

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Museum

Objek Perancangan yang dipilih adalah Museum Kambang Putih Tuban yang merupakan sebuah museum lokal atau kabupaten dengan kriteria koleksi yang di tampung berkaitan dengan peninggalan sejarah dan budaya Tuban, sehingga museum ini termasuk kategori museum sejarah.

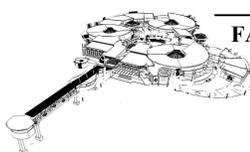
2.1.1. Definisi Museum

Menurut Ensiklopedia Indonesia yang di terbitkan oleh Ichtiar Baru – Van Houve, 1984. Menjelaskan pengertian Museum sebagai berikut:

Museum adalah bangunan tempat orang, memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah, seni, ilmu dan barang-barang kuno.

Sedangkan pengertian yang telah dirumuskan oleh **ICOM** (*International Council of Museums*, 1974), bahwa Museum adalah:

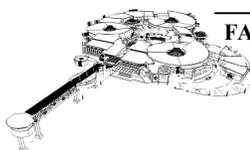
Sebuah lembaga yang bersifat tetap dalam memberikan pelayanan terhadap masyarakat dan perkembangannya, tidak mencuri keuntungan, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, kesenangan, benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya.



Selain pengertian diatas, Kata Museum Secara *etimologis* dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Berdasarkan kamus Oxford, kata museum berasal dari kata “*Mouse*” yang mempunyai arti ruang atau merupakan suatu tempat untuk menyimpan barang-barang yang bersifat seni dan pengetahuan.
- b. Sedangkan pengertian museum berdasarkan rumusan para cendekiawan bahwa museum berasal dari kata Yunani, *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil pemujaan terhadap *Muses*, dewa yang berhubungan dengan kegiatan seni.

Dari berbagai pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa museum memiliki persamaan arti yaitu tempat untuk merawat, memelihara, dan memamerkan barang-barang peninggalan sejarah, seni, ilmu dan barang-barang kuno, bersifat tetap, terbuka untuk umum, serta tidak mencuri keuntungan. Berguna untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, kesenangan, benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya. Selain itu, museum merupakan suatu tempat untuk menyelamatkan dan memelihara warisan budaya berikut sejarahnya, juga sebagai tempat segala kegiatannya meliputi mengumpulkan, merawat, meneliti, memamerkan, dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan mengenai benda-benda koleksi bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Museum memiliki peran sebagai lembaga pendidikan non-formal, karena aspek edukasi lebih ditonjolkan dibanding rekreasi. Museum juga merupakan sebuah lembaga pelestari kebudayaan bangsa, baik yang berupa benda (*tangible*) seperti artefak, fosil, dan benda-benda etnografi maupun tak benda (*intangible*) seperti nilai, tradisi, dan norma.



Museum menyediakan sumber informasi yang meliputi segala aspek kebudayaan dan lingkungan. Museum menyediakan berbagai macam sumber inspirasi bagi kreativitas yang inovatif yang dibutuhkan dalam pembangunan nasional. Namun museum harus tetap memberikan nuansa *rekreatif* dan *edukatif* bagi pengunjungnya. Kurator perlu melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan koleksi serta menyusun tulisan yang bersifat ilmiah dan *populer*. Hasil penelitian dan tulisan tersebut dipublikasikan kepada masyarakat, dalam kegiatan ini kurator bekerjasama dengan bagian publikasi. Sebagai lembaga pelestari budaya bangsa, museum harus berazaskan pelayanan terhadap masyarakat. Program-program museum yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap museum.

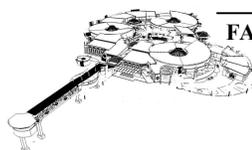
2.1.2. Jenis - jenis Museum

Jenis museum dapat dibedakan menjadi beberapa hal, yaitu:

- ❖ Koleksi museum.
- ❖ Kedudukan museum.
- ❖ Penyelenggaraan museum.
- ❖ Kriteria museum.

2.1.2.1 Jenis museum menurut koleksinya

Menurut koleksinya jenis museum dapat dibagi beberapa jenis, tetapi secara garis besar dapat dibagi dalam 2 bagian besar yaitu:



▪ **Museum Umum**

Museum yang Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan seni, disiplin ilmu dan teknologi. Contoh Museum Umum adalah Museum Mpu Tantular.

▪ **Museum Khusus**

Museum yang Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan salah satu cabang disiplin ilmu dan teknologi. Contoh Museum Umum adalah Museum Kebangkitan Nasional, Museum Wayang dan Museum Bahari.

2.1.2.2 Jenis museum Berdasarkan Kedudukannya

Menurut kedudukannya, museum dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

▪ **Museum Nasional**

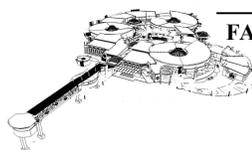
Museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

▪ **Museum Provinsi**

Museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari dalam provinsi tertentu atau satu provinsi.

▪ **Museum Lokal**

Museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dalam satu wilayah kabupaten atau kotamadya.



2.1.2.3 Museum Berdasarkan Penyelenggaraannya

Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

- **Museum Pemerintah**

Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah pusat atau pemerintah setempat.

- **Museum Swasta**

Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pihak swasta.

2.1.2.4 Museum berdasarkan Kriteria

Menurut kriterianya, museum dapat dibagi menjadi 7 yaitu:

- **Museum Seni**

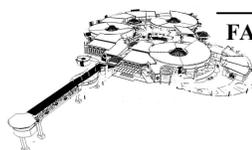
Museum yang memberikan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni *visual*, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding, akan tetapi diletakkan di ruang khusus.

- **Museum Sejarah**

Museum yang memberikan *edukasi* terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari daerah lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak.

- **Museum Maritim**

Museum yang menspesialisasi terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, perjalanan di laut dan danau.



- **Museum Otomotif**

Museum yang memamerkan kendaraan .

- **Museum Open Air**

Museum yang mengkoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka luar. Biasanya bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lansekap masa lalu.

- **Science Museum**

Museum yang membahas tentang seputar masalah *scientific*, dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual.

- **Museum Spesialisasi**

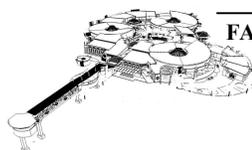
Museum yang mengkhususkan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum musik, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini pada umumnya memberi *edukasi* dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya .

- **Museum Virtual**

Museum yang berada di dunia maya berupa internet dimana tidak memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa data.

2.1.3. Struktur Organisasi Museum

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan museum adalah faktor organisasi. Setiap museum sebaiknya mempunyai struktur organisasi yang mencerminkan tugas dan fungsi museum. Sekurang- kurangnya terdiri dari Kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (*kurator*), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (*preparasi*), bagian pelayanan



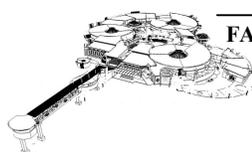
masyarakat dan bimbingan *edukasi*, serta pengelola perpustakaan. Adapun struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum, antara lain:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum

Sumber : Buku Pedoman Pendirian Museum, 1999.

1. Kepala/Direktur Museum memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.
2. Kepala Bagian Tata Usaha Museum memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.
3. Kepala Bagian Kuratorial memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.
4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi memimpin penyelenggaraan *konservasi*, *restorasi* dan *reproduksi* koleksi serta *preparasi* tata pameran.
5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem *edukatif kultural* dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan *publikasi* tentang koleksi museum.
6. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi memimpin penyelenggaraan



registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi

7. Perpustakaan menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

2.1.4. Fungsi dan Kegiatan Museum

2.1.4.1. Fungsi Museum

Fungsi museum menurut ICOM adalah sebagai wadah untuk:

- ❖ Pengumpulan dan pengamanan warisan alam budaya
- ❖ Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- ❖ *Konservasi dan preservasi.*
- ❖ Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum.
- ❖ Pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa.
- ❖ *Visualisasi* warisan alam budaya.
- ❖ Cermin pertumbuhan peradaban manusia.
- ❖ Pengenalan dan penghayatan kesenian.

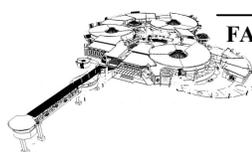
2.1.4.2. Kegiatan Museum

Kegiatan museum secara rinci dijelaskan oleh Drs. Moch. Amir Sutaarga sebagai berikut: (Sutaarga, 1989).

a. Pengumpulan atau pengadaan.

Tidak semua benda padat dimasukkan ke dalam koleksi museum, hanyalah benda-benda yang memenuhi syarat-syarat tertentu, yakni:

- ❖ Harus mempunyai nilai budaya, ilmiah dan nilai estetika.
- ❖ Harus dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya, dan sebagainya.



- ❖ Harus dapat dianggap sebagai dokumen.

b. Pemeliharaan

Tugas pemeliharaan ada 2 aspek, yakni:

- ❖ Aspek Teknis

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

- ❖ Aspek Administrasi

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

c. Konservasi

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

d. Penelitian

Bentuk penelitian ada 2 macam:

- ❖ Penelitian *Intern*

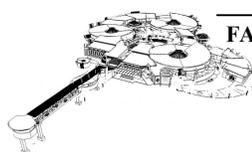
Penelitian yang dilakukan oleh curator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan museum yang bersangkutan.

- ❖ Penelitian *Ekstern*

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari luar, seperti mahasiswa, peajar, umum dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi, karya tulis, dll.

e. Pendidikan

Kegiatan disini lebih ditekankan pada pengenalan benda-benda materi koleksi yang dipamerkan:



❖ Pendidikan Formal

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

❖ Pendidikan Non Formal

Berupa kegiatan pameran, pemutaran film, *slide*, dan sebagainya.

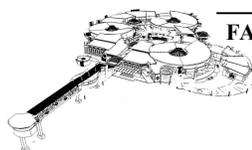
f. Rekreasi

Sifat pameran mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati, yang mana merupakan kegiatan rekreasi yang segar, tidak diperlukan konsentrasi yang akan menimbulkan kelelahan dan kebosanan.

2.2. Faktor-Faktor Utama Dalam Perancangan Museum

Dalam perancangan museum harus diperhatikan beberapa faktor utama untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung, yaitu :

- a) Mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, dibantu perpustakaan dan *staffnya*.
- b) Mempunyai tempat/ruang untuk pameran koleksi.
- c. Mempunyai laboratorium untuk merawat benda-benda koleksinya dari segala sesuatu yang dapat menyebabkan rusaknya benda-benda koleksi.
- d. Mempunyai studio dengan perlengkapannya untuk pembuatan *audio visual*, studio untuk reproduksi barang koleksi.
- e. Mempunyai perpustakaan sebagai referensi.
- f. Mempunyai ruangan untuk kegiatan penerangan dan *edukasi*.
- g. Mempunyai sirkulasi yang nyaman.



2.3 Persyaratan Perancangan Museum

2.3.1 Persyaratan Umum

1.Lokasi

Lokasi yang strategis dan menunjang perancangan museum. Lokasi perancangan museum terletak dipusat kota sehingga sirkulasi pengunjung sangat mudah, terutama jalur darat. Terletak di kawasan sekolah, perumahan dan perkantoran.

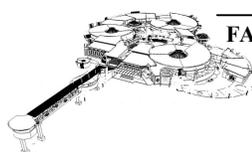
2.Luas

Museum merupakan bangunan publik. Oleh karena itu, luasan museum diukur dari banyaknya penduduk lokal daerah tersebut. Walaupun begitu, terdapat beberapa museum yang luas di daerah dengan penduduk yang sedikit, begitu juga sebaliknya. Pendistribusian luas areal museum baru harus sesuai dengan pembagian yang merata, dimana luas areal untuk kuratorial ditambah administrasi dan servis harus seluas areal pameran.

Tabel 2.1 : Tabel Standar Luasan Museum Berdasarkan Jumlah Penduduk Lokal

Populasi	Total luas areal museum
10.000 jiwa	650m ² - 1300m ²
25.000 jiwa	1115m ² - 2230m ²
50.000 jiwa	1800m ² – 3600m ²
100.000 jiwa	2700m ² – 5500m ²
250.000 jiwa	4830m ² – 9800m ²
500.000 jiwa	7600m ² – 15000m ²
>1.000.000 jiwa	12000m ² – 23500m ²

Sumber: Buku “Museum Buildings”by Laurence Vail Coleman



3. Fasilitas

Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip *konservasi*, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompok menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran *temporer*, *auditorium*, kantor, *laboratorium konservasi*, perpustakaan, bengkel *preparasi*, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum *shop*, tiket *box*, toilet, *lobby*, dan tempat parkir).

4. Koleksi

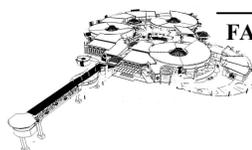
Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus mempertimbangkan hal-hal berikut:

A. Prinsip dan persyaratan sebuah benda menjadi koleksi, antara lain:

- ❖ Memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai *estetika*).
- ❖ Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam).
- ❖ Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah.

B. Pertimbangan skala *prioritas*, yaitu penilaian untuk benda-benda yang bersifat:

- ❖ *Masterpiece*, merupakan benda yang terbaik mutunya.
- ❖ Unik, merupakan benda-benda yang memiliki ciri khas tertentu bila



dibandingkan dengan benda-benda yang sejenis.

- ❖ Hampir punah, merupakan benda yang sulit ditemukan karena dalam jangka waktu yang sudah terlalu lama tidak dibuat lagi.
- ❖ Langka, merupakan benda-benda yang sulit ditemukan karena tidak dibuat lagi atau karena jumlah hasil pembuatannya hanya sedikit.

2.3.2 Persyaratan Khusus

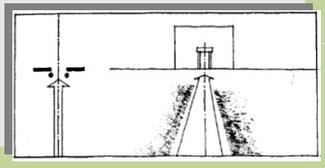
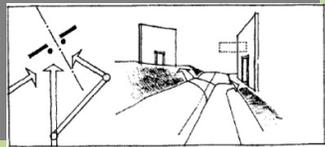
1. Prinsip Perancangan Ruang Museum

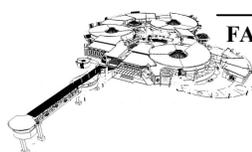
❖ Sirkulasi

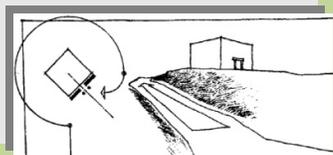
Sirkulasi merupakan salah satu faktor yang menjadi penekanan dalam perancangan museum, sirkulasi mengantarkan gerak pengunjung untuk bisa menikmati koleksi dalam museum. Menurut Ching (2000), Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi dan interior ruang pameran yaitu pencapaian, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Pencapaian yaitu jalur yang ditempuh untuk mendekati/menjuu bangunan. Pencapaian dibagi menjadi 3, dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.2. Sirkulasi Pencapaian Bangunan

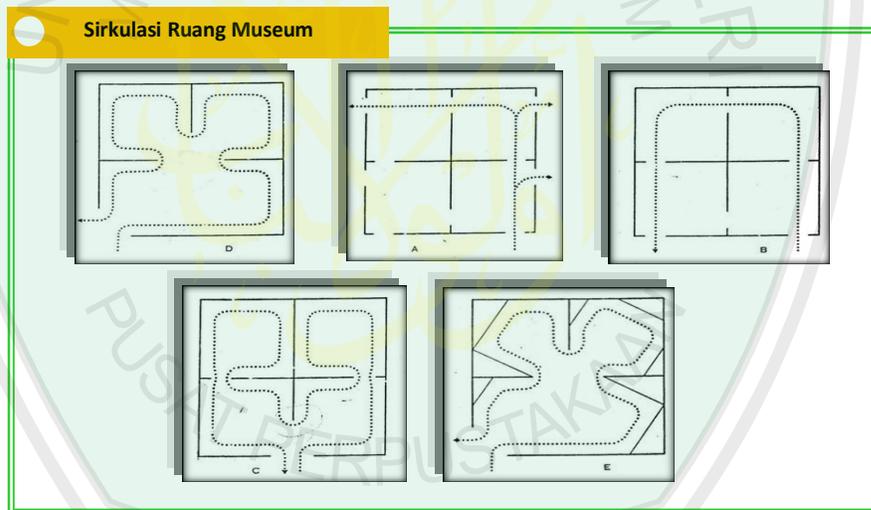
Pencapaian	Keterangan	Gambar
Langsung	suatu pendekatan yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.	
Tersamar	Pendekatan yang samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bangunan	



Berputar	Jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian	
----------	--	---

Sumber: Ching, (2000:231)

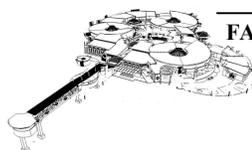
- Bentuk ruang sirkulasi lebih utama pada interior bangunan yang dapat menampung gerak pengunjung waktu berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati sesuatu yang dianggapnya menarik. Sirkulasi ini biasanya tercipta sesuai dengan bentuk *layout* bangunan. Pengarahan terhadap sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat berjalan lebih menarik.



Gambar 2.2 Sirkulasi ruang dalam museum

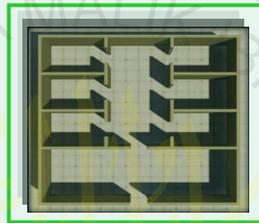
Sumber: Buku "Museum Buildings" By Laurence Vail Coleman

Terdapat Pengelompokan ruang dalam areal pameran. Terdapat beberapa susunan yang cukup familiar dalam pengelompokan ruang yakni :



- **Susunan ruang ke ruang**

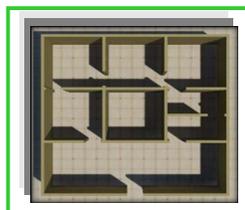
merupakan susunan dengan ruang yang terletak pada kamar yang saling berhubungan secara menerus. Pada umumnya terdapat pada bangunan dengan ruang pameran satu lantai dan bersebalahan dengan ruang *lobby*. Keuntungan dari susunan ini adalah pengelompokannya yang *simple* dan ruang yang cukup ekonomis. Kelemahan dari susunan ini adalah memungkinkannya terdapat satu ruangan yang tidak dilalui walaupun dikelilingi oleh ruang lainnya.



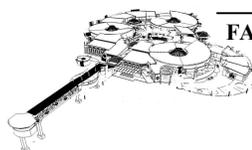
Gambar 2.3. Susunan Ruang ke Ruang
Sumber : Buku "Museum Buildings" By Laurence Vail Coleman

- **Susunan koridor ke ruang**

sering disebut sebagai susunan ruang dan *koridor* merupakan susunan dimana setiap ruang dapat diakses melalui sebuah *koridor*. Keuntungan dari susunan ini adalah setiap ruang dapat diakses secara langsung, oleh karena itu dapat ditutup tanpa memberikan pengaruh pada ruangan lainnya. Kelemahan dari susunan ini adalah hilangnya ruang sebagai ruang *koridor*, walaupun dapat diminimalisir dengan menjadikan ruang *koridor* sebagai ruang pameran juga.

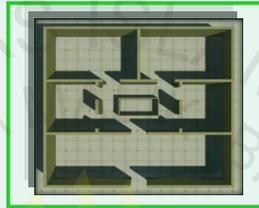


Gambar 2.4. Susunan Koridor ke Ruang
Sumber : Buku "Museum Buildings" By Laurence Vail Coleman



- **Susunan lingkaran pusat**

merupakan susunan yang berpusat pada suatu ruangan dengan terdapat ruang-ruang kecil disekelilingnya. Keuntungan dari susunan ini adalah susunanya yang paling *fleksible* . Kekurangan dari susunan ini adalah ruang kecil yang berada di sekeliling ruang utama menjadi tidak terlalu sering dikunjungi ataupun terlalu *exclusive*.

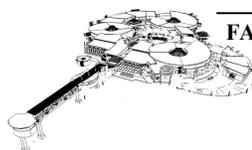


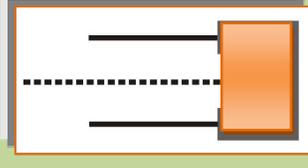
Gambar 2.5. Susunan Lingkaran Terpusat
Sumber : Buku "Museum Buildings" By Laurence Vail Coleman

- Hubungan jalur dan ruang dapat difungsikan sebagai fleksibilitas ruang-ruang yang kurang strategis. Hubungan jalur dan ruang antara lain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.3. Hubungan Jalur dan Ruang

No	Hubungan jalur	Keterangan	Gambar
1.	Melalui ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesatuan tiap ruang dipertahankan ▪ Konfigurasi jalan yang fleksibel ▪ Menghubungkan jalan dengan ruang 	
2.	Menembus ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbuinya ▪ Dapat menimbulkan ruang istirahat 	



3	Berakhir dalam ruang	<ul style="list-style-type: none">▪ Lokasi ruang menentukan jalan▪ Fungsional dan simbolis	
---	----------------------	---	---

Sumber: Ching, (2000:264)

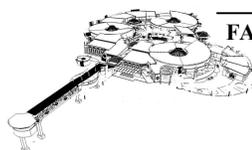
Perencanaan sebuah jalur sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung dalam menikmati koleksi yang dipamerkan dalam ruang museum koleksi sangat perlu sekali kaitanya dilakukan agar memberikan kenyamanan secara menyeluruh juga akan memberikan kesan menarik dan komunikatif.

2. Koleksi Museum

Faktor koleksi yang ditampilkan merupakan salah satu syarat utama dalam perancangan museum, terutama dari segi visual merupakan sarana/mediator dari pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung yang datang. Berdasarkan hasil pengkajian koleksi, bahwa koleksi museum tidak hanya terbatas pada benda budaya tetapi juga benda-benda alam.

Mengingat sifat koleksi museum yang sangat kompleks, maka diperlukan suatu penanganan/pengelolaan melalui klasifikasi koleksi berdasarkan disiplin ilmu yang bersifat *konvensi*. Hasil klasifikasi koleksi tersebut untuk museum terdiri atas 10 (sepuluh) jenis koleksi yaitu :

1. *Geologika/Geografika*
2. *Biologika*
3. *Emografika*
4. *Arkeologika*
5. *Historika*



6. Numismatika / Heraldika
7. Filologika
8. Keramologika
9. Seni Rupa / Seni Kria
10. Teknologika/Modern

Koleksi Geologika/Geografika : Benda koleksi yang merupakan objek disiplin ilmu geologika/geografika, meliputi batuan, mineral dan benda-benda bentukan alam lainnya (permata, granit, andesit, termasuk fosil), peta dan peralatan pemetaan.

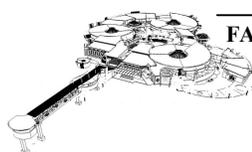


Gambar 2.6. Koleksi Geologika
Sumber : Dokumentasi Survey, 2010

Koleksi Biologika: Benda koleksi yang merupakan objek disiplin ilmu biologika, antara lain tengkorak atau kerangka manusia, tumbuh-tumbuhan dan hewan baik yang diawetkan maupun yang tidak diawetkan.



Gambar 2.7. Koleksi Biologika
Sumber : Dokumentasi survey, 2010



Koleksi Etnografika: Benda koleksi yang merupakan objek penelitian antropologi. Benda-benda tersebut merupakan hasil budaya atau menggambarkan identitas suatu etnis.



Gambar 2.8. Koleksi Etnografika
Sumber : Dokumentasi Survey, 2010

Koleksi Filologika: Benda koleksi yang menjadi objek penelitian filologi, berupa naskah kuno yang ditulis tangan yang menguraikan suatu hal atau peristiwa.

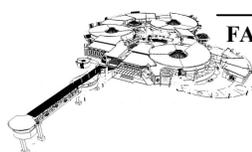


Gambar 2.9. Koleksi Filologika
Sumber : Dokumentasi Survey, 2010

Koleksi Arkeologika: Benda koleksi yang merupakan hasil budaya manusia masa lampau yang menjadi objek penelitian arkeologi. Benda-benda tersebut merupakan hasil peninggalan budaya sejak masa prasejarah sampai pengaruh budaya barat.



Gambar 2.10. Koleksi Arkeologika
Sumber : Dokumentasi Survey, 2010



Koleksi *Historika*: Benda koleksi yang menjadi objek penelitian sejarah. Benda-benda ini mempunyai nilai sejarah sejak masuknya budaya barat sampai sekarang.



Gambar 2.11. Koleksi *Historika*
Sumber : Dokumentasi survey, 2010

Koleksi *Numismatika*: Setiap mata uang atau alat tukar (token) yang sah.



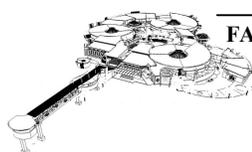
Gambar 2.12. Koleksi *Numismatika*
Sumber : Dokumentasi survey, 2010

Koleksi *Heraldika* : Setiap tanda jasa, lambang dan tanda pangkat resmi (termasuk cap/stempel).



Gambar 2.13. Koleksi *Heraldika*
Sumber : Dokumentasi survey, 2010

Koleksi *Keramologika*: Benda koleksi yang dibuat dari bahan tanah liat yang dibakar (*baked clay*) berupa barang pecah belah.





Gambar 2.14. Koleksi Keramologika
Sumber : Dokumentasi survey, 2010

Koleksi Seni Rupa/Seni Kria: Benda koleksi seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia melalui objek-objek dua atau tiga dimensi.



Gambar 2.15 Koleksi Seni kria Khas Tuban
Sumber: www.tuban.go.id

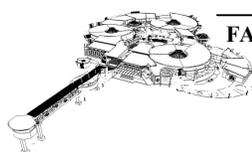
3. Sistem dan Standar Teknis Pencahayaan Museum

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasanaanya (Honggowidjaja, 2003).

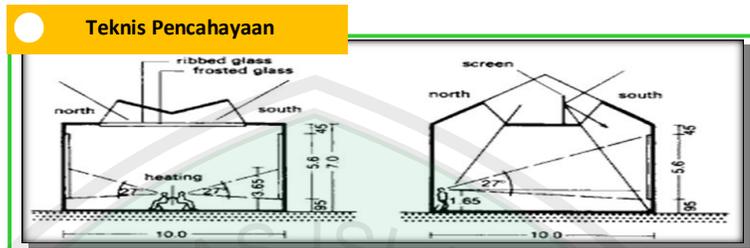
Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pameran berdasarkan sumber serta fungsinya dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

a) Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Pencahayaan langsung dari cahaya matahari



didapat melalui bukaan pada ruang, berupa bukaan pada bidang, sudut diantara bidang-bidang. Bukaan-bukaan dapat diletakkan pada dinding maupun langit-langit.

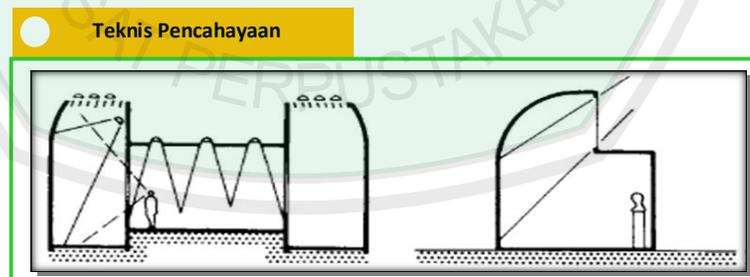


Gambar 2.16. Pencahayaan Alami

Sumber: : Neufert 2002, 250

b) Pencahayaan Merata Buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapat sinar alami pada siang hari. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipasang pada langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding yang merata.

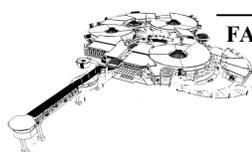


Gambar 2.17. Pencahayaan Merata Buatan Dalam Ruang

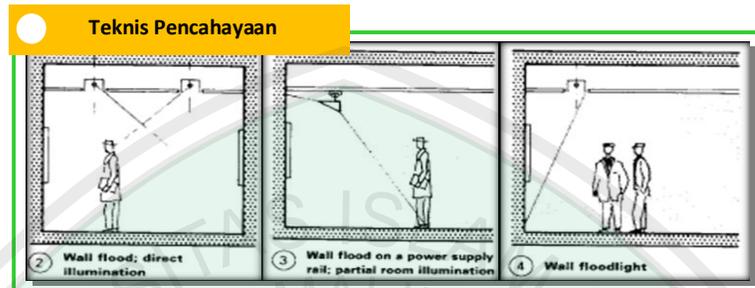
Sumber: Neufert 2002, 250

c. Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan (*artificial lighting*) merupakan cahaya yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan



penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit-langit.



Gambar 2.18. Pencahayaan Terfokus Buatan Dalam Ruang
Sumber: Neufert 2002, 250

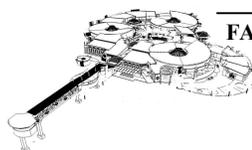
Rekomendasi tingkat pencahayaan untuk ruangan dalam museum :

- Ruang kantor : 500 lux dan 300 lux.
- Ruang serbaguna : area duduk 300 lux, panggung 600 lux.
- Ruang pameran : 500 lux, 300 lux, 100 lux tergantung keperluan.

Tabel 2.4 Sifat cahaya

	Cahaya fokus	Cahaya tidak fokus
Cahaya alami	Bagian timur Cahaya siang, cirinya: • Hangat • Kontras • Cerah	Bagian barat Cahaya sore/ mendung, cirinya: • Dingin • Bayangannya datar dan lembut • Kontras lebih rendah.
Cahaya buatan	Lampu pijar, cirinya : Hangat (> dingin) Kontras dan berbayangan Pencahayaan langsung	Lampu neon, cirinya : Dingin (> hangat) Kurang kontras Cahaya menyebar

Sumber: Sintesa Penulis, 2010



Sistem pencahayaan pada museum pastinya memiliki tema tertentu dan dapat mempengaruhi seluruh unsur desain yang lain, seperti sirkulasi, tata ruang dan tampilan bangunan. Pentaan cahaya dalam ruang sangat erat kaitannya dengan fungsi dan kegiatan di dalam ruang tersebut.

Pada ruang pameran ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencahayaan, misalnya :

- Skala ruang, bahan yang dipakai pada lantai, dinding dan plafon, ukuran bukaan ruang, warna dan tekstur.
- Skala, bentuk, tekstur, warna, bahan objek yang dipamerkan.
- Perilaku pengunjung.

4. Sarana Tempat Koleksi

Dalam perancangan museum juga perlu memperhatikan system penyajian koleksi. Dalam penyajian koleksi, terdapat tiga komponen pokok saling berkaitan, yaitu:

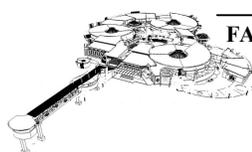
- **Pengunjung**

Agar penyajian koleksi dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung, ada tiga hal yang dapat menjadi pertimbangan, yaitu:

1) Kenyamanan pengamatan, berupa proses komunikasi *visual* antara pengamat terhadap koleksi, terdiri dari:

- Kejelasan secara *visual*

Dalam hal ini, pengunjung harus dibantu dengan system pencahayaan dalam ruang sehingga koleksi koleksi dapat terlihat dengan jelas.



- Kejelasan secara informasi

Dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan koleksi dengan cara memberikan label dan tulisan.

2) Kenyamanan gerak sirkulasi

Gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting. Artinya, karena diharapkan dengan kenyamanan gerak tersebut mereka tidak merasakan kebosanan.

- ## 3) Suasana yang tidak membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam pameran.

5. Tempat *Display*

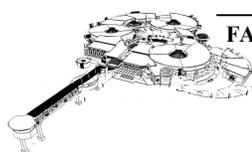
Pada dasarnya masalah display ini tergantung kepada tata ruang, jenis objek tepat dan penerangannya sehingga dalam penampilan tampak harmonis dan artistik juga memjelas penglihatan pengunjung dalam menikmatinya.

Untuk *display* dalam ruang musum perlu kiranya pengelompokan masing-masing jenis bahan, dengan tujuan agar system pengendaliannya lebih mudah, tidak memakan terlalu banyak tempat, cukup *artistik* dan pengunjung yang menikmati diatur sedemikian rupa sehingga *harmonis*.

Koleksi yang dipamerkan pada ruang pamer perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1998), yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat Kepentingan

Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung obyek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.



2. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pameran, misalnya objek pameran yang membutuhkan adanya arus terus menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung.

3. Tata Urutan

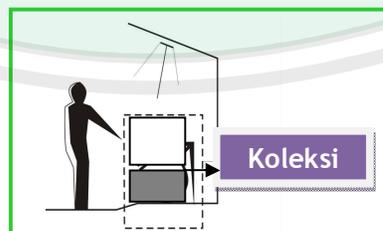
Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas.

Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pameran/*display* berdasarkan objek pameran, adalah sebagai berikut :

1. Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m² luas dinding
2. Ruang yang dibutuhkan untuk patung : 6-10 m² luas lantai
3. Ruang yang dibutuhkan 400 keping : 1 m² ruang lemari kabinet, yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai dengan ukuran ruang.

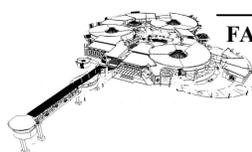
Menurut Lawson (1981), standart yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran, yaitu sebagai berikut :

- Stand kecil berukuran lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m²)
- Stand sedang berukuran 15 m².



Gambar 2.19. Jarak pengamat – koleksi
Sumber : Neufert 2002, 250

Oleh sebab itu, hendaknya syarat penempatan harus benar-benar memenuhi persyaratan konservasi yaitu pada keadaan tempat yang aman terhindar dari



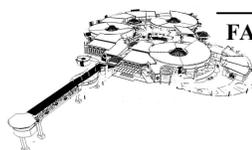
adanya serangga, kelembaban dan suhu yang memenuhi syarat, terhindar dari pengaruh senyawa kimia yang ada di sekitar objek serta lingkungan dapat diatur sedemikian rupa sehingga keadaan lingkungan benar-benar terkontrol.

6. Keamanan

Sarana dan prasarana pengamanan pada bangunan museum pada hakekatnya merupakan upaya pengamanan yang dilakukan dengan cara mekanik dan elektronik, Masalah keamanan dalam *display* sangat penting karena benda koleksi peninggalan sejarah dan budaya pada umumnya sangat menarik, terutama terhadap kolektor benda-benda antik, maka keamanan harus benar-benar terjamin. Agar objek terkontrol dengan baik maka sistem pendokumentasian, antara lain :

1. Pencatatan identitas benda-benda yang ada.
2. Pemeriksaan tentang penyakit atau cacat objek tersebut.
3. Pemotretan kondisi koleksi baik sebelum maupun sesudah perlakuan konservasi dilaksanakan.
4. Catatan tentang bahan kimia pernah diaplikasikan.
5. Pemberian nomor inventaris dan pengkartuan yang benar-benar sistem dan mudah untuk pengontrolanya.
6. Pencatatan yang menyeluruh dalam bentuk formulir.

penempatan koleksi perlu diperhatikan agar di dalam menampilkan koleksi diatur sedemikian rupa sehingga mudah untuk mengontrol demi keamanannya. Keselamatan benda-benda koleksi harus diperhatikan. Unsur-unsur yang bisa menimbulkan kerusakan dapat disebabkan oleh manusia, alam, binatang, tumbuh-tumbuhan dan kotoran.



Untuk menghindari ini semua, diusahakan pengamanan yang baik dengan mengadakan system penjagaan dan pengawasan terhadap koleksi dan para pengunjung. Hal ini dengan mempergunakan alat-alat pengaman seperti menggunakan kamera yang tersembunyi. Koleksi juga harus diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mudah dijajah. Diusahakan batas (dengan tali, rantai) antara benda yang dipamerkan dengan pengunjung. Atau benda-benda koleksi disimpan dalam vitrin dan kotak-kotak berkaca.

7. *Vitrine*

vitrine adalah lemari untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda karena mempunyai bentuk yang kecil-kecil atau karena nilainya yang tinggi sehingga dikhawatirkan hilang dicuri.

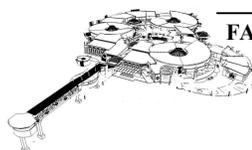
Bentuk vitrine harus memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

1. Keamanan koleksi harus terjamin

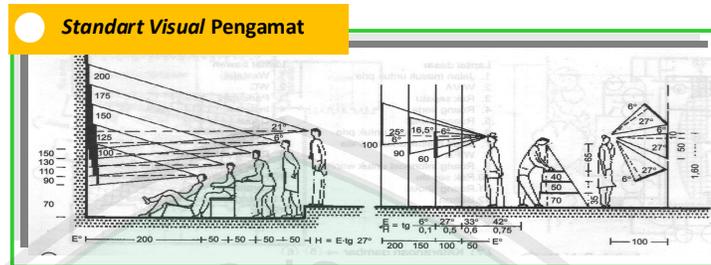
Benda-benda yang tersimpan di dalam vitrine harus aman dari pencemaran dan pencurian.

2. Kenyamanan Visual Pengamat

Memberi kesempatan kepada pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata di dalamnya. *Vitrine* tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah, tinggi rendah sangat *relative*. kemampuan gerak anatomis leher manusia kira-kira sekitar 30° (gerak keatas, ke bawah, maupun ke samping), maka tinggi vitrine seluruhnya kira-



kira 240 cm sudah memadai, dengan alas terendah 65-75 cm dan tebal vitrine minimal 60 cm.



Gambar 2.20 Jarak dan sudut pandang pengamat

Sumber : Neufert 2002, 250

3. Penerangan

Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar. Untuk benda-benda organik, misalnya kayu, kulit, kain kertas dan barang-barang yang berwarna harus menggunakan cahaya 50 lux sampai 150 lux.

4. Bentuk

Bentuk *vitrine* harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati oleh *vitrine* tersebut. Menurut bentuknya disesuaikan dengan penempatannya ada bermacam-macam, antara lain :

a. *Vitrine* dinding

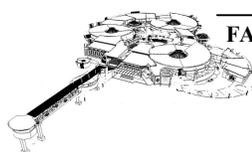
ialah *vitrine* yang diletakkan berhimpit dengan dinding.

b. *Vitrine* tengah

ialah *vitrine* yang diletakkan di tengah, tidak melekat pada dinding.

c. *Vitrine* sudut

ialah *vitrine* yang diletakkan di sudut ruangan.



d. *Vitrine* lantai

ialah *vitrine* yang letaknya agak mendatar di bawah pandangan mata kita.

e. *Vitrine* tiang

ialah *vitrine* yang secara khusus yang ditempatkan di sekitar tiang.

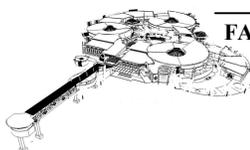
2.4. Sejarah

Sejarah secara sempit adalah sebuah peristiwa manusia yang bersumber dari realisasi diri, kebebasan dan keputusan daya rohani. Sedangkan secara luas, Sejarah adalah catatan peristiwa masa lampau, studi tentang sebab dan akibat.

Sejarah mempunyai sifat yang khas dibanding ilmu yang lain, yaitu:

- 1) Adanya masa lalu yang berdasarkan urutan waktu atau kronologis.
- 2) Peristiwa sejarah menyangkut tiga dimensi waktu yaitu masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang.
- 3) Ada hubungan sebab akibat atau *kausalitas* dari peristiwa tersebut.
- 4) Kebenaran dari peristiwa sejarah bersifat sementara (merupakan hipotesis) yang akan gugur apabila ditemukan data pembuktian yang baru.

Kejadian yang menyangkut kehidupan manusia merupakan unsur penting dalam sejarah yang menempati rentang waktu. Waktu akan memberikan makna dalam kehidupan dunia yang sedang dijalani sehingga selama hidup manusia tidak dapat lepas dari waktu karena perjalanan hidup manusia sama dengan perjalanan waktu itu sendiri. Perkembangan sejarah manusia akan mempengaruhi perkembangan masyarakat masa kini dan masa yang akan datang. (www.definisionline.com).



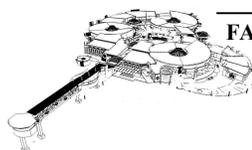


Tabel 2.5 : Sudut Pandang Sejarah

Sejarah sebagai Peristiwa	Sejarah sebagai Kisah	Sejarah sebagai Ilmu
<p>✚ Abadi Karena peristiwa tersebut tidak berubah-ubah. Sebuah peristiwa yang sudah terjadi dan tidak akan berubah ataupun diubah.</p> <p>✚ Unik Karena peristiwa itu hanya terjadi satu kali. Peristiwa tersebut tidak dapat diulang jika ingin diulang tidak akan sama persis.</p> <p>✚ Penting Karena peristiwa yang terjadi tersebut mempunyai arti bagi seseorang bahkan dapat pula menentukan kehidupan orang banyak.</p>	<p>✚ berbentuk lisan</p> <p>✚ berbentuk tulisan.</p>	<p>✚ Bersifat <i>Empiris</i> artinya pengalaman, percobaan, penemuan, pengamatan yang dilakukan.</p> <p>✚ Memiliki Objek Objek sejarah yaitu perubahan atau perkembangan aktivitas manusia dalam dimensi waktu (masa lampau).</p> <p>✚ Memiliki Teori Teori merupakan pendapat yang dikemukakan sebagai keterangan mengenai suatu peristiwa.</p> <p>✚ Memiliki Metode Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik untuk mencapai suatu maksud.</p>

Sumber: Sintesa Penulis, 2010

Sejarah/*History* ini kaitanya dengan tema yaitu penekanan kepada suatu masa sejarah Tuban yang di dalamnya terkandung unsur-unsur nyata seperti adanya bentukan-bentukan bangunan yang sangat khas di masa tersebut maupun secara abstrak yang terkandung dalam makna budaya/corak kehidupan di masa tersebut.



2.4.1 Sejarah Tuban

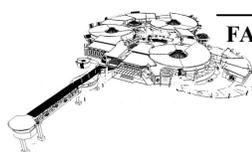
Sejarah panjang perjalanan Tuban memiliki beberapa masa sesuai dengan peristiwanya. Pada setiap masa tersebut memiliki cerita dan karakter yang berbeda pula. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana sistem pemerintahan, kebudayaan, corak kehidupan serta benda-benda peninggalan yang ada. sejak jaman prasejarah, kejayaan Majapahit sampai dengan jaman pergerakan perjuangan melawan penjajah hingga Tuban masa sekarang.

2.4.1.1. Masa Kerajaan Kahuripan

Kambang Putih yang terletak di pantai utara Jawa merupakan tempat yang sangat strategis terkait dengan lalu-lintas perdagangan antar pulau bahkan antar negara pada masa Erlangga. Pelabuhan Kambang Putih banyak disinggahi perahu dagang dari India, Birma, kamboja dan Campa.

Drs R.Pitono (1961:117) menyatakan bahwa sejumlah prasasti dari Erlangga menerangkan bahwa daerah Tuban waktu itu telah dihubungkan dengan daerah pedalaman dengan jalan-jalan yang teratur rapi sehingga sangat melancarkan lalu-lintas.

Prasasti kambang Putih merupakan sumber tertulis yang mengaitkan antara Mapanji Garasakan dan Kambang Putih. Prasasti tersebut ditemukan di daerah Tuban dan bahannya terbuat dari batu. Inti dari Prasasti Kambang Putih ini adalah Raja Sri Mapanji Garasakan berkenan memberikan hadiah sima yaitu berupa tanah *perdikan* (otonomi) dan pembebasan berbagai macam pajak kepada Kepala Desa Kambang Putih.



2.4.1.2 Masa Kerajaan Singhasari

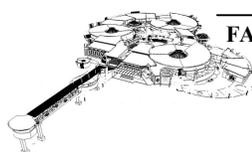
Sejak berkuasa penuh atas tahta singhasari, cita-cita tertinggi dari kertanegara adalah mengepakkan sayap kekuasaan sampai keluar negeri. Ia berani melakukan *Spekulasi* untuk melakukan terobosan baru demi kebesaran Singhasari. Tekad kertanegara ini didasari atas berkuasanya kaisar Shih-tsu Khubilai khan.

Kebesaran dinasti Yuan di Cina dipandang sebagai ancaman bagi Kertanegara karena sepak terjang Kaisar Shih-tsu Khubilai khan yang paling menakutkan banyak penguasa adalah invasi ke negara-negara lain yang sebelumnya memang dianggap berada di bawah telapak kaki dinasti Sung. Guna mengantisipasi merambatnya ancaman kaisar Shih-tsu Khubilai khan kebumi Singhasari, maka Kertanegara bertindak cepat membentengi kerajaannya. Kertanegara telah berdiri di atas kebulatan tekadnya. Maka, pada tahun 1275 Kertanegara mengirimkan ekspedisi prajurit-prajuri Singhasari ke Melayu tersebut melalui Kota pelabuhan Tuban.

Dari fakta tersebut kita dapat mengetahui seberapa besar peran Tuban dimasa Singhasari. Bahkan, untuk melakukan *ekspedisi* yang begitu penting ke Melayu, Kertanegara memilih jalur pelabuhan Tuban sebagai tempat bertolak para prajurit Singhasari.

2.4.1.3. Masa Majapahit

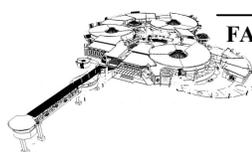
Tuban disebut sebagai salah satu kota pelabuhan utama di pantai Utara Jawa yang kaya dan banyak penduduk Tionghoanya. Orang Cina menyebut Tuban dengan nama *Duban* atau nama lainnya adalah *Chumin*. Pasukan Cina-Mongolia (tentara Tartar), yang pada th. 1292 datang menyerang Jawa bagian Timur



(kejadian yang menyebabkan berdirinya kerajaan Majapahit) mendarat di pantai Tuban. Tanggal pasti yang digunakan sebagai tanggal kelahiran kerajaan Majapahit adalah hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja, yaitu pada tanggal 10 November 1293. Ia dinobatkan dengan nama resmi Kertarajasa Jayawardhana.

Sejak tahun 1293 atau sejak pemerintahan Kerajaan Majapahit. Pusat pemerintahannya dulu adalah di Desa Prungahan Kulon kecamatan Semanding dan kota Tuban yang sekarang dulunya adalah pelabuhan karena dulu Tuban merupakan armada laut yang sangat kuat. Asal nama Tuban sudah ada sejak pemerintahan Bupati Pertama yakni Raden Dandang Wacana. Namun, pencetusan tanggal hari jadi Tuban berdasarkan peringatan diangkatnya Raden Haryo Ronggolawe pada 12 November 1293. Tuban dulunya adalah tempat yang paling penting dalam masa Kerajaan Majapahit karena memiliki armada laut yang sangat kuat.

Kota Tuban memiliki asal usul dalam beberapa versi yaitu yang pertama disebut sebagai TU-BAN yang berarti *watu tibAn* (batu yang jatuh dari langit) yaitu batu pusaka yang dibawa oleh sepasang burung dari Majapahit menuju Demak, dan ketika batu tersebut sampai di atas Kota Tuban, batu tersebut jatuh dan dinamakan Tuban. Adapun versi yang kedua yaitu berarti *metu banyu* berarti keluar air, yaitu peristiwa ketika Raden Dandang Wacana (Kyai Gede Papringan) atau Bupati Pertama Tuban yang membuka Hutan Papringan dan anehnya, ketika pembukaan hutan tersebut keluar air yang sangat deras. Hal ini juga berkaitan dengan adanya sumur tua yang dangkal tapi airnya melimpah, dan anehnya sumur tersebut dekat sekali dengan pantai tapi airnya sangat tawar. Ada juga versi ketiga



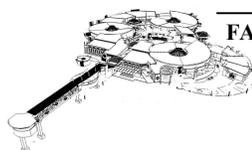
yaitu Tuban berasal dari kata '*Tabo*' atau Racun yang artinya sama dengan nama kecamatan di Tuban yaitu Jenu.

Sumber lain tentang sejarah dan legenda tentang kota Tuban lihat: Soeparmo, R. (1983), Tuban, yang kalau dilihat dari arah laut, seolah-olah seperti batu putih yang terapung (*watu* kambing putih dalam bahasa Jawa).

2.4.1.4. Masa Penyebaran Agama Islam

Tuban menjadi tempat penting pada masa penyebaran Agama Islam. Hal tersebut dikarenakan Tuban berada di pesisir Utara Jawa yang menjadi pusat Perdagangan arab, dll yang sedang menyebarkan Agama Islam. Islam di Jawa memang berkembang mulai dari pesisir utara Jawa. Artinya, Islam mulai bersentuhan dengan kebudayaan pesisir yang berwatak *kosmopolitan dan egaliter*. Kebudayaan pesisir yang seperti itu cocok dengan Islam yang juga mengagungkan egalitarianisme yaitu suatu ajaran perilaku yang mengedepankan kesamaan derajat manusia di sisi Tuhan dengan tanpa memandang ras, suku dan status seseorang yang penting adalah ketakwaannya. Islamisasi di Jawa tidak bisa dipisahkan dari peran Tuban sebagai bandar pelabuhan yang terkenal dimasa awal islamisasi. Bahkan ditenggarai bahwa islamisasi di Jawa sesungguhnya bermula dari Tuban dan Gresik. Secara geografis, Tuban menempati posisi penting dalam proses islamisasi awal di Jawa, secara khusus wilayah pesisir Palang merupakan daerah penyebaran awal Islam di Jawa khususnya Jawa Timur.

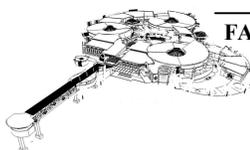
Sebagai wilayah Islam awal, posisi Palang menjadi sangat penting. Artinya, bahwa corak Islam di Palang adalah corak Islam yang khas dan unik keunikan tersebut nampak dari berbagai ritual keagamaan yang menggambarkan



masyarakat santri yang akomodatif terhadap budaya lokal. Wujudnya adalah integrasian ajaran islam kedalam budaya jawa pesisiran. Dipalng dijumpai berbagai tradisi yang merupakan pengakomodasian antara islam dan budaya lokal seperti acara *petik laut*, *Manganan*(tasyakuran desa), dan *nyadran (khaul makam)* disini juga terdapat upacara-upacara keagamaan islam lokal yang dapat dikategorikan ke dalam 4 hal, yaitu:

1. Ritual lungkungan hidup [upacara kehamilan, kelahiran, *sunatan*, perkawinan dan kematian].
2. Upacara tolak balak [Sedekah bumi, upacara pertanian, dan upacara *petik laut/babakan*].
3. Upacara hari besar islam [*muludan*, *Syuroan*, *rejeban*, *posoan* dan *riyoyoan*].
4. Upacara hari baik [pindah rumah, bepergian, dan perdagangan].

Hal ini juga berkaitan dengan peran para wali dalam menyebarkan agama islam di Jawa khususnya Tuban. Peran Sunan Bonang sangat berpengaruh terhadap penyebaran ajaran Agama Islam di Tuban. Peranan beliau dalam meningkatkan tahap keintelektualan kehidupan mempelajari agama islam dari aspek pendidikan, sosial- ekonomi dan politik. Keistimewaan dan sekaligus pembaharuan yang dibuat Sunan Bonang ialah kebijaksanaan dan keunikannya dalam berdakwah mengajak rakyat untuk datang kemasjid. Bahkan, beliau memberikan penekanan kepada kebersihan dengan menyediakan sebuah kolam di hadapan masjid agar setiap pengunjung yang datang dengan sendirinya akan membersihkan kaki mereka. Beliau juga menciptakan alat musik jawa yang disebut bonang serta tembang dan gending-gending jawa yang berisikan ajaran



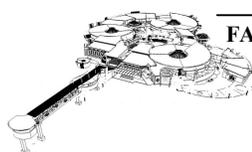
islam untuk berdakwah. Ajaran Sunan Bonang memadukan ajaran ahlussunnah bergaya tasawuf dan garis salaf. Ia menguasai ilmu fikih, usuludin, tasawuf, seni, sastra dan arsitektur.

2.4.1.5. Masa Penjajahan

Wilayah pantai Tuban berabad-abad memang sudah menjadi pelabuhan penting. Pada periode mempertahankan kemerdekaan, agresi militer Belanda II melakukan aksi pendaratan pasukan di Pantai desa Glondong kecamatan Tambakboyo. Perjuangan masyarakat Tuban dalam melawan penjajah sangatlah gigih. Dengan hanya bersenjata bambu runcing, mereka melawan penjajah. Peranan penting Tuban saat penjajahan, baik bagi penjajah maupun pejuang, diantaranya terdapat bekas lapangan udara perintis Jepang di Lemah Butak-Wire, yang merupakan sebagai pendaratan pasukan Jepang sewaktu menyerang Belanda, Peranan brigade Ronggolawe saat melawan agresi Belanda yang dikomandani Letda Adi Sucipto, Peranan tokoh pejuang Mayor Basuki Rahmat pada tanggal 18 April 1949 dalam penyergapan belanda di desa Kepet kecamatan Semanding peristiwa tersebut diabadikan dalam monumen kepet berdarah. Banyaknya peristiwa penting dalam masa penjajahan yang menorehkan cerita tentang kegigihan para pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan tersebut merupakan bagian sejarah panjang Tuban di masa penjajahan.

2.4.2. Budaya Tuban

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat *kompleks*, *abstrak*, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial



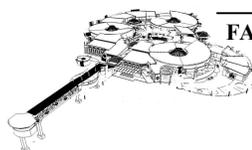
manusia. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan mengenai komponen atau unsur kebudayaan, antara lain sebagai berikut:

Menurut Prof. Dr. Koenjaraningrat, budaya adalah sebuah sistem dalam individu atau *komunal*, sistem tersebut adalah sebagai berikut:

- Sistem religi dan upacara adat.
- Sistem dengan organisasi kemasyarakatan.
- Bahasa.
- Sistem pengetahuan.
- Kesenian.
- Sistem mata pencaharian hidup.
- Sistem teknologi dan peralatan.

Tuban tidak hanya terkenal sebagai kota yang penuh sejarah, Tuban juga merupakan kota yang mempunyai beberapa keistimewaan. Secara budaya, Kota Tuban memiliki beberapa keistimewaan seni dan budaya yang khas. Keterkaitan budaya Tuban di sini dengan perancangan Museum Kambang Putih merupakan suatu korelasi dalam suatu kombinasi yang berperan dalam melestarikan dan mempertahankan ciri khas yang dimiliki Tuban. Hal ini merupakan acuan dalam perancangan yang dipakai sebagai sebagai atraksi penunjang museum, ide perancangan museum, koleksi museum terkait alat-alat budayanya, dll. Beberapa budaya dan ciri khas yang terkenal yang terdapat di Tuban antara lain:



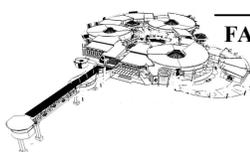
1. Sandur

Seni pertunjukan sandur adalah seni sebagai seni ungkapan syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta merupakan gambaran perjalanan hidup. Sandur berasal dari kata San: *Beksan*, dur: *Mundur*, pengertiannya adalah *Beksan Mundur*. Ciri khas utama akan gerakan mundur inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggemarnya. Sandur berasal dari permainan para anak gembala dengan menggunakan tokoh – tokoh dalam alur ceritanya. Bersamaan dengan perjalanan budaya masyarakat, Ide permainan tersebut menjadi sebuah bentuk seni pertunjukan dan melibatkan unsur ritual magis di dalamnya. Meskipun bentuk ungkapan sandur ini sangat bersahaja, namun isi tema pertunjukannya sarat dengan falsafah kehidupan, pendidikan moral, kemasyarakatan, serta kritik sosial. Peralatan yang digunakan berupa kendang, gong bumbung serta sesaji. Budaya ini dapat dijadikan sebuah koleksi museum dengan menampilkannya dalam bentuk miniatur/model, menampilkan dalam apresiasi budaya Tuban yang dikemas dalam sebuah pertunjukan, serta gamelan yang memiliki karakter berbeda dengan gamelan pada umumnya.



Gambar 2.21 Seni Pertunjukan Sandur dan gamelan Khas Tuban

Sumber: www.tuban.go.id



2. Langen Tayub (Tayuban)

Seni pertunjukan Lagen Tayub (*Tayuban*) merupakan bentuk seni tradisi yang melekat di kalangan masyarakat Tuban dan juga merupakan seni pergaulan yang diadakan sebagai ungkapan rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa melalui media sedekah bumi (bersih desa), maupun pada saat masyarakat mempunyai hajat yang biasanya diselenggarakan sesudah musim panen.

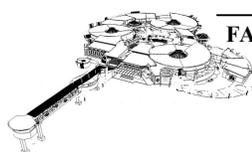
Unsur yang tidak bisa dipindahkan dari seni pertunjukan Langen Tayub adalah:

- Waranggana (*Sindir*) : yakni penari putri yang mengawali dengan joged gambiyong, sampai selesai pertunjukan.
- Pramugari : Pengatur / Sutradara yang mengatur jalannya pertunjukan.
- Pengibing : amu yang mengikuti joged bersama Waranggana.
- Pangrawit : Penabuh gamelan.

Gending (lagu) *eling-eling* adalah gending pakem pedayangan sebagai awal pertunjukan, yang merupakan simbol kepasrahan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan hormat kepada leluhur yang ada di suatu wilayah. Budaya ini dapat dijadikan sebuah koleksi museum dengan menampilkannya dalam bentuk miniatur/model. Serta koleksi perpustakaan mengenai tembang-tembang khas tertuang dalam sebuah tulisan serta sebagai objek yang dapat ditampilkan dalam apresiasi budaya Tuban yang dikemas dalam sebuah pertunjukan.



Gambar 2.22 Seni Tayub Tuban
Sumber: www.Tuban.go.id



3. Sedekah laut

Dalam ritual sedekah laut biasanya dilaksanakan tiap tahun sekali pada saat musim panen ikan, tepatnya hari rabu pon atau rabu kliwon bulan sapar yang bertepatan dengan bulan purnama. tradisi ini kebanyakan dilakukan oleh warga karangsari kecamatan Tuban. hal ini di peringati sebagai tanda rasa syukur kepada TUHAN YANG MAHA ESA. Budaya ini dapat dijadikan sebuah koleksi museum dengan menampilkannya dalam bentuk miniatur/model.

4. Wayang krucil

Lokasi kabupaten Baturetno Tuban. dalam rangka sedekah bumi masyarakat kelurahan baturetno menggelar pertunjukan wayang Krucil untuk melestarikan kesenian wayang yang di pelopori oleh R.A Jamus sebagai cikal bakal masyarakat Baturetno. Museum Kambang putih menjadikannya sebagai koleksi museum.



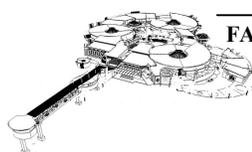
Gambar 2.23. Wayang krucil Khas Tuban
Sumber: www.Tuban.go.id

2.5. Pengenalan Tema

2.5.1. Pengertian Metafora :

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian metafora, diantaranya adalah:

- ❖ Secara umum berdasarkan Oxford Learner's Dictionary : *"The application of a name or descriptive term or phrase to an object or action to which it*



is imaginatively but not literally applicable.” Suatu penggunaan nama atau penggambaran istilah atau ungkapan kepada sebuah objek atau kejadian yang mana digambarkan secara khayalan tetapi tidak secara langsung.

“A figure of Speech denoting by a word or pharse usually one kind of subject or idea in a place of another to suggest a likeness between them.”

Suatu bentuk penyampaian yang di tunjukkan oleh suatu kata atau ungkapan yang biasanya adalah suatu bentuk objek atau ide ke dalam bentuk lain untuk menunjukkan kemiripan.

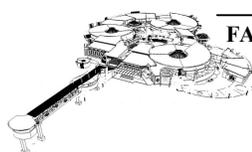
❖ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Metafora adalah Pemakaian kata atau kelompok kata bukan dari arti sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.

❖ Metafora dalam Arsitektur adalah :

Menurut Anthony C. Antoniades,1990 dalam *“Poetic Of Architecture”*, suatu Cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dapat juga dikatakan mencoba untuk melihat suatu subjek sebagai sesuatu yang lain.

Dalam bukunya *“Poetic Of Architecture”*, Anthony C Antoniades, mengatakan bahwa ada tiga kategori metafora, yaitu :

- *Intangible Methapors* (Metafora yang tidak diraba) Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kulalitas – kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi, dan budaya).



- *Tangible Methapors* (Metafora yang dapat diraba)

Dapat dirasakan dari sebuah karakter visual atau material (Sebuah rumah seperti puri atau kuil sebagai langit).

- *Combined Methapors* (Penggabungan antara keduanya)

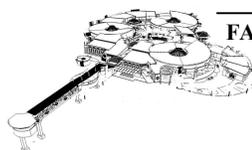
Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur – unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Menurut James C. Synder dan Anthony J. Catanese dalam “*Introduction of Architecture*”, Metafora mengidentifikasi pola - pola yang mungkin terjadi dari hubungan – hubungan paralel dengan melihat keabstrakanya. Berbeda dengan analogi melihat secara *literal*.

Menurut Charles Jencks, dalam “*The Language of Postmodern Architecture*”, metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena adanya kemiripan.

Menurut Tim McGinty : Metafora mengidentifikasi hubungan antara benda. Hubungan ini lebih bersifat abstrak daripada nyata. *Umpamaan* adalah metafora yang menggunakan kata – kata “seperti” atau “bagaikan” untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora *dan Umpamaan* mengidentifikasi pola hubungan sejajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa metafora dalam arsitektur adalah mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dalam pengandaian sesuatu yang abstrak sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing – masing



sesuai dengan persepsi yang timbul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut.

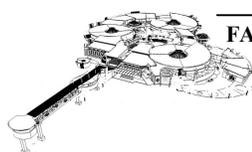
2.5.3 *Movement*

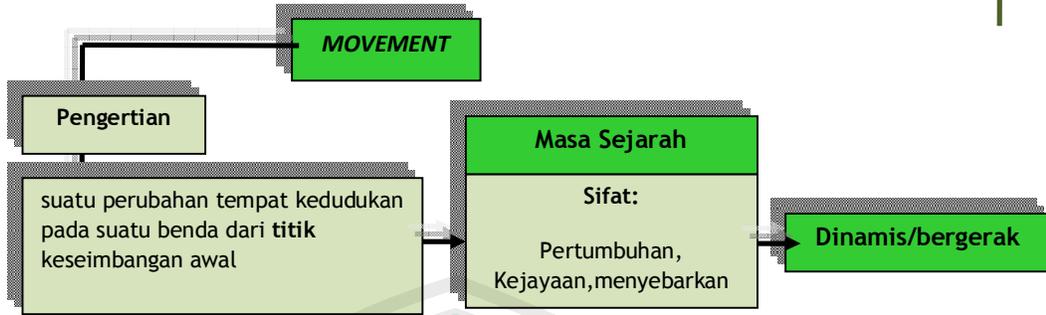
a. *Pengertian Movement*

Movement adalah gerak yang didefinisikan sebagai perubahan tempat atau kedudukan baik hanya sekali maupun berkali-kali. Dalam pengertian lain *Movement* merupakan suatu perubahan kedudukan pada sesuatu benda dari titik awal menuju titik yang dicapai. *Movement* disini berpengaruh terhadap tema metafora yang lebih spesifik mengarah kepada *combined metaphore*, tentang bagaimana menerapkan sebuah pergerakan sejarah/masa, yang mana memiliki makna secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan dalam perancangan Museum Kambang Putih di Tuban.

c. *Sifat Movement*

Movement dikatakan sebagai sesuatu yang bergerak/dinamis berkaitan dengan masa sejarah Tuban yang dapat digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu masa dahulu, masa kini dan masa yang akan datang. karena proses terjadinya perubahan masa sejarah tersebut dari titik awal perubahan tempat atau kedudukan bersifat dinamis mengikuti masa sejarah dikala itu. Hal ini memiliki sebuah makna perkembangan, kejayaan, menyebar dll yang dituangkan dalam bentuk *intangible methapore* yang kemudian dari proses ini mengalami perubahan yang bersifat dinamis. Dapat dilihat pada gambar berikut ini:





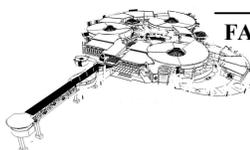
Gambar 2.24. Proses Transformasi Movement
Sumber : Sintesa Penulis (2010)

2.5.5. Integrasi Tema.

Dalam penjelasan tema metafora yang dijadikan pedoman tema *Movement in History* dalam menerapkan karakter pencapaian tema yang diwujudkan dalam sebuah perancangan sehingga bisa memunculkan karakter yang sesuai dengan tema menjadi satu *integrasi* yang sesuai antara visual dan makna yang terkandung dari *Movement* dan *History*. Dari proses integrasi tema ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.25. Proses Integrasi Tema
Sumber: Sintesa Penulis (2010)



2.5.6. *Movement In History* Sebagai Tema

Tema yang digunakan dalam perancangan Museum Kambang Putih yaitu tema *Movement In History* yang memadukan dua unsur metafora (*Combined Metaphore*) dari masa sejarah Tuban (dahulu, kini dan akan datang) menjadikan *Movement* sebagai bentuk yang abstrak (makna) dan secara visual dari Ide bentuk yang sudah ada dari bermacam benda/bangunan yang sangat khas dan unik dari masa *History* tentang Tuban, sehingga menciptakan sebuah penerapan bangunan yang dinamis sesuai dengan sifat *Movement in History* dengan memadukan nilai-nilai keislaman yang berkaitan dengan nilai *edukasi* dari sebuah pergerakan sejarah yang dapat dijadikan simbol sebuah ilmu yang tersebar.

2.6. Studi Banding

Studi banding Merupakan sebuah sarana yang digunakan sebagai gambaran objek yang bisa diambil sesuatu yang bersifat baik untuk perancangan.

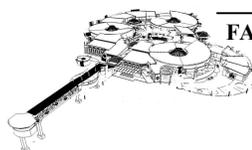
2.6.1. Studi Banding objek

Pada studi banding objek mengenai yaitu berkaitan dengan objek museum. Dari studi banding ini untuk mengetahui bagaimana sistem bangunan serta yang melingkupinya dan dijadikan sebagai ide untuk sebuah perancangan. Bangunan yang dijadikan studi banding adalah:

- ***High Museum of Art***

Description Building :

- Arsitek: Richard Meier.
- Lokasi : Atlanta, Georgia.
- Tahun : 1983.



- *Type* : ArtMuseum.
- *Style* : *Modern*.
- Luas Bangunan Museum: 52,000 kaki persegi.

A. Bentuk

Bentuk dari *High Museum of Art* ini tersusun dari seni yang tertuang secara abstrak yang diambil dari nilai historis kawasannya. khususnya seni, historis arsitektur lebih alami dan mempunyai seni, secara ilmu bangunan sifat alami secara langsung tertuang ke dalam historis dalam bentuk wujud yang nyata yang lebih mempunyai citra masa lalu dengan karakter kota georgia. Bangunan ini merupakan penjelmaan antara arsitektur dan penjelmaan kebudayaannya.



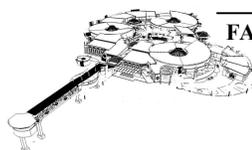
Gambar 2.26. Eksterior High Museum of Art
Sumber: www.greatbuilding.com

B. Ruang

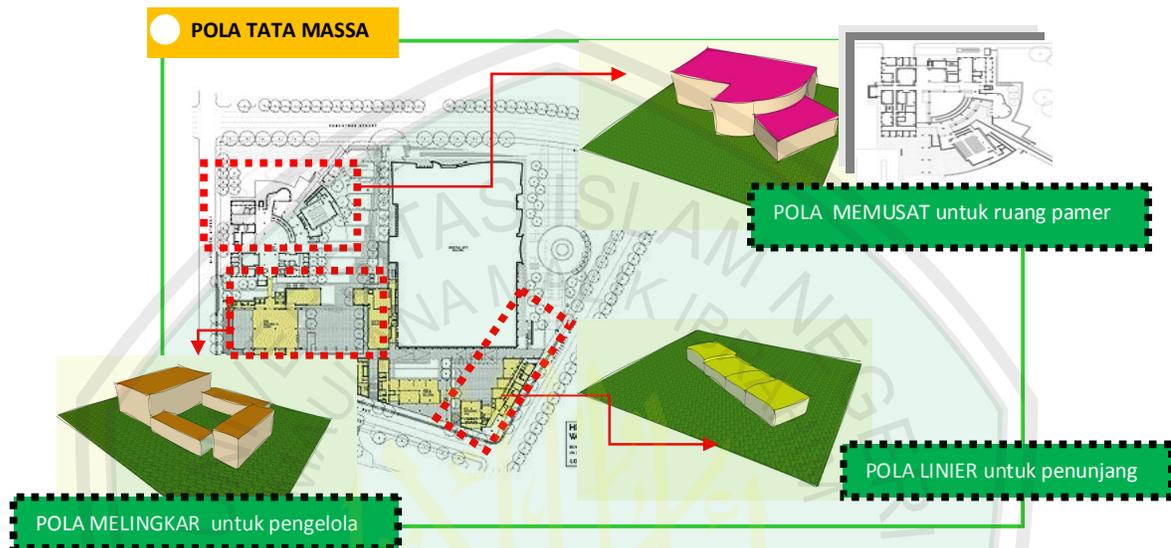
Ruang-ruang yang ada di bangunan ini antara lain:

- a. Ruang pameran
- b. Perpustakaan
- c. Kafe
- d. Ruang Pengelola
- e. Taman

Konsep penyusunan ruang yang ada di bangunan ini lebih mengarah pada pola penyusunan cluster dimana ruang pameran pada lantai satu sedangkan penunjang



seperti kafe dan perpustakaan pada lantai dua serta lantai tiga sebagai ruang pengelola. Pola ruang linier bangunan berbentuk linier untuk memberikan kenyamanan dalam menikmati koleksi museum.



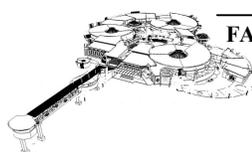
Gambar 2.27. Siteplan dan Denah High Museum of Art
Sumber: www.greatbuilding.com

D. Analisa Objek

Bangunan *High Museum of Art* ini jika dianalisa dengan kajian objek terkait dengan perancangan yang membutuhkan beberapa pertimbangan sebagai acuan yang mendasari atau sebuah ide yang bisa didapatkan dari objek museum ini. Dengan melihat beberapa analisa sebagai berikut:

- **Penanda Bangunan / *Sculpture***

Sebagai sebuah penanda dalam lansekap high museum of art ini menerapkan sebuah penanda sebagai ciri khas/karakteristik bangunan dengan sculpture/penanda yang bermakna sebuah lingkup ruang angkasa dan persatuan dengan simbol manusia membentuk sebuah lingkaran.



Penempatan *sculpture* untuk memperkuat *image* dan karakteristik sebuah bangunan.



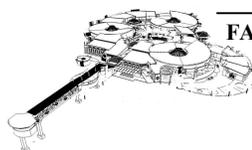
Gambar 2.28. Sculpture *High Museum of Art*
Sumber: www.greatbuilding.com

- **Sirkulasi**

Pada bangunan ini, pencapaian menuju bangunan menerapkan sirkulasi melalui pendekatan yang tersamar dengan adanya jalan/jembatan penghubung menuju bangunan sehingga meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bangunan. Sedangkan untuk sirkulasi dalam ruang menerapkan pola gabungan antara linier dengan sirkulasi ruang ke ruang yang dibatasi oleh sekat dinding dengan aksesoris parkit sebagai pengarah/lantai sebagai unsur yang bisa mengarahkan pengunjung. Karena elemen material ini yang memiliki warna yang kontras dengan elemen dinding.

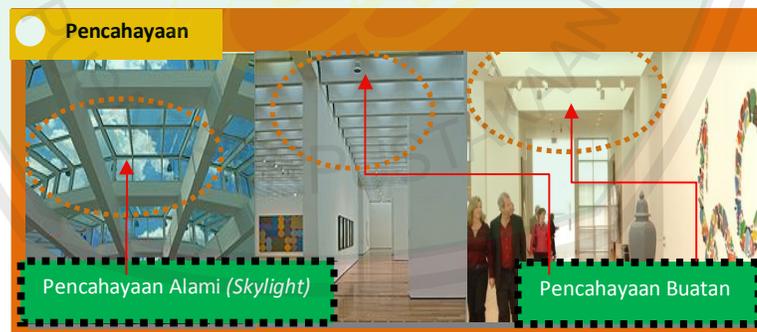


Gambar 2.29. Sirkulasi *High Museum of Art*
Sumber: www.greatbuilding.com



- **Pencahayaan**

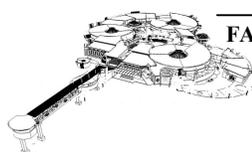
Sistem yang dipakai sebagai pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami yang berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan dengan penerapan elemen atap model *celestory* sehingga kualitas pencahayaan langsung yang baik dan Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Sedangkan untuk Pencahayaan buatan memakai sistem Pencahayaan merata dan terfokus buatan. Pencahayaan ini berasal dari tenaga listrik yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Dan pencahayaan terfokus buatan (*artificial lighting*) terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit-langit.



Gambar 2.30. Pencahayaan *High Museum of Art*
Sumber: www.greatbuilding.com

- **Layout Koleksi**

Untuk penataan Koleksi museum melalui pengetahuan tentang ruang angkasa sendiri. Lebih menekankan kepada koleksi gambar/foto-foto yang



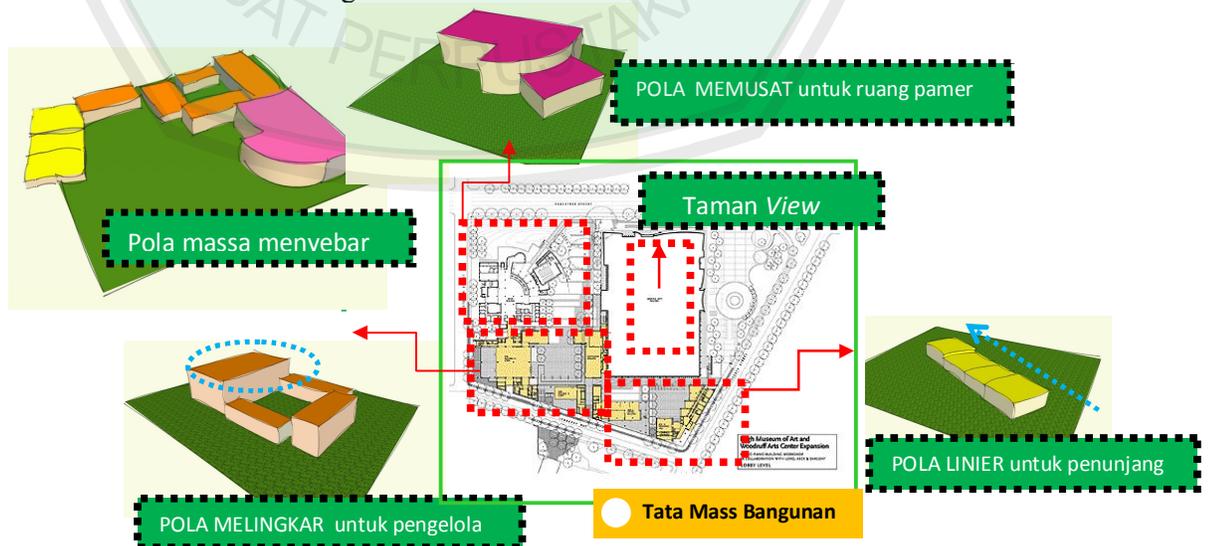
bercerita tentang sebuah gambaran ruang angkasa yang ditempelkan pada elemen dinding.



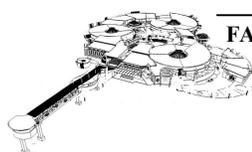
Gambar 2.31. Layout Koleksi
Sumber: www.greatbuilding.com

• Tata Massa Bangunan

Bentuk tatanan massa bangunan yang sangat berpengaruh dalam menikmati koleksi yang ada dalam bangunan. Untuk tatanan massa bangunan ini bersifat satu massa utama dan massa kedua sebagai pendukung. Tatanan masa memakai perpaduan linier dan grid sesuai dengan penggambaran karakter museum ini yang ingin memberikan kesan dalam atrium luar angkasa.



Gambar 2.32. Tata Massa High Museum of Art
Sumber: www.greatbuilding.com



- **Struktur**

Struktur yang digunakan terdiri dari tiang rumah baja dan potongan batu beton tebal. Untuk lantai bangunan ini menggunakan bahan granit yang bertindak sebagai bidang horisontal.

- **Material**

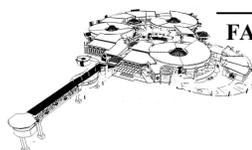
Material bangunan yang diterapkan dalam bangunan ini adalah ingin memunculkan sebuah karakter ruang angkasa dengan penggunaan material ramah lingkungan dengan warna cat putih sebagai warna bangunan. Terlihat secara abstrak dari penggambaran karakter luar angkasa dengan ditunjang bentuk bangunan yang mencerminkan karakter bangunan.

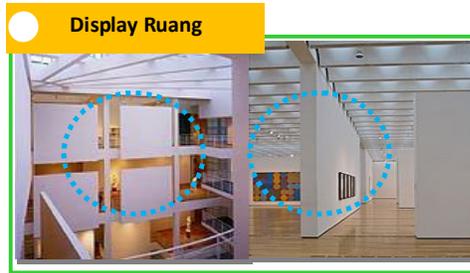


Gambar 2.33. Material *High Museum of Art*
Sumber: www.greatbuilding.com

- **Pembatas Dinding Ruang**

Material bangunan yang diterapkan dalam bangunan ini adalah ingin memunculkan sebuah karakter ruang angkasa dengan penggunaan material ramah lingkungan dengan warna cat putih sebagai warna bangunan. Terlihat secara abstrak dari penggambaran karakter luar angkasa dengan ditunjang bentuk bangunan yang mencerminkan karakter bangunan.





Gambar 2.34. Pembatas dinding *High Museum of Art*
Sumber: www.greatbuilding.com

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari objek ini terkait perancangan adalah

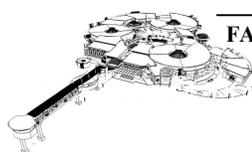
- Ide bentuk bangunan dapat diambil dari karakteristik sebuah benda atau kajian ilmu.
- Pola sirkulasi yang diterapkan sesuai dengan karakter ruang
- Adanya fasilitas penunjang berupa:
 - Perpustakaan.
 - Ruang penelitian.
 - Cafe.
- Pemanfaatan pada material bangunan, hal ini mendukung dari penerapan tema lokalitas arsitektur yang mengandung makna kesetempatan/ karakter yang ingin diterapkan dalam bangunan.
- Pencahayaan ruang yang sangat baik sehingga lebih menghemat penggunaan energi listrik saat siang hari.

Keunggulan (manfaat) dari obyek:

- Konsep filosofis yang mencerminkan kelokalitasan daerah setempat.
- Mengoptimalkan view alami sekitar.

Kelemahan (mudharat) dari obyek:

- Kurang dapat menyelaraskan dengan lingkungan dengan material kaca.



2.3.2. Studi Banding Tema

✚ *Museum of Arab art*



Gambar 2.35. Museum of Arab art
Sumber : www.shearyadi.com, 2010

Description Building :

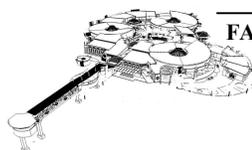
- Arsitek : Rafael Vinoly
- Lokasi : Doha, Qatar
- Type : *Museum, library, Study of Arabic Art*
- Style : *High Tech Modern, Expressionist moder*

Museum ini menjadi salah satu atraksi budaya yang penting di Qatar. *Site* dan bangunan dirancang menyerupai badai di gurun pasir yang bergelombang. Hal itu untuk menunjukkan nilai atau ciri khas dari Kawasan arab yang identik dengan gurun pasir. Keanekaragaman budaya dan sejarah, serta eratnya hubungan antar manusia bisa disimbolkan kemudian diintegrasikan dalam sebuah rancangan museum ini



Tatanan masa pola linier yang bersifat dinamis mengikuti bentukan badai

Gambar 2.36. Siteplan Museum of Arab art
Sumber : www.shearyadi.com, 2010



A. Bentuk

Bentuk dari museum of Arab art ini tersusun dari putaran angin gurun pasir yaitu membentuk pola *linier* yang tersusun dari alur angin gurun pasir yang dinamis bergerak memutar dan menimbulkan sebuah gundukan yang timbul dari adanya hembusan angin gurun pasir yang sangat kencang. Atap bangunan ini memakai model cangkang.



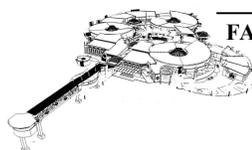
Gambar 2.37. Bentuk Museum of Arab art
Sumber : www.shearyadi.com, 2010

B. Ruang

Ruang-ruang yang ada di bangunan ini antara lain:

- Lobby.
- Pengelola.
- Ruang pameran.
- Perpustakaan.
- Ruang pertemuan.
- Ruang pertunjukan seni.

Konsep penyusunan ruang yang ada di bangunan ini lebih mengarah pada bentuk atau pola linier. Karena dengan pola linier akan memunculkan dari karakter badai gurun pasir dengan sifat yang sangat dinamis.





Gambar 2.38. Ruang Museum of Arab art

Sumber : www.shearyadi.com, 2010

C. Hubungan Studi Kasus dengan tema

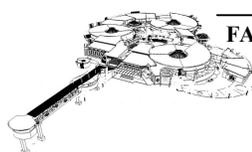
Beberapa aspek perancangan berkaitan dengan merancang arsitektur yang baik yaitu:

- **Simbol Budaya (Cultural Symbol)**

Pada bangunan ini, terlihat secara jelas dari penerapan budaya setempat yang ditunjukkan pada penerapan bangunan dengan mengintegrasikan sebuah ide dari sebuah nilai lokalitas setempat yang identik dengan kawasan gurun pasir dengan karakteristik panas dan adanya angin gurun pasir yang mencerminkan ciri khas Arab.

- **Koleksi dan Pengguna (Container)**

Ruang-ruang yang ada dalam bangunan ini mewadahi kegiatan sebuah aktivitas. Pada bangunan ini bersifat selaras karena antara penunjung dan koleksi memiliki nilai komunikatif yang dimunculkan dalam penataan ruang serta pendukung ruang sehingga tidak terlihat monoton. Hal ini diterapkan dengan adanya sebuah pembeda ruang terkait dengan: *Elevasi* lantai, warna, penataan display yang menyesuaikan bentuk ruang serta karakter yang ingin dicapai dll.



- **Iklim (*Climate modifier*)**

Bentuk bangunan yang menyelaraskan dengan lingkungan tempat bangunan di bangun yaitu berada di kawasan gurun pasir yang identik dengan iklim yang ada di Arab. Hal ini terlihat secara jelas dengan banyaknya bukaan pada ruang yang fungsinya merupakan untuk memberikan kenyamanan *thermal* bagi pengunjungnya.

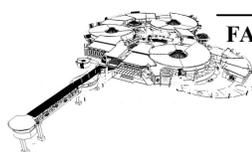
- **Bentuk Menarik (*Artistic Form*)**

Bentuk bangunan yang sangat unik dan menarik secara *visual* tercipta dari tatanan massa yang diumpamakan adanya sebuah angin gurun pasir yang menyapu pasir sehingga akan menimbulkan bentukan sebuah gundukan pasir. Bentuk yang bisa menyelaraskan dengan sekitar dengan pemakaian warna yang selaras dengan lingkungan.

D. Analisa Tema pada objek

Bangunan *Museum of Arabic art* ini jika dianalisa dengan kajian tema metafora terkait dengan adanya suatu pergerakan hal ini terlihat jelas secara *visual* (*Tangible metaphore*) dan secara makna yang terkandung (*Intangible metaphore*) berupa nilai-nilai budaya yang terkandung. sehingga, dapat dikategorikan dalam *combined metaphore* dimana secara konsep dan *visual* saling mengisi dan terintegrasi sebagai unsur-unsur awal dan dengan adanya *visualisasi* sebagai sebuah ungkapan nyata.

Kaitan ruang dengan tema, dimana ruang-ruang yang terdapat dalam bangunan ini ingin menampilkan beragam budaya yang ada di arab hal ini sebagai penjelas

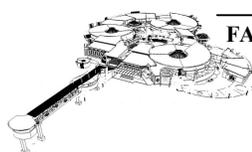


dimana setiap ruang memiliki fungsi dan aktivitas yang menyesuaikan hubungan dan fungsi yang jelas terkait dengan tema bangunan.

E. Kesimpulan

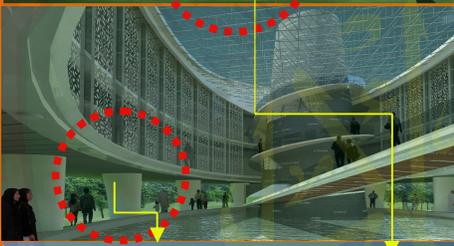
Kesimpulan yang dapat diambil dari objek ini terkait tema yang dipakai adalah

- Ide bentuk bangunan dapat diambil dari karakteristik wilayah/lokalitas setempat.
- Interior ruang yang berpola *linier* tanpa adanya suatu kebosanan ditunjukkan dengan adanya sebuah pembeda ruang terkait dengan: *Elevasi lantai*, warna, penataan *display* dll.
- Sirkulasi ruang yang *flexible* terhadap bentuk ruang.
- Keunggulan (manfaat) dari obyek:
 - Penerapan Konsep yang harmonis dengan alam .
 - Konsep filosofis yang mencerminkan kelokalitasan daerah setempat.
 - Pengaturan *lanscape* yang baik.
 - Bentuk bangunan yang menyelaraskan dengan lingkungan.
- Kelemahan (mudharat) dari obyek:
 - Kondisi sekitar yang panas dan berdebu karena dekat dengan gurun.

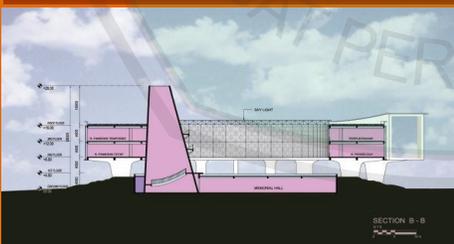


“Museum Tsunami, ACEH, Indonesia”

Museum TSUNAMI, ACEH



Bangunan anjungan sebagai perwujudan bangunan penyelamatan musibah tsunami.



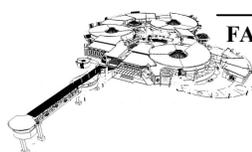
Penerapan tema **Combined Metaphore** pada interior bangunan ini yaitu bangunan ini secara **intangible metaphore** ingin mensimbolkan sebuah bangunan struktur anti tsunami, yakni berupa kombinasi antara bangunan panggung yang diangkat (*elevated building*) di atas sebuah bukit dengan berbagai makna yang terkandung setelah terjadinya bencana tsunami. Secara **Tangible metaphore** yang diterapkan dengan bentuk menyerupai sebuah kapal besar.

Sementara *atrium of hope* berupa ruang atrium yang besar sebagai simbol dari harapan dan optimisme menuju masa depan yang lebih baik. Pengunjung akan menggunakan ramp melintasi kolam dan atrium untuk merasakan suasana hati yang lega. *Atrium* dengan *refelected pool* ini bisa diakses secara *visual* kapan saja namun tidak bisa dilewati secara fisik.



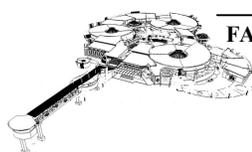
Bangunan anjungan sebagai perwujudan nilai lokalitas setempat.

Penerapan tema **Combined Metaphore** pada interior bangunan ini yaitu ide dasar dari rumah panggung Aceh karena dapat sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Begitu pula dengan bentuk bukit penyelamatan pada bangunan merupakan antisipasi terhadap bahaya tsunami di masa datang yang secara visual berbentuk seperti kapal besar yang berlabuh.





Gambar 2.39. Museum Tsunami Aceh
Sumber : www.aneukagamaceh.blogspot.com



E. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari objek ini terkait tema yang dipakai adalah

- Ide bentuk bangunan dapat diambil dari karakteristik wilayah/lokalitas setempat dengan perwujudan sebuah bangunan anjungan yang mana merupakan karakter bangunan setempat.
- Interior ruang yang bisa menampilkan sebuah kesan bencana dengan penerapan *design* penuh makna yang terjadi saat terjadinya tsunami di Aceh.
- Sirkulasi ruang yang *flexible* terhadap bentuk ruang.
- Keunggulan (manfaat) dari obyek:
 - Penerapan Konsep *tangible metaphore* yang dipadukan dengan lokalitas setempat menghasilkan sebuah rancangan yang harmonis dengan lingkungan setempat.
 - Konsep filosofis yang menjiwai dalam menciptakan sebuah suasana yang penuh makna.
 - Pengaturan *lanscape* yang baik.
 - Bentuk bangunan yang menyelaraskan dengan lingkungan.
- Kelemahan (mudharat) dari obyek:
 - Material yang sangat monoton.

