BAB II TINJAUAN TEORI DAN DATA

2.1 Tinjauan Umum Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Menurut Departemen Pendidikan Kebudayaan Dirjen Kebudayaan (1999), Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap dan tidak mencari keuntungan melayani masyarakat dan perkembangan, terbuka untuk umum, untuk mengumpulkan, merawat, memamerkan untuk tujuan penelitian, pendidikan, hiburan, dan benda-benda bukti material dengan lingkungannya.

Salah satu tujuan dalam menentukan kebijakan edukasi adalah mempertimbangkan hubungan antara edukasi dengan benda benda koleksi. koleksi museum terdiri dari artefak atau spesimen sejarah alam, benda benda teknik atau bahan bahan arsip. Selanjutnya museum harus bekerja sama dengan karyawan ahli dalam bidang tersebut untuk mengembangkan tujuan edukasi secara relavan. Dengan demikian setelah tujuan ditetapkan, museum dapat merancang program program edukasi di museum untuk pemahaman aspek kuratorial dan pengetahuan dari benda benda koleksi museum tersebut. Peran edukasi (widadi 2010).

Museum bertujuan untuk melestarikan dan memanfaatkan bukti material manusia dan lingkungannya, untuk ikut serta membina dan mengembangkan seni, ilmu dan teknologi dalam rangka peningkatan

penghayatan nilai budaya dan kecerdasan kehidupan bangsa. (*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992*)

2.1.2 Fungsi Museum

Museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanaan kegiatan sebagi berikut :
   - Penyimpanan yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
   - Perawatan yang meliputi kegiatan mencagah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
   - Pengamanan yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.

b. Sebagai sumber informasi, musem melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
   - Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
   - Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

2.1.3 Persyaratan Museum

Untuk mendirikan suatu museum yang baik dituntut persyaratan tertentu yang diharapkan akan menjadi suatu museum yang baru dapat berfungsi dengan baik. Secara fungsional bangunan museum terdiri dari bangunan pokok dan bangunan penunjang, antara lain:

1. Bangunan pokok terdiri dari:
   a. Pameran tetap,
   b. Pameran temporer,
   c. Auditorium,
   d. Kantor administrasi dan perpustakaan dan ruang rapat,
   e. Laboratorium konservasi,
   f. Studio preparasi,
   g. *Storage*
2. Bangunan penunjang terdiri dari:
   a. Keamanan/pos jaga,
   b. *Gift shop* dan kafetaria,
   c. *Ticket box* dan penitipan barang,
   d. *Lobby*/ruang istirahat,
   e. Toilet,
   f. Tempat parkir, pertamanan, dan pagar.

(*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993*)

Persyaratan Lokasi Museum

1. Lokasi museum harus strategis yang bearti harus berada dipusat kota atau pusat keramaian kota, melainkan tempat yang musah di jangkau oleh umum.
2. Lokasi museum harus sehat, sehat dalam arti :
   - Lokasi yang bukan terletak di daerah industri yang Banyak pengotoran udaranya.
   - Bukan daerah yang tanahnya berlumpur/tanah rawa atau tanah yang berpasir dan elemen-elemen iklim.

Syarat- syarat pembangunan museum ada dua yaitu :

1. Syarat-syarat umum
   a. Bangunan dikelompokan dan dipisahkan menurut :
      - Fungsi dan aktifitasnya
      - Ketenangan dan keramaian
      - Keamanan

   b. Pintu masuk utama adalah untuk pengunjung museum.
   c. Pintu khusus untuk lalulintas koleksi, bagian pelayanan, pekantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan.
   d. Area publik/umum

      Terdiri dari :

      - Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer)

- Audiotorium, keamanan, giftshop, dan kafetarian,ticket box dan penitipan barang , lobby/ruang istirahat, toilet, taman, dan tempat parkir.

e. Area semipublik

Terdiri dari :

- Bangunan administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat)

f. Area private :

Terdiri dari :

- Laboratorium konservasi
- Studio preparasi
- *Storage* dan ruangan studi koleksi

2. Syarat-syarat khusus bangunan

a. Bangunan Utama (pameran tetap dan pameran temporer).

b. Bangunan Audiotorium harus :

- Mudah dicapai oleh umum.
- Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, ceramah.

c. Bangunan Khusus :

Terdiri dari : Laboratorium konservasi, studio preparasi, storage dan koleksi harus daerah tenang, mempunyai pintu masuk, memiliki sistem keamanan yang baikyang menyangkut segi-segi kontruksi maupun spesifikasi ruang.

d. Bangunan Administrasi

- Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun terhadap bangunan-bangunan lain.
- Mempunyai pintu masuk khusus.

Persyaratan Koleksi Museum

Yang di maksud dengan koleksi museum adalah sekumpulan benda-benda baik material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai budang atau cabang ilmu pengetahuan.

Persyaratan koleksi yaitu :

a. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah.

b. Dapat diindentifikasikan mengenal wujudnya.

c. Harus dapat dijadikan dokumen.

d. Dapat dijadikan suatu monument atau bakal jadi munumen.

f. Benda asli, replica atau reproduksi yang syah menurut persyaratan museum.

Persyaratan Peralatan Museum

Setiap alat atau benda bergerak yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan administrasi dan teknis permuseuman secara garis besar peralatan museum dapat dibagi menjadi 2 yaitu peralatan kantor dan teknis. Suatu museum tidak dapat berfungsi dengan baik apabila dalam operasionalnya tidak

didukung dengan peralatan yang lengkap baik peralatan kantornya maupun peralatan teknis.

2.1.4 Cara Mendirikan Museum

Menurut koleksinya jenis museum dapat dibagi dalam beberapa atau banyak jenis, tetapi secara garis besarnya dapat di bagi dalam 2 bagian yaitu musem umum dan museum khusus.

- Museum umum adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi.
- Museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau suatu cabang teknlogi.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992:26)

Museum berdasarkan kedudukannya dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Museum nasional, yaitu museum 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 provinsi, yaitu museum yang koleksinya berasal dari wilayah provinsi dimana museum tersebut berada.

3. Museum lokal, yaitu museum yang koleksinya dari wilayah kabupaten atau kota dimana museum tersebut berada. (*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993)*

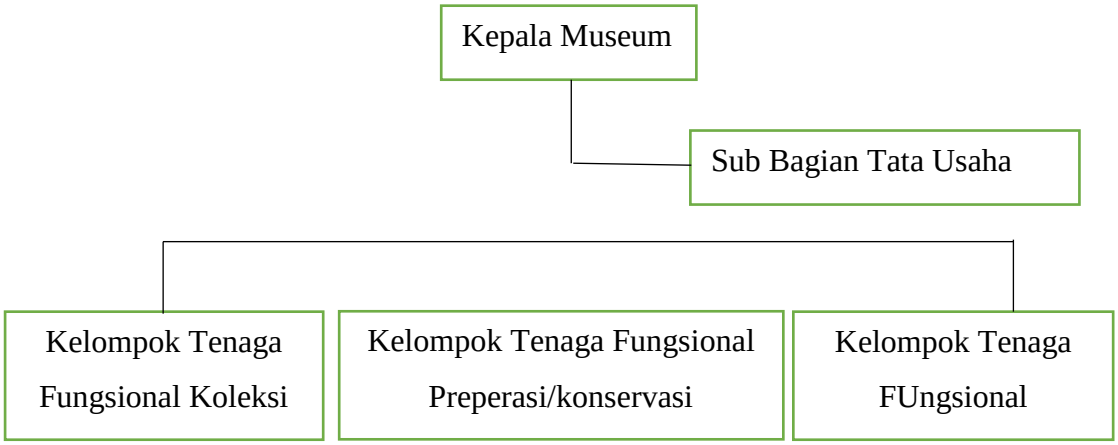
Menurut penyelengaraan, museum dapat dibagi 2 yaitu :

a. Museum pemerintah yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi dalam museum yang dikelola oleh pemerintah pusat dan yang dikelola oleh pemerintah daerah.
b. Museum swasta, ialah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta.

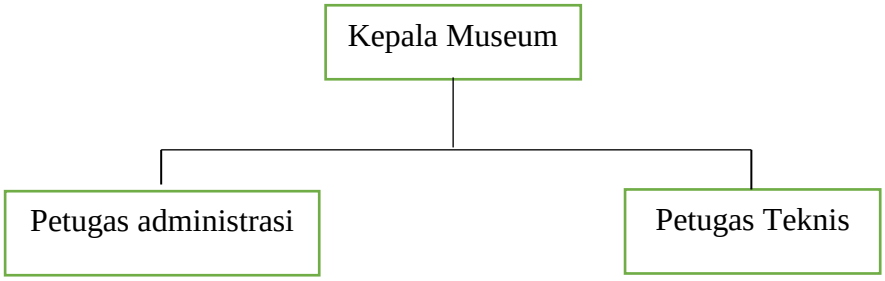
Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum

Pada umumnya dalam dunia permuseuman diketahui dua unsur utama penyelenggaraan museum yaitu unsur pemerintah dan swasta. Dari setiap masing-masing mempunyai struktur dan cara kerjanya masing-masing.

Struktur Organisasi



Bagan 2.1 Bagan A
(Sumber Pedoman Pendirian Museum 1995)



Petugas Administrasi membidangi

1.Administrasi perkantoran

2.Keuangan

3.Kepegawaian

4.Urusan rumah tangga

5.pengamanan

Petugas Teknis Membidagi

1.Kuratorial/penelitian koleksi

2.Konservasi + prestasi

3.Bimbingan Edukatif

4.Perpustakaan

Bagan 2.2 Bagan B
(Sumber Pedoman Pendirian Museum 1995)

Di Negara modern di dunia ini semua kegiatan museum sudah mengarah pada pentingnya peranan museum dalam mencerdaskan masyarakat, dan untuk itu pengelola museum sebelum melaksanakan serta merencanakan pameran harus membuat satu desain pameran yang harus di dasarkan pada prinsip-prinsip umum untuk penataan.

Prinsip-prinsip umum yang dipergunakan adalah :

a. Faktor Cerita

Meseum merupakan salah satu infra struktur media informasi seperti tv, radio, surat kabar dan perpustakaan. Informasi dari museum merupakan ajang komunikasi dari benda yang dipamerkan dengan masyarakat pengunjung museum. Agar benda dapat berkomunikasi dengan masyarakat harus dibuatnya suatu sinopsis atau cerita yang akan disajikan daru awal masuk samapi pintu keluar.

b. Faktor koleksi

Cerita yang disajikan harus mempunyai konsepsi yang detail atau sistimatika, yang bermaksud agar detail konsep ini menjelaskan dengan pasti semua kolesi yang diperlukan dalam menunjang jalannya cerita pameran.

c. Faktor Sarana dan Biaya

Faktor sarana dan biaya merupakan faktor yang berkaitan satu dengan lainnya, karena akan menyajikan cerita di museum

harus memerlukan sarana baik sarana dasar berupa bangunan lengkap dengan ruangan pamerannya, vitril, panil, ruang evokatif, serta dilengkapi dengan tata lingkungan dan pertamanan menarik.

d. Faktor Teknik Penyajian dan Metode Penyajian

Dalam hal penataan dalam museum harus memegang standar dari teknik penyajian yang tidak tergantung pada selera satu orang saja. Standar tertentu dari teknik penyajian ini meliputi:

- Ukuran minimal dari vitrine dan panil
- Tata cahaya
- Tata warna
- Tata letak
- Tata pengamanan
- Tata suara
- *Labelling*
- Foto-foto penunjang

(*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993)*

Metode-metode penyajian sebagai berikut :

1. Metode penyajian artisik, dimana memamerkan benda-benda diutamakan yang mengandung keindahan.

2. Metode penyajian Intelektual atau Edukatif, dimana benda-benda yang dipamerkan juga semua segi yang bersangkutan dengan

benda ini sendiri seperti urutan proses terjadinya benda tersebut sampai pada cara pengunaan dan fungsinya.

3. Metode penyajian Romantik atau Evokatif, dimana benda yang dipamerkan harus disertakan dengan memanerkan semua unsur lingkungan dimana benda-benda tersebut berada.

Metode yang dianggap baik adalah metode berdasarkan motivasi pengunjung museum. Metode ini merupakan hasil penelitian dari beberapa museum di Eropa yang akhirnya dari berbagai motivasi pengunjung untuk melihat museum dapat diambil 3 kelompok besar. **Motivasi pengunjung ini dapat disebutkan sebagai berikut :**

1. Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan dari benda-benda yang dipamerkan.
2. Motivasi pengunjung museum untuk menambah pengetahuannya setelah melihat benda-benda yang dipamerkan.
3. Motivasi pengunjung museum untuk melihat serta meraskan suatu suasana tertentu pada pameran museum.

(*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993)*

2.1.5 Sarana Pameran di Museum

Sarana pameran di museum dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu:

1. Sarana pokok pameran, berupa panel, vitrin, pedestal, dan diorama.

a. Panil, digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan, digunakan pula untuk menempelkan label atau koleksi penunjang lain seperti peta, grafik, dan lain sebagainya.
b. Vitrin, digunakan sebagai tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan.
c. Pedestal atau alas koleksi, merupakan tempat meletakkan koleksi berbentuk tiga dimensi.
d. Diorama merupakan suatu peristiwa yang disajikan dengan menggunakan perspektif secara tiga dimensi dengan ukuran yang sebenarnya.

2. Sarana penunjang pameran, berupa label, koleksi penunjang (peta, foto, miniatur, patung peraga, dan sebagainya), sarana pengamanan, sarana publikasi, sarana pengaturan cahaya, sarana pengaturan warna, sarana pengaturan udara, sarana audiovisual, sarana angkutan dalam ruang, dekorasi ruangan (taman dalam ruang, tempat sampah, dan tempat duduk).
   a. Label, merupakan bentuk informasi verbal, bisa singkat dan panjang sesuai dengan kedudukannya.
   b. Koleksi penunjang, biasanya dibuat untuk memudahkan pengunjung memperoleh gambaran yang lebih lengkap dan jelas tentang hal yang berkaitan dengan keberadaan koleksi pokok.

c. Sarana pengamanan, ada yang berbentuk sederhana seperti pagar pemabatas, rambu-rambu petunjuk dan larangan dalam pameran, namun dapat juga berupa peralatan canggih yang berupa kamera pengawas, alarm, dan lain-lain.
d. Sarana publikasi, adalah benda-benda yang dibuat khusus untuk memberi keterangan kepada masyarakat.
e. Sarana audiovisual, digunakan untuk menambah informasi tentang benda-benda koleksi yang dipamerkan. Sarana ini membuat pengunjung semakin mudah menangkap informasi pameran, bahkan mempunyai daya tarik tersendiri yang dapat menambah semaraknya suasana pameran.
f. Sarana angkutan dalam ruang, diperlukan terutama untuk mengangkut koleksi yang mudah pecah. Sarana ini berupa rak dorong.
g. Dekorasi ruangan, termasuk sarana penunjang karena secara tidak langsung berpengaruh terhadap kenyamanan dan kebersihan ruang pameran. (*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993*)

2.2 Tinjauan Umum Alat Musik Tradisonal

Indonesia memiliki alam yang indah dengan berbagai unsurnya. Hal itu mengispirasi masyarakat untuk menciptakan alat musik yang bersumber dari suara-suara alam. Sebagai contoh, suara alam dapat berasal dar rumpun bambu yang beradu ketika tertiup

angin. Indonesia memiliki berbagai jenis alat musik tradisional yang gunakan untuk mengisi musik khas daerah.

Alat musik tradisional merupakan salah satu sarana untuk menampilkan suatu kesenian daerah. Cangkupannya tidak terbatas hanya untuk seni musik saja. Akan tetapi, alat musik tradisional dapat mengiringi kesenian lainnya, seperti seni drama, tari pewayangan, dan seni bela diri. Tanah air kita kaya dengan berbagai jenis alat musik tradisional setiap daerah di Indonesia memiliki alat musik yang khas. Alat musik tradisional daerah tersebut diciptakan oleh nenek moyang kita sejak ratusan tahun silam.

Alat musik tradisional dapat dibedakan menjadi golongan yaitu :

- Alat musik pukul

  Alat musik dipukul mengunakan tangan, namun ada juga yang dipukul dengan mengunakan alat. Beberapa alat musik tradisional yang dimainkan dengan dipukul antara lain gamelan, kolintang, tifa, kendang, talempong, dan rebana.

- Alat musik tiup

  Alat musik tiup memiliki beragam jenis. Salah satu di antaranya seruling. Seruling termasuk alat musik yang terbuat dari bambu . cara memainkannya ditiup sambil kedua tangan menutup lubang-lubang pada

- Alat musik petik

  Alat musik tradisional dapat dimainkan dengan cara dipetik. Kecapi, sasando, dan sampek merupakan beberapa alat musik tradisional yang dimainkan dengan cara dipetik.

- Alat musik gesek

  Alat musik tradisonal yang dimainkan dengan cara digesek. Tehyang termasuk salah satu di antaranya. Tehyang dimainkan untuk mengiringi musik-musik daerah betawi.

Usaha Melestarikan Alat Musik Tradisional yaitu :

Di era globalisasi ini, kita harus melestarikan budaya Indonesia. Apalagi di zaman sekarang ini banyak generasi muda yang tidak perduli dengan kebudayan Indonesia. Agar budaya Indonesia tetap lestari ada cara-cara yang bisa kita lakukan seperti,

a. Memberikan pengertian kepada generasi muda betapa pentignya budaya Indonesia untuk dilestarikan.
b. Mengajarkan anak-anak untuk bermain alat musik tradisional.
c. Menetapkan hak paten agar kebudayaan Indonesia tidak diklaim negara lain.
d. Sering menampilkan budaya Indonesia di acara-acara kenegaraan.
f. Membuat sarana untuk melestarikan alat musik tradisonal seperti museum.

2.2.1 Jenis-jenis Alat Musik Tradisional

A. Jenis Aeriphone

Alat musik aerophone ini sejenis alat musik yang ditiup antaranya seperti :

- Puput Kayu

  Alat musik ini bentuknya menyerupai seruling, terbuat dari kayu, mempunyai dua buah lobang nada (letaknya diatas) dan lobang interval 1 buah (letaknya dibawah). Bagian ujungnya untuk meniup(tempat mulut) terbuat dari bambu yang dijepit dengan lempengan kuningan.



Gambar 2.1 Puput Kayu
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

- Terompet

  Alat msuik tiup ini terbuat dari tembaga. Terdiri dari corong, bagian dalamnya berlobang dan bagian ujungnya untuk meniup (tempat mulut) terbuat dari kuningan.



Gambar 2.2 Terompet
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

B. Jenis Chardophone

Jenis intrumen musik Chardphone dalah jenis alat musik yang memiliki dawai/senar, bunyi musik dihasilkan dari petikan/gesekan pada dawai di antaranya seperti :

- Gambus

  Alat musik tersebut senarnya berjumlah tujuh buah. Alat musik ini terbuat dari kayu pada bagian atas ditempelkan sebentuk kayu untuk tempat mengikat atau menyetel senar begitu juga dengan bagian permukaan dibuat rongga-rongga kecil.



Gambar 2.3 Gambus
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

- Kecapi

  Termasuk juga salah satu alat musik gesek/petik terbuat bahan kayu, bagian pangkalnya lebih besar dari bagian ujung. Sebahagian permukaan diukir motif salur-saluran dan motif kepada burung. Terdapat dua buah lobang tempat cuping untuk mengikat tali/dawai.



Gambar 2.4 Kecapi
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

- Bas. Tongkang

  Alat musik petik ini terbuat dari kayu bentuknya menyerupai alat musik guitar, hanya ukurannya lebih besar, bagian depan terdapat empat buah tali senar, sedangkan bagian penyetelan tali senar dibentuk agak melengkung.



Gambar 2.5 Bas. Tongkang
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

C. Jenis Chardophone

Jenis instrumen musik idiophone adalah jenis alat music pukul, bunyi musik dihasilkan dari ketukan atau pukulan pada badan alat musik tersebut. Yang termasuk alat musik ini adalah:

- Kulintang Kayu

  Alat musik terbuat dari kayu, membunyikan dengan memukul. Berbentuk persegi panjang, kayu yang dibentuk sebagai nada berjumlah enam buah (enam aktaf, disusun diatas sebuah yang telah dibentuk sesuai dengan ukuran balok nada tersebut.



Gambar 2.6 Kulintang Kayu
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

- Gendang Bambu

  Alat ini terbuat dari seruas bambu, senar /dawainya langsung dari bambu itu sendiri dengan mencukul sembilu selebar 1cm

  sepanjang ruas bambu, sebanyak dua buah. Untuk mengakat sembilu tersebut diberi penyangga pada kedua ujungnya hingga dapat dibunyikan. Membunyikannya dengan memakai alat pukul.



Gambar 2.7 Gendang bambu
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

- Kulintang

  Kulintang ini terdiri dari gong kecil yang terbuat dari kuniangan dicampur tembaga. Ataupun menyerupai canang namun lebih kecil dari canang. Gong-gong kecil ini disusun diatas box/kotak dibuat sesuai dengan kebutuhan untuk menyusun alat dimaksud diatasnya. Kulintang terdiri dari enam buah gong kecil.



Gambar 2.8 Kulintang
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

D. Jenis Membraphone

Intrumen musik membraphone yang menghasilkan bunyi musik dari selaput yang bergetar. Alat musik ini antaranya adalah :

- Arkodion

  Alat musik yang menghasilkan bunyi dari getaran selaput / membrane, terbuat dari sejenis kain dan kayu, bentuknya persegi empat. Kedua sisinya terdapat beberapa buah tuts nada. Memainkannya dengan merenggangkan dan merapatkan kembali sambil menekan tutsnya. Biasanya disandarkan didada dipemain.



Gambar 2.9 Arkodion
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

- Rebana

  Rebana adalah sejenis alat musik pukul, terbuat dari bahan kulit dan kayu. Kayu dibuat sebagai tempat kulit yang digunakan sebagai bunyi. Kayu dibentuk seperti mangkok namun tidak ada dasarnya, atau berlobang, pada sisi yang lebar inilah diikat kulit dengan rotan. Permukaan inilah yang berfungsi sebagi alat nada.



Gambar 2.10 Rebana
(Sumber http://asosiasimuseumindonesia.org**)**

2.3 Penggayaan Arsitektur Neo-Modern Dalam Perancangan Interior Museum Alat Musik Tradisional Indonesia

Aliran neo-modern muncul pada masa antara tahun 1980 seiring dengan perkembangan zaman sejak dinyatakan kematian arsitektur modern (1975) dan kemudian ditandai munculnya bangunan-bangunan baru postmodern. Neo-Modern juga berkembang bersamaan dengan aliran Dekonstruksi di mana arsitek-arsitek besar pada masa itu seperti Frank Gehry, Peter Eisenman, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Zaha Hadid, Fumihiko Maki dan lain-lain yang dapat menghasilkan karya-karya neo modern. Arsitektur neo=modern sangat bertentangan dengan sifat klasik.

Ciri-ciri yang mendasar pada bangunan-bangunan postmodern yaitu memiliki konsep yang spesifik seperti bangunan-bangunan postmodern aliran lainnya pada umumnya. Dapat bersifat abstrak tetapi juga merepresentasikan sesuatu, tidak hanya sebagai stilasi dari suatu bentukan tertentu. Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri umum yang dapat terlihat secara visual dari bangunan postmodern menuju

Neo-Modern. Untuk mengungkapnya, para arsitek Neo-Modern memanfaatkan bentuk, penggunaan material dan warna serta struktur dan teknologi yang membuat Neo-Modern berkembang juga menjadi beberapa aliran seperti plastism, suprematism, hight-tech dan lain-lain.

Ciri-ciri yang mendasar pada bangunan-bangunan Neo-Modern yaitu :

1. Masih memperlihatkan kejelasan struktur dan sainsnya dengan ide-ide yang inovatif, beralasan dan masuk akal.
2. Pertimbangan yang sangat mendasar terhadap karakter bangunan dengan tetap memperhatikan segi manusia yang mengunakan.
3. Pada umumnya merupakan pengembangan / lanjutan dari bentukan-bentukan sederhana melalui konsep-konsep dan rekayasa baik secara karakter bangunan maupun fungsi serta sains dengan pemikiran yang mendalam.
4. Keseragaman dan keserasian pada fasade bangunan lebih diutamakan dengan penggunaan bahan dan warna terkadang bersifat mononton namun inovatif.
5. Memadukan unsur-unsur yang berkesan mungkin dan yang tidak mungkin.



Gambar 2.11 Arsitektur Neo Modern
(Sumber http://www.google.com/imgres?imgurl)

2.4 Studi Ergonomi dan Antropometri

Persyaratan ruangan sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pamer sebagai berikut :

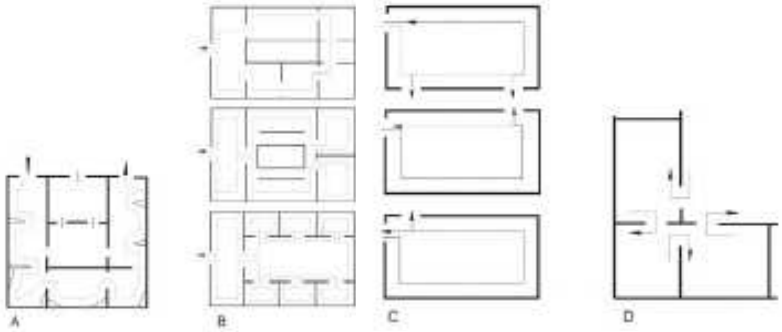
2.4.1 Studi Ergonomi

Ergonomi berkenan dengan optimasi, efisien, kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan manusia dalam beraktifitas. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem manusia, fasilitas dan lingkungannya yang saling berinteraksi

Pameran Museum tata penyajian koleksi yang merupakan suatu kegiatan teknik penataan koleksi pada ruangan tetap maupun tidak tetap yang diatur menurut suatu sistem tertentu, sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis, komunikatif, informatif, dan edukatif. (*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993*)

Jalur Sirkulasi di Dalam Ruang Pamer

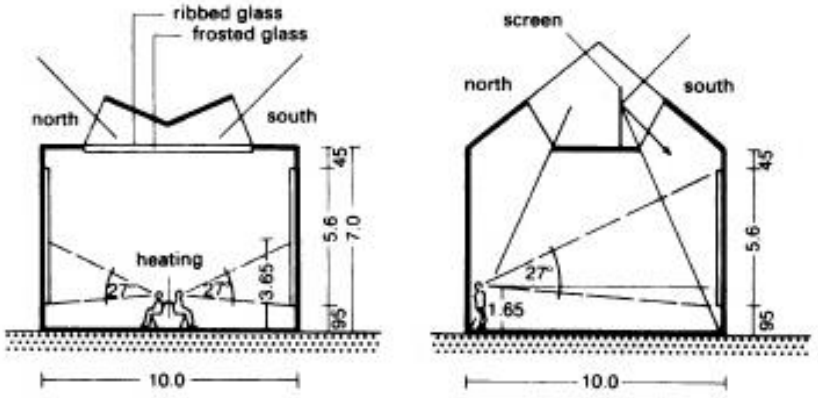
Jalur sirkulasi di dalam ruang pamer harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung mamahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.



Gambar 2.12 Jalur Sirkulasi di Dalam Ruang Pamer
(Sumber http://library.binus.ac.id/)

Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 20°C-26°C. Indentitas cahay yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut :



Gambar 2.13 Penggunaan Cahaya Alami Pada Museum
(**Sumber** *Neufert, Data Arsitek, 2000)*

Arah Pencahayaan

Secara garis besar arah pencahayaan dapat dibagi menjadi:

- Pencahayaan ke bawah (*downlight*).

  Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek yang ada di bawahnya, sifat pencahayaannya merata.

- Pencahayaan ke atas (*Uplight*)

  Arah cahaya dari bawah ke atas, di mana posisi lampu dihadapkan ke atas, efek yang ditimbulkan yaitu kesan megah dan memunculkan dimensi

- Pencahayaan dari belakang (*Backlight*)

  Cahaya berasal dari belakang obyek, kesan yang akan muncul yaitu membuat bentuk obyek lebih jelas terlihat, memberi aksentuasi pada obyek

- Pencahayaan samping (*Sidelight*)

  Arah cahaya dari samping untuk memberikan penekanan pada elemen-elemen dari obyek tertentu yang menjadi aksen

- Pencahayaan dari depan (*Frontlight*)

  Cahaya datang dari depan obyek, memberi kesan natural dan apa adanya.

Macam – macam penerangan dalam ruang bagian dalam menurut Ernst Neufert, yaitu: Penerangan simetris langsung, diutamakan untuk penerangan umum ruang kerja, rapat, lalu lintas publik dan zona sirkulasi. Beberapa jenis lampu pada penerangan simetris langsung:

1. Lampu sorot – lampu raster:

   Dipasang pada dinding untuk penerangan yang merata.

2. Lampu sorot dengan rel:

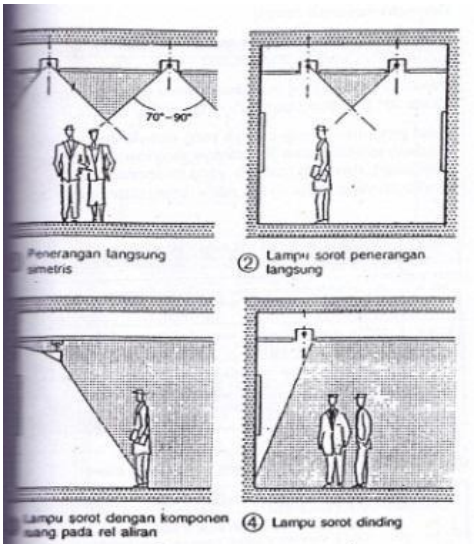
   Penerangan dinding yang merata dengan bagian ruang. Kuat penerangan mencapai 500 lux. Contohnya lampu pijar halogen.

3. Lampu sorot untuk instalasi langit – langit:

   Mengarah langsung ke arah dinding, contohnya lampu halogen dan lampu pijar.

4. Lampu sorot terarah cahaya mengarah ke bawah:

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



Gambar 2.14 Jenis – jenis Penerangan Langsung
(Sumber Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1*, Jakarta: Erlangga)

Penerangan tidak langsung

Beberapa jenis lampu yang umumnya digunakan dalam sistem penerangan tidak langsung:

1. Lampu sorot langit – langit, lampu sorot lantai:

   Untuk penerangan bidang langit – langit atau bidang lantai.

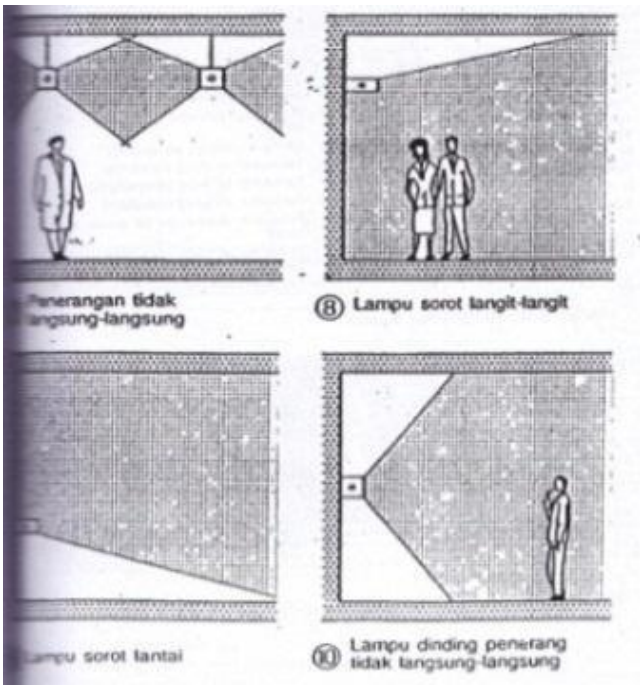
2. Lampu dinding:

   Untuk penerangan dinding dekorasi, dapat juga untuk penerangan langit – langit atau lantai.

3. Lampu sorot dinding – rel aliran:

   Merupakan lampu yang umumnya dipasang di ruang pameran dan museum. Tingkat penerangan vertikal sebesar 50 lux, 150 lux dan 300 lux, contoh lampu yang umumnya digunakan adalah lampu pijar.

4. Lampu sorot rel aliran

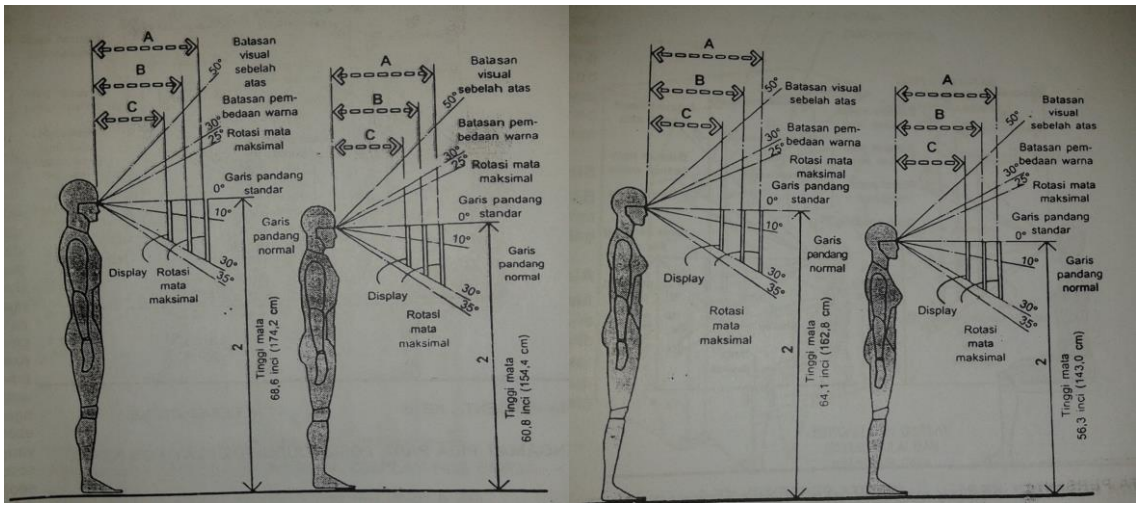


Gambar 2.15 Jenis – jenis Penerangan Tidak Langsung
(Sumber Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1*, Jakarta: Erlangga)

2.4.2 Studi Antopometri

Sudut Pandang Mata Manusia

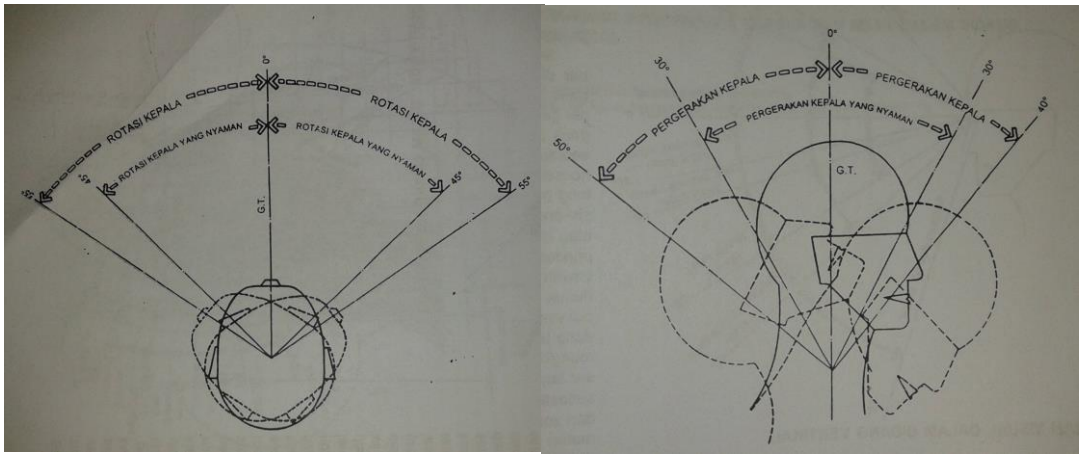
Untuk mempermudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan menapresiasikan koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Secara otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan.jarak minimal dari seseorang pengamat hinga ke display sebesar antara 13 sampai dengan 16 inci atau 33 sampai dengan 40,6 cm; jarak optimal antara 18 sampai dengan 22 inci atau 45,7 sampai dengan 55,9 cm; dan jarak maksimal sampai dengan28 sampai 29 inci atau 71,1 sampai 73,7 cm.



Gambar 2.16 Sudut Pandang Manusia
(**Sumber** *Panero & Zelnik, Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003)*

Pergerakan kepala manusia

Gerakan kepala pada bidang transversal atau horisontal. secara antropometrik, gerakkan ini disebut sebagai “rotasi leher” dengan rentang 45 derajat kearah kiri atau kanan tanpa menimbulkan ketegangan atau ketidaknyamanan bagi sebagian orang. Rotasi tiga arah yang sederhana dari seorang pembaca akan menunjukan peningkatan yang besar dalam area tersebut, yang dapat ditandai dari sebuah lokasi tunggal yang sudah ditetapkan. Gerakan kepala pada bidang vertikal, rentang mulai o derajat sampai dengan 30 derajat pada arah yang lain dapat menimbulkan ketidaknyamanan. Secara antropometri, gerakan ini disebut sebagai “fleksi leher”.



Gambar 2.17 Pergerakan Kepala Dalam Bidang Horizontal dan vertikal
(Sumber *Panero & Zelnik, Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003* **)**

2.5 Studi Banding dan Studi Lapangan

Museum Alat Musik Tradisional Indonesia yang bersifat fiktif pada perancangan ini memerlukan studi banding dan studi lapangan untuk pengumpulan data.

2.5.1 Studi Banding Museum Kain

Museum Kain terletak di kawasan pantai kuta,bali, yang didirikan dengan sentuhan teknologi multimedia yang interaktif. Strategi ini mengkombinasikan gerak motorik dan sensorik dari pengunjung. Visualisasi tradisi kain yang dinamis dibuat dengan teknologi 3D. Gambar 3D kain batik beraneka corak tampil di layar putih yang terbuat dari batik putih. Menjadi corporate indentity dari museum yang di sebut floating foax. Museum pertama yang didirikan oleh Josephine Komara yang lebih dikenal sebagai obin pemilik BINhouse.

Pengunjung berhadapan dengan deretan kain-kain yang mewakili setiap tahap pembuatan batik. Di bawah setiap kain terdapat

video yang memperlihatkan proses pembuatan. Di area inilah pengunjung bisa menyentuh kain batik, dengan menyentuh dan meraba kain dari tiap tahapan-tahapan pembuatannya. Pengunjung bisa mengetahui bagaimana *handfeel* kain dalam setiap tahapan pembuatannya.



Gambar 2.18 Museum Kain Dengan Media Layar Sentuh
(**Sumber** http://nationalgeographic.co.id/)

Permainan lewat layar sentuh tranparan yang mengunakan teknologi layar sentuh, permainan di beri judul how to make Batik. Puzzle game yang memperlihatkan tahap-tahap pembuatan batik dan video yang berkaitan dengan setiap tahap, yang mengajak pengunjung berinteraksi dengan dunia batik.



Gambar 2.19 Permainan Game Layar Sentuh Membuat Batik
(Sumber http://nationalgeographic.co.id/)

2.5.2 Studi Banding Litelatur Koleksi Alat Musik Tradisional Museum Jambi

- Nama Museum : Museum Negri Propinsi Jambi
- Lokasi : Jambi
- Sumber : Dokumen Museum Jambi

Data Koleksi Museum jambi

- Jenis koleksi : 4 Jenis Alat Musik Tradisonal
- Bentuk : 2 dimensi & 3 dimensi
- Ukuran Terkecil : Puput kayu, asal

  Asal didapat : Muara bungo (propinsi Jambi)

  Ukuran : P. 39 Cm
- Ukuran Terbesar : Bas. Tongkang

  : Asal didapat : Kel.Lebak Bandung Kodya Jambi

  : Ukuran : P.132 Cm L. 66Cm

2.5.3 Studi Lapangan Museum Sri Baduga

Tinggalan kebudayaan yang bernilai tinggi banyak tersebar di kawasan Jawa barat, baik yang hampir punah maupun yang masih berkembang hingga kini. Perkembangan kebudayaan berlangsung sepanjang masa sesuai dengan pasangsurut pola kehidupan. Dengan perkembangan tidak sedikit pengaruh budaya luar yang masuk. Hal ini

disebabkan karena wilayah Jawa Barat pada posisi strategis dari berbagai aspek mobilitas penduduk yang cukup tinggi. Pengaruh budaya luar cenderung mempercepat proses kepunahan budaya asli Jawa Barat, Maka pemerintah mengambil kebijakan untuk mendirikan Museum Negri Jawa Barat. Pembangunan dimulai sejak tahun 1974 dengan lokasi mengunkan gedung pemerintah, yaitu bekas Kawedanaan Tegallega. Sebagian dari bangunan asli tersebut tetap dipelihara kelestariannya dan digunakan sebagai kantor administrasi.

Peresmian penggunaan Museum Negri Jawa Barat baru dilaksanakan pada tanggal 5 juni 1980 oleh Mentri Pendidikan dan Kebudayaan RI , Dr DAUD JOESOEF didampingi oleh Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Barat H. Aang Kunaefi. Pada tanggal 1 April 1990, sepuluh tahun setelah peresmian digunakan nama “Sri Baduga” Raja yang memerintah di PAjajaran Pada era Otonomi Daerah (OTDA) berdasarkan PErda No.5 Tahun 2001 sebagai unit Pelaksana Teknis (UPT) bergabung dengan Dinas Kebudayaan Propinsi Jawa Barat dengan nama Balai Pengelolaan Museum Negeri Sri Baduga hingga sekarang.

Tugas Pokok dan Fungsi

Melaksanakan pengumpulan, perawatan, penelitian, penyajian dan bimbingan edukatif.

Visi

Museum sebagai pisat dokumentasi, informasi dan media pembelajar serta objek wisata budaya ungulan jawa barat

Misi

1. Mengumpulkan, meneliti, melestarikan dan mengkomunikasikan benda tinggalan budaya Jawa Barat kepada masyarakat.
2. Mengembangkan/memanfaatkan hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai lihur budaya daerah.
3. Meningkatkan fungsi museum sebagai laboratorium budaya daerah dan filter terhadap pengaruh buruk budaya global.
4. Menanamkan nilai-nilai luhur budaya daerah.
5. Menata museum sebagai salah satu aset wisata budaya.

Data koleksi alat musik tradisional Museum Sri Baduga yaitu :

Jumlah Koleksi	:	14 alat musik tradisional
		2 jenis gamelan
Tipe Bentuk	:	2 dimendi dan 3 dimensi
Ukuran Terbesar	:	Kerinding 10x2
Ukuran Terbesar	:	Kecapi Indung 60x16

Fasilitas Museum Sri Baduga

Fasilitas yang ada di Museum Sri baduga yaitu :

1. Tempat Parkir : Halaman Museum yang dapat digunakan sebagai tempat parkir dengan daya tamping sampai dengan 20 buah bus.
2. Ruang Perpustakaan : Selain mengunjungi ruang pameran museum pengunjung dapat melihat koleksi buku perpustakaan. Perpustakaan dibuka pada hari senin sampai dengan jumat pukul 08.00-15.30 WIB.
3. Ruang Audiotorium : Digunakan sebagai ruang audio visual, dan pertunjukan berbagai kesenian Jawa Barat baik tradisional maupun yang sedang berkembang sekarang. Selain itu pada ruangan digunakan sebagai tempat untuk penerimaan rombingan pengunjung yang datangke museum untuk mendapatkan informasi pendahuluan sebelum masuk keruang pameran.
4. Ruang Pameran Khusus: Digunakan sebagai penyelenggaraan kegiatan pameran khusus yang diselenggarakan oleh museum sendiri maupun untuk disewakan.
5. Ruang Seminar: Digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan seminar, saresehan ceramah dan kegiatan rapat yang diselenggarakan oleh museum maupun untuk disewakan.

Denah

Bangunan yang terdiri dari tiga lantai yang setiap lantainya mengoleksi benda pamer dengan kiteria tertentu antara lain

- Lantai 1

  BAtuan (geologi), Flora, Fauna, Manusia Puba (homo Erectus) dan Prasejarah (homo Spesies), Cengkungan Danau Bandung Purba. Religi masyarakat dari masa Prasejarah sampai Hindu-Budha.

- Lantai 2

  Religi masyarakat (masa islam, Kong Hu Cu, Teoisme dan Kristen), Sistem pengetahuan, Bahsa, Peralatan Hidup.

- Lantai 3

  Mata Pencaharian, Teknologi, Kesenian, Pojok Sejarah Perjuangan Bangsa, pojok Wawasan Nusantara dan Pojok Bandung Tempo Dulu.

Struktur Organisasi Museum Sri Baduga



Bagan 2.3 Struktur Organisasi Museum Sri Baduga
(Sumber http://www.sribadugamuseum.com/)

Posisi dan Jabatan :

- Kepala Museum

  Memimpin mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan pengetahuan museum.

- Subag Tata Usaha

  Melaksanakan penyusuanrencana kerja pengelolaan administrasi kepegawaian, keuangan, perlengkapan, umum dan pelaporan.

- Kelompok Jafung

  Adalah pegawai museum yang diberi tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh oleh pejabat yang berwenang untuk melaksanakan kegiatan pembinaan kebudayaan.

- Seksi Perlindungan

  Menyusun rencana pelaksanaan kegiatan pemeliharaan, penyimpanan dan pengamanan koleksi.

- Seksi Pemanfaatan

  Melaksanakan penyusunan rencana peningkatan promosi museum.

2.6 Alat Musik Tradisional yang diasumsikan

Benda koleksi museum alat musik tradisional berdasarkan daftar alat musik tradisional yang terdapat dalam buku Kitab Budaya Nusantara yang akan di amsumsikan ke museum alat musik tradisional Indonesia.

2.7 Studi Koleksi

Daftar Alat Musik Tradisional Berdasarkan Buku Kitab Budaya Nusantara

No	Alat Musik Tradisional Yang diasumsikan di Museum Alat Muduk Tradisional Indonesia			
	Alat Musik Tiup	Propinsi Asal	Daerah Asal	Dimensi
1	Serunai kalee	Aceh	Pidie,Aceh Utara	30cmx7cm
2	Bereguh	Aceh	Pidie,Aceh Utara	10cmx77,5cm
3	Saluang	Sumatra Barat	MinangKabau	40cmx2cm
4	Bansi	Sumatra Barat	Minangkabau	36cmx3 cm
5	Serangko	Jambi	Kabupaten Kerinci	10cm
6	Serdam	Jambi	Kabupaten Kerinci	25,5cmx1cm
7	Sekdu	Jambi	Kabupaten Kerinci	20cmx1,5cm
8	Genggong	Bali	Gianyar Bali	10cmx3 cm
9	Puput Kayu	Jambi	Muaro Bungo	39cm
10	Karinding	Jawa Barat	Tasikmalaya	10cmx2cm
11	Suling	Jawa Barat	Cimahi	40cmx2cm
12	Terompet Reog	Jawa Timur	ponorogo	25cmx3cm
13	pereret Pengasih asih	Bali	Jembrana Bali	29.2cmx3cm
14	Muri	NTB	Bima	35cmx5cm
15	Sarone	NTB	NTB	30cmx7cm
16	Foy Doa	NTT	Ngada	12,5cmx2cm
17	Foy Pay	NTT	Pulau Rote	10cmx2cm
18	Suling Balawung	Kalimantan Tengah	Danau Malawen	40cmx2cm
19	Seruling Bambu	Sulawesi Tenggara	Toraja	40cmx2cm
20	Korno	Maluku	Gorontalo	
21	Pikon	Papua	Wamena	10cmx2cm
22	Keledik	Kalimantan Barat	Suku Dayak Iban	30cmx2,5cm
23	fu	Maluku Utara	Maluku Utara	

Tabel 2.1 Daftar Alat musik Tradisional Tiup
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

NO	Alat Musik Tradisional Yang diasumsikan di Museum Alat Muduk Tradisional Indonesia					
	Alat Musik pukul	Memukul Dengan Tangan	Di pukul Dengan Alat	Propinsi Asal	Daerah Asal	Dimensi
1	Rapai			NAD	Aceh	30mx30cm
2	Geundrang	v	v	NAD	Aceh	50cmx30cm
3	Tambo		v	NAD	Aceh	50cmx30cm
4	Taktok Trieng		v	NAD	Aceh	75cmx40cm
5	Canang		v	NAD	Aceh	20cmx50cm
6	Calempong		v	NAD	NAD	75cmx40cm
7	Panggora		v	Sumatra Utara	Suku Mandailing	30mx30cm
8	Gonrang		v	Sumatra Utara	Tapanuli	50cmx50cm
9	Fatitia		v	Sumatra Utara	Tapanuli	30mx30cm
10	Talempong		v	Sumatra Barat	Sumatra Barat	30mx30cm
11	Gandang Tabuik	v		Sumatra Barat	Sumatra Barat	40cmx430cm
12	Rebana Ubi	v		Riau	Pangkal Pinang	30mx30cm
13	Gendang	v		Riau	Riau	50cmx30cm
14	Marawis	v		Riau	Riau	30mx30cm
15	Rebana Sike	v		Riau	Riau	30mx30cm
16	Kompangan	v		Riau	Bengkalis	30mx30cm
17	Cangor		v	Riau	Pekan Baru	30mx30cm
18	Kelintang Kayu		v	Riau	Riau	60cmx50cm
19	Gamolan		v	Lampung	Lampung	60cmx50cm
20	Kompang	v		Lampung	Lampung	30mx30cm
21	Dol		v	Bengkulu	Bengkulu	70cmx70cm
22	Gambang		v	DKI Jakarta	Jakarta	70cmx50cm
23	Gendang	v		DKI Jakarta	Jakarta	50cmx30cm
24	Kempul dan Gong		v	Jakarta		
25	Bonang		v	Jawa Timur	Jawa Timur	70cmx30cm
26	Kollatung		v	Kalimantan Barat	Kalimantan Barat	41cmx25cm
27	Terah Umat		v	Kalimantan Barat	Kalimantan Barat	30cmx50cm
28	Gerantung		v	Kalimantan Tengah	Palangkaraya	40cmx40cm
29	Gendang Tabuik	v		Kalimantan Tengah	Palangkaraya	50cmx30cm
30	Ketipung	v		Kalimantan Timur	Kalimantan Timur	50cmx30cm
31	Gendang	v		Sulawesi Tengah	Sulawesi Tengah	30cmx40cm
32	Gendang	v		Sulawesi Tengah	Sulawesi Tengah	50cmx30cm
33	Gong	v		Sulawesi Tenggara	Sulawesi Tenggara	50cmx35cm
35	Kenong		v	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	60cmx40cm
36	Tifa	v		Maluku	Maluku	20cmx25cm
37	Arubu	v		Maluku	Maluku	25cmx30cm
38	Tifa	v		Papua	Papua	20cmx25cm
39	Calung		v	Jawa Barat	Sunda	65cmx10cm
40	Gendang Beleq	v		NTB	NTB	50cmx30cm
41	Calong		v	Sulawesi Barat	Sulawesi Barat	65cmx10cm
43	Rambi Wuna		v	Sulawesi Tenggara	Sulawesi Tenggara	80cmx50cm

Tabel 2.2 Daftar Alat Musik Tradisional Pukul
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

No	Alat Musik Gesek	Propinsi Asal	Daerah Asal	Dimensi
1	Arbab	Aceh	Pidie	75cmx20cm
2	Rahab	Sumatra Barat	Bukit Tinggi	75cmx20cm
3	Tehyan	Jakarta	Tenggara	70cmx20cm
4	Tarawangsa	Jawa Barat	Sumedang	65cmx20cm
5	Rebab	Jawa Barat	Jawa Barat	70cmx20cm
6	Rebab	Jogjakarta	DIJ	70cmx20cm
7	Heo	NTT	Pulau Rote	12,5cmc20cm

Tabel 2.3 Daftar Alat Musik Tradisional Gesek
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

No	Alat Musik Petik	Propinsi Asal	Daerah Asal	Dimensi
1	Hapetan	Sumatra Utara	Tapanuli	37cmx6cm
2	Gambus	Riau	Pangkal Minang	80cmx23cm
3	Jentreng	Jawa Barat	Tasik Malaya	75cmx30cm
4	Kecapi	Jawa Barat	Daearah Sunda	75cmx30cm
5	Idiokordo	NTB	NTB	70cmx25cm
6	Sasando	NTT	Pulau Rote	60cmx45cm
7	Sapek	Kalimantan Barat	Suku Dayak	80cmx35cm
8	Balikan	Kalimantan Barat	Suku Dayak	100x35cm
9	Panting	Kalimantan Selatan	Tapin	60cmx45cm
10	Sampe	Kalimantan Selatan	Dayak Kenyah	70cmx25cm
11	Salude	Sulawesi Utara	Sangihe-Talaud	65cmx45cm

Tabel 2.4 Daftar Alat Musik Tradisional Petik
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

No	Alat Musik Setuh Dengan digoyangkan	Propinsi Asal	Daerah Asal	Dimensi
1	Angklung	Jawa Barat	Jawa Barat	
2	Gelang Balian	Kalimantan Tengah	Palangkaraya	
3	Kecrek	Jakarta	Jakarta	
4	Buhun	Banten	Lebak	

Tabel 2.5 Daftar Alat Musik Tradisional Sentuh
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

Kategori Alat Musik Tradisional					
Tiup	Pukul	Gesek	Petik	Sentuh	Total
23	43	7	11	3	87

Tabel 2.6 Total Alat Musik Tradisional Yang Diasumsikan
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

no	Jenis Gamelan	Instrument Gamelan
1	Gamelan Jawa	Kendang,Bonang,Bonang Penerus,Demung,SaronPeking ,Kenong & Kethuk,Slenthem,Gender,Gong,Gambang,Rebab,Siter,Suling,Kempul
2	Gamelan Gong Suling	2 (dua) buah kendang1 (satu) buah kajar, 1 (satu) buah kemong,1 (satu) buah ceng-ceng kecek,1 (satu) buah gong pulu,1 (satu) buah kempur,2 (dua) buah suling berukuran kecil,4 (empat) buah suling berukuran sedang 2 (dua) buah suling berukuran besar.2 (dua) buah kendang,
3	Gamenlan banjar versi karaton	babun,gendangdua,rebab,gambang,sentem,ketuk1,dawu,sarun1,sarun2,sarun3seruling,kanung,kangsi,gong besar,gong kecil 2 (dua) buah suling berukuran besar.2 (dua) buah kendang,
4	Gamelan Banjar versi rakyat	babun,dawu,sarun,sarantam,kanung,kangsi,gong besar,gong kecil
5	Gamelan Wayah	Angklung, belaganjur, bebonangan, caruk, gambang
6	Gamelan Madya	Batel barong, bebarongan, joged pingitan, penggambuhan, gong gede, pelegongan, semar pengulingan
7	Gamelan Anyar	adi merdangga, bumbung gebyong, bumbang, geguntangan, genta pinara pitu,gong kebyar,jenger,joged

Tabel 2.7 Jenis Gamelan Yang Diasumsikan
(Sumber Kitab Budaya Nusantara)

2.8 Tinjauan Multimedia Interaktif

Pengertian Multimedia

Menurut Hofsetetter (2001), multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio, dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan komputer.

Selain kombinasi dari objek-objek multimedia tersebut, terdapat juga 4 komponen yang penting lainnya, yaitu :

- Adanya komputer untuk mengatur apa yang akan dilihat dan didengar, dan apa yang akan berinteraksi dengan penggunanya.
- Adanya *link-link* yan menghubungkan informasi-informasi yang tersedia.
- Adanya peralatan navigasi bagi pengguna adar dapat menggunakan informasi yang tersedia.
- Adanya prosedur bagi pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan menyampaikan informasi dan ide-idenya.

Menurut hofstetter(2001) komponen multimedia terbagi atas lima jenis

Yaitu :

a. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan infomasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat.

b. Grafik (*image)*

Grafik bermanfaat yang mengilistrasi informasi yang akan disampikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti *bitmap* yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel,* yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah gambar hasil rekaman video atau kamera yang dipindakan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps hyperpictures,* sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar

c. Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa audio(suara. Audio bisa berupa percakapan, musik atau efek suara

Format audio terdiri dari beberapa jenis :

- WAVE

  Merupakan format file digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV

- MIDI *(Musical Instrument Digital Interface)*

  MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam musik dibandingkan *wave,* kapasitas data yang dihasilkan juga lebih kecil. MIDI disimpan dalam bentuk MID.

Audio terbagi atas 2, yaitu :

- Audio Analog

  Audio analog merupakan gelombang suara yang berasal dari suara, instrument, atau sember lain.

- Audio Digital

  Audio digital merupakan gelombang suara yang telah diubah bentuknya menjadi sinyal digital melalui media digital seperti mikrofon.

d. Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat mengambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

e. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan *frame* ke layar. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi

Keuntungan penggunaan multimedia dalam suatu aplikasi adalah :

- Meningkatkan aliran gagasan informasi.
- Merupakan cara yang kaya untuk mengkomunikasikan sesuatu.
- Mendorong partisipasi, keterlibatan dan eksplorasi pengguna.
- Menstimulasi panca indera.
- Memberikan kemudahan pemakaian terutama bagi pengguna awam.
- Menarik pengguna untuk mencoba dan mempelajari maupun menggunakan lebih jauh.

2.9 Tinjauan Teori Musik

Teori musik merupakan cabang ilmu yang menjelaskan unsur-unsur musik. Cabang ilmu ini mencangkup pengembangan dan penerapan metode untuk menganalisis maupun mengubah musik, dan keterkaitan antara notasi musik dan pembawaan musik.

Hal –hal yang dipelajari dalam teori musik adalah :

1. Suara

Teori musik menjelaskan bagaimana suara dinotasikan atau dituliskan dan bagaimana suara tersebut ditangkap dalam benak pendengarnya. Dalam musik, gelombang suara biasanya dibahas tidak dalam panjang gelombangnya maupun periodenya, melainkan dalam frekuensinya. Aspek-aspek dasar suara dalam musik biasanya dijelaskan dalam tala (Ingris: pitch, yaitu tinggi nada), durasi (berapa lama suara ada), intensitas, dan timbre(warna bunyi).

2. Nada

Suara dapat dibagi-bagi ke dalam nada yang memiliki tinggi nada tertentu menurut frekuensinya ataupun menurut jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap tinggi nada patokan. Perbedaan tala antara dua nada disebut sebagai interval. Nada dapat diatur dalam tangga nada yang berbeda-beda. Tangga nada yang paling lazim adalah tangga nada yang berbeda-beda. Tanga nada yang paling lazim adalah tangga nada mayor, tangga nada minor, dan tangga.

3. Ritme

Ritme adalah pengatur bunyi dalam waktu. Birama merupakan pembagian kelompok ketukan dalam waktu. Tanda birama menunjukan jumlah ketukan dalam birama dan notmana yang dihitung dan dianggap sebagai satu ketukan. Nada-nada

tertentu dapat diaksentuasi dengan pemberian tekanan dan perbedaan durasi.

4. Notasi

Notasi musik merupakan penggambaran tertulis atas musik. Dalam notasi balok, tinggi nada digambarkan secara vertikal sedangkan waktu (ritme) digambarkan secara horizontal. Kedua unsur tersebut membentuk paranada, di samping petunjuk-petunjuk nada dasar, tempo, dinamika, dan sebagainya.

5. Melodi

Melodi adalah serangkai nada dalam waktu. Rangkaian tersebut dapat dibunyikan sendirian, yaitu tanpa iringan, atau dapat merupakan bagian dari rangkaian akord dalam waktu (biasanya merupakan rangkaian nada tertinggi dalam akord-akord tersebut).

Melodi terbentuk dari sebuah rangkaian nada secara horisontal. Unit terkecil dari melodi adalah motif. Motif adalah tiga nada atau lebih yang memiliki maksud atau makna musikal. Gabungan dari motif adalah Semi Frase, dan gabungan dari Semi Frase adalah frase (kalimat). Sebuah melodi yangpaling umum biasanya terdiri dari dua Semi Frase yaitu kalimat tanya (Antisiden) dan kalimat jawab (Konsekuen).

6. Harmoni

Harmoni secara umum dapat dikatakan sebagai kajadian dua atau lebih nada dengan tinggi berbeda dibunyikan bersamaan, walaupun harmoni juga terjadi bila nada tersebut dibunyikan berurutan. Harmoni yang terdiri dari tiga atau lebih nada yang dibunyikan bersamaan biasanya disebut akord.

.