



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul :

Bachelor Final Project Entitled

Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Mataram Islam di Kota Gede Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Design Of Islamic Mataram Sultanate Historical Museum in Kota Gede Yogyakarta With Neo-Vernacular Architecture Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Habibah Astrid Larasati Mergwar
Students Full Name

Nomor Mahasiswa : 15512200
Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada :
Has been evaluated and agreed on

Yogyakarta, Januari 2020
Yogyakarta, January 2020

Pembimbing
Supervisor Dr.-Ing Putu Ayu P. Agustiananda.,S.T.,M.A.

Penguji
Jury Supriyanta, Ir.,M.Si

Diketahui Oleh :
Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur :
Head Of Undergraduate Program in Architecture

Dr. Yulianto P.Prihatmaji, M.T., IPM., IAI,

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian laporan Proyek Akhir Sarjana :

Nama : Habibah Astrid Larasati Mergwar

NIM : 15512200

Judul Proyek Akhir Sarjana : Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Mataram Islam
di Kota Gede Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur
Neo Vernakular.

Kualitas laporan Proyek Akhir Sarjana : Sedang *) Baik *) Sangat Baik *)

Sehingga Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan * untuk menjadi acuan produk
Skripsi atau Proyek Akhir Sarjana.

*) Mohon dilingkari

Yogyakarta, _____

Dosen Pembimbing

Dr.-Ing Putu Ayu P. Agustiananda, S.T., M.A.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Habibah Astrid Larasati Mergwar

NIM : 15512200

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Judul PAS : Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Mataram Islam
di Kota Gede Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo
Vernakular.

Menyatakan bahwa dengan ini yang sesungguhnya bahwa Proyek Akhir Sarjana yang saya tulis merupakan pekerjaan saya sendiri dan mengambil referensi atau contoh arahan dari orang lain, tetapi bukan merupakan hasil pengambilan alihan tulisan atau desain yang secara langsung dengan pemikiran punya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan dari pemikiran saya sendiri dan memperbarui dari penelitian yang sejenis. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan Pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, _____

Yang membuat pernyataan

Habibah Astrid Larasati Mergwar

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya, setelah menempuh proses Pendidikan yang panjang perjuangan di program studi arsitektur ini akhirnya dapat terselesaikan. Penyusunan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul Perancangan Museum Kesultanan Mataram Islam di Kota Gede dengan Pendekatan Neo-Vernakular Arsitektur ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi sarjana arsitektur, Program Studi Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Proyek Akhir Sarjana ini tidak bisa lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan baik material maupun spiritual dari berbagai pihak, oleh karena penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta dan terhormat, Mama Sitti D.I Mergwar dan papa Moh. Ridlwan yang tanpa lelah memberikan dukungan spiritual, moril dan finansial sekaligus menjadi motivasi terbesar penulis dalam menyelesaikan laporan proyek akhir sarjana ini, tanpa rasa lelah mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan mental yang luar biasa. terimakasih banyak telah menjadi panutan untuk penulis, Terima kasih selalu menjadi pondasi yang kuat, untuk menjadi seorang mama yang hebat.
2. Adik tercinta, Indah Permataningtyas yang selalu memberi dukungan spiritual, moril dan semangat untuk mbak Laras.
3. Keluarga besar dari bapak dan ibu, khususnya untuk Nenek yang selalu memberikan doa, semangat dan motifasi kepada Laras.
4. Ibu Dr.-Ing Putu Ayu Pramanasari Agustiananda ST.,MA, Dosen Pembimbing yang telah begitu berjasa, mengarahkan, membimbing dengan sabar, dan memberi begitu banyak kesempatan berharga bagi penulis untuk tetap dapat menyelesaikan karya tulis ini meski banyak kekurangan dari penulis.

Saya mohon maaf dan Terima kasih sebesar-besarnya kepada ibu. Karena selama masa PAS kurang produktif, dan manajemen waktu yang buruk. Terima kasih untuk segala keringanan dan kesabaran dari ibu. Maaf saya banyak mengecewakan. Terima kasih untuk bimbingan ibu dari masa KTI saya hingga PAS ini selesai. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan ibu.

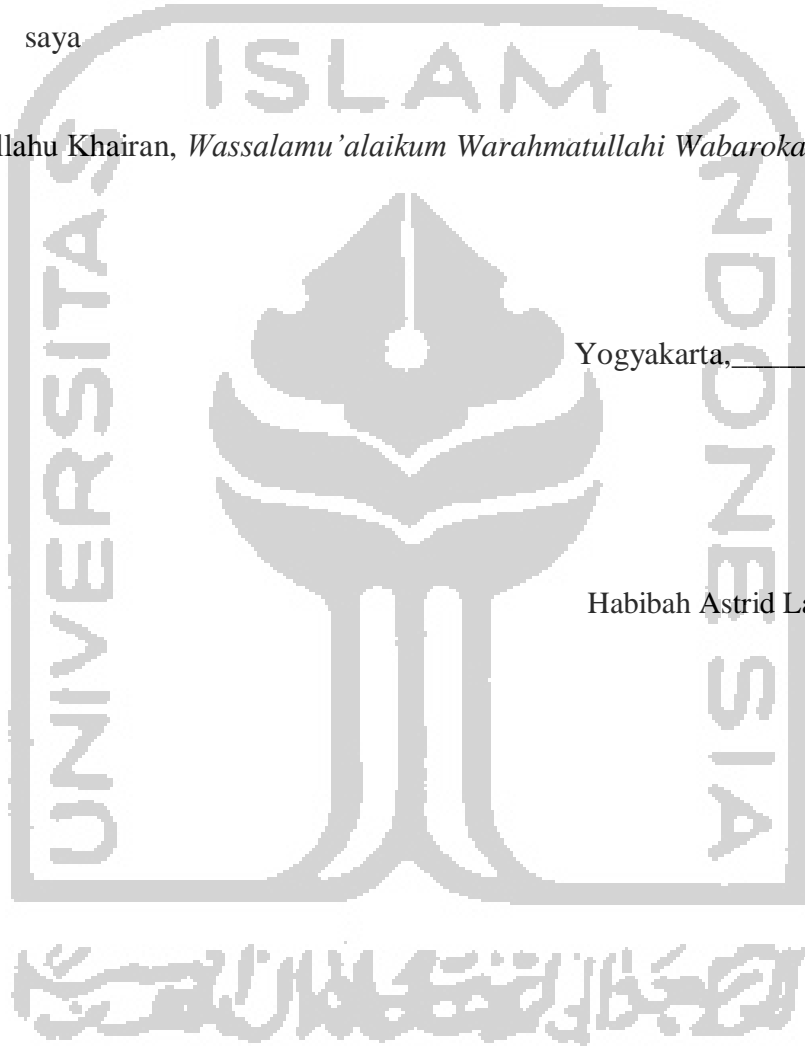
5. Bapak Supriyanta, Ir.,M.Si Dosen Penguji yang sudah memberikan saran, masukan serta kritik yang membangun dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini sehingga Proyek Akhir Sarjana saya dapat menjadi lebih baik.
6. Bapak Dr. Yulianto P. Prihatmaji, ST., M.T., IAI, IPM, ketua program studi arsitektur yang sudah memberikan acc terhadap administrasi.
7. Ibu Dyah Hendrawati, ST. MS.c, dan Bapak Sarjiman yang telah membantu urusan administrasi penulis
8. Teman-teman Arsitektur Universitas Islam Indonesia angkatan 2015, khususnya kepada teman seperjuangan Proyek Akhir Sarjana. Terima kasih atas kerja samanya selama ini. Barakallah.. semangat.. Semoga sukses selalu..
9. Teman-teman seperjuangan selama empat tahun lebih ini yang sudah menemani, berbagi kebahagiaan, menjadi tempat berkeluh kesah, selalu mendukung memberi semangat dan begitu banyak kenangan yang begitu indah dibangku kuliah. Terutama Nunu, Fildzah, Nisa yang sudah seperti kakak, dan saudara kandung bagi saya. juga anak-anak bebek Incess, Zahra, Naily, Mira, dan Suha.. Terima kasih banyak untuk segala bantuan dan kebaikan kalian semoga Allah SWT memudahkan jalan kita semua.
10. Terima kasih untuk Stray Kids terutama Kim Woojin yang selama ini menemani saya dan memberikan motivasi pada saya melalui karya-karya music mereka yang menginspirasi, memberi saya banyak pelajaran dan motivasi untuk terus bangkit ketika saya berada pada titik terendah. dan seluruh mutual saya. Terima kasih kakak Al, Kak Putri yang sering menemani nugas, Kak Ra, Kak Yas, Kak Zul, Ulan, dan teman teman Stay yang lainnya. Terima kasih sudah saling menguatkan dan supportif.
11. Keluarga KKN unit 9 yang telah menjadi support system saya secara tidak langsung.

12. Kota gede Yogyakarta dan Seluruh elemen masyarakat Kota gede yang begitu kaya akan sejarahnya yang memberikan kesempatan dan menjadikan inspirasi besar dalam karya saya
13. Seluruh pihak yang telah mendukung dan menjadi saksi dari awal perjuangan kuliah sampai sekarang. Terimakasih atas talenta dan energi yang senantiasa menyertai saya untuk memberikan ide-ide baru pada karya saya

Jazakumullahu Khairan, *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.*

Yogyakarta, _____

Habibah Astrid Larasati Mergwar





LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul :

Bachelor Final Project Entitled

Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Mataram Islam di Kota Gede Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

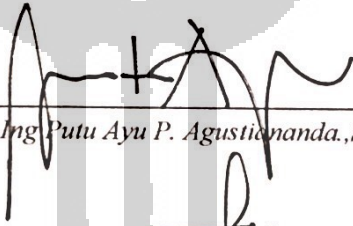
Design Of Islamic Mataram Sultanate Historical Museum in Kota Gede Yogyakarta With Neo-Vernacular Architecture Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Habibah Astrid Larasati Mergwar
Students Full Name

Nomor Mahasiswa : 15512200
Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada :
Has been evaluated and agreed on

Yogyakarta, 15 Januari 2020
Yogyakarta, January 2020

Pembimbing
Supervisor 
Dr.-Ing Putu Ayu P. Agustiananda, S.T., M.A.

Penguji
Jury 
Supriyanta, Ir., M.Si

Diketahui Oleh :
Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur :
Head Of Undergraduate Program in Architecture


Dr. Yulianto P. Prihatmaji, M.T., IPM., IAI



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian laporan Proyek Akhir Sarjana :

Nama : Habibah Astrid Larasati Mergwar

NIM : 15512200

Judul Proyek Akhir Sarjana : Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Mataram Islam di Kota Gede Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Kualitas laporan Proyek Akhir Sarjana : Sedang *) Baik *) Sangat Baik *)

Sehingga Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan * untuk menjadi acuan produk Skripsi atau Proyek Akhir Sarjana.

*) Mohon dilingkari

Yogyakarta, 15 JANUARI 2010

Dosen Pembimbing



Dr. Ing Putu Ayu P. Agustiananda, S.T., M.A.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Habibah Astrid Larasati Mergwar

NIM : 15512200

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Judul PAS : Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Mataram Islam
di Kota Gede Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo
Vernakular.

Menyatakan bahwa dengan ini yang sesungguhnya bahwa Proyek Akhir Sarjana yang saya tulis merupakan pekerjaan saya sendiri dan mengambil referensi atau contoh arahan dari orang lain, tetapi bukan merupakan hasil pengambilan alihan tulisan atau desain yang secara langsung dengan pemikiran punya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan dari pemikiran saya sendiri dan memperbaiki dari penelitian yang sejenis. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan Pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 15 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Habibah Astrid Larasati Mergwar

12. Kota gede Yogyakarta dan Seluruh elemen masyarakat Kota gede yang begitu kaya akan sejarahnya yang memberikan kesempatan dan menjadikan inspirasi besar dalam karya saya
13. Seluruh pihak yang telah mendukung dan menjadi saksi dari awal perjuangan kuliah sampai sekarang. Terimakasih atas talenta dan energi yang senantiasa menyertai saya untuk memberikan ide-ide baru pada karya saya

Jazakumullahu Khairan, *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.*

Yogyakarta, 15 Januari 2020


Habibah Astrid Larasati Mergwar



PERANCANGAN MUSEUM
SEJARAH KESULTANAN
MATARAM ISLAM DI KOTA
GEDE YOGYAKARTA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
NEO VERNAKULAR. DESIGN
OF ISLAMIC MATARAM
SULTANATE HISTORICAL

Submission date: 04-Nov-2019 02:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1106357715

File name: CEK_HABIBAH ASTRID LARASATI MERGWAR.pdf (15.38M)

Word count: 36004

Character count: 233978

MUSEUM IN KOTA GEDE
YOGYAKARTA

PROPOSAL PROYEK AKHIR SARJANA

**PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH KESULTANAN
MATARAM ISLAM DI KOTA GEDE YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *NEO VERNAKULAR*.**

*DESIGN OF ISLAMIC MATARAM SULTANATE HISTORICAL
MUSEUM IN KOTA GEDE YOGYAKARTA WITH NEO
VERNACULAR ARCHITECTURE APPROACH*

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur



Disusun Oleh:
Habibah Astrid Larasati Mergwar
15512200

Dosen Pembimbing:

Dr.-Ing Putu Ayu P. Agustiananda, S.T., M.A.

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2019

DAFTAR ISI

Daftar Gambar

Daftar Tabel

BAGIAN 1. Pendahuluan

1.1 Judul Proyek Akhir Sarjana

1.2 Deskripsi Judul

1.2.1 Museum

1.2.2 Sejarah Mataram Islam

1.2.3 Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

1.3 Premis Perancangan

1.4 Latar Belakang dan Penemuan Fakta

1.4.1 Kota Yogyakarta Sebagai Kota yang Unik dan Berchiri khas

1.4.2 Sejarah Mataram Islam di Kotagede dan Keterkaitannya dengan Yogyakarta dan Jawa Tengah Secara Luas.

1.4.3 Permasalahan Utama Kotagede

1.4.4 Museum

1.4.5 Arsitektur Neo Vernakular

1.4.6 Monumen Kerajaan Mataram Islam, Indische, dan Arsitektur Rumah Jawa sebbagai Gaya Arsitektur Kotagede

1.5 Peta Permasalahan

1.6 Rumusan Permasalahan

1.6.1 Permasalahan Umum

1.6.2 Permasalahan Khusus

1.7 Tujuan dan Sasaran

1.7.1 Tujuan

1.7.2 Sasaran

1.8 Metode Perumusan Konsep dan Pengujian Desain

1.8.1 Metode Perumusan Konsep

1.8.2 Metode Pengujian Desain

1.9 Lingkup dan Batasan Perancangan

1.10 Keaslian Penulisan

1.11 Metode Perancangan dan Pengumpulan Data

1.11.1 Kerangka Berpikir

1.11.2 Metode Pengumpulan Data

BAGIAN 2. Kajian dan Peta Konflik

2.1 Sejarah Mataram Kotagede dan Keterkaitannya dengan Yogyakarta

2.2 Kajian Tipologi Bangunan

2.2.1 Tipologi Museum

2.2.2 Tugas dan Fungsi Museum

2.2.3 Pengguna Museum

2.2.4 Persyaratan Berdirinya Museum

2.2.5 Organisasi Spasial Museum

2.2.6 Penyajian Koleksi

2.2.7 Sistem Pengamanan dan Pemeliharaan Museum

2.2.8 Persyaratan Perancangan Interior pada Museum

2.2.9 Desain Ruang dan Sirkulasi Museum

2.3 Kajian Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

2.3.1 Arsitektur Vernakular dan Perkembangannya menjadi Neo-Vernakular

2.3.2 Arsitektur Vernakular Kotagede

2.4 Kajian Preseden

2.4.1 Preseden Pendekatan Neo-Vernakular

2.4.2 Preseden Tipologi Museum Sejarah

- 2.4.3 Lesson Learned
- BAGIAN 3. Penelusuran Persoalan Perancangan dan Pemecahannya
- 3.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur.
- 3.2 Peta Kondisi Fisik
- 3.3 data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait
 - 3.3.1 potensi
 - 3.3.2 peraturan daerah terkait
 - 3.3.3 Zoning dan titik area penting disekitar site
- 3.4 data Ukuran Lahan dan Bangunan.
 - 3.4.1 analisis Eksisting Site
 - 3.4.2 kondisi yang melatarbelakangi pemilihan tapak
- 3.5 Gambaran Awal Perancangan Arsitektur Kotagede yang Digunakan sebagai Preseden
- BAGIAN 4. ANALISIS
- 4.1 Peta Penyelesaian Persoalan
- 4.2 Peta pemecahan permasalahan dan Analisis
- 4.3 Analisis Kotagede
 - 4.3.1 zoning dan titik area penting di sekitar site
 - 4.3.2 aksesibilitas
 - 4.3.3 Analisis Eksisting Site
 - 4.3.4 Kondisi yang melatarbelakangi pemilihan Tapak
- 4.4 Analisis Site
- 4.5 Analisis Museum
 - 4.5.1 Analisis Studi Kasus Museum (preseden)
 - 4.5.2 Analisis Perancangan Museum
 - 4.5.2.1 Kebutuhan Ruang
 - 4.5.2.2 Analisis Perletakan Ruang
 - 4.5.2.3 Analisis Kapasitas Pengunjung
 - 4.5.2.4 Analisis Besaran Ruang
 - 4.5.2.5 Analisis Pola Sirkulasi
- 4.6 Analisis Arsitektur NeoVernakuler
- 4.7 Analisis Interior Post Modern
- BAGIAN 5. KONSEP PERANCANGAN
- 5.1 Konsep Tema dan Bentuk
- BAGIAN 6. TRANSFORMASI DESAIN
- 6.1 Penerapan Bentuk Pada Site
- 6.2 Plotting Tata Ruang Skematik
- 6.3 Transformasi Desain

LAMPIRAN 1. **Sejarah Mataram Kotagede dan keterkaitannya dengan Yogyakarta**





BAGIAN I. PENDAHULUAN

1.1 Judul Proyek Akhir Sarjana

Perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Dengan Pendekatan *Neo Vernakular* Di Kotagede Yogyakarta.

1.2 Deskripsi Judul

1.2.1 Museum

Menurut International Council of Museum (ICOM) dalam Pedoman Museum Indonesia (2008), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

1.2.2 Sejarah Mataram Islam

Definisi Sejarah adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Peristiwa di masa lalu yang memiliki nilai dan peran penting bagi kehidupan masa kini maupun masa depan. Pengertian sejarah bisa diartikan sesuai dengan konteks dan fungsinya. Sejarah ini bisa diartikan sebagai kejadian yang sudah terjadi pada masa lalu. Sejarah juga bisa diartikan sebagai sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejadian atau peristiwa di masa lampau. (Kuntowijoyo) menjabarkan sejarah sebagai fakta yang disuguhkan secara ideografis, empris, diakronis dan unik. Sejarah bersifat ideografis karena menggambarkan tentang sesuatu, sedangkan diakronis karena disuguhkan berdasarkan waktu dan empiris artinya sejarah itu bersandar pada sebuah pengalaman manusia yang benar-benar terjadi.

1.2.3 Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur NeoVernakular berasal dari kata Neo yang merupakan adaptasi dari Bahasa Yunani yang memiliki arti baru, dan Vernakular yaitu arsitektur yang berasal dari budaya setempat yang turun temurun. Sehingga arti dari Arsitektur Neo Vernakular adalah arsitektur yang menerapkan elemen arsitektur yang sudah ada baik berupa bentuk fisik (tangible) yang berkaitan dengan tata rupa, tata masa, tata ruang, konstruksi dan bentuk non fisik (intangible)



yang berkaitan dengan kepercayaan, tradisi, budaya, konsep dan filosofi yang diperbaharui menjadi suatu karya yang baru, lebih modern tanpa menghilangkan lokalitas setempat.

1.3 Premis Perancangan

Kotagede adalah salah satu Kawasan di Yogyakarta merupakan salah satu Kawasan di kota Yogyakarta yang memiliki identitas kuat dari segi sejarahnya. Juga menjadi destinasi para turis untuk melakukan wisata budaya, dan agama yang pada sejarahnya pernah menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Mataram (Islam) pada abad ke 16. Sehingga, Kotagede terpilih karena latar belakang tersebut. Tentunya pelestarian akan sejarah ini menjadi pusat perhatian bagi pemerintah Kota Yogyakarta. Melestarikan sejarah tidak sebatas mengangkat kembali nilai-nilai budaya dan sejarah yang pernah ada dimasa lalu. Salah satu bentuk pelestarian sejarah dan budaya dapat dilakukan dengan mencoba mengangkat rekam jejak tokoh-tokoh, bagaimana seni-budaya yang dulu dibangun dan dikembangkan, hingga sejarah sebagaimana pada kotagede bagaimana awal masuknya Islam dan pendirian hingga perkembangan kerajaan Mataram Islam ini dapat dijadikan sebagai alternative pelestarian.

Dari sejarah ini terdapat sisa-sisa peninggalan yang masih menjadi magnet budaya dan pariwisata sehingga identitas budaya Yogyakarta tidak lepas dari kotagede. Tidak hanya dapat dilihat dari perspektif kota Yogyakarta secara umum tetapi secara luas, luasannya mencakup Jawa sekaligus, karena perkembangan Mataram Islam ini melingkupi Jawa Tengah hingga Yogyakarta. Dengan faktor tersebut dapat memungkinkan bila Kotagede tidak terjaga, maka rantai perkembangan sejarah kota Yogyakarta bahkan Jawa Tengah sekalipun akan terputus.

Sebagai kota wisata dengan pusat kebudayaan Islam, dan sebagai penopang rantai perkembangan sejarah Kotagede atau bahkan Yogyakarta memerlukan suatu wadah untuk mengapresiasi dan melestarikan budaya ini agar tidak hilang ditelan zaman. Dilihat dari keterkaitannya, waktu menjadi hal vital dalam berwisata. Berdasarkan hal tersebut, museum menjadi penawar lengkap bagi wisatawan yang ingin mengeksplorasi destinasi liburan sekaligus mengenal subkultur yang ada di Yogyakarta. Kehadirannya sebagai bangunan yang menyimpan ratusan karya dan cerita, mampu memberikan pengalaman unik layaknya Lorong Waktu dimasa kini yang diisi dengan perkembangan budaya dan bahkan bagaimana sebuah Kota beserta masyarakatnya melihat seni sebagai sebuah daya tarik. Museum jelas menawarkan bermacam karya. Berkat bangunan, konsep hingga kuratorial yang didesain



untuk memperkenalkan seni local kepada wisatawan, museum mampu menceritakan subkultur Kotagede dengan apik.

Diera yang modern ini eksistensi museum sendiri dibutuhkan di Indonesia dan terutama Yogyakarta yang kurang akan museum sejarahnya. Di Kotagede bahkan Yogyakarta belum pernah ada museum sejarah yang menceritakan Kotagede sebagai salahsatu tonggak perkembangan kota Yogyakarta sampai saat ini. Disinilah urgensi dari pendirian Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede ini dibutuhkan.

Perancangan museum ini khususnya menekankan pentingnya mencocokkan bangunan dengan lingkungannya (kontekstual) berupaya menjadi visi baru untuk merancang bangunan penting di tempat-tempat sesitif seperti merancang museum dalam konteks sejarah. Bagaimana merancang bangunan besar dan penting seperti museum dalam konteks sejarah dengan visi tetap menghargai pentingnya sejarah yang ada dan sekaligus sebagai upaya mencegah terjadinya kemerosotan (degradasi) nilai penting tempat bersejarah ini. Maka diperlukan sarana untuk menyampaikan keluhuran nilai sejarah dan budaya dalam pembangunan perkembangan kota yogyakarta. Disinilah institusi museum menjadi sebuah urgensi. Dengan demikian strategi ideal untuk mendesain museum dalam konteks sejarah yang dapat mendukung visi tersebut adalah dengan disediakannya museum sejarah mataram islam dengan pendekatan Neo Vernakular di Kotagede Yogyakarta yang dapat menjadi ciri khas bangunan untuk dapat meningkatkan identitas local, citra (image) kawasan dan karakter tempat (sense of place) Kotagede.

1.4 Latar Belakang dan Penemuan Fakta

1.4.1 Kota Yogyakarta Sebagai Kota Yang Unik Dan Bercirikan

Yogyakarta sebagai kota yang mempunyai ciri khas dan keunikan, secara khusus mempunyai struktur bermakna filosofis-simbolis, yaitu berdasarkan garis imajiner yang diyakini membentuk garis lurus. Garis ini membentang dari arah Utara-Selatan (Gunung Merapi-Tugu Pal Putih-Kraton Yogyakarta-Panggung Krapyak-Laut Selatan) membentuk suatu jalur linear dan menghubungkan beberapa simbol-simbol fisik yang mempunyai makna nilai filosofis. Pada perkembangan kota Yogyakarta pada saat ini, sumbu imajiner sudah banyak mengalami perkembangan namun masih tetap mempertahankan kelengkapan fisik, sarana, prasarana, estetik, etik, simbol, dan filosofis-religius eksistensinya yang mempunyai keterkaitan dengan



berbagai rancangan sebagaimana fungsi dan maknanya. Nilai historis-kultural, filosofis, dan arsitektural sumbu imajiner tersebut merupakan identitas yang mempunyai karakter dan potensi. Keunikan pola tata ruang kota Yogyakarta yang memiliki nilai historis seperti ini perlu dipertahankan agar tidak mengalami degradasi seiring dengan berkembangnya pembangunan kota.

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki luas sekitar 3.186 Km² dan dikenal sebagai tujuan wisata kedua setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan termasuk wisata pedesaan. Dalam Rencana Tata Ruang Kota Jogja tahun 2010 pasal 4 disebutkan pembangunan kota diarahkan dengan visi, yaitu menjadikan Daerah Sebagai Kota Pendidikan Berkualitas, Pariwisata Berbasis Budaya, dan Pusat Pelayanan Jasa, yang Berwawasan Lingkungan. Dari visi yang dimiliki dapat diketahui juga arah pengembangan Kota Jogja memiliki beberapa fungsi utama seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu fungsi budaya, fungsi pendidikan, fungsi pariwisata dan fungsi jasa. Fungsi utama dan peran kota Jogja sebagai Kota Budaya, karena fungsi ini yang melahirkan fungsi-fungsi lainnya serta merupakan poin utama yang memberikan keistimewaan dari keberadaan Yogyakarta itu sendiri.

Yogyakarta memiliki potensi yang cukup besar untuk pengembangan urban heritage tourism. Sebagai kota dengan sejarah yang cukup panjang, Yogyakarta memiliki koleksi bangunan-bangunan kolonial dalam jumlah yang relatif besar. Dan bangunan-bangunan dengan nilai historis yang kental tersebut merupakan modal yang sangat besar bagi konsep urban heritage tourism di kota Yogyakarta. Sebagai kota dengan sejarah yang cukup panjang, Yogyakarta memiliki koleksi bangunan-bangunan kolonial dalam jumlah yang relatif besar. Bahkan, Yogyakarta memiliki Keraton Kasultanan Yogyakarta dengan arsitektur tradisional dan budaya jawanya yang sangat melekat.

1.4.2 Sejarah Mataram Islam di Kotagede dan Keterkaitannya dengan Yogyakarta dan Jawa Tengah Secara Luas.

Asal-usul kerajaan Mataram Islam berawal dari suatu Kadipaten di bawah Kesultanan Pajang. Kerajaan Mataram Islam pada masa keemasannya pernah menyatukan tanah Jawa dan Madura. Pada masa awal wilayahnya hanya di sekitar



Jawa Tengah, mewarisi wilayah Kerajaan Pajang. Pusat pemerintahan Kesultanan Mataram berada di daerah Mentaok, wilayah nya terletak kira-kira di selatan Bandar Udara Adisucipto sekarang (timur Kota Yogyakarta). Lokasi keraton pada masa awal terletak di Banguntapan, kemudian dipindah ke Kotagede. Hingga terjadinya perpecahan mataram yang diawali dengan dipindahkannya lokasi keraton ke Plered, namun kemudian terjadi pemberontakan hingga kraton dipindahkan lagi ke Kartasura. Setelah mas pemberontakan, terjadi awal perpecahan yang disebabkan Mataram memiliki dua orang raja dan hal tersebut yang menjadi perpecahan internal di Kerajaan. Hingga kekacauan politik ini baru terselesaikan pada masa Pakubuwana III setelah wilayah Mataram dibagi menjadi dua yaitu Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Ngayogyakarta. Pembagian wilayah ini tertuang dalam Perjanjian Giyanti. Isi perjanjian Giyanti yang ditandatangani kompeni Belanda berisi: Negara Mataram dibagi dua, setengah masih menjadi hak kerajaan Surakarta dan dan setengahnya lagi menjadi hak pangeran Mangkubumi. Dan berakhir era Mataram sebagai satu kesatuan politik dan wilayah. Walaupun demikian sebagian masyarakat Jawa beranggapan bahwa Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta merupakan 'ahli waris' dari Mataram. Tentunya sebutan kota kebudayaan untuk kota ini berkaitan erat dengan peninggalan-peninggalan budaya bernilai tinggi semasa kerajaan-kerajaan tersebut yang sampai kini masih tetap lestari. Sebutan ini juga berkaitan dengan banyaknya pusat-pusat seni dan budaya hasil dari peristiwa tersebut.

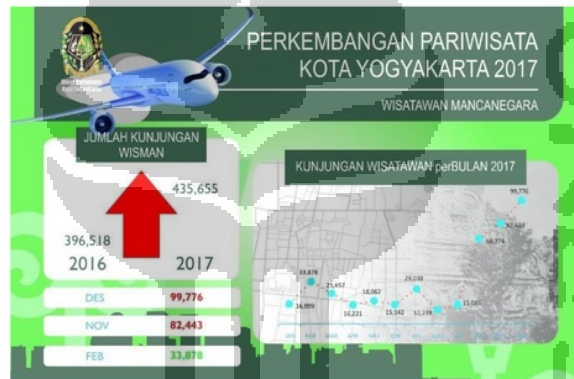
1.4.3 Permasalahan Utama Kotagede

Permasalahan utama Kawasan dari realisasi dan pemanfaatan ringroad selatan serta rencana pengembangan kota Yogyakarta bagian timur yang juga akan merangsang akumulasi kegiatan dan pengembangan di Kotagede. pengaruh dari perkembangan tersebut dalam hal ini termasuk segala sesuatu yang berhubungan dengan fisik kawasan seperti bentuk dan penampilan bangunan, gubahan masa dan ruang, tata lingkungan dan lain-lain. Hal tersebut, menimbulkan masalah yakni tata ruang dan lingkungan pada pusat kawasan Kotagede menjadi tidak atau kurang memiliki karakter tempat (sense of place) dan kaburnya citra (image) kawasan pada pusat kawasan itu sendiri, yang pada gilirannya dikhawatirkan akan menjadi suatu kawasan urban yang kehilangan jati diri yang selama ini melekat pada kota tersebut.



4 Masyarakat sekitar juga memburu kawasan ini sebagai tempat pemukiman karena kondisi lingkungan yang masih kondusif untuk pemukiman. Hal ini memicu terjadinya perubahan tata ruang kawasan, malah dikawatirkan dapat menghilangkan karakter awal kawasan ini.

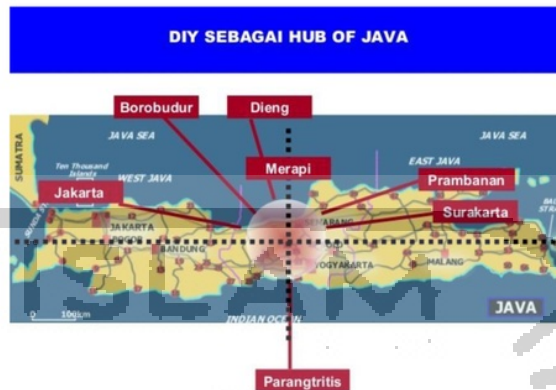
Potensi kawasan yaitu dalam bidang (heritage, kerajinan, dan religi) Bangunan-bangunan dengan nilai historis yang kental tersebut merupakan modal yang sangat besar bagi konsep urban heritage tourism di kota Yogyakarta. perlu penambahan suatu untuk menguatkan citra kawasan ini. jika dikembangkan lagi dengan baik, fungsi utama kawasan sebagai kawasan pariwisata kerajinan, religi, dan arsitektur dapat menjadi ladang pemasukan bagi daerah dan juga warga sekitar dengan memberdayakan komunitas/warga sekitar untuk mendongkrak pariwisata kota Yogyakarta agar semakin naik.



Gambar. Data Kunjungan wisatawan mancanegara Yogyakarta Tahun 2017.



Gambar. Data perkembangan Kunjungan wisatawan Yogyakarta Tahun 2015-2017.



Gambar. Strategi Pemasaran Pariwisata DIY sebagai central pengembangan.
Sumber: <https://www.slideshare.net/EddyPurnomo/strategi-pemasaran-pariwisata-diy-prof-wiendu>

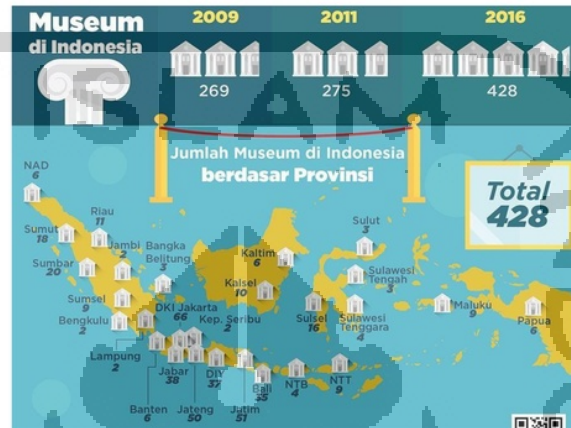
Sehingga, berdasarkan data permasalahan yang terjadi di Kotagede Yogyakarta. Konsep Arsitektur Neo Vernakuler sebagai pendekatan desain yang digunakan dalam menunjang konsep Urban Heritage Tourism Yogyakarta dengan tujuan sebagai pendekatan desain dalam menguatkan karakter tempat (sense of place) dan citra (image) kawasan pada pusat kawasan bersejarah Kotagede. Salah satu fungsi bangunan yang relevan menjadi pendukung kegiatan pariwisata dalam mengembangkan kedua konsep ini adalah Museum. Secara umum antusiasme masyarakat terhadap museum-museum yang terdapat di Kota Yogyakarta cukup baik. Museum yang banyak diminati adalah museum yang memiliki fungsi lain seperti perpustakaan atau tempat perbelanjaan, atau performing art, juga museum-museum yang dianggap memiliki tampilan dan koleksi yang menarik untuk difoto. Selain itu, juga museum yang dapat dijadikan tempat berkumpul dan sharing untuk keperluan komunitas. Sehingga penulis ingin mengajukan Perancangan Museum Mataram Islam Kotagede Dengan Pendekatan Neo Vernakular Di Kotagede Yogyakarta.

1.4.4 ² Museum

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009). Ruang dimana berbagai bentuk seni ditampilkan kepada publik. Berbagai seni patung, tenun tangan, foto, ilustrasi, seni



instalasi, lukisan dan seni terapan. Karya-karya berbagai seniman dipamerkan dalam ruang dimana pecinta seni dapat mengevaluasi dan mengagumi ketrampilan dan pemikiran inovatif.



Gambar. Darurat permuseuman di Indonesia.

Sumber: <https://tirtoid.com/darurat-museum-di-indonesia-b4KJ>

Indonesia sedang mengalami darurat museum, dimana tingkat kebutuhan museum di Indonesia seharusnya lebih banyak dari jumlah yang ada. Indonesia sebagai negara kepulauan dengan ribuan pulau yang kaya akan sejarah dan ragam kebudayaannya, Indonesia seharusnya punya museum lebih banyak. Saat ini, Indonesia baru punya 428 museum. Bandingkan dengan Amerika Serikat yang penduduknya berjumlah lebih sedikit, memiliki 35 ribu museum. Jumlah museum Indonesia mungkin masih minim. Namun, saat ini kesadaran untuk memperbanyak museum semakin meningkat.

Di kota Yogyakarta terdapat beberapa museum yang menyimpan benda-benda bersejarah. Sebagai contoh Benteng Vredenburg yang dibangun pada masa penjajahan Belanda dan kini telah direnovasi menjadi museum yang menarik untuk dikunjungi para wisatawan. Museum Sonobudoyo yang terletak di sebelah barat daya alun-alun Kraton menyimpan berbagai benda purbakala, hingga Museum Sasmitaloka.



Tabel. Data pengunjung museum Yogyakarta Tahun 2017.

Museum	Wisatawan domestic (%)	Wisatawan asing (%)
Puro pakualaman		
Perjuangan		
Sasana Wiratama		
Vredenburg		
Sono Budoyo	90,48%	9,52%
Biologi		
Dharma Wiratama		
Sulaman		
Batik		
Sasmitaloka	Total	2.139.875 orang

Tujuan utama Museum adalah Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :

- Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
 - Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
 - Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
- Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

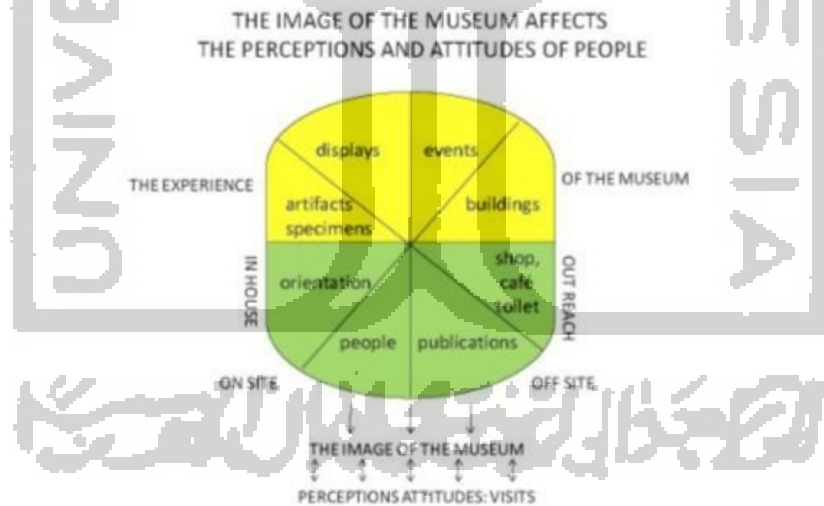
Walaupun dipergunakan sebagai tempat pameran karya seni dan warisan budaya museum juga terkadang dipergunakan untuk menyelenggarakan kegiatan seni lainnya, seperti seni pertunjukan, konser musik. Memasuki era saat ini Museum harus dapat membranding dirinya sendiri dan mengikuti perkembangan zaman yang kini telah masuk di era pascamodern, sehingga museum dapat menyesuaikan diri dengan trend museum saat ini.

Museum Pascamodern, (Elaine Henmann Gurian, 1996) berpendapat bahwa museum harus melengkapi dirinya dengan menambah peran sebagai tempat pertemuan,



di mana komunitas dapat bertemu, berdebat serta bertukar pikiran. Sementara itu Weil lebih melihat pada peran museum sebagai pusat dari komunitas pendukungnya yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan mereka.

Secara diagram, maka operasional museum di era pasca modern akan tampak sebagai berikut. Sebagai akibat dari kegiatannya yang semakin kompleks, maka terpaksa dibedakan antara kegiatan museum murni, yang dalam diagram disebut the experience of the museum, dan yang terdiri dari manajemen koleksi, penyelenggaraan pameran dan program, serta bangunan museum. Di samping itu terdapat kegiatan yang bersifat penunjang, yang pada gilirannya dibedakan pula ke dalam dua tempat, yaitu di dalam dan di luar museum. Kegiatan di dalam museum mencakup masalah pengunjung dan pengaturan alur yang seyogyanya mereka lalui pada waktu mengunjungi museum (proxemic). Kegiatan di luar museum mencakup penyediaan sarana cafe, toko souvenir dan yang tidak kalah pentingnya adalah toilet. Kegiatan di luar museum ini bila perlu dapat dikontraskan kepada pihak luar (outsourcing). Apa yang ingin ditunjukkan diagram ini adalah bahwa aspek-aspek yang termuat di dalamnya menentukan citra museum di mata pengunjung. Sebagaimana diketahui pencitraan merupakan unsur penting dalam dunia yang penuh dengan persaingan.



Sumber: Greenhill, 1994:40

Selain trend ini yang dapat digunakan pada desain museum. Museum juga memungkinkan desain untuk lebih dekat dengan setempat, sebagai bangunan dengan salah satu fungsi pelestarian budaya maka museum seharusnya dapat merepresentasikan



budaya setempat. untuk mendapatkan desain arsitektur museum yang menerapkan nilai-nilai budaya setempat dalam bentuk kontemporer maka pendekatan dalam desain perancangannya yang dapat digunakan yaitu dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

1.4.5 Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yaitu aliran arsitektur yang lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Ada 6(enam) aliran yang muncul pada era Post Modern menurut Charles A. Jenck diantaranya, *historicism*, *straight revivalism*, *neo vernakular*, *contextualism*, *methapor* dan *post modern space*. Dimana menurut Budi A Sukada (1988) dari semua aliran yang berkembang pada Era Post Modern ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut.

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat ekletik (gaya tertentu).



Gambar. Neo-vernacular architecture. 1) Kuala Lumpur International Airport 2) Royal Albert Hall London 3) Asakusa Tourist Information Center Tokyo



Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan. Arsitektur neo-vernakular ini menunjukkan suatu bentuk yang modern tapi masih memiliki *image* daerah setempat walaupun material yang digunakan adalah bahan modern seperti kaca dan logam. Dalam arsitektur neo-vernakular, ide bentuk- bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan dalam bentuk modern.

Jadi latar belakang penerapan tema arsitektur neo vernakular pada Museum Mataram Islam Kotagede berkeinginan melestarikan unsur-unsur atau ciri arsitektur lokal dengan unsur-unsur modern yang berkembang saat ini agar lebih menarik pengunjung untuk menggunakan fasilitas pasar yang akan direncanakan. Penggunaan arsitektur Neo Vernakular sebagai style Museum Mataram Islam Kotagede sebagai pengembangan desain wajah museum.

1.4.6 Monumen kerajaan Mataram Islam, Indische, Dan Arsitektur Rumah Jawa (Joglo) Sebagai Gaya Arsitektur Kotagede

Arsitektur hadir di Kotagede selalu menjadi bagian dari lingkungannya. Rinci dan ragam hias yang mewarnai baerbagai bangunan di Kotagede bukanlah semata tempelan pada bangunan yang dapat dibongkar pasang sekenanya, namun merupakan penggalan-penggalan yang berjaln dengan arsitektur untuk membentuk citra Kawasan. Arsitektur yang disajikan disini adalah paduan dari hamparan lingkungan pemukiman, sosok bangunan-bangunan tua dan mosaic rinci bangunan. Dan yang paling penting sebagai pembentuk karakteristik Kawasan Kotegede dipaparkan dalam 3 tipe bangunan, yakni: monument kerajaan Mataram Islam yang berupa Masjid dan Makam, rumah Tradisional Jawa dan rumah Kalang.

Dimasjid dan makam, bangunan bersusun bata dengan sosok seperti candi-candi dari masa Pra-islam mendominasi karakteristik bagian kota ini. Ragam hias seperti kala atau kepala raksasa yang banyak dijumpai pada gapura-gapura tinggi dan dinding yang mengelilingi halaman kompleks.

Bangunan-bangunan tradisional Jawa secara umum menyerupai rumah-rumah Jawa yang berkembang disekitar keraton. Karakteristik ruang, bangunan dan rinci yang



khas dari rumah-rumah Kotagede yaitu keakraban tercermin dalam skala bangunan, interpretasi ruang dan keletakan ragam hias yang kesemuanya ditujukan untuk memperkuat interaksi antar warga dan kerabat disana.

Sejumlah bangunan di sepanjang jalan utama Kawasan inti kotagede mengembangkan langgam eklektik yang menggabungkan secara leluasa berbagai langgam khususnya dari Eropa ke dalam kerangka keruangan rumah Jawa. Rumah kediaman wong kalang yang memiliki karakteristik budaya, mobilitas social dan kemampuan ekonomi yang menonjol ketika perubahan besar terjadi di Kotagede.



Gambar. Masjid dan Makam Mataram Islam Kotagede.

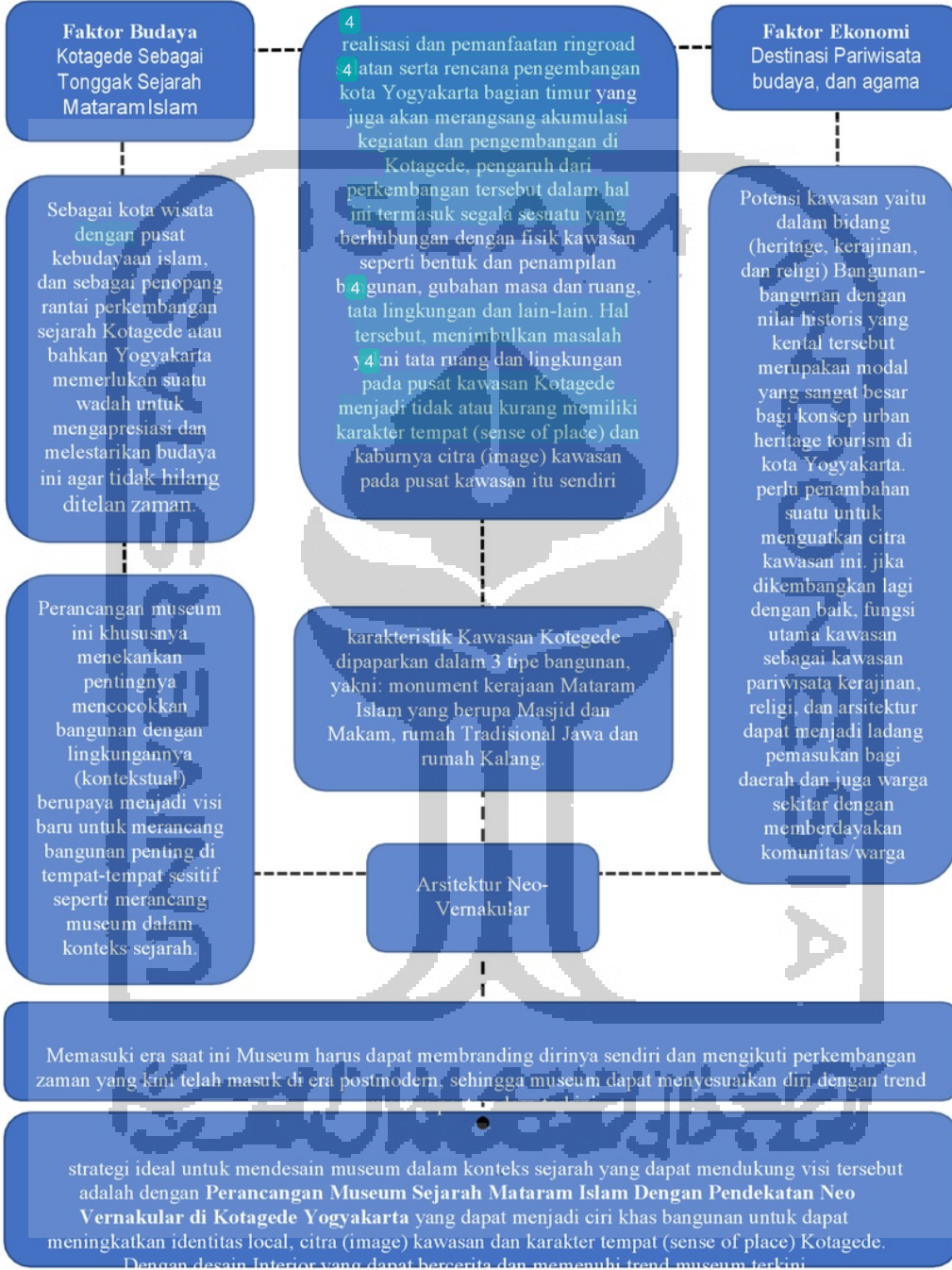


Gambar. Rumah Jawa dan Rumah Kalang Kotagede.

Bangsa Belanda meninggalkan sejumlah bangunan bersejarah dengan arsitektur bergaya Eropa yang masih bisa dinikmati keindahannya hingga kini. dimanapada masa itu Arsitektur Kolonial Belanda yang sedang berkembang mulai menyesuaikan arsitektur dengan iklim setempat. Sehingga penggunaan rumah tradisional Jawa yang dilihat sudah beradaptasi dengan lingkungan setempat digunakan sebagai tipologi bangunan Belanda dengan penambahan elemen-elemen ciri khas arsitektur Belanda seperti jendela besar, tembok yang tebal dan pintu sebagai identitas bangunan. Pada Kawasan Kotagede ini terdapat cukup banyak bangunan peninggalan belanda yang bergaya indische juga banyak bangunan sekitar yang mempertahankan perpaduan identitas Kawasan dengan gaya indische dan arsitektur rumah jawa pada pada bangunan toko dan pemukiman warga.



1.5 Peta Permasalahan



Gambar. Peta Permasalahan
 Sumber: Analisis Penulis, 2019



1.6 Rumusan Permasalahan

1.6.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Museum Mataram Islam Kotagede Dengan Pendekatan *Neo Vernakular* Di Kotagede Yogyakarta yang dapat menguatkan karakter tempat (sense of place) dan citra (image) kawasan pada pusat kawasan bersejarah Kotagede dan menjadi pendukung kegiatan pariwisata untuk mendukung Urban Heritage Tourism Yogyakarta?

1.6.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata masa Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang terintegrasi?
2. Bagaimana merancang tata ruang dan interior Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang sesuai paradigma museum modern saat ini yang dapat memwadahi kegiatan interaktif pengguna museum?
3. Bagaimana penerapan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular pada eksterior Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang menarik?

1.7 Tujuan dan Sasaran

1.7.1 Tujuan

Merancang Museum Mataram Islam Kotagede Dengan Pendekatan *Neo Vernakular* Di Kotagede Yogyakarta yang dapat menguatkan karakter tempat (sense of place) dan citra (image) kawasan pada pusat kawasan bersejarah Kotagede dan menjadi pendukung kegiatan pariwisata untuk mendukung Urban Heritage Tourism Yogyakarta.

1.7.2 Sasaran

1. Menghasilkan rancangan tata masa Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang terintegrasi
2. Menghasilkan rancangan tata ruang dan interior Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang sesuai paradigma museum modern saat ini yang dapat memwadahi kegiatan interaktif pengguna museum
3. Menghasilkan rancangan museum dengan penerapan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular pada eksterior Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang menarik



1.8 Metode Perumusan Konsep dan Pengujian Desain

1.8.1 Metode Perumusan Konsep

Pada metode ini, keseluruhan hasil Analisa data dan permasalahan yang didapat kemudian dikumpulkan dan didapatkan sebuah penyelesaian atas permasalahan dan menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan permasalahan yang terdapat di lingkungan site. Metode yang digunakan adalah merancang dengan mengambil elemen-elemen fisik maupun non-fisik, serta melakukan interpretasi ulang terhadap bentuk maupun nilai filosofi yang terkandung dalam arsitektur setempat dan budaya Kotagede ke dalam gubahan baru menjadi Arsitektur Neo-Vernakular.

Hasil yang diperoleh berupa desain Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede yang menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur Neo-Vernakular.

1.8.2 Metode Pengujian Desain

Metode pengujian desain dengan menggunakan Empiris Emik, yaitu dengan memberikan kuisioner sehingga menemukan desain yang sesuai dengan aspirasi kebutuhan pengguna museum.

1.9 Lingkup dan Batasan Perancangan

Aspek yang ditekankan pada Building Envelope dan Interiornya, dengan pendekatan desain modern pada layout interior dan permainan ruang, serta pendekatan desain Neo-Vernakular pada Building Envelope.

1.10 Keaslian Penulisan

Untuk menghindari adanya kesamaan judul pada karya tulis, berikut ulasan karya penelitian arsitektur yang memiliki relevansi dengan Perancangan Museum Sejarah Mataram Islam dengan Pendekatan Neo Vernakular di Kotagede Yogyakarta.

No.	Judul	Penulis dan Universitas	Ringkasan Pendekatan dan Permasalahan
1.	Museum Budaya Di Pontianak/2010	Wilhelme Lamdhanyskrip Babar/ Universitas Atmajaya Yogyakarta	Dengan aliran Post-Modern sebagai pendekatan dalam perancangan bangunan Museum Budaya. Untuk menggabungkan prinsip-prinsip tradisional tersebut ke dalam rancangan



			<p>arsitektur masa kini diperlukan pendekatan yang mampu memadukan keduanya dengan baik. Dengan kata lain menekankan pada penggunaan unsur-unsur budaya lokal dalam aspek perancangan., perpaduan antara prinsip-prinsip tradisional dengan rancangan arsitektur masa kini dapat terwujud sehingga rancangan bangunan Museum Budaya ini mampu menghadirkan nuansa budaya yang mengikuti perkembangan jaman. Pada transformasi tata ruang dalam perancangan Museum Budaya ini memakai karakteristik rumah betang yang merupakan rumah adat suku Dayak. Bentuk ruang yang dihasilkan mengikuti pola penataan rumah panjang dengan bilik-bilik kamar di susun saling bersebelahan.</p>
2.	Perancangan Museum Budaya Walisongo di Kabupaten Gresik/2016	Tuba Arsana/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	<p>Pendekatan Extending Tradition</p> <p>Perancangan museum budaya Wali Songo ini mengusung tema tersebut sebagai titik dasar rancangan, sehingga keutuhan dan kebersamaan merupakan tujuan akhir dalam pencapaian nilai-nilai yang terdapat pada museum ini, pola tatanan ruang museum yang terpusat melambangkan interaksi antara sesama makhluk ataupun dengan sang ilahi. Pola tatanan seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa berserah diri, sehingga terciptalah sebuah museum yang tetap menumbuhkan nilai-nilai islam tanpa menghilangkan unsur tradisi lokalitas.</p>
3.	Museum Arsitektur Surakarta/2014	Widodo/Universitas Muhammadiyah Surakarta	<p>Pendekatan Fisik dan Non-fisik</p> <p>Dalam mewujudkan rencana – rencana tersebut diperlukan pendekatan non fisik maupun fisik. Pendekatan non fisik dapat diupayakan berupa kerjasama dengan berbagai</p>



			pihak dalam bentuk kegiatan, seperti kegiatan pameran, bazar dan event lomba. Sedangkan pendekatan fisik dapat dilakukan melalui ungkapan arsitektural dimana harus direncanakan dengan tampilan desain yang menarik baik dari interior maupun eksteriornya.
--	--	--	--

1.11 Metode Perancangan dan Pengumpulan Data

1.11.1 Kerangka Berpikir

Pada perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede, menerapkan tema Arsitektur NeoVernakular. Metode perancangan ini didasarkan pada karakteristik Arsitektur NeoVernakular, dimana pendekatannya bentuk yang lebih modren dengan makna tetap. Penampilan Arsitektur Neo-Vernakular dapat menghadirkan bentuk baru dalam pengertian unsur unsur lama yang diperbaharui. Dengan kata lain penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit banyaknya mengalami pembaruan menjadi suatu desain yang lebih modren.

Strategi Perancang Adapun strategi dari perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular, adalah sebagai berikut:

1. Survei Untuk tahap awal dalm perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede adalah melakukan survei, mengenai fungsi dan lokasi perancangan yang telah ditetapkan.

2. Identifikasi Site Pada perancangan sebuah site, diawali dengan penentuan lokasi yang dipilih. Dalam perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede, site yang dipilih berada di dalam kota Yogyakarta tepatnya sekitar makam raja-raja mataram kotagede, Kecamatan Banguntapan. Menentukan luasan site, serta faktor eksisting dalam pemilihan kondisi lingkungan sekitar.



3. Studi Banding Studi banding merupakan acuan agar mendapatkan referensi dari apa yang akan dibuat, sehingga penulis dapat membandingkan dan mendapatkan apa yang perlu pada ada pada suatu yang sedang dibuat. Studi banding sangat menentukan pada setiap karya ilmiah.

4. Analisa Fungsional Setelah melakukan studi banding, maka tahap selanjutnya yaitu analisa fungsionalnya. Dalam tahap ini, langkah perancangan dilakukan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang akan diakomodasikan dalam perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede. Dengan mengetahui bermacam kegiatan yang akan dilakukan dalam Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede, maka dapat menentukan hal-hal yang berkaitan dengan fungsional dari Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede tersebut.

5. Program Ruang Program ruang bertujuan untuk memudahkan dalam pengelompokan ruang terkait kebutuhan ruang yang sesuai dengan kegiatan yang diwadahi pada Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede.

6. Penzoningan Pembagian kawasan dalam beberapa zona yang sesuai dengan fungsi dan karakteristik, serta pengembangan fungsi-fungsi lain. Penzoningan bertujuan untuk membedakan yang mana zona publik, semi publik, Privat, maupun Servis pada perancangan Museum mataram Islam di Yogyakarta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perletakan area-area sesuai dengan kondisi tapak.

7. Konsep Konsep perancangan merupakan tahap-tahap dari proses desain. Pada tahap perancangan, konsep merupakan hal yang paling terpenting karena konsep merupakan dasar dari penerapan beberapa prinsip desain terhadap perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede di Yogyakarta.

8. Tatanan Massa Perancangan terhadap tatanan massa pada Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede ini sesuai dengan prinsip Arsitektur Neo-vernakular dan konsep desain yang diangkat, yang disesuaikan dengan fungsi ruang, alur kegiatan, lingkungan sekitar, serta orientasi bangunan.



9. Bentuk Massa Bentuk massa Museum Mataram Islam ini berdasarkan konsep desain yang akan dipadukan dengan Arsitektur Neo-Vernakular, yang mengambil unsur-unsur dari budaya setempat, hingga menghasilkan suatu bentuk massa yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan. Bentuk berangkat dari tatanan massa yang telah ditentukan sebelumnya dan ditransformasikan sesuai dengan konsep dan tema perancangan konsep museum postmodernisme.

10. Struktur Sistem struktur pada Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede di Yogyakarta menjadi pertimbangan berikutnya. Pemilihan sistem struktur yang digunakan dalam perancangana sangat berpengaruh pada penataan ruang yang akan ditetapkan untuk mendapatkan efektifitas ruang terkait yang diakomodasi oleh ruang tersebut.

11. Fasade Menentukan bentuk fasad yang sesuai dengan konsep fasad dan tema yang diangkat. Penerapan unsur-unsur budaya dan sejarah pada fasade salah satunya seperti langgam merupakan suatu penerapan tema Arsitektur Neovernakular. Sehingga lebih menguatkan unsur budaya dan sejarah setempat terhadap Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede itu sendiri.

12. Utilitas Pada sistem utilitas, menyesuaikan dengan penataan ruang dalam pada Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede ini, menyusun denah ruang dalam sesuai dengan standar ukuran ruang serta kebutuhan ruang yang akan digunakan dan memikirkan dalam hal pembangunan yaitu perancangan utilitas bangunan.

13. Hasil Desain Setelah melakukan proses strategi perancangan seperti yang sudah dijlaskan sebelumnya, maka dihasilkan desain Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede di Yogyakarta.

1.11.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan untuk memperoleh informasi pendekatan perancangan di atas adalah :



- Wawancara : Mengadakan tanya jawab langsung dengan orang, lembaga maupun instansi yang terkait ataupun sumber lain yang berkaitan dengan objek.
- Studi Literatur : Untuk mendapatkan dan mempelajari penjelasan mengenai judul dan tema desain.
- Observasi/surveying : Melakukan pengamatan langsung pada lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan, melakukan survey terhadap perilaku beberapa sampel subjek yang berkaitan dengan objek
- Studi Komparasi : Berupa mengadakan studi komparasi dengan objek maupun fasilitas sejenis atau hal – hal kontekstual yang berhubungan dengan objek desain yang sumbernya diambil melalui internet, buku – buku, majalah dan objek yang sudah terbangun.
- Analisis
Analisis pemrograman fungsional museum dilakukan dengan mengidentifikasi penggunaan Museum Mataram Kotagede, diantaranya pelaku kegiatan, jenis kegiatan, dan pola kegiatan.
Analisis performansi menerjemahkan kebutuhan pelaku kegiatan maupun objek pameran museum ke dalam persyaratan ruang, persyaratan besaran ruang, program ruang, dan pemilihan tapak sesuai dengan bangunan Museum Mataram Kotagede yang direncanakan.
Analisis pendekatan arsitektur merupakan proses analisis masalah sekuensi ruang pameran, massa bangunan, tampilan, pengolahan tapak, pemilihan material, system utilitas, dan struktur bangunan sesuai dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.
- Eksperimen Desain : Menguji cobakan gagasan desain melalui proses transformasi sampai pada perwujudan ide-ide desain secara 2 dimensi maupun 3 dimensi.
- Studi Image : Menilai objek-objek secara visual untuk merumuskan konsep-konsep desain yang diperlukan.



BAGIAN 2. KAJIAN DAN PETA KONFLIK

2.1 Sejarah Mataram Kotagede dan keterkaitannya dengan Yogyakarta

5 Kesultanan Mataram (Kerajaan Mataram Islam) merupakan kerajaan Islam di tanah Jawa yang berdiri pada abad ke-17. Kesultanan ini dipimpin oleh dinasti keturunan Ki Ageng Sela dan Ki Ageng Pemanahan, yang mengklaim sebagai keturunan penguasa Majapahit. Asal-usul kerajaan Mataram Islam berawal dari suatu Kadipaten di bawah Kesultanan Pajang.



Gambar. Kerajaan Mataram Islam (Kesultanan Mataram)

Kerajaan Mataram Islam pada masa keemasannya pernah menyatukan tanah Jawa dan Madura. Kerajaan ini pernah memerangi VOC di Batavia untuk mencegah semakin berkuasanya VOC, namun ironisnya Kerajaan ini malah menerima bantuan VOC pada masa akhir menjelang keruntuhan.

Mataram merupakan kerajaan berbasis agraris/pertanian. Kerajaan ini meninggalkan beberapa jejak sejarah yang dapat ditemui hingga kini, seperti kampung Matraman di Batavia/Jakarta, sistem persawahan di Jawa Barat (Pantura), penggunaan hanacaraka, serta beberapa batas administrasi wilayah yang masih berlaku sampai sekarang.



5 Gambar. Peta Mataram Baru yang telah dipecah menjadi empat kerajaan pada tahun 1830, setelah Perang Diponegoro.



5 Kerajaan Mataram Islam pada masa keemasannya pernah menyatukan tanah Jawa dan Madura. Kerajaan ini pernah memerangi VOC di Batavia untuk mencegah semakin berkuasanya VOC, namun ironisnya Kerajaan ini malah menerima bantuan VOC pada masa akhir menjelang keruntuhan.

5 Masa awal,

5 Setelah Sutawijaya merebut wilayah Pajang sepeninggal Hadiwijaya ia kemudian naik. Pada masa itu wilayahnya hanya di sekitar Jawa Tengah, mewarisi wilayah Kerajaan Pajang. Pusat pemerintahan Kesultanan Mataram berada di daerah Mentaok, wilayahnya terletak kira-kira di selatan Bandar Udara Adisucipto sekarang (timur Kota Yogyakarta). Lokasi keraton pada masa awal terletak di Banguntapan, kemud 5 dipindah ke Kotagede. Sesudah ia meninggal kekuasaan diteruskan oleh putranya, Prabu Hanyokrowati. Pemerintahan Prabu Hanyokrowati tidak berlan 5 ing lama karena dia wafat. Setelah itu tahta pindah ke putra Adipati Martoputro. Dan tahtanya beralih dengan cepat ke putra sulung Mas Rangsang pada masa pemerintahan Mas Rangsang, Kerajaan Mataram mengalami masa kejayaan.

Terpecahnya Mataram,

tahun 1647

5 Amangkurat I memindahkan lokasi keraton ke Plered, tidak 5 jauh dari Kartasura. Pemerintahan Amangkurat I kurang stabil karena banyak yang tidak puas dan pernah terjadi pemberc 5 akan besar yang memaksa Amangkurat untuk berkomplot dengan VOC.

tahun 1677

Amangkurat I meninggal. Penggantinya, Amangkurat II (Amangkurat Amir), sangat tunduk pada VOC sehingga kalangan istana banyak yang tidak suka dan pemberontakan terus terjadi.

tahun 1680

kraton dipindahkan lagi ke Kartasura, karena kraton yang lama dianggap telah tercemar.

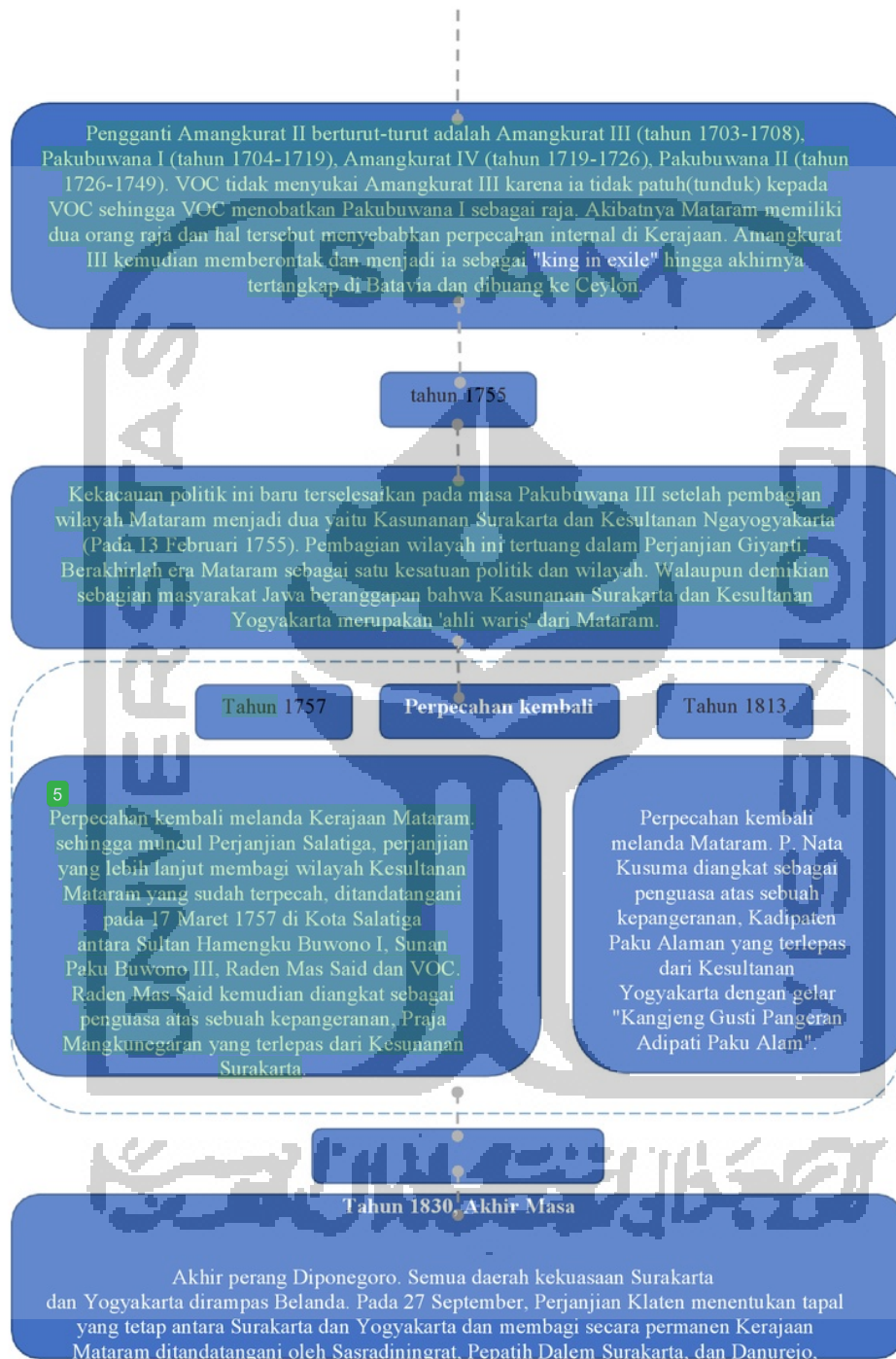


Diagram Sejarah Mataram Kotagede dan keterkaitannya dengan Yogyakarta.



5

Peninggalan kerajaan mataram Islam:

Pasar Kotagede

Tata kota kerajaan Jawa biasanya menempatkan kraton, alun-alun dan pasar dalam poros selatan - utara. Kitab Nagarakertagama yang ditulis pada masa Kerajaan Majapahit (abad ke-14) menyebutkan bahwa pola ini sudah digunakan pada masa itu. Pasar tradisional yang sudah ada sejak jaman Panembahan Senopati masih aktif hingga kini. Setiap pagi legi dalam kalender Jawa, penjual, pembeli, dan barang dagangan tumpah ruah di pasar ini.

Masjid Agung Negara

Masjid ini dibangun oleh PB III tahun 1763 dan selesai pada tahun 1768.



Masjid Agung Negara

Kompleks Makam Pendiri Kerajaan di Imogiri

Berjalan 100 meter ke arah selatan dari Pasar Kotagede, kita dapat menemukan kompleks makam para pendiri kerajaan Mataram Islam yang dikelilingi tembok yang tinggi dan kokoh. Gapura ke kompleks makam ini memiliki ciri arsitektur Hindu. Setiap gapura memiliki pintu kayu yang tebal dan dihiasi ukiran yang indah. Beberapa abdi dalem berbusana adat Jawa menjaga kompleks ini 24 jam sehari.



Permakaman Imogiri pada tahun 1890



2.2 Kajian Tipologi Bangunan

2.2.1 Tipologi Museum

Menurut ICOM (*Intenasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008*), museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu :

1. Art Museum (Museum Seni)
2. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)
3. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
4. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
5. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)
6. Specialized Museum (Museum Khusus)

Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu Museum Pemerintah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah dan Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan. Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi 3, yaitu :

1. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
2. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
3. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

2.2.2 Tugas dan Fungsi Museum

Tugas Museum:

1. Diarahkan kepada kegiatan untuk menetapkan agar melalui benda, dokumentasi visual dan bahan-bahan pendukung tambahan lainnya, aspek-aspek kebutuhan, aspek-aspek lingkungan hidup/kombinasi diantara keduanya, yang menjadi bidang garapan museum tersebut, menjadi sumber informasi yang mantap.



2. Kegiatan yang berkaitan dengan penyerahan/penyampaian sumber informasi yang sudah mantap itu kepada pengunjung.

Fungsi Museum:

Fungsi utama (standar bangunan museum) yang harus dimiliki oleh sebuah museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (Sumber : Majalah Ilmu Permuseum, 1988) adalah :

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

Ruang-ruang yang memiliki fleksibilitas yang tinggi diperlukan pada museum arsitektur untuk mendapatkan sebuah ruang pameran selain terdapat ruang pameran yang permanen dan terdapat ruang pameran yang multifungsi. Ruang pameran yang multifungsi tersebut selain terdapat pada area indoor juga terdapat pada area outdoor. Jon Lang pada bukunya terdapat 3 jenis pola tata letak yang diidentifikasi oleh Edwaard T. Hall yaitu :

1. Fixed-feature space Fixed-feature space merupakan ruang tertutup yang dibatasi oleh beberapa elemen pembatas yang tidak mudah untuk digerakkan. Elemen-elemen pembatas tersebut antara lain dinding solid, lantai, dan jendela atau bukaan.
2. Semifixed-feature space Semifixed-feature space merupakan ruang yang elemen pembatasnya dan perabotan yang ada dapat digerakkan atau diubah. Pada jenis tata letak ini terlihat pada rumah tradisional Jepang, elemen pembatas seperti dinding dapat digerakkan atau diubah-ubah sesuai dengan perbedaan aktivitas sepanjang hari.
3. Informal space Informal space merupakan ruang yang dapat mengalami perubahan fungsi selama yang didalamnya terdapat 2 orang atau lebih. Fleksibilitas ruang tersebut memberikan ruang pameran yang dapat memberikan fungsi yang berbeda sesuai dengan aktivitas yang terjadi didalamnya. Elemen pembatas dibuat untuk dapat diubah sesuai dengan aktivitas yang nanti terdapat pada ruang pameran. Tata letak yang memiliki fleksibilitas ini untuk memberikan kemudahan agar dapat mengakomodir perbedaan kebutuhan pada ruang tersebut.



2.2.3 Pengguna Museum

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum (*Pedoman Museum Indonesia, 2008*) yakni sebagai berikut :

- a. Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum membawahkan dua bagian yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.
- b. Bagian administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyurat, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi.
- c. Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas.
- d. Pengunjung Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu : Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar.

Kegiatan Dalam Museum

Kegiatan pelayanan museum kepada pengunjung museum meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, bimbingan dan pemanduan keliling museum, ceramah, bimbingan karya tulis, pemutaran film dan slide, dan museum keliling (*Ayo Kita Mengenal Museum: 2009*). Menurut *Sutaarga, 1989/1990* kegiatan dalam museum secara garis besar meliputi :

- a. Pengumpulan koleksi, kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter, dan kegiatan lainnya.
- b. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).
- c. Preservasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Reproduksi, sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya. Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor merugikan. Dan registrasi, pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi.



- d. Observasi, penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum.
- e. Apresiasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Pendidikan, menunjang fungsi museum sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non formal. Dan Rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi yang menyajikan acara yang menghibur.
- f. Komunikasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Pameran, ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara masyarakat / pengunjung dengan materi koleksi, yang dibantu dengan *guide*. Pertemuan, antara pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan. dan Administrasi.

2.2.4 Persyaratan Berdirinya Museum

Persyaratan museum menurut *Pedoman Pendirian Museum (1999/2000)*, terdapat beberapa persyaratan yang harus diperhatikan dalam perencanaan suatu museum, antara lain :

A. Lokasi Museum

1. Lokasi yang strategis, Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan, dan masyarakat umum lainnya.
2. Lokasi harus sehat, Lokasi sehat diartikan lokasi yang tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara, bukan daerah yang berawa atau tanah pasir, elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain : kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai netral, yaitu 55 – 65 %.

B. Persyaratan Bangunan

1. Persyaratan umum yang mengatur bentuk ruang museum yang bisa dijabarkan sebagai berikut :
 - a. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai : Fungsi dan aktivitas, Ketenangan dan keramaian, Keamanan.



- b. Pintu masuk (*main entrance*) utama diperuntukkan bagi pengunjung.
- c. Pintu masuk khusus (*service utama*) untuk bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
- d. Area semi publik terdiri dari bangunan administrasi termasuk perpustakaan dan ruang rapat.
- e. Area privat terdiri dari : Laboratorium Konservasi, Studio Preparasi, Storage
- f. Area publik / umum terdiri dari : a. Bangunan utama, meliputi pameran tetap, pameran temporer, dan peragaan. b. Auditorium, keamanan, gift shop, cafeteria, ticket box, penitipan barang, lobby / ruang istirahat, dan tempat parkir.

2. Persyaratan Khusus

- a. Bangunan Utama, yang mewadahi kegiatan pameran tetap dan temporer, harus dapat : Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan, Mudah dalam pencapaiannya baik dari luar atau dalam, Merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan utama yang dikunjungi oleh pengunjung museum, Memiliki sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami ataupun karena pencurian.
- b. Bangunan Auditorium, harus dapat : Dengan mudah dicapai oleh umum, dan dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, dan ceramah.
- c. Bangunan Khusus, harus : Terletak pada tempat yang kering, Mempunyai pintu masuk yang khusus, Memiliki sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian).
- d. Bangunan Administrasi, harus : Terletak di lokasi yang strategis baik dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.

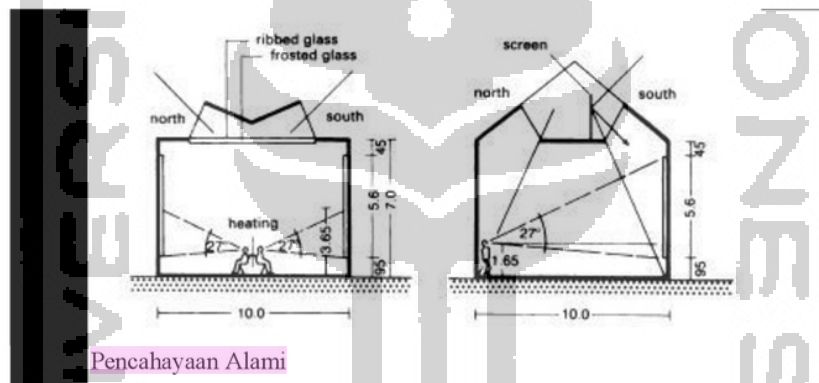


C. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut:

I. Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21°C – 26°C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut



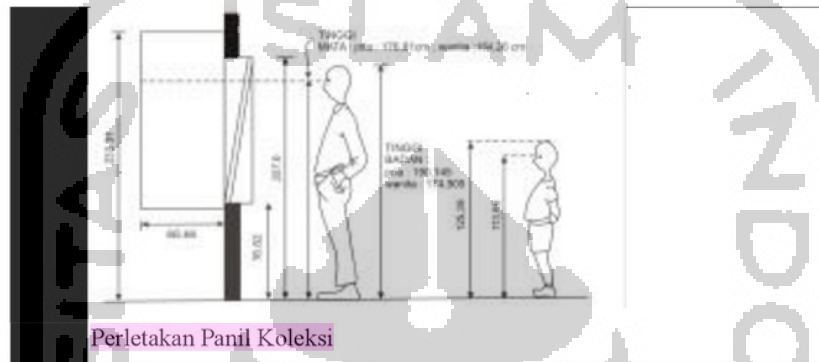
Tabel. Ruang dan tingkat pencahayaan.

Ruang	Material Pameran	Tingkat Cahaya
Pameran (<i>sangat sensitive</i>)	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit berwarna	5-10 lux
Pameran (<i>sensitive</i>)	Lukisan cat minyak, kayu	15-20 lux
Pameran (<i>kurang sensitive</i>)	Kaca, batu, keramik, logam	30-50 lux
Penyimpanan barang koleksi		5 lux
Penanganan barang koleksi		20-50 lux



2. Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.



3. Akustik

Akustik bervariasi pada tiap museum. Akustik pada tiap ruang haruslah nyaman bagi perorangan maupun kelompok. Sangat penting bagi pembimbing tur agar dapat didengar oleh kelompoknya tanpa mengganggu pengunjung yang lain. Beberapa ruangan untuk fungsi tertentu seperti ruang pertemuan, orientasi, auditorium harus dirancang oleh ahlinya. Ruang lainnya seperti area sirkulasi utama dan ruang pameran memerlukan penataan akustik tertentu untuk mencegahnya menjadi terlalu “hidup” sehingga merusak pengalaman yang ingin diciptakan museum.

4. Teknologi

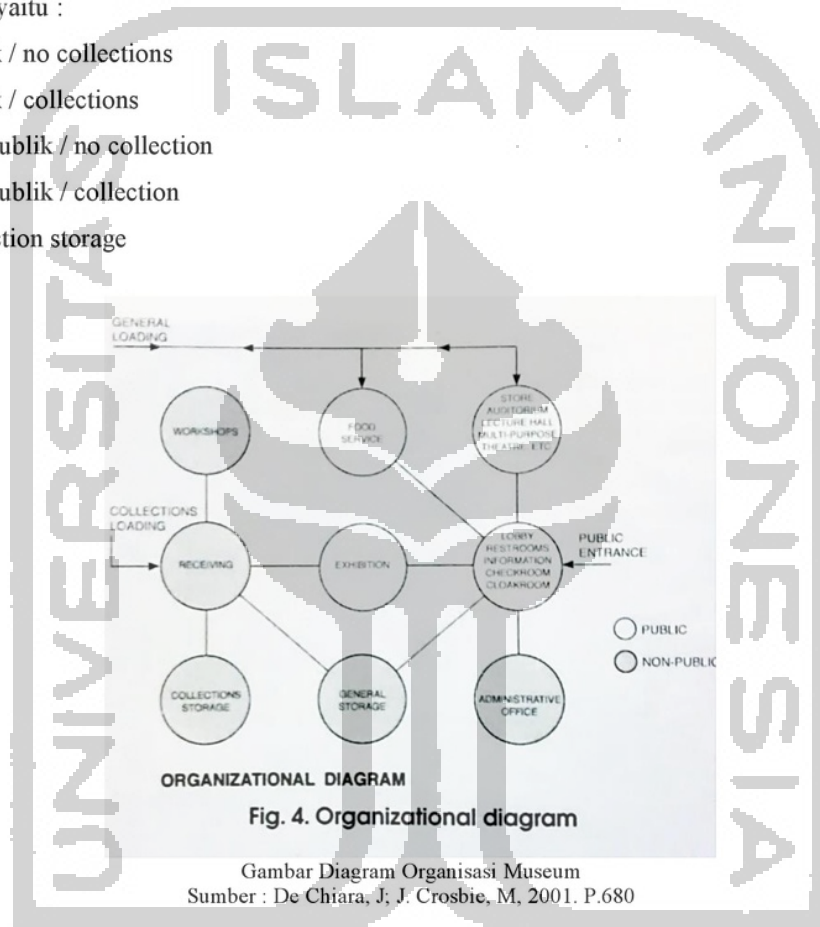
Teknologi nampaknya kan mempunyai pengaruh yang dramatis pada museum-museum modern. Fleksibilitas untuk menerima teknologi-teknologi baru adalah pertimbangan desain yang penting untuk diingat. Tergantung pada jenis museumnya, ruang pameran dan ruang-ruang lain seharusnya dilengkapi dengan tata tanda yang inovatif, informasi, interaksi pengunjung, kunjungan “jarak jauh” dan pameran. Sistem-sistem teknologi bisa saja diekspos maupun disembunyikan.



2.2.5 Organisasi Spasial Museum

Museum akan berjalan baik dengan rencana tata denah yang sederhana. Diagram organisasi utama harus berdasarkan akan lima zona standar berdasarkan paparan publik dan kehadiran koleksi, yaitu :

1. Publik / no collections
2. Publik / collections
3. Non publik / no collection
4. Non publik / collection
5. Collection storage



² Berdasarkan buku *Pedoman Museum Indonesia* yang diterbitkan oleh Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2008, bangunan museum setidaknya terdiri dari dua unsur, yakni bangunan pokok dan bangunan penunjang.

a. **Bangunan pokok** meliputi beberapa ruang sebagai berikut :

Ruang pameran tetap, Ruang pameran temporer, Ruang auditorium, Ruang kantor/administrasi, Ruang perpustakaan, Ruang laboratorium, Ruang



penyimpanan koleksi, Ruang edukasi, Ruang transit koleksi, Bengkel kerja reparasi

b. **Bangunan penunjang** meliputi beberapa ruang sebagai berikut :

Ruang cenderamata dan kafetaria, Ruang penjualan tiket dan penitipan barang, Ruang lobi, Ruang toilet, Ruang parkir dan taman, Ruang pos jaga

Berdasarkan fungsinya, zona-zona museum dapat dikelompokkan menjadi:

Tabel 2.1 Pembagian Zona Museum

AREA PUBLIK	AREA NON-PUBLIK
Non collection Checkroom Theater Food Services Information Desk Main Public Toilets Museum Lobby Retail (Museum Store)	Collection-related Workshop Crating/Uncrating Freight Elevator Collection Loading Dock Receiving
Collection Spaces Classroom Exhibition Galleries Orientation	Non-Collection-Related Catering kitchen Electrical Room Food Service/Kitchen General Storage Mechanical Room Museum Store Office Offices Confrence Rooms Security Office
	Super-Secure Space Collection Storage Computer Network Room Security Equipment Room

Sumber : De Chiara, J, J. Crosbie, M, 2001. P.680

2

Sedangkan menurut *Timothy Ambrose and Crispin Paine : Museum Basic, 1993* dalam bangunan museum meliputi :



a. Public Space/Services

Visitor entrance, Reception, Orientation, Visitor information, Cloakroom, Assembly area, Rest areas, Lavatories, Catering facilities, Audio-visual theatre, Education room(s), Lecture theatre, Meeting rooms, Retail facilities, Security office/desk, Telephones/post boxes, Donation box.

b. Public Space/Collections

Temporary exhibitions, Displays, Resource centre, Library, Documentation/information, Archives/records, Study collection, Collections management staff offices, Duty staff offices

c. Storage

Collections storage

d. Supporting Services

Management, Administration/finance, Security, Cleaning, Technical workshop, Photographic studio, Design/display studio, Publication/shop stock stores, Publication office, Information/PR/publicity office, Research/fieldwork, Collections storage, Conservation laboratories, Technician stores, Exhibition storage, Staff rest room, Heating/air conditioning plant, Garage/parking areas, Delivery bay

2

2.2.6 Penyajian Koleksi

Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya (Pedoman Museum Indonesia, 2008).

1. *Jenis Pameran*

Jenis pameran di museum dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu pameran tetap dan pameran khusus / temporer

a. Pameran tetap adalah pameran yang diadakan dalam jangka waktu 2 sampai dengan 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya, koleksi pameran yang disajikan adalah 25 sampai dengan 40 persen dari koleksi yang dimiliki



museum, dan dilakukan penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu.

b. Pameran khusus / temporer adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan dalam waktu relatif singkat. Fungsi utamanya adalah untuk menunjang pameran tetap, agar dapat lebih banyak mengundang pengunjung datang ke museum.

2. *Metode Pameran*

Metode dan teknik penyajian koleksi di museum terdiri dari :

- a. Metode pendekatan intelektual, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.
- b. Metode pendekatan romantik (evokatif), adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
- c. Metode pendekatan estetik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
- d. Metode pendekatan simbolik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.
- e. Metode pendekatan kontemplatif, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
- f. Metode pendekatan interaktif, cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

3. *Penataan Koleksi*

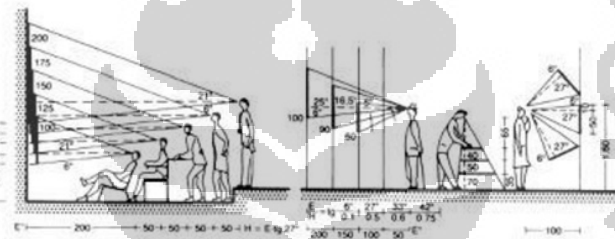
Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan secara : a). Tematik, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan subtema. b). Taksonomik, yaitu menyajikan koleksi



2 dalam kelompok atau sistem klasifikasi. c). Kronologis, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya dari yang tertua hingga sekarang.

4. Panil-panil Informasi

Panil-panil informasi atau label secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu : a). Teks dinding (*introductory label*) yang memuat informasi awal / pengenalan mengenai pameran yang diselenggarakan, tema dan subtema pameran, kelompok koleksi. b). Label individu yang berisi nama dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif, dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita.



Gambar 2.2.6 Tata Letak Panil dan Sudut Pandang

2.2.7 Sistem Pengamanan dan Pemeliharaan Museum

A. Sistem Pengamanan Dalam Museum

Selain menggunakan pengamanan fisik, museum sebaiknya juga menggunakan perangkat elektronik (*Pedoman Museum Indonesia, 2008*). Perangkat elektronik yang digunakan dalam pengamanan museum meliputi :

- *Control panel*, sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu sistem pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang telah diatur sebelumnya.
- Kontak magnetik, alat ini akan bekerja jika jendela, pintu atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi.
- Kawat (*wiring*), aliran melalui kawat diletakkan di pintu atau penutup dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka.



- Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau vitrin memperoleh tingkat getaran yang tidak normal.
- Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela atau vitrin.
- Sensor infra merah pasif, sensor ini didesain untuk mendeteksi panas tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.
- Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran dan membunyikan alarm. Biasanya dilengkapi alat penyemprot air (water sprinkle) dan sistem prevensi gas.
- Sensor pendeteksi aktivitas, sensor gelombang mikro atau ultra sonic dapat mendeteksi gerakan di sekitar area deteksi. Alat ini dapat digunakan bersamaan dengan sensor infra merah pasif untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.
- *Dual tone sounder*, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi alarm.
- *Close circuit television (CCTV)* terdiri dari camera, video switcher, TV monitor, stabilizer, video recorder. Alat ini tidak dapat dijadikan sebagai petugas satpam, tetapi harus tetap dipantau secara kesinambungan, bila terjadi hal yang mencurigakan, pemantau harus segera menghubungi petugas satpam terdekat lokasi yang dicurigai.

B. Sistem Pemeliharaan Museum

Sistem pemeliharaan museum erat kaitannya dengan konservasi preventif, hendaknya dalam melakukan hal tersebut memperhatikan lingkungan makro (gedung museum dan ruangan) dan lingkungan mikro (vitrin dan lemari koleksi), selain itu penempatan juga perlu dipertimbangkan secara matang (*Pedoman Museum Indonesia, 2008*).

Penempatan koleksi di museum dapat berada di :



- a. Ruang pameran (display) Untuk koleksi yang dipamerkan, biasanya berada di dalam ruangan dan di luar ruangan, untuk koleksi di dalam ruangan biasanya ditempatkan di dalam vitrin dan di luar vitrin.
- b. Ruang simpan (storage) Koleksi di luar ruang simpan biasanya berada di dalam ruangan tertutup dan berada di dalam rak-rak atau diletakkan di lantai.
- c. Keadaan transisi Koleksi transisi adalah koleksi yang dipersiapkan untuk dipindahkan. Pemindahan koleksi dapat berupa pindah lokal (dari suatu ruangan ke ruangan lain), ataupun dipinjam oleh museum lain untuk di pameran di dalam kota, luar kota, dalam negeri dan luar negeri melalui transportasi darat, udara dan laut. Cara konservasi preventif dalam mengatasi faktor penyebab kerusakan adalah :

1. Pengaturan letak koleksi

- a. Pengaturan posisi koleksi museum terhadap temperatur dan kelembaban. Misalnya pengaturan posisi koleksi museum terhadap sumber cahaya agar tidak terlalu dekat dengan lampu dan jendela. Terlebih koleksi organik jenis kertas, tekstil dan kayu. Begitu pula letak koleksi museum dari lantai harus lebih dari 20 cm.
- b. Pengaturan posisi antar koleksi museum. Misalnya posisi koleksi dalam penyimpanan tidak diperkenankan diletakkan dalam posisi bersinggungan, bertumpukan, menggantung atau terlipat. Bila terpaksa bersinggungan harus disekat. Khusus koleksi tekstil dan logam dibungkus dengan kertas bebas asam.

2. Pengendalian

- a. Kelembaban udara, pengendalian kelembaban relatif dapat dilakukan dengan alat *dehumidifier* untuk mengatur fluktuasi kelembaban.
- b. Temperatur udara, pengendalian udara dapat dilakukan dengan cara pengaturan fluktuasi suhu melalui penggunaan *air conditioning*(AC) dan alat sirkulasi udara untuk membuat aliran udara dalam ruang penyimpanan koleksi dan ruang pameran.



- c. Pencahayaan, pengendalian pencahayaan dilakukan dengan cara pengaturan cahaya agar tidak langsung mengenai koleksi. Lampu yang digunakan dalam ruangan dan vitrin harus diberi filter untuk mencegah sinar ultra violet mengenai koleksi. Bagi koleksi yang sensitif, nilai intensitas cahaya yang diberikan adalah maksimum 30 luks dan untuk koleksi yang tidak sensitif maksimum 200 luks.
- d. Air, pengendalian air dilakukan dengan cara : a) Meletakkan koleksi, yang berada di luar vitrin, tidak langsung terkena dinding atau lantai agar terhindar dari kapilaritas air tanah. b) Memperhatikan tetesan air yang bocor yang berasal dari AC. c) Menempatkan saluran pembuangan air tidak melewati ruang pameran.
- e. Api, pengendalian api dilakukan dengan cara : a) Melengkapi museum dengan *smoke detector*, *hydrant*, tabung pemadam kebakaran. b) Memberi tanda larangan merokok pada setiap ruangan.
- f. Kriminalitas, pengendalian kriminalitas di museum dilakukan dengan memenuhi persyaratan pembuatan vitrin. Yaitu : a) Bobot yang sukar untuk dipindahkan. b) Bahan yang tidak mudah rusak. c) Terkunci dengan baik sehingga sukar untuk dibongkar. d) Semua permukaan tertutup kaca sehingga tidak mudah dipecahkan. e) Menempatkan koleksi jauh dari tangan pengunjung dan memberi penghalang fisik. f) Pengamanan juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembatas psikologis. g) Melakukan penitipan tas terutama untuk pengunjung.

2.2.8 Persyaratan Perancangan Interior pada Museum.

11 Penataan Pameran

Menurut (Dean, 1996) ada tiga alternatif pendekatan dalam mengatur sirkulasi alur pengunjung dalam penataan ruang pameran sebuah museum :

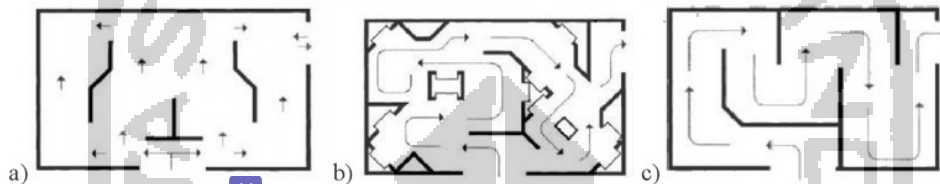
- a. Alur yang disarankan (*suggested*)
Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang sudah disiapkan karena pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya.
- b. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)



Dalam pendekatan ini, pengunjung tidak diberikan batasan gerak dalam ruang, mereka bebas bergerak tanpa adanya alur yang harus diikuti. Biasanya pendekatan ini digunakan dalam sebuah galeri seni.

c. Alur yang diarahkan (directed)

Pendekatan seperti ini bersifat kaku karena mengarahkan pengunjung untuk bergerak dalam satu arah sesuai alur yang sudah direncanakan.



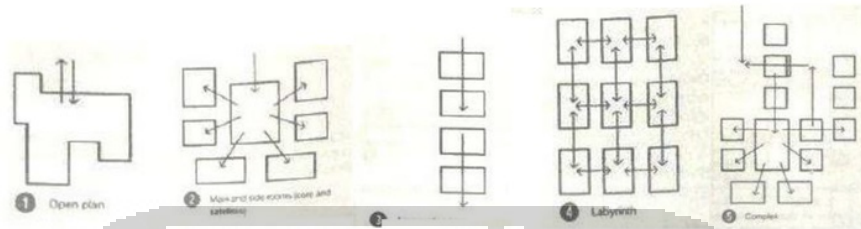
Gambar 2.2.8 a) Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran (alur yang disarankan)

Gambar 2.2.8 b) Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran (alur yang tidak berstruktur)

Gambar 2.2.8 c) Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran (alur yang tidak berstruktur)

Menurut Ernest dan Peter (2012), faktor yang mempengaruhi keputusan tata letak ruang display di museum berhubungan dengan koleksi yang ingin ditampilkan dengan cara menampilkan koleksi tersebut. Berikut beberapa tipe dasar tata letak ruang :

1. Open Plan (Tata letak terbuka) Terlihat besar dan luas, sirkulasi pengunjung bebas, function room di letakkan di basement.
2. Core and Satellite Rooms (Kamar inti dan satelit) Ruang utama untuk orientasi di museum atau pameran, sisi ruangan untuk display (tema / koleksi)
3. Linear Chaining (Urutan Linear) Urutan linear dari ruangan, sirkulasi terkontrol, orientasi yang jelas, pintu masuk dan keluar yang terpisah
4. Labyrinth (Labirin) Sirkulasi bebas, dipandu oleh rute dan arah yang bervariasi, pintu masuk dan keluar dapat terpisah
5. Complex (Kompleks) kelompok gabungan ruangan dari tata letak 1-4, pengorganisasian koleksi museum yang kompleks dan konsep display
6. Round tour (Loop) atau Tur putaran Mirip dengan urutan linear (nomor 3), tetapi sirkulasi dikontrol mengarah kembali ke pintu masuk



11

Persyaratan Ruang Pamer

Menurut (Pickard, 2002), sebuah pameran museum atau gallery terdiri dari ruang pameran permanen dan ruang pameran temporer dalam bentuk dan ukuran yang berbeda. Ruang pameran temporer dapat memperkuat dan memperluas ruang pameran permanen dan memberikan kesempatan benda pameran yang biasanya tersimpan didalam ruang penyimpanan. Pedoman dasar merancang ruang pameran :

- o Dinding : permukaan dinding harus padat dan dilindungi oleh bahan yang mudah untuk diperbaiki secara langsung. Material harus berpori sehingga dapat membantu mengontrol kelembaban ruang pameran dengan menyerap dan melepaskan kelembaban.
- o Lantai : tenang, nyaman, menarik, awet, dapat merefleksikan cahaya, dan mampu menahan beban berat. Biasanya kayu, batu, dan karpet merupakan material yang cocok untuk lantai pada ruang pameran.
- o Objek pameran : yang terpenting, setiap benda harus ditempatkan di tempat yang memiliki sudut pandang yang tepat dengan pencahayaan yang cukup. Setiap objek harus diberikan konteks visual. Penyajian informasi tentang masing-masing objek harus di buat dalam konteks strategi informasi keseluruhan seperti surat, penjelasan, nama, dll
- o Bentuk media pameran : tampilan media pameran dapat menjadi sangat penting dalam bagian hiasan museum. Masalah bentuk dan tampilan harus dipertimbangkan seperti, latar belakang, yang sangat penting bagi media pameran dan ruang pameran serta objek lain disekitarnya. Media pameran juga harus didesain untuk berbagai macam aspek akses pemeliharaan termasuk objek lain didalamnya seperti pencahayaan, perlengkapan kelembaban, serta media pameran itu sendiri.

2.2.9 Desain Ruang Dan Sirkulasi Museum



Sebuah museum memiliki sebuah tatanan ruang yang terbagi menjadi tatanan ruang dan dalam. Tatanan ruang memiliki suatu penangan yang berbeda dan khusus, terutama pada penanganan ruang dalam. Pada ruang pameran dalam, kondisi visual yang baik wajib dimiliki guna menunjang kualitas nilai maupun fisik suatu karya seni. Berikut adalah 6 poin penting dalam penciptaan kualitas ruang:

1. Ruang pameran harus mampu mempromosikan serta memperkuat pengalaman tangkapan visual pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan
2. Ruang pameran sebaiknya berdekatan, untuk mempermudah kerja pengamanan dan pengkondisian lingkungan
3. Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis
4. Tinggi dinding display minimal 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada galeri) mencapai 12 meter
5. Perhatian khusus terhadap beberapa karya seni yang rentan dengan paparan cahaya matahari

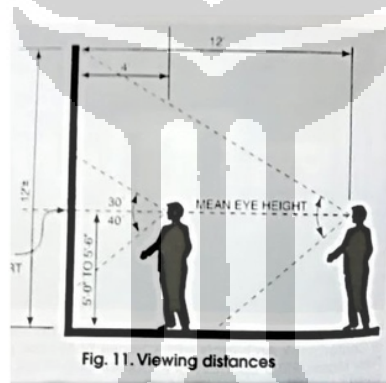


Fig. 11. Viewing distances
Gambar Standar Jarak Pandang ke Dinding
Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.68

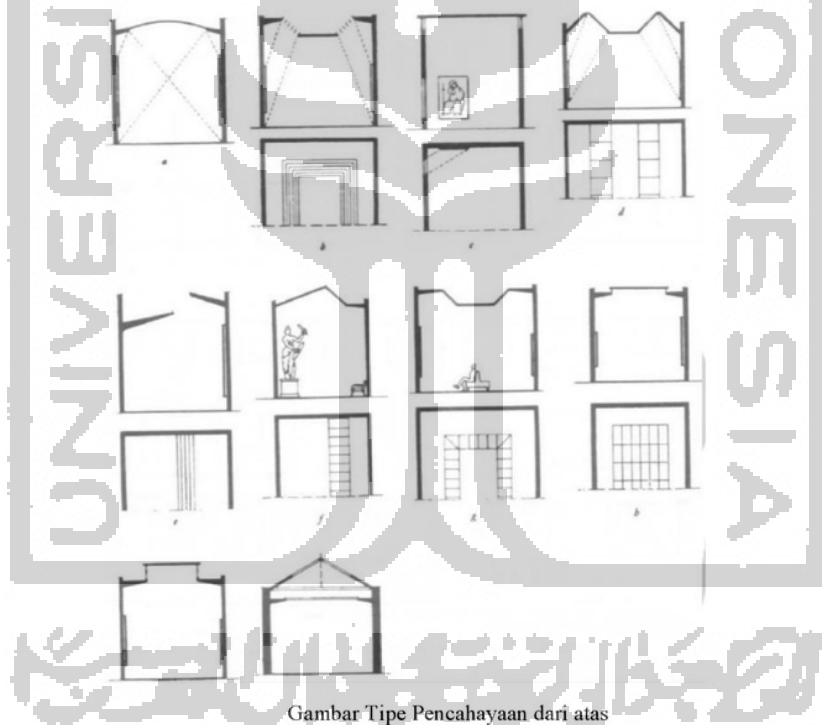
Untuk menunjang visibilitas yang baik dalam museum, De Chiara merekomendasikan untuk menggunakan sinar matahari alami untuk pencahayaan, dan merekomendasikan pencahayaan dari atas (lighting from above) hal ini karena:

1. Suplai cahaya yang lebih konsisten, tidak ada halangan seperti pohon, tidak terpengaruh oleh aspek ruangan di dalam gedung.



2. Ada kemungkinan mengatur jumlah cahaya yang menerangi ke benda koleksi, dan memberikan visibilitas yang bagus dengan silau dan distorsi yang minimum
3. Menambah bidang pameran karena tidak perlu cahaya dari samping
4. Memaksimalkan latitud dalam perencanaan ruang, sehingga dapat diatur tanpa menghiraukan shaft cahaya atau courtyard.
5. Menambah kesan aman, karena memiliki bukaan sedikit di dinding.

Akan tetapi pencahayaan dari samping bukan sepenuhnya tidak cocok untuk museum, kelebihan dari pencahayaan dari samping adalah dapat turut serta mengatur pengudaraan ruang secara alami, dan memberikan pemandangan bagi pengunjung untuk melihat taman sembari melihat koleksi, berikut ini adalah beberapa macam bukaan dari atas pada museum:



Gambar Tipe Pencahayaan dari atas

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.330

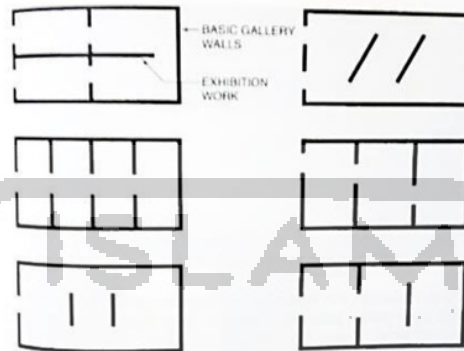
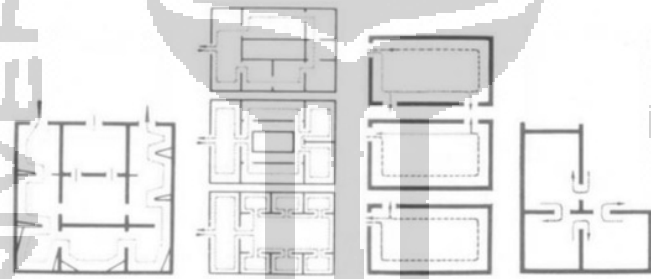


Fig. 13. Exhibition space configurations

Gambar Tipe Penataan Ruang Galeri

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.685

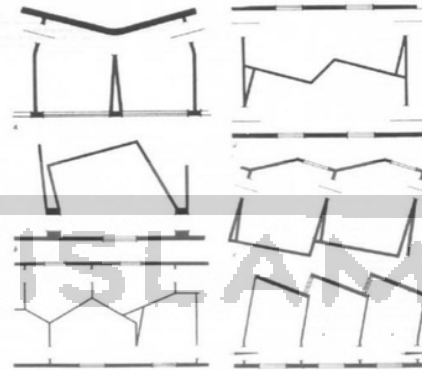
Pintu merupakan titik awal sirkulasi yang sangat penting dalam menggiring penunjung untuk menikmati koleksi museum, berikut beberapa tipe konfigurasi pintu:



Gambar (a) ke (d) denah lokasi pintu dalam kaitan penggunaan ruang

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.332

Pemisahan dan penggunaan ruangan dengan menggunakan partisi ataupun dinding permanen memiliki beberapa macam konfigurasi, yaitu :



Gambar 2.8 Beberapa cara penataan ruang pameran
Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.334

2.3 Kajian Museologi Posmodern

Wacana postmodern telah hadir di bidang pameran museum sejak tahun 1970-an. Terwujud pada saat yang sama dengan revolusi postmodern umum, yang memperkenalkan paradigma filosofis dan budaya baru. penerapan New Museology, mempromosikan perubahan dalam bagaimana museum berfungsi dan ditetapkan bahwa museum harus terlibat dengan komunitas mereka dan merespons kebutuhan lingkungan mereka. Di sini istilah "lingkungan" "mengacu pada lingkungan sosial, budaya dan alam yang dimiliki oleh masyarakat" (Davis, 2008). Jika menempatkan dalam konteks yang lebih luas temuan-temuan awal New Museology terkait ini, museum bertanggung jawab untuk terlibat dalam dialog dengan pengunjung dan masyarakat pada umumnya.

Tren postmodern baru di bidang museologi didasarkan pada gagasan bahwa museum telah elitis dan dengan demikian terisolasi dari dunia kontemporer dan kebutuhannya (Hudson, 1977). Kecenderungan kontemporer yang luas ini memicu perubahan radikal dalam konsep dan tema pameran. Hal ini mengarah pada penemuan kembali ruang museum. Konsep-konsep ini diimplementasikan oleh (antara lain) Center Georges Pompidou, yang mendirikan sebuah bangunan yang sepenuhnya postmodern dalam hal bentuk dan desain arsitektur. Pemikiran postmodern, yang berasal dari konsep-konsep dialog terbuka dan non-hierarkis (mencerminkan akhir dari "narasi besar" dari era modern), memengaruhi beberapa seniman yang menemukan alternatif, ruang terbuka untuk pameran mereka. Pendekatan keseluruhan terhadap seni yang



ditampilkan, mencerminkan pemujaan postmodern untuk ruang-ruang terbuka, non-hierarkis, dan non-institusional.

Beberapa menambahkan penambahan teknologi dengan seni digital. Dengan Adaptasi pemahaman Seni Interaktif sebagai aktivitas, yang melampaui (Kwastek, 2013). Ini mendorong pengalaman, interaksi antara objek yang ditampilkan dan pengunjung. Dalam beberapa karya kontemporer, ditekankan bahwa Seni Interaktif tidak eksklusif untuk interaksi manusia-mesin dan seni media. Ada banyak upaya artistik lainnya, yang merangsang dan mengaktifkan audiens tidak hanya dengan menyertakan komponen digital. Tetapi ada acara lain dengan Seni Interaktif. Seni Interaktif dibangun di atas "konsep interaksi sosiologis - dengan kata lain, berdasarkan ideal komunikasi tatap muka" (Kwastek, 2013). Dalam acara yang dijelaskan komunikasi antara seni yang ditampilkan, para pemain dan penonton memungkinkan rekonstruksi ruang museum, dan penafsiran ulang konsep-konsep pameran.

Postmodern Object

Didalam mendisplay ruang museum, tentunya ada objek yang akan menempati ruang tersebut. Objek yang akan mendukung kegiatan museum pada tren museum postmodern ada bermacam macam. Misalnya kegiatan interaktif dalam pentas/pertunjukan dengan objek para pelaku peran dan objek yang ikut (property) dalam mendukung keberlangsungan adegan. Pelaku menyapa penonton dengan alat peraga tertentu, yang merupakan objek yang digunakan di atas panggung oleh mereka yang terlibat seperti cermin. Upaya tersebut dapat dibaca sebagai dorongan figuratif untuk mengakui kehadiran pengunjung dalam konteks museum (sejalan dengan penekanan postmodern pada dialog sosial). Yaitu dengan penambahan seni peran/ pementasan dengan pelaku para pemeran dan penonton pada pameran yang bercerita tentang sejarah atau riwayat kehidupan. menafsirkan penggunaan cermin ini dalam kinerja sebagai izin untuk persepsi individu tentang tampilan. manuver artistik ini sebagai metafora misi museum kontemporer untuk membantu pengunjung dalam pencarian pengetahuan yang mereka lakukan sendiri (Stam, 1993). Kehadiran cermin sebagai syarat penting juga dapat menyerupai beberapa kecenderungan pameran kontemporer memberikan informasi kontekstual dengan menempatkan objek eksplikatif di layar. Hanya objek estetika yang disertai oleh alat peraga lainnya, sifatnya informatif atau eksploratif. Mereka menyediakan konteks untuk pameran, sementara pada saat yang sama menciptakan alternatif yang menarik untuk label instruktif



konvensional, kutipan tertulis dll. Sejalan dengan upaya kuratorial seperti itu bahkan lebih jelas terlihat dalam manuver "In Situ - In Transit" lainnya. Di salah satu kamar museum, yang didedikasikan untuk seni oriental, para aktor menampilkan adegan atau peristiwa. Dengan menggunakan benda-benda ini (di sini: bersifat eksplikatif, namun jarang terlihat dalam konteks museum) untuk memberikan pelajaran sejarah yang menghibur, kontroversial, dan sangat personal.

Kembali ke kegiatan utama museum adalah mengamati dengan objek berupa koleksi koleksi benda dimana objek itu didisplay pada ruang-ruang pameran museum. Ruang pameran dengan objek benda mati juga dapat didisplay menjadi interaktif antara objek pameran dengan pengamat/pengunjung. Dengan dukungan perpaduan teknologi digital seperti Virtual Reality ruang yang digabungkan dengan adanya sound dan pnggambaran suasana ruang serta efek 3D dan penataan koleksi display yang diatur berdasarkan runtutan waktu dan kejadian yang berlangsung. koleksi massif ini bisa menjadi menarik dan ikut memungkinkan kolase estetika dalam konteks museum.

Dimasukkannya Seni Interaktif di museum mengekspresikan kecenderungan polifonik, yang merangsang pertukaran ide, dialog antara para pelaku peran dalam teater, penonton, dan benda koleksi. Ini memungkinkan penonton/pengunjung untuk menjadi produsen makna artistik. Sehingga fungsi utama museum sebagai sumber informasi dan edukasi dapat tersampaikan dengan baik lewat tren museum postmodern ini.

2.4 Kajian Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

2.4.1 Arsitektur Postmodern

Dunia arsitektur untuk waktu yang panjang telah menikmati mapannya ruang dan bentuk simetris modern pada hampir segala bidang bangunan sampai pada akhirnya muncul arah pemikiran baru tentang konsep ruang dan bentuk yang non-konvensional, seperti, hybrid, local, hitch, eklektik, atas nama arsitektur post-modern. Charles Jencks adalah tokoh bagi kemunculan gagasan baru ini. "Postmodernisme telah menjadi lebih dari kondisi sosial dan gerakan budaya, itu telah menjadi pandangan dunia". (Charles Jencks,1980) Jencks mengajak orang untuk menciptakan arsitektur baru yang didasarkan atas eklektisisme dan daya tarik populer.



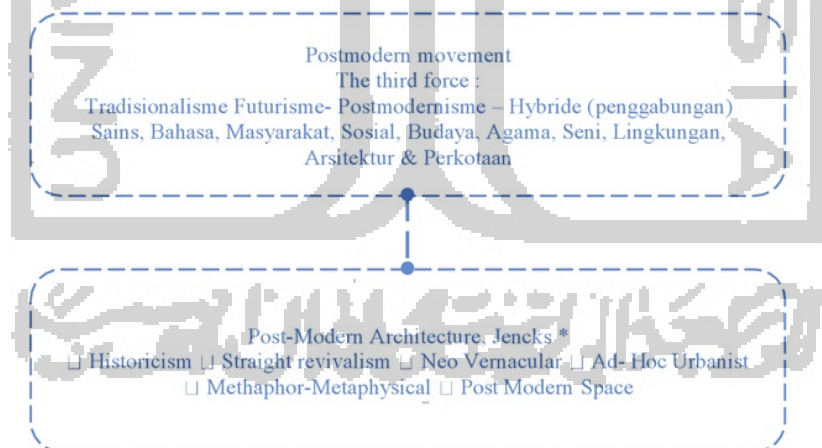
⁶ Arsitektur post-modern menawarkan penerapan desain yang menggunakan bentuk bangunan dan ornament histories. Jencks sendiri menyebutnya dengan istilah Double coding (kode ganda) yaitu, satu bangunan yang berbicara dalam logat lokal, tetapi juga membuat komentar ironis atas bahasanya sendiri (Jencks, 1987: 352). postmodernisme cenderung merujuk pada negara budaya, intelektual, atau artistik yang tidak memiliki hierarki pusat yang jelas atau prinsip pengorganisasian dan mewujudkan kompleksitas ekstrim, kontradiksi, ambiguitas, keragaman, dan keterkaitan atau interreferensialitas.

⁶ Jencks melihat bahwa tanda arsitektur seperti tanda-tanda yang lain adalah satu entitas yang memiliki dua wajah, yaitu memiliki ekspresi (penanda) dan isi (petanda). Penanda adalah bangunan itu sendiri, dan petanda adalah isi dari bentuk (Tanujaya, 1998: 6). Penanda biasanya termanifestasi dalam sebuah bentuk, ruang, permukaan, volume. Sementara petanda dapat berupa satu ide atau sekumpulan gagasan. Hubungan antara penanda dan petanda itulah yang menurut Jencks, memunculkan, signifikansi arsitektural (Jencks, 1980: 74). Arsitektur adalah penggunaan penanda formal (material dan pembatas) untuk mengartikulasikan petanda (cara hidup, nilai, fungsi) dengan menggunakan cara tertentu (struktural, ekonomis, teknis, mekanis) (Jencks, 1980: 75). Di samping melihat tanda arsitektur dalam kerangka penanda dan petanda, dengan memanfaatkan, Jencks juga melihat tanda arsitektur dalam kerangka indeks, ikon, dan simbol. Bangunan arsitektur juga menganut hubungan kemiripan antara tanda dengan yang diwakilinya (ikon), menganut hubungan keterkaitan kausalitas (indeks), dan menganut konvensi atau kesepakatan yang dibentuk secara bersama oleh pengguna arsitektur (simbol) (Asmara, 2001: 127-128). ⁶ Lebih dari sekedar memenuhi fungsi, Jencks berbicara tentang arsitektur post-modern, yaitu sebuah arsitektur yang berintikan double coding yang mengombinasikan teknik-teknik modern dengan sesuatu yang lain (biasanya bangunan tradisional) agar arsitektur mampu berkomunikasi dengan publik yang peduli atau dengan para arsitektur lain (Jencks, 1986: 15). ⁶ Pengkodean ganda merupakan strategi komunikasi tanda-tanda populer dan elitis untuk mencapai hasil yang berbeda. Gaya sederhana merupakan pernyataan untuk menemukan pluralisme, karena bagaimanapun arsitek harus mendesain untuk cita rasa budaya yang berbeda (Jencks 1988: 14). ⁶ Kombinasi tersebut mengimplikasikan bahwa tanda-tanda bersifat identik dan senantiasa berulang. Maka setiap tanda bisa menjadi unsur dari langue (Budiman, 1999: 89-90).



6 Trikotomi, semiotika, Piercean, merupakan pembentuk utama semiotika arsitektur post-modern Charles Jencks. Model trikotomi ini mencakup representamen, interpretan, dan objek. Representamen merupakan satu bentuk perwujudan tanda (tidak harus berbentuk inderawi). Interpretan merupakan makna yang dibentuk oleh tanda. Objek adalah sesuatu yang diacu tanda (Chandler, 2002: 34-36). Inti semiotika arsitektur postmodern Jencks adalah penekanan pada pluralitas makna dan pluralitas sumber makna. Arsitektur bisa dibangun dengan mencangkok dan mengambil berbagai tradisi dengan memanfaatkan teknik modern. Jencks mengadopsi trikotomi simbol, ikon dan indeks yang dikembangkan dari semiotik Piercean. Jencks melihat bahwa ungkapan bahasa arsitektur merupakan penyampaian pesan dalam bangunan. Ungkapan bahasa arsitektur dapat disimak dari bentuk (form), ruang (space), dan tata atur (order) dari karakteristik desainnya. Bentuk, ruang dan tata atur dapat disebut dengan penanda, yaitu materialisasi ruang dengan pemberian unsur pelingkup dan dilihat melalui indera penglihatan secara keseluruhan.

6 Konsep semiotika arsitektur post-modern yang dikembangkan Jencks adalah bentuk semiotik yang berkaitan dengan makna dari berbagai hal. Makna tersebut diungkapkan melalui bentuk, ritme, warna tekstur, dan sebagainya yang dinamakan suprasegmen arsitektural dari berbagai komponen arsitektural.



Dari konsep semiotika arsitektur yang dikembangkan Jencks inilah muncul beberapa jenis pendekatan termasuk Neo-Vernakular.



2.4.2 CIRI – CIRI UMUM ARSITEKTUR POST MODERN

Menurut Charles Jencks

Stylitic (ragam)

- Hybrid Expression
- Complexity
- Variable Space with surprise
- Conventional and Abstract Form
- Eclectic
- Semiotic
- Variable Mixed Aesthetic Depending On Context, Expression on content and semantic appropriateness toward function
- Pro Or Organic Applied Ornament
- Pro Or Representation
- Pro - metaphor
- Pro - Historical reference
- Pro - Humor
- Pro – symbolic

Design Ideas (Ide-Ide Desain)

- Contextual Urbanism and Rehabilitation
- Functional Mixing
- Mannerist and Baroque
- All Phetorical Means
- Skew Space and Extensions
- Street Building
- Ambiquity
- Trends to Asymetrical Symetry
- Collage/Collision



Menurut, Michael Graves

- Menawarkan Bentuk Sederhana
- Desain Mengadopsi Unsur Klasik Dan Historical
- Menyisipkan Humor Di Dalam Desain
- Color Emphasizing

Menurut, Charles Willard Moore

- Desain yang atraktif, termasuk kombinasi warna mencolok, bentuk yang bertabrakan, ukiran, dan desain historis, Penggunaan detail historis, ornamen, elemen dekoratif, dan simbol/tanda yang memiliki makna membuatnya disebut sebagai salah satu inovator dari postmodernisme
- Bangunan yang berkomunikasi dengan site, Mengeksplorasi karakteristik postmodern: warna, distorsi skala, permainan massa, kombinasi material yang unik, dan permainan unsur air yang kompleks dengan makna tertentu

2.4.3 Arsitektur Vernakular dan perkembangannya menjadi Neo-Vernakular

Menurut Amos Rapoport (House Form and Culture, 1969) Arsitektur Vernakular adalah karya arsitektur yang tumbuh dari segala macam tradisi dan mengoptimalkan atau memanfaatkan potensi-potensi local seperti material, teknologi, dan pengetahuan.

Karakteristik arsitektur vernacular

Arsitektur vernacular tidak mengacu pada hal lain dari budaya, berkembang mengadopsi arsitektur regional dan mewujudkan budaya setempat

- Menurut Kingston, 2003
 1. diproduksi individu untuk digunakan sendiri
 2. bersifat local
 3. kontraktor / pembangunannya anonym dengan menggunakan pemula atau aturan dari tradisi yang diadaptasi secara lokal
- Menurut Paul Groth, 2000
 1. bentuk kesaharian akrab dengan daerah tertentu dari populasi
 2. sering dibuat dengan bahan yang tersedia disekitarnya untuk diaplikasi pada fungsi bangunan

Enam factor pengaruh bentuk dan model vernacular (Amos Rapoport, 1969) yaitu: Bahan, konstruksi, teknologi, iklim, lahan, dan social-budaya. Sedangkan, prinsip arsitektur vernacular berdasarkan (Paul Oliver, 1987) dikatakan ada 11, yaitu:

1. shelter of the nomads



2. rural settlement
3. types and process
4. built from the ground
5. resources that grows
6. coping the climate
7. living space
8. values, symbol, and meaning
9. decorated dwelling
10. village, town and city
11. housing the homeless

Arsitektur Vernakuler Indonesia (Arsitektur tradisional) memiliki rentang sejarah yang Panjang, terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Atap bangunan sebagai symbol identitas etnik menjadi ciri khas arsitektur vernacular tiap daerah. Seyogyanya nilai-nilai kearifan yang terkandung dalamnya menjadi pedoman bagi tata kehidupan masa kini bahkan masa depan. Modernisasi sebagai wujud perkembangan peradaban seharusnya mampu meningkatkan kualitas kehidupan manusia kearah kesempurnaan lahir-batin, spiritual dan material seperti yang tercermin dari nilai-nilai budaya setempat.

Untuk menunjang itu maka mencampurkan arsitektur vernacular dengan modern yang digabungkan dalam pendekatan desain Arsitektur Neo-Vernakular menjadi salah satu alternative dalam menyesuaikan diri antara budaya setempat dan trend arsitektur pada masa kini (post modern).

Arsitektur Neo-Vernakular

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya post modern menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era post modern, yaitu.

1. Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2. Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.



Berikut merupakan perbandingan arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular :

Tabel 1. Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo Vernakular

No.	Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo Vernakular
1.	Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non-fisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
2.	Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur Vernakular.
3.	Ide Desain	Lebih mementingkan fasade atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Bentuk desain lebih modern.

Sumber : Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo, diakses 20/03/19 dari <http://arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com/>

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur post modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non tradisional, modern dengan setengah nonmodern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam timeline arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi Neo Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern. Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut:



1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

9 Arsitektur neo-vernakular, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain. Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas, dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (Leon Krier, 1971).

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi *neo-vernacular* berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru, arsitektur *neo-vernacular* adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

2.4.4 karakteristik Ciri Arsitektur NeoVernakular

9 Arsitektur neo vernakular menunjukkan suatu bentuk modern tapi tetap memiliki image daerah setempat. Dalam arsitektur neo vernakular, ide bentuk-bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan ke dalam bentuk modern. Ciri-ciri gaya/ langgam Arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut :

1. Selalu menggunakan atap bubungan
2. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal)
3. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.



4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.

5. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernakular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen local
- Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat.

Prinsip Desain Arsitektur Neo - Vernakular

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci, yaitu :

- a. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- b. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- c. Hubungan Lanskap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim
- d. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur
- e. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

2.3.2 Arsitektur Vernakular Kotagede

Kotagede sebagai kota Kerajaan, Kota Peziarahan, Kota Pengrajin, Kota Reformasi Keagamaan, dan Kota Pariwisata. Kotagede pernah menggunakan konsep sebagai *Living Museum* yang mengintegrasikan antara warisan budaya yang teraga (tangible) dan tak teraga (intangibile) dalam penyajiannya.



Pelestarian di Kotagede dikembangkan dengan berbagai cara. Bangunan-bangunan yang rusak diperbaiki menurut tingkat kerusakan dan nilai keasliannya. Pelestarian ini juga memicu pembangunan baru dengan ragam dan langgam arsitektur tradisional yang menjadikan nuansa Kotagede kian terasa. (*KOTAGEDE Khasanah Arsitektur dan Ragam Hias, 2014*).

Arsitektur Warisan Mataram

Masjid dan Makam



Gambar Masjid Agung dan Makam Raja-raja Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Kompleks tertua yang masih lestari dan hidup sebagaimana masa Kotagede menjadi Ibukota Mataram yaitu Masjid Agung yang terletak diselatan pasar Kotagede. Letaknya berdampingan dengan Makam Raja-raja Mataram. Masjid ini merupakan monument utama kerajaan Mataram Islam yang mengalami pengembangan dari langgar menjadi masjid yang lebih besar lengkap dengan serambi dan bangunan penunjangnya. Penampilan bangunan ini didominasi bentuk garis-garis horizontal, pelisir atas pagar yang rendah, teritis yang menjorok kesemua arah dan bubungan serambi yang membujur utara selatan menjadi pembentuk siluet masjid. Kanopi yang menandai akses utama menuju serambi Masjid menjorok ke timur dengan tutup keyong atau bidang segitiga dibawah atap yang dihiasi dengan ornament floral dan berangka tahun 1926 yang menandai pembangunan kembali serambi ini. Dibalik pagar pasangan bata berplester putih dengan lubang-lubang berjajar tersebut terdapat kolam berbentuk letter U yang mengelilingi serambi, sisi barat serambi menempel pada bangunan utama. Kolam sebagai kanal menjadi elemen dekoratif serta peran ritual, melambangkan kesucian ruang dan bangunan masjid yang merupakan bangunan utama kompleks ini. Dengan denah bujur sangkar yang ditopang oleh 4 soko guru atau tiang utama dan dikelilingi dinding pemikul yang terbuat dari pasangan bata. Arsitektur yang terlihat jelas disini adalah Arsitektur Jawa dengan tipe Tanjung lambing gantung. Tanjung berarti bangunan berdenah bujur sangkar dengan atap runcing seperti piramida. Sebutan lambing gantung merujuk pada konstruksinya dengan atap pada level bawah



(atap penanggap) dipasang menggantung pada atap di atasnya dengan tiang pendek yang disebut saka bethung. Langgam bangunan di kompleks ini menunjukkan kecenderungan arsitektural Kraton.

Gapura



Gambar. Gapura Masjid Kotagede bata merah dan putih.
Sumber: Analisis Penulis.

Gapura yang terbuat dari batu putih menandai jalan masuk ke makam. Secara arsitektural bangunan yang paling menonjol di kompleks masjid makam Mataram ini adalah gapura. Gapura ini mengikuti pola pembagian tiga yang tegas terdiri atas bagian kepala, badan, dan kaki, yang secara umum mengikuti pola bangunan candi dan gerbang pada masa pra Islam di Jawa.

Bagian kepala gapura berupa susunan berundak-undak serupa mahkota dengan lapisan-lapisan struktur pasangan batu/bata. Susunan undakan berjumlah ganjil dengan bilangan 5 yang dalam tradisi Islam berkaitan erat dengan Rukun Islam, yang memberikan manifestasi nilai-nilai agama. Pola puncak berundak bersusun 3 dijumpai pada pilar-pilar perkuatan dinding keliling halaman yang disebut Chandhenyang. Di puncak gapura terdapat hiasan kala. Hiasan yang lazim dijumpai pada masa pra-Islam yang melambangkan beberapa hal: perwujudan wajah sang waktu yang menggambarkan kekuasaan waktu atas segala sesuatu dan wajah kejayaan atau keagungan. Juga mengisyaratkan kesucian, dan kemuliaan tempat yang dijaganya. Ragam hias yang paling banyak dijumpai disetiap undak-undakan adalah antefiks atau simbar yang berupa ornament kecil dengan alas datar dan ujung-ujung runcing. Simbar dengan motif sulur, ragam hias ini sering dijumpai untuk menjadi penyela dan akhiran garis horizontal yang Panjang dan memberi sedikit arah vertical bagi keseluruhan komposisi. Bersama dengan outline berundak kepala gapura.



Bagian badan gapura terdiri atas pintu dan pilar besar yang mengapitnya, diatas pintu terdapat balok kayu berlapis 7 bersusun serupa undak-undakan berbalik dihiasi dengan kala dan antefiks. Ditengah daun pintu terdapat lingkaran bergambar bunga teratai, yang dalam tradisi pra-Islam dipahami sebagai lambing kemuliaan dalam tradisi Hindu Budha.

Bagian kaki gapura berbentuk sederhana sebagai landasan kokoh dengan susunan bata dan kayu. Secara social, undak-undakan sering dimanfaatkan untuk duduk berinteraksi sesama warga.

Arsitektur Rumah Jawa



Gambar Rumah Jawa di Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Tradisi Jawa di Kotagede terlestarikan dengan baik. Tumbuh dan berkembang dengan dinamika masyarakat disana, menghasilkan sesuatu yang khas, sehingga rumah-rumah di Kotagede memiliki ciri-ciri umum sebagaimana rumah tradisional Jawa yang berkembang disekitar kraton, namun memiliki sejumlah karakteristik yang khas yang hanya dijumpai di Kawasan Kotagede ini.

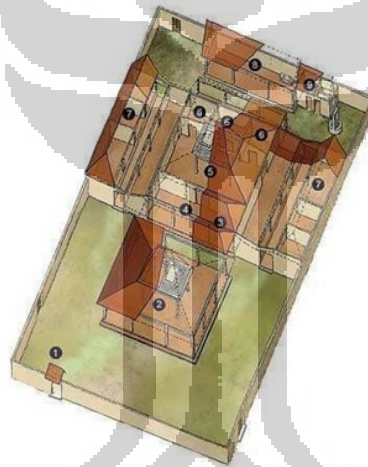
Rumah Jawa terdiri atas sejumlah unit struktur atau bangunan yang tersusun dalam aturan tertentu sehingga membentuk suatu kesatuan. Unit tersebut terletak berdempetan satu sama lain yang berada dalam satu halaman seringkali dilingkupi dinding tembok yang cukup tinggi. Dua aspek yang penting yakni *guna griya* dan *dhapur griya* yang artinya, kegunaan atau manfaat bagian rumah dan bentuk atau sosok bagian rumah.



Gambar. Skema sederhana rumah jawa.

Sumber: <http://ejudy.duckdns.org/denah-rumah-joglo-jawa-5915.html>

Guna Griya



Gambar. Kompleks bangunan rumah Jawa.

Sumber: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>

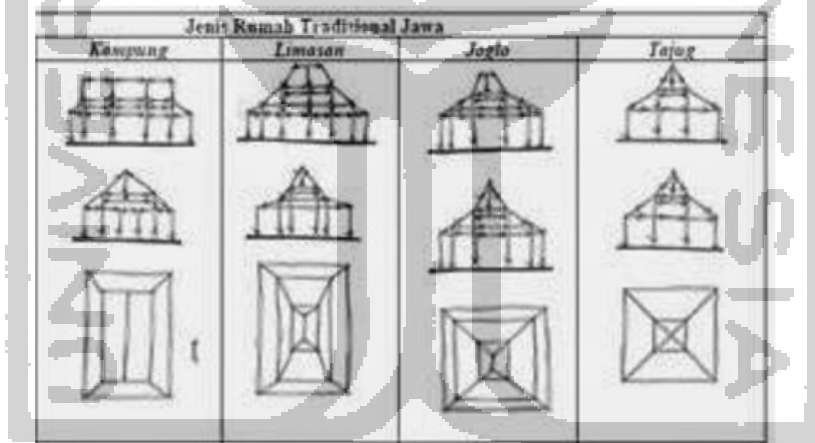
Bagian rumah Jawa terdiri atas pendapa, omah mburi atau dalem, pringgitan, gandhok dan pawon. Pendapa berupa bagian luas tanpa dinding sebagai ruang tamu atau public. Dalem atau omah mburi yaitu rumah dibelakang pendapa. Bagian ini biasanya memiliki bentuk dan ukuran serupa dengan pendapa, namun dilengkapi dinding, baik pasangan bata, papan kayu, anyaman bamboo, ataupun gabungan. Tiga kamar berderet disisi belakang omah mburi dikenal sebagai senthong sebagai bagian terpenting. Senthong tengah sebagai jantung spiritual rumah Jawa. Senthong tengah pada dasarnya adalah kamar kosong.



Pendapa dan omah mburi adalah sepasang bangunan yang membentuk bagian utama rumah Jawa. Pada rumah yang lebih besar biasa terdapat pringgitan untuk fungsi tambahan. Dalam keseharian, ruang yang paling fleksibel adalah *gandhok* yaitu bagian yang menempel. Bangunan memanjang membujur sepanjang salah satu kedua sisi omah mburi. Bersifat multi fungsi. *Gandhok* dapat berupa ruangan yang utuh atau disekat-sekat menjadi beberapa bagian untuk berbagai keperluan ruang semi privat bahkan privat. Pawon atau dapur terletak disisi paling belakang. Biasanya berupa bangunan memanjang dengan dua atau lebih sisi terbuka.

Dhapur Griya

yaitu bentuk rumah, dimana terdapat empat ragam dhapur griya, yaitu: 1. Joglo, 2. dhapur Limasan, 3. Dhapur kampung, 4. Dhapur masjid. Klasifikasi bentuk rumah tersebut bergantung pada bentuk atap. Diantara keempatnya bentuk yang paling sederhana adalah omah kampung atau rumah yang beratap pelana dengan atap miring di dua sisi bangunan dan bubungan yang melintang melintang sepanjang atap.



Gambar. Jenis-jenis rumah Jawa

Sumber: <http://ideruang.blogspot.com/2014/09/5-jenis-atap-arsitektur-rumah-jawa.html>

Omah limasan yang memiliki atap miring di keempat sisinya dengan bubungan yang cukup Panjang. Pada bagian tengah terdapat 4 atau lebih tiang utama (*saka guru*).



Gambar. Soko guru rumah joglo

Sumber: <https://karatonsurakarta.com/rumah-jawa/seni-unik-antik-tiang-soko-guru-rumah-jawa-joglo/>

Kemudian, bentuk bangunan yang biasanya dianggap paling tinggi derajatnya untuk sebuah rumah yaitu Joglo. Serupa dengan limasan, joglo memiliki atap miring di keempat sisinya namun bubungannya lebih pendek sehingga denahnya mendekati bujur sangkar. Konstruksinya lebih kompleks, memiliki susunan balok yang banyak ditengahnya sebagai penopang atap utama. Balok balok yang disangga keempat saka guru ini disebut tumpengsari. Joglo juga memiliki atap minimal bersusun 2 sementara tipe lainnya hanya satu. Untuk dhapur masjid biasanya digunakan untuk bangunan peribadatan tipe yang juga disebut tajug ini memiliki 4 sisi miring dengan ujung atap lancip tipe ini sama seperti bangunan Masjid Agung Kotagede. Masing-masing dhapur tersebut memiliki varian sub tipe yang didasarkan terutama pada kemiringan atap dan jumlah susunan atap.

Joglo Pengrawit	Joglo Hageng	Joglo Jompongan	Joglo Lambang Sari

Gambar. Tipe Joglo

Sumber: <http://www.hdesignideas.com/2017/03/mengenal-bentuk-atap-rumah-joglo-rumah.html>

Joglo minimal memiliki dua susunan atap, dan masih dapat dikembangkan menjadi dua atau tiga susun dengan atap bagian bawahnya lebih landai dibanding atasnya.



Ornamen



Gambar. Bahu dhayang
Sumber: Analisis Penulis.

Teritis dan bahu dhayang yaitu ornamen yang juga menjadi keunikan rumah Kotagede. Bahu dhayang menjadi detail ornamen berupa batang yang terpisah dari atap utama, ujung teritis tersebut memerlukan balok penumpu. Balok penumpu ini disangga oleh konsol dengan ragam hias floral. Bentuknya daun bergerigi dan bunga.

Between Two Gates (Emper, Longkang dan Dalam Rukunan)



Gambar Rumah dalam Between-Two Gates, dan jalan Rukun Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Tradisi dan budaya menghasilkan gagasan tentang tata ruang ketertiban dan konsepnya yang secara tradisional mendefinisikan pola spasial. Kebergantungan timbalbalik antar warga disini menjadikan hubungan keruangan terkait langsung dengan hubungan social. Kampung di Kotagede umumnya sangat padat dan rumah-rumahnya sangat dekat satu sama lain. Akibatnya, lorong-lorong pejalan kaki di antara rumah-rumah membentuk Lorong (sempit,



berliku gang). Beberapa bahkan ditutupi oleh atap rumah yang tumpang tindih. Pola seperti itu sangat khas dari kampung perkotaan, terutama lingkungan di Kotagede. Ini konsekuensi pertumbuhan pemukiman tradisional di mana jalan-jalan dan gang-gang lingkungan tumbuh secara organik dengan munculnya rumah-rumah dan lorong-lorong adalah ruang di antara rumah-rumah. Pola berkelok-kelok dari gang-gang rukunan ini menjadi citra khusus kampung di Kotagede.

Sebagai halaman rumah, gang rukunan ini juga berfungsi untuk mengakomodasi kegiatan interaksi sosial sehari-hari seperti mengobrol di tetangga, menjemur pakaian, pengrajin yang bekerja, bermain anak-anak, dll. Salah satu gang rukunan yang terkenal adalah 'Between Two Gates' (daerah perumahan antara dua gerbang) di Kampung Alun-alun Purbayan Kotagede.



Gambar Between Two Gates di kampung Alun-alun
Sumber. Gregorius S. Wurjanto, 2014

H.Bremm mengidentifikasi pola jaringan ini “terlokalisasi di antara mereka yang diatur dengan pintu menghadap ke jalan yang sama dan karenanya memiliki kontak tatap muka yang teratur” (Bremm,1998: dikutip dalam Gregorius S. Wurjanto, 2014).



Gambar sirkulasi dalam *Between Two Gates*
Sumber: Analisis Penulis.

Di dalam Dale mini, dapat terlihat Pendapa dan Pringgitan dipisah oleh emper dan Jalan yang menjadi wajah/tampak rumah. Emper atau teras yang cukup lebar hamper selalu ditemukan di depan rumah mburi dan menjadi tempat terjadinya interaksi social antar warga. Ruang setengah terbuka ini merupakan tempat yang memungkinkan penghuni rumah dan orang yang melintas halaman untuk saling menyapa hingga singgah duduk berbincang. Di longkang, emper rumah mburi berjumpa dengan teritis pendapa. Makna longkang bagi kepentingan sirkulasi sekaligus ungkapan hubungan social. Ruang semi public ini menjadi khas utama kehidupan interaksi social warga.

Arsitektur Rumah Kalang



Gambar Rumah Kalang Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

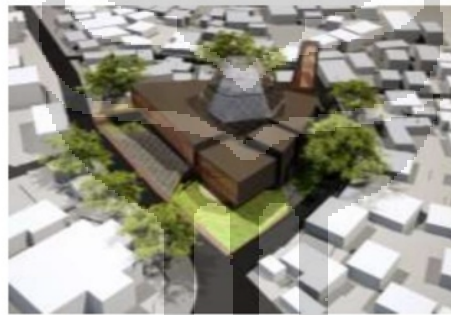
Komunitas kalang adalah kelompok yang memiliki peran yang unik dalam perkembangan kehidupan social, ekonomi, dan budaya Kotagede. Secara arsitektural, keberadaan ini sangat mudah dikenali lantaran mereka mengembangkan gaya atau langgam arsitektur yang khas untuk rumah mereka. Susunan ruang pada rumah kalang menyerupai bangunan rumah tradisional Jawa. Namun, dari segi keruangan beberapa hal menarik dijumpai yang membedakan arsitektur bangunan rumah kalang dengan rumah tradisional Jawa. Pendapa kalang baik yang terbuka atau tertutup sekalipun memiliki langit langit yang datar dan kolom



yang hampir sama. Sering pula digunakan ragam hias dengan kanopi kaca timah berlanggam art nouveau. Penampilan rumah-rumah kalang lebih menonjolkan perbedaan antara rumah itu dan sebelahnya. Dengan leluasa arsitektur bangunan bangunan ini ditambahi dengan ragam hias yang berasal dari berbagai langgam. Langgam eropa menjadi ciri bangunan ini. Dapat dijumpai garis-garis geometris tegas art deco, sulur sulur meliuk ala art nouveau yang berjajar dengan ragam hias floral seperti renda dai langgam Victorian disela kolom dari langgam neo-klasik. Pasagan bata tebal dihiasi permukaannya dengan Teknik plester, ubin kembang dengan berbagai motif, dan elemen yang paling menarik adalah kaca timah berwarna-warni dengan motif beragam untuk kanopi dan jendela, dan ada pula kolom besi seperti di Kraton.

2.5 Kajian Preseden

2.5.1 Preseden pendekatan Neo-Vernakular



Gambar. Museum Songket Palembang

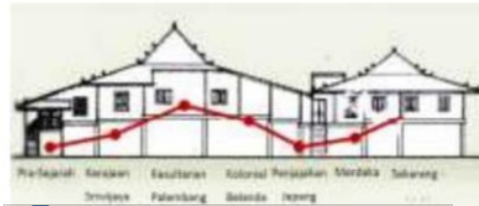
Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

Lokasi : Jl. Kiranggo Wiro Sentiko

Luas lahan : 1754,71 m²

Luas Bangunan : 2618,41 m²

⁸ Konsep rancangan Museum Songket Palembang ini menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur Neo-Vernakular. Dengan pendekatan tersebut, Museum Songket Palembang ini dapat memenuhi fungsi museum sebagai bangunan yang dapat melindungi, menyimpan, dan merawat benda koleksi songket, yang juga mengandung nilai filosofi songket dan nilai budaya Palembang lewat interpretasinya dari arsitektur rumah Limas, yang digubah dan diinterpretasi ulang dalam bentuk kontemporer.



Gambar 1. Bengkilas pada Rumah Adat Limas.

Sumber: <http://www.gosumatra.com/rumah-limas-sumatera-selatan/>

Konsep bengkilas diterjemahkan dalam bentuk hierarki ruang-ruang galeri menciptakan pengalaman ruang yang beragam sesuai dengan cerita dalam galeri. Hierarki ruang galeri disusun berdasarkan konsep perbedaan ketinggian ruang (bengkilas) yang terdapat di rumah adat Limas sesuai dengan kurun waktu perkembangan songket Palembang.



Gambar. Gubahan massa museum songket

Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

Gubahan massanya merupakan interpretasi dari bentuk siluet rumah adat Limas.



Gambar. Atap Sinagong Berth dan Motif Tumpal rebung pada Kain Songket Palembang.

Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

Atap Sinagong Berth dan motif Tumpal Rebung pada kain Songket Palembang menjadi preseden yang diterapkan dalam desain Atap bangunan ini. Atap piramida segibanyak menjulang di tengah bangunan, dengan material skylight dengan detail motif songket berakam. Didesain seolah melingkupi seluruh kulit permukaan bangunan, seperti pada penggunaan kain



songket sebagai keradong yang menutupi kepala (atap) dan kemudian menjuntai melingkupi seluruh permukaan bangunan.



Gambar. Perspektif Fasad depan Museum Songket dan Potongan Struktur.

Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

8

Detail motif pucuk rebung yang diterapkan pada fasad bangunan dan stilasi motif songket berakam pada atap piramida.

2.5.2 Preseden Tipologi serupa Museum Sejarah



Gambar: Museum Tsunami Aceh

Sumber: <https://merahputih.com/post/read/museum-tsunami-aceh-mengenang-bencana-besar-di-bumi-serambi-mekah>

Arsitek: Mochammad Ridwan Kamil, ST. MUD

Ketinggian: 4lt:

luas site: 2.500 m²

Keseluruhan bangunan ini menginterpretasikan budaya Aceh dan peristiwa Tsunami Aceh. Pada desain bangunan ini bagian atap menjadi lokasi penyelamatan dan perlindungan jika musibah gelombang tsunami terjadi lagi. Museum ini memiliki arsitektur bangunan berbentuk melengkung ditutupi relief berupa geometris. Bangunan ini menyerupai kapal yang merepresentasikan kapal yang menerjang Aceh saat terjadi Tsunami dulu. Museum ini juga menyuguhkan gambaran dan suasana mencekam saat detik-detik gemuruh gelombang air laut menghantam Aceh dalam penggambaran suasana pengalaman ruang dalam museum. Museum Tsunami ini menjadi pelopor terdepan dalam edukasi dan mitigasi bencana Tsunami untuk dunia. Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari saman, sebuah makna simbolis



terhadap kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religious suku aceh. Dari atas, atapnya membentuk gelombang laut. Lantai dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari terjangan tsunami.

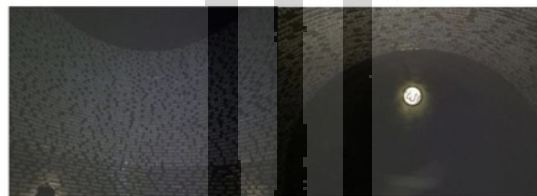


Gambar. Bentukkan massa bangunan. Atapnya juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana “bukit pengungsian” bagi pengunjung jika tsunami terjadi lagi.

Sumber: share-all-time.blogspot.com/2014/01/isi-peran-dan-fungsi-Museum-Tsunami-aceh.html



Gambar. Koleksi berupa dokumen dan benda-benda peninggalan kejadian tersebut, seperti beberapa alquran yang rusak terkena air, yang didisplay didalam etalase.



Gambar. sumbu doa

Sebuah ruangan bulat yang dindingnya dari bawah hingga atas diukir dengan nama-nama korban. Dibagian atap ruangan terpampang asma Allah SWT.





Kapal selam yang terdampar di atas reruntuhan pembekal

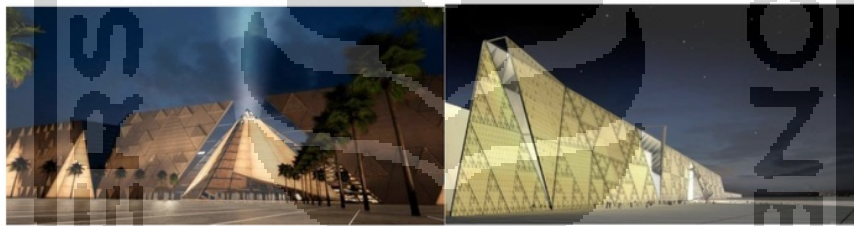


Gambar. Interior ruangan masuk dan Ruang Pamer selanjutnya,
Film documenter, rekam jejak peristiwa atau kejadian.

Sumber: <http://share-all-time.blogspot.com/2014/01/isi-peran-dan-fungsi-Museum-Tsunami-aceh.html>

2.5.3 Preseden Museum Sejarah

Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum



Gambar. Grand Egyptian Museum
Architect : heneghan peng architects

Sumber: <https://bloop.com/features/grand-egyptian-museum/>

Lokasi : terletak bersebelahan dengan Dataran Tinggi Giza dalam jarak dua kilometer dari piramida Giza.
Luas total : mencapai 491.000 m², dengan bangunan-bangunan Museum Mesir Mesir, Waleed Abdel-Fattah, menempati area seluas 168.000 m².

Penempatan museum ini ditengah antara dua bangunan diposisikan seperti di antara dunia, sebagai saluran antara dunia modern dan kuno dan dipahami sebagai portal melalui waktu. Museum ini mencakup sekitar 3.000 tahun sejarah Mesir kuno dan menampung lebih dari 100.000 artefak.

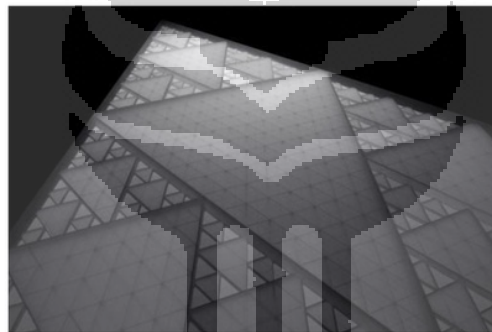
Dengan potensi pada bangunan ini yaitu dari view dimana pengunjung akan dapat melihat piramida Khufu dan Menkaure melalui dinding kaca yang menghadap galeri. Lokasi bangunan yang berada di dataran tinggi Giza yang mana adalah situs warisan budaya dunia UNESCO. Selain dari piramida, itu adalah rumah bagi Giza Necropolis dan Sphinx Agung. Lokasi ini sebagai penguat latar belakangnya.



Gambar Masterplan Museum GEM.

Sumber: <https://bloop.com/features/grand-egyptian-museum/>

Bangunan Terinspirasi oleh Piramida yang Mencakup Sejarah Firaun dengan Menyerupai segitiga terpotong pada detail ornamen fasad kacanya.



Gambar detail ornamen fasad kaca Museum GEM

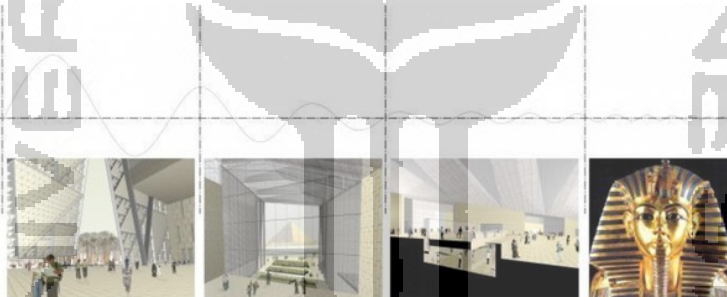
Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com

Di dalamnya terdapat atrium yang luas menyediakan ruang pameran untuk patung-patung besar. Museum ini menggabungkan teknologi realitas virtual sebagai fasilitas support. Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup usia sejarah Firaun, termasuk Pra-Sejarah; Kerajaan Lama; Kerajaan Tengah; Kerajaan Baru; dan Zaman Akhir dan Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus The Grand Staircase dan Galeri Tutankhamun.



Gambar Interior Ruang Display Museum GEM

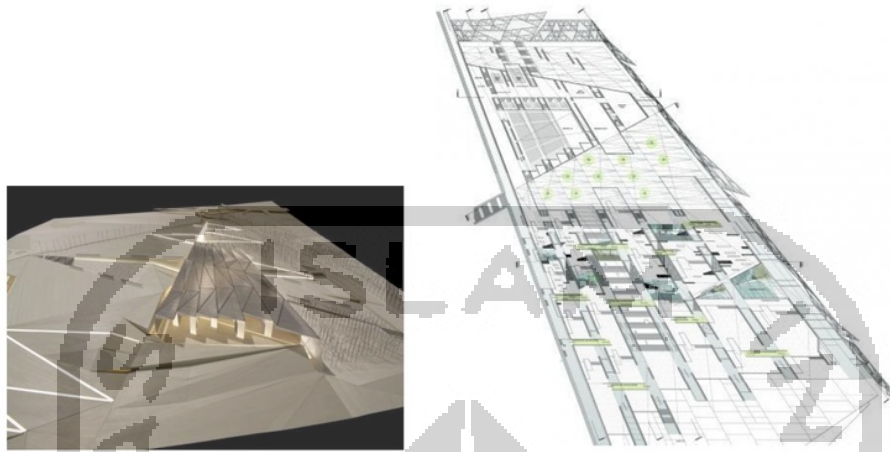
Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com



Gambar view pengunjung dari entrance berdasar Susunan Ruang

Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com

Alur masuk ke museum dengan konsep serangkaian lapisan, di mana pengunjung bergerak melalui halaman depan yang monumental, area pintu masuk yang teduh dan tangga besar yang naik ke tingkat dataran tinggi, kemudian tingkat di mana galeri terletak, pengunjung akan dapat melihat piramida dari dalam museum.

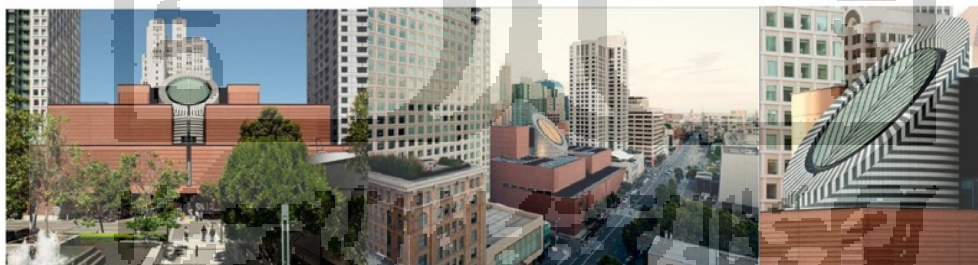


Gambar masterplan fasilitas tambahan penunjang museum
Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com

Bangunan ditambahkan fungsi lainnya dalam kompleks ini termasuk pusat konferensi, pusat pendidikan, ruang lokakarya yang dibuat untuk mengingatkan pada istana Firaun kuno, dan museum anak-anak. ruang galeri yang luas, fasilitas konferensi, perpustakaan, dan fasilitas penelitian di samping ruang luas yang didedikasikan untuk pemrograman publik dan taman luas.

2.5.4 Preseden Museum

San Francisco Museum of Modern Art



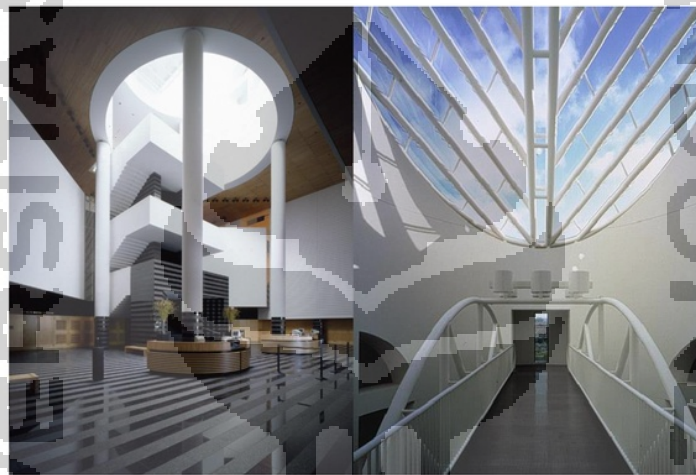
Gambar San Francisco Museum of Modern Art
Architect : Mario Botta
Ketinggian : 5lt.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>



Museum harus memiliki identitas visual, menjadi landmark, dan memiliki kekuatan ikonik. Solusinya adalah membuat sebuah bangunan dengan bentuk-bentuk sederhana, geometri yang jelas dan massa yang padat yang akan dapat dibedakan dari abstrak bangunan pusat kota disekitarnya.

Desain bangunan ini terdiri dari kotak-kotak bertumpuk yang dibalut berbagai perawatan bata merah. Pada ketinggian yang menghadap ke jalan, menara bundar yang dibungkus dengan pita hitam-putih seperti batu zebra yang muncul dari tengah. Bagian atas silinder dipotong pada sudut dan dilapisi kaca, menghasilkan oculus raksasa yang membawa cahaya alami sambil juga menunjuk ke arah kota. Oculus ini digambarkan sebagai "semacam mata" yang menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka.



Gambar ruang dalam museum bagian Oculus.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>

Di dalamnya, corong lampu langit-langit diagonal menyala ke atrium dengan tangga besar. Galeri, perpustakaan, kafe, dan auditorium ditambahkan di sekitar atrium, sebagai fungsi pendukung. Palet material termasuk kayu dan granit, memberikan ruang nuansa hangat dan eklektik.

Bangunan ini tidak mengundang klasifikasi yang mudah -modern, tetapi menghindari modernisasi dengan batu, bukan kaca atau baja. Elemen material bangunan ini digunakannya untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, tetapi tetap memasukkan unsur material modern dalam bangunan di bagian lainnya seperti kaca skylight, dan rangka baja.

Meskipun tidak secara terang-terangan Postmodern, gedung SFMOMA tentu memiliki banyak elemen Postmodern, yaitu: bentuk-bentuk geometris, massa berat padat dan bahan-bahan pra-industri seperti batu bata, kayu dan batu. Sedangkan Soliditas itu adalah reaksi terhadap Modernisme.



Gambar material bata pada selubung bangunan dan kaca, baja pada bagian Oculus.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>

Batu bata, dan focus utama unsur granit pada irisan tunggal oculus menjadikan bangunan ini berbeda dari sekitarnya.



Gambar interior bangunan dengan konsep desain postmodern.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>

Lobi dan interior lebih simple dengan warna yang soft seperti putih dan perpaduan warna coklat elemen kayu memberikan kesan elegan. Tambahan pengaturan lighting pada ruang pameran juga memberikan kesan minimalis dan hangat pada ruangan ini.

2.5.5 Preseden Interior Postmodern/ Kontemporer

Artainment dengan konsep Culturespace memadukan teknologi dan seni untuk menciptakan daya tarik dan interaksi antara pengunjung dan karya yang dipajang. Konsep ini sudah digunakan di beberapa museum. Focus utama yaitu karena latar belakang Galeri dan museum



berkembang seiring dengan harapan pengunjung dan teknologi yang berkembang pesat. Sehingga, salah satu pendekatannya dengan tren yang menggabungkan seni dan teknologi.

Galeri dan museum sedang berubah dan ingin menghilangkan citra ruang eksklusif yang sunyi. Dengan melibatkan teknologi, ini dapat mencakup tampilan interaktif, panduan audio, dan bahkan pengalaman realitas virtual dalam ruang. Artechouse Museum menyatukan seni, sains, dan teknologi untuk mensimulasikan indera pengunjung. Sehingga pengunjung didorong untuk berinteraksi dengan pameran. Dengan Konsep artainment, dapat menyoroti karya seni yang ada dan juga dapat menciptakan pengalaman baru yang menarik, dengan instalasi bagi semua kalangan. Anak-anak menikmati kamar yang menarik dan aspek taman bermain dari pengaturan, sementara orang dewasa menghargai cerita dan karya seni yang terjadi di sekitar mereka. Semuanya diceritakan dengan penggambaran berbeda di setiap ruangan. Ruang pertunjukkan



Gambar. Interior ruangan pertunjukkan dengan teknologi VR
Sumber: <https://blooploop.com/features/artainment-trend-museums-attractions/>

Dalam ruang ini menceritakan kehidupan dan karya Michelangelo. Dengan penceritaan Narasi diatur dramatis dan gambar yang diproyeksikan secara historis. Penari tampil dan aktor memberi isyarat, sementara penonton mendengarkan audio yang direkam sebelumnya. Konsep ruangannya yaitu "menghubungkan daya tarik dan keindahan ikon artistik dengan hiburan yang emosional dan menarik."

Ruang Budaya dan Bengkel Lampu/ Culturespaces and Atelier des Lumières

Ini dapat menjadi fitur dari koleksi yang ada, dalam upaya untuk menarik pengunjung. mengambil keuntungan dari munculnya realitas virtual (VR), yang memungkinkan mereka



untuk meminjamkan dimensi baru ke pameran. Dengan beberapa Koleksi pahatan raksasa dipajang bersama VR ini, menjadi cara inovatif yang memungkinkan pengunjung untuk mendekat dengan patung-patung. Sehingga menciptakan pengalaman ruang yang dapat dinikmati seperti efek 3D. dengan cara menyampaikan perasaan lewat suasana ruang, membantu orang merasakan koneksi untuk menyerap informasi. Dengan display, memproyeksikan seni ke dinding yang bergerak konstan. Potongan-potongan berevolusi dan berinteraksi satu sama lain. Monitor dan proyektor bertengger di berbagai sudut. Ketika pengunjung berjalan, mereka mendapati diri mereka menjadi bagian dari seni. Dengan tambahan yang merespons pergerakan pengunjung, Pertunjukan cahaya dan soundscape yang menampilkan suasana.



Gambar. Interior ruangan pertunjukkan dengan teknologi VR
Sumber: <https://bloop.com/features/entertainment-trend-museums-attractions/>

Konsep-konsep ini cenderung menghasilkan visual yang bagus untuk akun media sosial. Sehingga pengunjung dapat mengambil foto dan memostingnya secara online, yang juga bagus dari sudut pandang pemasaran yang menawarkan pengalaman mendalam yang menggabungkan hiburan dengan pendidikan.

2.5.6 Lesson Learned

Tabel. Lesson Learned yang diambil dari preseden.

Preseden Neo-Vernakular	
	Museum Songket Palembang
8	<ul style="list-style-type: none">• Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular digunakan untuk mendapatkan gubahan arsitektur yang mengacu pada Bahasa setempat dengan mengambil elemen-elemen fisik maupun non fisik, seperti budaya, pola pikir, kepercayaan/pandangan terhadap ruang, nilai filosofi, dan religi, menjadi konsep dan kriteria perancangan8 dalam bentuk kontemporer• Sekuensi ruang pameran didesain agar tercipta pengalaman ruang yang berbedabeda sesuai dengan masing-masing tema galeri yang diceritakan.



- menginterpretasikan songket dan rumah adat limasan dalam konsep selubung bangunannya.
- Material bangunan merepresentasikan budaya setempat. yang digunakan sebagai kulit luar adalah menggunakan cladding kayu artifisial sehingga tetap menampilkan bahasa arsitektur rumah adat Limas yang menggunakan dinding kayu. Detail pada fasad diambil dari motif songket Palembang, yaitu motif pucuk rebung yang biasanya muncul pada bagian tumpal membentuk repetisi segitiga di tepi kain songket. Detail pada atap piramida mengambil stilasi motif berakam.

Preseden Museum Sejarah

Museum Tsunami Aceh

- Bangunan menceritakan peristiwa tsunami aceh. Dimainkan dengan penggunaan bentuk geometri yang menyerupai kapal.
- Museum ini juga menyuguhkan gambaran dan suasana mencekam saat detik-detik gemuruh gelombang air laut menghantam Aceh. Pada setiap lantainya juga terpajang foto-foto keadaan Banda Aceh pasca-tsunami, artefak dan puing-puing tsunami.
- Pengalaman ruang disajikan lewat suara, visual, dan dirasa. Lorong masuk gelap, dilengkapi dengan suara air mengalir dari kiri dan kanan dinding, dan sebagian menetes dari atas. Memberi kesan lembab gelap, suram seperti menceritakan kondisi saat terjadi tsunami.
- Setiap ruang menceritakan runtutan peristiwa dengan diorama-diorama dan pajangan berupa foto-foto dan 3d, serta sisa peninggalan.

Preseden Museum Sejarah

Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum

- View pada site yang mengarah ke situs penting dibuka dengan kaca
- Ornament dari piramida diimplementasikan dan dikembangkan lagi menjadi potongan-potongan yang disusun acak sehingga memberikan bentuk yang lebih modern dengan material modern kaca dan baja pada fasad.
- Museum ini menggabungkan teknologi realitas virtual sebagai fasilitas support.
- Ruang pameran dibagi berdasar waktu kronologis berdasar sejarah Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup usia sejarah Firaun, termasuk Pra-Sejarah; Kerajaan Lama; Kerajaan Tengah; Kerajaan Baru; dan Zaman Akhir dan Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus.
- Alur masuk ke museum dari entrance dibuat bertrap-trap naik ke ruang inti seperti di dalam piramida.
- Bangunan menambahkan fasilitas pendukung museum lainnya seperti ruang galeri yang luas, fasilitas konferensi, perpustakaan, dan fasilitas penelitian, dan taman.

Preseden Museum

San Francisco Museum of Modern Art

- Museum ini memiliki identitas visual, menjadi landmark, dan memiliki kekuatan ikonik dengan bentuk sederhana, geometri yang jelas dan massa yang padat yang terlihat beda dari bangunan pusat kota disekitarnya.
- Desain mempunyai focus utama pada bagian silindernya yang juga berfungsi memasukkan cahaya kedalam lobi bangunan lewat skylight seperti menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka.



- Galeri, perpustakaan, kafe, dan auditorium ditambahkan di sekitar atrium, sebagai fungsi pendukung. Palet material termasuk kayu dan granit pada interior ruangan, memberikan ruang nuansa hangat dan eklektik.
- Elemen material bangunan ini digunakannya untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, memasukkan unsur material modern dalam bangunan di bagian lainnya seperti kaca skylight, dan rangka baja tetapi fasad yang terkesan alami dengan material local bata merah dan paduan granit pada focus utama fasad bangunan.
- Lobi dan interior lebih simple dengan warna yang soft seperti putih dan perpaduan warna coklat elemen kayu memberikan kesan elegan. Tambahan pengaturan lighting pada ruang pameran juga memberikan kesan minimalis dan hangat pada ruangan ini.

Preceden Interior Postmodern/ Kontemporer

Artainment dengan konsep Culturespace

- Artainment dengan konsep Culturespace memadukan teknologi dan seni untuk menciptakan daya tarik dan interaksi antara pengunjung dan karya yang dipajang.
- Untuk menghilangkan citra ruang eksklusif yang sunyi. Dengan melibatkan teknologi, ini dapat mencakup tampilan interaktif, panduan audio, dan bahkan pengalaman realitas virtual dalam ruang. Artechouse Museum menyatukan seni, sains, dan teknologi untuk mensimulasikan indera pengunjung.
- menyoroti karya seni yang ada dan juga menciptakan pengalaman baru yang menarik, dengan instalasi bagi semua kalangan. Anak-anak menikmati kamar yang menarik dan aspek taman bermain dari pengaturan, sementara orang dewasa menghargai cerita dan karya seni yang terjadi di sekitar mereka. Semuanya diceritakan dengan metode penggambaran dan penyampaian berbeda di setiap ruangan. Sehingga masing-masing ruangan memiliki sense historic yang ingin disampaikan.
- Dengan penceritaan Narasi diatur dramatis dan gambar yang diproyeksikan secara historis pada ruang audio visual seperti teater. Pelaku adegan melakukan akenario sementara penonton mendengarkan audio yang direkam sebelumnya. Konsep ruangan yaitu "menghubungkan daya tarik dan keindahan ikon artistik dengan hiburan yang emosional dan menarik lewat pertunjukan".
- menciptakan pengalaman ruang yang dapat dinikmati seperti efek 3D. dengan cara menyampaikan perasaan lewat suasana ruang, membantu orang merasakan koneksi untuk menyerap informasi. Dengan display, memproyeksikan seni ke dinding yang bergerak konstan. Monitor dan proyektor bertengger di berbagai sudut. Ketika pengunjung berjalan, mereka mendapati diri mereka menjadi bagian dari seni. Dengan tambahan yang merespons pergerakan pengunjung, Pertunjukan cahaya dan soundscape yang menampilkan suasana.

Sumber: Analisis Penulis, 2019



BAGIAN 3.

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

3.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur

Kotagede atau Kutagede (Jawa: Kuthagedhé) adalah sebuah kecamatan di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Batas-batas Kecamatan Kotagede adalah sebagai berikut. Kotagede berbatasan dengan satu kecamatan di Yogya dan satu kabupaten:

Utara : Kecamatan Umbulharjo dan Kecamatan Banguntapan, Bantul

Timur : Kecamatan Banguntapan, Bantul

Selatan: Kecamatan Banguntapan, Bantul

Barat : Kecamatan Banguntapan, Bantul dan Kecamatan Umbulharjo

Nama 'Kotagede' diambil dari nama kawasan Kota Lama Kotagede, yang terletak di perbatasan kecamatan ini dengan kabupaten Bantul di sebelah selatan. Jumlah Kelurahan di Kotagede berjumlah 3, sebagai berikut: kelurahan Rejowinangun, kelurahan Prenggan, dan kelurahan Purbayan.



Gambar Peta Yogyakarta dan Batas wilayah Kotagede.
Sumber: laporan stupa7, Mergwar, 2018

Sebagai kota tua bekas Ibukota kerajaan, Kota Kotagede merupakan kota warisan (heritage) yang amat berpotensi bagi kemakmuran masyarakatnya. Kotagede adalah sebuah kota lama yang terletak di Yogyakarta bagian selatan yang secara administratif terletak di kota Yogyakarta dan Kabupaten Bantul. Sebagai kota kuno bekas ibukota Kerajaan Mataram Islam yang berdiri pada tahun 1532 M. Kotagede merupakan daerah budaya dengan banyak peninggalan sejarah yang terlihat dari arsitektur bangunan maupun kehidupan sosial budaya. Sebagai daerah tujuan



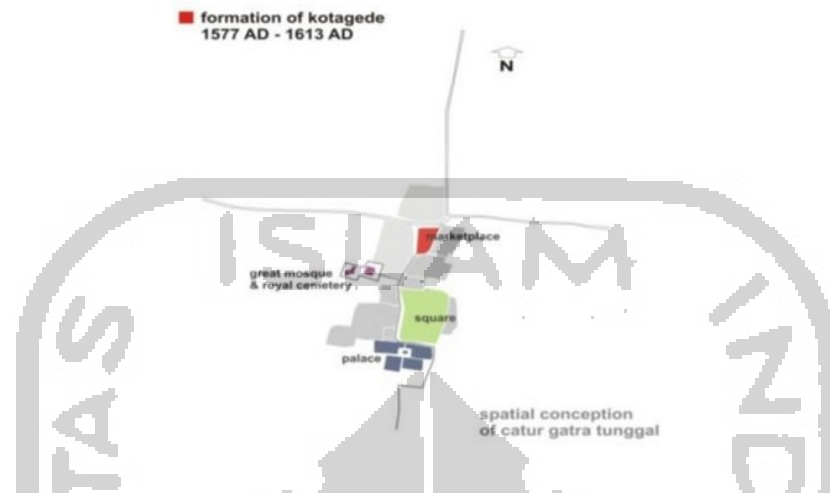
wisata (DTW) di wilayah Yogyakarta, wisatawan yang berkunjung ke Kotagede tidak hanya terbatas pada wisatawan domestik saja tetapi juga wisatawan mancanegara yang jumlahnya terus meningkat dari tahun ke tahun.

Kotagede justru masih menyisakan tinggalan arkeologis yang jauh lebih bermakna. Selain itu, ia tetap eksis sebagai kota lama yang bertahan dengan dinamikanya hingga saat ini. Secara umum dapat dikatakan bahwa Kotagede masa lalu merupakan kota pusat kegiatan-kegiatan politik, ekonomi, dan sosial budaya. Kotagede disebut sebagai pusat kegiatan politik karena ia menjadi pusat pemerintahan kerajaan Mataram sejak pemerintahan di abad ke-16. Dan karena sejarah itu menghasilkan peninggalan bangunan dan tatanan Kotagede yang khas dengan tatanan kawasan tradisional Jawanya.



Gambar. Kosep tatanan tapak Kawasan Tradisional Jawa.

Konsep tatanan tapak kawasan tradisional Jawa yang menggunakan empat elemen (catur gatra) yaitu rumah raja, pasar alun-alun dan masjid diterapkan pada penataan awal kawasan permukiman. Konsep tataruang kawasan ini terdiri dari unsur-unsur kota berupa pasar, istana (keraton), alun-alun, kompleks masjid agung dan makam agung, tembok keliling, permukiman penduduk, dan jalan utama. Banyak bagian telah diubah dari fungsi aslinya, tetapi komponen lama masih ada dan mereka dapat dilihat dari toponimies kota saat ini. Alun-alun sudah berubah menjadi daerah perumahan yang padat, bangunan kraton telah berubah menjadi kuburan dikelilingi oleh daerah perumahan - sekarang disebut Kampung Kedhaton - dan pusat kota kota bukan lagi Kraton, tetapi pasar.



Gambar. Kosep spasial Catur Gatra Tunggal
Sumber: Gregorius S. Wurjanto, 2014

4 Sebagai bagian dari kota Yogyakarta, Kotagede mengalami perkembangan selaras dengan tuntutan yang dibebankan kepada kota Yogyakarta secara makro. Perancangan Kotagede sebagai kawasan konservasi cenderung menempatkan kawasan tersebut sebagai obyek wisata potensial. Hingga realisasi dan pemanfaatan ringroad selatan serta rencana pengembangan kota Yogyakarta bagian timur juga akan merangsang akumulasi kegiatan dan pengembangan di Kotagede, pengaruh dari perkembangan tersebut dalam hal ini termasuk segala sesuatu yang berhubungan dengan fisik kawasan seperti bentuk dan penampilan bangunan, gubahan masa dan ruang, tata lingkungan dan lain-lain. Hal tersebut, menimbulkan masalah yakni tata ruang dan lingkungan pada pusat kawasan Kotagede menjadi tidak atau kurang memiliki karakter tempat (sense of place) dan kaburnya citra (image) kawasan pada pusat kawasan itu sendiri, yang pada gilirannya dikhawatirkan akan menjadi suatu kawasan urban yang kehilangan jati diri yang selama ini melekat pada kota tersebut. Masyarakat sekitar juga memburu kawasan ini sebagai tempat pemukiman karena kondisi lingkungan yang masih kondusif untuk pemukiman. Hal ini memicu terjadinya perubahan tata ruang kawasan, malah dikawatirkan dapat menghilangkan karakter awal kawasan ini.



Gambar. Peta Kawasan Kotagede.

Dalam Peraturan Daerah Kota Yogyakarta No.2 Tahun 2010 Rencana Tata Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2010-2019, Kecamatan Kotagede termasuk kawasan wisata budaya dikembangkan dalam Pengembangan Struktur Ruang Kota yang diatur dalam Kawasan Strategis Keistimewaan.

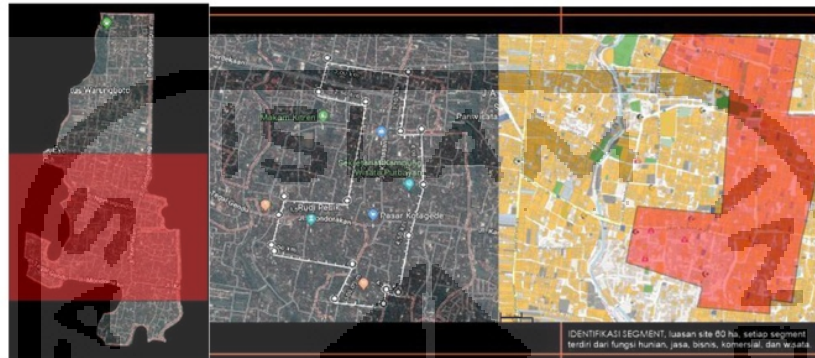
ROADMAP KAWASAN STRATEGIS KEISTIMEWAAN (1)							
No	Kawasan	Road Map Kawasan Keistimewaan DIY (2014 -2016)					
		RTRW	RDTR	RTBL	Master Plan	DED	Konstruksi
1	Kraton	✓	✓	✓	-	✓	✓
2	Malioboro	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Pakualaman	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Kotagede	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar. Roadmap Kawasan Strategis Keistimewaan.

Inti pengembangan citra kota baik bangunan, rumah, taman, jalan maupun ornamen yang memiliki kekhususan kawasan kota dengan spesifik yaitu bangunan Masjid Mataram Kotagede sebagai titik kota yang menyiratkan citra religio-kultural. Kotagede juga disebutkan sebagai

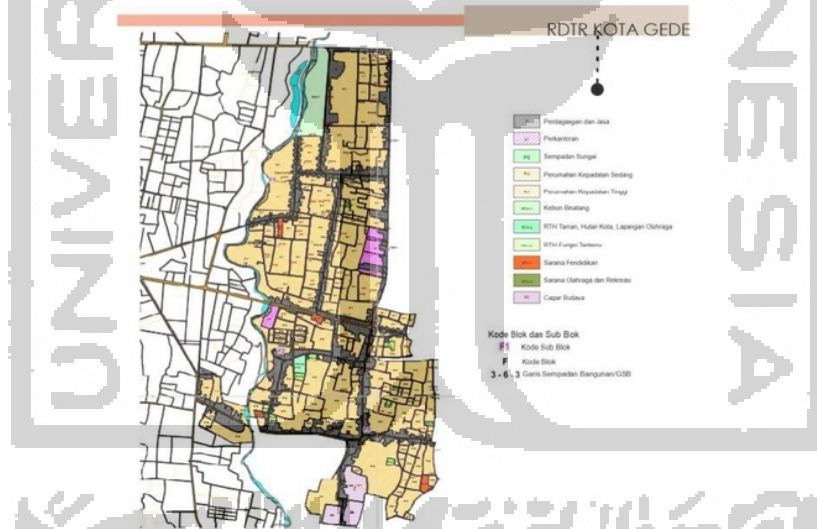


kawasan pembatas dan jalur bercitra budaya dan atau pariwisata Kawasan strategis penyangga citra kota.



Gambar. Peta Wilayah Perancangan Kawasan Kotagede.
Sumber: laporan stupa7, Mergwar, 2018

3.2 Peta Kondisi Fisik

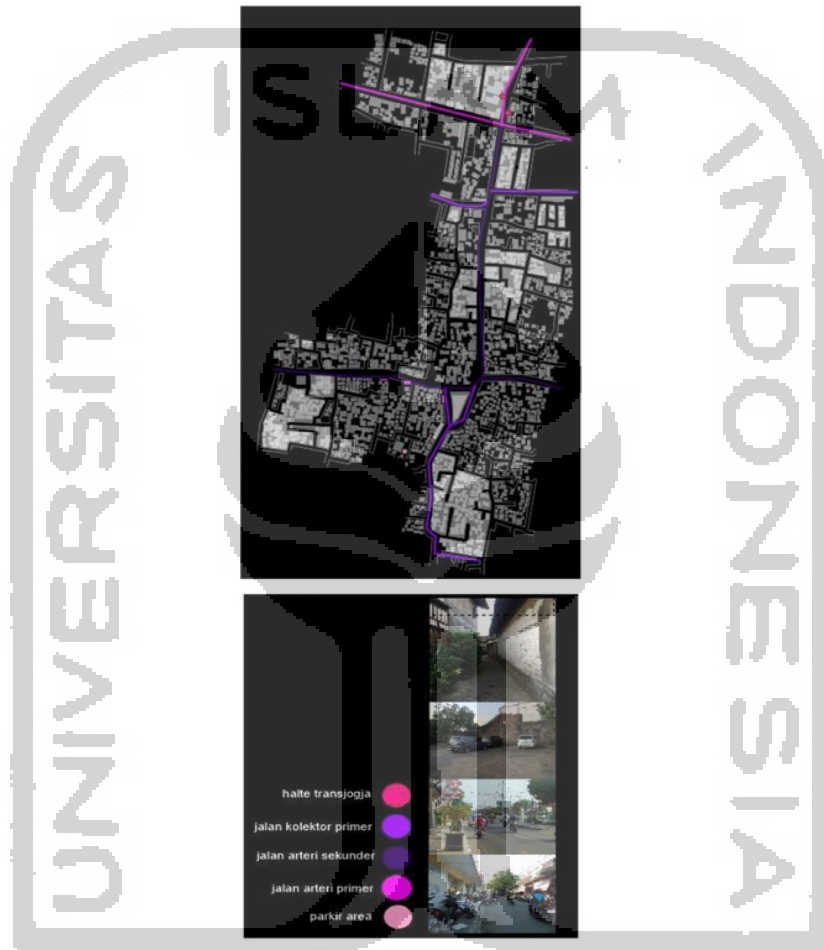


Gambar. Peta RDTR Kotagede.

Seiring berjalannya waktu maka mulai tumbuh pusat-pusat aktivitas. Pusatnya yaitu pada pasar kotagede. Kondisi tata guna lahan di Kotagede mengalami keberagaman fungsi bangunan. Terdapat bangunan-bangunan perdagangan dan jasa disepanjang jalan hingga menuju pasar kotagede. Pertumbuhan perumahan dengan tingkat kepadatan tinggi, beragam bangunan cagar budaya seperti masjid mataram, makam, dan rumah kalang. Jalan/lorong sempit dan banyaknya



volume kendaraan menjadikan kawasan ini selalu ramai dikunjungi wisatawan baik dalam maupun luar negeri untuk berwisata arsitektur dan budaya.



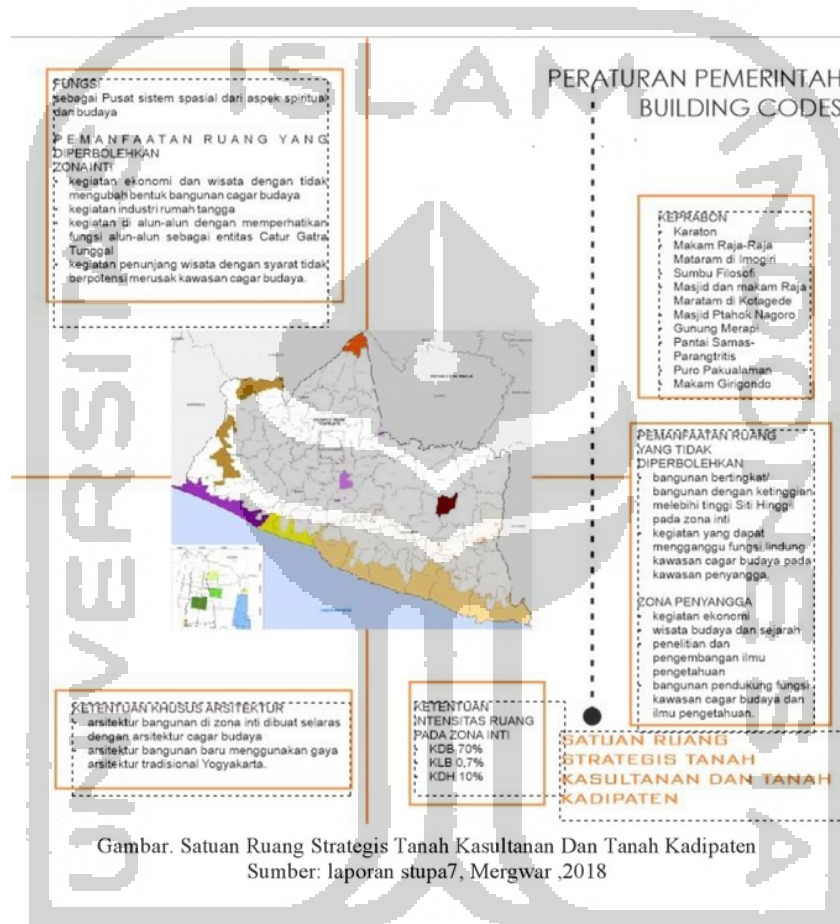
Gambar. Peta Sirkulasi
Sumber: laporan stupa7, Mergwar ,2018

Untuk sirkulasi terdapat pemberhentian trans jogja di jl. gedong kuning, yang termasuk dalam jalan arteri primer, termasuk jalan pringgolayan, dan jalan ngeksigondo. arteri sekunder meliputi jl. kemas, jl. karanglo, jl. Mandorakan. terdapat pula jalan rukun seperti gang gang kecil yang menghubungkan rumah rumah warga di dalam kompleks pemukiman. Moda transportasi yang mendukung akses Kawasan ini bervariasi dari trans Jogja yang melewati arteri



primer. Truk, mobil, motor hingga sepeda juga dapat digunakan untuk menjangkau Kawasan ini.

3.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait



Karena Kawasan ini termasuk kedalam Kawasan strategis tanah kasultanan maka arahan untuk kotagede mengikuti arahan seperti pada Kawasan kraton. Dengan pemanfaatan ruang dengan kegiatan ekonomi dan wisata, dengan tidak mengubah bentuk Bangunan cagar Budaya dan menghilangkan citra Kawasan, kegiatan penunjang wisata dengan syarat tidak berpotensi merusak Kawasan cagar Budaya tetapi mendukung dan menambah nilai Kawasan tersebut.



Tabel. Perentukan Pemanfaatan lahan, KDB,KLB,KDH, dan Ketinggian Bangunan

Kawasan	Peruntukan Pemanfaatan Ruang	Keterangan				
		KDB maks (%)	KLB maks	KDH min (%)	Ketinggian (jml. lantai)	
1	2	4	5	6	7	
KAWASAN BUDIDAYA	Perumahan & Permukiman	Fungsi Hunian	80	1,5	10	3
		Fungsi Campuran	70	≤ 4,0	10	3
		Kondominium/ Apartemen/ Flat	60	≤ 4,0	20	7
	Fasilitas Umum & Sosial	Pendidikan (TK-SLTA)	70	≤ 4,0	20	3
		Universitas/ Akademi	70	≤ 4,0	20	6
		Kesehatan	70	≤ 4,0	20	4
		Kegamaan	70	≤ 4,0	50	2
		Perkantoran, Pemerintahan	70	≤ 4,0	20	5
		Pusat Perbelanjaan Modern/ Mall	70	≤ 4,0	15	8
	Perdagangan & Jasa	Pertokoan Retail & Grosir	70	≤ 4,0	15	6
		Rental Office	70	≤ 4,0	15	10
		Hotel & Jasa Penitipan lainnya	70	≤ 4,0	15	10
		Bank	70	≤ 4,0	15	8
		Pasar	70	≤ 4,0	15	4
		Jasa Lainnya	60	≤ 4,0	20	6

Dengan ketentuan khusus untuk bangunan selaras dengan arsitektur Cagar Budaya, dan menggunakan gaya arsitektur tradisional setempat. Dan intensitas ruang KDB 70%, KLB 0,7, KDH minimal 10%, dan ketinggian bangunan fasilitas umum maksimal 6 lantai.

3.3.1 Potensi

potensi kawasan yaitu dalam bidang (heritage, kerajinan perak, dan religi) bangunan historical yang dijadikan cagar budaya, dapat dijadikan alih fungsi menjadi fungsi lain dengan mempertahankan bangunan tua yang tidak terpakai. pinggir jalan arteri sekunder dominan didirikan pertokoan. terdapat pusat kehidupan perekonomian berupa (pasar legi kotagede). banyak terdapat situs situs bersejarah dan juga kampung wisata.

Kawasan Wisata Budaya

wisata berbasis budaya adalah salah satu jenis kegiatan pariwisata yang menggunakan kebudayaan sebagai objeknya. ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan, yaitu:

1. Bahasa (language)
2. Masyarakat (traditions)
3. Kerajinan tangan (Handicraft)
4. Makanan dan kebiasaan makan (foods and eating habits)
5. Musik dan kesenian (Art and Music)
6. Sejarah suatu tempat (history of a region)



7. Cara kerja dan Teknologi (Work and Technology)
8. Agama (religion) yang dinyatakan dalam cerita atau sesuatu yang dapat disaksikan.
9. Bentuk dan karakteristik arsitektur dimasing-masing daerah tujuan wisata
(architectural characteristics in area)
10. Tata cara berpakaian penduduk setempat (dress and clothes)
11. sistem pendidikan (educational system)
12. aktivitas pada waktu senggang (leisure activities).

Kesenian

Pusat kegiatan kesenian rutin Kotagede berada pada pendapa Kajengan. Dengan macam-macam kesenian khas Kawasan ini yaitu: Karawit, yaitu music tradisional Jawa dalam set music gamelan Jawa. Panembromo, yang dikenal dengan nyanyian tembang. Kethoprak Lesung, pertunjukan yang diiringi music yang menceritakan cerita legenda atau sejarah jawa. Sanggartari Tejo Arum yang membawakan tari klasik dan gaya baru. dan Samroh yaitu vocal grup yang menyanyikan lagi-lagu islamik.

Kerajinan

Kotagede terkenal dengan kerajinan peraknya yang menjadi khas Kawasan ini. Banyak dijumpai rumah dan toko pengrajin perak disini.

Bentuk dan karakteristik arsitektur

Kotagede menjadi khas dengan tatanan jalan dan bangunannya. Terdapat Lorong-lorong sempit dan jalan rukun diantara rumah-rumah tradisional Kotagede yang biasanya dikelilingi tembok tinggi sehingga membentuk Lorong-lorong tersebut. Salah satu yang paling tertata dan menunjukkan wajah kotagede yaitu pemukiman dalam yang disebut Between Two Gates. Kemudian ada Pasar Kotagede yang menjadi Magnet aktivitas utama, Masjid dan Makam raja-raja Kotagede, Kedathon, dan Reruntuhan benteng.

Aktivitas pada waktu senggang

Perpustakaan Heritage Kotagede dan Pendapa Kanjengan (Gedung kesenian kotagede) yang menjadi salah satu destinasi wisata tempat aktivitas masyarakat sekitar biasa terjadi.



3.3.2 Peraturan Daerah Terkait



Peraturan terkait Kotagede dalam Pengaturan Inti pelestarian Citra Kota dalam RDTR Kotagede meliputi: Kotagede dibatasi perubahan tatanan fisik kawasannya, dengan memperhatikan pola keterkaitan bangunan – jalan – ruang terbuka. Ruang Terbuka Hijau wajib disediakan guna mendukung manfaat ekologi, sosial, budaya, ekonomi dan estetika yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang evakuasi bencana meliputi taman kota, lapangan olah raga, lapangan upacara, jalur hijau, taman lingkungan. Dengan penyediaan dan pemanfaatan RTH diarahkan untuk mempertahankan dan mengendalikan fungsi lingkungan.

Peraturan terkait juga terdapat dalam RDTL Kotagede yang meliputi, Sub BWP F Kotagede dengan luas lebih kurang 307 Ha (tiga ratus tujuh hektar) terdiri atas Blok F1 Rejowinangun, Blok F2 Prenggan dan Blok F3 Purbayan.

- Rencana zona ruang terbuka hijau (RTH) ditetapkan seluas lebih kurang 24 Ha (dua puluh empat hektar) berupa Taman, Hutan Kota dan Lapangan Olah Raga. Sub BWP F Kotagede di sebagian Blok F2 Prenggan untuk kegiatan Taman dan Lapangan Olah Raga
- Zona perumahan (R), Subzona rumah kepadatan sedang, ditetapkan seluas kurang lebih 700 Ha (tujuh ratus hektar) berupa kegiatan rumah kepadatan sedang sebagai fungsi perumahan dan permukiman yang tersebar :



Sub BWP F Kotagede, meliputi: Blok F2 Prenggan , Blok F3 Purbayan dan Blok F1 Rejowinangun;

- Zona perdagangan dan jasa (K), Sub BWP F Kotagede. Subzona industri kecil atau industri rumah tangga ditetapkan seluas kurang lebih 271,5 Ha (dua ratus tujuh puluh satu hektar)

Sub BWP F Kotagede, meliputi: Blok F2 Prenggan dan Blok F3 Purbayan.

- Zona Peruntukan Lain dengan tujuan pengembangan subzona pariwisata.

Peraturan terkait Kotagede juga dijelaskan dalam Peraturan Walikota Yogyakarta No.25 Tahun 2013 Tentang Penjabaran Rencana Pola Ruang Dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang untuk Blok Kotagede, yang meliputi:

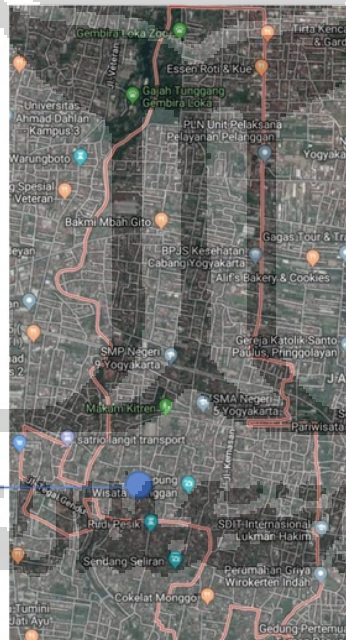
- Untuk jalan utama seperti sepanjang Jalan Tegalgendu, Mondorakan, Lor Pasar dan Kemasn mempunyai arahan Garis Sepadan Bangunan 0 (nol) meter dengan selasar tertutup atap 2 (dua) meter dan bentuk bangunan atap kampung/limasan dengan model pintu papan bongkar pasang (knock down), selain itu massa atau fasade (muka) bangunan lama bagian depan harus dipertahankan (tidak boleh dibongkar) dan tetap mempertahankan ruang antara 2 (dua) pintu (between two gate).
- Karakter Blok Kotagede merupakan bangunan-bangunan peninggalan kuno dengan rancangan dan bentuk arsitektural spesifik pada jamannya antara lain dinding batu bata ekspose tetap dipertahankan dan bangunan baru menyelaraskan.
- Semua kegiatan membangun bangunan serta bangun-bangunan di ruas Jalan Kemasn, Jalan Mondarakan, Jalan Tegalgendu dan Jalan Watugilang dalam Blok Kotagede desain rancananya harus dikonsultasikan dengan lembaga pelestarian budaya setempat atau di luar blok kawasan tersebut yang masih berdomisili di Daerah.



3.3.3 Zoning dan Titik Area penting di sekitar Site.



Gambar. Lokasi Perencanaan
Lokasi: Jalan Mentaok Raya, Purbayan, Kotagede
Luasan Lahan: 5000m²



Berdasarkan pembagian fungsi Kawasan. Lokasi site perencanaan museum ini berada diantara segemen 4 dan segmen 5 dengan fungsi Kawasan wisata, jasa, komersial, hunian (campuran). Kawasan ini masuk dalam Kawasan utama wisata ditandai dengan banyaknya Bangunan Cagar



Budaya Rumah Kalang, fungsi-fungsi pendukung, dan rumah-rumah warga yang berciri khas arsitektur Jawa rumah joglo.



Gambar. Peta Magnet Kawasan Segmen 5 dan 6.
Sumber: laporan stupa7, Mergwar ,2018



3.4.1 Analisis Eksisting Site

Eksisting site berupa lahan kosong disekitar pesantren Nurul Ummah yang berada dalam Kawasan segmen 4 : fungsi Wisata, dengan support jasa, dan komersial, serta campuran hunian. Dimana disekitar lokasi site ini dikelilingi rumah warga.

Berikut ini adalah data analisis SWOT yang diperoleh dan diolah dari beberapa sumber, analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa penting Museum Mataram Islam dibutuhkan untuk ditempatkan dilokasi ini.

Aspek-Aspek yang Mempengaruhi	Analisis Exsisting		
	Segmen 4	Segmen 5	Segmen 6
	Strengths (Kekuatan)		
Kawasan	Dalam Rencana Tata Ruang Kota Jogja disebutkan pembangunan Yogya diarahkan dengan visi, yaitu menjadikan Daerah Sebagai Kota Pendidikan Berkualitas, Pariwisata Berbasis Budaya, dan Pusat Pelayanan Jasa, yang Berwawasan Lingkungan. Dengan Kotagede sebagai salah satu Kawasan Cagar Budaya yang diatur dalam Kawasan Strategis Kasultanan Yogyakarta karena nilai penting Sejarahnya dan Bangunan Peninggalan warisan budaya yang masih ada dan perlu dilestarikan.		
	Tidak terdapat adanya bangunan Cagar Budaya, Kawasan merupakan fungsi campuran. Segmen ini masuk dalam zona penyangga.	Terdapat Bangunan Cagar Budaya dan warisan Mataram Islam serta rumah joglo dan kampung dengan cirikhas Lorong-lorongnya seperti rumah kalang, rumah joglo dalam kampung ndalem Between Two Gates, Masjid Agung dan Makam Rajaraja Mataram. Segmen 5 dan 6 masuk dalam zona pengembangan.	
Nilai Penting Situs	Belum ada data otentik yang mengemukakan adanya nilai penting pada zona penyangga	Memiliki beberapa nilai penting situs yaitu ilmu pengetahuan, sejarah, dan kebudayaan.	
Potensi	Potensi di zona ini ideal dijadikan area pengembangan dgn fungsi penyangga untuk edukasi, dan pengembangan wisata.	Potensi di zona 5 dan 6 sangat tinggi karena pola unik ruang kampungnya sehingga rawan untuk adanya penambahan atau pengembangan bangunan besar yang baru.	



Weaknesses (Kelemahan)		
Kependudukan	Penguasaan lahan oleh masyarakat, sehingga ada kemungkinan penduduk sekitar dapat memanfaatkan lahannya untuk mendirikan bangunan baru. Tingkat kepadatan dan kepadatan diarea ini juga masih tergolong sedang.	Kawasan segmen 5 dan 6 ini memiliki tingkat kepadudukan tinggi dengan bangunan rumah-rumah yang padat.
Batasan Zona	Batasan zona ini berupa jalan utama, jalan desa, dan sebagian menggunakan jalan setapak, dan batas desa/ dusun.	Batas zona ini berupa jalan utama, jalan desa, dan jalan setapak khas pola pemukiman kotagede yang menerus saling bertemu.
Opportunities (Peluang)		
Wilayah Pengembangan	Memiliki wilayah pengembangan yang masih luas. Dengan diarahkan untuk memperkuat fungsi penyangga, dengan pendirian bangunan fungsi edukasi dan wisata seperti museum serta fasilitas pendukungnya.	mempunyai arahan Garis Sepadan Bangunan 0 (nol) meter dengan kemungkinan pembangunan berskala kecil seperti rumah, selain itu massa atau fasade (muka) bangunan lama bagian depan harus dipertahankan (tidak boleh dibongkar). Pengembangan lebih untuk memperkuat keselarasan bangunan setempat.
Pemerintahan	Adanya keinginsn pemerintah dalam rujukan RDTR untuk mengembangkan Kawasan Cagar Budaya Kotagede secara terpadu untuk menjamin kelestarian dan pemanfaatan secara maksimal. Dan memperkuat citra Kawasan Kotagede yang unik dengan budayanya yang kuat. Serta perrhatian dunia yang semakin tinggi terhadap produk-produk pariwisata yang berwawasan lingkungan dan budaya.	
Pengembangan	pengembangan di zona ini diarahkan untuk memperkuat zona penyangga dgn pengembangan yang ada.	Pengembangan ke arah citra Kawasan dengan mempertahankan arsitektur bangunan setempat. Dalam penyesuaiannya bangunan baru.



	Dapat menjadi zona inti pengembangan apabila dapat meningkatkan nilai karakter dan citra kawasan pengembangan wisata inti.	Zona ini memiliki banyak warisan bangunan yang bernilai tinggi dan pola pemukiman yang kuat. Pengembangan lebih kearah wisata sejarah budaya dan arsitektur berbasis lingkungan hidup yang sudah tertata.
	Threats (Ancaman/Tantangan)	
Pengelolaan	Adanya konflik kepentingan dalam pengelolaan yang berdampak pada kualitas lingkungan.	
Masyarakat	Kegiatan alam dan kegiatan manusia yang dapat mengusik potensi sumber daya arkeologi. Pelestarian budaya menjadi hal yang penting agar tidak rusak trgerus waktu. Tren museum dimasyarakat perlu dikembangkan sehingga masyarakat tetap mengerti sejarah dan tidak melupakannya. Dengan mengundang masyarakat setempat ikut aktif berpartisipasi dalam mengembangkan dan mengelola potensi wisata sejarah ini.	

Tabel. Analisis Exsisting Kawasn Kotagede
Sumber: Analisis penulis diolah dari beberapa sumber, 2019.

Dari data yang telah dianalisis melalui SWOT, zona penyangga pada segmen 4 merupakan area yang aman dan berpotensi untuk pengembangan dan penyangga fungsi edukasi, wisata dengan pendirian bangunan baru yang berskala besar. Sehingga pada area ini fungsi pendirian Museum Mataram Islam Kotagede dapat menjadi alternative support fungsi penyangga Kotagede dengan tujuan menjadi alternative pengembangan pelestarian dan menguatkan identitas dan sense of place Kawasam Kotagede.



3.4.2 Kondisi Yang Melatarbelakangi Pemilihan Tapak



Site ini berada pada zona penyangga, dimana area ini merupakan area yang masih dapat dikembangkan dengan pembangunan berskala besar. Degan kepadatan sedang.

Zona pengembangan sangat sempit dan tingkat kepadatannya sudah tinggi. Dan tidak tersedianya site terbatas dan kemungkinan akan mengubah pola pemukiman Kotagede yang unik dengan pola pemukiman yang saling berdempet dan loronglorong kampung yang mendominasi.

Site ini tidak berada pada disepanjang jalan utama karena pda jalur utama sudah digunakan sebagai pemukiman warga dengan fungsi mixuse building.

Sehingga site diarahkan masuk kedalam namun tetap mudah dijangkau dari jalan desa dan berada tepat diselatan jalan desa. Akses dari jalan utama (jl.Mondorakan) menuju timur belok kanan kearah prenggan (jl.Nyi Pembayun) lalu lurus terus mengikuti jalan utama hingga belok kanan menuju posisi site berada tepat dipinggir jalan (jl.Raden Ronggo).

Pemukiman yang berada di sekitar site mendominasi sirkulasi utama dan menjadi view keluar tapak yang menarik. Pola keruangan kotagede dapt terlihat jelas dengan ketinggian tertentu.

Area zona pengembangan segmen 5 dan 6 diarahkan ke kepadatan tinggi dengan potensi Kawasan inti wisata.

Lokasi site diarahkan tidak terlalu jauh dari zona pengembangan dengan tetap berada diantara kedua zona ini. Agar posisi Museum dari Objek utama Kawasan (Masjid Agung dan Mataram masih dapat diakses dengan mudah. Dan dengan ketinggian tertentu bangunan dapat melihat view ke objek tersebut.

Gambar. Tapak dan Analisisnya
Sumber : Analisis Penulis,2019



3.5 Gambaran Awal Perancangan

Arsitektur Kotagede yang digunakan sebagai Preseden

Exterior/Selubung bangunan

- Bangunan dapat menjadi salah satu landmark penguat Kawasan.
- Arsitektur Vernakuler Kotagede yang akan dijadikan preseden atau acuan dalam pengembangan desain museum Mataram Islam ini yang kemudian akan dikembangkan dengan pendekatan Neo-vernakular adalah Arsitektur Warisan Mataram. Yaitu Masjid Agung yang bertipe arsitektur Jawa dan gabungannya Makam raja-raja Mataram yang mewakili arsitektur candi. Dimana bangunan ini merupakan Tonggak atau peninggalan Mataram Islam. Maka, bangunan ini akan diimplementasikan kedalam desain Museum Mataram Islam Kotagede. Yang kemudian akan dikembangkan dengan gabungan bentuk modern dalam arsitektur Neo-vernakular. Sehingga bagaimana desain dari bangunan ini dapat mempersatukan/ menyelaraskan antara Arsitektur Islam dan Hindu Budha dalam tubuh bangunan yang modern. (Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan).
- Dengan fasad menggabungkan material modern seperti kaca dan baja dengan material local setempat berupa batu bata dan gabungan kayu, agar terkesan alami dengan penerapan kembali Teknik ornamentasi khas kotagede bahu dhayang dengan ragam hias floral dan penggunaan Soko Guru. Sehingga pada desain museum Mataram Islam Kotagede ini memberikan sense Mataram Islam yang kuat dan dapat menjadikan bangunan sebagai support yang menguatkan image Kawasan. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (distorsi skala, permainan massa, kombinasi material, tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).



- Bangunan yang berkomunikasi dengan site dengan permainan unsur air yang kompleks dengan makna tertentu yang sesuai dengan pemaknaan air pada masjid agung Mataram.

Interior/Ruang dalam

- Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan. Warna-warna yang kuat dan kontras.
- Alur masuk museum dari entrance dibuat dengan implementasi dari penggambaran peristiwa dengan filosofi dan makna yang diambil dari Mataram Islam.
- Sekuensi ruang pameran didesain agar tercipta pengalaman ruang yang berbedabeda sesuai dengan masing-masing tema galeri yang diceritakan. Dan interior yang dapat memberikan sense visual dan feeling (kesan) berada dan bercerita. Seperti Pengalaman ruang disajikan lewat suara, visual, dan dirasa. Lorong masuk gelap, dilengkapi dengan suara air mengalir dari kiri dan kanan dinding, dan sebagian menetes dari atas. Memberi kesan lembab gelap, suram seperti menceritakan kondisi saat terjadi peristiwa awal penyebaran islam, Dan gemuruh seperti saat terjadi pemberontakan.
- memasukkan cahaya ke dalam lobi bangunan lewat skylight seperti menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka.
- Menggunakan konsep Artainment dengan pendekatan Culturespace yang memadukan teknologi dan seni untuk menciptakan daya tarik dan interaksi antara pengunjung dan karya yang dipajang.
- Untuk menghilangkan citra ruang eksklusif yang sunyi. Dengan melibatkan teknologi, Ini dapat mencakup tampilan interaktif, panduan audio, dan bahkan pengalaman realitas virtual dalam ruang. menyatukan seni, sains, dan teknologi untuk mensimulasikan indera pengunjung.



- menyoroti karya seni yang ada dan juga menciptakan pengalaman baru yang menarik, dengan instalasi bagi semua kalangan. Anak-anak dapat menikmati kamar yang menarik dan aspek taman bermain dari pengaturan, sementara orang dewasa menghargai cerita dan karya seni yang terjadi di sekitar mereka. Semuanya diceritakan dengan metode penggambaran dan penyampaian berbeda di setiap ruangan. Sehingga masing-masing ruangan memiliki *sense historic* yang ingin disampaikan.
- Ruang pameran dibagi berdasar waktu kronologis berdasar sejarah. Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup Masa Awal, Terpecahnya Mataram, Peristiwa-peristiwa penting, Hingga peninggalan Kerajaan Mataram Islam, ditambah juga area tampilan khusus.
- Alur sirkulasi diskenariokan dengan menciptakan pengalaman ruang yang dapat dinikmati seperti efek 3D. dengan cara menyampaikan perasaan lewat suasana ruang, membantu orang merasakan koneksi untuk menyerap informasi. Dengan display, memproyeksikan seni ke dinding yang bergerak konstan. Monitor dan proyektor bertengger di berbagai sudut. Ketika pengunjung berjalan, mereka mendapati diri mereka menjadi bagian dari seni. Dengan tambahan yang merespons pergerakan pengunjung. Pertunjukan cahaya dan *soundscape* yang menampilkan suasana.
- Pengaturan ruangan dengan trend post modern ini menggabungkan dan menambahkan seni peran dalam ruang display pameran dengan penceritaan Narasi diatur dramatis dan gambar yang diproyeksikan secara historis pada ruang audio visual seperti teater. Pelaku adegan melakukan skenario sementara penonton mendengarkan audio yang direkam sebelumnya. Konsep ruangan yaitu "menghubungkan daya tarik dan keindahan ikon artistik dengan hiburan yang emosional dan menarik lewat pertunjukan".
- Ruang pameran dengan objek arkeologi seperti sisa-sisa peninggalan yang ditaruh di museum *plered* dapat dipindahkan dan didisplay disini. Objek tersebut dapat didisplay menjadi interaktif antara objek pameran dengan pengamat/pengunjung dengan dukungan perpaduan teknologi digital seperti *Virtual Reality* ruang yang digabungkan



dengan adanya sound dan pnggambaran suasana ruang serta efek 3D dan penataan koleksi display yang diatur berdasarkan runtutan waktu dan kejadian yang berlangsung. koleksi massif ini bisa menjadi menarik dan ikut memungkinkan kolase estetika dalam konteks museum. Diatur juga dengan permainan lampu yang menyoroti pajangan dengan kesan dramatis.

Support/Pendukung

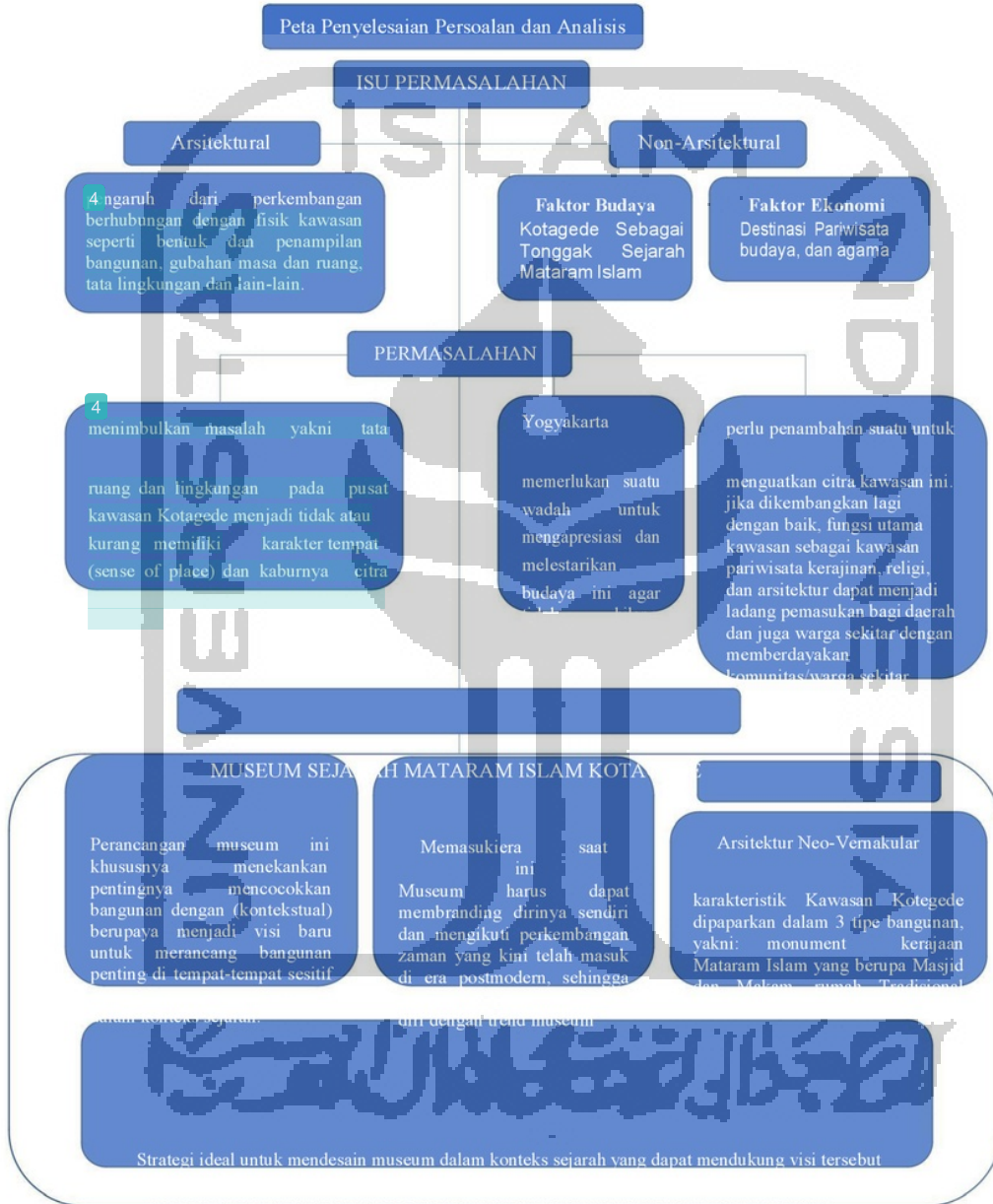
- Bangunan menambahkan fasilitas pendukung museum lainnya seperti ruang galeri yang luas, fasilitas konferensi, perpustakaan, dan fasilitas penelitian, dan taman.



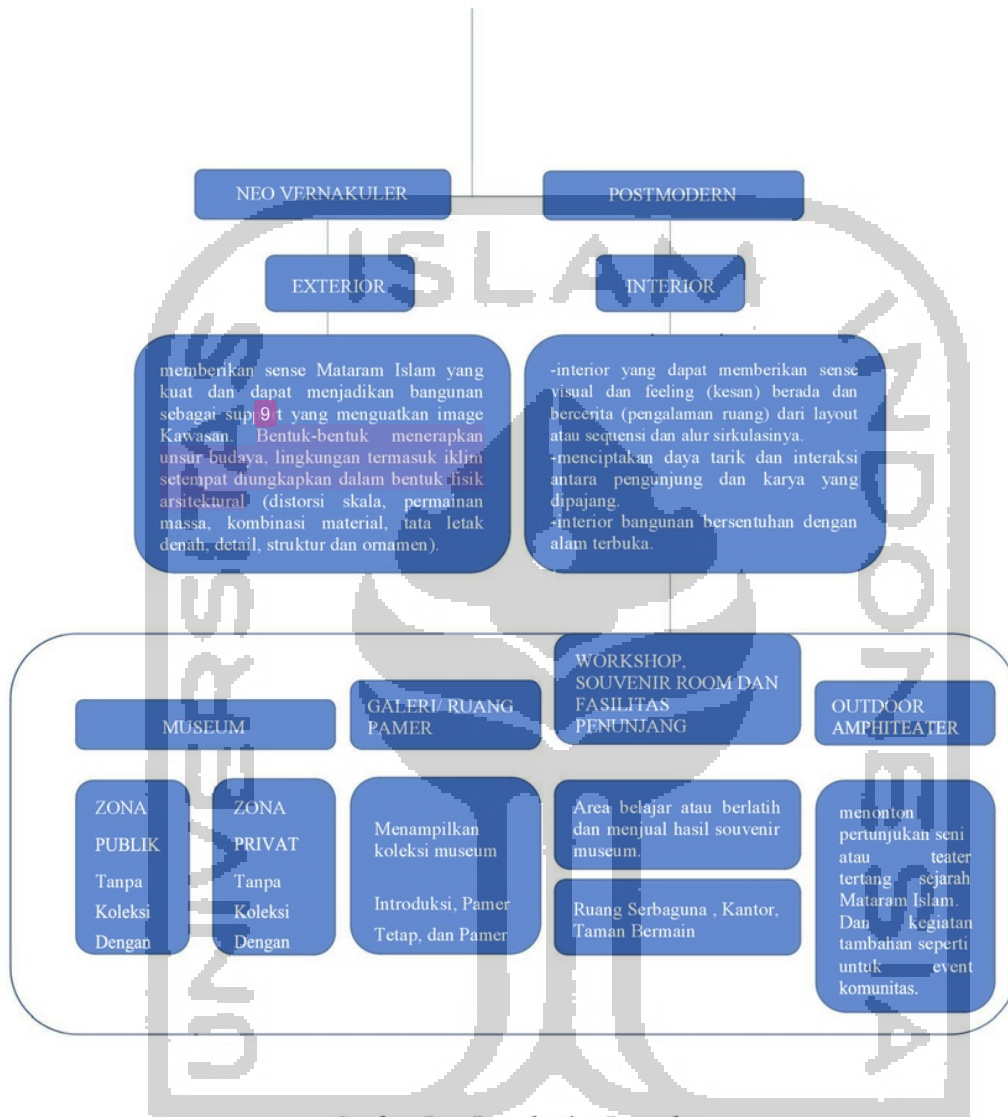


BAB IV ANALISIS

4.1 Peta Penyelesaian Persoalan





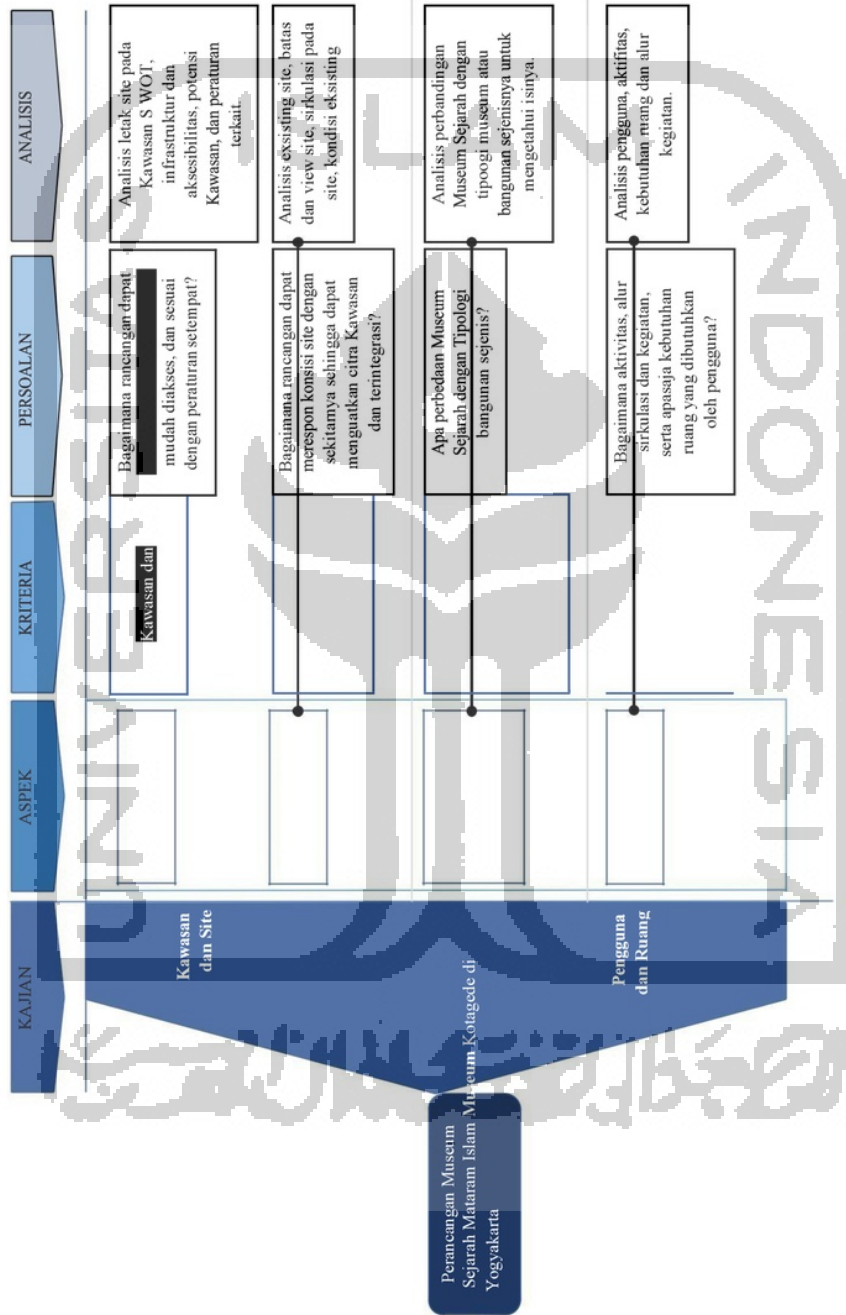


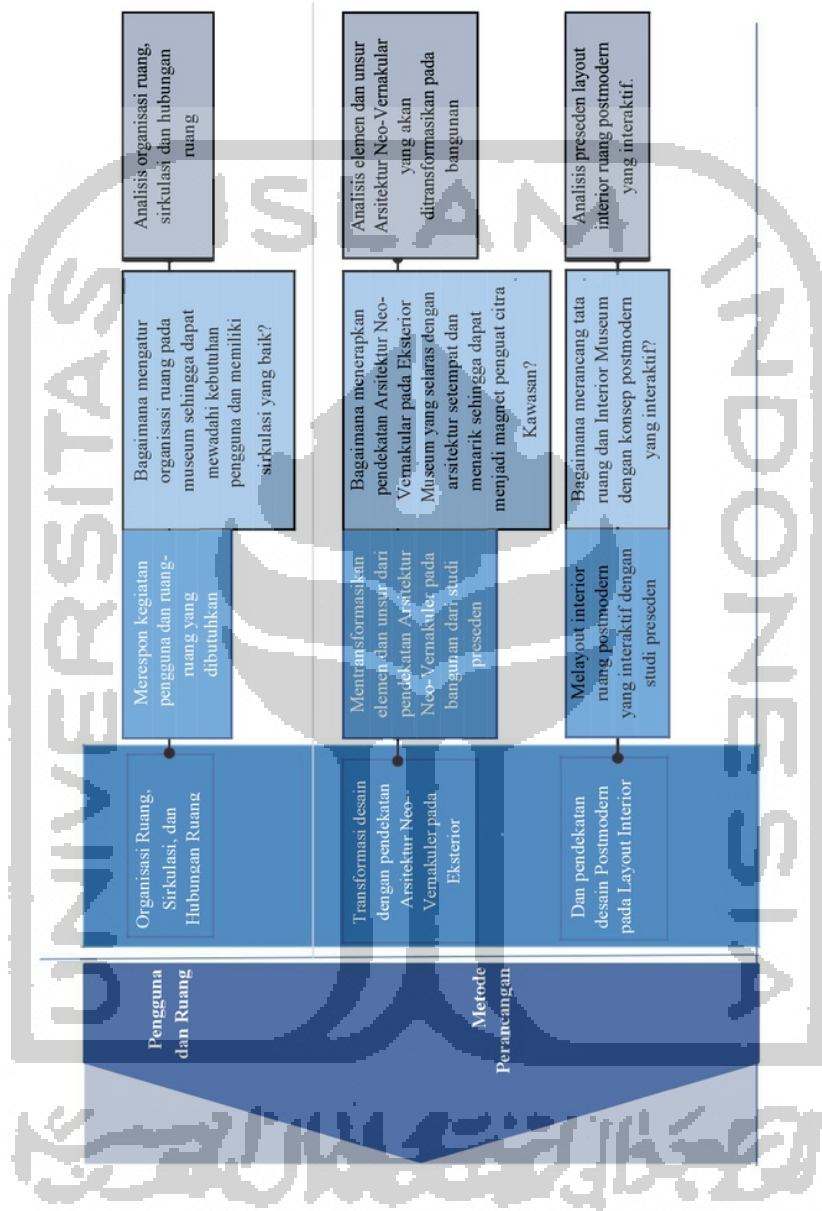
Gambar. Peta Penyelesaian Persoalan

Sumber: Analisis Penulis, 2019



Analisis dan Permasalahan Pemecahan Peta 2.4





Penyelesaian Peta, Gambar dan Persoalan Analisis

Analisis: (Sumber

2019) P

emulis,

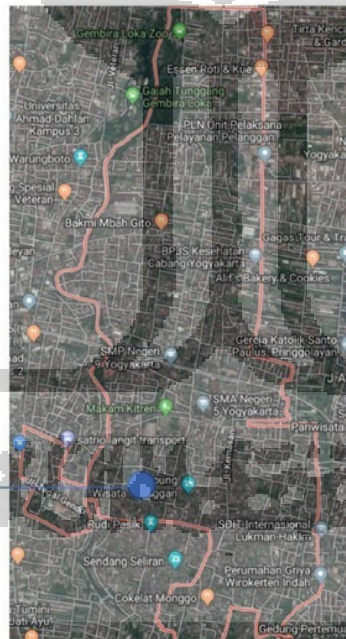


4.3 Analisis Kotagede

4.3.1 Zoning dan Titik Area penting di sekitar Site.



Gambar. Lokasi Perencanaan
Lokasi: Jalan Mentaok Raya, Purbayan, Kotagede
Luasan Lahan: 5000m²



Berdasarkan pembagian fungsi Kawasan. Lokasi site perencanaan museum ini berada diantara segemen 4 dan segmen 5 dengan fungsi Kawasan wisata, jasa, komersial, hunian (campuran).



Kawasan ini masuk dalam Kawasan utama wisata ditandai dengan banyaknya Bangunan Cagar Budaya Rumah Kalang, fungsi-fungsi pendukung, dan rumah-rumah warga yang berciri khas arsitektur jawa rumah joglo.



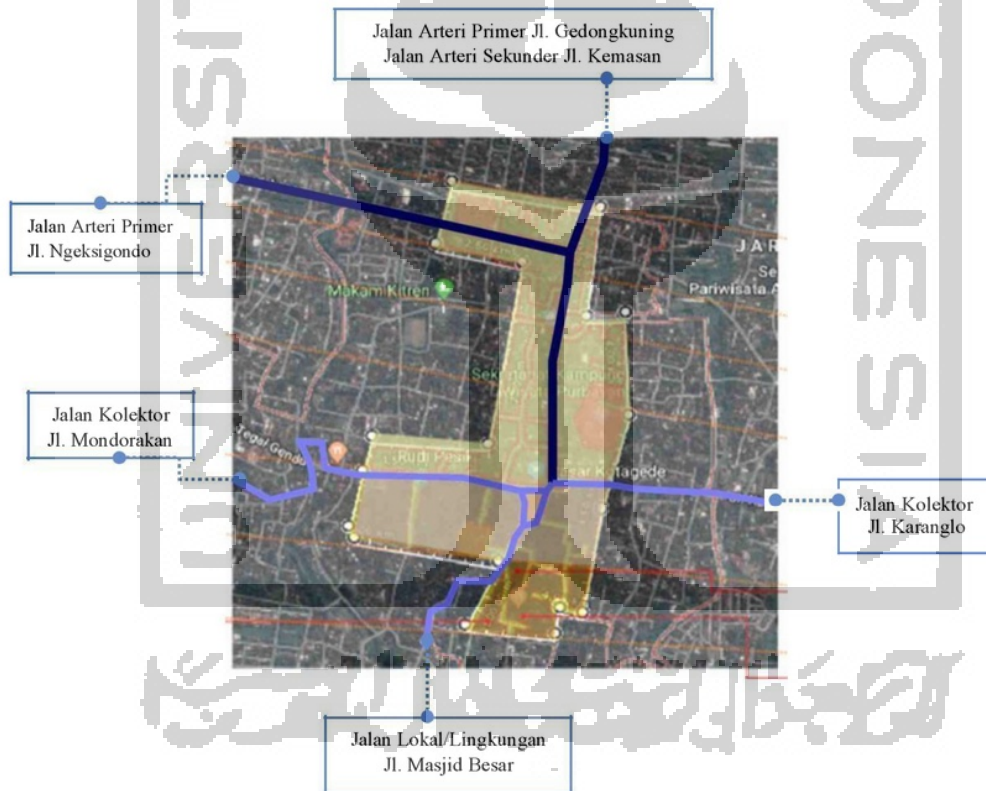
● Lokasi Site Perancangan Museum Mataram Islam di Kotagede.

Gambar. Peta Magnet Kawasan Segmen 5 dan 6.
Sumber: laporan stupa7, Mergwar, 2018



4.3.2 Aksesibilitas

Kawasan Kotagede di lokasi terpilih merupakan kawasan yang infrastruktur terkait transportasi dan aksesibilitasnya mudah untuk dijangkau dan ditemukan oleh pengunjung maupun wisatawan. Berlokasi tepat di jalur protokol di zona kawasan pengembangan wisata budaya dan pendidikan menjadikan kawasan ini menjadi lokasi strategis sehingga banyak dilalui oleh berbagai macam jenis kendaraan mulai dari kendaraan pribadi seperti mobil ataupun motor serta kendaraan umum seperti bus, taxi, maupun ojek dapat ditemukan di kawasan ini. Berdasarkan dengan banyaknya jenis kendaraan pribadi maupun umum yang melewati atau melintasi kawasan ini membuktikan bahwa Kawasan Kotagede ini merupakan kawasan yang cukup mudah aksesibilitasnya.



Gambar. Peta Aksesibilitas Kotagede.
Sumber: laporan stupa7, Mergwar, 2018



4.3.3 Analisis Eksisting Site

Eksisting site berupa lahan kosong disekitar pesantren Nurul Ummah yang berada dalam Kawasan segmen 4 : fungsi Wisata, dengan support jasa, dan komersial, serta campuran hunian. Dimana disekitar lokasi site ini dikelilingi rumah warga.

Berikut ini adalah data analisis SWOT yang diperoleh dan diolah dari beberapa sumber, analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa penting Museum Mataram Islam dibutuhkan untuk ditempatkan dilokasi ini.

Aspek-Aspek yang Mempengaruhi	Analisis Existing		
	Segmen 4	Segmen 5	Segmen 6
Kawasan	Strengths (Kekuatan)		
	<p>Dalam Rencana Tata Ruang Kota Jogja disebutkan pembangunan Yogyakarta diarahkan dengan visi, yaitu menjadikan Daerah sebagai Kota Pendidikan Berkualitas, Pariwisata Berbasis Budaya, dan Pusat Pelayanan Jasa, yang tahun 2010 pasal 4 Berwawasan Lingkungan. Dengan Kotagede sebagai salah satu Kawasan Cagar Budaya yang diatur dalam Kawasan Strategis Kasultanan disebutkan Yogyakarta karena nilai penting Sejarahnya dan Bangunan Peninggalan pembangunan kota dan warisan budaya yang masih ada dan perlu dilestarikan.</p>		
	<p>Tidak terdapat adanya bangunan Cagar Budaya, Kawasan merupakan fungsi campuran.</p> <p>Segmen ini masuk dalam zona penyangga.</p>	<p>Terdapat Bangunan Cagar Budaya dan warisan Mataram Islam serta rumah joglo dan kampung dengan ciri khas Lorong-lorongnya seperti rumah kalang, rumah joglo dalam kampung ndalem Between Two Gates, Masjid Agung dan Makam Rajaraja Mataram.</p> <p>Segmen 5 dan 6 masuk dalam zona pengembangan.</p>	
Nilai Penting Situs	<p>Belum ada data otentik yang mengemukakan adanya nilai penting pada zona penyangga</p>	<p>Memiliki beberapa nilai penting situs yaitu ilmu pengetahuan, sejarah, dan kebudayaan.</p>	
Potensi	<p>Potensi di zona ini ideal dijadikan area pengembangan dgn fungsi penyangga untuk edukasi, dan pengembangan wisata.</p>	<p>Potensi di zona 5 dan 6 sangat tinggi karena pola unik ruang kampungnya sehingga rawan untuk adanya penambahan atau pengembangan bangunan besar yang baru.</p>	
	Weaknesses (Kelemahan)		



Kependudukan	<p>Penguasaan lahan oleh masyarakat, sehingga kemungkinan penduduk sekitar dapat memanfaatkan lahannya untuk mendirikan bangunan baru. Tingkat kepadatan di area ini juga masih tergolong sedang.</p>	<p>Kawasan segmen 5 dan 6 ini memiliki tingkat kepadudukan tinggi dengan bangunan rumah-rumah yang padat.</p>
Batasan Zona	<p>Batasan zona ini berupa jalan utama, jalan desa, dan sebagian menggunakan jalan setapak, dan batas desa/dusun.</p>	<p>Batas zona ini berupa jalan utama, dan jalan setapak khas pola pemukiman kotagede yang menerus saling bertemu.</p>
Opportunities (Peluang)		
Wilayah Pengembangan	<p>Memiliki wilayah pengembangan yang masih luas. Dengan diarahkan untuk memperkuat fungsi penyangga, dengan pendirian bangunan fungsi edukasi dan wisata seperti museum serta fasilitas pendukungnya.</p>	<p>mempunyai arahan Garis Sepadan Bangunan 0 (nol) meter dengan kemungkinan pembangunan berskala kecil seperti rumah, selain itu massa atau fasade (muka) bangunan lama bagian depan harus dipertahankan (tidak boleh dibongkar). Pengembangan lebih untuk memperkuat keselarasan bangunan setempat.</p>
Pemerintahan	<p>Adanya keinginan pemerintah dalam rujukan RDTR untuk mengembangkan Kawasan Cagar Budaya Kotagede secara terpadu untuk menjamin kelestarian dan pemanfaatan secara maksimal. Dan memperkuat citra Kawasan Kotagede yang unik dengan budayanya yang kuat.</p>	
Pengembangan	<p>Serta perhatian dunia yang semakin tinggi terhadap produk-produk pariwisata yang berwawasan lingkungan dan budaya.</p> <p>pengembangan di zona ini diarahkan untuk memperkuat zona penyangga dgn pengembangan yang ada.</p>	<p>Pengembangan ke arah citra Kawasan dengan mempertahankan arsitektur bangunan setempat. Dalam penyesuaiannya bangunan baru.</p>



	Dapat menjadi zona inti pengembangan apabila dapat meningkatkan nilai karakter dan citra kawasan pengembangan wisata inti.	Zona ini memiliki banyak warisan bangunan yang bernilai tinggi dan pola pemukiman yang kuat. Pengembangan lebih kearah wisata sejarah budaya dan arsitektur berbasis lingkungan hidup yang sudah tertata.
	Th reats (Ancaman/Tantangan)	
Pengelolaan	Adanya konflik kepentingan dalam pengelolaan yang berdampak pada kualitas lingkungan.	
Masyarakat	<p>Kegiatan alam dan kegiatan manusia yang dapat mengisik potensi sumber daya arkeologi. Pelestarian budaya menjadi hal yang penting agar tidak rusak trgerus waktu.</p> <p>Tren museum dimasyarakat perlu dikembangkan sehingga masyarakat tetap mengerti sejarah dan tidak melupakannya. Dengan mengundang masyarakat setempat ikut aktif berpartisipasi dalam mengembangkan dan mengelola potensi wisata sejarah ini.</p>	

Tabel. Analisis Exsisting Kawasn Kotagede

Sumber: Analisis penulis diolah dari beberapa sumber, 2019.

Dari data yang telah dianalisis melalui SWOT, zona penyangga pada segmen 4 merupakan area yang aman dan berpotensi untuk pengembangan dan penyangga fungsi edukasi, wisata dengan pendirian bangunan baru yang berskala besar. Sehingga pada area ini fungsi pendirian Museum Mataram Islam Kotagede dapat menjadi alternative support fungsi penyangga Kotagede dengan tujuan menjadi alternative pengembangan pelestarian dan menguatkan identitas dan sense of place Kawasam Kotagede.



4.3.4 Kondisi Yang Melatarbelakangi Pemilihan Tapak



• Site ini berada pada zona penyangga, dimana area ini merupakan area yang masih dapat dikembangkan dengan pembangunan berskala besar. Dengan kepadatan sedang.

• Zona pengembangan sangat sempit dan tingkat kepadatannya sudah tinggi. Dan tidak tersedianya site terbatas dan kemungkinan akan mengubah pola pemukiman Kotagede yang unik dengan pola pemukiman yang saling berdempet dan loronglorong kampung yang mendominasi.

• Pemukiman yang berada di sekitar site mendominasi sirkulasi utama dan menjadi view keluar tapak yang menarik. Pola keruangan kotagede dapat terlihat jelas dengan ketinggian tertentu.

• Area zona pengembangan segmen 5 dan 6 diarahkan ke kepadatan tinggi dengan potensi Kawasan inti wisata.

• Lokasi site diarahkan tidak terlalu jauh dari zona pengembangan dengan tetap berada diantara kedua zona ini. Agar posisi Museum dari Objek utama Kawasan (Masjid Agung dan Mataram) masih dapat diakses dengan mudah. Dan dengan ketinggian tertentu bangunan dapat melihat view ke objek tersebut.

Gambar. Tapak dan Analisisnya

Sumber : Analisis Penulis, 2019



4.4 Analisis Site

Lokasi dan Aksesibilitas



Gambar. Lokasi Site dan Aksesibilitasnya
Sumber : Analisis Penulis, 2019

Site ini tidak berada pada disepanjang jalan utama karena pada jalur utama sudah digunakan sebagai pemukiman warga dengan fungsi mixuse building, sehingga site diarahkan masuk kedalam namun tetap mudah dijangkau dari jalan desa dan berada tepat diselatan jalan desa. Akses dari jalan utama (jl.Mondorakan) menuju timur belok kanan kearah prenggan (jl.Nyi Pembayun) lalu lurus terus mengikuti jalan utama hingga belok kanan menuju posisi site berada tepat dipinggir jalan (jl.Raden Ronggo).

View dari luar ke tapak

View dari dalam ke tapak

Pencahayaan dan Penghawaan

Kebisingan

Drainase

Vegetasi



4.5 Analisis Museum

Pada bagian ini akan memaparkan analisis tentang museum yang nantinya akan digunakan sebagai dasar konsep perancangan.

4.5.1 Analisis Studi Kasus Museum (Preseden)

Berikut ini beberapa analisis tentang museum. Museum-museum ini mempunyai perbedaan jenis koleksi yang dipamerkan, dan berbagai kebaruan yang disajikan. Hal ini dimaksudkan agar penulis bisa mengetahui Sirkulasi, Layout, dan Program Ruang yang sesuai sebagai dasar pertimbangan dalam perancangan Museum Mataram Islam Kotagede.





Nama Bangunan	Jenis Bangunan	Koleksi	Sirkulasi	Layout Ruang	Program Ruang	Pendekatan dalam desain yang digunakan
Museum Songket Palembang	Museum Seni	koleksi Macam-macam kain Songket Palembang	Menemus, bercabang	Dalam Negeri 8 Sekuens ruang pameran didesain agar tercipta pengalaman ruang yang berbeda-beda sesuai dengan masing-masing tema galeri yang dicertakan.	Ruang Koleksi : ruang pameran in situ. Ruang non Koleksi : Gudang, café, artshop, ruang anak-anak, taman.	dengan Arsitektur Neo-Vernakular. Material bangunan yang digunakan merepresentasi 8 budaya setempat yang digunakan sebagai kulit luar yaitu cladding kayu artifisial sehingga tetap menampilkan bahasa arsitektur setempat yang menggunakan dinding kayu. motif songket digunakan pada detail fasad (bagian tumpal membentuk repetisi segitiga), dan detail pada atap. Pengalaman ruang disajikan lewat suara, visual, dan dirasa. Lorong masuk gelap, dilengkapi dengan suara air mengalir dari kiri dan kanan, dinding, dan sebagian menetes dari atas. Memberi kesan lembab gelap, suram seperti menceritakan kondisi saat terjadi tsunami.
Museum Tsunami Aceh	Museum Sejarah	peninggalan sejarah/ peristiwa tsunami aceh	Menerus	Setiap ruang menceritakan runtutan peristiwa dengan diorama-diorama dan pajangan berupa foto-foto dan 3d, serta sisa peninggalan.	Ruang Koleksi : ruang pameran in situ. Ruang non Koleksi : Gudang, café, artshop, ruang anak-anak, taman.	Pengalaman ruang disajikan lewat suara, visual, dan dirasa. Lorong masuk gelap, dilengkapi dengan suara air mengalir dari kiri dan kanan, dinding, dan sebagian menetes dari atas. Memberi kesan lembab gelap, suram seperti menceritakan kondisi saat terjadi tsunami.
Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum	Museum Arkeologi	Berbagai macam jenis temuan arkeologi, fosil dan mumi.	Menerus, bercabang	Luar Negeri Alur masuk ke museum dari entrance dibuat bertap-trap naik ke ruang ini seperti di dalam piramida. Ruang pameran dibagi berdasar waktu kronologis berdasar sejarah. Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup usia sejarah Firaun, termasuk Pra-Sejarah Kerajaan Lama, Kerajaan Tengah, Kerajaan Baru, dan Zaman Akhir dan Romawi.	Bangunan menambahkan fasilitas pendukung museum lainnya seperti ruang galeri yang luas, fasilitas konferensi, perpustakaan, dan fasilitas penelitian, dan taman.	Ornament dari piramida diimplementasikan dan dikembangkan lagi menjadi potongan yang disusun acak sehingga memberikan bentuk yang lebih modern dengan material modern kaca dan baja pada fasad. Museum ini menggabungkan teknologi realitas virtual sebagai fasilitas support.

Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus.

2019)Penulis, Analisis: (Sumber: Museum Kasus Studi Analisis 1.5.4 Tabel



<p>San Francisco Museum of Modern Art</p>	<p>Museum Seni kontemporer dan sculpture</p>	<p>Museum koleksi seni kontemporer lukisan (2D), dan sculpture</p>	<p>Kerajaan Tengah; Kerajaan Baru; dan Zaman Akhir dan Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus.</p>
<p>San Francisco Museum of Modern Art</p>	<p>Museum Seni kontemporer lukisan (2D), dan sculpture (3D)</p>	<p>Menerus, bercabang seperti menempatkan interior dengan alam terbuka. Palet litem, termasuk kayu dan granit pada interior ruangan, memberikan nuansa hangat dan eklektik. Lobi dan interior lebih simple dengan warna yang soft seperti putih dan perpaduan warna coklat elemen kayu memberikan kesan elegan. Tambahan pengaturan lighting pada ruang pameran juga memberikan kesan minimalis dan hangat pada ruangan ini.</p>	<p>Lobi, Galeri, perpustakaan, kafe, dan auditorium ditambahkan di Lobi, Galeri, kaaperpus kafe, dan auditorium ditambahkan di sekitar atrium, sebagai fungsi pendukung.</p>
<p>Attainment dengan konsep Culturespace</p>	<p>Museum Seni kontemporer dan sculpture (3D)</p>	<p>Menerus</p>	<p>Elemen material bangunan ini digunakan untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, memasukkan unsur material modern dalam Elemen material bangunan in digunakan untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, sukanme unsur material modern alam bangunan di bagian lainnya seperti kaca skylight, dan rangka baja tetapi fasad yang terkesan alami dengan material local bata merah dan paduan granit pada focus utama fasad bangunan.</p>
<p>Attainment dengan konsep Culturespace</p>	<p>Museum Seni kontemporer dan sculpture (3D)</p>	<p>Menerus</p>	<p>Ruang Koleksi : Ruang pameran in situ. Ruang non Koleksi : Gudang, cafe, artshop, ruang anak-anak, taman.</p>
<p>Attainment dengan konsep Culturespace</p>	<p>Museum Seni kontemporer dan sculpture (3D)</p>	<p>Menerus</p>	<p>menciptakan pengalaman ruang yang dapat dinikmati seperti efek 3D, dengan cara menyampaikan perasaan lewat suasana ruang, membantu orang merasakan koneksi untuk menyerap informasi. Dengan display, memproyeksikan seni ke dinding yang bergerak konstan. Monitor dan proyektor bertengger di berbagai sudut. Ketika pengunjung berjalan, mereka mendapati diri mereka menjadi bagian dari seni. Dengan tambahan yang merespons pergerakan pengunjung, Perlihatkan cahaya dan soundscape yang menampilkan suasana.</p>



Kesimpulan:

Pola Sirkulasi

- Museum dapat menggabungkan pola sirkulasi yang menerus dan bercabang dengan layout yang tetap memudahkan pengunjung untuk melihat suatu obyek tertentu. Percabangan yang digunakan hanya untuk membedakan jenis barang dan sebagai variasi layout agar tidak memberi kesan monoton pada ruang pameran. Percabangan tetap mengikuti pola sirkulasi menerus dari entrance hingga exit.

Penataan Ruang Pamer

- Pembagian ruang pameran digolongkan menurut jenis benda koleksi dan periode historisnya dengan alur yang didesain berdasarkan cerita atau peristiwa awal hingga akhir.
- Informasi akan lebih tersampaikan dengan baik apabila terdapat interaksi antara pengunjung dengan objek yang dipamerkan, melalui pengamatan in situ dan exsitu. Dengan melibatkan teknologi, ini dapat mencakup tampilan interaktif, panduan audio, dan bahkan pengalaman realitas virtual dalam ruang untuk mensimulasikan indera pengunjung.
- Pengalaman ruang perlu dipertegas didalam ruangan dengan alur, display dan penyajian dalam ruangan agar sense ruang yang bercerita dapat tercipta. Sekuensi ruang pameran didesain agar tercipta pengalaman ruang yang berbedabeda sesuai dengan masing-masing tema galeri yang diceritakan. Dan interior yang dapat memberikan sense visual dan feeling (kesan) berada dan bercerita. Seperti pengalaman disajikan lewat suara, visual, dan dirasa. Lorong masuk gelap, dilengkapi dengan suara air mengalir dari kiri dan kanan dinding, dan sebagian menetes dari atas. Memberi kesan lembab gelap, suram seperti menceritakan kondisi saat terjadi peristiwa awal penyebaran islam. Dan gemuruh seperti saat terjadi pemberontakan.
- Memasukkan cahaya kedalam lobi bangunan lewat skylight seperti menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka. Lobi dan interior bisa didesain lebih simple dengan warna yang soft seperti putih dan perpaduan warna coklat elemen kayu memberikan kesan elegan. Tambahan pengaturan lighting pada ruang pameran juga memberikan kesan minimalis dan hangat pada ruangan ini.



Fasad Bangunan

- dengan Arsitektur Neo-Vernakular. Material bangunan yang digunakan merepresentasikan budaya setempat. yang digunakan sebagai kulit luar yaitu cladding kayu artifisial sehingga tetap menampilkan bahasa arsitektur setempat yang menggunakan dinding kayu. motif dapat digunakan pada detail fasad dan bagian lainnya. Dengan implementasi pada bangunan local setempat yang dibentuk lebih modern dengan perpaduan material local dan modern.

Support Facilities

- Untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan bagi pengunjung, maka Pemrograman Ruang yang perlu ditambahkan dapat berupa ruang inti: ruang koleksi, pameran/instalasi, dan ruang penunjang seperti Gudang penyimpanan, area makan dan minum seperti café, toilet, perpustakaan, tempat membeli cinderamata seperti artshop, tempat ibadah, dan lain-lain.

4.5.2 Analisis Perancangan Museum

Berikut ini beberapa analisis tentang perancangan museum yang didapatkan berdasarkan analisis studi kasus Museum.

4.5.2.1 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dikelompokkan menjadi 2 kelompok:

- Bangunan Pokok: pameran tetap, pameran temporer, auditorium, laboratorium untuk benda konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi.
- Bangunan Penunjang: Pos Keamanan, Artshop, ticket box, toilet, lobby, Tempat penitipan barang, meeting room, amphitheater untuk tempat berkumpul komunitas, dan tempat parkir.

4.5.2.2 Analisis Perletakan Ruang

Penggunaan berdasarkan zoning digunakan untuk memudahkan pembagian ruang yang akan digunakan dalam perancangan.



A. RUANG PUBLIK TANPA KOLEKSI *kebutuhan ruang penunjang
HALL, RUANG AUDITORIUM/TEATER, RUANG INFORMASI, R.PENITIPAN BARANG, LOKET, R. TUNGGU, R.JAGA, R.DISKUSI/SEMINAR, LAVATORY, MASJID DAN TEMPAT WUDHU, CAFÉ, ARTSHOP.

B. RUANG PUBLIK dengan KOLEKSI
R. INTRODUKSI, R.PAMER TETAP, R.PAMER TEMPORER, R.STUDI OUTDOOR.

C. RUANG PRIVAT dengan KOLEKSI
LAB ARKEOLOGI/KONSERVASI, LAB RESTORASI, R. PENYIMPANAN ALAT, R.PERSIAPAN PAMER, R.PENYIMPANAN PERPUSTAKAAN.

E. OUTDOOR AMPHITEATER DAN TEMPAT PARKIR

- AMPHITEATER
- TEMPAT PARKIR PENGUNJUNG PARKIR MOBIL, MOTOR, PARKIR BUS
- TEMPAT PARKIR KARYAWAN MUSEUM PARKIR MOTOR, MOBIL.

D. RUANG PRIVAT TANPA KOLEKSI

- RUANG KANTOR
R.DIREKTUR, R. WAKIL DIREKTUR, R.SEKRETARIS, R.ADMINISTRASI, R.KASUB. BAG. ADMINISTRASI, R.STAFF
- RUANG BAG.KONSERVASI DAN PREPARASI R.KABID KONSERVASI DAN PREPARASI, R.STAFF, TENAGA KASAR.
- RUANG BAGIAN EDUKASI
R.KABID EDUKASI, R.STAFF
- RUANG PENELITIAN
R.KEPALA LAB, R.STAFF
- RUANG PERPUSTAKAAN
R.KEPALA PERPUSTAKAAN, R.STAFF
- RUANG PENDUKUNG RUANG TAMU, R.RAPAT, LAVATORY
- RUANG SERVICE
R.SECURITY, R.CUCI, PANTRY, R.CLEANING SERVICE, R.PENYIMPANAN ALAT, R.PENGELOLA MEE, TOILET, GUDANG BARANG
- RUANG UTILITAS
R.MEE, R.GENSET, R.RESERVOIR
- RUANG KURATOR
R.KEPALA KURATOR, R.STAFF
- HALL

Berikut ini merupakan analisis untuk perletakan ruang pada tapak Museum Mataram Islam Kotagede:



4.5.2.3 Analisis Kapasitas Pengunjung

Sebelum menentukan besaran ruang, maka perlu mencari asumsi jumlah rata-rata pengunjung tiap harinya, diperoleh dari data pengunjung museum tahun 2017 dan Asumsi:

567 orang pengunjung/hari.

4.5.2.4 Analisis Besaran Ruang

Besaran ruang dan kebutuhan ruang pada Museum Mataram Islam Kotagede ditentukan oleh beberapa factor:

1. kegiatan yang diwadahi,
2. jumlah pemakai,
3. standard besaran ruang
4. mengadopsi dari museum-museum yang telah dianalisis.

Berikut merupakan besaran ruang yang dibutuhkan, kebutuhan ruang ini diperoleh dari referensi-referensi museum yang telah ada:





Tabel Kebutuhan Ruang Museum Sejarah Matarm Islam Kotagede

No.	Kebutuhan Ruang	Unit (Ruang)	Kapasitas (orang/buah)	Standart Ruang		Luasan Ruang	
				Luasan (m2)	Sumber Analisis	Jumlah (m2)	
A. RUANG PUBLIK TANPA KOLEKSI/ Kebutuhan Ruang Penunjang							
1	Enterance Hall	1	570	1.1	56	627	
			sirkulasi 20%			125.4	
			Lain-lain 5%			31.35	
							783.75
2	Ruang Auditorium	1	285	1	57	285	
			Sirkulasi 20%			57	
							342
3	Ruang Informasi	1	2	1	56	2	
4	Ruang Penitipan Barang	1	2	2.25	57	4.5	
5	Loket	1	2	2.25	57	4.5	
6	Ruang Tunggu	1	57	1	56	57	
7	Ruang Jaga (Security)	1	2	2	Asumsi	4	
8	Ruang Diskusi/seminar	1	114	3.55	57	404.7	404.7
9	Lavatory/ Toilet	2	8	1.8	56	28.8	
			Sirkulasi 20%			5.76	
							34.56
B. RUANG PUBLIK DENGAN KOLEKSI							
1	Ruang Introduksi	1	570	0.6	Asumsi	342	
			Sirkulasi 20%			102.6	
			Lain-lain 5%			17.1	
							461.7
2	Ruang Pamer Tetap	1			Asumsi	2000	2000
3	Ruang Pamer tidak tetap	1			Asumsi	2000	2000
4	Ruang study outdoor	1			Asumsi	2000	2000
5	Ruang Audio Visual	1	114	1.1	Asumsi	125.4	125.4
TOTAL KEBUTUHAN RUANG PUBLIK DENGAN KOLEKSI							3887.1



C. RUANG PRIVAT DENGAN KOLEKSI

1	Lab. Arkeologi	1	Asumsi	100
	Lab. Konservasi	1	Asumsi	100
	Lab. Perbaikan	1	Asumsi	100
2	Ruang Penyimpanan Alat	1	Asumsi	15
3	Ruang Persiapan pameran	1	Asumsi	200
4	Ruang Penyimpanan Temuan	1	Asumsi	300
5	Perpustakaan	1	Asumsi	60
6	Ruang Penerimaan dan pengiriman Barang	1	Asumsi	50
TOTAL KEBUTUHAN RUANG PRIVAT DENGAN KOLEKSI				934

D. RUANG PRIVAT TANPA KOLEKSI

Ruang Kantor				
1	Ruang Direktur	1	1	36 58 36
2	Ruang Wakil Direktur	1	1	24 58 24
3	Ruang Sekretaris	1	1	9 57 9
4	Ruang Administrasi	1	4	2.25 57 9
5	Ruang Kasub Bag. Administrasi	1	1	36 57 36
6	Ruang Staff	1	6	2.25 57 13.5
				127.5
Sirkulasi 20%				25.5
Lain-lain 10%				12.75
				165.75
Ruang bag. Konservasi dan Preparasi				
7	Ruang Kabid Konservasi dan Preparasi	1	1	36 58 36
8	Ruang Staff	1	3	2.25 57 6.75
				1.35
Sirkulasi 20%				2.025
Lain-lain 30%				10.125
9	Tenaga Kasar	1	2	2.25 57 4.5
				0.9
Sirkulasi 20%				0.45
Lain-lain 10%				5.85
Ruang Bagian Edukasi				
10	Ruang Kabid Edukasi	1	1	36 58 36
11	Ruang Staff	1	4	2.25 57 9
				45
Sirkulasi 20%				9
Lain-lain 30%				13.5
				67.5



Ruang Peneliti

12	Ruang kepala Lab.	1	1	36	58	36	
13	Ruang Staff Ahli	1	4	2.25	57	9	
						45	
						9	
						13.5	
							67.5
	Ruang Perpustakaan						
14	Ruang Kepala Perpustakaan	1	1	2.25	Asumsi	2.25	
15	Ruang Staff Perpustakaan	1	1	2.25	Asumsi	2.25	
						4.5	
						0.9	
						0.9	
							6.3
	Ruang Pendukung						
16	Ruang Tamu	1		24	Asumsi	24	
17	Ruang Rapat	1	10	2.25		22.5	
18	Lavatory/Toilet	2	6	1.8	56	21.6	
						68.1	
						4.32	
						13.62	
							86.04

Ruang Servis

19	Ruang Security	1	8	2.25	57	18	
20	Ruang cuci	1		6	Asumsi	6	
21	Pantry	1		6	Asumsi	6	
22	Ruang Cleaning Service	1	15	2.25	57	33.75	
23	Ruang Penyimpanan Alat	1		4	Asumsi	4	
24	Ruang Pengelola MEE	1	2	2.25	57	4.5	
25	Lavatory/Toilet	2		2.25	Asumsi	4.5	
26	Gudang Barang	1		36	Asumsi	36	
						112.75	
						22.55	
						22.55	
							157.85
	Ruang Utilitas						
27	Ruang MEE	1	1	12	Asumsi	12	
28	Ruang Genset	1	1	30	Asumsi	30	
29	Ruang Reservoir	1	1	36	Asumsi	36	
						78	
						15.6	
						3.9	
							97.5
	Ruang Kurator						
30	Ruang Kepala Kurator	1	1	36	58	36	
31	Ruang Staff Kurator	1	4	2.25	57	9	
						45	
						9	
							54
32	Hall	1		50	Asumsi	50	50

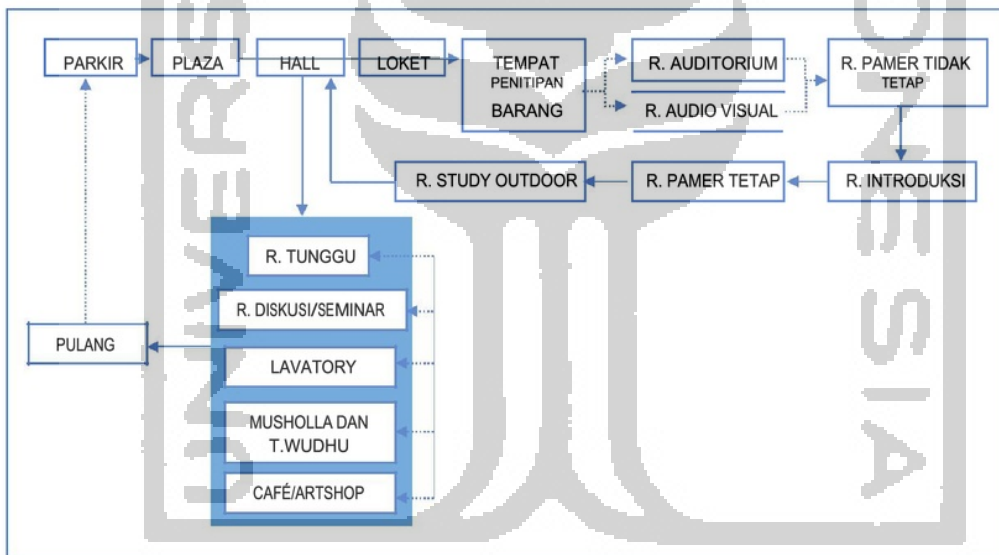


Amphiteater dan Tempat Parkir

1 Amphiteater	1				
				Sirkulasi 20%	
				Lain-lain 15%	
2 Tempat Parkir Pengunjung					
Parkir Motor	1	50	0.75 Asumsi		37.5
Parkir Mobil	1	20	12.5	58	250
Parkir Bus	1	8	30	58	240
					527.5
3 Tempat Parkir Karyawan Museum					
Parkir Motor	1	40	0.75 Asumsi		30
Parkir Mobil	1	10	12.5	58	125
					155
TOTAL KEBUTUHAN RUANG PRIVAT NON KOLEKSI					1486.92

4.5.2.5 Analisis Pola Sirkulasi

- Pola Sirkulasi Pengunjung

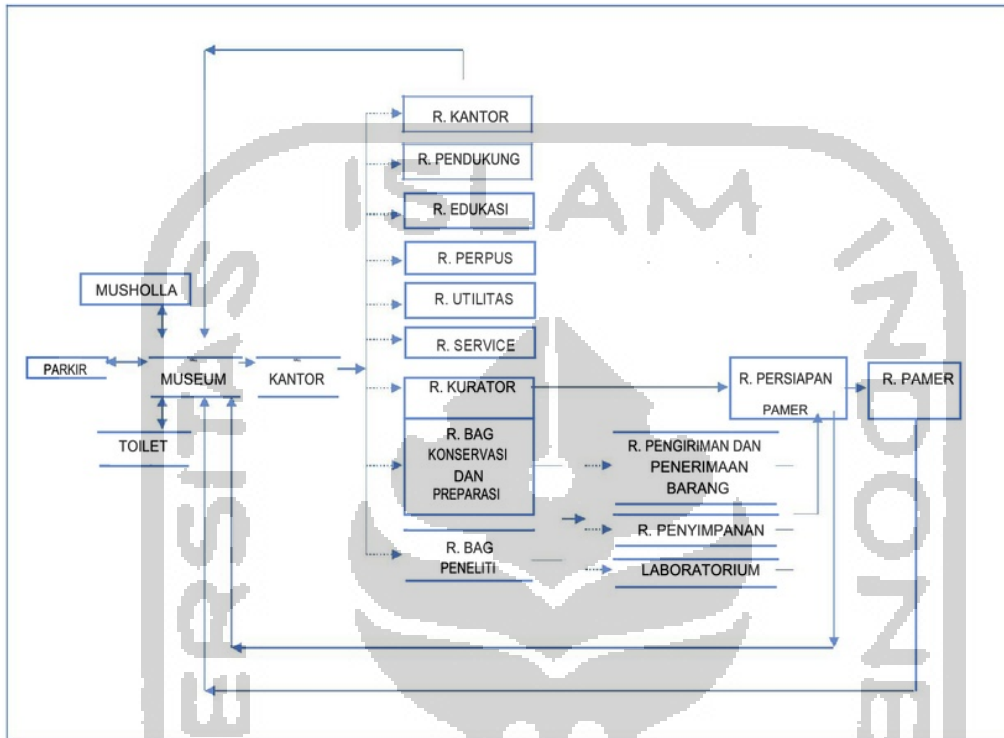


Gambar. Pola Sirkulasi Pengunjung

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

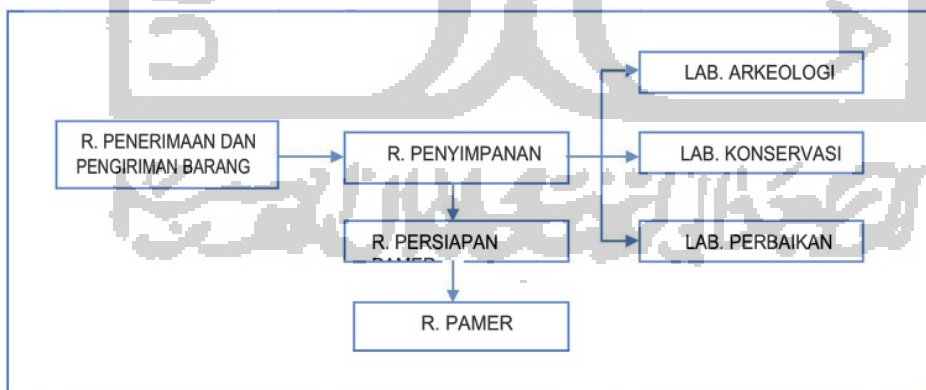


- Pola Sirkulasi Pengelola Museum



Gambar. Pola Sirkulasi Pengelola Museum
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

- Pola Sirkulasi Barang Koleksi

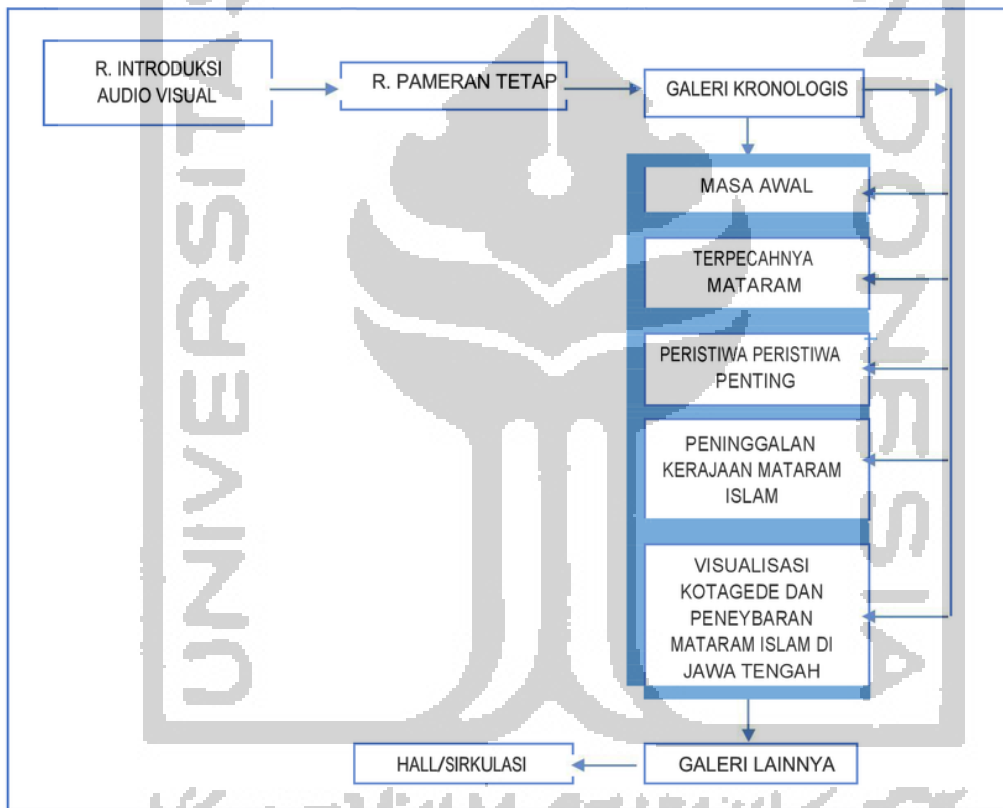


Gambar. Pola Sirkulasi Barang Koleksi
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



- Pola Sirkulasi Pameran

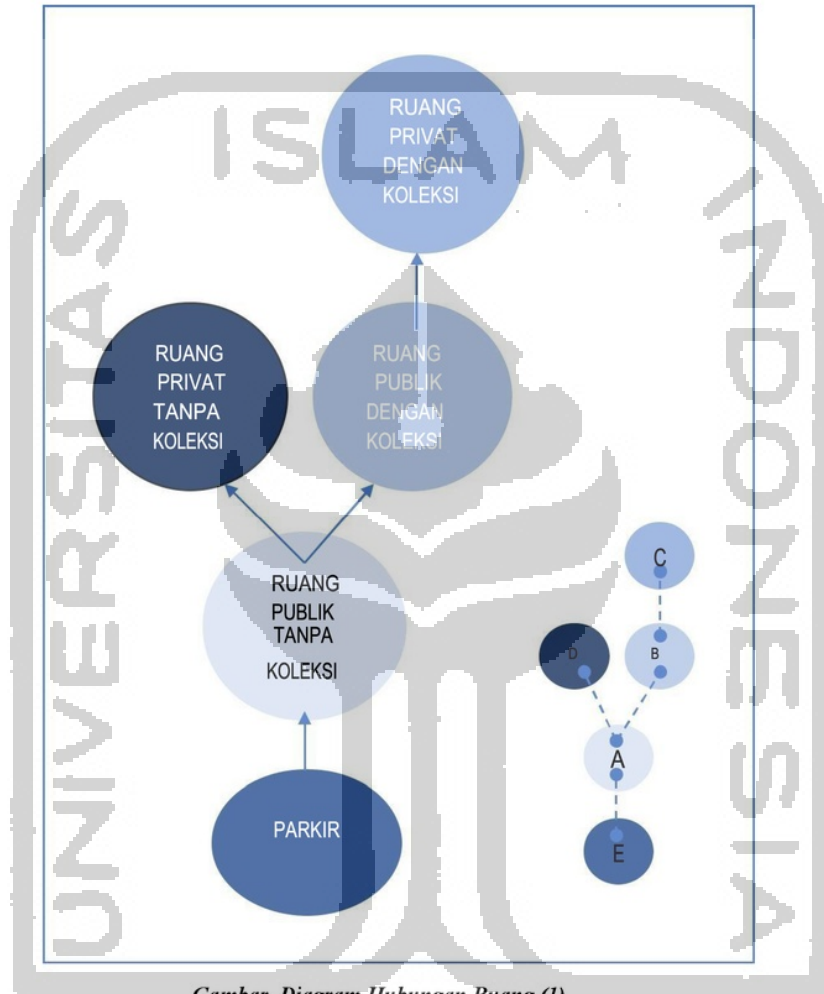
Ruang pameran dibagi berdasar waktu kronologis berdasar sejarah Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup Masa Awal, Terpecahnya Mataram, Peristiwa-peristiwa penting, Hingga peninggalan Kerajaan Mataram Islam, ditambah juga area tampilan khusus. Dilayout dalam labirin dengan pengaturan sirkulasi gabungan meerus dan bercabang. Untuk jenis pameran temporer maka layoutnya dibuat open plan sehingga untuk layoutnya fleksibel/mudah dirubah rubah menyesuaikan tema yang berlangsung.



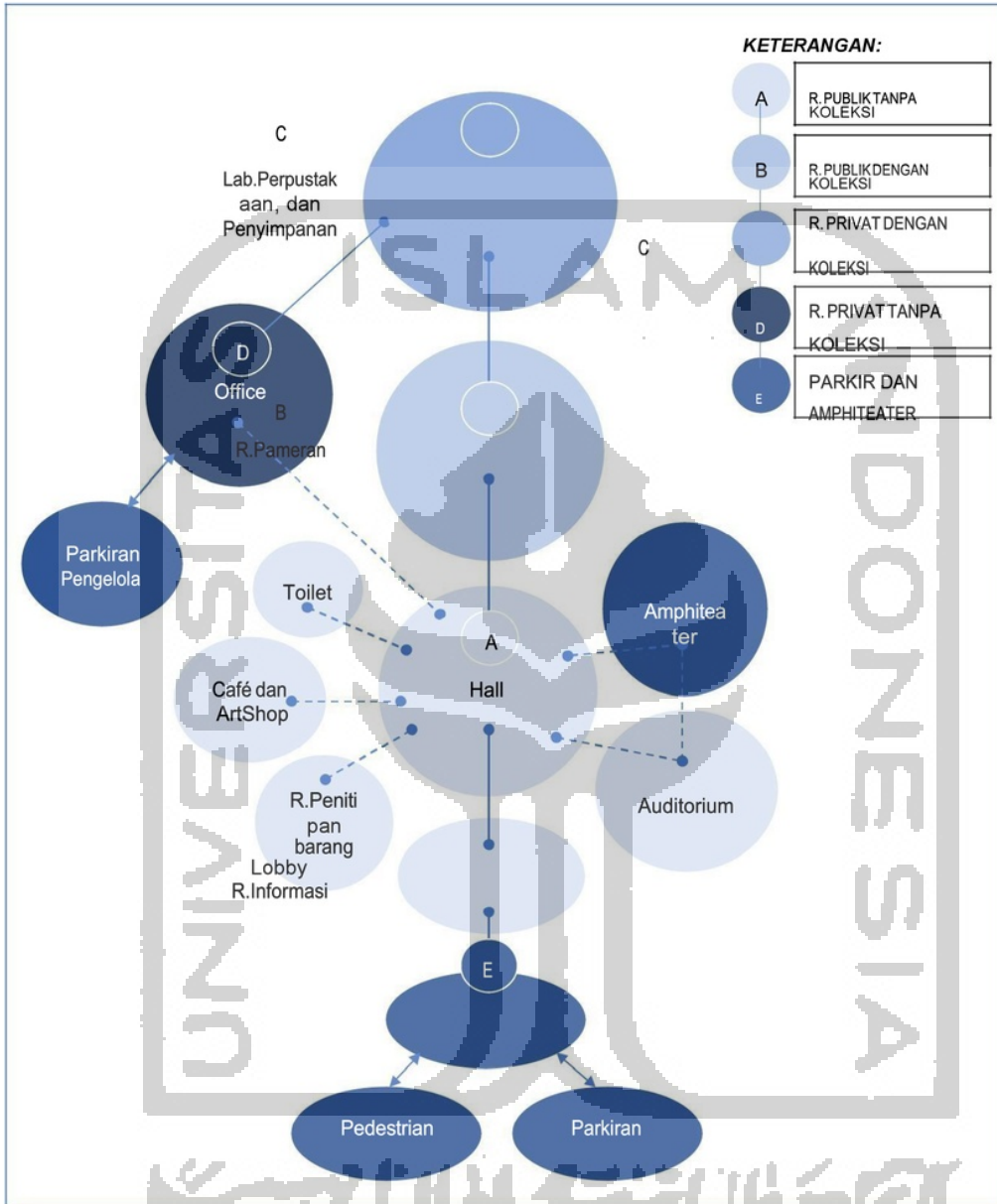
*Gambar. Pola Sirkulasi Pameran/Galeri
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)*



- Pola Sirkulasi Keseluruhan Dan Hubungan Antar Ruang



Gambar. Diagram Hubungan Ruang (1)
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



Gambar. Diagram Hubungan Ruang (2)
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

4.6 Analisis Arsitektur Neo-Vernakular

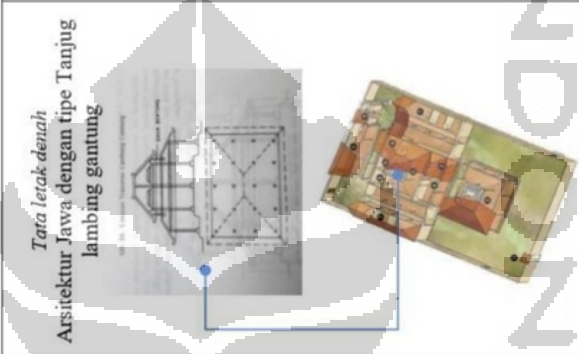


Berikut ini merupakan beberapa contoh kasus dari desain Arsitektur Neo-Vernakular yang dianalisis untuk menemukan dasar dan prinsip-prinsip arsitektur Neo-Vernakular guna diterapkan pada perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede.





Tabel 4.6 Analisis Arsitektur Neo-Vernakuler
(Sumber : Analisis Penulis, 2019)



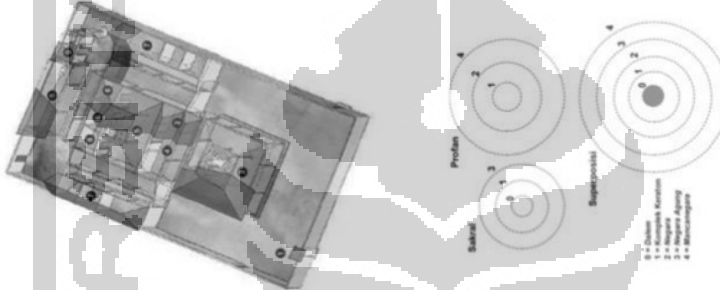


No.	Sumber	Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular	Elemen yang dipengaruhi	Ide Desain dan Bentuk Dasar	Ide Desain dan Keterangan
1.	Menurut Charles Jencks	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (bentuk, konstruksi). 	<ul style="list-style-type: none"> (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen) 	<p>Arsitektur Vernakular Kotagede yang akan digunakan dalam pengembangan Neo-Vernakular yaitu Arsitektur Warisan Mataram Islam Masjid dan Makam</p> <p><i>Tata letak denah</i> Arsitektur Jawa dengan tipe Tanjung lambing gantung</p> 	<p>Perpaduan Arsitektur Jawa dan Peninggalan Mataram. Masjid Agung dengan tipe Rumah Tajug Lambing Gantung dan Makam Raja-raja Mataram dengan Gapura bernuansa Hindu.</p> <p><i>Tata letak denah</i> emper tepan : untuk Pendopo ruang tengah, emper kanan-kiri : untuk senthong tengah dan senthong kiri kanan, dan emper yang lain.</p> <p><i>Detail, Struktur</i> Bahan bangunan rumah Jawa terutama dari kayu. Struktur bangunannya merupakan struktur rangka dengan konstruksi kayu.</p>


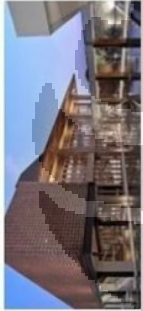




<p><i>Detail, Struktur</i></p> 	<p><i>Ornament</i></p> 	<p>Motif hias yang digunakan motif hias mataram dengan pola subursulur yang mendominasi.</p>	<p>menguatkan identitas budaya seperti ornament pada permukaan setempat kotagede, bahu dhayang.</p>	 <p>gapura mengikuti pola pembagian tiga yang tegas terdiri atas bagian kepala, badan, dan kaki, mengikuti pola bangunan candi dan gerbang pada masa pra Islam di Jawa.</p>
<p><i>Ornament</i></p> 				





<p>• Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik (konsep, filosofi, tata ruang).</p>	<p>• Budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi, dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.</p>	 <p>1 = Komplex Kurban 2 = Ruang Agung 3 = Masjid 4 = Makam-makam</p> <p>Gambar 1.1. Lingkungan Tata Ruang Negeri Mataram, Yogyakarta, Desember 1984</p>	<p><i>Budaya pola pikir,</i> Kolom disimbolkan sebagai akar. Pilar-pilar yang tumbuh dari kekuatan kosmik dari bawah tanah keatas bumi.</p> <p><i>Budaya pola pikir setempat:</i> Pada dasarnya arsitektur tradisional Jawa yang disebut rumah yang utuh seringkali bukanlah satu bangunan dengan dinding tetapi halaman yang berisi sekelompok unit bangunan dengan fungsi yang berbeda-beda.</p> <p>Aarsitektur Jawa itu juga mengenal dan memakai kaedah estetika Juga bersifat Simbolis. Banyak bentuk-bentuk yang digunakan sebagai perlambangan. Bangunan atau rumah jawa selalu berbentuk simetris</p> <p>Bentuk Tajug dan Joglo memiliki titik sentrum atau titik pusat dan memiliki arah memusat ke atas atau vertikal. bahkan kompleks itu sendiri umumnya menggunakan bentuk-bentuk yang simetris.</p> <p><i>Transformasi konsep</i> Mancapat-mancalima tersusun dalam superposisi antara pola grid sumbu "Utara-Selatan" dan "Timur-Barat", dengan lingkaran-lingkaran imajiner.</p>
---	--	---	--



<ul style="list-style-type: none"> • Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular. 	<ul style="list-style-type: none"> • Karya baru (mengutamakan penampilan visualnya). Dalam arsitektur neo vernakular, ide bentuk-bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan ke dalam bentuk modern. 	 <p>Omah gunungan</p>  <p>Joglo Luxury Bangsalow, Malang</p>	<p>Kedua bangunan ini terinspirasi dari bentuk gunungan, dan mengadopsi konsep pendopo dengan membuat pelataran yang cukup besar tidak terdapat dinding hanya tiang-tiang penopang sebelum masuk ke bagian dalam bangunan.</p> <p>Konsep ini telah menginspirasi Arsitektur Nusantara dengan menggabungkan kekinian dan tradisional.</p>
<p>2.</p> <p>Ciri-ciri gaya/ langgam Arsitektur Neo Vernakular</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk massa bangunan. 	  <p>Museum Tsunami Aceh</p>	<p>Bentuk massa bangunan terlihat dari sifat simetris dari geometri bebas dari bentuk dasar lingkaran, menggunakan pola reverse.</p> <p>Bentuk massa bangunan merupakan implementasi sesuatu tradisi misalnya dengan contohnya seperti ombak yang merupakan implementasi dari wujud siluet kapal dengan atap miring yang meruncing dan menjulang ke kedua sisi ujungnya. Sehingga bentuk bangunan dapat membentuk bentuk linear yang dinamis.</p>



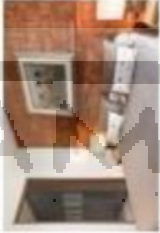


<p>Penggunaan ornament pada fasad bangunan dengan pola tertentu, contohnya tari saman yang digunakan pada dinding eksterior bangunan dengan pola geometris bebas, dan ritme yang repetitive.</p> <p>Warna yang digunakan terkesan lembut tetapi kontras.</p>	<p>Antara material local dan modern digabungkan dalam desain bangunan dengan selaras.</p> <p>Dengan batu dan bata yang dapat disusun menjadi penunjang estetika dan sekaligus berfungsi sebagai pendukung kualitas ruang dengan pengaturan yang memungkinkan dinding dapat menyatu antara lingkungan luar bangunan dan dalam.</p> 
	<p><i>Material Lokal:</i> Batu, Bata, dan Kayu</p> <p><i>Material Modern:</i> Kaca, Beton, Baja.</p> 
<p>• Batu dan bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal) Yang dipadukan dengan material modern.</p>	



		<p>Bangunan dapat dibuat bertingkat dengan maksimal tinggi bangunan tertentu. bangunan ini dapat berfungsi sebagai pusatnya. Sedangkan bangunan public dapat berada disekelilingnya dengan pola menyebar mengelilingi seperti kompleks yang mengimplementasikan konsep negara mataram.</p>
		<p>• Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.</p>



<ul style="list-style-type: none">• Kesatuan antara interior yang terbuka meliputi elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.		<p>Menggabungkan elemen seperti kaca dengan elemen lokal yang dibuat dengan susunan tertentu yang memberikan kesan natural. Dengan penambahan elemen-elemen vegetasi.</p> 
<ul style="list-style-type: none">• Warna-warna yang kuat dan kontras.		<p>Perpaduan warna dari elemen yang digunakan menjadi salah satu factor pendukung.</p> 



Prinsip Desain Arsitektur Neo – Vernakular

- Hubungan Langsung, Pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- Hubungan Abstrak, interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- Hubungan Lanskap, Mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- Hubungan Kontemporer, Meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
- Hubungan Masa Depan, Pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Uraian dan Kesimpulan:

Arsitektur Vernakuler yang digunakan dalam perancangan Museum Sejarah Mataram Islam di Kotagede.

- Perpaduan Arsitektur Jawa dan Peninggalan Mataram, terdapat akulturasi antara islam dan hindubudha. Yang masuk dalam Arsitektur Warisan Mataram Islam: preseden Masjid Agung dengan tipe Rumah Tajug Lambing Gantung dan Makam Raja-raja Mataram dengan Gapura bernuansa HinduBudha, yang nanti kemudian dapat dikembangkan dengan bentuk lebih modern.

Elemen Non-Fisik (Konsep, Filosofi, Tata Ruang)

- Pada dasarnya arsitektur tradisional Jawa adalah arsitektur halaman yang dikelilingi oleh pagar, yang disebut rumah yang utuh seringkali bukanlah satu bangunan dengan dinding yang pejal melainkan halaman yang berisi sekelompok unit bangunan dengan fungsi yang berbeda-beda. Ruang dalam dan luar saling terkait fungsinya tanpa pembatas yang jelas.
- Arsitektur Jawa itu juga mengenal dan memakai kaidah estetika seperti keseimbangan (balancing) & pengulangan (rhythm), penekanan (emphasize), propors, skala, dan sebagainya. Untuk mempermudah kesatuan (unity). Juga bersifat Simbolis, banyak bentuk-bentuk yang digunakan sebagai perlambangan.
- Bangunan atau rumah Jawa selalu berbentuk simetris atau setangkup dan walaupun tidak simetris tapi tetap memakai kaidah keseimbangan.



- Bentuk Tajug dan Joglo memiliki titik sentrum atau titik pusat dan memiliki arah memusat ke atas atau vertikal. Dengan demikian kedua bentuk bangunan ini biasanya digunakan untuk mewadahi aktifitas-aktifitas yang bersifat suci dan sakral atau yang bersifat monumental.
- Pada kompleks bangunan umumnya menggunakan bentuk-bentuk yang simetris.
- Bangunan lain yang memiliki bentuk yang lebih menonjol arah sebaliknya digunakan sebagai bangunan untuk keperluan yang bersifat profan untuk fasilitas publik.
- Bangunan dapat dibuat bertingkat dengan maksimal tinggi bangunan yang dapat direkomendasikan yaitu 4lt. bangunan ini dapat berfungsi sebagai pusatnya. Sedangkan bangunan public dapat berada dikelilinginya dengan proporsi yang lebih kecil (1lt) dan pola menyebar mengelilingi seperti kompleks yang mengimplementasikan konsep negara mataram.

Elemen Fisik (Bentuk Massa bangunan, Material Lokal dan Modern)

Massa Bangunan

- Bentuk massa bangunan terlihat dari sifat simetris dari geometri bebas dari bentuk dasar dapat berupa lingkaran, dipotong simetris sehingga mempunyai bentuk setengah yang simetris lalu menggunakan pola reverse.
- Bentuk massa bangunan merupakan implementasi sesuatu tradisi misalnya . implementasi dari wujud siluet dengan atap miring yang meruncing dan menjulang ke kedua sisi ujungnya. Sehingga bentuk bangunan dapat membentuk bentukan linear yang dinamis.
- Penggunaan ornament pada fasad bangunan dengan pola tertentu, contohnya tari saman yang digunakan pada dinding eksterior bangunan dengan pola geometris bebas.
- penggunaan elemen garis digunakan untuk menekankan kesatuan dengan sifat menguatkan keselarasan dengan alam.
- Terdapat ritme yang repetitive.
- Warna yang digunakan terkesan lembut tetapi kontras dan memberi kesan menyatu dengan sekitarnya/alam.



Material Lokal dan Modern

- Penggabungan material local dalam Struktur: Batu, Bata, dan Kayu
- Material Modern: Kaca, Beton, Baja. Antara material local dan modern digabungkan dalam desain bangunan dengan selaras.
- Dengan batu dan bata yang dapat disusun menjadi penunjang estetika dan sekaligus berfungsi sebagai pendukung kualitas ruang.
- Dengan penataan dinding berventilasi yang akan menjadi penunjang konsep utama pengalaman ruang interior yang bercerita.
- Menggabungkan elemen seperti kaca dengan elemen local yang dibuat dengan susunan tertentu yang memberikan kesan natural. Digabungkan dengan konsep terbuka sehingga dalam dan luar bangunan terasa menyatu.
- Dengan penambahan elemen-elemen vegetasi.
- Perpaduan warna dari elemen yang digunakan menjadi salah satu factor pendukung dalam warna-warna yang kuat dan kontras.

4.7 Analisis Interior PostModern

3

Arsitektur dan interior suatu bangunan harus saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya.

12

Post-modernisme adalah campuran antara macam-macam tradisi dan masa lalu. Post – Modernisme adalah kelanjutan dari modernisme, sekaligus melampaui modernisme. Ciri khas karya-karyanya adalah makna ganda, ironi, banyaknya pilihan, konflik dan terpecahnya berbagai tradisi, karena heterogenitas sangat memadai bagi pluralisme.

12

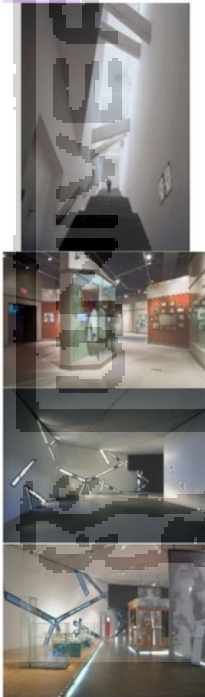
Desain postmo menghadirkan kompleksitas, kontradiksi dan cenderung menampilkan sisi yang maksimal dari suatu ruangan. pernyataan less is more menjadi populer berkat postmo.

Desain interior post-modern cenderung menekankan titik emosional serta membebaskan diri dari aturan fungsional modernisme klasik. Posmo memadukan campuran bahan dan sudut yang tidak konvensional dan simetris. Selain itu, selera humor dan suasana hati juga menjadi elemen umum dalam lingkungan postmo. Gaya desain ini menawarkan suasana berbeda, menghadirkan ruangan yang tak hanya nyaman untuk ditinggali namun juga nyaman bagi





tubuh, pikiran dan jiwa. Karena itu, postmo juga dianggap mampu memberikan energi dan suasana kegembiraan, dengan kaidahnya form follows emotion.

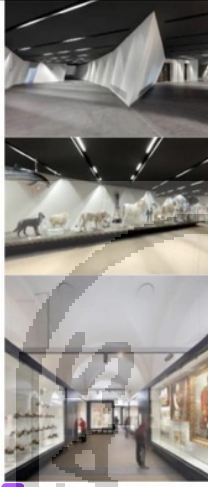
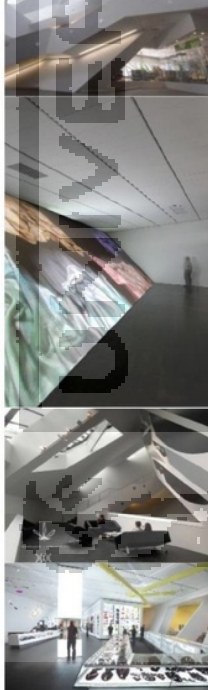
Tabel. Analisis museum dengan konsep interior postmodern

Nama Museum	Konsep, dan gambar ruang.	Deskripsi suasana ruang	Bentuk Plafond	Bentuk Dinding	Bentuk Pola Lantai	Warna
Jewish Museum Berlin	<p>Masing-masing bagian dari museum ini merepresentasikan perjalanan sejarah kaum Yahudi di Jerman dengan menciptakan sebuah ruang untuk menghadirkan kembali memori bagaimana pengalaman mengerikan tersebut dirasakan oleh kaum Yahudi pada saat itu kepada pengunjung museum.</p> 	<p>Terdapat akses-akses yang akan mengantarkan pengunjungnya dari titik masuk menuju akses yang berbeda-beda. Ada tiga akses utama yang masing-masing berujung pada tiga bagian utama dari keseluruhan kompleks bangunan museum ini. Akses pertama ke bagian museum, akses kedua menuju taman. Permukaan taman pada taman ini dibuat miring sehingga ketika pengunjung berjalan di antara pilar-pilarnya mereka akan merasakan ketidakseimbangan atau disorientasi, seperti berada dalam labirin yang tak seimbang. Ini merepresentasikan bagaimana ketika kaum Yahudi yang mencoba mempertahankan diri.</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam, abu-abu, putih) coklat, merah, kuning.</p>





<p>3</p>		<p>Akses ketiga membawa pengunjung ke sebuah pintu hitam yang dibaliknya terdapat ruang kosong bervoid. Bagian dalam void ini dibuat dengan beton, tanpa pengatur udara dan pencahayaan buatan. Satu-satunya cahaya berasal dari skylight berupa celah kecil jauh di atas sehingga menegaskan kesan kekosongandan kegelapan yang mencekam, seperti yang dirasakan korban pembantaian.</p>				
<p>3</p> <p>Museum Of Military History</p>	<p>Konsep pada bangunan ini dapat terlihat dari bangunan tampak depan yang menggunakan garis-garis tegas yang merupakan gambaran keparahan pada masamasa lalu saat peperangan terjadi dan konsep transparansi pada gedung ini menggambarkan keterbukaan masyarakat pada masa modern</p> 	<p>Museum ini terdiri dari empat level yang terdiri dari berbagai ruang yaitu lobi, retail, ruang pameran tematik, ruang pameran sementara, ruang pameran tetap, ruangan teknis, dan tangga bersejarah. Interior yang dirancang ingin mengingatkan para pengunjung akan kekerasan dan perang yang pernah terjadi masa lalu. Suasana ruang yang dihasilkan memiliki kesan yang sangat mendalam dan mencekam yang dapat dilihat dari</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Shape: Geometris gabungan sudut beraturan dan bebas</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam, abu-abu, putih), dan coklat.</p>




		<p>3</p> <p>bentuk, susunan dan warna yang digunakan dalam interior museum ini.</p>				
<p>Denver Art Museum</p>	<p>3</p> <p>konsep dimana ingin menyediakan sebuah koneksi atau perhubungan untuk masyarakat yang tinggal dikota tersebut.</p> 	<p>3</p> <p>Denver Art Museum terdiri dari lima lantai yaitu ruang bawah tanah, lantai dasar, lantai dua, lantai tiga, dan lantai empat. Pada bawah tanah terdapat banyak ruangan salah satunya yang terbesar adalah ruang auditorium. Ruang auditorium ini dapat menampung pengunjung kurang lebih 300 orang banyaknya.</p>	<p>Shape: Gabungan geometris sudut beraturan dan bebas</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris gabungan sudut beraturan dan bebas</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam,abu-abu,putih) coklat,merah, kuning.</p>



						
Royal Ontario Museum	<p>3 membangun sebuah Ruang dinamis yang dapat mengundang pengunjung.</p> 	<p>3 Bangunan museum ini terdiri dari lima tingkat yakni bawah tanah, lantai dasar, lt.2-4. Lantai bawah tanah difungsikan sebagai tempat pameran blockbuster. 3 dapat dilihat pada interior museum, dimana pada lobi di lantai dasar merupakan perbatasan antara museum yang lama dengan museum yang baru. Pada atrium disediakan kursi kursi yang terinspirasi dari 3 tuk eksterior. Benda-benda koleksi museum yang dipamerkan berbeda-beda di 3 tiap lantai. Benda koleksi yang dipamerkan diletakkan di lemari-lemari kaca dan ada pula yang dibiarkan terbuka tetapi tetap dibatasi oleh pembatas kaca. 3</p>	<p>Shape: Gabungan geometris sudut beraturan dan bebas</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Shape: Geometris gabungan sudut beraturan dan bebas</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam,abu-abu,putih) coklat,merah, kuning.</p>
Imperial War Museum	<p>3 Museum ini mempunyai visi yaitu menjadi sebuah lambang penyatuan antara sejarah yang lama dan yang baru, menyatukan budaya, regenerasi, kesenian, dan tujuan.</p>	<p>3 Museum ini terdiri dari dua lantai yakni lantai bawah dan lantai utama. Di lantai bawah terdapat beberapa ruangan yaitu</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan.</p> <p>Line: Gabungan garis lurus</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan.</p> <p>Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan</p> <p>Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam, abu-abu, putih), dan merah.</p>



		<p>3 lobi utama, air shad, gift shop, ruang kerja, tangga menuju ruang pameran. Sedangkan di lantai utama merupakan tempat pameran tetap, pameran sementara, 3 dan restoran. Di tempat ini terdapat sebuah ruang dimana terdapat film dokumenter yg menceritakan keadaan saat perang berlangsung dan para korban yg berjatuh. Para pengunjung dapat menonton dan melihat di dinding museum secara audiovisual yg me 3 erikan pesan. Suasana ruang yang tercipta pada ruangan ini adalah suasana yang mendalam menga plikasinya pada bentuk elemen interior, warna, dan suasana.</p>	<p>dan lengkung.</p>			
--	--	---	----------------------	--	--	--

Kesimpulan:

- *Fasilitas* berupa Box karcis, loker, Meja, Kursi, rak display, alat scan(sajam, Computer, soundsistem, Tanda/arah, AC, audio, lampu spot dan hidden light, rak buku.
- *Bentuk plafon* yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan dengan adanya garis lurus yang tersusun horizontal dan diagonal. 3
- *Bentuk dinding* yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan yang tersusun lurus vertikal, diagonal, dan arah zigzag. 3



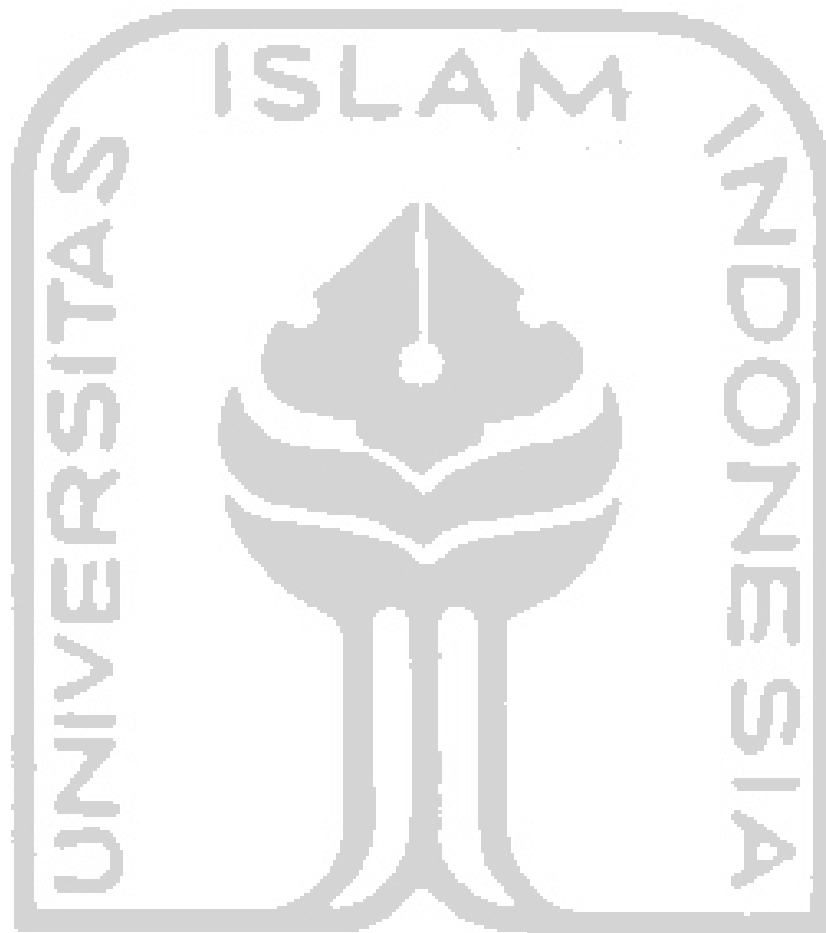
- **Bentuk pola lantai** yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan seperti kotak dan persegi panjang yang tersusun lurus vertikal dan diagonal.
- **Warna** dominan yang digunakan pada museum ini adalah warna putih, hitam dan abu-abu. Warna putih dominan digunakan pada elemen interior dinding dan plafon, warna hitam dominan digunakan pada lantai, dan warna abu-abu dominan digunakan pada exterior bangunan. semua kenangan yang paling awal adalah abu-abu. Bukan karena umur ataupun jarak tetapi karena abu-abu memiliki kenangan tersendiri dan dapat memberi kesan mengingatkan memori masa masa lalu.
- Ada beberapa macam alternatif gaya dalam *konsep desain ruangan bergaya postmodern*, seperti:
 - Gaya Memphis, desain kolaboratif. Gaya ini menekankan beberapa warna tertentu yang dapat dijadikan alternatif untuk menunjukkan karakteristik postmo. Karakter Warna-warna seperti ungu, merah, hijau, biru kehijauan dan kuning. terkadang hadir juga warna hitam atau putih sebagai aksent dalam wujud motif dan mozaik, dihadirkan bersamaan dengan aplikasi material industri, seperti seng atau kaca. Pilihan warna-warna yang cenderung tebal, kombinasi yang unik dan rumit, penggunaan bentuk garis dengan motif bunga atau kulit hewan. Style ini menampilkan suasana ruang yang meriah dan ramai.
 - memadu padankan dekorasi seperti perpaduan kursi futuristik dan cupboard vintage yang berada di dalam satu ruangan juga mampu memberikan kesan harmonis.
 - urban modern adalah salah satu konsep interior yang sedang hype. Gaya desain interior urban modern dianggap bisa mewakili karakter dan kepribadian orang-orang di zaman sekarang. ruangan yang menggunakan gaya urban modern, akan memberikan kesan pesona ruang yang apik, kasual, namun tetap tampak santai. gaya interior ini diarahkan untuk menampilkan sisi lembut dari ruangan dengan unsur *soft* dan *homey* dari warna warna monokrom (paduan warna netral, adem dan alami) seperti putih, abu-abu, atau bahkan hitam sangat tepat jika diaplikasikan sebagai palet utama. dominasi warna non-monoton akan memberikan kesan modis dan urban yang nyaman. Dengan Pilihan furnitur untuk ruangan urban cenderung bergaya rendah dan modular yang minim dekorasi atau ornamen yang mendetail. perpaduan atau



peleburan dari gaya minimalis yang simpel, gaya kontemporer yang kasual, serta sedikit sentuhan gaya industrial yang dapat diperlihatkan melalui dinding bata ekspos.

- **Material** yang digunakan berasal dari bumi yaitu batu, besi, beton, kayu dan kaca. Dengan filosofi pemaknaan tantangan terbesar adalah merancang bangunan-bangunan untuk menceritakan kisah manusia melalui benda mati. Batu, kaca, kayu, pencahayaan merupakan bahan-bahan sederhana dalam arsitektur yang dapat digunakan untuk tujuan yang lebih tinggi nilainya yaitu untuk mengekspresikan ide- ide dan emosi, untuk menceritakan cerita dan bagian dari suatu sejarah.







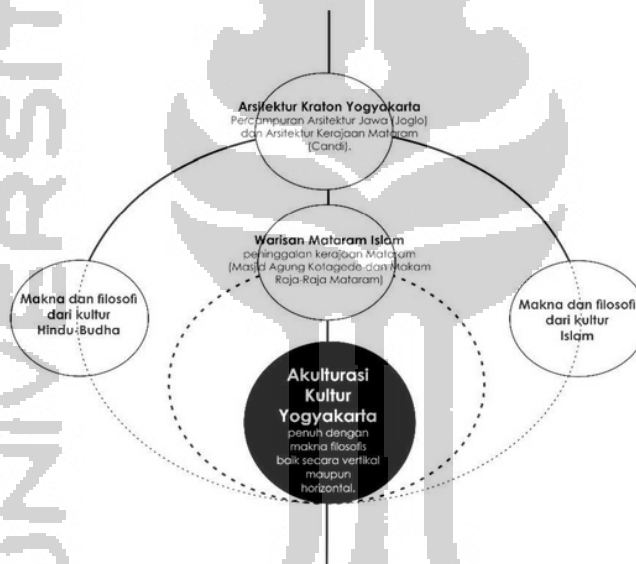
BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Tema dan Bentuk

Yogyakarta tetap masih mempertahankan nilai-nilai budaya. Hal tersebut terbukti dari isi perjanjian Giyanti. Perjanjian Giyanti dilakukan oleh Sultan Hamengkubuwono I dan Pakubuwono mengenai pemisahan wilayah kekuasaan kerajaan Mataram Islam agar tidak terjadi pertumpahan darah.

Kasultanan Yogyakarta sendiri sebagaimana yang kita lihat masih mempertahankan upacara-upacara tradisi yang penuh dengan nilai filosofik-metotik. Begitu istimewanya Yogyakarta yang penuh dengan makna filosofis baik secara vertikal maupun horizontal.



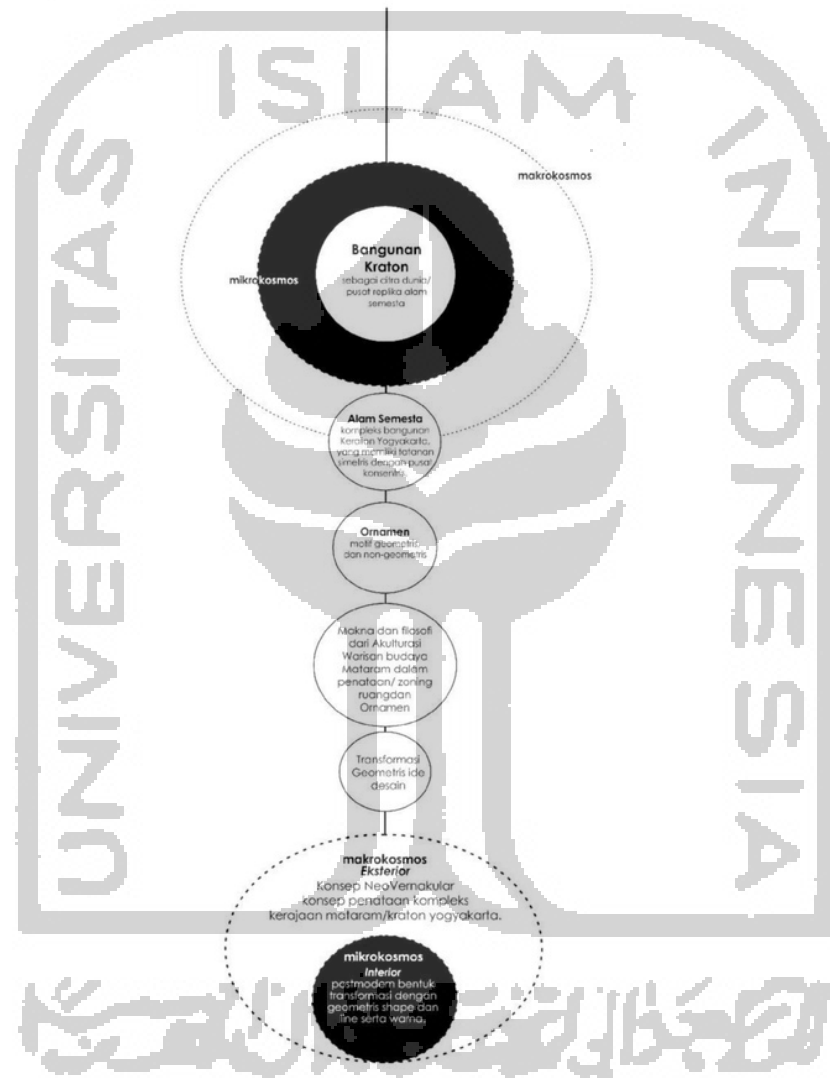
Gambar. Konsep Tema perancangan Keseluruhan Museum Sejarah Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta.

Sumber: Analisis Penulis, 2019.

Tema Perancangan Interior Museum Sejarah Mataram Islam di Kotagede ini adalah "Akulturasi kultur Yogyakarta". Pengambilan tema ini berdasarkan Analisis penulis terhadap karakter percampuran budaya islam dan hindu budha pada sisa peninggalan kerajaan mataram islam di Kotagede dan pengaruhnya pada Yogyakarta yang dapat diwakili oleh sosok Akulturasi Kultur ini. Pemilihan gaya pada perancangan interior museum kota ini didasarkan pada konsep perkembangan dan penataan kota Yogyakarta kedepannya yangmana masyarakatnya berkembang kearah modern tetapi masih memegang kuat akan budayanya. Kota Yogyakarta



mempunyai konsep perkembangan dan penataan kota dengan membawa kota Yogyakarta lebih ke arah modern dan tetap mempertahankan nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Berbagai macam gaya interior dan sejarahnya yang mempunyai konsep sama dengan konsep perkembangan kota untuk kedepannya dan konsep museum kota itu sendiri adalah gaya post modern dengan pendekatan konsep NeoVernakular pada eksterior bangunan yang ditinjau dari perletakan kompleks bangunan.

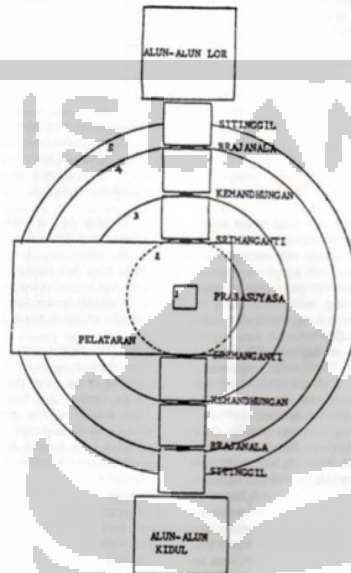


Gambar. Konsep Tema perancangan Keseluruhan Museum Sejarah Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta.

Sumber: Analisis Penulis, 2019.



1 Komplek bangunan Kraton Yogyakarta yang memiliki tatanan simetris dan memiliki pusat konsentris sebagai poros. 2 Konsep Kraton Jawa seperti ini disebut sebagai Imago Mundi atau citra dunia. Sebagai mandala Kraton Yogyakarta dipandang sebagai pusat replika alam semesta dengan konsep mikrokosmos dan makrokosmosnya.



1 Gambar. Istana Jawa sebagai Imago mandi (citra dunia)
Sumber: T.E.Behrend, 1983.

Akulturasasi kultur di Yogyakarta lainnya dapat ditinjau dari struktur bangunannya. Ornamen-ornamen pada Saka atau tiang penyangga pada Keraton merupakan hasil akulturasasi budaya agama Hindu, Budha, serta Islam.

Bagian teratas —> yang dekat dengan langit-langit merupakan warisan Hindu.
Bagian tengah —> berupa daun bunga teratai merupakan warisan budaya Budha.
Bagian bawah —> tepat dibawah replika daun teratai, terdapat melingkar garis berjumlah 17 dan berwarna hijau yang merupakan warisan Islam yang sarat akan filosofi dan maknanya.

5.2 Konsep Bentuk

- *Konsep bentuk massa bangunan dengan Pendekatan NeoVernakular*
Konsep Jagat Raya (Makrokosmos)



Wujud ideal kekuasaan Jawa tercermin dengan konsep kekuasaan jagat raya. Makrokosmos dan Mikrokosmos dalam masyarakat dengan konteks budaya mitis terdapat cara berpikir yang berdasarkan kesatuan kosmos. Mikrokosmos (manusia), makrokosmos (semesta), dan metakosmos (alam lain) adalah satu keutuhan.

Manusia
sebagai mikrokosmos

Jagad Raya
sebagai makrokosmos

1 Nilai keteraturan mikrokosmos dapat dijabarkan atau dikaitkan dengan nilai-nilai:

- Keimanan, ketakwaan dan ketaatan sejati kepada kehendak Tuhan dan kepastian Tuhan atas manusia (kodrat manusia) dan atas diri sendiri.
- Kesadaran sejati atas fitrah manusia sebagai makhluk hidup yang amat kompleks.
- Kesadaran sejati atas keberadaan diri (kekuatan-kekuatandan kelemahan diri).
- Rasa wajib sejati untuk menuruti kehendak Tuhan dan untuk menguasai dan untuk mengembangkan diri.

Maka dari konsep makrokosmos ini diambil bentukan

Bentuk 2D

Bentuk 3D

Persegi, lingkaran, kubus, dan Tabung.

Bentukan massa bangunan mengambil bentukan pola dasar dari bentuk geometris dan simetris. Dasar pemilihan bentuk diambil berdasar konsep jagad kecil yang merupakan poros dari jagad besar berupa lingkaran, yang kemudian dijadikan dalam

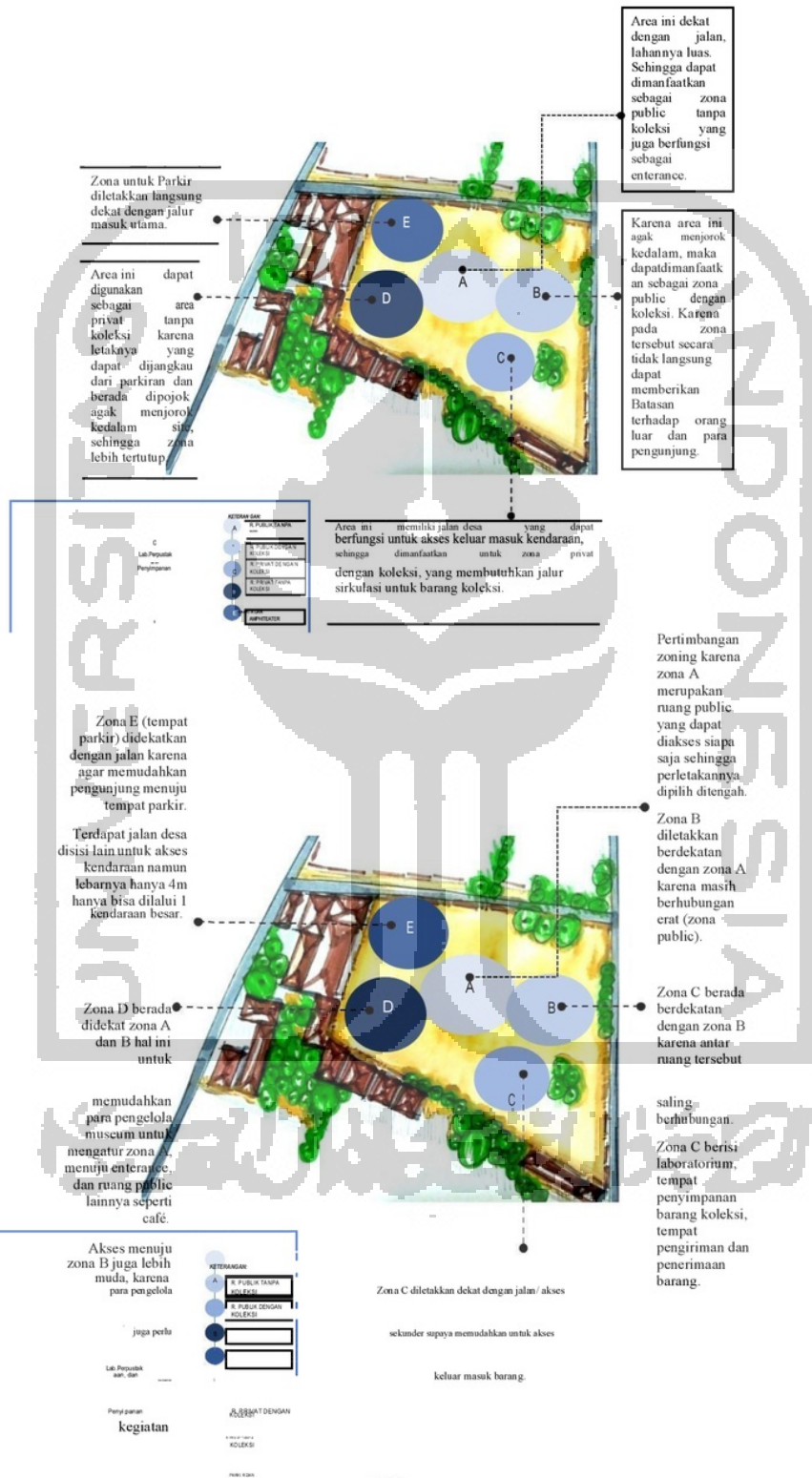


proporsi vertikal menjadi tabung. Dengan konsep denah dari rumah Jawa Joglo.



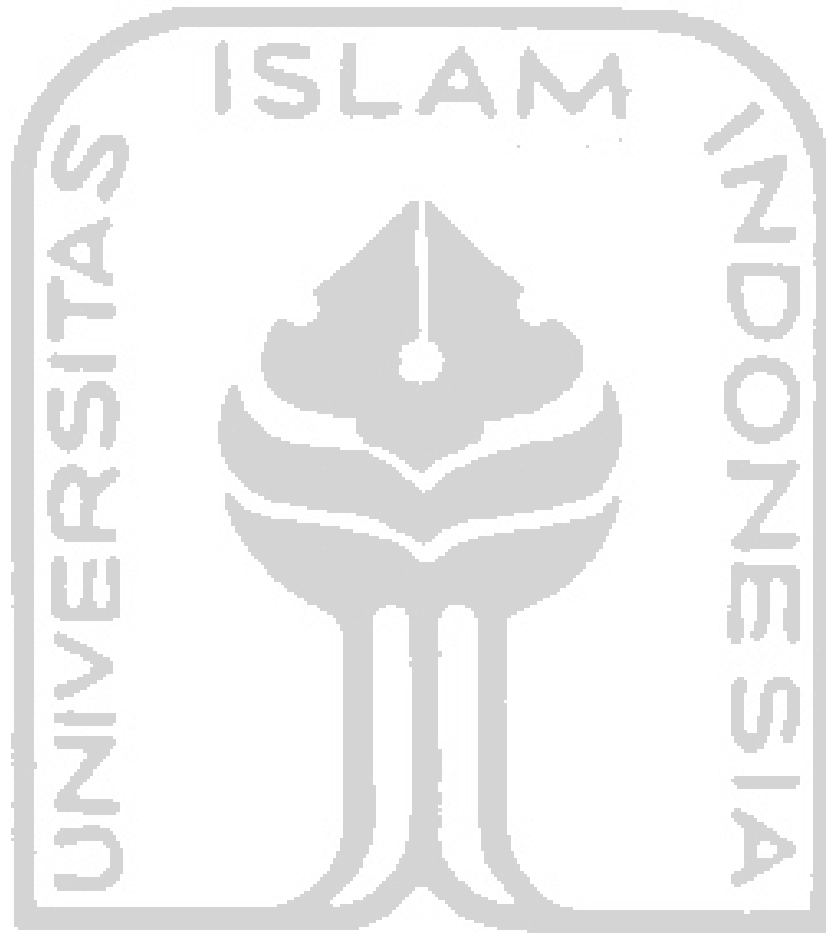


Zoning massa bangunan, dan Pertimbangan:





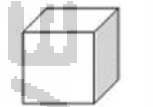
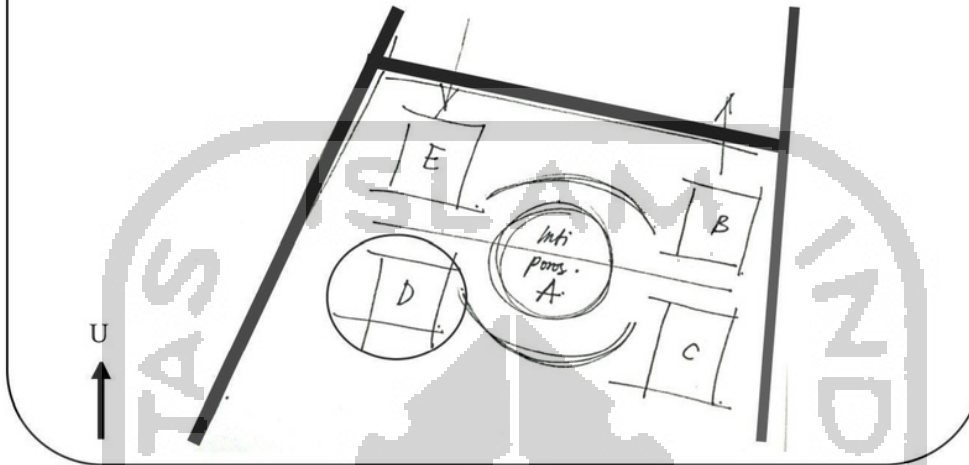
ARCHITECT





Bangunan memanjang mengikuti tapak yang memanjang kesisi Barat dan Timur.

Enterance utama berada disisi Utara.



Single
Line



Arc

- Massa bangunan inti (A) berbentuk tabung dengan ketinggian 3-4lt. agar view kearah selatan (perkampungan, masjid dan makam raja-raja dapat terlihat dan menjadi potensi site.
- Bangunan fungsi lainnya seperti (B),(C) dibuat simetris dengan bentuk denah persegi, untuk massa bangunan (D) dibuat dengan bentuk lingkaran. Dengan maksimal ketinggian 2lt. untuk bagian selatan bangunan yang berbentuk lengkung difungsikan sebagai amphiteater. Sedangkan bagian depannya sebagai selasar. Sebelum menuju inti (hall). Single line berfungsi sebagai sumbu horizontal bangunan pengarah sirkulasi bangunan.



- **Konsep Desain Eksterior dan Interior Bangunan dengan pendekatan Arsitektur NeoVernakuler.**

1 Sebagian besar bangunan yang berada di dalam Kraton Yogyakarta bergaya arsitektur tradisional Jawa. Bangunan di tiap kompleks biasanya berbentuk/berkonstruksi Joglo atau derivasi/turunan konstruksinya.

- Joglo terbuka tanpa dinding disebut dengan Bangsal dalam perancangan ini selasar atau bagian bangunan yang dedesain agak terbuka dindingnya diibaratkan bangsal, berfungsi sebagai elemen pendukung estetik bangunan yang memasukkan cahaya dan udara untuk meminimalkan penggunaan penghawaan dan pencahayaan buatan. Sehingga elemen dinding tersebut dapat menjadi interior sekaligus eksterior pendukung wajah bangunan. Dengan transformasi dari ornament-ornamen pada elemen tiang/kolom soko gurunya yang juga akan difungsikan sebagai elemen pembentuk eksterior dan interior museum.
- joglo tertutup dinding dinamakan Gedhong(gedung). Bagian ruangan ini dalam yang sangat tertutup seperti ruang reparasi, dan beberapa ruangan pameran tertutup diibaratkan sebagai gedhong.

bangunan utama dalam kraton yang akan dijadikan preseden dalam arahan tata letak bangunan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede, yaitu bangunan Bangsal Kencana.

- **Bangsal Kencana**
1 Bangunan Bangsal Kencana menghadap ke timur arah matahari terbit, sebagai pengingat bahwa dalam kehidupan ada awal dan ada akhir seperti matahari yang terbit dan terbenam.
Bangsal Kencana sebagai bangsal agung Kraton Yogyakarta, tempat acara-acara penting digelar diharapkan segala sesuatunya mewakili angan-angan dan jati diri Kraton. Bangsal Kencana yang berbentuk pendopo juga dianggap sebagai replika jagad dengan titik pusat berada tengah-tengah diantara tiang saka gurunya. berbentuk joglo mangkurat lambang gantung dengan empat susun atap dan atap kedua atau penanggap menggantung pada atap di atasnya, sementara atap ketiga menempel dengan sambungan lambangsari pada atap kedua. Pada bangsal ini memiliki tiga tingkatan lantai, lantai yang paling tinggi yang letaknya ditengah-



- Sisi yang menghadap utara selatan dimaksimalkan untuk menangkap sirkulasi udara sebaik mungkin.
- Ruang inti seperti hall didesain dengan penggunaan warna pada bangsal ini dengan warna merah kecoklatan, dan kuning emas/ warna yang memunculkan karakter berkuasa/ kuat.
- Sisi yang menghadap timur barat dimaksimalkan untuk memasukkan cahaya yang juga berperan dalam memberikan kesan suasana dramatis dengan potensi permainan cahaya dalam ruang.



1 persilangan tumpangsari yang terbagi menjadi empat sesuai pola kiblat-papat-lima-pancer, Sultan selalu menghadap ke timur atau ke arah matahari terbit sama seperti letak bangsal Kencana. 1 Simbol ini mengingatkan manusia bahwa setiap kehidupan pasti ada awal dan ada akhir.

• *Konsep Struktur pada Museum*

Konsep Raja Manunggaling Kawula-Gusti

1 dalam Kepercayaan Jawa Negara kosmis sangat erat hubungannya dengan konsep raja yang bersifat dewa, yaitu anggapan bahwa raja adalah titisan dewa atau keturunan dewa. Konsep raja-dewa atau ratu-binathara ini pada periode kerajaan Islam tidak menempatkan raja pada kedudukannya yang sama dengan Tuhan, melainkan sebagai khalifatullah, sebagai wakil Tuhan di dunia.

1 Kerajaan tradisional Jawa yang disebut Mataram, dalam konsep politiknya mengakui bahwa raja merupakan penguasa yang memiliki dasar sebagai dewa-raja atau kalifatullah.

1 Filosofi Manunggaling Kawula-Gusti adalah konsep mengenal diri sama dengan mengenal Tuhan, dijelaskan dalam Al-Quran dalam surat Al A`raf/7: 172 tentang *alasstu birabbikum?* (Adakah Aku ini sebagai Tuhanmu?) secara spontan seluruh roh manusia menjawab qaluu bala(benar ya Allah, engkaulah Tuhan kami)

1 Manunggaling Kawula-Gustiyang dipercaya oleh Kraton Yogyakarta dan dipakai sebagai konsep berdirinya bangsal Kencana. Bawasannya Manunggaling Kawula-Gusti ini diyakini dalam arti bukan secara fisik namun lebih ke dalam hati sanubari setiap manusia. Bersatunya kawula (manusia) dengan Gusti (Tuhan) merupakan ajaran penting yang



diharapkan tertanam dalam hati dan setiap tindakan yang dilakukan oleh Kraton Yogyakarta.

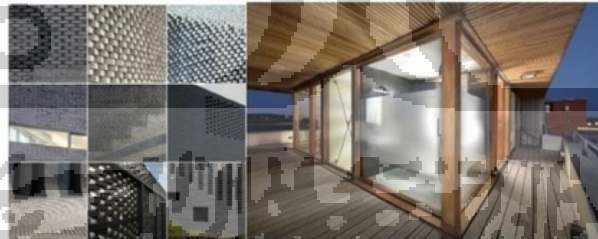


Gambar XXV: Bahu Dayung pada Ruang Shalat Masjid
Sumber : Dokumentasi Tri Suharyanto (Agustus 2016)

- Filosofi: cahaya yang terdapat di atas adalah cahaya milik Tuhan dan cahaya yang dibawah adalah cahaya yang telah diturunkan pada manusia. tiang atau saka sebagai unsur vertikal dalam karya arsitektural berfungsi sebagai perantara (axis mundi), simbol penyatuan antara dunia atas dan dunia manusia.

Material Lokal dan Modern

- Penggabungan material local dalam Struktur: Batu, Bata, dan Kayu
- Material Modern: Kaca, Beton, Baja. Antara material local dan modern digabungkan dalam desain bangunan dengan selaras.
- Dengan batu dan bata yang dapat disusun menjadi penunjang estetika dan sekaligus berfungsi sebagai pendukung kualitas ruang.
- Dengan penataan dinding berventilasi yang akan menjadi penunjang konsep utama pengalaman ruang interior yang bercerita.
- Menggabungkan elemen seperti kaca dengan elemen local yang dibuat dengan susunan tertentu yang memberikan kesan natural. Digabungkan dengan konsep terbuka sehingga dalam dan luar bangunan terasa menyatu.
- Dengan penambahan elemen-elemen vegetasi.
- Perpaduan warna dari elemen yang digunakan menjadi salah satu factor pendukung dalam warna-warna yang kuat dan kontras.





• **Konsep Transformasi Ornamen**

1 arsitektur adalah bagian dari kebudayaan, dan nilai-nilai budaya diungkapkan melalui relief yang terpasang sebagai ragam hias (ornamen) tidak terpisahkan dari bangunan. Ornamen memiliki beberapa fungsi, seperti fungsi murni estetis, fungsi simbolis, dan fungsi teknis konstruktif.

1 Dalam konteks seni rupa, klasifikasi seni ornamen tradisional Hindu-Jawa di bagi menjadi tiga kelompok.

Tabel. Ornamen dan perlambangannya.

Ornamen	Melambangkan
Bentuk binatang burung.	seni ornamen dari benua atas
Bentuk binatang ular	seni ornamen dari benua bawah
Visualisasi Pohon hayat atau gunung (kekayon)	seni ornamen dari benua tengah. tanaman, sulur-suluran, tumpal, manusia, dan binatang lainnya

Sumber: Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya Depdikbud.

1 Kelompok ragam hias ini melambangkan kesatuan, keesaan tertinggi, dan sumber kehidupan manusia. Ornamen juga dibagi menjadi 2 yaitu, Ornamen motif Geometris dan Non-Geometris.

1 ornamen geometris dengan pola dasar segitiga atau tumpal yang mirip dengan bentuk ornamen Praba dan Tlacapan pada tiang Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta.



1 Ornamen atau Ragam Hias pada tiang Bangsal Kencana yang akan ditransformasikan menjadi elemen-elemen desain bangunan seperti double skin pada fasad, dan elemen jendela yang akan mempengaruhi interior serta eksterior museum.

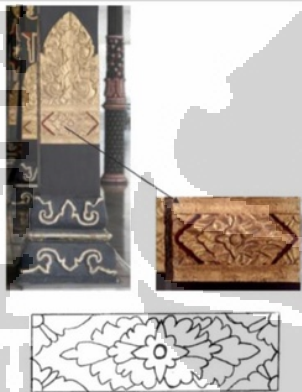


Adapun ornamen yang terdapat pada tiang Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta ada 2 macam yaitu ornament geometris: diantaranya Saton, Praba, Sorotan, dan non-geometris: Mirong, Tlacapan, hiasan umpak.

Ornamen Geometris

Saton

bentuknya mirip dengan bentuk kue satu bujur sangkar yang dipotong pada bagian atas dan bawahnya. Hiasan saton tersebut digunakan mungkin ada kaitannya dengan perwujudan konsep manunggaling kawula lan gusti, sebagai simbol persatuan semua kalangan di dalam kasultanan Yogyakarta.



Warnanya menggunakan warna kuning emas(prada) dan diantaranya sebagai latar menggunakan warna merah. Semetara untuk isen-isennya berupa daun-daunan dan bunga yang distilisasi. Hiasan saton ini berada pada saka guru, penanggap, dan penitih. posisinya berada dibagian bawah menempel dengan ornamen praba yang menghadap ke atas.

Praba

praba atau praban memiliki arti cahaya, nimbus, aura atau cahaya di atas kepala (hallo).Praba dalam agama Budha digambarkan pada patung Budha ketika sedang duduk bermeditasi, penggambaran praba berada di belakang punggung Budha berbentuk segitiga dengan ujung melengkung runcing.



Setiap orang memiliki cahaya praba masing-masing namun kuantitas atau kekuatannya yang berbeda-beda. Hal ini berkaitan dengan tingkat konsentrasi masing-masing orang yang berbeda-beda. Semakin tinggi tingkat konsentrasi seseorang maka semakin kuat cahaya praba yang dipancarkan.



1

Tlacapan

Ragam hias Tlacapan terletak pada ujung atas tiang menempel dengan hiasan prabayang menghadap ke bawah. Warnanya kuning emas. Biasanya hiasan tlacapan berbentuk deretan segitiga sama kaki dengan ukuran yang sama besar dan sama tinggi. Untuk ragam hias tlacapan yang berada pada bangsal kencono Kraton Yogyakarta ini memiliki hiasan pengisi berupa daun dan bunga yang dideformasi.

Ornamen
tlacapan

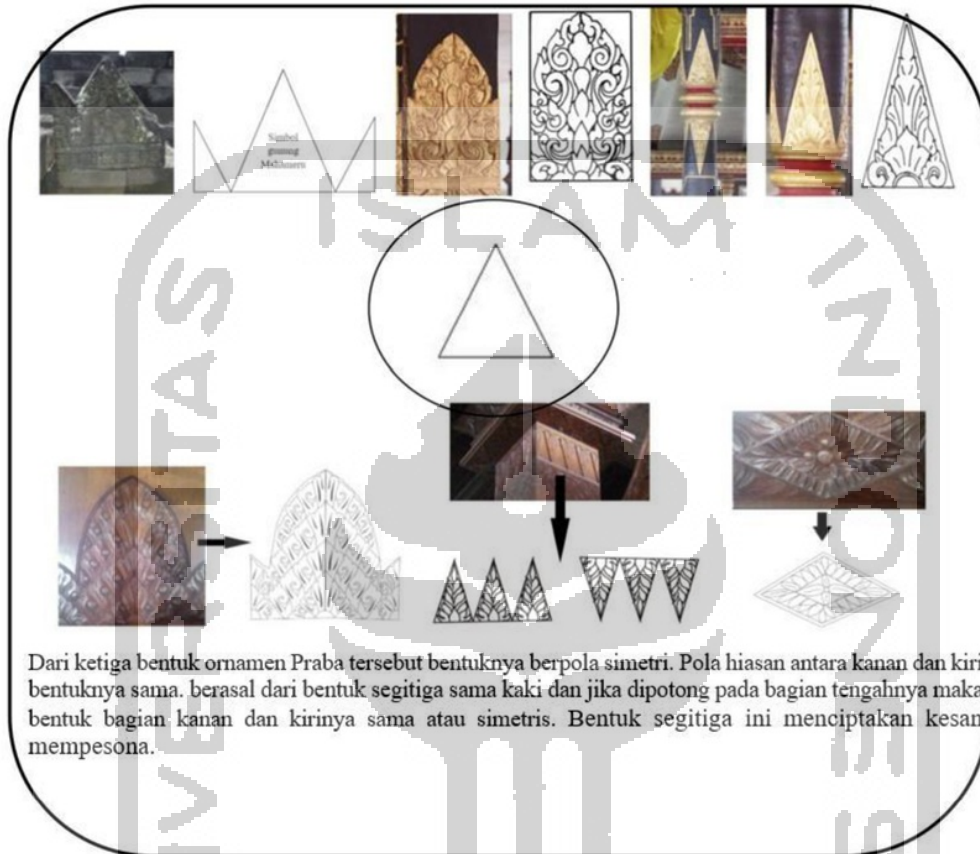
makna simbolis ornamen Tlacapan adalah sinar/cahayayang kemudian menjadi lambang dari sinar atau cahaya Tuhan, Nur Illahi.

Bentuk

1. Jika diamati bentuk ornamen praba memang tidak berbentuk utuh segitiga, namun hanya kesan yang tampak. Bentuk pola dasar segitiga tersebut kemudian kontour garisnya dihilangkan dan diisi dengan hiasan daun-daunan dan tumbuhan. dengan garis lurus hampir menyerupai segitiga sama kaki yang ditutupi oleh pada bagian kakinya.
- Bentuk yang kedua adalah ornamen praba yang bentuk puncaknya hampir membentuk bulat/cembung. Bentuk praba yang memiliki pola dasar segitiga hampir menyerupai bentuk hiasan Anteviks pada candi. Praba yang terdapat pada tiang Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta memiliki kesamaan bentuk dengan antevik yang berpola dasar segitiga yang berajajar tiga dimana segitiga bagian tengah lebih besar dibanding 2 segitiga lainnya.
- Kedekatan bentuk antara ornamen Praba dan hiasan anteviks candi mengisyaratkan bahwa ornamen Praba pada tiang Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta terdapat pengaruh seni hias Hindu.
- Variasi bentuk ornamen Praba yang sedikit berbeda dengan yang lainnya adalah Praba yang berada pada tiang silindris/ saka santen Bangsal Kencana. Ornamen praba yang ini tidak memiliki tiga puncak, namun lebih mirip hiasan tumpal yang berdiri sendiri. Bentuk pola dasar segitiganya masih sangat jelas terlihat. Menempel pada hiasan



sorotan. Praba yang ini memiliki isen-isen lebih sederhana seperti yang terdapat pada tiang di Bangsal Musik Kraton Yogyakarta.



Dari ketiga bentuk ornamen Praba tersebut bentuknya berpola simetri. Pola hiasan antara kanan dan kiri bentuknya sama, berasal dari bentuk segitiga sama kaki dan jika dipotong pada bagian tengahnya maka bentuk bagian kanan dan kirinya sama atau simetris. Bentuk segitiga ini menciptakan kesan mempesona.

Isen-isen

ornamen Praba yang memiliki isen-isen atau hiasan pengisi yang berupa pohon surga Kalpataru, terdapat hiasan tumpal yang terdapat pada kain sutera yang diisi dengan hiasan bentuk pohon hayat (kekayon). Kalpataru sebagai pohon yang dipercaya dapat mengabulkan segala permohonan. Maka biasanya hiasan kalpataru yang berada pada candi diwujudkan dengan pohon yang diliputi manik-manik permata mewah.



Dari pendekatan bentuk-bentuk yang utama dipakai oleh ornamen praba didapat beberapa kesamaan atau kemiripandengan kalpataryaitu diantaranya, memiliki bentuk dengan pola segitiga, terdapat ika/ukel, daua/patra dibagian bawah yang bentuknya hampir seperti bunga terpotong separuh membentuk pola segitiga.

Warna Kuning emas sangat tepat dipilih untuk menghias ornamen Praba untuk merepresentasikan penggambaran cahaya yang agung, mewah, megah dan mulia. sebagai simbol kepemimpinan.

Filosofi Segitiga:

Bentuk segitiga yang meruncing dapat menjadi suatu penunjuk arah, untuk itu kesan yang timbul adalah pencapaian tujuan. Bentuk ini dapat menyimbolkan stabilitas namun dapat pula sebaliknya. Dalam spiritualitas bentuk ini digunakan untuk mewakili pengenalan diri, dan pencerahan. Juga merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam.

Usuk-Usuk Sorot

Single Line Paralel Lines

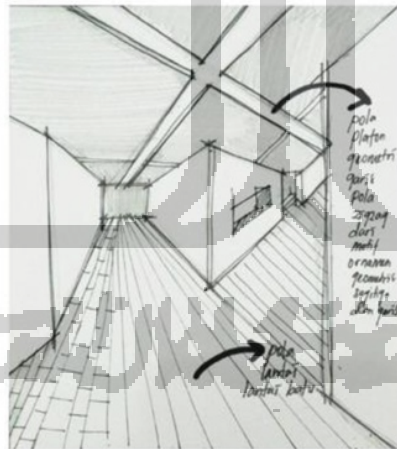
Geometri yang digunakan yaitu Simetri Garis lurus parallel. Dengan pola berulang.



Penggunaan pola geometris dari segitiga dan garis lurus ini diaplikasikan pada pola plafond, dinding, elemen bukaan, dan pola lantai

- **Bentuk plafon** yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan dengan adanya garis lurus yang tersusun horizontal dan diagonal.
- **Bentuk dinding dan pola elemen bukaan** yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan yang tersusun lurus vertikal, diagonal, dan arah zigzag, atau bukaan dengan bentuk segitiga yang dibuat secara repetitive berpola.
- **Bentuk pola lantai** yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan seperti kotak dan persegi panjang yang tersusun lurus vertikal dan diagonal.

Desain:



Penggunaan pola geometris dari segitiga dan garis lurus ini diaplikasikan pada pola plafond, dinding, elemen bukaan, dan pola lantai



Ornamen Non-Geometris/ geometris tak beraturan seperti motif sulur-suluran.

1 ornamen yang memiliki bentuk-bentuk bebas atau bentuk alam seperti motif tumbuh-tumbuhan, benda-benda alam manusia benda-benda teknologi dan kaligrafi. Beberapa ornamen non-geometris adalah Pohon Hayat dan beberapa turunan bentuknya yang memiliki bentuk dasar segitiga, yang kemudian akan dijelaskan untuk melihat kedekatan bentuk dengan ornamen Praba dan Tlacapan, yang digunakan sebagai preseden ide desain yang kemudian akan ditransformasikan.

Makna Filosofis:

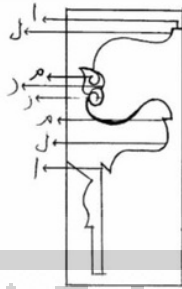
Pohon Hayat dan Gunungan/ Mehru sebagai lambang keesaan tertinggi (keesaan Tuhan), jumlah-kesatuan yang dapat disamakan dengan Brahman dalam agama Hindu. Pohon hayat adalah sumber semua hidup kekayaan dan kemakmuran dan oleh karena itu sering dihiasi dengan permata, kain-kain dan sebagainya.

pohon hayat (The Life Tree/Kekayon Gunungan) dalam Islam dikenal dengan Syajaratul Khuldi sebagai konsep dunia atas digambarkan sudah hampir menyerupai daun, hampir mirip dengan gunung. Di sini digambarkan bahwa pohon hayat keluar dari sebuah bunga teratai yang berdiri di atas gunung, gunung menyerupai bentuk kipas. Mehru biasanya diwujudkan sebagai puncak yang tinggi dikelilingi oleh beberapa puncak yang lebih rendah.

1 Mirong

Ragam hias mirong atau putri mirong yang berada di Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta posisinya berada di tengah tiang tepatnya dibawah ornamen sorotan dan di atas ornamen praba. Warna garis kuning emas dan latar tiang berwarna merah tua kecoklatan. Dipahatkan pada tiang utama dan tiang penyangga.

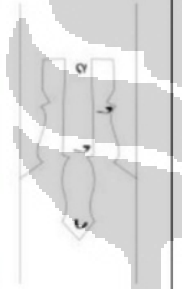
1 mirong merupakan stilisasi huruf arab mim hak mim dal, ra sin wau, lam, alif, lam, lam dan tasimpul dibaca Muhammad Rasul Allah



Ragam hias putri mirong biasanya hanya dipahatkan pada tiang bangunan utama yang disinggahi raja seperti Gedhong Kuning, Bangsal Kencono, Bangsal Pancaniti, dan Bangsal Witana. Ornamen ini salah satu ornamen penting di lingkungan Kraton Yogyakarta.

1 Sorotan

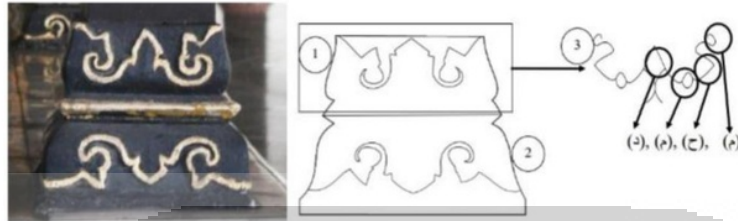
Ragam hias sorotan biasanya berada di bawah ornamen praba yang menghadap ke bawah dan di atas hiasan putri mirong. Bentuknya hampir seperti tombak yang memiliki tiga ujung runcing. Sorotan berhubungan dengan sinar atau cahaya.



hiasan sorotan merupakan stilisasi dari tulisana arab mim hak mim dhayang dibaca Muhammad (Nabi ¹ sar agama Islam), menyimbolkan pusaka kraton sebenarnya adalah Agama Islam yang menjunjung tinggi Nabi Muhammad sebagai uswatun khasanah atau panutan yang terbaik, agama yang diajarkan lurus seperti sorotan.

1 Hiasan umpak

Umpak merupakan batu penyangga tiang (saka guru, penanggap, penitih) di bagian permukaan kelilingnya dihiasi dengan ornamen padma. hiasan tersebut dikatakan motif padma karena dianggap sebagai penggambaran motif teratai yang di deformasi bentuknya. Motif teratai seperti ini hampir mirip dengan alas patung dewa dalam agama Hindu-Budha. Namun seiring masuknya agama Islam di Indonesia dan tanah Jawa khususnya, hiasan umpak ini memiliki arti yang berbeda. ragam hias pada umpak yang berada pada Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta merupakan stiliran dari huruf arab mim hak mim dal kependekan dari Muhammad Nabi besar umat Islam.

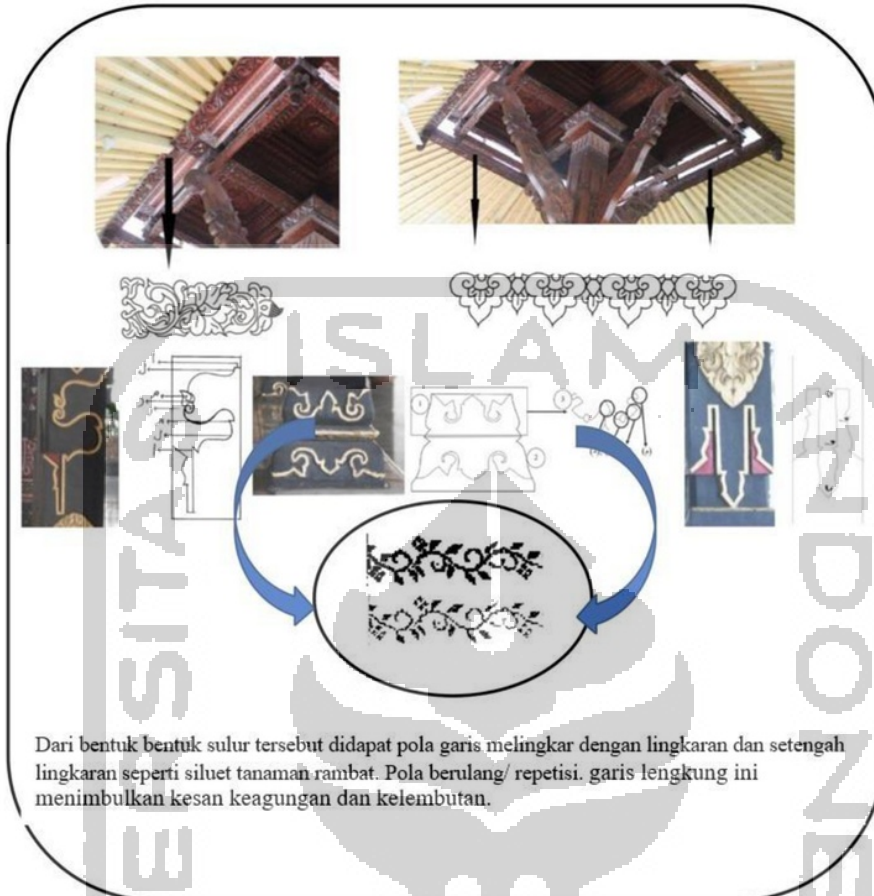


1

Ragam hias umpak dengan dasar warna hitam, sementara untuk garis motifnya digunakan warna kuning emas sehingga terlihat sangat kontras. Ornamen ini dipasangkan sebagai hiasan umpak karena diharapkan sifat kepemimpinan Nabi Muhammad sebagai dasar contoh kepemimpinan di Kraton Yogyakarta.

Ornamen Banyu Netes

Dalam Bahasa Jawa banyu netes berarti air yang menetes. Secara denotasi ornamen ini menggambarkan air hujan yang menetes di atas genteng rumah atau dari atas daun-daun, berderet-deret dalam waktu bersamaan, tetesan air hujan inilah yang digambarkan memancarkan cahaya karena terkena sinar matahari. Juga dengan filosofi orang yang berada dibawahnya akan mendapatkan karunia.



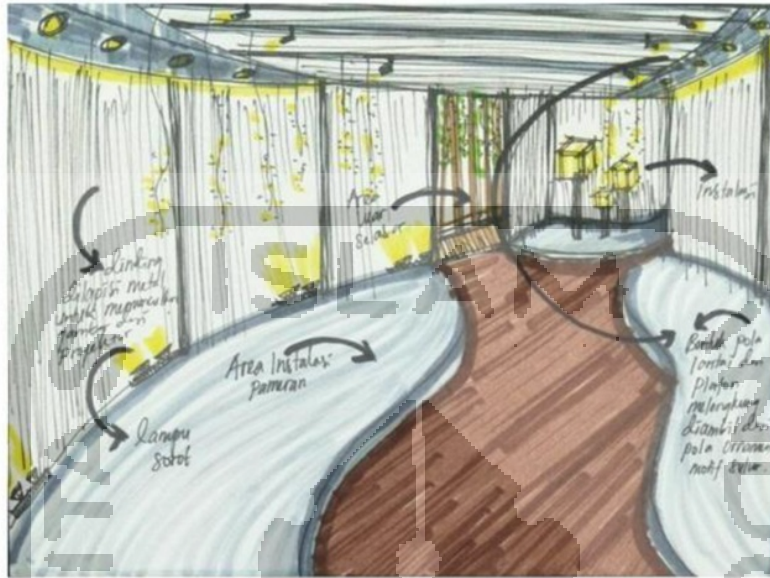
Dari bentuk bentuk sulur tersebut didapat pola garis melingkar dengan lingkaran dan setengah lingkaran seperti siluet tanaman rambat. Pola berulang/ repetisi. garis lengkung ini menimbulkan kesan keagungan dan kelembutan.

Penggunaan pola geometris dari segitiga dan garis lurus ini diaplikasikan pada pola plafond, dinding, dan elemen bukaan di beberapa ruangan seperti ruang café, perpustakaan atau giftshop yang memberikan kesan ramah, dan santai.

- *Bentuk plafon* yang menjadi dominan adalah bentuk geometris lingkaran/setengah lingkaran, lengkung atau berliuk liuk seperti tanaman.
- *Bentuk dinding dan pola elemen bukaan* yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan yang tersusun lurus vertikal, diagonal, dan arah zigzag, atau bukaan dengan bentuk segitiga yang dibuat secara repetitive berpola.
- Pada ruangan didesain pula dengan penambahan vegetasi tanaman merambat atau tanaman hias lainnya agar kesan ruangan semakin kuat.



Desain:



Penggunaan pola geometris dari segitiga dan garis lurus ini diaplikasikan pada pola plafond, dinding, dan elemen bukaan di beberapa ruangan seperti ruang café, perpustakaan atau giftshop yang memberikan kesan ramah, dan santai.

□ Konsep Transformasi Warna sebagai Simbol

1 Simbol sangatlah dibutuhkan untuk kepentingan penghayatan akan nilai-nilai yang diwakilinya. 1 Jadi simbol digunakan untuk menjelaskan makna, juga sebagai peninggalan bukti sejarah. 1 Warna dapat juga digunakan sebagai simbol. Pada tradisi masyarakat Yogyakarta warna sesuatu benda dapat dipakai untuk mengungkapkan isi hatinya, seperti di Kraton Yogyakarta.

1 Terdapat beberapa warna yang digunakan sebagai simbol oleh Kraton Yogyakarta.


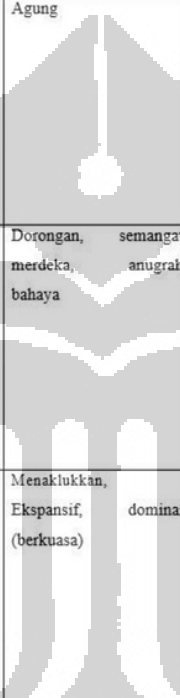


Warna kuning	simbol segala sesuatu yang mengandung makna ketuhanan. Pada upacara-upacara adat sering dipakai cengkir gading. Di kraton Yogyakarta terdapat bangunan yang disebut Gedong Kuning
Warna merah	melambangkan keberanian. Bendera negara RI merah putih, dapat pula warna merah diartikan marah misalnya pada waktu seseorang sedang marah ia lalu berkirin surat dengan tinta merah. arti lain lagi merah sebagai tanda bergembira.




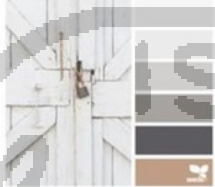

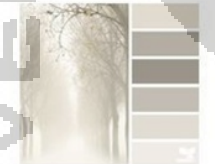

Warna gelap	tandaberkabung. Bunga tanda bela sungkawa biasanya berwarna gelap
Warna putih	gadung Mlati menurut kepercayaan masyarakat Jawa Tengah adalah warna kesukaan Nyai Roro Kidul.
Warna biru	lambang kesetiaan
Warna hijau	lambang ramah tamah, tentrem
Warna hitam	tanda keabadian

Mendeskripsikan karakter dan simbolisasi warna dengan tabel berikut. Yang kemudian digunakan dalam konsep cerita dan sense dalam interior ruangan juga penggambaran eksterior bangunan secara utuh.

Tabel. Karakter dan Simbolisasi Warna.

<p>Kuning Emas</p> 	<p>Agung</p> 	<p>Keagungan, kemewahan, Kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan.</p>
<p>Jingga Orange</p> 	<p>Dorongan, semangat, merdeka, anugrah, bahaya</p>	<p>Kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan.</p>
<p>Merah</p> 	<p>Menakutkan, Ekspansif, dominan (berkuasa)</p>	<p>Nafsu, primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, kekejaman, kesadisan</p>



<p>Hijau</p> 	<p>Segar, muda, hidup, tumbuh</p>	<p>Kesuburan, Kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kealamian, lingkungan, keseimbangan</p>
<p>Putih</p> 	<p>Positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah</p>	<p>Cahaya, kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, kedamaian, kebenaran, kesopanan, kehalusan, kelembutan, feminisme, kebersihan, simpel, dan kehormatan</p>
<p>Hitam/ gelap</p> 	<p>Menekan, tegas, mendalam, depressive</p>	<p>Kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, kematian, teror, kejahatan, kesalahan, rahasia, ketakutan, penyesalan, amarah, duka cita.</p>
<p>Abu-abu</p> 	<p>Menyenangkan, kenangan</p>	<p>Ketenangan, kebijaksanaan, mengenang, kerendahatian, turun tahta, suasana kelabu, keragu-raguan.</p>
<p>Coklat</p> 	<p>Kedekatan hati, sopan, arif bijaksana, hemat, hormat.</p>	<p>Kesopanan, Kearifan, Kebijakan, Kehormatan.</p>

Sumber: Sanyoto, 2010.





5.3 Konsep Makro dan Mikro

A. Konsep Makro

Perancangan interior Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede ini merupakan perancangan fasilitas edukatif sekaligus hiburan yang dapat menunjang edukasi masyarakat mengenai Sejarah Mataram Islam di Kotagede. Dengan begitu masyarakat memiliki sebuah wadah untuk mendapat wawasan lebih tentang sejarah Mataram Islam dan Kotagede Khususnya. Secara keseluruhan, konsep yang diterapkan pada desain museum ini menggunakan konsep penggabungan unsur budaya Jawa yang diambil dari arsitektur warisan Mataram Islam Keraton dan unsur modern. Dari segi budaya Jawa, unsur yang diambil antara lain dari segi karakteristik material alam (salah satu contohnya mengekspos karakter kayu, batu alam, dll), bentuk ornamen/ragam hias (contohnya adalah ukiran, digunakan sebagai elemen estetis), dan komposisi warna. Sedangkan dari segi modern, unsur yang diambil adalah dari segi material dan teknologi, dimana penggunaan material-material modern seperti metal cutting, multiplek dengan finishing HPL, granit, dll. Pada segi teknologi diterapkan pada display dikembangkan dalam konsep display interior ruang yang mendukung unsur edukatif, informatif, dan interaktif.

B. Konsep Mikro

- 1) Konsep Bentuk bangunan Dimana bentuk bangunan ditransformasikan dari konsep tema dengan pendekatan Arsitektur Neo-vernakular yang mengarah ke ornamentasi sehingga didapat bentuk dari transformasi Ornamen, gabungan geometris dan non geometris.
- 2) Konsep Storyline Museum Konsep cerita akan menampilkan 3 bahasan pokok, yaitu penjelasan sejarah dalam *Zona Introduction "The Glorious of Mataram Islam"*, *Ruang-ruang Transisi*, *Zona Pameran 1 (Ruang Masa Kerajaan Mataram)*, dan *Pameran 2 (Ruang peninggalan sejarah)*.
- 3) Sirkulasi
Sirkulasi primer menggunakan pola sirkulasi menerus sedang sirkulasi sekunder menggunakan pola sirkulasi menerus dan bercabang.



Elemen Pembentuk Ruang Museum (Lantai, Dinding, Plafond)

- 4) Lantai Bahan penutup lantai terutama pada ruang pameran menggunakan granit ukuran 60x60 dengan warna putih dan hitam. Sebagai penguat tema, pada beberapa area diberikan beberapa lampu yang ditanam pada lantai (uplight) yang bertujuan sebagai penunjuk sirkulasi pengunjung.
- 5) Dinding Sebagian besar dinding pada ruang pameran khususnya tertutup oleh lemari display yang dibuat full dari lantai sampai plafon. Namun pada beberapa dinding yang tidak tertutup lemari display, menggunakan finishing batu alam dan cat dinding warna putih, hitam, dan perpaduan warna-warna lain yang menguatkan konsep suasana ruangan.
- 6) Langit-langit (plafond) Pada perancangan langit-langit di ruang pameran menggunakan ceiling gantung dan ada area yang menggunakan up-ceiling. Material yang digunakan adalah gypsum dengan rangka hollow galvalum, rangka kayu, dan beton. Pemakaian warna pada plafon menggunakan warna putih, ada yang menggunakan ceiling expose, dengan menggunakan material kayu, dan beton.

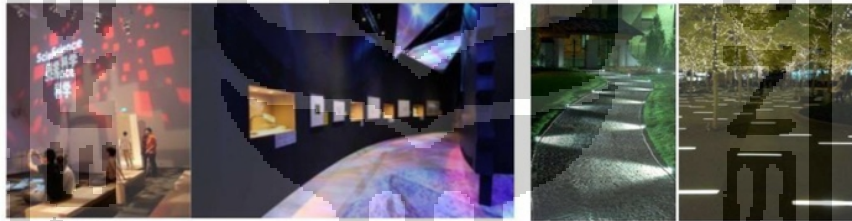
Elemen Elemen-Interior Museum (Tekstur dan Warna, Pencahayaan, Penghawaan, Akustik, maupun Perabot).

- 7) Pencahayaan Untuk penerangan general menggunakan tingkat penerangan sebesar 150 lux, bila dikhususkan pada ruangan display museum maka kebutuhan lux pada ruangan tersebut harus pada kisaran 160 Lux / 0.75 m² sehingga dengan pemenuhan kebutuhan tersebut maka penerangan pada area display akan lebih maksimal. dengan pertimbangan tingkat penerangan pada lampu general ini hanya digunakan sebagai visual task sederhana. Dengan denah yang berbentuk bulat dan melengkung otomatis pencahayaan pun akan mengikuti bentuk dari ruangan tersebut baik berfungsi sebagai pengarah alur yang diberikan kepada pengunjung ataupun penerang objek display.

Penggunaan pencahayaan pada ruangan display pada Museum Sejarah Mataram Islam ini menggunakan lampu fluorescent, halogen, dan spotlight sebagai



pencahayaan buatanya. Pada ruang pameran lampu general dibuat tidak terlalu dominan (tingkat penerangan tidak terlalu besar) sehingga fokus pada ruang pameran tetap pada benda pameran yang masing-masing memiliki penerangan lokal (spotlight). Untuk kesan ruang (khususnya ruang pameran) yang ingin dicapai adalah kesan dramatis. Pencahayaan diatur dengan lampu tanam pada lantai, sehingga dapat berfungsi sebagai penunjuk alur sirkulasi, dan pencahayaan uplight downlight, dan spotlight. Selain pencahayaan buatan, pencahayaan alami juga digunakan sebagai elemen dekoratif pada Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede. Beberapa teknik pemanfaatan yang digunakan pada perancangan museum ini seperti penggunaan glassblock pada dinding, dan penggunaan partisi bermotif (metal cutting) sebagai secondary skin yang juga berfungsi sebagai elemen estetika fasad bangunan. Material glassblock dan kisi-kisi partisi bermotif yang mudah dilalui cahaya matahari ini akan membentuk ornamen/pattern yang akan menjadi sebuah elemen dekorasi (aksen).



Penghawaan menggunakan penghawaan buatan atau mechanical ventilation) dengan penggunaan AC/pengkondisian udara (air conditioning) untuk ruang dalam dan koridor dengan Natural Ventilation dari kisi-kisi udara secondary skin.



Akustik

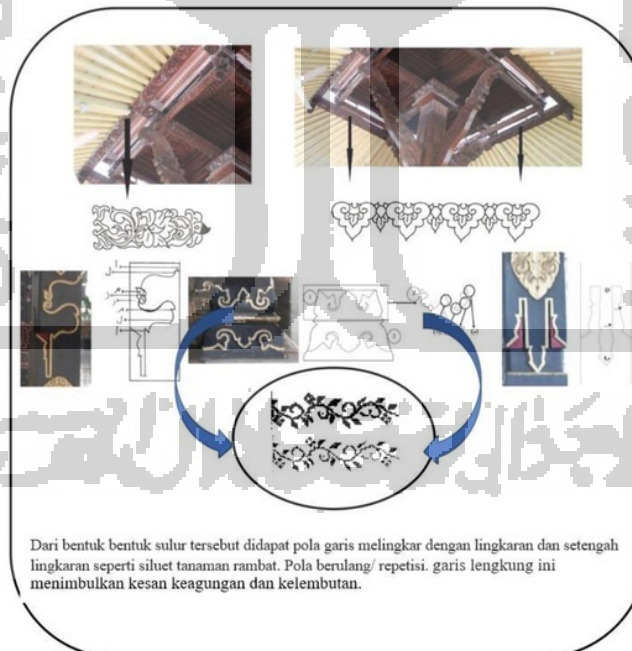
Bahan untuk pengolahan akustik perancangan ini dengan pemilihan material lantai berupa keramik, area tangga dengan parquet, untuk langit-langit menggunakan gypsum dinding dengan bata dipleser semen untuk meminimalisir suara dalam

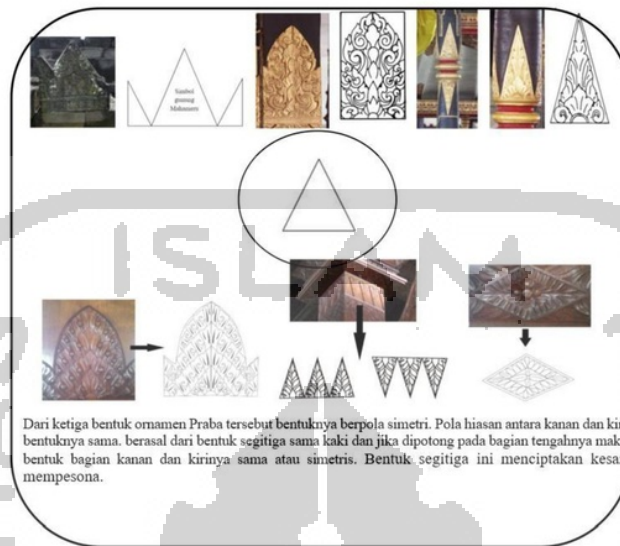


ruangan. Untuk ruang audio visual menggunakan panel ACP pada plafond dan dinding.



7
1) Konsep bentukan pada elemen eksterior dan interior yang digunakan pada desain museum ini mengambil beberapa analogi bentukan beberapa elemen yang berhubungan dengan Arsitektur Jawa (Kraton) yang ditransformasikan dan diaplikasikan dalam elemen dinding, plafon, dan lantai, seperti transformasi dari ornament-ornamen yang memiliki filosofi, dibagi menjadi ornament geometris dan non geometris seperti ornament motif tumpal.

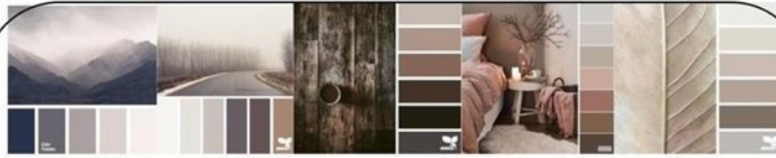




2) Warna Konsep skema warna yang diambil pada perancangan museum ini mengambil karakter warna yang digunakan sebagai simbol untuk kepentingan penghayatan akan nilai-nilai yang diwakilinya. Jadi simbol digunakan untuk menjelaskan makna. Pada tradisi masyarakat Yogyakarta warna sesuatu benda dapat dipakai untuk mengungkapkan isi hatinya, seperti di Kraton Yogyakarta. Sedangkan bahan-bahan yang digunakan berupa natural stone dan beberapa bahan yang difinishing sesuai dengan tema desain.

Alternatif penggabungan warna yang menggambarkan suasana yang akan digunakan pada desain warna museum.

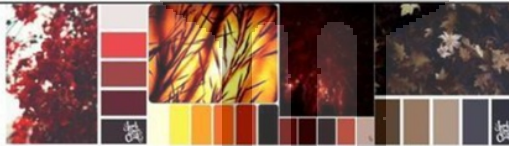




Suasana Menyenangkan dan mengenang kenangan, hidup dan tumbuh Ruang Kantor, Lobby, Perpustakaan, Ruang Pameran yang bercerita tentang masa awal kerajaan Mataram Islam.



Suasana Hangat, Mencekam
Hall, Cafeteria, Ruang Pameran yang bercerita tentang masa akhir Kejayaan kerajaan Mataram Islam



Suasana berkuasa, menekan, kesuraman
Ruang Pameran yang bercerita tentang masa perpecahan kerajaan Mataram Islam (terjadinya peperangan).

Eksterior Fasad Bangunan/ Selubung



Suasana mengenang
Eksterior menggunakan material dengan warna-warna alam, soft perpaduan elemen material lokal: batu, bata, kayu, serta material modern: beton, baja dan kaca.

- 3) Konsep Display pada ruangan Museum menggunakan konsep postmodern.
Perancangan ruang dalam tidak lagi taat pada konsep-konsep artistik dan estetik



yang konvensional, tetapi menawarkan konsep baru yang bersifat kekinian dan lebih dinamis. Koleksi yang dipamerkan beberapa dipajang di dinding, dinding sekat yang dapat dipindah (sekesel), diletakkan didalam box pameran/ cabinet modular berupa kayu, kaca, plastik, batu, logam, keramik, atau beton. Dan ada yang diletakkan di lantai atau area pameran yang ditinggikan seperti panggung (pustek) yang didisplay dengan pengaturan pencahayaan serta Dengan penggunaan elemen kaca pada desain yang akan memberikan kesan nuansa lama dan baru yang menyatu. Tempat duduk atau Sofa diatur dalam bentuk L atau U untuk kelompok percakapan di lobi, kantor, atau ruang tunggu.

Storyline

Alur Sirkulasi Primer

Dari Zona Introduction "The Glorious of Mataram Islam" bangunan Utama Gedung A Lt.2 – menuju Zona Pameran 1 (Ruang Masa Kerajaan Mataram) Lantai 2 Bangunan B (Zona Publik dengan Koleksi) – menuju Zona Pameran 2 Lantai 1 Bangunan B – kemudian menuju ruang peninggalan sejarah Pameran 3 Ground Floor Bangunan B berakhir menuju cafeteria/shops – kebalik menuju hall.

Alur Sirkulasi Sekunder

Dari ruang Zona Introduction – menuju ruang pameran 1 yang dibatasi sekat – melewati ruang transisi – menuju ruang lainnya – melewati ruang transisi lagi – lalu keluar di koridor menuju lantai dibawahnya.

Isi Koleksi Museum

Menghadirkan konsep modern, menawarkan pengalaman berbeda sense of place ketika pengunjung datang ke museum ini dengan berbasis teknologi informasi modern. Dengan digitalisasi ini, dengan multimedia yang berbasis psiko audio visual, sehingga bisa juga untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus. Sehingga semua kalangan masyarakat bisa menikmati ini.

Zona Introduction "The Glorious of Mataram Islam"

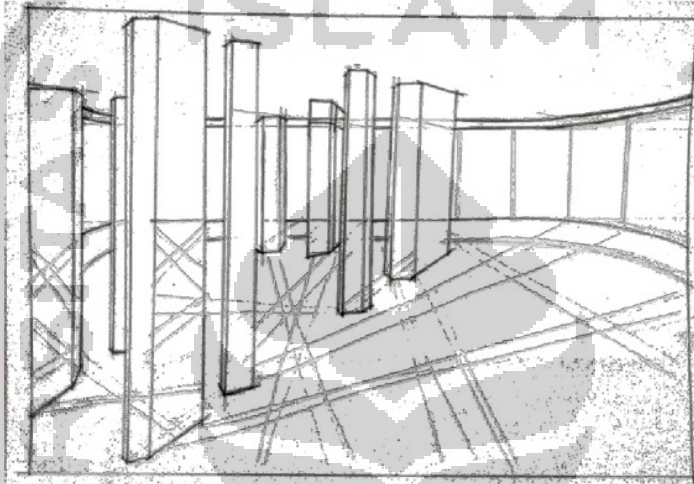
Lantai 2 bangunan Utama (A)

Menceritakan:



- (*Awal introduction Kotagede*) dari abad ke-8 awal wilayah mataram hingga perluasan wilayah Kerajaan Mataram Islam dan pemindahan pusat kerajaan ke Karta (dekat Plered) dan berakhirnya era Kotagede sebagai pusat kerajaan Mataram Islam tahun 1613.

Ruangan berisi: Miniatur, multimedia (digital video, interactive voice). Diatur dengan lighting dan suasana ruang yang mewakili kesan masuknya babak baru (Awal introduction Kotagede).



Gambar. Ruang audio visual.

- Sirkulasi: menerus
- Lantai: Lantainya juga dilengkapi LSD sensor yang memunculkan gambar. Lantai dibuat 2 tingkat lantai yang lebih tinggi pada bagian pinggir depan layer (LSD sensor) dan bagian yang lebih rendah pada tengah bagian cermin cermin. Pelapis lantai menggunakan lantai beton finishing.
- Dinding: dinding yang terlihat dilapisi panel ACP
- Plafond: ditambahkan panel ACP pada plafond plafon menggunakan plafond ekspos
- Pencahayaan dan Penghawaan: lighting diatur dengan spotlight, ruangan minim pencahayaan dibuat gelap dengan
- Konsep bentuk pada elemen interior: setengah lingkaran dengan pola acak pada cermin yang menghasilkan bayangan pada lantai berpola geometris segitiga acak.
- Warna: warna gelap (hitam)
- Konsep Display: Pengenalan awal Wilayah Mataram dan Kotagede, lewat visualisasi video audio dalam ruangan yang dilengkapi lighting spot, proyektor LSD seukuran ruangan yang mengelilingi dengan video interaktif yang bercerita dari waktu-kewaktu



hingga menggiring pengunjung ke akhir cerita introduksi dan memasuki ruang berikutnya (*Ruang Masa Kerajaan Mataram*). digital video pembangunan Kotagede pembangunan benteng dalam (cepuri), benteng luar (baluwarti) yang mengelilingi wilayah Sisi luar hingga parit pertahanan yang lebar seperti sungai. dan interactive voice. Introduction singkat dari awal masa, hingga perluasan kekuasaan.

Ruangan ditambahkan cermin cermin berukuran besar setinggi ruangan yang ditaruh ditengah ruangan dengan pola acak. Penambahan sebagai estetis ruangan yang memberikan kesan memasuki masa lampau dalam masa baru. Dalam keadaan gelap akan memberikan efek seperti cahaya acak yang muncul dilantai seperti sebuah jalan. Dan jika lampu dan video dimulai cermin akan memantulkan gambar dari layer.

Zona Pameran 1

(Ruang Masa Kerajaan Mataram).

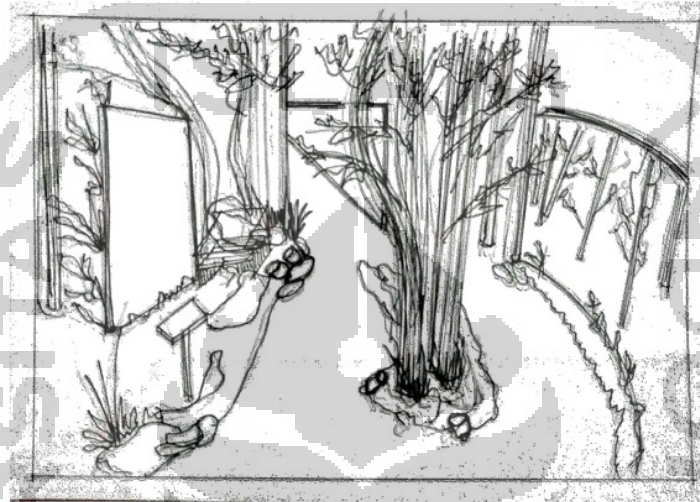
Lantai 2 Bangunan B (Zona Publik dengan Koleksi)

Menceritakan:

- Awal Mula Kerajaan Mataram (1558-1584) awal babak baru berdirinya kerajaan suasana awal tenang.
- Letusan Merapi dan Pertempuran Pertama menceritakan tahun 1587 (suasana panik lalu mereda).
- Memperluas wilayah kekuasaan ke madiun hingga Raja-raja Mataram (Penggatian raja menjadi sultan) tahun 1588-1625 (suasana masa kejayaan dan kemenangan).
- Awal Perpecahan dan perpindahan pusat pemerintahan ke Kartasura tahun 1645-1708.
- Paku buwono I berganti hingga perluasan wilayah ke Surakarta tahun 1719-1746. (Suasana duka dan menegangkan)
- Konflik Istana Meletus Perang Tahta Jawa Ketiga (Kerajaan Mataram terpecah menjadi 2 Kerajaan Besar dan 1 Kerajaan Kecil). Suasana Perang
- Pemberontakan daerah pesisiran tahun 1752-1754.
- Puncak Perpecahan (Perjanjian Giyanti, Kesultanan Surakarta dan Yogyakarta) tahun 1755-1757.
- Akhir Masa, Wafatnya para raja dan Kemerosotan (hingga akhir perang Diponegoro Mataram dikuasai Belanda) tahun 1788-1830, hingga muncul peta Mataram Baru yang telah dipecah menjadi empat kerajaan pada tahun 1830, setelah Perang Diponegoro.

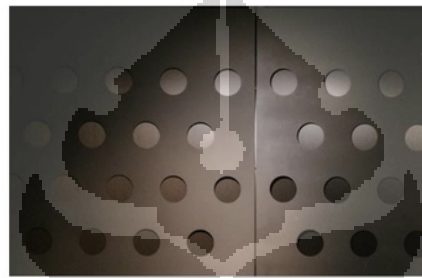
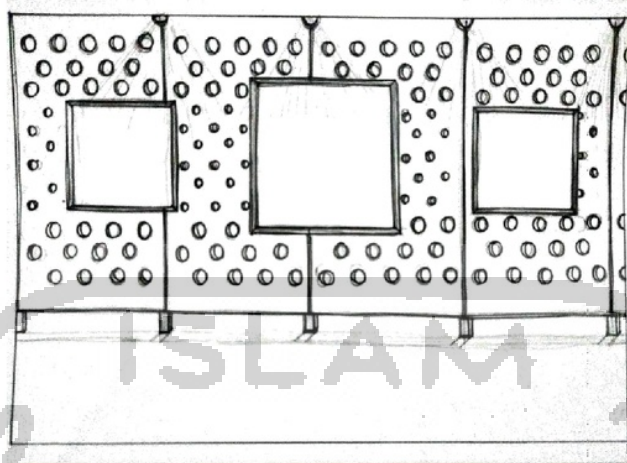


Ruangan berisi: Diorama yang berbentuk model 3 dimensi dan digital dengan teknik story telling, replica singgasana raja, pakaian kebesaran raja yang didisplay dalam box pamer. Suasana penceritaan dibuat peruang dengan sekat sekat pada masing ruang memberikan suasana berbeda sesuai cerita yang ingin disampaikan dalam ruang tersebut. Didukung dengan pencahayaan dramatis dalam ruang display. Dilengkapi dengan audio visual, dan gambar/foto para raja.



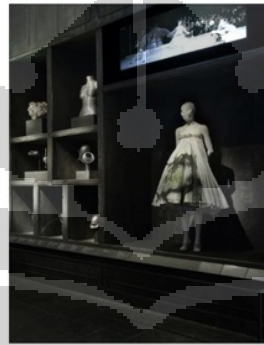
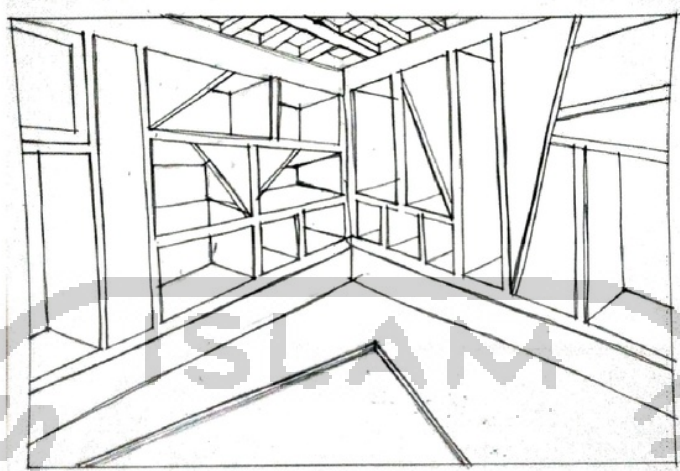
Gambar. Ruang Diorama 1

- Sirkulasi: menerus
- Lantai: beton finishing
- Dinding: beton ekspos
- Plafond: plafond beton yang diekspos.
- Pencahayaan dan Penghawaan: lighting diatur dengan spotlight, lampu tanam pada lantai, dan lampu downlight diatur menyebar.
- Konsep bentukan pada elemen interior: setengah lingkaran.
- Warna: dibuat berwarna seperti hutan hijau memberikan kesan awal kemudian menuju ruang dengan suasana peperangan (cahaya merah).
- Konsep Display: ditata seperti memasuki hutan dengan property pohon dan tanaman buatan, proyektor diarahkan ke plafond sehingga terlihat seperti langit yang bergerak, ditambahkan LSD pada sisi jalan dengan tampilan pepohonan, ditambah juga keterangan gambar. Ruang berisi diorama 3D kejadian munculnya kerajaan mataram hingga masa peperangan.



Gambar. Ruang Diorama 1 Lanjutan (Ruang foto)

- Menggunakan lantai granit, dengan penggunaan sekat sekat akustik panel berwarna hitam. Di dindingnya dipajang foto/gambar para raja. Lighting yang digunakan yaitu lampu spotlight dengan cahaya mengarah langsung pada objek lukisan atau foto dengan sudut kemiringan paling minim 60 derajat terhadap dinding, Warna warm.



Gambar: Ruang Diorama 1

- Diorama yang berbentuk model 3 dimensi dan digital dengan teknik story telling, replica singgasana raja, pakaian kebesaran raja yang didisplay dalam box pameran (lemari) barang-barang kerajaan dilayout disini, seperti pakaian raja, singgasana, alat makan serta lainnya.
- Bentuk cabinet modular acak dengan meyatu dengan dinding dengan warna beton finishing, dengan beberapa bentuk segitiga yang berisikan cermin cermin. Pencahayaan dibuat menyebar di ruangnya dengan downlight dan spotlight di dalam masing masing box yang menyoroti barang pameran.
- Lantai dibuat dua ketinggian dengan yang lebih tinggi dipasang parquet berada di pinggir sedangkan tengahnya lantai keramik. Plafond menggunakan rangka kayu yang dikspos membentuk kotak-kotak sama sisi memberi kesan alamiah.



Ruang Transisi



Gambar. Ruang Transisi dari Ruang Diorama.

- Sepanjang Koridor dipasang lampu spotlight yang mengarah pada tumbuhan di sisi dinding, diantara tanaman dipasang cermin. Dinding menuju ruang berikutnya dipasang seperti gapura memasuki kerajaan. Ruang berikutnya dipasang pencahayaan dengan teknik bracket atau penutup dinding.
- Pencahayaan dan penghawaan muncul dari sisi atas dinding berbentuk bukaan horizontal sepanjang koridor (Penghawaan alami buatan, merupakan penghawaan yang diperoleh dengan membuat jendela dan nako pada dinding-dinding bangunan serta meletakkan tanaman dalam ruangan supaya menghasilkan kesejukan). Lantainya menggunakan granit kemudian masuk keruang berikutnya dengan lantai parquet.

Pameran 2

Lantai 1 Bangunan B

Menceritakan:

Ruangan Peninggalan Sejarah

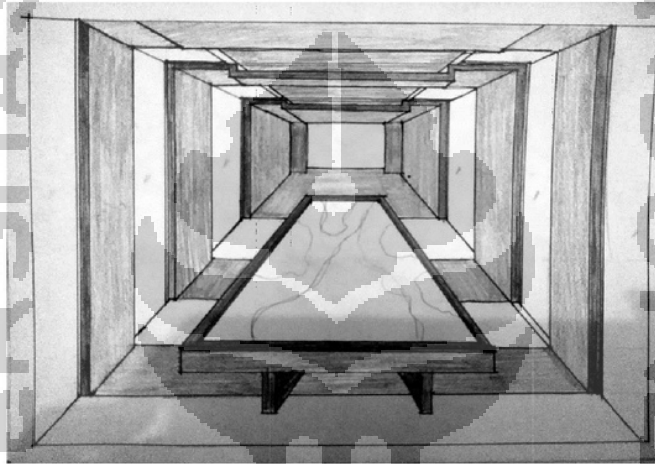
Berbagai peninggalan sejarah seperti makam para pendiri kerajaan, Masjid Kotagede, rumah-rumah tradisional dengan arsitektur Jawa yang khas, toponim perkampungan yang masih menggunakan tata kota jaman dahulu, hingga reruntuhan benteng bisa ditemukan di Kotagede.

- Pasar Kotagede



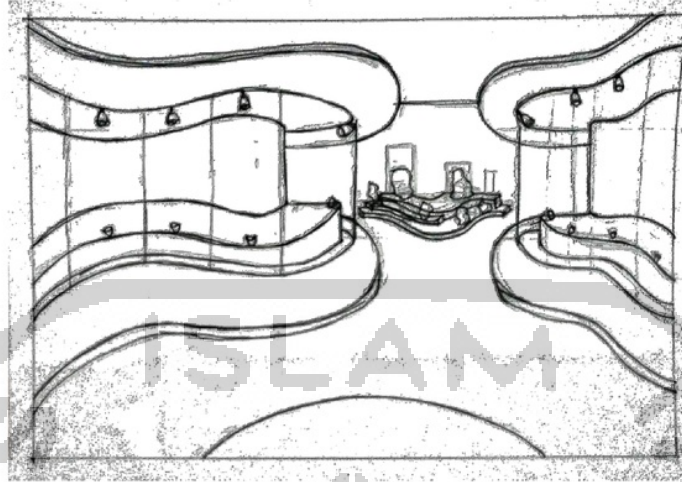
- Kompleks Makam Pendiri Kerajaan
- Masjid Kotagede
- Rumah Tradisional
- Kedhaton dengan watu cantheng
- Reruntuhan Benteng, benteng dalam (cepuri) lengkap dengan parit pertahanan di sekeliling kraton.

Ruangan berisi: koleksi memorabilia/miniature bangunan peninggalan sejarah, replica artefak dan arca hindu budha. Dilengkapi dengan audio visual dan foto-foto/gambar bangunan.



Gambar. Ruangan Waktu

- Warna lain seperti warna hitam dan coklat juga ditambahkan untuk menambah variasi warna sehingga mampu memberikan kesan luwes. Pada bagian dinding museum yang akan dirancang ulang menggunakan warna putih.
- Berisi peta persebaran kerajaan mataram islam yang ditaruh di meja dengan teknologi interaktif. Ruang disekitarnya dibuat seperti Lorong hitam dengan celah diantara Lorong ditaruh lampu yang menyala lurus mengikuti garis seperti bingkai diantara hitam putih. Plafon yang berada diatas meja sedikit diturunkan dengan pemasangan lampu spotlight. Ruang menceritakan perjalanan waktu.



Gambar. Ruang Pamer Miniatur

- Teknik lighting cornices, dan spotlight pada objek miniatur
- Objek pameran diletakkan di dalam kotak pameran berjejer mengelilingi ruangan dengan bentuk lingkaran.
- Geometri bentuk interior yaitu lingkaran dan gabungan setengah lingkaran.
- Penggunaan bahan material kaca, stainless steel, lantai keramik dan bahan natural kayu dengan pelapis cat duco atau HPL untuk menegaskan kesan modern.
- Dinding ruangan dicat putih dengan lantai dibuat perbedaan lantai yang rendah granit/keramik sedangkan yang lebih tinggi dipasang parquet.
- kesan klasik didapat dari plat-plat gips bermotif.

Pameran 3

Ground Floor Bangunan B

Menceritakan:

- Mataram merupakan kerajaan berbasis agraris/pertanian dan relatif lemah secara maritim. Namun dengan penaklukan-penaklukan dan perluasan wilayah kekuasaan yang dilakukan, Mataram menjadi kerajaan yang sangat kuat secara militer. Mataram meninggalkan beberapa jejak sejarah yang dapat dilihat hingga kini, seperti kampung Matraman di Batavia/Jakarta, sistem persawahan di Pantura Jawa Barat, penggunaan hanacaraka dalam literatur bahasa Sunda, politik feodal di Pasundan, serta beberapa batas administrasi wilayah yang masih berlaku hingga sekarang.

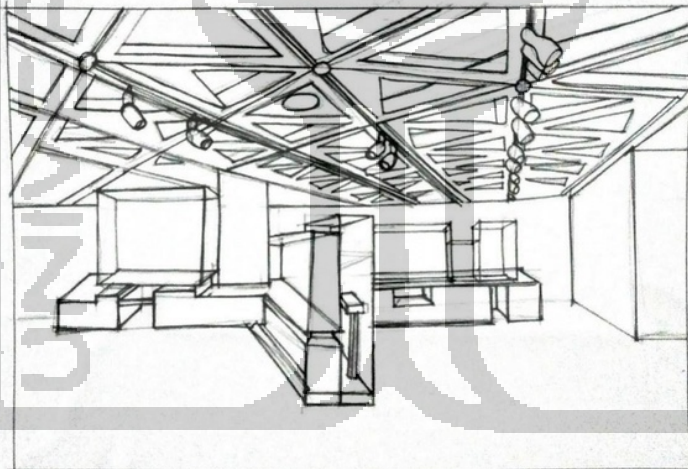


- Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. dalam sejarah islam, Kesultanan mataram memiliki peran yang cukup penting dalam perjalanan secara kerajaan-kerajaan islam di Nusantara (Indonesia).

Ruangan berisi: dilengkapi dengan aplikasi interaktif, seperti aplikasi foto untuk para pengunjung perempuan seolah-olah memakai kebaya, sedangkan pengunjung pria seperti mengenakan busana pangsi. Aplikasi foto merupakan salah satu dari sejumlah koleksi di museum yang sebagian besar disajikan dalam bentuk digital.

Buku interaktif yang cukup besar, yang dilengkapi dengan foto-foto yang bergerak dan juga narasi. Pengunjung pun dapat menaiki sepeda dan berkeliling kotagede melalui sebuah layar. Audio visual, gambaran daerah yang dikuasai Mataram, sejumlah koleksi senjata bersejarah, seperti keris dan pedang besar yang digunakan melawan penjajah.

Artefak artefak seperti Iluminasi Alquran, Al Quran yang sudah disadur dalam aksara Jawa, Manuskrip dalam surat atau tulisan, Wayang, Gamelan yang juga digunakan untuk menyebarkan agama islam, yang didisplay dalam box pameran, Ornamen Dua Sisi, Ornamen Masjid Agung Kotagede dan ornamen bangunan lainnya yang didisplay dengan dipajang pada dinding pameran.



Gambar. Ruang Pameran 3

- warna lantai lebih gelap dari pada dinding, dengan daya pantul kurang dari 30% ruangan berwarna putih, dinding warna polos dan netral agar objek-objek yang dipajang terlihat menonjol. Lantai granit, dengan plafond beton ekspos finishing berbentuk geometris segitiga. Dengan pengaturan lampu spotlight.
- Koleksi dimasukkan didalam box pameran.

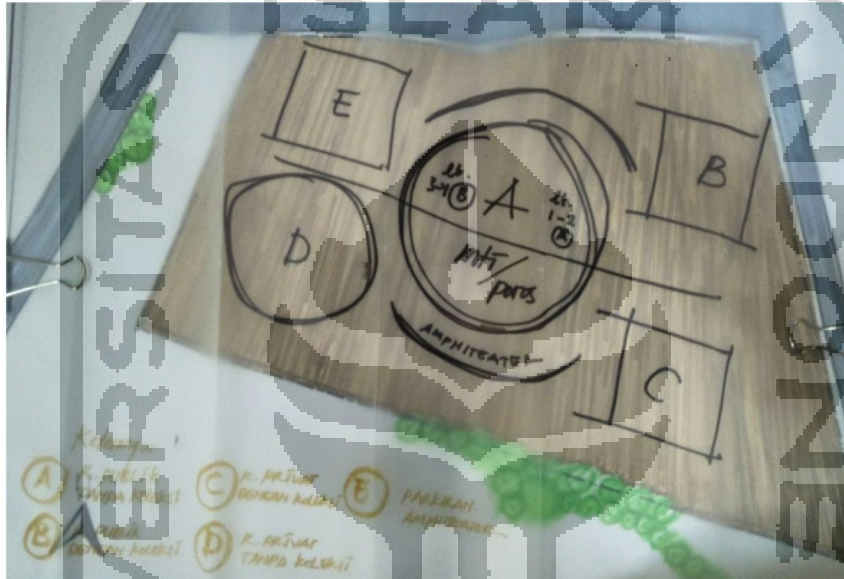


BAB VI

TRANSFORMASI DESAIN

6.1 Penerapan Bentuk pada Site

Bentukan massa diambil dari analisis konsep bangunan berupa massa kubus dan lingkaran. Dengan konsep utama dari perletakan massa denah kraton yang mengambil konsep simetris dengan sumbu utama dan inti utama bangunan sebagai mikrokosmos dan makrokosmos.



6.2 Plotting Tata Ruang Skematik

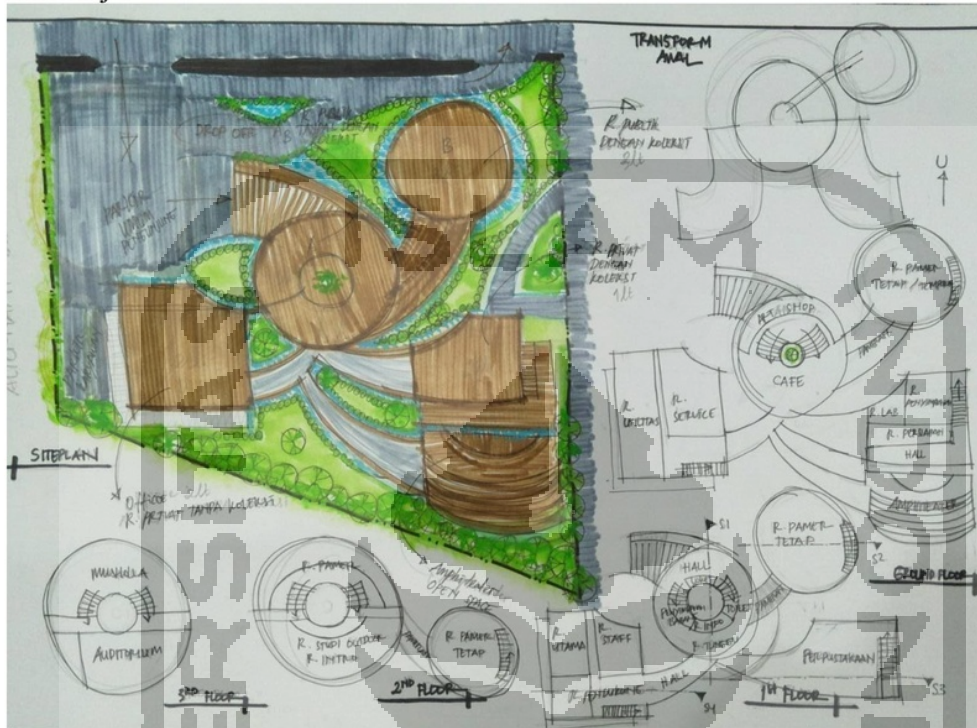
Plotting ruang berdasarkan analisis aktivitas pengunjung dan karyawan/pengelola museum dengan memisahkan 4 bangunan berdasarkan fungsinya: (A) Publik Tanpa Koleksi dicampur (B) Publik dengan Koleksi karena hubungan ruangnya yang dekat. (C) Privat dengan Koleksi dipisah tetapi dihubungkan dengan konektor pada lantai 2. Sama juga dengan bangunan fungsi (D) Privat tanpa Koleksi atau Kantor pengelola.

6.3 Transformasi Desain



6.4 Alternatif Desain

Alternatif 1

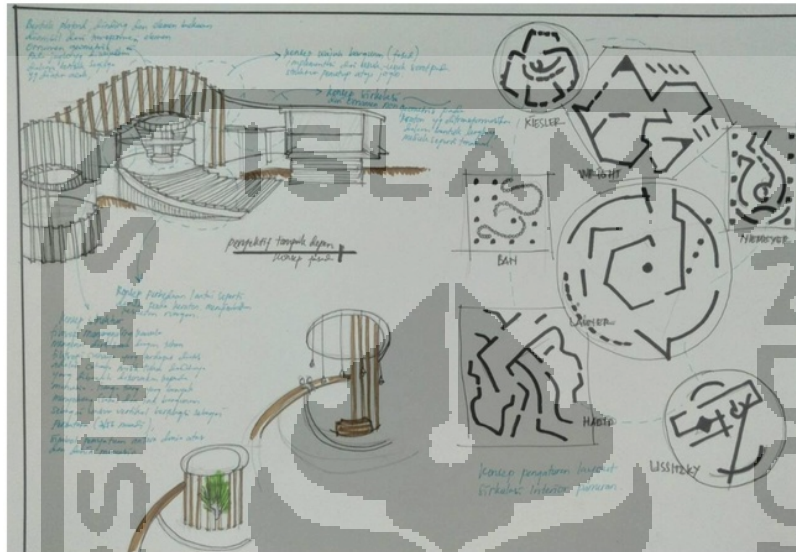


Alternatif desain ini menggunakan konsep yang sama masih berdasar konsep yang sama namun ditermehkan dalam bentuk yang agak berbeda dengan bentuk yang lebih simetris dan berpola sama sehingga lebih simple.



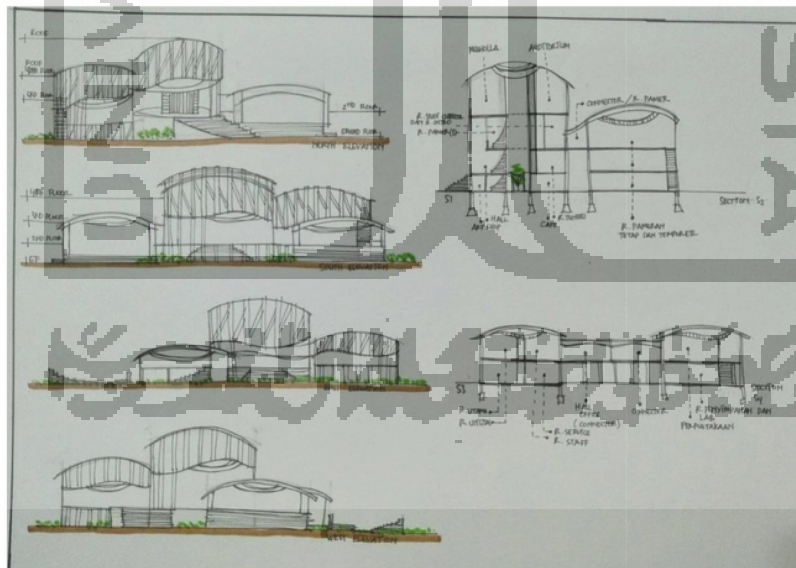
Konsep desain

Alternatif 1



Skematik desain

Alternatif 1





Skematik desain Alternatif 2





6.5 Alternatif Skematik Rancangan Kawasan

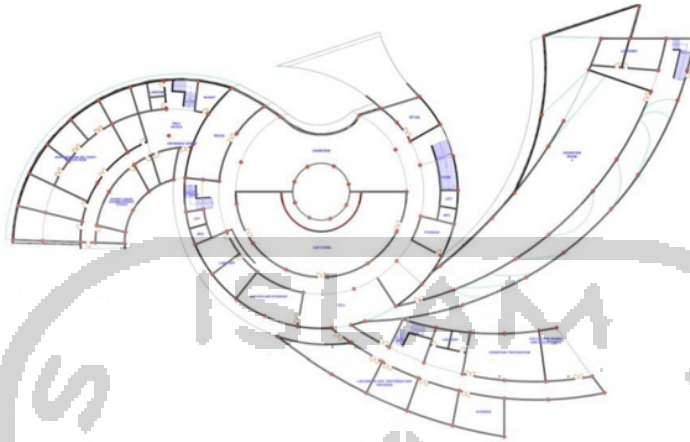
6.5.1 Rancangan Skematik Siteplan Alternatif 2



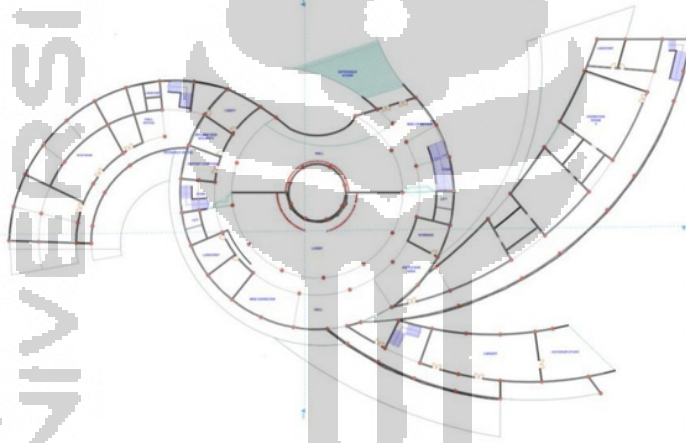
Gambar. Siteplan Kawasan
Sumber: Analisa Penulis, 2019

6.5.2 Rancangan Skematik Bangunan

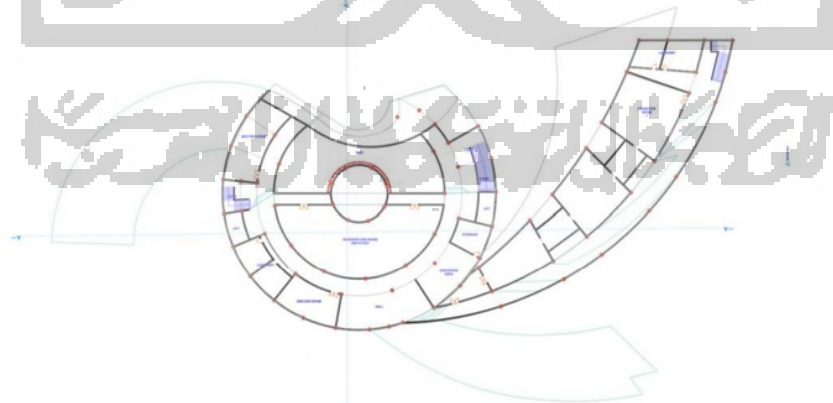
6.5.2.1 Denah



Gambar. Denah Ground Floor

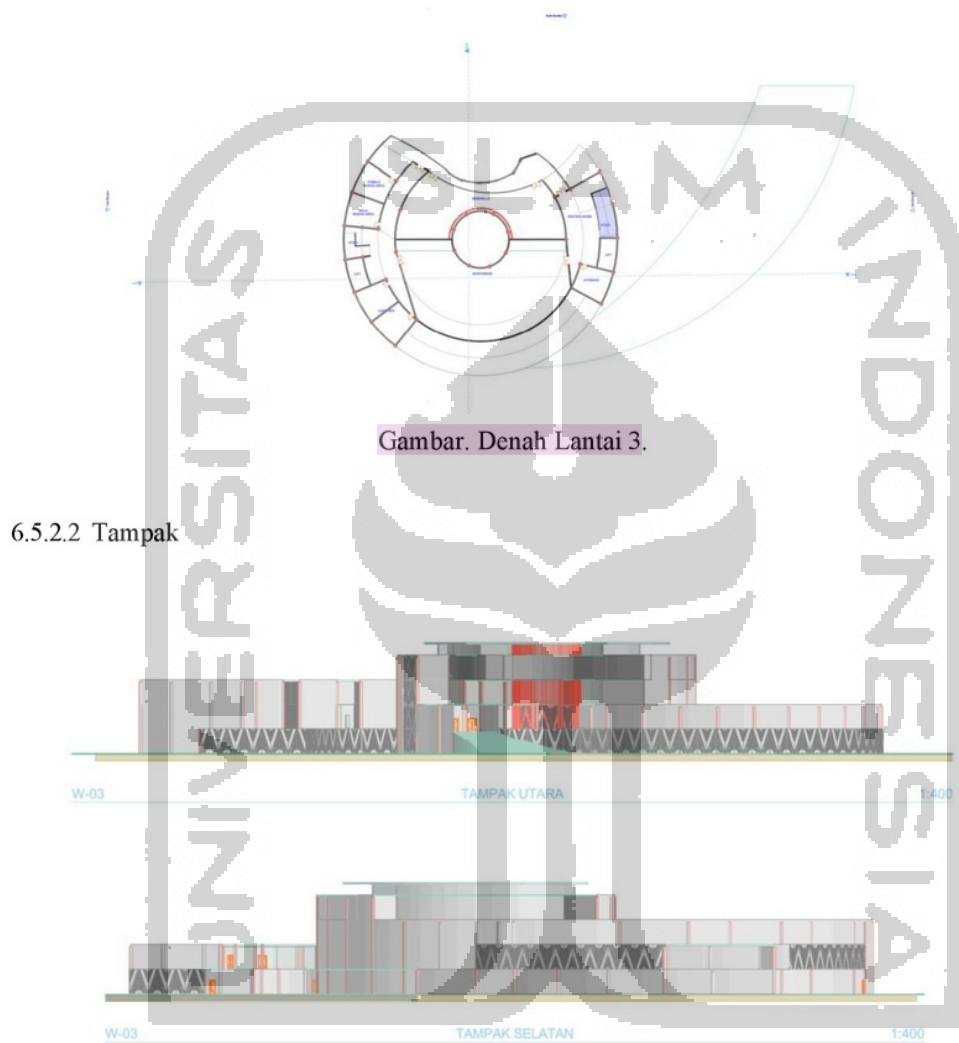


9
Gambar. Denah Lantai I



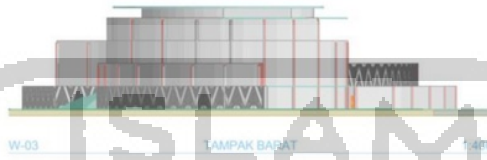
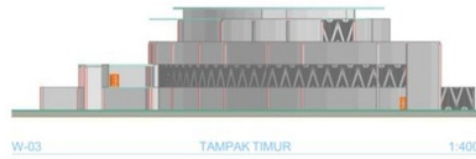


Gambar. Denah Lantai 2



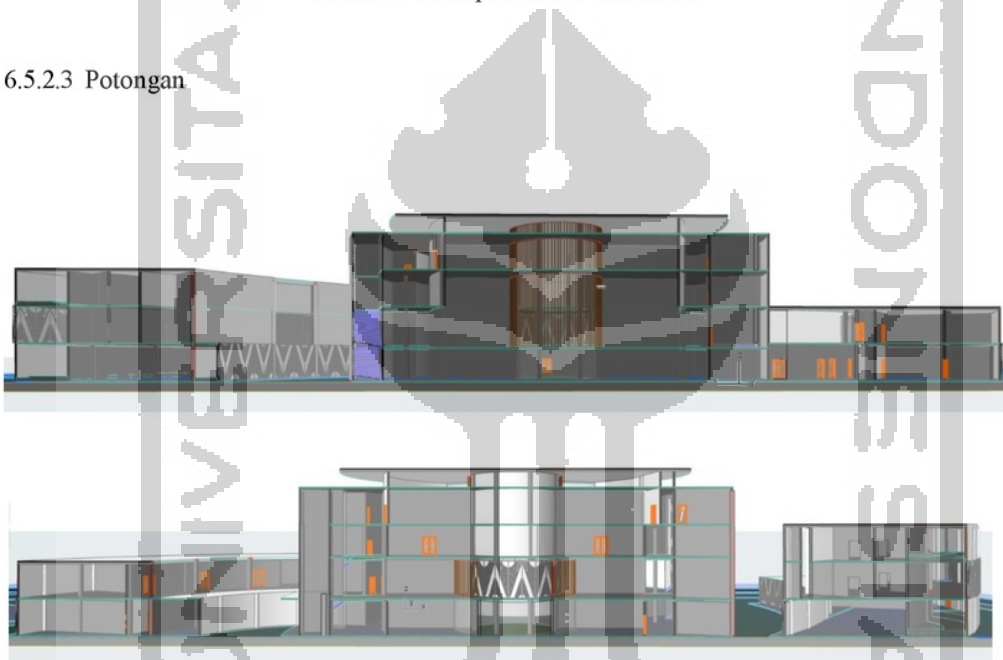
Gambar. Denah Lantai 3

Gambar. Tampak Utara dan Selatan

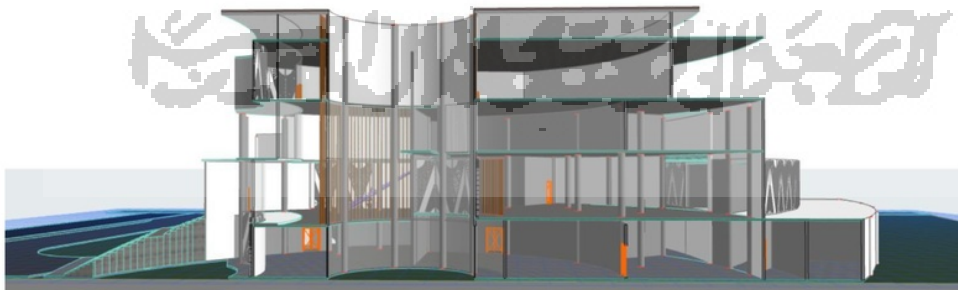


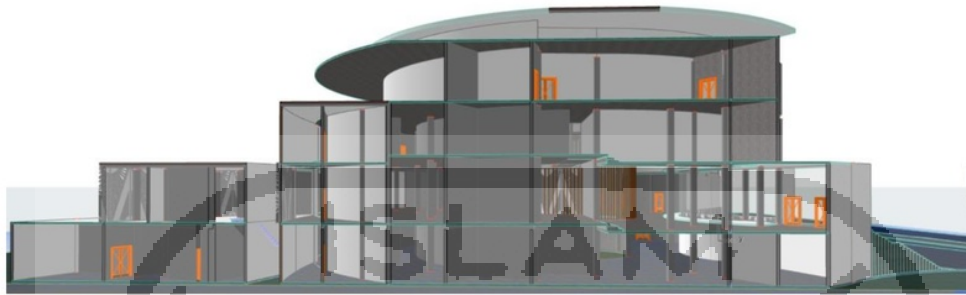
Gambar. Tampak Timur dan Barat

6.5.2.3 Potongan



Gambar. Potongan A-A'

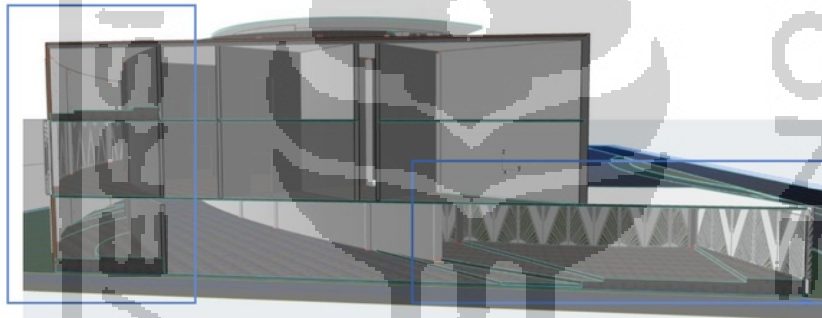




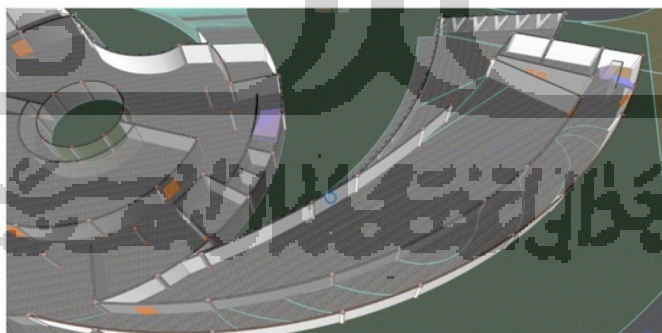
Gambar. Potongan B-B'

6.5.3 Rancangan Skematik Sistem Struktur

6.5.4 Rancangan Skematik Interior Ruang dan Konsep Ruang



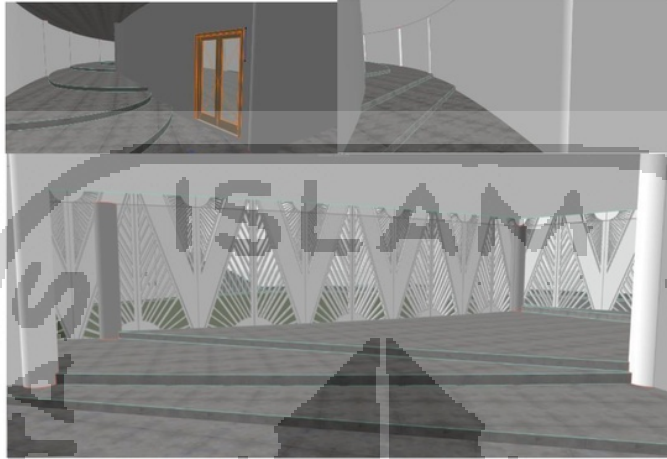
Konsep ruang berundak undak.



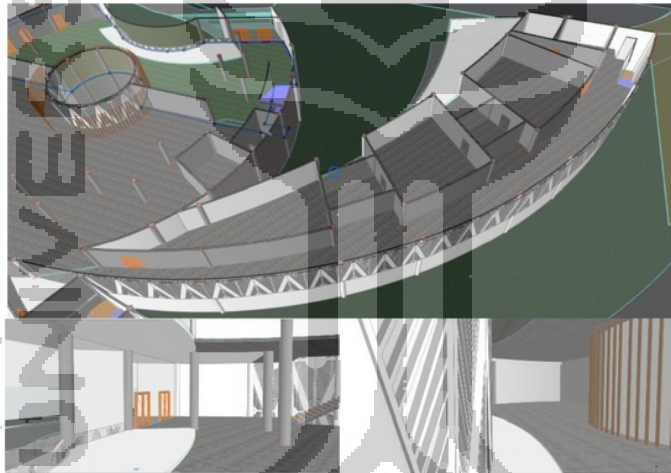


PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH MATARAM ISLAM

Dengan Pendekatan Neo Vernakular Di Kotagede Yogyakarta



Konsep ruangan berundak dengan permainan ketinggian lantai. Pada ruang pameran dengan bentuk pola lantai geometris segitiga dan lengkung acak.



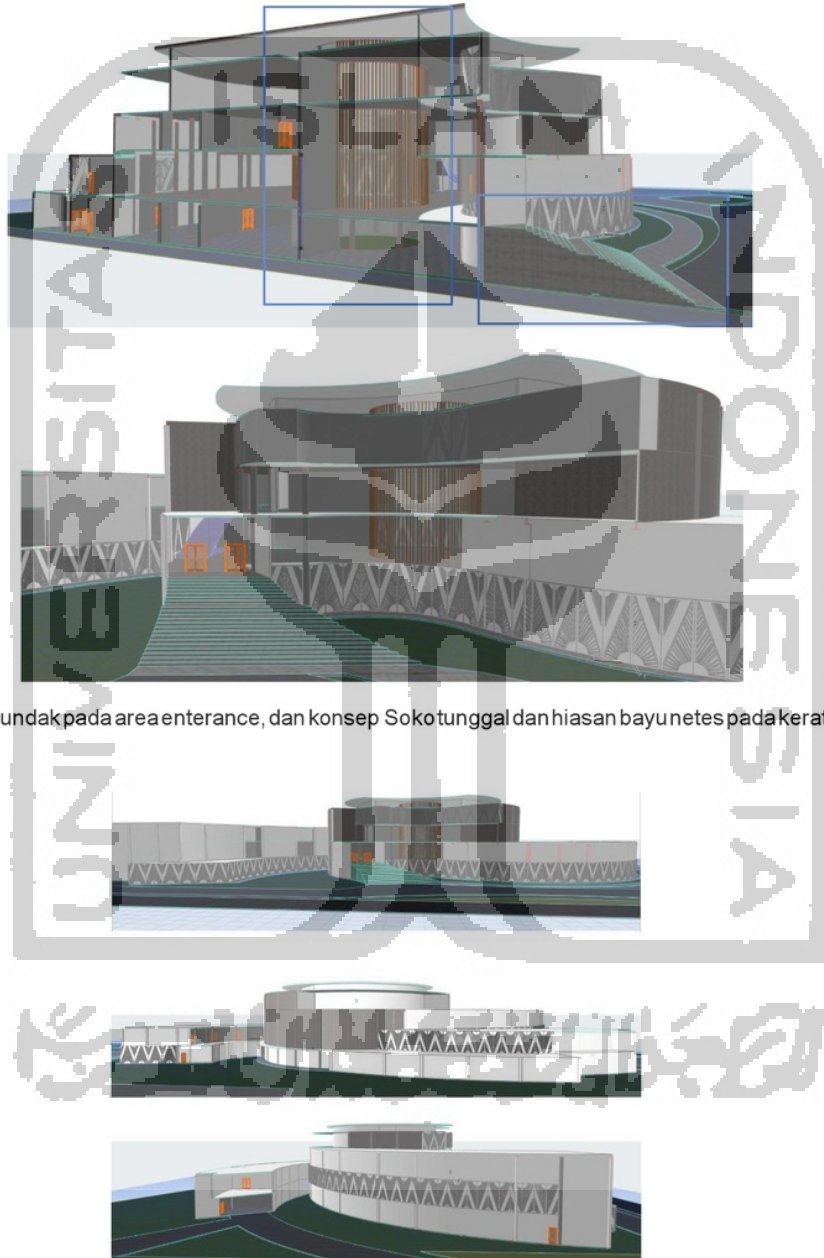
Konsep ruangan dengan permainan shadow dari direct sunlight. Dengan kisi-kisi/ curtain wall yang akan membentuk bayangan pada ruang. Dan juga konsep ruang pameran besekat dengan ruang ruang transisi diantaranya.



PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH MATARAM ISLAM

Dengan Pendekatan Neo Vernakular Di Kotagede Yogyakarta

Konsep Rancangan Skematik Interior dan Eksterior bangunan



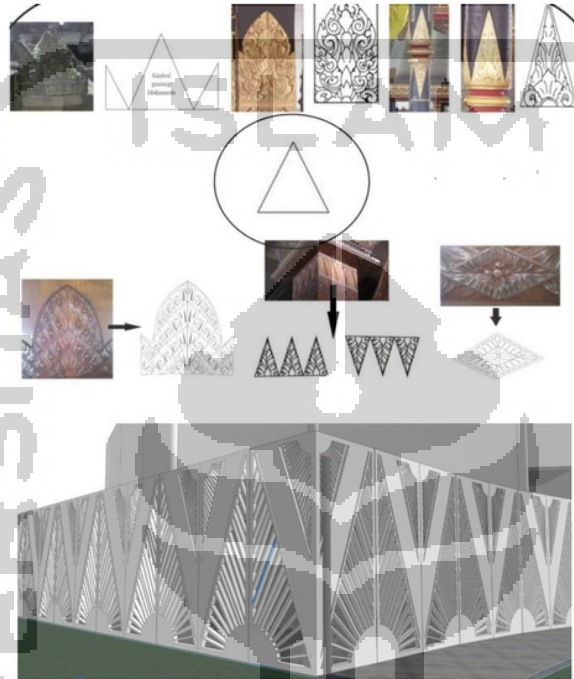
Undakundak pada area entrance, dan konsep Sokotunggal dan hiasan bayu netes pada keraton.



PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH MATARAM ISLAM

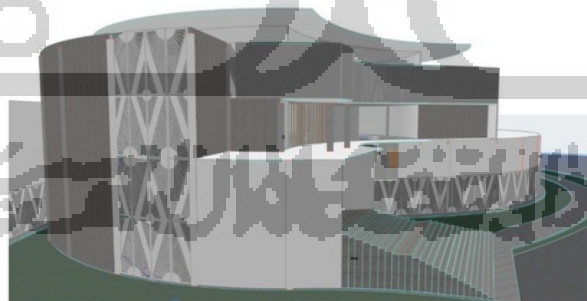
Dengan Pendekatan Neo Vernakular Di Kotagede Yogyakarta

Tampak Bangunan. Konsep fasad dengan Secondary skin dari ornamentasi tumpal pada soko/tiang kraton yang berbentuk dasarsegitiga.



Konsep dimasukkan pada penampilan fasad bangunan dengan pengaturan mengikuti likuk bangunan pada bagian kaki dan ujung kepala. Dengan komposisi bangunan utama menjadi center dengan warna alami bata ekspose putih dan perpaduan unsur kaca dan kayu .

Kisi-kisi bernaterial baja dengan perpaduan gypsum waterproof. Ukuran 4x1,5m.

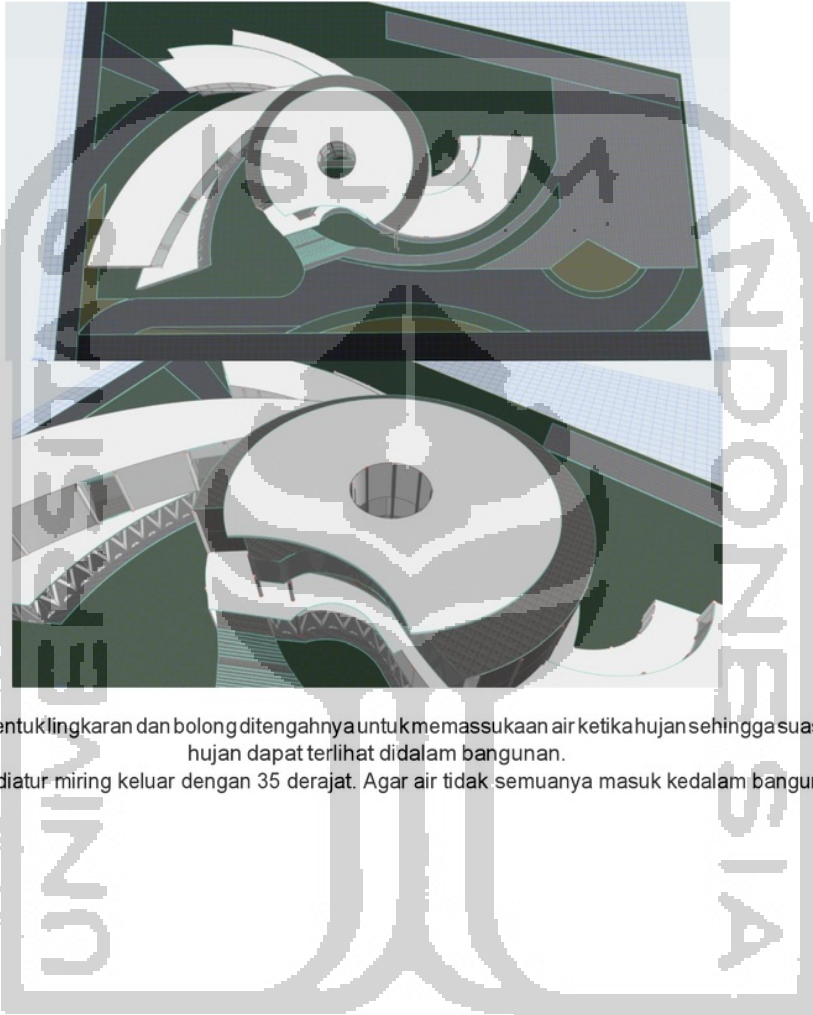




PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH MATARAM ISLAM

Dengan Pendekatan Neo Vernakular Di Kotagede Yogyakarta

Konsep Atap Bangunan



Atap degan bentuk lingkaran dan bolong ditengahnya untuk memassukaan air ketika hujan sehingga suasana hujan dapat terlihat didalam bangunan.

Kemiringan diatur miring keluar dengan 35 derajat. Agar air tidak semuanya masuk kedalam bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

1. *AHA Blogweb. Ilmu Dasar. 2017. Museum : Pengertian, Sejarah, Fungsi, Jenis.*
<http://www.ilmudasar.com/2017/12/Pengertian-Fungsi-Macam-Macam-Museum-adalah.html>. (di akses pada 28 februari 2019).
2. *Fahri Muhammad Abror. 2017. Tipologi Museum.*
<https://fachrimuhammadabrор.wordpress.com/2017/01/28/tipologi-museum/>. (di akses pada 28 februari 2019).
3. *Mohammad Zakaria. 2015. Persyaratan Berdirinya Museum.*
<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/persyaratan-berdirinya-museum.html>. (di akses pada 28 februari 2019).
4. *Bagus Kurniawan, Edzan Raharjo. DetikNews. 2017. 400 Pengelola Museum Bahas Permuseuman di Indonesia.*
<https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3502978/400-pengelola-museum-bahas-permuseuman-di-indonesia>. (di akses pada 29 februari 2019).
5. *Kompas.com. 2015. Seluruh Museum Di Indonesia Harus Diberdayakan.*
<https://travel.kompas.com/read/2015/10/24/194800027/Seluruh.Museum.di.Indonesia.Harus.Diberdayakan>. (di akses pada 3 Maret 2019).
6. *Muhammad Zakaria. 2011. Pengguna dan Kegiatan dalam Museum.*
<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/pengguna-dan-kegiatan-dalam-museum.html>. (di akses pada 3 Maret 2019).
7. *Muhammad Zakaria. 2011. Ruang-Ruang Museum.*
<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/ruang-ruang-museum.html>. (di akses pada 3 Maret 2019).
8. *Muhammad Zakaria. 2011. Tata Cara Penyajian Koleksi.*
<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/tata-cara-penyajian-koleksi.html>. (di akses pada 3 Maret 2019).
9. *Muhammad Zakaria. 2011. Sistem Pengamanan dan Pemeliharaan Museum.*
<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/sistem-pengamanan-dan-pemeliharaan.html>. (di akses pada 3 Maret 2019).

10. Ingrid Noveria. *Academia Edu. Persyaratan Perancangan Interior pada Museum.*
https://www.academia.edu/23712969/Persyaratan_Perancangan_Interior_pada_Museum. (di akses pada 3 Maret 2019).
11. Abdul Aziz Arrosyid. 2016. *Museum Songket Palembang Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.* *Jurnal Arsitektura Vol.14 No.2*
12. Ahlul Zikri. 2018. *Arsitektur Neo-Vernakular.*
<http://ahhldesigners.blogspot.com/2012/08/arsitektur-neo-vernakular-a.html>. (di akses 4 Maret 2019)
13. Museumku. 2011. *Museum di Era Pascamodern.*
<https://museumku.wordpress.com/2011/03/10/museum-di-era-pascamodern/> (di akses 4 Maret 2019)
14. *Postmodernism museum.*
<https://www.postmodernism.ro/postmodernism-museum/> (di akses 5 Maret 2019)
15. Aska Savoy. 2017. *Pengertian Arsitektur Neo Vernakular, Ciri-ciri, Prinsip dan Contohnya.*
<https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-arsitektur-neo-vernakular.html> (di akses 7 Maret 2019)
16. Wilhelme Lamdhanyskrip Babaro. 2010. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Budaya di Pontianak.* Hal. iv. Pada tanggal 7 Maret.
17. Tuba Arsana. 2016. *Perancangan Museum Budaya Wali Songo di Kabupaten Gresik (Tema: Extending Tradition).* Abstrak. Pada tanggal 7 Maret.
18. Widodo. 2014. *Perencanaan dan Perancangan Museum Arsitektur Surakarta.* Abstrak hal. xix. Pada 7 Maret.
19. Melqy Swalela. 2016. *Bangunan Museum Tsunami Aceh Karya Ridhwan Kamil.*
<https://limbarip.wordpress.com/2016/07/14/bangunan-museum-tsunami-aceh/> (di akses 7 Maret 2019)
20. Iqfadhilah. 2014. *Menjelajah Isi, Peran dan Fungsi Museum Tsunami Aceh.*
<http://share-all-time.blogspot.com/2014/01/isi-peran-dan-fungsi-Museum-Tsunami-aceh.html> (di akses 7 Maret 2019)

21. *Inspiratio*.2016. *Museum Batik Indonesia*.
<https://www.arsitag.com/project/museum-batik-indonesia> (di akses 7 Maret 2019)
22. *Joglo Kotagede*. 2015. *Kotagede dan Permasalahannya*.
<http://kotagedeheritagecity.blogspot.com/2015/02/kotagede-dan-permasalahannya.html> (di akses 2 Maret 2019)
23. *Hina yana*. 2018. *Arsitektur Vernakular, Contoh Arsitektur Asli dari Tradisi Lokal di Indonesia*.
<https://interiordesign.id/contoh-arsitektur-vernakular-di-indonesia/> (di akses 13 Maret 2019)
24. *Pradnyaswari AP*. *Arsitektur Vernakular*.
https://www.academia.edu/8223542/ARSITEKTUR_VERNAKULAR (di akses 13 Maret 2019)
25. *Myrtha Soeroto*.2003. *Dari Arsitektur Tradisional Menuju Arsitektur Indonesia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
26. *Revianto B. Santosa, dkk*.2014. *Kotagede Khasanah Arsitektur dan Ragam Hias*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
27. *Arya Ronald*.2012. *Pengembangan Arsitektur Rumah Jawa*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.
28. *Arya Ronald*.2005. *Nilai-nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
29. *Richard Sandell, Robert R. Janes* Routledge.2007. *Museum Management and Marketing*.
<https://books.google.co.id/books?id=GEj8v0RHe9sC&pg=PA60&lpg=PA60&dq=museum+pascamodern+menurut+elaine+gurian&source=bl&ots=10NTAxPvuC&sig=ACfU3U3Uvxjbb3ohBOVjzROjvPRjv7iskA&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiI9-jlIzhAhWxO3wKHVuoCAgQ6AEwB3oECAUQAO#v=onepage&q=museum%20pascamodern%20menurut%20elaine%20gurian&f=false> (di akses 18 Maret 2019)
30. *Chiara, J.D., & Crosbie, M.J.* (2001). *Time Saver Standards for Building Types (Fourth Edition)*. Singapore: McGraw-Hill Companies.
31. *Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum*.
<https://blooloop.com/features/grand-egyptian-museum/>. (di akses 20 Maret 2019)

32. *The Grand Egyptian Museum, heneghan peng architects.*
http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com. (di akses 20 Maret 2019)
33. *Artainment trend museum postmodern.*
<https://blooloop.com/features/artainment-trend-museums-attractions/> (di akses 20 Maret 2019)
34. *Postmodern architecture: San Francisco Museum of Modern Art by Mario Botta.*
<https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>. (di akses 21 Maret 2019)
35. Jenccks Charles. *Late –Modern Architecture.* Rizzoli Academy. London. 1980 dalam Dwi Murdiati. *KONSEP SEMIOTIK CHARLES JENCKS DALAM ARSITEKTUR POST-MODERN.* *Jurnal Filsafat* Vol.18.Nomor 1.2008. Pada tanggal 22 Maret 2019.
36. *Marta Wieczorek Department of Humanities and Social Sciences Zayed University. Dubai UAE. 2015. Postmodern Exhibition Discourse: Anthropological Study of an Art Display Case. CITAR Journal. Volume 7, No. 2. Pada tanggal 22 Maret 2019.*

PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH KESULTANAN MATARAM ISLAM DI KOTA GEDE YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR. DESIGN OF ISLAMIC MATARAM SULTANATE HISTORICAL MUSEUM IN KOTA GEDE YOGYAKARTA

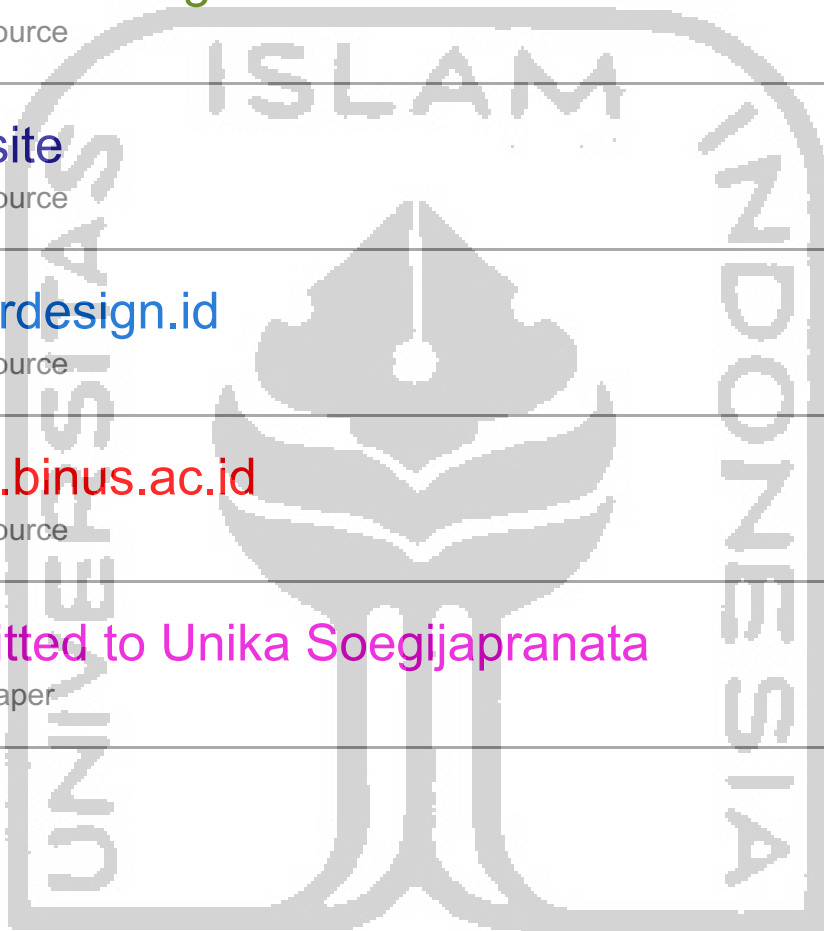
ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX
20% INTERNET SOURCES
0% PUBLICATIONS
3% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	4%
2	ar.scribd.com Internet Source	3%
3	studentjournal.petra.ac.id Internet Source	2%
4	zombiedoc.com Internet Source	2%
5	1setinfo.blogspot.com Internet Source	2%
6	pt.slideshare.net Internet Source	2%
7	media.neliti.com Internet Source	1%

8	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
9	ahluldesigners.blogspot.com Internet Source	1%
10	furuhiho.staff.gunadarma.ac.id Internet Source	1%
11	edoc.site Internet Source	1%
12	interiordesign.id Internet Source	1%
13	library.binus.ac.id Internet Source	1%
14	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	1%



Exclude quotes On Exclude matches < 1%
 Exclude bibliography On