

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**MUSEUM WAYANG KULIT YANG EDUKATIF
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
KONTEMPORER DI YOGYAKARTA**



**DISUSUN OLEH :
RIAN ATMAJA
NPM : 130114985**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
**MUSEUM WAYANG KULIT YANG EDUKATIF DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI
YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

RIAN ATMAJA

NPM: 130114985

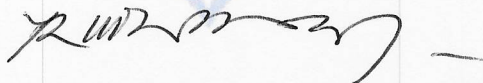
Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam menyusun Landasan

Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

pada Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Ir. Lucia Asdra R., M.Phil., Ph.D.

Yogyakarta, 30 Juli 2020

Ketua Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta




Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rian Atmaja

NPM : 130114985

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

MUSEUM WAYANG KULIT YANG EDUKATIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, ___ Juli 2020

Yang Menyatakan,



Rian Atmaja

130114985

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya dan adat istiadat. Kebudayaan tersebut menghasilkan suatu karya yang disebut kesenian. Kesenian akan menjadi identitas suatu bangsa yang akan dikenal oleh bangsa lainnya. Ilmu pengeahuan dan kebudayaan PBB (UNESCO) mengakui wayang adalah *World Maserpiece of Oral Imagible Heriage of Humaniy* sehingga wayang diteapkan sebagai warisan pusaka budaya dunia pada 7 November 2003

Yogyakarta merupakan salah satu kota wisata budaya yang masih melestarikan kesenian Wayang terutama Wayang Kulit. Adanya pengaruh adat istiadat (ritual) dan pengaruh Kesultanan Yogyakarta menambah kuatnya kesenian Wayang Kulit agar tidak punah. Arus globalisasi yang masuk ke Yogyakarta menjadikan budaya asing mempengaruhi kondisi budaya masyarakat Indonesia terutama di kalangan remaja. Nilai budaya lokal kemudian terkikis oleh budaya asing yang masuk menjadikan nilai-nilai budaya lokal sedikit demi sedikit mulai menghilang. Seiring dengan kemajuan teknologi menimbulkan pola hidup yang lebih modern, dinggap lebih praktis jika dibandingkan dengan budaya lokal. Hal ini berpengaruh terhadap perkembangan seni tradisional Wayang Kulit. Kesenian Wayang Kulit kalah bersaing dan ditinggalkan penggemarnya. Bila dibiarkan masyarakat akan melupakannya dan akhirnya musnah tertutup pertunjukan modern dan perkembangan teknologi.

Untuk menjaga kelestariannya dapat dilakukan dengan cara mempertunjukkan, mengenalkan dan memberi pendidikan kesenian serta hiburan kepada masyarakat luas. Untuk mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut maka dibutuhkan suatu wadah yang bisa menampung segala aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan kesenian Wayang Kulit di Yogyakarta yaitu Museum Wayang Kulit. Museum Wayang Kulit di Yogyakarta diharapkan mampu menjaga dan melestarikan kesenian Wayang Kulit agar tidak punah.

Kata Kunci: Wayang Kulitt, Pelestarian, Museum Wayang Kulit, Edukatif

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur yang tak terhingga penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang, rahmat, karunia dan hidayah-Nya, kepada umatNya yang serius dalam urusan dunia dan akhiratnya. penulis dapat menyelesaikan penulisan berjudul Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan “MUSEUM WAYANG KULIT YANG EDUKATIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA” Penulisan ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan yudisium untuk mencapai derajat sarjana teknik dari Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik oleh karena bantuan dari berbagai pihak, sehingga layak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah Yang Maha Esa dengan segala cara selalu ada dan selalu mendengarkan doa serta segala harapan penulis.
2. Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta karena telah memberikan kesempatan untuk melakukan dan menyelesaikan penulisan tugas akhir.
3. Ibu Ir. Lucia Asdra R., M. Phil., Ph. D. selaku Dosen Pembimbing Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang telah membimbing, memberi kritik dan saran serta pengarahan yang berguna dalam proses penyusunan penulisan ini
4. Bapak, Ibu, dan kedua saudara kandung saya yang selalu mendukung saya dari segala aspek dalam penyusunan tugas akhir maupun diluarnya.
5. Teman-teman AIWANAKAM dan teman-teman lainnya yang selalu menghibur dan memberi semangat
6. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 juni 2020

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2 Latar Belakang Penekanan Studi.....	5
1.2 Rumusan Permasalahan	7
1.3 Tujuan dan Sasaran	7
1.3.1 Tujuan.....	7
1.3.2 Sasaran.....	7
1.4 Lingkup Studi.....	8
1.4.1 Lingkup Spatial.....	8
1.4.2 Lingkup Subsansial.....	8
1.4.3 Lingkup Temporal.....	8
1.4.4 Penekanan Studi	9
1.5 Metode Studi	9
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	9
1.5.2 Metode Analisis Permasalahan.....	9
1.5.3 Metode Penarik Kesimpulan	9

1.5.4	Tata Langkah	10
1.6	Sistematika Penulisan.....	11
BAB II	12
TINJAUAN UMUM MUSEUM WAYANG KULIT	12
2.1	Tinjauan Museum.....	12
2.1.1	Definisi Museum	12
2.1.2	Sejarah Perkembangan Museum di Indonesia	12
2.1.3	Jenis Musum.....	14
2.1.4	Tugas dan Fungsi Museum	15
2.1.5	Kegiatan Musum.....	16
2.1.6	Standar Kebutuhan Bangunan Museum.....	17
2.2	Wayang Kulit	21
2.2.1	Pengertian dan Sejarah Wayang Kulit.....	21
2.3	Studi Terkaet Bangunan Sejenis	23
2.3.1	Museum Wayang Jakarta	23
2.3.2	Museum Sunobudoyo	25
2.4	Tahapan Pembuatan Wayang	29
2.5	Unsur Pagelaran Wayang Kulit dan Perkembangannya.....	31
2.6	Tinjauan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta	33
BAB III	35
TINJAUAN LOKASI	35
3.1	Tinjauan Wilayah Kota Yogyakarta	35
3.1.1	Kondisi Umum Kota Yogyakarta.....	35
3.1.2	Kondisi Klimatologis Kota Yogyakarta.....	36
3.1.3	Kondisi Sosial,Budaya dan Ekonomi.....	37
3.2	Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta	37
3.2.1	Rencana Pembangunan Kota Yogyakarta	37
3.2.2	Rencana Kawasan Strategis.....	38

3.2.3	Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta	40
3.2.4	Peta Jaringan Transportasi	43
BAB IV	46
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	46
4.1	Tinjauan Arsitektur Kontemporer	46
4.1.1	Pengertian dan Sejarah Arsitektur Kontemporer	46
4.1.2	Perkembangan Arsitektur Kontemporer	47
4.1.3	Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer	48
4.2	Tinjauan Suasana Edukatif	52
4.2.1	Pengertian Edukatif dan Fungsinya Terhadap Museum.....	52
4.2.2	Ciri – Ciri Interaksi Edukatif.....	53
4.2.3	Suasana Edukatif	53
4.3	Tinjauan Suprasegmen dalam Arsitektur	55
4.3.1	Bentuk Geometri.....	55
4.3.2	Unsur Vertikal dan Horizontal.....	58
4.3.3	Material dan Struktur Bangunan	61
4.3.4	Warna	66
4.3.5	Penataan Ruang Dalam.....	67
4.3.6	Penataan Ruang Luar	70
4.4	Preseden Arsitektur Kontemporer	73
4.4.1	Museum Tsunami Aceh.....	74
4.4.2	Museum Merapi Yogyakarta.....	78
4.4.3	The Jewish Museum Berlin.....	81
BAB V	86
ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM WAYANG KULIT DI YOGYAKARTA	86
5.1	Analisis Fungsi	86
5.2	Analisis Pelaku dan Kegiatan	86

5.2.1	Identifikasi Pelaku	86
5.2.2	Identifikasi Kegiatan	89
5.3	Analisis Perencanaan Kebutuhan Spasial	96
5.3.1	Analisis Kapasitas Proyek.....	96
5.3.2	Analisis Kebutuhan Ruang (Jenis dan Besaran Ruang)	97
5.3.3	Analisis Hubungan Antar Ruang	106
5.4	Kriteria Pemilihan Site.....	107
5.4.1	Alternatif Site Pertama	108
5.4.2	Alternatif Site Kedua.....	108
5.4.3	Skoring.....	109
5.4.4	Kondisi Tapak Terpilih.....	110
5.5	Analisis Tapak	112
5.5.1	Analisis Peraturan dan Regulasi	113
5.5.2	Analisis Matahari.....	113
5.5.3	Analisis Kebisingan.....	114
5.5.4	Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki	114
5.5.5	Analisis Sirkulasi Kendaraan	115
5.5.6	Analisis View To Site	115
5.6	Analisis penekanan Studi	116
5.6.1	Kriteria Arsitektur Kontemporer dan Edukatif	116
5.6.2	Penekanan Desain Edukatif pada Elemen Tata Ruang Luar.....	121
5.6.3	Analisis Perancangan Suprasegmen Tata Ruang Luar	123
5.6.4	Penekanan Desain Edukatif pada Elemen Tata Ruang Dalam.....	125
5.6.5	Analisis Perancangan Suprasegmen Tata Ruang Dalam.....	126
5.7	Analisis Struktur dan Konstruksi	128
5.7.1	Struktur Atap (<i>Upper Structure</i>)	128
5.7.2	Struktur Bangunan (<i>Super Struktur</i>).....	129

5.7.3	Stuktur Pondasi (<i>Sub Struktur</i>)	131
5.8	Analisis Aklimatisasi Ruang	132
5.8.1	Penghawaan Ruang	132
5.8.2	Pencahayaan Ruang	133
5.8.3	Akustika Ruang.....	136
5.8.4	Analisis Material dan Warna.....	136
5.9	Analisis Perancangan Utilitas Bangunan	138
5.9.1	Distributor Air Bersih	138
5.9.2	Distributor Air Kotor	139
5.9.3	Distributor Air Hujan	140
5.9.4	Distributor Listrik dan Penangkal Petir	140
5.9.5	Heating, ventilation, and air conditioning (HVAC).....	140
5.9.6	Alat Transformasi Vertikal	140
5.9.7	Proteksi kebakaran.....	141
BAB VI	140
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	140
6.1	Konsep Penekanan Desain	140
6.1.1	Pengalaman Suasana Mataram Islam pada Ruang Luar	141
6.1.2	Pengalaman Suasana Persiapan pada Ruang Dalam.....	142
6.1.3	Pengalaman Suasana Nyorek dan Sungging pada Ruang Dalam.....	142
6.1.4	Pengalaman Suasana Tuding pada Ruang Dalam.....	143
6.1.5	Penerapan Arsitektur Kontemporer Simbolik	144
6.2	Konsep Perencanaan	145
6.2.1	Konsep Lokasi	145
6.2.2	Konsep Tapak	145
6.3	Konsep Perancangan	147
6.3.1	Konsep pelaku	147
6.3.2	Konsep Perancangan Tapak	147

6.3.3	Konsep Penyajian Karya.....	153
6.4	Konsep Aklimatisasi	153
6.4.1	Konsep Penghawaan.....	153
6.4.2	Konsep pencahayaan	154
6.4.3	Konsep Akustik.....	155
6.4.4	Konsep Struktur	155
6.4.5	Konsep Utilitas	156
	DAFTAR PUSTAKA.....	159
	LAMPIRAN.....	160



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Pagelaran Wayang Kulit di Luar Negeri	3
Tabel 1. 2 Data Pagelaran Wayang Kulit di Dalam Negeri	3
Tabel 1. 3 Ciri-ciri Arsitektur Kontemporer	7
Tabel 2. 1 Tabel Standar Kebutuhan Ruang Museum	18
Tabel 2. 2 Ruang yang terdapat di Museum Sonobudoyo	26
Tabel 2. 3 Tabel Unsur Dalam Pagelaraan Wayang Kulit	31
Tabel 3. 1 Rencana Fungsi Pusat Pemukiman Kota Yogyakarta	42
Tabel 4. 1 Karakteristik Arsitektur Kualitatif	48
Tabel 4. 2 Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Kontemporer	49
Tabel 5. 1 Identifikasi Pelaku	87
Tabel 5. 2 Identifikasi Kegiatan	89
Tabel 5. 3 Tabel Analisis Kebutuhan Ruang	97
Tabel 5. 4 Penerapan Arsitektur Kontemporer Simbolik	116
Tabel 5. 5 Analogi Proses Pembuatan Wayang Kulit Sebagai Penerapan Edukatif	117
Tabel 5. 6 Analisis Penekanan Studi	117
Tabel 5. 7 Analisis Penekanan Desain Tata Ruang Luar	121
Tabel 5. 8 Analisis Suprasegmen Tata Ruang Luar	123
Tabel 5. 9 Analisis Penekanan Desain Tata Ruang Dalam	125
Tabel 5. 10 Analisis Suprasegmen Tata Ruang Dalam	126
Tabel 5. 11 Jenis-jenis Pencahayaan Buatan	134
Tabel 5. 12 Pengaplikasian Warna dan Material	136
Tabel 5. 13 Sistem Jaringan Air Bersih	139
Tabel 5. 14 Sistem Jaringan Air Kotor	139
Tabel 5. 15 Sistem Jaringan Air Hujan	140
Konsep Tabel 6. 1 Pengaplikasian Warna dan Material	151

Tabel 6. 2 Konsep *Light*.....155
Tabel 6. 3 Konsep Jaringan Utilitas.....156



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh bangunan museum, gallery dan sejarah singkat	5
Gambar 1. 2 Tata Langkah.....	10
Gambar 2. 1 Diagram Organisasi Museum.....	18
Gambar 2. 2 Jenis Pola Sirkulasi Pengunjung	19
Gambar 2. 3 Jenis Pola Sirkulasi Ruang pameran	20
Gambar 2. 4 Standar Jarak Pandang ke Dinding	21
Gambar 2. 5 Standar Jarak Pandang ke Dinding	21
Gambar 2. 6 Museum Wayang Jakarta	24
Gambar 2. 7 Denah Museum Wayang Jakarta.....	25
Gambar 2. 8 Lay Out Museum Sonobudoyo	28
Gambar 2. 9 Kulit Lembu	29
Gambar 2. 10 Lakaran Wayang	29
Gambar 2. 11 Pemahatan Wayang.....	30
Gambar 2. 12 Pengapitan Bambu Pada Wayang	30
Gambar 2. 13 Posisi Letak Perangkat Gamelan Kuno.....	32
Gambar 2. 14 Posisi Letak Perangkat Gamelan Modern	33
Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kota Yogyakarta.....	36
Gambar 3. 2 Prakiraan Cuaca Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2018.....	37
Gambar 3. 3 Petapengembangan kawasan Strategi Kota Yogyakarta.	40
Gambar 3. 4 Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta.	41
Gambar 3. 5 Peta Jaringan Transportasi Kota Yogyakarta.....	44
Gambar 4. 1 Bentuk Dasar dan Karakteristik	55
Gambar 4. 2 Bentuk Dasar dan Karakteristik	56
Gambar 4. 3 Ilustrasi Transformasi Dimensional	57
Gambar 4. 4 Iustrasi Transformasi Subtraktif	57

Gambar 4. 5 Ilustrasi Transformasi Aditif	57
Gambar 4. 6 Elemen Horizontal Pembentuk Ruang	58
Gambar 4. 7 Elemen Vertikal Pembentuk Ruang	59
Gambar 4. 8 Macam-macam Skala	60
Gambar 4. 9 Macam-macam Skala	61
Gambar 4. 10 Sifat dan Karakter Macam-macam Material	61
Gambar 4. 11 Ilustrasi Struktur Kabel	63
Gambar 4. 12 Ilustrasi Struktur Tenda	63
Gambar 4. 13 Ilustrasi Struktur Pneumatik	64
Gambar 4. 14 Ilustrasi Flat Truss System	64
Gambar 4. 15 Ilustrasi Curved Truss System	65
Gambar 4. 16 Ilustrasi Space Truss System	65
Gambar 4. 17 Ilustrasi Struktur Lipat	66
Gambar 4. 18 Ilustrasi Struktur Cangkang	66
Gambar 4. 19 Makna Macam-macam Warna	67
Gambar 4. 20 Hubungan Antar Ruang	68
Gambar 4. 21 Jenis Partisi	70
Gambar 4. 22 Ilustrasi Sirkulasi Langsung	70
Gambar 4. 23 Ilustrasi Sirkulasi Tersamar	71
Gambar 4. 24 Ilustrasi Sirkulasi Berputar	71
Gambar 4. 25 Ilustrasi Macam Bukaannya	73
Gambar 4. 26 Museum Tsunami Aceh	74
Gambar 4. 27 Ruang Renungan	74
Gambar 4. 28 Memorial Hill	75
Gambar 4. 29 <i>The Light of God</i>	75
Gambar 4. 30 Lorong Cerobong	76
Gambar 4. 31 Ruang Multimedia	77
Gambar 4. 32 Ruang Multimedia	77
Gambar 4. 33 Museum Tsunami Aceh	77
Gambar 4. 34 Ruang Replika	78
Gambar 4. 35 Ruang Display Sisa Letusan	78
Gambar 4. 36 Ruang Simulasi	79
Gambar 4. 37 Ruang Teater	79
Gambar 4. 38 Ruang Teater	80

Gambar 4. 39 Ruang Auditorium.....	80
Gambar 4. 40 Kios Souvenir	81
Gambar 4. 41 Mushola.....	81
Gambar 4. 42 Eksterior Jewish Museum	82
Gambar 4. 43 Tampak Samping Jewish Museum	83
Gambar 4. 44 Konsep Bentuk Jewish Museum.....	83
Gambar 4. 45 Suasana Luar Jewish Museum	84
Gambar 4. 46 Suasana Luar Jewish Museum	84
Gambar 4. 47 Eksterior Jewish Museum	85
Gambar 4. 48 Interior Jewish Museum.....	85
Gambar 4. 49. Interior Jewish Museum.....	86
Gambar 4. 50 Denah Jewish Museum	87
Gambar 4. 51 Tampak Jewish Museum.....	87
Gambar 4. 52 Potongan Jewish Museum.....	87
Gambar 5. 1 Hubungan Ruang.....	106
Gambar 5. 2 Alternatif Site Pertama.....	108
Gambar 5. 3 Alternatif Site Kedua	109
Gambar 5. 4 Skoring Tapak	110
Gambar 5. 5 Site Terpilih.....	111
Gambar 5. 6 Rencana Peruntukan Blok Kecamatan Umbolharjo.....	112
Gambar 5. 7 Struktur Atap Truss Frame.....	128
Gambar 5. 8 Atap Dak	129
Gambar 5. 9 Rigid Frame Structure	130
Gambar 5. 10 Rangka Bertingkat Banyak	130
Gambar 5. 11 Struktur Plat Kantilever	130
Gambar 5. 12 Pondasi Tiang Pancang	131
Gambar 5. 13 Pondasi Foot Plate.....	132
Gambar 5. 14 Penghawaan Alami	133
Gambar 5. 15 Perbandingan Jenis Air Conditioner	133
Gambar 5. 16 Teknik Pencahayaan Alami	134
Gambar 6. 1 Konsep Explorience	140

Gambar 6. 2 Matrial Bata Merah	141
Gambar 6. 3 Suasana Area Taman Jogja Batik Fashion Center	142
Gambar 6. 4 Pemanfaatan Elemen Berwarna Putih Pada Lobby.....	142
Gambar 6. 5 Ruang Pertunjukan Wayang.....	143
Gambar 6. 6 Bangunan Yang Menggunkan Matrial <i>Corten Steel</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. 7 Bentuk Material Polikarbonat dan Polikarbonat Sebagai Fasade Bangunan	144
Gambar 6. 8 Material <i>Composit Wood</i> atau <i>Engineered Wood</i>	145
Gambar 6. 9 Peta Kota Yogyakarta	145
Gambar 6. 10 Konsep skematik Perencanaan Site.....	146
Gambar 6. 11 Konsep pelaku.....	147
Gambar 6. 12 Respon Organisasi Ruang pada Tapak.....	148
Gambar 6. 13 Sirkulasi Tapak Terolah	149
Gambar 6. 14 Dasar Pengolahan Tata Massa	149
Gambar 6. 15 Suasana Panggung Pertunjukan	151
Gambar 6. 16 Ruang Pameran	153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya dan adat istiadat. Kebudayaan tersebut menghasilkan suatu karya yang disebut kesenian. Kesenian akan menjadi identitas suatu bangsa yang akan dikenal oleh bangsa lainnya. Untuk menjaga kelestariannya dapat dilakukan dengan cara mempertunjukkan, mengenalkan dan memberi pendidikan kesenian kepada masyarakat luas. Untuk mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut maka dibutuhkan suatu wadah yang bisa menampung segala aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan kesenian.

Wayang menurut para pengama kebudayaan merupakan kesenian yang komprehensif dalam pertunjukan yang memadukan beberapa unsur kesenian didalamnya, seperti Seni Karawian, Seni Rupa, Seni Penas dan Seni Tari (wayang orang). Kesenian wayang secara fungsi esekika mengandung syarat dengan nilai bersifat sakral. Alur cerita berisi tentang falsafah perwatakan tokoh, hingga bentuk wayang dengan makna yang dalam.

Ilmu pengeahuan dan kebudayaan PBB (UNESCO) mengakui wayang adalah *World Maserpiece of Oral Imagible Heriage of Humaniy* sehingga wayang diteapkan sebagai warisan pusaka budaya dunia pada 7 November 2003, menjadikan kesenian wayang masuk dalam pergaulan masyarakat dunia dan diakui keberadaannya.¹

Yogyakarta merupakan salah satu kota wisata budaya yang masih melestarikan kesenian Wayang terutama Wayang Kulit. Adanya pengaruh adat istiadat (ritual) dan pengaruh Kesultanan Yogyakarta menambah kuatnya kesenian Wayang Kulit agar tidak punah.

Arus globalisasi yang masuk ke Indonesia menjadikan budaya asing mempengaruhi kondisi budaya masyarakat Indonesia terutama di kalangan remaja. Nilai

¹ Kompas, 16 Januari 2004

budaya lokal kemudian terkikis oleh budaya asing yang masuk menjadikan nilai-nilai budaya lokal sedikit demi sedikit mulai menghilang. Seiring dengan kemajuan teknologi menimbulkan pola hidup yang lebih modern, dianggap lebih praktis jika dibandingkan dengan budaya lokal. Seperti beberapa contoh dari cara berpakaian, selera musik, selera film, perlengkapan hidup, mata pencaharian, bahasa, sistem pengertian, kesenian, bahkan makanan. Namun dampak terbesar yang akan terkena yaitu pada bidang kesenian budaya lokal. Hal itulah terbukti dengan kurangnya minat masyarakat kita terutama kalangan remaja terhadap kesenian lokal seperti wayang. Mereka lebih tertarik terhadap budaya asing dan beranggapan lebih "keren" daripada kesenian wayang yang mereka anggap kurang menarik bahkan "jadul". Di sisi lain banyak di Indonesia kesenian tradisional yang belum dikemas secara baik dan menarik.

Kebudayaan dan keragaman wayang selama ini belum sepenuhnya dirawat dan dilestarikan, sehingga dapat merusak dan menghilangkan jejak peninggalan sejarah yang dapat dijadikan pengembangan dan pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan perlu adanya tempat yang dapat mengumpulkan dan memberdayakan hasil peninggalan yang sudah ada hingga kini.²

Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno³. Museum adalah pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah, sebagai media pendidikan, pembinaan, penerangan dan hiburan, sebagai pusat pengenalan kebudayaan dan sebagai cermin sejarah, alam dan kebudayaan, sebagai pusat peningkatan apresiasi budaya, serta sebagai obyek wisata⁴.

Perkembangan Wayang Kulit di luar negeri sangat cepat, dimulai dari ditetapkannya Wayang sebagai salah satu pusaka dunia oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa pada tanggal 7 November 2003. Pada tanggal 16 April 2008 di Jenewa, Swiss dalang cilik Wahyu Hanung Anindita serta dalang wanita Sri Rahayu Setiawati mengadakan pagelaran Wayang Kulit dengan menyertakan dialog dalam bahasa Inggris di markas Perserikatan Bangsa-Bangsa. Hal tersebut membuktikan bahwa orang-orang di Eropa juga mencintai Wayang Kulit.

² Hidayah, Alfi Nur. "Perancangan Museum Budaya di Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Teknik Arsitektur*, 2015: 3-4.

³ KBBI, Pusat Bahasa-Kemendikbud. *KBBI tentang Museum*. Jakarta, Maret 4, 2012-2019.

⁴ Sitorus, Ratih Monica. *Laporan Observasi Museum Wayang "Wayang Golek Hanoman"*. Laporan Observasi, Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017.

Tabel 1. 1 Data Pagelaran Wayang Kulit di Luar Negeri

Pagelaran Wayang Kulit di luar negeri			
No.	Lokasi	Waktu Pelaksanaan	Jumlah Penonton
1.	Southbank, London, Inggris	9 September 2007	500 Pengunjung
2.	<i>Festival de l'imaginaire</i> di Prancis	Maret 2015	750 Pengunjung
3.	Gedung <i>Asia Society</i> , Manhattan, New York	Mei 2016	400 Pengunjung
4.	Perhimpunan Masyarakat Indonesia-Jerman Niedersachsen atau Deutsch-Indonesische Gesselschaft Niedersachsen e.V. (DIG Niedersachsen) KJRI Hamburg	6 Agustus 2016 pukul 16:00	100 Pengunjung
5.	<i>PERFORMING INDONESIA" ISLAMIC INTERSECTIONS</i> di Washington, D.C., Freer Gallery of Art and Arthur M. Sackler Gallery	19 Nopember 2017	350 Pengunjung

Sumber: <https://media.iyaa.com/article/2017/01/pagelaran-wayang-kulit-sukses-digelar-di-5-negara-ini-3583669.html> (07-09-2018)

Tabel 1. 2 Data Pagelaran Wayang Kulit di Dalam Negeri

Pagelaran Wayang Kulit di luar negeri			
No.	Lokasi	Waktu Pelaksanaan	Jumlah Penonton
1.	Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata kota Bekasi	24 September 2016	Tidak diketahui (dalam Ki Manteb Sudarsono)
2.	Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia Direktorat Jenderal, Jalan Raya Pasar Minggu KM 19 Jaksel.	27 Agustus 2016 Pukul 19.00 WIB	Tidak diketahui
3.	Pendapi Gede Balai Kota Solo, dalam rangkaian peringatan HUT ke 273 Kota Solo.	24 Februari 2018	Walikota Surakarta, Menteri Dalam Negeri (Mendagri) Tjahjo Kumolo bersama tamu undangan
4.	Pendhapa Timur Museum Negeri Sonobudoyo. Tiket Rp. 20.000/Orang	Setiap hari kecuali tanggal merah pada pukul	Tidak diketahui

		08:00-22:00 WIB	
5.	Bangsasri Manganti yang terletak di Kraton Yogyakarta. tiket Rp 5.000,00.	Setiap minggu kedua dan keempat mulai pukul 21.00 WIB	Tidak diketahui
6.	Kantor Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri (BPSDM Kemendagri), Jalan Taman Makam Pahlawan No 8 Kalibata, Jakarta Selatan	13 Juli 2018	Mendagri Tjahjo Kumolo, Sekjen Kemendagri Hadi Prabowo, Kepala BPSDM Teguh Setyabudi, serta beberapa pejabat dilingkungan Kemendagri dan Badan Nasional Pengelola Perbatasan (BNPP). Ribuan masyarakat Jakarta Selatan dan sekitarnya pun ikut menyaksikan tontonan itu.

Sumber: <http://www.mpr.go.id/posts/pagelaran-wayang-kulit-adalah-salah-satu-acara-pemersatu-bangsa>
(07-09-2018)

Menurunnya tingkat kecintaan masyarakat dalam negeri dan berkembangnya Wayang Kulit di luar negeri mendorong perlunya dibangun Museum Wayang Kulit di Yogyakarta sebagai wadah menjaga kebudayaan yang menjadi identitas bangsa. Museum Wayang Kulit di Yogyakarta diharapkan mampu menjadi tujuan wisata seni budaya bangsa, memiliki fungsi pelestarian budaya dan edukatif bagi elemen masyarakat serta menumbuhkan kecintaan terhadap wayang kulit..

1.1.2 Latar Belakang Penekanan Studi

Sebuah wadah berupa museum wayang kulit dapat menyuguhkan 3 aspek perancangan utama yang di tuju adalah fungsi bangunan pelestarian dan edukatif. Fungsi pelestarian merupakan fungsi yang paling utama di mana wayang kulit dapat di jaga agar tetap dapat dinikmati oleh generasi muda, masyarakat umum serta lebih menghargai dan menciptakan rasa bangga akan wayang kulit. Fungsi edukatif diharapkan masyarakat mampu belajar akan keanekaragaman seni wayang kulit yang ada. Hal ini dapat diterapkan melalui metode pendekatan aplikatif di mana dilakukan belajar berkarya secara langsung melalui sebuah studio atau workshop, bersama para pengerajin wayang kulit.

Beberapa permasalahan museum yang terlihat di Yogyakarta, adalah sebagai berikut:

Sonobudoyo Museum	Jogja National Museum	Sasnaloka Museum	Benteng Vredeborg Museum
			
Benteng Vredeborg Museum dulunya merupakan sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang kebudayaan.	Jogja National Museum dulunya merupakan bekas kampus Institut Seni Indonesia (ISI).	Sasnaloka Museum dulunya merupakan rumah dinas pejabat keuangan Puro Paku Alam VII pada masa kolonial Belanda	Benteng Vredeborg Museum dulunya merupakan benteng pada masa penjajahan dengan arsitektur Belanda

Gambar 1. 1 Contoh bangunan museum, gallery dan sejarah singkat

Sumber: <http://traveling.maslatip.com/daftar-museum-di-jogja-yang-terkenal.html> diolah oleh Analisis penulis

Kondisi Museum pada umumnya memiliki bentuk desain Kolonial Belanda dan campuran Kolonial Jawa yang mana bangunan mendapat pengalihan fungsi yang sebelumnya berfungsi sebagai pusat pemerintahan Belanda, sehingga fungsi sepenuhnya akan museum kurang optimal untuk mawadahi fungsi sebuah museum. Pengalihan fungsi tersebut dari kondisi awal eksisting mejadikan diperlukan fungsi baru museum yang seutuhnya dengan standar programing dan fungsi museum yang seharusnya, sehingga memunculkan hasrat pengguna untuk datang mengunjungi dan beredukasi di museum.

Bangunan yang ikonik merupakan suatu hal yang cocok untuk mengatasi permasalahan di atas mengenai daya tarik generasi muda dan masyarakat umum untuk

berkunjung. Ciri-ciri dari bangunan ikonik ini adalah: ini adalah : (a) letak atau lokasi yang strategis – sehingga mudah dilihat / dikenali oleh lingkungan sekitar, (b) pemilihan bentuk yang cenderung “menarik” sehingga mudah dijadikan “tanda” atau “ikon” dari lingkungan sekitar, serta (c) memiliki unsur kekuatan atau kekokohan bangunan yang tinggi sehingga berumur panjang⁵.

Berangkat dari isu yang ada bahwa bangunan-bangunan museum yang ditawarkan di Yogyakarta memiliki bentuk dan tampilan desain yang kurang menarik, atraktif, desain lama, dan memiliki karakter museum yang kurang kuat, maka sebuah desain kekinian merupakan sebuah jawaban desain yang pas untuk sebuah Museum Wayang Kulit di Yogyakarta. Bangunan gedung dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer cocok dengan permasalahan di atas. Menurut Konneman dalam bukunya yang berjudul *World of Contemporary Architecture XX*, arsitektur kontemporer merupakan suatu kebebasan dalam arsitektur yang berkembang pada saat sekarang/ masa kini. Dalam buku *Architecture Now*, karya Imelda Akmal dikatakan bahwa karya arsitektur kontemporer dapat digambarkan melalui tren arsitektur dalam kurun satu dasawarsa terakhir. Berdasarkan karya yang diulas, tren arsitektur sekarang banyak didominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern. Arsitektur kontemporer erat kaitannya dengan arsitektur modern pada saat ini di mana desain arsitektur kontemporer cenderung menampilkan desain arsitektur yang lebih kompleks, inovatif, variatif, fleksibel baik secara bentuk tampilan, jenis bahan, material serta teknologi yang mendukung untuk terciptanya sebuah ikon baru. Desain bangunan kontemporer yang diterapkan diharapkan mampu memberikan suatu bentuk yang mampu menjadi ikon baru di kota Yogyakarta

Bangunan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur kontemporer di atas diharapkan mampu mewadahi kegiatan pelestarian dan edukatif bagi para seniman maupun pengunjung, khususnya di Yogyakarta dengan terselenggaranya kegiatan pelestarian seni wayang kulit yang dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, kualitas, dan rasa bangga akan wayang kulit. Museum Wayang Kulit menggunakan Arsitektur Kontemporer pada dasarnya adalah gaya dari sebuah desain yang sedang *up to date* dimana kontemporer memiliki sifat dinamis dan tidak

⁵ Pawitro, Udjiyanto. "PRESERVASI - KONSERVASI BANGUNAN BERSEJARAH DAN PENGELOLAAN KAWASAN KOTA LAMA." *preservasi – konservasi UMS*, 2015: 1-4.

terikat oleh era tertentu⁶. Adapun ciri-ciri yang terdapat dalam Arsitektur Kontemporer antara lain:

Tabel 1. 3 Ciri-ciri Arsitektur Kontemporer

Ciri-ciri Arsitektur Kontemporer
Unsur bentuk yang mendominasi menjauhi kebiasaan arsitektur berupa garis lurus, dan sebagai gantinya arsitektur kontemporer lebih sering menggunakan garis melengkung
Jendela dimanfaatkan dan diletakkan sedemikian rupa agar menciptakan ruang yang dapat merespon keadaan sekitar.
Penggunaan material baru pada bagian luar dan bagian dalam namun tetap tidak meninggalkan bahan-bahan tradisional seperti kaca, kayu, batu bata, dan logam.
Komposisi ruang yang dihasilkan berkat penggunaan garis lengkung memungkinkan terciptanya bentuk ruang selain kubus guna terciptanya ruang dalam yang lebih unik dengan layout yang tidak biasa.
Pemakaian elemen ramah lingkungan dan hemat energi yang berguna untuk melindungi lingkungan dari gangguan dan juga menambah karakteristik khusus pada bangunan.

Sumber: <https://article.arsitag.com/arsitektur-kontemporer>

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta sebagai sarana Pelestarian, yang edukatif melalui penataan ruang luar dan ruang dalam dengan pendekatan arsitektur kontemporer?.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan rancangan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta melalui pengolahan bentuk bangunan maupun penataan ruang luar dan ruang dalam melalui pendekatan arsitektur kontemporer sebagai sarana pelestarian, edukatif, serta rekreatif.

1.3.2 Sasaran

Beberapa hal yang menjadi sasaran dalam perancangan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta untuk mencapai tujuan diatas, antara lain:

⁶ <https://article.arsitag.com/arsitektur-kontemporer/> diunduh 03 September 2018

- Studi kebutuhan fungsi ruang pelestarian dan edukatif di Museum Wayang Kulit di Yogyakarta.
- Studi komparasi museum wayang di Indonesia
- Studi akan pendekatan arsitektur kontemporer
- Studi rancangan ruang yang dapat mendukung fungsi dari bangunan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta.
- Mengkaji proyek dengan mengumpulkan data mengenai sarana prasarana bangunan komersial dan edukasional dalam mewujudkan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta.
- Menciptakan Museum Wayang Kulit yang edukatif sebagai sarana pembelajaran bagi generasi muda dan masyarakat umum serta menjaga kelestarian Wayang Kulit di Indonesia khususnya di Yogyakarta.
- Pengolahan elemen tata ruang luar dengan pengolahan lansekap, material orientasi bangunan, pengolahan fasad dan penyesuaian melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer.
- Pengolahan elemen tata ruang dalam dengan implementasi pada tata cahaya, material, serta suasana ruang dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Lingkup Spatial

Ruang lingkup area terbangun yang dikelola pada Museum Wayang Kulit berada pada Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan pertimbangan pemilihan lokasi akan kebudayaan yang tinggi pada masyarakat Yogyakarta, serta pengadaan aktifitas pertunjukan Seni Wayang Kulit.

1.4.2 Lingkup Subsansial

Fokus penulisan dalam lingkup substansial yang dirancang adalah pengolahan fungsi dan ruang dinamis pada pengolahan bentuk, tata ruang luar dan detail arsitektur dengan penerapan arsitektur kontemporer. Pencapaian elemen rancangan difokuskan pada penataan pola tata ruang dalam dan luar mencakup fasad, sirkulasi dan material.

1.4.3 Lingkup Temporal

Lingkup temporal yang direncanakan adalah 10 tahun dari perancangan konsep, dikarnakan pada proyeksi Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tentang

rencana pembangunan sektor pariwisata yaitu hingga tahun 2030 mengalami perkembangan yang cukup pesat..

1.4.4 Penekanan Studi

Penyelesaian rancangan Museum Wayang Kulit di Yogyakarta dilakukan dengan cara pendekatan konsep arsitektur kontemporer.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pencarian isu dan berita melalui media internet, media cetak, serta mendatangi instansi-instansi terkait dengan permasalahan. Setelah itu melakukan pemahaman dan analisis awal tentang proyek yang akan dipilih melalui survey tentang bangunan yang sudah ada atau serupa, kemudian dicocokkan dengan pendekatan yang akan digunakan.

1.5.2 Metode Analisis Permasalahan

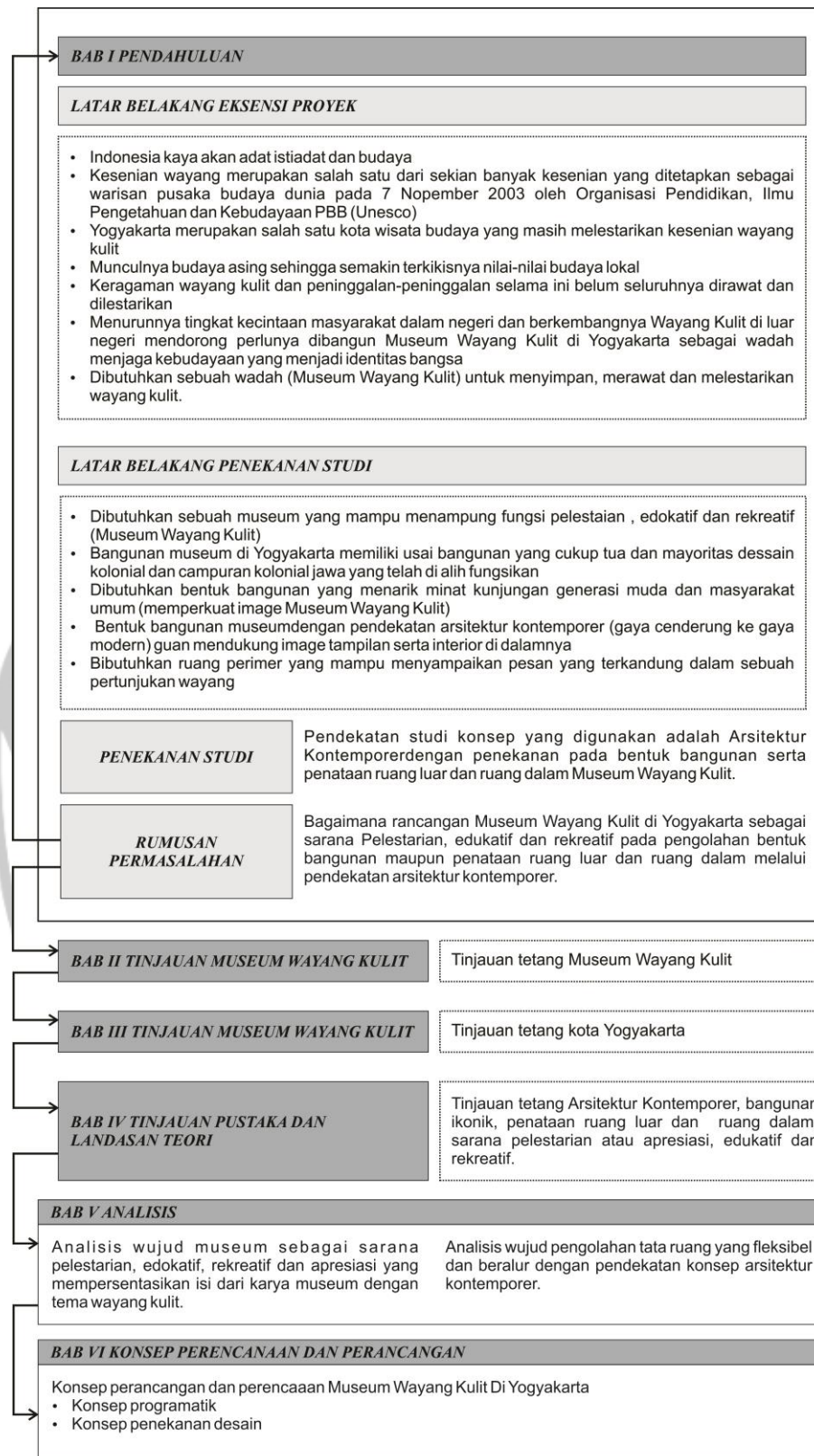
Metode analisa yang dilakukan adalah pengamatan langsung pada objek museum Yang ada di Yogyakarta dan Jakarta yang mana dianalisa akan ketersediaan fasilitas yang ada pada kasus museum yang di teliti sehingga dapat mengakomodasi kualitas museum yang akan di rencanakan.

1.5.3 Metode Penarik Kesimpulan

Metode Penarikan Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil sebagai berikut:

- Deskriptif
Bertujuan untuk menjelaskan tentang museum Wayang Kulit di Yogyakarta yang diantaranya dicapai dalam latar belakang dan hal-hal yang mendukung pengadaan proyek.
- Deduktif
Metode yang dilakukan adalah pengumpulan data primer dan sekunder yang mendukung akan objek yang direncanakan.
- Komparatif
Metode yang dilakukan adalah membandingkan hasil analisa objek yang telah diteliti dan menarik kesimpulan atas perbandingan objek yang telah diteliti untuk mencapai akan pengetahuan tentang objek Museum yang akan di terapkan pada Museum Wayang Kulit di Yogyakarta.

1.5.4 Tata Langkah



Gambar 1. 2 Tata Langkah

Sumber: Analisis Penulis

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Bab yang berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan metode studi.

BAB II : Tinjauan Umum Museum Wayang Kulit

Bab ini berisi tentang pengertian objek studi dan pengertian wayang kulit, sejarah perkembangan wayang kulit, tipologi bangunan, jenis museum, fungsi dan aktivitas yang diwadahi, kebutuhan programing fungsi ruang objek studi, serta studi komperasi perancangan objek studi terkait.

BAB III : Tinjauan Wilayah

Bab yang berisi tentang kondisi tapak terpilih, kondisi geografis, kondisi iklim dan undang-undang tentang tata ruang dan wilayah

BAB IV : Tinjauan Pustaka Landasan Teoritikal

Bab ini berisi tentang kualitas seperti supra segmen arsitektur pada pengolahan tampilan bangunan, prinsip tata ruang, ekspresi, bentuk, elemen bidang dan susunan pengisi, organisasi dan hubungan ruang, pola sirkulas, skala, warna, tekstur dan proporsi.

BAB V : Analisis Perencanaan dan Perancangan

Bab berisi tentang analisa perencanaan dan perancangan akan pengolahan fasad banunan, tata ruang, program ruang, organisasi ruang, analisis tapak, dan utilitas yang kemudian digunakan untuk menyusun konsep perancangan bangunan.

BAB VI : Konsep Perancangan dan Perencanaan

Baba berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Museum Wayang Kulit. Konsep merupakan hasil implementasi dari analisis ke dalam rancangan bangunan secara fisik.

BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM WAYANG KULIT

2.1 Tinjauan Museum

2.1.1 Definisi Museum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi III, 2013), Pengertian museum secara luas adalah tempat menyimpan, mengoleksi, memamerkan harta peninggalan purbakala, benda, bersejarah, barang-barang kuno, arca, naskah, yang berasal dari daerah di seluruh nusantara (nasional). Sedangkan definisi museum wayang yaitu tempat menyimpan, merawat, mengoleksi, dan memamerkan wayang dengan berbagai bentuk dan jenis dari berbagai daerah dan negara.

“Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat permanen, melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan mencari keuntungan yang mengumpulkan, memelihara, meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda pembuktian material manusia dan lingkungannya, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi” (Schouten, 1992: 3).

“Kata museum berasal dari bahasa Yunani yaitu mouseion yang berarti tempat para muse. Muse adalah sembilan anak wanita Dewa Zeus yang memberikan inspirasi pada seniman. Yang kemudian mouseion tersebut dijadikan nama kuil tempat memuja dewi-dewi tersebut. Pada perkembangannya, mouseion dipakai sebagai tempat penyimpanan hadiah dan persembahan untuk dewa dari para umat” (Encarta Researcher, 2003).

2.1.2 Sejarah Perkembangan Museum di Indonesia

Perkembangan museum sangat terkait erat dengan kondisi sosial, politik, budaya, ekonomi yang senantiasa berubah. Sebagai suatu lembaga dalam sejarahnya museum telah mengalami perubahan yang bersifat perluasan makna dari pengertian sebuah museum.⁷

⁷ www.museum-indonesia.net

Perkembangan museum berawal di abad ke-3 SM, Pto-lemaios I, saudara seibu Iskandar Agung, mendirikan museum sebagai persembahan kepada Muse Iskandariah, ibu kota Negara Mesir pada saat dikuasainya, persembahan itu berupa gedung besar yang ditempatkan dikompleks. Gedung besar atau istana itu digunakan sebagai pusat penelitian, tempat kuliah, tempat tinggal para cendekiawan, perpustakaan, tempat menyimpan kumpulan benda biologi, kebudayaan dan benda – benda lain. Yang akhirnya Museion atau museum menjadi tempat penelitian benda – benda dan penyebaran ilmu pengetahuan, termasuk pendidikan.

Pada abad ke-6 sampai abad ke-12 banyak pangeran, bangsawan, dan hartawan yang menaruh minat terhadap pengumpulan benda – benda aneh dan benda – benda keagamaan yang berasal dari Negara asing atau tempat lain untuk disimpan dalam ruangan khazanah. Kumpulan atau koleksi benda – benda tersebut disusun dalam lemari panjang yang disebut lemari benda aneh. Dalam sejarah museum, lemari tersebut merupakan perwujudan museum pertama. Dalam kasus ini museum bersifat kepemilikan pribadi para pangeran, Bangsawan dan hartawan. Tidak diperlihatkan atau diperuntukan kepada masyarakat umum, tetapi hanya diperlihatkan kepada orang – orang tertentu yang dianggap terpuja, dengan tujuan sebagai ajang prestise semata.

Pada abad ke-14 sampai abad ke-16, pada zaman Renaisans benda – benda yang dikumpulkan merupakan benda – benda yang mengandung pengetahuan atau bernilai artistik, sehingga dapat memberikan pengetahuan tambahan dan kepuasan. Pada zaman itu, para cendekiawan bangkit untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan kesenian masa Yunani dan Romawi klasik, sehingga mendorong minat para bangsawan, pangeran, dan hartawan melakukan perjalanan ke negeri atau tempat asing dengan biaya sendiri atau membiayai orang lain untuk melakukan penelitian dan pengumpulan benda serta karya seni klasik. Susunan pameran pada masa itu sudah berdasarkan klasifikasi dan jenis benda, dan cara pengumpulannya berdasarkan metode rasional. Tetapi museum jarang dibuka dan diperlihatkan pada masyarakat umum. Karena koleksi ini merupakan ajang harga diri. Galeri atau khazanah itu memperlihatkan bahwa pemiliknya mempunyai kedudukan, kekuasaan dan kekayaan yang digunakan untuk membiayai pengumpulan benda sampai melakukan perjalanan jauh. Disini mulai terjadi peralihan dari lemari benda aneh menjadi museum sebagai koleksi benda asli.

Pada abad ke-17 dan ke-18 perkembangan museum semakin meningkat, terutama setelah dipengaruhi gerakan Aufklärung yang menggumi metodologi eksak dalam ilmu alam dan ilmu pasti. Meskipun banyak museum dan koleksinya masih dimiliki hartawan dan para bangsawan, sebagian museum dikelola oleh para cendekiawan. Para pengusaha kota masih berlaku sebagai pengumpul koleksi, pelindung, dan pecinta seni budaya dan promotor ilmu pengetahuan. Museum seni rupa masih Ia tangani sendiri. Gerakan Aufklärung mendorong mereka melakukan pengumpulan benda yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian, sehingga museum merupakan suatu kumpulan ilmu pengetahuan.

Banyak cendekiawan perancis yang disebut les Encyclopedist melakukan penulisan ensiklopedi yang berisi karangan etnografi mengenai suku – suku bangsa diluar eropa. Hal ini menambah wawasan pengetahuan dan mendorong orang untuk lebih banyak mengumpulkan benda – benda peninggalan sejarah atau artefak. Akibatnya museum juga pernah diartikan sebagai kumpulan ilmu pengetahuan dalam bentuk karya tulis seorang sarjana. Setelah terjadinya revolusi perancis, museum milik keluarga raja, gereja, dan para bangsawan menjadi milik nasional dan dijadikan museum publik.

Pada abad ke -18 dan ke-19 terutama setelah revolusi perancis, timbul kecenderungan diseluruh eropa untuk mendirikan lembaga – lembaga ilmu pengetahuan untuk memiliki museum.dengan demikian museum diterapkan sebagai lembaga public baru,yang didirikan oleh lembaga – lembaga ilmu pengetahuan, sebagai pusat penelitian. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, museum – museum yang dimiliki pemerintah nasional, pemerintah kota atau universitas, mulai ditata kembali sesuai dengan metode ilmu pengetahuan yang menunjang koleksi museum.

2.1.3 Jenis Musum

Menuru situs Museum Indonesia tahun 2013, Museum dapa dibedakan berdasarkan koleksi yaitu museum arkeologi, museum benteng, museum biologi, museum militer, museum negeri / daerah, museum pribadi, museum sejarah, museum seni, museum tokoh, dan museum transportasi.

Berdasarkan *The International Council of Museum (ICOM)*, pengklasifikasian museum dibagi menjadi 6 kategori, yaitu:

- *Art Museum* (Museum Seni)

- *Archeologi and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi)
- *Ethnographical Museum* (Museum Nasional)
- *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam)
- *Science and Technology Museum* (Museum IPTEK)
- *Specialized Museum* (Museum Khusus)

Museum dapat dibedakan menjadi berdasarkan tingkatan koleksinya, yaitu:

- Museum Umum: koleksinya merupakan kumpulan bukti material berbagai jenis kesenian.
- Museum Khusus: koleksinya merupakan kumpulan bukti material dan sejarah satu cabang seni.

Sedangkan berdasarkan kedudukannya, meliputi:

- Museum Nasional: museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari seluruh wilayah Indonesia.
- Museum Propinsi: museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari satu Propinsi dimana museum tersebut berada.
- Museum Lokal: museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari suatu kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Museum wayang kulit di Yogyakarta termasuk dalam tipologi Museum Nasional ada poin ke 1 yang mewadahi koleksi-koleksi seni wayang kulit.

2.1.4 Tugas dan Fungsi Museum

A. Tugas Museum

- Definisi menurut ICOM (*International Council of Museum*), sebuah Organisasi Permuseuman Internasional dibawah Unesco menyatakan bahwa museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan.
- Mengumpulkan benda-benda koleksi, merawat dan mengawetkannya, memamerkan benda-benda koleksi, serta menghubungkannya kepada pengunjung dengan berbagai cara, baik berupa buku terbitan, ceramah, seminar, diskusi, dan lomba yang berhubungan dengan museum serta mengadakan bimbingan edukatif cultural kepada siswa dan masyarakat.

B. Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008 museum memiliki dua fungsi besar yaitu:

- Sebagai tempat pelestarian, meliputi: Penyimpanan, meliputi pengumpulan benda kuno atau memiliki nilai sejarah sebagai koleksi, pencatatan koleksi yang ada dan yang ditemukan, penataan koleksi pada tempat yang sesuai dan terjaga keasliannya agar nilai sejarah yang terkandung tidak hilang atau berubah bentuk. Perawatan, meliputi penencegahan dan menanggulangi kerusakan pada koleksi, sehingga bentuk dan wujudnya akan tetap terjaga dengan baik.
- Sebagai sumber informasi, yaitu museum memberikan pengetahuan atau informasi yang lebih mendalam mengenai benda-benda koleksi yang berada di dalamnya. Selain itu, juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang nilai seni budaya melalui benda koleksi yang di pameran.

Menurut Majalah Ilmu Permuseum tahun 1998 (A Good Museum Includes These Basic Function) fungsi utama yang harus dimiliki sebuah museum meliputi fungsi kuratorial (*Curatorial*), fungsi pameran (*Display*), fungsi persiapan pameran (*Display Preparation*) dan fungsi pendidikan (*Education*)

2.1.5 Kegiatan Museum

Kegiatan pelayanan yang diberikan kepada pengunjung meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, penjelasan koleksi dan pemanduan keliling museum, bimbingan karya tulis, slide dan pemutaran film, dan museum keliling.⁸

Menurut Sutaarga, 1989/1990 kegiatan yang terjadi di dalam museum secara garis besar meliputi 6 hal, yaitu:

1. Pengumpulan koleksi, kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter, dan kegiatan lainnya.
2. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).
3. Preservasi, kegiatan ini antara lain meliputi:

⁸ Ayo Kita Mengenal Museum :2009

- Reproduksi, sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
 - Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor merugikan.
 - Registrasi, pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi.
4. Observasi, penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum.
 5. Apresiasi, kegiatan ini antara lain meliputi :
 - Pendidikan, menunjang fungsi museum sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non formal.
 - Rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi yang menyajikan acara yang menghibur.
 6. Komunikasi, kegiatan ini antara lain meliputi :
 - Pameran, ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara masyarakat / pengunjung dengan materi koleksi, yang dibantu dengan guide.
 - Pertemuan, antara pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan.
 - Administrasi.

2.1.6 Standar Kebutuhan Bangunan Museum

A. Standar Kebutuhan Site

Pada umumnya letak museum beragam, mulai dari pusat kota sampai ke pinggiran kota. Museum membutuhkan dua area parkir yang berbeda, yaitu area parkir bagi publik dan area parkir untuk karyawan. Lokasi parkir dapat ditempatkan pada area yang sama dengan bangunan museum maupun letaknya yang berdekatan. Area luar bangunan dapat dirancang menjadi berbagai manfaat dan fungsi seperti event tertentu, pementasan seni, area bersosialisasi, pertunjukan. (Disarikan dari Time Saver Standards for Building Types).

B. Standar Organisasi Ruang

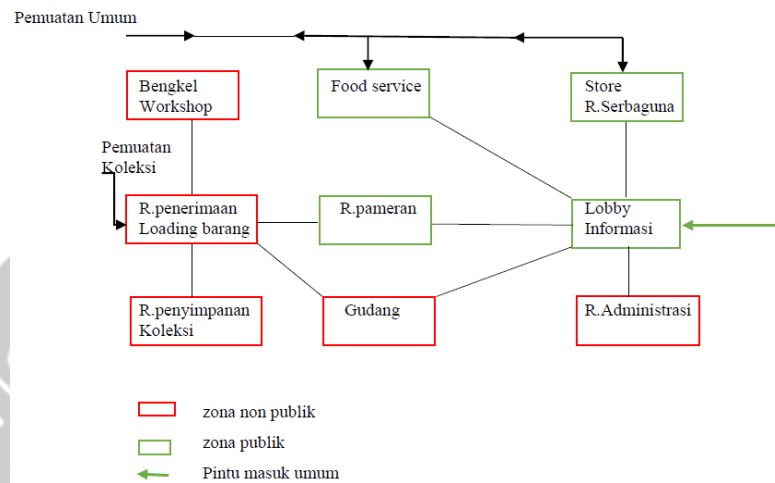
Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum dibagi menjadi lima⁹:

- Zona publik (tanpa koleksi)

⁹ De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001

- Zona publik (dengan koleksi)
- Zona non publik (tanpa koleksi)
- Zona non publik (dengan koleksi)
- Zona penyimpanan koleksi

Berdasarkan fungsinya, zona-zona dalam museum dapat dikelompokkan menjadi¹⁰



Gambar 2. 1 Diagram Organisasi Museum

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.680

C. Standar Kebutuhab Ruang

Berdasarkan pembagian zona publik dan non publik, ruang pada museum dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Tabel Standar Kebutuhan Ruang Museum

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	R.Orientasi R.Pamer R.Kuliah Umum
	Non Koleksi	R.Pemeriksaan Teater Food Service R.Informasi Toilet Umum

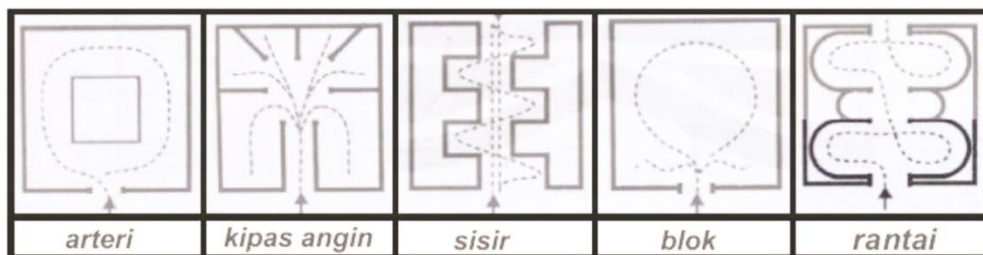
¹⁰ De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001

		Lobby Retail
Non Publik	Koleksi	Bengkel (workshop) Bongkar Muat Loading Dock R.Penerimaan
	Non Koleksi	Dapur R.Mekanikal R.Elektrikal Gudang Kantor Retail Kantor Pengelola R.Konferensi R.Keamanan
	Keamanan Berlapis	R.Penyimpanan Koleksi R.Jaringan Komputer R.Perengkapan Keamanan

Sumber :Time Saver Standards for Building Types

D. Pola Sirkulasi pengunjung dan Pola Sirkulasi Ruang pameran

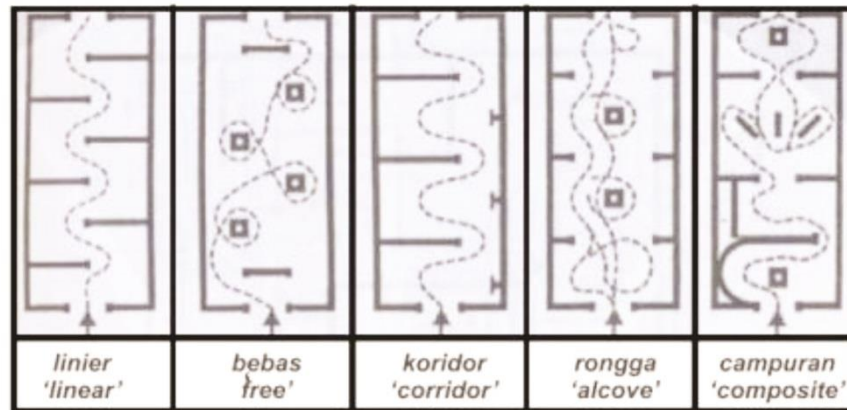
Pola sirkulasi mempengaruhi ke efektifitasan pemaparan sebuah karya dengan kenyamanan visual pengunjung terhadap keberadaan ruang pameran. Desain pola sirkulasi pengunjung terbagi menjadi lima jenis pola, yaitu⁵:



Gambar 2. 2 Jenis Pola Sirkulasi Pengunjung

Sumber: Susanto,M,2004.

Sedangkan ruang pameran memiliki ruangan pameran dalam bentuk persegi panjang dan memiliki lima jenis pola sirkulasi pada ruang pameran, yaitu⁵:



Gambar 2. 3 Jenis Pola Sirkulasi Ruang pameran

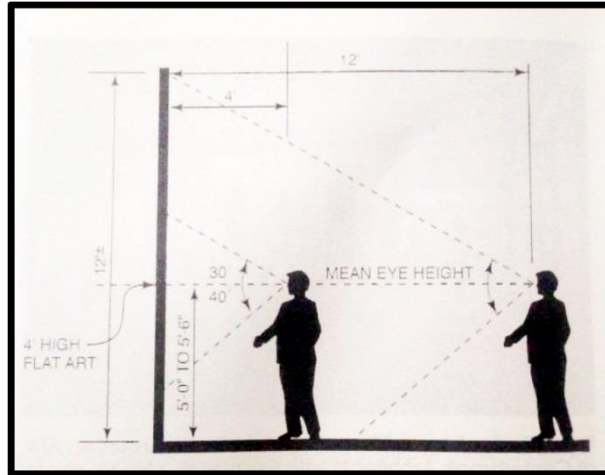
Sumber: Susanto, M, 2004.

E. Pola Sirkulasi pengunjung dan Pola Sirkulasi Ruang pameran

Ruang dalam dan ruang luar memiliki pengamanan dengan tingkat yang berbeda dan khusus. Dalam pemaparan suatu karya ruang pameran wajib memiliki visual yang baik agar dapat menunjang kualitas sebuah karya yang di pameran. Ada enam poin untuk mencapai kualitas tersebut, yaitu¹¹:

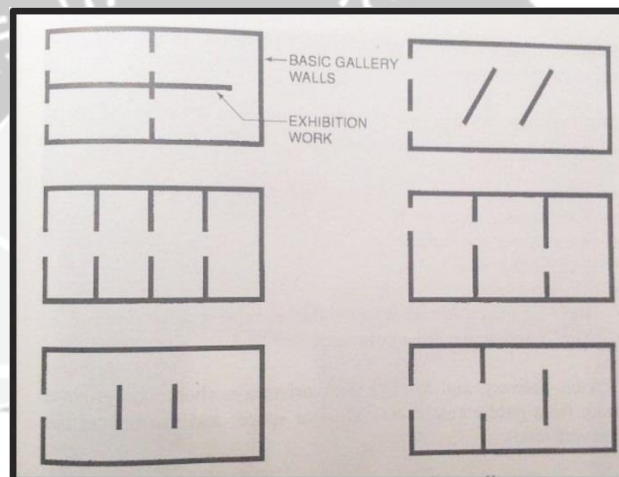
- Ruang harus mampu memperkuat pengalaman tangkap visual pengunjung terhadap karya yang dipamerkan dan mampu mempromosikan karya tersebut
- Untuk mempermudah penganmanan dan pengkondisian lingkungan sekitar ruang pameran sebaiknya berdekatan.
- Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis
- Tinggi dinding display minimal 12 kaki / 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada Museum Wayang Kulit) mencapai 12 meter
- Pengelompokan karya materi dengan dinding temporer dengan jarak normal 12 meter hingga 15,25 meter
- Memberikan perhatian khusus terhadap karya seni yang rentan terhadap cahaya alami

¹¹ Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.



Gambar 2. 4 Standar Jarak Pandang ke Dinding

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.684



Gambar 2. 5 Standar Jarak Pandang ke Dinding

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.684

2.2 Wayang Kulit

2.2.1 Pengertian dan Sejarah Wayang Kulit

Indonesia dikenal memiliki banyak keragaman seni dan budaya, hal itu tak lepas dari luasnya wilayah yang dimiliki oleh Indonesia. Sedikit banyak hal itu sangat berpengaruh terhadap keberagaman tersebut. Terlebih di setiap pulau atau daerah memiliki ciri khas tersendiri. Salah satu seni tersebut adalah wayang.

Tidak ada bukti konkrit bahwa adanya wayang sebelum abad pertama, dimana ini bertepatan dengan munculnya ajaran Hindhu Budha ke Asia Tenggara. Hal ini dipercaya menjadi hipotesa bahwa seni ini datang dari India atau Tiongkok, bahwa kedua negara tadi memiliki tradisi yang telah jalan turun temurun tentang penggunaan

bayangan boneka atau pertunjukkan teater secara keseluruhan. Jivan pani juga pernah mengeluarkan pendapat bahwa wayang berkembang dari dua jenis fungsi yang berasal dari Odisha yaitu India Timur. Dulunya berasal dari Ravana Chhaya yang merupakan sebuah teater boneka dan tarian Chhau.

Wayang sendiri berasal dari sebuah kalimat yang berbunyi “Ma-Hyang” artinya berjalan menuju yang maha tinggi (disini bias diartikan sebagai Roh, Tuhan, atau Dewa). Namun ada sebagian orang yang memiliki anggapan bahwa wayang berasal dari bahasa Jawa yang berarti bayangan, dalam bahasa Indonesia berarti bayang. Pendapat tersebut diperoleh melalui bukti bahwa ketika mereka menyaksikan pertunjukkan wayang yang terlihat hanyalah bayangan yang digerakkan oleh dalang sekaligus bertugas sebagai narator. (<http://www.portalsejarah.com/sejarah-asal-usul-kesenian-wayangkulit.html>).

Sedangkan dalang adalah seorang yang menjalankan dan menceritakan wayang. Dalang suatu singkatan dari kata ngudhal piwulang, dimana ngudhal berarti menyebarluaskan atau membuka dan piwulang berarti pendidikan atau ilmu. Hal itu menegaskan posisi dalang sebagai orang yang memiliki ilmu lebih dan membagikannya kepada penonton. Wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat di dimanfaatkan untuk memamerkan tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang biasanya disebut dalang. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

Wayang menurut WJS. Poerwa Darminta: ” Wayang adalah gambar atau tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kayu dan sebagainya untuk mempertunjukkan sesuatu lakon / cerita ”(*Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta, Sagio dan Ir. Samsugi, 1991*). Wayang menurut Sri Mulyono: ” Wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli yang berarti bayang-bayang yang berasal dari akar kata “ yang “ dengan mendapat awalan “ wa “ menjadi kata “ wayang “. Kata “ wayang “ / ” hamayang ” pada waktu dulu berarti : mempertunjukkan “ bayangan “, lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang”. (*Symbolisme dan Mistikisme dalam Wayang, 1983*).

Museum Wayang Kulit adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, bersifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi,

mengkomunikasikan, dan memamerkan Wayang Kulit kepada masyarakat umum untuk kebutuhan studi, pelestarian, dan rekreasi.

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional yang memiliki nilai sejarah tinggi sebagai warisan budaya dengan kandungan nilai falsafah dan peninggalan asli milik bangsa Indonesia. Hal itu semakin di dukung dengan penetapan wayang sebagai salah satu warisan pusaka dunia yang berasal dari Indonesia pada tanggal 7 November 2003 lalu oleh UNESCO. Wayang sendiri merupakan salah satu kebudayaan tertua yang dimiliki oleh Indonesia, pertunjukkan wayang sudah ada sejak tahun 1500 SM.

Wayang dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai bayang, mengacu pada sebuah teater yang menggunakan teknik bayangan dan efek cahaya yang diiringi dengan musik tradisional Jawa yaitu gamelan. Dalam pementasannya, wayang sendiri dikendalikan atau dijalankan sesuai dengan alur cerita oleh seorang dalang. Alur cerita pada wayang sendiri mengacu pada cerita epik dari India, Mahabarata dan Ramayana. Pementasan wayang di Bali dan Jawa menggambarkan kisah-kisah Hindhu dengan ide Budhis, Islam, digabungkan dengan cerita rakyat dan mitos yang ada.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebuah seni budaya akan selalu berubah dan berkembang seiring dengan perubahan zaman. Begitu juga dengan wayang, pasti akan mengalami perubahan di setiap zamannya. Namun perubahan budaya wayang ini tidak berpengaruh pada jati dirinya yang telah tertanam dalam sejarah wayang itu sendiri, karena wayang memiliki landasan utama yang sangat kokoh. Landasan utama tersebut terdiri dari tiga sifat, pertama hamot yaitu kemampuan dan keterbukaan budaya ini untuk menerima pengaruh dari luar. Kedua hamong, yaitu kemampuan menyaring unsur baru tersebut sesuai dengan nilai-nilai wayang yang ada. Ketiga hamemangkat yaitu kemampuan mengangkat suatu nilai menjadi nilai baru yang sesuai dengan nilai-nilai wayang, sehingga menyebabkan

2.3 Studi Terkaet Bangunan Sejenis

2.3.1 Museum Wayang Jakarta

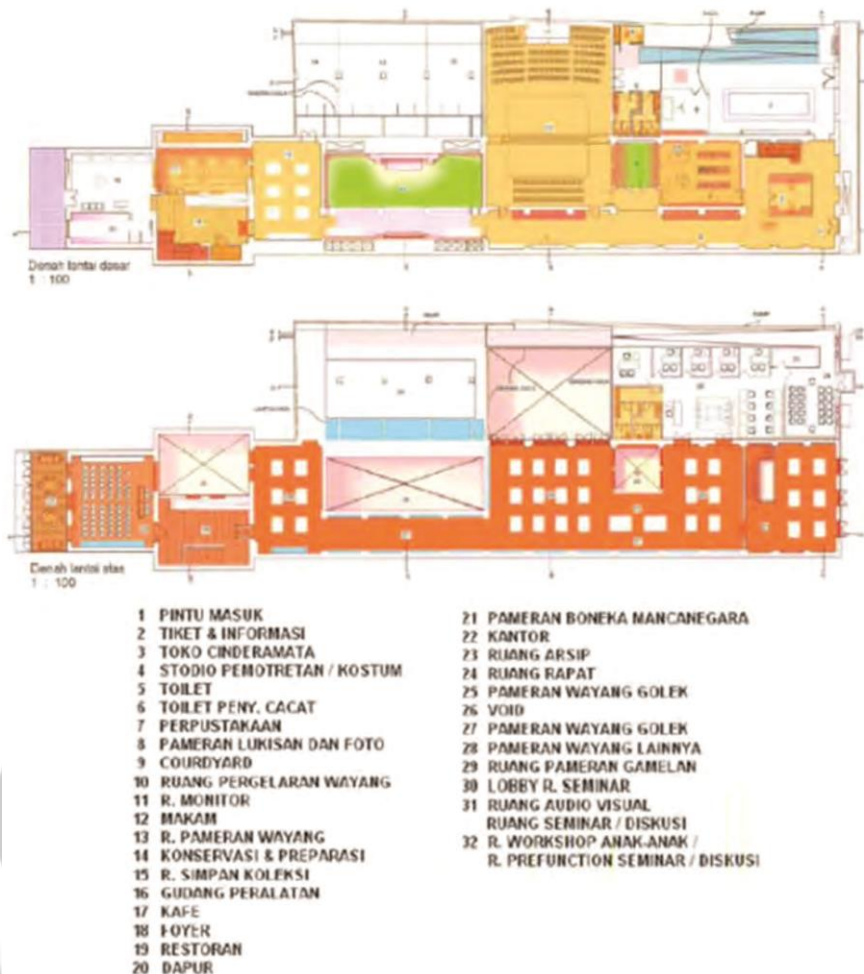
Museum Wayang Jakarta memiliki lebih dari 5500 koleksi semua benda yang berkaitan dengan dunia perwayangan. Musium ini menjadi tempat terbaik untuk bisa mengetahui dan belajar tentang sejarah wayang serta semua hal yang memiliki kaitan dengan kesenian wayang.



Gambar 2. 6 Museum Wayang Jakarta

Sumber Gambar : <https://www.jejakpiknik.com/museum-wayang/>

Museum Wayang Jakarta berada di kawasan wisata Kota Tua, lebih tepatnya terletak di JL. Pintu Besar Utara no.27. Posisi gedung berada di depan Museum Fatahillah sebelah barat atau sebelah selatan Kota Tua Square. Museum ini awalnya bangunan yang digunakan oleh museum ini bernama De Oude Hollandsche Kerk atau Gereja Lama Belanda dan konon ceritanya gereja tersebut dibangun pertamakali pada tahun 1640. Kemudian pada Tahun 1732 sempat diperbaiki dan bergantilah namanya menjadi De Nieuwe Hollandse Kerk atau Gereja Baru Belanda, Bangunan ini bertahan hingga tahun 1808 kemudian hancur akibat gempa bumi yang terjadi pada tahun yang sama. Lokasi bekas reruntuhan itulah dibangun sebuah gedung yang kini disebut sebagai gedung museum wayang dan kemudian diresmikan pemakaiannya dan peruntukkannya sebagai museum pada tanggal 13 Agustus 1975. Berikut denah Museum Wayang Jakarta



Gambar 2. 7 Denah Museum Wayang Jakarta

Sumber Gambar : <https://www.jejakpiknik.com/museum-wayang/>

2.3.2 Museum Sunobudoyo

Museum Sonobudoyo didirikan oleh yayasan Java Instituut pada tahun 1929 yang dimana diketuai oleh Ir.Th. Karsten P.H.W. Sitsen dan Koepenberg pada Konggres tahun 1924. Yayasan Java Instituut ini bergerak dalam kebudayaan Lombok, Bali, Madura dan Jawa. Bangunan museum merupakan “*Shouten*” tanah hadiah dari Sultan Hamengkubuwono VIII pada tahun 1865 Jawa atau 1934 Mesehi dan diresmikan pada 6 November 1935.

Pada masa pendudukan Jepang Museum Sonobudoyo dikelola oleh Bupati Paniradyapati Wiyata Praja (Kantor Sosial bagian pengajaran). Di jaman Kemerdekaan kemudian dikelola oleh Bupati Utorodyopati Budaya Prawito yaitu jajaran pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. Selanjutnya pada akhir tahun 1974 Museum Sonobudoyo diserahkan ke Pemerintah Pusat / Departemen Pendidikan dan

Kebudayaan dan secara langsung bertanggung jawab kepada Direktorat Jenderal dengan berlakunya Undang-undang No. 22 tahun 2000 tentang kewenangan Pemerintah dan kewenangan Propinsi sebagai Otonomi Daerah. Museum Sonobudoyo mulai Januari 2001 bergabung pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY diusulkan menjadi UPTD Perda No. 7 / Th. 2002 Tgl. 3 Agustus 2002 tentang pembentukan dan organisasi UPTD pada Dinas Daerah dilingkungan Pemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan SK Gubernur No. 161 / Th. 2002 Tgl. 4 Nopember tentang TU – Poksi.¹²

Berikut ruang-ruang yang terdapat di Museum Sonobudoyo:

Tabel 2. 2 Ruang yang terdapat di Museum Sonobudoyo

Nama Ruang	Fungsi Ruang
1. Pondopo	Diruangan Ini sebagai Tempat tamu / pengunjung beristirahat atau duduk-duduk dengan menikmati jenis alat-alat Permainan Angklung dan Hasil Pameran dari tahun ke tahun.
2. Ruang TU	Ruang pengelola museum Sonobudoyo
3. Ruang Bali	Diruangan ini memiliki Peninggalan-peninggalan di Bali
4. Ruang Prasejarah	Ruang ini menyajikan benda peninggalan masa prasejarah yang menggambarkan cara hidup manusia pada masa itu meliputi berburu, mengumpulkan dan rmeramu makanan. Pada tingkat selanjutnya manusia mulai bercocok tanam secara sederhana serta melakukan upacara-upacara yang berhubungan dengan religi (kepercayaan kepada roh nenek moyang, penguburan dan kesuburan).
5. Ruang Klasik dan Islam	Dalam penyajian koleksi dikelompokkan menjadi tujuh unsur kebudayaan universal yaitu: Sistem Kemasyarakatan, Sistem Bahasa, Sistem Religi, Sistem Kesenian, Sistem Ilmu pengetahuan, Sistem Peralatan Hidup, Sistem Mata Pencaharian Hidup.
6. Ruang Mainan	Terdapat mainan jaman dulu
7. Ruang	Ruangan ini disebut pengenalan dikarenakan di dalam

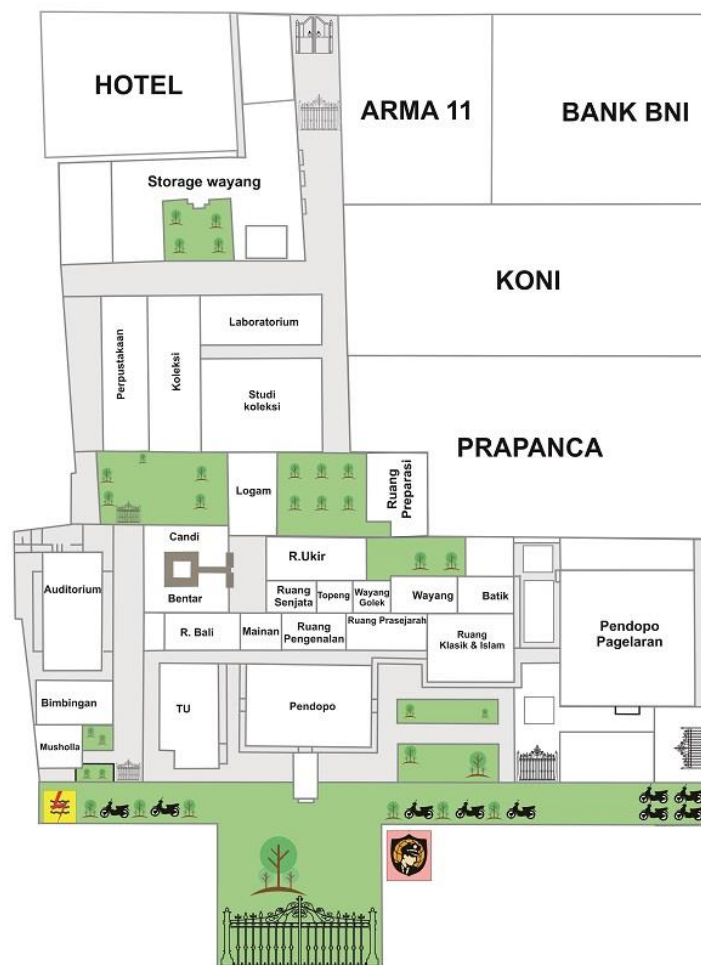
¹² <http://sonobudoyo.com/id/web/tentang/sejarah>

Penerimaan	suangna ini tidak ada spesifik jenis, melainkan kumpulan dari seluruh tempat / ruangan lain atau lebih tepatnya mungkin bisa dikatakan sebagi pengantar sebelum memasuki ruangan-ruangan lain, isinya antarlain: Batik, topeng, pajangan saat penampilan wayang, kendi, kocoran, dll.
8. Ruang Batik	Di ruang ini memamerkan beberapa koleksi batik. Selain itu terdapat proses membatik yang di mulai dari pengerjaan pola sampai proses jadi sebuah batik.
9. Ruang Wayang	Di Indonesia memiliki beberapa jenis wayang salah satunya wayang klitik yang terbuat dari kayu. Pada tahun wayang mendapat pengakuan dunia.
10. Ruang Wayang Golek	Tempat pameran wayang Golek
11. Ruang Topeng	Sebagai salah satu bentuk karya seni tradisional Indonesia, Topeng sudah mengalami sejarah perkembangan, bersamaan dengan nilai-nilai budaya dan nilai seni rupa. Topeng yang tampil dalam bentuk tradisional mempunyai fungsi sebagai sarana upacara dan pertunjukan.
12. Ruang Sejarah	Tempat koleksi sejarah
13. Pondopo Pagelaran	Tempat penampilan wayang kulit dan budaya lainnya
14. Candi	Di sini merupakan tempat terbuka dan ada sebuah bangunan seperti saung dan candi.
15. Ruang Ukir	Di ruang ini memamerkan ukiran kayu yang terkenal dari Jawa Tengah yaitu Jepara seperti gebyog patang aring. Selain itu terdapat keris dan senjata tajam lainnya dengan berbagai jenis.
16. Ruang Preparasi	Ruang perawatan museum
17. Ruang Logam	Museum Sonobudoyo merupakan museum yang memiliki koleksi artefak emas tapi dengan beberapa alasan belum dapat dilihat oleh umum.
18. Studi Koleksi	Tempat studi koleksi
19. Laboratium	Tempat perawatan benda museum

20. Gudang Wayang	Tempat penyimpanan wayang kulit yang digunakan untuk pagelaran
21. Ruang Koleksi	Untuk penyimpanan koleksi
22. Perpustakaan	Terdapat buku-buku mengenai budaya Jawa, Lombok, Bali dan Madura
23. Auditorium	Ruang pemutaran video mengenai budaya Jawa, Lombok, Bali dan Madura
24. Ruang Bimbingan	Tempat bimbingan
25. Musholla	Tempat ibadah

Sumber: Hasil Survei

Berikut lay out museum Sonobudoyo:



Gambar 2. 8 Lay Out Museum Sonobudoyo

Sumber: <http://www.sonobudoyo.com>

2.4 Tahapan Pembuatan Wayang

Bahan yang bagus untuk membuat wayang yaitu kulit lembu betina, karena memiliki tekstur lebih lembut dan lebih lebar. Daya tahan wayang yang terbuat dari kulit yaitu dapat mencapai 100 tahun jika mendapat perawatan yang benar dan baik. Berikut merupakan tahapan membuat wayang kulit :

1. Membersihkan kulit dari daging dan lemak yang masih menempel.



Gambar 2. 9 Kulit Lembu

Sumber: <http://www.caracetak.com/2016/05/cara-pembuatan-wayang-kulit.html>
(diakses pada 05-9-2018 pukul 21.26)

2. Penjemuran kulit yang akan digunakan, dan membersihkan bulu yang masih menempel dengan cara pengikisan. Penjemuran ini bertujuan mengurangi kadar air yang terkandung dalam kulit. Supaya kulit yang akan digunakan sebagai bahan pembuatan wayang, tidak menimbulkan bau busuk.
3. Melakar patung wayang yang akan dibuat, menggunakan kertas putih tipis. Melakar sendiri berarti menggambar secara kasar motif, bentuk, dan karakter wayang. Sehingga dapat memudahkan proses pemahatan wayang.



Gambar 2. 10 Lakaran Wayang

Sumber: <http://www.caracetak.com/2016/05/cara-pembuatan-wayang-kulit.html>
(diakses pada 05-9-2018 pukul 21.26)

4. Memotong lekaran (berbentuk profil wayang) dan menempelkannya pada kulit yang akan dibuat menjadi wayang.
5. Pemahatan kulit sesuai dengan motif lekaran. Jadi kertas putih yang sudah ada sketsa kasar berbentuk wayang, ditempel pada kulit yang akan dipahat. Setelah itu baru proses pemahatan dimulai.



Gambar 2. 11 Pemahatan Wayang

Sumber: <http://www.caracetak.com/2016/05/cara-pembuatan-wayang-kulit.html>
(diakses pada 05-9-2018 pukul 21.26)

6. Pengapitan bambu pada patung wayang kulit. Bahan yang dapat digunakan untuk menjapit wayang selain bambu, juga dapat menggunakan tanduk kerbau. Namun biaya dan waktu yang diperlukan akan lebih lama. Tetapi jika menggunakan tanduk kerbau akan lebih kuat.



Gambar 2. 12 Pengapitan Bambu Pada Wayang

Sumber: <http://www.caracetak.com/2016/05/cara-pembuatan-wayang-kulit.html>
(diakses pada 05-9-2018 pukul 21.26)

2.5 Unsur Pagelaran Wayang Kulit dan Perkembangannya

Unsur pelaksana dan unsur peralatan agar terselenggaranya pagelaran Wayang Kulit sebagai berikut:

A. Pelaksanaan atau Pelaku pagelaran wayang Kulit

Unsur pagelaran Wayang Kulit sebagai Berikut:¹³

- a. Dalang :1 orang
- b. Sinden : 5 penyanyi wanita
- c. Niyaga :17 orang yang mengiringi
- d. Gerong :5 koor pria
- e. Asisten dalang :1 orang

B. Peralatan Pagelaran Wayang Kulit

Seni memainkan wayang kulit yang disebut pagelaran yang merupakan kombinasi harmonis dari berbagai unsure kesenian. Dalam pagelaran wayang kulit dituntut untuk adanya kerjasama yang harmonis antara benda hidup (manusi) dan benda mati (peralatan)

Seni memainkan wayang yang biasa disebut pagelaran, merupakan kombinasi harmonis dari berbagai unsur kesenian. Pada pagelaran wayang kulit dituntut adanya kerjasama yang harmonis baik unsur benda mati maupun benda hidup (manusia). Unsur benda mati yang dimaksud adalah sarana dan alat yang digunakan dalam pagelaran wayang kulit. Sementara unsur benda hidup (manusia) adalah orang-orang yang berperan penuh dalam seni pagelaran wayang kulit.¹⁴

1. Unsur Benda dan Unsur Manusia

Unsur yang terdapat pada pagelaran wayang kulit meliputi unsur benda dan unsur manusia serta unsure peralatan yang dimana terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 3 Tabel Unsur Dalam Pagelaraan Wayang Kulit

No.	Unsur Benda	Unsur Manusia	Unsur Peralatan Gamelan Jawa	
1.	Wayang Kulit	Dalang	Bonang	Gambang
2.	Gamelan	Peyimpang	Kenong	Gender
3.	Wayang Kulit	Dalang	Bonang	Gambang
4.	Gamelan	Peyimpang	Kenong	Gender
5.	Kelir	Panjak	Kempyang	Slenthem
6.	Debog	Waranggana	Kethuk	Kendhang
7.	Blenceng		Gong Suwuk	Celempong

¹³ wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila; Pandam Guritno, 1988.

¹⁴ <http://lms.jogjabelajar.jogjaprovo.go.id/jbbudaya/kategori.php?p=kaweruh-pedalangan>

Perkembangan saat ini, museum tidak hanya berguna bagi penyimpanan benda, namun juga memiliki fungsi lain berupa edukasi. Museum saat ini menawarkan fasilitas yang mendukung fungsi pendidikan, seperti pemandu tur museum, perpustakaan, workshop, pertunjukan wayang kulit atau berbagai kegiatan lainnya. Kegiatan ini harus memiliki wadah sehingga menciptakan zoning yang berbeda-beda, diantaranya zona pertunjukan, zona perpustakaan, zona pameran, dan sebagainya.

Penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Museum Wayang Kulit saat ini dapat menjadi sarana pembelajaran tentang Wayang Kulit untuk mengembangkan pengetahuan tentang budaya yang ada di Indonesia dengan fasilitas yang menunjang fungsi edukasi.



BAB III

TINJAUAN LOKASI

3.1 Tinjauan Wilayah Kota Yogyakarta

3.1.1 Kondisi Umum Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta terkenal akan kota pendidikan, kota budaya dan terkenal akan pariwisatanya. Keistimewaan kota Yogyakarta dimana terdapat Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat maupun Pura Kadipaten Paku Alaman. Pada bagian ini akan membahas mengenai kondisi administratif, kondisi geografis, kondisi klimatologis, geomorfologis dan lingkungan hidup, kondisi penduduk Kota Yogyakarta, serta kondisi struktur dan pola ruang.

A. Kondisi Administratif dan Geografis

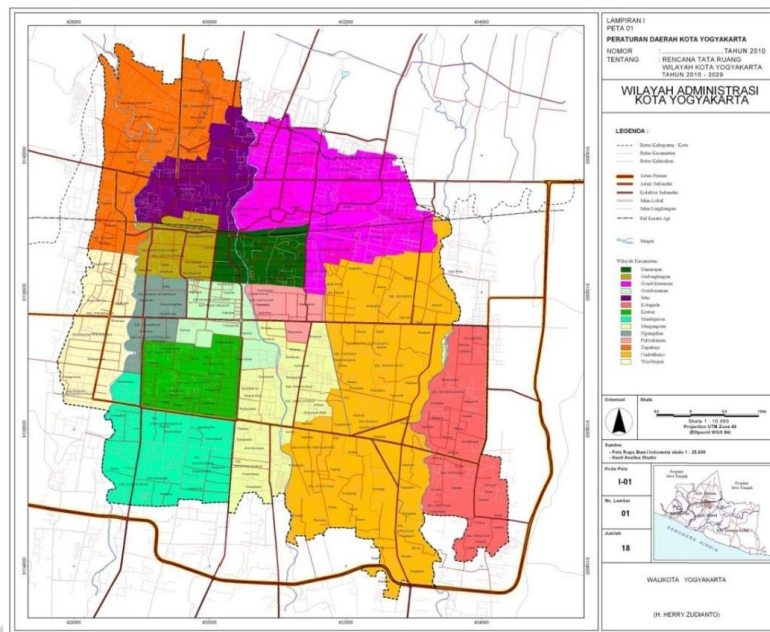
Kota Yogyakarta terletak antara 110°24'19" - 110°28'53" Bujur Timur dan 07°15'24" - 07°49'26" Lintang Selatan. Wilayah kota Yogyakarta memiliki luas wilayah 32,5 km² dengan batas wilayah sebagai berikut:¹⁵

1. Batas utara :Kecamatan Mlati dan Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.
2. Batas timur :Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, dan Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul.
3. Batas Selatan :Kecamatan Banguntapan, Kecamatan Sewon, dan Kecamatanm Kasihan, Kabupaten Bantul.
4. Batas Barat :Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, dan Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul¹⁶.

Berikut ini merupakan peta administrasi Kota Yogyakarta yang tercantum dalam **gambar 3.1.** yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta.

¹⁵ Badan Pusat Statistik, Kota Yogyakarta dalam Angka 2017 (Yogyakarta: BPS Kota Yogyakarta, 2017), hlm. 17.

¹⁶ BAPPEDA, Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2011 (Yogyakarta: BAPPEDA Provinsi D.I. Yogyakarta, 2011), hlm. 53.



Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kota Yogyakarta.

Sumber: Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010 - 2029.

Kota Yogyakarta yang terletak di daerah dataran lereng aliran Gunung Merapi memiliki kemiringan lahan yang relatif datar antara 0 - 2% dan berada pada ketinggian rata-rata 114m dari permukaan air laut (dpa). Sebagian wilayah dengan luas 1.657 hektar terletak pada ketinggian kurang dari 100 meter dan sisanya (1.593 hektar) berada pada ketinggian antara 100–199 meter dpa. Sebagian besar jenis tanahnya adalah regosol. Terdapat tiga sungai yang mengalir dari arah utara ke selatan yaitu : Sungai Gajah Wong yang mengalir di bagian timur kota, Sungai Code di bagian tengah, dan Sungai Winongo di bagian barat kota¹⁷.

3.1.2 Kondisi Klimatologis Kota Yogyakarta

Kondisi iklim di Yogyakarta memiliki curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn (119 hari hujan), suhu rata-rata 27,2°C dan kelembaban rata-rata 24,7%. Angin pada umumnya bertiup angin muson dan pada musim hujan bertiup angin barat daya dengan arah 220° bersifat basah, pada musim kemarau bertiup angin muson tenggara yang agak kering dengan arah $\pm 90^\circ - 140^\circ$ dengan rata-rata kecepatan 5-16 knot/jam.¹⁸

¹⁷ ILPPD Pemprov Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2017

¹⁸ Portal Pemerintah Kota Yogyakarta, 2018

No	Bulan	Suhu Udara (°C)	Kelembaban Udara (%)	Tekanan Udara (mb)	Curah Hujan (mm)
1	Januari	24,1-33,0	86	1.014,8	152,0
2	Februari	23,7-31,2	89	1.014,5	323,0
3	Maret	23,9-32,3	89	1.014,8	425,0
4	April	24,2-32,5	88	1.013,9	184,8
5	Mei	24,2-32,5	88	1.013,7	137,8
6	Juni	23,2-31,4	88	1.014,8	296,5
7	Juli	23,1-31,8	86	1.013,9	105,9
8	Agustus	22,6-31,5	84	1.014,3	94,5
9	September	23,1-32,0	85	1.013,9	237,2
10	Oktober	23,5-31,9	87	1,013,4	324,2
11	November	23,5-31,0	89	1.013,4	508,2
12	Desember	23,5-30,8	87	1.012,3	267,8

Gambar 3. 2 Prakiraan Cuaca Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2018.

Sumber: Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika Yogyakarta

3.1.3 Kondisi Sosial, Budaya dan Ekonomi

Kepadatan penduduk di Kota Yogyakarta menurut sensus tahun 2015 adalah 12.699 jiwa/km², memiliki jumlah penduduk 412.704 jiwa dengan komposisi penduduk laki-laki dan perempuan yang cukup seimbang. Agama yang dianut oleh masyarakat di kota Yogyakarta mayoritas Islam, namun masyarakat beragama Katholik dan Kristen juga memiliki jumlah cukup banyak. Masih ada pula masyarakat yang mempertahankan budaya dan kepercayaan Kejawaan yang berasal dari adat istiadat dan ajaran nenek moyang.¹⁹

Pekerjaan yang dilakukan oleh penduduk Kota Yogyakarta antara lain sebagai Pelajar, Pegawai Negeri Sipil (PNS), Pegawai Swasta, dan sebagian penduduk yang lain bergerak pada sektor pertanian, perdagangan, jasa, industri, dan sektor-sektor lainnya. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di Yogyakarta adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Masyarakatnya masih mampu mempertahankan adat, tradisi, dan sistem nilai budaya setempat.²⁰

3.2 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta

3.2.1 Rencana Pembangunan Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki kebijakan terhadap pengembangan kota pada tahun 2017 yang bertema “Meningkatnya Sumber Daya Manusia dan Pelayanan Publik

¹⁹ Kependudukan Yogyakarta, 2018

²⁰ Mutijo, S.Si, M.Si, et al., 2017

yang berkualitas menuju Kota Yogyakarta yang Sejahtera, Mandiri, Nyaman dan Berbudaya”. Dari tema yang telah ditentukan terdapat beberapa hal yang digaris bawahi, antara lain:²¹

1. Meningkatkan Sumber Daya Manusia dan Pelayanan Publik yang Berkualitas, dimaknai sebagai pembangunan SDM dan pelayanan publik agar mampu bersaing dengan daerah lain.
2. Berbudaya, mempunyai makna bahwa masyarakat mampu merawat dan menjaga kearifan budaya sendiri dan mampu menerima dinamika budaya luar dengan positif.
3. Mandiri, mempunyai makna bahwa masyarakat mampu mengatasi permasalahan dan tantangan yang ditandai dengan partisipasi pendidikan, derajat kesehatan, jiwa sosial dan perekonomian yang baik, serta angka harapan hidup yang tinggi.
4. Nyaman, mempunyai makna bahwa kondisi kualitas hidup masyarakat menjadi meningkat karena infrastruktur yang baik, makanan yang layak, udara bersih, perumahan yang terjangkau, tersedianya lapangan kerja, dan ruang terbuka hijau.
5. Sejahtera, mempunyai makna bahwa kebutuhan hidup masyarakat secara layak sudah terpenuhi.

Jika dilihat dari tema pembangunan Kota Yogyakarta, maka kehadiran museum wayang kulit diharapkan menjadi tempat wisata baru mampu memelihara kebudayaan yang telah lama ada. Memberikan kenyamanan bagi masyarakat dan pengunjung melalui desain rancangan dengan mengindahkan keadaan sekitar. museum wayang kulit diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar melalui sarana edukasi dan rekreasi baru.

3.2.2 Rencana Kawasan Strategis

Pola ruang wilayah Provinsi DIY berupa lahan budidaya pertanian lahan basah dan budidaya non-pertanian (termasuk fungsi perkotaan) yang

²¹ Peraturan Walikota Yogyakarta nomor 88 Tahun 2016, Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kota Yogyakarta tahun 2017, Yogyakarta hlm 492

terkonsentrasi pada kawasan tengah DIY. Perkotaan utama juga terletak di bagian tengah DIY, yaitu kota madya Yogyakarta dan sekitarnya. Kota-kota di Provinsi DIY sangat dipengaruhi kota Yogyakarta dan sekitarnya. Pola urban pemekaran kota secara konsentrik dari kota Yogyakarta menjadi fenomena tunggal pengembangan perkotaan di Provinsi DIY. Menurut agenda pembangunan Provinsi DIY, sasaran strategis jangka menengah pengembangan tata ruang perkotaan di Provinsi DIY adalah dengan mengkonsolidasikan tata ruang dan pengembangan sistem perkotaan. Guna mencapai sasaran tersebut, salah satu strategi tindakan adalah mengembangkan kota-kota dengan pola koridor satelit. Koridor akan dikembangkan berupa koridor dengan konsentrasi kota-kota yang terbagi menjadi dua kelompok besar, antara lain:²²

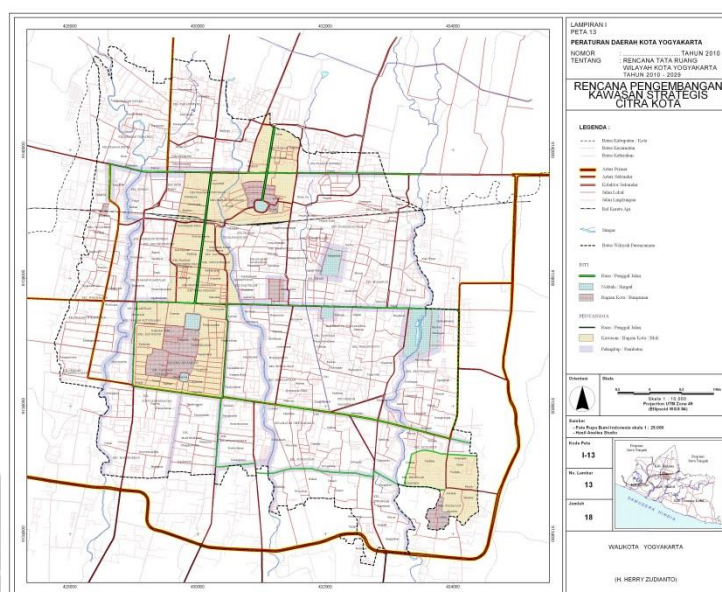
1. Timur –Barat : Prambanan –Yogyakarta –Gamping –Godean –Sentolo –Wates –Temon.
2. Utara –Selatan : Tempel –Sleman –Yogyakarta –Bantul.

DIY memiliki beberapa perencanaan mengenai pengembangan tiap bagian wilayah seperti berikut ini:

1. Kabupaten Sleman: diarahkan untuk rencana pengembangan pertanian, pangan, industri dan pariwisata, perdagangan, permukiman, dan pendidikan.
2. Kabupaten Bantul: diarahkan untuk rencana pengembangan pertanian, perdagangan, dan pariwisata.
3. Kabupaten Gunung Kidul: diarahkan untuk rencana pengembangan tenaga kerja, pertanian, ternak, perdagangan, kerajinan, dan pariwisata.
4. Kabupaten Kulon Progo: diarahkan untuk rencana pengembangan hortikultura, pertanian, pertambangan, perdagangan, industri, dan pariwisata.

²² Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010 - 2029.

5. Kodya Yogyakarta: diarahkan sebagai pusat pemerintahan, rencana pengembangan pariwisata, pendidikan, perdagangan, perindustrian, dan perumahan.



Gambar 3. 3 Petapengembangan kawasan Strategi Kota Yogyakarta.

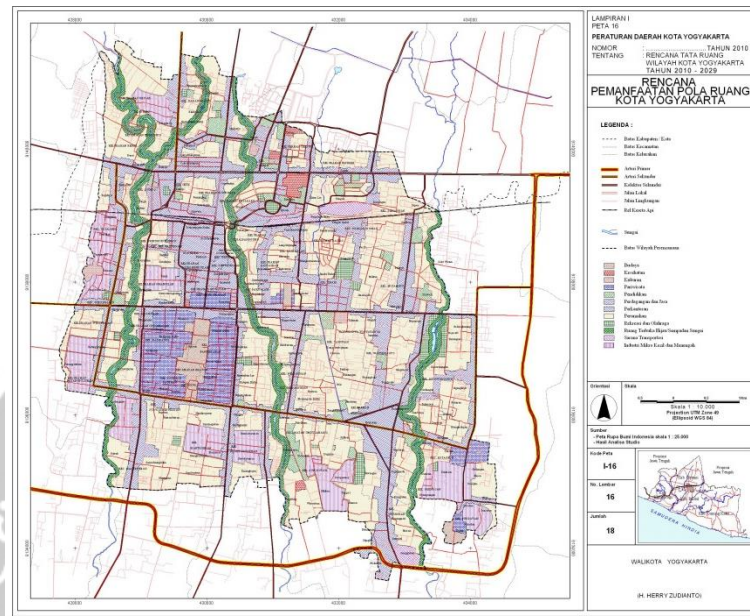
Sumber: Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010 - 2029.

3.2.3 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta

Berdasarkan RPJPD Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, pembangunan di Yogyakarta disesuaikan dengan visi dan misi DIY memang memfokuskan diri pada pengembangan bidang pendidikan, kebudayaan, sosio-kultur, dan sosio-ekonomi. Adapun sebuah rencana skala nasional yang telah disusun oleh Kementerian Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai rencana pengembangan pariwisata nasional. Daerah Istimewa Yogyakarta telah memiliki peta rencana tersebut dengan pengelompokan jenis wisata yang ada. Kota Yogyakarta merupakan wilayah di DIY yang menjadi sasaran untuk pengembangan pariwisata bidang kebudayaan sehingga pemilihan lokasi Kota Yogyakarta sebagai lokasi perencanaan museum merupakan pilihan yang ideal.

Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Yogyakarta telah membagi wilayah-wilayah di Kota Yogyakarta sesuai dengan fungsi lahan yang direncanakan. Pada peta RTRW yang telah disusun oleh pemerintah Kota Yogyakarta, wilayah Kota Yogyakarta dibagi menjadi fungsi budaya, kesehatan, kuburan, pariwisata, pendidikan, perdagangan dan jasa,

perkantoran, perumahan, rekreasi dan olahraga, Ruang Terbuka Hijau/ sempadan sungai, sarana transportasi, dan industri mikro kecil dan menengah. Pembagian wilayah di Kota Yogyakarta tersebut dituangkan dalam peta RTRW Pemanfaatan Pola Ruang yang terlampir.²³



Gambar 3. 4 Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta.

Sumber: Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010 - 2029.

Fungsi pusat permukiman kota disesuaikan dengan kemampuan pusat permukiman baik sebagai pusat kegiatan dalam wilayah lokal, regional atau wilayah yang lebih luas antar kabupaten, provinsi, nasional maupun secara internasional. Fungsi pusat permukiman kota terdapat pada pusat permukiman yang terdiri dari:

1. Pusat administrasi provinsi
2. Pusat administrasi kota/kecamatan
3. Pusat perhubungan dan komunikasi
4. Pusat budaya dan pariwisata
5. Pusat kegiatan pariwisata.
6. Pusat pendidikan
7. Pusat pelayanan sosial (kesehatan, pendidikan, agama).

Fungsi pusat permukiman kota tersebar diseluruh Kecamatan yang disusun untuk kurun waktu 20 tahun dapat dilihat pada tabel 3.5.²⁴

²³ Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010 - 2029.

²⁴ Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010 - 2029.

Tabel 3. 1 Rencana Fungsi Pusat Pemukiman Kota Yogyakarta.

No.	Pusat Pemukiman (Kecamatan)	Skala Pelayanan		A	B	C	D	E	F	G	H
		Fungsi	Kewenangan								
1.	Keraton	Wisata Budaya/ Sub Pusat Kota	Nasional Propinsi Kota		X		X				X
2.	Matrijeron	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					X
3.	Mergangsan	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					
4.	Umbulharjo	Pusat Administrasi Kota	Kota		X	X	X		X	X	
5.	Kotagede	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X		X	X			X
6.	Gondokusuman	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X	X		X	X	
7.	Danurejan	Pusat Kota	Nasional Propinsi Kota	X	X	X			X		
8.	Pakualaman	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X						X
9.	Gondomanan	Pusat Kota	Nasional Propinsi Kota		X	X	X				X
10.	Ngampilan	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					
11.	Gedongtengen	Pusat Kota	Nasional Propinsi Kota		X	X			X		
12.	Wirobrajan	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X	X				
13.	Jetis	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X	X		X		
14.	Tegal Rejo	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					

Sumber: Raperda Kota Yogyakarta tahun 2018.

Keterangan:

1. Pusat administrasi provinsi
2. Pusat administrasi kota/ kecamatan
3. Pusat perdagangan, jasa, dan pemasaran

4. Pusat pelayanan sosial (kesehatan, agama, dan lain - lain)
5. Pusat produksi pengolahan
6. Pusat perhubungan dan komunikasi
7. Pusat pendidikan
8. Pusat kegiatan pariwisata

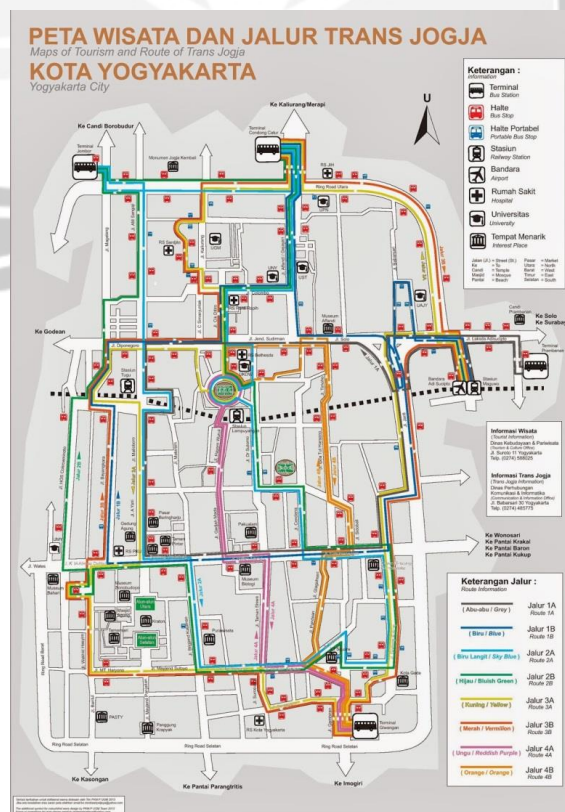
Selain informasi mengenai fungsi pusat permukiman kota yang tersebar bdiseluruh Kecamatan yang disusun untuk kurun waktu 20 tahun.

3.2.4 Peta Jaringan Transportasi

1. Pengembangan kawasan budidaya, meliputi:
 - Kawasan peruntukan industri mikro, kecil, dan menengah diarahkan untuk industri yang ramah lingkungan.
 - Kawasan peruntukan pariwisata diarahkan untuk mempertahankan dan mengembangkan kualitas ruang di kawasan Malioboro dan Kraton; klaster-klaster kawasan pariwisata di kompleks Taman Sari, Prawirotaman, Kotagede, Taman Pintar, museum; pemanfaatan dan pengendalian pemanfaatan objek dan benda cagar budaya.
 - Kawasan peruntukan permukiman, melalui pengoptimalan fungsi bangunan dan penataan/peningkatan kualitas ruang; peremajaan perumahan di kawasan padat; penataan kawasan kumuh; relokasi dan konsolidasi lahan.
 - Kawasan peruntukan perdagangan dan jasa, diarahkan pada pertumbuhan perdagangan dan jasa disepanjang jalan arteri sekunder dan kolektor sekunder, serta penyediaan parkir dan jadwal penyaluran barang.
 - Kawasan peruntukan fasilitas pelayanan umum lainnya, meliputi fasilitas pendidikan, kesehatan, peribadatan, rekreasi/ olahraga, perkantoran, dan pemakaman.
2. Pelestarian Citra Kota, meliputi:
 - Sumbu Krapyak Kraton Tugu sebagai jalur kota dengan citra filosofis dan peninggalan budaya.
 - Masjid Besar Kauman, Masjid Mataram Kotagede, Gereja Antonius Kotabaru, Gereja Santo Yusuf Bintaran, dan Kelenteng Gondomanan sebagai citra religio-kultural.

- Kraton Yogyakarta, Puro Paku Alaman, dan Tugu sebagai citra peninggalan sejarah budaya, dan lainlain.
- Pengembangan Ruang Terbuka Hijau dan Non Hijau Kota
- Pengembangan Jaringan Pejalan Kaki (pedestrian), Angkutan Umum, Parkir, Kegiatan Sektor Informaldan Ruang Evakuasi Bencana Kedudukan Yogyakarta Terhadap Kota Lain

Di Yogyakarta, Transportasi yang ada terdiri dari transportasi darat (kereta api, bus umum, taksi, andhong (kereta berkuda), becak, dan udara (pesawat terbang) yang lokasi bandaranya di sebelah timur kotamadiya Yogyakarta dengan nama Bandara Adisicpto, tranportasi laut tidak ada. Menjelang Pada awal Maret tahun 2008 pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta telah mengoperasikan bus Trans Jogja yang beroperasi di dalam kota Yogya mulai pukul 05:00WIB hingga pukul 21:00 WIB, sebagai usaha untuk membuat transportasi di kota Yogya nyaman, murah, handal dan sebagai upaya untuk menekan angka populasi kendaran dari tahun-ketahun meningkat terus, dan juga sebagai upaya untuk menciptakan udara kota yang bersahabat.



Gambar 3. 5 Peta Jaringan Transportasi Kota Yogyakarta.

Sumber: <https://pranggana.wordpress.com/>

Jalur kereta api ke Yogyakarta dapat menggunakan kereta api dari Jakarta, Bandung atau Surabaya. Ada pula kereta api komuter cepat dengan Surakarta-Jogja dan sebaliknya yang bernama Pramek. Melalui jalur bus bias dari semua penjuru kota di Pulau Jawa menuju ke Jogja, baik dari jogja maupun ke kota tertentu di pulau jawa tersedia jalurnya. Di Yogyakarta jumlah terminal bus terbagi menjadi 3 tempat, (1) Terminal Bus Jombor (jalan Magelang, melewati perempatan Jln.Lingkar Ringroad utara, sebelah kiri jalan), (2) Terminal Bus Condong Catur (jalan Gejayan Mrican, melewati perempatan Jln.Lingkar Ringroad utara, sebelah kiri jalan), (3) Terminal Bus Umbul Harjo (jalan Perintis Kemerdekaan dan bisa melalui lewat jalan Veteran).

Yogyakarta kini Jalan-jalannya terus dalam perbaikan guna keyamanan pelayanan, dibandingkan tahun-tahun terdahulu karena komitmen pemerintah daerah Yogyakarta untuk menjadikan Yogyakarta sebagai kota pariwisata.²⁵



²⁵ <https://nofalliaa.wordpress.com/sosial-budaya/> (Nofal liata) 18 Maret 2019

BAB IV

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

4.1 Tinjauan Arsitektur Kontemporer

Sub bab ini akan membahas mengenai pengertian arsitektur kontemporer, sejarah arsitektur kontemporer dan ciri-ciri dan prinsip arsitektur kontemporer

4.1.1 Pengertian dan Sejarah Arsitektur Kontemporer

Pendapat beberapa ahli mengenai definisi arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai berikut:

A. Konemann, *World of Contemporary Architecture XX*

*“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.”*²⁶

B. L. Hilberseimer, *Contemporary Architects 2* (1964)

*“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer AR 2211 | Teori Desain Arsitektur 2 mulai muncul sejak tahun 1789 namun baru berkembang pada abad 20 dan 21 setelah perang dunia.”*²⁷

C. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996)

*“Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”*²⁸

²⁶ Sumalyo, Y. (1997). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

²⁷ Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*.

²⁸ Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary Architects 2*

Arsitektur Kontemporer lahir pada abad ke-21 dimana tidak memiliki gaya tunggal yang dominan. Arsitektur kontemporer bekerja dalam gaya yang berbeda – beda, mulai dari postmodernisme dan arsitektur berteknologi tinggi hingga gaya konseptual dan ekspresif, menyerupai patung dalam skala besar. Gaya dan pendekatan yang berbeda memiliki kesamaan penggunaan teknologi yang sangat canggih dan bahan bangunan modern, seperti struktur tabung yang memungkinkan konstruksi bangunan yang lebih tinggi, lebih ringan dan lebih kuat jika dibanding dengan bangunan pada abad ke-20. Penggunaan teknik baru untuk desain dibantu oleh sistem komputer yang memungkinkan bangunan dirancang dan dimodelkan pada komputer dalam tiga dimensi, dan dibangun dengan presisi dan kecepatan yang lebih tinggi.

Tidak seperti arsitektur modern, yang didefinisikan sebagai gaya bangunan pada awal hingga pertengahan abad ke-20, arsitektur kontemporer mengacu pada gaya bangunan saat ini karena gaya arsitektur saat ini sangat banyak dan sulit untuk menemukan definisi arsitektur kontemporer yang formal atau tepat. Arsitek kontemporer memperhitungkan garis bersih dan utilitarianisme yang modern, bersih, dan berusaha merancang bangunan pribadi lebih banyak. Arsitektur baru memanfaatkan jendela besar untuk mengundang melimpahnya cahaya alami dan ruang terbuka yang besar, memberikan rasa *airiness*. Arsitek kontemporer fokus pada desain ramah lingkungan yang hemat energi dan menggabungkan bahan daur ulang. Hal ini menjadi umum untuk melihat tanaman menghiasi atap bangunan untuk meningkatkan kualitas udara luar ruangan. Penggunaan beton tidak bisa lagi diklasifikasikan sebagai *brutalisme*. Arsitek telah menyadari nilai beton bertulang dalam desain struktural kontemporer. Beton dapat dibentuk dengan cara apapun yang bisa dibayangkan untuk membuat bangunan yang menyenangkan secara estetis, dan harga yang lebih ekonomis. Penggunaan elemen – elemen tersebut memungkinkan arsitek menguji desain fantastis untuk stabilitas, efisiensi, dan daya tahan.

4.1.2 Perkembangan Arsitektur Kontemporer

Menurut Schimbeck arsitektur kontemporer muncul dari pemikiran bahwa arsitek harus mampu memperoleh sasaran dan situasi masa kini serta pemecahan bagi arsitektur untuk kedepannya. Charles Jenks adalah seorang kritikus arsitektur yang mulai memperkenalkan sebuah metode perancangan untuk mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur ‘bersandi ganda’ (double coded), teori

inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, dimana gagasan ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi periode tertentu.²⁹

Arsitektur kontemporet di Indonesia dalam 10 tahun terakhir memiliki dominiasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern. Secara garis besar arsitektur kontemporer memiliki aspek kekinian yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Menurut Gunawan, E. indikasi arsitek kontemporer meliputi empat aspek, yaitu:³⁰

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif,
2. Kontras dengan lingkungan sekitar,
3. Bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat,
4. Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat.

4.1.3 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Menurut Joedicke, karakteristik – karakteristik dapat digolongkan dalam berbagai cara – kualitatif, kuantitatif, yang berlainan (diskret), dan seterusnya. Setelah membatasi analisis terhadap karakteristik – karakteristik dari beberapa gerakan arsitektur pada dekade terakhir, dapat dilihat bahwa hampir semua rumusan yang penting dari sasaran dan prinsip adalah bersifat kualitatif. Aspek – aspek kuantitatif hanya memiliki efek kecil dalam batas – batas konsep perancangan yang baru dan atau yang kontroversial untuk suatu arsitektur yang baru. Dari karakteristik arsitektur kualitatif tersebut dapat digolongkan ke dalam tiga jenis yang kemudian didapatkan sebuah prinsip pada masing – masing karakteristik, antara lain (Schirmbeck, 1998)³¹

Tabel 4. 1 Karakteristik Arsitektur Kualitatif

KARAKTERISTIK	KETERANGAN
Rasional	Pada dasarnya menggambarkan “fungsi – fungsi yang memiliki tujuan rasional”. Prinsip – prinsip yang ditentukan terhadap kategori ini adalah prinsip – prinsip yang perwujudannya dimungkinkan dengan elemen – elemen perancangan yang pada dasarnya dapat digambarkan sebagai sesuatu yang rasional atay mengikuti suatu

²⁹ Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*

³⁰ Gunawan, E. (2011). *Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

³¹ Egon Schirmbeck, 1988, *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur, Prinsip-Prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer*, Intermatra, Bandung hlm 148-149

	logika tertentu, baik itu dari pengungkapan struktur bangunan, cara mengalokasikan ruang – ruang, sistem struktur, proporsi dari dimensi ruang, dan lain sebagainya.
Simbolik	Berisikan serangkaian aspek yang mendominasi diskusi masa kini tentang arsitektur pascamodern. Prinsip ini membicarakan mengenai suatu kebenaran yang artistik dan suatu kekuatan persepsi. Proporsi, irama, dimensi, ornamen, warna, iluminasi, dan pertalian diantara ruang dan bahan adalah karakteristik yang menyadari pembaharuan dari perkembangan historiknya.
Psikologik	Perwujudan dan kombinasi dari prinsip – prinsip rasional dan simbolik secara logika menuntun ke pertimbangan akan efek – efek psikologik. Untuk dapat menghubungkan aspek – aspek psikologik sebagai akibat dari kebutuhan sosial yang dibuat atas arsitektur.

Sumber : Analisis Penulis, 2019

Dari ketiga karakteristik diatas, terdapat penjabaran dari masing – masing prinsip dan karakteristik. Berikut merupakan penjabaran dari masing – masing prinsip dan karakteristik arsitektur kontemporer³²:

Tabel 4. 2 Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Kontemporer

PRINSIP-PRINSIP SIMBOLIK	KARAKTERISTIK ARSITEKTURAL
Penekanan pada “artifisialitas” dari arsitektur. Pemisahan dari kawasan lahan alamiah dan volume ruang yang diciptakan buatan. Pemisahan ruang luar alamiah dari “ruang interior” buatan.	Pembatasan terhadap elemen-elemen rancangan geometrik yang jelas dan lazim menonjolkan suatu sintetik dari arsitektur pada suatu kawasan lahan.
Rancangan bentuk dari suatu ruang sesuai dengan mutu dasarnya.	Alokasi dan orientasi dari elemen-elemen suatu ruang sesuai dengan kondisi-kondisi sosial dan fisik yang diinginkan.
Pembedaan dan penentuan dari penentuan dari identitas suatu ruang melalui penerangan (alami).	Alokasi yang tegas dari zona-zona gelap dan terang atau elemen-elemen ruang pada denah dan potongan.

³² Egon Schirmbeck, 1988, Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur, Prinsip-Prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer, Intermatra, Bandung hlm 150-164

Peralihan langsung dari satu volume ruang ke volume ruang berikutnya. Integrasi dari ruang-ruang interior dan ekterior.	Penciptaan zona-zona ruang yang “mengalir” dan pengaturan yang bebas (dari kolom dan dinding) pada elemen yang mengikat ruang.
Pemisahan muka bangunan dan badan bangunan sebagai suatu sumber informasi “2 Dimensi” bebas dari kelompok ruang.	Zona ruang dan daerah lantai bebas dari kebutuhan formalnya sendiri dari “muka bangunan” utama tempelan.
Pertalian ruang atau bangunan melalui suatu “rantai kejadian” sebagai suatu pengingat akan “tempat” dan pengenalan akan karakteristik ruang yang khas.	Urut-urutan artistik yang khas berbeda untuk menegaskan ruang. Urut-urutan bentuk ruang atau perbatasan ruang yang khusus berbeda.
PRINSIP –PRINSIP RASIONAL	KARAKTERISTIK ARSITEKTURAL
Penciptaan suatu bentuk bangunan yang fleksibel dan adaptif untuk perubahan pada tataguna dan fungsi. Penggunaan skala manusia pada unit-unit yang dapat dipahami.	Kesatuan dari unit-unit geometrik yang sama atau serupa. Kombinasi dari elemen-elemen ruang yang konstan(sel-sel) dan fleksibel (diikat oleh kolom).
Penciptaan suatu skala manusia dan pembuatan ruang-ruang urban yang dapat dihayati (artistik).	Pembatasan dimensi horizontal dan vertikal. Dimensi dalam batas penglihatan seseorang guna menciptakan ruang yang dapat dihayati dan tegas.
Ekspresi dari struktur; kesatuan dari bahan dan bentuk; ekspresi yang jelas dari proses bangunan – yaitu memperlihatkan bagaimana ruang telah diciptakan.	Penggambaran yang jelas dari prinsip-prinsip bentuk dan struktur sesuai dengan bahan-bahan yang digunakan.
Penyediaan suatu ruang yang netral guna memungkinkan demarkasi untuk tataguna yang berbeda atau untuk penekanan pada penyelesaian akhir interior.	Pembagian-pembagian ruang yang sederhana, jelas, dan tak terpecah (bentuk netral dari keseluruhan ruang).
Pemisahan struktur ruang yang netral dan elemen-elemen penyelesaian akhir ruang. Penumpang-tindihan atau interupsi pada prinsip-prinsip urutan yang sama.	Penumpang-tindihan (interupsi) dari struktur-struktur geometrik yang berbeda.
Gambaran dari dan/ penekanan zona-zona yang berbeda bagi fungsi dan tataguna. Pemisahan ke dalam ruang-ruang yang “melayani” dan “dilayani”.	Penyekatan atau pemisahan yang jelas pada bagian-bagian yang berbeda dari suatu ruang pada rancangan keseluruhan badan bangunan pembedaan pada zona-zona pemakai

	individual.
Penciptaan pertalian langsung di antara ruang-ruang. Pengadaan suatu rangkaian ruang yang berkesinambungan tanpa “ruang pengantara” pertalian antara ruang interior dan eksterior.	Barisan dari volume ruang yang tersendiri dan dibedakan tanpa zona-zona ruang dan penghubung, seperti koridor atau elemen penghubung vertikal.
Karakterisasi dari dan / penekanan pada kondisi teknis dan fungsional.	Pembedaan dan penekanan pada unit-unit fungsional individual atau prinsip-prinsip struktur untuk pengungkapan badan bangunan.
Kejelasan dan kemudahan prinsip struktural dan pembuatan bahan untuk dipahami, bahan dan metoda konstruksi yang paling sedikit.	Penggunaan sedikit bahan dan struktural yang cocok dan terkenal: bata/kayu/baja/ beton.
PRINSIP-PRINSIP PSIKOLOGIK	KARAKTERISTIK ARSITEKTURAL
Kemungkinan bagi partisipasi pemakai pada rancangan lingkungan perorangan dan rangsangan fantasi pemakai guna mendorong mereka untuk merancang ruang mereka sendiri.	Penciptaan struktur “utama” yang dapat “disikan” sebagaimana mestinya oleh pemakai. Penyediaan suatu “arsitektur” yang tidak diselesaikan, dengan pemisahan pada batas akhir struktur/interior dan potensi bagi ekspresi diri oleh pemakai.
Penciptaan ruang-ruang yang diatur sedemikian rupa agar merangsang fantasi pemakai.	Pemberian bentuk ruang yang tidak lazim untuk menciptakan pengalaman ruang yang baru dan tak terduga.
Pemasukan ruang publik dari jalan bangunan untuk meniadakan penghalang psikologik antara daerah publik dan bangunan dan untuk meningkatkan kontak sosial.	Membawakan jalan kecil “menemus” bangunan. Tidak ada pemisahan di antara eksterior dan interior

Sumber : Analisis Penulis, 2019

Arsitektur kontemporer memiliki keterkaitan dengan waktu dan lokasi dimana arsitektur tersebut didirikan, dampaknya seiring bertambah waktu dan berubahnya kondisi lokasi arsitektur kontemporer akan selalu berubah. Arsitektur kontemporer

tetap memiliki beberapa prinsip dasar yang digunakan dalam perancangan. Berikut Prinsip dasar arsitektur kontemporer menurut Schrimbeck adalah

1. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
2. Konsep ruang terkesan terbuka
3. Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam
4. Memiliki fasad transparan
5. Kenyamanan Hakiki
6. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur
7. Bangunan yang kokoh

Berdasarkan teori dan penjelasan di atas, pada kasus ini penulis akan memilih prinsip simbolik dengan memadukan prinsip arsitektur di Indonesia sebagai penekanan studi. Sebagai perwujudannya, prinsip simbolik dari (Schirmbek, 1988) yaitu penekanan estetika yang dapat dilihat melalui penerapan pada proporsi, irama, dimensi, ornamen, warna, iluminasi, dan adanya pertalian antara ruang, bahan dengan mengkaitkan prinsip dari arsitektur Indonesia.

4.2 Tinjauan Suasana Edukatif

Sub bab ini membahas mengenai pengertian edukatif dan fungsi terhadap museum,. Ciri-ciri dan suasana edukatif

4.2.1 Pengertian Edukatif dan Fungsinya Terhadap Museum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edukasi adalah suatu hal yang berkaitan dengan pendidikan. Sedangkan menurut Hasbullah (2008 :1), pendidikan merupakan suatu usaha manusia yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok agar mencapai dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Edukasi menurut Langeveld, adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak yang setuju kepada anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak untuk mencapai kecakapan untuk melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datanginya melalui orang dewasa seperti buku, sehari-hari, dan sebagainya dan ditunjukkan kepada orang yang kurang dewasa. Menurut UU no. 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha, sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Museum merupakan lembaga yang sifatnya dinamis, selain sifatnya sebagai sarana pelestarian, museum juga merupakan ruang publik dan sarana pendidikan informal. Menurut (Suratmin,2000), fungsi museum harus mampu memberikan pendidikan kebenaran dan mampu diakses oleh semua orang. Museum yang edukatif haruslah bersifat imajinatif dan inovatif, artinya seseorang yang berkunjung ke museum haruslah bertambah wawasannya, menemukan hal-hal baru. Museum yang bersifat imajinatif mampu memberikan pemahaman terhadap seluruh pengunjung dengan koleksinya. Artinya pengunjung mampu berimajinasi dan mampu merekonstruksi di dalam otak suatu peristiwa atau benda yang sedang mereka pelajari di museum. Fungsi edukatif pada museum juga mampu membuat pengunjung menemukan ide baru dan menghasilkan karya baru. Seorang peneliti tidak akan segan untuk datang ke museum dan mendapatkan inspirasi dalam penelitiannya sehingga mampu menciptakan inovasi-inovasi baru.

4.2.2 Ciri – Ciri Interaksi Edukatif

Di dalam interaksi edukatif terdapat beberapa ciri–ciri sebagai pencapaian, antara lain:³³

1. Interaksi edukatif memiliki sebuah tujuan
2. Interaksi edukatif memiliki materi/ bahan yang disampaikan untuk mencapai proses interaksi
3. Interaksi edukatif ditandai dengan aktifnya peserta didik
4. Interaksi edukatif memiliki metode atau cara tertentu dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan
5. Interaksi edukatif mempunyai situasi atau lingkungan yang mendukung dalam proses belajar mengajar agar berjalan dengan baik
6. Terdapat proses evaluasi terhadap hasil interaksi

4.2.3 Suasana Edukatif

Arsitektur mampu menjadi sarana dalam mengkomunikasikan sebuah pesan kepada penggunanya. Museum Wayang Kulit sebagai ruang publik yang berkonsep

³³ <https://topiknugroho.wordpress.com/2011/05/03/mengenal-interaksi-edukatif/> diakses 12 April 2019

edukatif seharusnya memiliki peran untuk mendidik pelakunya. Peran edukatif tersebut muncul dengan metode stimulasi lewat pengalaman ruang-ruangnya. Keberhasilan metode stimulasi ini dapat diukur melalui “keintiman” sebuah ruang yang meliputi skala, warna, dan tekstur.

A. Skala

Guna mendapatkan keintiman ruang pada proyek museum ini dalam rangka mendukung proses belajar, penggunaan skala sangat diperlukan. Permainan tinggi rendah langit-langit akan diwujudkan untuk menciptakan rasa nyaman dan perlindungan bagi pengguna ruang. Sebaliknya dengan ruangan lebar dan langit-langit rendah justru akan membuat pengunjung enggan berlama-lama karena merasa tertekan. Perwujudan dimensi ruang yang proporsional secara horizontal, akan dipadu dengan dimensi langit-langit yang sedikit lebih tinggi.

B. Warna

Pewarnaan pada ruang museum dapat mempertegas pesan yang ingin diungkapkan. Suasana untuk membangkitkan semangat, keceriaan dan kinerja harus dibangun di museum wayang kulit di Yogyakarta. Pemberian corak-corak coklat dan abu-abu pada beberapa furnitur ruangan dapat mendukung suasana menggairahkan bagi pelaku pengguna museum. Strategi meminimalisir warna terang pada tempat tempat yang kaya cahaya juga diterapkan untuk menjaga kondisi fisik mata agar tidak kelelahan. Sebaliknya penggunaan warna-warna terang seperti putih diletakan pada ruangan sedikit cahaya agar mampu menjadi reflektor bagi cahaya.

C. Tekstur

Meskipun tidak terlalu menonjol, penggunaan tekstur material yang digunakan sebagai elemen pembentuk ruang juga mempengaruhi. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa tekstur berpengaruh terhadap kondisi psikologis manusia. Tekstur dapat memberikan estetika sehingga pelaku mendapatkan kenyamanan visual dan menjauhkan dari perasaan bosan. Selain itu tekstur juga mampu mereduksi kebisingan untuk mencegah polusi suara dalam ruang.

4.3 Tinjauan Suprasegmen dalam Arsitektur


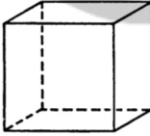
Teori suprasegmen arsitektur dimaksudkan untuk mendukung tujuan yang berkaitan dengan edukasi. Melalui peran warna bentuk, skala dan material, sebuah pesan dapat diterima pada otak manusia yang didasarkan pada kognisinya. Suprasegmen Arsitektur ini digunakan sebagai sarana untuk membangun suasana sesuai dengan yang diinginkan. Terlebih fungsi bangunan sebagai ruang edukasi, sehingga penggunaan suprasegmen arsitektur sangat dibutuhkan.

4.3.1 Bentuk Geometri

Bentuk geometri akan membahas mengenai bentuk dasar geometri dan transformasi dari bentuk geometri.


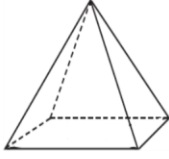
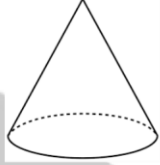


A. Bentuk Dasar

Bentuk adalah kontur dari sebuah objek yang dikenali dari isinya atau sesuatu yang membentuknya, atau dari garis yang terlihat. Bentuk dapat dianggap sebagai pemberi kesan serta prinsip yang memberika kesatuan menyeluruh. Bentuk dasar dalam merancang dapat berupa bujur sangkar, segitiga, dan lingkaran dengan bentuk volumetrik berupa kubus, limas, kerucut, dan bola (Ching, 2007, hal. 34-35).

Bentuk Dasar	Karakteristik	Bentuk Volumetrik	Karakteristik
Bujur Sangkar 	<ul style="list-style-type: none">-Menunjukkan bentuk yang murni dan rasional,-Bentuk yang statis, netral, dan tidak memiliki arah tertentu,-Stabil jika berdiri pada satu sisi,	Kubus 	<ul style="list-style-type: none">-Bentuk statis karena minim gerakan dan arah,-Stabil kecuali jika berdiri pada satu sisi maupun sudut,-Dapat dengan mudah dikenali.

Gambar 4. 1 Bentuk Dasar dan Karakteristik

Sumber: *Architecture, Form, Space and Order*, 2019

Bentuk Dasar	Karakteristik	Bentuk Volumetrik	Karakteristik
Segitiga 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk yang stabil, - Stabil jika berdiri pada satu sudut, - Tidak stabil dan cenderung jatuh jika berdiri pada satu sisi. 	Limas 	<ul style="list-style-type: none"> - Stabil jika diputar dalam berbagai bidang, - Bentuk yang relatif kasar dan bersudut.
		Kerucut 	<ul style="list-style-type: none"> - Stabil pada bidang lingkaran (alas), - Labil ketika sumbu vertikalnya dimiringkan.
Lingkaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Terpusat, berarah ke dalam, - Stabil dan seimbang. 	Bola 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk terpusat dan sangat terkonsentrasi, - Dapat dimiringkan dan diputar, - Mempertahankan bentuk dasar melingkar dari segala arah.

Gambar 4. 2 Bentuk Dasar dan Karakteristik

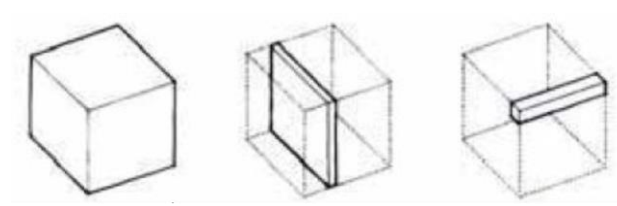
Sumber: *Architecture, Form, Space and Order*, 2019

B. Transformasi Bentuk

Bentuk-bentuk lain dapat dipahami sebagai perubahan dari bentuk-bentuk dasar melalui variasi-variasi yang timbul dengan adanya manipulasi dimensi, pengurangan maupun penambahan unsur- unurnya (Ching, 2007, hal. 50).

1. Transformasi Dimensional

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengubah satu atau lebih dimensi tetapi tetap memiliki identitas asalnya. Sebuah kubus misalnya dapat diubah menjadi bentuk-bentuk prisma dengan mengubah ukuran tinggi, lebar atau panjangnya. Bentuk tersebut dapat dipadatkan menjadi bentuk bidang pipih atau direntangkan menjadi suatu bentuk linier.



Gambar 4. 3 Ilustrasi Transformasi Dimensional

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

2. Transformasi Subtraktif (Pengurangan)

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengurangi sebagian dari volumenya. Tergantung dari besarnya proses pengurangan, suatu bentuk mampu mempertahankan identitas asalnya atau diubah menjadi suatu bentuk yang sama sekali berbeda.

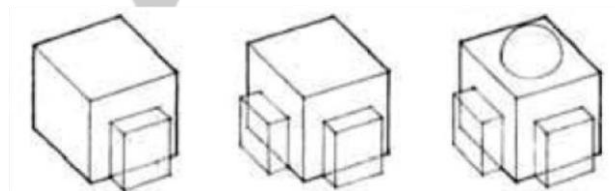


Gambar 4. 4 Iustrasi Transformasi Subtraktif

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

3. Transformasi Aditif (Penambahan)

Suatu bentuk dapat diubah dengan menambah unsur-unsur tertentu kepada volumenya. Proses penambahan akan menentukan apakah identitas bentuk asal dapat dipertahankan atau berubah bentuk yang ditambah. Bentuk tambahan terjadi dari penambahan bentuk lain kepada volume yang ada.



Gambar 4. 5 Ilustrasi Transformasi Aditif



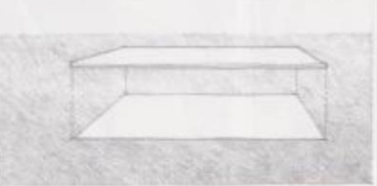
Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

4.3.2 Unsur Vertikal dan Horizontal

Unsur pembentuk ruang terdiri atas elemen horizontal dan elemen vertikal yang saling terkait.

A. Elemen Horizontal Pembentuk Ruang

Sebuah bidang datar horizontal yang terletak sebagai figur di atas latar belakang yang kontras membentuk suatu ruang sederhana. Daerah ini dapat diperkuat secara visual dengan cara diangkat, diturunkan, dan melalui bidang di atas (Ching, 2007, hal. 103).


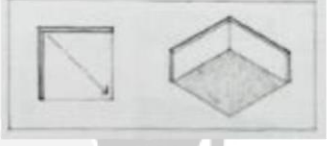
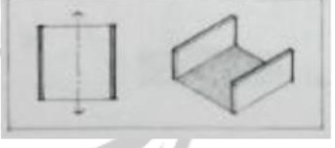
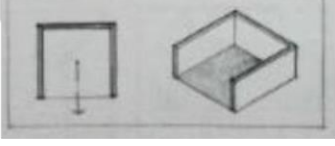
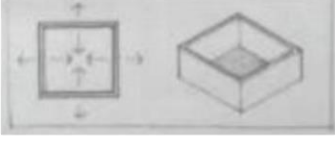
Karakteristik	Ilustrasi
Bidang dasar yang diangkat	
<ul style="list-style-type: none"> - Memperkuat perpisahan visual antara areanya dengan bidang dasar di sekelilingnya, - Menegaskan batasan area dan menginterupsi aliran ruang, - Membentuk ruang transisi. 	
Bidang dasar yang diturunkan	
<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan permukaan-permukaan vertikal pada area yang lebih rendah untuk mendefinisikan volume ruang, - Mengisolir lingkup yang lebih besar, - Mengekspresikan kesan tertutup. 	
Bidang di atas	
<ul style="list-style-type: none"> - Mendefinisikan sebuah volume ruang antara dirinya dan bidang dasarnya, - Batas volume diperkuat secara visual. 	

Gambar 4. 6 Elemen Horizontal Pembentuk Ruang

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

B. Elemen Vertikal Pembentuk Ruang

Unsur-unsur vertikal suatu bentuk memegang peranan penting dalam konstruksi dan ruang dalam arsitektur. Unsur vertikal lebih berperan dalam penetapan volume ruang serta pemberian kesan pribadi. Bidang vertikal juga berlaku sebagai pemisah suatu ruang dengan ruang lain dan membentuk ruang pembatas antara ruang interior dan eksterior (Ching, 2007, hal. 125).

Elemen Vertikal	Pengertian	Ilustrasi
Bidang vertikal tunggal	Bidang vertikal yang menegaskan ruang di hadapannya.	
Bidang berbentuk L	Konfigurasi bidang-bidang vertikal berbentuk L yang memunculkan area ruang dari sudutnya keluar searah dengan sumbu diagonalnya.	
Bidang-bidang sejajar	Dua bidang vertikal sejajar akan mendefinisikan volume ruang di antaranya yang orientasi utamanya searah dengan kedua ujung terbuka dari konfigurasinya.	
Bidang berbentuk U	Konfigurasi bidang-bidang vertikal membentuk huruf U yang orientasi utamanya searah dengan kedua ujung terbuka dari konfigurasinya.	
Empat bidang penutup	Empat bidang vertikal akan menciptakan batas-batas ruang tertutup serta mempengaruhi area ruang di sekeliling penutupnya.	

Gambar 4.7 Elemen Vertikal Pembentuk Ruang

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

C. Skala

Skala adalah kualitas yang dimiliki ruang dalam dan ruang luar. Skala merujuk pada bagaimana kita memahami atau menilai suatu hal ndalam kaitannya dengan hal lain. Skala dapat dibedakan melalui beberapa ukuran yang akan dijabarkan dalam tabel di bawah ini (Ching, 2007, hal. 280-317)

Skala	Determinan	Keterangan
Monumental-intim	Ketinggian elemen pembatas atas	Semakin tinggi dan tidak terjangkau, semakin menimbulkan efek monumental
Kedekatan-berjarak	Jarak antar manusia dan hubungan dengan luas area	Semakin dekat antar aktivitas atau antar posisi manusia, serta semakin luas area aktivitas, semakin terasa kedekatannya
Luas-kecil	Pencapaian elemen pembatas vertikal oleh seseorang	Semakin mudah dicapai elemen pembatas vertikal suatu ruang oleh kemampuan berjalan seseorang, semakin terasa kecil sebuah ruang
Jauh-dekat	Pencapaian akses oleh seseorang dari akses yang lain	Semakin dekat suatu akses pada elemen pembatas, secara visual terlihat dengan jelas dan mudah, semakin terasa dekat
Tinggi-rendah	Pencapaian melalui tangga	Semakin cepat, ringan dan mudah sebuah tingkat lantai tercapai, maka akan semakin terasa rendah
Sepi-ramai	Keberadaan manusia dibandingkan dengan ruang kosong yang tersedia, dipengaruhi pula oleh keberadaan elemen pengisi	Semakin terasa luang sebuah ruang, tanpa manusia dan tanpa elemen pengisi, maka akan semakin terasa sepi dan kosong
Masif-ruang	Keberadaan akses visual berupa jendela atau bukaan	Semakin tersedia akses visual pada elemen pembatas, maka akan terdapat kesan bahwa

Gambar 4. 8 Macam-macam Skala

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

Skala	Determinan	Keterangan
		terdapat ruang di balik elemen pembatas tersebut
Kuat-lemah	Hubungan antar peletakan dan dimensi komponen-komponen pada elemen pembatas, terutama yang berhubungan dengan struktur dan konstruksi	Peletakan dan dimensi komponen struktur atau konstruksi yang semakin menyerupai pada umumnya, maka akan semakin memberikan persepsi kekuatan
Berat-ringan	Hubungan antar dimensi sebuah elemen pembatas atau elemen pengisi, terhadap jenis bahan yang digunakan	Bila digunakan jenis bahan atau penutup permukaan yang memberikan persepsi sebagai bahan bermassa jenis semakin tinggi, akan memberikan persepsi elemen yang lebih berat.

Gambar 4. 9 Macam-macam Skala

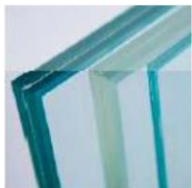
Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

4.3.3 Material dan Struktur Bangunan

Material bangunan akan membahas mengenai jenis material apa saja yang biasa digunakan dalam bangunan kontemporer serta struktur bentang lebar yang banyak digunakan pada bangunan museum.

A. Material Bangunan

Penggunaan bahan material yang berbeda pada setiap ruangan, akan berpengaruh terhadap suasana yang ditimbulkan dalam ruangan tersebut.

No	Material	Sifat	Karakter
1.	Kaca 	Tembus pandang, biasanya digabung dengan bahan lain	Rapuh, dingin, dinamis

Gambar 4. 10 Sifat dan Karakter Macam-macam Material

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

No	Material	Sifat	Karakter
2.	Beton 	Mampu menahan gaya tekan	Formal, keras, kaku, kokoh
3.	Baja 	Mampu menahan gaya tarik	Keras, kokoh, kasar
4.	Metal 	Efisien	Ringan, dingin

Gambar 4.10 Sifat dan Karakter Macam-macam Material

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

B. Struktur Bangunan Bentang Lebar

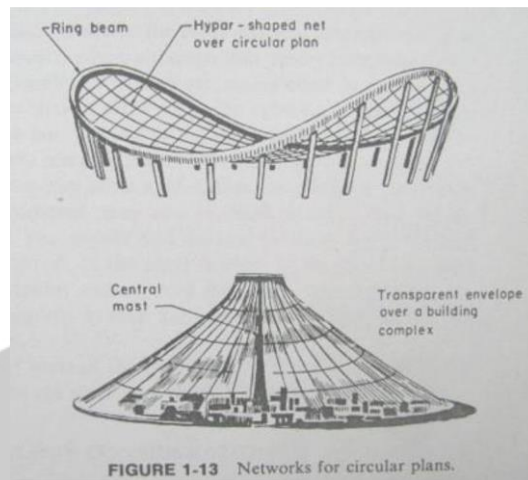
Bangunan bentang lebar merupakan bangunan yang memungkinkan penggunaan ruang bebas kolom yang selebar dan sepanjang mungkin. Bangunan bentang lebar dipergunakan untuk kegiatan-kegiatan yang membutuhkan ruang bebas kolom yang cukup besar, seperti gedung stadion, gedung pertunjukan, auditorium dan gedung exhibition. Secara umum bangunan bentang lebar terbagi atas 3 sistem struktur, yaitu (Schodek, 1999):

1. Form Active Structure System

- Cable System (Struktur Kabel)

Prinsip dasar dari struktur kabel adalah penahanan beban oleh sebuah elemen yang berfungsi sebagai penarik. Gaya yang bekerja pada kabel adalah gaya vertikal dan gaya horisontal. Gaya vertikal yang bekerja pada berbagai macam jenis kabel dengan berbagai bentangan yang sama dan tinggi adalah selalu sama, sedangkan gaya horisontalnya akan selalu berubah tergantung tingginya. Semakin tinggi tiangnya,

semakin kecil sudut kabel terhadap tiang utamanya, maka semakin kecil gaya horisontalnya.

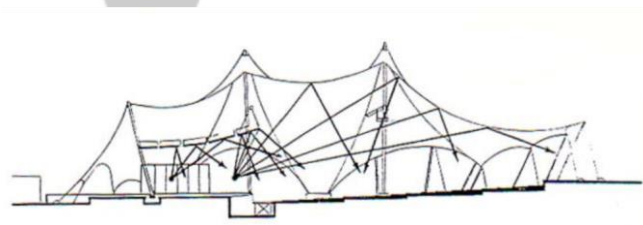


Gambar 4. 11 Ilustrasi Struktur Kabel

Sumber: Struktur, 1999

- Tent System (Struktur Tenda)

Tenda atau membran adalah struktur permukaan fleksibel tipis yang memikul beban dengan mengalami terutama tegangan tarik. Struktur membran sangat sensitif terhadap tekanan angin yang dapat mengakibatkan kibraran pada permukaan dan perubahan bentuk yang terjadi. Kestabilan struktur dapat dijaga dengan memberikan tekanan dari dalam membran (internal rigid structures) dengan cara memberikan volume dalam membran sampai pada batas maksimal yang juga didukung oleh sistem-sistem peregangan sehingga sifat permukaan struktur membran menjadi kaku.



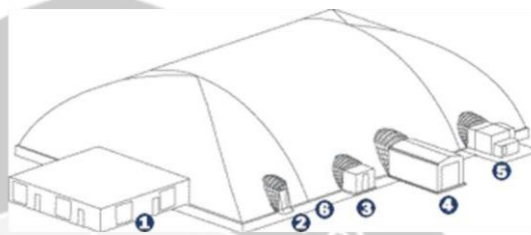
Gambar 4. 12 Ilustrasi Struktur Tenda

Sumber: Struktur, 1999

- Pneumatic System (struktur pneumatik)

Struktur pneumatik biasanya digunakan untuk konstruksi pneumatik khusus yang digunakan pada gedung.

Terdapat dua kelompok utama pada struktur pneumatik: struktur yang ditumpu udara (air-supported structure) dan struktur yang ditiup udara (air-inflated structure). Struktur yang ditumpu udara terdiri atas satu membran yang ditumpu oleh perbedaan tekanan internal kecil. Struktur yang ditiup udara ditumpu oleh kandungan udara bertekanan yang menggelembungkan elemen-elemen gedung.



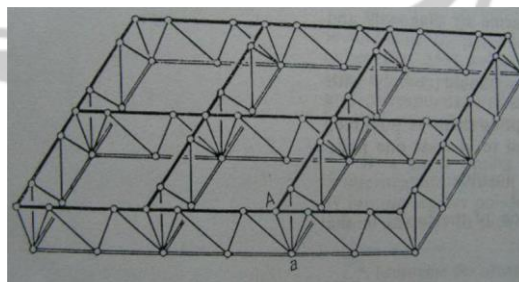
Gambar 4. 13 Ilustrasi Struktur Pneumatik

Sumber: Struktur, 1999

2. Vector Active Structure System

- Flat Truss System (rangka batang bidang)

Susunan elemen-elemen linear yang membentuk segitiga atau kombinasi segitiga yang secara keseluruhan berada di dalam satu bidang tunggal.

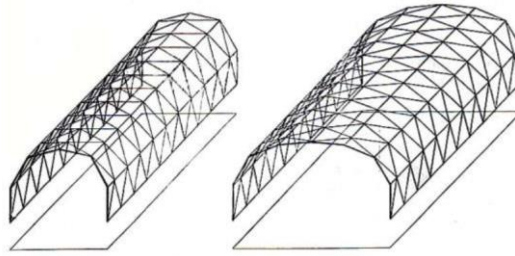


Gambar 4. 14 Ilustrasi Flat Truss System

Sumber: Struktur, 1999

- Curved Truss System

Kombinasi dari struktur rangka batang rata yang membentuk lengkungan. Sistem ini dapat mendukung beban atap sampai dengan bentang 75 meter, seperti pada hanggar bangunan pesawat, stadion olah raga, dan bangunan pabrik.

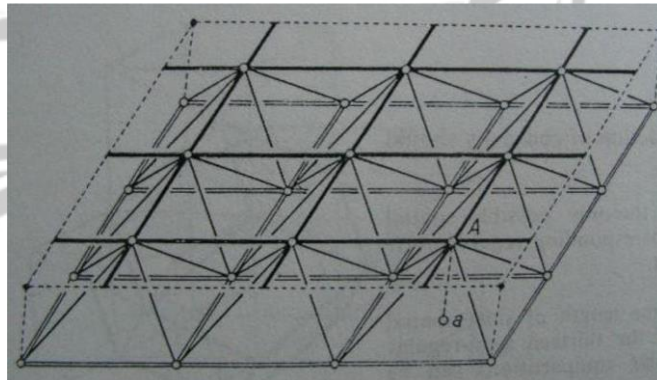


Gambar 4. 15 Ilustrasi Curved Truss System

Sumber: Struktur, 1999

- Space Truss System (rangka batang ruang)

Susunan elemen-elemen linear yang membentuk segitiga atau kombinasi segitiga yang secara keseluruhan membentuk volume 3D. Space frame atau sistem rangka ruang adalah sistem struktur rangka tiga dimensi yang membentang dua arah, di mana batang-batangnya hanya mengalami gaya tekan atau tarik saja. Sistem tersebut merupakan salah satu perkembangan sistem struktur batang. Modul ini satu sama lain saling menguatkan, sehingga sistem struktur ini tidak mudah goyah.



Gambar 4. 16 Ilustrasi Space Truss System

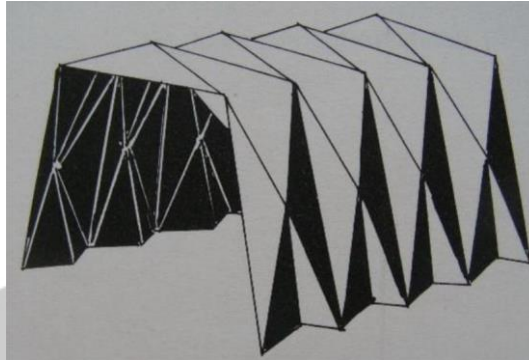
Sumber: Struktur, 1999

3. Surface Active Structure System

- Folded Structure System (Struktur Lipat)

Struktur cangkang merupakan bentuk struktural 3 dimensional yang kaku dan tipis, berupa permukaan bidang lengkung di mana kekakuan dan kekuatannya terletak pada keseluruhan bentuk itu sendiri. Cara kerja struktur ini yaitu dengan memberi bentuk lengkung untuk menambah kekuatan

melawan gaya yang terjadi. Bentuk lengkung yang diberikan untuk melawan gaya-gaya yang melemahkan pelat yang tipis dan luas/lebar.

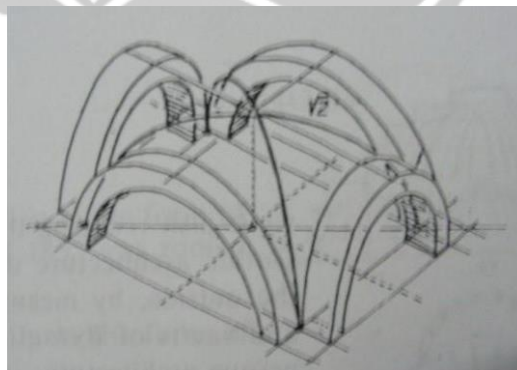


Gambar 4. 17 Ilustrasi Struktur Lipat

Sumber: Struktur, 1999

- Shell Structure System (struktur cangkang)

Struktur cangkang merupakan bentuk struktural 3 dimensional yang kaku dan tipis, berupa permukaan bidang lengkung di mana kekakuan dan kekuatannya terletak pada keseluruhan bentuk itu sendiri. Cara kerja struktur ini yaitu dengan memberi bentuk lengkung untuk menambah kekuatan melawan gaya yang terjadi. Bentuk lengkung yang diberikan untuk melawan gaya-gaya yang melemahkan pelat yang tipis dan luas/lebar.



Gambar 4. 18 Ilustrasi Struktur Cangkang

Sumber: Struktur, 1999

4.3.4 Warna

Warna merupakan elemen penting dalam desain karena warna dapat mengekspresikan arti yang berbeda-beda. Warna adalah corak, intensitas, dan nada

pada permukaan suatu bentuk dan merupakan atribut yang paling mencolok untuk membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya.

Warna	Impresi	Pesan/Makna
Biru 	Sejuk, awan, air, dingin, damai, cahaya, angkasa	Keterbukaan, ringan, kesegaran, kemurnian, ketenangan, kedamaian, setia, kepercayaan
Putih 	Steril, suci, bersih, agung, terang, anggun, luas	Kepolosan, bersahaja, terbuka, lebar, ringan, netral
Hitam 	Gelap, berat, keras, abstrak, kuat, modern, aggun	Misteri, depresi, sempit, kesendirian, beban, tidak dapat bergerak
Abu-abu 	Mapan, halus, diam, netral, berbayang, modern, cerdas, kokoh, kuat	Kerendahan hati, anggun, pasrah, hening, tenang, kestabilan, kesedihan, formalitas

Gambar 4. 19 Makna Macam-macam Warna

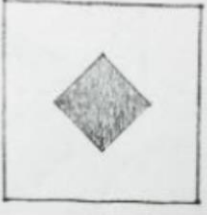
Sumber: Color Communication In Architectural Space

4.3.5 Penataan Ruang Dalam

Penataan ruang dalam membahas mengenai hubungan antar ruang, di mana ruang-ruang utama pada gedung konvensi dan pameran menerapkan minimalis kolom dan penggunaan ruang perantara. Teori tersebut akan dipertegas oleh elemen pelingkup bangunan yaitu dinding.

A. Hubungan Antar Ruang

Dua buah ruang atau lebih dapat terhubung satu sama lain dengan beberapa cara mendasar yaitu (Ching, 2007, hal. 185):

Hubungan Antar Ruang	Ilustrasi	Prinsip
Ruang dalam Ruang		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang dapat ditampung di dalam volume sebuah ruang yang lebih besar.
Ruang-ruang yang saling mengunci		<ul style="list-style-type: none"> - Area sebuah ruang bisa menumpuk pada volume ruang lainnya, - Muncul zona yang dibagi, masing-masing ingin mempertahankan identitasnya.
Ruang-ruang yang berdekatan		<ul style="list-style-type: none"> - Dua buah ruang bisa saling bersentuhan satu sama lain ataupun membagi garis batas bersama, - Membatasi akses visual dan fisik antara 2 ruang, - Memperkuat individualitas masing-masing ruang.
Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama		<ul style="list-style-type: none"> - Dua buah ruang bisa saling mengandalkan sebuah ruang perantara untuk menghubungkan mereka, - Ruang perantara membentuk konfigurasi linier, dapat mengorganisir sejumlah ruang di sekelilingnya.

Gambar 4. 20 Hubungan Antar Ruang

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

B. Dinding

Dinding merupakan bidang vertikal yang membatasi dan membentuk ruang. Dinding dapat diberi bukaan berupa pintu yang digunakan sebagai sirkulasi manusia, maupun jendela sebagai elemen pencahayaan, penghawaan dan view ke luar maupun ke dalam. Dinding juga dapat berupa partisi sehingga ruang yang terbentuk adalah ruang fleksibel. Partisi adalah

elemen konstruksi yang berfungsi sebagai sekat, pemisah ruang, pintu geser, dan sebagai jendela. Dinding partisi dalam sistem konstruksi vertikal diciptakan untuk memberikan tiga hal yaitu:

1. Batas fisik ruang, batas visual, pemisah tata suara,
2. Pemisah ruang untuk kepentingan emergency seperti fire control dan keamanan publik,
3. Akomodasi beberapa aktivitas yang berbeda dengan pengguna dan suasana yang berbeda juga.

Beberapa jenis partisi adalah sebagai berikut:

1. Fixed Partitions merupakan jenis partisi yang permanen, tidak dapat digerakkan. Partisi permanen memberikan pilihan jenis material yang sangat luas.
2. Operable Partitions, Panel, or According Type (Retractable Walls) merupakan partisi semi permanen untuk pemisah ruang. Posisi pemasangan partisi berada pada track rail system yang sudah ditentukan.
3. Demountable Partitions (Modular Walls) merupakan partisi yang dapat dibongkar pasang. Hanya saja partisi bongkar pasang ini ditempatkan di posisi yang tetap . Partisi ini terpasang pada sebuah pengait besi yang dipasang pada lantai dan plafon.
4. Toilet Partitions sebagai pemisah batas privasi sebuah ruang toilet. Partisi ini bersifat permanen.
5. Acoustical Wall Panels memiliki fungsi lebih spesifik sebagai barrier tata suara yang dilengkapi dengan bahan peredam suara.
6. Portable Walls merupakan jenis partisi yang paling bebas dan temporer karena partisi tersebut dapat dipindahkan kapanpun dan di manapun dan biasanya dilengkapi roda.



Gambar 4. 21 Jenis Partisi

Sumber: <http://voices.yahoo.com/types-movable-walls-6417602>

4.3.6 Penataan Ruang Luar

Penataan ruang luar akan membahas mengenai harmonisasi ruang dalam dengan ruang luar yang terwujud melalui pencapaian ke dalam bangunan (sirkulasi), akses cahaya yang luas melalui pencahayaan alami dan buatan, serta bukaan.

A. Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang luar menekankan pada sirkulasi entrance ke bangunan, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi pejalan kaki. Terdapat 3 cara pencapaian bangunan, yaitu (Ching, 2007, hal. 243):

1. Langsung (Frontal)

Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau suatu perluasan tempat masuk di dalam bidang.



Gambar 4. 22 Ilustrasi Sirkulasi Langsung

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

2. Tersamar (Tidak Langsung)

Pendekatan yang samar-samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah

arahnya untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksikan apa yang ada di luar fasad sehingga dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 4. 23 Ilustrasi Sirkulasi Tersamar

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

3. Tersamar (Tidak Langsung)

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk 3D suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat tersembunyi sampai di tempat kedatangan.



Gambar 4. 24 Ilustrasi Sirkulasi Berputar

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019

B. Pencahayaan Alami dan Buatan

Beberapa teknik yang dapat diterapkan pada perancangan pencahayaan alami (Satwiko, 2009, hal. 207):

1. Bukaannya menghadap ke utara atau selatan untuk memperkecil kemungkinan sinar langsung matahari masuk ke dalam ruangan,
2. Meletakkan bangunan di tengah tapak agar setiap sisi dapat memiliki pandangan keluar yang akan membentuk masuknya cahaya ke dalam ruangan,
3. Membuat bukaan yang lebar, dan dilengkapi dengan tirai agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan cahaya alami.

Beberapa teknik yang dapat diterapkan pada perancangan pencahayaan buatan (Satwiko, 2009, hal. 210):

1. Teknik pencahayaan langsung

Cahaya diarahakan ke titik yang perlu diterangi agar menjadi efisien dalam pemasangan lampu. Pencahayaan langsung ke dinding merupakan pencahayaan tak langsung bagi bidang kerja yaitu akibat pantulan dari dinding yang jatuh ke bidang kerja, dimanfaatkan agar ruang terkesan luas dan dramatis.

2. Teknik pencahayaan tak langsung

Pencahayaan tak langsung memberikan cahaya lembut merata yang tak menimbulkan bayangan di bidang vertikal maupun horisontal.

3. Teknik penerangan aksen

Penerangan aksen dapat memberikan efek khusus pada objek sehingga karakter objek yang diinginkan dapat ditonjolkan.

4. Teknik pembayangan

Pembayangan digunakan untuk mengeksplorasi kesan tiga dimensional objek. Teknik ini biasa digunakan dalam pameran, di mana cahaya digunakan untuk memaksimalkan karakter objek yang hendak dicapai.

C. Bukana

Bukaan pada bidang-bidang penutup ruang memberikan kontribusi pada ruang maupun visual terhadap ruang-ruang di sekitar ruangan tersebut. Bukaan juga mempengaruhi orientasi dan aliran ruang, kualitas pencahayaan, penampilan, dan pemandangan, serta pola penggunaan dan pergerakan di dalamnya. Bukaan dibedakan menjadi 3 (tiga) jenis berdasarkan penempatannya, yaitu (Ching, 2019, hal. 177):

1. Bukaan pada bidang

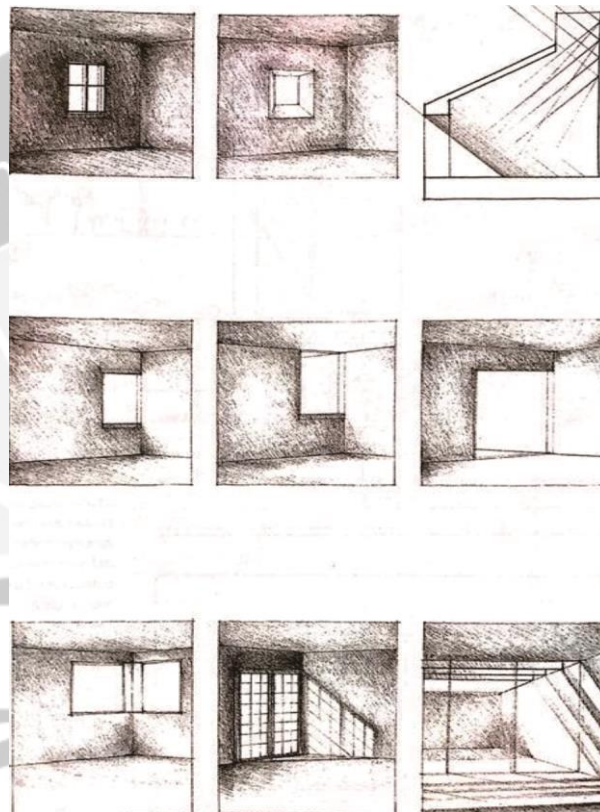
Sebuah bukaan dapat ditempatkan seluruhnya pada bidang dinding atau langit-langit dan dikelilingi oleh permukaan-permukaan pada semua sisinya.

2. Bukaan pada sudut-sudut

Sebuah bukaan dapat ditempatkan pada salah satu sisi atau sudut pada suatu bidang dinding atau langit-langit. Semua bukaan di sini terletak pada sudut suatu ruang.

3. Bukaan di antara bidang-bidang

Sebuah bukaan dapat diperluas secara vertikal di antara bidang lantai dan langit-langit atau secara horisontal di antara dua bidang dinding.



Gambar 4. 25 Ilustrasi Macam Bukaan

Sumber: Architecture, Form, Space and Order, 2019.

4.4 Preseden Arsitektur Kontemporer

Bangunan yang dijadikan preseden pendekatan arsitektur kontemporer merupakan bangunan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Bangunan ini menyiratkan akan arsitektur masa kini, baik dari segi bentuk, tampilan, material yang digunakan, maupun makna dan filosofi yang terkandung didalamnya

4.4.1 Museum Tsunami Aceh

Museum tsunami Aceh dirancang oleh salah satu arsitek ternama di Indonesia yaitu Ridwan Kamil. Museum ini dibangun untuk mengenang kejadian tsunami yang terjadi di Aceh pada tanggal 26 Desember 2004 silam.

Museum ini di bangun menyerupai bentuk kapal yang memiliki cerobong yang besar di tengahnya. Pada bangunan ini menggunakan matrial kaca yang di lapis oleh secondary skin yang mana merupakan salah satu ciri dari Arsitektur Kontemporer.

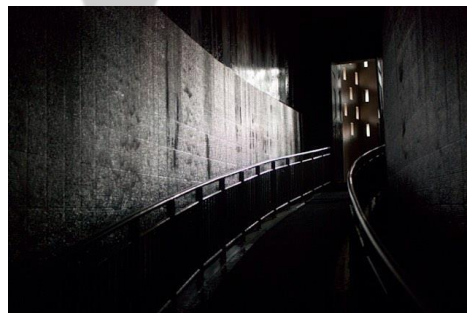


Gambar 4. 26 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://www.idntimes.com/travel/destination/reza-iqbal/museum-bencana-tsunami/full>

1. Ruang Renungan

Pada ruang ini terdapat sebuah lorong yang sempit dan remang-remang dan terdapat suara gemericik air yang mengalir serta suara azan. Pada sisi kanan dan kiri dinding terdapat air yang mengalir berjutuan untuk mengingatkan peristiwa tsunami yang terjadi di masa lalu.

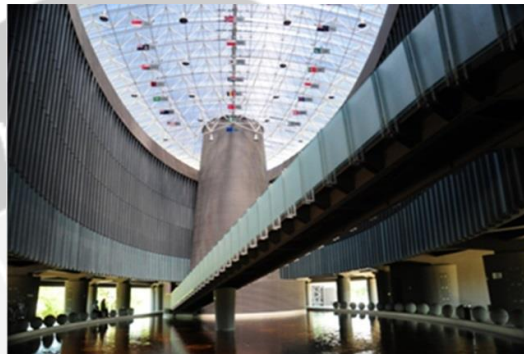


Gambar 4. 27 Ruang Renungan

Sumber: https://phinemo.com/fakta-menarik-di-balik-megahnya-museum-tsunami-aceh/13126825_996450427090723_1021047007_n/

2. Memorial Hill

Setelah melewati lorong Tsunami, pengunjung akan melewati Ruang Kenangan yang dimana a ruang memiliki 26 monitir sebagai lambangkan kejadian tsunami yang terjadi di Aceh. Monitor yang tersebut menampilkan 40 gambar pada korban dan lokasi bencana yang menerpa Aceh pada 14 tahun silam. Memorial Hill ini bertujuan untuk mengingatkan kembali tsunami yang menerpa Aceh atau *space of memory* dan dapat memetik hikmah dari kejadian tersebut

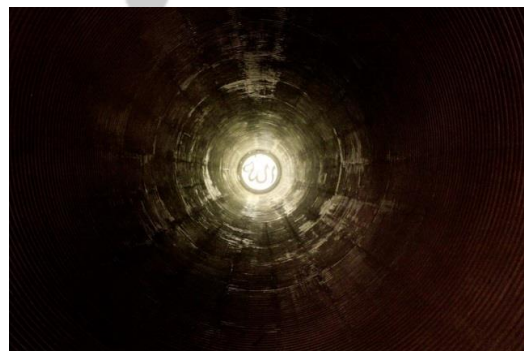


Gambar 4. 28 Memorial Hill

Sumber: https://phinemo.com/fakta-menarik-di-balik-megahnya-museum-tsunami-aceh/13126825_996450427090723_1021047007_n/

3. Ruang Sumur Doa

Sumur Doa atau *“The Light of God”* merupakan sebuah ruang berbentuk sumur silinder dengan ketinggian 30 m yang memancaekan cahaya remang-remang pada puncak ruang ini terdapat tulisan kaligrafi yang bertuliskan ALLAH dan pada dinding ruangan ini dipenuhi oleh 2000 nama-nama korban tsunami yang telah meninggal dunia. Ruang ini memiliki nilai Religius yang tercermin hubungan manusia denga sang pencipta.



Gambar 4. 29 The Light of God

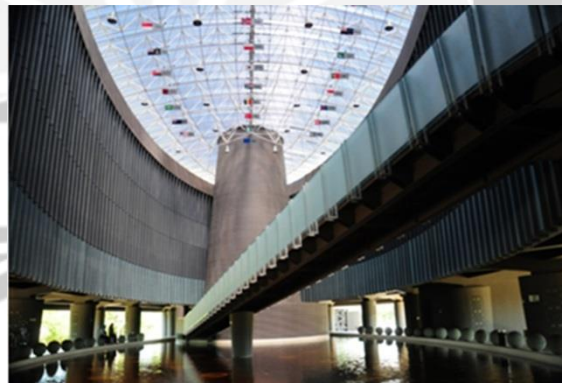
Sumber: <https://setapaklangkahkaki.blogspot.com/2014/12/menjejakkankaki-di-tanah-impian-aceh.html>

4. Lorong Cerobong

Sebelum menuju jembatan harapan pengunjung terlebih dahulu melalui lorong cerobong. Pada lorong ini arsitek sengaja mendesain lantai yang berkelok dan tidak rata yang memiliki filosofi dari keputusan dan kebingungan, maka filosofi lorong ini disebut *Space of Confuse*. Lorong ini akan mengantarkan pengunjung menuju cahaya alami yang melambangkan secerca harapan baru bagi korban tsunami.

5. Jembatan Harapan

Pada jembatan harapan pengunjung dapat melihat 54 bendera dari negara yang ikut membantu korban pasca tsunami Aceh dan jumlah batu yang tersusun di pinggir kolam sama dengan jumlah negara yang telah membantu. Di setiap bendera dan batu tertulis kata "Damai" dengan bahasa masing-masing negara sebagai refleksi perdamaian Aceh dari konflik sebelum terjadinya tsunami.



Gambar 4. 30 Lorong Cerobong

Sumber: https://phinemo.com/fakta-menarik-di-balik-megahnya-museum-tsunami-aceh/13126825_996450427090723_1021047007_n/

6. Ruang Multimedia

Pada Lantai dua museum, merupakan akses ke ruang-ruang multimedia seperti ruang audio dan ruang 4 dimensi "tsunami exhibition room", ruang pre-tsunami, while tsunami, dan post-tsunami.



Gambar 4. 31 Ruang Multimedia

Sumber: <http://museum.geology.esdm.go.id/museum-tsunami>

7. Ruang Geologi, Perpustakaan, Souvenir

Ruang Geologi, Perpustakaan, Musolla, dan Souvenir terdapat pada lantai tiga. Pada ruang geografi penunjang bias memperoleh informasi mengenai bencana gempa dan tsunami terjadi melalui penjelasan dari beberapa display dan alat simulasi yang terdapat pada ruangan tersebut.



Gambar 4. 32 Ruang Multimedia

Sumber: <http://museum.geology.esdm.go.id/museum-tsunami>

8. Ruang Penyelamatan.

Pada tingkat paling atas bangunan memiliki fungsi sebagai tempat penyelamatan darurat apa bila terjadi tsunami di masa mendatang. Area ini tidak terbuka untuk umum karna mengingat konsep keselamatan dan keamanan pengunjung dan akan dibuka saat darurat.



Gambar 4. 33 Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://www.pergiberwisata.com/museum-tsunami-aceh/>

4.4.2 Museum Merapi Yogyakarta

Museum Gunung Merapi merupakan salah satu daya tarik wisatawan yang datang ke daerah Hargobinangun, Sleman. Museum yang berdiri pada tahun 2010 silam memiliki 2 lantai dan memiliki desain yang unik dimana bangunan memiliki bentuk trapesium dengan salah satu sisi puncaknya mengerucut berbentuk segitiga. Berikut ruangan yang terdapat pada Museum Gunung Merapi Yogyakarta:

1. Ruang Replika

Pada area ini terdapat replika sebaran awan panas dari 3 gunung yang meletus pada tahun 1969, 1994 dan 2006. Pada ruangan ini terdapat alat yang dapat bergerak dan memperlihatkan sebaran awan panas serta aliran lava pijar sehingga menimbulkan gemuruh pada ruangan.



Gambar 4. 34 Ruang Replika

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

2. Ruang Display Sisa Letusan

Pada ruangan ini terdapat koleksi benda-benda sisa letusan gunung Merapi pada tahun 2006 silam dan koleksi foto-foto kejadian meletusnya Gunung Merapi dari waktu ke waktu yang dipajang.



Gambar 4. 35 Ruang Display Sisa Letusan

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

3. Ruang Simulasi

Ruang simulator terdapa pada lantai 2 dan memiliki 9 benda koleksi serta alat peraga yang tersimpan muali dari mulai dari display letusan dan erupsi merapi, lorong peraga simulasi LCD, peraga simulasi tsunami hingga peraga simulasi gempa.



Gambar 4. 36 Ruang Simulasi

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

4. Ruang Teater

Pada ruangan ini pengunjung akan disuguhi sebuah film pendek berdurasi 24 menit berjudul Mahaguru Merapi. Film ini menunjukkan dua sisi merapi yang begitu berbeda.



Gambar 4. 37 Ruang Teater

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

5. Open Teater

Tertelak di sisi belakang museum dengan latar belakang keindahan panorama Gunung Merapi yang membentang, jika beruntung bisa dilihat pada saat cuaca cerah. Open Theater ini sangat cocok untuk kegiatan pentas seni, gathering, senam bersama maupun kegiatan sosial komunitas lainnya.



Gambar 4. 38 Ruang Teater

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

6. Ruang Auditorium

Ruang ini terdapat pada lantai 1. Pengunjung bisa memanfaatkan ruang ini untuk kegiatan rapat, diskusi, seminar dan kegiatan indoor lainnya.



Gambar 4. 39 Ruang Auditorium

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

7. Kios Souvenir

Kios ini terletak pada lantai 1 museum tepatnya pada sisi kiri dari pintu masuk Museum bagian barat. Di sana terdapat aneka oleh-oleh yang unik seperti gantungan kunci, miniatur museum, kaos dan lain sebagainya.



Gambar 4. 40 Kios Souvenir

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

8. Mushola

Pihak Museum menyediakan mushola sebagai sarana ibadah umat muslim yang terletak pada bagian luar museum. Sangat nyaman dengan udara sejuk pegunungan menambah suasana kedamaian saat melakukan ibadah.



Gambar 4. 41 Mushola

Sumber: <http://mgm.slemankab.go.id/profil-museum-gunungapi-merapi/>

4.4.3 The Jewish Museum Berlin

Museum adalah sebuah museum Yahudi yang dibuka untuk umum pada tahun 2001. Berlokasi di Lindenstraße 9, 10969 Berlin, Germany, dimana dalam perancangannya menunjukkan sejarah sosial, politik dan budaya orang-orang Yahudi di Jerman dari abad ke-4 hingga sekarang. Bertempatan di area seluas 1.5500m² secara eksplisit museum tersebut menghadirkan dan mengintegrasikan dampak dari

Holocaust. Bertempat di sebelah situs gedung Pengadilan Prussian Court yang selesai pada 1735 yang mana gedung tersebut sekarang berfungsi sebagai pintu masuk ke Jewish Museum.

Museum Yahudi di Berlin bahwasannya didirikan pada tahun 1933, tetapi tidak dibuka dan ditutup kembali pada masa pemerintahan Nazi pada tahun 1938. Museum Yahudi tersebut walaupun telah sempat dibuka tetapi tetap dibiarkan kosong sampai tahun 1975. Sampai pada tahun 2001, ketika penambahan yang dilakukan Libeskind pada Museum Yahudi tersebut, akhirnya Museum Yahudi dibuka secara resmi (selesai pada tahun 1999) dan akhirnya dapat membangunkembali kehadiran Yahudi yang tertanam secara budaya dan sosial di Berlin



Gambar 4. 42 Eksterior Jewish Museum

Sumber: <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/Jewish>

Desain Daniel Libeskind, yang mana dibuat setahun sebelum Tembok Berlin runtuh, didasarkan pada tiga wawasan; tidak mungkin untuk memahami sejarah Berlin tanpa memahami kontribusi besar yang dibuat oleh warga Yahudi-nya; arti Holocaust harus diintegrasikan ke dalam kesadaran dan memori kota Berlin; dan, akhirnya, untuk masa depannya, Kota Berlin dan negara Jerman harus mengakui penghapusan kehidupan Yahudi dalam sejarahnya.



Gambar 4. 43 Tampak Samping Jewish Museum

Sumber: <https://www.archdaily.com/>

Dalam memulai proyek museum tersebut Danil Libeskind mengambil bentuk dasar dari Bintang Daud Yahudi yang kemudian ditransformasi secara abstrak yang membentang di sekitar situs dan konteksnya. Bentuk tersebut dibentuk melalui proses menghubungkan garis-garis antara lokasi peristiwa bersejarah yang menyediakan struktur untuk bangunan yang menghasilkan ekstrusi literal dari garis-garis tersebut menjadi bentuk bangunan "zig-zag".



Gambar 4. 44 Konsep Bentuk Jewish Museum

Sumber: <https://i.pinimg.com/>

Dalam pengembangannya, Libeskind memunculkan bangunan tersebut sebagai bangunan yang terpisah, tidak ada pintu masuk eksterior formal untuk mengakses museum tersebut. Untuk memasuki perpanjangan museum baru tersebut, seseorang harus masuk dari *Baroque Kollegienhaus* melewati *Entry Void* yang dramatis, lalu kemudian dibawa masuk ke koridor bawah tanah. Pengunjung harus menanggung kecemasan bersembunyi dan kehilangan arah sebelum datang ke persimpangan jalan tiga rute. Tiga rute yang menghadirkan peluang untuk menyaksikan pengalaman Yahudi melalui kesinambungan dengan sejarah Jerman, emigrasi dari Jerman, dan Holocaust. Libeskind menciptakan tempat berjalan yang mengikuti formasi bangunan "zig-zag" agar pengunjung dapat berjalan dan merasakan ruang di dalamnya



Gambar 4. 45 Suasana Luar Jewish Museum

Sumber: <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>

Bangunan yang saling terikat melalui koridor bawah tanah tersebut, tujuannya adalah untuk menjaga otonomi yang saling bertentangan antar struktur lama dan baru di permukaan. Turunnya mengarah ke tiga rute aksial bawah tanah, yang masing-masing menceritakan kisah yang berbeda. Yang pertama mengarah ke jalan buntu - Menara Holocaust. Yang kedua mengarah keluar dari gedung dan ke Taman Pengasingan dan Emigrasi, mengingat mereka yang terpaksa meninggalkan Berlin dan yang ketiga dan sekaligus terpanjang, menelusuri jalan menuju tangga berkelanjutan, kemudian ke ruang pameran museum, dimana tujuannya adalah untuk menekankan rangkaian sejarah



Gambar 4. 46 Suasana Luar Jewish Museum

Sumber: <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>

Dari eksterior, interior museum tersebut tampak seperti serupa dengan perimeter eksterior; namun, ruang interiornya sebenarnya sangat kompleks. Kawasan pejalan kaki yang dirancang Libeskind diformulasikan menuntun orang melalui galeri,

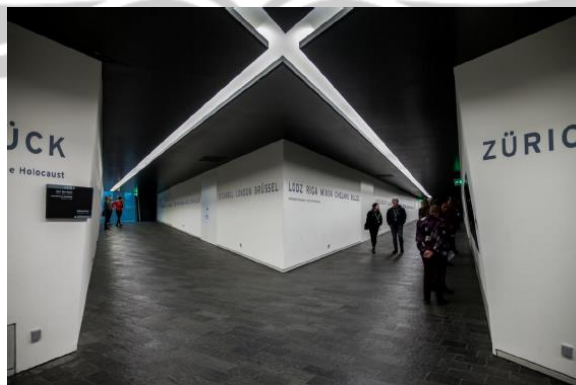
ruang kosong, dan jalan buntu. Sebagian besar ekstensi tidak memiliki jendela dan perbedaan materialitas



Gambar 4. 47 Eksterior Jewish Museum

Sumber: <https://www.archdaily.com>

Interior terdiri dari beton bertulang yang mana untuk memperkuat momen ruang kosong dan jalan buntu di mana hanya ada sepotong cahaya yang memasuki ruang tersebut. Hal tersebut adalah gerakan simbolis yang ingin Libeskind sampaikan pada pengunjung untuk mengalami apa yang dirasakan orang-orang Yahudi selama Perang Dunia II, sehingga bahkan di saat-saat paling gelap di mana pengunjung merasa tidak akan pernah bisa melarikan diri, sedikit jejak cahaya yang dibiarkan memasuki ruangan seakan seperti simbol untuk mengembalikan harapan.



Gambar 4. 48 Interior Jewish Museum

Sumber: <https://www.archdaily.com/>

Salah satu ruang paling emosional dan kuat di dalam museum tersebut adalah ruang kekosongan setinggi 66 kaki yang mengalir di seluruh bangunan. Dinding beton yang menjadi materialnya menambah suasana dingin dan luar biasa ke ruang tersebut

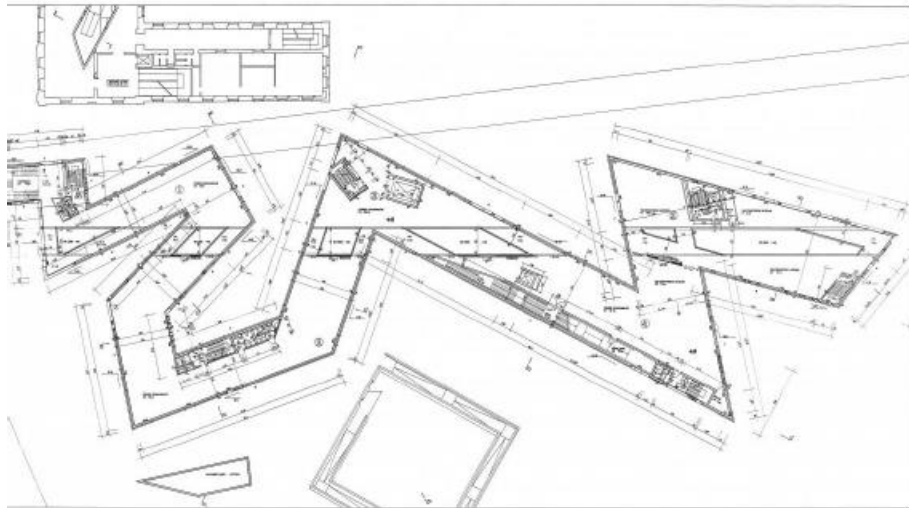
di mana satu-satunya cahaya berasal dari celah kecil di bagian atas ruang. Ada pula tanah yang sekedar ditutupi oleh 10.000 permukaan besikasar, dimana hal tersebut merupakan simbol bagi mereka yang hilang selama Holocaust. Dikatakan juga bahwa museum tersebut lebih dari sekedar museum, tetapi sebuah pengalaman yang menggambarkan apa yang kebanyakan orang tidak bisa mengerti dari apa yang dirasakan orang-orang Yahudi pada masa lampau



Gambar 4. 49. Interior Jewish Museum

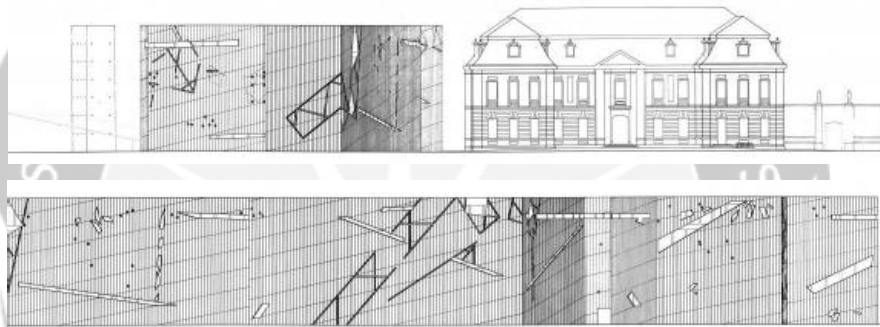
Sumber: <https://www.archdaily.com/>

Perpanjangan museum selanjutnya mengarah ke Taman Pengasingan dimana sekali lagi para pengunjung merasa tersesat di antara 49 pilar beton tinggi yang ditutupi dengan tanaman. Pilar-pilar beton tersebut sengaja dibuat agar seseorang tersesat dan bingung, tetapi begitu pengunjung memandang ke langit yang terbuka, ada sebuah momen peninggian yang ditunjukkan Libeskind disana. Pada akhirnya Jewish Museum yang dirancang Libeskind adalah sebuah perjalanan emosional melalui sejarah. Arsitektur dan pengalaman adalah bukti sejati kemampuan Daniel Libeskind untuk menerjemahkan pengalaman manusia ke dalam komposisi arsitektur



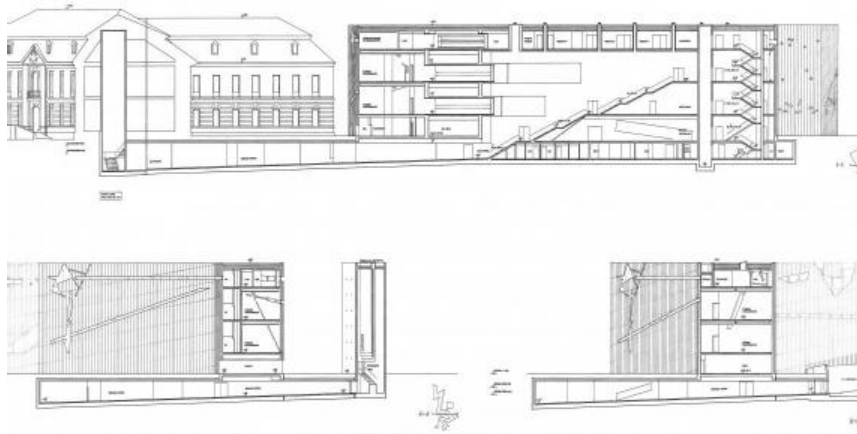
Gambar 4. 50 Denah Jewish Museum

Sumber: <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>



Gambar 4. 51 Tampak Jewish Museum

Sumber: <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>



Gambar 4. 52 Potongan Jewish Museum

Sumber: <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>

DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2012). Dipetik 08 29, 2016, dari kkbi.web.id
- Harris, Charles W. (1998). *Time Saver Standarts For Landscape Architecture*. Singapore :McGraw-Hill
- White, E. T. (1975). *Concept sourcebook: a vocabulary of architectural forms*. Architectural Media.
- Chiara, Joseph De. (2001). *Time Savers Standards For Building Types*. Singapore :McGraw Hill
- Ching, D. K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (1989). *Data Arsitek Edisi Pertama*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta. 2017. *Data Pembangunan Kota Yogyakarta Tahun 2017*. Kota Yogyakarta : BPS Kota Yogyakarta
- <http://www.tembi.net/jaringan-museum/10-besar-museum-diyunggulan-wisatawan-2013>
- Rini, S. (2011). *Pesona Warna Alami Indonesia*. (P. S. Hanggawarawati & D. Sulis, Eds.). Jakarta: Kehati.
- Satwiko, P. (2008). *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: Andi.
- Schirmbeck, E. (1998). *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur, Prinsip-Prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer*. Bandung: Intermatra.
- Schodek, D. L. (1991). *Struktur*. Bandung: PT Eresco.
- Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta. 2017. *Kota Yogyakarta Dalam Angka 2017*. Kota Salatiga : BPS Kota Salatiga

LAMPIRAN

