

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

**PUSAT PENGEMBANGAN  
SENI WAYANG KULIT  
DI YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1**

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

**DISUSUN OLEH:**

**ANDREAS DWI CAHYADI BUDIANTO  
NPM: 080112938**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2012**

# LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI  
BERUPA  
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

## PUSAT PENGEMBANGAN SENI WAYANG KULIT DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**ANDREAS DWI CAHYADI BUDIANTO**  
**NPM: 080112938**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 10 Oktober 2012 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Penguji II



Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch



Ir. YD. Krismiyanto, M.T.

Yogyakarta, 23 Oktober 2012

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



Augustinus Madyana Putra, ST., M.Sc

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



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

# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andreas Dwi Cahyadi budianto

NPM : 080112938

Dengan sesungguhnya-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:

**PUSAT PENGEMBANGAN SENI WAYANG KULIT 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 (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 sesungguhnya-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 23 Oktober 2012  
Yang Menyatakan,



Andreas Dwi Cahyadi Budianto

## **KATA PENGANTAR**

Berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul " Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta " sesuai dengan yang direncanakan. Selanjutnya penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis selama mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir (Skripsi) ini.
2. Bapak Ir. YD. Krismiyanto, M.T., selaku dosen pembimbing II yang turut membimbing dalam penyelesaian penulisan ini.
3. Para Dosen Universitas ATMA JAYA YOGYAKARTA yang selama ini telah dengan baik mendidik dan mendukung proses perkuliahan hingga lancarnya proses penyusunan penulisan ini
4. Orang tua yang dengan sabar dan ikhlas membantu dalam hal finansial dan dukungan semangat juga dari keluarga dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. Semua teman, orang spesial serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun materil kepada penulis guna kelancaran dalam menyelesaikan penulisan ini

Skripsi ini dibuat guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Jurusan Arsitektur Universitas ATMA JAYA YOGYAKARTA.

Semoga penulisan tugas akhir ini bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

09 Agustus, 2012

Penulis



## ABSTRAKSI

Upaya melestarikan budaya tidak berarti bahwa tradisi seni pedalangan menjadi statis. Seperti halnya setiap kebudayaan pasti mengalami perubahan sesuai dengan zaman dan perkembangan masyarakatnya, demikian pulalah seni pedalangan banyak mengalami perkembangan. Teknologi modern dimanfaatkan untuk meningkatkan daya pesona pertunjukan wayang. Tata cahaya dan tata suara kini dikelola dengan canggih sehingga menghasilkan efek-efek yang mengesankan. Garapan ceritanya tidak terbatas pada pakem-pakem lama saja, tetapi digubah secara kontekstual dengan situasi dan suasana kehidupan masyarakat dewasa ini.

Dengan adanya pengakuan oleh UNESCO mengenai Wayang kulit sebagai karya agung budaya dunia pada tanggal 7 November 2003, di Paris Perancis. Sungguh suatu prestasi budaya bangsa Indonesia yang sangat gemilang. Penghargaan seluruhnya ada 30 negara yang karya budayanya dinyatakan sebagai karya agung dunia. Sehingga diperlukan pelestarian budaya yang tidak hanya mementingkan kepentingan ekonomi saja. Karena warisan jenis ini merupakan hasil kreativitas dan menjadi jati diri dan keanekaragaman budaya manusia. Sangat dikhawatirkan warisan budaya yang sarat dengan nilai-nilai budaya itu lambat laun akan bisa lenyap, terdesak oleh arus globalisasi ala westernisasi.

Usaha dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan seni wayang kulit ini dapat diwujudkan melalui pendekatan kepada para generasi muda. Pendekatan itu dapat melalui unsur-unsur yang sangat berhubungan dengan para generasi muda. Salah satu unsur dominan yang disukai oleh generasi muda adalah unsur komedi dengan segala sesuatunya yang berbau lucu, konyol seperti sifat dan sikap yang cenderung nyeleneh, kekanak-kanakan dan bahkan hingga usaha memutarbalikkan logika. Unsur tersebut dapat diaplikasikan kedalam ilmu arsitektur melalui bangunan.

Arsitek dalam dunia arsitektur, dalam hal ini juga turut menyumbangkan ide dan gagasan bagi kelestarian budaya seni wayang kulit.

**Kata kunci : *Memutarbalikkan Logika, Nyeleneh,, Kekanak-kanakan***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAKSI .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
<b>BAB I            PENDAHULUAN</b>	
I.1.Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Permasalahan .....	3
I.3. Tujuan dan Sasaran Pembahasan	
I.3.1. Tujuan .....	4
I.3.2. Sasaran .....	4
I.4. Manfaat Pembahasan .....	4

I.5. Lingkup Pembahasan.....	5	
I.6. Metode Pembahasan .....	5	
I.7. Sistematika Pembahasan.....	6	
BAB II	TINJAUAN UMUM	
II.1.	Pusat Kebudayaan dan Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit	
II.1.1.	Pengertian Pusat Kebudayaan.....	9
II.1.2.	Pengertian Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit .....	9
II.2.	Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di yogyakarta	
II.2.1.	Sejarah Perkembangan Wayang dan Wayang Kulit .....	10
II.2.2.	Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di Yogyakarta .....	24
II.2.3.	Skenario Pentas Cerita Wayang.....	31
II.2.4.	Makna Gunungan dalam Pewayangan.....	33
II.2.5.	Pakem-pakem dalam Seni Pewayangan (Wayang Kulit) .....	38
BAB III	UNSUR - UNSUR KOMEDI DI DALAM SENI PEWAYANGAN DAN RUANG	
III.1.	Seni Lawak dan Tokoh Komedi di Indonesia serta Dunia.....	41
III.1.1.	Srimulat .....	44
III.1.2.	<i>Stand Up Comedy</i> .....	45



III.1.3. <i>Mr. Bean</i> .....	46
III.1.4. Pengertian Komedi .....	47
III.1.5. Pengertian Lawak .....	48
III.1.6. Pengertian Lelucon.....	51
III.1.7. Pengertian Sarkasme .....	51
III.1.8. Pengertian Humor.....	52
III.2. Unsur Komedi Dalam Wayang Kulit (Gara-gara) .....	56
III.3. Teori Organisasi Ruang Dalam Arsitektur.....	58
III.3.1. Organisasi Terpusat .....	58
III.3.2. Organisasi-organisasi Linier.....	59
III.3.3. Organisasi Radial.....	60
III.3.4. Organisasi Terkluster.....	61
III.3.5. Organisasi Grid.....	61
III.4. Teori Bentuk Dalam Arsitektur.....	62
III.4.1. Pengertian Bentuk .....	62
III.4.2. Bentuk Beraturan .....	64
III.4.3. Bentuk Tidak Beraturan .....	65
III.4.4. Ruang.....	66

III.4.5. Ruang Kosong / Void .....	67
<b>BAB IV    TRANSFORMASI UNSUR-UNSUR KOMEDI DI DALAM ARSITEKTUR</b>	
IV.1. Transformasi Unsur - Unsur Komedi dalam Organisasi Ruang .....	68
IV.2. Transformasi Unsur - Unsur Komedi dalam Bentuk Ruang dan Bentuk Bangunan.....	68
<b>BAB V.    ANALISIS</b>	
V.1.    Umum	
V.1.1. Analisis Lokasi dan Site .....	71
A. Keadaan Umum Kota Yogyakarta.....	71
A.1. Struktur Pembagian Tingkatan Daerah .....	71
A.2. Letak Geografis Yogyakarta .....	72
A.3. Iklim .....	73
A.4. Keadaan Alam.....	73
A.5. Kependudukan .....	74
B. Analisis Site Terpilih .....	74
V.1.2. Analisis Sistem Kegiatan	
A.1. Kegiatan yang Diwadahi.....	81
A.2. Pelaku Kegiatan .....	81

A.3. Sirkulasi Kegiatan .....	82
V.1.3. Analisis Peruangan .....	84
A.1. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang .....	84
V.1.4. Hubungan Antar Ruang .....	85
V.1.5. Karakterisitik Ruang.....	85
V.1.6. Pendekatan sistem utilitas.....	86
A.1. Sistem Sanitasi.....	86
A.2. Sistem Air Bersih.....	95
A.3. Sistem Elektrikal.....	104
V.1.7. Pendekatan Akustika .....	107
V.1.8. Pendekatan Struktur Bangunan .....	109
V.1.9. Pendekatan Struktur Atap.....	110
V.1.10. Pendekatan Material .....	116
V.2. Khusus.....	118
V.2.1. Memutarbalikkan Logika	
A.1. Analisis Memutarbalikkan Logika dalam Tata Ruang	
Dalam di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang	
Kulit di Yogyakarta .....	118

<p>A.2. Analisis Memutarbalikkan Logika dalam Skala dan Proporsi Ruang di Pusat pengembangan Kesenian Wayang Kulit di Yogyakarta.....</p>	121
<p>A.3. Analisis Memutarbalikkan Logika dalam Bentuk dan Wujud di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di Yogyakarta .....</p>	125
<p>A.4. Analisis Memutarbalikkan Logika dalam Sistem Struktur Bangunan di Pusat pengembangan Kesenian Wayang Kulit Yogyakarta .....</p>	127
<p>V.2.2. Nyeleneh</p>	
<p>A.1. Analisis Nyeleneh dalam Bentuk dan Wujud di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di Yogyakarta .....</p>	130
<p>A.2. Analisis Nyeleneh dalam Sistem Struktur Bangunan di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di Yogyakarta .....</p>	133
<p>A.3. Analisis Nyeleneh dalam Tata Ruang luar di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di</p>	

Yogyakarta .....	135
A.4. Analisis Nyeleneh dalam Tata Masa	
di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di	
Yogyakarta .....	138
V.2.3. Kekanak-kanakan	
A.1. Analisis Kekanak-kanakan dalam Tata Ruang Dalam	
di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit di	
Yogyakarta.....	140
A.2. Analisis Kekanak-kanakan dalam Bentuk dan Wujud	
di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit	
di Yogyakarta .....	144
A.3. Analisis Kekanak-kanakan dalam Warna di	
Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit	
di Yogyakarta .....	148
A.4. Analisis Kekanak-kanakan dalam Tata Masa	
di Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit	
di Yogyakarta .....	151

**BAB VI KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN  
ARSITEKTUR**

VI.1. Konsep Tata Ruang Luar.....	153
VI.2. Konsep Tata Masa.....	157
VI.3. Konsep Bentuk dan Wujud Masa.....	158
VI.4. Konsep Skala dan Proporsi .....	165
VI.5. Konsep Tata Ruang Dalam .....	168
VI.6. Konsep Struktur Bangunan .....	171
VI.7. Konsep Warna.....	174

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR REFERENSI**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kerangka Pola Pikir .....	8
Tabel 5.1. Pelaku Kegiatan .....	81
Tabel 5.2. Hubungan Sekuensial antar Kegiatan .....	83
Tabel 5.3. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	84
Tabel 5.4. Hubungan Antar Ruang .....	85
Tabel 5.5. Skema Jaringan Air Bersih dari PAM .....	86
Tabel 5.6. Kata Kunci .....	118

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lukisan wayang Beber .....	11
Gambar 2.2. Salah Satu Tokoh Wayang Kulit Adipati .....	12
Gambar 2.3. Wayang Golek Cepot .....	14
Gambar 2.4. Wayang Wong (Orang) .....	16
Gambar 2.5. Keberagaman Bentuk Wayang Kulit.....	25
Gambar 2.6. Contoh Tokoh Pewayangan ( Semar dan Petruk ) .....	26
Gambar 2.7. Pementasan Wayang Kulit oleh Dalang.....	27
Gambar 2.8. Bayangan Wayang Kulit .....	28
Gambar 2.9. Ornamen Gunungan .....	36
Gambar 3.1. Bangunan Bentuk Beraturan .....	65
Gambar 3.2. Bentuk Bangunan tak Beraturan .....	66
Gambar 5.1. Peta Yogyakarta .....	72
Gambar 5.2. Peta Kawasan kec. Banguntapan, kab Bantul, DI Yogyakarta .....	74
Gambar 5.3. Keadaan <i>View Site</i> .....	75
Gambar 5.4. Aksesibilitas <i>Site Eksisting</i> .....	76
Gambar 5.5. Tanggapan Aksesibilitas <i>Site</i> .....	76
Gambar 5.6. Tanggapan Terhadap Cahaya Matahari.....	77
Gambar 5.7. Kondisi Arah Angin Eksisting .....	77
Gambar 5.8. Tanggapan Terhadap Arah Angin.....	78
Gambar 5.9. Kondisi Kebisingan Eksisting .....	78



Gambar 5.10. Tanggapan terhadap Kebisingan Eksisting .....	79
Gambar 5.11. Tanggapan terhadap Vegetasi .....	79
Gambar 5.12. Tanggapan terhadap <i>View</i> kedalam dan Luar <i>Site</i> .....	80
Gambar 5.13. Skema Jaringan Air Bersih Lokal .....	87
Gambar 5.14. Skema Jaringan Tandon .....	88
Gambar 5.15. Contoh Penempatan peralatan pada Kamar mandi .....	90
Gambar 5.16. Jaringan Air Kotor.....	91
Gambar 5.17. Proses Peresapan Air Hujan .....	92
Gambar 5.18. Septic Tank.....	93
Gambar 5.19. Peresapan Air Kotor.....	94
Gambar 5.20. Bak Kontrol Air Kotor .....	94
Gambar 5.21. Sistem Air bersih.....	95
Gambar 5.22. Diagram Sistem Penyaluran Listrik .....	107
Gambar 5.23. Material Logam dan Panel Kaca untuk Bangunan.....	117
Gambar 5.24. Desain Interior Bangunan yang Memutar Balikkan Logika .....	120
Gambar 5.25. <i>Oyes Chair</i> .....	122
Gambar 5.26. Komparasi Dimensi Bentuk Gunungan Wayang Kulit.....	123
Gambar 5.27. Efek Bayangan yang Terbentuk dari Analisis Bayangan Benda (Wayang).....	124
Gambar 5.28. Contoh Bangunan yang Memutar Balikkan Logika.....	125
Gambar 5.29. Gunungan Kesenian Wayang Kulit sebagai Analisis Bentuk Bangunan.....	126
Gambar 5.30. Efek Elemen Garis yang Memutar Balikkan Logika .....	127



Bentuk Dasar Mainan Anak-anak .....	152
Gambar 6.1. Aplikasi bentuk Nyeleneh dari Motif Mata Wayang Kulit, Motif Bentuk Mainan Anak-anak, dan Gunung Wayang.....	154
Gambar 6.2. Penerapan Fungsi Tangga Eksterior Bangunan .....	155
Gambar 6.3. Aplikasi Bentuk Tangga yang Nyeleneh di Tata Ruang Luar Bangunan .....	156
Gambar 6.4. Aplikasi Tata Masa Bangunan berdasarkan Kata Kunci Nyeleneh dan Kekanak-kanakan .....	157
Gambar 6.5. Konsep Bentuk Gunung pada Bangunan yang Memutar Balikkan Logika .....	159
Gambar 6.6. Konsep Efek Elemen Garis yang Memutar Balikkan Logika.....	160
Gambar 6.7. Konsep Bentuk Nyeleneh Gunung pada Bangunan yang dibentuk berdasarkan sifat kulit kerbau.....	160
Gambar 6.8. Aplikasi Konsep Nyeleneh ke Bentuk Bangunan .....	162
Gambar 6.9. Aplikasi Bentuk Ekspresi Kekanak-kanakan dalam Bangunan.....	163
Gambar 6.10. Aplikasi bentuk Kekanak-kanakan berupa Kepala Bagong dalam Wujud dan Bentuk Bangunan .....	164
Gambar 6.11. Konsep Skala dan Proporsi yang terpengaruh dari Bentuk dan Dimensi Gunung .....	166
Gambar 6.12. Efek Bayangan yang Terbentuk dari Analisis Bayangan Benda (Wayang) .....	167
Gambar 6.13. Desain Interior Bangunan yang Memutar Balikkan Logika dan Kekanak-kanakan .....	169
Gambar 6.14. Penataan Interior Bangunan yang berkonsepkan Tata Ruang	

Bermain Anak-anak .....	170
Gambar 6.15. Konsep Struktur Bangunan Nyeleneh yang Bermotif Bentuk Hidung Wayang Kulit.....	172
Gambar 6.16. Struktur Bangunan yang Memutarbalikkan Logika dengan Konsep Dekonstruksi.....	173
Gambar 6.17. Aplikasi Konsep Warna Bangunan berdasarkan Warna yang Kekanak-kanakan dan Warna Khas Wayang Kulit.....	175

