

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM WAYANG KULIT YOGYAKARTA

6.1 Konsep Ruang Dalam Museum Wayang Kulit Yogyakarta

6.1.1. Material Ruang Dalam

Material bangunan yang akan dipergunakan pada Museum Wayang Kulit Yogyakarta disesuaikan karakteristik tiap ruangnya sehingga suasana dapat diterima oleh pengguna. Penggunaan material untuk tiap kelompok ruang Museum Wayang Kulit dapat memberikan kesan utama kokoh, keras, dan dinamis. Sedangkan unsur keduanya sederhana atau lunak seperti karakter perangkat gamelan. Untuk rincian penggunaan material dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 6.1 Penggunaan Material Ruang Dalam Untuk Tiap Unit Masa Bangunan

Kelompok Ruang	Material
Unit Museum Wayang Kulit	Beton, baja, kayu, bata, batu alam, kaca.
Unit Perpustakaan dan Pengelola	Beton, baja, kayu, kaca
Unit Pertunjukan	Beton, baja, kayu.
Unit Mekanikal Elektrikal	Beton, baja, kaca

Sumber: *Pemikiran Penulis*

6.1.2 Warna Ruang Dalam

Berikut ini adalah konsep warna ruang dalam yang diterapkan dalam Museum Wayang Kulit Yogyakarta.

Tabel 6.2 Penggunaan Warna Ruang Dalam Tiap Kelompok Ruang

Unit ruang	Warna
Unit Museum Wayang Kulit	Putih, abu-abu, coklat, dan kuning
Unit Perpustakaan dan Pengelola	Putih, abu-abu, coklat, dan kuning
Unit Pertunjukan	Putih, abu-abu,
Unit Mekanikal Elektrikal	Putih

Sumber: *Pemikiran Penulis*

6.1.3 Tekstur Ruang Dalam

Konsep tekstur yang akan dipergunakan adalah tekstur kasar dan halus. Penggunaan tekstur-tekstur tersebut untuk memberikan kesan yang dimiliki oleh masing-masing material bangunan dalam Museum Wayang Kulit Yogyakarta.

Tabel 6.3 Konsep Penggunaan Tekstur Untuk Tiap Unit Ruang Dalam

Kelompok Ruang	Tekstur
Unit Museum Wayang Kulit	Kasar Halus
Unit perpustakaan dan Pengelola	Kasar Halus
Unit Pertunjukan	Kasar Halus
Unit Mekanikal Elektrikal	Kasar Halus

Sumber: Pemikiran Penulis

6.1.4 Sirkulasi Antar Ruang

Pada bangunan Museum Wayang Kulit sirkulasi antar ruang menggunakan jenis sirkulasi menembus ruang, melewati ruang dan sirkulasi berakhir didalam ruang hal ini dipilih untuk mengarahkan pengunjung agar tertib menuju satu arah.

Tabel 6.4 Konsep Penggunaan Sirkulasi Untuk Tiap Unit Ruang

Kelompok Ruang	Sirkulasi
Unit Museum Wayang Kulit	Menembus Ruang
Unit Perpustakaan dan Pengelola	Melewati Ruang
Unit Pertunjukan	Berakhir di dalam ruang
Unit Mekanikal Elektrikal	Berakhir di dalam ruang

Sumber: Pemikiran Penulis

6.2. Konsep Ruang Luar Museum Wayang Kulit Yogyakarta

6.2.1. Arsitektur Modern Dalam Museum Wayang Kulit

Ciri Arsitektur Modern yang bisa diterapkan dalam Metafora bentuk alat pagelaran Wayang Kulit dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.5 Ciri Arsitektur Modern Pada Metafora Bangunan Museum Wayang Kulit

Ciri Arsitektur Modern	Aplikasi Pada Bangunan
Fungsi	Hiburan, Pendidikan, dan Pelestarian
Bentuk Kubisme	Bentuk fasade
Geometri Struktur	Bentuk denah
Pemakaian bahan	Estetika fasade
Pengulangan bentuk	Bentuk fasade
Penyederhanaan Bentuk	Bentuk site

Sumber: Pemikiran Penulis

Aliran Arsitektur Modern yang sesuai untuk Museum Wayang Kulit Yogyakarta adalah Arsitektur Modern aliran seni yang dipelopori arsitek Lee Corbusier karena memiliki metafora bentuk pada bangunannya. Bangunan Arsitektur Modern aliran seni memiliki bentuk yang berbeda dengan bentuk pada umumnya, memiliki nilai seni bangunan dan makna didalam bangunan itu sendiri.

6.2.2. Metafora Museum Wayang Kulit Yogyakarta

Pada bangunan Museum Wayang Kulit citra dihadirkan dengan metoda metafora bentuk alat pagelaran Wayang Kulit sehingga memiliki makna identitas sebagai sebuah Museum Wayang Kulit.

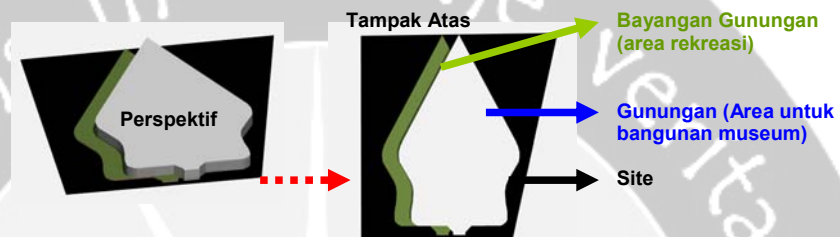
Tangible Metaphors lebih mudah ditangkap isi pesan dari bentuk bangunan secara visual dan mudah dikenali walau bentuknya abstrak. Metafora ini sesuai untuk bangunan Museum Wayang Kulit yang menghadirkan bentuk metafora alat pagelaran Wayang Kulit.

Bangunan Museum Wayang Kulit memiliki fasade gabungan beberapa Metafora bentuk seperti Milwaukee Art Museum. Bangunan Museum Wayang Kulit akan menggabungkan beberapa bentuk alat pagelaran Wayang Kulit.

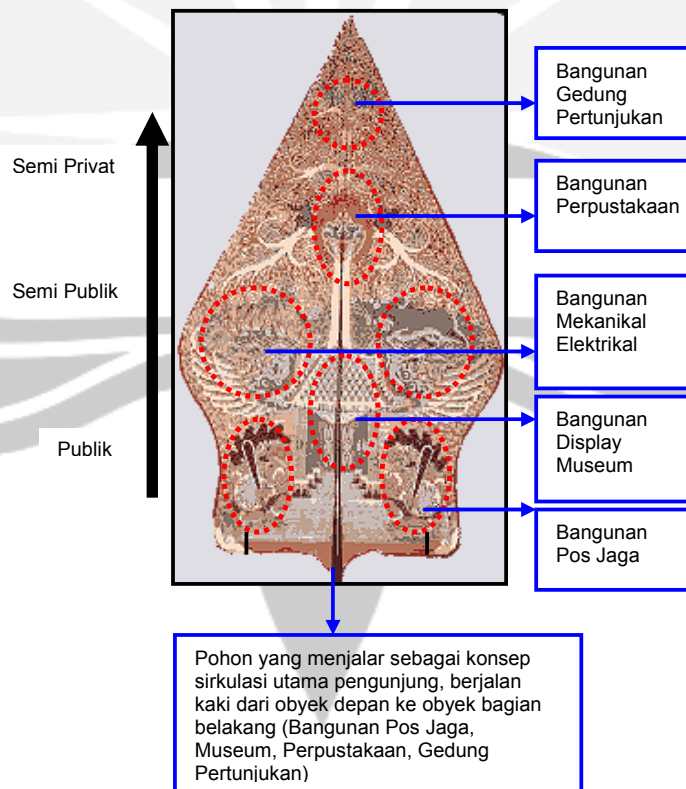
6.3 Konsep Ruang Luar

6.3.1 Analisis Bentuk Bangunan

Untuk bentuk site mengambil bentuk Gunungan Wayang yang terdiri dari Gunungan (dilihat dari depan) dan bayangannya (dilihat dari belakang) yang dapat dinikmati secara Visual dalam pertunjukan Wayang Kulit.








Gambar 6.1 Konsep Site Metafora Bentuk Gunungan Wayang Kulit
Sumber : Pemikiran Penulis



Gambar 6.2 Konsep Peletakan Masa Bangunan Pada Site Metafora Bentuk Gunungan Wayang Kulit
Sumber : Pemikiran Penulis

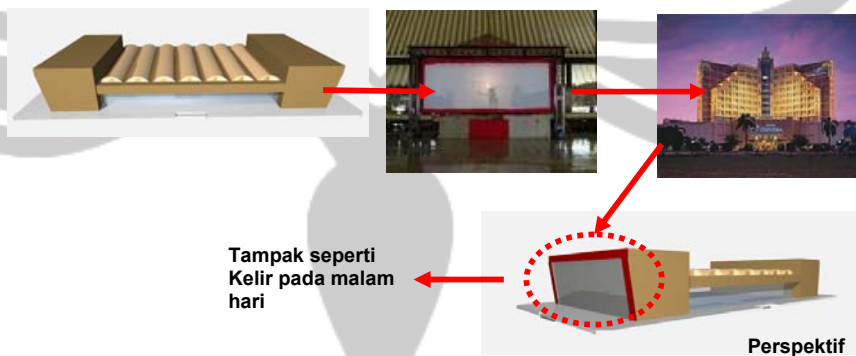
Bentuk masa bangunan menggunakan bentuk metafora alat musik gamelan dan alat yang dimainkan dalang. Bentuk tersebut adalah bentuk alat musik gamelan yang mempunyai kemiripan dan mudah dikenali.

Tabel 6.6 Kemiripan Alat Gamelan dan Contoh Bentuk

No.	Nama Alat	Contoh bentuk
1	Bonang Panerus, Bonang Barung, Gong Ageng, Gong Suwuk, Kenong, Kempyang, Kethuk	
2	Saron Panerus/Peking, Saron Barung, Saron Demung	
3	Gambang, Gendèr Barung, Gendèr Panerus Slenthem	
4	Cempolo	
5	Kepyak	

Sumber: Pemikiran Penulis.

Bentuk yang akan digunakan dalam metafora bentuk, yang mudah dikenali dan mewakili adalah Kethuk, Saron dan Slenthem.



Gambar 6.3 Konsep Bentuk Masa Bangunan Museum Metafora Bentuk Dari Alat Gamelan Saron
Sumber : Pemikiran Penulis

Bentuk fasade bangunan museum pada bagian atap memiliki 7 atap melengkung yang merupakan metafora dari 7 buah bilah pada

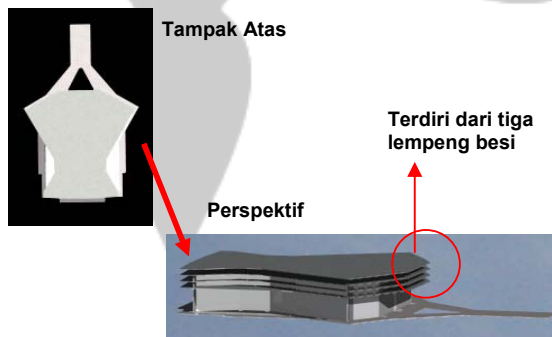
Saron, kedua sisi bangunan pameran museum (barat dan timur) mengambil bentuk tampilan Kelir pegelaran wayang kulit. Pada bangunan museum kontur lantai ditinggikan sehingga tampak tinggi seperti pada bentuk asli Saron, yang tampak mempunyai alas.

Untuk bangunan perpustakaan mirip bangunan pameran museum. Bentuk bangunan kelompok perpustakaan dan pengelola mengambil bentuk tampilan Slentem. Pada bagian atas merupakan metafora dari 7 bilah nada pada Slentem. Untuk bangunan perpustakaan mirip bangunan pameran museum, kontur lantai ditinggikan sedikit.



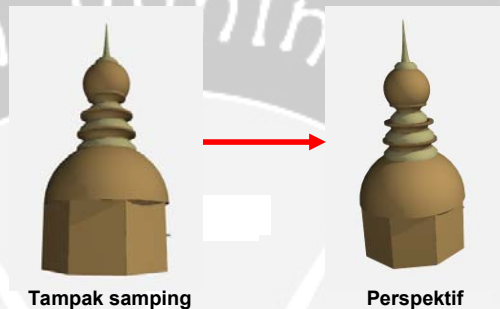
Gambar 6.4 Konsep Bentuk Masa Bangunan Perpustakaan dan Pengelola Metafora Bentuk dari Alat Gamelan Slenthem
 Sumber : Pemikiran Penulis

Gedung pertunjukan pegelaran Wayang Kulit mengambil bentuk metafora Kepyak yaitu alat yang mengiringi permainan wayang yang dimainkan oleh dalang. Kepyak terdiri dari tiga lempeng besi sehingga pada bagian atap bangunan seperti tiga lempeng besi yang disusun atas dan bawah dan warnanya abu-abu seperti warna besi.



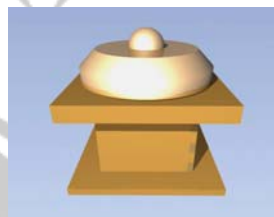
Gambar 6.5 Konsep Bentuk Masa Bangunan Pertunjukan Metafora Bentuk dari Kepyak Alat Pagelaran Wayang Kulit
 Sumber : Pemikiran Penulis

Bangunan Unit Mekanikal Elektrikal mengambil bentuk metafora Cempala, yaitu alat pagelaran Wayang Kulit yang dimainkan oleh dalang dengan cara diketukkan didalam kotak Wayang. Pada bagian atas bangunan mekanikal elektrikal digunakan untuk menara penangkal petir.



Gambar 6.6 Konsep Bentuk Masa Bangunan Mekanikal Elektrikal Metafora Bentuk dari Cempala Alat Pagelaran Wayang Kulit
Sumber : Pemikiran Penulis

Untuk bangunan pos jaga paling depan memiliki bentuk seperti Kethuk pada alat musik gamelan karena alat ini paling mudah dikenali dimasyarakat.



Gambar 6.7 Konsep Bentuk Masa Bangunan Pos Jaga Metafora Bentuk dari Kethuk Alat Gamelan Wayang Kulit
Sumber : Pemikiran Penulis

6.3.2 Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi ruang luar untuk Museum Wayang Kulit harus dapat memberikan arah tujuan baik untuk kelompok pengelola, kelompok pengunjung maupun kelompok penunjang.

Untuk bangunan Museum Wayang Kulit menggunakan dua sirkulasi pencapaian ke bangunan yaitu secara langsung, dan

pencapaian ke bangunan secara berputar. Tujuan dari penggunaan sirkulasi pencapaian ke bangunan tersebut untuk memperlihatkan bentuk metafora bangunan

Tabel 6.7 Konsep Sistem Sirkulasi Luar Ruang Pada Museum Wayang Kulit

Sirkulasi Pada Museum Wayang Kulit	Tujuan	Aplikasi
Sirkulasi langsung	Mengarahkan pengunjung	Sirkulasi Kendaraan dan Sirkulasi Pejalan Kaki
Sirkulasi secara berputar	Memperlihatkan Bentuk Fasade Bangunan	Sirkulasi Pejalan Kaki

Sumber: Pemikiran Penulis

6.3.3 Warna Ruang Luar

Dari tabel warna peralatan pagelaran Wayang Kulit dan pengaruh psikologis diatas, maka penggunaan warna untuk tiap unit ruang luar Museum Wayang Kulit berbeda-beda. Untuk rincian penggunaan warna untuk tiap unit ruang dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 6.8 Konsep Penggunaan Warna Tiap Kelompok Bangunan Bagian Luar

Unit Ruang	Warna	Pengaruh psikologis
Unit Museum Wayang Kulit	<ul style="list-style-type: none"> • Putih • Kuning emas • Coklat 	<ul style="list-style-type: none"> • Senang, murni, bersih, spiritual, cinta, terang • Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat. • Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, rendah hati.
Unit Perpustakaan dan Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Putih • Abu-abu • Kuning emas • Coklat 	<ul style="list-style-type: none"> • Senang, murni, bersih, spiritual, cinta, terang • Tenang. • Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, • Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, rendah hati
Unit Pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Putih • Abu-abu • Kuning emas 	<ul style="list-style-type: none"> • Senang, murni, bersih, spiritual, cinta, terang • Tenang. • Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat,
Unit Mekanikal Elektrikal	<ul style="list-style-type: none"> • Coklat 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat,
Pos Jaga	<ul style="list-style-type: none"> • Coklat • Kuning 	<ul style="list-style-type: none"> • Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, rendah hati • Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat

Sumber: Pemikiran Penulis

6.3.4 Tekstur Ruang Luar

Tekstur yang akan dipergunakan adalah tekstur kasar dan halus. Penggunaan tekstur tersebut untuk memberikan kesan yang dimiliki oleh masing-masing bangunan. Untuk rincian penggunaan tekstur untuk tiap kelompok ruang dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 6.9 Penggunaan Tekstur Untuk Tiap Unit Ruang

Kelompok Ruang	Tekstur	Kesan
Unit Museum Wayang Kulit	Kasar	Memberikan kesan visual yang tegas dan dinamis.
	Halus	Memberikan kesan lembut, halus, statis, formal dan membosankan
Unit perpustakaan dan Pengelola	Kasar	Memberikan kesan visual yang tegas dan dinamis.
	Halus	Memberikan kesan lembut, halus, statis, formal dan membosankan
Unit Pertunjukan	Kasar	Memberikan kesan visual yang tegas dan dinamis.
	Halus	Memberikan kesan lembut, halus, statis, formal dan membosankan
Unit Mekanikal Elektrikal	Kasar	Memberikan kesan visual yang tegas dan dinamis.
	Halus	Memberikan kesan lembut, halus, statis, formal dan membosankan

Sumber: Pemikiran Penulis

6.3.5 Material Ruang Luar

Material bangunan yang akan dipergunakan pada ruang luar Museum Wayang Kulit Yogyakarta disesuaikan dengan konsep peralatan pagelaran Wayang Kulit. sehingga suasana dapat diterima oleh pengguna. Penggunaan material untuk Museum Wayang Kulit dapat memberikan kesan utama kokoh, keras, dan dinamis seperti gerakan pukulan dan bilah gamelan. Sedangkan unsur keduanya sederhana atau lunak seperti karakter kayu penyangga bilah perangkat gamelan. Untuk rincian penggunaan material dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 6.10 Konsep Penggunaan Material Ruang Luar Untuk Tiap Unit Masa Bangunan

Kelompok Ruang	Material
Unit Museum Wayang Kulit	Beton, baja, kayu, bata, batu alam, kaca.
Unit Perpustakaan dan Pengelola	Beton, baja, kayu, kaca
Unit Pertunjukan	Beton, baja, kayu.
Unit Mekanikal Elektrikal	Beton, baja, kaca

Sumber: Pemikiran Penulis

6.4 Konsep Struktur Bangunan

Struktur untuk bangunan Museum Wayang Kulit adalah struktur pondasi *Foot Plat*. Sedang pondasi menerus menggunakan pondasi batu kali. Struktur bangunan yang digunakan adalah struktur beton bertulang dengan pola *Grid* dan struktur atap rangka batang baja. dan struktur cangkang. Untuk sistem rangka atapnya menggunakan *Sistem Mannesmann dan Sistem Mero*.

6.5 Konsep Utilitas

6.5.1 Sistem Penghawaan

Penggunaan penghawaan pada Museum Wayang Kulit ini menggunakan sistem penghawaan buatan. Penggunaan sistem penghawaan buatan didasarkan pada tuntutan fungsi ruang, besaran ruang dan kebutuhan udara bersih dan kelembaban udara. Penggunaan penghawaan buatan tiap unit masa bangunan berbeda-beda. Dalam Museum Wayang Kulit ini, sistem penghawaan akan menggunakan dua macam sistem. Kedua sistem tersebut adalah:

a) Sistem unit

Penghawaan dengan sistem unit dipergunakan untuk ruang-ruang pendukung. Penggunaan sistem unit ini, menggunakan AC tipe AC Window dengan tujuan agar pemasangan dan perawatan lebih mudah dilakukan.

b) Sistem central

Penghawaan dengan sistem central dipergunakan hanya untuk ruang pameran, perpustakaan, dan pagelaran Wayang

Kulit. Penghawaan dengan sistem central ini menggunakan alat pendingin yang disebut dengan *chiller*. Penggunaan *chiller* diletakkan secara terpisah di suatu ruang khusus.

6.5.2 Sistem Pencahayaan .

Kebutuhan pencahayaan dipenuhi dari dua sumber pencahayaan. Pencahayaan tersebut adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Untuk pencahayaan buatan ruang pameran museum, perpustakaan dan gedung pertunjukan dibuat dengan tujuan tertentu dan mempunyai arah yang sesuai dengan tujuannya. Pencahayaan berdasarkan arah yang akan digunakan dalam Museum Wayang Kulit adalah *down-lighter*. Karena mudah untuk di fokuskan ke obyek yang dipamerkan

6.5.3 Sistem Pencegahan Kebakaran

Bangunan Museum Wayang Kulit mempunyai bentang yang lebar maka diperlukan sistem pencegahan kebakaran yang mudah untuk digunakan untuk mencegah kebakaran. Dari syarat minimal untuk pencegahan kebakaran maka untuk bangunan Museum Wayang Kulit menggunakan beberapa alat sebagai pencegah terjadinya kebakaran. Alat tersebut antara lain: *alarm kebakaran, smoke detektor, sprinkler, head detector* dan *hidrant*

6.5.4 Sistem Penyediaan Air Bersih

Sistem penyediaan air bersih pada Museum Wayang Kulit didasarkan pada kebutuhan akan air bersih. Sistem penyediaan air bersih untuk Museum Wayang Kulit menggunakan mata air yang keluar dari dalam tanah dengan sistem vertikal *up feed* ditampung pada *ground tank* kemudian *up feed* ke *upper tank*. Kemudian sistem vertikal *down feed* didasarkan pada ketinggian tiap lavatori yang lebih rendah sehingga mudah didistribusikan secara horizontal.

6.5.5 Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor untuk Museum Wayang Kulit berdasarkan teori dibedakan menjadi tiga yaitu air bekas buangan, air limbah dan air hujan. Untuk sistem pembuangan air kotor bangunan ini ada yang digabung pembuangannya (air hujan dan air limbah) ke sumur peresapan dan riol kota, untuk limbah khusus harus diproses dahulu.

6.5.6 Sistem Penangkal Petir

Untuk bangunan Museum Wayang Kulit sistem penangkal petir harus mempunyai luas cakupan yang besar. Penggunaan sistem penangkal petir untuk Museum Wayang Kulit dapat menggunakan *sistem radioaktif / sistem Thomas* dengan jangkauan radius perlindungan terhadap petir 125 m. Hal tersebut didasarkan pada kebutuhan luas cakupan untuk melindungi area museum dari petir.

6.5.7 Sistem Instalasi Listrik

Sumber listrik yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan Museum Wayang Kulit sangat besar. Listrik yang digunakan berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) dan sumber listrik yang berasal dari genset. Dari jumlah kebutuhan listrik yang besar maka sumber listrik untuk Museum Wayang Kulit berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) dan sumber listrik yang berasal dari genset digunakan untuk cadangan saat listrik PLN mati.

6.5.8 Sistem Keamanan

CCTV (*Closed Circuit Television*) kamera yang dipasang disetiap sudut ruangan dan sirkulasi(dipasang diatasagar tidak mudah dijangkau dan tersembunyi) seperti yang diinginkan oleh bagian keamanan. CCTV ini dapat bekerja 24 jam atau sesuai kebutuhan.

Untuk bangunan museum CCTV yang digunakan kamera sudut pandang 90 derajat mendekati dari sudut pandang mata manusia. Dengan sepasang mata, manusia mampu melihat sudut pandang sebesar 150 - 180 derajat.

6.5.9 Sistem Tata Suara

Sistem tata suara, perlu direncanakan untuk memberikan fasilitas kelengkapan sistem informasi pada bangunan. Sistem yang akan digunakan pada Museum Wayang Kulit menggunakan sistem tata suara didalam dan luar ruangan dengan sistem *Speaker Sound Pressure* (dalam ruangan) dan *Horn Speaker* (luar ruangan).



DAFTAR PUSTAKA

- Kamajaya, Sudibya Z.Hadi Sucipto 1981:51-52.
- Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila; Pandam Guritno
- WJS. Poerwa Darminta, dalam buku *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta* ditulis Sagio dan Ir. Samsugi.
- Sri Mulyono dalam buku *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*.
- Sunarto, 1989, Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta, Balai Pustaka, Jakarta
- James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanes dalam “*Introduction of Architecture*”
- Anthony C. Antoniadis, 1990 *Poethic of Architecture*
- Geoffrey Broadbent, 1995 *Design in Architecture*
- Charles Jenks, *The Language of Post Modern Architecture*. 1990 dalam “*Poethic of Architecture*”
- YB Mangunwijaya, Wastu Citra, PT. Gramedia, Jakarta : 1988
- Yoshinobu, Ashihara, 1970. *Exterior Design in Architecture*. Van Nostrand Reinhold. New York.
- Sutrisno.R, 1983, *Bentuk struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern*, Gramedia, Jakarta
- *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX edisi ke-2*, Yulianto Sumalyo, 2005, Gajah Mada University Press, Yogyakarta
- *Data Arsitek*, Ernest Neufert ,1996, Erlangga
- *Fisika Bangunan 2*, Prasasto Satwiko, 2004, Penerbit ANDI Yogyakarta
- *Arsitektur Bentuk Ruang dan Sususnannya*, Francis D.K. ching,1994, Erlangga
- [www.google.com/ http--www_american-architecture_info-USA-USA Washington-010-AmericanIndianMuseumDomeview](http://www.google.com/http--www_american-architecture_info-USA-USA-Washington-010-AmericanIndianMuseumDomeview)
- www.google.com

- Memahami Metafora dalam Arsitektur, www.girinasoma.com
- METAFORA (definisi dalam arsitektur) www.WordPress.com
- Gaya Arsitektur Modern di Indonesia by Probo Hindarto, www.astudioIndonesia.id.or.id/2008

