

## BAB V

### ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM TOPENG

#### V.1. Analisis Objek Koleksi

Objek koleksi museum topeng adalah benda-benda yang erat kaitannya dengan seni dan budaya topeng, koleksi-koleksi tersebut adalah :

- ❖ Topeng-topeng yang terdiri dari koleksi topeng lama yang berkaitan dengan kebudayaan daerah di nusantara, topeng-topeng baru hasil kreasi maupun turunan dari topeng lama hasil seniman-seniman maupun pengrajin-pengrajin.



Gambar V.1. Topeng Bali

Sumber : <http://www.worldartandcrafts.com/listProducts.php?id=137>

- ❖ Foto-foto mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan seni dan budaya topeng , misalnya proses pembuatan topeng dan seni tari topeng.
- ❖ Selain itu juga terdapat alat-alat dan bahan pembuatan topeng yang akan dipamerkan di ruang pengenalan.



Gambar V.2. Tarian menggunakan Topeng  
 Sumber : <http://www.arumsih.de/widosari.htm>

Topeng-topeng terdiri dari koleksi dari seluruh pelosok daerah di Indonesia dengan berbagai budaya dan sejarah, dan juga hasil karya seniman-seniman di Indonesia, uniknya topeng-topeng tersebut secara garis besar dibuat dengan karakter-karakter yang sama, meskipun pada bentuk dan guratan dapat sedikit berbeda tetapi tetap menunjukkan suatu karakter yang sama. Dengan keunikan tersebut maka penyajian dalam museum topeng khususnya pada pameran tetap yang memamerkan topeng-topeng nusantara dikelompokkan berdasarkan karakter-karakter topeng dengan cara menyajikan satu karakter yang sama di dalam satu ruang, dengan pertimbangan sebagai berikut :

- ❖ Pengunjung dapat mengetahui ciri khas daerah-daerah di seluruh nusantara dalam berekspresi dalam seni dan budaya topeng secara langsung.

- ❖ Pengunjung dapat merasakan satu karakter yang sama di dalam satu ruang dan menikmati karakter tersebut tidak hanya melalui objek koleksi namun juga melalui bangunannya itu sendiri.
- ❖ Selain topengnya itu sendiri, informasi dan data topeng tersebut mengenai tahun pembuatan, daerah asal dan pembuatnya harus jelas dan akurat, sehingga edukatif dan rekreatif dapat berjalan beriringan.

## **V.2. Analisis Masalah Peruangan**

### **V.2.1. Peragaan Materi Koleksi Museum**

Peragaan materi koleksi diperlukan untuk mendukung analisis peruangan yang akan dijelaskan secara rinci pada pembahasan selanjutnya. Terdapat Tiga unsur sistem peragaan dalam museum sebagai wadah yang rekreatif dan edukatif, yaitu :

#### **A. Materi Koleksi**

Materi koleksi di dalam museum terdiri dari benda-benda yang berkaitan dengan seni dan budaya topeng yang dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu :

1. Kelompok satu berisi mengenai sejarah dan perkembangan seni budaya topeng, peralatan dan proses pembuatan topeng.
2. Kelompok dua memamerkan hasil karya seni topeng berdasarkan karakter-karakter topeng daerah asal.
3. Kelompok tiga memamerkan foto-foto mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan seni dan budaya topeng.

#### **B. Dimensi Objek**

Dimensi objek yang di pameran relatif kecil, yaitu berkisar antara 20 – 50 cm<sup>2</sup>, namun ada beberapa jenis topeng yang diciptakan melebihi ukuran rata-rata, yaitu ada yang berukuran 1 meter hingga 3 meter. Untuk alat pembuatan topeng juga berukuran 20 – 50 cm, sehingga tidak terlalu membutuhkan ruang yang terlalu besar untuk memasang panel-panel dan vitrin.



Gambar V.3. Topeng Panji Terbesar

Sumber : <http://mycityblogging.com/yogyakarta/2007/08/02/topeng-panji-di-bantul-ekspo-2007-pecahkan-rekor-muri/>



Gambar V.4. Topeng Bali

<http://www.artacartoucherie.com/topeng2.htm>

### C. Teknik Penyajian Objek Pamer

#### 1. Standar Luas Ruang Objek Pamer

Setiap jenis materi objek pamer disediakan tempat dengan mengangap setiap jenis materi memiliki rata-rata ukuran yang sama dengan mempertimbangkan penyimpangan ukuran terbesar dan terkecil.

Tabel V.1. Luas Ruang Objek Pamer

Ruang yang dibutuhkan	Luas objek pamer
Lukisan	3-5 m <sup>2</sup> luas dinding
Patung	6-10 m m <sup>2</sup> luas lantai
Benda-benda kecil/400 keping	1 m <sup>2</sup> ruang lemari kabinet

Sumber :Ernst Neufert, 1989 : p.135

## 2. Tata Letak Objek Pamer

- a. Dari segi letak objek pamer : dapat digantung, ditampung pada dinding, sistem panel, dan disangga
- b. Dari segi pengamat terhadap objek pamer : dapat sejajar objek pamer, di bawah objek pamer, dan di atas objek pamer.

## 3. Penerapan Objek Pamer

- a. Objek 2 D
  - Sistem Panel
  - Posisi pengamat sejajar objek pamer



Gambar V.5. Penerapan Objek Pamer 2D

Sumber : Analisis

- b. Objek 3 D
  - Kotak kaca
  - Di gantung
  - Split level
  - Posisi pengamat sejajar objek pamer
  - Posisi pengamat di bawah objek pamer



Gambar V.6. Penerapan Objek Pamer 3D

Sumber : Analisis

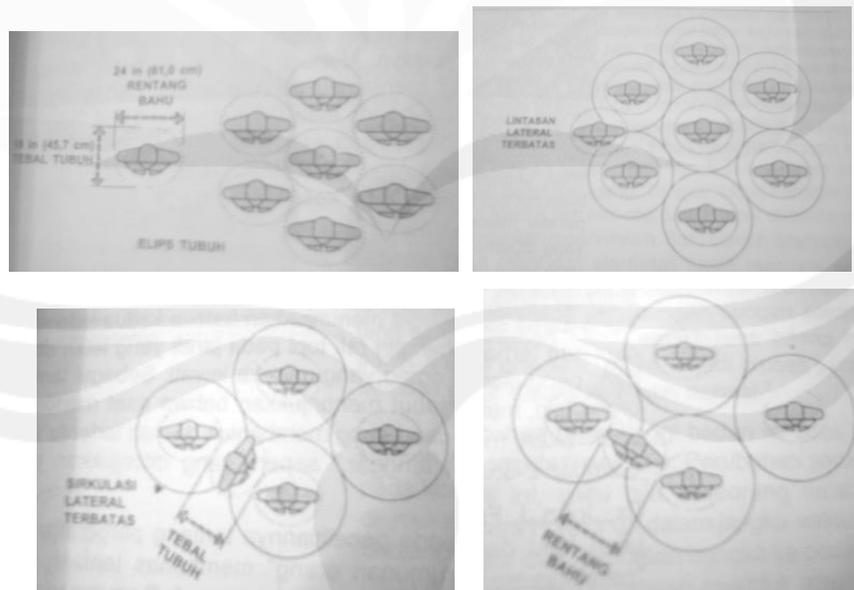
### V.2.2. Sifat Gerak Pengunjung

Dalam mengamati dan menikmati objek koleksi pada ruang pameran, pengunjung melakukan pergerakan sesuai dengan keinginannya akan kebebasan dalam mengamati objek, sifat gerak pengunjung ada beberapa macam, yaitu :

1. Gerak tetap (stationer), yaitu gerak tetap dalam mengamati objek koleksi yang dilakukan ditempat secara duduk atau berdiri, baik kelompok maupun individu.
2. Gerak berpindah (mobile), yaitu gerak berpindah tempat pada satu objek ke objek yang lain atau dari satu sisi ke sisi yang lain. Pengunjung memiliki kecepatan bergerak karena faktor-faktor sebagai berikut :
  - a. Dalam satu penempatan yang logis
  - b. Dalam alur yang sedikit halangannya, dalam penyesuaian dengan sirkulasi.
  - c. Sepanjang tingkat pencapaian mudah
  - d. Dalam jalur terarah oleh suatu tanda, bentuk dan simbol.
  - e. Menuju sesuatu yang menyenangkan, sesuatu yang cocok.
  - f. Menuju sesuatu yang mendorong keingintahuan

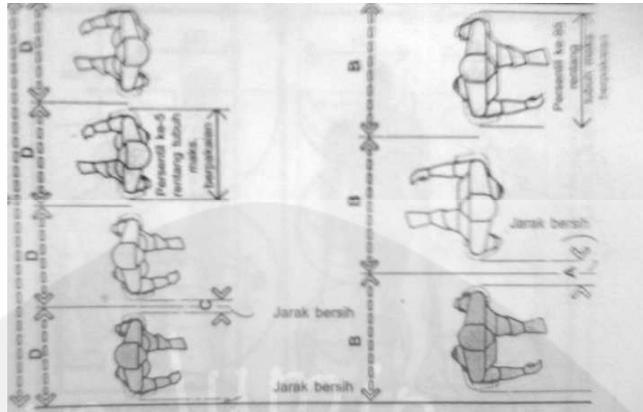
Dalam melakukan pergerakan di dalam museum, setiap pengunjung mempunyai ruang gerak. Ruang gerak dalam suatu kelompok terbagi dalam empat tingkat kenyamanan, yaitu :

1. Tingkat I : tipe orang membutuhkan area 0,29 m<sup>2</sup> atau dengan radius 30,5 cm. Pada tingkat ini gerakan amat terbatas dan tidak terdapat kemungkinan sirkulasi. Kepadatan ini didapat dengan memperhatikan bahwa jarak antar sekelompok orang hanya selebar bahu tubuh atau antar "touch zone".
2. Tingkat II : tiap orang membutuhkan area 0,65 m<sup>2</sup> atau dengan radius 45,7 cm. Kepadatan ini didapat dengan memperhatikan bahwa jarak antar sekelompok orang adalah selebar lintasan tebal tubuh manusia.
3. Tingkat III : tiap orang membutuhkan area 0,95 m<sup>2</sup> atau dengan radius 53,5 cm dan dimungkinkan bergerak dalam batas tertentu. Kepadatan ini didapatkan dengan memperhitungkan bahwa jarak antar orang adalah selebar tebal tubuh manusia.
4. Tingkat IV : tiap orang membutuhkan area 1,21 m<sup>2</sup> atau dengan radius 61 cm. Kepadatan ini diperoleh dengan memperhitungkan jarak antar orang yaitu selebar tubuh manusia (jarak bahu). Pada tingkat ini masing-masing orang dimungkinkan bergerak tanpa saling mengganggu.



Gambar V.7. Ruang Gerak Manusia pada Posisi Stationer

Sumber : J. Panero et.al., 1979 : p 33



Gambar V.8. Ruang Gerak Manusia pada Posisi Mobile

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 271

### V.2.3. Faktor-faktor Penentu Dimensi Ruang

Faktor penentu dimensi ruang menggunakan pendekatan efisiensi ruang. Efisiensi ruang pameran yaitu berdasarkan besaran yang ada sehingga mampu mengatasi bertambahnya materi koleksi. Untuk mengantisipasi hal tersebut maka alternatif penentuan dimensi ruang didasarkan pada :

1. Jumlah materi pameran
2. Peralatan yang digunakan sebagai sarana pengunjung
3. Prediksi jumlah pengunjung

Dengan dasar ruang digunakan untuk memperkirakan analisis efisiensi dilakukan dengan cara mengkriterikan beberapa alternatif pada ruang pameran yang meliputi :

#### 1. Kriteria ruang pameran tetap

Dalam mengantisipasi efisiensi ruang maka ruang pameran tetap dituntut beberapa kriteria alternatif, yaitu :

- a. Menghindari penggunaan kolom-kolom di dalam ruang secara berlebihan.
- b. Tata ruang maupun peralatan yang digunakan sudah diubah sesuai kebutuhan tanpa adanya bentuk yang dipaksakan
- c. Digunakan dinding dan rangka dinding non permanen.

#### 2. Kriteria ruang pameran temporer

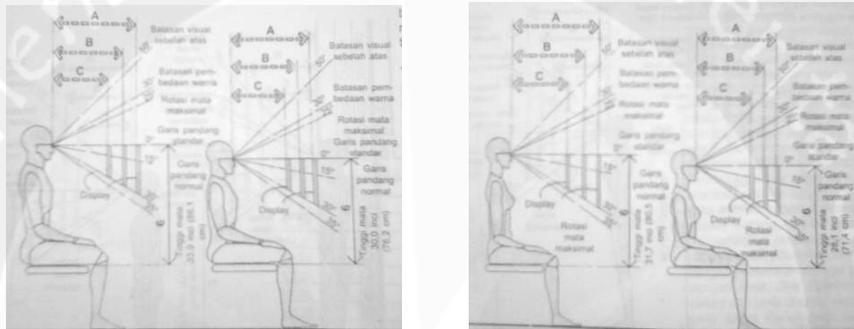
Merupakan pameran pendukung, dengan frekuensi pergantian materi peragaan tinggi dalam waktu yang singkat, maka ruang pameran temporer ini dituntut beberapa hal, yaitu :

- a. Menghindarkan banyaknya pemisah ruang secara permanen.
- b. Materi pameran dibatasi tetapi mewakili dan disesuaikan dengan tema atau topik pameran.
- c. Penggunaan peralatan pengujung yang sangat fleksibel.

#### V.2.4. Analisis Posisi Pengamatan

Posisi pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dipengaruhi oleh jarak objek koleksi yang dipamerkan dari mata pengamat, sudut pandang, tinggi objek koleksi dan tinggi pengamat baik pria maupun wanita.

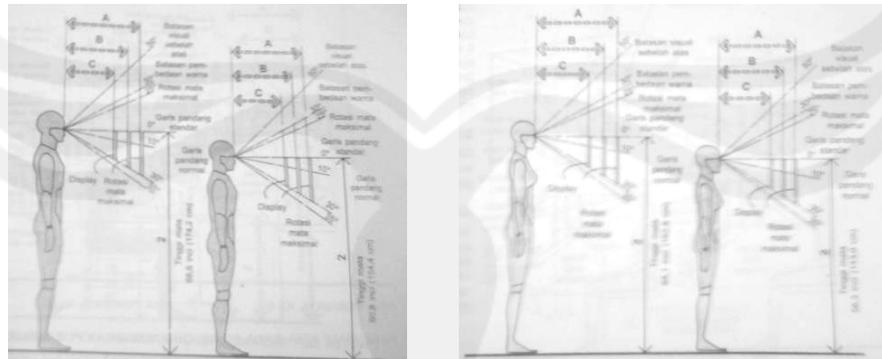
##### 1. Posisi pengamatan duduk.



Gambar V.9. Sudut Pandang, Tinggi Objek dan Tinggi Pengamat pada posisi pengamatan duduk

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 294

##### 2. Posisi pengamatan berdiri.



Gambar V.10. Sudut Pandang, Tinggi Objek dan Tinggi Pengamat pada posisi pengamatan Berdiri

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 293

### V.2.5. Lama dan Tingkat Lelah Pengamatan

Ada beberapa hal yang berkaitan dengan lama dan tingkat lelah pengamatan objek koleksi yaitu :

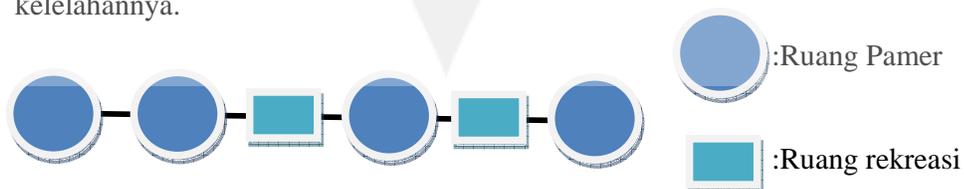
1. Setelah mengamati objek koleksi yang jumlahnya cukup banyak, pengunjung akan merasa lelah sehingga memerlukan waktu istirahat untuk menghilangkan kejenuhan dan rasa bosan.
2. Adanya space/ jeda/ pengalihan sementara sebagai pendukung pengamat dalam mengamati dan menikmati objek koleksi selanjutnya.

#### V.2.5.1. Lama Pengamatan

Diasumsikan untuk pengamatan objek 2 dimensi lamanya 1,5 menit, dan untuk objek 3 dimensi lamanya 3 menit, keduanya dalam konteks edukasi, sehingga jika dalam satu ruang terdapat koleksi foto mengenai seni tari topeng sebanyak 20 foto, maka lama pengamatan pengunjung di ruang itu adalah  $1,5 \times 20 = 30$  menit, jadi lama pengamatan tergantung pada banyak dan jenis objek koleksi yang ada di ruang-ruang pameran. Pada pergerakan sirkulasi, diasumsikan kecepatan gerak melihat sekilas objek koleksi adalah 10m per menit, sedangkan kecepatan gerak dalam mengamati objek koleksi secara mendetail yaitu 1meter tiap 3menit.

#### V.2.5.2. Tingkat Lelah Pengamatan

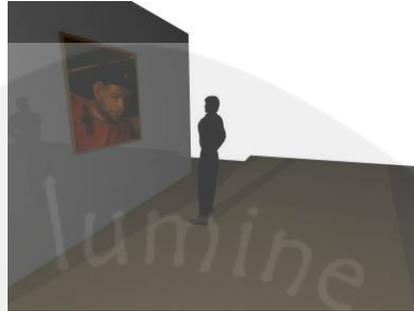
Tingkat lelah pengamatan dihubungkan dengan tingkat kemampuan manusia untuk berkonsentrasi terus menerus dalam suatu kedudukan. Menurut standar kelelahan terjadi setelah mengamati 30-35 objek koleksi dalam ukuran sedang atau selama 30-35 menit dengan pengamatan biasa dan selama 30-60 menit dengan pengamatan mendetail. Tingkat lelah pengamatan ini berhubungan dengan sirkulasi di dalam bangunan dan kedekatan antara ruang-ruang pameran khususnya ruang rekreasi untuk melepas pengunjung dari kelelahannya.



### V.2.5.3. Arah Pengamatan Objek

Arah pengamatan terhadap objek koleksi museum topeng dibedakan atas :

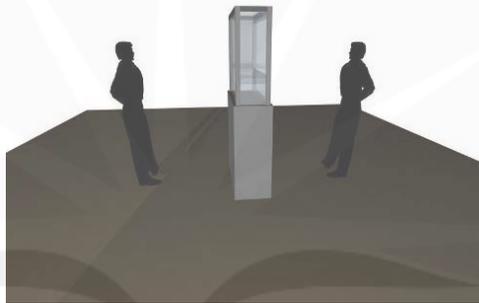
- a. Pengamatan satu arah



Gambar V.11. Arah pengamatan objek satu arah

Sumber : Analisis

- b. Pengamatan dua arah



Gambar V.12. Arah pengamatan objek dua arah

Sumber : Analisis

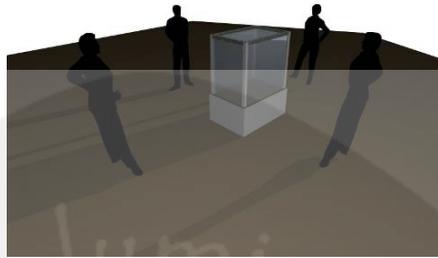
- c. Pengamatan tiga arah



Gambar V.13. Arah pengamatan objek tiga arah

Sumber : Analisis

d. Pengamatan empat arah



Gambar V.14. Arah pengamatan objek empat arah

Sumber : Analisis

#### V.2.5.4. Kenyamanan pandang Objek koleksi

Kenyamanan pandang objek Koleksi dapat dicapai dengan cara:

1. Kejelasan secara visual

Kejelasan secara visual dimaksudkan agar pengunjung dapat melihat jelas objek koleksi yang dipamerkan dengan jelas, dibantu dengan cahaya alami maupun cahaya buatan yang mengenai objek.

2. Kejelasan secara informatif

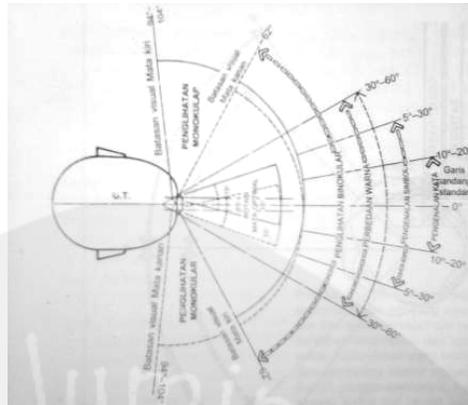
Objek yang dipamerkan harus memiliki kejelasan informasi seperti siapa yang membuat, tahun berapa, dimana asalnya, cara pembuatan dan lainnya.

3. Kenyamanan sudut pandang pengamat objek

Tinggi rata-rata penduduk di Indonesia khususnya Yogyakarta di asumsikan 160 cm, berarti tinggi mata pengamat adalah 160 cm dikurangi tinggi dahi 10 cm yaitu sekitar 150 cm. Standar sudut pandang mata pengamat berdasarkan J. Panero .AIA. ASID adalah sebagai berikut :

a. Sudut pandang mata pengamat secara Horisontal

- Sudut pandang mata normal ke kiri dan ke kanan adalah  $15^{\circ}$
- Sudut pandang mata maksimal ke kiri dan ke kanan adalah  $30^{\circ}$



Gambar V.15. Sudut pandang pengamatan potongan horisontal

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 290

b. Sudut pandang mata pengamat secara Vertikal

- Sudut pandang keadaan normal ke bawah sebesar  $40^\circ$  dan ke atas sebesar  $30^\circ$
- Sudut pandang maksimum ke bawah sebesar  $70^\circ$  dan ke atas sebesar  $50^\circ$

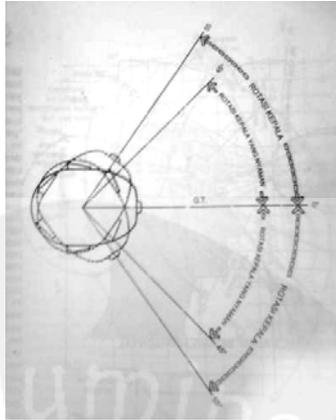


Gambar V.16. Sudut pandang pengamatan potongan Vertikal

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 290

4. Kenyamanan Gerak Kepala

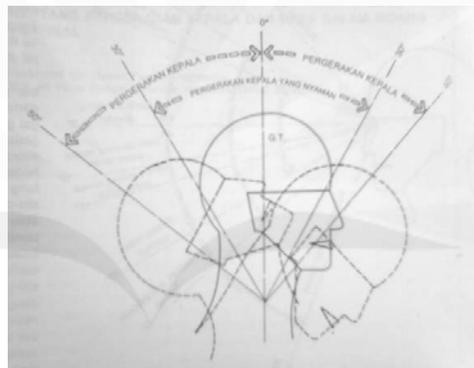
- a. Rotasi horisontal leher manusia rentang dari kiri ke kanan adalah  $55^\circ$ , namun rentang rotasi leher untuk tingkat kenyamanan tanpa menimbulkan ketegangan pada sebagian orang adalah  $45^\circ$  dari kiri ke kanan.



Gambar V.17. Rotasi leher Horizontal

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 289

- b. Gerakan vertikal leher manusia rentangnya adalah ke atas  $50^\circ$  dan ke bawah  $40^\circ$ , sedangkan rentang normal untuk kenyamanan adalah ke bawah sebesar  $30^\circ$  dan ke atas sebesar  $30^\circ$ .



Gambar V.18. Rotasi leher Vertikal

Sumber : J. Panero et.at., 1979 : p 289

### V.3. Analisis Sirkulasi

Sirkulasi pameran merupakan arus gerak yang menuntut persyaratan dalam membentuk sirkulasi yang ideal dalam arti rekreatif dan edukatif yang mampu meningkatkan apresiasi pengunjung dalam menikmati objek koleksi. Adapun persyaratan yang dituntut antara lain meliputi :

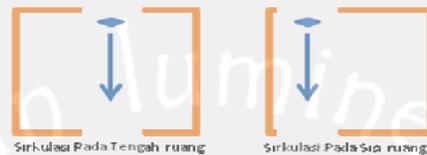
1. Arah yang tidak membingungkan
2. Tidak menimbulkan jalan buntu
3. Tidak menimbulkan crossing
4. Arah sirkulasi diupayakan memenuhi tuntutan kronologis alur cerita

### V.3.1. Pola Sirkulasi

Ada beberapa alternatif pola sirkulasi yang dapat diterapkan di dalam museum topeng, yaitu antara lain :

#### 1. Sirkulasi Primer

Berfungsi sebagai jalur perpindahan pengunjung antar objek dan antar ruang-ruang. Sirkulasi ini menampung pengunjung dari sirkulasi sekunder.



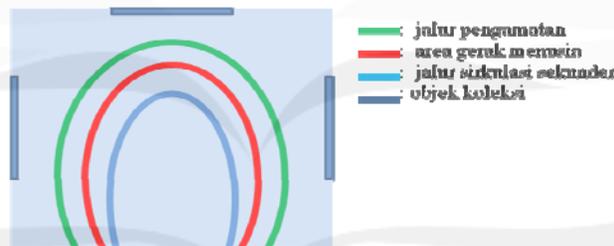
Gambar V.19. Pola Sirkulasi Primer

Sumber : Analisis

#### 2. Sirkulasi Sekunder

Merupakan jalur pergerakan pengunjung dalam mengamati objek/ materi koleksi. Dalam sirkulasi ini dituntut dapat memberikan keleluasaan dalam mengamati materi koleksi, dengan menyediakan ruang gerak minimal dan perpindahan pengamat antar materi koleksi.

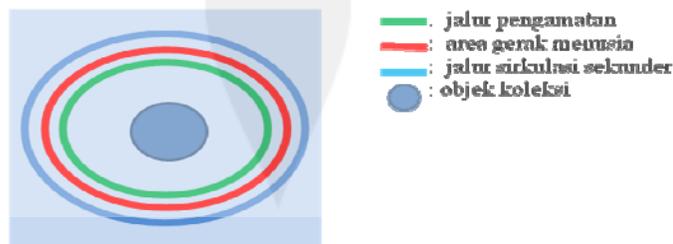
- Objek 2 dimensi



Gambar V.20. Pola Sirkulasi Sekunder 2 dimensi

Sumber : Analisis

- Objek 3dimensi



Gambar V.21. Pola Sirkulasi Sekunder 3 dimensi

Sumber : Analisis

### 3. Gabungan

Sirkulasi gabungan merupakan perpaduan antara sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder.



Gambar V.22. Pola Sirkulasi gabungan

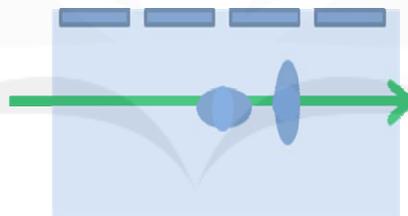
Sumber : Analisis

### V.3.2. Sistem Konfigurasi Penyajian Koleksi

Ada beberapa macam konfigurasi penyajian koleksi dalam museum, yaitu :

#### 1. Linear

Konfigurasi linear menunjukkan suatu arah, gerak, perluasan dan pertumbuhan, merupakan bentuk yang fleksibel dan dapat menanggapi bermacam-macam kondisi, dengan sifat gerak yang cepat.

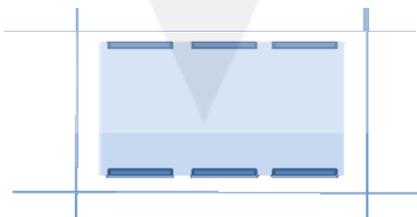


Gambar V.23. Sistem Konfigurasi penyajian koleksi secara linear

Sumber : Analisis

#### 2. Grid

Merupakan pola penataan yang menekankan adanya suatu keteraturan dan kontinuitas pola-pola yang meliputi unsur-unsur yang diorganisir, juga adanya hirarki yang jelas.

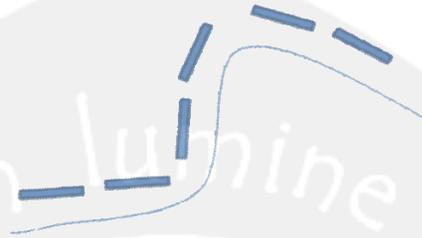


Gambar V.24. Sistem Konfigurasi penyajian koleksi secara grid

Sumber : Analisis

### 3. Organik

konfigurasi organik merupakan perluasan dari konfigurasi linear hanya konfigurasi organik dibuat jalur yang lebih bersifat kreatif sehingga tidak terkesan monoton.

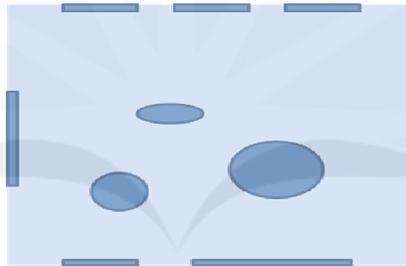


Gambar V.25. Sistem Konfigurasi penyajian koleksi secara organik

Sumber : Analisis

### 4. Menyebar

Pola konfigurasi menyebar yang memungkinkan orang dapat memilih ruang sesuai dengan kebutuhan atau dapat memberikan keleluasaan (tidak mengikat).



Gambar V.26. Sistem Konfigurasi penyajian koleksi secara menyebar

Sumber : Analisis

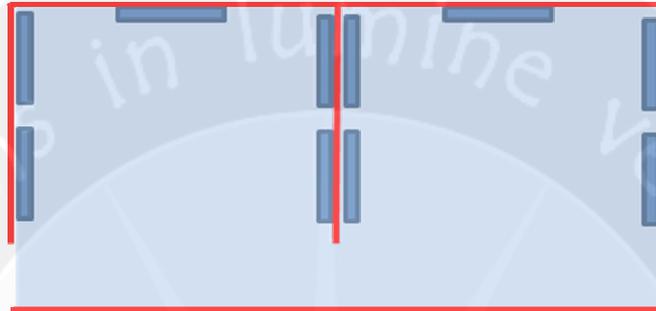
Berdasarkan sistem konfigurasi penyajian koleksi diatas dapat dipertimbangkan sistem konfigurasi yang dapat dipilih untuk menjawab tuntutan edukatif di dalam museum adalah konfigurasi sistem linear, sedangkan sistem konfigurasi untuk memenuhi tuntutan rekreatif dapat dilakukan dengan sistem organisasi menyebar.

#### V.3.3. Sistem Sirkulasi antar Ruang Pameran

Ada beberapa sistem sirkulasi antar ruang pameran yang ada di dalam suatu museum, yaitu :

#### ❖ Ruang ke ruang

Maksud ruang ke ruang adalah pengunjung menikmati koleksi pameran diarahkan dari satu ruang langsung menuju ruang pameran lain, pada sistem sirkulasi ini kesinambungan sirkulasi antar ruang dan kronologi mengenai alur cerita objek pameran tidak terpenuhi, begitu juga dengan kelancaran pergerakan pengunjung, karena tidak ada space atau jeda untuk melakukan eksplorasi di dalam museum.

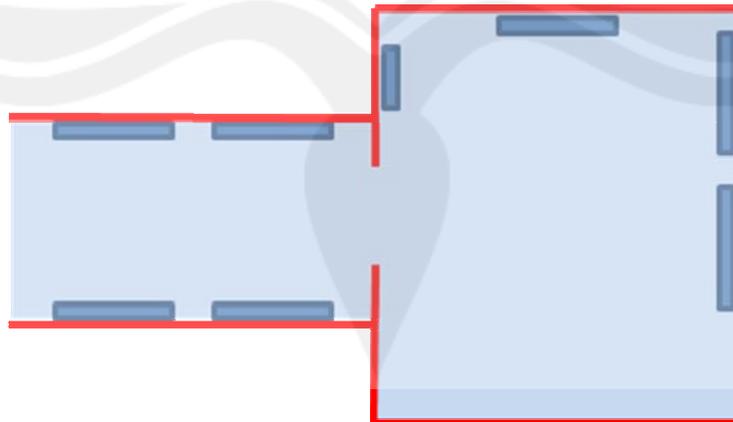


Gambar V.27. Sistem Sirkulasi dari ruang ke ruang

Sumber : Analisis penulis

#### ❖ Koridor ke Ruang

Sistem koridor ke ruang memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh sistem ruang ke ruang. Sistem koridor ke ruang memberikan suasana yang berbeda dan tidak monoton sehingga pengunjung tidak merasa bosan dengan pola sirkulasi yang sama. Jadi sistem koridor ke ruang lebih memenuhi kriteria untuk mendukung museum yang memiliki suasana rekreatif serta edukatif.

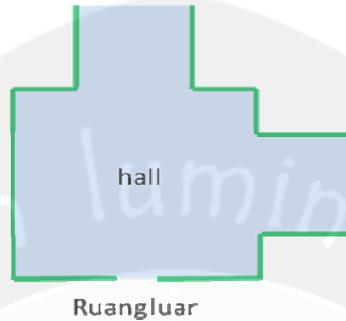


Gambar V.28. Sistem Sirkulasi dari koridor ke ruang

Sumber : Analisis penulis

### V.3.4. Elemen Sirkulasi dalam Ruang dalam

- a. Hall, hall digunakan untuk pusat pertemuan arus sirkulasi dari luar ke dalam bangunan maupun dari dan ke dalam bangunan, hall juga berfungsi menyebarkan jalur sirkulasi ke ruang-ruang pameran di dalam bangunan.



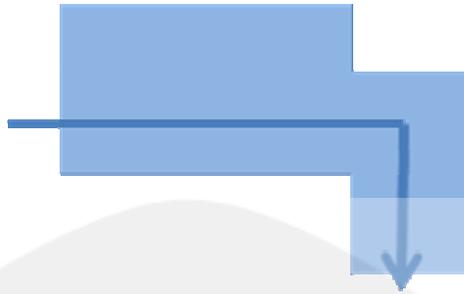
Gambar V.29. Elemen Sirkulasi Hall

Sumber : Analisis

- b. Koridor, koridor adalah jalur yang menghubungkan ruang tertentu dengan ruang-ruang lainnya. Koridor juga digunakan untuk tempat pameran untuk memberikan suasana baru sehingga tidak terkesan monoton.
- c. Ramp dan split lantai, digunakan untuk memisahkan suatu area atau peralihan arah, selain itu digunakan juga untuk menambah nilai visual dan rekreatif. Ramp dan split lantai di dalam museum memiliki fungsi sebagai berikut :
- Perbedaan ketinggian atau kemiringan lantai dengan bentuk tidak menonjol menunjukkan dengan tegas adanya peralihan ruang dan menghambat laju gerak.
  - Perbedaan ketinggian atau kemiringan lantai dengan bentuk tidak menonjol menunjukkan peralihan ruang atau fungsi ruang tanpa mengurangi kontinuitas ruang.
  - Perbedaan ketinggian atau kemiringan lantai dengan bentuk menonjol menunjukkan peralihan yang harus dilalui.

### V.3.5. Perubahan Bentuk Sirkulasi pada Sirkulasi Pengunjung.

1. Perubahan pada bentuk jalur pergerakan
- a. Menyempit dan berbelok, memberikan kesan visual :
- memusatkan pada satu arah tujuan tertentu.
  - merangsang arus pergerakan pengunjung menjadi lebih cepat.



Gambar V.30. Perubahan bentuk sirkulasi menyempit dan berbelok

Sumber : Analisis

- b. Melebar, memberikan kesan visual :
- memperlambat arus pergerakan pengunjung.
  - memberi kesan keleluasaan bergerak.
  - memberikan suasana lapang, terbuka dan santai.



Gambar V.31. Perubahan bentuk sirkulasi melebar

Sumber : Analisis

- c. Mendatar, memberikan kesan visual :
- memberikan kesan tenang.
  - arus pergerakan menyesuaikan dengan kebutuhan dan objek yang dilihat.
- d. Naik, memberikan kesan visual :
- menghambat laju pergerakan pengunjung.
  - mengarahkan pada objek atau ruang lain.
- e. Menurun, memberikan kesan visual :
- mempercepat laju pergerakan pengunjung.
  - mengarahkan pada objek atau ruang lain.

#### V.4. Analisis Warna

Warna memiliki pengaruh bagi kehidupan manusia yang terwujud secara tidak langsung melalui aspek psikologis dalam memperlebar dan membesarkan kesan ukuran suatu ruang, melegakan atau menekan dengan menciptakan suasana ruang (Francis D.K. Ching).

#### V.4.1. Teori Warna

Teori mengenai warna ada dua, yaitu *Prang Color System* dan *Munsell Color System*. Menurut teori prang, secara psikologi warna dapat dibagi menjadi 3 komponen yaitu :

- a. Hue, yaitu semacam tempramen mengenai panas atau dinginnya suatu warna.
- b. Value, yaitu mengenai gelap terangnya warna.
- c. Intensity, yaitu mengenai cerah dan redupnya warna.

Selain itu, prang juga membagi kelas warna menjadi sebagai berikut :

- a. Primary : warna utama, yaitu merah kuning dan biru
- b. Binary : percampuran warna primary, seperti hijau (biru+kuning), orange (merah+kuning) dan ungu (merah+biru).
- c. Intermedian (warna antara) : warna campuran dari warna primary dan binary.
- d. Tertiary : warna campuran dari warna binary
- e. Quarternary

Sedangkan menurut munsell, warna ditentukan oleh tiga komponen yaitu :

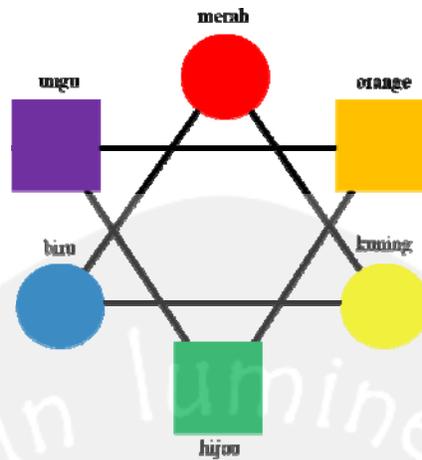
- a. Hue : menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang gelombang
- b. Value : kesan kemudaan warna
- c. Chroma : penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna.

Selain itu, juga terdapat percampuran antar warna murni dengan warna kutub yang disebut dengan warna-warna pastel yang terdiri dari :

- a. Tint : warna murni dicampur dengan warna putih sehingga menjadi warna muda.
- b. Shade : warna murni dicampur dengan warna hitam sehingga menjadi warna tua.
- c. Tone : warna murni dicampur dengan warna abu-abu sehingga menjadi warna tanggung.

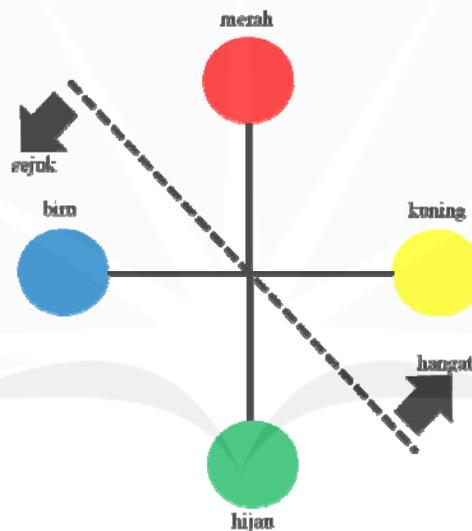
#### V.4.2. Hubungan Antar Warna

Secara umum komposisi warna dikenal dengan tiga warna dasar, yaitu merah, biru dan kuning, namun ada juga yang berdasarkan empat warna dasar.



Gambar V.32. Lingkaran Warna dengan Tiga Warna Dasar

Sumber : Analisis



Gambar V.33. Lingkaran Warna dengan Empat Warna Dasar

Sumber : Analisis

Berdasarkan warna dasar tersebut, komposisi warna juga dapat bersifat sebagai berikut :

A. Keselarasan yang Berhubungan

1. Monochromatic (satu warna)

Monochromatic adalah menggunakan satu warna sebagai dasar komposisi yang menghasilkan nada-nada warna, bayangan dan variasi dari warna-warna tersebut.

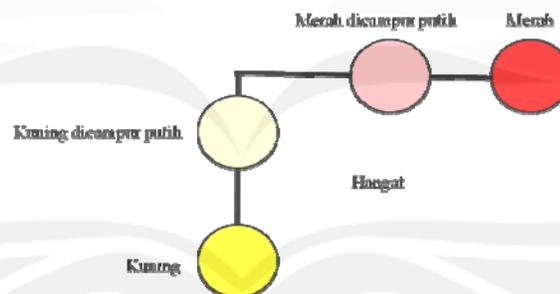


Gambar V.34. Warna Monochromatic

Sumber : Analisis

2. Analogus (berurutan)

Menggunakan dua warna yang letaknya di dalam lingkaran warna yang berurutan dan sama sifatnya (misalnya sama-sama bersifat sejuk atau sama-sama bersifat hangat)



Gambar V.35. Warna Analogus

Sumber : Analisis

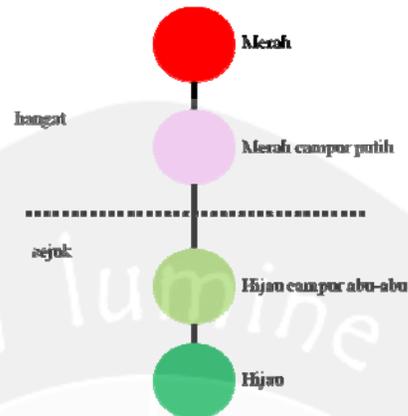
B. Keselarasan yang Tidak Berhubungan

Keselarasan yang Tidak Berhubungan artinya warna-warna yang tampak selaras meskipun berbeda sifatnya. Dibedakan menjadi :

1. Complementary (Komplementer)

Komplementer menggunakan dua warna dasar yang berhadapan posisinya dengan warna primary yang sifatnya berlawanan. Bila kedua warna

tersebut langsung berhadapan disebut *direct complementary*, sedangkan bila letaknya membentuk sudut disebut *Split Complementary*.

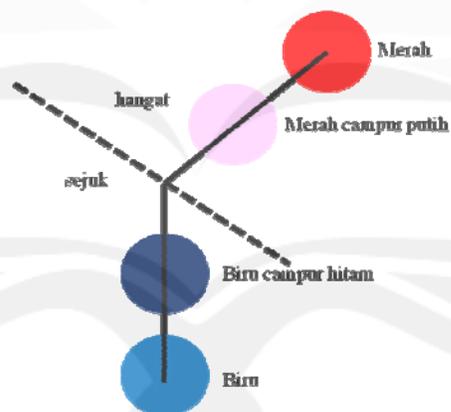


Gambar V.36. Warna Complementary

Sumber : Analisis

## 2. Polychromatic

Polychromatic yaitu komposisi yang menggunakan lebih banyak warna dari apa yang disebut dalam komposisi *complementary*. Biasanya kesan dari komposisi ini sangat ramai.



Gambar V.37. Warna Polychromatic

Sumber : Analisis

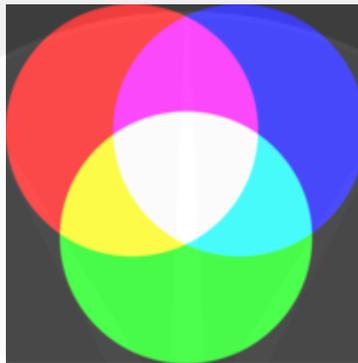
Selain memperhatikan sifat-sifat dari komposisi warna di atas, dalam penggunaannya harus memperhatikan beberapa prinsip penyusunan sebagai berikut :

- **Harmoni** : keselarasan warna yang *monochromatic* yang diciptakan sekitar hue

- Kontras : susunan warna dari variasi value dan intensity tertentu.
- Aksentuasi : merupakan variasi susunan warna yang ada.

#### V.4.3. Peranan Warna

Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, *Leonardo da Vinci* menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu Merah, Kuning, Biru, Hitam dan Putih. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi.



Gambar V.38. Warna utama menurut Leonardo da Vinci

Sumber : Analisis

##### V.4.3.1. Pengaruh Warna Terhadap Emosi Manusia

Warna merah memiliki efek emosional yang tajam dibandingkan dengan warna lainnya. *Havelock Ellis* pada artikelnya *Psychology of Red* dalam 'Popular Science' mengatakan bahwa pada spektrum warna merah itu timbul paling bawah, tetapi munculnya pada mata kita adalah paling cepat dan kuat.

Para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. Penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengindikasikan kontrol pribadi dan penahanan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperhatikan ungkapan yang tak tertahankan.

1. Warna panas/ hangat ; keluarga kuning, jingga, merah. **Sifatnya** : positif, agresif, aktif, merangsang.
2. Warna dingin/ sejuk : Keluarga hijau, biru, ungu. **Sifatnya** : negatif, mundur, tenang, tersisih, aman.

3. Warna yang disukai mempunyai urutan seperti berikut :

❖ Merah

❖ Biru

❖ Ungu

❖ Hijau

❖ Jingga

❖ Kuning

#### V.4.3.2. Pengaruh Warna pada Bangunan

Penggunaan warna pada bangunan dalam suatu karya desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek selain bentuk, tekstur dan garis. Warna dapat memberikan kesan bangunan yang diinginkan oleh perancang dan mempunyai efek psikologis terhadap orang yang melihatnya. Pada umumnya benda atau sesuatu yang mempunyai warna kuat lebih banyak mendapat perhatian dan rasa tertarik pengamat, namun pada bangunan warna-warna kuat seperti orange dan merah dan gelap seperti hijau tua dan biru tua secara persepsi cenderung memperkecil ruang, dan sebaliknya warna lembut seperti beige dan terang seperti warna putih memberi perasaan luas.

Pada bangunan, warna eksterior merupakan bagian dari ekspresi bangunan itu sendiri, selain itu warna pada bangunan eksterior juga dapat berpengaruh pada rasa tertarik seseorang untuk berkunjung atau sekedar mengamati dalam jangka waktu yang relatif lama (untuk bangunan komersil), tidak hanya sekedar lewat dan melewati suatu bangunan. Sedangkan untuk penggunaan warna interior dapat memberikan pengaruh langsung kepada emosi dan fisik manusia.

Tabel V.2. Warna dan Hubungannya dengan ekspresi yang ditimbulkan

Warna	Persepsi dan waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Relatif lebih lama. Lebih menyenangkan. Cocok untuk rekreatif.	Benda kelihatan lebih pendek dan kecil	Terlihat lebih ringan	Ruang kelihatan lebih luas

Dingin	Waktu relatif lebih singkat.  Lebih cocok untuk ruang kegiatan dan rutin	Benda kelihatan lebih panjang dan besar	Benda terlihat lebih berat	Ukuran ruang tampak lebih kecil
--------	--	---	----------------------------	---------------------------------

Sumber : Analisis

#### V.4.3.3. Karakteristik Warna

##### 1. Warna Merah

Warna merah merupakan warna yang mempunyai karakter kuat, dampak psikologis yang oleh warna ini adalah hangat dan merangsang yang bisa meningkatkan tekanan darah, rasa keingintahuan, kreativitas dan sosialisasi. Warna ini cocok digunakan pada ruang-ruang hiburan, ruang makan, dan ruang kerja.

##### 2. Warna Biru

Warna yang identik dengan warna langit dan laut, dampak psikologis yang ditimbulkan adalah memberikan rasa damai, sejuk, ringan, dingin. Warna biru cocok digunakan untuk ruang-ruang dengan aktivitas rutin dan padat.

##### 3. Warna Kuning

Warna kuning adalah warna yang mencolok dan terang, warna yang identik dengan warna cahaya matahari, dampak psikologis yang dihasilkan adalah hangat, menarik perhatian dan terang. Warna ini dapat digunakan sebagai penghangat suatu ruang dan dapat digunakan pada ruang-ruang yang sedikit mendapat cahaya.

##### 4. Warna Hijau

Warna hijau identik dengan alam dan pepohonan, sedangkan efek psikologis yang dapat ditimbulkan yaitu menyegarkan, menentramkan dan menetralkan emosi. Warna hijau cocok digunakan pada ruang yang membutuhkan konsentrasi tinggi serta ketajaman visual, misalkan ruang pameran.

##### 5. Warna Orange

Warna orange adalah warna yang dapat menimbulkan gejala emosi jadi cocok digunakan pada ruang-ruang dengan aktivitas yang membutuhkan semangat yang tinggi.

## 6. Warna Merah Muda

Warna merah muda memiliki kesan yang lembut dan membuat percaya diri, dan warna yang mampu mengundang orang untuk beristirahat sehingga cocok digunakan pada untuk ruang santai dan istirahat.

Berdasarkan analisis karakter pada topeng mengenai warna dan analisis penggunaan warna pada bangunan dapat ditarik beberapa kesamaan karakter yang berhubungan, yaitu:

Tabel V.3. Warna dan Hubungannya dengan karakter topeng dan bangunan

Warna	Karakter Topeng	Bangunan
Putih	Bijaksana, suci	Bersih
Merah	Marah, berani, tinggi hati	Meningkatkan tekanan darah
kuning	Angkuh	Mencolok dan terang
hitam	Keras hati	Kokoh, menekan dan menakutkan

Sumber : Analisis penulis

Jadi, untuk menguatkan perasaan para pengunjung museum terhadap objek koleksi yang ditampilkan di suatu ruang sehingga pengunjung benar-benar dapat merasakan dan mengerti mengenai karakter apa yang terdapat pada ruang itu dan karakter apa yang ingin dihadirkan dalam suasana ruang tersebut, maka penerapan warna pada bangunan menjadi hal utama yang diaplikasikan setelah bentuk bangunan.

Karakter topeng selain terbentuk melalui melalui bentuk dan panca indera yang terdapat pada wajah manusia juga diperkuat dengan menggunakan warna-warna tertentu yang dipergunakan untuk memperkuat karakter.

## V.5. Analisis Tata Ruang Pamer

### V.5.1. Tata Ruang Pamer dengan Suasana Edukatif

Edukatif dalam museum topeng dapat terpenuhi jika pengunjung dapat memahami secara umum mengenai sejarah seni dan budaya topeng, cara pembuatan topeng, macam-macam karakter topeng nusantara dan kekhasan masing-masing daerah dan tentu saja bentuk dari hasil karya seni dan budaya topeng. Untuk mendukung agar tercapainya tujuan tersebut, diperlukan beberapa persyaratan yang diantaranya adalah :

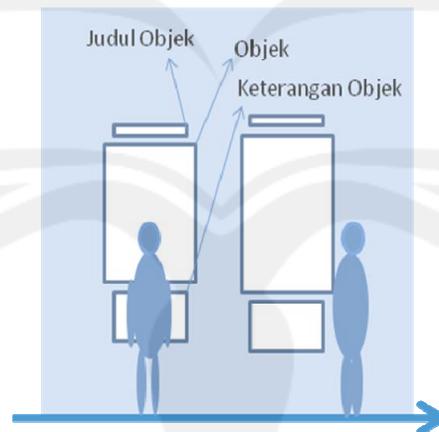
## 1. Keteraturan

Keteraturan dimaksudkan agar komunikasi objek dengan pengunjung museum dengan keingintahuan, ketertarikan penjelajahan dan keterlibatannya dapat terpenuhi. Selain itu dengan tidak teraturnya objek koleksi dapat menimbulkan informasi yang salah dan proses edukatif tidak terpenuhi. Kegiatan edukatif ini dapat didukung dengan kegiatan rekreatif dengan tetap memperhatikan dan memberikan informasi yang benar dan akurat.

Penerapan : jalur pergerakan yang dapat mendukung kegiatan yang bersifat teratur yaitu jalur pergerakan linear dengan alur yang jelas sehingga proses edukasi terpenuhi.

## 2. Suasana tenang dan nyaman

Suasana tenang di dalam museum bisa didapatkan dengan memperhatikan organisasi ruang di dalam museum dan dengan menggunakan akustik bangunan yang baik, sehingga pengunjung dapat menikmati objek koleksi tanpa banyak gangguan dari suara-suara baik di dalam maupun di luar ruangan. Suasana nyaman yang dimaksud adalah suasana nyaman pada saat pengunjung menikmati objek koleksi museum, hal ini berkaitan dengan penempatan objek koleksi, tata cara penyajian, sudut pandang pengamat, ketinggian objek, cahaya ruangan dan cahaya yang mengarah pada objek.



Gambar V.39. Tata ruang pameran dengan suasana edukatif

Sumber : Analisis

### V.5.2. Tata Ruang Pamer dengan Suasana Rekreatif

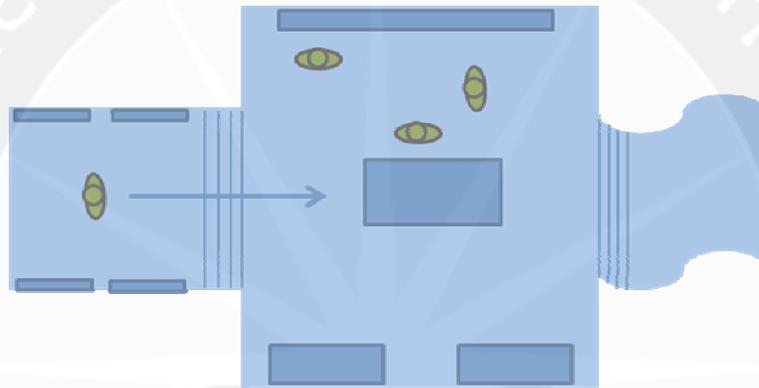
Rekreatif dituntut agar dalam proses eksplorasi di dalam museum pengunjung tidak merasa bosan, dapat menyegarkan pikiran dan membantu proses edukatif di dalam museum, tuntutan ini dapat terpenuhi dengan :

### 1. Suasana yang Bebas atau Santai.

Dengan suasana santai pengunjung dapat menikmati objek pameran dengan perasaan gembira dan santai, secara psikologis dapat menimbulkan rasa nyaman, puas dan senang, dan pada akhirnya dapat benar-benar memahami objek koleksi, karena sesuatu yang menyenangkan akan lebih mudah diingat oleh seseorang.

### 2. Suasana Dinamis

Suasana didalam museum yang dinamis dapat diterapkan pada elemen-elemen pembentuk ruang, ruang-ruang sirkulasi, material, tekstur, perubahan warna serta elemen-elemen lain, dengan kata lain menghindari terjadinya sesuatu yang monoton yang dapat menimbulkan kebosanan.



Gambar V.40. Tata ruang pameran dengan suasana rekreatif

Sumber : Analisis

## V.6. Analisis Pelaku kegiatan

### V.6.1. Pengelola

Pengelola adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola museum agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan fungsinya, yang dikoordinir oleh seorang direktur dan dibantu oleh :

1. Tata Usaha / Administrasi
2. Kuratorial (tenaga pembinaan koleksi)
3. Tenaga preservasi dan konservasi
4. Tenaga Preparasi
5. Tenaga Bimbingan (edukasi) dan Publikasi
6. Mekanikal dan Elektrikal
7. Service : Keamanan, cleaning service, tukang kebun.

### **V.6.2. Pengunjung**

- ❖ Masyarakat Umum : Tujuan utama mereka adalah untuk rekreasi dan melihat-lihat benda yang dipamerkan hanya sekedar untuk menambah pengetahuan dan mereka mengamati seluruh objek pameran dengan sekilas tanpa pengamatan yang lebih detail, dapat berupa rombongan/individu.
- ❖ Siswa/pelajar : Dengan sifat pengamatan cukup teliti, pengamatan relatif agak lama, meliputi kegiatan pengamatan visual dan merekam beberapa keterangan yang ada, biasanya mengamati keseluruhan objek yang dipamerkan.
- ❖ Peneliti : Mempunyai sifat kegiatan pengamatan yang cermat dan seksama, waktu pengamatan cukup lama, memandang dari berbagai arah sejauh memungkinkan, bekal pengetahuan akan benda koleksi cukup tinggi, jumlah yang datang sedikit.
- ❖ Studi Banding : Pengamatan yang cermat dan seksama, waktu pengamatan cukup lama, mem

## **V.7. Analisis Kegiatan**

### **V.7. 1. Macam kegiatan**

#### 1. Pengelola

- a. Tata Usaha / Administrasi : bertugas mengelola museum dan memimpin kegiatan untuk kelangsungan permuseuman.
- b. Kuratorial : mengadakan kegiatan surat menyurat, urusan perlengkapan dan ketertiban, mengurus kepegawaian dan keuangan, mengadakan dokumentasi koleksi dan registrasi.
- c. Tenaga Preservasi dan Konservasi : bertugas mengadakan preservasi, konservasi, perbaikan, restorasi dan reproduksi objek koleksi.
- d. Tenaga Preparasi : bertugas melakukan persiapan pameran dan pengadaan alat pameran.
- e. Tenaga bimbingan (edukasi) dan publikasi : melakukan bimbingan edukasi dan publikasi, mengadakan kegiatan edukatif kultural, perencanaan program dan publikasi koleksi.

f. Mekanikal dan elektrikal : bertugas melakukan pengecekan dan perawatan serta memperbaiki peralatan yang rusak.

g. Service :

- Keamanan : bertanggung jawab atas keamanan lingkungan museum.
- Cleaning Service : bertanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan
- Tukang Kebun : bertanggung jawab terhadap kebersihan, perawatan dan pemeliharaan taman.

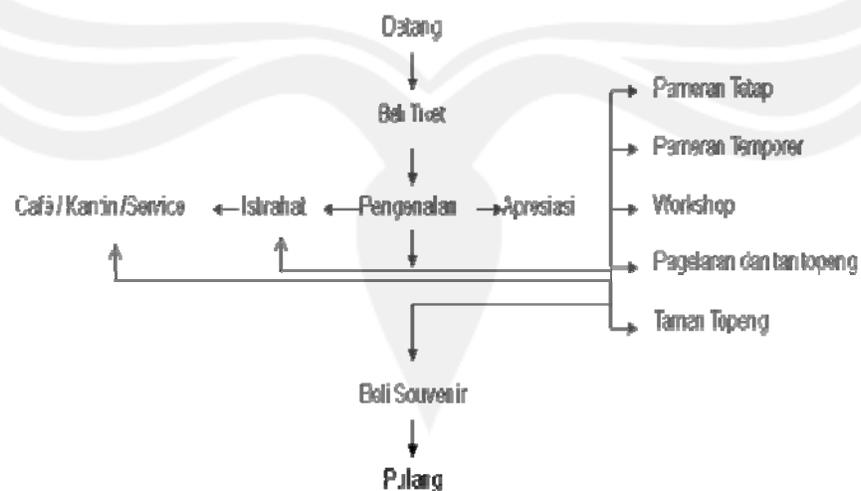
Secara garis besar dapat digambarkan pola pergerakan pengelola museum yaitu sebagai berikut :



Gambar V.41. Diagram Pola Pergerakan Pengelola Museum

Sumber : Analisis

## 2. Pengunjung



Gambar V.42. Diagram Pola Pergerakan Pengunjung Museum

Sumber : Analisis

## V.7. 2. Jenis dan Kebutuhan Ruang

### 1. Kebutuhan Ruang Pelayanan Umum

Tabel V.4. Kebutuhan Ruang Pelayanan Umum

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Menjaga keamanan	Pos keamanan
Parkir kendaraan	Tempat parkir
Masuk museum	Entrance hall
Melihat informasi	Ruang informasi
Membeli tiket	Loket tiket
Membeli Souvenir	Workshop, toko souvenir
Belajar membuat topeng	Workshop
Melepas lelah	Taman
Makan dan minum	Cafétaria
Lavatory	Lavatory

Sumber : Analisis

### 2. Kebutuhan Ruang Kegiatan Pameran

Tabel V.5. Kebutuhan Ruang Kegiatan Pameran

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Apresiasi	Ruang pameran tetap Ruang pameran temporer Pagelaran dan tempat seni tari Workshop
Lavatory	Lavatory

Sumber : Analisis

### 3. Kegiatan Mengelola Permuseuman

Tabel V.6. Kegiatan Mengelola Permuseuman

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelolaan	Ruang direktur
Aktivitas museum	Ruang sekretaris
Administrasi	Tata usaha
Rapat	Ruang rapat
Menerima tamu	Ruang tamu

Istirahat	Ruang istirahat
Lavatory	Lavatory

Sumber : Analisis

#### 4. Kegiatan Preservasi dan Konservasi

Tabel V.7. Kegiatan preservasi dan Konservasi

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Kegiatan koleksi	Kuratorial
Kegiatan persiapan pameran	Prevarasi
Penyimpanan koleksi	Ruang penyimpanan
Perbaikan koleksi	Bengkel kerja

Sumber : Analisis

#### 5. Kegiatan Service

Tabel V.8. Kegiatan Service

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Keamanan	Pos keamanan
Istirahat	Ruang istirahat
Penyimpanan alat	Gudang alat
Mekanikal dan elektrik	Ruang mekanikal dan elektrik
Kebersihan museum	Ruang cleaning service
Kegiatan pertamanan	Ruang landscaping
Kegiatan kerumahtanggaan	Dapur
Lavatory	Lavatory

Sumber : Analisis

### V.7.3. Hubungan Ruang

#### V.7 3.1. Pola Hubungan Ruang

Pola hubungan ruang didasarkan pada tingkat keterkaitan hubungan yang dipengaruhi oleh :

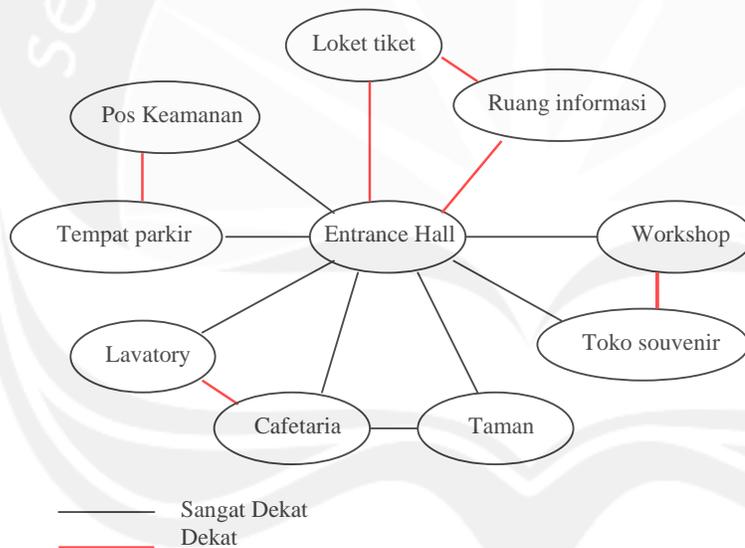
- ❖ Pelaku dan jenis kegiatan pelaku
- ❖ Frekuensi dan kontak dari hubungan antar kegiatan
- ❖ Hubungan visual antar kegiatan yang saling membutuhkan

Keterkaitan hubungan antar ruang-ruang kegiatan dapat dibagi menjadi 3, yaitu :

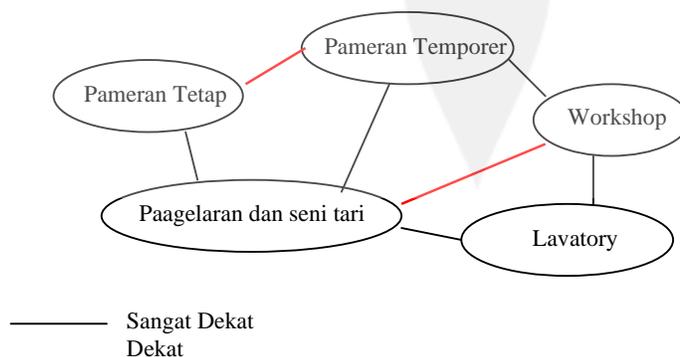
- ❖ Hubungan langsung : keterkaitan kegiatan dalam dua ruang yang berbeda karena hubungan kedekatan pola kegiatan itu sendiri dengan jenis ruang yang dibutuhkan. Misalnya ruang pameran tetap dengan ruang pameran temporer.
- ❖ Hubungan tidak langsung : keterkaitan dua kegiatan berbeda dalam ruang yang berbeda yang saling melengkapi namun tidak terlalu membutuhkan kedekatan ruang. Misalnya ruang pameran dengan ruang restorasi.
- ❖ Tidak berhubungan : misalnya ruang parkir dengan lavatory.

### V.7.3.2. Hubungan Antar Ruang

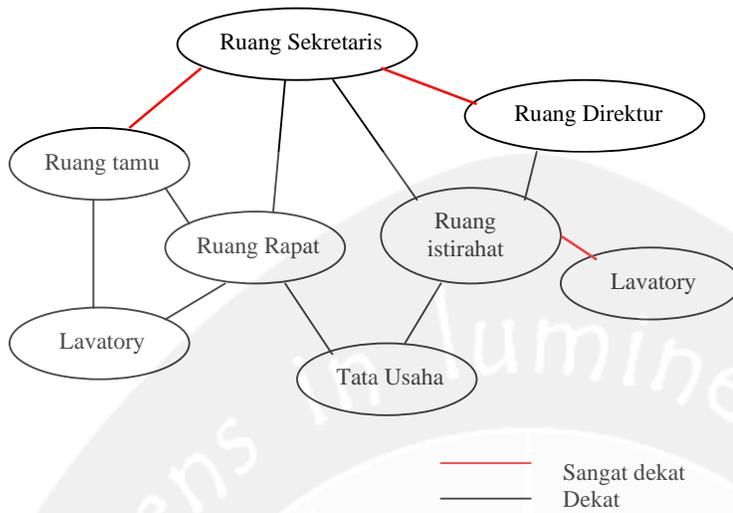
#### 1. Ruang-ruang pelayanan umum



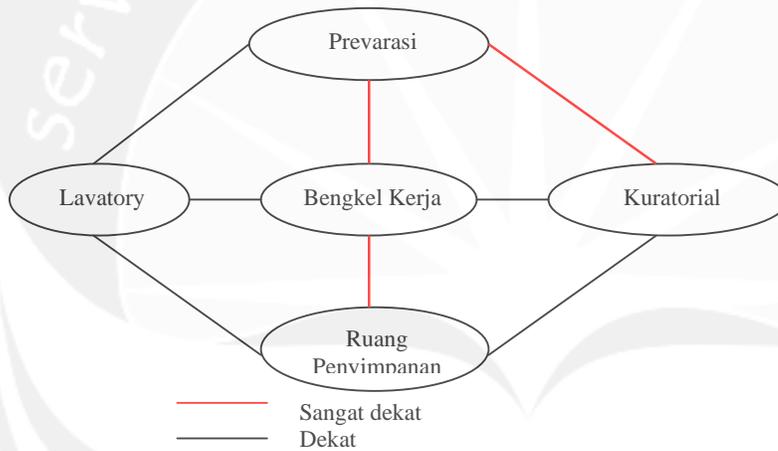
#### 2. Kegiatan Pameran



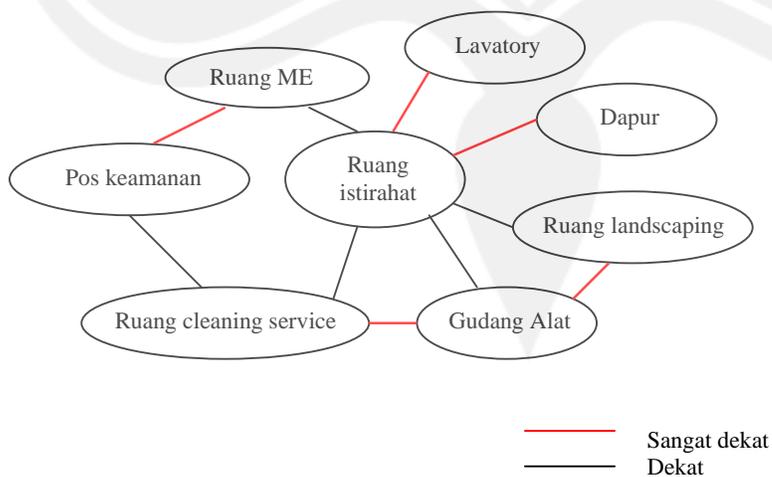
### 3. Kegiatan Pengelola



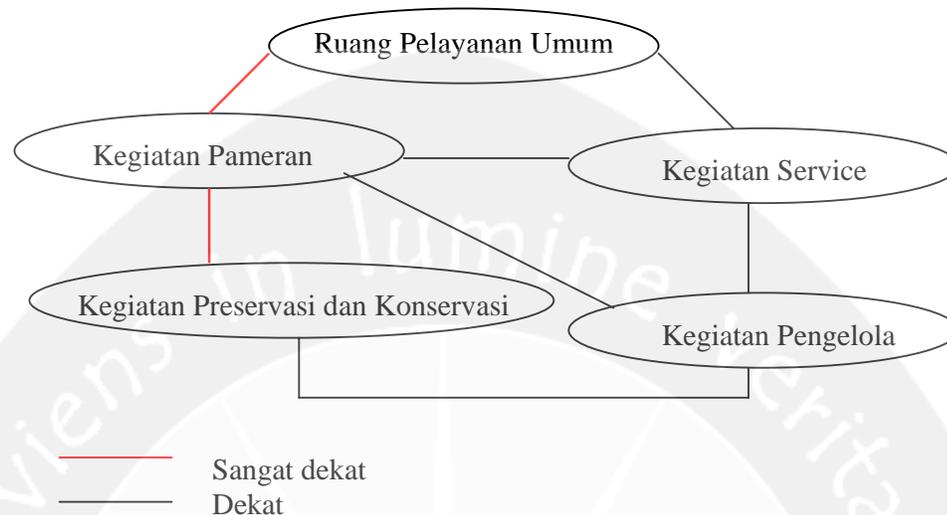
### 4. Kegiatan preservasi dan konservasi



### 5. Kegiatan Service



Secara global hubungan antar kelompok kegiatan di dalam museum dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar V.43. Diagram Hubungan Ruang Global

Sumber : Analisis

### V.7.3.3. Analisis Besaran Ruang

#### 1. Pelayanan Umum

##### A. Tempat Parkir Pengunjung

Kapasitas : dari perhitungan perkiraan jumlah pengunjung pada setiap harinya sebanyak minimal 86 orang/hari, dengan jam buka 8 jam perharinya (pukul 09.00-17.00), 20 mobil, 30 motor, 4 bus dengan perkiraan melonjaknya pengunjung di hari-hari libur.

Parkir 1 mobil  $6 \times 2,5 = 15 \text{ m}$ , 20 mobil,  $20 \times 15 = 300 \text{ m}^2$  + sirkulasi 1 lajur mobil  $2 \times 4 = 8 \text{ m} \times 10 = 80 \text{ m}^2$ , total  $380 \text{ m}^2$

Parkir 1 motor  $1 \times 1,5 = 1,5 \text{ m}^2$ , 30 motor,  $30 \times 1,5 = 45 \text{ m}^2$  + sirkulasi 1 lajur motor  $1 \times 1,5 \times 15 = 22,5 \text{ m}$ , total =  $67,5 \text{ m}^2$

Parkir 1 bus  $12 \times 4 = 48 \text{ m}^2$ , 4 bus  $4 \times 48 = 192 \text{ m}^2$  + sirkulasi 1 lajur bus =  $4 \times 12 \times 2 = 96 \text{ m}^2$ , total =  $288 \text{ m}^2$

Total =  $380 + 67,5 + 288 = 735,5 \text{ m}^2$  + sirkulasi 20% =  $882,6 \text{ m}^2$

##### B. Pos keamanan

Kapasitas : 2 orang penjaga keamanan, 4 kursi, 1 meja dan 1 kursi panjang.

$2,8 \times 4 + 1,5 = 12,7 \text{ m}^2$

## C. Entrance hall

Kapasitas 20 orang pengunjung.  $2,3 \times 20 = 46 \text{ m}^2$

## D. Ruang Informasi

Kapasitas 1 orang petugas, 1 meja dan 3 kursi. Luas  $9,6 \text{ m}^2$

## E. Loket tiket

Kapasitas 2 orang petugas, 1 meja, 2 kursi. Luas  $2,8 \times 2 + 1 = 5,6 \text{ m}^2$

## F. Workshop

Kapasitas 2 orang pemilik, 1 orang pekerja, 3 orang pengunjung. Luas  $2,8 \times 2 + 1 \times 2,8 + 2,3 \times 3 = 14,3 \text{ m}^2 \times 6 \text{ tempat workshop} = 85,8 \text{ m}^2$

## G. Toko Souvenir

Kapasitas 2 orang penjaga, 4 pengunjung 4 tempat penjualan. Luas  $2,8 \times 2 + 2,3 \times 4 \times 4 = 59,2 \text{ m}^2$

## H. Cafeteria

Kapasitas 40 orang dan 5 orang penjaga.

Untuk 4 orang  $2,5 \times 2,5 = 6,25 \text{ m}^2$

Untuk 40 orang  $10 \times 6,25 = 62,5 \text{ m}^2$

Sirkulasi 20%  $\times 62,5 \text{ m}^2 = 12,5 \text{ m}^2$

$2,3 \times 5 = 11,5 \text{ m}^2$

Luas Total  $= 92,75 \text{ m}^2$

## I. Lavatory

Kapasitas 2 unit KM/WC pria dan wanita

Luas Per unit  $1,65 \times 2,05 = 3,38 \text{ m}^2$ , 4 Lavatory  $= 4 \times 3,38 = 13,52 \text{ m}^2$

Sirkulasi 20%  $\times 13,52 = 2,70$

Luas total Lavaory  $= 19,60 \text{ m}^2$

## 2. Kegiatan Pameran

## A. Pameran Tetap

Pameran tetap terdiri dari 4 ruang dengan koleksi 700 topeng, besar masing-masing ruang :

80% berukuran kecil  $\times 700 = 560$  dengan besar  $0,4 \times 0,5 = 0,2$  + sirkulasi dan jarak pengamatan  $1 \times 1,5 = 1,5 \text{ m}^2$ . Total  $= 560 \times (0,2 + 1,5) = 952 \text{ m}^2$

15% berukuran sedang  $\times 700 = 105$  dengan besar  $1,5 \times 1,5 = 4,5$  + sirkulasi dan jarak pengamatan  $1 \times 1,5 = 1,5 \text{ m}^2$ . Total  $105 \times (4,5 + 1,5) = 630 \text{ m}^2$

5% berukuran besar x 700 = 35 dengan besar 3 x 3 = 9 + sirkulasi dan jarak pengamat 1 x 1,5 Total  $35 \times (9+1,5) = 367,5 \text{ m}^2$

Total luas pameran tetap yang dibutuhkan adalah  $544 + 360 + 210 = 1949,5 \text{ m}^2$

Ditambah sirkulasi utama 20% dari  $1949,5 = 389,9 \text{ m}^2 = 2339,4 \text{ m}^2$

#### B. Pameran Temporer

Jumlah karya hasil seni 1 kali pengadaan pameran temporer adalah 50 buah dengan pembagian :

80 % berukuran kecil x 50 = 40 dengan besar 0,4 x 0,5 = 0,2 + sirkulasi dan jarak pengamatan 1 x 1,5 = 1,5 m<sup>2</sup> .Total =  $40 \times (0,2+1,5) = 68 \text{ m}^2$

15 % berukuran sedang x 50 = 7,5 dibulatkan 7 dengan besaran 1,5 x 1,5 = 4,5 m<sup>2</sup> + sirkulasi dan jarak pengamatan 1 x 1,5 = 1,5 m<sup>2</sup> .Total =  $7 \times (4,5+1,5) = 42 \text{ m}^2$ .

5 % berukuran besar x 50 = 2,5 dibulatkan 3 dengan besar 3 x 3 = 9 + sirkulasi dan jarak pengamatan 1 x 1,5 = 1,5 m<sup>2</sup> .Total =  $3 \times (9+1,5) = 31,5 \text{ m}^2$

Luas total pameran temporer =  $68 + 42 + 31,5 = 141,5 \text{ m}^2$

#### C. Pagelaran dan Tempat Seni Tari

Pagelaran berukuran 5 x 8 dengan tempat belajar seni tari berukuran 12 x 12 dengan ruang ganti dan persiapan pementasan 4 x 6, jadi luas total yang dibutuhkan adalah  $40 + 144 + 24 \text{ m} = 208 \text{ m}^2$

### 3. Kegiatan Pengelola

#### A. Ruang Direktur

1 orang dengan 2 kursi dan 1 meja, 1 lemari :  $3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$

#### B. Ruang Sekretaris

1 Orang, 2 kursi dan 1 meja, 1 lemari buku, 1 lemari arsip :  $3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$

#### C. Ruang Tata Usaha

5 Orang dengan 5 kursi, 5 meja, 3 lemari arsip :  $5 \times 6 = 30 \text{ m}^2$

#### D. Ruang Rapat

Kapasitas 50 orang :  $50 \times 2,8 = 140 \text{ m}^2$

#### E. Ruang Tamu

Ruang Tamu kapasitas 10 orang x 2,3 =  $23 \text{ m}^2$

## F. Ruang Istirahat

Ruang istirahat disediakan untuk karyawan dan petugas di museum topeng dengan perhitungan  $20 \times 1,6 = 32 \text{ m}^2$

## 4. Kegiatan Preservasi dan Konservasi

Kegiatan preservasi dan konservasi di dalamnya memuat 5 orang dengan meja dan kursi masing-masing, meja reparasi dan tempat peralatan, 2 lemari :

$$5 \times 2,3 + 4 + 2 \times 1,6 = 18,7 \text{ m}^2$$

## 5. Kegiatan Service

A. Ruang ME :  $2,3 \times 4 = 9,2 \text{ m}^2$

B. Ruang landscaping :  $2,6 \times 3 = 7,8 \text{ m}^2$

C. Dapur :  $2,6 \times 4 = 10,4 \text{ m}^2$

D. Ruang cleaning service, 6 orang dengan 3 lemari :  $2,3 \times 6 = 22,08 \text{ m}^2$

E. Gudang alat, 2 lemari  $2,3 \times 2 = 4,6 \text{ m}^2$

## V.9. Analisis Site

### V.9.1. Analisis Pemilihan Site

Analisis pemilihan lokasi museum topeng di yogyakarta harus memiliki beberapa pertimbangan dan kriteria sebagai berikut :

1. Lokasi strategis, mudah dicapai secara visual maupun pergerakan oleh masyarakat dengan didukung sarana dan prasarana yang baik.
  - a. Sebagai museum yang menyimpan benda-benda bersejarah, ruang publikasi dan rekreasi museum sebaiknya dekat dengan kantor polisi terdekat.
  - b. Sebagai penarik minat kepada pelajar dan mahasiswa khususnya, museum sebaiknya tidak jauh dari 10km dari pusat pemukiman pelajar dan mahasiswa.
  - c. Kontur site relatif datar, kurang dari 1m perbedaan ketinggian.
  - d. Sebaiknya dekat dengan jalan utama dan dilalui kendaraan umum.
  - e. Site tidak dikelilingi oleh bangunan-bangunan tinggi yang dapat menghalangi / menutupi aliran udara, cahaya serta view terhadap museum.
  - f. Memiliki jaringan infrastruktur yang mendukung, seperti :
    - i. Jaringan Listrik
    - ii. Jaringan Komunikasi

- iii. Jaringan air bersih
- iv. Jaringan pembuangan
- g. Sebaiknya dekat dengan salah satu museum atau tempat wisata lainnya di Yogyakarta untuk mengundang sekaligus mempromosikan museum-museum di Yogyakarta agar masyarakat juga berkunjung ke museum tersebut.
- h. Dekat dengan zona rekreasi dengan fasilitas pendukungnya , seperti :
  - Hotel
  - Restoran (tempat makan)
  - Rumah sakit
  - Tempat berbelanja
  - Pendidikan

## V.9.2. Alternatif Site

### 1. Alternatif 1

- Batas sebelah utara : Tanah kosong
- Batas sebelah timur : Jalan
- Batas sebelah selatan : Gereja
- Batas sebelah barat : Tanah kosong



Gambar V.44. Alternatif 1 Site Museum Topeng

Sumber : Analisis



Gambar V.45. Situasi Site Alternatif 1

Sumber : Analisis

## 2. Alternatif 2

- Batas sebelah utara : Ring Road Utara
- Batas sebelah timur : pemukiman penduduk
- Batas sebelah selatan : pemukiman penduduk
- Batas sebelah barat : tanah kosong



Gambar V.46. Letak Alternatif 2 Site Museum Topeng

Sumber : Analisis



Gambar V.47. Alternatif 2 Site Museum Topeng

Sumber : Analisis

Tabel V.9. Kriteria Site yang harus dipenuhi

No	Kriteris Site yang harus dipenuhi	Alternatif 1	Alternatif 2
1	Lokasi strategis	+	+
2	Dekat dengan Kantor polisi	+	+
3	Dekat dengan pemukiman pelajar dan mahasiswa	+	+
4	Kontur site relatif datar	+	+
5	Dekat dengan jalan utama dan dilalui kendaraan umum	-	+
6	Bebas dari bangunan tinggi	+	+
7	Memiliki jaringan infrastruktur	-	+
8	Dekat dengan tempat wisata lain	-	+
9	Dekat dengan fasilitas pendukung tempat wisata	+	+

Sumber: Analisis

Dari hasil pemilihan lokasi tersebut, maka daerah yang dipilih adalah alternatif kedua yang berada di jalan Ringroad utara, Sariharjo, Monjali, Daerah istimewa Yogyakarta.

### V.9.3. Analisis Tautan Site

Tabel V.10. Analisis Tautan Site

<b>Analisis Site</b>	
<b>1. Lingkungan</b>	
Kondisi tapak	Respon
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lahan Kosong dengan bentuk dasar trapesium</li> <li>- Banyak ditumbuhi tanaman liar</li> <li>- Samping kanan kiri dan belakang adalah lahan kosong dengan sepadan 2,5m. Terhadap jalan Ringroad utara 10m.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bangunan menghadap ke jalan utama, yaitu jalan ringroad utara</li> <li>- Bangunan dipusat site agar terlihat dengan jelas dari sekitar site.</li> <li>- Bangunan menghadap fasilitas pendukung.</li> <li>- Site : KDB 40%, 60% digunakan untuk ruang publik.</li> </ul>
<b>2. Pencapaian</b>	
Kondisi Tapak	Respon
	
<p>Jalan Ringroad utara merupakan jalan besar yang dibagi menjadi 2 dan 1 arah, didepan site merupakan jalan 1 arah menuju barat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pusatkan Bangunan di tengah tapak.</li> <li>- Pisahkan antara pintu masuk dan keluar tapak.</li> <li>- Ruang parkir dapat ditempatkan di depan tapak.</li> </ul>

### 3. Kebisingan

Kondisi Tapak



Respon



Kebisingan datang dari jalan ringroad utara cukup besar karena jalan ini merupakan jalan antar kota yang dilewati kendaraan-kendaraan besar maupun kecil sepanjang waktu.

- 1 = daerah ramai, parkir, cafe.  
 - 2 = daerah sedang, R.pengelola, Service.  
 - 3 = daerah tenang, R.pameran.  
 Di area 1 diberi pohon dan tanaman untuk meredam kebisingan yang mungkin akan melewati area 2 dan 3.

### 4. Matahari

Kondisi tapak



Respon



Cahaya matahari dapat digunakan sebagai pencahayaan alami di dalam bangunan, namun pada bagian tertentu seperti bagian timur dan barat bangunan jendela sebaiknya di minimalisasi dan memperbanyak ventilasi.

## 5. Pemandangan (view bangunan)

### Kondisi tapak



- Sebelah utara : monumen jogja kembali
- Selatan dan timur tapak : pemukiman penduduk
- Sebelah barat : tanah kosong

### Respon



1. Bangunan menghadap ke utara dengan monumen sebagai view interest.
2. Pada bagian ini dinding dipertinggi, atau diberi pagar dinding.
3. Bangunan utama menghadap ke arah jalan ringroad utara.

## 6. Keistimewaan buatan

### Kondisi tapak



Jalan Ringroad utara dilengkapi trotoar yang cukup banyak dilewati pejalan kaki, selain itu terdapat Halte Trans Jogja yang setiap hari tidak sepi dari pemakainya

### Respon



1. Cafe / tempat makan sebagai tempat istirahat dan menarik pejalan kaki.
2. View dari trotoar dan jalan ke bangunan sebagai menarik
3. Tempat berteduh dan bersantai
4. Bangunan utama

## 7. Topografi, Hidrologi dan Geologi

### Kondisi tapak



- Perbedaan ketinggian terhadap jalan ringroad adalah 1m.
- Aliran drainase site cukup baik sehingga tidak ada kemungkinan genangan air.
- Tanah padat dan subur dengan kedalaman tanah keras 4-6 meter dari permukaan tanah.

### Respon



- Bangunan akan terlihat lebih rendah dari jalan utama dan dapat dijadikan pertimbangan dalam desain.
- Kondisi tanah dan batuan cukup baik untuk pondasi dan subur untuk lansekap dan taman.
- Drainase diarahkan langsung menuju saluran umum yang menuju sungai di dekatnya, namun harus tetap menyediakan bak kontrol untuk mempermudah pemeliharaan dan antisipasi jika meluap.

## 8. Fasilitas Utilitas Umum

Jaringan fasilitas umum yang tersedia cukup lengkap yaitu meliputi :

- Jaringan Telepon
- Jaringan Listrik
- Jaringan PDAM
- Jaringan Air Kotor
- Jaringan Internet

- Jaringan fasilitas umum hampir lengkap kecuali jaringan air kotor yang mengelilingi site.
- Untuk kebutuhan air bersih juga memerlukan tambahan suplai melalui sumur bot agar keberlangsungan air bersih terus terjamin.
- Agar tidak mengganggu kegiatan yang berlangsung, generator set diperlukan ketika terjadi padam listrik.

Sumber: Analisis

#### V.9.4. Analisis Ruang Luar

Pencapaian ke bangunan dan pintu masuk ke dalam site dilihat dari kondisi site dan lingkungannya :



Gambar V.48. Analisis pintu masuk dan keluar

Sumber : Analisis

Pintu masuk ke dalam site terletak di sebelah timur site, hal ini dikarenakan jalan ringroad utara di depan site merupakan jalan 1 arah ke barat, sedangkan pintu keluar diletakkan di barat. Pencapaian ke bangunan dengan sirkulasi masuk dan keluar ini merupakan pencapaian secara langsung sehingga pengunjung setelah masuk ke dalam langsung dapat menemukan bangunan utama museum.

Dengan pencapaian seperti ini, ruang parkir sebaiknya diletakkan di depan bangunan dan ruang cafe serta taman di depan bangunan juga dapat dicapai secara langsung juga.

Pola sirkulasi di luar bangunan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- Kenyamanan pejalan kaki di lingkungan fasilitas dan di luar fasilitas.
- Tersedianya area parkir kendaraan yang jelas alurnya dan cukup.
- Pencapaian menuju dan keluar site dan bangunan dapat ditemukan dengan mudah dan tidak membingungkan pengunjung.
- Sirkulasi dari luar ke dalam ruang parkir di bedakan baik itu untuk kendaraan roda 2 maupun 4, sedangkan sirkulasi bagi pejalan kaki juga harus diperhatikan.

Elemen Sirkulasi ruang luar meliputi :

1. Main Entrance

Main entrance berfungsi sebagai jalur masuk utama bagi pengunjung. Penampilan main entrance bersifat terbuka dan menonjol.

2. Side Entrance

Side entrance berfungsi sebagai jalur masuk bagi kegiatan pengelola atau service. Penampilan side entrance tidak perlu menonjol namun tetap mudah dalam pencapaian.

3. Exit

Exit berfungsi sebagai jalur keluar baik itu bagi pengunjung, kegiatan pengelola maupun service.

#### **V.10. Analisis Pendekatan Konsep Struktur**

Sistem Struktur bangunan mempunyai fungsi utama sebagai penyalur beban bangunan ke tanah dan penahan bangunan, serta berfungsi untuk melindungi bangunan dan ruangan di dalamnya terhadap iklim, bahaya, dan gangguan yang ditimbulkan oleh alam.

Pertimbangan sebagai acuan dalam pemeliharaan struktur bangunan antara lain :

- Kemampuan mendukung beban yang disesuaikan dengan pertimbangan akan keamanan, daya dukung tanah dan konsisi tapak.
- Sistem yang dipilih harus dapat mendukung dengan proses kegiatan yang berlangsung.
- Faktor estetika dan penampilan visual.

Maka, sistem struktur harus memenuhi persyaratan kekuatan, keawetan, dan persyaratan teknis lainnya juga estetika, maka struktur yang digunakan antara lain :

- Struktur Vertikal : sistem beton dan struktur baja
- Struktur horisontal : menggunakan balok beton dan baja
- Sub struktur : sistem pondasi dengan menggunakan pondasi setempat, lebih kuat dan efisien.

## V.11. Analisis Konsep Utilitas

### V.11.1. Sumber Energi Listrik

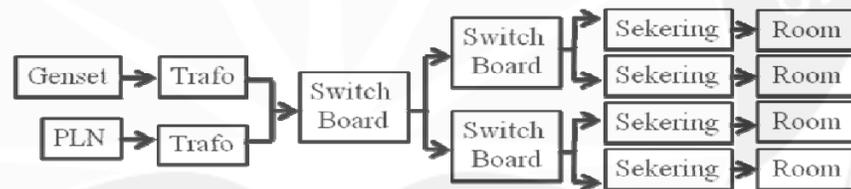
Energi Listrik yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan listrik pada bangunan Museum Topeng di Yogyakarta ini terdiri dari :

#### 1. Sumber Energi PLN

Sumber tenaga listrik dari PLN disalurkan ke main distribution panel (MDP) unit elektrikal di ruang service kemudian dialirkan ke masing-masing distribution panel (DP) sesuai kebutuhan.

#### 2. Sumber Energi tenaga sendiri

Tenaga yang dihasilkan berasal dari generator set yang memproduksi listrik tegangan tinggi. Tegangan listrik tersebut dialirkan ke unit elektrikal (MDP pada ruang service) untuk kemudian dialirkan ke DP menurut besaran tegangan yang dibutuhkan, generator set ini sangat berguna ketika aliran listrik PLN padam. Jenis Generator Set yang digunakan adalah generator set diesel.



Instalasi Sumber Energi Listrik

### V.11.2. Sumber Jaringan Air Bersih

Sistem Air Bersih mempunyai tujuan menyediakan air bersih dengan kualitas yang tetap baik dengan tekanan yang rendah, sehingga mengurangi biaya pemakaian.

Sumber Air Bersih yang digunakan pada museum ini berasal dari Perusahaan Air Minum (PAM) dan Sumur. Sistem distribusi air bersih dalam bangunan yang merupakan bangunan tingkat rendah menggunakan sistem tangki bawah (up feed) dan tanki air untuk tempat penampungan air yang diletakkan diatas bangunan lalu disalurkan ke titik-titik kran air.

### V.11.3. Sistem Sanitasi dan Drainasi

Sistem jaringan air bekas dan air kotor dipisah.

- Air bekas yang dimaksud adalah air bekas cucian, memasak dari ruang dapu. Untuk pipa pembuangan dapat menggunakan pipa-pipa PVC, untuk pipa-pipa vertikal dan horisontal digunakan pipa PVC atau pipa beton. Untuk pipa vertikal, diusahakan menggunakan sambungan dengan sudut lebih kecil dari 90° sehingga tidak terjadi arus balik. Untuk sambungan horizontal juga dapat digunakan sambungan bersudut lebih dari 90° atau menggunakan bak-bak kontrol. Pembuangan air bekas ini dapat dialirkan ke saluran lingkungan atau saluran kota praja.
- Air limbah adalah air bekas buangan yang bercampur kotoran ditampung di STP (Sawage Treatment Plan) dan kemudian dialirkan ke sumur peresapan.
- Air Hujan dialirkan langsung secara vertikal dan horisontal menuju saluran drainasi yang tersedia yang kemudian dialirkan ke riol-riol kota.

### V.11.4. Sistem Pencegahan dan Pemadam Kebakaran

Karena museum topeng mengoleksi topeng-topeng yang mudah terbakar, maka selain Fire Extinguisher dan Hydrant, alarm kebakaran dan sprinkler merupakan hal utama yang harus di dipertimbangkan.

- Fire Alarm : untuk mendeteksi sedini mungkin adanya bahaya yang dapat memicu kebakaran secara otomatis. Terdiri dari Heat Detector dan Smoke Detector dengan area pelayanan 92 m<sup>2</sup>/alat.
- Sprinkler : menyemburkan air ketika pada saat kebakaran terdeteksi yang menyala otomatis. Daya pelayanan 25 m<sup>2</sup>/unit dengan jarak antar sprinkler 9m.
- Hydrant : pemadam air dengan tekanan tinggi dengan daya pelayanan 800m<sup>2</sup>/unit. Hydrant dalam bangunan mendapat suplai air dari reservoir bawah.
- Fire Extinguisher : unit portabel berupa tabung yang dapat diraih secara mudah dengan daya pelayanan 200-250m<sup>2</sup>.

#### **V.11.5. Sistem Transportasi**

Sistem transportasi Vertikal dalam bangunan Museum topeng yang direncanakan kurang dari tiga lantai ini menggunakan dua macam alat transportasi vertikal, yaitu :

- Tangga : alat transportasi yang relatif lambat karena kecepatan transportasi tergantung pada pemakai.
- Ramp : alat transportasi yang lambat dengan kemiringan yang landai dibandingkan dengan tangga.

#### **V.11.6. Sistem Penangkal Petir**

Penangkal petir adalah instalasi suatu sistem dengan komponen-komponen dan peralatan secara keseluruhan berfungsi menghindarkan bangunan dari sambaran petir, dengan cara menyalurkan atau mengalirkan ke permukaan tanah. Sistem yang digunakan pada bangunan museum topeng ini menggunakan sistem Faraday-Melsens.

#### **V.11.7. Sistem Keamanan**

Karena Museum Topeng mengoleksi benda-benda yang cukup bernilai maka sistem keamanan menggunakan sistem CCTV (closed Circuit Television). CCTV merupakan sistem yang terdiri dari beberapa kamera dan beberapa unit televisi beserta perlengkapan lainnya untuk memantau daerah atau titik tertentu di dalam maupun luar bangunan.

#### **V.11.8. Sistem Pengkondisian Udara**

Sistem Penghawaan pada bangunan museum terdiri dari dua sistem penghawaan, yaitu :

- Penghawaan Alami : ventilasi melalui pelubangan- pelubangan pada dinding. Agar pergantian udara baik maka pelubangan dibuat silang. Ventilasi harus mempertimbangkan vegetasi dan arah angin.
- Penghawaan Buatan : menggunakan AC ( Air Conditioner) Split untuk kantor dan ruang kerja dengan menggunakan peralatan elektronik dan untuk ruang koleksi yang harus memiliki suhu dan kelembaban tertentu.

### V.11.9. Sistem Pencahayaan

Bangunan Museum Topeng menggunakan dua sistem pencahayaan, yaitu :

- Pencahayaan alami

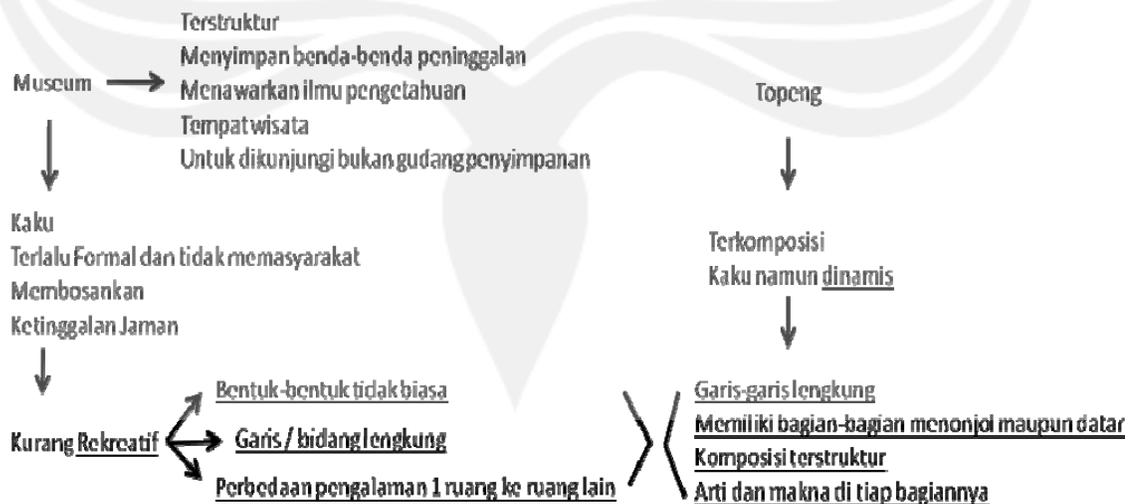
Pencahayaan alami yang dimaksud adalah cahaya matahari yang dapat dimanfaatkan dari pagi hari hingga sore hari yang dilakukan dengan mempertimbangkan jatuhnya sinar matahari dan bidang-bidang yang membantu memantulkan cahaya matahari. Besarnya refleksi cahaya matahari sangat dipengaruhi oleh bahan dan warna, sedangkan intensitas cahaya yang masuk dipengaruhi oleh jenis bahan yang digunakan penangkap, dimensi, ketebalan dan warnanya.

- Pencahayaan Buatan

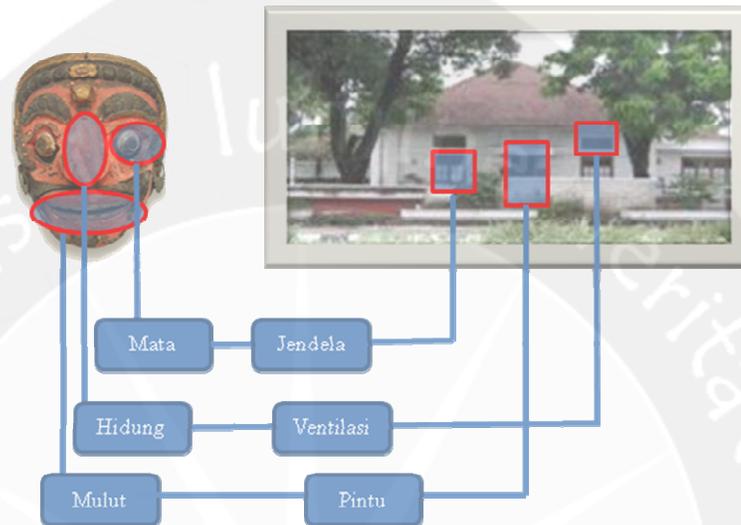
Pencahayaan buatan digunakan ketika pencahayaan alami tidak dapat lagi dimanfaatkan. Didalam ruangan pencahayaan buatan digunakan untuk menerangi ruangan saja, sedangkan di luar ruangan pencahayaan buatan dapat digunakan untuk menambah estetika bangunan ketika malam hari.

## V.12. Analisis Konsep Perencanaan Bangunan Museum

### V.12.1. Analisis Konsep dasar



Karakter pada topeng terbentuk melalui hiasan dan bentuk-bentuk panca indra yang terdapat pada bagian wajah manusia, seperti mulut, mata, dan hidung, selain itu peran warna juga membantu untuk menguatkan karakter yang ingin ditampilkan dan memiliki arti dan lambang tersendiri.



Gambar V.49. Analisis bentuk

Sumber : Analisis

Bentuk bangunan museum topeng akan dirancang berdasarkan salah satu teori metafora Anthony C. Antoniades yaitu metafora kombinasi, yaitu campuran metafora abstrak dan metafora konkrit.

Terdapat dua elemen penting pada topeng berdasarkan fungsinya, yaitu lubang pada mata dan hidung. Mata ialah salah satu indera yang berfungsi untuk melihat, alat untuk memandangi semua yang ada diluar diri kita, tempat masuknya cahaya sehingga warna-warna dapat kita lihat dengan indah, sama halnya dengan mata, jendela pada bangunan berfungsi sebagai tempat masuknya cahaya dan sebagai mata untuk melihat dunia luar dari dalam bangunan. Hidung adalah bagian indera kita untuk bernafas, sebagai indera yang berfungsi sebagai jalan masuknya udara dan oksigen yang sangat berarti dalam hidup manusia, pada bangunan ventilasi merupakan hidung bangunan, yaitu tempat keluar masuknya udara dari dan ke dalam bangunan.

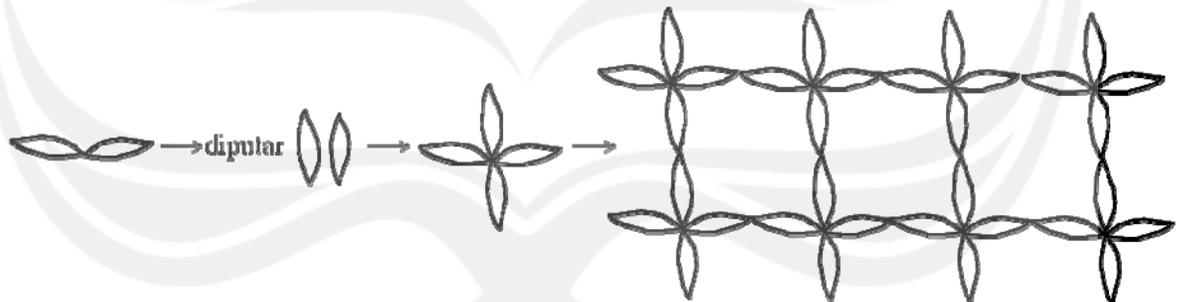
### V.12.2. Analisis Elemen yang Terdapat pada topeng



Gambar V.50. Analisis Elemen Lubang pada topeng

Sesuai fungsinya, lubang pada bagian mata topeng adalah agar pemakai dapat melihat keluar, dan lubang pada bagian hidung topeng untuk bernafas, penerapan pada bangunan lubang pada bagian mata diibaratkan sebagai jendela bangunan museum untuk melihat keluar dan tempat untuk cahaya masuk ke dalam bangunan, hidung sebagai ventilasi bangunan agar bangunan dapat bernafas dan sirkulasi udara dapat berjalan lancar.

Penerapan pada bangunan :

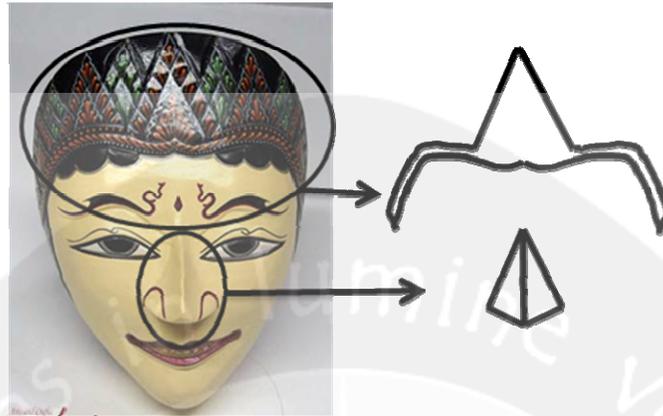


Digunakan pada jendela bangunan



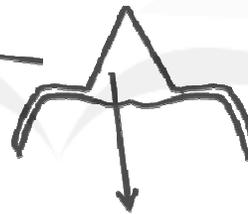
Digunakan pada ventilasi udara bangunan

Gambar V.51. Analisis jendela dan ventilasi museum



Gambar V.52. Analisis bentuk menonjol pada museum

Jamang dan karawista adalah hiasan pada topeng, bentuknya merupakan rangkaian tumpal atau segitiga, hiasan ini merupakan cerminan dari identitas topeng tersebut. Bentuk hidung topeng sebenarnya ada beberapa macam, namun yang akan ditransformasikan ke dalam bangunan adalah bentuk hidung wali miring yang biasanya digunakan untuk tokoh putri, ksatria dan raja.



Ukiran atau pahatan topeng (tarian topeng)



Contoh bagian menonjol pada muka bangunan

Gambar V.53. Analisis contoh penggunaan bentuk menonjol pada bangunan



Gambar V.54. Analisis Garis dan Ukiran pada topeng

Garis dan ukiran pada topeng merupakan penegas untuk memperjelas bentuk bagian-bagian wajah seperti alis, hidung dan bibir. Jamang dan karawista berbentuk segitiga dengan motif seperti batik atau hanya rangkaian bentuk saja. Urna adalah hiasan yang terletak di tengah dahi, dalam agama hindu hiasan seperti ini sering disebut Trinetra.



Sebagai penerapan pada bangunan, jamang dan karawista menggunakan motif batik grompol (yang maknanya adalah berkumpul) pada bangunan museum selain mengibaratkan guratan pada wajah manusia juga merupakan identitas lokasi daerah pembuatan museum yaitu Yogyakarta.



Perpaduan antara gaya arsitektur belanda dengan penggunaan kaca pada arsitektur modern yang digunakan pusat-pusat perbelanjaan saat ini. Konsep ini selain

untuk menyelaraskan dengan museum yang telah ada juga agar museum terkesan lebih terbuka dan untuk menarik minat kaum muda untuk berkunjung ke museum karena selama ini museum yang ada menggunakan bangunan-bangunan peninggalan yang terkesan kuno.



Sebagai Urna, museum menggunakan lambang Yogyakarta yang merupakan identitas kebanggaan Kota Yogyakarta, Sayap burung Garuda yang mengepak lebar menggambarkan keagungan dan kewibawaan keraton yang tegas, mantap, kuat, total, dinamis, optimis dan pantang menyerah, diharapkan museum topeng juga dapat memiliki nilai-nilai tersebut.



Gambar V.55. Analisis Komposisi warna pada topeng

Topeng pada umumnya mempunyai satu atau dua warna yang dominan, yang pertama adalah warna dari wajah topeng tersebut yang menunjukkan karakter topeng itu sendiri, dan yang kedua adalah bagian kening atau bagian jamang dan karawista yang warnanya berbeda-beda, sehingga 2 warna tersebut terlihat kontras dan terlihat jelas batas dan perbedaannya.

## Daftar Pustaka

- Depdikbud. 1990. "*Proyek pembinaan permuseuman Daerah Istimewa Yogyakarta*", Yogyakarta : Dirjen kebudayaan.
- Stephen, Suzanne. 1986. "*Building The New Museum*", New York : Princeton Architectural Press.
- Yamin Data, M., 1984. "*Museum Sebagai Sarana Pendidikan Non formal*". Museugrafia.
- Amir Sutaarga. 1983. "*Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*", Jakarta : Direktorat Permuseuman Direktorat Jendral kebudayaan.
- [http://icom.museum/ethics\\_2001\\_engl.html](http://icom.museum/ethics_2001_engl.html)
- <http://www.sonobudoyo.com/isi.php?id=5>
- Neufert, Ernst . 1990. "*Data Arsitek Jilid 1*" . terjemahan oleh Sjamsu Amril . Jakarta : Erlangga.
- Sanusi Pane. 1951. "*Sejarah Indonesia Jilid I*". Jakarta : Balai Pustaka.
- Dinas Pariwisata. 2002. "*Statistik Pariwisata DIY Tahun 2002*". Yogyakarta : Dinas Pariwisata Kebudayaan.
- White, Edward T., 1975. "*Concept Source Book*". Arizona : Architectural Media.
- Burchard, John E., 1958. "*Recreation Places*". New York : Reinhold Publishing Corporation.
- Antoniades, Anthony C., 1990. "*Phoetics of Architecture : Theory OF Design*". New York : Van Nostrand Reinhold.
- Panero, Julius. 2003. "*Dimensi Manusia dan Ruang Interior*". Diterjemahkan oleh Djoeliana Kurniawan. Jakarta : Erlangga.