

BAB IV ANALISIS PERMASALAHAN

4.1. Analisis Penentuan Materi Pameran

Untuk menentukan materi pameran maka terlebih dahulu ditentukan/dikelompokkan isi/objek materi museum berdasarkan periode/style.. Pengelompokkan tersebut berdasarkan pada pengertian arsitektur (lihat halaman 11) dan perkembangan arsitektur yang ada di Indonesia (lihat halaman 13-25), yang masing-masing periode/style dilihat dari segi bentuk, fungsi dan teknologi.

Dari hasil analisis terhadap pengelompokkan materi museum kemudian dianalisis lebih lanjut berdasar pada masing-masing segi (fungsi, bentuk, dan teknologi) dan ditentukan teknik komunikasi yang akan disajikan sebagai media komunikasi serta ruang yang dibutuhkan pada museum, sebagai wujud dari teknik komunikasi yang disajikan.

4.1.1. Pengelompokkan Materi

Penentuan materi museum dikelompokkan berdasar pada sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia dan faktor-faktor perwujudan karya arsitektur, dapat dilihat pada Tabel. 4.1.

Tabel 4.1. Analisis Pengelompokkan Materi Museum

Periode	Fungsi	Bentuk	Teknologi
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan	Sculpture, Menhir, patung, Punden berundak, dsb.	Unsur alam: batu alam, tanah, lumpur, kayu.
2. Masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan - Monumen keabadian	Punden berundak, candi	Unsur alam: batu, alam, batu bata, tanah, lumpur, kayu.
3. Masuknya Islam	- Tempat peribadatan	Mesjid	Kayu, bambu, batu alam, terakota, sirap, dsb. Bentang-bentang pendek
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	- Tempat peribadatan - Tempat tinggal - Bangunan-bangunan umum • perkantoran • Hotel • RS • Pertokoan • sekolah, dll	- Arsitektur tradisional setempat/lokal - Arsitektur klasik - Arsitektur modern	Beton, baja, kaca. Bentang lebar
5. Jaman Kemerdekaan	- Bangunan-bangunan umum - Fungsi tunggal - Dwi Fungsi - Multi Fungsi	- Monumental - Arsitektur tradisional - Arsitektur Modern - Arsitektur Post Modern	Beton, baja, rangka, metal, plastik, dsb. Bentang lebar, struktur bangunan bertingkat.
6. Tradisional	- Rumah tinggal	- Rumah adat	Kayu, bambu, sirao, batu, dsb.

Sumber: Analisis

Berdasarkan pada Tabel 4.1. maka didapat materi museum sebagai berikut:

Tabel 4.2. Analisis Penentuan Materi Museum Berdasarkan Fungsi

Periode	Fungsi	Teknik Komunikasi	Ruang Yang Dibutuhkan
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi	- Pameran - Perpustakaan
2. Masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan - Monumen keabadian	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Audiovisual
3. Masuknya Islam	- Tempat peribadatan	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	- Tempat peribadatan - Tempat tinggal - Bangunan-bangunan umum • perkantoran • Hotel • RS • Pertokoan • sekolah, dll	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Audio visual
5. Jaman Kemerdekaan	- Bangunan-bangunan umum - Fungsi tunggal - Dwi Fungsi - Multi Fungsi	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop - Audio visual
6. Tradisional	- Rumah tinggal	- 3dimensi - Film/TV/Vidieo	- Pameran -Workshop - Pepustakaan

Sumber: Analisis

Tabel 4.3. Analisis Penentuan Materi Museum Berdasarkan Bentuk

Periode	Bentuk	Teknik Komunikasi	Ruang Yang Dibutuhkan
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	Sculpture, Menhir, patung, Punden berundak, dsb.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi	- Pameran - Perpustakaan
2. Masuknya Hindu-Budha	Punden berundak, candi	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
3. Masuknya Islam	Mesjid	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	- Arsitektur tradisional setempat/lokal - Arsitektur klasik - Arsitektur modern	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
5. Jaman Kemerdekaan	- Monumental - Arsitektur tradisional - Arsitektur Modern - Arsitektur Post Modern	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop
6. Tradisional	- Unsur alam : Kayu, bambu, sirap, batu, bata, tanah, dsb. Bentang bentang pendek	- 3 Dimensi - Artikel/Narasi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - workshop - Audio Visual

Sumber: Analisis

Tabel 4.4. Analisis Penentuan Materi Museum Berdasarkan Teknologi

Periode	Teknologi	Teknik Komunikasi	Ruang Yang Dibutuhkan
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	Unsur alam: batu alam, tanah, lumpur, kayu.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi	- Pameran - Perpustakaan
2. Masuknya Hindu-Budha	Unsur alam: batu, alam, batu bata, tanah, lumpur, kayu.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Audio Visual
3. Masuknya Islam	Kayu, bambu, batu alam, terakota, sirap, dsb. Bentang-bentang pendek	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - Film/Video/TV - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan - Audio Visual
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	Beton, baja, kaca. Bentang lebar	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - Film/Video/TV - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan - Audio Visual
5. Jaman Kemerdekaan	Beton, baja, rangka, metal, plastik, dsb. Bentang lebar, struktur bangunan bertingkat.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop - Audio Visual
6. Tradisional	Unsur alam: kayu, bambu, sirap, batu bata, terakota, tanah, dsb. Bentang-bentang pendek	- Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop - Audio Visual

Sumber: Analisis

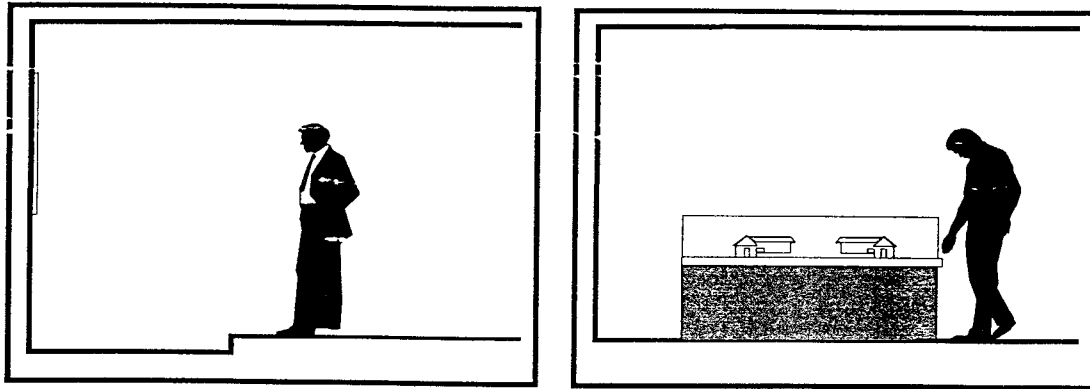
4.1.2. Sistem /Metoda Penyajian.

Apresiasi masyarakat terhadap arsitektur merupakan suatu penikmatan suatu hasil karya arsitektur/bangunan sebagai objek. Dengan dasar tersebut maka koleksi museum harus memenuhi syarat sebagai berikut :

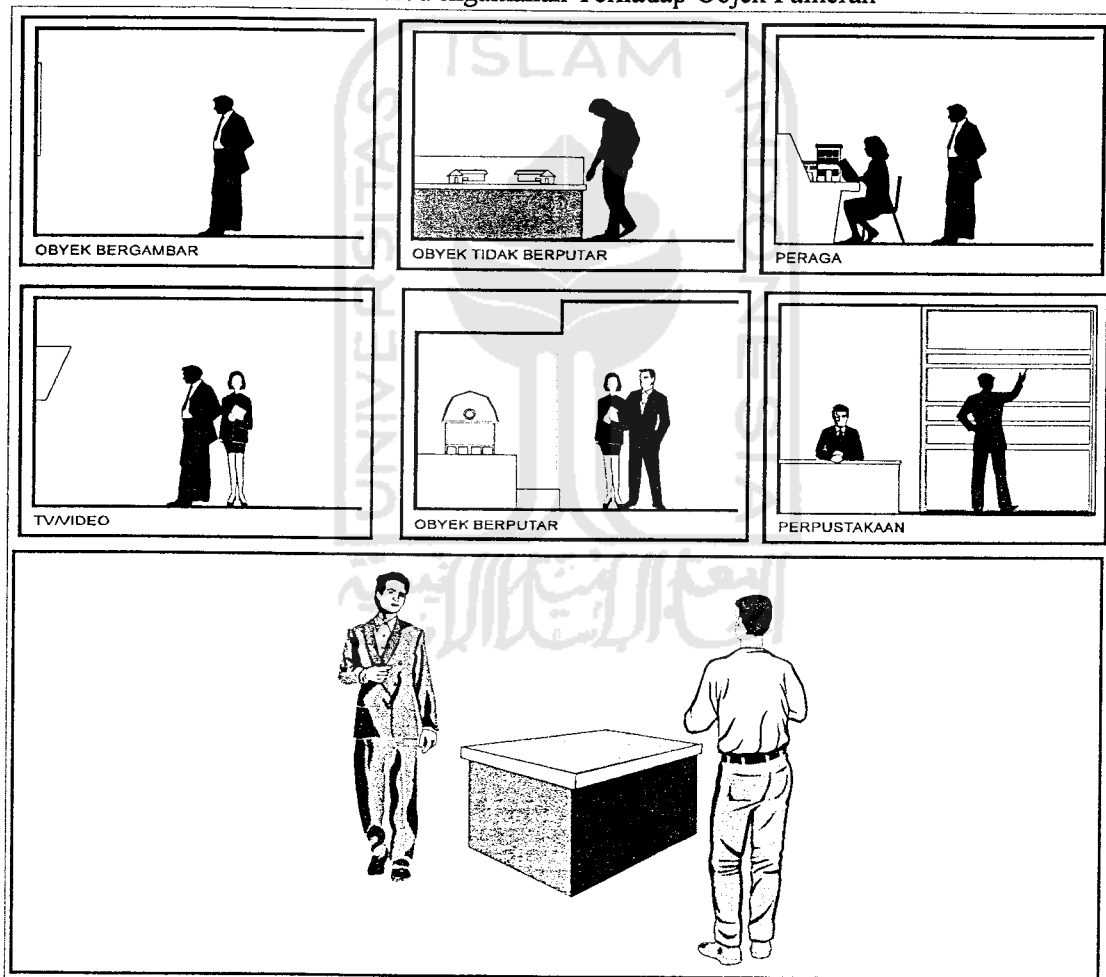
1. Dapat menimbulkan daya tarik.
2. Memiliki nilai sejarah, berdaya kreasi tinggi/indah atau bangunan yang dianggap dapat mengangkat citra indonesia.
3. Dapat menambah wawasan tentang arsitektur bagi pengunjung.

Sebagai usaha dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur dalam museum perkembangan arsitektur maka perlu diperhatikan pada metode penyajian.

1. Agar komunikasi benda dapat dimengerti oleh pengamat maka perlu adanya suatu ulasan-ulasan dalam bentuk tulisan atau penjelasan terhadap benda atau objek yang dipamerkan.
2. Agar benda pamer tidak mengalami gangguan fisik dari pengamat, maka perlu pengaman dari kaca atau dengan menaikkan atau menurunkan lantai. (lihat Gambar 4.1).
3. Komunikasi visual antara objek pameran dengan pengunjung berdasarkan pada teknik komunikasi yang dibutuhkan dalam penyampaian materi museum objek disajikan dalam bentuk 3 dimensi, 2 dimensi, audio visual, perpustakaan dan workshop (lihat Gambar 4.2.).



Gambar 4.1. Pengamanan Terhadap Objek Pameran



Gambar 4.2. Teknik Komunikasi di Dalam Museum

Untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur, maka digunakan mekanisme pelayanan secara agresif yang dapat merangsang partisipasi pengunjung dalam bentuk :

1. Hands On

Berupa penyediaan alat yang mampu memberikan informasi setelah dioperasikan.

2. Do it yourself.

Adalah segala sesuatu yang dilakukan dengan pengunjung sendiri, merupakan upaya menimbulkan rangsangan dalam hal merangsang keaktifan pengunjung, seperti memencet tombol, menggerakkan handle dan lain lain.

4.2. Analisis Tata Ruang Pameran

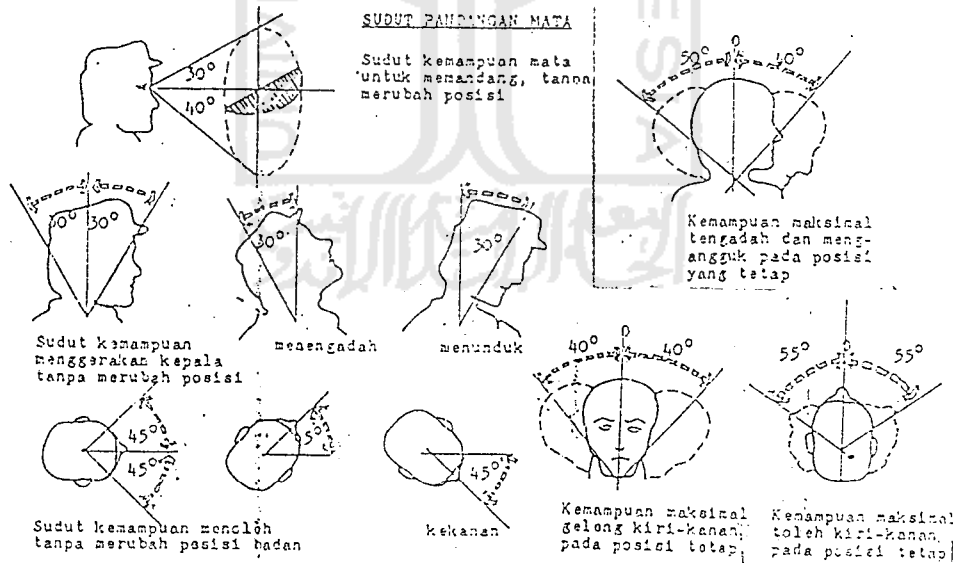
4.2.1. Kenyamanan Pandang

Agar pengunjung dapat memahami suatu obyek, maka syarat yang harus dipenuhi adalah kenyamanan pandang. Kenyamanan pandang dapat dilihat dari sudut pandangan mata seseorang dalam mengamati benda dengan baik. Sudut pandangan mata dan sudut kemampuan menoleh tanpa merubah posisi badan (lihat Gambar 4.3.).

1. Dasar Penglihatan

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

- a. Batas standar pengamat terhadap ke bawah adalah 40° , ke atas 30° .²⁰
 - b. Batas terjauh untuk pandangan ke bawah adalah 70° , ke atas 50° .
2. Dasar penglihatan manusia berdasarkan potongan horisontal adalah simetris.
- a. Batas standar pengamat untuk obyek kesamping adalah 15° , maksimum 30° untuk kepala diam
 - b. Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ke tepi adalah 100° , dan minimal 40° .
3. Dasar penglihatan dengan potensi mata simetris
- a. Batas standar pengamat terhadap obyek adalah 30° - 30° (kepala diam)
 - b. Batas pengamat terhadap obyek adalah maksimum 62° - 62° .
4. Kenyamanan Gerak area pengamatan batas maksimal pengamatan adalah 45° - 45° .



Gambar 4.3. Sudut Pandang Mata dan Sudut Kemampuan Menoleh Tanpa Merubah Posisi Badan
Sumber: Human Dimension dan Interior Space. A Source of Design Book Reference Standart

²⁰ Sutaarga, A., M., Pedoman Tata Pameran di Museum

4.2.2. Kenyamanan Gerak

Dasar pertimbangan:

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

Tahap-tahap pergerakan

1. Gerak Stasioner:

Gerak Stasioner merupakan gerak pengunjung di satu tempat ketika mengamati obyek:

- a. Faktor yang mempengaruhi adalah sifat dan macam gerakannya, yaitu: mengamati obyek dengan sikap berdiri, sendiri atau kelompok.
- b. Aspek Penunjang
 - Keleluasaan gerak, kenyamanan dan private

2. Gerak Mobiler/Sirkulasi

Merupakan jalur pergerakan pengunjung dalam melakukan pengamatan obyek ada dua macam sirkulasi, yaitu:

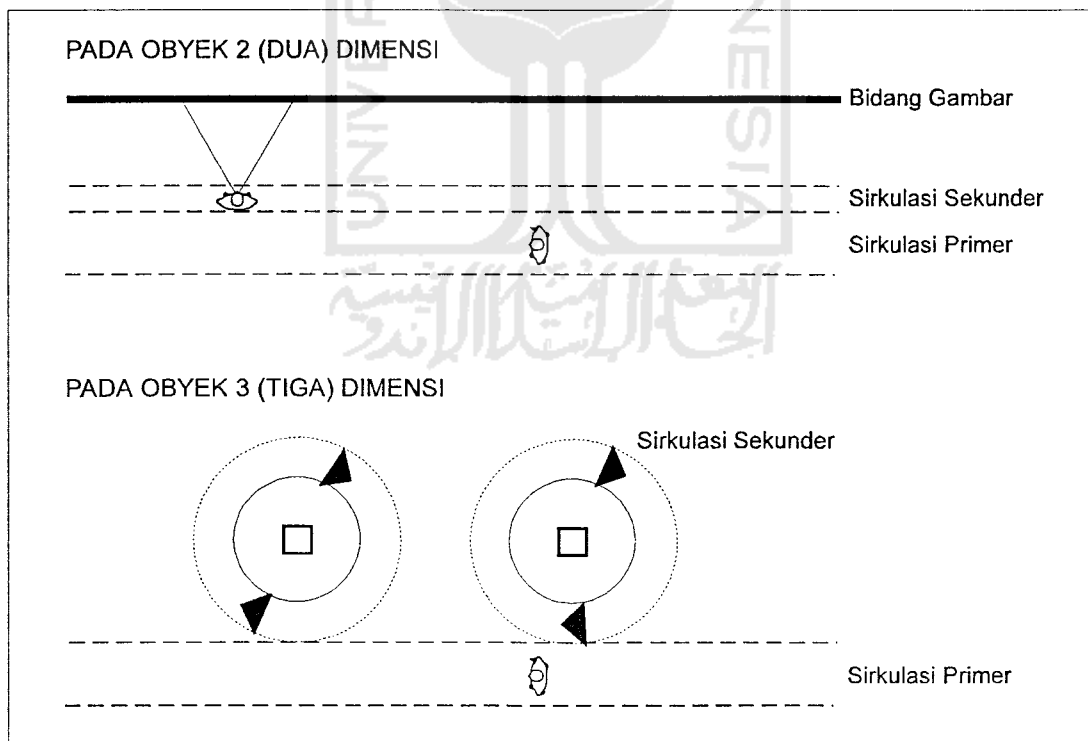
a. Sirkulasi Primer

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

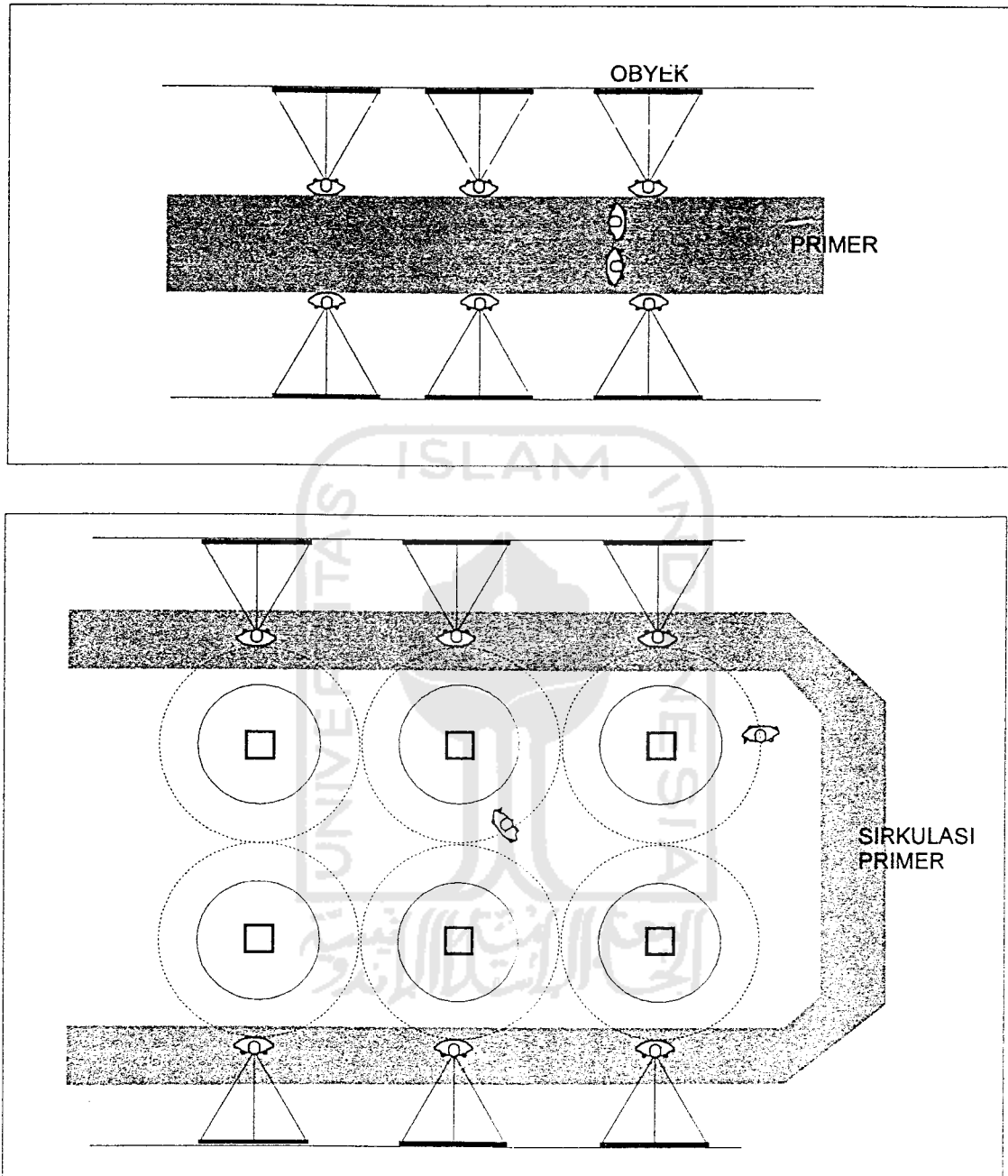
b. Sirkulasi Sekunder

Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan antar obyek yang satu dengan yang lain.

Sirkulasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4. dan Gambar 4.5.



Gambar 4.4. Skema Sirkulasi



Gambar 4.5. Area pengamatan 2 dan 3 dimensi

3. Alternatif sirkulasi primer pada ruang pameran ada dua alternatif, yaitu:

- pada tepi ruang
- pada ruang pameran

Dasar pertimbangan antara lain:

- a. kelancaran gerak antar ruang-ruang pameran
- b. Ketegasan bentuk sehingga sirkulasi jelas
- c. Fleksibel terhadap perubahan disain jalur
- d. Efektifitas penggunaan ruang pameran.

4. Tahap Interval

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

Tahap ini diperlukan untuk:

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

5. Tahap Akhir

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

Tahap akhir disini adalah:

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

4.2.3. Lelah Pengamatan

Setiap pengunjung dalam mengadakan komunikasi visual dengan benda pameran mempunyai batas lelah pengamatan. Dengan mengetahui jarak/waktu lelah pengunjung maka dapat diperhitungkan jarak maksimal sirkulasi untuk ruang pameran. Berdasarkan banyaknya obyek, yakni 30 - 40 obyek, maka waktu yang dibutuhkan untuk pengamatan biasa adalah 30 - 40 menit dan 40 - 120 menit untuk pengamatan serius (Thesis Tarigan).

4.2.4. Analisis Sirkulasi

Di dalam kelompok kegiatan peragaan benda pameran, terdapat dua macam sirkulasi, yaitu:

1. Sirkulasi primer, yaitu sirkulasi yang terbentuk akibat dari pergerakan pengunjung dari suatu ruang ke ruang lain (sirkulasi antar ruang).
2. Sirkulasi sekunder, yaitu sirkulasi yang terbentuk akibat pergerakan dari satu sub ruang ke sub ruang lain dalam satu ruang atau satu benda pameran ke benda pameran lain dalam satu ruang.

4.2.4.1. Sirkulasi Primer (Sirkulasi Antar Ruang)

Tujuan analisis ini adalah mencari pola sirkulasi antar ruang yang sesuai dengan:

1. Sistem pengelompokan benda pameran
2. Persyaratan lelah pengamatan (tahap relaksasi)
3. Sistem kontrol

Terlebih dahulu akan dikemukakan batasan macam ruang ditinjau dari fungsi yang termasuk kelompok kegiatan pameran adalah:

1. Hall (r. entrance), ruang yang digunakan sebagai ruang penerima
2. Ruang pameran yaitu ruang yang digunakan sebagai komunikasi visual secara langsung antara pengunjung dan benda pameran

3. Ruang pergerakan yaitu ruang yang digunakan untuk relaksasi/selingan dalam komunikasi visual pengunjung dimana terdapat kegiatan duduk, santai dan penyegaran

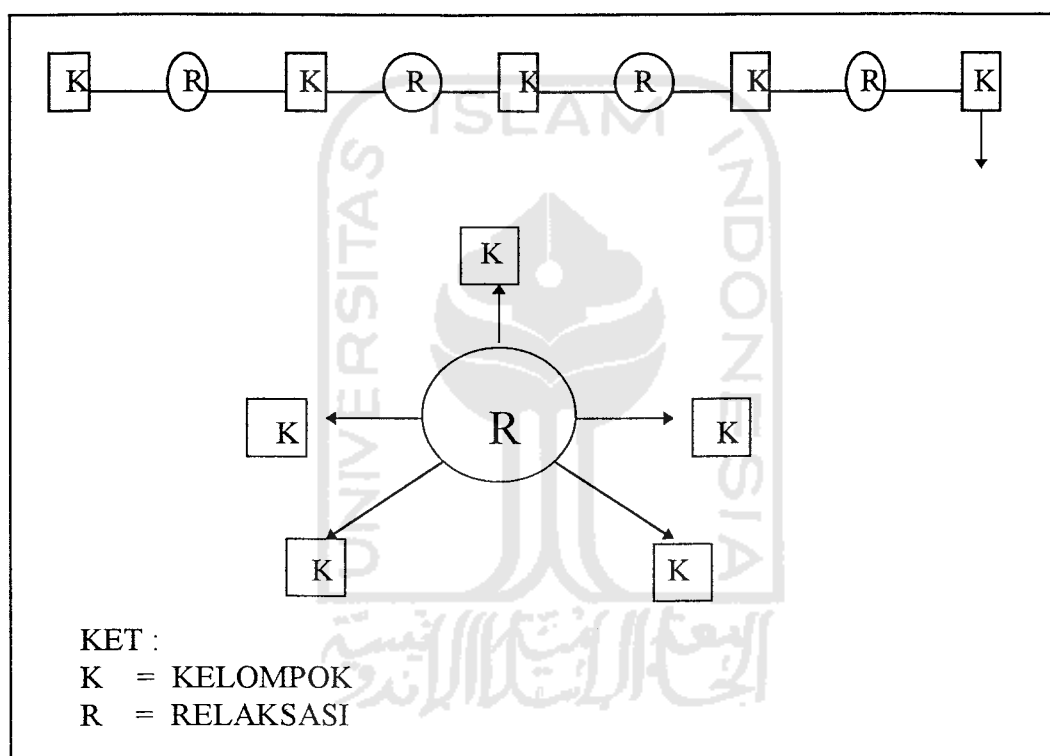
A. Sirkulasi Primer Berdasarkan Sistem Pengelompokan Benda Pamer

1. Tahap pengamatan benda pameran adalah penyajian benda pameran dilakukan secara berurutan dengan tujuan agar pengunjung dapat mengetahui perkembangan di Indonesia secara runtut.
2. Semua benda pameran mempunyai tema sendiri dan kedudukan yang setingkat. Tidak ada benda pameran dengan tema yang lebih dominan dimana kelompok lain hanyalah sebagai pelengkap/pendukung. Setiap kelompok saling berkaitan dengan kelompok lainnya.

B. Sirkulasi Primer Berdasarkan Lelah Pengamatan

Setiap pengunjung dalam mengadakan komunikasi visual dengan benda pameran mempunyai batas lelah pengamatan maka dalam hal ini pengunjung memerlukan istirahat dalam menghayati benda pameran agar tidak jenuh. Tahap relaksasi adalah tahap santai, maka karakter ruang sedapat mungkin menangkap seluruh suasana kegiatan pameran yang berbeda di setiap ruang. Dengan adanya ruang relaksasi dapat dimanfaatkan sebagai ruang penerima dan pembagi sirkulasi serta pemersatu ruang-

ruang pameran. Sirkulasi ruang relaksasi (lihat Gambar 4.6.), dapat dilakukan dengan dua cara yaitu diantara ruang pameran dengan pertimbangan pemilihan sirkulasi primer berdasarkan sistem pengelompokkan benda pamer dan ruang relaksasi dengan pertimbangan berdasarkan sebagai ruang penerima dan pengarah pada kelompok ruang pameran.

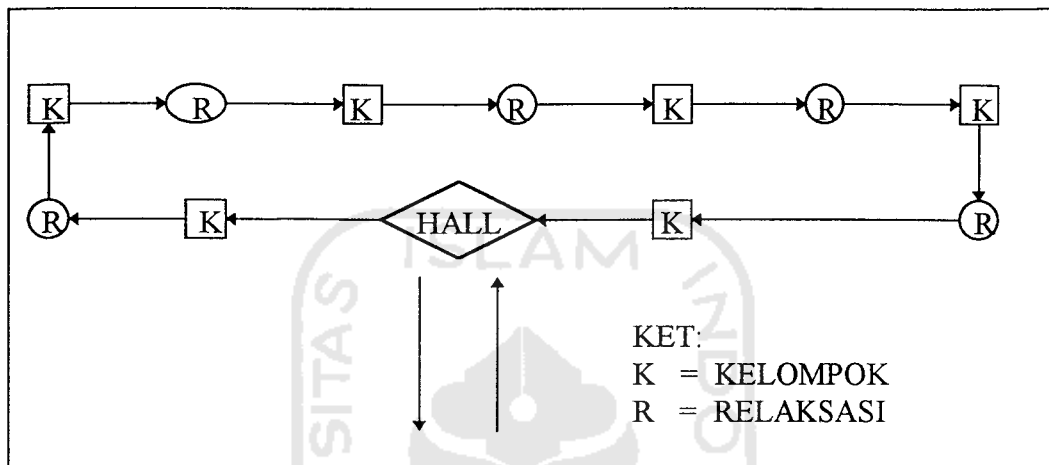


Gambar 4.6. Sirkulasi Ruang Relaksasi

C. Sirkulasi Primer Berdasarkan Sistem Kontrol

Sistem kontrol yang dimaksud di sini adalah sistem kontrol terhadap pengunjung untuk menagguulangi bahaya terhadap pencurian maupun pengrusakan benda pamer.

Dengan menggunakan sistem sirkulasi pengunjung yang terpusat (lihat Gambar 4.7.), dimana tempat masuk pengunjung dan tempat keluar pengunjung yang sama (hall) maka sistem pengontrolan akan lebih mudah.



Gambar 4.7. Sirkulasi Primer Berdasarkan Sistem Kontrol

4.2.4.2. Sirkulasi Sekunder (Sirkulasi di Dalam Ruang Pameran)

Fungsi dari sirkulasi sekunder ini adalah merupakan jalur perpindahan pengunjung antar benda pameran atau antar kelompok benda pameran dalam satu ruang. Sehingga arus sirkulasi pengunjung dalam melihat pameran menjadi lancar dan sirkulasi jelas, tidak terjadi 'crossing' sirkulasi.

4.2.5. Penghawaan

Sistem penghawaan udara dimaksudkan untuk memberi kenyamanan bagi pengunjung dan karyawan pengelola dalam melakukan aktifitasnya masing-masing,

disamping itu juga untuk keawetan benda-benda koleksi peraga, persyaratan temperatur ideal harus dipenuhi untuk mencapai kenyamanan:

- Suhu ruang : 22° - 25°
- Kelembaban : 40% - 50%
- Kebutuhan udara bersih :30 - 50 m³/jam/orang
- Volume udara : 100 - 200 kubic feet/orang

(Mangunwijaya, YB, Fisika Bangunan, 1980)

A. Penghawaan Alami

Sistem pengkondisian udara secara alami dipergunakan pada ruang-ruang yang bersifat pelayanan dan ruang terbuka.

Keuntungan dan kerugian penggunaan penghawaan alami adalah hemat energi, hemat biaya dan bersifat alami. Kerugiannya adalah temperatur dan kelembaban tidak terkontrol tergantung dengan cuaca, angin dan waktu.

B. Penghawaan Buatan

Pemakaian udara secara buatan terutama dimaksudkan untuk mengkondisikan udara sehingga dapat dicapai temperatur ideal dalam ruangan sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini dimaksudkan juga untuk menjaga alat peraga dari kerusakan yang disebabkan oleh temperatur dan kelembaban yang tidak terkontrol.

Keuntungan pada sistem ini adalah temperatur dan kelembaban dapat terkontrol sesuai dengan kebutuhan, sirkulasi udara teratur dan dapat merata keseluruh ruangan, tidak tergantung pada cuaca dan waktu. Adapun kerugiannya adalah biaya operasionalnya yang mahal

4.2.5 Pencahayaan

Penerangan merupakan hal yang sangat penting bag suatu bangunan peragaan atau pameran. Menurut sumbernya dapat dibedakan menjadi dua sumber yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

A. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami mengandung sinar ultra violet. Penggunaannya dimanfaatkan untuk ruang-ruang yang tidak berhubungan dengan benda-benda peraga yang peka terhadap sinar uktra violet. Penggunaan penerangan alami pada ruang-ruang yang berhubungan dengan obyek peraga diupayakan menghindari sinar matahari yang bersifat langsung. Cara yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Memberikan rintangan agar sinar matahari tidak langsung mengenai obyek peraga.
- Meletakkan bukaan tidak berada persis pada lintasan matahari.
- Memberikan rintangan transparan agar sinar matahari langsung mengenai obyek peraga.

B. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan hasil budidaya manusia manusia memberikan penerangan pada suatu ruangan. Kegunaan penerangan buatan untuk mengupayakan mendramatisir ruangan, menghidupkan suasana, menciptakan suasana tertentu, menambah nilai estetika, dan tuntutan karakter tertentu. Hal yang perlu diperhatikan adalah :

- Kuantitas/jumlah cahaya pada permukaan tertentu lighting level.
- Distribusi kepadatan cahaya (luminance distribution).
- Arah pencahayaan dan pembentukan bayangan (light directionality and shadow).
- Wana cahaya dan refleksi warnanya (light colour and colour rendering).
- Pembatasan agar cahaya tidak menyilaukan mata limination of glare)

4.3. Analisis Ungkapan Bentuk Fisik Bangunan

Analisis ungkapan bentuk fisik bangunan berdasarkan pada:

1. Essensi perkembangan arsitektur
2. Essensi fungsi bangunan
3. Adaptasi arsitektur Lombok

4.3.1. Essensi Perkembangan Arsitektur

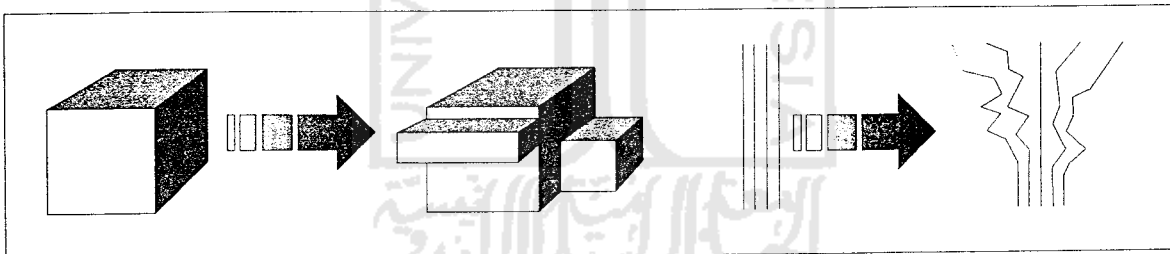
Ada tiga unsur pokok, yaitu:

1. Adanya sesuatu yang tumbuh dan bergerak, dan sesuatu yang tidak presisi sama.
2. Dinamis, tak terduga/kontradiktif, bebas dan kreatif.
3. Sesuatu yang tidak beraturan.

Dari tiga unsur pokok di atas maka sifat dan karakter perkembangan arsitektur yang akan disimbolkan adalah:

1. Tumbuh dan bergerak.

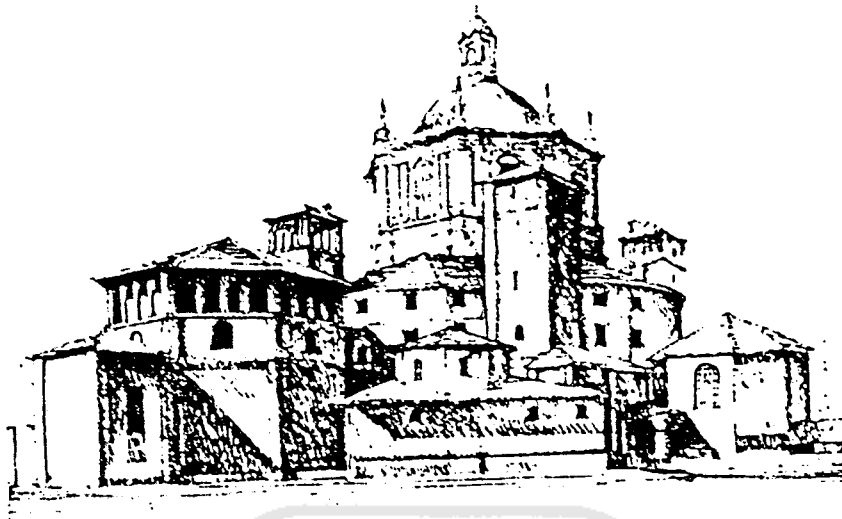
Perwujudannya memberikan kesan adanya suatu perkembangan kesamping dan keatas dan kesan yang menunjukkan adanya suatu pergerakan yang diwujudkan dengan bentuk yang tidak merata (lihat Gambar 4.8.)



Gambar 4.8. Kesan Tumbuh dan Bergerak
Sumber: Architecture Form, Space and Order

2. Dinamis

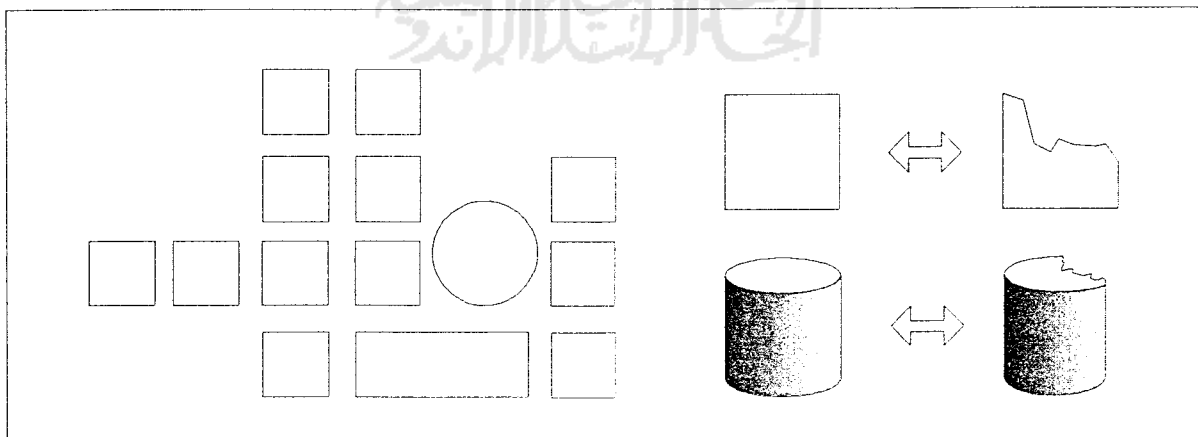
Menunjukkan kesan tidak monoton, komposisi menunjukkan bangunan belum selesai (lihat Gambar 4.9.)



Gambar 4.9. Bentuk Dengan Kesan Dinamis
Sumber: Architecture Form, Space and Order

3. Tidak Terduga dan Tidak Presisi

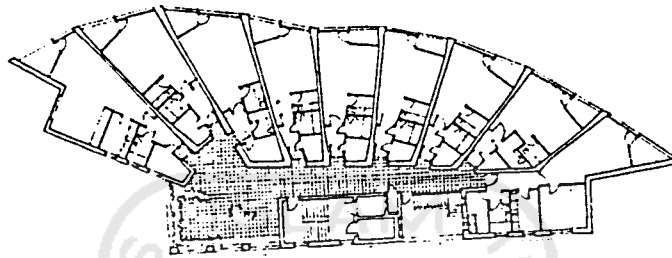
Terwujud dalam bentuk dengan sisipan-sisipan bentuk yang berbeda/kontras dan pemakaian bentuk-bentuk yang tidak selesai (lihat Gambar 4.10.)



Gambar 4.10. Bentuk Tidak Terduga, Tidak Sempurna
Sumber: Architecture Form, Space and Order

4. Bebas dan Tidak Beraturan

Terungkap dalam bentuk modul dan pola yang tidak mempunyai aturan atau batasan yang mengikat, misalnya: pola grid untuk struktur dan modul ruang (lihat Gambar 4.11.)



Gambar 4.11. Bentuk Dengan Kesan Bebas
Sumber: Architecture Form, Space and Order

4.3.2. Essensi Fungsi Bangunan

Fungsi dasar museum ada dua, yaitu:

1. Museum sebagai lembaga
2. Museum sebagai Obyek Arsitektur

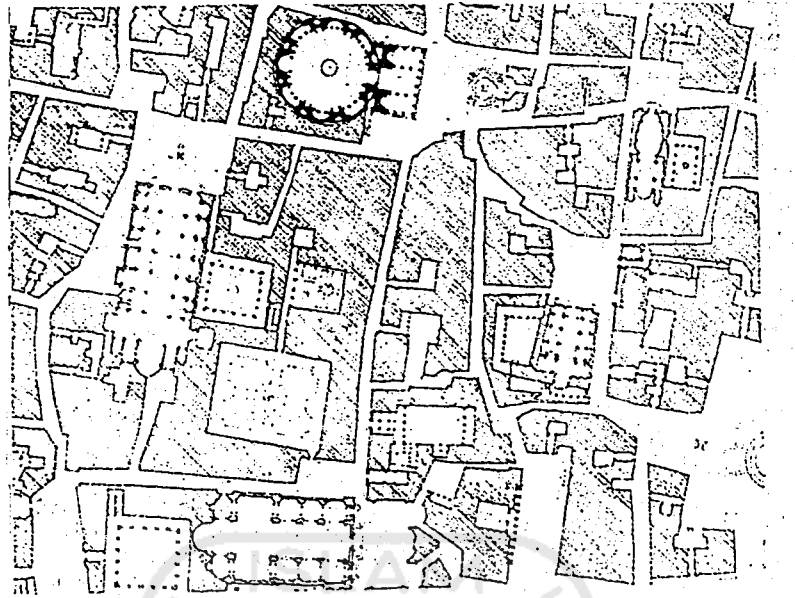
Melihat pada fungsi dari museum dapat dijadikan sebagai berikut:

1. Cenderung bertahan sebagai Monumen
2. Berperan membentuk karakter tempat

Berdasar pada hal tersebut, maka aspek yang dapat dikembangkan adalah:

1. Menarik Perhatian

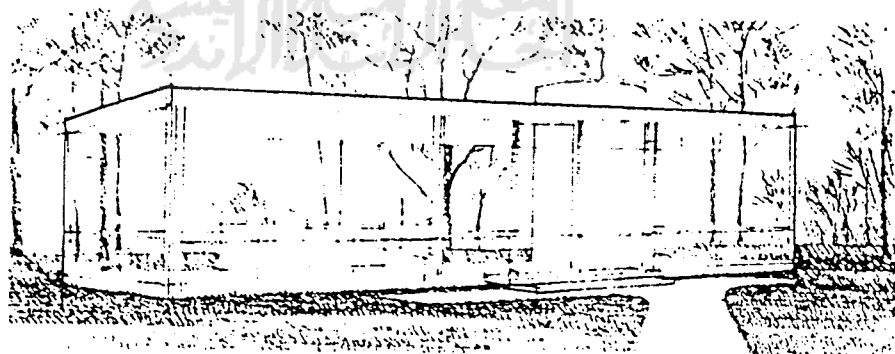
Daya tarik dapat didapatkan karena sesuatu yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya (lihat Gambar 4.12.).



Gambar 4.12. Menarik Perhatian
Sumber: Architecture Form, Space and Order

2. Penampilan Terbuka

Dicapai dengan memperlihatkan bagian dalam bangunan dengan cara memakai bidang transparan. Elemen yang dipergunakan adalah entrance dan facade (lihat Gambar 4.13.)

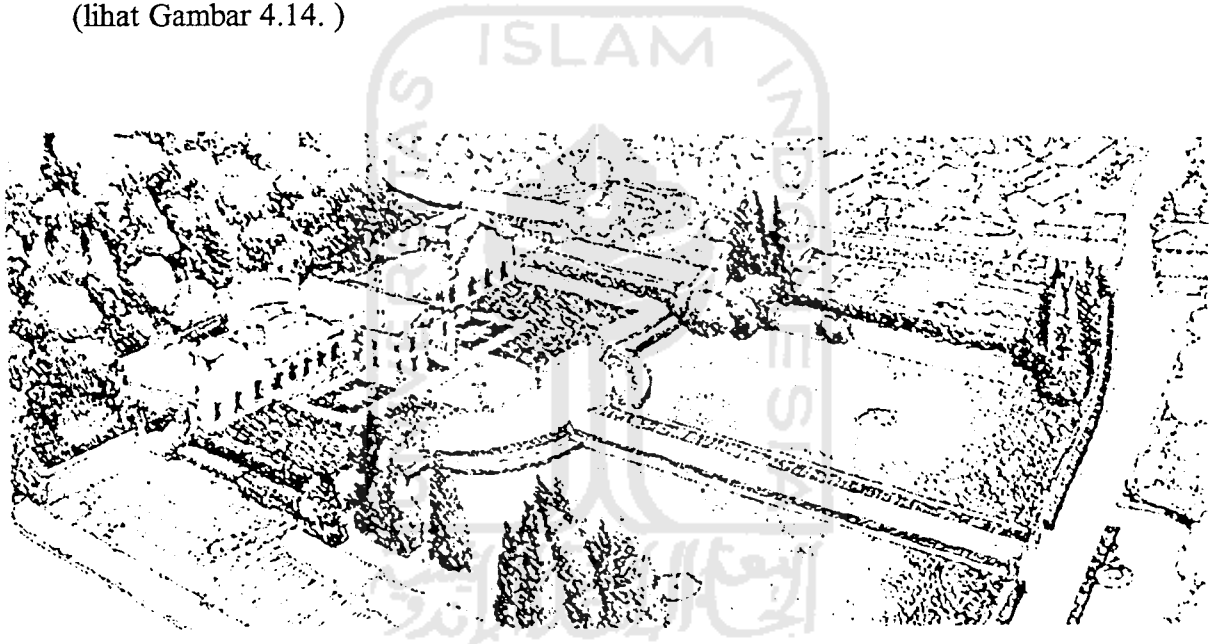


Gambar 4.13. Penampilan Terbuka
Sumber Architecture Form, Space and Order

3. Penampilan Mengundang dan Menerima

Kesan mengundang dan menerima dilihat dari arah kedatangan pengunjung, diwujudkan pada orientasi dan entrance.

Pengunjung, menyiratkan harapan akan kedatangan, sehingga bangunan terkesan menerima. Hal tersebut diungkapkan pada plaza yang menerima atau menyongsong (lihat Gambar 4.14.)



Gambar 4.14. Mengundang dan Menerima
Sumber: Architecture Form, Space and Order

4.3.3. Adaptasi Arsitektur Lombok

Secara fisik agar bangunan tidak lepas dari lingkungannya, maka terjadi adaptasi arsitektur Lombok, yaitu dengan pemanfaatan bentuk-bentuk elemen bangunannya yang diungkapkan melalui entrance bangunan.



4.4 Kesimpulan.

Dari analisis dan uraian pada bab bab terdahulu dari permasalahan yang di ungkapkan, yaitu penentuan pameran dan tata pameran yang dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur, serta ungkapan bentuk fisik bangunan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Agar masyarakat lebih mengetahui/ mengenali, memahami, mengerti dan memberikan penilaian terhadap arsitektur, maka materi pameran berisi objek sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia yang mana masing periode dilihat dari segi fungsi, bentuk dan strukturnya.

Dan agar terjadi suatu komunikasi terhadap objek pameran dalam upaya membantu meningkatkan/menimbulkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur maka sistem / metode penyajian dibuat dengan tujuan untuk merangsang keaktifan pengunjung dalam mengamati seperti memencet tombol, menggerakkan handle, dll.

2. Agar dapat mendukung komunikasi visual, maka harus diperhatikan tata letak objek pameran sedemikian rupa sehingga mampu menggairahkan pengunjung untuk betah/ kerasan berada didalamnya untuk menghayati objek pameran. Hal yang diperhatikan adalah jarak amatan pengunjung dengan objek, gerak sirkulasi pengunjung, dan hal tersebut perlu diitunjang dengan sistem pencahayaan dan penghawaan.
3. Untuk perumusan bentuk fisik dari bangunan museum perkembangan arsitektur di Indonesia adalah mengungkap karakter fungsi museum yang bersifat terbuka dan

menerima dan mengundang. Selain hal tersebut bangunan museum juga mengungkap falsafah perkembangan arsitektur yang menyebar/ berkembang.

Mengingat museum berlokasi di Lombok, maka adaptasi terhadap fisik bangunan adalah dengan memasukkan/ memanfaatkan elemen elemen bangunan

