

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Kota Cirebon

Berdasarkan Atja (1986) pada Carita Purwaka Caruban Nagari, Cirebon adalah perkampungan kecil yang di bangun oleh Pangeran Cakrabuana anak dari Prabu Siliwangi. Perkampungan yang di bangun ini berkembang hingga menjadi perkampungan yang ramai. Perkampungan ini menjadi ramai karena lokasi nya yang dekat dengan pantai sehingga akses bagi pendatang untuk masuk ke perkampungan sangat besar.

Karena semakin banyak nya pendatang yang menetap, perkampungan ini di beri nama caruban karena di perkampungan ini bercampur macam kebudayaan, agama, serta berbagai macam suku bangsa yang berbeda. Pelafalan caruban berganti seiring mata pencarian warga setempat mencari rebon (udang kecil) sehingga caruban menjadi cai-rebon.

2.2 Museum

2.2.1 Definisi Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani, MUSEION. Museion merupakan sebuah bangunan tempat suci untuk memuja Sembilan Dewi Seni dan Ilmu Pengetahuan. (Berrinovan.F). Pengertian Museum menurut International Council of Museums (Eleventh General Assembly of ICOM, Copenhagen, 14 June 1974) yaitu :

Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan. (Yamin D, M , 1984).

Museum juga sebagai suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum yang memperoleh,

merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan- tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang barang pembuktian manusia dan lingkungan nya (B.T.Abdi, 2013)

2.2.2 Museum Sejarah

Adi (2001) mengatakan masa lalu merupakan sumber inspirasi dan kekuatan moral yang dapat memberikan peran bagi setiap langkah yang diambil untuk kepentingan masa kini dan masa yang akan datang.(A. C. Adi, 2001, h 13).

Menurut Adi Museum Sejarah merupakan semacam “Bank Sejarah “ untuk menciptakan pusat kebudayaan bagi lingkup kawasan bahkan lingkup kota.

2.2.3 Tugas dan Fungsi

Museum dalam kaitanya dengan warisan budaya 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 (Pasal 1. (1). PP. No. 19 Tahun 1995). Namun museum dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan pada umumnya mempunyai arti yang sangat luas. Koleksi museum merupakan bahan atau obyek penelitian ilmiah (Direktorat Museum, 2007).

Direktorat Museum juga mengatakan Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya obyek penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Selain itu museum bertugas menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian tersebut bagi siapapun, di samping museum bertugas melaksanakan kegiatan penelitian itu sendiri dan menyebar luaskan hasil penelitian tersebut untuk pengembangan ilmu pengetahuan umumnya.

Bila mengacu kepada hasil musyawarah umum ke-11 (11 th General Assembly) International Council of Museum (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark, dapat dikemukakan 9 fungsi museum sebagai berikut: (1) Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, (2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah, (3) Konservasi dan preservasi, (4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum, (5) Pengenalan dan penghayatan kesenian, (6) Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa, (7) Visualisasi warisan alam dan

budaya, (8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, dan (9) Pembangkit rasa takwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2.2.4 Pameran di Museum

Pameran adalah salah satu cara mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat dan merupakan tugas pokok Museum umum ataupun Museum khusus. Untuk menyelenggarakan pameran dengan baik, diperlukan pedoman pelaksanaan tata pelaksanaan/tata pameran di museum. (Kemdikbud 2007)

Kemdikbud juga mengatakan pameran di museum dapat dibagi menjadi tiga jenis yang di bedakan dari jangka waktu serta lokasi pamerannya yaitu:

1. Pameran Tetap

Pameran tetap ialah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun

2. Pameran Temporer

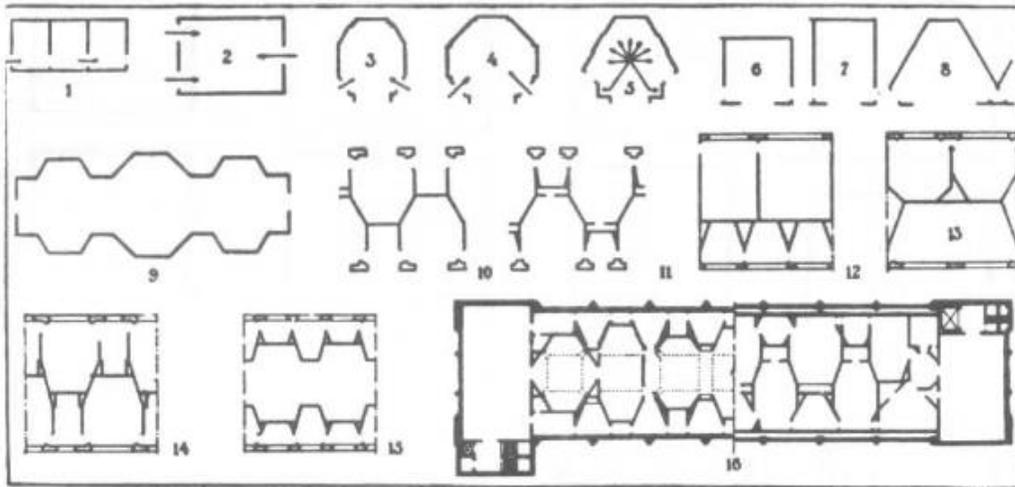
Pameran temporer ialah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam variasi waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun dengan mengambil tema-tema khusus mengenai aspek-aspek tertentu dalam sejarah, alam, budaya.

3. Pameran Keliling

Pameran keliling ialah pameran yang diselenggarakan di luar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus dengan jenis koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut dipamerkan dari suatu tempat ke tempat lainnya.

2.2.5 Display Pameran

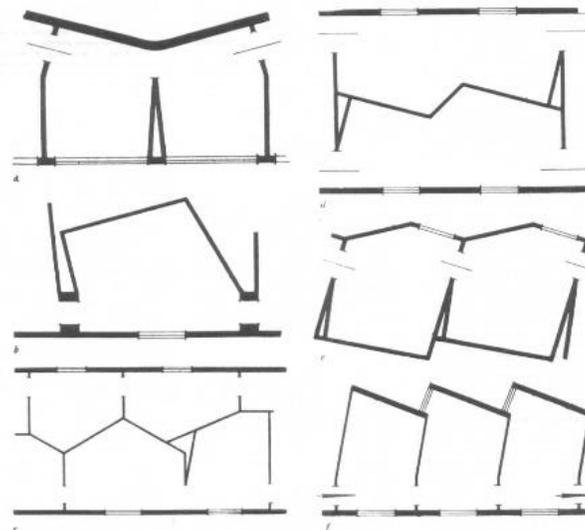
J. D. Chiara dan J. Callender mengatakan di dalam buku *Time Saver Standards For Building Types* dalam merancang museum akan sangat dipengaruhi oleh cara memanfaatkan dan menampilkan. Dalam sistem modern pembagian ruang menggunakan partisi bergerak sedangkan sistem tradisional membagi ruang dengan cara permanen dengan dinding sehingga pengunjung berkomunikasi dengan objek secara mandiri.



Gambar 2.1. Contoh Display Pameran

Sumber : Time Saver Standart For Building Type

Menurut J. D. Chiara dan J. Callender untuk menghindari ruang pameran yang monoton dengan cara memvariasikan dimensi dan hubungan antara tinggi dan lebar serta pemilihan warna yang beragam untuk memberikan pengalaman ruang yang spontan dan tidak sadar untuk memperhatikan pameran



Gambar 2.2. Contoh Ruang Pameran
Sumber : Time Saver Standart For Building Type

2.2.6 Pengadaan Koleksi

Pengadaan merupakan suatu kegiatan pengumpulan berbagai benda yang akan dijadikan koleksi museum, baik berupa benda asli ataupun tidak asli (Direktorat Museum). Direktorat Museum mengatur bagaimana cara pengadaan koleksi dapat dilakukan dengan cara:

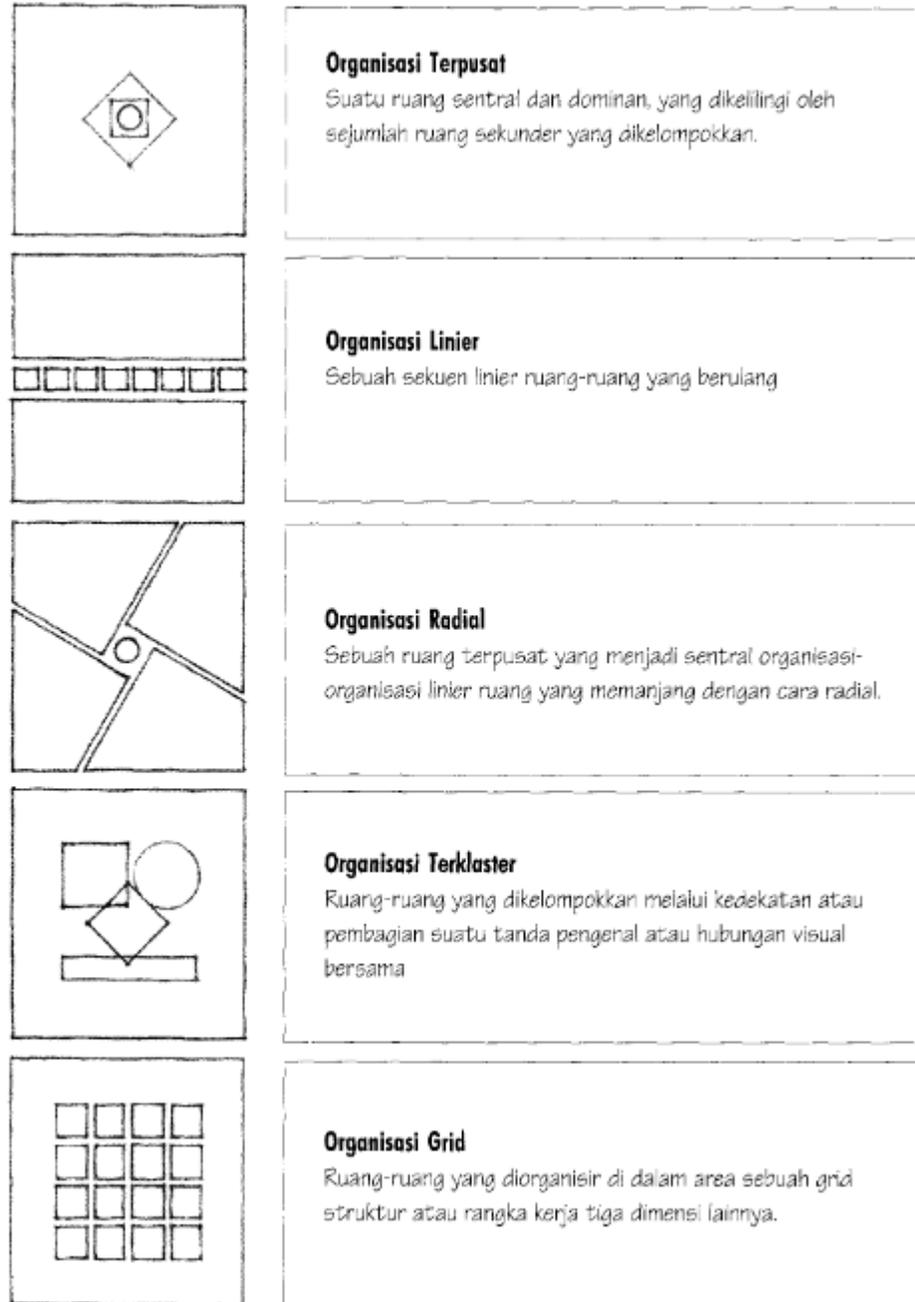
1. Hibah (hadiah atau sumbangan)
2. Titipan
3. Pinjaman
4. Tukar menukar dengan museum lain
5. Hasil temuan (dari hasil survei, ekskavasi, atau sitaan); dan
6. Imbalan jasa (pembelian dari hasil penemuan atau warisan).

2.3 Tinjauan Khusus

Tinjauan khusus yang di tinjau pada pencangan Museum Sejarah kota Cirebon meliputi :

2.3.1 Organisasi Ruang

Menurut D.K.Ching organisasi ruang membicarakan karakter bentuk, hubungan – hubungan ruang dan tanggapan ruang tersebut dengan lingkungannya. Di dalam buku Arsitektur, bentuk, ruang dan tatanan menjelaskan 5 bentuk organisasi ruang yaitu:



Gambar 2.3. Bentuk Organisasi Ruang

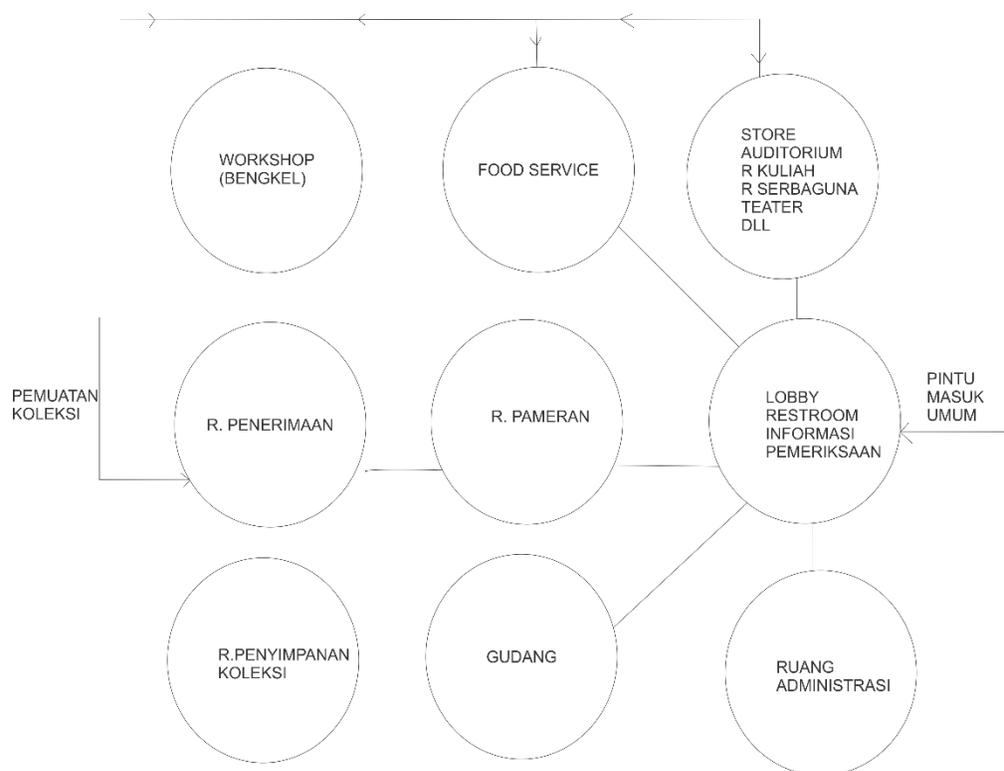
Sumber : D.K Ching, 2008, hlm.205

2.3.2 Organisasi Ruang Museum

Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum terbagi menjadi lima zona/ area berdasarkan kehadiran publik dan keberadaan koleksi/ pajangan. Zona - zona tersebut antara lain :

- Zona Publik - Tanpa Koleksi
- Zona Publik - Dengan Koleksi
- Zona Non Publik – Tanpa Koleksi
- Zona Non Publik – Dengan Koleksi
- Zona Penyimpanan Koleksi

(*De Chiara & Crosbie*, 2001, hlm.679)



Gambar 2.4. Diagram Organisasi Ruang Museum

Sumber : De Chiara & Crosbie, 2001, hlm.680

2.3.2.1 Standar Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pada pembagian zona publik dan zona non-publik, ruang-ruang pada bangunan museum dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 2. . Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona

Sumber : (De Chiara & Crosbie, 2001, pg. 679 – 680)

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	Rg. Pameran Rg. Kuliah Umum Rg. Orientasi
	Non - Koleksi	Rg. Pemeriksaan Teater Dapur (Food Service) Rg. Informasi Toilet Umum Lobby Retail (Museum Store)
	Koleksi	Bengkel (Workshop) Bongkar-Muat Lift Barang Loading Dock Rg. Penerimaan
	Non - Koleksi	Dapur Katering Rg.Mekanikal Rg. Elektrikal Dapur (Food Service) Gudang Kantor Retail Kantor Pengelola Rg. Konferensi Rg. Keamanan

<p>Non - Publik</p>	<p>Keamanan Berlapis</p>	<p>Ruang Penyimpanan Koleksi Ruang Jaringan Komputer Ruang Perlengkapan Keamanan</p>
----------------------------	--------------------------	--

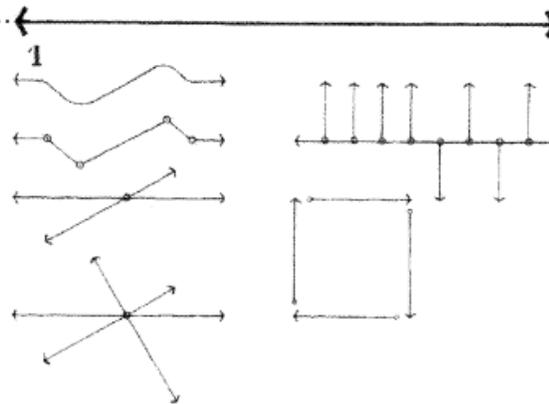
2.3.2 Sirkulasi

Seluruh jalur pergerakan, entah itu oleh manusia, mobil, barang, atau jasa, secara alamiah adalah linear. Dan seluruh jalur tersebut memiliki sebuah titik awal, yang darinya kita dibawa melalui suatu tahapan ruang-ruang hingga menuju tujuan kita (F. D.K. Ching, 2008, h 264).

F.D.K. Ching membagi sirkulasi menjadi 6 bentuk konfigurasi yaitu

1. Linear

Seluruh jalur linear, namun jalur yang lurus dapat menjadi elemen menjadi pengatur utama bagi serangkaian ruang. Sebagai tambahan jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong, persimpangan dengan jalur lain, bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik.

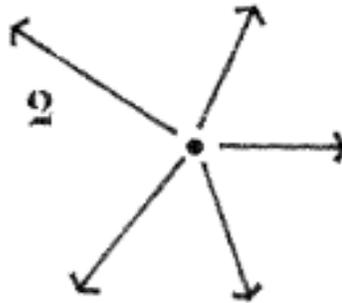


Gambar 2.4. Konfigurasi Linear

Sumber : F.D.K Ching Arsitektur Bentuk, Ruang, Tatanan

2. Radial

Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari awal atau berakhir di sebuah titik pusat bersama.

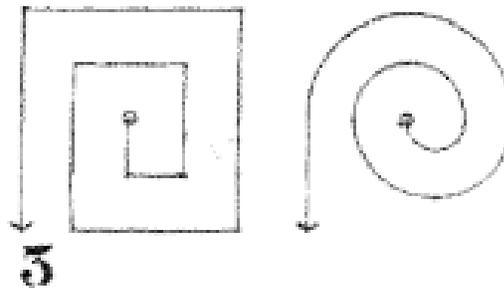


Gambar 2.5 Konfigurasi Radial

Sumber : F.D.K Ching Arsitektur Bentuk, Ruang, Tatanan

3. Spiral

Sebuah konfigurasi spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh darinya.

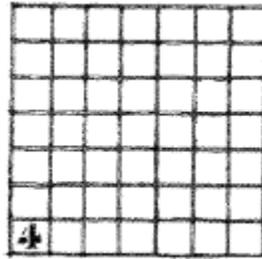


Gambar 2.6. Konfigurasi Spiral

Sumber : F.D.K Ching Arsitektur Bentuk, Ruang, Tatanan

4. Grid

Sebuah konfigurasi grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.

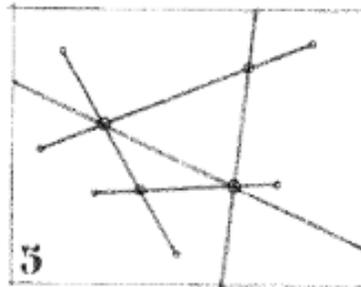


Gambar 2.7 Konfigurasi Grid

Sumber : F.D.K Ching Arsitektur Bentuk, Ruang, Tatanan

5. Jaringan

Sebuah konfigurasi jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.



Gambar 2.8. Konfigurasi Jaringan

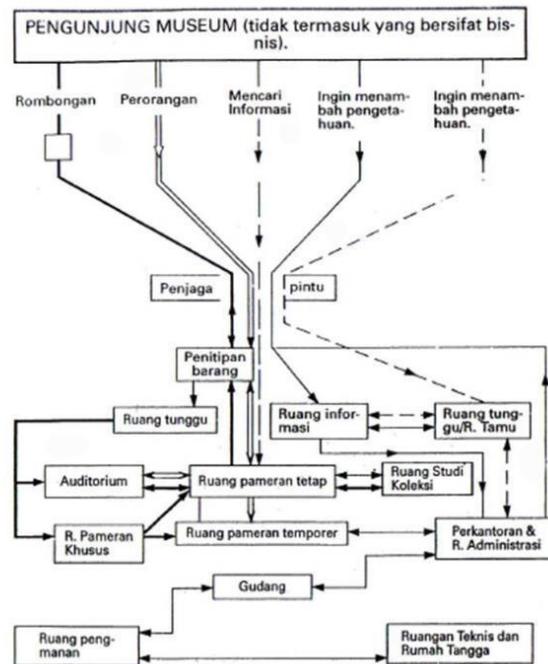
Sumber : F.D.K Ching Arsitektur Bentuk, Ruang, Tatanan

6. Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan biasanya menggunakan kombinasi pola-pola yang berurutan. Titik-titik penting pada pola manapun akan menjadi pusat aktivitas, akses-akses masuk ke dalam ruangan dan aula, serta tempat bagi sirkulasi vertikal yang disediakan dengan tangga, ram. dan elevator. Titik-titik ini mengelilingi jalur pergerakan menuju sebuah

bangunan dan memberikan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat, dan melakukan orientasi ulang. Untuk mencegah terjadinya sebuah jalur cabang yang berbelit, dan tidak terorientasi. Perlu ada susunan hirarkis diantara jalur dan titik-titik sebuah bangunan dengan cara membedakan skala, bentuk, panjang, dan penempatan mereka.

Sirkulasi pengunjung dalam sebuah museum tidak hanya mengikuti layout bangunan, tetapi juga bergantung dari perilaku pengunjung itu sendiri. (A. F. Putri, 2018, h 20) Putri juga mengatakan tipe sirkulasi dapat berbeda berdasarkan penyusunan ruangan yang berlainan, namun merupakan sirkulasi yang tidak saling bersilangan sehingga tidak menimbulkan kebingungan dan kesulitan untuk memahami materi koleksi yang di pameran.



Gambar 2.9. Skema Ruang Museum

Sumber : Data Arsitek

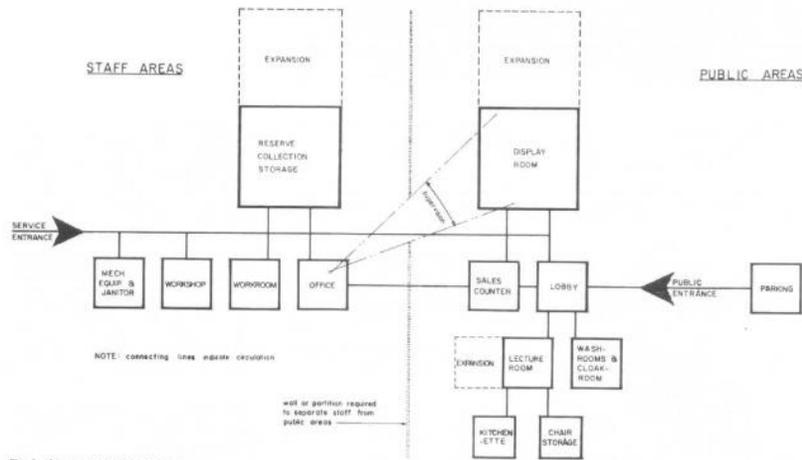


Fig. 1 Space organization diagram.

Gambar 2.10. Skema sirkulasi pengunjung

Sumber : Direktorat Permuseuman



Gambar 2.11. Contoh diagram organisasi ruang museum

Sumber : Time Saver Standart For Building Type

2.4 Pelestarian Cagar Budaya

Menurut Undang-Undang Cagar Budaya No 11 Tahun 2011 Bab 1 Pasal 1 menjelaskan bahwa Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar

Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan yang berumur sekurang-kurangnya berumur 50 tahun.

Macam-macam langkah fisik dalam upaya menyelamatkan bangunan cagar budaya menurut Piagam Burra :

Macam-macam langkah fisik dalam upaya menyelamatkan bangunan cagar budaya menurut Piagam Burra :

1. Konservasi / Pelestarian

Proses pengelolaan suatu bangunan atau lingkungan cagar budaya agar makna budaya yang dikandungnya terpelihara dengan baik dengan tujuan untuk melindungi, memelihara dan memanfaatkan dengan cara preservasi, pemugaran atau demolisi.

2. Perlindungan

Upaya mencegah dan menanggulangi segala gejala atau akibat yang disebabkan oleh perbuatan manusia atau proses alam, yang dapat menimbulkan kerugian atau kemusnahan bagi nilai manfaat dan keutuhan bangunan dan lingkungan cagar budaya dengan cara penyelamatan, pengamatan dan penerbitan.

3. Pemeliharaan

Upaya melestarikan bangunan dan lingkungan cagar budaya dari kerusakan yang diakibatkan oleh faktor manusia, alam dan hayati dengan cara perawatan dan pengawetan.

4. Preservasi

Pelestarian suatu bangunan dan lingkungan cagar budaya dengan cara mempertahankan keadaan aslinya tanpa ada perubahan termasuk upaya mencegah penghancuran.

5. Pemugaran

Serangkaian kegiatan yang bertujuan melestarikan bangunan dan lingkungan cagar budaya dengan cara restorasi (rehabilitas), rekonstruksi atau revitalisasi (adaptasi)

6. Restorasi / rehabilitas

Pelestarian suatu bangunan dan lingkungan cagar budaya dengan cara mengembalikan kedalam keadaan semula dengan menghilangkan tambahan-tambahan memasang komponen semulatanpa menggunakan bahan baru.

7. Rekontruksi

Upaya mengembalikan suatu tempat semirip mungkin dengan keadaan semua, dengan menggunakan bahan lama maupun bahanbaru, sesuai informasi kesejarahan yang diketahui.

8. Adaptasi / revitalisasi (adaptive reuse)

Mengubah bangunan dan lingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis.

9. Demolisi

Upaya pembongkaran atau perombakan suatu bangunan cagar budaya yang sudah dianggap rusak dan membahayakan dengan pertimbangan dari aspek keselamatan dan keamanan dengan melalui penelitian terlebih dahulu dengan dokumentasi yang lengkap.

2.5 Adaptive Reuse

Adaptive re-use merupakan salah satu cara dalam upaya konservasi bangunan. Secara umum adaptive re-use dilakukan sebagai alternatif untuk melindungi dan menjaga bangunan bersejarah dengan langkah mengalihkan fungsi lama menjadi fungsi baru yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar maupun kawasan itu sendiri (R, Sofiana , A.W. Purwantiasning, Anisa, 2014, h 2).

Sofiana , A.W. Purwantiasning, dan Anisa juga mengatakan di dalam pelaksanaannya, konsep ini mengalami beberapa kendala yang berbeda tergantung persepsi para pemegang kekuasaan dalam pembangunan dan kondisi kawasan. Kendala tersebut seperti adanya sikap tidak tanggap para perencana yang berasumsi bahwasanya bangunan tua adalah penghalang bagi kemajuan ekonomi karena banyaknya bangunan tua yang diabaikan dan menjadi usang. Bangunan-bangunan tersebut dianggap telah ketinggalan zaman dan tidak mampu mewujudkan tuntutan fungsi masa kini.

2.5.1 Manfaat Adaptive Reuse dalam Konservasi

Henehan dan Woodson mengemukakan yang di kutip pada jurnal Strategi Penerapan Konsep Adaptive Re-Use Pada Bangunan Tua Studi kasus Gedung PT P.P.I yang menyatakan bahwa ada beberapa manfaat yang diperoleh dari penerapan konsep adaptive reuse pada sebuah kawasan maupun bangunan tua bersejarah,yaitu:

- 1) Menjadikan kawasan atau bangunan sebagai sumber sejarah dan budaya dengan tetap mempertahankan nilai-nilai sejarah yang tersirat di dalamnya
- 2) Meningkatkan perekonomian masyarakat setempat dengan adanya fungsi baru dari kawasan atau bangunan tersebut.

2.6 Infill Design

T, Kwanda (2004) megemukakan Infill design adalah pembangunan bangunan-bangunan baru bermulti fungsi yang sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan kepadatan yang tinggi pada lahan atau bangunan di kawasan kota yang padat dan diharapkan dapat menghidupkan kawasan atau bangunan. Di dalam tulisanya juga kwanda mengatakan prinsip prinsip desain yang harus diperhatikan untuk bangunan baru pada kawasan pelesatarian, ditunjukkan oleh table di bawah ini :

Tabel 2.1. Prinsip desain yang menjadi pertimbangan dalam pelestarian bangunan

Sumber : T.Kwanda, 2004

BrenC. Brolin (1980)	Ratrinka Ebbe (BankDunia, 1999)	Elizabeth Vines (2003)
-	-	Tampilan sesuai dengan Bangunan sekitar
Skala bangunan terhadap skala manusia	Skala yang tepat	Skala dengan bangunan sekitar
Tinggi yang tepat	Tinggi yang tepat	Tinggi bangunan
Bahan bangunan	Bahan yang sesuai	bahan yang serasi
Warna	Warna yang harmonis	Warna yang serasi

Komposisi masa bangunan	Pengolahan bentuk yang harmonis	Masa bangunan yang berhubungan
Proporsi fasade dan arah, proporsi dan ukuran pintu dan jendela, penempatan pintu dan jendela	Kualitas desain dan detail	Proporsi pembukaan, artikulasi fasade (rasio solid dan void pada dinding)
Garis sepadan bangunan depan dan samping	-	Garis sepadan bangunan
-	-	Posisi dan skala signage
-	-	Penataan lantai dasar untuk toko

Beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan menurut Kwanda (2004) adalah:

- Harmoni antara bangunan baru dengan bangunan lama dalam hal tampilan dengan bangunan sekitar, skala, tinggi, warna, bahan, masa bangunan, garis sempadan, artikulasi fasade dan signage.
- Pendekatan modern dalam desain diperbolehkan sebagai pengkayaan pada kawasan pelestarian dengan tetap memperhatikan bahan-bahan bangunan tradisional.

Menurut M, Ardiani(2009) dalam menyisipkan bangunan baru pada kawasan eksisting dapat dilakukan dengan cara memperhatikan pola-pola visual pada kawasan atau bangunan eksisting daerah tersebut. Dalam hal ini bukan untuk membuat bangunan terkesan lama melainkan menghadirkan harmoni antara bangunan baru dan yang lama seperti kesesuaian terhadap skala massa, proporsi fasad bangunan, material bangunan, warna, komposisi bentuk massa hingga pada langgam arsitektural dan landscapenya.

2.7 Kebudayaan

Kebudayaan atau yang dapat disebut juga ‘Peradaban’ mengandung pengertian yang sangat luas dan mengandung pemahaman perasaan suatu bangsa yang sangat kompleks

meliputi pengetahuan kepercayaan, seni,moral, hukum, adat-istiadat, kebiasaan dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. (Taylor. 1897)

2.8 Sejarah

Sejarah, babad, hikayat, riwayat, atau tambo dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang bena-benar terjadi pada masa lampau Adapun ilmu sejarah adalah ilmu yang digunakan untuk mempelajari peristiwa penting masa lalu manusia. Pengetahuan sejarah meliputi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis.(Estiyarini.E)

2.9 ArtDeco

2.9.1 Definisi

Art Deco (Decorative Art) atau seni dekoratif merupakan gaya yang muncul pada tahun 1920-an yang kehadirannya di pengaruhi oleh gejolak social di masyarakat yang menuntut pembaruan-pembaruan untuk memenuhi kebutuhan padan jaman itu (Pratiwi.R.S, 2003)

Kota yang pertumbuhan ekonominya pesat pada masa Hindia Belanda ditandai dengan banyaknya gaya bangunan Art Deco yang dibangun di kota tersebut. (Saryanto, 2011, h 51)

Bangunan Art Deco memiliki karakteristik yang menerapkan penggunaan unsur-unsur persegi yang diatur dalam bentuk geometris yang dipadukan dengan bentuk melengkung (Hakim.L, 2016).



Gambar 2.12. Gedung BAT dengan gaya ArtDeco

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017



Gambar 2.13. Gedung Bank Indonesia dengan gaya ArtDeco

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Hasil rancangan yang diterapkan pada masa modern Art Deco memiliki ciri bentuk kubus atas segi empat. (Pradipta.P.P, Faqih.M., 2015, h 73)

Bentukan khas yang umum ditemui pada karya-karya Art Deco adalah visual-simetris yang hampir dapat dijumpai pada semua karya; furniture, produk elektronik hingga bangunan, baik yang masih mengadopsi stilasi ornamen maupun yang simple. (Saryanto, 2011, h 47)

2.10 Sejarah Bangunan

2.10.1 Gedung Cipta Niaga

Biro konsultan arsitektur Ed. Cuyper & Hulswit sudah sejak lama (sebelum tahun 1910) bekerja di Indonesia (Y.Sumalyo, 1993). Selama bekerja di Indonesia mereka merencanakan banyak sekali bangunan-bangunan penting di kota-kota besar. Dapat dicatat karya arsitekturnya di berbagai kota besar seperti, Jakarta, Bandung, Surakarta, Yogyakarta, dll.

Salah satu yang di bangun oleh biro arsitektur ini adalah gedung yang dimiliki oleh Internationale Crediet en Handelsvereniging Rotterdam, sebuah perusahaan besar milik Belanda dalam bidang Ekspor-impor. Gedung ini dibangun pada tahun

1911, yang dulunya merupakan kantor Agetschap S.M "Nederland" dan Agentschap "Rotterdamshe Lloyd".

Penguasaan gedung telah berganti dua kali, awalnya dimiliki perusahaan dagang Belanda, sejak penetapan Undang-undang Nomor 86 pada tanggal 27 Desember 1958 dinasionalisasikan menjadi milik perusahaan Negara, perusahaan itu dinamai PT. Aneka Bhakti. Hingga sekarang sedikitnya lima kali berganti nama dan terakhir PT. Panca Niaga/ perusahaan perdagangan Indonesia. (Kemdikbud)



Gambar 2.14. Gedung Cipta Niaga

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

2.11 Preseden

2.11.1 Museum Fatahilla

Bangunan Kolonial di Kota Batavia merupakan salah satu benda berharga yang ditinggalkan oleh penjajah Belanda di Indonesia, yaitu bangunan berarsitektur rumah indah. (Viter. J, 2014. H 35).

Viter juga mengatakan bentuk bangunan Museum Jakarta ini mengingatkan kita pada gedung balai kota lama di Amsterdam, serta gedung-gedung lainnya di Eropa.



Gambar 2.15. Museum Fatahillah Jakarta

Sumber : Wikipedia.com

Viter menjelaskan tentang Museum Fatahillah dalam kajiannya yang berjudul *Kajian Desain Interior Lantai 1 pada Museum Fatahillah Jakarta*

Desain Interior

Area Lobby dan Tangga utama

Dalam perancangan interior pada Museum Fatahillah menerapkan teknik pencahayaan yang baik, sebagai contoh area loby di fokuskan pada pencahayaan yang menggunakan cool daylight sehingga memberikan kesan kejelasan dalam ruangan utama.



Gambar 2.16. Lobby Museum Fatahillah Jakarta

Sumber : Azie (2011)

Tata Pamer Koleksi

Pada tiap-tiap ruangan koleksi dikelompokkan sesuai jenisnya, Memasuki ruang pajang pertama setelah lobby disebelah kanan, ruangan hanya dipenuhi koleksi benda-benda prasejarah yaitu peralatan senjata batu perhiasan batu purba.



Gambar 2.17. *Ruang Display* Museum Fatahillah Jakarta

Sumber : Azie (2011)

2.11.2 Gedung PT P.P.I (Ex. Kantor PT Tjipta Niaga)

Bangunan Cipta Niaga secara administrasi berada di kawasan Kota Tua Jakarta terletak di Kelurahan Pinangsi Kecamatan Tamansari Kota Jakarta Barat. Saat ini, kawasan Kota Tua berada di dua wilayah kotamadya, yaitu Jakarta Utara dan Jakarta Barat. Sedangkan secara astronomis bangunan Cipta Niaga berada pada titik koordinat $06^{\circ} 08' 04,4''$ Lintang Selatan dan $106^{\circ} 48' 42,2''$ Bujur Timur (Kemdikbud).

Kemdikbud menjelaskan bangunan ini mempunyai teras pada bagian barat sedangkan pada sisi selatannya tidak berteras. Lantai dasar gedung ini digunakan kantor *Rotterdamsche Lloyd* (de Lloyd). Di masa lalu, pintu masuk de Lloyd berada di sudut Kali Besar Timur dan Jalan Teh (kini Jalan Kali Besar Timur 4). Sedangkan pintu masuk *Rotterdam Internatio* ada di tengah-tengah dinding depan menghadap Jalan Teh. Pintu pada bangunan ini hanya terdapat di lantai bawah. Semua tembok dipancang di atas beton bertulang dibangun dari pasir batu kapur. Kedua lantai gedung tersebut dan semua pilar serta tangga utama dibangun dengan beton bertulang. Pelaksanaan pekerjaan beton bertulang dikerjakan oleh *subbiro Weltevreden* dari “*Hollandsche Maatschappij*”.



Gambar 2.18. Gedung Cipta Niaga Jakarta

Sumber : Kemdikbud

Strategi Penerapan Adaptive Reuse pada Gedung PT PPI di Kawasan Kota Tua Jakarta

S.Retdia , P.A Widyati, Anisa mengatakan pada jurnal nya yang berjudul Strategi Penerapan Konsep Adaptive Re-Use Pada Bangunan Tua Studi kasus Gedung PT P.P.I (EX. Kantor PT TJIPTA NIAGA) Di Kawasan Kota Tua Jakarta, bahwa strategi Strategi penerapan adaptive re-use yang dinilai tepat untuk kawasan Kota Tua Jakarta adalah:

1. Menghidupkan kembali fungsi bangunandengan membuat fungsi baru yang didasari pada luas, tingkat struktur dan penikmat fasilitas bangunan (publik, semi private dan private) dengan konsep mix-used.
2. Memiliki strategi yang mampu menghilirisasi para wisatawan untuk dapat melihat “keberadaan” gedung ex. Tjipta Niaga. Strategi ini diharapkan tidak hanya memberikan keindahan, namun dapat memberikan “pesan” dari gedung tersebut.
3. Memiliki strategi pentahapan yang pragmatis. Proses aplikasi adaptive re-usedimulai dengan membuat suatu fungsi baru yang paling cepat mendapatkan respon dari para wisatawan sehingga mampu memberikan image baru dari gedung tersebut.
4. Memiliki satu strategi identitas ekonomi yang unik dan mampu bersaing dengan bangunan lainnya di kawasan Kota Tua Jakarta. Identitas ekonomi ini harus memiliki

komposisi yang bernilai profit, growth dan sustainable sehingga mampu mandiri dan bermanfaat secara makro untuk membangun komunitas dan kepentingan umum.

5. Membuat suatu organisasi atau badan pengelola pengawasan yang beranggotakan para stakeholders, sejarawan dan seniman agar bentuk gedung tetap berada pada wajah aslinya.

2.11.3 Tate Modern Museum



Gambar 2.19. Tate Modern Museum

Sumber : Archdaily

Pembangkit Listrik Bankside London tidak digunakan sejak 1981 sampai 2000, saat dibuka untuk umum sebagai The Tate Modern. Arsitek Swiss Herzog & de Meuron, menciptakan ruang publik kontemporer tanpa mengurangi latar belakang bangunan tersebut. Ikon budaya yang mengesankan sejak saat itu menjadi museum seni modern yang paling banyak dikunjungi di dunia, merevitalisasi lingkungan industri yang sebelumnya dengan cara direstorasi. Galeri Tate tetap mempertahankan kekuatan pembangkit listrik yang dapat di rasakan dari fasade eksterior sang arsitek hanya merubah yang sesuai dengan visi mereka sendiri untuk museum. (R. Jones, 2013.)

Gambar 2.20. Tate

Sumber : Archdaily

Herzog & de Meuron meningkatkan tanpa mengurangi bentuknya, sehingga tetap menjadi karya



Modern Museum

Herzog & de Meuron memilih untuk meningkatkan karakter urban bangunan secara signifikan dari memungkinkan untuk pengalaman dan visual tersendiri. Perubahan eksterior yang paling jelas adalah sinar yang dipasang di atas atapnya, kontras horizontal dengan cerobong asap yang menjulang. Geometri minimit dan kaca tembus cahaya dengan jelas membedakannya dari batu bata gelap dan bata detail fasad asli. Transisi antara lama dan baru tidak selalu jelas. Herzog & de Meuron merujuk karakter industri desain Scott dalam setiap detail, menghindari campur tangan campur tangan yang mungkin mengalihkan perhatian dari karya seni. Roda tangga yang berat, pemotong besi cor, dan lantai kayu yang belum selesai diselaraskan dengan estetika aslinya.

2.11.4 Medieval Mile Museum Kilkenny Ireland



Gambar 2.21 Medieval Mile Museum Kilkenny Ireland

Sumber : Archdaily

St Mary's Hall, sebelumnya berupa Gereja St Mary, High Street, Kilkenny didirikan pada abad ketiga belas sebagai gereja Kota. bangunan ini adalah bangunan yang terdiri dari batu abad ke-13 yang berbentuk salib dengan menara di ujung baratnya. Di belakang bangunan ini terdapat kuburan yang baru-baru ini dibuka sebagai taman untuk umum. Tempat ini berisi banyak makam dan monumen penting dari Abad Pertengahan hingga abad ke-20. (archdaily).



Gambar 2.22 Interior Medieval Mile Museum Kilkenny Ireland

Sumber : Archdaily



Gambar 2.23 Interior Medieval Mile Museum Kilkenny Ireland

Sumber : Archdaily

Gereja ini telah membuat kedalaman dan kerumitan dalam monumen dan lorong yang ada, elemen-elemen yang tidak di perlukan di hilangkan. Interior itu terpotong menjadi kamar dan tingkat terpisah untuk membuat aula .



Gambar 2.24 Medieval Mile Museum Kilkenny Ireland

Sumber : Archdaily

Niat proyek adalah untuk mengembalikan gereja sebagai museum, mempertahankan beberapa bentuk abad ke-20, dan untuk menghormati impresi ruang abad pertengahan dengan membangun kembali lorong Utara dan chancel ke rencana awal, tetapi bagian dalam menggunakan materialitas yang berbed. Bagian dalam bangunan ini menggunakan dasar dari dinding asli. Ruang mimbar menghadap ke kota, membangun kembali bentuk dominannya di lanskap perkotaan; ruang di bawahnya menjadi pemakaman kecil

Preseden Interior

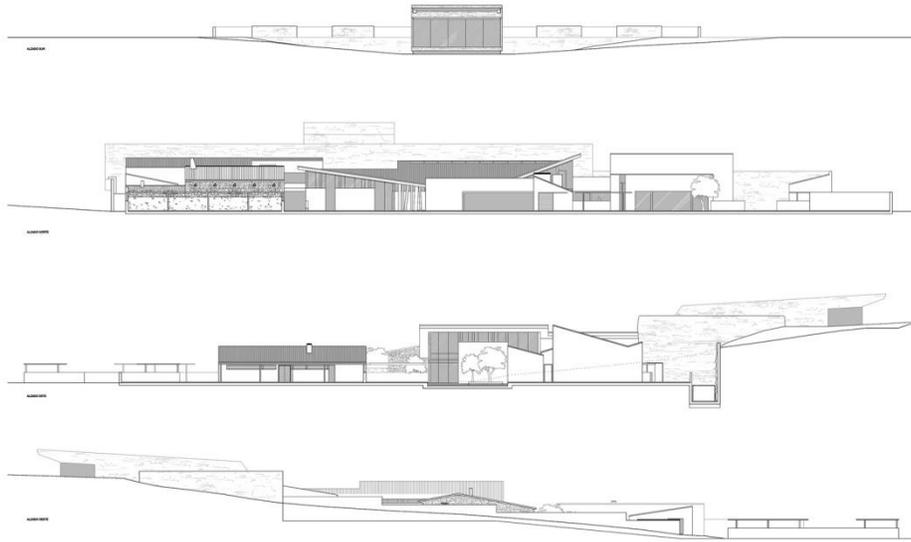
2.11.5 Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum



Gambar 2.25 Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

Sumber : Archdaily

Pusat Pengunjung Taman Nasional Cabañeros dan Museum Interaktif adalah intervensi arsitektonik publik yang tujuan utamanya adalah untuk mempromosikan ekowisata dalam populasi yang membentuk lingkungan taman, melalui informasi, pameran, penelitian dan perawatan nilai-nilai utama dari ruang alami ini.



Gambar 2.26 Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

Sumber : Archdaily

Fitur utama dari Museum Cabaneros ini adalah bahwa arsitektur dan pameran museum dirancang dari awal mencoba menunjukkan keanekaragaman hayati unik yang ada di Cabañeros. Hal ini diceritakan dengan cara ilmiah yang teliti dan dengan cara yang unik pada saat yang sama. Ini adalah pelengkap Taman Nasional, pintu gerbang menuju pengetahuan dan kesenangan bagi pengunjung.



Gambar 2.27 Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

Sumber : Archdaily

Aula, perpustakaan, dan kafetaria, membentuk fasad pintu masuk bangunan utama. Di sini dinding beton dimahkotai dengan jendela perimeter yang membuat lempengan atap miring untuk menunjukkan bentuk burung pemangsa yang didukung oleh kelompok terisolasi dari kolom miring, terinspirasi oleh hutan kecil ek hijau yang tersebar di padang rumput (rañas) Taman Nasional



Gambar 2.28 Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

Sumber : Archdaily



Gambar 2.29 R. Pamer Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

Sumber : Archdaily

Keanekaragaman hayati Taman ditampilkan dengan cara langsung, menggunakan pengetahuan ilmiah, dan menunjukkan perilaku hewan sampai distribusi spesies di wilayah. Penggunaan teknologi reproduksi foto digital, yang merepresentasikan semua taman margasatwa dalam skala 1:1, membentuk adegan-adegan momen khusus alam di Cabañeros

dengan cahaya alami di atas kepala. Adegan ini memberi tahu pengunjung "kapan", "di mana" dan "mengapa" peristiwa-peristiwa besar alam terjadi di taman, sehingga nantinya lebih mungkin untuk mengamati di lingkungan alam.



Gambar 2.30 R. Pamer Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

Sumber : Archdaily

2.11.6 Historical Charles De Gaulle



Gambar 2.31 Historical Charles De Gaulle

Sumber : ICI CONSULTANTS

Historial Charles de Gaulle terletak di Museum Angkatan Darat, di bawah Valeur halaman Hotel des Invalides di Paris. Disini tantangan ganda adalah melekat dalam memasukkan modernitas ke dalam sepotong warisan: sejarah, dalam hal mengkomunikasikan karya Charles de Gaulle; dan arsitektur, dengan kreasi proyek kontemporer di Invalides.

Pencahayaan disini sangat penting dimana cahaya dari gambar dapat mengungkapkan materi. Interaktivitas, multimedia dan instalasi seni digunakan untuk membawa gambar arsip ke kehidupan, seperti saksi masa kini untuk peristiwa bersejarah. pengetahuan, apakah mereka neophytes, penasaran, bersemangat tentang subjek atau spesialis



Gambar 2.32 Historical Charles De Gaulle

Sumber : ICI CONSULTANTS

Dimuseum ini garis waktu dan struktur ruang, bergabung dengan image dalam gambar, monokrom. Tujuan dari museum ini adalah menggunakan arsitektur untuk Tempat memori yang dapat menghubungkan masa lalu dan masa sekarang maupun masa yang akan datang.