

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Museum menurut kata Yunani kuno berarti rumah muse/gedung tempat memuja para muse (*museion*) yaitu sembilan dewi penguasa dan pelindung ilmu pengetahuan dan seni. Pada mulanya museum berfungsi sebagai kamar khasanah raja, para bangsawan yang diperuntukkan menyimpan barang ajaib yaitu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang pada abad pertengahan belum mengenal deferensiasi yang tegas.⁶

International Council of Museum (ICOM) menyebutkan, bahwa yang dimaksud dengan museum adalah suatu lembaga tetap yang berfungsi untuk menyimpan, mengumpulkan, mengawetkan, mengkomunikasikan, juga memamerkan barang-barang pembuktian hasil karya manusia dan lingkungan sebagai sarana pendidikan dan rekreasi.⁷

Sir John Forsdyke menyebutkan bahwa museum adalah suatu lembaga yang bertugas memelihara kenyataan, memamerkan kebenaran benda-benda, selama hal itu tergantung dari bukti yang berupa benda-benda.⁸

Museum menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia adalah suatu lembaga untuk penyelenggaraan pengumpulan (*collecting*), pengawetan (*preservasing*), penyajian (*exhibiting*), perawatan (*recording*), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah⁹

⁶ Muhamad Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Departemen P&K Direktorat Permuseuman, Jakarta, 1982

⁷ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*

⁸ Forsdyke, Sir John, *Journal Royal Society of Arts, The Functional of a National Museum*, Vol XCVII

⁹ Departemen P&K, SK Mendikbud, No. 093/0/1973

Dalam pengertian modern, museum bukan hanya tempat atau ruang untuk mengumpulkan barang antik, barang untuk penyelidikan tetapi juga hasil seni rupa, dengan maksud dengan sebagai warisan budaya dan ilmu pengetahuan untuk generasi selanjutnya.

2.1.2 Klasifikasi Museum

1. Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, pada tahun 1962, jenis-jenis museum adalah :
 - a. Art museum
 - b. Archeology and History museum
 - c. Antropology dan etnografi Museum
 - d. Natural History museum
 - e. Science and Technology Museum
 - f. Regional museum
 - g. Specialized Museum
2. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan museum diklasifikasikan sebagai berikut :¹⁰
 - a. Museum umum
yaitu museum bersifat umum yang dilihat dari segi :
 1. status museum dapat dimiliki oleh swasta yang ditunjang oleh pemerintah,
 2. faktor pengunjung adalah masyarakat banyak dan pekerjaan stafnya dititik beratkan kepada pelayanan sosial edukatif,
 3. faktor koleksi, koleksi museum disesuaikan dengan kedua faktor diatas.
 - b. Museum khusus
yaitu museum yang ditentukan berdasarkan jenis koleksinya menurut cabang-cabang ilmu pengetahuan, kelompok tersebut yaitu :

¹⁰ Departemen P&K, *Proyek Pembinaan Museum*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta, 1993

1. Museum Ilmu Hayat
2. Museum Ilmu dan Teknologi
3. Museum Antropologi
4. Museum Arkeologi dan Sejarah
5. Museum Kesenian

2.1.3 Fungsi dan Tugas Museum

2.1.3.1 Fungsi Museum

Fungsi yang diwadahi museum menurut *International Council of Museum* (ICOM) adalah sebagai berikut :¹¹

- a. pengumpulan dan pengamanan warisan alam budaya,
- b. dokumentasi dan penelitian ilmiah,
- c. konservasi dan preservasi,
- d. penyebaran dan penataan ilmu untuk umum,
- e. visualisasi warisan alam budaya bangsa,
- f. pengenalan kebudayaan antar daerah atau bangsa,
- g. sarana rekreasi.

2.1.3.2 Tugas Museum

Museum mempunyai tugas antara lain :

1. mengumpulkan materi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek yang dikoleksi,
2. memelihara, yaitu dengan :
 - a. konservasi, adalah kegiatan yang bertujuan untuk melindungi koleksi dari kerusakan maupun gangguan secara fisik, sehingga terlindungi kelestarian dan keasliannya,
 - b. preservasi, merupakan bagian dari kegiatan konservasi yang lebih mengarah pada perawatan dan pemeliharaan (*maintenance part*). Kegiatan

¹¹ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

ini secara langsung berhubungan dengan benda koleksi yang merupakan tindakan preventif untuk menjaga benda koleksi dari faktor-faktor kerusakan.

3. pameran, merupakan kegiatan publikasi atau pengenalan benda dan segala sesuatu tentang obyek koleksi kepada pengunjung.

Sedangkan menurut Amir Sutaarga tugas-tugas museum di Indonesia adalah sebagai berikut :

1. memajukan kesenian dan kerajinan rakyat,
2. menghindarkan bangsa dari kemiskinan budaya,
3. memberi kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah,
4. membantu metodik dan didaktik sekolahan dengan cara kerja yang bertolak pada setiap kunjungan siswa,
5. turut memperluas dan menyalurkan pengetahuan dengan cara massal memberi kesempatan dari penikmat seni.

2.1.4 Kegiatan dan Pengelolaan Museum

2.1.4.1 Kegiatan Museum

Pada umumnya museum mempunyai kegiatan sebagai berikut :¹²

1. pengumpulan koleksi
yaitu dilakukan dengan cara operasi lapangan, pemotretan lapangan, pembuatan film dokumenter, jual beli koleksi dari sumber tertentu.
2. penyimpanan dan pengumpulan koleksi
yaitu meliputi penampungan, penyimpanan, perawatan, penelitian, pameran, penggandaan (reproduksi).
3. preservasi, meliputi:
 - a. reproduksi yang bertujuan untuk cadangan koleksi, dan untuk menyelamatkan koleksi aslinya.

¹² Muhamad Amir Sutaarga, Ibid, p. 1

- b. penyimpanan yaitu untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor yang merugikan,
 - c. registrasi yaitu sebagai pemberian dan penyusunan keterangan yang menyangkut benda koleksi.
6. observasi, meliputi:
- a. penyeleksian benda calon koleksi sebagai persyaratan koleksi museum,
 - b. penelitian baik di luar museum maupun di laboratorium,
 - c. perawatan dan perbaikan untuk melestarikan benda koleksi.
7. apresiasi, meliputi:
- a. pendidikan yaitu museum sebagai fasilitas penunjang bagi masyarakat yang sifatnya non formal,
 - b. rekreatif yaitu museum sebagai obyek rekreasi dengan menyajikan acara yang sifatnya menghibur.
8. komunikasi, meliputi:
- a. pameran, ruang pamer merupakan sarana komunikasi antar pelajar, mahasiswa, dan masyarakat dengan benda pameran.
 - b. pertemuan, pertemuan pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan museum,
 - c. administrasi, kegiatan komunikasi berupa penetapan kebijaksanaan dari lembaga yang lebih tinggi.

2.1.4.2 Pengelolaan Museum

Susunan organisasi pengelolaan museum pada umumnya di tangani oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, termasuk didalamnya Direktorat Museum, Direktorat Sejarah, dan Kepurbakalaan, dan unit-unit pembina teknis yang ditugaskan oleh Direktur Jendral Kebudayaan. Penyelenggaraan dan pengelolaan museum dapat pula dilaksanakan oleh pihak swasta, baik yang berupa lembaga yang berstatus badan hukum atau yayasan yang diatur kedudukan, tugas

dan kewajibannya oleh undang-undang. Selain itu terdapat pula museum yang didirikan dan dikelola secara pribadi.

Penyelenggara dan pengelolaan museum secara umum dapat dilihat pada diagram berikut :¹³

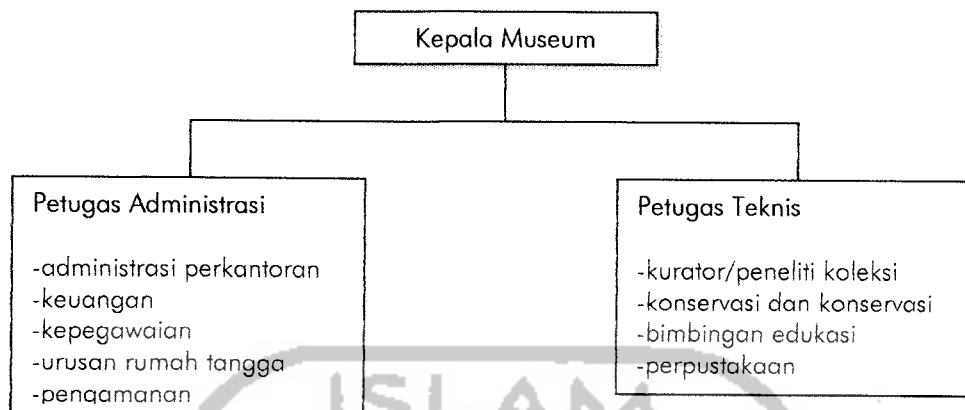


Gambar II.1 : Skema Pengelolaan Museum
Sumber : Departemen P dan K, Direktorat Permuseuman, Jakarta, 1982



Gambar II.2 : Struktur Organisasi Museum
Sumber : Pengelolaan Museum, Penataran Permuseuman, 1985

¹³ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p.1



Gambar II.3 : Struktur Pengelolaan Museum

Sumber : Departemen P dan K, Direktorat Permuseuman Jakarta, 1993

2.1.5 Persyaratan-persyaratan perancangan museum

Menurut Muhamad Amir Sutaarga untuk memperoleh perwujudan museum yang dapat mewadahi kegiatannya secara optimal, maka dalam perancangannya harus dipenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

1. persyaratan umum arsitek museum, yaitu :
 - a. museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, dibuat oleh perpustakaan dan staf administrasi,
 - b. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk koleksi penyelidikan (*reference collection*), yang disusun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakup koleksi itu,
 - c. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran tetap (*performent exhibition*), yang dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional, dan dapat memenuhi syarat-syarat keindahan,
 - d. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran sewaktu-waktu (*temporary exhibition*), yang sifatnya lebih khusus tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa benar faedahnya bagi pendidikan masyarakat,

- e. museum harus dilengkapi dengan suatu laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya,
 - f. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk bagian penerangan dan pendidikan, yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para staf anggota ilmiah yang ditugaskan untuk menyusun acara-acara kunjungan, ceramah, pemutaran film/slide bagi para pelajar sekolah, mahasiswa, turis, dll,
 - g. perpustakaan museum harus dilengkapi dengan alat audio visual dan alat-alat penyimpanansuara lainnya, dll, dan,
 - h. museum harus dapat memberikan tempat penikmatan seni dan penyaluran ilmu pengetahuan.
2. faktor pertimbangan dalam perencanaan ruang dan bentuk museum, yaitu :
- a. tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruangan,
 - b. tipe pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus disediakan,
 - c. memperhatikan perilaku pengunjung,
 - d. aktifitas ruang pameran,
 - e. ruang-ruang pameran alternatif bagi pengunjung,
 - f. segi-segi konservasi bagi pengunjung,
 - g. ruang pusat yang besar, sehingga pengunjung dapat mencapai keseluruhan pandangan terhadap museum dan ruang memberi kesan khusus,
 - h. area '*reception*' merupakan area untuk mencapai ke berbagai ruang lain,
 - i. ruang pameran mempunyai tiga pendekatan model, yaitu :
 1. menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang lay out pameran,
 2. ruang kecil sebagai galeri didesain untuk suatu jenis pameran yang khas,
 3. perpaduan antara kedua pendekatan diatas.

4. ruang pameran temporer, merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar, dan,
5. perawatan terhadap barang-barang pameran tidak hanya melalui observasi tetapi juga konservasi, sehingga diperlukan hubungan langsung antara ruang pameran dengan ruang perawatan.

2.1.6 Materi Koleksi Museum

Dalam upaya mengembangkan materi koleksi museum, diberlakukan hal-hal sebagai berikut :¹⁴

1. Persyaratan materi koleksi

Persyaratan umum yang diajukan untuk koleksi suatu museum adalah :

- b. bernilai budaya (*cultural value*), termasuk nilai ilmiah (*scientific value*), baik menurut ilmu-ilmu alam atau ilmu sosial dan budaya, atau bernilai keindahan (*esthetic value*), sedangkan nilai harga pasaran (*commercial value*) dan nilai intrinsik (harga bahan) bukan merupakan syarat mutlak,
- c. dapat diidentifikasi, artinya dapat dijelaskan mengenai wujud (*morfologis*), tipe (*tipologis*), dan asalnya (*historis*) dan lain-lain,
- d. bernilai sejarah, dapat dianggap sebagai suatu monumen atau tanda peringatan,
- e. dapat dianggap sebagai suatu dokumen yang membuktikan kenyataan dan kehadiran (*realita dan eksistensi*) suatu penyelidikan ilmiah.

2. Pengadaan materi koleksi

- a. pemberian dari pemerintah, swasta ataupun dermawan,
- b. pertukaran obyek koleksi dengan museum lain,
- c. pembelian dari perorangan, perusahaan ataupun pengumpulan koleksi,

¹⁴ Sutaarga, Moh. Amir, Drs. *Kapita Selekta Museografi dan Museologi*. Dir. Museum, Ditjen Kebudayaan, Depdiknas.

d. peminjaman atau penyewaan dari museum lain, perusahaan atau perorangan untuk jangka waktu peminjaman berkisar antara 10 sampai dengan 20 tahun.

3. Perawatan materi koleksi

Perawatan materi koleksi dilaksanakan oleh konservator yang ahli dibidang kimia, Fisika, Biologi dan ilmu pengetahuan bahan. Sebab benda-benda materi koleksi umumnya berasal dari bahan-bahan organik dan anorganik

Faktor-faktor yang dapat merusak dan mempengaruhi benda-benda materi koleksi antara lain :

a. Iklim

Iklim yang terlalu lembab mengakibatkan :

1. tumbuhnya jamur pada kulit,
2. rangsangan karat pada logam,
3. kaburnya warna,
4. buramnya kaca,
5. lemahnya daya rekat dan lain sebagainya.

Oleh karena itu diperlukan pengendalian iklim yang *relative humanity* dan sesuai dengan bahan materi koleksi, menggunakan alat *dehumidifyer* untuk mengurangi kelembaban dan *umidifyer* untuk menambah kelembaban.

b. Cahaya

Radiasi cahaya dapat menimbulkan kerusakan pada bahan benda koleksi.

Unsur sinar *ultraviolet* dapat menimbulkan radiasi pada bahan koleksi, cara penanggulangannya dengan cara luminasi agar radiasi berkurang.

c. Serangga

Indonesia yang mempunyai alam tropik banyak didapati bermacam serangga yang dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi, sementara untuk mencegah masuknya serangga ke dalam museum sangat sulit karena serangga dapat membonceng peti kemas yang dikirim ke dalam museum. Pencegahannya dapat melalui proses kimiawi dengan

memperhatikan sifat dan bahan koleksi, dan diupayakan jangan sampai pencegahan tersebut justru menimbulkan kerusakan.

2.1.7 Tinjauan Ruang Pamer

2.1.7.1 Macam Ruang Pamer

Ruang pameran adalah wadah atau tempat yang digunakan untuk menggelar kegiatan pameran, adapun kegiatan yang diwadahi ruang pameran pada museum dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. ruang pameran *indoor*,

adalah ruang pameran yang berada di dalam bangunan yang dilingkupi oleh pembatas yang jelas berupa lantai, dinding, langit-langit,



**Gambar II.4 : Nubian Museum, Aswan, Egypt,
Mahmoud El-Hakim/Arab Bureau
Sumber : Architectural Record, 02, 2002**

2. ruang pameran *outdoor*,



adalah ruang pameran yang berada di luar bangunan atau ruang terbuka, yang dilingkupi oleh elemen-elemen pendukung eksterior.

**Gambar II.5 : Street Furniture
Sumber : www.streetfurniture.com**

2.1.7.2 Jenis Kegiatan Pamer

Secara garis besar pameran pada museum dibagi menjadi dua, yaitu:

1. pameran tetap,
yaitu pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun dan merupakan kegiatan utama pada museum,
2. pameran temporer,
yaitu pameran yang biasanya dilaksanakan dalam waktu singkat, yaitu antara satu minggu sampai satu tahun, merupakan pameran pendukung dengan menyajikan tema dan tujuan khusus misalnya untuk memperkenalkan hasil temuan-temuan terbaru selain itu juga untuk menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.

2.1.7.3 Teknik Pameran

Ada beberapa teknik pameran dalam museum sebagai berikut¹⁵ :

1. teknik partisipasi (*participatory techniques*),
yaitu teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya yaitu dengan cara :
 - a. *activation*, yaitu pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik handel, dll,



Gambar II.6 : Pengunjung aktif dalam penggunaan obyek pameran museum
Sumber : Pemikiran

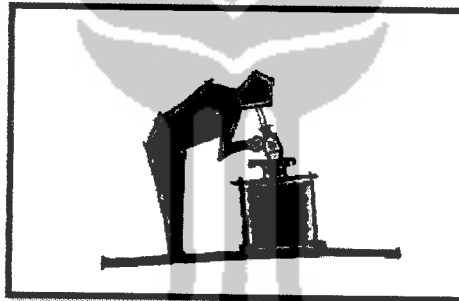
¹⁵ Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington

- b. *question and answer games*, yaitu pengunjung museum dapat bermain yang dapat merangsang intelektual dan keingintahuan,



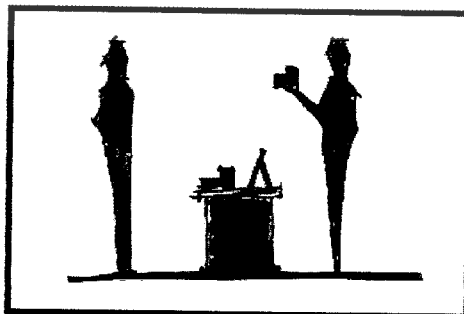
Gambar II.7 : Diskusi dan permainan antara panitia museum dan pengunjung ataupun antara sesama pengunjung
Sumber : Pemikiran

- c. *physical involvement*, yaitu pengunjung diajak aktif secara fisik, misalnya dengan melihat benda-benda kecil melalui mikroskop,



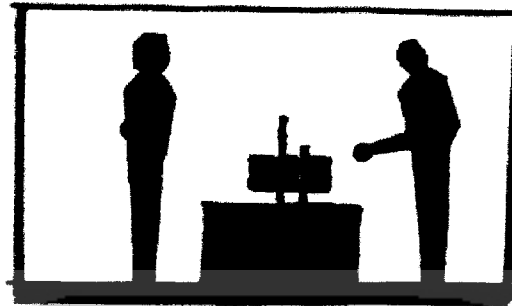
Gambar II.8 : Pengunjung aktif untuk melihat langsung dengan peralatan khusus
Sumber : Pemikiran

- d. *live demonstration*, yaitu demonstrasi secara langsung,



Gambar II.9 : Peragaan langsung dari panitia museum kepada pengunjung
Sumber : Pemikiran

- e. *intellectual stimulation*, yaitu pengunjung diajak aktif secara intelektual.



Gambar II. 7 : Pengunjung aktif secara intelektual
Sumber : Pemikiran

2. teknik berdasarkan pada obyek (*objek base techniques*)
 - a. *open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran,
 - b. *selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum,
 - c. *thematic groupings*, yaitu memamerkan dengan topik tertentu.
3. teknik panel (*panel techniques*), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi
4. teknik model (*model techniques*), dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu :
 - a. *replicas*, yaitu tiruan benda aslinya dengan skala 1:1,
 - b. *miniatures*, yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya,
 - c. *enlargement*, yaitu model lebih besar dibanding aslinya.
5. teknik Simulasi (*simulation techniques*), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran,
6. teknik audio visual (*audiovisual techniques*), yang termasuk dalam teknik ini antara lain : slide, film, planetarium, videotape, videodisc, *talking heads* (menggunakan boneka untuk memberi kesan hidup), *projected dioramas*, *chinese mirrors* (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image tiga

dimensi), presentasi multi media (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).

2.1.8 Standar Lokasi dan Luasan

Menurut Hasan Purba, museum adalah alat untuk membawa pesan kepada masyarakat sehingga lokasi dari museum haruslah memungkinkan untuk mencapai tujuan-tujuan dari pada pada museum-museum itu.

Standar lokasi untuk sebuah museum dibagi berdasarkan tipe museum dan penggolongannya. Tipe museum dibagi menjadi tiga yaitu :

1. tipe A ; museum golongan besar,
2. tipe B ; museum golongan sedang,
3. tipe C ; museum golongan kecil.

Dari tipe museum tersebut dibagi lagi berdasarkan penggolongan propinsi, sehingga dapat diketahui standar luas tanah dan bangunan museum. Berdasarkan penggolongan jenis museum menurut propinsi, Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk dalam tipe B. Adapun luas tanah dan bangunan yang diijinkan untuk tipe tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel II.1. Standar luas tanah dan bangunan museum

No	Luas yang diijinkan	Tipe Museum					
		A		B		C	
		Min. M ²	Ideal M ²	Min. M ²	Ideal M ²	Min. M ²	Ideal M ²
01	Tanah	30.000	40.000	20.000	30.000	15.000	20.000
02	Bangunan	12.500	16.000	10.000	12.000	7.000	10.000

2.2 Tinjauan Fotografi

2.2.1 Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa latin, "*photos*" yang berarti cahaya dan "*graphos*" yang berarti menulis, mencatat, atau melukis. Jadi fotografi adalah kegiatan menulis, mencatat, atau melukis dengan cahaya, dan lebih jelasnya

adalah gambar yang dihasilkan dengan menggerakkan alat yang disebut kamera dimana sifat dasar kamera adalah merekam obyek secara optis. Sedangkan gambar yang terjadi pada film merupakan pantulan cahaya dan obyek kemudian dicetak pada kertas yang telah dilapisi bahan pelekak cahaya.¹⁶

Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar dengan cahaya pada film atau yang dilekatkan.¹⁷

Sedangkan menurut Prof. R. M. Soelarko, yang dimaksud fotografi adalah sesuatu yang disampaikan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, cerita, peristiwa, dan lain sebagainya seperti halnya bahasa. Foto dapat disampaikan berupa perwujudan atau pengungkapan ide dalam bentuk keindahan.¹⁸

2.2.2 Perkembangan Fotografi

Abad Renaissance (abad ke-15) adalah masa dimulainya perkembangan fotografi, oleh Gemma Frisius pada tahun 1545 pertama kali dibuat kamera yang digunakan untuk merekam gerhana matahari, kamera tersebut diberi nama *kamera obscura* (*kamera* yang berarti kamar, *obscura* yang berarti gelap).¹⁹ Perkembangan kamera obscura ini kemudian disusul dengan penemuan tentang lensa dan bahan peka cahaya (film), dan percobaan demi percobaan pun dilakukan.

Kemudian pada tahun 1826, Joseph Nicephore Niepce, seorang berkebangsaan Prancis, berhasil memuat karya fotografi pertama di dunia. Karya fotografi tersebut dibuat dengan cara melumuri selembar plat timah dengan larutan aspal dan kemudian dimasukkan ke dalam sebuah kamera obscura. Kemudian teknologi fotografi sendiri ditemukan dan diperkenalkan oleh John Jaques Mande Daguerro pada pertengahan tahun 1839 di Akademi Ilmu Pengetahuan Paris.

¹⁶ Agus Rusman, *Tanya Jawab Dasar-Dasar Fotografi*, Amirco, Bandung, 1983

¹⁷ Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1996

¹⁸ *Majalah Foto Indonesia*, Mei/Juni, 1978

¹⁹ *FOTOMedia*, Desember, 2001

Di Indonesia sendiri perkembangan fotografi mulai diperkenalkan pada tahun 1841 oleh Jurrian Munich atas dasar pesanan pemerintah kolonial. dan kemudian pada tahun 1857 dua orang berkebangsaan Inggris membuka studio pertama di Indonesia yang bertempat di Batavia dan mereka membuka cabang di Surabaya, Pasuruan, Surakarta.

Pada tahun 1912, Oscar Bernack yang berkebangsaan Jerman menemukan kamera berfilm ukuran kecil yaitu 24 x 36 mm atau lebih dikenal dengan nama format 135 mm. Evolusi kamera format 135 mm terbesar terjadi saat sistem SLR (*Single Lens Reflex*) mulai dipakai pada tahun 1950.

Pada akhir tahun 1980-an, *digital camera* (kamera digital) mulai hadir mengantarkan fotografi ke era baru. Pada kamera digital tidak menggunakan film tetapi menggunakan suatu *chip* khusus yang disebut CCD (*Charge Coupled Device*) untuk menangkap obyek dan merekamnya ke dalam memori kamera. Dengan kamera digital hasil pemotretan dapat dilihat langsung pada layar LCD (*Liquid Crystal Display*) yang terletak disisi belakang kamera, sehingga tidak diperlukan lagi kamar gelap serta berbagai jenis zat kimia untuk mencuci dan mencetak pada kertas tertentu.

2.2.3 Katagori dalam Fotografi

Fotografi dikatagorikan menjadi tiga jenis, yaitu.²⁰

1. berdasarkan warna film, yaitu:
 - a. film hitam putih (*black and white / B & W*), disebut juga monokromatis dan biasanya digunakan untuk memahami teori dasar pencahayaan,
 - b. film warna (*color*), foto warna mengutamakan pada realita dan hasil gambar yang diperoleh, sehingga memerlukan pengetahuan yang cukup tentang teori warna.
2. berdasarkan penggunaan, yaitu:
 - a. ilustrasi, digunakan untuk mendukung suatu penyampaian informasi,

²⁰ Frederick A. Praegar, New York, 1961

- b. rekaman (*record*), yaitu foto dokumentasi yang mencerminkan gambaran dari kondisi dan kejadian sebenarnya,
 - c. keindahan, disebut juga seni foto,. fotografi dalam seni disampaikan dalam bentuk *aesthetic expression* yang merupakan ungkapan pribadi dari fotografer, misalnya keindahan pandangan, pemandangan suatu benda, keindahan bentuk dan pola.
3. berdasarkan jenis pemotretan, yaitu:
- a. pemotretan manusia (*people*), potret berarti juga teropong waktu, karena itu gambar statis harus mengkiaskan kesan gerakan, karakter dan jiwa dari obyek,
 - b. pemotretan obyek bergerak (*action*), menyampaikan sebuah gerakan yang dinamis melalui sebuah gambar,
 - c. pemotretan alam (*nature*), fotografer bertindak sebagai penafsir kekuatan dan keindahan alam, serta misteri yang terkandung di dalam alam,
 - d. pemotretan pemandangan (*landscape*), fotografer *landscape* mempunyai kebebasan untuk mempelajari cahaya, susunan warna, tekstur, sifat dan komposisi yang akan ditampilkan dalam karyanya,
 - e. pemotretan lukisan atau benda mati (*still life*), fotografi pemotretan benda mati membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan komposisi, warna, tektur, dan cahaya yang menarik,
 - f. pemotretan arsitektur, fotografi arsitektur sangat memperhatikan unsur-unsur pokok dalam fotografi seperti bentuk, garis, komposisi dan pola,
 - g. *photojournalism*, foto jurnalistik harus mampu menyampaikan berita tanpa kata-kata sekaligus sebagai bukti kebenaran berita,
 - h. pemotretan dalam cahaya, pemotretan yang dilakukan dengan cahaya alami yang ada tanpa bantuan cahaya penunjang seperti lampu atau *flash*,
 - i. pemotretan efek khusus, pemotretan dengan menggunakan trik-trik khusus untuk menghasilkan gambar yang spesial,
 - j. pemotretan dalam air, untuk melakukan pemotretan ini digunakan kamera khusus yang anti air dan tahan terhadap tekanan air.

2.2.4 Teknologi dan Seni dalam Fotografi

Fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu teknologi dan seni. Kedua aspek tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan. Hasil dari fotografi berbentuk gambar yang tidak lepas kaitannya dengan seni rupa, maka penyajian dan penilaiannya tidak lepas dari kaidah-kaidah yang berlaku umum dalam seni rupa.

Penilaian-penilaian pokok dalam fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu:²¹

1. *aspek visual*, merupakan pencerahan ekspresi gambar foto yang dipengaruhi oleh beberapa faktor untuk memperoleh hasil yang baik antara lain :
 - a. pemilihan obyek pemotretan,
 - b. aktivitas atau gerak, memperkuat penampilan ekspresi,
 - c. karakter, merupakan kesan keseluruhan gambar yang disajikan,
 - d. komposisi, mencakup keserasian penampilan keseluruhan gambar, kesatuan pesan dan susunan obyek dimensi serta pembagian ruang.
 - e. keadaan cahaya, mencakup penampilan suasana dalam gambar dan menjadi aksen yang kuat dalam pembentukan karakter ruang.
2. *kualitas ruang*, yang perlu diperhatikan adalah :
 - a. cahaya atau penerangan,
cahaya (cahaya matahari, lampu kilat, lampu sorot, dan sebagainya) diperlukan untuk menghantarkan bentuk dan warna benda ke film yang akan merekamnya menjadi gambar permanen.
 - b. kamera,
kamera mempunyai fungsi utama melindungi film terhadap cahaya yang tidak diinginkan serta mengendalikan banyaknya cahaya yang masuk melalui lensa dengan pengaturan dengan kecepatan rana, kamera sendiri diklasifikasikan berdasarkan dua hal yaitu:

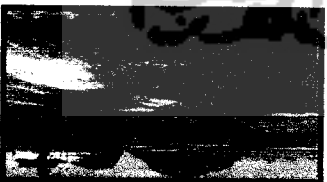
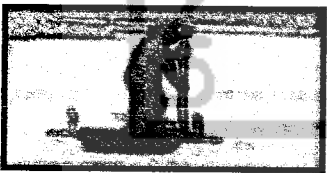
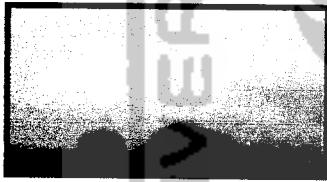
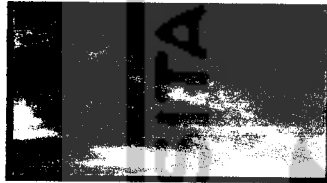
²¹ Makarios Soekojo, *FOTOmedia*, 1992

1. sistem jendela bidik (*viewing*) dan sistem fokusnya (*focusing system*), yaitu kamera *simple viewfinder*, kamera *rangefinder*, kamera *single lens reflex*, *view camera*,
 2. ukuran format film yang digunakan, yaitu kamera format 35 mm, kamera format 120 mm (*medium format*), kamera format besar (4 x 5 inci).
- c. lensa,
- berfungsi sebagai penerima cahaya yang dipantulkan obyek dan dikonsentrasikan untuk membentuk gambar pada film, dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:
1. lensa sudut lebar (*wide angle lens*), lensa ini memberi efek persepektif dan distorsi gambar yang kuat disamping mempunyai ruang tajam (*depth of field*) yang besar.
 2. lensa bersudut normal (*normal lens*), mempunyai jarak fokus yang sama panjangnya atau mendekati diagonal bingkai pada film.
 3. lensa bersudut sempit (*tele photo lens*), lensa ini mempunyai sifat 'menarik ke depan' (kompresi) benda yang akan dipotret dan ruang tajam yang sempit.
- d. film,
- kesegaran film, kecepatan (*ISO ASA*), keseimbangan serta toleransi terhadap kondisi pemotretan akan mempengaruhi pembentukan gambar, dan film ini akan memberikan hasil yang optimal pada temperatur kerja 20°C, dan harus disimpan pada temperatur 15°C atau lebih rendah.
- e. proses laboratorium,
- waktu pengembangan dan kondisi-kondisi proses saat pencetakan sangat mempengaruhi mutu teknis hasil reproduksi akhir.

2.3 Tinjauan Karakter Teknik "Multi Ekspos" Fotografi

Salah satu teknik dalam fotografi adalah teknik *multi ekspos* yaitu suatu proses layering dua atau lebih obyek yang hanya memakai satu frame negatif dengan mengalami lebih dari satu pemotretan.

Dengan menggunakan teknik multi ekspos ini dapat memadukan dua atau lebih momen yang menarik yang berbeda waktu, tempat ataupun ekspresi dari tema foto tersebut, sehingga komposisi gambar obyek dipotret akan lebih hidup dan keseimbangan antar komposisi elemen-elemen pembentuk akan menarik sesuai dengan yang diinginkan.²²



Gambar II.11 : Foto dalam karakter multi ekspos
Sumber : FOTOmedia,
Agustus, 2001

Di dalam fotografi suatu komposisi dalam satu gambar foto ditentukan oleh.²³

1. Kontras,
memberikan suatu nuansa yang kuat dan dapat dirasakan dalam komposisi gelap-terang, solid-void, vertikal-horisontal, kasar-halus dan sebagainya.
2. Penonjolan,
berarti hal yang dominan, dalam fotografi ditunjukkan pada *center of attraction*.
3. Pengulangan,
berfungsi dalam membentuk kesatuan, dalam fotografi selain dengan obyek yang hampir sama juga dapat dilakukan dengan nada warna.

²² Artli Ali dan Multi ekspos, FOTOmedia, Agustus, 2001

²³ Fredick A. Praegar, *Ibid*

4. Keseimbangan/proporsi,
berarti keseimbangan dalam ruang dan waktu, keseimbangan di sini berarti menempatkan sesuatu yang menjadi obyek utama dalam suatu perletakan yang tepat dalam hubungannya dengan bagian-bagian yang lain.
5. Keterpaduan,
dalam susunan dan komposisi gambar keterpaduan dapat dihasilkan dengan cara :
 - a. memilih titik pandang terbaik,
 - b. memilih sudut pandang efektif,
 - c. menciptakan keseimbangan dan ketidakseimbangan.

2.4 Tinjauan Museum Fotografi

2.4.1 Pengertian Museum Fotografi

Pengertian museum fotografi adalah suatu lembaga yang diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan memelihara, mengoleksi dan memamerkan serta memberikan informasi mengenai perkembangan teknologi dan seni fotografi beserta karya-karyanya sebagai sarana pendidikan dan rekreasi melalui pameran.

2.4.2 Pelaku dan Unsur Penunjang Kegiatan

Unsur-unsur pelaku dan penunjang kegiatan pada museum fotografi adalah sebagai berikut :

1. Pengelola, adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola museum. Pada museum fotografi ini pengelolaannya akan dilaksanakan oleh suatu badan atau lembaga yang berkompetensi dibidang fotografi yang bekerja sama dengan pihak swasta dalam pengelolaan manajemennya.
2. Pengunjung, secara umum pengunjung pada suatu museum dapat dibedakan atas pengunjung umum/biasa dan pengunjung khusus. Pada pengunjung museum fotografi ini pengunjung yang dimaksud meliputi :

- a. Pengunjung umum/biasa, yaitu pengunjung yang datang hanya dengan motivasi berekreasi saja dan waktu kunjungannya lebih singkat.
 - b. Pengunjung khusus, yaitu pengunjung dengan motivasi yang jelas bertujuan mencari dan memperluas pengetahuan, pendidikan, dan informasi tentang fotografi. Biasanya waktu kunjungannya relatif lebih lama karena membutuhkan penelitian, pengamatan dan informasi yang lebih jelas. Pengunjung khusus ini terutama berasal dari kalangan masyarakat ilmiah dan para aktivitas fotografi.
3. Koleksi, merupakan unsur utama penentu berdirinya sebuah museum. Pada museum fotografi ini, materi dan benda koleksi yang akan diwadahi adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia fotografi dan perkembangannya, yang memiliki nilai-nilai konservatif.

2.4.3 Kelompok dan Jenis Kegiatan

Kegiatan pelayanan dalam museum fotografi dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. Kelompok kegiatan utama, yaitu:
 - a. Kelompok kegiatan pameran, terdiri dari ruang-ruang:
 1. loket karcis
 2. ruang informasi
 3. hall/lobby
 4. ruang penitipan barang
 5. ruang pameran temporer
 6. ruang pameran tetap
 7. ruang display/audio visual
 8. ruang diorama
 9. lavatori
 - b. kelompok kegiatan penelitian :
 1. lobby
 2. ruang informasi

3. ruang rapat
 4. ruang presentasi
 5. ruang penelitian
 6. laboratorium kamar gelap
 7. laboratorium konvensional
 8. laboratorium digital
 9. ruang penyimpanan alat
 10. ruang staf ahli
 11. ruang arsip
 12. lavatori
2. kelompok kegiatan pendukung :
- a. auditorium
 - b. ruang seminar/work shop
 - c. perpustakaan
 - d. cafetaria
 - e. souvenir shop
 - f. musholla
 - g. lavatori
3. kelompok kegiatan pengelola :
- a. kelompok kegiatan manajerial :
 1. ruang tamu
 2. ruang direktur
 3. ruang sekretaris
 4. musholla
 5. lavatori
 - b. kelompok kegiatan administrasi :
 1. ruang tamu
 2. ruang rapat
 3. ruang staf
 4. lavatori

- c. kelompok kegiatan pelayanan teknis :
 1. ruang edukasi
 2. ruang publikasi/restorasi
 3. ruang kurator
 4. ruang konservasi dan preservasi
 5. ruang penerbitan/percetakan
 6. ruang penyimpanan alat
 7. ruang penyimpanan sementara
 8. lavatori
4. kelompok kegiatan servis :
 - a. ruang karyawan
 - b. ruang MEE
 - c. ruang utilitas
 - d. pos keamanan
 - e. parkir kendaraan
 - f. gudang
 - g. lavatori

2.5 Tinjauan Penampilan Bangunan

Bentuk penampilan bangunan mungkin akan terlihat dalam pandangan atau persepsi baru. Organisasi bentuk keseluruhan akan lebih mengekspresikan isinya, sehingga komunikasi dari sang arsitek terhadap 'perasaan' dari bentuk bangunan akan semakin tegas dan jelas.²⁴

2.5.1 Faktor yang mewujudkan bentuk

Keindahan terdiri dari dua unsur utama, yaitu *keindahan bentuk* dan *keindahan ekspresi* atau disebut juga keindahan lahir dan keindahan batin. *Keindahan bentuk* mempunyai patokan-patokan tertentu yaitu terpenuhinya

²⁴ Antoniades, Anthony C, *Poetic in Architecture*, Van Raynold, London, 1992

syarat-syarat keterpaduan, keseimbangan, skala dan irama. Sedangkan *keindahan ekspresi* mempunyai syarat-syarat urutan dan karakter.

Keindahan bentuk lebih banyak berbicara mengenai sesuatu yang lebih nyata, yang dapat diukur atau dihitung melalui :

1. **Irama**

Irama ialah salah satu cara penting untuk mencapai organisasi yang asimetris dalam rencana, irama terjadi dengan sendirinya dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.

Irama bertujuan untuk menghilangkan kesan monoton atau menghilangkan kesan sama dan menjemukan, untuk menciptakan kegairahan dan variasi.

Hal-hal yang membentuk irama adalah:

- a. pengulangan,
- b. irama progresif,
- c. irama terbuka dan tertutup,
- d. klimaks.

2. **Keseimbangan**

Keseimbangan muncul ketika terjadi suatu keseimbangan daya tarik visual antara obyek pendukung yang berada di kedua sisi obyek pusat di dalam suatu komposisi bentuk bangunan, keseimbangan itu dapat dibagi menjadi :

- a. *bentuk keseimbangan simetris*,
terbentuk bila ada daya tarik keindahan yang sama yang terbagi menjadi dua dengan bentuk yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan.
- b. *bentuk keseimbangan asimetris*,
terjadi bila ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun bentuknya tidak sama.

3. **Keterpaduan (Unity)**

Unity berarti keterpaduan dari beberapa unsur atau komposisi menjadi satu kasatuan yang utuh dan serasi, dan untuk mencapai suatu keterpaduan itu adalah dengan menyusun :

a. *bentuk-bentuk geometris,*

bangunan yang mempunyai bentuk-bentuk geometris yang sederhana seperti piramida, kubus, bola, kerucut dan silinder mempunyai bentuk yang utuh dan mempunyai keterpaduan bentuk geometris sederhana.

b. *subordinasi,*

yaitu mengecilkan unsur-unsur minor atau pendukung untuk menonjolkan unsur yang lebih penting, macam subordinasi adalah :

1. dengan perbedaan tinggi,
2. dengan perbedaan ukuran besarnya,
3. dengan mengorientasikan semua unsur minor atau pendukung kepada unsur utama.

c. *dominasi,*

yaitu membesarkan atau menonjolkan unsur-unsur yang lebih besar atau lebih penting, dominasi dapat dilakukan dengan :

1. pembingkaiian,
2. dengan bentuk yang menarik,
3. dengan menambah unsur-unsur di sisinya yang mirip bentuknya dan berukuran kecil.

d. *bentuk-bentuk harmonis,*

bentuk-bentuk yang sama lebih mudah disusun menjadi satu keterpaduan yang serasi.

4. **Skala**

Skala sebuah bangunan ialah kesan yang ditimbulkan bangunan itu mengenai ukuran besarnya, biasanya diperoleh dengan cara besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur-unsur berukuran manusia yang ada didekatnya.

Sedangkan keindahan ekspresi lebih banyak berbicara mengenai sesuatu yang lebih abstrak, yang mempunyai patokan-patokan yang lebih samar sehingga lebih sukar diukur atau dihitung. Keindahan bukan hal yang pasti seperti ilmu eksata, sifatnya sebagian ilmiah dan sebagian metafisik.

Keindahan akskresi timbul dari pengalaman. Dalam arsitektur pengalaman ini terutama ialah melihat.

5. Urut-urutan (*Sequence*)

Urut-urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman. Peralihan atau perubahan pengalaman dari segi keindahan, fungsi, dan bentuk struktur. Tujuan merancang urut-urutan ialah untuk membimbing pengunjung ketempat yang dikehendaknya dan mempersiapkannya bagi klimaks yang akan dihadapi. Urut-urutan pengalaman menghendaki adanya persiapan (*approach*), pengalaman utama (*progression*) dan pengakhiran (*ending*).

Faktor-faktor yang menentukan urut-urutan adalah:

- a. peranan sumbu,
- b. urutan-urutan fungsi,
- c. urutan dalam keindahan,
- d. urutan dalam struktur.

6. Karakter

Karakter adalah ekspresi dari fungsi. Menurut *Louis Sullivan*: “Tampak luar adalah cermin dari fungsi yang ada di dalamnya.” Bangunan dengan karakter yang baik harus “menceritakan” atau membuat suatu gambaran intelektual mengenai kegiatan apa yang terjadi di dalamnya. Dalam karakter kita bercerita mengenai suasana, kesan, ekspresi fungsi dan ekspresi struktur.

Faktor-faktor yang mempengaruhi karakter bangunan:

- a. berdasarkan ingatan,
- b. berdasarkan reaksi emosi (kesan),
- c. berdasarkan penyajian fungsional.

Dari faktor-faktor yang mewujudkan bentuk dari bangunan tersebut di atas akan menjadi faktor penentu kesan hidup yang akan digunakan sebagai dasar untuk membentuk penampilan bangunan museum fotografi.

Keindahan yang timbul dari dari ekspresi fungsi dan struktur berkesan karya seorang insinyur sejati; “Mungkin dari kebiasaan yang jujur dan sederhana

seperti inilah timbul ketentuan yang terkenal untuk arsitektur modern. Bentuk mengikuti fungsi.”²⁵

1. Fungsi

Tingkat kegunaan atau fungsi mempengaruhi bentuk arsitektur menjadi jelas ketika kita diingatkan akan fungsi yang berbeda dari suatu bangunan dan bagaimana aktivitas tertentu dapat membentuk suatu bentukan, masalahnya terletak pada hubungan bentuk dan fungsi. Jika hubungan ini tidak dapat disatukan hasilnya akan berupa bentuk kosong dan ketidakpuasan kondisi kehidupan.

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kesejukan, kenyamanan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut harus sesuai dengan sifat kegiatan yang diinginkan, dalam hal ini pemenuhan kebutuhan yang sesuai dengan konsep pemikiran pengunjung yang ingin dibentuk agar dapat menikmati karya foto seperti apa yang akan dinikmatinya.

Perkembangan bentuk yang mempunyai tujuan fungsi yang sama yang terjadi sampai saat ini sebenarnya adalah suatu yang dinamakan sebagai gaya atau *style*.

Pengertian fungsional merupakan suatu hal yang menonjol dalam kaitan fungsi dan bentuk. Tujuan dari fungsi adalah kegunaan, namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak sebagai penentu dari bentuk. Kita dapat menemukan berbagai macam bentuk untuk satu tujuan fungsi yang sama. Keanekaragaman bentuk ini adalah suatu hal yang dinamakan gaya bentuk.

Setiap bentuk harus dapat memiliki fungsi, bentuk tidak dapat dilihat tanpa melihat bagian-bagiannya sebagai satu kesatuan. Oleh sebab itu fungsi juga harus dapat dilihat sebagai kesatuan fungsi tiap-tiap bagian. Dalam hal ini – pengertian fungsi dapat dibagi menjadi 2 (dua) tingkatan yaitu :

²⁵ Krier, Rob, *Architectural Composition*, Academy Edition, London, 1988

- a. *Fungsi utama*, adalah didasarkan atas kebutuhan ruang,
- b. *Fungsi pendukung*, yang didasarkan syarat-syarat bagian ruang seperti pintu, jendela dan lain sebagainya.

Faktor lain yang penting untuk seorang arsitek dalam merancang guna menumbuhkan persepsi masyarakat ketika melihat sebuah bangunan adalah:

2. Simbol

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol melalui panca indera yaitu indera penglihatan, manusia mendapat ransangan yang kemudian menjadi prapersepsi terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi.

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat dilihat dan diamati.

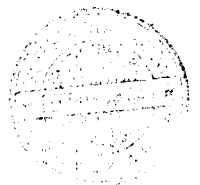
Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk menemukan hal-hal yang baru.

2.6 Studi Kasus Bangunan Museum

2.6.1 Karakter Teknik Multi Ekspos Pada Bangunan Arsitektur Modern

Citra yang muncul pada bentuk-bentuk bangunan arsitektur modern selalu membuat kesan yang tidak monoton dan dengan tampilan visual yang menarik, hal itu muncul melalui bentuk-bentuk geometri yang mengalami penggabungan ataupun pengurangan bentuk komposisi yang menyusunnya. Bentuk arsitektur modern mempunyai beberapa aspek yang menjadi ciri khas dari bentuk-bentuk yang menyusunnya, aspek-aspek tersebut adalah :

1. fungsional,
sangat memperhatikan aspek kegunaan bahkan mendambakan bentuk yang ergonomic.



2. efektif dan efisien,
tidak kaku karena efektivitas dan efisiensi yang dibuat selalu memiliki unsur estetika.
3. kesatuan bentuk arsitektur modern menimbulkan kesan baru dan selalu berkembang mengikuti jaman tanpa perlu terikat dengan sebuah gaya atau idiom tertentu.

Karakter multi ekspos fotografi dapat di terapkan dalam komposisi bentuk-bentuk geometri bangunan yang divisualkan pada fasade bangunan dan pada komposisi pola-pola site plannya, karya-karya arsitektur modern yang di dalamnya terdapat penekanan karakter multi ekspos adalah :

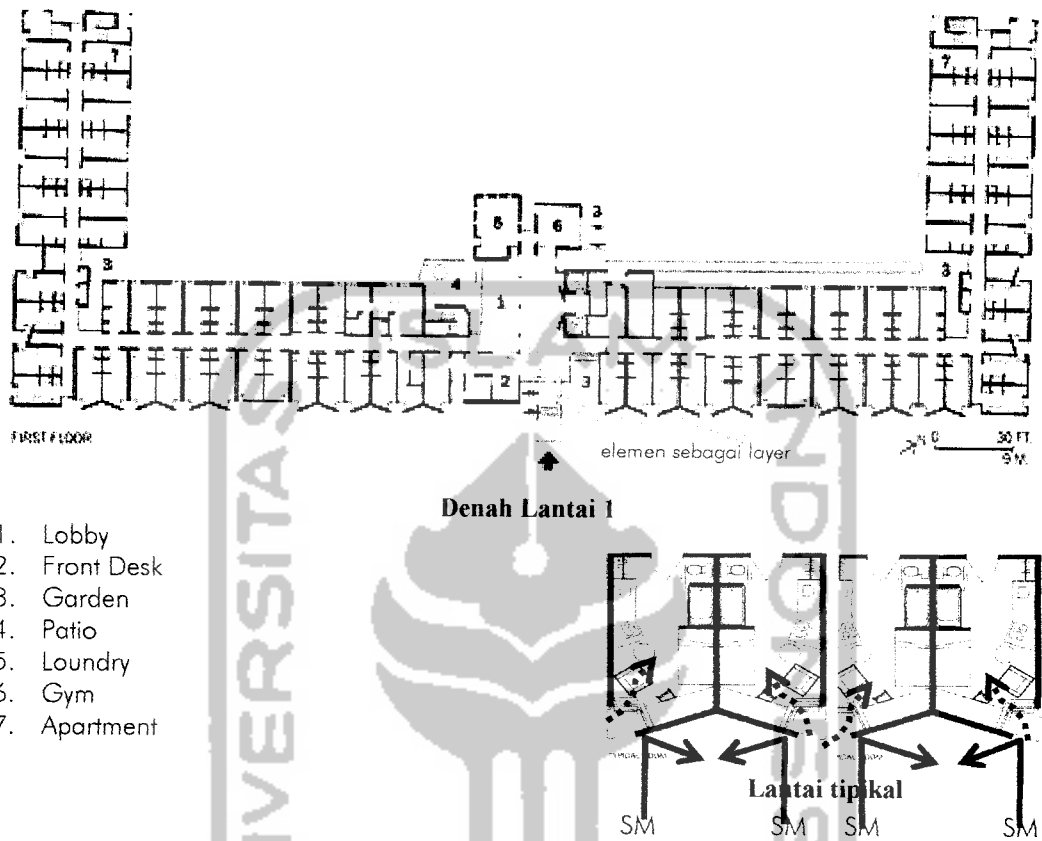
1. Campaigne place, Las Vegas, Architect Rob Wellington Quigley

Pola penataan shading yang terdapat pada sisi depan bangunan memperkuat kesan arsitektur modern pada bangunan itu. Selain berfungsi sebagai elemen artistik visual bangunan, shading tersebut juga berfungsi untuk peredam cahaya dan panas matahari yang masuk ke dalam bangunan.



Gambar II.12: Campaigne place, las vegas
Sumber : www.architecturalrecord.com

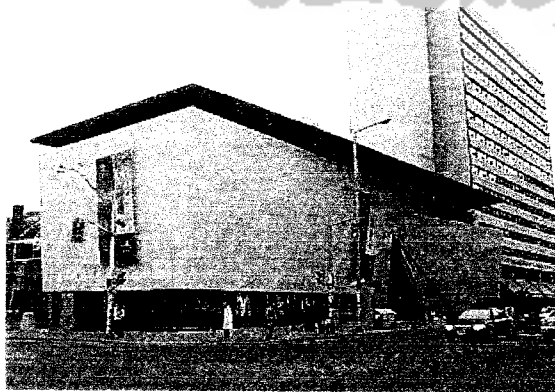
Permainan komposisi warna juga berperan dalam penyampaian citra bangunan yang divisualisasikan kedalam elemen-elemen bangunan dengan warna-warna yang menyolok.



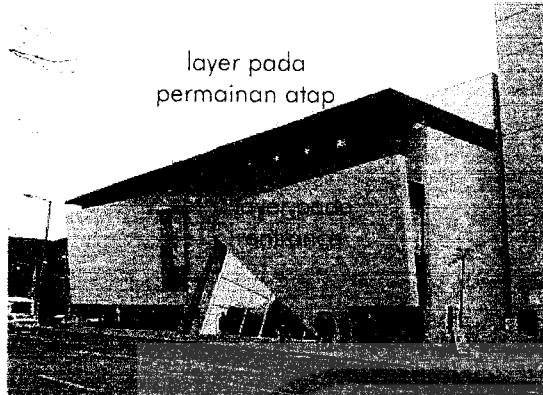
Gambar II.13 : Penataan layer pada sisi luar bangunan

Sumber : compaigne place, las vegas,
www.architecturalrecord.com

**2. Bata Shoe Museum (Museo della scarpa Bata) by Raymond Moriyama,
Toronto, Canada (1995)**



Permainan elemen bidang pada entrance museum menjadi suatu hal yang menarik untuk dilihat. Komposisi bidang tersebut mengubah kesan kaku pada bangunan utama yang hanya berbentuk kotak tanpa ada variasi bentuk-bentuk geometri lainnya.



Gambar II.14 : Bata Shoe Museum (Museo della scarpa Bata) by Raymond Moriyama, Toronto, Canada (1995)

Sumber : www.designbuildconstruction.com

Pada struktur penutup bangunan juga menggunakan bentuk bidang. Dengan atap seperti itu akan menambah nilai estetis dan juga dapat berfungsi sebagai atap pada umumnya. Dinding juga berfungsi sebagai media penyampaian informasi ataupun karya-karya seni, dengan dilekatkan pada dinding tersebut. Hal itu juga akan menambah nilai

estetik bangunan.

3. Guggenheim Museum, Architect Frank Lloyd Wright

Museum ini berbentuk spiral yang menerus, memungkinkan pengunjung lebih leluasa untuk menikmati benda koleksi, karena dengan sistem spiral benda koleksi akan lebih dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang.



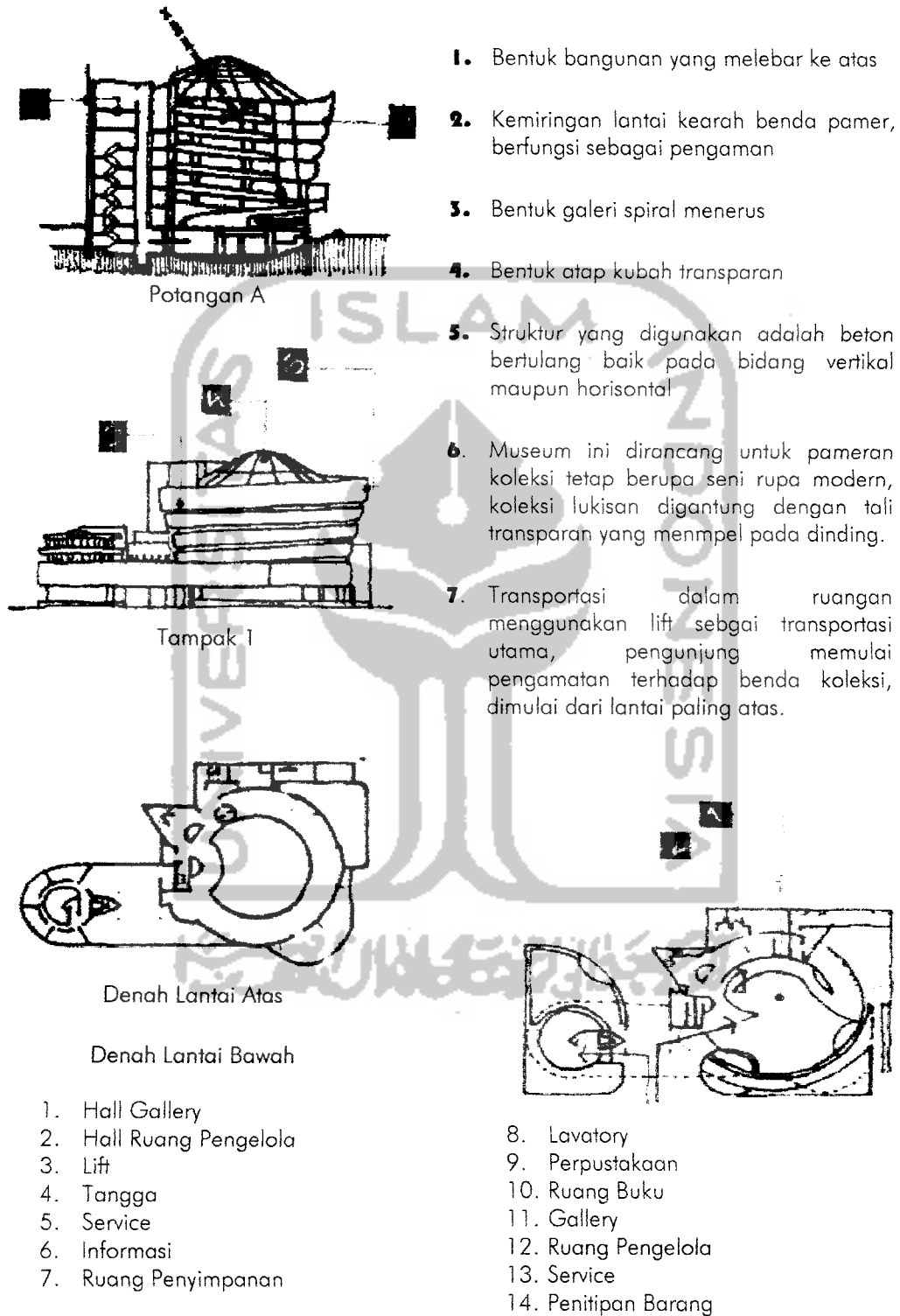
Pengoptimalan sistem pencahayaan alami terefleksi lewat bentukan atap dan bentuk massa yang melebar ke atas. Dengan bentuk seperti ini memungkinkan cahaya masuk lebih maksimal.

Gambar II.15 : Guggenheim Museum, Architect Frank Lloyd Wright

Sumber : www.greatbuilding.com

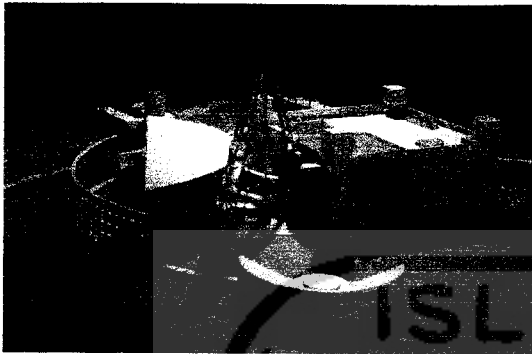
MUSEUM FOTOGRAFI DI YOGYAKARTA

Penekanan karakter teknik multi ekspos fotografi pada penampilan bangunan

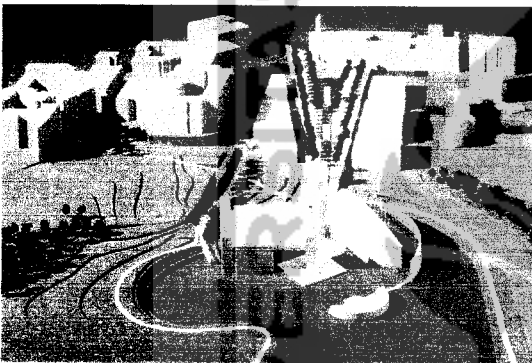


Gambar II.16 : Guggenheim Museum, Architect Frank Lloyd Wright
Sumber : www.designbuildconstruction.com

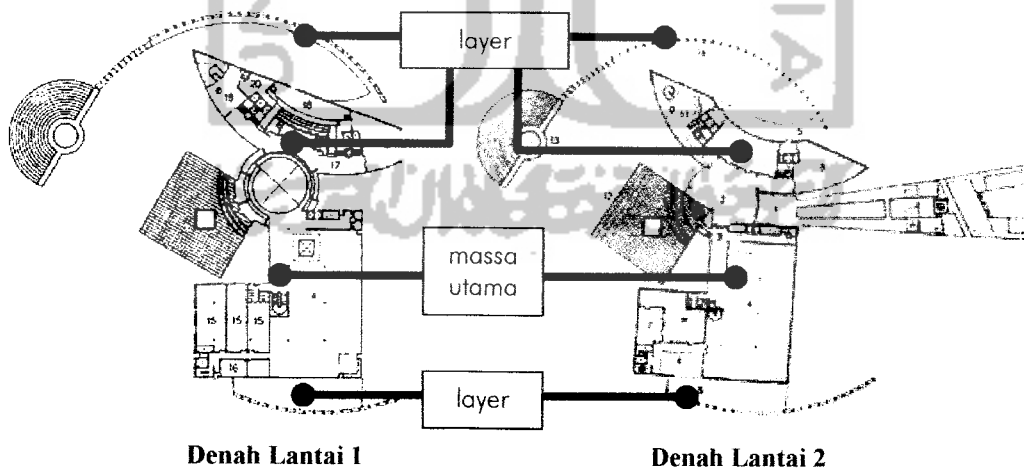
4. Musee de Louvain la Neuve, Belgium, Architect Kisho Kurokawa



Bentuk gubahan massa pada bangunan ini mengikuti pola sumbu asimetris. Main entrance pada bangunan ini terlihat jelas dan tegas, pengunjung diarahkan untuk masuk ke ruang museum dengan vegetasi, diperjelas dengan bentuk hall yang monumental.



Pola asimetris membuat bangunan museum ini kontras dengan lingkungan dan menjadi landmark bagi kawasan tersebut, di dalam bangunan tersebut juga terdapat teater terbuka sebagai sarana pelengkap pada museum ini.



Gambar II.17 : Musee de Louvain la Neuve, Belgium, Architect Kisho Kurokawa
Sumber : Steven Holl, Ibid
www.museedelouveinlanauva.com

2.3 Kesimpulan

1. Fungsi utama dari museum fotografi adalah sebagai wadah atau sarana yang bertujuan untuk memberikan informasi serta ilmu pengetahuan tentang ilmu dan perkembangan fotografi kepada masyarakat umum, dan sebagai salah satu sarana pariwisata di Jogjakarta.
2. Kegiatan yang diwadahi museum fotografi adalah:
 - a. Kegiatan utama, meliputi kegiatan pameran dan kegiatan penelitian
 - b. Kegiatan pengelola
 - c. Kegiatan penunjang
 - d. Kegiatan servis
3. Teknik *multi ekspos* merupakan salah satu teknik dalam fotografi yang mempunyai keseimbangan komposisi dari elemen-elemen pembentuk gambar sehingga memberi kesan lebih hidup pada sebuah foto. Keseimbangan komposisi tersebut bisa tercapai bila memenuhi lima syarat, antara lain kontras, penonjolan, pengulangan, keseimbangan atau proporsi, dan keterpaduan (*unity*), dan diwujudkan ke dalam penampilan bangunan museum fotografi.
4. Sedangkan penampilan bangunan merupakan bagian dari pembentukan citra bangunan yang dipengaruhi oleh bentuk, fasade, material, struktur, tekstur, warna, posisi dan orientasi, serta aspek visual. Selain faktor-faktor tersebut penampilan bangunan juga dipengaruhi oleh cahaya, sirkulasi dan lingkungan sekitar bangunan tersebut berada.
5. Dari uraian diatas maka, kriteria sebagai pedoman penentu karakteristik *multi ekspos* pada bangunan museum fotografi diwujudkan dengan urutan-urutan (*sequence*), irama, keterpaduan (*unity*), dan keseimbangan.
6. Keterpaduan (*unity*) dan keseimbangan diterjemahkan ke dalam bentuk tatanan massa, urutan-urutan (*sequence*) akan diterjemahkan ke dalam sistem sirkulasi bangunan dan tata ruang diwujudkan untuk membentuk keterpaduan

(*unity*) yaitu untuk mendukung adanya keterpaduan pada tata massa, sedangkan irama diterjemahkan pada fasade museum fotografi.

