

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar,, kota wisata, selain itu juga dikenal sebagai kota budaya karena memiliki keunikan budaya yang masih terjaga hingga kini. Salah satu kebudayaan yang dimiliki D.I.Yogyakarta adalah gamelan. Gamelan memiliki arti ensembel yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrument atau alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa *gamel* yang berarti memukul / menabuh, diikuti akhiran an yang menjadikannya kata benda. Pengertian lain dari gamelan adalah musik Indonesia yang berlaras non diatonis (dalam laras slendro dan pelog) yang garapan-garapannya sudah menggunakan sistim notasi, warna suara, ritme, memiliki fungsi, sifat pathet atau tinggi rendahnya nada, dan aturan garap dalam bentuk instrumentalia, vokalis dan campuran, enak didengar untuk dirinya maupun orang lain.¹ Biasanya gamelan digunakan untuk mengiringi tarian, upacara adat atau untuk mengiringi tembang yang merupakan syair yang diberi lagu untuk dinyanyikan.²

Namun sangat disayangkan karena hingga saat ini belum ada museum sebagai wadah yang secara khusus mengoleksi, menampilkan, dan menjadi tempat untuk berlatih dan belajar gamelan. Museum sendiri adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu museum bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Tidak mengherankan jika generasi muda kini kurang mengenal dan tertarik akan kesenian gamelan yang menjadi budaya lokal. Saat ini hanya sedikit pertunjukan gamelan yang rutin diadakan, di antaranya hanya diadakan di Keraton Yogyakarta tiap hari Kamis dan di Tembi Rumah Budaya.

Dengan adanya museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional diharapkan masyarakat bisa lebih mengenal sejarah gamelan yang menjadi budaya lokal, perkembangan gamelan, jenis gamelan dan juga mempraktekkan untuk memainkan gamelan. Di samping itu dengan adanya museum ini bisa menjadi pusat bagi akademisi yang ingin mempelajari atau meriset gamelan lebih mendalam. Sedangkan dari segi pariwisata bisa menjadi obyek wisata pendidikan dan budaya yang baru dan mampu menjadi daya tarik untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke museum. Hal itu dilandasi dari data pengunjung museum yang malah mengalami penurunan.

Tabel 1.1

Jumlah Kunjungan Wisata

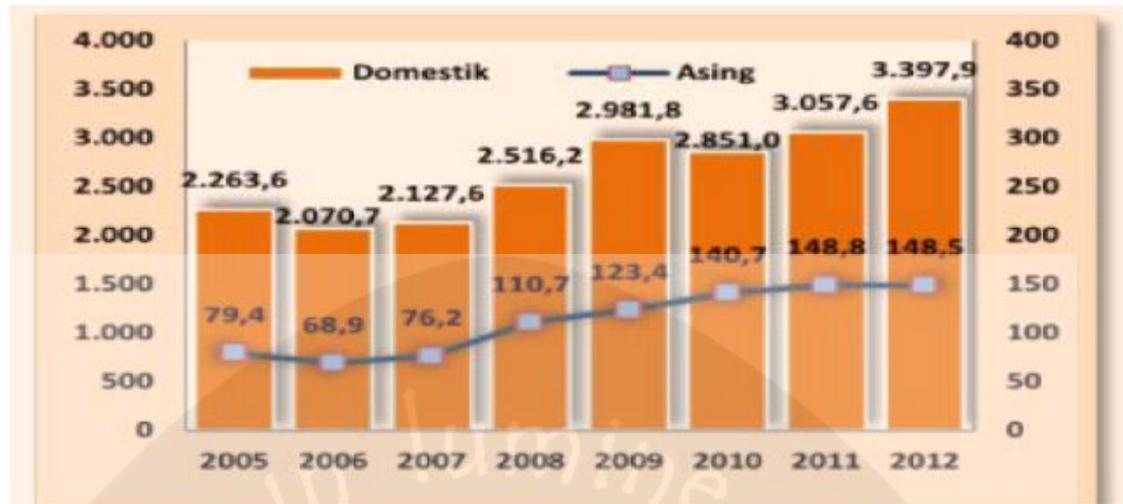
no	Tahun	Jumlah wisatawan	Prosentase pengunjung museum
1	2008	6.269.367	2,24%
2	2009	7.884.213	3,97%
3	2010	8.270.988	3,82%
4	2011	9.300.786	1,31%
5	2012	11.379.640	3,69%

Sumber: Fernando marpaung, Pusat Studi pariwisata UGM,3 juni 2014

Direktur Ullen Sentalu Museum, KRT Thomas Haryonagoro walaupun museum mempunyai arti yang sangat penting, kunjungan masyarakat ke museum belum menggembirakan, hanya sekitar 2% dari jumlah penduduk per tahun. Padahal jumlah wisatawan di D.I.Yogyakarta dari tahun ke tahun terus meningkat. Jumlah wisatawan baik nusantara maupun mancanegara mengalami peningkatan cukup signifikan dibanding tahun sebelumnya.

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Gamelan>

² <http://kbbi.web.id/tembang>



Gambar 1. 1

Grafik kunjungan wisata ke D.I. Yogyakarta 2005-2012

Sumber: Badan Pusat Statistik D.I.Y.

1.2.Latar Belakang Permasalahan

Sejauh ini D.I.Yogyakarta telah memiliki 28 museum dan 10 di antaranya adalah museum yang termasuk dalam museum benda budaya dan kesenian. Tetapi di antara kesepuluh museum tadi saat ini belum ada museum yang secara khusus menjadi wadah khusus bagi kebudayaan musik gamelan yang menjadi kebudayaan lokal di D.I.Yogyakarta. Saat ini hanya Keraton dan Rumah budaya Tembi yang secara rutin menggelar pertunjukan gamelan. Sedikitnya pertunjukan gamelan tersebut berdampak pada menurunnya minat dan kesadaran masyarakat untuk melestarikan budaya gamelan. Di samping perlunya tempat untuk mengoleksi gamelan sebagai sarana untuk meyelamatkan tradisi budaya diperlukan juga tempat yang edukatif dan rekreatif bagi pengunjungnya sehingga nantinya selain menikmati gamelan itu sendiri pengunjung juga dapat mengapresiasi bangunan museum dan tempat pertunjukan. Apresiasi dari pengunjung dimunculkan melalui penataan ruang dan penataan rupa bangunan dengan karakter yang berbeda-beda seperti tambang Macapat yang memiliki 12 jenis dengan tiap nilai dan cerita di tiap tembangnya yang mengisahkan beberapa tahapan kehidupan manusia menurut kepercayaan yang ada dalam tradisi Jawa dan dengan dinamika nada yang berbeda-deba pula. Penataan ruang dan rupa bangunan akan menggunakan transformasi dari dinamika nada dan pemaknaan tembang Macapat yang berbeda-beda

tersebut. Macapat adalah tembang atau puisi tradisional Jawa. Setiap bait macapat mempunyai baris kalimat yang disebut *gatra*, dan setiap gatra mempunyai sejumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir yang disebut *guru lagu*. Macapat dengan nama lain juga bisa ditemukan dalam kebudayaan Bali, Sasak, Madura, dan Sunda. Selain itu macapat juga pernah ditemukan di Palembang dan Banjarmasin. Biasanya macapat diartikan sebagai *maca papat-papat* (membaca empat-empat), yaitu maksudnya cara membaca terjalin tiap empat suku kata. Macapat diperkirakan muncul pada akhir Majapahit dan dimulainya pengaruh Walisanga yang memanfaatkan kesenian untuk penyebaran agama dan pengajaran kebaikan hidup di masyarakat.³ Tembang Macapat merupakan corak kesenian budaya tradisional yang secara kolektif dimiliki, dikenal, dan banyak mengandung pengetahuan serta kearifan lokal masyarakat Jawa. Selain itu juga sarat dengan kaidah, serta berisi petuah, nasihat, dan berbagai kearifan pandangan hidup Jawa. Tembang macapat adalah salah satu kesenian yang memadukan antara puisi dengan musik, baik tradisional maupun modern. Pilihan bentuk perpaduan antara tembang dengan musik itu tak lepas dari kesenangan nenek moyang etnik Jawa untuk melantunkan tembang. Ini terbukti juga dengan berbagai alat musik tradisional yang diciptakannya.⁴

Hal lain yang menarik dari tembang Macapat adalah adanya wujud salah satu anasir budaya Jawa yang bersifat khas karena isinya mengandung sapaan, amanat, atau pesan bagi seseorang yang menjadi anggota masyarakat etniknya. Tembang Macapat dihiasi pula dengan aneka simbol di dalamnya yang harus ditafsirkan maknanya. Hal ini selaras dengan Casson(1981) bahwa kebudayaan adalah sistem arti yang bersifat simbolik dan bahasa merupakan sistem tanda yang berfungsi sebagai simbol. Simbol-simbol itu dapat diidentifikasi melalui bahasa yang digunakan dan ritme yang biasa dilantunkan. Berdasarkan hal tersebut maka tembang Macapat bisa dijadikan sebagai dasar.

Di D.I.Yogyakarta publikasi, pengembangan, juga tempat konservasi, riset, dan pelatihan gamelan masih kurang sehingga lambat laun semakin sedikit pula masyarakat yang tertarik dan mengenal kesenian gamelan, sehingga diperlukan museum gamelan

³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Macapat>

⁴ Setiyadi, Dr. D.B. Putut, M.Hum. Pemahaman Kembali Local Wisdom Etnik Jawa Dalam Tembang Macapat Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bangsa

dan tempat pertunjukan musik tradisional yang bisa menjadi wadah untuk membina, melatih dan turut melestarikan kesenian gamelan. Terlebih lagi di Bantul terdapat lembaga pendidikan Sekolah Menengah Musik yang merupakan sekolah menengah yang berfokus pada seni musik dan Institut Seni Indonesia sebagai perguruan tinggi yang memiliki jurusan musik dan juga kebudayaan. Dengan adanya museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional mampu memicu, mengapresiasi, dan mendukung proses akademik bagi para akademisi yang memang mempelajari dan meriset musik dan kebudayaan di D.I.Yogyakarta

1.3.Rumusan Permasalahan

Bagaimana landasan konseptual museum gamelan dan tempat pertunjukan di Bantul yang rekreatif, edukatif, dan melalui tata ruang serta tata rupa dengan pendekatan makna dan dinamika nada tembang Jawa Macapat.

1.4.Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari penekanan studi pada proyek museum dan tempat pertunjukan musik tradisional di Bantul adalah terwujudnya konsep perencanaan dan perancangan bangunan museum dan tempat pertunjukan dengan pendekatan makna dan dinamika nada tembang Macapat dalam pengolahan tata ruang dan tata rupa serta mampu memenuhi persyaratan bangunan yang edukatif dan rekreatif.

1.4.2. Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran dalam merancang museum dan tempat pertunjukan di Bantul ini, yaitu merencanakan dan merancang bangunan museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional yang mampu menjadi tujuan rekreasi dan pendidikan dan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan penggunanya dengan menjadi bangunan yang

1. Membentuk tata rupa dan tata ruang yang mampu secara edukatif menyampaikan suasana yang terbangun melalui dinamika nada dan makna dari tembang macapat.
2. Memanfaatkan tata ruang dan tata rupa yang secara visual memberi pengalaman rekreatif pada pengunjung suasana yang terbangun melalui perwujudan dari dinamika nada dari tembang Macapat

3. Memanfaatkan penataan ruang dan rupa untuk mengoptimalkan tampilan alam yang unik sehingga bangunan menyatu dengan alam.

1.5. Lingkup Studi

1.5.1. Materi Studi

- **Lingkup Spatial**
Bagian-bagian obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah elemen-elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang dan elemen pelengkap ruang pada ruang luar dan dalam.
- **Lingkup Substansial**
Bagian-bagian ruang luar dan ruang dalam pada obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah suprasegmen arsitektur yang mencakup bentuk, jenis bahan, tekstur, warna, dan ukuran/skala/proporsi pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya agar dapat menggambarkan makna dan dinamika nada pada tembang Macapat.
- **Lingkup Temporal**
Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 30 tahun.

1.5.2. Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi pada bangunan museum dan gedung pertunjukan di Bantul ini akan dilakukan dengan pendekatan makna dan dinamika nada dari tembang Macapat.

1.6. Metode Studi

1.6.1. Macam Data

Data yang dibutuhkan untuk Konsep Perencanaan dan Perancangan tugas Studio Arsitektur ini adalah sebagaiberikut:

Tabel 1. 1
Data yang Dibutuhkan

Data yang dibutuhkan	Sumber Data	Jenis Data
----------------------	-------------	------------

Indicator kependudukan kabupaten Bantulkurunwaktu 3 tahun	BPS	Kuantitatif / Angka
Statistik Kepariwisata di D.I.Yogyakarta dalam kurun waktu 5 tahun	BPS	Kuantitatif / Angka
Jumlah/ statistik even gamelan di D.I.Yogyakarta	Survey	Kuantitatif / Angka
Lokasi Tapak	Survey	Sketsa / Draft
Kebutuhan Ruang	Survey StudiLiteratur	Verbal
Luasan Ruang	Analisis	Kuantitatif

I.5.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam Metode Pengumpulan Data terdapat beberapa macam, untuk data literatur diperoleh dari buku yang relevan dengan topik dan kasus yang sudah dipilih. Selain dari buku, data diperoleh dari kantor-kantor yang relevan dengan topik bahasan yaitu Badan Pusat Statistik dan Dinas Pariwisata pada kota yang bersangkutan. Untuk data lokasi tapak yang dibutuhkan maka dilakukan survey lapangan dengan bantuan alat rekam yaitu kamera, alat tulis, dan alat ukur.

1.6.2. Metode Analisis Data

Untuk menganalisis program ruang, maka dihitung dulu luasan ruang yang dibutuhkan dengan studi literatur tentang dimensi perabot, manusia dan sirkulasi. Setelah itu dilakukan analisis mengenai sifat ruang dan hubungan kedekatan ruang.

1.6.3. Metode Penarikan Kesimpulan

Metode Penarikan Kesimpulan yang digunakan adalah deduktif, yaitu dengan berdasarkan pada teori umum, peraturan standar dan persyaratan yang ada mengenai bangunan museum dan tempat pertunjukan, kemudian hasil analisa dipadukan dengan aspek makna dan dinamika nada tembang Macapat sehingga tercapai tampilan ruang luar dan ruang dalam yang sesuai.

1.7. Sistematika Pembahasan

Bab I :Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

Bab II :Tinjauan Umum Museum dan Tempat Pertunjukan

Berisikan kajian teori umum tentang pengertian, fungsi, tipologi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan/tuntutan, peraturan pemerintah, standar-standar perencanaan dan perencanaan, serta teori-teori lain bangunan museum dan tempat pertunjukan.

Bab III :Tinjauan Kawasan / Wilayah

Tinjauan Khusus mengenai wilayah (lokasi) perancangan bangunan museum dan tempat pertunjukan dalam hal ini di Bantul. Pembahasan berisi tinjauan mengenai kondisi administratif, kondisi geografis dan geologis, kondisi klimatologis, kondisi social budaya dan ekonomi, kebijakan tata ruang kawasan, kebijakan tata bangunan, kondisi elemen perkotaan, kondisi sarana dan prasarana, kondisi kawasan, dan kondisi infrastruktur utilitas.

Bab IV :Landasan Teori Perancangan

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta penjelasan makna dan dinamika nada tembang Macapat.

Bab V :Analisis

Berisi tentang analisis- analisis yang dipergunakan dalam perencanaan dan perancangan bangunan museum dan tempat pertunjukan di Bantul yang meliputi analisis site, program kegiatan, analisis kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, perancangan tata ruang, struktur dan konstruksi, penampilan bangunan, dan analisis perlengkapan dan kelengkapan bangunan.

Bab VI :Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan museum dan tempat pertunjukan di Bantul yang merupakan hasil dari analisis untuk diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.

1.7 Kerangka Berpikir

