

MUSEUM GAMELAN DAN TEMPAT PERTUNJUKAN MUSIK TRADISIONAL DI BANTUL

Konordius Nobel Eka Saputra

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta

e-mail:konkordiusdeugong@gmail.com

Gamelan merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan keberadaannya agar tidak tergerus oleh modernisasi dan tetap diwariskan ke generasi muda. Namun sayangnya hingga saat ini belum ada tempat yang secara khusus mengoleksi, menampilkan, dan menjadi tempat untuk berlatih dan belajar gamelan. Bantul yang dipilih menjadi lokasi desain museum gamelan dan tempat pertunjukan ini merupakan salah satu daerah yang memiliki banyak potensi kesenian dan kebudayaan tradisional. Diharapkan dengan adanya museum dan tempat pertunjukan tersebut mampu memberi dorongan generasi muda untuk mengenal dan mencintai gamelan sebagai warisan leluhur dan mengembangkan kesenian gamelan ke arah yang lebih baik, selain itu juga memberi wadah untuk berkesenian bagi para pegiat gamelan dan musik tradisional lainnya. Perencanaan dan perancangan museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional ini menggunakan pendekatan makna dan dinamika nada tembang Macapat yang menjadi salah satu wujud tembang dari Jawa yang memiliki anasir budaya tentang masyarakat Jawa itu sendiri. Keunikan dari tembang Macapat dan gamelan secara keseluruhan diharap menjadi daya tarik untuk menciptakan museum dan tempat pertunjukan yang rekreatif dan edukatif.

*Kata Kunci: museum, gamelan, tempat pertunjukan, musik tradisional, rekreatif, edukatif, macapat.

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.

LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Rekreatif dan edukatif

Museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional di Bantul ini akan didesain agar rekreatif dan edukatif agar bisa memenuhi fungsinya sebagai tempat untuk studi, berlatih, dan mempelajari gamelan di samping sebagai tempat untuk rekreasi, menikmati hiburan, dan mengapresiasi gamelan.

Selain mewadahi fungsi utamanya, museum ini juga menyediakan ruang untuk disewa sebagai tempat pameran yang temporer dan juga tempat-tempat untuk berkumpul para pegiat gamelan dan musik tradisional lainnya.

Pendekatan makna dan dinamika nada tembang Macapat

Pendekatan menggunakan makna dan dinamika nada tembang Macapat karena Macapat merupakan salah satu bentuk nyata alunan musik tradisional yang bisa diiringi gamelan yang paling banyak dikenal masyarakat Jawa. 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 diciptakannya³.

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 ?

TUJUAN SASARAN DAN METODE PENULISAN

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 dengan pendekatan makna dan dinamika nada tembang Macapat.

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran yaitu mewujudkan tata rupa dan tata ruang yang mampu secara edukatif dan rekreatif menyampaikan suasana yang terbangun melalui dinamika nada dan makna dari tembang macapat. Memanfaatkan penataan ruang dan rupa untuk mengoptimalkan tampilan alam yang unik sehingga bangunan menyatu dengan alam.

Metode yang digunakan adalah dengan metode studi literatur, *survey*, deskriptif, analisis, sintesis, dan aplikasi.

TINJAUAN UMUM MUSEUM ,GAMELAN, TEMPAT PERTUNJUKAN, MUSIK TRADISIONAL SERTA KARAKTER REKREATIF DAN EDUKATIF

Tinjauan Umum Museum

Museum gamelan termasuk ke dalam museum seni karena mengoleksi, memamerkan dan mewadahi kegiatan seni yang berupa seni musik. Ruangan-ruangan: Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah⁴:

- 1) Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu
- 2) Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik

Tinjauan Umum Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan adalah tempat untuk karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok yang melibatkan waktu, ruang, tubuh, dan hubungan penampil dengan penonton. Hal yang penting dalam tempat pertunjukan musik adalah bagaimana penataan akustik yang baik agar penonton mampu menerima dengan baik musik yang dimainkan. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar bisa menghasilkan akustik yang baik. Berikut merupakan beberapa cara untuk memaksimalkan akustik pada tempat pertunjukan musik:

1. Rasio bass harus lebih besar dari 1,2. Rasio bass adalah perbandingan antara waktu dengung frekuensi rendah (rata-rata untuk 12 dan 250Hz) dan frekuensi tengah (rata-rata untuk 500 dan

³ Setiyadi, Dr. D.B. Putut, M.Hum. Pemahaman Kembali Local Wisdom Etnik Jawa Dalam Tembang Macapat Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bangsa

⁴Neufert, Ernst. Data Arsitek jilid 2

1000Hz). Rasio bass yang tinggi akan memberi kesan kehangatan. Perlu dihindari pemakaian panel-panel tipis yang akan meredam bunyi dengan frekuensi rendah.

2. Kepadatan tempat duduk 0,6-0,8 m²
3. Permukaan dinding samping, langit-langit, dinding balkon dan dinding panggung harus dapat memantulkan bunyi secara baur. Bisa dilakukan dengan menghindari permukaan yang rata.
4. Permukaan pantul di dekat panggung harus dapat memantulkan kembali bunyi ke panggung sehingga penampil dapat merasakan respon ruangan yang memadai.
5. Hindari permukaan yang menyebabkan gema, lecutan, dan perambatan bunyi.

Tinjauan Umum Musik Tradisional

Musik tradisional adalah musik atau seni suara yang berasal dari berbagai daerah, dalam hal ini di Indonesia. Musik tradisional adalah musik yang lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Musik ini menggunakan bahasa, gaya, dan tradisi khas daerah setempat. Secara umum, musik tradisional memiliki ciri khas sebagai berikut

1. Dipelajari secara lisan
2. Tidak Memiliki Notasi
3. Bersifat Informal
4. Pemainnya Tidak Terspesialisasi
5. Syair Lagu Berbahasa Daerah
6. Lebih Melibatkan Alat Musik Daerah
7. Merupakan Bagian dari Budaya Masyarakat

Tinjauan Umum Gamelan

Gamelan adalah ensemble musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya / 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. Orkes gamelan kebanyakan terdapat di pulau Jawa, Madura, Bali, dan Lombok di Indonesia dalam berbagai jenis ukuran dan bentuk ensemble. Di Bali dan Lombok saat ini, dan di Jawa lewat abad ke-18, istilah gong lebih dianggap sinonim dengan gamelan.⁵ Ada Beberapa hal yang membedakan gamelan Jawa dengan gamelan dari daerah lain di Indonesia. Beberapa Hal yang membedakan adalah:

1. Teknik Pemukulan

Teknik pemukulan pada gamelan Jawa menggunakan teknik Balungan teknik pemukulan balungan relatif lambat / pelan dan lembut.

2. Suara

Dari suara yang dihasilkan, gamelan Jawa lebih ditahan atau lebih ke dalam.

3. Penyajian

Gamelan Jawa karena teknik pemukulannya relatif lembut dan pelan dan suara yang dihasilkan lebih ditahan, maka penyajiannya pun juga lebih ke dalam, atau tidak pamer.

4. Dengung

Dengung dari alat gamelan Jawa dengan alat gamelan Bali hampir sama, hanya pada alat gong saja perbedaannya sangat jelas,. Gong

⁵<http://id.wikipedia.org/wiki/Gamelan>

pada gamelan Jawa waktu dengungnya panjang.

Sumber: Analisa Penulis, Google Earth 2015

TINJAUAN KHUSUS MUSEUM GAMELAN DAN TEMPAT PERTUNJUKAN MUSIK TRADISIONAL DI BANTUL

Tinjauan Lokasi

Lokasi berada di kecamatan Kasihan dengan kondisi sebagai berikut

1. Kawasan Strategis Kawasan Perkotaan Yogyakarta / KPY (Kaw. Strategis Ekonomis)
2. Perubahan Penggunaan Lahan (Konversi Lahan Pertanian Ke Non Pertanian)
3. Pengembangan Desa Wisata Cluster Kajigelem (Kasongan, Jipangan, Gendeng, Lemahdadi)
4. Permasalahan Perbatasan dan Sanitasi Perkotaan

Site terpilih berada di Jl.Padokan

Luas : 13.300 m

Batas: Utara: Gudang, kebun, semak, sungai

Selatan: Jl. Padokan, jembatan, ladang

Barat: Ladang, sawah, gudang

Timur: Kebun, pemukiman



Gambar 1. 1 Site terpilih

Identifikasi Museum Gamelan dan Tempat Pertunjukan Musik Tradisional

Museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional diharap bisa menjadi sarana edukasi dan rekreasi kebudayaan tradisional khususnya dalam hal kesenian musik. Hal tersebut bertujuan agar kebudayaan yang dimiliki propinsi D.I.Yogyakarta, khususnya kabupaten Bantul tidak termakan oleh jaman. Generasi muda bisa terus mengenal dan melestarikan kebudayaan.

Museum dan tempat pertunjukan ini akan menjadi sarana edukasi dan rekreasi dengan wahana yang menampilkan sejarah, penggunaan, dan perkembangan gamelan dan memberi wadah untuk berkesenian melalui tempat pertunjukan dan sanggar. Selain itu melalui sarana publik berupa perpustakaan, cafe, dan sanggar diharap menjadi ruang diskusi bagi pengunjung.

Pelaku pada museum dan tempat pertunjukan ini dibagi ke dalam dua kelompok besar, yaitu pengunjung dan pengelola. Tidak ada batasan khusus usia pengunjung dan terbuka untuk semua kalangan.

Kegiatan di dalam museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional ini terbagi menjadi dua, yaitu kegiatan utama dan kegiatan pendukung. Yang termasuk ke dalam kegiatan utama adalah:

- a. Kegiatan pengelolaan yang dilakukan pengelola untuk menjalankan kegiatan di museum dan tempat pertunjukan.
- b. Kegiatan studi merupakan kegiatan yang dilakukan pengunjung dalam rangka

untuk memperoleh wawasan, pembelajaran, dan pelatihan mengenai kebudayaan kesenian musik terutama gamelan melalui museum, perpustakaan, dan sanggar

- c. Kegiatan rekreasi sebagai upaya untuk mencari hiburan atau kesenangan oleh pengunjung melalui museum, sanggar, dan tempat pertunjukan. Kegiatan edukasi dan rekreasi bisa menjadai satu kesatuan.

Sedangkan untuk kegiatan pendukung adalah kegiatan yang difasilitasi melalui fasilitas pendukung, yaitu berbelanja, beristirahat.

LANDASAN PERANCANGAN

TEORI

Penelasan Rekreatif

Rekreatif sendiri berasal dari kata rekreasi yang berasal dari bahasa Latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti 'membuat ulang', adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang di samping bekerja. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain, dan hobi. Kegiatan rekreasi umumnya dilakukan pada akhir pekan.

Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang. Rekreasi memiliki banyak bentuk aktivitas di mana pun tergantung pada pilihan individual.

Beberapa rekreasi bersifat pasif seperti menonton televisi atau aktif seperti olahraga.⁶

Penjelasan Edukatif

Edukatif memiliki arti sesuatu yang bersifat mendidik.⁷ Jadi museum dan tempat pertunjukan yang edukatif adalah museum dan tempat pertunjukan yang mendidik, menambah wawasan bagi pengunjung, menyediakan sarana untuk studi, dan mengajarkan tentang nilai-nilai perilaku di masyarakat melalui cerita sejarah dan makna dari tembang-tembang Macapat yang ada baik dari benda koleksi maupun dari penataan ruangan dan tampilan bangunannya.⁸

Lingkungan Edukatif yang diinginkan adalah suatu keadaan lingkungan yang mendorong manusia yang ada didalamnya secara tidak langsung mendapat gambaran dan menganalisa kondisi tersebut dalam pikiran mereka sehingga mereka mendapatkan pengetahuan yang baru dari lingkungan tersebut. Lingkungan yang edukatif bertujuan :

- Menciptakan lingkungan yang mampu memberikan ilmu pengetahuan
- Memancing rasa ingin tahu
- Mendorong belajar dari setiap elemen dalam lingkungan mereka berada
- Mendorong motivasi belajar

Penjelasan Dinamika Nada

Dinamika nada merupakan salah satu dari elemen penting dalam sebuah lagu. Dengan adanya dinamika lagu maka suasana yang ingin disampaikan melalui lagu tersebut apakah itu riang, sedih, semangat, datar, agresif, atau mencekam. Biasanya tinggi

⁶<http://id.wikipedia.org/wiki/Rekreasi>

⁷ Tim Penyusun Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

⁸<http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan>

rendahnya nada juga sama dengan dinamikanya, bila nada rendah maka dinamikanya pelan atau lirih, sebaliknya bila nada tinggi maka dinamikanya akan keras. Menurut Chris Coetzee interpretasi suasana tersebut tidak hanya peran dari sang pembuat lagu, melainkan juga dari orang yang memainkan lagu tersebut sehingga keduanya memiliki interpretasi yang sama terhadap sebuah lagu dan untuk dapat mencapai hal tersebut memerlukan analisa lebih lanjut.⁹

Diharapkan dengan adanya kesesuaian dinamika nada dengan penataan ruang dan rupa maka apa yang ingin disampaikan melalui tembang Macapat lebih mudah bisa diterima.

ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisa Pengguna

Terdapat 3 jenis pelaku di museum dan tempat pertunjukan, antara lain:

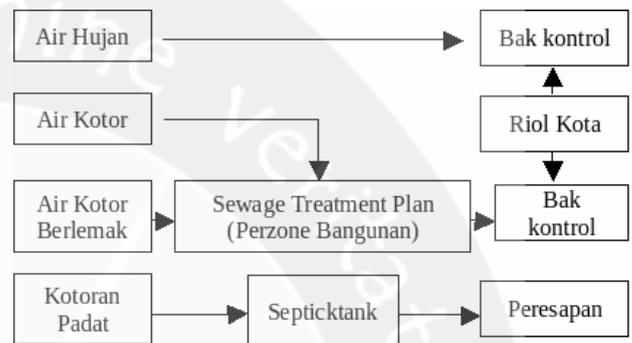
- Pengunjung museum yang dikelompokkan ke dalam kategori usia, yaitu anak-anak dan dewasa, serta berdasar tujuan kedatangannya.
- Direktur, wakil direktur, sekretaris, kabag keuangan, kabag operasional, kabag personalia, kabag pengelolaan, kabag keamanan, resepsionis dan tiket, pemandu, petugas tempat pertunjukan, petugas kebersihan, petugas keamanan, tukang kebun, mekanik, karyawan toko, karyawan cafe, petugas parkir.
- Penampil pertunjukan
- Tamu khusus

Analisa Utilitas

Terdapat dua sumber listrik utama, yaitu melalui PLN dan genset. Genset tidak

hanya digunakan ketika terjadi pemadaman listrik, namun juga digunakan untuk keperluan pertunjukan karena lebih stabil dan menghindari terhentinya pertunjukan akibat pengalihan daya.

Sumber air menggunakan sumur yang berjumlah 2 titik di bagian Barat dan 1 titik di Timur Sungai



Gambar 1. 2 Bagan Jaringan Air

Sumber: Analisa Penulis

Museum merupakan tempat yang banyak menyimpan benda sejarah, seni, dan juga inventaris yang harus dilindungi dari bahaya kebakaran. Selain untuk melindungi benda koleksi tentu saja pengunjung juga harus bisa terhindar dari bahaya kebakaran. Karena banyak terdapat benda koleksi sistem-sistem elektrikal yang rentan rusak dan maka dalam sistem keamanan kebakaran museum dan tempat pertunjukan digunakan bahan yang tidak mengandung air konvensional dan *foam*. Selain itu sebaiknya tidak menggunakan sistem pemadaman yang menggunakan tekanan yang tinggi atau keras karena bisa menyebabkan benda koleksi rusak, terkikis ataupun berlubang maka digunakan gas halon. Perlu juga adanya

⁹Branckly E. Picanussa, S.Si, M.Th.LM, Intepretasi Musik Vokal, 2013

sistem untuk dapat mengalirkan asap ke luar ruangan.¹⁰

Sebagai bangunan yang merupakan tempat pertunjukan musik tradisional penataan suara sangatlah penting. Kejernihan suara yang ditampilkan menjadi hal yang harus diupayakan. Namun di sekitar lokasi tempat pertunjukan ada beberapa suara yang mungkin dapat mengganggu, yaitu suara gesekan daun dan batang pohon yang tertiuip angin, gemericik air di sungai, suara kendaraan, dan suara yang ditimbulkan karena aktifitas manusia, baik pengunjung maupun warga sekitar. Untuk mengatasi hal tersebut maka lokasi tempat pertunjukan dibuat lebih rendah dari lahan di sekitarnya. Panggung dihadapkan ke arah Timur, membelakangi sungai sehingga suara aliran sungi terhalang oleh *back stage*, selain itu untuk menghindari masuknya suara yang berupa gangguan dari gesekan pohon dan aktifitas warga ke dalam sistem pengeras suara pada panggung.

Penataan suara tak hanya terfokus pada tempat pertunjukan musik tradisional saja melainkan juga pada bangunan museum, ruang audio visual, dan ruang work shop. Speaker dipasang pada museum untuk memperdengarkan musik latar, pemberitahuan pengumuman, dan membantu untuk berkoordinasi bagi karyawan/petugas tempat kontrol untuk penataan suara yang berupa rangkaian microphone dan speaker diletakkan di resepsionis.

Analisis Struktur

Pondasi yang biasa digunakan untuk bangunan 2-3 lantai adalah foot plate. Pondasi ini menggunakan beton bertulang. Kondisi site yang berkontur memerlukan

penanganan dengan menata pondasi sesuai kemiringan tanah agar tidak terjadi longsoran atau berkurangnya kekuatan tanah akibat terkikis.



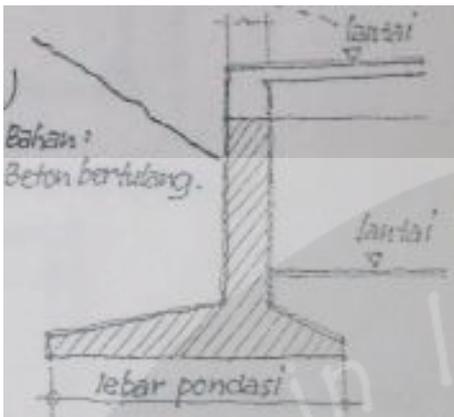
Gambar 1. 3 Pondasi Tanah Miring

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

Pada kondisi tanah miring, pondasi *foot plate* pada bagian tapakan memiliki sisi yang lebih lebar pada bidang tapakan yang menumpu di tanah yang lebih tinggi. Pada kemiringan tanah yang cukup tinggi digunakan dinding penahan tanah yang berfungsi sekaligus

¹⁰ Tangoro, Dwi.(2010). *Utilitas Bangunan*, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia

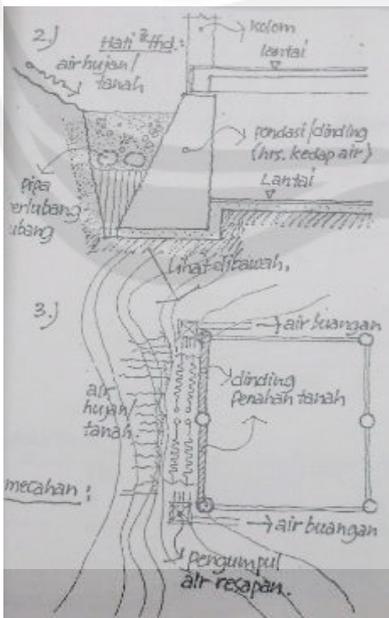
sebagai pondasi. Penahan tanah ini harus kedap air.



Gambar 1. 4 Potongan Pondasi Foot Plate

Sumber: Pengetahuan Dasar Konstruksi Dalam Perancangan Bangunan

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah mencegah pondasi mengalami penurunan kekuatan akibat air yang mengalir dan tertampung di sekitar pondasi atau bangunan akibat kemiringan tanah. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan pendistribusian air ke sekitar bangunan dengan membuat saluran air di sekitar pondasi



Gambar 1. 5 Distribusi Air Di Sekitar Pondasi

Sumber: Pengetahuan Dasar Konstruksi Dalam Perancangan Bangunan

b. Struktur dinding

Struktur rangka baja merupakan system struktur yang dipilih untuk bangunan museum dan tempat pertunjukan ini karena memerlukan bentangan-bentangan yang lebar. Selain itu rangka baja memberi kemudahan untuk peletakan jaringan utilitas di dalam bangunan

c. Atap

Untuk atap bangunan museum, strukturnya menggunakan struktur rangka baja ringan dengan penutup atap galvalum. Selain karena bentangan lebar, rangka atap baja ringan juga mudah ditata sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Pada tempat pertunjukan atap panggung menggunakan rangka baja karena memiliki bentangan yang lebar dan bebas kolom. Rangka baja bisa dimanfaatkan untuk peletakan dekaorasi, lampu panggung, dan *sound system*. Kemudian untuk area penonton menggunakan struktur tenda dengan pelingkup plastik akrilik dan struktur menggunakan kabel baja dan rangka baja.

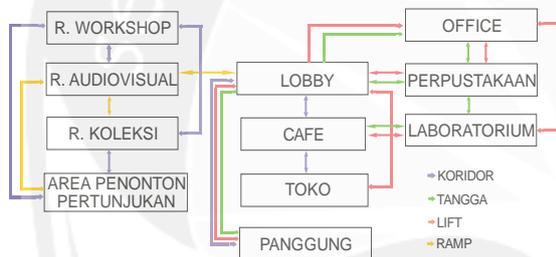
Karena bangunan terdapat pada iklim tropis dengan curah hujan tinggi maka kemiringan atap juga menjadi perhatian utama agar air bisa dengan cepat tersebar dan jatuh dari atap. Arah kemiringan atap dibuat agar air hujan yang jatuh dari atap tidak menambah beban pada atap yang berada di

bawah karena ketinggian bangunan yang berbeda akibat lahan yang berkontur.

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

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 1. 6 Pola Programatik Ruang

Sumber: Analisis penulis, 2014

Tabel 1. 1 Tabel Penggabungan karakter ruang dengan tembang Macapat

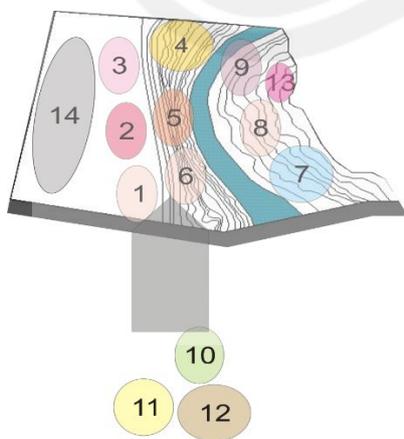
Sumber: Analisa Penulis

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 simainkan.	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 lagu terlalu terpaku pada aturan-5aturan 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 perasaan tertekan dan juga menyeramkan, sama halnya seperti tembang durma yang menggambarkan kengerian.	Durma	Menceritakan mengenai keadaan manusia yang berada dalam kekalutan sehingga bertindak di luar aturan dan menggambarkan ketakutan dan kesedihan 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 yaitu kegiatan untuk belajar, menghayati dan mencari pengalaman dan diharapkan apa yang didapat bisa terus dijaga.	Gambuh	Gambuh berarti tahu, terbiasa, 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 menjaga agar museum dan tempat pertunjukan bisa berjalan dengan baik	Pangkur	Bermakna melihat ke belakang, berefleksi tentang apa yang sudah dilakukan agar manusia terhindar dari kesalahan dan bila ada kesalahan bisa diperbaiki dan ditanggulangi.

Untuk bangunan museum dan tempat pertunjukan ini konsep penataan ruang berpatok pada alur tembeng Macapat yang disesuaikan dengan sifat dan kriteria ruang agar tetap mampu mewedahi 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 1. 7 Pembagian Zona

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 DAN PERWUJUDAN DESAIN

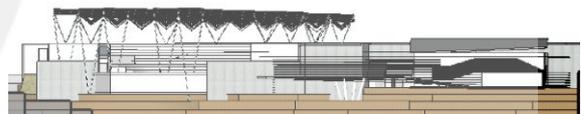
Tampak



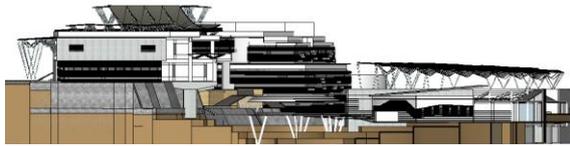
TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR MUSEUM

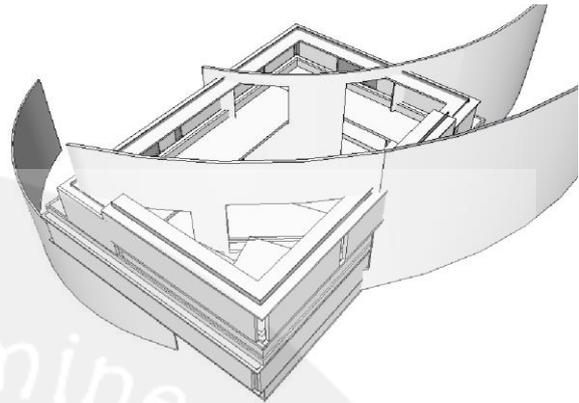


TAMPAK DEPAN TEMPAT PERTUNJUKAN

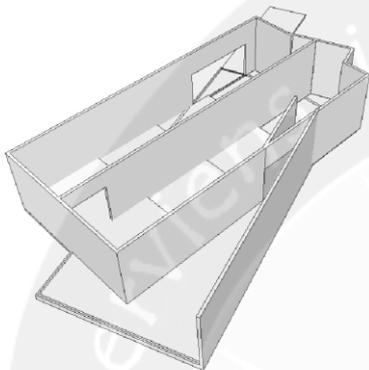


TAMPAK SELATAN

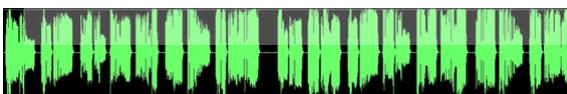
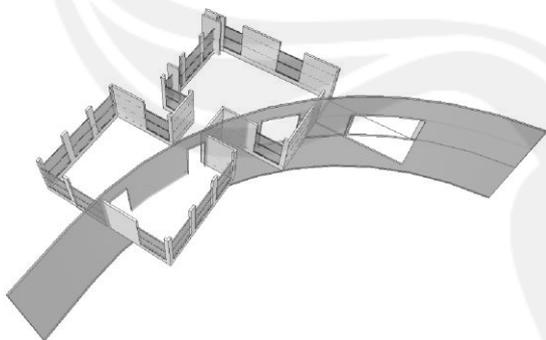
muda dengan nada tinggi sehingga ruangan juga dibentuk lebih tinggi dan lebih luas



Konsep Bentuk Ruang



Massa R.Pamer 1 menyimbolkan tembang kinanthi yang menggambarkan awal kehidupan manusia, ruang pameran ini berisikan benda koleksi yang mengisahkan sejarah awal terbentuknya gamelan.



R. Pamer 2 yang berisikan benda koleksi tentang bagaimana fungsi dan penggunaan gamelan. Menyimbolkan tembang Sinom yang menceritakan manusia yang masih



R. Pamer 3 yang menggambarkan tembang dhandhanggula dengan nada yang dinamis, ruang juga dibentuk dinamis dengan peil lantai yang semakin rendah dan dengan dinding yang tidak rata, menggunakan *push-pull* sehingga ada dinding yang menjorok.

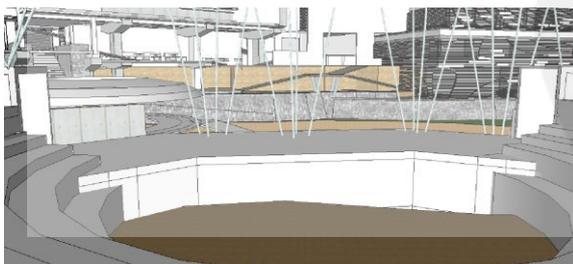
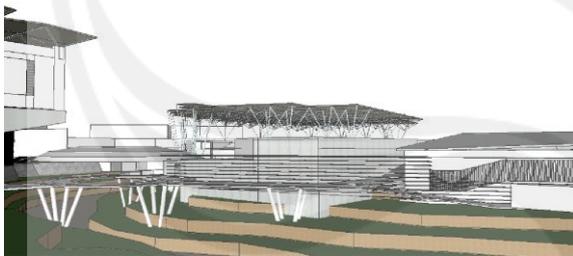
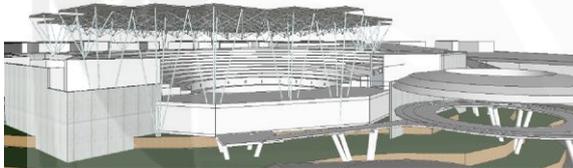
Siteplan



Situasi



Perspektif



Penekanan Desain Detail Arsitektural



Rangka Atap Space Frame Sebagai gambaran grafik nada terbang.

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 Pemmafaatannya 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

<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>

