

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan Museum Pendidikan Budaya

2.1.1 Pengertian Museum Pendidikan Budaya

Museum pendidikan budaya adalah lembaga yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, mendokumentasikan, dan menyajikan warisan budaya melalui pendekatan edukatif. Fokus utamanya bukan hanya pada pelestarian objek budaya, tetapi juga pada proses pembelajaran yang memungkinkan pengunjung terutama generasi muda untuk memahami konteks nilai budaya, sejarah, dan kearifan lokal melalui metode interaktif dan informatif.

Menurut T. S. R. Boase (1958), menjelaskan bahwa museum pendidikan budaya merupakan tempat yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menampilkan benda-benda yang memiliki nilai budaya dan sejarah, baik yang berupa benda seni, artefak, maupun warisan tak benda, seperti tradisi dan adat istiadat, dan menurut Koentjaraningrat (2009), mendefinisikan museum pendidikan budaya sebagai institusi yang bertugas mengumpulkan, merawat, dan menyajikan warisan budaya suatu kelompok masyarakat untuk menjaga identitas dan memperkenalkan kekayaan budaya kepada generasi selanjutnya.

2.1.2. Fungsi dan Tugas Museum Pendidikan Budaya

Museum pendidikan budaya secara umum memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Tempat rekreasi
2. Tempat ilmu pengetahuan
3. Sumber informasi
4. Sebagai pendidikan kebenaran

Tugas museum pendidikan budaya secara umum sebagai berikut :

1. Tugas Pengumpulan benda bersejarah
2. Tugas pemeliharaan
3. Tugas pameran
4. Tugas penyelidikan
5. Tugas penyaluran ilmu pengetahuan

2.1.3. Persyaratan Museum Pendidikan Budaya

Menurut Setyadi (2010), museum memiliki sejumlah persyaratan yang berkaitan dengan kebutuhan fisik dan bangunannya. Salah satu persyaratan

tersebut adalah lokasi museum, yang sebaiknya berada di pusat kota agar mudah diakses oleh masyarakat, terhindar dari polusi, serta tidak berada di kawasan rawa. Selain itu, bangunan museum juga harus memenuhi beberapa ketentuan arsitektural, sebagai berikut :

1. Syarat Umum
 - a. Area privat
 - b. Area publik
 - c. Area semi publik
 - d. Pintu masuk utama
 - e. Pintu masuk khusus
2. Syarat Khusus
 - a. Bangunan administrasi perlu ditempatkan di lokasi strategis agar mudah dijangkau oleh pengunjung.
 - b. Bangunan privat atau khusus sebaiknya berada di area yang tenang, memiliki akses tersendiri, dan dilengkapi sistem keamanan yang baik.
 - c. Bangunan utama, baik pameran tetap maupun temporer, harus mudah dijangkau, memiliki sistem keamanan memadai, dan mampu menampung koleksi dengan baik.
 - d. Aktivitas penyediaan fasilitas perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan fungsi ruang.
 - e. Jumlah serta sirkulasi pengunjung harus direncanakan agar alur pergerakan di dalam museum, terutama di ruang pameran, tetap jelas dan teratur.
 - f. Jenis pameran menentukan tata penyajian koleksi, sehingga penataan ruang perlu disesuaikan dengan tema pameran.
 - g. Aspek pelestarian budaya dan sejarah perlu menjadi fokus utama dalam perancangan ruang.
 - h. Ruang yang luas memungkinkan pengunjung menikmati keseluruhan pengalaman berkunjung dengan lebih nyaman dan berkesan.
 - i. Desain area pameran harus fleksibel terhadap perubahan koleksi dan tata letak.
 - j. Kombinasi metode desain dapat digunakan untuk menonjolkan karakter pameran yang berbeda.
 - k. Ruang pameran temporer dipisahkan dari pameran tetap dan menampilkan koleksi yang berbeda.
 - l. Ruang perawatan koleksi sebaiknya ditempatkan berdekatan dengan area pameran untuk mempermudah proses pemeliharaan.

2.1.4. Pengguna Museum Pendidikan Budaya

Terdapat dua kriteria pengguna museum budaya, yaitu :

1. Pengelola museum
 - a. Kepala museum
 - b. Bagian tata usaha
 - c. Bagian kuratorial
 - d. Bagian preparasi dan konservasi
 - e. Bagian edukator edukatif dan publikasi
 - f. Bagian pelaksanaan

2. Pengunjung museum

Pengunjung museum dibedakan menjadi dua yaitu :

- a. Berdasarkan pada intensitas kunjungan dalam dua kelompok
 - Kelompok pengunjung yang memiliki keterkaitan langsung dan rutin berinteraksi dengan museum, seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, serta pelajar.
 - Kelompok pengunjung yang datang untuk pertama kali atau belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam mengunjungi museum.
- b. Berdasarkan tujuannya dapat dibedakan menjadi
 - Pengunjung yang bertujuan untuk rekreasi
 - Siswa / Pelajar
 - Para peneliti
 - Studi banding

2.1.5. Sistem Penyajian dan Penyimpanan Koleksi

Museum memiliki beberapa sistem dalam penyajian koleksi, yaitu :

1. Teknik Peletakan Koleksi
 - a. Diorama
 - b. Ruang terbuka
 - c. Pameran interaktif
 - d. Display
2. Ada beberapa macam pameran di museum yaitu:
 - a. Pameran tetap
 - b. Pameran temporer
 - c. Pameran khusus
 - d. Pameran di ruang terbuka

Pameran perlu memperhatikan penataan benda koleksinya, dalam penataan pameran yang perlu diperhatikan dengan mempersiapkan persyaratan secara

teknis yang disiapkan oleh preparator meliputi faktor-faktor sebagai berikut yaitu :

1. Tata pameran mencakup seluruh proses penataan koleksi di dalam gedung agar tampil menarik dan teratur.
2. Pencahayaan, baik alami maupun buatan, harus memenuhi standar ideal yang mempertimbangkan aspek koleksi, estetika, dan kenyamanan visual.
3. Label informasi perlu disusun secara padat, jelas, dan mudah dipahami, serta memiliki tampilan yang rapi dan menarik bagi semua kalangan pengunjung.
4. Sirkulasi udara di ruang pamer harus memenuhi standar kenyamanan, baik untuk menjaga kondisi koleksi maupun kenyamanan pengunjung.
5. Peralatan audiovisual seperti sistem suara dan media film dapat digunakan untuk memperjelas penyajian informasi.
6. Lukisan dan diorama berfungsi sebagai media penunjang untuk menjelaskan peristiwa sejarah secara visual.
7. Sistem keamanan museum perlu mendapat perhatian khusus agar koleksi terlindungi dari kerusakan atau sentuhan pengunjung, serta harus memiliki prosedur keamanan tingkat nasional dalam situasi darurat seperti perang.
8. Pengaturan arus pengunjung perlu diatur secara disiplin agar sirkulasi berjalan lancar dan menghindari suasana berdesakan yang dapat mengurangi kenyamanan serta perhatian terhadap pameran.

2.2 Konsep Penyajian Pameran atau benda pameran

2.2.1 Standar Kebutuhan Site

Berikut merupakan syarat pokok penentuan lokasi museum adalah sebagai berikut :

- a. Lokasi museum harus berada di lingkungan yang sehat, tidak berdekatan dengan kawasan industri yang berpolusi, serta tidak terletak di atas tanah berlumpur, berpasir, atau rawa. Tingkat kelembapan udara perlu dijaga pada kisaran 55–65% agar kondisi lingkungan tetap stabil.
- b. Lokasi museum dapat bervariasi, mulai dari pusat kota hingga wilayah pinggiran. Banyak museum juga dibangun di kawasan pendidikan atau pusat kebudayaan. Pemilihan tapak yang tepat sangat memengaruhi rancangan bangunan dan keberlanjutan fungsi museum di masa depan.
- c. Tapak yang luas lebih disarankan agar memungkinkan pengembangan kegiatan luar ruang, seperti area sosial, pertunjukan, acara khusus, atau pameran temporer. Area luar museum sebaiknya memiliki titik fokus

visual atau elemen desain yang sejalan dengan karakter ruang dalamnya.

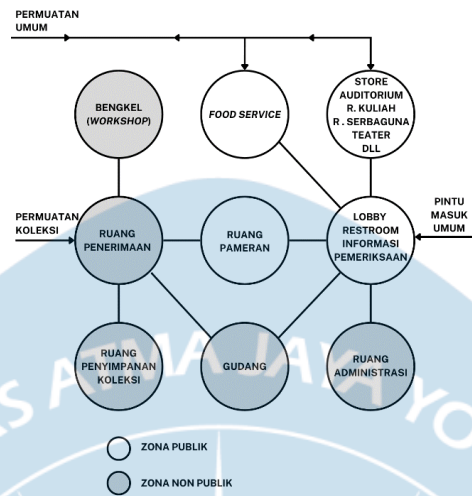
- d. Museum perlu menyediakan fasilitas parkir yang memadai bagi pengunjung dan staf, baik di dalam area tapak maupun di lokasi sekitar yang mudah dijangkau.

2.2.2. Standar Organisasi Ruang

De Chiara tahun 2001 dalam bukunya yang berjudul *Time Saver Standards for Building Types* menuliskan bahwa museum dapat berjalan dengan lancar melalui rencana tata ruang yang sederhana. Berikut adalah pembagian zonasi pada tata ruang museum:

- a. Zona publik tanpa koleksi
Merupakan area yang dapat diakses oleh pengunjung umum namun tidak menampilkan koleksi museum.
- b. Zona publik dengan koleksi
Merupakan area yang terbuka untuk umum dan menampilkan koleksi museum sebagai bagian dari pameran.
- c. Zona non publik tanpa koleksi
Merupakan area tertutup yang tidak dapat diakses oleh pengunjung dan tidak berhubungan langsung dengan koleksi museum.
- d. Zona non publik dengan koleksi
Merupakan area tertutup yang menyimpan atau mengelola koleksi museum dan tidak diperuntukkan bagi pengunjung umum.
- e. Zona penyimpanan koleksi
Berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi museum dengan pengaturan khusus untuk menjaga kondisi dan keamanannya.

Dari kelima zona tersebut menghasilkan diagram organisasi spasial museum sebagai berikut :



Gambar 2.1 Diagram Organisasi Spasial Museum

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M 2001. *Time Saver Standards for Building Types*. Diakses 25 Sept 2025

2.1.3. Standar Kebutuhan Ruang

Berdasarkan klasifikasi antara zona publik dan zona nonpublik, ruang-ruang dalam bangunan museum dapat dibedakan atau dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Standar Kebutuhan Ruang Berdasarkan Pembagian Zona Museum

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	• R.Pameran • R. Kuliah Umum • R. Orientasi
	Non Koleksi	• R. Pemeriksaan • Teater • Dapur • R. Informasi • Toilet Umum • Lobby • Retail (Museum Store)
Non Publik	Koleksi	• Bengkel • Bongkar Muat • Lift Barang • Loading Dock • R. Penerimaan
	Non Koleksi	• Dapur Katering • R.Mekanikal • R.Elektrikal • Dapur(FoodService) • Gudang • Kantor Retail • Kantor Pengelola • R.Konferensi • R.Keamanan
	Keamanan Berlapis	• R. Penyimpanan • Koleksi • R. Jaringan Komputer • R. Perlengkapan Keamanan

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. *Time Saver Standards for Building Types*. Diakses 25 Sept 2025

2.2.4. Standar Ruang Pamer

Menurut Susilo Tedjo (1988), terdapat beberapa pertimbangan dalam perancangan sebuah museum yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya, diantaranya adalah :

1. Adanya konsep pameran untuk membatasi benda-benda yang akan dipamerkan.
2. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, diantaranya:
 - a. Sistem menurut Kronologis
 - b. Sistem menurut Tematik
 - c. Sistem menurut Fungsi
 - d. Sistem menurut Jenis Koleksi
 - e. Sistem menurut Bahan Koleksi
 - f. Sistem menurut Asal Daerah

2.2.5. Standar Luas Ruang Objek Pamer

Luas area pamer menuntut ketersediaan bidang dinding yang memadai dibandingkan sekadar memperbesar ruang. Hal ini terutama penting untuk menampilkan lukisan berukuran besar, di mana dimensi ruang perlu disesuaikan dengan ukuran karya yang dipamerkan. Sudut pandang pengunjung, yang umumnya berada pada kisaran 54° (atau 27° dari garis horizontal ke vertikal), dapat diatur agar lukisan terlihat optimal pada jarak pandang sekitar 10 meter. Dengan demikian, tinggi ideal posisi gantungan berada sekitar 4.900 mm di atas garis pandang dan 700 mm di bawahnya.

Tabel 2.2 Standar Luas Ruang Objek Pamer

Ruang Yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3 – 5 m ² luas dinding
Patung	6 – 10 m ² luas lantai
Benda – benda kecil / 400 keping	1 m ² ruang lemari kabinet

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitektur jilid 2. Diakses 25 Sept 2025

2.2.6 Standar Visual Objek Pamer

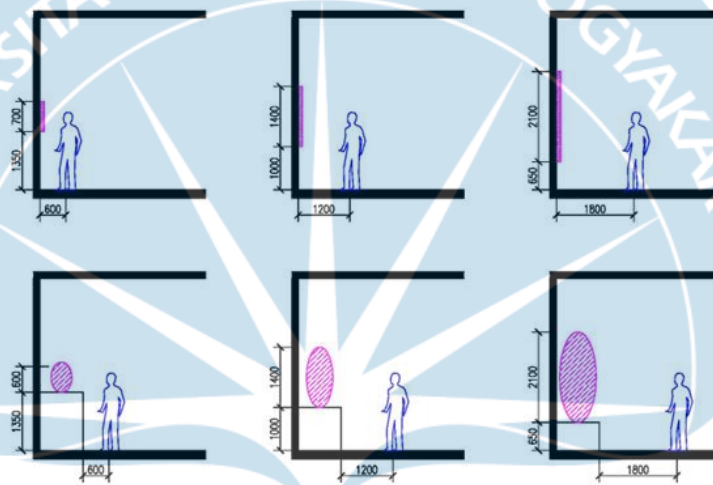
Koleksi museum memiliki beragam ukuran, mulai dari yang berukuran kecil hingga besar. Perbedaan dimensi tersebut menuntut penanganan dan penataan yang berbeda sesuai karakter masing-masing objek. Secara umum, ukuran

koleksi dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, yaitu kecil, sedang, dan besar..

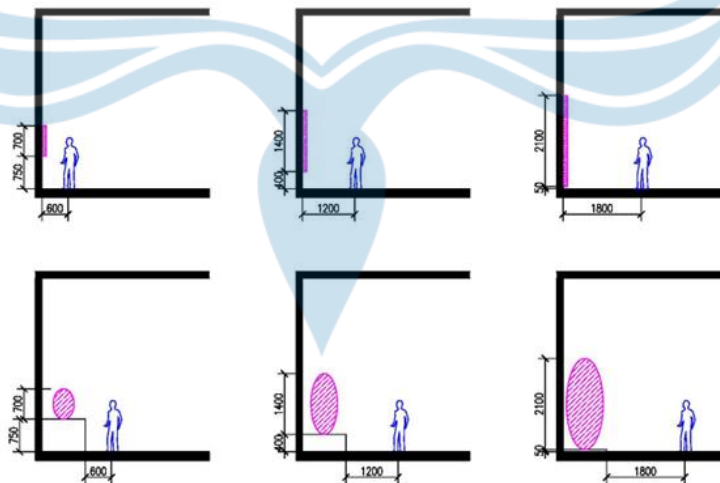
Tabel 2. 3 Standar Ukuran Benda Pamer

Kategori	Ukuran
Kecil	<0 – 70 cm
Sedang	70 – 200 cm
Besar	>200 cm

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitektur jilid 2. Diakses 25 Sept 2025



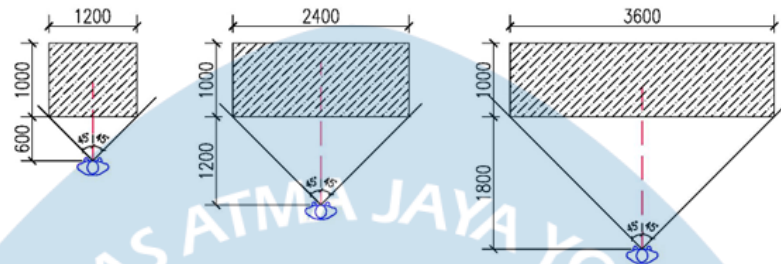
Gambar 2.21 Penataan Koleksi pada Dinding dan Meja *Display* dengan Tinggi Pengunjung 175cm



Gambar 2.2 Penataan Koleksi pada Dinding dan Meja *Display* dengan Tinggi Pengunjung 115cm

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitektur jilid 2. Diakses 25 Sept 2025

Berikut merupakan ukuran lebar maksimal vitrin atau objek pameran yang disesuaikan dengan karakter koleksi besar, sedang, dan kecil, yang mempertimbangkan jarak pandang yang nyaman bagi pengunjung



Gambar 2.3 Besaran Vitrin Secara Horizontal Sesuai dengan Kenyamanan Pengamat

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitektur jilid 2. Diakses 25 Sept 2025

2.2.7 Jarak Pengamatan Terhadap Objek Pamer

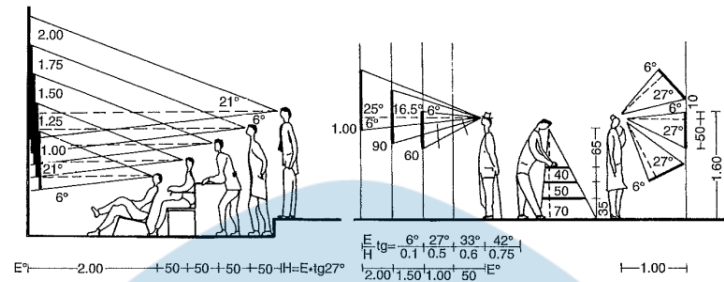
Pengunjung museum terdiri dari berbagai kelompok usia dan jenis kelamin, sehingga perbedaan karakteristik fisik perlu diperhatikan dalam penataan koleksi. Rata-rata tinggi badan pengunjung pria dewasa adalah sekitar 166 cm dengan titik pandang 161 cm, sedangkan wanita dewasa memiliki tinggi rata-rata 154 cm dengan titik pandang 150 cm. Dalam mengamati koleksi, pengunjung umumnya menyesuaikan pandangan dalam bidang kerucut elips untuk mengenali objek dengan gerakan mata yang minimal.

Tabel 2.4 Standar Jarak Pandang Manusia

Kriteria	Tinggi rata rata	Pandangan mata
Pria	166 cm	161 cm
Wanita	154 cm	150 cm
Anak usia 6 – 12 tahun	115 – 150 cm	110 – 145 cm

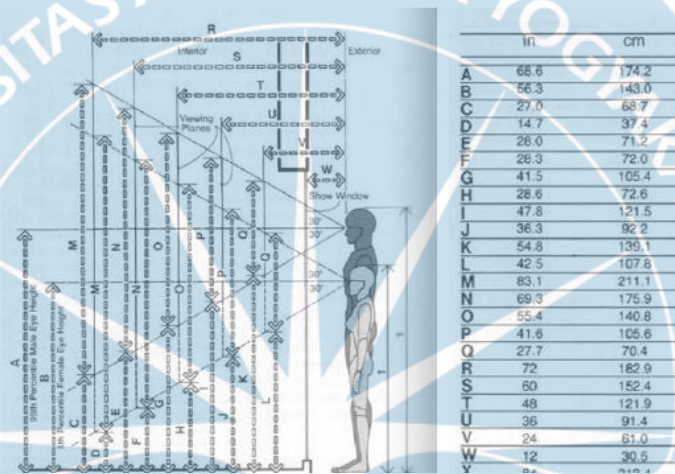
Sumber : Radio Republik Indonesia. Diakses 25 Sept 2025 dari <https://rri.co.id/lain-lain/1046634/cara-menentukan-jarak-pandang-ideal-bagi-manusia>

Penempatan objek atau label yang berada terlalu tinggi maupun terlalu rendah dari batas pandangan dapat menimbulkan ketegangan otot, nyeri punggung, kelelahan kaki, serta ketidaknyamanan pada mata dan leher. Oleh karena itu, diperlukan perhitungan jarak ideal antara posisi pengamat dan objek yang diamati.



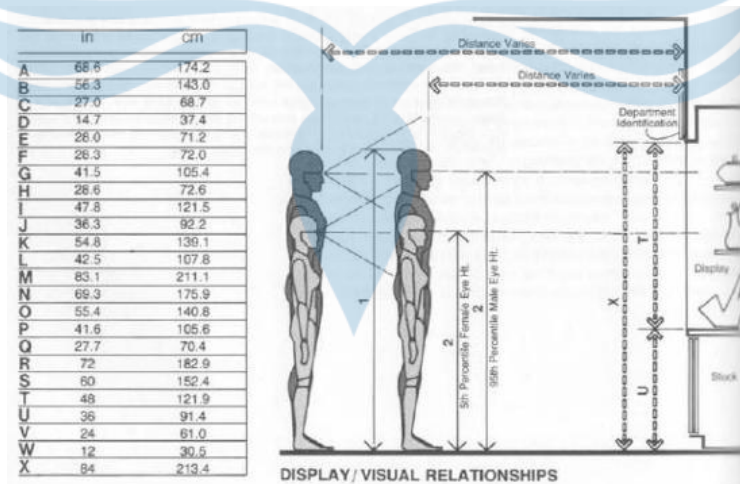
Gambar 2.4 Sudut pandang dengan jarak pandangan

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur* jilid 2. Diakses 25 Sept 2025



Gambar 2.5 Tinggi Rata-rata Pengunjung Museum

Sumber : Panero, Julius. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Diakses 25 Sept 2025



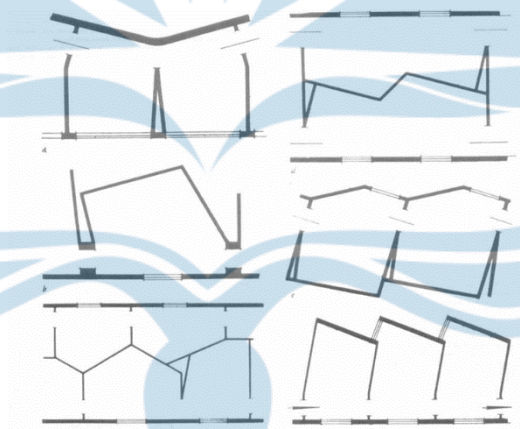
Gambar 2.6 Hubungan antara Pengamatan dan Display

Sumber : Panero, Julius. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Diakses 25 Sept 2025

2.2.8 Tata Letak Ruang dan Sirkulasi

Berdasarkan De Chiara dan J. Crosbie, terdapat enam aspek penting dalam menciptakan kualitas ruang pameran, yaitu:

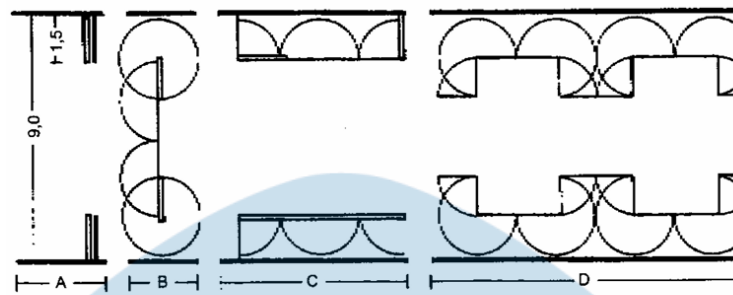
1. Ruang pameran harus mampu memberikan pengalaman visual yang optimal melalui penataan koleksi yang menarik.
2. Ruang pameran sebaiknya saling berdekatan untuk mempermudah pengawasan dan sistem keamanan.
3. Pola sirkulasi perlu dirancang bebas dan fleksibel agar pengunjung dapat menikmati pameran dengan ritme kunjungan yang dinamis.
4. Tinggi minimum dinding pameran adalah 3,7 meter, sedangkan pada galeri kontemporer tinggi plafon dapat mencapai hingga 12 meter.
5. Pengelompokan koleksi dapat dilakukan dengan menggunakan dinding sementara atau sekat, dengan jarak antar sekat sekitar 12–15,25 meter.
6. Koleksi yang sensitif terhadap cahaya matahari memerlukan perhatian khusus dalam pengaturan pencahayaan untuk menjaga keawetannya.



Gambar 2.7 Penyusunan Partisi pada Ruang Pameran

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. *Time Saver Standards for Building Types*.

Diakses 25 Sept 2025



⑧ Ruang pameran dengan dinding penutup

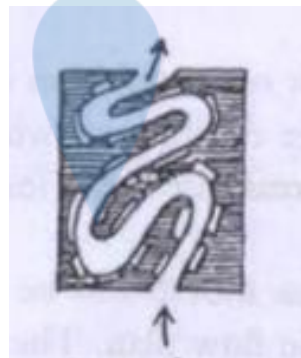
Gambar 2.8 Ruang Pameran Dengan Dinding Penutup

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. *Time Saver Standards for Building Types*. Diakses 25 Sept 2025

Selain aspek desain ruang pamer, perancangan pola sirkulasi pengunjung juga memiliki peran penting karena memengaruhi alur narasi yang ingin disampaikan melalui pameran. Pola sirkulasi yang baik membantu pengunjung memahami dan mengapresiasi tema serta suasana di setiap ruang pamer. Menurut McLean (1993), pola sirkulasi yang kurang tepat dapat menimbulkan kebingungan, kemacetan, dan rasa sesak, sehingga mengurangi ketertarikan pengunjung terhadap koleksi. Oleh karena itu, diperlukan ruang gerak yang cukup antara area pamer dan objek koleksi untuk menciptakan kenyamanan. McLean (1993) mengemukakan beberapa pola sirkulasi yang umum digunakan dalam ruang pameran, antara lain:

1) Pola sirkulasi langsung (*direct plan*)

Merupakan pola sirkulasi dengan satu jalur utama yang memiliki urutan pergerakan jelas, di mana arah dan alurnya telah ditetapkan berdasarkan susunan tata ruang pamer.

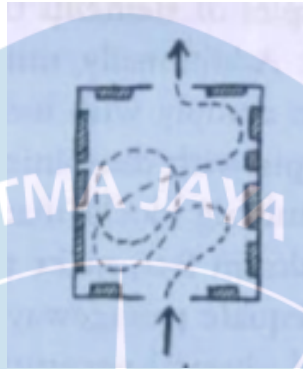


Gambar 2.9 Direct Plan

Sumber : McLean. 1993. *Planning for people in museum exhibitions*. Diakses 25 Sept 2025

2) Pola sirkulasi terbuka (*open plan*)

Merupakan pola sirkulasi tanpa pembatas yang kaku pada tata ruangnya, sehingga pengunjung memiliki kebebasan dalam menentukan arah dan urutan pergerakannya di area pameran.



Gambar 2.10 Open Plan

Sumber : McLean. 1993. *Planning for people in museum exhibitions*. Diakses 25 Sept 2025

3) Pola sirkulasi bebas (*free plan*)

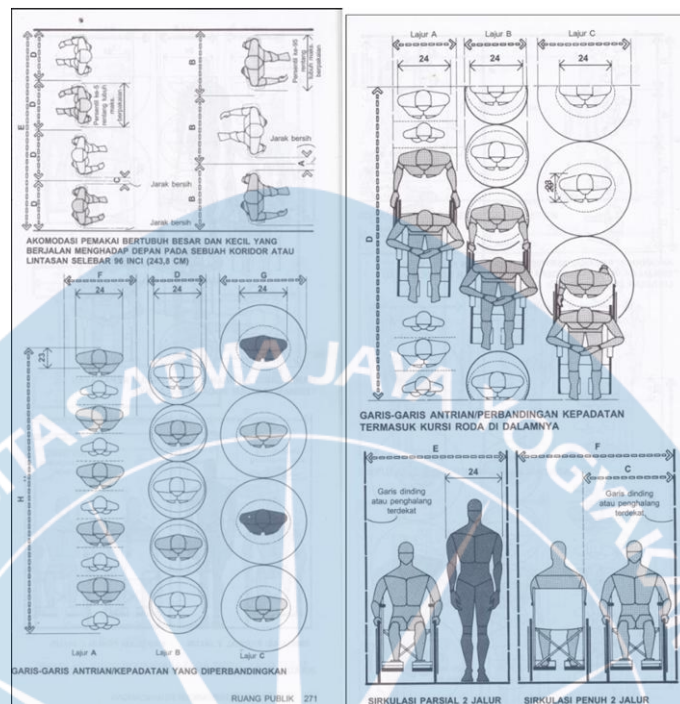
Merupakan pola sirkulasi yang tidak memiliki jalur teratur, sehingga pengunjung dapat bergerak secara leluasa dan menikmati ruang pameran dengan cara yang lebih fleksibel dan menyeluruh.



Gambar 2.11 Random Plan

Sumber : McLean. 1993. *Planning for people in museum exhibitions*. Diakses 25 Sept 2025

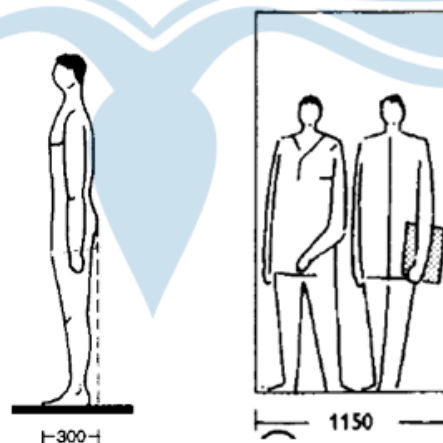
Menurut Panero (1979), jarak langkah orang dewasa umumnya berkisar antara 61–91 cm. Lebar koridor dua arah yang disarankan adalah sekitar 91×173 cm, sementara lebar minimum untuk kursi roda adalah 91 cm. Koridor selebar 137 cm memungkinkan dua orang berjalan berdampingan atau satu orang melewati pengguna kursi roda.



Gambar 2.12 Zona Sirkulasi Pergerakan Manusia

Sumber : Panero, Julius. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Diakses 25 Sept 2025

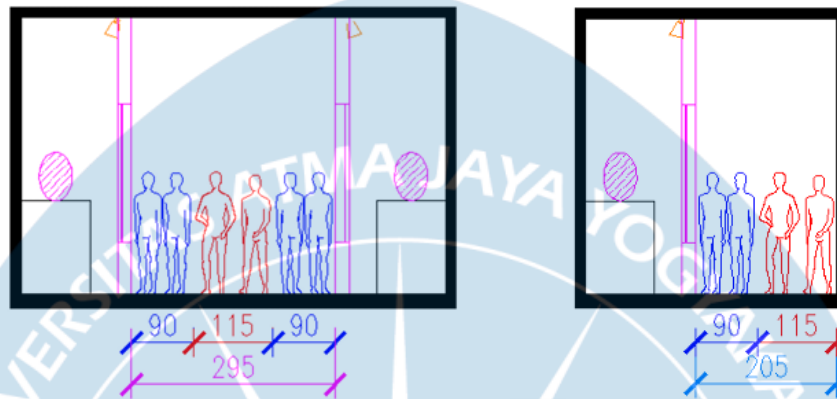
Sirkulasi yang nyaman dalam ruang pameran museum perlu memperhatikan aktivitas pengunjung, baik saat bergerak maupun ketika berhenti untuk mengamati koleksi. Adapun standar luas ruang sirkulasi menurut Neufert (2002) adalah sebagai berikut:



Gambar 2.13 Pengukuran dan kebutuhan tempat dengan kegiatan menyamping

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur* jilid 2. Diakses 25 Sept 2025

Ruang pamer umumnya memiliki dua tipe penataan pada koridor sirkulasi, yaitu vitrin pameran di satu sisi dan di dua sisi lorong. Kedua tipe ini memengaruhi kelancaran pergerakan pengunjung di area pamer. Standar lebar sirkulasi untuk satu sisi pameran dan dua sisi pameran adalah sebagai berikut:



Gambar 2.14 Besaran Sirkulasi pada satu dan dua sisi pameran

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitektur jilid 2. Diakses 25 Sept 2025

2.2.9 Persyaratan Element Pendukung Museum

1. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan museum, terutama pada ruang pameran. Suasana ruang dapat dibangun melalui penggunaan cahaya alami yang masuk dari bukaan, maupun cahaya buatan yang diatur sesuai kebutuhan. Dalam pengaturan pencahayaan ruang pamer, beberapa hal yang harus diperhatikan meliputi jenis dan warna cahaya, tingkat intensitas penerangan, penempatan sumber cahaya, serta arah atau sudut pencahayaan. Paparan cahaya yang berlebihan dapat menimbulkan kerusakan pada koleksi secara bertahap. Energi dari cahaya dapat meningkatkan suhu permukaan benda dan memengaruhi kelembaban serta reaksi kimia di sekitarnya. Akibatnya, koleksi bisa mengalami perubahan warna, memudar, menggelap, atau mengalami proses penuaan lebih cepat. Oleh karena itu, cahaya yang mengandung sinar ultraviolet (UV) dan inframerah (IR) sebaiknya dihindari sepenuhnya, terutama di area pamer, ruang penyimpanan koleksi, maupun ruang perawatan. Dua sumber utama sinar UV yang perlu diwaspadai berasal dari sinar matahari dan lampu neon.

a. Pencahayaan Buatan

Untuk meminimalkan paparan radiasi sinar ultraviolet (UV), penggunaan pencahayaan buatan perlu disesuaikan dengan tingkat iluminasi tertentu. Jenis pencahayaan ini umumnya lebih aman

dibandingkan cahaya alami, karena dapat dikontrol intensitasnya. Pada sebagian besar museum, sistem pencahayaan di area pameran dan penyimpanan koleksi sebaiknya menggunakan lampu tertutup dengan perlindungan UV di bawah 75 mikrowatt per lumen agar tidak merusak koleksi. Standar ini mengacu pada pedoman dari *Illumination Engineers Society of North America (IESNA)* yang terdapat dalam *Handbook for General Use*.

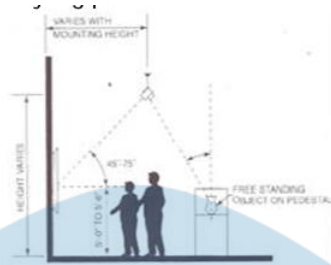
Tabel 2.5 Tingkat Cahaya Museum

Ruang	Material	Tingkatan Cahaya (FC)
Pameran (sangat sensitif)	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit, berwarna	5 - 10
Pameran (sensitif)	Lukisan cat minyak, dan tempera, kayu	15 - 20
Pameran (kurang sensitif)	Kaca, batu, keramik, logam	30 - 50
Penyimpanan barang koleksi		5
Pengangan barang koleksi		20 - 50

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitektur jilid 2. Diakses 25 Sept 2025

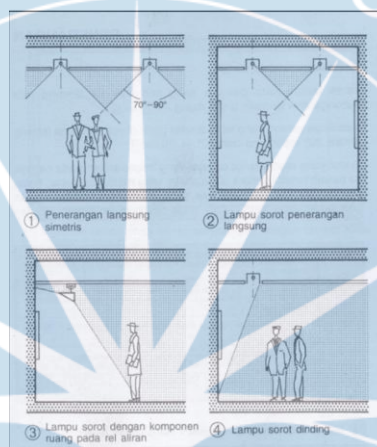
Secara umum, ruang pameran menggunakan sistem *track lighting* dengan kualitas pencahayaan yang baik. Penempatan lampu pada sistem ini perlu memperhatikan posisi dinding permanen maupun dinding sementara agar cahaya jatuh dengan sudut yang tepat. :

- Sudut pencahayaan diukur dari dinding dengan ketinggian sekitar 160 cm dari lantai dan idealnya berada di antara 45° hingga 75°.
- Untuk dinding pameran, sudut pencahayaan yang paling efektif berkisar antara 65° sampai 75° agar objek terlihat jelas tanpa bayangan berlebihan.
- Jumlah lampu yang digunakan harus disesuaikan dengan jenis bahan koleksi. Apabila objek tergolong sensitif terhadap cahaya, maka intensitas dan jumlah pencahayaan perlu dikurangi untuk mencegah kerusakan.



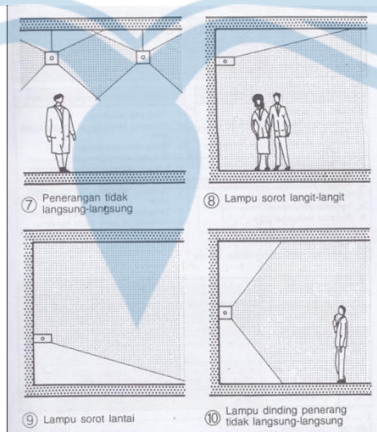
Gambar 2.15 Penerapan Pencahayaan Buatan pada Ruang Pameran

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. *Time Saver Standards for Building Types*.
Diakses 25 Sept 2025



Gambar 2.16 Jenis-Jenis Penerangan Langsung

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur jilid 2*. Diakses 25 Sept 2025

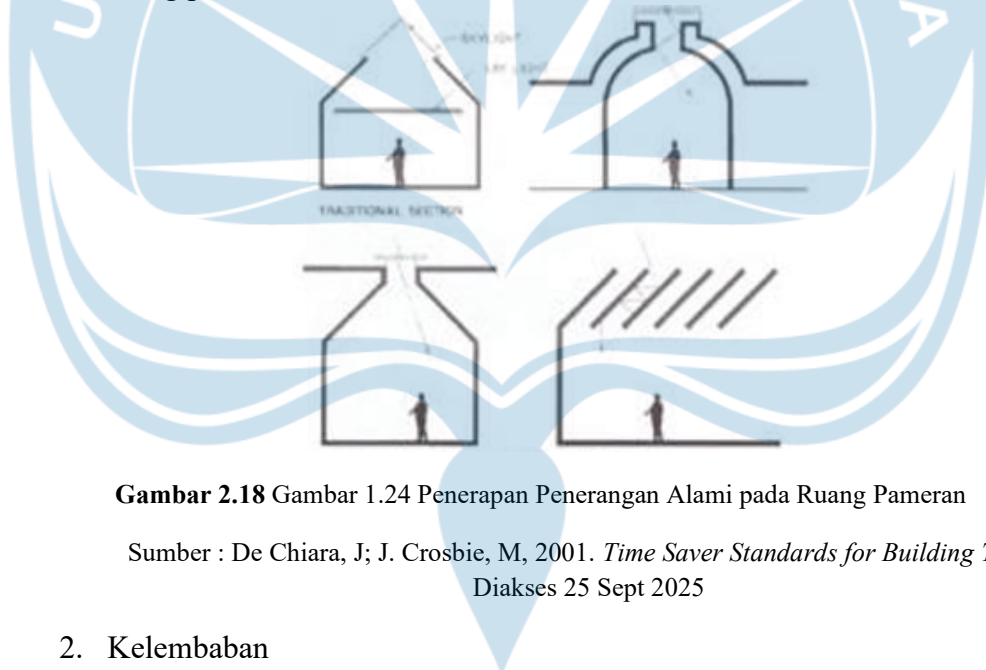


Gambar 2.17 Jenis-Jenis Penerangan Tidak Langsung

Sumber : Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur jilid 2*. Diakses 25 Sept 2025

b. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami bersumber dari cahaya matahari yang memiliki persentase tinggi pada sinar ultraviolet (UV). Jenis pencahayaan ini dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap desain bangunan. Namun, bagi museum atau ruang pameran, pencahayaan alami perlu dikendalikan karena dapat merusak benda koleksi. Bahan seperti batu, logam, dan keramik relatif tidak peka terhadap cahaya, sedangkan bahan organik seperti tekstil, kertas, serta koleksi ilmu hayati sangat sensitif terhadap paparan cahaya. Koleksi dengan bahan organik dapat mengalami kerusakan permanen akibat paparan cahaya alami yang berlebihan. Kerusakan akibat cahaya bersifat kumulatif dan tidak dapat dipulihkan. Sinar dengan energi tinggi pada spektrum biru dan ultraviolet merupakan penyebab utama kerusakan pada objek. Oleh karena itu, sinar UV maupun inframerah sebaiknya tidak dibiarkan memengaruhi tampilan atau kondisi koleksi. Kedua jenis sinar ini tidak boleh terdapat di ruang pameran, ruang penyimpanan koleksi, maupun ruang pemeliharaan.



Gambar 2.18 Gambar 1.24 Penerapan Penerangan Alami pada Ruang Pameran

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. *Time Saver Standards for Building Types*.
Diakses 25 Sept 2025

2. Kelembaban

Kondisi lingkungan yang terlalu kering maupun terlalu lembap dapat memberikan dampak buruk terhadap benda koleksi dan berpotensi menyebabkan kerusakan permanen. Oleh karena itu, kelembapan relatif perlu diperhitungkan dan dijaga agar tetap stabil sesuai dengan karakteristik material koleksi, selain itu perlu pula diperhatikan intensitas panas yang dihasilkan oleh

sistem pencahayaan buatan, karena panas berlebih dapat memicu perubahan fisik maupun kimia pada material koleksi.

3. Penghawaan

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan sistem penghawaan alami. Penerapannya dapat diwujudkan melalui penempatan jendela dengan posisi tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (cross ventilation) untuk menciptakan sirkulasi udara yang optimal. Untuk kebutuhan pemeliharaan objek pameran, penggunaan sistem pendingin udara (AC) tetap diperlukan karena dapat mengatur temperatur serta kelembapan sesuai standar yang dibutuhkan. Penerapan sistem penghawaan ini perlu disesuaikan dengan karakteristik bahan objek pameran, terutama terkait tingkat kepekaannya terhadap kelembapan akustika

4. Akustika

Setiap museum memiliki karakteristik akustik yang berbeda sesuai dengan fungsi dan rancangan ruang di dalamnya. Kenyamanan akustik perlu diperhatikan baik untuk pengunjung individu maupun kelompok. Kondisi ini menjadi penting agar pemandu tur dapat berbicara dengan jelas kepada kelompoknya tanpa mengganggu pengunjung lain di sekitar. Beberapa ruang dengan fungsi khusus, seperti ruang pertemuan dan auditorium atau teater, perlu dirancang oleh ahli akustik agar kualitas suara yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan kegiatan di dalamnya. Ruang lain seperti area sirkulasi utama dan ruang pameran juga memerlukan penataan akustik tertentu untuk mencegah gema berlebih yang dapat mengganggu suasana dan pengalaman yang ingin diciptakan oleh museum.

5. Keamanan

Operasional museum harus dirancang agar aman secara menyeluruh, tidak hanya melalui sistem penjagaan aktif dan perangkat keamanan elektronik, tetapi juga melalui perencanaan tata letak dan rancangan arsitektur yang tepat. Setiap aspek bangunan museum harus memperhatikan perlindungan koleksi dari potensi kerusakan, pencurian, maupun penyalahgunaan. Perlindungan ini berlaku bagi seluruh pihak yang terlibat, termasuk pengunjung, staf pengelola, dan petugas keamanan. Museum idealnya memiliki satu pintu masuk utama untuk pengunjung dan satu pintu khusus untuk staf, meskipun pengaturannya dapat disesuaikan dengan skala dan fungsi museum. Fokus utama keamanan museum adalah perlindungan koleksi, yang memiliki standar lebih ketat dibandingkan dengan keamanan bangunan umum.

Terdapat lima zona keamanan yang perlu diperhatikan dalam perancangan museum:

- a. Zona 1 : Keamanan tertinggi – area penyimpanan koleksi
- b. Zona 2 : Keamanan tinggi – area koleksi tanpa akses publik
- c. Zona 3 : Keamanan tinggi – area koleksi dengan akses publik
- d. Zona 4 : Aman – area tanpa koleksi, dengan akses publik terbatas
- e. Zona 5 : Aman – area dengan akses publik tanpa koleksi

Rancangan arsitektur museum harus mengintegrasikan kelima zona keamanan tersebut dalam sistem organisasi ruang yang efisien dan mudah diawasi. Aspek teknis bangunan seperti sistem HVAC, desain pintu dan perangkat kerasnya, konstruksi dinding, atap, serta skylight juga harus memperhatikan standar keamanan yang memadai demi menjaga koleksi dan mendukung operasional museum secara optimal.

6. *Fire protection*

Pelestarian dan pengelolaan koleksi museum dari bahaya kebakaran memerlukan penerapan sistem deteksi dan penanggulangan yang efektif. Sistem tersebut harus mampu memberikan peringatan dini terhadap potensi kebakaran guna memastikan perlindungan maksimal terhadap koleksi. Upaya ini merupakan bagian penting dari misi utama museum dalam menjaga kelestarian warisan budaya. Sistem proteksi kebakaran perlu diintegrasikan dengan sistem keamanan utama, sehingga setiap alarm atau kondisi yang berpotensi memicu kebakaran dapat segera dilaporkan dan ditangani oleh staf terlatih. Penggunaan sistem proteksi otomatis, seperti sprinkler, merupakan bentuk perlindungan yang paling efektif karena dapat merespons secara cepat terhadap sumber panas atau api.

7. *Plumbing / pemipaan*

Sistem perpipaan, termasuk penempatan toilet, harus dirancang untuk meminimalkan risiko kerusakan koleksi akibat kebocoran atau penguapan. Seluruh saluran air harus diarahkan agar mengalir melalui area layanan atau koridor di atas zona non-koleksi. Pipa saluran air maupun drainase atap tidak boleh melewati atau berada di atas area yang menyimpan koleksi atau ruang pameran. Dengan demikian, setiap pipa atau sistem drainase harus sepenuhnya terpisah dari area penyimpanan koleksi untuk menjaga keselamatan dan kelestarian benda pameran.

2.3 Suku Dayak Kanayatn

2.3.1 Aktivitas Suku Dayak Kanayatn

Kabupaten Landak didominasi oleh Suku Dayak Kanayatn, yang menjadi salah satu ciri khas budaya daerah ini hingga saat ini dan tetap dilestarikan secara aktif. Keunikan budaya tersebut tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakatnya, mulai dari tradisi, adat istiadat, hingga kegiatan sosial sehari-hari. Beberapa aktivitas budaya yang masih dilakukan antara lain:

1. Upacara Adat Naik Dango

Upacara Naik Dango adalah Acara syukuran panen padi. Upacara ini dilakukan sebagai bentuk syukur kepada Jubata (Tuhan) atas hasil panen yang melimpah. Yang dilakukan di rumah adat Suku Dayak Kanayatn yaitu Rumah Radakng. Acara ini dilakukan setiap tahun dengan terdapat tuan rumah yang berada di kota tertentu sesuai giliran dan keputusan para pemimpin daerah. Acara ini diselenggarakan di setiap daerah dengan mengadakan pembukaan dengan tarian, musik gong, dan dilanjutkan dengan kegiatan makan bersama, dan doa adat.



Gambar 2.19 Acara Naik Dango di Kabupaten Landak

Sumber : *Tradisi Suku Dayak Kanayant “Naik Dango atau Gawai Dayak”*. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.kompasiana.com/522018016/5b9e3d9cbde5752c0e7e1b16/tradisi-suku-dayak-kanayant-naik-dango-gawai-dayak>

2. Ritual Adat Dayak Kanayatn

Di samping acara Naik Dango, terdapat ritual adat lain yang masih diselenggarakan dan dipercaya oleh Suku Dayak, antara lain:

Ritual sebelum dan sesudah menikah, dalam Suku Dayak Kanayatn diadakannya upacara adat yang melibatkan petinggi daerah Suku Dayak (tetua adat) kedua mempelai, keluarga besar, dan para warga sekitar, dengan mempersembahkan berbagai macam persembahan seperti ayam kampung, darah ayam kampung, telur ayam, beras, uang, lilin, dan sirih, untuk

dipersembahkan kepada Jubata (leluhur/Tuhan). Kegiatan ini dilakukan seminggu atau lebih sebelum menjelang pernikahan, dan sesudah acara resepsi pernikahan berakhir agar diberikan kelancaran dan meminta doa restu sehingga menjadi keluarga baru yang bahagia.

Ritual yang dilakukan di masa berkabung atau terdapat keluarga inti yang meninggal dunia, sakit, atau pun kecelakaan. Tujuan ritual ini dilakukan untuk menarik atau ambil semangat atau roh semangat yang telah tertinggal, sama halnya dengan ritual sebelumnya persembahan yang diberikan juga untuk Jubata, agar diberikan semangat dan mengembalikan jati diri yang sebelumnya tertinggal untuk kembali lagi.

Ritual yang dilakukan di lokasi terjadinya kecelakaan. Hal ini dilakukan setelah terjadi kecelakaan baik kendaraan maupun alam, dengan tujuan untuk mengusir roh-roh jahat yang dapat mengganggu para pengguna selanjutnya, yang dipimpin oleh tetua adat dengan mempersembahkan berbagai macam persembahan.

Acara syukuran yang di adakan oleh satu keluarga dengan mengundang para warga, dan keluarga yang di pimpin oleh tetua adat, dengan mempersembahkan persembahan kepada Jubata atas ucapan syukur seperti keberhasilan pekerjaan, kesembuhan, kelahiran anak, Rumah baru dll.



Gambar 2.20 Persembahan Ritual Adat Dayak Kanayatn

Sumber :Dayak Kanayant. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.rumpundayak.blogspot.com>

3. Seni Tari dan Musik

Suku Dayak Kanayatn memiliki tarian sendiri yaitu Tari Jonggan, tarian ini melambangkan kegembiraan yang biasa ditampilkan dalam acara adat dan perayaan ritual, yang di iringi oleh alat musik tradisional Dayak yaitu gong, gendang dan sape.

4. Seni Ukir dan Anyaman

Suku Dayak Kanayatn memiliki ukiran yang dikenal dengan ukiran motif alam dan makhluk spiritual, biasanya digunakan pada perisai, struktur rumah, atau benda ritual. Para wanita Suku Dayak Kanayatn ahli dalam membuat anyaman tikar dengan menggunakan daun kelapa, tas rotan atau manik-manik, dan keranjang.



Gambar 2.21 Motif di Rumah Radakng Pontianak

Sumber : Rumah Betang Dayak Kanayant. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.flickr.com/photos/adaduitokla/14933556099>



Gambar 2.22 Tas Rotan

Sumber :Richa, Irsyad. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.flickr.com/photos/adaduitokla/14933556099>

5. Pakaian Adat

Pakaian adat Dayak Kanayatn mencerminkan kesederhanaan, keharmonisan dengan alam, dan nilai-nilai adat. Bahan yang digunakan berasal dari alam, seperti kulit kayu, kain tenun, manik-manik, dan rotan. Warna dan motif pada pakaian adat melambangkan status sosial, kekuatan roh leluhur, dan hubungan dengan alam. Semakin rumit hiasannya, biasanya dipakai oleh tokoh adat atau penari dalam upacara

6. Hukum Adat

Suku Dayak Kanayatn hingga sekarang masih menerapkan budaya leluhur, sehingga jika ada kesalahan atau pelanggaran yang dilakukan akan dikenakan sanksi yang dipimpin oleh tetua adat dengan memberikan persembahan dengan tingkatan sesuai tindakan yang dilakukan kepada pihak yang dirugikan. Tidak ada penjara, karena tujuannya bukan menghukum, tapi memulihkan harmoni sosial.

Sedangkan untuk ciri khas Suku Dayak Kanayatn ialah

- Bahasa yang digunakan
Suku Dayak Kanayatn menggunakan bahasa Kanayatn sebagai bahasa ibu. Bahasa ini termasuk dalam rumpun bahasa Austronesia dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari di rumah, ladang, dan acara adat. Meskipun banyak yang sudah bisa berbahasa Indonesia, bahasa Kanayatn tetap dilestarikan sebagai identitas budaya.
- Kepercayaan Tradisional
Secara tradisional, Dayak Kanayatn menganut agama leluhur yang disebut adat atau agama asal, di mana mereka percaya kepada Tuhan yang disebut Jubata. Kepercayaan ini mengajarkan keseimbangan hidup dengan alam dan roh leluhur. Namun, setelah masuknya agama Kristen dan Katolik melalui misi pada abad ke-19 dan 20, banyak orang Dayak Kanayatn yang beralih keyakinan. Meski begitu, unsur-unsur kepercayaan lama tetap hidup dalam ritual adat.
- Sistem Sosial
Suku Dayak Kanayatn memiliki sistem pemerintahan adat yang disebut Binua, yaitu kesatuan wilayah adat yang terdiri dari beberapa kampung (dusun). Setiap Binua dipimpin oleh Pangaru' (tokoh adat) dan dibantu oleh Tumenggung atau pemimpin kampung. Mereka berperan dalam menjaga adat, memimpin upacara, dan menyelesaikan masalah masyarakat melalui musyawarah adat.
- Tempat Tinggal
Para Suku Dayak Kanayatn pada zaman dulu tinggal di rumah panjang (betang) yang dihuni oleh banyak keluarga secara bersama-sama. Rumah panjang ini mencerminkan semangat gotong royong dan kebersamaan. Kini, sebagian besar sudah tinggal di rumah-rumah pribadi, namun pola kehidupan komunitas masih terasa kuat.

2.4 Rumah Radakng

2.5.1 Tinjauan Rumah Radakng

Rumah Radakng adalah rumah adat Suku Dayak Kanayatn yang berasal dari Kalimantan Barat, khususnya di daerah Pontianak dan sekitarnya. Rumah ini merupakan versi besar dari rumah panjang atau *long house* yang dikenal luas dalam budaya Dayak. Nama "Radakng" sendiri berasal dari bahasa Dayak Kanayatn yang berarti besar atau panjang.

Masyarakat Dayak Kanayant adalah salah satu sub-etnis Dayak yang mendiami wilayah pedalaman Kalimantan Barat. Mereka menganut sistem kehidupan yang komunal, di mana nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan keterhubungan dengan alam menjadi aspek utama. Rumah Radakng lahir dari nilai-nilai tersebut bukan hanya sebagai arsitektur fungsional, melainkan sebagai wadah hidup kolektif yang harmonis. Saat ini, keberadaan Rumah Radakng mengalami perubahan akibat urbanisasi dan modernisasi. Namun, upaya pelestarian tetap dilakukan, salah satunya dengan membangun replika Rumah Radakng di Pontianak sebagai pusat budaya dan pariwisata. Upaya ini penting untuk menjaga kesinambungan nilai-nilai luhur masyarakat Dayak dalam era kontemporer.



Gambar 2.23 Replika Rumah Radakng Pontianak

Sumber : Gramedia. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.gramedia.com/literasi/rumah-adat-kalimantan-barat/?srsltid=AfmBOoqQXasZGRdZfutyqmSAJo9MWERLAdx3N6Va5PcZMrhvII1BRtcp>

2.5.2 Fungsi dan Makna

Rumah Radakng tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai pusat kegiatan adat dan sosial masyarakat Dayak. Rumah ini menjadi simbol persatuan, gotong royong, dan identitas budaya. Dalam praktiknya,

beberapa keluarga bisa tinggal bersama di satu Rumah Radakng, yang mencerminkan pola hidup komunal dan kekeluargaan yang kuat.

Bagian hulu rumah menghadap ke timur, sedangkan hilirnya mengarah ke barat. Arah hulu melambungkan matahari terbit, yang mencerminkan semangat kerja keras. Sementara arah hilir, yang menatap matahari terbenam, melambungkan prinsip untuk tidak berhenti bekerja sebelum hari usai.

Rumah Radakng menggunakan gaya rumah panggung dengan memiliki area pelataran rumah yang digunakan sebagai jalur lalu lintas penghubung antara kamar satu dengan yang lainnya. Keunikan lain dari rumah adat khas Kalimantan Barat di antaranya pada jumlah anak tangganya yang ganjil dan bentuk melebar di bagian depan rumah adat Kalimantan Barat.

2.5.3 Arsitektur dan Struktur Bangunan

Berikut merupakan elemen tata rupa dari Rumah Radakng, yaitu :

Rumah Radakng dikenal sebagai salah satu rumah adat terbesar di Indonesia. Panjang rumah bisa mencapai 100 meter lebih, yang dapat menampung 30 hingga 50 keluarga. Lebarnya berkisar 6–8 meter, dan ditopang oleh tiang kayu yang tingginya sekitar 3–5 meter dari tanah.

Material yang digunakan dalam membangun rumah Radakng ialah material lokal yang ada di sekitar Kalimantan Barat seperti kayu ulin yang digunakan sebagai material utama karena ketahanannya terhadap rayap dan kelembapan tropis, bambu dan rotan digunakan untuk dinding, atap dan pengikat antar struktur. Material atap biasanya dibuat dari daun sirap atau ijuk ataupun kayu menyesuaikan ketersediaan lokal.

Desain panggung menciptakan ventilasi silang yang optimal, memungkinkan sirkulasi udara alami. Lubang-lubang kecil pada lantai kayu, serta bukaan pada dinding, menjamin cahaya dan udara masuk secara efisien, menjadikan rumah tetap sejuk meskipun di musim panas.

2.5.4 Elemen Rumah Radakng

Berikut merupakan elemen Tata Ruang Dalam dari Rumah Radakng.

1. Fondasi

Dalam Arsitektur Vernakular Dayak Kanayatn, fondasi bukan hanya sebagai elemen struktural yang menopang beban rumah, tetapi juga berkaitan dengan perlindungan spiritual dan penyesuaian terhadap lingkungan alam sekitar, seperti tanah lembap, curah hujan tinggi, serta potensi gangguan

binatang liar. Rumah Radakng tradisional menggunakan sistem fondasi langsung, yaitu tiang kayu yang ditanam ke dalam tanah tanpa struktur fondasi batu atau beton. Umumnya menggunakan kayu ulin yang sangat tahan terhadap pembusukan, air, dan serangga. Dalam konstruksi aslinya, rumah ini dibangun tanpa semen, batu, atau beton. Semua kekuatan struktur bergantung pada dimensi tiang, kekuatan material, dan teknik konstruksi pasak kayu

Namun seiring berkembangnya zaman struktur fondasi mulai beradaptasi dengan menggunakan fondasi beton bertulang sebagai dasar dari tiang-tiang utama, untuk memastikan kekuatan struktural dalam jangka panjang dan memenuhi standar bangunan publik. Meskipun menggunakan struktur modern, bagian luar tiang sering kali dilapisi atau dihiasi dengan kayu asli atau motif ukiran, untuk mempertahankan tampilan tradisional. Dalam kepercayaan Dayak, tiang pertama (tiang utama atau "tiang tunjang") biasanya dipasang melalui upacara adat, karena dianggap sebagai titik pusat energi dan perlindungan rumah. Posisi tiang ini tidak sembarangan dan menjadi titik awal konstruksi rumah. Hal ini menunjukkan bahwa fondasi dalam Rumah Radakng tidak hanya teknis, tetapi juga spiritual.

2. Kolom / Tiang

Dalam Rumah Radakng, tiang atau kolom adalah elemen struktural paling utama. Rumah ini mengandalkan sistem struktur panggung yang sepenuhnya ditopang oleh tiang-tiang besar. Fungsi utama untuk Menopang seluruh beban vertikal dari lantai, dinding, dan atap serta Menjadi penentu ritme ruang dan modularitas bangunan. Menggunakan material utama yaitu kayu ulin dengan ukuran berkisar antara 30 sampai 50 cm tergantung bentang tiang. Panjang tiang menyesuaikan tinggi rumah, biasanya sekitar 5–6 meter, di mana 1,5–2 meter tertanam dalam tanah sebagai fondasi tanam.

Tipe kolom yang digunakan memiliki makna nya tersendiri seperti Tiang Tanjung (tiang utama) yang dipasang dengan upacara adat karena dianggap sebagai poros energi dan perlindungan rumah yang teretaknya strategis dan menjadi penanda awal arah bangunan, sedangkan untuk Tiang Penyangga disusun sejajar memanjang sesuai panjang bangunan biasanya terbagi dalam beberapa baris memanjang 2–4 baris, membentuk grid struktural.

Nilai yang terkandung pada tiang rumah, terutama tiang tunjang, dianggap sebagai perwakilan leluhur dan penjaga spiritual. Penanaman tiang pertama dilakukan dalam upacara khusus yang dipimpin oleh tokoh adat. Jumlah dan

posisi tiang kadang disesuaikan dengan jumlah keluarga atau tingkatan sosial penghuni rumah.



Gambar 2.24 Kolom Rumah Radakng



Gambar 2.25 Pilar Rumah Radakng

Sumber : Detik.com. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.detik.com/kalimantan/foto/d-8112061/melihat-lebih-dekat-rumah-radakng-pontianak?page=4&zoom=1>

3. Dinding

Dinding pada Rumah Radakng selain berfungsi sebagai penutup dan pembatas ruangan memiliki fungsi lain yaitu dapat menjadi media ekspresi budaya melalui ukiran dan motif Dayak. Dengan menggunakan material ringan seperti meranti atau kapur di bagian dinding luar, sedangkan untuk bagian dalam menggunakan material bambu belah atau anyaman rotan. Dinding tidak bersifat masif atau permanen dan dapat dibongkar-pasang untuk keperluan acara besar atau renovasi ringan.

Ukiran di dinding mengandung simbol-simbol spiritual seperti burung enggang (lambang luhur), naga aso (pelindung), dan motif alam. Dinding yang membagi bilik juga menggambarkan struktur sosial, kekerabatan, dan posisi dalam komunitas.



Gambar 2.26 Dinding Rumah Radakng

Sumber : Detik.com. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.detik.com/kalimantan/foto/d-8112061/melihat-lebih-dekat-rumah-radakng-pontianak?page=4&zoom=1>

4. Plafon

Dalam konstruksi Rumah Radakng dulunya tidak memiliki plafon tertutup seperti rumah-rumah yang sekarang. Rangka atap dibiarkan terbuka sehingga balok kayu dan kasau (rangka atap kecil) tetap terlihat. Ini memungkinkan sirkulasi udara optimal, sangat penting untuk iklim tropis. Struktur tersebut memiliki arti yaitu menjadi satu kesatuan dengan elemen ruang yang lain, sehingga tidak ditutup karena memiliki fungsi sebagai memberi efek bentuk bangunan eksterior seutuhnya. Menggunakan material kayu ringan seperti kayu kapur atau meranti digunakan untuk balok dan kasau. Anyaman bambu atau rotan kadang digunakan sebagai lapisan tipis di atas balok untuk menghalangi debu atau serangga jatuh ke ruangan di bawahnya.

5. Lantai

Elemen lantai dalam Rumah Radakng memegang peranan penting, baik secara fungsional maupun simbolik, yang berfungsi sebagai tempat aktivitas utama penghuni rumah, yang menghubungkan berbagai ruang, seperti ruai (ruang komunal) dan bilik (ruang privat). Dan mengangkat posisi rumah dari tanah, sebagai bagian dari sistem rumah panggung untuk menghindari banjir dan binatang liar.

Menggunakan material yang terbuat dari papan kayu ulin yang sangat keras sehingga tahan lama dan digunakan juga kayu meranti atau kapur, yang lebih ringan, untuk bagian dalam rumah. Karakteristik dari lantai ini adalah ketika diinjak akan mengeluarkan bunyi hal ini menjadi penanda bahwa adanya suara langkah kaki memberi isyarat kehadiran orang lain dalam rumah panjang. Terdapat celah kecil yang dibiarkan untuk membantu ventilasi dan sirkulasi udara dari bawah rumah.



Gambar 2.27 Lantai Rumah Radakng

Sumber : Detik.com. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.detik.com/kalimantan/foto/d-8112061/melihat-lebih-dekat-rumah-radakng-pontianak?page=4&zoom=1>

6. Tangga

Rumah Radakng dibangun dengan sistem rumah panggung setinggi 3–5 meter, tangga menjadi satu-satunya akses utama dari tanah ke dalam rumah yang berfungsi untuk menghubungkan ruang bawah dan ruang atas yang memiliki simbol sebagai pertanda batasan atau transisi antara dunia luar dan ruang adat yang sakral. Dalam kepercayaan Dayak, tangga juga melambangkan jalan menuju roh leluhur, sehingga sering dijaga kebersihannya. Menggunakan material kayu ulin yang tahan lama dengan teknik pembuatan tanpa sambungan dan hanya dilubangi atau dipahat untuk pijakan.

Suku Dayak juga memiliki aturan dalam pembuatan tangga karena mengaitkan dengan kepercayaan mereka, menentukan jumlah anak tangga yang harus ganjil, agar pada hitungan genap kaki sudah memasuki rumah dengan maksud agar terhindar dari malapetaka dan menentukan jumlah railing tangga harus ganjil 1 atau 3, karena dalam filosofi Suku Dayak, manusia dibagi menjadi tiga yaitu anak, remaja dan dewasa yang masing-masing mempunyai jangkauan yang berbeda.

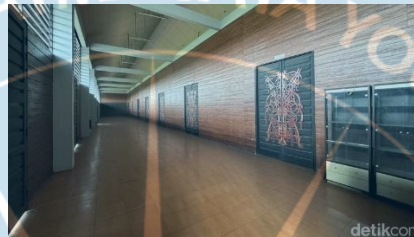


Gambar 2.28 Tangga Rumah Radakng

Sumber : Detik.com. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.detik.com/kalimantan/foto/d-8112061/melihat-lebih-dekat-rumah-radakng-pontianak?page=4&zoom=1>

7. Pintu dan Jendela

Pintu dan jendela di Rumah Radakng juga berperan penting secara fungsional dan simbolik dengan pintu utama menjadi gerbang sakral menuju ruang adat (ruai dan bilik) dan dihiasi ukiran pada daun pintu atau bingkai jendela yang mengandung makna filosofis dan perlindungan spiritual. Dengan motif Burung enggang yang melambangkan kebesaran dan kebijaksanaan serta motif Aso (naga) untuk mendapatkan perlindungan dari roh jahat. Pada rumah tradisional panjang, bisa terdapat banyak pintu bilik karena tiap keluarga memiliki pintu sendiri dengan menggunakan material kayu ulin atau meranti.



Gambar 2.29 Pintu dan Jendela Rumah Radakng

Sumber : Detik.com. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.detik.com/kalimantan/foto/d-8112061/melihat-lebih-dekat-rumah-radakng-pontianak?page=4&zoom=1>

8. Atap

Atap dalam Rumah Radakng memegang peran sentral, bukan hanya sebagai pelindung, tetapi juga sebagai identitas visual dan budaya. Memiliki bentuk atap pelana yang memanjang mengikuti bentuk rumah, semakin besar dan tinggi atap, semakin tinggi status sosial pemiliknya yang menjadi ciri khas Rumah Adat Dayak.

Atap ditopang oleh tiang utama (saka guru) dari kayu keras dan ditopang oleh balok melintang dan memanjang sebagai rangka penopang kasau (rangka atap kecil). Pada material atap menggunakan daun sirap kayu ulin yang dipilih karena dapat bertahan lama, tidak lapuk, dan mampu melindungi dari hujan tropis deras.



Gambar 2.30 Atap Rumah Radakng

Sumber : Detik.com. Diakses 26 Sept 2025 dari <https://www.detik.com/kalimantan/foto/d-8112061/melihat-lebih-dekat-rumah-radakng-pontianak?page=4&zoom=1>

2.5 Pendekatan Regionalisme

2.5.1 Definisi Pendekatan Regionalisme

Menurut Hidayatun, (2014). Regionalisme adalah sebuah perkembangan arsitektur yang memperhatikan terhadap karakteristik regional yang berkaitan erat dengan budaya setempat, iklim dan teknologi pada saat itu, serta perpaduan antara yang lama dengan yang baru dan berharap bangunan yang dihasilkan bersifat lestari

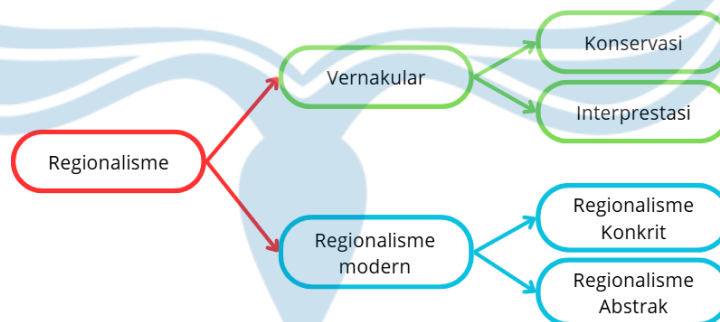
Menurut Frampton dan Buchanan dalam Mahastuti (2016), arti dari regional adalah bersifat kedaerahan. Arsitektur Regionalisme adalah arsitektur yang menyajikan arsitektur masa kini yang digabungkan dengan arsitektur masa lalu pada suatu daerah atau wilayah tertentu, yang mencerminkan gaya arsitektur daerah atau wilayah tersebut.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, arsitektur regionalisme dapat disimpulkan sebagai sebuah pendekatan perancangan arsitektur yang berfokus pada integrasi antara kekhasan regional atau kedaerahan dengan perkembangan arsitektur masa kini, dengan harapan menciptakan karya yang lestari dan berakar pada tempatnya.

2.5.2 Jenis-jenis Arsitektur Regionalisme

Menurut Melisa, (2020) mengklasifikasikan arsitektur regionalisme menjadi dua bagian utama, yaitu vernakular dan regionalisme modern.

Tabel 2.6 Jenis Regionalisme



Menurut Melisa (2020), Arsitektur Regionalisme dibagi menjadi 2 berdasarkan cara elemen digunakan dalam bangunan, yaitu :

1. Regionalisme Konkret: Ini adalah pendekatan yang langsung mengekspresikan kekhasan daerah dengan mengambil elemen-elemen visual atau bentuk tertentu yang memiliki makna mendalam atau spiritual dari arsitektur lokal.

2. Regionalisme Abstrak: Pendekatan ini lebih halus, di mana nuansa regional dihadirkan melalui penggabungan unsur-unsur desain abstrak seperti proporsi, tata massa (solid-void), pengalaman ruang, atau teknologi, yang kemudian diolah untuk menciptakan bentukan yang sama sekali baru.

2.5.3 Prinsip Arsitektur Regionalisme

Berdasarkan jenis arsitektur regionalisme dibagi menjadi 2, dengan masing-masing jenis memiliki prinsip dan bagian dalam penekanan arsitektur regionalisme, yaitu :

1. Regionalisme Konkret

- a. Ekletik : yaitu mengambil dan mengikuti bentuk nyata dari suatu bagian dalam arsitektur lokal yang kemudian diaplikasikan pada bangunan yang baru.
- b. Representatif : adalah langgam arsitektur yang digunakan dan diletakan tanpa memperhatikan fungsi dan nilai filosofi, sehingga tidak sesuai dengan makna sebenarnya.

2. Regionalisme Abstrak

- a. Responsif terhadap iklim, dengan berfokus pada pendekatan klimatologi atau iklim, sehingga bangunan responsif terhadap iklimnya.
- b. Pola-pola budaya/ perilaku, dalam penentu tata ruang, sifat dan hirarki, sehingga sesuai dengan keadaan sosial dan budaya masyarakat tersebut
- c. Ikonografi (simbol), bangunan modern yang baru, namun menimbulkan representasi dari simbol masyarakat yang memiliki makna yang khas

Berikut merupakan prinsip-prinsip kriteria perancangan dalam Arsitektur Regionalisme yaitu :

1. Merespons terhadap tradisi dan budaya lokal.

Ciri ini berfokus pada pengolahan dan reinterpretasi warisan sejarah dan budaya daerah ke dalam desain modern.

- a. Mengacu pada Tradisi dan Warisan Sejarah: Desain mengambil inspirasi dari arsitektur setempat atau warisan sejarah daerah tersebut, dengan mengolahnya menjadi bentuk kontemporer.
- b. Mencari Makna Kultural: Bangunan tidak hanya menampilkan gaya tetapi mencari dan mengekspresikan makna, simbol, nilai-nilai spiritual, dan filosofi dari budaya lokal.
- c. Perpaduan Lama dan Baru: Adanya upaya peleburan antara arsitektur tradisional (lama) dengan arsitektur masa kini (baru) untuk menciptakan bangunan yang universal namun tetap berakar.

2. Merespons iklim dan lingkungan setempat

Ciri ini memastikan bahwa bangunan beradaptasi secara fungsional dengan kondisi geografis dan iklim daerah.

- a. Tanggap Kondisi Iklim Lokal: Desain mempertimbangkan secara aktif kondisi iklim setempat yang dapat diwujudkan melalui atap miring, area hijau di sekitarnya, menaikkan elevasi lantai dari permukaan tanah, dan menggunakan material yang dapat menyerap panas.

3. Penggunaan material lokal.

Ciri ini berkaitan dengan pemilihan bahan bangunan yang mengaitkan bangunan dengan tempat asalnya.

- a. Penggunaan Material Lokal: Memanfaatkan material lokal di daerah tersebut untuk memperkuat identitas.
- b. Adaptasi Teknologi Modern: Meskipun menggunakan material lokal, proses konstruksi dan struktur bangunan sering kali memadukannya dengan teknologi modern (misalnya struktur baja ringan atau beton bertulang) untuk mencapai kekuatan, efisiensi, dan bentang yang diperlukan oleh fungsi bangunan modern.

2.6 Teori Tata Rupa

2.6.1 Pengertian Tata Rupa

Tata rupa dalam arsitektur adalah aspek visual yang mencakup bentuk, warna, tekstur, material, serta komposisi elemen-elemen visual bangunan. Tata rupa adalah kesan pertama yang tampak oleh pengguna dan menjadi identitas visual suatu bangunan atau ruang. D.K Ching (1996) menyebutkan bahwa tata rupa adalah hasil dari bentuk, susunan, proporsi, dan elemen lain yang dapat dilihat dan dirasakan secara estetika oleh mata.

Tata rupa berfungsi untuk menyampaikan ekspresi visual dan menciptakan identitas bangunan yang khas. Dalam organisasi ruang dalam, tata rupa juga memengaruhi bagaimana ruang tersebut dirasakan secara psikologis. Sebagai contoh, ornamen dan detail dekoratif di ruang dalam dapat menambah nilai estetika sekaligus memperkuat fungsi dan makna ruang (Hidayah, 2024).

2.6.2 Tinjauan Pola Tata Rupa

1. Bentuk

Karakter bentuk dapat terbagi dalam 3 bentuk dasar, yaitu persegi (bujur sangkar), segitiga, dan lingkaran. Masing-masing memiliki sifat dan kesan yang berbeda-beda.

- a. Persegi (bujur sangkar), bentuk persegi dan persegi panjang melambangkan kesederhanaan dan rasionalitas. Bentuk ini memberikan kesan keselarasan, kestabilan, keseimbangan, dan ketenangan. Meskipun pada dasarnya bentuk persegi dan persegi panjang terkesan sederhana dan kurang menarik, bentuk tersebut dapat dimodifikasi agar menjadi lebih dinamis dan menarik melalui perubahan dimensi, pengurangan atau penambahan ukuran bagian tertentu, atau dengan menggabungkan bentuk dasar lainnya sehingga membentuk kesatuan yang harmonis.
- b. Segitiga, bentuk segitiga melambangkan kestabilan, terutama apabila posisi segitiga terletak pada salah satu sisinya. Bentuk ini juga memberikan kesan yang aktif, tajam, dan penuh energi.
- c. Lingkaran, bentuk lingkaran menggambarkan suatu pusat yang stabil, karena tidak memiliki awal maupun akhir pada sisinya. Bentuk lingkaran memberikan kesan hangat, menenangkan, sekaligus menciptakan rasa perlindungan dan cinta.

2. Proporsi dan Skala

Proporsi adalah perbandingan ukuran relatif antara bagian-bagian komponen dengan keseluruhan bentuk suatu objek. Sedangkan skala merupakan perbandingan ukuran relatif suatu objek dalam kaitannya dengan objek atau bentuk-bentuk lain di sekitarnya. Dalam konteks bangunan, proporsi dan skala sangat memengaruhi persepsi dan kesan yang ditimbulkan oleh ruang, termasuk kesan rekreatif. Dalam menyusun suatu komposisi bentuk, terdapat tiga jenis proporsi yang dapat digunakan, yaitu:

- a. Proporsi Material, proporsi ini berkaitan dengan pemilihan bahan bangunan yang rasional, disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan masing-masing material. Karena setiap material mempunyai berat jenis dan volume yang berbeda, proporsi material harus sesuai agar kekuatan bangunan optimal dan memberikan kesan estetika yang tepat.
- b. Proporsi Struktural, elemen struktural berperan dalam menjangkau ruang dan mentransfer beban melalui dukungan vertikal ke fondasi. Ukuran dan proporsi elemen-elemen seperti dinding, lantai, atap dan kubah berbeda-beda, tergantung fungsi struktural yang ingin dicapai.

- c. Proporsi Pabrik, proporsi ini merujuk pada ukuran dan standar yang dibuat secara massal dalam pabrik. Proporsi pabrik memiliki perbandingan unsur arsitektur yang didasarkan pada sifat dan fungsi struktural produksi massal dalam arsitektur.

Terdapat 5 jenis skala visual di antaranya, yaitu :

- a. Skala Manusia, skala ini mengacu pada ukuran yang disesuaikan dengan tubuh manusia, sehingga elemen ruang atau bangunan terasa pas dan nyaman ketika digunakan oleh orang. Skala manusia penting agar ruang tidak terasa terlalu besar atau terlalu kecil bagi penghuninya.
- b. Skala Intim, menggambarkan ruang-ruang yang berukuran kecil dan memberikan suasana hangat serta akrab. Ruang dengan skala ini biasanya membuat penggunanya merasa terlindungi dan nyaman, seperti ruang pribadi atau sudut santai di dalam rumah.
- c. Skala Perkotaan, skala kota berhubungan dengan ukuran dan dimensi ruang yang mengakomodasi interaksi antar bangunan dan aktivitas di lingkungan perkotaan. Dalam skala ini, perancangan harus mempertimbangkan hubungan harmonis antar ruang publik, jalan, dan bangunan..
- d. Skala Monumental, skala ini adalah skala yang digunakan untuk menciptakan kesan megah dan agung, biasanya diaplikasikan pada bangunan bersejarah, monumen, atau bangunan resmi. Skala ini membuat bangunan tampak dominan dan berwibawa di mata pengamat.
- e. Skala Menakutkan, skala ini terjadi ketika ruang atau bangunan dibuat jauh lebih besar dari ukuran manusia sehingga menimbulkan rasa cemas atau tidak nyaman bagi penggunanya.

3. Material

Material memegang peranan penting dalam dunia arsitektur karena pemilihan material tidak hanya memengaruhi bentuk fisik bangunan, tetapi juga kenyamanan pengguna di dalamnya. Proses pemilihan material dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti konteks lingkungan sekitar, pengalaman pengguna terhadap ruang, karakteristik material itu sendiri, serta tujuan yang ingin dicapai oleh perancang. Selain itu, fungsi dan sifat dari material juga menjadi faktor utama dalam menentukan pilihan material yang tepat. Beberapa karakteristik material bangunan yang umum diaplikasikan meliputi aspek kekuatan, daya tahan, estetika, hingga kemudahan perawatan.

Tabel 2.7 Karakteristik Material

Jenis Material	Sifat Material	Contoh Penerapan	Kesan Penampilan
Kayu	Mudah dibentuk sebagai konstruksi	Bangunan rumah tinggal dan tempat masyarakat yang membutuhkan kontak langsung dengan bangunan	Alamiah, menyegarkan, hangat, dan lunak
Batu Bata	Fleksibel terutama pada detail, dapat untuk struktur dan unsur dekoratif pada dinding	Banyak diterapkan pada bangunan rumah tinggal, bangunan monumental hingga komersial	Praktis, tegas, dan alami
Batu Alam	Dapat dibentuk sesuai dengan kebutuhan material (diolah) sesuai dengan kebutuhan material	Sebagai fondasi, dinding dekoratif, dan banyak digunakan pada rumah tinggal atau skala bangunan kecil	Dekoratif dan sederhana
Batu Kapur	Mudah dipadukan dengan bahan-bahan lain	Bangunan rumah-rumah tinggal	Sederhana, alami, dan ringan
Semen	Mudah dibentuk, dapat diaplikasikan pada eksterior maupun interior, cocok dalam segala warna	Bangunan-bangunan di daerah Mediterania untuk elemen-elemen dekoratif	Dekoratif
Marmer	Material yang tahan lama, mudah dibersihkan, dan menarik dengan warna-warna beraneka ragam	Bahan konstruksi atau penghias rumah, menunjukkan kemewahan dan kekuasaan	Dekoratif, menyegarkan, dan mewah
Beton	Menahan gaya tekan	Bangunan monumental, bangunan komersial, dan bangunan pemerintahan	Formal, keras, kokoh, dan tegas
Baja	Menahan gaya tarik	Bangunan monumental, bangunan komersial, bangunan pemerintahan, dan bangunan utilitas	Formal, keras, kasar, dan kokoh
Kaca	Tembus pandang, berwarna, dan biasanya digabung dengan material lain	Digunakan sebagai elemen pengisi pada ruangan	Dinamis, ringan, dan terbuka
Plastik	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan, dengan warna beraneka ragam namun cenderung tidak kuat	Bangunan yang bersifat santai	Dinamis dan ringan
Metal	Efisien	Bangunan komersial	Berat, dingin
Aluminium	Efisien, kuat, dan mudah untuk dibuat	Elemen bangunan komersial/publik	Ringan dan dinamis

Sumber : Surwondo. B. 2021. *Arsitektur Sebagai Manifestasi Identitas Indonesia*. Diakses 29 Sept 2025

4. Warna

Warna memiliki peran penting dalam membangun efek psikologis bagi pengguna ruang, sekaligus menonjolkan nilai estetika produk arsitektur. Oleh karena itu, pemilihan warna menjadi salah satu aspek krusial dalam desain, baik untuk ruang luar maupun dalam. Dengan warna, perancang dapat menyampaikan maksud atau menciptakan suasana tertentu bagi pengguna. Warna mampu mempengaruhi psikologi pengamat, di mana setiap warna memiliki karakteristik yang menimbulkan berbagai efek psikologis berbeda. Berikut adalah beberapa warna beserta karakteristik psikologisnya, yaitu :

Tabel 2.8 Karakteristik Warna

Warna	Karakter
Putih	Memberi kesan ringan, murni, dan memberikan arti keaslian. Menimbulkan perasaan dingin.
Merah	Menciptakan kesan dinamis, penuh semangat, komunikatif, dan energik. Dapat memicu perilaku agresif jika berlebihan.
Jingga	Melambungkan sosialisasi yang ramah, percaya diri, hangat, dan kreatif.
Kuning	Menunjukkan kehangatan, inspirasi, serta merangsang ekspresi diri dan kemampuan intelektual.
Hijau	Memberikan kesan alami, segar, tenang, sejuk, mendukung empati, meredakan stres, dan menyembuhkan.
Coklat	Terasa natural, stabil, menghadirkan kenyamanan, keyakinan, keamanan, serta kesan elegan dan akrab.

5. Tekstur

Tekstur merupakan salah satu elemen visual yang membedakan bentuk-bentuk permukaan melalui titik-titik kasar yang tidak beraturan. Titik-titik tersebut memiliki variasi ukuran, warna, atau bentuk sehingga menciptakan karakteristik khusus. Pada bahan bangunan alami, tekstur cenderung kasar yang menunjukkan karakter alaminya, sementara bahan buatan biasanya memiliki tekstur lebih halus. Pengolahan tekstur yang tepat dapat meningkatkan kualitas visual dan kesan ruang. Tekstur sendiri dibagi menjadi dua, yaitu :

- tekstur halus yang permukaannya terdiri dari elemen-elemen kecil atau warna yang memantulkan cahaya sehingga tampak terang.
- tekstur kasar yang terbentuk dari elemen beragam corak, menyerap cahaya sehingga memberi kesan gelap.

Pada ruang luar, tekstur juga dibedakan menjadi 2, yaitu :

- tekstur primer yang tampak pada jarak dekat
- tekstur sekunder yang dibuat dengan skala tertentu untuk menciptakan kesan visual proporsional. Variasi tekstur pada dinding dan lantai dapat menghilangkan kesan monoton dalam suatu area.

2.7 Teori Tata Ruang Dalam

2.7.1 Pengertian Pola Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam merupakan salah satu komponen penting dalam studi arsitektur, yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya berbagai aktivitas manusia, baik aktivitas fisik maupun psikologis. Pelaksanaan aktivitas tersebut sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan nilai sosial-budaya yang dimiliki oleh pelaku. Aktivitas tersebut akan membentuk suatu keteraturan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh individu yang melakukan aktivitas

tersebut. Keteraturan ini pada akhirnya membentuk pola tata ruang dalam. Pola tata ruang dalam mencerminkan hubungan antara arsitektur, budaya lokal tempat ruang tersebut berada, serta lingkungan sekitarnya. Pola sendiri dapat dipahami sebagai suatu bentuk dasar yang bisa dijadikan model atau acuan untuk menciptakan bentuk serupa. Pola-pola ini biasanya memiliki sifat yang sesuai dan harmonis dengan budaya yang ada secara umum.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 69 Tahun 1996 tentang Pelaksanaan Hak dan Kewajiban serta Bentuk dan Tata Cara Peran Serta Masyarakat dalam Penataan Ruang, pengertian tata ruang adalah bentuk atau struktur dari pola pemanfaatan ruang, baik yang sudah direncanakan maupun yang terjadi secara alami tanpa rencana. Penataan ruang sendiri merupakan bagian dari proses yang mencakup perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang, dan pengendalian pemanfaatan ruang tersebut agar sesuai dengan peruntukannya.

Menurut D.K Ching (1996), pola tata ruang dalam merupakan susunan ruang yang memiliki keterkaitan fungsional, kedekatan, dan alur sirkulasi sehingga terbentuk pola ruang yang terorganisir dan saling berkaitan satu sama lain secara koheren.

2.7.2 Tinjauan Pola Tata Ruang Dalam

1. Fungsi Ruang

Menurut Selia (2011), fungsi merupakan kegunaan yang harus terpenuhi agar aktivitas dalam ruang tersebut dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan penghuninya. Terdapat enam fungsi utama suatu bangunan, yaitu: pertama,

- a. Sebagai penangkal faktor lingkungan, di mana bangunan berperan sebagai pengendali iklim dan berfungsi sebagai penyaring antara lingkungan luar dengan aktivitas di dalamnya, sehingga penghuni dapat mengatur kedekatan atau jarak antar ruang sesuai kebutuhan
- b. Sebagai wadah kegiatan, yaitu tempat khusus yang digunakan untuk melaksanakan berbagai aktivitas
- c. Fungsi simbolik, yang memberikan nilai-nilai simbolis pada suatu tempat, umumnya terdapat pada bangunan keagamaan atau yang berhubungan dengan budaya
- d. Pengaruh perilaku, di mana ruang terbentuk berdasarkan kebiasaan dan perilaku pengguna

- e. Fungsi estetik, yaitu ruang atau tempat yang memberikan kesan menyenangkan dan keindahan sesuai dengan imajinasi, tren, serta prinsip-prinsip tata visual tertentu.

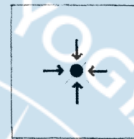
2. Organisasi Ruang

Menurut D.K Ching (1996) organisasi ruang dibagi menjadi 5 bagian, di antaranya yaitu :

- a. Organisasi Terpusat, merupakan komposisi yang stabil dan terkonsentrasi, terdiri dari ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi ruang sentral atau dominan.

Bentuk Terpusat

Sejumlah bentuk sekunder yang dikelompokkan terhadap sebuah bentuk-bentuk pusat, dominan.



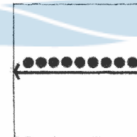
Gambar 2.31 Organisasi Terpusat

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Diakses 29 Sept 2025

- b. Organisasi Linear, berbentuk rangkaian ruang yang berulang dalam satu garis lurus, yang fleksibel untuk menyesuaikan perubahan topografi dengan bentuk lurus, bersegmen, atau melengkung.

Bentuk Linier

Serangkaian bentuk yang disusun secara berurutan di dalam sebuah baris.



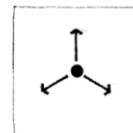
Gambar 2.32 Organisasi Linear

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Diakses 29 Sept 2025

- c. Organisasi Radial, merupakan gabungan antara pola linear dan terpusat, dengan satu ruang pusat dominan dan organisasi linear yang menjulur secara radial.

Bentuk Radial

Suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah bentuk pusat dalam cara radial (arah jari-jari).



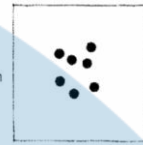
Gambar 2.33 Organisasi Radial

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Diakses 29 Sept 2025

- d. Organisasi Terklaster, atau kelompok ruang adalah kumpulan ruang yang memiliki kedekatan hubungan berdasarkan ciri hubungan visual atau fungsi, tanpa ruang utama yang dominan. Dalam pola ini, pentingnya suatu ruang dapat ditandai dengan ukuran, bentuk, atau orientasi ruang tersebut.

Bentuk Terklaster

Suatu koleksi bentuk yang digabungkan bersama oleh kedekatan atau kesamaan dalam pembagian karakter visualnya.



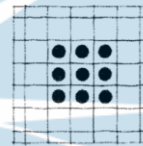
Gambar 2.34 Organisasi Terklaster

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

- e. Organisasi Grid, didasarkan pada keteraturan dan kesinambungan pola yang dihasilkan dari elemen-elemen yang terorganisir, seperti jaringan garis sejajar yang membentuk pola titik-titik teratur, yang juga dapat berubah bentuk sesuai kebutuhan.

Bentuk Grid

Seperangkat bentuk modular yang dihubungkan serta diatur oleh suatu jaring tiga dimensional.

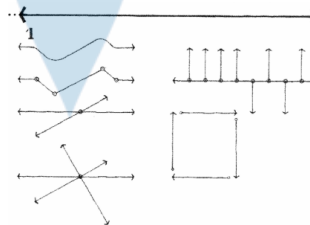


Gambar 2.35 Organisasi Grid

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

3. Sirkulasi Ruang dan Bangunan

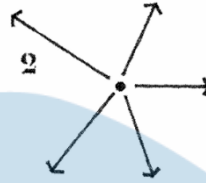
- a. Sirkulasi Linear, merupakan jalur dengan arah lurus, bisa dalam bentuk terpotong, kurvalinier, bercabang, bersimpangan, atau sebagai jalur yang memutar balik



Gambar 2.36 Sirkulasi Linear

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

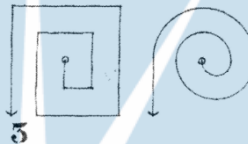
- b. Sirkulasi Radial, memiliki sirkulasi yang bercabang, atau menyebar dari satu titik pusat.



Gambar 2.37 Sirkulasi Radial

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

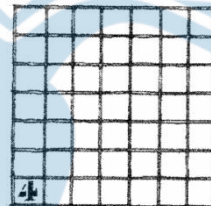
- c. Sirkulasi Spiral, memiliki jalur yang berputar mengelilingi suatu titik pusat dengan jarak yang berubah secara bertahap.



Gambar 2.38 Sirkulasi Spiral

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

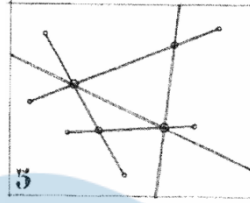
- d. Sirkulasi Grid, memiliki pola yang terdiri dari dua jalur yang saling berpotongan tegak lurus pada jarak yang sama, yang membentuk jaringan persegi atau segi empat yang teratur.



Gambar 2.39 Sirkulasi Grid

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

- e. Sirkulasi Jaringan, merupakan pola sirkulasi yang membentuk sebuah jaringan kompleks dari beberapa jalur yang menghubungkan berbagai titik penting dalam ruang.



Gambar 2. 40 Sirkulasi Jaringan

Sumber : D.K Ching. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Diakses 29 Sept 2025

- f. Sirkulasi komposit, merupakan pola sirkulasi yang menggabungkan atau mengombinasi kan dari beberapa pola sirkulasi.

2.8 Studi Preseden

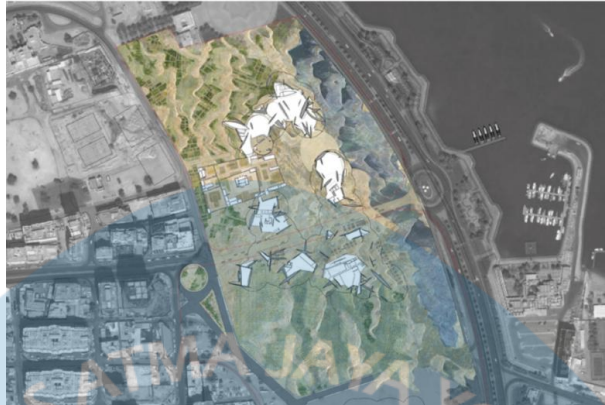
2.3.1. National Museum of Qatar (Doha)



Gambar 2.41 National Museum of Qatar

Sumber : tboacademy. 2024. *National Museum of Qatar : Entry Fee, Location and Opening Hours*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.tboacademy.com/blog/national-museum-of-qatar/>

National Museum of Qatar merupakan salah satu karya arsitektur kontemporer paling ikonik di Timur Tengah yang dibuka pada tahun 2019 di Doha, Qatar. Museum ini dirancang oleh arsitek Jean Nouvel dengan inspirasi dari bentuk “*desert rose*”, yaitu formasi kristal alami yang banyak ditemukan di gurun Qatar. Dengan bentuk cakram-cakram besar yang saling bertautan, bangunan museum menampilkan arsitektur yang unik, monumental, sekaligus kontekstual dengan lingkungan geografis dan budaya Qatar. Di tengah kompleks museum, berdiri Istana Lama Sheikh Abdullah bin Jassim Al Thani yang dipertahankan dan dipugar sebagai inti dari narasi sejarah Qatar. Perpaduan antara istana bersejarah dan arsitektur modern ini menegaskan bahwa museum bukan hanya ruang pameran, tetapi juga simbol kesinambungan sejarah, tradisi, dan modernitas.



Gambar 2.42 Situasi National Museum of Qatar

Sumber : MDP. 2024. *New Qatar National Museum Doha, Qatar*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://micheldesvignepaysagiste.com/en/new-qatar-national-museum>

Fungsi museum ini sangat luas. Sebagai museum nasional, ia menyajikan narasi lengkap tentang perjalanan Qatar, mulai dari asal-usul geologi, kehidupan masyarakat tradisional, hingga perkembangan sebagai negara modern. Selain sebagai ruang pameran dan edukasi, museum juga berfungsi sebagai pusat konservasi, penelitian, serta ruang komunitas. Bangunan ini dilengkapi auditorium, ruang konferensi, perpustakaan, laboratorium konservasi, restoran, kafe, toko suvenir, dan area lanskap publik yang luas. Kehadiran taman dengan vegetasi lokal serta laguna buatan menciptakan pengalaman ruang luar yang ramah publik, menjadikan museum ini bukan hanya tempat belajar, melainkan juga ruang sosial untuk masyarakat.



Gambar 2.43 Denah National Museum of Qatar

Sumber : Architectural Record.. 2019. *National Museum Of Qatar by Ateliers Jean Nouvel*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.architecturalrecord.com/articles/14043-national-museum-of-qatar-by-ateliers-jean-nouvel>

Hal-hal menarik dari National Museum of Qatar tidak hanya terletak pada bentuk fisiknya yang menyerupai bunga gurun, tetapi juga pada pengalaman ruang yang diciptakan. Interior museum dirancang oleh Koichi Takada Architects dengan pendekatan organik yang menghadirkan atmosfer ruang yang terinspirasi alam Qatar, seperti gua, cahaya gurun, dan tekstur pasir. Galeri-galeri pameran didesain mengikuti narasi perjalanan Qatar, sehingga pengunjung diajak berjalan dalam urutan cerita yang runtut, dari galeri awal yang menjelaskan geologi dan asal-usul lingkungan, menuju galeri kehidupan tradisional masyarakat Qatar, hingga galeri modern yang menggambarkan transformasi negara ini.



Gambar 2. 44 Interior National Museum of Qatar

Sumber : Architectural Record. 2019. *National Museum Of Qatar by Ateliers Jean Nouvel*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.architecturalrecord.com/articles/14043-national-museum-of-qatar-by-ateliers-jean-nouvel>

Fasilitas interaktif menjadi bagian penting dalam museum ini. Dinding-dinding besar difungsikan sebagai layar proyeksi imersif yang menceritakan kisah sejarah dan kebudayaan. Terdapat pula instalasi multimedia, peta digital, dan ruang belajar interaktif untuk anak-anak maupun pelajar. Auditorium digunakan untuk pemutaran film, konferensi, atau pertunjukan budaya. Ruang-ruang ini menciptakan suasana yang partisipasi, menjadikan pengunjung tidak hanya sebagai penonton, tetapi juga bagian dari pengalaman bercerita.

Tata ruang museum juga memperlihatkan perpaduan antara monumentalitas dan fungsi publik. Dari luar, cakram-cakram beton berwarna pasir menciptakan bayangan dan naungan yang menyesuaikan iklim gurun. Area plaza dan taman luar menjadi ruang transisi sekaligus ruang publik yang hidup. Di dalam, sirkulasi pengunjung mengalir dari satu galeri ke galeri lain sesuai urutan narasi

sejarah Qatar. Ruang-ruang tidak simetris, dengan dinding melengkung dan atap miring, menghadirkan pengalaman ruang yang dinamis. Istana lama yang berada di tengah menjadi titik orientasi sekaligus simbol kesinambungan antara masa lalu dan masa kini.



Gambar 2.45 Bangunan National Museum of Qatar

Sumber : Architectural Record. 2019. *National Museum Of Qatar by Ateliers Jean Nouvel*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.architecturalrecord.com/articles/14043-national-museum-of-qatar-by-ateliers-jean-nouvel>

2.3.2. National Museum of Australia, Canberra



Gambar 2.46 National Museum of Australia, Canberra

Sumber : NIMBY. 2016. National Museum of Australia, Canberra. Diakses 29 Sept 2025 dari https://www.aila.org.au/NIMBY/NIMBY/Partners_profiles/National_Museum_of_Australia.aspx

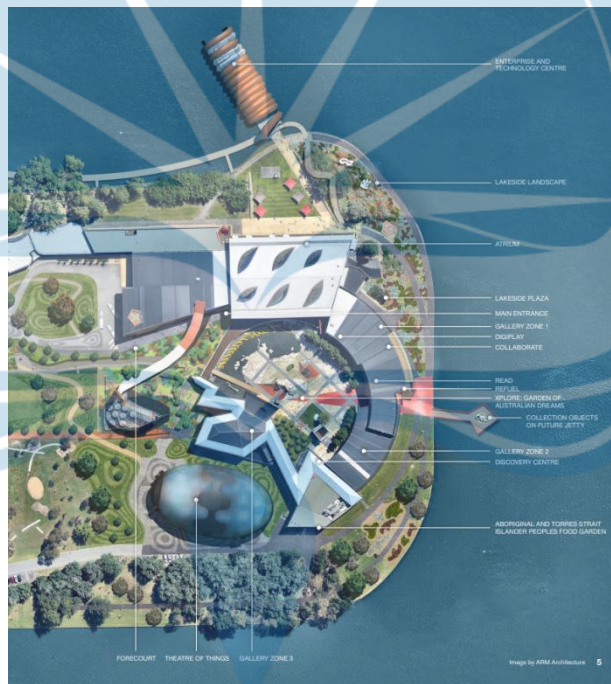
National Museum of Australia (NMA) merupakan museum yang terletak di Canberra, ibu Kota Australia. Museum ini resmi dibuka pada tahun 2001 dan dirancang oleh arsitek Howard Raggatt dari Ashton Raggatt McDougall (ARM Architecture). Sejak awal, NMA didirikan dengan tujuan untuk menyimpan, meneliti, dan memamerkan sejarah sosial, budaya, dan politik Australia, termasuk warisan masyarakat Aborigin, sejarah kolonial, hingga perkembangan kontemporer bangsa Australia.

Hal menarik dari museum ini adalah arsitektur bangunannya yang sangat ekspresif dan penuh simbol. Desain NMA mengadopsi filosofi “*knotted rope*”

atau tali yang saling terjalin, yang melambangkan hubungan kompleks antara sejarah, budaya, dan masyarakat Australia. Tali ini divisualisasikan dalam bentuk bangunan dengan jalur sirkulasi yang meliuk, saling terkait, dan kadang terputus, menggambarkan narasi sejarah yang tidak linear. Elemen ini merefleksikan semangat masyarakat Aborigin dan non-Aborigin yang dipertemukan dalam satu wadah nasional.



Gambar 2.47 Konsep Bangunan National Museum of Australia



Gambar 2.48 Situasi National Museum Australia

Sumber : NMA. National Museum Australia. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.nma.gov.au/about/corporate/plans/master-plan>

Arsitektur museum ini tidak sekadar menghadirkan bentuk modern yang ikonik, tetapi juga menegaskan hubungan dengan konteks lokal Australia. Desain bangunan menggunakan warna-warna terinspirasi lanskap Australia,

seperti merah tanah, hitam, dan abu-abu yang menyerupai gurun, batu, dan vegetasi khas benua tersebut. Fasadnya dipenuhi pola geometris dan material yang mengekspresikan kekayaan visual khas Australia. Selain itu, museum ini juga menonjolkan warisan masyarakat Aborigin melalui simbol-simbol, motif seni, serta narasi ruang yang mengangkat identitas mereka.



Gambar 2.49 Fasad Bangunan National Museum Australia

Sumber : Arma Architecture. National Museum of Australia. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://armarchitecture.com.au/projects/national-museum-of-australia/>

Fasilitas yang tersedia di NMA cukup lengkap. Museum ini memiliki galeri permanen yang memamerkan artefak sejarah, ruang pameran temporer untuk pameran internasional, teater untuk pertunjukan audio-visual, ruang edukasi untuk pelajar, serta area publik seperti kafe, restoran, dan toko souvenir. Area luar museum dilengkapi dengan Garden of Australian Dreams, sebuah lanskap simbolis yang menggambarkan peta dan sejarah geografi Australia. Taman ini menjadi ruang refleksi sekaligus area rekreasi publik yang menghubungkan museum dengan lingkungan sekitarnya, yaitu Danau Burley Griffin.



Gambar 2.51 Interior National Museum Australia

Sumber : Arma Architecture. National Museum of Australia Gallery Space. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://armarchitecture.com.au/projects/national-museum-of-australia-gallery-spaces/>

2.3.3. Guggenheim Museum, New York



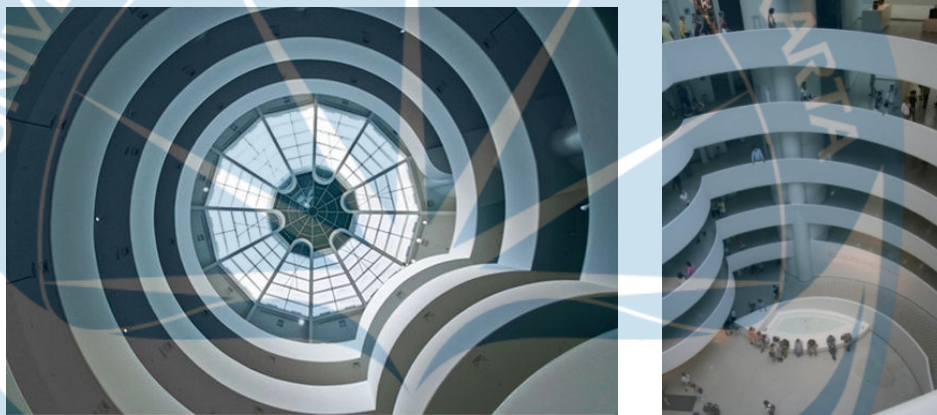
Gambar 2.52 Guggenheim Museum, New York

Sumber : Guggenheim New York. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.guggenheim.org/about-us>

Guggenheim Museum atau lengkapnya *Solomon R. Guggenheim Museum* merupakan salah satu museum seni modern paling terkenal di dunia. Museum ini terletak di Fifth Avenue, Manhattan, New York City, dan dirancang oleh arsitek legendaris Frank Lloyd Wright. Pembangunannya dimulai pada 1943, namun karena berbagai penyesuaian baru diresmikan pada tahun 1959, beberapa bulan setelah Wright meninggal dunia. Bangunan ini langsung menjadi ikon arsitektur modern Amerika sekaligus landmark budaya New York.

Secara fungsi, Guggenheim Museum berperan sebagai ruang pameran seni modern dan kontemporer. Museum ini menyimpan koleksi permanen seni avant-garde, impresionisme, post-impresionisme, seni modern, serta berbagai pameran temporer internasional. Selain sebagai ruang koleksi, berfungsi juga sebagai pusat edukasi seni, penelitian, serta ruang publik yang memperkenalkan seni modern kepada masyarakat luas.

Hal menarik dari Guggenheim Museum ada pada bentuk arsitekturnya yang tidak konvensional. Frank Lloyd Wright merancang bangunan ini dengan bentuk spiral menyerupai cangkang kerang atau “ziggurat terbalik”, di mana pengunjung memulai dari puncak galeri dan berjalan perlahan menuruni jalur spiral yang melingkar ke bawah. Atapnya dilengkapi skylight kaca berbentuk kubah yang memungkinkan cahaya alami masuk, menegaskan prinsip Wright tentang keterhubungan manusia, ruang, dan alam.



Gambar 2.53 Bentuk Bangunan Guggenheim Museum

Sumber : ArchDaily. 2010. *Ad Classics: Solomon R. Guggenheim Museum / Frank Lloyd Wright*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.archdaily.com/60392/ad-classics-solomon-r-guggenheim-museum-frank-lloyd-wright>

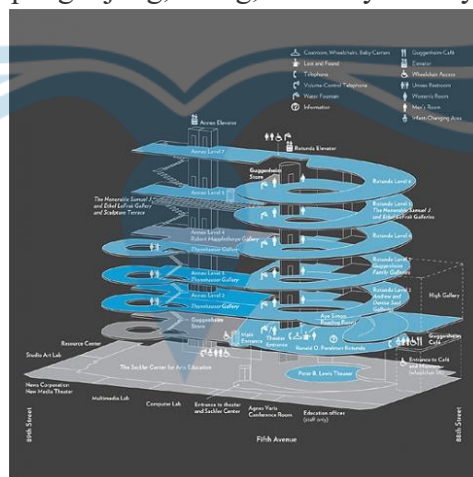
Meskipun Wright merancang museum ini di tengah kota metropolitan New York, ia tidak serta-merta tunduk pada gaya kotak dan grid khas Manhattan. Sebaliknya, Wright menghadirkan bentuk organik yang terinspirasi oleh alam, spiral, lengkung, cahaya, dan ruang yang mengalir. Prinsip *organic architecture* yang ia anut merupakan bentuk regionalisme dalam arti luas: ia menyesuaikan desain modern dengan kebutuhan manusia, konteks tapak, serta penciptaan pengalaman ruang yang berbeda dari tipologi museum Eropa. Bangunan ini memutuskan tradisi formal “kotak putih” (white cube) dan menciptakan ruang yang lebih cair, bersifat lokal pada kondisi sosial-budaya Amerika yang progresif dan eksperimental pada pertengahan abad ke-20.



Gambar 2.54 Situasi Guggenheim Museum

Sumber : Guggenheim New York. *The Architecture of the Solomon R. Guggenheim Museum*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.guggenheim.org/teaching-materials/the-architecture-of-the-solomon-r-guggenheim-museum>

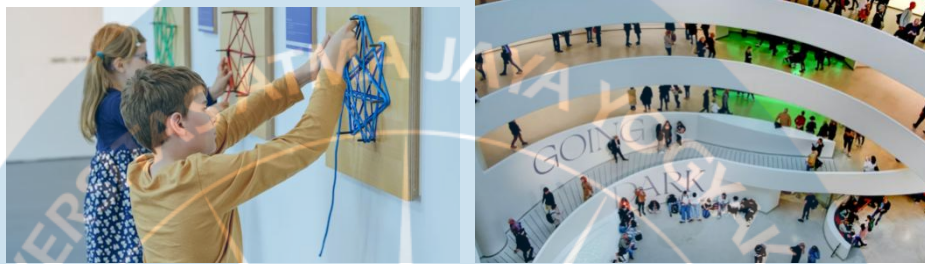
Fasilitas yang tersedia di Guggenheim Museum cukup beragam. Selain galeri permanen dan ruang pameran temporer, museum dilengkapi auditorium, ruang edukasi untuk anak dan pelajar, perpustakaan dan arsip seni, toko souvenir, serta kafe. Keunikan fasilitas utama tentu terletak pada galeri spiral yang secara fungsional sekaligus menjadi pengalaman ikonik. Setiap lantai dan balkon di sekeliling spiral memberi perspektif berbeda terhadap karya seni, menciptakan interaksi unik antara pengunjung, ruang, dan karya seni yang dipamerkan.



Gambar 2.55 Masterplan Guggenheim Museum

Sumber : Guggenheim New York. *Form Follows Function*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.guggenheim.org/teaching-materials/the-architecture-of-the-solomon-r-guggenheim-museum/form-follows-function>

Elemen interaktif hadir tidak hanya dalam bentuk teknologi, tetapi juga dalam cara arsitektur memengaruhi pengalaman pengunjung. Sirkulasi spiral membuat pengunjung secara tidak langsung berinteraksi dengan karya seni sepanjang perjalanan, tanpa perlu berpindah dari satu ruang tertutup ke ruang lain. Selain itu, museum juga rutin mengadakan pameran multimedia, instalasi seni interaktif, program pendidikan, hingga tur dengan pemandu yang melibatkan pengunjung secara langsung.



Gambar 2.56 Interior Guggenheim Museum

Sumber : New York Tickets. *Everything you need to know about the Guggenheim Museum in New York*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.new-york-tickets.com/guggenheim-museum/about/>

Tata ruang Guggenheim Museum menampilkan perbedaan jelas antara luar dan dalam. Dari luar, bangunan spiral berwarna putih mencolok di tengah barisan gedung Manhattan yang kotak-kotak, menjadi kontras namun sekaligus ikonik. Lobi utama di bagian dasar berfungsi sebagai ruang penerima dan pusat distribusi sirkulasi. Dari sini, pengunjung dapat naik ke bagian atas galeri dan kemudian turun melalui ramp spiral sambil menikmati karya seni. Skylight di atas menjadi pusat pencahayaan alami yang menyatukan seluruh ruang dalam satu pengalaman vertikal.



Gambar 2.57 Tata Ruang Guggenheim Museum

Sumber : New York Tickets. *Everything you need to know about the Guggenheim Museum in New York*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://www.new-york-tickets.com/guggenheim-museum/about/>

2.3.4. Museum Tsunami Aceh



Gambar 2.58 Museum Tsunami Aceh

Sumber : BPMPP. *The Museum Tsunami*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://bpmpp.uma.ac.id/2021/07/06/the-museum-tsunami/>

Museum Tsunami Aceh adalah bangunan memorial dan edukasi yang dibangun untuk mengenang bencana tsunami 26 Desember 2004. Dirancang oleh arsitek Ridwan Kamil dan diresmikan pada tahun 2009, museum ini berdiri di pusat Kota Banda Aceh dan telah menjadi ikon arsitektur sekaligus simbol ketangguhan masyarakat Aceh. Dengan pendekatan Regionalisme, desain museum berupaya menghadirkan arsitektur yang modern namun tetap berakar pada budaya, iklim, dan nilai-nilai lokal. Secara fungsi, museum ini memiliki peran yang kompleks. Ia berfungsi sebagai monumen peringatan bagi para korban, pusat edukasi mengenai bencana, serta fasilitas darurat evakuasi, karena atap museum mampu menampung ribuan orang jika terjadi tsunami kembali. Selain itu, museum juga menjadi destinasi wisata budaya yang memperkenalkan Aceh ke dunia internasional.

Hal-hal menarik dari museum ini tercermin pada pengolahan ruang dan simbolisme. Lorong Tsunami, dengan dinding air dan suara gemuruh, memberikan pengalaman imersif yang merepresentasikan momen ketika gelombang besar menerjang. Ruang Doa (Memorial Room), berbentuk silinder vertikal dengan cahaya masuk dari atas, menghadirkan nuansa spiritual yang kuat khas masyarakat Aceh yang religius. Di dinding ruang tersebut, ribuan nama korban terukir, sehingga menghadirkan rasa hening dan doa kolektif. Menara Cahaya yang menjulang juga menjadi simbol pengharapan.



Gambar 2.59 Interior Museum Tsunami Aceh

Sumber : Aceh Kini. 2024. *Menyusuri Jejak Duka di Museum Tsunami Aceh*. Diakses 29 Sept 2025 dari https://acehkini.id/menyusuri-jejak-duka-di-museum-tsunami-aceh/#google_vignette

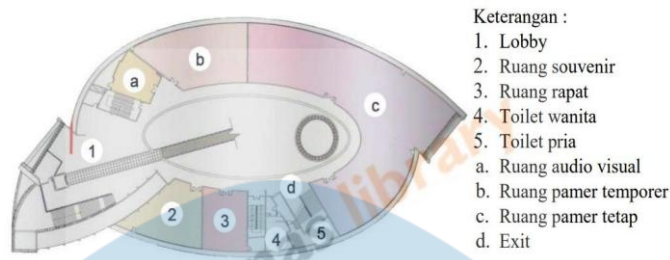
Bentuk bangunan mengadopsi filosofi *Rumoh Aceh* (rumah tradisional panggung) yang terbukti adaptif terhadap banjir dan gempa. Ketinggian bangunan serta ruang evakuasi di atap merupakan interpretasi modern dari prinsip adaptif tersebut. Fasad bangunan melengkung menyerupai gelombang laut, tetapi pada saat yang sama dihiasi ornamen ukiran Aceh yang dipadukan ke dalam dinding. Hal ini memperlihatkan dialog antara arsitektur lokal dan bahasa modern yang sederhana. Material yang dipilih, bukaan ventilasi, serta pengolahan cahaya alami juga menyesuaikan dengan iklim tropis Aceh.



Gambar 2.60 Bangunan Museum Tsunami Aceh

Sumber : Aceh Kini. 2024. *Menyusuri Jejak Duka di Museum Tsunami Aceh*. Diakses 29 Sept 2025 dari https://acehkini.id/menyusuri-jejak-duka-di-museum-tsunami-aceh/#google_vignette

Fasilitas museum meliputi ruang pameran tetap dan sementara, lorong tsunami, ruang doa, auditorium, ruang serbaguna, perpustakaan, teater audiovisual, serta plaza refleksi di bagian luar. Keberadaan elemen interaktif seperti simulasi tsunami, layar digital, serta dokumenter menambah pengalaman pengunjung sehingga lebih dari sekadar melihat benda pameran.



Gambar 2.61 Denah Museum Tsunami Aceh

Sumber : Ibe Darmawan. *Museum Tsunami Aceh*. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://ibedarmawan.blogspot.com/2013/02/museum-tsunami-aceh.html>

2.3.5. Taman Pintar Yogyakarta



Gambar 2.62 Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Taman Pintar. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://tamanpintar.co.id/>

Taman Pintar Yogyakarta adalah kawasan edukasi yang dirancang untuk mengenalkan sains dan teknologi kepada anak-anak dengan cara yang sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami. Tempat ini memadukan suasana taman bermain dengan fungsi museum sains, sehingga pengunjung terutama anak sekolah bisa belajar lewat pengalaman langsung. Taman Pintar memiliki wahana interaktif yang memungkinkan anak menyentuh, bereksperimen, dan mencoba sendiri konsep-konsep ilmiah yang biasanya hanya mereka temui melalui buku pelajaran

Bangunan-bangunan yang ada di Taman Pintar tersusun atas beberapa zona, antara lain gedung oval, gedung kotak, planetarium, dan area outdoor yang luas. Masing-masing zona punya karakter dan tujuannya sendiri, tetapi semuanya dibuat dengan pendekatan yang sama: menghadirkan pembelajaran yang mudah diakses. Gedung oval menampung pameran tentang bumi, lingkungan, dan sains dasar yang disusun secara berputar sehingga alur kunjungan menjadi lancar. Gedung kotak lebih difokuskan pada alat peraga teknologi dan

eksperimen sederhana yang bisa dicoba langsung. Planetarium memberikan pengalaman visual tentang tata surya, sementara gedung PAUD menjadi ruang aman untuk balita dengan alat peraga yang lebih besar, lembut, dan mudah dipahami. Semua bangunan ini saling terhubung oleh ruang luar yang terbuka, dengan warna-warna cerah dan jalur sirkulasi yang jelas agar anak-anak tidak merasa tersesat.



Gambar 2.63 Peta Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Taman Pintar. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://tamanpintar.co.id/>

Konsep utama Taman Pintar adalah “belajar sambil bermain.” Pendekatan ini membuat penyajian koleksi tidak terasa rumit atau berat. Hampir semua alat peraga bisa disentuh atau dioperasikan, seperti pipa komunikasi, alat musik raksasa, percobaan listrik, simulasi angin, dan berbagai permainan fisika sederhana. Anak tidak diminta membaca panel panjang; cukup dengan menekan tombol, menggerakkan tuas, atau mengamati efek yang muncul. Cara seperti ini memungkinkan mereka memahami sains lewat pengalaman langsung.



Gambar 2. 64 Konsep Penyajian Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Taman Pintar. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://tamanpintar.co.id/>

Tata ruang Taman Pintar diatur agar alurnya mudah diikuti. Area outdoor ditempatkan di bagian depan sebagai ruang transisi yang membuat anak langsung tertarik sebelum masuk ke dalam. Lanskapnya terbuka dengan permainan-permainan edukatif yang terlihat dari kejauhan. Begitu masuk ke gedung, pengunjung akan mengikuti jalur yang secara alami mengarahkan mereka dari satu tema ke tema berikutnya. Ruang-ruang di dalam bangunan dibuat lega dan fleksibel, sehingga anak bisa bergerak bebas tanpa mengganggu pengunjung lain. Penataan alat peraga juga dibuat berjenjang



Gambar 2.65 Tata Ruang Dalam Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Harian Jogja. Diakses 29 Sept 2025 dari

<https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2024/06/29/510/1179615/libur-sekolah-taman-pintar-dikunjungi-3-ribu-orang-sehari>

Dari sisi tampilan visual, Taman Pintar memakai gaya yang ceria dan bersahabat. Warna-warna primer dipakai sebagai identitas visual, membuat suasananya terasa hidup dan menarik bagi anak-anak. Display pameran tidak rumit; panel-panel penjelasan disederhanakan dengan ilustrasi besar dan ikon-ikon yang mudah dipahami. Material yang digunakan juga banyak yang kuat dan tahan sentuhan, seperti metal dan plastik tebal, karena sebagian besar wahana memang dirancang untuk dioperasikan berkali-kali oleh anak-anak. Bentuk bangunan seperti Gedung Oval juga memberi kesan futuristik yang sesuai dengan tema sains.



Gambar 2.66 Visual Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Taman Pintar. Diakses 29 Sept 2025 dari <https://tamanpintar.co.id/>

2.3.6 Komparasi Studi Preseden

Tabel 2.9 Komparasi Studi Preseden

Aspek	National Museum of Qatar – Doha	National Museum of Australia – Canberra	Guggenheim Museum – New York	Museum Tsunami Aceh – Banda Aceh	Museum Sonobudoyo – Yogyakarta
Lokasi	Doha, Qatar 	Canberra, Australia 	New York City, Amerika Serikat 	Banda Aceh, Indonesia 	Yogyakarta, Indonesia 
Konsep Dasar	Terinspirasi oleh formasi batu kristal gurun <i>desert rose</i> sebagai simbol identitas Qatar, serta menyatukan Istana Lama sebagai pusat sejarah dengan bangunan museum modern di sekelilingnya.	Diambil dari filosofi "knotted rope" atau tali simpul, yang melambangkan keterhubungan sejarah Australia yang kompleks, dinamis, dan inklusif.	Menggunakan konsep spiral organik yang menekankan pengalaman ruang, sering disebut sebagai bentuk zigurat terbalik.	Menghadirkan bentuk gelombang laut yang dipadukan dengan filosofi rumah panggung Aceh, sebagai monumen peringatan bencana dan ruang edukasi mitigasi.	Mengadaptasi arsitektur tradisional Jawa berupa joglo dan pendopo sebagai wadah utama untuk menampilkan kekayaan budaya.
Fungsi Bangunan	Berfungsi sebagai museum nasional, ruang edukasi, pusat penelitian, serta tempat representasi identitas kebangsaan Qatar.	Menjadi museum nasional sosial-budaya, pusat edukasi dan penelitian, serta ruang publik bagi masyarakat.	Menjadi museum seni modern dan kontemporer, sekaligus ruang edukasi dan ikon kota New York.	Memiliki fungsi sebagai memorial tsunami, pusat edukasi mitigasi bencana, tempat evakuasi darurat, serta ruang pameran budaya dan sejarah.	Berperan sebagai museum budaya Jawa dan Nusantara, pusat konservasi warisan budaya, serta ruang komunitas yang mendukung kegiatan seni tradisional.
Pendekatan Desain	Menggunakan pendekatan simbolik dan naratif, di mana bentuk desert rose menjadi simbol nasional dan organisasi ruangnya dirancang untuk menceritakan sejarah Qatar.	Mengadopsi pendekatan dekonstruktivisme naratif, di mana filosofi tali simpul diwujudkan dalam bentuk arsitektur dan pola sirkulasi ruang.	Menerapkan prinsip organik architecture ala Frank Lloyd Wright, di mana bentuk spiral mengalir menekankan ruang sebagai pengalaman utama.	Menggunakan pendekatan memorial dan edukatif, dengan susunan ruang yang menceritakan peristiwa tsunami sekaligus mengakomodasi fungsi evakuasi.	Menerapkan pendekatan vernakular tradisional, dengan adaptasi bentuk pendopo dan joglo Jawa yang disesuaikan menjadi fungsi museum modern.
Organisasi Ruang & Transformasi	Ruang diorganisasikan dalam pola spiral horizontal yang mengelilingi Istana Lama sebagai pusat orientasi. Museum ini mengalami transformasi dari bangunan lama menjadi simbol kebangsaan modern yang naratif.	Ruang-ruang pameran tematik diatur secara terpisah namun tetap terhubung melalui sirkulasi berbentuk simpul. Transformasi terjadi dari koleksi kolonial menuju narasi yang lebih inklusif, terutama terkait budaya Aborigin.	Seluruh ruang pameran terfokus pada satu ruang spiral tunggal yang mengelilingi void pusat. Transformasi terjadi dari tipikal ruang pameran berbentuk kotak menuju ruang pengalaman yang bersifat tidak terputus.	Organisasi ruang tersusun secara berurutan, dimulai dari plaza masuk, lorong tsunami yang imersif, ruang doa, galeri pameran, hingga atap evakuasi. Transformasi terjadi dari monumen sederhana menjadi museum yang bersifat naratif dan fungsional.	Ruang diorganisasikan secara linear dengan urutan pendopo di bagian depan, dilanjutkan ruang pameran koleksi tematik seperti wayang, keris, batik, dan arca. Transformasi berlangsung dari pendopo tradisional menjadi museum modern dengan identitas Jawa.
Hubungan Ruang & Sirkulasi	Hubungan antar ruang bersifat kronologis, di mana pengunjung diarahkan berjalan melalui tema-tema pameran sesuai urutan narasi sejarah Qatar.	Hubungan ruang memungkinkan pengalaman multi-arah karena menggunakan pola sirkulasi simpul, meskipun tetap menjaga keterhubungan antar ruang.	Hubungan ruang berbentuk spiral yang tidak terputus. Pengunjung naik menggunakan lift menuju puncak, lalu berjalan menurun melalui ramp sambil menikmati karya seni.	Hubungan antar ruang dirancang secara naratif, dimulai dari ruang gelap berupa lorong tsunami hingga berakhir pada ruang terang di atap evakuasi.	Hubungan ruang bersifat linier dan hirarki, di mana pengunjung diarahkan untuk berpindah dari satu ruang tematik ke ruang berikutnya secara terstruktur.
Tata Rupa Bangunan	Massa bangunan terdiri atas cakram-cakram beton yang bertaut menyerupai desert rose. Fasad berwarna pasir alami menjadikannya monumental sekaligus organik, serta tetap menyatu dengan lanskap gurun dan Istana Lama.	Bentuk massa bersifat dinamis dengan warna-warna kontras seperti oren kecoklatan, merah, dan hitam. Arsitekturnya menampilkan ekspresi lanskap Australia yang tak simetris dan penuh energi.	Wujud bangunan berupa spiral berwarna putih dengan skylight kaca di bagian atas. Fasadnya sederhana namun ikonik, serta menonjolkan kontras dengan grid Manhattan di sekelilingnya.	Bentuk bangunan menyerupai gelombang laut dengan struktur elevated di atas pilotis yang sekaligus berfungsi sebagai ruang evakuasi. Fasad dihiasi motif khas Aceh, menekankan kesan monumental sekaligus fungsional.	Bentuk bangunan mempertahankan arsitektur joglo dan pendopo, dengan detail ornamen Jawa serta fasad berbahan kayu dan batu yang menonjolkan nuansa keraton.
Elemen Interaktif	Terdapat proyek audiovisual berskala besar, layar digital interaktif, serta workshop budaya untuk pengunjung.	Menyediakan berbagai instalasi multimedia interaktif dan taman edukatif <i>Garden of Australian Dreams</i> yang dirancang sebagai lanskap partisipatif.	Interaksi utama hadir melalui ramp spiral yang memungkinkan kontak visual antar pengunjung dan karya seni, ditambah instalasi multimedia.	Elemen interaktif meliputi lorong tsunami dengan efek suara dan cahaya, ruang doa dengan atmosfer imersif, simulasi bencana, serta layar edukatif digital.	Menawarkan pertunjukan wayang kulit rutin, workshop batik dan gamelan, serta program edukasi budaya yang melibatkan masyarakat.
Penerapan pada Museum Budaya Landak	Penerapan dapat dilakukan dengan menghadirkan simbol arsitektur yang bersumber dari alam dan budaya Kalimantan, seperti flora dan fauna, serta ornamen budaya lokal.	Prinsip yang bisa diadopsi adalah penggunaan dan kesatuan dengan lanskap sekitar dan warna lokal, seperti kayu ulin, serta hijau hutan sebagai elemen arsitektur utama.	Konsep yang dapat diterapkan adalah menciptakan ruang pameran dengan alur sirkulasi yang memberikan pengalaman visual berkesinambungan, sehingga pengunjung dapat merasakan kesinambungan cerita budaya tanpa terputus.	Penerapan bisa dilakukan dengan menciptakan alur ruang naratif yang menceritakan perjalanan budaya Dayak, mulai dari awal kisah, klimaks, hingga akhir.	Prinsip yang bisa diambil adalah penggunaan elemen, ukiran, material rumah Radak sebagai dasar perancangan, dilengkapi ruang komunitas dan pertunjukan budaya Dayak.