

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Museum

Museum berasal bahasa Yunani *Μουσείον* atau *mouseion* yang merupakan tempat suci untuk memuja sembilan dewa-dewi suci dan ilmu pengetahuan, juga sebagai tempat berkumpulnya para cendekiawan yang memperelajari serta menyelidiki ilmu pengetahuan. Salah satu dewi tersebut adalah *Mouse* yaitu anak dari Dewa Zeus (Asnawi, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:766) museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Sedangkan menurut *International Council of Museums (ICOM)* museum merupakan lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artifak-artifak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk studi, pendidikan dan rekreasi (Asnawi, 2017).

. Jadi museum merupakan tempat yang digunakan untuk menyimpan dan mengoleksi barang yang memiliki nilai tinggi, berharga, bersejarah dan dianggap sangat penting oleh negara dan sebagai tempat pendidikan informal yang dapat dijadikan sebagai destinasi wisata.

2.1.2 Fungsi Museum

Berdasarkan pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam Pedoman Museum Indonesia, 2010, museum memiliki 4 tugas utama yaitu menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum yang merupakan benda cagar budaya. Selain itu, museum juga memiliki dua fungsi besar yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai tempat pelestarian benda cagar budaya, museum harus melaksanakan beberapa kegiatan seperti:
 1. Penyimpanan, meliputi pengumpulan, pencatatan, sistem penomoran koleksi serta penataan koleksi pada museum.
 2. Perawatan, meliputi pencegahan dan penanggulangan kerusakan pada koleksi.
 3. Pengamanan, perlindungan pada koleksi dari kerusakan karena faktor alam atau ulah manusia.
- a. Sebagai sumber informasi museum melakukan penelitian dan penyajian.
 1. Penelitian di museum berguna untuk mengembangkan kebudayaan nasional, teknologi serta ilmu pengetahuan.
 2. Penyajian di museum harus tetap memperhatikan pelestarian dan pengamanan dari koleksi.

2.1.3 Jenis-jenis Museum

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, terdapat 2 jenis museum yaitu:

- a. Museum umum
Museum yang menginformasikan tentang berbagai cabang seni, peristiwa, disiplin ilmu dan teknologi yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya. Contohnya museum nasional, dll.
- b. Museum khusus
Museum yang menginformasikan tentang 1 (satu) peristiwa, 1 (satu) riwayat hidup seseorang, 1 (satu) cabang seni, 1 (satu) cabang ilmu, atau 1 (satu) cabang teknologi yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya. Contohnya Museum Geologi Bandung, Museum Transportasi Taman Mini Indonesia Indah, dll.

2.1.4 Kriteria Museum

Adapun persyaratan berdirinya sebuah museum menurut Kementerian Pariwisata yang ditulis dalam kemenpar.go.id, sebagai berikut:

1. Lokasi museum

Lokasi museum harus strategis, bebas dari polusi dan bukan daerah rawa.

2. Bangunan museum

Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau bangunan lama. Minimal terdapat dua bangunan, yaitu bangunan pokok (ruang pameran tetap dan temporer, kantor pengelola, laboratorium dan bengkel, ruang penyimpanan koleksi dan perpustakaan) dan bangunan penunjang (museum shop, area tiket, toilet serta lobby).

3. Koleksi

Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus: (1) harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya; (2) mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika); (3) harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah; (4) dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam); (5) harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (master piece); (7) harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah; (6) harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan; dan (8) harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.

4. Peralatan museum

Museum harus memiliki sarana dan prasarana yang menunjang untuk kegiatan pelestarian koleksi, seperti adanya vitrin, sarana untuk perawatan koleksi (AC, dehumidifier, dll.), pengamanan (CCTV, alarm

system, dll.), lampu yang sesuai dengan ketentuan, label pada koleksi, dan lain-lain.

5. Organisasi dan ketenagaan

Untuk mendirikan museum sebaiknya ditetapkan secara hukum, selain itu harus memiliki organisasi ketenagakerjaan museum. Di dalam organisasi untuk mengurus museum minimal terdapat kepala museum, kurator, bagian administrasi, bagian perawatan, bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan edukasi, serta pengelola perpustakaan.

6. Sumber dana tetap

Dalam penyelenggaraan serta pengelolaan museum, museum harus memiliki dana tetap.

2.1.5 Fasilitas Pendukung Museum

Berdasar pada buku Pedoman Museum Indonesia yang diterbitkan oleh Direktorat Museum tahun 2010, bangunan museum minimal memiliki dua bagian yaitu ruang pokok museum dan ruang penunjang museum.

a. Ruang pokok Museum :

1. Ruang pameran tetap
2. Ruang pameran temporer
3. Ruang auditorium
4. Ruang kantor/pengelola museum
5. Ruang perpustakaan
6. Ruang laboratorium
7. Ruang penyimpanan koleksi
8. Ruang edukasi (ruang diskusi)
9. Ruang transit koleksi
10. Bengkel kerja reparasi

b. Ruang penunjang Museum :

1. Ruang cenderamata (*Souvenir Shop*) dan kafetaria
2. Ruang penjualan tiket dan penitipan barang

3. Ruang lobi
4. Ruang toilet
5. Ruang parkir dan taman
6. Ruang pos jaga.

2.2 Studi Banding

2.2.1 Museum Purbakala Sangiran

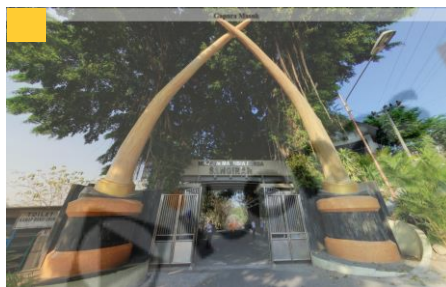
Lokasi: Krikilian, Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah

Luas Lahan:

Jumlah Koleksi: \pm 13.800 koleksi

Harga Tiket: Turis domestik Rp. 11.500,- , turis lokal Rp. 8.000,-

Jam Operasional: Selasa - Minggu (8.00 – 16.00)



Gambar 2. 1 Gapura Museum Berbentuk Gading Gajah Purba



Gambar 2. 2 Site Plan Museum Purbakala Sangiran



(a)



(b)

Gambar 2. 3 Kawasan Museum Purbakala Sangiran (a) dan (b)

Sumber Gambar: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/virtualmuseum/sangiran_ID/index.html

Museum sangiran didirikan tahun 1980 dan menempati sebidang tanah dengan luas 16.672 m². Berlokasi di Situs Manusia Purba Sangiran yang pada tahun 1998 telah ditetapkan sebagai kawasan warisan dunia oleh *UNESCO (United Nation*

Education Scientific and Cultural Organization) bangunan didesain dengan gaya kontemporer. Pada museum terdapat 1 pintu masuk di mana pada bagian gerbangnya berupa bentuk gading gajah purba dan ketika masuk ke dalam kawasan museum akan disambut juga dengan beberapa patung dari manusia purba. Pengunjung Museum Purbakala Sangiran didominasi oleh pengunjung umum, lalu siswa SMA, SD, SMP, dengan jumlah pengunjung sebanyak 343.161 orang pada tahun 2017.

Tabel 2. 1 Jumlah Pengunjung Museum Purbakala Sangiran 2017

No	Tingkat Status Pengunjung	Jumlah	Persentase (%)
1	Umum	240.845	70,1843
2	Dinas	372	0,1084
3	SD	28.221	8,22384
4	SMP	28.129	8,19703
5	SMA	36.942	10,7652
6	Perguruan Tinggi	7.319	2,13282
7	Turis Asing	1.333	0,38845
Jumlah		343.161	100

Adapun visi dan misi dari pembangunan Museum Purbakala Sangiran, yaitu:

a. Visi

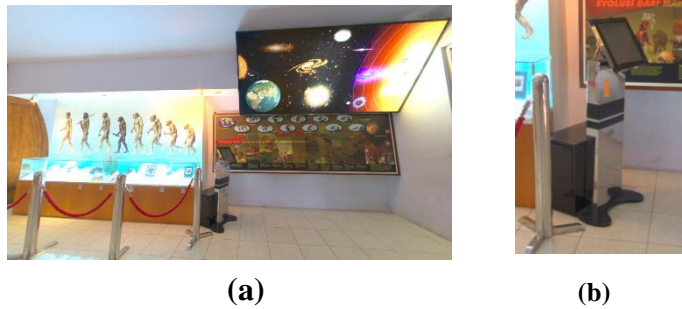
Menjadikan Museum Purbakala Sangiran sebagai pusat dari kajian tentang kehidupan manusia purba yang terkemuka di dunia.

b. Misi

1. Preservasi dan konservasi situs.
2. Sebagai pengembangan pendidikan dan penelitian.
3. Menjadikan pemberdayaan bagi masyarakat.
4. Mengembangkan pariwisata yang ramah lingkungan.
5. Mengembangkan dari segi infrastruktur.

Pada Museum Purbakala Sangiran dibagi menjadi 3 ruang pameran di mana ketiga ruang pameran ini memamerkan beberapa bahasan seputar zaman prasejarah khususnya di sekitar Sangiran dengan bahasan utamanya adalah *Homo Erectus*.

Ruang pameran 1 disimbolkan dengan huruf B, ruang pameran 2 huruf C dan ruang pameran 3 huruf D.



Gambar 2. 4 Penyampaian Informasi Menggunakan (a) Poster dan (b) Media Interaktif



Gambar 2. 5 Foto Gajah Sangiran



Gambar 2. 6 Diorama Kehidupan *Homo erectus*



Gambar 2. 8 Lemari Penyimpanan Peralatan



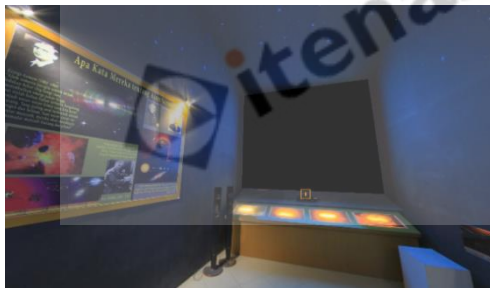
Gambar 2. 7 Rangka Rekontruksi Kuda Sungai Purba

Sumber Gambar: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/virtualmuseum/sangiran_ID/index.html

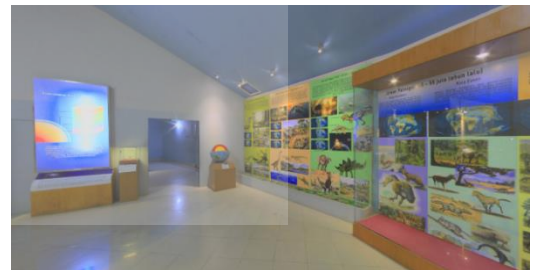
a. Ruang Pamer 1 (Kekayaan Sangiran)

Ruang pameran 1 membahas tentang kekayaan Sangiran di mana memperlihatkan peninggalan apa saja yang ditemukan di Situs Manusia Purba Sangiran. Bahasan Manusia Purba dan lingkungannya menyambut pengunjung ketika memasuki ruang pameran 1 ini, informasi mengenai manusia purba dan lingkungannya dibahas menggunakan poster dan media layar interaktif. Setelah itu peninggalan zaman purba di Sangiran yang dibahas adalah Gajah Sangiran, informasi yang diberikan berupa poster dan juga memamerkan fosil dari tulang belulang gajah tersebut. Bahasan selanjutnya adalah *Homo erectus* dan budayanya hingga kuda sungai purba. Untuk penyampaian informasi *Homo erectus* menggunakan diorama dan alat peninggalan budayanya disimpan di dalam lemari kaca.

b. Ruang Pamer 2 (Langkah-langkah Kemanusiaan)



Gambar 2.10 Layar yang Menceritakan Mengenai Kejadian *Big Bang*



Gambar 2.9 Poster Sebagai media Untuk Menginformasikan Materi Awal Kehidupan



Gambar 2.11 Diorama Bagaimana Arkeolog Menggali/Mengambil Fosil



Gambar 2.12 Koleksi yang Dapat Dipegang oleh Pengunjung Yaitu Fosil Gajah Purba

Sumber Gambar: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/virtualmuseum/sangiran_ID/index.html

Ruang pameran 2 ini menceritakan mengenai langkah-langkah kemanusiaan dapat dikatakan menceritakan mengenai awal terbentuknya bumi, awal kehidupan sebelum adanya manusia purba hingga adanya manusia purba, bagaimana arkeolog mencari fosil-fosil hingga bagaimana proses penelitiannya.

Masih sama seperti di ruang pameran 1 penyampaian informasi menggunakan poster-poster, papan informasi, layar media interaktif dan juga diorama.

c. Ruang Pameran 3 (Masa Keemasan *Homo erectus*)



Gambar 2. 13 Diorama Zaman Purba

Sumber Gambar: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/virtualmuseum/sangiran_ID/index.html

Pada ruang pameran ini khusus membahas masa keemasan *Homo erectus* dan sedikit membahas mengenai *Homo floresiensis*. Pada ruang pameran ini terdapat diorama terbesar di museum ini.

d. Koleksi Museum Purbakala Sangiran

1. Fosil manusia yang terdapat di Museum Sangiran di antaranya adalah replika dari *homo soloensis*, replika dari *pithecanthropus Mojokertensis*, *homo sapiens* dan beberapa fosil lainnya.
2. Lalu fosil binatang bertulang belakang yang terdapat di museum ini antara lain, *Stegodon trigonocephalus* (gajah), *Elephas namadicus* (gajah), *Mastodon sp* (gajah), serta beberapa fosil lainnya.
3. Untuk fosil binatang laut dan air tawar yang ada di museum yang paling terkenal adalah fosil *Hippopotamus sp* (kuda nil), lalu terdapat fosil *Crocodyllus sp* (buaya), *Moluska* (kelas Pelecypoda

dan Gastropoda), *Chelonia sp* (kura-kura) dan beberapa fosil lainnya.

4. Batuan yang dipamerkan di museum, di antaranya adalah rijang, kalsedon, batu meteor, dan diatom.
5. Artefak batu, antara lain serpih dan bilah, kapak persegi, kapak berimbas dan lain-lain.

e. Fasilitas

Adapun fasilitas yang disediakan oleh pengelola Museum Purbakala Sangiran, yaitu:

- Gerbang utama
- Pusat Informasi
- Perpustakaan
- Ruang pameran
- Ruang laboratorium
- Ruang pertemuan
- Ruang penyimpanan fosil
- Ruang audio visual
- Wisma tamu
- Mushola
- Toilet
- Kios
- Selasar
- Gazebo
- Parkiran
- Kantor

2.2.2 Museum Tsunami Aceh

Lokasi: Jl. Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Aceh

Luas bangunan: 2500 m²

Harga Tiket: Turis domestik Rp. 10.000,- ,anak-anak Rp. 2000,- ,dewasa Rp.3000,-

Jam Operasional: Selasa – Minggu (09.00 – 16.00)



Gambar 2. 14 Museum Tsunami Aceh

Sumber: www.google.com

Museum Tsunami Aceh merupakan museum rancangan dari Ridwal Kamil yang memenangkan juara pertama dalam sayembara Museum Pengenang Tragedi Tsunami 26 Desember 2004. Selain bangunan museum yang merupakan monumen dari peristiwa Tsunami Aceh, museum juga merupakan monumental. Sebuah bangunan yang mampu mengeskpresikan kejadian tsunami saat itu melalui desainnya.

Bangunan ini menyerupai bentuk sebuah kapal yang memiliki cerobong besar di tengahnya. Selain bentuknya yang unik karena menyerupai kapal, *secondary skin* yang menyerupai orang sedang menarikan tari saman memberikan keunikan tersendiri.



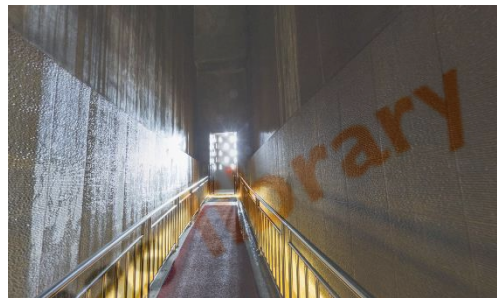
Gambar 2. 15 Bentuk Bangunan yang Menyerupai Kapal

Sumber: [Sumber: www.google.com](http://www.google.com)

Untuk tata ruang dalam museum dibagi menjadi beberapa bagian yang mempunyai makna tersendiri di dalamnya. Bagian ini dijadikan ruang-ruang utama pada Museum.

- *Space of Fear*

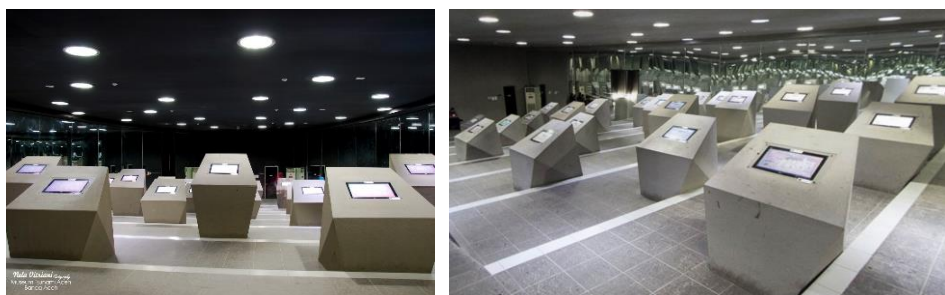
Space of Fear merupakan akses awal pengunjung untuk memasuki museum, akses ini berupa lorong di mana kedua sisi dinding terdapat air mengalir. Suara air, cahaya yang remang, lorong sempit dan gelap serta terdengar suara-suara orang melafalkan tahlil, mendeskripsikan ketakutan masyarakat Aceh ketika tsunami terjadi.



Gambar 2. 16 Lorong Tsunami

Sumber:https://360indonesia.id/virtualtour/museum_tsunami_new/html/

- *Space of Memory*



Gambar 2. 17 Memorial Hall

Sumber:https://360indonesia.id/virtualtour/museum_tsunami_new/html/

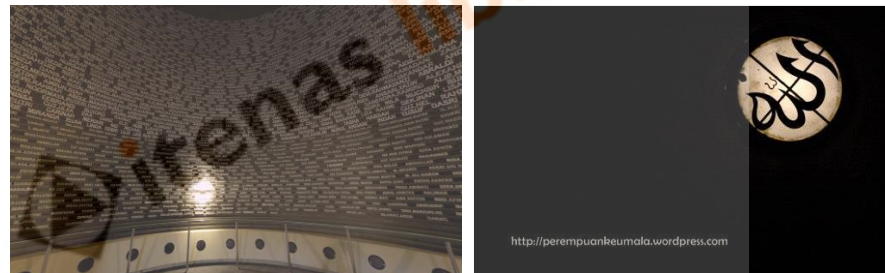
Setelah melewati lorong maka pengunjung akan tiba di sebuah ruangan yang dinamai *Memorial Hall*. Ruangan ini berisikan 26 monitor yang melambangkan dari tanggal terjadinya tsunami. Monitor ini

memperlihatkan gambar-gambar ketika tsunami sedang berlangsung dan pasca tsunami.

- *Space of Sorrow*

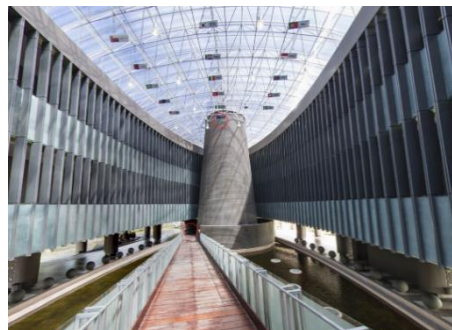
Setelah melewati ruang memori, pengunjung akan menemui ruang Sumur Do'a (*Chamber of Blessing*) Ruangan ini berbentuk sumur dengan ketinggian 30 m di mana pada dindingnya tertulis nama-nama korban bencana tsunami. Pengunjung yang memasuki ruangan ini dianjurkan untuk mendoakan korban sesuai dengan kepercayaan masing-masing.

Lalu di puncak sumur diberi cahaya dengan lafadz Allah. Ruangan ini menggambarkan hubungan manusia dengan Allah dan mengingatkan kita bahwa manusia yang hidup pada akhirnya akan kembali kepada-Nya.



Gambar 2. 18 Sumur Do'a dengan Lafadz Allah di Puncaknya
Sumber:https://360indonesia.id/virtualtour/museum_tsunami_new/html

- *Space of Hope*

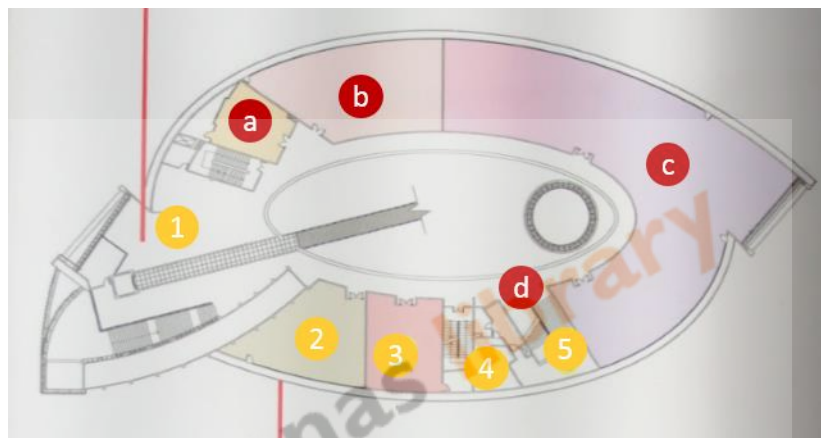


Gambar 2. 19 Jembatan Harapan

Sumber: Sumber:https://360indonesia.id/virtualtour/museum_tsunami_new/html/

Di ruangan ini berupa jembatan dengan atap kaca di mana di atasnya pengunjung dapat melihat 54 bendera negara yang telah membantu Aceh saat terjadi bencana tsunami tahun 2004 silam. Bagian ini sering disebut dengan jembatan harapan.

Untuk tata ruang dalam museum dibagi menjadi beberapa bagian yang mempunyai makna tersendiri di dalamnya. Bagian ini dijadikan ruang-ruang utama pada Museum.



Gambar 2. 20 Denah Museum Tsunami Aceh

Sumber: <http://ibedarmawan.blogspot.com/2013/02/museum-tsunami-aceh.html>

Keterangan :

1. Lobby
2. Ruang souvenir
3. Ruang rapat
4. Toilet wanita
5. Toilet pria
- a. Ruang audio visual
- b. Ruang pameran temporer
- c. Ruang pameran tetap
- d. Keluar

Berikut adalah 7 kajian prinsip arsitektur kontemporer pada bangunan Museum Tsunami Aceh (dalam Nuraziz, 2014):

Tabel 2. 2 Kajian Prinsip Arsitektur Modern

Prinsip Kontemporer	Kenyataan	Gambar Bangunan
1. Bangunan Kokoh	Bangunan mengadopsi bentuk kapal sehingga bangunan terlihat kokoh.	
3. Konsep ruang terkesan terbuka	Pada tengah (jembatan harapan) bangunan menggunakan atap kaca sehingga memberikan kesan terbuka. Cahaya yang masuk dapat digambarkan sebagai sebuah harapan.	
4. Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam	Pada lantai dasar merupakan area terbuka yang dijadikan area duduk-duduk oleh pengunjung atau sebagai ruang komunal museum.	
5. Memiliki fasad yang transparan	Museum memiliki fasad dengan material kaca yang dengan dilapisi <i>secondary skin</i> agar cahaya yang masuk tidak berlebih.	
6. Kenyamanan Hakiki	Pada bangunan menyediakan ramp sehingga ramah bagi penyandang disabilitas.	

2.2.3 *New Acropolis Museum*

Arsitek: Bernard Tschumi Architects

Lokasi : Dionysiou Areopagitou 15, Athina 117 42, Greece

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



Gambar 2. 21 Tampak New Acropolis Museum

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

New Acropolis Museum berdiri kurang lebih 1000 ft di sebelah tenggara Pathenon. Untuk masuk kedalam museum melewati *Dionysios Areopagitou pedestrian street* yang menghubungkan Acropolis dan situs arkeologi penting lainnya di Athena.



Gambar 2. 22 Void (kiri) & Kolidor Museum (kanan)

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

Memiliki luas 8000 m² yang terdiri dari ruang pameran dan fasilitas penunjang lainnya. Museum Acropolis ini menceritakan mengenai kehidupan di Acropolis, Athena dan sekitarnya dengan cara menyatukan koleksi yang sebelumnya tersebar di beberapa institusi termasuk di Museum Arcopolis kecil yang dibangun pada abad ke-19 lalu. Salah satu yang menarik di museum ini adalah situs penggalian arkeologi yang terletak di bawah lantai satu di mana lantai 1 diberi void agar pengunjung dapat melihat seperti apa situs penggalian arkeologi.



Gambar 2. 23 Ruang Pamer Museum

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

Untuk sirkulasi pengunjung, koleksi-koleksi dipasang dalam urutan kronologis, dari pra-sejarah hingga akhir periode Romawi.

2.2.4 *Museo Nacional De Antropologia in Mexico City*

Arsitek: Pedro Ramírez Vázquez, Rafael Mijares Alcérreca

Lokasi : Av. Paseo de la Reforma s/n, Polanco, Bosque de Chapultepec I Secc, Miguel Hidalgo, 11560 Ciudad de México, CDMX, Mexico

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



Gambar 2. 24 Tampak Depan Museum

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Musee_National_Anthropologie-Entreee.jpg

Museum Nasional Antropologi (*Museo Nacional De Antropologia*) berada di *Mexico City* yang berisikan koleksi ketika zaman Meksiko kuno dan juga terdapat pameran etnografi tentang kelompok pribumi Meksiko. Museum ini memiliki 23 ruang pameran di mana ruang pameran arkeologi berada di lantai dasar dan ruang pameran entografi di lantai satu.



Gambar 2. 25 *The Sun Stone*

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

Ketika memasuki museum pengunjung akan disuguhkan peninggalan – peninggalan kebudayaan Meksiko kuno dan berakhir pada peninggalan Suku Aztec yang penuh dengan batu monumental dan yang paling terkenal adalah *The Sun*



Gambar 2. 26 *Cascading Water*

Sumber: <https://commonmuse.co/museo-nacional-de-antropologia/>

Stone.

Salah satu yang menjadi daya tarik museum ini adalah kolom yang berada di tengah teras dengan bentuk totem (benda suci) di mana totem tersebut dikelilingi oleh air yang turun dan memberikan kesan yang indah serta sakral.