

NASKAH AKADEMIK

KAJIAN MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA



KEMENTERIAN KEBUDAYAAN – PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

2014



DAFTAR ISI

Pengantar

Tim Penyusun

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. LATAR BELAKANG
- 1.2. DASAR HUKUM
- 1.3. MAKSUD DAN TUJUAN
- 1.4. RUANG LINGKUP
- 1.5. KELUARAN
- 1.6. TAHAPAN PELAKSANAAN

BAB I ARSITEKTUR

- 2.1. DEFINISI/PENGERTIAN ARSITEKTUR
- 2.2. SEJARAH PERKEMBANGAN ARSITEKTUR DI INDONESIA
- 2.3. ARSITEKTUR DALAM PERADABAN MASYARAKAT INDONESIA
- 2.4. TANTANGAN DUNIA ARSITEKTUR DI MASA DEPAN

BAB III PENDIRIAN MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA

- 3.1. NAMA MUSEUM, MAKNA, DAN ARTI PENTING MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA
- 3.2. VISI, MISI DAN TUJUAN PEMBANGUNAN MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA
- 3.3. LOKASI (USULAN LOKASI DAN JUSTIFIKASINYA)
- 3.4. KONSEP MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA
- 3.5. MATERI KOLEKSI – *STORYLINE*
- 3.6. KONSEP PENYAJIAN MATERI KOLEKSI
- 3.7. DEPARTEMEN
- 3.8. PROGRAM RUANG DAN LUASAN
- 3.9. KOLEKSI YANG AKAN DIPAMERKAN
- 3.10. STRUKTUR ORGANISASI
- 3.11. PENGELOLAAN MUSEUM
- 3.12. PELAYANAN PENGUNJUNG



BAB IV STRATEGI PELAKSANAAN

3.1.1. RENCANA AKSI

- a. Jangka Pendek
- b. Jangka Menengah
- c. Jangka Panjang

3.1.2. PENGELOLAAN MUSEUM

- a. Struktur Organisasi dan Sumber Daya Manusia
- b. Sumber Pendanaan Operasional Museum



BAB

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

- a. Indonesia sangat kaya akan arsitektur tradisional yang beraneka ragam dan unik dari berbagai daerah di penjuru Nusantara. Gaya arsitektur tersebut selain mencerminkan kearifan budaya lokal, juga beradaptasi dengan alam, misalnya terbuat dari bahan kayu, batu, bata, bambu, dll. Arsitektur di Indonesia telah berkembang sejak zaman Hindu, Budha, Islam, Kolonial, sampai saat ini.
- b. Pada perkembangannya, beberapa arsitektur tradisional mulai ditinggalkan dan bahkan lambat laun mulai menghilang. Oleh karena itu, penting untuk melakukan pelestarian arsitektur tradisional agar dapat diteruskan kepada generasi berikutnya dalam keadaan baik dan tidak berkurang nilainya.
- c. Salah satu upaya dalam melestarikan arsitektur Nusantara sebagai bagian dari kearifan lokal adalah dengan mendirikan Museum Arsitektur di Indonesia.
- d. Pembangunan Museum Arsitektur ini didahului dengan melaksanakan kajian.

1.2. DASAR HUKUM

- a. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya;
- b. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya;
- c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum;
- d. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



1.3. MAKSUD DAN TUJUAN

Menjadi acuan dalam menyusun rancangan/desain Museum Arsitektur.

1.4. RUANG LINGKUP

- a. Untuk mengumpulkan data dan merumuskan kajian Museum Arsitektur Indonesia;
- b. Untuk menjadi acuan dalam penyusunan masterplan dan DED Museum Arsitektur yang mencerminkan warisan budaya Indonesia dan sesuai dengan standar museum di Indonesia yang berorientasi pada kualitas museum internasional;

1.5. KELUARAN

1 (satu) naskah Kajian Museum Arsitektur Indonesia (MAI)

1.6. TAHAPAN PELAKSANAAN

Adapun deskripsi kegiatan ini adalah:

A. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan melakukan rapat-rapat koordinasi di kantor. Persiapan dilakukan untuk menetapkan tujuan dan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melaksanakan kegiatan.

B. Uji Petik dan Pengumpulan Bahan

Tahap ini dilakukan dengan mencari data mengenai sejarah dan perkembangan arsitektural di Indonesia, di mana akan dilakukan pengumpulan data mengenai sejarah dan perkembangan arsitektur di Indonesia. Pengumpulan data dan kajian akan dilakukan oleh tim dari direktorat dan narasumber, serta penyusun.

C. FGD

Hasil dari penyusunan kemudian diuji dan dipaparkan kepada publik (akademisi, pemerhati museum, dan arsitek) untuk bahan perbaikan sebelum finalisasi kajian akhir.

D. Finalisasi Kajian

Hasil masukan dari FGD kemudian ditelaah dan dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap *draft* kajian sehingga kajian menjadi lebih terarah dan sempurna.

E. Penyusunan Laporan



BAB II

ARSITEKTUR

2.1. DEFINISI/PENGERTIAN ARSITEKTUR

A r s i t e k t u r

Kata 'arsitektur' yang semula merujuk Vitruvius¹ sebagai **cara merancang bangunan yang bersandar tiga tonggak *durability, convenience, and beauty*** atau ketergunaan, kekokohan dan ketercintaan/keindahan telah dirangkum sebagai satu pengertian utuh yaitu sebagai unsur pengetahuan. Adapun yang dimaksud dengan unsur pengetahuan dalam arsitektur tersebut merujuk *Webster's Dictionary of Language*² mencakup cara serta metode merancang/mendesain bangunan yang indah mulai awal pengungkapan gagasan/konsep, memvisualisasi gagasan ke dalam gambar hingga tahapan pembangunan fisiknya. Dalam pengertian tersebut, dalam kata arsitektur terkandung 'sesuatu' hal yang tak teraga (*intangible*).

Lambat laun dalam ber-arsitektur dikenal 'sesuatu' yang belum diperhitungkan yaitu unsur makna sebagai 'sesuatu' yang tersembunyi (*tacit*), tak teraga (*intangible*) yang terkandung dalam fisiknya, sehingga kata arsitektur didefinisikan sebagai **pengetahuan merancang keindahan bangunan atau lingkung bangun pada ruang-tempat-waktu-peristiwa melainkan perlu ditambahkan adanya unsur makna yang tercerap padanya**, sesuai dengan pengutaraan Tjahjono³.

M a k n a dalam Arsitektur

¹ Vitruvius. Morris Hicky Morgan (terj.) *The Ten Books of Architecture*. New York: Dover, 1960, hal. 31.

² Dalam *Webster's Dictionary of Language*² pengertian *Architecture* sebagai seni dan pekerjaan merancang bangunan serta mengawasinya, termasuk gaya bangunan atau menunjuk bangunan tertentu. Pemutakhiran, *Webster's New Encyclopedic Dictionary*² menambahkan metode atau gaya bangunan dan *Merriam-Webster's Dictionary And Thesaurus*² menambahkan keharusan adanya pengetahuan tentang perencanaan dan struktur bangunan. *A Dictionary of Architecture*² merujuk John Ruskin dalam *Seven Lamp of Architecture* perlunya seni demi tergebahnya karakteristik arsitektur yang berkesan indah.

³ Tjahjono, Gunawan. *Arsitektur di Indonesia: Kancah Penjelajahan Tanpa Batas*, 2002.



Kehadiran unsur makna ini dimaksudkan sebagai **arti, maksud, atau sesuatu tujuan tertentu terkait karya**. Proses pemberian makna ini terjadi sebelum menjadi karya fisik yang disebut *process of having quality* atau 'proses memutu' sebagai proses untuk menyatakan kualitas tertentu sebelum menjadi karya arsitektur. Proses tersebut dalam bahasa Yunani dinamai *khora*⁴ oleh Plato, budayawan Yunani.

Kata 'arsitektur' dan arsitek merupakan kesatuan karena adanya kata serapan dari bahasa Inggris *architecture* yang menunjukkan jabatan *architekton* yaitu kepala tukang yang menghasilkan 'karya' fisik atau bangunan yang mengandung unsur keindahan. Berdasar pengertian di atas, dalam kata arsitektur dan arsitek terkandung dua hal yaitu, sesuatu tak teraga (*intangible*) berupa **ilmu pengetahuan merancang keindahan bangunan** sekaligus hal teraga (*tangible*) berupa hasil 'karya' fisik akibat penerapan keilmuan merancang bangunan yang disebut **karya arsitektur**.

Lama-kelamaan kata Arsitek lebih mengemuka untuk menunjuk 'karya' serta 'orang'-nya. Kata 'arsitek' berasal dari *architect, architecture (whence architectural); architectonic, whence architectonics*⁵ yang berkorelasi dengan *tekhnē* – hal yang setara dengan *craft, skill, art* untuk menjelaskan kerajinan, ketrampilan serta kepekaan seni dalam berarsitektur sejak yang berskala ruangan hingga yang berskala kota yang berperan sebagai wadah atau *contain* yang bersifat *resemblance*⁶ yang memiliki; kemiripan, kesamaan, persamaan, keserupaan yang mewujudkan sebagai representasi visual.

A r s i t e k

Istilah Arsitek⁷ dapat diartikan sebagai **kreator, pencipta, perancang, dalang, pelopor, pemrakarsa, penggagas**. Arsitek, adalah pengemban keseluruhan persyaratan bagi kehadiran karya arsitektur. Sedangkan, kata 'Arsitek' dengan kata arsitek yang diberi tanda ' ' akan diberikan kepada aktor tertentu yang memiliki kesamaan peran selayaknya kerja Arsitek.

2.2. SEJARAH PERKEMBANGAN ARSITEKTUR DI INDONESIA

⁴ *Khora* termuat dalam *Timaues* karya Plato dari Yunani yang ditafsir ulang tahun 1995 oleh Jacques Derrida dalam *On The Name*. Penjelasan tentang *Khora* akan disajikan tersendiri.

⁵ Patridge, Eric. *Origins a Short Etymological Dictionary of Modern English*. The Taylor & Francis e-Library. 2006, p 136 dan p. 4083

⁶ *Webster's New Encyclopedic Dictionary*. New York: Black Dog & Leventhal Publisher Inc. 1994. p. 866. *Resemblance: 1a. the quality or state resembling, 1b. a point of likeness, 2. representation, likeness*

⁷ Definisi Arsitek menurut kamus *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*, 2009, hal. 35



Dalam memaparkan perkembangan arsitektur dapat ditempuh melalui cara pembabakan waktu yang dikenal sebagai periodisasi waktu atau kronologis. Akan tetapi cara pembabakan berbasis periodisasi cenderung dipaparkan secara linier terhadap waktu secara konvensional, sehingga kurang dapat memunculkan ruang eksploratif dalam merekonstruksi kesejarahan arsitektur yang lebih fokus, kontekstual, analitis, serta mampu menggugah curiositas serta inspirasi (Depbudpar, 2007).

Atas pertimbangan pengertian di atas, sejarah perkembangan arsitektur dalam kajian ini akan dipaparkan berdasar kategori, analisis atau tema-tema tertentu yang akan disajikan berdasarkan 'peristiwa' yang menonjol dalam dunia arsitektur, baik itu menunjukkan karya arsitektur, tokoh arsitek, ataupun penemuan teori baru dalam arsitektur.

Pengetahuan kesejarahan arsitektur yang dipelajari melalui buku *Kompendium Sejarah Arsitektur*,⁸ telah diperkaya oleh kehadiran pustaka *The Indonesian Heritage* seri *Architecture, 1999*⁹ dan *Sejarah Kebudayaan Indonesia* seri *Arsitektur*¹⁰. Kedua pustaka tersebut masing-masing memiliki keunikan dalam penyajiannya. Dalam *the Indonesian Heritage* seri *Architecture, 1999*, wajah arsitektur Indonesia ditampilkan sebagai buah pertemuan antara bangsa Austronesia-Indonesia yang disajikan dalam 5 bagian utama yaitu: (1) *Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional*, (2) *Indonesian Classical Heritage – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia*, (3) *Cities, Mosques and Palaces – Kota, Masjid dan Keraton*, (4) *Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19*, dan (5) *Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas*.

Dalam ***Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional***, dibahas keragaman arsitektur tradisional di Indonesia yang menampilkan konstruksi pondasi, konstruksi atap, teknik konstruksi serta ritus pendirian rumah-rumah tradisional yang direpresentasikan melalui rumah Tongkonan di Toraja, Rumah Batak, Rumah Gadang, Rumah Panjang di Mentawai, Rumah dan Budaya Megalitik di Nias, Rumah Panjang di Kalimantan, Rumah Jawa, Rumah Bali, Uma Mbatangu di Sumba, Rumah Timor, dan Rumah Dani di Papua.

Pada pembahasan ***Indonesian Classical Heritage – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia***, diuraikan tentang pengertian arsitektur sebagai (a) Tempat Tinggal Dewa: Arsitektur dan Kosmologi, (b) Sumber Awal Arsitektur Megalitik Indonesia, (c) Metode Membangun Gedung dengan Batu, (d) Perspektif Arsitektur Candi di Jawa, (e) Ornamen Candi Klasik di Jawa, (f) Arsitektur Hindu Arsitektur di Jawa Tengah, (g) Candi Borobudur, (h) Arsitektur Budha di Jawa Tengah, (i) Arsitektur Candi Batu di

⁸ Sumintardja, Djauhari. *Kompendium Sejarah Arsitektur*.

⁹ Tjahjono. Gunawan. *Indonesian Heritage, 1998*.

¹⁰ Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *Sejarah Kebudayaan Indonesia* seri *Arsitektur, 2007*



Jawa Timur, (j) Arsitektur Candi Batu Bata di Majapahit, (k) Arsitektur dalam prasasti di Jawa Kuno, (l) Teras Candi, (m) *Artificial* pada Gua dan Candi, (n) Konservasi dan Rekonstruksi.

Dalam bagian ***Cities, Mosques and Palaces – Kota, Masjid dan Keraton*** diuraikan (a) Kejadian dari Tradisi Urban, (b) Arsitektur pada Masa Islam Awal, (c) Awal Tempat Ibadah Muslim, (d) Keraton dan Kota, (e) Masjid sebagai Ruang Sakral, (f) Masjid di Wilayah Indonesia, Tradisi dan Eklektisisme, (g) Taman: sebagai Surga di Bumi, (h) Nisan Muslim dan Pemakaman, (i) Kota-Kota di Pesisir.

Pada pembahasan ***Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19*** diuraikan, (a) Pembentukan Kota Abad ke-19 di Jawa, (b) Batavia sebagai Kota Ideal, (c) Bangunan Negara di Abad ke-18, (d) *Town-Houses* Belanda sebuah perjumpaan dengan Cina, (e) Pengenalan Jenis Gedung Baru.

Dalam pembahasan ***Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas***, dibahas (a) Kehadiran Gaya Indies, (b) Karya Arsitek Belanda di Hindia Belanda, (c) Taman Kota dan Bungalows, (d) Gaya Arsitektur Modern dan International Style, (e) Karya Arsitektur di Awal Kemerdekaan, (f) Karya Arsitektur Kota Modern di Indonesia, (g) Regionalisme dan Identitas dalam Arsitektur Kontemporer, (h) Menuju Kedewasaan Arsitektur Indonesia.

Adapun hal-hal yang belum tergalikan pada pustaka di atas, telah dilengkapi oleh pustaka *Sejarah Kebudayaan Indonesia – Seri Arsitektur*¹¹ dengan enam bagian pembahasan antara lain: (1) Pengantar Sejarah Arsitektur, (2) Bermukim di Nusantara: Arsitektur Kehidupan Sehari-Hari, (3) Perjumpaan dengan Budaya India dan Cina, (4) Perjumpaan dengan Budaya Islam, (5) Perjumpaan dengan Budaya Eropa, (6) Membangun Watak Bangsa.

Dalam pustaka ini Sejarah Arsitektur yang dituliskan secara analisis serta interpretatif tersebut menguraikan cara-cara bermukim di Nusantara dengan mengungkap arsitektur kehidupan sehari-hari terkait “Budaya” Austronesia dengan Nusantara yang diawali oleh lingkungan prasejarah di Nusantara pada (a) Permulaan Bermukim: Penadah Angin, (b) Menghuni di Pohon, (c) Budaya megalit dan kosmologi serta mengungkap tentang klasifikasi dan kosmologi, makna rumah dan cara membangun dan ciri-ciri bersama, hingga ulasan tentang satuan mukim, perkembangan mukim tetap kolektif serta konsep budaya duduk sebagai tradisi dan transformasi konsep.

Pada bagian berikutnya membahas perjumpaan dengan budaya India dan Cina, diulas adanya komunikasi budaya dengan India, hibriditas budaya dan arsitektur diaspora

¹¹ Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *Sejarah Kebudayaan Indonesia seri Arsitektur*, 2007.



Cina di Nusantara serta hibriditas tipe hunian. Pada bagian selanjutnya perjumpaan dengan budaya Islam, dibahas adanya tipologi bangunan ibadah, makam dan kota.

Pada pembahasan perjumpaan dengan budaya Eropa dibahas tentang keberadaan benteng-benteng, rumah, istana, *landhuis* serta bangunan peribadatan: Gereja. Pembahasan tentang Perkotaan (*Urbanisme*) dan *Gemente/ Stadsemente* membahas Rencana Pengembangan Kota (*Uitbreidingsplan*), Balaikota dan Gedung-Gedung Institusi serta Fasilitas-Fasilitas Kota dan Pertamanan, Perumahan *Volkshuisvesting*, *Kleinwoningbouw*, Perbaikan Kampung (*Kampong Verbeetering*) dan Infrastruktur dan Industri. Di akhir pembahasan, dibahas tema Membangun Watak Bangsa yang diprakarsai oleh Ir. Soekarno dengan menampilkan gaya interior serta arsitektur pada masa pemerintahannya, antara lain pembangunan monumen dan tata kota serta pengembangan kawasan institusi dan kota satelit di Jakarta.

Dalam paparannya, Ridwan Kurniawan¹² mendeskripsikan sejumlah fakta sejarah yang menunjukkan cara-cara khas dalam menampilkan sejumlah khasanah arsitektur tradisional Indonesia oleh pemerintah kolonial, melalui beberapa pameran di mancanegara. Kenyataan ini membuktikan adanya perhatian yang besar oleh pemerintah Kolonial terhadap arsitektur Indonesia. Senarai itu, Harry Widiyanto¹³ mengharapkan dimungkinkannya cara-cara kreatif untuk dapat memvisualisasikan adanya karya arsitektur di masa kejayaan Megalitik yang bersumber dari relief percdandian agar mudah dimengerti oleh masyarakat luas situasi peradaban di kelampauan.

2.3. ARSITEKTUR DALAM PERADABAN MASYARAKAT INDONESIA

Karya arsitektur di Indonesia, baik yang masih tertinggal maupun yang telah punah merupakan ekspresi peradaban Indonesia. Pada era kekinian, tinggalan karya arsitektur masih dapat ditelusuri sebagai artefak ataupun hanya sebatas foto-foto dokumentasi. Disayangkan sejumlah tinggalan artefak serta dokumentasi penting terkait karya arsitektur sebagai buah peradaban Indonesia kurang memadai untuk dapat diwariskan kepada generasi penerus bangsa.

Sejumlah artefak tinggalan yang kelak dapat disajikan sebagai substansi koleksi Museum Arsitektur Indonesia merupakan kumpulan artefak yang tersebar di seluruh wilayah berupa: (a) karya arsitektur tradisional di beberapa wilayah di Indonesia, (b) peninggalan arsitektur candi, (c) bangunan peninggalan era kolonial (d)

¹² Ridwan Kurniawan, Kemas. Museum Arsitektur Indonesia. *Focus Group Discussion*, Kajian Pembangunan Museum Arsitektur Indonesia, Jakarta, 4 November 2014.

¹³ Harry Widiyanto, seorang birokrat – arkeolog adalah pakar budaya megalitik Indonesia.



peninggalan era awal kemerdekaan Indonesia, (e) peninggalan era Soeharto dan pasca Soeharto hingga era Susilo Bambang Yudhoyono.

Akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa perolehan puncak karya arsitektur Indonesia sejatinya direpresentasi oleh dua era yaitu era kolonial dan era di awal kemerdekaan. Di kedua era itu dapat dikatakan merupakan masa-masa keemasan gaya arsitektur modern di Indonesia. Di era kolonial, meskipun para arsitek Indonesia berkarya dibawah penguasaan pemerintah kolonial Belanda, akan tetapi keterlibatannya mampu meninggalkan kesadaran berkarya secara trampil dan bertanggungjawab terutama mendorong kesadaran ber-arsitektur dengan cara memperhitungkan iklim tropis.

Puncak kebangkitan arsitek Indonesia, telah ditandai di era Soekarno yaitu dengan dicetuskannya *Nation and Character Building* di segala bidang termasuk dalam berarsitektur. Di dalam eranya, Soekarno meninggalkan jejak-jejak menuju Indonesia Baru yang modern melalui sejumlah karya arsitektur yang gemilang yang lebih dikenal sebagai proyek mercusuar Soekarno. Sepilihan karya arsitektur gemilang yang dibangun di koridor utama ibukota negara Jakarta itu, karena mengusung gagasan ke-Indonesia-an secara terintegrasi dinamai “Panggung Indonesia” (Ardhiati, 2013).¹⁴

Kebijakan deregulasi ekonomi Pacto 1988 Soeharto telah membawa perubahan besar peradaban arsitektur di Indonesia terutama di ibukota menjadi karya-karya arsitektur yang berorientasi pada keinginan investor asing yang didikte oleh produsen negara asal yang sekaligus membawa arsitek perancangannya sendiri untuk berpraktek di Indonesia. Situasi sedemikian itu, menggugurkan gagasan Indonesia Baru yang modern secara berdikari sebagaimana dijargonkan oleh Soekarno dan digaungkan pada masa awal kemerdekaan.

Lambat laun karya arsitektur yang terbangun tidak lagi memberi makna terhadap peradaban Indonesia selain nilai tambah ekonomi bagi sebagian masyarakat menengah atas dan investor asing serta produsen. Akibat dari kebijakan itu, terjadi proses penciptaan lahan secara tak terkendali terutama di wilayah *political venue* sebagaimana *Jakarta City Planning* gagasan Soekarno¹⁵ yang sejatinya telah mengamankan 15 km dari Tugu Nasional sebagai wilayah *political venue*. Namun, disisi lain, Soeharto juga mendorong terciptanya karya-karya arsitektur yang bernuansa lokal untuk gedung-gedung pemerintahan dengan mengadopsi keindahan atap arsitektur tradisional pada bangunan arsitektur modern.

¹⁴ Ardhiati, Yuke. *Bung Karno dalam Panggung Indonesia* yang diangkat dari Disertasi Doktor Arsitektur Universitas Indonesia, 2013.

¹⁵ Masterplan Kota Jakarta yang pertama tervisualisasi dalam Rencana Ibukota Jakarta 1965-1985.



Dari waktu ke waktu sejak era Soeharto membuka pintu investasi asing masuk melalui usaha real estat hingga masa pemerintahan SBY, peradaban Indonesia mengalami kesurutan dalam bereksplorasi desain. Kemampuan mengakses informasi melalui internet, memungkinkan arsitek Indonesia untuk mengakomodir gaya-gaya arsitektur mancanegara untuk diterapkan di Indonesia. Kecanggihan berinteraksi melalui jagad maya itu menghasilkan karya-karya imitasi/tiruan, simulacra yang tentu saja kurang bermakna sebagai karya arsitektur karena tidak dirancang dengan suatu gagasan cerdas untuk mengatasi persoalan ruang yang khas Indonesia.

Disisi lain, kesertaan berpameran arsitektur secara internasional dapat terpenuhi sebagai peserta pavilion Indonesia pada Pameran Bienale Arsitektur 2014¹⁶ dengan menampilkan rekaman kemampuan pertukangan di Indonesia yang menyertai kegiatan ber-arsitektur selama seabad 'pertukangan' di Indonesia terhitung sejak 1914-2014. Masa-masa puncak pertukangan sekaligus terjadinya penurunan itu dikarenakan oleh tergantikannya karya-karya arsitektur yang kontekstual dengan karya-karya arsitektur yang lebih didominasi oleh kepentingan industriawan/produsen material konstruksi. Situasi yang mengakibatkan arsitek berorientasi pada ketersediaan bahan itu secara otomatis telah mengabaikan pentingnya makna kehadiran karya arsitektur.

2.4. TANTANGAN DUNIA ARSITEKTUR DI MASA DEPAN

Tak terelakkan lagi, kemajuan teknologi dalam ber-arsitektur yang dipicu oleh inovasi di bidang konstruksi dan material telah mendorong hadirnya karya-karya arsitektur yang super besar serta canggih seperti *highrise building* dan *skyscrapers* dan tidak terkecuali di Indonesia terutama di Jakarta. Kehadiran bangunan sejenis itu yang sejatinya telah mendorong penciutan bahan alam yang dieksploatasikan menjadi material olahan bagi bangunan itu sendiri. Kehadiran arsitektur yang mega besar itu di Indonesia seharusnya menjadi perhatian arsitek untuk mawas diri atas kehancuran diri dunia arsitektur itu sendiri.

Arsitek Indonesia, yang telah terbiasa membangun melalui cara mendatangkan material dari produsen dengan sistem konstruksi tertentu, telah membuat jarak pada arsitek dan pertukangan yang tidak mampu mengaksesnya.

Dalam situasi ini arsitek Indonesia dapat dikatakan mengalami kejumudan atau situasi stagnan. Hal demikian juga terjadi pada para arsitek akademisi yang seharusnya mengembangkan ilmu arsitektur yang berpihak kepada kelestarian lingkungan – *sustainability* untuk berkarya menemukan serta menuliskan teori-teori baru, inovasi

¹⁶ Ketukangan: Kesadaran Material. *Craftsmanship: Material Consciousness*. Armand, Avianti et al. IAI Jakarta, Jakarta, 2014.



desain, serta gubahan material baru yang lebih sustain. Kejumudan dalam dunia akademisi arsitektur terjadi akibat ketiadaan penghargaan yang selayaknya terhadap kesempatan untuk melakukan riset ataupun inovasi dalam bidang arsitektur. Sementara itu, kemajuan teknologi juga berdampak pada gaya hidup para penerus bangsa yang lebih mengandalkan budaya yang serba instan, praktis, serta fleksibel yang kelak berdampak pada konsep perancangan arsitektur.

Ditengah kejumudan itu, para arsitek praktisi dan akademisi mengalami kegalauan, terutama bersumber pada kepastian hukum dalam berprofesi sebagai arsitek. RUU – Rancangan Undang-Undang Jasa Arsitek yang tidak kunjung berhasil menembus menjadi sebuah perundangan di DPPRI.

Sejumlah tantangan itu, memerlukan pemetaan secara terstruktur sebagai gagasan arsitektural yang dapat divisualisasikan sebagai substansi Museum Arsitektur Indonesia yang akan direkam sebagai jejak konstruktif dari Arsitek Pemikir yang berupaya mencari jalan keluar untuk mengembalikan kesempatan Arsitek Indonesia untuk merajut peradabannya sendiri secara gemilang di masa depan.

BAB



PENDIRIAN MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA

3.1. NAMA MUSEUM, MAKNA, DAN ARTI PENTING MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA

3.1.1. Usulan Nama Museum

Nama museum yang diusulkan adalah: **MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA**

3.1.2. Makna

- Museum Arsitektur Indonesia (MAI) merupakan sebuah kompleks bangunan museum yang menampilkan khazanah hasil karya dan perkembangan arsitektur di wilayah Nusantara dari waktu ke waktu sebagai ruang edukasi dan rekreasi bagi masyarakat luas;
- Museum Arsitektur Indonesia (MAI) akan menampilkan karya arsitektur di Indonesia dankarya arsitek Indonesia, baik karya-karya yang monumental dan ikonik yang menandai pada zamannya maupun karya-karya arsitektur yang bersifat *daily life* yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat.

3.1.3. Arti Penting Museum Arsitektur Indonesia

Keberadaan dan pendirian Museum Arsitektur Indonesia (MAI) memiliki arti penting sebagai berikut:

- Menjadi wahana untuk pelestarian (pelindungan, pengembangan, dan pemanfaatan) kekayaan khazanah dan karya arsitektur yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia dari masa ke masa sebagai bagian penting dalam perkembangan peradaban dan kebudayaan bangsa Indonesia;
- Mendokumentasikan dan merepresentasikan kekayaan khazanah Arsitektur Indonesia serta nilai-nilai kearifan lokal yang melekat dalam setiap karya tersebut yang perlu terus dilestarikan dan diwariskan secara lintas generasi, serta memberi inspirasi dalam membangun peradaban di masa mendatang;
- Menggagas pengembangan Museum Arsitektur Indonesia (MAI) sebagai wahana apresiasi, sarana edukasi dan rekreasi/wisata bagi masyarakat luas.

3.2. VISI, MISI DAN TUJUAN PEMBANGUNAN MUSEUM ARSITEKTUR INDONESIA



3.2.1. Visi dan Misi

Visi Pembangunan Museum Arsitektur Indonesia (MAI) adalah:

“Mewujudkan Pelestarian Arsitektur Indonesia untuk membangun Peradaban Bangsa”

Untuk mewujudkan Visi diatas, Museum Arsitektur Indonesia (MAI) memiliki misi untuk menjadi:

- a. Pusat informasi Arsitektur Indonesia;
- b. Pusat pendokumentasian tokoh, karya dan ilmu/seni membangun di Indonesia;
- c. Pusat pengkajian dan pengembangan sejarah, pengetahuan, dan teknologi yang berkaitan dengan arsitektur sebagai ilmu/seni membangun;
- d. Pusat pengembangan desain dan seni Arsitektur Indonesia;
- e. Media presentasi dan apresiasi karya arsitektur dari berbagai tokoh dan arsitek di Indonesia maupun dunia internasional.

3.2.2. Tujuan

1. Menyajikan kekayaan khazanah karya arsitektur yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia dari masa ke masa sebagai bagian penting dalam perkembangan peradaban dan kebudayaan bangsa Indonesia;
2. Mendidik masyarakat untuk memahami nilai-nilai kearifan lokal yang melekat dalam karya arsitektur tersebut, yang akan memberikan kesadaran untuk diwariskan dan dilestarikan secara lintas generasi, serta memberi inspirasi dalam membangun peradaban di masa mendatang;
3. Memperkenalkan karya Arsitektur Indonesia secara terintegrasi dengan cara penyajian yang menarik, interaktif, menggunakan kemajuan teknologi (ICT), yang akan membangkitkan nilai kebanggaan masyarakat Indonesia.

3.3. LOKASI (USULAN LOKASI DAN JUSTIFIKASINYA)

3.3.1. Kriteria dasar pemilihan lokasi



Pada dasarnya pemilihan lokasi di mana Museum Arsitektur Indonesia (MAI) akan didirikan harus memenuhi criteria sebagai berikut:

1. Hub nasional dan/atau internasional;
2. Lokasi strategis dan mudah diakses oleh pengunjung;
3. Tingkat kemampuan menarik/mendapatkan pasar/pengunjung;
4. Kemampuan daerah untuk membiayai perawatan;
5. Tingkat resiko bencana (gempa, banjir, kebakaran);
6. Menjangkau lintas wilayah (provinsi);
7. Image kota dan keragaman arsitektur yang dimilikinya.

3.3.2. Alternatif lokasi dan justifikasinya

Matrik 1

No.	Usulan Lokasi	Kriteria *)							Bobot
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	
1	Jakarta (Kota Tua/Sunda Kelapa)								
3	Yogyakarta – Jateng (Magelang)								
2	Jateng (Semarang)								
4	Jatim (Surabaya)								
5								

*) skala 1 – 5

K1 : Hub nasional dan/atau internasional

K2 : Lokasi strategis dan mudah diakses oleh pengunjung

K3 : Tingkat kemampuan menarik/mendapatkan pasar/pengunjung

K4 : Kemampuan daerah untuk membiayai perawatan

K5 : Tingkat resiko bencana (gempa, banjir, kebakaran)

K6 : Menjangkau lintas wilayah (provinsi)

K7 : Image kota dan keragaman arsitektur yang dimilikinya



Matrik 2

No.	Lokasi	Justifikasi	Keterangan
1	Jakarta (Kota Tua/ Sunda Kelapa)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jakarta sebagai ibukota memiliki akses yang sangat mudah dari hub-hub internasional, nasional dan regional, dan telah menjadi destinasi tujuan wisata 2. Jakarta merupakan representasi wilayah yang telah berkembang sebagai pusat-pusat kebudayaan 3. Terdapat banyak karya Arsitektur Indonesia, baik berupa karya-karya peninggalan arsitektur kolonial, arsitektur pada masa awal kemerdekaan, hingga arsitektur modern di Indonesia saat ini 4. Image dan keragaman arsitektur: <ol style="list-style-type: none"> (a) Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional, (b) <i>Indonesian Classical Heritage</i> – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia, (c) <i>Cities, Mosques and Palaces</i> – Kota, Masjid dan Keraton, (d) Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, (e) Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas. 	<ol style="list-style-type: none"> (a) Rumah Adat seluruh Nusantara (TMII) (d) Bangunan kolonial di kota Jakarta; termasuk Kota Batavia (Sunda Kelapa); bangunan pemerintahan, pasar, stasiun, dsb (e) Bangunan arsitektur modern masa awal kemerdekaan (Monas, Gelora Bung Karno, dsb) serta arsitektur modern saat ini sebagai bentuk investasi pihak asing di Indonesia
2	Jateng (Semarang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jateng/ Semarang memiliki akses yang sangat mudah dari hub-hub nasional dan regional, dan telah menjadi destinasi tujuan wisata 2. Jateng/ Semarang merupakan representasi wilayah yang telah berkembang sebagai pusat-pusat kebudayaan 3. Terdapat banyak karya Arsitektur Indonesia, khususnya peninggalan arsitektur kolonial, seperti Kota Lama Semarang dengan Gereja Blendug nya, Lawang Sewu, dsb. 4. Image dan keragaman arsitektur: <ol style="list-style-type: none"> (a) Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional, (b) <i>Indonesian Classical Heritage</i> – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia, (c) <i>Cities, Mosques and Palaces</i> – Kota, Masjid dan Keraton, (d) Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, 	<ol style="list-style-type: none"> (a) Rumah Adat Jawa (d) Bangunan kolonial di kota Semarang, termasuk Kawasan Kota Lama



No.	Lokasi	Justifikasi	Keterangan
3	Jateng – Yogyakarta (Magelang)	<p>(e) <i>Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yogyakarta/Solo memiliki akses yang sangat mudah dari hub-hub nasional dan regional, dan telah menjadi destinasi tujuan wisata 2. Yogyakarta/Solo merupakan representasi wilayah yang telah berkembang sebagai pusat-pusat kebudayaan 3. Yogyakarta/Solo merupakan area yang memiliki icon-icon karya peradaban masa lampau (Candi Borobudur, Prambanan, serta Keraton-Keraton) yang sekaligus dapat menjadi contoh langsung karya arsitektur pada masanya (sebagai <i>living museum</i>) 4. Image dan keragaman arsitektur: <ol style="list-style-type: none"> (a) Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional, (b) Indonesian Classical Heritage – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia, (c) Cities, Mosques and Palaces – Kota, Masjid dan Keraton, (d) Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, (e) <i>Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> (a) Rumah Adat Jawa (b) Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Suku, dsb. (c) Konsep Kota Jawa (Yogyakarta dan Solo); Masjid Agung Yogyakarta; Keraton (Yogyakarta dan Solo); Taman (Tamansari Yogyakarta) (d) Bangunan kolonial di kota Yogyakarta dan Solo (benteng, bangunan pemerintahan, pasar, stasiun, dsb)
4	Surabaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Surabaya memiliki akses yang sangat mudah dari hub-hub nasional/ regional, dan telah menjadi destinasi tujuan wisata 2. Surabaya merupakan representasi wilayah yang telah berkembang sebagai pusat-pusat kebudayaan 5. Image dan keragaman arsitektur: <ol style="list-style-type: none"> (a) Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional, (b) Indonesian Classical Heritage – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia, (c) <i>Cities, Mosques and Palaces – Kota, Masjid dan Keraton,</i> (d) Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, (e) Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas. 	<ol style="list-style-type: none"> (a) Rumah Adat Jawa (b) Situs Trowulan (d) Bangunan kolonial di kota Surabaya, Malang (e) Bangunan Hotel Novotel di Surabaya



3.4. KONSEP MUSEUM ARSITEKTUR

3.4.1. Fungsi Museum (penelitian, preservasi, dan komunikasi)

Definisi museum menurut ICOM Statutes article 3, paragraf 1, adalah: *A non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.*

Berdasarkan definisi tersebut diartikan sebagai sebuah lembaga tetap, tidak mencari keuntungan, yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan, serta memamerkan warisan benda dan tak bendadari manusia, dan lingkungannya untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan rekreasi.

Museum pada dasarnya dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan dan perkembangan mengenai peran dan fungsinya. Jika fungsi awal museum lebih menekankan pada koleksi, yaitu sebagai tempat untuk mengumpulkan, merawat, dan memamerkan koleksi, saat ini museum berkembang menjadi tempat penelitian, preservasi, dan komunikasi.

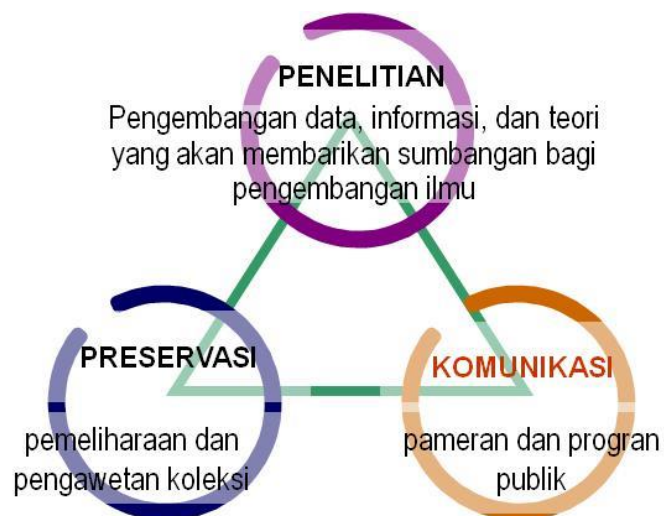
Penelitian

Penelitian secara umum bertujuan menambah data, informasi, dan teori yang akan memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu. Penelitian yang dilakukan di museum berbedadengan penelitian yang biasa dilakukan dilingkungan akademisi.

Penelitian di museum bertujuan untuk menunjang fungsionalisasi museum. Penelitian di museum dapat diartikan sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan menurut kaidah dan metode yang sistematis untuk memperoleh informasi, data, dan keterangan bagi kepentingan preservasi dan mengkomunikasikan koleksi museum.

Penelitian yang dilakukan di museum dapat berupa, antara lain:

- Penelitian koleksi;
- Penelitian dokumen yang ada pada koleksi;
- Penelitian laboratorium ketika melakukan konservasi koleksi;
- Penelitian lain bukan koleksi, misal penelitian tentang pengunjung dan penelitian pengelolaan museum sendiri.



Tiga Fungsi Museum

(Van Mensh, 200 dalam Magetsari, 2008:1)

Preservasi

Fungsi preservasi di museum meliputi sistem pemeliharaan dan pengawetan koleksi. Kegiatan preservasi ini lebih dititik beratkan kepada sistem konservasi preventif, yang merupakan kegiatan pencegahan atau tindakan mengintegrasikan koleksi dengan lingkungan koleksi itu berada.

Dalam melakukan kegiatan preservasi selalu hendaknya memikirkan bahwa koleksi berada dalam satu kesatuan dengan lingkungannya, yaitu lingkungan, makro (gedung museum dan ruangan) dan lingkungan mikro (lemari penyimpan koleksi dan lemari pajang). Di samping itu lokasi tempat penempatan koleksi juga merupakan faktor pertimbangan dalam melakukan kegiatan preservasi.

Kegiatan yang umum dilakukan oleh museum dalam mengatasi permasalahan pada koleksi adalah melakukan tindakan konservasi. Konservasi adalah tindakan yang menggunakan teknologi dan seni dalam mempreservasi terhadap koleksi. Dengan demikian pengertian preservasi dan konservasi hampir sama, yaitu dalam rangka pemeliharaan koleksi agar tidak rusak atau kena penyakit.

Dalam konserasi tindakan yang dilakukan ada 2 (dua) cara, yaitu:

- Tindakan preventif (*preventive conservation*), yaitu tindakan pencegahan yang tidak langsung kepada koleksi; dan
- Tindakan kuratif (*currative conservation*), yaitu tindakan penanganan langsung kepada koleksi melalu pengobatan berdasar penyakitnya.

Pendekatan preventif dan kuratif ini mengalami perkembangan ketika nilai dari setiap koleksi sangat penting. Tindakan apapun yang dilakukan akan memberikan resiko



kepada koleksi museum. Hal ini menyebabkan munculnya paradigma baru dalam konservasi, yaitu konservasi preventif dengan pendekatan manajemen resiko (*risk management*) berdasarkan faktor-faktor penyebab kerusakan yang mengakibatkan perubahan nilai pada setiap koleksi.

Komunikasi

Komunikasi mencakup kegiatan penyebar luasan hasil penelitian berupa pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk pameran dan program publik (pelayanan pengunjung yang bersifat edukasi).

Komunikasi di museum memiliki 2 (dua) model, yaitu komunikasi tatap muka dan komunikasi massa. Pada komunikasi tatap muka pengunjung dapat secara langsung berinteraksi dengan pengelola museum, sedang pada komunikasi massa, pengunjung tidak dapat melakukan hal tersebut, sehingga kadang-kadang terjadi distorsi terhadap pesan yang ingin disampaikan jika metode komunikasi yang dipakai kurang tepat.

Museum adalah lembaga aktif yang mengkomunikasikan pengetahuan (informasi) yang dikandung dalam koleksi yang dimilikinya. Jadi selain sebagai pusat informasi dan dokumentasi, museum juga berperan sebagai komunikator yang menyampaikan isi dari koleksi kepada masyarakat, melalui pameran, dan program edukasi bagi pengunjung, serta terbitan-terbitan museum.

3.5. MATERI KOLEKSI – *STORYLINE*

Merujuk pada buku Indonesian Heritage seri Arsitektur dan sejumlah referensi, dapat disusun kategori tematik koleksi yang diharapkan dapat ditampilkan di Museum Arsitektur Indonesia, yaitu:

- 1. *Traditional Architecture* – Arsitektur Tradisional,**
- 2. *Indonesian Classical Heritage* – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia,**
- 3. *Cities, Mosques and Palaces* – Kota, Masjid dan Keraton,**
- 4. *Architecture of the 17th to 19th Centuries* – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, dan**
- 5. *Modern Architecture and Identity* – Arsitektur Modern dan Identitas.**

Selengkapnya jbaran cakupan materi yang dapat ditampilkan dalam kategori tematik tersebut di atas adalah sebagai berikut:



NO	TEMA	MATERI KOLEKSI	RUANG
1	PRA - PERADABAN	Menampilkan karya-karya arsitektur pra-sejarah/ neolitik di Indonesia	
2	<i>Traditional Architecture – Arsitektur Tradisional</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menampilkan karya-karya arsitektur tradisional yang mewakili berbagai wilayah budaya di Indonesia yang sarat dengan kearifan lokal sebagai adaptasi/ tanggapan terhadap kondisi geografis wilayah serta ekspresi tradisi budaya yang diyakini masyarakat. ▪ Karya yang ditampilkan antara lain : arsitektur dan pemukiman Toraja, Sumba, Batak, Minangkabau, Bali, Kalimantan, Papua, dan sebagainya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Common Features: Raised Pile Foundations</i> 2. <i>Common Features: Extended Roof Ridges</i> 3. <i>Construction Techniques</i> 4. <i>The House as a Ritually Ordered Space</i> 5. <i>Construction Rites</i> 6. <i>The Toraja Tongkonan</i> 7. <i>Batak Architecture of Sumatra</i> 8. <i>Rumah Gadang: the Minangkabau Great House</i> 9. <i>Mentawai Longhouses</i> 10. <i>Houses and Megaliths of Nias Island</i> 11. <i>Longhouses of Kalimantan: the Kenyah Uma Dadoq</i> 12. <i>The Javanese House</i> 13. <i>The Balinese House</i> 14. <i>Houses and Compounds in the Mountains of Bali</i> 15. <i>Houses and Rice Barns of the Sasak in Lombok</i> 16. <i>Uma Mbatangu of Sumba</i> 17. <i>Timorese Houses</i> 18. <i>The Dani Compound: an Irian Settlement Pattern</i> 19. <i>Houses for the Dead</i>
3	<i>Indonesian Classical Heritage – Bangunan Bersejarah Klasik</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambarkan perkembangan karya arsitektur yang menggunakan konstruksi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>The Abode of Gods: Architecture and Cosmology</i>



NO	TEMA	MATERI KOLEKSI	RUANG
	Indonesia (Arsitektur Candi)	<p>batu (batu bata, batu andesit), yang ditandai dengan perkembangan arsitektur masa Hindu dan Budha yang berkembang di sejumlah wilayah (Sumatera, Jawa, dan lokasi lainnya)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contoh karya monumental yang dapat ditampilkan antara lain: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jawa: Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Plaosan, Kompleks Candi Dieng, Candi Suku, Arsitektur Kota Majapahit (Situs Trowulan) ✓ Sumatera: Candi Muara Takus, Candi Muaro Jambi, dsbnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Sources of Early Indonesian Stone Architecture</i> 3. <i>Indonesian Methods of Building with Stone</i> 4. <i>Perspective Effects in Javanese Temple Architecture</i> 5. <i>Ornamentation of Classic Javanese Stonework</i> 6. <i>Hindu Architecture of Central Java</i> 7. <i>Candi Borobudur</i> 8. <i>Buddhist Architecture of Central Java</i> 9. <i>Stone Architecture of East Java</i> 10. <i>Brick Architecture of Majapahit</i> 11. <i>Architecture in Ancient Javanese Inscriptions</i> 12. <i>Terraced Temple Sites</i> 13. <i>Brick Temples of Sumatra</i> 14. <i>Artificial Cave and Rock-cut Temples</i> 15. <i>Conservation and Reconstruction</i>
4	<i>Cities, Mosques and Palaces – Kota, Masjid dan Keraton</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Era perkembangan arsitektur yang ditandai dengan perkembangan kota-kota yang khas dan masjid, sebagai ciri perkembangan budaya Islam pada masanya, diberbagai tempat di Indonesia ▪ Contoh karya yang dapat ditampilkan antara lain: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Masjid Demak, Masjid Baiturrahman, Masjid Banten, Masjid Kraton Kasultanan (Yogyakarta, Cirebon, Surakarta, dsbnya) ✓ Kota-kota Jawa (Yogyakarta, Solo, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>The Genesis of an Urban Tradition</i> 2. <i>Architecture of the Early Islamic Period</i> 3. <i>Early Muslim Places of Worship</i> 4. <i>Palace and City</i> 5. <i>The Mosque as a Sacred Place</i> 6. <i>Regional Mosques: Tradition and Eclecticism</i> 7. <i>Taman: an Earthy Paradise</i> 8. <i>Muslim Tombs and Cemeteries</i> 9. <i>Cities of the Pesisir</i>



NO	TEMA	MATERI KOLEKSI	RUANG
		<p>Demak, Cirebon), dan Kota-kota pesisir</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Keraton Yogyakarta dan Keraton Solo ✓ Tamansari, Yogyakarta 	
5	<p>Architecture of the 17th to 19th Centuries – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menampilkan karya-karya arsitektur yang monumental dan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam perkembangan arsitektur Indonesia pada masa arsitektur kolonial ini (mulai masa penjajahan Portugis, Belanda, Inggris, Jepang) ▪ Diantara bukti sejarah: sejumlah benteng pertahanan, bangunan yang menjadi <i>landmark</i> di sejumlah kota, arsitektur khas yang menjadi fasilitas publik di berbagai daerah, kota lama dan kota pelabuhan <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kota Batavia, Kota Lama Semarang, Kota Malang/Kawasan Idjen, Kawasan Kota Baru Yogyakarta, Kawasan Malioboro, Kawasan Braga, dsb ✓ Arsitektur kolonial berupa bangunan pemerintahan, pasar, stasiun, balaikota, benteng, rumah tinggal, dsb. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Town Formation in 19th – Century Java</i> 2. <i>Batavia: the Realisation of an Ideal City</i> 3. <i>Country Houses in the 18th Century</i> 4. <i>Dutch Townhouses</i> 5. <i>Shophouses and Temples: the Chinese Connection</i> 6. <i>The Introduction of New Building Types</i>
6.	<p>Modern Architecture and Identity – Arsitektur Modern dan Identitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menampilkan karya-karya arsitektur yang monumental dan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam perkembangan arsitektur Indonesia pada masa ini. ▪ Sejumlah karya monumental dan tokoh yang dapat ditampilkan antara lain adalah: 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>The Emergence of a New Indies Style</i> 2. <i>Attempted Synthesis: Dutch Architects in the Indies</i> 3. <i>Garden Cities and Suburban Bungalows</i> 4. <i>Modernism and the International Style</i> 5. <i>The Architecture of Early Independence</i>



NO	TEMA	MATERI KOLEKSI	RUANG
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hotel Indonesia, Gelora Senayan, Monumen Nasional, Masjid Istiqlal, Gedung DPR – MPR ✓ Tokoh tokoh penting : Ir. Soekarno, F- Silaban 	<p>6. <i>The Architecture of Modern Indonesian Cities</i></p> <p>7. <i>Regionalism and Identity in Contemporary Architecture</i></p>

3.6. KONSEP PENYAJIAN MATERI KOLEKSI

Presentasi atau penyajian Materi Koleksi museum dapat dilakukan dengan 2 pendekatan:

- **Pendekatan yang bersifat konvensional**

Umumnya barang koleksi dipamerkan di ruang pameran, di mana cara display akan disesuaikan dengan jenis koleksi yang ada. Jenis koleksi yang berbeda akan memerlukan desain dan/atau cara display yang berbeda pula. Penting untuk melakukan identifikasi jenis koleksi dan bentuk display yang sesuai, sehingga informasi dapat disampaikan secara jelas kepada para pengunjung.

Sebagai *benchmark*, dapat dilihat bagaimana British Museum di London yang menyajikan sejumlah benda koleksinya seperti nampak pada gambar di bawah ini, atau lebih spesifik bagaimana Cité de l'Architecture et du Patrimoine di Paris menyajikan karya-karya arsitektur yang ada.



Beberapa Contoh Display Konvensional Koleksi British Museum, London, Inggris



Beberapa Contoh Displai Konvensional Cité de l'Architecture et du Patrimoine, Paris, Perancis

Di Cité de l'Architecture et du Patrimoine, Paris, dapat ditemui contoh-contoh displai spesifik tentang karya-karya arsitektur, di mana benda koleksi dapat berupa miniatur atau maket bangunan dalam beragam skala dan material, detail patung atau ornament, hingga beragam foto, poster, dan materi paparan yang ditampilkan dengan media screen dan komputer.



- **Pendekatan *un-conventional***

Pendekatan *un-conventional*, dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ICT untuk memberikan beragam informasi kepada para pengunjung museum. Dalam hal ini ada beragam fasilitas dan alat yang dapat dimanfaatkan, diantaranya ruang audiovisual yang memberikan tontonan berupa film pendek (*documenter*) tentang Arsitektur Indonesia; pemberian *barcode* di benda/koleksi khusus yang dilengkapi dengan *headset* untuk pengunjung; komputer interaktif, LCD/Screen, *graphic wall*, dan sebagainya. Ketersediaan informasi dalam beberapa bahasa merupakan kekuatan – di saat pendekatan tatap muka tidak dapat dilaksanakan secara intensif; untuk menghindari terjadinya terjadi distorsi terhadap pesan yang ingin disampaikan. Beberapa museum yang dapat dijadikan *benchmark*, diantaranya (1) The Great Hanshin Awaji Earthquake Museum, Kobe, Jepang; (2) Museum Volkenkunde, Leiden, Belanda;

Tata lampu (*lighting*) dan tata suara (3D/Stereo Audiovisual) akan sangat mempengaruhi persepsi pengunjung di dalam memaknai sebuah benda koleksi, atau tema pameran; konsep ini sudah banyak digunakan pada museum-museum modern – membawa pengunjung ke dalam sebuah atmosphere atau suasana tertentu yang akan menggugah panca indera (secara visual dan pendengaran) – mengantarkan pengunjung untuk lebih dalam memaknai koleksi dan/atau tema yang tengah dipamerkan.

The Great Hanshin Awaji Earthquake Museum, Kobe, Jepang



Museum ini juga dikenal sebagai Disaster Reduction and Human Renovation Centre yang didirikan pada April 2002 oleh Pemerintah Prefektur (Provinsi) Hyogo dan Pemerintah Jepang. Merupakan pusat penelitian dan pelatihan pengurangan risiko bencana

terbesar di dunia.

Gempa bumi besar Hanshin-Awaji adalah gempa bumi berkekuatan 7,3 Skala Richter yang terjadi di Jepang pada tanggal 17 Januari 1995 pukul 5:46:42 pagi dengan episentrum di sebelah utara Pulau Awaji yang terletak di bagian Selatan Prefektur Hyogo. Gempa Bumi yang berlangsung selama 20 detik tersebut telah menelan nyawa 6.434 orang, sebanyak 43.792 orang luka-luka, dan meluluhlantakkan 249.180 gedung dengan kerugiannya USD 100 miliar (sekitar Rp 900 triliun).



Dalam museum ini, teknologi merupakan salah satu aspek utama yang digunakan dalam menyampaikan informasi seiring dengan benda koleksinya. Di sebuah ruang pameran – foto-foto, benda dan cerita tentang gempa, dilengkapi dengan *barcode* di mana pengunjung akan diberikan alat alih bahasa dengan sensor dan *headset*, sehingga dapat mendengarkan informasi dalam layanan beberapa bahasa.



Setelah dibawa untuk merasakan kedahsyatan gempa Kobe lengkap dengan informasinya, pengunjung dibawa berjalan melewati diorama reruntuhan gempa dengan atmosphere atau suasana yang dibuat ‘mencekam’ seperti saat gempa baru saja terjadi. Ruang ini merupakan ruang transisi yang secara psikologi menggiring pengunjung ke ruang audiovisual, di mana pengunjung bisa menyaksikan tayangan film pendek yang dramatis; selama 15 menit yang menampilkan proses runtuhnya rumah-rumah penduduk, terlemparnya gerbong kereta api, tabrakan mobil beruntun di jalan raya, jembatan ambrol, hingga kebakaran di sudut-sudut kota. Lampu-lampu kilat serta getaran di lantai menambah efek dramatis tayangan itu. Beberapa saat sebelum film diputar, lampu dimatikan, suara gemuruh gempa (kualitas 3D stereo) dikumandangkan – semakin membawa pengunjung museum untuk benar-benar merasakan suasana saat gempa bumi besar tersebut berlangsung. Tayangan film pendek dibuat dalam bahasa Jepang, namun disediakan alat alih bahasa bagi pengunjung yang berasal dari luar negeri.



Film pendek itu menampilkan kisah nyata seorang gadis 15 tahun yang selamat dari gempa. Dua orang tuanya selamat. Namun, adiknya tidak tertolong. Gadis itu bercerita mulai dari terjadinya gempa, evakuasi, pengalaman di pengungsian, hingga proses bangkitnya kembali penduduk kota setelah trauma pascagempa. Gadis itu saat ini menjadi perawat.

Setelah menyaksikan film, pengunjung bisa melihat-lihat dokumentasi foto pascabencana. Selain foto, juga ada testimoni dari para korban, yang disimpan dalam komputer yang bisa diakses bebas pengunjung. Ada ratusan testimoni dari korban. Selain kesaksian tertulis, juga ada testimoni dalam bentuk video. Keseluruhannya bercerita tentang pengalaman para korban serta bagaimana bisa bangkit kembali untuk memulai hidup dengan normal.



Teknologi Modern dan Beragam Alat Peraga Merupakan Kekuatan dari The Great Hanshin Awaji Earthquake Museum di Kobe, Jepang dalam Menyampaikan Informasi kepada Pengunjung

Volkenkunde Museum, Leiden, Belanda



Volkenkunde Museum di Leiden, Belanda adalah salah satu museum yang menyimpan koleksi etnis terlengkap di dunia. Total jumlah koleksi Museum Volkenkunde adalah 200,000 benda dan 500,000 gambar dan multimedia dan 40,000 buku.

Koleksi benda dan artefak yang dirawat secara luar biasa ini berasal antara lain dari Afrika, China, Indonesia, Jepang, Korea, Amerika Latin, Amerika Utara, Oecania dan Asia. Dalam pengembangan koleksinya museum ini telah memberi perhatian yang besar untuk mendapatkan bahan-bahan yang menggambarkan perkembangan historis sejarah dunia, namun asal mula koleksi museum ini berawal dari bahan-bahan yang didapatkan ketika Jepang secara resmi menutup diri terhadap dunia luar, dan hanya membuka diri lewat sebuah pulau kecil di teluk Nagasaki, Desima.

Jumlah koleksi dari Indonesia yang tersimpan di museum ini adalah 79.863 buah. Sebanyak 3.329 benda berasal dari Bali, 13.685 dari Jawa, 5.931 dari Kalimantan, 5.453 dari Maluku, 1.005 dari NTB, dan 3.046 dari NTT. Khusus untuk buku, terdapat 4.288 buku tentang Indonesia di museum yang beralamat di Steenstraat 1, Postbus 212, 2300 AE Leiden ini.



Untuk mengetahui apa saja koleksi benda-benda yang tersimpan dalam museum ini bisa dilihat melalui database digital yang dimiliki oleh museum ini. Sementara, untuk mengetahui koleksi buku-buku bisa dilihat melalui database perpustakaan.

Museum ini dalam mendisplay benda koleksinya menggabungkan cara/metode konvensional yang digabungkan dengan teknologi modern. Sebagai contoh, pengunjung dapat menikmati pajangan benda koleksi, dengan latar belakang berupa *graphic wall* yang dilengkapi dengan tayangan audiovisual, untuk memperkuat tema dan/atau meningkatkan suasana. Di beberapa ruang pameran, *lighting* atau tata cahaya memegang peranan penting dalam menciptakan suasana yang dramatis.



Graphic Wall dan Audiovisual Sebagai Latar Belakang Benda Koleksi, Diciptakan dan Dikreasikan Melalui Riset, Sesuai dengan Tema Tertentu



Display Benda Koleksi yang Berasal dari Indonesia di Volkenkunde Museum

KONSEP PAMERAN



- Museum Arsitektur Indonesia adalah museum yang termasuk ke dalam kategori museum pendidikan (*science museum*), yang mengkhususkan pada koleksi benda arsitektur, seni, dan purbakala.

CONTOH Koleksi Arsitektur	CONTOH Koleksi Seni	CONTOH Koleksi Purbakala
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Miniatur bangunan yang yang dibuat dalam skala tertentu; baik dalam konteks bangunan tunggal maupun kawasan ▪ Replika bangunan dan/atau detail bangunan dalam skala yang sebenarnya ▪ Dapat berupa karya arsitektur klasik maupun arsitektur modern Indonesia ▪ Dapat berupa karya monumental dari arsitek terkenal/ternama Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempresentasikan detail arsitektur; baik yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Misalnya: gebyok, detail ukiran Toraja, detail ukiran Dayak, Asmat, dsb. ▪ Detail interior yang spesifik/unik. Misalnya interior ruang tamu adat Jawa dengan beragam koleksinya (dilengkapi dengan koleksi furniture, batik, lukisan, dsb) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempresentasikan koleksi benda purbakala yang menjadi icon dalam perkembangan arsitektur klasik/candi di Indonesia. Misalnya: miniatur candi, benda-benda purbakala seperti relief, patung, dan benda-benda purbakala lainnya seperti prasasti, perhiasan, dsb.

- Direncanakan akan menyajikan/mendisplai karya-karya Arsitektur Indonesia berupa sejarah perkembangan arsitektur dalam bentuk *story line*, miniatur maupun replica yang akan disusun berdasarkan periodisasi waktu tertentu (perkembangan arsitektur di Indonesia) dan tematik yang terbagi ke dalam 5 (lima) kategori yaitu: (a) *Traditional Architecture* – Arsitektur Tradisional, (b) *Indonesian Classical Heritage* – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia, (c) *Cities, Mosques and Palaces* – Kota, Masjid dan Keraton, (d) *Architecture of the 17th to 19th Centuries* – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, dan (e) *Modern Architecture and Identity* – Arsitektur Modern dan Identitas.
- Koleksi akan dipamerkan dalam bentuk koleksi tetap dan/atau koleksi temporal (termasuk di dalamnya adalah koleksi pinjaman dari museum lain, baik dalam dan luar negeri) dengan cara bekerjasama melalui jaringan museum dunia (ICOM).

CONTOH Arsitektur Dunia	CONTOH Arsitektur Indonesia	CONTOH Karya Arsitek Terkenal
-------------------------	-----------------------------	-------------------------------



<ul style="list-style-type: none"> ▪ Koleksi didasarkan pada karya-karya arsitektur di dunia, dapat dibagi berdasarkan wilayah (Asia, Afrika, Eropa, Australia, Amerika; atau lebih spesifik misalnya, Cina, Jepang, Belanda, India, dsb) maupun berdasarkan era perkembangan arsitektur, misalnya, Renaissance, Baroque, Deconstruction, dsb. ▪ Display dapat berupa miniature, replica, maupun informasi yang disajikan secara tradisional (poster, display, dsb) maupun secara modern misalnya dalam bentuk audiovisual (film pendek/ documenter), interaktif media seperti <i>barcode</i> dan alat terjemahan dalam beberapa bahasa, computer, LCD/screen, dsb. ▪ Koleksi yang ditampilkan bersifat temporal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Koleksi didasarkan pada 5 (lima) kategori yaitu: (a) <i>Traditional Architecture</i> – Arsitektur Tradisional, (b) <i>Indonesian Classical Heritage</i> – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia, (c) <i>Cities, Mosques and Palaces</i> – Kota, Masjid dan Keraton, (d) <i>Architecture of the 17th to 19th Centuries</i> – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19, dan (e) <i>Modern Architecture and Identity</i> – Arsitektur Modern dan Identitas. ▪ Koleksi yang ditampilkan bersifat tetap dan temporal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat berupa karya-karya arsitektur terkenal/ ternama di dunia dan Indonesia. ▪ Koleksi yang ditampilkan bersifat tetap dan temporal.
--	--	--

- Museum merupakan sarana edukasi atau pembelajaran bagi pengunjung, oleh karenanya dikembangkan pula perpustakaan dan ruang baca, ruang *workshop*, dan ruang pembelajaran bagi pengunjung dengan beragam alat informasi diantaranya komputer interaktif, LCD/Screen, Projector/Wall Graphic, translator, dan sebagainya.
- Untuk membuat museum aksesibel bagi anak-anak, maka akan dikembangkan satu ruang pameran yang didesain secara khusus, di mana interior dan sistem display yang ada disesuaikan dengan skala/ukuran (*ergonomic*) anak-anak, dengan konsep interaktif, menyenangkan, nyaman, serta bermain sambil belajar¹⁷. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan arsitektur kepada anak-anak (dalam usia dini), dengan jenis koleksi tetap, maupun temporal (dengan tema tertentu).
- Fasilitas museum terdiri atas bangunan *indoor* (bangunan museum) dan *outdoor* (*garden landscape and architecture*). Bangunan museum akan didesain

¹⁷ Benchmark: Tropen Museum Junior, Amsterdam, Belanda.



berdasarkan program ruang yang akan dijabarkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada. Sementara konsep *garden landscape and architecture* dapat dikembangkan dengan mengembangkan miniature arsitektur tradisional dan klasik Indonesia dalam setting taman (*landscape*) dengan menggunakan skala tertentu¹⁸ (dipertimbangkan pula untuk mengembangkan dalam area *indoor*, dengan pertimbangan pengelolaan (*maintenance*) yang lebih mudah, misalnya terkait dengan faktor cuaca dan/atau iklim tropis; agar tidak mudah rusak).

3.7. DEPARTEMEN

Untuk operasionalisasi dan pengelolaan Museum Arsitektur Indonesia (MAI), direncanakan akan dikembangkan sejumlah departemen¹⁹, sebagai berikut:

1. Departemen Arsitektur Indonesia:
 - a) Sub Departemen Arsitektur Tradisional
 - b) Sub Departemen Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia
 - c) Sub Departemen Kota, Masjid dan Keraton
 - d) Sub Departemen Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19
 - e) Sub Departemen Arsitektur Modern dan Identitas
2. Departemen Konservasi dan Penelitian Ilmiah
 - a) Sub Departemen Konservasi
 - b) Sub Departemen Penelitian Ilmiah
 - c) Sub Departemen Kerjasama (Peminjaman Koleksi)
3. Perpustakaan dan Arsip
 - a) Sub Departemen Perpustakaan
 - b) Sub Departemen Arsip

Lebih lanjut, Departemen Arsitektur Indonesia, akan dibagi berdasarkan lima kategori, sebagai berikut²⁰:

- a) *Traditional Architecture* – Arsitektur Tradisional,
- b) *Indonesian Classical Heritage* – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia,
- c) *Cities, Mosques and Palaces* – Kota, Masjid dan Keraton,
- d) *Architecture of the 17th to 19th Centuries* – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19,
- e) *Modern Architecture and Identity* – Arsitektur Modern dan Identitas.

Departemen Konservasi dan Penelitian Ilmiah berfungsi untuk melakukan konservasi sehubungan dengan benda koleksi museum. Melakukan riset di bidang arsitektur,

¹⁸ Benchmark: (1) Splendid China, Shenzhen, Cina. (2) Madurodam, Scheveningen, Belanda.

¹⁹ Istilah Departemen, diambil berdasarkan Benchmark dari British Museum.

²⁰ Berdasarkan Buku *‘Indonesian Heritage: Architecture’*



khususnya berkenaan dengan Arsitektur Indonesia. Juga melakukan promosi dan publikasi melalui serangkaian program, misalnya seminar/workshop termasuk di dalamnya adalah bekerja sama dengan museum-museum lain baik yang ada di Indonesia maupun luar negeri sehubungan dengan peminjaman dan/atau peningkatan kualitas pengelolaan benda koleksi. Sub Departemen Penelitian Ilmiah juga berfungsi untuk mengelola dan melakukan pengembangan museum dengan cara bekerja sama dengan jaringan museum internasional (ICOM).

Sub Departemen Perpustakaan merupakan fasilitas yang disediakan bagi pengunjung dan/atau peneliti. Menyediakan beragam informasi terkait dengan perkembangan arsitektur, khususnya sehubungan dengan arsitektur Indonesia. Beberapa buku yang ada dan/atau diterbitkan secara khusus dapat dijual kepada para pengunjung. Sementara, sub departemen Arsip berfungsi untuk melakukan pendataan dan informasi sehubungan dengan benda koleksi museum.

3.8. PROGRAM RUANG DAN LUASAN

Museum Arsitektur Indonesia, direncanakan akan dikembangkan dengan program ruang sebagai berikut:

JENIS FASILITAS	NAMA RUANG	DESKRIPSI
FASILITAS UTAMA	1. RUANG LOBBY/HALL	Merupakan ruang penerima yang pertama kali dimasuki oleh para pengunjung; sebelum memutuskan ke arah mana akan memulai perjalanannya di dalam museum.
	2. VISITOR AND INFORMATION CENTER	Merupakan ruang yang memberikan informasi kepada pengunjung/ wisatawan terkait dengan Museum Arsitektur Indonesia, misalnya jam buka museum, aktivitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung/ wisatawan, jenis koleksi dan lokasi ruang koleksi, pameran temporal yang sedang berlangsung, insentif dan paket kunjungan, program-program yang sedang berlangsung, dan lain sebagainya.
	3. RUANG PENYIMPANAN/ LOCKER	Merupakan ruang yang disediakan untuk menyimpan barang milik pengunjung (umumnya berupa <i>locker</i>);



JENIS FASILITAS	NAMA RUANG	DESKRIPSI
		<p>di mana pengunjung wajib menyimpan barang bawaannya sebelum memulai perjalanan untuk menikmati koleksi/atraksi yang ditawarkan oleh museum.</p>
	<p>4. RUANG PAMER TEMPORAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merupakan ruang pameran yang diperuntukkan untuk memamerkan jenis koleksi yang bersifat temporal (bulanan) dengan tema-tema tertentu. Ruang pameran temporal ini diperuntukkan untuk memadahi jenis koleksi hasil kerja sama, baik karya perseorangan maupun koleksi pinjaman dengan cara bekerja sama dengan negara lain. ▪ Sebaiknya berada di dekat lobby, dan memiliki akses langsung
	<p>5. RUANG PAMER TETAP 'ARSITEKTUR INDONESIA'</p>	<p>Merupakan ruang pameran yang diperuntukkan untuk mendisplai 'Arsitektur Indonesia', yang selanjutnya dibagi ke dalam 5 (lima) tema, yakni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Arsitektur Tradisional/Vernakular 2. Arsitektur Klasik/Candi 3. Arsitektur Kota, Masjid dan Keraton 4. Arsitektur Kolonial 5. Arsitektur Modern dan Identitas
	<p>6. Ruang Pameran Tetap 'Akulturasi Budaya dalam Arsitektur'</p>	<p>Merupakan ruang pameran yang diperuntukkan untuk mendisplai 'Akulturasi Budaya dalam Arsitektur', yang selanjutnya dibagi ke dalam 3 (tiga) tema, yakni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perjumpaan Arsitektur India dan Cina 2. Perjumpaan Arsitektur Islam 3. Perjumpaan Arsitektur Eropa
	<p>7. RUANG PAMER UNTUK ANAK</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merupakan ruang pameran yang terbagi atas 2 (dua) zona yang bersifat tetap dan temporal (bulanan). Zona tetap akan mendisplai jenis koleksi yang bersifat tetap, sementara zona temporal akan mendisplai jenis koleksi yang bersifat tidak tetap dan ditampilkan dalam tematik tertentu. ▪ Ruang pameran untuk anak merupakan ruang yang didesain



JENIS FASILITAS	NAMA RUANG	DESKRIPSI
		<p>secara khusus, di mana interior dan sistem display yang ada disesuaikan dengan skala/ukuran (ergonomic) anak-anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep yang dikembangkan adalah interaktif, menyenangkan, nyaman, dengan konsep bermain sambil belajar.
	8. RUANG AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merupakan ruang yang didesain untuk memberikan pengalaman dan/atau pengetahuan tentang 'Arsitektur Indonesia' kepada para pengunjung/wisatawan dalam bentuk audiovisual. ▪ Kualitas film pendek/tayangan, gambar/visualisasi dan soundsystem yang ada akan sangat mempengaruhi persepsi pengunjung/wisatawan. ▪ Sebaiknya dibuat/ditayangkan dalam multi bahasa, sesuai dengan segmen pasar pengunjung/wisatawan.
	9. RUANG KURATOR/ PERSIAPAN	Merupakan ruang untuk menyimpan dan/atau mempersiapkan koleksi yang akan dipamerkan.
	10. RUANG KONSERVASI	Merupakan ruang untuk melakukan konservasi koleksi museum.
	11. PERPUSTAKAAN	Merupakan ruang di mana para pengunjung dapat menambah pengetahuan/wawasan melalui beragam koleksi buku tentang 'Arsitektur Indonesia'
	12. RUANG SERVICE	Merupakan ruang yang disediakan untuk kebutuhan service, diantaranya ruang KM/WC, ruang ibadah, ruang tunggu, dsb.
FASILITAS PENDUKUNG	1. RUANG TAMU VVIP DENGAN TOILET KHUSUS	Untuk menjamu tamu VVIP (ruang transit)



JENIS FASILITAS	NAMA RUANG	DESKRIPSI
	2. MUSEUM SHOP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merupakan ruang yang disediakan untuk mendisplai dan/atau menjual berbagai macam souvenir terkait dengan pernak-pernik 'Arsitektur Indonesia'. ▪ Disediakan pula zona untuk mendisplai dan/atau menjual beragam souvenir dari pameran yang bersifat temporal. ▪ Beberapa buku yang terdapat di perpustakaan, dapat juga dibeli di souvenir shop.
	3. RESTAURANT	Merupakan ruang makan-minum untuk para pengunjung museum
	4. RUANG SEMINAR/WORKSHOP/SERBA GUNA	Merupakan ruang yang bersifat multi-fungsi. Dapat digunakan/ wemadahi beragam program yang dilaksanakan oleh museum, mulai dari seminar, workshop, hingga pelatihan.
	5. KANTOR PENGELOLA	Merupakan ruang-ruang perkantoran yang disediakan untuk kebutuhan pengelolaan museum.
	6. RUANG KEAMANAN	Merupakan ruang yang disediakan untuk kebutuhan keamanan museum.
	7. RUANG MEKANIKAL ELEKTRIKAL	Merupakan ruang yang disediakan untuk mewedahi aktivitas dan/atau kebutuhan mekanikal dan elektrikal museum.
	8. RUANG PENYIMPANAN DAN <i>LOADING DOCK</i>	Merupakan ruang penyimpanan/gudang; dan area bongkar muat barang
	9. AREA PARKIR	Merupakan area yang disediakan untuk mewedahi parkir kendaraan bermotor.
	10. TAMAN	Taman/area terbuka (<i>garden landscape</i>)

RENCANA KOLEKSI, KEBUTUHANDAN LUASAN RUANG

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
A. TAMAN (OUTDOOR)			
B. RUANG UTAMA			
1. Teras lobby		60	Dilengkapi dengan area untuk pemeriksaan pengunjung (<i>security area</i>) sebelum masuk ke museum
1.1. Area/Ruang Keamanan			<ul style="list-style-type: none"> Perlu dipertimbangkan untuk menyediakan area khusus bagi pengunjung dalam '<i>group</i>' – yang mungkin memerlukan waktu pemeriksaan relatif lebih lama
1.2. Area Informasi			<ul style="list-style-type: none"> Area di mana pengunjung dapat memperoleh informasi dari poster tentang program-program museum yang tengah berlangsung (pameran tematik; temporal), pengunjung juga dapat mengambil <i>leaflet</i> dan/atau tabloid secara gratis
2. Lobby utama		100	<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang penerima yang pertama kali dimasuki oleh pengunjung Diperlukan area/zona khusus bagi pengunjung dalam '<i>group</i>' – misalnya pemberian <i>briefing</i> sebelum melakukan <i>tour</i> di dalam bangunan museum. Misalnya menyimpan barang bawaan terlebih dahulu di <i>locker</i>, dan informasi seputar apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan di dalam museum
2.1. Area Informasi (<i>Visitor Information Center</i>)			<ul style="list-style-type: none"> Tempat informasi terkait dengan museum, pameran, dan program-program yang dilaksanakannya
2.2. <i>Receptionist</i> dan <i>Ticketing</i>			<ul style="list-style-type: none"> Tempat pembelian tiket masuk
2.3. AreaTunggu			<ul style="list-style-type: none"> Sebaiknya berada di dekat area informasi, diberikan fasilitas berupa tempat duduk, untuk memberikan wadah bagi para pengunjung yang ingin menunggu dan/atau membaca informasi
2.4. Ruang Security + CCTV Monitor			<ul style="list-style-type: none"> Ruang keamanan museum yang dilengkapi dengan CCTV dan alat pengamanan lainnya, beroperasi setiap hari dalam 24 jam
3. Ruang Penyimpanan (<i>locker</i>)			<ul style="list-style-type: none"> Dapat diakses secara langsung dari lobby utama, memiliki sirkulasi terpisah

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disediakan <i>locker</i> khusus untuk orang pengunjung; yang dilengkapi dengan coin (membayar)
4. Ruang Pamer Temporal			Berdekatan dan memiliki akses langsung secara visual dengan lobby utama
4.1. Ruang Pamer Temporal A (<i>Hall of Fame</i>)			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk memamerkan koleksi yang bersifat pinjaman, selama kurun waktu 6 bulan ▪ Bersifat center; sebagai pusat perhatian
4.2. Ruang Pamer Temporal B			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk memamerkan koleksi yang bersifat pinjaman, selama kurun waktu 3-4 bulan
4.3. Ruang Pamer Temporal C			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk memamerkan koleksi yang bersifat pinjaman, selama kurun waktu 3-4 bulan
5. Ruang Pamer Tetap 'Arsitektur Indonesia'			Berupa ruang-ruang terpisah; berada dalam satu zona yang berdekatan; dan memiliki akses pintu masuk/gate tersendiri untuk masing-masing ruang (mencerminkan tema/spesifik)
5.1. Ruang Pamer Tetap Tematik 1 Rencana Koleksi: a) Miniatur Arsitektur Tradisional Indonesia b) Foto-foto dalam bentuk <i>Graphic Wall</i> c) Maket 'Rumah Bali' d) Rumah Adat Kudus/Jawa (asli atau replika lengkap dengan interiornya) e) Nilai-nilai kearifan lokal: 1) Teknik Konstruksi (Rumah Adat) 2) Material bangunan lokal/vernacular 3) Ukiran/detail arsitektur dan maknanya 4) <i>Ritually Ordered Space</i> 5) <i>Construction Rites</i> 6) <i>Miniatur houses for the Dead, dan maknanya</i> Rumah Adat yang akan didisplai: a) Rumah Adat Toraja (Tongkonan)			<i>Traditional Architecture</i> – Arsitektur Tradisional <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suasana diciptakan dengan material arsitektur vernacular, misalnya kayu dan bambu

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
<p>b) Rumah Adat Batak c) Rumah Adat Minangkabau d) Rumah Adat Mentawai (Rumah anjang) e) Rumah Adat Nias f) Rumah Adat Dayak Kenyah, Kalimantan g) Rumah Adat Jawa h) Rumah Adat Bali i) Rumah Adat dan Lumbung Sasak, Lombok j) Rumah Adat Uma Mbatangu, Sumba k) Rumah Adat Dani, Papua</p> <p>Ukiran yang akan didisplai: a) Ukiran Toraja b) Ukiran Dayak c) Ukiran Jepara d) Ukiran Asmat-Agats e) Gebyok Jawa</p> <p>Dapat didisplai sebagai <i>background</i> dan/atau berbentuk koleksi (Asmat-Agats)</p>			
<p>5.2. Ruang Pamer Tetap Tematik 2</p> <p>Rencana Koleksi:</p> <p>a) Maket Candi Borobudur b) Maket Candi Prambanan c) Maket Candi Sukuh (konsep terasering) d) Ornamen Candi e) Patung, Keramik, Perhiasan f) Prasasti g) Rekonstruksi Trowulan dalam miniatur</p> <p>Replika Relief Candi (<i>strory</i>):</p>			<p>Indonesian Classical Heritage – Bangunan Bersejarah Klasik Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suasana diciptakan dengan material arsitektur klasik/candi, misalnya batu andesit, batu bata, dan batu alam lainnya ▪ Replika relief candi akan didisplai dalam bentuk lorong

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
a) Candi Borobudur/Prambanan (ikon) b) Candi Penataran (menarik)			
5.3. Ruang Pamer Tetap Tematik 3 Rencana Koleksi: a) Maket Keraton Yogyakarta (Contoh Konsep Kota Jawa) b) Maket Tamansari c) Foto-foto masyarakat, budaya, dan arsitektur dalam bentuk <i>Graphic Wall</i> ; misalnya acara adat/keagamaan d) Miniatur Beberapa Masjid Terkenal di Indonesia			<i>Cities, Mosques and Palaces</i> – Kota, Masjid dan Keraton <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suasana diciptakan dengan material arsitektur pada masanya; merujuk pada bangunan-bangunan masjid dan keraton
5.4. Ruang Pamer Tetap Tematik 4 Rencana Koleksi: a) Miniatur Kawasan Jalan Braga, Bandung b) Miniatur Kawasan Malioboro c) Maket Beberapa Bangunan Kolonial yang menjadi ikon di beberapa kota di Indonesia d) Foto-foto Beberapa Bangunan Kolonial yang menjadi ikon di beberapa kota di Indonesia e) Informasi tentang konsep kota kolonial (Batavia, Kawasan Idjen, Malang; Kawasan Kotabaru, Yogyakarta, Kawasan Kota Lama, Semarang)			<i>Architecture of the 17th to 19th Centuries</i> – Arsitektur Abad ke-17 hingga ke-19 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Suasana diciptakan dengan material arsitektur pada masanya; merujuk pada bangunan-bangunan kolonial
5.5. Ruang Pamer Tetap Tematik 5 Rencana Koleksi:			<i>Modern Architecture and Identity</i> – Arsitektur Modern dan Identitas.

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
a) Maket Beberapa Bangunan Arsitektur Modern di Indonesia b) Video tentang Perkembangan Arsitektur Modern di Indonesia (Indonesia Baru): 1) Arsitektur berdikari (masa Soekarno) 2) Arsitektur laras jagat (masa Suharto) 3) Arsitektur Jagat Maya 4) Arsitektur Masa Depan			<ul style="list-style-type: none"> Suasana diciptakan dengan material arsitektur pada masanya; merujuk pada bangunan-bangunan arsitektur modern
6. Ruang Pamer Tetap 'Akulturasi Budaya dalam Arsitektur'			Dapat didesain melalui 2 (dua) pendekatan: a) Berada dalam satu ruang, dengan zona-zona pameran yang berbeda; atau b) Berada dalam satu ruang berbentuk koridor – dengan bentuk display berdasarkan periodisasi waktu (<i>time line</i>)
6.1. Ruang Pamer Perjumpaan Arsitektur India dan Cina			
6.2. Ruang Pamer Perjumpaan Arsitektur Islam			
6.3. Ruang Pamer Perjumpaan Arsitektur Eropa			
7. Ruang Pamer Untuk Anak			<ul style="list-style-type: none"> Desain interior secara khusus; skala anak-anak Interaktif, menyenangkan, nyaman, aman, dengan konsep bermain sambil belajar
7.1. Ruang Pamer Koleksi Tetap			<ul style="list-style-type: none"> Ruang Pamer Koleksi Tetap; didesain sesuai dengan skala/ukuran ergonomis anak-anak
7.2. Ruang Pamer Koleksi Tidak Tetap			
7.3. Ruang Workshop			<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pengalaman berupa 'ilmu arsitektur' sejak dini
7.4. Zona Interaktif			<ul style="list-style-type: none"> Ragam pengenalan; misalnya bentuk gubahan massa, warna, tekstur, konstruksi, bahan/material; detail, dan sebagainya Dikemas dalam bentuk permainan multimedia – interaktif; atau sarana permainan dan ketangkasan
8. Ruang Audiovisual (kapasitas 30 orang)			Mempertontonkan film dokumenter tentang arsitektur Indonesia; dengan durasi kurang lebih 15 menit.

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
			<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan teknologi modern Menyediakan alat alih bahasa atau film documenter yang dibuat dalam beberapa versi bahasa
8.1. Ruang Audiovisual			<ul style="list-style-type: none"> Ruangan didesain secara khusus; kedap suara dan dapat memberikan efek kualitas audiovisual yang optimal
8.2. Area lobby/transisi			<ul style="list-style-type: none"> Untuk menghindari adanya lompatan jumlah pengunjung, disediakan lobby atau area transisi yang berfungsi sebagai ruang tunggu sementara (menunggu giliran selanjutnya)
9. Ruang Kurator/Persiapan			
9.1. Ruang Kurator			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang studi bagi para kurator dalam melaksanakan tugasnya
9.2. Ruang Studi			
9.3. Ruang Arsip Kurator			
9.4. Ruang Duduk Diskusi			<ul style="list-style-type: none"> Ruang diskusi bagi para kurator
9.5. Ruang Persiapan			<ul style="list-style-type: none"> Ruang untuk mempersiapkan benda koleksi yang akan dipamerkan
9.6. Ruang Penyimpanan Koleksi			<ul style="list-style-type: none"> Ruang untuk menyimpan koleksi; bersifat sementara (sebelum dan sesudah dipamerkan) – khususnya benda-benda koleksi yang sifatnya meminjam dari museum lain
10. Ruang Konservasi			Ruang untuk melakukan konservasi dan/atau perawatan benda koleksi museum; umumnya berupa benda koleksi tetap
11. Ruang Perpustakaan			<ul style="list-style-type: none"> Ruang yang disediakan untuk memberikan pelayanan kepada pengunjung museum terkait dengan informasi (tertulis maupun digital) tentang Arsitektur Indonesia Disediakan ruang baca bagi pengunjung yang sedang melakukan riset/studi Showroom buku; menyediakan pustaka yang dijual baik untuk kepentingan souvenir maupun kebutuhan riset/studi
11.1. Ruang Buku			
11.2. Ruang Baca			
11.3. Ruang Katalog			
11.4. Showroom Buku			
12. Ruang Service			Memberikan fasilitas umum/sosial kepada para pengunjung
12.1. Toilet			

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
12.2. Ruang Menyusui			<ul style="list-style-type: none"> Dikembangkan dalam 2-3 zona tergantung luas bangunan dan/atau ketinggian lantai bangunan
12.3. Musholla			<ul style="list-style-type: none"> Dikembangkan dalam zona terpisah dari kegiatan utama museum
C. RUANG PENUNJANG			
1. Ruang Tamu VVIP dengan Toilet Khusus			<ul style="list-style-type: none"> Untuk menjamu tamu VVIP (ruang transit)
1.1. VVIP Lounge			
1.2. Mini Bar			
1.3. Toilet & Musholla			
2. Museum Shop			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang yang disediakan untuk mendisplay dan/atau menjual berbagai macam souvenir terkait dengan pernak-pernik 'Arsitektur Indonesia'. Disediakan pula zona untuk mendisplay dan/atau menjual beragam souvenir dari pameran yang bersifat temporal. Beberapa buku yang terdapat di perpustakaan, dapat juga dibeli di souvenir shop.
3. Restaurant			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang makan-minum untuk para pengunjung museum
4. Ruang Seminar/Workshop/Serbaguna			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang yang bersifat multi-fungsi. Dapat digunakan/wemadahi beragam program yang dilaksanakan oleh museum, mulai dari seminar, workshop, hingga pelatihan.
4.1. Ruang Seminar/Workshop 1 (Kapasitas 100 orang)			<ul style="list-style-type: none"> Terdiri atas dua ruangan yang dapat dijadikan satu sehingga mampu menampung kapasitas 300 orang Ruang Seminar/Workshop 1 dapat disekat menjadi dua buah ruang workshop yang lebih kecil; untuk kapasitas @ 50 orang Kedua ruang workshop harus bersebelahan Berada dekat dengan Toilet
4.2. Ruang Seminar/Workshop 1 (Kapasitas 200 orang)			
5. Kantor Pengelola			

KEBUTUHAN RUANG	(M ²)	(M ²)	KETERANGAN
5.1. Lobby			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang-ruang perkantoran yang disediakan untuk kebutuhan pengelolaan museum; disesuaikan dengan struktur organisasi
5.2. Ruang-ruang pengelola			
5.3. Meeting Room			
5.4. Toilet & Shower			
5.5. Pantry/Dapur			
5.6. Ruang Office Boy & Cleaning Service			
5.7. Gudang			
5.8. Area Parkir Pengelola			
6. Ruang Keamanan			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang yang disediakan untuk kebutuhan keamanan museum; untuk para <i>security</i>, diluar ruang <i>monitoring</i> (keamanan yang ada di dalam museum)
7. Ruang Mekanikal/Elektrikal			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang yang disediakan untuk mewadahi aktivitas dan/atau kebutuhan mekanikal dan elektrikal museum.
7.1. Ruang Teknisi			
7.2. Ruang Mekanik			
7.3. Ruang Audio, Video, Lighting			
8. Ruang Penyimpanandan <i>Loading Dock</i>			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang penyimpanan/gudang; dan area bongkar muat barang
9. Area Parkir			<ul style="list-style-type: none"> Merupakan area yang disediakan untuk mewadahi parkir kendaraan bermotor.
10. Taman			<ul style="list-style-type: none"> Taman/area terbuka (<i>garden landscape</i>)
TOTAL BANGUNAN			
TOTAL AREA			

BAB IV

STRATEGI PELAKSANAAN

4.1. RENCANA AKSI

4.1.1. Jangka Pendek (1-2 tahun) (2014 – 2016):

- a. **Penetapan lokasi dan penyiapan lahan**
- b. **Studi Banding di Paris/ London,**
- c. **Sayembara Perencanaan /Pra Desain**
- d. **Pembuatan DED.**
 - 1) Perancangan Arsitektur sejak sayembara sampai dengan DED
 - 2) Perancangan interior desain
 - 3) Perancangan lighting dan sound audio visual desain
 - 4) Perancangan lanskap
 - 5) Perancangan Tata Pamer
 - Storyline Museum
 - Konservasi
 - Grafis desain
 - IT dan Multi Media
 - Display Koleksi dan Instalasi

4.1.2. Jangka Menengah (3-5 tahun) (2017 – 2021): Pembangunan Museum Arsitektur, Kajian dan Penataan Tata Pamer Museum, front-end evaluation

- A. **Penyusunan Tim Pengkajian**
 - 1) Pengkajian Koleksi
 - 2) Tim Pemotretan dan Visualisasi Koleksi
 - 3) Tim pendataan dan pengumpulan koleksi
- B. **Penyusunan Tim Penggalangan Dana**
- C. **Pembangunan Fisik Museum**
 - 1) Penyusunan tim pendamping perencanaan dan pembangunan.
 - 2) Pengkajian dan Penyusunan konsep museum.
- D. **Penyusunan Tim manajemen Museum**
 - 1) Kehumasan dan Promosi Museum
 - 2) Penyusunan manual grafik standard museum Arsitektur
 - 3) Membuat konsep, deskripsi kerja dan kebijakan:

- Bidang manajemen koleksi (registrasi, database, digitalisasi).
 - Bidang manajemen konservasi (standar konservasi, perlengkapan lab)
 - Bidang recruitment dan pembinaan sumber daya manusia.
 - Bidang program dan edukasi.
 - Bidang exhibisi.
 - Bidang keamanan museum.
- 4) Pengadaan Cindramata
 - 5) Melakukan kerjasama antar lembaga

E. Peresmian Museum Arsitektur Indonesia

4.1.3. Jangka Panjang (5 -10 tahun) (2021 – 2026): Promosi, pelayanan publik

- a. Kerjasama dibidang penelitian antar lembaga dalam dan luar negeri.
- b. Merancang dan melaksanakan program IT berkaitan dengan informasi tentang kekayaan arsitektur Nusantara agar lebih mudah diakses.
- c. Merancang dan melaksanakan program binaan komunitas pemerhati-pelestari arsitektur Nusantara.

4.2. PENGELOLAAN MUSEUM

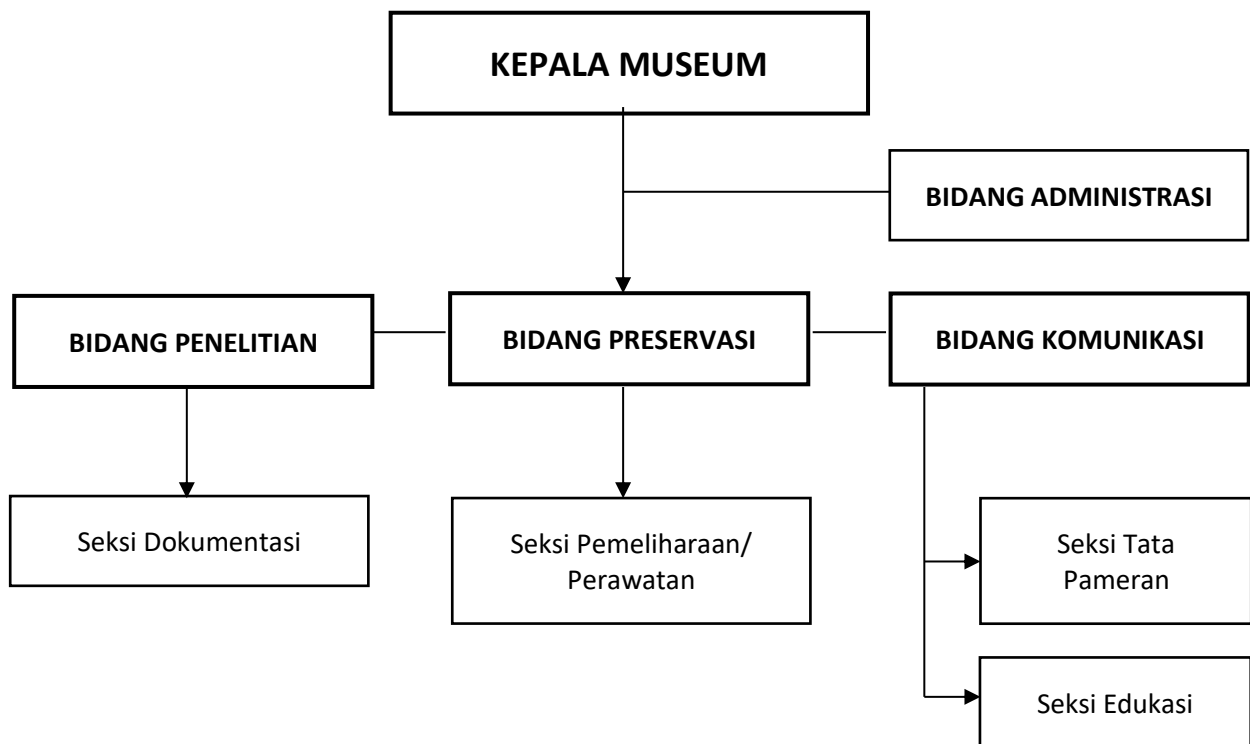
Kebijakan dalam pengelolaan museum baik dalam bidang administrasi maupun teknis, meliputi pengembangan :

1. Visi, Misi dan program.
2. Organisasi dan Sumber daya manusia(Ketenagaan).
3. Sumber pendanaan, dan
4. Sarana dan prasarana.

4.2.1. Struktur Organisasi dan Sumber Daya Manusia

Organisasi museum.

Sebuah museum harus memiliki organisasi yang mempunyai kewenangan mengelola museum sesuai dengan tugas dan fungsinya . Bentuk organisasi di bawah ini mengadaptasi dari gagasan seorang ahli museologi Belanda Peter van Mensch, bahwa museum memerlukan kerjasama yang solid antara para ahli yang berkerja di museum.



Ketenagaan (Sumber Daya Manusia):

Ketenagaan di museum harus memiliki keahlian dan kecakapan dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, oleh karena itu para tenaga museum yang mengelola perlu memiliki persyaratan seperti di bawah ini. (sebagai contoh lihat pada buku “Pedoman Museum Indonesia”, halaman 29-30, 2012).

4.2.2. Sumber Pendanaan Pengelolaan Museum

A. Pendanaan Pembangunan

Pendanaan Pembangunan Museum Arsitektur Indonesia akan dibiayai oleh dana APBN Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan Dasar – Menengah Republik Indonesia. Mencakup dalam pembiayaan tersebut adalah :

- Tahap persiapan, meliputi : penyiapan kajian dan naskah akademik Pembangunan Museum Arsitektur Indonesia, studi banding, penetapan lokasi - sosialisasi ke daerah dan koordinasi penyiapan lahan, penyiapan KAK dan Sayembara perencanaan, pembuatan DED Pembangunan Museum Arsitektur Indonesia
- Tahap Pembangunan Fisik
- Tahap pengadaan materi koleksi Museum

B. Pendanaan Pengelolaan

Post pembangunan dan peresmian Museum Arsitektur Indonesia, untuk pendanaan pengelolaan akan menjadi beban pihak Pemerintah Daerah yang menjadi lokasi pembangunan Museum Arsitektur Indonesia tersebut.
