

ABSTRAK

Historical Museum of Moluccas Movement merupakan suatu rancangan untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Perancangan Museum ini bertujuan agar pengunjung berkesan dan mampu mengingat segala informasi sejarah yang museum berikan. Konsep ruangan yang dinamis dengan *storyline* ruang koleksi yang mengikuti era suatu jaman dan dilengkapi dengan teknologi, diharapkan mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi dengan jelas tentang perjalanan sejarah Maluku.

Fasilitas-fasilitas tambahan pada Museum Sejarah Maluku seperti *cafe*, *giftshop*, perpustakaan dan fasilitas kantor lainnya dibuat, sehingga pengunjung dan pengelola merasa lebih nyaman dan senang saat berada di area Museum.

Kata kunci: *Museum, Moluccas, History, Era*

ABSTRACT

Historical Museum of the Moluccas Movement is a design for the purpose of study, education, and recreation. The museum design is intend that museum visitors impressed and be able to remember any historical information had been given by the museum. The concept of dynamic space with the storyline collection which follows of space-time in the era equipped with a technology is expected to facilitate the visitors to get clearly information about the history of Maluku.

Additional facilities at the Historical Museum of Moluccas such as café, gift shop, libraries, and other office facilities are made to make visitors and managers feel more comfortable and enjoyable while in the museum area.

Keywords: Museum, Moluccas, History, Era

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABLE	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Gagasan / ide pokok	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Batasan Masalah.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	9
2.1 Museum	9
2.1.1 Fungsi Museum.....	11
2.1.2 Jenis Museum.....	12
2.2 Tinjauan user	15
2.3 Aktivitas manusia	16
2.4 Kebutuhan ruang	17

2.5	Teknik Penyajian	18
2.6	Prinsip Tata Pamer	21
2.7	Lingkup Pengunjung	23
2.8	Kenyamanan	23
2.9	Keamanan	27
2.10	Penghawaan	29
2.11	Pencahayaan.....	30
2.12	Furniture.....	34
2.13	Sign Sistem	36
2.14	Maluku	36
2.15	Pengenalan Tema	41
2.15.1	Pengertian <i>Movement</i> dan History	42
2.15.2	Sifat Movement in History	42
2.16	Study Banding.....	43
2.16.1	Land Transport Gallery	43
2.16.2	Museum Samudra raksa Candi Borobudur	45
2.16.3	Museum Bahari	46
2.16.4	Anjungan Maluku Taman Mini Indonesia	48
BAB III DESKRIPSI PROYEK		52
3.1	Deskripsi Proyek	52
3.2	Makna dan Tujuan.....	52
3.3	Tinjauan Lokasi	53
3.3.1	Makro	53

3.3.2	Mikro.....	56
3.3.3	Analisis Bangunan	61
3.4	Tinjauan karya	63
3.1	Program Perancangan.....	67
3.2	<i>Zoning Blocking</i>	71
3.3	Hubungan antar Ruang	73
BAB IV PERANCANGAN		74
4.1	Konsep Desain Interior.....	74
4.2	Konsep Display dan Penataan Koleksi.....	76
4.3	Konsep Storyline	77
4.4	Konsep Sirkulasi.....	79
4.5	Konsep Warna	81
4.6	Konsep Pencahayaan	82
4.7	Konsep suasana	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		97
DAFTAR PUSTAKA		98
BIODATA PENULIS		100
LAMPIRAN.....		101

DAFTAR TABLE

Tabel III-1 Konsep Warna	67
Tabel IV-1 <i>Storyline</i> Museum.....	77
Tabel IV-2 Konsep warna ruang.....	81
Tabel IV-3 Karakter suasana jaman kerajaan	83
Tabel IV-4 Karakter Suasana jaman pra kemerdekaan.....	84
Tabel IV-5 karakter suasana jaman pasca kemerdekaan.....	92
Tabel IV-6 karakter suasana jaman kerusuhan	94
Tabel IV-7 Karakter suasana jaman perdamaian	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Struktur Organisasi Museum.....	15
Gambar II-2 Daerah Visual.....	18
Gambar II-3 Pergerakan kepala	19
Gambar II-4 Dimensi Struktural Tubuh Manusia	19
Gambar II-5 Perbandingan Pada Posisi berdiri dan duduk	20
Gambar II-6 Penentuan jarak untuk display.....	20
Gambar II-7 Jarak pandang dan lebar display.....	20
Gambar II-8 Jarak aman antara koleksi dengan pengamat	21
Gambar II-9 Ruangan the Denver Art Museum.....	21
Gambar II-10 Jarak pandang ideal mata manusia	24
Gambar II-11 Informasi koleksi.....	24
Gambar II-12 Area Zona Perlindungan (Dimensi Tersembunyi)	25

Gambar II-13 Sirkulasi pergerakan.....	26
Gambar II-14 Pengunjung menggunakan alat bantu.....	26
Gambar II-15 Ruang <i>audio visual</i>	27
Gambar II-16 CCTV	28
Gambar II-17 Sistem keamanan untuk koleksi	28
Gambar II-18 Contoh AC <i>window</i>	29
Gambar II-19 Contoh AC <i>central</i>	30
Gambar II-20 Contoh AC <i>split</i>	30
Gambar II-21 Pencahayaan Alami	31
Gambar II-22 Pencahayaan Merata Buatan Dalam Ruang	32
Gambar II-23 . Pencahayaan Terfokus Buatan Dalam Ruang	
Gambar II-24 Jarak dan sudut pandang pengamat	35
Gambar II-25 <i>vitrine</i> dinding	35
Gambar II-26 <i>vitrine</i> tengah.....	35
Gambar II-27 <i>vitrine</i> sudut.....	36
Gambar II-28 System pintu otomatis	44
Gambar II-29 tipografi dan signing system	44
Gambar II-30 <i>Ruang Visual</i>	45
Gambar II-31 Ruangan Museum Kapal	46
Gambar II-32 Suasana di ruang koleksi	48
Gambar II-33 Gedung Baileo Taman Mini	48
Gambar II-34 Area Pameran didalam gedung Anjungan Maluku TMII.....	50
Gambar III-1 Lokasi Museum Siwalima.....	53

Gambar III-2 Akses jalan raya	54
Gambar III-3 Gerbang pintu masuk area Museum	54
Gambar III-4 Bangunan di sekitar Museum Siwalima	55
Gambar III-5 Kondisi jalan	55
Gambar III-6 Site Plan	56
Gambar III-7 Tampak depan gedung pertemuan	56
Gambar III-8 Tampak depan antara gedung Museum dan Gudang Koleksi	57
Gambar III-9 Kantor Tata usaha	57
Gambar III-10 Tampak depan gedung Museum	58
Gambar III-11 Perpustakaan	58
Gambar III-12 Akses menuju gedung pertemuan	59
Gambar III-13 Gambar Denah Lantai 1	62
Gambar III-14 Gambar ruangan lantai 1	62
Gambar III-15 Gambar Denah Lantai 2	63
Gambar III-16 <i>Visual</i> pada ruangan	66
Gambar III-17 <i>Visual</i> pada ruangan	66
Gambar III-18 Konsep bentuk	67
Gambar III-19 Sirkulasi	
Gambar III-20 Pencahayaan buatan dan alami	69
Gambar III-21 Konsep pola	70
Gambar III-22 Pengamanan area <i>display</i>	70
Gambar III-23 Tempat duduk	71
Gambar III-24 AC <i>central</i>	71

Gambar III-25 <i>Zoning Blocking</i>	72
Gambar IV-1 Area <i>Lobby</i>	80
Gambar IV-2 Area <i>Lobby</i>	80
Gambar IV-3 <i>Receptionist</i>	81
Gambar IV-4 View di area perdagangan rempah-rempah	83
Gambar IV-5 Ruang perlawanan	85
Gambar IV-6 Panel Pergerakan Rakyat	86
Gambar IV-7 Area <i>Theater</i>	86
Gambar IV-8 Dinding <i>Acoustic</i>	87
Gambar IV-9 <i>ruang photo booth</i>	88
Gambar IV-10 <i>Show window</i> Patimura dan Christina	88
Gambar IV-11 Multimedia area Jepang.....	89
Gambar IV-12 Area RMS	90
Gambar IV-13 <i>Show window</i> area RMS	91
Gambar IV-14 Bangku	91
Gambar IV-15 Area Pasca kemerdekaan	92
Gambar IV-16 Konsep ruangan pasca kemerdekaan	93
Gambar IV-17 Inspirasi bentuk <i>ceiling</i> kain.....	93
Gambar IV-18 Inspirasi dinding gradasi.....	94
Gambar IV-19 Area kerusakan	95
Gambar IV-20 Area perdamaian.....	96