

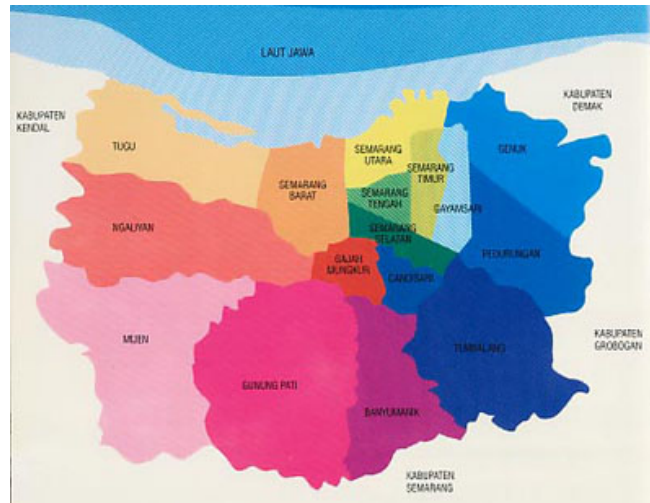
## BAB II

### KAJIAN TEMA PERANCANGAN

#### 2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site dan Arsitektur

##### 2.1.1 Konteks Lokasi

Lokasi perancangan terletak di Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang. Semarang merupakan salah satu kota bekas pemerintahan VOC terbesar kedua di Hindia Belanda pada saat itu setelah Jakarta atau Batavia. Kota Semarang memiliki keunikan tersendiri yang menjadikan identitas Semarang sebagai salah satu kota yang berkembang berdasarkan sejarah dibalikinya. Banyak peninggalan – peninggalan berbentuk arsitektur yang kini telah menjadi ikon Semarang seperti Kawasan Kota Lama, Gereja Blenduk, dan Lawang Sewu.



Gambar 2.1 Peta Ibukota Semarang  
(sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

Ada beberapa peninggalan bangunan bersejarah dari bekas pemerintahan VOC yang hingga saat ini fungsinya masih digunakan seperti pada awal mulanya dibangun beberapa diantaranya adalah Gereja Blenduk,

Stasiun Tawang, dan Stasiun Poncol. Terdapat juga banyak destinasi wisata selain dari wisata sejarah heritage belanda, seperti Sam Poo Kong, Pagoda Buddhagaya, dan Masjid Agung Jawa Tengah. Hampir dari seluruh tempat wisata di Semarang memiliki nilai arsitektur yang dapat dinikmati dari segi estetikanya yang bermacam – macam. Semarang memiliki potensi yang sangat baik untuk dijadikan Museum Terpadu Fotografi untuk pengembangan dan pengenalan kawasan wisata di Semarang.

### **2.1.2 Konteks Site**

Lahan site terletak di Jalan Pemuda Kota Semarang yang akan dijadikan site perancangan Museum Terpadu Fotografi. Jalan Pemuda termasuk dalam jalan protokol di dalam sirkulasi Kota Semarang. Balai Kota (Kantor Walikota Semarang) juga berada tepat dekat dari lahan site di mana jalan ini adalah jalanan spesialis acara karena hampir semua event besar bagi masyarakat Semarang berasal dari jalan ini seperti Semarang Night Festival, Pandanaran Night Festival, Dugderan, Car Free Day, dan masih banyak lagi. Terdapat juga landmark dari Jalan Pemuda ini yaitu terdapat Tugu Muda sebagai penanda Semarang Nol Kilometer.

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang



Gambar 2.2 Lokasi Site di Tengah Kota Semarang tepatnya Jalan Pemuda (sumber :google earth

Untuk dari segi aksesibilitas, lahan site ini sudah tergolong cukup terpenuhi dengan adanya jalan protokol tersebut. Dengan melalui Jalan Pemuda dapat ditemukan akses langsung menuju kawasan Kota Lama Semarang, Stasiun Poncol dan Stasiun Tawang, serta *point interest* dari Kota Semarang, Simpang Lima. Tepat di bagian Selatan lahan site merupakan salah satu ikon terbesar Kota Semarang yaitu Lawang Sewu.



Gambar 2.3 Peta Jalan Pemuda Semarang (sumber : www.semarangkota.com)

Di sepanjang Jalan Pemuda di sekitar lahan site banyak berdiri bangunan kuno bersejarah yang bersanding dengan bangunan modern. Mulai dari mall, gedung pemerintahan, bank, sekolah, hingga pusat hiburan. Namun seiring berkembangnya Kota Semarang beberapa bangunan bersejarah sudah banyak sekali yang hilang dan beberapa masih dapat dilihat seperti Gedung Kantor Pelayanan Pajak, Kantor Pos Besar, dan Lawang Sewu. Site berupa lahan kosong seluas 8174 m<sup>2</sup>.

## 2.2 Data Peraturan Bangunan Terkait



Gambar 2.4 Pembagian Zonasi Kawasan Semarang (sumber : Peraturan Daerah Semarang, 2013)

Peraturan Bangunan kawasan BWK I adalah :

- a. Ketentuan intensitas Bangunan dan amplop ruang
  - KDB maksimal 70 %
  - KLB maksimal 3
  - RTH minimal 10 %
  - Ketinggian Bangunan Maksimal 50 m dan Minimal 5 m
  - GSB 6 m

b. Tampilan Bangunan

Arsitektur di dalam konteks lokasi terkait berlaku bebas, namun tetap harus memiliki dan menyediakan ruang untuk sektor informal.

### 2.3 Data Ukuran dan Batasan Site



Gambar 2.5 Lokasi Site (sumber : Penulis, 2017)

Site berada di Jl. Pemuda Semarang Tengah, dalam kategori BWK I dengan total luas 8.174 m<sup>2</sup>. Dengan fungsi kawasan sebagai daerah perdagangan, jasa, dan pendidikan, serta pemukiman. Area di site memiliki bentuk kontur yang rata. Terdapat beberapa batasan yang berada di site lokasi :

Utara : DP Mall

Timur : Pemukiman Warga

Selatan : Lawang Sewu

Barat : Jl. Pemuda



Gambar 2.6 Kondisi Batas Sekitar Site (sumber : Penulis, 2017)

## 2.4 Data Klien dan Pengguna

Perancangan Museum Terpadu Fotografi ini merupakan wadah bagi Komunitas – komunitas pelaku fotografi yang ada di Semarang untuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai sejarah dan perkembangan fotografi di Indonesia, khususnya Semarang. Sehingga data pengguna bangunan ini adalah :

### a. Klien atau Pengelola

Klien atau pengelola adalah Komunitas pelaku fotografi yang merupakan komunitas yang dipilih untuk mengelola museum terpadu ini. Nantinya komunitas fotografi tersebut mengangkat Direktur Museum untuk bertanggung jawab atas pengelolaan museum dan dibantu oleh beberapa staf.

### b. Staf

Staf merupakan beberapa orang yang diangkat dan dipekerjakan untuk membantu pengelolaan Museum Terpadu Fotografi yang dibagi menjadi beberapa bagian.

### **1. Bagian Administrasi Tata Usaha.**

- Melakukan surat menyurat.
- Melakukan urusan ketertiban.
- Melakukan urusan perlengkapan.
- Melaksanakan urusan keuangan.
- Melaksanakan urusan dokumentasi koleksi.
- Melaksanakan urusan kepegawaian.
- Melaksanakan urusan registrasi.

### **2. Bagian Kuratorial.**

- Melaksanakan pengadaan, pengumpulan, penelitian dan pembenahan koleksi.
- Melaksanakan klasifikasi dan identifikasi koleksi.
- Melaksanakan katalogisasi koleksi.
- Membuat narasi dan konsep terhadap pameran koleksi yang bersifat tetap.
- Melaksanakan penilitian yang berhubungan terhadap koleksi.
- Melaksanakan penyusunan penulisan ilmiah yang berhubungan dengan koleksi.

### **3. Bagian Restorasi, Konservasi dan Preservasi.**

- Melakukan kegiatan Restorasi koleksi.
- Melaksanakan perbaikan koleksi.
- Melaksanakan pembuatan reproduksi koleksi.

#### **4. Bagian Properasi.**

- Melaksanakan persiapan pameran.
- Melaksanakan pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif kultural.

#### **5. Bagian Edukasi dan Publikasi.**

- Melaksanakan bimbingan edukasi untuk pengunjung dengan memberi ceramah, penjelasan dan pemutaran film.
- Melakukan kerjasama dengan organisasi sosial budaya dibidang kegiatan edukatif kultural.
- Melaksanakan perancangan program pembimbingan, penelitian ilmiah, kompetisi, ceramah, diskusi ilmiah dan memberikan penerangan museum secara umum.
- Melaksanakan publikasi tentang koleksi museum yang bersifat ilmiah dan populer.

#### **6. Bagian Mekanikal Elektrikal**

- Melakukan cek kondisi, perawatan, dan perbaikan peralatan dan/atau sistem elektrikal yang rusak.

#### **7. Bagian Keamanan**

- Bertugas menjaga keamanan lingkungan museum.
- Bertugas menjaga keamanan koleksi museum.
- Bertugas menjaga keamanan pengelola, staf, dan pengunjung museum.
- Berkerjasama dengan pihak keamanan wilayah setempat seperti kepolisian dan pemadam kebakaran dalam menindaklanjuti kejadian yang bersifat khusus.



### **c. Pengunjung**

Pengunjung adalah setiap orang tanpa terbatas usia, status, ataupun warga negara baik perorangan maupun kelompok. Pengunjung biasanya adalah orang yang juga berkunjung di kawasan wisata Kota Semarang. Pengunjung dapat diklasifikasi menurut kelompoknya.

#### **1. Kelompok Pengunjung Umum.**

- Datang untuk melakukan aktivitas rekreasi.
- Waktu kunjungan tidak terlalu lama.
- Berkunjung bersama kelompok/rombongan atau individu/sendiri.
- Memiliki motivasi untuk mengetahui seluk beluk koleksi yang dipamerkan.

#### **2. Kelompok Pengunjung Pelajar dan Mahasiswa.**

- Waktu kunjungan relatif lama
- Datang untuk menambah pengetahuan dalam rangka mencari data untuk penulisan ilmiah.
- Berkunjung bersama kelompok/rombongan atau individu/sendiri.

#### **3. Kelompok Pengunjung para Ahli, Peneliti, dan Seniman.**

- Biasanya sering melakukan kunjungan ke museum.
- Datang dengan tujuan mencari informasi untuk penelitian sebagai media perbandingan ataupun uji kreativitas mereka.
- Datang untuk menambah pengetahuan dalam rangka mencari data untuk penulisan ilmiah.

#### **4. Kelompok Turis/Wisatawan (asing dan domestik)**

- Datang untuk menikmati koleksi yang dipamerkan dengan tujuan berekreasi.
- Berkunjung bersama kelompok/rombongan atau individu/sendiri.
- Waktu kunjungan tidak terlalu lama.

#### **5. Kelompok Komunitas Fotografi**

- Datang untuk turut berpartisipasi dalam rangkaian acara museum.
- Terlibat sebagai pengisi dalam acara museum dan workshop.
- Berkunjung bersama kelompok/rombongan atau individu/sendiri

### **2.5 Kajian Tema Perancangan**

Beberapa bentuk permasalahan mendasar menjadi latar belakang dalam perancangan bangunan Museum Fotografi Terpadu ini, meliputi :

#### **a. Permasalahan Non-Arsitektural**

- Mendukung program pemerintah Kota Semarang dalam mengembangkan potensi – potensi terkait visi tentang ekonomi kreatif di Semarang di mana fotografi merupakan bagian dari ekonomi kreatif tersebut.
- Informasi dan Proses fotografi ditekankan menjadi poin utama di dalam Museum Fotografi Terpadu ini. Museum yang memiliki nuansa fotografis diciptakan khusus untuk menunjang aktivitas para pengunjung umum dan penggemar fotografi dan dapat dijadikan alternatif dalam mengembangkan potensi dari ekonomi kreatif Semarang.

**b. Permasalahan Arsitektural**

- Memberikan bentuk dan fungsi arsitektural bernuansa fotografis untuk menciptakan apresiasi masyarakat terhadap fotografi terutama pada segmen – segmen pencahayaan alami.
- Berupa ruang pameran karya yang informatif dan fasilitas penunjang lainnya untuk aktivitas fotografi serta detail setting fisik bangunan sebagai bagian dari proses fotografi. Hal ini dipengaruhi dari penggunaan tipologi – tipologi pengaplikasian setting pencahayaan alami ke dalam bangunan museum sesuai dengan fungsi yang ditetapkan.

**2.5.1 Pengertian Judul**

Judul skripsi ini adalah Museum Terpadu Fotografi

**a. Pengertian Museum :**

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni, ilmu pengetahuan dan tempat menyimpan barang kuno. (KBBI edisi III 2011)

**b. Pengertian Terpadu :**

- *Verba* (kata kerja) sudah dipadu (disatukan, dilebur menjadi satu, dan sebagainya)
- Menjadi satu
- Beragam atau sama kemudian disatukan

**c. Pengertian Fotografi :**

Fotografi berasal dari istilah Yunani yaitu, *phos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar. Arti kata fotografi adalah menggambar dengan cahaya (Sir John Herschel. 1839)

### 2.5.2 Kajian Mengenai Museum

- Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni, ilmu pengetahuan dan tempat menyimpan barang kuno. (KBBI edisi III 2011)
- Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 1995)
- Sebuah museum harus dilihat sebagai media yang efektif untuk meningkatkan nasionalisme masyarakat. Bagaimanapun, tanpa strategi desain yang tepat dan bagus, museum akan terjebak pada citra stereotip sebagai tempat yang membosankan, tempat benda-benda kuno diletakkan di ruang yang gelap dan suram. (Tedjo 2012)

#### a. Klasifikasi Museum

Menurut ICOM, museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori yaitu :

- a. Art Museum (museum seni)
- b. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)
- c. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
- d. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
- e. Science and Technology Museum (Museum Ilmu Pengetahuan & Teknologi)
- f. Specialized Museum (Museum Khusus)

Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Museum Pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah.
- b. Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan.

Menurut tingkat koleksinya, museum dapat dibagi 3, yaitu :

- a. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
- b. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
- c. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

### **b. Tugas dan Fungsi Museum**

#### **Tugas Museum :**

- a. Diarahkan kepada kegiatan untuk menetapkan agar melalui benda, dokumentasi visual dan bahan-bahan pendukung tambahan lainnya, aspek-aspek kebutuhan, aspek-aspek lingkungan hidup atau kombinasi diantara keduanya, yang menjadi bidang pengelolaan museum tersebut, menjadi sumber informasi yang mantap.
- b. Kegiatan yang berkaitan dengan penyerahan dan/atau penyampaian sumber-sumber informasi yang sudah mantap kepada pengunjung.

**Fungsi Museum :**

Oleh ICOM lebih ditegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yang biasa disebut Narwa Darma sebagai berikut :

1. Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.
2. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Media penyebaran dan penyertaan ilmu untuk umum.
5. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan budaya dan alam.
7. Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

Sedangkan fungsi utama (standar bangunan museum) yang harus dimiliki oleh museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (Sumber : Majalah Ilmu Permuseum, 1988) adalah :

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

### c. Kegiatan Museum

1. Kegiatan Pendidikan : Mampu memberikan pengetahuan mengenai koleksi-koleksi yang dipamerkan kepada masyarakat umum.
2. Kegiatan Penelitian dan Studi Ilmiah : Hasil penelitian akan digunakan sebagai bahan acuan tambahan pengetahuan tentang benda koleksi yang dipamerkan kepada publik pengunjung museum.
3. Kegiatan Rekreasi : Museum dapat menyajikan benda-benda koleksi yang dipamerkan secara menarik sehingga tidak membosankan bagi pengunjung bahkan dapat menjadi daya tarik untuk mengunjungi museum.

### 2.5.3 Kajian Mengenai Seni Fotografi

#### a. Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari istilah Yunani : phos yang berarti cahaya dan graphein yang berarti menggambar. Arti kata fotografi adalah menggambar dengan cahaya (Sir John Herschel. 1839)

Menurut Wikipedia fotografi adalah : (dari bahasa Inggris: photography, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya.

## b. Pengertian Seni

Menurut Achdiat K. Mihardja: Seni adalah kegiatan rohan manusia yang merefleksikan realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya. Disamping untuk membangkitkan pengalaman tertentu, seni juga mempunyai sifat komunikatif.

Sedangkan menurut Taufik Abdullah : seni itu adalah satu dari berbagai cara untuk melukiskan dan mengkomunikasikan. Seni baru bisa mempunyai makna atau dapat diresapkan jika pada dirinya terkandung kekuatan pesan yang komunikatif dan seni yang tidak komunikatif sama sekali tidak bisa dikatakan indah.

### 2.5.4 Kajian Tata Ruang Museum

Kajian tentang Tata Ruang Museum menggunakan konsep The Four Zones menurut Gail Dexter Lord dan Barry Lord yaitu sebagai berikut ;

- Area Publik Dengan Koleksi : adalah Zona dengan kontrol lingkungan dan keamanan untuk mengawasi koleksi sampai pada level daya tahan/ keawetan yang juga sesuai untuk kebutuhan publik. (Ruang Pamer)
- Area non-Publik dengan Koleksi : adalah zona dengan kontrol lingkungan dan keamanan yang melayani preservasi terhadap koleksi, tetapi pada tingkatan yang cukup hanya untuk staff saja. (Gudang, Laboratorium Digital, Ruang Dokumentasi Koleksi)
- Area Publik Tanpa Koleksi : adalah zona dengan kebutuhan kontrol lingkungan yang hanya mencapai tingkatan kenyamanan manusia

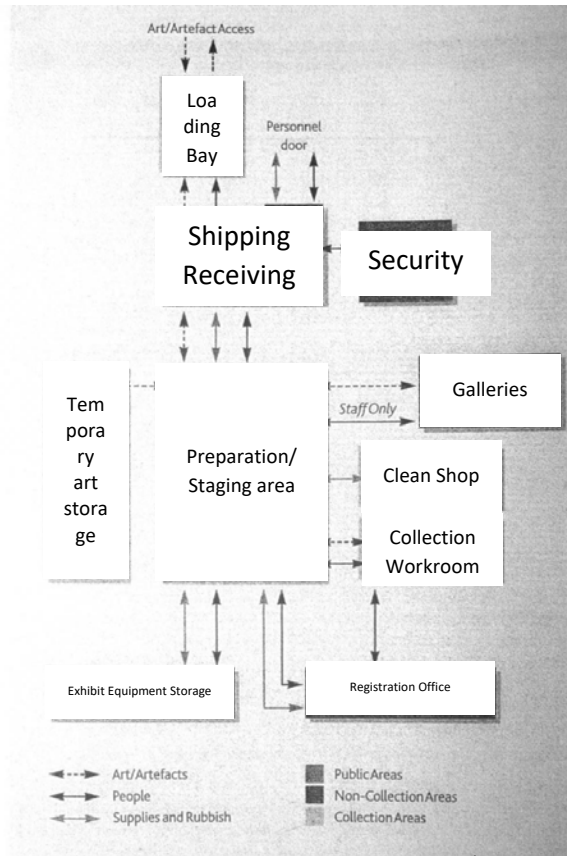


Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

saja (Jalur masuk, Tiketing, Lobby, Hall, *Workspace*, Studio, Penunjuk arah, Ruang Edukasi, *Rest Room*, Cafe, Auditorium, Toko Souvenir, Perpustakaan, *Exhibition Space*, *Nursing Room*).

- Area non-Publik Tanpa koleksi : adalah zona yang mengharuskan kelayakan kontrol lingkungan terhadap kenyamanan yang sesuai untuk staff. (Ruang Staff, Ruang Elektrikal, Gudang, Kantor Utama)
- ✓ **Bangunan museum yang akan dibangun akan menggunakan 4 zona dasar dari keseluruhan konsep The Four Zones**

### 2.5.5 Kajian Hubungan Antar Ruang Museum



Gambar 2.7 Skema Hubungan Antar Ruang Museum (sumber : Lord, Gail Dexter and Barry Lord, " The Manual of Museum Planning 2nd Edition", AltaMira Press, California, 2001)

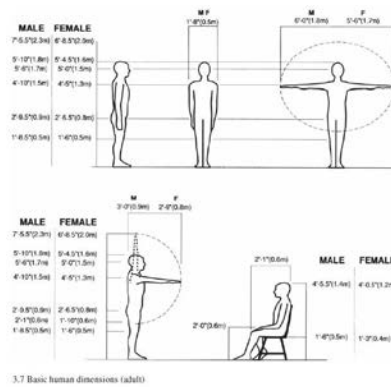
Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

Pola dari skema umum hubungan antar ruang yang akan diaplikasikan ke dalam bangunan museum. Skema ini juga nantinya akan mempengaruhi bentuk setting fisik dari setiap pengaplikasian tipologi pencahayaan alami di dalam bangunan.

### 2.5.6 Kajian Terhadap Standar Dimensi Manusia

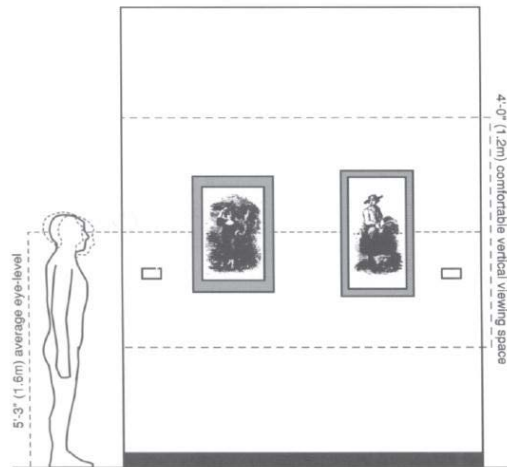
Criteria	Female	Male	Child at age 8
standing height	64.5 inches (163.8cm)	70 inches (177.8cm)	51 inches (129.5cm)
eye-level standing	60 inches (152.4cm)	66 inches (167.6cm)	48 inches (121.9cm)
shoulder width	20 inches (50.8cm)	20 inches (50.8cm)	12 inches (30.5cm)
arms extended forward	33 inches (83.8cm)	36 inches (91.4cm)	25.5 inches (64.8cm)
arms extended upward	80.5 inches (204.5cm)	89.5 inches (227.3cm)	63 inches (160cm)
arms extended to sides	66 inches (167.6cm)	72 inches (182.9cm)	60 inches (152.4cm)
turning radius	48 inches (121.9cm)	48 inches (121.9cm)	36 inches (91.4cm)
seat height	15 inches (38.1cm)	18 inches (45.7cm)	13 inches (33cm)
wheelchair width	25 inches (63.5cm)	25 inches (63.5cm)	25 inches (63.5cm)
wheelchair length	42.5 inches (108cm)	42.5 inches (108cm)	42.5 inches (108cm)
eye-level from wheelchair	44 inches (111.8cm)	49 inches (124.5cm)	36 inches (91.4cm)

Gambar 2.8 Standar Dimensi Manusia (sumber : Dean, David, “Museum Exhibition Theory And Practice”, Routledge, London, 2002)



Gambar 2.9 Standar Dimensi Manusia (Remaja) (sumber : Dean, David, “Museum Exhibition Theory And Practice”, Routledge, London, 2002)

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

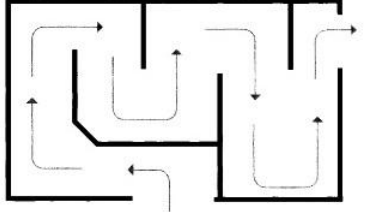


Gambar 2.10 Standar Kenyaman Visual Terhadap Benda Pamer (sumber : Dean, David, "Museum Exhibition Theory And Practice", Routledge, London, 2002)

### 2.5.7 Kajian Pola Alur Sirkulasi Ruang Pamer

Tabel 2.1 Pola Sirkulasi dalam ruang pamer (sumber : Dean, David, 1996)

Jenis	Ilustrasi	Keterangan
Floorplan of suggested approach to traffic flow		Jenis denah sirkulasi yang membuat jalur pergerakan tunggal namun tidak dengan membuat dinding untuk mengarahkan pengunjung, tetapi dengan permainan warna, lighting, pemilihan koleksi utama dan landmark pameran
Floorplan of unstructured approach to traffic flow		Jenis denah Sirkulasi yang tidak membuat jalur tertentu dalam pergerakan pengunjung pada ruang pamer. Sehingga pengunjung dapat menentukan sendiri alur pergerakan dalam menikmati pameran.

<p>Floorplan of directed approach to traffic flow</p>		<p>Jenis denah sirkulasi yang rigid dan hanya membentuk jalur pergerakan tunggal dengan tidak ada peluang sedikitpun pengunjung mendapatkan jalur pergerakan yang lain</p>
---	---	--

Pada perancangan museum ini penulis menggunakan pola *Floorplan of directed approach to traffic flow* dan *Floorplan of unstructured approach to traffic flow* pada perancangan pameran tetap karena sesuai dengan narasi yang ingin ditampilkan secara bertahap dan urut. Sedangkan pada pameran tidak tetap penulis menggunakan *Floorplan of suggested approach to traffic flow* dan *Floorplan of unstructured approach to traffic flow* karena konsep tema pameran bersifat tematik

### 2.5.8 Pencahayaan Pada Museum

Museum sebagai ruang pameran benda-benda koleksi yang mempunyai nilai sejarah atau seni yang tinggi harus dapat memberikan pencahayaan yang baik yang dapat menonjolkan karakter dari benda-benda tersebut. Pencahayaan di dalam sebuah museum baik cahaya alami maupun buatan, seperti dari lampu listrik, dapat menimbulkan proses kerusakan pada berbagai bahan benda koleksi. Batu, logam, dan keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya, tetapi bahan-bahan organik, seperti pada tekstil, kertas, koleksi ilmu hayat, sangat peka terhadap cahaya tersebut.

Cahaya merupakan suatu bentuk elektromagnetik, memiliki dua jenis radiasi, yang terlihat dan tidak terlihat. Di antara sekian banyak radiasi, maka radiasi ultraviolet dan infra merah tidak terlihat oleh mata

kita. Unsur ultraviolet sangat membahayakan bagi benda-benda koleksi dan dapat menimbulkan berbagai perubahan baik pada bahan maupun warna. Sekalipun ultraviolet itu sebenarnya sudah banyak terserap oleh bumi, namun lampu-lampu listrik pun mengeluarkan radiasi ultraviolet, dan dalam penggunaannya sebagai alat penerangan dalam ruang pameran museum perlu adanya modifikasi dan iluminasi untuk mengurangi radiasi ultraviolet tersebut (Sutaarga, 1989).

#### **2.5.8.1 Pencahayaan Alami**

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai sumber pencahayaan, sinar matahari mempunyai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan berupa jendela, ventilasi, dan pintu. Melalui bukaan tersebut memungkinkan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sumber cahaya matahari sebagai sumber pencahayaan alami dapat mengurangi biaya operasional.

#### **2.5.8.2 Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan pada sebuah museum memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Menciptakan suasana ruang pameran museum melalui teknik pencahayaan;
- b. Menciptakan ruang pameran museum yang mengutamakan kenyamanan bagi pengunjung;
- c. Meningkatkan *value* dari suatu desain arsitektur dalam penataan ruang pameran museum dan benda yang dipamerkan dengan tidak melupakan aspek konservasi dan faktor yang dapat merusak objek pameran.

Fungsi pencahayaan buatan pada museum dapat dilihat dari dua segi, yaitu:

### 1. *Lighting function*

Fungsi ini dimaksudkan agar manfaat fungsional dan kebutuhan fisik dapat terpenuhi dengan baik. Pada museum sangatlah penting benda yang dipajang dapat dilihat dengan baik terutama bila ada penjelasan berupa tulisan. Penjelasan tersebut harus mendapat cahaya yang cukup agar dapat terbaca. Oleh karena itu, aspek kuantitas sangat berperan dalam pemenuhan fungsi ini.

#### b. *Architectural function*

Untuk fungsi ini, pencahayaan buatan lebih berperan sebagai pemenuhan kebutuhan visual dan psikologis. Ruang pameran dalam sebuah museum dituntut agar menjadi ruang yang mencerminkan museum dan barang yang dipajang dalam museum tersebut. Dalam pemenuhan fungsi ini aspek kualitas sangat berperan.

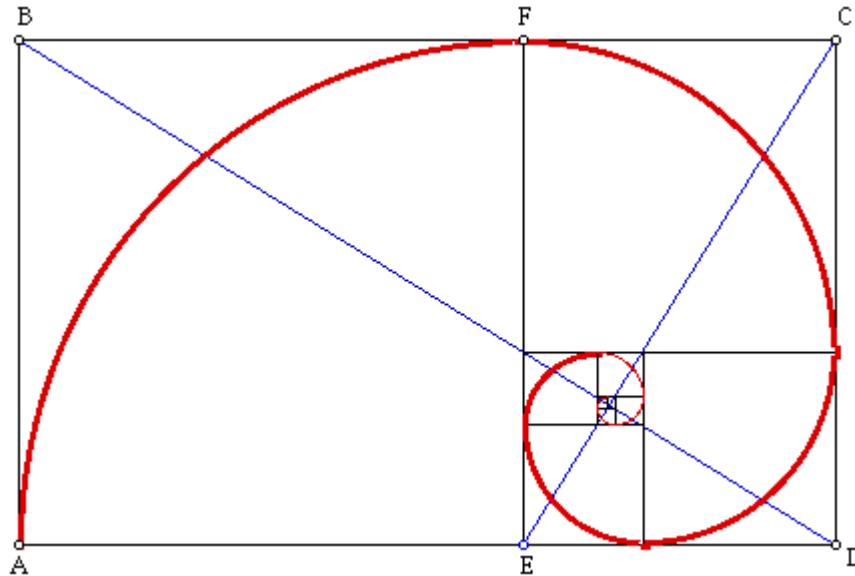
## **2.6 Kajian Arsitektur Khusus**

### **2.6.1 Kajian Mengenai Komposisi dan Elemen Fotografi**

Menurut David Praker, Komposisi fotografi adalah penataan elemen - elemen visual dengan sedemikian rupa sehingga foto tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga mampu mengungkapkan maksud fotografer dengan jelas. Apa yang dikomunikasikan, tergantung dari apa yang dipilih untuk dimasukkan dalam foto dan bagaimana cara menyusunnya.

Ada beberapa komposisi yang menjadi landasan dalam pemilihan proporsi karya fotografi (David Praker) :

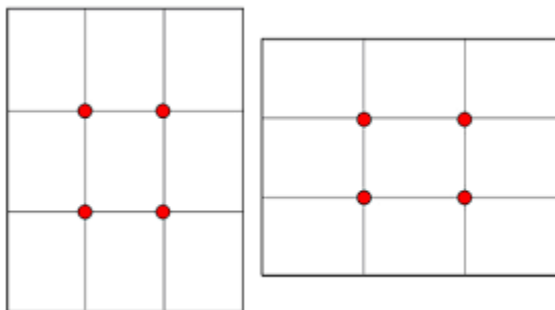
1. *Golden Section* : adalah suatu pengelompokan yang didasari oleh proporsi *Golden Number* dan bisa digunakan sebagai metode



Gambar 2.11 Skema Pola *Golden Section* (sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

meletakkan objek / subjek fotografi ke dalam rangkaian proporsi tersebut. *Golden Number* ini berupa angka – angka istimewa dalam menentukan proporsi yang akan dibagi, dari *range* angka dari 1 hingga 8 bisa 1:1, 2:3, 5:8 dan sebagainya.

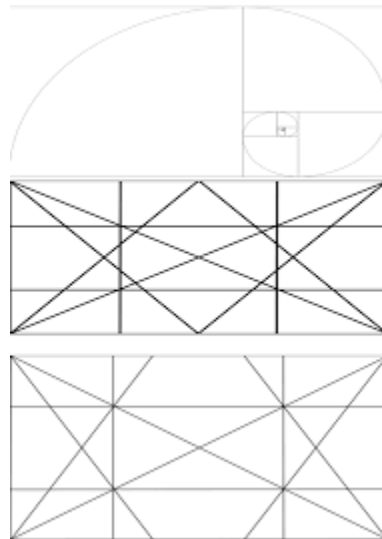
2. *Rule of thirds* : dapat diartikan sebagai aturan sepertiga merupakan rumus komposisi yang paling populer. Komposisi ini didapatkan



Gambar 2.12 Skema Pola *Rule Of Third* (sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

dengan membagi bidang gambar dalam tiga bagian yang sama besar dan proporsional baik horizontal maupun vertikal. Dengan pembagian tersebut, terbentuklah garis-garis imajiner dan empat titik perpotongan garis imajiner tersebut. Menurut panduan ini, sebaiknya bagian foto yang paling menarik ditempatkan di salah satu titik tersebut. Titik yang sebelah mana tergantung dengan konteks, selera, dan apa yang ingin ditonjolkan. Aturan ini berlaku untuk sebagian besar jenis fotografi, dari pemandangan, portrait, still life, foto jurnalisme, dan lain-lain

3. *Dynamic Symmetry* : adalah komposisi yang didasari oleh komposisi *Golden Section* yang nantinya lebih menggunakan ragam bentuk simetri diagonal sebagai dasar penentuan proporsinya.



Gambar 2.13 Skema Pola *Dynamic Symetri* (sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

4. *Leading Lines* : merupakan suatu komposisi klasik pada awal seni fotografi diciptakan di mana objek foto memiliki koneksi maya yang tidak terikat satu sama lain. Komposisi ini tergolong dalam kategori yang sulit untuk dipahami karena objek di dalam foto bisa

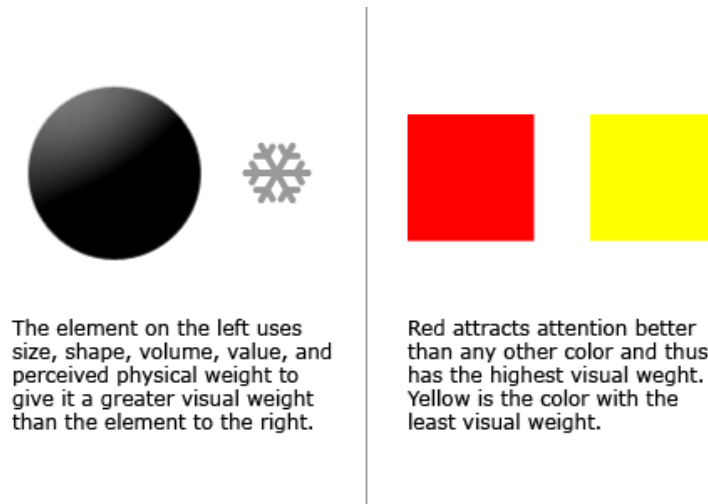


menimbulkan kesan persepsi lain dalam menuntun makna dari foto di dalamnya.



Gambar 2.14 Skema Pola *Leading Lines* (sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

5. *Dominance Of Size And Tone* : terdapat keseimbangan dalam menampilkan karya di dalam komposisi ini, dari bentuk yang sama dengan toning warna yang sama akan mewujudkan kesan



Gambar 2.15 Skema Pola *Dominance Of Size And Tone* (sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

kesetaraan, sedangkan dengan dengan ukuran yang berbeda namun dengan warna yang sama akan menciptakan kesan keseimbangan

antar objek yang menjadi titik fokus dalam karya, begitu juga sebaliknya.

Terdapat beberapa unsur dasar dalam seni fotografi sebagai berikut :

1. Perspektif : Memberikan kesan kedalaman ruang sesuai dengan objek foto
2. Skala : Perbandingan antar objek di dalam foto sebagai pengembangan dan eksplorasi kreativitas
3. Viewpoint : Beragam sudut dari pengambilan gambar mendasari perbedaan sudut pandang dalam menyajikan foto

Elemen pembentuk dalam fotografi sebagai berikut (David Praker) :

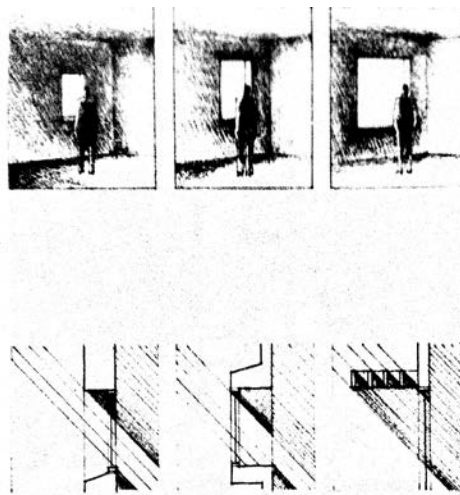
1. Point
2. Line
3. Shape
4. Texture
5. Form
6. Pattern
7. Tone
8. Color

### **2.6.2 Kajian *Daylighting* Pada Museum**

Pada kasus perancangan bangunan museum teknik penggunaan cahaya merupakan bagian terpenting dalam bangunan museum dalam mengolah dan menyampaikan informasi tentang objek pameran yang hendak ditampilkan secara visual. Penggunaan teknik pencahayaan alami dan buatan dikomposisikan sesuai dengan layout ruang pameran yang dirancang.

Diantara keduanya pencahayaan buatan lah yang paling sering digunakan dalam memadukan suasana yang ada di dalam museum di mana kesan kontras akan ditonjolkan. Akan tetapi pencahayaan alami dipilih secara umum oleh manusia dikarenakan kesan cahaya yang dihasilkan lebih bersifat hidup dibandingkan dengan pencahayaan buatan yang bersifat mati atau konstan.

Beberapa teknik pencahayaan alami digunakan dalam membentuk sebuah ruang, dari segi intensitas dan iluminasi yang dihasilkan akan menciptakan suasana dan atmosfer yang berbeda juga. ukuran bukaan di dinding atau atap juga diatur oleh faktor-faktor selain cahaya, seperti material dan konstruksi dinding atau bidang atapnya; kebutuhan akan pemandangan, privasi visual, dan ventilasi (D.K Ching: 2007).

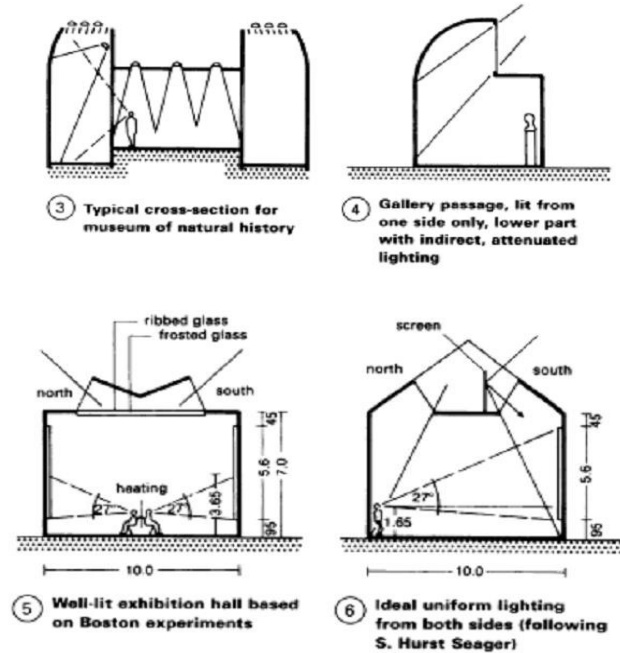


Gambar 2.16 Skema Penggunaan Pencahayaan Alami dalam Ruang  
(sumber : D.K Ching: 2007)

Teknik pencahayaan alami pada bangunan museum khususnya banyak menggunakan ornamen seperti skylighting dalam teknik pencahayaan museum. Refleksi cahaya di dalam ruang menjadi peran yang paling penting dalam menggunakan teknik skylighting untuk mendapatkan

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

kontras yang lebih sedikit untuk sekedar pencahayaan yang rata di dalam ruang pameran.



Gambar 2.17 Teknik Skylighting ke dalam ruang museum (sumber : Ernst Neufert (1979)

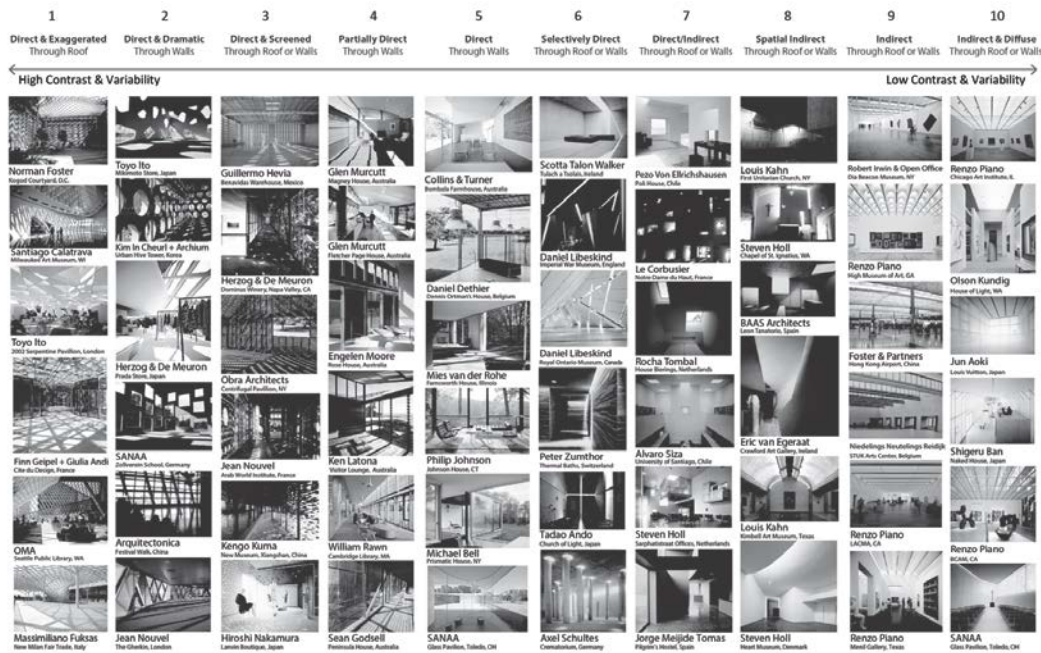
### 2.6.3 Kajian Mengenai Tipologi Daylighting ke Dalam Bangunan

Penggunaan pencahayaan alami di dalam bangunan memiliki ragam kriteria tertentu dalam menerapkan teknik pencahayaanya ke dalam bangunan. Tidak hanya dari segi kenyamanan akibat *glare* dan *heat production* yang dihasilkan, tetapi juga terdapat aspek parameter visual yang perlu dikembangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pencahayaan alami dapat dibagi menjadi ke dalam dua aspek yaitu; kenyamanan dalam visual dan kinerja dalam peneranganya.

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

Menurut studi kasus pencahayaan alami yang dikembangkan oleh Rockcastle dan Andersen, pencahayaan alami dapat diukur parameter secara kenyamanan visual dan kinerja penerangannya berdasarkan dari kontras pencahayaan yang dihasilkan. Beberapa kontras dapat dikelompokkan lagi menjadi bagian yang lebih sederhana yaitu; kontras pencahayaan yang tinggi, dan kontras pencahayaan yang rendah (Rockcastle & Andersen. 2012).

Dari deskripsi tersebut dapat dihasilkan beberapa contoh penjelasan kontras yang dimaksud :



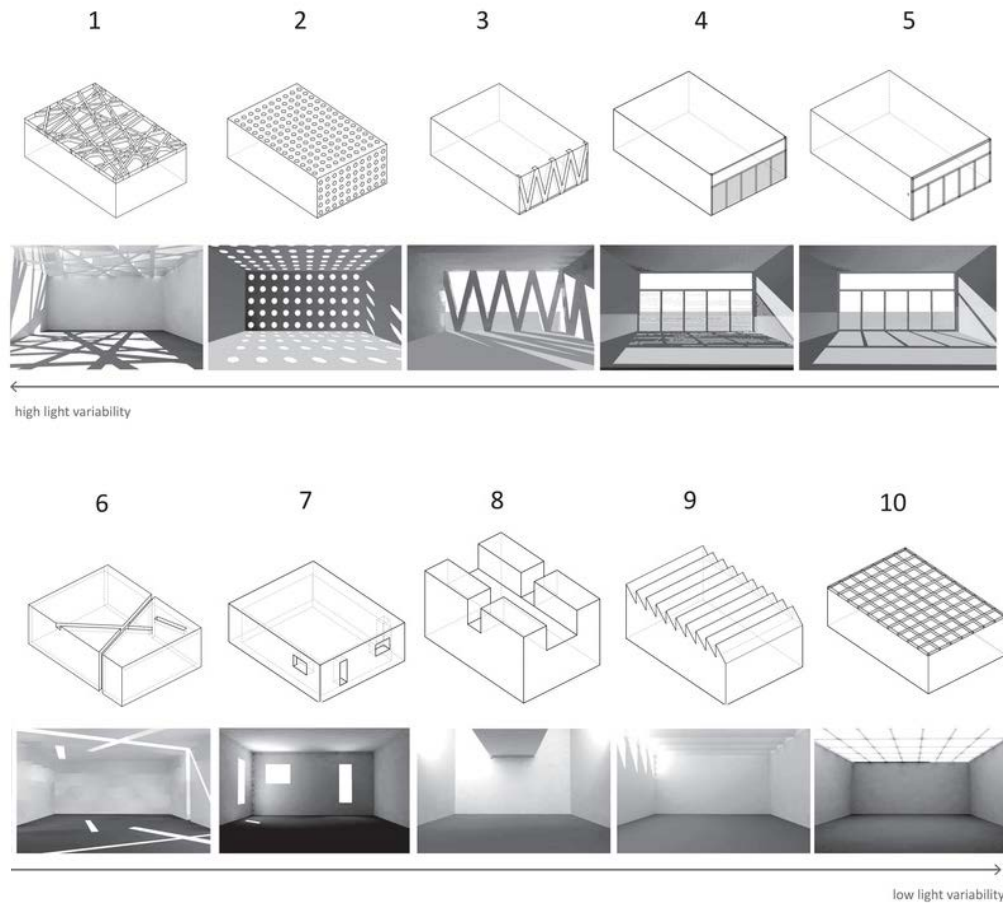
Gambar 2.18 Beberapa Contoh Penggunaan Daylighting berdasarkan Kontras Cahaya yang Dihasilkan (sumber : Rockcastle & Andersen. 2012)

Pencahayaan alami dapat diolah kembali menjadi ragam bentuk visual dari efek pencahayaan alami yang digunakan. Komposisi penggunaan kontras cahaya alami (terutama pada siang hari) dapat

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

membantu sang perancang dalam mengolah pencahayaan alami di dalam bangunan

Dari komposisi tersebut dapat dikategorikan penggunaan skema dalam membagi kelompok dari kontras yang paling tinggi hingga ke paling rendah.



Gambar 2.19 Skema Penggunaan Pencahayaan Alami di Dalam Bangunan  
(sumber : Rockcastle & Andersen. 2012)

**Dari deskripsi dan skema pencahayaan alami di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan ragam pencahayaan alami dan pengaplikasiannya ke dalam bangunan museum berdasarkan**

**analisis fungsi kegunaan ruang yang dicocokkan dengan teknik pencahayaan alami di dalamnya.**

## **2.7 Kajian dan Konsep Fungsi yang Diajukan**

### **2.7.1 Analisis Fungsi**

Museum Terpadu Fotografi di Semarang ini merupakan sebuah museum yang menampilkan karya – karya fotografis dan sebagai tempat studi khusus bagi penggemar fotografi. Museum ini mewadahi komunitas – komunitas fotografi yang ada di Semarang maupun di Indonesia untuk berkarya.

Difungsikan sebagai sarana edukasi khusus untuk para penggemar fotografi karena museum ini memiliki fasilitas utama khusus untuk para pelaku fotografi seperti labotarium digital, studio, dan exhibition area yang bersifat continous baik indoor maupun outdoor dengan nuansa fotografis ditambah dengan fasilitas penunjang lainya seperti cafe, perpustakaan, workspace, dan auditorium.

### **2.7.2 Analisis Kegiatan Pelaku di Museum Terpadu Fotografi**

Kegiatan pengguna atau pelaku yang beraktivitas di dalam Museum Terapdu Fotografi ini sangat mempengaruhi dalam perancangan bangunan. Berikut analisis kegiatan dan pelaku di Museum Terpadu Fotografi di Semarang :

Tabel 2.2 Tabel Aktivitas Pelaku Museum (sumber : penulis)

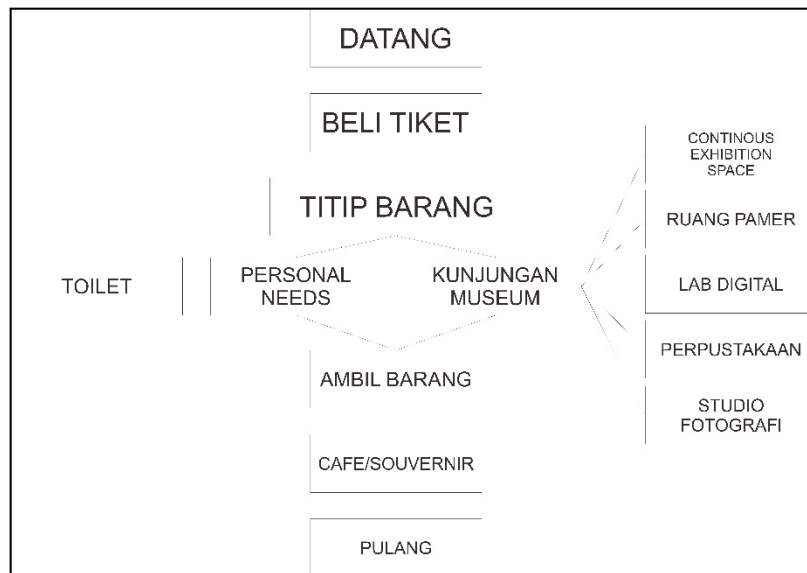
No.	Pengguna	Aktivitas	Deskripsi
1	Pengunjung Museum	Melihat	Pengunjung museum akan menganalisa skema ruang yang ada di museum melalui visual
		Mengamati	Objek pameran memiliki batas - batas dan alur untuk mengamati benda pameran
		Mempelajari	Setelah mengamati benda pameran wawasan akan tercipta pada individu pengunjung
		Duduk	Dibutuhkan buffer area untuk setiap memasuki area ruang pameran maupun non-pameran
		Mengalir/berjalan	Pengunjung biasanya mengikuti alur sesuai petunjuk apa yang mereka lihat disekitarnya
2	Penggiat Fotografi (Umum)	Memotret	Nuansa fotografis yang menarik untuk dilakukannya aktivitas memotret
3	Pengelola Museum (Komunitas)	Mengatur Jadwal	Dibutuhkan ruangan privat untuk mengatur jadwal kegiatan museum



Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

4	Pegiat Fotografi (Komunitas)	Mengajar	Proses mengedukasi para calon pegiat fotografi maupun yang sudah pernah terlibat dalam fotografi, penyajian ruangan khusus untuk proses fotografi
		Sharing	Space terbuka dan lapang untuk menciptakan nuansa diskusi yang menarik dengan objek yang terlibat langsung di dalamnya

**2.7.3 Analisis Kegiatan Pelaku di Museum Terpadu Fotografi**



Gambar 2.20 Skema Kegiatan Pengunjung Museum (sumber : penulis)

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

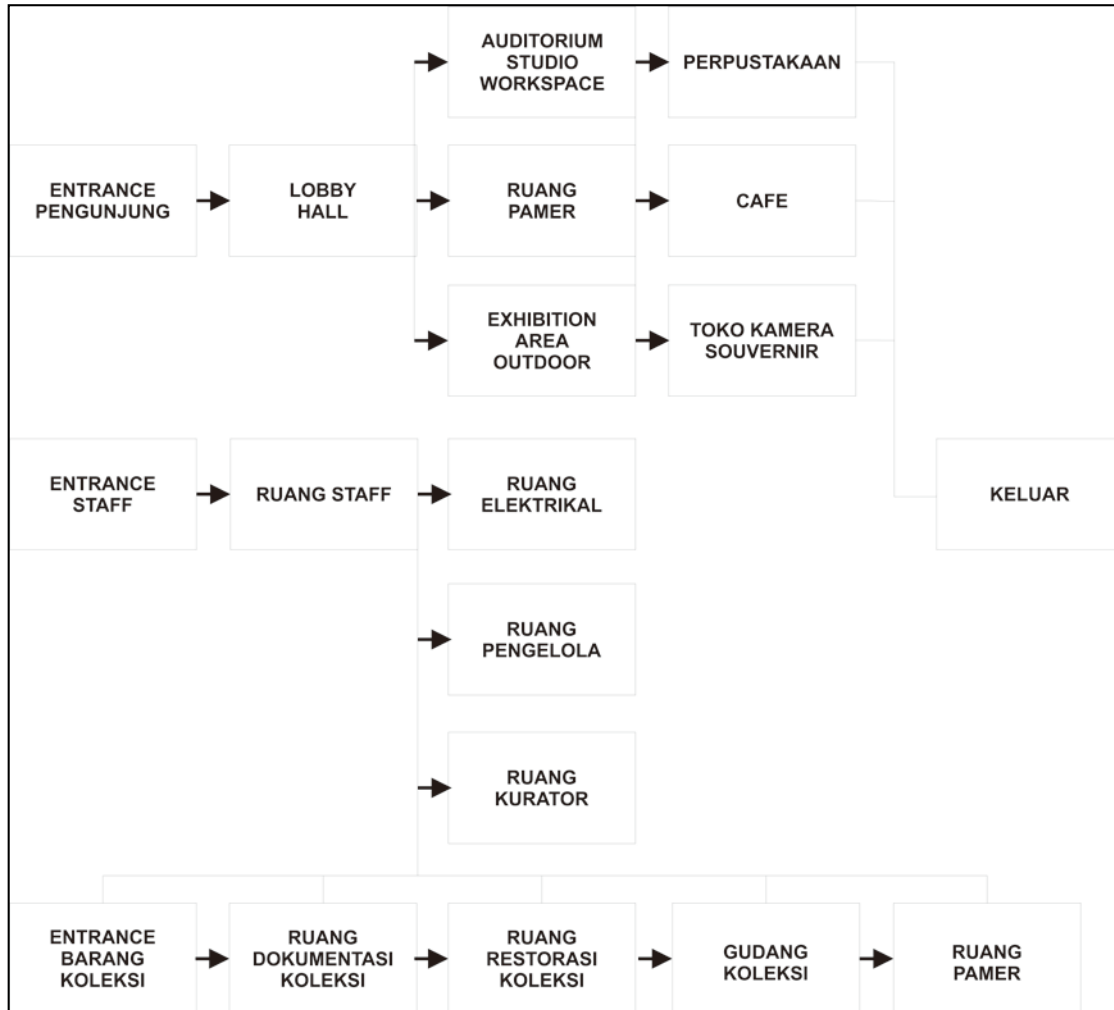


Gambar 2.21 Skema Kegiatan Staf/Pengelola Museum (sumber : penulis)



Gambar 2.22 Skema Perpindahan Barang Koleksi (sumber : penulis)

### 2.7.4 Analisis Hubungan Ruang di Museum Terpadu Fotografi



Gambar 2.23 Skema Hubungan Ruang Antara Pengunjung, Staff, dan Koleksi (sumber : penulis)

### 2.7.5 Analisis Kebutuhan Ruang Menurut Sifat Ruang di Museum Terpadu Fotografi

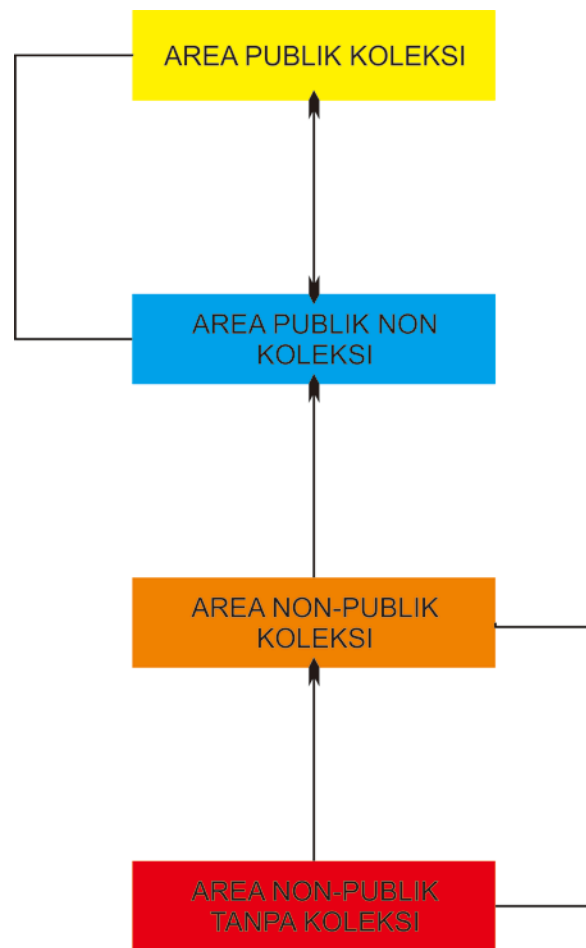
Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Menurut Sifat Ruang (sumber : penulis)

No.	Sifat Ruang	Kebutuhan Ruang
1	Publik	Hall Exhibition Area Exhibition Area Outdoor Gallery Toilet Cafe Perpustakaan Resepsionis Ticketing
2	Semi Publik	Auditorium Studio Fotografi Workspace Lab Percetakan dan Print
3	Privat	Kantor Ruang Staff Ruang Rapat Ruang Kurator Ruang Penyimpanan Koleksi Ruang Genset Ruang Janitor Gudang Pantry Ruang Security/Pengawas Ruang Pompa Ruang Elektrikal Loker Staff

### 2.7.6 Analisis Zonasi di Museum Terpadu Fotografi

Perancangan dan pembagian zona ruang pada Museum Terpadu Fotografi di Semarang berpedoman dari teori *Four Zone*, pembagian tersebut terdiri dari :

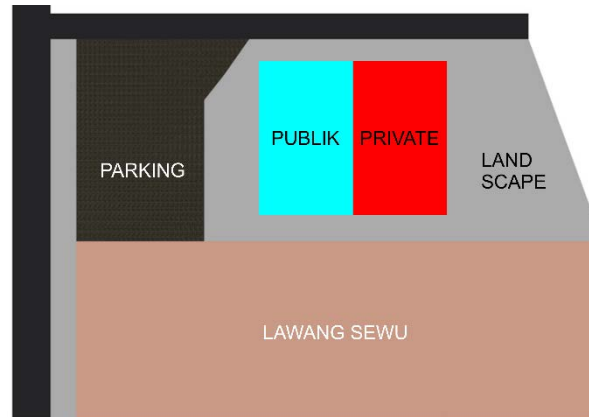
1. Area koleksi yang dapat diakses publik
2. Area non-koleksi yang dapat diakses publik
3. Area koleksi yang tidak dapat diakses publik
4. Area non-koleksi yang tidak dapat diakses publik



Gambar 2.24 Skema Zonasi Ruang Pada Museum (sumber : penulis)

### 2.7.7 Analisis Fungsi Tata Massa

Analisis fungsi tata massa ini adalah analisis dengan menggunakan sistem zonasi pada ruang yang dikelompokkan dalam bentuk massa. Terdapat dua pembagian zonasi di dalam perencanaan tata massa, yaitu; zona publik, dan zona privat. Berikut hasil analisis yang digunakan.



Gambar 2.25 Analisa Zonasi Tata Masa (sumber : penulis)

Penentuan tata masa berdasarkan zonasi masa dan ruang di dalamnya. Terlihat di mana bagian publik diletakan menghadap ke arah Barat dan Jalan Protokol (Jalan Pemuda). Pada area private diletakan ke arah timur. Hal ini bertujuan agar pembagian dan pemerataan ruang publik dan private lebih tertata rapi.

### 2.7.8 Analisis Tata Massa Terhadap Sirkulasi

Berdasarkan dari analisis sirkulasi yang terjadi pada luar site, di sebelah Barat terdapat jalur protokol Jalan Pemuda yang berakhir tepat pada lampu merah di depan Lawang Sewu persis. Untuk akses jalan masuk yang berada di Utara site terdapat Jalan dua arah yang bersebelahan langsung terhadap site.

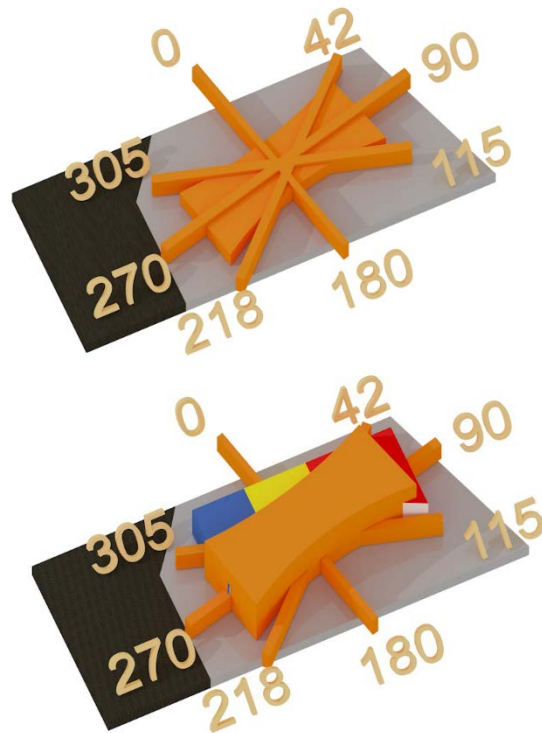


Gambar 2.26 Analisa Sirkulasi Pada Masa (sumber : penulis)

Oleh karena itu akses untuk sirkulasi masuk dan pengunjung diletakan pada utara site yang bertepatan dengan jalan masuk ke area site agar tidak terjadinya penghambatan arus di jalan protokol. Untuk kenyamanan sirkulasi pengunjung sendiri, khusus untuk area private diberikan akses langsung menuju ke belakang site.

### 2.7.9 Analisis Tata Massa Terhadap Arah Matahari

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah orientasi ideal bangunan museum terhadap arah sinar matahari yang ada. Setelah itu akan ditelusuri kembali hubungan orientasi masa bangunan dengan treatment yang akan dilakukan sesuai dengan penerapan pengaplikasian penggunaan pencahayaan alami ke dalam bangunan.

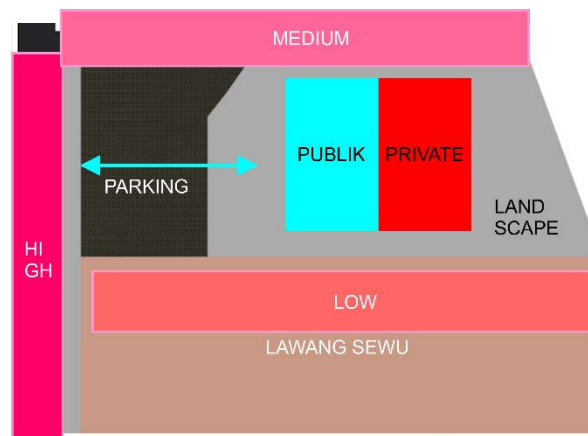


Gambar 2.27 Analisis Orientasi Masa Terhadap Respon Arah Sinar Matahari  
(sumber : penulis)

### 2.7.10 Analisis Tata Massa Terhadap Kebisingan

Analisis ini bertujuan untuk menentukan bagian bangunan mana yang harus diantisipasi agar kebisingan tidak mengganggu ke dalam bangunan dan area ruang – ruang yang ditentukan seperti area eksebisasi utama, eksebisasi *outdoor*, *workspace*, dan ruang pameran lainnya.



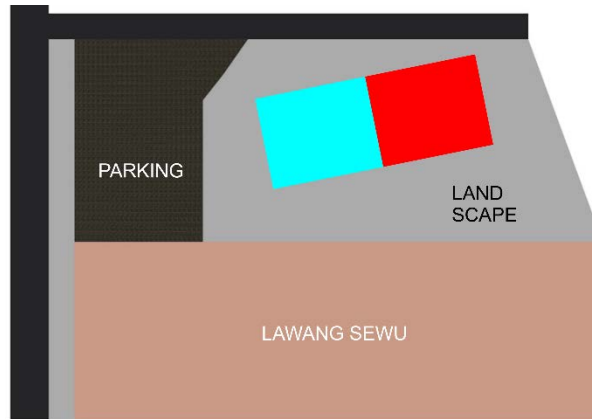


Gambar 2.28 Analisis Kebisingan Pada Site (sumber : penulis)

Untuk itu area parkir diletakan tepat di antara jalan protokol dan area publik pada muka bangunan karena dibagian tersebut frekuensi kebisinganya yang paling tinggi. Untuk di bagian utara bangunan frekuensinya sedang karena hanya berupa akses jalan masuk menuju site. Sedangkan lawang sewu memiliki peringkat frekuensi paling rendah.

### 2.7.11 Analisis Bentuk Tata Masa Terhadap Bentuk Site

Analisis ini tidak hanya berdasarkan bentuk site yang ada namun juga dimasukan poin – poin respon yang dihasilkan dari analisis sebelumnya. Site sendiri berbentuk persegi panjang yang dominan memanjang ke belakang (arah timur).



Gambar 2.29 Analisis Kebisingan Pada Site (sumber : penulis)

Dari hasil analisis di atas, dapat diraih 2 alternatif perletakan tata masa yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya dengan kondisi bentukan site yang ada. 2 alternatif tersebut :

1. Bentuk gubahan yang lebar dan memenuhi seluruh site. Posisi muka bangunan yang menghadap ke Barat site sudah menjadi pertimbangan, namun sesuai dengan pendekatan yang direncanakan maka bagian tengah antara area publik dan private akan susah masuknya pencahayaan alami ke dalam bangunan secara optimal.
2. Gubahan yang ramping dan dimiringkan sedikit ke arah Barat Daya. Pertimbangan yang ada adalah bagaimana area landscape dan view menuju ke arah Lawang Sewu menjadi poin utama dalam bentuk tersebut. Bentuk yang ramping dan menghadap kiblat juga memudahkan menentukan letak mushola dan pengaplikasian pendekatan terhadap pencahayaan alami ke dalam bangunan museum.

### 2.7.12 Analisis Lansekap

Analisis ini berkaitan erat dengan menentukan desain landscape yang akan digunakan. Tidak hanya sekedar penentuan vegetasi namun juga tercapainya fungsi lansekap terhadap sasaran bangunan museum dan memudahkan dalam merancang siteplan. Penggunaan vegetasi di dalam lansekap berupa vegetasi peneduh, pengarah, dan pembatas.



Gambar 2.30 Analisis Lansekap dan Vegetasi (sumber : penulis)

Dari hasil analisis vegetasi di atas dapat disimpulkan bahwa :

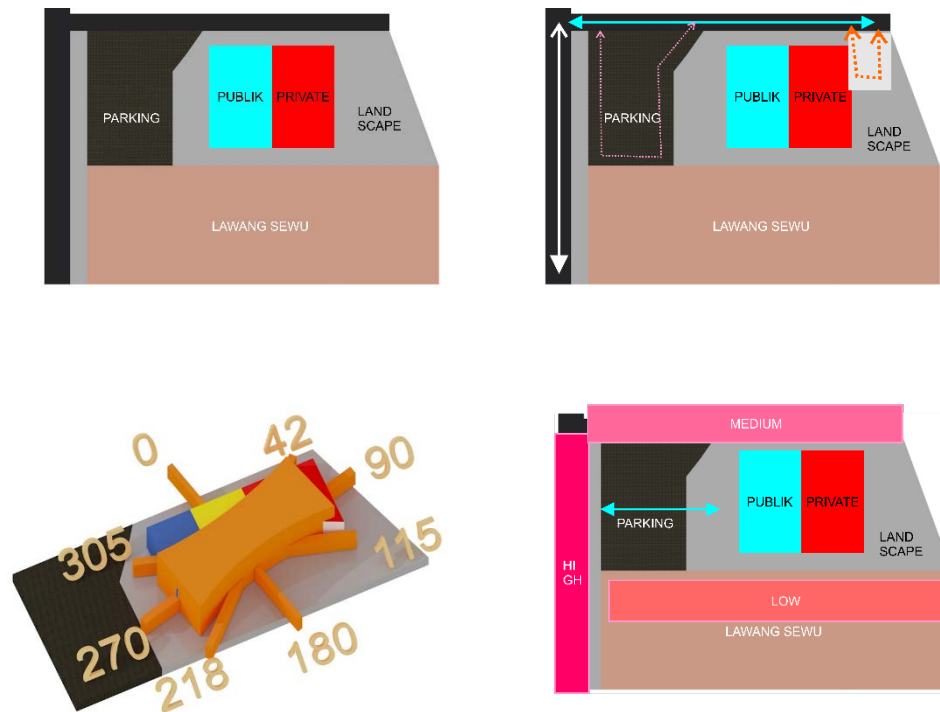
1. Vegetasi diterapkan banyak pada bagian Barat, dengan luas dan jarak spasi yang cukup lebar untuk menciptakan area siteplan dikombinasikan dengan vegetasi.
2. Penerapan lansekap di tengah site juga menjadi pertimbangan dalam merancang ruang terbuka untuk kebutuhan penerapan lansekap yang menarik
3. Selain sebagai pembatas dan pengarah, vegetasi yang akan digunakan juga berupa peneduh untuk area lahan parkir di sebelah Barat.

## 2.8 Konsep Figuratif Bangunan

Dari hasil beberapa analisis tersebut dapat ditarik sebuah konsep rancangan bentuk masa bangunan yang akan diterapkan ke dalam desain bangunan museum ini.

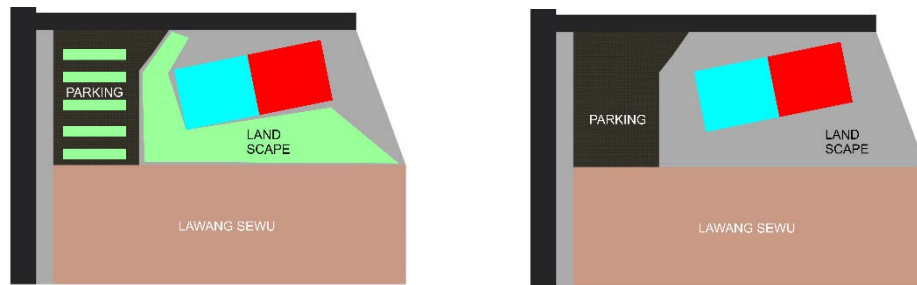
### 2.8.1 Konsep Bentuk dan Tata Masa

Pada bagian ni konsep akan dilihat dan dilandasi dari beberapa jenis analisis yang sudah dilakukan, berupa :



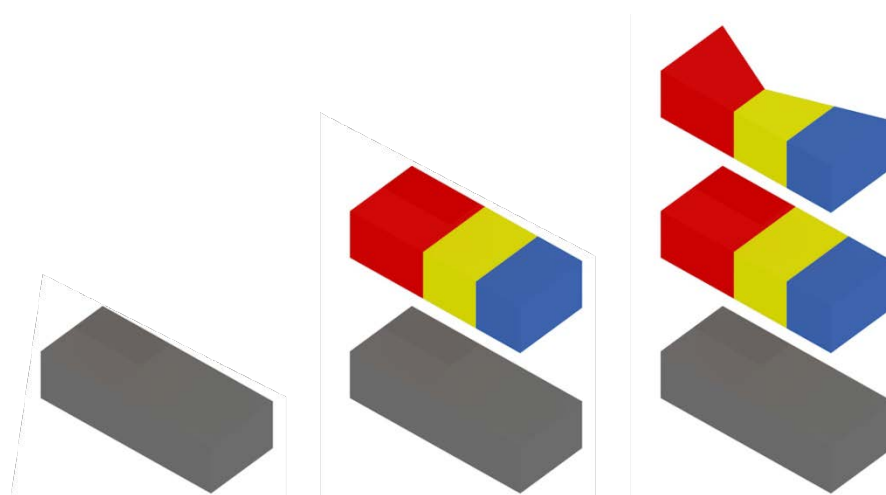
Gambar 2.31 Hasil Analisis (sumber : penulis)

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang



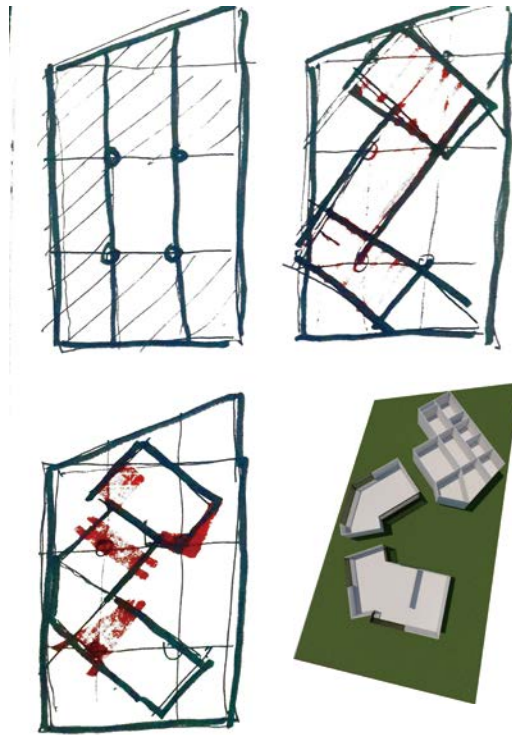
Gambar 2.32 Hasil Analisis (sumber : penulis)

Dari hasil analisis di atas akan dikonversikan ke dalam bentuk gubahan masa bangunan. Tidak hanya didasari oleh analisis sebelumnya transformasi bentuk juga diambil dari teknik proporsi di dalam seni fotografi merespon bentuk bangunan yang ramping dan mengarah ke Lawang Sewu dengan area lansekap di dalam kawasan bangunan. Perencanaan ini juga kuat didasari oleh arah orientasi yang nanti akan direspon dengan penerapan tipologi aplikasi pencahayaan alami di dalam bangunan.

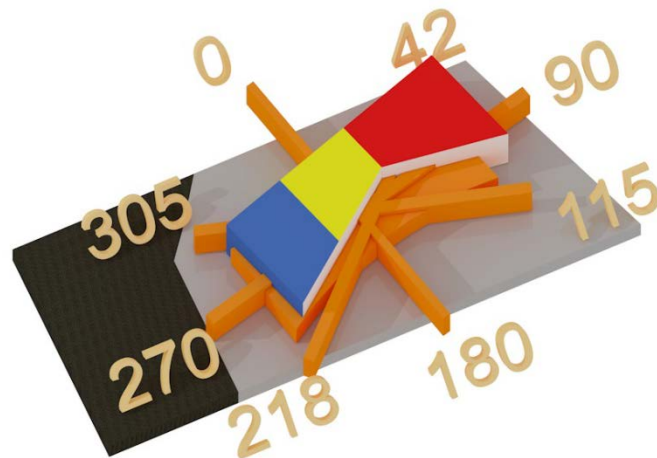


Gambar 2.33 Hasil Analisis Bentuk Masa Bangunan (sumber : penulis)

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang



Gambar 2.34 Hasil Analisis Bentuk Menggunakan Metode *Rule Of Third*  
(sumber : penulis)



Gambar 2.35 Hasil Analisis Bentuk Menurut Arah Orientasi Matahari  
(sumber : penulis)

## 2.9 Analisis Pendekatan Perancangan

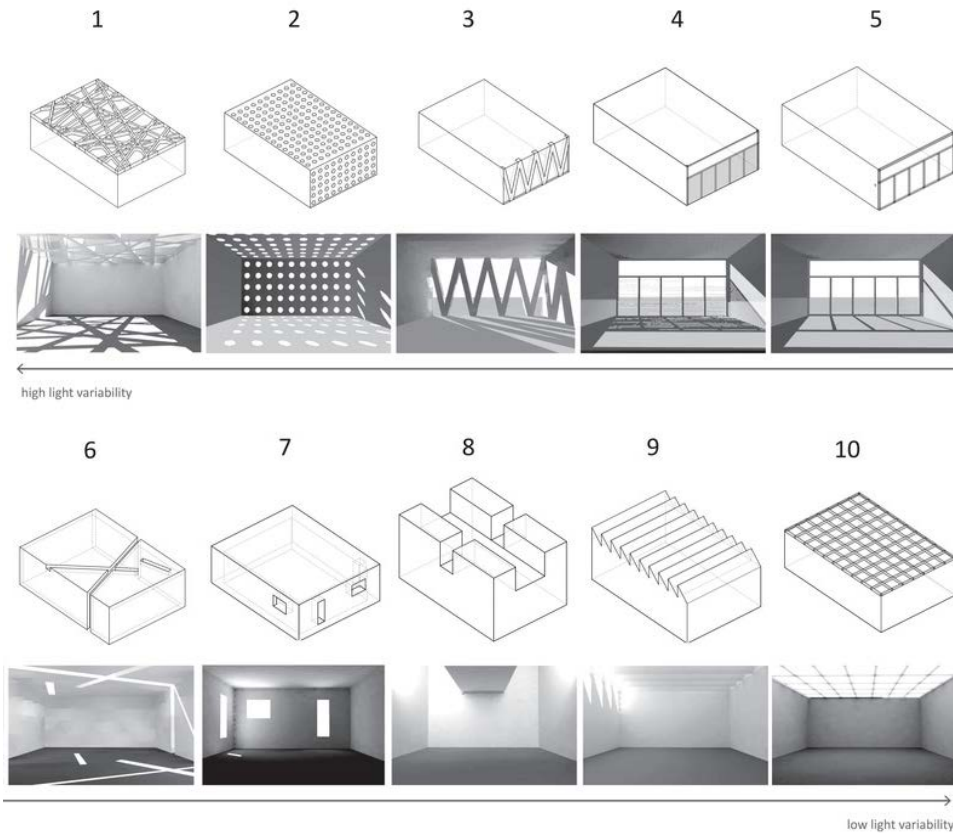
Analisis pendekatan perancangan merupakan pembahasan kajian pendekatan sesuai dengan tema perancangan dan rencana penerapannya ke dalam bangunan. Hal ini ditekankan sesuai dengan permasalahan yang menjadi studi di dalam bangunan, permasalahannya meliputi :

- Bagaimana merancang suatu museum terpadu fotografi yang mewadahi aktivitas dan hal mengenai fotografi ?

Permasalahan khusus :

1. Bagaimana menerapkan komposisi dalam segmen pencahayaan alami dan teori fotografi sebagai landasan menentukan bentuk dan fungsi arsitektural ?

### 2.9.1 Analisis Penggunaan Tipologi Daylighting



Gambar 2.26 Skema Penggunaan Pencahayaan Alami di Dalam Bangunan  
(sumber : Rockcastle & Andersen. 2012)

Dari hasil pengelompokan skema pencahayaan yang kontrasnya paling tinggi hingga ke kontras yang paling rendah dapat diambil beberapa skema yang penggunaannya sesuai dengan fungsi ruang yang telah dikelompokkan, yaitu :

1. Skema 1, 2, dan 3 dapat digunakan pada **area hall, buffer space, dan sirkulasi seperti tangga.**
2. Skema 4, 5, 6, dan 7 dapat digunakan ke dalam **lobi, area eksebis sementara, buffer space, ruang kelas, perpustakaan, cafetaria,**



**bookstore, studio fotografi, area kantor museum dan sirkulasi seperti lorong.**

3. Skema 8, 9, dan 10 dapat digunakan pada **area eksepsi utama, kantor museum, dan studio fotografi.**

### 2.9.2 Analisis Museum dengan Perumusan Teori Fotografi

#### 1. Ruang

Fungsi ruang yang diutamakan untuk kebutuhan pengguna di Museum Terpadu Fotografi ini meliputi :

- Ruang Pamer : ruangan dirancang untuk memberikan informasi kepada pengguna terhadap objek koleksi agar terjadi interaksi dengan target pencapaian berupa informasi tersalur dengan baik kepada para pengguna
- Gallery : Space lapang terbuka khusus untuk pameran *temporary* di Museum Terpadu Fotografi
- Hall/Lobby : Diletakan di beberapa spot area bangunan digunakan menjadi *meeting point* dari pengguna bangunan dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Ruang ini berfungsi untuk meningkatkan aktivitas sosial di dalam Museum.
- Workspace : Dirancang untuk pengguna museum terutama bagi para penggiat seni fotografi untuk berkarya
- Studio Fotografi dan Labotarium Percetakan dan Print : Praktik langsung atau terjun langsung dalam teknis berkarya fotografi sangat diperlukan untuk mencapai fungsi dari Museum Terpadu Fotografi.
- *Exhibition Area Outdoor/Indoor* : Nuansa fotografis di setiap ruang menjadi eksibisi khusus fungsi ruang ini.

## 2. Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk merupakan setting fisik visual yang dapat dijadikan patokan dalam menentukan perilaku pengguna.

- Mulai dari bentuk massa bangunan yang memiliki level berbeda pada setiap ruangan
- Luas dan besar-kecilnya ruangan dikonsepsikan membentuk pola linear yang memanjang hal ini juga dipengaruhi dari plotting objek pameran di dalamnya
- Ukuran dimensi massa bangunan yang dinamis berupa proporsi ketinggian massa satu dengan yang lainnya menjadi bagian dari setting fisik.
- Beberapa fasad bagian luar bangunan memiliki interaksi khusus terhadap landscape yang dirancang

## 3. Perabot dan Penataanya

Beberapa jenis teknik menentukan penataan perabot di dalam ruang pameran dan beberapa ruang utama lainnya adalah :

- **Unity** : Dapat diartikan sebagai sebuah garis, bidang, atau ruang yang teratur. Keteraturan itu yang menyebabkan



Gambar 2.27 Unity (sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

terciptanya visualisasi yang terlihat menyatu antara isi ruangan dengan elemen fisik bangunan.

- **Balance** : Komposisi keseimbangan di dalam bangunan dapat saling terkombinasi secara seimbang.



Gambar 2.28 Balance (sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

- **Rhythm** : Penggunaan dan pengulangan bentuk, garis, warna yang dibuat secara teratur dan harmonis



Gambar 2.29 Rhythm (sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

- **Contrast** : Lebih dominan kepada bentuk dan warna pada elemen fisik di dalam museum.



Gambar 2.30 Contrast (sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

- **Scale and Proportions** : dibagi menjadi 2 kategori yaitu skala umum dan skala manusia. Skala umum merupakan



Gambar 2.31 Scale and Proportions (sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

keterkaitan bangunan dengan bangunan yang lainnya sedangkan skala manusia keterkaitan manusia dengan bangunan secara visual.

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

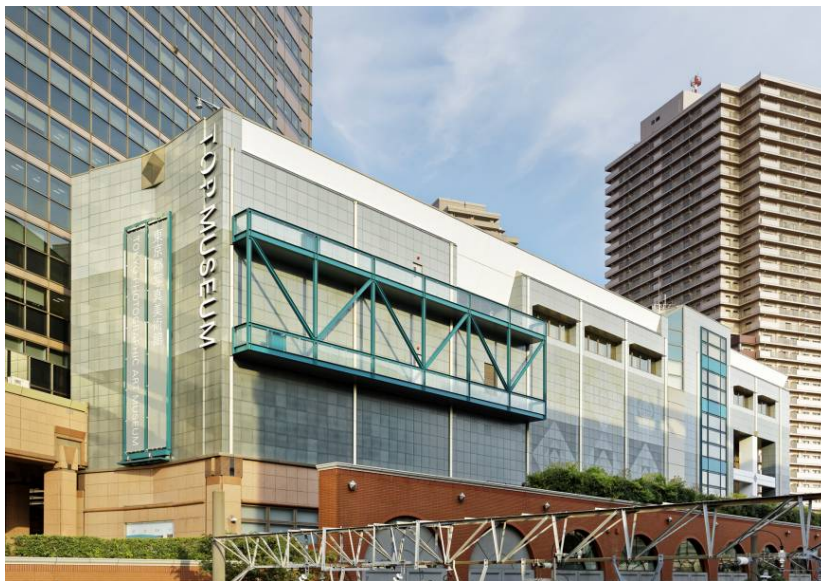
- *Details* : Penggunaan elemen arsitektural berupa tekstur, warna, bentuk khusus menjadi komposisi di dalam bangunan.



Gambar 2.32 Details (sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

## 2.10 Kajian Preseden Bangunan

### 1. Tokyo Photographic Art Museum



Gambar 2.33 TOP Museum di Jepang (sumber : [www.japantimes.co.jp](http://www.japantimes.co.jp))

Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang

Museum yang pada tahun 1995 yang bernama Tokyo Metropolitan Museum of Photography ini terletak di Tokyo, Jepang dan menjadi satu satunya museum yang menampilkan karya berupa tentang fotografi dan sinematografi pada saat itu.



Gambar 2.33 TOP Museum di Jepang (sumber : [www.gotokyo.org](http://www.gotokyo.org))

Museum ini tidak hanya mendisplay karya fotografi tetapi juga mengoleksi, mempelajari, melestarikan, dan mempopulerkan hal yang berkaitan dengan fotografi. Pihak museum sendiri memberikan beberapa



Gambar 2.34 TOP Museum di Jepang (sumber : [www.tokyoartbeat.com](http://www.tokyoartbeat.com))

fasilitas penunjang ranah fotografi untuk para peminat fotografi di Jepang maupun fotografer internasional baik yang ingin belajar maupun sudah beralih menjadi profesi. Beberapa fasilitas seperti kelas fotografi, studio fotografi, digital printing studio, dan ruang eksepsi bagi peminat fotografi yang termasuk di dalam keanggotaan museum.

## 2. Corning Museum of Glass

Museum yang berdiri sejak terletak di Corning, New York ini menampilkan ragam hasil dari karya berbahan materil kaca, berupa sejarah, karya seni, dan ilmu pengetahuan mengenai kaca. Museum ini di dirikan oleh sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan kaca dan produk berbasis kaca, Corning Incorporated.



Gambar 2.35 Corning Museum of Glass di New York (sumber : [www.cmog.org](http://www.cmog.org))

Pada bagian massa bangunan yang baru di museum ini, Thomas Phifer dan tim menaruh sistem skylighting dengan menggunakan skema fliter pencahayaan alami yang terintegrasi dengan struktur balok tepat di bawahnya. Agar membuat cahaya matahari yang masuk dapat merata dan menyebar di dalam ruangan museum.

### 3. Kiasma Museum of Contemporary Art



Gambar 2.36 Kiasma Museum of Contemporary Art (sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com))

Salah satu karya dari arsitek Steven Holl yang memenangkan *Daylight Award* di tahun 2016 ini merupakan museum dengan menerapkan sistem pencahayaan alami sebagai fokus utama dalam terealisasinya bangunan ini. Keunikan penggunaan pencahayaan alami di dalam museum ini didasari oleh ketertarikan sang arsitek dalam mengolah perubahan langit dan cuaca di Helsinki, Finlandia.



Perancangan museum fotografi dengan penerapan segmen pencahayaan alami di Tugu Muda, Semarang



Gambar 2.37 Kiasma Museum of Contemporary Art (sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com))

Hampir seluruh kaca bukaan yang diterapkan pada bangunan ini menggunakan *translucent glazing*, agar cahaya yang masuk tersebar dan merata ke dalam bangunan. Pada bagian ceilingnya yang menerapkan sistem terbuka langsung menembus *skylighting* berbentuk kurva membuat komponen tersebut menjadi sebuah karya seni yang dinamis terikat dengan pencahayaan di Finlandia yang berubah – ubah.