

## BAB VI

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep dari perencanaan dan perancangan Museum Gamelan dan Tempat Pertunjukan Musik Tradisional di Bantul adalah sebagai sarana yang edukatif dan rekreatif melalui tata ruang dan tata rupa.

#### 6.1 KONSEP PERENCANAAN MUSEUM DAN TEMPAT PERTUNJUKAN

##### 6.1.1 Konsep Pelaku Museum dan Tempat Pertunjukan.

Konsep pelaku pada museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. 1**

Konsep Pelaku Museum Gamelan dan Tempat Pertunjukan Musik Tradisional

No.	Pelaku	Jumlah (orang)
1.	Pengunjung Museum	500
2.	Penonton Pertunjukan	500
3.	Pengelola	57
4.	Tamu	

Sumber : Analisis penulis, 2014

## 6.1.2 Konsep Kebutuhan Ruang

**Tabel 6. 2**  
Konsep Kebutuhan Ruang

No	KELOMPOK KEGIATAN	FUNGSI	SARANA	RUANG
1	Pengelola	Kantor	Kantor Pengelola	R. Direktur
2				R. Wakil Direktur
3				R. Kabag Keuangan
4				R. Kabag Operasional
5				R. Kabag Pemasaran
6				R. Kabag Maintenance
7				R. Kabag Personalia
8				R. Kabag Keamanan
9				R. Monitoring Pengawasan
10				R. Informasi
11				R. Istirahat
12				Mushola
13				R. Pantry
14				Lavatory pria/wanita
15				Gudang
16				R. Rapat
17	R. Museum			Lobby
18				Resepsionis

19				R. Pamer
20				R. Audiovisual
21				R. Workshop
22				Lavatory pria/wanita
23				Gudang
24	R. Pusat Studi	Perpustakaan	R. Arsip	R. Arsip
25			R. Studi	R. Penjaga
26				R. Koleksi
27				R. Baca
28				R. Diskusi
29				Lavatory pria/wanita
30		R. Lab	R. Lab Penelitian	R. Lab Penelitian
31				R. Penyimpanan
32				Lavatory pria/wanita
33	Tempat Pertunjukan	Back stage	R. Make Up	Meja Rias
34				R. Ganti
35				Lavatory
36				R. transisi
37				Gudang
38		Panggung	Panggung	Panggung
39		Mechanical	R. Kontrol	R. Kontrol Lighting
40				R. Kontrol Sound

41	Fasilitas Tambahhan	Tempat Istirahat	Cafe	Dapur
42				Gudang
43				R. Penyimpanan bahan
44				R. Makan
45				Toilet pria/wanita
46			Toko	Kasir
47				Gudang
48				R. Display
49				R. Ganti Pria/wanita
50			ATM	R. ATM
51				R. Money Changer
52			Uyilitas	R. AC
53				R. CCTV
54				R. Lift X 6
55				R Pompa air
56				R. Genset
57				R. Panel
58	Parkir	Parkir outdoor	Parkir Bus, mobil, motor	Bus
59				Mobil
60				motor

### 6.1.3 Konsep Besaran ruang

**Tabel 6. 3**  
Tabel Besaran Ruang

No	SARANA	RUANG	KAPASITAS	LUAS RUANGAN (M <sup>2</sup> )	JML. UNIT	LUAS SARANA
1	Kantor Pengelola	R. Direktur	1	15	1	
2		R. Wakil Direktur	1	12	1	
3		R. Manager	1	12	1	
4		R. Ass. Manager	1	12	1	
5		R. Kabag Keuangan	1	12	1	
6		R. Kabag Operasional	1	12	1	
7		R. Kabag Pemasaran	1	12	1	
8		R. Kabag Maintenance	1	12	1	
9		R. Kabag Personalia	1	12	1	
10		R. Kabag Keamanan	1	12	1	
11		R. Monitoring Pengawasan	1	12	1	
12		R. Informasi	2	8	1	
13		R. Istirahat	10	36	1	
14		Mushola	10	16	1	
15	SARANA	RUANG	KAPASITAS	LUAS RUANGAN (M <sup>2</sup> )	JML. UNIT	LUAS SARANA
16		R. Pantry	8	15	1	
17		Lavatory pria/wanita	@4	15	4	
18		Gudang	1	20	1	

19		R. Rapat	20	40	1	
20		Sirkulasi 20%				398,4
21						
22		Lobby	150	200	1	
23		Resepsionis	3	9	1	
24		R. Pamer	-	750	1	
25		R. Audiovisual	50	85	2	
26		R. Workshop	50	35	2	
27		Lavatory pria/wanita	@4	15	6	
28		Gudang	1	200	1	
29		Sirkulasi 20%				1786,8
30	R. Arsip	R. Arsip	-	15	1	
31	R. Studi	R. Penjaga	2	4	1	
32		R. Koleksi	-	70	1	
33		R. Baca	20	30	1	
34		R. Diskusi@	8	10	2	
35		Lavatory pria/wanita	@2	7,5	2	
36	R. Lab Penelitian	R. Lab Penelitian	8	20	1	
37		R. Penyimpanan	-	40	1	
38		Lavatory pria/wanita	@2	7,5	2	
39		Sirkulasi 20%				262,8
40	R. Make Up	Meja Rias	8	12	2	

41		R. Ganti	6	6	2	
42		Lavatory	4	15	2	
43		R. transisi	-	45	1	
44		Gudang	-	20	1	
45	Panggung	Panggung	-	200	1	
46	R. Kontrol	R. Kontrol Lighting	3	6	1	
47		R. Kontrol Sound	3	6	1	
48		Sirkulasi 40%				480,2
49						
50	Cafe	Dapur	4	20	1	
51		Gudang	-	8	1	
52		R. Penyimpanan bahan	-	8	1	
53		R. Makan	150	180	1	
54		Toilet pria/wanita	@5	17	2	
55		Sirkulasi 20%				256,8
56	Toko	Kasir	1	1,5	1	
57		Gudang	-	12	1	
58		R. Display	-	40	1	
59		R. Ganti Pria/wanita	@2	2	2	
60		Sirkulasi 20%				69
61	ATM	R. ATM	1	1,5	5	
62		R. Money Changer	4	15	1	

63		Sirkulasi 20%				27
64	Utilitas	R. AC	1	30	1	
65		R. CCTV	2	12	1	
66		R. Lift X 6	6	6	2	
67		R Pompa air	1	2	3	
68		R. Genset	2	30	1	
69		R. Panel		9	1	
70		Sirkulasi 20%				128,8
71	Parkir Bus, mobil, motor	Bus	10 bus		1	
72		Mobil	20 mobil		1	
73		motor	50 motor		1	
74		Sirkulasi 60%				

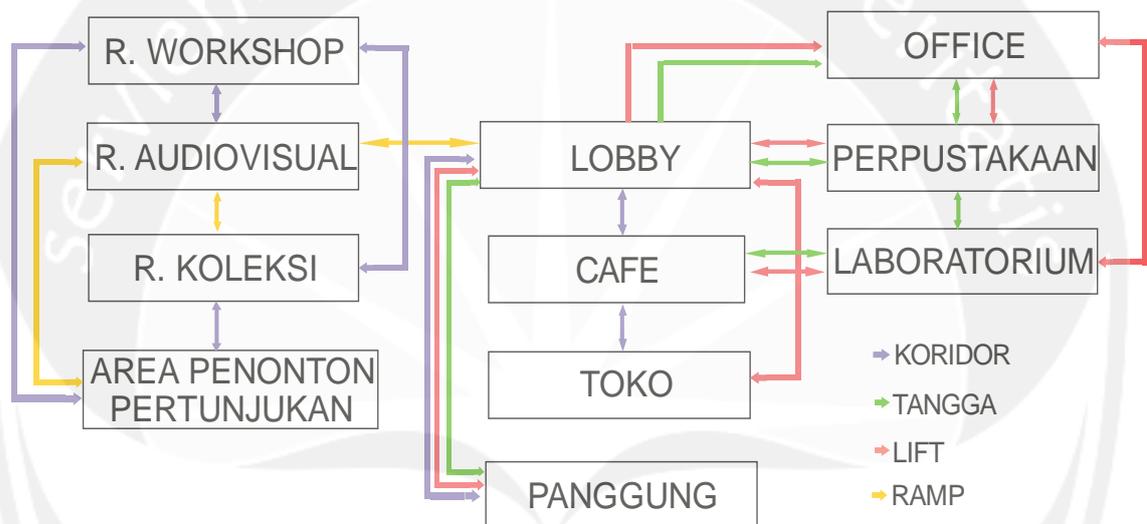
Sumber: Analisis pribadi

## 6.2 KONSEP PERANCANGAN

### 6.2.1 Konsep Programatik Ruang

Programatik ruang pada museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional ini menggunakan pola radial terpusat pada bangunan lobby. Untuk museum dibuat linier berdasar urutan perkembangan gamelan mulai dari sejarah awal terciptanya, penggunaannya secara khusus di masa lalu dan perkembangannya masa kini yang mengalami percampuran dengan musik lain. Secara keseluruhan ruang

**Gambar 6.1**  
Pola programatik ruang



Sumber: Analisis penulis, 2014

**Tabel 6. 4**  
Konsep penggabungan karakter ruang dengan tembang Macapat

No.	Ruang	Fungsi	Keterkaitan	Tembang Macapat	Makna & Karakter Tembang
1	Lobby	-Di Depan sebagai pintu keluar masuk -Sebagai pembatas antara area mikro dalam museum dan tempat pertunjukan dan makro	Merupakan awal yang membatasi dua dunia yang berbeda,. Arti tembang mijil yang bisa diartikan sebagai pintu, dan keluar sama dengan lobby yang merupakan pintu untuk keluar masuk museum	Mijil	Memiliki arti lahir, pintu, keluar -Dinamika nada sangat dinamis antara pelan keras tinggi rendah berganti dengan cepat.
2	R. Koleksi 1	Mewadahi koleksi yang menggambarkan sejarah awal kemunculan gamelan	Isi koleksi dengan makna tembang Kinanthi sama-sama menggambarkan sebuah awal	Kinanthi	Menggambarkan awal kehidupan manusia yang masih berwujud bayi merah merakah.
3	R. Koleksi 2	Mewadahi koleksi yang menggambarkan bagaimana penggunaan gamelan pada masa lalu untuk upacara atau perayaan apa saja.	Sinom yang menggambarkan sosok manusia yang masih muda sama seperti gamelan ketika pada jaman dulu, masih baru dan masih banyak terikat oleh aturan-aturan, tidak bisa sembarang dimainkan.	Sinom	Bermakna manusia yang masih muda. Belum banyak pengalaman, masih harus sering diatur orang tua
4	R. Koleksi 3	Menyimpan koleksi yang menggambarkan perkembangan kondisi dan penggunaan gamelan pada masa modern	Pada ruang koleksi 3 dan tembang Dhandanggula sama-sama menggambarkan perkembangan yang lebih lanjut dan sudah tidak lagi terlalu terpaku pada aturan-aturan yang ada	Dhandanggula	Menceritakan sosok manusia yang sudah dewasa dan berkelana kesana kemari dan kadang-kadang salah jalan.
5	R. Audio visual	Memberi info melalui multimedia pada pengunjung Ruang bersifat tertutup dan gelap	R. Audiovisual yang gelap dan tertutup yang digunakan untuk mempertontonkan informasi melalui multi media maka akan menimbulkan	Durma	Menceritakan mengenai keadaan manusia yang berada dalam kekalutan sehingga bertindak di luar aturan dan menggambarkan ketakutan dan kesedihan

			perasaan tertekan dan juga menyeramkan, sama halnya seperti tembang durma yang menggambarkan kengerian.		Dinamika nada dalam tembang ini pun juga didominasi nada rendah dan datar sehingga menimbulkan suasana yang menekan dan memberi nuansa mengerikan.
6	Tempat Pertunjukan	Tempat menonton dan menampilkan kesenian musik tradisional	Sama-sama berkaitan dengan kegiatan nembang atau menyanyikan, menampilkan, menyajikan lagu. Berbagai simbol yang ditafsirkan melalui tembang maskumambang seperti halnya apresiasi yang berbeda-beda dari penonton pertunjukan. Simbol yang berbeda-beda tersebut juga bisa menjadi ide mengembangkan desain untuk menampilkan hal yang berbagai macam sebagai tampilan dan sajian dalam tempat pertunjukan.	Maskumambang	Maskumambang berarti punggawa yang sedang menembang atau mengucap mantra, maskumambang sendiri memiliki banyak simbol. Yang paling sering ditemui adalah dengan simbol ikan. Ada pula yang meyimbolkan dengan bunga, dan keadaan mengambang
7	R. Workshop	Tempat untuk para pengunjung mengenal secara langsung, memainkan, dan berlatih gamelan dan juga kesenian musik tradisional yang lain. Sementara bagi pengelola ruang workshop adalah tempat untuk mempresentasikan secara langsung bagaimana memainkan gamelan dan menjadi sarana untuk memberikan pengalaman langsung pada pengunjung dengan harapan bisa dilestarikan.	Sma-sama memiliki inti yitu kegiatan untuk belajar, menghayati dan mencari pengalaman dan diharapkan apa yang didapat bisa terus dijaga.	Gambuh	Gambuh berarti tahu, terbisasa, sikap yang acuh tak acuh. Namun dari itu semua diharapkan bisa menjadi manusia yang bisab elajar untuk menjadi manusia sejati.
8	Office	Tempat untuk mengkoordinasi, memantau, dan mengelola museum dan tempat pertunjukan.	Seperti tembang Pangkur, kegiatan yang ada dalam office adalah kegiatan untuk mengecek, memperbaiki dan	Pangkur	Bermakna melihat ke belakang, berefleksi tentang apa yang sudah dilakukan agar manusia terhindar dari kesalahan dan bila

			menjaga agar museum dan tempat pertunjukan bisa berjalan dengan baik		ada kesalahan bisa diperbaiki dan ditanggulangi.
--	--	--	--	--	--

Sumber: Analisis Penulis, 2014



## 6.2.2 Konsep Sirkulasi vertikal

### a. Tangga

Material yang dapat digunakan untuk tangga adalah dari beton bertulang, baja, dan kayu,. Untuk bangunan museum dan tempat pertunjukan ini tangga dari material beton bertulang dan baja merupakan material yang paling tepat karena memiliki kekuatan yang cukup dan tidak mudah terkorosi akibat air karena site lembab dan berdekatan dengan sungai.

### b. Ramp

Ramp digunakan pada lantai yang memiliki perbedaan ketinggian tidak terlalu besar dan diperuntukan bagi penyandang difabel dan barang. Ramp dibuat dengan beton bertulang atau baja dengan dilapisi karet bertekstur agar tidak licin.

## 6.2.3. Konsep Pencahayaan penghawaan

Jendela memiliki peran yang tinggi dalam memasukkan cahaya dan udara ke dalam sebuah ruangan. Jendela yang dapat diaplikasikan pada museum dan tempat pertunjukan yaitu jendela mati, *French window*, dan *casement window*. Selain itu dinding juga dibuat agar tidak masif sehingga ada cahaya yang bisa masuk dari celah-celah dan dimanfaatkan sebagai cahaya untuk dekorasi.

Untuk penghawaan khususnya di ruang koleksi, audiovisual perpustakaan, gudang arsip, laboratorium, dan gudang barang khusus menggunakan penghawaan buatan AC agar bisa diatur suhunya sehingga benda koleksi yang disimpan di dalamnya tidak mudah rusak karena terlalu panas ataupun terlalu dingin dan lembab. Selain untuk keamanan benda koleksi, AC digunakan karena beberapa ruangan memang memiliki kriteria tertutup sehingga minim bukaan untuk penghawaan. Dengan menggunakan AC walaupun minim bukaan untuk penghawaan pengguna tetap dapat beraktifitas di dalam ruangan dengan nyaman. Untuk pencahayaan yang tertuju pada benda koleksi menggunakan *spot light* dengan sudut penyinaran tertentu agar memberi dramatisasi pada benda koleksi tersebut. Pada sarana

penunjang seperti cafe dan toko menggunakan penghawaan alami dengan memaksimalkan bukaan pada sisi Timur dan Selatan.

Tempat pertunjukan lebih terbuka, pencahayaan yang digunakan pada tribun penonton adalah lampu halogen, pada panggung digunakan lampu halogen, par LED, *moving LED*, dan *follow spot*. Digunakan pula beberapa *spot lamp* di beberapa titik di luar ruangan yang menyorot ke bangunan untuk memperindah tampilan bangunan pada malam hari.

#### **6.2.4. Konsep Sanitasi**

Sumber air menggunakan sumur dan PDAM. Sumur terdapat di dua titik untuk mengakomodasi kebutuhan bangunan di sebelah Barat dan Timur sungai. Sistem pendistribusian air menggunakan *down feet system* untuk menghemat energi penggunaan pompa dan air tetap bisa didistribusikan dengan baik walaupun terjadi pemadaman listrik. Pemanfaatan air hujan untuk penggunaan sehari-hari perlu menjadi pertimbangan mengingat bahwa museum dan tempat pertunjukan ini terletak di negara tropis dengan curah hujan yang tinggi. Air hujan bisa ditampung untuk digunakan sebagai penyiraman tanaman dan juga untuk pemadaman api. Sungai yang berada di dalam site juga merupakan salah satu sumber penting untuk ketersediaan air dan juga sebagai saluran pembuangan drainase air hujan.

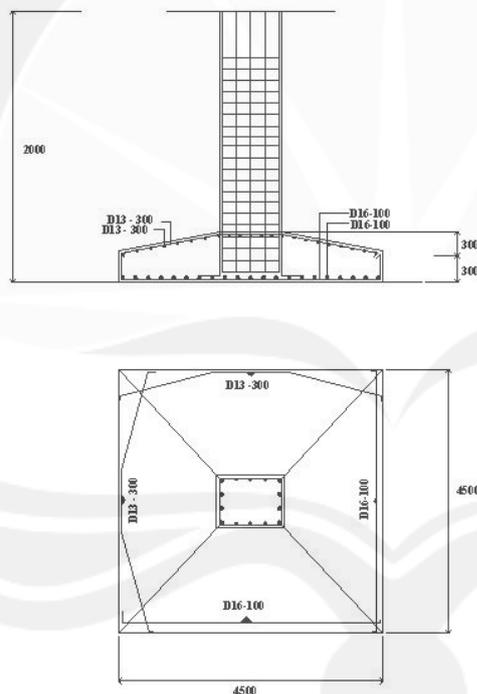
#### **6.2.5. Konsep Kelistrikan**

Pada bangunan museum dan tempat pertunjukan musik tradisional menggunakan listrik utama dari PLN dan sumber tenaga cadangan dari generator ketika terjadi pemadaman aliran listrik dari PLN. Generator adalah sebuah alat yang digunakan untuk memproduksi tenaga listrik dari sumber tenaga mekanik. Peletakan generator berada di tempat yang jauh dari ruang yang membutuhkan ketenangan atau akustik dengan minim gangguan dari luar karena genset akan menimbulkan suara yang akan sangat mengganggu ketika digunakan. Dinding untuk ruang genset dibuat rangkap agar kedap suara dan

mampu menahan getaran yang ditimbulkan, dinding rangkap juga berfungsi untuk menjaga genset dari rembesan air.

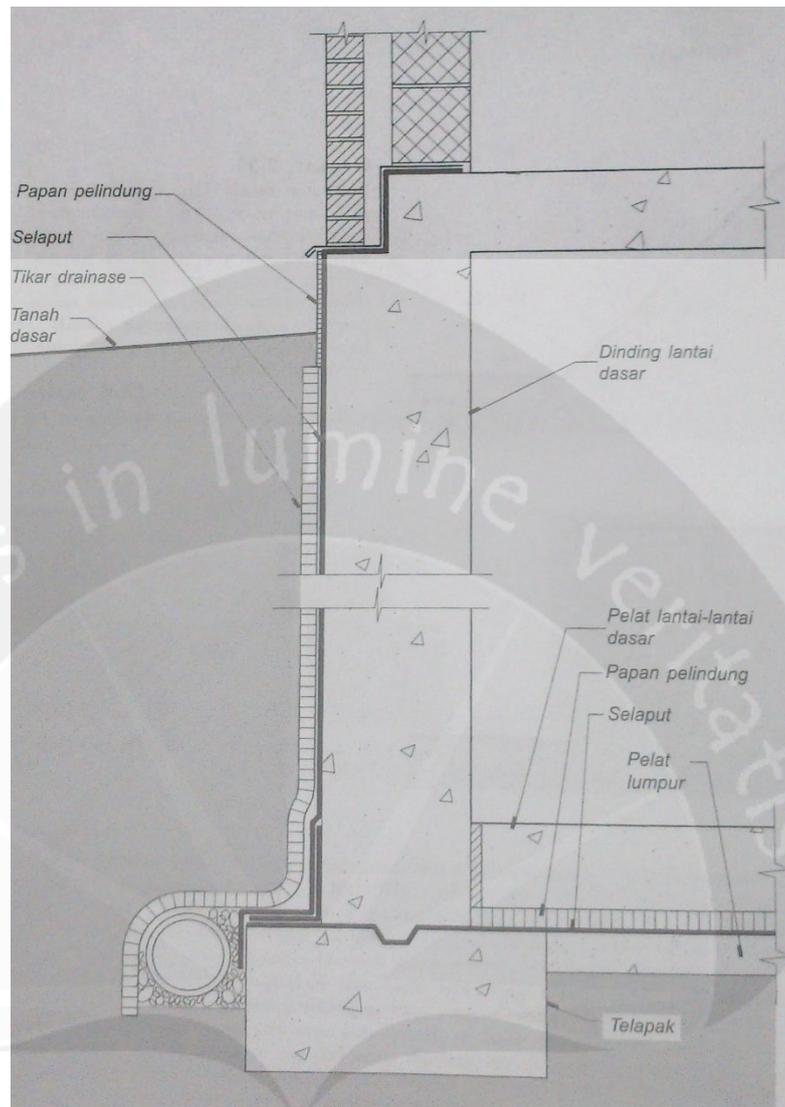
#### 6.2.6. Konsep Struktur dan Konstruksi

Karena site berkontur dan dekat dengan aliran sungai maka diperlukan pondasi yang mampu menahan longsoran dan pergerakan tanah. Karena terdapat sunagi di dalam site maka diperlukan tanggul untuk menahan tanah agar tidak terkikis aliran sungai, menahan dari kemungkinan adanya luapan air sungai dan menjaga kekuatan tanah. Kedalaman pondasi menyesuaikan dengan kemiringan tanah dan dibuat berundak. Dengan menyesuaikan ketinggian bangunan antara 1-3 lantai dan kondisi tanah, maka untuk bangunan museum gamelan dan tempat pertunjukan ini digunakan pondasi *foot plate* dengan bahan beton bertulang.



**Gambar 6. 2**  
Contoh Pondasi foot plat-beton bertulang

Untuk bagian pondasi yang sekaligus sebagai dinding penahan ditambahkan sluran untuk mengalirnya air sehingga air tidak mengurangi kekuatan pondasi, slain itu digunakan juga pelapis selaput kedap air dengan menggunakan semen khusus, lembar-lembar plastis, karet sintesis atau lempung bentotit.



**Gambar 6. 3** Sistem Lapisan Kedap Air Pada Pondasi Dinding

Sumber: Dasar-dasar Konstruksi Bangunan, Bahan-bahan dan Metodenya

Struktur yang digunakan pada museum dalam kolom balok adalah struktur baja. Kolom dan balok kemudian dilapisi dengan lapisan beton. Untuk beberapa masa bangunan yang tidak memerlukan bentang lebar dan dengan ketinggian satu lantai menggunakan kolom balok beton bertulang. Untuk tribun penonton pada tempat pertunjukan musik kolom baja yang digunakan untuk tumpuan kabel dibentuk menjadi *space frame*.

Rangka atap pada bangunan museum menggunakan rangka baja yang mudah dibentuk dan memiliki kekuatan selain itu rangka baja juga bisa dengan

mudah dijadikan sebagai alat tumpuan untuk beberapa sistem utilitas.. Untuk memberi sifat tahan terhadap iklim mikro yang lembab dan basah serta tahan api rangka atap dilapisi dengan cat dan menggunakan langit-langit plester gantung. Pelingkup pada bangunan museum menggunakan atap galvalum. Untuk rangka atap pada tribun penonton menggunakan struktur tenda dengan kabel baja, sebagai pelingkup digunakan plastik akrilik. Sedangkan untuk atap panggung menggunakan rangka baja dengan penampang persegi .

#### 6.2.7. Konsep Kemanan Kebakaran

Ada dua sistem kebakaran yang digunakan dalam museum dan tempat pertunjukan ini, yaitu:

- a. Proteksi aktif dengan menggunakan alat pemadam kebakaran api portabel atau pemadam kebakaran ringan, alarm kebakaran otomatis, hidran kebakaran, springkler pada fasilitas pendukung seperti cafe dan toko, *Inergen Fire Suppression System* pada ruang koleksi museum agar tidak merusak benda koleksi dan mekanikal elektrikal pada museum dan tempat pertunjukan.

Inergen merupakan campuran gas atmosfer inert yang mengandung 52% nitrogen , 40% argon , 8% karbon dioksida. *Inergen Fire Suppression* telah dikembangkan secara khusus sebagai *fire protection system* yang dapat mencegah kebakaran sebagai pengganti Halon 1301. *Fire protection system* ini memadamkan api dengan mengurangi tingkat oksigen dalam ruangan hingga di bawah 15%, yaitu titik di mana kayu bakar tidak akan lagi terbakar. Komponen dari *Inergen fire suppression system* ini adalah karbon dioksida, yang memungkinkan tubuh manusia dapat beradaptasi dengan lingkungan, karena Karbon dioksida ini merangsang tubuh manusia untuk mengambil nafas lebih dalam dan juga membuat lebih efisien penggunaan oksigen yang tersedia.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> <http://www.alatpemadamkebakaran.co/inergen-fire-suppression-system/>

- b. Proteksi pasif dengan memberi lapisan tahan api pada struktur dan konstruksi bangunan, jalur evakuasi, dan zona isolasi kebakaran. Struktur bangunan yang terbuat dari baja dilindungi dengan bahan beton agar tidak cepat mengalami pemuaihan.

#### **6.2.8. Konsep Vegetasi**

Pada site bagian Timur banyak ditumbuhi vegetasi berupa bambu. Vegetasi yang berada di dekat sungai dibiarkan untuk membendung sungai dan menjaga kekuatan tanah agar tidak tergerus. Selain mempertahankan vegetasi yang ada, dilakukan pula penambahan vegetasi yang sesuai dengan iklim tropis. Pada bagian Barat diperlukan penanaman pohon perindang dan mengganti rumput liar yang ada dengan rumput taman. Di sekitar bangunan ditempatkan tanaman yang mampu mengusir nyamuk, terutama di tempat yang terbuka.

Pola penanaman hidroponik dimanfaatkan sebagai dekorasi dan juga sebagai pembatas atau pagar dan ditanami sayuran yang bisa diolah di cafe. Untuk distribusi air pada tanaman hidroponik melalui pipa, air dan nutrisi didorong menggunakan pompa berkekuatan ringan. Untuk bibit tanaman disemaikan di tempat terpisah lebih terhindar dari jangkauan pengunjung.

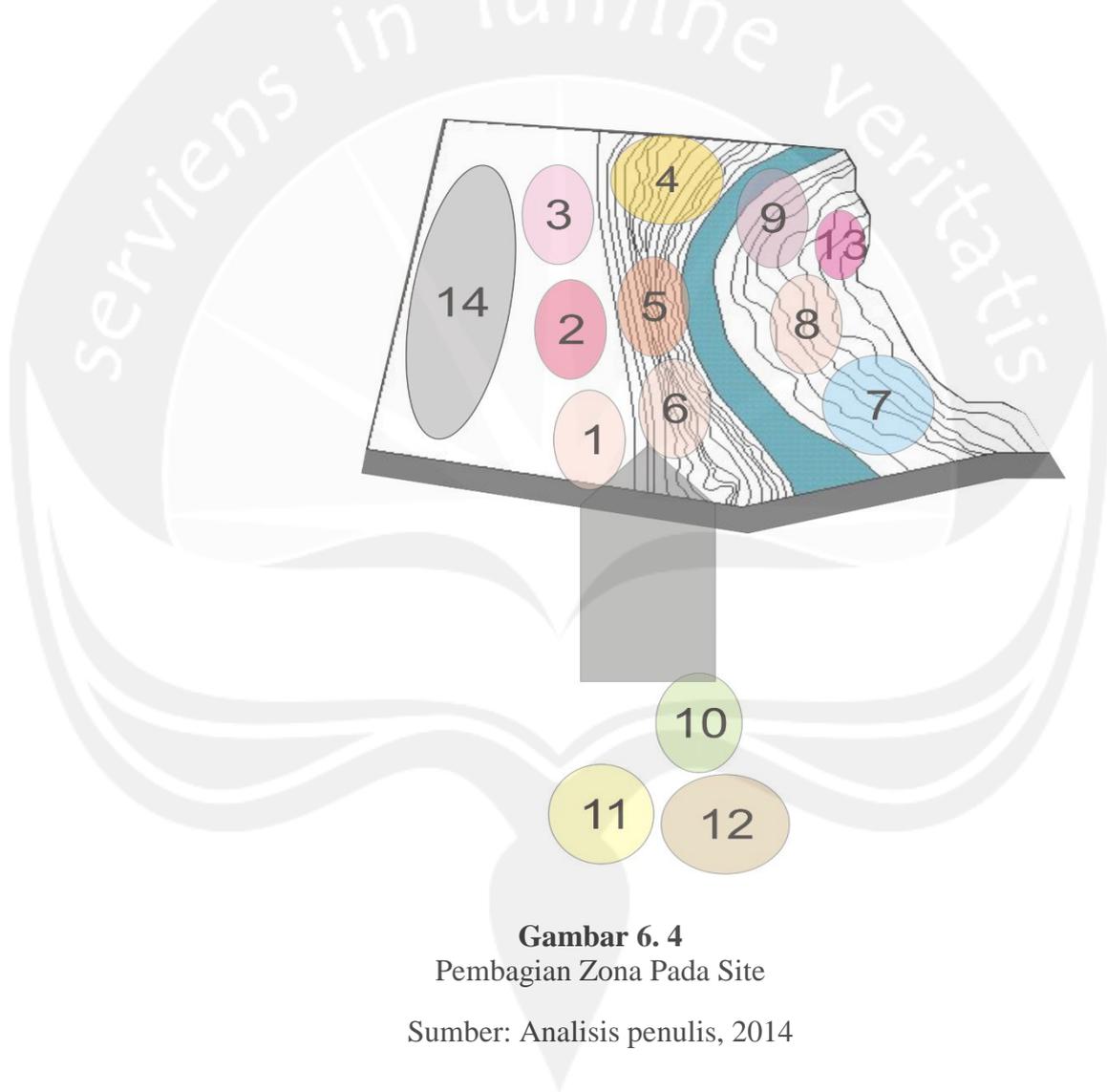
#### **6.2.9. Konsep Penekanan Desain**

##### **Konsep tata Ruang**

Untuk bangunan museum dan tempat pertunjukan ini konsep penataan ruang berpatok pada alur tembang Macapat yang disesuaikan dengan sifat dan kriteria ruang agar tetap mampu mewartakan fungsinya dengan baik. Penataan ruang diolah agar memiliki pandangan ke view utama dalam tapak, yaitu sungai dengan cara memanfaatkan perbedaan kontur tanah. Kontur tanah juga dimanfaatkan untuk memberi pengalaman meruang yang berbeda dengan perbedaan ketinggian, kedua hal tersebut guna menunjang sisi rekreatif dari bangunan ini. Jadi nantinya terdapat beberapa massa bangunan di dalam site. Untuk bangunan ruang pameran museum terdapat 3 massa bangunan, tempat

pertunjukan dengan dua massa bangunan, sanggar, dan satu massa yang menjadi *entrance* yang digunakan sebagai lobby, office, cafe, perpustakaan, dan ATM.

Untuk memisahkan sifat ruang dari sifatnya yang publik, semi privat, dan privat menggunakan perbedaan lantai dan memisahkan massa bangunan. Keberadaan sungai di tengah site juga dimanfaatkan untuk memisahkan antara ruang yang membutuhkan privasi dengan ruang untuk publik dan untuk ruang yang memiliki kriteria hening atau tenang dengan ruang yang ramai.



**Gambar 6. 4**  
Pembagian Zona Pada Site

Sumber: Analisis penulis, 2014

**1. Lobby**

**2. R. Koleksi 1**

3. R. Koleksi 2
4. Area Penonton Tempat Pertunjukan
5. R. Koleksi 3
- 6 R. Audio Visual
7. Laboratorium
8. R. Workshop
9. Area Panggung Pertunjukan
10. Office
- 11 Area Studi/perpustakaan
- 12 Cafe
13. R. Genset
- 14 Area Parkir

### **Konsep Tata Rupa**

Seperti halnya tata ruangnya, tata rupa dari museum dan tempat pertunjukan ini juga berpatok pada tembang Macapat. Untuk dimensi ruang dirancang agar mampu memenuhi fungsinya sekaligus memvisualisasikan dinamika tinggi rendah dan keras lembutnya nada pada tembang Macapat sehingga tiap massa bangunan yang menyimbolkan satu tembang Macapat memiliki ketinggian dan dimensi yang berbeda-beda. Bila lagu Macapat yang diwakilinya didominasi nada tinggi maka massa bangunan tersebut juga tinggi, bila massa bangunan mewakili dinamika nada tembang Macapat yang dinamis maka massa bangunan tersebut juga akan dinamis dengan pembagian tinggi rendah yang berbeda.

Untuk warna yang digunakan adalah warna alami dari material yang digunakan dan lebih cenderung warna cerah. Untuk museum dominan warna putih agar memberi kontras yang jelas dengan benda koleksi dan meningkatkan iluminasi. Pada tempat pertunjukan didominasi warna gelap, terutama pada panggung agar tidak mengganggu

tata artistik panggung saat ada pertunjukan dan memudahkan untuk menyamarkan peralatan dan perlengkapan panggung dari pandangan penonton. Warna gelap membantu pula pandangan penonton terfokus pada penampil.



**Tabel 6. 5** Konsep Tata Ruang dan Tata Rupa

No.	SASARAN	TATA RUANG	TATA RUPA
1	Edukatif, belajar dari elemen bangunan	Dimensi ruang cenderung rendah atau lebih kuat pada sisi lebar dan panjang dibanding sisi tinggi. Hal tersebut berkaitan dengan jenis nada pada gamelan yang termasuk ke dalam nada rendah.	Proporsi ruang agar tampak rendah maka bidang vertikal diberi warna yang lebih cerah.  Tekstur yang lembut menggambarkan teknik memainkan gamelan yang termasuk teknik menabuh
2	Edukatif, memancing rasa ingin tahu	Masa disusun linier dan dari tiap masa terdapat bukaan yang mengarah ke masa selanjutnya agar pengunjung tertarik untuk menjelajah ke masa selanjutnya.  Susunan ruang interior untuk memamerkan koleksi dibuat agar tiap benda koleksi tidak menghalangi pandangan terhadap benda koleksi yang lain.	Menggunakan gradasi warna dari gelap ke terang untuk menuntun pengunjung ke wahana berikutnya, warna tersebut diterapkan dalam perabot maupun pelapis bangunan.  Memberi pola-pola ornamen dan bentuk yang berbeda dari tiap masa untuk menimbulkan rasa penasaran.

3	Edukatif, lingkungan mampu memberi ilmu	<p>Susunan ruang yang berkelanjutan agar memberi informasi secara runtut.</p> <p>Menampilkan kekhasan gamelan dengan nada rendah dan tidak pamer dengan dimensi ketinggian pada ruang-ruang. Selain itu susunan masa yang menyesuaikan</p> <p>Melalui penataan vegetasi pada ruang luar dengan penggunaan sistem hidroponik mengajarkan pada pengunjung bagaimana masyarakat Jawa, khususnya yogyakarta yang agraris dengan bercocok tanam, selain itu mengajak juga untuk mencintai alam</p>	<p>Tekstur dan material yang halus, lembut dan luwes mewakili teknik pemukulan dan dinamika nada dari gamelan dan tembang macapat pada khususnya.</p>
4	Edukatif, memberi motivasi	<p>Peletakan ruang sanggar dan tempat pertunjukan yang bisa dilihat dari ruang yang lain agar memicu pengunjung untuk bisa pula memainkan gamelan.</p>	<p>Bangunan tidak masiv, ada irama yang terbentuk dari tinggi rendah atap dan besar kecil bukaan.</p> <p>Balance dari tiap masa berbeda. Semakin mendekat ke tempat pertunjukan sebagai titik akhir dari museum pola bentuk makin stabil dengan pola-pola segitiga pada elemen-elemen bangunan.</p>

5	Rekreatif, menghibur	<p>Penataan ruang diolah agar bisa mengarah ke view yang baik dalam site, yaitu sungai.</p> <p>Kebun hidroponik digunakan sebagai tempat hiburan aktif bagi pengunjung karena pengunjung bisa menikmati tanaman hasil kebun</p>	<p>Ornamen yang berbeda dari tiap masa agar pengunjung tidak bosan selama menjelajahi museum dan tempat pertunjukan.</p> <p>Penggunaan warna yang tidak mencolok dan tenang agar bisa menyatu dengan alam sebagai relaksasi.</p>
6	Rekreatif, memberi pengalaman baru/berbeda	<p>Pengalaman berbeda tiap masuk ruangan melalui dimensi ruang. Terutama ketinggian plafon yang berbeda seperti halnya dinamika nada tembang macapat yang berbeda-beda pula.</p> <p>Beda ketinggian lantai bangunan memberi pengalaman berbeda terhadap view ke luar.</p>	<p>Pengalaman baru dicapai dengan ornamen yang berbeda tiap masa bangunannya, bukaan yang berkaitan dengan pencahayaan dan view juga berbeda menyesuaikan dengan fungsi ruang dan dinamika nada dan makna tembang macapat yang diwakili.</p>

Sumber: Analisis Pribadi

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Edward, (2009) *Dasar-dasar Konstruksi Bangunan, Bahan-bahan dan Metodenya*, New Jersey
- Branckly, E. Picanussa, (2013) *Intepretasi Musik Vokal*
- Ching, Farncis D.K.(1979 ) *Architecture Form, Space, and Order*.
- Neufert, Ernst. (2002) *Data Arsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Purwadi, (2006) *Seni Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Hanan Pustaka
- Sanyoto , Sadjiman Ebdi, (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Yogyakarta
- Saputra, Karsono H, (2010) *Sekar Macapat*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra
- Satwiko, Prasasto. (2004) *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Setiadi, Tono. (2009).*Pengetahuan Dasar Konstruksi Dalam Perancangan Bangunan*, Jakarta: Puslitbang Fakultas Teknik Universitas Tarumanegara
- Setiyadi , Putut, (2012) *Pemahaman Kembali Local Wisdom Etnik awa Dalam Tembang Macapat Dan Pemnafaatannya Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bangsa*. Unwidha
- Tim Penyusun Bahasa. (2008) *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Wulkening, Fritz.(1987) *Pendidikan Kayu Industri-Tata Ruang*, Semarang: Kanisius

## DAFTAR REFERENSI

<http://www.bantulkab.go.id/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Amfiteater>

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

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

<http://id.wikipedia.org/wiki/Museum>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Rekreasi>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Teater>

