

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

Tinjauan teori mencakup bahasan tentang bangunan museum dan tema yang diterapkan.

2.1.1 Definisi Museum

Pengertian museum secara etimologis berasal dari bahasa Yunani klasik, yakni *Muze* yang bermakna kumpulan 9 dewi sebagai lambang ilmu dan kesenian. Pengertian museum menurut KBBI adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda - benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, atau tempat menyimpan barang kuno.

Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum merupakan lembaga non-profit yang memiliki sifat permanen untuk memberi pelayanan terhadap masyarakat dan perkembangannya yang terbuka untuk umum dan memiliki tugas untuk mengumpulkan, meneliti, melestarikan, mengomunikasikan, serta memamerkan warisan dari sejarah manusia.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda - benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

2.1.2 Fungsi Museum

Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 *International Council of Museum (ICOM)* pada tahun 1974 di Denmark, terdapat beberapa fungsi utama dari museum yaitu:

- a) Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
- b) Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- c) Konservasi dan preservasi.

- d) Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum.
- e) Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- f) Visualisasi warisan alam dan budaya.
- g) Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia.
- h) Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dalam Pedoman Museum Indonesia, museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya, dengan demikian museum memiliki 2 fungsi utama yaitu:

- a) Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut:
 - 1) Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran, dan penataan koleksi.
 - 2) Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
 - 3) Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- b) Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
 - 1) Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - 2) Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

2.1.3 Klasifikasi Museum

- a) Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum dapat diklasifikasikan dalam 6 kategori yaitu:

1) *Art Museum* (Museum Seni)

Art museum atau museum seni adalah museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.

2) *Archeology and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi)

Archeology and History Museum adalah museum didalamnya ada benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

3) *National Museum* (Museum Nasional)

National Museum atau museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari negara tempat museum itu berdiri.

4) *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam)

Natural History Museum adalah museum ilmu alam yang didalamnya ada hal - hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.

5) *Science and Technology Museum* (Museum IPTEK)

Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

6) *Specialized Museum* (Museum Khusus)

Specialized Museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda khusus tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya.

b) Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat diklasifikasikan menjadi 3 jenis, yaitu:

1) Museum Nasional

Museum Nasional adalah jenis museum yang memiliki tingkatan koleksi sesuai dengan kelas nasional atau dalam taraf nasional. Museum ini umumnya berisi berbagai benda yang berasal dari berbagai daerah di suatu negara.

2) Museum Regional

Museum regional adalah jenis museum yang memiliki tingkatan koleksi terbatas dan hanya dalam lingkup daerah regional. Museum ini umumnya koleksinya berasal dari daerah regional tempat museum tersebut berdiri.

3) Museum Lokal

Museum lokal adalah jenis museum yang memiliki tingkatan koleksi dalam taraf daerah saja. Benda yang dikoleksi dalam museum tersebut hanya terbatas pada warisan dan budaya yang ada pada daerah itu saja.

c) Berdasarkan penyelenggaranya, museum dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yaitu:

1) Museum Pemerintah

Museum pemerintah adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

2) Museum Swasta

Museum swasta adalah museum yang tidak diselenggarakan oleh pemerintah. Museum ini didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan tapi tetap harus mendapatkan izin dari pemerintah.

d) Berdasarkan barang koleksi yang dimilikinya, museum dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yaitu:

1) Museum Umum

Museum umum adalah museum yang benda koleksinya berupa kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan hal umum. Koleksi museum ini dapat berbagai macam disiplin ilmu tidak mengkhususkan 1 cabang saja.

2) Museum Khusus

Museum khusus adalah museum yang koleksinya berupa yang berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan, satu cabang teknologi dan lain. Dalam museum ini tidak ada koleksi diluar dari cabang pengetahuan, seni dan teknologi yang khususkan.

2.1.4 Tipe Museum

Menurut Josep Montaner (1990), tipe museum ditinjau secara bersama - sama dari segi program, ukuran, bentuk, dan kompleksitasnya adalah sebagai berikut:

a) Kompleks Kebudayaan

Kompleks kebudayaan merupakan suatu tempat yang di dalamnya terdapat museum dan ruang-ruang yang digunakan untuk kegiatan pameran. Dalam kompleks kebudayaan ini kegiatan museum merupakan bagian dari seluruh kegiatan yang ada. Selain itu ada ruang - ruang seperti perpustakaan, auditorium, teater, pusat administrasi, lembaga - lembaga kebudayaan, pusat kegiatan komersial seperti restoran, pertokoan, dan sebagainya.

b) Galeri Seni Nasional

Jenis galeri ini termasuk dalam kelompok tipe museum yang ada di dalamnya mewadahi koleksi-koleksi berbagai macam seni. Jenis seni yang diwadahi berkaitan erat dengan kebudayaan wilayah setempat yang memiliki nilai historis.

c) Museum Seni Kontemporer

Museum difungsikan sebagai wadah koleksi benda-benda seni kontemporer. Benda-benda seni yang dipamerkan merupakan hasil perkembangan seni yang telah mulai meninggalkan kesan tradisionalnya.

d) Museum IPTEK dan Industri

Karakteristik museum ini terdapat pada koleksinya yang berupa benda - benda yang berhubungan dengan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi serta hasil - hasil kemajuan industri. Museum ini juga berfungsi sebagai pusat pendidikan atau pusat penelitian. Secara umum ruang-ruang untuk kegiatan pameran dipergunakan juga sebagai ruang peraga, sehingga alat-alat yang digunakan sebagai sarana pameran biasanya berupa panel-panel, foto-foto, diorama, slide, presentasi secara audiovisual, perlengkapan alat demonstrasi, model, dan hasil-hasil reproduksinya.

e) Museum yang Bertemakan Sejarah dan Kebudayaan Suatu Kota

Pada jenis museum ini karakteristik ruang-ruang pameran berhubungan erat dengan objek-objek yang bernilai sejarah. Selain itu, hal-hal berkaitan dengan bidang etnologi, antropologi, seni, dan kerajinan tangan. Tiap-tiap jenis obyek pameran terpisah sesuai dengan tema ruang pamerannya sehingga pada museum ini pamerannya lebih bersifat heterogen, contohnya *Whitechapel Art Gallery*, London yang berada di tengah kota.

f) Galeri dan Pusat Seni Kontemporer

Pada prinsipnya Galeri dan Pusat Seni Kontemporer ini memiliki tipologi bangunan yang sama dengan Museum Seni Kontemporer. Perbedaan karakteristiknya dilihat dari masing-masing kegiatan. Galeri seni bersifat privat dari segi kepemilikan, sedangkan untuk Pusat Seni Kontemporer lebih bersifat umum. Dapat dikatakan bahwa kedua tipe bangunan tersebut sebenarnya merupakan bagian dari kegiatan yang ada pada Museum Seni Kontemporer yang didasarkan pada kebebasan pengilahan ruang secara fleksibel untuk mewadahi kegiatan-kegiatan seni yang bersifat eksperimental. Sifat pamerannya lebih kearah non-permanen dan ada suatu kegiatan promosi dari sang seniman dalam menggelar karya-karya seninya. Dalam hal ini campur tangan seniman banyak berpengaruh pula terhadap penataan ruang pamerannya.

2.1.5 Definisi Tema

a) Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terwujud di masa sekarang dan masa yang akan datang. Menurut L. Hilberseimer dalam bukunya "*Contemporary Architecture: Its Roots and Trends*" menyatakan bahwa arsitektur kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan

merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur.

Pengertian arsitektur kontemporer menurut Y. Sumalyo dalam buku “Arsitektur Modern: Akhir Abad XIX dan Abad XX” adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya.

b) Karakteristik Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer menurut seorang kritikus arsitektur yaitu Charles Jencks (1981) memiliki karakteristik atau ciri - ciri sebagai berikut:

1) Ideologi

Ideologi adalah suatu konsep yang memberikan arah, tujuan dan maksud agar pemahaman arsitektur kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis. Terdapat beberapa macam ideologi dalam arsitektur kontemporer yaitu:

- *Double Coding Style*: Gabungan dari dua gaya arsitektur, yaitu arsitektur kontemporer dengan gaya arsitektur lainnya.
- *Popular and Pluralist*: Gagasan yang luas dan umum serta tidak terikat terhadap teori tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang banyak ragam, sehingga lebih baik dari pada gagasan tunggal.
- *Semiotic-form*: Penampilan dan gaya bangunan mudah dimengerti, karena bentuk - bentuk yang ada menyiratkan makna, tujuan dan maksud tertentu.
- *Tradition and choice*: Pengaruh tradisi dan penerapannya secara tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang.
- *Artist or client*: Dua hal dasar yaitu bersifat seni dan bersifat umum yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dimengerti secara umum.

- *Elitist and participative*: Kebersamaan serta mengurangi sikap egois seperti dalam arsitektur modern.
- *Piecemeal*: Penerapan unsur - unsur dasar yang diterapkan sebagian saja dan tidak menyeluruh. Unsur - unsur dasar seperti sejarah, arsitektur vernacular, dan lokasi perancangan.
- *Architect, asrepresentative, and activist*: Arsitek berperan aktif dalam perancangan dan juga berlaku sebagai wakil penerjemah dari keinginan klien.

2) *Style / Gaya*

Style (ragam) adalah gaya-gaya dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur kontemporer. Terdapat beberapa macam gaya dalam arsitektur kontemporer seperti:

- *Hybrid Expression*: Penampilan bangunan yang merupakan hasil gabungan unsur - unsur kontemporer dengan unsur arsitektur lainnya.
- *Complexity*: Pengembangan ide-ide mengenai karakteristik kontemporer yang berpengaruh pada perancangan awal sehingga menghasilkan perancangan yang bersifat kompleks.
- *Variable Space with surprise*: Perubahan bentuk, ruang dan lainnya yang tercipta akibat kejutan atau momentum tertentu, misalnya warna, detail elemen arsitektur, suasana interior dan lain - lain.
- *Conventional and Abstract Form*: Penampilan bangunan yang menampilkan bentuk konvensional dan bentuk - bentuk yang rumit, sehingga mudah dimengerti maksud dan tujuannya.
- *Eclectic*: Penampilan bangunan yang memiliki campuran langgam - langgam yang saling berhubungan secara konsisten.
- *Variable Mixed Aesthetic Depending on Context Expression on Content and Semantic Appropriateness Toward Function*: Penampilan bangunan yang memiliki Gabungan unsur estetis dan fungsi yang tidak mengacaukan fungsi.

- *Pro or Organic Applied Ornament*: Penampilan bangunan yang mencerminkan kedinamisan sesuatu yang timbul dan kaya akan ornamen.
- *Pro or Representation*: Menampilkan bentuk - bentuk yang berbeda dengan yang lainnya sehingga dapat memperjelas arti, fungsi, makna, dan tujuan.
- *Pro-Metaphor*: Hasil pengisian bentuk - bentuk tertentu dan diterapkan pada desain bangunan sehingga orang dapat dengan mudah menangkap arti dan fungsi bangunan.
- *Pro-Historical Reference*: Penampilan bangunan yang menunjukkan nilai - nilai sejarah pada rancangan agar menegaskan ciri - ciri bangunan.
- *Pro-Humor*: Penampilan bangunan yang mempunyai nilai humoris, sehingga penghuni diajak untuk lebih menikmatinya.
- *Pro-Symbolic*: Penampilan bangunan yang menyiratkan simbol - simbol yang mempermudah arti, maksud dan tujuan yang dikehendaki perancang.

3) Ide Desain

Ide desain merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide desain dalam arsitektur kontemporer adalah suatu gagasan perancangan yang mendasari atau menjadi titik awal karakteristik dari arsitektur kontemporer. Terdapat beberapa macam ide desain dalam arsitektur kontemporer seperti:

- *Contextual Urbanism and Rehabilitation*: Suatu kebutuhan akan fasilitas yang berhubungan langsung dengan suatu lingkungan perkotaan.
- *Functional Mixing*: Gabungan beberapa fungsi bangunan yang menjadi tuntutan awal dalam perancangan suatu karya arsitektur.
- *Mannerist and Baroque*: Suatu kecenderungan untuk menonjolkan dan membedakan diri.

- *All Phetorical Means*: Penampilan bangunan yang memiliki bentuk yang berarti.
- *Skew Space and Extensions*: Penampilan serta pengembangan rancangan yang asimetris-dinamis.
- *Ambiguity*: Penampilan bangunan yang memiliki ciri-ciri yang mendua atau berbeda tetapi masih dalam satu fungsi tertentu.
- *Trends to Asymmetrical Symetry*: Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang.
- *Hi-Tech*: Penampilan bangunan yang menggunakan elemen-elemen struktur yang sangat dominan dengan penggunaan material bangunan dari era modern seperti kaca, beton, dan baja yang di ekspos. Pemilihan warna juga menunjukkan suatu kesan arsitektur dengan teknologi canggih.

c) Arsitektur Ekologi

Menurut Heinz Frick dalam buku “Dasar-Dasar Arsitektur Ekologis”, ekologi didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan di sekitarnya. Arsitektur ekologis dapat diartikan sebagai penciptaan lingkungan yang lebih sedikit mengkonsumsi dan lebih banyak menghasilkan kekayaan alam.

d) Prinsip Bangunan Ekologis

Heinz Frick memiliki beberapa prinsip bangunan ekologis, yaitu:

- 1) Penyesuaian terhadap lingkungan alam setempat.
- 2) Menghemat sumber energi alam yang tidak dapat diperbaharui dan menghemat penggunaan energi.
- 3) Memelihara sumber lingkungan (udara, tanah, air), Memelihara dan memperbaiki peredaran alam.
- 4) Mengurangi ketergantungan kepada sistem pusat energi (listrik, air) dan limbah (air limbah dan sampah).

- 5) Kemungkinan penghuni menghasilkan sendiri kebutuhannya sehari-hari.
 - 6) Memanfaatkan sumber daya alam sekitar kawasan perencanaan untuk sistem bangunan, baik yang berkaitan dengan material bangunan maupun untuk utilitas bangunan (sumber energi, penyediaan air).
- e) Kriteria Bangunan Ekologis

Menurut Heinz Frick dalam buku “Dasar-Dasar Arsitektur Ekologis” (2007), bangunan ekologis memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Menciptakan kawasan hijau diantara kawasan bangunan.
- 2) Memilih tapak bangunan yang sesuai.
- 3) Menggunakan bahan bangunan buatan lokal.
- 4) Menggunakan ventilasi alam dalam bangunan.
- 5) Memilih lapisan permukaan dinding dan langit-langit ruang yang mampu mengalirkan uap air.
- 6) Menjamin bahwa bangunan tidak menimbulkan permasalahan lingkungan.
- 7) Menggunakan energi terbarukan.
- 8) Menciptakan bangunan bebas hamtan (dapat digunakan semua umur).

2.2 Studi Banding

Objek studi banding yang diambil dipilih berdasarkan kemiripan fungsi dan juga tema yang diterapkan, berikut objek studi banding yang dibahas:

2.2.1 Museum of the Moving Image (New York, USA)

- Arsitek : Leeser Architecture
- Lokasi : New York, USA
- Tahun : 2011

Museum of the Moving Image mengalami perluasan dan penambahan teater dengan 264 kursi, ruang screening dengan 68 kursi, video screening amphitheater, dan galeri untuk pameran. Renovasi pada lantai dasar, tambahan 3 lantai dan *courtyard garden* membuat ukuran bangunan ini 2 kali lipat lebih besar. Museum ini mencakup semua jenis gambar bergerak (film, televisi, media digital), dengan harapan pengunjung dapat merasakan pengalaman dimana arsitektur disatukan dengan gambar bergerak.

Pintu masuk pada bangunan ini dihiasi oleh kaca transparan bertuliskan nama bangunan dengan permainan cahaya sehingga pintu masuk ini terkesan seperti layer pertama yang ditemui pengunjung sebelum masuk ke museum.

Fasad dari bangunan ini terdiri dari pattern segitiga seperti di dalam teater utama, terbuat dari panel aluminium tipis yang dipasang pada struktur pendukung dengan sambungan terbuka sehingga air hujan dapat tetap mengalir.



Gambar 2. 1 *Museum of the Moving Image*
Sumber: archdaily.com diakses 10 Maret 2020

2.2.2 Academy Museum of Motion Pictures (Los Angeles, USA)

- Arsitek : Renzo Piano Building Workshop
- Lokasi : Los Angeles, USA
- Luas : 300.000 sqf ($\pm 28.000 m^2$)

- Tahun : 2020

Museum ini masih dalam tahap pembangunan dan direncanakan akan dibuka pada 14 Desember 2020. Museum ini akan menjadi museum dengan skala besar pertama yang didedikasikan untuk seni, sains, bisnis, dan sejarah film. Barang - barang yang akan dipamerkan di museum ini adalah barang - barang yang terkait dengan industri film Hollywood dan juga industri film dari seluruh dunia.

Museum yang terbangun di atas lahan seluas $\pm 28.000 m^2$ ini didesain oleh Renzo Piano. Terdapat 2 teater di dalam area museum ini, yang pertama yaitu “The David Geffen Theater” yang berkapasitas 1000 orang. Teater ini merepresentasikan hubungan antara seni dan teknologi, teater ini akan menampilkan tentang seni pembuatan film, premier film dari sutradara baru maupun lama, dan acara besar lainnya. Teater yang kedua yaitu “Ted Mann Theater” yang berkapasitas 288 orang. Teater ini berfungsi sebagai ruang interaksi yang lebih privat dan akan memiliki acara - acara spesial.



Gambar 2. 2 Academy Museum of Motion Pictures
Sumber: wikipedia.org diakses 10 Maret 2020

2.2.3 The Australian Center for Moving Image (Melbourne, Australia)

- Arsitek : Lab Architecture Studio
- Lokasi : Melbourne, Australia
- Tahun : 2002

Beroperasi sejak tahun 2002, museum ini adalah satu - satunya museum tentang film, TV, *video games*, seni dan budaya digital. Museum ini sedang dalam tahap renovasi pada beberapa bagian, seperti pada bagian fasad, pembuatan tangga dan ruang publik yang baru, peningkatan kualitas ruang screening, café dan bar dengan interior yang baru, toko souvenir, dan area baru untuk mengadakan acara.

Museum ini juga akan menyediakan pengalaman baru dalam pameran. Pameran yang diadakan ini akan lebih interaktif dengan adanya animasi, membuat mainan optik, eksperimen dengan waktu, menyatukan adegan film, dan membuat *soundscapes* di custom Foley Studio.



Gambar 2. 3 *The Australian Center for Moving Images*
Sumber: renew.acmi.net.au diakses 10 Maret 2020