

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

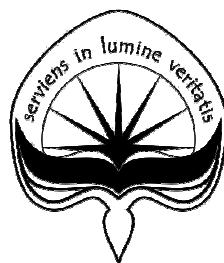
MUSEUM WAYANG NASIONAL DI SURAKARTA

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**ARIEL HANANI OTNIEL
NPM: 080113022**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2013**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

BERUPA

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

MUSEUM WAYANG NASIONAL DI SURAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ARIEL HANANI OTNIEL

NPM: 080113022

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Pengaji Skripsi pada tanggal **9 Oktober 2013**
dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengajaran rancangan
pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Pengaji I

Pengaji II

Ir. A. Djoko Istiadji, MSc.Bld.Sc

Gerarda Orbita Ida C.,S.T.,MBS.Dev.

Yogyakarta, 22 Oktober 2013

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Augustinus Madjana Putra ST.MSc

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir.F.Ch. J. Sinar Tanudjaja .MSA

**FAKULTAS
TEKNIK**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ariel Hanani Otniel

NPM : 08.01.13022

Dengan sesungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

MUSEUM WAYANG NASIONAL DI SURAKARTA

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 (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan 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 (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—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 sesungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 22 Oktober 2013

Yang Menyatakan,



Ariel Hanani Otniel



MUSEUM WAYANG NASIONAL DI SURAKARTA

Ariel Hanani Otniel

INTISARI

Wayang merupakan hasil kreasi seni dan budaya terdiri dari berbagai macam jenis, seperti wayang purwa, wayang kulit, wayang klitik, sampai wayang golek. Wayang sebagai bagian dari kebudayaan kita memiliki aset yang tidak ternilai dan menjadi salah satu bagian dari kebanggaan Indonesia sebagai warisan karya budaya dunia. Namun semakin berkembangnya jaman, makin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi. Makin banyak budaya populer asing, dan teknologi-teknologi modern dan canggih masuk ke negara ini sehingga budaya-budaya lokal, salah satunya adalah wayang menjadi terpinggirkan dan ditinggalkan oleh masyarakat umum, khususnya generasi muda. Untuk itu diperlukan wadah yang dapat meningkatkan kembali apresiasi para generasi muda, khususnya anak-anak terhadap salah satu budaya lokal, yaitu wayang.

Wadah tersebut dapat direalisasikan dengan Museum Wayang Nasional di Surakarta yang dapat mengapresiasi dan memberikan pendidikan, serta pengenalan kesenian wayang kepada generasi muda secara perlahan. Konsep transformasi bentuk bermula dari penggabungan karakteristik (*synchronize*) tiap sistem periodisasi wayang dengan genre-genre *Anime* terpilih yang akhirnya akan diikat dengan karakter bentuk *Anime* yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan dan ruang. Konsep transformasi *Anime* (*ekspresif, high contrast, tidak harus proporsional, dan colourful.*) ke dalam bentuk dan ruang bangunan bertujuan agar tidak timbul gap yang terlalu jauh antara konsep museum secara umum dengan hobby / *interest* anak, suatu konsep yang dekat dengan dunia anak, sehingga akan timbul ‘jembatan’ yang dapat menghubungkan antara dunia anak dan dunia wayang. Wayang-wayang akan ditampilkan dengan perspektif yang berbeda, yaitu gaya *Anime* sehingga dapat menimbulkan nuansa baru bagi pengunjung museum pada umumnya.

Kata kunci : *wayang, museum wayang nasional, karakteristik, periodisasi, ekspresif, high contrast, tidak harus proporsional, colourful, anime*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan landasan konseptual perencanaan dan perancangan ini dengan baik.

Landasan konseptual perencanaan dan perancangan ini dibuat berdasarkan pengetahuan yang ada dan pengalaman yang didapat selama kuliah. Dalam laporan ini penulis menjelaskan tentang proyek yang berjudul Museum Wayang Nasional di Surakarta

Laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. A. Djoko Istiadji, MSc.Bld.Sc selaku dosen pembimbing I tugas akhir yang setia dan sabar memberi bimbingan dan arahan yang berguna dan sangat membantu selama penulis melaksanakan proses pembelajaran.
3. Gerrarda Orbita Ida C., S.T., MBS.Dev. selaku dosen pembimbing II tugas akhir yang setia dan sabar memberi bimbingan dan arahan yang berguna dan sangat membantu selama penulis melaksanakan proses pembelajaran.
4. Augustinus Madyana Putra, S.T., MSc.. selaku koordinator Tugas Akhir Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Ir. F. Christian J. Sinar Tanudjaja, MSA., selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
6. Keluarga tercinta yang selalu setia memberi dukungan doa, semangat dan dana.
7. Antonius Surya dan Arvin Dovan Sulaksono yang selalu memberi ide dan bantuan kepada saya.
8. Teman – teman tugas akhir yang selalu bersama - sama saling membantu menyelesaikan penulisan landasan konseptual perencanaan dan perancangan ini

9. Semua teman – teman kos yang selalu mengerti dan memberi dukungan semangat.
10. Semua pihak yang ikut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 22 Oktober 2013

Penulis,

Ariel Hanani Otniel
NIM : 080113022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I - PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Proyek.....	1
1.2.Latar Belakang Permasalahan	4
1.3.Rumusan Permasalahan.....	9
1.4.Tujuan dan Sasaran	9
1.5.Lingkup Studi	10
1.6.Metoda Pembahasan	10
1.7.Tata Langkah.....	12
I. 8.Sistematika Penulisan	13

BAB II – TINJAUAN UMUM MUSEUM WAYANG

2. 1. Museum.....	14
2.1.1. Definisi Museum.....	14
2.1.2. Sejarah Perkembangan Museum di Indonesia.....	15
2.1.3. Klasifikasi Museum.....	17
2.1.4. Misi, Tugas, dan Fungsi Museum.....	19
2.1.5. Kegiatan Museum.....	20
2.1.6. Bentuk dan Pelaku Kegiatan Museum.....	22
2.1.7. Materi Koleksi Museum.....	23
2.1.8. Persyaratan Museum.....	24
2.1.9. Penataan Pameran.....	28

2. 2. Wayang.....	30
2. 2. 1. Definisi Wayang.....	30
2. 2. 2. Sejarah Wayang di Indonesia.....	30
2. 2. 3. Jenis-Jenis Wayang	32
2. 2. 4. Periodisasi Wayang.....	33

BAB III – TINJAUAN KHUSUS MUSEUM WAYANG-ANIME di SURAKARTA

3. 1. Museum Wayang Nasional Gaya Anime.....	39
3. 1. 1. Definisi.....	40
3. 2. Pelaku Kegiatan Museum Wayang Nasional Gaya Anime.....	40
3. 2. 1. Pengunjung.....	40
3. 2. 2. Pengelola.....	41
3. 3. Kegiatan Dalam Museum Wayang Nasional Gaya Anime.....	42
3. 3. 1. Kegiatan Pameran.....	42
3. 3. 2. Kegiatan Edukatif.....	42
3. 3. 3. Kegiatan Preservasi dan Konservasi.....	42
3. 3. 4. Kegiatan Teknis.....	42
3. 1. 5. Kegiatan Pendukung.....	43
3. 3. Kapasitas.....	43
3. 3. 1. Ruang Pamer – Periode I.....	43
3. 3. 2. Ruang Pamer – Periode II dan III.....	44
3. 3. 3. Ruang Pamer-Periode IV	46
3. 3. 4. Ruang Pamer-Periode V.....	47
3. 4. Tinjauan Lokasi Tapak Museum Wayang Nasional di Surakarta	49
3. 4. 1. Spesifikasi Geografis.....	49
3. 4. 2. Kondisi Non Fisik.....	51
3. 4. 3. Kriteria Pemilihan Tapak.....	53
3. 5. Anime.....	55
3. 5. 1. Definisi Anime.....	55
3. 5. 2. Sejarah Anime.....	55
3. 5. 3. Jenis-Jenis Anime.....	58
3. 6. Tinjauan Karakteristik Anime yang Dipilih.....	59

BAB IV – TINJAUAN TEORI

4. 1. Standar Umum Perancangan Museum.....	66
4. 1.1. Display.....	66
4.1.2. Sirkulasi dan Pembagian Ruang.....	67
4.1.3. Pencahayaan.....	69
4.1.4. Penghawaan.....	71
4. 2. Unsur-Unsur Estetika Desain Arsitektur.....	71
4. 2.1. Suasana Ruang.....	72
4.2.2. Unsur Bentuk (Form).....	73
4.2.3. Unsur Bahan (Material).....	74
4.2.4. Unsur Tekstur (Texture).....	76
4.2.5. Unsur Warna (Colour).....	76
4.2.6. Unsur Proporsi (Proportion).....	79
4.2.7. Unsur Komposisi.....	79
4.2.8. Unsur Irama (Rhythm).....	79
4.2.9. Faktor Kesatuan (Balancing).....	80
4.2.10. Faktor Kesatuan (Unity).....	80
4. 3. Batasan Ruang Dalam dan Ruang Luar.....	81
4.3.1. Elemen Pembatas.....	81
4.3.2. Elemen Pengisi.....	81
4.3.3. Elemen Pelengkap.....	81
4. 4. Simbol Ekspresi Pada Anime.....	82
4. 5. Teori Transformasi.....	84

BAB V – ANALISIS DAN SINTESIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5. 1. Analisis Perencanaan.....	95
5. 1.1. Analisis Perencanaan Programatik.....	95
5. 1.1.1 Analisis Sistem Manusia.....	95
5. 1.1.2 Analisis Organisasi dan Hubungan Ruang.....	122
5. 1.1.3 Analisis Pemilihan Tapak.....	134
5. 1.2. Analisis Perencanaan dan Perancangan Site.....	139
5. 2. Analisis Perencanaan Transformasi Bentuk Arsitektural.....	174

5. 2.1. Cara Penggabungan Karakteristik Periodisasi Wayang dengan Karakteristik Genre Anime.....	174
5. 2.2. Penggabungan Karakteristik Periodisasi Wayang dengan Karakteristik Genre Anime.....	174
5. 2.3. Analisis Transformasi Kata Kunci dan Anime Style.....	178
5.2.3.1 Konsep Gambar Anime Secara Umum.....	178
5.2.3.2 Transformasi Kata Kunci Perpaduan Wayang dan Genre Anime Terpilih.....	181
5. 2.3.3 Transformasi Parameter ke Anime Style.....	187
BAB VI – KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR	
6. 1. Konsep Perencanaan Programatik.....	195
6.1.1. Konsep Sistem Manusia.....	195
6. 2. Konsep Perancangan Programatik.....	199
6. 3. Konsep Pemilihan Site.....	201
6. 4. Konsep Penekanan Studi.....	203
6. 5. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi.....	221
DAFTAR PUSTAKA.....	229
LAMPIRAN.....	230

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pandawa Tradisional	8
Gambar 1.2 Pandawa <i>Anime</i>	8
Gambar 3.1 LCD Proyektor	43
Gambar 3.2 Cara Kerja LCD Proyektor.....	43
Gambar 3.3 <i>Estacion de Atocha 1</i>	44
Gambar 3.4 <i>Estacion de Atocha 2</i>	44
Gambar 3.5 <i>Jungle Cruise 1</i>	45
Gambar 3.6 <i>Jungle Cruise 2</i>	45
Gambar 3.7 <i>Island Vista Resort 1</i>	45
Gambar 3.8 <i>Island Vista Resort 2</i>	45
Gambar 3.9 <i>Colourful Furniture</i>	47
Gambar 3.10 <i>Colourful Display</i>	47
Gambar 3.11 <i>Reichstag Dome</i>	48
Gambar 3.12 <i>Glass Building</i>	48
Gambar 3.13 <i>3D Plane</i>	48
Gambar 3.14 <i>3D Fruit</i>	48
Gambar 3.15 Peta Indonesia	49
Gambar 3.16 Peta Surakarta.....	49
Gambar 3.17 Peta Lokasi Kecamatan Jebres	54
Gambar 3.18 <i>Ghost Hunt</i>	59
Gambar 3.19 <i>When They Cry</i>	59

Gambar 3.20 <i>Mahou Sensei Negima</i>	60
Gambar 3.21 <i>Soul Eater</i>	60
Gambar 3.22 <i>The Legend Of Condor Heroes</i>	61
Gambar 3.23 <i>Yoshiwara Hana Oboro</i>	61
Gambar 3.24 <i>Magi</i>	62
Gambar 3.25 <i>Enigma</i>	62
Gambar 3.26 <i>Fairy Tail</i>	63
Gambar 3.27 <i>Naruto</i>	63
Gambar 3.28 <i>Air Gear</i>	64
Gambar 3.29 <i>Detective Conan</i>	64
Gambar 3.30 <i>Gundam</i>	65
Gambar 3.31 <i>Full Metal Panic</i>	65
Gambar 4.1 <i>Standard</i> Jarak dan Sudut Pandang <i>Display</i> 1	66
Gambar 4.2 <i>Standard</i> Jarak dan Sudut Pandang <i>Display</i> 2	66
Gambar 4.3 <i>Standard</i> Jarak dan Sudut Pandang <i>Display</i> Berukuran Besar	67
Gambar 4.4 Sirkulasi Pembagian Ruang 1	67
Gambar 4.5 Sirkulasi Pembagian Ruang 2	68
Gambar 4.6 Alternatif Lain Pembagian Ruang 1.....	68
Gambar 4.7 Alternatif Lain Pembagian Ruang 2.....	68
Gambar 4.8 Penataan <i>Layout Display</i>	69
Gambar 4.9 Metoda Pemanfaatan Cahaya Alami.....	70

Gambar 4.10 Potongan Melintang Teknik Pencahayaan Alami	70
Gambar 4.11 Garis-Garis Dinamis	73
Gambar 4.12 Warna	78
Gambar 4.13 Simbol Ekspresi <i>Anime</i>	84
Gambar 5.1 Matriks Hubungan Ruang Area Lobby	123
Gambar 5.2 Matriks Hubungan Ruang Area Pameran.....	123
Gambar 5.3 Matriks Hubungan Ruang Area Pendukung	124
Gambar 5.4 Matriks Hubungan Ruang Area Pengelola.....	124
Gambar 5.5 Matriks Hubungan Ruang Area Service	125
Gambar 5.6 Hubungan Ruang Secara Mikro	125
Gambar 5.7 Hubungan Ruang Mikro Zona Penerimaan.....	126
Gambar 5.8 Hubungan Ruang Mikro Zona Pameran	127
Gambar 5.9 Hubungan Ruang Mikro Zona Pengelola	127
Gambar 5.10 Hubungan Ruang Mikro Zona Service	128
Gambar 5.11 Hubungan Ruang Mikro Zona Penerimaan dan Pembagian Lantai	128
Gambar 5.12 Hubungan Ruang Mikro Zona Pameran dan Pembagian Lantai.....	129
Gambar 5.13 Hubungan Ruang Mikro Zona Pengelola dan Pembagian Lantai.....	129
Gambar 5.14 Hubungan Ruang Mikro Zona Service dan Pembagian Lantai.....	130
Gambar 5.15 Organisasi Ruang Mikro Zona Penerimaan	130
Gambar 5.16 Organisasi Ruang Mikro Zona Pameran	131
Gambar 5.17 Organisasi Ruang Mikro Zona Pengelola	132

Gambar 5.18 Organisasi Ruang Mikro Zona Service	132
Gambar 5.19 Organisasi Makro Museum Wayang Nasional di Surakarta.....	133
Gambar 5.20 Rencana Pemanfaatan Tata Ruang Wilayah Kota	134
Gambar 5.21 Rencana Umum Tata Ruang Kota Surakarta	134
Gambar 5.22 Peta Surakarta.....	135
Gambar 5.23 Alternatif Tapak	137
Gambar 5.24 Area Fasilitas Transportasi Radius 4 Km.....	138
Gambar 5.25 Area Pusat Keramaian Radius 4 Km.....	138
Gambar 5.26 Site Museum Wayang Nasional di Surakarta	140
Gambar 5.27 Ekspresi <i>Anime</i> 1	178
Gambar 5.28 Ekspresi <i>Anime</i> 2	179
Gambar 5.29 Teknik Kontras	179
Gambar 5.30 <i>Dragon Ball</i>	180
Gambar 5.31 <i>Arale</i>	180
Gambar 5.32 <i>Hatsune Miku</i>	180
Gambar 5.33 <i>One Piece</i>	180
Gambar 6.1 Penataan dan Pembagian Zona.....	195
Gambar 6.2 Organisasi Makro Museum Wayang Nasional di Surakarta	200
Gambar 6.3 Peta Kecamatan Jebres.....	201
Gambar 6.4 Alternatif Tapak	201
Gambar 6.5 Site Museum Wayang Nasional di Surakarta	202

Gambar 6.6 Tata Zona Bangunan Pada Site Terpilih	203
Gambar 6.7 Pondasi Menerus	221
Gambar 6.8 Pondasi Footplat.....	221
Gambar 6.9 Plat Beton Bertulang	221
Gambar 6.10 Rangka Baja Ringan.....	221
Gambar 6.11 <i>Recessed LED Downlight</i>	223
Gambar 6.12 <i>LED Flexible Striplight</i>	223
Gambar 6.13 <i>LED Wall Washer</i>	224
Gambar 6.14 Konsep Jaringan Air Bersih	225
Gambar 6.15 Konsep Jaringan Air Kotor	226
Gambar 6.16 Konsep Jaringan Elektrikal	227

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Banyaknya Pengunjung Obyek Wisata Museum di Surakarta	4
Tabel 2.1 Kebutuhan Cahaya Pada Ruang Pamer	27
Tabel 2.2 Periodisasi Wayang Secara Umum.....	37
Tabel 3.1 Prosentase Penggunaan Lahan di Kota Surakarta Tahun 2011	51
Tabel 3.2 Penggunaan Lahan di Kota Surakarta Tahun 2011	52
Tabel 3.3 Penduduk Kota Surakarta Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 3.4 Penduduk Kota Solo Menurut Dewasa, Anak dan Jenis Kelamin Tahun 2011.....	53
Tabel 4.1 Kesan dan Sifat Bahan	74
Tabel 4.2 Karakter Warna.....	77
Tabel 5.1 Identifikasi Kegiatan dan Alur Kegiatan Museum Wayang Nasional di Surakarta	98
Tabel 5.2 Identifikasi Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Museum Wayang Nasional di Surakarta	103
Tabel 5.3 Besaran Ruang Museum Wayang Nasional di Surakarta	109
Tabel 5.4 Kebutuhan Area Bangunan Museum Wayang Nasional di Surakarta.....	122
Tabel 5.5 Perbandingan Lokasi Tapak.....	139
Tabel 5.6 Analisis Perpaduan Kata Kunci Periodisasi Wayang dan Genre <i>Anime</i> Terpilih	181
Tabel 5.7 Aplikasi Desain <i>Anime Style</i>	187
Tabel 6.1 Kebutuhan dan Besaran Ruang Lobby	196

Tabel 6.2 Kebutuhan dan Besaran Ruang Pendukung	196
Tabel 6.3 Kebutuhan dan Besaran Ruang Pengelola	197
Tabel 6.4 Kebutuhan dan Besaran Ruang Service	197
Tabel 6.5 Kebutuhan dan Besaran Ruang Pameran	198
Tabel 6.6 Kebutuhan Area Bangunan Museum Wayang Nasional di Surakarta	198
Tabel 6.7 Analisis Perpaduan Kata Kunci Periodisasi Wayang dan Genre <i>Anime</i> Terpilih.....	207
Tabel 6.8 Aplikasi Desain <i>Anime Style</i>	213