

ABSTRAK

Perancangan museum kamera merupakan salah satu media untuk masyarakat mengenal sejarah. Tetapi masih banyak masyarakat yang belum tertarik untuk datang ke museum, hal tersebut memang disebabkan oleh kurang terolahnya museum tersebut, dari mulai pemasaran hingga interiornya. Kamera dipilih sebagai bahan koleksi museum agar masyarakat tertarik untuk datang ke museum, karena kamera merupakan gadget yang dibawa kemanapun dan kapanpun kita bepergian, dalam bentuk telepon genggam.

Mewujudkan museum yang menarik tidaklah mudah, banyak hal yang harus diperhatikan, yaitu bagaimana membuat agar interiornya tidak biasa, beda dari yang lain dan memberikan pengalaman untuk pengunjung, lalu bagaimana menyajikan system display, pencahayaan dan sirkulasi agar sesuai dengan fungsi dan kebutuhan, serta bagaimana menambahkan fasilitas penunjang agar bisa menarik pengunjung.

Perihal tersebut diwujudkan dengan merancang museum kamera ini dengan menggunakan tema '*Old and New*' dan konsep 'Kamera Obscura' Tema tersebut diterapkan pada dinding, ceiling dan lantai ruangan dan bertransisi dan gaya Victorian sampai ke modern. Lalu konsepnya diwujudkan ke material, pencahayaan ruangan, dan bentuk yang diaplikasikan ke sistem display dan sirkulasi museum. Sementara untuk fasilitas penunjangnya museum ini menyediakan *retail* kamera, untuk pengunjung membeli kamera dan segala perlengkapannya, kafe untuk pengunjung yang ingin beristirahat dan komunitas fotografi berkumpul, lalu ada ruang serbaguna yang bisa disewa untuk acara-acara fotografi dan ada ruang cuci cetak bagi pengunjung yang sudah registrasi masuk ke museum untuk belajar bagaimana cara mencuci cetak roll film menjadi foto. Upaya tersebut dilakukan agar masyarakat mau datang ke museum untuk bermain dan belajar.

Kata kunci: Museum, Kamera, *Interior*, Sejarah, Kamera *Obscura*

ABSTRACT

Camera museum is one of many medias to tell about history to the people. But some people are not really interested to come to the museum, it is caused by a lack treatment for the museum, from the marketing to the interior design. Camera selected as a museum collection so that people interested in coming to the museum, because camera is a gadget that everyone carry wherever and whenever we travel, in the form of a cell phone or camera itself.

To create an interesting museum is not easy, a lot of things must be considered, how to ensure that the interior is unique, different from the others and give experience to the visitors, and how to present the system displays, lighting and circulation to suit the functions and needs, and how to add other facilities in order to attract visitors.

The problems is solved by designing this camera museum by using the theme 'Old and New' and the concept 'Camera Obscura'. The theme is applied to the walls, ceiling, floor and the transition room to room with victorian to modern style. Then the concept is translated into the materials, lighting, and forms to display system and museum circulation. As for the additional facilities of this museum provides a retail camera, for visitors to buy a camera and all accesoriess, cafe for visitors who want to relax and photography community come together, then there is a ballroom that can be rented for photography events and there is a darkroom for visitors who already registered for the museum to learn how to wash your film roll to a photo print. Efforts are made so that people want to come to the museum to play and learn.

Keywords: Museum, Camera, Interior, History, Camera Obscura

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sirkulasi Pencapaian	14
Tabel 2.2 Konfigurasi Jalur Sirkulasi	15
Tabel 2.3 Hubungan Jalur dan Ruang.....	16
Tabel 2.4 Sirkulasi Ruang.....	17
Tabel 2.5 Tingkat Cahaya Ruang Museum	18
Tabel 3.1 Analisa bangunan	68
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Ruang.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jarak dan Sudut Pandang Pengamat.....	18
Gambar 2.2 Teknik untuk Pencahayaan Buatan	22
Gambar 2.3 Teknik untuk Pencahayaan Alami	22
Gambar 2.4 Cara Kerja Kamera Obscura	28
Gambar 2.5 Contoh <i>Ground Glass</i>	29
Gambar 2.6 Kamera Daguerreotype	30
Gambar 2.7 Kamera Panoramic.....	30
Gambar 2.8 Lensa dari Dua <i>Hemisphere Glass</i> yang Berisi Air	31
Gambar 2.9 Contoh <i>Glass Plate</i>	32
Gambar 2.10 Hasil dari Glass Plate yang Sudah Digunakan.....	32
Gambar 2.11 Kamera Kodak Roll.....	33
Gambar 2.12 Hasil Foto Kodak dengan Format Melingkar.....	35
Gambar 2.13 Kamera Brownie No.1	36
Gambar 2.14 Reise Camera.....	37
Gambar 2.15 <i>Bellow</i> yang Khas pada Reise Camera	37
Gambar 2.16 Kamera Polaroid.....	39
Gambar 2.17 Bagian-Bagian pada Kamera Polaroid.....	40
Gambar 2.18 Kamera TLR dari Rolleiflex.....	43
Gambar 2.19 Kamera 1954 Asahiflex-IIB SLR Pertama yang Menggunakan <i>Instant Return Mirror</i>	44
Gambar 2.20 Prototipe Kamera Digital Pertama	45
Gambar 2.21 Kamera Nikos F3 dengan DCS Kodak.....	46
Gambar 2.22 <i>Camera Winder</i>	47
Gambar 2.23 Ponsel J-Phone oleh Sharp	48
Gambar 2.24 Kamera <i>Mirrorless</i> Pertama Epson R-D1	49
Gambar 2.25 Lebar Minimal Satu Area Makan.....	52
Gambar 2.26 jarak Bersih Kursi Roda.....	52
Gambar 2.27 Lebar Optimal dan Minimal Meja	53
Gambar 2.28 Ukuran Meja Bundar untuk Jumlah Orang Tertentu	53
Gambar 2.29 Jalur Pelayanan/Jarak Bersih Antar Meja.....	54
Gambar 2.30 Sirkulasi Ruang Baca.....	54

Gambar 2.31 Sirkulasi Antar Rak Buku.....	55
Gambar 2.32 Suasana Museum KAA.....	55
Gambar 2.33 Lampu Sorot Gantung dan Display Kaca dengan <i>Background</i> HPL Kayu	56
Gambar 2.34 Ruang Pameran pada Museum KAA.....	57
Gambar 2.35 Ruang Konferensi Asia Afrika	57
Gambar 2.36 Pintu Masuk Museum Kamera dari Lebu Muntri.....	58
Gambar 2.37 <i>Double Exporsure</i> Café.....	59
Gambar 2.38 Welcome Area Menuju Tangga ke Lantai Dua	59
Gambar 2.39 Tangga Menuju Lantai Dua	59
Gambar 2.40 Toko <i>Souvenir</i>	60
Gambar 2.41 Memasuki <i>Main Hall</i> Setelah Menaiki Tangga.....	61
Gambar 2.42 Bagian Dalam <i>Main Hall</i>	61
Gambar 2.43 Kamera yang Ditaruh Agar Pengunjung Bisa Mencoba Menggunakan.....	61
Gambar 2.44 <i>Obscura Room</i>	62
Gambar 2.45 Ruang <i>Unique Collection</i>	63
Gambar 2.46 <i>History of Camera</i>	63
Gambar 2.47 <i>Darkroom</i>	64
Gambar 2.48 <i>Pinhole Room</i>	64
Gambar 3.1 Lokasi Kartikasari Dago.....	68
Gambar 3.2 Tampak Depan Kartikasari.....	69
Gambar 3.3 Kartikasari	70
Gambar 3.4 Restoran Madame Sari.....	70
Gambar 3.5 Lantai Dua	71
Gambar 3.6 Pertokoan Lantai Dua	71
Gambar 3.7 Koridor Lantai Dua	71
Gambar 3.8 Void saat Memasuki Gedung.....	72
Gambar 3.9 Void di Atas Restoran Madame Sari.....	72
Gambar 3.10 <i>Zoning Blocking</i> Lantai Satu.....	77
Gambar 3.11 <i>Zoning Blocking</i> Lantai Dua.....	78
Gambar 4.1 <i>Site Plan</i>	82

Gambar 4.2 Proses Kamera Obscura	84
Gambar 4.3 Contoh Garis yang Diambil	84
Gambar 4.4 Contoh Kamera Obscura	85
Gambar 4.5 Contoh Kamera Obscura dengan Kuningan.....	85
Gambar 4.6 <i>General Layout Furniture 1st Floor</i>	87
Gambar 4.7 <i>General Layout Furniture 2nd Floor</i>	88
Gambar 4.8 <i>General Section A-A'</i>	88
Gambar 4.9 <i>General Section B-B'</i>	89
Gambar 4.10 <i>Lobby Layout Furniture</i>	90
Gambar 4.11 <i>Section A-A' Lobby</i>	91
Gambar 4.12 <i>Section B-B' Lobby</i>	91
Gambar 4.13 <i>Lobby Perspective</i>	92
Gambar 4.14 <i>Layout Furniture 1st Floor Museum</i>	93
Gambar 4.15 <i>Section A-A' 1st Floor Museum</i>	94
Gambar 4.16 <i>Section B-B' 1st floor Museum</i>	94
Gambar 4.17 <i>Opening Room Perspective</i>	95
Gambar 4.18 <i>1500-1900 Room Perspective</i>	96
Gambar 4.19 <i>Layout Furniture 2nd Floor Museum</i>	96
Gambar 4.20 <i>Section A-A' 2nd Floor Museum</i>	97
Gambar 4.21 <i>Section B-B' 2nd Floor Museum</i>	98
Gambar 4.22 <i>1900-1987 Room Perspective</i>	98
Gambar 4.23 <i>1987-Digital Room Perspective</i>	99
Gambar 4.24 <i>Site Plan</i>	100
Gambar 4.25 <i>1st Floor of General Plan</i>	101
Gambar 4.26 <i>2nd Floor of General Plan</i>	102
Gambar 4.27 <i>General Section</i>	103
Gambar 4.28 <i>Lobby Electrical Plan</i>	104
Gambar 4.29 <i>Lobby Ceiling Plan</i>	105
Gambar 4.30 <i>Lobby Layout Furniture</i>	106
Gambar 4.31 <i>Lobby Floor Plan</i>	107
Gambar 4.32 <i>Lobby Section</i>	108
Gambar 4.33 <i>1st Floor Museum Electrical Plan</i>	109
Gambar 4.34 <i>1st Floor Museum Ceiling Plan</i>	110

Gambar 4.35 <i>1st Floor Museum Layout Furniture</i>	111
Gambar 4.36 <i>1st Floor Museum Floor Plan</i>	112
Gambar 4.37 <i>1st Floor Museum Section</i>	113
Gambar 4.38 <i>2nd Floor Museum Electrical Plan</i>	114
Gambar 4.39 <i>2nd Floor Museum Ceiling Plan</i>	115
Gambar 4.40 <i>2nd Floor Museum Layout Furniture</i>	116
Gambar 4.41 <i>2nd Floor Museum Floor Plan</i>	117
Gambar 4.42 <i>2nd Floor Museum Section</i>	118
Gambar 4.43 <i>Furniture Detail Table Display</i>	119
Gambar 4.44 <i>Furniture Detail Receptionist Desk</i>	120
Gambar 4.45 <i>Furniture Detail Lobby Installation Chair</i>	121
Gambar 4.46 <i>Furniture Detail Bench</i>	122
Gambar 4.47 <i>Furniture Detail Hanging Display</i>	123
Gambar 4.48 <i>Furniture Detail Lobby Camera Shelves</i>	124
Gambar 4.49 <i>Interior Detail Opening Room Display</i>	125
Gambar 4.50 <i>Interior Detail Wood Panelling</i>	126
Gambar 4.51 <i>Interior Detail Lobby Partition</i>	127
Gambar 4.52 <i>Interior Detail Lobby Staircase</i>	128
Gambar 4.53 <i>Interior Detail Wall Treatment</i>	129
Gambar 4.54 <i>Interior Detail Lobby Ceiling Partition</i>	130
Gambar 4.55 <i>Lobby Perspective</i>	131
Gambar 4.56 <i>Opening Room dan 1500-1900 Area Perspective</i>	134
Gambar 4.57 <i>1900-1987 Area Perspectives</i>	135
Gambar 4.58 <i>1987-Digital Area Perspective</i>	136
Gambar 4.59 <i>Manual Perspectives</i>	137
Gambar 4.60 <i>Material Scheme</i>	138