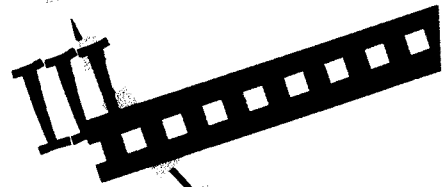


BAB

III



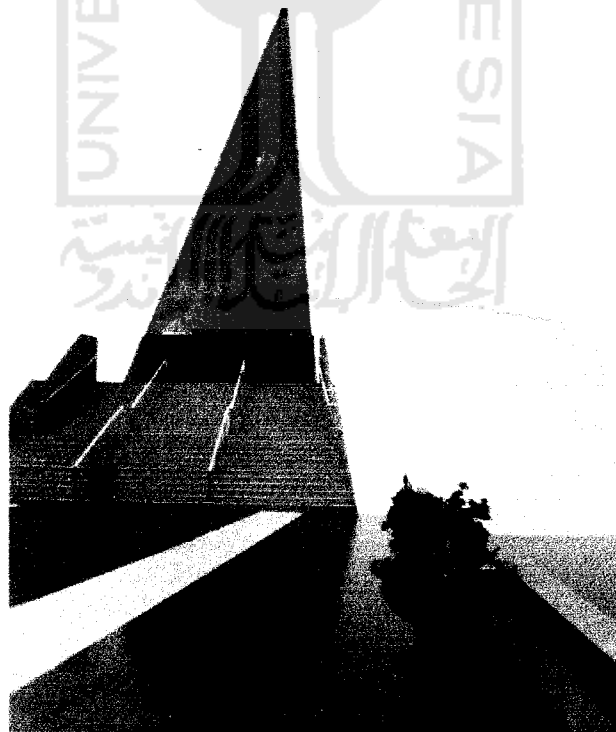
BAB III

TINJAUAN TEORITIS GALERI INTERAKTIF DAN POLA SIRKULASI

3.1. STUDI KASUS BANGUNAN MUSEUM

Studi parameter ini dilakukan pada bangunan museum atau bangunan-bangunan dengan fungsi yang mirip atau menyerupai. Beberapa studi kasus yang coba dibahas ialah pada bangunan di Indonesia dan diluar negeri yang bertaraf international. Studi kasus disini lebih diarahkan pada detail-detail konsep sebuah galeri yang menarik, dalam artian dikemas denga cara yang tidak konvensional. Juga pada pengolahan pola sirkulasi yang atraktif dan mampu menghilangkan rasa bosan yang mungkin dialami oleh para pengunjung.

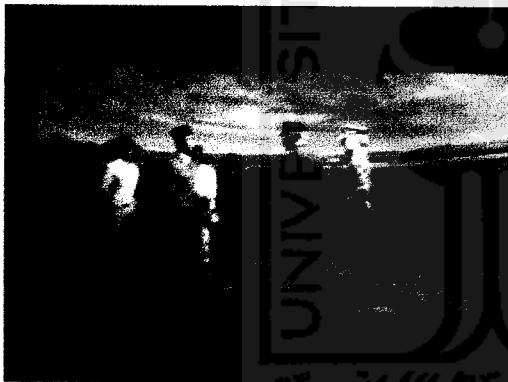
3.1.1. MONUMEN JOGJA KEMBALI



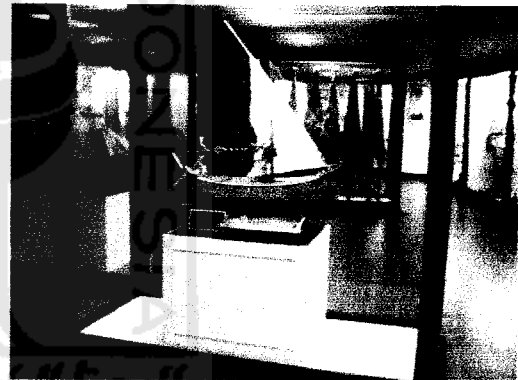
Pemilihan Monumen Jogja Kembali sebagai tolak ukur perama ialah pertama karena bangunan ini berada di Indonesia, sehingga bisa diketahui

sejauh mana kemajuan teknologi yang digunakan oleh sebuah museum didalam negeri. Kedua karena monumen ini memiliki galeri yang dikemas secara tidak biasa, utamanya pada lantai dua. Dimana di lantai ini terdapat gallery yang dikemas dalam skala yang sebenarnya dan dikondisikan seakan-akan pengunjung sedang menyaksikan sendiri secara langsung setiap kejadian di masa perjuangan, sehingga para pengunjung bisa sedikit merasakan suasana pada waktu kejadian itu tengah berlangsung dan secara emosional merasakan atau berempati pada masa itu.

Hal semacam inilah yang coba disajikan pada museum bahari nanti. Yaitu pengunjung tidak hanya melihat, tapi juga mengalami hal-hal atau pengalaman lain yang melibatkan indera lain seperti peraba, penciuman, dan indera lainnya, yang memberikan kontribusi dalam mempermudah pengunjung menerima informasi yang ada.

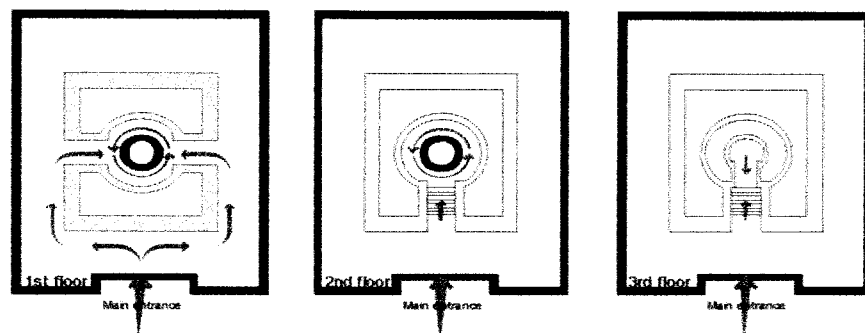


Galeri non conventional



Galeri conventional

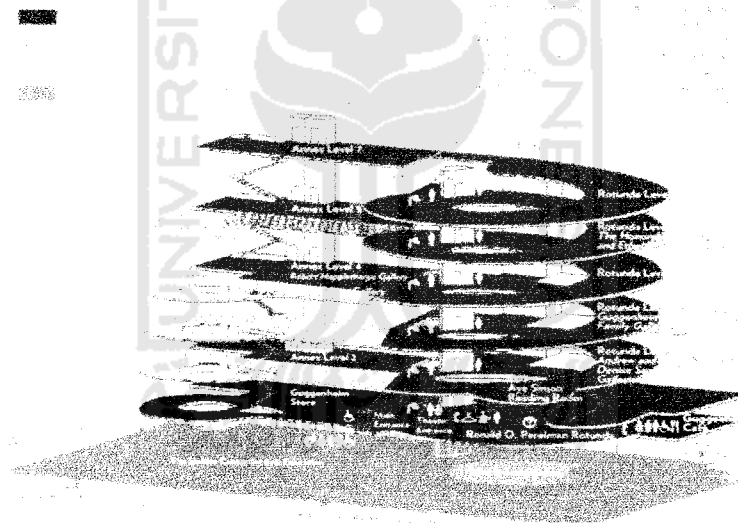
Sedangkan dari sisi sirkulasi yang diterapkan masih tergolong biasa atau belum adanya permainan sirkulasi yang cukup atraktif.



Pada dasarnya pola sirkulasi yang dipakai pada bangunan monumen Jogja kembali ini adalah linier. Hanya saja bentuk bangunan yang berupa lingkaran, maka alurnya mengikuti ruang dalam yang terbentuk yaitu berupa lingkaran, dan ini dipakai di lantai dasar dan lantai 1.

3.1.2. GUGGENHEIM MUSEUM (Frank Lloyd Wright)

Museum ini berbentuk spiral yang menerus, memungkinkan pengunjung lebih mudah dalam menikmati benda pameran yang ada, karena pola sirkulasi yang ada sangatlah sederhana sehingga pengunjung tinggal mengikuti pola sederhana yang ada dan menikmati pameran dengan lebih santai karena perhatian tidak tersita oleh kerumitan yang mungkin ditimbulkan oleh pola sirkulasi.



Analisa terhadap museum guggenheim :

1. Pada bangunan ini terdapat dua sarana penghubung keruang-ruang gallery yaitu berupa lift sebagai alat transportasi utama dan tangga manual sebagai pelengkap.
2. Adanya tangga manual sebagai alternatif transportasi memungkinkan pengunjung untuk memilih kelompok pameran yang ingin dikunjungi tanpa harus melalui semua pameran yang ada.

3. Ruang pameran yang berbentuk koridor serta menerus (melingkar), akan membuat pengunjung menjadi lebih teratur.
4. Bentuk bangunan yang melebar keatas dan material atap dari bahan transparan mampu memasukkan cahaya dan menyebarkan secara merata dan maksimal.

3.2. PENGERTIAN GALERI INTERAKTIF

3.2.1. GALERI

Menurut arti katanya sendiri Galeri memiliki pengertian serambi, balkon, balai atau gedung kesenian (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Sedang menurut definisi galeri sendiri sering dikaitkan hubungannya dengan dunia seni atau pameran seni, sehingga bisa diartikan sebagai balai atau wadah kegiatan apresiasi terhadap karya seni, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi, yang mana berfungsi sebagai sarana komunikasi antara seniman dengan masyarakat peminat seni. Sedangkan menurut yang tertulis dalam *Encyclopedia of America Arch* galeri seni adalah sebuah wadah yang menampung kegiatan informasi, memamerkan hasil karya seni dan edukasi tentang seni yang dikomunikasikan kepada masyarakat dalam bentuk media yang bersifat rekreatif. Sedang menurut *Dictionary of Arch and Construction* galeri adalah ruang kecil yang digunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktik untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.

3.2.2. INTERAKTIF

Interaktif berasal dari kata kerja interact yang mempunyai makna bergaul atau pengaruh mempengaruhi (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Atau bisa juga dari kata benda interaction yang berarti hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Dalam hubungannya dengan galeri pada kasus museum bahari ini, interaktif bisa diartikan sebagai terjadinya proses dimana pengunjung mendapat pengalaman keterlibatan langsung dengan galeri yang ada, atau keterlibatan dengan benda pameran yang ada pada gallery itu,

atau juga keterlibatan dengan suasana dari tema ruang galery yang didesain supaya benar-benar dapat dirasakan oleh indera manusia (pengunjung). Jadi pengertian dari interaktif sendiri tidak hanya fokus pada hubungan timbal balik, melainkan juga bisa diartikan sebagai keterlibatan secara langsung indera manusia terhadap benda-benda pameran atau suasana ruang gallery yang didesain dengan karakter dan tema ruang tersendiri. Sehingga tujuan agar pengunjung mendapatkan pengalaman atau kesan mendalam bisa dicapai dan melalui bantuan kesan-kesan yang mendalam itu tadi diharapkan setiap pengunjung mampu merekam setiap atau beberapa informasi yang diperoleh dengan kuat dan mudah.

3.2.3. KESIMPULAN

Dari beberapa sumber pengertian gallery dan pengertian dari interaktif maka dapat disimpulkan bahwa Gallery Interaktif ialah sebuah wadah atau ruang yang digunakan untuk memamerkan atau menginformasikan sebuah hasil karya atau benda kepada pengunjung atau penikmat dengan metoda yang lebih bisa memberikan kesempatan pada pengunjung untuk mengalami keterlibatan secara langsung terhadap objek pameran, gallery, maupun mengalami kesan tersendiri secara lebih mendalam dengan tema ruang gallery

3.3. PERAN GALERI INTERAKTIF

Alasan dan tujuan dari diadakannya galeri interaktif dalam sebuah museum dilatar belakangi oleh tujuan museum yaitu sebagai sarana informasi dan sarana rekreasi dan kemampuan manusia dalam menerima informasi. Dengan tujuan museum untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, maka diharapkan masyarakat (pengunjung) bisa menerima informasi yang ada dengan suasana rekreasi yang menyenangkan. Dan untuk itu, berdasarkan beberapa media cetak, ada sebuah cara belajar yang mampu mempertahankan memori atau kemampuan yang sudah dipelajari dalam waktu yang relative lama yaitu *experiential learning* atau belajar dengan pengalaman, dan disinilah gallery interaktif ini berperan. Yaitu melalui gallery, dan ruang gallery yang didesain atau dirancang agar pengunjung bisa mengalami atau terlibat secara langsung atau merasakan langsung suasana yang ada sehingga diharapkan bisa meninggalkan kesan tersendiri dan dapat membantu pengunjung untuk mengingat dan menerima secara mudah dan menyenangkan informasi-informasi yang ada. Singkatnya gallery interaktif ini diadakan untuk mempermudah dalam menerima atau mengeksplorasi informasi yang ada dan tentu saja dengan metoda yang menyenangkan.

3.4. PENGERTIAN DARI POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

3.4.1. PENGERTIAN POLA SIRKULASI

Pola bisa diartikan sebagai aturan atau suatu hal yang memiliki karakter khusus yang sifatnya teratur berdasarkan aturan tersendiri. *Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai 'TALI' yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling terhubung (Arsitektur: Bentuk, Ruang & Susunannya – Francis D.K Ching, Ir. Paulus Hanoto Adjie).*

Sedang sirkulasi berasal dari kata benda *circulation* yang memiliki makna peredaran (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Bisa ditegaskan disini bahwa sirkulasi memiliki ciri bergerak, baik dalam kecepatan konstan maupun tidak.

Jadi dalam kasus museum bahari ini, pola sirkulasi bisa diartikan sebagai alur pergerakan atau peredaran (benda/manusia) yang mengikuti aturan-aturan tertentu, seperti lurus, melingkar, menerus, bolak-balik, dsb.

Macam pola sirkulasi :

1. LINIER semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kisaran (loop).
2. RADIAL bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.
3. SPIRAL suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.
4. GRID terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan segi empat.
5. NETWORK suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.
6. KOMPOSIT pada kenyataannya sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola diatas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.

Kemungkinan museum bahari akan menggunakan system sirkulasi komposit. Pada area didalam bangunan atau area gallery akan didominasi system sirkulasi linier. Ini dimaksudkan untuk memudahkan pengunjung mengikuti alur dari ruang-ruang gallery yang ada.

3.4.2. KESIMPULAN

Dari pengertian-pengertian diatas, Pola sirkulasi yang rekreatif adalah alur pergerakan atau peredaran benda atau manusia dengan aturan tertentu dan memiliki kemampuan untuk mereshfresh kondisi pengunjung menjadi kembali seperti keadaan semula melalui hal-hal yang menarik. Dalam kasus museum

bahari ini, perancangan sirkulasi antar ruang akan diimplementasikan dengan melibatkan ruang luar / elemen penyusun ruang luar, yaitu angin / udara, air / ombak, dan pantai / pasir / kerikil karang.

3.5. TUJUAN DARI POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

Dilatar belakang oleh permasalahan yang sering dihadapi museum-museum di Indonesia, dimana sirkulasi dibuat tanpa mempertimbangkan lebih jauh bahwa system sirkulasi didalam bangunan merupakan aspek penting yang turut menentukan kelangsungan dari museum itu sendiri. Dari banyak penyebab sepiunya museum, diantaranya ialah pola sirkulasi yang kurang baik. Dalam artian sirkulasi tersebut tidak memiliki pola yang jelas, sehingga pengunjung merasa cepat lelah dan ditambah lagi tidak adanya hal menarik disepanjang sirkulasi yang dilalui. Hal menarik disini tidak berarti hanya terpusat atau berhubungan dengan benda atau kegiatan saja, melainkan bisa juga pada pergantian suasana. Baik itu berupa perubahan material bangunan (tekstur), pencahayaan, adanya perubahan suhu/temperature, bau-bauan, warna, atau pergantian elemen lain yang setidaknya akan memberikan suasana baru/refreshing bagi pengunjung yang melaluinya. Sehingga dengan demikian walaupun secara fisik pengunjung mengalami kecapaian, tapi karena adanya pergantian suasana, secara mental/psikis pengunjung merasakan hal-hal baru disetiap tahap sirkulasi yang mereka lalui, sehingga tidak merasa cepat lelah dan dapat terus menikmati kunjungan mereka ke museum.