

BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM

2.1. Pengertian Museum

Pengertian Museum menurut ICOM (*International Council Of Museums*) ;

“ *Setiap badan yang tetap yang tidak mencari keuntungan, yang dalam melayani masyarakat terbuka untuk umum dengan tugas merawat, meneliti, mengkaji, mengkomunikasikan dan memamerkan bukti material manusia dan lingkungannya, untuk kepentingan penelitian , pendidikan dan rekreasi*”

2.2 Tugas dan fungsi museum

Tugas Museum : ¹

Tugas museum adalah mengumpulkan (*to collect*), merawat (*to conserve*), dan memamerkan (*to exhibit*) hasil budaya manusia dan lingkungannya untuk kepentingan penelitian , pendidikan ,dan rekreasi

Fungsi Museum : ²

1. Pusat pelestarian warisan alam dan budaya
2. Pusat dokumentasi, penelitian, informasi dan komunikasi, seni, ilmu dan teknologi
3. Media pembinaan seni, ilmu dan teknologi
4. Pelengkap sarana peragaan pendidikan
5. Pusat pengenalan budaya nusantara dan antar bangsa
6. Cermin perkembangan alam dan peradaban manusia
7. Pusat rekreasi

2.3 Klasifikasi Museum

Klasifikasi museum menurut satatusnya :

1. Museum Pemerintah : Museum pusat dikelola oleh departemen / lembaga

¹ Soejatmi, Sri. dalam majalah *Museografia*, jilid XXVII No. 2 th 1998/ 1999, Dept. P & K 1999, hal. 1

² Suroso, Urip. BA. . *Pengelolaan Museum*. Penataran Permuseuman. 1985. hal.4

Museum daerah dikelola oleh Pemda.

2. Museum swasta

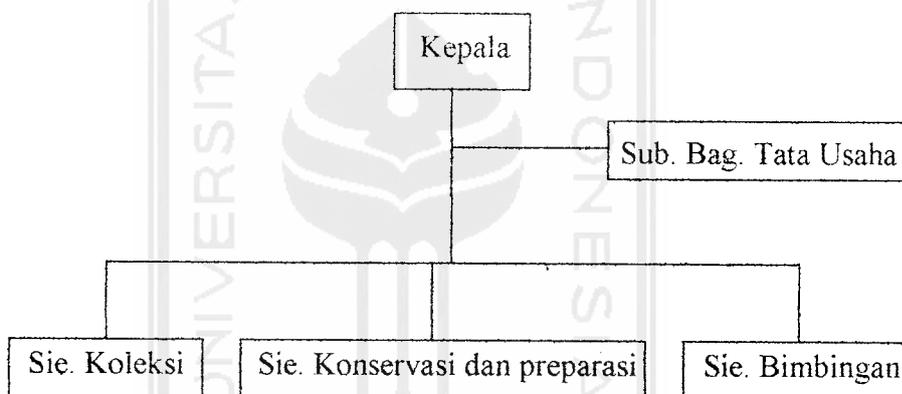
Klasifikasi berdasarkan ruang lingkup wilayahnya :

1. Museum Internasional
2. Museum Nasional
3. Museum Regional
4. Museum Lokal

2.4 Struktur Organisasi Museum

Ditinjau dari landasan hukum ; SK. 093/0/79, tanggal 28 – 5 – 1979³.

Susunan struktur organisasi museum adalah sebagai berikut ;



Gambar 2 : Struktur Organisasi Museum secara umum

Pada dasarnya struktur organisasi diatas hanya sebagai garis besar suatu organisasi museum. Struktur organisasi museum tersebut dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan suatu museum.

³ Suroso, Urip, *Pengelolaan Museum*, Penataran Permuseuman, 1985. Hal : 4

2.5 Bangunan Museum

Bangunan Museum adalah :⁴

“Bangunan monumental baik bangunan lama maupun bangunan baru yang berfungsi sebagai wadah pelestarian koleksi dan aktivitas museum”.

Bangunan museum hendaknya mempunyai daya tarik bagi pengunjung untuk mengunjunginya, dengan demikian bangunan museum hendaknya tampil lebih “manumental” bagi lingkungan sekitarnya

Bentuk bangunan museum hendaknya memasukkan bentukan-bentukan dari bangunan yang ada sekitarnya atau merespon budaya yang ada⁵. Dengan merespon lingkungan sekitarnya maka para pengunjung akan lebih merasakan akrab, diterima, terbuka dan merasakan betah didalam ruang museum tersebut.⁶

Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi bentuk bangunan museum adalah mengenai pemasukan cahaya alami kedalam ruangan. Bagaimanapun juga cahaya alami adalah terbaik untuk sebuah ruangan museum⁷. Itu semua karena cahaya alami selain lebih ekonomis, cahaya alami juga menimbulkan kesan lebih alamiah pada sebuah ruangan. Tanaman dapat ditanam didalam ruangan yang terkena cahaya matahari, akan menimbulkan perasaan sejuk pada ruangan dan perasaan “*homely*” bagi para pengunjung.⁸

Design bukaan juga harus diperhatikan sehubungan dengan benda koleksi yang ada didalam museum tersebut. Ada jenis-jenis benda koleksi yang tidak boleh terkena cahaya matahari langsung seperti lukisan, naskah kuno, kain dan jenis koleksi organik yang lain. Dengan demikian design bukaan sinar dibuat sedemikian rupa menghasilkan cahaya pantul

⁴ Ibid.4. hal : 5

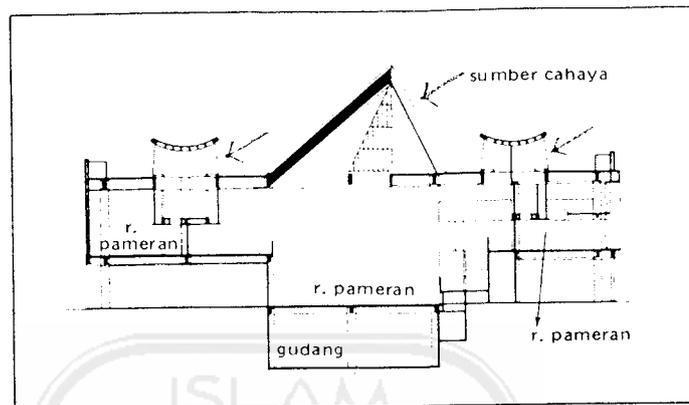
⁵ Ambrose. Timothy. and. Paine. Crispin. *Museum Basic*.Routledge. London. 1993. Hal : 220

⁶ Chiara, De. Joseph.. *Time Saver Standart fo Building Type*. hal : 330

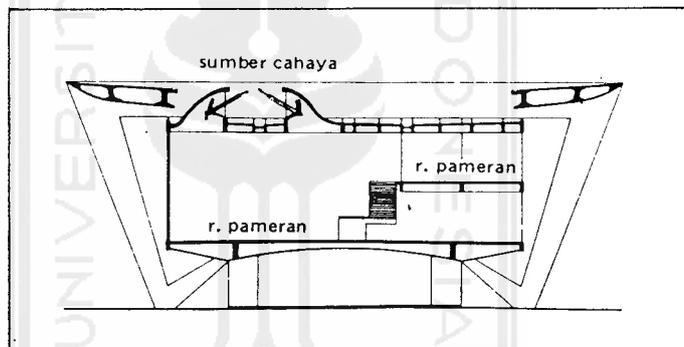
⁷ Ibid.

⁸ Ambrose. Hal : 221

Pemasukan cahaya alami dapat dari atap bangunan (*lighting from above*) dapat juga dari samping (*lateral lighting*)⁹. Beberapa contoh bentuk atap *skylight* yang dipakai pada beberapa bangunan museum, yaitu :



Gambar potongan sumber cahaya pada Museum of Western Art di Tokyo, Jepang. Arsitek: Le Corbusier



Gambar potongan & sumber cahaya pada Museum of Modern Art, di Rio de Janeiro, Brazil. Arsitek: Reldy

Gambar 3 : *Skylight* pada museum.

Yang juga tidak kalah penting mempengaruhi bentuk bangunan museum adalah *entrance* utama bangunan. *Entrance* utama merupakan salah satu pengenal yang mudah dimengerti dari sebuah bangunan. Selain sebagai pengenal bangunan, *entrance* utama harus dapat menarik pengunjung untuk menemukan jalan masuk tanpa kesulitan mencarinya.¹⁰

⁹ Chiara, hal : 330

¹⁰ Ibid, hal : 334

Entrance utama hendaknya dapat menimbulkan efek perasaan yang cukup besar bagi setiap pengunjung yang melaluinya.¹¹ Untuk itu *entrance* bangunan dapat diolah dengan lebih monumental dan atraktif.

2.5.1 Lokasi Museum

Pembangunan museum harus memperhatikan lokasinya. Lokasi pembangunan museum hendaknya memperhatikan hal-hal :¹²

1. Aksesibilitas

Mudah pencapaiannya dari segala arah dengan kondisi prasarana jalan yang baik.

2. Sarana Penunjang

Sarana penunjang seperti akomodasi, telekomunikasi, transportasi yang dapat memperlancar aktivitas yang dilakukan.

3. Servis Penunjang

Servis penunjang seperti pusat pelayanan umum (kantor pos, polisi, rumah sakit, bank dll), pusat hiburan seperti bioskop, obyek wisata, dll.

4. Segi Integrasi Kegiatan

Adanya keterkaitan dengan aktivitas yang dilakukan lingkungan sekitarnya. Sehingga dapat mendukung satu sama lainnya.

2.5.2 Organisasi Ruang Pamer

Karena tuntunan dari ruang yang ada memiliki sifat dan syarat yang berbeda-beda maka perlunya pengorganisasian ruang-ruang dari sebuah bangunan. Dengan adanya pengorganisasian tersebut di harapkan hubungan ruang dapat saling mendukung satu sama lainnya.

¹¹ Ambrose, hal : 35

¹² Lawson Fred, *Converence, Convention and Exhebiton Facilities*, 1981, Hal : 15

Ada beberapa organisasi ruang pameran yang dapat menciptakan jalur sirkulasi tertentu yang biasa digunakan didalam museum.

Dalam pengorganisasian ruang yang dilakukan akan menghasilkan macam sirkulasi. Syarat-syarat sirkulasi secara umum antara lain :¹³

1. Pencapaian yang mudah dan langsung. Diusahakan sedikit mungkin belokan akan lebih memperjelas arah.
2. Hindari jalan masuk / keluar yang sempit (*bottle neck*). Demi keamanan bagi suatu bangunan publik maka hendaknya lebar jalan keluar sama dengan jumlah lebar dari jalan-jalan keluar didalamnya.
3. Cukup terang pencahayaannya untuk memperjelas sirkulasi.
4. Urut-urutan yang logis yaitu bimbingan atau penjelasan arah berupa “ bahasa arsitektural ”. Orang yang masuk tidak kaget / terkejut, tetapi seolah-olah disiapkan mentalnya untuk menerima ruang tersebut. Ini dapat berupa garis, bentuk ruang, warna, penurunan lantai dan sebagainya.

Pengunjung museum mempunyai latar belakang pendidikan, sosial, dan ekonomi yang berbeda-beda¹⁴. Secara garis besar tipe pengunjung dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu :

1. Peneliti : koleksi sebagai obyek penelitian
2. Pelajar : koleksi sebagai obyek alat peraga penambah ilmu pengetahuan
3. Masyarakat Umumnya. : koleksi sebagai obyek rekreatif.

Latar belakang yang berbeda dari tiap pengunjung akan menimbulkan motivasi pengunjung yang berbeda pula. Dengan motivasi yang berbeda tersebut tentunya menimbulkan **keinginan yang berbeda**

¹³ Ishar, *Pedoman Umum Merancang Bangunan*. hal : 16

¹⁴ Chiara, De, Joseph dan Callender, Hancock, John.. *Time Saver Standart for Building Type*, Hal : 327.

pula. Keinginan untuk mengurutkan obyek amatan bisa terjadi. Keinginan untuk memilih obyek amatan tertentu dahulu baru obyek amatan yang lain bisa juga terjadi. **Pengunjung dapat balik, mencari jalan pintas, atau mencari suatu obyek amatan yang menurutnya menarik.**¹⁵

Dari latar belakang tersebut maka diperlukan sirkulasi pengunjung yang fleksibel dalam memilih obyek amatan. Dengan kefleksibelan sirkulasi tetapi tetap memungkinkan pengurutan obyek amatan diharapkan akan dapat memenuhi keinginan yang berbeda dari pengunjung tersebut.

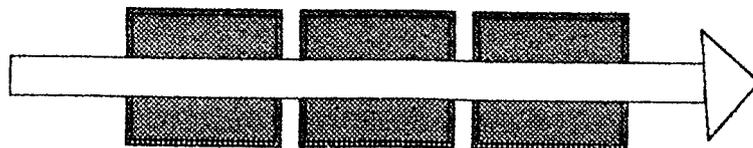
Tetapi dari beberapa organisasi ruang pameran yang biasa digunakan oleh sebuah museum tidak semuanya menerapkan sirkulasi ruang pameran yang fleksibel bagi pengunjung.

Disini akan dicoba untuk dicari organisasi ruang pameran yang dapat menjawab keperluan sirkulasi pengunjung yang lebih fleksibel tetapi juga dapat mudah untuk dikembangkan dikemudian hari. Beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai tolok ukur pemilihan adalah :

- Kefleksibelitasan memilih obyek amatan dengan daya jangkau yang paling dekat.
- Kemudahan perletakan ruang relaksasi bagi pengunjung.
- Keterarahan dan kelancaran sirkulasi.
- Dapat mudah dikembangkan di kemudian hari.

Beberapa organisasi ruang pameran tersebut adalah :

1. Linier menembus dari ruang ke ruang pameran¹⁶



¹⁵ Chiara, hal : 333

¹⁶ Chiara, Hal :332

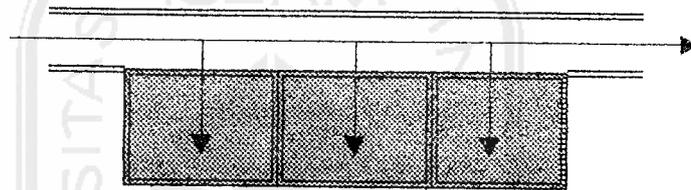
Kelebihan penggunaan organisasi jenis ini adalah :

- Pengunjung dapat terarah, sangat cocok untuk ruang pameran yang memerlukan urutan penyajian.

Kekurangannya adalah :

- Pengunjung tidak dapat menolak apa yang disajikan, tidak ada alternatif pilihan.
- Kebutuhan area untuk relaksasi hanya dapat diletakkan pada ruang pameran tersebut atau diantara ruang pameran tersebut.

2. Linier melewati ruang pameran dengan koridor / selasar ¹⁷



Kelebihan :

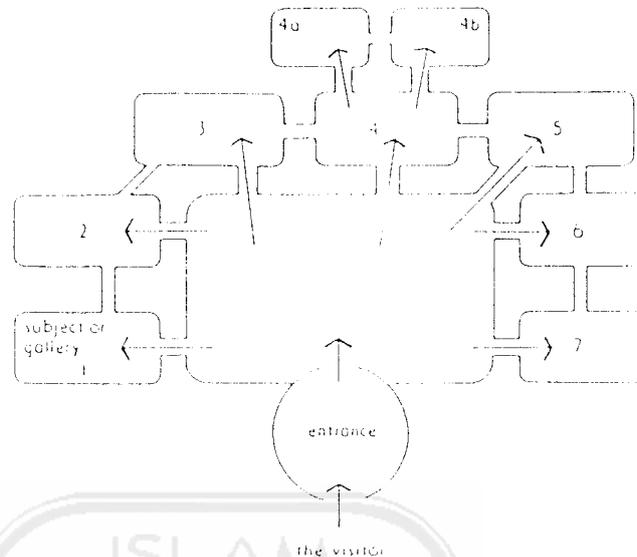
- Pengunjung selain dapat mengurutkan obyek pameran juga mempunyai kesempatan memilih obyek pameran.
- Pemisahan jalur sirkulasi dengan ruang pameran lebih memperlancar sirkulasi pada selasar

Kekurangan :

- Jangkauan dalam memilih alternatif ruang pameran lebih jauh
- Keperluan kantong-kantong area untuk relaksasi pengunjung diletakkan pada selasar tersebut, berarti diperlukan beberapa kantong area untuk relaksasi sepanjang selasar ruang pameran tersebut.

¹⁷ Ibid.

3. Penggunaan ruang bersama yang terpusat.¹⁸



Kelebihan :

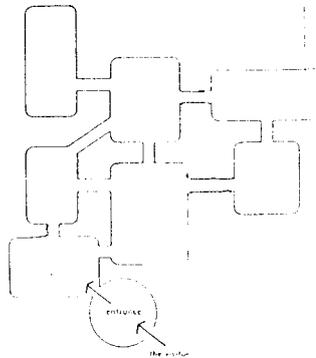
- Pengunjung selain dapat mengurutkan obyek amatan juga mempunyai kesempatan memilih obyek amatan.
- Jangkauan dalam memilih alternatif ruang pameran lebih dekat.
- Pemisahan jalur sirkulasi dengan ruang pameran dapat lebih memperlancar sirkulasi.
- Adanya pusat kegiatan atau ruang bersama yang cukup besar, selain dapat berfungsi sebagai sirkulasi juga dapat berfungsi sebagai area relaksasi yang dipusatkan pada daerah tersebut.
- Ruang bersama sebagai ruang transisi antara “ dunia luar “ dengan ruang pameran yang dimasuki oleh pengunjung.

Kekurangan :

- Karena letaknya yang cenderung menyebar, dapat membingungkan pengunjung dalam memilih ruang pameran.
- Kemungkinan terjadinya crossing cukup besar.

¹⁸ Hunter, Genuna. dalam *New Metric Hand Book*, Hal : 287.

4. Network Circulation¹⁹



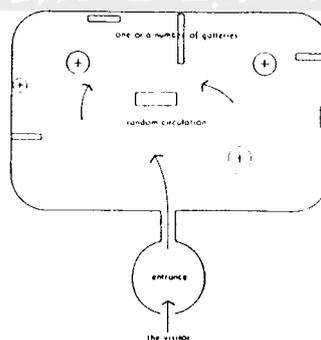
Kelebihan :

- Bentuknya yang tidak teratur dapat lebih menimbulkan kesan berpetualang, lebih rekreatif, tidak kaku.

Kekurangan :

- Tidak mempunyai alternatif pilihan ruang pameran dan juga tidak dapat mengurutkan ruang pameran tersebut.
- Dapat membingungkan pengunjung, karena ruang-ruang pameran yang tak teratur.
- Perletakkan area-area untuk relaksasi pengunjung kurang teratur, karena ruang pamernya sendiri juga tidak teratur.

5. Random Circulation²⁰



¹⁹ Ibid.

²⁰ ibid.

Kelebihan :

- Mempunyai alternatif pilihan obyek amatan secara lebih bebas

Kekurangan :

- Tidak dapat mengurutkan obyek amatan
- Karena perletakan obyek amatan cenderung tercampur maka akan membingungkan pengunjung (kecuali obyek amatan yang sama jenisnya)
- Area relaksasi tidak jelas dapat diletakan dimana.

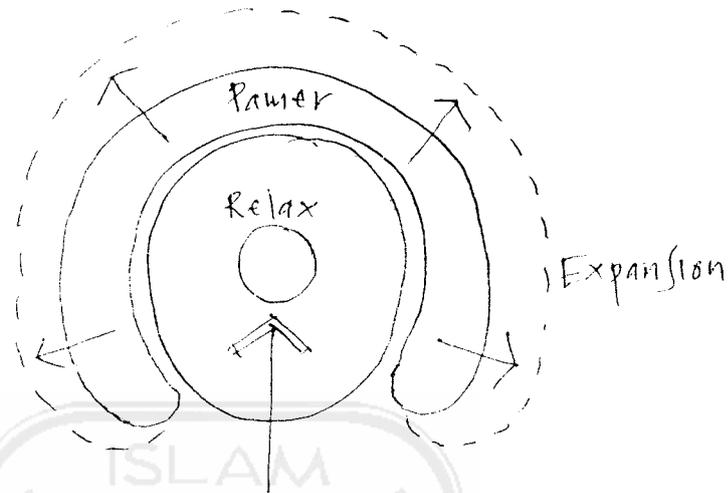
Berdasarkan hasil pembahasan diatas organisasi ruang pameran yang paling cocok untuk menghasilkan sirkulasi yang lebih fleksibel bagi pengunjung adalah organisasi ruang dengan memanfaatkan ruang bersama sebagai pusat sirkulasi, dan area relaksasi.

Untuk menanggulangi kekurangan dari sistem organisasi ruang pameran ini dapat dilakukan tindakan :

- Agar pengunjung tidak bingung dalam memilih, maka pengunjung sebelum memasuki ruang pameran akan menemui ruang informasi yang membahas secara umum mengenai obyek amatan.
- Pengolahan dinding, lantai, plafon pada sub-sub ruang pameran yang berbeda, dari segi warna, tekstur, ketinggian dan *layout* ruang pamernya.
- Karena ruang bersama yang terletak ditengah, *crossing* sirkulasi pengunjung tidak dapat dihindari. Untuk mengurangi kemacetan sirkulasi karena terjadinya *crossing* maka ruang bersama dapat diperbesar.

Pemilihan organisasi ruang jenis ini dapat dengan mudah dikembangkan keruangannya dimasa yang akan datang. Perkembangan

ruang pameran nantinya dapat dikembangkan secara *radial horisontal* atau dapat berkembang secara vertikal.



Gambar 4 : Organisasi ruang pameran dengan kemungkinan perkembangannya.

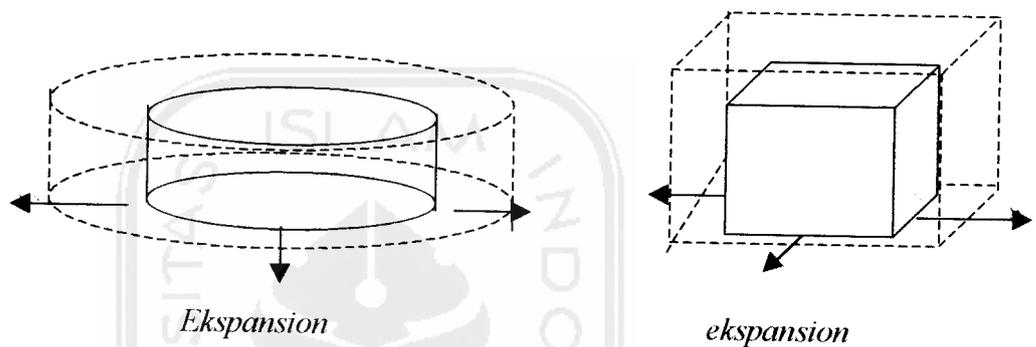
Dampak negatif dari perkembangan ruang pameran tersebut pastilah ada. Dampak negatif dari perkembangan ruang pameran tersebut seperti :

- Terhalangnya view, pemasukan cahaya, dan sirkulasi ruang lain.
- Dapat mempengaruhi ekspresi bangunan museum secara total.
- Kesulitan dalam hal struktur untuk pengembangannya.

Untuk mengantisipasi dampak-dampak negatif yang diperkirakan dapat timbul dikemudian hari, dapat dilakukan langkah-langkah mengantisipasi hal-hal tersebut dengan :

- Pengolahan organisasi ruang secara keseluruhan yang memperhatikan area-area untuk *expansion* dikemudian hari dengan :
 - a. Tidak meletakkan ruang-ruang lain pada area *expansion*.

- b. Memikirkan bahwa area *expansion* tidak akan menghalangi view, cahaya dan sirkulasi ruang yang sudah ada dikemudian hari.
- Agar pengembangan ruang yang direncanakan tidak mengubah secara total ekspresi bangunan museum, maka ruang-ruang yang direncanakan untuk dikembangkan hendaknya menggunakan bentuk-bentuk sederhana / dasar (*platonic solid*) seperti silinder, kubus, atau kerucut.



Gambar 5 : Bentuk-bentuk dasar yang diperbesar volumenya.

- Penggunaan struktur dengan bahan yang mudah didapat, mudah untuk dikembangkan, tahan lama, dan mempunyai ketahanan terhadap panas api. Dan dari berbagai macam bahan bangun. yang ada, beton dengan struktur *rigid frame* dapat memenuhi kriteria diatas. Sedangkan bahan partisi yang digunakan untuk ruang yang akan dikembangkan nantinya menggunakan bahan-bahan fabrikasi yang mudah untuk dilepas dan dipasang. Bahan partisi yang telah digunakan dapat digunakan kembali untuk partisi ruang yang akan dikembangkan. Bahan fabrikasi tersebut dapat berupa GRC (*Glassfiber Reinforcement Concreate*), *Metal Tile* atau yang lainnya.

2.6 Tinjauan Ruang Museum Serangga

Museum serangga adalah jenis museum biologika yang mengoleksi berbagai macam jenis serangga baik yang sudah diawetkan maupun yang hidup, yang dimanfaatkan untuk tujuan penelitian, pendidikan dan rekreasi.

Museum serangga yang sudah ada di Indonesia yaitu **Museum Serangga dan Taman Kupu-kupu di TMII Jakarta** yang mempunyai koleksi sekitar 1000 spesies. Koleksi serangga juga dapat ditemukan di **Museum Zoologi di Bogor** dengan jumlah yang lebih sedikit.

2.6.1 Pelaku dan Macam Kegiatan

Pelaku kegiatan terdapat dua golongan besar yaitu pengelola museum dan pengunjung museum. Pengelola museum memiliki macam kegiatan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis pekerjaannya, yaitu :

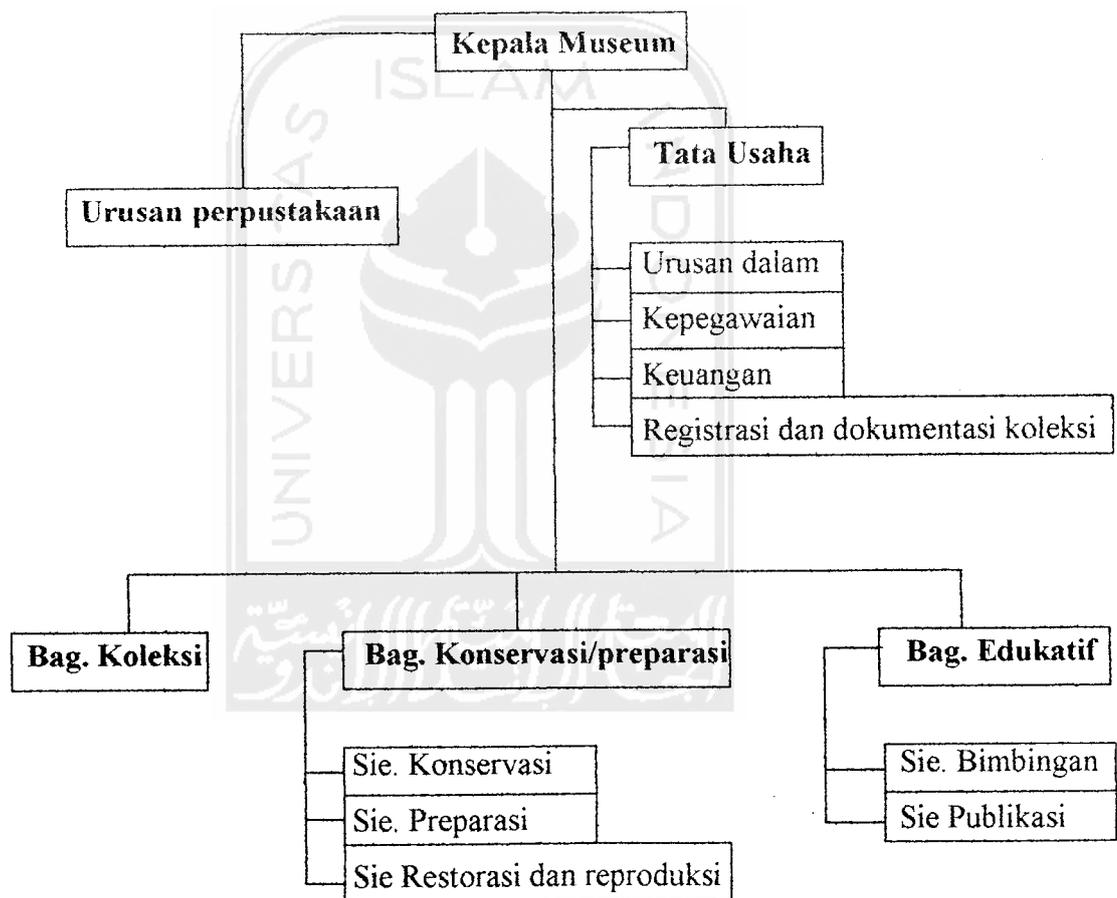
1. Kepala Museum : pemimpin museum
2. Subag. Tata Usaha : melaksanakan urusan tata usaha, registrasi, dokumentasi koleksi, perpustakaan dan ketertiban.

Bagian ini terdiri dari :

- a. Urusan dalam
 - b. Urusan kepegawaian
 - c. Urusan keuangan
 - d. Urusan registrasi dan dokumentasi koleksi
 - e. Urusan perpustakaan
3. Sie. Koleksi (*kurator*) : ahli koleksi museum yang juga bertugas mengumpulkan benda-benda realita atau pembuatan replika. Berdasarkan hasil observasi lapangan di Museum Serangga TMII, Jakarta., sie. Koleksi bekerjasama dengan sie. Konservasi melakukan penangkaran serangga

yang bertujuan selain untuk penambahan koleksi, juga sebagai kegiatan penelitian.

4. Sie. Konservasi / Preparasi : melaksanakan konservasi (perawatan dan pengawetan koleksi), preparasi, restorasi dan reproduksi.
5. Sie. Edukatif. : melakukan kegiatan bimbingan untuk pengenalan koleksi dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai ilmu pengetahuan, serta melakukan publikasi tentang koleksi museum.



Gambar 6 : Struktur dari organisasi museum serangga dikembangkan dari struktur organisasi museum secara umum SK 093/0/79, tanggal 28-5-1979.²¹

²¹ Suroso, hal : 4

Ruang-ruang penunjang yang ada di museum umumnya adalah :

1. Ruang audio visual
2. Laboratorium
3. Ruang pertemuan
4. Ruang souvenir
5. Kantin

(Sumber observasi lapangan di Museum Serangga TMH Jakarta)

2.6.2 Kebutuhan ruang.

Kebutuhan ruang museum bila dijabarkan lagi dari pelaku dan macam kegiatan yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 5 : Kebutuhan ruang museum serangga

No	Pelaku	Kebutuhan ruang
A	PENGELOLA	
	1. Kepala Museum	- Kantor - Ruang tamu - Toilet pribadi
	2. Wakil Kepala Museum	- Kantor
	3. Sekretaris	- Kantor - Ruang tunggu tamu
	4. Sub.bag. Tata Usaha	
	a. Urusan dalam	- Kasub. Urusan dalam - Ruang kerja staf.
	b. Kepegawaian	- Kasub. Kepegawaian - Ruang kerja staf.
	c. Keuangan	- Kasub. Keuangan - Ruang kerja staf.
	d. Registrasi dan dokumentasi	- Kasub. Registrasi dan dokumentasi - Ruang kerja staf.
5	Perpustakaan	- Kasub. Perpus. - Ruang kerja staf - Pengawas - Katalog - Penyimpanan buku

		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang baca - Gudang dan pengolahan buku.
6	Sie. Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> - Kasub. Bag. Koleksi - Ruang staf - Ruang Studi Koleksi - Gudang Koleksi
7	Sie. Konservasi / Preparasi	
	a. Urusan Konservasi	<ul style="list-style-type: none"> - Kasub. Bag. Konservasi - Ruang staf - <i>work shop</i> - Laboratorium - Gudang
	b. Urusan Preparasi	<ul style="list-style-type: none"> - Kasub. Bag. Preparasi - Ruang staf - <i>work shop</i> - Gudang
	c. Urusan restorasi dan produksi	<ul style="list-style-type: none"> - Kasub. Bag. Restorasi dan produksi - Ruang staf - <i>work shop</i> - Gudang
	Sie. Bimbingan dan Edukatif	
	a. Urusan Bimbingan	<ul style="list-style-type: none"> - Kasub. Bag. Bimbingan - Ruang Kerja staf
	b. Urusan Publikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Kasub. Bag. Publikasi - Ruang Kerja staf
B	PENGUNJUNG	<ul style="list-style-type: none"> - Entance Hall - Informasi - Penitipan Barang - Ruang Pamer Tetap - Ruang Pamer Temporer

Tabel 6 : Kebutuhan ruang penunjang museum adalah :

No	Kebutuhan Ruang	Pelaku
1	Parkir Pengguna Museum	Semua pengguna museum
2	Meeting Room	Pengelola, instansi, organisasi lain
3	Audio Visual	Pengguna museum
4	Kantin	Pengguna museum
5	Toko Souvenir Museum	Pengguna museum
6	Mushola	Pengguna museum
7	Lavatory Karyawan Museum	Pengelola
8	Lavatory Pengunjung	Pengunjung
9	Ruang Parkir Mobil Pameran Keliling	Pengelola
10	Ruang Satpam	Pengelola
11	Ruang Ikatan Peminat	Pengelola, instansi, organisasi
12	P3k	Pengguna museum
13	Ruang Genset	Pengelola
14	Ruang Utilitas (AC, Listrik, Air dll)	Pengelola
15	Gudang kebersihan dan alat	Pengelola

2.6.3 Ruang Koleksi Museum Serangga

Koleksi serangga bagi sementara kalangan masyarakat kita belumlah populer. Ini terbukti masih belum banyak masyarakat kita yang mengoleksi serangga seperti para pengoleksi perangkong, uang, atau barang antik.

Serangga mulai dikoleksi selain untuk tujuan penelitian dan pendidikan, serangga di koleksi karena mempunyai nilai estetika tersendiri. Bentuknya yang kecil, warnanya, terkadang mengesankan keindahan, lucu dan menggelikan.

Untuk mengawetkan serangga cukup mudah. Cara yang biasa digunakan oleh Museum Serangga di TMII Jakarta adalah sebagai berikut.

1. Pemilihan serangga yang akan di awetkan
2. Serangga yang sudah disiapkan disuntik dengan larutan alkohol dengan kadar antara 70 % - 90 % sampai mati. Tujuan penyuntikan tersebut agar bagian dalam tubuh serangga menjadi *sterill* (tidak membusuk dikemudian hari)

3. Serangga yang sudah mati tersebut direntangkan posisi tubuhnya sedemikian rupa sehingga seluruh bagian tubuhnya terlihat. Perentangan serangga dengan menggunakan jarum pentul yang di tancapkan di papan.
4. Tahap pengeringan, yaitu serangga yang sudah direntangkan tersebut dikeringkan dengan menggunakan alat khusus seperti oven yang disebut *Thermoregulator* dengan suhu 40° c- 45° c. Yang lebih sederhana lagi adalah menggunakan kotak yang diberi lampu 15 watt. Tahap pengeringan dilakukan selama kurang lebih 2 minggu

Setelah kering, serangga tersebut dapat diletakkan pada kaca/ pigura yang rapat. Tindakan ini bertujuan agar koleksi lebih awet dari serangan serangga lain yang merusak. Bisa juga memasukan kapur barus kedalamnya agar koleksi lebih steril bebas dari kutu perusak. Agar keadaan dalam kaca tersebut tidak lembab dapat diberi *Silikagel* (sejenis pengering obat) yang dapat menyerap uap air didalam kaca tersebut, sehingga keadaan didalamnya tetap kering.

Pengawetan dan perawatan yang baik akan mengawetkan koleksi hingga puluhan tahun, bahkan bisa mencapai 100 tahun lebih.²²

Museum yang baik selalu melakukan pencarian-pencarian terhadap barang-barang koleksinya yang baru. Karena itu akan ada suatu tuntutan kebutuhan ruang yang baru. **Design museum hendaknya juga memperhatikan pengembang ruang museum dimasa yang akan datang**²³.

Demikian juga Museum Serangga karena jumlah spesies yang sangat banyak yang dimiliki bangsa kita maka tidak mungkin mengumpulkan

²² Sumber : Hasil Observasi di Museum Serangga TMII Jakarta, Tanggal 18 Mei 1999.

²³ Chiara, Hal : 329

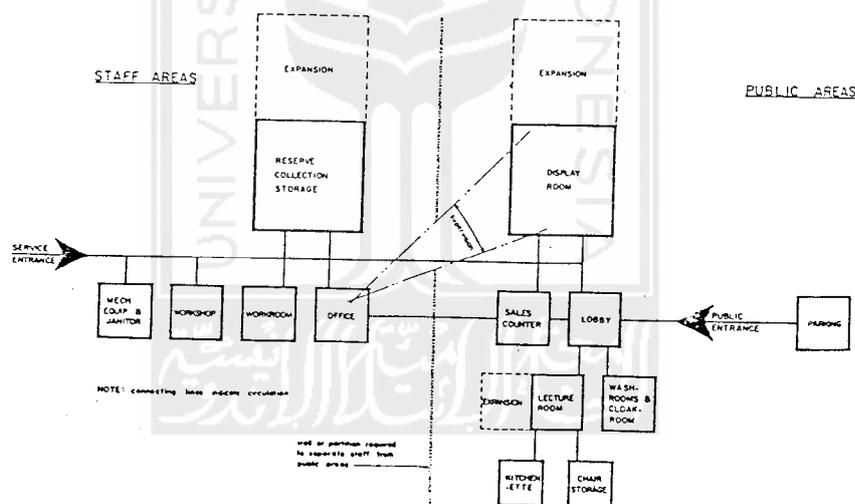
langsung sekaligus spesies serangga yang kita miliki. Perlu tahapan – tahapan dalam pengumpulannya.

Contohnya saja **Lehman** dari *La Ceiba, Honduras, Central America*. Lehman yang seorang guru telah mengoleksi serangga selama 30 tahun sedikit demi sedikit. Karena didasari kecintaannya dengan serangga, ia mencoba untuk memamerkan koleksi pribadinya tersebut untuk umum.²⁴

Ruang-ruang yang perlu dikembangkan dimasa depan tentunya tidak semuanya. Hanya ruang-ruang tertentu saja yang perlu untuk difikirkan pengembangannya dikemudian hari.

Ruang-ruang yang perlu difikirkan pengembangannya adalah :²⁵

1. Ruang Pamer
2. Gudang Koleksi
3. Meeting Room



Gambar 7 : Keperluan ruang yang dikembangkan dikemudian hari²⁶

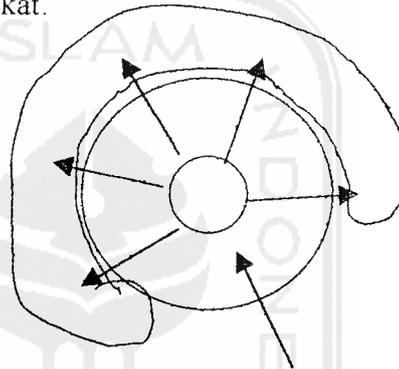
²⁴

²⁵ Chiara. Hal : 336

Kesimpulan

Dari uraian tinjauan umum dan khusus diatas dapat diambil beberapa kesimpulan pembahasan antara lain :

1. Dari motivasi pengunjung yang berbeda akan menimbulkan keinginan yang berbeda pula. Karena itu diperlukan sirkulasi pengunjung yang lebih fleksibel dalam memilih obyek amatan yang ada sesuai dengan keinginan pengunjung. Dari berbagai macam organisasi tersebut ternyata organisasi ruang pameran dengan menggunakan ruang bersama terpusat dapat memenuhi kriteria tersebut. Pengunjung selain dapat memilih obyek amatan juga dapat menggunakan pusat sirkulasi tersebut sebagai ruang relaksasi dengan jarak jangkauan yang lebih dekat.



2. Museum serangga nantinya pasti akan mengalami penambahan jumlah koleksinya. Karena itu diperlukan pemikiran *design* organisasi ruang yang cocok agar pengembangan ruang-ruang tersebut tidak menimbulkan dampak yang negatif terhadap ruang yang sudah ada. Dampak negatif tersebut dapat berupa terhalangnya pandangan (*view*), pencahayaan, kegiatan sirkulasi dan tidak menimbulkan kesulitan konstruksi yang terlalu besar. Ruang-ruang yang nantinya perlu diperhatikan dalam pengembangannya yaitu : ruang pameran (tetap maupun temporer), ruang gudang koleksi, dan ruang pertemuan.

Untuk mengantisipasi dampak-dampak negatif yang diperkirakan dapat timbul dikemudian hari, dapat dilakukan langkah-langkah mengantisipasi hal-hal tersebut dengan :

²⁶ Ibid, Hal : 336

- Pengolahan organisasi ruang secara keseluruhan yang memperhatikan area-area untuk *expansion* dikemudian hari dengan :
 - a. Tidak meletakkan ruang-ruang lain pada area *expansion*.
 - b. Memikirkan bahwa area *expansion* tidak akan menghalangi view, cahaya dan sirkulasi ruang yang sudah ada dikemudian hari.
 - Agar pengembangan ruang yang direncanakan tidak mengubah secara total ekspresi bangunan museum, maka ruang-ruang yang direncanakan untuk dikembangkan hendaknya menggunakan bentuk-bentuk sederhana / dasar (*platonic solid*) seperti silinder, kubus, atau kerucut.
 - Penggunaan struktur dengan bahan yang mudah didapat, mudah untuk dikembangkan, tahan lama, dan mempunyai ketahanan terhadap panas api. Dan dari berbagai macam bahan bangun. yang ada, beton dengan struktur *rigid frame* dapat memenuhi kriteria diatas. Beton menimbulkan kesan keras, dan kokoh dapat melindungi koleksi yang ada didalamnya. Dari segi kekuatan dan ketahanan terutama terhadap karat dan panas api dapat mengalahkan baja, kayu.
3. Organisasi ruang pameran nantinya akan direncanakan berkembang secara radial horisontal. Penzoningan ruang secara keseluruhan nantinya harus memperhatikan hubungannya dengan ruang lain, jangan sampai perkembangannya dapat mengganggu ruang lain

