

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan yang berhubungan dengan latar belakang yang diangkat

2.1.1. Tinjauan Tanaman Teh

Teh adalah minuman yang mengandung kafein, sebuah infusi yang dibuat dengan cara menyeduh daun, pucuk daun, atau tangkai daun yang dikeringkan dari tanaman *Camellia sinensis* dengan air panas.

Teh yang berasal dari tanaman teh dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu teh hitam, teh oolong, teh hijau, dan teh putih. Istilah "teh" juga digunakan untuk minuman yang dibuat dari buah, rempah-rempah atau tanaman obat lain yang diseduh, misalnya, teh rosehip, camomile, krisan dan Jiaogulan.

Teh yang tidak mengandung daun teh disebut teh herbal. Teh merupakan sumber alami kafein, teofilin dan antioksidan dengan kadar lemak, karbohidrat atau protein mendekati 0%.

Teh diproduksi dari pucuk daun muda tanaman teh (*Camelia sinensis*). Produk daun teh dapat menjadi berbeda satu sama lain karena melalui berbagai metode atau cara pengolahan yang berbeda, sehingga ketika daun teh kering tersebut diseduh dengan air panas, akan menimbulkan aroma serta rasa yang khas yang berbeda pula. Oleh karena itu, berdasarkan penanganan pasca panennya produk teh diklasifikasikan menjadi 4 (empat) jenis, yaitu:

1. Teh Hijau (Green Tea)

Teh hijau diperoleh tanpa proses fermentasi (oksidasi enzimatis), yaitu dibuat dengan cara menginaktifkan *enzim fenolase* yang ada dalam pucuk daun teh segar, dengan cara pemanasan sehingga oksidasi terhadap katekin (zat antioksidan) dapat dicegah. Pemanasan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan udara kering (pemanggangan/sangrai) dan pemanasan basah dengan uap panas (*steam*). Pemanggangan daun teh akan memberikan aroma dan *flavor* yang lebih kuat dibandingkan dengan pemberian uap panas. Keuntungan dengan cara pemberian uap panas, adalah warna teh dan seduhannya akan lebih hijau terang. Di Cina, untuk

membuat teh hijau dilakukan pemberian uap panas pada daun teh, sedangkan di Jepang daun tehnya disangrai. Pada kedua metode tersebut, daun teh sama-sama menjadi layu, tetapi karena daun teh ini segera dipanaskan setelah pemetikan, maka hasil tehnya tetap berwarna hijau.

2. Teh hitam (*Black Tea*)

Teh hitam biasa disebut juga sebagai teh merah, hal tersebut dikarenakan kebiasaan orang timur menyebutnya teh merah karena larutan teh yang dihasilkan dari teh ini akan berwarna merah, sedangkan orang barat menyebutnya teh hitam karena daun teh yang digunakan untuk penyeduhan biasanya berwarna hitam. Teh hitam merupakan jenis teh yang paling banyak di produksi di Indonesia, dimana Indonesia sendiri merupakan pengekspor teh hitam ke-5 terbesar di dunia. Teh hitam diperoleh melalui proses fermentasi, dalam hal ini fermentasi tidak menggunakan mikrobia sebagai sumber enzim, melainkan dilakukan oleh enzim *fenolase* yang terdapat di dalam daun teh itu sendiri. Pada proses ini, sebagian besar katekin dioksidasi menjadi *teaflavin* dan *tearubigin*, suatu senyawa antioksidan yang tidak sekuat katekin. Teh hitam merupakan daun teh yang paling banyak mengalami pemrosesan fermentasi, sehingga dapat dikatakan pengolahan teh hitam dilakukan dengan fermentasi penuh. Tahap pertama, daun diletakkan di rak dan dibiarkan layu selama 14 sampai 24 jam. Kemudian daun digulung dan dipelintir untuk melepaskan enzim alami dan mempersiapkan daun untuk proses oksidasi, pada tahap ini daun ini masih berwarna hijau. Setelah proses penggulungan, daun siap untuk proses oksidasi. Daun diletakkan di tempat dingin dan lembab, kemudian proses fermentasi berlangsung dengan bantuan oksigen dan enzim. Proses fermentasi memberi warna dan rasa pada teh hitam, dimana lamanya proses fermentasi sangat menentukan kualitas hasil akhir. Setelah itu, daun dikeringkan atau dipanaskan untuk menghentikan proses oksidasi untuk mendapatkan rasa serta aroma yang diinginkan

3. Teh *oolong* (*Oolong Tea*)

Teh *oolong* diproses secara semi fermentasi dan dibuat dengan bahan baku khusus, yaitu varietas tertentu seperti *Camellia sinensis* varitas *Sinensis* yang memberikan aroma khusus. Jenis teh *oolong*, memang belum begitu populer

dibandingkan dengan jenis teh hijau atau teh hitam. Kebanyakan daun teh *oolong* dihasilkan perkebunan teh di Cina dan Taiwan, *oolong* dalam bahasa Cina berarti naga hitam karena daunnya mirip naga hitam kecil yang tiba-tiba terbangun ketika diseduh, tetapi saat ini teh *oolong* telah diproduksi di Indonesia, seperti Jawa *Oolong*, *Oolong* Bengkulu, dan *Oolong* Organik Banten. Proses pembuatan dan pengolahan teh *oolong* berada diantara teh hijau dan teh hitam, dimana teh *oolong* dihasilkan melalui proses pemanasan yang dilakukan segera setelah proses penggulungan daun, dengan tujuan untuk menghentikan proses fermentasi, oleh karena itu teh *oolong* disebut sebagai teh semi fermentasi. Bahan baku teh *oolong* diambil dari 3 daun teh teratas, yang dipetik tepat pada waktunya, yaitu pada saat tidak terlalu muda dan juga tidak terlalu tua. Langkah pertama pengolahan teh *oolong* adalah membuat daun menjadi layu yaitu daun dibiarkan layu selama beberapa jam dibawah sinar matahari, tapi kurang dari satu hari. Setelah daun layu, daun diaduk untuk mengeluarkan tetes kecil air dari daun sehingga proses oksidasi bisa dimulai. Ketika daun terpapar udara, maka akan berubah warna menjadi lebih gelap. Lamanya waktu daun mengalami oksidasi tergantung dari jenis *oolong*, beberapa jenis hanya 10% teroksidasi, sedangkan yang lain bisa sampai 50% yang teroksidasi. Daun teh kemudian dipanaskan untuk menghentikan proses oksidasi dan mengeringkannya.

4. Teh Putih (*White Tea*)

Teh putih merupakan jenis teh yang tidak mengalami proses fermentasi sama sekali, dimana proses pengeringan dan penguapan dilakukan dengan sangat singkat. Teh Putih diambil hanya dari daun teh pilihan yang dipetik dan dipanen sebelum benar-benar mekar. Teh putih terkenal sebagai dewa dewinya teh karena diambil dari kuncup daun terbaik dari setiap pohonnya, dan disebut teh putih karena ketika dipetik kuncup daunnya masih ditutupi seperti rambut putih yang halus. Daun teh yang dipetik adalah pucuk daun yang muda, kemudian dikeringkan dengan metode penguapan (*steam dried*) atau dibiarkan kering oleh udara (*air dried*). Daun teh putih adalah daun teh yang paling sedikit mengalami pemrosesan dari semua jenis teh, sedangkan teh jenis yang lain umumnya mengalami empat sampai lima langkah pemrosesan. Dengan proses yang lebih singkat tersebut, kandungan zat katekin pada teh putih adalah yang tertinggi,

sehingga mempunyai khasiat yang lebih ampuh dibanding teh jenis lainnya. Pucuk daun muda (kuntum daun yang baru tumbuh) tidaklah dioksidasi; pucuk-pucuk ini dihindarkan dari sinar matahari demi mencegah pembentukan klorofil. Karenanya teh putih diproduksi hanya sedikit dibandingkan jenis teh lain, dan akibatnya menjadi lebih mahal dibandingkan teh lainnya. Seperti halnya teh oolong, selama ini teh putih hanya diproduksi oleh perkebunan teh di China dan Taiwan, tetapi saat ini telah mulai diproduksi di Indonesia oleh 3 perkebunan teh yaitu : (1) PT. Chakra di Ciwidey, Jawa Barat dengan nama Oza Premium White Tea; (2) PTPN VIII di Garut, Jawa Barat; serta (3) PTPN XII di Wonosari, Jawa Timur. Jika kita melintas di daerah Puncak Jawa Barat, maka akan disambut dengan hamparan kebun teh *Camellia sinensis* varietas *Asammica* yang menghijau, dari varietas teh inilah teh hijau, teh hitam/merah dan teh putih diolah, kecuali teh oolong yang diolah dari *Camellia sinensis* varietas *Sinensis*. Dengan demikian selain perbedaan varietas pada teh oolong dan perbedaan daun yang dipetik, maka perbedaan teh hitam/merah, teh hijau, teh oolong dan teh putih terletak pada pengolahannya, sehingga memberikan aroma dan sensasi rasa yang berbeda saat diseduh dan dinikmati, serta memberikan tingkat khasiat yang berbeda sehubungan dengan tingkatan antioksidan katekin yang dikandungnya

(Balai Penelitian Tanaman Industri dan Penyegar (BALITTRI))

Setiap golongan teh memiliki beberapa jenis sebagai berikut :

1. Teh Daun

Teh daun merupakan bubuk teh yang berasal dari daun teh yang selama pengolahannya mengalami penggulungan secara sempurna. Jenis tersebut dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu :

- a) Teh daun *orange pecco* (OP) merupakan teh berbentuk gulungan, potongannya cukup panjang dan berpucuk emas panjang, terdapat banyak tulang daun muda dan lemah.
- b) *Pecco* (P) adalah teh yang mirip dengan OP, tetapi lebih pendek, lebih kasar dan sedikit mengandung pucuk.
- c) *Souchon* (S) merupakan jenis teh yang berbutir dan potongannya teratur.
- d) *Pecco Souchon* (PS) merupakan jenis teh yang tebal dan kasar serta potongannya pendek, terutama pada daun yang agak tua. Sifatnya berada diantara P dan S

2. Teh Remuk/Pecah

Teh Remuk/Pecah merupakan bubuk teh yang berwarna hitam, kasar seperti pasir. Jenis teh tersebut dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu :

- a) *Broken Orange Pecco* (BOP) merupakan jenis teh yang keriting dengan potongan halus dan teratur. Jenis ini banyak mengandung pucuk berwarna kuning emas.
- b) *Broken Pecco* (BP) merupakan jenis teh yang lebih kasar dibandingkan BOP dan tidak mengandung pucuk sama sekali.
- c) *Broken Tea* (BT) merupakan jenis teh yang tidak menggulung waktu penggulangan sehingga teh ini datar (pipih) seperti sisik dan potongannya kecil.

3. Teh Bubuk

Teh bubuk merupakan bubuk teh halus seperti bubuk kopi. Jenis teh tersebut dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu :

- a) *Fanning* (F) merupakan jenis teh yang asal dan bentuknya sama seperti BT tetapi potongannya jauh lebih kecil.
- b) *Dust* (D) atau debu teh merupakan jenis teh yang berbentuk seperti tepung.
- c) *Bohea* atau Bui (B) merupakan jenis teh buangan yang terdiri dari batang-batang teh.

Daerah penghasil teh, yaitu Jawa Barat (Bogor, Sukabumi, Garut), Jawa Tengah (Pegunungan Dieng, Wonosobo, Temanggung, Pekalongan), Sumatera Utara (Pematang Siantar), dan Sumatera Barat. Jawa Barat merupakan Provinsi penghasil teh terbesar di Indonesia, lebih dari 70 % produksi teh nasional dihasilkan dari Jawa Barat, oleh karenanya teh dijadikan komoditas unggulan di Provinsi Jawa Barat. Luas areal perkebunan mencapai 109.900 hektar atau 70 persen dari luas areal perkebunan teh di Indonesia. Tiap tahun produksi teh dari provinsi ini menyumbang sekitar 80 persen terhadap produksi teh nasional. Areal perkebunan teh tersebar di Kabupaten Bandung, Sukabumi, Cianjur, Bogor, Purwakarta, Subang, Garut, Tasikmalaya, Ciamis, dan Majalengka. Kabupaten Bandung adalah daerah penghasil teh utama di Jabar. Sekitar 42 persen produksi teh Jabar dihasilkan di kabupaten ini. Areal tanaman teh tersebar di Kecamatan Pangalengan, Ciwidey, Cipeundeuy, Cikalong Wetan, dan Pasirjambu.

Meskipun setiap jenis teh mempunyai rasa yang berbeda, baik itu aroma, dan tampilan visual, pengolahan teh untuk semua jenis teh terdiri dari satu metode yang

serupa dengan sedikit variasi yang berbeda. Tanpa adanya kontrol terhadap suhu dan kelembaban selama proses pembuatan dan penyimpanannya, jamur dapat tumbuh pada teh. Adanya jamur dapat menyebabkan fermentasi yang akan mencemari teh dan dapat membuat teh tidak layak untuk dikonsumsi.

Proses pembuatan Teh:

Pemetikan : Daun teh yang dipetik adalah dua helai daun muda beserta tunas daunnya. Teh dipetik dari tumbuhan teh, yaitu : *Camellia sinensis*, biasanya dua kali setahun selama awal musim semi dan awal musim panas atau akhir musim semi. Pemetikan dilakukan dengan tangan jika ingin mendapatkan teh dengan kualitas yang baik. Pemetikan pucuk daun teh juga dapat juga dapat dilakukan oleh mesin, meskipun akan ada lebih banyak daun rusak yang dapat mengurangi kualitas teh.

Penjemuran : Penjemuran dilakukan untuk membuang kelebihan air dari daun dan memungkinkan tingkat oksidasi yang rendah. Daun teh dapat diletakkan di bawah sinar matahari atau di ruangan yang berhawa sejuk untuk menarik kelembaban keluar dari daun. Daun kadang-kadang kehilangan lebih dari seperempat berat sebelumnya setelah melalui penjemuran. Proses penjemuran juga penting dalam pemecahan protein daun menjadi asam amino dan mengatur kadar kafein, yang keduanya mempengaruhi rasa teh.

Penyobekan daun: Daun teh disobek dalam rangka untuk mempercepat proses oksidasi. Daun teh dapat di giling, disobek dan dihancurkan dengan bantuan mesin. Proses ini dapat memecah struktur dari sel daun dan memungkinkan dari pencampuran enzim oksidatif dengan berbagai substrat, yang penting sebagai proses awal oksidasi.

Oksidasi / Fermentasi: Untuk teh yang memerlukan oksidasi, daun teh disimpan pada ruangan dengan parameter yang telah ditentukan diaman daun teh mulai berubah menjadi kehitaman. Hal ini disertai dengan agitasi dalam beberapa kasus. Para produsen teh dapat menentukan kapan proses oksidasi harus dihentikan, tergantung dari kualitas teh yang diinginkan, serta kondisi cuaca (panas dan kelembaban). Untuk teh oolong, tingkat oksidasi antara 5-40%, untuk teh oolong yang lebih gelap antara 60-70%, dan teh hitam memerlukan 100% proses oksidasi. Oksidasi sangat penting dalam pembentukan

rasa dan aroma dari teh, yang memberikan warna dari air teh yang dihasilkan, kepekatan, dan kekuatan,.

Fiksasi: Fiksasi dilakukan untuk menghentikan oksidasi daun teh pada tingkat yang diinginkan. Proses ini dilakukan dengan cara memanaskan daun teh, sehingga menonaktifkan enzim oksidatif dan menghilangkan aroma yang tidak diinginkan dalam daun, tanpa merusak rasa teh. Proses ini dapat dilakukan dengan cara memanggang daun teh dalam sebuah drum yang berputar.

Penguningan : Daun teh yang telah melalui proses fiksasi sedikit dipanaskan dalam wadah tertutup, yang menyebabkan daun yang semula hijau menjadi kekuningan. Daun yang telah melalui proses ini menghasilkan air teh yang memiliki warna hijau kekuningan karena telah mengalami transformasi dari klorofil daun.

Penggulungan/ pembentukan : Proses ini membentuk daun teh menjadi lembaran dan bertujuan untuk mengeluarkan beberapa getah, minyak esensial di dalam daun, yang selanjutnya meningkatkan rasa dari teh. Lembaran daun teh kemudian dapat dibentuk menjadi bentuk lain, seperti digulung menjadi bentuk melingkar, butiran atau bola, dan bentuk lainnya.

Pengeringan: Pengeringan dilakukan untuk menyiapkan teh untuk dijual. Hal ini dapat dilakukan dalam berbagai cara, seperti: pemanggangan, penjemuran, pengeringan oleh udara dan pembakaran, pembakaran adalah proses yang paling umum digunakan. Proses pengeringan daun teh berpengaruh terhadap kandungan senyawa yang ada pada daun teh, hal ini penting untuk diperhatikan dalam pembuatan teh hijau.

Penuaan: Proses ini tidak selalu diperlukan, namun beberapa teh memerlukan proses penuaan tambahan / fermentasi sekunder untuk mencapai potensi maksimal mereka, misalnya teh puerh hijau, merupakan teh yang terasa pahit dan pekat, tetapi setelah melalui proses ini dapat menjadi manis dan lembut. Teh yang beraroma juga dihasilkan melalui proses ini dengan cara menyempotkan aroma yang diinginkan pada teh kemudian disimpan.

Tempat penyimpanan teh

Penyimpanan teh yang tepat adalah hal yang amat penting, teh yang tidak disimpan akan lebih cepat basi atau tengik, atau dapat mengumpulkan kotoran yang mengubah rasa dan aroma dan juga dapat membahayakan tubuh. Oleh karena itu sangat penting untuk mengetahui bagaimana cara menyimpan teh sehingga tetap segar, bersih dan beraroma. Ada lima hal yang perlu diperhatikan dalam penyimpanan teh, yaitu: cahaya, udara, panas, bau dan kelembaban.

Tempat gelap

Teh harus selalu disimpan di tempat gelap. Jangan menggunakan gelas atau botol yang transparan untuk menyimpan teh, karena sinar matahari atau sinar UV akan menurunkan kualitas teh dengan sangat cepat. Jika terpaksa menggunakan botol kaca bening, pastikan untuk menyimpannya di lemari gelap di mana cahaya tidak dapat mencapainya. Sinar matahari juga dapat mengubah warna teh menjadi pucat, membuat rasa dan aroma hampir tidak ada.

Kedap udara

Udara adalah hal berikutnya yang perlu diperhatikan, jika ada aliran udara di sekitar daun teh yang disimpan dapat meningkatkan kemungkinan daun teh akan menyerap kelembaban dan bau yang tidak sedap dari udara. Hindari meninggalkan daun teh kering diluar, atau dalam kemasan dengan udara berlebih, atau menyimpan daun teh Anda dalam bahan berpori seperti wadah ritsleting yang dapat ditutup kembali. Berbeda dengan teh lainnya teh Oolong membutuhkan sirkulasi udara yang baik.

Jauhkan dari hawa panas

Paparan panas dengan cepat akan merusak teh. Hindari menyimpan teh di tempat yang terkena sinar matahari atau sumber panas lainnya seperti kompor, oven, atau tempat-tempat hangat lainnya. Panas dapat menurunkan kualitas teh, menghilangkan rasa dan aroma, dan meningkatkan kemungkinan teh untuk menyerap kelembaban.

Jauhkan dari bau yang tajam

Teh yang disimpan juga sangat rentan terhadap bau, hal ini dapat dimanfaatkan dalam pembuatan teh seperti teh melati, karena daun teh menyerap aroma dari bunga melati melati dengan sangat mudah. Namun dengan adanya kecenderungan ini berarti

tempat penyimpanan daun teh harus dijauhkan dari sumber bau yang tajam, seperti rempah-rempah, tong sampah, lemari es dan daerah lainnya yang mengandung bau.

Jauhkan dari kelembaban

Kelembaban adalah hal utama yang perlu diperhatikan dalam penyimpanan teh karena jika tidak sesuai dapat merusak seluruh teh yang disimpan dengan amat cepat, membuat daun teh berjamur. Daun teh kering dapat menyerap kelembaban dari udara dengan sangat mudah dan cepat. Oleh karena itu, penting untuk menjauhkan teh dari sumber kelembaban, seperti uap dari air yang mendidih, dan sumber air seperti tempat pencucian piring atau di dalam kulkas.

Cara terbaik untuk menyimpan daun teh kering adalah untuk menyimpannya dalam wadah buram, memastikan empat penyimpanan aman bagi makanan dan bersih (mencuci dan mengeringkan dengan baik sebelum menyimpan daun teh kering dalam wadah penyimpanan). Wadah terbaik untuk menyimpan teh adalah wadah keramik yang mengkilap, wadah dari logam yang tidak berbahaya dan wadah plastik yang tidak menyerap bau atau rasa. Jangan menyimpan teh Anda dalam wadah kayu atau kantong plastik karena ini dapat menurunkan kualitas teh juga.

Pastikan wadah penyimpanan teh yang digunakan memiliki segel ketat dan kedap udara untuk menjaga agar cahaya, udara, panas, bau dan kelembaban mempengaruhi daun teh yang disimpan. Pilihan wadah yang baik untuk penyimpanan teh adalah wadah dengan tutup ganda, tutup silikon bebas bau. (*The Proper Storage of Tea* par2)

2.1.2. Tinjauan Mengenai Museum Dan Gallery

1. Tinjauan Tentang Museum

Salah satu komponen utama dalam proses mendesain sebuah ruang *display* adalah fungsi dari desain, yang menjadi pembimbing bagi para arsitek, ahli mesin, kontraktor dan desainer ruang pameran.

Kriteria dalam mendesain sebuah museum :

- Memenuhi semua kode, peraturan dan standar yang berlaku
- Memenuhi standar untuk kontrol masalah cuaca dan keamanan
- Menyediakan tenaga ahli di bidang pencahayaan dan teknis

- Perencanaan biaya operasional dengan efisien dan aman
- Mempertimbangkan kemungkinan dimasa yang akan datang
- Mengakomodasi proses pembangunan bertahap

Penghawaan dan udara dari luar

Sebuah museum haruslah didesain sedemikian rupa untuk menyediakan perlindungan pasif bagi benda koleksi, sehingga selama selama proses perawatan, perbaikan peralatan dan lampu mati kondisi ruangan didalam museum masih dapat terjaga. Jumlah udara dari luar yang masuk ke dalam museum haruslah dijaga pada tingkat minimum, karena udara dari luar dapat mengganggu stabilitas dari kondisi udara di dalam ruangan. Jika sebuah galeri terbuka dan terhubung secara langsung ke lobby atau terdapat bagian lain dari museum yang kondisi udaranya tidak terkontrol, maka cukup penting untuk memberi pintu pada akses masuk ke ruang galeri. Pintu ini dapat berupa pintu kaca jika diinginkan, tetapi harus disegel dengan memadai agar tidak terjadi kebocoran udara untuk menjaga kondisi ruang didalamnya. Kebocoran udara haruslah diminimalisir untuk menjaga kelembaban udara dan mencegah masuknya hama pengganggu. (Heather Maximea 75)

Aksesibilitas museum

Museum saat ini berusaha memahami siapa pengunjungnya dan mengapa mereka mengunjungi museum. Memahami kebutuhan dan keinginan dari pengunjung adalah hal yang penting, bukan hanya agar lebih efektif, mendidik dan berhasil tetapi juga dapat didatangi.

Pengunjung museum datang dari rentang umur dan ukuran tubuh yang beragam, dengan kebutuhan, ketertarikan, kemampuan dan keterbatasan yang beragam pula. Perancang museum seringkali berusaha menciptakan ruangan yang dapat diakses oleh beragam pengunjung, yang termasuk :

- Pengunjung dengan usia antara 2 -90 tahun
- Pengunjung dengan keterbatasan fisik
- Pengunjung dari negara yang berbeda
- Pengunjung dari latar belakang dan gaya yang berbeda

(Kristin Johnson 134)

Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum ialah institusi permanen/lembaga permanen, yang melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan untuk mencari keuntungan, dengan cara mengumpulkan (pengoleksian), memelihara (konservasi), meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda nyata material manusia dan lingkungannya, untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan. Atau dengan kata lain museum adalah tempat dimana kebudayaan dan kesenian dari jaman dahulu yang bernilai seni tinggi bisa dilihat. (*Museum Definition* par2)

Persyaratan museum:

- a. Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservator, dibantu oleh perpustakaan dan *staff* administrasi.
- b. Museum harus mempunyai ruangan-ruangan untuk koleksi penyelidikan (*referensi collection*) yang disusun menurut system dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakup koleksi itu.
- c. Museum harus mempunyai ruangan-ruangan untuk pameran tetap (*permanent exhibition*) yang dapat memberikan kesempatan bagi pameran instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat-syarat yang diperlukan, sehingga setiap benda dapat ditempatkan menurut arti dan fungsinya, mendapatkan tempat yang wajar sesuai dengan nilai ilmiah atau sesuai dengan keindahan benda tersebut.
- d. Museum juga harus mempunyai ruangan-ruangan untuk pameran berkala (*temporary exhibition*) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa manfaatnya bagi masyarakat.

Menurut ICOM, museum memiliki beberapa fungsi, antara lain :

1. Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan kebudayaan.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.

4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan baik hasil alam dan budaya.
7. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
8. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Museum yang dapat digunakan sebagai wadah menambah wawasan di sisi lain juga dapat dijadikan sebagai tempat wisata sebab tempat tersebut merupakan salah satu objek wisata yang menarik dikunjungi oleh masyarakat. Oleh karena itu, sebelum pembahasan lebih lanjut kita harus mengetahui kaitannya.

Menurut Ngafenan dalam Karyono (26) defenisi objek wisata:

“Sebagai objek yang dapat menimbulkan daya tarik bagi wisatawan untuk dapat mengunjunginya misalnya: keadaan alam, bangunan sejarah, pusat-pusat rekreasi atau dengan kata lain sebagai tempat tujuan wisata yakni: tempat pemberhentian terakhir suatu perjalanan wisata dan harga paket tersebut.”

Jadi, objek wisata disebut juga produk industri pariwisata yang meliputi: seluruh pelayanan yang diperoleh, dirasakan, dan dinikmati oleh wisatawan. Untuk itu, objek wisata merupakan hal yang menentukan dalam kegiatan pariwisata.

Adapun yang termaksud ke dalam unsur-unsur pengembangan objek wisata yaitu: atraksi, budaya, tenaga kerja, sarana, prasarana, transportasi, jasa pendukung dan juga akomodasi.

Bentuk wisata itu dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

- a. Objek wisata alam yakni objek wisata yang 98% merupakan natural atau bersifat alamiah
- b. Objek wisata hasil ciptaan manusia, yaitu objek wisata yang seluruhnya merupakan hasil dari kreatifitas yang diciptakan manusia.

Sedangkan yang dimaksud dengan daya tarik wisata adalah:

- Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, Daya Tarik Wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan.
- A. Yoeti dalam bukunya “*Pengantar Ilmu Pariwisata*” tahun 1985 menyatakan bahwa daya tarik wisata atau “*tourist attraction*”, istilah yang lebih sering digunakan, yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu.
- Nyoman S. Pendit dalam bukunya “*Ilmu Pariwisata*” tahun 1994 mendefinisikan daya tarik wisata sebagai segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat.
- Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu.

Jadi, yang dimaksud dengan museum sebagai objek wisata adalah sebuah badan tetap yang berfungsi untuk memelihara, dan memamerkan untuk tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan, kumpulan benda yang bernilai bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

2. Tinjauan Dasar Tentang Ruang Pamer/Galeri.

Beberapa definisi tentang pengertian galeri antara lain sebagai berikut:

1. *A room, series of rooms, or building devoted to the exhibition and often the sale of work of art* atau sebuah ruangan, rangkaian ruangan, atau bangunan yang disediakan untuk memamerkan dan juga menjual karya seni. (Stein dan Urdang 173)
2. Ruang atau gedung, tempat memamerkan benda atau karya seni, dan sebagainya. (Departemen Pendidikan Nasional 328).
3. Galeri berasal dari bahasa Latin, yaitu *gallery*. Artinya: sebuah bangunan yang beratap dan memiliki sisi yang terbuka. Kemudian, galeri sering diartikan

sebagai tempat penjualan dan pemajangan barang seni maupun barang-barang lainnya. Hal ini terjadi karena adanya pergeseran pengertian galeri di Indonesia. (*Encyclopedia Nasional Indonesia* 393).

Dalam “*Encyclopedia of America Architectural*”, dikatakan bahwa perancangan galeri merujuk pada perancangan museum dan sebaliknya. Perbedaan antara galeri dan museum adalah:

1. Museum secara umum diartikan sebagai suatu bangunan atau ruang di dalam bangunan, yang digunakan sebagai tempat untuk mengoleksi objek pengetahuan atau karya seni langka.
2. Galeri sengaja mengoleksi barang-barang, untuk dipamerkan dan dijual. (*Encyclopedia of America Architecture* 222)
3. Museum bersifat sosial.
4. Galeri bersifat komersial. (Hunt 375)

Dalam perancangan sebuah galeri, hal yang perlu diperhatikan adalah perencanaan ruang, penataan *display*, penghawaan serta pencahayaan yang baik dan tepat sehingga dapat mendukung obyek yang dipamerkan.

Tujuan dan Fungsi Galeri

Tujuan pendirian sebuah galeri, menurut Kakanwil Perdagangan, adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil-hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industry terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan benda-benda tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya. Diutamakan barang-barang yang dapat menarik perhatian pengunjung yang perlu diketahui secara lebih teliti, dalam menjangkau pasaran yang lebih luas. Di samping itu, juga membantu para seniman Indonesia yang belum mampu mengadakan pameran tunggal untuk memperkenalkan karya seninya.

Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan, sesuai dengan keadaannya sebagai wadah komunikasi antara konsumen dengan produsen, antara lain:

1. Sebagai wadah promosi barang-barang seni.

2. Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya.
3. Sebagai wadah memperkenalkan dan pelestarian karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
4. Sebagai sarana komunikasi antara pengelola dengan pengunjung dalam suasana yang rekreatif.
5. Sebagai wadah pembinaan usaha dan organisasi usaha bagi para seniman dan pengelola.
6. Sebagai wadah kontak dagang antara konsumen dengan produsen, serta antar peserta yang memungkinkan untuk peluang ekspor.
7. Sebagai jembatan dalam rangka pengembangan eksistensi semangat kewiraswastaan.
8. Sebagai salah satu obyek pengembangan kewiraswastaan nasional.

Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan *image* para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri, beserta produk-produk seni yang dipamerkan.

Menurut Roomcapes, Rizzoli Int. Inc, Newyork, 1993, galeri memiliki 3 fungsi, yaitu:

1. Fungsi komunikatif
Media penyampaian produk atau obyek pameran, kepada pengunjung secara tidak langsung.
2. Fungsi apresiasif
Sarana apresiasi para seniman untuk bereksperimen dalam karya-karyanya.
3. Fungsi estetis
Tempat mengemas produk yang dipamerkan dan dijual agar tampak lebih menarik.

Galeri dengan proporsi yang ideal akan tampak sempurna. Umumnya, ruang berbentuk persegi empat adalah yang terbaik. Ketinggian ruang harus proporsional dengan ukuran ruang dan dimensi objek pameran. (Ramsey 373)

Galeri harus dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang berkesan bagi pengunjung dan mampu menampilkan keunggulan obyek yang dipamerkan. Area pintu masuk dan *lobby* sebaiknya menjadi area perkenalan bagi pengunjung untuk dapat mengenal ruang secara global dan menentukan arah yang hendak dituju. Area ini juga diperlukan untuk menciptakan suasana yang lebih santai, dan dapat disediakan kursi, meja, tempat brosur dan sebagainya. Pengunjung galeri harus memiliki ruang gerak yang cukup untuk dapat melihat-lihat dengan santai, terlepas dari jalur sirkulasi pengunjung lain. (De Chiara 377)

Persyaratan Galeri

Sebagai ruang untuk memamerkan karya seni, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh sebuah galeri, antara lain:

1. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembapan, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
2. Penampilan display dengan cara yang paling menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan.
3. Pencahayaan yang cukup.
4. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang konstan (Neufert 135-137).

Perbedaan antara Museum dan Galeri

Beberapa hal yang membedakan antara museum dan galeri, antara lain:

1. Museum seni rupa berdiri di bawah naungan Dewan Pendidikan dan Kebudayaan. Sedangkan, galeri seni lebih banyak didirikan dan menjadi milik swasta atau perorangan.
2. Obyek yang dipamerkan dalam museum harus memenuhi beberapa persyaratan yang ditentukan, seperti:
 - a. Memiliki nilai budaya.
 - b. Memiliki nilai ilmiah.
 - c. Memiliki nilai sejarah.

Persyaratan tersebut harus dapat diidentifikasi mengenai wujudnya, tipenya, asalnya, gayanya dan fungsinya, serta dapat dianggap sebagai suatu dokumen. Sedangkan, barang-barang yang ada di dalam galeri seni, umumnya karya-karya atau benda-benda yang memiliki nilai seni, diutamakan yang dapat menarik perhatian pengunjung.

3. Galeri seni lebih mengacu pada bisnis, yaitu dengan memamerkan sekaligus menjual barang-barang tersebut. Sedangkan, di dalam museum, barang-barang tersebut merupakan koleksi yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya, bukan untuk diperjual belikan. (Sutaarga 9)

Jenis-jenis Galeri

1. *Art Galleries*

Umumnya ruangan dengan *finishing* bagus dimana obyek dipajang (didisplay) dengan keuntungan estetik, tetapi dengan relative material interpretif. Koleksi-koleksi seni, termasuk lukisan, patung, *furniture*, seni dekoratif, mural, rekonstruksi arsitektural, gambar-gambar dan fotografi.

2. *Interpretive Galleries*

Menggunakan arsitektur yang lebih sederhana, tetapi lingkungan mendominasi dengan material-material *interpretive* (rekonstruksi-rekonstruksi sejarah, foto mural, grafis, *explanatory text*, dsb). Ruang pameran *interpretive* melindungi subyek-subyek sejarah dan alam dengan menggunakan teknik seperti diorama-diorama dan ruang-ruang berdasarkan periode waktu.

3. *Science Center Galleries*

Kemungkinan tidak ada obyek-obyek museum di sana, tetapi menonjolkan perlengkapan interaktif edukasi yang mengilustrasikan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan. Ruangan-ruangannya menyerupai ruangan kelas atau kadang seperti area bermain daripada ruang galeri tradisional.

4. *Visible Storage Galleries*

Berisi presentasi-presentasi dari banyak obyek koleksi museum dengan sedikit interpretasi, tetapi disertai dengan referensi material-material untuk pembelajaran.

5. *Changing Exhibition Galleries*

Adalah galeri yang fleksibel, digunakan untuk banyak macam pameran yang deprogram untuk periode terbatas.

6. *Combination Galleries*

Merupakan integrasi / gabungan dari beberapa macam galeri. Kebanyakan galeri mungkin dibongkar-pasang dan digunakan untuk pameran khusus dari waktu ke waktu.

Fasilitas Galeri

1. *Visitor guide services* atau information

Untuk menerima pengunjung galeri atau berupa pelayanan informasi.

2. Administrasi atau dokumentasi

Untuk mengatur dan mencatat keluar masuknya barang.

3. *Display* (sementara atau permanen)

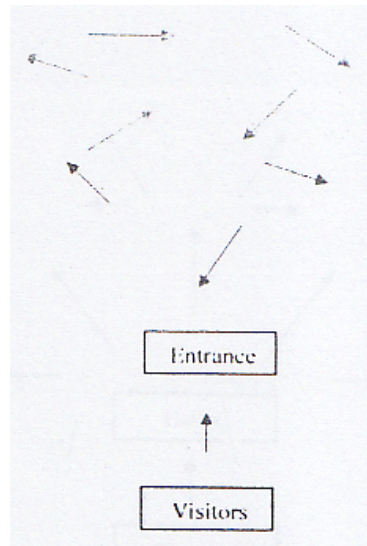
Untuk memajang dan memamerkan benda-benda. (Rizzoli Int. Inc 15)

2.1.3. Tinjauan Umum Terhadap Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang

Sirkulasi merupakan arahan perjalanan yang terjadi di dalam sebuah ruang yang mana member kesinambungan pada pengguna terhadap fungsi ruang itu sendiri (Suptandar 114). Saat memasuki *main entrance*, pengunjung cenderung berbelok ke kanan atau dibuat dengan dua akses, yaitu *space* yang luas antara kanan dan kiri (De Chiara 797). Tipe sirkulasi yang bisa digunakan, antara lain:

1. *Sequential Circulation*

Yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu per satu, menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya menuju *entrance* area pertama (saat memasuki galeri tersebut).

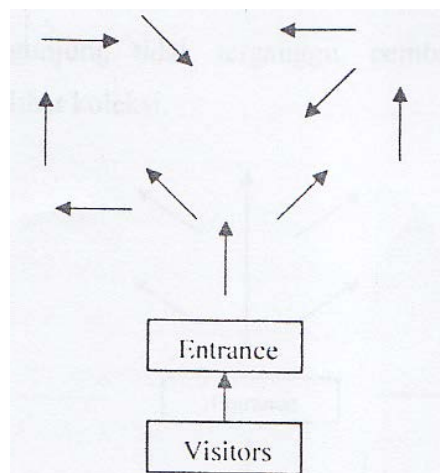


Gambar 2.1. *Sequential Circulation*

Sumber: De Chiara (1990, p.797)

2. *Random Circulation*

Merupakan sirkulasi dimana pengunjung memilih jalurnya sendiri dari bentuk ruang, untuk melihat dan menikmati karya seni, tanpa adanya batasan dinding pemisah ruang.

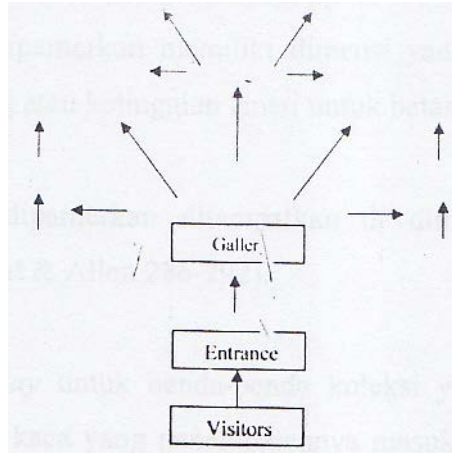


Gambar 2.2. *Random Circulation*

Sumber: De Chiara (1990, p.797)

3. *Radial Circulation*

Pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, sehingga bebas melihat koleksi yang diinginkan. Pembagian koleksi jelas dan terdapat ruang pengenalan.



Gambar 2.3. *Radial Circulation*

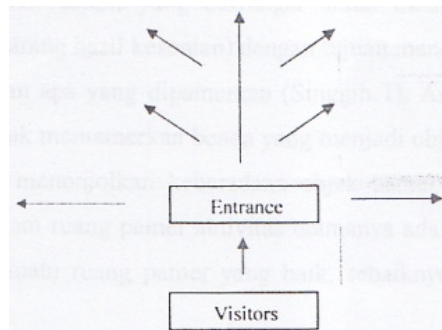
Sumber: De Chiara (1990,p.798)

4. *Ring Circulation*

Yaitu sirkulasi yang memiliki 2 alternatif. Sirkulasi ini lebih aman karena memiliki 2 rute untuk menuju keluar.

5. Linier Bercabang

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas melihat koleksi.



Gambar 2.4. Sirkulasi Linier Bercabang

Sumber: De Chiara (1990,p.798)

Sistem Penataan Display

Jenis koleksi, menurut Sutaarga, koleksi pada galeri ada bermacam-macam, antara lain: seni patung, seni grafis, seni lukis, seni karya, seni keramik dan seni kerajinan tangan.

Menurut Tuut Patricia dan Allen David, penataan benda seni ada 3 macam, menurut benda yang dipamerkan, antara lain:

1. *In show case*

Benda yang dipamerkan termasuk kecil, maka diperlukan wadah yang tembus pandang, yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang di-*display*.

2. *Free standing on the floor or plinth or support*

Benda yang akan di-*display* mempunyai bentuk yang cukup besar, sehingga memerlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas display.

3. *On walls or panels*

Benda karya seni ditempatkan pada dinding ruangan atau dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

(Tuut dan Allen 286-292)

Penataan *display* untuk benda-benda koleksi yang berharga, sebaiknya memanfaatkan lemari kaca, yang penempatannya masuk ke dalam dinding, yang mana dilengkapi dengan perlengkapan pengunci, pengaman, pencahayaan dari dalam dan ruangan dibuat agak gelap. (De Chiara dan Callandar 369)

Posisi gantungan yang baik, untuk gambar-gambar yang kecil, titik berat penentuannya adalah garis horizontal gambar pada ketinggian mata (Neufert 90).

Penataan benda yang akan dipajang pada galeri harus dibuat semenarik mungkin. Oleh karena itu, galeri juga membutuhkan sebuah pencahayaan yang baik, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Sistem pencahayaan berasal dari bukan bidang atas memiliki keuntungan orientasi yang bebas dan tidak terpengaruh halangan dari sekitar, mudah disesuaikan dengan langit-langit, pantulan cahaya lebih sedikit, cahaya lebih disebarluaskan pada seluruh ruangan pameran. Kekurangannya adalah

mudah menimbulkan panas, resiko kerusakan akibat air dan kelembapan (Neufert 135).

Karakteristik Galeri

1. Ruang yang terpisah

Galeri seharusnya menjadi ruang kondusif yang terpisah, untuk memfokuskan obyek-obyek yang dipamerkan. Pengalaman mengamati koleksi dalam galeri merupakan sesuatu yang privat dan seharusnya tidak diinterupsi atau diganggu dengan orang lain yang berlalu-lalang di balkon, mengintip di jendela, dan sebagainya.

2. Fleksibilitas

Ketika pameran permanen berubah melebihi waktu, semua galeri harus menyediakan jumlah yang cocok untuk fleksibilitas. Museum seni tradisional mencapai hal ini dengan menyediakan macam-macam desain yang bagus dan mengorganisasikan ruang-ruang galeri dengan ukuran dan karakter yang berbeda. Penyusunan ini memungkinkan untuk menempatkan pameran yang berbeda pada ruang-ruang lain, di saat waktu yang berbeda. Pendekatan yang lebih modern telah menyediakan ruang lantai terbuka dengan system plafon modular, dan dinding-dinding ruang pameran yang dapat digerakkan. Jadi, ruang dapat dikondisikan sesuai keinginan. Solusi ini menawarkan yang paling pokok dalam rencana fleksibilitas.

3. Proporsi

Galeri dengan proporsi yang tepat akan menyediakan ruang pameran yang terbaik. Umumnya rencana lantai yang berbentuk 4 persegi panjang adalah yang terbaik. Tinggi plafon sebaiknya proporsional dengan ukuran ruang dan obyek yang dipamerkan. Umumnya, tinggi plafon yang cocok antara 11-14 ft. Plafon yang lebih rendah dapat menjadikan suasana galeri lebih intim, seperti pameran *old master prints*, fotografi dan lainnya, terutama obyek-obyek kecil. Plafon yang lebih tinggi dari 16 ft kadang-kadang sangat berguna, tetapi pada umumnya sulit dikerjakan.

4. Finish material

Lantai, dinding dan (idealnya) plafon sebaiknya sungguh-sungguh mampu mendukung berat melalui penggunaan alat pengunci. Material lantai yang cocok adalah *hardwood*, bebatuan, terrazzo atau karpet. Plafon mungkin dapat dibuat dari material panel akustik plafon. (*Interior Graphic Standards* 357)

Ruang Penunjang Fasilitas Galeri

1. Ruang audio visual

Merupakan sebuah ruang yang digunakan untuk aktivitas melihat dan mendengarkan (Echols dan Shadily 34).

2. Café

Yaitu sebuah tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan music atau tempat minum, yang pengunjungnya dapat memesan minuman, seperti kopi, the, bir dan kue-kue (Echols dan Shadily 203).

3. Gudang

Merupakan sebuah tempat penyimpanan benda-benda. (Echols dan Shadily 108)

4. Ruang multifungsi

Adalah ruang yang dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas. Misalnya, seminar, *launching party*, *gathering party*, dan lain-lain.

Ruang Pamer

Ruang pamer adalah sebuah ruang bagian dalam yang berfungsi untuk mempertunjukkan sesuatu (biasanya barang-barang hasil kesenian), dengan tujuan menceritakan sesuatu yang berhubungan dengan apa yang dipamerkan (Singgih 1).

Area pamer adalah area yang berfungsi untuk memamerkan benda yang menjadi obyek pamer kepada para pengunjung untuk menonjolkan keberadaan obyek pamer tersebut. Pengunjung yang masuk ke dalam ruang pamer, aktivitas utamanya adalah

menikmati koleksi yang ada. Dalam suatu ruang pameran yang baik, sebaiknya diperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang merupakan bagian dari ruang pameran yang baik.
3. Dapat dilihat public tanpa rasa lelah.

Beberapa teori yang menunjang keberadaan ruang pameran, antara lain:

1. Memiliki sirkulasi yang mudah dan jelas, sehingga pengunjung tidak mengalami kesulitan dalam mengamati obyek-obyek yang dipamerkan.
2. Pengunjung dapat melihat semua obyek yang dipamerkan dengan baik.
3. Terdapat ruang yang memadai bagi pengunjung untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda, karena beberapa pengunjung terus bergerak atau berjalan, tetapi ada juga pengunjung yang berhenti untuk menikmati benda yang dipamerkan secara detail.
4. Kemampuan pengunjung untuk dapat melihat semua obyek yang dipamerkan dengan sekali sapuan akan mempermudah pengunjung untuk mengerti tentang apa yang dipamerkan dan memutuskan suatu obyek yang akan dilihat.

Dalam perancangan ruang pameran untuk public, terkadang diperlukan rekayasa tipuan penglihatan yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan keindahan dan kesan ruang, seperti tercantum pada hukum Optik oleh Suptandar:

“Apa yang kita lihat ternyata tidak selalu identik dengan realita, antara lain disebabkan oleh ilusi penglihatan, sehingga dapat diciptakan suatu kesan ruang yang rendah menjadi tinggi, ruang yang tinggi menjadi rendah, dan sebagainya.” (Suptandar 67)

Penyajian Pameran

Arti penyajian pameran ini diambil dari pendekatan penyajian pameran sebuah museum yang diasumsikan sama dengan galeri. Ada 3 pendekatan, yaitu:

1. Pendekatan estetis

Cara penyajian benda-benda koleksi dengan mengutamakan segi keindahan. Oleh karena itu, penataan ruang pameran diusahakan dengan menempatkan beberapa koleksi dengan ditunjang oleh latar belakang, pencahayaan dan tata warna yang menarik.

2. Pendekatan *romantic evokatif*

Cara penyajian dan penempatan koleksi secara tepat sesuai dengan kondisi aslinya sehingga dapat mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan koleksi yang dipamerkan.

3. Pendekatan intelektual

Cara penyajian dan penempatan koleksi sehingga dapat mengungkap serta member informasi ilmu pengetahuan pada pengunjung. Agar benda koleksi dapat berbicara dan bercerita, perlu ditunjang dengan foto-foto, label, gambar, peta dan sketsa, sehingga untuk mengungkap latar belakang social dan sejarah budaya yang mudah dipahami oleh pengunjung (Ronggowarsito, 8-9).

Perabot (Benda *Display*) dalam Ruang Pamer dan Pameran

Koleksi sebagai benda utama dalam perancangan perlu diperhatikan perawatannya. Ada banyak faktor yang dapat mengubah kondisi atau yang dapat merupakan gangguan, bahkan kerusakan pada berbagai benda koleksi.

Faktor-faktor tersebut, antara lain:

1. Iklim dan lingkungan

Indonesia adalah wilayah yang lembap dengan curah hujan cukup banyak. Temperatur antara 25-37 °C dan kadar kelembapan relative antara 50-100%.

2. Cahaya

Cahaya merupakan suatu bentuk energi elektromagnetik, memiliki 2 jenis radiasi, yaitu radiasi terlihat dan radiasi tak terlihat (radiasi ultraviolet dan inframerah, tidak terlihat oleh mata manusia). Radiasi ultraviolet memiliki efek yang membahayakan dan menimbulkan perubahan, baik pada bahan

ataupun warna. Lampu pijar merupakan lampu yang paling banyak mengeluarkan ultraviolet. Untuk bisa memanfaatkan sinar UV sebagai penerangan dalam ruang pameran atau dalam lemari pameran, harus dimodifikasi untuk mengurangi radiasinya.

Di atas lemari pameran, dipasang dinding reflector yang dicat dengan *zinc oxide* atau *titanium trioxide* yang menyerap radiasi UV yang datang bersamaan dengan cahaya ilmiah dari luar jendela. Yang terpantul kembali ke bawah dan masuk ke lemari kaca atau masuk ke ruangan hanyalah cahaya yang dapat dilihat, yang tidak menimbulkan kepekaan terhadap bahan-bahan benda koleksi. Cahaya yang menyilaukan akan menyulitkan pengunjung waktu melihat koleksi. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 16)

3. Serangga dan mikro-organisme

Benda-benda koleksi yang terbuat dari bahan organik sebaiknya diperiksa oleh para petugas laboratorium konservasi, apakah benda-benda tersebut membawa penyakit menular atau tidak. Lebih diambil tindakan preventif daripada tindakan pembasmian, sebab pembasmian berarti bahan benda koleksi sudah terserang serangga dan telah cacat.

2.1.4. Tinjauan Umum Terhadap *Display*

Pencahayaan yang dapat digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan, yang masing-masing memiliki keuntungan dan kerugian tersendiri. Keuntungan pencahayaan alami adalah pembiayaan lebih murah, mata tidak cepat lelah karena retina mata selalu berubah sesuai intensitas cahaya, pencahayaan memberikan warna asli sehingga penyajian obyek koleksi lebih wajar. Kerugiannya: dapat merusak benda koleksi, perlu diffuser, tergantung keadaan cuaca, dan fleksibilitas penerangan terbatas.

Pencahayaan buatan memiliki keuntungan, yaitu: tidak merusak benda koleksi, intensitas cahaya dan sudut cahaya dapat diatur, tidak tergantung terhadap keadaan cuaca, membentuk obyek jadi dramatis dan obyek cahayanya menjadi lebih bagus. Kerugian dari pencahayaan buatan adalah biayanya mahal, kurang menggambarkan

obyek koleksi yang wajar, retina mata tidak selalu berubah sehingga mata lekas lelah. (De Chiara 366-367)

Tata Warna *Display*

Dalam ruang pameran, tata warna juga sangat berpengaruh karena warna dapat mempengaruhi perasaan dan situasi ruangan. Warna cerah dapat menimbulkan daya tarik tertentu yang lebih baik. Warna gelap tidak baik digunakan untuk area pameran karena daya tariknya kecil.

1. Biru langit memberikan kesan tenang dan dingin.
2. Hijau dan kuning memberikan daya tarik yang sempurna.
3. Oranye memiliki nilai yang tinggi untuk menarik perhatian.
4. Merah merupakan daya tarik yang sempurna.
5. Coklat memiliki kesan yang suram dan tidak bersih.
6. Merah muda merupakan warna yang menimbulkan daya tarik yang bagus. Tetapi, hindari warna merah muda yang pucat.
7. Putih abu-abu digunakan untuk latar belakang dan tidak baik untuk latar depan. (De Chiara 368-369)

Cara Menonjolkan Obyek *Display*

Cara menonjolkan suatu obyek yang dianggap penting dalam sebuah ruang pameran adalah, dengan beberapa cara berikut: (De Chiara 370-372)

1. Ukuran (*size*)

Penekanan suatu obyek dapat dibuat dengan mengubah atau memperbesar ukurannya. Alternatif lainnya, benda terlihat memiliki hubungan dengan meletakkannya dengan ukuran yang sama. Contohnya, tidak mengubah ketinggian *display*.

Sebuah barisan dapat dibedakan dengan mengubah ukuran. Jadi, obyek yang pertama dilihat adalah yang berukuran lebih besar, kemudian selanjutnya, yang lebih kecil.

2. Isolasi (*isolation*)

Suatu benda dapat diletakkan jauh dari yang lain atau diletakkan di area yang terpisah untuk memberikan penekanan. Desainer dapat mengisolasi *display* agar tidak membingungkan.

3. Warna (*color*)

Suatu penekanan dapat ditunjukkan dengan adanya perbedaan warna, baik pada obyek *background* atau perbedaan warna pada obyek dan *background*. Contohnya, *background* gelap akan membuat benda cerah terlihat lebih besar dan *background* yang cerah akan membuat benda gelap terlihat lebih kecil. Warna yang mirip dapat mengindikasikan bahwa benda itu mempunyai hubungan, dan warna yang kontras dapat memperjelas penglihatan. Warna yang terang dan cerah dapat digunakan untuk menekankan dan warna yang lembut dapat untuk mengurangi tekanan. Perubahan tone, dari gelap ke terang, dapat digunakan untuk menandai sebuah *display* berderet.

4. Posisi (*position*)

Obyek dapat berada di depan obyek lain, disusun lebih tinggi atau rendah, untuk menandakan urutan kepentingan benda.

5. Bentuk (*shape*)

Perubahan bentuk juga dapat memberikan penekanan pada ruang pameran.

6. Tekstur (*texture*)

Tekstur dapat digunakan untuk memberikan penekanan, misalnya penggunaan tali atau lantai kayu untuk area pameran atau memberikan *background* dengan tekstur yang berbeda.

7. Pencahayaan (*lighting*)

Cahaya membuat benda terlihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan hal yang terpenting, dalam mengubah bentuk, tekstur dan warna, dapat digunakan untuk menunjukkan urutan dan spotlight dapat memberikan penekanan pada beberapa *display* atau memisahkan obyek dari sekelilingnya.

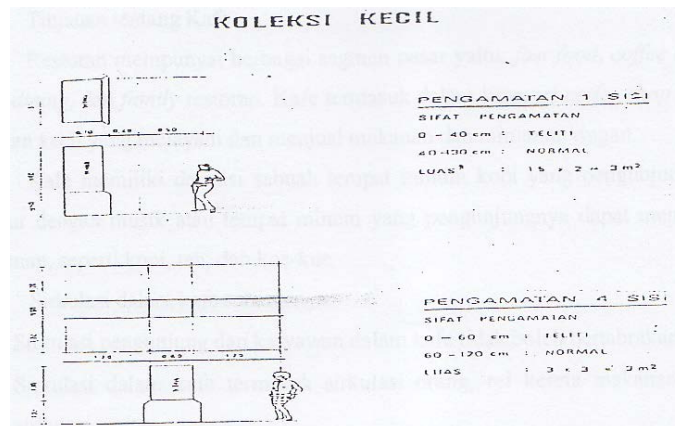
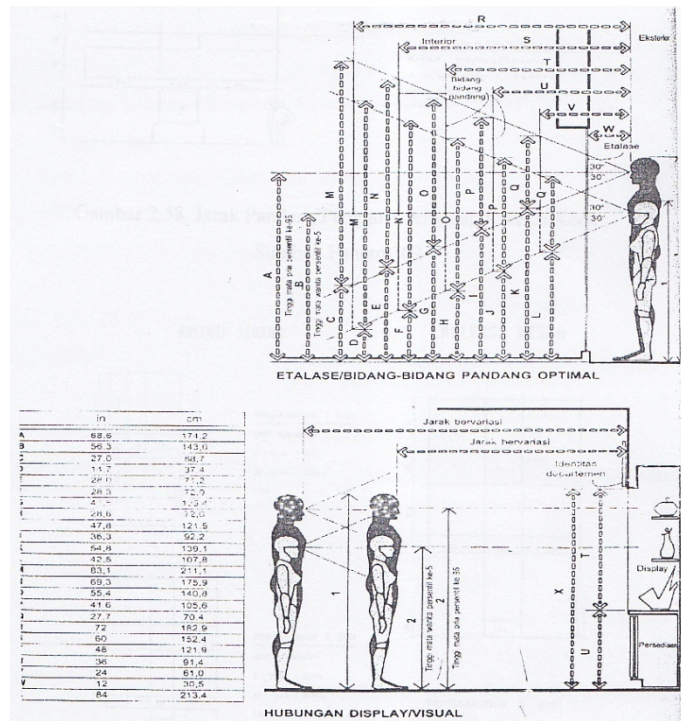
Berbagai jenis pencahayaan:

- a. Pencahayaan internal, dalam *lightbox* dan atas *display*.
- b. Pencahayaan external, *spotlight*, *fluorescent tube*

- c. *General illumination*, pencahayaan seluruh ruang
- d. Pencahayaan *accent*, sering terjadi *glare*.

Batas Pandang *Display*

Mengenai jarak pandang dan batas pandang, maka dikutip kalimat: “*Vertical objects are best lit at approximately 300 from the vertical. At lower angles, reflected glare maybe no problem. At higher angles, frames may shadow art.*”



Gambar 2.5. Hubungan Display/Visual *Human Dimension*

Sumber: Panero (1979, p.302)



Gambar 2.6. Hubungan Display/Visual *Human Dimension*
 Sumber: Panero (1979, p.303)

2.1.5. Tinjauan Umum Terhadap Sistem Pelayanan Galeri

Sistem pelayanan pada galeri bertujuan untuk memperoleh kenyamanan dan kelancaran pengunjung maupun pengelola. Dua sistem pelayanan dalam galeri:

a. Sistem terbuka

Pengunjung dapat melihat obyek pameran tanpa didampingi petugas atau karyawan.

b. Sistem tertutup

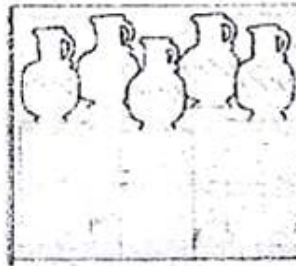
Pengunjung dalam melihat – lihat obyek pameran didampingi petugas atau karyawan.

2.1.6. Tinjauan Umum Terhadap Penataan *Display*

Cara menonjolkan objek yang dianggap penting dalam sebuah pameran ada beberapa cara, antar lain:

a. *Size*

Dengan memberikan penekanan pada suatu element benda pamer dengan cara mengubah atau memperbesar ukurannya. Alternatif lainnya, suatu benda dapat terlihat memiliki hubungan dengan meletakkannya dengan ukuran yang sama contohnya dengan tidak merubah ketinggian *display*. Sebuah barisan dapat dibedakan dengan merubah ukuran, jadi objek yang pertama dilihat selalu yang terbesar selanjutnya diikuti dengan ukuran yang lebih kecil.

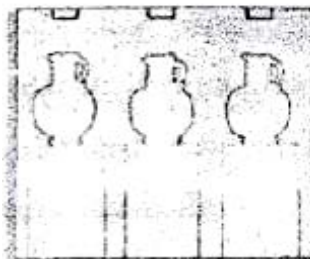


Gambar 2.7. Penataan Berdasarkan *Size*.

Sumber : *The Design of Educational Exhibits* (1988, p.70)

b. *Isolation*

Satu benda diletakkan jauh dari yang lain atau diletakkan di area terpisah untuk memberikan penekanan. Kita dapat mengisolasi *display* agar tidak membingungkan.

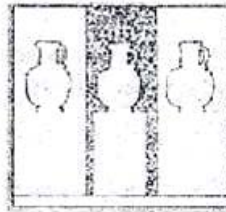


Gambar 2.8. Pola Penataan Berdasarkan *Isolation*.

Sumber : *The Design of Educational Exhibits*, (1988, p.70)

c. *Colour*

Penekanan terhadap suatu benda dapat ditunjukkan dengan perbedaan warna, baik pada objek dan *background*, atau perbedaan antara objek dan *background*. Contohnya, *background* yang cerah akan membuat benda gelap akan terlihat kecil, dan *background* gelap akan membuat benda cerah terlihat lebih besar. Warna yang mirip dapat mengidentifikasi bahwa benda itu mempunyai suatu hubungan, dan warna yang kontras dapat memperjelas penglihatan. Warna yang terang dan cerah dapat digunakan untuk menekankan dan warna yang lembut dapat untuk mengurangi tekanan. Perubahan *tone*, dari gelap ke terang dapat digunakan untuk menandai sebuah display berderet.

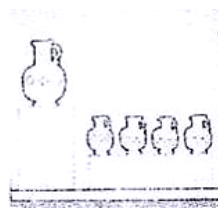


Gambar 2.9. Pola Berdasarkan *Colour*.

Sumber : *The Design of Educational Exhibits* (1988, p.70)

d. *Position*

Objek dapat diletakkan didepan objek lain, disusun lebih tinggi atau lebih rendah, untuk menandakan urutan kepentingan suatu benda. Mereka dapat diletakkan di posisi terbaik untuk dilihat atau diurutkan sesuai dengan kegunaannya dan juga dapat memberikan suatu urutan yang menarik untuk dilihat dalam sebuah pameran.



Gambar 2.10. Pola Berdasarkan *Position*.

Sumber : *The Design of Educational Exhibits* (1988, p.70)

e. *Shape*

Perubahan bentuk juga dapat memberikan penekanan pada benda pameran.

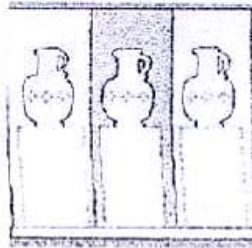


Gambar 2.11. Pola Berdasarkan *Shape*

Sumber : *The Design of Educational Exhibits* 70 (1988, p.70)

f. *Texture*

Tekstur dapat digunakan secara fungsional untuk membuat pengunjung segan melewati area tertentu dengan permukaan yang kasar, juga dapat digunakan sebagai jalan petunjuk bagi orang buta dan rabun. Tekstur juga dapat memberikan penekanan.

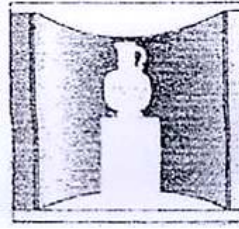


Gambar 2.12. Pola Berdasarkan *Teksture*.

Sumber : *The Design of Educational Exhibits* (1988, p.70)

g. *Light*

Cahaya membuat benda terlihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan hal penting dengan mengubah bentuk, tekstur, dan warna. Dapat digunakan untuk menunjukkan urutan dan *spotlight* dapat memberikan penekanan pada beberapa area display atau memisahkan obyek dari sekelilingnya.



Gambar 2.13. Pola Penataan *Light*.

Sumber : *The Design of Educational Exhibits* (1988, p.70)

2.1.7. Tinjauan Umum Terhadap Pencahayaan

- Alami
 - Pencahayaan dari alam berupa sinar matahari.
 - Pencahayaan tidak teratur : bervariasi menurut jam, musim & tempat.
 - Kurang baik untuk museum atau galeri karena sifat sinar yang mengandung ultraviolet dapat merusak benda pameran.
- Buatan, dapat berupa :
 - Internal, dalam kotak cahaya yang ditempatkan di atas obyek.
 - Eksternal, misalnya lampu sorot
 - General, cahaya merata di seluruh ruang
 - Terpusat, memusat pada obyek yang spesifik

(*The Design of Educational Exhibit* 68)
- Standar yang direkomendasikan untuk tingkat pencahayaan dalam museum :
 - Koleksi pameran kesensitifan tinggi : 50 lux
 - Koleksi pameran kesensitifan sedang : 150-200 lux
 - Koleksi pameran kesensitifan rendah : 300 lux

Dengan memakai standar diatas, maksimum memakai lampu 75 watts/lumen. (Murray 134)

Sistem pencahayaan pada hakekatnya dapat dibedakan dalam dua aspek dalam dua aspek prinsip yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan dari segi suasana dan dekorasi. Dengan mempelajari berbagai macam teknik yang mempunyai kegunaan dan menimbulkan efek-efek sendiri yang berbeda akan menghasilkan suasana yang diharapkan akan terjadi dalam ruang.

Terang cahaya atau penerangan ditentukan oleh:

- ❖ Kondisi ruang (tertutup/terbuka)
- ❖ Letak penempatan lampu
- ❖ Jenis dan daya lampu
- ❖ Jenis permukaan benda-benda dalam ruang (memantulkan/menyerap cahaya)
- ❖ Warna-warna dinding (gelap/terang)
- ❖ Udara dalam ruang
- ❖ Pola diagram dari tiap lampu (Neufert 89).

Terdapat dua macam sistem penerangan, yaitu penerangan alami (dengan mengoptimalkan pencahayaan matahari, memperhatikan orientasi dan pergerakan matahari) dan buatan (dengan menggunakan lampu, lilin, dan lain-lain). Sistem pencahayaan buatan dibedakan atas:

- ❖ Pencahayaan langsung: semua sinar langsung memancar dari sumber cahaya ke objek yang disinari.
 - ❖ Pencahayaan tidak langsung: sumber cahaya disembunyikan dari pandangan mata, cahaya yang dihasilkan adalah pantulan. Tujuannya untuk menuntun/mengarahkan pada “sesuatu” objek
 - ❖ Pencahayaan setempat: pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi suatu tempat/objek yang membutuhkan pencahayaan khusus.
 - ❖ Pencahayaan yang membias: sinar yang memencar ke arah objek melalui material yang menyebabkan sinar tersebut dalam area yang lebih besar dari pada sumbernya.
- Efek Psikologi Cahaya

Tabel 2.1. Tabel Efek Psikologi Cahaya

Intensitas Cahaya	Efek Psikologis	Ruang
Terang	Formal, riang, megah	Ruang publik (toko, terminal, dan lain-lain) ruang anak-anak, kantor, ruang tamu
Agak redup	Akrab, romantik, hangat, nyaman	Ruang keluarga, ruang makan, restoran, taman
Redup	Tenang, hening, syahdu	Ruang tidur

Sumber: Laksmiwati (1998, p.81)

(Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip desain Interior. Laksmiwati, Triandi. CV. Rama M. G. Jakarta,1998)

Pencahayaan (atau penerangan) harus senantiasa dilihat dari sisi kualitas dan kuantitasnya. Pencahayaan dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami (sinar matahari yang masuk) dan buatan. Makna pencahayaan buatan untuk membentuk suasana. Jadi, pencahayaan bukan hanya masalah praktis tapi juga estetis. Dari titik tolak pandang tersebut, memilih bentuk, jenis, warna lampu, dan peletakannya dapat menjadi suatu pekerjaan yang mengandung unsur permainan yang sangat menyenangkan. Efek yang diberikan oleh lampu dapat melampaui apa yang kita harapkan. Dia tidak hanya memberikan terang untuk bekerja, tetapi juga membentuk agar suasana kerja menjadi nyaman menyenangkan.

Pencahayaan buatan diperlukan karena kita tidak dapat sepenuhnya tergantung dari ketersediaan pencahayaan alami, misalnya pada malam hari atau di ruang yang tak terjangkau oleh cahaya alami. Dengan demikian, sudah semestinya pencahayaan buatan bersifat saling mendukung dengan pencahayaan alami. Tidak dapat dikatakan yang mana lebih unggul.

Pencahayaan buatan diperlukan bila :

- Tidak tersedia cahaya alami siang hari, antara matahari terbenam dan terbit.

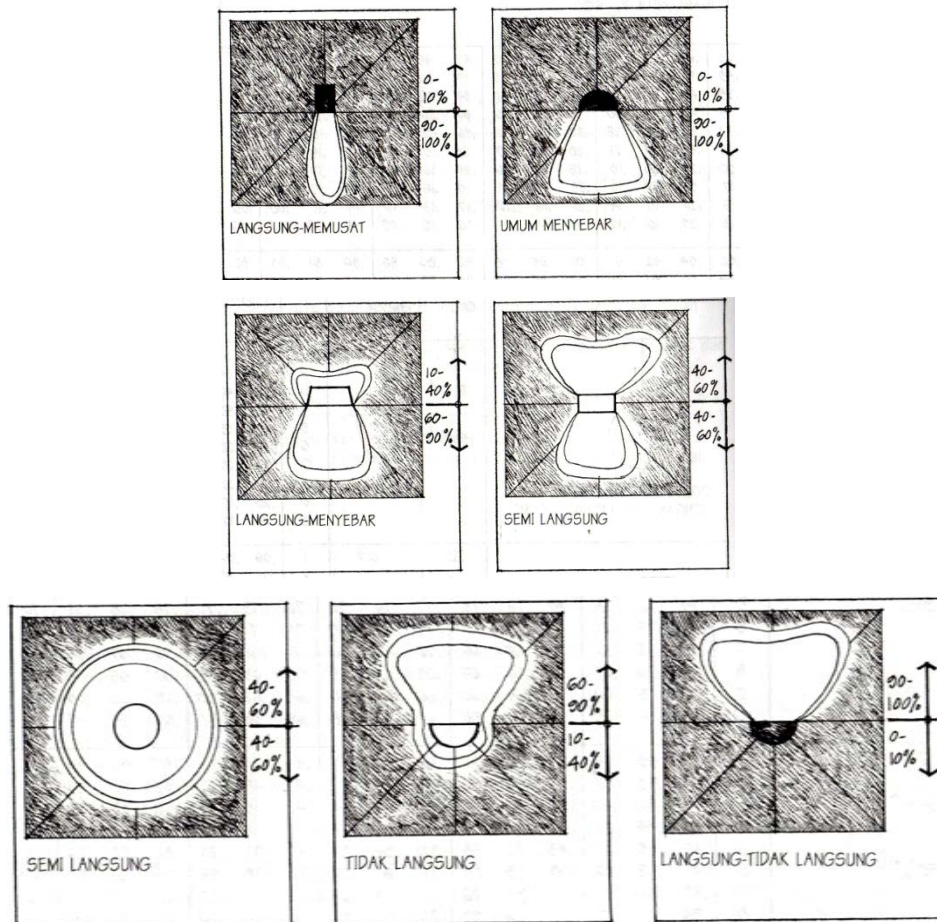
- Cahaya alami matahari tidak dapat menjangkau tempat tertentu di dalam ruangan yang jauh dari jendela.
- Diperlukan cahaya merata pada ruang lebar, pada ruang lebar hanya lokasi di sekitar jendela saja yang terang, sedangkan di bagian tengah akan redup.
- Diperlukan intensitas cahaya konstan. Misalnya, ruang operasi memerlukan cahaya yang konstan pada intensitas tertentu.
- Diperlukan pencahayaan dengan warna dan arah penyinaran mudah diatur. Ruang pameran dan panggung pertunjukan adalah contoh tempat yang membutuhkan pencahayaan yang mudah diatur untuk menciptakan efek tertentu guna mendukung objek pameran atau pertunjukan.
- Diperlukan cahaya dengan efek khusus, misalnya pada pencahayaan dengan lampu ultra violet untuk memendarkan cat berlapis fosfor.

Intensitas cahaya (*Luminuos Intensity*) adalah kuat sumber cahaya, diukur dengan *candela* pada sistem internasional (pada sistem amerika disebut *candlepower*). Disepakati bahwa jika sebuah sumber cahaya yang mempunyai intensitas cahaya 1 candela diletakkan di titik pusat sebuah bola dengan jari-jari 1 m, maka arus cahaya yang datang pada 1 m² permukaan dalam kulit bola tersebut adalah 1 lumen. Iluminasi (cahaya yang datang pada suatu permukaan) pada kulit bola tersebut adalah 1 lumen per 1 meter persegi yang disebut sebagai lux. Oleh karena luas kulit bola tadi adalah $4\pi r^2$ (atau $4 \times 3,14 \times 1^2$) atau 12,57m², maka sumber cahaya yang memiliki intensitas cahaya 1 candela tadi memancarkan cahaya ke segala arah total sebanyak 12,57 lumen.

Dari segi pengarahannya cahaya, dikenal istilah pencahayaan langsung (*direct lighting*) yaitu pencahayaan dengan mengarahkan sinar langsung ke bidang kerja atau objek. Lawan dari pencahayaan langsung adalah pencahayaan tak langsung (*indirect lighting*), yaitu pencahayaan dengan cara memantulkan sinar lebih dulu (misalnya ke langit-langit dan ke dinding). Pencahayaan tak langsung sangat baur sehingga menimbulkan suasana lembut. Pada umumnya, lampu memberikan gabungan antara kedua pencahayaan tersebut.

Setiap lampu dibuat dengan tujuan tertentu dan mempunyai arah yang disesuaikan dengan tujuannya. Beberapa istilah lampu sesuai dengan arah dan luas sinarnya adalah:

- Penyinar atas (*up-lighter*), lampu yang menyorot ke atas.
- Penyinar bawah (*down-lighter*), lampu yang menyorot ke bawah.
- Penyorot sempit (*spot light*), lampu dengan sudut sinar $<30^{\circ}$.
- Penyorot lebar (*flood light*), lampu dengan sudut sinar $>30^{\circ}$.
- Penyiram dinding (*wall-wash light*), lampu untuk menyiram bidang vertikal dengan cahaya.



Gambar 2.14. Jenis-jenis Distribusi Pencahayaan

Sumber: Ching (1996, p.306)

Jenis Lampu ada begitu banyak tersedia di toko. Akan tetapi, pada umumnya dapat digolongkan menjadi tiga jenis: lampu pijar (*incandescent*), lampu *fluorescent*, dan lampu HID (*High-Intensity Discharge*).

- Lampu pijar (*incandescent*), cahaya dihasilkan oleh filamen dari bahan tungsten (titik lebur $>2200^{\circ}\text{C}$) yang berpijar karena panas. Maka disebut lampu tungsten. Efikasi lampu ini rendah, hanya 8-10% energi menjadi cahaya. Sisanya terbuang sebagai panas.
- Lampu *fluorescent*, cahaya dihasilkan oleh pendaran bubuk fosfor yang melapisi bagian dalam tabung lampu. Efikasinya antara 40-85 lm/watt. Pada 100 jam pertama, terjadi penyusutan besar pada intensitas cahayanya (lumen). Efikasi (lumen per Watt) lampu *fluorescent* 2-3 kali lebih baik dari lampu pijar.
- Lampu HID (*High-Intensity Discharge lamps*), cahaya dihasilkan oleh lecutan listrik melalui uap zat logam. Efikasinya antara 40-60 lm/watt. Perkembangan selanjutnya dari lampu HID adalah lampu uap sodium bertekanan tinggi (*High pressure sodium vapor lamp*). Salah satunya adalah dengan membuat tabung lecutan dari keramik yang berisi xenon, mercury, dan sodium. Efikasinya mencapai lebih dari 95 lm/watt.

➤ Karakter Lampu Sesuai dengan Warna Sinarnya

- Lampu pijar (*incandescent*): *warm-white* (putih-hangat) mengeluarkan warna hangat antara merah dan kuning.
- *Fluorescent*, uap *mercury*, metal-halida: *cool-white* (putih-dingin) mengeluarkan warna dingin antara hijau dan biru.
- Sodium bertekanan tinggi (*High-pressure sodium*): *golden-white* (putih-keemasan), mengeluarkan warna cemerlang antara kuning dan jingga.
- Sodium bertekanan rendah (*Low-pressure sodium*): *monochromatic* mengeluarkan warna tunggal jingga.

Teknik Penerangan Aksen

Teknik penerangan ini digunakan untuk memberikan efek khusus pada objek sehingga karakter objek yang diinginkan dapat ditonjolkan.

- Pencahayaan baur, untuk memberi penerangan lembut merata pada objek dan sekitarnya. Penerangan ini akan mengurangi detail dan kesan tiga dimensional objek karena ketiadaan bayangan. Biasanya dipakai penyorot lebar (*floodlight*).
- Pencahayaan sorot, untuk menarik pandangan ke arah objek tanpa menyebabkan objek terlepas dari lingkungan sekitarnya. Perbandingan intensitas cahaya objek dengan sekitarnya antara 2:1 hingga 6:1. Kurang dari itu, efek penonjolan objek akan hilang, sebaliknya lebih dari itu objek akan terlalu cerah hingga detailnya hilang. Biasanya dipakai penyorot sempit (*spotlight*).
- Pencahayaan latar belakang, untuk menekankan material di latar belakang objek dan menonjolkan siluet objek (warna serta material-nya tidak akan jelas), biasanya dipakai penyorot lebar (*floodlight*) yang mengarah langsung ke dinding latar belakang (Satwiko 81).

Penghawaan

Standar yang direkomendasikan untuk suhu dalam *art exhibition*:

- Benda koleksi yang dipamerkan 25°-27°C
- Benda koleksi yang disimpan 23°C
- Pengunjung 23°-25°C
- Pengelola 25°-27°C

Standar yang direkomendasikan untuk kelembaban udara dalam museum :

- Benda koleksi yang dipamerkan : maks 55% RAH
- Benda koleksi yang disimpan : 55% RAH
- Pengunjung & pengelola : 55-65% RAH

Untuk menjaga agar temperatur udara tetap maka menggunakan penghawaan dengan system *Air Conditioner* (AC), yaitu sistem pengatur udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur & konstan.

Unsur-unsur yang diatur dengan AC, yaitu kecepatan aliran udara, penggantian dan pembersihan udara, pengaturan temperatur, kelembaban dan pendistribusian aliran udara pada kondisi yang kita inginkan secara teratur & konstan (Suptandar 275).

Dalam mengatur kesejukan udara ada dua sistem yang dikenal, yaitu sistem alami (*Crossed Ventilation*) dan mekanis (kipas angin dan *Air Conditioner*). Untuk mendapatkan sistem pengkondisian udara yang sejuk, bersih, dan nyaman ada beberapa parameter yang dapat digunakan sebagai acuan :

- Temperatur radiasi rata-rata konstan
- Kecepatan aliran udara yang diinginkan
- Kebersihan udara dari polusi
- Partikel udara yang menimbulkan bau
- Kualitas ventilasi
- Tingkat kebisingan yang ditimbulkan oleh suara dari luar
- Temperatur bola kering dan basah dari udara
- Segi-segi ekonomis dalam harga dan perawatan
- Pertimbangan estetis dari bentuk AC itu sendiri

Untuk penghawaan yang baik, ventilasi harus cukup memadai dan harus diperhatikan dengan baik. Sirkulasi penghawaan dipengaruhi oleh beberapa faktor :

- Pemanasan baik eksternal maupun internal
- Pengontrolan temperatur dan kelembaban
- Perbedaan temperatur antara ruang dan pengadaan udara

Untuk pendistribusian udara yang baik, sebaiknya membuat lubang di langit-langit. Untuk area penyimpanan harus mendistribusikan udara dengan baik. Dengan tingkat kelembaban yang rendah untuk mencegah dari kelapukan.

(Mun 40)

Teori Elemen Interior Pada *Art Exhibition*

1. Lantai

- Lantai harus kokoh, tahan lama dan mudah perawatannya.

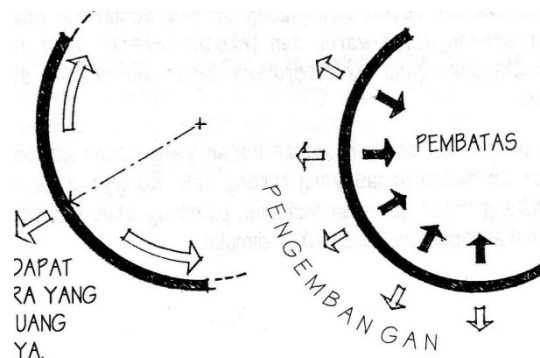
- Karakteristik lantai akan memberikan ciri tertentu terhadap ruang yang bersangkutan dengan jenis kegiatan yang ada dalam bidang tersebut. (Suptandar 129)

2. Dinding

- Dinding permanen : memperkuat konstruksi, juga untuk menghindari panas, kelembaban udara, suara bising, serta keamanan.
- Dinding partisi (pada area pameran) : sebagai alat peragaan, pengarah sirkulasi pengunjung, penyerap suara & penggunaannya tidak merusak lantai atau plafon.

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai diatas permukaan tanah, langit-langit, dan atap. Menjadi muka bangunan, memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.

Dinding adalah elemen utama untuk membentuk ruang interior, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas situasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang disebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakaian sebuah ruang. Dinding dapat dibentuk segiempat, selain itu juga dapat berbentuk lengkung. Aspek cekung dinding lengkung memberi kesan menutup, sedangkan bentuk cembungnya memberi kesan memperluas ruang.



Gambar 2.15. Dinding Permanen dan Pembatas

Sumber: Suptandar (1998, p.124)

3. Plafon

Berfungsi untuk :

- Pelindung kegiatan manusia.
- Pembentuk ruang.
- *Skylight*, meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.
- Menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi.
- Ruang atau rongga untuk pelindung instalasi, *ducting* AC, kabel listrik, gantungan armatur, *loudspeaker*, dan lain-lain.
- Bidang penempelan titik lampu.
- Penunjang unsur dekorasi ruang dalam
- Peredam suara
- Bentuk plafon suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat/kesan ruang tertentu (Suptandar 160-163).

Plafon memainkan peran visual penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya, plafon adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya. Ketinggian plafon mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang.

- Plafon yang tinggi : menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas.
Dapat juga memberi suasana agung atau resmi.
- Plafon yang rendah : mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah.

Plafon yang berwarna sejuk, halus, terang memberi kesan luas dan sebaliknya.

2.1.8. Tinjauan Umum Sistem Proteksi Kebakaran Dan Keamanan

Bertujuan untuk memberi suasana yang nyaman dan aman bagi pengguna.

Beberapa sistem keamanan yang digunakan adalah :

- *Baggage X-ray* : untuk mengetahui benda-benda yang dilarang untuk dibawa masuk kedalam museum.
- *Explosive detector* : alat pendeteksi bahan peledak.
- *Security*.

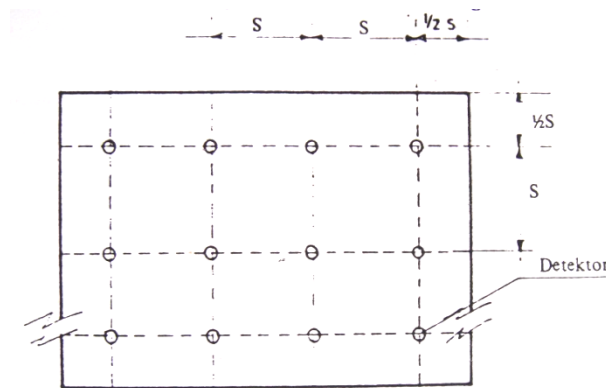
- Pemasangan Sistem Deteksi dan Alarm Kebakaran untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung

Detektor Kebakaran

Detektor Kebakaran adalah detektor yang berfungsi mendeteksi awal adanya suatu kebakaran.

Detektor Kebakaran terdiri dari:

- Detektor Panas, detektor yang bekerja berdasarkan pengaruh panas
- Detektor Asap, detektor yang bekerja berdasarkan batas konsentrasi asap tertentu.
- Detektor Nyala Api, detektor yang bekerja berdasarkan radiasi nyala api.
- Detektor Gas, detektor yang bekerja berdasarkan gas yang timbul akibat kebakaran atau gas lainnya yang mudah terbakar.



Gambar 2.16. Jarak Antara Detektor

Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.11)

2.1.9. Tinjauan Umum Terhadap *Maintanance*

Pemeliharaan koleksi, kerusakan pada koleksi dapat disebabkan oleh:

- Faktor serangga dan binatang seperti tikus dan hewan pengerat yang merusak benda organik
- Faktor tumbuhan kecil sejenis jamur dan cendawan untuk mencegah kerusakan koleksi dari mikroorganisme tersebut antara lain dengan menjaga kelembaban udara dan memperhatikan pengkondisian udara.

- Faktor elemen iklim, meliputi kelembaban udara dan temperatur udara. Standar iklim yang sesuai untuk benda-benda koleksi adalah kelembaban udara yang berkisar antara 45%-60% dan temperatur udara berkisar antara 20⁰C -24⁰C, jika kondisi kelembaban udara dan temperatur udara dalam ruangan melebihi atau kurang dari yang telah ditentukan, maka akan menimbulkan kerusakan pada benda koleksi.
- Faktor cahaya, meliputi cahaya alam, dan juga masalah radiasi ultra violet dan kekuatan cahaya. Intensitas cahaya yang tinggi dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi organik. Intensitas cahaya yang baik untuk benda-benda koleksi adalah berkisar antara 50-150 lux.
- Faktor pengotoran atau polusi udara. Polusi udara dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi, misalnya deposit debu pada obyek koleksi kayu yang dapat menyebabkan perubahan bentuk. Untuk menghindari kerusakan tersebut antara lain dengan membersihkan benda koleksi secara teratur.
- Faktor lain adalah kelengahan tindakan yang tidak bertanggung jawab seperti kerusakan lingkungan yang berkenaan dengan tempat, manusia, insiden, api, air, rusak oleh penggambaran, dan lain-lain.