# BAB II
# TINJAUAN TEORI

## 2.1 Tinjauan Umum Redesain

### 2.1.1 Definisi Redesain

Redesain terdiri dari dua kata, "Re" dan "*Design*" yang diadopsi dari bahasa Inggris, yang artinya merancang kembali dari desain yang ada dari sebelumnya, dengan mengubah bentuk fisik, fungsi ataupun fisik dan fungsi (Nugroho,2012). Berikut pengertian redesain menurut para ahli:

- Kata redesain diambil dari bahasa Inggris yaitu *Redesign* yang memiliki arti mendesain kembali. Pengertian lain yaitu sesuatu yang sudah tidak berfungsi dapat ditata kembali sebagai mana seharusnya (Depdikbud, 1996).
- Dalam American Heritage Dictionary (2006) "Redesign mean to make a revision in the appearance or function of" yang dapat diartikan mengubah penampilan atau fungsi.
- Menurut John.M, redesain dapat diartikan sebagai proses merancang ulang dan merencanakan kembali sebuah bangunan dengan tujuan melakukan perubahan fisik, tanpa mengubah fungsi aslinya, baik itu melalui perluasan, perubahan, atau bahkan pemindahan lokasi.

## 2.2 Tinjauan Umum Museum

### 2.2.1 Definisi Museum

Museum merupakan salah satu bangunan penting yang berfungsi sebagai wadah untuk pelestarian, pendidikan, penelitian budaya. Dalam akademis, museum diketahui sebagai ruang yang menyajikan narasi masa lalu kemudian mengaitkan dengan realitas masa kini untuk memberikan pemahaman kepada generasi yang akan datang. Selain itu, adanya museum tidak hanya menampilkan objek bersejarah, tetapi memiliki peran dalam merepresentasikan identitas dari suatu daerah. Secara etimologis, museum berasal dari bahasa Yunani "MUSEION". Museion diartikan sebuah bangunan suci untuk memuja sembilan Dewi Seni dan ilmu pengetahuan. Pengertian museum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dan memamerkan benda yang mempunyai nilai penting seperti benda peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan yang patut mendapat apresiasi oleh masyarakat.

Kemudian pengertian museum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebuah bangunan dengan fungsi sebagai tempat yang patut mendapat apresiasi oleh masyarakat dan bersifat menetap karena memerkan benda-benda bersejarah. Menurut *International Council Of Museums,* museum adalah lembaga tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan cara sifat terbuka melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan dan memamerkan benda nyata untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan masyarakat.

### 2.2.2 Fungsi dan Tugas Museum

- Fungsi Museum
  - Sebagai Tempat Rekreasi
  - Sebagai Tempat Edukasi dan Ilmu Pengetahuan
  - Sebagai Tempat Untuk Meneliti
  - Sebagai Sumber Informasi
  - Sebagai Tempat Identitas Wilayah
- Tugas Museum:
  - Mengumpulkan
    Museum mengumpulkan berbagai koleksi benda bersejarah, seni, dan budaya. Akan tetapi, tidak semua koleksi bisa ditampilkan, hanya koleksi yang memenuhi syarat saja yang bisa ditampilkan.
  - Memelihara
    Tugas pemelihara terbagi menjadi dua segi yaitu administratif dan teknis. Segi administratif memiliki tugas berupa mendata dan inventarisasi koleksi, membuat laporan, mengelola arsip dan dokumentasi, perencanaan dan pengelolaan anggaran, mengatur administrasi pegawai museum, koordinasi program dan kegiatan, mengelola tiket dan keuangan, komunikasi dan publikasi. Sedangkan segi teknis memiliki tugas untuk memelihara dan mengawetkan benda koleksi agar tetap dalam kondisi yang bagus dan tidak mengalami kerusakkan dengan memperhatikan suhu, kelembaban dan pencahayaan diruang penyimpanan koleksi, menata dan merancang display pameran, memelihara fasilitas dan infrastruktur museum.
  - Pameran
    Memiliki tugas untuk memamerkan benda kepada pengunjung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dan unsur seni bagi koleksi seni rupa.
  - Meneliti
    Melakukan kajian terhadap koleksi yang ditampilkan bertugas untuk menerangkan dan menambah pemahaman.
  - Menyajikan dan mengedukasi
    Bersifat edukatif dengan menampilkan koleksi dengan cara memberi penjelasan dan menggunakan penerangan yang bisa diterima oleh pengunjung. Selain itu, menyediakan pertunjukkan, animasi atau film yang berkaitan dan menjelaskan koleksi tersebut agar tampilan museum tidak monoton dan pengunjung tidak bosan.

### 2.2.3 Pengguna Museum

- Kelompok Pengelola, memiliki tugas untuk mengatur dan bertanggung jawab terhadap kegiatan yang terjadi dimuseum.
  - Dewan Pimpinan
    A. Kepala museum / Kurator, memiliki tanggung jawab atas seluruh administrasi dan kegiatan yang terjadi dimuseum.

B. General Manager, memiliki peran kedua setelah kurator dan memiliki tugas untuk mengendalikan administrasi. General manager dibantu oleh manager personalia (menkoordinir kegiatan karyawan dan mengatur administrasi) dan manager operasional (mengatur administrasi dan kegiatan operasional).

- Staf : staf kepala museum, staf personalia, staf operasional dan ahli restorasi.
- Karyawan : *ticketing, tour guide,* Informasi, *waiters cafetaria, shop keeper, cleaning service, MEE service,* satpam dan tukang.

- Pengunjung
  Kegiatan pengunjung ketika berkunjung ke museum yaitu melihat koleksi yang dipamerkan, mendokumentasikan, menonton pertunjukkan, membaca narasi dari koleksi, berkomunikasi dengan *tour guide,* membeli souvenir, ke toilet, beristirahat, makan dan minum. Pengunjung yang datang berupa: wisatawan lokal, wisatawan domestik, wisatawan mancanegara.

### 2.2.4 Jenis dan Klasifikasi Koleksi Museum

- Menurut penyelenggara, museum dibedakan menjadi 2, yaitu:
  - Museum Swasta : museum yang dikelola dan dijalankan oleh swasta.
  - Museum Pemerintah : museum yang dikelola dan dijalan oleh pemerintah.
- Berdasarkan kedudukannya, museum dibedakan menjadi:
  - Museum Nasional : museum yang benda koleksinya terdiri dari seluruh wilayah Indonesia
  - Museum Provinsi : museum yang benda koleksinya terdiri dari wilayah provinsi tertentu
  - Museum Lokal : museum yang benda koleksinya terdiri dari wilayah kabupaten/kotamadya tertentu.
- Menurut *International Council of Museum* (ICOM), terdapat 6 jenis museum, yaitu:
  - *Art* Museum (Museum Seni) : museum seni yang tertutup atau terbuka berguna sebagai pameran yang memamerkan seni visual ukir, gambar lukis, ilustrasi dan patung, seni terapan yang berupa seni marmer, gegabah, logam, peralatan rumah tangga, dan seni perbukuan.
  - *Archeologi and History* Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi) : berkaitan antara ilmu sejarah dengan keadaan sekarang dan koleksi yang ditampilkan berupa artefak, seni, dan benda-benda arkeologi.
  - *Ethnographical* Museum (Museum Nasional) : merupakan museum yang dikelola, dibawah dan dijalankan oleh pemerintah.
  - *Natural History* Museum (Museum Ilmu Alam) : fokus museum ini yaitu pada alam dan melestarikan budaya yang berisi tentang sejarah, perubahan jaman, antropologi, keanekaragaman hayati dan permasalahan alam semesta.
  - *Science and Technology* Museum (Museum IPTEK) : museum yang digunakan sebagai pembudayaan IPTEK non formal untuk khalayak umum dengan menyediakan alat interaktif.

- *Specialized* Museum (Museum Khusus) : museum berisi benda khusus seperti bukti fisik manusia atau lingkungan hidup yang lebih menonjol pada salah satu cabang seni, teknologi, informasi dan pengetahuan.

o Berdasarkan jangka waktu pelaksanaan, pameran museum dibagi menjadi tiga, yaitu:

- Pameran Tetap : Pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya tiga tahun. Koleksi yang ditampilkan 25 sampai 40% milik museum dan pameran tetap yang sudah berusia 5 tahun direnovasi untuk meningkatkan cara penyajian koleksi dengan sistematika yang sesuai dengan zaman.
- Pameran Khusus atau Pameran Temporer : Pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu 1 sampai tiga bulan dengan tujuan mengundang lebih banyak pengunjung ke museum.
- Pameran Keliling : Pameran yang diselenggarakan diluar museum dalam jangka waktu tertentu untuk memperkenalkan suatu ciri khas budaya daerah satu dengan yang lain untuk memperoleh hubungan antar suku dan budaya.

o Klasifikasi Koleksi Museum

Benda koleksi museum diklasifikasikan berdasarkan disiplin ilmu yang bersifat konvensi, berupa:

- Geologika/Geografika : benda koleksi yang berupa objek disiplin geologika/geografika. Contohnya batuan, mineral, dan benda bentukan alam (permata, granit, andesit), peta dan peralatan pemetaan.
- Biologika : benda koleksi yang berupa objek penelitian atau dipelajari oleh disiplin ilmu biologi. Contohnya tumbuhan, hewan fosil maupun bukan dan tengkorak atau kerangka manusia.
- Etnografika : benda koleksi yang berupa penelitian antropologi. Contohnya benda hasil budaya atau menggambarkan identitas suatu etnis.
- Arkeologika : benda koleksi berupa haasil budaya masa lampau yang menjadi objek penelitian arkeologi. Contohnya benda peninggalan budaya sejak masa prasejarah sampai masuknya budaya barat.
- Historika : benda koleksi yang memiliki “nilai sejarah” dan menjadi objek penelitian sejarah. Contohnya benda yang berhubungan dengan suatu peristiwa yang berkaitan dengan organisasi masyarakat (sejarah, negara, kelompok, tokoh).
- Numismatika dan Heraldika : berupa alat tukar (token) atau mata uang yang sah. Heraldika berupa tanda jasa, lambang, dan pangkat resmi (cap/sempel)
- Filologika : benda koleksi yang menjadi objek penelitian filologi. Contohnya naskah kuno yang ditulis tangan.
- Keramologika : benda koleksi yang terbuat dari tanah liat kemudian dibakar *(baked clay)* berupa barang pecah belah.
- Koleksi Seni Rupa : benda koleksi seni yang mengekspresikan pengalaman artistik. Contohnya objek dua atau tiga dimensi.
- Teknologika/Modern : benda koleksi yang berupa teknologi atau perkembangan alat atau hasil produksi yang dibuat secara massal oleh suatu industri/pabrik.

### 2.2.5 Syarat Fasilitas Museum

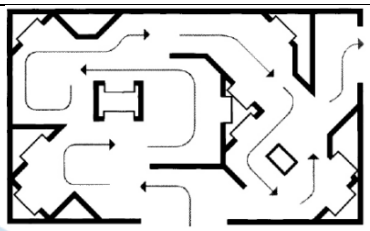
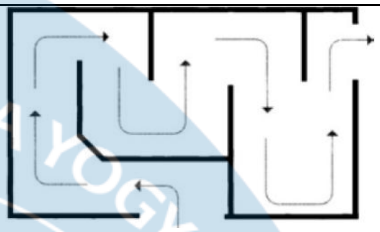
- Museum harus memiliki ruang konservator, perpustakaan, staf dan administrasi.
- Museum harus mempunyai ruang koleksi penyelidikan atau *reference collection* yang diatur menurut sistem dan metode yang khas mencakup tyopolgi, geologi dan kronom.
- Museum harus mempunyai ruang pameran tetap dan sementara atau *temporary exhibition* yang bersifat khusus.
- Museum harus mempunyai ruang laboratorium yang memiliki kewajiban untuk merawat dan mengawetkan koleksi dari hal yang berpotensi menyebabkan kerusakkan.
- Museum harus mempunyai ruang untuk informasi dan pendidikan untuk para staf menyusun acara kunjungan, ceramah, pemutaran film/slide bagi pengunjung museum.
- Museum harus mempunyai studio pemotretan dan alat audiovisual.
- Museum harus mempunyai ruang yang luas untuk menampung koleksi dengan dimensi mulai dari kecil hingga cukup besar.
- Museum harus memiliki aksesibilitas berupa pedestrian dan parkiran.
- Museum harus memiliki ruang penerangan.
- Museum harus memiliki ruang penunjang.

### 2.2.6 Metode Pameran

- Metode Penyajian Artistik (Keindahan), metode ini mengutamakan koleksi yang mengandung unsur keindahan.
- Metode Penyajian Edukatif (Intelektual), metode ini melibatkan segala yang bersangkutan dengan koleksi yang dipamerkan.
- Metode Penyajian Evokatif (Romantik), metode ini melibatkan semua unsur lingkungan tempat asal koleksi.
- Metode Penyajian Simbolik, metode ini menyajikan objek menggunakan simbol sebagai interpretasi pengunjung.
- Metode Penyajian Kontemplatif, metode ini menyajikan koleksi untuk membangun imajinasi terhadap objek yang dipamerkan.
- Metode Penyajian Interaktif, metode yang menggunakan teknologi sebagai media untuk pengunjung berinteraksi dengan objek. Metode ini dibagi menjadi dua, yaitu metode yang diartikan sebagai sebuah komunikasi (penyajian objek, diorama, planetarium, dan eksplanasi) dan metode yang diartikan sebagai pengalaman (pengalaman melalui sentuhan, memperlihatkan, model yang bergerak, gambar dan eksperimen saintifik).

### 2.2.7 Sirkulasi

**Tabel 2. 1** Sirkulasi

| | |
|---|---|
| *Suggested Approach:* memiliki tujuan untuk menarik pengunjung sepanjang rute menggunakan warna, petunjuk arah, tajuk berita, dan visual untuk membatasi pergerakan menjadi satu arah tanpa mengatur fisik penghalang. |  |
| *Directed Approach:* sirkulasi yang diatur satu arah dengan peluang keluar sedikit sehingga pameran telah dilihat dan menghasilkan metode yang kaku dan terbatas. Kelebihan metode ini yaitu koheren, terstruktur dan pengembangan berorientasi subjek. |  |

## 2.3 Standar

### 2.3.1 Standar Lokasi Museum

Menurut *Pedoman Pendirian Museum*, Depkdikbud, 1998 syarat perencanaan museum adalah:

- Lokasi Harus Strategis, strategis yang dimaksud tidak harus berada di pusat kota, melainkan ditempat yang mudah dijangkau.
- Lokasi Museum Harus Sehat, museum harus memiliki lingkungan bebas dari penyakit, seperti letaknya jauh dari industri yang banyak polusi udara. Tidak berawa, lumpur atau pasir, iklim yang harus terkontrol dan memiliki kelembaban udara setidaknya mencapai 55% – 65%.

### 2.3.2 Standar Kebutuhan Ruang Museum

Kebutuhan ruang terbagi menjadi 2 zona, berupa:

- Zona Publik
  - Ruang koleksi mencakup ruang pameran, ruang kuliah umum dan ruang orientasi.
  - Ruang non-koleksi mencakup ruang pemeriksaan, teater, *food service*, ruang informasi, toilet umum, *lobby* dan retail.
- Zona Privat
  - Ruang koleksi mencakup ruang workshop, ruang bongkar muat, lift barang, loading dock dan ruang penerimaan.
  - Ruang non-koleksi mencakup dapur, ruang mekanikal, ruang elektrikal, gudang, kantor retail, kantor pengelola, ruang konferensi, ruang keamanan.
  - Ruang keamanan berlapis mencakup ruang penyimpanan koleksi, ruang jaringan komputer, ruang perlengkapan keamanan

### 2.3.3 Standar Luas Ruang Objek Pameran

Kebutuhan ruang pamer berdasarkan objek yang dipamerkan menurut Neufert (1992) adalah:

- Ruang pameran patung : 6-10$m^2$ luas lantai
- Ruang pameran lukisan : 3-5 $m^2$ luas dinding
- Ruang untuk 400 keping 1 $m^2$ lemari kabinet, lemari dengan ukuran tebal 80 cm dan tinggi 160 cm dengan panjang sesuai dengan ukuran ruang.

### 2.3.4 Standar Visual Objek Pameran

Ruang pameran harus menampilkan lingkungan visual yang bersih. Display bahan tidak boleh teridentifikasi baik secara pola maupun tekstur. Permukaannya harus mudah dicat sehingga dapat menyesuaikan setiap pameran. Dinding display memiliki tinggi minimal 12 kaki untuk galeri museum, 20 kaki untuk ketinggian langit – langit seni kontemporer.

### 2.3.5 Standar Pencahayaan Buatan

Iluminasi yang digunakan dalam pencahayaan museum harus mampu mendukung pengunjung dalam membaca informasi yang tersedia, sambil tetap mempertimbangkan objek pameran yang sensitif terhadap cahaya. Menurut SNI 03-6575-2001, standar intensitas cahaya pada ruang pameran/museum adalah 500-750 lux. Sedangkan untuk objek yang dipamerkan, mereka dapat dikelompokkan berdasarkan tingkat kepekaan terhadap cahaya.

**Tabel 2. 2** Tingkat Kepekaan Terhadap Cahaya.

| | |
|---|---|
| Objek yang tidak peka terhadap cahaya meliputi: logam (metal), batu-batuan, kaca patri, akrilik, dan lain-lain. | Tidak terbatas, tapi 300 lux sudah mencukupi |
| Lukisan cat minyak/ tempera, kayu (sculpture), miniatur lilin | 150 lux |
| Lukisan cat air, barang cetakan, anyaman/ permadani/ tenunan (tapestries) | 50 lux |

**Tabel 2. 3** Penerangan yang direkomendasikan

| Ruang | Penerangan yang Direkomendasikan |
|---|---|
| Koridor | 100 – 200 Lux |
| Galeri / R. Pameran | 150 – 500 Lux |
| Tampilan Patung | 200 – 1000 Lux |
| Lukisan / Karya Seni | 150 – 750 Lux |

- Pencahayaan Buatan memiliki keuntungan dan kerugian. Keuntungannya berupa :
    - Cahaya dapat diarahkan, diatur dan mudah dikendalikan atau dikontrol.
    - Lebih fleksibel dan memiliki banyak variasi.
    - Cahaya buatan dapat menimbulkan kesan emosional bagi pengunjung.
- Selain itu pencahayaan buatan memiliki, kerugiannya berupa :

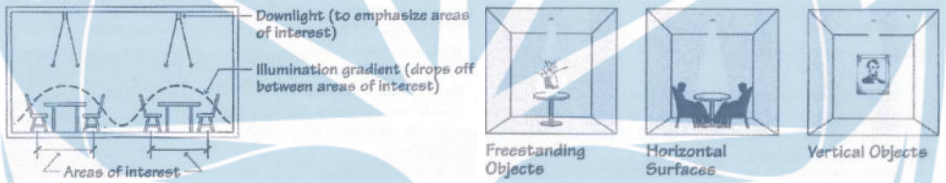
- Tidak hemat energi dan kurang alamiah
- Menimbulkan cukup banyak biaya
- Terkadang spektrum cahaya menimbulkan distorsi.
- Membutuhkan teknologi khusus sehingga perlu konsultan lighting untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

- Syarat Umum Pencahayaan Buatan

Menurut Egan (Winaya,2010) terdapat syarat umum dalam pencahayaan, yaitu :

- *Emphasis (Accent) :* pencahayaan ini digunakan untuk menarik perhatian pengamat pada objek sehingga objek menjadi lebih dramatis dan menarik.
- *Orientation :* pencahayaan pada sirkulasi digunakan untuk membentuk orientasi ruang.
- *Color :* objek pamer yang baik bila memenuhi syarat *color rendering index, color appearance, color temperature.*
- *Flexibility :* pencahayaan ini diperlukan pada ruang pameran tetap. Penggunaan cahaya yang mudah dipindah dan letakkan menjadi pertimbangan yang penting.

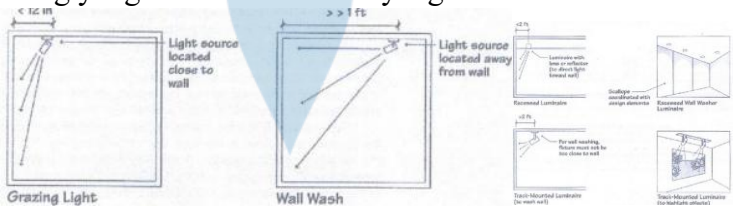
- Teknik Pencahayaan Buatan
  - *Highlighting*, teknik yang digunakan untuk memberi sorotan pada objek tertentu dan lingkungan sekitarnya memiliki intensitas cahaya yang rendah.




**Gambar 2. 1** Penerangan Highlighting

**Sumber:** Egan (Winaya, 2010)

- *Wall Washing,* teknik pencahayaan dimana memberikan lapisan cahaya pada bidang dinding secara merata dengan efek cahaya. Hal ini memberi kesan dinding yang mendekati pengamatnya sehingga cocok digunakan pada ruang yang memiliki dimensi yang besar dan tidak monoton.

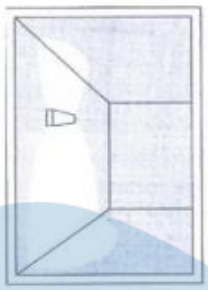



**Gambar 2. 2** Penerangan Wall Washing

**Sumber:** Egan (Winaya, 2010)

- *Beam Play,* teknik pencahayaan yang memanfaatkan dari sorotan cahaya suatu sumber sebagai elemen visual. Dalam teknik ini, bidang tangkap tertentu dapat dimanfaatkan untuk menampilkan efek sorotan cahaya sehingga menimbulkan nuansa yang lebih dramatis di museum. Pengaturan suasana tidak hanya berfokus pada bagaimana objek pameran dapat

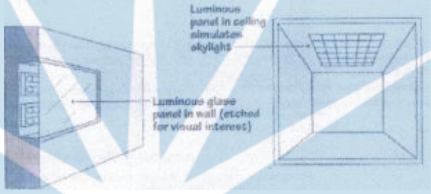
ditampilkan dengan baik, tetapi juga bagaimana ruang tersebut dapat menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema museum itu sendiri.



**Gambar 2. 3** Penerangan Beam Play

**Sumber:** Egan (Winaya, 2010)

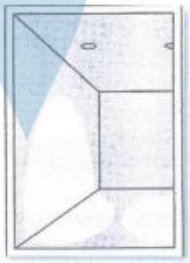
- *Back Lighting,* teknik pencahayaan dengan memposisikan objek diantara bidang tangkap cahaya sehingga terlihat bentuk bayangan. Hal ini menonjolkan objek, namun untuk detail, finishing, warna, karakteristik dari objek tersamarkan oleh kegelapan. Pencahayaan ini juga dapat digunakan dari dalam sehingga objek terlihat bersinar dan terang dari belakang.




**Gambar 2. 4** Penerangan Back Lighting

**Sumber:** Egan (Winaya, 2010)

- *Down Lighting,* teknik pencahayaan mengarah langsung ke bawah (vertikal). Teknik ini biasanya diterapkan untuk memberikan pencahayaan yang merata dalam penataan pencahayaan sebuah museum. Di banyak museum, langit-langit ruangan cenderung sangat tinggi, sehingga penggunaan lampu dengan teknik down lighting seringkali menjadi pilihan yang tepat.

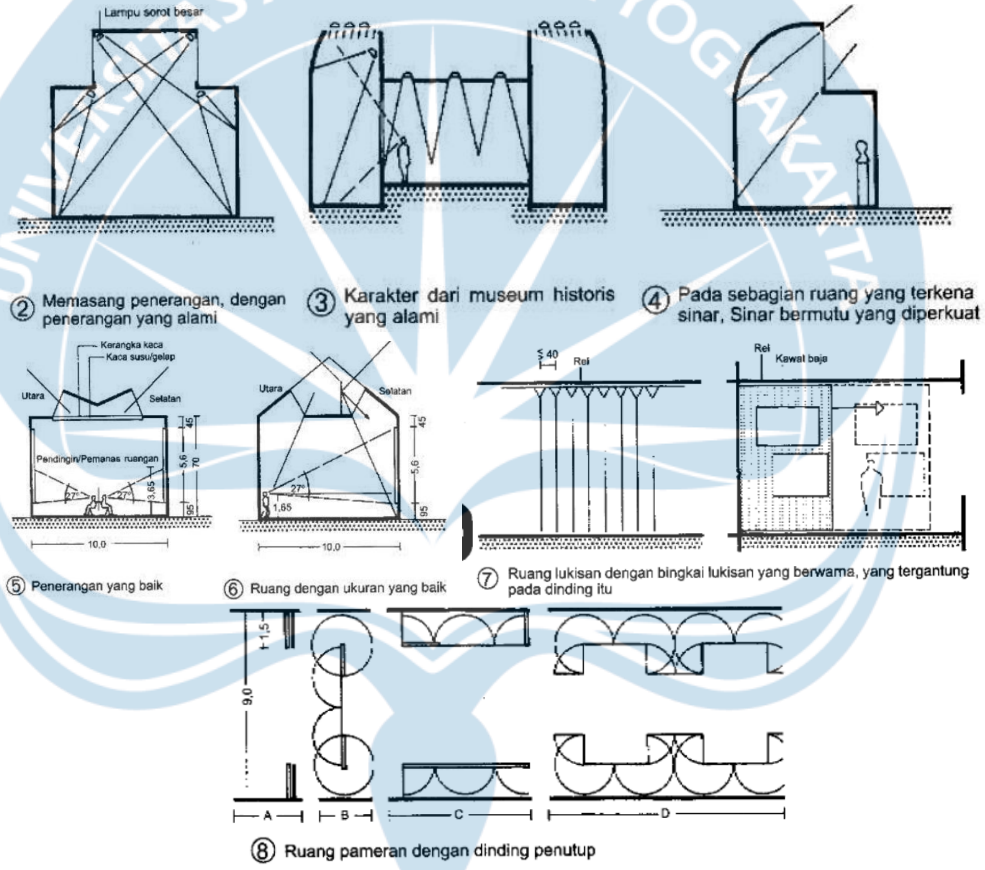


**Gambar 2. 5** Penerangan Down Lighting

**Sumber:** Egan (Winaya, 2010)

- Jenis Lampu yang Dipakai

- *Fluorescent*, lampu ini digunakan untuk pencahayaan merata di dalam ruangan. Warna yang dihasilkan sangat beragam yaitu *warm white, cool, white, dan daylight*. Keunggulan dari lampu ini yaitu :
    - *Color rendering* > 85
    - Cahayanya difus sehingga tidak menimbulkan pembayangan dan dapat mereduksi efek silau
    - Umur lampu cukup lama hampir 20.000 jam
    - Biayanya relatif murah dan tidak sensitif terhadap naik turunnya voltase
- *Halogen*, lampu yang digunakan untuk memberi fokus pada objek. Penggunaan lampu ini dalam jangka waktu panjang menyebabkan radiasi panas yang dapat merusak objek.



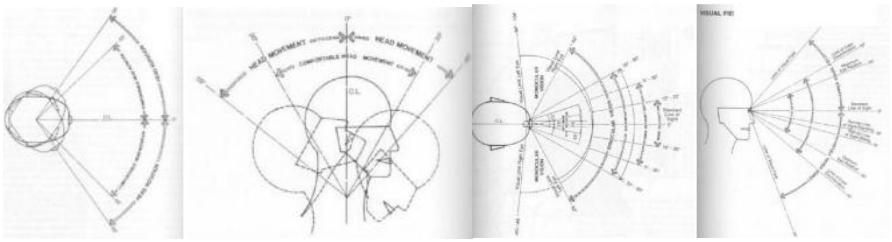

**Gambar 2. 6** Jenis Penerangan

**Sumber:** Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

## 2.4 Standar Antropometri

Studi antropometri sangat penting untuk menentukan dimensi-dimensi ideal yang berkaitan dengan alat display, jarak kenyamanan visual, dan ruang gerak di dalam museum.

- Rentang Pergerakan Kepala dan Kenyamanan Visual



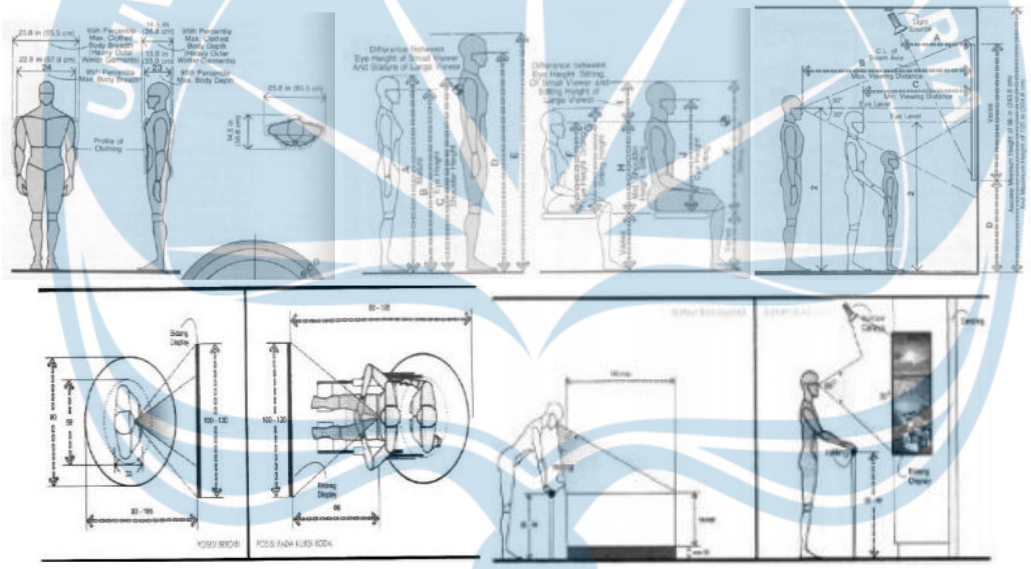
**Gambar 2. 7** Daerah & Bidang Visual

**Sumber:** Panero, Zelnik (1979)

Rentang sudut pandang yang optimal di atas sebenarnya masih dipengaruhi oleh rentang gerakan atau rotasi kepala, baik secara horizontal maupun vertikal. Untuk rotasi horizontal yang nyaman, berkisar sekitar 45º ke kiri atau kanan dari titik nol, sementara untuk rotasi vertikal yang nyaman adalah sekitar 30º ke atas dan ke bawah dari titik nol.

Bidang visual adalah area yang diukur dalam derajat ketika kepala dan mata tetap diam. Berdasarkan penelitian tentang bidang visual berikut, ukuran zona pengamatan optimal untuk materi display diperkirakan sekitar 30º di bawah garis pandang standar.

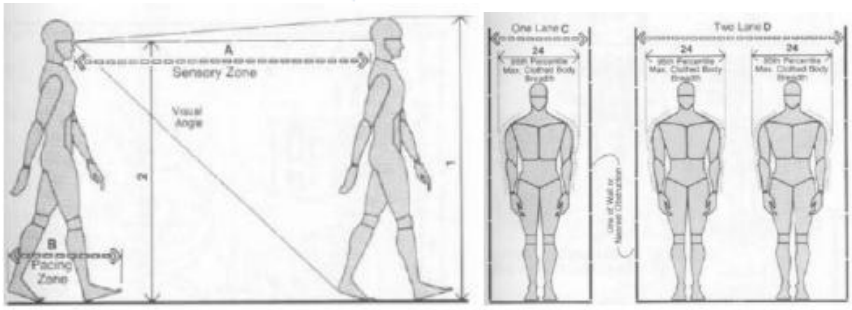
- Dimensi Tubuh Manusia

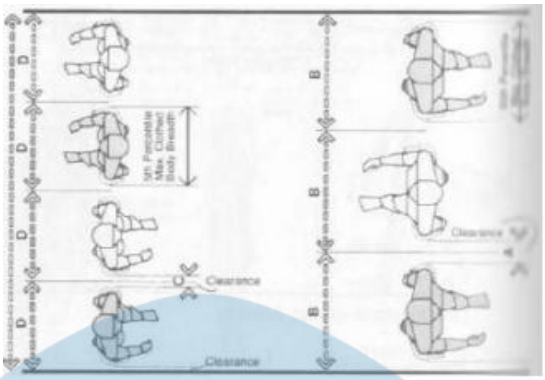


**Gambar 2. 8** Dimensi Manusia

**Sumber:** Panero, Zelnik (1979)

- Ruang Gerak dan Sirkulasi



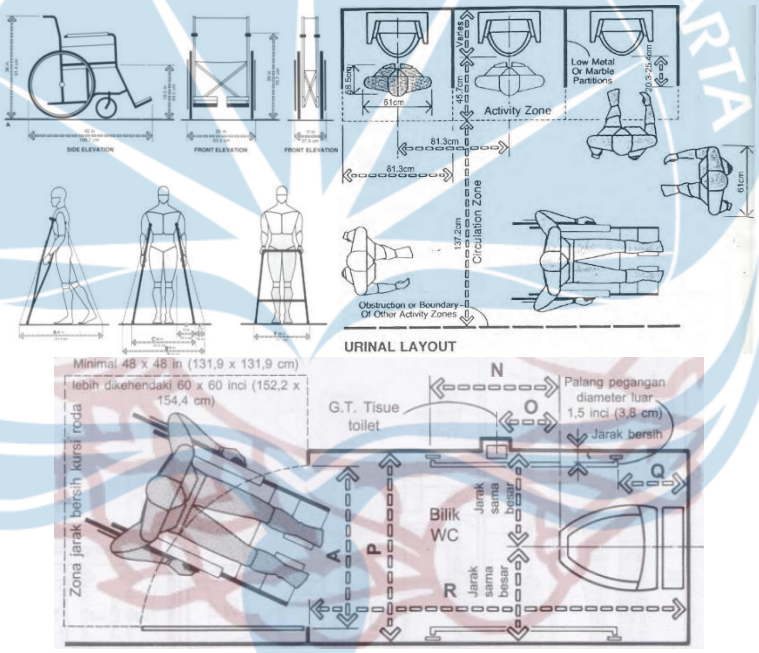


**Gambar 2. 9** Dimensi Kebutuhan Pergerakan Manusia

**Sumber:** Panero, Zelnik (1979)

Sistem tata ruang dan penataan yang efektif akan menyampaikan informasi tentang koleksi dengan akurat dan menyeluruh kepada pengunjung. Menurut Lukman (Oktarina, 2012: 70), hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti sudut pandang, sirkulasi, dan pembagian ruang.

- Ruang Gerak Difabel




**Gambar 2. 10** Kebutuhan Sirkulasi Difabel

**Sumber:** Panero (1979)

Dalam merancang ruang museum, perlu untuk memperhatikan antropometri bagi pengguna difabel untuk menciptakan aksesibilitas dan kenyamanan. Berdasarkan data dari Panero (1979), untuk dimensi kursi roda yaitu :

- Panjang : 63,5 cm
- Lebar : 108,7 cm
- Tinggi pegangan belakang : 91,4 cm
- Tinggi dudukan : 49,5 cm
- Tinggi penumpu siku : 73,5 cm

Minimum jalur sirkulasi untuk kursi roda 90 – 120 cm, ruang putar diameter 150 cm, dan ketinggian untuk meja informasi, panel pameran, dan tombol lift 85 – 110 cm dari lantai.




**Gambar 2. 11** Standar Ramp

**Sumber:** PERMEN PU 30/PRT/M/2006

Untuk standar ramp yaitu:

- Kemiringan ramp dalam bangunan tidak boleh melebihi 7° dan di luar bangunan maksimum 6°.
- Panjang mendatar kemiringan 7° tidak boleh melebihi 9 m.
- Minimum lebar ramp yaitu 95 cm tanpa tepi pengaman dan 120 cm dengan tepi pengaman.
- Ukuran minimum bordes 160 cm.
- Permukaan datar awal dan akhir harus memiliki tekstur.
- Ramp harus dilengkapi dengan pegangan atau *handrail* dan lebar tepi pengaman ramp *(low curb*) 10 cm.

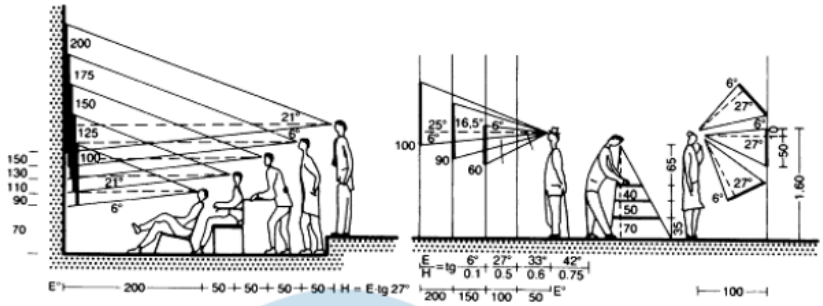
### 2.4.1 Faktor Pandangan

Faktor pandangan dapat dipengaruhi oleh perspektif individu terhadap materi koleksi serta sudut pandang masing-masing. Terdapat beberapa aspek yang memengaruhi cara pandang manusia terhadap materi koleksi, di antaranya adalah dimensi materi koleksi dan metode penyajiannya. Jika dilihat dari dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi, terdapat dua kategori, yaitu:

- Koleksi benda dua dimensi yang memiliki satu sudut pandang.
- Koleksi benda tiga dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

Dari ke dua ini diperoleh sistem penyajian berupa :

- Tata penyajian yang hanya dinikmati dari arah satu pandang, yaitu benda-benda dua dimensi dan tiga dimensi yang ditata sedemikian rupa dalam satu satu bidang.
- Tata penyajian yang dapat dinikmati dari arah dua pandang, yaitu benda tiga dimensi yang ditata berderet.
- Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah pandang, yaitu untuk benda koleksi yang ditata dengan lugas pada bidang dasar yang datar baik secara berkelompok maupun tunggal.



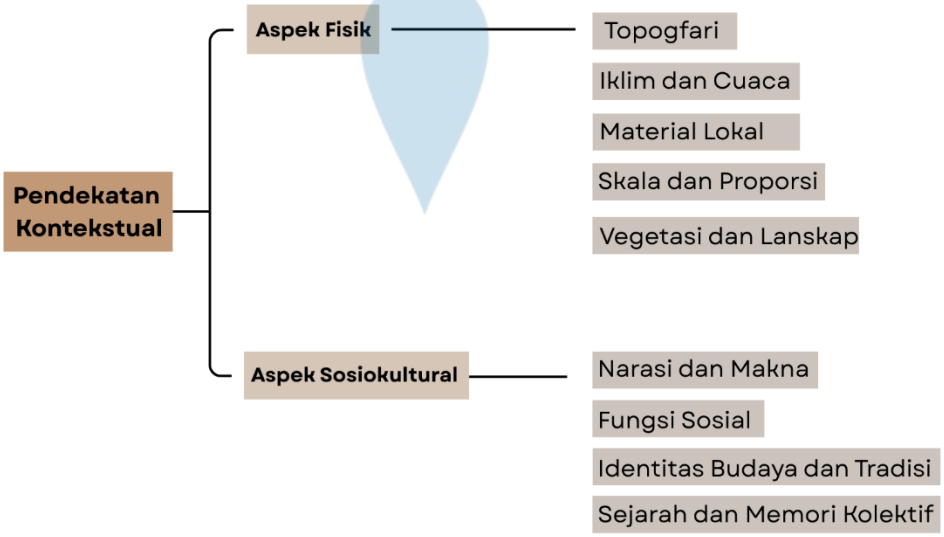
**Gambar 2. 12** Standar jarak dan sudut pandang display

**Sumber:** Neufert (2000)

## 2.5 Tinjauan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

### 2.5.1 Definisi Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Istilah "konteks" berasal dari bahasa Latin, yakni *textus* yang berarti "kain (bahan)", *textere* yang bermakna "menjahit" atau "menyatukan", serta *con* yang berarti "dengan". Gabungan kata tersebut melahirkan istilah *contextus* yang secara harfiah dapat dimaknai sebagai kain yang dijahit atau bahan yang dirangkai menjadi satu kesatuan. Dalam pengertian lebih luas, kontekstual mengacu pada suatu keadaan di mana sebuah objek tidak dapat hadir atau berdiri sendiri tanpa mempertimbangkan keberadaan objek-objek lain yang telah ada sebelumnya di sekitarnya. Dengan demikian, kontekstual dipahami sebagai suatu keterhubungan yang menyatukan berbagai bagian menjadi kesatuan yang utuh (Widati, 2015). Dalam arsitektur, saat merencanakan dan merancang pentingnya untuk memperhatikan beberapa aspek, yakni aspek ini meliputi lingkungan, budaya, gaya regional, karakter masyarakat, sejarah, dan sebagainya (Said M. Khatami, 2018). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan harmoni dengan sekitarnya sehingga menyatu dengan lanskap, sejarah dan budaya lokal. Pendekatan kontekstual berfokus pada aspek fisik dan sosio-kultural. Berikut Unsur yang ada pada kedua aspek tersebut :




**Gambar 2. 13** Diagram Aspek Pendekatan Kontekstual

Pandangan pemikiran kontekstual mengenai keterkaitan antara tampilan dan bentuk bangunan berhubungan dengan bangunan yang berada dilingkungan setempat, hal ini dikemukakan oleh :

- Brent C Brolin
  Seorang arsitek atau perencana bangunan disarankan untuk menghormati dan memperhatikan lingkungan fisik sekitarnya, mengutamakan kesinambungan visual antara bangunan baru dengan bangunan, landmark dan gaya setempat yang keberadaannya telah diakui sebelumnya.
- Bill Raun
  Kontekstual menekankan bahwa sebuah bangunan harus memiliki hubungan dengan lingkungannya (bangunan lain di sekitarnya). Proses menghidupkan kembali nafas tertentu yang ada dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan baru adalah cara untuk membuat hubungan ini terjadi. Dalam perspektif kontekstual, bentuk bangunan muncul berdasarkan apa yang dianggap oleh masyarakat di sekitarnya, bukan secara kebetulan. Menurut gagasan ini, kehadiran suatu bentuk merupakan perkembangan atau variasi dari suatu kondisi yang telah mapan sebelumnya.
- Stuart E Cohen
  Pemikiran secara kontekstual mempunyai prinsip bahwa bangunan yang muncul dikemudian waktu, untuk mendapatkan pengakuan keberadaannya seharusnya merupakan tambahan yang terkait (*depent addition*) dari lingkungan sekitarnya.

### 2.5.2 Prinsip Arsitektur Kontekstual

Menurut Brent C. Brolin, arsitektur kontekstual dibagi ke dalam 2 kelompok, yakni :

- *Contras* (kontras/berbeda)
  Kontras memiliki peran penting dalam menciptakan suasana kota yang dinamis dan menarik. Namun, penggunaannya harus bijak, ibarat bumbu dalam masakan yang jika terlalu banyak justru merusak rasa. Dalam desain, kontras dapat menjadi strategi yang kuat untuk menghadirkan titik fokus dan aksen visual pada suatu kawasan. Sebaliknya, penerapan kontras yang berlebihan atau tidak tepat justru dapat menimbulkan kekacauan. Sejalan dengan pendapat Brent C. Brolin (1980), kontras antara bangunan modern dan kuno bisa menghadirkan harmoni, tetapi jika porsinya berlebihan, efek positif yang diharapkan akan berkurang dan bergeser menjadi gangguan visual.
- *Harmony* (selaras)
  Terkadang suatu lingkungan menuntut adanya keserasian, yaitu dengan cara menjaga harmoni terhadap kondisi yang sudah ada. Bangunan baru sebaiknya menghargai dan menyesuaikan diri dengan bangunan lama, sehingga keduanya dapat bersama-sama melestarikan tradisi yang telah berlangsung sejak lama. Dengan demikian, kehadiran bangunan baru berfungsi sebagai penunjang, bukan

pesaing, terhadap karakter bangunan yang telah ada meskipun tampil lebih dominan.

### 2.5.3 Ciri – ciri Pendekatan Arsitektur Kontekstual

- Untuk mewujudkan bangunan yang selaras dengan kondisi sekitarnya, diperlukan desain yang mampu menyatu dengan lingkungan sehingga potensi yang ada di dalamnya tetap terjaga dan tidak diabaikan.
- Kesatuan citra suatu kawasan terbentuk dari komposisi bangunan dengan periode yang berbeda-beda, namun tetap dipersepsikan utuh oleh pengamat. Hal ini bisa terjadi karena adanya kesinambungan fisik pada bangunan-bangunan tersebut, meskipun dibangun di waktu yang tidak bersamaan.
- Terdapat pengulangan motif dari desain bangunan setempat.
- Pendekatan dapat dilakukan melalui bentuk, pola atau irama, ornamen, dan elemen lain dari bangunan sekitar guna mempertahankan karakter suatu tempat.

## 2.6 Elemen Edukatif

### 2.6.1 Pengertian Edukatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edukatif merupakan istilah yang dipakai untuk menyebut sesuatu (kegiatan, program, metode, media) yang memiliki nilai atau tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, atau pembelajaran kepada orang lain. Sebagai lembaga yang bersifat publik, museum memiliki fungsi rekreatif, informatif, sekaligus edukatif dalam memperkenalkan sejarah dan budaya daerah. Melalui pameran atau kegiatan workshop, kunjungan ke museum dapat menjadi pengalaman edukatif dan menyenangkan. Terdapat sejumlah teori yang bisa dijadikan acuan dalam menerapkan nilai edukasi pada museum. Teori-teori tersebut dipaparkan oleh Hein (1998) dalam Zahir (2010) sebagai berikut :

- Didaktik Repositori : Teori ini menjelaskan bahwa materi informasi sebaiknya diuraikan ke dalam unit-unit kecil agar lebih mudah dipelajari. Dalam konteks museum, penerapannya tampak pada pengaturan alur pameran yang disusun melalui label dan panel sehingga membentuk rangkaian cerita yang runtut, dimulai dari hal yang sederhana hingga menuju pada konsep yang lebih kompleks
- *Discovery* : Prinsip dari teori ini adalah menyampaikan pengetahuan melalui pengalaman langsung, di mana pengunjung diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen. Oleh karena itu, dibutuhkan arahan serta prosedur yang jelas agar dapat diikuti dengan baik.

## 2.7 Elemen Tata Ruang

Tata ruang dapat dipahami sebagai bentuk dari struktur ruang dan pola ruang. Struktur ruang sendiri merupakan susunan pusat permukiman beserta jaringan prasarana dan sarana yang menopang aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat secara hierarkis. Sementara itu, pola ruang berkaitan dengan distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah, baik untuk fungsi lindung maupun fungsi budidaya. Pola ruang

inilah yang nantinya menjadi dasar aturan pemanfaatan ruang pada suatu kawasan. Fungsi lindung berperan menjaga kelestarian lingkungan, sedangkan fungsi budidaya lebih difokuskan pada ruang untuk mendukung perkembangan aktivitas manusia, mencakup aspek ekonomi, sosial, dan budaya (Dinpertaru, 2025).

### 2.7.1 Tata Ruang Luar

Tata ruang luar merupakan elemen batas antar ruang luar dalam dengan luar tapak. Fungsi dari ruang luar adalah mewadahi aktivitas yang terjadi di ruang terbuka, jalur masuk dan keluarnya bangunan, dan sirkulasi antar bangunan.

### 2.7.2 Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam merupakan sebuah perencanaan, pengaturan dan penataan elemen – elemen ruang di dalam bangunan agar memenuhi fungsi, kenyamanan dan estetika sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam merencanakan tata ruang dalam, berikut beberapa unsur yang harus diperhatikan, yakni organisasi dan susunan ruang, tata letak, karakter ruang / nilai, jenis – jenis ruang, pemilihan bahan, warna dan struktur. Selain unsur, dalam merencakan ruang harus menyesuaikan dengan karakter dan fungsi dari masing – masing ruang. Berikut karakter ruang berdasarkan sifatnya :

- Simbolis : karakter bangunan memiliki makna simbolis sesuai fungsi yang diwadahi.
- Sakral : karakter bangunan yang memiliki fungsi sebagai kegiatan spiritual.
- Medis : karakter ruang yang melambangkan fungsi ruang sebagai kegiatan medis atau kegiatan pemulihan kesehatan.
- Ilmiah / riset : karakter ruang yang mempunyai fungsi untuk kegiatan ilmiah / riset.
- Hiburan : karakter ruang yang berfungsi sebagai kegiattan *entertainment, pleasure*, hiburan dan kesenangan.

Sifat atau zona yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan tata ruang dalam,yaitu :

- Ruang publik : ruang yang diperuntukkan untuk kegiatan pulik yang dapat diakses oleh orang publik.
- Ruang privat : ruang yang bersifat pribadi dan hanya dapat diakses oleh orang tertentu.
- Ruang servis : ruang penunjang berlangsungnya kegiatan seperti gudang, dapur, ruang cuci dan lainnya.

#### 2.7.2.1 Elemen Pembentuk Ruang :

- Lantai : selain berfungsi sebagai penutup bagian bawah ruang, lantai berperan sebagai penopang beban benda diatasnya. Oleh karena itu, lantai dituntut mampu menahan baik beban mati maupun beban hidup yang bergerak di atasnya, termasuk segala aktivitas dan benda yang ditempatkan di atas permukaannya (Mangunwijaya, 1980: 329). Syarat bentuk lantai

yakni kuat, mudah dibersihkan dan sebagai penutup ruang bagian bawah (Ching,1996).

- Dinding : berfungsi sebagai pemikul beban di atasnya yang harus tahan terhadap tekanan horizontal, tekanan virtual, beban vertikal dan daya tekuk dari beban vertikal. Selain itu, dinding berfungsi sebagai pembatas ruangan.
- Plafond : berfungsi sebagai pelindung lantai atau atap dan sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang berada dibawahnya.
- Pintu : berfungsi sebagai akses fisik keluar dan masuknya manunisa, barang – barang dan perabot.
- Jendela : berfungsi sebagai bukaan yang menghubungkan antara ruang luar dan dalam, juga sebagai jalur sirkulasi udara dan cahaya masuk ke dalam ruangan.

2.7.2.2 Organisasi Ruang :

Pembagian ruang pada bangunan yang sudah ada disebut organisasi ruang dalam interior, menurut Ian Higgins dalam buku "Strategi Ruang untuk Desain Interior". Sebagaimana dinyatakan oleh Francis D.K Ching (2008), organisasi ruang terdiri dari lima komponen :

- Linear : merupakan ruang yang berulang dalam urutan satu garis.
- Radial : ruang pusat yang menjadi sentral organisasi ruang linear yang memanjang secara radial.
- Central / terpusat : ruang dominan terpusat dengan pengelompokan ruang sekunder.

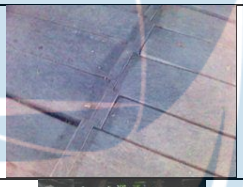
## 2.8 Elemen Budaya Sulawesi Tengah

### 2.8.1 Rumah Lobo

Rumah Lobo merupakan rumah panggung adat khas Kulawi berbentuk persegi panjang, yang terletak di Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah. Fungsi rumah ini adalah sebagai tempat dilaksanakannya rapat tetua, sidang adat, upacara, perayaan panen, serta rapat penentuan waktu membuka ladang. Secara vertikal, terdapat tiga bagian ruang, yang pertama bagian bawah pada tengah bangunan digunakan untuk masyarakat/pendengar duduk dan tempat untuk makan dan minum yang disebut *"dalika/padence",* di atas dalika sebelah pinggi yang berhubungan langsung dengan dinding disebut *"kanavari"* yang diperuntukan untuk bangsawan dan totua ngata. Sejajar dengan kanavari, terdapat dapur mini.

**Tabel 2. 4** Bagian Struktur dan Material Lobo

| **Bagian struktur dan material** | |
|---|---|
| Atap : menggunakan atap sirap yang terbuat dari kayu yang dibelah, material atap terbuat dari kayu (*alip'a*), dan letak penggunaan ijuk hanya pada pinggir atap (*panapiri*) |  |
| Tiang : tiang memiliki bentuk dasar melingkar, adanya perbedaan ukuran antara | |

| | |
|---|---|
| tiang bagian tengah dengan tiang di sisi tepi, struktur tiang tidak tertanam langsung ke tanah, melainkan berhenti pada bagian lantai, tiang berdiri di atas pondasi yang tersusun dari balok kayu dengan pola silang, bagian tengah, tiang dihubungkan oleh balok jepit yang diperkuat menggunakan ikatan rotan, tiang tengah memiliki diameter sekitar 20 cm, sedangkan tiang tepi berdiameter sekitar 15 cm, ketinggian tiang mencapai kurang lebih 3 meter dari lantai hingga balok jepit. |  |
| Dinding : dinding bawah menggunakan material kayu bulat disusun sebanyak 2 buah, pengikat rotan, tinggi dinding bawah 50cm, panjang dinding kiri depan 210 cm, panjang dinding kanan kiri 530 cm, panjang dinding belakang 840 cm. Dinding atas menggunakan material papan yang dibilah, pengikat rotan, tinggi dinding atas 50 cm, panjang dinding kiri depan 380 cm, panjang dinding kanan kiri 765 cm, panjang dinding belakang 110 cm. |  |
| Lantai : lantai bawah menggunakan material papan, lebar papan 25 cm. Lantai atas menggunakan material yang terbuat dari kulit kayu pohon nibun dan pengikatnya rotan. |  |
| Tangga : jumlah tangga 1 dengan anak tangga 5 buah, tangg terbuat dari batang kayu yang dipahat, posisi tangga di tengah bagian depan. |  |

Sumber : Kakarmand blogspot (https://kakarmand.blogspot.com/2012/01/tipologi-arsitektur-lobo.html) diakses 7 Okt 2025 (sumber dibawah)

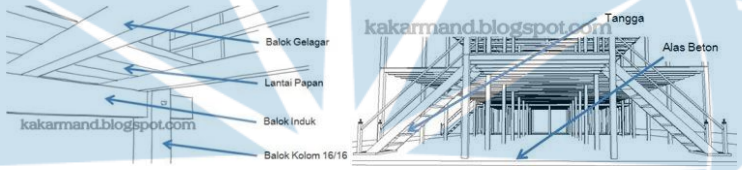
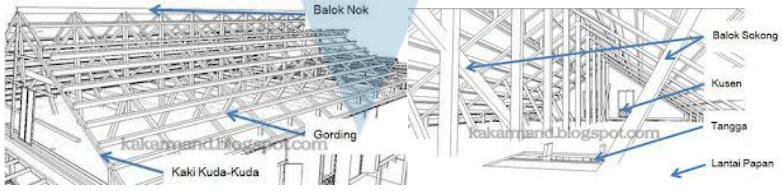
### 2.8.2 Rumah Banua Oge / Souraja

Souraja atau yang dikenal Banua Oge, merupakan rumah tradisional atau rumah adat yang berasal dari Kelurahan Lere, Kecamatan Palu Barat, Kota Palu Sulawesi Tengah. Rumah adat ini dibangun pada abad ke-19 Masehi atas inisiatif Raja Yodjokodi. Souraja berfungsi sebagai tempat tinggal bagi keluarga kerajaan sekaligus menjadi pusat pemerintahan pada masa itu. Bangunan Banua Oge atau Souraja merupakan rumah panggung yang menggunakan konstruksi kayu dan menampilkan perpaduan gaya arsitektur Bugis serta Kaili. Pada bagian depan dan belakang atap, terdapat penutup berupa papan lebar yang dihiasi ukiran khas bernama *panapiri*. Di atas *panapiri*, tepatnya pada ujung bubungan atap depan dan belakang, dipasang hiasan mahkota atau *bangko-bangko* yang juga memiliki ukiran. Berikut ruangan rumah adat yang terbagi ke dalam 4 bagian :

- Lonta Karavana : merupakan bagian pertama setelah teras atau serambi rumah dan berfungsi sebagai ruang tamu atau digunakan sebagai tempat tidur tamu laki – laki.
- Lonta Tatangana : merupakan ruang yang terbagi menjadi 3 ruangan, ruangan pertama separuh dari lonta tatangana yang berfungsi sebagai tempat dilakukannya musyawarah raja, separuhnya lagi terbagi menjadi 2 kamar tidur, kamar tidur bagian depan (kecil) digunakan untuk tempat peraduan raa dan kamar tidur besar digunakan untuk keluarga.
- Lonta Rarana : merupakan ruang belakang yang berfungsi sebagai tempat makan. Sudut belakang ruang ini dimanfaatkan untuk kamar tidur anak gadis.
- Avu : merupakan ruang dapur yang terletak di bangunan yang terpisah namun masih satu kawasan. Ketika menuju ke ruangan ini harus melewati jembatan penghubung yang disebut jongke.

Berikut struktur dan material yang digunakan pada rumah adat Souraja :

**Tabel 2. 5** Struktur dan Material Souraja

| **Bagian struktur dan material** |
|---|
| Struktur Bawah :<br><br><br>Jumlah anak tangga 9 buah, jumlah tiang rumah induk 28 buah dan jumlah tiang rumah dapur 8 buah. |
| Struktur tengah :<br><br><br>Jumlah kolom rumah induk 28 buah. |
| Struktur atas :<br><br><br>Jumlah kuda – kuda 11 buah. |
| **Material :**<br>• Pondasi : menggunakan bentuk tiang dengan material alas beton. Beton berfungsi sebagai lantai dasar yang menjadi perkerasan di bawah rumah panggung Souraja atau Banua Mbaso.<br>• Kolom / tiang : kolom berbentuk balok persegi empat 16[16 dari kayu ulin (sopu), kayu besi dan kayu bayam (ipi).<br>• Lantai : berupa papan dari bahan kayu ulin, kayu bayam/kayu kapur/ merbau. |

- Dinding : dinding rumah menggunakan kayu ulin dan kayu bayam sedangkan dinding dapur menggunakan seng dari alumunium.
- Tangga : menggunakan lembaran papan tebal yang terbuat dari kayu ulin, kayu bayam.
- Atap : dari material papan kayu
- Kap : dari material seng berbahan aluminium
- Kuda – kuda : balok yang terbuat dari kayu ulin, kayu bayam.

**Sumber :** Kakarmand Blogspot ( https://kakarmand.blogspot.com/2012/07/struktur-konstruksi-banua-mbaso.html ) diakses 7 Okt 2025

### 2.8.3 Taiganja

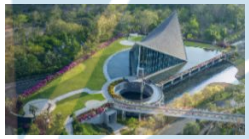
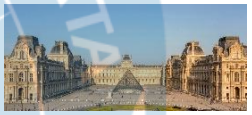
Taiganja merupakan buah kalung atau liontin. Dalam bahasa Kaili, kata *tai* berarti perut atau rahim, sedangkan *ganja* bermakna bentuk atau rupa. Oleh karena itu, simbol ini melambangkan rahim sesuai dengan maknanya, yang menggambarkan makna kesuburan. Taiganja terbuat dari logam yang bagian atasnya melengkung ke atas menyerupai tanduk kerbau, sedangkan bagian runcing di sisinya menyerupai capit kepiting. Taiganja biasanya digunakan sebagai seserahan dalam prosesi lamaran serta sebagai perlengkapan dalam upacara adat. Selain itu, fungsinya mulai dari hiasan kalung atau liontin, simbol kehormatan seperti medali, penanda status sosial, hingga sebagai bekal dalam upacara pemakaman. Simbol taiganja merepresentasikan kedudukan perempuan yang dianggap mulia dalam masyarakat tradisional Sulawesi Tengah, khususnya pada suku Kaili dan Kulawi. Benda ini hanya dikenakan oleh perempuan sebagai lambang kehormatan dan kebesarannya. Dalam konteks peran gender, perempuan memiliki peran penting sebagai penjaga adat yang disebut *Ntina*. Jika diibaratkan dalam sistem pemerintahan, perempuan berperan layaknya legislatif, sedangkan laki-laki berperan sebagai eksekutif.



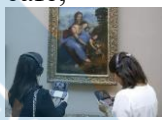
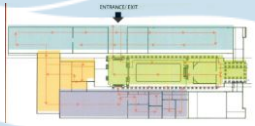
**Gambar 2. 14** Taiganja

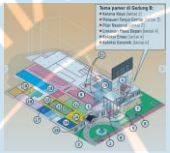
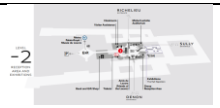
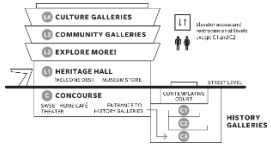
**Sumber :** Palontaraq (https://palontaraq.id/2024/07/10/mengenal-taiganja-simbol-kesuburan-dan-keteguhan-adat-suku-kaili/) diakses 7 Okt 2025

**2.9 Studi Preseden**

| Tinjauan | Ullen Sentalu | Museum Nasional Indonesia | Museum SAKA | *Musée du Louvre* | *National Museum of African American History and Culture (NMAAHC)* |
|---|---|---|---|---|---|
| Profil | Lokasi : Yogyakarta.<br>Tahun : 1994 dan Diresmikan : 1 maret 1997.<br>Luas : 1,2 hektar.<br> | Lokasi : Jakarta<br>Tahun : 1778<br>Luas : ± 26.500 $m^2$<br> | Lokasi : Bali<br>Tahun : 2023<br>Luas : 4.090 $m^2$<br>Arsitek : Napp Studio & Architects<br> | Lokasi : Prancis<br>Tahun : resmi dibuka 1973<br>Luas : ± 72.735 $m^2$<br> | Lokasi : Amerika Serikat<br>Tahun : 2016<br>Luas : ± 33.000 $m^2$<br> |
| Konsep | Konsep utama Museum Ullen Sentalu adalah "Jendela menuju alam budaya dan seni Jawa klasik". Museum menempatkan sosok perempuan sebagai media atau pintu masuk untuk memahami perjalanan panjang sejarah, budaya, dan seni Jawa. | Menggunakan arsitektur kolonial dengan tampilan arsitektur neo-klasik yang ditampilkan melaui pilar pilar pada *facade* dan bangunan yang simetri untuk menekankan kesan museum monumental. | Museum ini mengombinasikan antara budaya lokal yang merepresentasikan hubungan antara budaya dan alam dalam agama Hindu melalui arsitektur kontemporer dengan tetap mempertahankan bentuk tradisionalnya. | Menggunakan arsitektur klasik-renaisans yang digabungkan dengan arsitektur klasik Eropa atau menggabungkan masa lalu dan masa depan. | Konsep bangunan berfokus pada tiga elemen utama, yaitu bentuk "korona" yang menjadi identitas utama bangunan, teras yang berfungsi sebagai perpanjangan ruang menuju area lanskap, serta *facade* berkerawang berwarna perunggu yang memberikan karakter visual khas sekaligus memiliki makna simbolis mendalam. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Fungsi | Fungsi utama museum ini sebagai pusat pelestarian, pendidikan dan pengalaman budaya Jawa. | Berfungsi sebagai wadah peneletian dan kajian mengenai warisan budaya Indonesia. Selain itu memiliki peran sebagai pusat informasi yang bernilai budaya, edukatif dan menjadi sarana rekreasi bagi pengunjung. | Berfungsi untuk menampilkan budaya bali mulai dari sejarah, ritual nyepi, seni yang ada di Bali dan sebagai pusat edukasi. Selain itu, terdapat venue yang dapat digunakan untuk acara. | Fungsi utama museum ini yaitu menyimpan berbagai macam koleksi mulai dari seni klasik hingga modern. Museum ini juga menjadi tempat pariwisata yang sangat terkenal. | Berfungsi sebagai tempat pameran sejarah dan budaya masyarakat kulit hitam, sebagai ruang komunitas dan sebagai ruang memorial terhadap ketidakadilan dimasa lalu. |
| Elemen edukatif | Objek koleksi yang dikemas secara *fairytale* dan adanya ketentuan untuk tidak mendokumentasikan kegiatan di dalam museum serta tidak merekam, untuk menjaga kefokusan pengunjung saat menikmati objek yang ditampilkan. | Menggunakan alur *storyline* dan tematik dalam mengatur alur dan adanya ruang ImersifA yang menjadi peluang untuk menarik minat pengunjung terutama kaum remaja – hingga dewasa. Selain itu, museum ini menyediakan berbagai fasilitas seperti perpustakaan, *kids corner,* auditorium, ruang pameran temporer, theater  | Menyediakan objek pameran hasil kolaborasi seni lokal dan internasional, pameran yang diatur secara tematik dan adanya tampilan dokumenter.  | Menampilkan karya ikonik yang memberi wawasan sejarah dengan jalur pameran yang diatur secara kronologis dan tematik. Adanya *Pyramid* yang terletak ditengah, melambangkan bahwa museum bukan lagi ruang eksklusif untuk kalangan tertentu, melainkan tempat yang terbuka bagi siapa saja untuk belajar dan memahami perjalanan sejarah manusia. Museum ini menyediakan fasilitas | Motif kerawang pada *facade* menyampaikan pesan bahwa identitas budaya dapat diwujudkan dalam bentuk arsitektur kontemporer tanpa kehilangan makna sejarahnya. Terdapat ruang dengan menampilkan elemen air yang jatuh dari atas dan pencahayaan alami dari oculus di langit-langit, dimana ruang ini mengajarkan introspeksi, kedamaian, dan penghormatan terhadap sejarah. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | *book and gift shops,* menyediakan audio guide, restoran dan cafe,   |   |
| Tata Ruang (tampilkan denah/siteplan) | Pada tata ruang dalam museum menggunakan alur naratif yang menceritakan sejarah dan budaya jawa untuk membangkitkan rasa keingintahuan seperti pada labirin dan lay out display yang ditempatkan pada dinding untuk memberi jarak pandang dan ruang gerak pengunjung. Pada tata ruang luar museum terdapat lanskap taman yang terdiri dari pohon besar dan dilengkapi dengan jalan setapak bermaterial batu, dan adanya ruang transisi antara ruang dalam dan luar museum. | Tata ruang dalam diatur berupa sirkulasi diatur secara hierarkis, kemudian untuk ruang pameran diatur secara tematik, sehingga alur kunjungan berbentuk linear untuk memberi pengalaman yang terstruktur.  Tata ruang luar terdapat area terbuka, taman, elemen air dan patung, juga ruang transisi untuk menuju museum. Terdapat dua sirkulasi museum (beranda urban sebagai jalur masuk arah timur – barat, serambi museum sebagi jalur | Pada beberapa titik ruang, terdapat pencahayaan alami yang menyorot objek pameran berupa ogoh – ogoh. Penataan ruang dalam menggunakan lima elemen atau panca mahabhuta (tanah, air, api, udara dan ruang kosong). Bagian tata ruang luar, terdapat tangga atau ramp spiral yang terinspirasi dari bentuk gua air khas yang banyak terdapat di Bali dan dikombinasikan menggunakan elemen air.  | Tata ruang luar terdapat halaman luas dengan adanya elemen air berupa kolam dan patung. *Louvre Pyramid* yang menggunakan material transparan memiliki hubungan visual dengan *facade* istana *Louvre.* Pada tata ruang dalam, *Louvre Pyramid* memiliki peran dalam menghubungkan ke tiga sayap museum. Galeri dikelompokkan berdasarkan klasifikasi.  | Penempatan massa museum ini dibuat dengan mempertimbangkan konteks fisik kawasan sekitar, tata ruang luar museum menampilkan lanskap jalan setapak yang mengarahkan langsung menuju ke area utama, terdapat porch atau teras yang menjadi ruang transisi antara area luar dan dalam musuem. Tata ruang dalam museum menggunakan naratif, berupa narasi ruang vertikal (dari bawah ke tengah) yang menggambarkan perjalanan Afrika-Amerika, basement menampilkan masa |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | menuju pameran tetap dan temporer) yang dihubungkan oleh sebuah ramp, yang juga berfungsi sebagai area kontrol tiket.<br><br> | | <br><br> | perbudakan, lantai tengah menampilkan era perjuangan dan lantai atas menampilkan kebebasan dan perayaan.<br><br><br> |
| Pendekatan Kontekstual (ruang statis/dinamis) | Museum ini memiliki prinsip "Harmonisasi Alam dan Ekologi Lingkungan". Pada aspek fisik, bangunan mengikuti kontur tanah lereng merapi, menggunakan material lokal berupa batu andesit. Pada aspek sosio-kultural, menggunakan budaya Jawa menyerupai candi | Museum Nasional terletak berada dikawasan Monumen Nasional sehingga menjadi salah satu pusat aktivitas budaya. Museum mempertahankan *facade* kolonial pada bangunan lama dan menggunakan konsep modern pada bangunan baru dimana hal ini merupakan | Pada aspek sosio-kultural, museum ini memilih tema Nyepi dan Tri Hita Karana sebagai kerangka budaya. Pada aspek fisik, penggunaan material terinspirasi dari kondisi lanskap alam sehingga museum menggunakan banyak material secara lokal berupa batu sebagai | Aspek sosio-kultural pada museum ini mempertahankan gaya lama sebagai simbol sejarah budaya Prancis, adanya penambahan *Louvre Pyramid* tidak menghilangkan ciri khas istrana kerajaan, melainkan menghadirkan suasana baru diaman arsitektur klasik dapat menyatu | Museum ini menekankan hubungan antara desain bangunan dengan konteks budaya, sejarah dan identitas masyarakat Afrika-Amerika. Bentuk Korona terinspirasi dari suku Yoruba di Afrika Barat, *facade* berkerawang perunggu mengadaptasi motif *ironwork* khas Selatan |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | dan menggunakan motif batik. | upaya menjaga warisan budaya sekaligus memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini. | cerminan energi Pulau Bali. | dengan arsitektur modern. | Amerika, buatan pengrajin kulit hitam pada masa lalu dan material, warna, dan tekstur digunakan untuk mengekspresikan kekuatan, kehangatan, dan semangat kebersamaan. |
| Penerapan Pada Museum | Menggunakan material lokal yang berasal dari Sulawesi Tengah dimassa bangunan dan memanfaatkan topografi yang datar pada site. Selain itu, mempertahankan beberapa vegetasi eksisting. | Menerapkan penataan tata ruang pameran dengan tematik sehingga menghasilkan alur yang teratur, menghubungkan bangunan multimassa dengan jalur pedestrian atau *courtyard* dan menambahkan ruang imersifa yang memanfaatkan teknologi. | Menerapkan narasi mengenai budaya Sulawesi Tengah, memperhatikan orientasi massa yang mempertimbangkan arah matahari, angin dan lanskap alami Palu, memberikan bukaan lebar dengan menampilkan view taman atau *courtyard* sebagai sarana untuk refleksi sejenak, menyediakan ruang workshop yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang kreatif dan multifungsi. | Menghadirkan konsep dan visualisasi yang mengkombinasikan bangunan baru yang menyatu dengan bangunan lama serta tidak menghilangkan atau mencuri *spotlight* dari bangunan lama. Memanfaatkan tata ruang luar dengan menampilkan elemen air dan patung. | Menerapkan green building seperti rain harvesting yang dapat dimanfaatkan sebagai elemen air, menggunakan motif taiganja sebagai elemen dekoratif dan tata ruang dalam menggunakan naratif. Pada tata ruang luar, memberikan jalur pedestrian yang mengarahkan langsung menuju museum. |