BAB II TINJAUAN UMUM MUSEUM ETNOBOTANI INDONESIA

2.1. MUSEUM

2.1.1. Pengertian Museum

Museum berasal dari kata Yunani kuno yaitu mouseion, yang berarti tempat suci (kuil) untuk memuja sembilan dewi (muse) penguasa dan pelindung ilmu seni. Dalam mitologi klasik, Muse adalah dewa-dewa literatur pucisi, musik, tarian, dan semua yang berkaitan dengan keindahan, pengetahuan, dan ilmu pengetahuan. Dalam Collier's Enclopedia, disebutkan bahwa museum adalah suatu institusi yang terbuka untuk Enclopedia, disebutkan bahwa museum adalah suatu institusi yang terbuka untuk pemeliharaan, pendidikan, pengelompokkan, serta memamerkan objek yang mempunyai nilai pendidikan dan budaya (Encyclopedia Americana,1970).

Adapun Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, mendefinisikan museum sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulakan bahwa pengertian 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.(International Council of Museum)

2.1.2. Klasifikasi Museum

Menurut koleksinya, museum dapat dibagi dalam beberapa atau banyak jenis, tetapi secara garis besar dapat dibagi dalam dua bagian besar, yaitu :

1. Museum Umum

   Yaitu, yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

2. Museum Khusus

Yaitu, yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang ilmu atau teknologi.

Menurut kedudukannya, museum dapat di bagi dalam :

1. Museum Nasional

   Yaitu, yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

2. Museum Propinsi/Regional

   Yaitu, yang koleksinya dari wilayah propinsi dimana museum tersebut berada.

3. Museum Lokal

   Yaitu, yang koleksinya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

2.1.3. Tujuan Museum

Menurut Departemen Pendidikan kebudayaan Dirjen kebudayaan (1999:27). Tujuan museum dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Melestarikan bukti material manusia dengan lingkunganya agar bisa dijaga dan dimanfaatkan.
2. Membantu untuk peningkatan dan pengembangan kecerdasan bangsa.
3. Meningkatkan penghayatan budaya agar terhindar dari kemiskinan kebudayaan.
4. Membina dan mengembangkan seni, dan ilmu teknologi.

2.2. Tinjauan Umum Etnobotani

2.2.1 Pengertian Etnobotani

Etnobotani adalah penelitian ilmiah murni yang menggunakan pengalaman pengetahuan tradisional dalam memajukan dan improvisasi kualitas hidup, tidak hanya bagi manusia tetapi juga kualitas lingkungan, karena nilai-nilai guna yang dimiliki dan digunakan secara antrophologis adalah konservasi tumbuhan tersebut harus dilakukan sebagai konsekuensinya. Studi tersebut bermanfaat ganda, karena selain bermanfaat bagi manusia dan lingkungan, dan perlindungan pengetahuan tersebut, melalui perlindungan jenis-jenis tumbuhan yang digunakan.

2.2.2. Definisi Etnobotani

Definisi etnobotani telah diusulkan oleh Harsberger pada tahun 1895 untuk pertama kalinya. Etnobotani telah di definisikan sebagai ilmu yang mempelajari pemanfaatan tumbuhan secara tradisional oleh suku bangsa yang masih terbelakang atau primitif. Etnobotani berasal dari dua buah kata, yaitu ethnos dan botany. Ethnos (Yunani) berarti bangsa dan botany artinya tumbuh-tumbuhan.

Definisi etnobotani dari beberapa penulis adalah :

- Hough (1898), etnobotani adalah ilmu yang mempelajari tumbuh-tumbuhan dalam hubungannya dengan budaya manusia (Chandra, 1990).
- Schultes (1967), etnobotani adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia vegetasi di sekitarnya (Schultes, 1989).
- Jones (1941), etnobotani adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia yang primitif dengan tumbuh-tumbuhan (Plotkin, 1988).
- Ford (1980), etnobotani adalah ilmu yang mempelajari penempatan tumbuhan secara keseluruhan dalam budaya dan interaksi langsung manusia dengan tumbuhan.
- Sheng-ji et al (1990), etnobotani adalah ilmu yang mempelajari keseluruhan hubungan langsung antara manusia dan tumbuhan, untuk apa saja kegunaannya.

Sebagai rangkuman semua definisi tersebut, etnobotani dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan langsung manusia dengan tumbuhan dalam kegiatan pemanfaatannya secara tradisional.

2.2.3. Klasifikasi koleksi

Ditinjau dari cara terbentuknya, merupakan alam dan budaya. Koleksi alam berupa koleksi flora : bahan jamuan-jamuan, bahan kosmetik tradisional dan contoh tumbuhan penghasil artefak etnobotani atau replikanya yang menggambarkan peranan tumbuhan dalam masyarakat tradisioanal Indonesia.

Ditinjau dari fungsinya, merupakan :

1. Koleksi display (display collection) koleksi yang fungsinya memang untuk di-display, yaitu dipamerkan, dipertontonkan, atau ditunjukan kepada public untuk edukasi masyarakat, berupa artefak etnobotani dalam ruang pamer, sifatnya terbuka, bebas di lihat oleh umum.
2. Koleksi studi (study collection) koleksi yang fungsinya untuk dipelajari, tidak sekedar dilihat, untuk keperluan penelitian dan untuk memenuhi misi Museum etnobotani Indonesia, berupa sample atau bagian tumbuhan, penghasil artefak etnobotani, yang diawetkan dan disimpan dalam herbarium.
3. Koleksi cadangan yaitu koleksi yang fungsinya memang untuk cadangan, berupa replika atau duplikat, untuk menggantikan koleksi display yang rusak dan sedang dalam masa konservasi, atau dalam proses pemindahan (misalkan dalam rangka pameran keliling, penggantian, pertukaran koleksi). Koleksi cadangan pengadaannya sesuai kebutuhan dan disimpan dalam gudang koleksi.
4. Koleksi demonstrasi yaitu koleksi yang fungsinya untuk di demonstrasikan, untuk menunjukan sebuah proses kerja atau untuk

menjadi alat eksperimen pengunjung, berupa artefak etnobotani tertentu yang dapat di jadikan display interaktif, seperti misalnya alat tenun dan artefak yang berhubungan dengan proses pembuatan jamu; di tempatkan di ruang pamer dan bebas di lihat atau bahkan di coba oleh publik.

5. Koleksi perpustakaan yaitu koleksi literatur yang berhubungan dengan etnobotani.

2.3. Tinjauan Studi

2.3.1. Tinjauan Arsitektural

Tinjauan Arsitektural yaitu tinjauan yang di lakukan untuk memberi gambaran perancangan museum secara arsitektural agar memudahkan dalam proses perancangan. Tinjauan pada museum ini meliputi :

1. Tinjaun tata ruang pamer

Upaya memberi pengalaman ruang dalam museum yang dapat mendukung komunikasi sehingga tersampainya informasi kepada pengunjung, haruslah memperhatikan :

a) Faktor pandangan, kekontrasan dari suatu keseragaman dapat memberi gubahan masa yang tidak biasa. Faktor pandangan dapat dipengaruhi oleh cara pandang manusia terhadap materi koleksi dan juga sudut pandang manusia. Faktor yang berpengaruh pada cara memandang manusia terhadap materi koleksi adalah dimensi

materi koleksi dan cara penyajiannya. Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori :

- Benda koleksi dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah.
- Benda koleksi tiga dimensi yang mempunyai arah pandang dari segala arah.



Gambar 2.1 Obyek pameran dua dan tiga dimensi. (Sumber: Neufert, 2002: 56)

Oleh karena itu di peroleh sistem penyajian antara lain :

- Tata penyajian yang hanya di nikmati dari satu arah pandang, yaitu benda-benda dua dimensi dan tiga dimensi yang ditata sedemikian rupa dalam satu bidang.
- Tata penyajian yang dapat dinikmati dari dua arah 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 baik secara berkelompok ataupun tunggal.

b) Faktor warna, yang dipakai dalam memperkuat tema dalam pameran. Warna merupakan fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah adribut yang paling mencolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk (Ching, 200:65). Warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek (Utomo, 2003:39). Warna dapat memberikan kesan yang diinginkan oleh perancang dan juga mempunyai efek psikologis. Misalnya adalah pemilihan warna yang dapat member kesan suatu ruang menjadi luas dan sempit, sejuk atau hangatnya ruangan, berat atau ringannya suatu benda, dan sabagainya.

c) Faktor cahaya, sebagai penyumbang efek ruang dalam suatu ruang pameran. Kehadiran cahaya pada ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada didalam ruang sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, terasakan secara visual suasananya (Hanggowijaya, 2003:29). Di samping itu, cahaya mampu membantu pemakai ruang untuk dapat melakukan kegiatan atau aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman. Sistem pencahayaan didalam sebuah ruang pamer harus memenuhi fungsi atau menerangi ruang dalam (interior) pamer, seperti pencahayaan untuk dapat melihat dengan

jelas obyek yang dipamerkan pada ruang pamer (Neufert, 1992:59).

Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pamer berdasarkan fungsinya di bedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

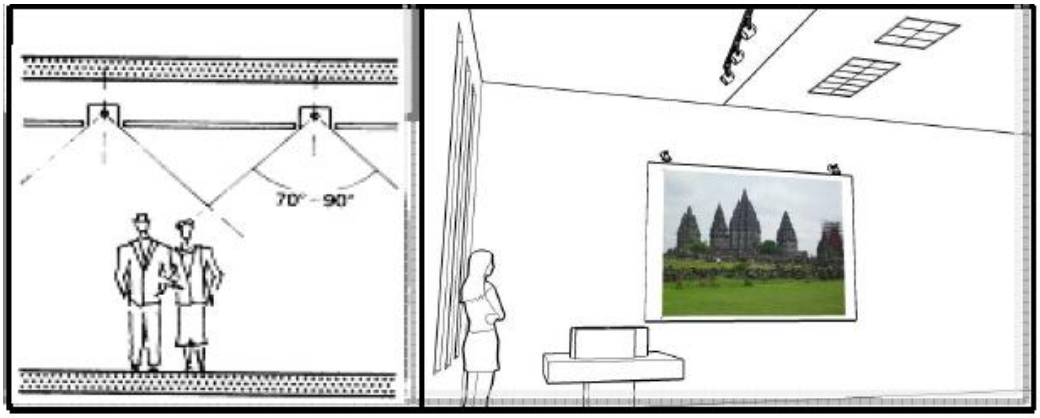
1. Pencahayaan alami



Gambar 2.2 pencahayaan alami pada museum. (Sumber: Neufert, 2002: 59)

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai sumber pencahayaan, sinar matahari mempunyai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan, berupa jendela, ventilasi dan pintu. Melalui bukaan tersebut memungkinkan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sumber cahaya matahari sebagai sumber pencahayaan alami dapat mengurangi biaya operasional.

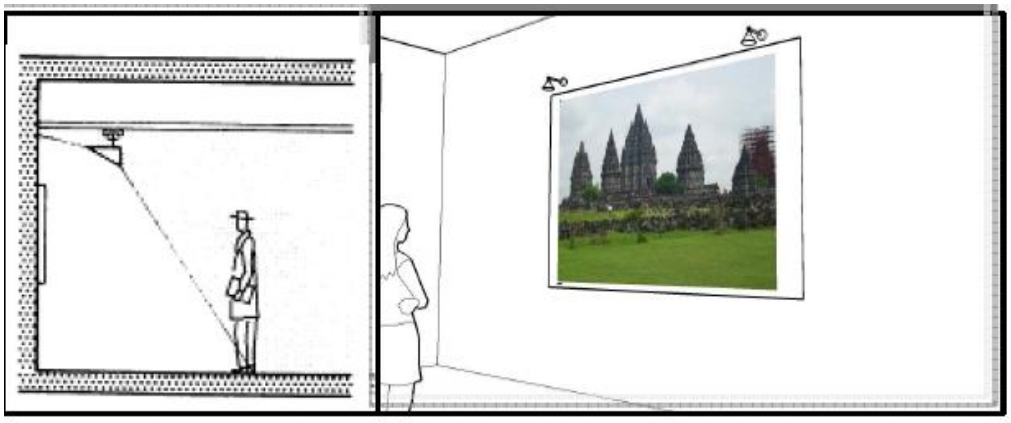
2. Pencahayaan merata buatan



Gambar 2.3 Pencahayaan merata buatan pada museum. (Sumber: Neufert: 2002 59)

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuiakan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipasang pada langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding yang merata.

3. Pencahayaan terfokus buatan

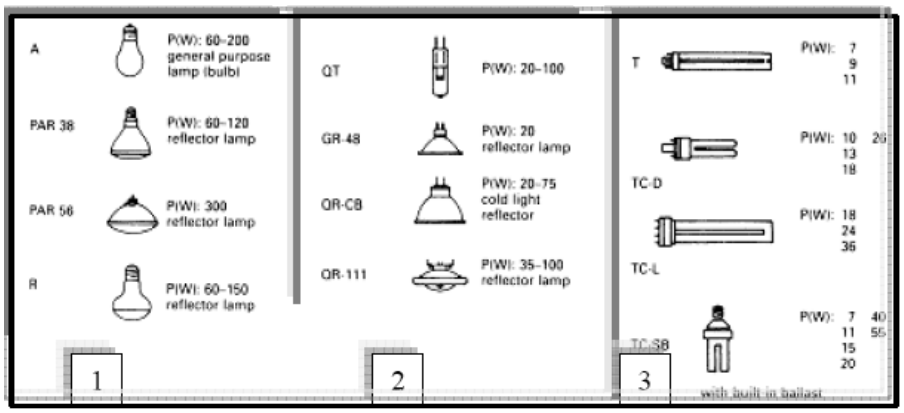


Gambar 2.4 Pencahayaan terpusat buatan pada museum. (Sumber: Neufert, 2002: 57)

Pencahayaan terfokus buatan juga merupakan cahaya yang bersumber dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan

penerangan pada obyek tertentu dengan spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi maupun langit-langit. Penvahayaan dimungkinkan mendukung penampilan obyek, meningkatkan konsentrasi dan pembentuk suasana ruang, dalam hal ini cahaya sebagai subyek. Pembentukan suasana melalui pencahayaan buatan ini, didasarkan atas kedudukan cahaya yang bersifat pasti dan bersifat menentukan arah pandang. Pemanfaatan cahaya sebagai sarana penunjang suasana ruang yang diharapkan dapat mendukung imajinasi pengamat terhadap lukisan dan dapat pula mendukung agar suasana tidak membosankan. Hal ini dapat dicapai dengan permainan gelap terang (intensitas iluminasi).

Berikut jenis-jenis sumber pencahayaan buatan :



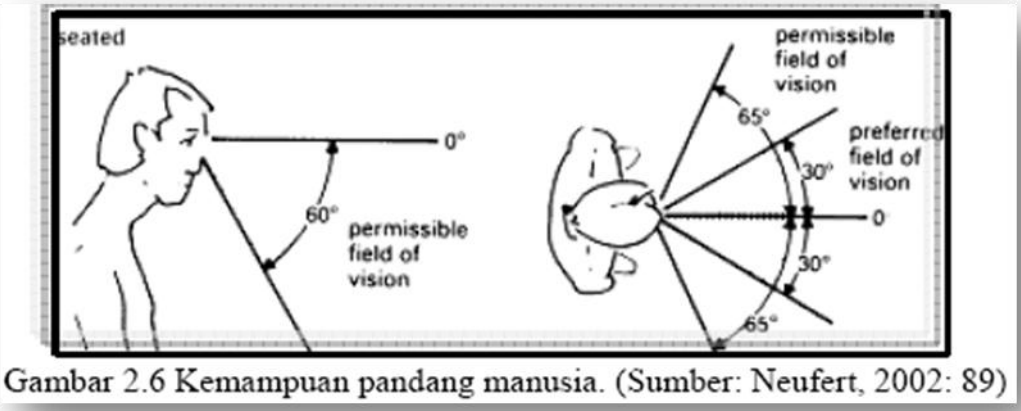
Gambar 2.5 Jenis lampu 1. Filament 2. Halogen 3. Flourescent.(Sumber: Neufert, 2002: 70)

Secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut dapat digunakan untuk membentuk suasana ruang yang diinginkan, selain unsur-unsur tersebut diatas, dalam perancangannya juga perlu memperhatikan sistem penyajian

koleksi. Dalam penyajian koleksi terdapat tiga komponen pokok yang saling berkaitan, yaitu :

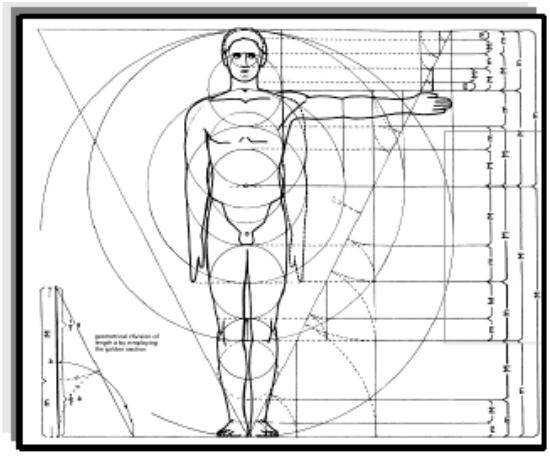
1. Kenyamanan pengamatan, berupa proses komunikasi visual antara pengamat terhadap obyek yang dipamerkan. Kenyamanan pengunjung untuk melihat obyek dengan jelas, dimana terkandung dua hal yaitu :
    - Kejelasan secara visual, dalam hal ini pengunjung dibantu dengan sistem pencahayaan dalam ruang sehingga obyek dapat dilihat dengan jelas.
    - Kejelasan secara informasi, dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan koleksi dengan cara member label.

Kenyamanan pengamatan juga dipengaruhi oleh kemampuan mata manusia dalam memandang, yang dapat dilihat dari gerakan kepala dan mata pengamat serta tinggi pengamat. Dari kemampuan mata memandang tersebut dapat diketahui area pengamatan yang dilakukan pengamat baik secara vertical maupun horizontal sehingga dapat diketahui jarak pengamat dengan obyek, dengan kenyamanan pandangan yang cukup. Kenikmatan dan kenyamanan dalam gerak pengamatan manusia adalah batas kepala manusia secara horizontal 45^o ke kiri dank e kanan dan batas gerak vertical 30^o ke atas dan ke bawah.

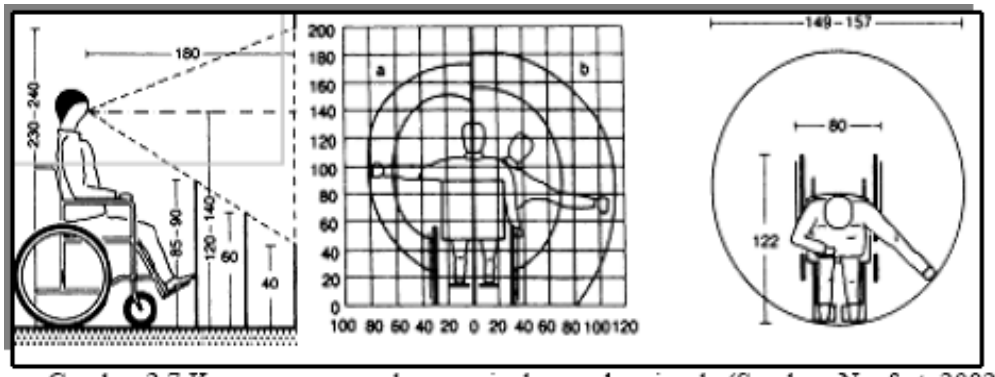


Gambar 2.6 Kemampuan pandang manusia. (Sumber: Neufert, 2002: 89)

2. Kenyamanan gerak sirkulasi, gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting artinya, karena diharapkan dengan kenyamanan tersebut pengunjung tidak mengalami kebosanan.

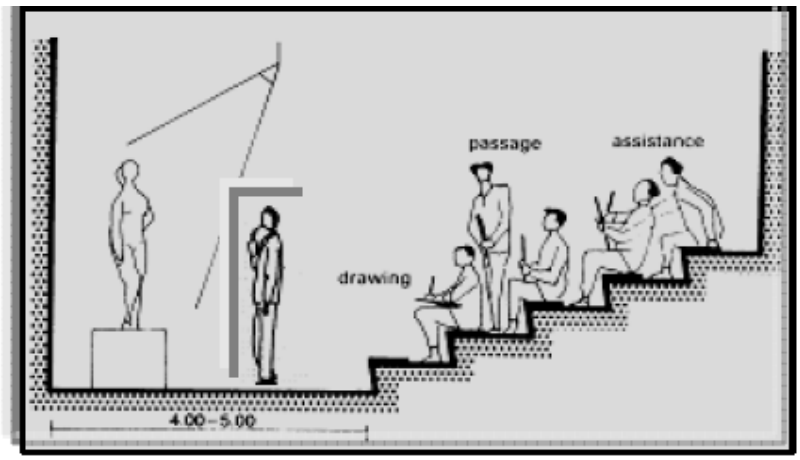


Gambar 2.7 Kenyamanan gerak manusia normal.(Sumber: Neufert, 2002: 79)



Gambar 2.7 Kenyamanan gerak manusia dengan kursi roda.(Sumber: Neufert, 2002: 67)

Untuk mengatasi dengan membedakan sirkulasi antar gerak pengamat yang stationer, yaitu gerak ditempat pada saat pengamat mengamati koleksi dan gerak mobile, yaitu gerak perpindahan pengamat dari satu obyek ke obyek lain, atau dapat juga berjalan pelan sambil mengamati obyek pameran. Pembedaan ini dimaksudkan agar gerak pengamat yang diam (mengamati obyek) tidak terganggu dengan sirkulasi pengamat yang terus bergerak, pembedaan ini dilakukan dengan cara pembedaan pola atau warna lantai, tingkat iluminasi pencahayaan, pembedaan jarak sirkulasi dan langit-langit yang di buat bertingkat.



Gambar 2.8 Kenyamanan gerak dalam pengamatan. (Sumber: Neufert, 2002: 72)

3. Suasana yang tidak menimbulkan kejenuhan dan tidak membosankan. Beberapa hal yang menjadi komponen dasar pertimbangan pada sistem penyajian, pemasangan dan perletakan obyek pameran antara lain :
   a) Sarana peragaan koleksi, sebagai tempat perletakan obyek pameran agar pengunjung dapat menikmati obyek yang di pamerkan dengan baik

- Dinding massif, tidak fleksibel dalam pengaturan
- Panil, fleksibel dalam pengaturan
- Vitrin, obyek terlindungi dengan kaca
- Penggantung di plafond, untuk pemasangannya dalam waktu singkat

b) Teknik penyajian terdiri dari :

- Penyajian diletakkan atau dipasang pada dinding atau panel, tetapi harus dipikirkan adanya kerusakan baik oleh alam maupun oleh ulah manusia.
- Penyajian tertutup, obyek pameran diletakkan didalam vitrin tetapi dapat mengurangi kenikmatan pengamatan, namun aman terhadap gangguan alam maupun dari gangguan manusia.
- Penyajian secara audiovisual, obyek pameran disajikan melalui sarana visual dengan cara pemutaran slide atau film.

c) Sistem konservasi

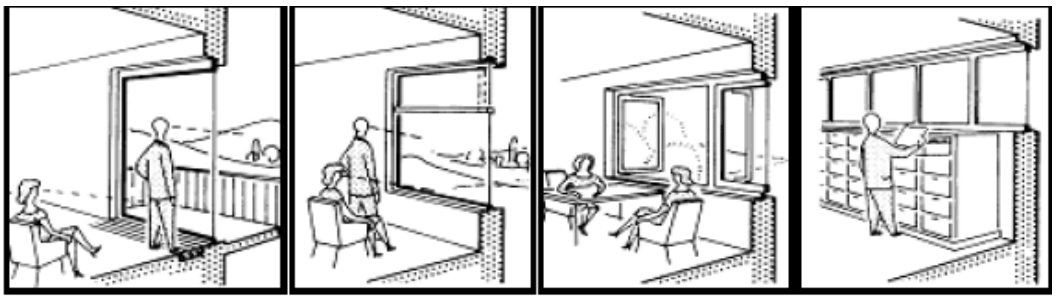
Obyek harus dihindarkan dari kemungkinan kerusakan baik karena cuaca ataupun oleh ulah manusia dengan tanpa mengganggu proses pengamatan.

- Pemeliharaan obyek pameran maupun ruang penyimpanan koleksi agar suhu udara tetap pada kondisi yang ideal yaitu berkisar antara 20º - 24ºC. Selain itu juga menjaga kelembaban yang ideal, yaitu berkisar antara 45% - 60%C dengan pergerakan udara 0,15m/dt – 0,25m/dt, serta pemakaian intensitas iluminasi antara 50lux – 150lux.
- Kemungkinan kerusakan yang diakibatkan oleh ulah manusia dapat diatasi dengan pembatas antara obyek pamer dengan jalur

pengamatan, berupa pemberian pagar pendek, pemakaian railing yang sekaligus sebagai pengarah sirkulasi, atau penaikan dan penurunan lantai.

2.3.2. Tinjauan bukaan pada bangunan

Tidak ada kontinuitas ruang maupun visual yang mungkin terjadi dengan ruang-ruang di sekitarnya tanpa adanya bukaan. Pintu-pintu memberikan jalan masuk dalam ruang dan menentukan pola gerakan serta penggunaan ruang didalamnya. Jendela-jendela akan mendorong masuknya cahaya ke dalam ruang dan memberikan penerangan pada permukaan ruang, menawarkan suatu pemandangan dari dalam ruang kearah luar, membangun hubungan visual antara suatu ruang dengan ruang-ruang yang berdekatan, serta memberikan ventilasi alami kedalam ruangan.



Gambar 2.9 Macam-macam bukaan. (Sumber: Neufert, 2002: 34)

Kualitas bukaan tergantung pada ukuran, jumlah, dan penempatanya. Bukaan ini juga mempengaruhi orientasi dan aliran ruang, kualitas pencahayaan, penampilan dan pemandangan, serta pola penggunaan dan pergerakan di dalamnya. Bukaan pada bangunan merupakan faktor utama dalam menentukan kualitas suatu ruang.

2.3.3. Tinjauan sirkulasi ruang pamer

Pengolahan jalur pergerakan dalam suatu kegiatan pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan juga memberikan kesan menarik dan komunikatif antara obyek pamer dan pengunjung. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah kecendrungan-kecenderungan sirkulasi yang dibutuhkan pada tempat-tempat khusus pengamatan yang relatif ramai.



Gambar 2.10 Kegiatan dalam ruang pamer. (Sumber: Wikipedia)

Menurut Lawson(1961), mengungkapkan kecenderungan pengunjung melakukan pergarakan yang bertolak belakang emosional manusia. Pergerakan tesebut secara sadar atau tidak sadar dipengaruhi oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya, yaitu antara lain:

a) Faktor pendorong, yaitu sebagai berikut:
   - Kecenderungan bergerak kesuatu tempat yang memikat, suatu perubahan (tempat terbuka, suasana lain, bentuk dinamis).
   - Tempat mempunyai kontras yang kuat, dan
   - Sesuatu yang aktual, adanya kegiatan yang menarik.

b) Faktor penghambat, yaitu kecenderungan pengunjung karena lelah ketika mengamati, adanya rintangan fisik. Usaha untuk menarik minat

pengunjung harus didukung juga dengan pengolahan alur sirkulasi antar ruang tertentu yang mengarahkan melalui urutan klasifikasi koleksi tertentu (Sumadio.1986). Dalam perancangan museum, pola sirkulasi ruang pamer museum harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Fleksibel ruang pamer untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu.
- Menghindari terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain dalam satu garis lurus.

Saat pengunjung masuk ke dalam museum, harus dapat melihat dengan jelas rute atau jalan ketempat yang dituju. Ada beberapa cara untuk mencapai hal tersebut :

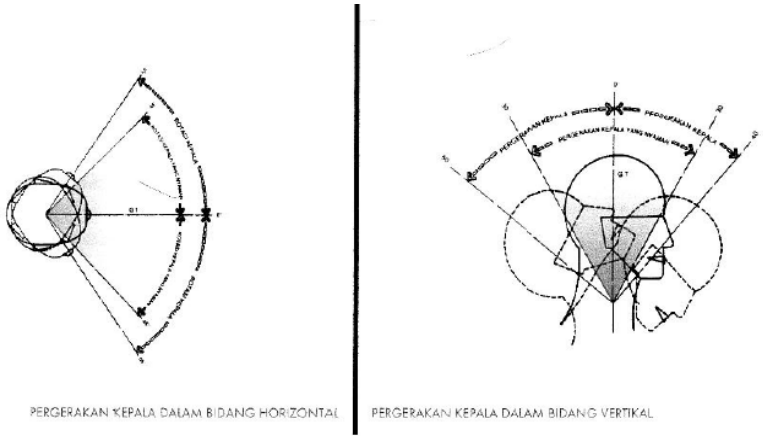
1. Memberikan pilihan yang mudah, sehingga pengunjung tidak akan dihadapkan kesulitan mengambil keputusan atau bingung. Pilihan tersebut dapat dicapai dengan memberikan satu pilihan masuk ke ruang pamer utama atau lobby.
2. Memastikan kejelasan pandangan pada ruang pamer, sehingga pengunjung dapat selalu mengetahui dimana mereka berada sehingga jalan cerita yang ada pada museum dapat dinikmati dengan baik. Hal ini dapat dicapai dengan merancang museum sedapat mungkin bersifat terbuka sehingga dapat memberikan alternatif sesegera mungkin keluar bangunan jika terjadi kondisi yang buruk.

2.3.4. Aspek Antropometri dalam display

Kajian fungsional terhadap alat peraga pameran terutama terkait dengan tingkat kenyamanan antropometrik yang terkait dengan sikap tubuh struktural dan pemenuhan dari ruang yang terkait dengan sikap tubuh pengunjung atau oprator pada saat melakukan kegiatan di lingkungan ruang pameran museum. Studi ini terutama untuk menemukan dimensi-dimensi ideal dalam penentuan ukuran alat display, jarak kenyamanan visual, ruang gerak dan dimensi yang dibutuhkan, sebagaimana kajian dengan penampilan antropometrik (human dimension) pada gambar-gambar dan uraian berikut ini.

a. Rentang pergerakan kepala

Rentang sudut pandang optimal tersebut diatas pada kenyataannya masih dipengaruhi oleh rentang pergerakan atau rotasi kepala, baik arah horizontal maupun arah pergerakan vertikal. Rotasi kepala arah horizontal yang nyaman berkisar 45 derajat arah kiri atau kanan dari titik nol, sedangkan arah rotasi vertikal yang nyaman sekitar 30 derajat ke atas dan ke bawah dari titik nol.



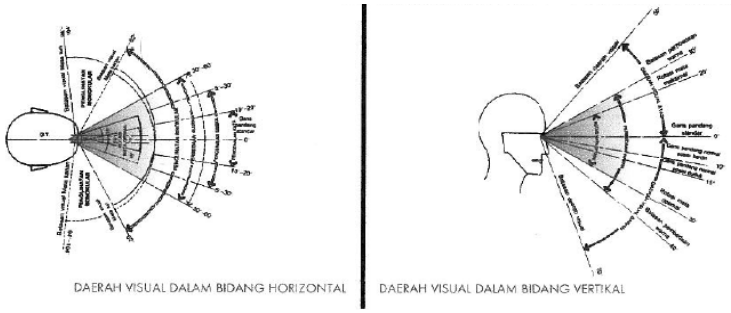
PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG HORIZONTAL | PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG VERTIKAL

Gambar 2.11

Daerah visual

b. Rentang Kenyamanan Visual

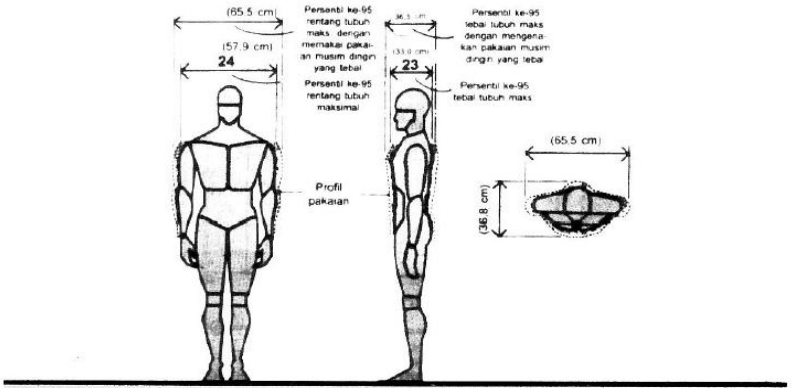
Bidang-bidang visual merupakan bagian yang diukur dalam besaran sudut pada saat kepala dan mata tak bergerak. Berdasarkan studi bidang visual dibawah ini, besar dari zona pengamatan optimal bagi materi-materi display kira-kira sebesar 30 derajat di bawah garis pandang standar.



Gambar 2.12
Bidang visual

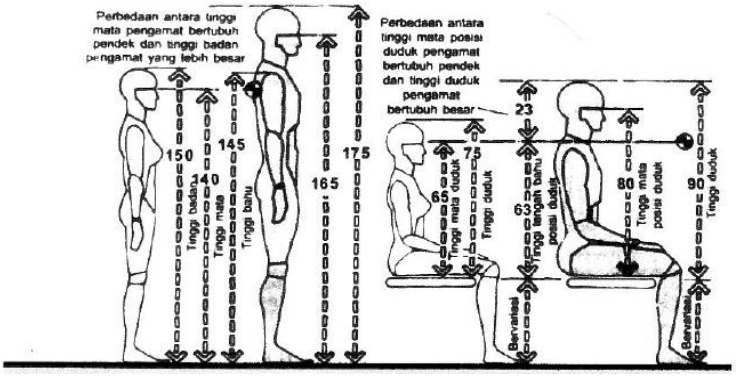
c. Dimensi Struktur Tubuh Manusia

Dengan mengabungkan ukuran tubuh struktural (antropometri statis), perhitungan sudut visual dan rentang pergerakan kepala dapat dijadikan acuan dalam penentuan bidang visual display pameran. Beberapa ukuran tubuh struktural manusia ditampilkan dalam gambar-gambar berikut :



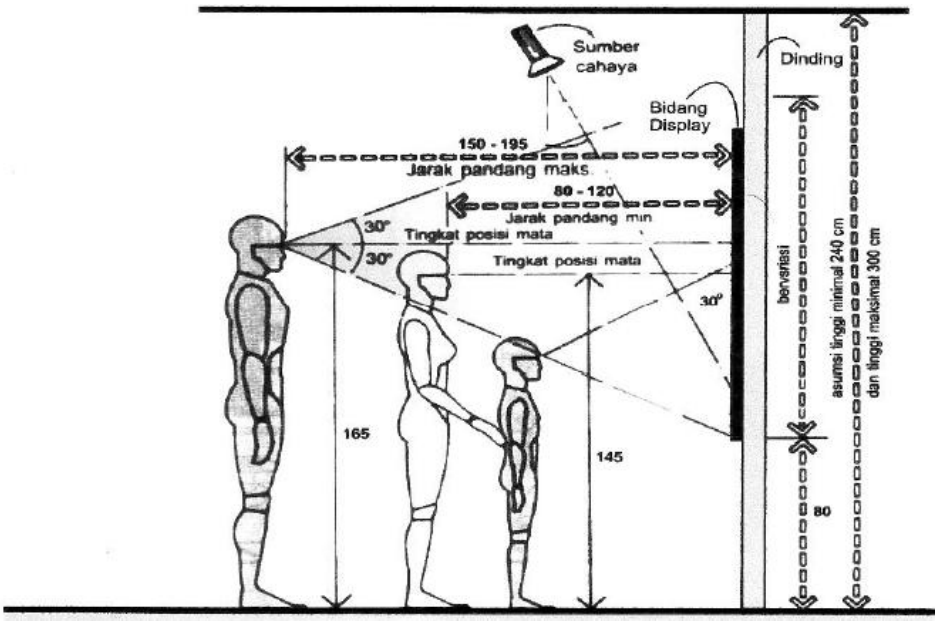
Gambar 2.13

Dimensi structural tubuh manusia



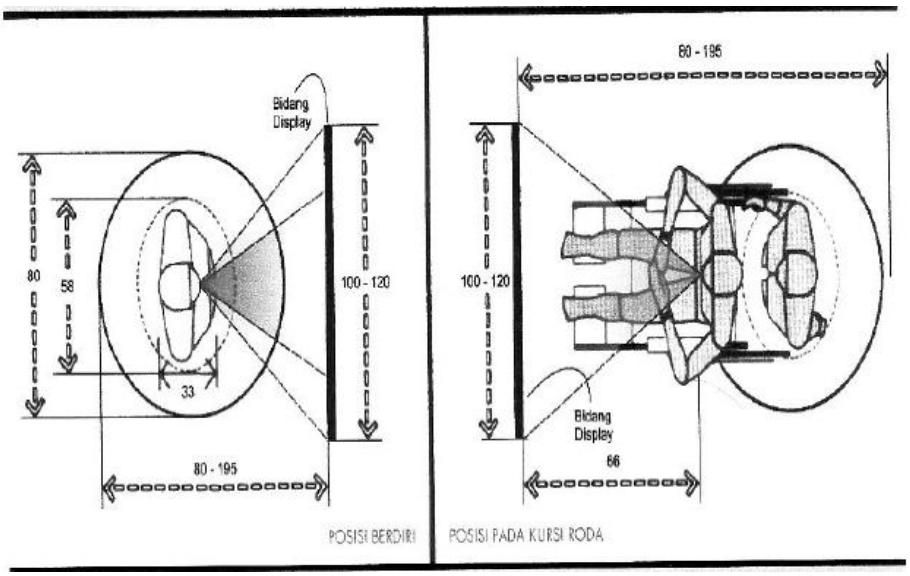
Gambar 2.14

Perbandingan pengamat pada posisi berdiri dan duduk.



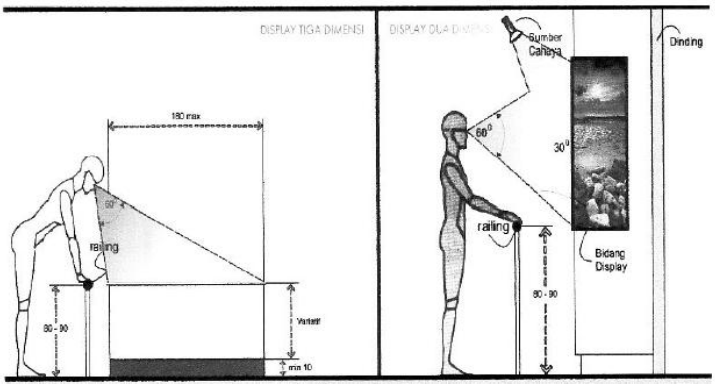
Gambar 2.15

Penentuan jarak untuk display berupa teks atau photo dan benda dua dimensi



Gambar 2.16

Jarak pandang dan lebar display

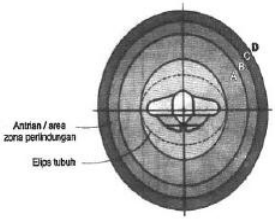


Gambar 2.17

Fasilitas railing pada media display. Dibutuhkan untuk display yang membutuhkan pengamatan cukup lama dan perlindungan (proteksi).

d. Ruang Gerak dan Sirkulasi

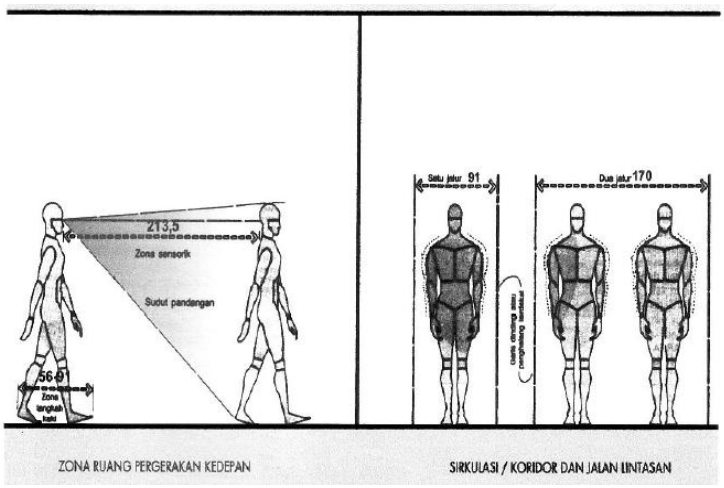
Secara umum ruang gerak akan terkait dengan kelancaran dan keamanan sirkulasi, dan secara psikologis akan mempengaruhi tingkat privasi. Tetapi pada saat memperhitungkan jarak dan ruang gerak, selain memperhatikan dimensi-dimensi tubuh manusia secara fisikal, juga harus memperhitungkan 'dimensi tersembunyi yang akan membentuk perasaan manusia terhadap sebuah ruang. 'Dimensi tersembunyi' dan ruang sirkulasi dijelaskan melalui gambar-gambar berikut :

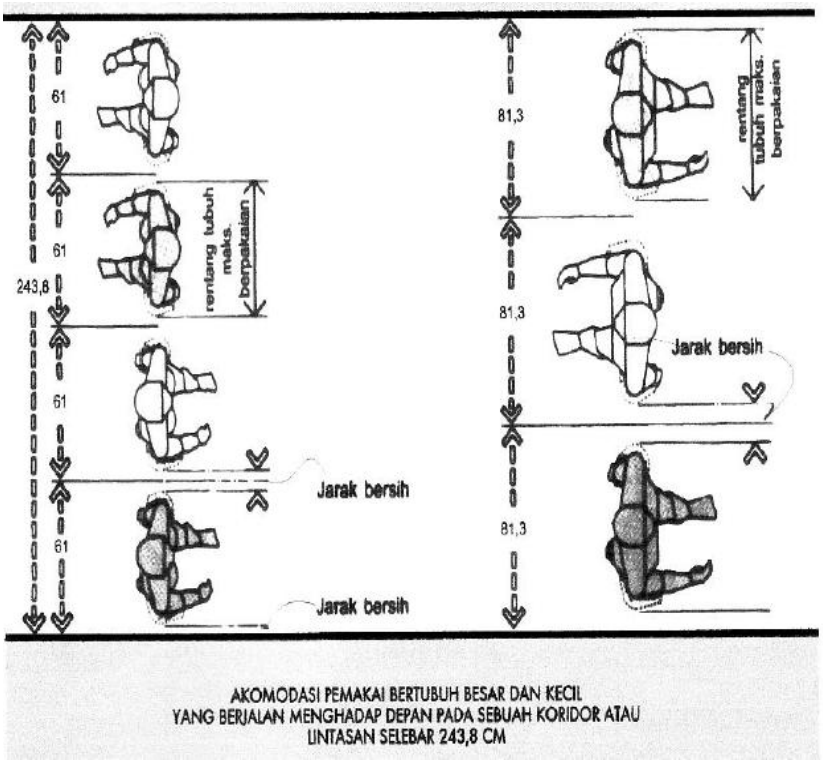


Tanda	Deskripsi	Radius (cm)	Area (cm²)
A. Zona sentuhan	Di bawah ini, kemungkinan besar terjadinya kontak antara manusia tidak dapat dihindari. Tidak ada sirkulasi yang mungkin dibuat. Pergerakan terbatas pada gerakan menyeret kaki saja. Keberadaannya sama dengan eskalator yang cukup padat.	30,5	0,28
B. Zona tanpa sentuhan / kontak	Kontak antar manusia dapat dihindari asal-kan tidak diperlukan adanya pergerakan dalam area ini. Pergerakan mungkin dilaku-kan sebagai suatu kelom pok.	46	0,65
C. Zona perorangan	Pada jarak antara ini, ukuran tubuh penuh memisahkan tiap orang-nya. Sirkulasi lateral terbatas antar manusianya, dimungkinkan dengan cara bergerak menyamping antar mereka.	53	0,95
D. Zona sirkulasi	Sirkulasi dalam area antrian dimungkinkan tanpa saling mengganggu.	61	1,4

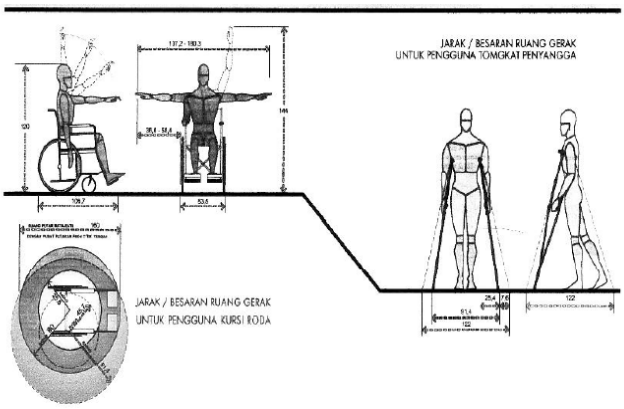
Gambar 2.18

Area zona perlindungangan (dimensi tersembunyi).


213,5
Zona sensorik
Sudut pandangan
56,9
Satu jalur 91
Dua jalur 170
ZONA RUANG PERGERAKAN KEDEPAN
SIRKULASI / KORIDOR DAN JALAN LINTASAN

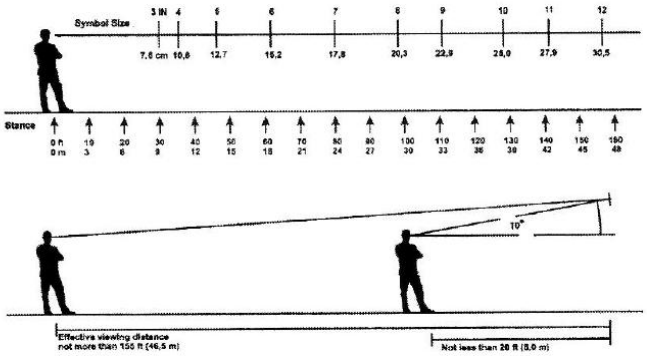

61
61
61
61
243,8
rentang tubuh maks. berpakaian
Jarak bersih
Jarak bersih
81,3
81,3
81,3
rentang tubuh maks. berpakaian
Jarak bersih
AKOMODASI PEMAKAI BERTUBUH BESAR DAN KECIL
YANG BERJALAN MENGHADAP DEPAN PADA SEBUAH KORIDOR ATAU
LINTASAN SELEBAR 243,8 CM

Gambar 2.19



Gambar 2.20

Pengunjung beralat bantu



Gambar 2.21

Jarak pandang ideal mata manusia (Weslel E.Woodson, 1981 : 503)

2.4. Tinjauan pengertian hutan

2.4.1. Pengertian arti definisi hutan

Hutan adalah suatu wilayah yang memiliki banyak tumbuh-tumbuhan lebat yang berisi antara lain pohon, semak, paku-pakuan, rumput, jamur dan lain sebagainya serta menempati daerah yang cukup luas. Negara Kita Indonesia memiliki kawasan hutan yang sangat luas dan beraneka ragam jenisnya

dengan tingkat kerusakan yang cukup tinggi akibat pembakaran hutan, penebangan liar, dan lain sebagainya.




Gambar. 2.22

2.4.2. Fungsi/Kegunaan/Manfaat Hutan Bagi Manusia dan Lingkungan

Hutan memiliki banyak manfaat untuk kita semua. Hutan merupakan paru-paru dunia (planet bumi) sehingga perlu kita jaga karena jika tidak maka hanya akan membawa dampak yang buruk bagi kita di masa kini dan masa yang akan datang.

Hutan dapat disebut suatu areal diatas permukaan bumi yang ditumbuhi pohon-pohon agak rapat dan luas sehingga pohon-pohon dan tumbuhan lainnya serta binatang-binatang yang hidup dalam areal tersebut memiliki hubungan antara satu dan lainnya das membentuk perseketuan hidup alam hayati dan lingkungannya (Junus dkk, 1984).

menurut undang-undang pokok kehutanan Indonesia yang diundangkan pada tahun 1967 batasan hutan (definisi) ialah

“suatu lapangan bertumbuhan pohon-pohon yang secara keseluruhan merupakan persekutuan hidup alam hayati beserta alam lingkungannya dan yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai hutan”.

1. Manfaat / fungsi ekonomi
    - Hasil hutan dapat dijual langsung atau diolah menjadi berbagai barang yang bernilai tinggi.
    - Membuka lapangan pekerjaan bagi pembalak hutan legal.
    - Mrnyumbang devisa negara dari hasil penjualan produk hasil hutan ke luar negeri.
2. Manfaat/Fungsi Klimatologis
    - Hutan dapat mengatur iklim.
    - Hutan berfungsi sebagai paru-paru dunia yang menghasilkan oksigen bagi kehidupan.
3. Manfaat/Fungsi Hidrolis
    - Dapat menampung air hujan di dalam tanah.
    - Mencegah intrusi air laut yang asin
    - Menjadi pengatur tata air tanah
4. Manfaat/Fungsi Ekologis
    - Mencegah erosi dan banjir.
    - Menjaga dan mempertahankan kesuburan tanah.
    - sebagai wilayah untuk melestarikan kenaekaragaman hayati.

2.1 Tinjauan vernakular terkait konsep

Saat ini istilah arsitektur vernakular merupakan istilah yang lazim dikalangan praktisi arsitektur. Namun, pengertian yang utuh dan komprehensif masih

diwacanakan dan belum mampu memuaskan keingintahuan para pekerja seni bangunan (arsitek) pada umumnya. Dalam translasi konotatifnya, arsitektur vernakular sering disebut sebagai "anonymous architecture" atau "arsitektur tanpa arsitek".

Mengenai sejumlah paparan tentang arsitektur vernakular yang pernah dikemukakan oleh sejumlah empu arsitekur. Arsitektural yang berkualitas, melalui tulisannya Rudofksi mampu menunjukkan bahwa kalangan rakyat jelata (yang bahkan dalam konteks sosiologi dikelompokkan sebagai low class society), ternyata mampu menghadirkan karya arsitektur yang berkualitas, baik secara fungsional perwadahan, teknik konstruksi maupun simbolik, sekalipun diperhadapkan dengan kondisi ketersediaan sumberdaya yang sangat terbatas.

Untuk selanjutnya popularitas terminology arsitektur vernakular semakin memperoleh momentumnya sejak didefinisikan oleh Amos Rapoport (1982) melalui diferensiasi tipologi bangunan atas yang hadir melalui suatu tradisi disain tingkat tinggi dan yang hadir dengan tradisi rakyat (folk tradition)". Distinksi ini lebih sering dikenal dengan dikotomi "high class style vs low class style". Dalam kelompok yang kedua, Rapoport menyebut bangunan primitif dan bangunan vernakular sebagai bagian yang utama, sementara arsitektur moderen menjadi kasus spesial untuk kelompok pertama. Berangkat dari taksonomi ini, Rapoport kemudian membedakan bangunan vernakular atas "pre-industrial vernacular" dan "modern vernacular". Kategori yang pertama lebih menunjuk pada buah evolusi bangunan primitif,

sementara yang kedua lebih berasosiasi pada komunitas masyarakat yang melatarbelakangi kehadiran bangunan vernakular tersebut. Bagi Rapoport, disain (arsitektur) vernakular lebih merupakan suatu penyesuaian model dengan variasi individual yang lebih beragam dari bangunan-bangunan primitif.



Gambar. 2.23



Gambar. 2.24

Sumber : raftorigin.wordpress.com