

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Perencanaan

6.1.1. Konsep Pelaku

Galeri Wayang Kulit Ki Anom Suroto merupakan sebuah galeri budaya yang berbasis teknologi. Kekayaan budaya nusantara dalam hal ini adalah wayang kulit purwa dan karya-karya Ki Anom Suroto dipamerkan sebagai sarana edukasi dan dikemas dalam bentuk penyajian yang baru yang lebih menarik bagi masyarakat Surakarta, para pelajar, wisatawan maupun budayawan. Selain pameran, galeri ini juga dilengkapi dengan mini auditorium untuk pementasan wayang kulit purwa, toko souvenir, *cafeteria*, ruang terbuka hijau berupa taman tematik yang memiliki monumen ditengahnya, galeri ini juga dilengkapi dengan tempat workshop kerajinan pembuatan wayang kulit dengan teknik *tata sungging*.

Dengan demikian, pelaku kegiatan di Galeri Wayang Kulit Ki Anom Suroto pastilah sangat beragam. Untuk menyederhanakannya, pelaku kegiatan dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu:

1. Pelaku Pengelola Administrasi : 10 orang
Meliputi direktur, wakil direktur, bagian inventaris dan preservasi juga bagian administrasi,
2. Pelaku Pengelola Umum : 27 orang
Meliputi tour guide, teknisi, bagian registrasi dan costumer service, dokumentasi dan periklanan, seniman yang meliputi dalang dan pembuat wayang.
3. Pelaku Pengelola Servis/Penunjang : 20
Meliputi tenaga keamanan, owner toko souvenir, penjaga toko, kasir , koki dan pramusaji
4. Pelaku Pengunjung dan Tamu : 100 orang

Meliputi tamu dan pengunjung yang berupa wisatawan, pelajar, seniman, budayawan dan masyarakat Solo.

6.1.2. Konsep Kegiatan

Konsep kegiatan yang diwadahi dalam Galeri Wayang Kulit Ki Anom Suroto ini adalah sebagai berikut.

Tabel 6.1 Konsep Kegiatan

Kategori Ruang	Pelaku	Kegiatan	Nama Ruang
Ruang Utama	Pegawai Inventaris	Memeriksa dan menata koleksi	Galeri penyimpanan dan pameran
	Pengunjung	Menikmati pameran dan info-info yang ada	
	Dalang	Melakukan pementasan	Mini Auditorium
	Pengunjung	Menikmati pementasan	
	Pengrajin	Membuat wayang dan memberi pengajaran terkait tata sungging	Ruang workshop
	Pengunjung	Belajar teknik pembuatan wayang	
Ruang Penunjang	Operator Multimedia	Mengoperasikan multimedia	Ruang Multimedia
	Operator Lighting	Menata dan mengoperasikan lighting	Ruang Lighting
	Soundman	Menata suara yang akan ditampilkan	Ruang Sound
	Pengunjung	Sholat	Mushola
	Pengunjung	Buang air kecil, buang air besar	Lavatory
	Pengelola		
	Tour guide	Memberikan informasi	Ruang Informasi
	Costumer Service	Menerima keluhan, saran dan kritik	
	Pengunjung	Bertanya, komplain	
	Pengunjung	Bersantai	Taman
	Koki	memasak	Cafeteria
	Waiter	Menyiapkan mkanan, melayani pengunjung	

	Cashier	Menerima pembayaran	
	Pengunjung	makan	
	Owner	Mengatur manajemen toko	Retail dan Toko Souvenir
	Shop Keeper	Menjaga dan melayani pengunjung	
	Cashier	Menerima pembayaran	Entrance dan lobby
	Pengunjung	Masuk ke dalam galeri	
	Receptionist	Menerima tamu dan pengunjung	
Ruang Pengelola	Direktur Wakil Direktur	Tempat direktur dan wakil direktur bekerja	Ruang Direktur Ruang wakil Direktur
	Pegawai Administrasi	Tempat pegawai membuat laporan administrasi	Ruang Tata Usaha
	Pegawai Dokumentasi	Tempat pegawai menyortir hasil dokumentasi dan menyalurkan pada advertiser	
	Pegawai Advertiser	Mengolah hasil dokumentasi, membuat periklanan, mengurus web dan social media lainnya	
	Tamu	bertamu	Ruang Tamu
	Direktur/wakil	Menerima tamu	
	Semua Pengelola	Mengadakan rapat dan evaluasi	Ruang Rapat
	Teknisi Utilitas	Tempat berkumpul sesama teknisi dan melakukan pemantauan terhadap bagiannya	Ruang Teknisi
	Soundman		
	Operator Multimedia		
	Operator Lighting		
	Semua Pengelola	Buang air besar, buang air kecil	Lavatory
Ruang Service	Cleaning Service	Tempat beristirahat dan berkumpul	Ruang CS
	Semua Pegawai	Tempat menyimpan barang pribadi	Locker Room
	Semua Pegawai	Buang air besar, buang air kecil	Lavatory
	Logistik	Mengelola bahan logistik	Pantry
	Pegawai inventaris	Menyimpan barang-barang logistik	Gudang

		dan koleksi	
	Teknisi Utilitas	Melakukan pengawasan, pengontrolan dan perbaikan terhadap sistem utilitas	Ruang Utilitas
	Security (Satpam)	Memonitor keamanan dan CCTV	Pos Security
	Pengelola dan pegawai	Memarkirkan kendaraan bermotornya	Zona Parkir I
	Pengunjung dan tamu	Memarkirkan kendaraan bermotornya	Zona Parkir II

Sumber : Analisa Penulis

6.1.3. Konsep Kebutuhan Ruang

Tabel 6.2. Konsep Kebutuhan Ruang

Kategori Ruang	Nama Ruang	Perabot yang mendominasi
Ruang Utama	Galeri penyimpanan dan pameran	Panel Kaca Lemari
	Mini Auditorium	Kursi Panggung
	Ruang workshop	Meja kursi
Ruang Penunjang	Ruang Multimedia	Panel kontrol multimedia
	Ruang Lighting	Panel kontrol lighting
	Ruang Sound	Soundmixer
	Mushola	Sajadah Loker penyimpanan
	Lavatory	Closet, urinoir
	Ruang Informasi	Meja, kursi
	Taman	Tempat duduk Patung
	Cafeteria	Kursi

		Meja makan
	Retail dan Toko Souvenir	Etalase Rak
	Entrance dan lobby	Kursi
Ruang Pengelola	Ruang Direktur Ruang wakil Direktur	Meja Kursi Kabinet Komputer
	Ruang Tata Usaha	Meja Kursi Kabinet Komputer
	Ruang Tamu	Meja Kursi
	Ruang Rapat	Meja panjang Kursi LCD Proyektor
	Ruang Teknisi	Meja Kursi TV
	Lavatory	Closet, urinoir
Ruang Service	Ruang CS	Kursi Loker Meja TV
	Locker Room	Loker
	Lavatory	Closet, Urinoir, bak
	Pantry	Meja masak Lemari es
	Gudang	Rak Lemari
	Ruang Utilitas	Alat Utilitas

	Pos Security	Meja, Kursi, CCTV
	Zona Parkir I	-
	Zona Parkir II	-

Sumber : Analisis Penulis

6.1.4. Konsep Sifat Ruang

Tabel 6.3. Konsep Sifat Ruang

Kategori Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Umum	Sifat
Ruang Utama	Galeri penyimpanan dan pameran	Publik	Penerangan baik, tidak lembab, bersih, rapi, sirkulasi jelas, penghawaan baik
	Mini Auditorium	Publik	Penerangan berfokus pada panggung, tidak lembab, rapi, menarik, tidak menggema
	Ruang workshop	Publik	Penerangan baik, tidak lembab, kebisingan terjaga, sirkulasi baik,
Ruang Penunjang	Ruang Multimedia	Privat	Penerangan baik, tidak lembab, penghawaan baik, dapat memantau panggung, tertutup
	Ruang Lighting	Privat	Penerangan baik, tidak lembab, tidak licin, dapat memantau panggung, tertutup
	Ruang Sound	Privat	Penerangan baik, tidak lembab, penghawaan baik, tertutup
	Mushola	Privat	Penghawaan baik, penerangan baik, khusuk, tenang, nyaman
	Lavatory	Privat	Penerangan baik, tenang, penghawaan baik, tertutup
	Ruang Informasi	Semi privat	Dekat dengan entrance dan lobby, mudah terlihat, nyaman, penghawaan baik

	Taman	Publik	Nyaman, teduh, penghawaan baik, mudah dilihat, menarik, terbuka
	Cafetaria	Publik	Penghawaan baik, terbuka
	Retail dan Toko Souvenir	Publik	Nyaman, penghawaan baik, pencahayaan baik, aman, menarik
	Entrance dan lobby	Publik	Nyaman, penghawaan baik, pencahayaan baik, ruang berorientasi
Ruang Pengelola	Ruang Direktur Ruang wakil Direktur	Privat	Nyaman, penghawaan baik, pencahayaan baik, tertutup, tidak lembab, privasi tinggi, aman, tidak bising
	Ruang Tata Usaha	Privat	Nyaman, penghawaan baik, pencahayaan baik, tertutup, tidak bising, sirkulasi baik
	Ruang Tamu	Semi privat	Nyaman, pencahayaan baik, penghawaan baik, mudah dijangkau
	Ruang Rapat	Semi privat	Tertutup, penghawaan baik, pencahayaan baik, fokus, nyaman
	Ruang Teknisi	Privat	Penghawaan baik pencahayaan baik, fokus, dapat dijangkau
	Lavatory	Privat	Penerangan baik, tenang, penghawaan baik, tertutup
Ruang Service	Ruang CS	Privat	Penerangan baik, penghawaan baik, nyaman, mudah diakses
	Locker Room	Privat	Sirkulasi baik, aman
	Lavatory	Privat	Penerangan baik, tenang, penghawaan baik, tertutup
	Pantry	Semi Privat	Penerangan baik, penghawaan baik, nyaman, tidak lembab, tidak pengap

	Gudang	Semi Privat	Tidak lembab, aman
	Ruang Utilitas	Privat	Penerangan baik, penghawaan baik
	Pos Security	Semi Privat	Penerangan baik, aman, tidak lembab, penghawaan baik
	Zona Parkir	Publik	Penerangan baik, aman, akses mudah

Sumber : Analisis Penulis, 2015

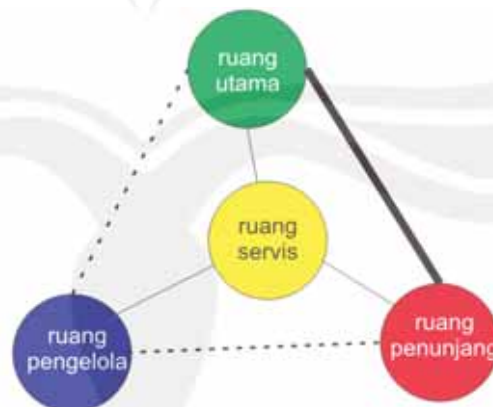
6.1.5. Konsep Besaran Ruang

Tabel 6.4 Konsep Besaran Ruang

Kategori Ruang	Besaran Ruang
Ruang Utama	397,92m ²
Ruang Penunjang	512,46m ²
Ruang Pengelola	43,68m ²
Ruang Service	196.56m ²
Total	1.150,62m²

Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.1.6. Konsep Hubungan Ruang



Gambar 6.1. Konsep Hubungan Ruang

Sumber : Analisa Pelaku

6.2.Konsep Perancangan

6.2.1 Konsep Filosofis *Singgat Lakon* Semar Maneges

Konsep Filosofis *Singgat Lakon* Semar Maneges diterjemahkan dalam dua aspek desain, yang pertama adalah tata rupa atau fasad, yang kedua adalah tata ruang yang terkait dengan tata ruang luar (eksterior) dan tata ruang dalam (interior). Aplikasi desainnya adalah sebagai berikut:

1. Pos Pertama – Ketegasan



Gambar 6.2.Pos Pertama

Sumber : Analisa Pelaku, 2016

- penggunaan material batu alam sebagai penegasan jalur sirkulasi
- penggunaan pergola sebagai penegasan pintu masuk
- pemilihan kolom yang besar dengan umpak yang diekspos bersama batu alam memberi kesan kokoh, kuat dan tegas
- pemilihan material dinding yang tegas berbeda (kontras) antara kaca yang terkesan ringan dan batu bata ekspos yang terkesan berat
- mempertahankan transformasi bentuk joglo yang menegaskan bangunan ini bangunan neo vernakular Jawa

2. Pos Kedua – Ketekunan



Gambar 6.3.Pos Kedua

Sumber : Analisa Pelaku, 2016

- tangga berjumlah 33 yang harus didaki agar sampai pada tujuan, di tutup dengan atap agar terlihat gelap, atap dikombinasikan dengan material atap fiberglass sehingga semakin mendekati akhir, suasana makin terang, selain itu, jarak atap dengan elemen lantai semakin lama semakin jauh sehingga sirkulasi udara semakin baik dan suasana semakin lega.
- di ruang pameran, menggunakan cahaya buatan yang membentuk suasana dengan bukaan yang minim, dibagian akhir pemanfaatan cahaya alami lebih dimaksimalkan dengan penggunaan bukaan yang besar dengan view ke taman yang baik pula.

3. Pos Ketiga – Keberanian



Gambar 6.4.Pos Ketiga

Sumber : Analisa Penulis, 2016

- atap dara gepak, menggambarkan anak burung dara yang berani mengepakkan sayapnya.
 - penggunaan material batu alam sebagai eksterior dan interior melambangkan keberanian untuk mengekspos diri.
 - kolom dan balok tidak di finishing, sehingga terlihat berani apa adanya.
4. Pos Keempat – Fokus dan konsisten
- Pada pos ini akan disediakan pameran terbuka wayang kulit dari berbagai jenis bahan yang merupakan hasil karya para pembuat wayang kulit dan para pengunjung yang pernah melakukan workshop. Pos ini berupa taman dengan pameran wayang kulit yang sirkulasinya menuju pos terakhir. Fokus dan konsistensi dapat dilihat pada penataan dan perulangan perabotnya dan pola jalan.
5. Pos Kelima – Percaya diri
- berupa Mini auditorium pertunjukan wayang kulit dengan dikelilingi air pada sisi luar bangunan, menggunakan jembatan penyeberangan yang dibuat dari kaca agar dapat membuat pengunjung berpikir untuk melanjutkan puncak rangkaian galeri atau berhenti karena tidak memiliki rasa percaya diri dalam melangkah memasuki pos terakhir.
 - Percaya diri juga didefinisikan dengan bentuk struktur yang diekspos, tidak ditutupi sehingga memberi perasaan aman pada pengunjung yang ada di dalam mini auditorium

6.2.2.Konsep Perancangan Site



Gambar 6.5.Konsep Tata Ruang dan Bangunan
Sumber : Analisa Penulis, 2016

6.2.3.Konsep Arsitektur Neo Vernakular

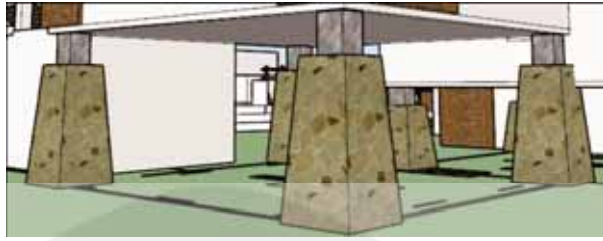
Konsep Arsitektur Neo Vernakular pada Galeri Wayang Kulit Ki Anom Suroto ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Tata Ruang

Mengangkat nilai filosofis perjalanan Semar dalam *singgat lakon Semar Maneges* karya Ki Anom Suroto menjadi pos-pos dalam galeri ini.

2. Kaki

Modifikasi penggunaan model umpak dipertahankan untuk menangkap ekspresi visual vernakular bangunan tersebut, namun hanya bentuknya saja. Pondasi yang digunakan menggunakan pondasi berupa pondasi batu kali dan footplat untuk bangunan yang lebih dari satu lantai.



Gambar 6.6.Modifikasi Umpak 1
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambar 6.7.Modifikasi Umpak 2
Sumber : Analisa Penulis, 2016

3. Badan

Mengganti kayu sebagai material utama pembebanan kolom dan balok menggunakan beton sehingga ekosistem alam terjaga.



Gambar 6.8.Kolom beton
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Penggunaan kombinasi antara dinding menggunakan bata sebagai elemen lokal dan penggunaan dinding kaca tempered/kaca warna yang dapat mereduksi panas yang masuk hingga 55% sehingga bangunan terlihat lebih modern. Selain memberi kesan modern,

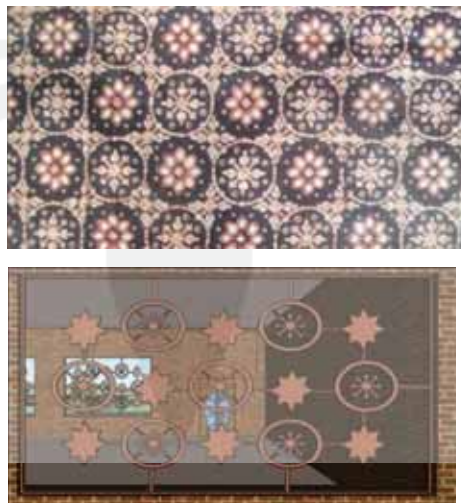
penggunaan kaca juga sesuai dengan prinsip arsitektur neo vernakular yang menekankan pada kesatuan antara ruang luar dengan ruang dalam.



Gambar 6.9.Kaca Tempered
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Pemilihan warna yang kontras pada interior juga memberi kesan modern dan disesuaikan dengan kebutuhan ruangnya. Hal ini sesuai dengan konsep arsitektur neo vernakular dengan pemilihan warna-warna yang kontras.

Penggunaan tralis jendela yang ide bentuknya diambil dari bentuk kebudayaan lokal setempat, yaitu motif batik mitik karawitan yang merupakan batik khas Kota Surakarta yang ditransformasi menjadi bentuk baru.



Gambar 6.10.Transformasi Batik
Sumber : Analisa Penulis, 2016

4. Kepala

Mengambil bentuk dasar atap khas Jawa seperti Joglo dan Limasan Dara Gepak beserta ornament lisplang yang tetap dipertahankan. Dikombinasikan dengan material atap bitumen selulosa, sehingga menjadi karya yang secara ekspresi visual baru namun memiliki bentuk lokal.



Gambar 6.11.Atap Limasan Dara gepak
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambar 6.12.Atap Joglo
Sumber : Analisa Penulis, 2016

6.2.4.Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

Tabel 6.5.Konsep Penghawaan

Kategori Ruang	Fungsi Ruang	Jenis Penghawaan	
Ruang Utama	Galeri penyimpanan dan pameran	Penggunaan jendela dan ventilasi	
	Mini Auditorium		AC
	Ruang workshop	Penggunaan jendela dan ventilasi	
Ruang Penunjang	Ruang Multimedia		AC
	Ruang Lighting		AC
	Ruang Sound		AC
	Mushola	Bukaan, ventilasi	
	Lavatory	Bukaan, ventilasi	
	Ruang Informasi	Bukaan, ventilasi	
	Taman	terbuka	
	Cafetaria	Terbuka	AC
	Retail dan Toko Souvenir	terbuka	
	Entrance dan lobby	Terbuka	
Ruang Pengelola	Ruang Direktur Ruang wakil Direktur		AC
	Ruang Tata Usaha		AC
	Ruang Tamu		AC
	Ruang Rapat		AC
	Ruang Teknisi		AC
	Lavatory	Bukaan, ventilasi	
Ruang Service	Ruang CS	Bukaan, ventilasi	

	Locker Room	Bukaan, ventilasi	
	Lavatory	Bukaan, ventilasi	
	Pantry	Bukaan, ventilasi	
	Gudang	Bukaan ventilasi	
	Ruang Utilitas	Bukaan, ventilasi	AC
	Pos Security	Bukaan, ventilasi	

Sumber : Analisis Penulis, 2015

Tabel 6.6.Konsep Pencahayaan

Kategori Ruang	Fungsi Ruang	Jenis Pencahayaan	
		Illuminasi	Jenis Lampu
Ruang Utama	Galeri penyimpanan dan pameran	100	LED Bulb
	Mini Auditorium	50	LED Bulb
	Ruang workshop	300	LED Bulb
Ruang Penunjang	Ruang Multimedia	200	LED Bulb
	Ruang Lighting	200	LED Bulb
	Ruang Sound	200	LED Bulb
	Mushola	Alami	
	Lavatory	100	LED Bulb
	Ruang Informasi	300	LED Bulb
	Taman	Alami	
	Cafetaria	Alami	LED Tube
	Retail dan Toko Souvenir	500	LED Tube
Ruang Pengelola	Entrance dan lobby	Alami	LED Bulb
	Ruang Direktur	300	LED Bulb
	Ruang wakil Direktur		
	Ruang Tata Usaha	300	LED Bulb
	Ruang Tamu	300	LED Bulb
	Ruang Rapat	200	LED Tube

	Ruang Teknisi	200	LED Bulb
	Lavatory	100	LED Bulb
Ruang Service	Ruang CS	150	LED Bulb
	Lavatory	100	LED Bulb
	Pantry	150	LED Tube
	Gudang	100	LED Tube
	Ruang Utilitas	150	LED Tube
	Pos Security	200	LED Bulb

Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.2.5. Konsep Utilitas

Konsep utilitas pada Galeri Wayang Kulit Ki Anom Suroto adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan sistem *downfeed* dimana air diambil dari dalam tanah (Deepwell) lalu naik ke *upper-tank*, dari *upper-tank* memanfaatkan gravitasi turun menuju outlet-outlet air yang ada.
2. Jaringan listrik menggunakan PLN dan Generator Set (genset).
3. Sistem komunikasi menggunakan telepon, *fax*, *email* dan *wifi*.
4. *Fire Protection* menggunakan beberapa sistem diantaranya adalah sistem *smoke detector*, *sprinkler*, *horse reel* dan *hydrant*. Selain itu menggunakan tangga darurat.
5. Tata suara menggunakan speaker-speaker yang disusun di setiap ruang, lalu *sound* yang di atur oleh soundman untuk pementasan wayang. Tata suara juga ditemui pada ruang pameran.
6. Pengolahan limbah padat septic-tank dimana airnya masuk ke dalam sumur resapan. Sisanya dari *floordrain*, *wastafel* dan urinoir masuk ke dalam sumur resapan untuk diresapkan.
7. Menggunakan sumur penampung air hujan untuk mengolah air hujan yang turun
8. Keamanan dimaksimalkan dengan penggunaan CCTV yang dipantau di dalam ruang monitor yang berada di pos keamanan.

6.2.6.Konsep Struktur



Gambar 6.13.Pemilihan Pondasi

Sumber : <https://keratondakbeton.files.wordpress.com>, 2015



Gambar 6.14.Pemilihan Rangka

Sumber : www.google.com, 2015



Gambar 6.15.Pemilihan Rangka Atap

Sumber : www.google.com, 2015

Daftar Pustaka

Harris, Cyril. (2006). *Dictionary of Architecture and Construction Fourth Edition*.

New York : McGraw-Hill

Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid II*. Jakarta : Erlangga

Zarkasi, Effendy. (1977). *Unsur Islam dalam Pewayangan*. Bandung : PT Al'ma Arief

Haryanto. (1991). *Seni Kriya Wayang Kulit*. Jakarta : Pustaka Umum Grafiti

Prastowo, Wahyu. "Aliran Post-Modern", Diktat Perkembangan Arsitektur 3

Jencks, Charles. (1980). *Late-Modern Architecture and Other Essays*. New Yorks : Rizolli

Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka

Daftar Referensi

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. “Kamus Besar Bahasa Indonesia,”
<http://kbbi.web.id/galeri> (diakses tanggal 12 Januari 2016).

Wikimedia Foundation “Museum Seni,” https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_seni
(diakses tanggal 12 Januari 2016).

<http://www.surakarta.go.id/> (diakses tanggal 10 Januari 2016).

<https://surakartakota.bps.go.id> (diakses tanggal 12 Januari 2016).

<http://bappeda.surakarta.go.id/> (diakses tanggal 12 Januari 2016).

Indri Yermia Wehelmina Maloring, E-Jurnal Re-Design Taman Budaya Sulawesi Utara di
Manado “*Neo-Vernacular Architecture*”, Universitas Sam Ratulangi. Manado, (diakses 5
April 2016).

www.ahluldesign.com (diakses tanggal 15 Januari 2016)