

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

Desain ini ditinjau berdasarkan teori-teori yang sudah ada dan telah dipelajari sebelumnya.

2.1.1 Definisi Museum Flowing Art dengan Konsep Neofuturism

Definisi museum menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu.

Menurut Douglas A. Allan, museum merupakan sebuah gedung yang didalamnya menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan.

Fungsi museum berdasarkan musyawarah umum International Council of Museum:

- 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

2.1.2 Seni Rupa Lukisan

Menurut kamus oxford, seni adalah ekspresi atau penerapan keterampilan dan imajinasi kreatif manusia, biasanya dalam bentuk visual menghasilkan karya yang dihargai terutama karena keindahan atau kekuatan emosionalnya.

Dalam Encyclopedia Britannica, seni diartikan sebagai objek visual atau pengalaman yang diciptakan secara melalui ekspresi keterampilan atau imajinasi. Sedangkan menurut KBBI, arti lain seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu, dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya dan sebagainya. Dalam KBBI,

arti lain seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa seperti tari, lukisan, ukiran. KBBI juga mengartikan seni sebagai kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu bernilai tinggi (luar biasa) sedangkan kesenian adalah perhal seni, keindahan. Definisi lukisan menurut KBBI membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas dan sebagainya baik dengan warna maupun tidak. Aliran seni lukisan ada 20 aliran sebagai berikut:

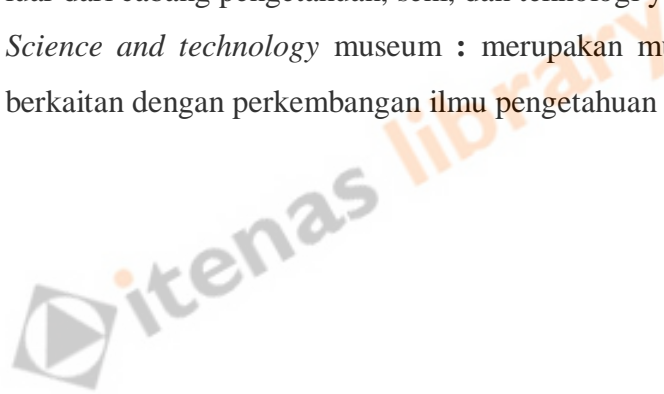
- a. Aliran Klasikisme
- b. Aliran Fauvisme
- c. Aliran Futurisme
- d. Aliran Dadaisme
- e. Aliran Kubisme
- f. Aliran Abstraksionisme
- g. Aliran Ekspresionisme
- h. Aliran Impresionisme
- i. Aliran Realisme
- j. Aliran Surealisme
- k. Aliran Kontemporer
- l. Aliran Gotik
- m. Aliran Pittura Metafisica
- n. Aliran Primitif
- o. Aliran Optik
- p. Aliran Pop Art
- q. Aliran Konstruktivisme
- r. Aliran Naturalisme
- s. Aliran Pointilisme
- t. Aliran Romatisme

2.1.3 Jenis-Jenis Museum

Jenis museum menurut *International Council of Museum (ICOM)* sebagai berikut:

- a. *Art museum*
 - b. Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan seni.
 - c. *Arkeologi and History Museum*
 - d. Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda arkeologi dan bersejarah (manusia dan peradabanya).
 - e. *National Museum*
 - f. Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berasal dari berbagai wilayah negara tempat museum itu sendiri.
 - g. *Science and Technology Museum*
 - h. Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - i. *Specialized Museum*
 - j. Museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda khusus tertentu yang lebih spesifik.
1. Jenis-jenis museum berdasarkan koleksi sebagai berikut:
- a. Museum lokal merupakan jenis museum yang mempunyai tingkatan koleksi dalam taraf lokal atau daerah saja. Koleksi bendanya pun hanya terbatas pada warisan dan budaya yang ada pada daerah itu saja.
 - b. Museum Regional merupakan jenis museum yang mempunyai tingkatan koleksi terbatas dan hanya dalam lingkup daerah regional. Pada umumnya koleksinya berasal dari daerah regional tempat museum tersebut berdiri.
 - c. Museum Nasional merupakan jenis museum yang mempunyai tingkatan koleksi sesuai dengan kelas nasional ataupun internasional. Museum ini biasanya berisi berbagai benda dari daerah di suatu negara.

- d. Museum swasta : Museum ini tidak diselenggarakan oleh pemerintah. Museum ini dibangun dan diselenggarakan oleh perseorangan atau swasta, tetapi tetap harus mendapatkan izin dari pemerintah.
- e. Museum umum : Museum umum merupakan museum yang benda koleksinya berupa kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan hal umum. Koleksi dari museum ini dapat berisi berbagai macam disiplin ilmu yang tidak hanya mengkhususkan satu cabang saja.
- f. Museum khusus : Museum khusus merupakan museum yang koleksinya hanya berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan, satu cabang teknologi, dan lainnya. Museum ini tidak memiliki koleksi di luar dari cabang pengetahuan, seni, dan teknologi yang dikhususkan.
- g. *Science and technology* museum : merupakan museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.



2.1.4 Aktivitas di Museum

a. Aktivitas Pengunjung

Kegiatan pengunjung ialah menikmati tiap objek yang ada di taman wisata sembari membebaskan pikiran dan beban mereka.

b. Aktivitas Pengelola Museum

Pengelola museum bertugas mengelola museum secara sehari-hari dan memberikan pelayanan kepada semua pengunjung.

AKTIVITAS					
KELOMPOK RUANG	NAMA RUANGAN	PENGUNA RUANG PENGUNJUNG/PENGELOLA	ZONA	OUTDOOR / INDOOR	AKTIVITAS
KOLEKSI	EXHIBITION HALL	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	MELIHAT PAMERAN
	GALLERY	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	MELIHAT PAMERAN
	RUANG KOLEKSI	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	MELIHAT KOLEKSI
	RUANG PAMERAN UTAMA	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	MELIHAT PAMERAN
	RUANG PAMERAN SEKUNDER	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	MELIHAT PAMERAN
	RUANGAN EDUKASI	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	EDUKASI TENTANG LUKSIAN
	RUANGAN EXPERIENCE ART	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	MERASAKAN DIMENSI SENI 3D
	RUANG WORKSHOP PUBLIK	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	BELAJAR MELUKIS
	BENGGEL WORKSHOP	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	PERBAKAI LUKSIAN, PEMBUATAN
	STUDIO PHOTO	PENGUNJUNG/PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	PUBLIKASI LUKSIAN
NON KOLEKSI	AUDITORIUM	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	EDUKASI
	FOOD SERVICE	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	MAKAN, ISTIRAHAT
	LOBBY	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	PENERMAAN
	RUANG PEMERIKSAAN	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	PEMERIKSAAN PENGUNJUNG DAN PENGELOLA
	RUANG PENERIMAAN TAMU	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	MENUNGGU JIKA ADA KEPENTINGAN
	GUIDANG LUKSIAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	PENYIMPANAN LUKSIAN
	GUIDANG PERALATAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	PENYIMPANAN PERALATAN
	GUIDANG BARANG RUSAK	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	PENYIMPANAN BARANG RUSAK
	RUANG KONFRENSI	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	SEM PRIVATE	INDOOR	PENGUMUMAN
	RETAIL	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	MENJUAL BARANG MERCHANDISE
	TOILET	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	BUANG AIR KECIL/BESAR
	RUANG INFORMASI	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	MENYANYAKAN INFORMASI
	RUANG PENERIMAAN KOLEKSI	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	PEMINDAHAN LUKSIAN
	RUANG ISTIRAHAT	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	MAKAN/MINUM/NONTON TV
	LABORATORIUM	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	MENELITI KEASLIAN LUKSIAN
	MINSTORE	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	MENJUAL PERALATAN MELUKIS
	MUSHOLA	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	BERIBADAH
	PERPUSTAKAAN	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	MEMBACA/ISTIRAHAT/BELAJAR
	AMPHITEATER	PENGUNJUNG/ PENGELOLA	PUBLIK	OUTDOOR	MENONTON PERTUNJUKAN

Gambar 2.1 Aktivitas Museum

AKTIVITAS					
KELOMPOK RUANG	NAMA RUANGAN	PENGUNA RUANG PENGUNJUNG/PENGELOLA	ZONA	OUTDOOR / INDOOR	AKTIVITAS
SERVICE	JANITOR	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	TEMPAT PENYIMPANAN ALAT BERSIH BERSIH
	TANGGA KEBAKARAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	SIKUSLI DARURAT
	RUANG MEKANIKAL ELEKTRIKAL	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	SHAFT	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	LIFT BARANG	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	PEMINDAHAN BARANG
	LIFT PENGUNJUNG	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERPIDAH DARI LANTAI 1 KE LANTAI 2
	GENSET	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	RUANG RESEVOIR BAWAH DAN ATAS	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	RUANG CCTV	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	MELAKUKAN PENGAMATAN
	RUANGAN JARINGAN KOMPUTER	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	RUANGAN PANEL	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	RUANGAN MESIN LIFT	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	ATM CENTER	PENGUNJUNG/PENGELOLA	PUBLIK	INDOOR	PENGAMBILAN UANG TURAN
	RUANG LOWER	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	-
	LOKER PENITIPAN BARANG	PENGUNJUNG	PUBLIK	INDOOR	PENITIPAN BARANG
ADMINISTRASI	RUANG MANAGER	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN KEPALA MUSEUM	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF PUBLIKASI	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF KELUANGAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF PERENCANAAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN SENIMAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF PENGELOLA	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF PERPUSTAKAAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF KEAMANAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF TATAUSAHA	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF MARKETIN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
	RUANGAN STAFF KEDERSHSAN	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA
RUANGAN STAFF TIKETING	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	BERKERJA	
RUANG MEETING	PENGELOLA	PRIVATE	INDOOR	MEMBAHAS MASALAH DAN PERENCANAAN	

Gambar 2.2 Aktivitas Museum

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Deskripsi Proyek

Lokasi : Kota Baru Parahyangan

Luas Lahan : 17.939 m²

Jenis Lahan : Berkontur

Peraturan Regulasi

Luas Lantai Dasar Maksimal

$$= \text{KDB} \times \text{Luas Lahan}$$

$$= 40\% \times 17.939 \text{ m}^2$$

$$= 7.175 \text{ m}^2$$

Luas Total Bangunan

$$= \text{KLB} \times \text{Luas Lahan}$$

$$= 1 \times 17.939 \text{ m}^2 = 17.939 \text{ m}^2$$

Tinggi Bangunan Maksimal

$$= \text{Luas Lantai Max} : \text{Luas Lahan Max}$$

$$= 7.175 \text{ m}^2 : 17.939 \text{ m}^2$$

$$= 2.5 \text{ lantai}$$

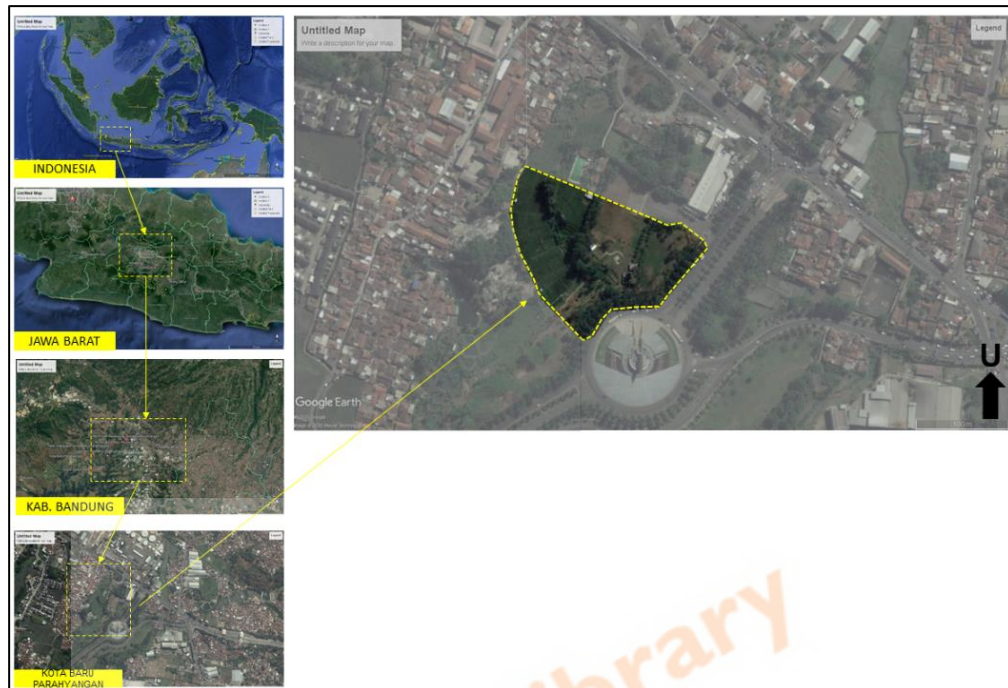
KDH (Koefisien Dasar Hijau)

$$= \text{KDH} \times \text{KDB} \times 17.939 \text{ m}^2$$

$$= 80\% \times 20\% \times 17.939 \text{ m}^2$$

$$= 2.870.24$$

2.2.2 Tinjauan Lokasi



Gambar 2.3 Lokasi Proyek
Sumber : Google Earth

Batas Wilayah Tapak

- Batas Utara : Giant Express Kota Baru Parahyangan
- Batas Selatan : Site kosong
- Batas Timur : Jalan Parahyangan Raya, Puspa IPTEK Sundial
- Batas Barat : Permukiman

2.3 Studi Banding

Studi banding untuk Museum Flowing Art dengan Konsep Neofuturism yang akan dirancang dengan mengambil desain museum yang sudah ada pada Kawasan. Bangunan yang dipilih disesuaikan berdasarkan fungsi yang sama.

2.3.1 Museum Louvre



Gambar 2.4 Museum Louvre

Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Nama Bangunan	: Museum Art Louvre
Arsitek	: Leoh Ming Pei/I.M. Pei
Lokasi	: Rue De Rivoli, 75001 Paris, Perancis
Tahun	: 1793
Fungsi	: Museum Seni
Luas	: 73.735 m ²

Museum Louvre adalah salah satu museum seni terbesar yang paling banyak dikunjungi dan sebuah monument bersejarah di dunia, Museum Louvre memiliki 35.000 benda bersejarah dari zaman prasejarah hingga abad ke-19 dengan dipamerkan 60.600m². Museum ini memamerkan 537 lukisan dengan mayoritas karya tersebut diperoleh dari gereja dan kerjaan yang disita oleh pemerintah Prancis, jumlah koleksi museum meningkat dibawah pemerintahan Napoleon dan berganti menjadi Musee Napoleon. Koleksi museum ini ditingkatkan lagi selama pemerintahan Louis XVII dan Charles X, koleksi museum terus bertambah karena

adanya sumbangan dan hadiah yang terus meningkat sejak masa Republik Prancis Ketiga. Pada tahun 2008, koleksi museum dibagi menjadi delapan departemen kuratorial: Koleksi Mesir Kuno, benda purbakala dari timur, Yunani, Etruskan, Romawi, Seni Islam, Patung, Seni Dekoratif, Seni Lukis, Cetakan dan Seni Gambar.

Museum ini telah terjadi 3 kali perubahan dari konsep Klasik/ Renaissance menjadi kontemporer. Pada awal pengabungan konsep klasik dan modern yang dipelopori oleh arsitek darah China yaitu I.M. Pei kebanyakan warga Prancis menolak atas desain perubahan yang dilakukan oleh arsitek ini tetapi dengan memadukan antara desain klasik dengan modern akan memberikan sebuah ruang yang menarik. Penempatan pyramida dengan desain modern menjadi sebuah icon dari museum louvre itu sendiri.

2.3.2 Deven Art Museum



Gambar 2.5 Deven Art Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Nama Bangunan : Deven Art Museum
 Arsitek : Deniel Libeskind
 Lokasi : Amerika Serikat
 Tahun : 2009
 Fungsi : Museum Seni

Luas : 146.000 m²



Gambar 2.6 Deven Art Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Konsep museum Deven Art Museum menggunakan tema Kontemporer/Neofuturism dengan konsep guabahan massa struktur dekonstruktif sehingga bentuk massa memiliki sudut yang tajam dan penabrakan setiap bentuk massa agar terbentuk form dekonstruksi.



Gambar 2.7 Deven Art Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Konsep museum Deven Art Museum menggunakan tema kontemporer dengan konsep guabahan massa struktur dekonstruktif sehingga bentuk massa memiliki

sudut yang tajam dan penabrakan setiap bentuk massa agar terbentuk form dekonstruksi.



Gambar 2.8 Interior Deven Art Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Interior dari Deven Art Museum memadukan warna terang dan warna gelap pemilihan warna ini ditentukan sebagai warna netral karena warna ruangan akan menjadi background dari lukisan dan sculpture sehingga benda pameran akan jauh lebih mendominasi secara visual.



Gambar 2.9 Interior Deven Art Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Interior auditorium dari Deven Art Museum memiliki konsep futuristik dengan lampu LED yang didesain dengan sudut yang tajam. Lalu terdapat lembaran garis

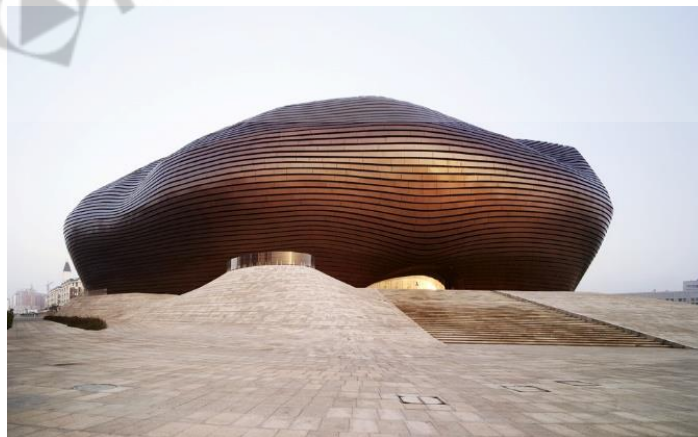
yang saling menyilang yang memberikan kesan dinding elegan dan futuristik, warna dari bangku audien berwarna merah agar menjadi focal point di dalam ruangan.



Gambar 2.10 Interior Deven Art Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Peterapan atrium pada Deven Art Museum sebagai penerangan alami untuk ruang dalam tetapi penerapan atrium ini tidak dekat dengan ruang pameran. Pencahayaan alami yang dipadukan dengan sudut tajam memberikan suasana museum yang lebih alami dan futuristik

2.3.3 Ordo Museum

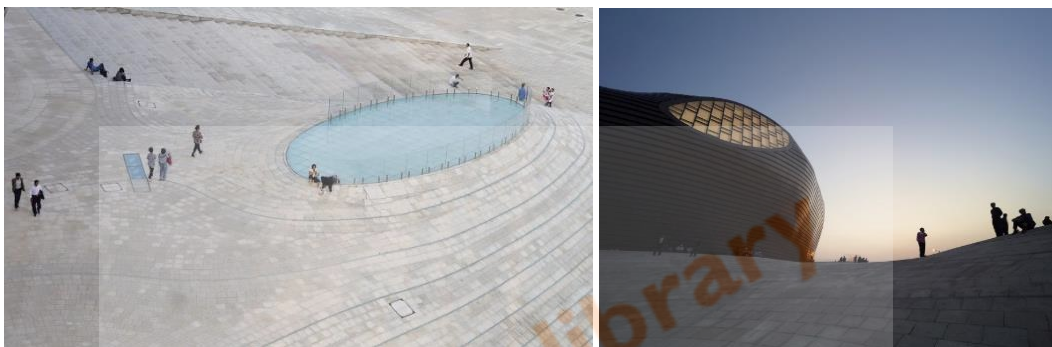


Gambar 2.11 Ordo Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Nama Bangunan : Ordo Museum
 Arsitek : MAD Architects
 Lokasi : Ordos, China

Tahun : 2011
 Fungsi : Museum Seni
 Luas : 41.227 m²

Ordo museum memiliki gubahan massa geometri karena mengusung konsep kontempore, bentuk massa geometri memberikan fasad yang tidak beraturan dengan garis material pada sad yang beraturan dan pengulangan, fasad pada bangunan memiliki beberapa lapisan dengan lapisan paling luar menggunakan material metal.



Gambar 2.12 Ordo Museum
 Sumber : <https://www.archdaily.com>

Ruang luar Museum Ordo dominan menggunakan perkerasan dengan gelombang geometri sebagai penyatuan gesture antara bangunan dan ruang luar bangunan, penyatuan gesture antara bangunan dan ruang luar agar meberikan sebuah ekosistem sosial terhadap pengunjung yang datang.



Gambar 2.13 Interior Ordo Museum
 Sumber : <https://www.archdaily.com>

Interior pada ruangan publik menggunakan warna dengan bukaan masuk nya cahaya alami warna pada ruangan ini menggunakan warna yang hangat agar tercipta sebuah suasana social yang hangat antara pengunjung.



Gambar 2.14 Interior Ordo Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Interior Ordo Museum dibalut dengan dinding yang dibentuk secara fluid sehingga membuat interior dalam terlihat sangat futuristik. Subtratif pada dinding yang ada dalam interior museum ini hanya pada area bukaan tertentu saja karena berfungsi sebagai penyatuan antara ruang secara visual dan sirkulasi.



Gambar 2.15 Interior Ordo Museum
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Warna yang paling doiminan yang digunakan adalah warna abu dan putih karena Ordo Museum berfungsi sebagai museum seni sehingga penentuan warna sebagai background lukisan yang memiliki warna yang jauh lebih cerah.