

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 TERMINOLOGI JUDUL

2.1.1 Pengertian Seni dan Budaya

Seni dan Budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan, karena pada setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas. Begitu juga sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mempunyai nilai seni yang begitu indah dan tidak ternilai harganya.

Seni Budaya merupakan suatu segala sesuatu yang diciptakan manusia tentang cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang memiliki unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Museum Seni dan Budaya berkonsentrasi pada seni dan Budaya berbagai suku dan bangsa yang menghuni nusantara. Sedangkan pengertian Museum secara umum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, menyajikan dan melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan.

Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Sedangkan menurut *International Council of Museum (ICOM)* : dalam *Pedoman Museum Indonesia, 2008*, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak

artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan dan rekreasi.

2.1.2 Deskripsi Pengguna dan Kegiatan

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum (*Pengguna Museum Indonesia*)

1. Pengguna Museum

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum (*Pengguna Museum Indonesia, 2008*), yakni sebagai berikut:

a. Pengelola

Pengelola museum adalah sebuah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum membawakan dua bagian, yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.

- Bagian Administrasi

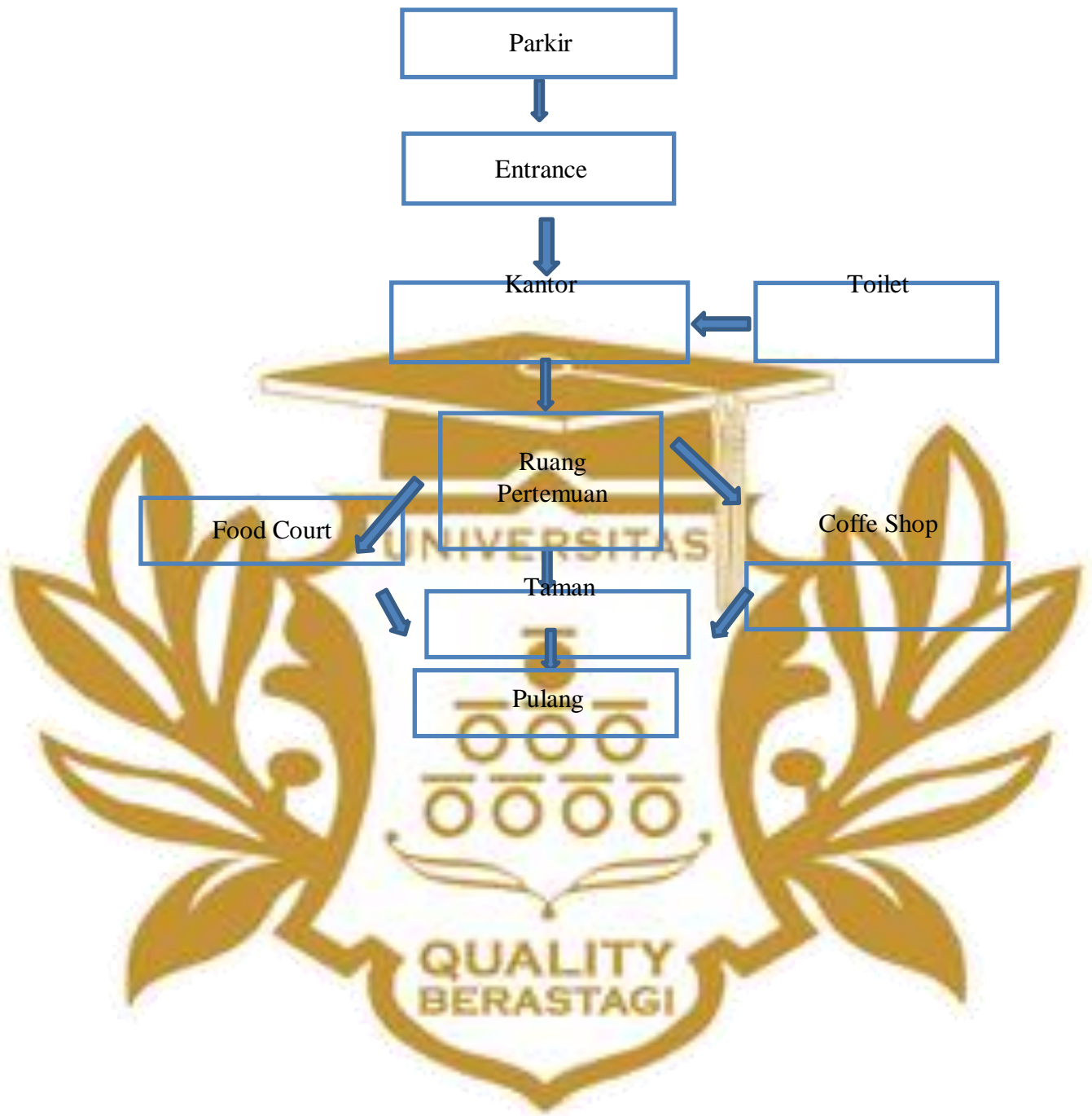
Bagian administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyurat, kerumahtanggaan, pengamanan dan registrasi koleksi.

- Bagian Teknis

Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas.

- Tenaga pengelola koleksi bertugas melakukan inventarisasi dan kajian setiap koleksi museum.
- Tenaga konservasi bertugas melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi.
- Tenaga preparasi bertugas menyiapkan sarana dan prasarana serta menata pameran.
- Tenaga bimbingan dan humas bertugas memberikan informasi dan mempublikasikan koleksi untuk dimanfaatkan oleh masyarakat.

Bagan perilaku pengelola :



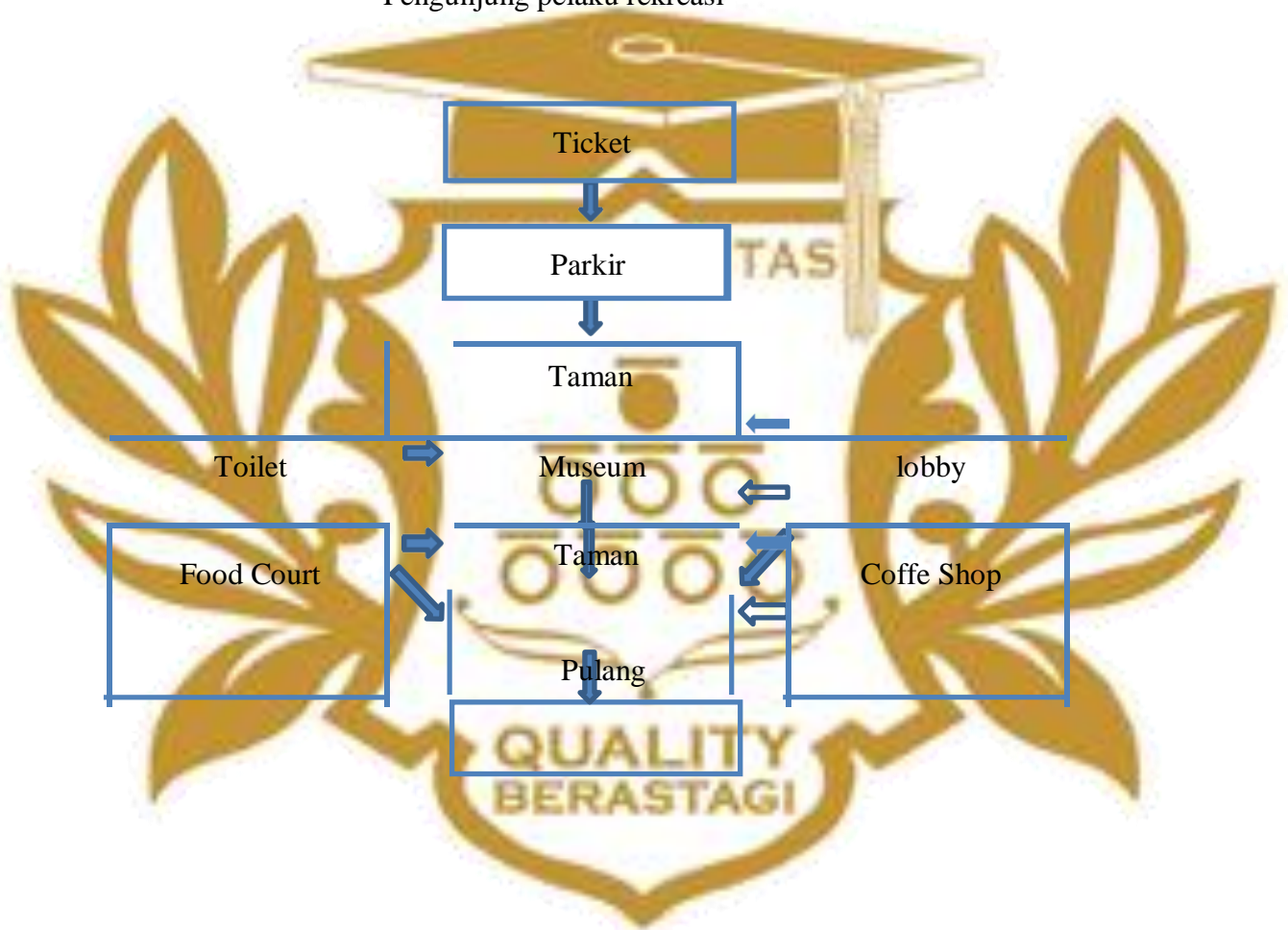
b. Pengunjung

Berdasarkan intensitas kunjungannya, dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

- Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum, seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa dan pelajar.
- Kelompok yang baru mengunjungi museum.

Berdasarkan tujuannya, pengunjung dibedakan atas:

- Pengunjung pelaku studi
- Pengunjung bertujuan tertentu
- Pengunjung pelaku rekreasi



2. Kegiatan Museum

Menurut Sutaarga 1989/1990 bapak permuseuman Indonesia. kegiatan pelayanan museum kepada pengunjung museum meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, bimbingan dan pemanduan keliling museum, bimbingan karya tulis, pemutaran film dan slide dan museum keliling, kegiatan di dalam museum secara garis besar meliputi:

a. Pengumpulan koleksi

Kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter dan kegiatan lainnya.

b. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi

Kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).

c. Preservasi

Kegiatan ini meliputi:

- Reproduksi, sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
- Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor merugikan.
- Registrasi, pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi.

d. Observasi

Yaitu penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum.

e. Apresiasi

Kegiatan ini meliputi:

- Pameran, ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara masyarakat/ pengunjung dengan materi koleksi, yang dibantu dengan guide.
- Pertemuan, antara pengelola dan masyarakat sebagai penunjang kegiatan.
- Administrasi.

2.1.3 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang yang dapat dilihat dari aktivitas pengunjung yang berada didalam Museum. Dan aktivitas yang dilakukan di kelompokkan berdasarkan fungsi yang tersedia. Fungsi tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu fasilitas utama dan fasilitas pendukung. Fasilitas utama melayani fungsi utama yang direncanakan akan diakomodasi oleh manajemen museum ini. Sedangkan fasilitas pendukung melayani fungsi utama yang akan mampu menyokong keberhasilan fungsi utama.

Kebutuhan ruang:

1. Kegiatan Penerimaan
Terdiri dari area parkir, ticketing, ruang tunggu dan pusat informasi.
2. Kegiatan Pengelola
Terdiri dari ruang kepala museum, ruang general manager, ruang manager, ruang staff, ruang rapat, dan ruang tamu.
3. Kegiatan Informasi dan Wisata
Terdiri dari ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, ruang 4D art photograph, playground anak, dan ruang audio visual.
4. Kegiatan Pemeliharaan
Terdiri dari ruang lab konservasi, ruang workshop, dan gudang.
5. Kegiatan Pendidikan Perpustakaan.

6. Kegiatan Penunjang

Terdiri dari mushalla, food court, dan coffee shop.

7. Kegiatan Servis

Terdiri dari ruang utilitas, AC/AHU, gudang dan pos keamanan.

2.1.4 Kriteria Lokasi

Pemilihan lokasi museum ini didasarkan pada kriteria pertimbangan sebagai berikut:

- Lokasi strategis karena Berada tepat di pusat wisata Kabupaten Karo yaitu Kec. Merek
- Site berada di jalan utama / jalan raya yang mudah di akses.
- Dapat dicapai oleh kendaraan umum, kendaraan pribadi, dan para pejalan kaki.
- Site harus mendukung kegiatan bangunan lebih mudah.
- Site berada di lingkungan yang bangunan disekitarnya masih memadai.
- Site berada dekat dengan sekolah
- Orientasi view yang menguntungkan site
- Luas site yakni kurang lebih 2 hektar.

2.1.5 Aspek Perancangan Tapak

Pengolahan tapak pada museum ini didasarkan atas bentukan tapak dasar dan kondisi lingkungan. Dalam penerapannya, pengolahan tapak tetap memperhatikan lingkungan sekitar dan menjadikannya sebagai landasan untuk mewujudkan dan menampilkan makna simbolik yang dimunculkan.

2.1.6 Aspek Perancangan Ruang Dalam

1. Ruang Pameran Tetap

Adalah ruangan yang menampilkan koleksi yang tetap atau tidak dipindah pindah. Dan didesain mengikuti tema materi koleksi dalam ruang tersebut. Misalnya pameran manekin para pejuang perang zaman dahulu maka desain ruangan tersebut seperti berada di lokasi perang.

2. Ruang Pameran Temporer

Ruangan ini adalah ruangan pameran sementara dan harus didesain menggunakan konsep yang fleksibel.

3. Ruang Serba Guna

Yakni ruangan semi publik yang bertujuan untuk pertunjukan seperti tari, musik atau teater. Dan interior didesain harus mengangkat unsur budaya agar pengunjung dapat merasakan suasana yang kental akan budayanya.

4. Ruang Audio Visual

Adalah ruangan yang digunakan untuk pemutaran film dokumenter tentang sejarah, seni dan budaya Batak Karo

5. Ruang 4D Art Photograph

Adalah ruangan yang menampilkan lukisan dalam bentuk 4D dimana pada pada saat ini banyak orang-orang yang gemar berfoto di lukisan yang berbentuk 4D ini. Sehingga ini dapat menjadi salah satu tempat untuk menarik perhatian pengunjung.

6. Ruang Permainan (Playground)

Adalah ruang bermain yang dikhususkan untuk anak anak agar tidak bosan saat berkunjung ke dalam museum.

2.1.7 Aspek Perancangan Massa dan Perwajahan

Komposisi bentuk dan tatanan massa bangunan menggunakan bentuk yang inovatif. Tampilan luar bangunan Museum Seni dan Budaya ini Menggunakan Arsitektur Tropis.

2.1.8 Aspek Perancangan Struktur

Perencanaan sistem struktur bangunan museum ini adalah menggunakan jenis struktur beton dengan dilengkapi ornamen kayu yang terdapat pada dinding bangunan.

2.1.9 Aspek Perancangan Utilitas

1. Sistem Pengelolaan Sampah

Sistem pengelolaan sampah dilakukan dengan memisahkan sampah yang masih bisa didaur ulang dan sampah yang tidak bisa didaur ulang.

2. Sistem Jaringan Listrik

Instalasi listrik berfungsi sebagai penerangan bangunan baik di luar maupun di dalam dan sebagai sumber tenaga untuk alat-alat servis dan pendukungnya.

3. Sistem Jaringan Air Bersih

Air bersih digunakan untuk kebutuhan lavatory, makan, minum dan pemadam kebakaran. Kebutuhan air bersih mengambil sumber dari PDAM. Sistem jaringan air bersih berawal dari sumber air bersih yang dipompa. Dari PDAM menuju ke tempat penampungan air, kemudian dipompa lagi dan langsung didistribusikan ke seluruh bagian bangunan yang membutuhkan melalui pipa dank ran air.

4. Sistem Jaringan Air Kotor

Sumber air kotor dari lavatori dibuang melalui saluran menuju ke riol kota. Air kotor yang berasal dari dapur sbelum disalurkan ke riol kota, disalurkan dulu melalui bak kontrol atau bak penampungan lemak. Sementara yang berasal dari WC, dibuang ke septictank dahulu, kemudian masuk ke sumur resapan. Sedangkan air hujan dibuang melalui saluran tersendiri, yaitu melalui pipa air hujan dan disalurkan langsung ke riol kota.

5. Sistem Penghawaan

Di dalam museum ini terdiri dari beberapa bagian ruang yang masing- masing mewadahi kelompok kegiatan yang berbeda-beda. Sehingga untuk menghemat biaya operasional dan perawatan hanya ruang tertentu yang memanfaatkan AC.

6. Sistem jaringan Pemadam Kebakaran

Dalam upaya mengamankan museum dari bahaya kebakaran, maka diterapkan system pemadam kebakaran berupa Fire Alarm, yaitu suara yang muncul dalam keadaan bahaya dengan menggunakan deteksi berupa asap maupun panas. Fire Protection adalah perlindungan terhadap bahaya kebakaran yang dilakukan dengan menggunakan VESDA (Very Early Smoke Detection Apparatus), bekerja dengan mengeluarkan gas halon tanpamemerlukan air.

System ini diterapkan pada ruang pameran, laboratorium konservasi, ruang penyimpanan koleksi dan perpustakaan, sehingga benda yang ada tidak rusak terkena air. Sprinkle diaplikasikan pada ruang-ruang yang tidak terdapat barang-barang yang penting dan tidak rusak jika terkena air. Sehingga penggunaan air bersih lebih murah dan tidak merusak materi. Fire Hydrant digunakan untuk mengatasi kebakaran terutama dari arah luar bangunan.

2.2 Tinjauan Tema

Tema yang digunakan pada perancangan Museum Seni budaya Karo di Kecamatan Merek ini adalah Arsitektur Tropis yang artinya sebagai berikut.

2.2.1 Pengertian Arsitektur Tropis

Arsitektur Tropis suatu konsep bangunan yang mengadaptasi kondisi iklim tropis. Letak geografis Indonesia yang berada di garis khatulistiwa membuat Indonesia memiliki dua iklim, yakni kemarau dan penghujan. Pada musim kemarau suhu udara sangat tinggi dan sinar matahari memancar sangat panas. Dalam kondisi iklim yang panas inilah muncul ide untuk menyesuaikan dengan arsitektur bangunan Museum yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjungnya. (Koeningsberger, 1973:3)

Iklim Tropis berasal dari bahasa Yunani, *Klima* yang berdasarkan kamus Oxford berarti *region* (daerah) dengan kondisi tertentu dari suhu *dryness* (kekeringan), angin, cahaya dan sebagainya. Dalam pengertian ilmiah, iklim adalah integrasi pada suatu waktu (*integration in time*) dari kondisi fisik lingkungan atmosfer, yang menjadi karakteristik kondisi geografis kawasan tertentu. Sedangkan cuaca adalah „Kondisi sementara lingkungan atmosfer pada suatu kawasan tertentu”. Secara keseluruhan, iklim diartikan sebagai “Integrasi dalam suatu waktu mengenai keadaan cuaca”.(Koeningsberger,1973:3).

2.2.2 Arsitektur kontemporer

merupakan sebuah desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif baik secara bentuk maupun tampilan, jenis tampilan, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai dan menampilkan gaya yang lebih baru. Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan

bentuk geometris yang simpel dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Dalam desainnya banyak diterapkan penggunaan bahan-bahan natural dengan kualitas tinggi seperti sutera, marmer dan kayu.

Untuk desain interiornya, misalnya lantai ditampilkan dengan kesan ringan melalui penggunaan keramik putih, lantai batu atau kayu atau penggunaan karpet berwarna lembut dan simple. Pengelolaan dinding dengan warna-warna netral (krem, putih bersih dan abu-abu) atau diolah unfinished dengan media semen plester atau bata ekspos. Untuk penutup jendela banyak ditemui penutup dari jenis blinds atau tirai yang simple. Furniture pun tampil dengan bentuk fungsional dan praktis dengan banyak mengeksplorasi dari kayu, kaca, kulit, krom, stainless steel dan besi

2.2.3 Arsitektur tropis kontemporer

Adalah penggabungan antara desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai dan menampilkan gaya yang lebih baru dan berorientasi pada iklim dan cuaca, pada lokasi dimana massa bangunan atau kelompok bangunan berada, serta dampak, tautan ataupun pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar yang memiliki iklim tropis.

Karakteristik teori:

1. Konsep ruang yang terkesan terbuka atau open plan
2. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
3. Memiliki fasad yang terbuka
4. Pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih
5. Penggunaan jendela besar
6. Kombinasi bentuk yang unik dan aneh
7. Menggunakan material dari alam
8. Detai-detai bergaris lurus

9. Interior desain kontemporer banyak berpadu dengan tata cahaya untuk menghasilkan kesan ruang yang selalu segar,sebisia mungkin selalu selaras dengan perkembangan desain kekinian

10.Adanya sistem sirkulasi udara,ventilasi,bukaan,view maupun orientasi pada bangunan serta penggunaan material modern/hitech yang tidak merusak lingkungan sekitar/lingkungan yang telah ada.

Daerah dengan iklim tropis didunia terdiri dari dua jenis, yaitu daerah dengan iklim tropis kering, dan iklim tropis lembab seperti di Indonesia.

Berdasarkan pendapat dari DR. Ir. RM. Sugiyatmo, kondisi iklim tropis yang berpengaruh dalam perancangan bangunan yaitu sebagai berikut :

1. Kenyamanan Thermal

Dalam arsitektur tropis, adaptasi bangunan dilakukan untuk mendapatkan kenyamanan thermal terutama adalah mengurangi asupan panas yang masuk dalam bangunan, menciptakan aliran udara yang baik melalui ruang dalam dan membawa panas keluar bangunan dan mengurangi radiasi panas akibat sinar matahari, baik radiasi langsung matahari maupun dari dalam yang membuat suhu panas.

Cara lain untuk memperkecil panas yang masuk yaitu sebagai berikut :

1. Memperkecil luas permukaan yang menghadap ke timur dan barat.
2. Melindungi dinding dengan alat peneduh. Peroleh panas dapat juga dikurangi dengan memperkecil penyerapan panas dan permukaan, terutama untuk permukaan atap.

Warna terang memiliki tingkat penyerapan radiasi matahari yang kecil sementara warna gelap menyerap radiasi panas lebih cepat. Penyerapan radiasi panas yang besar dapat

menyebabkan suhu ruangan naik. Jadi, dalam bangunan tropis lebih disarankan menggunakan warna-warna terang baik di luar maupun di dalam ruangan.

2. Aliran udara Melalui Bangunan

Aliran udara dapat mengurangi panas yang mengendap dalam bangunan. Salah satu cara yang paling baik mendapatkan aliran udara adalah dengan menggunakan ventilasi silang. Kegunaan dari ventilasi adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi syarat bangunan sehat dan layak huni, yaitu penyediaan oksigen untuk pernapasan, membawa panas, asap dan uap air keluar ruangan secepat mungkin, mengurangi konsentrasi gas-gas beracun, bakteri dan menghilangkan bau yang tidak sedap.
2. untuk mencapai kenyamanan thermal dalam ruangan mengeluarkan panas, membantu mendinginkan ruang dalam bangunan.

Aliran udara terjadi karena adanya gaya thermal yaitu terdapat perbedaan temperatur antara udara di dalam dan diluar ruangan dan perbedaan tinggi antara lubang ventilasi. Kedua gaya ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk mendapatkan jumlah aliran udara yang di kehendaki.

Jumlah aliran udara dapat memenuhi kebutuhan kesehatan pada umumnya lebih kecil daripada yang diperlukan untuk memenuhi kenyamanan thermal. Untuk yang pertama sebaiknya digunakan lubang ventilasi tetap yang selalu terbuka. Untuk memenuhi yang kedua, sebaiknya digunakan lubang ventilasi yang bukaannya dapat diatur.

3. Radiasi Panas

Radiasi panas bisa terjadi karena paparan sinar matahari yang langsung masuk ke dalam bangunan, pantulan pada bidang lain dan permukaan yang lebih panas yang menyerap radiasi. Untuk bisa mencegah radiasi panas dapat digunakan elemen bangunan sebagai peneduh misalnya dengan menggunakan overstek atap, sun shading, dan gordena.

Penerangan Alami pada Siang Hari, Cahaya alam siang hari yang terdiri dari :

1. cahaya matahari langsung
2. cahaya matahari difusi (tak langsung)

Namun sejatinya melimpahnya cahaya matahari pada iklim tropis dapat dimanfaatkan semaksimal untuk penerangan siang hari di dalam bangunan.

Namun, sinar matahari langsung tidak baik masuk ke dalam bangunan karena bisa menimbulkan pemanasan dan penyilauan yang cepat, kecuali untuk sinar matahari pada pagi hari sebelum jam 9. Jenis cahaya siang yang perlu dimanfaatkan untuk penerangan adalah cahaya langit atau cahaya tak langsung.

2.2.4 Keterkaitan Tema dengan Judul

Museum adalah suatu wadah untuk memamerkan suatu karya seni dan kebudayaan serta beberapa peninggalan sejarah yang terdapat di kabupaten Karo dari berbagai suku yang diperuntukan untuk masyarakat luas. Tema Arsitektur Tropis sangat mendukung untuk perancangan Museum Seni dan budaya ini karena dapat membuat udara tetap nyaman, menjaga kelembapan udara, dan dapat melindungi setiap ornamen yang terdapat di dalam Museum.

2.3 Tinjauan Umum

2.3.1 Pengertian Museum Seni dan Budaya

Museum adalah suatu tempat yang memberikan sarana edukasi dan rekreatif tentang sejarah, Kesenian dan Kebudayaan yang terdapat di Kabupaten Karo. Didalam bangunan Museum biasa terdapat beberapa bagian bangunan yang terdiri atas ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, ruang foto 4D photograph, ruang serba guna, perpustakaan, ruang audio visual, ruang pengelola, food court, coffe shop

2.3.2 Tugas Dan Fungsi Museum

Keberadaan museum mempunyai tugas dalam perannya dalam masyarakat. Tugas-tugas tersebut antara lain, mengadakan, melengkapi, dan mengembangkan objek penelitian ilmiah yang tersedia bagi siapapun yang memerlukan. Selain itu, museum juga mampu menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian tersebut, disamping museum juga melakukan kegiatan penelitian sendiri untuk menyebar luaskan ilmu pengetahuan baru yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut. Tugas dan fungsi museum juga dikemukakan oleh Soetjipto (1991) yang dikutip dalam diakses 15 Oktober 2015. Tugas museum tersebut antara lain (www.donipengalaman9.wordpress.com):

1) Tugas Pengumpulan

Benda yang disimpan di dalam museum tidak bisa sembarangan. Benda-benda tersebut harus memenuhi syarat untuk dijadikan benda koleksi. Tugas pengumpulan juga tergantung pada jenis koleksi yang ingin disimpan dan dipamerkan di dalam museum.

2) Tugas Pemeliharaan

Dalam tugas ini menyangkut dua segi, yakni segi teknis dan segi administratif. Segi teknis merupakan tugas yang berupaya memelihara dan mengawetkan benda koleksi agar terjaga keawetannya dan tercegah dari segala kemungkinan pemusnahan atau kehilangan.

3) Tugas Pameran Pameran

merupakan pekerjaan yang khas dan paling utama bagi setiap museum. Benda-benda yang dipamerkan kepada pengunjung berfungsi untuk menyalurkan ilmu pengetahuan maupun memberi kenikmatan seni bagi benda-benda koleksi seni rupa.

4) Tugas Penyelidikan

Museum juga dapat berfungsi sebagai pusat penyelidikan ilmu pengetahuan. Benda-benda koleksi yang terdapat di museum dapat berupa perlengkapan prasarana studi dan penelitian, misalnya benda-benda dari zaman peradaban purba atau dari zaman manusia belum mengenal tulisan untuk menyatakan diri atau sejarahnya. Benda dari zaman purba tersebut bertugas untuk menerangkan langsung tentang suatu zaman kehidupan manusia purba.

5) Tugas Penyaluran Ilmu Pengetahuan

Tugas ini lebih bersifat sosio edukatif sehingga lebih banyak memanfaatkan koleksi museum dengan cara memberi penerangan yang dapat diterima oleh bermacam-macam jenis pengunjung. Tugas lain adalah menyelenggarakan acara-acara ceramah, pertunjukan dan pemutaran film-film yang berkaitan dengan benda-benda koleksi museum.

Selain memiliki tugas, museum juga memiliki fungsi, yaitu:

1) Tempat Rekreasi

Museum dengan benda-benda koleksinya yang berupa benda-benda seni budaya mengandung nilai estetika, indah, antik sebagai sumber penawar bagi para pengunjung yang lelah dalam menghadapi kesibukan sehari-hari.

2) Tempat Ilmu Pengetahuan

Benda koleksi museum dapat dimisalkan sebagai orang yang ingin berbicara. Para ahli yang dapat menginterpretasikan arti dari benda-benda tersebut dan dari hal tersebut masyarakat atau pengunjung dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Museum adalah

alamat yang tepat bagi masyarakat yang mengadakan penyelidikan atau penelitian.

3) Sumber Informasi Museum

dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam menerangkan dunia manusia dan alam, misalnya Museum Perjuangan yang bertugas menjelaskan alam perjuangan suatu bangsa.

4) Sebagai Pendidikan Kebenaran

Pengunjung bukan hanya sekelompok anak atau mahasiswa, tetapi terdiri dari manusia yang berlainan tingkat kecerdasan, tingkat pendidikan, kebangsaan, dan pandangan hidupnya. Pameran benda-benda di museum menimbulkan bermacam-macam pengaruh positif, diantaranya menimbulkan kesadaran tentang persoalan peristiwa sejarah, kehidupan binatang, pertumbuhan tanaman, perkembangan kebudayaan dan lain-lain. Pada intinya, benda koleksi mengajak pengunjung untuk berpikir logis, konstruktif, dan pragmatis.

Menurut Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata dalam buku Pengelolaan Koleksi Museum tahun 2007, dipaparkan hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM) mengenai fungsi museum yang dilaksanakan di Denmark pada tanggal 14 Juni 1974.

Adapun fungsi-fungsi museum tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan dan pengamanan warisan alam serta budaya.
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- 3) Konservasi dan preservasi.
- 4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- 6) Pengenalan budaya antardaerah dan antarbangsa.
- 7) Visualisas warisan alam dan budaya.
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.

9) Pembangkit rasa takwa dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain kesembilan fungsi yang telah dikemukakan dalam musyawarah ICOM tersebut, para ahli museum berpendapat bahwa museum mempunyai tiga fungsi utama, yaitu:

- 1) Melaksanakan pelestarian terhadap berbagai benda atau artefak masa lalu yang dianggap penting.
- 2) Menyediakan sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam bentuk visual
- 3) Sebagai tempat rekreasi yang dapat dijadikan tujuan wisata masyarakat.

2.4 Kajian Tema dengan Kasus

Batasan tema yang diterapkan dalam perancangan museum ini adalah kearifan lokal yang sangat erat kaitannya dengan arsitektur Tropis. Tema ini mencoba menyatukan bentuk maupun fitur arsitektur Tropis dan menambahkan unsur-unsur masa kini dengan penyelesaian modern, serta menambahkan ornamen-ornamen kebudayaan. Tema ini dianggap mempunyai kemudahan tersendiri dalam mendesain bangunan museum Seni dan Budaya.

2.4.1 Studi penerapan tema

1. Gedung Perpustakaan Nasional Singapura



Bioclimatic designn dengan sistem passive rendah energi. Memecah bangunan menjadi dua bagian dan dihubungkan dengan skybridge, maka bangunan tidak menjadi bulky dan massive dan menciptakan ruang-ruang penuh cahaya matahari tropis yang bersinar sepanjang tahun.



“passive mode” yaitu pencahayaan matahari dioptimalkan, konfigurasi yang ditentukan orientasi matahari



Vegetasi dan paving blok yang menyerap air



Kaca dipasang dengan SPIDER GLASS SYSTEM, sementara di lantai-lantai atas selain dengan curtain GLASS dengan back mullion yang disangga oleh struktur pipa besi.



SUN SHADING, penghawaan design fasad yang responsif, pewarnaan bangunan dan pemanfaatan ruang luar dikombinasikan sebagai strategi kolektif untuk penghematan energi tanpa mengurangi kenyamanan.

2.4.2 Studi Literatur Museum

T.B SILALAH CENTER(balige)



Berikut beberapa analisa aktivitas dan fasilitas di museum

T.Bsilalahi center:

1.Fungsi primer

sebagai tempat untuk memperkenalkan sejarah dan budaya.Fasilitas yang disediakan yaitu:

- a.Pameran koleksi umum
- b.perpustakaan dan sejarah budaya sumatera utara,khususnya batak toba
- c.Penayangan sejarah dan budaya
- d.Pusat riset dan pengembangan sejarah dan budaya

2.Fungsi sekunder

Sebagai tempat rekreasi/wisata sejarah dan budaya.Fungsi sekunder berfungsi sebagai penunjang dari fungsi primer .fasilitas yang disediakan antara lain:

- a.kegiatan ruang terbuka hijau,yaitu kegiatan mempelajari sejarah dan budaya di ruang terbuka
- b.kegiatan wisata tradisional,yaitu kegiatan untuk wisata tradisional
- c. convention hall T.B silalahi center merupakan salah satu ruangan indoor yang disewakan untuk berbagai keperluan acara di kawasan danau Toba,seperti seminar,konser musik,paduan suara dll

3. Fungsi penunjang

a. kegiatan pengelolaan, yaitu kegiatan yang meliputi:

- 1) kegiatan administrasi
- 2) pengawasan keamanan
- 3) pengembangan inovasi dan edukasi sejarah dan budaya
- 4) pemeliharaan aset koleksi
- 5) pengisian kegiatan komunitas

4. Kegiatan pelayanan, yaitu kegiatan yang berfungsi melayani kebutuhan pengunjung.

- 1) toilet
- 2) atm
- 3) pos keamanan
- 4) pusat oleh-oleh khas daerah
- 5) Musholla

2.4.3 MUSEUM TSUNAMI ACEH



Museum ini merupakan sebuah struktur empat lantai dengan luas 2.500 m² yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Di dalamnya, pengunjung masuk melalui lorong sempit dan gelap di antara dua dinding air yang tinggi untuk menciptakan kembali suasana dan kepanikan saat tsunami. Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari Saman, sebuah makna simbolis terhadap kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religius suku Aceh. Dari atas, atapnya membentuk gelombang laut. Lantai

dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari terjangan tsunami.

Bangunan ini memperingati para korban, yang namanya dicantumkan di dinding salah satu ruang terdalam museum, dan warga masyarakat yang selamat dari bencana.

Selain perannya sebagai tugu peringatan bagi korban tewas, museum ini juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana semacam ini pada masa depan, termasuk "bukit pengungsian" bagi pengunjung jika tsunami terjadi lagi.

