BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 Definisi Museum

Kata Museum berasal dari bahasa Yunani kuno “Museion” yang berarti rumah dari sembilan dewi Yunani (Mouse) yang menguasai seni murni ilmu pengetahuan. Pengertian Museum menurut ICOM (International Council of Museum) pasal tiga dan empat yang berbunyi “Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi.

Museum adalah suatu institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Sejak tahun 1977, setiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai *Hari Museum Internasional*.

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *Μουσεῖον* atau *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan lain yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filsafat dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM.

2.1.1 Pengertian Historical Center

Pusat kesejarahan adalah pusat sejarah yang mencakup pengetahuan sejarah dan kaitannya dengan masa kini dan masa depan. Beberapa di antara museum tersebut memiliki benda koleksi yang sangat beragam, mulai dari dokumen, artefak dalam berbagai bentuk, benda sejarah yang terkait dengan even kesejarahan tersebut.

Ada beberapa macam museum sejarah, di antaranya, rumah bersejarah yang merupakan bangunan yang memiliki nilai sejarah atau arsitektural yang tinggi. Kedua adalah situs bersejarah yang menjadi museum, seperti Pulau Robben. Ketiga adalah museum ruang terbuka atau disebut juga dengan nama open air museum. Pada museum ini, para masyarakat yang berada di dalamnya berusaha untuk membuat ulang kehidupan pada suatu waktu dengan sebaik mungkin, termasuk di antaranya bangunan dan bahasa.

Contoh museum sejarah di Indonesia adalah Museum Sumpah Pemuda dan Museum Fatahillah.Indonesia memiliki sejarah pada setiap daerahnya yang luas. Setiap kesejarahan daerah tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat dan bangunan sebagai peninggalan sejarahnya di seluruh daerah di Indonesia. Keanekaragaman sejarah yang ada di Indonesia terbentuk dari masa-masa lampau yang dimana bangsa asing yang telah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka pada tahun 1945.

Ternyata sejarah lama (*old history*) yang konvensional berbeda dengan sejarah baru (*new history*). Historiografi sejarah lama cakupannya terbatas, sedangkan yang baru lebih luas karena menggunakan konsep analisis ilmu sosial.

Old History	**New History**
Sejarah konvensional, tradisional, total history	Sejarah ilmiah, sejarah sosial ilmiah
Tekanan pada peristiwa	Problema atau masalah
Ruang terbatas pada pengalaman aspek manusia masa lalu	Luas, meliputi semua kehidupan

Tema terbatas politik dan ekonomi	Luas, beragam dengan jenis-jenis sejarah baru
Pelaku sejarah orang besar	Semua lapisan masyarakat
Penjelasan deskriptif-naratif	Analitis kritis
Tanpa pendekatan ilmu sosial, monodisipliner	Interdisipliner, multidimensional

Tabel 2.1 Perbedaan Sejarah lama dan Sejarah baru

2.2 Umum

2.2.1 Lokasi Site



Gambar 2.1 Peta Lokasi Site

Sumber : Google Earth

2.2.2 Deskripsi Kasus Proyek

Judul Proyek	: Museum Bandung Historical Center
Jenis Proyek	: Fiktif
Konteks Proyek	: Bangunan publik, Fasilitas rekreasi, Dan institusi kultural dan edukasi
Luas Lahan	: 14.000 m² / 1.4 Ha
Peruntukan Lahan	: Komersial, Perdagangan, Sosial-Budaya
Luas Bangunan	: 9800 m²
Pemilik Proyek	: Pemerintah
Asumsi Pendanaan	: Pemerintah/Stakeholder
Lokasi Proyek	: Jl. Alun – alun Timur No.3-7, Bandung, Jawa Barat Indonesia
Tinggi Bangunan	: 21,6 meter
KDB	: 70%
KLB	: 12,6
GSB	: Jl. Alun-alun Timur: 7 meter Jl. Asia-Afrika : 7 meter Jl. Dalem Kaum : 3 meter
GSS	: 5 meter
Fasilitas	: Galeri, Ruang Pameran & Pertunjukan, Auditorium, Ruang Kelas, Ruang *Workshop,* Café, Toko Suvenir, Mushola, Parkir *Basement.*

2.3 Program Kegiatan

Museum Bandung Historical Center sebagai fasilitas sarana pusat kesejarahan, secara garis besar museum ini memiliki Program Kegiatan, Pengelompokan Ruang dan Aktivitas, di antaranya sebagai berikut :

No.	PROGRAM KEGIATAN
1	**Kegiatan Penerima**
	Entrance/Drop Off
	Lobby
	R. Informasi
	R. Jaga
	R. Penitipan Barang
	R. Tiket
	Toilet
2	**Kegiatan Pelayanan Edukasi**
	Perpustakaan
	R.Edukator
	Gudang
	Ruang Seminar
	Hall
	Ruang Multimedia
	Toilet Umum
3	**Kegiatan Pertunjukan**
	Amphitheater
	Auditorium
4	**Kegiatan Pameran**
	Pameran tetap
	Pameran Temporer
	Pameran Outdoor
5	**Kegiatan Servis, Perawatan dan Penyimpanan**
	R. Penerimaan dan Pengiriman
	Pendataan/komputer
	R. Perbaikan/konservasi
	R. Preparasi
	Gudang Koleksi
	R. Fumigasi
	Gudang Peralatan
	R. Mekanikal Elektrikal
	Loading Dock
	R. Jaga
	R. Pompa
	R. Minyak
	R. Genset
	Solar Generator
6	**Kegiatan Administrasi dan Kuratorial**
	R. Kurator
	R. Sekretaris
	R. Tamu
	R. Rapat
	R. Tata Usaha
	R. Keuangan
	R. Humas
	Gudang
	Pantry
	Toilet
	R. Serbaguna
7	**Kegiatan Komersil**
	Toko Suvenir
	Cafe

Tabel 2.2 Program Kegiatan

Sumber : Dokumen Pribadi

2.3.1 Aktifitas Kegiatan

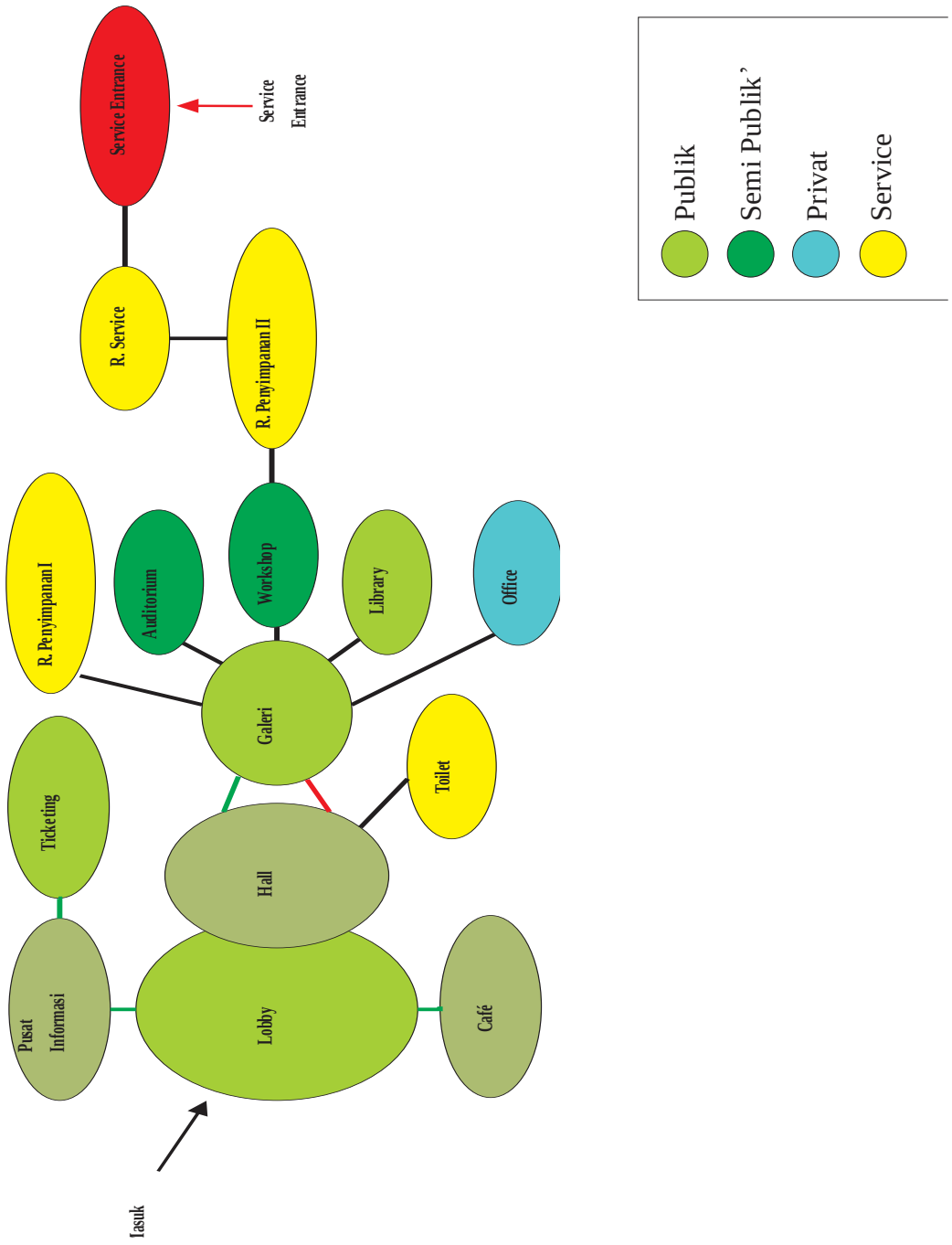
Bangunan Museum Bandung Historical Center sebagai bangunan yang memiliki fasilitas sebagai bangunan studi, pendidikan dan rekreasi tentu memiliki aktifitas kegiatan pengunjungnya, yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.2 Aktifitas Kegiatan Museum Bandung Historical Center
Sumber : Dokumen Pribadi

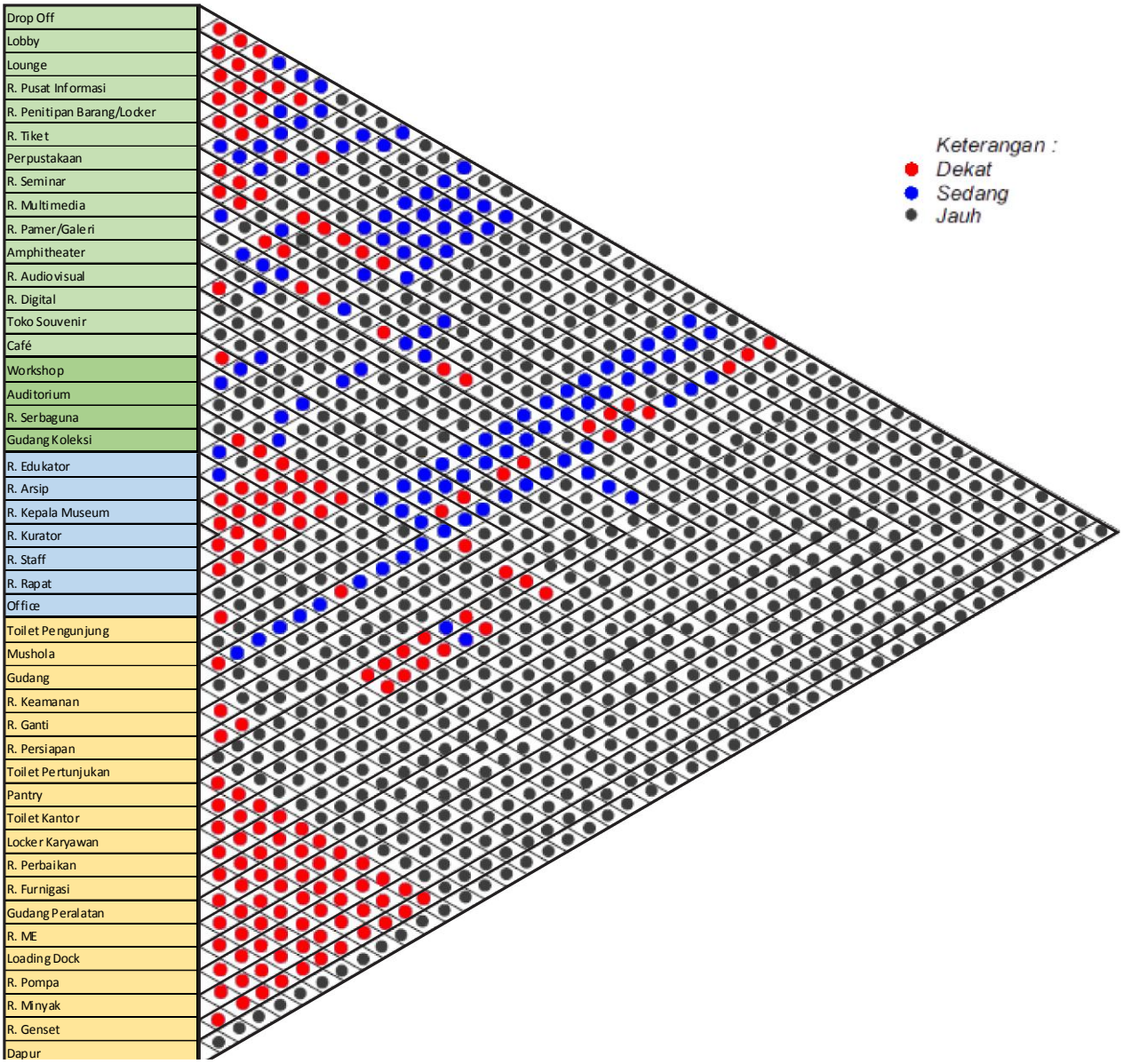
2.4 Kebutuhan Ruang

Pada bangunan Museum Bandung Historical Center memiliki kebutuhan ruang diperlukan untuk sarana dan prasarana fasilitas bangunannya untuk melengkapi kebutuhan kegiatan didalam bangunannya, antara lain yaitu :



Gambar 2.3 Kebutuhan dan Program Ruang

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 2.4 Diagram Matriks Kedekatan Ruang

Sumber : Dokumen Pribadi

2.4.1 Program Ruang

Pada bangunan Bandung Historical Center memiliki program ruang sekaligus asumsi kebutuhan ruang yang diperlukan dan luasan ruang yang dibutuhkan sebagai acuan kebutuhan luasan ruangnya, antara lain :

Nama Ruang	Kegiatan	Jumlah Orang	Standar (m2/org)	Luas (m2)	Persyaratan dan karakteristik
PENERIMA					
Lobby	Ticketing, orientasi, sirkulasi	100	1,35	135	Cukup Luas untuk menampung orang banyak, desain menarik
Ruang Penerima dan Lounge	Orientasi dan sirkulasi	50	3	150	Desain menarik, pencahayaan banyak
Resepsionis	Penerimaan	2	2	4	Mudah dilihat
Keamanan	Pengamanan	2	3	6	
Penitipan	Pelayanan	2	10	20	Mudah dilihat
R.Tiket	Pelayanan	3	2	6	Mudah dilihat
Toilet Pria	Servis	10%=10	1,4	7	Rasio 1 toilet untuk 3-10 orang
Toilet Wanita	Servis	10%=10	1,4	7	Rasio 1 toilet untuk 3-10 orang
Mushola	Sholat dan Wudhu	10	0,85	8,5	
Subtotal				**357,5**	
PAMERAN					
R. Pamer Tetap - Video Art - Lukisan - Patung - Installation - Graphic Art - Photograph	Pameran karya permanen museum, Asumsi berdasarkan BCAA	 300 300 300 300 300 300	 6-10 3-5 6-10 6-10 3-5 3-5	 1800 900 1800 1800 900 900	Pencahayaan Alami dan buatan terutama skylight dan toplight
R. Pamer Temporer	Pameran karya temporer atau tema tertentu		40% dari ruang pamer	3240	Pencahayaan Alami dan buatan terutama skylight dan toplight
R. Pamer Outdoor	Pameran Di luar bangunan				
Subtotal				**11340**	
PERTUNJUKKAN					
Amphitheater	Pertunjukan di luar bangunan				

Auditorium	Pertunjukan Seni Indoor, Pelelangan karya	100	3	300	Tertutup, akustik perlu diperhatikan
Lobby Auditorium	Orientasi sebelum masuk ke Auditorium	100	1,35	135	Pencahayaan baik, mudah ditemukan
R. Ganti dan Gudang	Ruang ganti artis dan penyimpanan barang		1,35	54	Tertutup
R. Persiapan	Persiapan sebelum pentas		1,35	27	Tertutup
Toilet Umum	Servis		1,4	14	Rasio 1 toilet untuk 3-10 orang
Toilet Artis	servis		1,4	5,6	Rasio 1 toilet untuk 3-10 orang
Subtotal				**535,6**	
EDUKASI					
R. Workshop	Praktek Karya seni	20	4,46	89,2	Pencahayaan dan sirkulasi baik, akustik dijaga
R. Kelas	Pengajaran Teori seni	20	4,46	89,2	Pencahayaan dan sirkulasi baik, akustik dijaga
Gudang Bahan	Penyediaan bahan	20	3-5	60	
R. Audiovisual	Referensi Audiovisual	20	4,46	89,2	Pencahayaan dan sirkulasi baik, akustik dijaga
R. Digital	Referensi Digital	20	4,46	89,2	Pencahayaan dan sirkulasi baik, akustik dijaga
Perpustakaan - Penitipan - R. Buku dan baca - R. Arsip - Administrasi	Referensi bahan	 20 20 2 2	 1,35 1,5 10 10	 27 30 20 20	Pencahayaan alami tidak langsung
Toilet Umum	SERVIS	10%	1,4	14	Rasio 1 toilet untuk 3-10 orang
Subtotal				**527**	

Tabel 2.3 Asumsi Kebutuhan Ruang

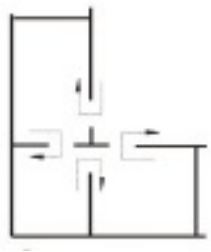
2.5 Studi Literatur

2.5.1 Standar Teknis

A. Persyaratan Ruang

1. Sirkulasi

   Pada perancangan jalur sirkulasi pada museum di dalam ruang pamer haruslah jelas agar dapat memberikan informasi yang jelas kepada para pengunjung agar bisa memahami setiap benda-benda yang dipamerkan. Dalam penentuan jalur sirkulasi ruang pamer tergantung pada runtutan cerita yang akan disampaikan dalam pameran tersebut. Dari jalur sirkulasi di dalam ruang museum memiliki beberapa macam jalur sirkulasi, yaitu :



Gambar 2.5 Sistem Sirkulasi Radial
Sumber : Time Sever Standart for Building Type

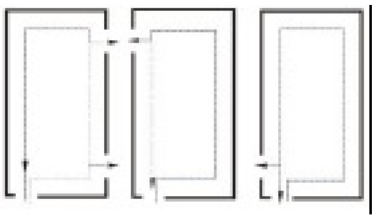
a. Radial/Loop

   Keuntungan :

   - Cocok untuk ruang galeri yang luas
   - Pengunjung dapat bebas memilih koleksi yang ingin dilihat.
   - Pembagian koleksi yang di pamerkan jelas
   - Adanya ruang pengenal
   - Urutan Sirkulasi bisa dinamis

   Kekurangan :

   - Membutuhkan ruang yang lebih luas



Gambar 2.6 Sistem Sirkulasi Linier
Sumber : Time Sever Standart for Building Type

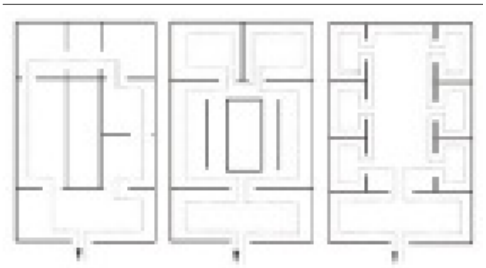
b. Linear

Keuntungan :

- Sirkulasi berurutan
- Pemisahan lokasi jelas

Kekurangan :

- Pengunjung tidak bebas memilih koleksi yang diinginkan
- Sirkulasi kemungkinan besar terganggu ketika adanya pengunjung lain yang melihat.



Gambar 2.7 Sistem Sirkulasi Random
Sumber : Time Sever Standart for Building Type

c. Random

Keuntungan

- Cocok digunakan untuk galeri dengan skala kecil
- Pengunjung dapat melihat koleksi yang diinginkan

Kekurangan :

- Sirkulasi membingungkan
- Sirkulasi tergantung penataan koleksi
- Pemisahan Koleksi tidak jelas

2. Pencahayaan

Pada perancangan bangunan museum ada pun persyaratan utama pada ruang pameran sebagai ruang yang menampilkan objek yang di pamerkan. Syarat yang harus dipertimbangkan adalah kualitas pencahayaan agar memberikan kejelasan terhadap objek yang dipamerkan selain itu pencahayaan juga berguna sebagai memperlambat proses pelapukan objek yang di pamerkan.

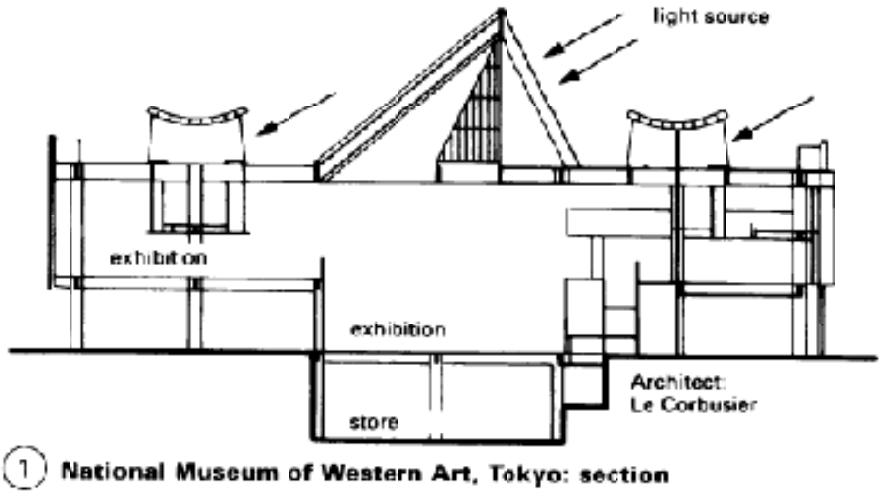
Pencahayaan yang digunakan di dalam ruang museum terbagi menjadi 2 yaitu pencahayaan Alami dan Buatan. Pencahayaan alami terbagi menjadi 3 macam, yaitu :

- Sunlight
- Skylight
- North Light

lalu disesuaikan dan ditransformasikan dengan posisi pencahayaan sebagai Toplighting dan sidelighting. Dan sedangkan pencahayaan buatan juga terbagi menjadi 3 macam, yaitu

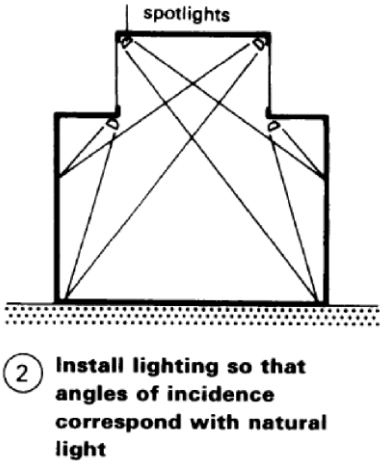
- Exhibition Lighting, tujuannya sebagai menyoroti objek yang dipamerkan dan memiliki sifat pencahayaan yang dapat diatur secara fleksibel.
- Ambient Lighting, tujuannya sebagai pencahayaan pada bagian sirkulasi dan penciptaan suasana di dalam ruangan museum.
- Working Lights, tujuannya sebagai pencahayaan lampu yang dapat dikontrol untuk bekerja dan pemeliharaan di dalam ruangan.

Ada beberapa ketentuan dan contoh pencahayaan alami dan buatan untuk bangunan museum, yaitu sebagai berikut :



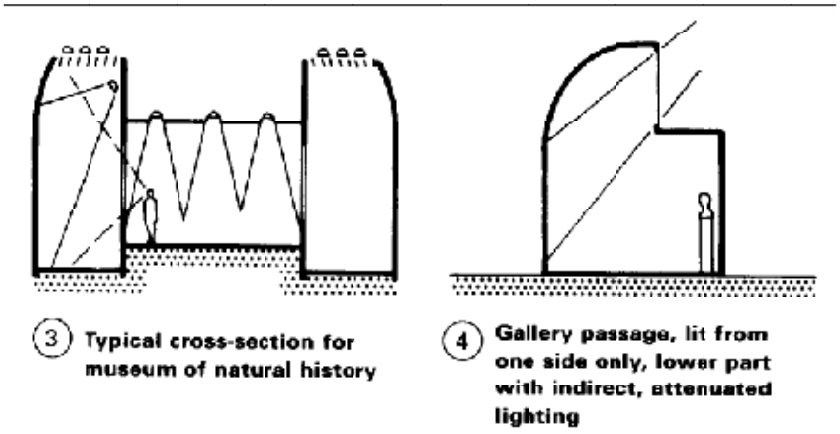
Gambar 2.8 Sistem pencahayaan National Museum of Western Art, Tokyo
Sumber : The Manual of Museum Exhibitions

Penggunaan sistem pencahayaan pada National Museum of Western Art, Tokyo, Japan selain menggunakan pencahaayn buatan dari cahaya lampu, pencahayaan pada ruang dalam menggunakan pencahayaan alami dari cahaya matahari dengan bukaan dan sudut yang telah disesuaikan. Dengan system pencahayaan exhibition lighting.



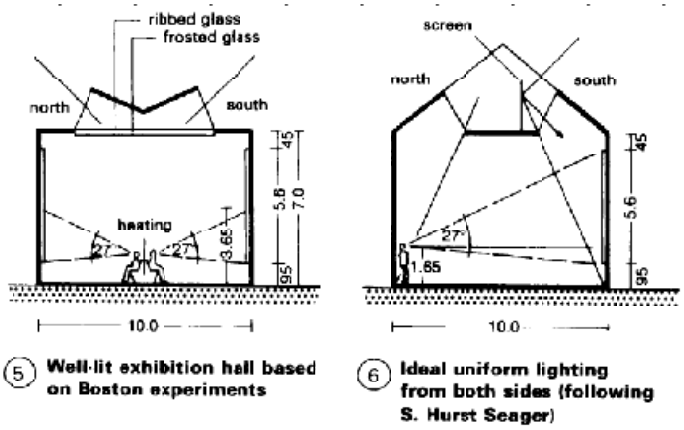
Gambar 2.9 Sistem pencahayaan Spotlights
Sumber : The Manual of Museum Exhibitions

Sistem Pencahayaan buatan dengan pengaturan sudut pencahayaan dari spotlights untuk memberikan ketegasan terhadap objek yang dipamerkan.



Gambar 2.10 Sistem Pencahayaan Typical Cross dan pencahayaan alami
Sumber : The Manual of Museum Exhibitions

Pencahayaan spotlights sebagai pengarah sirkulasi dalam ruang galeri agar dapat memberikan kejelasan terhadap alur sirkulasi dalam ruang.

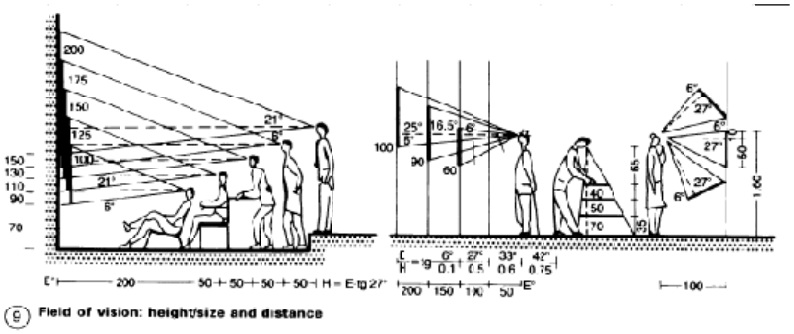


Gambar 2.11 Sistem Pencahayaan North lights dan South light

Sumber : The Manual of Museum Exhibitions

Sistem pencahayaan ruang dalam dengan pencahayaan alami dengan penggunaan cahaya North light dan South light sebagai cara untuk memberikan pencahayaan dari matahari yang tidak berlebih.

3. Sudut Pandang dan Tata Letak



Gambar 2.12 Standar sudut pandang dan tata letak

Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Sudut pandang/penglihatan mata manusia rata-rata adalah 27 derajat hingga 30 derajat dengan sudut maksimal adalah 54 derajat-60 derajat. Dengan ketinggian rata-rata manusia 1,6 meter maka jarak nyaman yang dicapai adalah 10 meter dengan asumsi karya tidak melebihi ketinggian 4,9 m dengan jarak bawah 70cm. Sudut penglihatan dari ketinggian manusia 1,6 m mencapai titik ketidaknyamanan ketika detail dilihat pada jarak 90 cm di bawah sudut penglihatan dan 30 cm di atas sudut penglihatan. Dengan standar ini, maka luasan yang dibutuhkan untuk

melihat karya berupa lukisan yang digantung yaitu 3-5 meter persegi. Sementara untuk patung/sculpture, luas minimal adalah 6-10 meter persegi.

4. Sistem Keamanan

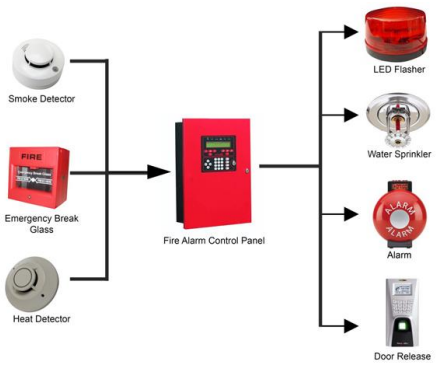
Sistem keamanan pada museum harus dikontrol dari ruang panel keamanan di ruang jaga utama. Pos jaga sendiri ditempatkan pada setiap titik zona masuk dan keluarbangunan museum. Selain itu juga ada Pusat Informasi sebagai keamanan untuk informasi kepada para pengunjung pada bagian lobby utama bangunan.

Sistem keamanan sebaiknya mengikuti subsistem dan peralatan keamanan sebagai berikut:

- CCTV (Close Circuit Television)
- Control Security Services (Ruang Kontrol)
- Fingerprint Scanner
- Access Control
- Infrared System Alarm
- Automatic door
- Information Center
- System Alarm

Sistem Keamanan harus selalu menyala, sebaiknya sistem didukung oleh energi Genset dan solar panel sebagai pendukung penghasil listrik pada siang hari.

5. Sistem Keamanan Kebakaran

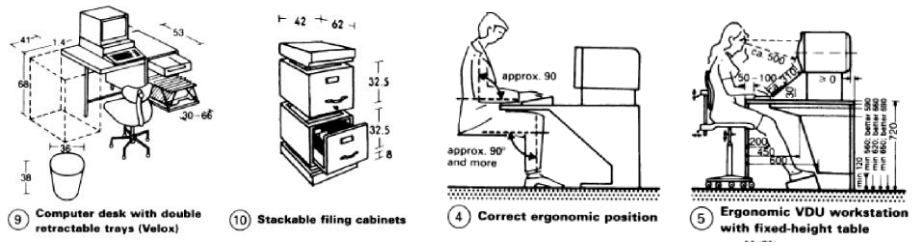


Gambar 2.13 Sistem Fire Alarm Control Panel
Sumber : Google

Dalam bangunan museum pastinya harus memiliki sistem keamanan terhadap kebakaran. Dalam perancangan museum ini dilindungi dengan kombinasi dari Fire Alarm Control Panel yang menghubungkan antara fire standpipe, sprinkler dan alarm kebakaran sebagai alat pemberitahuan keselamatan serta penyediaan APAR. Sistem keamanan kebakaran harus banyak tersebar di seluruh ruang dan bangunan.

B. Persyaratan Teknis Ruang Lain

1. Office



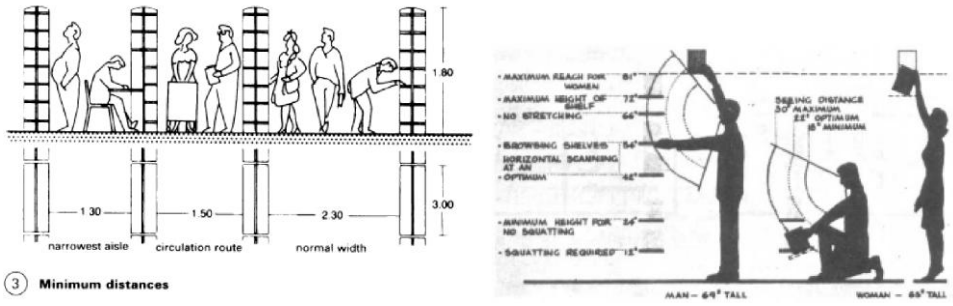
Gambar 2.14 Stadar teknis kebutuhan ruang office
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Dalam bangunan museum pastinya memiliki ruang lain atau fasilitas pendukung sebagai ruang kerja atau office untuk para pegawai pengurus museum sebagai ruang kerja, terutama ruang kepala museum. Adapun persyaratn teknis pada ruang Office, yaitu :

- Dekat dengan alur servis
- Satu kesatuan dengan fungsi yang disediakan.

Contoh: R. Kurator, R. Kepala Museum, administrasi.

2. Ruang Perpustakaan

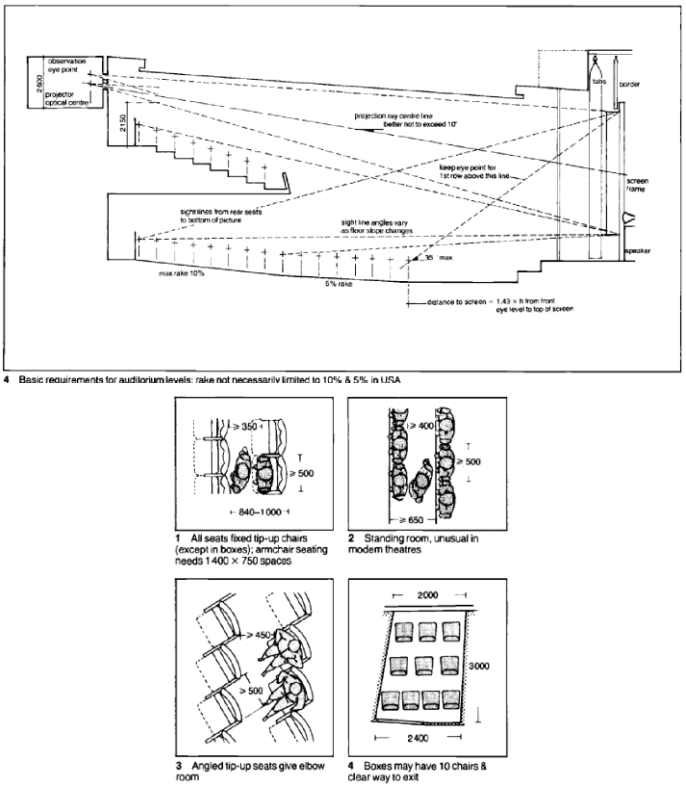


Gambar : 2.15 Standar Teknis ruang perpustakaan
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Dalam perancangan bangunan museum ini memiliki fasilitas pendukung sebagai ruang perpustakaan. Dalam ruang perpustakaan ini bertujuan sebagai ruang edukasi untuk pemahaman dan aktifitas positif yang bernilai edukasi di museum. Adapun persyaratan teknis pada ruang Perpustakaan, yaitu :

- Koleksi terhindar dari sinar matahari langsung, ruang minim kebisingan dengan pencahayaan yang cukup.
- Penggunaan pencahayaan alami dan buatan yang sesuai standar sebagai ruang perpustakaan.

3. Ruang Auditorium



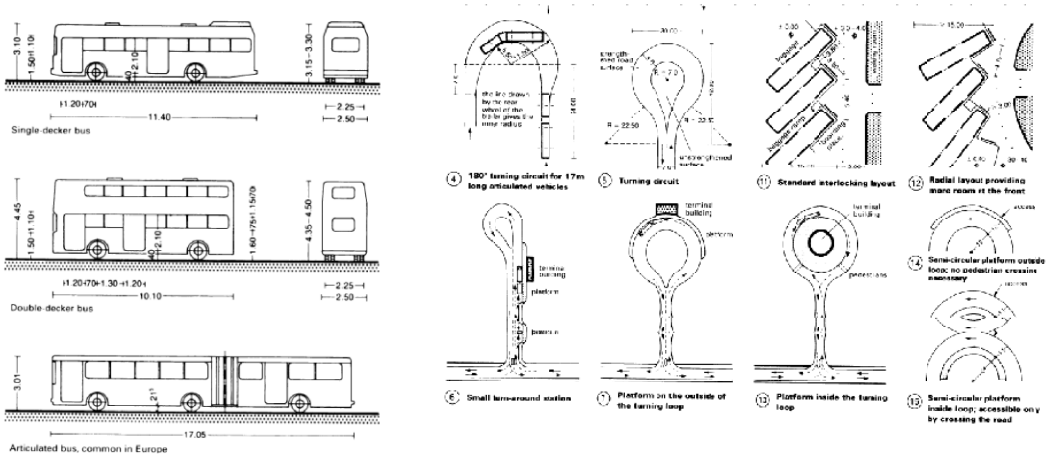
Gambar 2.16 Standar Teknis Ruang Auditorium
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Dalam perancangan bangunan museum dilengkapi dengan adanya ruang auditorium sebagai sarana penyampaian secara langsung dan dipergunakan juga sebagai ruang theater pada museum. Adapun persyaratn teknis pada ruang Auditorium, yaitu :

- Standar luas per orang adalah 0,5 meter persegi.
- Dimensi pintu keluar 1 meter untuk standar 150 orang.

- Sudut penglihatan terbaik adalah 30 derajat, maksimal 60 derajat mengarah ke stage.

4. Perhentian Bus

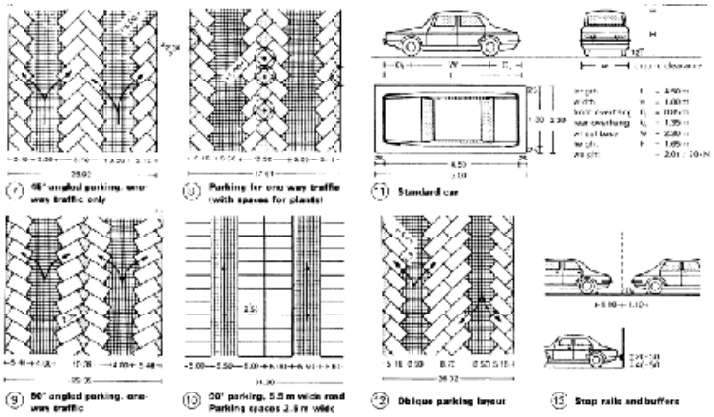


Gambar 2.17 Standar Teknis Perhentian Bus
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Dalam perancangan bangunan museum ini memiliki fasilitas pendukung yaitu Bandung Tour dengan menggunakan Bus Bandros sebagai destinasi. Adapun persyaratn teknis pada area bus dan sirkulasi, yaitu :

- Standar dimensi pada kendaraan bus harus disesuaikan dengan ketinggian bangunan.
- Standar sirkulasi yang tepat agar sirkulasi yang jelas dan pas untuk pemberhentian.

5. Parkir Kendaraan



Gambar 2.18 Standar Teknis Parkir Kendaraan
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Dalam perancangan bangunan museum ini memiliki fasilitas parkir area sebagai zona parkir kendaraan untuk para pengunjung museum. Adapun persyaratn teknis pada area bus dan sirkulasi, yaitu :

- Standar dimensi kebutuhan luasan kendaraan bermobbil dan area parkir.
- Standar sirkulasi keluar masuk kendaraan.

2.6 Studi Banding Proyek Sejenis

Studi Banding dengan proyek sejenis terhadap Proyek Perancangan *Bandung Historical Center* telah mencangkup beberapa contoh bangunan dengan proyek dan fungsi yang sejenis dengan perancangan. Studi Banding disini bertujuan sebagai cara untuk bahan referensi dan studi banding bangunan sekligus fungsi. Selain itu juga pada tahap studi banding disini untuk data literatur yang nantinya dapat diterapkan pada proyek prancangannya. Studi Banding proyek sejenis disini untuk data perbandingan dari segi fungsi antara bangunan yang memiliki proyek sejenis sebagai bahan perbandingan antar proyek. Berikut proyek-proyek sejenis sebagai bahan studi banding dalam perancangan, yaitu sebagi berikut :

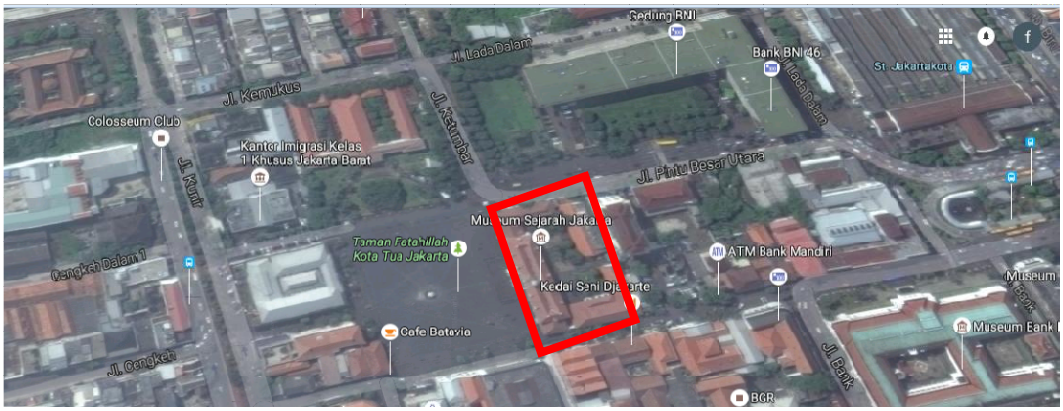
2.6.1 Museum Sejarah Jakarta (Museum Fatahillah)



Gambar 2.19 Museum Fatahillah, Jakarta
Sumber : Pribadi

Arsitek	: W. J. Van de Veelde
Kontraktor	: J. Kemmer (Kepala Tukang Kayu)
Lokasi	: Taman Fatahillah, Jakarta Pusat, Indonesia
Luas Bangunan	: 1.300 m²
Material	: Dinding Batu Bata, Kayu dan kaca

1. Lokasi



Gambar 2.20 Peta Lokasi Museum Fatahillah Jakarta
Sumber : Google Earth

Museum Sejarah Jakarta atau sering disebut juga dengan Museum Fatahillah, museum ini berlokasi pada bagian Selatan Taman Fatahillah yang merupakan kawasan kota tua Jakarta. Pada kawasan ini merupakan cikal bakal terbentuknya Kota Jakarta, hingga berpindah di Jakarta Pusat yang sekarang menjadi pusat kota dari Jakarta. Di dalam kawasan ini terdapat berbagai museum yaitu Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Mandiri, Museum Bank Indonesia,Museum Wayang, Museum Pos Indonesia dan Balai konservasi. Selain dalam kompleks kawasan di kota tua Jakarta ini pada kawasan banyak berdirinya bangunan-bangunan masa lampau yang masih dipergunakan dengan baik dan ada juga bangunan yang sudah tak terpakai ditinggalkan begitu saja tanpa ada perawatan pada bangunannya. Dari kawasan tersebut terbentuklah daya tarik tersendiri yang dapat meningkatkan nilai kawasan sebagai kawasan cagar budaya dan bersejarah sekaligus tempat destinasi wisata yang edukatif dan inspiratif untuk dikunjungi.

2. Sejarah Bangunan

Berdasarkan data dari hasil pengamatan dari info-info dari pameran dan wawancara, bangunan museum ini pada awalnya merupakan Gedung Balai Kota

yang menyesuaikan dengan konsep alun-alun. Gedung ini telah berganti fungsi yaitu:

- Tahun 1620 : Gedung Balai Kota
- Tahun 1649 - 1665 : Renovasi dan pelebaran bangunan karena ketidak layakan dan yang awalnya hanya 1 lantai menjadi 2 lantai.
- Tahun 1939 : Dijadikan sebagai “Museum Oud Batavia” (Museum Batavia Lama) Oleh Yayasan Oud Batavia
- Tahun 1925-1942 : Kantor Pemerintah Provinsi Jawa Barat
- Tahun 1942-1945 : Kantor pengumpulan logistik Dai Nippon
- Tahun 1952 : Markas Komando Militer Kota (KMK) I lalu diubah nama menjadi KODIM 0503 Jakarta Barat
- Tahun 1968 : Museum Djakarta Lama - diserahkan kepada PEMDA DKI Jakarta
- Tanggal 30 Maret 1974 : Museum Sejarah Jakarta

3. Strategy Museum

Pada Museum Fatahillah Jakarta ini memiliki cara meningkatkan nilai museum di samping arsitektural adalah untuk meningkatkan nilai secara faktor eksternal. Yaitu dengan cara-cara tersebut berupa :

- Wisata Kampung Tua
- Jelajah Malam Museum
- Workshop Sketsa Gedung Tua
- Nonton Bareng film-film Jadul
- Pentas Seni Ala Jakarta
- Kunjungan ala tentara indonesia

Karena museum ini dikelola oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta maka untuk sumber dana museum ini di danai oleh PEMDA DKI Jakarta sehingga semua untuk pemeliharaan bangunan akan ditanggung oleh Pemprov dan Balai Konservasi DKI Jakarta. Museum ini sendiri tidak melakukan konservasi selain pemeliharaan yang mudah.

A. Analisis Bangunan

1. Entrance



Gambar 2.21 Entrance Utama Museum Fatahillah Jakarta
Sumber : Pribadi

Entrance utama pada bangunan museum sebagai penyambut berupa pilar klasik Ionik yang melambangkan kemegahan dan ketegasan yang kontekstual dengan fungsi awalnya yang berupa Gedung Balai Kota (VOC) pada masa penjajahan Belanda.

2. Sirkulasi



Gambar 2.22 Sirkulasi Ruang dalam Museum Fatahillah
Sumber : Pribadi

Jalur sirkulasi pada bagian dalam bangunan memperbolehkan para pengunjung untuk menjelajahi bangunan dengan bebas. Namun sirkulasi nyatanya membingungkan karena sistem buka tutup pada sirkulasi utama yaitu Lobby. Tema yang diusung sebagai urutan waktu dari zaman prasejarah Jakarta

tidak sesuai harapan sehingga penelusuran tiba-tiba telah mencapai akhir. Untuk sirkulasi para pengunjungnya diarahkan melalui bukaan pintu sebagai penunjuk arahnya dan selain itu mengitu arah alur cerita objek pamerannya sesuai dengan Time Line yang telah disediakan.

3. Pencahayaan



Gambar 2.23 Sistem Pencahayaan Museum Fatahillah
Sumber : Pribadi

Pencahayaan yang digunakan setiap ruang menggunakan 2 pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan buatan. Dari pencahayaan yang digunakan setiap ruang menggunakan pencahayaan alami karena setiap ruangan memiliki bukaan yang lebar sebagai memaksimalkan pencahayaan tetapi tidak seluruh bukaan dibuka karena menjaga suhu di dalam ruang pamer. Sedangkan untuk pencahayaan buatan menggunakan lampu LED warna kuning agar memberikan kesan dramatis setiap ruangan.

4. Struktur



Gambar 2.24 Sistem Struktur Museum Fatahillah
Sumber : Pribadi

Untuk struktur bangunan museum dari hasil pengamatan survey menggunakan dinding bata sebagai struktur. Pada bagian dinding museum memiliki ketebalan -+50 cm atau menggunakan dinding 2 bata menjadikan bangunan terlihat sangat kokoh. Selain itu pada bagian plafond menggunakan runtunan balok sebagai penopang lantai kayu atas berupa deretan kayu jati sepanjang dinding struktur. Dalam hal ini merupakan bentuk konservasi gedung dengan menjaga keaslian bangunan tersebut. Walaupun pada bagian dinding bangunan terbuat dari bata dan pasir bangunan masih terlihat sangat terjaga dan terpelihara dengan baik karena belum ada bagian dinding bangunan yang terkelupas.

5. Interior



Gambar 2.25 Ruang dalam Museum Fatahillah
Sumber : Pribadi

Bagian interior dalam bangunan dibiarkan dengan keadaan original secara utuh mulai dari lantai hingga langit-langit dibiarkan secara utuh sebagaimana mestinya bangunan lama karena memiliki material yang alami dan sangat baik, selain itu agar memberikan nuansa tempo dulu pada bagian dalam ruangannya. Dari segi penggunaan pada setiap ruang dipergunakan untuk objek-objek pameran yang informatif berupa panel - panel yang dibuat secara Time Line dan ditambah dengan properti-properti asli dari bangunan tersebut yang menambah kesan lama. Hanya perubahan dari penggunaan lampunya menyesuaikan dengan kebutuhan pameran.

6. Tema Ruang



Gambar 2.26 Display Pameran Museum Fatahillah
Sumber : Pribadi

Tema yang diusung pada bagian dalam museum Fatahillah ini yaitu Time Line. Karena secara pengalaman survey koleksi-koleksi yang dipamerkan disesuaikan dengan tahun objeknya tersebut mulai dari mulai tahun pembuatan atau terjadinya sesuatu. Karena sangat jelas dengan penampilan panel-panel informasi setiap objek yang dipamerkan disertakan tahun dan ceritanya.

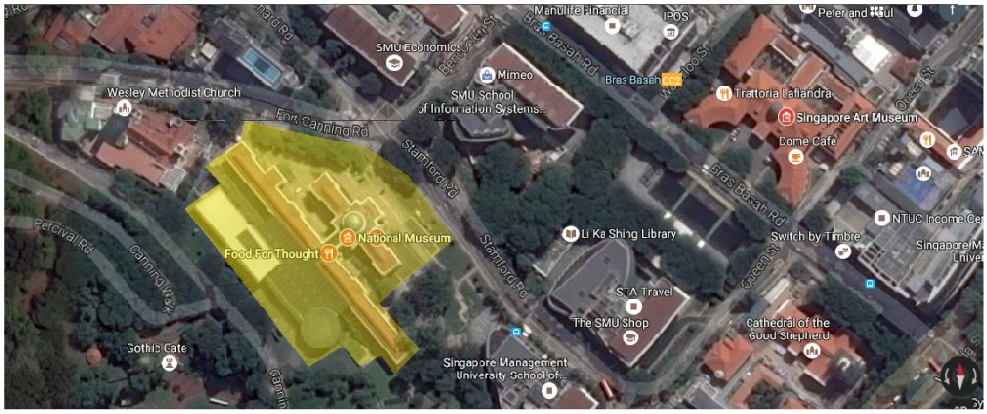
2.6.2 National Museum of Singapore



Gambar 2.27 National Museum of Singapore
Sumber : Google Earth

Arsitek	: Sir Henry Mc Callum
Lokasi	: Stamford Road, Singapore
Tahun pembangunan	: 1849 - di buka tahun 1887
Luas Bangunan	: 64.000 m²
Material	: Dinding Batu Bata, Beton, Kayu dan kaca

1. Lokasi



Gambar 2.28 Peta Lokasi National Museum of Singapore
Sumber : Google Earth

Museum tertua di Singapore yang memamerkan tentang sejarah Singapura di Singapura. Nama museum ini diberikan pada tahun pada tahun 1965. Untuk periode yang singkat antara 1993 dan Maret 2006, dikenal sebagai Museum Sejarah Singapura, sebelum kembali ke nama sebelumnya. Museum ini adalah salah satu dari empat museum nasional di Singapura, tiga lainnya adalah dua Museum Kebudayaan Asia di Empress Place Building dan Sekolah Old Tao Nan, dan Museum Seni Singapura. Museum yang memiliki fungsi dan tujuan yang sama sebagai museum yang memamerkan suatu sejarah nasional dalam terbentuknya kota Singapura. Museum ini berdiri pada kawasan yang dalam kompleks berada di kompleks Edukasi karena dari kawasan tersebut banyaknya bangunan sekolah dan museum, maka menjadi nilai tambah pada museum ini sebagai bangunan yang memiliki nilai edukasi pada kawasan tersebut dan dapat memperkuat identitas museum dan kawasan tersebut.

2. Sejarah Singkat

Pada tahun 1849, museum ini didirikan oleh Lembaga Komite Singapura, dengan sebutan Perpustakaan dan Museum Raffles. Barang-barang yang dipamerkan dari nilai sejarah dan arkeologi di Singapura dan Asia. Museum ini merupakan bagian dari pembentukan repositori publik pengetahuan Malaya di sekolah, museum dan perpustakaan, dan menempati bagian dari perpustakaan Lembaga Singapura, kemudian menjadi Lembaga Raffles. Pada tahun 1874, museum dipindahkan ke Town Hall (sekarang dikenal sebagai Teater Victoria dan Concert Hall). Namun,

karena koleksi yang tumbuh di museum, itu pindah kembali ke Lembaga Singapura pada tahun 1876. Kemudian Perpustakaan dan Museum Raffles pindah ke Stamford Road di sebuah bangunan baru yang ditempati oleh pemerintah kolonial pada tahun 1882. Museum ini dibuka secara resmi pada 12 Oktober 1887 yang juga menandai Golden Jubilee Ratu Victoria.

3. Strategy Museum



Gambar 2.29 Event Singapore Night Festival dan Video Mapping
Sumber : Google Earth

Pada National Museum of Singapore ini memiliki cara untuk meningkatkan nilai museum di samping arsitektural adalah faktor eksternal bangunannya. Yaitu ada beberapa event di museum tersebut yaitu antara lain :

- Singapore Night Festival
- Digital Film Dokumenter
- Nonton Bareng film-film Jadul
- Video Mapping
- Publikasi
- Pentas Seni

A. Analisis Bangunan

1. Entrance Utama



Gambar 2.30 Entrance Utama National Museum of Singapore
Sumber : Google Earth

Entrance utama pada National Museum of Singapore sebagai penyambut berupa pilar-pilar yang melambangkan kemegahan dan ketegasan terhadap vocal point entrance utama bangunan.

2. Material dan Pencahayaan



Gambar 2.31 Material pencahayaan museum Singapore
Sumber : Google Earth

Bangunan National Museum of Singapore disini menggunakan material modern seperti kaca dan baja ringan sebagai struktur rangkanya, dengan penggabungan antara material modern dan alam, bangunan museum ini untuk pencahayaan sendiri selain menggunakan pencahayaan dari lampu, dengan penggunaan bukaan jelndela yang disesuaikan dengan kebutuhan bukaan sebagai alur sirkulasi udara tetapi sebagai pencahayaan alami pada bangunan.

3. Interior



Gambar 2.32 Hall dan Lobby National Museum of Singapore
Sumber : Google Earth

Untuk ruang utama ketika masuk bangunan museum ini disuguhkan dengan hall yang dibuat secara terbuka sebagai penambah kesah luas pada museum dan selain itu sebagai cara agar cahaya matahari masuk pada area ruang utama Hall dan Lobby museum.



Gambar 2.33 Information Centre Museum
Sumber : Google Earth



Gambar 2.34 Sirkulasi ruang dalam Museum
Sumber : Google Earth

Untuk system sirkulasi bangunan National Museum of Singapore disini menggunakan system sirkulasi Random dengan bukaan setiap pintu sebagai tanda pengarah ke arah ruang pamer, dengan demikian para pengunjung dapat

memilih ruang pamer mana yang akan di kunjungi karena museum ini memiliki area ruang dalam yang cukup luas maka dari itu mengunakan system sirkulasi Random agar tidak terjadi Cross Sirkulasi terhadap para pengunjung.



Gambar 2.35 Interior Ruang Display Museum
Sumber : Google Earth

2.6.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari hasil studi banding dengan proyek yang sama di atas yaitu bahwa pada tahap perencanaan dan perancangan bangunan, referensi desain tidak hanya terpaut pada literatur, standar teknis yang telah ditetapkan untuk perancangan suatu bangunan yang akan dirancang, namun juga sebaiknya melakukan observasi, analisis dan eksplorasi desain, tetapi dengan menjadikan bangunan maupun proyek lain sebagai objek pembanding dan acuan dalam perencanaan dan perancangan museum, baik dalam melakukan studi terhadap penerapan desain, tema, konsep bangunan, fungsi, standar umum yang sesuai dengan standar bangunan.