

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pusat Informasi dan Dokumentasi

2.1.1 Pengertian Pusat

Dalam konteks keilmuan dan praktik, kata pusat memiliki beberapa makna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat dapat diartikan sebagai "pokok pangkal" atau "tempat yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan, dan sebagainya." Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, Pusat Kebudayaan didefinisikan sebagai "tempat membina dan mengembangkan kebudayaan." Dengan demikian, dalam laporan ini, istilah "pusat" merujuk pada sebuah wadah atau fasilitas yang menjadi titik sentral bagi suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut KBBI, informasi didefinisikan sebagai "pemberitahuan; kabar; atau berita tentang sesuatu". Dalam konteks yang lebih luas, informasi adalah data yang telah diolah atau diorganisasikan ke dalam bentuk yang memiliki makna dan nilai bagi penerimanya. Informasi dapat berupa data, fakta, atau gagasan yang disajikan dalam berbagai format untuk memudahkan pemahaman.

2.1.3 Pengertian Dokumentasi

Menurut KBBI, dokumentasi adalah "proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)." Dokumentasi juga merujuk pada kegiatan untuk mencatat dan mengklasifikasikan informasi secara tertulis, foto, atau media lain sebagai arsip atau bukti.

2.1.4 Pengertian Pusat Informasi dan Dokumentasi

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Pusat Informasi dan Dokumentasi adalah sebuah institusi atau fasilitas yang dirancang khusus untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menyebarkan berbagai jenis informasi dan dokumen. Institusi ini memiliki peran

krusial sebagai titik sentral untuk memberikan akses terhadap pengetahuan. Dalam konteks laporan ini, Pusat Informasi dan Dokumentasi berfungsi sebagai wadah untuk melestarikan dan menyebarluaskan pengetahuan mengenai arsitektur Rumah Adat Sa'o di Kabupaten Ngada, Nusa Tenggara Timur.

2.2 Fasilitas Pusat Informasi dan Dokumentasi

Sebagai institusi yang berfungsi untuk menghimpun, menyimpan, dan menyebarkan pengetahuan, pusat informasi dan dokumentasi membutuhkan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan edukasi, pameran, serta pelestarian budaya. Menurut (Luthfi Asiarto, 2012), fasilitas museum atau pusat dokumentasi harus dirancang untuk mendukung fungsi koleksi, konservasi, penelitian, dan komunikasi kepada publik. Dalam konteks Pusat Informasi dan Dokumentasi Arsitektur Rumah Adat Sa'o di Ngada, fasilitas yang diperlukan mencakup:

a. Ruang Pamer dan Galeri

Menyajikan informasi mengenai tahapan ritual rumah adat sa'o melalui rekonstruksi visual, instalasi interaktif, serta penjelasan mengenai filosofi dan simbolisme budaya.

b. Ruang Perpustakaan dan Arsip

Berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pengolahan data mengenai arsitektur rumah adat sa'o, baik berupa dokumen tertulis, foto, gambar, maupun rekaman audiovisual.

c. Zona Pertunjukan Seni

Zona ini berfungsi sebagai tempat penyelenggara pertunjukan seni dan budaya, yang bertujuan memperkenalkan kesenian daerah kepada masyarakat. Fasilitas pada zona ini meliputi:

- 1) Amphitheater (outdoor) digunakan untuk pertunjukan tarian, musik, dan pertunjukan budaya lainnya.

d. Zona Penjualan Souvenir

Zona ini berfungsi sebagai tempat jual beli berbagai produk dan kerajinan khas daerah. Fasilitas ini meliputi:

- 1) Toko Souvenir, menyediakan produk dan kerajinan khas daerah seperti kerajinan tangan, pakaian adat, dan pernik-pernik budaya yang di perjual belikan sebagai oleh-oleh.

e. Zona Pendukung

Zona ini berfungsi sebagai fasilitas penunjang untuk kenyamanan pengunjung dan operasional, meliputi :

1. Area Parkir
2. Toilet Umum dan Karyawan
3. Pos Satpam
4. Kantor Pengelola
5. Janitor

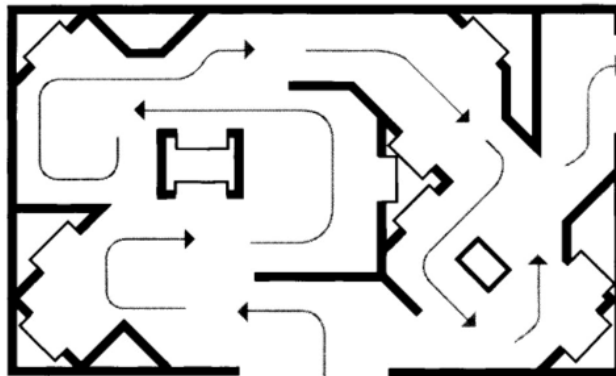
2.3 Prinsip Rancangan Pusat Informasi dan Dokumentasi

a. Sistem Sirkulasi Ruang Pamer

Salah satu fasilitas utama di pusat informasi dan dokumentasi adalah ruang untuk menyajikan informasi mengenai tahapan ritual rumah adat sa'o. Pengaturan jalursirkulasi dalam area pameran harus dirancang secara tepat agar pengunjung tidak merasa kebingungan maupun jenuh. Menurut buku, Museum Exhibition: Theory and Practice, yang ditulis oleh (Dean, 1994), terdapat tiga metode dasar yang dapat diterapkan sesuai dengan konsep serta tujuan pameran, di mana masing-masing memiliki keunggulan dan keterbatasan. Bentuk-bentuk pola sirkulasi ruang pameran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Alur yang Disarankan (*Suggested*)

Metode *Suggested* menekankan penggunaan elemen visual seperti warna, judul, penunjuk arah, dan tampilan grafis untuk mengarahkan pengunjung tanpa memerlukan penghalang fisik.



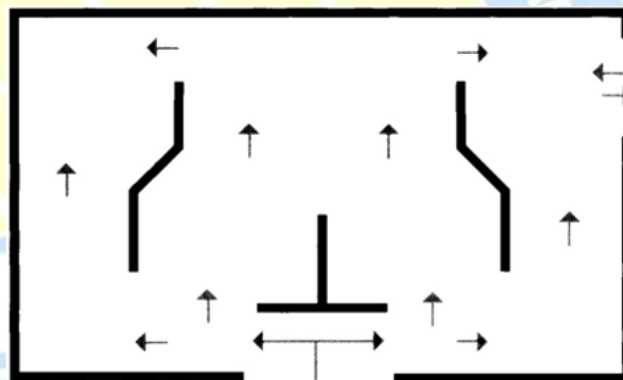
Gambar 2. 1 Metode Alur yang Disarankan

(Sumber: David Dean, 1996)

Keunggulan utama metode ini terletak pada kemampuannya menciptakan sirkulasi yang santai serta penyajian informasi yang interpretatif. Akan tetapi, tantangan yang muncul adalah bagaimana menjaga keseimbangan antara kebebasan pengunjung dengan penyampaian konteks pameran yang relevan, sehingga kualitas perancangan elemen visual menjadi faktor yang sangat menentukan keberhasilan metode ini.

2) Alur yang tidak Terstruktur (*Unstructure*)

Metode *Unstructure* memberikan kebebasan penuh kepada pengunjung untuk menentukan jalur pergerakannya. Metode ini umumnya sesuai diterapkan pada pameran berbasis objek, seperti galeri seni, karena memungkinkan pengunjung bergerak sesuai dengan kecepatan dan prioritas masing-masing.



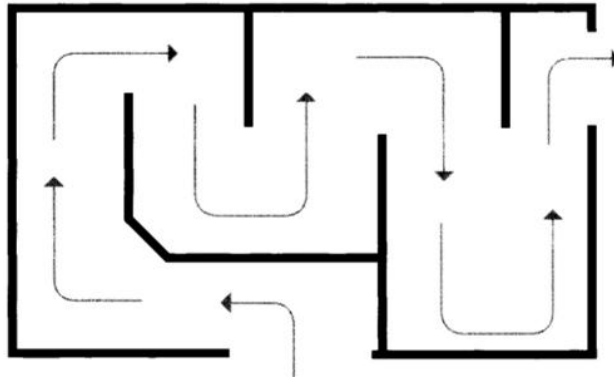
Gambar 2. 2 Metode Alur yang tidak Terstruktur

(Sumber: David Dean, 1996)

Meski demikian, pendekatan ini kurang tepat untuk pameran yang membutuhkan urutan atau alur penyajian yang progresif, sebab minim arahan yang jelas bagi pengunjung.

3) Alur yang Diarahkan (*Directed*)

metode *Directed* cenderung mengarahkan pengunjung melalui jalur satu arah dengan struktur yang teratur dan terhubung, sehingga seluruh bagian pameran dapat dilihat secara menyeluruh.



Gambar 2. 3 Metode Alur yang Diarahkan

(Sumber: David Dean, 1996)

Keunggulannya adalah memberikan alur yang sistematis dan berorientasi pada subjek, namun di sisi lain metode ini bersifat kaku, membatasi kebebasan, bahkan dapat menimbulkan rasa jenuh atau terjebak. Dalam beberapa kasus, pendekatan ini juga berpotensi menyebabkan kemacetan apabila pergerakan pengunjung tidak seimbang antara yang ingin belajar dan yang ingin segera keluar dari area pameran.

b. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan ruang pameran karena berpengaruh langsung pada kualitas visual, kenyamanan pengunjung, dan keamanan koleksi. Menurut (Ernst & Neufert, 2002), pencahayaan ruang pameran harus dirancang dengan memperhatikan aspek intensitas cahaya dan tata letak sumber cahaya, agar ruang tidak hanya informatif tetapi juga menghadirkan pengalaman yang mendukung narasi pameran.

1) Intensitas Cahaya

Tingkat iluminasi yang sesuai sangat penting untuk menjaga kenyamanan visual sekaligus melindungi objek pameran. Berdasarkan standar internasional (Neufert, 2002; Dean, 1991):

- a) Objek pameran sangat sensitif (dokumen tua, tekstil, kertas):
50–150 lux atau sekitar 5–10 footcandle.

- b) Pameran umum (model arsitektur, benda tradisional, instalasi interaktif): 200–300 lux.
- c) Area kerja pameran atau ruang baca: 300–500 lux.

Space Type	Design Level (FC)*
Auditoriums, classrooms	30
Conference rooms	30
Corridors, lobbies and means of access	15
Storage areas (general purpose)	10
Storage areas (need to examine details)	30
Service and public areas	15
Circulation areas	30

* A footcandle (FC) is a measure of illumination. 1FC = 10 lux.

Gambar 2. 4 Tingkat iluminasi
(Sumber: David Dean, 1996)

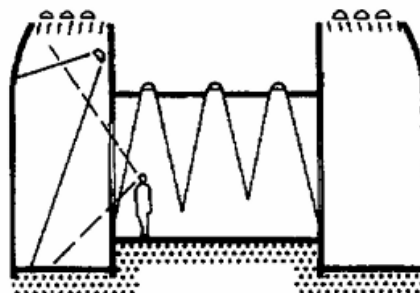
(Dean, 1996) menekankan bahwa cahaya adalah faktor perusak utama koleksi. Kerusakan akibat cahaya bersifat kumulatif dan tidak dapat dipulihkan, sehingga prinsip dasar pencahayaan adalah menggunakan cahaya seminimal mungkin untuk menampilkan objek dengan jelas. Ambient gallery sering dianjurkan cukup dengan 3 footcandles (± 30 lux), dengan penekanan objek menggunakan 5–10 footcandles.

2) Tata Letak Sumber Cahaya

Tata letak pencahayaan memengaruhi arah cahaya, bayangan, serta fokus perhatian pengunjung. Prinsip yang dapat diterapkan antara lain:

1) Pencahayaan Umum (*Ambient Light*)

Menggunakan lampu plafon atau sistem track lighting untuk menerangi ruang secara merata.

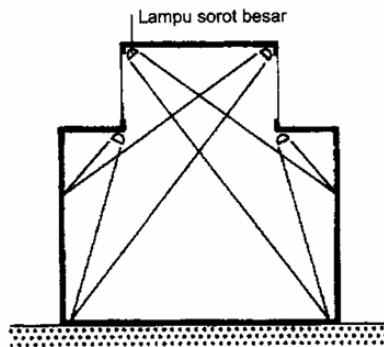


Gambar 2. 5 Pencahayaan Umum pada Ruang Pamer

Sumber: (Neufert, 2002)

2) Pencahayaan Aksen (*Accent Light*)

Sorotan cahaya diarahkan ke objek tertentu dengan sudut 30–45° untuk menghindari silau dan bayangan tajam.



Gambar 2. 6 Pencahayaan Aksen pada Ruang Pamer

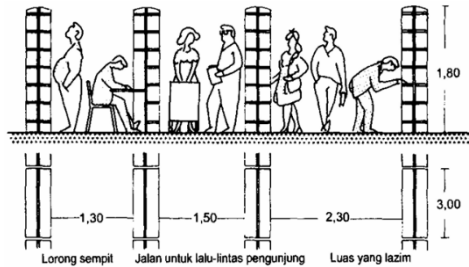
Sumber: (Neufert, 2002)

Dalam konteks konservasi, tata letak juga mempertimbangkan sumber panas. Lampu yang ditempatkan langsung di dalam vitrin berpotensi meningkatkan suhu dan merusak kelembapan, sehingga sebaiknya dipasang di luar vitrin atau dilengkapi ventilasi (Dean, 1996).

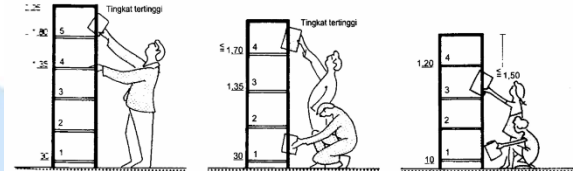
c. Perpustakaan dan Arsip

Ruang arsip dan perpustakaan memiliki fungsi berbeda meskipun sama-sama berhubungan dengan penyimpanan informasi. Ruang arsip berfungsi menyimpan dan melestarikan dokumen asli yang bernilai sejarah, seperti foto, peta, maupun catatan adat, sehingga membutuhkan kontrol suhu, kelembapan, dan akses yang terbatas. (Williams, 2006)

Sementara itu, perpustakaan lebih bersifat terbuka bagi publik dan menyediakan buku, jurnal, serta literatur lain sebagai bahan bacaan dan penelitian (Basuki, 1991). Dengan demikian, arsip lebih menekankan pada konservasi, sedangkan perpustakaan menekankan pada aksesibilitas informasi untuk masyarakat luas.



Gambar 2. 7 Dimensi Sirkulasi Rak
(Sumber: Neufret, hal 18.)



Gambar 2. 8 Jenis Ketinggian Rak Buku
(Sumber: Neufret, hal 18.)

d. Amphitheater

Amphitheater adalah bangunan atau ruang pertunjukan terbuka berbentuk lingkaran atau setengah lingkaran dengan susunan tempat duduk bertingkat yang mengelilingi atau menghadap ke sebuah area pusat sebagai panggung atau arena. Dalam konteks Pusat Informasi dan Dokumentasi Arsitektur Rumah Adat Sa'o, amphitheater berfungsi sebagai sarana memperkenalkan kesenian daerah kepada masyarakat dan wisatawan melalui pertunjukan tarian adat dan musik tradisional. Kehadirannya tidak hanya sebagai ruang hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi interaktif yang memperkuat pemahaman pengunjung terhadap nilai budaya masyarakat Ngada serta mendukung upaya pelestarian tradisi lokal secara berkelanjutan.



Gambar 2. 9 Contoh Amphitheater
(Sumber: www.artofit.org)

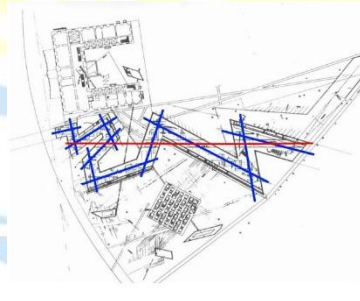
2.4 Arsitektur Naratif

Arsitektur naratif adalah pendekatan desain arsitektur yang menggunakan narasi sebagai kerangka pembentukan ruang dan pengalaman pengguna, dimana ruang tidak hanya sebagai wadah fungsi, tetapi sebagai medium bercerita. Narasi di sini diartikan sebagai kaitan antara manusia, lingkungan, waktu, dan identitas lokal sehingga setiap elemen ruang memberikan makna emosional dan budaya. Menurut (Tissink, 2016:20–28) elemen-penting dalam arsitektur naratif meliputi *linking* (keterkaitan antara ruang, identitas & konteks), *structuring* (susunan ruang dan alur pengalaman), dan *framing* (cara penyajian atau pembeda visual dan simbolik dari narasi).

2.4.1 *Linking* / keterkaitan antara ruang

Linking adalah upaya menghubungkan ruang dengan identitas dan konteks. Melalui narasi, cerita, kejadian, maupun memori, seseorang dapat merasakan koneksi terhadap lingkungannya yang membentuk sebuah identitas.

a) Implementasi Linking



Gambar 2. 10 Penerapan Linking dalam Jewish Museum

Penerapan linking pada *Jewish Museum Berlin* diwujudkan melalui keterhubungan antara bentuk arsitektur, konteks sejarah, dan identitas kolektif Yahudi. Denah zigzag dan elemen *voids* merepresentasikan terputusnya relasi antara Jerman dan komunitas Yahudi pasca-Holocaust, sehingga ruang berfungsi sebagai medium yang mengaitkan pengalaman spasial dengan narasi kehilangan serta memori sejarah.

2.4.2 Structuring / susunan ruang

Structuring berarti menambahkan kerangka cerita dalam pengalaman ruang, yang membentuk alur atau *sequencing*. Kerangka ini menjadi narasi yang dibawa ke dalam bangunan, sehingga arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik sesuai proses pengalaman ruang. Menurut Tissink, structuring dapat diwujudkan dalam beberapa bentuk:

1. Spoken Narratives: narasi yang diambil dari cerita penduduk setempat, lalu diterjemahkan ke dalam pola ruang dan bentuk fisik.
2. Scenarios: narasi yang berasal dari suatu peristiwa dengan ruang dan waktu tertentu, lalu diterapkan sebagai struktur organisasi ruang.
3. Comic: eksplorasi ide ruang melalui komik yang memadukan waktu, karakter, tekstur, dan perspektif secara imajinatif.
4. Critical Photostrips: metode analisis dan kritik terhadap karya arsitektur dengan menghubungkannya pada narasi visual.

a) Implementasi Structuring

Museum Tsunami Aceh dirancang oleh Ridwan Kamil dengan konsep naratif yang jelas, yaitu perjalanan emosional dari momen bencana (Ketakutan) menuju pemulihan (Harapan). Museum ini menggunakan alur sirkulasi yang diarahkan (*Directed Circulation*).

1. Awal (Ketakutan): Pengunjung dipaksa melewati Lorong Memorial yang sempit, gelap, dan diiringi suara gemuruh air (simulasi bencana). Alur ini menciptakan perasaan terjebak dan mencekam.



Gambar 2. 11 Lorong Memorial

2. Tengah (Memori): Alur mengarah ke ruang pameran kronologis yang menampilkan dokumentasi peristiwa dan kisah penyintas.



Gambar 2. 12 Ruang Pamer

3. Puncak (Harapan): Alur berakhir di Ruang Doa dan Refleksi yang vertikal, terang, dan dipenuhi cahaya alami dari atas, yang melambangkan ketenangan dan kebangkitan spiritual.



Gambar 2. 13 Ruang Doa & Refleksi

2.4.3 Framing / cara penyajian

Framing adalah usaha memanipulasi persepsi pengunjung dengan membingkai ruang atau objek agar mereka diarahkan ke perspektif tertentu. Framing bisa disebut sebagai cara mengekspresikan cerita yang dibawa. Menurut Tissink, metode framing dapat berupa:

1. Semantic Expression: mengarahkan persepsi pengunjung sesuai maksud perancang.

2. Monument Design: merancang sesuai konteks sejarah agar mudah diingat.
3. Artist Collaboration: berkolaborasi dengan seniman untuk memperkuat penerjemahan narasi ke bentuk fisik.
4. Branding: menonjolkan karakter lama atau baru sebagai identitas bangunan.
5. Adding New Layer: menambahkan cerita fiktif yang lahir dari konteks atau interpretasi pribadi.
6. Interpretable Variation: membuka peluang banyak interpretasi dari bentuk ruang atau bangunan.
7. Building Face: penggunaan fasad untuk menyampaikan narasi.
8. Fairy Tale-Evidence: menyelipkan unsur dongeng untuk memperkuat imajinasi.
9. Detailing: permainan detail arsitektural yang menyampaikan pesan cerita.
10. Experimentation: memunculkan narasi dari kisah nyata proses perancangan bangunan.

a) Implementasi Framing



Gambar 2. 14 Penerapan Framing dalam Museum Polin

Valley Hall dengan dinding melengkung menyerupai lembah berfungsi sebagai bingkai naratif yang merepresentasikan keterpisahan dan rekonsiliasi budaya Yahudi-Polandia. Permainan cahaya alami dan material berwarna lembut memperkuat kesan reflektif, sehingga framing berperan tidak hanya membingkai pandangan, tetapi juga menyampaikan makna historis dan spiritual secara simbolik.