

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

Berikut adalah tinjauan teori yang berkaitan dengan proyek pembangunan museum.

2.2 Definisi Museum

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.

2.2.1 Definisi Arsitektur Regionalisme

Arsitektur regionalisme adalah salah satu perkembangan arsitektur secara bertahap dari arsitektur post modern. Bangunan tradisional tetap dapat dirasakan seperti karakter bangunan tradisional, dan berusaha menghadirkan yang lama dalam bentuk universal (Soedigdo, 2010).

2.2.2 Definisi Critical Regionalisme

Critical Regionalisme merupakan salah satu aliran arsitektur modern yang berusaha memadukan arsitektur modern yang mewakili arsitektur masa kini dan arsitektur tradisional yang mewakili arsitektur masa lalu dengan memunculkan potensi lokal sebagai ciri utama. Critical Regionalisme juga lebih menyesuaikain dengan konteks gerografi dan budaya setempat.

2.2.3 Fungsi dan Manfaat Museum

Fungsi Museum ialah:

- a) Tempat Rekreasi: Museum dengan benda-benda koleksinya yang berupa benda-benda seni budaya yang mengandung nilai estetika, indah, aneh, antik, merupakan penawar bagi para pengunjung yang sedang tertekan jiwanya, merupakan “obat” bagi mereka yang lelah dalam menghadapi kesibukan sehari-hari .
- b) Tempat Ilmu Pengetahuan: Dibalik benda-benda koleksi tersembunyilah bermacam-macam pengetahuan yang setiap saat mengajak para cendekiawan

untuk mengungkap tabir rahasianya. Oleh karena itu museum alamat yang tepat bagi mereka yang mengadakan research/penyelidikan/penelitian dan juga bagi mereka yang ingin menambah pengetahuan.

- c) Sumber Informasi AC Parker seorang Museoloog Amerika Serikat menyatakan bahwa museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya di dalam menerangkan dunia manusia dan alam. Misalnya Museum Perjuangan bertugas menjelaskan alam perjuangan suatu bangsa.
- d) Pendidikan Kebenaran Penunaian tugas edukasi oleh museum tidak seperti pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah, universitas-universitas karena yang harus dididik museum bukan hanya kelompok anak-anak mahasiswa, tetapi terdiri dari manusia yang berlainan tingkat kecerdasannya dan pendidikannya, lain kebangsaannya dan lain pula pandangan hidupnya.

Manfaat museum ialah:

- a) Edukatif : Manfaat pertama dirasakan cukup dominan bagi seseorang yang secara sadar berkunjung ke museum. Dengan mengunjungi museum seseorang akan belajar dan menambah pengetahuannya terutama dengan benda-benda yang dikoleksi dalam museum tersebut. Seseorang pengunjung dapat mengetahui perkembangan peradaban pada suatu masa di suatu daerah, atau perkembangan peradaban secara mutakhir lewat koleksi museum, ilmu-ilmu yang berkepentingan dengan koleksi museum antara lain sejarah, arkeologi, antropologi, sosiologi, politik, biologi, serta cabang ilmu lainnya yang juga mempunyai museum-museum khusus.
- b) Inovatif : Dengan mengunjungi museum seseorang akan menemukan ide baru, sehingga menghasilkan karya baru. Seorang peneliti tidak akan segan untuk orang pergi ke museum tertentu karena koleksi museum tersebut menarik bahan perhatiannya. Ia akan segera saja menghasilkan Interpretasi baru, teori baru yang sebelumnya tidak terpikirkan.
- c) Rekreatif : Dengan mengunjungi museum orang dapat juga rilek, santai, dan melepaskan himpitan- himpitan sehari-hari yang telah menyibukkaninya. Oleh karena itu dapat di saksikan pada hari- hari libur museum yang sudah terkenal

dipadati pengunjung, misal Museum Nasional Jakarta, dan Museum Negri Provinsi Bali yang berhasil menarik pengunjung untuk berekreasi. Wisatawan-wisatawan asing pada museummuseum tersebut menjadikan tujuan rekreasi wisatanya. Museum dapat merupakan tempat untuk rilek sambil menyaksikan benda-benda negri yang dikunjunginya.

d) **Imajinatif** : Manfaat ini telah dibuktikan oleh kalangan seniman. Misalnya seorang pelukis dapat menjadikan salah satu koleksi museum. Dengan mengunjungi museum seorang seniman dapat melakukan kontemplasi sehingga mampu mengembangkan daya Imajinasinya untuk menghasilkan suatu karya seni. Demikian juga dengan kunjung museum siswa-siswa dapat memperjelas Imajinasinya terhadap pelajaran sejarah dari guru di sekolahnya, karena dibantu memperhatikan diorama, foto-foto, koleksi beserta penjelasannya.

(Suratmin, *Museum sebagai wahana pendidikan sejarah, Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta*, 2000).

2.2.4 Persyaratan Museum

Untuk mendirikan suatu museum yang baik dituntut persyaratan tertentu yang diharapkan akan menjadi suatu museum yang baru dapat berfungsi dengan baik. Secara fungsional bangunan museum terdiri dari bangunan pokok dan bangunan penunjang, antara lain:

1. Bangunan pokok terdiri dari:

- a. Pameran tetap,
- b. Pameran temporer,
- c. Auditorium,
- d. Kantor administrasi dan perpustakaan dan ruang rapat,
- e. Laboratorium konservasi,
- f. Studio preparasi,
- g. Storage

2. Bangunan penunjang terdiri dari:

- a. Keamanan/pos jaga,
- b. Gift shop dan kafetaria,
- c. Ticket box dan penitipan barang,

- d. Lobby/ruang istirahat,
- e. Toilet,
- f. Tempat parkir, pertamanan, dan pagar.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993).

2.2.5 Klasifikasi Museum

Klasifikasi museum ada bermacam – macam dan dapat ditinjau dari berbagai segi atau sudut, antara lain :

1. Museum berdasarkan status hukumnya:
 - a. Milik swasta
 - b. Milik pemerintah
2. Berdasarkan jenis koleksinya:
 - a. Museum umum
 - b. Museum khusus
3. Berdasarkan ruang lingkup wilayah, tugasnya dan status hukum pendirian dan tujuan penyelenggaraan:
 - a. Museum Nasional
 - b. Museum Propinsi
 - c. Museum Lokal

2.2.6 Definisi 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.

2.3 Studi Banding

Studi banding rancangan proyek yang dilakukan penulis berdasarkan museum dengan konsep regionalisme. Studi banding yang dilakukan penulis mengarah kepada Museum Tsunami Aceh, dimana museum ini menggunakan konsep arsitektur regionalisme. Dilihat dari pendekatan ruang luar dan ruang dalam yang hubungannya sangat erat dengan kejadian tsunami Aceh kala itu.

2.3.1 Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah Museum untuk mengenang kembali pristiwa tsunami yang maha dahsyat yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2004 yang menelan korban kurang lebih 240,000 orang. Di desain oleh arsitek Ridwan Kamil, melalui hasil sayembara.



Gambar 2. 1 Museum Tsunami Aceh

Sumber : urbane.co.id

Data Proyek :

- Nama Proyek : Museum Tsunami Aceh „Rumoh Aceh“ as Escape Hill
- Lokasi : Jalan Sultan Iskandarmuda, Provinsi Nanggroe, Banda Aceh.
- Luas Lahan : $\pm 10.000 \text{ m}^2$
- Luas Bangunan : 2500 m^2

Alasan Museum ini dibangun :

- Untuk mengenang korban bencana tsunami
- Sebagai pusat pendidikan bagi generasi muda tentang keselamatan.
- Sebagai pusat evakuasi jika bencana tsunami datang lagi.

Pendekatan

- Eksterior

Pendekatan yang diambil dari bangunan museum Aceh ini yaitu pada rumah adat tradisional Aceh, terlihat pada struktur kolom yang menyerupai rumah adat tradisional Aceh.



Gambar 2. 2 Pendekatan Bangunan aceh dengan museum tsunami Aceh

Sumber : merahputih.com dan urbane.co.id

Terlihat juga pada bagian fasad museum tsunami aceh yang mengadopsi dari tarian tradisional Aceh, yaitu Saman. Tarian saman sebagai cerminan Hablumminannas (konsep hubungan antar manusia dalam Islam) tarian tradisional Aceh diaplikasikan pada fasade bangunan dalam bentuk *secondary skin*.



Gambar 2. 3 Pendekatan fasad bangunan museum tsunami Aceh
Sumber : urbane.co.id

- Interior

Untuk membangkitkan kenangan lama, serta untuk mengenangnya maka dirancang sebuah interior yang hubungannya sangat erat pada kejadian tsunami Aceh kala itu.. Arsitektur Regionalisme berperan pada perancangan ini, karena mengambil konteks yang hubungannya indentik dengan kejadian di Aceh serta diaplikasikan pada sebuah desain interiornya.

2.3.2 Musical Instrument Museum

Musical Instrument Museum dirancang oleh RSP Architect dan dibuka pada bulan april 2010 di utara Phoenix, Arizona. Museum dirancang selama 39 bulan. Museum ini mempunyai tampilan yang modern dengan campuran bentuk-bentuk yang sederhana, karena mengingat pada pemandangan gurun pegunungan yang ada di negara Arizona.



Gambar 2. 4 Musical Instrument Music
Sumber : <https://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects>

Data Proyek :

- Nama Proyek : Musical Instrument Museum
- Lokasi : Phoenix Utara, Arizona
- Luas Lahan : 19.0000 m²
- Tahun : 2010
- Arsitek/Perancang : RSP Architect

Program Ruang:

Musical Instrument Museum memiliki sekitar 3000 dari 12.000 instrumen. Benda-benda di koleksi yang dipamerkan digaleri yang berfokus pada lima wilayah Global. Terdapat pula galeri seni khusus yang dilengkapi instrumen penting yang dimainkan oleh banyak musisi terkemuka di dunia.

Pada lantai 1 terbagi atas beberapa zona. Yaitu Zona Administrasi atau penunjang, Zona khusus dan Zona umum. pembagian zonanya, zona publik ditempatkan di tengah dan zona lainnya diletakan disisi kanan dan kirinya.

Lantai 2 dikhkususkan untuk koleksi inti MIM ekstensif, diatur dalam lima Geo-Galeri.



Gambar 2.5 Musical Instrument Music

Sumber : <https://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects>

2.3.3 German Football Museum

German football museum adalah sebuah museum sepak bola nasional di Dortmund, Jerman yang dibuka tahun 23 oktober 2015. Museum ini dibuat karena banyaknya keuntungan yang didapat pada penyelenggaraan piala dunia 2006 di Jerman dan terpilihlah Dortmund sebagai lokasi museum setelah diseleksi dari beberapa kota yang dipilih.



Gambar 2. 6 German Football Museum

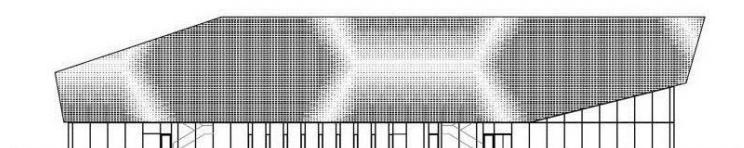
Sumber : https://www.archdaily.com/778279/german-football-museum-hpp-architects/5660d642e58ece20b4000469-german-football-museum-hpp-architects-first-floor-plan?next_project=no

Data Proyek :

- Nama Proyek : German Football Museum
- Lokasi : Di area seni dan budaya kota Dortmund, German
- Luas Lahan : 7.700 m²
- Arsitek/Perancang : Henrich-Petschnigg + Partner (HPP architect).

Pendekatan :

Pendekatan yang diambil dari bangunan museum Football German ini yaitu pada garis bola yang diletakan pada bagian dinding luar bangunan.



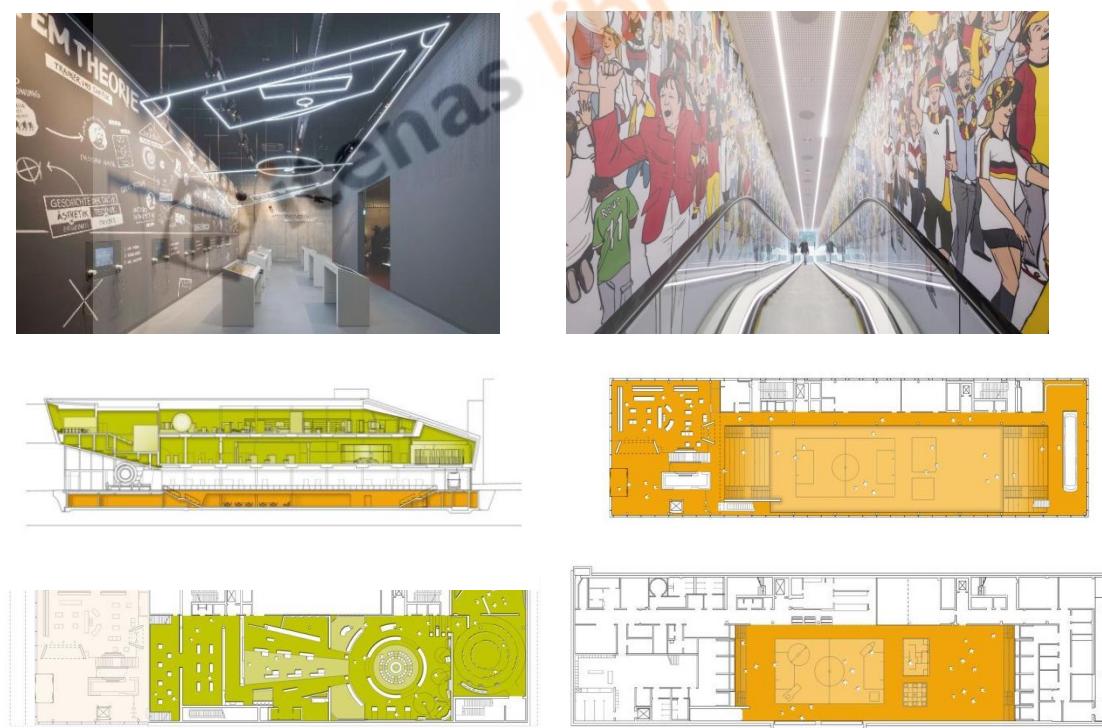
Gambar 2. 7 German Football Museum

Sumber : https://www.archdaily.com/778279/german-football-museum-hpp-architects/5660d642e58ece20b4000469-german-football-museum-hpp-architects-first-floor-plan?next_project=no

Program Ruang :

Bangunan museum ini terdiri dari 3 lantai dan 1 lantai basement. Pameran pada museum memiliki konsep experience-oriented sehingga museum tidak hanya memberikan informasi pada pengunjung namun juga dapat memberikan inspirasi dan menyadarkan bahwa sepak bola adalah bagian dari kehidupan. Zona pameran terbagi menjadi 5 bagian yang dapat memberikan pengalaman ruang dari teknis ruang yang inovatif dan teknik presentasi.

Dalam museum ini terbagi menjadi beberapa zona ruang berdasarkan suasana ruang dan sejarah atau jalan cerita yang dibuat yakni before the match, kick off, first half, second half dan extra time. Museum ini juga tidak hanya sebuah tempat pameran dan pelestarian namun juga dapat menjadi wadah untuk semua komunitas sepakbola dan acara-acara seperti penghargaan, konferensi pers, bacaan sehingga dapat berskonstribusi pada bidang sepak bola.



Gambar 2.8 German Football Museum

Sumber : https://www.archdaily.com/778279/german-football-museum-hpp-architects/5660d642e58ece20b4000469-german-football-museum-hpp-architects-first-floor-plan?next_project=no