

**BAB II**  
**MUSEUM SEJARAH ARSITEKTUR**  
**DENGAN SIRKULASI SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

**2.1 Museum.**

**2.1.1 Pengertian Museum**

Menurut A.C Parker, seorang sarjana museologi Amerika Serikat. Museum dalam arti modern adalah suatu lembaga secara aktif melakukan tugasnya didalam hal menuangkan dunia manusia dan alam.

Menurut Sir John Forsdyke, Direktur British Museum, museum sebagai badan tetap yang memelihara kenyataan dengan kata lain, memamerkan kebenaran benda-benda selama kebenaran itu bergantung dari bukti-bukti yang berupa benda.

Menurut anggaran dasar *Internasional Council of Museum (ICOM)* pasal II adalah “Suatu badan tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan memelihara, menyelidiki dan memperbanyak umumnya, khususnya memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan serta pendidikan, kumpulan objek-objek dan barang-barang berharga dari bagian kebudayaan: koleksi barang-barang kesenian, sejarah, ilmiah dan teknologi, kebun raya. Perpustakaan Umum dan lembaga-lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruang tetap akan dianggap sebagai museum pula”.

Departemen P dan K dalam SK Mendikbud No. 093/0/1973 menegaskan bahwa: “Museum adalah suatu lembaga untuk menyelenggarakan pengumpulan, pengawetan, penyajian, perawatan, penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kulturil tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah”.

Museum menurut Moch Amir Sutaaraga, dalam pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum adalah suatu badan tetap yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya

terbuka untuk umum, yang memperoleh dan merawat, menghubungkan, memamerkan untuk tujuan study, pendidikan dan kesenian, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya.

### 2.1.2 Fungsi, Peranan dan Kegiatan Museum

Tugas Museum adalah mengumpulkan, merawat, mencatat, meneliti, memamerkan, dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Dan fungsi Museum adalah:

1. Wadah pameran sebagai sumber informasi dan study.
2. Wadah kegiatan konservasi dan preservasi.
3. Wadah kegiatan penelitian dan pendidikan yang bersifat informal.
4. Wadah kegiatan rekreasi pendidikan.

Karakteristik kegiatan museum merupakan penjabaran dari fungsi museum yaitu:

#### *A. Kegiatan Pameran.*

Merupakan kegiatan pengamatan pengunjung terhadap benda-benda koleksi, diharapkan akan timbul minat dan apresiasi positif terhadap sejarah arsitektur. Kegiatan pameran ini bersifat komunikatif dan edukatif.

#### *B. Kegiatan Konservasi dan Preservasi.*

Merupakan usaha perawatan terhadap benda koleksi yang terdiri dari kegiatan:

- 1) Regristasi benda koleksi.
- 2) Penelitian benda koleksi oleh para kurator.
- 3) Dokumentasi.

#### *C. Kegiatan Penelitian.*

Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh para ahli yang menekuni dalam rangka pengembangan benda koleksi ataupun identifikasi benda koleksi baru.

### *D. Kegiatan Rekreasi.*

Kegiatan masyarakat umum untuk menikmati dan memahami benda koleksi tanpa harus mengalami kejenuhan dan kelelahan sehingga diharapkan akan terjadi interaksi antar pengunjung.

### **2.1.3 Jenis Museum**

#### 1. Museum Komprehensif

Mempunyai skala cakupan isi eksepsi yang luas, besar dan merupakan pengembangan secara penuh, lengkap dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### 2. Museum Khusus.

Penekanan pada aspek tertentu dari ilmu pengetahuan dan teknologi seperti transportasi, kesehatan, energi, ruang angkasa dan sebagainya. Serta secara umum lebih kecil dibanding Museum komprehensif.

#### 3. Museum Terbatas

Museum terbagi menjadi dua:

- a. Museum ilmu pengetahuan
- b. Museum bagian dari ilmu pengetahuan

#### 4. Museum Seni.

Ditekankan pada seni kontemporer, seni modern, seni dekoratif, seni tenun, kerajinan tangan dan sebagainya.

#### 5. Museum Sejarah.

Penekanan pada sejarah, baik itu berupa rumah kuno, monumen, perkampungan, benda-benda dan sebagainya.

### **2.1.4 Persyaratan Museum**

Secara arsitektur museum mempunyai syarat-syarat sebagai berikut:

1. Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, dibantu oleh perpustakaan dan staf administrasi.
2. Museum harus mempunyai ruangan-ruangan untuk koleksi penyelidikan.

3. Museum harus mempunyai ruangan tetap untuk ruang pameran, yang dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat keindahan yang diperlukan.
4. Museum harus mempunyai ruang untuk pameran sewaktu-waktu yang sifatnya lebih khusus dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif, sehingga terasa benar faedahnya bagi masyarakat.
5. Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang koleksinya.
6. Museum harus mempunyai studio dengan perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat-alat audio visual lainnya, studio untuk membuat reproduksi barang-barang koleksi atau untuk membetulkan barang-barang koleksi yang rusak.
7. Museum harus mempunyai ruangan untuk memberikan kesempatan kerja bagi para anggota staf ilmiah yang ditugaskan untuk menyusun acara-acara kunjungan ceramah, ruangan-ruangan untuk menggambar dan pekerjaan lainnya, baik bagi para pelajar sekolah, bagi para mahasiswa.
8. Perpustakaan museum harus dilengkapi dengan disebut alat-alat audio visual, berupa slide, film dan alat-alat lainnya.

### **2.1.5 Sarana Pokok Pameran Dalam Museum**

Sarana pokok pameran mutlak diperlukan dalam penataan pameran. karena tanpa sarana tersebut pameran tidak akan berhasil dalam mencapai tujuannya. Sarana pokok pameran adalah:

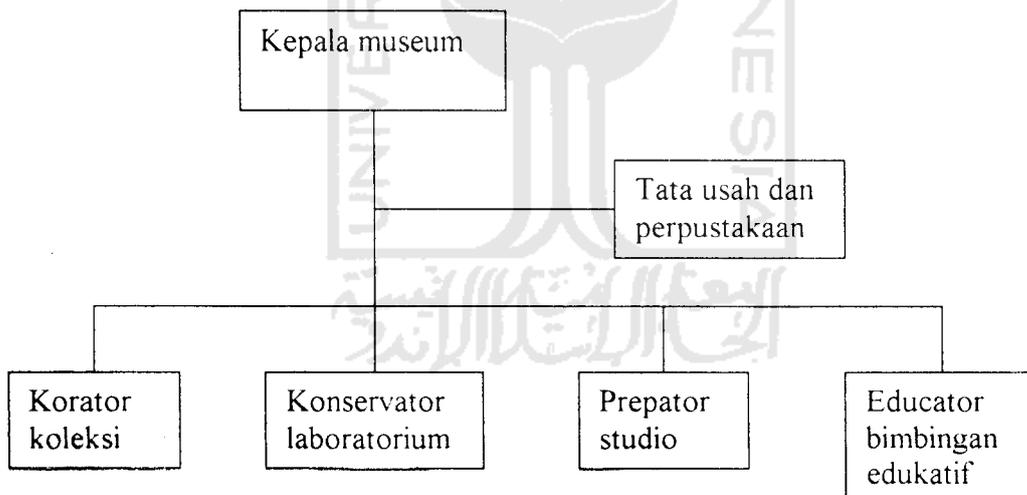
1. Panil, merupakan sarana pokok pameran yang digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi.
2. Vitrin, merupakan tempat meletakkan benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan. Vitrin mempunyai fungsi sebagai pelindung koleksi

baik dari gangguan manusia, maupun dari gangguan lingkungan yang berupa kelembaban suhu udara ruangan.

3. Pedestal atau alas koleksi, merupakan tempat koleksi berbentuk tiga dimensi. Jika koleksi yang diletakkan dipedestal bernilai tinggi dan berukuran besar, maka perlu mendapat perhatian ekstra pengamanan yaitu paling tidak diberi jarak yang cukup aman dari jangkauan pengunjung. Ukuran tinggi rendahnya harus disesuaikan dengan besar kecilnya koleksi yang diletakkan di atasnya.

### 2.1.6 Struktur organisasi Museum

Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum, dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis Museum. Di bawah ini diperlihatkan skema struktur organisasi museum



### 2.1.7 Organisasi dan Pengelola Museum

Pengelolaan Museum dapat dibedakan berdasar jenis kegiatannya yaitu:

1. Bagian administrasi, dibedakan menjadi:
  - a. Sub bagian urusan ketertiban.
  - b. Sub bagian urusan ketertiban kepegawaian
  - c. Sub bagian registrasi dan dokumentasi

2. Bagian kurator:
  - a. Sub bagian pengadaan koleksi
  - b. Sub bagian pembinaan.
3. Bagian konservasi dan preservasi
  - a. Sub bagian konservasi dan preservasi
  - b. Sub bagian restorsi

4. Bagian preparasi.

Bagian ini bertugas mengelola kegiatan pameran, baik pameran tetap maupun tidak tetap, bagian ini dikepalai oleh preparator.

5. Bagian bimbingan edukatif

Bagian pembimbingan ini bertugas mengelola kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dan apresiasi. Bagian ini dikelola oleh educator.

6. Bagian perpustakaan

- a. Sub bagian pengembangan koleksi
- b. Sub bagian pelayanan
- c. Sub bagian pengelola koleksi

## 2.2 Museum Sejarah Arsitektur .

### 2.2.1 Pengertian

Masa lalu merupakan sumber inspirasi, kekuatan moral yang memberikan tekanan pengaruh bagi setiap langkah yang diambil untuk kepentingan masa kini dan masa datang. Perpaduan yang harmonis antara kenangan, kenyataan dan harapan adalah essensi kehidupan.

Kekayaan arsitektur masa lampau yang berupa bangunan dengan nilai-nilai arsitektur dan nilai-nilai kebudayaan tinggi bisa menjadi asset sejarah yang pantas untuk dikembangkan.

Museum Sejarah Arsitektur pada dasarnya merupakan semacam "Museum Bank" yang direncanakan untuk menciptakan pusat kebudayaan bagi kota Semarang. Museum ini terletak pada kawasan "Kota Lama" yang

berusaha menghadirkan bangunan-bangunan kuno bernilai arsitektur tinggi sebagai museum hidup dengan tampilanya yang spesifik.

Museum Sejarah Arsitektur dapat diartikan sebagai tempat yang menghimpun, merawat dan memamerkan kepada umum, bukti-bukti peninggalan Arsitektur Kota Lama sehubungan dengan ilmu pengetahuan dan seni yang dikelola sebagai badan yang tetap.

### **2.2.2 Tugas dan Fungsi**

1. Sarana pusat informasi bagi para pengunjung agar mereka memperoleh gambaran mengenai bukti, proses dan peristiwa sejarah yang pernah berlangsung pada masa terdahulu.
2. Sarana penyambung data hasil penelitian.
3. Sebagai media pendidikan dan pengetahuan.
4. Dapat memvisualisasikan warisan budaya secara jelas.

## **2.3 Tinjauan Historis kronologis.**

### **2.3.1 Masa Pertumbuhan Embrional (500-1600)**

Sekitar abad ke-9 (Kerajaan Mataram I) pantai yang sekarang menjadi wilayah Semarang mencapai daerah bukit Bergota. Fungsi bukit Bergota pada waktu itu sebagai Bandar/pelabuhan kerajaan. Pada masa ini terlihat awal pertumbuhan urban morfologi Semarang yakni sekitar akhir abad ke-6. Ini ditandai dengan munculnya kampung Tionghoa, dikitari perkampungan pribumi dan pos dagang VOC, yang kini dikenal dengan kawasan "Kota Lama".

### **2.3.2 Masa Embrio Kolonial (1600-1800)**

Pada tanggal 9 Juni 1702 kota Semarang secara resmi menjadi ibu kota dari bekas wilayah Mataram di pantai Utara Jawa. (Widodo Johanes,1988:64-65).Setelah VOC berhasil memadamkan pemberontakan Thionghoa pada tahun 1742, ekonomi kota Semarang berkembang dengan pesat. Di sepanjang kali Semarang sampai dengan kawasan *Pecinan*, aktifitas perdagangan dan pelabuhan tumbuh. Kawasan Pecinan

dikonsentrasikan dan tumbuh mengikuti pola grid namun dapat memadahi variasi fungsi dan nilai yang majemuk serta harmonis, kampung-kampung baru muncul seperti Pekojan, Petudungan dan Pesantren.

Fasilitas yang ada pada jaman itu adalah masjid, benteng pertahanan Belanda (VOC) di kali Semarang, Pusat Pemerintahan kabupaten Wilayah De Europeesche lalu menjadi kota benteng yang didalamnya dibangun jalur utama kota Semarang. Bersamaan dengan bangkrutnya VOC tahun 1799, pemerintah Belanda mengambil alih secara langsung dan mulailah babakan baru kota Semarang

### **2.3.3 Masa Kolonial (1800-1857)**

Kebangkitan kota Semarang sebagai kota Kolonial diawali dengan dibangunnya sebuah elemen morfologis penting yang melintas kota Semarang. Pola morfologis kota merupakan kesatuan antara tiga elemen pokok, yaitu: Detil (bangunan, sistem sirkulasi, lapangan, pusat perhatian tanaman dan prasarana kota), bentuk kota (aspek estetika dan pola kota, komposisi lingkungan terbangun terhadap pola bentuk sekitarnya), dan Rencana kota (totalitas rencana yang memperhatikan dinamika kota). Rencana kota itu kemudian diterapkan melalui Rencana Detail dan Peraturan Bangunan.

Pada masa ini, perkampungan Jawa mulai bermunculan di sekeliling dua kutub perekonomian Semarang, yaitu "Kota Lama" dan "Pecinan". Alun-alun kota dan taman Winangun sekarang merupakan taman terbuka kota yang terletak diantara dua kutup tersebut.

### **2.3.4 Masa Pertumbuhan (1900-19450)**

Masa pertumbuhan kota Semarang sebagai kota "Modern" dimulai dengan pembukaan jalan kereta api yang menghubungkan Semarang dengan tiga "penjuru" Jawa Tengah yaitu ke arah:

1. Surakarta dan Yogyakarta.
2. Bulu, Jurnatan, Demak dan Blora.
3. Cirebon.

Revolusi transportasi tersebut itu mengakibatkan Kota Semarang menjadi pusat perdagangan regional di Jawa Tengah. Morfologi urban Semarang sampai saat itu memiliki domain utama:

1. Domain ekonomi: mempunyai inti ganda yaitu: Kota Lama Belanda dan Pecinan lama dengan dua buah elemen primer transportasi, yaitu kanal pelabuhan dan stasiun kereta api.
2. Domain politik: mempunyai inti ganda yaitu: sarana pemerintahan Belanda dan pusat tradisional dengan elemen primer sarana militer (benteng).

Pada akhirnya domain ekonomi semakin kuat, mengalahkan domain politik. Hal ini disebabkan karena elemen primer politik terpadu dengan jalan raya Timur Barat dan Utara Selatan serta dikelilingi oleh perkampungan informal di sekitarnya. Kegiatan yang telah hidup di kawasan kota lama mendorong pembangunan fasilitas-fasilitas baru, seperti bangunan-bangunan untuk perkantoran, perdagangan dan jasa, sosial dan pendidikan, serta kompleks pergudangan untuk mendukung kegiatan bongkar muat barang yang menempati lahan lebih kurang 40% dari batasan kawasan yang ada. Sementara itu area hunian dialokasikan ke bagian wilayah yang lain (kawasan Candi). Sejumlah bangunan yang menjadi elemen penting kawasan, antara lain: Stasiun Tawang, Gereja Blenduk, kompleks susteran, gedung Marba, karena karakter bentuk dan penampilan bangunan yang spesifik dan menonjol di kawasan "Kota Lama".

### **2.3.5 Masa Pasca Perang Dunia II (1945-1970)**

Setelah kekalahan Jepang pada perang dunia ke2, Semarang dapat dibenahi lagi. Perkembangan kota terutama untuk pemukiman antara lain di kompleks Krobokan, Seroja, Pleburan, Jangli, dan Mrican. Fasilitas perdagangan dikembangkan sekitar tahun 1970, yaitu: meliputi perkembangan pasar Johar, Pasar Bulu, Karangayu, Dargo dan Langgar. Dilakukan pula pengembangan fasilitas transportasi, pembanguna terminal bus dan minibus di Bubakan.

### **2.3.6 Masa Kota Modernistik**

Saat ini status kawasan kota lama sebagai pusat kota telah bergeser ke bagian lain wilayah kota Semarang, setelah munculnya pusat kota-kota baru, khususnya kawasan Simpang Lima yang menempati lokasi strategis dalam tinjauan topografi kota Semarang, yaitu sebagai kota peralihan kota atas (candi) dan kota bawah (Johar dan Kota lama) disamping strategis dalam jarak jangkau dari seluruh bagian wilayah kota Semarang. Kegiatan perniagaan (bongkar muat pelabuhan) saat ini sudah mati, meninggalkan kompleks-komplek pergudangan yang tidak berfungsi lagi.

Berkembangnya pusat kota baru, mendorong terjadinya pemusatan atau konsentrasi fasilitas-fasilitas baru perdagangan dan jasa. Sehingga kawasan kota lama, sebagai awal perkembangan kegiatan kota cenderung tidak berkembang, bahkan mengalami penurunan kegiatan. Selain karena tumbuhnya sektor kegiatan yang lebih mendekati pusat kota baru juga karena kondisis bangunan lama yang ada di kawasan mulai tidak layak lagi untuk tidak dimanfaatkan sebagai fasilitas kegiatan. Sementara kebijaksanaan perencanaan dan pengembangan kawasan belum begitu jelas petunjuk pelaksanaannya (Dinas Tata Kotamadya Semarang, 1987:14-21)

## **2.4 Museum Sejarah Arsitektur Dalam Ilmu Komunikasi.**

### **2.4.1 Arti penting koleksi pada Museum**

Dalam hal ini objek-objek yang akan dipamerkan adalah perkembangan arsitektur menurut periode perkembangannya secara kronologis, meliputi: tipe-tipe bangunannya, tipe-tipe ruang terbukanya, sejarahnya, perubahan yang terjadi secara runut. Dari model tersebut dapat dikelompokkan mejadi dua model yaitu berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang mana akan dilengkapi oleh beberapa alat penunjang untuk lebih mempermudah dalam hal pemahaman seperti:

1. Vitrine / show chase: berfungsi untuk memamerkan objek-objek koleksi bernilai tinggi dan benda kecil yang dapat dicuri. Ada 2 macam:

- a. Vitrien tunggal.
- b. Vitrien ganda.
2. Panel: digunakan untuk menempel foto-foto, gambar, peta.
3. Dak standar: dipakai untuk benda-benda besar atau maket.
4. Diorama: Menggambarkan keadaan tinggalan sejarah arsitektur yang diwujudkan secara 3 dimensi.

Selain itu faktor bentuk / pola sirkulasi juga sangat berpengaruh pada benda yang akan dipamerkan baik.

#### **2.4.2 Arti penting Sirkulasi dalam Museum**

Pameran adalah karakter khusus yang menjadi ciri utama suatu fungsi Museum. Penilaian masyarakat terhadap suatu museum ditentukan oleh pameran dan karakter ruang pamerannya, termasuk didalamnya adalah sirkulasi. Perencanaan suatu tempat pameran harus meletakkan dasar pemecahan sirkulasi serta tata ruang yang bagus dan harus memuaskan rasa keindahan dan kejiwaan serta memenuhi keperluan psikologis.

Ruang dalam museum harus digunakan secara jelas dan pantas untuk alur pergerakan. Arus pergerakan yang baik akan memberikan kejelasan informasi yang akan dilihat. Demikian penting arti sirkulasi dalam museum dimana pengunjung dapat menikmati benda-benda koleksi dengan baik.

#### **2.5 Sirkulasi sebagai Media Komunikasi.**

Sirkulasi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pemakai yang terlibat di didalam museum. Sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat menghubungkan ruang-ruang dalam suatu bangunan atau menghubungkan suatu objek dalam suatu ruangan / suatu deretan ruang luar. Sirkulasi sebagai media komunikasi mempunyai pengertian bahwa proses pengkomunikasian antara pengunjung dan objek pamer tersebut terjadi dan berlangsung pada saat pengunjung melakukan sirkulasi.

### 2.5.1 Jenis Pelaku Sirkulasi

Sirkulasi komponen kegiatan perlu dibahas untuk mengetahui hubungan antara komponen tersebut dengan sirkulasi yang dilakukannya. Menurut jenisnya ada tiga pelaku sirkulasi yaitu:

1. Sirkulasi Pengelola.

Dalam sirkulasi pengelola, faktor keterkaitan menjadi prioritas utama, mengingat bahwa setiap pelaku sudah mengetahui dengan jelas arah yang akan dilaluinya.

2. Sirkulasi Pengunjung.

Pada jalur sirkulasi pengunjung ini, yang menjadi faktor utama adalah tingkah laku atau aktifitas pengunjung itu sendiri dalam menikmati objek pameran. Sehingga diharapkan jalur sirkulasi ini dapat memberikan suasana komunikatif yang tidak membosankan.

3. Sirkulasi objek pameran.

Jalur sirkulasi ini harus benar-benar memperhatikan faktor kelancaran distribusi objek pameran. Sirkulasi objek pameran ini mempunyai frekuensi yang relatif kecil, karena aktifitas tersebut tidak berlangsung setiap hari.

### 2.5.2 Kebiasaan Pengunjung dalam melakukan Sirkulasi

Kebiasaan-kebiasaan pengunjung dalam melakukan sirkulasi sangat penting diperhatikan karena akan mempengaruhi bentuk sirkulasi yang akan kita buat dalam, oleh karena itu beberapa pokok kebiasaan pengunjung yang harus diperhatikan adalah:

1. Faktor kelelahan pengunjung dalam menikmati benda-benda pameran dikarenakan jeleknya arah orientasi yang pada akhirnya akan mengurangi waktu dan banyaknya objek yang dilihat.
2. Kebanyakan pengunjung lebih senang berbelok kearah kanan ketika memasuki ruang pameran. Perpotongan jalur sirkulasi merupakan titik dimana pengunjung harus memilih arah jalur.

3. Pengunjung jarang bergerak berputar secara penuh dalam ruang, cenderung bergerak memutar dari kanan ke kiri, kebanyakan hanya melihat objek pada dinding sebelah kanan, memilih jalur terpendek pada ruang pameran.
4. Pengunjung cenderung mengabaikan ruang yang tidak memiliki akses keluar, bergerak dari pintu ke pintu dan tidak bergerak secara sistematis dari satu lantai ke lantai lainnya.

Hal-hal tersebut di atas perlu sekiranya dipertimbangkan dalam merancang pola sirkulasi sehingga akan diperoleh bentuk sirkulasi yang dapat mengkomunikasikan antara pengunjung, benda pameran serta sirkulasinya.

### **2.5.3 Bentuk dan Tata Ruang Pameran**

Bentuk dan tata ruang pameran dalam museum juga menentukan pola sirkulasi yang akan diterapkan. Ada pertimbangan dalam menentukan bentuk dan tata ruang pameran yang akan digunakan sebagai konsep perencanaan dan perancangan.

Yang dimaksud adalah bentuk ruang pameran yang dapat memberikan kesan visual disamping berpengaruh terhadap proses pergerakan pengunjung, baik secara psikis maupun fisik. Ada beberapa bentuk ruang dan kesan visual yang dihasilkannya, antara lain

1. Bentuk ruang segi tiga
  - a. Dinamis dan informal
  - b. Tidak efisien dalam pemakaian ruang dan pergerakan
  - c. Labil dan banyak sudut yang runcing, sehingga tidak memberikan perasaan nyaman bagi pengunjung
2. Bentuk ruang segi empat, mempunyai karakteristik dan kesan visual
  - a. Statis dan formal
  - b. Monoton dan membosankan terhadap proses pergerakan pengunjung
  - c. Stabil sehingga memberikan perasaan terlindungi dan aman

3. Bentuk ruang lingkaran
  - a. Dinamis dan informal
  - b. Arah pergerakannya jelas tetapi monoton
  - c. Stabil dan nyaman bagi proses pergerakan

## 2.6 Konsep Sirkulasi.

Yang dimaksudkan disini adalah bagaimana pengunjung diajak merasakan seakan-akan menyusuri / mengitari sebuah benteng yang didalamnya terdapat ruang pameran dengan memanfaatkan sudut-sudut benteng sebagai ruang pameran yang dihubungkan oleh lorong.

### 2.6.1 Lorong

Difinisi lorong adalah sebuah jalan sempit yang terbentuk antara dua masa, biasanya adalah bangunan rumah biasanya memiliki batas dinding dengan dinding, dinding dengan teras dan dinding dengan vegetasi

### 2.6.2 Benteng

Benteng adalah bangunan yang berfungsi sebagai pertahanan dari serangan musuh, biasanya berupa dinding kokoh yang tinggi. "Kota lama" dahulu juga merupakan kota benteng yang didirikan oleh belanda pada jaman masa embrio kolonial.

## 2.7 Citra Arsitektural.

Arsitektur adalah pengejawantahan yang jujur dari tata cara kehidupan masyarakat dan cermin sejarah dari suatu tempat. Suatu warisan Arsitektur merupakan suatu babakan dalam sejarah dan menjadi mata rantai yang menghubungkan masa kini dan masa datang dengan masa lampau.

### 2.7.1 Citra Arsitektur Forum Budaya

Citra menunjukkan "*image*", suatu kesan penghayatan yang dapat ditangkap arti oleh seseorang ( **YB Mangunwijaya, 1992:25** ). Suatu karya

arsitektur yang menjadi forum budaya perlu memenuhi kualitas citra tertentu, yaitu:

1. Tampilan visual yang menunjukkan sebagai fasilitas budaya
2. Lokasinya memenuhi syarat tertentu, dari segi pencapaian, structural dan menjadi bagian dari memori kolektif yang pernah ada.

### **2.7.2 Pengkajian Makna Kultural**

Pengkajian makna kultural ini memiliki tolak ukur berupa: estetika, kelangkaan, peran sejarah, pengaruh terhadap lingkungan seta keistimewaan. Namun juga tidak lepas dari nilai-nilai social, kualitas tempat/lingkungan yang menjadi pusat budaya, nilai ilmiah lingkungan terhadap pengembangan ilmu dan jasa informasi serta mampu menarik wisatawan (**Eko Budhiharjo 1989**)

## **2.8 Aspek Pergerakan Pembentuk Sirkulasi.**

Pembahasan aspek pergerakan pembentuk sirkulasi meliputi dasar pergerakan dan rangsangan pembentuk gerak.

### **2.8.1 Dasar Pergerakan**

Prinsip pergerakan pada prinsipnya adalah kemudahan pencapaian, merupakan pokok pengaturan dalam sirkulasi. Kemudahan pencapaian dipengaruhi oleh:

1. Kemudahan Pemahaman jalur sirkulasi

Untuk memudahkan pemahaman jalur sirkulasi diperlukan:

- a. Kejelasan pembatas tepi jalur.
- b. Kejelasan arah dan tujuan.
- c. Kejelasan visual (kondisi jalur terang, rata dan memiliki tanda pengarah, baik berujud papan nama maupun simbol).
- d. Kejelasan runutan pemahaman (kronologis) baik secara klimaks maupun anti klimaks.

2. Kecenderungan Pergerakan.

Kecenderungan pergerakan menyangkut faktor pendorong, faktor penghambat dan pengarah pergerakan dan rangsangan untuk beristirahat.

a. Faktor pendorong.

Pengunjung cenderung untuk bergerak secara alami menuju benda-benda yang diminati dan yang membangkitkan rasa ingin tahu menuju suatu perubahan, suatu titik jalan masuk, dalam urutan yang logis.

b. Faktor penghambat.

Pengunjung cenderung berhenti akibat adanya rintangan, kekosongan, kemonotonan dan akibat kelelahan.

c. Pengarah gerak

Pengunjung cenderung mengikuti arah yang terbentuk oleh gubahan-gubahan bentuk struktural atau alam, suatu bentuk patahan pada dinding, lantai atau atap, tanda-tanda, lambang dan warna.

d. Rangsangan istirahat.

Pengunjung cenderung istirahat untuk memperoleh kesempatan menangkap view, objek atau detail yang lebih jelas, mencapai posisi optimum, kesempatan untuk privacy, menjumpai fungsi yang berhubungan dengan melepas lelah.

**2.9 Rangsangan Gerak.**

**2.9.1 Rangsangan Gerak kaitannya dengan Perubahan Arah Jalur**

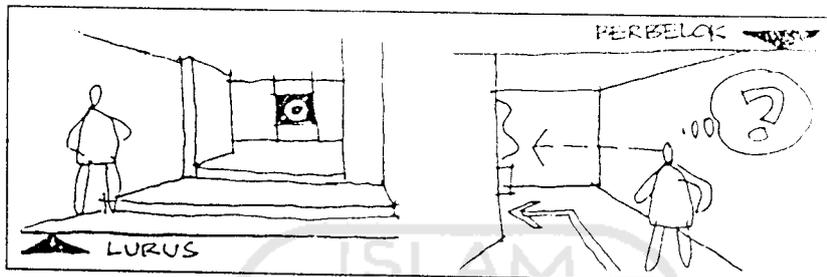
**Pergerakan:**

1. Arah Pergerakan lurus

a. Memberikan kejelasan visual dan menanti klimaks sebagai titik pusat perhatian pada ujungnya.

b. Memberikan kejelasan arah dan jarak terpendek yang memungkinkan percepatan arus.

2. Arah pergerakan berbelok.
  - a. Memberi arah dan variasi kejutan untuk menghindari kebosanan
  - b. Penghalang visual merangsang untuk mengetahui perwujudan secara utuh.

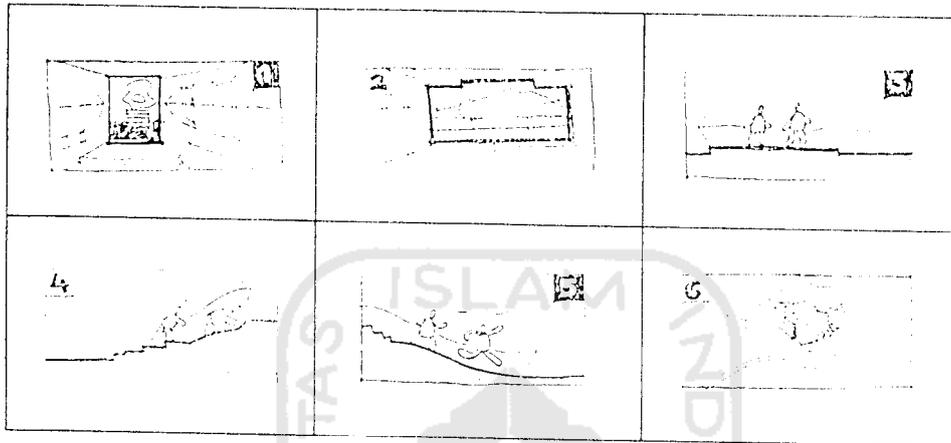


Gambar 2.1 : Arah Pergerakan  
Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

### 2.9.2 Rangsangan Gerak Hubungannya dengan Posisi dan Pola Pengamatan

1. Mempersempit area pengamatan.
  - a. Memusat pada arah tertentu.
  - b. Memberi nilai lebih pada objek tertentu.
2. Memperlebar area pengamatan
  - a. Memberikan keleluasan gerak
  - b. Memperkuat arus untuk penikmatan objek lebih lama.
  - c. Memberikan suasana terbuka, lapang dan santai.
3. Mendatarkan area pengamatan
  - a. Kesan ketenangan.
  - b. Memberikan kesempatan untuk menganalisa pergerakan.
4. Mengangkat area pengamatan.
  - a. Menuju keleluasaan
  - b. Menghambat laju pergerakan
  - c. Memberikan daya tarik terhadap objek sebagai tujuan.
5. Menurunkan area pengamatan.
  - a. Mempercepat arus pergerakan
  - b. Memberikan kesempatan pengamatan objek secara keseluruhan

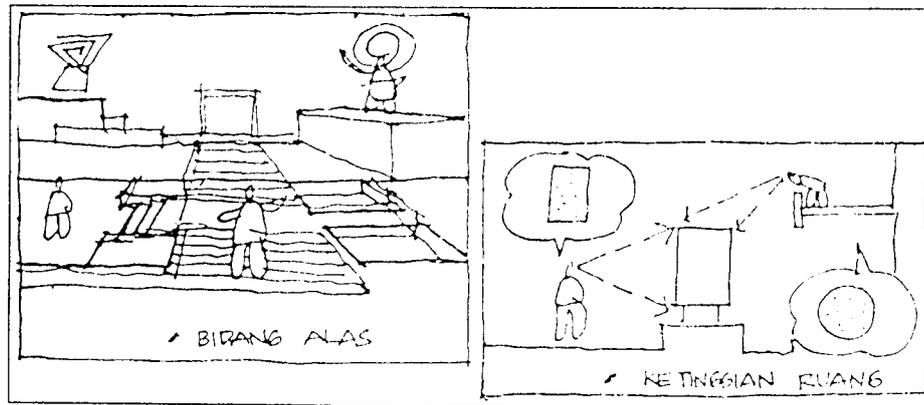
6. Mengitari area pengamatan
  - a. Memberikan kesempatan untuk penikmatan objek lebih seksama.
  - b. Memberikan kesempatan untuk menganalisa objek.



Gambar 2.2 : Pola Pengamatan  
Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

### 2.9.3 Rangsangan Gerak Berdasar Perubahan Letak Jalur Pergerakan

1. Pada bidang alas ruang.
  - a. Menunjukkan pembagian ruang.
  - b. Memungkinkan dinamis gerak agar tidak monoton.
  - c. Memberikan arah yang jelas ke muka.
  - d. Keleluasan pandangan sebagai alternatif pandangan selain objek pameran.
2. Pada ketinggian ruang.
  - a. Memperlihatkan suasana pameran secara keseluruhan
  - b. Memberikan suasana santai dan luas.
  - c. Memungkinkan pengamatan yang berbeda pada objek



Gambar 2.3 : Perubahan Letak Pergerakan  
 Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

## 2.10 Sirkulasi dalam Ruang Pamer.

### 2.10.1 Tipe Sirkulasi

#### 1. Tipe Primer.

Yaitu tipe sirkulasi pengunjung dalam menikmati objek pameran dalam ruangan maupun antar ruang pameran. Jenis sirkulasi ini menurut Coleman(1950)

##### a. Sirkulasi dalam satu ruang.

Sirkulasi ini harus jelas antara jalur masuk dan keluar. Agar tidak terjadi pertemuan arus antara yang masuk dan yang keluar perlu dilakukan pemisahan. Perencanaan sirkulasi ini harus disesuaikan dengan perilaku pengunjung. Pintu keluar sebaiknya diletakkan disebelah kiri dari alur pergerakan, apabila seluruh dinding yang ada digunakan sebagai tempat peraga maka letak pintu sirkulasi sebaiknya berada dipertengahan.

##### b. Sirkulasi antar ruang.

##### ▪ Sirkulasi dari ruang pusat ke ruang lain (nave to nave)

Ruang pusat merupakan suatu ruangan yang cukup luas sebagai pusat orientasi dan pengikat ruang-ruang lain di sekitarnya. Susunan ini cukup ramah dan fleksibel karena pengunjung akan merasa bebas menentukan sirkulasinya dan ruang yang disukainya.

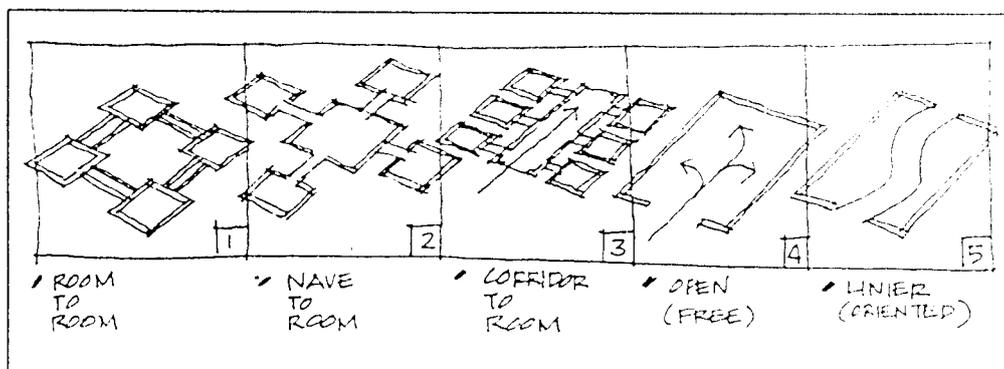
- Sirkulasi dari ruang ke ruang

Yaitu sirkulasi dari satu ruang ke ruang lain secara urut dan berkesinambungan. Susunan ini menghendaki adanya suatu urutan keterkaitan. Pengunjung melihat pameran secara urut dan tidak memungkinkannya memilih ruang yang disukainya.

Kerugiannya apabila ada salah satu ruang tertutup maka pencapaian ke ruang lainnya akan terputus sehingga sirkulasi pengunjung akan terganggu. Pada bangunan museum yang kecil, susunan ruang ini mungkin memuaskan karena adanya kontinuitas, namun pada museum yang besar akan menimbulkan masalah yang baru.

- Sirkulasi dari koridor ke ruang pameran (corridor to room).

Susunan ruang seperti ini akan memungkinkan setiap ruang dengan mudah akan dicapai dengan mudah melalui koridor. Keuntungannya yaitu setiap ruang mudah dicapai secara langsung, sehingga apabila salah satu ruang terganggu tidak akan mempengaruhi ruang lainnya. Pola sirkulasi lebih jelas sehingga memudahkan pengunjung dalam mengidentifikasi ruang. Akibat dari tipe sirkulasi ini yang ditimbulkan yaitu ruang koridor memerlukan luasan yang cukup, apalagi sebagian ruang koridor ini digunakan sebagai tempat pameran.

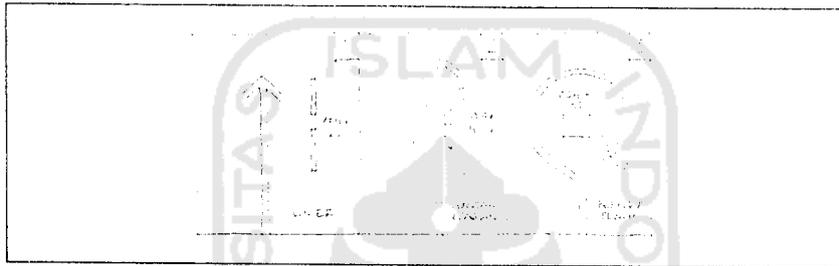


Gambar 2.4 : Jenis Ruang Pamer

Sumber : L.V.Coleman, Museum Buildings, The American Association of Museum, Washington D.C, 1950

2. Tipe sekunder.

Merupakan jalur gerak antara objek pameran, sirkulasi sekunder harus mampu menunjang objek yang dilewatinya atau menjadikan susunan objek yang dilewatinya dapat dimengerti dan mudah dikenal. Bentuk sirkulasi dapat berupa linier, berputar sebagian, berputar penuh. Tipe sirkulasi ini berkaitan dengan bentuk dan dimensi objek yang diamati.



Gambar 2.5 : Sirkulasi Sekunder

Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

Tipe sirkulasi ini membentuk pola sirkulasi sebagai berikut:

- a. Pola sirkulasi *linier*. Pola ini dapat menjadi unsur pembentuk untuk satu deretan ruang-ruang. Jalur dapat melengkung, atau terdiri atas bagian-bagian, memotong jalan, memiliki cabang.
- b. Pola sirkulasi *radial* yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.
  - Pola sirkulasi *grid* yang terdiri atas dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan ruang segi empat.
  - Pola sirkulasi *spiral* berupa jalur menerus dari titik pusat, berputar mengelilinginya dan bertambah jauh darinya.
  - Pola sirkulasi *network* atau jaringan yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.