

“MUSEUM PURBAKALA DI MAKASSAR”

ACUAN PERANCANGAN

DIAJUKAN SEBAGAI PENULISAN TUGAS SARJANA
UNTUK MEMENUHI SYARAT UJIAN SARJANA
TEKNIK ARSITEKTUR

UNIVERSITAS

NATALIA TANGKEALLO

45 95 043 039



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR
2001 - 2002

PENGESAHAN
ACUAN PERANCANGAN

PROYEK : TUGAS SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR
JUDUL : MUSEUM PURBAKALA DI MAKASSAR
PENYUSUN : NATALIA TANGKEALLO
No. STB / NIRM : 45 95 043 039 / 9951111010259
PERIODE : AKHIR 2001 / 2002

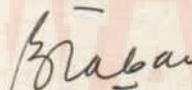
Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

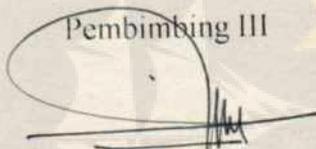


Ir. H. Sutrisno Salim, MSi



Ir. Zenaide Toban, MS

Pembimbing III



Ir. Nasrullah

Mengetahui :

Ketua Jurusan

Fakultas Teknik Arsitektur



Ir. Hadrawi Mahmud, MSi

Nip. 131 692 496

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Tritunggal Maha Kudus, atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu persyaratan pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas "45" Ujung Pandang untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur.

Adapun judul tugas akhir saya adalah :

" MUSEUM PURBAKALA DI MAKASSAR"

Selesainya penulisan ini tidak lepas dari berbagai kegiatan yang telah saya jalani sejak awal perkuliahan hingga sampai ke tahap akhir ini dan juga bantuan dari berbagai pihak yang telah saya terima.

Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Sutrisno Salim, Msi selaku pembimbing I
2. Ibu Ir. Zenaide Toban, MS selaku pembimbing II
3. Bapak Ir. Nasrullah selaku pembimbing III

Yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan tugas akhir ini mulai dari tahap penyusunan hingga selesainya penulisan ini.

Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada :

- Bapak Ir. Murshal Manaf, MSP , selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas "45" Ujung Pandang.
- Bapak Ir. Hadrawi Machmud Msi , selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas "45".
- Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarkan ilmunya selama dalam perkuliahan yang turut mendukung selesainya Tugas Akhir ini serta seluruh staf Jurusan Teknik Arsitektur Universitas "45".

- Kepala Museum Negeri NTB beserta staf, Kepala Museum Gedung Arca Bali beserta staf, Kepala Museum Lagaligo Makassar beserta staf , yang telah memberikan data secara akurat dalam penyusunan Acuan Perancangan ini
- Keluarga Bapak Alimuddin di Mataram , Bapak Pendeta Nyoman Gama dan Ibu Sara, Kak Ros, Mbok Sari dan semua keluarga besar Panti Asuhan Kristen 400 Baith El di Bali , Yang telah mambantu saya selama penelitian di Mataram dan Bali.
- Terlebih khusus kepada Ibunda saya yang tercinta dan semua kakak - kakakku yang telah sabar memberi dorongan moril dan material serta mendoakan saya sehingga penulisan ini dapat selesai.
- Teman-temanku FRESH club (Hera, Falong, Rosa, Eva) , Sherreq Team (Teti, Ijah, Edo, Daud, Obed) , atas dukungan dan bantuannya selama ini.
- Seluruh rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas "45" Makassar yang telah memberikan bantuannya dalam menyelesaikan penulisan ini.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan rahmat dan kasihNya kepada kita semua. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat adanya, khususnya kepada saya sendiri.

" IMANUEL "

Makassar, Februari 2002

Penulis

Natalia Tangkeallo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	4
C. Tujuan dan Sasaran	5
D. Pola Pembahasan	6
BAB II : TINJAUAN UMUM MUSEUM PURBAKALA	
A. Tinjauan Museum Secara Umum	8
1. Pengertian	8
2. Sejarah Terbentuknya Museum	9
3. Klasifikasi Museum	10
4. Tugas dan Fungsi Museum	12
5. Tujuan Museum	13
6. Peranan Museum Dalam Kehidupan Bangsa	14

7. Pengelola Museum	16
8. Koleksi Museum	17
9. Strategi Pengembangan Museum	18
B. Klasifikasi Zaman Purbakala	19
C. Tinjauan Umum Museum Purbakala	20
1. Motivasi dan Tujuan Pengadaan Museum Purbakala	20
2. Hakekat dan Karakter Dasar Museum Purbakala	22
3. Faktor Penunjang Museum Purbakala	22
D. Tinjauan Museum Negeri NTB di Mataram	27
1. Bangunan Museum	28
2. Koleksi	28
3. Struktur Organisasi	29
E. Tinjauan Museum Gedung Arca di Gianyar, Bali	30
1. Bangunan Museum	30
2. Koleksi	32
3. Struktur Organisasi	32

BAB III : TINJAUAN MUSEUM PURBAKALA DI MAKASSAR

A. Gambaran Umum Kotamadya Ujung Pandang	33
1. Letak Geografis dan Kondisi Fisik	33
2. Arah Pembangunan Ulang	36
3. Keadaan Penduduk dan Budaya	39

4. Kondisi Permuseuman di Makassar	39
B. Museum Purbakala di Makassar	42
1. Pengertian dan Sasaran	42
2. Peranan dan Fungsi	43
3. Potensi dan Prediksi Pengunjung	43
4. Jenis Kegiatan Rencana Museum Purbakala.....	46
5. Lingkup Pelayanan	47
6. Prinsip Peragaan Pada Museum Purbakala	47
a. Materi Koleksi	47
b. Peragaan Pameran	57
7. Persyaratan Khusus Museum Purbakala	60
8. Faktor Perwujudan Fisik Bangunan	61
C. Analisa Kegiatan	62
1. Pelaku Kegiatan.....	62
2. Jenis Kegiatan	64
3. Pola Kegiatan	68
4. Struktur Organisasi dan Kelembagaan	70
 BAB IV : KESIMPULAN	
A. Kemungkinan Pengadaan Museum Purbakala di Makassar	72
B. Sistem pengelolaan Museum Purbakala	73

C. Rencana Jenis Kegiatan Museum Purbakala	73
1. Kegiatan Pameran	74
2. Kegiatan Preservasi/Konservasi	74
3. Kegiatan Pendidikan	75
4. Kegiatan Pengelolaan	75
5. Kegiatan Service	75
6. Kegiatan Penunjang	75

BAB V : KONSEP DASAR PERENCANAAN FISIK

A. Konsep Tata Ruang Makro	76
1. Penentuan lokasi	76
2. Penentuan tapak	81
3. Sistem sirkulasi	85
4. Konsep bentuk dan penampilan bangunan	86
B. Konsep Tata Ruang Mikro	87
1. Program Ruang	87
a. Kebutuhan ruang	87
b. Besaran ruang	90
c. Hubungan ruang	106
2. Konsep Luasan Site	110
3. Sistem Ruang	111
a. Sistem Sirkulasi	111

b. Tata Ruang Pameran	112
4. Tata Ruang Pameran	113
5. Tata Ruang Dalam	114
6. Sistem struktur material	116
7. Sistem Perlengkapan Bangunan	118
a. Sistem Utilitas	118
b. Jaringan Listrik	120
c. Jaringan Komunikasi	120
d. Sistem Pencahayaan	121
e. Sistem Penghawaan	124
f. Sistem Akustik	127
g. Sistem keamanan Bangunan	128
h. Sistem Pembuangan sampah	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

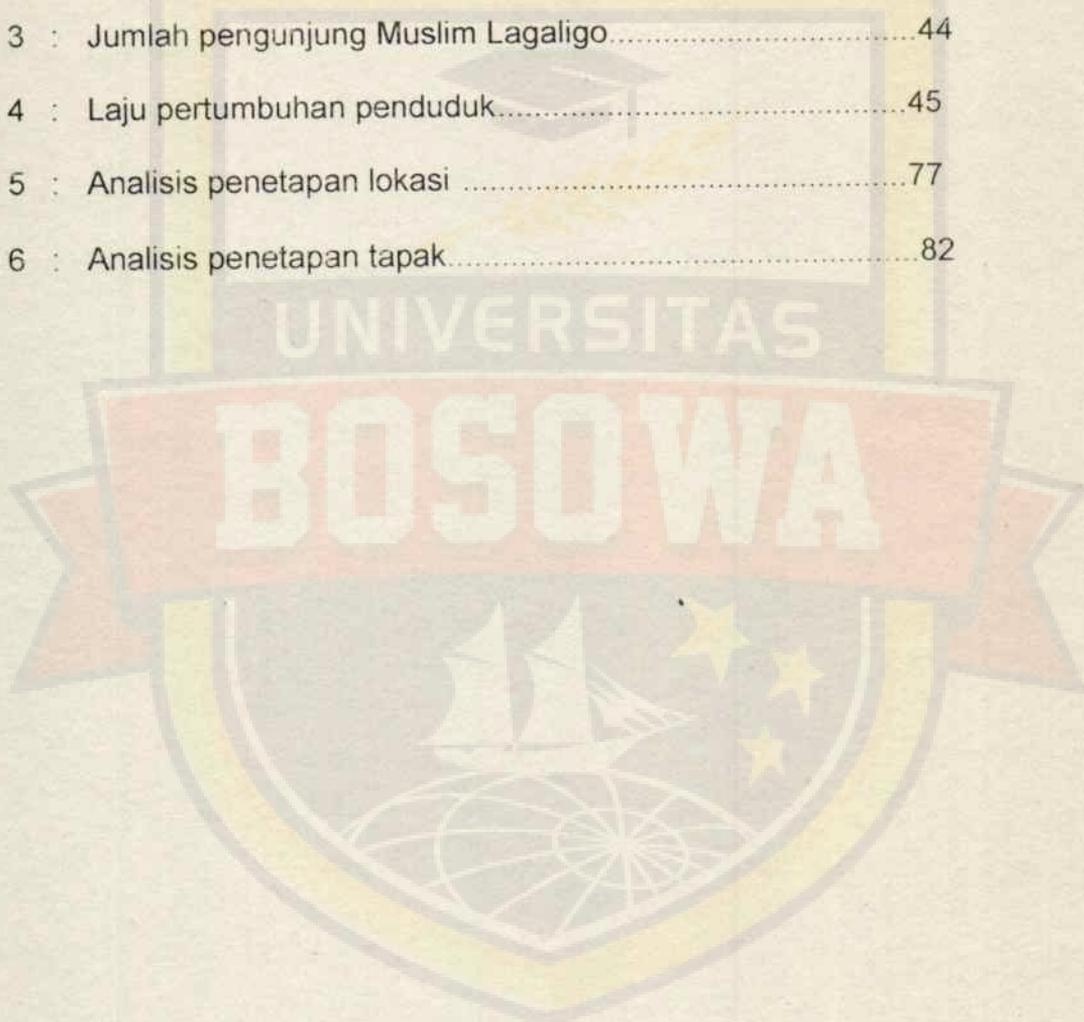
DAFTAR GAMBAR



	Halaman
Gambar 1 : Struktur organisasi Muslim	27
Gambar 2 : Struktur organisasi Muslim NTB	29
Gambar 3 : Struktur organisasi Muslim gedung Arca	32
Gambar 4 : Peta fungsi DTRK kota Makassar	38
Gambar 5 : Pengamatan secara vertikal	53
Gambar 6 : Pengembangan secara horisontal	54
Gambar 7 : Pola kegiatan pengunjung	68
Gambar 8 : Pola kegiatan pengelolaan	69
Gambar 9 : Sistem peragaan benda koleksi	69
Gambar 10 : Hub. Antara pelaku	70
Gambar 11 : Struktur organisasi Muslim perkotaan	71
Gambar 12 : Peta kaitan dengan lembaga penunjang	79
Gambar 13 : Peta alternatif lokasi	80
Gambar 14 : Peta alternatif tapak	83
Gambar 15 : Peta tapak terpilih	84
Gambar 16 : Sistem pengadaan air bersih	119
Gambar 17 : Sistem pengadaan air kotor	119
Gambar 18 : Sistem jaringan listrik	120
Gambar 19 : Sistem CCTV	132

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Luas wilayah kecamatan di kota Makassar.....	35
Tabel 2 : Detail tata ruang kota Makassar.....	37
Tabel 3 : Jumlah pengunjung Muslim Lagaligo.....	44
Tabel 4 : Laju pertumbuhan penduduk.....	45
Tabel 5 : Analisis penetapan lokasi	77
Tabel 6 : Analisis penetapan tapak.....	82

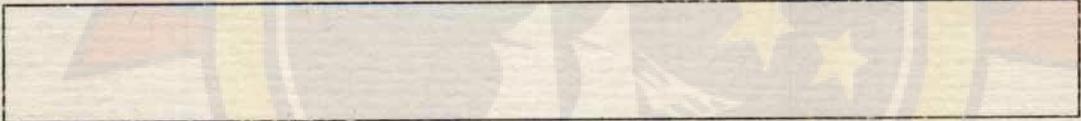




UNIVERSITAS

BOSOWA

BAB I
PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah dan kebudayaan Bangsa Indonesia telah meninggalkan warisan budaya bangsa yang dapat mengungkapkan berbagai macam peristiwa yang telah silam dan merupakan bukti sejarah bangsa kita di masa lalu. Hal ini mendorong adanya usaha kegiatan melestarikan budaya tersebut demi terwujudnya dan terbinanya nilai-nilai budaya nasional, sehingga dapat disaksikan oleh generasi ke generasi.

Kemajuan bangsa dan perkembangan teknologi dewasa ini sangat cepatnya, sehingga nilai-nilai kultur seni budaya termasuk bentuk-bentuk seni tradisional dalam kehidupan masyarakat dapat luntur sesuai dengan perubahan sikap dan tata kehidupan yang terjadi dalam masyarakat itu sendiri. Perubahan cepat ini seringkali dapat membawa ke arah kehilangan ciri identitasnya, sehingga timbul masalah, bukan hanya dari segi penyelamatannya, tetapi lebih penting kesinambungan pewarisan nilai-nilai luhur kebudayaan bangsa.

Apabila kita mencoba mengkaji isi alam sekitar kita baik yang sudah diolah maupun yang belum diolah. Kehidupan manusia yang selalu mengalami pergantian generasi menyebabkan adanya sejarah bagi kehidupan manusia itu sendiri, sehingga selama proses itu berjalalah bentuk-bentuk rupa dan

seni atas daya dan kreatifitas manusia waktu itu. Mereka meninggalkan hasil karya yang besar artinya kepada generasi sesudahnya. Peninggalan mereka itu umumnya disebut benda purbakala. Benda-benda tersebut dilestarikan untuk mencegah dari kepunahan.

Pendapat para ahli/ilmuwan akhir-akhir ini mengemukakan bahwa sejarah masa lampau merupakan sumber pengalaman dan Ilmu Pengetahuan, karena dengan mengenang kejadian-kejadian yang silam kita dapat memikirkan masa sekarang dan masa yang akan datang. Hal tersebut dalam kenyataannya telah mendorong pemikiran manusia ke arah yang lebih maju yaitu dengan diadakannya penelitian-penelitian secara ilmiah akan diperoleh pembaruan.

Oleh karena itu kehadiran suatu museum dapat menjadi media informal yang dapat memberi kejelasan mengenai nilai budaya dan pendidikan yang terkandung dalam hasil peninggalan sejarah, sehingga berperan serta dalam peningkatan dan pengembangan nilai sejarah bagi pewarisnya secara obyektif dan dapat dipertanggung jawabkan nilai kebenarannya disamping sebagai pembuktian sejarah bangsa di masa lampau. Dalam kondisi seperti ini, pemerintah kita telah mengambil langkah-langkah sebagaimana digariskan dalam keputusan presiden No 11 tahun 1974 tentang Pelita III "*Museum harus merupakan tempat studi, penelitian, rekreasi juga usaha konservasi dan inventarisasi terhadap koleksi peninggalan sejarah untuk melestarikan nilai budaya dan sejarah bangsa dalam meningkatkan kesadaran budaya nasional*".

Kenyataan yang ada, museum-museum khusus dalam penyebaran pelayanannya terjadi ketidak merataan sehingga museum-museum khusus yang ada belum dapat memenuhi fungsinya sebagaimana misi yang diemban.

Bila kita kaji lebih jauh, permasalahan yang dihadapi oleh dunia permuseuman di Indonesia saat ini adalah kurangnya minat masyarakat terhadap museum. Beberapa banyak museum didirikan, hanya disetiap kota terdapat bangunan museum, namun atensi masyarakat pada pusat-pusat kebudayaan atau tempat-tempat kebudayaan atau tempat-tempat pariwisata.

Kendala ini terjadi karena terhadap kesenjangan komunikasi antara pihak museum dan masyarakat sebagai pengunjung museum. Kesenjangan ini terjadi karena masyarakat kurang menyadari manfaat dari museum tersebut atau apapun karena museum itu sendiri, tidak memancing minat dan aspirasi masyarakat sehingga masyarakat segan untuk mengunjunginya.

Sedangkan kenyataan yang terjadi saat ini bagaimana mungkin masyarakat dapat menyadari manfaat dari kunjungan ke museum apabila melihat bangunannya saja sudah tidak tertarik. Kendala-kendala semacam inilah yang perlu disadari oleh pengelola museum dalam usaha untuk memancing minat pengunjungnya.

Untuk membangun museum yang baik memang tidak mudah karena menyangkut masalah dana yang tidak sedikit. Hal ini menjadi inti dari permasalahan museum-museum yang ada di Indonesia, karena dana pengelola museum masih tergantung dari subsidi pemerintah.

Ketergantungan dana ini membuat museum sangat sulit berkembang. Untuk mengatasi hal itu maka perlu diusahakan pembentukan museum yang mandiri dalam arti dapat mencakup kebutuhannya sendiri, dengan cara menggali dana sendiri.

Dengan demikian Museum Purbakala sangat urgen (sangat penting) diadakan untuk :

1. Menunjang peningkatan pelayanan pendidikan dan penyidikan.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya suatu hasil peninggalan sejarah bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
3. Sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat serta menunjang usaha peningkatan devisa, karena sarana tersebut merupakan komoditi non migas yang sementara digalakkan dalam menunjang sektor kepariwisataan.

B. Permasalahan

Dengan melihat hal-hal diatas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana menentukan lokasi/site yang didukung oleh fasilitas yang ada ?
2. Bagaimana mengungkapkan pola ruang yang efektif dan efisien pada Museum Purbakala ?
3. Bagaimana penampilan bangunan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan yaitu sebagai Museum Purbakala ?

4. Bagaimana mengungkapkan pola ruang yang efektif dan efisien pada Museum Purbakala ?

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan pembahasan

Menyusun suatu acuan perancangan Museum Purbakala di Makassar yang dapat diterapkan pada perancangan fisik.

2. Sasaran pembahasan

Untuk dapat menyusun kerangka acuan perancangan, maka sasaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- a). Mencari dan memperhitungkan kapasitas dan daya tampung dari pelayanan yang berdasarkan estimasi dan prediksi jumlah penduduk
- b). Mengungkapkan besaran ruang berdasarkan sifat/bentuk dan macam kegiatan bentuk pelayanan dan persyaratan ruang yang dibutuhkan
- c). Menentukan lokasi dan site agar dapat berfungsi efektif terhadap tujuan pengadaanya.

D. Pola Pembahasan

1. Lingkup pembahasan

- a). Lingkup pembahasan mengemukakan masalah Museum Purbakala ditinjau dari disiplin Ilmu Arsitektur. sedang Ilmu lainnya diikut sertakan sejauh mana dapat menunjang pembahasan.

b). Obyek yang akan dibahas disesuaikan dengan kondisi kota Ujung Pandang atau akan disesuaikan dengan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat.

2. Metode pembahasan

Pembahasan dengan mencari data pokok tentang Museum Purbakala (diperoleh dari Departemen Pariwisata, Depdiknas bidang kebudayaan dan purbakala dan studi banding di Museum Negeri NTB, Museum Lagaligo Makassar dan Museum Gedung Arca Gianyar di Bali) yang akan digunakan sebagai landasan dalam menentukan macam dan karakter kegiatan, lalu data-data tersebut diurai yang seterusnya menjadi konsep perencanaan dan kemudian ditransformasikan ke desain fisik.

3. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

a. Tahap I

Pendahuluan mengemukakan latar belakang, pengertian judul, permasalahan, tujuan dan sasaran dan pola pembahasan.

b. Tahap II

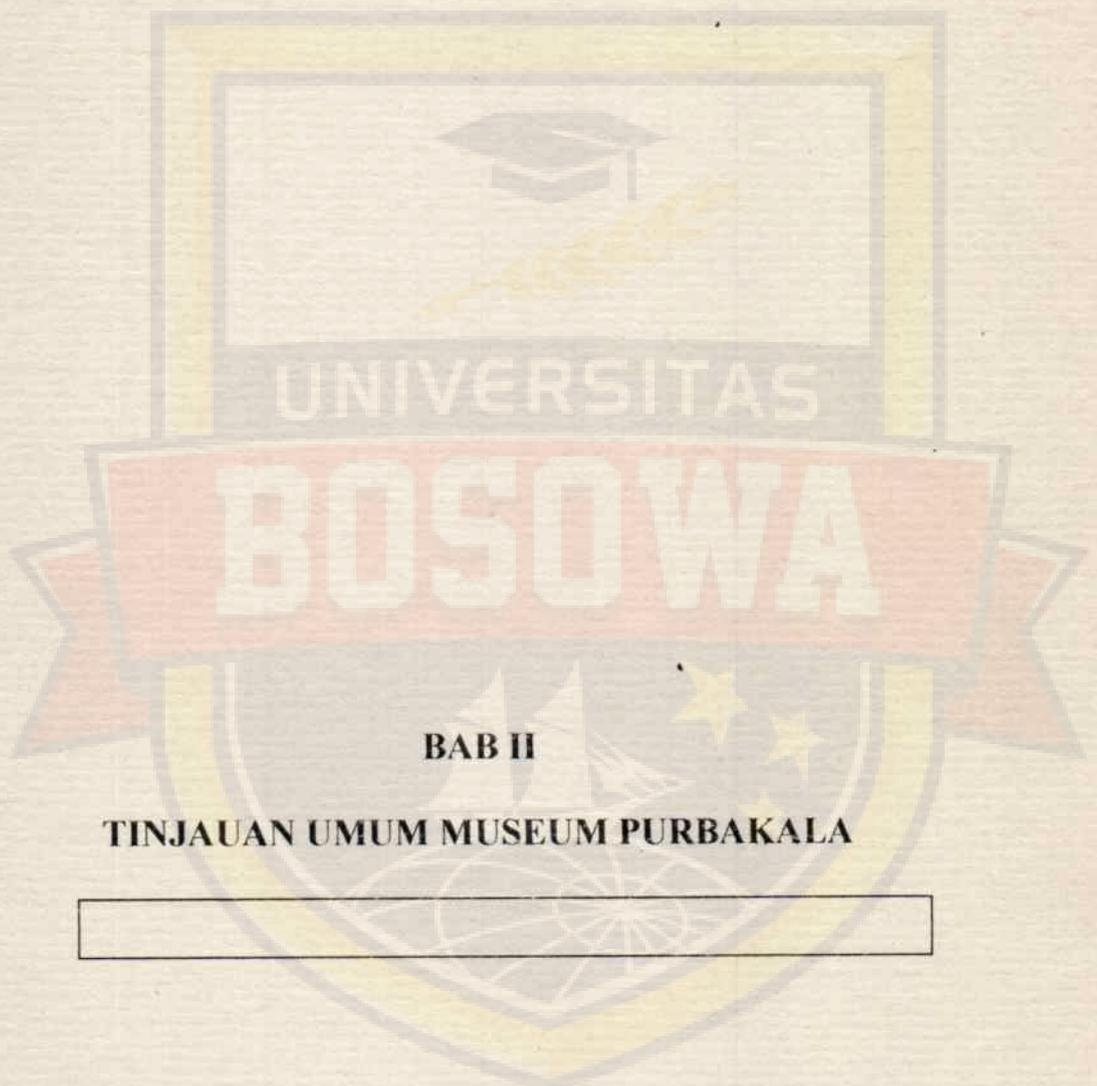
Masukan/input, membahas tentang museum secara umum yang meliputi sejarah, klasifikasi, fungsi dan tugas, tujuan, peranan, falsafah dasar, materi, koleksi dan strategi pembangunannya. Disamping itu membahas tentang kepurbakalaan yang meliputi zaman Prasejarah, klasifikasinya dan temuan-temuan purbakala.

c. Tahap III

Analisis, menguraikan kondisi kota Ujung pandang beserta program dan kebijaksanaan pembangunan yang ada dan menganalisa masalah yang dihadapi dengan membedakan masalah non Arsitektural dan Arsitektural

d. Tahap IV

Konsep perancangan, merupakan hasil dari analisa permasalahan yang dibedakan atas konsep Arsitektural, yang membicarakan mengenai status Museum Purbakala dan system pengelolaan, serta peranannya terhadap Kawasan Timur Indonesia. sedangkan konsep Arsitektural membicarakan konsep konsep tata ruang makro dan tata ruang mikro. Hasil dari konsep Arsitektural ini akan ditransformasikan ke desain fisik.



UNIVERSITAS

BOSOWA

BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM PURBAKALA



BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Tinjauan Museum Secara Umum



1. Pengertian Judul

Kata museum berasal dari bahasa Yunani yaitu "moesion" yang berarti tempat persembahan, pemujaan dan memohon ilham (inspirasi) yang ditujukan kepada dewa yang menguasai ilmu pengetahuan dan seni. Karena fungsi museum yang terus berkembang pengertian yang digunakan di seluruh penjuru dunia mengacu pada beberapa definisi Interbasional, terutama dikeluarkan oleh ICOM (International Council Of Museum).

Dengan dimulainya kegiatan penyelidikan oleh para ilmuwan pada abad XV dan XVI, maka keberadaan museum semakin dikenal terutama dengan adanya penemuan-penemuan ilmiah dan timbulnya kegiatan perdagangan antar bangsa dan kesemuanya merupakan jembatan kebudayaan masa tersebut selanjutnya sejak itu pengertian museum semakin meluas baik dalam fungsinya maupun dari segi pengertian yang disesuaikan dengan segi-segi operasionalnya. Beberapa pengertian museum sebagai berikut :

- a). Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno.

(Pusat pembinaan dan pengembangan Bahasa, Kamus besar Bahasa Indonesia).

b). Museum adalah badan tetap yang tidak mencari keuntungan dan bertugas untuk menghimpin, melindungi, merawat, meneliti dan terbuka untuk umum yang menyajikan untuk keperluan pendidikan, kesenangan dan rekreasi. Setiap benda-benda pembuktian alam manusia dan lingkungannya dipakai untuk sarana komunikasi dengan pengunjungnya.

(ICOM. The International Council Of Museum)

c). Museum adalah suatu lembaga tetap yang melayani 3 kegiatan utama yakni mengumpulkan, memelihara, meneliti dan memamerkan obyek dari alam yang berhubungan dengan geologi, biologi, astronomi maupun hasil karya manusia dalam sejarah ilmu pengetahuan serta kesenian.

(The Encyclopedia American. Americana Corporation New York).

2. Sejarah Terbentuknya Museum

Kata museum berasal dari bahasa Yunani "museion" yang dalam mitologinya merupakan tempat suci bagi sembilan dewa kesenian (The muses) yang dipersonifikasikan sebagai cendekiawan seni dan ilmu pengetahuan. Orang pertama yang menggunakan istilah museum sebagai tempat menyimpan benda-benda berharga dan bersejarah adalah Ptolemy Philadelphus (285-247) SM, bangsawan Alexandria yang kemudian menjadi Raja Mesir.

Kira-kira 290 SM, Ptolemy I mendirikan sebuah pusat belajar yang dipersembahkan kepada the muses. Itulah awal munculnya "museion"

tempat tinggal muses : sembilan putera Zeus, pelindung puisi, musik tari, sejarah dan cabang-cabang seni dan pelajaran. Pusat belajar itu terdiri dari hall kuliah, hall umum, ruang pengadilan, serambi, biologi kebun, observatorium, astronomi, pustaka dan koleksi benda-benda budaya. Sampai pada zaman Renaissance, Museum merupakan sesuatu yang diagungkan, tempat menyimpan barang-barang itu membanjiri istana dan harus ditempatkan dalam bangunan khusus. Dengan berkembangnya museum dewasa ini yang disesuaikan perannya sebagai lembaga pelayanan informasi secara edukatif dan rekreatif mengenai koleksi pelayanan informasi secara murni dan bertanggungjawab, sehingga museum lebih dikenal sebagai sarana edukatif dan bersifat rekreatif.

Demikian pula dengan perkembangan cabang-cabang Ilmu Pengetahuan dan teknologi yang terus meningkat sehingga mendorong tumbuh dan berkembangnya peranan museum sebagai media pelayanan informasi, pendidikan, penelitian serta rekreatif melalui usaha konservasi benda-benda hasil peninggalan sejarah dan budaya bagi pelayanan masyarakat.

3. Klasifikasi Museum

- a). Menurut jenis koleksinya, direktoral permuseuman mengelompokkan museum dalam 2 bagian, yaitu :
 - 1). Museum umum yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, ilmu & teknologi.

2). Museum khusus yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau cabang teknologi.

b). Dilihat dari tingkat kedudukannya, museum yang dikelompokkan menjadi :

1). Museum Nasional adalah museum yang koleksinya berasal dari mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia dan bernilai nasional.

2). Museum Regional adalah museum yang koleksinya berasal dari mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungan wilayah propinsi tertentu.

3). Museum lokal adalah museum yang koleksinya berasal dari mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari Wilayah Kotamadya atau Kabupaten tertentu.

(Dekdikbud,1988,pedoman pendidikan museum,Jakarta, hal 22)

c). Menurut International Council of Museums (ICOM) museum dapat dibagi dalam 3 type yaitu:

1). Museum umum (General Museum)

(a). Museum yang berintegrasi (integrated Museum)

(b). Museum dari berbagai macam ilmu (Multy Disciplinary museum)

2). Museum khusus (Specialized museum)

(a). Museum sejarah alam (Museum of Natural History)

(b). Museum Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Museum of Science And technology)

(c). Museum sejarah dan Purbakala (Museum of Archeology band history)

(d). Museum seni (Museum of Art)

3). Museum yang spesiik (Specific Type Museum)

(a). Open Air museum

(b). Site museum

(c). Neighborhood museum

4. Tugas dan Fungsi Museum

a). Tugas museum

Seperti telah digariskan oleh pemerintah (Direktotar permuseuman) yang meliputi :

1). Tugas pengumpulan dan pemilihan benda-benda koleksi

2). Tugas penelitian dan memamerkan benda koleksi

3). Tugas menyalurkan/meneruskan makna yang terkandung di dalamnya

b). Fungsi museum

Pada umumnya fungsi museum terdiri dari 9 fungsi yaitu :

1). Pusat informasi, dokumentasi dan penelitian

2). Pusat penyaluran Ilmu untuk umum

3). Pusat peningkatan apresiasi budaya

4). Pusat pengenalan budaya antar bangsa dan antar daerah

- 5). Sumber inspirasi
- 6). Obyek wisata budaya
- 7). Media pembinaan pendidika, sejarah alam kebudayaan, Ilmu pengetahuan
- 8). Suaka alam dan suaka budaya
- 9). Cermin sejarah dan kebudayaan

(Drs.Moch Amir Sutaarga,Pedoman pelaksanaan teknis proyek pengembangan permeseuman di Indonesia.)

5. Tujuan Museum

Museum mempunyai peranan penting dalam pembinaan dan pengembangan kesadaran masyarakat melalui pendidikan untuk mengajak masyarakat dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembangunan. Karena melalui pelayanan dari dallam museum, masyarakat akan memahami berbagai informasi secara edukatif sesuai dengan tujuan museum yaitu:

- a). Sebagai media untuk memahami konsepsi nusantara dalam pengertian Bhineka Tunggal Ika yang berarti beraneka ragam yang manunggal dalam segala vorak kehidupan dan penghidupan
- b). Sebagai media informasi kesadaran nasional bagin perkembangan pendidikan, ilmu pengetahuan dan pembangunan secara umum pada masa sekarang maupun pada masa yang akan datag
- c). Sebagai usaha media untuk lebih mendekatkan marusia dengan alam lingkungannya yang telah menumbuhkannya

d). Sebagai sarana sosial yaitu bersifat rekreatif yang bernilai positif bagi pengembangan manusia.

6. Peranan Museum Dalam Kehidupan Bangsa

a). Sebagai tempat konservasi

Museum merupakan tempat konservasi materi yang bernilai tinggi bagi kehidupan manusia pada umumnya dan khususnya bidang kepurbakalaan untuk kepentingan pewarisan kepada generasi sekarang dan masa yang akan datang.

b). Sebagai tempat pendidikan

1). Merupakan tempat konservasi materi yang bernilai tinggi bagi kehidupan manusia pada umumnya dan khususnya bidang kepurbakalaan untuk kepentingan pewarisan kepada generasi sekarang dan masa yang akan datang.

2). Merupakan bagian pelayanan pendidikan dimana adanya sistem tripisat pendidikan yaitu pendidikan melalui keluarga, lembaga pendidikan dan masyarakat, dimana hal ini merupakan usaha pendidikan ,,-melalui masyarakat.

3). Agar supaya alam lingkungan dapat memberi dampak yang positif sejalan dengan hiktir para pendidik untuk alat peraga yang tepat bagi proses pendidikan, maka salah satu tempat yang dapat mengemban tugas tersebut adalah museum.

4). Dalam program museum telah disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat saat sekarang dan perkembangannya.

Kegiatan pelayanan bersifat formil maupun non formil, karena adanya variasi pengunjung yang terdiri dari semua golongan intelektualitas serta kepentingan.

c). Sebagai tempat penelitian

Museum merupakan salah satu bagian dari jaringan informasi Ilmu Pengetahuan dan teknologi sehingga dari sini dapat dipergunakan sebagai tempat penelitian karena dapat menyediakan data yang dapat dipergunakan untuk kepentingan penelitian

d). Sebagai tempat rekreasi

- 1). Museum adalah tempat penikmatan dan penghayatan nilai-nilai estetika yang terkandung dalam materi koleksi, secara rekreatif dari penampilan materi pameran, atraktif dengan tema faktual.
- 2). Penyuguhan rekreasi disini bersifat aktif, karena di dalamnya sangat diharapkan partisipasi aktif dari pengunjung untuk berkomunikasi dengan peragannya.

7. Pengelolaan Museum

Museum sebagai salah satu fasilitas pelayanan kepada masyarakat harus mempunyai pengelola yang cukup dan berkemampuan yang memadai, secara garis besar pengelola museum terdiri dari :

- a). Direktur, pemimpin museum dengan tugas teknis pelaksanaan kegiatan administrasi, ilmiah dan ektern.
- b). Kurator, mengkoordinir dan mengawasi petugas koleksi museum serta bagiannya.
- c). Konservator, petugas pada bagian benda-benda koleksi tertentu.
- d). Register, pembantu konservator dalam mmenangani tata usaha koleksi benda-benda museum.
- e). Laboran, pemimpin bagian laboratorium yang merawat dan mengawetkan benda-benda koleksi.
- f). Museum designer, ahli dalam bidang pameran dan ruang pameran.
- g). Librarian, ahli dalam bidang perpustakaan untuk kepentingan umum dan pengelola.
- h). Edukator, petugas bidang edukasi yang mengurus penyelenggaraan dan keperluan pengunjung.
- i). Administrasi, mengatur pelaksanaan kegiatan dalam tata usaha serta keuangan.
- j). Pengurus ruangan bertanggung jawab dalam hal keamanan museum baik dalam ruangan pameran maupun komplrks museum.

8. Koleksi Museum

Koleksi museum sebenarnya merupakan subyek dan obyek bersifat multi dimensional dapat diteliti dari berbagai disiplin Ilmu Pengetahuan atau sebaliknya misalnya Ilmu Biologi, Geologo, Kedokteran, Teknologi, Ekonomi,

hukum, Antropologi, Sejarah, Arkeologi, Seni Rupa dan Arsitektur. Oleh karena itu tidak mustahil koleksi museum merupakan sarana pendidikan yang bernilai tinggi dan bermanfaat untuk membina kepribadian bangsa. Dengan demikian setiap benda yang akan dikoleksi harus bersyarat dan mempunyai ketentuan-ketentuan untuk jadi koleksi museum.

Persyaratan adalah sebagai berikut :

- a). Benda koleksi harus mempunyai nilai budaya (cultural value) termasuk nilai ilmiah seperti alam, sosial dan budaya. Selain dari hal tersebut maka termasuk pula nilai keindahan dan nilai pasaran.
- b). Harus dapat diidentifikasi arti obyeknya sehingga dapat menerangkan mengenai :
 - 1). Ujudnya (morfologinya)
 - 2). Tipenya (typologie)
 - 3). Asalnya (hystoris geografis)
 - 4). Gayanya (stylistic)
 - 5). Fungsinya (function)
- c). Harus dapat dianggap suatu monumen berarti sebagai bukti kenyataan dan kehadiran (realita dan eksistensi) bagi penyelidikan ilmiah bagi pengetahuan.
- d). Harus dapat dianggap suatu monumen pada pengertiannta merupakan pertanda atau sebagai peringatan atau peristiwa sejarah.

(Drs.Moch.Amir Sutaarga, Pedoman Pelaksanaan Teknis Proyek Pengembangan Permuseuman di Indonesia)

9. Strategi Pengembangan Museum

Melihat prospek pengembangan museum pada umumnya di Indonesia maka strategi dasar menjadi usaha pembangunan permuseuman adalah :

a). Pembinaan permuseuman

1). Non fisik

Peningkatan kemampuan tenaga pembina dan pengembangan museum, melalui usaha pelatihan dan apresiasi agar dapat melaksanakan tugasnya dengan tuntutan aspirasi masyarakat sekarang dan masyarakat yang akan datang.

2). Fisik

a). Peningkatan kualitas penyajian materi koleksi yang disesuaikan dengan program dan manajemen serta pengabdianya terhadap masyarakat dan bangsa.

b). Meningkatkan pelayanan permuseuman dengan usaha pengadaan museum-museum baru yang belum ada serta aspirasi masyarakat sesuai dengan tingkat sosialnya

c). Pengelolaan museum secara makro meliputi :

(1). Distribusi museum secara merata yang disesuaikan dengan tujuan dan tingkat pelayanan serta didasarkan pada segi-segi potensi pengembangan..

- (2). Koordinasi dalam berbagai segi operasional agar diperoleh tingkat pelayanan yang lebih efektif terencana, terpadu dan terkendali dalam berbagai kegiatan.

B. Klasifikasi Zaman Purbakala

Riwayat penduduk kepulauan Indonesia didahului oleh Zaman Purbakala, dimana zaman tersebut dikenal dengan Zaman Prasejarah. Zaman Prasejarah merupakan zaman permulaan adanya manusia di muka bumi sebelum manusia mengenal tulisan. Masa tersebut sangat panjang dan diperkirakan sekitar 2 juta tahun lalu.

Peninggalan manusia pada waktu itu antara lain berupa tulang-tulang manusia yang telah menjadi fosil, berbagai hasil budaya mereka berupa kapak-kapak batu, alat-alat dan tulang, tanduk, kulit kerang dan lain-lain. Juga terdapat benda-benda dari perunggu, patung-patung, alat-alat upacara adat dan lain-lain.

Periode prasejarah dibagi dalam 2 masa yaitu :

1. Zaman Batu

Dimana pada zaman ini terbagi atas :

- a. Zaman batu kuno (paleolithicum), dimana bahan-bahan peralatan hidup masih terbuat dari batu kasar. Pada zaman ini cara hidup masih berpindah-pindah dan sumber makanan dari hasil berburu.
- b. Zaman batu baru (neolithicum), dimana masyarakatnya sudah mulai mengembangkan keterampilan dengan cara menggosok alat-alat batu

yang semula kasar menjadi halus. Pada masa ini mulai dikenal masa bercocok tanam dan cara hidup secara berkelompok.

2. Zaman Perunggu

Pada masa ini mulai dikenal bahan perunggu, dimana masyarakatnya dalam tata kehidupan yang dipimpin secara teratur.

C. Tinjauan Umum Museum Purbakala

1. Motivasi dan Tujuan Pengadaan Museum Purbakala

a. Motivasi pengadaan Museum Purbakala

Menyadari akan pentingnya Museum Purbakala, sehingga mutlak diperlukan dan didasarkan atau motivasi bahwa museum adalah salah satu usaha untuk menanamkan kebanggaan nasional di bidang kebudayaan, Ilmu pengetahuan dan teknologi di masa lampau yang dijadikan dasar bagi kemajuan masa kini dan masa yang akan datang melalui pengumpulan dan perlindungan benda-benda bernilai edukatif. Dengan demikian museum Purbakala merupakan realisasi dari program kebijaksanaan pemerintah yang mengandung motivasi dalam rangka usaha meningkatkan dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan teknologi.

b. Tujuan pengadaan Museum Purbakala

Tujuan yang harus dicapai dalam pengadaan Museum Purbakala adalah :

- 1). Untuk memberikan pelayanan informasi yang lebih akurat dalam pengenalan bidang keurbakalaan sebagai hasil peninggalan yang bernilai edukatif melalui suatu wadah konkrit yaitu museum.
- 2). Untuk mendukung peningkatan pelayanan pendidikan di bidang kepurbakalaan kepada masyarakat secara lebih edukatif, karena dalam museum diperoleh pelayanan informasi secara khusus dan terkoordinasi.
- 3). Mengusahakan terpeliharanya dan terbinanya kelangsungan perkembangan budaya Indonesia.
- 4). Menyelamatkan seluruh karya peninggalan purbakala yang bersumber pada warisan budaya agar terhindar dari kepunahan.

2. Hakekat dan Karakter Dasar Museum Purbakala

Hakekat Museum Purbakala adalah sebagai wadah pelestarian dan pengumpulan kembali kebudayaan masa lampau dengan spesifikasi bahan koleksinya berupa benda-benda purbakala yang berada di Indonesia.

Sedangkan karakter dasar Museum Purbakala yaitu :

- a. Pelestarian mengandung nilai pengamanan, pengawetan yang diturunkan dalam bentuk karakter melindungi, sederhana dan tidak cepat usang.
- b. Pengumpulan kembali dan memperkenalkan kepada masyarakat, mengandung pengertian mengharapkan kehadiran pengunjung yang akan diturunkan dalam sifat keterbukaan.

- c. Kekhususan bahan koleksi yang berupa benda-benda purbakala, terkandung aspek ilmiah yang diintegrasikan dalam bentuk alam sekitar.
- d. Dari pengertian Ilmu Pengetahuan terkandung nilai-nilai logika yang diwujudkan dalam bentuk yang teratur dan jujur.
- e. Dari pengertian penikmatan terkandung nilai-nilai menyenangkan yang diwujudkan dalam bentuk, segar dan tidak membosankan.

3. Faktor Penunjang Museum Purbakala

Untuk mewujudkan terselenggaranya Museum Purbakala diperlukan faktor-faktor penunjang sebagai pendukung Museum Purbakala sebagai wadah koleksi purbakala dapat memberi kesan tersendiri bagi tiap pengunjungnya.

Faktor-faktor penunjang antara lain :

a. Pengunjung

Sepanjang masa pada umumnya, kita mengenal 2 macam pengunjung Museum Purbakala, demikian almarhum FRESE dalam disertasinya yang berjudul *Antropologi and the public the role of museum*, leiaen, 1960.

Kedua macam pengunjung itu adalah :

- 1). Para kolektor, seniman, perancang, Ilmuwan dan mahasiswa yang karena latar belakang sosialnya, sudah direncanakan semula dengan motivasi yang jelas. Tanpa bantuan dan penjelasan dari siapapun mereka dapat memahami hal-hal yang berkenaan dengan koleksi yang terdapat di museum. Apabila mereka secara khusus

menghubungi staf museum, maka kunjungan itu benar-benar ada kaitannya dengan kepentingan mereka dan mereka disebut sebagai jenis pengunjung lama.

- 2). Jenis pengunjung museum lainnya oleh FRESE disebut jenis pengunjung baru. Sebagai kelompok jenis baru sulit untuk dilukiskan karakteristiknya. Kelompok ini biasanya datang ke museum tanpa tujuan tertentu. Bila suatu ketika mereka mengunjungi museum dengan iseng atau dengan prakarsa spontan. Sebagai anggota suatu kelompok jenis baru mereka pasif, tidak punya motivasi yang kokoh untuk tetap jadi langganan Museum Purbakala.

(MA. Sutaarga, 1997)

Motivasi pengunjung Museum Purbakala:

- 1). Keinginan untuk melihat yang serba indah dan unik (estetik)
- 2). Keinginan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang yang mereka lihat (intelektual).
- 3). Keinginan untuk menempatkan dirinya dalam suatu suasana yang lain, yang berbeda di lingkungan hidupnya sendiri (romantik).

(MA. Sutaarga, 1997)

Aktivitas pengunjung Museum Purbakala adalah :

1). Pengunjung umum/perorangan, yaitu :

- Datang – informasi – membeli tiket – manitip barang – melihat pameran – kepustakaan – (bagi peminat) – mendapat pengarah (brosur) – meninggalkan museum.

2). Penelitian / para ahli dan mahasiswa, yaitu :

- Datang – informasi – berhubungan pimpinan / staf – mendapat pengarahan educator/kurator – melihat pameran /koleksi – kepustakaan – peprevarasi – mendapat data-data kemudian meninggalkan museum.

3). Pengunjung rombongan /obyek wisata, yaitu :

- Datang – edukatif – mendapat pengarahan – pertemuan – biasanya ke kantin – ke ruang pameran – mendapat data-data/keterangan/brosur dan meninggalkan museum.

b. Koleksi

Materi koleksi yang dipamerkan adalah berupa benda-benda peninggalan purbakala. Dimana materi koleksinya lebih diutamakan peninggalan nilai budaya. Dimana pengertian benda-benda purbakala adalah benda buatan manusia bergerak atau tidak bergerak sekurang-kurangnya 50 tahun atau mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 tahun serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, Ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

(Himpunan peraturan perundang - undangan RI tentang Benda Purbakala).

Salah satu syarat mutlak untuk pemilihan materi koleksi, yang telah dicantumkan oleh ICOM bahwa benda bersangkutan harus mengandung unsur seni. Jadi setiap benda koleksi museum adalah benda-benda yang mengandung unsur seni.

Materi koleksi pameran Museum Purbakala diatur menurut penggolongan periode pada zaman terjadinya. Zaman periodik kebudayaan di Indonesia dipengaruhi oleh budaya – budaya yang pernah berpengaruh pada abad-abad yang lampau.

c. Pengelola

Adalah petugas yang mengelola serta membina kegiatan Museum Purbakala, baik segi teknis maupun ilmiah serta termasuk pula segi administrasi.

- 1). Pengelolaan segi teknis/ilmiah adalah petugas yang mengelol,, membina katatausahaan, administrasi dan pelayanan kepada masyarakat umum serta pengelola pada kegiatan antar museum.
- 2). Pengelola segi administrasi adalah petugas yang mengelola dan membina katatausahaan, administrasi dan pelayanan kepada masyarakat umum serta pengelola pada kegiatan antar museum.
- 3). Pengelolaan penunjang/service museum segi keamanan, ketertiban, kebersihan termasuk pula pada pelayanan umum.

d. Organisasi Pengelola

Pada Museum Purbakala, sama halnya museum umum organisasi pengelolanya berdasarkan pada jenis kegiatan yang dilakukan berdasarkan pada tiap-tiap kegiatan yaitu :

1). Kegiatan konservasi/preparasi

Petugas –petugas yang menangani adalah :

- a). kurator
- b). konservator
- c). registar
- d). laboran

2). Kegiatan penelitian/pendidikan

Termasuk pada bagian konservasi/preparasi adalah :

- a). kurator
- b) konservator
- c). laboran
- d). edukator
- e). ahli pustaka
- f). ahli pameran

3). Kegiatan rekreasi

- a). ahli pameran (preparatory)

4). Kegiatan administrasi dan service

- a). direktur
 - b). administrasi
- 5). Kegiatan penunjang
- a). penjaga, security dan petugas lainnya
 - b). petugas kebersihan, keteknikan dll

Adapun struktur organisasinya sebagai berikut :

Gambar 1.



D. Tinjauan Museum Negeri Nusa Tenggara Barat

1. Bangunan Museum

Museum Negeri Nusa Tenggara Barat diresmikan tanggal 23 Januari 1982 oleh bapak Menteri Pendidikan dan Kebudayaan DR.Daoed Yoesoef. Gedung museum ini dibangun diatas tanah seluas 8.740 m² milik kantor wilayah Depdikbud Propinsi Nusa Tenggara Barat yang terletak di Jalan Panji Tilaar

Nagara Mataram. Pembangunannya secara bertahap yaitu sejak tahun 1976 melalui proyek pembangunan permuaeuman NTB dan terakhir tahun 1986. Bangunan Museum Negeri NTB langgamnya disesuaikan dengan arsitektur tradisional lumbung padi lombok (alang sasak) yang distilir. Kompleks bangunan Museum Negeri NTB terdapat 2 kelompok bangunan yaitu tradisional dan modern dengan langgam tradisional. Bangunan tradisional yaitu rumah adat, Brugak dan lumbung padi. Sedangkan bangunan modern dengan langgam tradisional adalah lobby hall, pendopo, ruang pameran I, ruang pameran II, ruang pameran temporer, perpustakaan, ruang tata usaha dan laboratorium. Luas bangunan seluruhnya 3.456 m². Termasuk tempat parkir 592 m², rumah dinas dan perpustakaan.

2. Koleksi

Koleksi Museum Negeri NTB sampai dengan tahun 2001 sebanyak 7056 species. Koleksi tersebut adalah hasil pengumpulan atau pembelian sejak tahun 1976 terdiri dari kelompok koleksi :

- Geologika : 21 buah
- Biologika : 57 buah
- Etnografika : 3568 buah
- Arkeologika : 87 buah
- Historika : 117 buah
- Numismatika/Heraldika : 1320 buah
- Fiologika : 1320 buah

- Keramologika : 635 buah
- Seni rupa : 33 buah
- Teknologik : 17 buah
- Lain-lain (buku referensi) : 35 buah

3. Struktur Organisasi

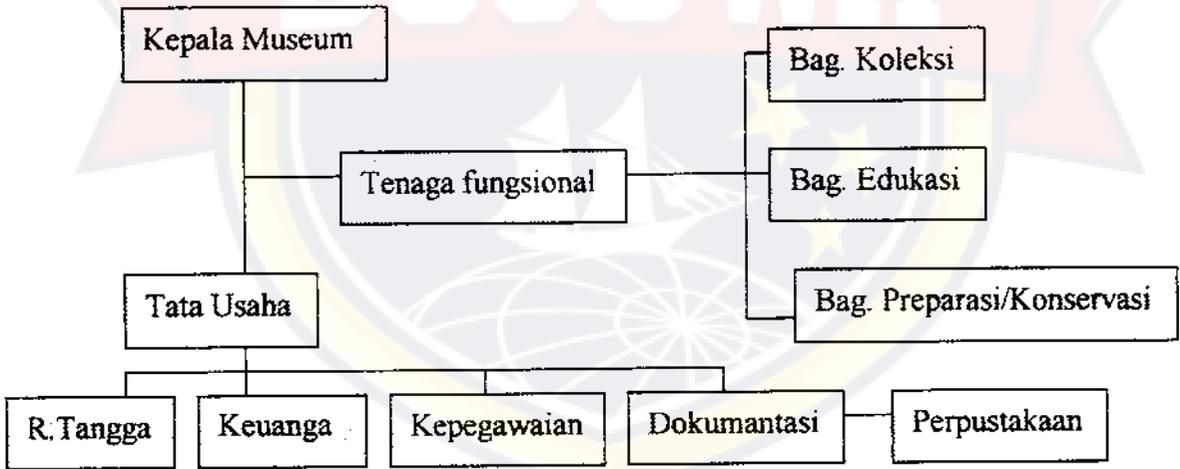
Museum negeri NTB mempunyai susunan organisasi sebagai berikut:

- kepala museum
- subag tata usaha
- kelompok tenaga fungsional

Adapun struktur organisasinya seperti bagan berikut :

Gambar 2

Struktur Organisasi Museum NTB



E. Tinjauan Museum Gedung Arcadi Gianyar

1. Bangunan Museum

Museum Gedung Arca Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur merupakan museum lapangan yang memajangkan cagar budaya dari kurun waktu prasejarah sampai sejarah.

Prakarsa pembangunan Museum Gedung Arca telah dirintis sejak tahun 1958-1959 oleh DR.RP.Soeyono yang pada saat itu menjabat sebagai kepala kantor lembaga Purbakala dan Peninggalan Nasional cabang II Gianyar dan dalam perkembangan selanjutnya pada masa kepemimpinan Drs.M.M.Soekarta tanggal 14 september 1974 Museum Gedung Arca resmi terwujud yang berlokasi di Pejeng, Gianyar.

Kompleks halaman Museum seluruhnya 57.150 m² diantaranya 36.375 dipergunakan sebagai tempat parkir kendaraan. Bentuk halaman dibagi 3 bagian yang terdiri dari halaman luar (jabe), halaman tengah (jabe tengah) dan halaman dalam (jaroan). Bagian halaman beserta bangunan dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Halaman luar

Bagian halaman luar terdapat sebuah wantilan yang berfungsi sebagai tempat pertemuan, sepasang candi bentar sebagai pintu masuk dan keluar pengunjung dan balai tempat jaga anggota satpam. Sebuah bale kulkul

(kantong) yang terletak di barat laut halaman luar berfungsi sebagai tetabuhan untuk memberi isyarat bagi umat Hindu pada saat persembahyangan.

b. Halaman tengah

Di halaman tengah terdapat tempat memajang koleksi sebanyak 4 buah dengan kode bangunan berupa abjad A,B,J dan K.

c. Halaman dalam

Di halaman dalam terdapat bangunan tempat memajang koleksi sebanyak 7 buah dengan kode bangunan berupa abjad C,D,E,F,G,H,I dan juga di halaman paling belakang terdapat laboratorium dan perpustakaan.

2. Koleksi

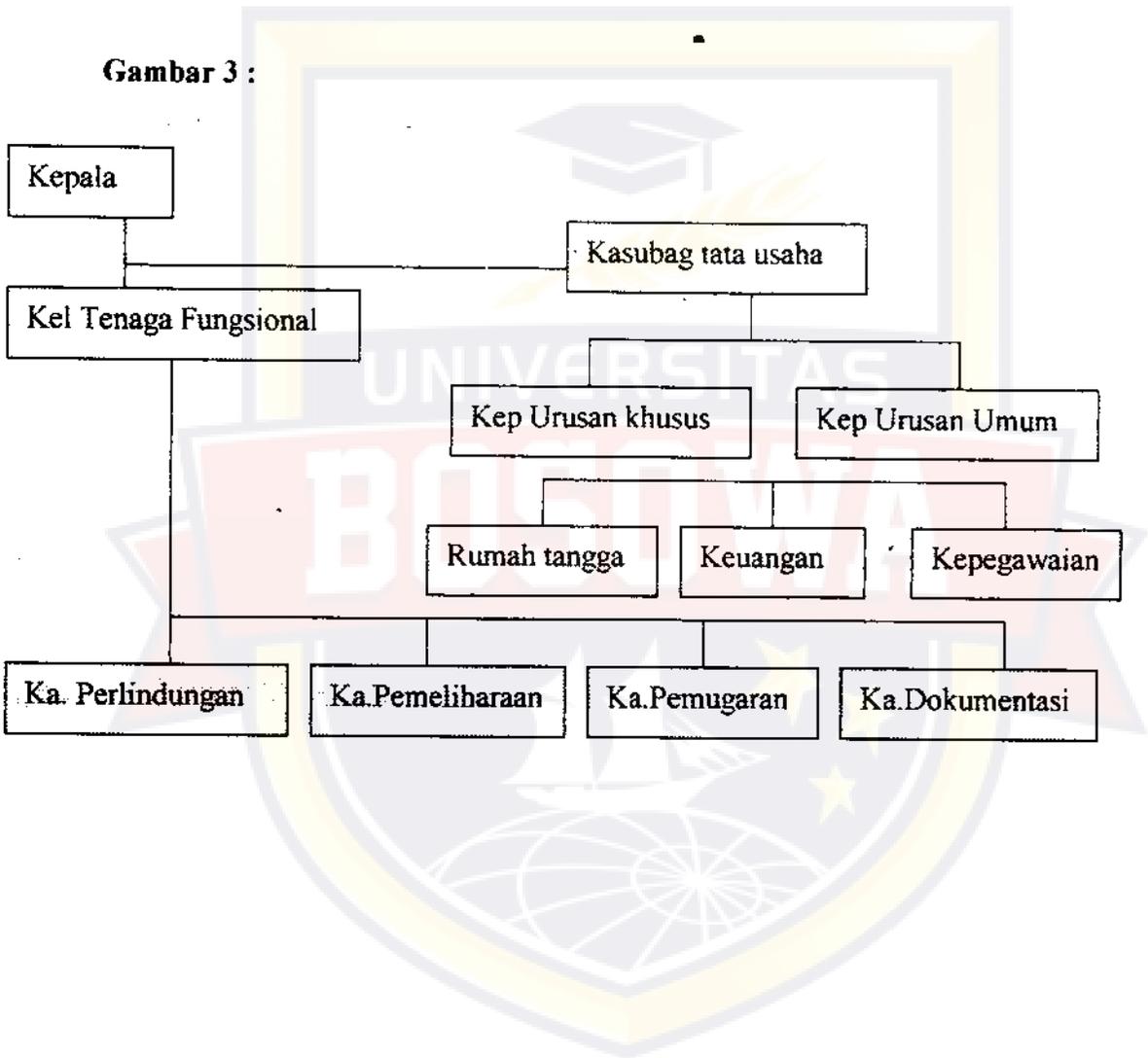
Koleksi Museum Gedung Arca di Gianyar sampai tahun 2001 sebanyak 138 species . Koleksi-koleksi tersebut berasal dari masyarakat dan hasil penyelamatan yang dilakukan suaka peninggalan sejarah dan purbakala Bali, NTB, NTT di wilayah propinsi Bali yang terdiri dari kelompok koleksi :

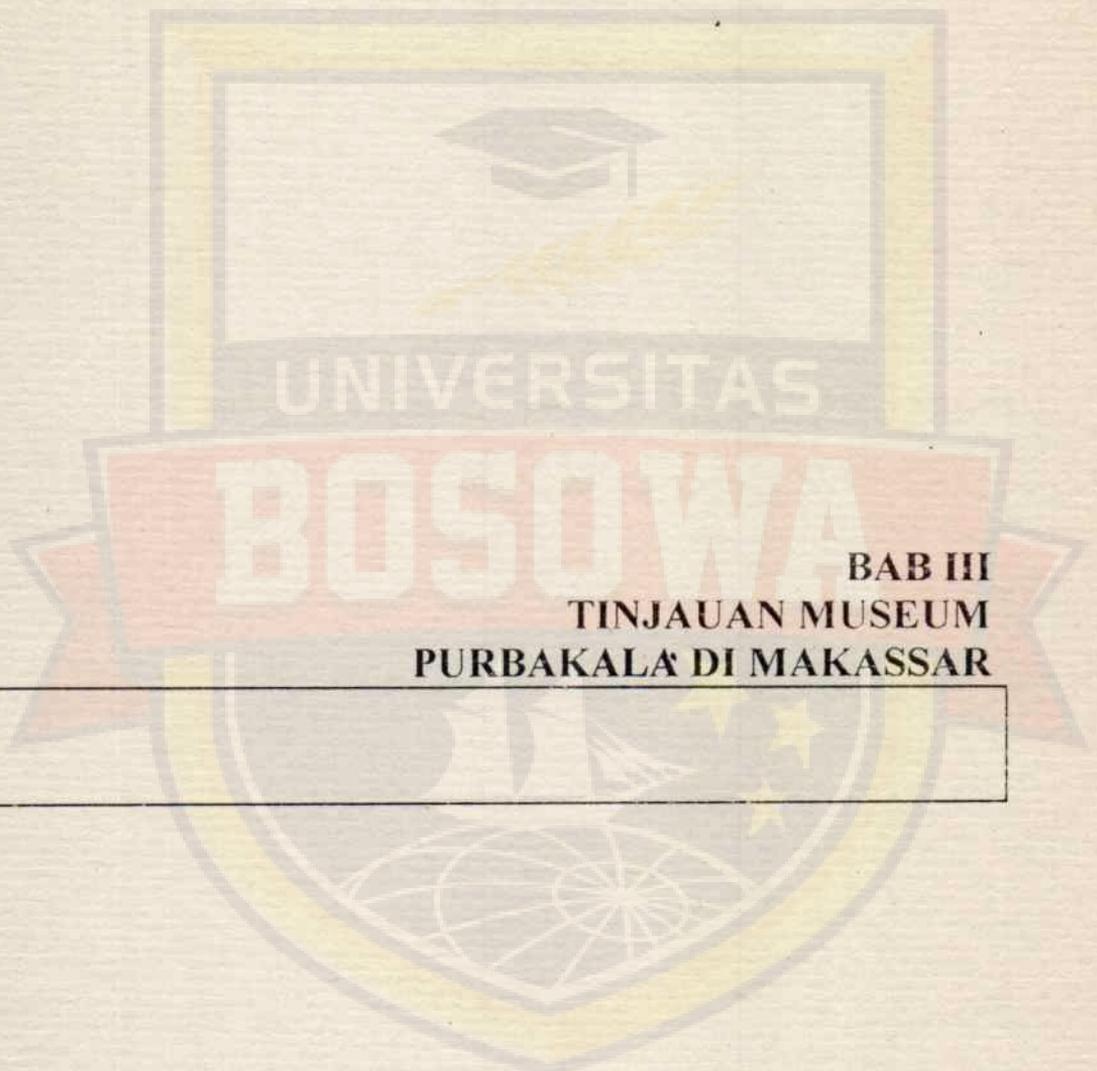
- Koleksi dari jaman prasejarah : 64 buah
- Koleksi dari jaman klasik sejarah : 74 bush

3. Struktur organisasi

Struktur organisasi Museum Gedung Arca sebagai berikut :

Gambar 3 :





UNIVERSITAS

BOSOWA

**BAB III
TINJAUAN MUSEUM
PURBAKALA DI MAKASSAR**

BAB III

TINJAUAN MUSEUM PURBAKALA

DI MAKASSAR

A. Gambaran Umum Kotamadya Ujung Pandang

1. Letak geografis dan kondisi fisik

Kotamadya Ujung Pandang sebagai ibukota propinsi Sulawesi Selatan berada pada bagian Barat Pulau Sulawesi dengan ketinggian 0-25 m dari permukaan laut yang terletak pada posisi 119° 24' 17.28" Bujur Timur dan 5° 8' 6,19" Lintang Selatan dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan kabupaten Pangkajene kepulauan
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan kabupaten Maros
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan kabupaten Gowa
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Selat makassar

Wilayah kotamadya Ujung Pandang terletak di antara pantai yang memanjang namun secara keseluruhan keadaan wilayah kotamadya Ujung Pandang datar atau hanya sebagai dataran tinggi (Biringkanaya) dengan derajat kemiringan rata-rata 0-5 arah barat. Sedangkan iklimnya yaitu iklim tropis dimana kelembaban udara berkisar 56%-36% dengan suhu udara

berkisar 27°C -30°C kecepatan angin rata-rata 2-3 knok/jam dan penyinaran matahari rata-rata 57%-75%

(BPS, UP dalam angka 1999)

Pada tahun 1971 Kota Makassar mengalami perluasan wilayah dari 21 km² menjadi 175,77 km² dan 8 (delapan) kecamatan dan 48 kelurahan menjadi 11 kecamatan dan 142 kelurahan (PP No.51 Tahun 1971). Dan terakhir berdasarkan batas-batas tersebut akan arahan UU No.22 tahun 1999 tentang otonomi daerah, maka luas wilayah Kota Makassar terdiri dari wilayah daratan 17.437 Ha, pulau-pulau 140 Ha, dan wilayah perairan 4 mil dari garis pantai meliputi 14 wilayah kecamatan (11 kecamatan definitive dan 3 kecamatan perwakilan) serta 142 kelurahan (3 diantaranya berada di pulau-pulau). Keseluruhan luas wilayah kecamatan di Kota Makassar termasuk batas administratifnya dapat dilihat pada table berikut :

Tabel. 5.1

Luas wilayah kecamatan di kota Makassar

No	Kecamatan	Jumlah Kelurahan (Jumlah)	Luas (KM ²)	%
1	Mariso	9	1.82	1.04
2	Mamajang	10	2.25	1.28
3	Tamalate	10	2.021	11.49
4	Makassar	14	2.52	1.43
5	Ujung Pandang	10	2.63	1.49
6	Wajo	8	1.99	1.13
7	Bontoala	12	2.10	1.20
8	Ujung Tanah	12	5.94	3.38
9	Tallo	15	5.83	3.32
10	Panakkukang	11	1.715	9.76
11	Biringkanaya	6	4.882	27.43
12	Perw.Rappocini	10	9.23	5.02
13	Perw.Manggala	6	2.404	13.68
14	Perw.Tamalate	6	3.184	18.11
Jumlah		142	17.577	100

Sumber: Revisi Rencana Umum Tata Ruang Wilayah Kota Makassar (Analisis),

1999

2. Arah pembangunan wilayah

Aktifitas fisik perkotaan diwujudkan dalam berbagai penggunaan lahan perkotaan yang tersebar di berbagai wilayah kota. Demikian halnya dengan Kota Makassar dimana kegiatan interaksi antar berbagai kegiatan masyarakat kotanya kuat dipengaruhi oleh sistem pergerakan dan sistem jaringan transportasi. Sehingga menjadi pola-pola spesial yang berbentuk kawasan fungsional. Kawasan fungsional ini terbagi ke dalam kawasan budaya dan non budaya.

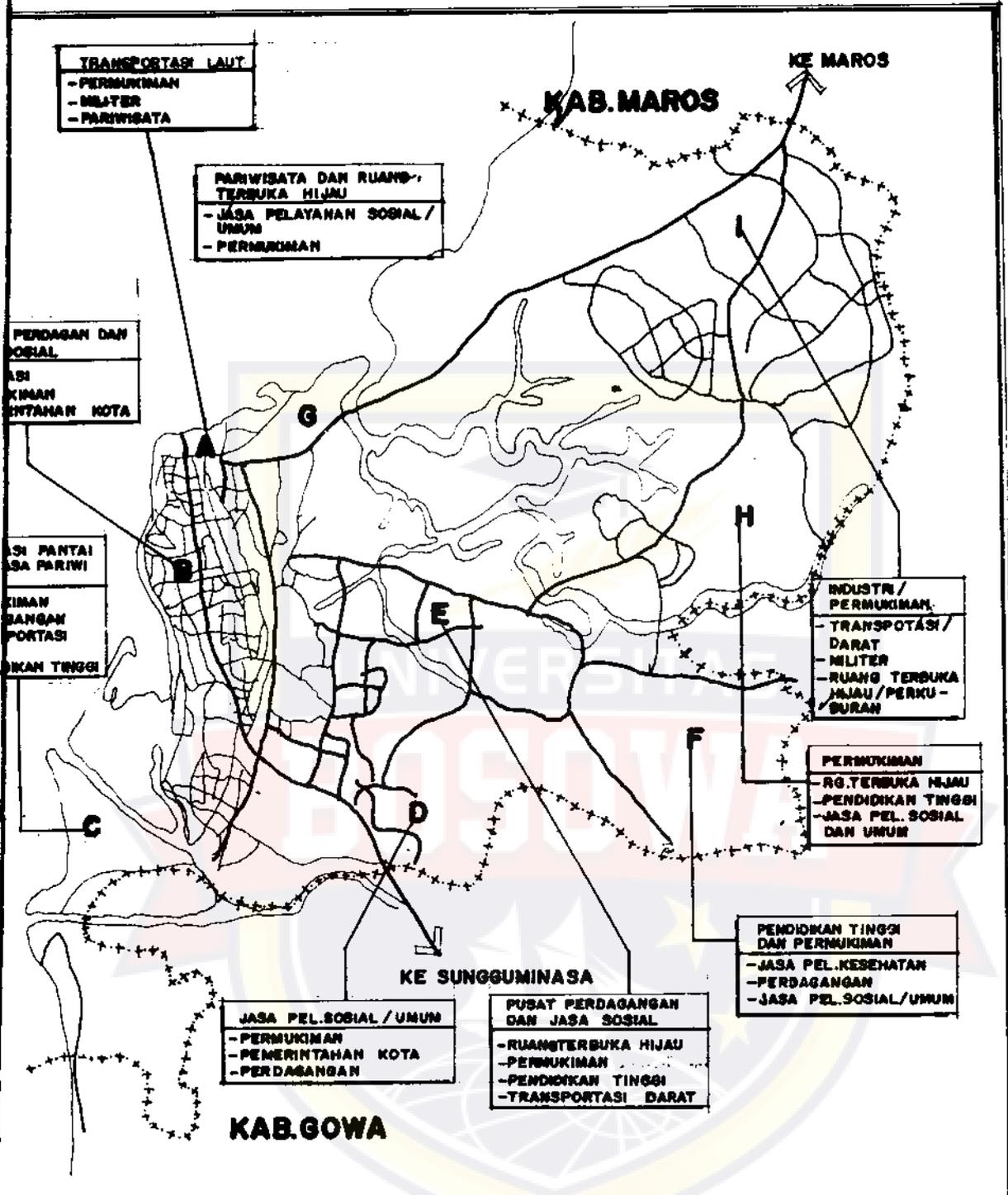
Untuk mengendalikan agar pembangunan Kota Makassar dapat terarah dan menjaga keseimbangan pembangunan maka tahun Anggaran 1999/2000 pemerintah Kota Makassar memprioritaskan penyusunan Revisi Rencana Umum Tata Ruang Wilayah Kota Makassar, dengan dimensi waktu selama 10 tahun (1999/2000 – 2009/2010). Kota Makassar di bagi dalam 9 Detail Tata Ruang Kota (DTRK). Adapun penggunaan luas Kota Makassar Berdasarkan jenis kegiatan strukturnya dan dapat dilihat pada table berikut :

Tabel. 4.2

Detail Tata Ruang Kota di Makassar

DIRK	KECAMATAN	FUNGSI UTAMA	FUNGSI PENUNJANG	LUAS (Ha)
A	Ujung Tanah	Transportasi laut (pelabuhan)	- Pariwisata Turta/Bahari - Militer - Permukiman	593,8
B	Ujung Pandang Makassar, Wajo Bontoala, Mariso Mamajang	Pusat perdagangan dan jasa sosial	- Rekreasi - Pemerintahan Kota - Permukiman	1.551
C	Tamalate	Rekreasi pantai dan jasa pariwisata	- Perdagangan - Permukiman - Pendidikan tinggi - Transportasi darat (Terminal AKDP)	2.021
D	Rappocini	Jasa pelayanan sosial/umum	- Permukiman - Perdagangan - Pemerintahan - Perdagangan	923
E	Panakkukang	Pusat perdagangan dan jasa sosial	- Permukiman - Pendidikan tinggi - Ruang terbuka hijau - Transportasi darat (Terminal Angkutan Kota)	1.715
F	Manggala	Permukiman	- Ruang terbuka hijau - Pariwisata - Pendidikan tinggi - Jasa pelayanan sosial umum	2.404
G	Tallo	Pariwisata dan ruang terbuka hijau	- Jasa pelayanan sosial / umum - Permukiman	583
H	Tamalanrea	Pendidikan tinggi dan permukiman	- Jasa pelayanan kesehatan - Industri - Perdagangan - Jasa sosial / umum	3.184
I	Biringkayasa	Industri dan permukiman	- Transportasi darat (Terminal AKAP) - Militer - Ruang terbuka hijau perkuburan	4.822

Sumber: Revisi Rencana Umum Tata Ruang Kota Makassar (Rencana) 1999



KOTA MAKASSAR

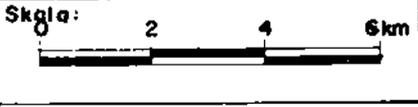
PETA FUNGSI DETAIL TATA RUANG KOTA, (DTRK) KOTA MAKASSAR

KETERANGAN

	BATAS KABUPATEN
	SUNGAI
	JALAN



No. Gambar :



JUDUL T.A :
MUSEUM PURBAKALA DI MAKASSAR

3. Keadaan Penduduk dan Budaya

Berdasarkan data kependudukan tahun 1999 jumlah penduduk Kota Makassar 1.191.456 jiwa yang terdiri dari 581.332 laki-laki dan 610.124 perempuan dengan laju pertumbuhan penduduk sekitar 3,24 % periode 1998/1999.

Perbauran budaya dan wilayah Kotamadya Makassar memberikan nilai tersendiri dimana ke-4 suku yang terdapat di Sulawesi Selatan yaitu Suku Toraja yang terkenal mempunyai budaya yang unik, Suku Bugis, Mandar dan Makassar yang terkenal sebagai pelaut ulung dengan latar belakang geografi Prasejarah dan Sejarah Makassar melahirkan unsur kebudayaan yang menarik. Dengan keunikan dan keanekaragaman budaya yang ada sangat mendukung adanya museum Purbakala.

4. Kondisi Permuseuman di Ujung Pandang

a. Keberadaan Museum

Kehadiran museum di Ujung Pandang sudah dimulai sebelum masa kemerdekaan.

Indonesia. Museum yang pertama berdiri adalah "Celebes museum" yang didirikan oleh pemerintah Nederlands-Indie, pada tahun 1938. Kota Makassar ketika itu merupakan ibukota Government Celebes Onderhoorigheden, pemerintah Sulawesi dan daerah taklukannya. Museum ini ditempatkan dalam kompleks Fort Rotterdam, koleksinya diperoleh dari sumbangan masyarakat dan melalui peninggalan.

Menjelang kedatangan Jepang, Museum Celebes telah sangat maju, sehingga memerlukan tiga bangunan terpisah untuk menyimpan koleksinya. Pada masa pendudukan Jepang kegiatan museum ini terhenti sama sekali. Setelah periode tersebut para budayawan memulai perintisan kembali museum di Ujung Pandang. Akhirnya museum ini diresmikan pada tanggal 1 Mei 1970. Gedung yang digunakan adalah bekas bangunan lama dua tingkat dengan Arsitektur klasik. Luas bangunan yang ditempati adalah 5.116 m², yang terdiri dari 2 ruang pameran yaitu ruang pameran tetap seluas 2.266 m², ruang pameran regional 2.077 m² dan ruang pameran wawasan nusantara 189 m². Selain itu terdapat auditorium (75 m²), ruang edukasi (21 m²), ruang kuratorial (36,5 m²), lab (30 m²), bengkel preparasi (113 m²) dan ruang administrasi (302,7 m²).

b. **Proyek Pengembangan Permuseuman Sulawesi Selatan**

Program kerja proyek pembangunan permuseuman Sulawesi Selatan mencakup beberapa kegiatan perkembangan dan pembinaan permuseuman, yaitu :

- 1). Rencana pengadaan museum-museum baru, utamanya jenis museum khusus
- 2). Pengadaan koleksi-koleksi baru museum dengan cara hibah, titipan, maupun ganti rugi
- 3). Renovasi pameran tetap museum dilakukan setiap 5 tahun sekali

- 4). Tukar menukar koleksi wawasan nusantara antar museum- museum propinsi meliputi koleksi spesifik yang bernilai sejarah tinggi dari masing-masing propinsi
- 5). Penulisan naskah dan pencetakan literature lainnya tentang permuseuman, koleksi yang ada, sejarah dan nilai budayanya
- 6). Pembinaan kepada museum-museum lokal di daerah ataupun museum-museum swasta

(Direktorat permuseuman kanwil depdikbud susel. 1998)

c. Animo Masyarakat

Perkembangan museum di suatu daerah tergantung kepada kandungan budaya dan tingkat apresiasi masyarakat daerah tersebut terhadap museum. Dalam kehidupan sosial, sebenarnya kesadaran untuk melakukan kegiatan pelestarian dan pameran benda-benda koleksi pribadi sudah lama tumbuh, dari kota sampai ke pelosok daerah. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan untuk menyimpan dan memajang keramik-keramik antik koleksi keluarga dalam sebuah lemari kaca, dengan tata atur yang memperhatikan aspek-aspek keindahan, untuk dipamerkan. Koleksi keramik ini jarang bahkan tidak pernah dipergunakan melainkan hanya dipajang saja. Begitu pun halnya dengan pusaka-pusaka keluarga, warisan leluhur yang dijaga dan diperlihatkan dengan sangat hati-hati. Perlakuan seperti ini menunjukkan bahwa masyarakat sebenarnya telah melakukan sebagian fungsi museum dalam kehidupan sehari-harinya,

tetapi tanpa menyadari keadaan tersebut . Dengan pengertian mengenai fungsi dan kegunaan museum bagi pelestarian dan sekaligus kemajuan Ilmu pengetahuan, Seni dan kebudayaan, masyarakat akan semakin menyadari arti penting sebuah museum

Dengan kebijakan baru pemerintah yang dituangkan dalam surat edaran kanwil depdikbud kepada sekolah-sekolah yang ada di Sulawesi Selatan, para pelajar diajak untuk lebih mengenal museum. Tindak lanjutnya adalah dengan diaturnya jadwal kunjungan pelajar-pelajar secara bergiliran ke museum, melalui kerjasama antara pihak museum dan pihak sekolah kegiatan ini akan membentuk generasi baru yang kesadaran bermuseumnya tinggi, yang dengan sendirinya akan mendukung lahirnya museum-museum baru.

B. Musem Purbakala di Makassar

1. Pengertian dan sasaran

Museum adalah tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, merawat, melestarikan, mengkaji, menmgkomunikasikan koleksi kepada masyarakat.

(M.A Sutaarga, Pedoman Permuseuman)

Purbakala adalah suatu Zaman dahulu sekali, Zaman kuno

(Kamus besar Bahasa Indonesia)

Jadi Museum Purbakala adalah suatu wadah yang merupakan lembaga tetap yang mengumpulkan, melestarikan dan memamerkan koleksi khusus yang

berkaitan dengan kepurbakalaan (pada zaman dulu) untuk tujuan pendidikan, rekreasi dan konservasi.

Sasaran Museum Purbakalan adalah:

- a. mengusahakan terpeliharanya benda-benda peninggalan pada masa sejarah dan prasejarah
- b. mengumpulkan benda-benda peninggalan purbakala

2. Peranan dan Fungsi

a. Peranan

Peranan Museum Purbakala di Makassar adalah sebagai wadah yang menghimpun, meneliti, mengembangkan dan melestarikan benda-benda purbakala yang penyelenggarannya diusahakan bagi sebesar-besarnya kepentingan rakyat, agar dapat dinikmati seluruh lapisan masyarakat.

b. Fungsi

- 1). sebagai wadah rekreasi edukatif
- 2). sebagai media informasi di bidang kepurbakalaan
- 3). sebagai wadah yang menyelamatkan seluruh karya peninggalan kepurbakalaan

3. Potensi pendukung dan prediksi pengunjung

a. Potensi pengunjung

Berdasarkan data kependudukan di kotamadya Makassar didapatkan jumlah penduduk tahun 1999 = 1.191.456 jiwa. Sedangkan jumlah

pelajar dan mahasiswa di Makassar dimulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi ialah 337.485 jiwa. Dari data tersebut diperoleh persentase jumlah pelajar dan mahasiswa terhadap jumlah penduduk yaitu 28,33 %.

Pada museum Lagaligo makassar prosentase pengunjung dalam 1 bulan 6% terhadap penduduk Makassar dengan jumlah pengunjung pelajar/mahasiswa 61 % dan pengunjung umum 39 % terhadap keseluruhan seperti tabel berikut :

Tabel 3 :

**Jumlah Pengunjung Museum Lagaligo
Tahun 1996 –2000**

Tahun	Jumlah Pengunjung		
	Umum	Pelajar/Mahasiswa	Jumlah
1996	382.245	244.386	626.631
1997	395.045	252.570	647.616
1998	401.581	261.027	662.608
1999	415.027	269.768	684.795
2000	463.073	278.801	714.874

b. Prediksi pengunjung

Jumlah penduduk eksistinh (199/2000) di kota Makassar = 1.191.456 jiwa, dengan laju pertumbuhan 5 tahun terakhir 3,24 % seperti pada tabel berikut.

Tabel.4.

**Laju Pertumbuhan Penduduk
Kota Makassar Tahun 1996-2000**

Tahun	Jumlah penduduk
1996	1.044.386
1997	1.0479.359
1998	1.111.501
1999	1.152.853
2000	1.191.456

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Makassar, 2000)

Dari data pertumbuhan dan prosentase perkembangan penduduk maka diprediksikan penduduk kotamadya Makassar hingga tahun 2019 (tahun prediksi) dengan perhitungan yang menggunakan rumus prediksi sebagai berikut :

$$P_n = P_o(1 + n)^n$$

Dimana :

P_n = Jumlah penduduk tahun ke-n (tahun 2020)

P_o = Jumlah penduduk tahun yang diketahui (tahun 1999)

R = Prosentase pertambahan penduduk (3,24%)

n = Jumlah selisih tahun (20)

Jadi :

$$\begin{aligned} P_{2019} &= 1191456 (1 + 3,24\%)^{20} \\ &= 1191456 (1,892) \\ &= 2254436 \text{ jiwa / tahun} \end{aligned}$$

Prediksi jumlah pengunjung museum purbakala tahun 2020 adalah:

$$= 0,5 \% \times 2254436$$

$$= 11272,8 / \text{bulan}$$

$$= 376 \text{ orang} / \text{hari} \sim 376 \text{ orang/hari}$$

Dengan perincian 61% yang berkunjung Mahasiswa / pelajar sedang 31 % adalah umum.

Ujung Pandang merupakan salah satu dari 4 pusat wilayah utama pembangunan Nasional dengan jumlah penduduk cukup tinggi yang berpotensi sebagai pengunjung. Selain itu jumlah pelajar, mahasiswa di Makassar pada tahun 1999 adalah 337.489 jiwa dengan laju pertumbuhan sekitar 1,8 % periode 1998/1999. Dengan jumlah pelajar mahasiswa dan tingkat pertambahan sebesar itu merupakan factor pendukung keberadaan museum purbakala. Selain itu juga Makassar sebagai salah satu pusat pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di kawasan Indonesia Bagian Timur memiliki lembaga-lembaga pendidikan tinggi yang dapat menghasilkan tenaga-tenaga ahli yang dibutuhkan dalam pengelolaan museum serta adanya lembaga-lembaga pendukung di Makassar serta banyak ditemukannya benda-benda peninggalan sejarah dan budaya yang ada di Makassar.

4. Jenis kegiatan rencana museum purbakala

Jenis kegiatan rencana museum purbakala yaitu :

- a. Pameran
- b. Preservasi/konservasi

c. Pendidikan

d. Rekreasi

e Administrasi

f. Penunjang (pelayanan umum)

g. Servis

5. Lingkup pelayanan

Lingkup pelayanan Museum Purbakala ini direncanakan untuk tingkat nasional dengan lingkup jenis koleksi yang ada di seluruh nusantara. Lingkup pelayanan Museum Purbakala dapat dibagi atas:

- a. lingkup pelayanan internal (kedalam) yaitu menangani masalah masalah di bidang kepurbakalaan
- b. lingkup pelayanan eksternal (ke luar) yaitu memberikan dan menyebarluaskan informasi mengenai budaya purbakala.

6. Prinsip peragaan pada Musum Purbakala

Keberhasilan pameran pada sebuah museum ditunjang oleh beberapa aspek, antara lain jenis-jenis koleksi yang dipamerkan, cara penyajian benda-benda koleksi pada pameran dan perawatan terhadap benda-benda koleksi tersebut.

a. Materi koleksi

Dalam pembahasan materi koleksi mencakup :

1). Pengadaan materi koleksi

- a). Bantuan pemerintah, dalam hal ini depdikbud, kantor suaka peninggalan sejarah dan purbakala dan sebagainya

- b). Sumbangan-sumbangan pribadi
- c). Mereproduksi sendiri benda-benda yang dianggap sudah langka dan dapat dilakukan dengan teknologi yang ada
- d). Untuk rekaman dalam bentuk film, video dan kaset dapat bekerja sama dengan TVRI, RRI atau production house dan badan swasta lainnya yang bersedia membantu.

Yang dimaksud materi koleksi ialah benda-benda koleksi yang berhubungan dengan dunia purbakala yang berasal dari kawasan nusantara, mancanegara dan terutama dari Sulawesi Selatan.

Materi koleksi Museum Purbakala pada umumnya meliputi benda-benda yang mencakup :

- a). Koleksi purbakala yang mengungkapkan latar belakang kebudayaan, gambaran suka duka, kemahiran berseni, kemampuan bertukang, tingkatan sosial adat serta susunan alam lingkungan suatu bangsa.
- b). Penjelasan tentang budaya purbakala secara garis besar dalam bentuk gambar-gambar, rekaman audio visual dan lain-lain.

Macam dari materi koleksi terbagi atas

- a). Benda asli: realia, terdiri dari bahan yang belum diolah maupun telah diolah dan digunakan manusia dengan cara tertentu, misalnya kapak, cangkul, patung-patung, kendi dan lain-lain.

- b). Benda-benda produksi, terdiri dari benda-benda buatan baru dengan cara meniru buatan asli/realia menurut cara tertentu. Hal ini dapat berupa replica yang dibentuk dengan cara cetakan atau salinan dan miniatur dalam wujud tiga dimensi. Pengadaan benda reproduksi ini untuk melengkapi keadaannya hancur/rusak, skala terlalu besar, benda-benda langka yang sangat terbatas jumlahnya.
- c). Benda-benda penunjang, merupakan benda yang dapat dijadikan pelengkap pameran dan bertujuan memperjelas informasi atau pesan yang akan disampaikan sehingga dapat dijadikan dokumentasi. Ini dapat berupa diorama (benda-benda buatan yang baru yang menggambarkan suasana atau peristiwa), maket, foto, contoh bahan, dan lain sebagainya.

2). Klasifikasi materi koleksi

Berdasarkan pengelompokan materi koleksi sebagai berikut :

a). Koleksi pada zaman prasejarah

Koleksi prasejarah adalah benda-benda peninggalan pada kurun waktu sebelum manusia mengenal tulisan. Peninggalan manusia pada waktu itu antara lain berupa tulang-tulang manusia yang telah menjadi fosil, berbagai hasil budaya mereka berupa kapak-kapak batu, alat-alat dari tulang, tanduk, kulit kerang dan lain-lain. Juga terdapat benda-benda dari perunggu.

b). Koleksi arkeologi

Koleksi arkeologi, yaitu benda-benda peninggalan pada yang dipengaruhi oleh agama Hindu dan Islam. Peninggalan ini antara lain tulisan-tulisan kuno, peralatan kerajaan, kitab-kitab suci, patung-patung, perabot rumah tangga, peralatan pertanian dan lain-lain.

Menurut bentuknya materi koleksi dapat dibedakan atas:

- a). Koleksi yang berupa benda berbentuk 2 dimensi seperti : lukisan, bendera, panji-panji dan lain sebagainya.
- b). Koleksi yang berupa bentuk 3 dimensi, seperti : fosil, kapak, mangkok, patung dan lain-lain.
- c). Koleksi campuran.

3). Sistem penyajian materi koleksi

Dalam penataan suatu pameran hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

a). Ukuran vitrin dan panil

Ukuran vitrin dan panil disesuaikan dengan tinggi rata-rata manusia yang bersangkutan. Di Indonesia tinggi rata-rata antara 160 – 170 cm dan kemampuan gerak anatomi leher manusia kira-kira 30° gerak keatas ke bawah atau ke samping maka tinggi vitrin seluruhnya kira-kira 20 cm sudak cukup alas terendah 65-70 cm dan tebal 50 cm

b). Tata cahaya

Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi atau menyilaukan pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan secara benar. Untuk bahan anorganik bebas dari ukuran cahaya. Untuk benda organik peka terhadap cahaya, untuk benda organik yang peka terhadap cahaya, lampu TL yang digunakan paling dekat berjarak 40 cm dari obyek koleksi

c). Tata warna

Tata warna mempengaruhi suasana ruangan yang dapat menunjang kehadiran obyek-obyek koleksi yang dipamerkan. Warna gelap memberikan kesan sempit dan warna terang memberikan kesan luas. Warna panas seperti merah, kuning dan jingga digunakan dalam pameran temporer dan pameran keliling. Untuk ruangan pameran tetap sebaiknya menggunakan warna seperti krem, abu-abu, broken white atau warna pastel

d). Tata letak

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat tata letak adalah proporsi, keseimbangan, kontras, kesatuan, harmonis, ritme dan klimaks/dominan

e). Tata pengamanan

Tindakan pengamanan dapat dilakukan dengan meletakkan obyek dalam vitrin, penggunaan sarung tangan dalam memegang koleksi,

pembuatan pagar pembatas agar pengunjung tidak dapat menyentuh obyek, penggunaan alat keamanan elektronik dan sebagainya

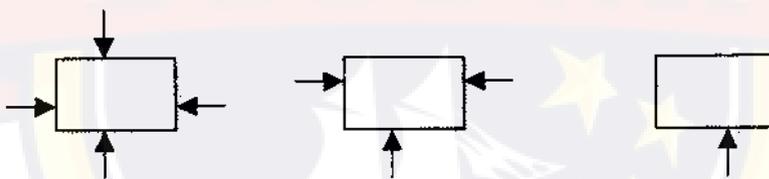
f). Labelling

Label adalah sarana komunikasi untuk memberikan informasi yang dimiliki museum kepada pengunjung. Untuk pameran dapat dibedakan menjadi label judul, label subjudul, label pengantar, label kelompok, label individu dan ID: Identifikasi label

g). Foto-foto penunjang

Adapun system penyajian benda koleksi bila ditinjau dari segi pengamatan :

Pengamatan 4 sisi - Pengamatan 3 sisi Pengamatan 1 sisi



Adapun system pengamatan benda menurut bentuknya :

a). Pengamatan benda dua dimensi

Obyek dua dimensi dengan pertimbangan

- (1). Obyek dua dimensi menuntut pengamatan searah (dari satu arah)

- (2). Ruang pameran menuntut kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah
- (3). Penggunaan panil-panil sebagai bidang peragaan yang dapat mengarahkan sirkulasi pengunjung

Pada Museum Purbakala ini peragaan obyek dua dimensi dilakukan dengan memanjang pada dinding-dinding maupun panil-panil, sirkulasi searah dengan dinding-dinding obyek.

Dalam meletakkan benda materi yang akan dipamerkan perlu perhitungan keadaan tubuh manusia. Menurut anatomi manusia, gerakan kepala dalam batas yang menyenangkan (nyaman) adalah 30° gerakan keatas dan kebawah sedangkan gerakan ke samping $30 - 45^{\circ}$. Pengamatan/pandangan yang wajar dalam batas yang menyenangkan adalah 30° pandangan ke atas dan pandangan ke bawah 40° .

Gambar 5

Pengamatan secara vertikal

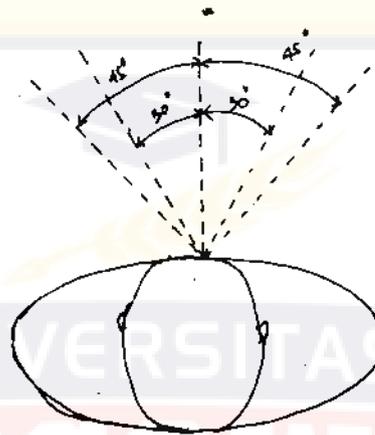


30° batas pergerakan atas dan bawah

30° – 45° batas pergerakan kepala ke samping yang masih nyaman dengan sumbu pergerakan pada leher.

Gambar 6

Pengamatan secara horizontal



b). Pengamatan benda 3 dimensi

Obyek 3 dimensi dengan pertimbangan

- (1). Obyek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi obyek
- (2). Obyek 3 dimensi diperagakan secara utuh, maka diperlukan system tata pameran yang dapat meninggikan obyek
- (3). Untuk keamanan obyek perlu diberi batas, dapat berupa penurunan lantai pengamat atau menaikkan lantai pengamat
- (4). Sedangkan untuk obyek tiga dimensi yang berupa benda peraga yang memerlukan pengamatan jarak pengamatan disesuaikan dengan tuntutan dari benda tersebut

4). Sarana Pameran

Sarana pameran merupakan kelengkapan mutlak suatu museum, selain berfungsi untuk pengamanan, juga menambah nilai dan daya tarik materi pameran. Adapun sarana pameran berupa :

a). Vitrin

Merupakan lemari pajang untuk manata benda-benda koleksi yang sifatnya tiga dimensi, tidak boleh disentuh, ukurannya kecil atau benda-benda yang rawan untuk dicuri karena tinggi nilainya

Persyaratan vitrin:

- (1). Keamanan koleksi harus terjamin
- (2). Pengunjung tetap dapat menikmati koleksi dengan leluasa
- (3). Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung

- (4). Bentuknya disesuaikan dengan ruang yang akan ditempati

Jenis-jenis vitrin

- (1). Vitrin dinding : dinikmati dari sisi depan dan samping saja
- (2). Vitrin tengah : dinikmati dari segala arah
- (3). Vitrin sudut : diletakkan di sudut ruangan hanya dinikmati dari satu sudut saja

(4). Vitrin lantai : bentuknya kotak persegi panjang digunakan untuk menata benda-benda yang ukurannya kecil

(5). Vitrin tiang : memanfaatkan kolom-kolom bangunan sebagai tempat pajangan koleksi termasuk vitrin tengah

b). Panel

Merupakan suatu bidang yang berdiri tegak, melengkung, cembung, miring dan dapat terdiri dari beberapa bidang. Fungsinya sebagai pemisah ruangan, sarana penerangan dan sarana pameran. Bentuknya terdiri dari panel tunggal dan panel ganda dengan vitrin.

Persyaratan panel :

Penempatannya harus mudah untuk dilihat

(1). Mudah dipindah-pindahkan

(2). Konstruksinya kokoh

c). Boks

Merupakan suatu kotak alas beraneka ukuran (sesuai fungsi) untuk meletakkan suatu materi koleksi tiga dimensi. Dapat diletakkan di dalam vitrin, di luar dengan penutup kaca atau dibiarkan terbuka. Ukuran dan tinggi rendah boks disesuaikan dengan besar kecilnya materi koleksi.

(1). Patung/boneka pajangan

Merupakan patung-patung yang ukurannya sama dengan ukuran tubuh orang Asia, yang digunakan untuk memajang pakaian-pakaian yang dipamerkan.

b. Peragaan pameran

1. Pameran tetap

Koleksi yang dipamerkan merupakan benda-benda koleksi peninggalan purbakala. Penataan benda-benda koleksi diatur periode/masa terjadinya. Lama pameran tetap tidak terikat jangka waktu tertentu, penataannya tidak berubah untuk jangka waktu yang lama, ketentuan alat-alat peraga yang dipasang secara permanen. Pada bagian yang mudah dipindahkan, penataannya sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan ruang yang tersedia agar tidak monoton dan membosankan.

2. Pameran temporer

Koleksi yang dipamerkan merupakan penemuan-penemuan baru ataupun benda-benda koleksi museum lain, baik dari dalam maupun dari luar negeri.

Penataan benda-benda koleksi diatur menurut subyek pameran dan berlangsung dalam jangka waktu agak singkat, biasanya 1-3 minggu.

Pameran temporer ini mempunyai tema yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang ditentukan oleh panitia penyelenggara.

c. Per syarat konservasi

Pemeliharaan benda-benda koleksi museum adalah tindakan untuk menjaga kerusakan benda-benda tersebut yang disebabkan oleh beberapa factor. Proses perusakan dapat secara langsung maupun tidak langsung bahkan sering terjadi secara perlahan-lahan dan tidak diketahui awal mulanya. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu :

1). Faktor elemen iklim

Temperatur yang dingin umumnya menyebabkan udara menjadi kering. Kondisi seperti ini menyebabkan rusaknya benda-benda yang diawetkan, seperti insekta, fosil dan lain-lain. Sebaliknya kelembaban udara yang terlalu tinggi menyebabkan timbulnya karat pada benda-benda koleksi non organic seperti perunggu, logam dan besi . Juga menyebabkan berkembangnya serangga dan jamur.

(VS.Herman, Pedoman Konservasi Koleksi Museum 1974)

Untuk mengatasi hal tersebut diatas diperlukan pengatur temperatur dan kelembaban udara . Persyaratan yang diijinkan :

- a). temperatur udara 20°C - 24°C
- b).kelembaban udara 40°C – 60°C

2). Faktor cahaya

Kerusakan oleh cahaya terutama disebabkan adanya cahaya langsung dari matahari serta cahaya buatan yang memfokus obyek. Radiasi paling berbahaya bagi benda-benda koleksi adalah sinar ultraviolet, sehingga untuk menghindari hal ini perlu adanya perencanaan bukaan

yang tepat. Khusus untuk cahaya buatan kandungan sinar ultravioletnya mudah dikendalikan karena radiasinya dapat dikurangi sampai seminim mungkin dengan menggunakan lampu-lampu khusus dan armatur dapat mengurangi radiasi.

3). Faktor unsur biologis

Unsur-unsur biologis yang dapat merusak benda-benda koleksi adalah mikroorganisme (jamur) dan serangga. Pencegahan terhadap jamur dan serangga ini dapat diatasi dengan pengaturan temperatur dan kelembaban udara yang tepat.

4). Faktor polusi udara

Polusi udara yang menyebabkan kerusakan adalah kumpulan debu akibat sisa pembakaran kendaraan bermotor yang mengandung karbon, minyak dan asam. Benda-benda tertentu dari logam akan mengalami proses korosi dan terjadi perubahan warna benda-benda tertentu bila terkena zat asam.

5). Faktor manusia

Tindakan manusia yang ceroboh, iseng dan lengah dapat mengakibatkan kerusakan benda-benda koleksi. Kecerobohan dalam hal keluar masuknya benda-benda koleksi dapat menyebabkan cacat atau pecah. Kelengahan petugas dalam pengawasan benda-benda koleksi baik di gudang maupun di ruang pameran dapat menyebabkan pencurian koleksi atau terjadinya kebakaran yang diakibatkan oleh

pengunjung yang tidak mentaati adanya larangan merokok pada ruangan pameran.

7. Persyaratan khusus museum purbakala

a. Perlindungan koleksi

- 1). Terhadap cahaya alam yaitu pencegahan sinar matahari langsung (pencegahan sinar ultraviolet) dan penerangan alami
- 2). Terhadap iklim mengingat benda-benda koleksi terdapat jenis logam sehingga harus dihindari terhadap temperatur, kelembaban terutama kadar garam di dalam udara.
- 3). Terhadap alam biologis (micro biologi, moss, algae, lichem dan fungus)
- 4). Terhadap pencurian (alarm dan TV system)
- 5). Terhadap kebakaran (fire protection dan penangkal petir)

b. Kenikmatan pengunjung

- 1). Perencanaan pintu masuk (entaranse) yang baik
- 2). Sirkulasi yang cukup untuk keleluasaan bergerak/mengamati peragaan
- 3). Zoning menyangkut kemudahan pengunjung dan berorientasi
- 4). Pengolahan ruang berupa property, irama dan aksentuasi
- 5). Sistem bangunan
 - (a). Tinggi bangunan/typology bangunan
 - (b). Bentuk bangunan
- 6). Sistem penerangan

7). Persyaratan teknis bangunan

8). Perlengkapan bangunan

9). Modul (menyangkut struktur bangunan)

8. Faktor perwujudan fisik bangunan

a. Faktor materi koleksi

Materi koleksi mempunyai nilai tersendiri dalam pengabdiannya tentang kisah masa lampau yang memiliki daya tarik bagi masyarakat.

b. Faktor pemakai/pelaku kegiatan

Fungsi museum merupakan wadah pelayanan untuk masyarakat yang dikelola oleh masyarakat. Sehingga di dalamnya akan turut ditentukan oleh masyarakat sebagai pemakai/pelaku kegiatan. Dalam hal ini pengadaan museum akan sangat didukung oleh jumlah pengunjung sebagai sarana pelayanan dan pengelola sebagai kegiatan pelayanan.

c. Faktor suasana ruangan

Mengingat museum sebagai sarana rekreasi, maka kegiatan pameran perlu didukung oleh pengelolaan ruang yang baik dengan pertimbangan factor kenikmatan dan materi koleksi yang dipamerkan, sehingga suasana ruang dapat menciptakan daya tarik yang khas dan penampilannya sebagai ruang pameran benda purbakala

d. Faktor tata operasional kegiatan

Organisasi kegiatan akan banyak mendukung terciptanya tata operasional secara maksimal

e. Faktor struktur bangunan

Karena materi koleksi yang beraneka ragam jenis dan bentuknya serta dengan dimensi yang berat dan relatif besar, maka hendaknya struktur bangunan mampu mendukung pelaksanaan kegiatan museum secara keseluruhan. Faktor materi struktur perlu dipertimbangkan terhadap tuntutan persyaratan bangunan terutama bagi perlindungan koleksi.

f. Faktor penampilan bangunan

Dituntut adanya kesan yang mampu mendirikan bangunan sebagai bangunan pelindung yang mempunyai daya tarik. Bentuk bangunan harus dapat menarik minat pengunjung sebanyak mungkin.

g. Pembiayaan

Pengunjung dipungut biaya administrasi yang sifatnya tidak komersial.

C. Analisa Kegiatan

1. Pelaku Kegiatan

a. Pengunjung

Pengunjung merupakan penunjang untuk terlaksananya fungsi museum secara optimal. Pengunjung dapat dibedakan atas :

- 1). pengunjung berombongan, biasanya terdiri dari pelajar, mahasiswa dan umum
- 2). pengunjung perorangan atau umum

3). pengunjung ahli dan mahasiswa yang ingin meneliti atau kuliah lapangan

Tujuan kunjungan :

- 1). Bersifat pengenalan, materi koleksi yang dipamerkan adalah untuk membuktikan dan pengenalan serta penikmatan bagi masyarakat yang akan mendapatkan pengetahuan dari media informasi pada peragaan materi koleksi, sehingga menjadi alat komunikasi visual yang dapat memberi gambaran dunia purbakala pada masa lampau.
- 2). Penelitian, hal ini dilakukan oleh para ahli khususnya yang berkecimpung dalam bidang budaya purbakala untuk membuktikan sejauh mana kebenaran nilai-nilai sejarah yang dikandung setiap benda koleksi.
- 3). Bersifat rekreatif, untuk melepaskan kegiatan sehari-hari dan mengurangi beban pikiran, ketegangan karena kesibukan dalam pekerjaan. Dengan mengunjungi museum dapat menikmati hasil karya pada zaman lampau sehingga dapat membawa ilusi serta ketenangan.

b. Pengelola

Pengelola museum bertugas untuk mengelola, membina kegiatan museum baik secara teknis maupun ilmiah dan kegiatan administrasi. Berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi maka kegiatan pengelola terdiri atas :

- 1). kegiatan pameran, ahli pameran fotografer
- 2). kegiatan preservasi/konservasi : kurator, konservator, laboran dan register
- 3). kegiatan pendidikan : educator/instruktur, ahli perpustakaan
- 4). kegiatan penelitian : kurator, konservator dan laboran
- 5). kegiatan rekreasi : tenaga pemandu, operator alat-alat peraga
- 6). kegiatan administrasi : kepala museum, tata usaha, wakil bidang teknik dan ilmiah serta keamanan
- 7). kegiatan pelengkap (pelayanan umum) : petugas pelayanan tiket, pelayanan toko buku dan cinderamata, tenaga pemandu.

2. Jenis kegiatan

Secara garis besar kegiatan pada museum purbakala di Makassar dikelompokkan berdasarkan prioritas kegiatan sebagai berikut :

a. Kegiatan pameran

1). Pameran tetap

Merupakan pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 3 tahun hingga 5 tahun sekali yang bertujuan memberi informasi kepada pengunjung tentang kehidupan manusia purbakala melalui benda-benda koleksi yang ada.

2). Pameran temporer

Merupakan pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam variasi waktu yang singkat, kira-kira 1 minggu -

1 bulan, dengan mengambil tema khusus. Pameran ini bertujuan untuk mengundang lebih banyak pengunjung ke museum purbakala dan diselenggarakan dalam rangka menyambut hari raya tertentu.

3). Pameran keliling

Merupakan pameran yang diadakan di luar museum purbakala dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu sangat singkat dengan tema khusus dimana benda-benda koleksi dipamerkan dari satu tempat ke tempat yang lain.

Pengelolaan di bidang pameran terdiri atas :

- 1). membuat program dan tata pameran tetap dan temporer
 - 2). menyiapkan pameran berupa teknik dan rancangan pameran
 - 3). dokumentasi benda-benda koleksi
 - 4). menyelenggarakan kegiatan pameran keliling
- b. Kegiatan preservasi/konservasi
- 1). Mengumpulkan, memelihara, mengawetkan, menyelidiki benda-benda koleksi zaman purbakala
 - 2). Mendokumentasikan, memberi deskripsi yang sejelas-jelasnya dan memproduksi kembali benda-benda koleksi untuk keperluan peragaan
 - 3). Mengadakan penelitian mengenai kebudayaan purbakala untuk pengembangan dan pembinaan kebudayaan purbakala
 - 4). Meregistrasi benda-benda koleksi yang masuk dan rusak.

c. Kegiatan pendidikan

1). Pemutaran film/slide

Berupa penayangan film-film/slide tentang pengenalan keurbakalaan hingga perkembangannya

2). Perpustakaan

Sebagai sumber literature dan informasi tentang keurbakalaan dalam dan luar negeri

3). Pertemuan/ceramah/seminar ilmiah mengenai sejarah, teknologi, pengetahuan, dan seni purbakala dalam rangka penyaluran ilmu pengetahuan.

4). Pembuatan program dan jadwal kegiatan pendidikan

5). Penerbitan dari hasil penelitian yang berguna untuk pengembangan dan pembinaan apresiasi seni purbakala dan uraian secara populer atau ilmiah, yang ditujukan kepada semua tingkat pendidikan dan umur

6). Mengadakan tukar menukar informasi, koleksi dan pameran di dalam dan luar negeri yang menyangkut masalah keurbakalaan untuk kepentingan museum

7). Penerbitan majalah, brosur dan lain-lain.

d. Kegiatan penelitian

1). Kegiatan penelitian intern, dilakukan oleh pengelola untuk kepentingan ilmu pengetahuan

2). Kegiatan ekstern, dilakukan pengunjung baik untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan kepurbakalaan maupun sekedar penyaluran rasa ingin tahu.

e. Kegiatan rekreasi

Kegiatan ini adalah bagian dari kegiatan pendidikan dan penelitian yang bersifat non formal dan berlangsung secara komunikatif dimana pengunjung diberi kesempatan mencoba dan menggunakan alat-alat peraga tertentu sehingga memberi pengalaman yang mengesankan. Kegiatan ini diungkapkan dalam bentuk pameran tetap dan pameran temporer.

f. Kegiatan administrasi

1). Pengelolaan bidang tata usaha

- a). Mengelola administrasi umum (tata usaha) mengenai surat menyurat, kearsipan dan rumah tangga
- b). Mengelola urusan keuangan dan inventarisasi
- c). Mengelola kepegawaian dan kesejahteraan pegawai

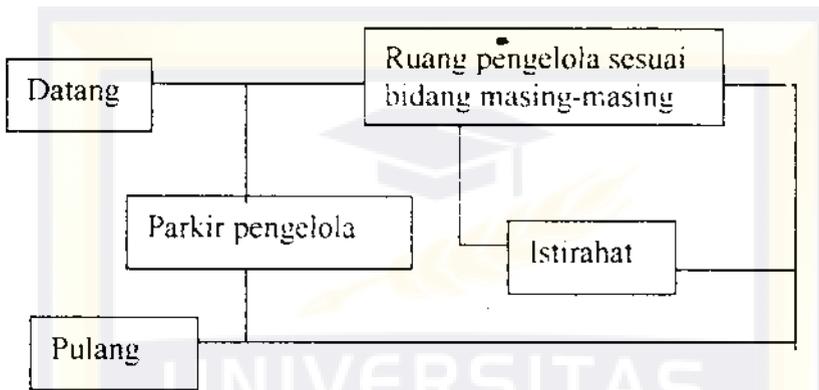
2). Pengelolaan gedung

- a). Pengelolaan kebersihan, utilitas dan lingkungan
- b). Pengelolaan fasilitas penunjang lainnya berupa gedung, pantry, janitor, toilet dan sebagainya
- c). Pelayanan transportasi pengelola dan pameran keliling

b. Pengelola

Gambar 8

Pola kegiatan pengelola



c. Materi peragaan

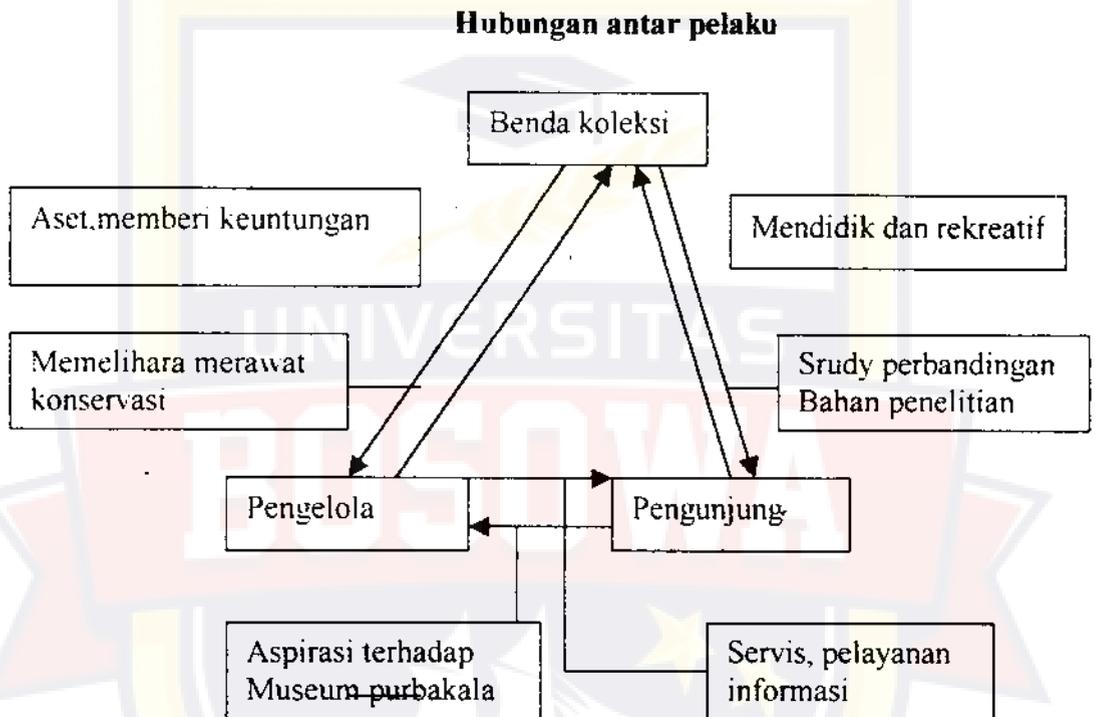
Gambar 9

Sistem peragaan benda koleksi



d. Hubungan antar pelaku

Gambar 10



4. Struktur organisasi dan kelembagaan

a. Status museum purbakala

- 1). Berdasarkan status hukum tergolong museum berstatus resmi dalam arti kepemilikan dan pengelolaannya disahkan oleh pemerintah.

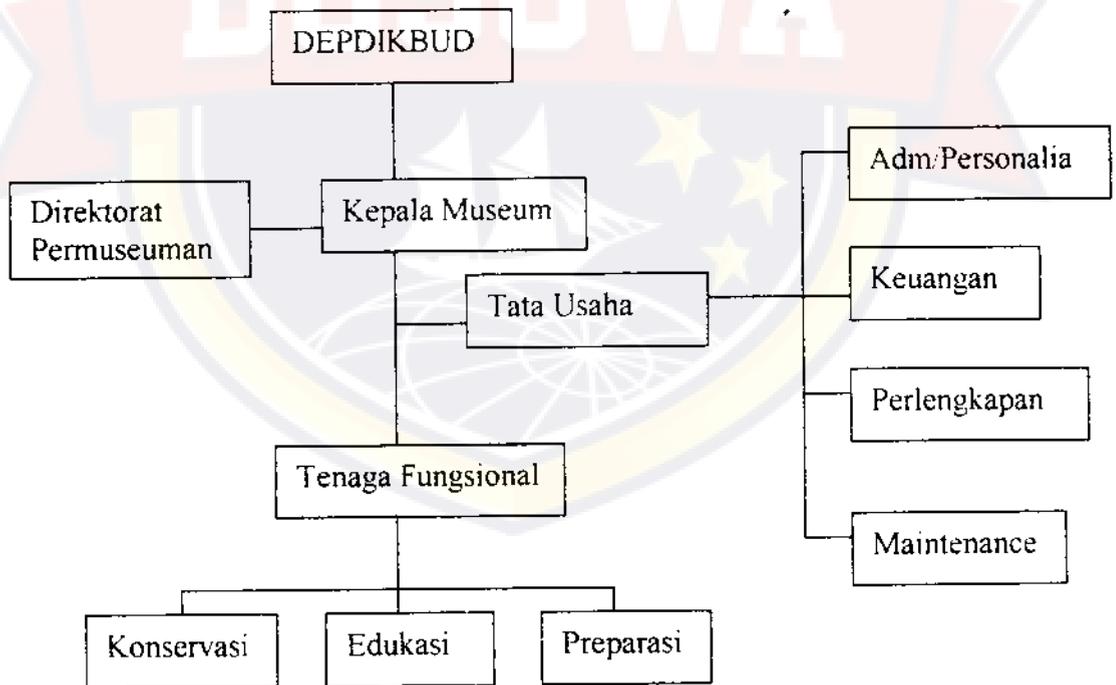
- 2). Berdasarkan jenis koleksinya, tergolong museum khusus, karena mempunyai koleksi penunjang satu cabang jenis saja, yakni yang berkaitan dengan dunia kepurbakalaan.
- 3). Berdasarkan ruang lingkup pelayanan tugas, status hukum pediriannya dan tujuan penyelenggaraannya tergolong pada Museum Nasional yang menjadi urusan pemerintah dan memberikan wewenang kepada pemerintah daerah setempat.

b. Srtuktur organisasi

Adapun struktur organisasi museum purbakala adalah sebagai berikut :

Gambar

Struktur organisasi museum purbakala

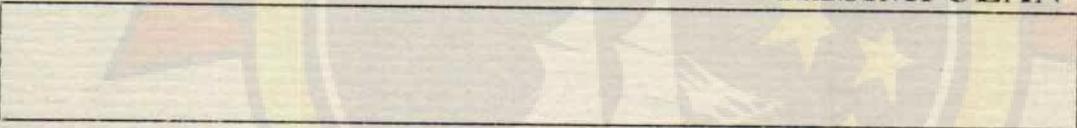




UNIVERSITAS

BOSOWA

**BAB IV
• KESIMPULAN**



BAB IV

KESIMPULAN

A. Kemungkinan Pengadaan Museum Purbakala di Makassar

Museum Purbakala merupakan salah satu usaha untuk menanamkan kebanggaan nasional di bidang kebudayaan, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di masa lampau yang dapat dijadikan dasar bagi kemajuan masa kini dan masa yang akan datang melalui pengumpulan dan perlindungan benda-benda bernilai edukatif. Melihat jumlah pelajar dan mahasiswa di Kotamadya Makassar yang tingkat pertumbuhannya semakin meningkat dan juga ditemukannya benda-benda purbakala yang jumlahnya tidak sedikit di Makassar maka dianggap perlu untuk mendirikan Museum Purbakala di Makassar sebagai suatu wadah yang menghimpun, meneliti, mengembangkan dan melestarikan benda-benda purbakala serta memasyarakatkan museum sebagai media informasi di bidang kepurbakalaan serta menyelamatkan seluruh karya peninggalan kepurbakalaan. Hal-hal lain yang dipertimbangkan terhadap pengadaan Museum Purbakala di Makassar adalah :

1. Kebutuhan masyarakat akan wadah yang memberikan pelayanan informasi yang lebih akurat dalam pengenalan bidang kepurbakalaan sebagai hasil peninggalan yang bernilai edukatif.

2. Kedudukan Kotamadya Makassar sebagai pintu gerbang dan pusat perkembangan budaya di Indonesia Bagian Timur.
3. Menyelamatkan seluruh karya peninggalan purbakala yang bersumber pada warisan budaya agar terhindar dari kepunahan.
4. Dapat menjadi salah satu wadah rekreasi edukatif.

B. Sistem Pengelolaan Museum Purbakala

Museum purbakala merupakan bentuk usaha yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah, dalam hal ini dibawah direktorat permuseuman pariwisata dan kebudayaan. Jadi pengelolaannya merupakan tanggung jawab pemerintah. Ketentuan mengenai tata cara pengelolaan benda purbakala dan situs ditetapkan dengan peraturan pemerintah.

C. Rencana Jenis Kegiatan Museum Purbakala

Jenis kegiatan yang direncanakan pada Museum Purbakala di Makassar meliputi :

1. Kegiatan pameran
 - a. Pameran tetap
 - b. Pameran temporer
 - c. Pameran keliling
2. Kegiatan preservasi/konservasi
 - a. Preservasi benda-benda purbakala
 - b. Konservasi benda-benda purbakala

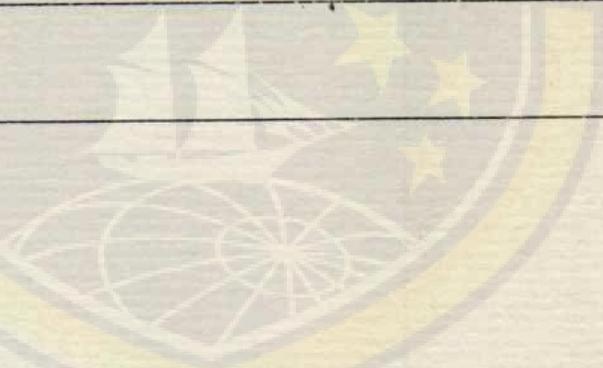
- c. Restorasi benda-benda purbakala
 - d. Reparasi benda-benda purbakala
3. Kegiatan pendidikan
- a. Pemutaran film slide
 - b. Perpustakaan
 - c. Ceramah, diskusi seminar, kongres
4. Kegiatan pengelolaan
- a. Pengelolaan manajemen keuangan
 - b. Pengelolaan operasional dan keamanan
 - c. Pengelolaan pameran
 - d. Pengelolaan konservasi
 - e. Pengelolaan pendidikan
5. Kegiatan service
- Terdiri dari kegiatan pendukung operasional gedung seperti mekanikal dan elektrikal, plumbing, reparasi, perawatan dan cleaning service.
6. Kegiatan penunjang
- Meliputi penyediaan fasilitas-fasilitas umum untuk pengunjung seperti fasilitas istirahat, ibadah, makan dan minum, penitipan barang, informasi, telepon umum, toilet umum dan sebagainya.



UNIVERSITAS

BOSOWA

BAB V
KONSEP DASAR PERENCANAAN FISIK



BAB V

ACUAN DASAR PERENCANAAN

Konsep Tata Ruang Makro

1. Penentuan Lokasi

Lokasi Museum Purbakala diharapkan memenuhi tuntutan keberadaannya sebagai wadah pemeliharaan, penelitian dan pelestarian benda-benda bersejarah. Untuk menentukan lokasi diperlukan beberapa kriteria antara lain :

- a. Merupakan bagian dari zona pengembangan kebudayaan sesuai dengan peraturan pemerintah mengenai tata guna tanah.
- b. Terdapat atau dekat dengan fasilitas pelayanan sosial berupa fasilitas pendidikan, utamanya pendidikan dasar dan menengah, situs-situs sejarah dan kawasan rekreasi.
- c. Berada pada lingkungan yang mendukung keberadaannya
- d. Terjangkau jaringan utilitas kota yaitu air bersih, listrik, telepon, riol kota

Berdasarkan kriteria pemilihan lokasi, maka alternatif lokasi adalah :

Alternatif 1

Lokasi terletak di DTRK B yaitu Kecamatan Ujung Pandang, Wajo, Bontoala, Makassar, Mariso dan Mamajang disekitar benteng Ujung

Pandang sebagai pusat budaya, dikelilingi oleh lembaga pemerintah, hiania, pemelanaan dan hiburan. Selain itu terdapat pula Monumen Mandala dan banyaknya tersebar hotel dan penginapan yang merupakan unsur penunjang keberadaan Museum Purbakala. Peruntukan lahan untuk wilayah ini adalah untuk pusat perdagangan dan jasa sosial, rekreasi, pemerintahan kota dan perdagangan. Lokasi ini merupakan lokasi yang padat oleh bangunan, sehingga hampir tidak ada lahan yang kosong. Bagian wilayah kota ini dilalui oleh sarana transportasi umum seperti mikrolet dan bis, terdapat jaringan utilitas kota seperti air bersih (PAM), jaringan listrik, telepon dan riol kota.

Alternatif II

Lokasi terletak di DTRK C yaitu Kecamatan Tamalate, pada jalur primer dan merupakan jalur penghubung utama untuk menuju ke luar kota (jalur Gowa Raya). Frekwensi kendaraan cukup tinggi, kondisi dari bangunan yang ada umumnya semi permanen sampai permanen. Lokasinya terletak di sekitar Taman Budaya Kelurahan Mangasari. Tersedia sarana dan fasilitas kota yang menunjang terwujudnya Museum Purbakala.

Alternatif III

Lokasi terletak di DTRK E yaitu Kecamatan Panakkukang di sekitar daerah civic center Panakkukang Plan. lingkungan terdiri dari pemukiman, perkantoran, sekolah dan perguruan tinggi. Masih tersedia

lahan-lahan yang kosong yang memungkinkan untuk bangunan baru. Ditinjau dari aspek pendukungnya khususnya yang berkaitan langsung dengan peranan museum sebagai kegiatan pendidikan maka lokasi ini sesuai dengan fungsi museum sebagai lembaga pendidikan. Selain itu peruntukan lahan lokasi sebagai pemukiman dan perkantoran pemerintahan merupakan unsur penunjang keberadaan Museum Purbakala. Jaringan utilitas kota yang ada cukup memadai seperti jaringan air bersih (PAM), jaringan listrik, telepon dan riol kota. Pemilihan lokasi yang sesuai untuk perencanaan Museum Purbakala didasarkan pada beberapa kriteria tersebut diatas

Tabel 3.

**ANALISA PENENTUAN LOKASI
BERDASARKAN SISTEM PEMBOBOTAN**

KRITERIA	BOBOT (B)	ALT.1		ALT.2		ALT.3	
		NILAI (N)	BXN	NILAI (N)	BXN	NILAI (N)	BXN
1	2	3	6	1	2	2	4
2	2	3	6	3	6	2	4
3	2	3	6	2	4	3	6
4	1	2	3	2	2	3	3
5	1	1	1	2	2	2	2
TOTAL NILAI			22		16		19

Keterangan:

Bobot

1 = kurang penting

2 = penting

Nilai

1 = kurang mendukung

2 = mendukung

3 = sangat mendukung

Berdasarkan pembobotan pada kriteria lokasi yang telah ditentukan, maka lokasi yang terpilih adalah alternatif I. lokasi yang terletak pada DTRK B (Kecamatan Ujung Pandang).



- MONUMEN 40.000 JIWA
- KAWASAN WISATA BUDAYA
- SITUS KERAJAAN MAKAM RAJA TALLO

KAB. MAROS

KE MAROS

- BENTENG ERDAM
- M LASALIGO,
- DEWAN KEBENAN,
- MEN MANDALA

- KANWIL DINAS PENDIDIKAN
- PERGURUAN TINGGI

KE SUNGUMINASA

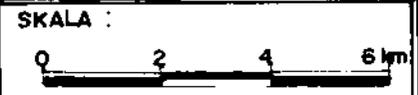
- MONUMEN EMMY SAELAN
- TAMAN BUDAYA
- PERPUSTAKAAN
- KANTOR PEMERINTAHAN

KAB. GOWA

KOTA MAKASSAR

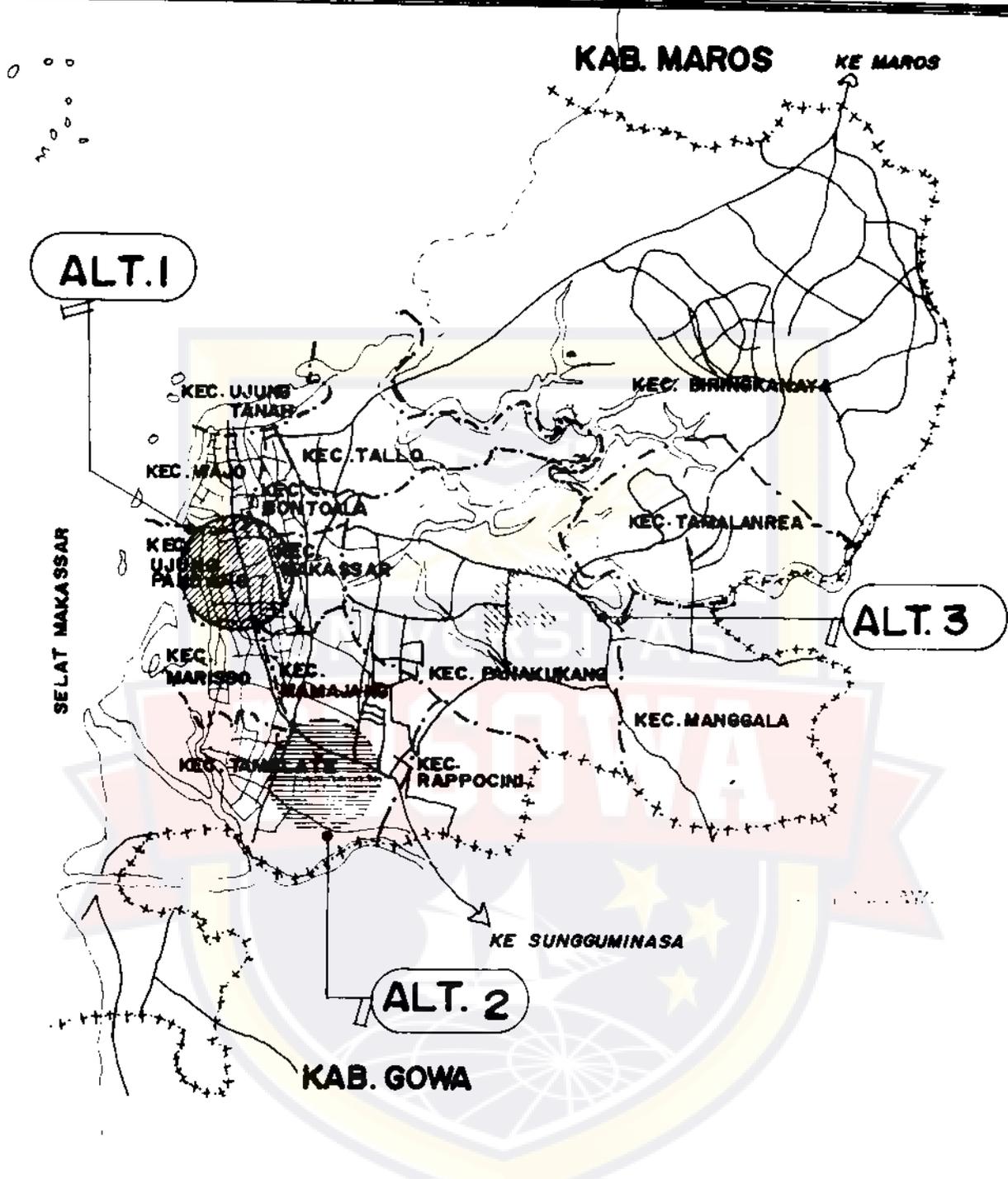
KAITAN DENGAN LEMBAGA PENUNJANG

- LEJENDAR :
- + - Batas Kabupaten
 - Sungai
 - Jalan



Nº. GAMBAR
13

JUDUL TA
Museum Purbakala di Makassar



KOTA MAKASSAR

ALTERNATIF LOKASI

KE TERANGAN :

-  Batas Kabupaten
-  Sungai
-  Jalan
-  Batas Kecamatan



SKALA :



NO. GAMBAR :

14

JUDUL TA :

Museum Purbakala di Makassar

2. Penentuan Tapak

Kriteria pemilihan tapak

- a. Terjangkau oleh sarana transportasi kota, berupa jalan dan angkutan umum.
- b. Tersedia jaringan utilitas kota berupa air bersih (PAM), jaringan listrik, telepon dan riol kota.
- c. Kenyamanan lingkungan berupa kebisingan, polusi udara, debu dan getaran dalam tingkat rendah sedang.
- d. Luasan lahan yang cukup memadai untuk kemungkinan pengembangan keadaan fisik tanah yang cukup baik, yaitu keadaan kontur, kemungkinan tergenang, daya dukung dll.
- e. Keadaan lingkungan udara bersih dan pencemaran, tidak melebihi batas kelembaban untuk lingkungan sehat, keadaan gerakan angin yang tidak terlalu kuat, cukup sinar matahari sehingga memungkinkan terjadinya proses penyinaran yang membunuh kuman-kuman
- f. Keadaan lingkungan yang aman sebab segi kerawanan akibat perbuatan kriminal berpengaruh terhadap segi pendidikan masyarakat sehingga dapat mengganggu fungsi museum terhadap perkembangan pendidikan masyarakat.

Tabel 4. //

**ANALISA PENENTUAN TAPAK TERPILIH
BERDASARKAN SISTEM PEMBOBOTAN**

KRITERIA	BOBOT	TAPAK I		TAPAK II	
		NILAI	B X N	NILAI	B X N
		(N)		(N)	
1	2	2	1	2	4
2	1	2	2	2	2
3	2	2	4	3	6
4	2	2	4	3	6
5	1	1	1	2	2
6	2	3	6	3	6
7	2	3	6	3	6
TOTAL NILAI		24		32	

Keterangan

Bobot

1 = Kurang penting

2 = Penting

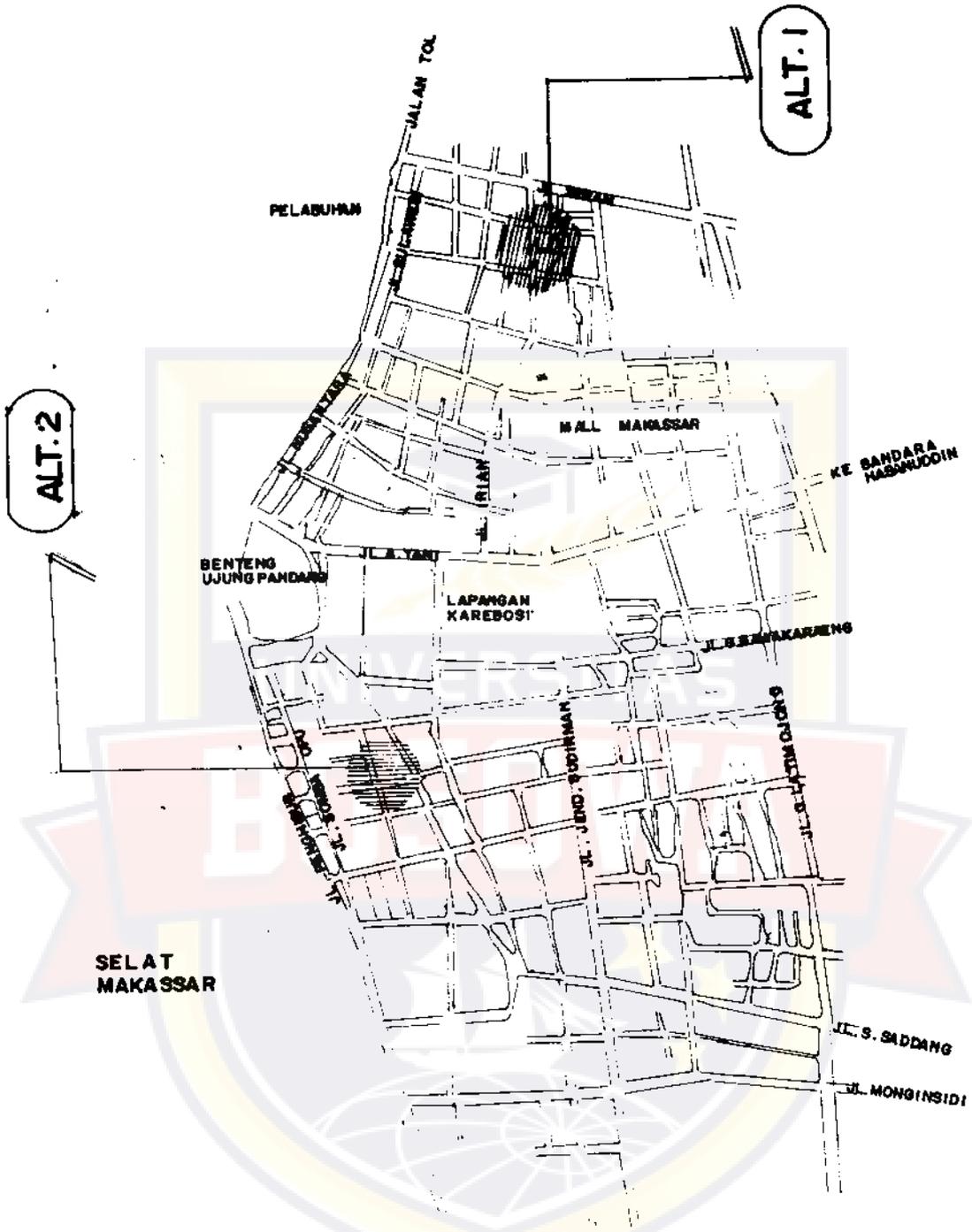
Nilai

1 = Kurang mendukung

2 = Mendukung

3 = Sangat mendukung

Berdasarkan pembobotan diatas maka tapak terpilih adalah tapak II



KEC. UJUNG PANDANG

ALTERNATIF TAPAK

KETERANGAN :



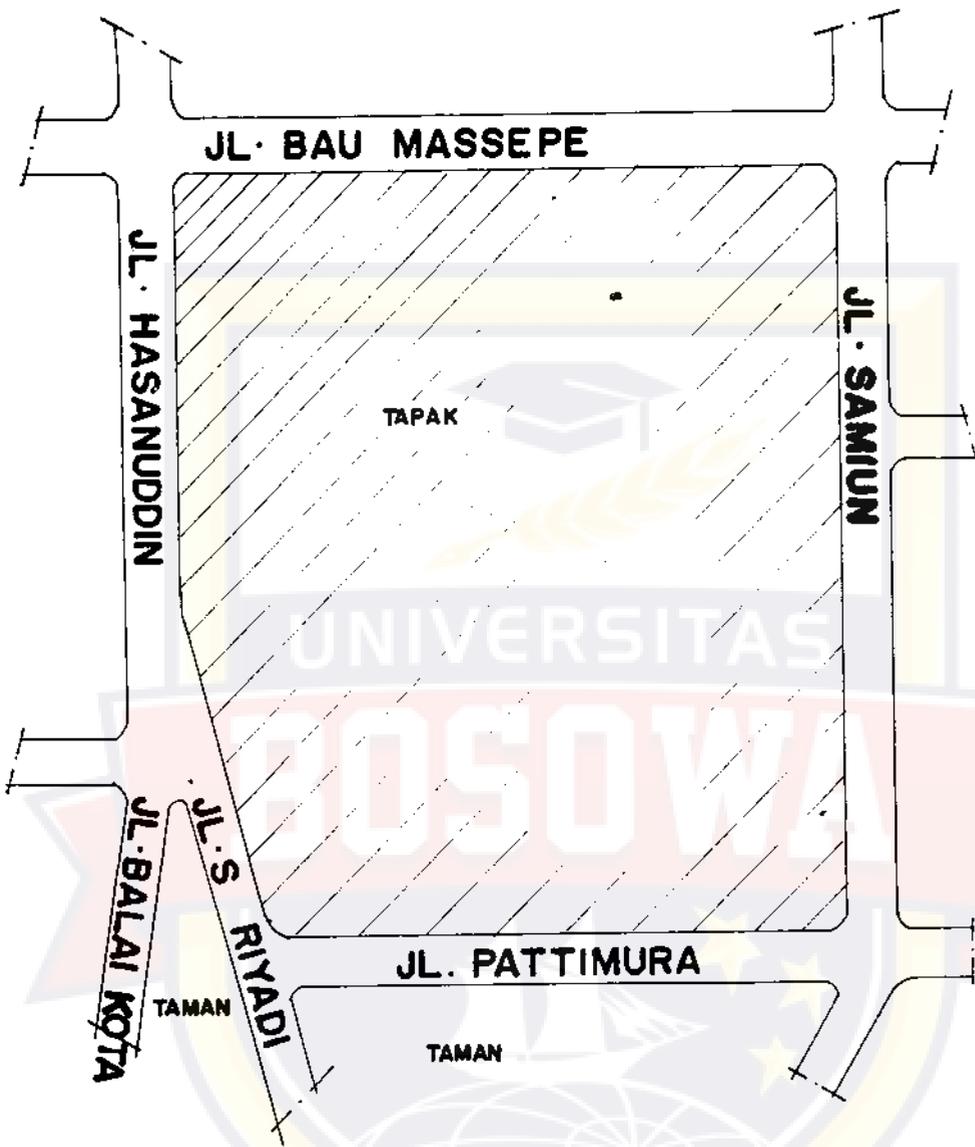
SKALA :

NO. GAMBAR

JUDUL TA :

14

Museum Purbakota di Makassar



TAPAK TERPILIH

KETERANGAN



SKALA

NO. GBR
15

JUDUL TA :
MUSEUM PURBAKALA
DI MAKASSAR

3. Sistem Sirkulasi

Sistem sirkulasi pada site didasarkan atas pertimbangan :

- a. Pelaku kegiatan dan jenis kegiatan
- b. Kelancaran dan keleluasaan sirkulasi bagi setiap pengunjung
- c. Keamanan dan kenyamanan, tidak mengundang crossing

Sirkulasi yang terjadi dalam site terdiri dari :

a. Sirkulasi pengunjung

Pada saat pengunjung memasuki gedung akan berada di hall yang berfungsi sebagai ruang penerima dan orientasi. Untuk sirkulasi pada ruang pameran, urutan tema pameran digelar berdasarkan perkembangan peradaban manusia. Urutan sirkulasi terarah namun bebas, sehingga pengunjung dapat mengikuti pameran sesuai dengan perkembangannya, namun dapat pula melakukan lompatan untuk mengikuti tema pameran yang mereka nikmati.

b. Sirkulasi pengelola

Pencapaian pengelola ke bangunan terpisah dengan pencapaian pengunjung. Sifat ruang yang privat menjadikan ruang-ruang pengelola tidak terlalu berhubungan dengan ruang-ruang pelayanan umum. Arus sirkulasi terarah dan jelas, agar tercipta efisiensi kerja.

c. Sirkulasi kendaraan

Pertimbangan yang paling mendasar di dalam perencanaan sistem sirkulasi kendaraan pada site adalah :

- 1). Jenis dan jumlah kendaraan yang akan ditampung
- 2). Bentuk dan pola sarana parkir dalam kaitannya dengan fasilitas lainnya.

4. Bentuk dan penampilan bangunan

a. Persyaratan bentuk

Bentuk massa mempunyai karakter terbuka dan rekreatif, yang dapat dicapai dengan :

- 1). Penyatuan bentuk massa dengan ruang luar serta bangunan yang terkait yang ada di sekitarnya.
- 2). Bentuk-bentuk yang mempunyai daya terima yang kuat tetapi menampilkan sifat monumental sebagai perwujudan dari kebudayaan purbakala
- 3). Memberikan keamanan dari materi yang dikonservasikan.

b. Persyaratan komposisi massa

Karakter komposisi massa adalah terbuka, rekreatif, monumental dan sebagai pelindung yang dapat dicapai dengan:

- 1). Pola gubahan massa yang terpusat dan linear dengan bangunan Museum Purbakala, untuk menampilkan sifat monumental.
- 2). Adanya space transisi antara bangunan museum dengan bangunan lain akan menampilkan suasana terbuka dan private bagi materi koleksi./

c. Persyaratan elemen-elemen luar

Karakter ruang luar Museum Purbakala adalah rekreatif, terbuka dan preservasi, yang dapat dicapai dengan :

- 1). Massa dan space berukuran kurang lebih 1 – 2 kali bangunan
- 2). Kaitan yang terjadi di luar bangunan (space) harus mempunyai kaitan erat dengan kegiatan dalam bangunan
- 3) Pengarahan dapat dibentuk dengan jalan penataan elemen-elemen ruang luar, sehingga pengontrolan dapat lebih mudah.

B. Konsep Tata Ruang Mikro

1. Program ruang

a. Kebutuhan ruang

1). Kebutuhan ruang untuk pelayanan umum

- a). Lobby
- b). Information area
- c). Toko buku dan cinderamata
- d). Kafetaria ruang makan
- e). Tempat penitipan barang
- f). Telepon umum
- g). Toilet umum

2). Kebutuhan ruang pameran

- a). Lobby

- b). Ruang pameran tetao
- c). Ruang pameran temporer
- 3). Kebutuhan ruang preservasi/konservasi
 - a). Ruang penerima pengiriman
 - b). Ruang registrasi
 - c). Ruang Penyimpanan sementara
 - d). Ruang pemeriksaan koleksi
 - e). Ruang laboratorium
 - f). Ruang studio foto
 - g). Ruang peralatan dan bahan laboratorium
 - h). Pusat konservasi
 - i). Ruang preparasi
 - j). Ruang kurator
 - k). Ruang studi koleksi
 - l). Ruang fumigasi
 - k). Karantina koleksi
 - l). Gudang alat
 - m). Bengkel restorasi koleksi
 - n). Ruang sholat
 - o). Gambar desain
 - p). Toilet
 - q). Studio gambar

4). Kebutuhan ruang auditorium/edukasi

- a). Ruang edukasi
- b). Pantry
- c). Ruang proyektor
- d). Toilet
- e). Gudang

f). Loket

g). Kamar mesin

5). Kebutuhan ruang perpustakaan

a). Hall perpustakaan

b). Ruang katalog

c). Ruang buku

d). Ruang baca

e). Ruang peminjaman

f). Ruang pengelola

g). Ruang komputer

h). Ruang foto copy

6). Kebutuhan ruang administrasi

a). Hall

b). Ruang kepala museum

c). Ruang rapat

d). Ruang kepala tata usaha

- e). Ruang keuangan
- f). Ruang kepegawaian
- g). Ruang rumah tangga
- h). Ruang tamu

7). Kebutuhan ruang service/penunjang

- a). Parkir
- b). Mushallah
- c). Rumah jaga
- d). Ruang genset
- e). Ruang P3K
- f). Ruang AHU
- g). Ruang sound system
- h). Pos keamanan

b. Besaran Ruang

Perhitungan besaran ruang dipertimbangkan terhadap :

- 1). Jumlah pemakai ruang
- 2). Perhitungan didasarkan pada standar gerak manusia dan unit fungsi tugas
- 3). Macam kegiatan dan aktivitas
- 4). Kebutuhan dan flow sirkulasi
- 5). Kapasitas pengunjung atau daya tampung

Adapun standar-standar yang diterapkan berdasarkan data dari :

- 1). Ernst Neufert
- 2). Time saver standar for building types
- 3). Standarisasi museum umum tingkat propinsi
- 4) Asumsi

Untuk mendapatkan perkiraan/patokan besaran ruang maka dirumuskan kriteria sebagai berikut :

$$L = an + (an)f_1 + (an) f_2$$

Dimana :

L = Luas ruang

a = Konstanta jumlah pemakai

n = standar yang diajukan/eksponen normal

f₁ = koefisien flow sirkulasi

f₂ = faktor konversi khusus

Maka:

$$L = an(a + f_1 + f_2)$$

$$\text{Atau } L = an (1 + F) \dots\dots\dots F (f_1 - f_2)$$

1). Pelayanan Umum

a). Lobby

Diperhitungkan 30 % pengunjung

$$30\% \times 376 = 113 \text{ orang}$$

Standar untuk 1 orang = 0,75 m (NAD)

Flow 30%

$$L = 113 \times 0,75 (1 + 0,3)$$

$$= 85,75 (1,3) \dots\dots\dots = 110,8 \text{ m}$$

b). Ruang pengenalan (asumsi) = 80 m²

c). Information Area (kapasitas 2 orang)

Standar 2,4 m² /orang (TSS)

Flow 30%

$$L = 2 \times 2,4 (1,3)$$

$$= 4,8 (1,3) \dots\dots\dots = 6,24 \text{ m}$$

d). Toko Buku dan cinderamata

Diasumsikan 15 % pengunjung

$$15\% \times 370 = 56 \text{ orang}$$

Standar 1,2 m² /orang (TSS)

$$L = 56 \times 1,4 (1,3)$$

$$= 78,4 (1,3) \dots\dots\dots = 88 \text{ m}$$

e) Kafetaria ruang makan

(1). Ruang makan

Diasumsikan 20 % pengunjung

$$20\% \times 376 = 75 \text{ orang}$$

Standar 1,7 m² / orang

$$L = 75 \times 1,7 = \dots\dots\dots = 127,5 \text{ m}$$

(2). Dapur + gudang (1 unit) asumsi = 21,25 m

(3). Kasir (1 orang) = 1,4 m (NAD)

Total kafetaria = 215,15 m

f). Tempat penitipan barang

Diasumsikan 30 % pengunjung

$$30 \% \times 376 = 113 \text{ orang}$$

Dari jumlah tersebut diasumsikan 50% datang bersamaan

$$50\% \times 113 = 57 \text{ orang}$$

Standar 0,15 m orang (NAD)

$$L = 57 \times 0,15 (1,3)$$

$$= 8,5 (1,3) \dots\dots\dots = 11 \text{m}$$

g). Telepon umum (4 unit)

Standart 1,8 m² unit (NAD)

$$L = 4 \times 1,8$$

$$= 7,2 (1,3) \dots\dots\dots = 9,4 \text{ m}^2$$

h). Toilet umum

Diasumsikan pemakai 40% pengunjung

$$40\% \times 367 = 150 \text{ orang}$$

Standar:

$$\text{WC} = 1,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Wastafel} = 1 \text{ m}^2$$

$$\text{Urinoir} = 0,7 \text{ m}^2$$

Perbandingan pria dan wanita 40% : 60%

$$\text{Pemakai pria} = 60 \text{ orang}$$

Pemakai wanita = 90 orang

Untuk pria:

1 urinoir / 18 orang

1 WC / 30 orang

1 Wastafel / 30 orang

Jadi:

Jumlah urinoir untuk pria = 3 buah

Jumlah urinoir untuk wanita = 2 buah

Jumlah wastafel untuk pria = 2 buah

L.Urinoir = $2 \times 0,7 (91,2) = 2,52 \text{ m}^2$

L.WC = $2 \times 1,8 (1,2) = 4,32 \text{ m}^2$

L.Wastafel = $2 \times 1 (1,2) = 2,4 \text{ m}^2$ -

Luas toilet Pria = $9,24 \text{ m}^2$

Untuk wanita:

1 WC / 30 orang

1 Wastafel / 30 orang

Jumlah WC untuk wanita = 3 buah

Jumlah wastafel untuk wanita = 3 buah

L.WC = $3 \times 1,8 (1,2) = 6,48 \text{ m}^2$

L.wastafel = $3 \times 1 (1,2) = 3,6 \text{ m}^2$ +

Luas toilet wanita = $10,08 \text{ m}^2$

Total luas toilet $9,24 + 10,08 = 20,04 \text{ m}^2$

2). Pameran

a). Lobby

Asumsi 20% pengunjung

$$205 \times 376 = 75 \text{ orang}$$

Standart $0,18 \text{ m}^2 / \text{orang}$

$$L = 75 \times 1,18 \dots\dots\dots = 88,5 \text{ m}^2$$

b). Ruang pameran tetap

Standar museum type A

Ideal $= 6000 \text{ m}^2$

Minimal $= 4000 \text{ m}^2$

Diambil rata-rata $= \frac{6000 + 4000}{2}$
 $= 5000 \text{ m}^2$

c). Ruang pameran temporer

Standar museum type A

Ideal $= 1000 \text{ m}^2$

Minimal $= 700 \text{ m}^2$

Diambil rata-rata $= \frac{1000 + 700}{2}$
 $= 850 \text{ m}^2$

Total luas ruang pameran $= 5327,79 \text{ m}^2$

3). Registrasi/konservasi

a). Ruang penerima/pengirim

Standar museum type A

$$\text{Ideal} = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{Minimal} = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{Diambil rata-rata} = \frac{60 + 60}{2} = 60 \text{ m}^2$$

b) Ruang registrasi (kapasitas 30 orang)

Standar $4,2 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (TSS)

$$= 3 \times 4,4 (1,3)$$

$$= 12,6 (1,3) = 16,38 \text{ m}^2$$

c). Ruang penyimpanan sementara (kapasitas 2 orang)

Standar $15 \text{ m}^2 / \text{orang}$

$$= 2 \times 1,5 (1,3)$$

$$= 3,0 (1,3) = 39 \text{ m}^2$$

d). Ruang pemeriksa sementara

Standar museum type A

$$\text{Ideal} = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{Minimal} = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{Diambil rata-rata} = \frac{60 + 60}{2}$$

$$= 60 \text{ m}^2$$

e). Ruang laboratorium

Standar museum type A

Ideal = 60 m^2

Minimal = 60 m^2

Diambil rata-rata = $\frac{60 + 60}{2} = 60 \text{ m}^2$

f). Ruang studio foto

Standar museum type A

Ideal = 40 m^2

Minimal = 40 m^2

Diambil rata-rata = $\frac{40 + 40}{2} = 40 \text{ m}^2$

g). Ruang peralatan dan bahan lab

70% luas laboratorium

$70\% \times 60 = 42 \text{ m}^2$

h). Pusat konservasi

Standar museum type A

Ideal = 80 m^2

Minimal = 60 m^2

Diambil rata-rata = $\frac{20 + 80}{2} = 70 \text{ m}^2$

i). Ruang preparasi

Standar museum type A

Ideal = 100 m²

Minimal = 100 m²

Diambil rata-rata = $\frac{100 + 100}{2}$ = 100 m²

j). Ruang kurator = 70 m²

k). Ruang studi koleksi = 75 m²

l). Fumigasi = 35 m²

m). Karantina koleksi = 40 m²

n). Gudang alat

40 % luas worksahop

40% x 100 = 40 m²

o). Bengkel restorasi koleksi = 65 m²

p). Ruang shallat = 14,96 m²

q). Toilet = 48,04 m²

r). Studio gambar = 60 m²

s). Gambar desain

Standar museum type A

Ideal = 40 m²

Minimal = 40 m²

$$\text{Diambil rata-rata} = \frac{40 + 40}{2} = 40 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas R. preservasi/konservasi} = 975,38$$

4). Ruang auditorium

a). Ruang edukasi

Asumsi kunjungan rombongan sebanyak 4 kelas @ 40 orang

$$40 \times 4 = 160 \text{ orang}$$

Standar $0,8 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (NAD)

$$L = 160 \times 0,8 \text{ (1.3)}$$

$$= 128 \text{ (1,3)} = 166,4 \text{ m}^2$$

$$\text{b). Pantry (asumsi)} = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{c). Toilet (asumsi)} = 12,96 \text{ m}^2$$

$$\text{d). Gudang (asumsi)} = 28 \text{ m}^2$$

$$\text{e). Ruang persiapan} = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{f). Loket (asumsi)} = 30 \text{ m}^2$$

$$\text{g). Kamar mesin} = 20 \text{ m}^2 +$$

$$\text{Total R. Auditorium} = 359,36 \text{ m}^2$$

5). Perpustakaan

a). Hall perpustakaan

Asumsi 15% pengunjung

$$15\% \times 376 = 56 \text{ orang}$$

Standar $0,75 / \text{orang}$ (NAD)

$$L = 56 \times 0,75 = 42$$

$$= 42 (1,3)$$

$$= 54,6 \text{ m}^2$$

b). Ruang katalog

Buku yang ditampung 10000 buku

Standar 14648 kart / buku (TSS)

$$10000 : 14648$$

$$= 1,46 \text{ m}^2$$

c). Ruang buku

10000 buku

Standar 162 buku / m² (NAD)

$$L = 10000 / 162$$

$$= 61,73 \text{ m}^2$$

d). Ruang baca

20% pengunjung

$$20\% \times 276 = 75 \text{ orang}$$

Standar 1,17 m² / orang

$$L = 75 \times 1,7 (2,3)$$

$$= 127,8 (1,3)$$

$$= 166,19 \text{ m}^2$$

e). Ruang peminjam (1 pengelola)

standar 1,66 m² / orang (NAD)

$$L = 1 \times 1,66 (1,3)$$

$$= 1,66 (1,3)$$

$$= 2,16 \text{ m}^2$$

f). Ruang pengelola (2 orang)

Standar 1,66 m² / orang (NAD)

$$L = 2 \times 1,66 (1,3)$$

$$= 3,23 (1,3) \qquad \qquad \qquad = 4,23 \text{ m}^2$$

g). Ruang komputer (2unit komputer)

Standar 1 unit komputer = 0.8 m²

$$L = 2 \times 0,8 (1,3)$$

$$= 1,6 (1,3) \qquad \qquad \qquad = 2,08 \text{ m}^2$$

h). Ruang foto copy (1 unit) = 4 m²

Total ruang pepustakaan = 299,54 m²

6). Administrasi

a). Hall

Asumsi 10% pengunjung

10% x 376 = 38 orang

Standar 0,75 m² / orang (NAD)

$$L = 398 \times 0,76 (1,3)$$

$$= 28,5 (1,3) \qquad \qquad \qquad = 37,05 \text{ m}^2$$

b). Ruang kepala museum

Standar museum type A

Ideal = 80 m²

Minimal = 60 m²

Diambil rata-rata = $\frac{80 + 60}{2}$ = 70 m²

c). Ruang rapat

Standar museum type A

Ideal = 120 m²

Minimal = 120 m²

Diambil rata-rata = $\frac{120 + 120}{2}$ = 120 m²

d). Ruang kepala tata usaha

Standar museum type A

Ideal = 40 m²

Minimal = 20 m²

Diambil rata-rata = $\frac{40 + 20}{2}$ = 30 m²

e). Ruang keuangan

Standar museum type A

Ideal = 60 m²

Minimal = 40 m²

Diambil rata-rata = $\frac{40 + 60}{2}$ = 50 m²

f). Ruang kepegawaian

Standar museum type A

Ideal = 60 m²

Minimal = 40 m²

$$\text{Diambil rata-rata} = \frac{60 + 40}{2} = 50 \text{ m}^2$$

g). Ruang rumah tangga

Standar museum type A

$$\text{Ideal} = 120 \text{ m}^2$$

$$\text{Minimal} = 100 \text{ m}^2$$

$$\text{Diambil rata-rata} = \frac{120 - 100}{2} = 110 \text{ m}^2$$

$$\text{h). Ruang tamu (standar)} = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas R.administrasi} = 447.05 \text{ m}^2$$

7). Ruang servis

$$\text{a). Pos keamanan 2 (standar museum tipe A)} = 40 \text{ m}^2$$

$$\text{b). Ruang AHU} = 51 \text{ m}^2$$

$$\text{c). Ruang genset} = 6 \text{ m}^2$$

d). Ruang P3K

Standar museum type A

$$\text{Ideal} = 50 \text{ m}^2$$

$$\text{Minimal} = 30 \text{ m}^2$$

$$\text{Diambil rata-rata} = \frac{50 - 30}{2} = 40 \text{ m}^2$$

$$\text{e). Rumah jaga} = 36 \text{ m}^2$$

f). Parkir

L1 = Jumlah pemakai kendaraan pengunjung terdiri atas:

(1). Pemakai kendaraan umum dan pejalan kaki 50%

$$\text{pengunjung } 50\% \times 376 = 188 \text{ orang}$$

(2). Pemakai kendaraan pribadi atau khusus 20%

pengunjung = 75 orang meliputi:

(a). Pemakai sepeda motor $60\% \times 75 = 45$ orang

(b). Pemakai mobil $40\% \times 75 = 30$ orang

(3). Pemakai bus rombongan $30\% \times 376 = 113$ orang

a1 = Jumlah kendaraan sepeda motor

$$= 45 \text{ orang } (1.5 \text{ orang motor}) = 30 \text{ orang}$$

a2 = Jumlah kendaraan mobil

$$= 30 \text{ orang } (2 \text{ orang mobil}) = 15 \text{ mobil}$$

a3 = Jumlah bus

$$= 113 \text{ orang } (48 \text{ orang bus}) = 3 \text{ bus}$$

$$F = 1,6$$

Parkir motor $n = 1,8$

$$= 30 \times 1,8 (1,6) = 86,4 \text{ m}^2$$

Parkir mobil $n = 12$

$$= 15 \times 12 (11,6) = 288 \text{ m}^2$$

Parkir bus

$$= 3 \times 20 (1,6) = 96 \text{ m}^2$$

Luas parkir pengunjung = 570,4 m²

L2 = Area parkir khusus pengelola

(1). Pejalan kaki/pemakai kendaraan umum 20%

$$20\% \times 50 = 10 \text{ orang}$$

(2). Pemakai kendaraan khusus 80%

$$80\% \times 50 = 40 \text{ orang}$$

$$\text{Pemakai kendaraan bermotor } 60\% = 24 \text{ orang}$$

$$\text{Pemakai kendaraan pribadi } 40\% = 16 \text{ orang}$$

a1 = Jumlah kendaraan sepeda motor

$$= 24 \text{ orang (1,5 orang motor)} = 16 \text{ motor}$$

a2 = Jumlah kendaraan mobil

$$= 16 \text{ orang (2 orang mobil)} = 8 \text{ mobil}$$

Parkir motor n = 1,8

$$F = 1,6$$

$$16 \times 1,8 (1,6) = 46,08 \text{ m}^2$$

Parkir mobil n = 12

$$8 \times 12 (1,6) = 153,06$$

$$\text{Luas parkir pengelola} = 199,14 \text{ m}^2$$

$$\text{Total area parkir } 470,4 + 199,14 = 669,54 \text{ m}^2$$

$$\text{f). Teras/gang} = \underline{2000 \text{ m}^2} +$$

$$\text{Total luas ruang servis} = 2.699,54 \text{ m}^2$$

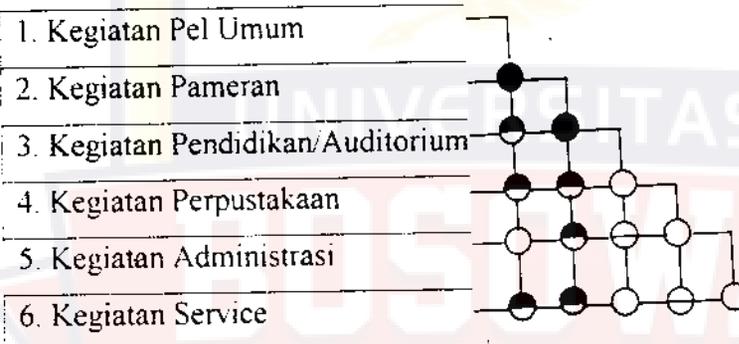
c. Hubungan ruang

Dasar-dasar pertimbangan penentuan hubungan antar ruang adalah:

- 1). Kesamaan fungsi
- 2). Kesamaan sifat
- 3). Kontinuitas kegiatan
- 4). Hubungan saling menunjang

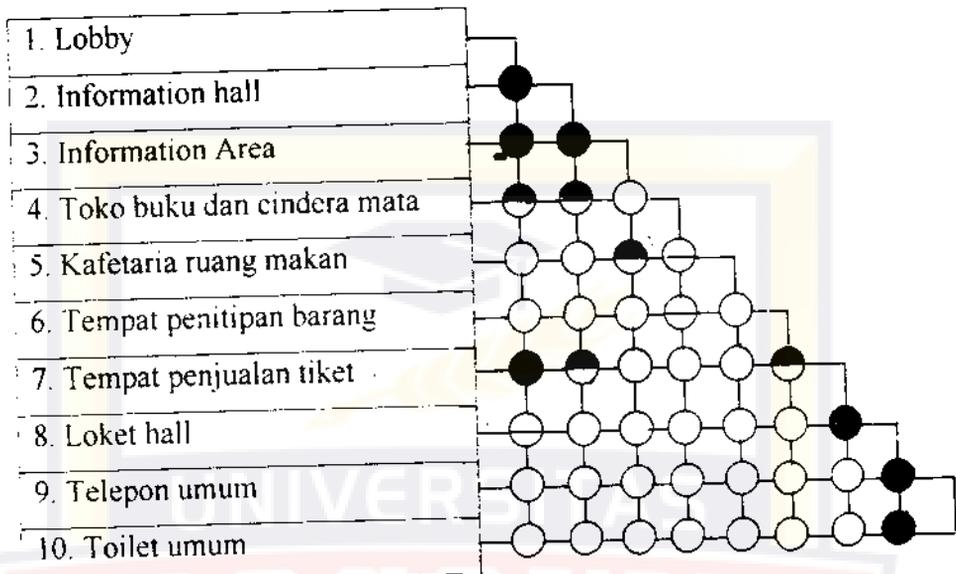
Hubungan Ruang secara Matriks

Hubungan ruang makro

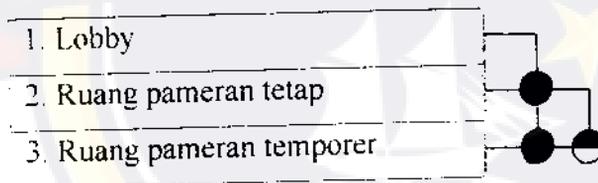


Hubungan Ruang Mikro

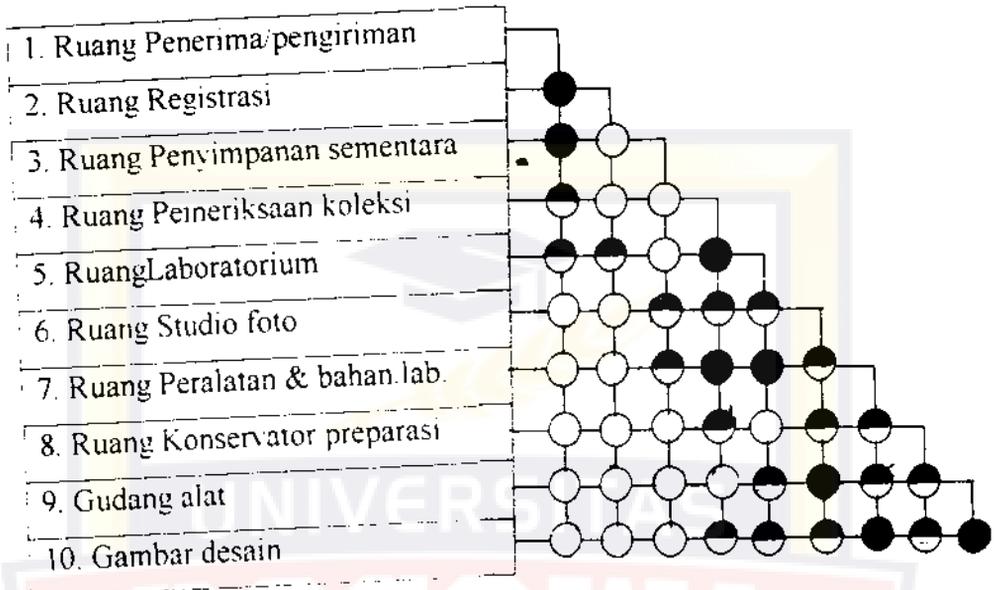
1). Kegiatan pelayanan umum



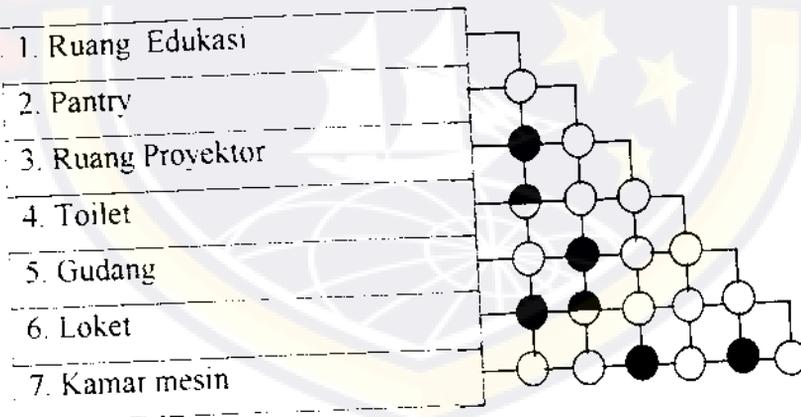
2). Kegiatan pameran



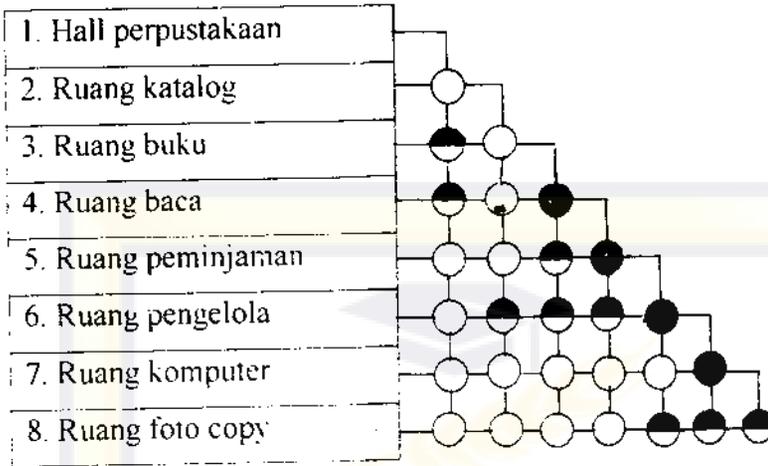
3). Kegiatan Preservasi/konservasi



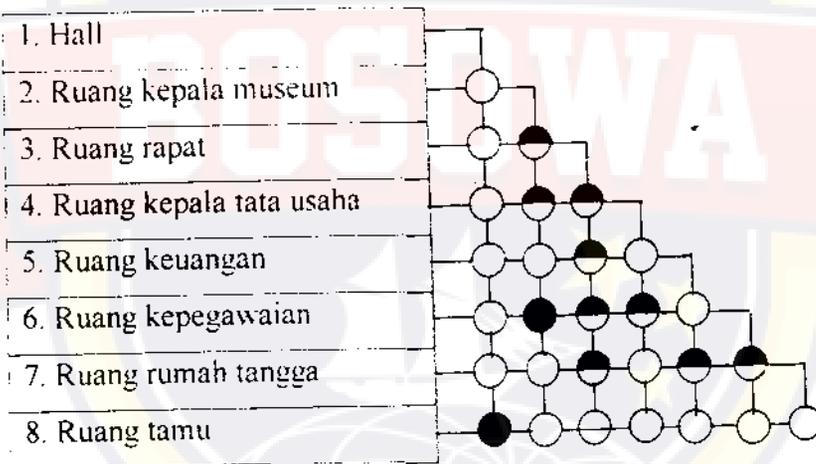
4). Kegiatan Pendidikan auditorium



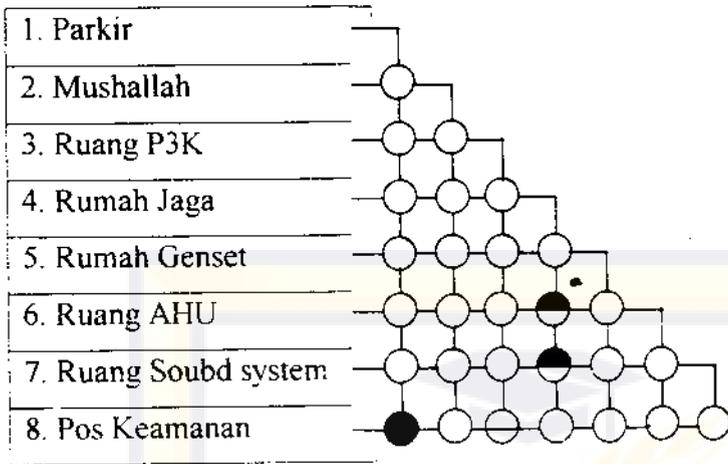
5). Kegiatan Perpustakaan



6). Kegiatan administrasi



7). Kegiatan service



Keterangan:

○ = hub. erat ○ = ada hubungan ○ = tidak ada hub

2. Konsep Luasan Site

Dari perhitungan ruang-ruang diatas maka rekapitulasi besaran ruang adalah:

a). Ruang pelayanan umu	= 431,79 m ²
b). Ruang pameran	= 5938,5 m ²
c). Ruang preservasi konservasi	= 1910,76 m ²
d). Ruang pendidikan/auditorium	= 359,36 m ²
e). Ruang perpustakaan	= 298,85 m ²
f). Ruang administrasi	= 447,05 m ²
g). ruang service	= 14027,14 m ²
Total	<u>= 13430,45 m²</u>

Luas lahan terbangun 13430,45 m²

Building Coverange (BC) untuk bangunan museum adalah 40 : 60

Maka luas lahan tidak terbangun adalah

$$\frac{40}{60} \times 10.877 = 8.251,5 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas site } 10.877 + 8.251,5 = 19.128,3 \text{ m}^2$$

Jadi luas lahan tidak terbangun termasuk lahan parkir adalah

$$19.128,3 \text{ m}^2 \approx 2 \text{ ha}$$

3. Sistem ruang

a. Sistem sirkulasi

Dalam penentuan pola sirkulasi didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu :

- 1). Kelancaran dalam berorientasi dari dan kedalam kelompok aktivitas
- 2). Faktor kenikmatan pengunjung
- 3). Keamanan dan kelancaran aktivitas
- 4). Penyesuaian dengan aktivitas lingkungan agar tidak saling mengganggu

Pola sirkulasi dalam bangunan memakai system sirkulasi berurutan (sequential Circulation) karena mempunyai kelebihan dibanding system sirkulasi lain yaitu :

- 1). Memudahkan pengawasan
- 2). Efisiensi ruang karena diatur berurutan dari satu tema ke tema yang lain

- 3). Memudahkan pemahaman dan penyebaran informasi bagi pengunjung dan informasi bahan pameran dapat lengkap diberikan karena setiap tema pameran diikuti

Untuk mengurangi kelebihan visual dan fisik bagi para pengunjung setelah beberapa ruang dilalui maka dilengkapi dengan ruang istirahat .

b. Tata ruang pameran

Penyajian materi koleksi pada ruang pameran dibagi atas dasar proses waktu periode pada zaman purbakala . Oleh karena itu ruang pameran menggunakan system split level sehingga tidak ada tema pameran yang terlewatkan.

1). Ungkapan ruang

Unsur pembentuk ruang pameran adalah

a). Lay out

Digunakan system split level dengan karakter yang menunjukkan arah fleksibel dan menggambarkan gerak, perkembangan dan pertumbuhan.

b). Sistem perletakan materi koleksi

Digunakan system yang dapat menjamin keamanan dan keselamatan materi koleksi yaitu :

- (1). Pemakaian landasan
- (2). Pemakaian case-vitrin
- (3). Penggunaan panil/rangka

(4). Penggunaan pigura

(5). Penggunaan lemari

(6). Penggunaan patung boneka pajangan

c). Sistem pencahayaan dan penghawaan

Digunakan system pencahayaan dan penghawaan yang mampu menghadirkan suasana tertentu dan mampu menciptakan Kenyamanan bagi pengamatan pengunjung.

d). Bentuk dasar

Bentuk dasar ruang yang dapat menghadirkan nilai kesederhanaan kemurnian yang dinamis yaitu segiempat segitiga.

4. Tata Ruang Luar

a. Pembentukan elemen luar

Dalam menciptakan ruang luar diusahakan hal-hal sebagai berikut :

- 1). Harus dapat memberi arah dan orientasi ke bangunan
- 2). Pembentukan irama dan permukaan yang bertekstur sehingga ruang menjadi hidup dan tidak menimbulkan kesan modern
- 3). Skala ruang luar yang harus disesuaikan dengan tinggi, lebar dan jarak terhadap bangunan.
- 4). Jarak pandang dan tinggi bangunan dari segala sudut bangunan akan terlihat secara keseluruhan apabila sudut pandang adalah 27° atau $D:H = 2$ dimana :
 $D =$ Jarak pandang terhadap bangunan

H = Tinggi bangunan

b. Elemen ruang luar

1). Elemen lunak

Penataan taman ditata dengan pola yang mencerminkan kehangatan dan keakraban untuk menunjang kesan yang ingin ditampilkan oleh lingkungan fisik sekitarnya. Beberapa bentuk tanaman yang direncanakan adalah vase, bentuk conical, bentuk palm, dan bentuk perdu. Fungsi utama tanaman yang diterapkan adalah sebagai filter debu, kebisingan dan sinar matahari. Elemen lunak seperti tanaman menimbulkan kesan lembut dan alami

2). Elemen keras

- (a). Lampu taman, yang difungsikan sebagai unsur dekoratif, penerangan eksterior dan pengarah
- (b). Sculpture sebagai elemen luar untuk mengungkapkan filosofi museum purbakala dengan material batu alam, logam dan kayu
- (c). Tanah, batu alam, perkerasan, plaza pedestrian, pagar dan bak tanaman. Elemen keras menimbulkan karakter kaku.

5. Tata Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada ruang pameran tetap dan temporer harus berkesan lapang sehingga pengunjung dapat menikmati pameran dengan baik dan tidak membosankan dengan pertimbangan kriteria-kriteria

- a. Penciptaan suasana ruang (formal, semi formal/santai) sesuai fungsi ruang itu sendiri
- b. Dapat menjadi identitas suatu ruang
- c. Dapat membangkitkan suasana menyenangkan dan tidak membosankan

Dengan pertimbangan hal-hal diatas maka penataan ruang dalam untuk tiap bidang adalah :

- a. Lantai

Pada daerah-daerah publik seperti enterance dan hall dipergunakan bahan keramik, untuk menampilkan kesan sederhana dengan perpaduan warna-warna yang mewakili warna tekstil. Pada ruang preservasi dan konservasi dan ruang administrasi digunakan bahan keramik untuk menciptakan kesan bersih dan formal. Sedangkan pada ruang pameran tetap dan temporer digunakan bahan keramik dengan perpaduan warna-warni yang lebih alami seperti putih dan abu-abu agar tidak nampak dominan dibanding obyek-obyek pameran . Dan untuk ruang auditorium menggunakan bahan granit untuk menampilkan kesan mewah dan berbeda dengan ruang lainnya.

- b. Dinding

Finishing dinding umumnya menggunakan cat. Untuk daerah publik seperti hall penerima menggunakan bahan-bahan alami seperti kayu untuk menampilkan kesan alami tradisional. Dan untuk ruang pameran, dinding

dicat dengan warna-warni netral untuk menonjolkan obyek-obyek pameran

c. Plafond

Pada ruang auditorium dan perpustakaan menggunakan plafond gypsum sebagai peredam pemantulan bunyi. Dan untuk ruang administrasi menggunakan plafond eternity.

6. Sistem Struktur dan Material

Pemilihan system struktur dan material dipertimbangkan terhadap :

- a. Penampilan struktur yang mencerminkan nilai bangunan monumental, kokoh dan awet
- b. Penampilan struktur yang menampakkan karakter ruang yang dinamis
- c. Dapat mendukung kegiatan di dalam museum yang memerlukan bentangan lebar
- d. Sesuai dengan tuntutan enviroment terhadap bangunan museum
- e. Tahan terhadap pengaruh gempa, angin dan kebakaran
- f. Efisiensi dalam pemeliharaan dan pelaksanaan

Sistem struktur yang digunakan :

a. Struktur Pondasi

Pondasi penyaluran beban titik menggunakan pondasi sumuran dengan pertimbangan dapat menahan gaya vertical dan horizontal, tidak menimbulkan getaran, sesuai untuk tegangan tanah rendah dan kedalaman tanah keras kurang dari 6 m. Masing-masing pondasi titik ini diikat

dengan sloef untuk menambah kekakuan. Untuk penyaluran beban garis menggunakan pondasi garis

b. Struktur pendukung

Menggunakan system struktur rangka skeleton, yang terdiri dari kolom, balok induk dan balok anak yang memikul plat lantai dari dua arah. Dinding bangunan hanya berfungsi sebagai pemisah ruang dan bukan pemikul beban. Untuk lantai menggunakan lantai palt beton. Untuk ruang pameran yang membutuhkan ruang bebas kolom dipakai balok pra tegang.

c. Struktur Atap

Menggunakan plat beton dan skylight (atap transparan polycarbonat) untuk memanfaatkan pencahayaan alami

Dalam pemilihan modul struktur dipertimbangkan terhadap :

- 1) Kebutuhan ruang gerak manusia
- 2) Fungsi ruang/ jenis kegiatan

Untuk bentuk ruang persegi menggunakan modul yang berasal dari kelipatan modul $0,3 \times 0,3$ cm

Penggunaan material dipertimbangkan terhadap :

- 1) Fungsi sebagai preservasi benda-benda koleksi yang bersifat abadi oleh karena itu dipakai jenis material yang tahan untuk masa yang lama

- 2) Ketahanan terhadap cuaca dan kondisi lingkungan terutama terhadap bahaya lateral yang mungkin timbul
- 3) Tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam memenuhi tuntutan arsitekturalnya
- 4) Faktor estetis dan kemudahan dalam pemeliharannya.

Berdasarkan pertimbangan di atas, alternatif material yang akan dipergunakan adalah beton bertulang sebab memiliki daya tahan yang cukup lama dan kemudahan dalam pemeliharaan

7. Sistem Perlengkapan Bangunan

Dasar pertimbangan untuk pemakaian system utilitas dan perlengkapan bangunan adalah :

- a. Kemudahan dalam pengoperasian dan pemeliharaan
- b. Kesederhanaan system jaringan
- c. Kecilnya faktor resiko crossing antar jaringan
- d. Keamanan terhadap pelaku kegiatan, koleksi dan lingkungan

Sistem perlengkapan bangunan adalah :

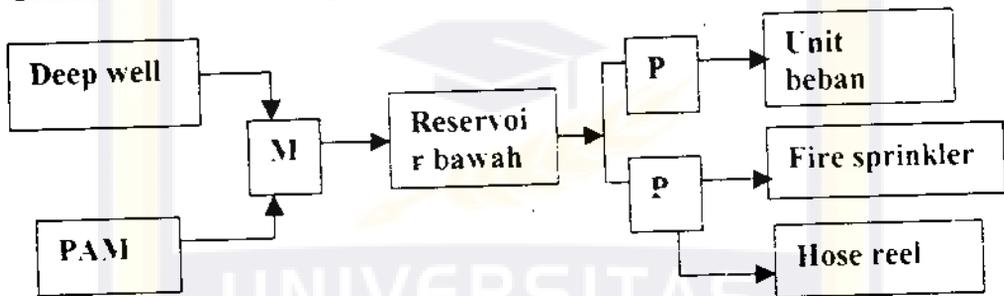
- a. Sistem utilitas

Pertimbangan

- 1). Kemudahan pengaliran air
- 2). Pendistribusian yang merata ke seluruh bangunan
- 3). Pemanfaatan air untuk kebakaran

Jaringan air bersih bersumber dari PDAM dan deep well yang ditampung pada reservoir bawah untuk kemudian dinaikkan ke reservoir atas dengan bantuan pompa dan selanjutnya didistribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkan.

Gambar 16. Sistem Pengadaan Air Bersih



Sistem pembuangan

- 1). Air hujan dan air kotor disalurkan lewat saluran tertutup yang dibuat mengelilingi bangunan ke bak penampungan lalu dialirkan ke riol kota
- 2). Sampah septic dari lavatory dialirkan lewat saluran tertutup ke septic tank lalu ke bak peresapan. Sedangkan untuk jenis sampah lainnya dikumpulkan dalam bak penampungan untuk kemudian diangkut oleh dinas kebersihan kota.

Gambar 17. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan



b. Jaringan listrik

Daya listrik pada bangunan ini diperoleh dari 2 sumber yaitu :

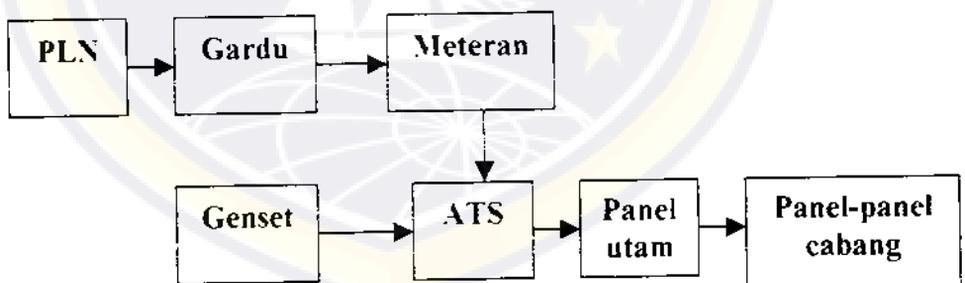
1). Perusahaan Listrik Negara (PLN)

Dipakai untuk melayani seluruh kegiatan yang diterima dan disalurkan melalui sebuah gardu listrik. Jika aliran listrik terputus secara tiba-tiba diperlukan UPS (Uninterrupted Power Supply) untuk ruang komputer, laboratorium AC, dan lain-lain.

2). Generator

Dengan system ATS (Automatic Transfer Switch), merupakan cadangan apabila terjadi gangguan PLN. Pertimbangan utama dalam penempatan genset ini adalah untuk menghindari kebisingan yang akan ditimbulkan serta kemudahan dalam perawatan.

Gambar 18. Sistem Jaringan Listrik



c. Jaringan komunikasi

Pendekatan terhadap penentuan jaringan komunikasi pada wadah ini dipertimbangkan terhadap :

- 1). Pemisahan yang jelas antara jaringan komunikasi pengelola dan jaringan komunikasi pengunjung
- 2). Kelancaran arus informasi terutama dalam keadaan darurat
- 3). Keleluasaan dan kemudahan bagi pengunjung

Jaringan komunikasi ini terbagi ke dalam dua fungsi utama yaitu :

- 1). Jaringan komunikasi internal

Digunakan intercom untuk komunikasi antara ruang-ruang dalam bangunan serta sound and public address system yang merupakan peralatan yang menghasilkan tata suara, baik dalam bentuk musik ringan sebagai hiburan kepada pengunjung maupun untuk penyampaian informasi

- 2). Jaringan komunikasi eksternal

Untuk melayani komunikasi dari dan keluar gedung dengan mempergunakan system telepon sambungan langsung atau DID System (Direct Inward Dialing) dengan melalui PABX (Private Automatic Branch Exchange). Pemakaian sistem ini akan memberi keuntungan dalam hal :

- a). Hubungan keluar masuk tidak perlu melalui operator
- b). Faktor keamanan dan kerahasiaan pembicaraan

Sedangkan untuk melayani kepentingan pengunjung disediakan sarana telepon umum yang penempatannya dipertimbangkan terhadap :

- a). Kemudahan pencapaian, kejelasan dan tidak mengganggu sirkulasi dalam ruang
- b). Terhindar dari faktor kebisingan
- c). Penerangan yang cukup
- d. Sistem pencahayaan

Penerangan bertujuan untuk :

- 1). Mencapai kenyamanan dan suasana santai bagi penglihatan
- 2). Menunjang penampilan penonjolan elemen aksen
- 3). Meningkatkan ketelitian pengamatan koleksi

Sebagai bangunan yang menampung kegiatan permuseuman, maka sistem pencahayaan yang digunakan dipertimbangkan terhadap :

- 1). Kenyamanan penglihatan dalam mengamati obyek pameran, tidak terlalu menyilaukan dan memberikan penerangan yang optimal bagi penglihatan
- 2). Menunjang elemen-elemen yang hendak ditonjolkan baik berupa bagian dari bangunan maupun obyek yang dipamerkan

Secara umum sumber pencahayaan dibagi menjadi 2 yaitu :

- 1). Pencahayaan alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari, dimanfaatkan untuk penerangan umum dengan pertimbangan masukan cahaya ke dalam ruangan tidak menyilaukan

Pemanfaatan dapat diterapkan melalui :

- a). Pemakaian skylight
- b). Bidang transparan
- c). Bukaan berupa jendela

Adapun luas bukaan untuk pencahayaan adalah :

- a). Ruang umum = 1.8 – 1.6 luas lantai
- b). Ruang administrasi = 1.6 – 1.5 luas lantai
- c). Ruang pameran = 1.5 – 1.3 luas lantai

Pencahayaan alami utamanya digunakan untuk penghematan listrik. Semaksimal mungkin diterapkan pada ruang pengelolaan, ruang penerimaan dan sebagainya. Untuk ruang pameran ruang penyimpanan koleksi dihindari adanya pencahayaan alami secara langsung, karena sinar matahari secara langsung mengandung ultra violet dapat merusak benda-benda koleksi. Untuk itu diperlukan penyelesaian arsitektural dengan mengatur letak bukaan. Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan system pencahayaan alami adalah :

- a). Letak dan luas bukaan
- b). Tinggi plafond
- c). Penggunaan warna

Sedangkan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan adalah :

- a). Arah cahaya tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu penglihatan

- b). Tidak silau
- c). Cahaya yang berlebihan diatasi dengan elemen penahan sinar matahari
- d). Posisi ruang yang menguntungkan terhadap orientasi matahari
- e). Jarak jangkauan sinar matahari yang efektif pada 6 – 7,5 m
- f). Faktor ketinggian plafond dimana dapat dihitung dengan rumus :
 - $L = 3 H$, dimana $L =$ Jarak jangkauan sinar matahari yang efektif
 - $H =$ Tinggi plafond

2). Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan memiliki kelebihan yaitu dapat diatur sesuai kebutuhan penerangan yang diinginkan, selain itu juga merupakan hal yang mutlak dipakai malam hari.

Penerangan buatan dipakai sebagai :

- a). Penerangan umum dan penerangan khusus pada ruang tertentu
- b). Daya tarik bagi pengunjung dengan menciptakan penataan yang khusus

Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan system pencahayaan adalah :

- a). Penempatan sumber cahaya
- b). Luas dan fungsi ruang yang akan diberikan cahaya
- c). Tuntutan kenyamanan pandangan mata

d). Pencegahan efek silau

Sedangkan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan adalah :

a). Type pencahayaan yaitu pencahayaan langsung, semi langsung, difusi, semi tidak langsung dan tidak langsung

b). Pemantulan cahaya tergantung dari warna, dimana pemantulan cahaya yang dianjurkan adalah :

(1). Untuk plafond antara 60 – 90 °

(2). Untuk dinding antara 35 – 60 °

(3). Untuk lantai antara 15 – 35 °

Pada ruang pameran, pencahayaan buatan secara khusus digunakan dengan tujuan :

a). Pemenuhan syarat penglihatan dan kenyamanan pengunjung

b). Memperjelas karakter dan detail benda – benda koleksi

Untuk penerangan benda – benda koleksi dengan menggunakan lampu tungsten filament yang tidak mengeluarkan sinar ultraviolet serta penggunaan cold beam glass untuk menyerap panas yang ditimbulkan oleh lampu dengan kekuatan cahaya besar. Kekuatan cahaya tidak boleh lebih dari 50 lux. Penerangan di sekeliling koleksi diupayakan yang terangnya merata, jika menggunakan lampu sorot harus diperhitungkan efeknya terhadap keawetan koleksi.

e. Sistem penghawaan

Penataan udara pada ruang yang ada diatur sedemikian rupa agar dapat memberikan kenyamanan yang optimal bagi para pelaku kegiatan pada ruang – ruang tersebut dan perlindungan bagi benda-benda koleksi. Dasar pertimbangan pemilihan system penghawaan pada gedung ini adalah :

- 1). Kenyamanan terhadap suhu dan kelembaban udara
- 2). Tercapainya kondisi konservasi bagi koleksi
- 3). Kecepatan aliran udara
- 4). Arah dan volume aliran udara system ventilasi
- 5). Tinggi langit-langit dan luas bangunan
- 6). Pengaruh lingkungan sekitarnya faktor ekonomi

Kebutuhan akan udara bersih dalam suatu ruangan dipertimbangkan terhadap :

- 1). Jenis kegiatan yang berlangsung
- 2). Populasi dari sumber panas, yaitu manusia dan peralatan – peralatan tertentu
- 3). Sistem penghawaan yang ditetapkan

Mengacu pada dasar pemikiran tersebut, maka diterapkan dua jenis penghawaan yaitu :

- 1). Penghawaan alami

Penghawaan alami memberikan keuntungan ekonomis yang tinggi dengan pemakaian system ventilasi yang optimal serta dibantu juga dengan peralatan mekanis seperti exhauster fan dan blower.

Sedangkan kekurangan dari system penghawaan ini adalah tidak dapat memberikan jaminan kenyamanan dan perlindungan koleksi di dalam ruang. Selain itu pemakaian ventilasi sedikit atau banyak pasti akan memberikan kemungkinan masuknya debu ke dalam ruangan. Sistem ini terjadi dengan mengadakan bukaan-bukaan terhadap udara dan antar ruang, sehingga tercipta ventilasi silang. Faktor yang berpengaruh terhadap penghawaan alami adalah suhu udara, kecepatan angin dan kelembaban dimana kondisi yang dianggap normal adalah :

- a). Suhu udara antara 18 – 25 °C
- b). Kecepatan angin antara 0.1 – 0.15 m detik
- c). Kelembaban udara antara 40 – 70 %

2). Penghawaan buatan

Untuk mengatur suhu dan kelembaban udara didalam ruangan dapat pula dilakukan dengan pemasangan alat penghawaan buatan misalnya AC, exhaust fan, kipas angin dan lain-lain. Adapun pemakaian penghawaan buatan ini dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a). Temperatur dan kelembaban dapat dikontrol dan disesuaikan dengan kebutuhan
- b). Penghawaan dapat merata di seluruh ruangan
- c). Tidak tergantung dengan cuaca dan waktu
- d). Sirkulasi udara teratur
- e). Udara selalu bersih

f). Dapat mengisolir suara kebisingan, terutama ruangan private

Penghawaan buatan digunakan untuk pengaturan suhu dan kelembaban udara, terutama pada ruang pameran dan ruang penyimpanan koleksi yang memerlukan suhu dan kelembaban udara konstan dan bersih dari pengaruh-pengaruh luar secara terus menerus, sedangkan untuk ruang-ruang lainnya hanya pada waktu-waktu tertentu. Penghawaan buatan yang akan digunakan terdiri dari dua jenis yaitu :

1). AC sentral

Sistem instalasi AC sentral pada prinsipnya adalah mendistribusikan udara bersih melalui ruang AHU dan ducting ke ruang – ruang yang memerlukan pengkondisian dalam skala besar misalnya ruang pameran, laboratorium dan sebagainya. Untuk tujuan higienis didistribusi sistem ini juga mencapai ruang-ruang yang menimbulkan bau misalnya toilet, kafetaria, dapur dan sebagainya.

2). AC split

Sistem AC unit diperuntukkan pada ruang-ruang yang bersifat privacy, misalnya pada ruang-ruang pengelolaan karena panas yang dihasilkan relatif lebih kecil.

f. Sistem Akustik

Sistem akustik digunakan pada ruang-ruang yang memerlukan ketenangan atau bebas dari kebisingan misalnya ruang pameran, perpustakaan, ruang rapat, ruang kerja, auditorium dan sebagainya dengan cara :

- 1). Perencanaan bentuk ruang tidak memungkinkan adanya gema yang berulang-ulang
- 2). Pemilihan material dan system konstruksi elemen ruang, yaitu plafond, dinding dan lantai yang mampu menyerap kebisingan baik yang bersifat difusi (pembauran bunyi) maupun difraksi (pemantulan bunyi)
- 3). Penggunaan sekat-sekat antara ruang yang memiliki tingkat kebisingan tinggi dengan ruang yang memiliki tingkat kebisingan rendah
- 4). Penggunaan elemen-elemen landsekap sebagai peredam kebisingan yang berasal dari luar

Tingkat kebisingan yang diisinkan untuk ruang-ruang berikut :

- 1) Ruang pameran tetap antara 4 – 6 dB
 - 2) Auditorium atau ruang serba guna antara 25 – 35 dB
 - 3) Perpustakaan antar 30 – 35 dB
- g. Sistem keamanan bangunan

Sistem penanggulangan terhadap ancaman keamanan gedung ini, dibagi ke dalam tiga jenis yaitu :

- 1). Sistem penanggulangan kebakaran

Untuk menanggulangi kebakaran digunakan peralatan tertentu yang mampu mendeteksi sekaligus menanggulangi kebakaran untuk sementara yaitu :

a). Smoke detector

Mendeteksi asap terutama pada ruang-ruang yang jarang dimasuki seperti ruang service, ruang penyimpanan koleksi area ME diatas plafond sehingga dapat mendeteksi asap secara dini dan tidak ditempatkan pada ruang yang kemungkinan terdapat asap seperti dapur dan ruang istirahat dimana terdapat aktivitas merokok.

b). Head detector

Mendeteksi meningkatnya panas pada ruang tertentu yang kurang terawasi dan ruang lainnya sebagai pengaman pada gedung tidak beroperasi

c). Sprinkler

Yang akan menyemburkan air (pada ruang pameran dan laboratorium menyemburkan Halon 1211) secara otomatis bila implus dari detector mencapainya.

d). Fire hydrant

Sumber pemadaman sementara menunggu pemadam kebakaran tiba di lokasi

e). Fire extinguisher

Alat pemadam portable yang diletakkan pada tempat tertentu.

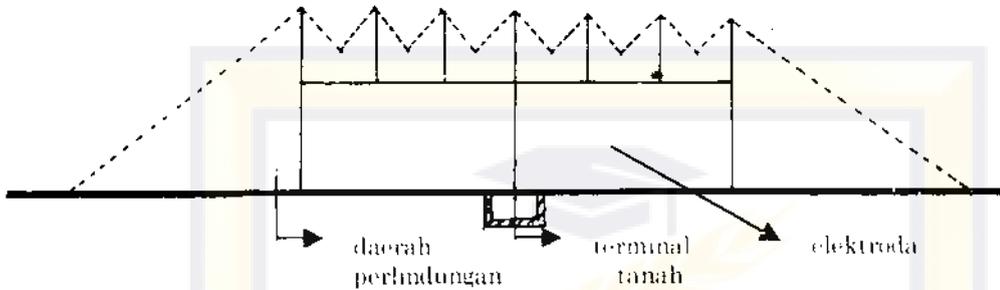
Berisi air dan zat kimia kering Halon 1211

2). Sistem penangkal petir

Faktor – faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan system penangkal petir adalah :

- a). Keamanan secara teknis tanpa mengabaikan faktor keserasian arsitektur. Perhatian utama ditujukan pada diperolehnya nilai perlindungan terhadap sambaran petir yang efektif, dengan penekanan keamanan terhadap pemakai bangunan.
- b). Penampang hantaran-hantaran pentanahan yang digunakan
- c). Ketahanan mekanis
- e). Bentuk dan ukuran bangunan yang dilindungi
- f). Keadaan alam pada lokasi bangunan

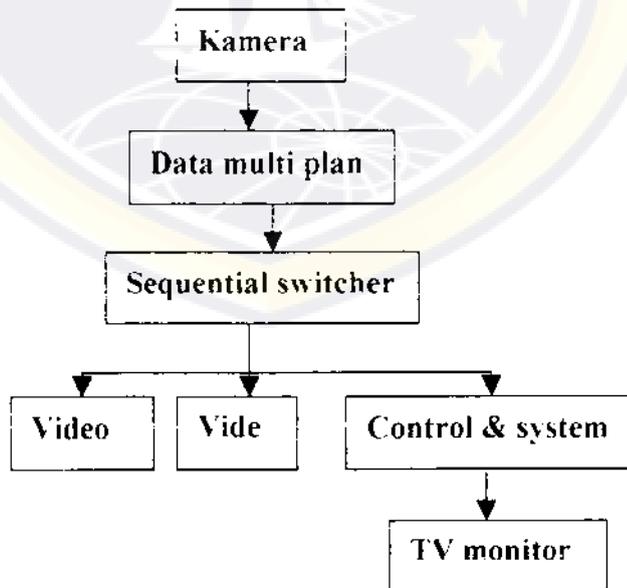
Pengajuan sistem penangkal petir yang akan digunakan adalah sistem sangkar faraday karena sistem ini efektif untuk bangunan dengan bentuk massa yang cenderung melebar. Sistem sangkar faraday merupakan pengembangan dari sistem tongkat franklin yaitu dengan penambahan konduktor horizontal pada terminal atap yang dihubungkan langsung dengan terminal tanah.



3). Sistem antisipasi kriminalitas

Sistem keamanan khususnya untuk benda-benda koleksi dengan menggunakan system security oleh petugas keamanan yang berjaga 24 jam dengan 3 kali shift serta pengawasan dengan sistem closed circuit television (CCTV) . Diagram dari CCTV ini dapat dilihat pada gambar :

Gambar 19. Sistem CCTV

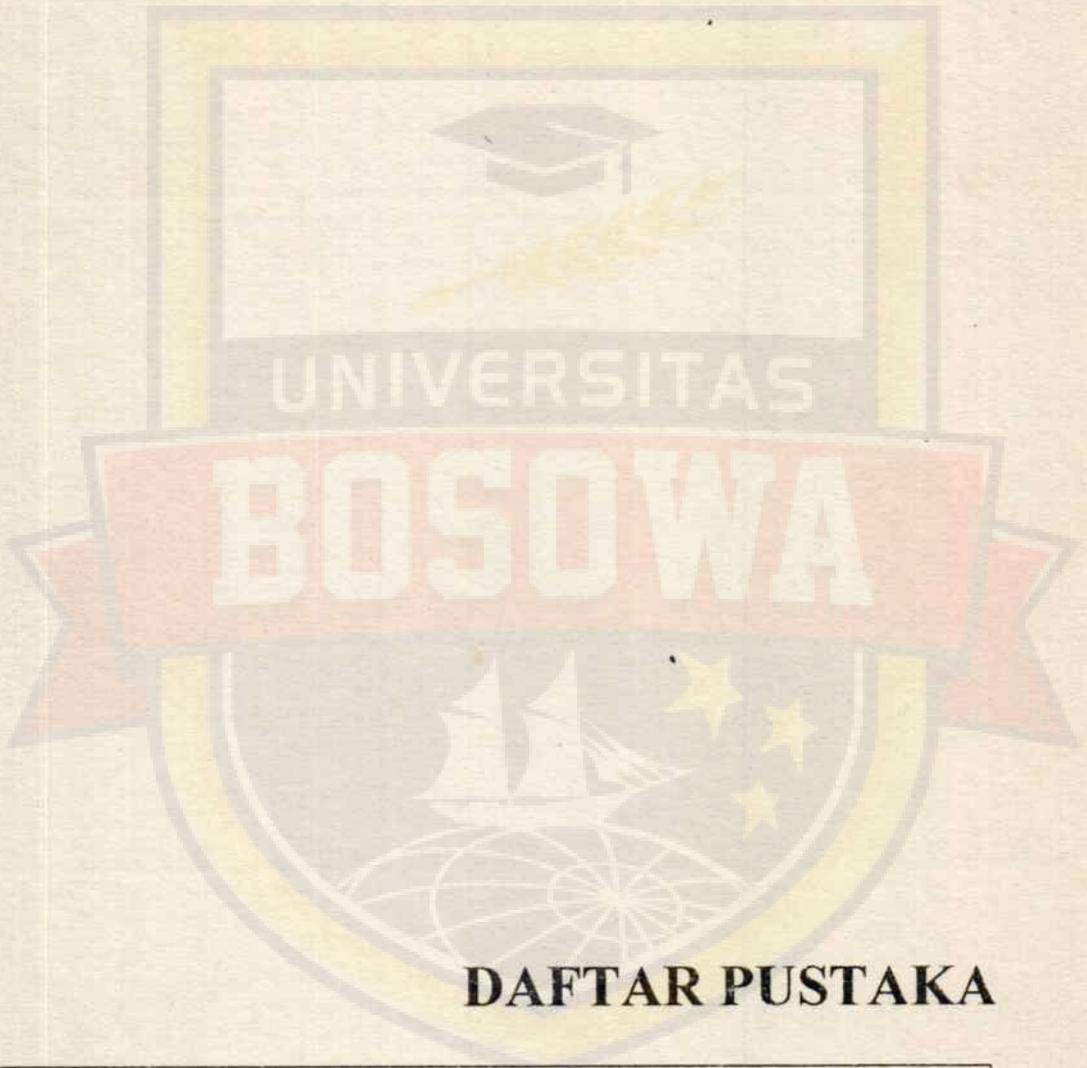


h. Sistem pembuangan sampah

Pembuangan melalui shaft – shaft basah (terutama dari kafetaria dan WC).

Sampah kering (seperti Kertas, kaleng, Plastik dan lain-lain)dipisahkan dari sampah basah . Adapun system pengolahan dan pengaturannya sebagai berikut :

- 1). Sumber sampah dibuang pada tiap shaft sampah yang diletakkan pada daerah servis
- 2). Dari tiap ruang dikumpulkan pada tempat penampungan sementara oleh pengelola servis bangunan yang diangkut ke tempat pembuangan kolektif yang diletakkan di luar bangunan
- 3). Dari penampungan di luar gedung kemudian diangkut untuk dibuang ke tempat pembuangan selanjutnya oleh petugas dinas kebersihan kota



DAFTAR PUSTAKA

--

DAFTAR PUSTAKA

- Biro Pusat Statistik Propinsi Sulawesi Selatan 1999 , *Makassar Dalam Angka*
Makassar.
- Depdikbud Dirjen Kebudayaan 1994 , *Pedoman Teknis Pembuatan Pameran di*
Museum , Proyek Pembinaan Permuseuman . Jakarta.
- Depdikbud Direktorat Perlindungan dan Pembinaan Peninggalan Sejarah dan
Purbakala 1997 , *Himpunan Peraturan Perundang Undangan RI Tentang*
Benda Cagar Budaya , Proyek Pembinaan Peninggalan Sejarah dan
Kepurbakalaan Pusat.
- Depdiknas Dirjen Kebudayaan 2000 , *Kecil Tapi Indah* , Proyek Pembinaan
Permuseuman Jakarta.
- Depdikbud , Dirjen Kebudayaan 1998 , *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Museum*
Negeri Propinsi , Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Hadimujono Drs. And Abd. Muttalib . M Drs 1979 , *Sejarah Kuno Sulsel* , Kantor
Suaka Peninggalan Sejarah dan purbakala Propinsi Sulsel.
- Ismail Wahab 1989 *6 Tahun Museum Negeri NTB* , Depdikbud Dirjen Kebudayaan
NTB.
- Neufert. Erst 1980 , *Architecture Data* , New york USA , Granada Publishing.
- Pemerintah Propinsi NTB Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata 2001 . *Museum Negeri*
NTB , Mataram.
- Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Propinsi Bali , NTB , NTT 1995 , *Gedung*
Arca , Gianyar Bali.

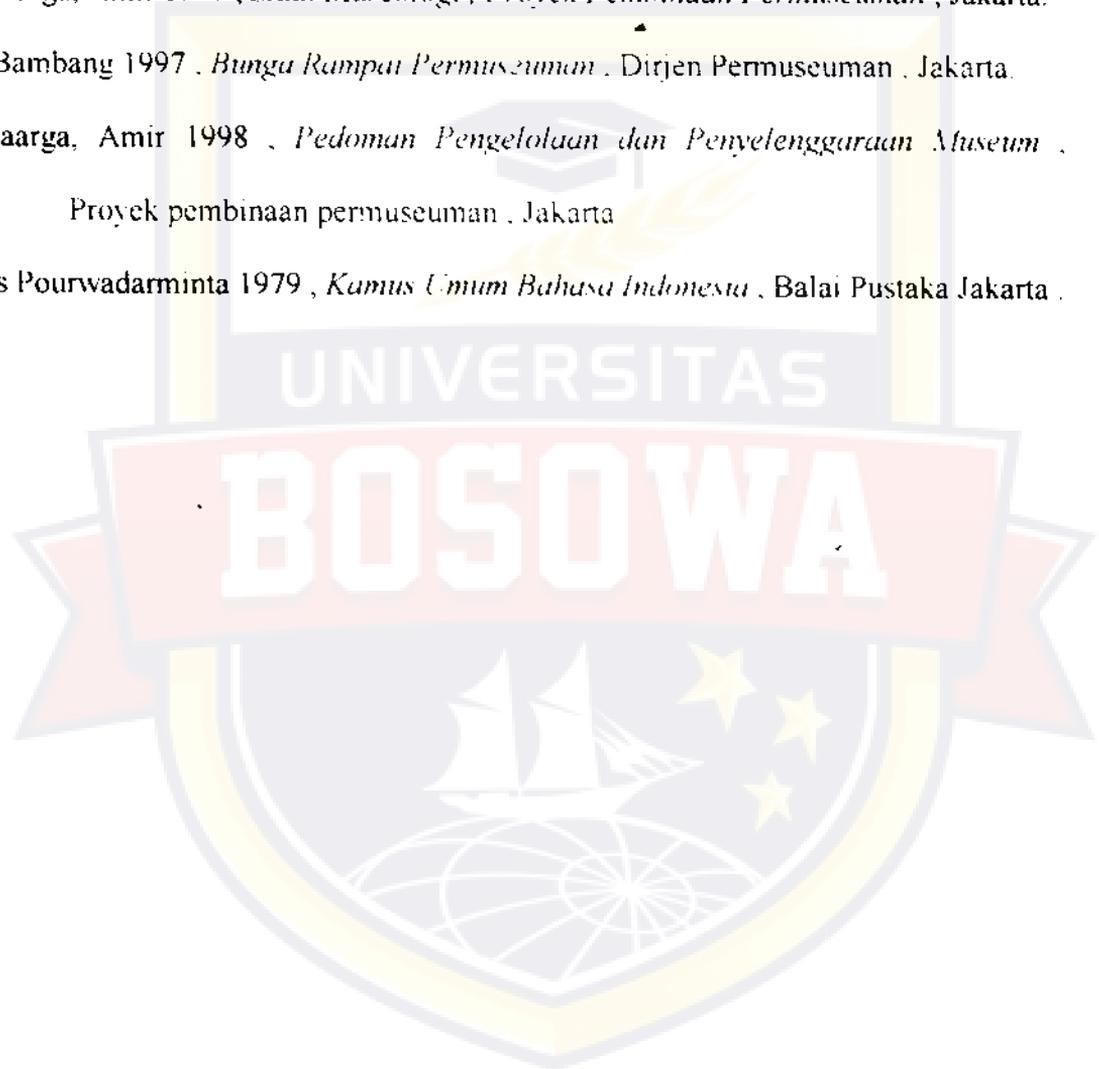
Susilo Tedjo, Sahriah 1986 , *Pedoman Standardisasi Pengadaan Sarana Peralatan Pokok Museum Tingkat Propinsi* , Proyek Pengembangan Permuseuman .
Jakarta.

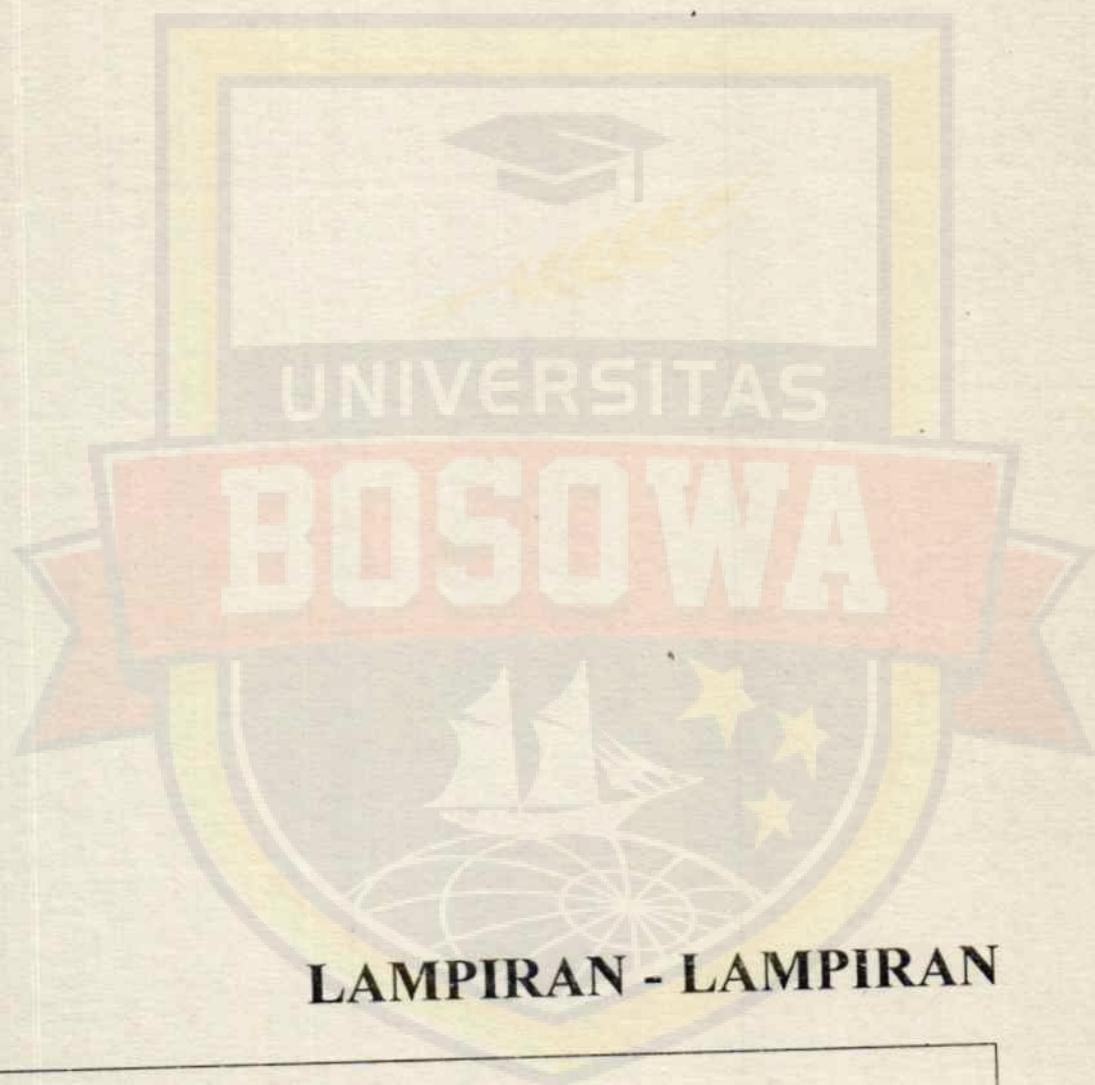
Sutaarga, Amir 1997 , *Studi Museologi* , Proyek Pembinaan Permuseuman , Jakarta.

S. Bambang 1997 . *Bunga Rampai Permuseuman* . Dirjen Permuseuman . Jakarta.

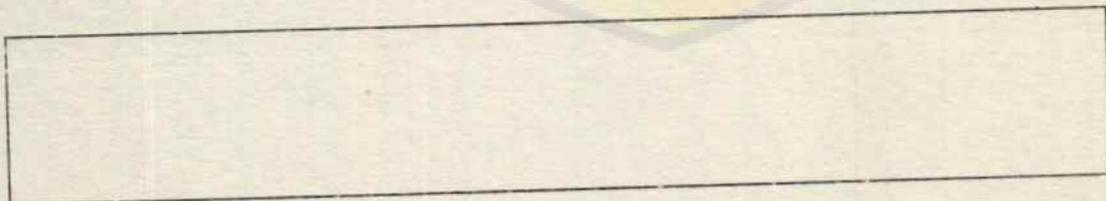
Sutaarga, Amir 1998 , *Pedoman Pengelolaan dan Penyelenggaraan Museum* .
Proyek pembinaan permuseuman . Jakarta

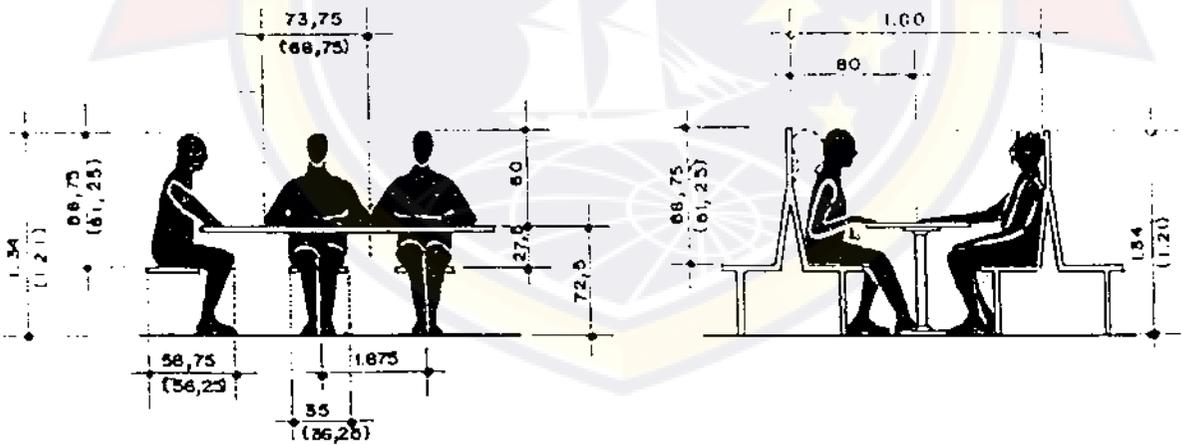
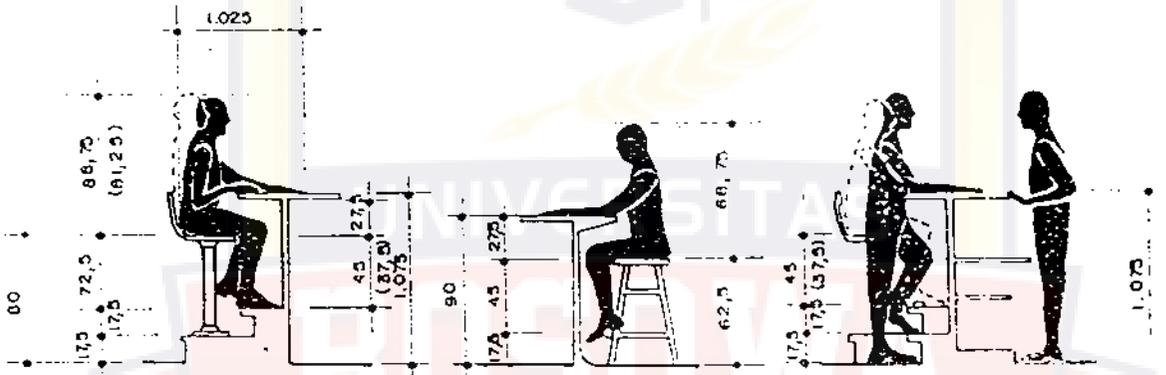
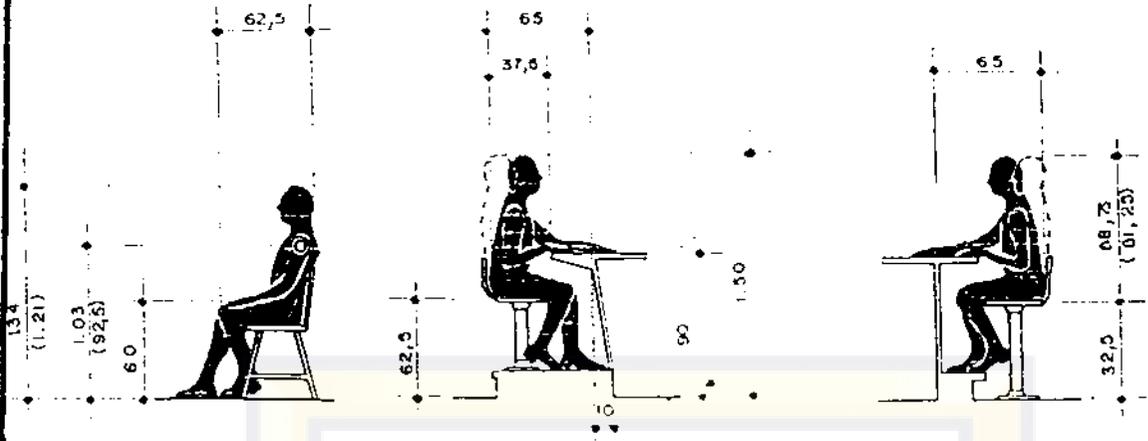
Wjs Pourwadarminta 1979 , *Kamus Umum Bahasa Indonesia* . Balai Pustaka Jakarta .





LAMPIRAN - LAMPIRAN



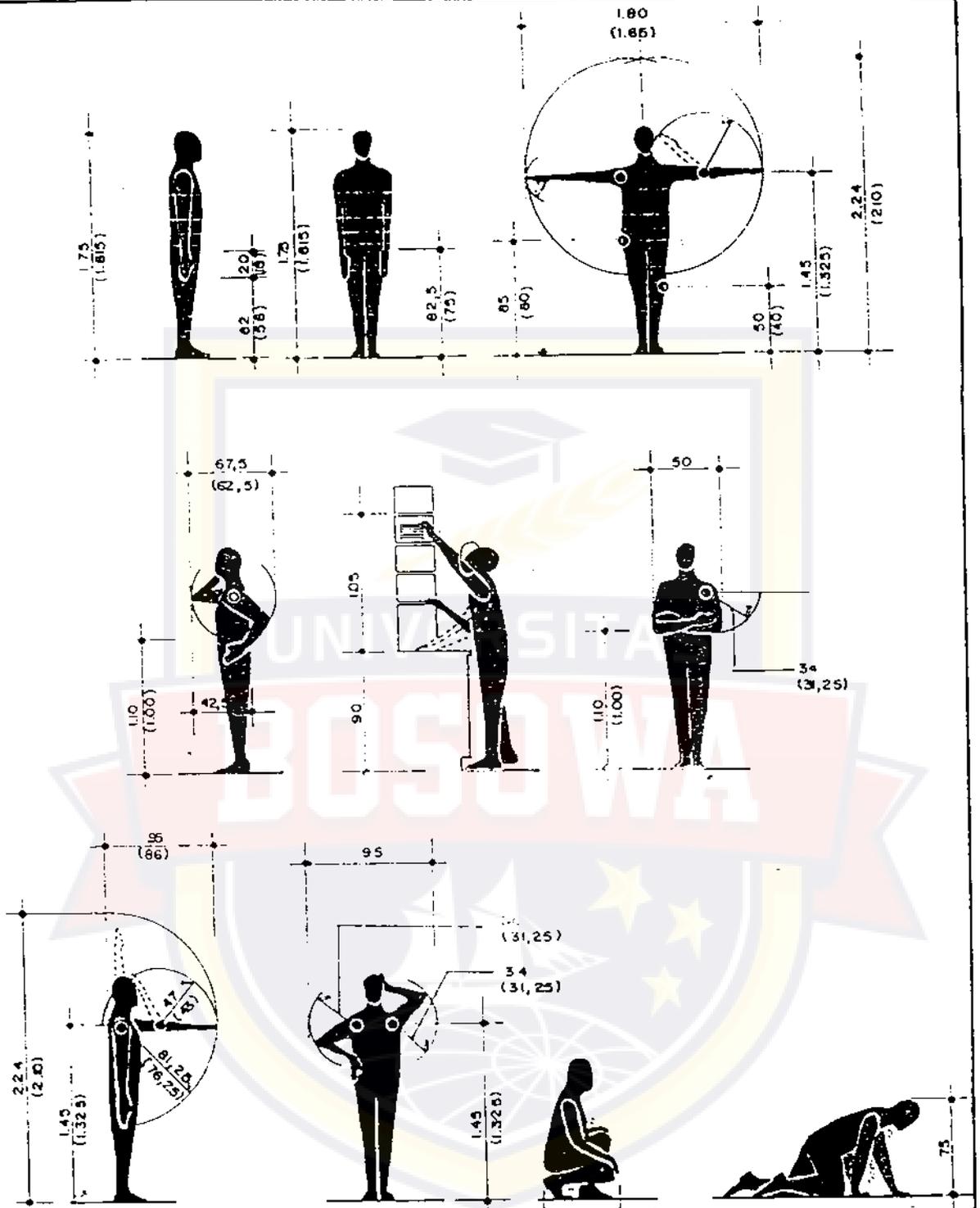


DIMENSI MANUSIA

LAMP

103 WANITA
92,5 PRIA

01 //



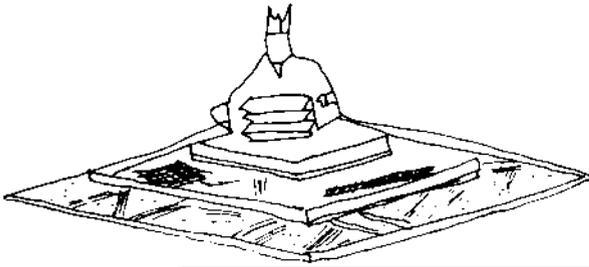
DIMENSI MANUSIA

LAMP

175 PRIA
169 WANITA

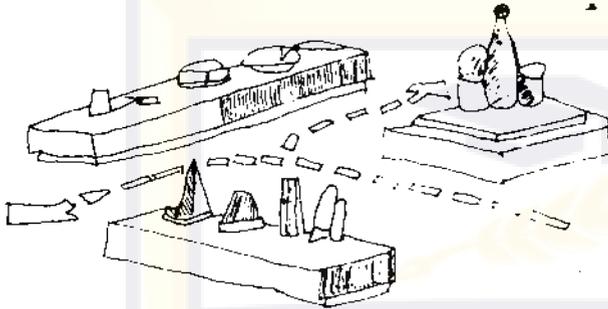
02

A



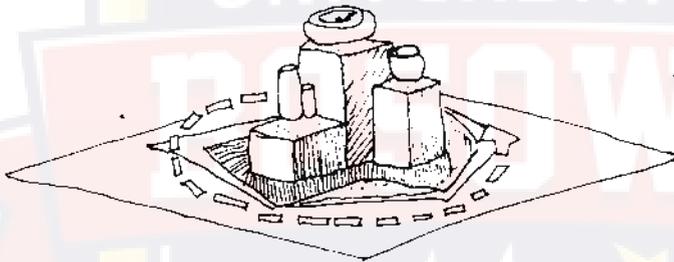
BEDA TINGGI MENAIKAN
NILAI & RUANG BENDA
KOLEKSI PAMERAN

B



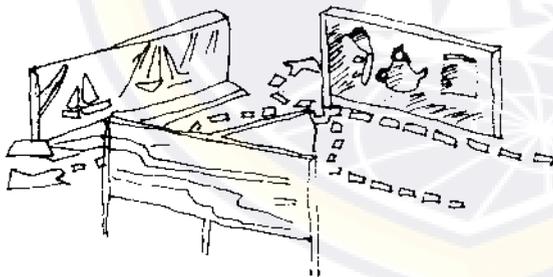
PENGATURAN BENDA KOLEKSI
MEMBUAT SPACE RUANG
SEBAGAI PENYEKAT

C



BEDA BAHAN AKAN
MENAIKKAN NILAI RUANG
BENDA KOLEKSI PAMERAN

D



PEMAKAIAN DINDING
PARTISI AKAN MEMBUAT
SPACE BERSAMA

ALT. CARA PERLETAKAN BENDA

LAMP.

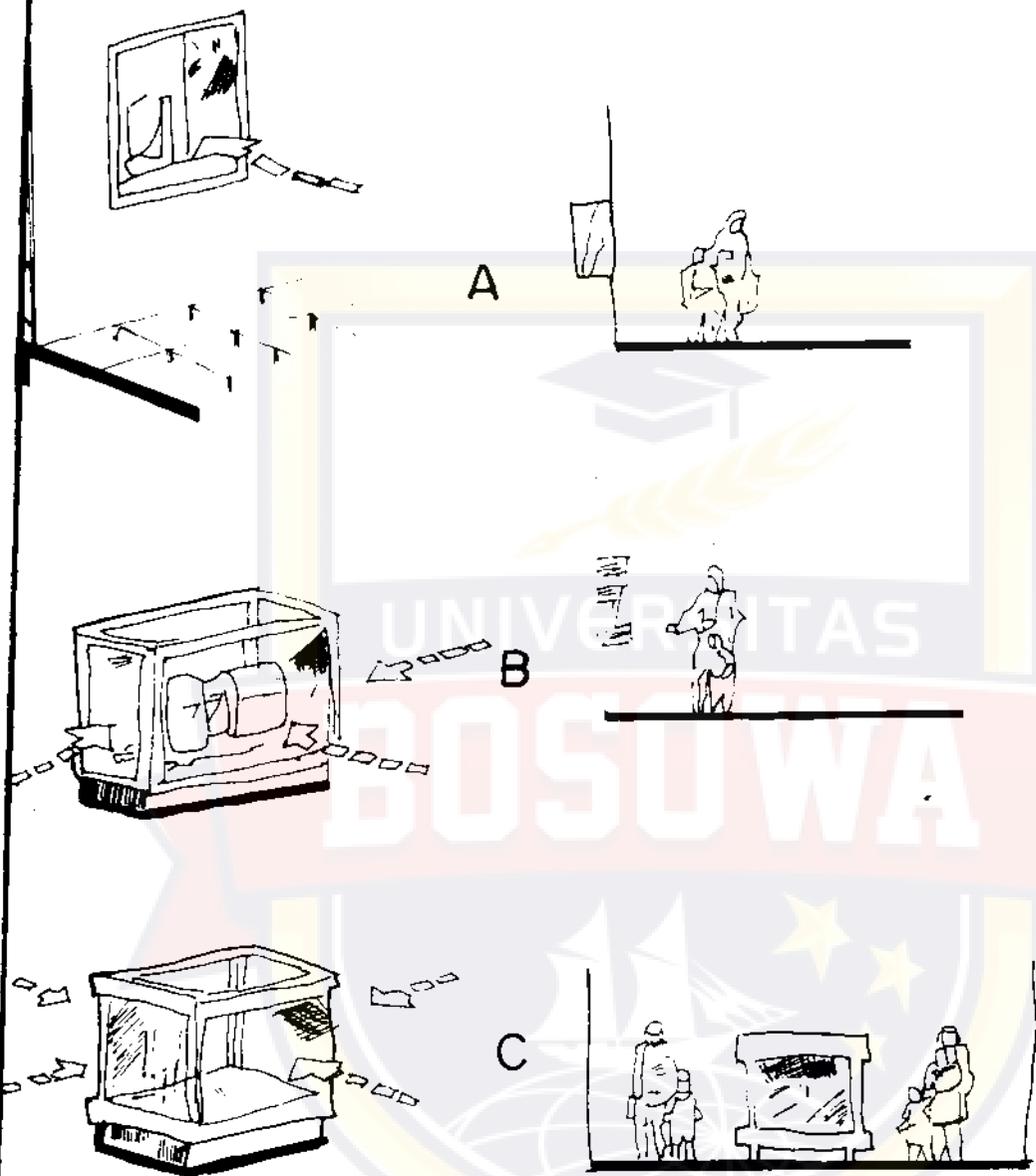
A = MENAIKKAN NILAI BENDA

B = MEMBUAT SPACE RUANG

C = BEDA BAHAN DASARNYA

D = MEMBUAT SPACE BERSAMA

03



SISTEM PENGAMATAN BENDA

LAMPIRAN

- A SISTEM PENGAMATAN 1 ARAH
- B SISTEM PENGAMATAN 2 ARAH
- C SISTEM PENGAMATAN 3 ARAH

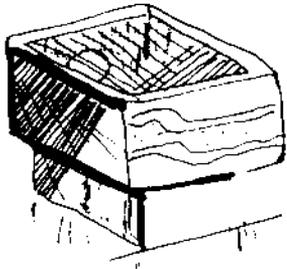
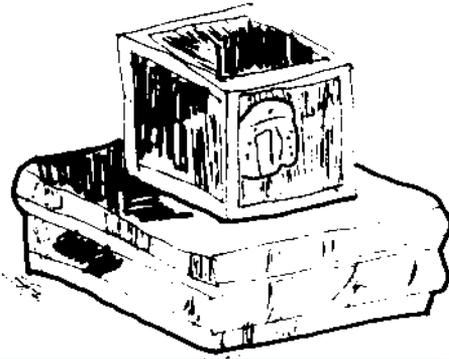
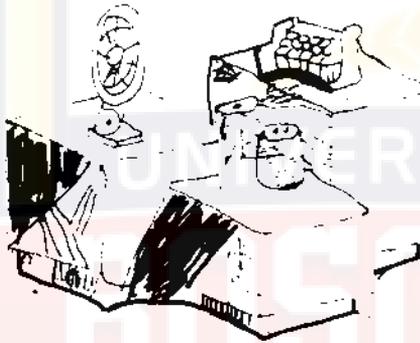


FIGURA / CASE
DENGAN KACA / TANPA KACA



VITRIN / CASE



KOLEKSI DILETAKKAN
DIATAS LANDASAN
YANG BERBEDA TINGGINYA

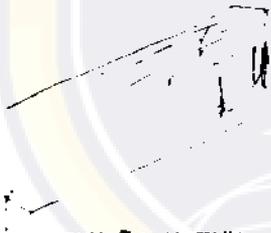


FIGURA UNTUK MELETAKKAN
KOLEKSI DAN DITUTUP
DENGAN KACA

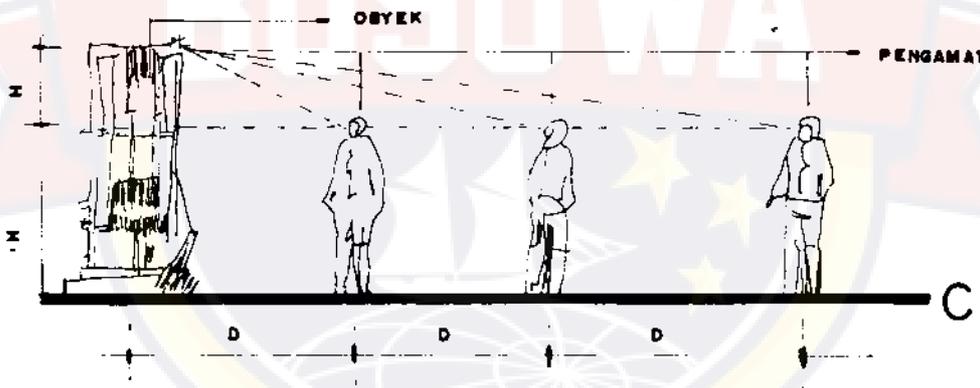
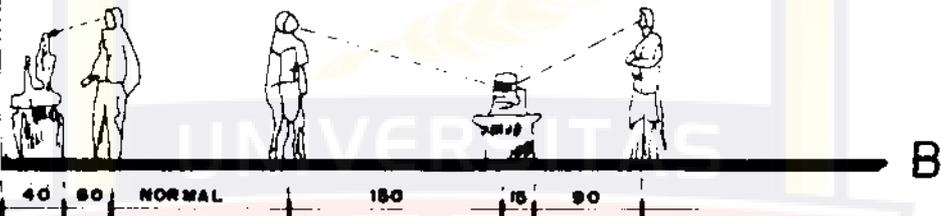
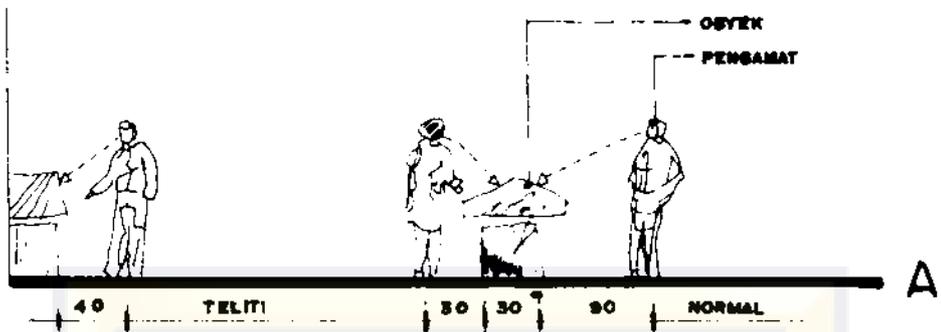


LEMARI PAJANGAN
UNTUK KOLEKSI

SISTEM PERLETAKAN KOLEKSI

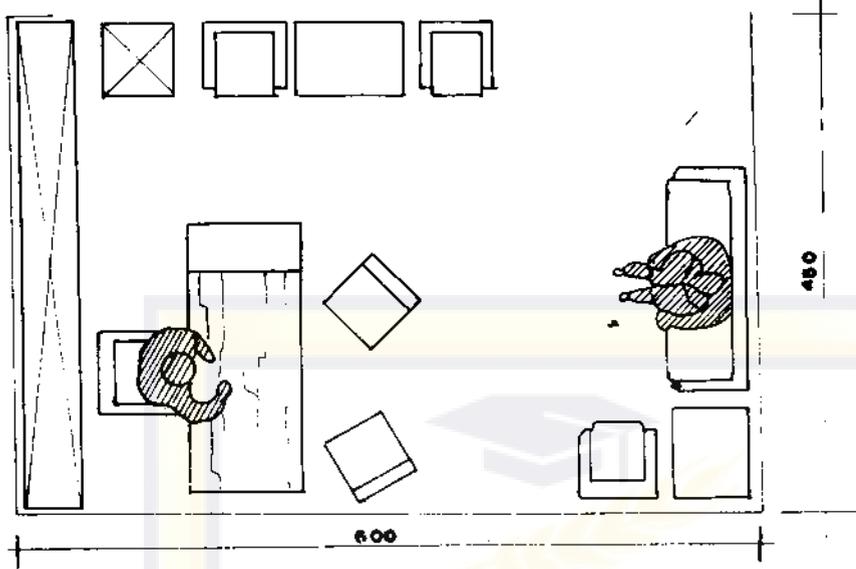
LAMP.

05

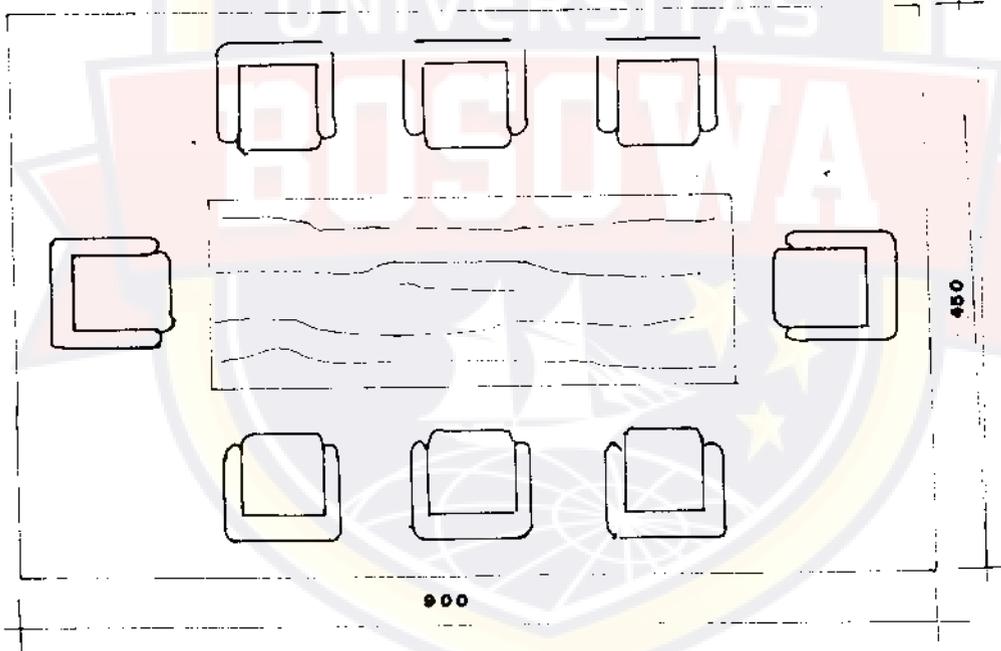


JARAK PENGAMATAN KOLEKSI	LAMP
A PENGAMAT BENDA - BENDA KECIL	06
B PENGAMAT BENDA SEDANG	
C PENGAMAT BENDA BERSKALA BESAR	

A



B



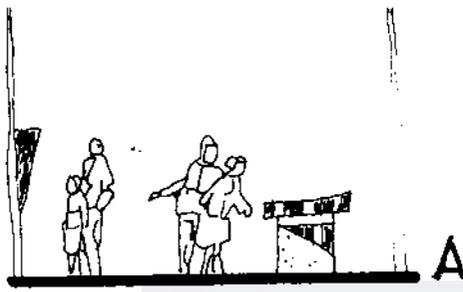
LAY OUT PERABOT

LAMP

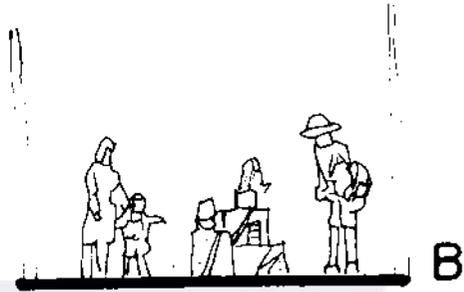
A RUANG KEP. MUSEUM & RUANG TAMU —

B RUANG RAPAT

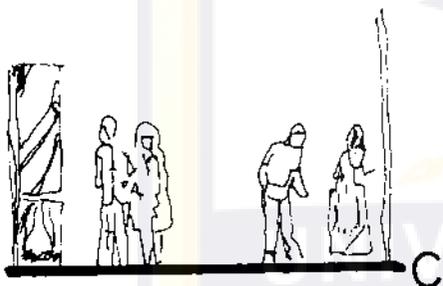
08



A



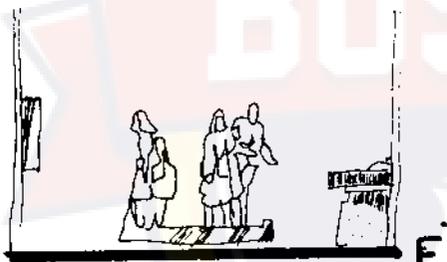
B



C



D



E



F

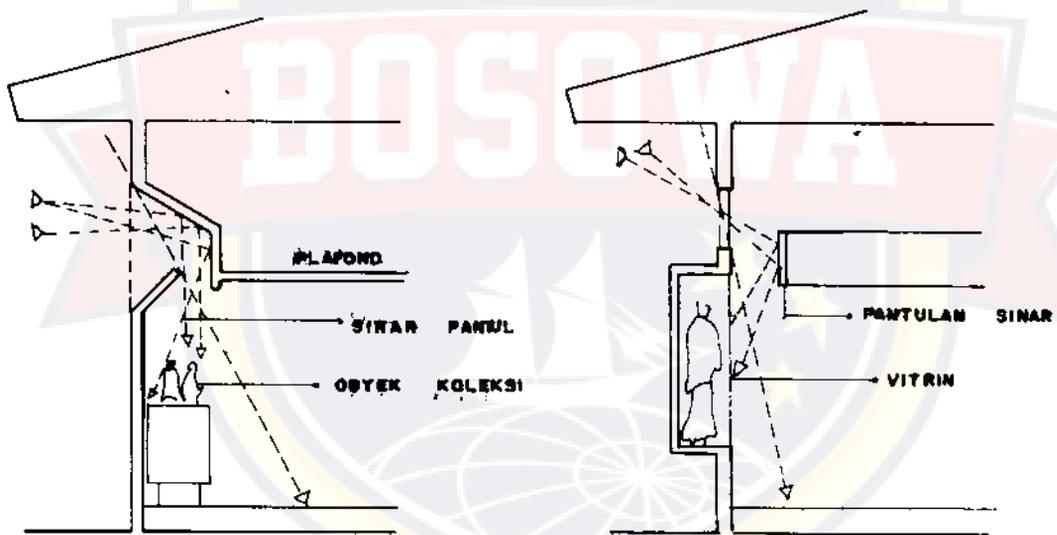
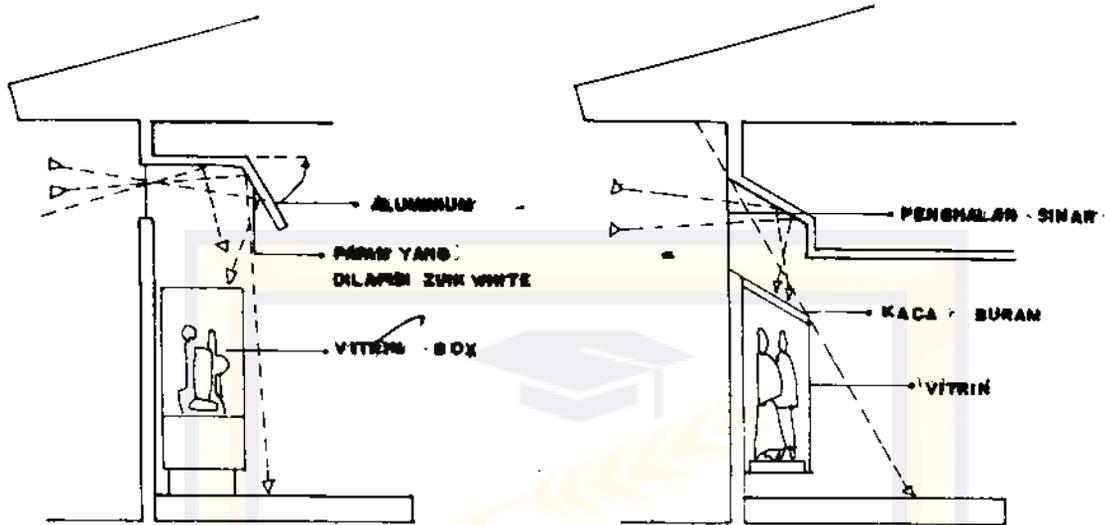
SISTEM PENGAMATAN KOLEKSI

LAMP

A,B,C = SISTEM PENGAMATAN DENGAN CASE PAKAI KACA

D,E,F = SISTEM PENGAMATAN DENGAN JARAK TERTENTU TANPA VITRIN

09



SISTEM PEMANFAATAN BAHAN ALAMILAMP

A.

10

UKURAN PENGGUNAAN ILUMINASI CAHAYA TERHADAP BENDA – BENDA KOLEKSI MUSEUM

OBYEK	MAKSIMUM ILUMINASI
Benda – benda yang tidak sensitive terhadap cahaya antara lain ; logam , batu , kaca , keramik ,barang perhiasan (batu –batu intan , berlian dan sebagainya), tulang.	Bebas dari ukuran cahaya
Benda- benda yang sensitive terhadap cahaya : Lukisan, kulit ,tanduk ,lukisan dinding	150 lux
Benda – benda yang sangat sensitive terhadap cahaya : tekstil ,pakaian seragam ,lukisan cat air ,lukisan tempera ,printing dan drawing, naskah, benda – benda etnografi dan yang sejenis dengan itu.	50 lux

Sumber : Marzuki Mahdis (1985) *Museum Sejarah di Ujung Pandang*.

JENIS LAMPU DAN HASIL PENELITIANNYA

NO	JENIS LAMPU/WATT	Temp.	Temp.	Illuminasi Lux – 1 m	UV (U. Watt/ Lumen – 1m)
		0C – 1 cm	0C – 1 cm		
1	Incandescen 40 watt	29	27	250	50
2	Incandescen 75 watt	33	27	450	75
3	Fluod Lamp 150 watt	70	32	1.800	100
4	Flourescent Daylight 40 watt	30	27	1.000	80
5	Flourescent Philips 57 40 watt	29	27	900	250
6	Flourescent Philips 57 40 watt	28	27	800	50
7	Flourescent Philips 57 40 watt	29	27	700	50
8	U.V	32	27	160	1.600
9	Natural Daylight (shadow)			8.300	200
10	Natural Daylight (sun)			80.000	400

Sumber : Marzuki Mahdis (1985) *Museum Sejarah di Ujung Pandang*



Vitrin ruang pameran tetap di museum negeri NTB



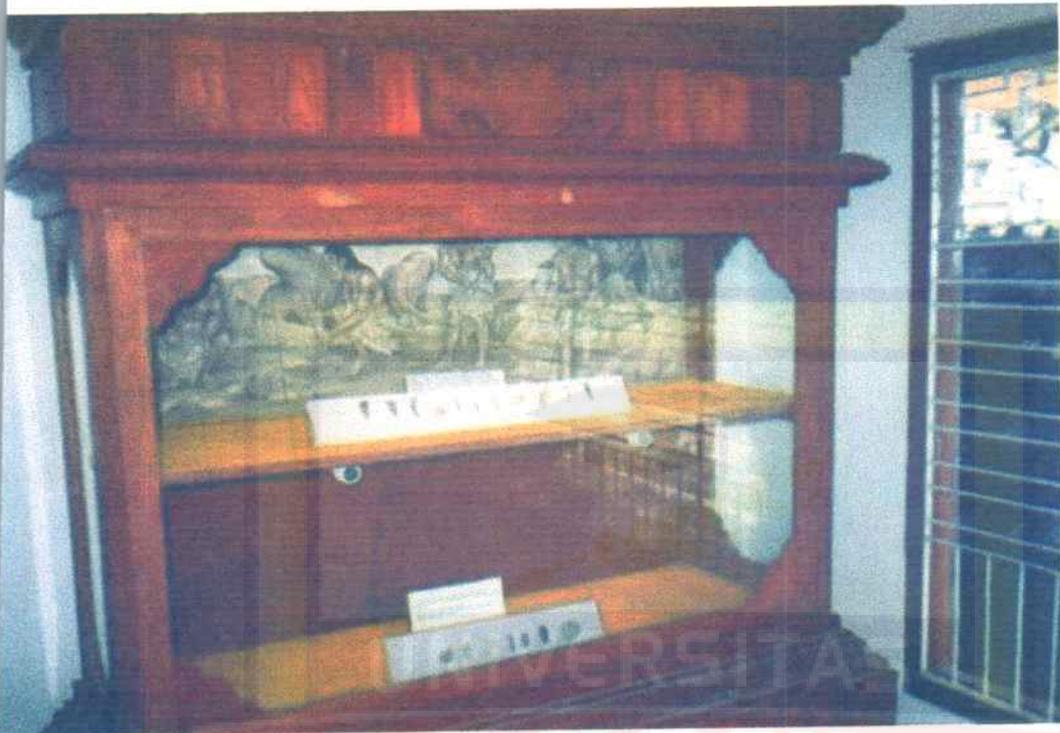
Vitrin pada museum gedung arca



Pintu masuk halaman dalam (Jaroan)



Tampak depan pameran tetap gedung arca



Vitrin museum gedung arca
(Koleksi peninggalan pada masa berburu dan mengumpulkan makanan)



Vitrin museum gedung arca
(Koleksi pada masa perundagian / perhiasan)



Koleksi sarkofagus / peti mayat



Koleksi arca dewa-dewa



BUSUWA



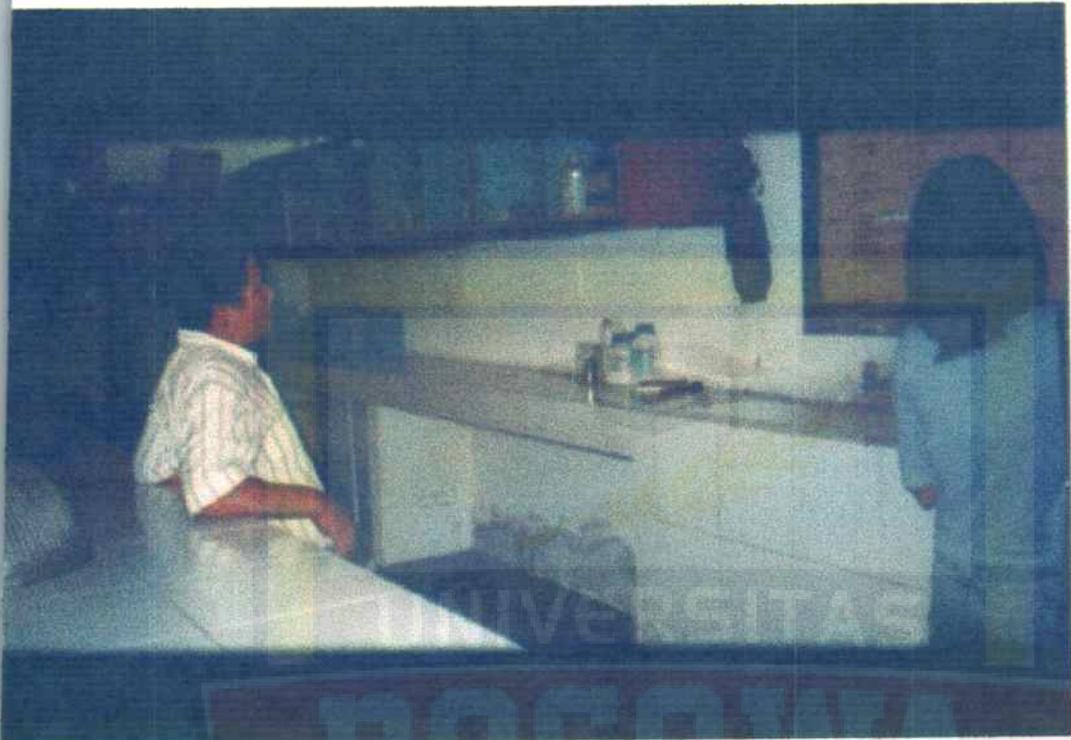
Perletakan lampu



UNIVERSITAS
BOSOWA



Vitrin pada ruang pameran temporer
Museum Negeri NTB



BOSOWA



Laboratorium museum gedung arca