

BAB II
TINJAUAN UMUM PERMUSEUMAN

2.1. TINJAUAN UMUM MUSEUM

2.1.1. Sejarah Permuseuman

Pada dasarnya manusia mempunyai naluri alami untuk mengumpulkan sesuatu (collecting instink). Berdasarkan penyelidikan arkeolog, ditemukan berbagai batuan di gua-gua manusia purba di Eropa. Koleksi-koleksi inilah yang pada akhirnya merupakan wujud awal dari museum.

Demikian pula halnya dengan Indonesia, pada zaman Renaissance abad XVIII mulai terdapat kegiatan-kegiatan untuk memajukan ilmu da kesenian. Indonesia yang pada saat itu masih dalam kekuasaan pemerintah kolonial Belanda mendirikan Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen (sekarang dikenal sebagai museum Nasional) di Batavia pada tanggal 24 April 1778.

Perkumpulan ini bertujuan memajukan kesenian dan ilmu pengetahuan baik di bidang ilmu bahasa maupun ilmu bumi. Kemudian berkembang dan timbul museum-museum antara lain :

- Hortus Botanicus Bogoriensee (kebun raya Bogor) pada tahun 1817.
- Heerbarium Bogoriense, pada tahun 1884.
- Satedelijk Historisch Museum Soerabaja di Surabaya pada tahun 1922.
- Museum Bali di Denpasar pada tahun 1932.
- Museum Sonoboedojo di Yogyakarta pada tahun 1935.

Kemudian setelah Indonesia merdeka, para ilmuan dan usahawan belanda kembali ke negerinya sehingga mengakibatkan permuseuman di Indonesia mengalami kemunduran. Sampai akhirnya Indonesia masuk dalam Dewan Museum Internasional (ICOM), mulai diadakan pembinaan permuseuman.

Indonesia saat ini sudah mempunyai sekitar 145 lebih museum yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Jika dipandang dari segi kuantitas perkembangan cukup menggembirakan tetapi jika dipandang dari kualitas masih perlu ditingkatkan.

2.1.2. Arti Dan Fungsi Museum

a. Arti.

Museum berasal dari bahasa latin yang diangkat dari bahasa Yunani mouseion, yang artinya "seat of the muses". Guillaume Bude mendefinisikan sebagai suatu tempat yang dipersmbahkan kepada "the Muses" (dewi-dewi Yunani yang melambangkan kegiatan ilmu dan seni).

International Caouncil of Museums (ICOM) dalam musyawarah umumnya di Copenhagen, mendefinisikan museum sebagai berikut:¹

a museum is a non profit making, permanent institution in the service of society and of its development, conserves, comonicates, and exhibits, for purposes of study, education, and enjoyment, materi-

1) Moh Amir Sutaarga, Pedoman Penyeleenggaraan dan Pengelolaan Museum, Dirjen Kebudayaan Departemen pendidikan dan Kebudayaan, 1989-1990.

al evidence of man and environment. (Hudson, 1977).

Jika definisi itu diuraikan sebagai berikut :

- Museum merupakan badan tetap yang tidak mencari keuntungan dan harus terbuka untuk umum.
- Museum merupakan lembaga yang melayani masyarakat untuk perkembangannya. Jadi museum dapat dianggap sebagai sarana sosial budaya.
- Museum memperoleh atau menghimpun barang-barang pembuktian tentang manusia dan lingkungannya.
- Museum memelihara dan mengawetkan koleksinya untuk digunakan sebagai sarana komunikasi dengan pengunjungnya.
- Kegiatan-kegiatan museum, baik yang terlihat oleh umum ataupun tidak, merupakan bagian dari kegiatan untuk penelitian, pendidikan dan rekreasi.

b. Fungsi.

Fungsi museum dapat diklasifikasikan sebagai berikut :²

- Fungsi sosial : museum sebagai cerminan dari lingkungan sosial budaya dan dapat sebagai penggerak trend budaya baru.
- Fungsi pengumpulan : benda yang dikumpulkan oleh suatu museum tergantung pada batasan jenis koleksi museum tersebut dan harus memenuhi syarat.
- Fungsi pemeliharaan : mengadakan pemeliharaan, pengawetan terhadap benda koleksi dan pencegahan kemusnahan atau kehilangan.
- Fungsi pameran : merupakan fungsi pokok dari

2) Moh Amir Sutaarga, *Capita Selecta Museografi dan Museologi*, Dirjend Deept. P dan K, 1988.

museum untuk kepentingan pengunjung dengan tujuan pendidikan dan rekreasi.

- Fungsi edukasi dan kultural : museum sebagai alat untuk mengembangkan pendidikan dan kebudayaan serta riset dan publikasi.

2.1.3. Peranan Museum

a. Pengumpulan/pengadaan

Tidak semua benda bisa dimasukkan kedalam koleksi museum, hanya benda-benda yang memenuhi syarat-syarat tertentu, yaitu :

- Harus mempunyai nilai sejarah, ilmiah, dan nilai estetika.
- Harus dapat diidentifikasi mengenai ujud, type, asal, gaya, dsb.
- Harus dapat dianggap sebagai dokumen
- Harus dapat dianggap sebagai monumen

b. Pemeliharaan (preservasi)

Tugas pemeliharaan ada dua aspek :

- Aspek Teknis :

Benda-benda materi koleksi harus dipelihara dan diawetkan serta dipertahankan tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.

- Aspek Administrasi :

Benda-benda materi koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang menjadikan benda-benda koleksi tersebut bersifat monumental.

c. Pengamanan (konservasi)

Adalah usaha pemeliharaan, perawatan, perbaikan, pencegahan, dan penjagaan benda-benda materi koleksi dari penyebab kerusakan.

d. Penelitian

Bentuk penelitian ada dua macam yaitu :

- Penelitian Intern.

Dilakukan oleh kurator, untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan museum itu sendiri.

- Penelitian Ekstern.

Dilakukan oleh peneliti dari luar , seperti sarjana, mahasiswa, pelajar, untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi, dan karya tulis serta yang lainnya.

e. Penerangan (informasi)

museum merupakan usaha penyaluran misi kepada masyarakat dengan cara pengadaan pameran.

f. Pendidikan (edukasi)

Pendidikan disini lebih ditekankan pada pengenalan benda-benda materi koleksi yang dipamerkan.

Kegiatan pendidikan dibedakan atas :

- Pendidikan Formal.

Berupa seminar-seminar, diskusi-diskusi, ceramah-ceramah dan sebagainya.

- Pendidikan Non Formal.

Berupa kegiatan pameran, pemutaran film, slide, atraksi-atraksi khusus, dan sebagainya.

g. Rekreasi

Sifat pameran, mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati, dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan rekreasi yang segar, tidak diperlukan suatu konsentrasi yang akan menimbulkan keletihan dan kebosanan.

2.2. TINJAUAN UMUM MUSEUM ABRI³

2.2.1. Misi, Maksud Dan Tujuan Museum ABRI

Museum merupakan salah satu sarana yang diperlukan bagi pembinaan dan pelestarian jiwa serta semangat keprajuritan dikalangan ABRI dan masyarakat, khususnya generasi penerus. Disamping sebagai sarana untuk mengungkapkan kewaspadaan bangsa Indonesia dalam menghadapi bahaya ancaman yang bertentangan dengan Pancasila, Museum juga merupakan sarana yang efektif untuk mewariskan nilai-nilai juang '45 dan nilai-nilai luhur TNI/ABRI '45 secara berlanjut.

Selain itu museum dapat merupakan pusat studi dan rekreasi yang dimanfaatkan bagi usaha peningkatan kecerdasan kehidupan bangsa, termasuk dilingkungan ABRI, sebagaimana dimaksud dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Melalui Museum, masyarakat dapat mengetahui proses pertumbuhan jiwa dan semangat keprajuritan bangsa Indonesia sebelum abad ke 20 secara berkesinambungan, sehingga mereka akan lebih mudah memahami sejarah perjuangan ABRI sebagai bagian integral dari sejarah perjuangan bangsa Indonesia.

Melalui museum masyarakatpun dapat mengetahui tata kehidupan dan sejarah perjuangan ABRI, sehingga dapat pula diketahui bagaimana kepribadian dan identitas ABRI baik sebagai pejuang prajurit maupun sebagai prajurit pejuang dalam mempertahankan dan mengisi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945.

3. Anonim, Buku Petunjuk Pembinaan Kesejarahan ABRI dan Data Tradisi ABRI, ABRI Markas Besar.

2.2.2. Golongan Museum ABRI

Dari permuseuman yang ada dibawah ABRI dapat digolongkan sebagai berikut:

a. Museum yang berhubungan dengan Ilmu:

1. Museum sejarah
2. Museum kriminologi
3. Museum teknologi, antara lain :
 - museum perindustrian TNI-AD
 - Museum peralatan TNI-AD
 - Museum Lembaga Industri Pesawat Terbang

b. Museum yang berdasarkan tingkat komando/angkatan :

1. Tingkat pusat
Museum pusat ABRI "Satria Mandala"
2. Tingkat Angkatan dan Polri
 - Museum TNI-AD
 - Museum TNI-AL
 - Museum TNI-AU
 - Museum Kepolisian RI
3. Tingkat Daerah :
 - Museum-museum kowilhan
 - Museum-museum komando Daerah
 - Museum-museum Cabang

c. Museum yang didasarkan pada Korps/kesenjataan :

1. museum Korps Infanteri
2. Museum Korps Kavaleri
3. Museum Korps Marinir
4. Museum Kapal Selam
5. Museum Pesawat Terbang

d. Type Museum :

1. Museum umum.

Museum yang benda koleksinya meliputi segala

aspek kehidupan di jajaran TNI/ABRI, Untuk TNI-AU contohnya Museum TNI-AU Dirgantara Mandala

2. Museum khusus.

Museum yang benda koleksinya hanya salah satu aspek/kecabangan/kesenjataan dalam TNI, contohnya di TNI-AU yaitu Museum Amerta Dirgantara Mandala di Lanud Kalijati, yang koleksinya dipamerkan secara dinamis.

3. Museum Monumental.

museum yang koleksinya memvisualisasikan suatu peristiwa/tokoh sejarah dalam suatu periode tertentu.

2.2.3. Sistim Operasional Museum ABRI

Pada museum ABRI sistim operasionalnya diserahkan kepada seorang kepala museum yang diangkat dan diberhentikan oleh Panglima ABRI/Kepala Staf Angkatan-/Kapolri. Museum di lingkungan ABRI merupakan museum resmi yang diselenggarakan oleh Mabes ABRI / Angkatan / Kapolri.

Badan penyelenggaraan ini bertanggung jawab atas tersedianya dana, sarana dan tenaga museum. Penyalurannya kepada museum-museum dilakukan melalui badan-badan/instansi kesejarahan sebagai badan/instansi pembina teknis. Sedangkan museum merupakan badan/instansi pelaksana teknis dibidang kesejarahan.

Dalam pelaksanaannya dibantu oleh sekretaris, wakil kepala, yang membawahi kepala administrasi dan umum, kepala koleksi, kepala konservasi, kepala pre-parasi/edukasi.

2.2.4. Kegiatan Pokok Dalam Museum ABRI

Kegiatan yang ada di dalam sebuah museum ABRI meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

a. Kegiatan Kuratorial :

Adalah kegiatan yang dilakukan oleh kurator, yang berkaitan dengan pengadaan, pencatatan, penelitian serta pengolahan data dan informasi tentang koleksi.

b. Kegiatan Administrasi Koleksi:

1. Registrasi.

Setiap benda yang menjadi koleksi museum, pertama kali harus dicatat dalam buku registrasi.

2. Label.

Sesudah diregistrasi, maka setiap benda harus diberi label.

3. Inventaris.

Setelah benda tersebut diregistrasi dan dibuatkan label, dibuatkan pula buku inventaris.

4. Katalogus

Disamping dicatat dalam buku inventaris, harus dibuat pula katalogus yang isinya berdasarkan buku inventaris. Tetapi dalam katalogus ditambahkan hasil penelitian ilmiah dalam keterangan mengenai deskripsi koleksi. Katalogus ini penting bagi pengunjung museum yang ingin mengetahui lebih mendalam tentang koleksi.

5. Klaper/kartu tik.

Untuk mengetahui dimana koleksi disimpan, perlu dibuatkan klaper/kartu tik. Kartu itu dikelompokkan menurut nomor lemari penyimpanan koleksi. Klaper tersebut diberi nomor sesuai dengan nomor

lemarinya.

c. Kegiatan konservasi

Adalah kegiatan yang dilakukan oleh konservator yang berkaitan dengan pemeliharaan dan perawatan, agar koleksi yang dipamerkan maupun yang disimpan tetap sehat. Garis besar kegiatan tersebut adalah, mempelajari penyebab timbulnya kerusakan/penyakit, cara pencegahan, pengobatan dan perbaikan.

d. Kegiatan Preparasi

Kegiatan preparasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh preparator yang berkaitan dengan pameran koleksi, mulai dari persiapan sampai pelaksanaannya. Pameran merupakan salah satu cara untuk mengkomunikasikan koleksi dengan masyarakat. Pada garis besarnya pameran itu ada tiga macam yaitu ; pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling.

f. Kegiatan Bimbingan Edukatif

Kegiatan bimbingan edukatif adalah kegiatan yang dilakukan oleh edukator yang berkaitan dengan berbagai jenis bimbingan edukatif terhadap pengunjung mengenai nilai edukatif koleksi sejak dari rancangan hingga pelaksanaannya.

g. Kegiatan Publikasi

Untuk pendayagunaan koleksi bagi kepentingan masyarakat, maka koleksi perlu diperkenalkan dan disebarluaskan kepada masyarakat dengan jalan; pameran, pemutaran film, pertunjukkan slide, penyebaran berbagai hasil penerbitan berupa buku petunjuk

folder, brosur, kartu pos, dan lain-lain.

2.3. TINJAUAN UMUM KOLEKSI MUSEUM

Koleksi yang ada pada sebuah museum terdiri dari benda-benda asli, reproduksi, dan benda-benda penunjang yang antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

2.3.1. Benda Asli.

Yaitu benda-benda yang terbuat dari bahan organik dan anorganik yang berasal dari dalam atau di atas permukaan tanah yang belum diolah manusia atau yang telah diolah dan digunakan manusia dengan cara tertentu. Ciri macam benda asli yaitu :

- a. Mempunyai nilai sejarah alam, sejarah ilmu pengetahuan dan sejarah budaya (termasuk nilai keindahan).
- b. Dapat diidentifikasi ciri-ciri atau fenomenanya mengenai wujudnya (morfologis), type (tipologi), Gaya fungsi, tempat asal pembuatannya secara historis atau geografis dalam sejarah budaya.
- c. Dapat dijadikan dokumen atau pembuktian kenyataan dan kehadirannya bagi penelitian ilmiah.
- d. Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal menjadi monumen sejarah ilmu pengetahuan atau kebudayaan.

2.3.2. Benda Reproduksi.

Yaitu benda-benda buatan baru dengan cara meniru benda asli menurut cara tertentu.

- a. Replika, yaitu benda tiruan yang diproduksi harus memiliki sifat-sifat benda yang terdiri dari bentuk, warna dan besar sama dengan benda aslinya.
- b. Miniatur, yaitu benda tiruan yang diproduksi dengan

- memiliki bentuk, warna dan cara pembuatan sama dengan yang ditiru dan skala dimensinya lebih kecil.
- c. Referensi yang diperoleh dari rekaman/fotocopy suatu buku antikuariat mengenai etnografi, sejarah dll.
 - d. Bentuk benda berupa foto atau yang dipotret dari foto dokumen atau mikrofilm yang sukar dimiliki atau akan punah.

2.3.3. Benda Penunjang.

Benda-benda yang dapat dijadikan pelengkap pameran yang bertujuan untuk memperjelas informasi atau pesan yang akan disampaikan dan dapat dijadikan dokumentasi.

- a. Obyek pengadaan benda penunjang berupa lukisan, bagan, grafik, denah, peta, konstruksi, desain dll.
- b. Benda penunjang yang memiliki sifat dapat mengkomunikasikan, memperjelas informasi, pesan pameran, yang berupa diorama, maket, foto, dan contoh bahan.

2.4. TINJAUAN TATA PAMERAN MUSEUM

Menyelenggarakan museum bukanlah suatu hal yang asing bagi sebuah museum, karena pameran merupakan suatu metode kerja museum untuk menunaikan fungsinya, yaitu untuk mendekatkan hubungan antara koleksi museum dengan publik. Suatu pameran koleksi museum yang memenuhi syarat harus merupakan media yang mempunyai unsur:

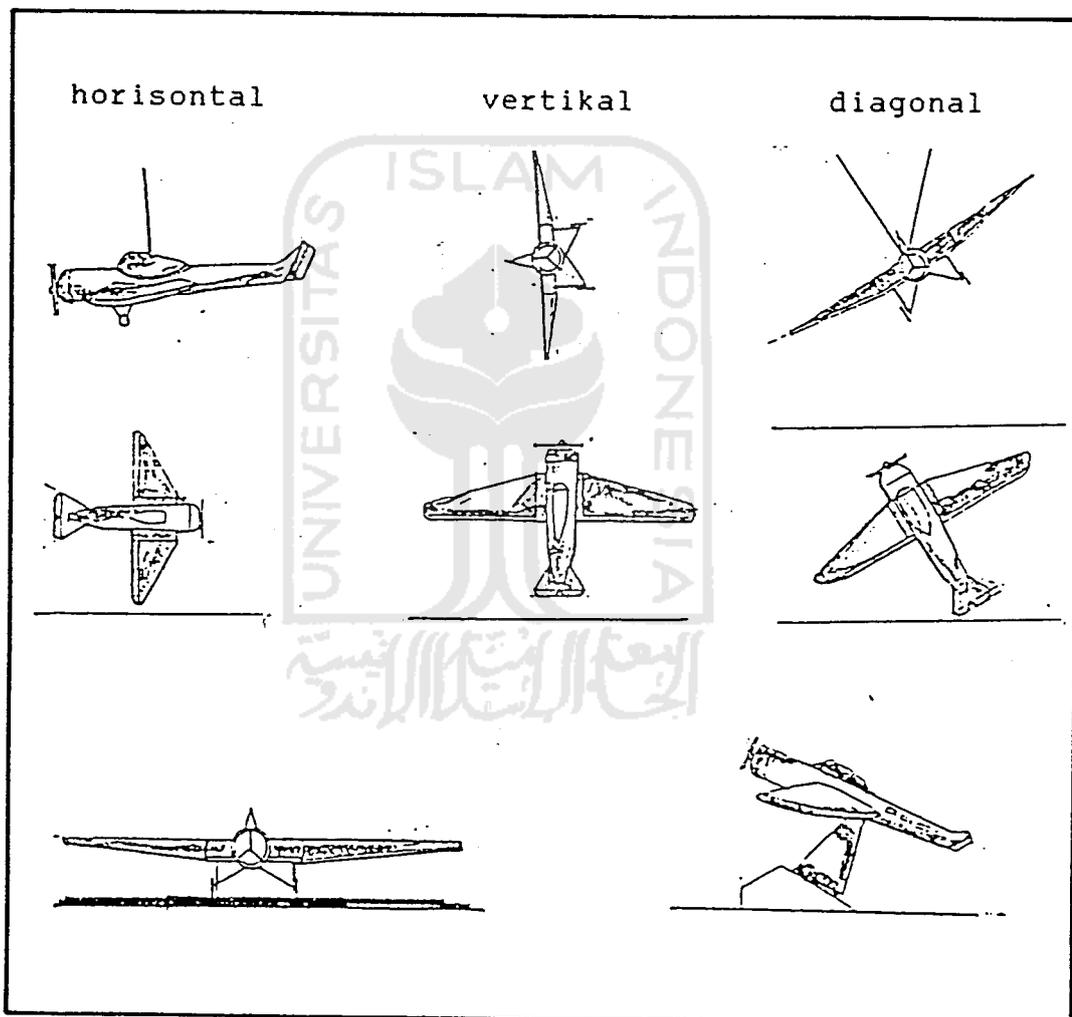
- a. Informatif (penerangan)
- b. Instruktif (petunjuk)
- c. Edukatif (pendidikan)
- d. Ilham (inspirasi)
- e. Bermain (rekreatif)



Dari syarat-syarat diatas maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menampilkan berbagai teknik peragaan/penyajian dalam museum, antara lain sebagai berikut :¹⁴

2.4.1. Ditinjau dari segi tata letak

Ditinjau dari segi tata letak maka penyajiannya dengan cara digantung, ditempel dan diletakkan.

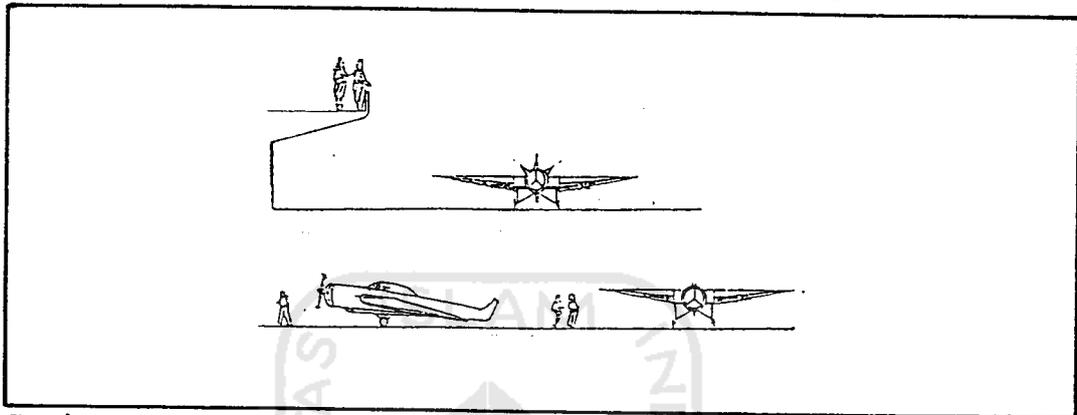


Gambar : tata letak pesawat
Sumber : Sudiro W 1990

4. Sudiro Wijaya, Museum Dirgantara Nasional di Jakarta, Thesis Tugas Akhir Arsitektur FT-Usakti, Jakarta, 1990.

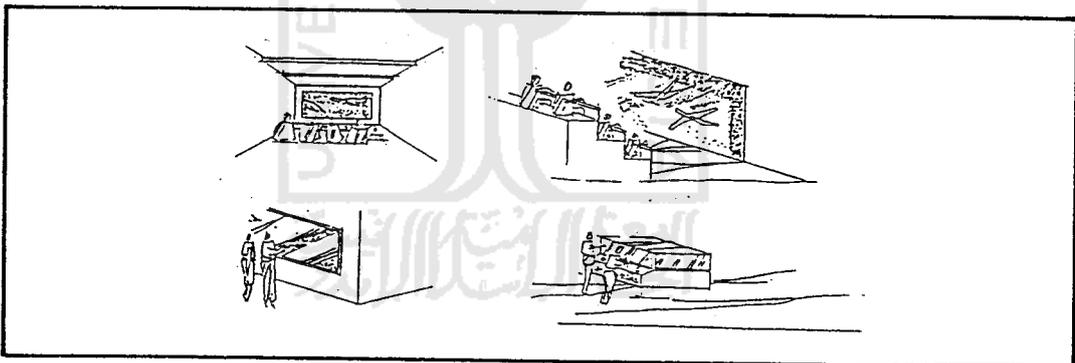
2.4.2. Ditinjau dari segi hubungan antara materi koleksi dengan pengamat

Ditinjau dari segi hubungan maka penyajian koleksi dengan cara Pengamat berada dibawah, diatas, pada satu pijakan dengan obyek.



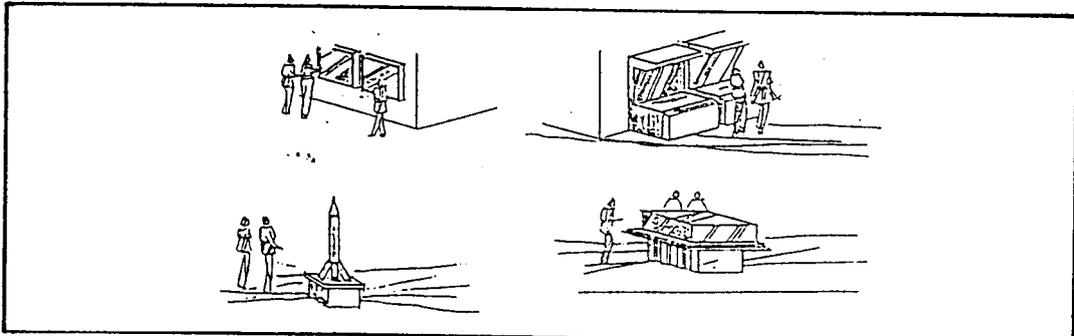
Gambar : hubungan pengamat dengan koleksi
sumber : Sudiro Wijaya

2.4.3. Ditinjau dari segi komunikasi



Gambar : cara komunikasi
Sumber : Sudiro W 1990

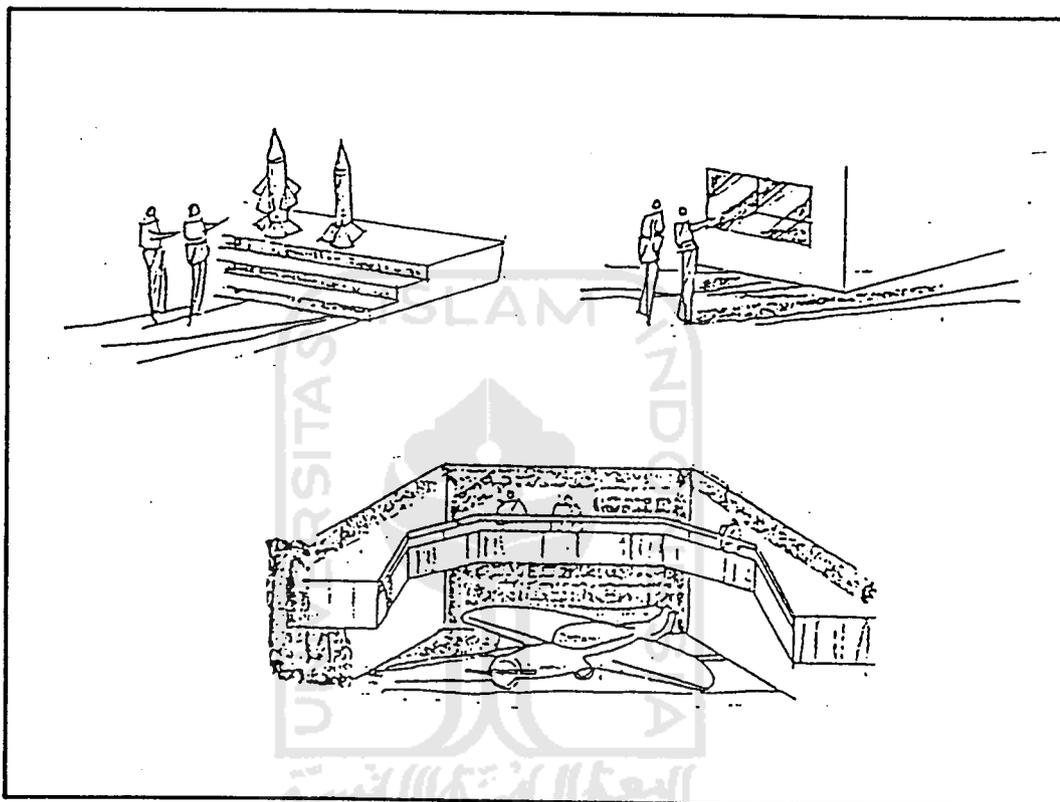
2.4.4. Ditinjau dari segi peragaan



Gambar : peragaan
Sumber : Sudiro.W 1990

2.4.5. Ditinjau dari segi aksentualisasi yang ditampilkan.

Ditinjau dari segi aksentualisasi maka penyajian dengan cara split level, memasukkan dalam dinding mural, sistim mezanin.



Gambar : penampilan aksentualisasi
Sumber : Sudiro.W 1990

2.4.6. Tinjauan Sarana Pameran

a. Ruang Pameran :

1. Ruang terbuka/out door; dilapangan, halaman, dan sebagainya.
2. Tertutup/in door; didalam bangunan museum.

Ruangan untuk pameran harus diperhatikan pengaturan:

1. Kebebasan bergerak bagi pengunjung, ruangan jangan terlalu sempit.
2. Pengaturan sirkulasi arus pengunjung yang baik, dimana orang melihat benda-benda koleksi secara

berurutan dan teratur dan tidak ada yang terlewat.

3. Mengurangi/menghilangkan semua gangguan-gangguan terhadap pengunjung pameran dari cahaya yang menyilaukan, suara bising, udara lembab atau udara panas.

b. Vitrine :

1. Vitrin tunggal

2. Vitrin Ganda

Berfungsi untuk memamerkan benda-benda koleksi bernilai tinggi dan benda kecil yang mudah dicuri.

c. Panil :

Sebagai sekat pemisah ruangan, sarana informasi, dan sarana pameran untuk menempelkan foto, gambar, lukisan, peta, bagan, dan benda berbentuk pipih.

d. Box Standart (alas berbentuk kotak) :

Gunanya untuk memamerkan benda-benda besar/tiga dimensi, untuk pengamanan dipakai kaca penutup.

e. Diorama :

Melukiskan peristiwa bersejarah yang diwujudkan dalam tiga dimensi, sesuai keadaan sebenarnya.

2.4.7. Susunan Tata Pameran Materi Koleksi

- a. Menurut kronologis, benda yang dipamerkan disusun berdasarkan urutan usianya.
- b. Menurut jenis materi, benda yang dipamerkan disusun berdasarkan jenis materi/bahan baku.
- c. menurut fungsi/pembidangan, benda yang dipamerkan disusun berdasarkan bidang/fungsi benda itu.
- d. Menurut asal, benda yang dipamerkan disusun berdasarkan tempat asal benda itu.

2.5. TINJAUAN PENAMPILAN BANGUNAN MUSEUM

Penampilan bangunan museum haruslah dapat mencitrakan fungsi yang diwadahi. Oleh karena museum untuk komunikasi dengan masyarakat atau dengan publik, maka penampilan bangunan haruslah bisa ditangkap dengan mudah oleh masyarakat ketika bangunan tersebut dilihat, diamati dan dirasakan.

Museum adalah sesuatu yang monumental, Sehingga bentuk bangunan itu harus menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Hal ini biasanya disajikan secara simbolis, sesuai dengan fungsi yang diwadahi.

Simbol dalam pengertiannya dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a. Bahasa Yunani :symbolos artinya tanda, ciri atau lambang.
- b. Encyclopedia Indonesia : simbol adalah tanda yang jika kelihatan kepada seseorang, segera menyebabkan terbayangnya suatu hal tertentu dalam kesadaran orang tersebut.
- c. Kamus Besar Bahasa Indonesia : simbol adalah lambang, simbolisme adalah perihal pemakaian simbol (lambang) untuk mengekspresikan ide-ide.

Berdasar definisi diatas dapat ditarik kesimpulan : simbol adalah suatu tanda / alat yang disepakati bersama untuk mengungkapkan, mengartikan atau menggambarkan suatu pengertian.

Simbol merupakan salah satu cara dalam mengartikan suatu obyek. Huruf-huruf juga merupakan simbol dari suatu arti dan ilmu yang mempelajari simbol kata disebut semantik. Akan tetapi semantik bukan saja suatu jenis cara mengartikan suatu obyek yang berupa kata-kata tetapi juga merupakan suatu cara dalam mengartikan bentuk-bentuk. Simbol-simbol

dan tanda-tanda umumnya dinyatakan melalui ekspresi dimana ekspresi merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan simbol-simbol dan tanda-tanda tersebut.⁵

Apabila suatu simbol adalah suatu hal yang nyata, maka seorang yang mengamati harus mengartikan hal yang diamati sama dengan orang yang membuatnya. Suatu proses pengartian dapat dihubungkan dengan proses pengamatan melalui cara-cara yang akan diuraikan dibawah ini :

a. Mengartikan dengan kesepakatan

Kesepakatan yang dimaksud adalah kesepakatan yang dapat diterima dengan sepenuh hati. Misalnya Bendera merah putih.

b. Mengartikan secara asosiatif

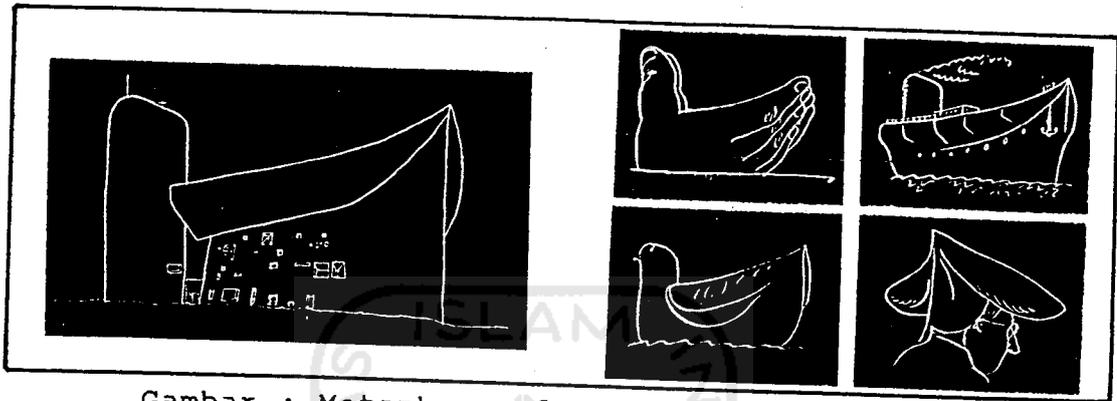
Mengartikan sesuatu secara sama dan kesamaan tersebut merupakan hasil pengartian dari beberapa manusia dengan latar belakang tradisi dan kebudayaan yang sama, dan pada akhirnya arti tersebut disepakati oleh lingkungan tersebut dengan mengartikan secara asosiatif. Ini hanya dapat dimengerti oleh orang-orang pada kultur yang sama, walaupun misalnya mereka tidak menyetujuinya. Misalnya kebudayaan manusia yang memakai sarung yang terdapat di Indonesia yang mana di Eropa orang tidak mengenalnya.

c. Mengartikan secara spontan

Mengartikan secara spontan suatu pengamatan atas dasar lingkungan dan alam sekeliling. Hal ini merupakan salah satu cara mengartikan yang menjadi tujuan arsitektur, walaupun hasil dari pengertian ini sendiri mungkin

5. Broadbent, Geoffrey, Sign, Symbol in Architect, Intermedia, Bandung, 1988.

berlainan. Proses pengartian secara spontan ini dimanfaatkan oleh Le Courbusier pada karyanya Kapel di Roncham. Yang mana bangunan ini memberikan dugaan akan arti yang bermacam-macam apabila si pengamat mengelilingi bangunan ini.



Gambar : Metaphors of Ronchamp
Sumber : Charles Jencks 1987

Kemudian menjadi pra-persepsi, lalu terjadi pengenalan objektif/fisik. Selanjutnya terwujud suatu persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi tingkat intelektual manusia. Setelah ini terjadilah proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada setiap individu, perbedaan inipun disebabkan karena pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Tetapi ada satu hal yang mendasar yang mempersamakan setiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat yaitu kebudayaan. Dimana hal inilah yang membuka kemungkinan bagi masyarakat untuk menghasilkan penelitian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol-simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada masyarakat, sehingga mempermudah pengenalan suatu bentuk pada masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung dari kemampuan atau citra dari arsitek

untuk menghasilkan hal-hal yang baru. Simbol tadi mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses adaptasi yang relatif lama.

Dalam kaitan hubungan antara simbol dan bentuk, penilaian suatu bentuk arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap pada saat bangunan simbolis menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Yang mana bangunan tersebut cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (universal validity).

Ada beberapa faktor yang mewujudkan bentuk diantaranya yaitu :

a. Fungsi

Fungsi mempunyai batasan secara umum adalah pemenuhan terhadap aktifitas manusia, yang tercakup didalamnya adalah kondisi alam. Sedangkan bangunan yang fungsional ialah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak memenuhi unsur-unsur yang tidak berguna.

Aktifitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan jasmani maupun rohani. Kebutuhan dapat berupa kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, perlindungan, dan lain sebagainya. Hal tersebut haruslah sesuai dengan staf kegiatan yang diinginkan.

Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah. Perubahan fungsi ini tergantung dari waktu dan masyarakat.

b. Simbol

Semakin lama, manusia sangat memerlukan identitas baik bagi dirinya, maupun bagi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan

identitas tersebut ditampilkan secara gamblang atau dengan simbol-simbol.

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 mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tadi mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

c. Teknologi Struktur dan Bahan

Teknologi dan bahan disini hanya sebatas sarana untuk merealisasikan bentuk desain simbolisme. tanpa teknologi dan bahan maka desain yang sulit tak akan dapat tercipta.

Simbol dan bentuk ini mengarah kepada penampilan suatu bangunan. Ada beberapa jenis simbol, yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, Kesan yang dtimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu.

a. Simbol tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk.

Misalnya pabrik yang berbentuk gerigi, bangunan pabrik ruang besar dan luas sesuai dengan kebutuhan proses produksi dalam ruang tersebut. Karena luas ruangan, dibutuhkan penyelesaian atap khusus untuk memasukkan cahaya agar ruang yang sebesar itu tidak gelap. Hasilnya berupa bentuk atap gergaji tersebut. Sebetulnya bentuk itu menunjukkan peranannya sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam. Pemakaian bentuk tersebut berulang-ulang dengan tujuan yang sama pada pabrik.

Sehingga akhirnya bentuk tersebut dikenal dengan masyarakat sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam.

b. Simbol Metaphor

Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan bangunan atau terhadap bagian bentuk bangunan. Pandangan yang timbul tergantung dari latar belakang masyarakatnya, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalamannya, sebab mereka cenderung untuk selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain.

contoh : Bangunan Nagakin Capsule Building, Tokyo Jepang.



Gambar : Nagakin Capsule Building Tokyo, 1972.
Sumber : Charles Jencks, 1987.

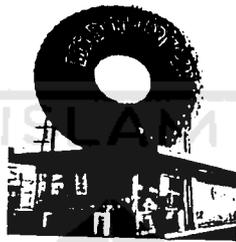
Bangunan ini terdiri dari susunan unit rumah tinggal berbentuk kubus dengan jendela berbentuk lingkaran. Unit-unit rumah tersebut dipegang oleh inti bangunan sebagai konstruksi utama.

Bagi masyarakat Jepang bentuk unit rumah tersebut serupa dengan bentuk sangkar burung, dan bukan merupakan bentuk rumah tinggal. Sedangkan bagi masyarakat Inggris unit rumah tersebut serupa dengan mesin cuci yang biasa mereka gunakan sehari-hari. Sehingga bagi mereka bangunan

Nagakin tersebut seperti tumpukan mesin-mesin cuci.

Ada arsitek yang menggunakan metaphore ini unuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebab suatu perbandingan, dapat menimbulkan asosiasi yang tepat bila simbol yang digunakan tepat.

Sebagai contoh penggunaan metaphore yang lugu dan langsung ialah tempat penjualan atau toko kue donat yang menggunakan bentuk donat diatasnya.



Gambar : Big Donut Drive-in, Los Angeles, 1954.
Sumber : Charles Jencks, 1987.

Ada juga penyampaian metaphore yang lebih rumit dan tidak langsung. Bentuk yang mengundang simbol seperti itu dapat dilihat pada Trans World Airlines Building, Kennedy Airport. Bentuk bangunannya dengan dangkal menampilkan simbol penerbangan, yang dapat mewakili kegiatan dan pengertian airport.

Arsiteknya mewujudkan bentuk bangunan yang serupa dengan burung yang sengaja. Talang bangunan dibentuk simetris serupa dengan sayap burung. Bahkan lalu lintas di bagian dalam bangunan digambarkan sebagai urat nadi burung dengan jalur-jalur jalan karpet merah yang berkelok-kelok dengan bebas.

c. Simbol sebagai unsur pengenalan (secara fungsional dan lambang)

Ada bentuk-bentuk yang secara umum oleh masyarakat sebagai suatu ciri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-

bentuk tersebut merupakan simbol bagi bangunan-bangunan tertentu. Contohnya bentuk kubah pada masjid.



Gambar : Masjid.

Sumber : Ari Setiawati, TGA UNS, 1990.

Masyarakat mengenal masjid dari bentuk kubahnya. Bentuk kubah tersebutlah yang mewakili masjid secara keseluruhan. Pada mulanya bentuk tersebut terjadi karena persyaratan struktur sebab bahan yang ada terbatas dan menurut perlakuan struktur seperti itu. Karena pemakaian yang terus menerus pada jenis bangunan yang itu-itu saja, bentuk ini disepakati masyarakat sebagai simbol masjid, meskipun bentuk itu tidak fungsional lagi karena ada bahan-bahan lain yang tidak menuntut perlakuan struktur yang melahirkan bentuk kubah tadi.

Memang melalui proses pengenalan yang lama masyarakat akan dapat menerima suatu bentuk tertentu, yang digunakan berulang-ulang, sebagai ciri bangunan tertentu.

Telah disebutkan bahwa dalam mengalami, mengenal dan menanggapi bentuk-bentuk simbolis, selain didasarkan pada pengalaman dan intelektual tiap individu, juga didasarkan pada latar belakang kebudayaan masyarakat. Kebudayaan inilah yang berbicara paling kuat, bila yang mengalami proses adaptasi adalah suatu kelompok besar masyarakat. Sebab itulah dalam menggunakan dan mewujudkan bentuk-bentuk simbolis yang ditampilkan bangunannya dapat dengan mudah dikenal dan diterima oleh masyarakat.

2.6. KESIMPULAN UMUM PERMUSEUMAN

A. Kesimpulan Umum Permuseuman

1. Permuseuman di Indonesia pertama kali dikenalkan oleh Belanda pada jaman penjajahan dengan tujuan kesenian dan ilmu pengetahuan. Belanda pulang ke negeri asalnya, sehingga permuseuman di Indonesia merosot, dan berkembang lagi setelah Indonesia masuk dalam AICOM. Museum yang ada di Indonesia Menurut perkembangan kuantitas cukup menggembirakan, tetapi menurut kualitas masih perlu adanya pembenahan.
2. Arti dari museum adalah merupakan badan yang tetap yang tidak mencari keuntungan dan harus terbuka untuk umum yang melayani masyarakat untuk perkembangannya, yang mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan, untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, bukti manusia dan lingkungannya. Sedangkan fungsi dan peranannya sebagai fungsi sosial, pengumpulan, pemeliharaan, pameran, serta edukasi dan kultural.

B. Kesimpulan Umum Museum ABRI

1. Misi, maksud dan tujuan museum ABRI adalah untuk pembinaan dan pelestarian jiwa semangat keprajuritan dikalangan ABRI dan masyarakat dengan sasaran generasi penerus.
2. Museum yang ada di ABRI dapat digolongkan sesuai dengan ilmu, tingkat komando/angkatan, korps/kesenjataan dan type museum.
3. Sistem operasionalnya diserahkan kepada kepala museum yang ditunjuk dan diberhentikan oleh Panglima ABRI/Kepala Staf Angkatan/Kapolri.

4. Keegiatan pokoknya adalah Kuratorial, Administrasi Koleksi, Konservasi, Preparasi, Bimbingan Edukatif, Publikasi.

C. Kesimpulan Umum Koleksi Museum.

Koleksi yang dipamerkan terdiri dari koleksi asli/realia, koleksi reproduksi, serta koleksi penunjang.

D. Kesimpulan tata pameran museum.

Tata pameran sebuah museum harus merupakan media yang mempunyai unsur informatif, instruktif, edukatif, ilham, bermain, sehingga penataannya harus melihat dari segi tata letak, dari segi hubungan antara materi dengan pengamat, dari segi komunikasi, dari segi peragaan, serta dari segi aksentualisasi yang ditampilkan. Pada tata pameran ditunjang dengan sarana pameran yang terdiri dari: ruang pameran in door dan out door, vitrin, panil, box standart, diorama.

E. Kesimpulan penampilan bangunan

Penampilan bangunan museum harus bisa berkomunikasi dengan masyarakat atau dengan publik. Hal ini terbentuk dengan adanya simbol, yang dapat dicapai dengan cara/menggunakan simbol tersamar, simbol metaphor, dan simbol sebagai unsur pengenalan. Simbol dalam pengertiannya juga mengartikan secara kesepakatan, asosiatif dan secara spontan.