



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani “*mouseion*” berarti rumah dari para sembilan Dewi Yunani. Pada awalnya, *mouseion* dijadikan sebagai nama kuil untuk memuja para dewi Yunani. Museum merupakan sebuah bangunan yang mampu menggambarkan sebuah peradaban dan kebudayaan manusia pada masa tertentu (Psarra, 2009). Hal ini sejalan dengan pengertian museum menurut ICOM dimana museum berperan dalam memelihara, mengumpulkan, meneliti dan menyajikan benda yang memiliki tanda atau bukti akan suatu peristiwa (Styliani, 2009).

Proses perubahan yang terjadi di museum dapat kita lihat dalam sebuah buku yang berjudul *The Handbook for Museums* (Edson & Dean, 1994) yang menceritakan perkembangan museum dari awal yang diyakini sudah ada semenjak tahun 1000-an sebelum masehi.



ABAD 8-6 SM (ZAMAN KUNO)

Gambar 2.1 Museum Zaman Kuno

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Pada mulanya Museum merupakan sebuah kuil untuk dewi Muse yang merupakan dewi ilmu pengetahuan dan kesenian bagi kepercayaan mitologi Yunani. Bagi para pemikir saat itu pengetahuan merupakan suatu penghormatan

dan bukti sebuah persembahan dari mereka ke pada dewa. Museum saat itu difungsikan sebagai tempat kerja bagi para ilmuwan, ahli pikir, filsuf untuk menyelidiki dan membicarakan pengetahuan yang mereka miliki. Oleh karena itu, tidak sembarang orang dapat memasuki area museum saat itu. Hanya para cendekiawan dan filsuf yang diizinkan untuk berada dalam museum.

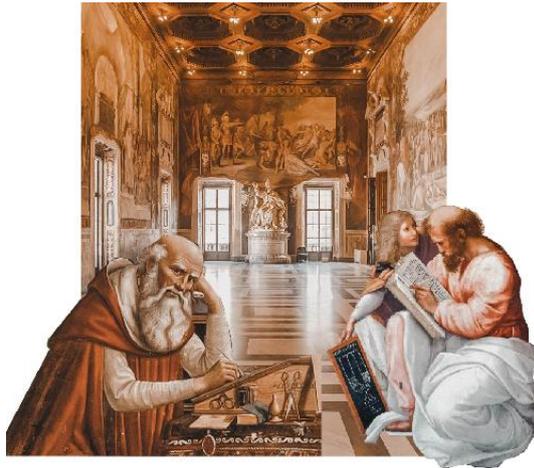


ABAD 5 - 10 (ABAD PERTENGAHAN)

Gambar 2.2 Museum Abad Pertengahan

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Pada abad pertengahan, fungsi museum yang semula tempat pengumpulan dan meneliti demi ilmu pengetahuan dan kesenian berubah menjadi tempat penyimpanan benda antik, rampasan perang dan bukti penaklukan bangsa lain yang berhasil didapatkan setelah perang. Museum pada zaman ini berubah menjadi tempat benda-benda pribadi milik raja, pangeran, bangsawan, para pencipta seni dan budaya, para pencipta ilmu pengetahuan. Museum jarang dibuka untuk masyarakat biasa karena koleksi yang tersimpan dimuseum menjadi sebuah media menunjukkan kekuasaan dan kesombongan sehingga hanya diperlihatkan kepada kerabat atau bangsawan lain saja.



ABAD 18 M (ZAMAN SETELAH RENAISSANCE)

Gambar 2.3 Museum Abad 18

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Pada zaman dahulu museum juga pernah diartikan sebagai kumpulan ilmu pengetahuan dalam bentuk karya tulis. Ini terjadi pada zaman ensiklopedis. Pada zaman ini ilmu pengetahuan kembali berkembang pesat sehingga para bangsawan kembali mengumpulkan benda antik dan memperluas pengetahuan mereka terhadap berbagai macam hal. Lahirnya demokrasi mengakibatkan timbulnya tindakan-tindakan demokratisasi ilmu dan kesenian. Istana-istana dijadikan milik umum dan banyak koleksi perorangan dihibahkan kepada lembaga yang bergerak di bidang ilmu dan kesenian. Museum mulai dikelola oleh organisasi pemerintah ataupun swasta dan dibuka bebas untuk masyarakat umum



ABAD 19 M - MASA KINI

Gambar 2.4 Museum Abad 19

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Pada awal abad 19, museum menjadi sebuah fasilitas kota untuk kepentingan publik dan menjadi bagian dalam mewujudkan identitas kota. Museum menjadi tempat menyimpan sekaligus edukasi bagi masyarakat kota agar terinspirasi dan membangkitkan rasa bangga serta nostalgia. Sejarah panjang dan berbagai warisan budaya yang tersimpan di museum menjadi salah satu daya tarik bagi masyarakat kota dalam mempelajari dan mengetahui sejarah, perkembangan dan budaya dalam kota.



Gambar 2.5 Perkembangan Museum

Sumber: (Gambar diolah oleh penulis, 2020)

Pengertian tentang museum dari zaman ke zaman mengalami perubahan. Hal ini disebabkan karena museum senantiasa mengalami perubahan tugas dan kewajibannya. Museum merupakan suatu indikator dalam melihat gejala sosial atau kultural perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang menggunakan museum. Sekalipun fungsi-fungsi museum dari zaman ke zaman berubah, tetapi hakekat fungsi museum itu tidak banyak berubah dari masa ke masa. Museum berfungsi untuk tempat menyimpan warisan budaya, sarana penelitian, media penyebaran ilmu pengetahuan, mengenalkan kebudayaan sendiri maupun luar, serta bentuk visualisasi budaya masa lalu. Landasan ilmu pengetahuan dan kesenian tetap menjiwai arti museum sampai masa kini.

Dalam buku (Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993) dijelaskan beberapa cara dan standar yang harus dipenuhi oleh museum.

Jenis pameran dapat dibagi menjadi dua macam (Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993), yaitu :

- Pameran Tetap
Pameran yang memiliki jangka waktu yang relative panjang bahkan tetap dan memiliki tema pameran yang menggambarkan visi dan misi museum. Objek yang dipamerkan sekitar 25-40% dari objek yang dimiliki serta sisanya objek yang dapat diganti dengan jangka waktu tertentu.
- Pameran Temporer
Pameran yang memiliki jangka waktu yang relative pendek dan memiliki tema khusus sebagai informasi tambahan.

Penataan dalam suatu pameran juga dapat diatur dengan cara (Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993) :

- Tematik, yaitu dengan menata objek pameran dalam suatu ruang berdasarkan tema dan subtema tertentu.
- Taksonomik, yaitu dengan menata objek koleksi berdasarkan kelompok dan klasifikasi tertentu.
- Kronologis, yaitu menata objek koleksi berdasarkan usia atau urutan waktu.

Berikut adalah pola sirkulasi pengunjung di museum yang disarankan oleh (McLean, 1993) :

1. Pola sirkulasi langsung (*direct plan*).
2. Pola sirkulasi terbuka (*open plan*).
3. Pola sirkulasi berputar (*radial plan*).
4. Pola sirkulasi acak (*random plan*).

Setiap pola sirkulasi memiliki kekurangan serta kelebihan tersendiri, pola sirkulasi langsung terasa sangat sederhana dan hanya memberikan pilihan jalan yang terbatas kepada pengunjung. Berbeda dengan pola acak, pola sirkulasi ini memberikan alternative yang membuat pengunjung menjadi lebih bebas dalam bereksplorasi mengelilingi museum. Hal ini sejalan dengan pendapat (De Chiara & J Crosbie, 2001) yaitu sirkulasi dalam museum sebaiknya fleksibel dan membebaskan pengunjung untuk memilih atau membuat rutenya sendiri. namun dengan pola seperti ini pengunjung akan kesulitan dalam memahami urutan narasi atau cerita yang diatur museum. Pola sirkulasi terbuka dirasa cukup baik digunakan apabila ingin pengunjung untuk dapat melihat keseluruhan ruang secara langsung. Namun dengan pola ini membuat pengunjung kehilangan rasa penasaran untuk bereksplorasi karena semua area sudah terlihat.

2.1.2 Public Space

Public Space merupakan sebuah ruang yang mengakomodasi aktivitas masyarakat baik itu hanya seorang individu ataupun berkelompok dan sangat dipengaruhi oleh pola dan organisasi massa bangunan. (Hakim & Utomo, 2003)

Dalam buku yang berjudul “*Public Space*” (Carr, Francis, Rivlin, & Stone, 1992), Carr mengatakan bahwa ruang public yang ideal perlu memiliki tiga aspek kualitas yaitu:

1. Responsive

Ruang public harus mampu beradaptasi dan digunakan untuk fungsi lainya jika diperlukan demi kepentingan yang lebih luas. Selain itu public space mampu mengakomodasi kebutuhan masyarakat dalam desain yang dibuat.

2. Democratic

Ruang Public dapat digunakan oleh siapapun dari berbagai macam latar belakang ekonomi, budaya, sosial serta dapat diakses oleh berbagai macam kondisi fisik manusia.

3. Meaningfull

Memungkinkan masyarakat yang menggunakan ruang public merasakan sebuah koneksi antara ruang dan personal memory mereka.

Seiring berjalannya waktu, Carr berpendapat bahwa public space sebaiknya responsive dan siap mengalami perubahan. Dalam buku yang berjudul “*Public Space*” (Carr, Francis, Rivlin, & Stone, 1992), Carr mengatakan 5 kebutuhan manusia yang diperlukan dalam sebuah ruang publik yaitu:

1. Comfort

Panjang durasi masyarakat ketika berada dalam ruang public merupakan indicator dalam melihat apakah ruang public tersebut nyaman atau tidak. Comfort dipengaruhi oleh kondisi lingkungan seperti matahari dan angin, street furniture yang ada serta aspek social dan psychological disana.

2. Relaxation

Natural element seperti pohon, area hijau, air memegang peranan penting dalam menciptakan suasana relaxation yang dirasakan pengguna

3. Active Engagement

Terjadi karena adanya sebuah kegiatan ataupun stimulus lainnya yang membuat masyarakat datang langsung ke public space untuk bertemu dengan orang, melakukan aktivitas social ataupun berkumpul bersama teman dan keluarga.

4. Passive Engagement

Memungkinkan masyarakat yang melewati public space untuk berhenti sejenak dan menikmati view maupun aktivitas yang ada.

5. Discovery

Masyarakat menemukan sebuah pengalaman baru baik itu melalui aktivitas maupun suasana yang timbul di dalam public space yang jarang mereka dapatkan.

2.2 Tinjauan Arsitektur

2.2.1 Manusia, Ruang dan Kota

Manusia beraktivitas dan hidup dalam sebuah ruang dan waktu yang saling mempengaruhi satu sama lain (Hakim & Utomo, 2003). Ruang sangat erat kaitannya dengan manusia karena manusia membutuhkan ruang untuk melakukan aktivitas demi memenuhi kebutuhan hidupnya (Ballantyne, 2002). Ruang bukan hanya sebuah tempat namun dapat mempengaruhi pergerakan orang yang berada di dalamnya sehingga orang tersebut memiliki kesadaran akan ruang (Laurens, 2004). Pergerakan manusia dirasa kurang cukup dalam merasakan dan mengalami ruang, oleh karena itu perlu adanya sentuhan dan melihat untuk memahami dan berinteraksi dengan ruang (Crowe, 1997).

Dalam sebuah teori yang bernama teori medan, teori tersebut mengatakan bahwa manusia dapat mempengaruhi ruang dan manusia juga dapat dipengaruhi oleh ruang (Lewin, 1984). Hal ini disebabkan karena setiap elemen pasti akan saling mempengaruhi elemen lainnya. Hubungan timbal balik juga terjadi antara bentuk dengan interaksi manusia dan ruang (Crowe, 1997). Hal ini semakin memperkuat hubungan arsitektur dengan manusia, karena dapat melihat proses perkembangan

bentuk berdasarkan interaksi manusia dan ruang pada periode tertentu (Crowe, 1997).

Ruang dapat memberikan arti dan makna kepada manusia yang berada di dalamnya, karena hasil dari merespon atas context yang ada dan bergantung dari persepsi yang terbangun pada waktu orang tersebut merasakan ruang (Baudoin, 2015). Persepsi dan pengalaman yang dirasakan oleh masing-masing orang akan berbeda satu sama lain karena perbedaan latar belakang dan proses pemahaman yang dilakukan (Baudoin, 2015). Pemahaman seseorang terhadap ruang juga dipengaruhi oleh kualitas emosional orang tersebut (Laurens, 2004). Sehingga ruang memiliki makna dan ikatan masing masing bagi setiap orang.

Perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi membuat kebutuhan serta keinginan masyarakat turut berubah sehingga mempengaruhi perilaku, gaya hidup bahkan kebudayaan dalam masyarakat. Setiap zaman memiliki tantangan dan kebutuhan yang berbeda, manusia terus berusaha mencari cara agar setiap pencapaian yang hendak digapai menjadi mudah dan terakomodasi.

Arsitektur terbentuk karena adanya tatanan baru akan suatu ruang dalam mempermudah suatu kegiatan manusia dalam mencapai apa yang diinginkan. Perancangan bukan hanya soal bentuk fisik, melainkan upaya dalam mendukung manusia dalam menggapai impian dan kebutuhan mereka (Søholt, 2018). Jika masyarakat memiliki kebutuhan baru, maka arsitektur yang akan menjawab (Klooster, 2019). Hal ini menjadi menarik untuk diamati bagaimana ruang bisa menjadi salah satu cara dalam melihat dan penanda akan suatu masa tertentu. Kebutuhan yang terus berkembang menyebabkan adanya pergeseran fungsi dan munculnya kebutuhan ruang baru dalam suatu kota.

Arsitektur erat kaitannya dengan nilai budaya pada suatu tempat karena dapat melihat pendekatan apa yang dilakukan arsitek sebagai upaya memenuhi kebutuhan dan kebahagiaan manusia (Kovtun, 2014). Keinginan untuk terus meningkatkan kualitas hidup dan rasa bahagia ditengah segala perubahan dan perkembangan yang terjadi mempengaruhi aktivitas dan pola hidup manusia didalam suatu kota sebagai upaya untuk beradaptasi (Kovtun, 2014). Kota terbentuk karena adanya proses kehidupan manusia dan jalinan interaksi antara

manusia didalamnya (Søholt, 2018). Kota yang baik adalah kota yang paham akan adanya kebutuhan sosial dan interaksi manusia dalam sebuah kota dan mampu memfasilitasi warganya untuk bertemu dan berinteraksi (Søholt, 2018). Berdasarkan pernyataan tersebut, hubungan manusia dan kebutuhan akan ruang untuk bersosialisasi dalam suatu kota menjadi hal yang penting dalam menentukan suatu kota. Kebutuhan akan ruang publik dalam suatu kota bagi masyarakat untuk berkumpul, bersantai, menikmati kota, mengenal atau memahami suatu kota dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat bahkan makna kota itu sendiri bagi warganya (Søholt, 2018)

2.2.2 Image of The City

Image of the City pada suatu kota terbentuk dari berbagai elemen yang saling berkaitan satu sama lain sehingga mampu memberikan sebuah identitas atau penilaian dari kota tersebut dengan kota lainnya (Lynch, *The Image of the City*, 1960).

Image of the City diklasifikasikan menjadi 5 element yaitu path, edges, districts, nodes & landmark (Lynch, *The Image of the City*, 1960).

1. Paths

Path adalah sebuah jalur yang menghubungkan antara satu tempat dengan tempat lainnya yang memegang peranan penting dalam image sebuah kota karena mempengaruhi penilaian masyarakat terhadap kota ketika berpindah. Contoh: jalan, pedestrian, kanal, rel kereta.

2. Edges

Edges adalah sebuah batas yang memisahkan 2 area yang berdekatan. Edges berupa sebuah elemen linear yang tidak digunakan sebagai jalan. Contoh: Tepi laut, perbukitan, sungai, tembok.

3. District

District adalah daerah dalam suatu kota yang memiliki citra atau karakter yang sama sehingga dapat dibedakan antara satu area dengan area lainnya. Namun tidak menutup kemungkinan terjadi percampuran fungsi dalam satu district.

4. Nodes

Nodes adalah sebuah titik temu dari beberapa jalan yang ada dalam suatu kota. Nodes dapat berupa sebuah plaza, alun-alun, perempatan jalan, persimpangan, taman, dll.

5. Landmarks

Landmarks adalah sebuah orientasi atau referensi yang mudah dikenal dan menonjol pada suatu kota serta memberikan sebuah citra tertentu. Landmarks biasanya berupa sebuah monumen, bangunan historis, bangunan unik dll.

2.3 Tinjauan Teori

2.3.1 Intepreting Site

Interpreting Site menjadi suatu landasan atau kerangka dalam menganalisis dan merespon tapak. Terdapat 4 bagian, yaitu Defining Site, Experiencing Site, Spatializing Site, Systemizing Site (Baudoin, p. 2016).

1. Defining Site, tahap ini berusaha mencari suatu hubungan site secara makro atau secara kawasan sehingga kita dapat menyimpulkan makna atau peran site terhadap lingkungan sekitarnya. Defining site itu sendiri terbagi menjadi 2, yaitu:
 - a. Diagram, pembuatan diagram dalam sebuah analisis site akan membantu kita dalam menginformasikan data data yang dimiliki pada tapak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Dengan mengelompokkan data menjadi suatu diagram, kita akan lebih mudah dalam melihat kondisi site secara utuh dan mempermudah dalam proses pembuatan respon.
 - b. Siteplan, pembuatan siteplan mempermudah proses dalam melihat kondisi tapak melalui atas dengan begitu akan membantu dalam pengambilan keputusan terutama dalam pengorganisasian ruang dan sirkulasi yang terbentuk pada tapak.

2. Experiencing Site, tahap ini secara keseluruhan berusaha melihat bagaimana respon atau pengalaman manusia ketika dalam suatu ruang baik itu secara visual, tekstur, aroma, suara dan lainnya sehingga akan membantu kita dalam mencapai pengalaman ruang yang ingin dihadirkan dalam suatu rancangan. Experiencing Site ini terbagi menjadi 2, yaitu:
 - a. Composite Montage, Tahap ini berusaha melihat berbagai macam layer informasi dalam sekali waktu untuk melihat adanya suatu kesamaan ataupun hubungan antara satu layer dan layer lainnya. Composite montage dapat berupa sebuah tumpukan foto, diagram ataupun bentuk lainnya.
 - b. Topography, tahap ini menggambarkan kontur atau tinggi rendahnya permukaan tanah dalam site yang akan mempengaruhi peletakan massa dan pengalaman ruang yang dirasakan.
3. Spatializing Site, tahap ini membantu dalam melihat hubungan dan antar ruang serta sirkulasi dalam site dengan melihat beberapa aspek yang terbagi menjadi 2, yaitu:
 - a. Figure Ground, tahap ini menunjukkan hubungan *solid* dan *void* massa di sekitar area tapak. Hal ini bertujuan untuk pengambilan keputusan orientasi maupun bukaan yang harus dibuat.
 - b. Comparative Analysis, pada bagian ini menunjukkan acuan bangunan lain sebagai perspektif perancang dalam melihat contoh bangunan lain bagaimana mengolah ruang pada tapak.
4. Systemizing Site, pada bagian ini menunjukkan alur dan sirkulasi terjadi pada tapak serta berusaha mengambil respon terhadap kondisi alam atau iklim. terbagi menjadi 2, yaitu:
 - a. Flow, tahap ini berkaitan dengan kondisi cuaca atau iklim yang berada di lokasi tapak seperti arah matahari, arah angin, kondisi *noise*, kondisi iklim dan cuaca yang terjadi di sekitar tapak.

- b. Network, tahap ini menunjukkan kondisi alur dan sirkulasi yang dibuat oleh manusia seperti sirkulasi jalan, sirkulasi saluran, sirkulasi tanda penunjuk jalan, dan lain- lain.

2.3.2 Konsep Pendekatan Arsitektur

Dalam proses merancang dan mencari sebuah bentuk, terdapat 5 pendekatan perancangan (Manaroinsong, 2017), yaitu:

1. Pragmatik

Pragmatik adalah sebuah konsep pendekatan Arsitektur dalam menyelesaikan isu atau masalah yang terjadi secara terukur berdasarkan kondisi ataupun respon dari permasalahan yang terjadi seperti iklim, lahan, social ataupun permasalahan lainnya yang dialami pada tapak

2. Kanonik

Kanonik adalah sebuah konsep pendekatan arsitektur berdasarkan aturan yang sudah ditentukan ataupun berlaku selama ini.

3. Ikonik

Ikonik adalah sebuah konsep pendekatan arsitektur yang menggunakan symbol, bentuk yang dikenali ataupun sesuatu yang mewakili suatu kota atau daerah sehingga bangunan yang dihasilkan biasanya menjadi suatu landmark atau penanda suatu daerah.

4. Analogi

Analogi adalah sebuah konsep pendekatan arsitektur yang memiliki kesamaan bentuk terhadap suatu objek namun direpresentasikan kedalam bentuk yang lain. Kesamaan bentuk atau visual ini bisa diambil dari alam, benda, hewan ataupun sesuatu yang lain.

5. Metafora

Metafora merupakan pendekatan arsitektur yang hampir mirip dengan pendekatan analogi namun kesamaan bentuk atau visual yang diambil dapat langsung diketahui orang lain.

2.4 Tinjauan Empiris

2.4.1 Mandala Pop-up Digital Art Museum



Gambar 2.6 Mandala *Pop-up Digital Art Museum*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)

Architects: One Take Architects

Area: 240 m²

Year: 2019

Location: Beijing, China

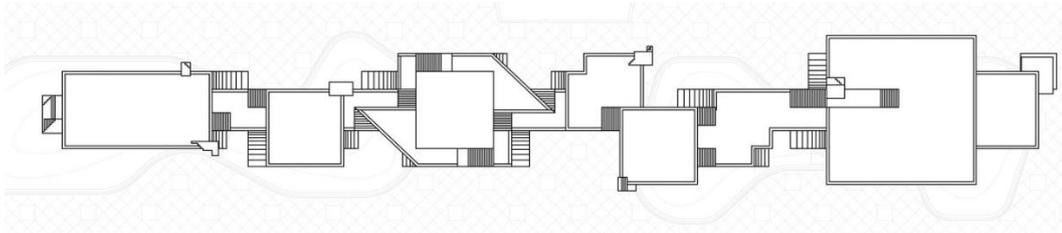
Mandala *Pop-up Digital Art Museum* merupakan *temporary building* yang dibangun di tengah pusat kota Beijing dan dikelilingi dengan bangunan tinggi dan aktivitas masyarakat yang sangat padat. Penyusunan massa pada museum disusun secara labirin dengan tujuan memberikan pengalaman ruang, ilusi dan physical interaction antara museum dengan pengunjung. Permainan ketinggian massa pada museum disesuaikan dengan skyline bangunan tinggi di kota Beijing.



Gambar 2.7 Mandala *Pop-up Digital Art Museum Facade*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)

Sebagai *digital art exhibition*, museum ini berusaha memberikan *immersing experience* antara ruang dan pengunjung melalui pengolahan *illumination* dalam menciptakan pencahayaan dan bayangan pada *interior* museum dan tidak ada satupun jendela pada bagian fasad sehingga tidak memberi kesempatan bagi masyarakat yang diluar untuk melihat sisi dalam museum. Tidak adanya jendela pada bagian fasad museum juga menyebabkan masyarakat diluar museum sulit untuk menilai ketinggian dan jumlah lantai pada museum, dengan begitu museum menciptakan sebuah *passive engagement* bagi pengunjung agar penasaran dan ingin mengeksplorasi lebih lanjut terhadap museum.



Gambar 2.8 Mandala *Pop-up Digital Art Museum Plan*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)

Penyusunan massa museum menggunakan sistem *mandala blocks* berupa kubus sehingga massa pada museum dapat dipecah dan diorganisasi ulang dengan bebas sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Permainan massa pada museum juga dilakukan melalui pengaturan ketinggian antara satu *block* dengan *block* lainnya dan ada penambahan tangga sebagai koneksi antar massa. Adanya tangga dan permainan ketinggian pada massa memungkinkan masyarakat untuk dapat bersandar, duduk, memanjat dan bersosialisasi.



Gambar 2.9 Mandala *Pop-up Digital Art Museum Façade 2*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)

2.4.2 The New Glenstone Museum



Gambar 2.10 *The New Glenstone Museum*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)

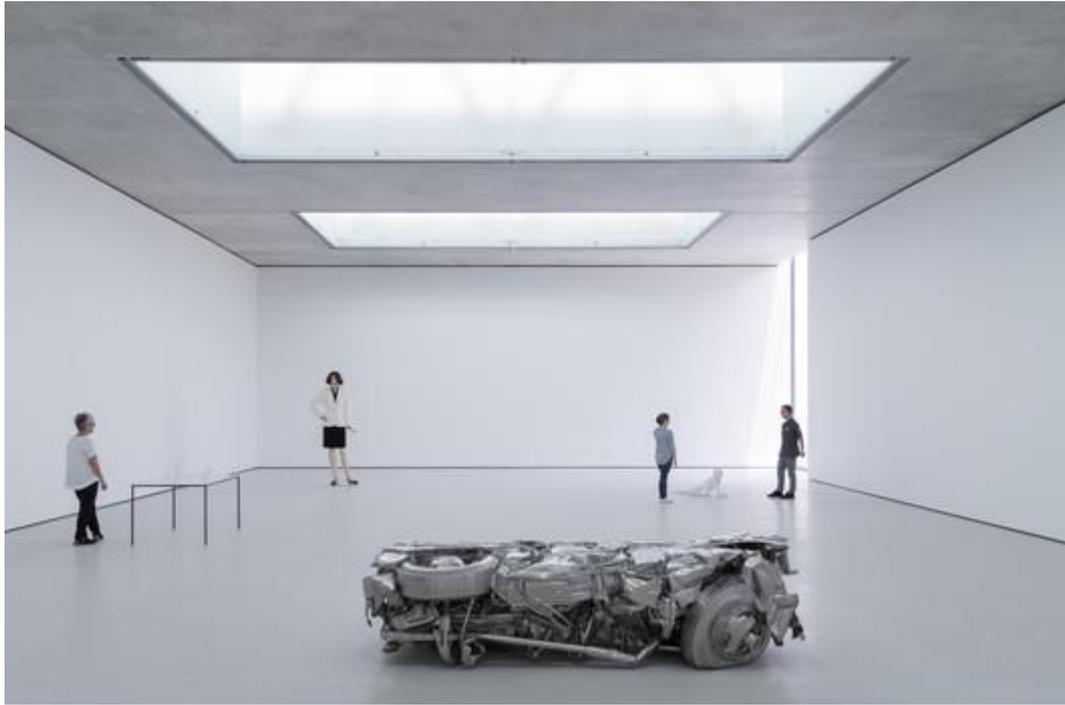
Architects: Thomas Phifer and Partners

Area: 240000 ft²

Year: 2018

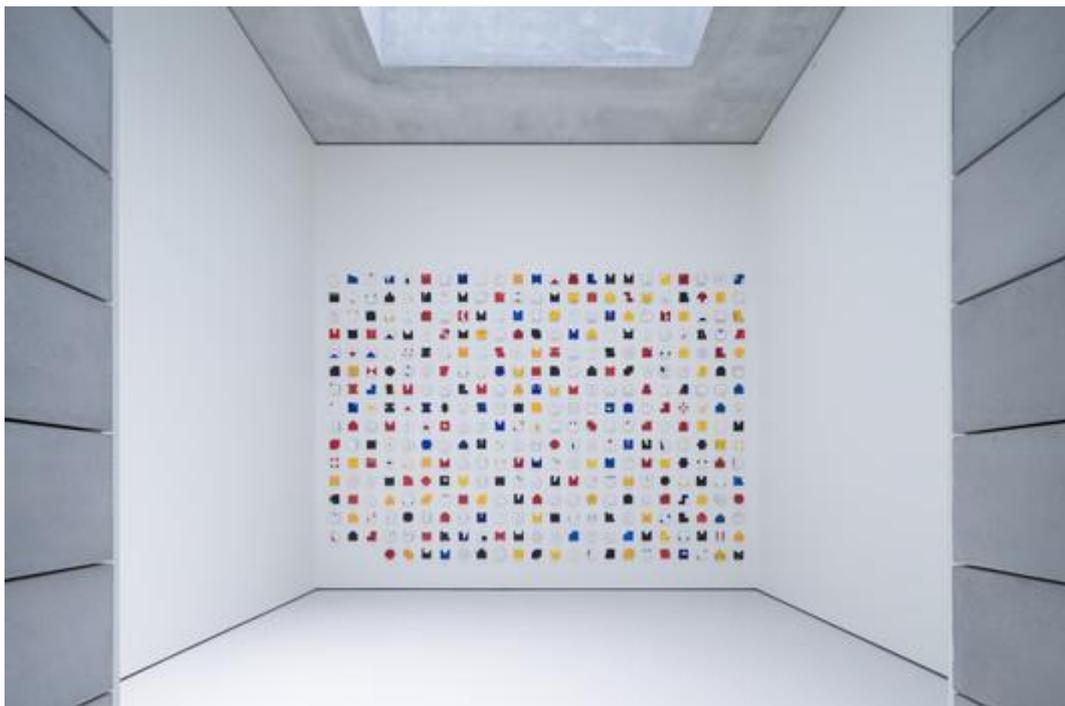
Location: Maryland, USA

Glenstone museum adalah museum seni modern dan kontemporer yang berusaha menawarkan pengunjung sebuah pengalaman ruang dan koneksi antara karya koleksi, kualitas arsitektur, dan lansekap alam yang ada sebagai *intimate engagement*. Massa museum yang berada di tengah lansekap alam memberikan kesan bahwa museum merupakan satu kesatuan atau bagian dari alam sekitar. Organisasi ruang pada museum disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan baik itu dari ukuran, konfigurasi, proporsi dan pencahayaan. Susunan massa diatur dengan pengaturan cluster dan mengambil bentuk sederhana berbahan concrete sebagai bentuk perlawanan aturan museum lama yang penuh dekorasi dan warna.



Gambar 2.11 *The New Glenstone Museum Gallery 1*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)



Gambar 2.12 *The New Glenstone Museum Gallery 2*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)



Gambar 2.13 *The New Glenstone Museum Gallery 3*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)



Gambar 2.14 *The New Glenstone Museum plan*

Sumber: (Archdaily.com, 2020)