

PERANCANGAN BARU INTERIOR MUSEUM SENI PATUNG BALI DIKOTA DENPASAR DENGAN PENDEKATAN SUASANA RUANG

Ni Komang Ayu Sari Undari Yani¹, Titihan Sarihati² dan Aida Andrianawati³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
sariundari@student.telkomuniversity.ac.id, titihansarihati@telkomuniversity.ac.id,
andrianawati@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Museum Seni Patung merupakan museum dalam golongan Art Museum dikarenakan hanya menyajikan benda berkaitan dengan kesenian. Seni Patung di Bali telah melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, maka dari itu wisatawan yang berkunjung ke Bali pasti akan menjumpai berbagai macam jenis patung. Kunjungan museum di Bali mengalami fluaktif, hal ini disebabkan tidak terpenuhinya standarisasi museum, tidak hanya itu berdasarkan studi banding yang dilakukan suasana museum patung di Bali dirasakan gelap, kosong bahkan memiliki aura mistis, dan saat ini museum di Bali hanya sekedar memerkan benda koleksi tanpa adanya informasi mendalam mengenai benda koleksi tersebut. Museum seni patung di Bali yang masih belum menonjolkan suasana ruang dan tata cara display yang baik sehingga mengakibatkan museum tidak bekerja secara maksimal secara fungsi yaitu edukatif dan rekreatif. Perancangan Museum Seni Patung Bali di kota Denpasar dengan pendekatan suasana ruang bertujuan untuk memaksimalkan fungsi museum melalui suasana ruang yang menyesuaikan informasi benda koleksi berdasarkan lini masa perkembangan seni patung di Bali dengan menerapkan elemen pembentuk suasana ruang seperti pencahayaan, audio, warna, bentuk dinding, bentuk ceiling, dan pola lantai sehingga menjadikan museum ini lebih edukatif dan atraktif.

Kata kunci: Museum, Seni Patung Bali, Suasana Ruang.

Abstract: Museum of Sculpture is categorized as an Art Museum because only presents objects related to art. Art of sculpture in Bali has been embedded in the daily life of the community, therefore tourists visiting Bali must have encountered various types of sculptures. Museum visits in Bali are experiencing flux, this is due to the non-fulfillment of museum standardization, based on comparative studies conducted the atmosphere of sculpture museum in Bali is perceived as dark, empty and even has a mystical aura, and currently museum in Bali only displays collection objects without any in-depth information about collection objects. Sculpture museum in Bali has not accentuated atmosphere of the room and a good display procedure that resulted in the museum not working optimally in function, namely educational and recreational. Design of the Balinese Sculpture Museum in Denpasar with a spatial atmosphere approach aims to maximize the function of museum through a spatial atmosphere that adjusts the information of the collection objects based on the timeline of the development of sculpture in Bali by applying elements that form the spatial atmosphere such as lighting, audio, color, wall shape, ceiling shape, and floor pattern so as to make this museum more educative and attractive.

Keywords: Museum, Balinese Sculpture, Ambiance.

PENDAHULUAN

Museum Seni Patung Bali merupakan museum yang tergolong kedalam jenis *Art Museum*, hal ini didukung dengan adanya proses pengklasifikasian dari *International Council of Museum* (ICOM) yang menyebutkan bahwa *Art Museum* adalah museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda berkaitan dengan kesenian. Terkait dengan kesenian terutama seni rupa, Bali merupakan salah satu pulau yang terkenal akan religi dan seninya, Seni patung di Bali sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari, hal ini telah dibuktikan dengan adanya penggunaan patung dalam kegiatan keagamaan dan dekorasi rumah masyarakat Bali. Wisatawan yang berkunjung ke Bali pasti akan menjumpai berbagai macam patung, antara lain patung Buddha, patung Ganesha, patung dewa dewi, dan karya seni kontemporer (I Nyoman Putrayasa et al., 2022).

Bali mengusung pariwisata budaya sehingga museum di Bali memiliki peran dan fungsi ganda yaitu sebagai daya tarik wisata budaya dan pendidikan bagi masyarakat. Berdasarkan Data referensi Kementerian Pendidikan Kebudayaan, terdapat 34 museum yang ada di Provinsi Bali dan dari data Dinas Pariwisata Bali menunjukkan bahwa perkembangan pengunjung pada kawasan objek dan daya tarik wisata museum Bali di tahun 2013-2018 mengalami fluktuatif, (Cliff, 2018). Penyebab kurangnya minat pengunjung terutama kaum milenial datang ke museum menurut Anak Agung Rai Ketua Himpunan Museum Bali dikarenakan museum di Bali belum atraktif dan masih diperlukannya tourguide untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat (Putra, 2021). Kenyataan di lapangan saat ini kunjungan museum dianggap tidak praktis dan tidak sesuai tuntutan zaman, sehingga tidak mengherankan jika beberapa museum ada yang mengalami krisis pengunjung.

Saat ini museum patung di Bali hanya sekedar memamerkan koleksinya saja tanpa adanya informasi mendalam yang dapat diberikan kepada pengunjung, seharusnya museum memiliki fungsi edukatif, bahkan peran museum di Bali terutama Museum Seni dapat menjadi ajang kompetisi dan

pemberian apresiasi karya terbaik yang dimiliki perseorangan. Suasana museum patung di Bali terasa gelap karena masih memanfaatkan pencahayaan alami dan tidak mengoptimalkan penggunaan cahaya buatan, suasana ruangan interior museum yang terasa kosong dan tidak terdesain membuat pengunjung merasa tidak nyaman dan mudah bosan, lalu hal yang menarik dari datang ke museum adalah mendapatkan informasi dan pengalaman, namun dikarenakan minimnya informasi mengenai benda koleksi yang didapatkan mengakibatkan pengunjung tidak merasakan manfaat mengunjungi museum.

Saat ini wisatawan umumnya tertarik dalam memahami kebudayaan yang dianggap autentik (Subhiksu & Utama, 2018) sehingga diharapkan pengunjung dapat memahami informasi warisan budaya mengenai perkembangan seni patung Bali sembari merasakan suasana Bali yang autentik dari zaman ke zaman. Tujuan perancangan Museum Seni Patung Bali di Kota Denpasar dirancang agar dapat memerankan peran ganda yaitu sebagai pendidikan bagi masyarakat dan sebagai daya tarik wisata dikarenakan belum terdapatnya museum patung yang memberikan informasi mengenai perkembangan seni patung Bali dari zaman ke zaman dan museum patung sejenis belum memenuhi standar yang telah ditetapkan

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan pada museum seni patung Bali sebagai berikut:

Observasi Lapangan

Observasi lapangan adalah pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Objek yang diobservasi yaitu Museum Pendet, Museum Bali dan Museum Arca. Pengamatan yang dilakukan antara lain mengamati interior museum, aktivitas pengunjung dan pegawai serta sistem display museum.

Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih. Kegiatan

berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mendapat informasi yang tepat dan terpercaya dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Wawancara dilakukan kepada penjaga museum dan pegawai museum.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah mendokumentasikan objek-objek yang ada di museum berupa foto guna melengkapi hasil data observasi dan wawancara.

Kuesioner

Kuesioner merupakan pemberian pertanyaan secara tertulis kepada masyarakat yang pernah mengunjungi museum. Kuesioner dilakukan dengan menggunakan Google Form yang disebarakan kepada orang-orang yang pernah mengunjungi museum.

Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai museum sebagai acuan perancangan museum melalui buku, jurnal, dan data dari museum yang diobservasi. Buku yang menjadi acuan perancangan museum seperti buku *Human Dimension*, Pedoman Standarisasi Museum 2020, dan Buku Pedoman dan Penyelenggaraan Museum.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan lalu dianalisa untuk melihat permasalahan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Tahap selanjutnya menganalisis siteplan, layout, dan eksisting bangunan.

Sintesis Data

Sintesis data merupakan metode yang penting dalam perancangan meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, bubble diagram, zoning, blocking dan sirkulasi, hal ini didapatkan dari survei dan literatur.

Tema Konsep

Penentuan tema dan konsep yang dirancang pada interior Museum Seni Patung Bali nantinya.

Pengembangan Desain dan Output Perancangan

Hasil akhir dari perancangan baru interior Museum Seni Patung Bali yaitu dengan menganalisa pengumpulan data, konsep, programming kemudian didesain dengan pendekatan suasana sehingga menampilkan suasana yang diinginkan.

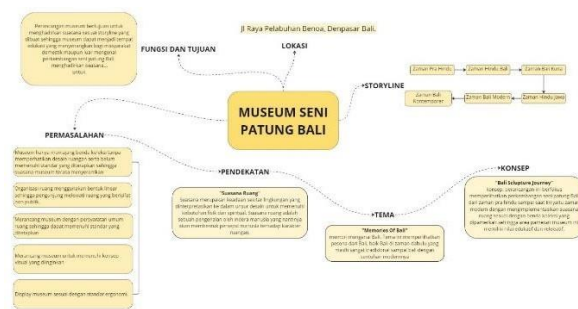
Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting sehingga kerangka berpikir dapat diartikan pula sebagai pondasi dasar dari semua pemikiran.

HASIL DAN DISKUSI

Tema Perancangan

Museum Seni Patung Bali merupakan museum seni sebagai tempat wisata edukasi yang menceritakan perkembangan seni patung Bali dari zaman terdahulu pada abad 2.000 SM hingga zaman ini Berdasarkan Gambar 1 bahwa tema dan konsep perancangan museum didasarkan dari fenomena, aktivitas dan identifikasi masalah museum. Tema perancangan Museum Seni Patung Bali ini yaitu *"Memories of Bali"* yang berarti memori mengenai Bali. Pengunjung akan diperlihatkan pesona Bali yang dipisahkan per-zona atau area sesuai dengan alur perkembangan seni patung Bali, baik Bali di zaman dahulu yang masih sangat tradisional sampai dengan sentuhan modernnya Tema ini diharapkan pengunjung dapat mengenal seni Patung Bali dan suasana Bali secara lebih mendalam sehingga meninggalkan memori mengenai Bali lebih mendalam. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan suasana ruang dengan faktor pembentuk suasana ruang terdiri dari (Sarihati et al., 2015) faktor fisik pembentuk ruang dan faktor non fisik.



Gambar 1 Kerangka Berfikir
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Konsep Organisasi dan Layout

Organisasi pada museum ini secara keseluruhan menggunakan organisasi cluster dengan penataan organisasinya dibentuk berdasarkan pendekatan fisik menghubungkan ruang-ruang lainnya meskipun dengan ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.

Sirkulasi pada museum ini menggunakan sequential circulation menurut De Chiara dan Calladar (Joseph De Chiara, 1973) yang berarti pengunjung kembali ke tempat awal. Pada Gambar 2 jalur berwarna orange menunjukkan pengunjung datang dari Lobby kemudian kembali ke lobby untuk turun ke basement sedangkan jalur biru untuk pegawai.



Gambar 2 Organisasi dan Layout
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Konsep Visual Bentuk

Konsep Visual pada perancangan Museum Seni Patung Bali ini menggunakan bentukan geometris. Bentuk geometris akan diterapkan display

dan elemen interior yang ada pada museum ini. Bentuk bentuk pada perancangan ini diambil dari arsitektur Bali yang berkembang dari zaman ke zaman.



Gambar 3 Konsep Visual Bentuk
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Area pra hindu yang terlihat pada gambar 3 mengambil dasar bentukan gua dikarenakan ketika zaman neolithikum yang ditandai dengan kehidupan masa batu muda dan manusianya masih memanfaatkan gua sebagai tempat tinggal. Bentukan guadiimplementasikan pada bentuk dinding dan ceiling.



Gambar 4 Konsep Visual Bentuk
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Area Hindu Bali merupakan zaman ketika mulai masuknya India ke Bali sehingga adanya identitas iknografi india berupa teratai (padma) sehingga pada gambar 4 bentukpedestal mengambil bentuk dasar padma atau teratai.



Gambar 5 Konsep Visual Bentuk
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Area Hindu Bali merupakan zaman belum terdapatnya ukiran sehingga

bangunan pada zaman ini masih bersifat tradisional sehingga terlihat pada Gambar 5 bentuk display infografis mengambil bentukan atap , serta tiang pada bangunan arsitektur Bali aga yang diterakan pada display infografis.



Gambar 6 Konsep Visual Bentuk
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Zaman Bali Kuno merupakan zaman dimana majapahit datang ke Bali, pada zaman in terdapat karya seni pahat dinasti Warmadewa berupa candi Gunung Kawi. Pada Gambar 6 terlihat bentukan display vitrin mengambil dasar bentukan candi gunung kawi, lalu pada bagian kaki diimplementasikan pada table interaktif.

Konsep Visual Warna

Pengaruh kuat lainnya dalam membentuk suasana ruang adalah warna, warna memberi pengaruh dalam faktor kejiwaan pencahayaan. Menurut (Annisa & Lestari, 2021) Pada perancangan ini pengaplikasian warna memiliki tujuan dalam membentuk pengalaman dan suasana ruang sehingga dapat menarik perhatian pengunjung.



Gambar 7 Konsep Visual Warna
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada area pameran pra Hindu yang dapat dilihat pada Gambar 7, dimana suasana yang ingin ditunjukkan adalah suasana zaman neolithikum dengan warna yang diambil menggunakan warna abu sebagai dasar dari warna asli dinding gua.



Gambar 8 Konsep Visual Warna
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada area pameran hindu Bali, suasana pada area ini memperlihatkan suasana Bali yang tradisional atau Bali kuno, sehingga terlihat pada gambar 8 warna yang digunakan yaitu warna abu yang diimplementasikan pada warna display dan lantai, warna cream yang diimplementasikan pada dinding dan warna hijau tua yang diimplementasikan pada warna lantai



Gambar 9 Konsep Visual Warna
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada gambar 9 penggunaan warna diambil dari warna merah diambil dari warna material bata yang digunakan pada zaman itu, namun penggunaan warna merah digunakan sebagai warna accent untuk menonjolkan warna patung yang sama dengan warna dasar vitrin dinding. Warna abu diambil dari warna dasar dinding candi gunung kawi dan warna hijau merupakan warna rumput atau alam sekitar yang diimplementasikan pada pola lantai area ini.



Gambar 10 Konsep Visual Warna
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada gambar 10 merupakan area pameran zaman Hindu Jawa, pada area ini suasana mendapat pengaruh zaman Majapahit. Warna merah diambil dari warna

material bata merah yang banyak digunakan pada zaman tersebut, begitu pula dengan warna abu yang diambil dari warna material batu padas.



Gambar 11 Konsep Visual Warna
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada Gambar 11 memperlihatkan area pameran dengan suasana puri agung Karangasem, warna merah diambil dari warna ornament yang mendapat pengaruh dari cina, selain itu warna merah memiliki filosofi pada hindu sebagai warna dari dewa brahma. Warna krem sebagai warna dasar diambil dari warna dinding pada area puri Agung Karangasem. Warna hijau pine merupakan warna accent pada area puri Agung Karangasem, dalam agama hindu hijau atau hitam memiliki arti warna dari dewa siwa.

Konsep Material

Pengaplikasian material berfungsi untuk mendukung suasana ruang yang diciptakan, namun penggunaan material juga harus memenuhi persyaratan terkait keamanan material seperti pada area pameran material harus tahan api, low maintenance, mudah bersihkan, tidak mengandung bahan kimia yang berbahaya dan kedap air.



Gambar 12 Konsep Material
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada area pameran Pra Hindu yang terlihat pada Gambar 12 menggunakan material busa EPS pada dinding dengan finishing cat compost dan warna abu. Sifat material ini kuat akan tekanan tinggi, penyerapan kelembapan yang rendah dan memiliki sifat insulasi termal yang baik. Cara maintenance pada material dapat

dengan menggunakan vacuum wet dry jika noda sudah sangat menumpuk, namun jika masih berupa debu bisa digunakan vacuum debu



Gambar 13 Konsep Material
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada area pameran Hindu Bali bagian display Infografis yang dapat dilihat pada Gambar 13 terdapat material menyerupai ilalang, material ini adalah ijuk sintesis dengansifat tidak mudah terbakar dan anti jamur.



Gambar 14 Konsep Material
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pada area pameran hindu jawa yang dapat di dilihat pada Gambar 14 dinding bata yang digunakan merupakan dinding modifikasi dengan bahan dasar tanah liat, dengan ukuran 60 x 30 x0,2 cm. material ini bersifat lentur, ringan dan tidak menyebarkan api.



Gambar 15 Konsep Material
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Material dinding pada area lobby yang dapat dilihat pada Gambar 15 menggunakan material anyaman bambu sintesis, penggunaan anyaman dikarenakan dalam agama hindu masih banyak penggunaan anyaman dalam

kegiatan keagamaan.

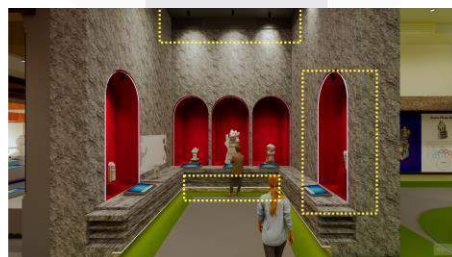
Konsep Pencahayaan

Standar pencahayaan pada area museum terutama area pameran dapat dibedakan menjadi dua yaitu alami dan buatan (Glasgow City Council, 2016). Penggunaan cahaya alami tetap digunakan pada area di museum kecuali area pameran dan gudang penyimpanan, dengan tujuan menjaga benda koleksi dari kerusakan. Pencahayaan buatan memiliki fungsi dalam menerangi ruangan dan membentuk suasana (Rizki & Nazhar, 2021).



Gambar 16 Konsep Pencahayaan
(sumber : dokumentasi penulis, 2023)

Pencahayaan pada area pameran pra Hindu terlihat pada Gambar 16 menggunakan lampu sesuai dengan standar museum yaitu lux 350 sebagai pencahayaan general (Rachmat & Safitri, 2017). Lampu spotlight pada area pameran ini menggunakan lampu spotlight dengan lux 300 dikarenakan benda koleksi tergolong kedalam sensitif rendah dan warna *cool white* untuk menerangi benda koleksi. Lampu accent berupa spotlight untuk menerangi dinding pada area pameran dengan warna *cool white*.



Gambar 17 Konsep Pencahayaan
(sumber : dokumentasi penulis, 2023)

Pencahayaan pada area pameran Bali Kuno seperti yang terlihat pada Gambar 17 menggunakan lampu downlight dengan lux 350 sebagai pencahayaan general. Lampu spotlight pada area pameran ini menggunakan lampu spotlight

dengan lux 300 dikarenakan benda koleksi tergolong kedalam sensitif rendah dan warna *cool white* untuk menerangi benda koleksi. Pada dinding menggunakan lampu LED *strip seamless strip light* sebagai accent pada vitrin dinding.

Konsep Penghawaan

Penghawaan pada museum menggunakan penghawaan alami dan penghawaan buatan. menggunakan penghawaan buatan agar lebih mudah mengatur suhu yang ideal bagi pengunjung dan benda koleksi. Standar penghawaan museum yaitu °C -24 °C dan kelembapan antara 45-60%. (Sutaarga, 1998).



Gambar 18 Konsep Penghawaan
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Penghawaan pada area pameran Hindu Bali yang terlihat pada gambar 18 menggunakan system AC central dengan tipe AC *Ceilling Mounted Duct*. Lapisan AC dicat dengan warna beige agar sesuai dengan warna ceiling.



Gambar 19 Konsep Penghawaan
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Penghawaan pada area pameran Hindu Jawa seperti yang terlihat pada gambar 19 menggunakan system AC central dengan tipe AC box Trox sehingga penghawaan langsung mengarah ke bawah.

Konsep suara



Gambar 19 Konsep Suara
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

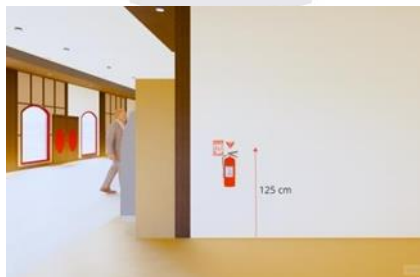
Pengkondisian suara pada museum menggunakan Peletakan speaker ceiling berada di Tengah ruangan dengan jumlah disesuaikan dengan watt dan ketinggian ceiling. pada area transis terdapat satu speaker tipe 7.5 watt .Volt dan watt pada speaker mempengaruhi jangkauan dan kekuatan speakear ceiling.

Konsep Pengamanan



Gambar 20 Konsep Pengamanan
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Menurut Soekono 1996 sistem keamanan dapat dilakukan dengan cara manual dan teknologi (Tjahyono, 2002) .Pada bangunan museum sistem keamanan kebakaran berupa sprinkler seperti pada Gambar 20 sprinkler yang digunakan yaitu special sprinkler dry chemical, dengan sistem pemasangan jarak maksimum antara kepala sprinkler pada kategori kebakaran berat 3,7 meter.



Gambar 21 Konsep Pengamanan
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

APAR pada museum ini menggunakan jenis powder *dry chemical* dikarenakan dapat digunakan untuk kebakaran tipe A, B, C dan D. Peletakan APAR

dapat dilihat pada gambar 21 bahwa pemasangan APAR di dinding dengan bagian paling atas berada pada ketinggian 125 cm dan minimal 15 cm dari lantai.



Gambar 22 Konsep Pengamanan
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Pintu darurat terdapat pada area pameran, dikarenakan layout area pameran yang berbentuk linear dan panjang maka diperlukannya pintu darurat jika terjadi bencana. Tata cara keamanan pada pintu darurat dapat dilihat pada Gambar 22 dengan Pintu darurat harus bermaterial tahan api, pintu dilengkapi penutup pintu otomatis, menggunakan tungkai pembuka pintu dalam keadaan panik dan bukaan pintu mengarah keluar dan ketinggian signage tidak kurang dari 200 cm (Soedewi et al., 2020).

Konsep Display



Gambar 23 Konsep Display
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Dalam menata benda koleksi dalam museum terdapat tiga cara (Adler, 2007). Pada area pameran Pra Hindu menggunakan vitrin dinding, bentuk vitrin ini dapat dilihat pada gambar 23, vitrin dinding untuk benda koleksi ukuran sedang memiliki ketinggian 70 cm dan table interactive memiliki ketinggian 82 cm agar dapat digunakan oleh semua user. Pada vitrin dinding untuk benda koleksi ukuran sedang terdapat ruang kosong untuk peletakan kaki pengguna kursi roda dengan ukuran 22 x 18 cm. Pada vitrin benda koleksi kecil memiliki ketinggian 100 cm.

Pedestal pada area zaman Bali Kuno seperti pada Gambar 23 memiliki

ketinggian 85 cm dengan tinggi *table interactive* setinggi 82 cm, peletakan benda koleksi berjarak 60 cm agar tidak mudah disentuh oleh pengunjung sesuai dengan standar buku *guidlinefor Museum* (Glasgow City Council, 2016).

Konsep Wayfinding dan Signage



Gambar 24 Konsep Wayfinding dan signange
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

Signange pada Gambar 24 menggunakan bilingual dengan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta disertai dengan gambar. Signage diletakan pada areayang mudah terlihat oleh pengunjung.



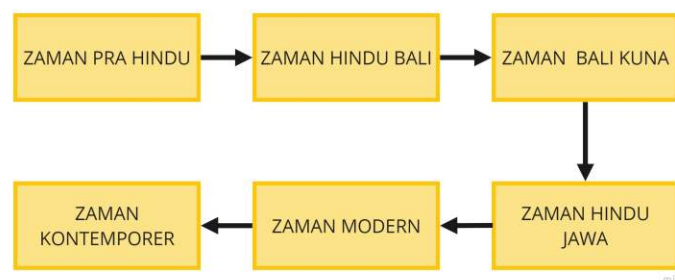
Gambar 25 Konsep Wayfinding dan signange
(sumber : dokumentasi penulis,2023)

wayfinding pada museum ini difokuskan dalam mengarahkan pengunjung per area serta Wafinding membedakan wilayah untuk berdiam diri dan sirkulasi., penerapanwayfinding dapat dilihat pada Gambar 25

Konsep Storyline

Dalam buku konsep penyajian museum terdapat empat pendekatan untuk konsep alur penyajian untuk mengarahkan isi pameran yaitu menggunakan pendekatan kronologi (R.tjahjopurnomo, 2011), dengan dasar acuan zaman dibedakan menjadi enam zaman (Hp.l, 1983). Zaman pra Hindu terjadi saat zaman neolithikum dimana mulai berkembangnya kepercayaan animisme dan dinamisme, zaman ini lah awal mula adanya patung. Zaman hindu Bali abad VIII-X

mendapat banyak pengaruh dari India dikarenakan kedatangan India di pelabuhan Bali, zaman ini Bali masih belum mendapat sentuhan luar pada bangunanya sehingga masih memiliki nuansa Bali aga. Zaman Bali Kuna abad XI- XIII merupakan zaman perkembangan kerajaan di Bali sehingga pengaruh kerja sama kerajaan Bali dengan kerajaan di luar Bali mempengaruhi bentuk patung pada zaman ini. Zaman Bali Jawa abad XIV- XIX dimulai ketika kedatangan Majapahit ke wilayah Bali, kedatangan mereka memberi pengaruh dalam bentukan seni patung Bali saat itu. Zaman Bali modern dimulai ketika mulai terbentuknya Lembaga Pita Maha di ubud yang disertai oleh seniman barat pada tahun 1983 sehingga mendapat pengaruh dalam teknik serta pembaruan bentuk realis, perspektif, anatomis dan ekspresif. Zaman Kontemporer yaitu zaman tahun 2000-an ini suasana Bali sudah beralih ke minimalis, menyukai nuansa yang clean.



Gambar 26 Konsep Storyline
(sumber : dokumentasi penulis, 2023)

KESIMPULAN

Perancangan Museum Seni Patung Bali berlokasi di Jl Raya Pelabuhan Benoa, Denpasar Selatan, Denpasar. Perancangan Baru Museum Seni Patung Bali ini dibangun karena belum adanya museum seni patung Bali yang menjelaskan perkembangan awal mulai adanya seni patung Bali sampai dengan seni patung Bali di masa kini. Museum Seni Patung Bali ini menggunakan pendekatan suasana ruang dengan tujuan mengimplementasikan suasana yang berbeda di tiap area pameran. Penggunaan Tema "*memories of Bali*" diharapkan dapat memaksimalkan implementasi suasana ruang per area yang ada di Museum Bali, tema ini membawa pengunjung untuk merasakan suasana di saat gaya ataupun

benda koleksi patung itu dibuat. Konsep museum Seni Patung Bali ini “*Bali Sculpture Journey*” dengan tujuan memperkenalkan pengunjung perjalanan seni Patung di Bali yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Tema dan konsep ini diharapkan dapat menstimulus pengunjung untuk merasakan suasana Bali sesuai dengan alur perkembangan seni patung Bali dengan timeline area pameran dari zaman pra Hindu, Hindu Bali, Bali Kuna, Hindu Jawa Bali Modern, dan Bali Kontemporer dimana tiap timeline ini memiliki suasana yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. A. N., & Lestari, K. K. (2021). Pengaruh Pemilihan Jenis dan Warna Pencahayaan pada Suasana Ruang Serta Kesan Pengunjung Kafe. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(1), 78–84. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v18i1.13325>
- Cliff, G. (2018). *THE GROWTH OF FOREIGN TOURIST VISIT TO PLACE OF*. 12–14.
- Firmansyah, R., Cardiah, T., & Retno Palupi, F. (2021). the Aspects of Universal Design in Interior Designing. *Pendhapa*, 11(1), 39–45. <https://doi.org/10.33153/pendhapa.v11i1.3431>
- Glasgow City Council. (2016). A practical guide for exhibitions. In *Glasgow Museums Display Guidelines* (Issue June).
- Hilir, H., & Karya, K. (n.d.). *Dunia Koleksi*.
- Hp.l, S. (1983). *Ida Bagus Nyana: Hasil Karya dan Pengabdiannya* (S. K. M. Soenyata Kartadarmadja (ed.)). Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- I Nyoman Putrayasa, Karsana, I. P., & I Made Sujana. (2022). *Proses pembuatan patung barong sebagai ikon desa batubulan*. 10, 401–413. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6984130>
- Putra, P. P. A. (2021). Pengaruh City Branding Dan City Image Terhadap Keputusan Berkunjung Dan Minat Berkunjung Kembali Ke Objek Wisata Heritage Di Kota Denpasar. *Tulisan Ilmiah Pariwisata (TULIP)*, 4(2), 51. <https://doi.org/10.31314/tulip.4.2.51-64.2021>

- R.tjahjopurnomo. (2011). Konsep Penyajian Museum. In *Direktor Permuseuman, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*.
- Rachmat, G., & Safitri, R. (2017). Tata Cahaya Dalam Pameran Seni Rupa : Cahaya Memperkuat Informasi Yang Disampaikan Perupa. *Atrat*, 5(1), 25–35.
- Rizki, M. F., & Nazhar, R. D. (2021). Penyajian Ruang Pamer Sejarah Museum Bank Indonesia Dengan Teknik Pencahayaan Teatrikal. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 80–90. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i1.4876>
- Sarihati, T., Widodo, P., & Widihardjo, W. (2015). Penerapan Elemen-Elemen Interior Sebagai Pembentuk Suasana Ruang Etnik Jawa pada Restoran Boemi Joglo. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(3), 208–222.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A. P., Gunawan, P. H., Aditsania, A., Adrin, A. F., & Prabasworo, B. (2020). Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 169–180. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3335>
- Subhiksu, I. B. K., & Utama, I. G. B. R. (2018). *Daya Tarik Wisata Museum: sejarah perkembangannya di UBUD BALI.pdf*.
- Sugiarto, S., Istanto, F. H., & Nuradhi, M. (2017). Pengaplikasian Konsep Interaktif terhadap Desain Mini Maritime Museum di Surabaya. *Kreasi*, 63–94. <https://journal.uc.ac.id/index.php/KREASI/article/view/521>
- Sutaarga, M. A. (1998). Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum. In *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1997/1998* (Vol. 4).
- Tjahyono, H. (2002). *Pengamanan Museum (Museum Security)*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/13694>