

LAPORAN SKRIPSI

MUSEUM KESENIAN JAWATIMUR DI MALANG

DENGAN TEMA

ARSITEKTUR POST-MODERN

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GANJIL 2009-2010

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun Oleh :

MAX JERRY MONANGIN

NIM. 05.22.050

Dosen Pembimbing :

Ir. Didiek Suharjanto, MT

Ir. Gatot Adi Susilo, MT

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2010

2010

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ
ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ
ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ
ԳՐԱԿՆՆԱԿԱՆ
ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ
ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

ԿՐԹԱԿՆՆԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

**MUSEUM KESENIAN JAWA TIMUR
DI MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST-MODERN**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun oleh :
Nama : Max Jerry Monangin
NIM : 05.22.050

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



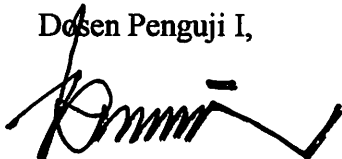
(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.900.0215

Dosen Pembimbing II,



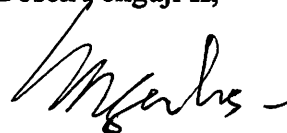
(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
NIP.P 101.880.0185

Dosen Penguji I,



(Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA)
NIP. 101.8700.153

Dosen Penguji II,



(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP. 1028500114

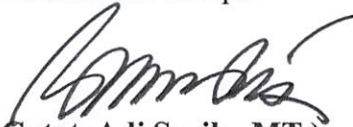
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

1. Judul Skripsi : **MUSEUM KESENIAN JAWA TIMUR DI MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST-MODERN**
 Topik : **Perancangan Museum Kesenian**
 Sub Topik : **Arsitektur Post-Modern**
 Lokasi : **Malang**
2. Peneliti
 Mahasiswa : **Max Jerry Monangin**
 NIM : **05.22.050**
3. Waktu Pelaksanaan : **07 Oktober 2009 sampai 24 Februari 2010**
4. Waktu Pengujian : **25 Februari 2010**
 Hasil Ujian : **LULUS NILAI “ C+ ”**


No	TAHAPAN PELAKSANAAN	MINGGU KE															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
01	Analisa dan Pembahasan																
02	Usulan Karya Desain																

Malang , 20 Agustus 2008

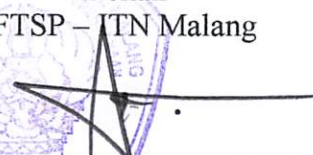
Koordinator Skripsi


(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
NIP.P 101.880.0185

Mahasiswa


(Max Jerry Monangin)
NIM. 05.22.050

Mengetahui :


(Ir. A. Agus Santoso, MT)
NIP.Y 101.870.0155


(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP.Y. 103.900.0215

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan anugrah yang luar biasa selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga dengan segala petunjuk-Nya proses skripsi ini dapat berjalan lancar. Atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul "*MUSEUM KESENIAN JAWA TIMUR DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST-MODERN*" ini dapat terselesaikan dengan baik

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Perancangan ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini dikota Malang. Dimana perlu adanya wadah yang dapat digunakan melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan, sehingga permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ir Abraham Lomi, MSEE selaku rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. Adrianus Agus Santosa, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang dan dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya..
4. Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku dosen pembimbing II dan selaku Koordinator Studio Skripsi yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.

5. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA selaku dosen penguji I.
6. Ir. Gaguk Sukowiyono, MT selaku dosen penguji II.
7. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna maka dari itu penulis mengharapakan kritik dan saran yang membangun demi sebuah hasil yang lebih baik di masa yang akan datang. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, maret 2010

Penyusun

MUSEUM KESENIAN JAWA TIMUR DI MALANG

DENGAN TEMA POST-MODERN

Max Jerry Monangin

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Museum kesenian merupakan suatu wadah yang menampung semua kebudayaan dan kesenian daerah khususnya kota Malang. Pengertian secara mendasar, museum dapat diartikan sebagai institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

Belajar pada pengalaman - pengalaman yang sebelumnya agar tidak diakui oleh pihak - pihak yang kurang bertanggung jawab seperti Reog Ponorogo yang telah diakui oleh negara lain maka patutlah kita melegalkan dimata dunia melalui sebuah wadah yang menampung semua kebudayaan dan kesenian daerah. Selain itu bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.

Fokus dari perancangan Museum kesenian Jawa Timur di kota Malang adalah bagaimana menyelesaikan permasalahan penyediaan wadah terhadap barang-barang kesenian. Yang diselesaikan dengan pendekatan arsitektur post-modern. Secara inovatif, ekspresif, artistik, dan tetap memperhatikan fungsi-fungsi yang ada didalam maupun diluar / lingkungan sekitar.

Laporan ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk yaitu obyek dengan penerapan arsitektur post-modern (*Michael Graves*) yang tertuang dalam Museum kesenian Jawa Timur di Kota Malang.

Kata Kunci : *Arsitektur Post-Modern, Museum, kesenian Jawa Timur.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang.....	1
I.2 Tujuan dan sasaran.....	3
I.2.1 Tujuan.....	3
I.2.2 Sasaran.....	3
I.3 Permasalahan dan potensi.....	4

BAB II TINJAUAN OBYEK

II.1 Definisi.....	5
II.1.1 Pengertian Seni	5
II.1.2 pengertian Museum... ..	6
II.1.3 Kode Etik Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum oleh Asosiasi Museum Indonesia (AMI).....	8
II.2 Studi banding.....	13
II.2.1 Museum Brawijaya Malang.....	13
II.2.2 Museum Mpu Tantular Sidoarjo.....	18
II.3 Proses Kegiatan.... ..	32
II.3.1 Struktur Organisasi Pemakai	32
II.3.2 Pola Aktifitas Pemakai	34
II.3.3 Latar Belakang Perilaku Pemakai.....	35

BAB III KAJIAN TEMA

III.1 Arsitektur Post-Modern

III.1.1 Pengertian Post Modern	37
III.1.2 Pengertian Arsitektur Post Modern	37
III.1.3 Hybrid Style dalam Post-Modern	38
III.1.4 Arsitektur Post-Modern Menurut Charles Jencks sebagai pelopor gerakan arsitektur Post-Modern	38
III.1.5 Arsitektur Post-Modern Menurut Michael Graves	44

BAB IV KAJIAN LOKASI

IV.1 Administrasi Kota Malang	60
IV.2 Topografi	61
IV.3 Data Tapak	61
IV.4 Kondisi Site	65

BAB V METODOLOGI PELAKSANAAN

V.1 Metode Pembahasan	67
V.2 Metode pengumpulan data	68
V.2.1 Data Primer	69
V.2.2 Data Sekunder	70
V.2.3 Metode analisa dan sintesa data	71

BAB VI PROGRAMING DAN ANALISA

VI.1 Programing	74
VI.1.1 Kebutuhan Ruang	74
VI.1.1.1 Penentuan Pelaku aktifitas	74
VI.1.1.2 Penentuan Ruang Lingkup aktifitas	75
VI.1.2 Besaran Ruang	78
VI.2 Analisa	86

VI.2.1 Analisa Vegetasi	86
VI.2.2 Analisa Sistem Struktur	87
VI.2.3 Analisa Utilitas.....	89
BAB VII USULAN DESAIN	93
VI.1 Site Plan	93
VI.2 Layout	94
VI.3 Tampak	95
BAB VIII DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Malang, merupakan salah satu kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia dan dikenal dengan julukan kota pelajar. Selain itu Malang merupakan wilayah yang memiliki potensi sumber daya manusia, sumber daya alam maupun sumber daya budaya yang sangat beragam baik dari segi industri, pendidikan dan terlebih lagi pada sektor wisata serta seni budaya. Seperti halnya kebanyakan kota-kota lain di Indonesia pada umumnya, Kota Malang tumbuh dan berkembang setelah hadirnya pemerintah kolonial Hindia Belanda. Fasilitas umum direncanakan sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan keluarga Belanda. Kesan diskriminatif masih berbekas hingga sekarang, Misalnya *Ijen Boulevard* dan kawasan sekitarnya. Pada mulanya hanya dinikmati oleh keluarga-keluarga Belanda dan Bangsa Eropa lainnya, sementara penduduk pribumi harus puas bertempat tinggal di pinggiran kota dengan fasilitas yang kurang memadai. Kawasan perumahan itu sekarang bagai monumen yang menyimpan misteri dan seringkali mengundang keluarga-keluarga Belanda yang pernah bermukim di sana untuk bernostalgia.

Kekayaan etnis dan budaya yang dimiliki Kota Malang berpengaruh terhadap kesenian tradisional yang ada. Salah satunya yang terkenal adalah Wayang Topeng Malangan (Topeng Malang), namun kini semakin terkikis oleh kesenian modern. Gaya kesenian ini adalah wujud pertemuan tiga budaya (Jawa Tengahan, Madura, dan Tengger). Hal tersebut terjadi karena Malang memiliki tiga sub-kultur, yaitu sub-kultur budaya Jawa Tengahan yang hidup di lereng gunung Kawi, sub-kultur Madura di lereng gunung Arjuna, dan sub-kultur Tengger sisa budaya Majapahit di lereng gunung Bromo-Semeru. Etnik masyarakat Malang terkenal religius, dinamis, suka bekerja keras, lugas dan bangga dengan identitasnya sebagai Arek Malang (AREMA) serta menjunjung tinggi kebersamaan dan setia kepada malang.

Di kota Malang juga terdapat berbagai macam kesenian budaya Jawa Timur seperti Ludruk, Ketoprak, Wayang Orang, Wayang Kulit, Reog, Kuda Lumping, Sendra tari, saat ini bertambah kesenian baru yang kian berkembang pesat di kota Malang yaitu kesenian "BANTENGAN" kesenian ini merupakan hasil dari kreatifitas masyarakat asli malang, sejak dahulu sebenarnya kesenian ini sudah dikenal oleh masyarakat malang namun baru sekaranglah "BANTENGAN" lebih dikenal oleh masyarakat tidak hanya masyarakat lokal namun juga luar daerah bahkan mancanegara. Khusus di Malang sering diadakan pertunjukan bantengan hampir setiap perayaan hari besar baik keagamaan maupun peringatan hari kemerdekaan. Hal ini sangat perlu mendapat apresiasi dari seluruh masyarakat. Belajar pada pengalaman - pengalaman yang sebelumnya agar tidak diakui oleh pihak - pihak yang kurang bertanggung jawab seperti Reog Ponorogo yang telah diakui oleh negara lain maka patutlah kita meleagalkan dimata dunia melalui sebuah wadah yang menampung semua kebudayaan dan kesenian daerah khususnya kota Malang. Wadah yang dapat digunakan salah satunya yaitu sebuah museum yang digunakan melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.

Perkembangan Arsitektural sejalan dengan kebudayaan manusia yaitu pola pikir dan pola hidupnya. Hal itu berarti perkembangan Arsitektur dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dan pola hidup manusia pada zamannya. Pola pikir manusia dipengaruhi oleh cara pandangnya (world View) terhadap dunia serta realita yang tampak dan tak tampak .menurut Charles Jencks (1995) menyatakan bahwa wujud arsitektur dipengaruhi oleh world view manusia dan masyarakatnya dengan prinsip "Form Follow World View".¹

¹Ikhwanuddin,2005, Menggali Pemikiran Postmodernisme dalm Arsitektur. Yogyakarta: Gadjadara University. Hal 1

Arsitektur postmodern merupakan penerus dari arsitektur modern dimana rancangannya yang terkesan kaku mulai diganti dengan desain-desain yang lebih dinamis. Banyak cara untuk membuat hidup bangunan tersebut yaitu dengan cara membawa lebih nyata dalam kehidupan manusia. Salah satu cara dengan menyadur sebagian dari ide awal para pendahulunya yaitu arsitektur modern dengan memasukkan unsur-unsur regional, historikal tentunya dengan penyesuaian-penyesuaian yang lain.²

Dari uraian diatas maka studi ini mengangkat judul perancangan “**Museum Kesenian Jawa Timur Malang Dengan Tema Arsitektur Post-Modern**”.

I.2 TUJUAN DAN SASARAN

I.2.1 TUJUAN

Merancang Museum Kesenian Jawa Timur kota Malang yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan fasilitas utama maupun penunjang, serta mampu mewadahi kegiatan kesenian. Dengan tetap memperhatikan pelestarian dengan prinsip-prinsip arsitektur post-modern.

I.2.2 SASARAN

Menampilkan bentuk serta ruang-ruang yang mampu menampilkan karakter dari museum itu sendiri, yang didukung oleh lingkungan sekitar, serta berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur post-modern.

² http://www.geocities.com/sta5_ar53/tugas_kelompok/kelompok2/III.htm

I.3 PERMASALAHAN DAN POTENSI

1. Bagaimana Mewujudkan Karya arsitektur berupa Museum Kesenian dengan tema post-modern yang mampu mewadahi dunia kesenian dengan segala aktifitas yang terjadi didalamnya
2. Bagaimana memberikan bentukan dan wujud gaya arsitektur postmodern yang mencitrakan produk-produk kesenian yang dipamerkan.
3. Bagaimana menghadirkan sebuah museum yang dapat digunakan sebagai wadah untuk melindungi kesenian yang tidak hanya digunakan sebagai perlindungan bagi barang-barang seni namun dapat juga sebagai tempat rekreasi dan dengan didukung tampilan dan bentuk bangunan yang mencerminkan sisi arsitektural yang menganut aliran arsitektur Post-modern.

BAB II

TINJAUAN OBYEK

II.1. Definisi

II.1.1. Pengertian Seni

Pengertian kata seni kita ambil dari Inggris art, yang berakar pada kata Latin ars, yang berarti: "ketrampilan yang diperoleh melalui pengalaman, pengamatan atau proses belajar". Dari akar kata ini kemudian berkembang pengertian yang diberikan oleh kamus Webster sebagai berikut: "penggunaan ketrampilan dan imajinasi secara kreatif dalam menghasilkan benda-benda estetis."¹

Pengertian lain diambil dari bahasa Belanda kunst, yang mempunyai definisi sebagai berikut: "suatu kesatuan secara struktural dari elemen-elemen estetis, kualitas-kwalitas teknis dan ekspresi simbolis, yang mempunyai arti tersendiri dan tidak membutuhkan lagi pengesahan oleh unsur-unsur luar untuk pernyataan dirinya".²

Definisi seni Kamus Umum Bahasa Indonesia : Kecakapan membuat (menciptakan) sesuatu yang elok-elok atau indah. Sesuatu karya yang dibuat (diciptakan) dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, ukiran-ukiran dsb.

Teori-teori seni pada dasarnya dapat digolongkan dalam beberapa kelompok pemikiran:

- Teori Mimesis : Teori-teori ini berpijak pada pemikiran bahwa seni adalah suatu usaha untuk menciptakan tiruan alam. Kata mimesis berasal dari kata Yunani dimana teori ini pertama kali dicetuskan oleh Plato.

Terjemahan yang tepat dari kata mimesis agak sukar dicari, karena bagi Plato mimesis ini tidak saja berlaku untuk senirupa melainkan

¹ Webster's Collegiate Dictionary, 1973, hal.63

² Winkler Prins, hal.427

juga berlaku untuk seni musik, drama dan sebagainya. Teori mimesis ini amat penting dalam tinjauan seni karena setelah zaman Yunani konsep ini dihidupkan kembali dalam seni Renaissance dan sampai sekarang masih cukup berpengaruh. Inti dari teori mimesis ini adalah perkembangan seni naturalis baik secara formal maupun sebagai pengenalan pengalaman.

- Teori Instrumental : Teori-teori ini berpijak pada pemikiran bahwa seni mempunyai tujuan tertentu dan bahwa fungsi dan aktivitas seni sangat menentukan dalam suatu karya seni. Misalnya fungsi-fungsi edukatif, fungsi-fungsi propaganda, religius dan sebagainya. Cabang lain dari teori ini adalah seni sebagai sarana penyampaian perasaan, emosi dan sebagainya. Seni adalah sarana kita untuk mengadakan kontak dengan pribadi si seniman ataupun bagi seniman untuk berkomunikasi dengan kita.
- Teori Formalistis : Teori-teori ini merupakan reaksi terhadap kedua teori di atas karena menganggap bahwa keduanya tidak memberikan standar penilaian estetis. Mereka berpendapat bahwa elemen-elemen bentuk pada suatu karya seni juga memancarkan nilai-nilai estetis.
- Teori-teori abad 20 : Teori-teori yang lebih praktis dan menitik beratkan pada kritik dan apresiasi. Seni adalah suatu tindakan kreatif, pertama-tama ia adalah suatu realita yang diciptakan dan kedua ia harus bisa memberikan kesempatan dan kemampuan untuk penghayatan estetis.

II.1.2. Pengertian Museum

Museum, berdasarkan definisi yang diberikan International Council of Museums, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi,

pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.³

Museum merupakan reduplikasian dari kata Yunani *Museum*, yang berarti kuil atau sebuah bangunan tempat suci untuk memuja sembilan dewi seni dan ilmu pengetahuan, pada jaman Yunani. Kesembilan dewi tersebut yaitu :

- a. Dewi *Clio*, terkenal sebagai Muze dari sejarah dan lagu-lagu kepahlawanan. Ia memegang sebuah gulungan buku yang setengah terbuka di tangannya.
- b. Dewi *Euterpe*, adalah Muze dari Lyrik, ia membawa satu atau dua buah seruling.
- c. Dewi *Melpomene*, adalah Muze dari permainan tragedi, ia digambarkan berkerudung dan membawa pisau belati dan sebuah topeng tragedi, serta *kothurnen*. *Kothurnen* adalah sejenis sepatu dengan hak tinggi, biasanya digunakan para pemain tonil supaya mirip dengan dew-dewa.
- d. Dewi *Thalia*, dewi permainan komedi, salah satu tangannya memegang sebuah topeng dan tangan yang lainnya memegang sebuah tongkat penggembala.
- e. Dewi *Terpsichore*, adalah dewi penari.
- f. Dewi *Erato*, adalah dewi untuk lagu-lagu asmara, dimana dia mengiringinya dengan menggunakan *cithar*.
- g. Dewi *Kalliope*, adalah Muze dari Epos atau cerita-cerita kepahlawanan, memegang anak batu tulis atau gulungan perkament, dan sebuah Bazuin (terompet besar).
- h. Dewi *Polyhymnia*, Muze dari kecakapan berbicara. Memegang sebuah gulungan buku dan meletakkan salah satu jari pada mulutnya.

³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Museum>

- i. Dewi Urania, Muze dari ilmu perbintangan, memegang bola dunia di tangan kiri, tangan kanan kadang-kadang memegang alat tulis dan melihat ke langit.⁴

Museum merupakan suatu lembaga yang bertugas melestarikan dan merawat barang-barang peninggalan sejarah dan kebudayaan masa lalu, serta memamerkan dan menyampaikan segala unsur-unsur pendidikan dan kebudayaan yang terdapat di dalam barang-barang koleksinya kepada masyarakat luas.

Sebuah lembaga tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan koleksi untuk tujuan studi, penelitian dan rekreasi.⁵

II.1.3. Kode Etik Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum oleh Asosiasi Museum Indonesia (AMI)

Bab I Batasan Pengertian

➤ Pasal 1

- 1) Museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda materil hasil karya manusia serta alam dan lingkungannya.
- 2) Koleksi Museum adalah benda-benda materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya, yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, kebudayaan dan pariwisata.
- 3) Penyelenggara Museum adalah seseorang atau sekelompok orang, sebagai perorangan ataupun atas nama sebuah instansi

⁴ Buku panduan mengunjungi museum negeri propinsi Jawa Timur "Mpu Tantular", 1997/1998, bagian proyek pembinaan permuseuman Jawa Timur, Surabaya.

⁵ Internasional Council Of Museum (ICOM)

atau lembaga, yang duduk dalam Dewan Pembina / Dewan Penyantun atau Dewan Pendiri dari sebuah museum.

- 4) Pengelola Museum adalah seseorang yang bekerja di museum sebagai kepala, *kurator, konservator, preparator, edukator dan registrar*

Bab II Kewajiban Umum

➤ Pasal 2

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib mengetahui, memahami dan mematuhi peraturan perundangan nasional, konvensi internasional, yang berkaitan dengan permuseuman, maupun aturan di museum tempat ia bekerja.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum dalam setiap kegiatannya, selalu bersikap dan bertindak dengan menjaga integritas, bertanggungjawab dan terpercaya.
- 3) Penyelenggara dan Pengelola Museum secara profesional memberi jaminan pelayanan pada publik, sesuai dengan tugas dan fungsi museum sebagai lembaga pengembangan kebudayaan, pendidikan dan pariwisata.
- 4) Penyelenggara dan Pengelola Museum dilarang melakukan kegiatan yang berlawanan dengan hukum dan kegiatan yang tidak etis; dan menolak usaha yang dapat melanggar etika profesi.

➤ Pasal 3

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum menolak usaha-usaha yang dapat menimbulkan dampak negatif pada museum tempat ia bekerja maupun pada museum-museum lain.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum menghindari benturan kepentingan antara dirinya pribadi dengan museum tempat ia bekerja atau dengan museum-museum lain.

➤ Pasal 4

Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib menjaga informasi bersifat rahasia yang diperolehnya karena pekerjaannya di sebuah museum, seperti informasi tentang koleksi tertentu, pengamanan koleksi tertentu dan lain-lain.

BAB III Tanggung Jawab Atas Koleksi

➤ Pasal 5 Pengadaan

Penyelenggara dan pengelola museum dalam melakukan pengadaan koleksi harus didasarkan pada penilaian atas otentisitas, mutu, dan lingkup visi misi museum.

➤ Pasal 6 Perawatan

Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib melakukan perawatan koleksi dengan benar, untuk menjamin kelestariannya, termasuk dari akibat bencana alam atau bencana buatan.

➤ Pasal 7 Pengamanan

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib memberi perhatian pada pengamanan dari kemungkinan terjadinya pencurian dan kerusakan koleksi.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib mengadakan perlindungan terhadap lingkungan koleksi dan specimen yang disimpan atau dipamerkan ataupun yang dalam perjalanan, sebagai unsur mutlak dalam manajemen risiko dari museum.

➤ Pasal 8 Pelestarian

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib melakukan pelestarian yang maksimal atas koleksi yang ada pada museum tempat ia bekerja.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib menghormati integritas kultural, fisik dan keaslian, dari setiap obyek dan koleksi.

- Pasal 9 Keanekaragaman Hayati
 - 1) Apabila museum menggunakan keanekaragaman hayati sebagai koleksi untuk pameran atau riset, Penyelenggara dan Pengelola Museum harus memperhatikan kondisinya dengan menggunakan tenaga ahli.
 - 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum harus mengadakan sistem keamanan yang maksimal dan disetujui oleh tenaga ahli.
- Pasal 10 Pencatatan dan Kerahasiaan
 - 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum wajib melakukan pencatatan dan dokumentasi koleksi sesuai dengan kaidah permuseuman.
 - 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum tidak boleh menyampaikan informasi yang bersifat rahasia dan peka, kepada pihak-pihak yang tidak berhak.
- Pasal 11 Penelitian

Penyelenggara dan Pengelola Museum melaksanakan penelitian koleksi berdasarkan standar kaidah ilmiah yang terukur reabilitas dan validitasnya, serta menjunjung tinggi kejujuran, kebenaran dan norma ilmiah.
- Pasal 12 Penyajian

Penyelenggara dan pengelola museum harus melakukan inovasi dalam penyajian koleksi berdasarkan kaidah permuseuman yang berorientasi publik.

BAB IV Tanggung Jawab Profesional

- Pasal 13

Penyelenggara dan Pengelola Museum harus mentaati aturan, kebijakan dan prosedur di museum tempat ia bekerja.
- Pasal 14

Penyelenggara dan Pengelola Museum harus menyebarluaskan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya, kepada rekan-rekan seprofesi dan masyarakat.

➤ Pasal 15

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum dilarang melibatkan diri dalam perdagangan benda-benda warisan alami atau budaya, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum dilarang menerima hadiah atau pemberian dalam bentuk apapun dari pihak lain yang berkaitan dengan pengadaan koleksi.
- 3) Penyelenggara dan Pengelola Museum dilarang mengidentifikasi dan/atau mengotentikasi benda-benda yang menurut pengetahuan dan pendapatnya, didapat, dialihkan secara illegal atau melanggar hukum.

➤ Pasal 16

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum hanya dengan ijin dari lembaga tempat ia bekerja, bersedia berhubungan atas nama pribadi dengan pihak ketiga untuk memberi layanan bimbingan, penasehatan, konsultasi, pengajaran, penulisan dan penyebaran informasi.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum hanya dengan ijin dari lembaga tempat ia bekerja, dapat memberi opini atas otentikasi dan penilaian sebuah benda.

BAB V Penutup

➤ Pasal 17

- 1) Penyelenggara dan Pengelola Museum menyadari sepenuhnya bahwa ketaatan pada Kode Etik adalah bagian penting dari usaha untuk menegakkan dan menjaga harkat, martabat, integritas dan kehormatan sebagai Penyelenggara dan Pengelola Museum.
- 2) Penyelenggara dan Pengelola Museum menyadari bahwa ketaatan pada Kode Etik adalah sebuah kebanggaan atas sebuah profesi yang bermartabat dan terhormat.

- 3) Untuk memantau dan mengawasi pelaksanaan Kode Etik ini dibentuk sebuah Majelis Kehormatan.
- 4) Majelis Kehormatan atas nama Asosiasi Museum Indonesia (AMI) berhak memberi sanksi pada kasus-kasus pelanggaran Kode Etik yang dilakukan anggota, sesuai dengan bobot kesalahan/pelanggaran yang dilakukan.
- 5) Kode Etik ini ditetapkan di Jakarta pada tanggal 28 Desember 2005.

II.2. Studi Banding

II.2.1. Museum Brawijaya Malang



Museum Brawijaya terletak di Jl. Ijen No. 25 Malang. Museum Brawijaya diresmikan pada tanggal 04 Mei 1968 oleh Kolonel Pur. Dr. Soewondo. Terkenal dengan nama CITTA UTTHAPANA CAKRA yang berarti Api Penyebar Semangat dengan luas area mencapai 6825 m², terbagi atas 2 area utama. Yaitu area pameran dan perkantoran. Berikut ini beberapa koleksi dari museum Brawijaya.

Di depan museum itu dipajang koleksi Tank yang digunakan pada pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya. Kemudian ada senjata penangkis Serangan Udara yang disita oleh BKR pada September 1945 dari tangan Tentara Jepang. Meriam Cannon 3,5 Inch yang diberi nama Si Buang disita oleh TKR di Desa Gethering Gresik dari Tentara Belanda pada 10 Desember 1945. Kemudian Tank AMP-TRACK yang digunakan dalam pertempuran para pejuang TRIP.

Dibagian belakang museum kita bisa melihat icon dari Museum Brawijaya yaitu gerbong maut sebuah gerbong barang yang digunakan untuk mengangkut 100 Pejuang Indonesia dari Bondowoso ke Surabaya dalam keadaan pintu tertutup rapat dan tanpa ada lubang angin, hingga menewaskan hampir seluruh penumpang dan menyisakan 12 orang selamat.

Koleksi yang terdapat di dalam museum antara lain mobil “DE SOTO USA” yaitu mobil yang digunakan Kolonel Soengkono sebagai kendaraan dinas yang pada waktu itu menjabat sebagai Panglima Divisi Brawijaya (Divisi I JATIM)1948-1950 di JATIM. Barang-barang peninggalan panglima besar jenderal Sudirman. Foto-foto jamna perjuangan hingga foto Malang tempo dulu. Komputer besa-besar jaman dulu dan lain-lain.

Museum ini terbagi menjadi lima lokasi tata pameran yaitu:

1. Lokasi Halaman Depan Halaman depan Museum Brawijaya diberi nama “Agne Yastra Loca” yang berarti taman senjata api revolusi. Halaman depan tersebut merupakan ruang pameran terbuka yang memamerkan benda-benda bersejarah khususnya senjata-senjata berat dan kendaran lapis baja yang memiliki nilai sejarah.
2. Ruang Lobi. Pada ruangan ini terdapat tiga koleksi yang dapat dilihat oleh para pengunjung, diantaranya:
 - A.Relief penugasan pasukan Brawijaya
 - B.Relief kekuasaan Kerajaan Majapahit
 - C.Lambang- lambang kesatuan / Kodam seluruh Indonesia.
3. Ruang 1. Koleksi yang terdapat pada ruangan ini mulai dari tahun 1945 – 1949. Pada ruangan ini pengunjung akan diperlihatkan benda-benda

- bersejarah, seperti mobil De Soto, foto-foto mantan panglima Jawa Timur, senjata api, dsb. Yang paling menarik dari ruangan ini yaitu terdapatnya meja dan kursi yang digunakan oleh Bung Karno, Bung Hatta, Kol. Soengkono dalam melakukan perundingan terhadap pihak Belanda yang disebut dengan “Perundingan meja bundar”.
4. Ruang 2. Koleksi yang terdapat pada ruangan ini mulai dari tahun 1950 – sekarang. Di ruangan ini terdapat benda-benda bersejarah seperti komputer yang digunakan pada masa itu, dsb. Di ruangan ini juga terdapat foto-foto yang menarik untuk dilihat, seperti foto-foto yang menceritakan operasi khusus yang dilakukan dalam menumpas pemberontakan yang terjadi di Indonesia, dan juga terdapat foto-foto kota Malang tempo dulu.
 5. Halaman Tengah. Pada ruangan terbuka ini, pengunjung akan diperlihatkan 2 buah benda bersejarah yang memiliki cerita tersendiri sehingga memberikan nama yang menarik pada kedua benda tersebut. Nama pada kedua benda tersebut adalah “Gerbong Maut” dan “Perahu Sigilir”.
- Berikut ini merupakan beberapa foto dari koleksi yang terdapat pada museum Brawijaya Malang.



... ..

... ..

... ..

... ..





Lokasi Museum :

Jl. Ijen No.25 A Malang

Telp. 0341-562 394

Transportasi

Jarak tempuh dari Bandara Udara : 15 Km

Jarak tempuh dari Pelabuhan Laut : 105 Km

Jarak tempuh dari Terminal Bus : 5 Km

Jarak tempuh dari Stasiun KA : 2 Km

Organisasi

Jumlah Pegawai 57 orang

Kurator : 8 orang

Konservator : 18 orang

Preparator : 6 orang

Bimb. Edukasi : 2 orang

Tenaga Fungsional : 5 orang

Bgn. Administrasi : 2 orang

Keamanan : 2 orang
Cleaning service : 14 orang

Koleksi

Koleksi Museum Brawijaya didapat dari hibah yang terdiri dari senjata, heraldika, numismatika, keramik, meuble, alat transportasi, alat musik militer, alat komunikasi, visual dan tekstil .

Program Museum

Pameran lukisan, ceramah, diskusi, penerbitan, dan lomba.

Jadwal kunjungan

Senin s/d Sabtu : Jam 08.00 - 14.00
Minggu/libur nasional : Jam 08.00 - 15.00

Harga Tiket

Dewasa/Anak-anak/Rombongan Rp 1.500,-

Fasilitas

Luas tanah / luas bangunan 10.500/3.200 M²

- R. Pameran tetap
- R. Auditorium
- R. Perpustakaan
- R. Lab/konservasi
- R. Penyimpanan koleksi
- R. Bengkel/preparasi
- R. Administrasi
- Toilet
- Kantin/cafeteria
- Audiovisual
- Tabung Pemadan Api

II.2.2. Museum Mpu Tantular Sidoarjo



Museum Mpu Tantular merupakan kelanjutan dari Stedelijk Historisch Museum Surabaya yang didirikan oleh Von Faber, seorang kolektor berkebangsaan Jerman yang sudah menjadi warga Surabaya. Usaha Von Faber untuk mendirikan museum ini sebenarnya sudah dirintis sejak tahun 1922, tetapi baru tahun 1933 bisa terwujud. Pembukaannya secara resmi dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 1937.

Museum ini pada mulanya terletak di Raadhius Ketabang, kemudian pindah ke Jl. Tegalsari kemudian pindah ke Jl. Pemuda 3 Surabaya, lalu pindah lagi ke Jl. Taman Mayangkara 6 Surabaya, selanjutnya pada tanggal 14 Mei 2004 menempati lokasi tetap di Jl. Raya Buduran, Sidoarjo.

Lokasi Museum

Jl. Raya Buduran - Jembatan Layang Sidoarjo

Telp. 031-8056688

Transportasi

Jarak tempuh dari Bandara Udara : 15 Km

Jarak tempuh dari Pelabuhan Laut : 50 Km

Jarak tempuh dari Terminal bus : 10 Km

Jarak tempuh dari Stasiun KA : 35 Km

Koleksi

Koleksi Museum Mpu Tantular berupa koleksi Arkeologi, Etnografi, Keramik, Numismatik, Seni rupa, Geologi, Biologi, Histori, Filologi dan Teknologi.

Jadwal Kunjungan

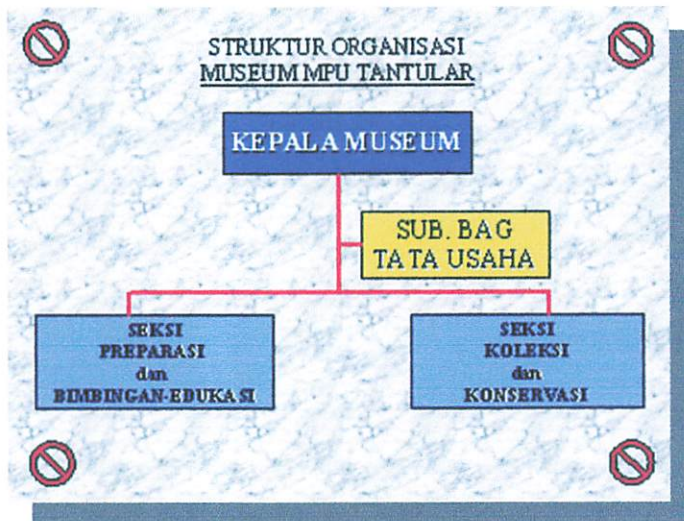
Senin s/d Kamis	: 08.00 - 15.00
Jum'at	: 07.00 - 14.00
Sabtu	: 08.00 - 12.30
Minggu	: 08.00 - 13.30

Harga Karcis

Dewasa	: Rp 1.500,-
Anak-anak	: Rp 1.000,-

Fasilitas

- R. Administrasi
- R. Perpustakaan
- R. Pameran Tetap
- R. Pameran Temporer
- R. Karantina
- R. Penyimpanan Koleksi
- R. Karantina Koleksi



- Kepala Museum, mempunyai tugas memimpin , mengkoordinasi, mengawasi, dan mengendalikan pelaksanaan tugas dan fungsi museum diwilayah kerjanya.
- Sub Bagian Tata Usaha, mempunyai tugas:
 1. melaksanakan pengelolaan surat menyurat, urusan rumah tangga dan kearsipan;
 2. melaksanakan pengelolaan administrasi kepegawaian dan keuangan;
 3. melaksanakan pengelolaan perlengkapan dan peralatan kantor;
 4. melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Museum.
- Seksi Koleksi dan Konservasi, mempunyai tugas:
 1. menyusun rencana kegiatan dan program kerja;
 2. melaksanakan survei dan pengadaan koleksi;
 3. melaksanakan inventerasasi dan katalogisasi koleksi;
 4. melaksanakan penyusunan sumber data koleksi;
 5. melaksanakan dokumentasi dalam bentuk tulisan, suara, dan visual;
 6. melaksanakan penyusunan naskah petunjuk koleksi, penyusunan naskah buku tentang koleksi dan penelitian naskah kuno;
 7. melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Museum.
 8. melaksanakan konservasi, fumigasi, restorasi, dan reproduksi koleksi;
 9. melaksanakan perawatan gedung dan peralatan teknis museum;
- Seksi Preparasi dan Bimbingan Edukasi, mempunyai tugas:
 1. menyusun rencana kegiatan dan program kerja;
 2. melaksanakan penyusunan pedoman materi bimbingan untuk setiap jenjang pendidikan;

3. melaksanakan bimbingan edukatif kultural, kegiatan pelajar, mahasiswa, dan pengunjung;
4. melaksanakan pemutaran film dokumenter;
5. melaksanakan museum keliling;
6. melaksanakan penyusunan scenario video program tentang koleksi;
7. melaksanakan penyusunan narasi slide program dan pembuatan alat peraga;
8. melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Museum.
9. melaksanakan tata pameran dan renovasi pameran tetap;
10. melaksanakan tata pameran khusus dan keliling;
11. melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Museum.

SUMBER-SUMBER BENDA KOLEKSI MUSEUM MPU TANTULAR

1. Hasil penyerahan dari koleksi Het provincial Stedelijk Historisch Museum Surabaya yang didirikan oleh GH. VON VABER tahun 1937
2. Hasil kerja sama dengan Komando Daerah Kepolisian Jawa Timur, yaitu benda-benda yang sudah selesai di proses melalui jalur hukum. Untuk pengamanan dan perawatan diserahkan kepada museum sebagai koleksi untuk dinikmati masyarakat.
3. Hasil penyerahan dari masyarakat, baik dengan memberikan imbalan jasa kepada pemiliknya ataupun penyerahan tanpa imbalan (hibah)
4. Hasil pengadaan koleksi dari museum Mpu Tantular

SEJARAH BERDIRINYA MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR

Pada dasarnya Museum Negeri mpu Tantular adalah kelanjutan dari Stedelijk historisch Museum Surabaya, yang didirikan oleh Von Vaber berkebangsaan Jerman yang sudah menjadi warga Surabaya. Lembaga Kebudayaan ini didirikan tahun 1933, namun baru diresmikan pada tanggal

25 Juli 1937 di gedung sendiri di Jalan Pemuda 33 Surabaya. Sebelum Von Vaber sampai kepada ide untuk mendirikan Museum, terdapat pemikiran/ide-ide yang pokoknya sbb:

1. Mengungkapkan sejarah kota Surabaya sebagai kota kelahiran.
2. Mempersembahkan padanya suatu Lembaga Kebudayaan yang pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk museum.

Usaha-usaha ini dimulai sejak tahun 1922 dimana Von Vaber mulai mengumpulkan data secara sistimatis untuk dipergunakan sebagai bahan penulisan kitab "OLD SURABAYA" (Surabaya Lama). Setelah buku tersebut dapat diterbitkan, langkah berikutnya adalah penulisan kitab "NEW SURABAYA" yang diterbitkan tahun 1933.

Museum yang dirintis oleh Von Vaber dimulai dengan wujud yang sangat kecil dalam suatu ruangan di Readhuis Ketabang. Tempat ini sesungguhnya jauh dari apa yang diharapkan. Kemudian muncul tawaran dari Nyonya Janda Han Tjiong King untuk menempatkan museum itu dalam suatu ruangan di Tegal Sari yang luasnya 5 kali luas ruangan yang semula. Karena perkembangan Museum tersebut, ruangan yang ada dirasakan kurang memadai, untuk itu diusahakan agar mendapat ruangan yang lebih luas dan memadai untuk Museum. Usaha tersebut dapat terlaksana dengan diperolehnya sebuah bangunan baru di jalan Simpang (sekarang jalan Pemuda 3 Surabaya) dan dibiayai oleh dana yang terkumpul dari masyarakat. Tata ruangan museum ini mempunyai suatu ruangan koleksi, Perpustakaan, Ruang kantor, Auditorium. Untuk penyempurnaan museum yang dipimpinnya, Von Vaber banyak mengadakan hubungan internasional, namun sebelum cita-citanya tercapai, Von Vaber meninggal pada tanggal 30 September 1955. Sepeninggal Von Vaber museum tersebut tidak terawat, koleksi-koleksinya banyak yang rusak dan hilang. Kemudian museum ditempatkan dibawah Yayasan Pendidikan Umum yang menjaga kelangsungan hidup museum. Kenyataannya mengalami banyak kesulitan karena kekurangan biaya. Usaha untuk mendapatkan bantuan dari Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Timur dilakukan pada tahun

1964 yang pada saat itu Ketua Yayasan Bapak Prof Dr. M. Soetopo. Bantuan tersebut dimanfaatkan untuk perbaikan dan pengamanan serta rehabilitasi gedung. Setelah dilingkungan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan terbentuk suatu Direktorat Permuseuman, perhatian Pemerinrah terhadap Museum yang dikelola Yayasan Pendidikan Umum dapat lebih intensif dan serius. Bantuan-bantuan diusahakan baik dari Pemerintah Pusat maupun dari Pemerintah Daerah. Museum Pendidikan Umum dibuka secara umum tanggal 23 Mei 1972 dan diresmikan dengan nama "Museum Jawa Timur". Selanjutnya timbul inisiatif untuk menyerahkan Lembaga Kebudayaan ini kepada Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Timur. Dalam proses penergian selanjutnya Yayasan Pendidikan Umum bekerja sama dengan perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam hal ini Kantor Pembinaan Permuseuman. Adapun hasilnya yang dicapai adalah terbitnya SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tanggal 13 Februari 1974 Nomor 040/C/1974. Sejak saat itu Museum Jawa Timur berstatus Museum Negeri. Peresmian dilakukan tanggal 1 Nopember 1974 dengan serah terima dari Ketua yayasan Pendidikan Umum untuk Kebudayaan yaitu Bapak R. Banu Iskandar kepada Direktorat Jenderal Kebudayaan Bapak Prof. Dr. I.B. Mantra. Selanjutnya museum Jawa Timur diresmikan dengan nama "Museum Negeri Jawa Timur Mpu Tantular" dengan lokasi di jalan Pemuda 3 Surabaya. Karena bertambahnya koleksi pertengahan bulan September - Oktober 1975 Museum dipindahkan ke tempat yang lebih luas yaitu di Jalan Taman Mayangkara No.6 Surabaya yang peresmiannya pada tanggal 12 Agustus 1977 oleh Gubernur Jawa Timur Bapak Sunandar Priyosudarmo.

ARTI dan MAKSUD pemberian nama MPU TANTULAR pada Museum Negeri Jawa Timur.

Terpilihnya nama **MPU TANTULAR** pada Museum Negeri Jawa Timur ialah dengan maksud mengabdikan pandangan hidupnya yang hingga kini tetap terwujud dalam nasional Power Element bangsa Indonesia yaitu Bhineka Tunggal Ika. Mpu Tantular adalah seorang Pujangga Jawa Timur

yang hidup dalam pertengahan abad XIV, pada saat sedang menelusuri garis lintas sejarah Majapahit menuju puncak kejayaannya dan kemegahan penuh wibawa. Nama Mpu Tantular sebagaimana halnya nama-nama Pujangga Kuno masa Jawa Timur pada umumnya, mengandung suatu pengertian yang tersembunyi mendukung suatu cita-cita pandangan hidup maha tinggi sesuai dengan tujuan agama/kepercayaan yang dianut pada jamannya. Dalam hal ini Tantular berarti tak tertulari, tak tergoyahkan, tak menyimpang, tak berubah, jadi tetap mengkhusukkan diri, tetap tekun pada ajaran agama sesuai dengan jalan Yoga untuk mencapai kebebasan menuju kelanggengan hidup abadi.

Wilayah Jawa Timur dapat digolongkan dalam empat culture area. Pembagian wilayahnya sebagai berikut :

- I. Cultural area jawa, meliputi : Surabaya, Gresik, Trenggalek, Tulungagung, Kediri, Blitar, Nganjuk, Jombang, Mojokerto, Sidoarjo, Malang, Pasuruan, Probolinggo, Situbondo, Jember dan Bondowoso.
- II. Cultural area Madura, meliputi : Sumenep, Pamekasan, Sampang dan Bakalan serta daerah-daerah pantai utara Jawa Timur bagian Timur.
- III. Cultural area Tengger, di daerah-daerah pegunungan Tengger
- IV. Cultural area Osing, meliputi : Banyuwangi.⁶

Pembagian wilayah tersebut juga disebutkan oleh Pribadi Agus Santoso, Kepala Taman Budaya jawa Timur yang berjudul “Keragaman Perlu Dikembangkan.” Ada enam pembagian subetnis dalam wilayah kesenian Jawa Timur, yaitu :

- I. Subetnis Jawa Timuran, meliputi : Surabaya, Malang, Mojokerto, dan Jombang.
- II. Subetnis Jawa Tengahan, Meliputi : Nganjuk, Madiun, Kediri, Blitar, Bojonegoro, Ngawi, Ponorogo, dan Pacitan.
- III. Subetnis Osing yang mencakup wilayah Banyuwangi

⁶ Ensiklopedia Seni Musik dan Seni Tari Daerah (1996/1997: p.130-131)

- IV. Subetnis Madura, Meliputi : Bakalan, Sampang, Pamekasan dan Sumenep.
- V. Subetnis Mandhalungan / Pandhalungan, meliputi Probolinggo, Situbondo, Bondowoso dan Pasuruan
- VI. Subetnis Tengger yang terdiri dari Komunitas Tengger.

Pembagian wilayah ini berpengaruh pada perkembangan kesenian yang ada. Masing- masing wilayah memiliki jenis kesenian tradisional yang menjadi ciri khas daerahnya. Misalnya, kesenian yang menggunakan media topeng seperti reog Ponorogo dan wayang ada di daerah subetnis Jawa Tengahan. Wilayah subetnis Jawa Timuran Memiliki Kesenian Bercerita seperti kentrung. Sedangkan, subetnis Osing lebih menonjolkan seni tari gandrungnya.⁷

Beberapa jenis kesenian yang ada dalam budaya Jawa Timur berkaitan dengan Folk dance dan drama, yaitu :

- a) Tarian dengan topeng
- b) Komedian bertopeng yang menari dan menyanyi
- c) Pertunjukan dimana penarinya berperan sebagai monster
- d) Tarian penunggang kuda
- e) Tarian yang dibawakan oleh penari perempuan
- f) Pertunjukan wayang
- g) Pertunjukan seni bertutur yang dibawakan oleh dalang
- h) Pertunjukan lain yang biasa dilakukan oleh orang muslim seperti slawatan.⁸

Dilihat dari unsur artistik dan fungsi sosial, kesenian tersebut meliputi :

- a) Kesenian yang berupa musik saja
- b) Tari dengan musik sebagai pengiring atau sebagai mitra berdialog
- c) Pertunjukan drama dengan iringan musik
- d) Pertunjukan drama dengan tari diiringi musik
- e) Pertunjukan drama diiringi musik yang dipimpin oleh dalang menggunakan wayang untuk mewakili tokoh-tokoh

⁷ Kompas (8/9/2005)

⁸ Koentjaraningrat (1985: p.201)

- f) Kesenian yang menjadi bagian dari sebuah tata cara atau upacara keagamaan.⁹

Di masa lalu, sebuah kesenian biasanya digunakan untuk kepentingan tertentu yang memiliki nilai religius, meliputi ucapan syukur, tolak bala maupun sebagai upaya untuk menyampaikan ajaran keagamaan ataupun nilai moral. Namun, pada perkembangannya, kesenian tradisional tersebut mulai beralih peranannya sebagai media penghibur ataupun biasa disebut sebagai seni pertunjukan.

Contoh-contoh Kesenian Jawa Timur :

1. Ketoprak



Ketoprak (bahasa Jawa: *kethoprak*) adalah sejenis Kesenian Pentas yang berasal dari Jawa. Dalam sebuah pentasan ketoprak, sandiwara yang diselingi dengan lagu-lagu Jawa, yang diiringi dengan gamelan disajikan.

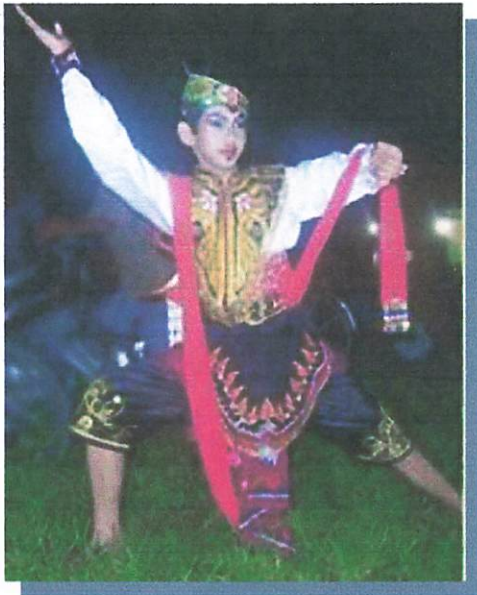
Tema cerita dalam sebuah pertunjukan ketoprak bermacam-macam. Biasanya diambil dari cerita legenda atau sejarah Jawa. Banyak pula diambil cerita dari luar negeri. Tetapi tema cerita tidak pernah diambil dari repertoar cerita epos (wiracarita): Ramayana dan Mahabharata. Sebab nanti pertunjukkan bukan ketoprak lagi melainkan menjadi pertunjukan wayang orang.

⁹ Ensiklopedia Seni Pertunjukan (sedyawati; 2002: p.7-8)

2. Ludruk

Ludruk adalah kesenian drama tradisional dari Jawa Timur. Ludruk merupakan suatu drama tradisional yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian yang di gelarkan disebuah panggung dengan mengambil cerita tentang kehidupan rakyat sehari-hari, cerita perjuangan dan lain sebagainya yang diselingi dengan lawakan dan diiringi dengan gamelan sebagai musik.

Dialog/monolog dalam ludruk bersifat menghibur dan membuat penontonnya tertawa, menggunakan bahasa khas Surabaya, meski terkadang ada bintang tamu dari daerah lain seperti Jombang, Malang, Madura, Madiun dengan logat yang berbeda. Bahasa lugas yang digunakan pada ludruk, membuat dia mudah diserap oleh kalangan non intelek (tukang becak, peronda, sopir angkotan, etc).



Tari Remo, diperagakan sebagai pembuka pementasan Ludruk

Sebuah pementasan ludruk biasa dimulai dengan Tari Remo dan diselingi dengan pementasan seorang tokoh yang memerakan "Pak Sakera", seorang jagoan Madura.

Ludruk berbeda dengan ketoprak dari Jawa Tengah. Cerita ketoprak sering diambil dari kisah zaman dulu (sejarah maupun dongeng), dan bersifat menyampaikan pesan tertentu. Sementara ludruk menceritakan cerita hidup sehari-hari (biasanya) kalangan *wong cilik*.

3. Reog



Salah satu tarian Pembuka

Reog adalah salah satu kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya. Gerbang kota Ponorogo dihiasi oleh sosok warok dan gemblak, dua sosok yang ikut tampil pada saat reog dipertunjukkan. Reog adalah salah satu budaya daerah di Indonesia yang masih sangat kental dengan hal-hal yang berbau mistik dan ilmu kebatinan yang kuat.



Reog Ponorogo

4. Gandrung Banyuwangi

Gandrung Banyuwangi berasal dari kata "gandrung", yang berarti 'tergila-gila' atau 'cinta habis-habisan' dalam bahasa Jawa. Kesenian ini masih satu genre dengan seperti *ketuk tilu* di Jawa Barat, *tayub* di Jawa Tengah dan Jawa Timur bagian barat, *lengger* di wilayah Banyumas dan *joged bumbung* di Bali, dengan melibatkan seorang wanita penari profesional yang menari bersama-sama tamu (terutama pria) dengan iringan musik (gamelan).

Bentuk kesenian yang didominasi tarian dengan orkestrasi khas ini populer di wilayah Banyuwangi yang terletak di ujung timur Pulau Jawa, dan telah menjadi ciri khas dari wilayah tersebut, hingga tak salah jika Banyuwangi selalu diidentikkan dengan gandrung. Kenyataannya, Banyuwangi sering dijuluki *Kota Gandrung* dan patung penari gandrung dapat dijumpai di berbagai sudut wilayah Banyuwangi.

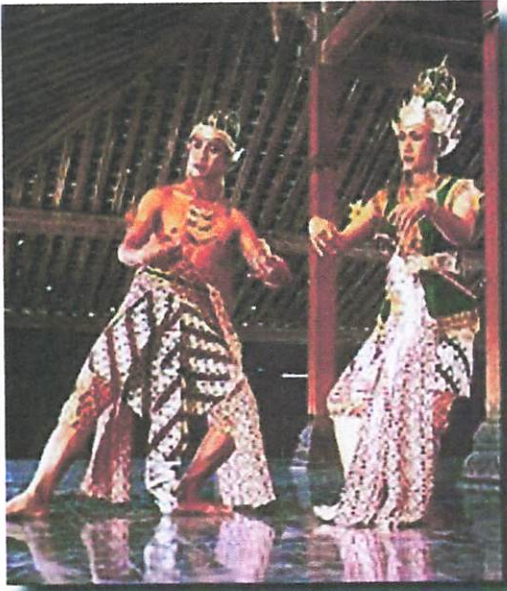
Gandrung sering dipentaskan pada berbagai acara, seperti perkawinan, pethik laut, khitanan, tujuh belasan dan acara-acara resmi maupun tak resmi lainnya baik di Banyuwangi maupun wilayah lainnya. Menurut kebiasaan, pertunjukan lengkapnya dimulai sejak sekitar pukul 21.00 dan berakhir hingga menjelang subuh (sekitar pukul 04.00).

5. Wayang



Wayang Kulit

Wayang adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana. Kadangkala repertoar cerita Panji dan cerita Menak (cerita-cerita Islam) dipentaskan pula. Wayang, oleh para pendahulu negeri ini sangat mengandung arti yang sangat dalam sekali. Sunan Kali Jaga dan Raden Patah sangat berjasa dalam mengembangkan Wayang. Para Wali di Tanah Jawa sudah mengatur sedemikian rupa menjadi tiga bagian. Pertama Wayang Kulit di Jawa Timur, kedua Wayang Wong atau Wayang Orang di Jawa Tengah, dan ketiga Wayang Golek di Jawa Barat. Masing masing sangat berkaitan satu sama lain. Yaitu "Mana yang Isi(Wayang Wong) dan Mana yang Kulit (Wayang Kulit) harus dicari (Wayang Golek)"



Wayang wong

6. *Kesenian Gandrung*



Gandrung

Kata Gandrung diartikan sebagai terpesona. Dimaksudkan adalah terpesonanya masyarakat Bambang yang agraris kepada Dewi Sri yaitu Dewi Padi yang membawa kesejahteraan bagi masyarakat. Ungkapan rasa syukur masyarakat setiap habis panen mewujudkan suatu bentuk kegembiraan sebagaimana penampilan Gandrung sekarang ini.

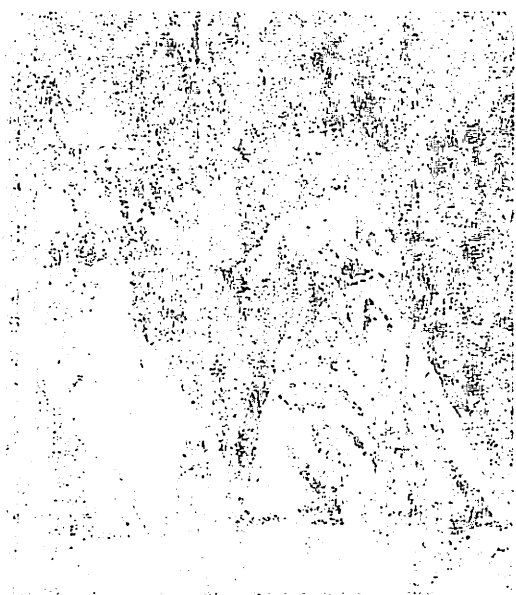


Figure 1

Figure 2

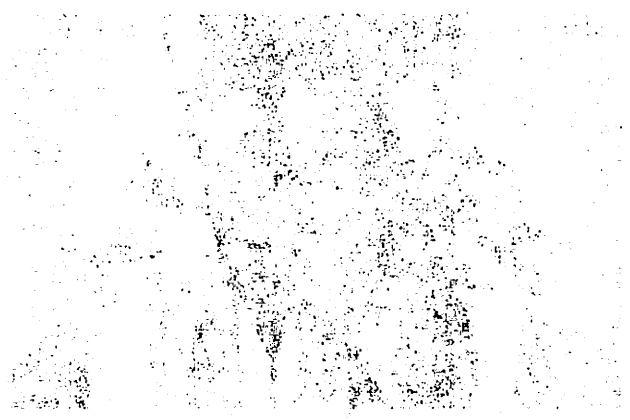


Figure 3

The following information was obtained from the records of the...
...of the...
...of the...
...of the...
...of the...

Pementasan Kesenia Gandrung biasanya diselenggarakan pada malam hari mulai pukul 21.00 - 04.00 pagi. Untuk memenuhi kebutuhan suatu acara tertentu pementasan seni Gandrung dapat juga dilakukan siang hari. Dalam hal ini penari Gandrung sebagai media bagi tuan rumah atau yang punya hajat didalam menjamu tamu. Jumlah pemain gandrung berkisar antara 8- 10 orang terbagi dalam 14 grup yang berisi 38 penari. Peralatan yang sering digunakan adalah kendang, kethuk, biola, gong dan kluncing.

II.3. Proses Kegiatan

Sebagaimana layaknya sebuah museum yang merupakan sarana fasilitas umum, maka digunakan 2 jenis pemakai, dalam hal ini masyarakat umum sebagai pengunjung dan pengelola, pengunjung adalah masyarakat yang berasal dari berbagai daerah, baik pria atau wanita, segala macam usia (tua, pemuda, remaja dan anak-anak), memiliki kondisi tubuh normal ataupun kelainan fisik, dalam hal ini kelainan fisik berarti adalah orang yang mempunyai kelainan fisik, dalam hal ini kelainan fisik berarti adalah orang yang tidak mampu berjalan dan harus menggunakan kursi roda (lumpuh). Pengelola adalah staff yang bertugas menjalankan fungsi museum itu sendiri, staff museum sebagian besar adalah orang-orang yang berumur sekitar 30-50 tahun baik pria maupun wanita.

II.3.1. Struktur Organisasi Pemakai

Organisasi pemakai pada museum dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

- Organisasi pengunjung

Organisasi pengunjung museum di bagi menjadi 3 bagian yaitu pengunjung perorangan, pengunjung rombongan dan pengunjung tamu khusus (tamu negara/peneliti). Pengunjung rombongan dan pengunjung tamu khusus akan dibimbing dan di pandu oleh petugas museum dari bagian bimbingan dan edukasi dan akan terlibat dalam program tour museum. Sedangkan pengunjung perorangan akan diberikan kebebasan

untuk mengeksplorasi benda-benda dan tidak dilibatkan dalam program tour museum.

▪ Organisasi Pengelola

Pengelola museum terdiri dari staff-staff yang terbagi dalam beberapa bagian antara lain :

○ Kepala museum

Seorang kepala museum adalah seorang yang memiliki keahlian atau latarbelakang pendidikan yang sesuai dengan jenis museum tersebut, serta memiliki pengetahuan tentang manajemen.

○ Tenaga Tata Usaha

Tenaga tata usaha juga dibutuhkan dalam sebuah lembaga pemerintahan seperti museum, tenaga ini akan menangani kegiatan-kegiatan ketatausahaan yang meliputi: surat menyurat, kearsipan, kepegawaian, keuangan, perlengkapan, kebersihan dan keamanan. Selain itu juga menangani registrasi barang koleksi dan pengamanan.

○ Tenaga pengelola koleksi

Barang koleksi merupakan nyawa bagi sebuah museum, oleh karena itu perlu dilakukan pengelolaan dan pengaturan yang baik terhadap koleksi tersebut sehingga pencapaian pemahaman pengunjung terhadap nilai-nilai yang akan disampaikan benda koleksi, dapat terjadi secara maksimal. Untuk itu diperlukan tenaga-tenaga profesional sesuai jenis koleksi yang dimiliki. Tenaga profesional ini akan mengkaji setiap koleksi sehingga museum dapat menginformasikan koleksinya dengan benar, tepat dan jelas.

○ Tenaga konservasi dan preparasi

Konservasi dan preparasi adalah dua kelompok yang tergabung didalam sebuah kelompok kerja. Konservasi terdiri dari tenaga-tenaga ahli yang bertugas untuk menjaga dan merawat benda-benda koleksi, pada umumnya tenaga ini mempunyai keahlian dibidang ilmu kimia, fisika, biologi dan ilmu pengetahuan bahan. Dengan adanya perawatan pada benda koleksu setidaknya dapat mencegah timbulnya proses kerusakan pada benda. Tenaga preparasi bertugas untuk mengatur dan mendisain sebuah pameran untuk menyajikan benda koleksi sebuah museum. Pada umumnya mereka menguasai teknik-teknik pameran. Teknik pameran tersebut merupakan suatu pengetahuan yang memutuhkan fantasi dan imajinasi ketrampilan teknis dan artistik tertentu.

o Tenaga himbangan dan edukasi

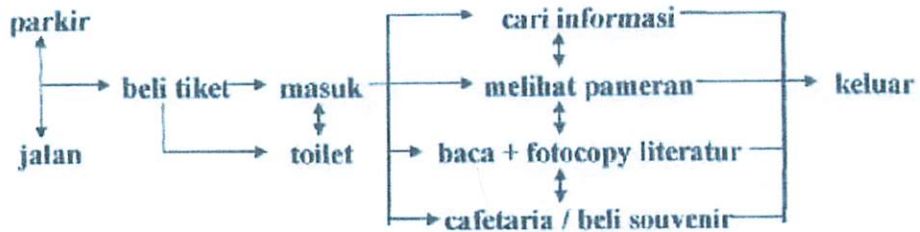
Tenaga kerja ini bertugas selain untuk mempublikasikan benda museum kepada masyarakat luas, juga memberikan bimbingan dibidang pendidikan seputar barang koleksi kepada masyarakat. Hal ini sesuai dengan fungsi museum itu sendiri yaitu sebagai sarana pendidikan.

H.3.2. Pola Aktifitas Pemakai

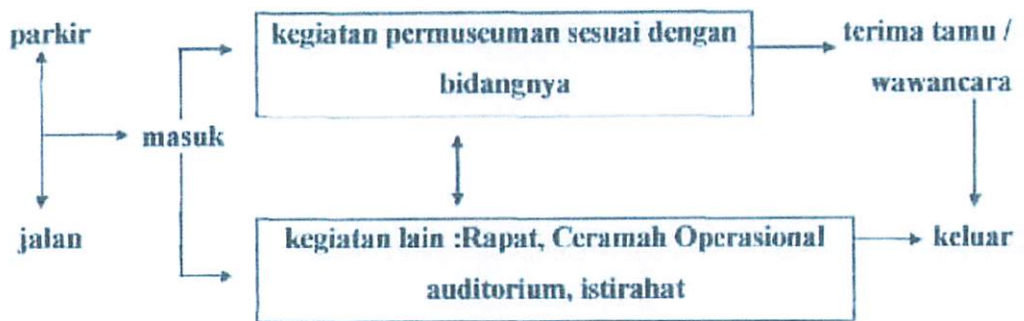
- Pola aktifitas pengunjung perorangan



- Pola aktifitas pengunjung rombongan



- Latarbelakang perilaku pemakai



II.3.3. Latar Belakang Perilaku Pemakai

Sebagai sebuah fasilitas umum maka sebuah museum tidak akan lepas dari perilaku-perilaku pengunjung yang tidak kalah pentingnya kita ketahui, perilaku-perilaku ini ada yang tidak merugikan tetapi ada pula yang merugikan, baik pihak museum atau dirinya sendiri. Sesuai dengan tingkat kesadarannya maka prioritas diutamakan kepada pengunjung anak-anak. Kecenderungan anak-anak yang suka bermain, berkeliaran, suka menyentuh karena keingintahuan dan suka membuang sembarangan harus mendapat perhatian khusus. Prioritas lainnya yang sangat penting adalah untuk pengunjung yang mengalami kelainan fisik (lumpuh), dan harus

menggunakan alat bantu (kursi roda). Orang yang mengalami kelainan fisik akan menjadi lebih sensitif dibandingkan yang lain, oleh karena itu perasaan mereka mudah terluka, mereka merasa dibedakan dari orang yang normal, oleh karena itu perlu adanya perlakuan yang membuat mereka merasa tidak dibedakan dan membuat mereka merasa nyaman di dalam museum.

BAB III

KAJIAN TEMA

III.1. Arsitektur Post Modern

III.1.1. Pengertian Post Modern

Post modern bila diartikan secara harafiah kata-katanya terdiri atas “Post” yang artinya masa sesudah dan “Modern” yang artinya Era modern maka dapat disimpulkan bahwa Post Modern adalah masa sesudah era modern (era di atas tahun 1960an).

Post modernisme sendiri merupakan aliran baru yang menentang segala sesuatu kesempurnaan dari modernism, bahkan tak jarang menentang aturan yang ada dan mencampurkan berbagai macam gaya. Post modernism tidak hanya di bidang arsitektur tetapi juga meliputi segala bidang kehidupan seperti sosial, politik dan budaya.

III.1.2. Pengertian Arsitektur Post Modern

Bila post modern berarti masa sesudah era arsitektur modern maka pengertian dari Arsitektur Post Modern adalah Arsitektur yang berkembang setelah Arsitektur Modern dimana aliran Arsitektur yang baru ini mempunyai tujuan menolak, menyempurnakan dan mengkoreksi terhadap kesalahan yang telah terjadi pada Arsitektur Modern di masa yang sebelumnya.

Beberapa teori yang mendasari Arsitektur Post modern antara lain :

1. Theory In Arch, umumnya mengamati aspek-aspek formal, tektonik, structural, dan prinsip-prinsip estetik yang melandasi gubahan arsitektur itu sendiri, juga meliputi prinsip-prinsip teoritis dan praktis yang penting bagi pencipta desain bangunan

yang baik. Teori ini cenderung bersifat deskriptif, superficial, dan perspektif.

2. Theory of Arch, umumnya berusaha menjelaskan bagaimana para arsitek mengembangkan prinsip-prinsip dan menggunakan pengetahuan, teknik, dan sumber-sumber dalam proses
3. Theory About Arch, umumnya bertujuan menjelaskan makna dan pengaruh arsitektur dalam konteks budayanya yang memahami bagaimana arsitektur digunakan dan diterima oleh masyarakat. Dengan kata lain teori ini berusaha menjelaskan bagaimana arsitektur itu berfungsi, dipahami dan diproduksi secara sosial dan budaya.

III.1.3. Hybrid Style Dalam Post-Modern

- Arsitektur Post-Modern adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional, perpaduan antara lama dan baru.
- Arsitektur Post-Modern mempunyai style yang hybrid (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai double coding.
- Dualisme lain yang dihadapi adalah memadukan antara Elitisme (golongan elit/minoritas) dengan Populisme (masyarakat umum), dimana kebutuhan keduanya harus dapat dipenuhi.

III.1.4. Arsitektur Post Modern Menurut Charles Jencks sebagai pelopor gerakan arsitektur post-modern

Jencks (1992) menyatakan bahwa Ihab Hasan sampai Lyotard, David Lodge sampai David. Harveiy, dari filsafat sampai arsitektur menyetujui bahwa pengertian posmoderanisme adalah :

“Posmodernisme berarti berakhirnya worldview tunggal, dengan kata lain, perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi

*unggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, local atau khusus”.*¹

Secara agak kontradikti, menurut Jencks (1992), Posmoderanisme juga merupakan juga berarti kelanjutan moderanisme. Yang menyatakan kelanjutan moderanisme dan transendensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigma dan world view sebelumnya.²

Dalam usaha pemahaman terhadap karya-karya arsitektur, Charles Jencks menggunakan analogi ilmu bahasa, dimana Jencks berpendapat bahwa arsitektur identik dengan bahasa dan bahasa itu sendiri terdiri dari kata-kata yang didalam arsitektur di analogikan dengan adanya unsur-unsur bangunan seperti dinding, kolom, jendela, atap dan lain-lain. Dan oleh karena didalam menghadirkan suatu karya, seorang arsitek dituntut membuat bangunan yang mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Ada empat bahasa yang digunakan dalam penganalogian arsitektur, yaitu :

- Metaphor adalah teknik “melihat” suatu objek dengan kacamata objek yang lain, atau dengan kata lain mirip dengan objek yang lain
- Kata menganalogikan arsitektur sebagai bahasa yang terdiri dari unit-unit “kata” yang memiliki makna.
- Sintak yang merupakan cara baca atau cara menciptakan sebuah karya berdasarkan suatu aturan atau metode penggabungan tertentu

¹ Ikhwauddin,2005, Menggali Pemikiran Postmodernisme dalm Arsitektur. Yogyakarta: Gadjia Mada University. Hal 5

² Ikhwauddin,2005, Menggali Pemikiran Postmodernisme dalm Arsitektur. Yogyakarta: Gadjia Mada University. Hal 51

- Semantik adalah cara membaca atau menciptakan sebuah karya arsitektur berdasarkan gaya yang digunakan pada tipe bangunan tertentu.³

Berdasarkan analogi bahasa seperti diatas Jencks menguraikan adanya perkembangan arsitektur yang menyimpang dari fungsionalisme arsitektur modern. Ada enam mazhab diajukan oleh Jencks yaitu :

1. *Historicism* merupakan aliran arsitektur post modern yang paling awal munculnya. Penganut aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen-komponen klasik tetapi ditampilkan dengan penyelesaian moden
2. *Straight Revitalisme*, pengikut aliran ini sulit menghilangkan langgam yang sudah mendarah daging dalam masyarakat, misalnya renaissance, gothic, roman, dll.
3. *Neo Vernacular* merupakan produk-produk bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernacular, melainkan karya-karya baru. Sedangkan unsur-unsur vernacularnya hanya digunakan dalam penampilan visual bangunan

Unsur-unsur yang sering dipakai adalah :

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen
- Susunan masa yang indah

Mendapatkan unsur-unsur baru seperti yang ada pada bangunan setempat percampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern tetapi masi didominasi oleh unsur setempat

4. *Urbanist* pembaruan kota dengan bentuk-bentuk yang sudah dikenal masyarakat.

³ Ikhwanuddin, 2005, Menggali Pemikiran Postmodernisme dalam Arsitektur. Yogyakarta: Gadjadara University. Hal 54

5. *Methapor / Methapysics* karya-karya rancangannya mengambil bentuk- bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau symbol tertentu
6. *Post Modern Space* difokuskan pada rancangan spatial Interpenetration, dimana dua atau lebih ruang yang berlainan dapat digabungkan secara overlapping dan saling bertemu, sehingga menghasilkan aliran ruang yang menerus. Yang naik secara historis bersifat irasional dan transformasional dalam kaitannya terhadap keseluruhan bangunan. Pendukung aliran ini mencoba untuk mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman dan kejutan. Dengan interpentrasi dan pelapisan ruang akan menghasilkan ruang yang misterius, kompleks, dan penuh kejutan.⁴

Dalam pembahasan arsitektur post-modern, ciri-ciri yang dimaksud dalam arsitektur post-modern menurut Jencks memberikan daftar ciri-ciri khusus sebagai berikut :

A. IDEOLOGI - (*Ideological*)

Suatu konsep bersistem yang menjadi azas pendapat untuk memberikan arah dan tujuan, jadi ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur postmodern bias lebih terarah dan sistematis.

B. GAYA - (*Stylistik*)

Pengertian gaya dalam arsitektur post modern adalah satu pemahaman bentuk , cara , rupa , dsb, yang khusus mengenai arsitektur post modern.

a. Hybrid expression

Penampilan hasil gabungan antara unsur-unsur modern dengan :

⁴ Winand Klassens (1990), Architecture and Philosophy , University of San Carlos , Cebu City 1990, (p. 13)

- Vernacular – Revivalist
 - Local – Commercial
 - Metaphorical – Contextual
- b. Complexity
- Hasil pengembangan ideology dan cirri-ciri postmodern yang mempengaruhi perancangan dasar sehingga menampilkan rancangan yang bersifat kompleks. Disini pengamat diajak mengamati, menikmati dan mendalami secara seksama.
- c. Variable Space with surprise
- Perubahan nilai ruang yang tercipta akibat adanya kejutan-kejutan, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior, dll.
- d. Conventional and abstract form
- Kebanyakan penampilan bentuk yang konvensional dan bentuk yang rumit / popular, sehingga mudah ditangkap artinya.
- e. Eclectic
- Campuran langgam yang saling berintergrasi secara kontinyu untuk menciptakan unity
- f. Semiotic
- Arti yang hendak ditampilkan secara fungsi
- g. Variable mixed aesthetic depending on context, expression on content and semantic - appropriateness toward function
- Gabungan unsure estetis dan fungsi-fungsi estetis serta tidak mengacaukan fungsi.
- h. Pro Organic and applied ornament
- Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.
- i. Pro Representation

Menampilkan cirri-ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi

j. Pro Metaphor

Hasil pengisian bentuk-bentuk tertentu yang diterapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan

k. Pro Hestorical reference

Menampilkan nilai-nilai histories pada setiap rancangan yang menegaskan cirri bangunan.

l. Pro Humor

Mengandung nilai humoris sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya

m. Pro Symbolic

Menyiratkan symbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang

Pengertian tentang ide-ide desain dalam arsitektur postmodern adalah suatu gagasan perancangan yang mendasari arsitektur postmodern :

o Contextual Urbanism and Rehabilitation

Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban

o Functional Mixing

Gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan

o Mannerist and Baroque

Kecenderungan untuk menonjolkan diri

o All Phetorical Means

Semua bentuk-bentuk perancangan yang memiliki arti

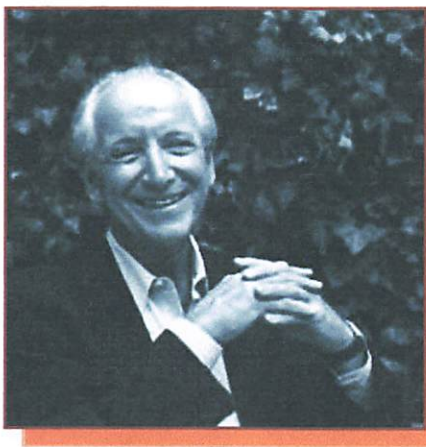
o Skew Space and Extensions

Pengembangan rancangan yang asyemtris – dinamis

- Street Building
- Ambiquity
Menampilkan cirri-ciri yang men 'dua' , berbeda tetapi masih unity dalam fungsi
- Trends to Asymetrical Symetry
Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan asimetris tetapi yang seimbang
- Collage / Collision.⁵

III.1.5. Arsitektur Post Modern Menurut MICHAEL GRAVES

III.1.5.1 Profil MICHAEL GRAVES



Pada masa arsitektur Post Modern mulai diakui eksistensinya oleh dunia luas, banyak muncul tokoh-tokoh arsitektur yang berupaya menciptakan suatu bentuk bangunan yang dapat dikatakan memperbaiki atau memperkaya khasanah arsitektur Modern. Dalam jajaran arsitek kontemporer yang berkembang semenjak surutnya Arsitektur Modern, nama Michael Graves sangat diperhitungkan, seperti juga Robert Venturi, Frank Gehry, dan Charles Gwathmey. Para koleganya menyebut dirinya sebagai “Spesialis Gedung”, tetapi Graves sendiri lebih menyebut dirinya sebagai ”General Practitioner” atau “Praktisi Umum”.

Michael Graves adalah salah satu tokoh terkenal dari gerakan Post Modern, dengan memegang 15 (lima belas) penghargaan “Progressive Architecture Design Award”, 9 (sembilan) “American Institute Of Architects National Honors Award”, dan 38 (tiga puluh delapan) “New Jersey Society Of Architects, AIA Award” .

⁵ Winand Klassens (1990), *Architecture and Philosophy* , University of San Carlos , Cebu City 1990, (p. 13)

Graves dilahirkan di Indianapolis 9 Juli 1934. Pada masa kanak-kanak, Graves menghabiskan waktunya untuk menggambar, “Semakin sering aku melakukan, semakin baik hasil yang aku dapatkan”. Itulah kata-kata Graves yang diucapkan untuk selalu mengobarkan semangat dalam dirinya. Dia juga mengakui, bahwa dia tidak begitu pandai dalam bidang lain dan setelah menyelesaikan pendidikan menengah, Graves mendalami pendidikan arsitektur di “University of Cincinnati” dan “Harvard University”.

Setelah menyelesaikan studinya di Universitas Cincinnati, Ohio dan Universitas Harvard, Graves bekerja sebagai partner kerja di American Academy di Roma selama dua tahun, dan kemudian Graves mulai buka praktek pribadi di Princeton, New Jersey.

Pada tahun 1960 ia memperoleh penghargaan Roma dan belajar di American Academy di Roma, dimana ia sekarang menjabat sebagai salah satu pengurusnya.

Pengaruh gaya klasik selama di Itali banyak diserap olehnya dan ter-ekspresikan lewat karya-karyanya. Gaya klasik yang dia terapkan dalam karya arsitektur dan hasil disainnya merupakan salah satu penyebab karyanya dapat diterima dengan mudah.

Pada pertengahan 1970-an, Graves tidak peduli lagi dengan akar-akar Modernisme dan mulai mengembangkan secara luas bermacam – macam menafsirkan kembali tentang “gaya rasional” yang pertama kali diperkenalkan oleh Le Corbusier pada tahun 1920-an menjadi “gaya neo-classical”, disini Graves menggabungkan bentukan-bentukan lama secara abstrak dan menegaskan penggunaan warna.

Michael Graves mampu membangkitkan ironi, pandangan dari aliran klasik dimana menjadi bersifat klasik dalam bentukan dan kegunaan. Meskipun berpengaruh pada perkembangan bahasa Arsitektur, Graves menjadi bagian dari modernisasi dimana Graves merupakan pengguna unsur ‘humor’ sebagai bagian yang integral dari karya arsitekturnya.

Di antara proyek-proyeknya adalah ‘Portland Building’, ‘Humana Building’, ‘Perpustakaan San Juan Capistrano’, ‘Walt Disney World’, ‘Swan and Dolphin

Hotels’, dan ‘Riverbend Music Centre’ dan masih banyak lagi karya-karya Graves yang mampu diakui oleh dunia luas.

Sebagai seorang Arsitek, perancangan seperti gedung Portland di Oregon dan gedung Humana di Louisville, Ny. membuatnya terkenal. Karya kebanggaannya termasuk gedung Perpustakaan “San Juan Capistrano Library”, Riverband Music Center di Cincinnati, Ohio, dan perluasan gedung Newark museum.

Michael Graves telah menerima penghargaan yang tidak terhitung jumlahnya. Sebagai seorang yang terkenal dengan julukan “manusia malam”, Graves jarang sekali ada dikantornya waktu siang, anjing Labradornya, Bill yang selalu menemaninya ketika ia bekerja di malam hari, dan Graves juga selalu memulai pekerjaannya dengan doa ringan serta dengan musik yang menemaninya bekerja.

KONSEPSI-KONSEPSI RANCANGAN MICHAEL GRAVES

Sebagai anggota dari 5 perancang New York, Graves menafsirkan ulang gaya rasional yang diperkenalkan oleh Corbusier pada tahun 1920-an menjadi gaya Neo Klasik.

Pertengahan tahun 1970-an, Graves menjadi “tidak terlalu peduli terhadap akar-akar modernisme” dan telah “mengembangkan paham eklektis” dimana Graves meng- “abstrak” kan bentuk-bentuk historikal dan menekankan penggunaan dan pengolahan warna.

- Michael Graves mampu menghasilkan visi tentang klasisme yang kontras / ironis dimana bangunan - bangunannya hanya menjadi klasik dalam hal massa dan susunannya saja.
- Michael Graves telah menjadi penentang dalam karya-karya Modern.
- Michael Graves menerapkan humor sebagai bagian dari Arsitektur. Memang dalam rancangan –rancangan terakhirnya oleh banyak orang dianggap tidak berselera dan hanya Arsitektur imitasi belaka
- Michael Graves berhasil menciptakan image bahwa “ arsitektur adalah sesuatu yang ramah dan hangat ”, dan menghilangkan image bahwa “arsitektur adalah sesuatu yang kaku dan formal “

- Michael Graves melakukan dengan jalan membuat model – model kecil di kopernya agar klien mengetahui apa yang sedang ia kerjakan

CIRI – CIRI RANCANGAN MICHAEL GRAVES

- Banyak dipengaruhi bentukan dari arsitektur klasik
- Memiliki inti Bangunan
- Bersifat natural dan serasi dengan alam
- Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari culture masyarakat pada beberapa desain
- Menggunakan Deep Colour

Dari ulasan - ulasan tentang Michael Graves dan hasil rancangannya, Michael Graves mengabstrakkan bentuk-bentuk yang historical atau yang berbau atau berhubungan dengan sejarah yang telah ada. Tetapi Graves tidak sekedar meniru unsur sejarah yang ada tetapi ia juga yang melakukan transformasi.ai prinsip - prinsip atau konsep perancangan yaitu :

- Graves menekankan penggunaan warna, misalnya menggunakan warna - warna cerah seperti oranye, dimana oranye sendiri merupakan warna kontemporer.
- Greves tetap tidak meninggalkan unsur - unsure geometris seperti bentukan selinder atau setengah lingkaran
- Bangunan hasil rancangan Graves memiliki identitas atau jati diri yang jelas dan mudah untuk dikenali. Bangunan tersebut memiliki ciri khas yang dapat menjadikannya suatu identitas.
- Bangunan-bangunannya hanya menjadi klasik dalam hal massa dan susunan.
- Bangunannya mudah dikenali dan diingat karena adanya penerapan unsur-unsur sejarah yang telah ada sehingga masyarakat mempunyai kenangan dalam dirinya tentang sejarah tersebut.

- Adanya permainan bentuk pada kolom-kolom yang ada, misalnya kolom-kolom vertical.

KARYA – KARYA RANCANGAN MICHAEL GRAVES

PORTLAND BUILDING



Nama : PORTLAND PUBLIC BUILDING

Lokasi : Portland, Oregon

Type : Kantor Pemerintah

Iklim : Sedang / singin

Gaya : Arsitektur Post – Modern

Catatan : Massa balok, dengan dekorasi pada permukaan yang menggunakan gaya ART- DECO” dan penegasan terhadap pengolahan penggunaan warna.

Setelah memenangkan kompetisi design bangunan yang disponsori oleh kota Portland, Michael Graves (1934) kemudian menjadi perancang “Public Service Building” (1980-1982) di Portland, Oregon

Portland Public Service Building yang terletak pada sebuah lahan di tengah kota ini akan menjadi pusat perkantoran kota. Pada nyatanya lokasi yang ada menawarkan keuntungan dan karakteristik setting yang spesial, karena berdekatan dengan City Hall Building dan County Courthouse Building di kedua sisinya, Mall untuk umum dan taman pada kedua sisi yang lain.

Arsiteturnya menjadi pelopor dan banyak memberi inspirasi pada perkembangan arsitektur Post modern. Bentuk global sangat sederhana seperti kotak atau blok, ada yang mengatakan seperti sebuah kotak kado natal raksasa, bahkan ada yang mengatakan seperti dadu.

Unsur arsitektur kuno yang menonjol dalam gedung public service ini, menghubungkan dengan masa lampau antara lain berupa sebuah patung wanita yang dikenal pada abad XIX bernama "Portlandia", personifikasi dari semangat, kebijakan dan keteguhan moral dari warga negara dalam perdagangan. Kotak seperti dadu bagian utama dari "The Portland" terletak diatas unit dibawahnya yang coklat susu cerah. Unit ini sedikit lebih lebar dari yang ditumpunya, berkolom-kolom besar dan berat memberikan kesan seperti arsitektur kuno orietal mesir.

Selain adanya dekorasi menonjol yang non-fungsional dari patung "Portlandia", warna-warna kontras dan menyolok sangat dominan dalam gedung ini, seperti coklat susu, coklat tua dan warna gelap dari kaca.

Di bagian atas atau atapnya yang datar terdapat konstruksi seperti rumah-rumahan kecil mirip dengan kuil kuno dari artemis-yunani beratap piramid dan pelana. Bentuk-bentuk geometris sederhana, seperti kotak-kotak, segitiga, garis-garis non-fungsional terlihat naif, menjadi bagian dari ciri arsitektur post modern, banyak menghiasi bagian luar dar gedung" The Portland



PORTLAN PUBLIC SERVICE BUILDING



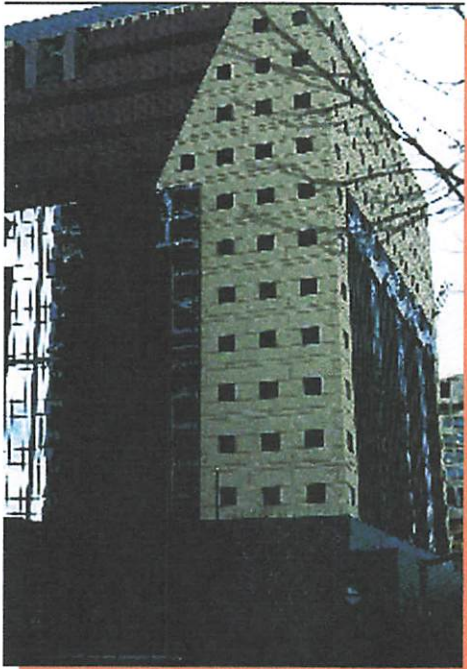
MICHAEL GRAVES (1987), Princeton- New Jersey

Design dari bangunan ini ditujukan untuk penduduk sekitar, untuk terciptanya hubungan daerah urban dengan program didalamnya. Dalam tujuan untuk memperkuat perkumpulan bangunan, pada permukaan bangunan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian dasar, engah atau badan, dan atas atau kepala". Ketika pertama kali selesai, perubahan gaya dari modern menuju gaya post modern yang dihadirkan pada

bangunan ini sangat ramai dibicarakan sebagai sesuatu yang kontroversi.

Pada variasi permukaan terdapat 15 potongan – cerita bangunan kantor perkotaan yang dihiasi dengan kotak-kotak jendela kecil yang merupakan ungkapan penggunaan karakteristik gaya Art Deco, massa bangunan yang berwarna - coklat, biru, dan merah bata – membuat penegasan pernyataan soal latar belakang yang berpasir.

Dekorasi karangan bunga dari pita-pita biru (pada dinding beton) pada satu sisi dimana melambangkan status dari wanita yang sangat kuat. Portlandia ditambah pada tahun 1985, mendominasi pintu masuk utama.



TAMPAK SAMPING PORTLAN PUBLIC SERVICE BUILDING

MICHAEL GRAVES (1987), Princeton-New Jersey

Pada Gedung Portland Public Services dapat menjadikan pusat para mahasiswa yang mengembangkan trend perancangan pencakar langit.

Bangunan karya Graves ini benar-benar tidak ada duanya dalam sejarah perkembangan bangunan pencakar langit, walaupun ideology perancangannya cenderung mengikuti aliran historis dari Johnson. Bangunan tersebut terlihat berat dan berbentuk kotak hampir sebuah kubus, dan eksteriornya adalah perpaduan antara elemen klasik dengan skala

yang cukup besar dan dinding bercorak kotak-kotak tempat meletakkan jendela yang sederhana. Namun demikian gedung Portlan Public Services benar-benar terasa memiliki kekuatan.

Apabila ada bangunan pada zaman ini yang tampil dengan keyakinan penuh, rasa percaya diri yang kuat, maka bangunan tersebut adalah gedung ini

Karya Michael Graves ini mengartikulasikan dilemma yang dihadapi para arsitek bangunan pencakar langit atau bahkan bangunan berketinggian sedang pada saat ini. Bangunan-bangunan Portland Public Building ini tidak terlalu tinggi menurut ukuran abad ke-20, walaupun keduanya cukup besar menurut ukuran standar abad ke-19. Pada tiap karyanya tersebut ada dorongan romantis dialihkan dari bentuk perwujudannya yang dijumpai pada pencakar langit yang dibangun sebelumnya.

Bukan lagi ketinggian yang diekspresikan, bahkan sebenarnya karya Graves berusaha dengan cukup keras untuk kelihatan lebih pendek dan kekar. Gedung Portland Public Services adalah kotak yang dihias dengan indah; memiliki kekuatan yang amat besar, namun jelas bukan “barang yang angkuh dan menjulang tinggi”.

TEAM DISNEY BUILDING BUILDING



Nama : DISNEY BUILDING
Lokasi : Burbank, California
Arsitek : Michael Graves ,1991
Gaya : Post Modern
Catatan : Tampak dari bangunan ini bersifat klasik tetapi langgamnya tetap murni

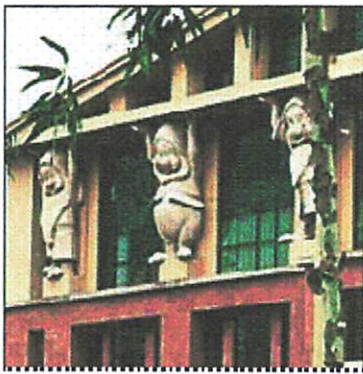
TAMPAK DEPAN “TEAM DISNEY BUILDING”

MICHAEL GRAVES (1991), BURBANK – CALIFORNIA



Salah satu bangunan hasil rancangan Michael Graves adalah bangunan Team Disney Building yang merupakan salah satu karya Arsitektur Post Modern, dimana dapat kita lihat terutama pada bagian façade Team Disney Building tersebut dan juga bentuk-bentuk lain keseluruhan bangunan

Dalam rancangan “Team Disney Building” ini, Michael Graves bertolak dari gaya atau langgam arsitektur pra modern, yaitu penggunaan gaya Arsitektur Klasik Yunani yang diolah sedemikian rupa menjadi gaya arsitektur “Neo Klasik”.



Konsepsi penghadiran kembali langgam lama diwujudkan dengan prinsip-prinsip Arsitektur Klasik Yunani yang terwujud dengan penggunaan kolom-kolom vertical yang tersusun dengan jarak tertentu

Selain konsepsi penghadiran kembali gaya arsitektur Klasik ini terwujud dalam penggunaan kolom-kolom vertical yang menjadi ciri khas pada Arsitektur Yunan,

juga penggunaan bentuk segitiga pada bagian paling atas bangunan yang dalam Arsitektur Yunani disebut sebagai ”pediment”.



Tampak pada bangunan Team Disney Building bahwa Michael Graves menggunakan kolom-kolom vertical yang tersusun dengan jarak tertentu yang mengelilingi seluruh bagian tepi gedung. Yang paling mencolok dari bangunan itu sendiri adalah dibagian tampak depannya.

Graves mengambil langgam Yunani tetapi juga melakukan transformasi bentuk. Beliau mencoba untuk menggunakan “sense of humor” nya dalam berarsitektur dengan memainkan bentuk-bentuk kolom pada bagian atasnya.

Pada bangunan Yunani, bagian pediment biasanya terdapat patung-patung dewa-dewa Yunani sedangkan pada Team Disney Building tetap mengambil bentukan segitiga pediment tetapi tanpa menggunakan patung-patung dewa Yunani tersebut, melainkan kolom-kolom yang menopang bagian pediment berbentuk karakter dari tokoh Disney, yaitu tujuh kurcaci yang bersama-sama menopang bagian segitiga pediment di atasnya.

Bentukan tersebut seolah olah sedang menyindir dan memperlmainkan bentuk - bentuk dari sejarah tersebut dengan menggunakan karakter Disney yang berjumlah tujuh dan masing -masing kurcaci itu setinggi 6 meter yang bertindak sebagai kolom-kolom yang berupa tokoh-tokoh (caryatids) sebagai “classical façade” sekaligus sebagai focal point atau point of interest dari bangunan tersebut

Masyarakatpun pasti sudah mengenali tokoh Disney yang satu ini, hanya dari bentuk outline dari kepala tokoh ini saja orang sudah mengenalinya sebagai salah satu tokoh Disney. Team Disney Building yang berada di Burbank, California ini jelas terlihat bahwa bangunan ini memiliki identitas atau jadi diri, dimana di bagian kolom-kolomnya yang berupa tujuh kurcaci Disney yang merupakan identitas dari Disney itu sendiri. Masyarakat dapat mengenali identitas dari tokoh Disney tersebut yaitu karakter Disney yang berupa tujuh kurcaci yang bernama Grumpy, Sneezy, Doc, Sleepy, Bashful, Happy, Dopey. Masyarakat sudah mengenali ceritanya, sehingga hanya dengan melihat facadenya saja masyarakat dapat mengetahui identitas dari bangunan tersebut.

Bagian tampak samping dan tampak belakang, sisi-sisi lain dari gedung ini menggunakan bentukan silinder di sisi ujung bangunan. Bentuk setengah lingkaran pada bagian atas gedung sehingga membentuk suatu irama pada bagian atas bangunan ini



Sehingga dapat dikatakan bahwa “Team Disney Building” memiliki identitas atau jati diri yang jelas

dan mudah untuk dikenali sebagai bangunan dari Disney Corporation.

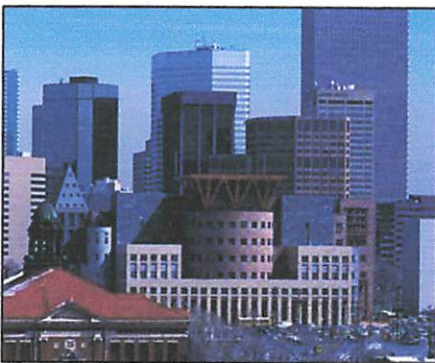
TAMPAK BELAKANG “TEAM DISNEY BUILDING”

Karena manusia sebagai makhluk biologis yang mampu untuk mengingat kembali masa lampau dan menjadikan sebuah kenangan dalam dirinya, dimana hal ini juga menjadi hal penting dan sekaligus sebagai konsepsi arsitektural post modern.

Sehingga kehadiran “Team Disney Building” telah membangkitkan masyarakat untuk menghadirkan kembali kenangan akan cerita dari tokoh karakter-karakter Disney. Karena dapat mengingatnya maka akhirnya, bangunan ini menjadi mudah dikenali dan diingat.

Selain prinsip-prinsip atau konsepsi arsitektural tersebut diatas, ‘Team Disney Building’ juga menampilkan sebagai bangunan Arsitektur Post Modern dalam penggunaan warna bangunan Graves menggunakan warna-warna cerah seperti oranye, dimana warna oranye sendiri merupakan warna kontemporer, sehingga memberi wajah dan penampilan yang baru daripada Arsitektur Modern yang biasanya menggunakan warna abu-abu dan sejenisnya. Prinsip atau konsep dari Arsitektur Post Modern juga tidak meninggalkan unsur-unsur geometrika, terlihat pada gedung ini, yaitu pada bagian tampak samping dan tampak belakang, sisi lain dari gedung ini, menggunakan bentuk silinder di sisi ujung bangunan.

PUBLIC LIBRARY BUILDING



NAMA	: PUBLIC LIBRARY BUILDING
Lokasi	: Denver, USA.
Arsitek	: Michael Graves
Type	: Gedung Perpustakaan Umum
Konteks	: transformasi arsitektur klasik
Gaya	: Post Modern

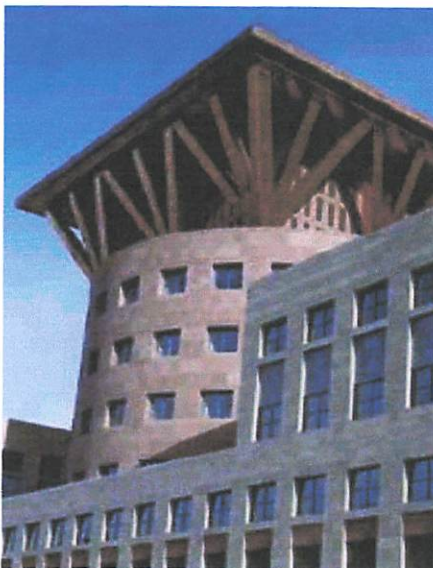


TAMPAK SITUASI LINGKUNGAN

Bangunan ini adalah Gedung Perpustakaan Umum Denver, yang terletak di Denver, USA ini dibangun oleh Michael Graves dengan tegas “melepaskan diri” dari aliran modernis, karena merupakan hasil pengembangan secara luas bermacam-macam gaya dimana terdapat penggabungan bentuk lama secara abstrak dan menegaskan pewarnaan bangunan.

Graves membuat bangunan ini menjadi bersifat klasik bukan hanya dalam bentuk tetapi juga dalam hal kegunaan, dan bangunan inilah hasil rancangannya yang membuatnya terkenal.

Public Library Building dihadirkan dengan menggunakan kolom-kolom vertikal yang tersusun dengan jarak tertentu yang memenuhi bagian depan gedung.

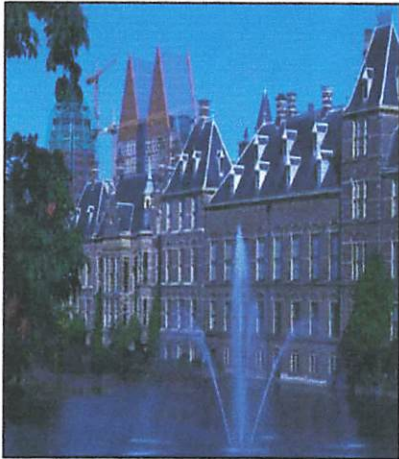


Yang paling menyolok dan membuat beda adalah bagian atas gedung yang mengalami transformasi bentuk yang unik yaitu dengan memadukan bentuk silinder dengan limas dengan kolom penopang yang terekspos sehingga gedung ini mudah diingat atau dikenali. Selain menggunakan permainan bentuk, Graves menggunakan warna yang berbeda dan mencolok atau warna cerah sehingga memberi penampilan yang baru daripada Arsitektur modern yang biasanya menggunakan satu warna saja.

Pada bangunan ini Graves tidak murni mengambil bentukan-bentukan mentah, tetapi mengubah atau juga menggabungkan dengan bentukan lain, sehingga mengalami perubahan (transformasi) bentuk.

Bangunan ini memiliki konsep arsitektur post modern yang menekankan bahwa arsitektur sebagai bentuk, bukan ruang. Dengan melihat bentuk dan facade bangunannya saja orang akan tertarik dan mudah mengenali identitas dari bangunan tersebut, sehingga mudah dikenali oleh orang lain. Dan bangunan tersebut juga mencerminkan sifat arsitektur post modern yang juga merupakan arsitektur yang dekoratif, bersolek, dan menghias diri. Sehingga Arsitektur Post Modern memperbolehkan penempelan-penempelan untuk mempercantik diri dengan penggunaan warna-warna yang mencolok.

CASTALIA MINISTRY OF HEALTH



NAMA : CASTALIA MINISTRY OF HEALTH
Lokasi : Castalia, Netherland.
Arsitek : Michael Graves
Gaya : Post Modern

Michael Graves adalah salah satu tokoh yang menunjukkan ketidak puasannya terhadap doktrin-doktrin arsitektur modern, hal ini ditegaskanya dengan menerapkan konsep yang dimilikinya yang mendasarkan kesederhanaan dalam sebuah bangunan, bentuk geometris yang relevan sedapat mungkin dicocokkan dengan bentuk karakter universal yang menjadi dasar nilai keindahan, kesederhanaan, kemurnian, dan ketepatan



geometris.

Perpaduan antara yang lama dengan yang baru terlihat jelas pada bangunan ini dimana ciri klasik yang dihadirkan dalam ke 'simetris' an yang sederhana sehingga dengan ke 'simetris'-annya bangunan ini mencerminkan keindahan ter-sendiri bagi kehadirannya

HANSELMANN HOUSE



Nama : HANSELMANN HOUSE

Lokasi : Ford Wayne, Indiana.

Tahun : 1967

Jenis : Rumah Tinggal

Arsitek : Michael Graves

Konteks : Sub Urban

Gaya : Masa Blok

Rumah ini dirancang untuk sebuah keluarga yang terdiri atas 2 orang dewasa dan 4 orang anak, yang berlokasi di pojokan kompleks dimana berdekatan dengan aliran sungai. Rumah yang berada pada bagian depan berbentuk dua kubus. Dimana salah satunya berkesan membuka dan satu bagian yang lain terkesan menutup. Bagian utama dari bangunan ini adalah bagian rumah yang kedua yang mempunyai lokasi pada bagian tengah dari semua gabungan bentuk dasar yang membentuk rumah tersebut. Bentuk dari bangunan yang kedua ini juga dicerminkan pada bagian rumah yang lain yaitu pada teras bagian depan rumah. Bagian ketiga dari bangunan ini mencerminkan dinding murni yang terdapat berbagai lukisan dinding.

Catatan Graves dalam Hanselmann Houses :

Dalam membuat suatu kreasi membutuhkan arsitektur yang bersifat kiasan. Kita berasumsi bahwa karakter dari pekerjaan bersumber dari alam dan merupakan simulasi yang dibaca di antropomorphic manner atau totemic.

Sebagai contoh kedua bacaan ini adalah telah dipakai untuk menganalisa karakter dari dinding serta jendela sehingga mudah untuk dibuat.

HUMANA MEDICAL CORPORATION.



Nama : HUMANA MEDICAL BUILDING

Lokasi : Kentucky

Tahun : 1987

Arsitek : Michael Graves

Karya Michael Graves pada bangunan HUMANA MEDICAL CORP. Kentucky mempunyai konsep yang sangat mendasar, dimana Graves selalu bertentangan dengan konsepsi 'arsitektur organik'; yaitu arsitek yang tak ubahnya seperti seni klasik yang tumbuh berkembang dan mati dalam alam. Setiap rancangannya selalu

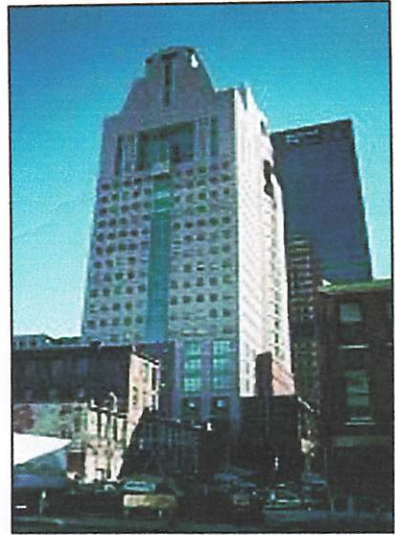
berkaitan dengan keadaan sekitar proyeknya. Bentuk-bentuk yang dihadirkan dalam karyanya ini mempunyai makna yang secara obyektif harus terlihat nyata sehingga tidak saja efisien tetapi kekuatan bangunan dan kegunaan bangunan, estetika dan konstruksi sama penting lahir dan tumbuh dari situasi yang alamiah serta menggunakan bahan-bahan alam. Itu merupakan unsur-unsur tersendiri bagi karyanya.



Dalam perancangan HUMANA MEDICAL CORP ini Michael Graves berusaha menonjolkan bentuk dalam hal ini pertama kali ditampilkan bentuk kaku dan klasik. Lantai satu yang berkesinambungan menerus pada lantai-lantai berikutnya dari lantai bertingkat semua konstruksi berbeda dan tertutup

Bentuk solid penuh dengan kesederhanaan, perhitungan konstruksi seperti rangka dan balok, disini bentuk-bentuk kolom dibuat berbentuk balok, tetapi banyak menggunakan sistem cantilever sehingga hasilnya menyatu dengan keadaan bangunan dalam kota disekitarnya.

Gedung pencakar langit post-modern 26 lantai ini adalah salah satu dari proyek Grave yang terkenal; sebagai tambahan dari penghargaan AIA nasional yang diterimanya, Majalah TIME mencantumkan sebagai satu dari sepuluh bangunan terbaik dekade ini. Humana Building adalah kantor pusat perusahaan pelayanan kesehatan dengan nama yang sama



Seperti gedung-gedung pencakar langit post modern pada umumnya, bangunan tersebut menggunakan pembagian tiga klasik, yaitu bagian dasar, 8 lantai meluas di depan struktur kantor, bagian tengah, dan bagian puncak, dari sini terlihat seperti ziggurat bila dilihat dari samping, ini sangat bertolak belakang dengan rancangan-rancangan berbentuk akhir seperti kotak rokok yang terus diulang-ulang seperti pada rancangan arsitektur kaca dan baja modern.

Bahan yang digunakan sangat mahal 'granit merah muda' untuk hampir seluruh permukaannya, dengan beberapa macam granit polesan lainnya. Gedung tersebut didekorasi dengan dedaunan emas. Sebuah proyek jendela yang menjorok keluar pada bagian atas ziggurat – atau berada di atas sisi yang lebih tinggi yang ditutupi oleh atap yang berkurva.

BAB IV

KAJIAN LOKASI

IV.1. Administrasi Kota Malang

Kota Malang terletak di dalam Kabupaten Malang dengan batasan-batasan :

- Sebelah Utara: Kecamatan Singosari dan Kecamatan Karang Ploso
- Sebelah Timur : Kecamatan Pakis dan Kecamatan Tumpang
- Sebelah Selatan : Kecamatan Pakisaji
- Sebelah Barat : Kecamatan Wagir dan Kecamatan Dau

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Kota yang memiliki luas 110.06 km², dengan jumlah penduduk sampai akhir Juni sebesar 782.110 jiwa dan kepadatan penduduk kurang lebih 7106 jiwa per km². Kota Malang terletak pada ketinggian antara 440 – 67 dpl, serta 112,06 Bujur Timur dan 7,06 – 8,02, Lintang Selatan.

Batas – batas Kota Malang, yaitu :

- Gunung Arjuno di sebelah Utara
- Gunung Tengger di sebelah Timur
- Gunung Kawi di sebelah Barat
- Gunung Kelud di sebelah Selatan

Karena berbatasan dengan gunung, maka Kota Malang berhawa sejuk dan kering. Curah hujan rata – rata tiap tahun 1.833 mm dari kelembaban udara rata – rata 72 % (pada bulan Juli – Agustus rata – rata suhu tertinggi sekitar 32,2°C dan rata – rata suhu terendah sekitar 24,13°C.)

Kota Malang secara geografis terletak antara 112,06° -112,07° Bujur Timur dan 7,06° – 8,02° Lintang Selatan.

Luas Kota Malang adalah 11.006 Ha dan wilayah administratif Kota Malang terbagi menjadi 5 (lima) kecamatan yang terdiri dari 57 (lima puluh tujuh) kelurahan, kelima kecamatan tersebut adalah : Kedungkandang, Klojen, Blimbing, Lowokwaru dan Sukun.

IV.2. Topografi

Kota Malang terletak pada ketinggian 380 – 667 m dari permukaan laut dan dikelilingi oleh wilayah pegunungan antara lain : Gunung Semeru, Gunung Kawi, Gunung Anjasmoro dan Gunung Arjuno.

Luas daerah berdasarkan ketinggian tempat dibagi menjadi 4 bagian yaitu :

Ketinggian 380 – 400 m, luas daerah=	100,15 Ha
Ketinggian 400 – 500 m, luas daerah=	8.422,63 Ha
Ketinggian 500 – 600 m, luas daerah=	2.346,41 Ha
Ketinggian 600 – 667 m, luas daerah=	<u>136,47 Ha</u>
Total	= 11.006,00 Ha

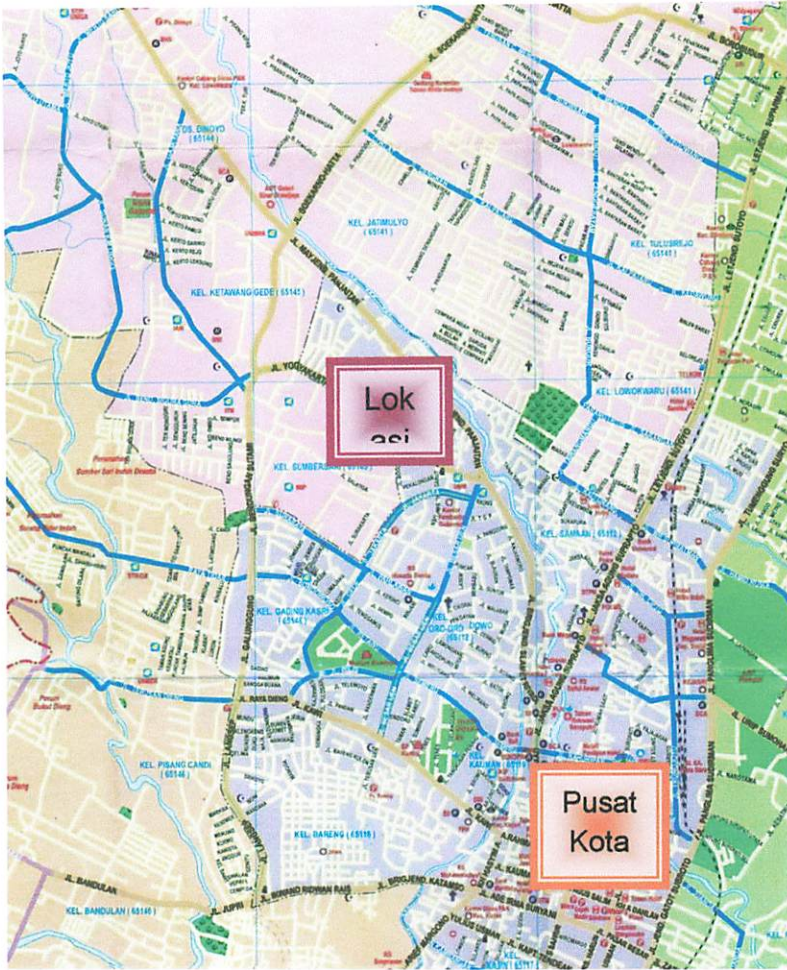
Bentangan Kota Malang sebagian besar berupa dataran dengan kemiringan lereng 0 – 15% dengan luasan 96,3% luas Kota Malang sedangkan sisanya 3,7% merupakan kawasan berlereng dengan kemiringan lebih besar dari 15%.

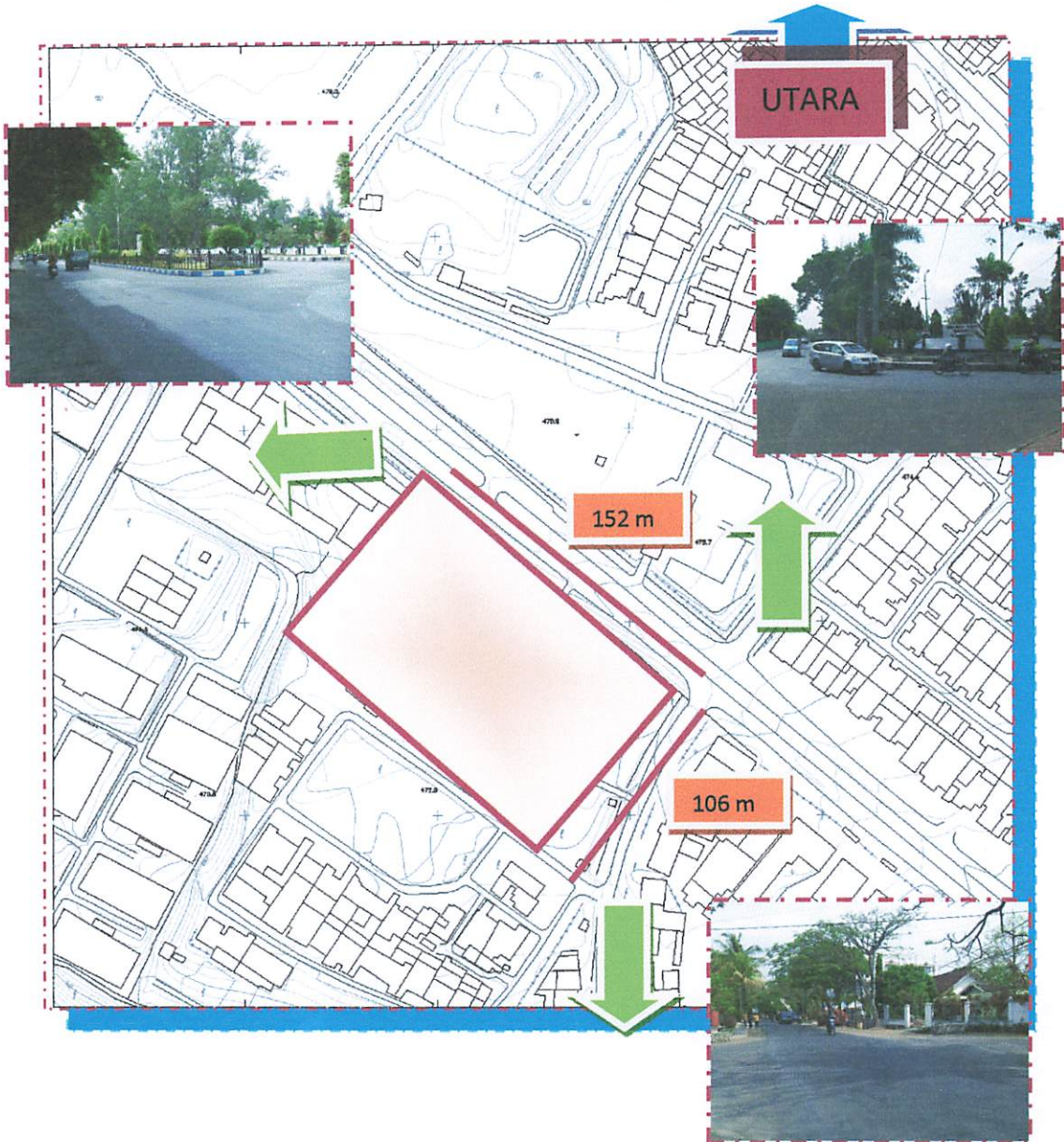
IV.3. Data Tapak

Kriteria Pemilihan Tapak

Dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk proyek yang dirancang terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan, antara lain:

- Lokasi yang strategis serta terletak pada jalur pendidikan.
- Pencapaian yang mudah dari jalan utama maupun dari jalan penghubung.
- Sarana dan prasana sekitar yang mendukung.
- Terdapat fasilitas umum pendukung lain.





- Kota : Malang
- Kecamatan : Lowokwaru
- Kelurahan : Bumiayu
- Lokasi Site : Jl. Veteran
- Luas Site : ± 16.000 m²
- : Panjang ⇨ 152 m
- : Lebar ⇨ 106 m

- Batas Utara : Taman Makam Pahlawan.
- Batas Selatan : Pemukiman.
- Batas Timur : Universitas Negeri Malang.
- Batas Barat : Pemukiman.
- Topografi : Kemiringan 0 – 15 %
- Jenis Tanah : Alluvial, Mediterania, Asosiasi Andosol dan Asosiasi Latosol, sebagian besar merupakan jenis tanah Alluvial.

• **Tata Guna Lahan**

Kecamatan Lowokwaru memiliki kegiatan dominan seperti : pendidikan, perumahan, perkantoran, pemerintahan, perdagangan dan jasa. Dengan adanya kegiatan – kegiatan tersebut maka daerah ini diarahkan tingkat pelayanannya sampai tingkat regional. Untuk pengelolaan struktur ruang yang ada di kecamatan lowokwaru, karena lahan kosong pada masa yang akan datang diperkirakan sudah habis maka yang akan terjadi adalah perubahan fungsi atau peralihan fungsi. Kawasan permukiman yang berada di kecamatan lowokwaru berubah menjadi kawasan komersial dan untuk kawasan permukiman cenderung berkembang di pinggiran kota.

Tata guna lahan di sekitar tapak meliputi : perumahan, fasilitas umum (kantor, pendidikan, kesehatan), perdagangan (toko, warung, ruko).

• **Tata Ruang Kota**

Penggunaan tanah yang terdapat di suatu kawasan akan membentuk kondisi intensitas bangunan di kawasan tersebut. Adapun kondisi intensitas bangunan dapat dilihat dari Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), dan Tinggi lantai Bangunan (TLB). Kondisi Intensitas bangunan ini akan membentuk kualitas lingkungan kawasan perkotaan secara keseluruhan yang pada akhirnya akan membentuk wujud kawasan perkotaan yang harmonis dan serasi apabila ditata dengan baik.

1. KDB (Koefisien Dasar Bangunan), yaitu merupakan angka perbandingan luas lahan yang tertutup bangunan dan bangunan –

bangunan dalam tiap petak peruntukan dibanding dengan denagn luas petak peruntukan.

2. KLB (Koefisien Lantai Bangunan), yaitu merupakan angka perbandingan jumlah luas lantai bangunan dibanding luas kapling rumah.
3. TLB (Tinggi lantai Bangunan), yaitu merupakan penentuan tinggi bangunan didasarkan pada enveloper bangunan.

IV.4. Kondisi Site

- **Kondisi Geografis Site**

- Kecamatan Lowokwaru terletak di 112034'09,48 BT – 112041'34,93 BT dan 7054'52.22 LS – 8003'05,11 LS
- Iklim rata-rata 23,4C ,maks 32.4 C
- Kelembaban 72 %
- Penyinaran rata-rata 73%
- Curah Hujan Rata-rata 472 mm
- Kondisi iklim malang berdasarkan sistem schimdt dan ferguson memiliki iklim tipe c

- **Vegetasi di sekitar site**

vegetasi di sekitar site ini dimanfaatkan sebagai peneduh, juga sebagai barrier suara dari jalan veteran yang padat kendaraan.



- **Sirkulasi kendaraan**

Sirkulasi kendaraan di sekitar site cukup ramai namun tetap lancar karena terdapat boulevard sebagai pemecah arus



BAB V

METODOLOGI PELAKSANAAN

bab ini menjelaskan mengenai metode yang akan digunakan. Metode ini akan digunakan dalam upaya mencari jawaban atas permasalahan, mulai dari pengambilan data sampai pada tahap analisa data.

V.1 METODE PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan akan digunakan metode berpikir secara deduktif(analisa)-induktif-(sintesa) yaitu dimulai dari hal-hal yang bersifat umum terlebih dahulu yang kemudian menuju hal-hal yang khusus untuk:di tarik suatu kesimpulan. Adapun tahapan-tahapan yang digunakan dalam prosesnya nanti adalah:

- **Perumusan gagasan atau ide.**

Dalam tahap perumusan gagasan. Identifikasi permasalahan dilakukan untuk menekankan pada permasalahan, yang dilandasi dengan latar belakang sebagai dasar penentuan pokok permasalahan. Identifikasi masalah tersebut diperoleh dari kekurangan bangunan seni berfungsi sebagai museum maupun pusat kegiatannya yang menampung wadah para seniman yang muncul di masyarakat..

- **Pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan obyek serta literature yang menunjang.**

Mengumpulkan data berkaitan dengan permasalahan yang diambil. Data-data tersebut berupa data-data primer yang diperoleh langsung dari hasil pengamatan fakta empirik yang ada dilapangan. Adapun data sekunder diperoleh melalui studi. telaah kepustakaan atau studi-studi lain yang, mendukung. Data-data yang diperoleh tersebut selanjutnya diolah dan dianalisa sehingga didapat kesimpulan awal yang berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam proses rancangan.

- **Analisa data**

Data-data yang dihasilkan dari evaluasi sebelumnya selanjutnya. Dianalisa terhadap aspek tampak, bangunan, serta pemakai dan aktivitas hasil analisa tersebut kemudian dijadikan acuan dan masukan dalam memperoleh alternatif-alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan perancangan.

- **Sintesa**

Merupakan alternatif-alternatif pemecahan masalah untuk memperoleh konsep dasar rancangan. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan. Dari analisa yang dilakukan akan diperoleh alternatif konsep yang meliputi : konsep dasar perencanaan, konsep tampak, konsep ruang, serta konsep bentuk.

- **Perancangan**

Setelah melalui tahapan-tahapan di atas (identifikasi masalah, pengumpulan data, analisa serta sintesa) kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan untuk menghasilkan desain bangunan yang sesuai dengan kajian konsep yang telah diputuskan. Perancangan ini diterjemahkan dalam gambar-gambar kerja berupa site plan, lay out plan, denah, tampak, potongan, perspektif situasi serta detail arsitektural.

Dalam proses perancangan, setiap tahapan seringkali mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan evaluasi pada akhir setiap tahapan, untuk mengidentifikasi atau mengkaji hal-hal yang dirasa masih kurang atau tidak sesuai pada tahap-tahap sebelumnya. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mencapai kesepakatan desain sehingga hasil yang dicapai menjadi lebih optimal.

V.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data diperoleh dari data primer dan sekunder yang mendukung dalam proses perancangan museum kesenian dengan tema arsitektur postmodern data primer merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan fakta yang terdapat di

lapangan, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi, telaah kepustakaan atau studi-studi lain yang mendukung.

V.2.1 Data primer

- Studi lapangan

Merupakan tahap pengumpulan data di lapangan, dapat dilakukan dengan melakukan survey atau observasi yang digunakan sebagai bahan kajian. Studi lapangan ada dua yaitu :

- Studi Banding
- Studi dan analisa tapak dilakukan dengan tujuan untuk mengenal kondisi eksisting kawasan juga potensi-potensi yang dapat dikembangkan untuk perencanaan lebih lanjut. Studi lapangan tersebut digunakan dalam analisa tapak. Studi tapak dilakukan di jalan veteran yang merupakan daerah rencana perencanaan bangunan Museum kesenian dengan Tema Arsitektur Postmodern.
- Interview dan wawancara

Dilakukan terhadap pihak-pihak yang dapat memberikan informasi dan keterangan yang diharapkan dapat membantu dalam proses perancangan serta memperjelas data yang akan digunakan untuk dalam analisa selanjutnya.

Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang terkait, yaitu

- Badan/Instansi/Dinas Pemerintah Kota Madya Malang yang terkait. antara lain Departemen Pekerjaan Umum dan Kimpraswil Kota Malang.
- Data-data yang diperoleh dari instansi pemerintah tersebut berupa data tentang kondisi eksisting jalan, dan Rencana Detail Tata Ruang Kecamatan Klojen, dan peta Garis.
- Badan/Instansi/Dinas museum Brawijaya Malang

Data-data yang diperoleh dari instansi terkait berupa Denah ruang, site plan, lay out per ruang, Foto-foto dan beberapa keterangan tentang Museum Brawijaya.

○ Dokumentasi

Data yang diperoleh dalam bentuk Foto-foto yang menggambarkan kondisi dan suasana dari kawasan yang menjadi obyek studi, baik berupa tampak bangunan, foto bangunan sekitar, serta hal-hal lain yang dapat membantu proses perencanaan dan perancangan galeri Seni rupa.

V.2.2 Data sekunder

digunakan untuk mengkaji teori-teori sekaligus memberikan dasar acuan dalam pembahasan dan memperdalam pemahaman mengenai perencanaan perancangan Museum Kesenian. Hal ini dilakukan dengan mempelajari beberapa pustaka, buku-buku (yang berasal dari instansi maupun non instansi). Secara umum data-data meliputi.

- Teori tentang Arsitektur Post modern, digunakan untuk memperjelas pemahaman mengenai arsitektur Postmodern.
- Teori tentang museum seni, ruang dan karya untuk memahami fungsi, kompleksitas suatu galeri dan ruang-ruang yang harus ada dalam suatu museum.
- Teori tentang perencanaan ruang luar yang akan direncanakan dan digunakan dalam analisa tapak.
- Keadaan geologi dan Geografi, digunakan untuk melakukan analisa tapak.
- Peta garis wilayah kecamatan Klojen.

V.2.3 Metode Analisa dan Sintesa Data

data yang diperoleh selanjutnya dipilih terhadap faktor kondisi tapak beserta tautan didalamnya yang mencakup tata masa bangunan dan ruang luar. Metode yang digunakan adalah analisa tutan, dimana proses analisa terhadap unsur-unsur baik potensi maupun kondisi tapak dan lingkungan serta aspek-aspek yang terkandung didalamnya, meliputi : kondisi eksisting tapak, batas tapak, sirkulasi, kebisingan, tatanan massa, garis sepandan, orientasi, kebisingan. Analisa dilakukan dalam bentuk foto.

Dari analisa dilakukan tahapan sintesa, yang akan diperoleh alternatif konsep.alternatif tersebut kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria-kriteri yang telah disusun guna memperoleh putusan-putusan rancangan berupa konsep tapak (tatanan masa bangunan, penzoningan, ruang luar, sirkulasi dalam tapak)

Analisa-sintesa bangunan

Analisa terhadap faktor-faktor fisik dan nonfisik meliputi analisa bentuk dan tampilan bangunan. Proses analisa bentuk dan tampilan ini dilakukan terhadap unsur-unsur, Tipe, dan karakter bangunan. Analisa bentuk dan tampilan dilakukan dengan menggunakan pendekatan tipologi bangunan yang ada di sekitar tapak. Tema bangunan yang menerapkan konsep arsitektur postmodern oleh Michael Graves yang menekankan historical, oleh karena itu historical Arsitektur Postmodern menggunakan Bentuk Arsitektur Kolonial.

Analisa yang dilakukan disajikan dalam bentuk foto. Dan analisa yang dilakukan selanjutnya dilakukan tahapan sintesa, yang akan memperoleh alternatif konsep. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan berupa konsep tampilan bangunan.

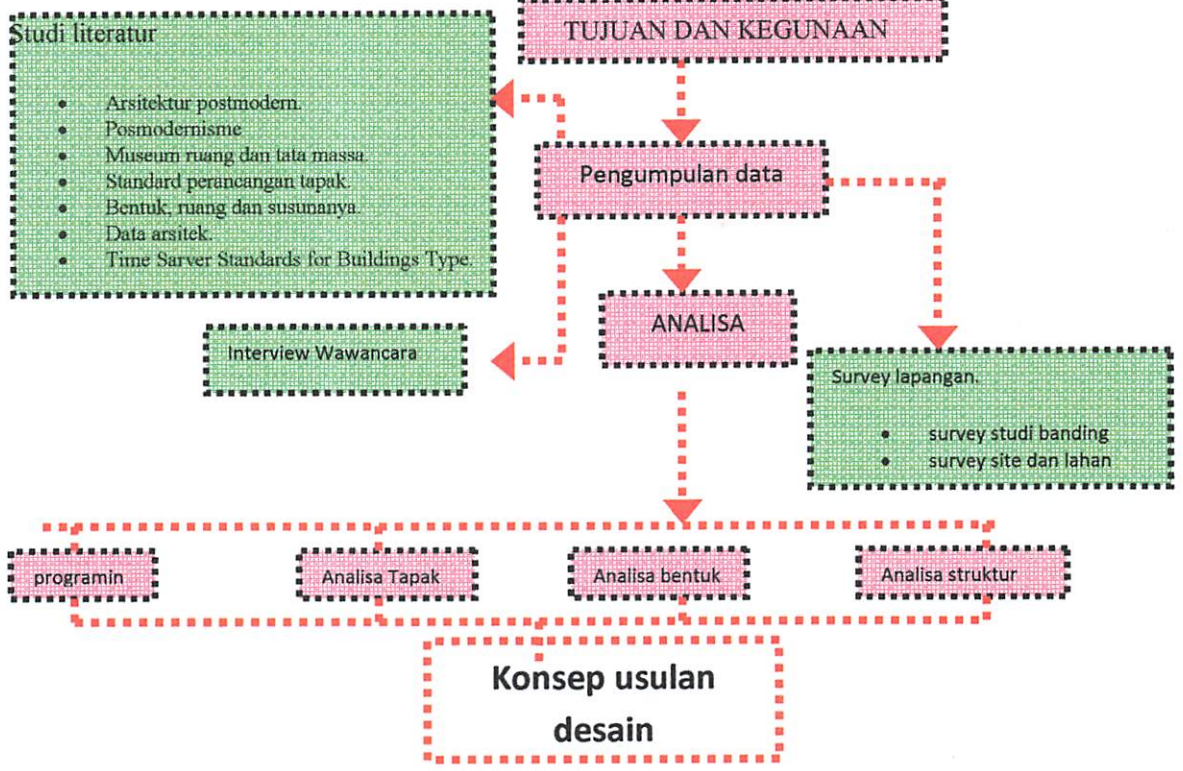
Dan analisa yang dilakukan selanjutnya dilakukan tahapan sintesa. ruang akan memperoleh alternatif konsep. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan berupa konsep struktur dan utilitas.

Hasil dari proses analisa yang digabungkan dengan proses sintesa akan menghasilkan konsep programatik yang kemudian akan dijadikan dasar pedoman penyusunan konsep perancangan. Konsep ini meliputi konsep dasar perencanaan, konsep tapak, konsep ruang, serta konsep bentuk



- Perkembangan Museum di kota malang mengalami perkembangan yang pesat banyak seniman kota malang yang memiliki bakat dan prestasi untuk berkreasi seni.
- Kurangnya pengenalan dan pembelajaran kesenian kepada masyarakat kota malang.
- Kurangnya bangunan seni di kota malang dengan fungsi museum untuk menampung kegiatan kesenian di kota malang.
- Adanya potensi yang besar masyarakat kota malang untuk menerima sektor rekreasi edukatif berupa museum kesenian sebagai media pembelajaran seni rupa bagi masyarakat kota

- Bagaimana Mewujudkan Karya arsitektur berupa Museum kesenian dengan tema post-modern yang mampu mawadahi kompleksitas dunia kesenian dengan segala aktifitas yang terjadi didalamnya sekaligus juga berfungsi sebagai media untuk menjembatani antara dunia seni dengan masyarakat khususnya kota malang dan masyarakat Jawa Timur pada umumnya
- Bagaimana memberikan bentukan dan wujud gaya arsitektur postmodern yang mencitrakan produk-produk seni rupa yang dipamerkan.
- Bagaimana membuat museum kesenian yang bertemakan arsitektur postmodern yang mampu menjadi sebuah betukan karya seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari segi bentukan massa bangunan yang bertemakan arsitektur postmodern.



BAB VI

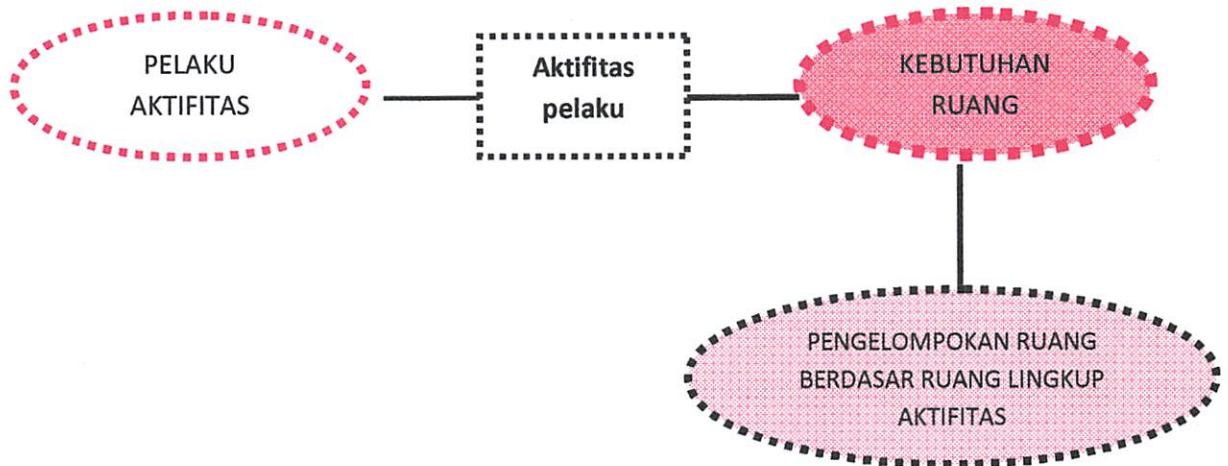
PROGRAMING DAN ANALISA

VI.1. PROGRAMING

VI.1. KEBUTUHAN RUANG

Untuk mendapatkan ruang-ruang pada sebuah museum dibutuhkan beberapa tahapan penentuan antara lain:

1. Penentuan pelaku Aktifitas.
2. Penentuan Ruang lingkup aktifas untuk mengelompokan aktifitas ruang.



VI.1.1.1 Penentuan pelaku aktifas

1. Pengunjung umum galeri
2. Pengunjung khusus galeri
3. Seniman.
4. Pengelola museum

V.1.1.2 Penentuan Ruang lingkup aktifas

Merupakan ruang lingkup kelompok aktifitas yang ada dalam sebuah galeri. Penentuan ruang lingkup aktifitas berasal dari studi banding dan perkiraan kebutuhan dari sebuah galeri. Ruang lingkup aktifitas ini antara lain:

1. Ruang Konservasi

- Aktifitas perawatan
- Aktifitas pemeliharaan
- Aktifitas pengelompokan

2. Ruang edukasi

- Aktifitas pembelajaran
- Aktifitas membaca
- Aktifitas dokumentasi

3. Ruang pengembangan

- Aktifitas diskusi

4. Ruang rekreasi

- Aktifitas souvenir
- Aktifitas Istirahat

5. Ruang pengelola

- Aktifitas kepala museum
- Aktifitas Tata usaha
- Aktifitas staf

1. Bangunan Utama Galeri seni rupa

Bangunan utama merupakan bangunan yang di peruntukan kegiatan utama dari fungsi bangunan sebagai ruang penyimpanan.

Bangunan ini terdiri dari berbagai fungsi Museum berdasarkan jenis Barang. Antara lain :

- Cultural Area Mataraman
- Cultural Area Pesisir
- Cultural Area Madura
- Cultural Area Tenger
- Cultural Area Osing

2. Bangunan Aktifitas Penunjang

Bangunan-Bangunan penunjang pembelajaran seni adalah bangunan yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran seni baik. Bangunan –bangunan ini antara lain :

- Ruang auditorium

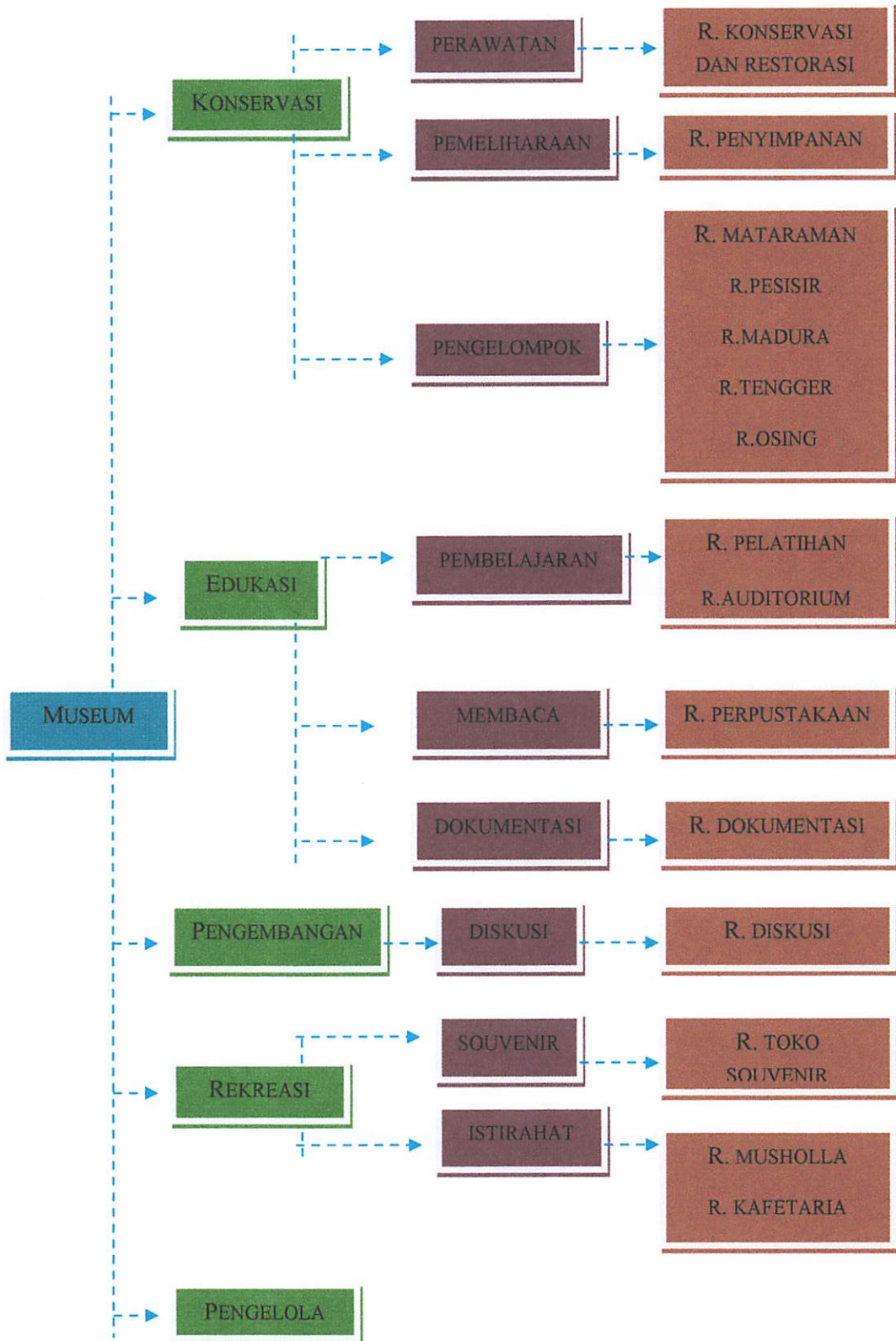
Ruang yang berfungsi untuk acara seminar dan ruang ini dikelola sepenuhnya oleh pengelola dan dapat pula digunakan bagi pihak luar akan tetapi disetujui oleh pihak pengelola museum.

- Perpustakaan
- Pelatihan
- Dokumentasi
- diskusi
- Bangunan Kantor Pengelola

Bangunan ini berfungsi sebagai kantor pengelola dan memiliki peran penting dalam manajemen pengelolaan museum bagaimana berjalan dan berkembangnya suatu museum.

3. Bangunan servis dan pelayanan.

- Mushola
- Kafetaria
- Servis dan utilitas



VI.1.2 Besaran Ruang

A. Konservasi

1. Ruang Mataraman

- Pakaian

Jumlah koleksi 120 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi sedang

Luas : 268,8 m²

- Alat musik

Jumlah koleksi 50 jenis

Menggunakan vitrin 3 dimensi sedang dan besar

Luas : 137,5 m²

- Benda seni yang digunakan

Jumlah koleksi 50 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi kecil dan 3 dimensi kecil

Luas : 77,6 m²

Luas total : 483,9 m²

2. Ruang Pesisir

- Pakaian

Jumlah koleksi 160 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi sedang

Luas : 358,4 m²

- Alat musik

Jumlah koleksi 80 jenis

Menggunakan vitrin 3 dimensi sedang dan besar

Luas : 220 m²

- Benda seni yang digunakan

Jumlah koleksi 80 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi kecil dan 3 dimensi kecil

Luas : 132,8 m²

Luas total : 711,2 m²

3. Ruang Madura

- Pakaian

Jumlah koleksi 80 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi sedang

Luas : 179,2 m²

- Alat musik

Jumlah koleksi 40 jenis

Menggunakan vitrin 3 dimensi sedang dan besar

Luas : 110 m²

- Benda seni yang digunakan

Jumlah koleksi 40 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi kecil dan 3 dimensi kecil

Luas : 66,4 m²

Luas total : 256,6 m²

4. Ruang Tengger

- Pakaian

Jumlah koleksi 20 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi sedang

Luas : 44,8 m²

- Alat musik

Jumlah koleksi 20 jenis

Menggunakan vitrin 3 dimensi sedang dan besar

Luas : 55 m²

- Benda seni yang digunakan

Jumlah koleksi 20 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi kecil dan 3 dimensi kecil

Luas : 33,2 m²

Luas total : 133 m²

5. Ruang Osing

- Pakaian

Jumlah koleksi 20 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi sedang

Luas : 44,8 m²

- Alat musik

Jumlah koleksi 20 jenis

Menggunakan vitrin 3 dimensi sedang dan besar

Luas : 55 m²

- Benda seni yang digunakan

Jumlah koleksi 20 jenis

Menggunakan vitrin 2 dimensi kecil dan 3 dimensi kecil

Luas : 33,2 m²

Luas total : 133 m²

B. Edukasi

- a. Ruang pelatihan

Kapasitas 20 orang @ 0,88 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 22,88 m²

- b. Ruang auditorium

- Ruang auditorium

Kapasitas 100 orang @ 0,88 m²

Luas total + sirkulasi : 114,4 m²

- Ruang operator

Kapasitas 1 unit : 12 m²

Luas total + sirkulasi : 15,6 m²

- Panggung

Luas total + sirkulasi : 91 m²

- Ruang ganti

Kapasitas 20 orang @ 1,65 m²

Luas total + sirkulasi : 42,9 m²

c. Ruang Perpustakaan

Luas 10 perabot : 72 m²

Kapasitas 30 orang

Luas total + sirkulasi : 124,8 m²

C. Pengembangan

Ruang diskusi

Kapasitas 100 orang

Luasan per 5 orang : 7,78 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 202,28 m²

D. Rekreasi

a. Ruang toko souvenir

Luas 1 toko : 12 m²

Kapasitas 10 toko

Luas total + sirkulasi 30% : 156 m²

b. Ruang musholla

Luas 1 tempat wudhu : 3 m²

Kapasitas 10 orang @ 0,8 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 18,2 m²

c. Ruang kafetaria

Ruang makan @ 1,3 m²

Ruang dapur 20% ruang makan

Kasir 2 orang @ 0,8 m²

Kapasitas 30 orang

Luas total + sirkulasi 30% : 62,92 m²

E. Pengelola

a. Ruang kepala museum

Luas perabot : 15 m²

Luas total + sirkulasi 30 % : 19,5 m²

b. Ruang arsip

Luas perabot : 15 m²

Kapasitas 3 orang

Luas total + sirkulasi 30% : 42,9 m²

c. Ruang pegawai

Luas perabot : 5,9 m²

Loker 20 orang : 3,27 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 14,17 m²

d. Ruang informasi

Luas perabot : 5,9 m²

Kapasitas 2 orang

Luas total + sirkulasi 30% : 35,1 m²

e. Ruang service area

- Ruang ME

1. Ruang AC

Kapasitas 1 unit : 30 m²

2. Ruang genset

Kapasitas 1 unit : 20 m²

3. Ruang travo

Kapasitas 1 unit : 20 m²

- Ruang cleaning service

Kapasitas 5 orang @ 0,88 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 5,72 m²

- Loading dock

Luasan 40 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 52 m²

f. Ruang keamanan

Luas perabot : 15 m²

Kapasitas 3 orang

Luas total + sirkulasi 30% : 58,5 m²

g. Ruang administrasi

Luas perabot 15 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 19,5 m²

h. Toilet

- Pria

Kebutuhan perabot 4 kloset : 6,15 m²

8 urinoir : 8,4 m²

2 wastafel : 0,4 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 19,43 m²

- Wanita

Kebutuhan perabot 8 kloset : 12,30 m²

2 wastafel : 0,4 m²

Luas total + sirkulasi 30% : 16,51 m²

i. Parkir

Kapasitas mobil 50 unit : 575 m²

Sepeda motor 150 unit : 180 m²

Luas total : 755 m²

Luas keseluruhan : 5.315,62 m²

VI.2. ANALISA

V.2.1 ANALISA VEGETASI

Vegetasi merupakan salah satu faktor pendukung terciptanya kenyamanan dan keindahan dalam sebuah desain arsitektur. Objek museum kesenian, memiliki beberapa permasalahan yang nantinya dapat diselesaikan dengan vegetasi alami. Akan tetapi pemilihan jenis vegetasi haruslah disesuaikan dengan kondisi yang ada saat ini, agar tercipta keindahan antara bangunan dengan vegetasi yang ada. Intinya vegetasi berfungsi sebagai pengarah, peneduh, estetika serta dapat mengurangi polutan $\pm 75\%$.

1. vegetasi pengarah.

Memiliki karakteristik bentuk tinggi / tumbuh secara vertikal. Hal ini dimaksudkan agar tidak mengganggu pandangan pengendara. Adapun tanaman yang sesuai dengan fungsi vegetasi pengarah adalah jenis palm, kelapa dll. Dilihat dari fungsinya tanaman ini diletakan pada sepanjang akses masuk dan keluar terminal.

2. vegetasi peneduh.

Memiliki karakteristik bentuk seperti payung, berdaun lebar, serta memiliki batang yang cukup kuat yang dapat menaungi segala sesuatu yang ada dibawahnya. Pada objek terminal bus dan angkutan umum ini, tanaman ini ditempatkan pada area parkir armada bus dan angkutan umum. Selain sebagai peneduh tanaman ini juga memiliki fungsi untuk mengurangi polutan yang ditimbulkan oleh armada yang beroperasi didalam terminal.

3. vegetasi estetika.

Memiliki karakteristik bentuk yang menarik dan bagus. Sesuai dengan fungsinya, tanaman ini berfungsi sebagai penghias taman pada terminal bus dan angkutan umum.

V.2.2 ANALISA SISTEM STRUKTUR

Pada objek Museum kesenian memiliki bentuk dasar cubism, serta memiliki tuntutan sirkulasi yang cukup luas pada setiap elemen ruangnya (bebas kolom). Dari karakter bentuk dan tututan ruang tersebut, maka ada beberapa jenis sistem struktur yang dipergunakan agar supaya tuntutan ruang dan tampilan bangunan dapat tercapai.

1. upper structure (struktur atas/atap)

Pada bagian upper structure, atau bagian atap. Ada dua jenis struktur yang digunakan. Struktur yang digunakan adalah struktur rangka ruang dan rangka bidang.

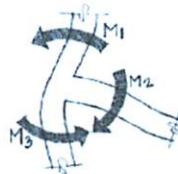
2. main structure (struktur utama/tenagh)

Pada bagian main structure atau bagian tengah bangunan, direncanakan menggunakan 2 sistem struktur, yaitu rigid frame dan cantilever. Hal ini bertujuan untuk memenuhi fungsi-fungsi yang ada didalamnya. Selain itu bentuk dasar bangunan yang berbentuk cubism sangat cocok dengan jenis sistem struktur ini.

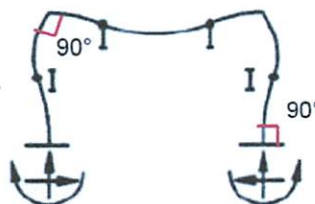
RANGKA KAKU (RIGID FRAME)

TITIK HUBUNG KAKU

→ Tidak ada rotasi : dapat menahan momen (ujung balok dapat menahan kolom dari berotasi).

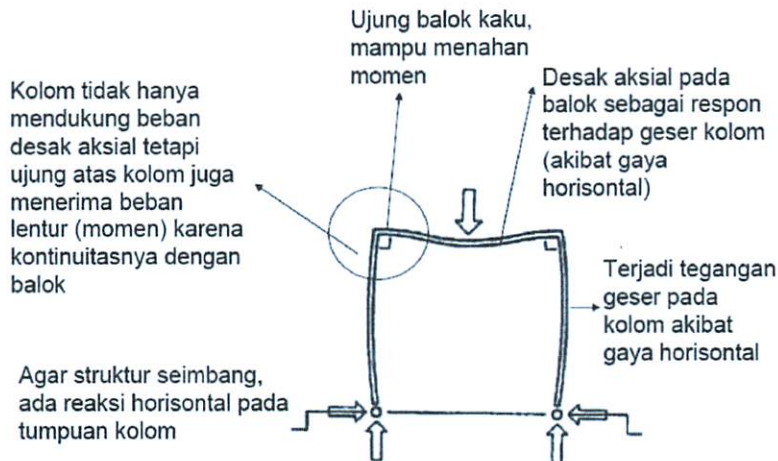


→ Titik hubung berotasi sebagai satu kesatuan : sudut antara garis singgung ujung balok dengan garis singgung ujung kolom tetap konstan 90°



RANGKA KAKU (RIGID FRAME)

RIGID FRAME



Beban yang mungkin diterima balok:

- Beban balok itu sendiri
- Beban plat lantai
- Beban dinding
- Beban atap

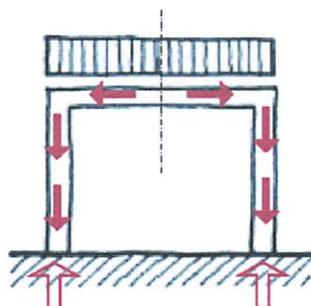
Beban yang mungkin diterima kolom:

- Beban kolom itu sendiri
- Menerima beban balok

RANGKA KAKU (RIGID FRAME)

RIGID FRAME

LOAD PATH (JALUR LINTASAN BEBAN)



V.2.3 ANALISA UTILITAS

Analisa utilitas ini meliputi : pengadaan air bersih, pembuangan air kotor, distribusi listrik, telepon, dan pemadam kebakaran.

Pengadaan air bersih

Kebutuhan air bersih dalam suatu bangunan sebesar jumlah manusia yang tinggal di dalamnya dikalikan dengan kebutuhan air bersih setiap manusia yang menggunakannya sehari-hari. Pengadaan air bersih ini yang utama dibutuhkan adalah untuk pengelola pengunjung terutama untuk pelayanan kafetaria galeri. Beberapa sistem yang mungkin digunakan antara lain :

a. Sistem tangki atap

Sistem tangki atap ini memiliki beberapa kendala yakni pertimbangan besar tangki yang akan diletakkan di atas membuat pembebanan terhadap struktur bertambah juga pertimbangan estetika dari bangunan.

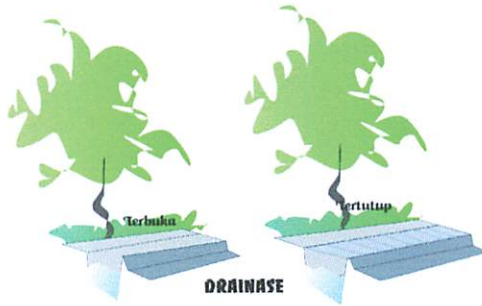
b. Sistem bak penampungan

Bak penampungan ini membutuhkan pompa untuk distribusi ke atas, sehingga air dari PDAM ini akan ditampung dulu di bak penampungan kemudian di pompa ke atas dan disalurkan ke tiap-tiap saluran yang membutuhkan.

Pembuangan air kotor

Pembuangan air kotor ini terdiri dari pembuangan air hujan, air bekas pakai, dan air limbah atau air tinja.

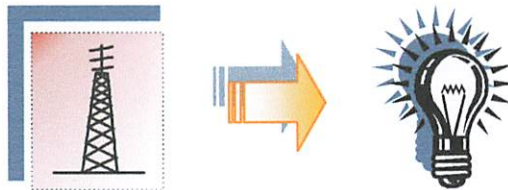
Pada pembuangan air hujan agar tidak timbul genangan air di sekitar bangunan dan atap maka air hujan dari atap akan disalurkan ke selokan melalui talang yang kemudian dialirkan ke riol kota. Untuk mengalirkan air ke roil kota membutuhkan sistem drainase terbuka dan tertutup. Penggunaan sistem ini akan bergantung pada letak drainase apakah dilalui sirkulasi manusia/kendaraan, sehingga nantinya drainase ini tidak mengganggu sirkulasi yang ada.



Sedangkan untuk pembuangan air bekas pakai dan air limbah memerlukan bak resapan dan septictank. Dimana penempatan bak tersebut terletak berjauhan dengan bak penampung air bersih.

Listrik

Penggunaan listrik ini diperlukan disetiap ruang untuk mendukung operasional GALERI SENI. Penggunaan listrik digunakan untuk pencahayaan buatan maupun peralatan elektronik yang diperlukan . Sumber energi listrik berasal dari PLN yang dihubungkan ke panel induk dan di distribusikan ke panel-panel cabang. Selain dai PLN juga terdapat mesin genset sebagai cadangan.



Telepon

Sistem telepon ini digunakan terutama untuk pengelola galeri agar mempermudah komunikasi antar pengelola yang satu dengan yang lain yang letak ruangnya berbeda.



Pemadam Kebakaran

Peralatan pemadam kebakaran terdiri dari alat pemadaman kebakaran pasif (hidran dan siamese), dan alat pemadaman aktif, yaitu sprinkler. Kedua alat pemadam kebakaran tersebut memerlukan air, khususnya hidran dipasang dengan pipa dalam arah vertikal. Bak air hidran dan air sprinkler menjadi satu dengan bak air bersih.



Konsep Utilitas

Pengadaan air bersih

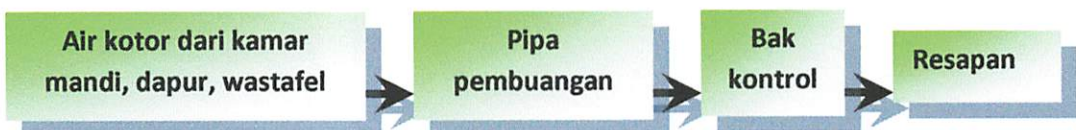
Sistem yang akan digunakan antara lain :

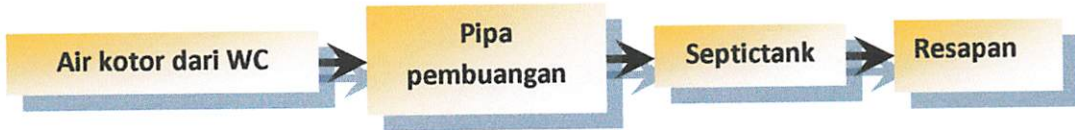
- c. Sistem tangki atap
- d. Sistem bak penampungan



Pembuangan air kotor

Pembuangan air limbah yang berasal dari kamar mandi, cuci, dapur, wastafel, dialirkan menuju sumur resapan atau saluran drainase dengan bak control. Dimana penempatan bak tersebut akan diletakkan berjauhan dengan bak penampung air bersih.





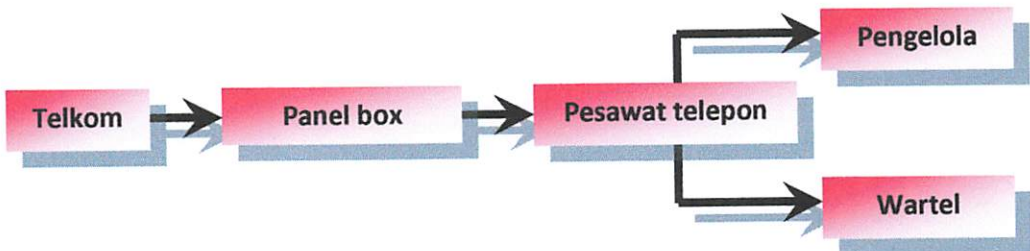
Listrik

Sumber energi listrik berasal dari PLN yang dihubungkan ke panel induk dan di distribusikan ke panel-panel cabang. Selain dari PLN juga terdapat mesin genset sebagai cadangan.



Telepon

Jaringan telepon yang akan dipakai menggunakan jasa dari pihak Telkom yang akan disalurkan ke ruang pengelola dan area servis sebagai telepon umum atau wartel.



Pemadam Kebakaran

Peralatan pemadam kebakaran terdiri dari alat pemadaman kebakaran pasif (hidran dan siamese), dan alat pemadaman aktif, yaitu sprinkler. Kedua alat pemadam kebakaran tersebut memerlukan air, khususnya hidran dipasang dengan pipa dalam arah vertikal. Bak air hidran dan air sprinkler menjadi satu dengan bak air bersih.

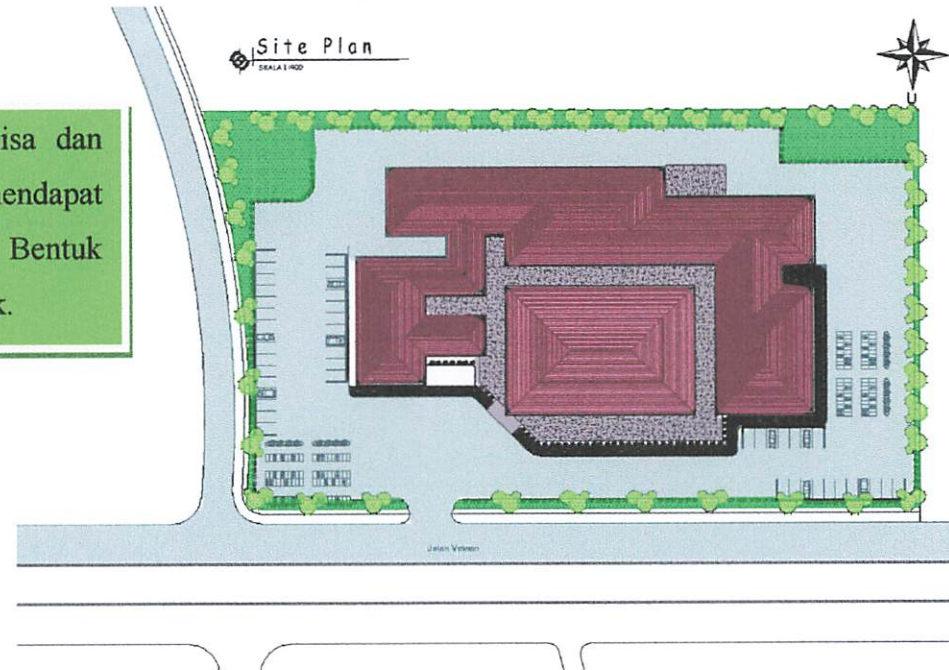
BAB VII

USULAN DESAIN

VII.1. SITE PLAN

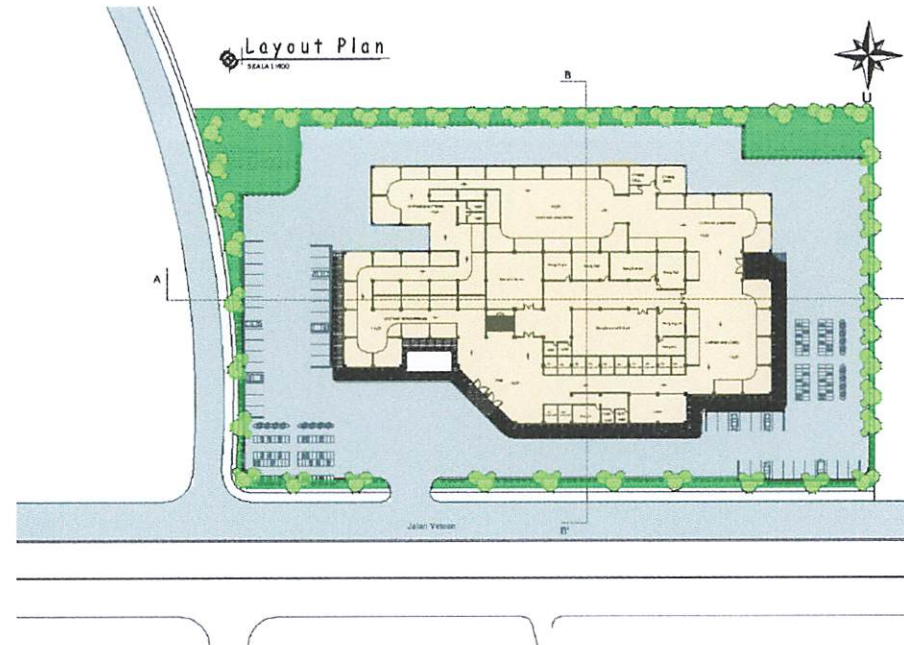
Site plan adalah usulan desain berupa gambar kerja yang berasal dari analisa tapak dan analisa bentuk yang telah dikonsepskan.

Bentuk didapat dari analisa dan studi bentuk hingga mendapat konsep bentuk. Bentuk menyesuaikan bentuk tapak.



VII.2. LAY OUT PLAN

Lay out plan adalah usulan desain berupa gambar kerja yang berasal dari programing dan analisa bentuk yang telah dikonsepsikan.



VII.3. TAMPAK BANGUNAN



Tampak Depan

Tampak depan bangunan dengan arsitektur postmodern, adanya konsep simetris asimetris bangunan. Bentuk atap joglo menunjukkan identitas Jawa Timur.



Tampak Samping Kanan

SKALA 1:200

Tampak samping asimetris bangunan sangat kuat dengan joglo sebagai bangunan inti.

BAB VIII

DAFTAR PUSTAKA

Buku panduan mengunjungi museum negeri propinsi Jawa Timur “Mpu Tantular”, 1997/1998, bagian proyek pembinaan permuseuman Jawa Timur, Surabaya.

D.K. Ching, Francis. 1974. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan tatanan edisi dua*

<http://id.wikipedia.org/wiki/Museum>

Ikhwanuddin, 2005, Menggali Pemikiran Postmodernisme dalam Arsitektur. Yogyakarta: Gadjadara University. Hal 5

Internasional Council Of Museum (ICOM)

Jenks Charles *The Postmodern Reader* (1992)

Time Server For Standard Buildings

Webster's Collegiate Dictionary, 1973

Winand Klassens (1990), *Architecture and Philosophy*, University of San Carlos, Cebu City 1990

Wolfgang Schueller. 1976. *Struktur Bangunan Bertingkat Tinggi*

LAMPIRAN

executivesummary

max jerry monangin
0522050

dosen pembimbing :
Ir. Didiek Suharjanto, MT
Ir. Gatot Adi S, MT



MUSEUM KESENIAN JAWA TIMUR DI
MALANG DENGAN TEMA
POSTMODERN

institut teknologi nasional malang
fakultas teknik sipil dan perencanaan
jurusan teknik arsitektur
2009-2010



OBJEK DAN TEMA

PENCIPTAN OBJEK DAN TEMA SKRIPSI

SENI

Kecakapan membuat (menciptakan) sesuatu yang elok-elok atau indah. Sesuatu karya yang dibuat (diciptakan) dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, ukiran-ukiran dsb.

MUSEUM

Berdasarkan definisi yang diberikan International Council of Museums, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

ARSITEKTUR POSTMODERN HISTORICISM

Historicism adalah merupakan aliran arsitektur Postmodern yang paling awal munculnya. Penganut aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen-komponen klasik tetapi ditampilkan dengan penyelesaian yang modern, misalnya bentuk klasik yang dulunya menggunakan bahan dari kayu digantikan dengan bahan beton tetapi diberikan ornamen, produk dari aliran Postmodern (historicism) ini yang paling berhasil terdapat di Jepang dan Italia suatu tradisi meniru model yang historical seperti facade suatu bangunan dibentuk seperti temple.

CIRI – CIRI RANCANGAN MICHAEL GRAVES

- Banyak dipengaruhi bentuk dari arsitektur klasik
- Memiliki int Bangunan
- Bersifat natural dan serasi dengan alam
- Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari culture masyarakat pada beberapa desain
- Menggunakan Deep Colour

POTENSI

Kota Malang merupakan kota yang memiliki seni budaya yang baik dan kuat sekaligus berpotensi, salah satu kegiatan seni yang berpotensi di kota Malang adalah bidang kesenian, hal ini terlihat dari banyaknya kesenian yang berkembang dan memiliki kekhasan seni tari topeng yang dibutuhkan suatu fasilitas untuk mengkonversi kesenian-kesenian asli suatu daerah.

Kota Malang terkenal juga sebagai kota pendidikan yang dapat menjadi potensi pendatang dalam lingkup pendidikan mempelajari dan menikmati kesenian.

PERMASALAHAN

1. Bagaimana Mewujudkan Karya arsitektur berupa Museum Kesenian dengan tema post-modern yang mampu mewedahi dunia kesenian dengan segala aktifitas yang terjadi didalamnya
2. Bagaimana memberikan bentuk dan wujud gaya arsitektur postmodern yang mencitrakan produk kesenian yang dipamerkan.
3. Bagaimana menghadirkan sebuah museum yang dapat digunakan sebagai wadah untuk melindungi kesenian yang tidak hanya digunakan sebagai perlindungan bagi barang-barang seni namun dapat juga sebagai tempat rekreasi dan dengan didukung tampilan dan bentuk bangunan yang mencerminkan sisi arsitektural yang menganut aliran arsitektur Post-modern.

ANALISA TAPAK



POTENSI SITE



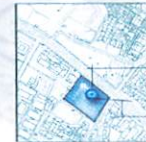
Kelebihan :

1. Berada pada kawasan pendidikan kota malang
2. lokasi yang strategis dan mudah dijangkau baik kendaraan umum dan pribadi
3. memiliki jaringan listrik, air, telpon serta saluran pembuangan kota.

Kekurangan :

1. Lokasi berada dengan lalu lintas padat
2. Pada bagian selatan merupakan daerah pemukiman sehingga perlu disiasati untuk mengurangi kebisingan.

ANALISA VIEW TO SITE



Daerah yang berpotensi menjadi vokal point

Pandangan yang memiliki potensi area tangkap yang baik.

ANALISA SIRKULASI



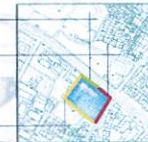
alternatif 1 dan 2 merupakan bidang yang memungkinkan sebagai entrance karena didukung oleh sirkulasi kendaraan.

ANALISA VEGETASI

Pohon penderuh rindang dengan faktor penyejuk 14% (flamboyan, kapuk)

Pohon berbentuk kerucut berdaun jarum (cemara gunung, cemara gembel)

Pohon dengan tinggi >20m (nimba, bungur, mahoni)



USULAN DESAIN

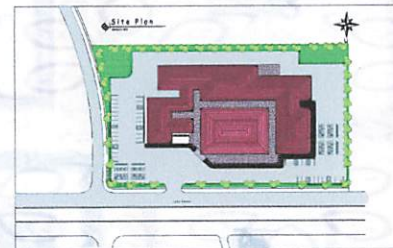


LAYOUT PLAN



Pada Layout dan Site plan menunjukkan sirkulasi pada tapak. Layout Plan menunjukkan hubungan secara horizontal antara ruang dalam dengan ruang Luar

SITE PLAN



Site plan menunjukkan hubungan antara bentuk dengan site. Bentuk dipengaruhi oleh bentuk site juga memperhatikan pola peletakan bangunan pada tapak.

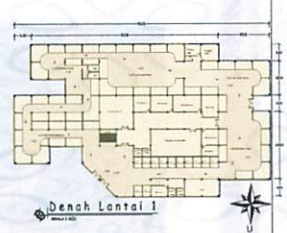
USULAN DESAIN

USULAN DESAIN



DENAH DAN POTONGAN

DENAH LT 1



POTONGAN A-A'

DENAH LT 2



Denah Lantai 2

POTONGAN B-B'



Potongan B-B'

USULAN DESAIN

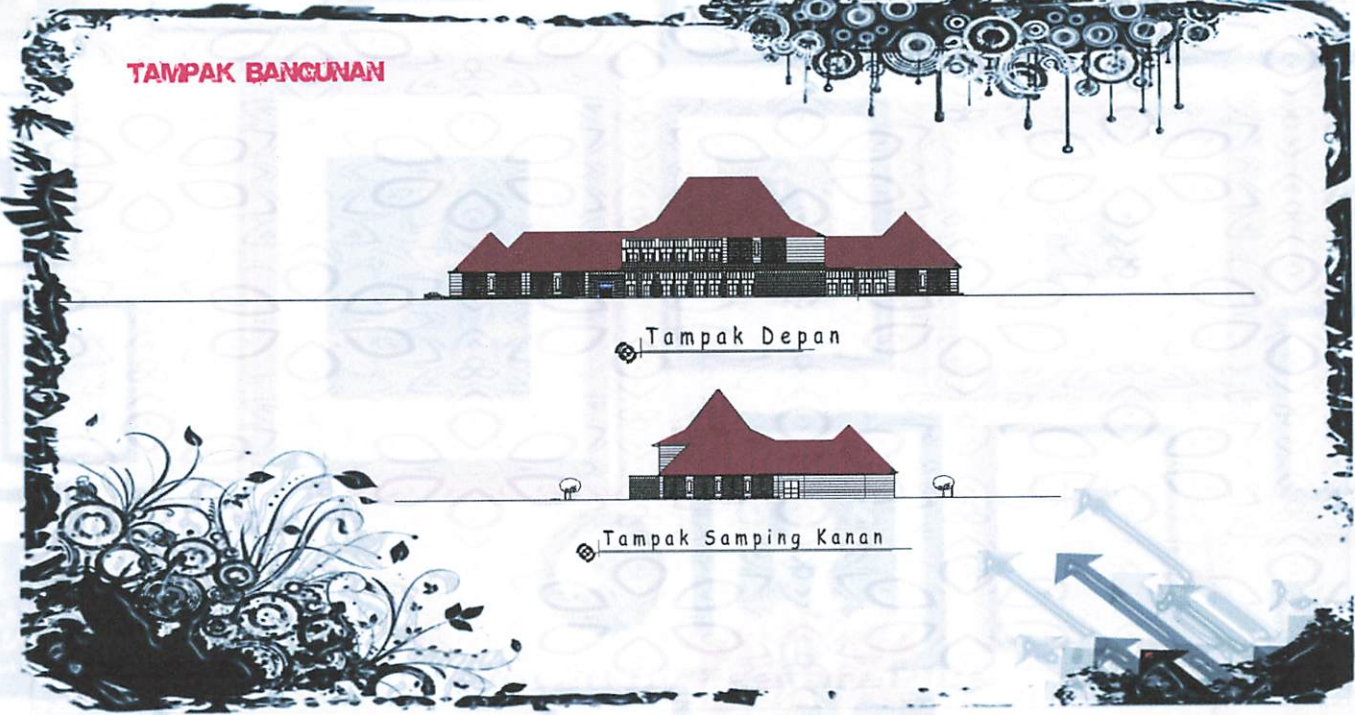
TAMPAK BANGUNAN



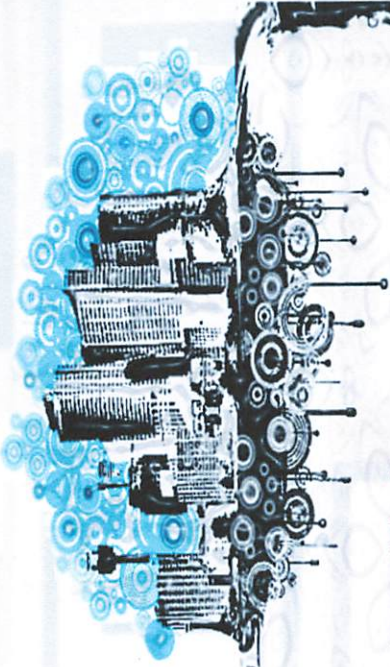
Tampak Depan



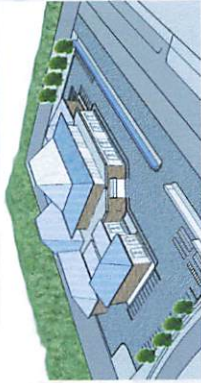
Tampak Samping Kanan



USULAN DESAIN



PERSPEKTIF



DETAIL ARSITEKTUR

