

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA MUSEUM PENGINGGALAN SITUS KOTA CHINA

2.1 Tinjauan Teori dan Data Museum

2.1.1. Defenisi Museum

Menurut (ICOM) *International Council of Museums* merupakan suatu badan kerjasama profesional dibidang permuseuman yang didirikan oleh kalangan profesi permuseuman dari seluruh dunia menyatakan museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, untuk mengumpulkan, merawat serta memamerkan dengan tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan, benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992/1993:15)

A.C.Parker adalah merupakan seorang ahli dari Amerika Serikat menyatakan bahwa museum dalam arti modern adalah suatu lembaga secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam. (Museografia 1987/1988 : 19)

Komputer merupakan alat yang dapat membuat lingkungan simulasi tiga dimensi (3D) yang dimana dapat membuat manusia berinteraksi layaknya lingkungan asli (nyata) menggunakan peralatan elektronik tertentu. Lingkungan simulasi ini sering juga

disebut sebagai virtual reality (VR) (Banowosari, 2011). Jika sebuah lingkungan simulasi dikondisikan layaknya sebuah museum maka akan menjadi sebuah museum virtual. Museum virtual diartikan sebagai sumber informasi dari multimedia, dan dengan interaksi pengguna untuk mendapatkan pengalaman layaknya di museum (Ivarsson, 2009).

Museum virtual sendiri secara garis besar adalah kumpulan gambar, file suara, teks dokumen, dan video dari sejarah, ilmiah atau kepentingan budaya yang direkam secara digital dan dapat diakses melalui media elektronik. Museum Virtual juga sering disebut sebagai e-museum, museum elektronik, dan museum digital (Syarifah, 2014).

2.1.2. Fungsi dan Peran Museum

Pada umumnya museum hanya berfungsi sebagai gudang barang, yang dimana dijadikan tempat simpan barang-barang warisan budaya dari masa ke masa yang dirasa memiliki warisan budaya yang bernilai luhur serta dianggap memiliki sejarah yang tinggi. Untuk fungsi dari museum sendiri memiliki fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran, dan pada akhirnya meluas menjadi fungsi pendidikan secara umum. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992/1993 : 3)

Peran Museum secara umum adalah:

- Menghindarkan bangsa dari kemiskinan kebudayaan

- Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan secara massal Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan masalah
 - Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat
- (Amir Sutaarga, 1962 : 23, 27)

2.1.3. Jenis-jenis Museum

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, berdasarkan koleksinya museum dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

- Museum Umum merupakan museum yang dimana koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya serta berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu hingga teknologi dan tidak hanya mengkhususkan satu cabang saja.
- Museum Khusus merupakan museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi yang dikhususkan. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992/1993:26)

Berdasarkan kedudukannya, museum terdapat tiga jenis:

- Museum nasional
Museum yang dimana koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan

berkaitan dengan bukti material manusia atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

- Museum provinsi

Museum yang dimana koleksinya berasal dari wilayah provinsi dimana museum tersebut berada.

- Museum lokal

Museum yang dimana koleksinya dari wilayah kabupaten atau kota dimana museum tersebut berada.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992/1993:26-27)

2.1.4. Tujuan Museum

Tujuan dari sebuah museum dapat diuraikan sebagai berikut:

- Melestarikan bukti material manusia dengan lingkungannya agar bisa dijaga dan dimanfaatkan.
- Meningkatkan penghayatan budaya agar terhindar dari kemiskinan kebudayaan.
- Membantu untuk peningkatan dan pengembangan kecerdasan bangsa

- Membina dan mengembangkan seni, ilmu dan teknologi. (Departemen Pendidikan dan kebudayaan,1992/1993:27).

2.1.5. Kegiatan Museum

Menurut (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Pedoman Pendirian Museum “kecil Tapi Indah”: 1999/2000) museum memiliki beberapa kegiatan, diantaranya:

- Pendidikan
- Pengelolaan
- Pameran rekreatif
- Service
- Preservasi dan konservasi

2.1.6. Jenis Pameran Pada Museum

Menurut (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Pedoman Pendirian Museum “kecil Tapi Indah”: 1999/2000) museum memiliki beberapa jenis pameran, diantaranya :

- Pameran Tetap (Permanen)

Pameran ini biasanya diselenggarakan atau dilakukan sekurang-kurangnya hanya 5 tahun saja.

- Pameran Tidak Tetap (Temporer)

a. Pameran keliling

Pameran ini biasanya diselenggarakan diluar museum memiliki tema yang khusus dan dalam jangka waktu tertentu

b. Pameran Khusus

Pameran ini diselenggarakan atau dilakukan dalam jangka waktu tertentu, biasanya satu minggu sampai dengan satu tahun.

2.1.7. Sistem Penyajian Koleksi Museum

Menurut (Locker:2010) museum memiliki beberapasistem dalam penyajian koleksi museum, diantaranya :

- Teknik Peletakan Koleksi
 - a. Diorama
 - b. Ruang Terbuka
 - c. Pameran Interaktif
 - d. *Student case study*
 - e. *Display (Media)*
- Teknik dan Metode penyajian Koleksi

Penyajian benda koleksi museum memiliki standar teknik yang meliputi tata cahaya, warna, letak, suara, pengamanan, pelabelan, foto penunjang, dan ukuran minimal panil maupun virtin.

Selain itu terdapat juga metode yang digunakan untuk penyajian benda koleksi museum, diantaranya :

- a. Metode penyajian edukatif dan intelektual
- b. Metode penyajian romantik
- c. Metode penyajian artistik
- d. Metode penyajian sinematik
- e. Metode penyajian teatrikal

2.1.8. Persyaratan Museum

Menurut (Moh. Amir Sutarga, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : 1958) dalam (Setyadi : 2010) museum memiliki persyaratan dalam kebutuhan fisik maupun bangunannya.

1. Persyaratan Kebutuhan Fisik Museum

Persyaratan utama adalah museum harus memiliki kebutuhan fisik yang lengkap seperti, studio audio visual, studio pemotreran untuk keperluan dokumntasi, fasilitas untuk pendidikan, fasilitas untuk rekreasi, tempat beristirahat, ruang kerja untuk konsevator, laboratorium, area pameran serta koleksi.

2. Persyaratan Bangunan Museum

Persyaratan kedua adalah lookasi dari museum itu sendiri, yang dimana museum lebih baik berada di pusat kota agar memudahkan akses masyarakat terhadap museum, tidak

terpolusi, bukan daerah rawa, selain itu bangunan museum harus memiliki syarat bangunan seperti berikut :

a. Syarat Umum

- Area privat
- Area publik
- Area semi publik
- Pintu masuk utama
- Pintu masuk khusus

b. Syarat Khusus

- Bangunan administrasi harus strategis agar memudahkan pengunjung.
- Bangunan khusus atau privat diletakan pada area yang tidak bising, tenang, mempunyai pintu masuk khusus dan mempunyai sistem keamanan yang baik.
- Bangunan auditorium dapat digunakan untuk aktifitas seperti ruang pertemuan, seminar, dan sebagainya, selain itu area bangunan auditorium harus mudah di akses oleh pengunjung.
- Bangunan utama (area pameran tetap dan pameran tidak tetap) harus mudah diakses oleh pengunjung, dapat memuat benda koleksi museum dengan sistem keamanan yang baik.

2.1.9. Elemen Pendukung Museum

Menurut (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, 1999/2000) terdapat beberapa elemen pendukung untuk museum, yaitu :

- Pencahayaan
- Kelembaban atau temperatur
- Kulit luar bangunan
- Sistem komunikasi
- Fire protection
- Ventilasi

2.2. Tinjauan Umum Situs Kota China

Kota China sudah dikenal sebagai pelabuhan niaga internasional di mana berlabuh kapal yang berasal dari Persia, Hindia dan Tiongkok. Di Kota China sendiri banyak ditemukan peninggalan seperti keramik dari Persia dan Tiongkok, uang keping dari Sri Lanka dan Tiongkok, dan patung Buddha dari Hindia. Situs Kota China yang ada di Medan ini telah diketahui sejak tahun 1970-an, namun jejak sejarahnya baru mulai terkuak sejak ditemukannya sebuah arca kuno pada penggalian tanah menggunakan alat berat untuk penimbunan pembangunan jalan Tol Belmera pada tahun 1986 lalu.

Terkuburnya jejak sejarah Kota China, yang hingga kini belum habis tergali adalah adanya kerajaan yang makmur dan terdapat pelabuhan laut internasional yang dihuni para imigran yang berasal dari Tiongkok. Pada umumnya, bangsa

Thinggoa dating dengan latar belakang untuk mencari peruntungan hidup yang lebih baik. Dengan cara melakukan bisnis perdagangan dengan cara melakukan pelayaran menuju tempat tempat baru.

Kota china sendiri yang berada tepat di sebelah utara kota Medan merupakan kawasan daratan dan pantai yang dihuni oleh imigran yang datang dan tinggal dari negeri Tiongkok, dan dicap dengan pelabuhan rakyat serta jalur perdagangan tersibuk pada saat itu. Yang dimana berbagai macam transaksi perdagangan setiap harinya terjadi disitu seperti perdagangan tembikar, keramik, guci patung, batu giok dan lain sebagainya. Kawasan pelabuhan laut tersebut berkembang pesat dan berubah menjadi daratan. Beberapa legenda di masyarakat kota china menyebutkan, hilangnya kota China dikarenakan adanya kutukan sehingga diserang pasukan kapah. Beberapa ahli juga menyatakan pendapat mereka yang mengatakan Kota China hilang karena terkena bencana tsunami besar. Namun setelah 5 abad kemudian yang dimana bandar kota China menjadi pendangkalan, pelabuhan baru berdiri di kawasan Bandar Labuhan Deli yang saat ini dikenal dengan wilayah Pekan Pelabuhan.

2.2.1. Tinjauan Umum Barongshai

Sejak diterbitkannya Keppres no 6, tahun 2000, kesenian barongsai mulai berkembang pesat di Indonesia. Barongsai identik dengan perayaan tahun baru imlek yang merupakan

budaya serta tradisi masyarakat Tionghoa. Berdasarkan sejarahnya kesenian barongsai ini sudah dikenal masyarakat Indonesia sejak tahun 1500an yang dimana hal ini bersamaan dengan masuknya pedagang-pedagang dari negara China ke Indonesia. Sebelumnya pada era orde baru di negara Indonesia, kesenian barongsai dan adat istiadat masyarakat Tionghoa lainnya dibatasi pemerintah. Hingga diterbitkannya Keppres no 6 tahun 2000 yang mencabut kebijakan tersebut. Sehingga masyarakat Tionghoa yang tinggal di Indonesia memiliki kebebasan untuk menjalankan adat istiadat serta berkesenian serta dapat dinikmati oleh masyarakat sekitar. Dalam kajian semiotika struktural, kesenian barongsai sudah menjadi salah satu tanda dalam budaya masyarakat Indonesia, sehingga pertunjukan barongsai selalu mendapat banyak perhatian masyarakat sekitar. Barongsai juga merupakan salah satu kebudayaan Tionghoa dari masa lalu hingga masa kini. Barongsai juga memiliki kesatuan dari berbagai elemen tanda di dalamnya sehingga membentuk rangkaian yang digunakan sebagai penanda. Perbedaan elemen tanda, khususnya warna barongsai yang berbeda beda juga memiliki makna yang berbeda-beda. Makna dari masing masing warna tersebut adalah:

- Kuning, melambangkan simbol bumi serta memiliki makna keindahan, kegembiraan dan keberuntungan

- Merah, melambangkan api serta memiliki makna keberuntungan, kegagalan dan kesehatan
- Hijau, melambangkan air serta memiliki makna sengit, kasar, mudah marah dan galak
- Putih, melambangkan logam serta memiliki makna kematian serta kegagalan

(Chairunnisaak, 2017)

2.2.2 Tinjauan umum Kipas China dan Moongate

Kipas tangan sudah dikenal dalam kebudayaan Romawi kuno, mesir, Yunani serta China. Bukti paling awal ditemukannya kipas pada waktu penggalian mumi Tutankhamun, raja Mesir yang hidup pada abad ke-13 SM. Sejak jaman dahulu kipas tidak hanya dipakai untuk memberikan rasa sejuk, tetapi juga digunakan untuk mengungkapkan keinginan atau perasaan tanpa perlu mengucapkan sepatah katapun. Namun agar pembicaraan nyambung keduanya harus tahu setiap gerakan dan artinya.

Beberapa contoh gerakan kipas beserta artinya:

- Membawa kipas terbuka dengan tangan kiri yang berarti datang dan mengobrol
- Membuka kipas lebar-lebar yang berarti tunggu aku
- Kipas setengah tertutup dan ditekan ke bibir yang berarti kamu boleh cium aku

- Memutar kipas dengan tangan kiri yang berarti awas, kita sedang diperhatikan
- Menjatuhkan kipas yang berarti kita berteman saja
(Charles Francis Badini, 1997)

Gerbang bulan atau yang lebih dikenal dengan moon gate adalah bukaan melingkar pada elemen arsitektur china yang berfungsi sebagai jalur pejalan kaki, serta sebagai pemisah antar ruangan satu dengan ruangan lainnya. Gerbang bulan memiliki makna spiritual yang berbeda untuk setiap ubin di gerbang dan pada bentuknya. Atap gerbang yang miring melambangkan bulan separuh di musim panas china dan ujung ubin atapnya memiliki jimat di ujungnya. Gerbang bulan dimasukkan ke dalam arsitektur Bermuda pada akhir abad ke-19. Gerbang bulan Bermuda sedikit berbeda dari desain Tiongkok asli, karena sering kali dibiarkan sendiri atau dipasang di dinding yang rendah. Gerbang bulan juga dianggap sebagai keberuntungan bagi pengantin baru untuk melangkah melewati gerbang.

2.3. Tinjauan Studi Antropometri.

2.3.1. Studi Media Penyimpanan Benda Koleksi

- Pertimbangan ergonomis

Media penyimpanan yang dengan ukuran tertentu dapat dinikmati oleh semua kalangan usia. Sehingga dalam suatu museum terdapat beberapa jenis penyimpanan atau pendisplayan. Berikut ini merupakan istilah media penyimpanan dalam suatu museum. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Kebudayaan 1995:46)

1. Panel merupakan bidang peragaan untuk meletakkan benda benda dua dimensi atau benda berbentuk pipih.
2. Vitrin merupakan lemari pajang untuk memamerkan koleksi biasanya terbuat dari kaca.
3. Pedestal lemari tempat memajang benda tetapi tidak dengan penutup kaca
4. Diorama merupakan suatu peristiwa yang disajikan dengan menggunakan perspektif secara tiga dimensi dengan ukuran yang sebenarnya.

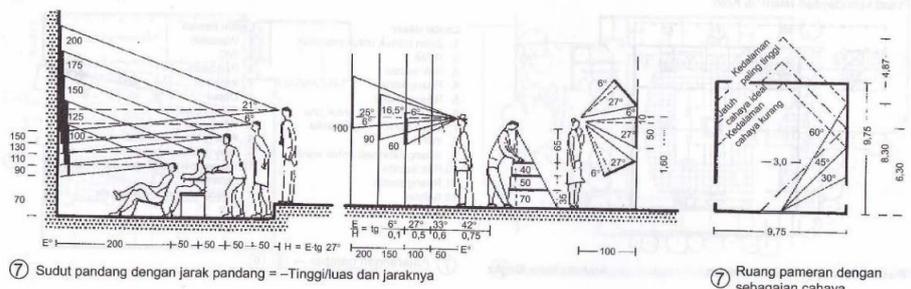
- Display

Display sendiri berfungsi sebagai tempat perletakan suatu objek atau benda koleksi dalam daerah pandang pengamat,

pelindung benda pameran, tempat perletakan cahaya buatan dan pembatas ruang. Idealnya sebuah tinggi pada sisi display harus berkaitan dengan tinggi mata pada pengamat. Sehingga solusinya untuk menjadikan display ini berada dalam jangkauan serta bidang pandang dari pengamat yang bertubuh kecil adalah dengan menambah tinggi matanya melalui pengadaan platform yang dinaikkan. Jika seorang pengamat berada dalam posisi duduk, maka permasalahan lebih mudah, yang dimana variable tinggi mata orang yang bertubuh tinggi dan pendek duduk perbedaannya hanya sedikit. Perbedaan tinggi mata pada posisi berdiri kira-kira sebesar 12 inci atau 10,5cm, sedangkan perbedaan tinggi mata pada posisi duduk besarnya kurang dari 6 inci atau 15,2cm. (Panero&Zelnik,2003:294)

Display dapat berupa:

- Panel, yang bermanfaat sebagai pendukung dengan fleksibilitas tinggi
- Penyangga
- Lemari
- Dinding

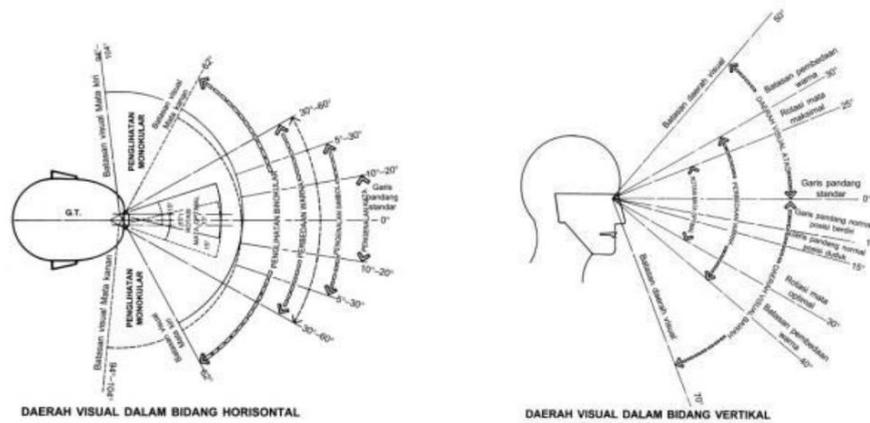


250

Gambar 2.1 Standart Jarak dan Sudut Pandang display

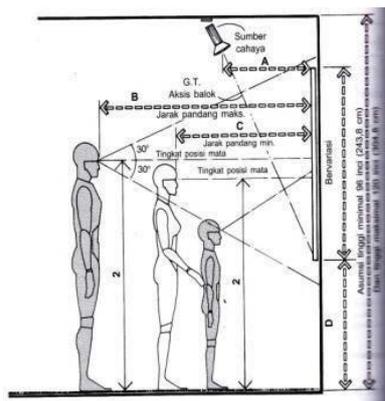
(Sumber: Neufert, Data Arsitek. Jilid 2:250)

- Pandangan



Gambar 2.2 Jarak Pengamat Terhadap Objek

(Sumber: Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003, Dimensi Manusia & Ruang Interior, Jakarta)

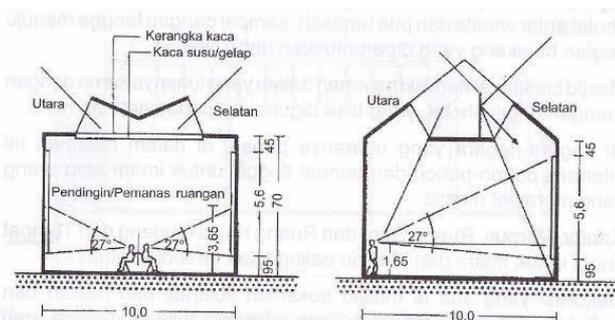


Gambar 2.3 Posisi Pengamat Terhadap Display

(Sumber: Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003, Dimensi Manusia & Ruang Interior, Jakarta: Erlangga)

Jarak pandang warna akan menghilang pada sudut 30-60° dari garis pandang. Sehingga jika pada posisi berdiri maka garis pandangnya berkisar antara 10° dibawah garis horizontal, dan jika pada posisi duduk kira-kira pada 15°. Sehingga besaran dari zona pengamatan optimal bagi materi-materi display kira-kira sebesar 30°. Sebagai aturan umum dari pengelihatian optimal, garis pandang dari bagian bawah display harus membentuk sudut 30°. (Panero&Zelnik, 2003:290,293)

- Pencahayaan



⑤ Penerangan yang baik

⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

Gambar 2.4 potongan melintang untuk arah pencahayaan

(Neufert. Data Arsitek. Jilid 2. 250).

Ada berbagai macam penerangan dalam sebuah ruangan menurut Ernest Neufert: penerangan simetris, langsung. Diutamakan untuk penerangan umum seperti ruang kerja, rapat, lalu lintas public serta zona sirkulasi.

- Jenis lampu pada penerangan simetris langsung:

- Lampu sorot cahaya mengarah ke bawah:

Lampu yang dapat digunakan adalah lampu pijar halogen, terutama lampu halogen voltase rendah

- Lampu sorot dengan rel aliran

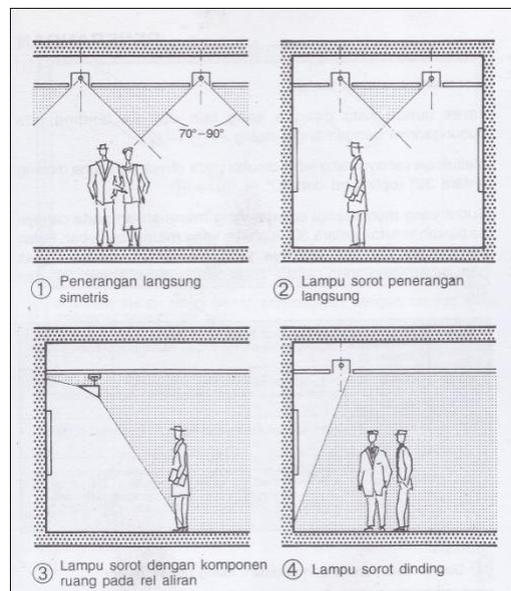
Penerangan pada dinding yang merata dengan bagian ruang. Tergantung pada jarak yang dipilih antar lampu. Kuat penerangannya pun berbeda beda. Pemasangan lampu pijar halogen dimungkinkan.

- Lampu sorot untuk instalasi langit langit:

Pada bagian ruang yang kurang untuk penerangan dinding yang eksklusif. Penggunaan lampu pijar halogen dan lampu bahan bercahaya.

- Lampu sorot-lampu raster

Dipasang pada dinding untuk mendapatkan penerangan yang lebih merata.



Gambar 2.5 Jenis – jenis Penerangan Langsung

(Sumber: Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 1, Jakarta: Erlangga)

- Sistem penerangan tidak langsung

- Lampu sorot langit-langit, lampu sorot lantai

Untuk penerangan bidang langit-langit ataupun bidang lantai.

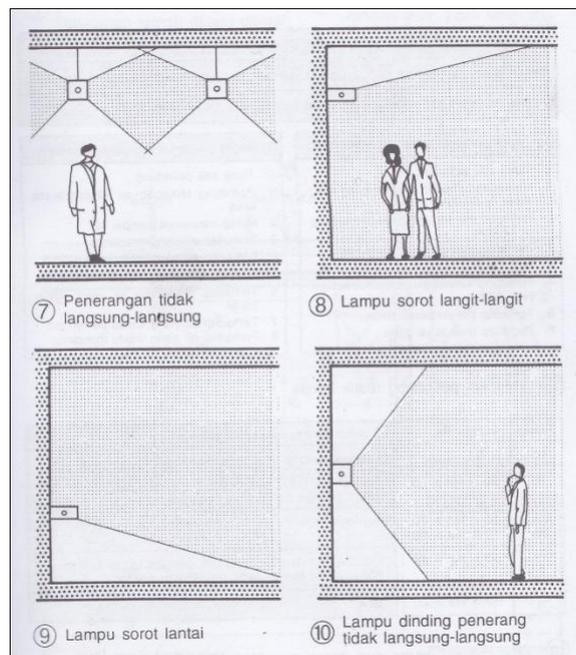
- Lampu dinding

Untuk penerangan dinding dekorasi dapat juga digunakan untuk penerangan pada langit-langit atau lantai.

- Lampu sorot dinding-rel aliran

Merupakan lampu yang umumnya dipasang di ruang pameran di sebuah museum atau lainnya. Dimana tingkat penerangan vertical berkisar sekitar 50lux, 150lux, dan 300lux.

Contoh lampu yang sering digunakan adalah lampu pijar.

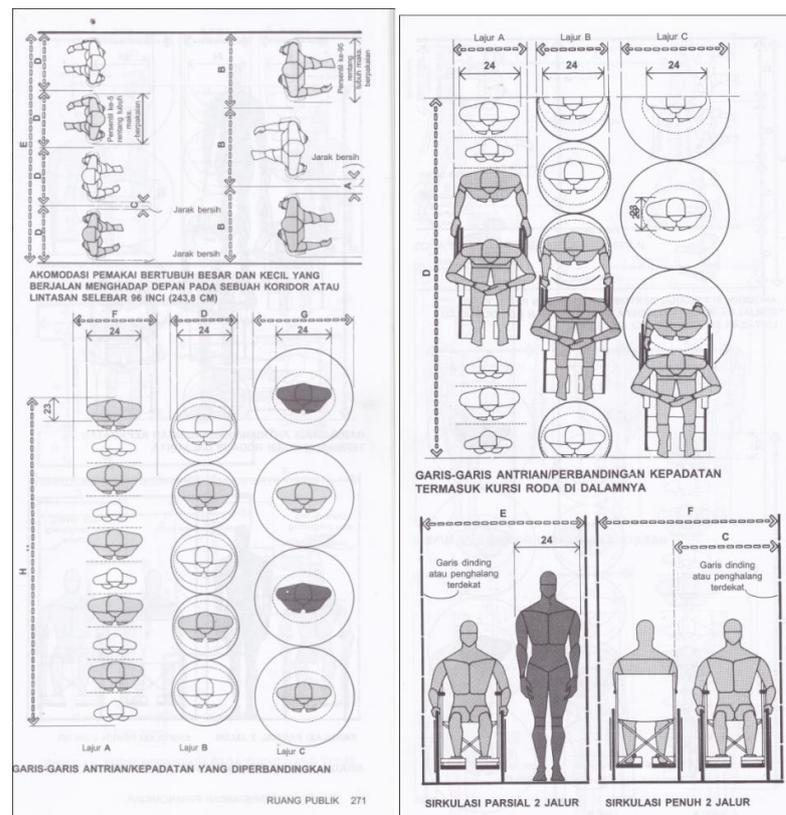


Gambar 2.6 Jenis – jenis Penerangan Tidak Langsung

Sumber: Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 1, Jakarta: Erlangga

- Sirkulasi

Pada umumnya orang dewasa memiliki jarak langkah sebesar antara 24-36 inci atau 61-91,4cm. untuk koridor dan lalu lintas pejalan kaki yang terdiri dari 2 jalur, yang disarankan penggunaannya jarak bersihnya sekitar 36x68inci atau 91,4x172,7cm. jarak bersih untuk sebuah kursi rida besarnya sekitar 36inci atau 91,4cm. koridor selebar 137,2cm yang dimana akan memungkinkan seseorang berjalan berdampingan atau melewati orang yang berkursi roda. (Panero&Zelnik, 2003:270-272)



Gambar 2.32 Zona Sirkulasi

(Sumber: Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003, Dimensi Manusia & Ruang Interior, Jakarta:Erlangga

2.4. Tinjauan Studi

Studi lapangan yang dilakukan berada di Medan, Sumatra Utara. Museum batak tb silalahi merupakan museum yang tergolong baru serta mampu menampung sekitar 1000 orang. Lokasi dari museum batak tb silalahi ini sendiri berada di salah satu situs budaya dan tempat wisata, yaitu di pesisir danau toba. Museum tb silalahi digunakan sebagai objek studi lapangan karena memiliki lokasi yang cukup strategis (berada di area wisata Indonesia), sehingga sangat cocok untuk memperkenalkan budaya baru kepada wisatawan yang datang berkunjung serta kepada masyarakat sekitar. Berikut adalah table hasil survey:

No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan		Bangunan ini memiliki bentuk persegi panjang, yang akan memudahkan dalam hal mendesain layout	

2	<p>Fasilitas luar bangunan</p>		<p>Terdapat bukaan yang luas, serta beberapa bangunan tambahan seperti rumah rumah adat</p>	<p>Akses dari bangunan utama ke bangunan tambahan cukup jauh dan tidak adanya atap</p>
3	<p>Fasilitas dalam bangunan</p>	 	<p>Pada area gedung utama terdiri dari 3 lantai. Terdiri dari beberapa benda pajangan koleksi dan sejarah mengenai budaya</p>	<p>Tidak adanya pameran yang menggunakan teknologi, dan tidak adanya story line. Sehingga pengunjung merasa cepat bosan</p>

4	Fasilitas sirkulasi vertikal		Fasilitas menuju lantai 2 berupa jalur ramp, sehingga juga bisa digunakan orang yang berkebutuhan khusus	
5	Sistem penghawaan		Sistem penghawaan pada bangunan ini seluruhnya menggunakan penghawaan butan	
7	Sistem pencahayaan		Sistem pencahayaan pada bangunan ini memiliki skyline yg membentang di bagian tengah bangunan. Namun di area tertentu menggunakan cahaya buatan	Pencapaian yang berlebihan akan berdampak pada penggunaan teknologi yang membutuhkan ruangan yang tidak terlalu terang

8	Sistem Keamanan		Sistem keamanan pada benda koleksi masih menggunakan frame kaca, serta beberapa benda pameran lainnya menggunakan vitrin/lemari panjang dengan frame kaca	
---	-----------------	--	---	--

Tabel 2.1. Tinjauan Studi
 Sumber: Dokumen Pribadi