

## BAB I PENDAHULUAN

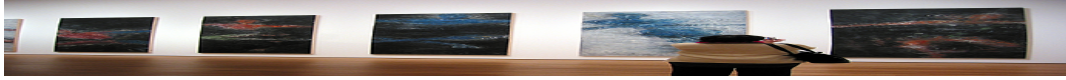
### II.1. Latar Belakang

#### I.1.1. Latar Belakang Judul

Sejak Indonesia merdeka, khususnya setelah tahun 50-an perhatian pemerintah terhadap pelestarian warisan budaya meningkat<sup>1</sup>. Seni merupakan tindak lain dari pada unsur budaya yang bersumber pada rasa, terutama rasa keindahan yang ada pada manusia. Dari 3 macam seni (seni suara, seni sastra, seni rupa), seni rupa lukisan, patung, arsitektur, desain industri dan kerajinan adalah sesuatu di sekitar kita, dipakai untuk berbagai kegunaan oleh semua orang yang memiliki nilai fungsi mulai dari fungsi pribadi, fungsi sosial dan fungsi fisik.

Seni dalam perkembangannya pada suatu masa menghadirkan suatu pemikiran tentang pembaharuan dan masa depan. Hal ini terjadi dalam masa gerakan modern. Para seniman memperkenalkan ideologi mereka tentang estetika baru melalui karya-karyanya pada masa itu. Karya-karya besar seni rupa dunia modern, memegang peranan yang penting dalam memperlihatkan kreatifitas, sensitifitas dan intuisi untuk dipelajari, diteliti dibagi perkembangan disiplin ilmu ini. Karena itu perlu suatu wadah kegiatan untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkaji, mengkomunikasikan serta memamerkan bukti material manusia dan lingkungannya itu, untuk kepentingan studi dan pendidikan serta rekreasi. Wadah kegiatan itu Museum<sup>2</sup>.

Jakarta sebagai ibu kota, kota metropolitan, merupakan tempat berkembangnya modernisasi disegala bidang, Memerlukan wadah tersebut bagi seniman dan masyarakat dalam mengembangkan kreasi dan apresiasinya pada pemikiran-pemikiran baru, sekaligus sebagai sumber inspirasi dan riset. Perkembangan dalam bidang Seni Rupa akibat kemajuan teknologi dan sains menciptakan bahan dan media yang beraneka ragam dan jenisnya, menyebabkan tumbuhnya karya seni yang mempunyai nilai yang berkualitas dan bermutu.



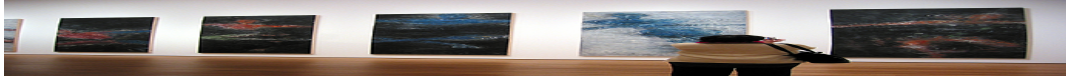
Jakarta sebagai pintu gerbang utama Indonesia, sebenarnya sudah memiliki wadah untuk mengembangkan Seni Rupa Indonesia tetapi wadah ini dirasa masih memiliki kekurangan sebagai wadah untuk mengembangkan Seni Rupa Indonesia.

Padahal proses perkembangan Seni Rupa Indonesia terjadi terus menerus tanpa henti dan mengalami pematangan. Perkembangan para ahli seni atau seniman sebagai penghasil produk seni tetapi didukung juga oleh peningkatan apresiasi dari masyarakat sebagai peminat dari produk seni tersebut.

Hal itulah yang menjadi pertimbangan saya, perlunya Museum Seni Rupa yang dapat mendukung perkembangan seni Rupa Indonesia, sehingga dapat memenuhi harapan masyarakat tentang peran museum sebagai pusat penelitian dan pendidikan, tempat rekreasi edukatif, pusat kepariwisataan dan pusat informasi sejarah seni rupa<sup>3</sup>.

Tidak Cuma dana, **masyarakatpun masih enggan berkunjung.** Secara statistik pengunjung museum di Indonesia kebanyakan orang asing. Peningkatan apresiasi dan partisipasi masyarakat yang bertujuan agar kehadiran museum mendapat sambutan, dukungan dan penghargaan oleh masyarakat dirasakan perlu dilakukan, sehingga fungsi museum sebagai wadah preservasi, eksepsi, edukasi serta rekreasi dapat terwujud secara optimal. Perlunya peningkatan ini ditinjau dari angka jumlah pengunjung obyek wisata museum di Jakarta yang mengalami penurunan. Menurut data Parpostal DKI Jakarta dalam Angka 2005 diketahui pada tahun 1995 jumlah pengunjung ke obyek wisata museum yang termasuk dalam obyek wisata unggulan di DKI adalah sebanyak 620.522 orang, terus menurun hingga menjadi 420.162 orang pada tahun 1995 (Sumber : Museum Nasional, Museum Fathillah). Dari kondisi ini, khususnya di Jakarta kemudian **muncul suatu usaha untuk meningkatkan daya guna dan hasil guna dari museum.**

Museum di Jakarta diarahkan menjadi salah satu tujuan wisata, bukan sekedar tempat penyimpanan barang-barang antik. Untuk itu, kelak akan ada pula kafe, toko souvenir dan perpustakaan untuk mendukung

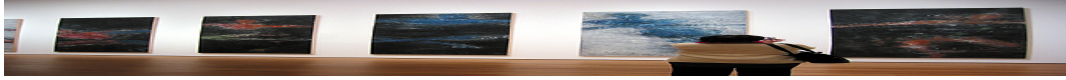


rencana tersebut. Penambahan fasilitas usaha pada bangunan museum merupakan upaya untuk mengantisipasi penurunan jumlah angka kunjungan. Fungsi-fungsi dalam bangunan museum memiliki beberapa kegiatan, hal tersebut memberi kualitas bersahabat dalam suasana kreatif, sehingga jumlah angka kunjungan tidak hanya ramai pada saat-saat tertentu saja, seperti hari libur atau pada saat ada kunjungan dalam bentuk rombongan atau grup, tapi juga ramai-ramai pada waktu-waktu biasa. **Fungsi fasilitas usaha dan fungsi museum** sebagai fasilitas pelestarian disini adalah saling menguntungkan (mutual function), sehingga museum akan memiliki daya guna dan hasil guna yang optimal, terjadi subsidi silang antara kegiatan sosial dengan kegiatan komersial.

### I.1.2. Latar Belakang Tema

**Semakin beragam dan bervariasinya aktifitas yang diwadahi bangunan, semakin ia memiliki kualitas ramah masyarakat.** Kesan ramah yang demikian yang ingin ditampilkan pada Museum Seni Rupa Moderen ini dengan mengoptimalkan fungsi dari museum itu sendiri tanpa mengabaikan fungsi utamanya. Agar kegiatan permuseuman dapat melayani masyarakat dengan baik maka perlu direncanakan suatu wadah bagi kegiatan - kegiatan yang bersifat pelengkap dalam wadah fasilitas pelestarian, sehingga timbul suatu keragaman guna dan aktifitas yang berjalan bersama serta saling menguntungkan.

**Kegunaan serta aktifitas yang lebih pada bangunan museum seni rupa ini memberi arti penting bagi penghidupan suasana bangunan.** Fungsi museum tidak sekedar tempat koleksi benda-benda seni untuk bahan penelitian dan studi tapi lebih untuk suatu penikmatan bagi pengunjung. Kenyataan bahwa museum-museum di Jakarta menjadi sepi pengunjung merupakan hal yang memprihatinkan, mengingat manusia adalah mahluk budaya seakan-akan sudah tidak peduli lagi dengan museum sebagai bangunan budaya.

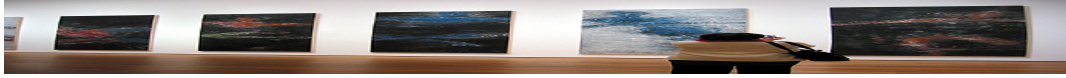


Aktifitas toko-toko souvenir, kafe, serta taman-taman dan plaza museum merupakan kombinasi kegiatan yang memungkinkan aktifitas dalam dan luar bangunan berlangsung dalam suasana kreatif. Kejenuhan pengunjung museum dari hanya melihat-lihat, mempelajari, serta mengagumi benda-benda koleksi dapat dialihkan pada aktifitas lain yang juga merupakan bagian dari fungsi museum, selain itu fungsi pelengkap dari museum dapat juga dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar. Artinya museum tersebut dapat bermanfaat baik bagi mereka yang sengaja berkunjung ataupun yang sekedar melewati museum. Fungsi-fungsi dalam bangunan memiliki sifat saling menguntungkan (*mutual function*), dalam upaya meningkatkan daya guna dan hasil guna museum. **Fungsi-fungsi menjadi optimal** bila **pewadahan** sesuai dengan **kebutuhan**. Hubungan antar kegiatan menjadi perhatian penting sehingga alur aktifitas memiliki kejelasan arah dan batas. Perlunya kejelasan tersebut atas pertimbangan faktor keamanan benda-benda koleksi.

## II.2. Maksud dan Tujuan.

I.2.1. Maksud Perencanaan Museum Seni Rupa Modern, Jakarta adalah :

- Memberikan wadah bagi fasilitas pelestarian seni rupa moderen sebagai kegiatan wisata budaya, yang mampu memenuhi kebutuhan preservasi, eksebisi, edukasi dan rekreasi sehingga menarik minat pengunjung.
- Menyatukan fungsi-fungsi permuseuman agar tercipta keterpaduan guna dan aktifitas yang saling menguntungkan dalam suasana dinamis.
- Menjadikan Museum Seni Rupa Moderen sebagai wadah bagi sumber inspirasi dan riset para seniman dan masyarakat umum.
- Fungsi bangunan museum adalah sebagai sejarah, yaitu sebagai tanda peninggalan/bukti suatu perkembangan seni dan kebudayaan yang berkembang pada masa lampau yang akan ditunjukkan pada masa mendatang



I.2.2. Tujuan Perencanaan Museum Seni Rupa Modern, Jakarta adalah :

- Menciptakan kondisi penataan ruang yang sesuai dengan kebutuhan, ditinjau dari sirkulasi, besaran dan kejelasan batas ruang-ruang menurut kegiatan di dalamnya.
- Menciptakan penampilan bangunan yang mencerminkan museum sebagai bangunan budaya, dimana pelestarian benda-benda seni moderen diwadahi didalamnya.
- Menciptakan daerah publik/*public section* yang aktif sebagai penyatu wadah dari fungsi-fungsi kegiatan yang berbeda.
- Memberikan perawatan benda museum dengan optimal, bertujuan agar benda seni lampau dapat utuh terjaga serta untuk ditunjukkan pada masa depan sehingga fungsi museum(benda seni) sebagai sejarah adalah sebagai acuan untuk melangkah ke depan.

### II.3. Pembatasan Masalah

Perencanaan bangunan Museum Seni Rupa ini dibatasi dengan menggunakan metode merancang dalam arsitektur yang dibatasi dan dibahas berdasarkan dalam 3 aspek, yaitu :

#### 1. Aspek Manusia

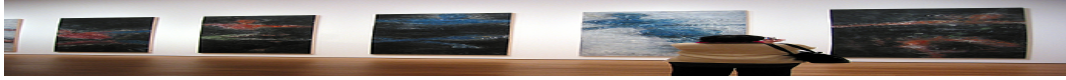
Meliputi data dan informasi disertai dengan pembahasan yang berkaitan aktifitas, kegiatan, persepsi dan daya serap manusia sebagai pelaku.

#### 2. Aspek Lingkungan

Kumpulan data dan informasi mengenai lingkup kawasan tapak yang direncanakan dan peraturan-peraturan maupun kebijaksanaan setempat mengenai rencana pengembangan yang ada.

#### 3. Aspek Bangunan

Meliputi informasi dan pembahasan yang berkaitan dengan bangunan Museum seni Rupa.



#### **II.4. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan dalam laporan ini ditempuh melalui 3 tahap, yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data, melalui beberapa cara :
  - a. Studi Literatur
  - b. Studi Lapangan
  - c. Wawancara
  - d. Studi Banding
2. Tahap Analisa  
Menganalisa proyek dari berbagai aspek yang sesuai dengan data-data dan teori yang sudah diperoleh dengan menggunakan alternatif pemecahan masalah.
3. Tahap Pengembangan Konsep  
Dari beberapa alternatif yang didapat dalam tahapan analisa, kemudian disimpulkan dan dikembangkan dalam konsep yang menjadi acuan dasar dalam tahap perancangan selanjutnya.

#### **II.5. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini mempunyai susunan sebagai berikut :

##### **DESKRIPSI PROYEK**

Penjelasan tentang data tapak, peraturan pemerintah dan fasilitas yang disediakan oleh bangunan.

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi uraian mengenai latar belakang proyek dan pemilihan topik-tema, tujuan dan sasaran, pembatasan masalah, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

##### **BAB II : TINJAUAN UMUM DAN TINJAUAN KHUSUS**

Tinjauan umum berisi kebijaksanaan permuseuman, istilah serta hal-hal umum yang perlu diketahui dalam merencanakan sebuah museum seni rupa dan tinjauan secara umum tentang kota Jakarta dalam kaitannya dengan museum sebai salah satu objek wisata. Tinjauan khusus berisi secara khusus proyaek Museum Seni Rupa di Jakarta berkaitan dengn topik-tema, dalam hal teori



pendukungnya, serta sasaran yang akan dicapai dari topik-tema tersebut.

### BAB III : PERMASALAHAN

Mengungkapkan sekitar permasalahan yang timbul sehubungan dengan perencanaan Museum seni Rupa yang dikaitkan dengan Aspek manusia, Aspek Lingkungan dan Aspek Bangunan.

### BAB IV : ANALISA

Berisi tentang uraian mengenai permasalahan yang timbul dengan metode pembahasan yang meliputi Aspek Manusia, Aspek Lingkungan dan Aspek Bangunan, untuk memperoleh beberapa alternatif pemecahan masalah dan kesimpulan yang merupakan gambaran akan kebutuhan proyek.

### BAB V : KONSEP PERANCANGAN

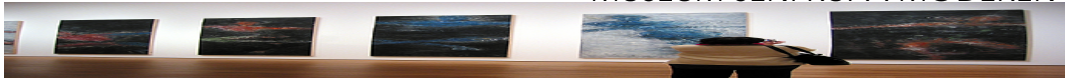
Perumusan kesimpulan dari babrapa alternatif pemecahan masalah yang menjadi titik tolak dan pedoman dalam tahap perancangan selanjutnya.

### DAFTAR RUJUKAN

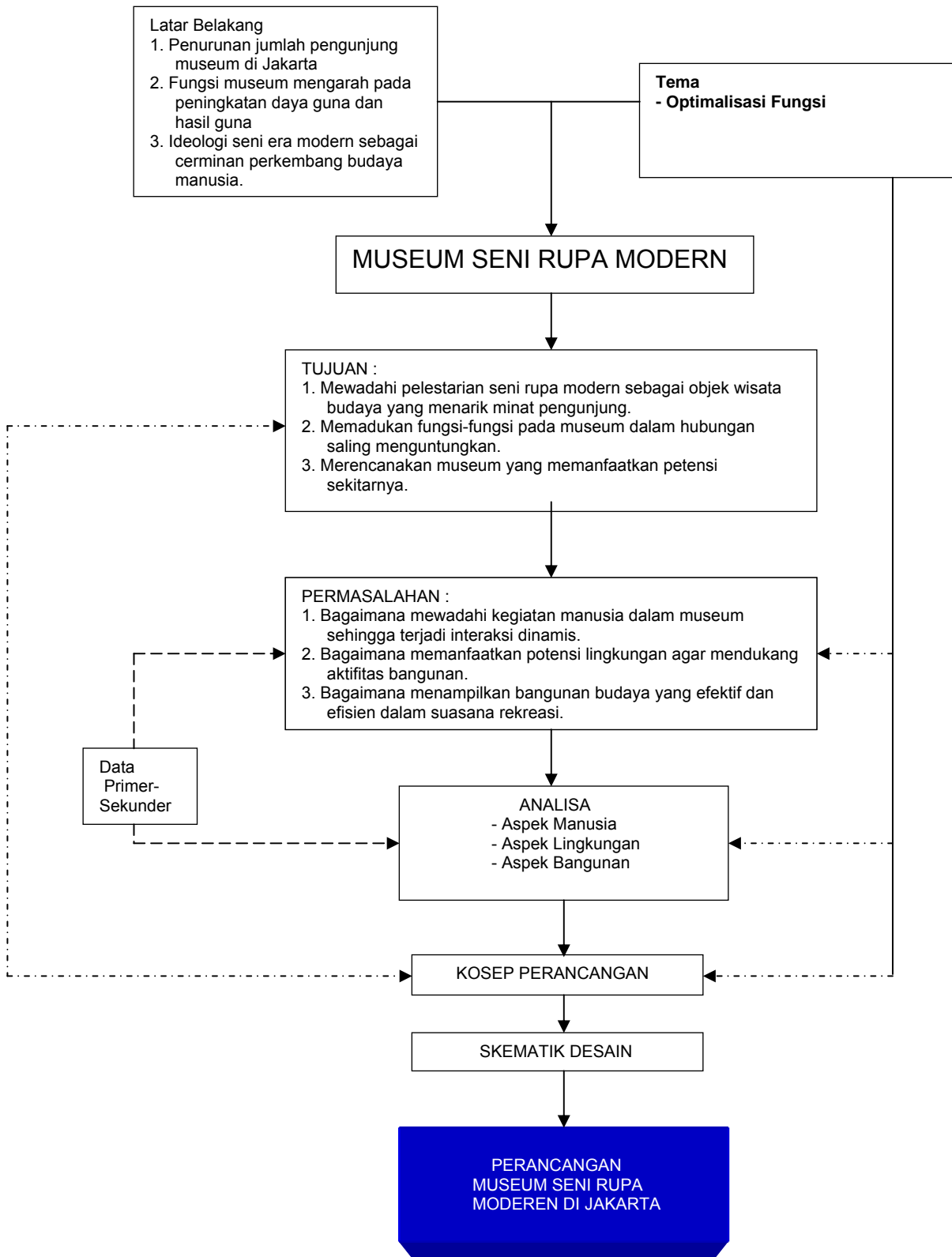
Berisi kepustakaan dan sumber-sumber literatur yang dipergunakan dalam penyusunan karya tulis ini

### LAMPIRAN

Berisi data-data, hasil pengamatan yang dilakukan selama survey dilapangan.



**II.6. Alur Pemikiran**







## BAB II TINJAUAN UMUM

### II. Deskripsi Proyek

I.1. Tema : Optimalisasi Fungsi

I.2. Kasus :

- I.2.1. Nama Proyek : Museum Seni Rupa Modern di Jakarta
- I.2.2. Sifat Proyek : Fiktif
- I.2.3. Pemilik : Swasta
- I.2.4. Lokasi : Jl. Cikini Raya, Jakarta
- I.2.5. Luas Lahan : ± 15.000 M2
- I.2.6. KDB/KLB : 60% / 2,4
- I.2.7. Ketinggian Maksimum : 4 lantai
- I.2.8. Fasilitas Yang Direncanakan :

#### 1. Kegiatan Utama:

- Eksepsi:
- kegiatan pameran tetap
  - kegiatan pameran temporer
  - kegiatan fungsional koleksi

Preservasi dan Konservasi:

- kegiatan penyimpanan koleksi
- kegiatan fungsional preparasi dan konservasi

Edukasi:

- kegiatan pendidikan & pelatihan
- kegiatan edukatif kultural
- kegiatan dokumentasi koleksi
- kegiatan demonstrasi
- kegiatan perpustakaan
- kegiatan katalogisasi koleksi
- kegiatan dokumentasi museum

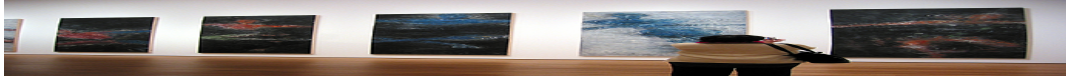


## 2. Kegiatan Penunjang:

- Pengelolaan
- kegiatan ketatausahaan
  - investarisasi koleksi
  - kegiatan pengamanan
  - kegiatan pengadaan sarana dan prasarana bangunan.
  - kegiatan perawatan gedung
  - kegiatan pelayanan pengunjung (umum dan khusus)
  - kegiatan pelayanan kepegawaian.

## 3. Kegiatan Pelengkap:

- Komoditi:
- kegiatan perdagangan souvenir
  - kegiatan perdagangan barang-barang seni
  - kegiatan pelayanan jasa makanan dan minuman
- Rekreasi:
- kegiatan relaksasi (didalam ataupun luar bangunan)



### III. TINJAUAN UMUM

#### II.1. KEBIJAKSANAAN PERMUSEUMAN

Kebijaksanaan permuseuman diatur dalam :

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum<sup>1</sup>.

#### II.2. TINJAUAN TERHADAP PROYEK

##### II.2.1.1. Pengertian Museum

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<sup>2</sup>.

Mula-mula secara etimologi kata museum berasal dari bahasa Yunani Klasik, yaitu *muze* yang berarti kumpulan sembilan Dewi sebagai lambang ilmu dan kesenian<sup>3</sup>.

Definisi museum seperti yang telah dirumuskan oleh ICOM (*International Council of Museums*) suatu badan kerja sama profesional dibidang permuseuman dunia, ialah :

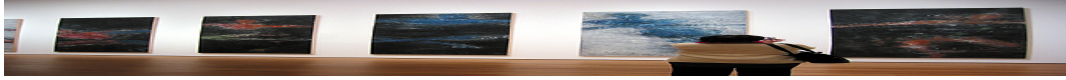
- Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, bukti-bukti material manusia dan lingkungannya<sup>4</sup>.
- Arti Museum dalam buku yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Permuseuman Jakarta 1994/1995, ialah :
  - Setiap badan yang tetap yang tidak mencari keuntungan yang dalam melayani masyarakat terbuka untuk umum dan kegiatan yang meliputi mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkaji, mengkomunikasikan, serta memamerkan bukti material manusia dan lingkungannya untuk kepentingan studi, pendidikan dan rekreasi.

1. Direktorat Permuseuman dan Kebudayaan DEPDIKBUD 1995

2. Kamus Besar Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka

3. Direktori Museum-Museum Indonesia, PN Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta, hal 1

4. Drs. Moh. Amir Sutaarga, Studi Museologia, hal 3



- a. Lembaga konservasi dan balai pameran yang secara tetap diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat .
- b. Monumen dan situs arkeologi, histories dan etnografis.
- c. Lembaga yang memamerkan flora dan fauna.
- d. Suaka alam.
- e. Pusat ilmu<sup>5</sup>.

### II.2.1.2. Sejarah Museum

Sejarah terjadinya sebuah museum dan perkembangannya bermula dari naluri manusia yang alamiah yaitu naluri untuk melakukan pengumpulan (*collecting instinct*), diketahui sejak 85.000 tahun yang lalu, terbukti dari hasil penelitian para arkeolog dalam gua-gua di Eropa. Ditemukan koleksi barang-barang aneh/unik yang merupakan penyajian pertama yang disebut “*Curio Cabinet*”, ini merupakan museum dalam sejarahnya yang pertama.

Pada jaman pertengahan terjadi perkembangan, yang disebut dengan museum adalah koleksi-koleksi pribadi milik para pangeran, para bangsawan, serta para pelindung dan pencipta seni budaya yang kaya raya dan para pencinta ilmu pengetahuan. Museum ini jarang dibuka serta dipamerkan kepada masyarakat, hanya diperlihatkan kepada para sahabat dekat atau orang terpandang lainnya sebagai ajang pretise. Umumnya barang-barang tersebut mereka sumpan dalam “*thropy room*” (ruang khasanah) dan memamerkannya dalam lemari-lemari khusus. Hal ini terjadi sampai akhir tahun 1700an.

Pada abad ke-18 kegiatan pengumpulan ini, telah berkembang untuk penikmat umum, bertujuan untuk memajukan ilmu dan kesenian dengan slogan “untuk kepentingan umum”.

Kemudian pada awal abad ke-20 bentuk peragaan beralih dan dicari bentuk peragaan yang lebih menarik yang dikaitkan dengan kepentingan dunia pendidikan. Dan terus berkembang menjadi pusat dokumentasi, pendidikan dan komunikasi.



Dalam Sejarah museum tadi terjadi perubahan-perubahan yang bersifat perluasan dari fungsi museum. Yang pada mulanya museum hanya berfungsi sebagai gudang barang, tempat dimana disimpan barang-barang warisan budaya yang bernilai luhur dan yang dirasakan patut disimpan, kemudian fungsinya bertambah dengan fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran dan akhirnya fungsi ini diperluas lagi sampai ke fungsi pendidikan secara umum dan untuk kepentingan umum dan masyarakat luas.

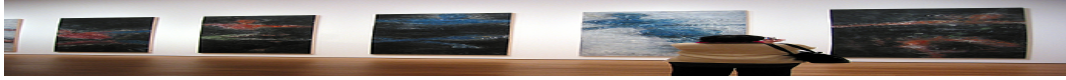
### II.2.1.3. Jenis dan Status Museum

Secara umum, tipologi museum dapat dibagi menjadi:

- a. Museum ilmu hayat (*museums of natural history*),
- b. Museum ilmu dan teknologi (*museum of science and technology*),
- c. Museum arkeologi dan sejarah (*museums of archaeology and history*),
- d. Museum antropologi dan etnografi (*museums of anthropology and ethnography*).
- e. Museum kesenian (*museum of art*)<sup>6</sup>.

Jenis museum ditinjau dari sudut koleksinya, dapat dibagi dalam dua besar, yaitu :

1. Museum Umum, adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
2. Museum Khusus, adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau suatu cabang teknologi<sup>7</sup>.



Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi dalam :

1. Museum pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi menjadi :
  - a. Museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat
  - b. Museum yang dikelola oleh Pemerintah Daerah
2. Museum Swasta, ialah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta.<sup>8</sup>

#### II.2.1.4. Persyaratan Museum<sup>9</sup>

Untuk mendirikan suatu museum yang dituntut persyaratan tertentu, agar museum yang direncanakan dapat berfungsi dengan baik.

##### A. Persyaratan Lokasi Museum

1. Lokasi Museum harus strategis, dalam arti mudah dijangkau oleh umum.
2. Lokasi museum harus sehat. Yang maksud sehat disini :
  - Lokasi yang bukan terletak didaerah industri yang banyak pengotoran udaranya.
  - Bukan daerah yang tanahnya berlumpur atau tanah rawa atau tanah yang berpasir dan elemen-elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain : kelembaman udara setidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan yaitu antara 55 sampai 65 persen.

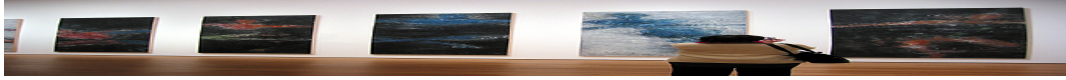
##### B. Persyaratan Bangunan

Syarat-syarat Umum :

1. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut :
  - Fungsi dan aktifitasnya
  - Ketenangan dan keramaian
  - Keamanan
2. Pintu masuk utama (main entrance) adalah untuk pengunjung museum.

8. Ibid, hal 27

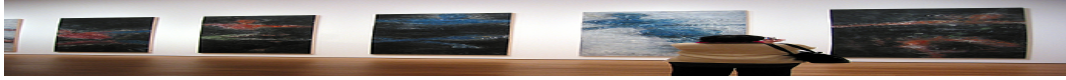
9. Ibid, hal 16-21



3. Pintu masuk khusus (servis entrance) untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
4. Area public/umum, terdiri dari :
  - Bangunan Utama (Pameran Tetap dan Pameran Temporer)
  - Auditorium; Keamanan/Pos Jaga; Gift Shop dan Kafetaria; Tiket Box dan penitipan barang; Lobby/Ruang Istirahat; Toilet; Taman dan Tempat Parkir.
5. Area semi Publik, terdiri dari:
  - Bangunan Administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat)
6. Area Private, terdiri dari :
  - Laboratorium Konservasi
  - Studio Preparasi
  - Penyimpanan dan ruangan studi koleksi.

#### Syarat-syarat Khusus :

1. Bangunan Utama (Pameran Tetap dan Pameran Temporer) harus dapat :
  - Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan;
  - Mudah dicapai dari luar maupun dari dalam;
  - Merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung museum;
  - Sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alamiah (cuaca dan lain-lain) maupun kriminalitas dan pencurian.
2. Bangunan auditorium harus :
  - Mudah dicapai oleh umum;
  - Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, ceramah.
3. Bangunan Khusus, yang terdiri dari : Laboratorium konservasi; Studio preparasi; penyimpanan; dan studio koleksi, harus :



- Terletak pada daerah tenang;
- Mempunyai pintu masuk khusus;
- Memiliki sistem keamanan yang baik (baik terhadap kerusakan, kebakaran, insek dan kriminalitas) yang menyangkut segi konstruksi maupun spesifikasi ruang.

#### 4. Bangunan Administrasi harus :

- Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun terhadap bangunan-bangunan lain.
- Mempunyai pintu masuk khusus.

### C. Persyaratan Koleksi Museum

Yang dimaksud koleksi museum adalah sekumpulan benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan.

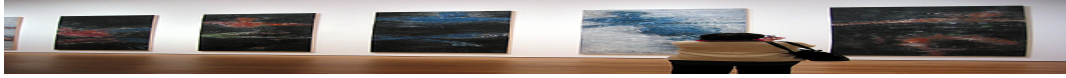
Persyaratan koleksi museum diperlukan untuk mendapatkan keseragaman persyaratan koleksi, baik untuk museum pemerintah ataupun swasta. Koleksi Museum harus :

1. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika);
2. Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya (morfologi), tipenya (tipologi), gayanya (*style*), fungsinya, maknanya, asalnya secara histories dan geografis, genusnya (dalam orde biologi) atau periodenya dalam geologi khususnya untuk benda-benda sejarah dan teknologi;
3. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya (realitas dan existensinya) bagi peneliti ilmiah ;
4. Dapat dijadikan suatu monument atau bakal jadi monument dalam sejarah alam dan budaya;
5. Benda asli (*realica*), replica atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

### D. Persyaratan Peralatan Museum

Yang dimaksud dengan peralatan museum adalah setiap alat atau benda bergerak yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan-





kegiatan administratif dan teknis permuseuman. Peralatan museum secara garis besar dibagi menjadi 2 jenis :

1. Peralatan kantor, adalah setiap alat atau benda bergerak yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan administrative perkantoran museum. Peralatan kantor yang harus dimiliki sebuah museum, seperti: mesin ketik, mesin hitung, mesin stensil, mesin foto copy, komputer, almari, filing kabinet, rak buku, peti besi, cardex, papan tulis, meja kerja, meja tamu, telepon dan alat komunikasi lain serta peralatan kebersihan.
2. Peralatan teknis, adalah setiap jenis alat atau benda bergerak yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan teknis permuseuman.

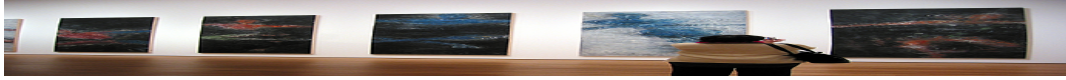
Peralatan teknis meliputi peralatan untuk bidang koleksi antara lain:

- Untuk penelitian koleksi, seperti kamera, *tape recorder*, serta peralatan penelitian lainnya;
- Peralatan konservasi dan preparasi, antara lain peralatan laboratorium konservasi;
- Peralatan untuk bidang bimbingan, antara lain seperti *sound system*, slide proyektor, *overhead* proyektor dan peralatan audio visual lainnya.

#### E. Persyaratan Organisasi dan Ketenagaan

Berdasarkan tugas dan fungsi museum, maka seyogyanya setiap museum mempunyai susunan organisasi sebagai berikut :

1. Pembidangan tata usaha yang meliputi kegiatan museum dalam registrasi, ketertiban/keamanan, kepegawaian dan keuangan;
2. Pembidangan pengelola koleksi yang meliputi kegiatan yang berhubungan dengan pelaksanaan identifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi sesuai dengan jenis museum. Menyusun konsepsi yang berhubungan dengan kegiatan presentasi serta penelitian /pengkajian yang berhubungan dengan kegiatan koleksi dan menyusun tulisan



yang bersifat ilmiah dan populer serta mempersiapkan bahan untuk tabel.

3. Pembidangan pengelola koleksi yang meliputi konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan keadaan kelembaman suhu diruang koleksi dan gudang serta penanganan laboratorium konsevasi;
4. Pembidangan pengelola koleksi yang meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif cultural dan penanganan bengkel preparasi;
5. Pembidangan bimbingan dan publikasi yang meliputi kegiatan bimbingan edukatif kultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah dan populer dan penanganan peralatan audio visual;
6. Pembidangan pengelola perpustakaan yang meliputi kegiatan atau yang berhubungan dengan penanganan kepustakaan referensi.

Setiap pembidangan di atas dipimpin oleh seorang kepala yang bertanggung jawab kepada Kepala Museum. Susunan Organisasi dan Tata Kerja Museum tergantung kepada tingkat kedudukan dan status museum.

#### **II.2.1.5. Pengunjung Museum**

Pengunjung museum dapat dibagi menjadi empat kategori :

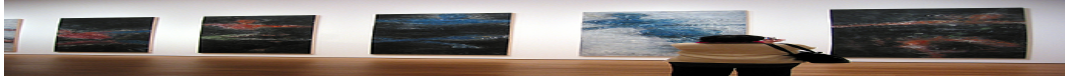
1. Berdasarkan pengetahuannya seperti para kolektor, perancang dan ilmuwan atau siswa yang datang ke museum dengan motivasi jelas dan sudah memiliki latar belakang pengetahuan mengenai ilmu tersebut. Tanpa penjelasan dari siapapun mereka dapat mengapresiasi sendiri peragaan yang ada.
2. Berdasarkan motivasinya, yaitu ada yang memiliki keinginan melihat yang serba indah (estetis), ada yang berkeinginan mencari informasi yang lebih banyak tentang apa yang mereka lihat (intelektual), serta ada yang berkeinginan untuk mendapatkan suasana yang romantis.
3. Berdasarkan cara berkunjungnya, yaitu berkunjung secara pribadi atau berkelompok.



4. Berdasarkan usia pengunjung, yaitu anak-anak, remaja dan dewasa.

*The most relevant visitor-behaviour issues include*<sup>10</sup>; menurut definisi dan deskripsi dari persoalan yang ada pada *Communicatiaon Design Team of Royal Ontario Museum, Toronto, Canada* :

- *ORIENTATION* ; alat dan teknik orientasi merupakan hal penting menamin pengunjung memahami dan mengerti tujuan dan maksud pameran, sehingga mereka merasa nyaman secara fisik dan psikologi.
- *MUSEUM FATIGUE* : perjalanan pengunjung dalam museum akan membawa kelelahan fisik dan mental. Kelelahan museum diketahui merupakan akibt dari beberapa faktor seperti kejenuhan, kehilangn orientasi, kebosanan, ketidaksenangan lain secara fisik.
- *ROUTE SELECTION* ; ada beberapa faktor yang mempengaruhi rus rute pengunjung, contoh; lokasi pintu masuk dan keluar, panjangnya rute.
- *TRAFFIC FLOW* ; arus lalu lintas merupakan salah satu aspek dari sirkulasi yang perlu dipertimbangkan, dalam hal menjamin pengunjung dapat berjalan dengan mudah pada kecepatan mereka masing-masing. Kepadatan pengunjung dalam ruang dapat merubah keefektifan dari komunikasi publik.
- *OBJEK AND GALLERY STATION* ; faktor utama pada kelelahan museum adalah kejenuhan obyek. Akibat dari pengurangan objek perhatian dapat mengontrol luas dengan penyusunan pameran yang memberikan kemungkinan perbedaan terbaik. Dalam hal yang sama dengan kejenuhan galeri, perlu penambahan kontras antara galeri yang berdekatan.
- *RANGE OF MOVEMENT* ; perbandingan dari data pergerakan pengunjung memperlihatkan beberapa variable



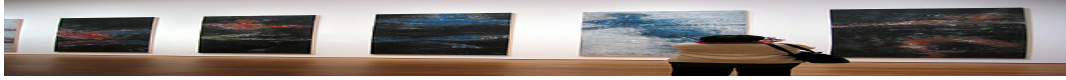
(contoh: warna, pintu masuk dan keluar, dinding) dapat mempengaruhi lusan wadah.

- o *ATTENTION DISATTRACTORS AND ATTRACTOR* ; penataan dan suasana pameran sama pentingnya dengan barang yang dipamerkan itu sendiri. Segala kemungkinan harus dilakukan untuk menghindari konflik antara pameran dengan suasananya dan mempertinggi cara museum berkomunikasi dengan pengunjungnya yang beragam dan sementara.

#### II.2.1.6. Pengelola Museum

Tenaga yang diperlu dipersiapkan dalam mengelola sebuah museum adalah :

1. Kepala Museum, sebaiknya ia seorang yang mempunyai keahlian atau latar belakang pendidikan yang sesuai dengan jenis museum tersebut serta memiliki pengetahuan tentang manajemen.
2. Tenaga Tata Usaha, menangani kegiatan-kegiatan ketatausahaan yang meliputi : surat menyurat, kearsipan, kepegawaian, keuangan, perlengkapan, kebersihan dan pengamanan.
3. Tenaga Konservasi, adalah tenaga ahli bidang perawatan koleksi. Biasanya mempunyai keahlian dibidang ilmu kimia, fisika, biologi dan ilmu pengetahuan bahan. Guna Konservasi adalah mencegah kerusakan koleksi.
4. Tenaga Preparasi, tenaga yang menangani penyajian koleksi, cara pameran. Teknik pameran membutuhkan fantasi, imajinasi, dan ketrampilan teknis serta artistik tertentu.
5. Teknik Bimbingan, tenaga yang menangani hal yang berhubungan dengan fungsi dari museum yaitu sebagai fungsi studi, pendidikan, dan kesenangan. Berhubungan dengan publikasi dan komunikasi publik<sup>11</sup>.



## II.2.2. Pengertian Seni

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusan, keindahan, dsd), kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa)<sup>12</sup>.

Seni adalah intisari ekspresi dari kreatifitas manusia.<sup>13</sup>

Seni adalah eksperesi jiwa manusia yang diwujudkan dalam karya seni (terjadinya kreativitas dalam hal olah imaji dan olah rupa, gerak, suara, cahaya, bau, dan sebagainya, Penciptaan seni terjadi oleh adanya proses cipta, karsa dan rasa).<sup>14</sup>

### II.2.2.1. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.<sup>15</sup>

Seni rupa adalah bidang kerja dan keahlian yang setara dengan bidang keilmuan lainnya yang memiliki aturan dan wilayah otonomi masing-masing. Kerenanya, soal-soal yang menyangkut perkembangan gagasan, pemikiran dan tafsir terhadap karya seni rupa selayaknya mengutamakan pandangan, gagasan, pemikiran dari lingkungan disiplin seni rupa itu sendiri.<sup>16</sup>

### II.2.2.2. Pengertian Seni Rupa Modern

**Hadirnya bingkai pemikiran moderen adalah hasil proses pergulatan pemikiran yang panjang sejak abad ke 16, yang selanjutnya ditandai 3 peristiwa penting : Revolusi industri yang berawal di Inggris dan perkembangan demokrasi di Amerik Serikat. Yang sangat menentukan seni rupa moderen dunia diawal abad 19.** Dalam perkembangannya, seni rupa moderen itu menampakkan diri terutama melalui prinsip-prinsip *avant-garde*(mengutamakan kebebasan individu) yang menandakan pemujaan pada kebebasan individu dan kecurigaan pada standar-standar

12. Kamus Besar Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka

13. Wikipedia Indonesia, Ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia. Bag. Seni

14. I Made Bandem, Seni Dlam Perspektif Kebudayaan



komunal yang dianggap penyebab kemapanan dan penghambat kemajuan. Pengertian Seni rupa moderen adalah perubahan mendasar telah terjadi pada seni rupa modern, dimana seniman giat mencari aturan-aturan baru, keluar dari konvensi estetika lama.<sup>17</sup>

### II.2.2.3. Pembagian Seni

Berdasarkan medianya seni dapat dibagi menjadi<sup>18</sup> :

- A. Seni Suara (dalam waktu) terbagi menjadi 2 :
  1. Vocal
  2. Instrumen
- B. Seni Sastra (dalam tulisan) terbagi menjadi 2 :
  1. Puisi
  2. Cerita
- C. Seni Rupa (dalam ruang) terbagi menjadi 2 :
  1. Seni Murni
  2. Seni Terpakai (kriya dan desain)
- D. Seni Gerak (totalitas dari ketiga dimensi). terbagi menjadi 2 :
  1. Berirama
  2. Tak berirama

### II.2.2.4. Pembagian Seni Rupa

<sup>19</sup>Berdasarkan kategori seni rupa dapat dibagi menjadi 3 :

1. Seni Rupa Murni : seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan, seni keramik, seni film, seni koreografi, seni fotografi.
2. Desain : desain arsitektur, desain grafis, desain interior, desain busana, desain produk.
3. Kriya : kriya tekstil, kriya kayu, kriya keramik, kriya rotan.

Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan keindahan produk.

### II.2.2.2. Periode Seni Modern

Seni modern merupakan suatu gaya pada suatu periode, dimana selama periode tersebut muncul aliran-aliran. Suatu gaya dapat

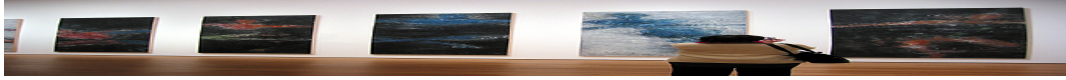
15. Wikipedia Indonesia, Ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia. Bag. Seni Rupa

16. Sautsitorang, Manifest Seni Rupa Indonesia. 21 Feb 2006

17. FortuneCity Web, Seni Rupa Modern

18. Bahan Mata Kuliah Univ. Tri Sakti, Apresiasi Seni dan Kebudayaan

19. Wikipedia Indonesia, Ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia. Bag. Seni Rupa



berkembang selama manusia bereaksi terhadap perubahan-perubahan sosial dan teknologi. Gaya yang baru dapat timbul apabila kerangka pemikiran masyarakat /pandangan hidup dan faktor-faktor budaya yang lahir<sup>20</sup>.

*During the period 1905-14, which saw the birth of the Modern movement, the international situation became increasingly tense<sup>21</sup>.* Seni modern pun lahir akibat terjadinya perubahan-perubahan diberbagai bidang dalam masyarakat.

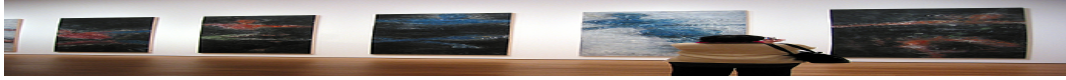
Aliran-aliran yang muncul selama periode modern diantaranya: impresionisme, fauvisme, ekspresionisme, kubisme, futurisme, abstrak, avant garde, kemudian akhir abad 20 muncul post modernism, neo-ekspresionism, minimalis, feminist art.

Hadirnya bingkai pemikiran modern adalah hasil proses pergulatan pemikiran yang panjang sejak abad ke 16, yang selanjutnya ditandai tiga peristiwa penting : Revolusi Perancis, Revolusi Industri yang berawal di Inggris dan perkembangan demokrasi di Amerika Serikat. Yang sangat menentukan terbentuknya seni rupa modern dunia diawal abad 19. Dalam perkembangannya, seni rupa modern itu menampakan diri terutama melalui prinsip-prinsip avant-garde yang menandakan pemujaan pada kebebasan individu dan kecurigaan pada standar-standar komunal yang dianggap penyebab kemapanan dan penghambat kemajuan.

Perubahan mendasar telah terjadi pada seni rupa modern, dimana seniman giat mencari aturan-aturan baru, keluar dari konvensi estetika lama. Ini terlihat pada seniman-seniman Impresionisme, yang menghidupkan kanvasnya dengan nuansa-nuansa cahaya di udara dan dipermukaan benda. Suatu pemikiran yang sejajar dengan perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dengan hadirnya mesin yang mempengaruhi hubungan manusia dengan dunia nyata. Awal abad 20 ditandai dengan dibebaskannya konsep warna dan bentuk. Dalam Fauvisme ruang hanya dilukis dan dibentuk dari warna tanpa kontur, garis pembatas bidang. Kubisme menggambarkan setiap sudut benda, baik yang tampak maupun yang tidak, sedangkan Futurisme mencoba

20. Bahan Mata Kuliah Univ. Tri Sakti, Apresiasi Seni dan Kebudayaan

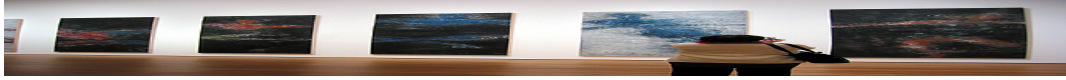
21. Bahan Mata Kuliah Seni dan Desain, Fak. Seni Rupa dan Desain Usakti



menangkap gerak serta kecepatan. Gambaran sekilas dari bingkai pemikiran seni rupa modern ini dapat kita lihat melalui prinsip avant-garde yang mengutamakan kebebasan individu. Maka seni rupa avant-garde, yang selalu ingin tampil dengan hal-hal baru, ukuran-ukuran baru, sangat tidak suka akan ukuran-ukuran umum, bahkan ukuran-ukuran baru yang telah menjadi umum. Ini mencerminkan kesadaran pemikiran modern pada betapa pentingnya kebebasan individual bagi kemajuan.<sup>21</sup>

Seluruh perkembangan sejarah seni rupa modern mencerminkan kecenderungan avant-garde itu. Sehingga didalam perkembangan seni rupa modern, seni rupa tidak lagi untuk melayani siapa-siapa. Seni untuk seni. Maka perubahan-perubahan aliran seni rupa yang terjadi memperlihatkan semangat eksplorasi yang terus menerus meninggalkan ukuran-ukuran yang akhirnya selalu menjadi umum. Namun demikian, kalau kita mencoba mengamati kehadiran prinsip-prinsip modernisme dalam seni rupa Indonesia yang tercermin pada pernyataan-pernyataan pelukis Soedjojono. Pada tahun 1947, ia menyatakan; “Seni lukis harus semerdeka-merdekanya dari segala ikatan moral maupun tradisi untuk bisa hidup subur, segar dan merdeka”. Pandangan ini cukup menjelaskan, pemikiran Soedjojono dan pelukis pada masa awal seni rupa modern Indonesia, mengacu pada paham modernisme. Namun dari pandangan-pandangan Soedjojono pada saat itu tidak satupun yang terlihat memiliki prinsip avantgarde. Ia tidak melakukan eksplorasi, mencari terobosan dengan menentang ketentuan dan ukuran-ukuran umum. Pada hampir semua pernyataan Soedjojono tidak pernah terbayang sebuah semangat universal umat manusia membela kebebasan dan kemerdekaan, atau memburu kemajuan. Kebebasan yang dikemukannya pun bukan kebebasan individual seperti dalam cita-cita modernisme, tapi kebebasan yang seringkali identik dengan kemerdekaan melawan penjajahan. Modernisme lahir di Indonesia melalui cita-cita politik, bukan membongkar dasar-dasar pemikiran lama untuk mencapai cita-cita kemajuan. Maka





tidak aneh bila seni rupa modern Indonesia pada awalnya berbeda sangat jauh dari modernisme dunia.

Dalam perkembangan seni rupa modern Indonesia juga tidak terlihat konfrontasi antara modernisme dan tradisi. Bahkan dalam perjalanan seni rupa modern Indonesia banyak bersentuhan dengan berbagai prinsip estetik tradisional yang juga sama seringnya bersentuhan dengan arus seni rupa modern dunia. Persentuhan ini bersifat artistik, lebih mengacu pada upaya memperkaya bahasa ekspresi daripada kecenderungan menganut dasar pemikiran estetikanya. Maka pengaruh ragam hias pada seni rupa modern Indonesia tak membuat karya-karya yang lahir menjadi karya-karya seni rupa tradisional. Dan, persentuhan dengan ekspresionisme, surealisme, abstrakisme, kubisme, tak membuat karya-karya seni rupa modern Indonesia dengan mudah dimasukkan ke perkembangan seni rupa modern dunia.

### **II.3. TINJAUAN KOTA JAKARTA**

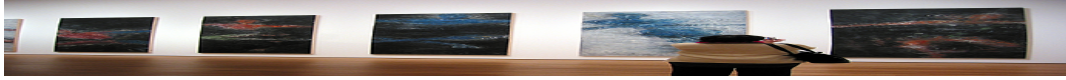
Jakarta, daerah Khusus Ibu kota Jakarta, propinsi terpenting di Nusantara, karena di daerah terdapat penduduknya ini terletak ibu kota Republik Indonesia.

#### **II.3.1. Kondisi Fisik Jakarta**

Propinsi	: Jakarta Raya
Berdiri	: 10 Pebruari 1965
Dasar Hukum	: UU no.1/1965
Ibu Kota	: Jakarta
Luas	: 650,40 km <sup>2</sup> (0,03% luas Indonesia)

Fisiografi : - Daerah khusus ini berada di dataran rendah pantai utara pulau Jawa bagian barat.

- Wilayah bagian selatan relatif merupakan daerah yang lebih berbukit-bukit dibandingkan dengan wilayah bagian utara.



- Wilayah bagian utara Jakarta, sampai sekitar 10 km kearah selatan, memiliki ketinggian maksimum 7 km di atas permukaan laut.

**Iklm** : - Jakarta beriklim panas. Suhu udara rata-rata 31,7°C pada siang hari, sedangkan pada malam hari suhu udara rata-rata mencapai 23,9°C. Perbedaan suhu udara rata-rata antara musim hujan dan musim kemarau tidak mencolok. Curah hujan di daerah metropolitan sangat besar.

**Penduduk** : Jakarta adalah kota terbesar dan terdapat penduduknya di Indonesia, dihuni oleh berbagai bangsa dan suku bangsa yang datang dari berbagai pelosok Nusantara maupun dari luar negeri. Kebhinekatunggalikaan bangsa Indonesia tercermin dikota ini dari keanekaragaman suku bangsa dan seni budayanya.

**Seni Budaya:** Kesenian Jakarta terkenal dengan nama kesenian Betawi. Seni budaya Betawi bervariasi dengan seni budaya daerah yang lainnya, sebab seak dulu Jakarta banyak didatangi oleh berbagai suku bangsa baik yang datang dari seluruh penjuru tanah air maupun dari negara-negara lain. Masyarakat pendatang membawa kebudayaannya masing-masing.

**Pendidikan** : Sebagai ibu kota Negara Republik Indonesia, Jakarta merupakan pusat pendidikan yang sangat penting. Sektor pendidikan di kota ini mengalami peningkatan yang sangat mencolok. Banyak generasi penerus dari seluruh penjuru tanah air datang ke Jakarta untuk melanjutkan pendidikan serta untuk mencapai cita-citanya.

**Pemerintahan:** Jakarta adalah tempat kedudukan pusat pemerintahan Negara Republik Indonesia, juga tempat kedudukan pimpinan negara, lembaga tinggi dan tertinggi negara, badan-badan pemerintahan serta badan perwakilan luar negeri. Selain itu kota ini pun menjadi pusat pendidikan dan



kebudayaan, industri dan perdagangan, serta pertahanan dan keamanan.

**Perindustrian** : Pulo Gadung ditetapkan sebagai wilayah industri, sekitar 200 pabrik beroperasi di kawasan ini. Selain itu terdapat pula kawasan industri lain di Cakung, Dann Mogot, Gandaria, Sunter, Pluit, Ancol dan kawasan industri Marunda.

**Komunikasi** : Jakarta yang merupakan kota metropolitan, dan menjadi pusat segala kegiatan antara lain bidang bisnis dan hubungan kenegaraan, memerlukan alat komunikasi yang cepat dan efisien.

**Perhubungan** : Jakarta memiliki sarana perhubungan darat, laut dan udara. Sarana perhubungan darat dilakukan melalui jalan raya dan kereta api. Untuk menghindari kemacetan lalu lintas, pemerintahan membangun jalan layang, jalan tol dan jembatan layang.

Dalam usaha meningkatkan ketertiban lalu lintas dan memudahkan pengunjung mendapatkan pelayanan bis, di kota ini dibangun banyak terminal bis, disamping itu pelayanan darat melalui jalur kereta api.

**Pariwisata** : Selain menjadi pusat pemerintahan, pusat industri, pusat perdagangan, pusat perhubungan dan pusat perhubungan dan pusat kebudayaan di Indonesia, Jakarta juga merupakan salah satu tujuan wisata dan sekaligus menjadi kota kebanggaan bagi seluruh rakyat Indonesia. Objek-objek wisatanya bervariasi, termasuk museum sebagai wisata khusus.

### **II.3.2. Museum di Jakarta sebagai Tujuan Wisata**

Museum termasuk pada objek wisata khusus. Objek yang dilihat ditempat wisata khusus selain untuk mencari kesenangan atau rekreasi bagi pengunjungnya juga untuk studi dan pendidikan bagi pengunjung yang berminat<sup>22</sup>. Objek dan daya tarik wisata termasuk diantaranya usaha pariwisata, yang terdiri dari :



- Wisata Alam
- Wisata Budaya
- Wisata Minat Khusus

Di wilayah DKI Jakarta sampai dengan tahun 2005 jenis objek dan wisata budaya meliputi:

- Taman Rekreasi
- Museum
- Kesenian Tradisional

Dari 8 objek wisata unggulan di DKI Jakarta 3 diantaranya adalah museum ; Museum Nasional, Museum Satri Mandala, Museum Sejarah Jakarta. Angka kunjungan pada tiga museum tersebut mengalami penurunan. Total pengunjung pada tahun 1992 sebanyak 420.522 orang, terus menurun hingga menjadi 219.162 orang pada Juni tahun 1995.

Anggapan orang awam pada umumnya mengenal museum sebagai bangunan tua tempat penyimpanan benda-benda kuno, berdebu dan kurang bernilai. Anggapan tersebut adalah sah adanya, karena memang minimnya informasi tentang museum yang sampai kepada mereka. Maka pemahaman mengenal konsep, fungsi dan jenis dari pada museum sangat penting sebagai langkah awal mengetahui tentang museum.

Museum di Jakarta diarahkan menjadi salah satu tujuan wisata, bukan sekedar tempat menyimpan barang-barang antik. Untuk itu kelak akan ada pula kafe, toko-toko souvenir, perpustakaan, bahkan hasil karya seni dapat langsung nikmati, dari cara hingga membuat dapat hingga proses penjualan untuk mendukung museum menjadi sesuatu tujuan wisata yang menarik<sup>23</sup>.

Peningkatan kualitas museum sebagai objek wisata khusus masih harus ditingkatkan. Strategi publikasi dan produk museum perlu mendapat perhatian serius. Fasilitas pelestarian tersebut perlu pewardahan yang memungkinkan fungsinya dapat terselenggara dengan optimal.



### BAB III TINJAUAN KHUSUS

#### III.1. TINJAUAN TERHADAP WILAYAH PENGEMBANG PUSAT

“Jakarta” untuk tahun 1985-2005 menetapkan adanya 9 wilayah pembangunan atau Wilayah Pengembang (WP). Pembagian perwilayahan pembangunan itu sesuai dengan Peraturan Mendagri No.9 tahun 1982 tentang Pedoman Penyusunan Perencanaan dan Pengendalian Pembangunan termasuk menyangkut Perwilayahan Pembangunan.

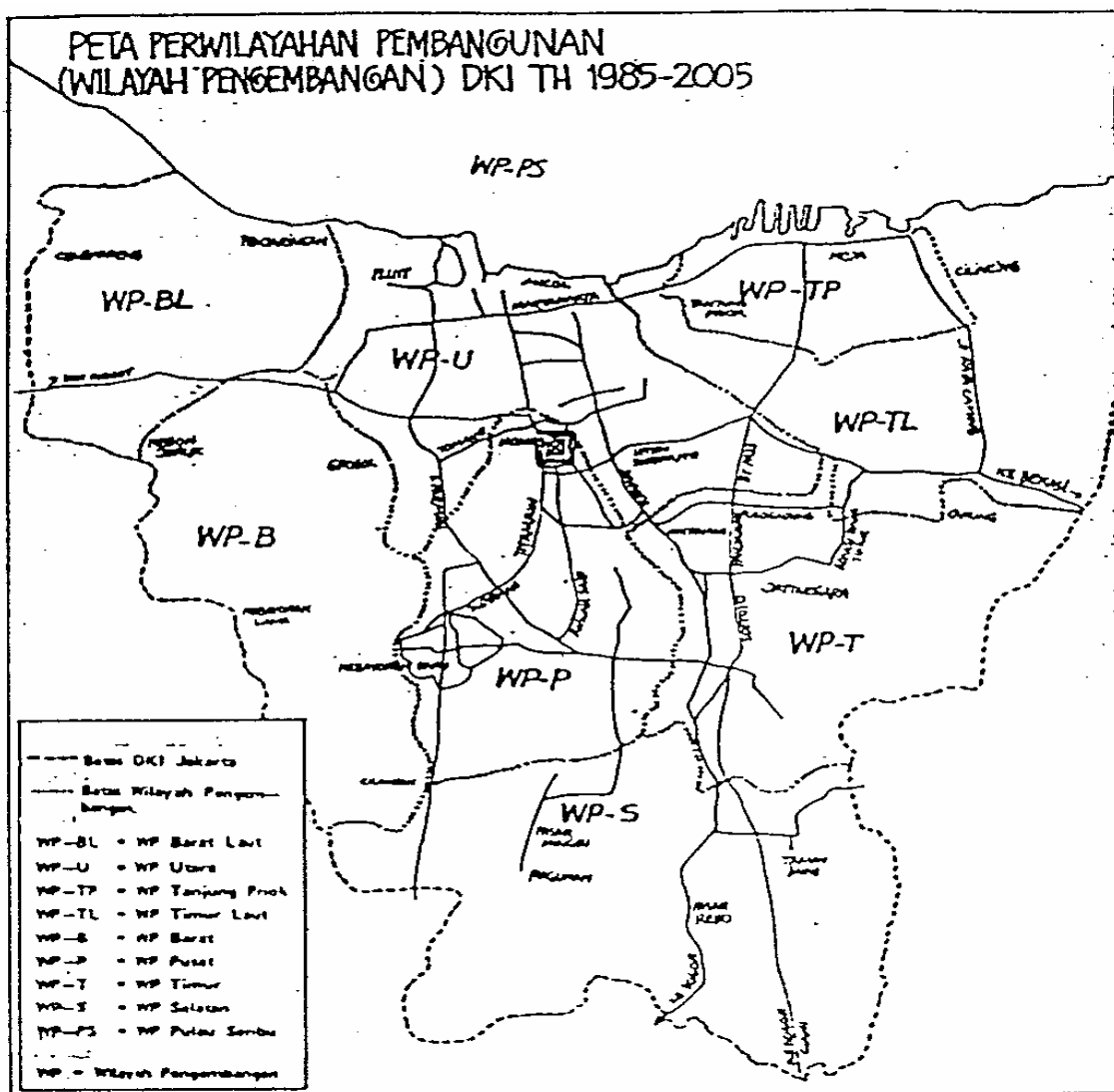
Untuk mendirikan sebuah museum yang baik salah satu persyaratan yang diperhatikan adalah lokasi. Uraian singkat terhadap 9 WP<sup>1</sup> berkaitan dengan syarat lokasi museum :

1. WP Barat Laut : meliputi sebagian wilayah Jakarta Utara dan Jakarta Barat. Wilayah ini merupakan wilayah rawan banjir.
2. WP Utara : meliputi bagian Jakarta Utara sebagian Jakarta Pusat dan sebagian Jakarta Timur, Jaringan lalu lintas di wilayah ini masih sangat kurang.
3. WP Tanjung Priok : meliputi sebagian dari wilayah Jakarta Utara, merupakan wilayah penunjang pelabuhan Tanjung Priok peka terhadap genangan banjir, kondisi tanah buruk dan tanah asin.
4. WP Timut Laut : meliputi sebagian wilayah Jakarta Utara dan sebagian wilayah Jakarta Timur. Sebagian besar wilayah ini masih berupa rawa dan sawah tadah huan dan teknis, relatif kurang berkembang.
5. WP Barat : meliputi sebagian wilayah Jakarta Barat dan sebagian wilayah Jakarta Selatan. Belum cukup tersedia prasarana jalan, arah pengembangan cocok bagi pengembangan pemukiman.
6. **WP Pusat** ; meliputi sebagian wilayah Jakarta Pusat dan sebagian wilayah Jakarta Selatan. Lingkungannya bagus, prasarana memuaskan, dan mempunyai potensi pengembangan yang cukup besar. **Merupakan pusat pemerintahan, perdagangan, perkantoran dan seni budaya.**



7. WP Timur : meliputi sebagian wilayah Jakarta Timur. Sama halnya dengan barat ditujukan untuk pengembangan wilayah permukiman.
8. WP Selatan : meliputi sebagian wilayah Jakarta Selatan dan sebagian wilayah Jakarta Timur. Merupakan daerah peresapan air, dilakukan pengendalian terhadap penggunaan ruang buka hijau.
9. WP Pulau Seribu : meliputi kecamatan pulau Seribu, pengembang wilayah diarahkan pada pariwisata perikanan dan industri perkapalan.

Dari 9 WP, WP Pusat merupakan wilayah yang paling sesuai bagi lokasi museum. Wilayah ini terdiri dari kecamatan Menteng, Setia Budi, Kebayoran Baru, sebagian Pasar Minggu, Tebet, Gambur dan sebagian Cilandak. Luas ±7.736 Ha. Kepadatan penduduk ± 180 orang/Ha.





## **III.2. TINJAUAN TERHADAP MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK, JAKARTA**

### **III.2.1. Fisik Bangunan**

Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta terletak di Jl. Taman Fatahilah No.2 Jakarta Kota. Menempati sebuah gedung dengan luas 2.430 m<sup>2</sup> dan luas lahan 8.875 m<sup>2</sup>, bekas gedung Read van Justitie (Dewan Kehakiman). Yang berdiri sejak 21 Januari 1870. Diresmikan sebagai Balai Seni Rupa Jakarta pada tanggal 20 Agustus 1976 oleh Presiden Soeharto yang kini menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik. Bangunan ini menempati daerah lingkungan pemugaran, dengan kelas pemugaran A (bangunan bersejarah atau bangunan yang sangat baik nilai arsitekturnya tidak boleh berubah).

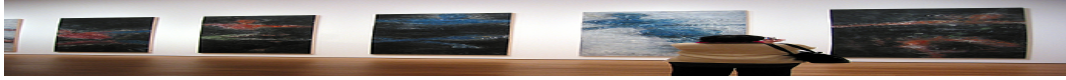
### **III.2.2. Koleksi**

Koleksi yang dimiliki museum terdiri dari seni lukis mulai dari kurun waktu 1800-an hingga kini dan seni patung baik yang abstrak maupun realis dari masa ke masa. Koleksi keramik menampilkan berbagai keramik baik dari dalam maupun dari luar negeri. Benda-benda koleksi tidak memiliki batasan periodeisasi.

### **III.2.3. Fasilitas Yang Ada**

Fasilitas yang ada pada museum ini meliputi :

- Ruang pameran tetap
- Ruang pameran temporer + Ruang pembuatan Karya Seni Rupa
- Ruang administrasi
- Ruang kuratorial
- Ruang bimbingan edukasi
- Ruang preparasi dan ruang foto studio
- Perpustakaan, yang hanya sebagai pelengkap.



### III.2.4. Pendanaan

Dalam bidang pendanaan untuk Museum Seni Rupa dan keramik ini bersasl dari anggaran pemerintah Daerah DKI Jakarta, yaitu Dinas Museum dan Sejarah. Dana yang diperoleh berupa biaya untuk perawatan gedung dan kebersihan, yang diterima secara rutin setiap bulan dalam jumlah yang sangat terbatas.

### III.2.5. Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta sebagai Bangunan Cagar Budaya

Yang dimaksud dengan cagar budaya :

- a. Benda buatan manusia yang bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun, serta dianggap mempunyai nilai yang penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.
- b. Benda lama yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah.

Dengan mengacu pada keputusan tersebut, maka perlindungan dan pemeliharannya harus dapat mempertahankan nilai sejarah dan keaslian bentuk.

### KESIMPULAN :

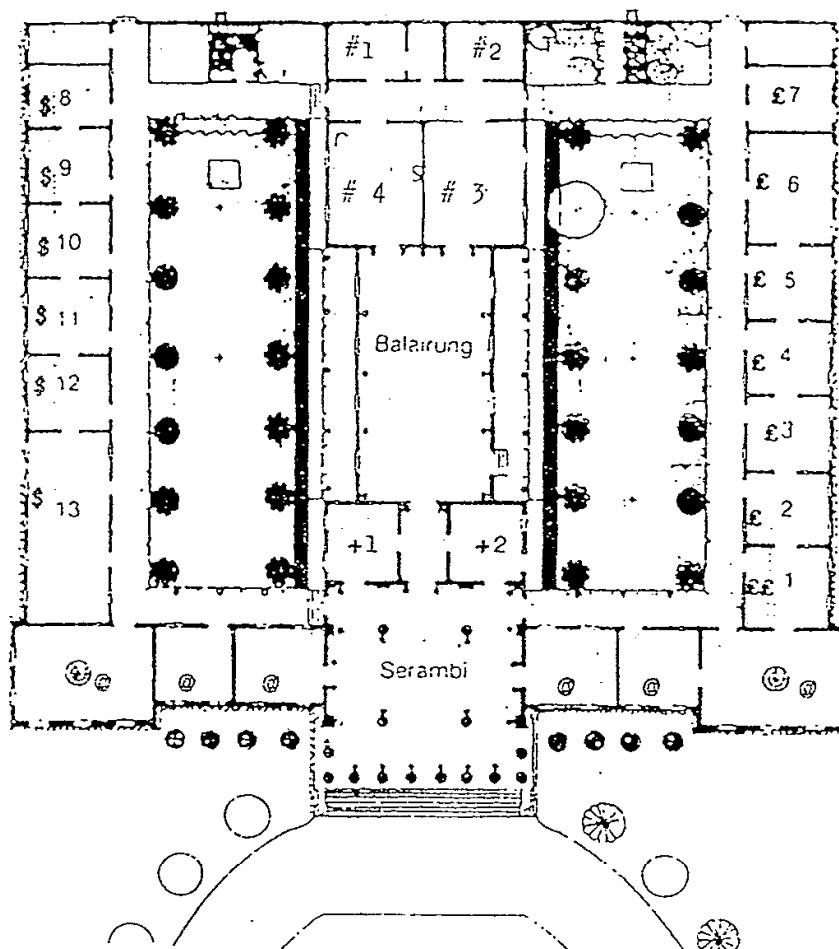
Melihat kondisi bangunan secara fisik, serta mengacu pada point diatas, maka tidak ada kemungkinan untuk mengadakan **perubahan** pada bangunan, **penambahan** pun **terbatas** dilihat dari luas lahan yang ada. **Koleksi seni rupa**-nya sendiri **terbatas pada seni lukis dan patung ditambah dengan koleksi keramik**, secara penyajian **tidak ada periodeisasi** yang memungkinkan pameran benda ke benda dapat di satu kesatuan yang harmonis, komunikatif, informative dan edukatif bagi pengunjung. Dan lihat dari fasilitas yang ada sekarang masih dirasa **kurang optimal sebagai fungsi museum**, salah satunya fungsi rekreasi (ada keterbatasan rruang dan lahan).





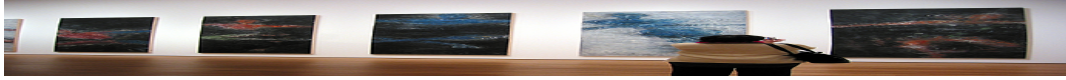
Hingga dirasa perlu pewadahan baru bagi disiplin ilmu seni rupa, khususnya yang menandai periode modern dimana adeologi-ideologi baru muncul. Wadah yang berhubungan dengan kegiatan mengumpulkan, merawat, dan memamerkan, sebagai bahan pendidikan, penelitian dan kesenangan bagi masyarakat dalam bentuk yang mudah dimengerti sehingga meningkatkan penghayatan terhadap warisan budaya.

DENAH BANGUNAN



KEJERANGAN :

- +1 = ruang TU - diperuntukan ruang pameran lukisan
- +2 = ruang Kepala Museum - diperuntukan ruang pameran lukisan
- ⊙ = ruang pameran keramik
- £1-£7 = ruang pameran terakota Majapahit (sekarang ruang pameran lukisan)
- \$8-\$13 = ruang pameran lukisan
- #1 = ruang Seksi Pameran dan Seksi Konservasi
- #2 = ruang Kepala Museum Seni Rupa
- #3 = ruang TU, Seksi Edukasi dan Seksi Koleksi
- #4 = ruang Gudang konservasi



### III.3.PENGERTIAN MUSEM SENI RUPA MODERN DI JAKARTA

#### SENI RUPA

adalah bidang kerja dan keahlian yang setara dengan bidang keilmuan lainnya yang memiliki aturan dan wilayah otonomi masing-masing

#### MODEREN

Terbaru; mutakhir, sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntunan jaman. Ciri-ciri modern : rasional, efektif dan efisien, dapat menerima perubahan, serta berpikir masa depan<sup>2</sup>.

#### JAKARTA

Adalah salah satu propinsi di Nusantara, ibu kota Republik Indonesia. Kota pusat pemerintahan, di sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa, sebelah timur berbatasan dengan provinsi Jawa Barat, sebelah selatan dan masing-masing dengan kabupaten Bekasi, bogor dan Tangerang. Luas 650,40 km<sup>2</sup>. posisi 06° LS dan 106 ° BT<sup>3</sup>.

#### MUSEUM SENI RUPA MODERN DI JAKARTA

**Adalah suatu wadah guna mengkoleksi dan memamerkan karya-karya seni rupa yang dihasilkan pada suatu masa yaitu era moderen, untuk kepentingan studi, pendidikan dan kesenangan bagi masyarakat, yang berada di Jakarta.**

#### III.3.1. Pembatasan Koleksi

Objek Koleksi Seni Rupa Moderen :

- Seni Lukis dan Grafis (diawali dengan aliran *impresionis* s.d *new spirit*).
- Seni Patung dan Keramik (mengikuti aliran lukisan)
- Seni Terpakai (seperti perabot dan perhiasan)
- Produk seni rupa yang dianggap produk seni rupa moderen

2. Ibid

3. Ensiklopedia, Indonesia, Jakarta, hal 108



Asal barang koleksi :

- Dalam Negeri

Syarat benda koleksi :

- Mewakili masa gaya yang khas (modern) sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun.
- Mendukung pendidikan seni rupa atas dasar periode modern,
- Membanggakan bangsa Indonesia.

### III.3.2. Faktor Penyajian

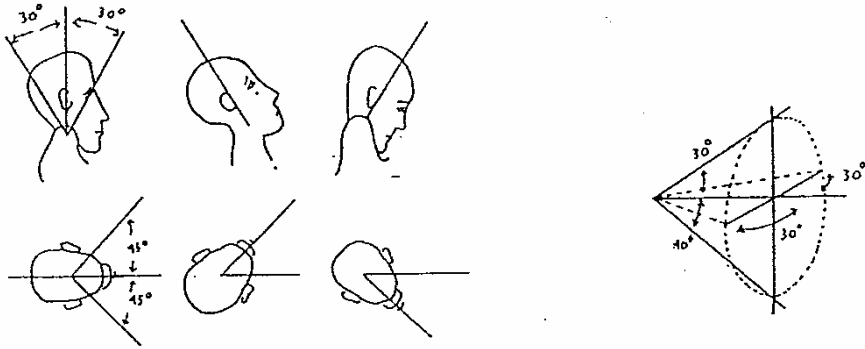
Standart teknik penyajian meliputi :

1. Ukuran Vitrin dan Panil, untuk benda-benda kecil (keramik, perhiasan, benda seni terpakai lainnya)
  - Tinggi rendahnya disesuaikan deng tinggi rata-rata manusia Indonesia.

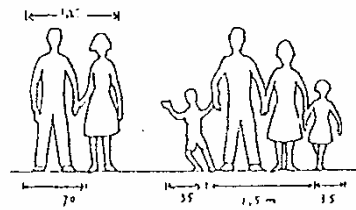
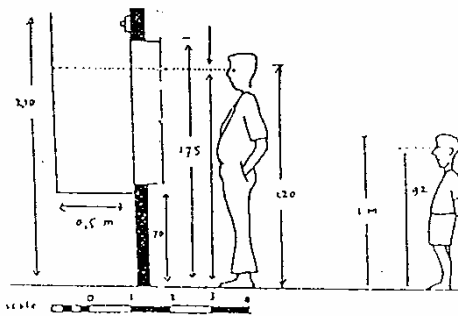
	Tinggi Rata-Rata	Pandangan Mata
P r i a	165 cm	160 cm
W a n i t a	155 cm	150 cm
A n a k – a n a k	115 cm	100 cm

- Disesuaikan dengan kemampuan gerak anatomi lehaer manusia sekitar 30° ke atas, 40° ke bawah dan kesamping.
- Memperhitungkan ruangan dan bentuk bangunan diman vitrin akan diletakkan.
- Bentiknya bagus, kuat dan kokoh.

Maka tinggi vitrin seluruhnya sekitar 210 cm, dengan alas terendah 65-70 cm dan tebal 50 cm. 1m2 untuk ruang lemari cabinet



*Dalam Setup Penataan Kemampuan Fisik Pengunjung Harus diperhatikan*



*Ukuran Bentuk Wanita dan Pria yang Ideal serta Lebar Gang antara Wanita yang Baik*

## 2. Kebutuhan Ruang Untuk Lukisan dan Seni Grafis

- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan 3-5 m<sup>2</sup> luas dinding.
- Sudut pandang mata manusia biasanya 54° dan 27° dari ketinggian mata, artinya tinggi gantungan lukisan 4.90 di atas ketinggian mata dan kira-kira 0.70 di bawahnya.

## 3. Kebutuhan Ruang untuk Patung

- Ruang yang dibutuhkan untuk patung 6-10 m<sup>2</sup> luas lantai.
- Ukuran wadah bagi patung-patung yang diletakkan di dalam lemari atau diatas meja display, kira-kira berukuran dalam 0.80 dan tinggi 1.60.



### III.4. TINJAUAN TEMA

Tema :Optimalisasi Fungsi

#### III.4.1. Pengertian Tema

##### III.4.1.1. Pengertian Tema

Tema : Optimalisasi Fungsi

Pengertian Optimalisasi<sup>9</sup> :

- Optimalisasi asal kata dari optimal yang berarti terbaik; tertinggi; paling menguntungkan.
- Optimalisasi berarti pengoptimalan, yaitu proses, cara, perbuatan mengoptimalkan. Proses, cara, perbuatan menjadikan lebih baik, menjadi lebih tinggi.

Pengertian fungsi :

- Kegunaan suatu hal<sup>10</sup>.
- Sangat Umum, suatu fungsi adalah tindakan karakteristik atas sesuatu hal. Jadi fungsi dari bangunan atau komponen-komponenya adalah cara bangunan-bangunan memainkan peran atau beroperasi.

Jadi pengertian dari **optimalisasi fungsi adalah suatu perbuatan untuk menjadikan kegunaan/cara bangunan beroperasi menjadi lebih baik.**

#### KAREKTERISTIK FUNGSI<sup>12</sup>

- Fungsi dan proses.  
Berpikir dari segi fungsi berarti berfikir menurut proses, sehingga bangunan dirancang berdasarkan pertimbangan atas kegiatan yang terjadi didalamnya dengan komponen-komponen tertentu serta berhubungan timbale balik dengan lingkungan, baik alam maupun buatan sekelilingnya. Pendekatan tersebut akan meliputi bangunan sebagai suatu keseluruhan.

9. Kamus Besar Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka

10. Ibid

11. Handler, Benjamin., Pendekatan Sistem Arsitektur, Fungsi dan Sistem dalam Arsitektur;terjemahan intermata, hal 15-20

12. Handler, Benjamin., Pendekatan Sistem Arsitektur, Fungsi dan Sistem dalam Arsitektur;terjemahan intermata, hal 15-20



- Fungsi adalah Maksud  
Memandang pada sesuatu dari segi fungsi adalah memandangnya dari segi tujuan (end) terhadap mana tujuan tersebut diarahkan. Karena fungsi adalah suatu proses, maka proses diarahkan untuk menjelaskan maksud suatu bangunan didirikan.
- Fungsi dan keseluruhan.  
Keseluruhan suatu fungsi terletak di dalam proses. Bangunan adalah suatu keseluruhan yang fungsional meliputi keberadaan, operasional dan tujuan didirikannya bangunan tersebut.
- Fungsi dan perilaku.  
Memandang pada sesuatu dari segi fungsional adalah memandang pada caranya berperilaku. Dari bangunan harus terlihat bagaimana bangunan itu berperilaku atau berfungsi.
- Fungsi adalah pertalian.  
Suatu fungsi baik itu suatu proses ataupun suatu rangkaian kejadian merupakan suatu yang kompleks. Terjadi suatu jalinan atau pertalian yang tersusun dari komponen-komponen yang akan membentuk bangunan.
- Fungsi dan keperluan.  
Untuk suatu fungsi agar beroperasi menurut caranya, fungsi harus memiliki beberapa atribut, kualitas dan karakteristik tertentu, dan hal-hal itu harus dipertalikan menurut suatu cara tertentu. Keperluan untuk pertalian adalah pada wujud fungsi. Apa yang diberikan pada elemen keperluan kepada perhubungan-perhubungan keterpaduan timbal balik adalah maksud-maksud untuk mana bangunan dirancang.

### III.4.2. Teori Pendukung Tema

Sejak jaman Vitruvius tujuan-tujuan arsitektur dinyatakan dalam :

1. *Firmness*/kemantapan (kuat/kokoh berhubungan dengan konstruksi),
2. *Delight*/kesenangan (indah yang dihubungkan dengan bentuk)
3. *Commodity*/keperluan (fungsi)



Dalam arsitektur moderen fungsi berkembang sesuai dengan kebutuhan sosial dan teknologi. Fungsi baru butuh suatu ekspresi baru, bentuk baru. Dalam arsitektur moderen terdapat empat kategori yang penting dalam merancang bangunan :

- a. Fungsi
- b. Bentuk
- c. Struktur
- d. Ruang

**Secara objektif pengertian umum fungsionalisme sebagai salah satu aspek arsitektur modern adalah tujuan di buatnya suatu bangunan, dimana hal yang tidak berguna tidak dibuat.** Namun merujuk pada pernyataan Sulvian mengenai postulatnya, jangan sampai fungsi bangunan mengabaikan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat, karena dalam fungsi tadi ada keperluan psikologis dan estetis.

A. Fungsi dalam Arsitektur ;

#### **Louis Sullivan**

...that the life is recognizable in its expression, that form ever follows to function.

#### **Nikolaus Pevsner<sup>14</sup>**

“Architecture and design for the masses must be functional, in the sense that they must be acceptable to all and that their well-function is the primaty necessity”.

#### **Bruno Taut<sup>15</sup>**

Syarat utama dari bangunan adalah : bangunan mencapai kegunaan yang semaksimal mungkin, materi dan system bangunan yang digunakan ditempatkan sesudah syarat utama tersebut.



### Oscar Niemeyer<sup>16</sup>

Dasar perencanaanya selalu dipengaruhi oleh penyesuaian terhadap keadaan alam dan lingkungan, penguasaan secara fungsional, kematangan dan ketetapan dalam pengolahan serta pemilihan bentuk, bahan dan struktur, selain pengungkapan yang khas dari arsitektur Brazilia tempat asalnya.

### B. Keragaman dalam Fungsi

Fungsi menandakan suatu yang aktif lebih dari yang pasif atau tidak dapat dipisahkan dengan kualitas dari suatu hal. **Dalam arsitektur fungsi menunjukkan ide dari aksi dan guna bangunan.**

*Towns and cities are made than just colletion of building criss-crossed by roads and augmemented by the occasional park. They are essentially for and about people. They accommodate their activities. The more well used and varied they are, the more they are likely to have the quality of people friendliness. (james Boswell)<sup>17</sup>.*

Mengacu pada perkataan Aldo Van Eyck mengenal perbedaan bangunan dan permukiman adalah skala : *A building is a small city; a city is a large building<sup>18</sup>*. Maka jika kota dianalogikan sebagai suatu bangunan, menurut Boswell, ia akan memiliki kualitas bersahabat dengan penggunaannya, jika betul-betul mengakomodasikan kegiatan mereka. Semakin lebih kegunaan di dalamnya dan semakin berfariasi fungsi yang mewadahnya maka semakin ia memiliki kualitas tersebut.

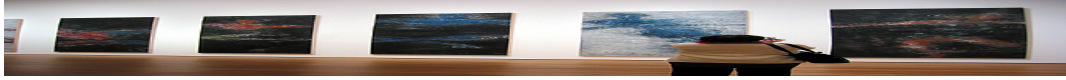
Adanya fungsi yang saling berkaitan dan serbaguna dikonsepsikan Jenks dalam multivalent. Empat kualitas *multivalent* : *creation, amount, linkage, modify*. Teori multivalent diterapkan salah satunya oleh Le Corbusier. Cobusier memperlihatkan gabungan imainatif, pada proyek *Unite D'Habitation*. Unite-nya merupakan skema dari kota besar. Otonomi dan pemenuhan kebutuhan sendiri pada *Unite* tersebut merupakan hal nyata. *Unite* memperlihatkan bagian-bagian yang direncanakan.

16.Ibid, hal 13

17. Making People Frindly Town, Mixing Uses and Activities, hal 27

18.C. Snyder, Introdtion to Architecture, hal 8





Abad 21 adalah abad kehidupan. Menurut Kerokawa “In the age of life, it is the very prulality of life that possesses rich worth. It is rising interest in the environtment and the new importance given to ecology at preserving diversity of life”.Kehidupan adalah kreasi dari arti keragaman<sup>20</sup>.

### **KESIMPULAN :**

Optimalisasi fungsi museum dengan cara meragamkan fungsi di dalamnya adalah usaha mencapai kualitas bangunan yang akrab, dalam suasana yang dinamis.

Museum Seni Rupa Moderen di Jakarta ini direncanakan untuk mewedahi fungsi-fungsi :

- Preservasi
- Eksebisi
- Edukasi
- Rekreasi serta Komoditi

### **III.5. SUDI BANDING**

#### *NEUE STAATGALERIE, STUTTGART, GERMANY*

#### **James Striling and Michael Wilford**

Contoh yang baik memiliki pengaruh besar kearah perubahan sikap bangunan museum.

Museum ini dilengkapi dengan berbagi fasilitas seperti auditorium, ruang serbaguna dan juga restoran-restoran yang merupakan fasilitas sosial dan komersial yang akan kita jumpai pada setiap bangunan museum moderen yang akan menunjang kegiatan utama pameran<sup>21</sup>.

Penataan sirkulasi pada museum ini pada ruang pamer adalah secara linear gestalt dengan orientasi pad rotunda sebagai pusat orientasi dan juga dimanfaatkan sebagai tempat pameran temporer.

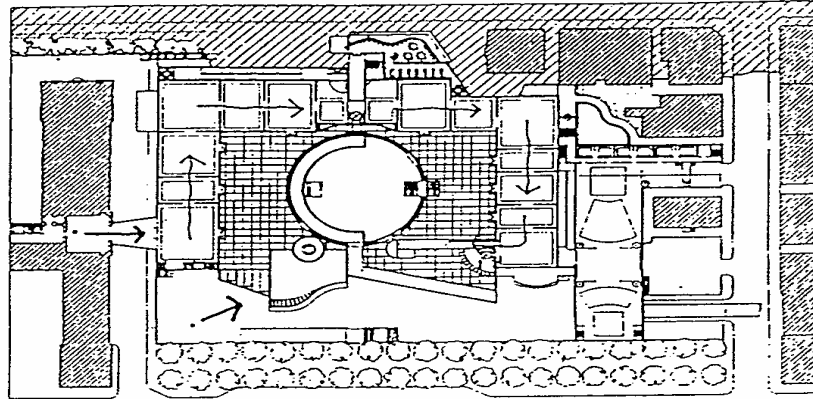
Hubungan yang terlihat secara fisik :

- Adanya keterkaitan antar kegiatan.

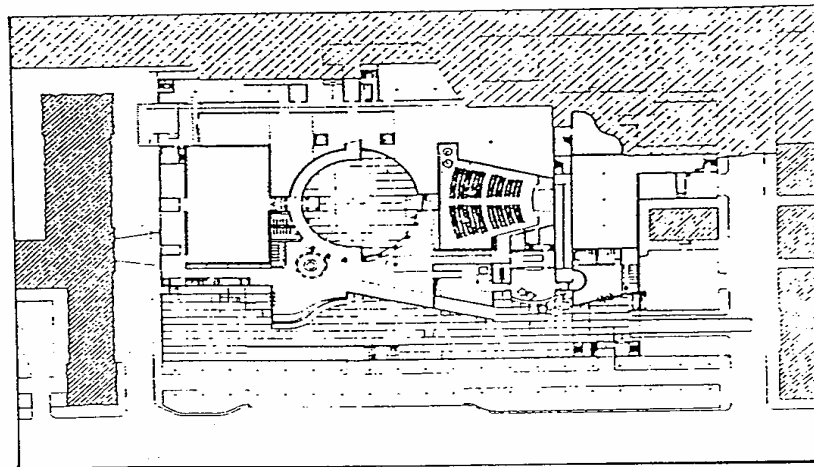


- Kegiatan pameran adalah utama, terlihat dari pencapaiannya yang langsung dari pintu utama, sehingga terjadi jaringan kerja yang besar.

DENAH LT. DASAR



DENAH LT. 2

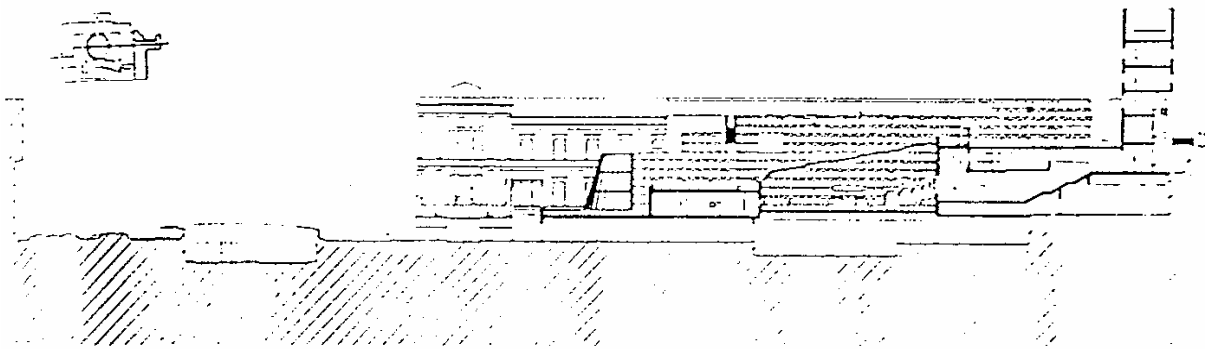




Penataan sirkulasi pada museum ini pada ruang pameran adalah secara linear gestalt dengan orientasi pada rotunda sebagai pusat orientasi dan juga dimanfaatkan sebagai tempat pameran temporer.

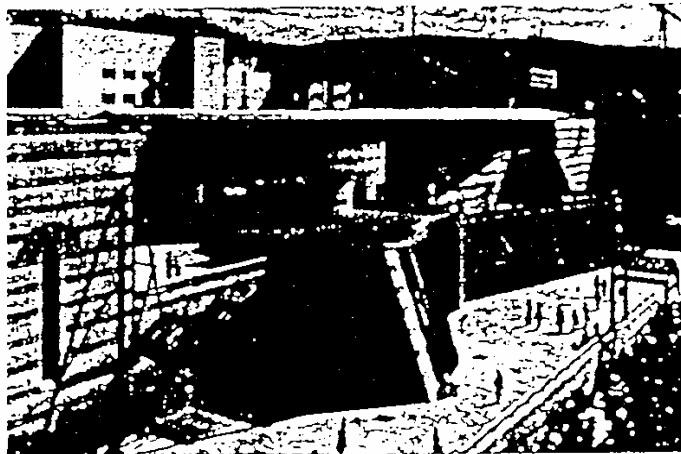
Hubungan yang terlihat secara fisik:

- Adanya keterkaitan antar kegiatan.
- Kegiatan pameran adalah utama, terlihat dari pencapaiannya yang langsung dari pintu utama, sehingga terjadi jaringan kerja yang besar.



### New State Gallery

(James Stirling dan Michael Wilford, 1977-1984)



Perasaan yang ditimbulkan dari suasana yang dihadirkan dalam perancangan menjadi bertambah setiap saat, membuat museum ini menjadi contoh abadi dari pembentukan kembali interrelationship antara masyarakat dengan arsitektur.

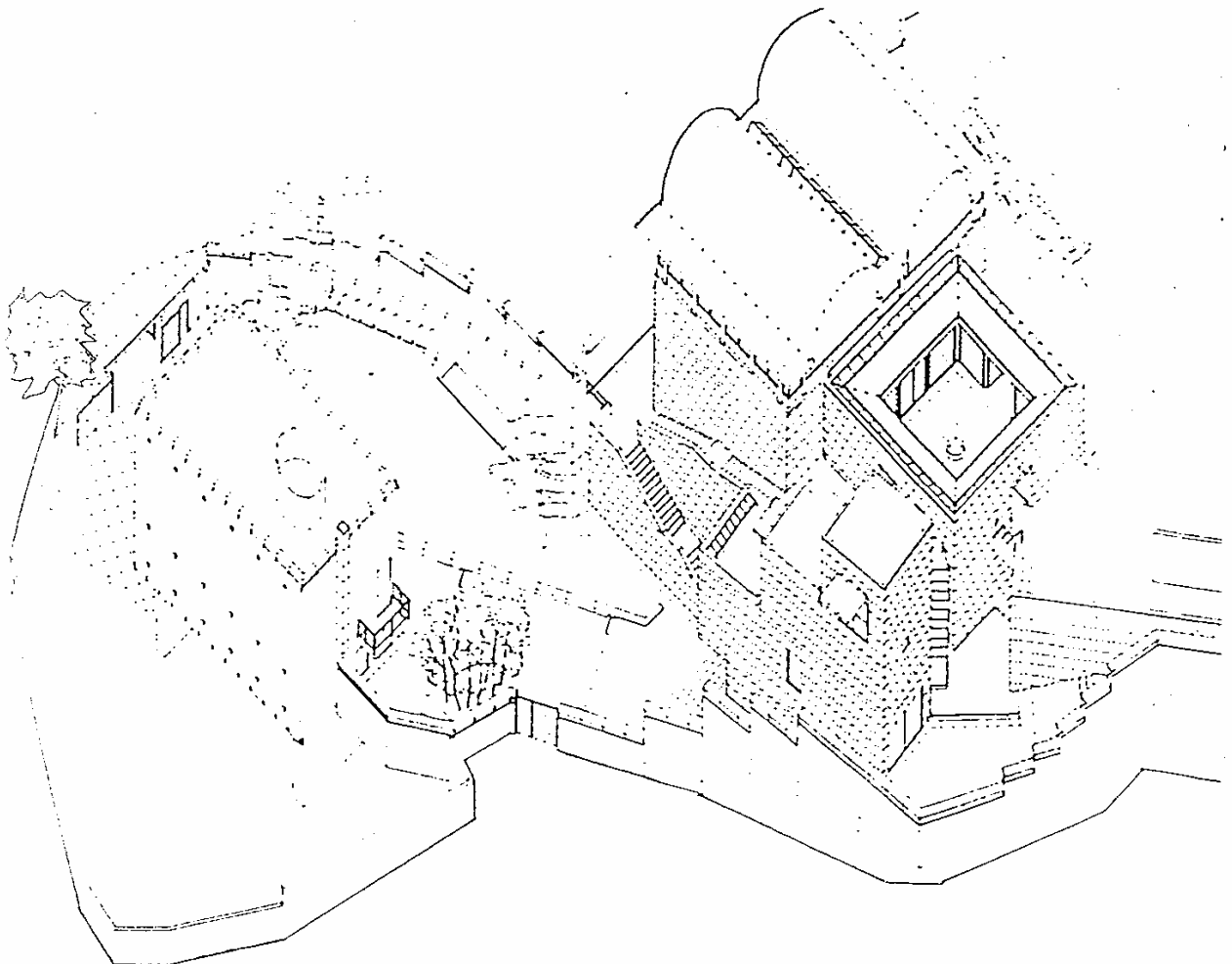
WHANKI MUSEUM, SEOUL 1988-93<sup>21</sup>

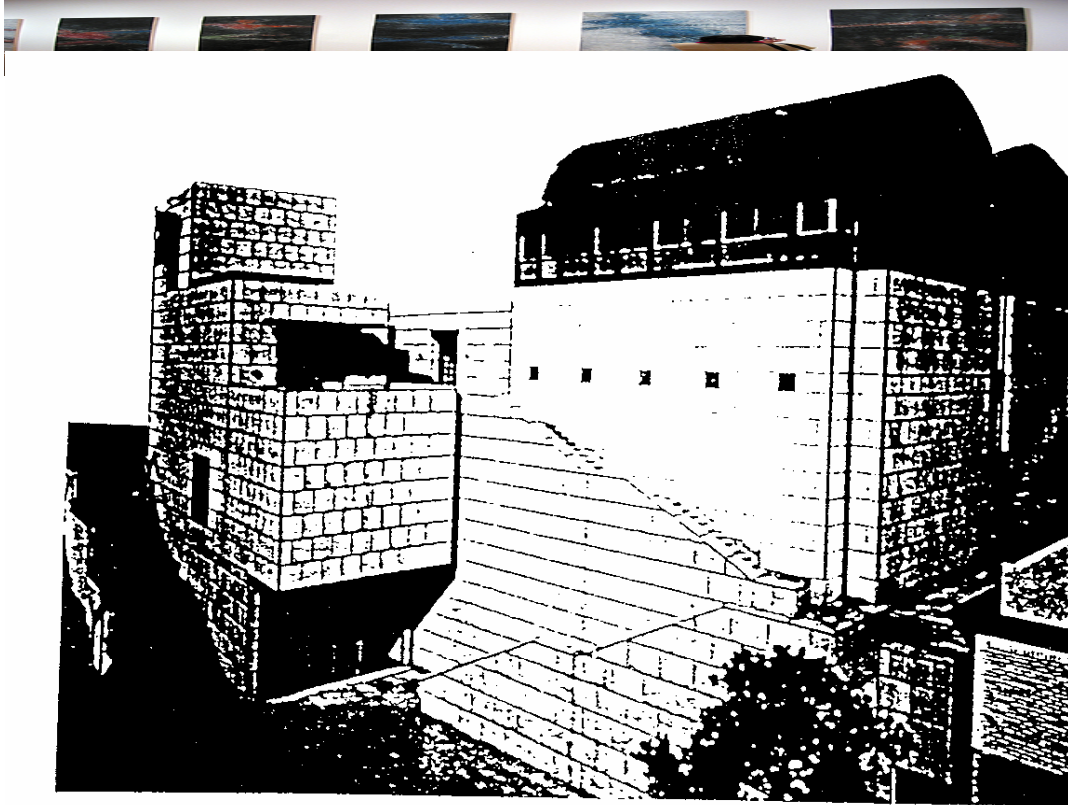
### Kyu Sung Woo

Woo percaya bahwa tapak yang spesifik akan menghadirkan kesempatan dan batasan yang mengarah pada solusi baik khusus maupun umum. Dan sebagai desainer urban, ia memahami kebutuhan untuk mencocokkan ekonomi dengan kebutuhan-kebutuhan fungsional dan sosial.

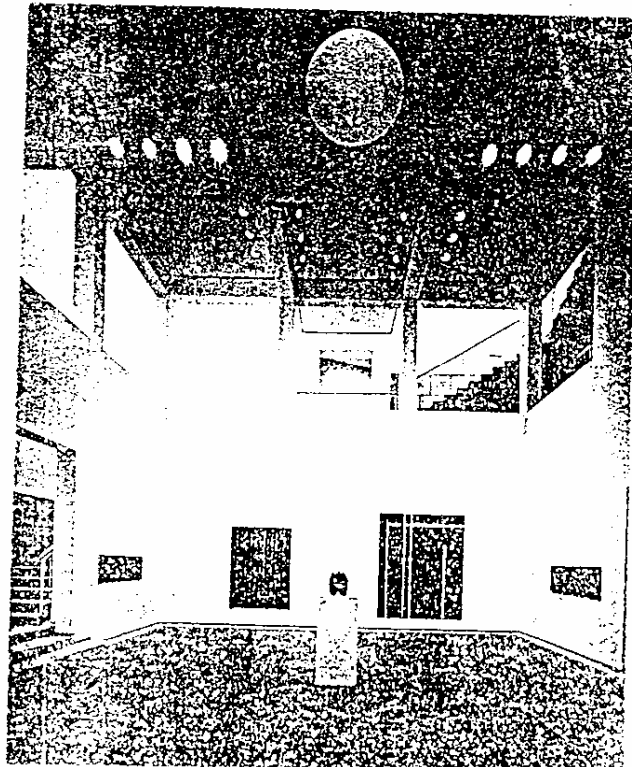
Museum ini didedikasikan untuk mengenang pelukis kontemporer Kim Whanki. Museum di tata pada lahan yang miring dengan kompleks bangunan yang terdiri dari 2 blok.

- Blok utama berisi karya-karya seniman Whanki.
- Blok lainnya sebagai pelengkap blok utama, memiliki fasilitas-fasilitas ruang eksepsi temporer, kafetaria dan toko.
- Luar bangunan adalah taman yang dikelilingi oleh tembok.





INTERIOR



Ruang-ruang mengungkap karya sang seniman yang mengagumkan dan pencahayaan mengkreasikan suatu atmosfir yang benar-benar elegan.



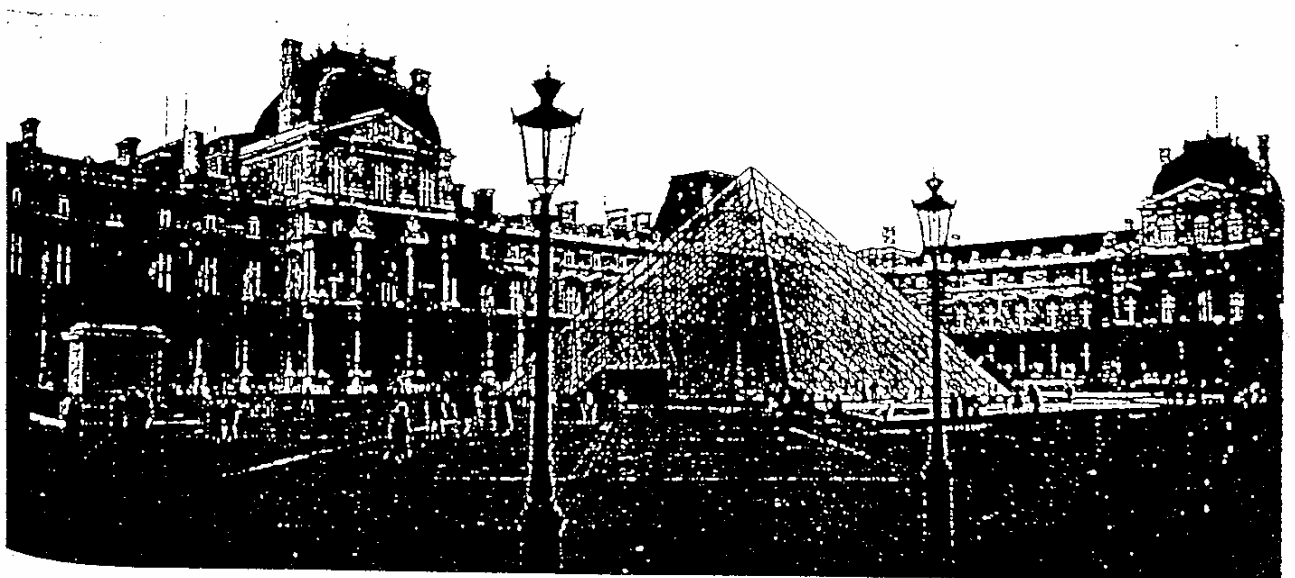
### EXTENSION OF THE LOUVRE, PARIS<sup>23</sup>

Pei, Cobb, Freed & Partners

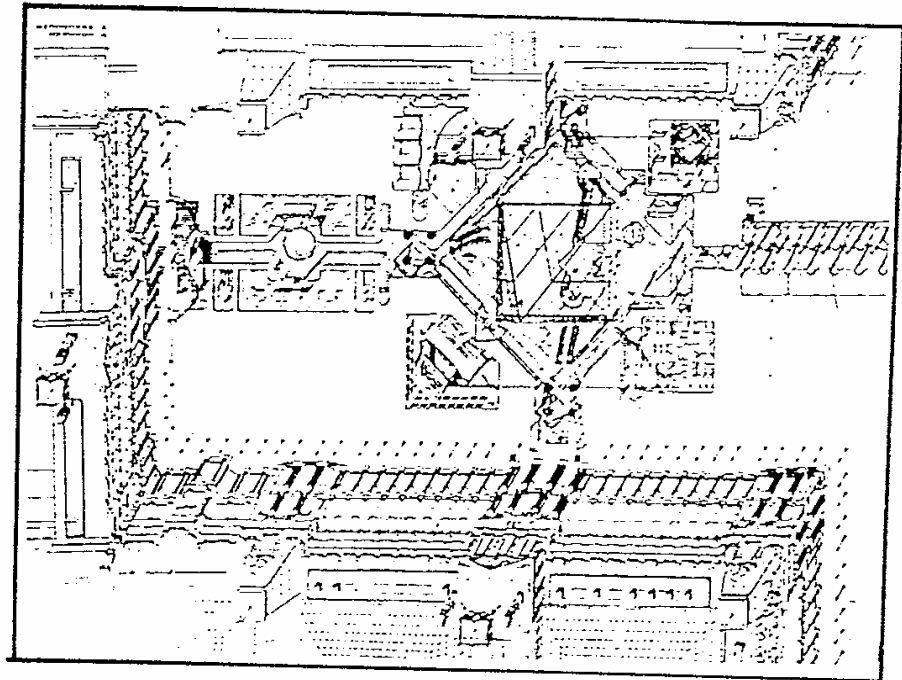
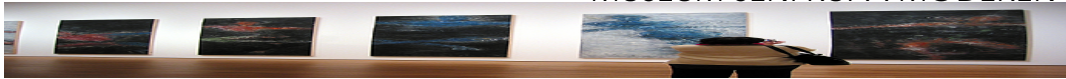
Louvre dibangun tahun 1202, terus mengalami perubahan fungsi dari tempat tinggal raja yang megah sampai sebagai bangunan umum yang berfungsi sebagai museum.

Louvre merupakan bangunan monumental yang penting, mengalami perluasan hubungan dengan kota dan mengembangkan fasilitas-fasilitas yang perlu bagi kepentingan publik, tanpa merusak citranya sebagai bangunan sejarah.

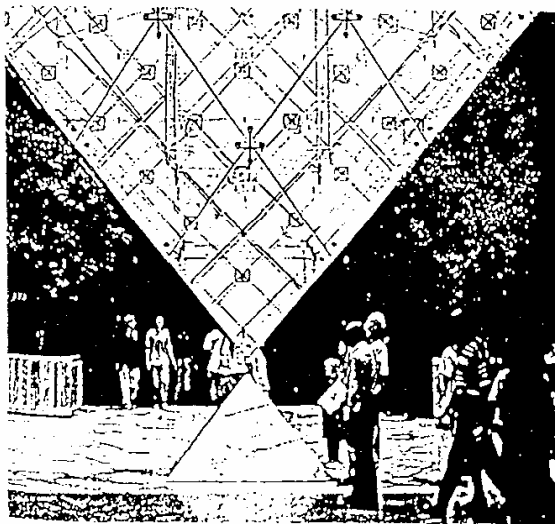
Grand Louvre dengan luas ruang 1.400.000 sqf menjadikannya museum terbesar di dunia. Entrance utama adalah melalui piramid kaca yang merupakan simbol dari regenerasi museum. Entrance ini mengajak pengunjung menuruni eskalator atau tangga spiral menuju 'Hall of Napoleon' yang merupakan area reseption utama. Area ini menampung fasilitas-fasilitas untuk turis dan para staff. Fasilitas-fasilitasnya terdiri dari meja informasi, toko-toko, restoran, auditorium dengan 450 kursi, dua galeri eksebisi temporer, ruang-ruang gudang, studio restorasi, ruang yang memperlihatkan penggalian kembali istana abad pertengahan dari Philippe Auguste, serta balkon terbuka dengan dua kafe pada mezzanine yang mengelilingi hall. Ada tiga koridor yang merupakan akses langsung yang mengarahkan pengunjung pada tiga sayap bagian bangunan yang memuat koleksi-koleksi seni.



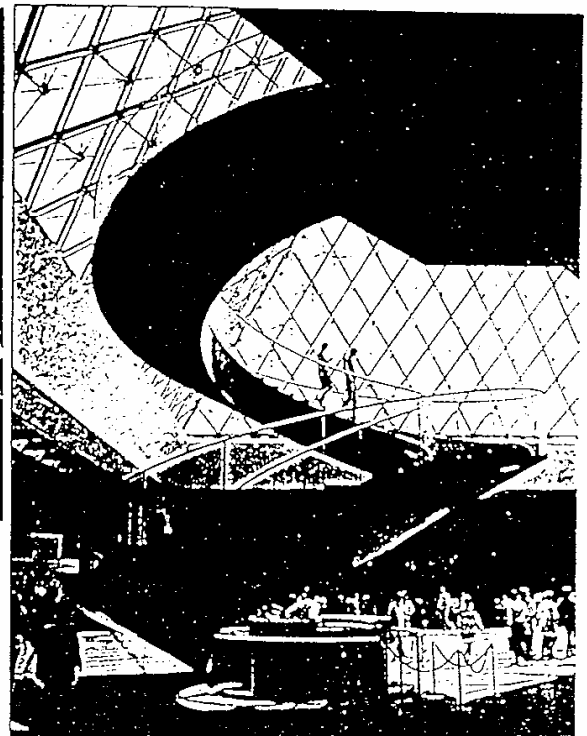
▲ Paris past and present: in the Cour Napoléon, architect Ieoh Ming Pei's pyramid, nearby buildings constructed by Percier and Fontaine under the First Empire, then by Visconti and Lefuel under the Second Empire.

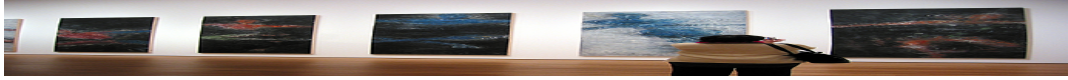


Axonometric of Court Napoléon, showing the glass pyramid and new underground reception and galleries.

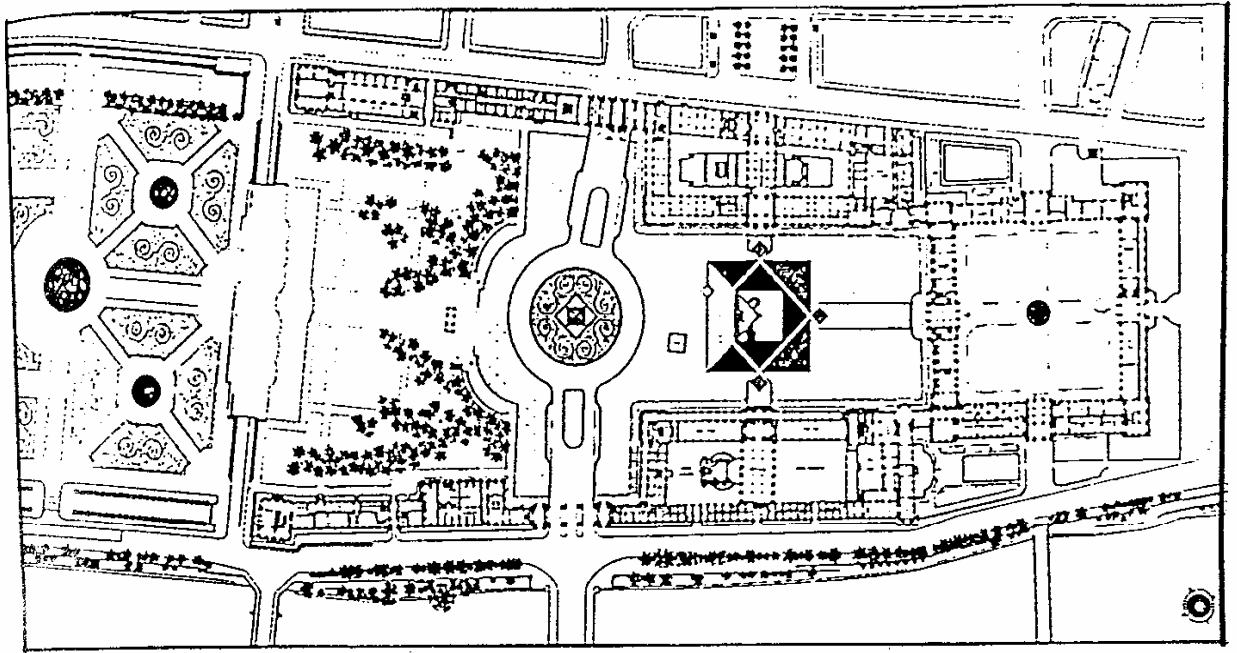


Interior of the museum reception area (Public Section)

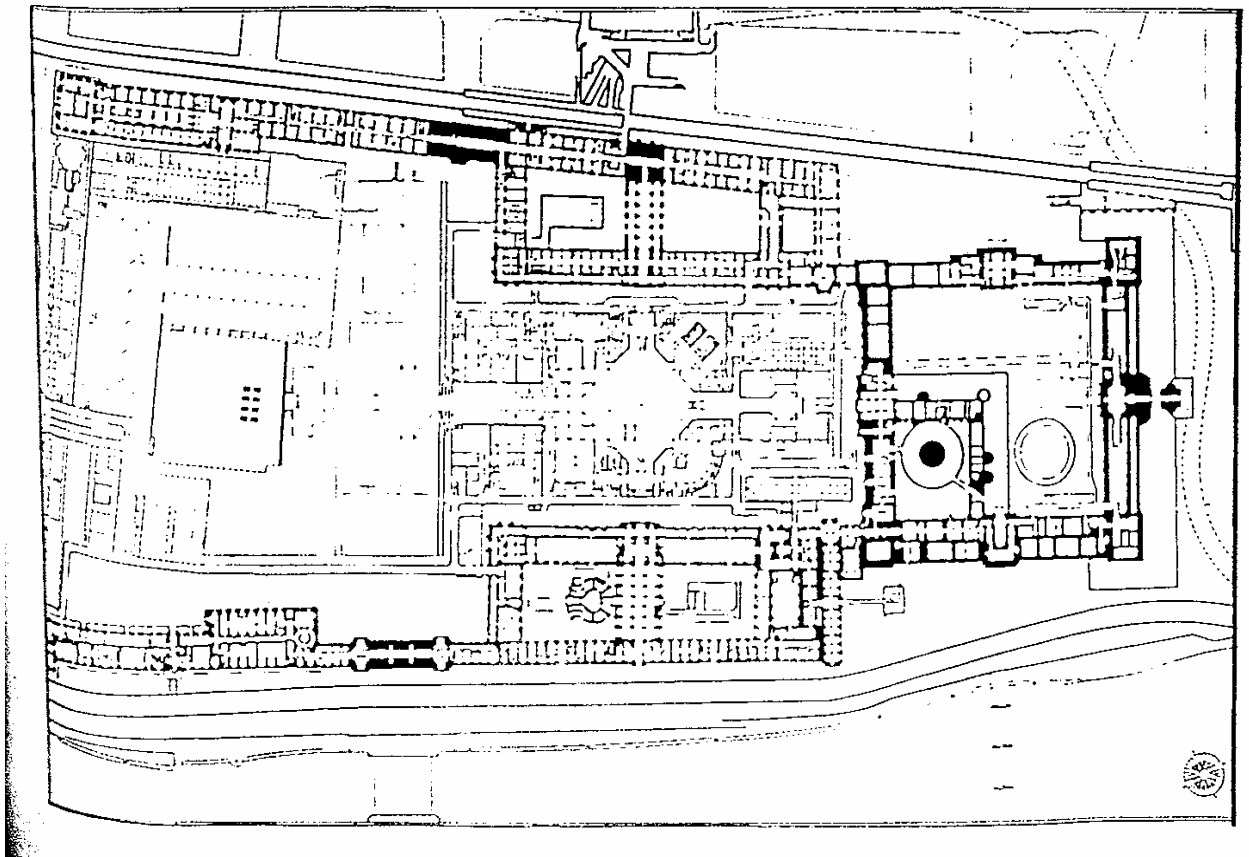




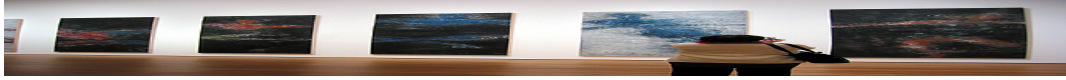
Ground Level Plan:



Reception Level Plan:





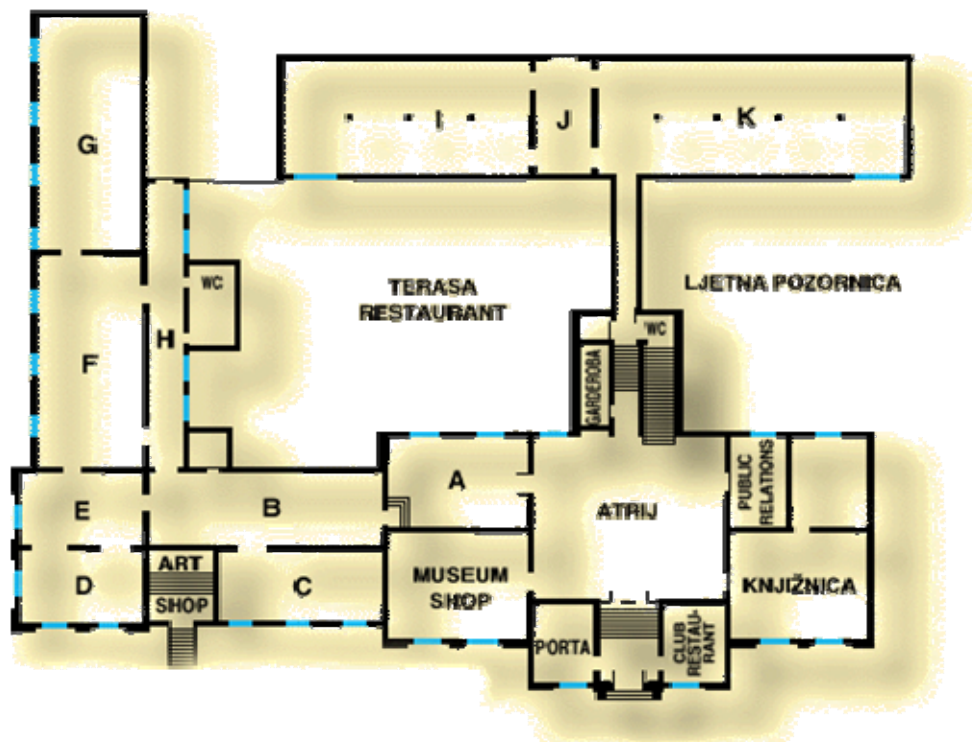


## MUSEUM SENI RUPA DI CROASIA

Berisi kerajinan tangan dari hasil pertukaran benda koleksi dengan suatu organisasi yang menyimpan benda sejarah. Museum berisi lengkap mulai dari penerimaan tamu, benda koleksi, ruang pameran utama, serta penunjang seperti ruang pendidikan (seminar, ceramah kuliah) dan juga hall/aula merupakan perwakilan atau ruang yang paling ditonjolkan, atrium teras bertingkat-tingkat . Total benda koleksi berjumlah 160.000 barang yang dipamerkan, museum ini merupakan museum nasional hasil buatan dan sejarah kultur nasional di Negara Croasia.

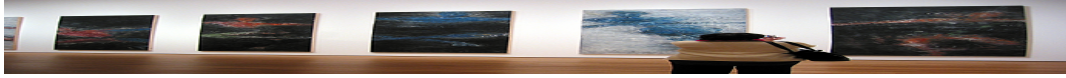
Jika dilihat dari denah museum ini menonjolkan keterbukaan pada bagian ruang pamer utama, sehingga ruangan lebih terlihat lapang dan bebas serta nyaman.

Denah, tampak serta sequence yang ada :



## KESIMPULAN

- Optimalisasi Fungsi



Bahwa optimalisasi fungsi Museum Sebagai fasilitas pelestarian, memiliki toleransi terhadap kegiatan komersil terbatas. Kegiatan fasilitas pelestarian, memiliki toleransi terhadap kegiatan komersil terbatas. Kegiatan komersil dianggap mampu dalam menarik publik. Hal yang penting bahwa lembaga atau badan yang melakukan kegiatan pelestarian dapat lebih mandiri dengan dukungan financial yang tetap dan berkelanjutan untuk menjaga kontinuitas kegiatan utamanya. Efektifitas dan efisisensi merupakan dasar pemikiran optimalisasi fungsi.

Menghidupkan suasana bangunan museum mengacu pada fungsinya adalah dengan menciptakan keragaman kegiatan di dalamnya dengan hubungan yang saling menguntungkan. Museum Senu Rupa dan Modern di Jakarta ini direncanakan untuk mawadahi fungsi-fungsi :

- Preservasi
- Eksebisi
- Edukasi
- Rekreasi dan Komoditi



## **BAB IV**

### **ANALISA PERENCANAAN**

#### **IV.1. ASPEK MANUSIA**

##### **IV.1.1. Analisa Pelaku dan Kegiatan**

Kegiatan pada Museum Seni Rupa Modern di Jakarta ini dapat dikelompokkan berdasarkan pelaku kegiatan, sebagai berikut:

##### **A. Pengelola**

- Fasilitas Pelestarian, dengan kegiatan:

- Menyelenggarakan pameran.
- Menyelenggarakan kegiatan konservasi, preparasi dan dokumentasi.
- Menyelenggarakan kegiatan edukasi.
- Menyelenggarakan kegiatan administrasi museum.
- Menyelenggarakan kegiatan service dan keamanan.

- Fasilitas Usaha, dengan kegiatan:

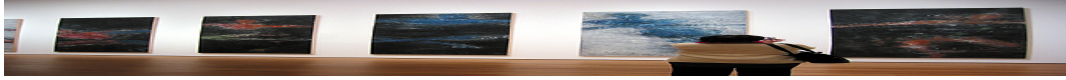
- Menyelenggarakan kegiatan bidang komoditi (kafetaria dan toko souvenir)
- Menyelenggarakan kegiatan administrasi komersil.
- Menyelenggarakan kegiatan service.

##### **B. Pengunjung, dengan kegiatan utama:**

- Melihat pameran.
- Mencari informasi.
- Berhubungan dengan aktifitas komoditi dan rekreasi.

Berdasarkan latar belakang kunjungan :

- Masyarakat atau penduduk setempat.
- Turis atau wisatawan.
- Golongan pendidikan tertentu dan atau terkait.



Sehingga terjadi variasi dalam mengekspresikan karya-karya seni rupa yang dipamerkan, yaitu:

- Variasi cara pengamatan
- Variasi waktu pengamatan

Sifat kunjungan:

- Dalam bentuk perorangan, kelompok teman atau keluarga, kelompok wisata, kelompok sekolah atau organisasi tertentu.
- Bergerak aktif atau kurang aktif.
- Tujuan pasti atau sekedar singgah.
- Perlu pemandu, biasanya tidak.
- Berekreasi.

Jenis kegiatan yang diwadahi oleh Museum Seni Rupa Modern dikelompokkan berdasarkan fungsi-fungsi di dalamnya :

### 1. Kegiatan Utama:

- Eksepsi:
- kegiatan pameran tetap
  - kegiatan pameran temporer
  - kegiatan fungsional koleksi

Preservasi dan Konservasi:

- kegiatan penyimpanan koleksi
- kegiatan fungsional preparasi dan konservasi

Edukasi:

- kegiatan edukatif kultural
- kegiatan dokumentasi koleksi
- kegiatan demonstrasi
- kegiatan perpustakaan
- kegiatan katalogisasi koleksi
- kegiatan dokumentasi museum

### 2. Kegiatan Penunjang:

- Pengelolaan
- kegiatan ketatausahaan
  - investarisasi koleksi



- kegiatan pengamanan
- kegiatan pengadaan sarana dan prasarana bangunan.
- kegiatan perawatan gedung
- kegiatan pelayanan pengunjung (umum dan khusus)
- kegiatan pelayanan kepegawaian.

### 3. Kegiatan Pelengkap:

- Komoditi:
- kegiatan perdagangan souvenir
  - kegiatan perdagangan barang-barang seni
  - kegiatan pelayanan jasa makana dan minuman
- Rekreasi:
- kegiatan relaksasi (didalam ataupun luar bangunan)

### Analisa Jangkauan Perencanaan

Kapasitas Museum Seni Rupa Moderen di Jakarta ini direncanakan untuk mengantisipasi peningkatan jumlah pengunjung dari tahun 2006 hingga tahun 2016 (10 tahun). Untuk perkiraan tersebut digunakan studi banding dengan 2 museum yang merupakan obek wisata unggulan di DKI Jakarta.

Dari data studi banding yang diperoleh angka pertumbuhan sebagai berikut:

1. Museum Nasional : 4,62 %
2. Museum Sejarah Jakarta : 17,11 %

#### Rata-rata kenaikan jumlah pengunjung :

$$\frac{(4,62 \% + 17,11 \%)}{2} = 10,86 \%$$

2

Jumlah pengunjung pada data terakhir tahun 2006 :

1. Museum Nasional : 119.780 orang
2. Museum Sejarah Jakarta : 35.799 orang

#### Rata-rata jumlah pengujung perhari:

$$\frac{(119.780 \text{ orang} + 35.799 \text{ orang})}{2} : 360 \text{ hari} = 213 \text{ orang perhari}$$

2



Berdasarkan prosentase di atas maka proyeksi untuk tahun 2016 dapat dihitung dengan rumus bunga berganda :

$$P_t = P_o ((a)\% + 1)^n$$

Dimana :

- P<sub>t</sub> : pertumbuhan akan datang
- P<sub>o</sub> : pertumbuhan dasar (sekarang)
- A : prosentase pertumbuhan
- 1 : konstanta
- n : jumlah tahun

Jika 'a' adalah prosentase pertambahan pengunjung, P<sub>o</sub> sebagai angka jumlah pengunjung pada tahun 2006, maka jumlah pengunjung pada tahun 2016 dapat diperkirakan :

$$P^{2016} : 213 \times (10,86 \% + 1)^{10}$$

: 597 orang perhari

Jam buka museum antara pukul 09.00 -17.00, dengan lama pameran 8 jam dan rata-rata waktu mengamati 2 jam, maka rombongan terbagi dalam 4 waktu masuk (shift), yang masing-masing 250 orang

#### IV.1.2. Analisa Kegiatan Manusia dan Kebutuhan Ruang

Tabel Kegiatan Manusia

##### PENGUNJUNG

JENIS KEGIATAN	KELOMPOK KEGIATAN	SIFAT RUANG	KEBUTUHAN RUANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>- membeli tiket</li> <li>- melihat pameran</li>   <li>- mencari informasi</li> <li>- kegiatan pendidikan</li> <li>- ceramah</li> </ul>	utama	semi publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hall/lobby</li> <li>- loket pembelian tiket</li> <li>- r. pameran tetap dan temporer</li> <li>- r.informasi</li> <li>- auditorium</li> <li>-perpustakaan</li> <li>-r.studi koleksi</li> <li>- bengkel kerja</li> </ul>

## MUSEUM SENI RUPA MODEREN



<ul style="list-style-type: none"> <li>- istirahat(duduk-duduk)</li> <li>- sholat</li> <li>- buang air</li> <li>- menelepon</li> </ul>	<b>penunjang</b>	<b>publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- lounge</li> <li>- musholla</li> <li>- tempat wudhu</li> <li>- toilet</li> <li>- r.telepon umum</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- membeli barang atau suvenir</li> <li>- membeli makanan dan minuman</li> <li>- ke toilet</li> <li>- relaksasi luar ruang</li> </ul>	<b>pelengkap</b>	<b>publik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- toko-toko</li> <li>- galeri</li> <li>- kafetaria</li> <li>- restaurant</li> <li>- toilet</li> <li>- taman dan plaza</li> </ul>

## PENGELOLA

<b>JENIS KEGIATAN</b>	<b>KELOMPOK KEGIATAN</b>	<b>SIFAT RUANG</b>	<b>KEBUTUHAN RUANG</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kegiatan fungsional pameran</li> <li>-kegiatan fungsional konservasi dan preparasi</li> <li>- kegiatan dokumentasi</li> <li>-mengkoordinir perpustakaan</li> <li>- bimbingan edukasi</li> <li>- menkoordinir museum</li> <li>- kegiatan administrasi</li> <li>- kegiatan pengamanan</li> </ul>	<b>utama</b>	<b>privat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- r. penyimpanan koleksi</li> <li>- r. kuratorial</li> <li>- r. konservasi dan preparsi</li> <li>- laboratorium</li> <li>- r.dokumentasi</li> <li>- r. pengelola perpustakaan</li> <li>- kantor edukasi</li> <li>- r.pimpinan</li> <li>- r.staff bidang</li> <li>- r.rapat</li> <li>- r.pengelola</li> <li>- pos jaga</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- sholat</li> <li>- istirahat</li> <li>- makan/minum</li> <li>- ke toilet</li> <li>- menyimpan barang</li> </ul>	<b>pelayanan pegawai</b>	<b>privat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- musholla</li> <li>- tempat wudhu</li> <li>- r. istirahat</li> <li>- kafetaria pegawai</li> <li>- toilet</li> <li>- gudang</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- perawatan gedung</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- gudang alat perawatan</li> <li>- r.janitor</li> </ul>



- melayani pembeli  - menjaga toko dan galeri	<b>Pelayanan umum</b>	<b>service</b>	- r.utilitas - dapur dan counter kafetaria - toko-toko - galeri
---	-----------------------	----------------	--

### IV.1.3. Kebutuhan dan Standar Luas Ruang

Sumber standard yang digunakan dalam menentukan luas ruang-ruang yang dibutuhkan dan luasnya adalah:

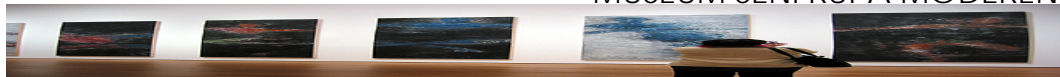
1. Ernest Neufert Data Arsitek, Sjamsu Amril, PN Erlangga...(EN)
2. Time Saver Standart for building Types, Joseph De Chiara, Mac Graw Hill Book...(TSS)
3. Pedoman Standarisasi Pengadaan Sarana Peralatan Pokok Museum Umum Tingkat Propinsi, Proyek Pengembangan Permuseuman, Direktorat Permuseuman, Jakarta...(PSSM)
4. Utilitas Bangunan, Ir. Hartono Purbo...(UTB)
5. Studi Ruang dan Gerak...(SRG)

Perhitungan Luasan Ruang Museum Seni Rupa Modern di Jakarta

KELOMPOK KEGIATAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUASAN
Penerimaan	- hall	500 oarang	1,2-1,5 m <sup>2</sup> /org	EN	750 m <sup>2</sup>
	- loket tiket	2 orang	10 m <sup>2</sup> /ruang	PSSM	10 m <sup>2</sup>
	- sekuriti	2 oarang	2 m <sup>2</sup> /orang	PSSM	4 m <sup>2</sup>
	-pos jaga	2 kelompok	40 m <sup>2</sup>	PSSM	40 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %					160,8 m <sup>2</sup>
SUB TOTAL					964,8 m <sup>2</sup>
Pameran	- r. pameran tetap	120 vitrine	6.000 m <sup>2</sup>	PSSM	6.000 m <sup>2</sup>
	-r.pameran temporer	40 panel 60 vitrine	1000m <sup>2</sup>	PSSM	1.000 m <sup>2</sup>
	- lounge	20 panel			
	- auditorium		250 m <sup>2</sup>	PSSM	250 m <sup>2</sup>
SUB TOTAL					7.250 m <sup>2</sup>
Informasi	- auditorium	100 orang	400 m <sup>2</sup>	PSSM	400 m <sup>2</sup>
	-penyimpanan alat auditorium		60 m <sup>2</sup>	PSSM	60 m <sup>2</sup>
	- studi koleksi	4 orang	60 m <sup>2</sup>	PSSM	60 m <sup>2</sup>

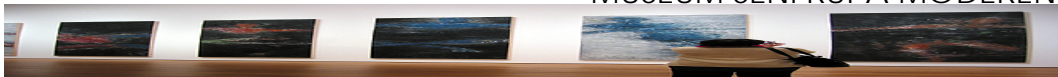


## MUSEUM SENI RUPA MODEREN

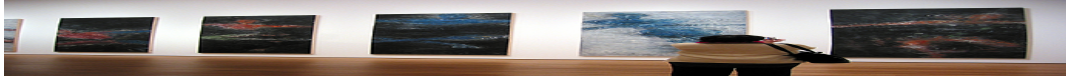


	- r. demonstrasi	10 orang	20m <sup>2</sup> /ruang	PSSM	20 m <sup>2</sup>
	- r. informasi	3 orang	20 m <sup>2</sup>	PSSM	20 m <sup>2</sup>
SUB TOTAL					560 m <sup>2</sup>
Perpustakaan	- lobby	10 orang	1,5 m <sup>2</sup>	EN	15 m <sup>2</sup>
	- r. buku	10.000 buku	162,5 buku/m <sup>2</sup>	TSS	62 m <sup>2</sup>
	- r. baca	50 orang	2,79 m <sup>2</sup> /orang	TSS	139,5 m <sup>2</sup>
	- r. katalog	20.00 kartu	16140 krt/m <sup>2</sup>	TSS	2 m <sup>2</sup>
	- r. penitipan		30 m <sup>2</sup>	PSSM	30 m <sup>2</sup>
	-r.pengelola perpustakaan		40 m <sup>2</sup>	PSSM	40 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20%					43,7 m <sup>2</sup>
SUB TOTAL					332,2 m <sup>2</sup>
Pelayanan Umum	- mosholla	20 orang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	SRG	24 m <sup>2</sup>
	- tempat wudhu	10 oarang	0,5 m <sup>2</sup> /orang	SRG	5,5 m <sup>2</sup>
	- toilet	2 x 10 orang	2,25 m <sup>2</sup> /orang	EN	45 m <sup>2</sup>
	- telepon umum	Unit	1,2 m <sup>2</sup> /unirt	SRG	6 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20%					16,1 m <sup>2</sup>
SUB TOTAL					96,9m <sup>2</sup>
Administrasi	- r.ka. museum	1 orang	48 m <sup>2</sup>	PSSM	48 m <sup>2</sup>
	- r.sekertaris	1orang	14 m <sup>2</sup>	TSS	14 m <sup>2</sup>
	- ka.bagian	4 x 1 orang	18-20 m <sup>2</sup> /orang	TSS	72 m <sup>2</sup>
	-r.staff kepegawaian	8 orang	32 m <sup>2</sup>	PSSM	32 m <sup>2</sup>
	-r.staff keuangan	8 orang	32 m <sup>2</sup>	PSSM	32 m <sup>2</sup>
	- r.rapat	20 orang	96 m <sup>2</sup>	PSSM	96 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %					52,4 m <sup>2</sup>
SUB TOTAL					96,6 m <sup>2</sup>
Teknis	- r.kuratorial	8 orang	64 m <sup>2</sup>	PSSM	64 m <sup>2</sup>
	-r.bibimbingan edukasi	4 rang	48 m <sup>2</sup>	PSSM	48 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %					22,4 m <sup>2</sup>
SUBTOTAL					134,4 m <sup>2</sup>
Bongkar Muat	-r.terima atau kirim koleksi	4 rak 4 lemari	48 m <sup>2</sup>	PSSM	48 m <sup>2</sup>
	- r. registrasi	4 pegawai	32 m <sup>2</sup>	PSSM	32 m <sup>2</sup>
	-gd. penyimpanan koleksi	8 vitrine, 8 rak 8 lemari	670 m <sup>2</sup>	PSSM	670 m <sup>2</sup>
	- r. karantina		10%gd.penyimp anan	PSSM	64 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 10%					162,8 m <sup>2</sup>
SUB.TOTAL					976,8 m <sup>2</sup>
Laboratorium	- r. konservasi		50 m <sup>2</sup>	PSSM	50 m <sup>2</sup>
	- lab. Konservasi		20 m <sup>2</sup>	PSSM	20 m <sup>2</sup>
	-penyimp. alat &		35 m <sup>2</sup>	PSSM	35 m <sup>2</sup>

## MUSEUM SENI RUPA MODEREN



Perawatan dan perbaikan	bahan kimia				
	- studio foto		35 m <sup>2</sup>	PSSM	35 m <sup>2</sup>
	-bkl.Restorasi koleksi	2 mj.bengkel 3 rak,3 lemari	50 m <sup>2</sup>	PSSM	50 m <sup>2</sup>
	-bkl.preparasi pameran	2 mj.bengkel	85 m <sup>2</sup>	PSSM	85 m <sup>2</sup>
	- gd.alat	4 lemari, 3 rak	50 m <sup>2</sup>	PSSM	50 m <sup>2</sup>
	- r. fumigasi	2 exhauster	35m m <sup>2</sup>	PSSM	35 m <sup>2</sup>
				Sirkulasi 20%	72 m <sup>2</sup>
				SUB.TOTAL	432 m <sup>2</sup>
Komoditi	- galeri	4	50 m <sup>2</sup> /ruang	PSSM	200 m <sup>2</sup>
	- toko	10	50 m <sup>2</sup> /ruang	PSSM	500 m <sup>2</sup>
	- kafetaria	2 x 100	1,4 m <sup>2</sup> /orang	EN	280 m <sup>2</sup>
	- dapur & gudang		25% dan 20%	EN	126 m <sup>2</sup>
	WarungMakan,sw alayan	4 x 50	1,2 m <sup>2</sup> /orang	EN	240 m <sup>2</sup>
	- dapur&gudang		25% dan 20 %	EN	108 m <sup>2</sup>
	- r.serba guna	800 orang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	EN	960 m <sup>2</sup>
				Sirkulasi 20%	482,8 m <sup>2</sup>
				SUB TOTAL	2.869,8 m <sup>2</sup>
Pemeliharaan (rm.tangga)	- r.istirahat		100 m <sup>2</sup>	PSSM	100 m <sup>2</sup>
	- r.makan	32 orang	2,5 Voarang	PSSM	80 m <sup>2</sup>
	- musholla	20 oarang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	SRG	24 m <sup>2</sup>
	- gd. perawatan gedung		50 m <sup>2</sup>	PSSM	0 m <sup>2</sup>
	- gd.umum		50 m <sup>2</sup>	PSSM	50 m <sup>2</sup>
	- toilet	10 orang	2,255 m <sup>2</sup> /orang	SRG	22,5 m <sup>2</sup>
	- km.mandi	2	2,56 m <sup>2</sup> /ruang	EN	5,12 m <sup>2</sup>
	- rumah jaga		60 m <sup>2</sup>	PSSM	60 m <sup>2</sup>
	- r.p3k		25	PSSM	25 m <sup>2</sup>
					Sirkualasi 20%
				SUB.TOTAL	500 m <sup>2</sup>
Utilitas	- r.kontrol			UTB	50 m <sup>2</sup>
	- r. generator		10 m <sup>2</sup>	PSSM	10 m <sup>2</sup>
	- r. trafo		15 m <sup>2</sup>	UTB	15 m <sup>2</sup>
	- r.AC		60 m <sup>2</sup>	UTB	60 m <sup>2</sup>
	- r.AHU			UTB	150 m <sup>2</sup>
				Total	14.800 m <sup>2</sup>
				Keseluruhan	



## Parkir

### Standar

- Untuk fasilitas pelestarian setiap  $150 \text{ m}^2$ -1 mobil
- Untuk fasilitas usaha setiap  $60 \text{ m}^2$  - 1 mobil
- Untuk ruang serba guna setiap  $100 \text{ m}^2$  – 1 mobil

### Kapasitas parkir :

- Fasilitas pelestarian =  $10.511,02 \text{ m}^2 : 150 \text{ m}^2/\text{mobil}$   
= 70 mobil (termasuk 24 mobil pengelola)
- Fasilitas usaha =  $1.896,8 : 60 \text{ m}^2/\text{mobil}$   
= 32 mobil
- R. Serba guna =  $1.000 \text{ m}^2 : 10 \text{ m}^2/\text{mobil}$   
= 100 mobil

### Kapasitas parkir untuk 202 mobil

#### Kapasitas parkir motor 1/3 dari jumlah mobil

$$= \frac{1}{3} \times 202$$

$$= 67 \text{ motor}$$

#### Kapasitas bis 30%

$$\text{jml pengunjung/hari} = 30\% \times 597 \text{ orang}$$

$$= 179 \text{ orang}$$

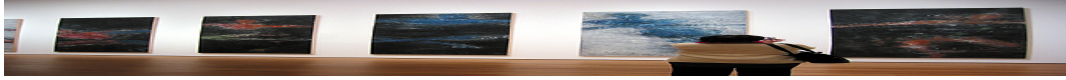
$$\text{Jika 1 bis berisi 50 orang} = 179 : 50$$

$$= 3,5 \sim 4 \text{ bis}$$

#### Luas total kebutuhan parkir

- $12,5 \text{ m}^2 \times 202 \text{ mobil} = 2.525 \text{ m}^2$
- $2 \text{ m}^2 \times 67 \text{ motor} = 134 \text{ m}^2$
- $55 \text{ m}^2 \times 4 \text{ bis} = 220 \text{ m}^2$

$$\text{Total kebutuhan parkir} = 2.879 \text{ m}^2$$



### Ruang Luar Aktif

Standar :

Untuk fasilitas sosial, ruang rekreasi dan untuk saat-saat tertentu digunakan untuk pementasan luar ruang, yaitu 7-12 sq person (TSS)~1,2 m<sup>2</sup>/orang.

- Untuk kapasitas 300 orang = 60 m<sup>2</sup>

Acting area membutuhkan luas ruang 1000 – 2500 sq.ft ~100 m<sup>2</sup>(TSS)

- Acting area/stage = 100 m<sup>2</sup>

### Ruang Luar Pasif

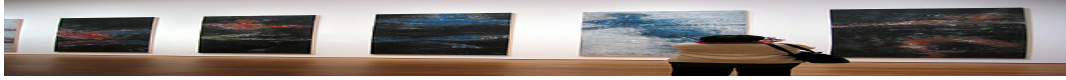
Sisa dari lahan yang tersedia direncanakan sebagai area penghijauan .

#### IV.1.4. Luas Total Perencanaan

- Luas total bangunan Museum + sirkulasi 20%  
= 14.800 m<sup>2</sup>
- Luas parkir + sirkulasi 50%  
= 2.879 m<sup>2</sup> + 1.439,5 m<sup>2</sup>  
= 4.318,5 m<sup>2</sup>
- Luas ruang luar aktif + sirkulasi 50%  
= 460 m<sup>2</sup> + 230 m<sup>2</sup>  
= 690 m<sup>2</sup>

#### Luas Total Ruang yang direncanakan

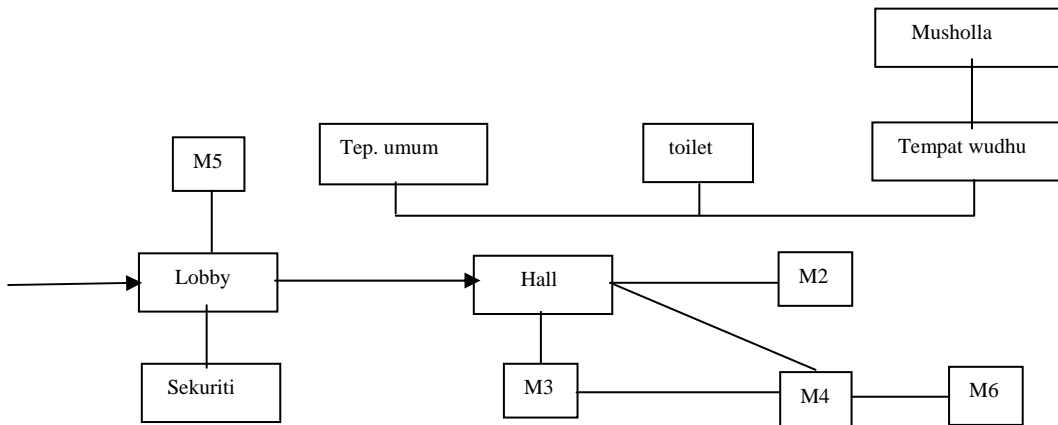
$$\begin{aligned}
 &= \text{Luas total bangunan} + \text{Luas parkir} + \text{Luas ruang aktif} \\
 &= 14.800 \text{ m}^2 + 4.318,5 \text{ m}^2 + 690 \text{ m}^2 \\
 &= 19.808,5 \text{ m}^2.
 \end{aligned}$$



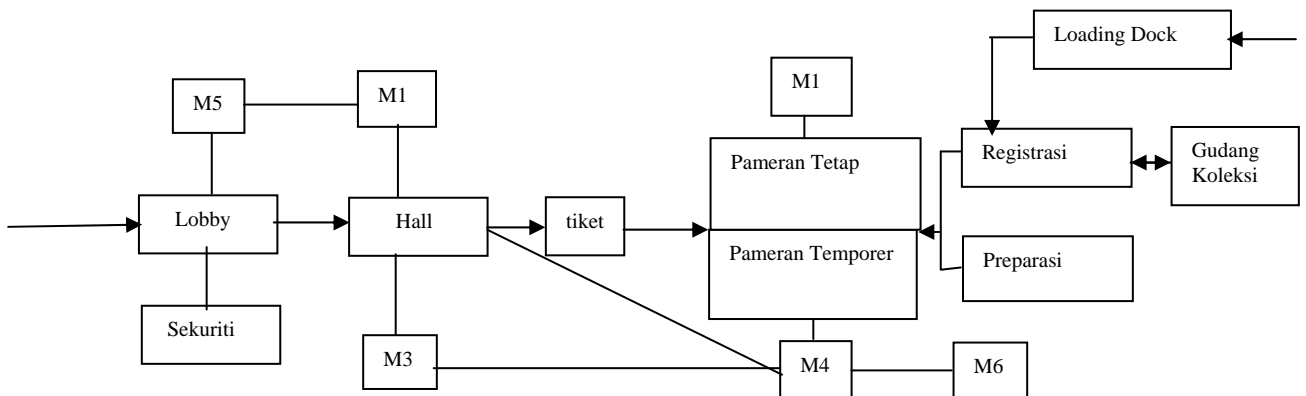
#### IV.1.5. Organisasi Ruang Mikro

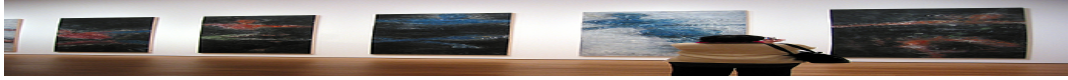
Menunjukkan skema hubungan ruang secara lebih detail, dalam kelompok-kelompok kegiatan dalam bangunan.

Skema Organisasi Kelompok Penerima dan Pelayanan Umum (M1)

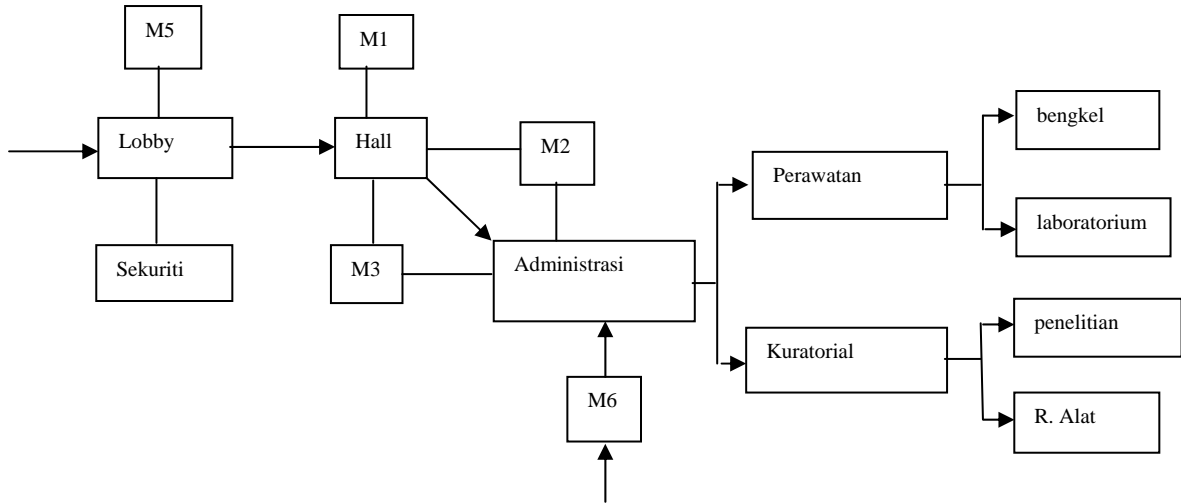


Organisasi Kelompok Pameran (M2)

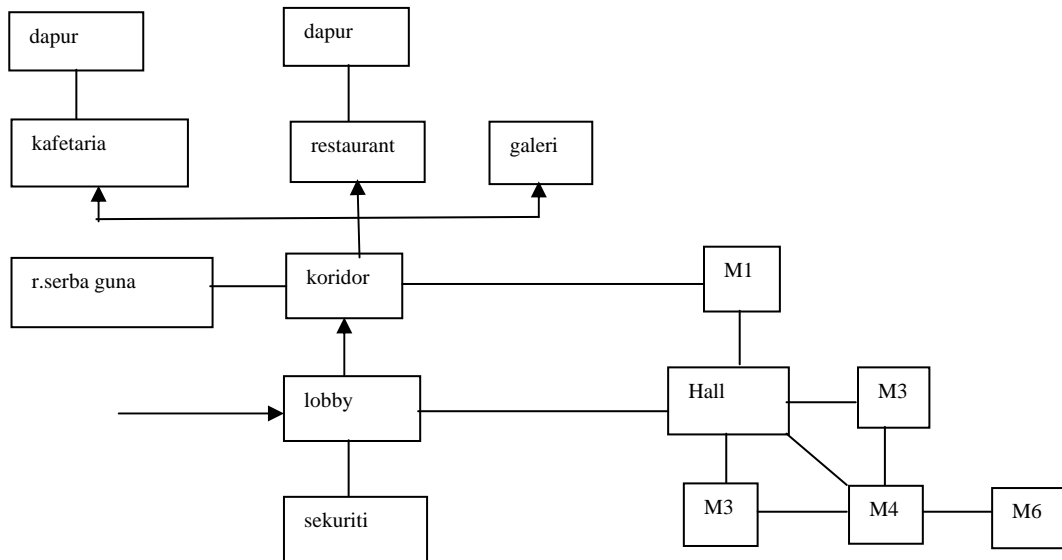


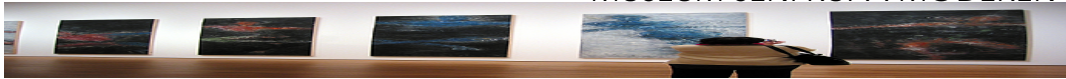


Organisasi Kelompok Administrasi, Perawatan dan Penelitian (M4)

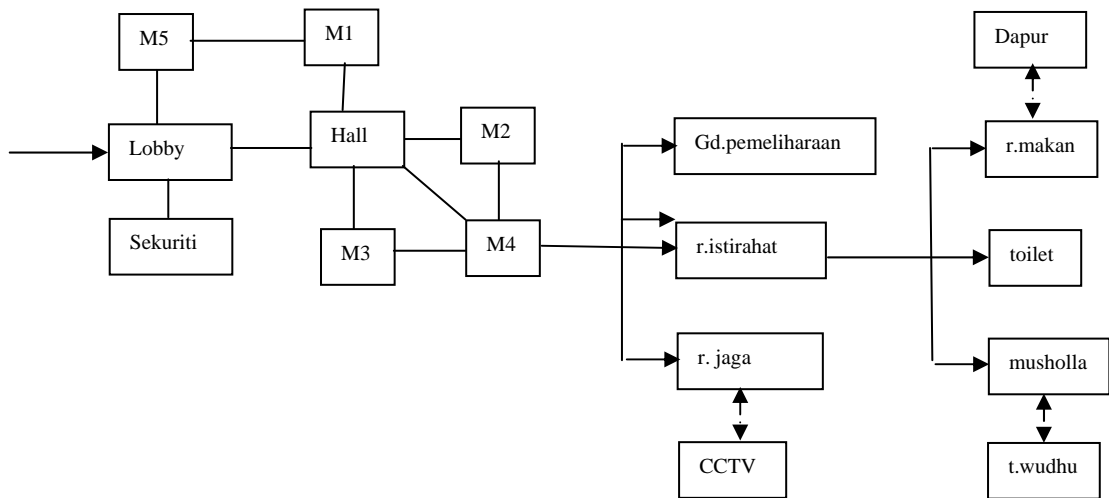


Organisasi Kelompok Pelengkap (M5)



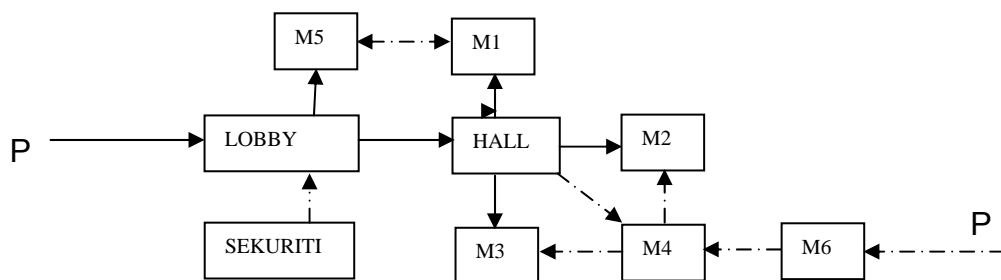


Organisasi Kelompok Pemeliharaan



IV.1.5. Organisasi Ruang Makro

Menunjukkan dan mengelompokkan ruang secara garis besar, yaitu hanya memperlihatkan kelompok-kelompok ruang utama.



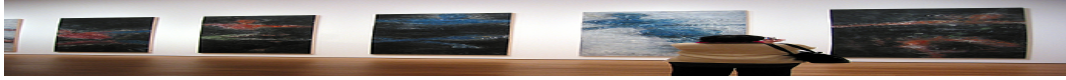
Keterangan :

M1-M6 = kelompok kegiatan 1-6

————> = sirkulasi pengunjung

- - - -> = sirkulasi pengelola

P = parkir



## IV.2. ASPEK LINGKUNGAN

Titik tolak pemikiran :

- Museum Seni Rupa Moderen di Jakarta ini adalah ruang untuk **mewadahi benda-benda Seni Rupa Moderen statis** dalam proses penyimpanan, perawatan, penyelamatan dan aktifitas-aktifitas yang ada didalamnya.
- Yang terlibat dalam masalah ini yang utama adalah benda-benda koleksi dalam museum itu sendiri serta adanya kegiatan lain yang memiliki kaitan dengan fasilitas pelestarian tersebut dalam **upaya peningkatan daya guna dan hasil guna**.
- **Perhatian terhadap lingkungan sekitar dalam usaha menghidupkan suasana** bangunan museum (luar maupun dalam) adalah perlu, dalam hal kegiatan lingkungan sekitar mendukung kegiatan bangunan, sehingga guna bangunan menjadi optimal ditinjau dari keberadaanya.

### IV.2.1. Analisa Pemilihan Lokasi

Dari faktor-faktor pertimbangan terhadap penentuan lokasi museum dapat disimpulkan kriteria umum dalam penentuan lokasi :

1. **Terletak di daerah yang strategis dalam pencapaian**, memiliki jangkuan dari senua bagian kota, memilki rute pengangkutan umum, terletak dengan jalur lintas utama.
2. **Tidak terdapat pada daerah industri** dengan kadar pencemaran udara yang tinggi atau daerah-daerah dengna gas buang kendaraan yang juaga memiliki kadar pencenaran tinggi (daerah0daerh industri, pelabuhan).
3. **Tidak pada daerah yang tanahnya berlumpur atau tanah raw** (seperti daerah pertanian).
4. **Didaerah yang memiliki pola penggunaan tanah yang saling mendukung**. Mudah dijangkau, seperti dari sekolah-sekolah, institusi yang berkaitan, perpustakaan.



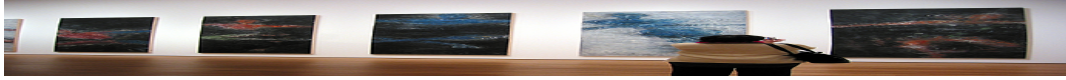


5. Lokasi dihubungkan dengan nilai lingkungan yang bersifat sosial budaya, yang masuk pada jenis peruntukkan suka sosial budaya (SSB) atau yang diperkenankan.
6. Adanya jaringan utilitas kota yang memadai.

**RENCANA TATA RUANG DAERAH DKI JAKARTA TAHUN 1985-2005**  
**TINJAUAN TERHADAP WILAYAH PENGEMBANGAN PUSAT**



SUMBER : <i>Jurnal</i>	SURVEY/NO. SURVEY :
REVISI/HAL. : <i>1000.0.0. 1015-7</i>	<i>JAKARTA 1985</i>



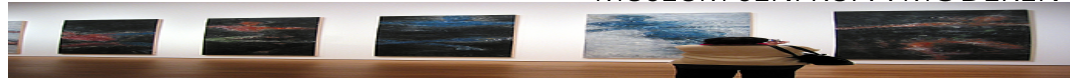
#### IV.2.1.1. Alternatif dan Penentuan Lokasi

Ditinjau atas beberapa hal yang berpengaruh pada pertimbangan penentuan lokasi di **WP-P DKI Jakarta, yaitu meliputi :**

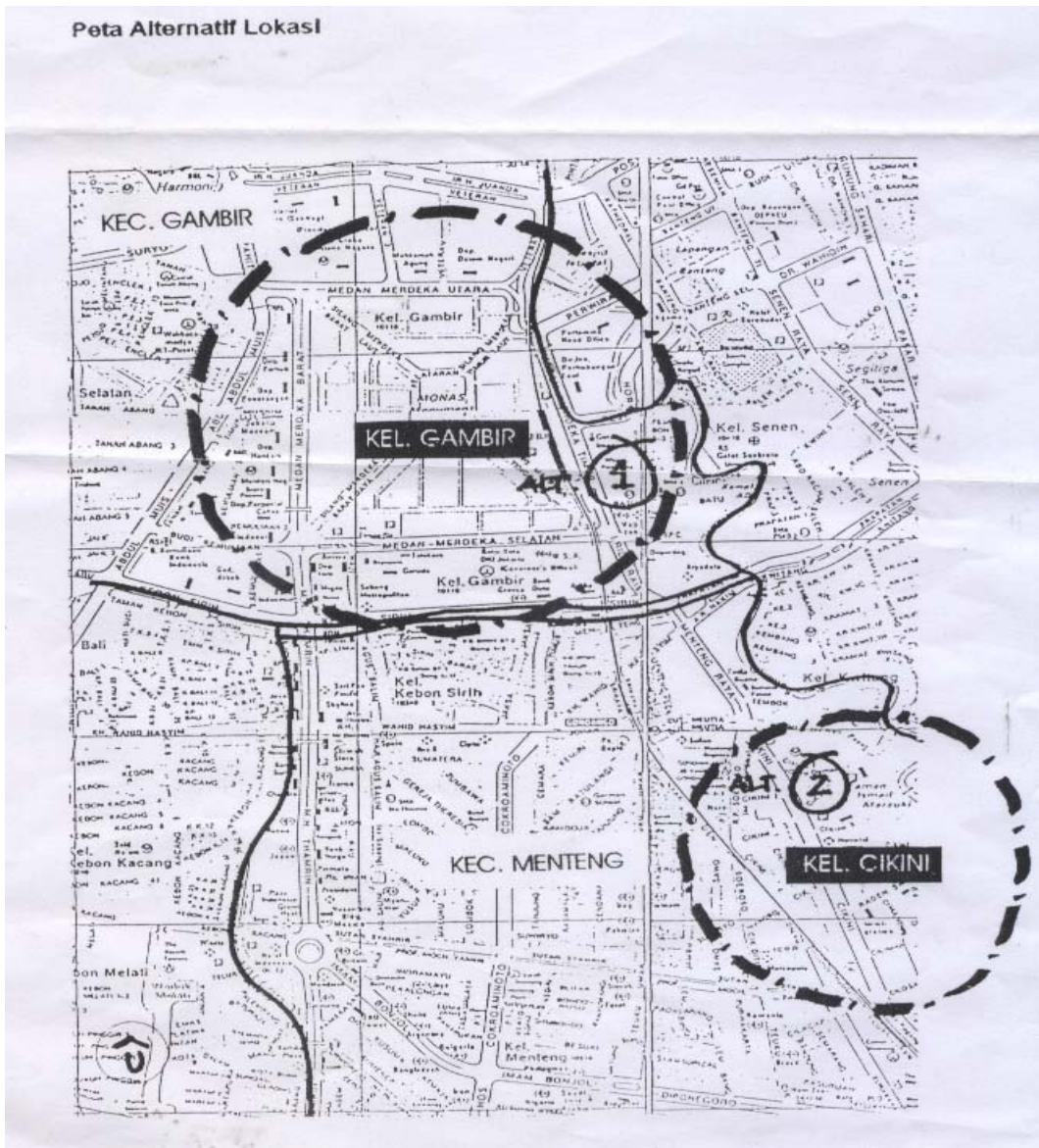
1. Lokasi pada daerah tanah rawa, daerah anjir, daerah industri berat bersifat mengganggu, serta angin laut yang bertiup pada wilayah pesisir Jakarta. Kesemua berpengaruh terhadap perlindungan benda-benda koleksi, sehingga perlu dipertimbangkan dalam penentuan lokasi.
2. Daerah plusi udara atau suara yang ditimbulkan karena sarana transportasi darat dan udara, dimana ketengan juga diperlukan dalam menunjang kegiatan penelitian/riset sebagai bagian dari kegiatan museum.
3. Jalur peruntukkan fasilitas umum dalam RBWK DKI Jakarta tahun 2006.
4. Jalur utama dan jalur penghubung lalu lintas di wilayah DKI Jakarta, dimana akan dapat diketahui daerah-daerah yang memiliki 'accessibility' tinggi.
5. Jalur-jalur kendaraan umum sebagai sarana transportasi umum, dimana hal ini merupakan pertimbangan dari segi pelayanan.
6. Daerah yang memiliki nilai histories perlu dipertimbangkan dalam penentuan lokasi, hal ini akan berperan dalam mewarnai bangunan Museum Seni Rupa Modern mempunyai nilai khusus. Jalur budaya DKI Jakarta, daerah Jalan Medan Merdeka Timur sampai dengan Taman Ismail Marzuki, pinggir kali Ciliwung sampai Istana Negara.

Maka dari hal-hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa **lokasi yang berpotensi untuk dipertimbangkan adalah :**

1. Kec. Gambir, kelurahan Gambir, sepanjang **Jalur Medan Merdeka Timur.**
2. Kec. Menteng, kelurahan Cikini, pada **jalur Cikini Raya.**

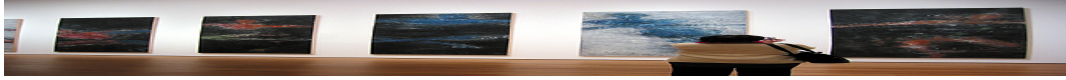


Peta Alternatif Lokasi



Dengan penelitian penentuan lokasi tersebut dapat disimpulkan bahwa :

- Alternatif 2, pada jalur Cikini Raya memiliki kelebihan dalam hal factor pertimbangan nilai khusus dan komunikatif, sedangkan untuk alternative 1, pada jalur sepanjang Medan Merdeka Timur kurang dalam hal tersebut.
- Penilaian terhadap pertimbangan perlindungan benda-benda koleksi, memiliki bobot nilai yang sama, ini disebabkan kedua lokasi tersebut berada pada puast pemerintahan, perdagangan dan jasa dimana system pengendalian yang tinggi terhadap bahaya banjir dan udara kotor.



#### IV.2.1.2. Penilaian terhadap Penentuan Lokasi

DASAR PERTIMBANGAN	NO	PERTIMBANGAN		ALTERNATIF	
		Faktor Pertimbangan	Hal yng Berpengaruh	1	2
Peraturan Daerah	1	Zonning	Suka Sosial Budaya	2	3
Fungsi dan Fisik Bangunan	2	Perlindungan tdh bd koleksi	Bahaya banjir	4	4
			Udara kotor	3	3
	3	Komunikatif	Sekola/institusi terkait	3	4
			<i>acsessibility</i>	4	4
			Transportasi umum	4	4
	4	Nilai khusus	Lingk.sbg.penunjang	2	4
			Nilai historis	3	3
	5	Lain-lain	Tanah yang luas	2	3
ketenangan			2	3	
<b>JUMLAH NILAI</b>				<b>29</b>	<b>35</b>

Keterangan bobot kriteria :

- 4 sangat sesuai
- 5 sesuai
- 2 kurang sesuai
- 1 tidak sesuai

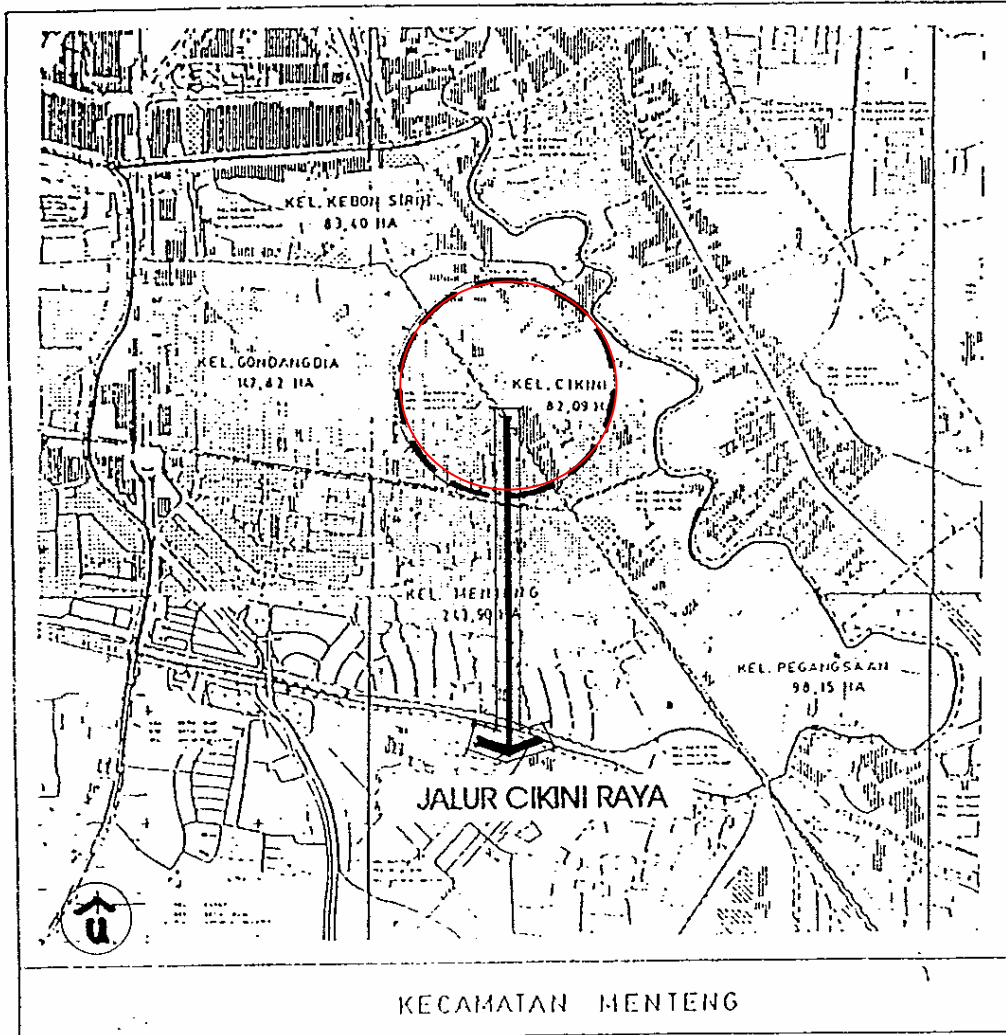
Jadi dapat ditentukan bahwa berdasarkan hal-hal berikut :

1. Penilaian tersebut di atas.
2. Faktor-faktor penentu lokasi.

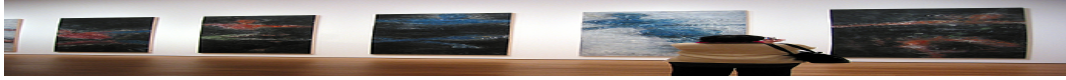


Lokasi Museum Seni Rupa Modernen di Jakarta dalam studi ini, **pada jalur Cikini Raya, kelurahan Cikini, Kecamatan Menteng.**

**PETA KECAMATAN MENTENG, JAKARTA PUSAT**



JUMLAH	
DATAS ADMINISTRASI	
LEGENDA :	
	BATAS WILAYAH DESA
	BATAS KECAMATAN
	BATAS KELURAHAN

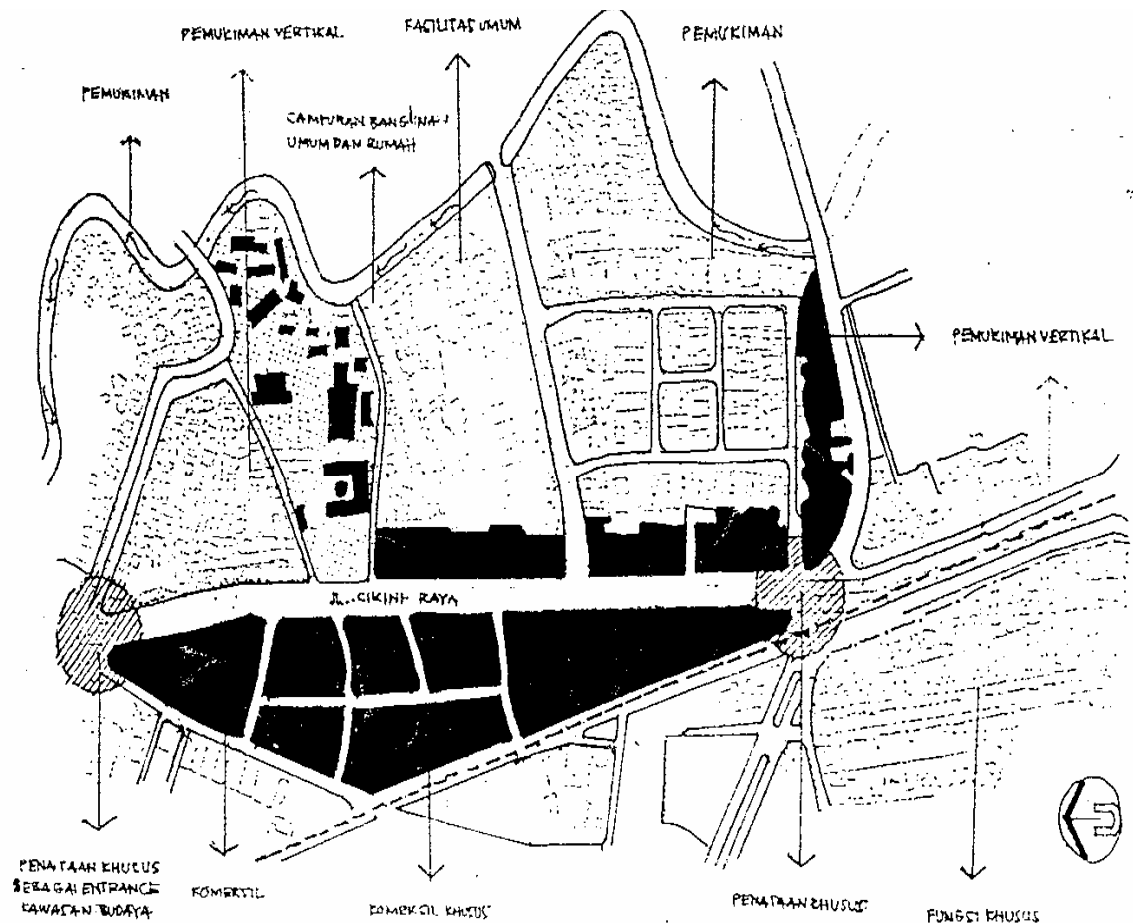


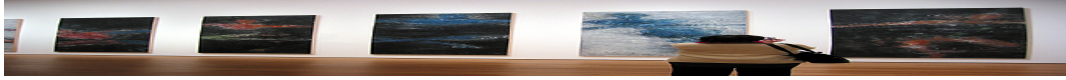
#### IV.2.2. Analisa Penentuan Tapak

Sepanjang jalur Cikini Raya kompleks PKJ TIM merupakan wadah bagi kerja kreatif para seniman, yang terus dikembangkan pada arah kehidupan kesenian dalam arti luas di Indonesia pada umumnya dan di Jakarta pada khususnya. Keberadaan Museum Senu Rupa Modern pada jalur Cikini Raya sebagai jalur budaya ini diarahkan turut memperkuat eksistensi PKJ TIM sebagai puast kesenian yang bermutu.

### KONSEP PENGEMBANGAN LINGKUNGAN

#### JALUR CIKINI RAYA





#### IV.2.2.1. Alternatif Penentuan Tapak

Dalam upaya turut memperkuat eksistensi Cikini Raya sebagai jalur kebudayaan, maka penentuan tapak untuk Museum Seni Rupa Modern pada jalur ini perlu mempertimbangkan factor-faktor sebagai berikut :

- Tapak pada jalur Cikini Raya harus dapat menunjang nilai khusus dari bangunan yang ditempatkan di atasnya.
- Lingkungan tapak harus merupakan unsure penunjang (saling menunjang) tugas pokok dan fungsi Museum Seni Rupa Modern.
- Tapak harus cukup luas, keluasan tapak membantu dalam perencanaan untuk mengatur gerak aktifitas dalam bangunan.
- Penyesuaian terhadap sifat kegiatan dan kegiatan yang akan diwadahi (kegiatan sosial dan kegiatan komersil terbatas)

Ditinjau dari hal-hal tersebut diatas, maka tapak-tapak yang dipertimbangkan pada jalur Cikini Raya ada 2 (dua) alternative, berdasarkan alokasi ruang=ruang pada jalur tersebut, yaitu :

1. alternative 1; eksisting fisik adalah Wisma Karya (WKT\_WDG, WKC\_WSD), untuk tinggi bangunan maksimum 4 lantai. Status untuk bangunan Museum (SSB) adalah diperkenankan. Luas tapak  $\pm$  1,5 ha, dengan KDB 60 % dan KLB 2,4.
2. Alternatif 2; eksisting fisik adalah Karya Kantor dan Karya Perdagangan (KKT-KPD), untuk tinggi bangunan maksimum 8 lantai. Status untuk bangunan Museum (SBB) adalah diperkenankan bersyarat. Luas tapak  $\pm$  1Ha, dengan KDB 55% dan KLB3.

Dari evaluasi penilaian penentuan tapak, **tapak yang dipilih** untuk bangunan Museum Seni Rupa Modern dalam studi ini ialah alternative 1. eksisting fisik pada bagian ini dikembangkan dalam perencanaan Museum Seni Rupa Modern, yang berdasarkan table penggabungan/invasi antar sejenis peruntukkan (terlamoir) statusnya untuk bangunan SSB adalah diperkenankan.



#### IV.2.2.2. Penilaian Terhadap Penentuan Tapak

No	Kriteria Penilaian	ALTERNATIF	
		1	2
1	Lingkungan yang menunjang (4)	3	3
2	Menunjang nilai khusus (3)	3	2
3	Luas Tapak (2)	3	2
4	Kesesuaian dgn.sifat kegiatan (1)	2	1
BOBOT NILAI		30	23

#### KETERANGAN :

Bobot Kriteria :

4 sangat penting

3 penting

2 kurang penting

1 tidak penting

Bobot Nilai :

3 baik

2 cukup

1 kurang

Berdasarkan penilaian diatas, maka tapak yang paling ideal pada jalur Cikini Raya untuk perencanaan Museum Seni Rupa Moderen ini adalah alternatif 1.

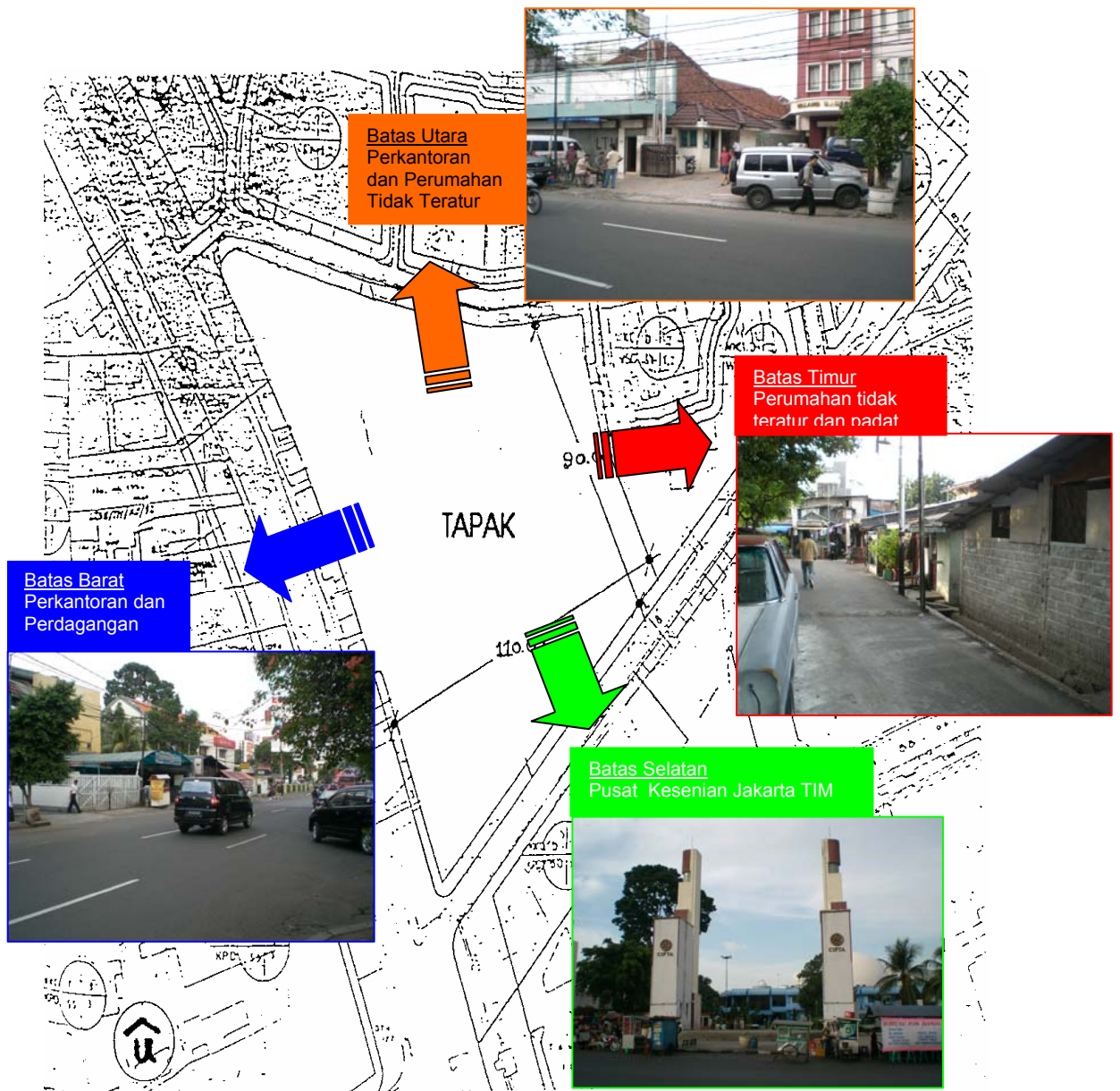
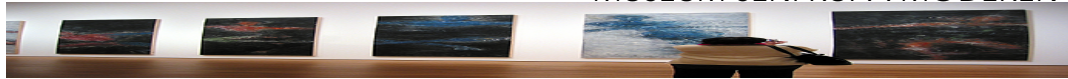
#### IV.2.3. Analisa Tapak dan Lingkungan

##### IV.2.3.1. Batas Fisik Tapak

Batas fisik tapak Museum Seni Rupa Moderen di Jakarta pada jalur budaya JL.Cikini Raya, adalah :

- Sebelah utara : Perkantoran dan perumahan tidak teratur padat.
- Sebelah selatan : Pusat Kesenian Jakar Taman Ismail Marzuki
- Sebelah Timur : Perumahan tiadak teratur padat.
- Sebelah Barat : Perkantoran dan perdagangan.





Lahan yang tersedia adalah lebih kurang 1,5 Ha dihitung berdasarkan kebutuhan luas ruang yang direncanakan, yaitu :

Luas total bangunan x KDB	=	14.800 m <sup>2</sup> x 60 %
	=	8.880 m <sup>2</sup>
Luas Ruang Luar Aktif	=	5.008,5 m <sup>2</sup>
Luas Ruang Hijau terbuka	=	± 1.000 m <sup>2</sup>
<b>Total kebutuhan luas tapak</b>	=	<b>± 15.000 m<sup>2</sup></b>

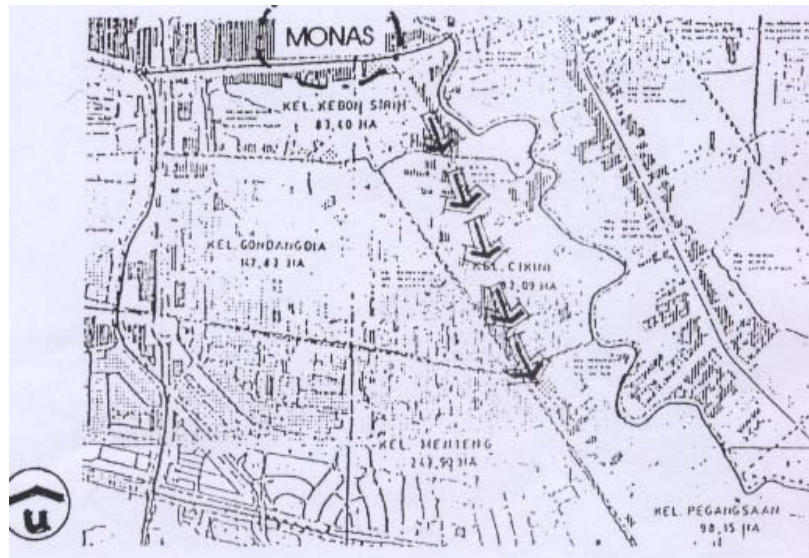


#### IV.2.3.2. Analisa Pencapaian

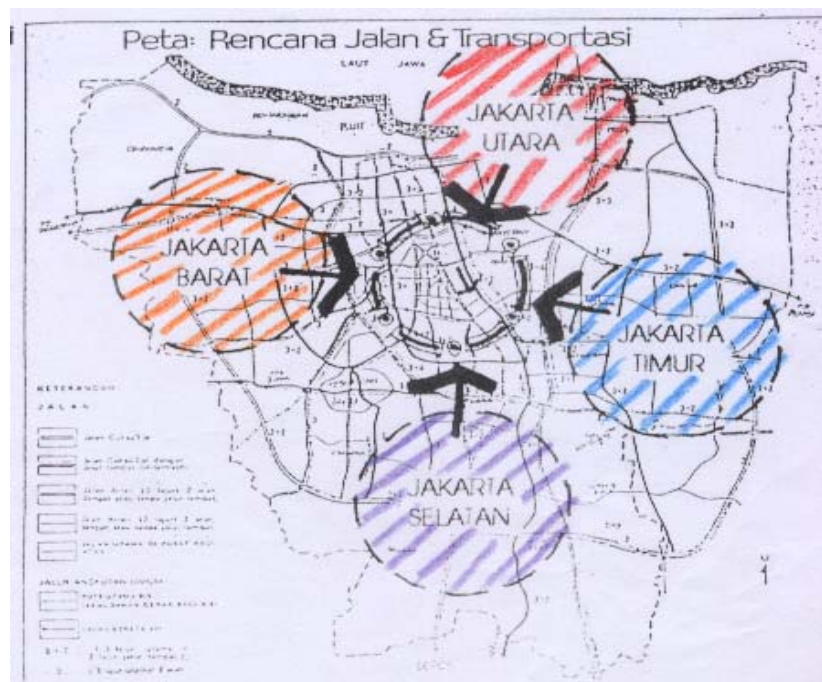
##### IV.2.3.2.1. Pencapaian ke tapak

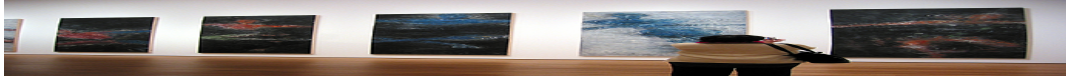
Jalur pencapaian ke lokasi melalui jalan Cikini Raya. Berdasarkan jenis jaringan jalan dalam Bagian Wilayah Kota Menteng, JL.. Cikini Raya direncanakan sebagai jaringan jalan arteri besar Utara-Selatan dengan lebar 36 m. Jalan ini selain **merupakan daerah instalasi juga merupakan daerah tujuan.**

Gambar :



Pencapaian Lokasi Skala Jakarta :





#### IV.2.3.2.2. Pencapaian ke dalam tapak

Dalam menentukan pencapaian ke dalam tapak, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu :

Ditinjau dari kepentingan pemakai :

- Pintu Utama untuk pengunjung
- Pintu samping untuk pengelola

Ditinjau dari jenis pemakai :

- Jalan untuk kendaraan bermotor
- Jalan untuk pejalan kaki (pedestrian)

#### KRITERIA PENCAPAIAN PENGUNJUNG MUSEUM

Dalam menentukan pencapaian kedal tapak, perlu kriteria sebagai erikut :

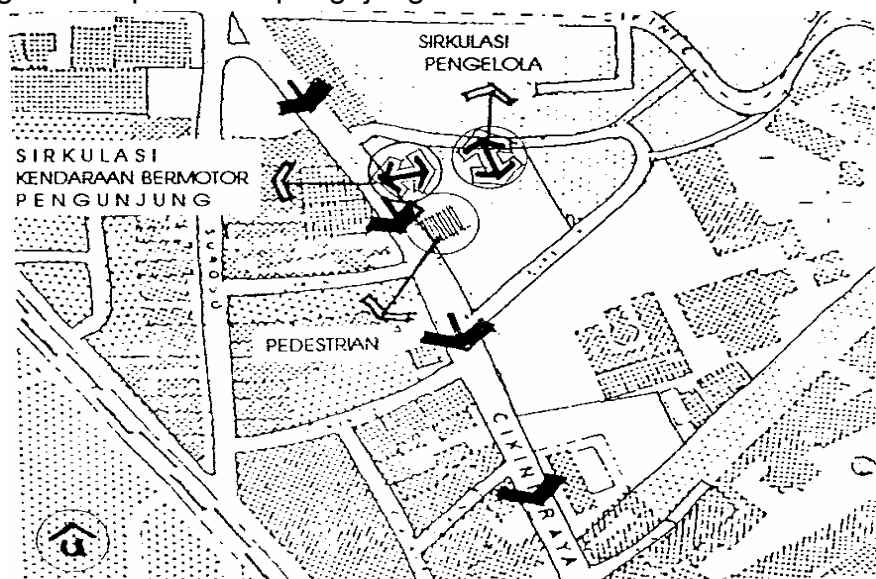
1. mudah dilihat
2. orientasi menghadap jalan utama
3. berkesan mengundang
4. tidak memotong area lkalu lintas

#### KRITERIA PENCAPAIAN PENGELOLA DAN SERVICE

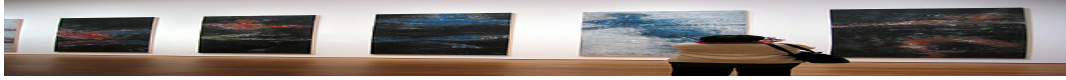
Perlu ditinjau atas dasr pertimbangan :

1. tidak mengganggu sirkulasi pengunjung
2. mempunyai pintu masuk khusus
3. terlindung terhadap aktifitas pengunjung.

Gambar :







#### IV.2.4. Penataan Ruang Luar

Penataan ruang luar dari suatu bangunan pada umumnya bertujuan untuk mewujudkan suatu suasana atau kesan yang mendukung kegiatan dan kebutuhan yang ada dalam bangunan. Untuk Museum Seni Rupa Moderen di akarta ini ruang luar yang direncanakan terbagi atas 2 jenis :

- Ruang luar aktif
- Ruang luar pasif

##### IV.2.4.1. Ruang Luar Aktif

Merupakan ruang luar terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan aktif manusia didalamnya, antara lain : tempat duduk-duduk, pedestrian, sirkulasi kendaraan, plaza dengan aktifitas tertentu.

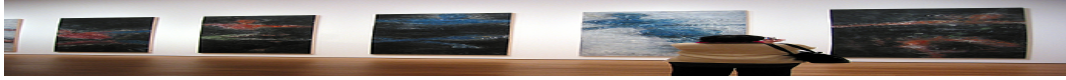
Dalam merencanakan Museum Seni Rupa Moderen, ruang luar yang ada dimanfaatkan untuk :

- Parkir kendaraan pengunjung/pengelola
- Jalur sirkulasi kendaraan/sistem parkir
- Pedestrian
- Plaza yang dimanfaatkan sebagai teater ruang luar

Dari 3 alternatif yang diketahui sistem parkir maka yang dipakai adalah sistem parkir 45° dan parkir 90°, dengan pertimbangan efisiensi lahan dan memberi kemudahan bagi pengemudi.

Untuk pedestrian, direncanakan pedestrian dalam tapak yang memiliki jalur khusus aman dari kendaraan. Guna pedestrian dalam tapak direncanakan untuk :

- Akses menuju taman atau plaza dalam tapak
- Akses dari parkir menuju gedung dan sebaliknya



Yang menjadi pertimbangan bahwa sebagian besar manusia menempuh perjalanan dengan berjalan kaki sekitar 700 ft (220 m).

Untuk plaza direncanakan untuk dapat dimanfaatkan sebagai teater ruang luar.

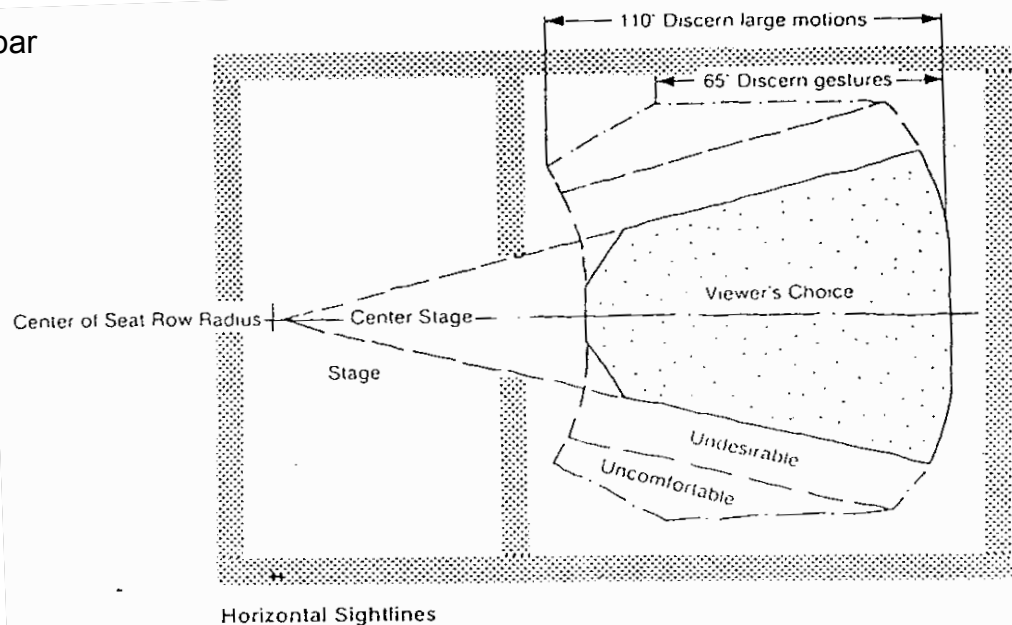
Dasar pemikiran :

- Memberi suasana dinamis pada bangunan dengan mengaktifkan kegiatan ruang luar yang memanfaatkan lingkungan sekitar (hubungannya dengan seni budaya).
- Memberi nilai lebih bagi kegiatan utama bangunan.

Karena merupakan kegiatan pelengkap, maka kapasitas yang disediakan tidak terikat pada jumlah pengunjung museum.

Outline dari out door theatre

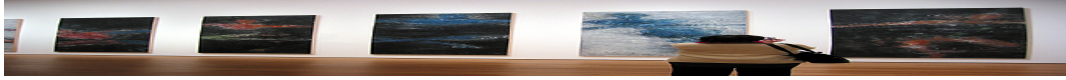
Gambar



#### IV.2.4.2. Ruang Luar Pasif

Ruang hijau terbuka, merupakan ruang luar terbuka yang tidak mengandung kegiatan manusia, memiliki fungsi sebagai :

- membatasi elemen visual yang tidak diinginkan.
- penyaring polusi udara dan suara yang timbulkan lalu lintas kendaraan.
- pendukung penampilan bangunan disamping memelihara lingkungan alami yang bias dipandang berguna untuk pengalihan pandangan terhadap aktifitas pameran (menghilangkan kejenuhan pada obek)



- area penghijauan dan penyerapan air hujan.

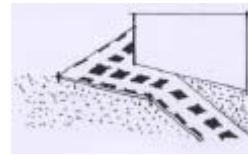
Penataan yang dilakukan pada ruang luar pasif Museum Seni Rupa ini, adalah dengan :

1. Elemen keras, pemakaian material berupa perkerasan atau penambahan ornament pada ruang luar (elemen tidak hidup), seperti :

- Jalur mobil dan parkir (*driveway*)
- Pedestrian



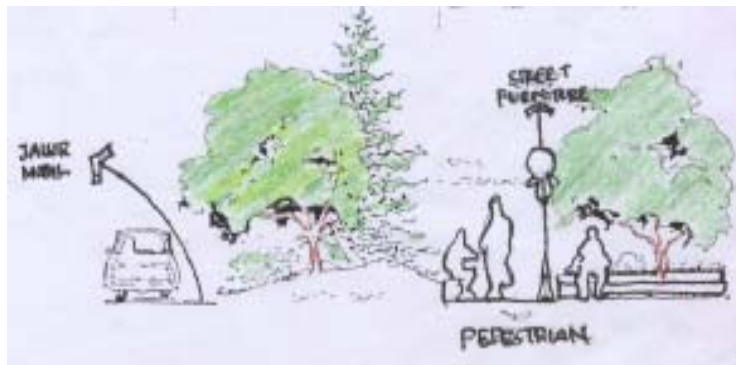
Area plaza



- *Sculpture*



- *Street furniture*, seperti lampu-lampu jalan.



2. Elemen lunak, penambahan vegetasi pada tapak, selain sebagai pendukung penampilan bangunan berguna sebagai pelindung kegiatan bangunan, seperti penggunaan :

- Pohon-pohon besar/tanaman batang keras, sebagai *buffer* dan pengarah
- Rumput untuk penutup tanah
- Tanaman hias sebagai pendukung penampilan/hiasan *landscape*



#### IV.2.5. Sirkulasi Dalam Tapak

Sirkulasi dalam tapak menghubungkan pengunjung dan pengelola ke bangunan. Terbentuk dari pola zonasi ruang luar. Sirkulasi menunjukkan kejelasan arah, aman, dan nyaman bagi pemakai, tidak ruwet (sebisanya menghindari *crossing*). Sirkulasi dalam tapak dibagi menjadi :

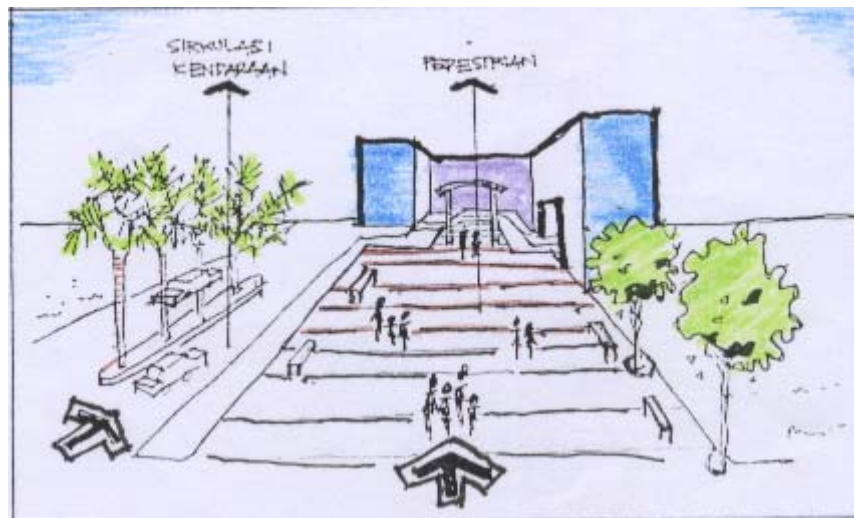
- Sirkulasi kendaraan pengunjung
- Sirkulasi kendaraan pengelola
- Sirkulasi pejalan kaki

##### IV.2.5.1. Sirkulasi Pejalan Kaki

Untuk sirkulasi pejalan kaki kriteria yang menjadi pertimbangan adalah sebagai berikut :

- Kejelasan system sirkulasi antara pejalan kaki dengan kendaraan
- Memperhatikan factor keamanan dan kenyamanan pejalan kaki

Sketsa :

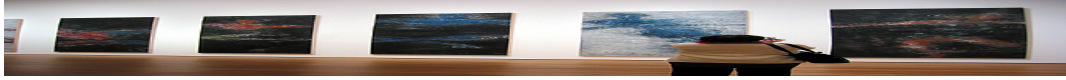


##### IV.2.5.2. Sirkulasi Kendaraan

Terdiri dari sirkulasi kendaraan pengunjung, pengelola dan *service*, dengan kriteria pertimbangan :

- Jelas dan terarah, antara pengunjung, pengelola dan *service*
- pembedaan jalur kendaraan dengan sirkulasi pejalan kaki
- sistem sirkulasi yang jelas untuk menjamin kelancaran





### IV.2.5.3. Alternatif Pola Sirkulasi

Dua pola sirkulasi memasuki tapak :

#### 1. Pola jalan masuk tunggal

- tidak terdapat perbedaan jalur masuk pengunjung, pengelola dan servis
- pejalan kaki dan pengguna kendaraan memasuki tapak dengan jalur yang sama.



#### 2. Pola jalur masuk ganda

- ada perbedaan jalur masuk pengunjung dan pengelola
- sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dapat dipisahkan



Dari dua alternatif diatas **pola sirkulasi** memasuki tapak dengan **jalan masuk ganda** dipilih dengan pertimbangan :

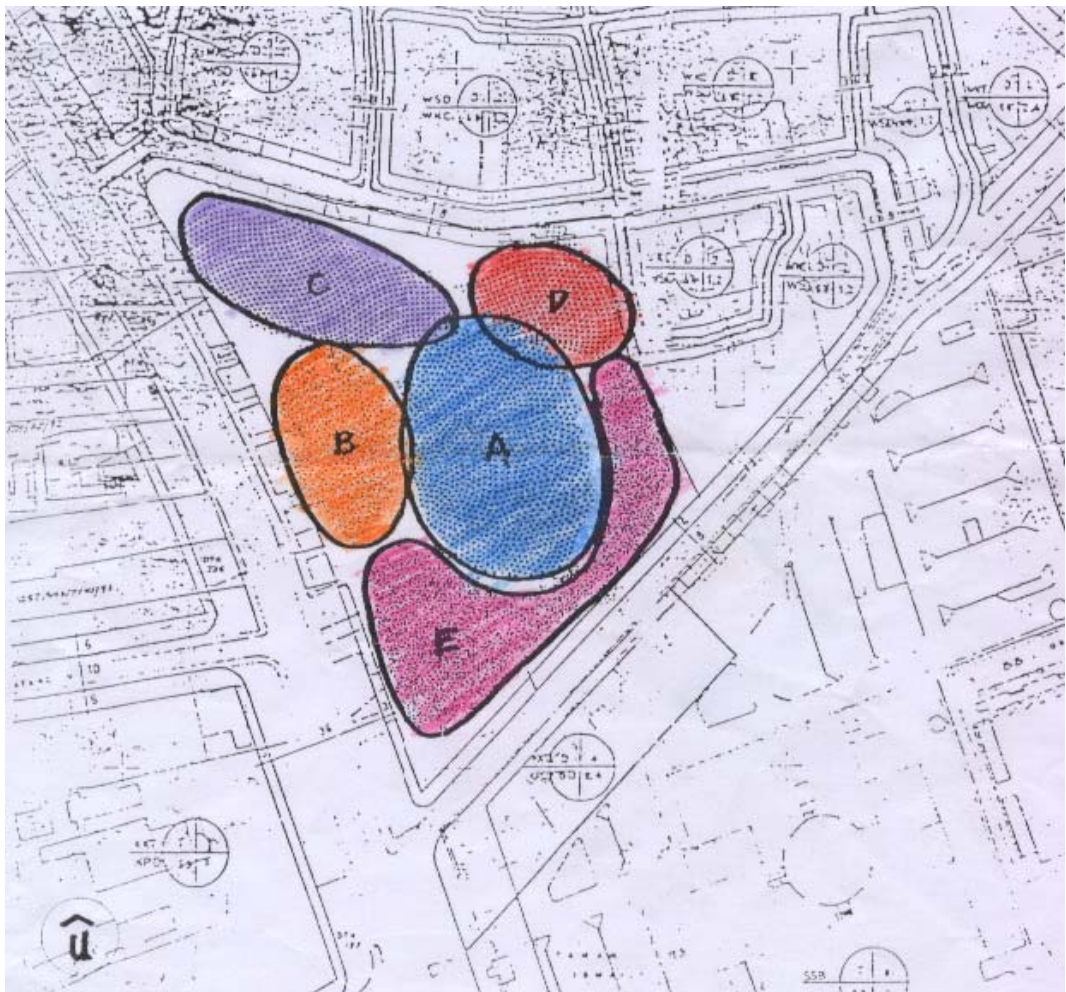
- pemisahan jalur kendaraan pengunjung dan pengelola
- perbedaan jalur pejalan kaki dengan kendaraan

Sedangkan dalam area parkir pola sirkulasi kendaraan linier sesuai dengan sistem parkir terpilih.



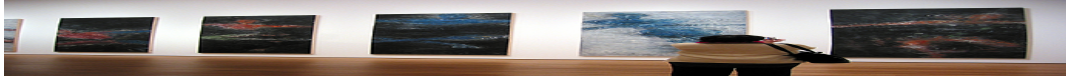
#### IV.2.6. Zoning Dalam Tapak

Gambar :



KETERANGAN :

- A. BANGUNAN
- B. RUANG LUAR AKTIF
- C. PERKIR PENGUNJUNG
- D. PARKIR PENGELOLA
- E. RUANG LUAR TERBUKA



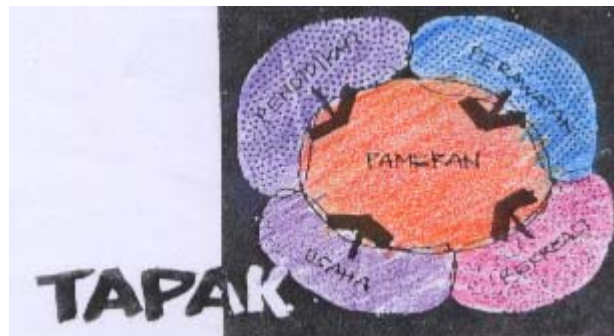
#### IV. ASPEK BANGUNAN

##### IV.3.1. Jenis Massa

Pada dasarnya terdapat 2 jenis massa bangunan, yaitu :

1. Jenis massa tunggal jumlah massa yang mewadahi kegiatan dalam tapak hanya satu ;
  - orientasi ke dalam, dengan pameran sebagai inti dari kegiatan dapat dioptimalkan.
  - Pengaturan sirkulasi yang efisien dilihat dari hubungan kegiatan yang memiliki tingkat kepentingan yang tinggi.
  - Penetaan yang mengarah pada penyatuan antarkegiatan (dengan batas yang jelas)
  - Memiliki kesan monumental sebagai wadah bagi benda-benda seni bernilai tinggi.
2. jenis massa majemuk : jumlah massa yang mewadahi kegiatan dalam tapak lebih dari satu ;
  - Adanya pemisahan massa untuk mewadahi kelompok-kelompok kegiatan tidak optimal.
  - Perlu sirkulasi penghubung dari satu massa ke massa yang lain, tidak efisien bagi kontinuitas sirkulasi.
  - Kelompok-kelompok kegiatan menyebar, konsentrasi kegiatanpun menyebar.
  - Kesan tidak monoton.

Ditinjau dari pertimbangan di atas, maka jenis yang tepat untuk mewadahi kegiatan-kegiatan museum adalah jenis massa tunggal, sehingga hubungan antar kegiatan dapat dioptimalkan.





**IV.3.2. Bentuk Dasar Massa Bangunan**

**IV.3.2.1.KONSEP DASAR MASSA**

Tema :

Optimalisasi Fungsi → Form follow Function → Pengoptimalan Bentuk

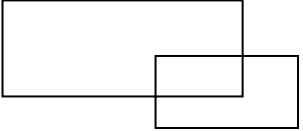
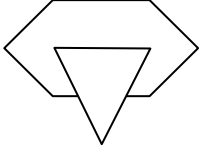
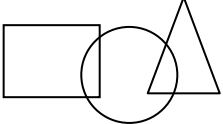
**Pengolahan Massa Bangunan**

**Pola Massa Bangunan**

Pola massa sangat menentukan wujud bangunan. Penentuan massa bangunan didasari oleh pertimbangan :

- Hasil dari analisa studi banding dari museum yang ada, dengan menganalogi bentuk denah.
- Kemudahan dan kelancaran sirkulasi
- Efektif dalam mewadahi penataan benda-benda koleksi
- Efisien dalam pembagian ruang
- Memiliki kesesuaian dalam tapak
- Kesesuaian dengan fungsi bangunan sebagai wadah pelestarian seni rupa moderen.

Berdasarkan pertimbangan di atas, bentuk yang diambil

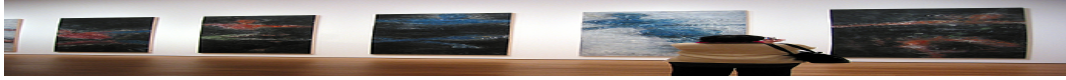
<b>Segi empat dan transformasinya</b>	<b>Segitiga dan transformasinya</b>	<b>Bentuk dasar massa campuran</b>
		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang memberikan bentuk yang dinamis dan unik.</li> <li>• Membentuk massa yang berkesan formil (tidak rileks dan santai)</li> <li>• Kesesuaian dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan bentuk yang unik dan berkesan non formil</li> <li>• Kesesuaian dengan bentuk tapak</li> <li>• Kurang efisien dalam penggunaan lahan dan ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbentuk dari bentuk dasar massa yang dicampur, sehingga akan membentuk komposisi massa dan kesan yang dinamis.</li> <li>• Menciptakan bentuk</li> </ul>



<p>bentuk tapak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Efisiensi lahan dan ruang</li> <li>• Penataan ruang mudah tetapi tidak dinamis</li> <li>• Penataan sirkulasi yang akan membentuk pola yang tidak dinamis dan kontinuitas yang kurang sempurna (patah)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan ruang yang sulit, dan juga dalam kesesuaian dengan bentuk tapak</li> <li>• Penataan sirkulasi yang akan membentuk pola yang tidak dinamis dan kontinuitas tidak sempurna (patah).</li> </ul>	<p>yang unik dan berkesan non formil (rileks dan santai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian terhadap bentuk tapak dapat lebih mudah.</li> <li>• Efisiensi lahan dan ruang</li> <li>• Penataan ruang yang agak sulit namun dapat memberikan bentuk dan pengolahan ruang yang dinamis</li> <li>• Penataan sirkulasi yang akan membentuk pola yang dinamis dan kontinuitas yang baik (tidak patah)</li> </ul>
--	--	---

Untuk bentuk massanya, berdasarkan analisa tersebut dipilih “*Bentuk dasar massa campuran*”. Alternatif bentuk dari dasar massa campuran dan transformasinya.

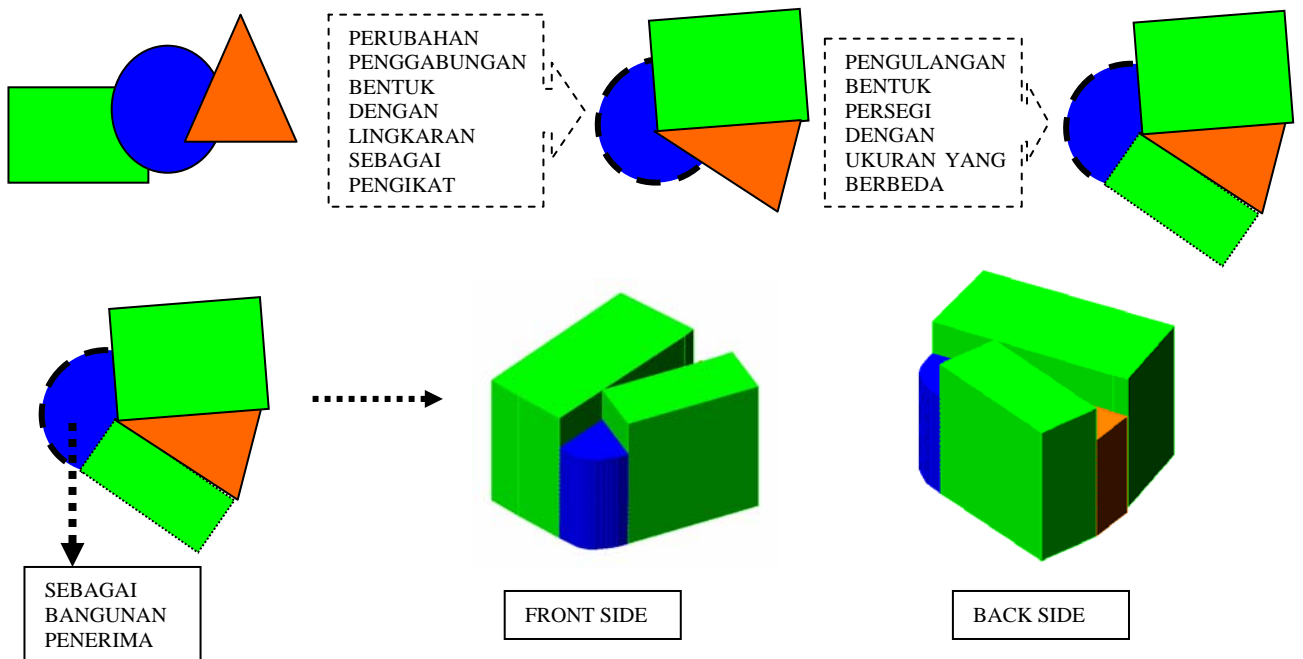
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kesan unik, non formil,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kesan unik namun kaku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kesan unik dan manis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kesan unik dan manis dengan</li> </ul>

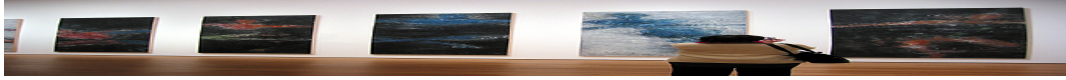


<p>sederhana dan manis oleh karena bentuk lengkungnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaturan ruanganya cenderung lebih mudah dan fleksibel.</li> </ul>	<p>oleh karena semuanya membentuk sudut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaturan ruanganya agak rumit</li> </ul>	<p>dengan adanya penyeimbangan antara sudut dan lengkung, dan sangat dinamis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Namun pengaturan ruanganya sangat sulit.</li> </ul>	<p>adanya penyeimbangan antara sudut dan lengkung, dan sangat dinamis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaturan ruanganya bervariasi/banyak ruang yang terbentuk.</li> </ul>
--	--	---	--

Berdasarkan analisa tersebut dipilih alternatif IV, dengan keunggulan dalam hal bentuk yang unik, manis dengan adanya penyeimbangan antara sudut dan lengkung, dan sangat dinamis, pengaturan ruanganya bervariasi/banyak ruang yang terbentuk, itu dibutuhkan dalam bangunan museum yang mempunyai zona pembagian pameran.

**TRANSFORMASI BENTUK**





Perletakan masa dalam tapak

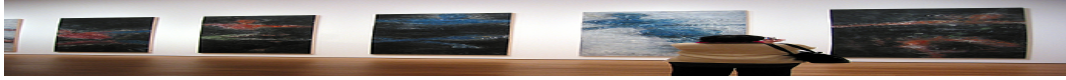


#### IV.3.3. Penampilan Bangunan

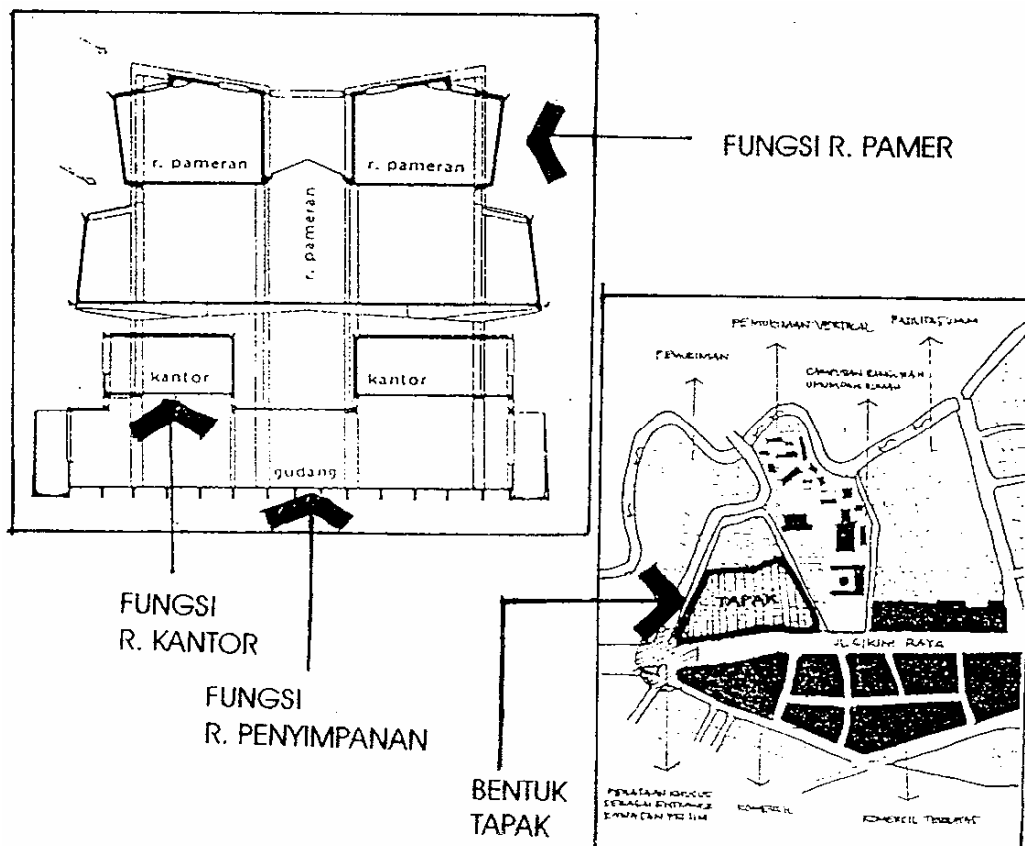
Dalam kaitannya dengan optimalisasi fungsi museum, maka hal-hal yang mempengaruhi penampilan Museum Seni Rupa Modern ini adalah menyangkut fungsi yang ada didalamnya dan lingkungan dimana bangunan tersebut didirikan.

Pada dasarnya fungsi dalam kaitannya dengan arsitektur berpengaruh pada tampilan bangunan. Dari postulat Sullivan dapat diartikan bahwa bukan dari bentuknya fungsi bangunan dilihat, tapi dari fungsinya bentuk bangunan terjadi.

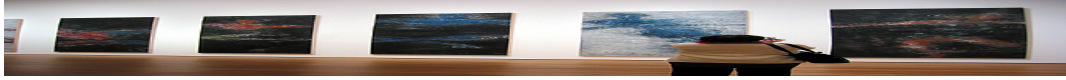
Penampilan bangunan dilihat dari segi :



- **Fungsi**, tiap fungsi dalam bangunan memiliki karakter tersendiri. Karakter dari fungsi mempengaruhi ruang sebagai wadanya. Bentuk bangunan terpola dari hubungan ruang-ruang. Dasar terbentuknya ruang dan bangunan adalah efektifitas dan efisiensi dari pewardahan fungsi kegiatan tadi. Adanya karakter yang berbeda ini dimanfaatkan dalam menampilkan bentuk yang dinamis.
- **Lingkungan**, memiliki karakter yang khas dalam mempengaruhi bentuk luar bangunan. Pemanfaatan lahan yang optimal akan mengarah pada bentuk yang cenderung mengikuti bentuk tapaknya. Lekuk-lekuk bangunan mengikuti bentuk tapaknya. Lekuk-lekuk bangunan mengikuti tapak akan menghilangkan kemonotonan, yang cenderung membosankan.







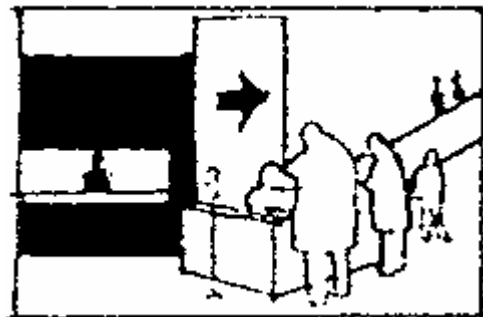
#### IV.3.4. Interior Dalam Bangunan

##### IV.3.4.1. Tata Ruang Dalam

Berdasarkan masalah yang umum terjadi pada pengunjung museum, khususnya tata ruang dalam yang berhubungan langsung dengan penghayatan terhadap kegiatan utama museum, maka perlu adanya analisa yang berhubungan dengan psikologi umum pengunjung, **dalam upaya mengoptimalkan penghayatan dalam ruang**, perlu memperhatikan :

1. **Orientasi**; ketika pertama kali memasuki museum pengunjung memerlukan kejelasan orientasi. Arah mana yang harus mereka lewati, sehingga tercapai maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh museum. Pertimbangan yang dilakukan dalam perancangan yaitu melalui:

- Warna
- Tekstur
- Penataan sirkulasi
- Penggunaan tanda-tanda
- Pemandangan eksterior
- Landmark-landmark
- Proporsi dan skala

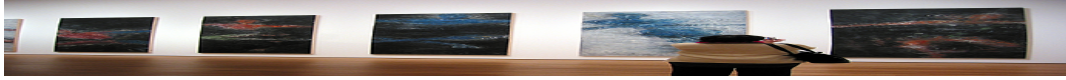


2. **Kebosanan dan Kelelahan dalam Museum** ; sering kali pengunjung merasa bosan dan lelah setelah melihat-lihat pameran setelah berkeliling dalam museum. Ketidaknyamanan secara fisik bias terjadi karena kemonotonan dalam ruang dan gerak atau pandangan.

Untuk mengatasinya perlu adanya :

- Lounge
- Bangku-bangku
- Orientasi yang bervariasi
- Perbedaan dan kontras
- Fasilitas kenyamanan lain (komoditi dan rekreasi)





4. **Rute** : Perlu pengaturan yang mempengaruhi alur perjalanan pengunjung dalam bangunan, sehingga ada kejelasan alur mulai dari pintu masuk dan berakhir di pintu keluar. Agar kegiatan dapat mengalir dan menerus perlu penataan yang memperhatikan :

- Panjang jalur
- Posisi pintu
- Penomoran pintu-pintu
- Ukuran ruang
- Konfigurasi jalur



4. **Aliran pengunjung**, merupakan aspek lain dari sirkulasi yang harus diperhatikan, aliran pengunjung diarahkan sehingga benda-benda yang dipamerkan dalam museum seni rupa modern ini dapat dipahami jalan ceritanya dari satu aliran ke aliran lain. Karena itu hal yang diperhatikan :

- Pengkoleksian display
- Besaran luas koridor



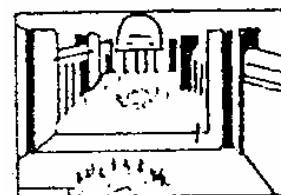
5. **Kejenuhan terhadap objek**; sering kali pengunjung merasa jenuh dengan objek yang ditampilkan karenanya perlu penataan untuk hal ini seperti dengan :

- Memunculkan perbedaan dan kontras
- Pencahayaan penataan eksterior dan interior yang berbeda pada tiap ruang
- Pewarnaan
- Mengadakan lounge tempat beristirahat



5. **Jarak pergerakan** : ada kecenderungan pengunjung bergerak mendekati objek yang menarik untuk diamatinya, atau bergerak mengelilinginya karena itu perlu diperhatikan :

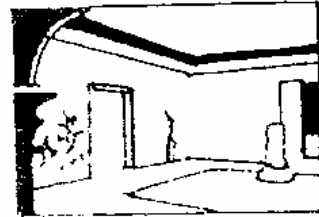
- Pintu-pintu ruangan
- Perletakan objek yang diamati





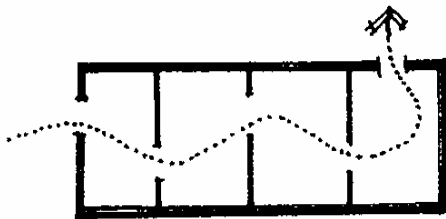
7. **Perhatian selingan dan faktor yang menarik;** penataan sekitar objek pameran merupakan hal yang penting disamping objek itu sendiri. Disamping objek akan menjadi lebih menarik, juga akan mendukung penghayatan pengamat terhadap objek yang dipamerkan. Pertimbangan perancangan melalui :

- Elemen-elemen latar belakang (*background*)
- Perletakan jendela-jendela
- Buka-bukaan ruang

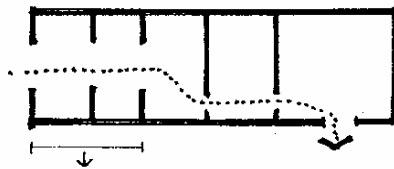


#### IV.3.4.2. Pola Penataan Ruang Dalam

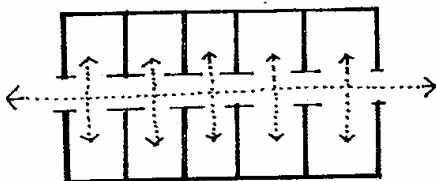
##### 1. Linier



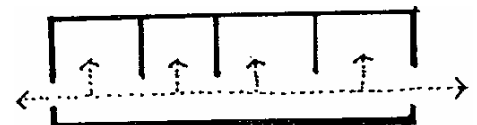
- Penempatan bukaan ruang ditata sedemikian rupa sehingga pola linier yang terbentuk dapat mendukung terciptanya pengamatan pada ruang pameran satu persatu (ruang pameran tetap dan temporer)



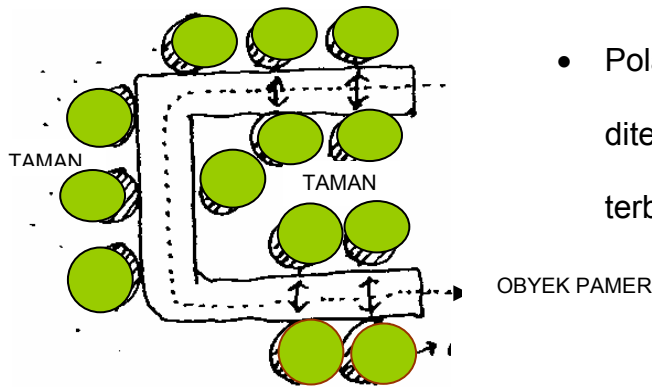
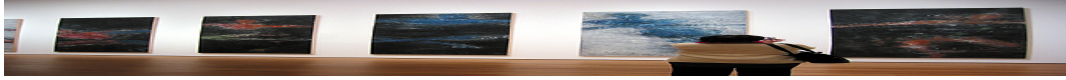
Ruangan ini dapat memberi makna suatu kesatuan (misal : kesamaan jenis, tema, seniman, periodisasi dll)



- Gabungan 2 atau lebih ruang dapat terasa masih dalam satu kesatuan

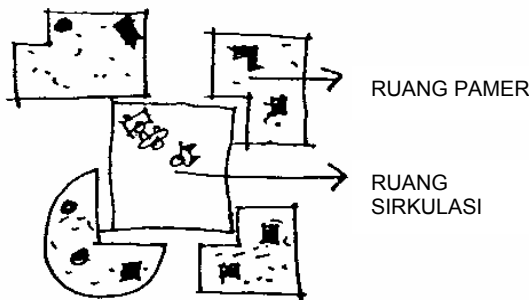


- Pola ini diantaranya dapat diterapkan pada ruang pelayanan teknis.



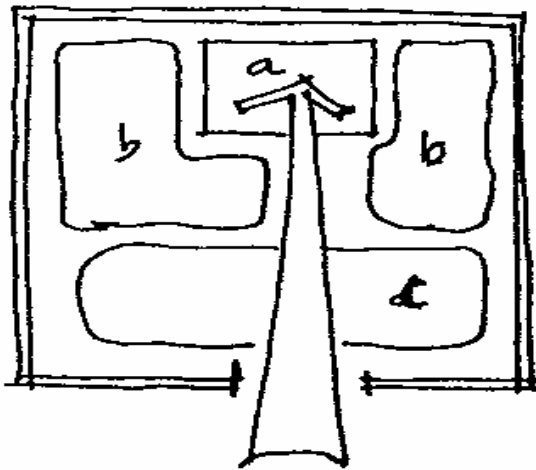
- Pola ini diantaranya dapat diterapkan pada ruang pameran terbuka.

2. Radial



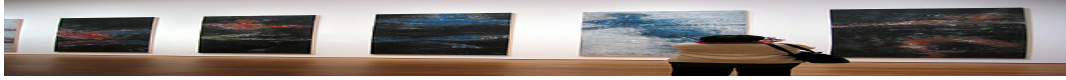
- Pola ini diantaranya dapat diterapkan pada ruang pameran terbuka

3. Cluster



- Pola ini cocok untuk menggambarkan keutamaan atau tingkat kualitas ruang private. Pola ini antara lain dapat diterapkan pada ruang pengelola.

A = PRIVATE (PIMPINAN)  
 B = SEMI PUB.(ADMNST)  
 C = PUBLIK (OPERASIONAL)

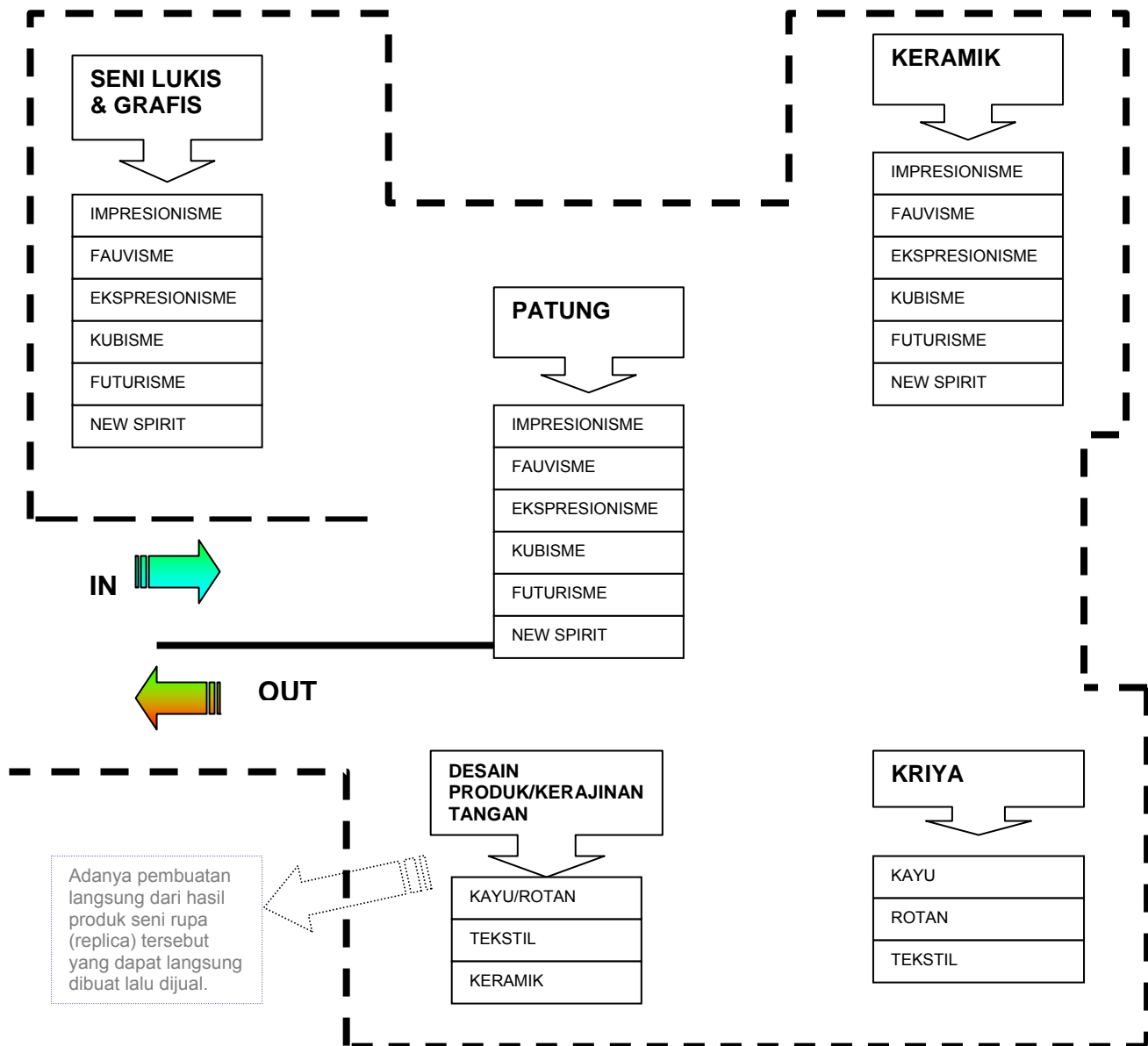


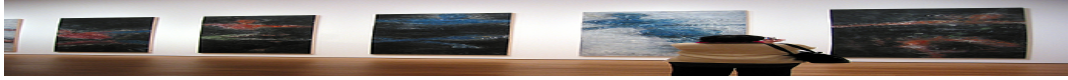
### IV.3.4.3.Skenario Alur Kegiatan Pameran

Berdasarkan Pembatasan Koleksi Seni Rupa Modernen :

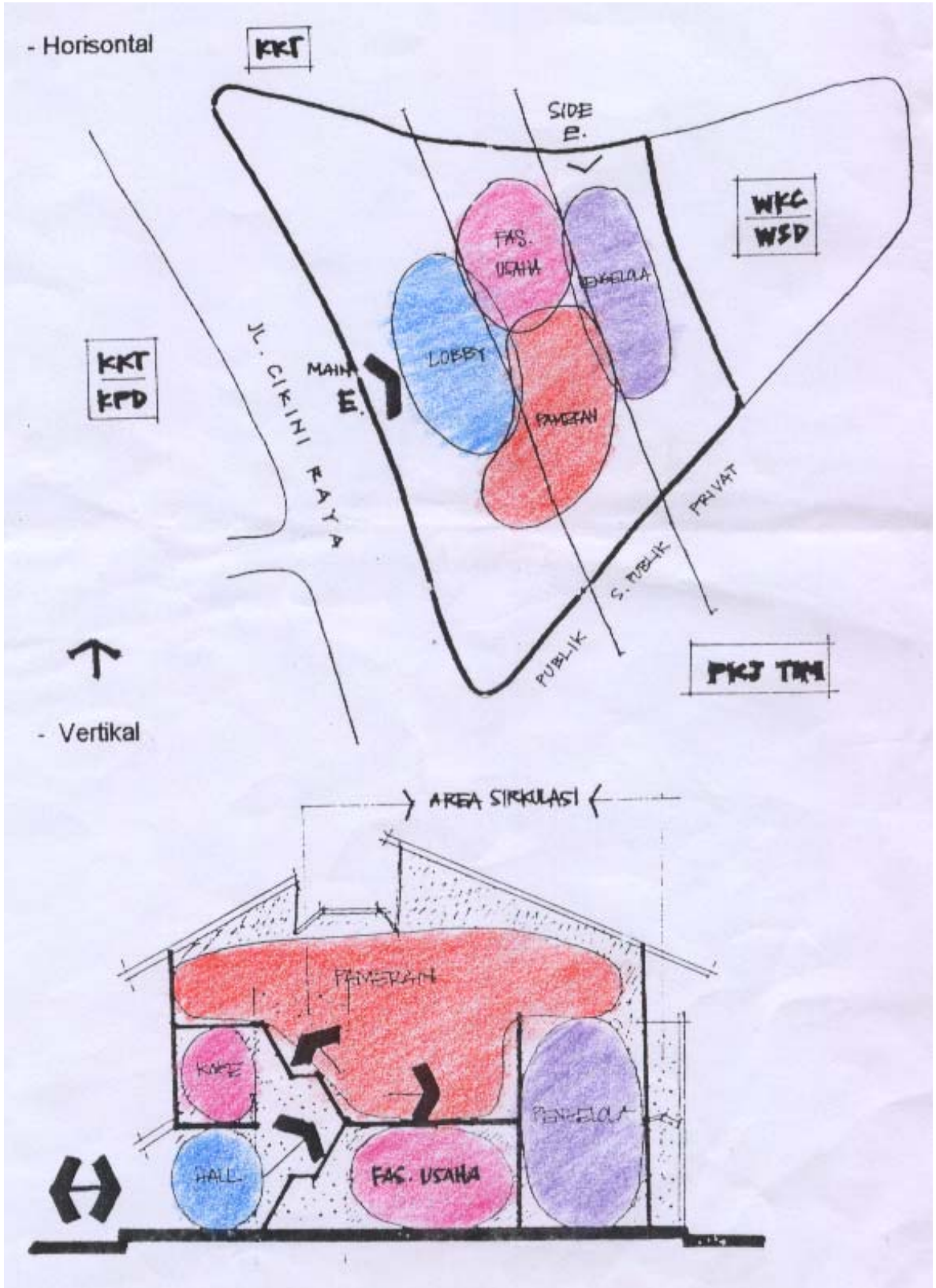
Objek Koleksi Seni Rupa Modernen :

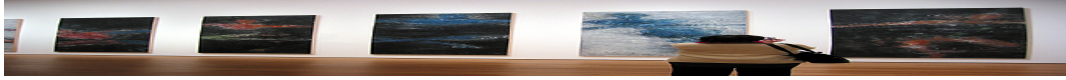
- Seni Lukis dan Grafis (diawali dengan aliran *impresionis* s.d *new spirit*).
- Seni Patung dan Keramik (mengikuti aliran lukisan)
- Seni Terpakai/Kriya (seperti perabot dan desain produk)
- Produk seni rupa yang dianggap produk seni rupa modernen





### IV.3.5. Zoning Dalam Bangunan





### IV.3.6. Analisa Sturuktur dan Material

#### IV.3.6.1. Modul

Mudul sebagai unit terkecil digunakan untuk menentukan dimensi bangunan, dengan pengulangan kelipatan angka modul. Dasar pertimbangan untuk menentukan modul bangunan museum ini adalah :

1. kebutuhan ruang gerak manusia.
2. kebuthan ruang benda-benda koleksi, peralatan dan perabot.
3. sistem struktur dan kontruksi, umunya standat bahan 30 cm.

#### IV.3.6.2.Struktur

Pada dasarnya sistem struktur terbagi dalam 2 bagian :

1. *sub structure* / struktur bawah (pondasi)
2. *sup structure* / struktur atas.

Untuk menentukan sistem struktur pada bangunan ada beberapa factor yang mempengaruhi, yaitu :

- daya dukung tanah ;  $0,71 \text{ kg/cm}^2$
- kedalaman tanah keras, berkisar – 6 m
- muka air tanah (-5m s/d -10m)
- beban yang dipikul

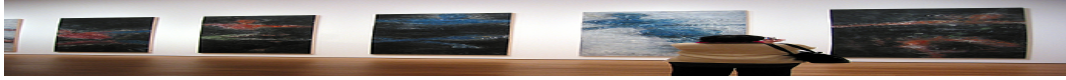
#### **Sub Structure**

Usulan pondasi untuk bangunan tinggi :

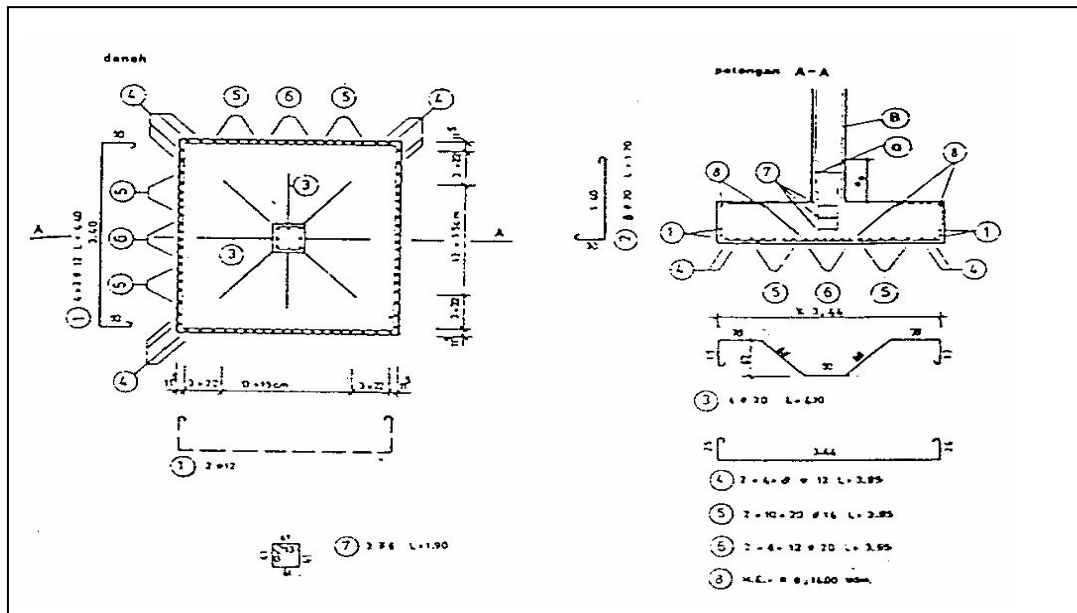
- a. Pondasi dalam : - Tiang Pancang  
- Bored Tile
- b. Pondasi Dangkal : - Pondasi Setempat/Tapak Beton Bertulang  
- Pondasi Lajur Beton Bertulang  
- Pondasi Pelat/Rakit/Slab/Raft  
- Pondasi Terapung

Untuk bangunan 3 sampai dengan 4 lantai dengan kondisi eksisting di atas, ditentukan usulan **jenis pondasi dangkal**.

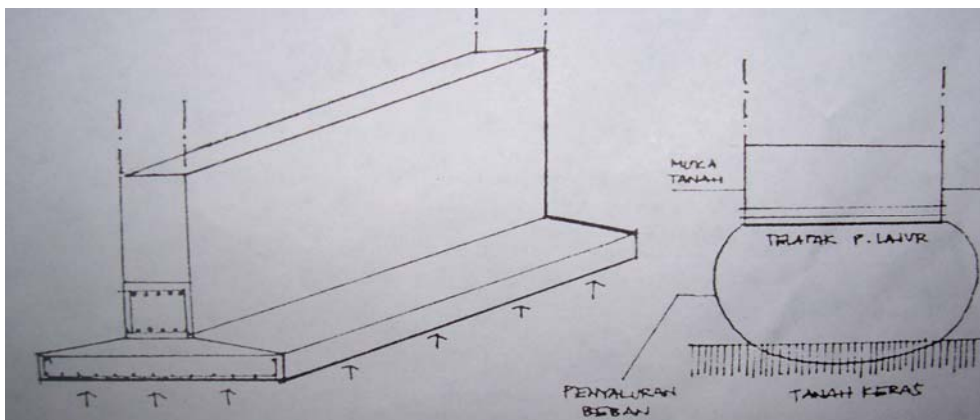
**Alternatif** jenis pondasi dangkal beton bertulang yang dapat digunakan :



1. PONDASI TAPAK, digunakan pada bagian bangunan yang terpisah seperti kolom, tiang dan sebagainya.



2. PONDASI LAJUR, digunakan pada keadaan tanah bangunan yang seragam dibantu balok bertulang untuk membagi gaya-gaya dan beban, seragam ke pondasi dan tanah bangunan.



3. PONDASI PELAT, biasanya seluas ukuran dasar gedung yang direncanakan. Pondasi pelat beton bertulang seluruh pelat membagi beban ke tanah bangunan

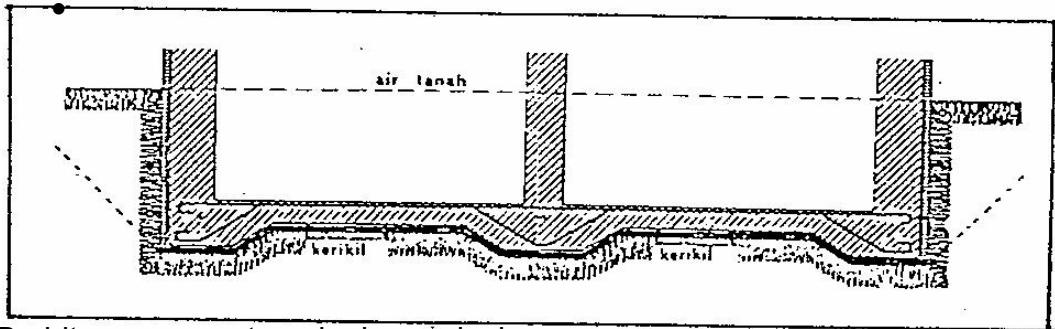
Pondasi pelat beton bertulang biasanya digunakan, jika :

- Kekokohan landasan jelek atau beban bangunan yang tinggi sehingga pemakaian pondasi jalur begitu lebar, sehingga lebih beruntung jika menggunakan pondasi pelat beton bertulang.





- Jarak trave, atau tiang-tiang atau dinding dengan beban bangunan tinggi lebih kecil dari pada 8.00.
- Beban bangunan yang tinggi adalah dibagi seragam pada seluruh luasnya bangunan oleh kontruksi diatas.
- Dareh itu sering banjir dan pondasi pelat beton bertulang dapt menghindari air akan naik dari bawah.



Perhitungan penentuan jenis pondasi :

Jika jarak trave 8.40. dengan beben  $1.000 \text{ kg/m}^2$  untuk bangunan 4 lantai,

maka :  $P = 8.40 \times 8.40 \times 4 \times 1.000$

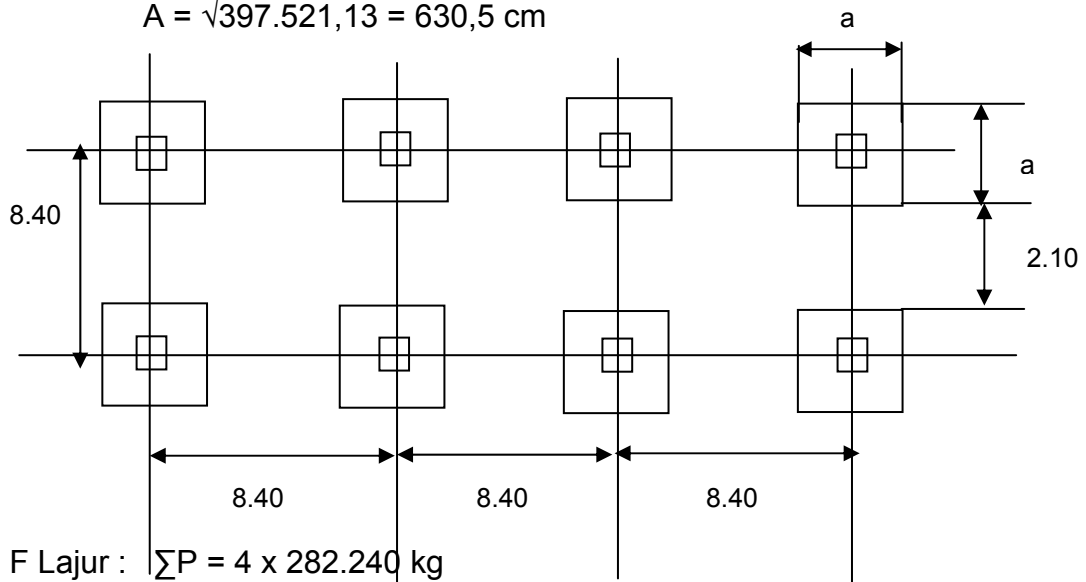
$$= 282.240 \text{ kg}$$

$$q_t = 0,71 \text{ kg/ cm}^2$$

F tapak :  $A = \frac{P}{q_t} = \frac{282.240}{0,71} = 397.521,13 \text{ cm}^2$

$$q_t \quad 0,71$$

$$A = \sqrt{397.521,13} = 630,5 \text{ cm}$$



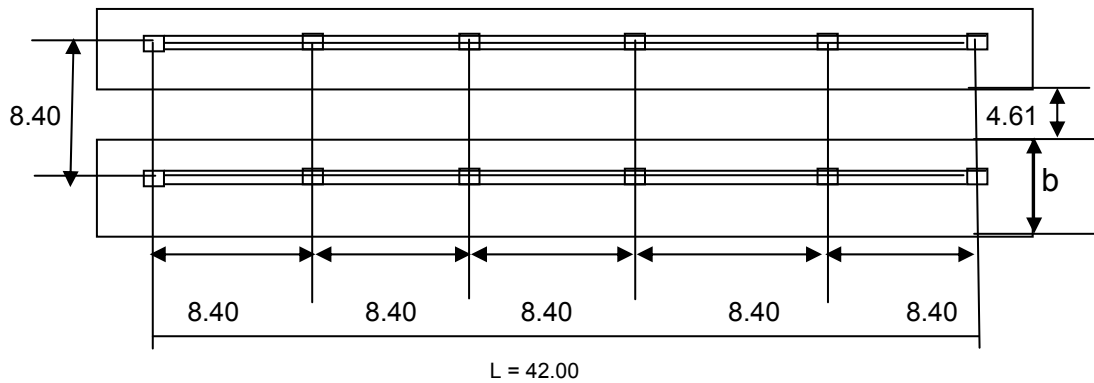
F Lajur :  $\Sigma P = 4 \times 282.240 \text{ kg}$

$$= 1.128.960 \text{ kg}$$



$$b = \sum p = \frac{1.128.960}{3} = 378,6 \text{ cm}$$

$$l.\eta\eta' = 4.200 \times 0,71$$



F Pelat : O.k. dimana F Lajur terpenuhi (  $\eta\eta < \eta\eta'$  )

### SUPER STRUCTURE

#### A. Struktur Badan

Berfungsi menyalurkan beban ke pondasi.

Pertimbangan dalam memilih *upper structure* yang tepat :

- Kemudahan dalam melaksanakan pembangunan dan pemeliharaan.
- Fleksibilitas terhadap kemungkinan perubahan.
- Memenuhi syarat kekakuan dan keamanan.
- Efektif dalam menampung fungsi.
- Dapat memberi nilai lebih bagi penampilan bangunan.

Alternatif Struktur :

STRUKTUR RANGKA	STRUKTUR DINDING PEMIKUL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- menggunakan unsur balok dan kolom</li> <li>- ruang yang dihasilkan cukup fleksibel</li> <li>- daya tahan terhadap gempa</li> <li>- bahan sendiri relative ringan</li> <li>- bahan memberi nilai lebih bagi penampilan bangunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- merupakan struktur massif</li> <li>- fleksibilitas ruang yang terjadi kurang</li> <li>- biaya pelaksanaan cukup tinggi</li> <li>- beban sendiri berat</li> <li>- bahan material padat, beton, batu bata</li> </ul>



## B. Struktur Atap

### Sistem struktur atap

SISTEM RANGKA	SISTEM KABEL	SISTEM MEMBRAN
- bentuk struktur timbul dari susunan batang-batang - fleksibilitas ruang tinggi - bisa untuk bentang lebar - bahan baja	- menerima gaya tarik, untuk kestabilan digunakan rangka - cocok untuk bentang lebar - bahan kabel baja	- terbantu dengan adanya tegangan - bentang terbatas - bahan membran, tipis dan elastis

### IV.3.6.3. Meterial Struktur

#### **Pertimbangna pemilihan material struktur untuk bangunan museum :**

- Mempunyai pertimbangan keamanan yang tinggi
- Menggunakan bahan yang efektif dan ekonomis
- Pertimbangn iklim dan cuaca
- Kekuatan dan ketahan terhadap gempa
- Kemudahan dalam pembangunan dan pemeliharaan

#### **Alternatif material struktur**

##### a. Baja

keuntungan : - pelaksanaan pembangunan cepat

- fleksibilitas pengembangan
- beban sendiri relatif ringan
- tahan terhadap gaya tarik

kekurangan : - ukuran sesuai standard pabrik

- mudah korosi
- biaya mahal

##### b. Beton Bertulang

keuntungan : - mudah dalam perawatan

- fleksibel dalam pembentukan
- tahan apai dan air
- perolehan bahan mudah
- tahan terhadap gaya tekan dan tarik

kerugian : - sulit dalam pengembangan



- lama dalam pengerjaan pembangunan

### IV.3.7. Perlengkapan Bangunan

#### IV.3.7.1. Pencahayaan

Pencahayaan berdasarkan sumbernya ada dua macam :

##### 1. Cahaya Alam (*Natural Light*)

Dalam memanfaatkan cahaya alami perlu diperhatikan adanya resiko terjadinya re-polymerization akibat radiasi ultra violet (300-400 A yang sampai ke bumi) yang mengakibatkan rusaknya benda-benda organik, memucatkan warna dan cat. Panas sinar matahari berpengaruh pada penghawaan ruangan atau sistem pengkondisian udara.

Dari pertimbangan di atas perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- menghindari penyinaran langsung cahaya matahari ke benda-benda koleksi
- besar bukaan
- mengurangi cahaya yang masuk dengan menggunakan teritisan, over stek.

##### 2. Pencahayaan Buatan

Cahaya buatan diperlukan jika cahaya alami tidak memungkinkan. Disamping sebagai penerangan penataan cahaya buatan juga berguna untuk menunjang nilai estetis ruang dan memaksimalkan tampak dari objek yang dipamerkan. Perlu diperhatikan intensitas cahaya agar tidak merusak benda-benda koleksi. Intensitas cahaya yang baik untuk pencahayaan benda-benda koleksi antara 50 LUX-150 LUX. (lihat lampiran)

Beberapa spesifikasi aplikasi pencahayaan :

- *street light* : - sodium 120 -140 Lumen/Watt  
- mercury 30 - 60 Lumen/Watt





- butuh ruang ditiap penempatan unit.

## 2. Secara Tidak Langsung (*Indirect Cooling*)

Secara tidak langsung yaitu dengan *Central Station Sytem*. Prinsipnya, udara dialirkan melalui kumparan pipa dimana air es disirkulasikan mesin pengolah udara (AHU) yang berisi kumparan pipa atau coil, blower dan filter udara.

- Keuntungan : - mesin pendingin dipusatkan pada satu tempat
  - distribusi udara lebih merata
  - pengoperasian dan pemeliharaan desentralisasi
- Kerugian : - biaya awal tinggi
  - biaya ducting dan isolasi tinggi
  - ukuran shaft dan ducting besar

Disamping itu terdapat pula perlengkapan lain dalam ruang museum untuk mengontrol udara (kelembaman netral yang dibutuhkan benda-benda organic 55%-65% deng tempratur rata-rata 20°C-24 °C)

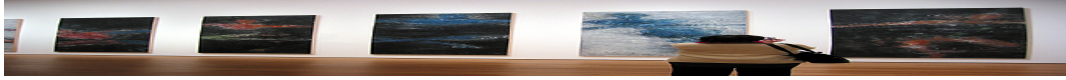
- *Humidity Control* : thermohyrometer, thermohygrograph
- *Humidifier* : penetral tempratur
- *Dehumidifier* : penetral lembab udara
- *Air Cleaner* : blower atau kipas angin

### IV.3.7.3. Peralatan Komunikasi

Peralatan komunikasi diperluakn untuk kelancaraan dan efisiensi kerja serta kemudahan pelayan informasi.

Sistem komunikasi yang digunakan :

- Sistem intercom dan airphone yang digunakan untuk hubungan antar ruang.
- PBAX (Private Autometric Branch Exchange), komunikasi luar ke dalam melalui operator.
- Telex atau telepon, sambungan langsung dari Telkom tanpa operator.
- *Loud Speaker Communicatiaon System*, untuk panggilan pada bagian informasi.



- *Sound System*, untuk musik, pengumuman diruang-ruang public.
- CCTV (*Close Circuit Television*) untuk memonitoring kegiatan-kegiatan pada ruang-ruang tertentu.

#### IV.3.7.4. Sistem Keamanan

Tiga hal yang perlu diperhatikan untuk mengamankan sebuah museum :

1. Prasarana pengamana berupa tanda-tanda aturan dan petunjuk tata tertib untuk pengunjung juga petugas museum.
2. Sarana pengamanan berupa peralatan untuk mendeteksi adanya gangguan keamanan (antar lain *smoke detector, fire extinguisher, handy talky, CCTV*)
3. Petugas yang cakap dan terlatih dalam hal tugas pelaksanaan pengaman museum.

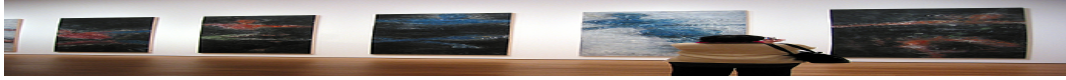
Sistem keamanan bangunan museum, meliputi :

##### A. Pengamanan Terhadap Pencuri

- Pintu-pintu masuk yang terbatas dan mudah dikontrol.
- Display khusus untuk koleksi yang bernilai sangat khusus.
- Penggunaan satuan pengamanan CCTV.
- Penggunaan sistem alarm.
- Penggunaan sensor (*personil attack, shock sensor/vibratioan sensor, glass break, acces control*).

##### B. Pengaman Terhadap Perusakan

- Perusakan oleh manusia dapat dihindari dengan menggunakan tali pembatas atau lapisan transparan yang membatasi pengamat dengan objek koleksi.
- Penataan landscape (pemagaran, lampu-lampu sekelilingnya), pembentukan zone-zone tertutup, terbatas dan terbuka.



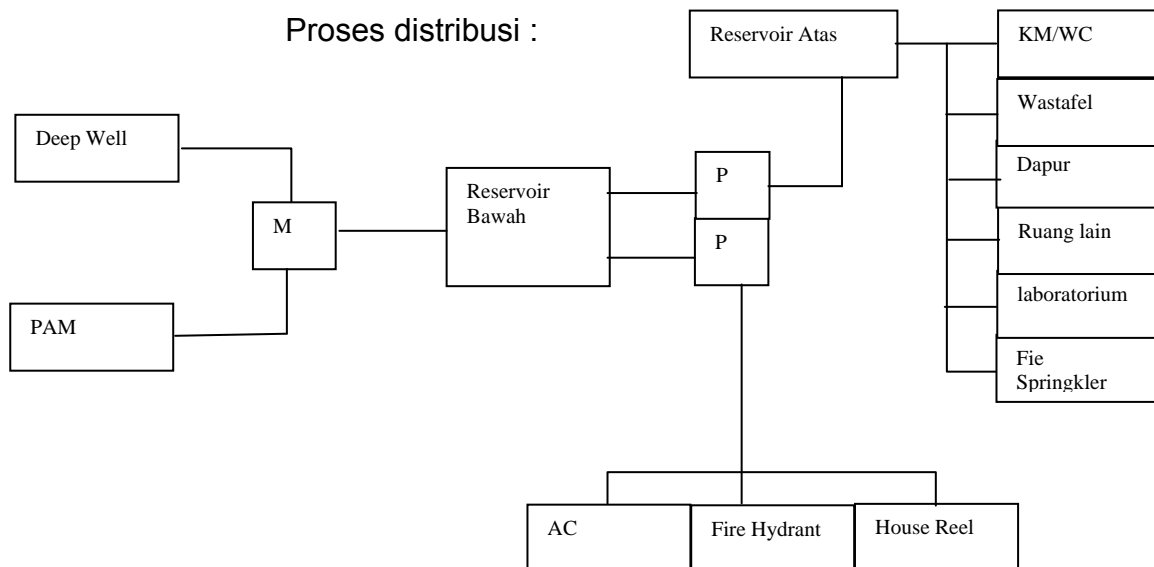
### C. Pengamanan Terhadap Kebakaran

1. Tangga kebakaran berhubungan dengan sirkulasi dengan jarak jangkauan maksimal 30 m.
2. Sumberdaya listrik darurat, untuk kebutuhan penerangan darurat.
3. Lebar koridor pada ruang sirkulasi minimal 1.80 m.
4. Pemasangan alat pendeteksi dan pemadam kebakaran.
  - Dua sistem pendeteksi :
    - detektor panas (untuk area  $\pm 46\text{m}^2 - 60\text{m}^2$ )
    - detektor asap (untuk area  $\pm 100\text{m}^2$ )
  - Alat pemadam kebakaran :
    - sistem penyemprotan; *springkler system* untuk area  $\pm 25\text{m}^2$ , jarak springkler 6.00 m.
    - sistem pemadam dengan gas (*gas system*)
    - Tabung pemadam api (*portable fire extinguisher*)
    - pemadam kebakaran dengan bahan kimia yang tidak merusak objek koleksi.
    - hydrant yang mampu menatasi area  $\pm 800 \text{ m}^2$ .

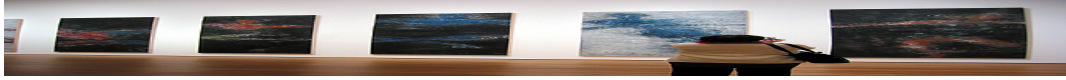
### IV.3.7.5. Sitem Sanitasi

#### A. Distribusi Air Bersih

Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem reservoir atas. Tapak dilalui jaringan PAM dan sumur deep well sebagai sumber air cadangan.

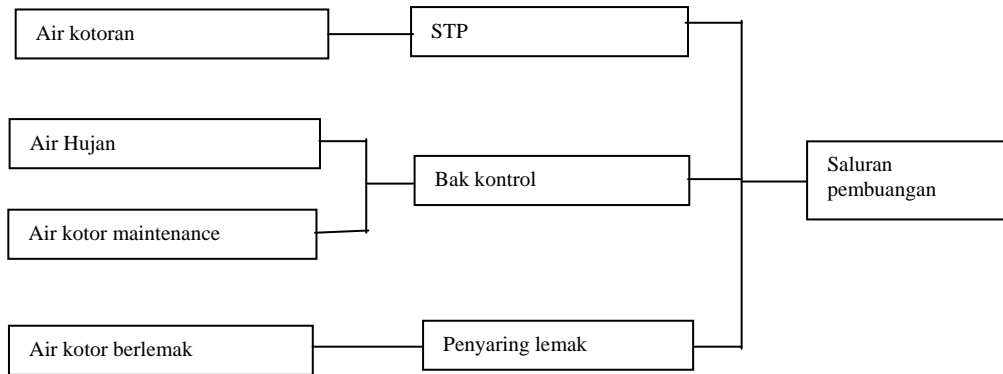






## B. Distribusi Air Kotor

- Air huan dan air kotoran cair dari wsatafel dan pantry/dapur didistribusikan melalui saluran kota dengan bak control di setiap jarak tertentu.
- Air kotor padat di buang melalui saluran khusus menuju septic tank.



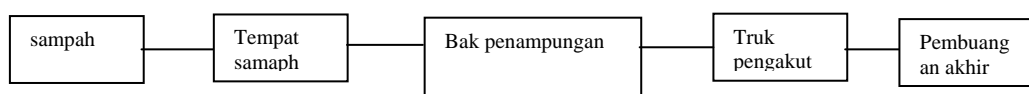
## C. Sistem Penangkal Petir

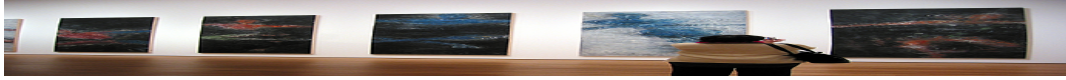
Alternatif sistem penangkal petir yang dapat digunakan pada Museum Seni Rupa Moderen ini :

- Sistem Franklin ; dengan memasang logam runcing pada bangunan paling tinggi. Setelah ini melindungi bangunan pada area berbentuk krucut, menyalurkan tegangan listrik yang berasal dari petir ke dalam tanah.
- Sistem Faraday ; menggunakan tiang-tiang konduktor berjarak 30 cm yang dihubungkan dengan kawat tembaga yang membentuk kurung jala untuk menyalurkan tegang listrik yang dihasilkan oleh Petir ke tanah.

## D. Sistem Pembuangan Sampah

Sampah dari bangunan museum didistribusikan dari tipa-tiap lantai dikumpulkan pada lantai servis, lalu ditampung pada bak pembuangan sampah, selanjutnya dilakukan pengangkutan secara berkala oleh dinas kebersihan.



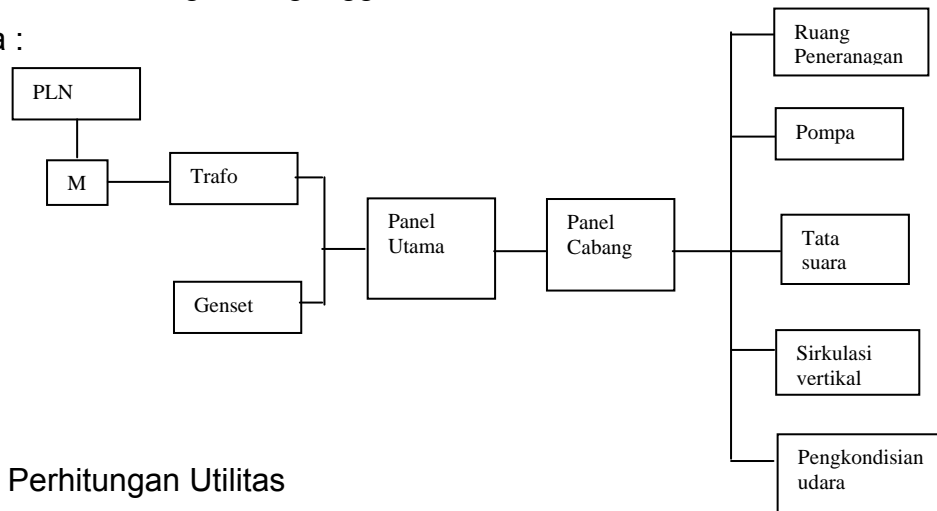


## E. Instalasi Listrik

Sumber utama listrik adalah PLN untuk kebutuhan sehari-hari, disalurkan melalui gardu utama dialirkan ke ruang-ruang panel listrik pada tiap lantai bangunan, lalu didistribusikan ke ruang-ruang.

Sumber listrik cadangan dari genset, digunakan pada saat aliran listrik dari PLN mengalami gangguan.

Skema :



## IV.3.8. Perhitungan Utilitas

### IV.3.8.1. Sistem Air Bersih

- Kebutuhan air bersih = 207.600 lt/hari

- Kebutuhan air pengaman kebakaran

- Sprinkler = 207.600 lt/hari
- Hydrant = 228.00 liter

### IV.3.8.2. Sistem Air Kotor

- volume air kotor

standard air kotor = 50 lt/orang/hari

$$1.038 \times 50 = 52 \text{ m}^3$$

### IV.3.8.3. Sistem Pencegahan Kebakaran

- Alat kimia portable = 37 buah
- Sistem deteksi kebakaran = 197 buah

### IV.3.8.4. Kebutuhan Listrik

Total kebutuhan = 1.287.782 watt

Total emergency = 25% dari kebutuhan

= 321.945,5 watt

» **Seluruh perhitungan utilitas terlampir.**



## BAB V KONSEP PERANCANGAN

### V.1. ASPEK MANUSIA

Jumlah pengunjung = 1.000 orang perhari

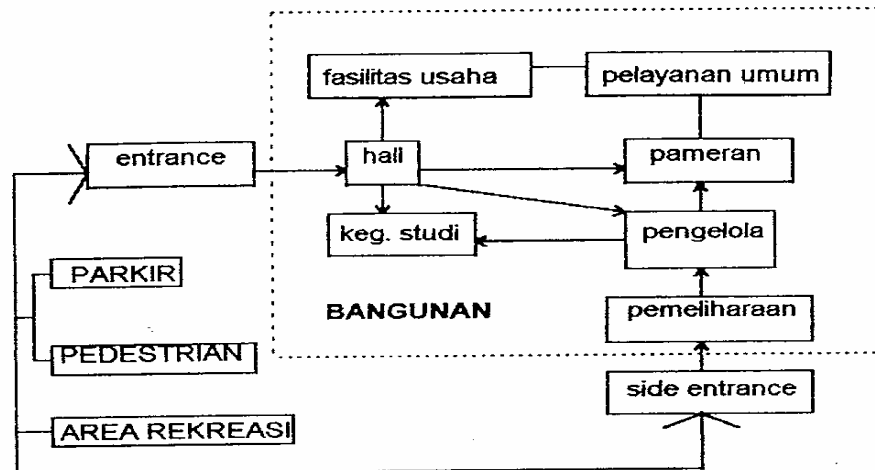
Pelaku kegiatan dalam museum terbagi atas :

1. Kelompok pengunjung
2. Kelompok pengelola museum
3. Kelompok kegiatan non museum

#### Ruang Luar Aktif

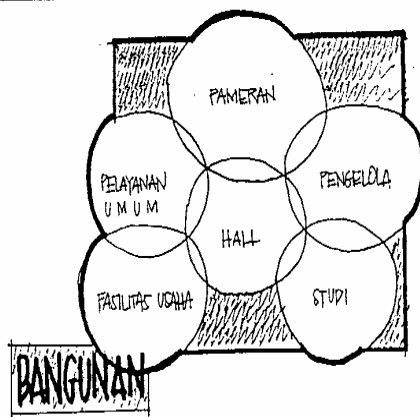
- Luas parkir kendaraan = 4.318,5 m<sup>2</sup>
- Luas area rekreasi = 690,0 m<sup>2</sup>
- Luas Total parkir + area rekreasi = 5.008,5 m<sup>2</sup>**

#### V.1.1. Skema Sirkulasi Ruang Luar

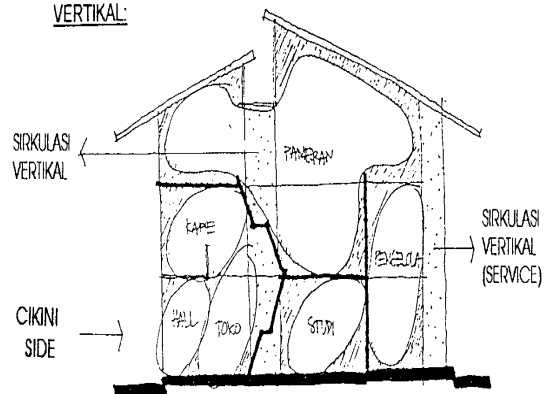


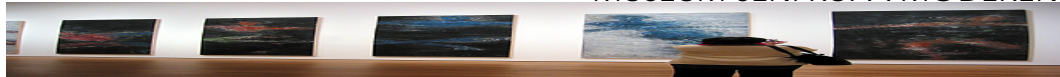
#### V.1.2. Zoning Bangunan

HORISONTAL:



VERTIKAL:



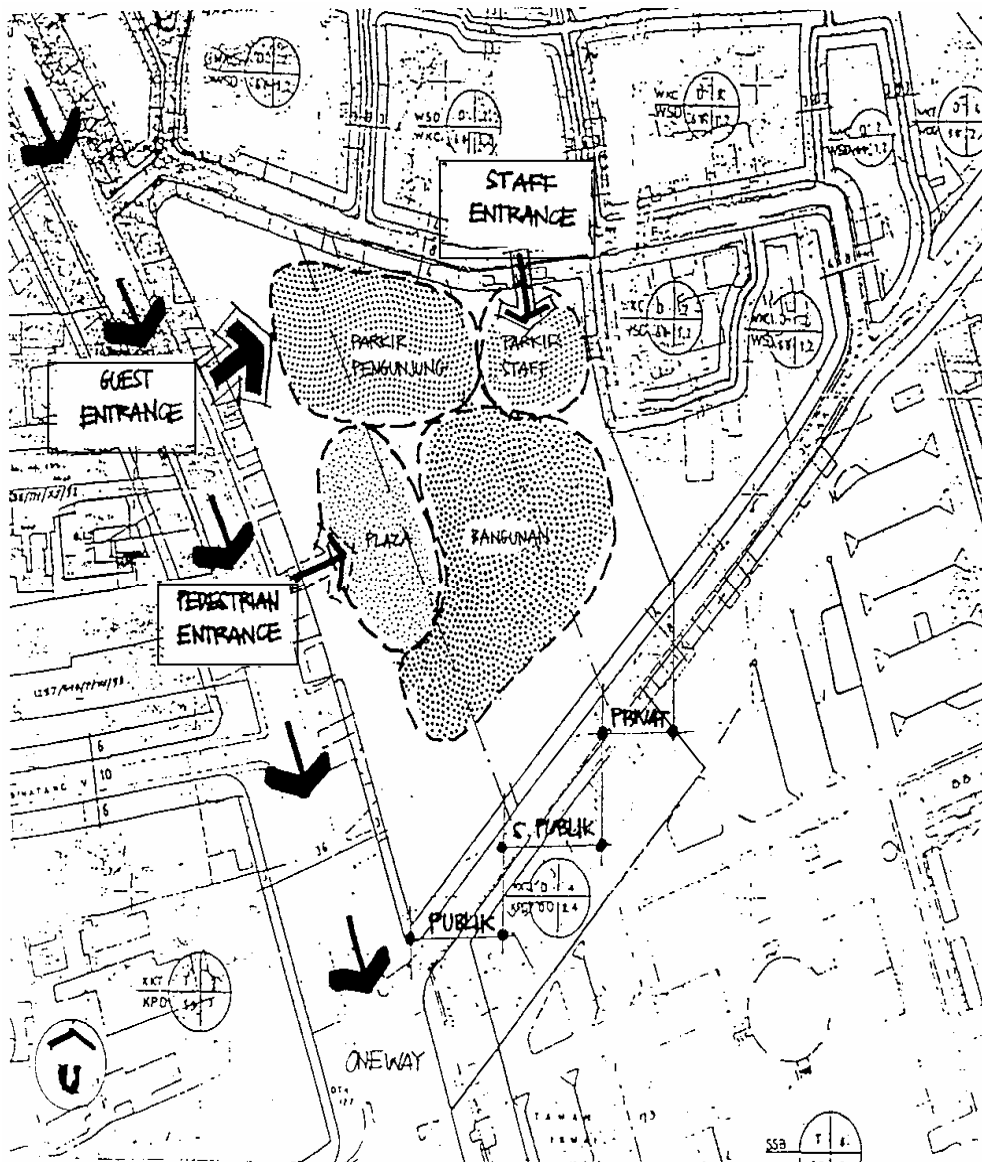


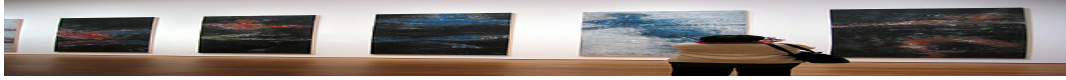
## V.2. ASPEK LINGKUNGAN

### V.2.1. Konsep Pencapaian

Melalui jalan Cikini Raya, jalan arteri Utara-Selatan dalam kota, disebelah Barat lokasi tapak :

Gambar :



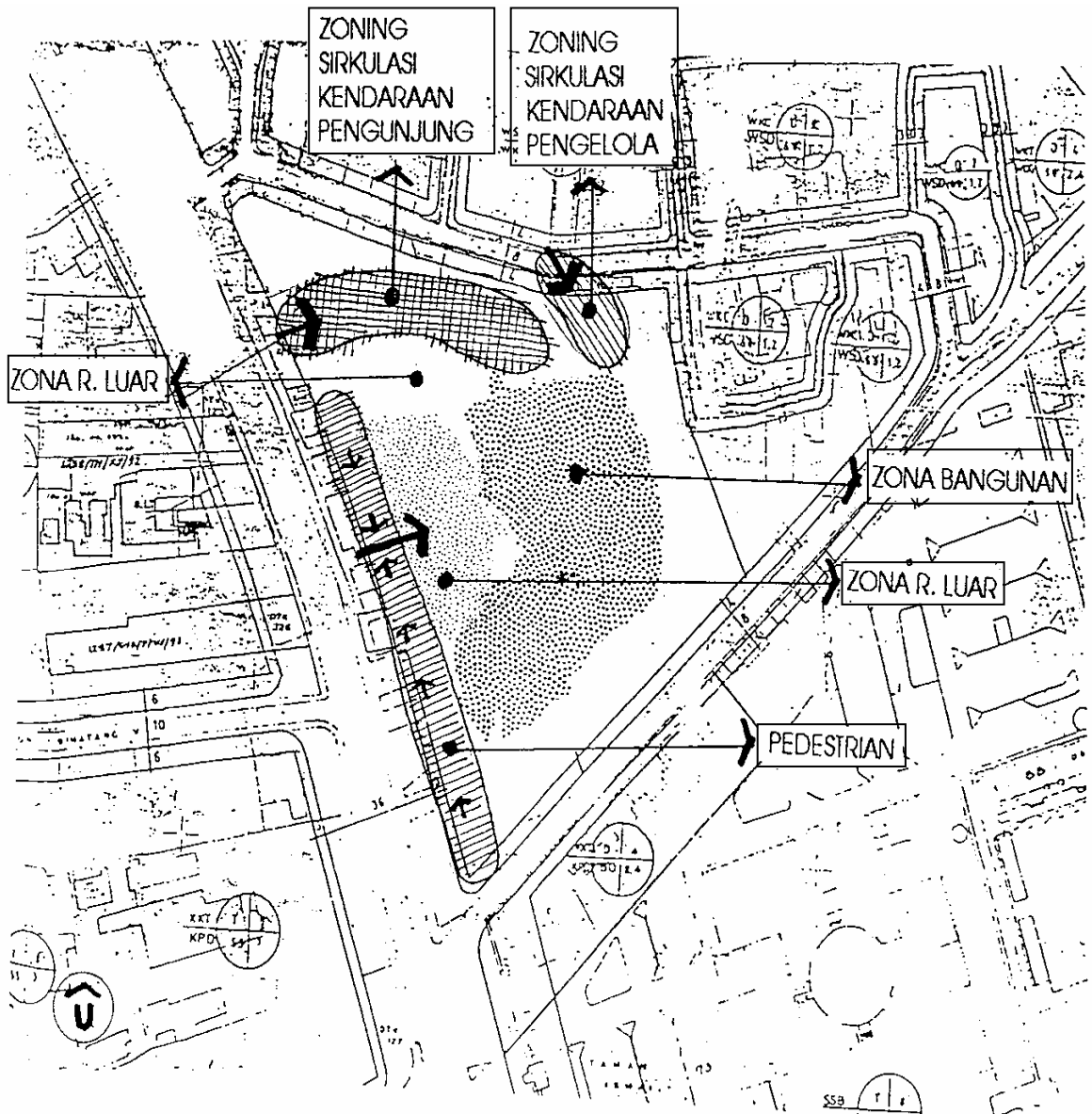


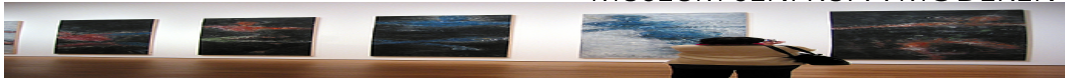
### V.2.2. Sirkulasi

Ada pemisahan jalur sirkulasi bagi :

- Kendaraan pengunjung dengan kendaraan pengelola
- Jalur sirkulasi kendaraan dan pedestrian.

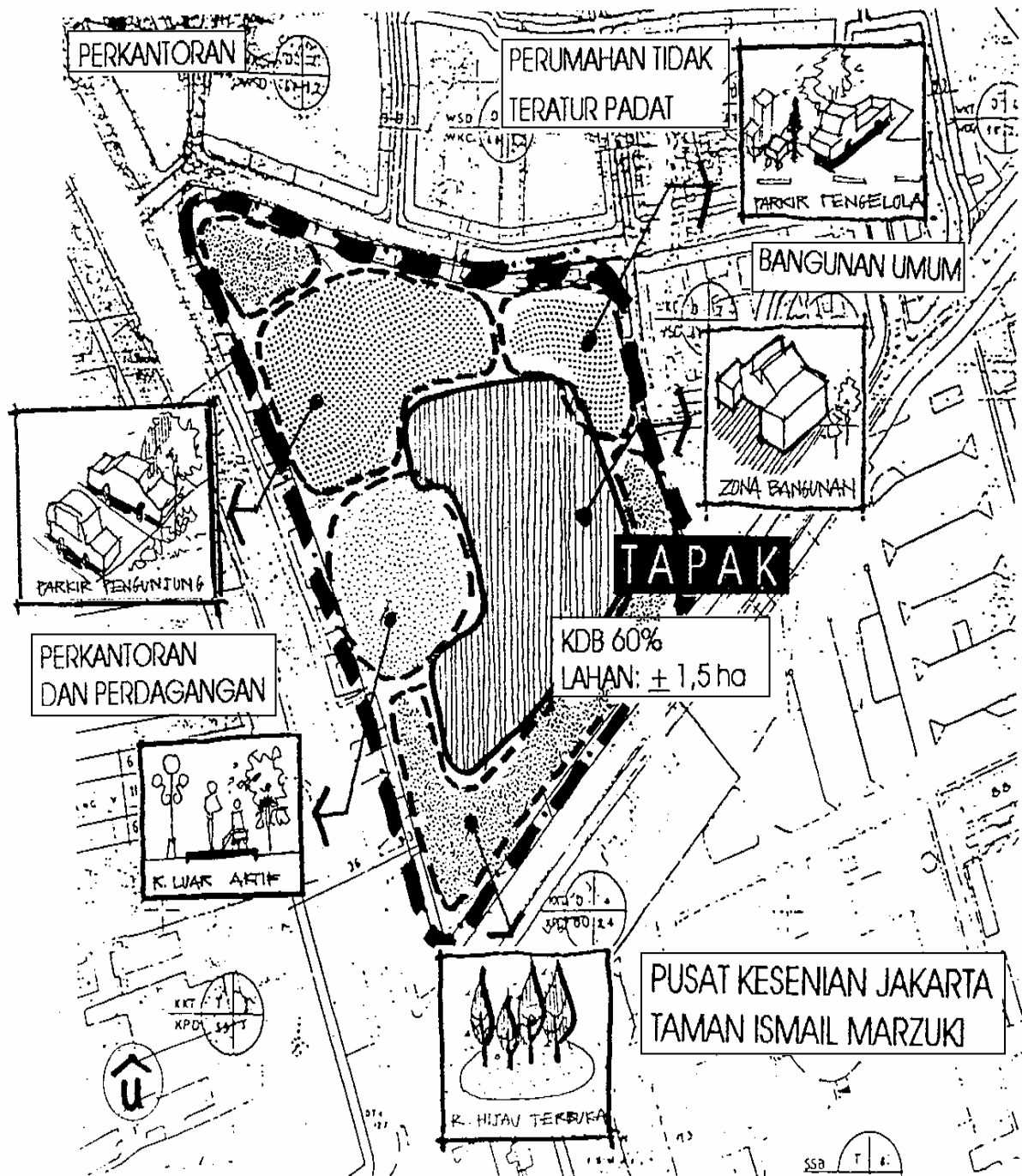
Gambar :

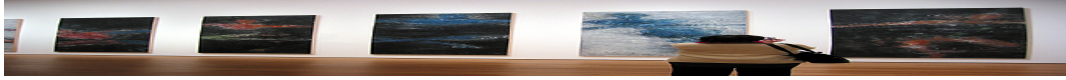




### V.2.3. Zoning Tapak

Gambar :



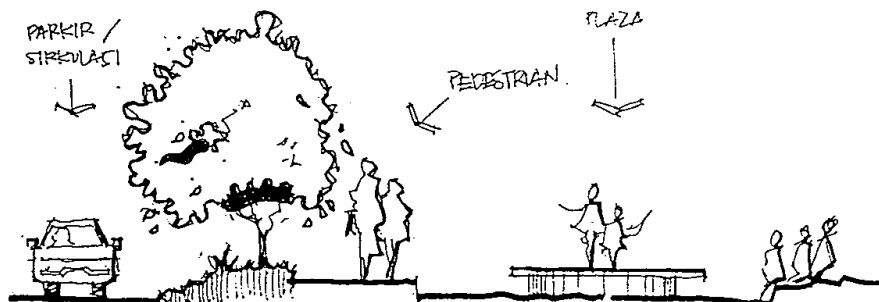


#### V.2.4. Konsep Tata Ruang

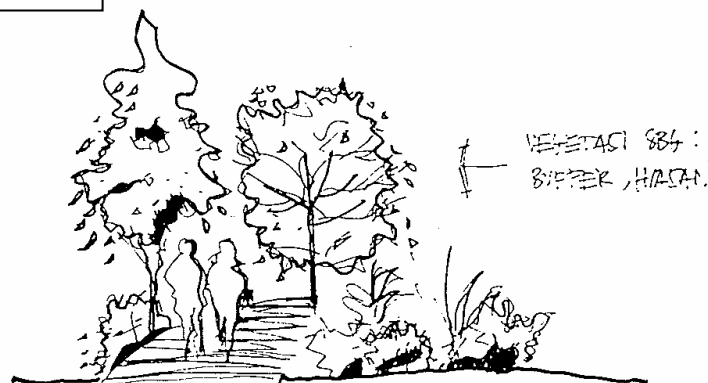
Ada pembagian ruang luar :

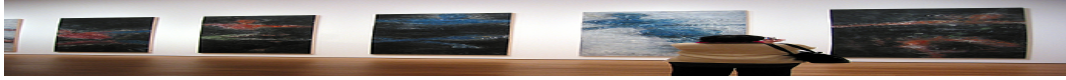
- Ruang Luar Aktif :
  - sebagai area parkir kendaraan, 10% dari kebutuhan parkir kendaraan karena terbatasnya lahan dan jalur sirkulasi kendaraan
  - sebagai area rekreasi dalam bentuk plaza yang juga dimanfaatkan untuk teater ruang terbuka
- Ruang Luar Pasif :
  - sebagai ruang hijau terbuka, buffer, pohon-pohon peneduh, tanaman sebagai hiasan landscape dan pengarah sirkulasi

##### RUANG LUAR AKTIF



##### RUANG LUAR PASIF





### V.3. ASPEK BANGUNAN

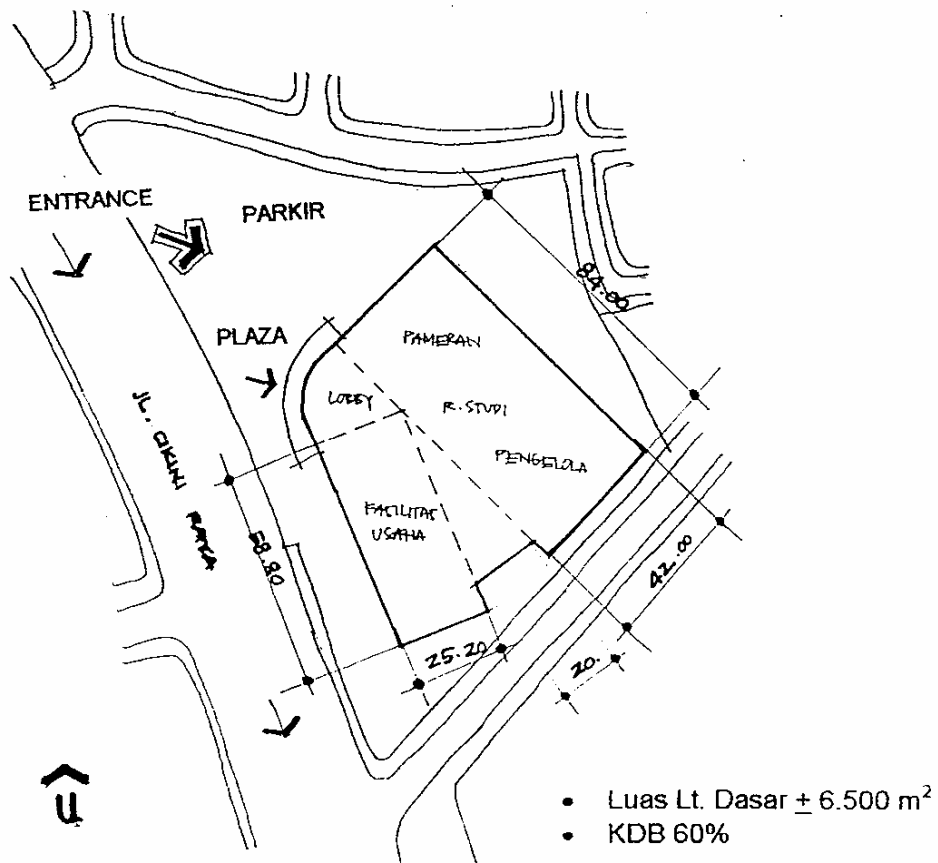
#### V.3.1. Jenis Massa

Jenis massa adalah tunggal dengan pertimbangan kelompok-kelompok kegiatan yang berbeda memiliki hubungan interaksi yang dekat satu sama lain dalam hal menciptakan aktifitas dinamis (penghidupan suasana) dalam bangunan museum.

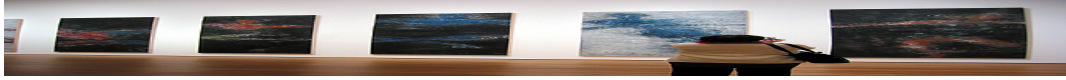
#### V.3.2. Bentuk Dasar Massa

Berbentuk persegi panjang modifikasi sesuai dengan gerak aktifitas dalam bangunan dan pertimbangan bentuk tapak untuk mencapai efektifitas dan efisiensi pewardahan dan lahan.

BUILDING ENVELOPE :



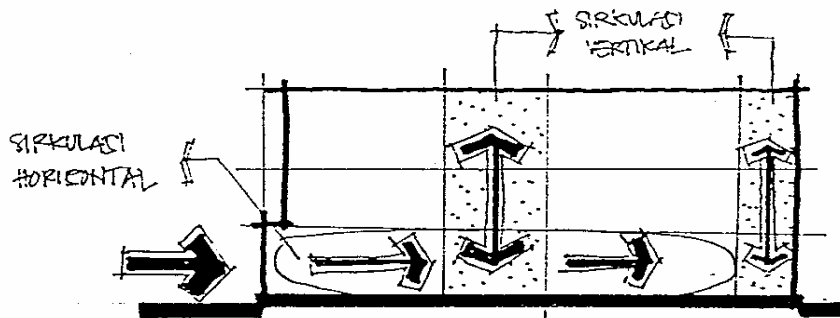




### V.3.3 Orientasi Massa

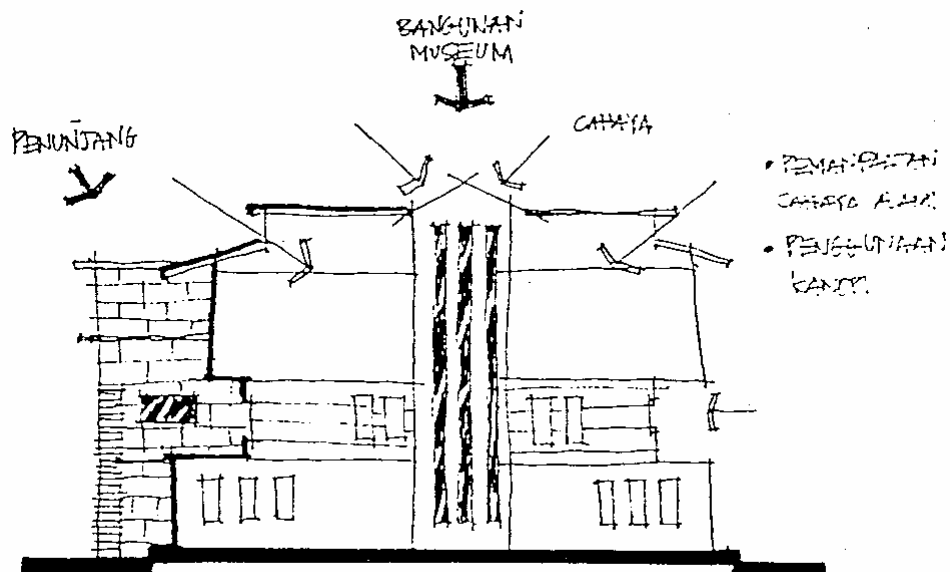
Bangunan merupakan bagian dari alur budaya Cikini Raya. Orientasi bangunan yang mengundang adalah menghadap arah datang kendaraan (jalur satu arah) pada alan arteri Utara-Selatan Cikini Raya.

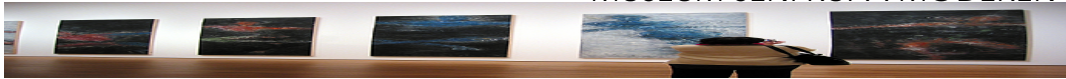
### V.3.4. Sirkulasi dalam Bangunan



### V.3.5 Penampilan Bangunan.

Terbentuk dari fungsi kegiatan yang diwadahnya dengan lekuk-lekuk denah mengikuti tapak. Penampilan yang monumental sesuai dengan fungsinya sebagai museum tanpa mengabaikan tempat dimanakan bangunan didirikan yaitu, pada daerah metropolitan dalam iklim tropis.

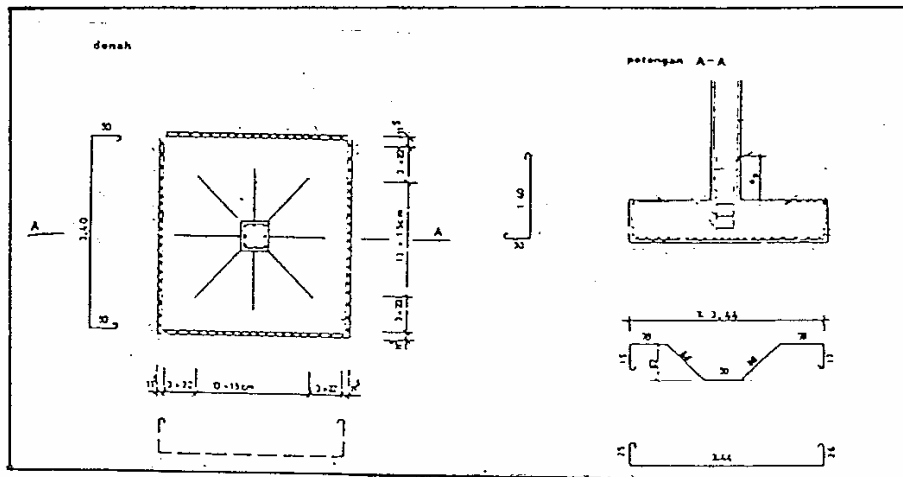




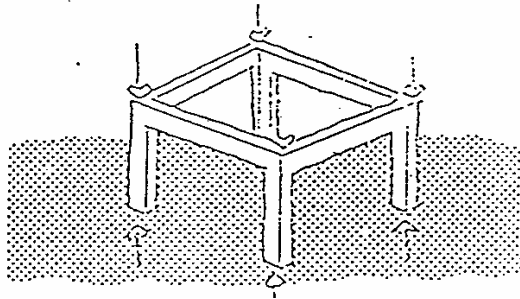
**V.3.6. Struktur Bangunan**

- Pada bagian sub struktur menggunakan pondasi setempat beton bertulang, dengan pertimbangan.
- Pada bagian badan bangunan menggunakan struktur baja rangka.

PONDASI SETEMPAT BETON BERTULANG:



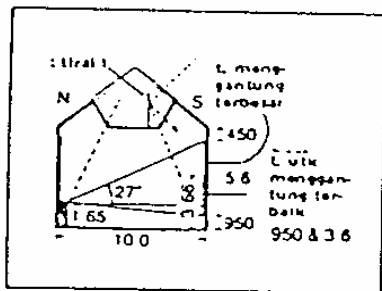
STRUKTUR RANGKA:



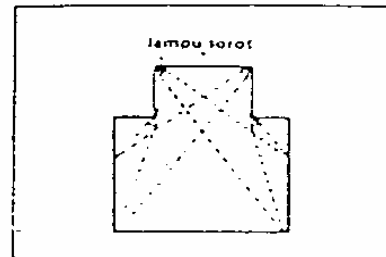
**V.3.7. Utilitas Bangunan**

**A. Sistem Pencahayaan**

Pada perencanaan museum seni rupa moderen ini digunakan kombinasi pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.



Ruang yg memiliki pencahayaan ideal dgn pencahayaan yg merata dari kedua sisi, dikembangkan oleh S. Hurst Seager



Pengaturan pencahayaan sedemikian rupa sehingga sudut penyinaran sesuai dgn pencahayaan alami



#### B. Sistem Penghawaan

Menggunakan Ac central pada ruang-ruang pameran, perawatan dan pemeliharaan serta ruang-ruang umum dimana waktu kerja mencapai 24 jam AC ini menggunakan sistem pendingin water cooled dan ahu pada area service, sedangkan pada kantor direncanakan pada Ac dengan Unitary sistem.

#### C. Sistem Komunikasi

Alat komunikasi yang dipakai adalah telepon dengan PABX, telex, intercom, loudspeaker dan CCTV.

#### D. Sistem Air Bersih

Menggunakan sumber air yang berasal dari PAM dan sumur deep well. Untuk jumlah pemakai sekitar 1.00 orang/hari, maka kebutuhan air bersih kurang lebih 207.600 lt/hari.

#### E. Sistem Pembuangan Air Kotor

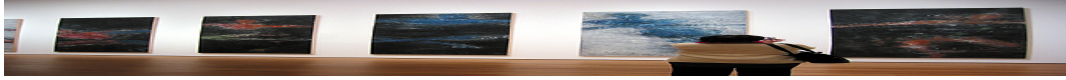
- Air hujan dan kotoran cair disalurkan menuju saluran kota yang dilengkapi dengan bak-bak control dengan jarak tertentu ( 2 x 6.00 atau pada setiap sudut bangunan dengan besar sudut <math>< 45^\circ</math>)
- Air kotoran padat diolah dalam STP lalu diteruskan ke riol kota.

#### F. Sistem Kebakaran

Untuk pencegahan kebakaran di Museum Seni Rupa Modern digunakan perlengkapan fire hydrant, fire extinguisher, fire alarm, detektor panas dan asap serta penyediaan tangga darurat pada jarak maksimum 30 m.

#### G. Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan pada Museum Seni Rupa Modern ini adalah sistem Franklin.



#### H. Sistem Pembuangan Sampah

Sampah dari Museum dikumpulkan pada tiap-tiap lantai di lantai service, lalu ditampung pada bak sampah penampungan sampah. Kemudian secara berkala diangkut oleh dinas kebersihan.

#### I. Instalasi Listrik

Sumber listrik utama dari PIN dengan sumber cadangan genset. Total kebutuhan listrik untuk penampungan, AC dan alat elektronik lain adalah 1.287.782 watt, dengan kebutuhan listrik emergency 25% kebutuhan listrik yaitu 321.945,5 watt.



### DAFTAR PUSTAKA

1. Banham, Renyer, "Guide to Modern Architecture", Nostrand Company, INC., London 1962.
2. C.Snyder, James, J.Catanese, Anthony, :Introduction to Architecture", Mc graw-Hill Bokk Company,1979
3. De Chiara, Joseph and Callender, John, "Time Saver Standart for Building Types:., 3<sup>rd</sup> Mc Graw Hill,1990
4. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Balai Pustaka, 1990.
5. Edward Lucie-Smith,'Art and Civilization"Laurence King, 1992.
6. Ernest, Nuefert,"Ahitecture Data"" Vieweg & Sohn,mbh, Brauncheweig.
- 7.Feidman, Edmund Burke, "Art As Image and Idea", Prentice-Hall,Inc.Englewood Cliffs, New Jersey,1967.
8. Handler, Benjamin, "Pendekatan Sistem Kepada Arsitektur, Fungsi dan Sistem dalam Arsitektur", Terjemahan Intermatra,1982.
9. Jenk, Charles, "Modern Movement in Architecture", Penguin Book 2<sup>nd</sup> Edition, 1985.
- 10.Laporan Seminar TLFT UI, "Persepsi Bentuk dan Konsep Arsitektur", Penerbit Djembatan, 1982.
11. Poerbo, Hartono, Ir.M.Arc, Utilitas Bangunan", Penerbitan Djembatan, 1992.
- 12.Herman, V.J, Drs, "Pedoman Konversi Kolesi Museum", Direktorat Permuseuman, Dirjen Kebudayaan, DEPDIKBUD, 1981
- 13.Sutaarga, Moh.Amir, Drs, "Studi Museologia", Proyek Pembinaan Permuseuman, Dirjen Kebudayaan, DEPDIKBUD, 1996/1997
- 14.Mamannoor, Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia, Penerbit Nuansa, 2002.

