

3. LANDASAN TEORI

3.1. Teori yang Berhubungan dengan Permasalahan

3.1.1. Museum

a. Pengertian Museum

- Suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan pengembangannya terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya.¹
- Suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan.²
- Gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno.³

¹*Arti dan Fungsi Museum.*

[<http://www.petra.ac.id/English/Eastjava/cities/Surabaya/tourobj/Majapahit>]

² Ibid.

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Op. cit., hal 601

-
- Suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah, seni, ilmu, dan barang-barang kuno.⁴
- b. Fungsi Museum⁵
- Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
 - Pusat penyaluran ilmu untuk umum
 - Pusat penikmatan karya seni
 - Obyek Wisata
 - Media pendidikan dan iptek
 - Suaka alam dan suaka budaya
 - Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan
- c. Jenis Museum⁶
- spesialisasi dalam bidang arkeologi, sejarah, sejarah alam, ilmu pengetahuan terapan, dan ilmu pengetahuan yang lain
 - museum anak
 - museum yang berkenaan dengan situs perang atau kejadian lainnya
 - rumah dari orang terkenal
 - museum yang menampilkan suatu gaya tunggal dari suatu periode

⁴ *Ensiklopedia Nasional Indonesia, Jilid X.* Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka, 1990.

⁵ *Buku Panduan Mengunjungi Museum Negeri Propinsi Jawa Timur “ Mpu Tantular “.* (Surabaya : Bagian Proyek Pembinaan Permuseuan Jawa Timur, 1998.)

⁶ Dudley, William, et al. *Encyclopedia of American Architecture.* (USA : McGraw Hill, 1980.)

d. Unsur- unsur Museum ⁷

Area Publik :

- ruang pameran
- souvenir shop*
- kamar kecil
- ruang penelitian/ belajar
- auditorium
- perpustakaan
- restoran
- cafeteria*
- snack bar*

Area private yang penting

- kantor administrasi
- ruang preparasi pameran
- tempat penyimpanan obyek yang tidak dipamerkan
- ruang lain untuk staff

e. Persyaratan Museum

Ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- Benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu

⁷ Ibid.

Peragaan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang, dengan keragaman, bentuk, dan urutan ruang-ruang yang sesuai.⁸

f. Teori tentang Museum

Perkembangan museum belakangan ini sangat pesat dalam desainnya untuk mencapai fungsi dari museum sebagai tempat rekreasi dan pendidikan. John F. Pile menyatakan hal ini dalam bukunya sebagai berikut :

*“ Dramatic settings and use of color and lighting can convert a museum from a dusty warehouse of antiquities to a lively and exciting space in which educational values merge into entertainment “.*⁹

3.1.2. Majapahit

a. Sejarah Majapahit

Majapahit adalah sebuah kerajaan yang dalam buku “ Indonesian Heritage : Ancient History “ disebut kerajaan terakhir dari zaman Indonesia klasik. Didirikan pada abad 13 oleh Raden Wijaya setelah keruntuhan kerajaan Singasari. Kerajaan ini mengalami 13 kali pergantian masa pemerintahan dengan satu kali masa kegelapan di mana tidak ada raja yang memerintah selama 3 tahun. Masa Kejayaan kerajaan ini berada pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan patihnya Gajah Mada yang berhasil memberikan pengaruhnya sampai seluruh nusantara dan sebagian semenanjung Malaka. Hubungan diplomatik dengan negara-negara yang datang ke daerah mereka

⁸Ernst Neufert. *Data Arsitek, Jilid 2, Edisi II*. Diterjemahkan oleh Ir. Sjamsu Amril. (Jakarta : Erlangga, 1999). hal.135.

⁹John F. Pile., op.cit., p.353.

c. Peninggalan Sejarah Majapahit

Peninggalan sejarah kerajaan ini dibagi dalam beberapa bagian:

- Peninggalan yang bersifat religi
 - candi-candi
 - patung/ arca, baik teracota maupun batu andesit
 - tempat pemandian
 - relief-relief (termasuk Surya Majapahit)
- Peninggalan peradaban
 - kendi
 - gerabah
 - timbangan
 - genteng
 - paving
 - tiang kolom
 - perhiasan
- Peninggalan asing
 - guci
 - keramik Cina
- Peninggalan senjata
 - keris
 - mata tombak

3.2. Teori Desain

3.2.1. Teori Prinsip Desain

a. Irama

- Irama atau pengulangan adalah penggunaan pola-pola yang sama dan resultante dari irama-irama untuk mengorganisir satu seri bentuk-bentuk atau ruang-ruang yang serupa.¹²
- Irama diartikan sebagai pengulangan garis , bentuk,wujud, atau warna secara teratur atau harmonis.¹³
- Sifat fisik dari bentuk dan ruang yang dapat diorganisir secara berulang adalah ukuran, bentuk wujud dan karakteristik detail.¹⁴
- Pola-pola pengulangan dari bentuk dan ruang dapat diorganisir menurut cara berikut :
 - secara radial atau konsentris terhadap sebuah titik
 - berurutan menurut ukuran dalam tatanan linear
 - acak tetapi berkaitan dengan kedekatan fungsi maupun kemiripan bentuk.¹⁵
- Mengenai teori irama dalam bukunya John F. Pile menyatakan bahwa *“Rhythm relates visual elements together in a regular pattern. It can be achieved by repetition, whether simple or more complex.”*¹⁶

¹² Francis D.K. Ching. *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*. Diterjemahkan oleh Ir.Paulus Hanoto Adjie. (Jakarta : Erlangga, 1999.) hal. 333.

¹³ Ibid. hal. 368.

¹⁴ Ibid. hal. 369.

¹⁵ Ibid. hal. 378.

b. Harmonis

- Mengenai harmonis, Pile berpendapat bahwa :

“ In order to achieve harmony, all varied components of an interior, like the notes in a chord, must relate to each other and to the overall theme of the design. ”¹⁷

Dari sini Pile ingin menunjukkan bahwa sesuatu yang harmonis dapat dicapai dengan membuat susunan yang saling terkait dalam sebuah tema desain.

3.2.2. Teori Elemen Desain

a. Warna

- Dalam warna, Pile juga berpendapat mengenai warna yang bisa membentuk harmonisasi. Ia berpendapat bahwa *“ analogous color scheme achieve harmony by using hues that are close together on the color wheel. ”¹⁸*

- Warna merah dalam buku “Color Healing Home” disebutkan bahwa :

“Red is the colour of primal energy. It is the colour of passion and of strength, motivation, and physical drive. It rouses us to activity and fills us with the energy to get things done. It is the pioneering spirit, the

¹⁶ John F. Pile. *Interior Design*. (New York : Harry N. Abrams, Incorporated, 1988.) p.62.

¹⁷ Ibid. p. 56.

¹⁸ Ibid. p. 252.

*revolutionary, the extrovert. Red is the colour of the base chakra and it associated with instinct, survival, and security. ”*¹⁹

- Sedangkan mengenai warna oranye dan kuning, Mitchell Beazley dan Catherine Cumming menyatakan :

*Orange and yellow are uplifting colours, stimulating and enlivening. Orange being the colour of the sacral chakra, is the hue most closely associated with joy and excitement, movement, and creativity. Yellow, at the solar plexus of chakra, is connected to the ego, will, intellect, and feeling of detachment. Although orange and yellow radiate distinctly different energies, both are warm and optimistic colors with the ability to cheer up mood and raise our spirits.*²⁰

b. Bentuk

- Lingkaran adalah suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.²¹
- Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya di sekitar bentuk lingkaran atau menempatkan suatu unsur menurut arah kelilingnya dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.²²

¹⁹ Mitchell Beazley and Catherine Cumming. *Colour Healing Home*. (London : Octopus Publishing Group Limited, 2000.)

²⁰ Ibid.

²¹ Francis D.K. Ching, op.cit., hal. 55.

²² Ibid.

- Sifat terpusat dari suatu bentuk lingkaran memungkinkan berfungsi sebagai poros dan menyatukan bentuk-bentuk yang secara geometris sangat berbeda dan berorientasi sendiri.²³
- Bentuk-bentuk terpusat menuntut adanya keteraturan geometris yang mempunyai dominasi visual, bentuk-bentuk yang harus terletak di pusat. Bentuk ini dapat menjadi simbol tempat-tempat suci atau penuh penghormatan, atau untuk mengenang kebesaran seseorang atau peristiwa.²⁴

c. Organisasi Ruang

- Organisasi terpusat bersifat stabil, merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.²⁵
- Ruang pusat sebagai ruang pemersatu dari organisasi terpusat, pada umumnya berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar untuk mengumpulkan sejumlah ruang sekunder di sekitar bentuknya.²⁶
- Ruang-ruang sekunder pada organisasi terpusat mungkin setara satu sama lain dalam bentuk, fungsi, dan ukuran, serta menciptakan suatu konfigurasi keseluruhan yang secara geometris teratur dan simetris terhadap dua sumbu atau lebih.²⁷

²³ Ibid. hal. 90.

²⁴ Ibid. hal. 75.

²⁵ Ibid. hal. 206.

²⁶ Ibid.

²⁷ Ibid.

-
- Ruang-ruang sekunder mungkin berbeda antara satu dengan yang lain dalam bentuk dan ukurannya sebagai tanggapan terhadap kebutuhan-kebutuhan fungsi individu, tingkat kepentingan relatif, atau lingkungan suasana sekitarnya.²⁸
 - Pola-pola sirkulasi dalam suatu organisasi terpusat mungkin berbentuk radial, loop, atau spiral. Walaupun demikian dalam semua hal, pola tersebut akan berakhir pada ruang pusat.²⁹

3.2.2. Teori Gaya

Gaya Kontemporer adalah suatu gaya yang muncul setelah zaman post-modern. Gaya ini berkembang pada abad XXI dengan pengaruh modern yang desainnya mempertimbangkan keberadaan identitas lokal suatu daerah atau apa yang sedang berkembang dalam daerah tersebut saat ini dengan melihat kembali apa yang terjadi pada masa lampau. Gaya ini dimunculkan oleh beberapa tokoh yang sebelumnya menganut paham dekonstruksi dan post-modernisme. “ New, but aware of the past, the old and new, everything you like is bad, everything that works is bad but whatever has to be accepted is good “ adalah beberapa kata yang terungkap dari tokoh kontemporer yang bisa menunjukkan jati diri atau identitas dari gaya ini. Gaya ini ingin menunjukkan kejujuran dan kesederhanaan sebagai prinsipnya dalam desain.³⁰

²⁸ Ibid.

²⁹ Ibid. hal. 207.

³⁰ Philip Jodidio. *Contemporary European Architecture, volume V.* (Italy : Taschen, 1997).

3.3. Teori yang Mendukung Konsep

Surya Majapahit yang reliefnya ada dalam beberapa candi yang ada pada masa pemerintahan kerajaan Majapahit merupakan suatu lambang dari kepercayaan masyarakat saat itu. Selain dari Hindu dan Budha, masyarakat pada zaman itu menganut sebuah kepercayaan kosmogoni terhadap dewa matahari. Dalam kepercayaan itu mereka menganggap bahwa dunia ada di bawah pengaruh tenaga yang bersumber pada penjuru mata angin, bintang, dan planet.

Oleh karena itu mereka sangat mengagungkan dewa matahari dan menjadikan penjuru timur sebagai tempat terbitnya matahari sebagai lambang kelahiran, pusat sebagai lambing kehidupan dan barat sebagai lambang kematian. Dalam kepercayaan ini juga disebutkan bahwa keseimbangan yang terjadi antara matahari sebagai makrokosmos dan unsur-unsur alam sebagai mikrokosmos dapat menimbulkan kesejahteraan dan kemakmuran bagi masyarakat.

Dalam ilmu pengetahuan juga disebutkan bahwa matahari memang menjadi pusat dari galaksi bima sakti ini dan menjadi lambang terang dan sumber kehidupan karena cahaya yang terpancar ke bumi memberikan energi pada tumbuhan untuk berfotosintesa sehingga tumbuhan bisa berbuah dan menghasilkan daun yang akan menjadi makanan bagi makhluk-makhluk yang lain.³¹

³¹ 700 Tahun Majapahit Suatu Bunga Rampai, op. cit.