

**STUDI INTERIOR MUSEUM MANUSIA PURBA
KLASTER NGEBUNG DI SANGIRAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH

ZULFA MIFLATUL KHOIRUNNISA

NIM. 15150129

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
SURAKARTA**

2019

**STUDI INTERIOR MUSEUM MANUSIA PURBA
KLASTER NGEBUG DI SANGIRAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



OLEH
ZULFA MIPLATUL KHOIRUNNISA
NIM. 15150129

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
SURAKARTA
2019

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**STUDI INTERIOR MUSEUM MANUSIA PURBA
KLASTER NGEBUG DI SANGIRAN**

Oleh

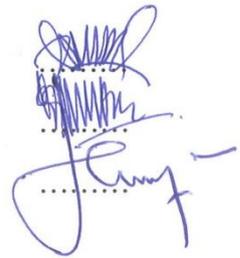
ZULFA MIFLATUL KHOIRUNNISA

NIM. 15150129

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 29 Juli 2019

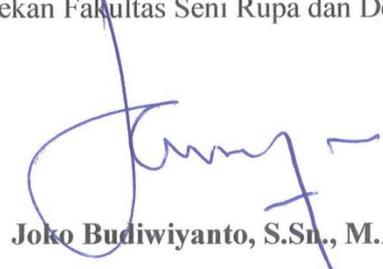
Tim Penguji

Ketua Penguji : Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang : Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 29 Juli 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 1972207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zulfa Miflatul Khoirunnisa

NIM : 15150129

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul: STUDI INTERIOR MUSEUM MANUSIA PURBA KLASTER NGEBUG DI SANGIRAN merupakan hasil penelitian saya dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 29 Juli 2019

Yang menyatakan,



Zulfa Miflatul Khoirunnisa
NIM 15150129

MOTTO



Manusia merencanakan, Tuhan menciptakan.
Itulah kehidupan, persandingan antara usaha dan kepasrahan.
-Hereuy Riwayat Anwar-

PERSEMBAHAN



Persembahan khusus atas Skripsi ini teruntuk :

1. Ibu saya tercinta, Titik Agustyaningsih dan ayah saya tercinta, Marjoko atas bantuan doa, semangat dan kasih sayang yang tidak pernah putus.
2. Adik saya tersayang, Athyko Novelin Zukhruf.

ABSTRAK

STUDI INTERIOR MUSEUM MANUSIA PURBA KLASTER NGEBUNG DI SANGIRAN. (Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 2019, hal 1-180). Tugas Akhir Skripsi Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Situs Sangiran merupakan situs manusia purba terlengkap di dunia. Museum tersebut memiliki beberapa klaster, salah satunya yaitu Klaster Ngebung yang menceritakan kemegahan dan kebesaran Sangiran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain interior dan sistem *display* ruang pameran Museum Klaster Ngebung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan teknik analisis interaktif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa interior ruang pameran diciptakan menyesuaikan dengan bangunan museum yang sudah ada dan didesain sesuai dengan standar perancangan museum. Komposisi elemen interior seperti *finishing* dinding, bahan lantai dan *ceiling* yang berulang dan dibuat polos dimaksudkan agar pengunjung museum dapat terfokus pada *display* dan koleksi yang disajikan museum. Oleh karena itu, penataan perabot serta sistem *display* disesuaikan dengan ruang yang tersedia. Sistem *display* di ruang pameran museum ini dapat dikatakan sudah memenuhi syarat *display* yang baik, yakni mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran dan persyaratan teknis yang perlu diperhatikan dalam penataan koleksi museum. Melalui metode penyajian, perabot *display*, serta didukung dengan kelengkapan informasi pengunjung diharapkan dapat memahami dan menginterpretasi apa yang dilihat. Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *sistem display* dalam ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung sudah memenuhi standar *display* yang baik mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran serta memperhatikan persyaratan teknis dalam melakukan penataan koleksi museum.

Kata Kunci : Museum, Sangiran, Desain Interior, Sistem *Display*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul: Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran. Tugas Akhir Skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar sarjana S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, pengarahan maupun bantuan sehingga dapat terselesainya Laporan Tugas Akhir ini.
2. Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan.
3. Orang tua, Marjoko & Titik Agustyaningsih dan keluarga besar yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil untuk mencapai suatu prestasi yang baik dan mendapatkan pengalaman yang sangat berharga.

4. Ahmad Fajar Aryanto S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah membantu memberikan pengarahan tentang Tugas Akhir.
5. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
8. Divisi Pengembangan, Wahyu Widianta, dan Kasi Pemanfaatan BPSMPS Sangiran, Iwan Setiawan serta staff museum, Desmaristi Amanda yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data serta mencari informasi berdasarkan sumber terpercaya.
9. Bapak dan ibu pustakawan di perpustakaan yang membantu penulis dalam mencari referensi untuk keperluan kuliah maupun Tugas Akhir.
10. Rekan-rekan terbaik dari Klaten Dimas Ardhian, Arinda dan Aulia yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk cepat menyelesaikan Skripsi.
11. Rekan-rekan dari Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta Inna, Kartika, Arsinta serta seluruh mahasiswa Desain Interior yang telah menjadi teman yang baik selama perkuliahan.

12. Kakak tingkat terbaik dari Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta Sallyna, Intan, dan Putri serta seluruh angkatan Desain Interior yang telah memberikan bantuan serta semangat kepada penulis.

13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan semuanya dan telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan Tugas Akhir dan penulisan ini, penulis mengucapkan terimakasih, semoga Allah SWT kelak membalas kebaikannya.

Penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan dari Skripsi ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna melengkapi kesempurnaannya. Akhir kata mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta, 29 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Tinjauan Pustaka.....	9
F. Kerangka Konseptual.....	13
G. Metodologi Penelitian.....	16
1. Lokasi Penelitian.....	16
2. Strategi Penelitian.....	16
3. Sumber Data.....	16
4. Teknik Pengumpulan Data.....	18
5. Teknik Cuplikan (<i>Sampling</i>).....	19
6. Validitas Data.....	20

7. Teknik Analisis	21
H. Sistematika Penulisan	24
BAB II TINJAUAN MUSEUM	25
A. Pengertian Museum	25
B. Sejarah dan Perkembangan Museum	27
C. Fungsi Museum	29
D. Tugas Museum	30
E. Klasifikasi Museum	30
F. Persyaratan berdirinya Museum	33
G. Desain Interior	35
H. Desain Interior Museum.....	36
I. Organisasi Ruang.....	37
1. Hubungan Antar Ruang	37
2. <i>Grouping Zoning</i>	37
3. Sirkulasi.....	38
I. Elemen Pembentuk Ruang	41
J. Elemen Pengisi Ruang	44
K. Elemen Pengkondisian Ruang.....	45
L. Sistem <i>Display</i> atau Penyajian	48
M. Sistem <i>Display</i> Museum	49
N. Perabot <i>Display</i>	51
O. Metode Penyajian Koleksi di Museum.....	57
P. Prinsip-prinsip Tata Pamer Museum	58
BAB III DESAIN INTERIOR RUANG PAMER KLASTER NGEBUNG	61
A. Sejarah Singkat Museum Sangiran.....	61
B. Fasilitas Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.....	68
C. Koleksi Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	75
D. Hubungan Antar Ruang pada Ruang Pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	82

E. <i>Grouping Zoning</i> Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.....	94
F. Sirkulasi Antar Ruang pada Ruang Pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	96
G. Desain Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	101
1. Desain Interior Ruang Diorama	101
2. Desain Interior Ruang Pamer 1	106
3. Desain Interior Ruang Pamer 2.....	112
4. Desain Interior Ruang Pamer 3.....	116
BAB IV SISTEM <i>DISPLAY</i> RUANG PAMER KLASTER NGEBUNG.....	121
A. Perabot <i>Display</i> Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	121
1. Perabot <i>Display</i> Ruang Diorama.....	122
2. Perabot <i>Display</i> Ruang Pamer 1	125
3. Perabot <i>Display</i> Ruang Pamer 2 (Ruang Pertama)	130
4. Perabot <i>Display</i> Ruang Pamer 2 (Ruang Kedua).....	135
5. Perabot <i>Display</i> Ruang Pamer 3	138
B. Metode Penyajian Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	144
C. Sistem <i>Display</i> Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	146
1. Prinsip-prinsip Tata Pamer Museum.....	147
2. Syarat Teknik dalam Tata Koleksi Museum	148
BAB V PENUTUP	164
A. Kesimpulan.....	164
B. Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
GLOSARIUM	172
LAMPIRAN	179

DAFTAR GAMBAR

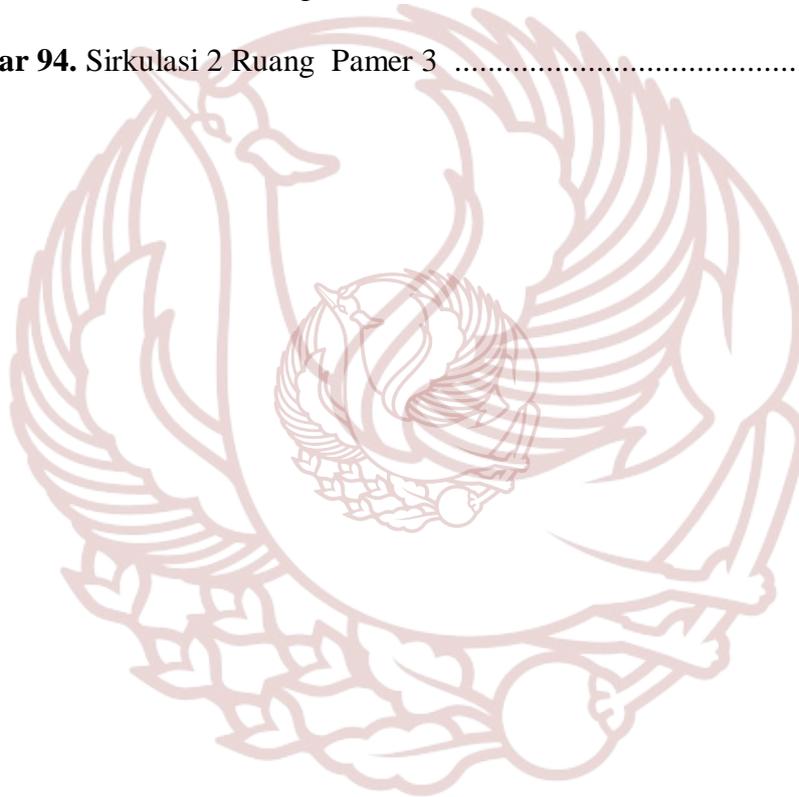
Gambar 1. Pola Sirkulasi Antar Ruang	39
Gambar 2. Pola Sirkulasi Pengunjung	41
Gambar 3. Panel Tunggal	51
Gambar 4. Vitrin Tunggal.....	52
Gambar 5. Vitrin Ganda	53
Gambar 6. Vitrin Dinding.....	44
Gambar 7. Vitrin Tengah.....	55
Gambar 8. Vitrin Sudut	55
Gambar 9. Loket Pengunjung Museum Klaster Ngebung.....	68
Gambar 10. Area Parkir Museum Klaster Ngebung	69
Gambar 11. Area Taman Museum Klaster Ngebung	69
Gambar 12. Lobby Hall Museum Klaster Ngebung	70
Gambar 13. Ruang Audiovisual.....	71
Gambar 14. Komplek Perkantoran.....	72
Gambar 15. Toilet & Kios Souvenir	73
Gambar 16. Koleksi Diorama Ekskavasi di Bukit Ngebung	76
Gambar 17. Koleksi Poster Peneliti Awal Fosil di Indonesia.....	77
Gambar 18. Koleksi Figur <i>Pithecanthropus</i> (manusia-kera).....	78
Gambar 19. Koleksi Eugene Dubois & Van Es	79
Gambar 20. Koleksi Riwayat Hidup Raden Saleh	80
Gambar 21. Koleksi Diorama Pengobatan Tradisional Jawa	81

Gambar 22. Koleksi G. H. R Von Koenigswald & Koleganya	82
Gambar 23. Koleksi Awal Mula Budaya Batu Sangiran.....	83
Gambar 24. Ilustrasi Perdebatan Ilmiah	84
Gambar 25. Replika Rahang S9.....	85
Gambar 26. Replika S31	85
Gambar 27. Replika S17.....	86
Gambar 28. Replika S2.....	87
Gambar 29. Koleksi Rekonstruksi Stegodon.....	89
Gambar 30. Tulang Pelvis Gajah Purba	89
Gambar 31. Fosil fragmen vertebrae lumbales & fragmen cervicales	90
Gambar 32. Fosil fragmen vertebrae thoracicae 1164/ELP/BPSMPS/10	90
Gambar 33. Fosil fragmen vertebrae thoracicae 1139/ELP/BPSMPS/13 dan 12.....	91
Gambar 34. Peralatan Laboraturium	91
Gambar 35. <i>Zooning & Grouping</i> Museum.....	95
Gambar 36. Koridor Menuju Ruang Pamer 1	96
Gambar 37. Koridor Menuju Ruang Pamer 2.....	97
Gambar 38. Koridor Menuju Ruang Pamer 2 Ruang Kedua	97
Gambar 39. Sirkulasi Pengelola Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	98
Gambar 40. Sirkulasi Pengunjung Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	99
Gambar 41. Sirkulasi Barang Museum Manusia Purba Klaster Ngebung	100
Gambar 41. Dinding dan Lantai Ruang Diorama	102
Gambar 42. Lantai Ruang Diorama	103

Gambar 44. <i>Ceiling</i> Ruang Diorama.....	104
Gambar 45. Dinding Ruang Pamer 1	107
Gambar 46. Lantai Ruang Pamer 1	108
Gambar 47. <i>Ceiling</i> Ruang Pamer 1.....	108
Gambar 48. Papan Informasi dalam Pigura	110
Gambar 49. Display Vitrin Ruang Pamer 1	110
Gambar 50. <i>AC Cassete</i>	111
Gambar 51. <i>Exhaust Fan</i>	112
Gambar 52. Koleksi Ruang Pamer 2	114
Gambar 53. Koleksi Ruang Pamer 2 Ruang Kedua	115
Gambar 54. Dinding Ruang Pamer 3	117
Gambar 55. Lantai Ruang Pamer 3	118
Gambar 56. <i>Ceiling</i> Ruang Pamer 3.....	118
Gambar 57. Koleksi Ruang Pamer 3	119
Gambar 58. Diorama Ekskavasi.....	123
Gambar 59. Panel Ruang Diorama.....	124
Gambar 60. Vitrin Koleksi Kerang	125
Gambar 61. Vitrin Replika Temuan Fosil Dubois	126
Gambar 62. Figur <i>Pithecanthropus Erectus</i>	127
Gambar 63. Riwayat Hidup Raden Saleh	127
Gambar 64. Panel <i>Finishing Wallpaper</i>	129
Gambar 65. Panel <i>Finishing</i> Cat Berwarna Coklat Tua.....	129

Gambar 66. Panel Riwayat Hidup Raden Saleh	130
Gambar 67. Diorama Pengobatan Tradisional Cina.....	131
Gambar 68. Diorama Pengobatan Tradisional Jawa	132
Gambar 69. Vitrin Temuan Fosil Koenigswald	133
Gambar 70. Panel Kayu Lawasan	134
Gambar 71. Diorama Perdebatan Ilmiah	136
Gambar 72. Vitrin Fosil Manusia Purba Sangiran 1950-1980	137
Gambar 73. Vitrin Alat Batu Serpih.....	137
Gambar 74. Panel <i>Finishing</i> Cat Biru	138
Gambar 75. Rekonstruksi Stedogon.....	139
Gambar 76. Vitrin Fragmen Vertebrae.....	140
Gambar 77. Vitrin Piagam Warisan Dunia.....	142
Gambar 78. Vitrin Koleksi Replika Fosil	142
Gambar 79. Panel Testimoni Sangiran	143
Gambar 80. Teknik Pencahayaan <i>Highlighting</i>	150
Gambar 81. Teknik Pencahayaan <i>Beam Play</i>	151
Gambar 82. Label Vitrin.....	152
Gambar 83. Keterangan Poster	152
Gambar 84. <i>Sound System</i> Ruang Diorama	154
Gambar 85. <i>Display</i> Interaktif Ruang Pamer 2.....	155
Gambar 86. Sirkulasi Ruang Diorama.....	157
Gambar 87. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 1	159

Gambar 88. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 1	159
Gambar 89. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 2 Ruang Pertama	161
Gambar 90. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 2 Ruang Pertama	161
Gambar 91. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 2 Ruang Kedua	162
Gambar 92. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 2 Ruang Kedua	162
Gambar 93. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 3	163
Gambar 94. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 3	163



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1: Pola Pikir Penelitian	15
Diagram 2: Triangulasi Sumber	21
Diagram 3: Model Analisis Interaktif.....	23
Diagram 4: Hubungan Antar Ruang pada Ruang Pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung berdasarkan Survey Lapangan	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan keanekaragaman budaya. Masyarakat dan kebudayaan dapat diibaratkan sebagai mata uang, dimana satu sisinya berupa ungkapan sistem sosial dan sisi lainnya adalah sistem budaya. Kebudayaan selalu dimiliki oleh setiap masyarakat. Dikemukakan oleh Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi bahwa kebudayaan merupakan semua hasil dari karya, rasa dan cipta masyarakat.¹ Kebudayaan merupakan hal penting yang menghubungkan antara manusia dengan lingkungannya. Selain itu kebudayaan juga menjadi pedoman hidup bagi manusia. Setiap daerah di Indonesia mempunyai kebudayaan yang berbeda, perbedaan itulah yang menjadi jati diri bangsa sehingga ketika kebudayaan itu berubah atau hilang, maka jati diri yang dimilikinya akan memudar.² Banyak hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu strategi dalam pelestarian budaya adalah *culture knowledge*, yakni pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk.³ Salah satu pusat informasi yang dapat dijadikan tempat untuk melestarikan kebudayaan adalah museum.

¹ <https://www.zonareferensi.com/pengertian-kebudayaan/> diakses 10 September 2018 pukul 14:31

² Amos Neolaka & Grace Amealia.A Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok : Kencana. Hal. 554

³ Amos Neolaka & Grace Amealia.A Neolaka. 2017. Hal. 555.

Sesuai Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 museum memang memiliki tugas sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikan kepada masyarakat dengan tujuan pendidikan, pengkajian, dan kesenangan.⁴ Dengan kata lain museum dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan sarana untuk memperkenalkan proses perkembangan sosial budaya dari suatu lingkungan kepada masyarakat. Melalui bukti-bukti sejarah yang dikoleksi oleh masing-masing museum diharapkan masyarakat bisa belajar mengenai sejarah perjuangan serta kekayaan budaya di Indonesia. Seiring berjalannya waktu konsep tentang museum mengalami perkembangan, demikian pula yang terjadi pada peran sosialnya. Dikemukakan oleh Magetsari dalam Seminar *Towards Indonesian Postmodern Museums 2011* di Universitas Indonesia, perbedaan mendasar antara museum tradisional dan modern terletak pada fungsi dan orientasinya, yakni :

“Pada museum tradisional tujuan pendiriannya adalah ‘sekedar’ untuk melestarikan koleksi sekaligus menyenangkan pemiliknya melalui eksibisi untuk publik. Sedangkan pada museum modern, terjadi pergeseran orientasi dari koleksi ke pengunjung. Museum telah beralih fungsi menjadi ikon budaya dengan misi khusus membekali masyarakat dengan identitas dan menyejahterakan mereka melalui stabilitas budaya. Sementara itu, museum di era pascamodern merupakan wujud penyempurnaan dari museum modern dengan lebih memacu keikutsertaan pengunjung dalam menginterpretasi apa yang dilihat”.⁵

Salah satu situs peninggalan bersejarah di Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO pada tahun 1996 sebagai warisan budaya dunia yang tercatat dalam *World Heritage List* UNESCO adalah Situs Manusia Purba Sangiran yang terletak

⁴ Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, Pasal 1 dan 2.

⁵ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/sejarah-dan-peran-sosial-museum/> diakses 10 September 2018 pukul 16:01

di Dukuh Ngampon, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah.⁶ Situs Sangiran merupakan sebuah kawasan situs prasejarah yang mengandung temuan fosil manusia, fosil binatang dan temuan artefak yang melimpah. Dibangun pada tahun 1983, kawasan ini juga merupakan sebuah laboratorium alam yang menunjukkan berbagai lapisan tanah dan memperlihatkan interaksi kehidupan manusia dengan lingkungannya. Oleh karenanya, Situs Sangiran dianggap sebagai salah satu dari “situs kunci“ (*key sites*) oleh UNESCO yang dapat memberikan gambaran dan pemahaman tentang proses evolusi manusia, budaya dan lingkungannya selama 2 juta tahun tanpa terputus.⁷ Selain memberikan manfaat secara historis, keberadaan Situs Manusia Purba di Sangiran juga memberikan manfaat secara ekonomis dan edukasi bagi masyarakat setempat. Museum Sangiran adalah sebuah museum yang aktif dan dinamis dari kegiatan-kegiatan ilmiah. Segala potensi akademis disajikan di Museum Sangiran diimbangi dengan fasilitas museum yang modern sehingga publik dapat memperoleh informasi ilmiah maupun budaya semaksimal mungkin. Seperti situs-situs *paleoanthropologist* lainnya, situasi lapangan Situs Sangiran tidak bisa mencerminkan apa-apa, dengan bentang lahan gersang dan tidak mampu bercerita banyak tentang evolusi manusia, budaya, dan lingkungan kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, agar pesan-pesan informasi Situs Sangiran sampai kepada masyarakat, didirikanlah sentra-sentra informasi di kawasan Situs Sangiran yang representatif, eksplanatif, komprehensif, dan modern. Dalam

⁶<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/profil-balai-pelestarian-situs-manusia-purba-sangiran-2/> diakses 11 September 2018 pukul 16:10

⁷<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/kunjungan-mendikbud-ke-situs-manusia-purba-sangiran/> diakses 11 September 2018 pukul 16:15

pengembangannya, Situs Sangiran memiliki Museum yang tersebar di 4 klaster yaitu Klaster Krikilan, Klaster Dayu, Klaster Bukuran dan Klaster Ngebung.⁸

Klaster Ngebung merupakan klaster pengenalan tentang sejarah panjang penelitian di Situs Sangiran. Terletak di Desa Ngebung, Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Situs Ngebung memiliki nilai sejarah yang signifikan karena disanalah lokasi pertama kali dilakukan penggalian secara sistematis dengan hasil yang menakjubkan. Kegiatan penelitian merupakan tonggak awal dikenalnya Situs Sangiran di kalangan peneliti asing. Potensi prima atas temuan-temuan baik fosil manusia, artefak, fosil fauna, dan peralihan geologinya mampu memberikan gambaran kehidupan masa lalu.⁹ Area Ngebung merupakan lokasi yang sangat istimewa. Empat nilai penting dari Klaster ini adalah area yang mengandung empat jenis lapisan potensial akan data arkeologis (lapisan lempung hitam Pucangan, Pasir Fluvio-Vulkanik Kabuh, Pasir Vulkanik Notopuro), area historis penemuan Sangiran, daerah potensial yang memberikan temuan fosil manusia, binatang dan alat batu, dan merupakan titik tertinggi “Trianggulasi” yang dapat melihat keseluruhan kawasan Situs Sangiran.

Dalam proses pemahaman kebudayaan dan edukasi, museum secara khusus hanya berperan dalam tahap aktivitas belajar yang terjadi di dalam museum, yakni penyajian informasi di ruang pameran. Ruang pameran dalam museum sebagai aspek utama dalam menentukan kualitas aktivitas belajar pengunjung

⁸ Harry Widiyanto dan Truman Simanjuntak. 2014. *Sangiran Menjawab Dunia* (Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran). Hal. 137.

⁹ Wahyu Widiyanto, Wawancara, 10 September 2018.

serta menyediakan kualitas ruang yang diterima oleh tubuh.¹⁰ Proses perencanaan dan perancangan interior sebuah ruang pameran museum juga sangat memperhatikan disiplin ilmu Desain Interior, yakni diantaranya tidak terlepas dari aspek organisasi ruang, elemen pembentuk ruang, sirkulasi, dan estetika. Tata kondisi ruang yang baik dan sesuai, diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia termasuk benda atau barang beserta aktivitas di dalam museum.

Penyampaian informasi dalam museum dapat dikomunikasikan melalui tata pameran (sistem *display* museum). Tata pameran ialah teknik menata benda dalam sebuah *display* dengan interpretasi yang dapat menerangkan makna benda tersebut. Objek atau benda yang dipamerkan dapat memberikan interpretasi yang baik untuk melengkapi bagian yang penting, seperti edukasi. Seorang pegawai museum atau orang yang menangani tata pameran koleksi museum harus memperhatikan dasar-dasar teknik produksi pameran dan mengerti kebutuhan pengunjung.¹¹ Penggunaan sarana pendukung (*display* museum) disesuaikan dengan kebutuhan serta jenis koleksi yang akan dipamerkan oleh sebuah museum.

Museum Manusia Purba Klaster Ngebung memiliki 4 ruang pameran yang menampilkan para peneliti dalam upaya mengeksplorasi potensi Situs Sangiran, kegiatan tokoh-tokoh seperti Raden Saleh, J.C. van Es, Eugene Dubois, G.H.R.

¹⁰ Fernisia Ritchia. 2012. *Peran Arsitektur Penyusun Ruang Pameran Museum Nasional dalam Mewadahi Fungsi Pameran*. Arsitektur. Fakultas Desain & Teknik Perencanaan. Universitas Pelita Harapan. Hal. 12

¹¹ G. Ellis Burcaw. 1984. *Introduction to Museum Work*. California: Altamira Press. Hal. 115

von Konigswald. Interior ketiga ruang pameran serta ruang diorama dalam Museum Manusia Purba Klaster Ngebung tersebut saling berhubungan, dimana antara ruang satu dengan ruang yang lain menyajikan informasi sesuai alur dan urutan tentang historis penemuan Situs Sangiran. Peletakan diorama, *vitrin* dan panel pameran yang disesuaikan dengan sirkulasi pengunjung menuju ruang pameran berikutnya membuat alur interior museum menjadi terstruktur. Pencahayaan dalam museum menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Ruang pameran Klaster Ngebung merupakan salah satu ruang yang berperan sebagai terciptanya potensi serta terjadinya aktivitas yang tanpa ruang tersebut museum tidak dapat berfungsi menjalankan program pameran.

Desain interior beserta sistem *display* yang disajikan pada Museum Sangiran ini sangat menarik untuk diteliti. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan Studi Interior Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan antara lain

1. Bagaimana desain interior yang diterapkan dalam Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung ?
2. Bagaimana sistem *display* yang diterapkan dalam Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung ?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini antara lain

1. Mengetahui desain interior yang diterapkan dalam Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung
2. Mengetahui sistem *display* yang diterapkan dalam Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu interior, terutama menjadi bahan literatur pada penelitian selanjutnya untuk meningkatkan hasil dari proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dapat menambah wawasan penulis mengenai interior Museum Manusia Purba di Sangiran.
- b. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menambah wawasan, menambah bahan bacaan serta sumber pengetahuan bagi mahasiswa mengenai studi interior Museum Manusia Purba di Sangiran.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan memberikan sumbangan pikiran serta ide maupun gagasan terhadap interior Museum Manusia Purba di Sangiran yang dapat menjadi bahan literatur untuk penelitian selanjutnya.

E. Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa penelitian yang pernah dilakukan di Museum Manusia Purba Sangiran diantaranya :

1. Donyta Ayu Mei W. 2012. Promosi Pariwisata dan Tingkat Kunjungan Wisatawan di Museum Purbakala Sangiran. Laporan penelitian skripsi. Ilmu Komunikasi. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Penelitian ini diadakan dengan tujuan untuk mengetahui bentuk promosi apa saja yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Sragen dalam mempromosikan Museum Purbakala Sangiran, tindakan apa saja yang dilakukan Dinas Pariwisata Sragen dalam mempromosikan Museum Purbakala Sangiran, pengaruh apa saja yang dilakukan Dinas Pariwisata Sragen dalam mempromosikan Museum Purbakala Sangiran. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat diketahui bahwa tindakan promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Sragen untuk mempromosikan Museum Purbakala Sangiran yaitu dengan pemasangan baliho, penyebaran leaflet kepada masyarakat, pemasangan penunjuk jalan di daerah-daerah strategis, pembuatan booklet, sosialisasi lewat internet, dan mengikuti pameran di beberapa wilayah dan Negara. Pengaruh dari beberapa bentuk promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata adalah meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Museum Purbakala Sangiran.

2. Etik Rismawati. 2013. Pengembangan Pariwisata Situs Manusia Purba Sangiran Kabupaten Sragen. Ilmu Administrasi. Laporan penelitian skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan pariwisata Situs Manusia Purba Sangiran di Kabupaten Sragen. Dengan Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan pariwisata Situs Manusia Purba Sangiran dilakukan dalam 4 aspek, yaitu *Attractions*, fasilitas, infrastuktur dan promosi. *Attractions* yaitu pembangunan gedung yang lebih representatif serta penambahan ruang pameran serta penambahan atraksi penunjang. Fasilitas yaitu mushola, toilet, tempat parkir, kios-kios souvenir dan makanan, serta penambahan fasilitas penunjang seperti rumah-rumah joglo, tempat-tempat duduk, ruang audiovisual. Infrastruktur yaitu dalam pengembangannya Pemerintah Kabupaten Sragen berkoordinasi dengan unit-unit lain untuk menciptakan infrastruktur seperti sistem pengairan/air yang berada di Sangiran, sumber energi/listrik, sistem pembuangan air, jaringan telekomunikasi, jasa kesehatan maupun jalan raya yang berada di kawasan Situs Manusia Purba Sangiran. Promosi yaitu dalam pengembangannya semua lembaga ikut bekerjasama secara aktif dalam mempromosikan Sangiran seperti adanya *talkshow*, masuk ke media massa, pembuatan *booklet*, *leaflet*, brosur, stiker, dan *website*.

3. Zulfa Rahmawati. 2014. Makna Iklan Visual Museum. Laporan penelitian tesis. Penciptaan dan Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta.

Penelitian ini membahas tentang bagaimana bentuk iklan visual Museum Sangiran dan bagaimana makna iklan Museum tersebut dengan tujuan untuk menjelaskan konstruksi makna pesan iklan yang ingin disampaikan, kemudian juga menjelaskan konstruksi makna pesan Sangiran serta mengetahui makna denotatif dan konotatif yang terdapat pada media periklanan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa, pertama media periklanan Museum Sangiran memiliki dua bentuk, yaitu cetak dan elektronik, yaitu *folder, street banner, sign board, billboard*, dan media internet. Kedua, struktur makna media periklanan Museum Sangiran terdiri dari elemen visual dan elemen verbal. Ketiga, terdapat makna denotatif dan makna konotatif pada media-media periklanan Museum Sangiran. Dari makna yang terdapat pada media periklanannya, terdapat kesamaan isi pesan, yaitu mengenai keberadaan Museum Sangiran yang berisi informasi mengenai kehidupan masa pra sejarah yang telah mengalami kepunahan. Tujuan pesan terakhir pemerintah ingin mengajak masyarakat untuk ikut berperan aktif dalam upaya menjaga, mengembangkan, dan melestarikan warisan dunia ini.

4. Fransiska Rosari Anggi Pratiwi. 2017. Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Karanganyar. Laporan penelitian skripsi. Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, Yogyakarta.

Penelitian ini membahas tentang Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai Wisata Edukasi dengan tujuan mengetahui upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai wisata edukasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Museum Manusia Purba Klaster Dayu mempunyai potensi sebagai wisata edukasi yang berperan penting dalam menambah ilmu pengetahuan mengenai sejarah manusia purba dan hasil temuan berupa fosil. Namun terdapat ancaman akan perlindungan koleksi, yakni tentang kekhawatiran akan pencurian koleksi museum dan penggalian liar di kawasan cagar budaya. Dengan demikian implementasi wisata edukasi pada Museum Manusia Purba Klaster Dayu menggunakan tujuh metode pembelajaran didalam museum yaitu 1) Metode menggunakan Keterangan Koleksi. 2) Metode Pemanduan dan Dialog Edukasi. 3) Metode Audio dan Media Audiovisual. 4) Metode Belajar di Ruang Koleksi. 5) Metode Visual dan Media Komputer. 6) Media Praktik di Laboratorium. 7) Metode Belajar dengan Permainan.

Berdasarkan beberapa tinjauan pustaka di atas, dapat dinyatakan bahwa penelitian tentang Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian tentang Studi

Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran akan membahas tentang desain interior dan sistem *display* museum di Klaster Ngebung, oleh karena itu penelitian ini dapat dinyatakan masih orisinal.

F. Kerangka Konseptual

Interior ruang pameran pada sebuah museum perlu dirancang khusus agar fungsional, komunikatif dan menarik perhatian bagi pengunjung. Pendekatan interior dibutuhkan untuk menganalisis interior pada ruang pameran Museum Sangiran Klaster Ngebung. Ching, dimana dalam bukunya *Ilustrasi Desain Interior* mengungkapkan bahwa desain interior merupakan sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam bangunan.¹² Suptandar menjelaskan bahwa ruang bagi manusia merupakan kebutuhan dasar, maka desain interior bertujuan untuk membentuk suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah dan lebih anggun sehingga memuaskan dan menyenangkan bagi pengguna ruang.¹³ Hal tersebut dipertegas oleh Ernest Neufert bahwa interior dalam ruang museum dirancang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya, dan ilmu pengetahuan.¹⁴ Penerapan desain interior museum, meliputi elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan tata kondisinya perlu didesain sesuai dengan standar dan kebutuhan agar mendukung terciptanya ruang pameran yang layak

¹² Francis D.K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal. 46.

¹³ J. Pamudji Suptandar. 1999. *Desain interior. Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Ikrar Mandiriabadi. Hal. 63

¹⁴ Ernest Neufert. 1992. *Data Arsitek edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. Hal. 136.

dalam sebuah museum. Selain elemen-elemen tersebut, Joko Budiwiyanto mengatakan bahwa diperlukan sistem pengolahan ruang dan sistem pengorganisasian ruang agar tercapai kesatuan bentuk antara elemen-elemen pembentuk ruang serta fungsi yang optimal dalam pemungsiannya.¹⁵

Benda-benda koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum perlu dipamerkan agar dapat diapresiasi oleh masyarakat umum, oleh karena itu pameran merupakan salah satu cara mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Perlu dilakukan penataan yang baik, agar pameran ini dapat menarik perhatian pengunjung.¹⁶ Pedoman Pelaksanaan Tata Penyajian Koleksi/Pameran di Museum diperlukan untuk menyelenggarakan pameran dengan baik.¹⁷ Moh. Amir Sutaarga mengungkapkan jika penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya.¹⁸ Dibutuhkan pedoman syarat *display* berdasarkan prinsip-prinsip dalam tata pameran untuk menganalisis sistem *display* pada koleksi museum yang disajikan di ruang pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung yakni adanya *storyline* yang akan dipamerkan, tersedianya benda koleksi museum, teknik atau metode pameran yang akan dipakai ini.¹⁹ Persyaratan teknis juga perlu diperhatikan dalam penataan koleksi, meliputi tata

¹⁵ Joko Budiwiyanto. 2012. *Bahan Ajar Desain Interior 1*. Surakarta: Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Hal. 30.

¹⁶ Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Hal. 14.

¹⁷ Direktorat Permuseuman. 1998. *Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Hal. 14.

¹⁸ M. A. Sutaarga. 1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Hal. 68.

¹⁹ Direktorat Permuseuman. 1998. *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman. Hal. 11.

pameran, cahaya/lighting, label, kondisi udara, peralatan audiovisual, lukisan/diorama, keamanan, dan lalu lintas pengunjung.²⁰

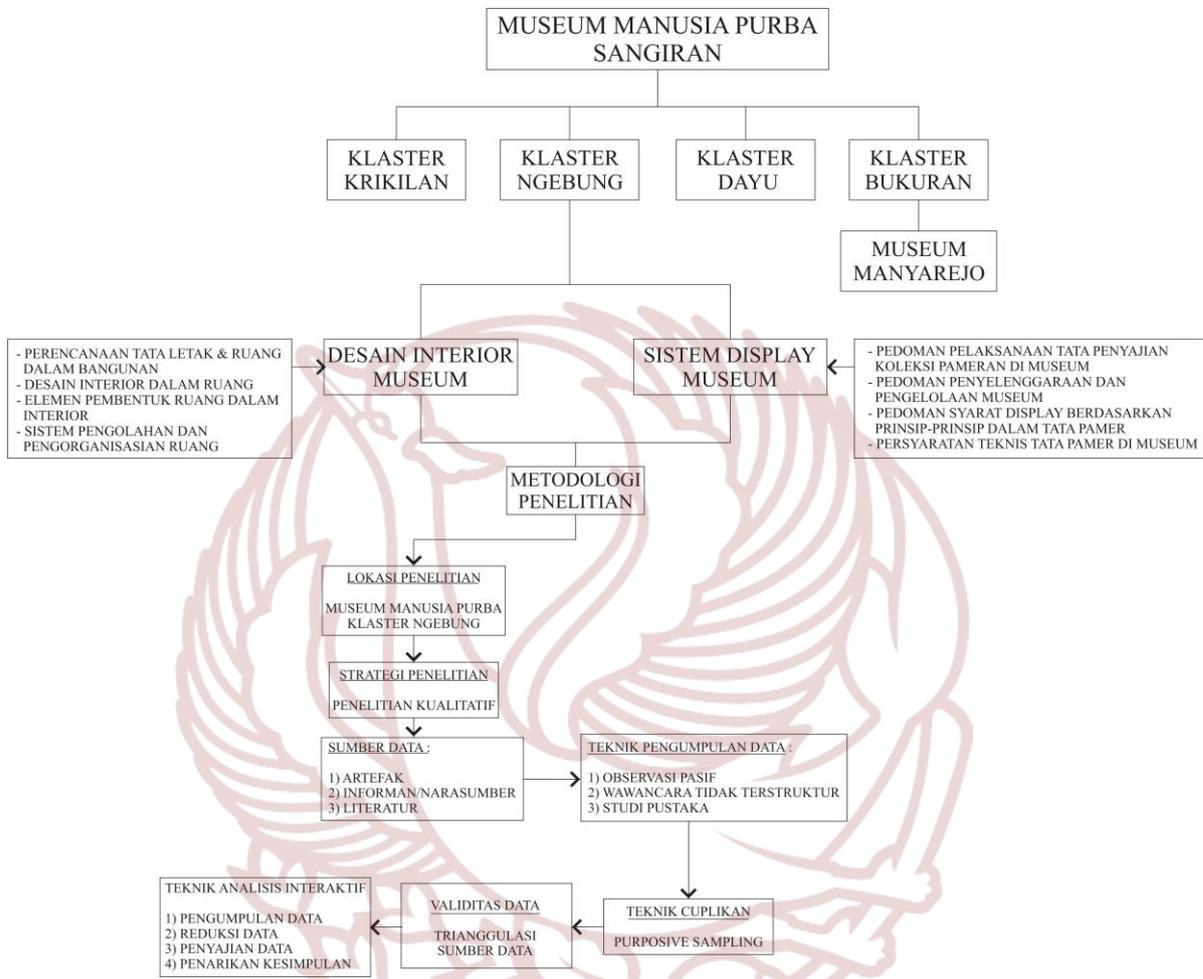


Diagram 1. Pola Pikir Penelitian
(Gambar: Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

²⁰ Direktorat Museum. 2007. Hal. 15.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian interior dan sistem *display* dilakukan di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung yang terletak di Ngebung, Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Lokasi Museum Klaster Ngebung tidak jauh dari Museum Sangiran Klaster Krikilan yang menjadi *visitor center*.

2. Strategi Penelitian

Bentuk penelitian dalam penelitian “Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran” menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Sutopo yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian. Peneliti dalam penelitian kualitatif menjelajahi kancah dan menggunakan sebagian besar waktunya dalam mengumpulkan data secara langsung, dan data yang ditangkap benar-benar berdasarkan perspektif para subyek yang diteliti.²¹

3. Sumber Data

Sumber data merupakan bagian yang sangat penting bagi peneliti karena ketepatan memilih dan menentukan jenis sumber data akan menentukan ketepatan dan kekayaan data atau kedalaman informasi yang diperoleh. H.B.

²¹ HB. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press. Hal. 34.

Sutopo menyatakan bahwa, yang dimaksud "sumber data dalam penelitian kualitatif dapat berupa manusia, peristiwa, tingkah laku, dokumen, dan arsip serta benda lain". Menurut Lofland dalam Lexy J. Moleong, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen.²² Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati atau mewawancarai. Sebelum dilakukannya wawancara peneliti melakukan observasi di lokasi untuk mendapat informasi tentang kondisi lokasi penelitian.

Adapun sumber data yang digunakan pada penelitian "Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran" ini meliputi:

a. Benda / Artefak

Bangunan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung termasuk interior, benda-benda didalamnya dan fasilitas yang ada didalamnya dapat dimanfaatkan sebagai sumber data.

b. Informan atau narasumber

Posisi sumber data manusia (narasumber) sangat penting perannya dalam penelitian kualitatif sebagai individu yang memiliki informasinya.²³ Sumber data yang berupa manusia dalam penelitian kualitatif lebih tepat disebut sebagai informan. Informan yang dijadikan sumber data terkait dengan Penelitian Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

²² Lexy J. Moleong. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal. 112.

²³ HB. Sutopo. 2002. Hal. 50.

di Sangiran adalah desainer interior, pengelola atau pimpinan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung & Klaster Krikilan.

c. Literatur

Literatur berupa sumber data yang dapat dicetak seperti arsip, jurnal ilmiah, skripsi, *thesis*, buku, majalah, koran, atau laporan penelitian, dan dokumen yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Literatur penelitian ini diperoleh dari Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS) Sragen yang merupakan lembaga pengelola Museum Sangiran, Perpustakaan FSRD ISI Surakarta, Perpustakaan Pusat ISI Surakarta. Selain itu literatur juga didapat melalui jurnal-jurnal ilmiah, halaman web, serta blog resmi yang diakses dari internet.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diperlukan, yakni dengan cara observasi, wawancara, dan studi literatur:

a. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda; serta rekaman gambar. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipasi pasif yang dilakukan secara formal dan informal. Peneliti hanya

datang ke lokasi penelitian, melihat, memerhatikan, mewawancara, tetapi tidak melibatkan diri.²⁴

b. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari informan. Wawancara pada penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.²⁵ Pertanyaan yang diajukan bersifat "open-ended" dan mengarah pada kedalaman informasi, serta dilakukan dengan cara yang tidak secara formal terstruktur, guna menggali pandangan subjek yang diteliti tentang beragam hal untuk mendapatkan informasi secara lebih jauh dan mendalam.²⁶

c. Studi literatur

Studi literatur atau studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan sumber data yang terdapat pada literatur atau pustaka.

5. Teknik Cuplikan (*Sampling*)

Teknik cuplikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Sugiyono adalah teknik pengambilan

²⁴ Beni Saebani. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia. Hal. 139.

²⁵ Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Hal. 74.

²⁶ HB. Sutopo. 2002. Hal. 59.

sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti.²⁷ Dengan kata lain, peneliti cenderung memilih informan yang dianggap mengetahui informasi dan masalahnya secara mendalam dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap.

Peneliti memilih desainer interior, pengelola atau pimpinan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung & Klaster Krikilan sebagai informan karena peneliti merasa sampel yang diambil tersebut paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk dapat mengetahui informasi serta data-data terkait dengan sejarah, interior beserta isinya di ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.

6. Validitas Data

Validitas data merupakan salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data untuk memastikan data yang diambil benar-benar valid. Peneliti melakukan dengan cara triangulasi yang mengacu pada buku Metode Penelitian Kualitatif.²⁸ Metode triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data, yaitu peneliti akan menguji keabsahan data dengan cara mengecek kebenaran data dari beberapa sumber data yang berbeda. Seperti

²⁷ Sugiyono. 2012. Hal. 53-54.

²⁸ HB Sutopo. 2002. Hal. 78.

sumber data informan yang mempunyai tingkatan yang berbeda misal dalam status sosial atau posisi perannya yang berkaitan dengan konteks tertentu, sehingga akan menghasilkan data yang saling melengkapi data lain yang kurang dan akan menjadi keabsahaan data.²⁹



Diagram 2. Triangulasi Sumber
(Sumber: HB. Sutopo, Metodologi Penelitian Kualitatif, 2002: 80.)

7. Teknik Analisis

Proses analisis data diawali dengan menelaah data dari berbagai sumber data yang terkumpul baik dari observasi, wawancara dengan narasumber maupun studi literatur, kemudian diklasifikasikan menurut kebutuhan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis interaktif.³⁰

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pertama-tama dimulai dengan menggali data dari berbagai sumber, yakni dengan wawancara maupun pengamatan, yang kemudian dituliskan dalam catatan. Pengumpulan data pada penelitian ini

²⁹ HB Sutopo. 2002. Hal. 79.

³⁰ HB Sutopo. 2002. Hal. 96.

dilakukan dengan tiga teknik yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

b. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.³¹

c. Penyajian Data

Tahap selanjutnya yakni menyajikan data. Penyajian adalah sebagai sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.³² Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya.

d. Penarikan Kesimpulan

Apabila simpulan dirasa kurang penyajiannya, maka peneliti akan kembali melakukan kegiatan pengumpulan data yang sudah terfokus untuk mencari pendukung simpulan yang ada dan pendalaman data. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan

³¹ Sugiyono. 2012. Hal. 92.

³² Totok Sumaryanto. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press. Hal. 107.

mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel atau dapat dipercaya.

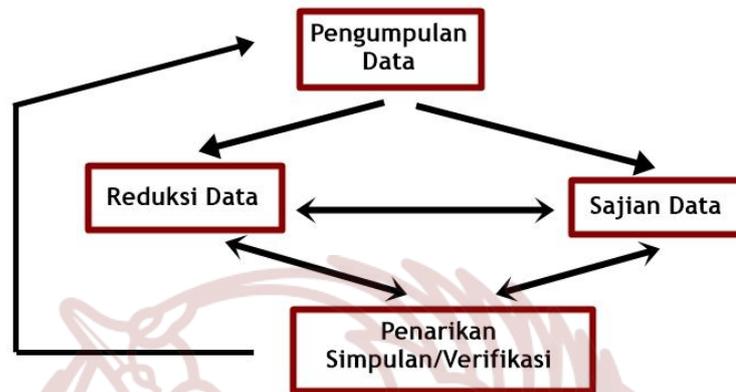


Diagram 3. Model Analisis Interaktif
(Sumber: HB. Sutopo, Metodologi Penelitian Kualitatif, 2002: 96.)



H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan dan menggambarkan garis besar kerangka pembahasan pada pembaca, peneliti akan menguraikan sistematika pembahasan penelitian Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan**, memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.
2. **Bab II Landasan Teori**, membahas tentang tinjauan museum, desain interior, dan sistem *display* museum.
3. **Bab III Pembahasan**, membahas desain interior yang diterapkan dalam Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.
4. **Bab IV Pembahasan**, membahas sistem *display* yang diterapkan dalam Ruang Pamer di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung
5. **Bab V Penutup**, dalam bab ini berisi tentang kesimpulan & saran.

BAB II

TINJAUAN MUSEUM

A. Pengertian Museum

Pengertian museum yang kita kenal saat ini awalnya dikenal di Yunani dengan nama *Muze* atau *Museuion* yang dapat diartikan sebagai suatu kuil yang digunakan untuk tempat pemujaan para *muze*, yang merupakan salah satu dari Sembilan dewi perlambang cabang-cabang kegiatan atau ungkapan ilmu pengetahuan dan kesenian.³³ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:601) museum / mu·se·um / muséum / *n* gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.³⁴ Pengertian museum di Indonesia tercantum dalam Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, dijelaskan bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.³⁵ Menurut Douglas A. Allan, museum dalam pengertian yang sederhana terdiri dari sebuah gedung yang menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan”.³⁶

³³ M. A. Sutaarga. 1998. Hal. 13.

³⁴ <https://kbbi.web.id/museum> diakses 28 november 2018 pukul 08:35

³⁵ Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 1995 tentang Museum, Pasal 1.

³⁶ <https://www.arkeologiindonesia.com/2019/01/pengertian-museum-dan-museologi.html> diakses 28 november 2018 pukul 09:10

Adapun pengertian Permuseuman adalah segala hal atau seluk beluk dan sistem yang berkenaan dengan museum. Selain itu belakangan ini juga dikumandangkan perihal Tiga Pilar Permuseuman Indonesia yang sejatinya telah lama diperkenalkan, namun sekarang memperoleh semangatnya kembali. Tiga pilar permuseuman Indonesia mengemukakan bahwa museum-museum Indonesia selayaknya mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk kepribadian bangsa, dan mengokohkan ketahanan nasional dan wawasan nusantara.³⁷

Dari beberapa pengertian museum di atas, pada hakikatnya pengertian museum yang paling dapat dipertanggungjawabkan dan dikeluarkan oleh institusi resmi yang berkaitan dengan museum adalah pengertian museum secara Internasional berdasarkan konferensi umum ICOM (*International Council Of Museums*) yang ke-11 di Kopenhagen pada tahun 1974 yakni :

“ A Museum is a non profit making, permanent institution in the service of society and of its development and open to the public, which acquires, conserves, communicates and exhibits for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and environment ”

Museum adalah sebagai sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya.³⁸

³⁷ Moh. Amir Sutaarga. 1962. *Persoalan Museum di Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud. Hal, 84.

³⁸ Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Hal. 15.

B. Sejarah dan Perkembangan Museum

Dewasa ini telah banyak didirikan museum di seluruh wilayah Indonesia. Setiap peninggalan yang berhubungan dengan perkembangan sejarah kebudayaan Indonesia dapat dijadikan koleksi museum. Begitupun setiap hasil kebudayaan etnik, dapat dijadikan bahan yang dipamerkan dalam museum-museum.³⁹ Di Eropa terutama Yunani dan Romawi, benih-benih permuseuman lahir akibat peperangan. Biasanya kerajaan yang menguasai wilayah lain akan membawa banyak pampasan perang. Lahirnya museum juga tidak lepas dari hobi kalangan terpelajar dan bangsawan Eropa untuk mengumpulkan benda-benda kuno. Ketika itu, benda-benda kuno dianggap menarik, indah, aneh atau langka, amat diminati. Apalagi yang berasal dari suatu zaman yang disebut sebut oleh kitab sejarah, legenda, atau dongeng. Kalangan ini disebut *antiquarian*.⁴⁰

Sejarah museum Indonesia tampaknya diawali oleh Georg Eberhard Rumpf (1628-1702), seorang naturalis kelahiran Jerman yang bekerja untuk VOC. Pada 1660 ketika menjadi saudagar, Rumpf mulai tertarik kepada dunia alam Pulau Ambon. Pada tahun 1662 dia mulai mengumpulkan berbagai spesies tumbuhan dan kerang di rumahnya. Sejak itu namanya lebih terkenal sebagai Rumphius. Ia juga dikabarkan mendirikan sebuah museum pada tahun 1662 di

³⁹Agus Aris Munandar., dkk. 2011. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Hal. 2.

⁴⁰ Agus Aris Munandar, dkk. 2011. Hal 3.

Ambon, dengan nama *De Amboinsch Raritenkaimer*. Namun, museum tersebut tidak dapat dilacak lagi sisa peninggalannya sekarang.⁴¹

Sejumlah orang Eropa di Batavia pada tanggal 24 April 1778 mendirikan *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*, yakni lembaga independen yang didirikan untuk tujuan memajukan penelitian dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang-bidang ilmu biologi, fisika, arkeologi, kesusastran, etnologi dan sejarah, serta menerbitkan hasil penelitian. Lembaga ini mempunyai semboyan "*Ten Nutte van het Algemeen*" (untuk kepentingan masyarakat umum). Slogan itu mendorong lembaga tersebut tidak hanya menghimpun benda-benda sebagai sarana penelitian tetapi di tahun-tahun berikutnya juga dapat berkembang menjadi museum. Museum tersebut secara resmi dibuka pada tahun 1868. Pada tahun 1923 perkumpulan ini memperoleh gelar "*koninklijk*" karena jasanya dalam bidang ilmiah dan proyek pemerintah sehingga lengkapnya menjadi *Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*.⁴²

Setelah Republik Indonesia Merdeka, pada tanggal 26 Januari 1950, *Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* diubah namanya menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia. Perubahan ini disesuaikan dengan kondisi waktu itu, sebagaimana tercermin dalam semboyan barunya: "Memajukan ilmu-ilmu kebudayaan yang berfaedah untuk meningkatkan pengetahuan tentang kepulauan Indonesia dan negeri-negeri sekitarnya".

⁴¹ Agus Aris Munandar., dkk. 2011. Hal. 4.

⁴²<https://www.museumnasional.or.id/tentang-kami> diakses 28 november 2018 pukul 11:04

Mengingat pentingnya museum ini bagi bangsa Indonesia maka pada tanggal 17 September 1962, Lembaga Kebudayaan Indonesia menyerahkan pengelolaan museum kepada pemerintah Indonesia yang kemudian menjadi Museum Pusat. Akhirnya, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No.092/ 0/1979 tertanggal 28 Mei 1979, Museum Pusat ditingkatkan statusnya menjadi Museum Nasional.⁴³

C. Fungsi Museum

Mengacu kepada hasil musyawarah umum ke-11 (*11th General Assembly*) *International Council of Museum* (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark, dapat dikemukakan 9 fungsi museum yakni pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, dokumentasi dan penelitian ilmiah, konservasi dan preservasi, penyebaran dan perataan ilmu untuk umum, pengenalan dan penghayatan kesenian, pengenalan kebudayaan antar-daerah dan antar-bangsa, visualisai warisan alam dan budaya, cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, serta pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.⁴⁴

⁴³ <https://www.museumnasional.or.id/tentang-kami> diakses 28 november 2018 diakses pukul 11:09

⁴⁴ M. A. Sutaarga. 1998. Hal. 19.

D. Tugas Museum

Beberapa tugas museum yang ada di Indonesia menurut M. Amir Sutaarga diantaranya, untuk menghindarkan bangsa dari kemiskinan kebudayaan, memajukan kesenian dan kerajinan rakyat, turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan secara missal, memberikan kesempatan pada penikmat seni, membentuk metodik dan didaktik pihak sekolah dengan cara kerja yang berfaedah pada setiap kunjungan murid-murid ke museum, serta memberikan kesempatan dan bantuan penyelidikan ilmiah.⁴⁵

E. Klasifikasi Museum

Berikut merupakan Klasifikasi museum menurut M. Amir Sutararga dan berdasarkan International Council of Museum (ICOM) adalah sebagai berikut :

- 1. M. Amir Sutaarga mengutarakan bahwa museum dapat diklasifikasikan menurut status atau penyelenggaranya menjadi museum pemerintah dan museum swasta, yaitu :**
 - a. Museum Pemerintah

Dikatakan museum pemerintah karena dibiayai oleh pemerintah setempat, dan untuk semua keperluannya disediakan anggaran tahunan di departemen atau pemerintahan lokal yang menyelenggarakannya.

⁴⁵ Moh. Amir Sutaarga. 1962. Hal. 19.

b. Museum Swasta

Sebuah museum yang didirikan oleh pihak swasta, dikelola langsung oleh pihak swasta itu sendiri.

2. Berdasarkan *International Council of Museum (ICOM)* museum dapat diklasifikasikan menjadi 6 jenis. Adapun jenis-jenis museum tersebut adalah *art museum, arkeology and history museum, national museum, natural history museum, science and technology museum, dan specialized museum.*

a. *Art Museum*

Art museum merupakan museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.

b. *Arkeologi and History Museum*

Arkeologi and History Museum merupakan museum di dalamnya terdapat benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

c. *National Museum*

National Museum atau museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari negara tempat museum itu berdiri.

d. *Natural History Museum*

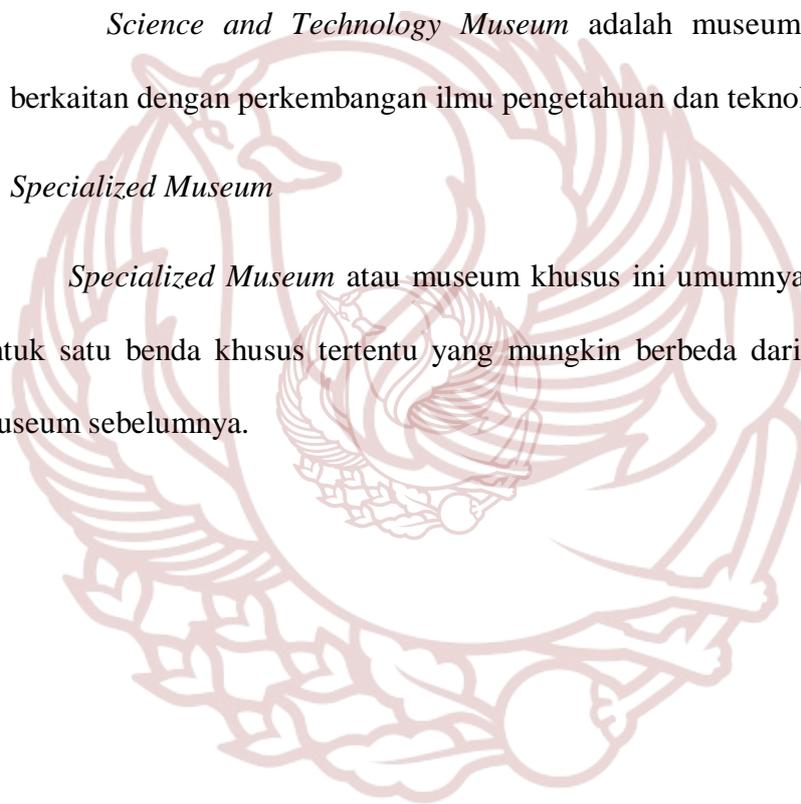
Natural History Museum merupakan museum ilmu alam yang di dalamnya terdapat hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.

e. *Science and Technology Museum*

Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

f. *Specialized Museum*

Specialized Museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda khusus tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya.



F. Persyaratan Berdirinya Museum⁴⁶

Dalam mendirikan sebuah museum beberapa hal perlu diperhatikan agar museum berdiri sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. Adapun persyaratan berdirinya sebuah museum sebagai berikut :

1. Persyaratan Lokasi

a. Lokasi harus strategis

Lokasi yang dipilih tidak hanya untuk kepentingan pendiri museum melainkan juga harus memperhatikan kepentingan pengunjung museum.

b. Lokasi harus sehat

Lokasi sehat yakni lokasi museum tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara, serta bukan daerah yang berawa atau tanah pasir, elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain : kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan, yakni 55-65 %.

2. Persyaratan Bangunan

Syarat-syarat umum bangunan dalam berdirinya sebuah museum meliputi :

a. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut fungsi dan aktivitasnya, ketenangan dan keramaian, dan keamanannya.

b. Pintu masuk utama (*main entrance*), untuk pengunjung.

⁴⁶ Lutfi Asiarto. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Hal. 16-18.

- c. Pintu masuk khusus (*side entrance*), untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga, serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
- d. Area publik atau umum yang meliputi ruang pameran (ruang pameran tetap, kontemporer, dan peragaan), auditorium, keamanan, *gift shop*, *cafeteria*, *ticket box*, *penitipan barang*, *lobby*, dan ruang parkir.
- e. Area semi publik terdiri dari bangunan administrasi, perpustakaan, dan ruang rapat.
- f. Area privat (laboratorium konservasi, studio preparasi, *storage*, dan ruang studio koleksi).

Sementara itu, persyaratan khusus bangunan di antaranya adalah:

- a. Bangunan utama (pameran tetap dan pameran kontemporer), dalam bangunan utama tersebut diharuskan dapat memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan, mudah dicapai dari luar maupun dalam, merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung museum, dan mempunyai sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami (cuaca dan lain-lain) maupun kriminalitas
- b. Bangunan auditorium, harus dapat dengan mudah dicapai oleh umum, serta dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi dan ceramah.
- c. Bangunan Khusus (meliputi laboratorium konservasi, studio preparasi dan *storage*). Ketiga bangunan tersebut harus terletak pada tempat yang tenang,

mempunyai pintu masuk yang khusus, dan memiliki sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian).

d. Bangunan Administrasi harus :

- 1) Mempunyai pintu masuk khusus
- 2) Terletak di lokasi yang strategis baik dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.

G. Desain Interior

Menurut Francis D.K Ching dalam buku Ilustrasi Desain Interior, pengertian desain interior adalah sebagai berikut⁴⁷ :

“Interior design is the planning, layout, and design of the interior spaces within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, set the stage for and influence the shape of our activities, nurture our aspirations, express the ideas that accompany our actions, and affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of the quality of life in interior spaces.”

Definisi tersebut menjelaskan bahwa desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu

⁴⁷ Francis D.K. Ching. 1996. Hal, 46.

tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.

Ruang bagi manusia merupakan kebutuhan dasar, maka desain interior bertujuan untuk membentuk suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah dan lebih anggun sehingga memuaskan dan menyenangkan bagi pengguna ruang.⁴⁸ Desain interior harus mengandung makna yang jelas melalui persepsi yang berhasil diungkapkannya. Elemen ruang juga harus mampu ikut mendukung dan memperkokoh fungsi ruang sehingga mudah untuk dikenal kegiatan apa yang terjadi dalam ruang tersebut beserta fasilitasnya.

H. Desain Interior Museum

Ernest Neufert mengatakan bahwa interior dalam ruang museum dirancang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya, dan ilmu pengetahuan.⁴⁹ Museum bukan hanya tempat untuk mengadakan suatu pameran melainkan juga sebagai pusat kebudayaan.⁵⁰ Oleh karena itu, perancangan interior museum harus memenuhi syarat-syarat sesuai dengan standar ketentuan yang ada.

⁴⁸ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 63.

⁴⁹ Ernest Neufert. 1992. Hal. 136.

⁵⁰ Ernest Neufert. 1992. Hal. 251.

I. Organisasi Ruang

Disamping diperlukannya sistem pengolahan ruang, juga dibutuhkan pengorganisasian ruang agar tercapai kesatuan bentuk antara elemen-elemen pembentuk ruang serta fungsi yang optimal dalam pemungsiannya.⁵¹

1. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang merupakan suatu konfigurasi bentuk yang membentuk suatu daerah yang mempengaruhi kualitas visual dengan cara-cara dasar menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan satu sama lain dan diorganisir menjadi pola-pola bentuk dan ruang yang saling terkait.⁵² Dengan demikian satu ruang mempunyai hubungan dengan ruang yang lain, serta mempunyai hubungan antar ruang yang spesifik.⁵³ Peletakan atau kedudukan ruang dalam bangunan harus disesuaikan apakah harus berjauhan, berdekatan, atau bahkan digabungkan yang ditentukan berdasarkan kesamaan aktivitas.⁵⁴

2. Grouping Zoning

Grouping merupakan pengelompokan ruang yang didasarkan oleh kesamaan aktivitas atau skala kepentingan yang dapat digabung, didekatkan atau letaknya berjauhan.⁵⁵ Sementara itu, *zoning* adalah merupakan pembagian area secara umum berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan oleh penghuni

⁵¹ Joko Budiwiyanto. 2012. Hal. 30.

⁵² https://prezi.com/wb_n2vu299kj/hubungan-antar-ruang/ diakses 14 April 2019 pukul 19:13

⁵³ <https://slideplayer.info/slide/12073460/> diakses 14 April 2019 pukul 19:36

⁵⁴ Joko Budiwiyanto. 2012. Hal. 38.

⁵⁵ Joko Budiwiyanto. 2012. Hal. 39.

ruang. Penentuan zoning dibagi menjadi zona publik, zona semi privat, zona privat, dan area servis.⁵⁶

3. Sirkulasi

Sirkulasi berfungsi untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam suatu ruang. Sirkulasi juga memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang.⁵⁷ Dalam pengarahannya sirkulasi dalam ruang dapat diperkuat dengan peletakan pintu-pintu, permainan plafon/langit-langit, permainan dinding, lampu-lampu/penyinaran, gambar-gambar atau lukisan-lukisan warna dan benda di dalam ruang.⁵⁸ Sebelum benar-benar memasuki interior suatu bangunan, kita mencapai pintu masuknya melalui sebuah jalur. Ini adalah tahap pertama sistem sirkulasi yang ketika tengah menempuh pencapaian itu kita disiapkan untuk melihat, mengalami, serta memanfaatkan ruang-ruang di dalam sebuah bangunan.⁵⁹ Bentuk ruang sirkulasi dapat berupa koridor, aula, galeri, tangga serta kamar-kamar.⁶⁰ Sirkulasi dalam museum dibuat untuk memberikan pengarahannya kepada pengunjung terhadap objek yang dipamerkan sekaligus ruang gerak pengunjung museum supaya dapat terkondisikan dengan baik.

⁵⁶ <https://slideplayer.info/slide/12967550/> diakses 14 April 2019 pukul 19:42

⁵⁷ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal.114.

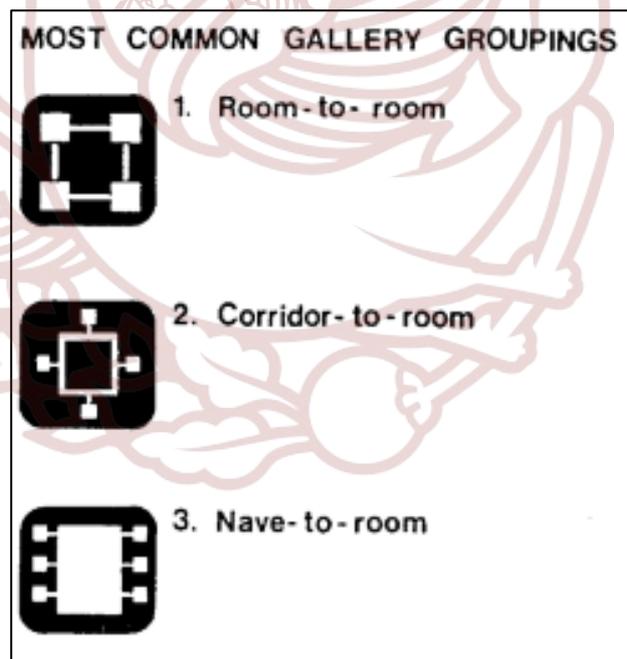
⁵⁸ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 115.

⁵⁹ Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataannya*. Jakarta : Erlangga. Hal, 242.

⁶⁰ Francis D.K. Ching. 1996. Hal. 241.

Dalam buku *Public Space Design in Museum*, David A. Robbiliard mengatakan bahwa terdapat 3 hubungan sirkulasi antar ruang pameran yaitu :

- a. *Room to room*, adalah hubungan sirkulasi dimana pengunjung mengunjungi ruang pameran secara berurutan dari ruang satu menuju ruang berikutnya.
- b. *Corridor to room*, adalah hubungan sirkulasi dimana pengunjung melewati ruang koridor untuk memasuki antar ruang pameran satu menuju ruang pameran lainnya.
- c. *Nave to room*, adalah hubungan sirkulasi dimana pengunjung dapat melihat keseluruhan pintu ruang pameran yang ada dalam museum sehingga memudahkan pengunjung untuk memilih ruang pameran yang akan dilihat.⁶¹



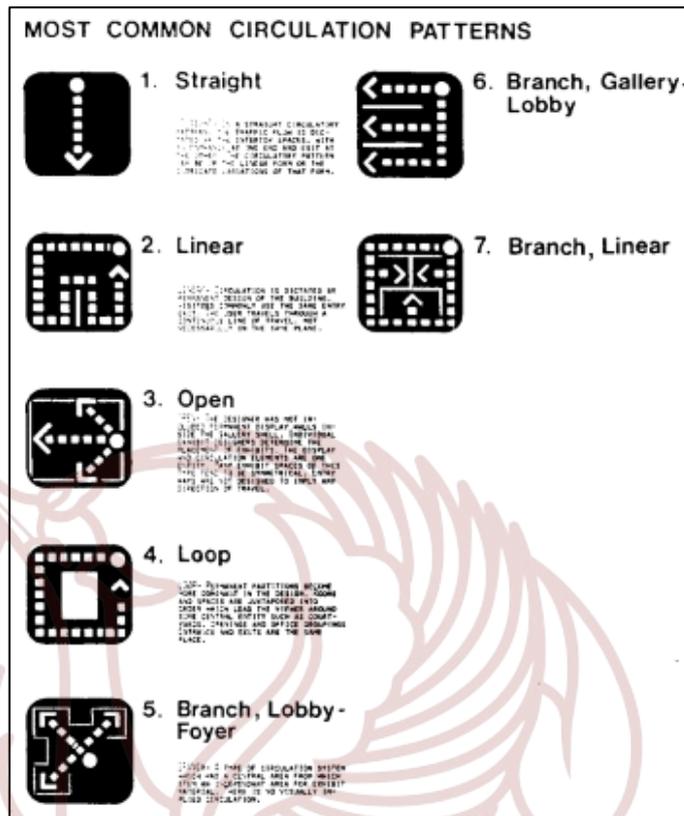
Gambar 1. Pola Sirkulasi Antar Ruang
(Sumber : David A. Robbiliard, *Public Space in Museum*, 1982: 47)

⁶¹ David A. Robbiliard. 1982. *Public Space Design in Museum*. Milwaukee: Department of Architecture and Urban Planning. Hal. 47.

Sementara itu terdapat 7 pola sirkulasi umum yang digunakan pengunjung di dalam ruang pameran museum diantaranya :

- a. *Straight*, yakni jalur sirkulasi pengunjung yang dibuat lurus dengan satu atau dua arah pandang serta memiliki jalan masuk dan keluar yang berbeda.
- b. *Linear*, yakni jalan sirkulasi pengunjung yang dibuat mengikuti garis ruang maupun pembatas ruang dengan jalan keluar dan masuk yang sama.
- c. *Open*, yakni jalan sirkulasi pengunjung yang dibuat bebas sesuai keinginan pengunjung dengan jalan masuk dan keluar yang sama.
- d. *Loop*, yakni jalan sirkulasi pengunjung yang dibuat mengelilingi objek yang dipamerkan dengan jalan masuk dan keluar yang sama.
- e. *Branch, lobby-foyer*, yakni jalan sirkulasi pengunjung dari pintu masuk menuju ruang pameran yang dibuat bercabang.
- f. *Branch, gallery-lobby*, yakni jalan sirkulasi keluar pengunjung dari ruang pameran menuju lobi yang dibuat bercabang.
- g. *Branch, linear*, yakni jalan sirkulasi pengunjung yang dibuat bercabang dengan mengikuti garis maupun pembatas ruang⁶² (Lihat gambar 2).

⁶² David A. Robbiliard. 1982. Hal.41.



Gambar 2. Pola Sirkulasi Pengunjung
 (Sumber : David A. Robbiliard, *Public Space in Museum*, 1982: 41)

J. Elemen Pembentuk Ruang

Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik secara psikologis, emosional (persepsi) maupun dimensional. Manusia berada dalam ruang, bergerak serta menghayati, berfikir dan menciptakan ruang untuk menyatakan bentuk dunianya. Secara fisik, ruang dibatasi dan dibentuk oleh bidang alas, bidang dinding dan bidang langit-langit. Tetapi suatu ruang tidak

hanya memiliki bentuk secara fisik saja melainkan juga memiliki kualitas ruang.⁶³

Adapun elemen pembentuk ruang dalam interior diantaranya :

1. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif.⁶⁴ Dinding juga berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit, dan atap. Sebagai elemen struktur, dinding harus diatur dalam suatu pola yang dikoordinasikan dengan bentangan-bentangan struktur dan atap yang dipikulnya. Dinding sebagai pembatas ruang dalam penataan interior, dapat dicapai dengan segala bahan antara lain batu bata, kayu, *folding screen*, dan lain-lain.⁶⁵ Material dinding banyak jenisnya, maka dari itu dalam pemeliharannya dinding harus disesuaikan dengan fungsi ruang dan diharuskan memenuhi standar teknis. Pemilihan warna dinding juga disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Warna-warna yang terang menimbulkan kesan ringan dan luas dalam suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit.⁶⁶ Dalam perkembangannya, dinding tidak hanya berfungsi sebagai pemikul beban dan penyekat ruang saja, akan tetapi juga berfungsi sebagai aspek keindahan dan membentuk suasana ruang.

⁶³ <http://binus.ac.id/bandung/2018/10/ruang-wadah-container-space/> diakses 12 April 2019 pukul 19:01

⁶⁴ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 147.

⁶⁵ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 149.

⁶⁶ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 154.

2. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan aus yang terus menerus.⁶⁷ Beberapa jenis bahan lantai dengan karakteristik yang dimiliki, diantaranya :

- a. Kayu : alamiah, dapat dicat, dan kedap suara.
- b. *Ceramic Tile* : tahan goresan, serta kaya akan bentuk dan corak.
- c. *Vynil Tile* : permukaannya dapat dicetak, menarik akan tetapi mudah tergores.
- d. Marmer : bersifat permanen dan kaku.⁶⁸

3. Ceiling

Ceiling juga merupakan unsur penting dalam interior, dimana ia berperan sebagai pembentuk ruang (*space*). Karena *ceiling* merupakan bagian dari suatu bangunan, maka ia tidak lepas dari fungsi, bentuk dan karakter bangunan tersebut.⁶⁹ *Ceiling* adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior, dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada dibawahnya.⁷⁰ Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang jauh lebih besar dibanding dengan unsur pembentuk ruang yang

⁶⁷ Francis D.K. Ching. 1996. Hal. 162.

⁶⁸ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 133.

⁶⁹ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 160.

⁷⁰ Francis D.K. Ching. 1996. Hal. 192.

lain. Fungsi *ceiling* antara lain sebagai pelindung kegiatan manusia, dengan bentuknya yang paling sederhana, *ceiling* sekaligus berfungsi sebagai atap, sebagai pembentuk ruang, *ceiling* bersama dengan dinding dan lantai membentuk suatu ruang dalam, sebagai *skylight*, yakni untuk meneruskan cahaya alamiah kedalam bangunan.⁷¹

K. Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang sering disebut dengan perabot. Pemilihan perabot atau *furniture* dalam ruang disesuaikan dengan fungsi dari ruang itu sendiri. Perabot sendiri merupakan pelengkap interior, dimana ketika ruang yang kosong tanpa ada benda satupun didalamnya tentu tidak akan memuaskan kebutuhan manusia, apabila ruang telah diisi dengan *furniture* barulah ruang tersebut dapat berfungsi sesuai.⁷² Menurut Suptandar penyusunan *furniture* dalam ruang harus disesuaikan dengan kebutuhan, dan fungsi *furniture* juga tidak dapat dipisahkan dari faktor estetika. Maka dari itu sebelum memilih *furniture*, kita harus tahu jenis aktivitas yang ada dalam sebuah ruangan sehingga bentuk *furniture* tersebut dapat disesuaikan dengan luas ruang, sistem pencahayaan, pemilihan warna maupun kondisi lainnya.

⁷¹ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 160.

⁷² J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 173.

L. Elemen Pengkondisian Ruang

Sistem pengkondisian dalam ruang meliputi sistem pencahayaan dan sistem penghawaan. Perencanaan interior harus memperhatikan aspek kenyamanan pemakainya, oleh karena itu dalam ruang interior diperlukan suatu pencahayaan untuk memenuhi kebutuhan visual dan sistem penghawaan sebagai sirkulasi udara.

1. Sistem Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, sebab memberi pengaruh sangat luas serta dapat menimbulkan efek-efek tertentu.⁷³ Dalam museum intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Sistem pencahayaan menurut Suptandar dibedakan menjadi dua macam, yaitu cahaya alam dan cahaya buatan.

a. Cahaya Alam (*Natural Lighting*)

Cahaya alam adalah pencahayaan yang berasal dari sinar matahari, sinar bulan, sinar api dan sumber-sumber lain dari alam (fosfor, dan sebagainya). Terang cahaya akan terus berganti oleh karena kedudukan matahari yang harus berubah dan kelemahan dari sistem ini yaitu apabila udara berkabut atau udara mendung maka terang cahaya dalam ruang akan mendadak berkurang.

⁷³ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 216.

Menurut Pamudji Suptandar pencahayaan alami dibedakan menjadi dua macam yakni pencahayaan langsung, yaitu pencahayaan yang berasal dari matahari/secara langsung melalui atap/*vide*, jendela, genting kaca, dan lain-lain. Pencahayaan tak langsung, yaitu pencahayaan yang diperoleh dari sinar matahari secara tidak langsung, diantaranya melalui *skylight* atau permainan bidang kaca, dan lain-lain.⁷⁴

b. Cahaya Buatan (*Artificial Lighting*)

Cahaya buatan adalah pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia. Misalnya: cahaya lilin, sinar lampu, dan lain-lain. Lampu atau pencahayaan bisa mempunyai dua fungsi, yakni sebagai sumber cahaya sehari-hari dan untuk memberi keindahan dalam disain suatu ruang.⁷⁵ Pencahayaan buatan sendiri juga dibedakan menjadi dua macam yakni :

1) Pencahayaan langsung, yaitu semua sinar yang langsung memancar dari pusatnya ke arah objek yang disinari. Sistem pencahayaan langsung banyak menggunakan lampu sorot untuk menyinari unsur-unsur dekorasi dalam ruang. Jenis-jenis pencahayaan langsung ini seperti lampu-lampu yang diletakkan di plafond (*ceiling*) yang sering disebut "*downlight*". Posisi lampu tertanam di plafond dan mengeluarkan cahaya sempit yang menyebar ke arah lantai. Lalu ada lampu-lampu yang diletakkan di bawah (lantai atau tanah) yang sering disebut "*uplight*". Lampu jenis

⁷⁴ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 219.

⁷⁵ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 224.

uplight ini biasanya digunakan untuk menerangi langit-langit, dinding atau pohon besar.⁷⁶

2) Pencahayaan tak langsung, yaitu sumber pencahayaan disembunyikan dari pandangan kita sehingga cahaya yang kita rasakan adalah hasil pantulannya, terutama dinding atau *ceiling* sistem.⁷⁷ Beberapa macam pencahayaan tak langsung diantaranya, pencahayaan setempat adalah pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi ke suatu tempat atau objek. Misal pada dapur, menjahit, lampu belajar, dan lain-lain. Kedua, pencahayaan yang membias yakni jika sinar yang memancar langsung dari sumbernya terlebih dahulu melalui suatu bahan/material yang akan menyebarkan sinar tersebut dalam area lebih besar dari sumbernya sendiri. Ketiga, pencahayaan khusus merupakan pencahayaan yang dibutuhkan untuk jenis pekerjaan-pekerjaan tertentu. Misal pencahayaan pada ruang operasi, lampu sorot ruang pameran dan sebagainya.⁷⁸

2. Sistem Penghawaan

Dalam kehidupan sehari-hari udara merupakan kebutuhan pokok yang tidak dapat terlepas dari kegiatan manusia sehari-hari. Udara juga akan mempengaruhi kenyamanan pada suatu ruang ataupun bangunan. Maka dari itu agar diperoleh kesegaran udara dalam ruangan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui penghawaan alami dan penghawaan buatan.⁷⁹

⁷⁶ <http://www.channelighting.com/pencahayaan/> diakses 12 April 2019 pukul 20:32

⁷⁷ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 225.

⁷⁸ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 226.

⁷⁹ Joko Budiwiyanto. 2012. Hal. 124-125.

a. Penghawaan alami

Penghawaan alami adalah penghawaan yang diperoleh dari bukaan pintu, jendela, ventilasi, boven, pintu jalusi, dan jendela jalusi. Selain itu untuk mendapat penghawaan alami dapat dilakukan dengan memberikan atau mengadakan peranginan silang (ventilasi silang).

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan adalah sistem ventilasi dengan menggunakan kipas angin dan AC yang merupakan teknik pengaturan udara agar mendapatkan lingkungan yang nyaman bagi penggunanya.⁸⁰ Sistem penghawaan buatan, yang umum digunakan seperti *Air Conditional* (AC) yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kebutuhan temperature, kelembaban, aliran udara, serta untuk menjaga kualitas udara yang bersih dan sehat.⁸¹ Jenis-jenis AC diantaranya AC window, AC central, AC split, AC cassette, dll.

M. Sistem *Display* atau Penyajian

Display menurut Nurmianto berfungsi sebagai suatu sistem komunikasi yang menghubungkan antara fasilitas kerja maupun mesin kepada manusia.⁸² Agar *display* dapat menyajikan informasi-informasi yang diperlukan manusia dalam melaksanakan pekerjaannya maka *display* harus dirancang dengan baik.

⁸⁰ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 145.

⁸¹ Dwi Tangoro. 2006. *Utilitas Bangunan*. Jakarta: Universitas Indonesia Press. Hal. 50-53

⁸² <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/02/display/> diakses 12 April 2019 pukul 21:33

N. Sistem *Display* Museum

Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi suatu gagasan yang berhubungan dengan benda-benda koleksi museum kepada pihak lain dengan berbagai bentuk.⁸³ Sistem *display* museum atau yang biasa disebut dengan tata pameran dalam buku *Pengelolaan Koleksi Museum*, meliputi segala penataan yang dimulai dengan menempatkan koleksi di dalam gedung.

Koleksi-koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada umum. Agar pameran ini dapat menarik perhatian pengunjung, perlu dilakukan penataan yang baik.⁸⁴

Penyajian koleksi museum yang paling tepat ialah dengan cara pameran, baik berbentuk pameran tetap, pameran khusus, maupun pameran keliling.⁸⁵ Tata pameran di museum dapat dibagi menjadi 3 jenis yang dibedakan dari jangka waktu serta lokasi pamerannya yaitu⁸⁶ :

1. Pameran Tetap

Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun. Namun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, isi pameran biasanya berkembang sesuai dengan kondisi yang dituntut oleh perkembangan kesatuan wilayah dalam bidang sejarah alam, sejarah budaya, serta wawasan nusantara.

⁸³ Dadang Udansyah. 1988. *Seni Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Hal. 1.

⁸⁴ Direktorat Museum. 2007. Hal. 14.

⁸⁵ M. A. Sutaarga. 1998. Hal. 68.

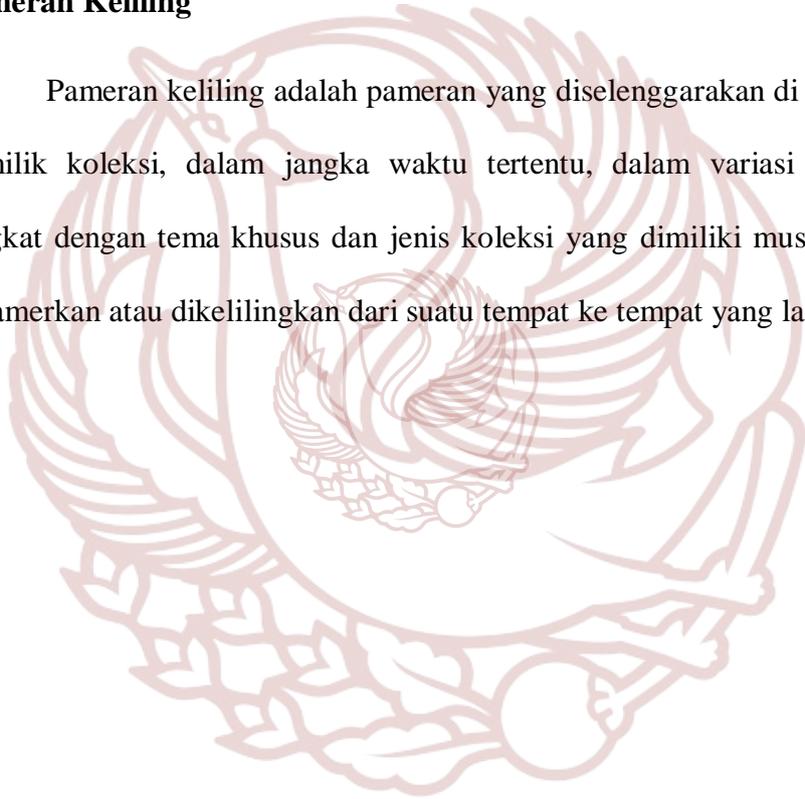
⁸⁶ Direktorat Permuseuman. 1998. Hal. 4.

2. Pameran Temporer

Pameran temporer adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam variasi waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun dengan mengambil tema khusus mengenai aspek-aspek tertentu dalam sejarah, alam dan budaya.

3. Pameran Keliling

Pameran keliling adalah pameran yang diselenggarakan di luar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus dan jenis koleksi yang dimiliki museum tersebut dipamerkan atau dikelilingkan dari suatu tempat ke tempat yang lain.

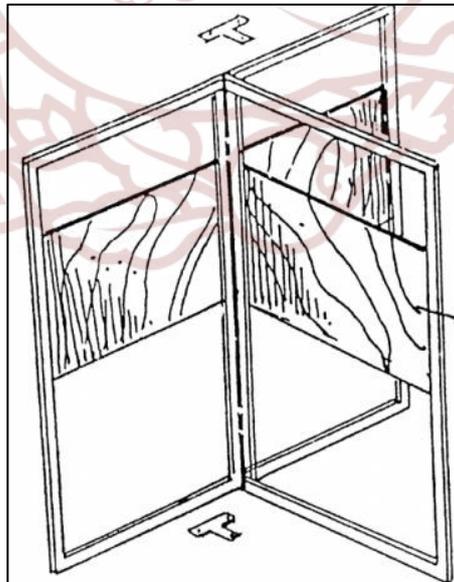


O. Perabot *Display*

Ernest Neufert dalam bukunya *Data Arsitek Jilid 2* mengatakan bahwa peragaan benda-benda dalam museum tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman, bentuk, dan urutan ruang-ruang yang sesuai.⁸⁷ Adapun jenis perabot *display* yang digunakan dalam peragaan benda dalam pameran di museum diantaranya :

1. Panel

Panel merupakan media berbentuk pipih yang digunakan untuk memberikan keterangan mengenai benda koleksi yang bersifat dua dimensi, selain itu panel juga dapat digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.⁸⁸



Gambar 3. Panel Tunggal

(**Sumber :** Dadang Udansyah, *Seni Tata Pameran di Museum*, 1988: 60)

⁸⁷ Ernest Neufert. 1992. Hal. 135.

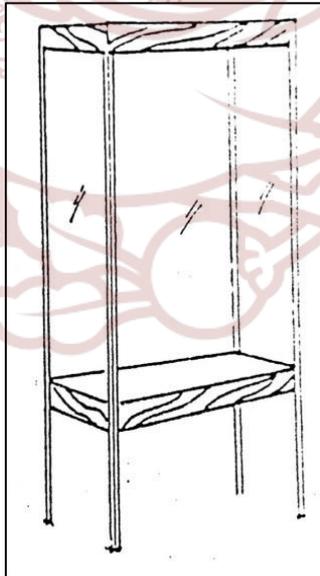
⁸⁸ Direktorat Permuseuman. 1994. Hal. 20-21.

2. Vitrin

Vitrin adalah lemari pajang menggunakan kaca yang diperuntukan bagi benda-benda koleksi yang memiliki tingkat kesensitifan seperti tumbuhan, sehingga pengunjung tidak dapat menyentuhnya. Vitrin pada umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda tiga dimensi, benda yang tidak boleh disentuh, karena kecil bentuknya atau karena tinggi nilainya sehingga dikhawatirkan hilang dicuri atau rapuh jika terpegang.⁸⁹ Menurut bentuknya vitrin dibedakan menjadi dua macam yaitu vitrin tunggal dan vitrin ganda.⁹⁰

a. Vitrin tunggal

Fungsi vitrin tunggal yakni digunakan untuk memajang koleksi saja.



Gambar 4. Vitrin Tunggal

(**Sumber :** Dadang Udansyah, *Seni Tata Pameran di Museum*, 1988: 42)

⁸⁹ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 41.

⁹⁰ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 42.

b. Vitrin ganda

Vitrin ganda adalah vitrin yang mempunyai dua fungsi, yakni selain dipakai untuk memajang koleksi museum, pada bagian lain (atas atau bawah) terdapat tempat penyimpanan benda-benda yang tidak dipamerkan.



Gambar 5. Vitrin Ganda

(**Sumber :** Dadang Udansyah, *Seni Tata Pameran di Museum*, 1988: 42)

Sementara itu, menurut Dadang Udansyah dalam bukunya *Seni Tata Pameran di Museum*, perencanaan dan penggunaan bentuk vitrin harus memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

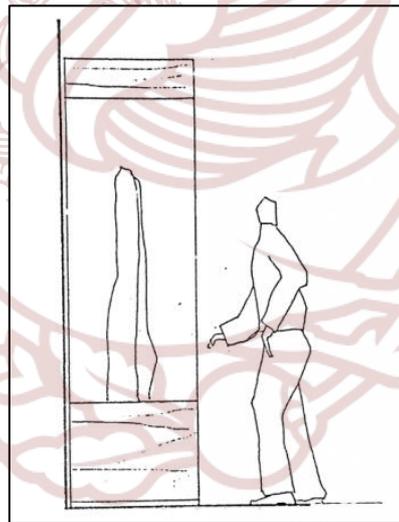
- 1) Keamanan harus terjamin. Selain bentuk vitrin yang indah dan tepat, konstruksi vitrin juga harus kokoh dan kuat serta direncanakan supaya sirkulasi udara dapat terjaga dengan baik.
- 2) Pengunjung diberi kesempatan agar lebih leluasa, mudah dan senang melihat koleksi yang ditata didalamnya. Ukuran vitrin tidak boleh terlalu tinggi maupun terlalu rendah.

- 3) Penyinaran dalam vitrin juga tidak boleh merusak koleksi serta mengganggu pengunjung. Untuk benda-benda yang peka terhadap sinar lampu harus menggunakan cahaya 50-150 lux.
- 4) Bentuk vitrin harus disesuaikan dengan ruangan yang ditempati. Pemilihan bentuk vitrin disesuaikan dengan koleksi yang akan ditampilkan serta sesuai dengan ruangan yang akan ditempati.

Menurut penempatannya vitrin dibagi menjadi⁹¹ :

a) Vitrin dinding

Vitrin dinding penempatannya diletakkan berhimpit dengan dinding. Benda-koleksi dapat dilihat dari sisi samping dan depan.



Gambar 6. Vitrin Dinding

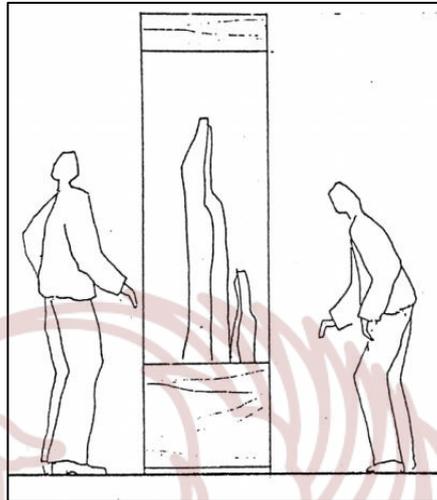
(**Sumber** : Dadang Udansyah, *Seni Tata Pameran di Museum*, 1988: 48)

b) Vitrin tengah

Vitrin tengah yaitu vitrin yang penempatannya diletakkan ditengah dan tidak berhimpit dengan dinding. Benda koleksi harus

⁹¹ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 46.

terlihat dari berbagai arah sehingga keempat sisinya terbuat dari kaca.

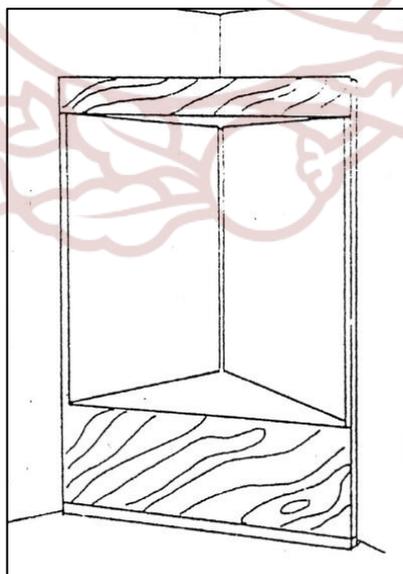


Gambar 7. Vitrin Tengah

(Sumber : Dadang Udansyah, *Seni Tata Pameran di Museum*, 1988: 49)

c) Vitrin sudut

Vitrin sudut penempatannya diletakkan di sudut ruangan yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja, yaitu dari sisi depan.



Gambar 8. Vitrin Sudut

(Sumber : Dadang Udansyah, *Seni Tata Pameran di Museum*, 1988: 50)

3. Diorama

Diorama merupakan perabot yang memiliki ukuran besar dan diperuntukkan untuk benda koleksi yang disajikan dengan rekonstruksi kegiatan yang sebenarnya. Diorama biasanya digambarkan dengan skala sesuai dengan aslinya atau bisa lebih kecil.

4. Pedestal

Pedestal atau alas koleksi, meletakkan koleksi berbentuk tiga dimensi. Jika koleksi yang diletakkan bernilai tinggi dan berukuran besar maka perlu mendapat ekstra pengamanan, yaitu diberi jarak yang cukup aman dari jangkauan pengunjung. Alas koleksi yang berukuran kecil diletakkan di vitrin sebagai alat bantu agar benda vitrin dapat disajikan dengan baik. Ukuran tinggi rendahnya harus disesuaikan dengan besar kecilnya koleksi yang diletakkan di atasnya.⁹²

⁹² Direktorat Permuseuman. 1994. Hal. 47.

P. Metode Penyajian Koleksi di Museum

Beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam tata pameran adalah mengetahui teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam sebuah ruang pameran museum. Terdapat beberapa metode dan teknik penyajian koleksi di museum, meliputi: metode pendekatan intelektual, metode pendekatan romantik (evokatif), metode pendekatan estetik, metode pendekatan simbolik, metode pendekatan kontemplatif, dan metode pendekatan interaktif.⁹³

1. Metode Pendekatan Intelektual

Metode pendekatan intelektual adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.

2. Metode Pendekatan Romantik (Evokatif)

Metode pendekatan romantik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.

3. Metode Pendekatan Estetik

Metode pendekatan estetik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.

⁹³ Direktorat Museum. 2008. Hal. 30.

4. Metode Pendekatan Simbolik

Metode pendekatan simbolik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

5. Metode Pendekatan Kontemplatif

Metode pendekatan kontemplatif adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

6. Metode Pendekatan Interaktif

Metode pendekatan interaktif adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

Q. Prinsip-prinsip Tata Pamer Museum

Prinsip-prinsip dalam tata pameran meliputi sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (story-line), tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam suatu pameran, teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran, dan sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana/biaya yang perlu disediakan.⁹⁴

⁹⁴ Direktorat Permuseuman. 1998. Hal. 11.

Penataan ruang pameran sebuah museum perlu mempertimbangkan beberapa persyaratan, khususnya persyaratan teknis. Persyaratan teknis penataan koleksi pameran museum meliputi, tata pameran, cahaya, label, kondisi udara, peralatan audiovisual, lukisan dan diorama, keamanan, dan lalu lintas pengunjung.⁹⁵ Terkait persyaratan teknis tata pameran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tata Pameran

Dalam tata pameran terdapat beberapa sistematika, di antaranya sistem periode, sistem disiplin ilmu, sistem regional, dan sistem benda sejenis;

2. Cahaya (*Lighting*)

Pencahayaan dalam museum baik cahaya alam ataupun buatan harus memenuhi persyaratan ideal dari segi koleksi, keindahan, dan penerangan;

3. Label, harus padat, ringkas dan dapat dimengerti

Pelabelan koleksi museum dilihat dari bentuk atau tempatnya harus indah dan jelas bagi seluruh kalangan masyarakat;

4. Kondisi udara

Sirkulasi udara di dalam ruangan pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi pengunjung;

5. Peralatan audiovisual

Untuk memperjelas dapat digunakan *sound system* dan film;

⁹⁵ Direktorat Museum. 2007. Hal. 15.

6. Lukisan dan diorama

Lukisan dan diorama digunakan untuk menerangkan peristiwa sejarah;

7. Keamanan

Keamanan dalam museum harus mendapatkan perhatian yang serius, diupayakan koleksi yang peka dihindarkan dari sentuhan pengunjung, dan bantuan dari bagian keamanan sangat diperlukan. Bila dalam keadaan perang, keamanan museum harus diatur dalam tingkat nasional;

8. Lalu lintas pengunjung

Dalam aktivitas pengunjung museum sangat diperlukan kedisiplinan dan pengaturan sirkulasi pengunjung. Perhatian pengunjung akan berkurang bila suasananya berdesak-desakan, selain itu bahaya pencurian dalam kondisi seperti itu sangat besar. Penataan dalam pameran di ruang terbuka diprioritaskan untuk benda-benda yang tahan terhadap iklim dan juga karena bentuknya yang besar, sehingga menyulitkan untuk diletakkan di dalam ruangan. Selain itu, dengan pertimbangan yang berdasarkan sejarah maka benda-benda tersebut dipamerkan di tempat peristiwa itu terjadi.

BAB III

DESAIN INTERIOR RUANG PAMER KLASTER NGEBUNG

A. Sejarah Singkat Museum Sangiran

Situs Sangiran adalah salah satu situs manusia purba terlengkap di dunia. Situs Sangiran dan Museum Manusia Purba Sangiran memiliki sejarah yang sangat panjang. Sejarah singkat Situs Sangiran dimulai tahun 1893. Penelitian di Sangiran diawali oleh GHR. Von Koeningswald, paleontolog berkebangsaan Jerman pada tahun 1934. Von Koeningswald melakukan survey eksploratif dengan menemukan himpunan alat batu serpih berukuran kecil dengan ukuran 3 - 7 cm, dan berbagai jenis tulang belulang vertebrata di Bukit Ngebung. Himpunan alat batu tersebut diberi nama sebagai "*Sangiran Flake Industry*". Koeningswald selama berada di Sangiran bekerjasama dengan penduduk lokal bernama Toto Marsono (Lurah Krikilan) yang nantinya sebagai perintis pembangunan Museum Sangiran. Penelitian kemudian dilanjutkan oleh para peneliti Indonesia seperti T. Jacob, R.P Soeyono, Sartono, Harry Truman Simanjuntak, Toni Djubiantoro, Yahdi Zaim, Harry Widiyanto, dan peneliti lain yang membawa nama Sangiran ke kancah internasional. Selain itu, banyak peneliti asing yang mengabdikan diri demi mengupas tuntas sejarah, seperti Francois Semah, Anne-Marie Semah (Prancis), Hisao Baba (Jepang).⁹⁶

⁹⁶ Wahyu Widianta, Wawancara, 26 Desember 2018.

Hasil penelitian di Situs Sangiran menunjukkan bahwa Sangiran mempunyai nilai penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Ditinjau dari segi koleksinya, Museum Manusia Purba Sangiran termasuk dalam kategori *Arkeologi & History Museum*, dimana temuan-temuan di Situs Sangiran mencerminkan evolusi lingkungan yang berlangsung selama 2,4 juta tahun tanpa terputus, evolusi manusia yang berlangsung selama 1,5 juta tahun dan evolusi budaya berlangsung selama kurang lebih 1 juta tahun.⁹⁷

Nilai penting yang dimiliki Situs Sangiran tersebut, akhirnya pada tahun 1977, Situs Sangiran dan sekitarnya ditetapkan menjadi daerah Cagar Budaya Nasional oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan berdasarkan Surat Keputusan Nomer 070/O/ 1977. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan Kabupaten Sragen sudah memberikan perhatian terhadap Situs Sangiran sejak tahun 1972 dengan mendirikan sebuah bangunan museum untuk menampung koleksi dan koleksi Toto Marsono dengan nama Museum Plestosen Sangiran yang bertempat di Desa Krikilan, dan saat ini lokasi tersebut beralih fungsi menjadi Balai Desa Krikilan. Namun karena koleksi fosil terus bertambah, maka pemerintah pusat pada tahun 1988 mendirikan museum yang cukup besar di Dusun Ngampon, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Museum tersebut diresmikan oleh Prof. Fuad Hasan selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Museum inilah yang nantinya menjadi cikal-bakal berdirinya Museum Manusia Purba Sangiran.

Sadar akan arti dan nilai penting Situs Sangiran bagi pemahaman ilmu pengetahuan terkait manusia, budaya dan lingkungan purba Kala Plestosen, maka

⁹⁷ Wahyu Widiarta, Wawancara, 26 Desember 2018.

Pemerintah Republik Indonesia, melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mendaftarkan Situs Sangiran ke UNESCO untuk diterima sebagai salah satu Warisan Budaya Dunia. Akhirnya tahun 1996 Situs Sangiran secara resmi diterima oleh UNESCO sebagai salah satu Warisan Budaya Dunia dan tercatat dalam “*World Heritage List*” nomer 593 dengan nama “*Sangiran Early Man Site*”.⁹⁸ Sejak saat itu Situs Sangiran bukan hanya milik Pemerintah Indonesia saja, tetapi telah menjadi milik dunia.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan di Situs Sangiran, tahun 2002 Pemerintah Kabupaten Sragen mengimbangi perkembangan tersebut dengan memberikan banyak fasilitas yang mendukung kepariwisataan Sangiran sebagai wujud dari publikasi arti penting Situs Sangiran bagi masyarakat umum. Adapun program pengembangan Situs Sangiran berfungsi sebagai pusat penelitian manusia purba bertaraf internasional, tempat konservasi dan preservasi lahan, peningkatan fasilitas yang memadai untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan kepariwisataan, Sangiran juga menjadi pusat pelayanan publik intelektual, serta tujuan obyek wisata domestik maupun mancanegara

Pemerintah Kabupaten Sragen membangun sarana dan prasarana baik itu berupa akses jalan, membangun fasilitas *home theater* di menara pandang, wisma peneliti dan jaringan komunikasi. Keinginan Pemerintah Kabupaten Sragen di sambut baik oleh Pemerintah Pusat, melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala dalam pengembangan Sangiran, dengan menyusun Rencana Induk Pengembangan Sangiran (*Master Plan*) pada tahun

⁹⁸<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/sejarah-panjang-pelestarian-situs-sangiran-bagian-2/> diakses 22 April 2019 pukul 16:45

2002, yang memuat kebijakan-kebijakan pengembangan situs. Kemudian tahun 2007 diikuti dengan pembuatan *Detail Engineering Design* (DED) Pelestarian Situs Sangiran, yang melibatkan para pakar dan *stakeholder*. Terbitnya *Master Plan* dan DED tersebut, telah dimiliki acuan pengembangan Situs Sangiran yang jelas, baik berdasarkan konsep pelestarian situs maupun pemanfaatannya bagi tujuan wisata budaya.

Implementasi dari *Master Plan* dan DED yang telah direncanakan menuntut satu aksi nyata dan berkelanjutan. Oleh karena itu, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala mendirikan lembaga baru yang menangani pelestarian Situs Sangiran, bernama Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran. Tahun 2007 lembaga tersebut disahkan oleh pemerintah berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM.17/HK.001/MKP-2007 tanggal 12 Februari 2007. Lembaga ini merupakan sebuah UPT dari Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, berada di bawah Direktorat Purbakala. Adapun tugas Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP Sangiran) yaitu melaksanakan pengamanan dan perlindungan situs, melaksanakan pengembangan situs, melaksanakan pemanfaatan Situs Manusia Purba Sangiran dan situs-situs sejenis di Indonesia, dan melakukan tugas administrasi museum.⁹⁹

Situs Sangiran harus dapat dilihat, dirasa, dan dimiliki masyarakat. Oleh karena, hanya satu jalan yang harus ditempuh agar pesan-pesan masa lalu itu dapat dinikmati masyarakat umum dengan mendirikan sentral-sentral informasi secara representasi di kawasan situs, baik berupa museum dengan tampilan

⁹⁹ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/profil-balai-pelestarian-situs-manusia-purba-sangiran-2/> diakses 22 April 2019 pukul 16:56

modern, ekplanitif, dan komprehensif sebagai sebuah *visitor center*, maupun dalam skala kecil lingkungannya dengan pondok-pondok informasi di beberapa titik kawasan situs. Saat ini telah terbangun empat museum klaster yaitu Klaster Krikilan, Klaster Dayu, Klaster Bukuran, Museum lapangan Manyarejo, dan Klaster Ngebung.

Klaster Krikilan merupakan *visitor center* yang memberikan informasi secara lengkap tentang Situs Sangiran. Klaster ini telah selesai dibangun dan kemudian diresmikan pada tahun 2011 oleh Menteri Kebudayaan. Sajian pameran di Klaster ini dibagi menjadi 3 ruang, yaitu ruang pameran “Kekayaan Sangiran”, ruang pameran “Langkah-langkah Kemanusiaan”, dan ruang diorama “Masa Keemasan *Homo erectus*”.¹⁰⁰ Setelah itu terdapat Klaster Dayu yang merupakan salah satu situs penting di Sangiran karena menyimpan kekayaan memori kehidupan sejak jutaan tahun silam, baik berupa flora, fauna, maupun manusia dan budayanya, serta merekam perubahan lingkungan yang pernah terjadi di Sangiran jutaan tahun silam.¹⁰¹ Selanjutnya Klaster Bukuran, yakni situs yang kaya akan peninggalan fosil-fosil manusia. Sebagian besar temuan sisa-sisa manusia purba jenis *Homo erectus* dari Sangiran ditemukan di situs ini. Hal tersebut yang membuat Situs Bukuran mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi pusat informasi mengenai evolusi manusia purba.¹⁰² Selain itu berdiri Museum Manyarejo atau museum pendukung Klaster Bukuran yang merupakan

¹⁰⁰<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-krikilan-2/> diakses 22 April 2019 pukul 17:02

¹⁰¹<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/4-klaster-pengembangan/booklet-main-zdayu/> diakses 22 April 2019 pukul 17:13

¹⁰² <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-bukuran-1/> diakses 22 April 2019 pukul 17:21

bentuk apresiasi terhadap para peneliti dari berbagai disiplin ilmu dan warga masyarakat yang telah melakukan pekerjaan besar yakni melakukan penelitian dan menghasilkan berbagai penemuan penting untuk Situs Sangiran. *Display* Museum Manyarejo menyajikan kenangan penelitian yang pernah dilakukan di daerah ini.¹⁰³ Selanjutnya, Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Ngebung terletak di Dusun Ngebung, Desa Ngebung, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Museum ini berada kira-kira 3 km sebelah utara Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikiran yang sekaligus sebagai pusat perkantoran Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran. Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Ngebung diresmikan oleh Wakil Presiden Republik Indonesia Prof. Dr. Budiono pada tanggal 19 Oktober 2014.

Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Ngebung merupakan bagian tidak terpisahkan dari Sangiran. Cerita kemegahan dan kebesaran Situs Sangiran justru berawal dari daerah ini. Situs Ngebung memiliki nilai sejarah yang signifikan karena merupakan lokasi pertama kali dilakukan penggalian secara sistematis dengan hasil yang menakjubkan.¹⁰⁴ Museum Manusia Purba Klaster Ngebung didirikan sebagai bentuk apresiasi untuk GHR. von Koeningswald. Sebagai ladang Tema Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Ngebung adalah “Riwayat Penemuan Situs dan Perkembangannya”.¹⁰⁵

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-bukuran-2/> diakses 22 April 2019 pukul 17:23

¹⁰⁴ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-ngebung/> diakses 22 April 2019 pukul 17:34

¹⁰⁵ Wahyu Widiarta, Wawancara, 26 Desember 2018.

Dalam klasifikasi museum yang berdasarkan status hukum Museum Sangiran beserta Museum Manusia Purba Klaster Ngebung termasuk dalam Museum Pemerintah, yakni museum yang dibiayai oleh pemerintah setempat, dan untuk semua keperluannya disediakan anggaran-anggaran tahunan di departemen atau pemerintah lokal yang menyelenggarakannya. Sedangkan menurut *International Council of Museum (ICOM)* museum tersebut termasuk *Arkeology and History Museum*, merupakan museum didalamnya terdapat benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

Beberapa analisis tentang kelebihan serta kekurangan lokasi dan bangunan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung berdasarkan penelitian yakni

1. Kelebihan lokasi dan bangunan

- a. Museum Manusia Purba Klaster Ngebung terletak di lokasi yang sehat dan tempat yang tenang jauh dari kebisingan.¹⁰⁶
- b. Bangunan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung merupakan bangunan baru yang modern dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan parkir yang luas.

2. Kekurangan lokasi dan bangunan

- a. Terletak jauh dari pusat kota dan cukup sulit dijangkau oleh pengunjung karena Museum Manusia Purba didirikan di tempat dimana fosil-fosil serta koleksi museum ditemukan.

¹⁰⁶ Lutfi Asiaro. 2010. Hal. 18

- b. Museum Manusia Purba Klaster Ngebung sudah dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti cafeteria, *gift shop* akan tetapi belum dapat berfungsi dengan baik karena pengunjung museum yang sedikit dan tidak menentu.

B. Fasilitas Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Beberapa fasilitas yang terdapat di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung diantaranya :

1. Locket

Locket adalah tempat penjualan tiket kepada pengunjung yang akan melakukan *tour* museum.



Gambar 9. Locket Pengunjung Museum Klaster Ngebung
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

2. Area Parkir

Area parkir disediakan sebagai tempat pemberhentian kendaraan pengunjung museum. Area parkir di museum ini cukup luas dan strategis karena berada tepat di depan museum.



Gambar 10. Area Parkir Museum Klaster Ngebung
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

3. *Open Space* (Taman)

Area *open space* atau taman yang terdapat di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung dapat dikatakan cukup luas. Taman diadakan dalam rangka penghijauan sekaligus dapat menjadikan faktor keindahan tersendiri bagi museum.

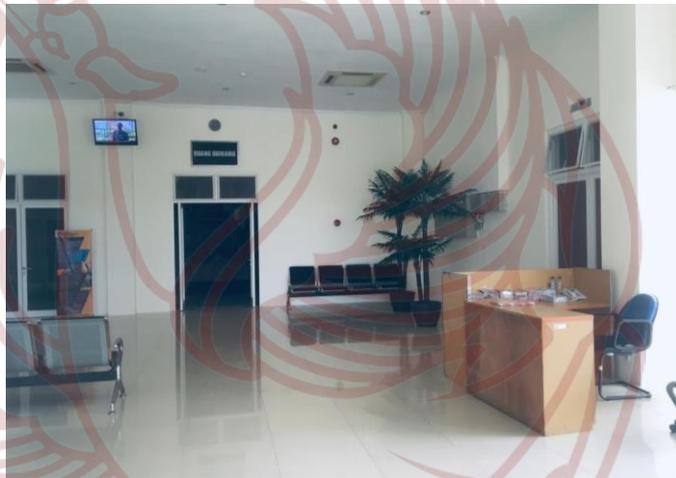


Gambar 11. Area Taman Museum Klaster Ngebung
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

Taman-taman yang terdapat di area Klaster Ngebung ini juga diberikan perawatan khusus supaya tertata rapi, indah serta tidak terbengkalai.¹⁰⁷

4. Lobby Hall

Lobby Hall adalah fasilitas pelayanan informasi di museum yang berada di bagian depan gedung utama museum. *Lobby Hall* dalam museum ini digunakan untuk registrasi pengunjung, pusat informasi serta ruang tunggu museum.



Gambar 12. *Lobby Hall* Museum Klaster Ngebung
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

5. Ruang Auditorium

Ruang auditorium adalah fasilitas museum yang digunakan sebagai ruang pertemuan. Ruang ini biasa digunakan untuk kepentingan museum yakni seperti pertemuan dengan Gubernur Jawa Tengah, pertemuan dengan pihak-pihak terkait dengan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan maupun

¹⁰⁷ Desmaristi Amanda, Wawancara, 17 Januari 2019.

tamu yang mempunyai kepentingan sehingga mengharuskan menggunakan ruangan tersebut.¹⁰⁸

6. Ruang Audiovisual

Ruang audiovisual merupakan salah satu fasilitas pada museum sangat berguna bagi pengunjung dalam rangka pengenalan dan pengetahuan tentang konten museum melalui pemutaran film tentang informasi koleksi dan sejarah Klaster Ngebung. Desain interior ruang ini dirancang seperti studio bioskop, ruang ini juga didesain kedap suara.



Gambar 13. Ruang Audiovisual
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

7. Ruang Diorama & Ruang Pamer

Ruang diorama dan ruang pameran menyajikan koleksi-koleksi yang dimiliki Museum Manusia Purba Klaster Ngebung. Ruang tersebut merupakan ruangan inti dalam Museum Manusia Purba Klaster Ngebung, dimana kedua ruang sama-sama berfungsi sebagai ruang pameran yang menyajikan koleksi-koleksi Klaster Ngebung. Ruang diorama terpisah dengan

¹⁰⁸ Desmaristi Amanda, Wawancara, 17 Januari 2019.

ruang pameran. Sedangkan ruang pameran dalam museum tersebut terdiri dari 3 ruang pameran, dimana setiap ruang menyajikan *storyline* yang berbeda-beda namun tetap berkaitan satu sama lain membentuk alur yang mudah dipahami dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung museum.

8. Komplek perkantoran

Komplek perkantoran tempat berlangsungnya untuk aktivitas perkantoran terkait dengan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.. Dalam kompleks tersebut terdapat beberapa fasilitas ruang diantaranya ruang kantor, perpustakaan, laboratorium, ruang pertemuan untuk pegawai, *storage/* gudang fosil, mess peneliti. Komplek perkantoran di Museum Sangiran Klaster Ngebung terpisah dengan bangunan ruang pameran museum.



Gambar 14. Komplek Perkantoran
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

9. Kios Souvenir/kantin

Kios souvenir berfungsi sebagai tempat yang menjual cinderamata dan berbagai jenis barang hasil kerajinan, sedangkan kantin berfungsi untuk menjual makanan atau minuman sebagai salah satu fasilitas yang menyediakan

kebutuhan pengunjung. Akan tetapi kios souvenir dan kantin dalam Museum Manusia Purba belum berfungsi sepenuhnya karena minimnya pengunjung museum.¹⁰⁹

10. Toilet

Toilet merupakan fasilitas pendukung yang umumnya ada di dalam museum. Dalam Museum Manusia Purba Klaster Ngebung disediakan toilet untuk wanita, pria serta penyandang disabilitas.

11. Mushola

Mushola disediakan sebagai sarana beribadah pengelola serta pengunjung museum.



Gambar 15. Toilet & Kios Souvenir
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

¹⁰⁹ Desmaristi Amanda, Wawancara, 17 Januari 2019.

Fasilitas bangunan pada Museum Manusia Purba Klaster Ngebung telah memenuhi syarat sesuai dengan persyaratan berdirinya museum, beberapa diantaranya :

a. Bangunan sudah dikelompokkan dan dipisahkan menurut fungsi dan aktivitasnya, yakni :

- 1) Bangunan utama, terdiri dari ruang diorama, ruang pameran, ruang auditorium, ruang audiovisual dan *lobby*. Digunakan untuk aktivitas pembelajaran pengunjung museum.
- 2) Bangunan kompleks perkantoran, merupakan bangunan yang membutuhkan ketenangan karena disitulah tempat internal pengelola museum.
- 3) Bangunan area servis pengunjung, merupakan bangunan yang disediakan untuk menunjang aktivitas pengunjung selain mengamati pameran di bangunan utama museum.

b. Bangunan utama museum (pameran tetap) :

- 1) Memuat koleksi yang dimiliki Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.
- 2) Ruang pameran mudah dicapai dari luar maupun dalam museum.
- 3) Mempunyai daya tarik, yakni pada ruang diorama terdapat diorama ekskavasi besar yang akan menambah minat kunjungan museum.¹¹⁰
- 4) Mempunyai sistem keamanan yang baik, dalam segi keamanan museum maupun keamanan koleksi.

¹¹⁰ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

- 5) Bangunan auditorium terletak di bagian kiri *lobby* sehingga mudah dicapai oleh umum, bangunan tersebut juga dapat digunakan untuk pertemuan maupun diskusi dengan pihak terkait.
- 6) Bangunan khusus (*laboratorium & storage*) terletak pada tempat yang tenang yakni di kompleks perkantoran museum dan mempunyai sistem keamanan dan penjagaan yang baik oleh pengelola Museum.

C. Koleksi Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Ruang Pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung terdiri dari 1 ruang diorama dan 3 ruang pameran. Dimana pada setiap ruang menyajikan koleksi yang berbeda-beda, serta isi pameran selalu berkembang sesuai dengan koleksi yang ditemukan dalam proses penggalian yang dilakukan oleh tim Sangiran. Berikut garis besar uraian koleksi yang ada di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

1. Diorama Ekskavasi

Diorama tersebut menggambarkan kegiatan ekskavasi yang pernah dilakukan di area Ngebung. Ekskavasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah untuk mendapatkan data arkeologi dari dalam lapisan tanah, kemudian data tersebut akan digunakan untuk mengungkap aspek-aspek kehidupan masa lalu manusia dan lingkungannya. Kegiatan penggalian yang dipamerkan dalam diorama tersebut merupakan penggambaran pembuktian atau penelitian kembali yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Arkeologi Nasional bekerja sama

dengan *Museum Nasional history Paleontologi Perancis* serta *Museum Nasional History Paleontologi Universitas Gadjah Mada* untuk membuktikan usia dan pemilik alat batu yang ditemukan oleh Von Koeningswald di bukit Ngebung.¹¹¹



Gambar 16. Koleksi Diorama Ekskavasi di Bukit Ngebung
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

2. Penelitian Awal Fosil di Indonesia

Berisi foto-foto peneliti ilmu alam dari berbagai Negara yang masuk ke Indonesia pada abad 17 hingga 18 beserta koleksi fosil kerang yang menjadi objek penelitian para peneliti. Kerang yang ditemukan di area Sangiran dapat menunjukkan kondisi lingkungan bahwa dahulu di Sangiran terdapat lautan. Dibuktikan dengan fosil kerang yang merupakan produk dari laut¹¹² (Lihat gambar 17).

¹¹¹ Wahyu Widianta, Wawancara, 20 Maret 2019.

¹¹² Wahyu Widianta, Wawancara, 20 Maret 2019.



Gambar 17. Koleksi Poster Peneliti Awal Fosil di Indonesia
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

3. Eugene Dubois Hingga Van Es Sang Peneliti

Penggambaran *Homo erectus* yang ditemukan di Trinil 1891 oleh Eugene Dubois yang merupakan perintis penelitian paleoantropologi, karena Dubois termotivasi untuk mencari kebenaran dari teori Ernst Haeckel, ahli biologi Jerman, tentang adanya spesies penghubung antara manusia dan kera dalam proses evolusi yang disampaikan oleh Darwin. Yakni *Missing Link*: sosok pra-manusia yang menurut Haeckel telah berjalan tegak namun belum mempunyai kemampuan berbicara.¹¹³ Pada tahun 1891, Dubois memerintahkan penggalian di tepi Bengawan Solo, Trinil dan menemukan fosil geraham ketiga dan atap tengkorak milik figur yang dibayangkannya sebagai pra manusia. Setahun kemudian mereka kembali menemukan fosil paha kiri yang terawetkan

¹¹³ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. *Sejarah Panjang Menuju Pengakuan Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran. Hal. 13.

dengan baik dan menyebutnya manusia kera atau *Pithecanthropus*¹¹⁴ (Lihat gambar 18).



Gambar 18. Koleksi Figur *Pithecanthropus* (manusia-kera)
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Selain itu, terdapat poster hubungan Dubois dan van Es dimana poster tersebut merupakan pengantar transisi antara penelitian fosil kerang/fauna menuju fosil *hominid* di Indonesia. Hubungan van Es dengan penemu fosil Trinil, Dubois digambarkan bahwa ketika penemu tidak yakin bahwa yang ditemukannya adalah fosil missing link, van Es mencoba menguatkan kedudukan fosil Trinil sebagai *missing link* melalui pertanggalannya.¹¹⁵

Terdapat pula biostratigrafi fauna yang dibuat oleh van Es. Biostratigrafi yakni telaah ilmiah untuk menentukan umur lapisan tanah dan batuan menggunakan fosil yang terkandung di dalamnya. Biostratigrafi sangat

¹¹⁴ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 16.

¹¹⁵ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 17.

berguna untuk menyelidiki lingkungan purba, yang kemudian melalui pemetaan geologis dapat mengetahui kepurbaan lapisan tanah.¹¹⁶



Gambar 19. Koleksi Eugene Dubois & Van Es
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

4. Raden Saleh

Dalam koleksi ini dipamerkan riwayat hidup Raden Saleh. Raden Saleh merupakan seorang pelukis sekaligus ilmuwan bidang paleontologi vertebrata yang sangat konsep terhadap purbakala. Raden Saleh memiliki kontribusi dalam sejarah purbakala, dimana ia melakukan “Perjalanan Budaya” mengelilingi Jawa untuk mengumpulkan fosil. Kemudian fosil-fosil temuannya tersebut juga dituangkan dalam karyanya dalam lukisan.¹¹⁷

Koleksi tersebut ditampilkan beberapa penghargaan yang diterima Raden Saleh sebagai seorang pelukis maupun ilmuwan, selain itu dijelaskan fosil yang Ia ditemukan selama melakukan penggalian diantaranya berupa tiga

¹¹⁶ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 19.

¹¹⁷ Wahyu Widiarta, Wawancara, 20 Maret 2019.

gigi vertebrata, fosil seekor siput laut dan sejumlah gigi serta tulang rusuk binatang.¹¹⁸



Gambar 20. Koleksi Riwayat Hidup Raden Saleh
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

5. Pengobatan Tradisional Jawa dan Cina

Terdapat diorama penggambaran pengobatan menggunakan fosil, yakni dalam pengobatan Jawa sering disebut dengan balung buto. Digambarkan seorang tabib yang sedang mengobati orang sakit dengan menggunakan fosil tersebut. Serta penggambaran kondisi toko obat Cina, dimana kedua pengobatan mempunyai karakter yang sama yakni menggunakan fosil, akan tetapi dalam pengobatan Cina fosil sering disebut dengan tulang naga dan gigi naga. Toko obat yang menyediakan fosil tersebut merupakan tempat von Koenigswald memulai usaha pencarian fosil purba di Jawa¹¹⁹ (Lihat gambar 21).

¹¹⁸ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 21-23.

¹¹⁹ Wahyu Widiarta, Wawancara, 20 Maret 2019.



Gambar 21. Koleksi Diorama Pengobatan Tradisional Jawa
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

6. G. H. R Von Koenigswald

Koleksi berupa diorama penggambaran Koenigswald beserta koleganya. Selain itu terdapat poster-poster yang menjelaskan bahwa dalam pencarian jejak nenek moyang Koenigswald dibantu oleh kolega serta poster yang menjelaskan tentang siapa tokoh tersebut dan hubungannya dengan Koenigswald.¹²⁰

Kunjungan ke Sangiran pertama Koenigswald pada tahun 1934, Ia melakukan survey menggunakan peta van Es dan kemudian menemukan alat serpih di atas bukit Ngebung, serpih tersebut yang akhirnya menjadi teori *Sangiran Flake Industry*. Pada beberapa survey meyakinkannya bahwa Sangiran adalah situs potensi untuk penelitian *hominid*. Beberapa replika temuan fosil *hominid* yang sering disebut dengan istilah “*Koenigswald Collection*” tersebut ikut disajikan diantaranya replika fosil S2 yang berupa

¹²⁰ Wahyu Widiarta, Wawancara, 20 Maret 2019.

fragmen tengkorak *Homo erectus* dan replika fosil S4 yang merupakan fragmen tengkorak dan langit-langit mulut *Homo erectus*.¹²¹



Gambar 22. Koleksi G. H. R Von Koenigswald & Koleganya
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

7. Budaya Alat Batu Sangiran

Terdapat poster dan *display* digital interaktif yang memuat informasi tentang bagaimana awal mula ditemukannya *Sangiran Flake Industry* dan juga tentang jenis-jenis alat yang ditemukan, istilah-istilah dalam teori tersebut.¹²² Dijelaskan bahwa Ngebung dikenal sebagai bengkel “*Sangiran Flake Industry*” karena di desa ini ditemukan beberapa alat batu yang membuktikan bahwa manusia Jawa telah mengenal teknologi.¹²³

Sementara itu, dikenalkan pula dengan tokoh lokal Sangiran yang juga merupakan tokoh masyarakat (Andoyo, Atmowidjojo, dan Toto Marsono) beserta temuan fosil dan perannya dalam mengumpulkan fosil oleh

¹²¹ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 30.

¹²² Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 33.

¹²³ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 32.

Koenigswald. Mereka adalah penemu sebenarnya fosil Sangiran yang tenggelam di balik nama besar peneliti yang dibantunya.¹²⁴



Gambar 23. Koleksi Awal Mula Budaya Batu Sangiran
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

8. Diskusi Ilmiah Mengenai Temuan di Ngebung

Diorama yang menjelaskan ilustrasi singkat di papan tulis tentang perdebatan ilmiah yang terjadi di ranah penelitian Situs Sangiran.¹²⁵ Perdebatan digambarkan dengan tokoh Tiga Serangkai Pendekar Sangiran S. Sartono dari sisi Geologi, Prof. Dr. R. P Soejono dari sisi Arkeologi dan T. Jacob dari sisi manusia. Merekalah yang menjelaskan potensi Sangiran.¹²⁶ Isi dari perdebatan tersebut merupakan selisih pendapat tentang berapa usia fosil dan siapakah pemilik fosil tersebut. Perdebatan tersebut yang membuat peneliti-peneliti Indonesia ingin melakukan penelitian kembali untuk membuktikan usia dan pemilik alat batu yang ditemukan oleh Von Koeningswald di bukit Ngebung¹²⁷ (Lihat gambar 24).

¹²⁴ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 34.

¹²⁵ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 37.

¹²⁶ Wahyu Widiarta, Wawancara, 20 Maret 2019.

¹²⁷ Wahyu Widiarta, Wawancara, 20 Maret 2019.



Gambar 24. Ilustrasi Perdebatan Ilmiah
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Laboratorium tempat perdebatan berlangsung juga digambarkan alat yang digunakan untuk menganalisa penemuan, dalam laboratorium terdapat replika alat batu dan beberapa batu serpih beserta alat peraga yang digunakan untuk menganalisa temuan tersebut. Selain itu, dimuat pula koleksi 13 buah alat batu serpih dan beberapa replika fosil manusia purba yang pernah ditemukan di Sangiran pada tahun 1950 sampai 1980. Tidak semua replika fosil yang disebutkan pada keterangan *display* dimuat dalam vitrin, dikarenakan keberadaan replika tersebut tidak di Museum Manusia Klaster Ngabung. Replika fosil tersebut diantaranya adalah replika rahang S9, replika S31, replika tengkorak S12, replika tengkorak Bukuran 1996, replika S17, replika S8, replika S27 dan replika S2.¹²⁸

¹²⁸ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 47-49.

a) Replika rahang S9

Sering disebut Sangiran 38 yakni fragmen tengkorak frontal, *parietals* dan *occipital* yang ditemukan oleh petani lokal di Bukuran pada tahun 1980.



Gambar 25. Replika Rahang S9
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

b) Replika S31

Sangiran 31 atau S31 atau *Meganthropus* II merupakan pecahan callote yang ditemukan tahun 1979 dan disimpan di Situs Sangiran.



Gambar 26. Replika S31
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

c) Replika tengkorak S12

Sangiran 12 atau S12 merupakan fragmen tengkorak *Homo erectus* volume otak ± 1059 cc yang ditemukan oleh Atmowidjojo di desa Dayu pada tahun 1965.

d) Replika tengkorak Bukuran 1996

Merupakan specimen temuan berupa callote. Individu ini terkenal karena ada ciri patologis depresi pada bagian belakang tengkorak oleh infeksi sistematis. Tengkorak terdapat cekungan karena benturan.

e) Replika S17

Sangiran 17 atau S17 atau *Homo erectus* 8 merupakan tengkorak dengan rahang atas dan C¹, M¹-M³ sebelah kanan serta P³ sebelah kiri. Ditemukan di Pucung tahun 1969 oleh Towikromo dan Tukimin.



Gambar 27. Replika S17
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

f) Replika S8

Sangiran 8 memiliki nama lain *Meganthropus* B merupakan temuan rahang bawah beserta gigi C₁P₁P₂M₂M₃ yang ditemukan pada September 1952. Fosil ini ditemukan oleh penduduk Glagahombo yang kemudian diserahkan kepada Marks dan Sartono.

g) Replika S27

Merupakan jenis *hominid* *Meganthropus* yang ditemukan oleh penduduk lokal saat membangun saluran irigasi/bendungan Bapang di Dusun Sangiran. Temuan berupa crania menyatu dengan rahang atas: P¹-M² (kanan), P¹-M² (kiri), Mastoid sebelah kanan-kiri.

h) Replika S2

Merupakan specimen temuan berupa callote. Individu ini terkenal karena ada ciri patologis depresi pada bagian belakang tengkorak oleh infeksi sistematis. Tengkorak terdapat cekungan karena benturan.



Gambar 28. Replika S2
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

i) Replika pecahan tengkorak frontal

Sangiran 9 atau S9 atau *Pithecanthropus C* merupakan pecahan rahang bawah dengan beberapa gigi *Homo erectus* yang ditemukan November 1960 oleh penduduk lokal di bukit Mlandingan.¹²⁹

¹²⁹ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 47-49.

9. Nilai Penting Situs Sangiran

Menjelaskan beberapa nilai penting yang dimiliki oleh Situs Sangiran dan dimuat dalam poster bersama dengan peta sebaran *Homo erectus*. Empat nilai penting dalam memahami evolusi manusia di dunia tersebut adalah¹³⁰ :

- a) Nilai penting budaya : Sangiran merupakan salah satu situs dimana alat batu ditemukan pada lapisan yang sama dengan lapisan *Homo erectus*, meskipun ditemukan dalam satu konteks. Sangiran memberikan bukti bahwa *Homo erectus* di Indonesia sudah memiliki budaya mencipta alat batu.
- b) Morfologi *Homo erectus* : temuan *Homo erectus* Sangiran dapat memberikan gambaran evolutif gradual manusia, dapat dilihat pada fosil-fosil yang dapat terbagi menjadi *Homo erectus* arkaik, *Homo erectus* tipik dan *Homo erectus* progresif.
- c) Geografis : Sangiran terletak di kepulauan, berbeda dengan situs lain. Sangiran mempunyai karakteristik situs yang berbeda dengan situs *Homo erectus* lainnya.
- d) Persebaran paling jauh : Sangiran merupakan salah satu titik persebaran terjauh *Homo erectus* yang keluar dari Afrika

10. Rekonstruksi Stegodon

Menampilkan ilustrasi tentang Rekonstruksi Stegodon yang ditemukan di Sangiran dengan beberapa bagian yang belum lengkap. Sangiran diibaratkan gajah itu sendiri dengan makna masih banyak kepingan-kepingan sejarah

¹³⁰ Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 44-45.

pengetahuan yang belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian di Sangiran belum berhenti dan akan terus berkembang untuk mengungkap kondisi Sangiran pada jaman dahulu.¹³¹



Gambar 29. Koleksi Rekonstruksi Stegodon
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Terdapat beberapa fosil disertai penjelasan yang dimuat dalam papan informasi mengenai Rekonstruksi Stegodon beserta bagian-bagian badannya, koleksi tersebut diantaranya¹³² :

a) Temuan fosil tulang pelvis gajah purba



Gambar 30. Tulang Pelvis Gajah Purba
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

¹³¹ Wahyu Widianta, Wawancara, 20 Maret 2019.

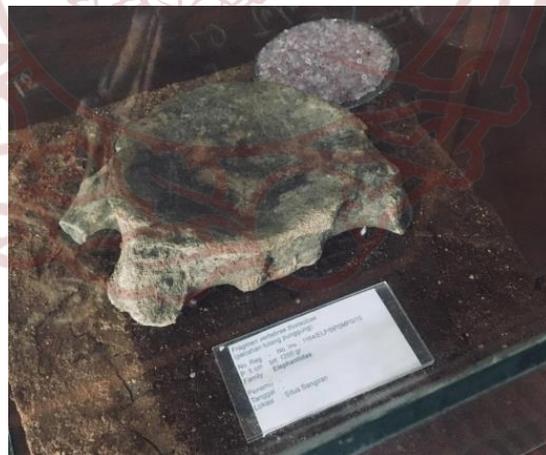
¹³² Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. Hal. 54-55.

- b) Fosil fragmen cervicales atau pecahan tulang leher ini termasuk dalam family Elephantidae dengan nomer inventaris 1163/ELP/BPSMPS/10 yang ditemukan di Situs Sangiran.



Gambar 31. Fosil fragmen vertebrae lumbales & fragmen cervicales
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

- c) Fosil fragmen vertebrae thoracicae dengan nomer inventaris 1164/ELP/BPSMPS/10. Ditemukan di Situs Sangiran dan termasuk dalam family Elephantidae.



Gambar 32. Fosil fragmen vertebrae thoracicae 1164/ELP/BPSMPS/10
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

- d) Fosil fragmen vertebrae lumbales dengan nomer inventaris 1213/ELP/BPSMPS/10 yang ditemukan oleh Parmin pada tahun

2009 di Grogolan Manyarejo. Fosil yang termasuk dalam family Elephantidae.

- e) Fosil fragmen *vertebrae thoracicae* merupakan pecahan tulang punggung dengan nomer inventaris 1139/ELP/BPSMPS/13 dan 1139/ELP/BPSMPS/12. Ditemukan di Situs Sangiran dan termasuk dalam family Elephantidae.



Gambar 33. Fosil fragmen *vertebrae thoracicae* 1139/ELP/BPSMPS/13 dan 12
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

- f) Peralatan laboratorium untuk konservasi temuan fosil



Gambar 34. Peralatan Laboratorium
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

D. Hubungan Antar Ruang Pada Ruang Pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Dalam sebuah museum, terdapat beberapa bangunan yang terdiri dari banyak ruang. Ruang pameran merupakan ruang utama yang menjadi pusat kegiatan dan aktivitas pengunjung museum. Ruang tersebut juga menjadi tempat penyimpanan sekaligus penyajian koleksi museum. Museum Manusia Purba Klaster Ngebung memiliki ruang diorama dan 3 ruang pameran yang berfungsi untuk menunjang penyampaian informasi yang ingin ditunjukkan kepada pengunjung museum. Keempat ruang tersebut terdapat pada satu bangunan yang sama, dimana antar ruang dapat terhubung langsung. Sementara bangunan lain merupakan kompleks perkantoran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung, toilet, mushola serta kios souvenir. Antar bangunan serta ruang tersebut berhubungan satu sama lain.

Penentuan hubungan antar ruang didasarkan pada kesamaan aktivitas. Beberapa aktivitas mungkin memerlukan akses yang mudah, sementara yang lain mungkin membutuhkan jalan masuk atau keluar yang dikontrol.¹³³ Beberapa fasilitas bangunan yang ada di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung memiliki peran dan fungsi masing-masing, dimana antar bangunan mendukung aktivitas satu sama lain. Berikut merupakan diagram yang menyajikan hubungan antar ruang di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

¹³³ Joko Budiwiyanto. 2012. Hal. 38.

E. *Grouping Zooning* Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

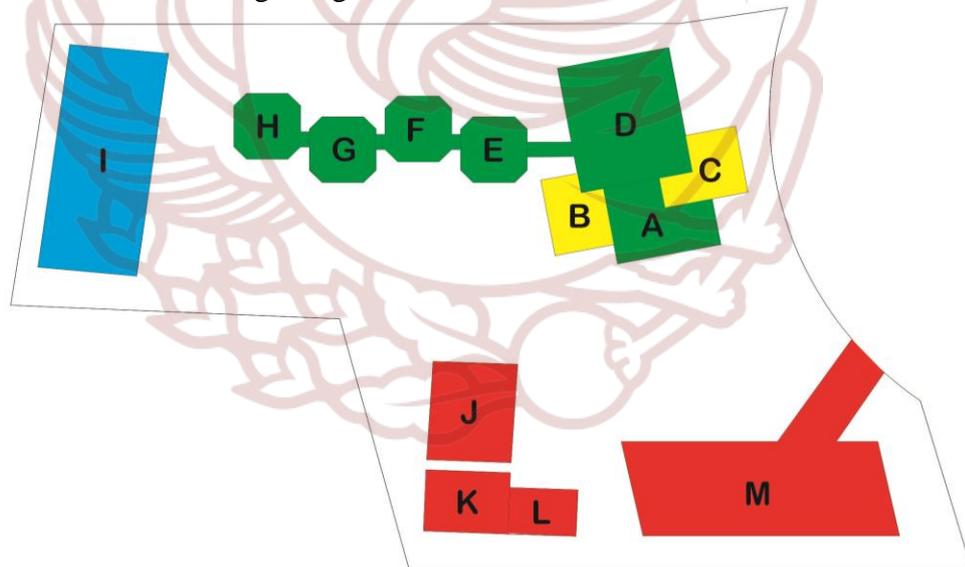
Grouping merupakan pengelompokan ruang yang didasarkan oleh kesamaan aktivitas atau skala kepentingan yang dapat digabung, didekatkan atau letaknya berjauhan.¹³⁴ Museum Manusia Purba Klaster Ngebung terdiri dari 3 bangunan dan dibagi dalam beberapa *grouping* (publik, semi publik, privat dan servis). Sedangkan *zoning* merupakan pembagian area secara umum berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ruang.¹³⁵ Berikut merupakan *zoning* dalam Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

Lobby, ruang auditorium, ruang audiovisual, dan ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung terdapat pada 1 bangunan utama. Sedangkan bangunan kedua merupakan kompleks perkantoran, dan bangunan ketiga terdapat toilet, mushola dan kios souvenir/kantin. Ruang pameran & *lobby* Museum Manusia Purba Klaster Ngebung merupakan area publik yang dapat diakses oleh pengunjung museum. Ruang pameran tersebut terdiri dari ruang diorama dan 3 ruang pameran, dimana setiap ruang menyajikan koleksi museum. Sedangkan *lobby* merupakan tempat registrasi dan pusat informasi serta ruang tunggu pengunjung. Ruang semi publik pada bangunan utama antara lain ruang auditorium dan ruang audiovisual. Ruang tersebut terletak di sebelah kanan dan kiri *lobby* museum. Ruang audio visual merupakan salah satu fasilitas pada museum sangat berguna bagi pengunjung dalam rangka pengenalan dan pengetahuan tentang konten museum. Sedangkan, ruang auditorium merupakan fasilitas Museum Manusia

¹³⁴ Joko Budiwiyanto. 2012. Hal. 39.

¹³⁵ <https://slideplayer.info/slide/12967550/>

Purba yang digunakan sebagai ruang pertemuan. Ruang privat pada Museum Manusia Purba terdapat pada bangunan kompleks perkantoran. Bangunan tersebut berdiri disamping bangunan utama Museum Manusia Purba Klaster Ngebung. Termasuk dalam bangunan dan ruang privat karena dalam ruangan tersebut merupakan aktivitas internal pengelola museum dimana didalamnya terdapat ruang kantor, perpustakaan, laboratorium, ruang pertemuan untuk pegawai, storage/gudang fosil, serta *mess* peneliti. Sementara itu, area servis pada museum ini terdapat pada 3 bangunan servis area. Mushola, toilet, serta kios souvenir/kantin merupakan area servis dimana semua fasilitas tersebut berfungsi sebagai sarana untuk mendukung aktivitas dan kegiatan yang ada di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.



KETERANGAN :

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| A. LOBBY | H. RUANG PAMER 3 |
| B. RUANG AUDITORIUM | I. KOMPLEK PERKANTORAN |
| C. RUANG AUDIO VISUAL | J. KIOS SOUVENIR/KANTIN |
| D. RUANG DIORAMA | K. TOILET |
| E. RUANG PAMER 1 | L. MUSHOLA |
| F. RUANG PAMER 2 (1) | M. AREA PARKIR |
| G. RUANG PAMER 2 (2) | |

- | |
|--|
| = PUBLIK |
| = SEMI PUBLIK |
| = PRIVAT |
| = SERVIS |

Gambar 35. Zooning & Grouping Museum Berdasarkan Survey Lapangan
(Sumber : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 10 April 2019)

F. Sirkulasi Antar Ruang Pada Ruang Pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Ruang Pamer Museum Manusia Purba terdiri dari ruang diorama dan 3 ruang pameran. Keempat ruang pameran tersebut dihubungkan dengan koridor yang menjadi penghubung antara ruang yang satu dengan ruangan yang lain. Berdasarkan letak ruangan pada bangunan utama Museum Manusia Purba menurut David A. Robillard, ruang pameran museum ini memiliki bentuk sirkulasi *corridor to room* yang merupakan hubungan sirkulasi dimana pengunjung melewati ruang koridor untuk memasuki antar ruang pameran satu menuju ruang pameran lainnya.¹³⁶ Antara ruang diorama dan ruang pameran 1 terdapat koridor dengan lebar ± 217 cm yang menghubungkan langsung kedua ruang. Pada koridor mempunyai sedikit kemiringan, yakni $\pm 15^\circ$.



Gambar 36. Koridor Menuju Ruang Pamer 1
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Koridor selanjutnya pada ruang pameran 1 menuju ruang pameran 2, dimana terdapat koridor dengan lebar 195 cm, tanpa kemiringan. Koridor yang

¹³⁶ David A. Robillard. 1982. Hal. 47.

menghubungkan ruang pameran 2 ruang pertama dengan ruang pameran 2 ruang kedua juga mempunyai kemiringan $\pm 25^\circ$ dengan lebar 178 cm (Lihat gambar). Lalu, koridor terakhir menuju ruang pameran 3 tanpa kemiringan dengan lebar ± 170 cm.



Gambar 37. Koridor Menuju Ruang Pamer 2
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

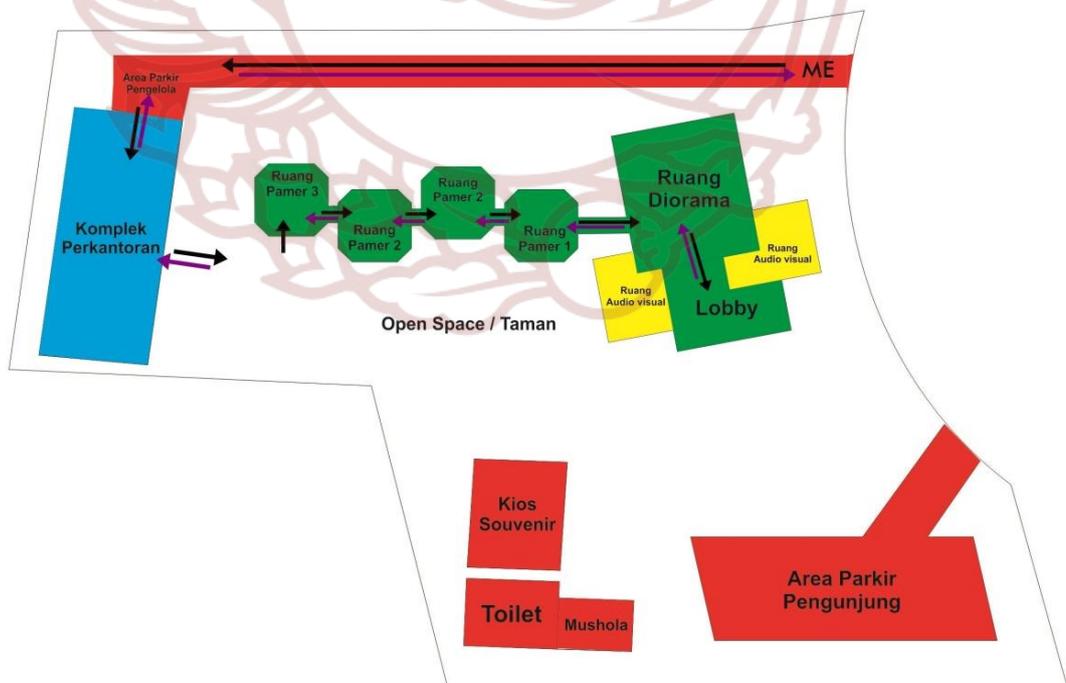


Gambar 38. Koridor Menuju Ruang Pamer 2 Ruang Kedua
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Dalam hal tersebut terdapat 3 akses yang digunakan untuk sirkulasi pengelola, pengunjung, serta sirkulasi barang atau koleksi museum.

1. Sirkulasi Pengelola

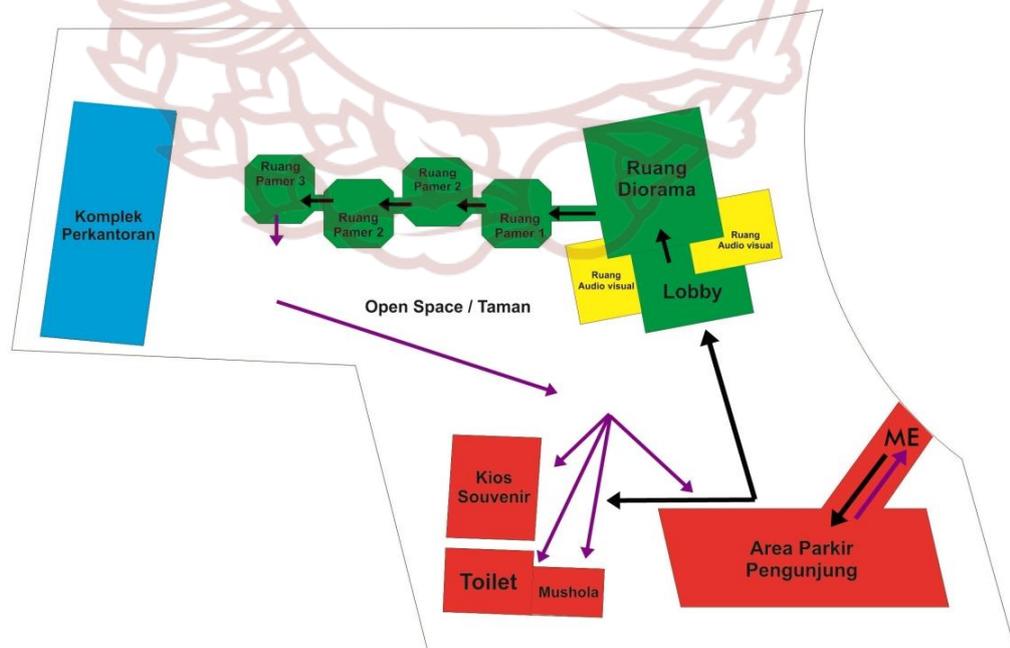
Sirkulasi pengelola museum menggunakan akses pintu masuk yang terdapat di belakang bangunan utama museum. Sebelum masuk ke dalam kantor, pengelola terlebih dahulu menuju tempat parkir yang berada di sebelah bangunan kantor. Setelah itu pengelola museum melakukan tugasnya baik di dalam kantor maupun di dalam bangunan utama museum. Untuk akses pengelola yang akan menuju *lobby* maupun ruang museum, pengelola keluar kantor dan memasuki bangunan ruang pameran 3 kemudian melewati ruang pameran 2, ruang pameran 1 dan ruang diorama kemudian bertugas di *lobby* museum.



Gambar 39. Sirkulasi Pengelola Museum Manusia Purba Klaster Ngebung Berdasarkan Survei Lapangan
(Gambar: Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 15 Maret 2019)

2. Sirkulasi Pengunjung

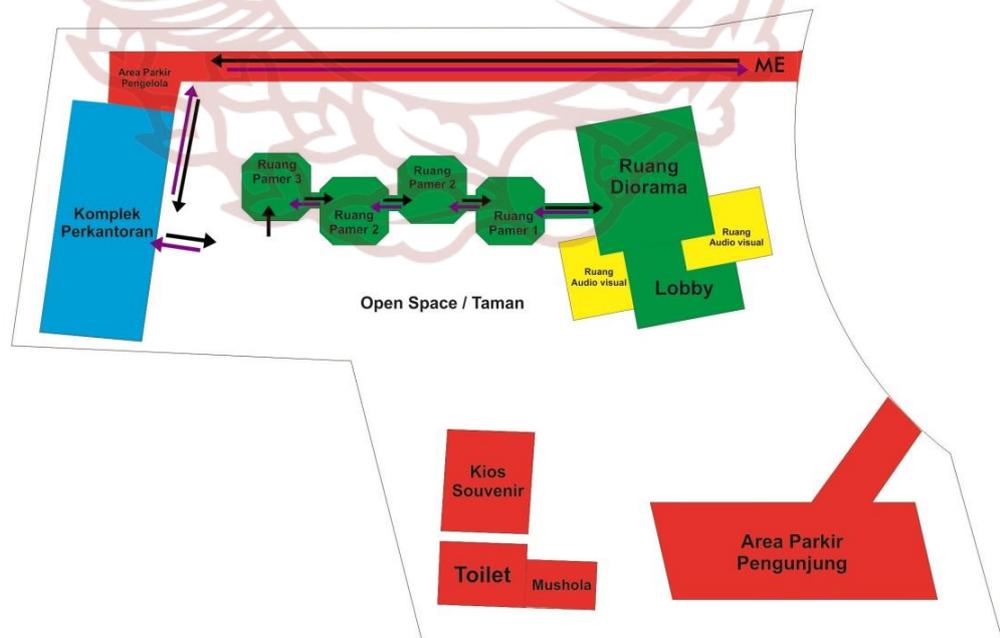
Berbeda dengan sirkulasi pengelola museum, sirkulasi pengunjung dimulai dari gerbang museum yang terdapat di bagian depan museum. Pengunjung terlebih dahulu membeli tiket masuk di loket museum, kemudian memarkirkan kendaraannya pada area parkir yang telah disediakan di depan bangunan utama museum. Setelah itu pengunjung dapat langsung masuk ke dalam museum melalui *lobby* dan melakukan registrasi terlebih dahulu. Lalu *tour* museum diawali dari ruang diorama, dilanjutkan ruang pameran 1, ruang pameran 2, dan terakhir pada ruang pameran 3. Setelah selesai melakukan *tour* museum, pengunjung keluar dan pintu keluar yang terdapat di ruang pameran 3. Keluar dari ruang pameran pengunjung melewati taman museum, lalu menuju toilet atau mushola untuk istirahat, atau langsung menuju area parkir dan keluar museum melalui pintu utama.



Gambar 40. Sirkulasi Pengunjung Museum Manusia Purba Klaster Ngebung Berdasarkan Survei Lapangan
(**Gambar** : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 15 Maret 2019)

3. Sirkulasi Barang

Sirkulasi barang sama dengan sirkulasi pengelola museum. Tata pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menggunakan pameran tetap, dimana pameran diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun. Museum ini belum pernah mengalami pergantian koleksi, jadi sirkulasi barang atau koleksi museum hanya terjadi satu kali saat *display* pertama museum. Akan tetapi beberapa barang terkadang dibawa dari atau ke dalam laboratorium untuk diberikan perawatan. Sirkulasi koleksi dimulai dari pintu masuk yang terdapat di belakang museum, menuju kantor dan memasuki ruang laboratorium untuk proses penelitian maupun pembersihan. Barang yang dibawa dari laboratorium menuju ruang pameran atau sebaliknya diakses melalui pintu keluar yang terdapat pada ruang pameran 3. Selain dekat, hal tersebut juga memudahkan dalam pemindahan maupun peletakan koleksi museum.



Gambar 41. Sirkulasi Barang Museum Manusia Purba Klaster Ngebung Berdasarkan Survei Lapangan
(Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 15 Maret 2019)

G. Desain Interior Ruang Pamer Klaster Ngebung

Perancangan interior sebuah museum perlu memperhatikan berbagai macam pertimbangan. Sebagaimana diungkapkan oleh Ching, bahwa desain interior merupakan sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam bangunan.¹³⁷ Desain interior bertujuan untuk membentuk suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah dan lebih anggun sehingga memuaskan dan menyenangkan bagi pengguna ruang.¹³⁸ Desain interior meliputi elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, dan elemen pengkondisian ruang. Elemen pembentuk ruang interior terdiri dari dinding, lantai, dan *ceiling*. Elemen pengisi ruang sering disebut dengan perabot atau pelengkap interior. Elemen pengkondisian ruang meliputi sistem pencahayaan dan sistem penghawaan. Ruang pameran pada museum Klaster Ngebung terdiri dari beberapa ruang, yaitu ruang diorama, ruang pameran 1, ruang pameran 2, dan ruang pameran 3. Berikut merupakan penjelasan tentang desain interior terkait.

1. Desain Interior Ruang Diorama

Ruang diorama adalah ruang pameran pertama yang terdapat pada bangunan inti Museum Manusia Purba Klaster Ngebung. Ruang dengan luas 10 meter x 12 meter ini berisi diorama ekskavasi besar yang menampilkan kegiatan ekskavasi yang pernah dilakukan di area Ngebung. Berikut beberapa elemen interior ruang diorama Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

¹³⁷ Francis D.K. Ching. 1996. Hal. 46.

¹³⁸ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 63.

a. Elemen Pembentuk Ruang

1) Dinding



Gambar 42. Dinding dan Lantai Ruang Diorama
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

Interior dinding ruang diorama ini menggunakan bahan plesteran. *Finishing* dinding dicat menggunakan warna hitam. Tinggi dinding dalam ruang diorama ini ± 9 meter. Tujuan pemilihan warna hitam pada dinding ruang diorama untuk menonjolkan suatu objek yang ingin dipamerkan yakni diorama itu sendiri.¹³⁹ Samping kanan dan kiri dinding ruangan ini terdapat 2 papan informasi digital yang menjelaskan informasi pendukung di luar *display* diorama ekskavasi.

¹³⁹ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

2) Lantai

Lantai pada seluruh ruangan ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung yang terdiri dari ruang diorama, ruang pameran 1, ruang pameran 2 ruang pertama dan ruang kedua, serta ruang pameran 3 menggunakan bahan yang sama. Lantai terbuat dari keramik warna krem dengan ukuran 60cm x 60cm. Suptandar mengatakan, untuk memperluas serta menyatukan ruang-ruang dapat digunakan bahan penutup lantai yang sama.¹⁴⁰



Gambar 43. Lantai Ruang Diorama
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

3) Ceiling

Ceiling ruang diorama menggunakan plafon *gypsum board loss ceiling*. Ukuran tinggi *ceiling* ±9 meter dari lantai. *Ceiling* tersebut diperindah dengan *finishing* cat warna hitam. Warna dinding dan *ceiling* dibuat sama dengan tujuan utama yakni menonjolkan objek pameran berupa

¹⁴⁰ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 130.

diorama dan agar dapat menghidupkan kesan ruang sesuai rekonstruksi diorama yang disajikan.



Gambar 44. *Ceiling* Ruang Diorama
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

4) Perabot

Perabot yang digunakan dalam ruangan ini tidak banyak. Terdapat satu buah diorama ekskavasi berukuran besar dibagian tengah ruangan, 2 papan informasi digital, dan 2 kursi yang difungsikan untuk penjaga museum (satpam). Selain itu di dalam ruangan ini juga terdapat 2 pot tanaman berukuran besar di bagian samping kanan dan kiri pintu masuk ruangan yang difungsikan untuk hiasan agar menambah kesan estetika ruangan.

b. Elemen Pengkondisian Ruang

1) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada ruang diorama menggunakan dua pencahayaan, yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari pintu-pintu masuk yang terbuat dari

kaca sehingga cahaya matahari dapat langsung masuk. Sedangkan pencahayaan buatan diperoleh dari *neonbox* pada panel maupun dari *general lighting* yakni lampu *downlight* berwarna putih dengan jumlah 16 lampu yang terdapat pada *ceiling*.

2) Sistem Penghawaan

Udara juga akan mempengaruhi kenyamanan pada suatu ruang ataupun bangunan. Maka dari itu agar diperoleh kesegaran udara dalam ruangan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui penghawaan alami dan penghawaan buatan.¹⁴¹ Penghawaan alami diperoleh dari pintu utama, dikarenakan pintu utama selalu dibiarkan terbuka. Sedangkan penghawaan buatan diperoleh dari penggunaan *AC Cassete* yang berjumlah 4 buah pada ruangan ini.

¹⁴¹ Joko Budiwyanto. 2012. Hal. 124-125.

2. Desain Interior Ruang Pamer 1

Ruang pamer 1 terletak di sebelah ruang diorama dan dihubungkan menggunakan koridor antar ruang. Ruang pamer 1 berbentuk segi delapan dan memiliki luas 7.8 meter x 7.5 meter. Berikut beberapa elemen interior pada ruang pamer 1 Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

a. Elemen Pembentuk Ruang

1) Dinding

Interior dinding ruang pamer 1 sama dengan ruang pamer 2 ruang pertama dan ruang kedua. Dinding ketiga ruangan tersebut menggunakan batu bata yang diplester dengan 4 kolom yang menonjol. *Finishing* dinding dicat menggunakan warna putih tulang. Tinggi dinding dalam ruang pamer 1 ini ±3.8 meter. Penggunaan warna terang dalam ruangan ini diharapkan dapat menimbulkan kesan ringan dan luas.¹⁴² Hal tersebut dikarenakan perabot yang terdapat pada ruang pamer lebih banyak dari ruang diorama. Selain itu dinding ruang pamer ini dilengkapi partisi berupa panel yang dibuat untuk menutupi seluruh permukaan dinding dengan tinggi ±2,5 meter. Panel tersebut diberi *finishing wallpaper* bertekstur dengan motif, adapula yang diberi *finishing* cat berwarna coklat tua (Lihat gambar 45).

¹⁴² J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 154.



Gambar 45. Dinding Ruang Pamer 1
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

2) Lantai

Penggunaan lantai pada ruang pameran sama seperti ruang sebelumnya, yakni bahan keramik warna krem dengan ukuran 60cm x 60cm. Perbedaannya, level ruang pameran 1 lebih rendah dari ruang sebelumnya, dikarenakan saat melewati koridor antara ruang diorama menuju ruang pameran 1 lantai terdapat kemiringan $\pm 15^\circ$. Pengolahan pola lantai pada ruang secara matang dapat menjadikan lantai sebagai penunjuk arah sirkulasi atau pembagian area-area pada ruang.¹⁴³ Itu sebabnya kemiringan pada koridor antara ruang diorama dan ruang pameran 1 dapat menjadikan petunjuk kepada pengunjung museum menuju ruang berikutnya. Pada koridor antara ruang diorama menuju ruang pameran lantai yang mengalami penurunan diberi karpet berwarna abu, dengan tujuan agar lantai tidak licin dan membahayakan pengunjung (Lihat gambar 46).

¹⁴³ Joko Budiwyanto. 2012. Hal. 70.



Gambar 46. Lantai Ruang Pamer 1
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

3) *Ceiling*

Seperti halnya dinding, *ceiling* dalam ruang pameran 1 sama dengan ruang pameran 2 ruang pertama dan ruang kedua yang menggunakan *loose ceiling* dengan material *gypsum board*, dilengkapi *list profil* dan *finishing* cat warna putih. Pemilihan *ceiling* yang polos tanpa aksesoris maupun motif dalam ruangan ini ditujukan agar ruangan terkesan ringan dan tidak terlalu sempit, mengingat banyaknya koleksi dan adanya *wallcover* bermotif.

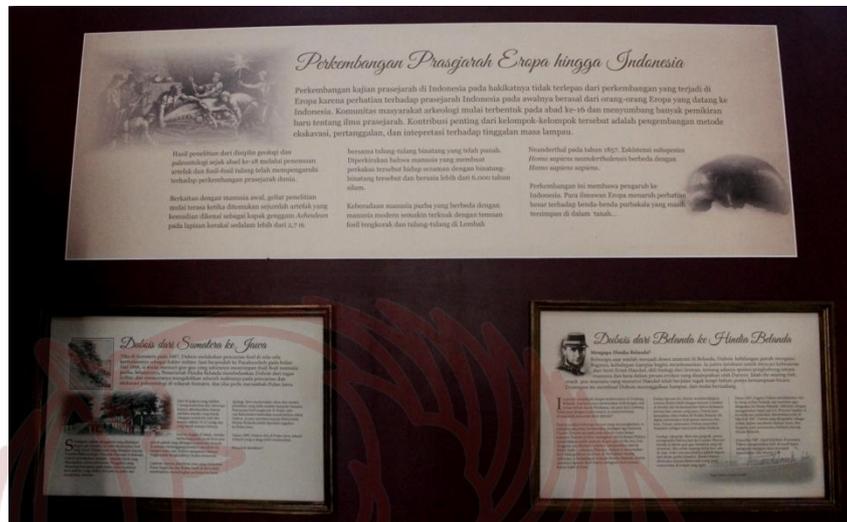


Gambar 47. *Ceiling* Ruang Pamer 1
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019, 14:10)

4) Perabot

Perabot yang terdapat dalam ruang pameran 1 diantaranya pigura tokoh-tokoh penelitian awal fosil di Indonesia, papan-papan informasi, 2 buah vitrin, patung figur *Pithecantropus erectus* pada pedestal, 2 meja tempat layar monitor, seperangkat peraga *display* koleksi penghargaan Raden Saleh beserta meja dan monitor yang digunakan Beliau untuk melakukan penelitian. Perabot berupa papan informasi dalam pigura yang ditampilkan sebagai *display* dua dimensi dengan tujuan agar *display* tersebut dapat diletakkan pada panel-panel (Lihat gambar 48). Adapula perabot *display* dalam bentuk vitrin yang memuat koleksi replika fosil maupun fosil temuan, penggunaan vitrin dimaksudkan agar koleksi yang ditampilkan dalam vitrin tersebut dapat dilihat dari beberapa arah tanpa terjadi kontak langsung dengan pengunjung sehingga koleksi aman dari jangkauan pengunjung dan tetap bersih serta tidak terkena debu (Lihat gambar 49). Meja dengan layar monitor di atasnya, merupakan salah satu perabot *display* interaktif yang memudahkan pengunjung mengetahui informasi koleksi. Perabot tersebut sangat komunikatif bagi pengunjung museum karena memberi kebebasan terkait kedalaman informasi koleksi yang ingin diketahui. Tampilan figur *Pithecantropus erectus* dan peraga *display* koleksi penghargaan Raden Saleh beserta meja dan monitor yang digunakan Beliau untuk melakukan penelitian. Figur dan peraga tersebut juga cukup komunikatif dalam memberikan gambaran kepada

pengunjung tentang bagaimana koleksi sesungguhnya yang disajikan dalam bentuk replika.



Gambar 48. Papan Informasi dalam Figura
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)



Gambar 49. Display Vitrin Ruang Pamer 1
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

b. Elemen Pengkondisian Ruang

1) Sistem Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, sebab memberi pengaruh sangat luas serta

dapat menimbulkan efek-efek tertentu.¹⁴⁴ Sistem pencahayaan pada ruang ruang pameran 1 juga menggunakan dua pencahayaan, yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari jendela kaca yang terdapat pada koridor antara ruang diorama dan ruang pameran serta koridor antara ruang pameran 1 dan ruang pameran 2, meskipun cahaya yang didapatkan tidak terlalu banyak. Oleh karena itu pencahayaan buatan yakni lampu *downlight* berwarna putih dengan jumlah 4 lampu yang terdapat pada *ceiling* digunakan untuk memberikan pencahayaan yang baik pada ruang pameran 1.

2) Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan ruang pameran 1 menggunakan penghawaan buatan yang diperoleh dari penggunaan 2 buah *AC Cassete* dan 2 buah *exhaust fan*. *Exhaust fan* digunakan dalam ruangan ini dengan tujuan untuk mengurangi kelembaban udara pada ruang (Lihat gambar 50 dan 51).



Gambar 50. *AC Cassete*
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

¹⁴⁴ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 146.



Gambar 51. Exhaust Fan
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

3. Desain Interior Ruang Pamer 2

Setelah melewati ruang pamer 1 pengunjung akan memasuki ruang pamer 2 melalui koridor kecil yang terhubung antar ruang pamer. Berbeda dengan ruang pamer 1, dalam ruang pamer 2 ini lebih besar karena terdiri dari 2 ruang. Kedua ruangan tersebut sama-sama berbentuk segi delapan dan memiliki luas 7.8 meter x 7.5 meter. Untuk mengakses kedua ruangan ini terdapat koridor yang menghubungkannya. Berikut beberapa elemen interior ruang pamer 2 Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

a. Elemen Pembentuk Ruang

1) Dinding

Interior dinding ruang pamer 2 sama dengan ruang pamer 1, yakni menggunakan batu bata plesteran berwarna putih tulang serta memiliki 4 kolom. Tinggi dinding dalam ruang diorama ini juga ± 3.8 meter. Selain itu dinding ruang pamer ini juga dilengkapi dengan partisi berupa panel yang terbuat dari kayu dan panel berbahan *gypsum board* yang diberi

finishing cat abstrak dengan tinggi $\pm 2,5$ meter. Partisi merupakan dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.¹⁴⁵ Penggunaan material panel dan *finishing* panel disesuaikan dengan tema dan koleksi yang disajikan.¹⁴⁶

2) Perabot

Perabot dalam ruang pameran 2 cukup banyak, oleh karena itu ruang pameran 2 juga dibagi lagi menjadi dua ruang yang berhubungan langsung melalui koridor tanpa pintu. Pada ruang pertama, ruang pameran 2 diisi potongan ruang dalam rumah yang menggambarkan pengobatan tradisional Jawa lengkap dengan linchak, alat-alat yang digunakan untuk proses pembuatan beserta peraga berupa orang-orangan. Selain itu juga terdapat penggambaran kondisi toko obat Cina yang juga lengkap beserta perabot dan orang-orangan, bahkan ornamen-ornamen khas Cina (Lihat gambar 52). Selain kedua penggambaran suasana tersebut, terdapat poster-poster kolega Koenigswald yang membantu Ia bekerja ditambah lagi koleksi replika fosil temuan Koenigswald yang diletakkan dalam vitrin.

Ruang kedua pada ruang pameran diisi perabot gambaran ruang pembelajaran diskusi ilmiah, dimana terdapat papan tulis beserta 6 buah meja beserta kursi yang diletakkan di atas pedestal. Meja tersebut berisi temuan seperti alat batu serpih, replika alat batu, dan lain-lain (Lihat

¹⁴⁵ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 146.

¹⁴⁶ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

gambar 53). Benda ini tidak dapat dinaiki oleh pengunjung, jadi pengunjung hanya bisa melihatnya dari kejauhan saja. Selain itu terdapat vitrin tunggal berisi alat batu serpih dan vitrin dinding berisi fosil manusia purba dari Sangiran.



Gambar 52. Koleksi Diorama Ruang Pamer 2
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

Sajian perabot *display* berupa diorama dengan ukuran kecil dari aslinya dilengkapi patung dan perincian lingkungan seperti kejadian aslinya serta penggunaan latar yang berwarna alami, pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan serta menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya dapat menjadi *display* yang komunikatif, yakni menggambarkan keadaan yang sebenarnya.¹⁴⁷

¹⁴⁷ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.



Gambar 53. Koleksi Ruang Pamer 2 Ruang Kedua
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

b. Elemen Pengkondisian Ruang

1) Sistem Pencahayaan

Pada ruang pameran 2 sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Sama seperti ruang sebelumnya bahwa pencahayaan alami diperoleh dari jendela kaca yang terdapat pada koridor antara pameran 1 dan ruang pameran. Sedangkan, pencahayaan buatan yakni lampu *downlight* berwarna putih dengan jumlah 4 lampu yang terdapat pada *ceiling*. Pencahayaan buatan lain juga terdapat pada vitrin dinding yang dilengkapi dengan lampu TL yang menerangi setiap fosil yang disajikan dalam vitrin.

2) Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan ruang pameran 2 juga menggunakan penghawaan buatan yang diperoleh dari penggunaan 4 buah *AC Cassete* dan 4 buah *exhaust fan*, yang dibagi untuk 2 ruang dalam ruang pameran 2. Keberadaan AC sekaligus *exhaust fan* dalam ruangan tersebut sudah cukup membantu terciptanya hawa yang segar serta ruangan tersebut tidak terasa pengap meskipun tanpa bantuan penghawaan alami.

4. Desain Interior Ruang Pamer 3

Ruang pameran 3 merupakan ruang pameran terakhir yang dimiliki oleh Museum Manusia Purba Klaster Ngebung, ruangan ini berisi ilustrasi tentang Rekonstruksi Stegodon yang ditemukan di Sangiran. Ilustrasi rekonstruksi tersebut merupakan salah satu gambaran yang ingin disampaikan kepada masyarakat bahwa cerita tentang Situs Sangiran belum selesai sampai disini dan masih akan terus berlangsung aktivitas penelitian untuk melengkapi cerita Sangiran.

a. Elemen Pembentuk Ruang

1) Dinding

Dalam interior dinding ruang pameran 3 ini menggunakan bahan plesteran dengan *finishing* dinding di cat menggunakan warna hitam, sama seperti ruang diorama (Lihat gambar 54). Tinggi dinding dalam ruang diorama ini ± 4 meter. Dinding tidak hanya berfungsi sebagai pemikul beban dan penyekat ruang, akan tetapi juga berfungsi sebagai

aspek keindahan dan pembentuk suasana dalam ruang.¹⁴⁸ Warna gelap pada dinding ruang pameran 3 ini bertujuan untuk membuat pengunjung menghayati koleksi yang disajikan pada akhir perjalanan di Klaster Ngebung yakni Rekonstruksi Stegodon.¹⁴⁹ Selain itu Sangiran juga ingin menyampaikan pesan kepada pengunjung melalui rekonstruksi dan papan informasi bahwa Sangiran belum berhenti disini, oleh karena itu warna gelap menjadi pilihan supaya dalam menyaksikannya pengunjung dapat lebih fokus.¹⁵⁰



Gambar 54. Dinding Ruang Pamer 3
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

2) Lantai

Lantai ruang pameran 3 menggunakan bahan keramik warna krem dengan ukuran 60cm x 60cm. Lebar ruang pameran 3 paling kecil diantara ruang pameran yang lain. Antara ruang pameran 2 dan ruang pameran 3 juga tidak ada kenaikan maupun penurunan level. Warna krem pada keramik

¹⁴⁸ J. Pamudji Suptandar. 1999. Hal. 149.

¹⁴⁹ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

¹⁵⁰ Wahyu Widiarta, Wawancara, 20 Maret 2019.

dapat membantu meningkatkan intensitas cahaya pada dinding berwarna gelap di ruangan ini (Lihat gambar 55).



Gambar 55. Lantai Ruang Pamer 3
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

3) *Ceiling*

Ceiling ruang pameran 3 juga menggunakan *gypsum board loss ceiling*. Ukuran tinggi *ceiling* ± 4 meter dari lantai. *Ceiling* diberi dengan *finishing* cat warna putih.



Gambar 56. *Ceiling* Ruang Pamer 3
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

4) Perabot

Perabot dalam ruang pameran 3 hanya meliputi Rekonstruksi Stegodon, 1 papan tulis, 2 vitrin dinding dan 4 vitrin ganda dengan ukuran yang berbeda.



Gambar 57. Koleksi Ruang Pamer 3
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 17 Januari 2019)

b. Elemen Pengkondisian Ruang

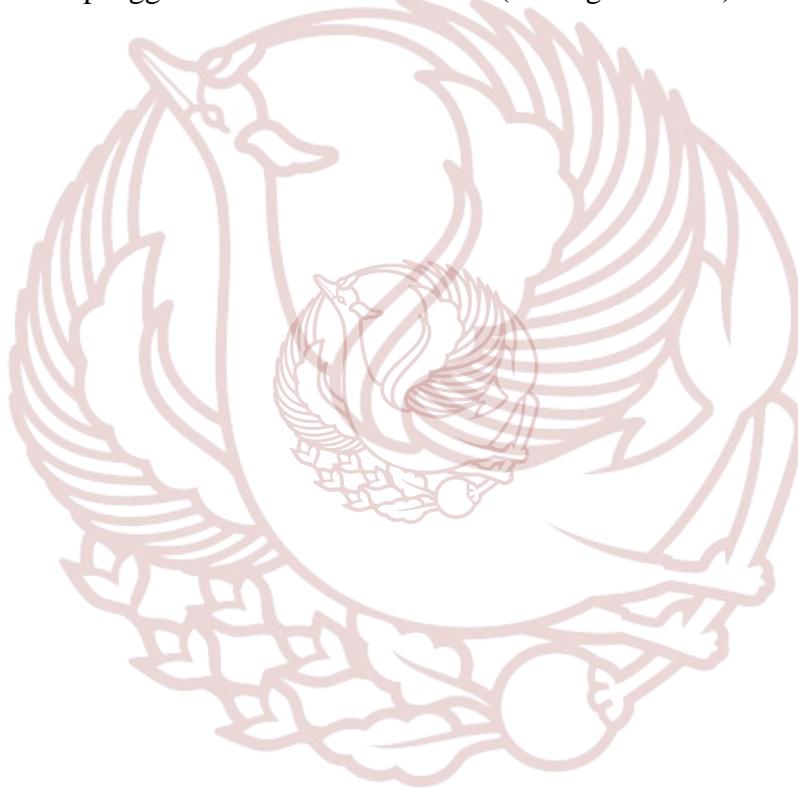
1) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan ruang pameran 3 menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari pintu keluar yang terbuat dari kaca. Sedangkan, pencahayaan buatan yakni lampu *downlight*, pencahayaan langsung yang diletakkan di plafond (*ceiling*).¹⁵¹ Lampu *downlight* tersebut berwarna putih dengan jumlah 4 lampu yang terdapat pada *ceiling* serta lampu TL yang terdapat pada vitrin (Lihat gambar 56).

¹⁵¹ <http://www.channelighting.com/pencahayaan/> diakses 12 April 2019 pukul 20:32

2) Sistem Penghawaan

Agar diperoleh kesegaran udara dalam ruangan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui penghawaan alami dan penghawaan buatan.¹⁵² Penghawaan ruang pameran 3 menggunakan penghawaan alami yang berasal dari pintu keluar serta penghawaan buatan yang diperoleh dari penggunaan 2 buah *AC Cassete* (Lihat gambar 56).



¹⁵² Joko Budiwyanto. 2012. Hal. 124-125.

BAB IV

SISTEM *DISPLAY* RUANG PAMER KLASTER NGEBUNG

Koleksi yang dimiliki oleh museum perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada umum.¹⁵³ Penyampaian informasi dalam museum dapat dikomunikasikan melalui tata pameran (sistem *display* museum). Penggunaan sarana pendukung (*display* museum) disesuaikan dengan kebutuhan serta jenis koleksi yang akan dipamerkan oleh sebuah museum. Untuk mencapai sistem *display* yang baik, maka perlu ditentukan terlebih dahulu penataan perabot *display* serta metode yang digunakan pada pameran yang mengacu pada persyaratan teknis dan prinsip-prinsip tata pameran di museum yang ditetapkan oleh Direktorat Permuseuman.

A. Perabot *Display* Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Museum Manusia Purba Klaster Ngebung merupakan museum yang memiliki nilai sejarah yang signifikan karena disana merupakan lokasi pertama kali dilakukan penggalian secara sistematis dengan hasil yang menakjubkan. Museum tersebut mengangkat tema “Riwayat Penemuan Situs dan Perkembangannya” yang berisi banyak koleksi seperti replika fosil temuan, diorama penggambaran kejadian penggalian di masa lampau, serta informasi Ilmuwan dan tokoh-tokoh yang berperan dalam penemuan di Situs Ngebung. Agar pameran dalam museum ini dapat menarik perhatian pengunjung, perlu

¹⁵³ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 1

dilakukan penataan yang baik.¹⁵⁴ Koleksi-koleksi tersebut disajikan dalam bentuk *display*, poster dan digital interaktif dengan bantuan perabot *display*. Adapun perabot *display* yang digunakan dalam ruang pameran Museum Manusia Purba yaitu diorama, vitrin, panel serta pedestal.

1) Perabot *Display* Ruang Diorama

Pada perabot *display* Ruang Diorama terdapat diorama ekskavasi beserta panel.

a. Diorama

Pada ruang ini terdapat sebuah diorama ekskavasi besar berukuran 8 meter x 5 meter dengan tinggi \pm 4 meter yang terletak di tengah ruangan. Bahan yang digunakan untuk membuat diorama ini adalah *resin fiberglass* yang dibuat cetakan-cetakan dengan relatif kuat. Diorama besar tersebut berasal dari beberapa potongan yang disatukan, kemudian didalamnya terdapat kerangka berongga dari besi holo berwarna hitam yang berfungsi sebagai kerangka penahan diorama (Lihat gambar 58).

Penyajian sistem *display* menggunakan diorama ekskavasi dikarenakan penyesuaian tema, yakni tentang historis penelitian di Sangiran, dimana penelitian sistematis pertama kali terjadi di Situs Ngebung. Penyajian diorama berupa lereng beserta proses penggaliannya bertujuan untuk menggambarkan aspek-aspek yang terjadi pada saat itu.¹⁵⁵

¹⁵⁴ Direktorat Museum. 2007. Hal. 14.

¹⁵⁵ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.



Gambar 58. Diorama Ekskavasi
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

b. Panel

Penggunaan panel dalam ruangan ini bertujuan untuk memaparkan informasi terkait dengan diorama ekskavasi. Terdapat 2 panel informasi di sebelah kanan dan kiri diorama yang masing-masing panel terdiri dari 3 uraian informasi. Panel pertama terdapat pada sebelah kiri diorama yang memuat informasi tentang keingintahuan manusia terhadap nenek moyang serta pencarian bukti-bukti asal mula kehidupan, panel kedua terletak di sebelah kanan panel pertama memaparkan perburuan barang antik dan fosil yang menjadi bukti ilmiah kemudian berkembang menjadi aktivitas penelitian yang lebih maju. Panel tersebut terbuat dari tripleks berwarna putih yang dilapisi melamin dan pada bagian *display* poster terbuat dari *acrylic*. Panel dengan ukuran panjang 3,36 meter, tinggi 2,5 meter serta memiliki ketebalan 15 cm tersebut diletakkan setinggi 20 cm dari lantai. Sedangkan teks yang memuat informasi pada panel di cetak menggunakan *printing backlit posters*.

Pencahayaan buatan dalam poster ini berasal dari *neonbox* yang berada di dalam poster. Fungsi dari pencahayaan ini agar dapat mendukung suasana dalam ruang diorama. Tujuan penggunaan panel dengan *printing backlit posters* dimaksudkan agar papan informasi tersebut mendukung cahaya dari belakang yang dihasilkan oleh *neonbox*, sehingga teks informasi dapat terbaca dengan jelas.¹⁵⁶



Gambar 59. Panel Ruang Diorama
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

¹⁵⁶ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

2. Perabot *Display* Ruang Pamer 1

Perabot *display* pada Ruang Pamer 1 terdiri dari vitrin, pedestal serta panel.

a. Vitrin

Terdapat 2 buah vitrin yang berukuran sama pada ruangan ini dan berdasarkan bentuknya kedua vitrin termasuk ke dalam jenis vitrin tunggal, dimana fungsi vitrin tersebut hanya untuk memajang koleksi saja. Ditinjau dari segi peletakkannya, vitrin ini merupakan vitrin tengah yakni vitrin yang penempatannya diletakkan di tengah dan tidak berhimpit dengan dinding.¹⁵⁷

Vitrin kaca ukuran 90 cm x 30 cm x 40cm diletakkan pada meja yang terbuat dari kayu jati *finishing* berukuran 100 cm x 40 cm dengan ketinggian 70 cm dari lantai. Di dalam vitrin terdapat alas yang terbuat dari resin berfungsi sebagai alas koleksi yang menampilkan penemuan-penemuan berupa fosil kerang objek penelitian para peneliti awal dan replika temuan fosil Dubois di Trinil, berupa tulang paha dan tengkorak (Lihat gambar 60 dan 61).



Gambar 60. Vitrin Koleksi Kerang
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

¹⁵⁷ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 49.



Gambar 61. Vitrin Replika Temuan Fosil Dubois
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Penggunaan meja kuno yang terbuat dari kayu jati pada vitrin di museum ini dimaksudkan agar sistem *display* tersebut menggambarkan *furniture* pada zaman dahulu atau merupakan properti kuno, sedangkan alas vitrin berupa tekstur dan warna tanah yang terbuat dari resin merupakan penggambaran bahwa fosil penemuan tersebut dulunya berasal dari lapisan tanah.¹⁵⁸

b. Pedestal

Pedestal atau alas koleksi merupakan tempat meletakkan koleksi berbentuk tiga dimensi.¹⁵⁹ Terdapat 2 buah pedestal pada ruangan ini. Pedestal pertama digunakan untuk memuat figur *Pithecanthropus Erectus*. Pedestal tersebut berbahan kayu jati *finishing* dan memiliki ukuran 220 cm x 150 cm serta ketebalan 10 cm (Lihat gambar 62).

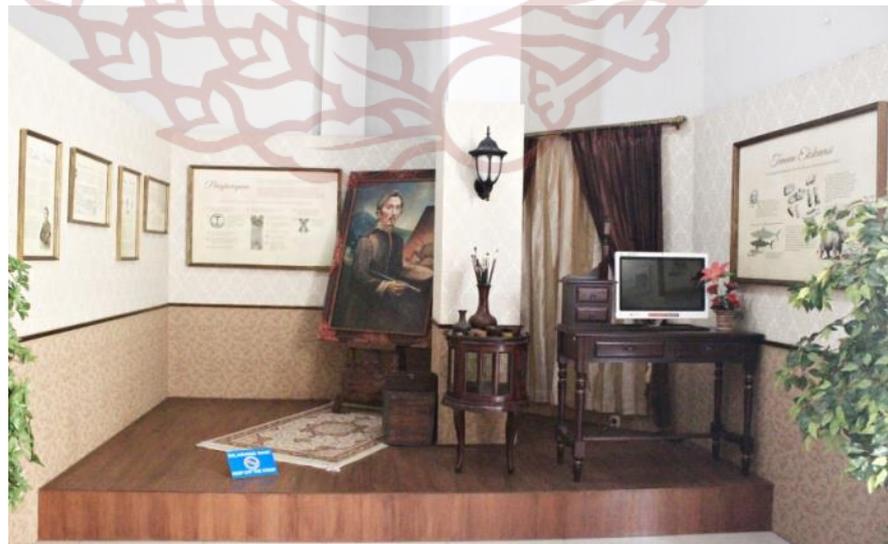
¹⁵⁸ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

¹⁵⁹ Direktorat Permuseuman. 1994. Hal. 47.



Gambar 62. Figur *Pithecanthropus Erectus*
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Pedestal kedua digunakan untuk memuat riwayat hidup Raden Saleh berupa penggambaran interior ruangnya beserta alat-alat yang dimiliki berupa meja dan lukisan Raden Saleh. Pedestal ini juga terbuat dari kayu jati *finishing* yang berukuran 3,7 meter x 2,4 meter serta ketebalan 25 cm (Lihat gambar 63).



Gambar 63. Riwayat Hidup Raden Saleh
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Penggunaan pedestal digunakan untuk membantu *display* koleksi dalam pameran sebuah museum. Dengan adanya pedestal koleksi *Pithecanthropus Erectus* dan koleksi Riwayat Hidup Raden Saleh yang ditampilkan menjadi lebih terstruktur dan terfokus. Selain itu, pedestal juga berfungsi untuk mengelompokkan antar koleksi sesuai dengan tema yang ingin ditampilkan.

c. Panel

Panel merupakan media berbentuk pipih yang digunakan untuk memberikan keterangan mengenai benda koleksi yang bersifat dua dimensi, selain itu panel juga dapat digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.¹⁶⁰ Panel terbuat dari tripleks putih lapis melamin dengan *finishing* menggunakan *wallpaper* maupun cat. Panel ini memiliki tinggi 2,5 meter dan tebal rata-rata 2 cm.

Penggunaan *finishing* panel yang berbeda-beda dalam ruangan ini mengacu pada tema dan informasi yang disajikan. Selain *finishing* menggunakan *wallpaper* adapula *finishing* panel menggunakan cat (Lihat gambar 64, 65, dan 66). Hal tersebut hanya digunakan sebagai pembeda sajian informasi dalam satu ruangan.¹⁶¹ Panel dalam ruangan ini sebagian besar berisi poster-poster tokoh peneliti awal tentang fosil di Indonesia. Selain itu terdapat poster yang memaparkan informasi-informasi terkait dengan peneliti tersebut. Pada setiap poster diberi label keterangan tentang

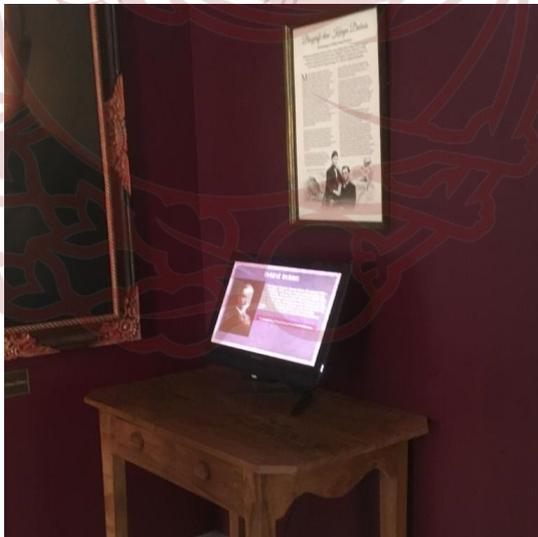
¹⁶⁰ Direktorat Permuseuman. 1994. Hal. 20-21.

¹⁶¹ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

peneliti yang bersangkutan. Disajikan dalam bentuk poster disertai label dimaksudkan supaya pengunjung lebih mudah menelaah informasi tentang siapa saja peneliti awal fosil di Indonesia.



Gambar 64. Panel *Finishing Wallpaper*
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)



Gambar 65. Panel *Finishing Cat Berwarna Coklat Tua*
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Sementara itu, pada panel yang menginformasikan tentang riwayat hidup Raden Saleh memuat beberapa penghargaan yang diperoleh Beliau beserta poster temuan ekskavasi oleh Raden Saleh.



Gambar 66. Panel Riwayat Hidup Raden Saleh
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

3. Perabot *Display* Ruang Pamer 2 (Ruang Pertama)

Dalam Ruang Pamer 2 (Ruang Pertama) ini perabot *display* yang digunakan berupa diorama, vitrin, serta panel.

a. Diorama

Terdapat 2 buah diorama pada ruang pameran 2 ruang pertama ini. Diorama tersebut merupakan potongan kejadian yang disajikan dengan skala lebih kecil dari aslinya. Diorama pertama adalah pengobatan tradisional Cina yang menggambarkan kondisi toko obat Cina pada zaman dahulu, dimana tokoh Von Koenigswald memulai usaha pencarian fosil purba di Jawa lalu Ia menemukan banyak fosil di toko obat Cina yang kemudian digunakan untuk pengobatan. Diorama berukuran 1,9 meter x 1,5 meter ini memuat *properti* meja toko dan penyimpanan obat yang terbuat dari kayu jati, dilengkapi dengan diorama seseorang yang sedang meracik obat (Lihat gambar 67).



Gambar 67. Diorama Pengobatan Tradisional Cina
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Diorama kedua adalah pengobatan tradisional Jawa yang menggambarkan pengobatan menggunakan *balung buto* yang dahulu sering dilakukan oleh masyarakat Sangiran. Diorama tersebut berukuran 3,4 meter x 2,4 meter yang memuat kondisi rumah tradisional pada zaman dahulu. Alas diorama terbuat dari resin yang merupakan penggambaran warna dan tekstur tanah. Properti-properti serta atap yang digunakan sebelumnya dilapisi menggunakan *foils coatings*. Dinding sebelah diorama ini terdapat lukisan suasana persawahan desa yang berfungsi untuk lebih menghidupkan suasana (Lihat gambar 68).



Gambar 68. Diorama Pengobatan Tradisional Jawa
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Kedua diorama pada ruang pameran 2 ini disajikan dengan skala lebih kecil dari aslinya dikarenakan penyesuaian luas ruang yang tidak mencukupi untuk menampilkan penggambaran diorama dengan ukuran sebenarnya. Diorama disajikan dengan tujuan supaya pengunjung lebih memahami bagaimana kondisi pengobatan yang terjadi pada masa lampau.. Penggunaan *foils coating* pada diorama pengobatan tradisional Jawa supaya dapat melindungi properti-properti tersebut dari dampak-dampak paparan suhu udara ruangan, tahan goresan, anti noda serta supaya lebih awet.¹⁶²

¹⁶² Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

b. Vitrin

Terdapat vitrin tunggal yang terbuat dari kaca berukuran 116 cm x 30 cm x 24 cm yang diletakkan pada box kayu jati dengan ukuran 120 cm x 35 cm dan ketinggian 67 cm dari permukaan lantai. Vitrin ini juga merupakan vitrin tunggal, dimana fungsi vitrin tersebut hanya untuk memajang koleksi saja. Ditinjau dari segi peletakkannya, vitrin ini merupakan vitrin dinding yakni vitrin dinding penempatannya diletakkan berhimpit dengan dinding. Benda-koleksi dapat dilihat dari sisi samping dan depan.¹⁶³ Vitrin tersebut memuat replika fosil yang menggambarkan temuan fosil-fosil oleh Koenigswald di Sangiran. Pada alas vitrin kaca tersebut juga terbuat dari resin yang menggambarkan lapisan tanah. Koleksi fosil disajikan menggunakan besi supaya lebih mudah dilihat dan dipahami oleh pengunjung.¹⁶⁴



Gambar 69. Vitrin Temuan Fosil Koenigswald
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

¹⁶³ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 48.

¹⁶⁴ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

c. Panel

Sama seperti pada ruang sebelumnya panel pada ruangan ini memiliki tinggi 2,5 meter dan tebal rata-rata 2 cm. Terdapat panel yang terbuat dari tripleks putih lapis melamin dan *finishing* menggunakan cat, adapula panel yang terbuat dari kayu lawasan yakni pada diorama penggambaran pengobatan tradisional Cina.

Panel dalam ruangan ini berisi poster-poster penjelasan tentang pengobatan tradisional Cina serta poster tokoh-tokoh yang menjadi kolega Koenigswald beserta penjelasan hubungannya. Terdapat 2 bagian panel yang diberi papan informasi yang terbuat dari tripleks yang memuat 2 komputer yang memuat penjelasan tentang awal mula ditemukaannya *Sangiran Flake Industry* serta panel penjelasan tokoh masyarakat, temuan fosil dan peran mereka dalam mengumpulkan fosil oleh Koenigswald yang disajikan menggunakan *printing backlit posters*.



Gambar 70. Panel Kayu Lawasan
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Panel tersebut selain berfungsi untuk memberikan keterangan koleksi juga berfungsi sebagai petunjuk arah sirkulasi pengunjung, panel dalam ruang pameran ini sekaligus berperan sebagai pembentuk ruang dimana terdapat panel hampir pada keseluruhan ruang.

4. Perabot *Display* Ruang Pamer 2 (Ruang Kedua)

Dalam Ruang Pamer 2 (Ruang Kedua) ini perabot *display* yang digunakan berupa diorama, vitrin, serta panel.

a. Diorama

Terdapat diorama yang menjelaskan perdebatan ilmiah yang terjadi diarah penelitian Situs Sangiran yang digambarkan dengan ruang pembelajaran. Diorama yang memuat papan tulis, tokoh-tokoh peneliti dan properti meja dan kursi serta alas tersebut terbuat dari kayu jati. Diorama ini berukuran 3,2 meter x 2,3 meter. Dalam meja tersebut disajikan pameran dalam bentuk digital interaktif menggunakan komputer yang memuat informasi, analisa serta pengetahuan tentang alat batu serpih dan replika alat batu (Lihat gambar 71).

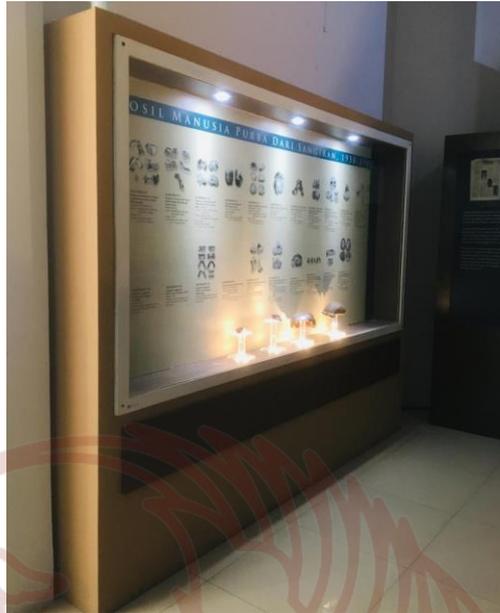


Gambar 71. Diorama Perdebatan Ilmiah
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

b. Vitrin

Vitrin pertama merupakan vitrin tunggal yang terbuat multiplek *finishing* melamin serta *acrylic*. Vitrin tersebut tergolong dalam vitrin dinding dimana penempatannya diletakkan berhimpit dengan dinding.¹⁶⁵ Akan tetapi koleksi dalam vitrin tersebut hanya dapat dilihat dari depan saja. Vitrin dengan panjang 260 cm dengan ketinggian 210 cm dan memiliki ketebalan 30 cm ini memuat fosil manusia purba dari Sangiran tahun 1950-1980 yang berupa replika rahang S9, replika pecahan tengkorak frontal, replika tengkorak S12 dan replika tengkorak Bukuran 1966. Koleksi fosil dalam vitrin ini diberi pencahayaan berupa lampu sorot dari bagian atas vitrin (Lihat gambar 72).

¹⁶⁵ Dadang Udansyah. 1988. Hal. 48.



Gambar 72. Vitrin Fossil Manusia Purba Sangiran 1950-1980
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Selanjutnya, vitrin kedua juga merupakan vitrin tunggal yang letaknya berhimpitan dengan dinding. Vitrin dengan alas box kayu jati berukuran 125 cm x 75 cm x 85 cm ini memuat 13 alat batu serpih Sangiran.



Gambar 73. Vitrin Alat Batu Serpih
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

c. Panel

Panel dalam ruang pameran 2 ruang kedua ini hanya terdapat pada sebelah kanan pintu masuk ruang. Panel tersebut memuat poster tentang tiga serangkai pendekar Sangiran dan penjelasan penerus Von Koenigswald. Panel dengan tebal ± 2 cm tersebut diberi *finishing* menggunakan cat berwarna biru.



Gambar 74. Panel *Finishing* Cat Biru
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

5. Perabot *Display* Ruang Pamer 3

Dalam Ruang Pamer 3 ini perabot *display* yang digunakan berupa diorama, vitrin, serta panel.

a. Diorama

Pada ruang pameran terakhir Museum Manusia Purba Klaster Ngebung ini terdapat sebuah diorama rekonstruksi. Rekonstruksi ini merupakan ilustrasi tentang Rekonstruksi *Stegodon* yang ditemukan di Sangiran.

Rekontruksi tersebut diibaratkan cerita tentang Situs Sangiran yang belum selesai dan akan terus berlangsung aktivitas penelitian di Sangiran.¹⁶⁶



Gambar 75. Rekonstruksi Stegodon
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Rekonstruksi tersebut terbuat dari resin dengan bantuan kerangka dan penahan yang terbuat dari besi holo. Rekonstruksi ini berukuran 250 cm x 680 cm dengan ketinggian \pm 3 meter.

b. Vitrin

Terdapat 2 vitrin kaca dengan alas kayu jati dan 4 vitrin dengan bahan tripleks. Semua tergolong dalam vitrin tunggal dan dari segi peletakkan termasuk dalam vitrin dinding. Berbeda dengan vitrin kaca dengan alas kayu jati yang dapat dilihat dari depan, atas maupun samping, vitrin dengan bahan tripleks hanya dapat dilihat dari depan saja.

¹⁶⁶ Wahyu Widianta, Wawancara, 20 Maret 2019.

Vitrin kaca dengan alas kayu jati pertama memuat koleksi temuan fosil tulang pelvis gajah purba tanpa penutup kaca dan memuat fosil fragmen vertebrae lumbales dan cervicales atau pecahan tulang leher dengan penutup kaca berukuran 52 cm x 34 cm x 20 cm. Vitrin kedua memuat peralatan yang digunakan laboratorium untuk konservasi temuan fosil dengan penutup kaca berukuran 30 cm x 30 cm x 30 cm, selanjutnya bagian tengah diisi fosil fragmen *vertebrae thoracicae* dengan penutup berukuran 33 cm x 33 cm x 20 cm dan yang terakhir juga berisi fosil fragmen *vertebrae thoracicae* yang merupakan pecahan tulang punggung dengan ukuran penutup kaca 50 cm x 30 cm x 20 cm. Kedua vitrin tersebut dimuat dengan alas meja berbahan kayu jati yang berukuran 182 cm x 76 cm x 85 cm.



Gambar 76. Vitrin Fragmen Vertebrae
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Penggunaan vitrin kaca untuk memuat koleksi replika fosil maupun fosil dimaksudkan agar koleksi yang ditampilkan dalam vitrin tersebut dapat

dilihat dari beberapa arah. Dengan penutup kaca agar tidak terjadi kontak langsung dengan manusia sehingga aman dari jangkauan pengunjung serta supaya koleksi dalam vitrin tetap bersih dan tidak terkena debu. Pembersihan koleksi pada museum ini dilakukan setiap hari Senin oleh pengelola museum.¹⁶⁷

Selanjutnya, vitrin dengan bahan tripleks yang pertama berisi *display* piagam warisan dunia. *Display* buku keputusan Warisan Dunia tersebut memberikan ilustrasi tentang dokumen-dokumen yang membantu Sangiran dalam mencapai statusnya sebagai warisan dunia. Vitrin kedua berisi koleksi replika fosil yakni S27 yang merupakan jenis *hominid Meganthropus*, Bukuran 1996 spesimen temuan berupa *callote*, dan S2 yakni struktur fisik tengkorak wakil perempuan dari manusia Sangiran yang hidup di Kala Plestosen Tengah. Kedua vitrin ini memiliki ukuran yang sama, yakni ukuran kaca 60 x 120 cm dan ukuran total vitrin 210 cm x 77 cm (Lihat gambar 77).

Vitrin ketiga berisi S31 yang merupakan pecahan *callote* dan S17 atau disebut juga *Homo erectus* 8. Sedangkan vitrin keempat berisi S8 yang memiliki nama lain *Meganthropus B* dan S9 atau biasa disebut *Pithecanthropus C*. Kedua vitrin tersebut juga memiliki ukuran yang sama, yakni ukuran kaca 65 cm x 130 cm dengan ukuran total 210 x 77 cm (Lihat gambar 78).

¹⁶⁷ Desmaristi Amanda, Wawancara, 17 Januari 2019.



Gambar 77. Vitrin Piagam Warisan Dunia
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)



Gambar 78. Vitrin Koleksi Replika Fosil
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

c. Panel

Panel dalam ruang pameran 3 ini hanya terdapat pada pintu masuk ruang dan bagian kanan ruangan. Panel dengan ketinggian 2,5 meter dan ketebalan 2 cm tersebut memuat poster tentang kekhasan dalam kajian

manusia purba, refleksi retorik perjalanan sangiran dan testimoni mengenai Sangiran. Untuk testimony mengenai Sangiran yang dilengkapi dengan lcd komputer, panel tersebut mempunyai tebal ± 15 cm.



Gambar 79. Panel Testimoni Sangiran
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

Sama seperti ruang pameran 2, panel pada ruang pameran 3 ini juga berfungsi sebagai petunjuk sirkulasi pengunjung untuk membentuk arah ruang. Panel tersebut diberi *finishing* cat warna hijau dan biru.

B. Metode Penyajian Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Metode penyajian dalam suatu pameran di museum merupakan faktor yang penting. Ketertarikan dan kenyamanan pengunjung dalam mengamati, menikmati, serta mempelajari koleksi yang ditampilkan dalam sebuah ruang pameran museum tergantung pada penyajiannya. Terdapat beberapa metode dan teknik penyajian koleksi di museum, meliputi: metode pendekatan intelektual, metode pendekatan romantik (evokatif), metode pendekatan estetik, metode pendekatan simbolik, metode pendekatan kontemplatif, dan metode pendekatan interaktif.¹⁶⁸

Metode penyajian pada Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menggunakan metode pendekatan intelektual, pendekatan romantik (evokatif), dan metode pendekatan interaktif.¹⁶⁹ Metode pendekatan intelektual diterapkan dalam penyajian replika temuan beberapa fosil, poster-poster ilmuwan dan tokoh-tokoh penting yang berperan, papan informasi, Biostratigrafi, serta Rekonstruksi Stegodon. Cara penyajian benda-benda koleksi museum tersebut dimaksudkan untuk mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.¹⁷⁰ Selain itu, pengunjung juga lebih mudah dalam mendapatkan informasi tanpa harus didampingi oleh pengelola atau *tour guide* museum.¹⁷¹

Metode pendekatan romantik (evokatif) diterapkan dalam penyajian diorama ekskavasi yang menggambarkan kegiatan ekskavasi yang pernah

¹⁶⁸ Direktorat Museum. 2008. Hal. 30.

¹⁶⁹ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

¹⁷⁰ Direktorat Museum. 2008. Hal. 30.

¹⁷¹ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

dilakukan di area Ngebung, diorama penggambaran pengobatan tradisional Jawa dan Cina yang digunakan oleh masyarakat Sangiran pada masa lampau. Diorama tersebut merupakan cara penyajian benda-benda koleksi museum yang ditujukan untuk mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.¹⁷² Penyajian tersebut dimaksudkan agar pengunjung yang menyaksikan diorama dapat terbawa oleh suasana dan merasakan gambaran kehidupan serta apa yang terjadi di masa lampau.¹⁷³

Sedangkan dalam metode pendekatan interaktif, Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menyediakan beberapa komputer dalam setiap ruang pameran untuk lebih mempermudah pengunjung dalam memahami koleksi serta memberikan kebebasan pengunjung terkait tingkat informasi yang ingin mereka ketahui. Penyajian koleksi menggunakan digital interaktif dalam ruang pameran museum merupakan salah satu cara agar pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan melalui pemanfaatan teknologi informasi.¹⁷⁴

Dari beberapa metode yang dipakai dalam penyajian pameran di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung diantaranya metode pendekatan intelektual, metode pendekatan romantik (evokatif), dan metode pendekatan interaktif. Dapat dianalisis bahwa kelebihan dari metode penyajian yang digunakan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung tersebut adalah pengunjung dapat memahami dengan mudah koleksi yang disajikan dalam museum melalui beberapa diorama serta papan informasi tertulis maupun digital yang disediakan pihak museum.

¹⁷² Direktorat Museum. 2008. Hal. 30.

¹⁷³ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

¹⁷⁴ Direktorat Museum. 2008. Hal. 30.

Pengunjung juga diajak memahami apa yang terjadi pada masa lampau serta alur kejadian di Sangiran dengan mudah melalui *storyline* pameran yang sudah dirancang oleh pihak museum.

C. Sistem *Display* Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Penataan ruang pamer sebuah museum mengacu pada prinsip-prinsip dalam tata pameran, serta perlu mempertimbangkan beberapa persyaratan, khususnya persyaratan teknis. Adapun prinsip-prinsip dalam tata pameran meliputi sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (*story-line*), tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam suatu pameran, teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran, dan sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana/biaya yang perlu disediakan.¹⁷⁵ Persyaratan teknis penataan koleksi pameran museum meliputi, tata pamer, cahaya, label, kondisi udara, peralatan audiovisual, lukisan dan diorama, keamanan, dan lalu lintas pengunjung.¹⁷⁶

Berdasarkan koleksi-koleksi yang dimiliki oleh Museum Manusia Purba Klaster Ngebung, serta dilihat dari penataan *display* dalam ruang pamer dapat diketahui prinsip-prinsip tata pamer Museum Manusia Purba. Selain itu, diketahui pula syarat-syarat teknis digunakan dalam penataan koleksi di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung diantaranya sebagai berikut :

¹⁷⁵ Direktorat Permuseuman. 1998. Hal. 11.

¹⁷⁶ Direktorat Museum. 2007. Hal. 15.

1. Prinsip-prinsip Tata Pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran dalam museum, Museum Manusia Purba mempunyai 4 ruang pameran, dimana ruang pameran tersebut dikelompokkan berdasarkan urutan kejadian dan *storyline* yang ada dalam sejarah penelitian awal di Sangiran. Diawali Diorama Ekskavasi yang merupakan ilustrasi kegiatan para peneliti untuk melakukan pembuktian atau penelitian kembali di ranah Situs Sangiran dengan tujuan pembuktian usia dan pemilik batu. Lalu, masuk ke ruang pameran 1 sampai ruang pameran 2 pengunjung diajak untuk *flashback* kembali tentang beberapa peneliti, penemuan, serta peristiwa yang terjadi jauh sebelum dilakukannya kegiatan ekskavasi sampai terjadinya perdebatan ilmiah. Setelah itu dalam ruang pameran 3, museum ini memberi pesan bahwa setelah terjadinya penggalian kembali yang diilustrasikan dalam diorama tersebut penelitian tidak berhenti, namun masih akan terus berlanjut dan berkembang. Koleksi dalam museum tersebut dikemas per alur cerita yang disajikan dalam informasi berupa poster, diorama, disertai beberapa temuan fosil yang diletakkan dalam vitrin. Fosil dalam museum ini diantaranya adalah replika fosil dan fosil asli hasil penemuan.

Metode yang digunakan dalam penyajian koleksi di museum ini yakni metode pendekatan intelektual, metode pendekatan romantis (evokatif) dan metode pendekatan interaktif. Sedangkan dalam teknik penyajiannya, terdapat koleksi yang disajikan tertutup dalam vitrin, adapula yang diletakkan atau dipasang pada dinding panel dan informasi koleksi yang dimuat dalam komputer. Kemudian untuk sarana dan prasarana serta dana untuk pengelolaan

dan kegiatan museum ini disediakan oleh pemerintah setempat. Hal tersebut dikarenakan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung termasuk dalam Museum Pemerintah.

2. Syarat Teknis dalam Tata Koleksi Museum Manusia Purba Klaster Ngebung

Sementara itu beberapa persyaratan teknis yang digunakan dalam penataan koleksi pameran di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung diantaranya :

a. Tata pameran

Dalam tata pameran terdapat beberapa sistematika, diantaranya :

1) Sistem periode

Ditinjau dari jenisnya, ruang pamer dalam Museum Manusia Purba Klaster Ngebung termasuk dalam pameran tetap, karena pameran tersebut diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun.¹⁷⁷

2) Sistem disiplin ilmu

Sistem disiplin ilmu yang terdapat pada koleksi dalam tata pameran museum ini adalah disiplin ilmu paleoantologi dan *paleoanthropologist*.

3) Sistem regional

Koleksi dalam museum ini tergolong dalam ke dalam koleksi nasional, yakni museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional

¹⁷⁷ Direktorat Permuseuman. 1998. Hal. 4.

atau dari berbagai daerah di Indonesia.¹⁷⁸ Jadi koleksi yang ditampilkan bukan berasal dari Ngebung atau Sangiran saja.

4) Sistem benda sejenis

Benda yang dipamerkan dalam museum ini bukan berasal dari benda sejenis. Berbagai jenis koleksi ditampilkan mulai dari replika fosil dan fosil yang diletakkan dalam vitrin, beberapa papan informasi berbentuk poster yang dimuat dalam pigura lalu diletakkan pada panel, sampai diorama ilustrasi kejadian sebenarnya pada masa lampau.

5) Cahaya (Lighting)

Pencahayaan pada ruang pameran museum didukung oleh pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami berasal dari pintu masuk serta jendela-jendela pada koridor antar ruang museum. Pencahayaan buatan dibedakan menjadi pencahayaan umum dan pencahayaan khusus museum. Pencahayaan umum pada keempat ruang pameran menggunakan teknik *down lighting*, yakni sistem pencahayaan umum yang merata di semua ruangan.¹⁷⁹ Teknik tersebut digunakan sebagai pencahayaan merata pada semua ruang pameran di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung. Sedangkan, pencahayaan khusus yang digunakan dalam tata pameran koleksi di museum ini menggunakan teknik *highlighting* dan *beam play*.¹⁸⁰

¹⁷⁸ Furuhiro.staff.gunadarma.ac.id/downloads/files/57625/tipologi+museum diakses 16 Juli 2019 pukul 01:54

¹⁷⁹ Sesilia Windy Carena & Ratri Wulandari, 2016, “Efek Pencahayaan Buatan terhadap Tampilan Karya Di Roemah Seni Saraswati”. *Jurnal Desain Interior dan Desain Produk*. Vol.1 No.2, Agustus 2016, hal. 166.

¹⁸⁰ Sesilia Windy Carena & Ratri Wulandari, 2016, hal. 167.

a) *Highlighting*, merupakan teknik yang digunakan untuk menciptakan pencahayaan dengan memberikan sorotan pada objek-objek tertentu. Pada penataan objek-objek pameran dalam suatu museum, beberapa objek seperti koleksi fosil dalam vitrin diberikan pencahayaan menggunakan lampu *spotlight* agar fosil tersebut dapat langsung terlihat dengan jelas (Lihat pada gambar 80).

b) *Beam play*, merupakan teknik pencahayaan dengan memanfaatkan sorotan cahaya dari suatu sumber sebagai elemen visual. Pada teknik ini dapat digunakan bidang tangkap tertentu untuk memperlihatkan efek sorotan cahaya tersebut. *Beam play* digunakan pada panel informasi ruang diorama, yakni adanya cahaya dari *neonbox* yang terdapat di dalam poster. Penggunaan pencahayaan ini memberikan kesan yang lebih dramatis pada ruang diorama (Lihat pada gambar 81).



Gambar 80. Teknik Pencahayaan *Highlighting*
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)



Gambar 81. Teknik Pencahayaan *Beam Play*
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

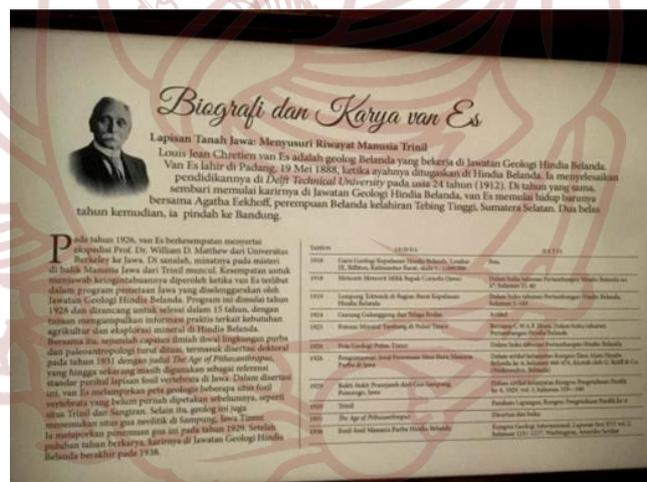
6) Label

Setiap koleksi yang ditampilkan dalam ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung diberi label informasi mengenai keterangan atau sejarah koleksi. Mengacu pada persyaratan teknis yang perlu diperhatikan dalam penataan koleksi, label harus padat, ringkas dan dapat dimengerti. Berdasarkan penelitian pada *sistem display* ruang pameran museum ini, banyak koleksi yang sudah diberi label dan keterangan mengenai koleksi dengan padat, ringkas dan mudah dimengerti oleh pengunjung museum (Lihat gambar 82). Namun, ditemukan beberapa koleksi berupa papan informasi ataupun poster yang menyajikan penjelasan tentang suatu koleksi, tokoh, maupun kejadian dalam porsi terlalu banyak, ukuran teks terlalu kecil dan beberapa peletakan yang tidak dapat dijangkau oleh pengunjung dengan mudah. Hal tersebut membuat pengunjung malas,

kurang tertarik, serta tidak mempunyai banyak waktu untuk membaca apa isi keterangan koleksi, oleh karena itu mereka hanya sekedar mengamati apa yang mereka lihat tanpa membaca keseluruhan informasi (Lihat gambar 83).



Gambar 82. Label Vitrin
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)



Gambar 83. Keterangan Poster
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

7) Kondisi udara

Pengaturan tata udara menjadi hal yang sangat penting di dalam ruang pameran sebuah museum. Pengaturan tata udara yang stabil sesuai dengan suhu ruang yang dipersyaratkan dalam pengkondisiannya sebuah museum akan membuat koleksi museum menjadi awet dan tidak cepat

rusak. Sistem penghawaan museum ini menggunakan dua penghawaan, yakni penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami diperoleh dari pintu utama yang terletak pada ruang diorama dan pintu keluar museum yang terletak pada ruang pameran 3. Selain itu, ruang pameran museum ini dibantu penghawaan buatan yang berasal dari *AC Cassete* dan *Exhaust fan* yang ada pada setiap ruang.

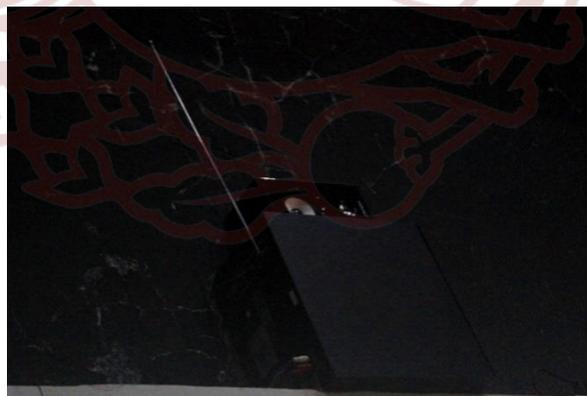
Disebutkan bahwa untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21°C – 26°C.¹⁸¹ Suhu yang terdapat pada ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung yakni rata-rata 23°C – 25°C. Pada ruang pameran diorama mempunyai suhu ruangan ±24°C. Sistem penghawaan berasal dari dua sumber yakni penghawaan alami diperoleh dari pintu utama dan penghawaan buatan melalui *AC Cassete* yang berjumlah 4 buah yang diletakkan pada ketinggian *ceiling* ruang ini ±9 meter. Penggunaan *AC ceiling* yang cukup tinggi, penyebab ruangan ini tidak terlalu dingin dikarenakan pintu utama yang merupakan pintu masuk selalu dibiarkan terbuka. Selanjutnya, suhu ruang pameran 1 dan ruang pameran 2 yakni berkisar antara 24°C – 26°C, sistem penghawaan pada ruang ini diperoleh dari penghawaan buatan saja, *AC Cassete* dan *Exhaust fan* yang masing-masing berjumlah 2 pada *ceiling* dengan ketinggian 3.8 meter. Selain itu banyaknya perabot *display* yang dimuat dalam ruang tersebut juga menjadi salah satu penyebab suhu ruangan sedikit panas. Ruang pameran terakhir atau ruang pameran 3 mempunyai suhu ruangan ±23°C.

¹⁸¹ Lutfi Asiaro. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Hal. 18.

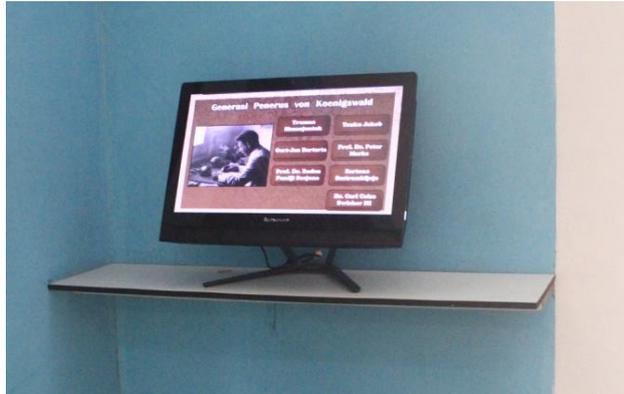
Meskipun penggunaan penghawaan sama dengan ruang pameran 1 dan 2, ruangan ini dapat dikatakan ruang dengan suhu paling dingin diantara ruang yang lain. Penyebab suhu ruang lebih dingin dikarenakan perabot pada ruangan ini tidak terlalu banyak dan tidak memenuhi ruangan, selain itu pintu keluar ruang pameran 3 tidak selalu dibiarkan terbuka.

8) Peralatan audiovisual

Peralatan audiovisual pada Museum Manusia Purba Klaster Ngebung hampir digunakan pada setiap ruang. Audiovisual tersebut berupa *speaker* pada ruang diorama yang digunakan untuk memberikan garis besar informasi tentang sejarah awal mula Museum Ngebung (Lihat pada gambar 84) serta komputer yang ada pada setiap ruang sebagai *display* interaktif yang memuat keterangan maupun penjelasan koleksi museum yang ditampilkan (Lihat gambar 85).



Gambar 84. *Sound System* Ruang Diorama
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)



Gambar 85. *Display* Interaktif Ruang Pamer 2
(Foto : Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 20 Maret 2019)

9) Lukisan dan diorama

Ruang pameran museum Manusia Purba Klaster Ngebung menyajikan beberapa diorama, diantaranya Diorama Ekskavasi, Diorama Pengobatan Tradisional Cina & Jawa, serta Diorama Perdebatan Ilmiah yang terjadi di ranah Situs Ngebung. Selain itu museum ini juga memuat lukisan, yakni lukisan sosok Raden Saleh yang dimuat dalam koleksi Riwayat Hidup Raden Saleh.

10) Keamanan

Ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung mempunyai sistem keamanan yang baik. Dalam segi keamanan koleksi melalui penyajian beberapa koleksi secara tertutup, yakni fosil diletakkan di dalam vitrin yang aman terhadap gangguan alam maupun gangguan manusia. Kemudian keamanan museum yang dijaga oleh *security* museum yang tersebar pada setiap ruang pameran maupun ruang yang lain.

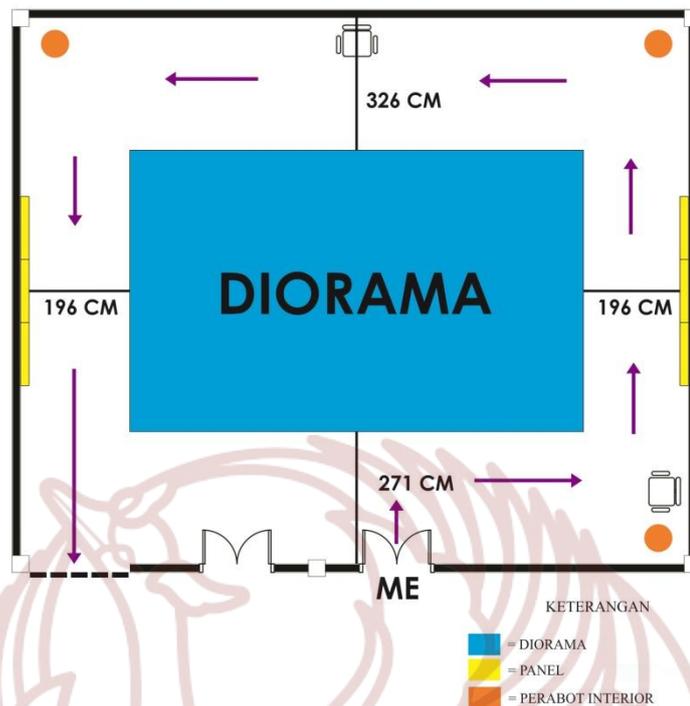
11) Lalu lintas pengunjung (Sirkulasi)

Sirkulasi yang terjadi dalam ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menggunakan 2 jenis sirkulasi yakni sirkulasi *loop* dan sirkulasi *branch linear*. Sedangkan dilihat dari jenis bangunan yang hanya terdiri dari 1 lantai, ruang pameran pada Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menerapkan sirkulasi horizontal. Sirkulasi horizontal yaitu sirkulasi yang terjadi di dalam ruang atau antar ruang yang masih terdapat pada satu level lantai. Berikut merupakan analisis sirkulasi dalam ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung :

a) Sirkulasi *Loop*

Pada ruang diorama pengunjung dapat melihat dan mengamati diorama ekskavasi dengan cara mengelilingi melalui alur pameran, terdapat pula panel-panel informasi yang disajikan di sekeliling diorama. Sirkulasi yang diterapkan pada ruang diorama adalah sirkulasi *loop*. Sirkulasi *loop*, yakni jalan sirkulasi pengunjung dibuat mengelilingi objek yang dipamerkan dengan jalan masuk dan keluar yang sama.¹⁸² Penerapan sirkulasi tersebut didasarkan pada penempatan ruang dan bukaan pintu, dimana dalam ruangan ini sirkulasi dibelokkan kemudian dibuat alur memutar diorama. Setelah menikmati pameran di ruangan ini pengunjung biasanya tidak keluar, namun melanjutkan ke ruang pameran lain melalui koridor antar ruang pameran (Lihat gambar 86).

¹⁸² David A. Robbiliard. 1982. Hal. 41.



Gambar 86. Sirkulasi Ruang Diorama Berdasarkan Survei Lapangan
 (**Gambar :** Zulfa Miflatul Khoirunnisa, 15 Maret 2019)

Jarak sirkulasi antara ruang dengan *display* pameran (diorama) pada ruang diorama yaitu 271 cm pada bagian pintu masuk, 196 cm pada bagian samping kanan dan kiri, serta 326 cm pada bagian belakang diorama. Menurut Julius Panero zona sirkulasi horizontal yang nyaman agar tubuh tidak saling bersinggungan di dalam ruangan adalah 172,7 cm.¹⁸³ Dalam ruang ini agar pengunjung merasakan kenyamanan saat menikmati pameran dalam museum dengan menerapkan sirkulasi horizontal, maka jumlah pengunjung yaitu antara 3 sampai 4 orang.

¹⁸³ Julius Panero & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. New York: Ehitney Library of Design. Hal. 267.

b) Sirkulasi *Branch Linear*

Selain diorama, terdapat 3 ruang pameran koleksi Museum Manusia Purba Klaster Ngebung, dimana pada ketiga ruang pameran tersebut diterapkan sirkulasi *branch, linear*. Sirkulasi *branch, linear*, yakni jalan sirkulasi pengunjung yang dibuat bercabang dengan mengikuti garis maupun pembatas ruang.¹⁸⁴ Pengunjung dapat menikmati *display* pameran di sebelah kiri maupun kanan ruangan karena *display* pada ruangan tersebut terdapat pada dinding panel setiap ruangan yang berfungsi juga sebagai penunjuk arah sirkulasi pengunjung.¹⁸⁵ Selain itu terdapat pula diorama dan Rekonstruksi Stegodon serta beberapa perabot *display* yang diletakkan pada sudut ruangan ataupun diatas pedestal.

(1) Ruang Pamer 1

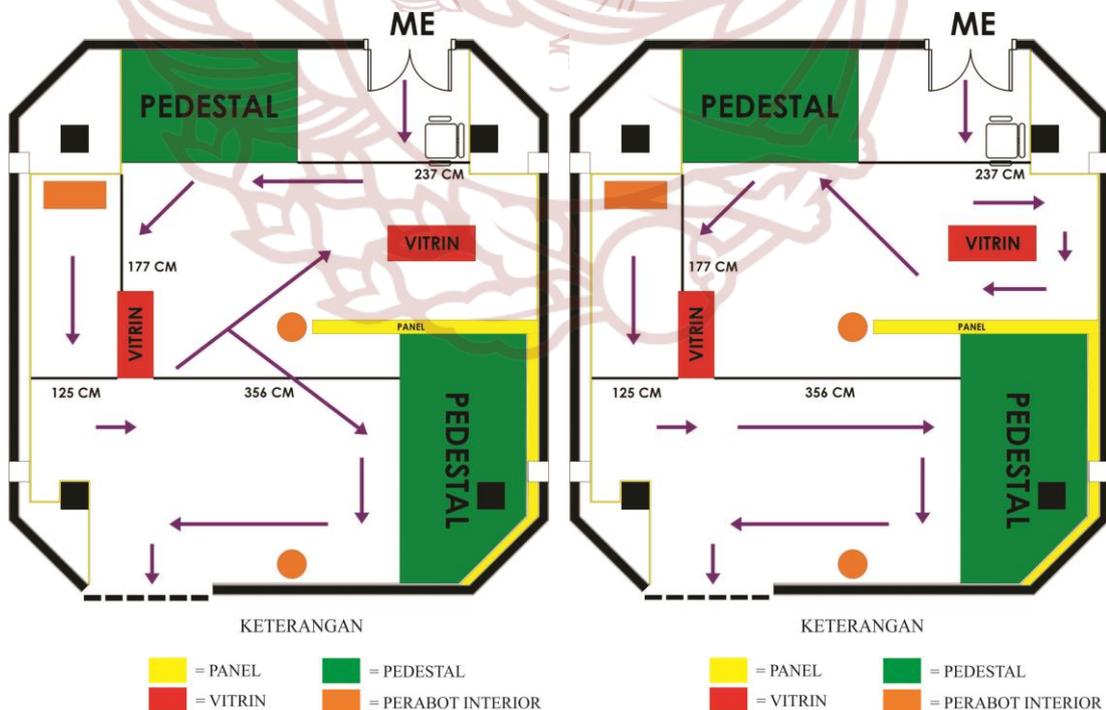
Pada ruang pameran 1 jarak sirkulasi berbeda sesuai dengan penempatan perabot *display*. Sirkulasi tersebut memberikan pengarahan atau pembimbingan jalan yang diperkuat dengan pintu-pintu antar ruang pameran 1 dan ruang pameran 2. Jarak sirkulasi berkisar dari 125 cm, 237 cm sampai 356 cm. Berdasarkan zona sirkulasi horizontal yang nyaman agar tubuh tidak saling bersinggungan di dalam ruangan adalah 172,7 cm.¹⁸⁶ Maka jumlah pengunjung agar tidak terjadi desakan dalam ruang yaitu antara 2 sampai 3 orang. Terdapat 2 alternatif sirkulasi dalam ruang pameran ini, yang pertama

¹⁸⁴ David A. Robbiliard. 1982. Hal. 41.

¹⁸⁵ Iwan Setiawan, Wawancara, 5 April 2019.

¹⁸⁶ Julius Panero & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. New York: Ehitney Library of Design. Hal. 267.

pengunjung memulai dari pintu masuk ruang pameran lalu biasanya mereka pertama kali mengamati bagian *display* peneliti awal fosil di Indonesia yang juga terdapat *display* fosil kerang dalam vitrin kemudian beralih ke koleksi yang menyajikan figur *Pithecanthropus Erectus* dilanjutkan ke bagian *display* tentang Eugene Dubois dan Van Es serta mengamati replika temuan fosil Dubois di Trinil, terakhir mereka mengamati koleksi “Riwayat Hidup Raden Saleh” dan keluar menuju ruang pameran 2. Kedua, pengunjung memulai *tour* dengan melihat koleksi figur *Pithecanthropus Erectus*, selanjutnya ke bagian *display* tentang Eugene Dubois dan Van Es, setelah itu mereka kembali ke bagian *display* peneliti awal fosil di Indonesia, baru mereka mengamati koleksi “Riwayat Hidup Raden Saleh” dan keluar menuju ruang pameran 2 (lihat gambar 87 dan 88).



Gambar 87. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 1 Berdasarkan Survey Lapangan (Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

Gambar 88. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 1 Berdasarkan Survey Lapangan (Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

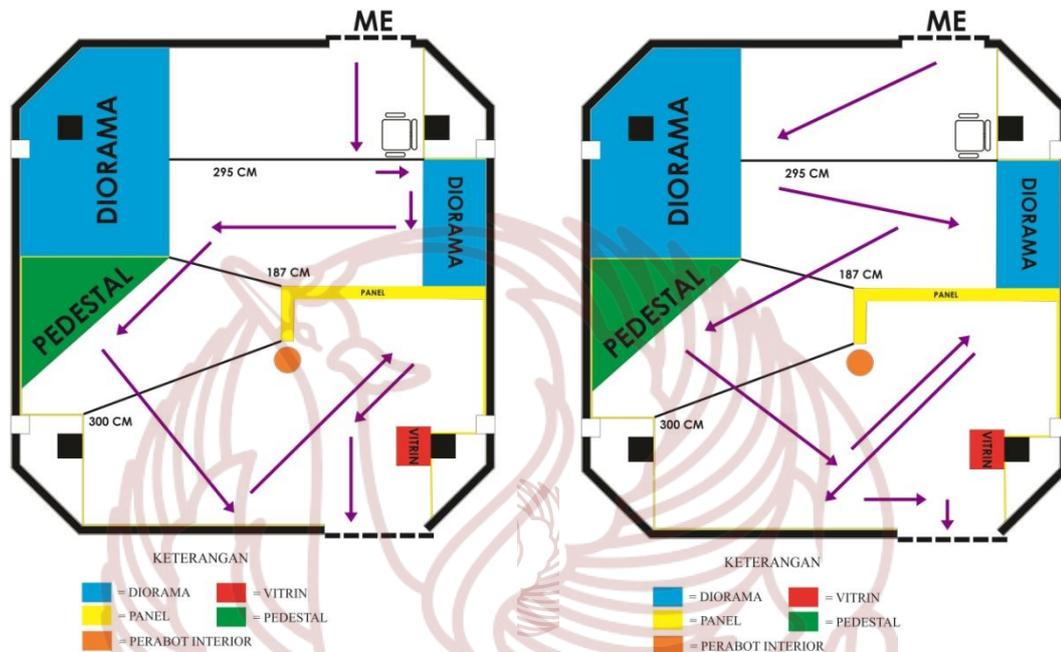
(2) Ruang Pamer 2

Selanjutnya ruang pamer 2 pada ruang pertama jarak sirkulasi antara perabot sisi kanan dan kiri berkisar antara 187 cm sampai dengan 300 cm. Supaya pengunjung merasakan kenyamanan dan agar tubuh tidak saling bersinggungan di dalam ruang pamer 2 ruang pertama adalah 172,7 cm.¹⁸⁷ Jumlah pengunjung yaitu antara 2 sampai 3 orang. Serta ruang kedua yang memiliki sirkulasi antara 200 cm sampai 235 cm dengan jumlah pengunjung yang disarankan antara 1 sampai 2 orang. Minimnya jumlah pengunjung yang disarankan ini dikarenakan banyaknya perabot *display* yang ada di ruang pamer 2.

Sirkulasi ruang pertama, pengunjung dari ruang pamer 1 biasanya langsung menuju diorama pengobatan Cina, dilanjutkan ke diorama pengobatan Jawa atau terdapat pula pengunjung yang menuju pengobatan Jawa terlebih dahulu kemudian baru beralih ke pengobatan Cina, untuk mengamati dan menghayati apa perbedaan dari kedua jenis pengobatan tersebut. Selanjutnya mereka ke bagian koleksi G. H. R Von Koenigswald yang menyajikan diorama beserta poster kolega-koleganya, disitu juga terdapat *display* interaktif dari komputer untuk lebih mempermudah pengunjung dalam memahami koleksi yang disajikan. Setelah itu pengunjung menuju *display* tentang Budaya Alat Batu Sangiran dan penjelasan beberapa tokoh lokal Sangiran yang berperan dalam

¹⁸⁷ Julius Panero & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. New York: Ehitney Library of Design. Hal. 267.

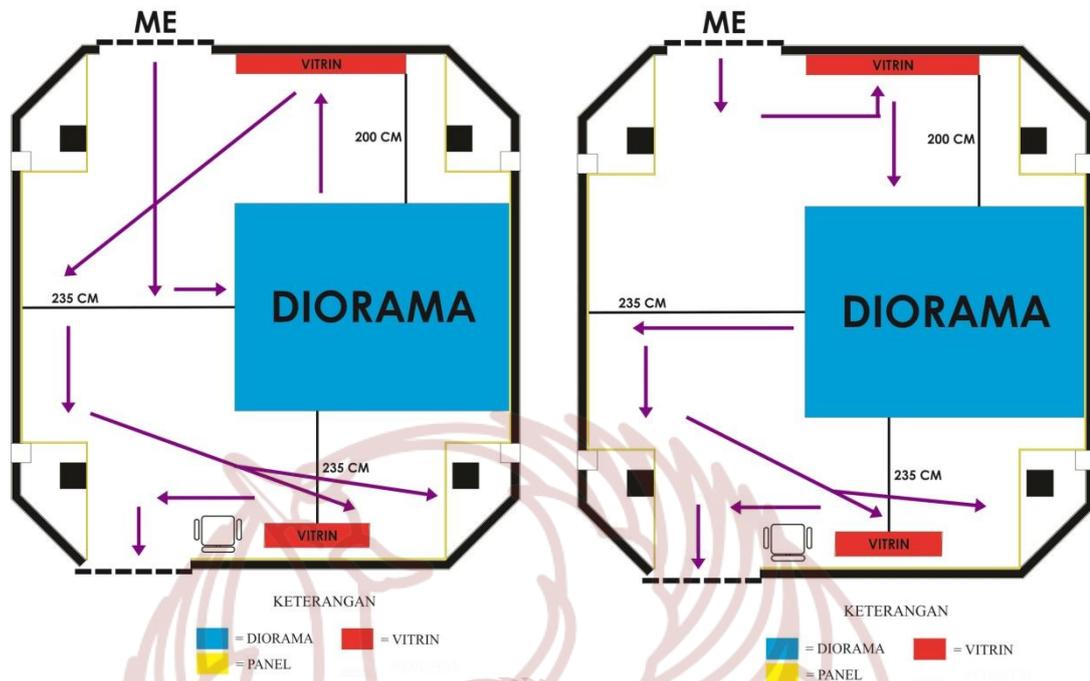
pengumpulan fosil, dilanjutkan mengamati replika fosil temuan G. H. R Von Koenigswald dalam vitrin, lalu pengunjung menuju ruang pameran 2 ruang kedua (lihat gambar 89 dan 90).



Gambar 89. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 2 Ruang Pertama Berdasarkan Survey Lapangan (Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

Gambar 90. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 2 Ruang Pertama Berdasarkan Survey Lapangan (Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

Pada sirkulasi ruang kedua rata-rata pengunjung langsung menuju diorama Ilustrasi Perdebatan Ilmiah mengenai temuan di Ngebung, duduk di kursi dan mengamati apa yang ada didalam meja tersebut, baru mereka melihat replika fosil manusia purba dari Sangiran tahun 1950-1980 yang terdapat dalam vitrin. Atau terdapat pula pengunjung yang mengamati replika fosil dalam vitrin dahulu baru mereka menuju ke diorama dan mempelajari apa yang ada di meja tersebut. Selanjutnya, mengamati poster penerus Koenigswald, melihat koleksi 13 alat batu serpih pada vitrin dan menuju ruang pameran 3 (lihat gambar 91 dan 92).



Gambar 91. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 2 Ruang Kedua Berdasarkan Survey Lapangan
(Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

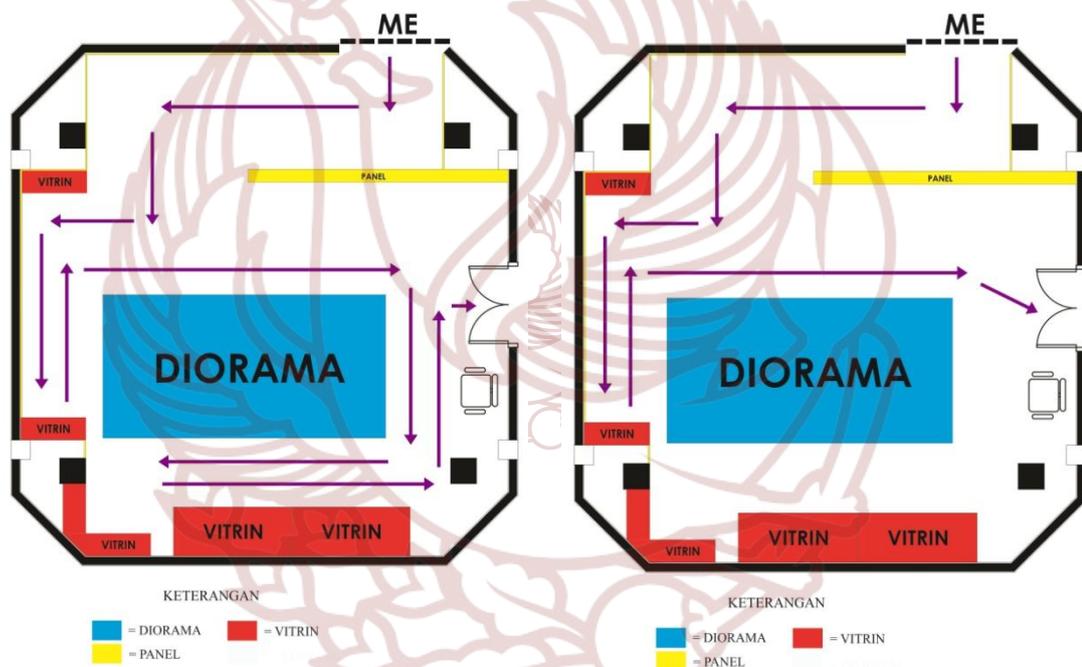
Gambar 92. Sirkulasi 2 Ruang Pamer2 Ruang Kedua Berdasarkan Survey Lapangan
(Gambar : Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

(3) Ruang Pamer 2

Jarak sirkulasi ruang pameran 3 juga disesuaikan dengan peletakan panel maupun perabot *display* yang berkisar antara 133 cm, 145 cm sampai dengan 185 cm. Sirkulasi dalam ruang pameran 3 memberikan kesan sempit pada pengunjung, selain itu alur yang dibuat juga kurang jelas karena Rekonstruksi Stegodon letaknya tidak persis di tengah ruangan, serta ada jalur yang terhalang kolom sehingga kurang memberi kemudahan pengunjung serta berpotensi terjadi penumpukan apabila pengunjung sedang ramai. Oleh karena itu jumlah pengunjung 1 sampai 2 orang.

Pada sirkulasi ruang pameran 3 ini pengunjung meneruskan perjalanan mengamati Nilai Penting Situs Sangiran yang disajikan pada panel-panel

yang sudah dibentuk menjadi sirkulasi untuk menuju *display* Rekonstruksi Stegodon. Setelah mengamati rekonstruksi tersebut menuju vitrin yang menyajikan koleksi piagam warisan dunia dan replika fosil S31, S17, S8 dan S9. Selesai mengamati vitrin pengunjung menuju vitrin fragmen vertebrae yang disajikan di sebelah rekonstruksi, akan tetapi terdapat pula pengunjung yang melewati koleksi vitrin fragmen vertebrae tersebut dan langsung keluar dari ruang pameran 3 (lihat gambar 93 dan 94).



Gambar 93. Sirkulasi 1 Ruang Pamer 3 Berdasarkan Survey Lapangan
(**Gambar :** Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

Gambar 94. Sirkulasi 2 Ruang Pamer 3 Berdasarkan Survey Lapangan
(**Gambar :** Zulfa Miflatul Khoirunnisa)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dengan judul Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain interior ruang pameran beserta sistem *display* yang diterapkan dalam penyajian koleksi di museum. Berdasarkan hasil penelitian tentang desain interior ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menyimpulkan bahwa interior ruang pameran diciptakan menyesuaikan dengan bangunan museum yang sudah ada dan didesain sesuai dengan standar perancangan museum. Beberapa komposisi elemen interior seperti *finishing* dinding, bahan lantai dan *ceiling* yang berulang dan dibuat polos dimaksudkan agar pengunjung museum dapat terfokus pada *display* koleksi yang disajikan oleh museum sehingga mereka dapat memaksimalkan ilmu yang ada di museum tersebut.

Oleh karena itu penataan perabot *display* serta sistem *display* dalam Museum Manusia Purba perlu disesuaikan dengan ruang yang tersedia. Berdasarkan landasan teori tentang sistem *display* museum, koleksi-koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada masyarakat. Untuk itu agar pameran dalam museum dapat menarik perhatian pengunjung, maka perlu dilakukan penataan sistem *display* yang baik. Ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung memuat koleksi-koleksi tentang awal mula kegiatan penelitian di Indonesia. Sistem *display* di ruang pameran

Museum Manusia Purba Klaster Ngebung dapat dikatakan sudah memenuhi syarat *display* yang baik, yakni mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran dan persyaratan teknis yang perlu diperhatikan dalam penataan koleksi museum. Melalui metode penyajian, perabot *display*, didukung dengan kelengkapan informasi dalam poster serta digital interaktif dan penyajian beberapa diorama yang dapat membentuk suasana dalam penyajian koleksi di ruang pamer tersebut pengunjung diharapkan dapat memahami dan menginterpretasi apa yang dilihat.

Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *sistem display* dalam ruang pamer Museum Manusia Purba Klaster Ngebung sudah memenuhi standar *display* yang baik mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran serta memperhatikan persyaratan teknis dalam melakukan penataan koleksi museum.

B. Saran

Penelitian dengan judul Studi Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dalam mengapresiasi desain interior dan sistem *display* dalam ruang pamer museum. Adapun hal menarik lainnya seperti gaya interior yang belum sempat peneliti lakukan. Diharapkan kepada peneliti lain dapat melanjutkan penelitian yang belum peneliti lakukan terkait dengan objek tersebut.

Adapun peneliti menemukan beberapa kekurangan yang ada dalam sistem *display* yang disajikan dalam ruang pamer museum, yakni papan informasi ataupun poster yang menyajikan tulisan berupa penjelasan tentang suatu koleksi,

tokoh maupun kejadian dalam porsi yang terlalu banyak, ukuran teks yang terlalu kecil dan beberapa peletakan papan informasi yang tidak dapat dijangkau oleh pengunjung dengan mudah sehingga membuat pengunjung malas, kurang tertarik serta tidak mempunyai banyak waktu untuk membaca apa isi tulisan tersebut dan mereka hanya sekedar mengamati apa yang mereka lihat tanpa membaca keseluruhan informasi. Oleh karena itu diharapkan pihak museum lebih memperhatikan sistem *display* Manusia Purba Klaster Ngebung.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Aris Munandar., dkk. 2011. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Amos Neolaka & Grace Amealia.A Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok : Kencana.
- Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati. 2014. *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Beni Ahmad Saebani. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dadang Udansyah. 1988. *Seni Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- David A. Robbiliard. 1982. *Public Space Design in Museum*. Mildwaukee: Departement of Architecture and Urban Planning.
- Direktorat Permuseuman. 1994. *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Pedoman Penyelenggaraan & Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Permuseuman. 1999/2000. *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Donyta Ayu Mei W, 2012, *Promosi Pariwisata dan Tingkat Kunjungan Wisatawan di Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen*. Laporan penelitian skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. *Sejarah Panjang Menuju Pengakuan Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Ernest Neufert. 1992. *Data Arsitek edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

- Etik Rismawati. 2013. *Pengembangan Pariwisata Situs Manusia Purba Sangiran Kabupaten Sragen*. Laporan penelitian skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Fernisia Ritchia. 2012. *Peran Arsitektur Penyusun Ruang Pamer Museum Nasional dalam Mewadahi Fungsi Pameran*. *Arsitektur*. Fakultas Desain & Teknik Perencanaan. Universitas Pelita Harapan.
- Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatahan*. Jakarta : Erlangga.
- Francis D.K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Fransisca Rosari Pratiwi. 2017. *Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu Sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Karanganyar*. Laporan penelitian skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA.
- G. Ellis Burcaw. *Introduction to Museum Work*, (California: Altamira Press,1984).
- Harry Widiyanto dan Truman Simanjuntak. 2014. *Sangiran Menjawab Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- H. B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- J.Pamudji Suptandar. 1999. *Desain Interior. Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Ikrar Mandiriabadi.
- Joko Budiwiyanto. 2012. *Bahan Ajar Desain Interior I*. Surakarta: Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Julius Panero & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. New York: Ehitney Library of Design.
- Lutfi Asiaro. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Lexy J. Moleong 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Moh. Amir Sutaarga. 1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud.
- Moh. Amir Sutaarga. 1962. *Persoalan Museum di Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud.

Sesilia Windy Carena & Ratri Wulandari. 2016. *Efek Pencahayaan Buatan terhadap Tampilan Karya Di Roemah Seni Sarasvati*, Jurnal Desain Interior dan Desain Produk (Online), Vol.1 No.2, (<https://docplayer.info/52802700-Efek-pencahayaan-buatan-terhadap-tampilan-karya-di-roemah-seni-sarasvati.html>).

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarso. 2000. *Pengetahuan Dasar Konservasi Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Timothy Ambrose and Chrspin Paine. 2006 . *Museum Basics*. New York: Routledge.

Totok Sumaryanto. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Zulfa rahmawati. 2014. *Makna Iklan Visual Museum Sangiran Sragen*. Laporan penelitian tesis. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

Situs Internet

[Furuhto.staff.gunadarma.ac.id/downloads/files/57625/tipologi+museum](http://furuhto.staff.gunadarma.ac.id/downloads/files/57625/tipologi+museum)

<http://www.channelighting.com/pencahayaan/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/BPSMPangiran/klaster-ngebung/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/BPSMPangiran/profil-balai-pelestarian-situs-manusia-purba-sangiran-2/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/sejarah-panjang-pelestarian-situs-sangiran-bagian-2/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/profil-balai-pelestarian-situs-manusia-purba-sangiran-2/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-krikilan-2/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/4-klaster-pengembangan/booklet-main-zdayu/>

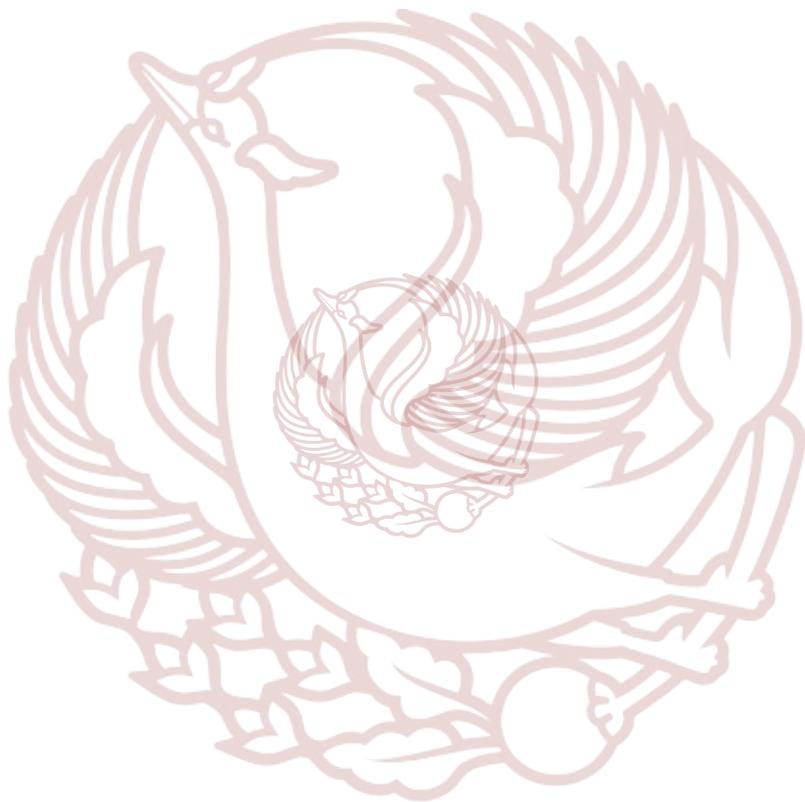
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-bukuran-1/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-bukuran-2/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/sejarah-dan-peran-sosial-museum/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/kunjungan-mendikbud-ke-situs-manusia-purba-sangiran/>

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-kebudayaan/>



DAFTAR NARASUMBER

Desmaristi Amanda, 40 tahun, Staff Museum Ngebung.

Iwan Setiawan, 44 tahun, Kasi Pemanfaatan BPSMPS Sangiran.

Wahyu Widianta, 40 tahun, Divisi Pengembangan BPSMPS Sangiran.



GLOSARIUM

A

Acrylic : Plastik yang menyerupai kaca, namun memiliki sifat-sifat yang membuatnya lebih unggul dari pada kaca dalam banyak cara.

Air Conditional : Sebuah alat yang berfungsi untuk mengkondisikan udara / penyejuk udara.

Antiquarian : Orang yang mempelajari sejarah dengan perhatian khusus terhadap artefak purba, tapak arkeologi dan bersejarah, atau arkib dan manuskrip bersejarah.

Artefak : Benda-benda, seperti alat, perhiasan yang menunjukkan kecakapan kerja manusia (terutama pada zaman dahulu) yang ditemukan melalui penggalian arkeologi.

B

Backlit : Sebuah bahan yang dapat dicetak dan ketika di sorot lampu dari arah belakang, maka warna dan ketajaman gambar akan terlihat sempurna.

Balung Buto : Nama dari pengobatan tradisional Jawa menggunakan fosil.

Biostratigrafi : Telaah ilmiah untuk menentukan umur lapisan tanah dan batuan menggunakan fosil yang terkandung di dalamnya.

C

Cafeteria : Jenis restoran yang menyajikan makanan atau hidangan yang telah siap saji (biasanya ditata dan dihidangkan

dibelakang counter) dan tidak ada Table Service.

Cervicales : Pecahan tulang leher.

Culture knowledge : Pelestarian Budaya yang dilakukan dengan cara membuat pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk.

D

Diorama : Sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami; pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

E

Ekskavasi : Penggalian yang dilakukan di tempat yang mengandung benda purbakala.

Elephantidae : Keluarga dari gajah dan mamut, yang merupakan mamalia darat yang besar dengan belalai dan gading.

Evolusi : Perubahan (pertumbuhan, perkembangan) secara berangsur-angsur dan perlahan-lahan (sedikit demi sedikit).

F

Flashback : Kilas balik.

Fiberglass : Serat yang terbuat dari kaca yang dipanaskan kemudian kaca tersebut mencair

Foils coating : Lapisan foil.

Folding screen : Jenis dinding yang dapat dilipat.

Fosil : Sisa tulang belulang binatang atau sisa tumbuhan zaman purba yang telah membatu dan tertanam di bawah lapisan tanah.

Furniture : Istilah yang digunakan untuk perabot rumah tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya.

G

Gift shop : Tempat yang digunakan untuk menjual cinderamata

Grouping : Pengelompokan ruang yang didasarkan oleh kesamaan aktivitas atau skala kepentingan yang dapat digabung, didekatkan atau letaknya berjauhan.

Gypsum board : Nama produk bahan bangunan berbentuk papan yang terdiri dari lapisan inti yang terbuat dari gypsum dan lapisan kertas pada kedua sisinya.

H

Home theater : Kombinasi dari perancangan komponen elektronik untuk menciptakan pengalaman menonton film dalam

suatu ruang teater.

Hominid : Manusia dan kerabat dekat manusia yang lebih dekat daripada simpanse.

Homo Erectus : Jenis manusia yang telah punah dari genus Homo.

K

Klaster : Kumpulan, kelompok, himpunan, atau gabungan obyek tertentu yang memiliki keserupaan atau atas dasar karakteristik tertentu.

Kolega : Teman sejawat; kawan sepekerjaan.

Komprehensif : Segala sesuatu yang bersifat luas dan lengkap, meliputi seluruh aspek, atau meliputi ruang lingkup yang luas.

Koridor : Lorong dalam rumah; lorong yang menghubungkan gedung yang satu dengan gedung yang lain.

L

Lavatory : Istilah lain dari toilet namun dalam bentuk yang lebih formal.

List profil : Garis pada tepi *ceiling*.

Lobby hall : Ruang masuk.

Loose ceiling : Jenis *ceiling* tanpa motif atau polos.

M

Main entrance : Pintu masuk utama.

Meganthropus : Sekumpulan koleksi fosil mirip manusia purba yang ditemukan di Indonesia.

Missing Link : Sosok pra-manusia yang telah berjalan tegak namun belum mempunyai kemampuan berbicara.

N

Neonbox : Alat media sejenis *billboard* yang memiliki *space* kosong ditengahnya yang diisi dengan lampu neon untuk memberi penerangan.

O

Occipital : Salah satu bagian dari otak manusia.

Open space : Area terbuka.

P

Paleoanthropologist : Ilmu yang mempelajari asal usul dan perkembangan manusia dengan fosil manusia purba sebagai objek penelitiannya dan merupakan salah satu dari cabang ilmu Biologi.

Paleoantologi : Ilmu yang mempelajari mengenai sejarah kehidupan di bumi dan tanaman serta hewan purba berdasarkan fosil yang ditemukan di bebatuan

Parietals : Bagian atas otak besar.

Patologis : Kajian dan diagnosis penyakit melalui pemeriksaan organ, jaringan, cairan tubuh, dan seluruh tubuh (autopsi).

Pithecanthropus : Manusia-keras.

Pleistosen : Suatu kala dalam skala waktu geologi yang berlangsung antara 2.588.000 hingga 11.500 tahun yang lalu.

R

Rekonstruksi : Penyusunan (penggambaran) kembali.

Replika : Sebuah salinan yang sama persis dengan bentuk dan fungsi dari alat, barang atau lainnya.

Representatif : Istilah yang mengacu pada kata perwakilan atau mewakili.

Resin : Senyawa yang berbentuk cair yang dihasilkan oleh tanaman dengan proses hidrocarbon dengan sifat mirip seperti getah berlendir.

S

Side entrance : Pintu masuk khusus.

Situs : Daerah temuan benda-benda purbakala

Skylight : Jendela atau kaca berongga yang berada di atap atau pada dinding ruangan.

Stakeholder : Suatu masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu manusia yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap suatu organisasi atau perusahaan.

Storage : Tempat penyimpanan barang.

Storyline : Deskripsi detail dari plot/alur cerita dalam sebuah pameran.

T

Ticket box : Tempat penjualan tiket.

Tour guide : Pemandu wisata.

V

Vertebrae lumbales : Lima tulang yang membentuk bagian bawah tulang belakang, yang terletak tepat di atas sacrum.

Vertebrae : Pecahan tulang punggung.

thoracicae

W

World Heritage List : Sebuah tempat khusus yang telah dinominasikan untuk program Warisan Dunia internasional.

Z

Zoning : Pembagian area secara umum berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan oleh penghuni ruang.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
Alamat Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127, Telp. (0271) 7889050
Fax. (0271) 7889051 Website: <http://fsrd.isi-ska.ac.id> Email: fsrd@isi-ska.ac.id

No. : 1235 / IT6.4 / PP / 2019
Hal : Permohonan Observasi

Kepada :
Yth. **BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**
Ngebung, Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah.

Dengan Hormat,

Dalam rangka kegiatan kuliah Tugas Akhir Skripsi Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta maka dengan ini kami mohon sudilah kiranya Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin untuk observasi di **BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN** pada tanggal Maret 2019.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan tersebut adalah:

Nama : Zulfa Miflatul Khoirunnisa
NIM : 15150129
Prodi / Jurusan : Desain Interior / Desain

Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami menyampaikan banyak terima kasih.

Surakarta, 18 Maret 2019
A.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 1973110720060410029

Tembusan
Dekan (sebagai laporan)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN

Jalan Sangiran Km.4, Kecamatan Kalijambe 57275, Kabupaten Sragen, Jawa tengah
Telepon (0271) 6811463, (0271) 6811495, Faksimil (0271) 6811497
Laman kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/ Email bpsmpsangiran@kemdikbud.go.id

Nomor : 966/E13.1/PG/2019
Hal : Permohonan Observasi

25 Maret 2019

Yth:

Wakil Dekan 1 Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Dengan hormat, menunjuk surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta, nomor : 1233/IT6.4/PP/2019, tanggal 18 Maret 2019, perihal **Permohonan Observasi**, dengan ini Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran memberikan ijin kepada :

Nama : Zulfa Miflatul Khoirunnisa
NIM : 15150129
Jurusan / Prodi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Untuk melakukan penelitian di Museum Manusia Purba Sangiran dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Kepala,

Drs. Muhammad Hidayat
NIP. 196112031990031001

Tembusan Yth.
- Zulfa Miflatul Khoirunnisa

Catatan:

Setelah selesai melakukan Kegiatan penelitian, dimohon memberikan Copy Skripsi satu eksemplar ke BPSMP Sangiran sebagai referensi perpustakaan