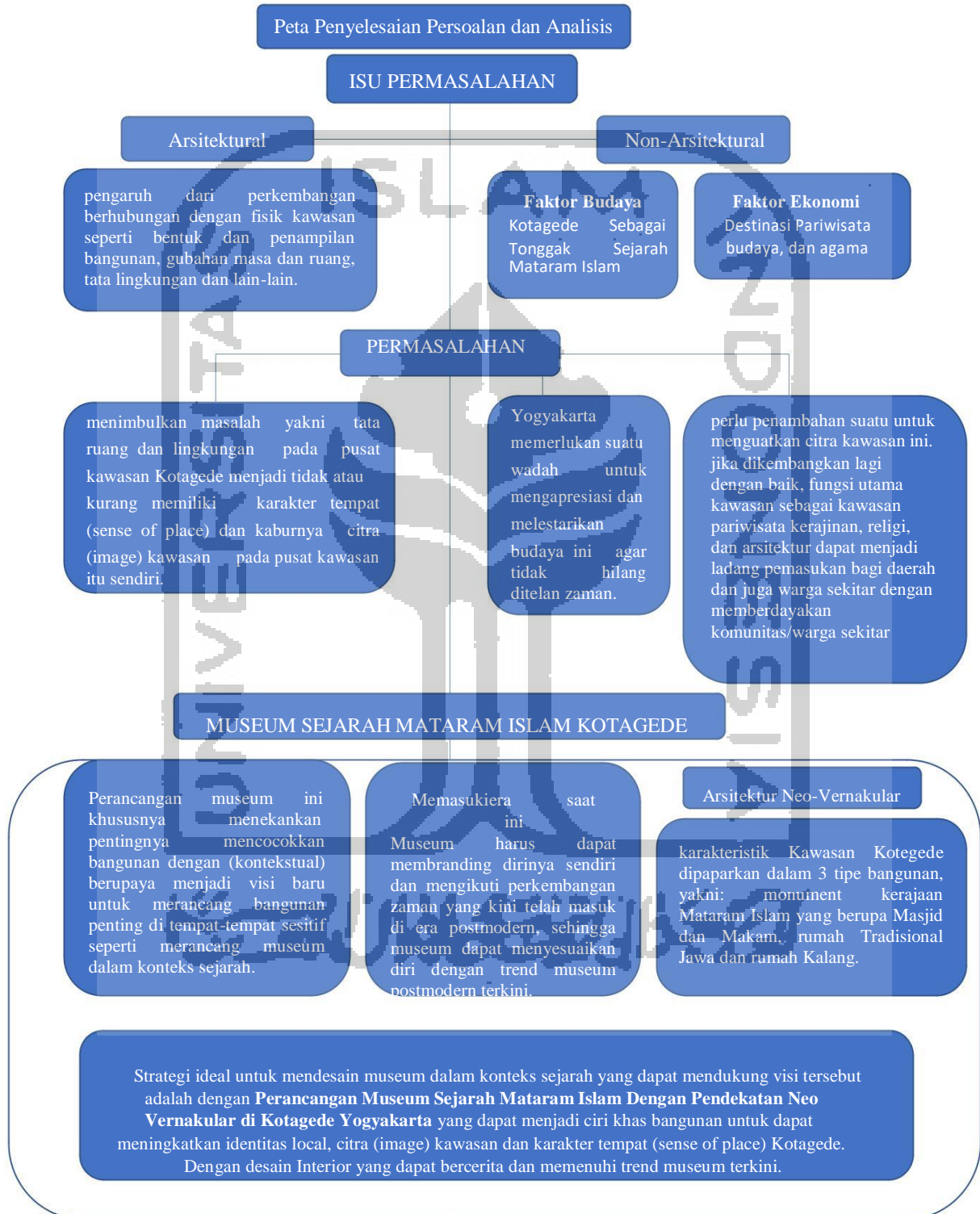
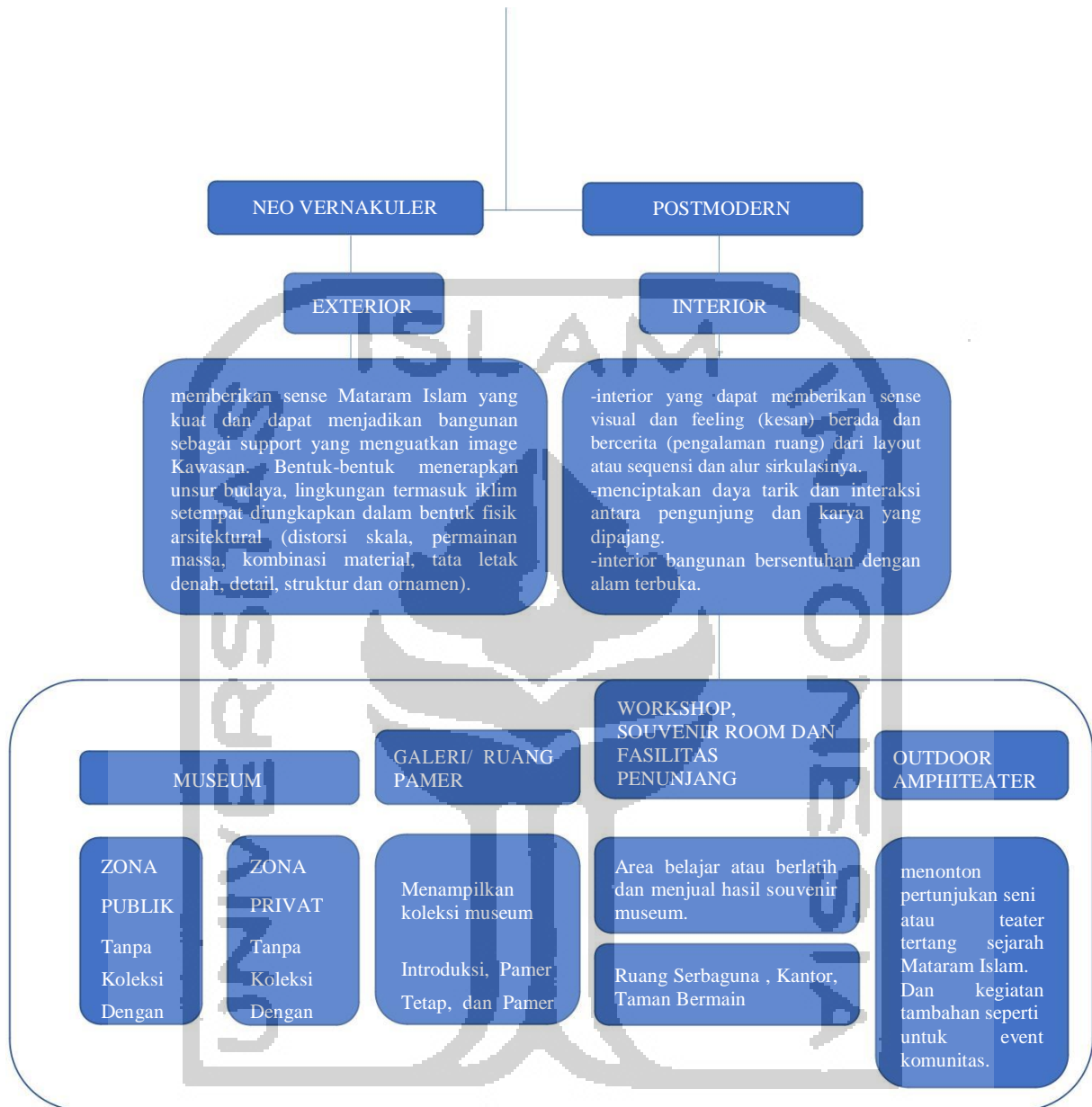




### BAB IV ANALISIS

#### 4.1 Peta Penyelesaian Persoalan



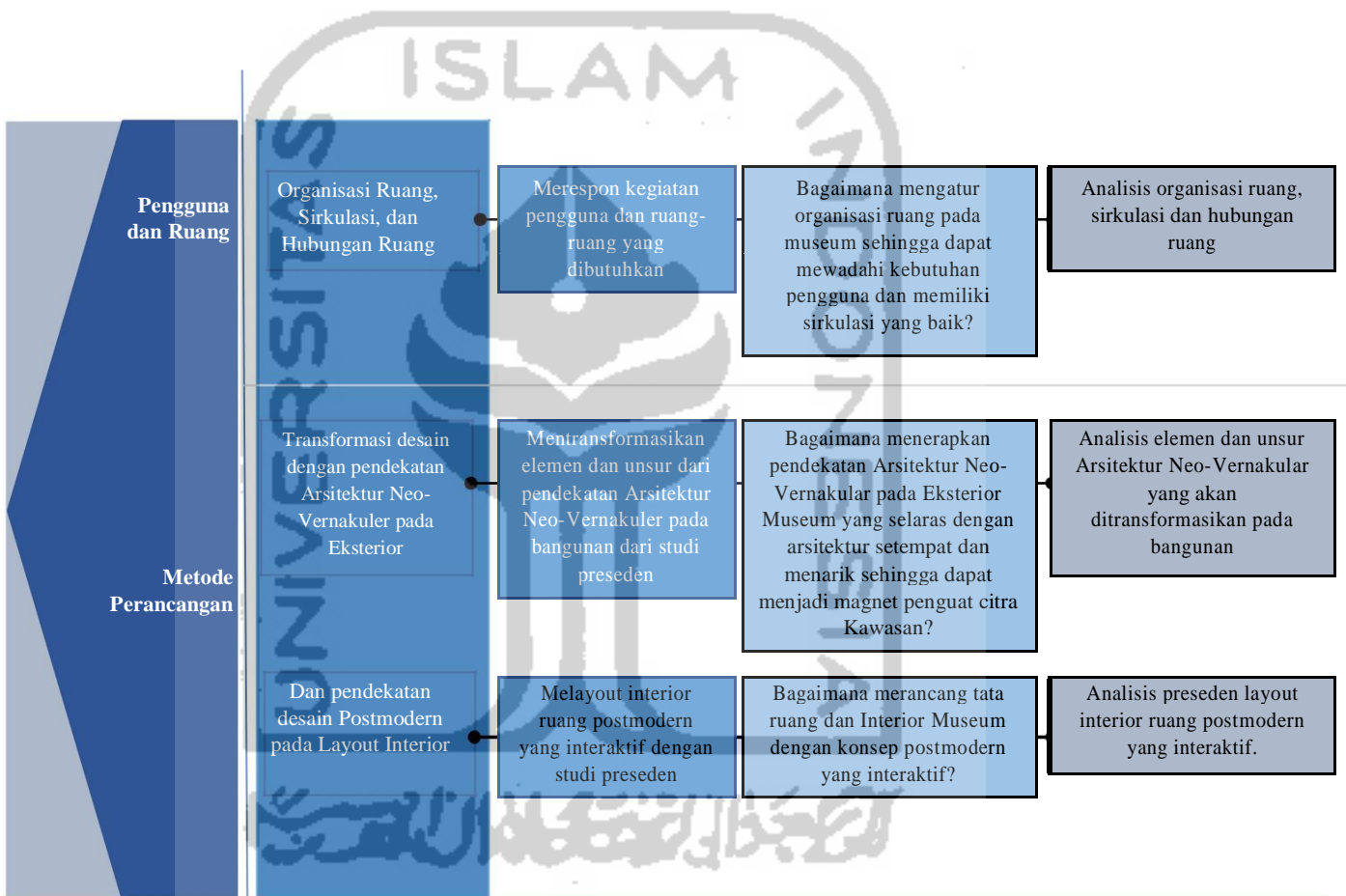


Gambar.4.1a Peta Penyelesaian Persoalan

Sumber: Analisis Penulis,2019



KAJIAN	ASPEK	KRITERIA	PERSOALAN	ANALISIS
<div data-bbox="248 826 676 938" style="background-color: #004a87; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Museum Kotagede di Yogyakarta</div> <div data-bbox="645 523 734 571" style="text-align: center;">Kawasan dan Site</div> <div data-bbox="629 1043 734 1091" style="text-align: center;">Pengguna dan Ruang</div>		Kawasan dan	Bagaimana rancangan dapat mudah diakses, dan sesuai dengan peraturan setempat?	Analisis letak site pada Kawasan SWOT, infrastruktur dan aksesibilitas, potensi Kawasan, dan peraturan terkait.
			Bagaimana rancangan dapat merespon konsisi site dengan sekitarnya sehingga dapat menguatkan citra Kawasan dan terintegrasi?	Analisis existing site, batas dan view site, sirkulasi pada site, kondisi eksisting
			Apa perbedaan Museum Sejarah dengan Tipologi bangunan sejenis?	Analisis perbandingan Museum Sejarah dengan tipologi museum atau bangunan sejenisnya untuk mengetahui isinya.
			Bagaimana aktivitas, alur sirkulasi dan kegiatan, serta apasaja kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh pengguna?	Analisis pengguna, aktifitas, kebutuhan ruang dan alur kegiatan.



*Penyelesaian Peta, Gambar dan Persolan Analisis*

Analisis: (Sumber 2019)P  
emlis,

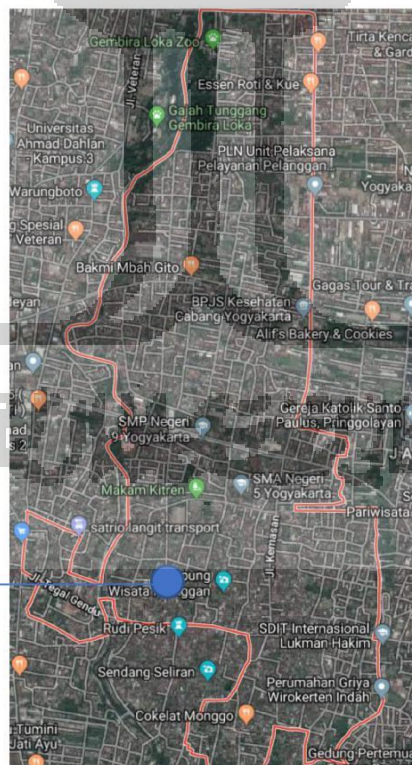


### 4.3 Analisis Kotagede

#### 4.3.1 Zoning dan Titik Area penting di sekitar Site.



Gambar.4.2.1a Lokasi Perencanaan  
Lokasi: Jalan Mentaok Raya, Purbayan, Kotagede  
Luasan Lahan: 5000m<sup>2</sup>



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.

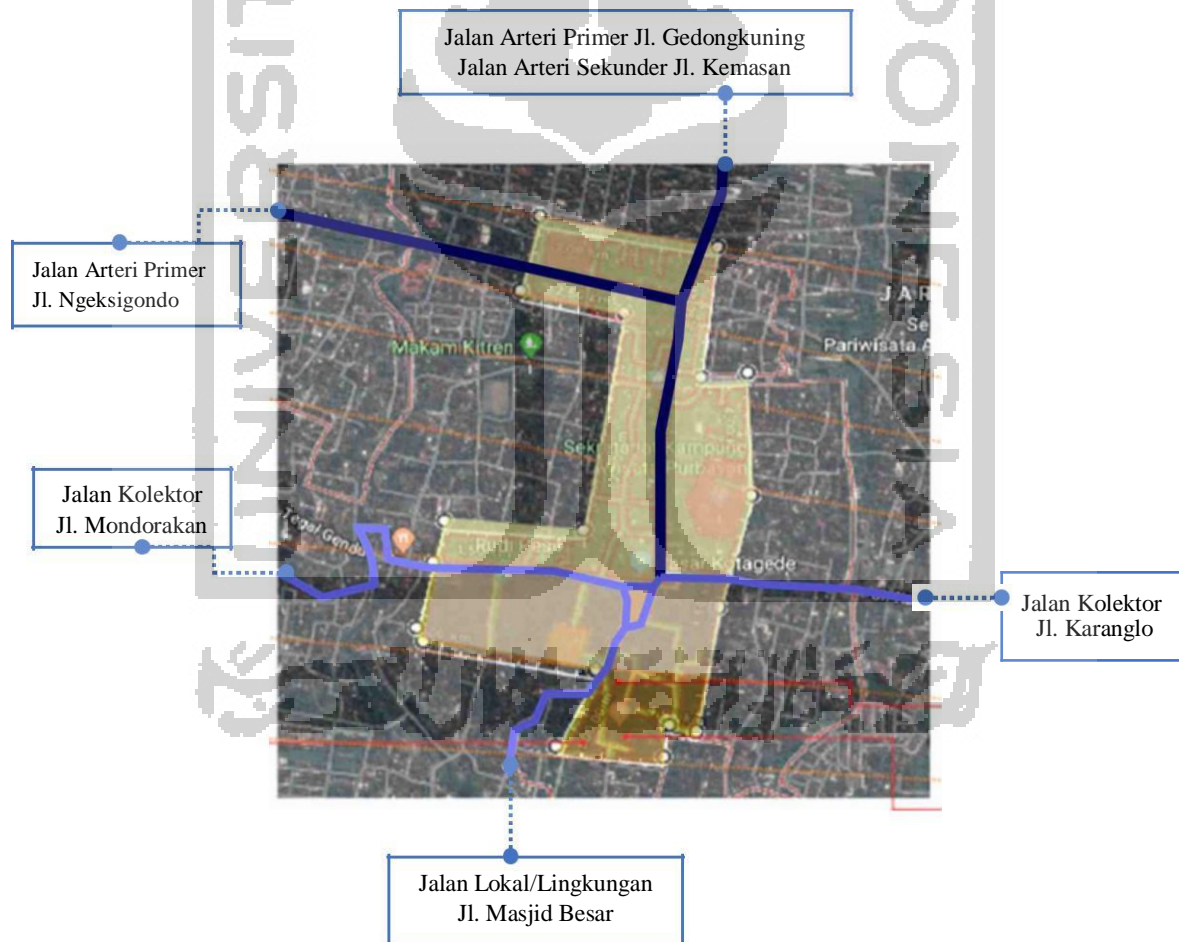
**Gambar.4.2.1b** Peta Magnet Kawasan Segmen 5 dan 6.

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 dikawasan 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.4.2.2** 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 Exsisting		
	Segmen 4	Segmen 5	Segmen 6
<b>Kawasan</b>	<p style="text-align: center;"><b>Strengths (Kekuatan)</b></p> <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 d warisan budaya yang masih ada dan perlu dilestarikan.</p> <p>Tidak terdapat adanya bangunan Cagar Budaya, Kawasan merupakan fungsi campuran. Segmen ini masuk dalam zona penyangga.</p> <p>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.</p> <p>Segmen 5 dan 6 masuk dalam zona pengembangan.</p>		
<b>Nilai Penting Situs</b>	<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>		
<b>Potensi</b>	<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>		
<b>Weaknesses (Kelemahan)</b>			





<b>Kependudukan</b>	Penguasaan lahan oleh masyarakat, sehingga ada kemungkinan penduduk sekitar dapat memanfaatkan lahannya untuk mendirikan bangunan baru. Tingkat kepadatan dan kepadatan di area ini juga masih tergolong sedang.	Kawasan segmen 5 dan 6 ini memiliki tingkat kepadatan tinggi dengan bangunan rumah-rumah yang padat.
<b>Batasan Zona</b>	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.
<b>Opportunities (Peluang)</b>		
<b>Wilayah Pengembangan</b>	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.
<b>Pemerintahan</b>	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.  Serta perhatian dunia yang semakin tinggi terhadap produk-produk pariwisata yang berwawasan lingkungan dan budaya.	
<b>Pengembangan</b>	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)		
<b>Pengelolaan</b>	Adanya konflik kepentingan dalam pengelolaan yang berdampak pada kualitas lingkungan.	
<b>Masyarakat</b>	<p>Kegiatan alam dan kegiatan manusia yang dapat mengusik 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.4.2.3 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. 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.

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.4.2.4 Tapak dan Analisisnya*  
*Sumber : Analisis Penulis,2019*



#### 4.4 Analisis Site

##### Lokasi dan Aksesibilitas



*Gambar.4.4 Lokasi Site dan Aksesibilitasnya  
Sumber : Analisis Penulis,2019*

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).

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.





<b>Nama Bangunan</b>	<b>Jenis Bangunan</b>	<b>Koleksi</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Layout Ruang</b>	<b>Program Ruang</b>	<b>Pendekatan dalam desain yang digunakan</b>
				<b>Dalam Negeri</b>		
<b>Museum Songket Palembang</b>	Museum Seni	koleksi Macam-macam kain Songket Palembang.	Menerus, bercabang	Sekuensi ruang pameran didesain agar tercipta pengalaman ruang yang berbedabeda sesuai dengan masing-masing tema galeri yang diceritakan.	Ruang Koleksi : ruang pameran in situ. Ruang non Koleksi : Gudang, café, artshop, ruang anak-anak, taman.	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 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.
<b>Museum Tsunami Aceh</b>	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.
				<b>Luar Negeri</b>		
<b>Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum</b>	Museum Arkeologi	Berbagai macam jenis temuan arkeologi, fosil dan mumi.	Menerus, bercabang	Alur masuk ke museum dari entrance dibuat bertrap-trap naik ke ruang inti 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. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus.	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 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.



<p><b>San Francisco Museum of Modern Art</b></p> <p><b>San Francisco Museum of Modern Art</b></p>	<p>Museum Seni</p> <p>Museum Seni</p>	<p>koleksi seni kontemporer lukisan (2D), dan sculpture</p> <p>koleksi seni kontemporer lukisan (2D), dan sculpture (3D)</p>	<p>Menerus, bercabang</p> <p>Menerus, bercabang</p>	<p>Kerajaan Tengah; Kerajaan Baru; dan Zaman Akhir dan Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan husus.</p> <p>kedalam lobi bangunan lewat skylight seperti menempatkan interior bangunan bersentuhan memasukkan cahaya medal lobi bangunan lewat ylights seperti menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka. Palet lterim termasuk kayu dan granit pada interior ruangan, memberikan ruang 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</p> <p>Lobi, Galeri, kaaperust kafe, dan auditorium ditambahkan di sekitar atrium, sebagai fungsi pendukung.</p>	<p>Elemen material bangunan ini digunakannya untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, memasukkan unsur material modern dalam digunakannya untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, suskanme 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><b>Artainment dengan konsep Culturespace</b></p>	<p>Museum Seni</p>	<p>koleksi seni kontemporer lukisan (2D), dan sculpture (3D)</p>	<p>Menerus</p>	<p>Ruangan didesain menerus dengan masing masing ruang memiliki tema berbeda, dipajang dengan sculpture dan pajangan 2D, dibagi perbilik.</p>	<p>Ruang Koleksi : ruang pamer in situ. Ruang non Koleksi : Gudang, café, artshop, ruang anak-anak, taman.</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, Pertunjukan 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 di dalam 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 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. 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 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.



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:

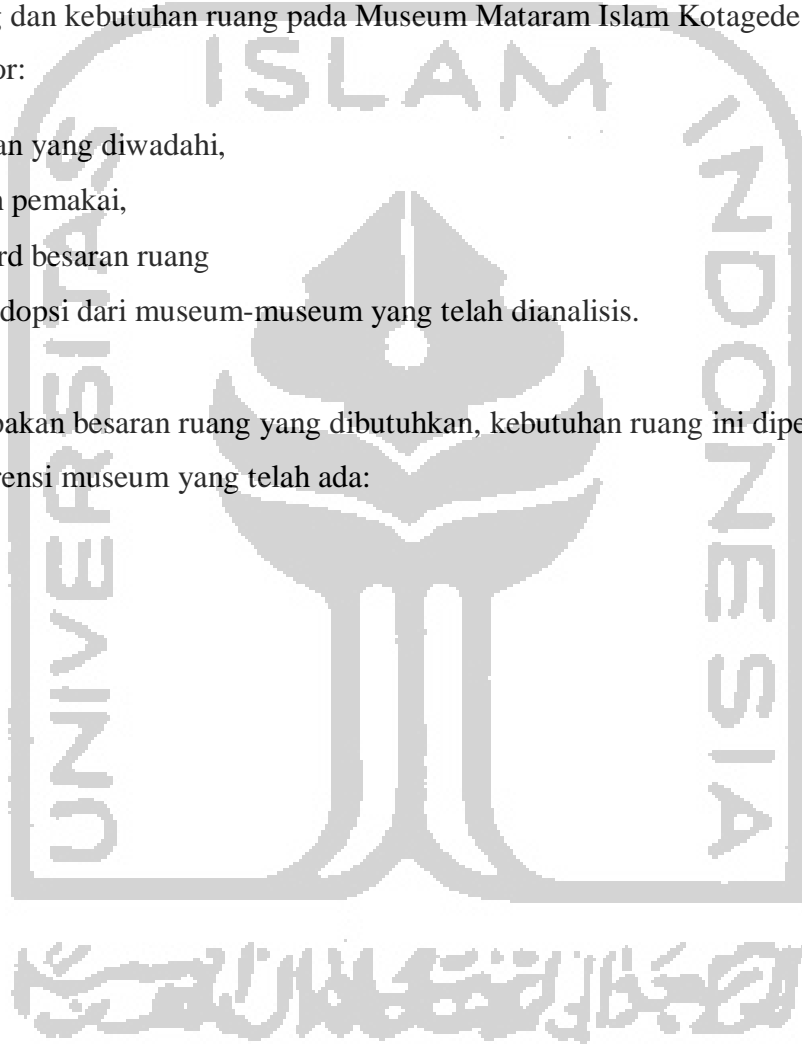
567 orang pengunjung/hari.

#### 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.4.5.2.4 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)	
<b>A. RUANG PUBLIK TANPA KOLEKSI</b>							
<i>Kebutuhan Ruang Penunjang</i>							
1	Entrance 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 Banrang	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>B. RUANG PUBLIK DENGAN KOLEKSI</b>							
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
<b>TOTAL KEBUTUHAN RUANG PUBLIK DENGAN KOLEKSI</b>							<b>3887.1</b>



**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
<b>TOTAL KEBUTUHAN RUANG PRIVAT DENGAN KOLEKSI</b>				<b>934</b>

**D. RUANG PRIVAT TANPA KOLEKSI**

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

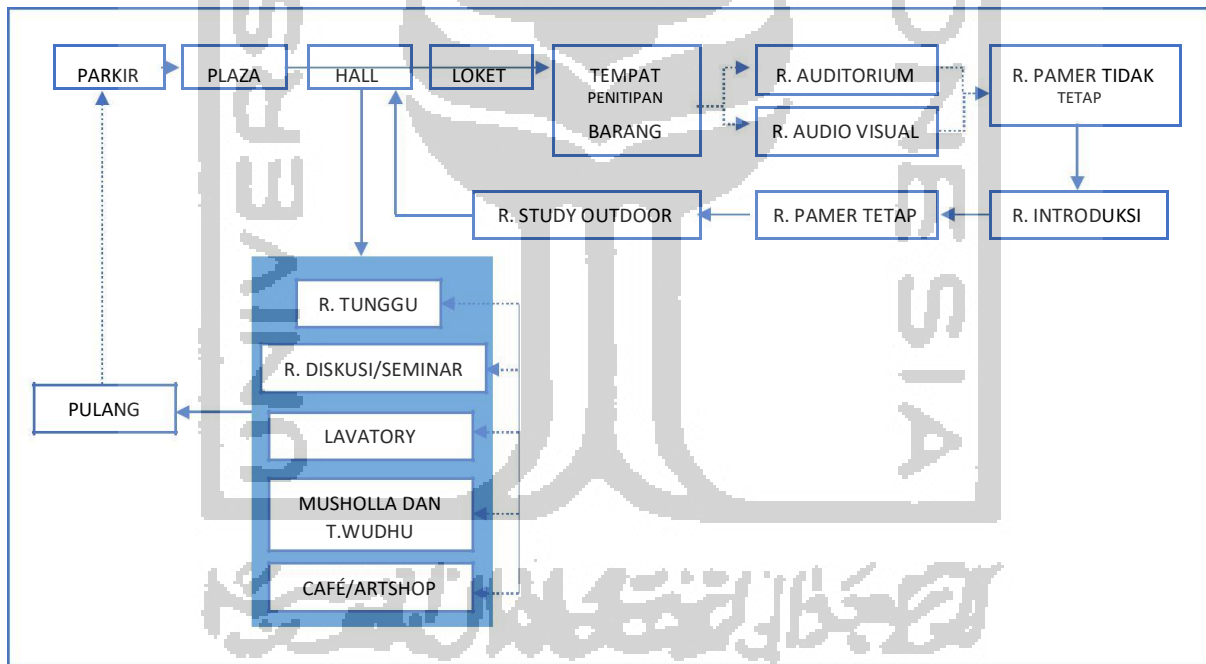


Amphiteater dan Tempat Parkir

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
	<b>TOTAL KEBUTUHAN RUANG PRIVAT NON KOLEKSI</b>					<b>1486.92</b>

4.5.2.5 Analisis Pola Sirkulasi

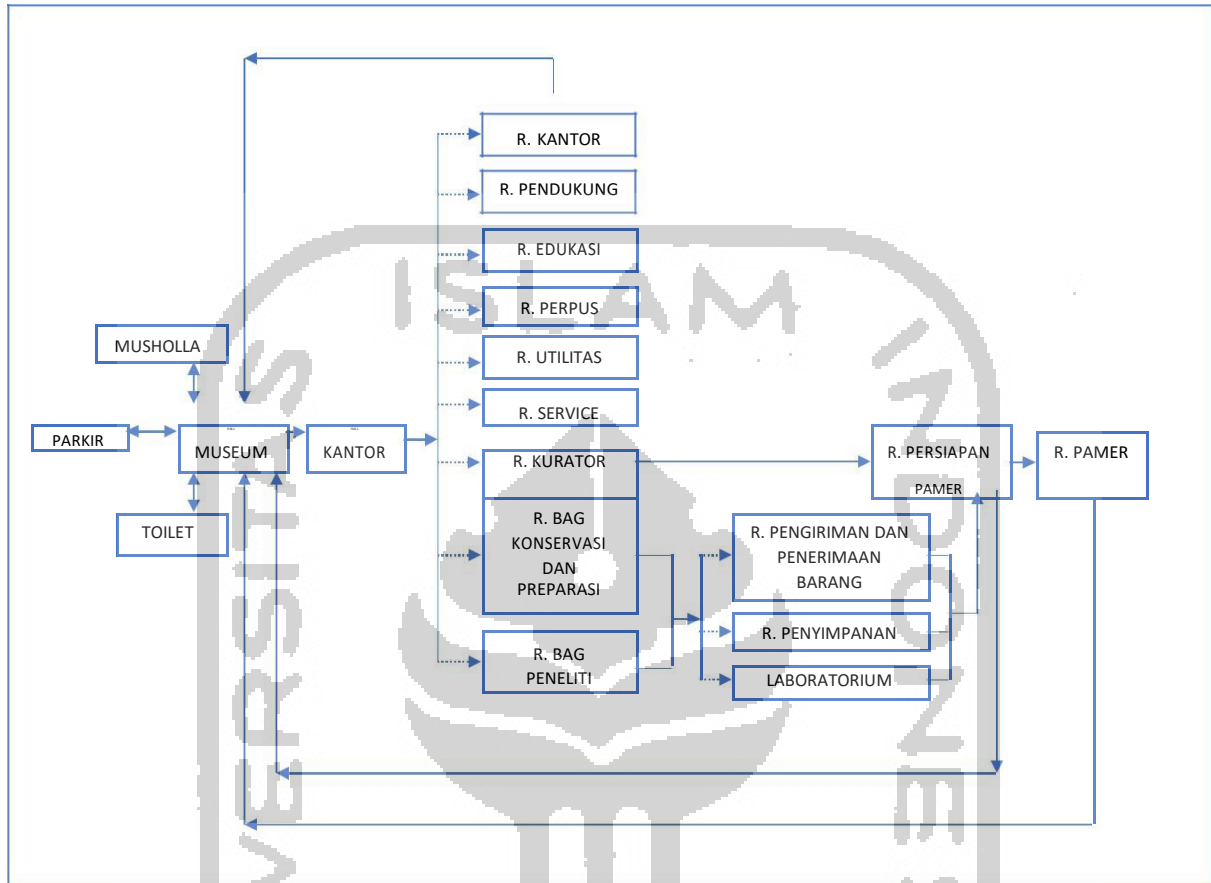
- Pola Sirkulasi Pengunjung



Gambar.4.5.2.5a Pola Sirkulasi Pengunjung (Sumber: Analisis Penulis,2019)

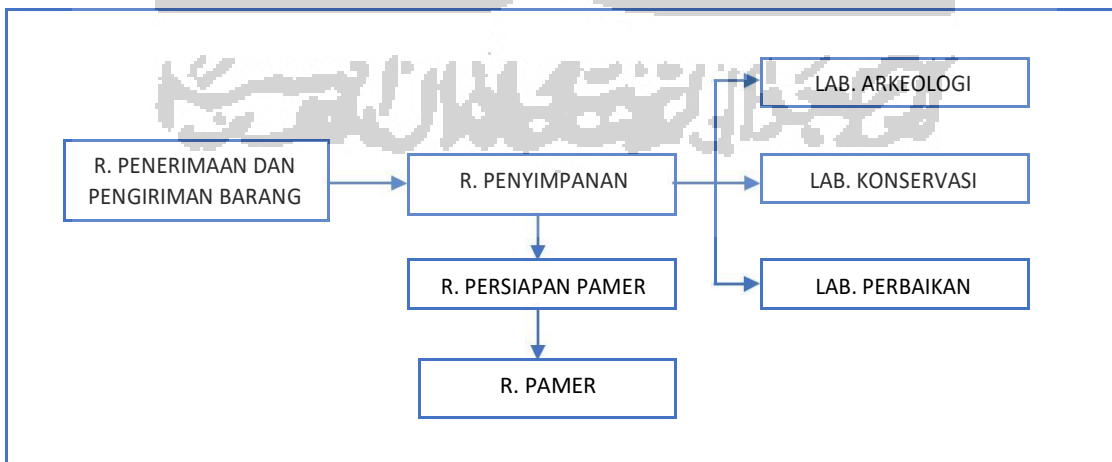


- Pola Sirkulasi Pengelola Museum



**Gambar.4.5.2.5b Pola Sirkulasi Pengelola Museum**  
(Sumber: Analisis Penulis,2019)

- Pola Sirkulasi Barang Koleksi



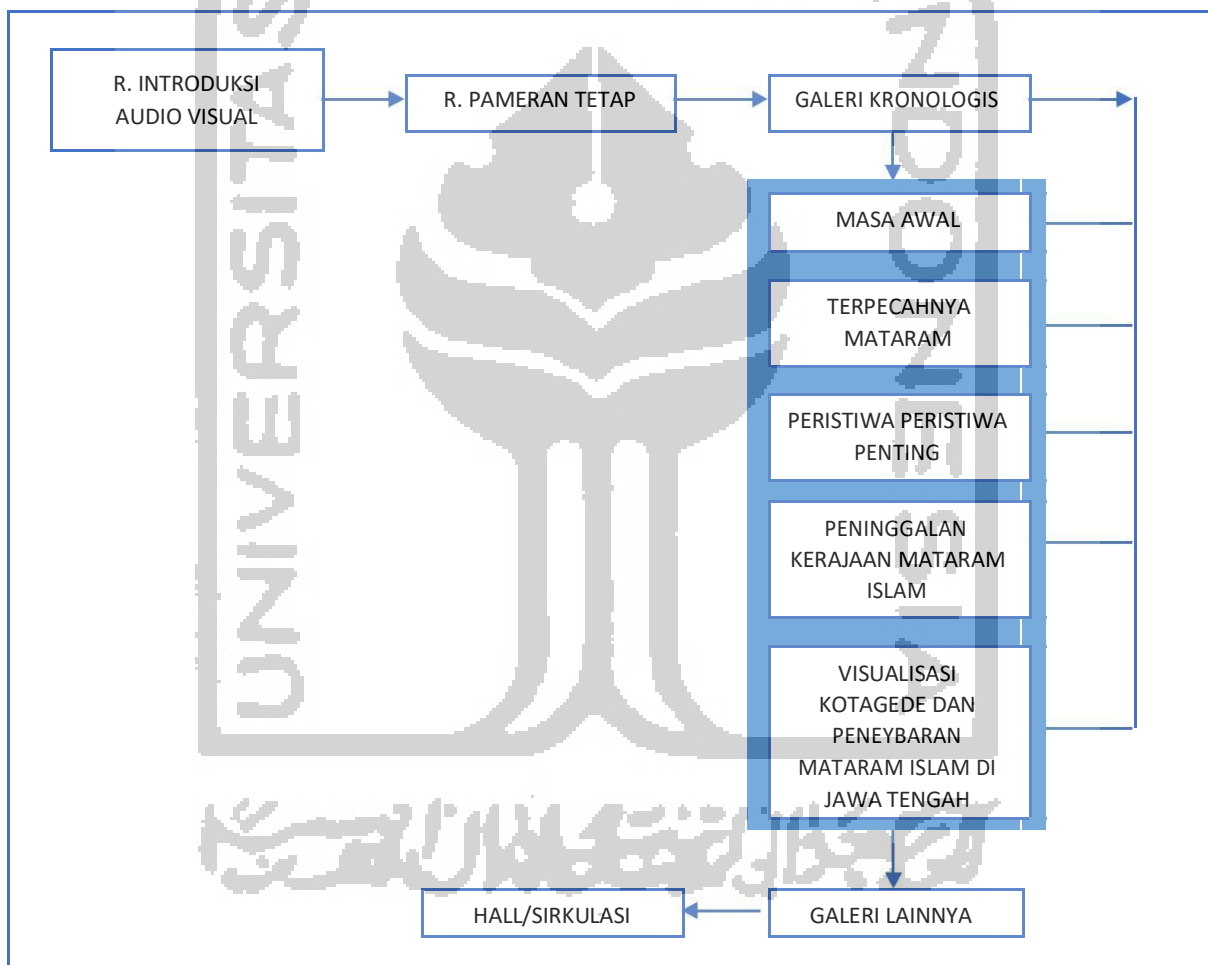
**Gambar.4.5.2.5c Pola Sirkulasi Barang Koleksi**  
(Sumber: Analisis Penulis,2019)





- 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.

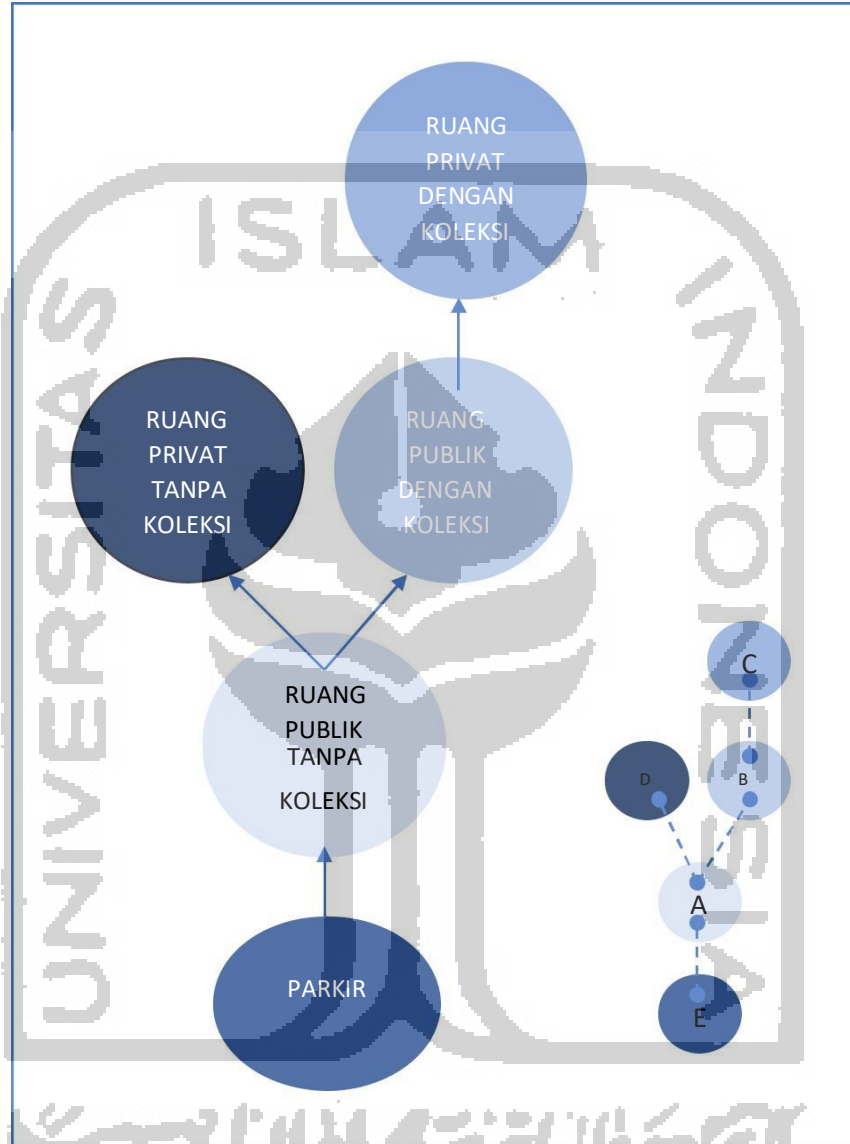


**Gambar.4.5.2.5d Pola Sirkulasi Pameran/Galeri**

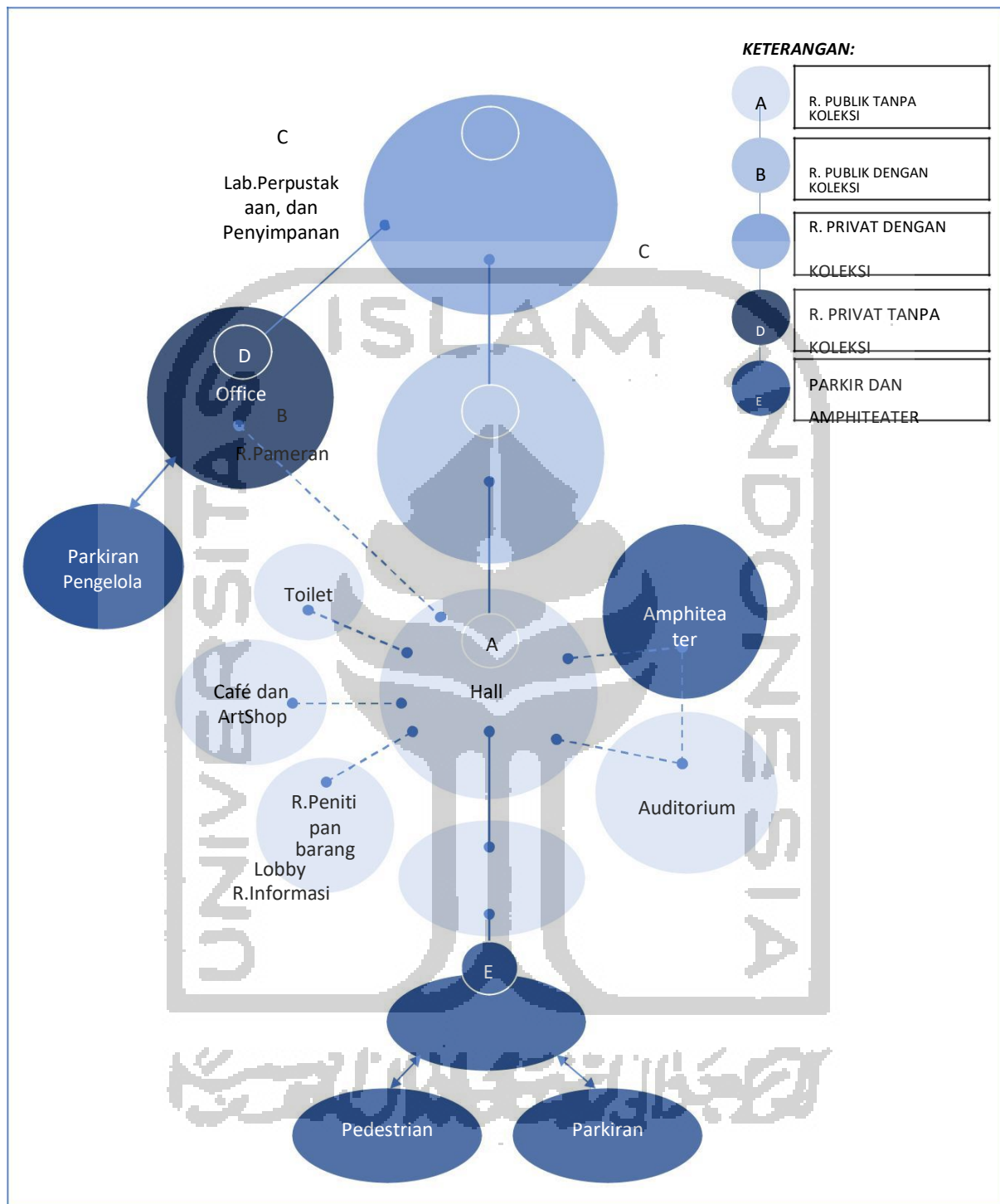
(Sumber: Analisis Penulis,2019)



- Pola Sirkulasi Keseluruhan Dan Hubungan Antar Ruang



Gambar.4.5.2.5e Diagram Hubungan Ruang (1)  
(Sumber: Analisis Penulis,2019)



Gambar.4.5.2.5f Diagram Hubungan Ruang (2)  
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

#### 4.6 Analisis Arsitektur Neo-Vernakular

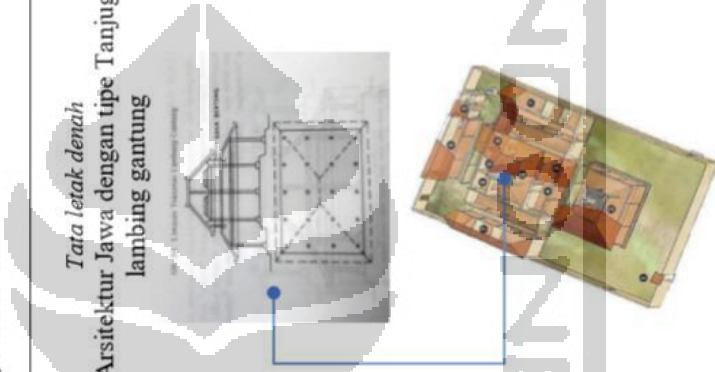


Berikut ini merupakan beberapa contoh kasus dari desain Arsitektur Neo-Vernakular yang dianalisis untuk menemukan dasar dan prinsip-prinsip arsitektur Neo-Vernakular guna diterapkan pada perancangan Museum Sejarah Mataram Islam Kotagede.






**Tabel 4.6 Analisis Arsitektur Neo-Vernakular**  
(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"> <li>Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim.</li> <li>setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (bentuk, konstruksi).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)</li> </ul>	<p>Arsitektur Vernakular Jawa dengan tipe Tanjung lambing gantung</p> 	<p>Arsitektur Vernakular Kotagede yang akan digunakan dalam pengembangan Neo-Vernakular yaitu Arsitektur Warisan Mataram Islam Masjid dan Makam</p> <p><b>Perpaduan Arsitektur Jawa dan Peninggalan Mataram.</b> Masjid Agung dengan tipe Rumah Tajug Lambing Gantung dan Makam Raja-raja Mataram dengan Gapura bermuansa Hindu.</p> <p><i>Tata letak denah</i> emper depan : 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>



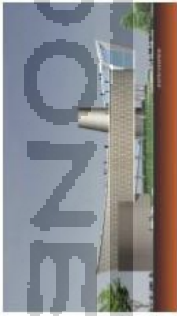


<p><i>Ornament</i></p>  <p>Motif hias yang digunakan motif hias mataram dengan pola sulursulur yang mendominasi.</p>	<p>menguatkan identitas budaya seperti ornament pada pemukiman setempat kotagede, bahu dhayang.</p> 	<p>gapura tegas terdiri atas bagian kepala, badan, dan kaki, mengikuti pola bangunan candi dan gerbang pada masa pra Islam di Jawa.</p> 
<p><i>Detail, Struktur</i></p> 	<p><i>Ornament</i></p>  <p><small>Hilmi Nur Hafidza, "Tradisional Teras Padur dalam Kerangka", (Jurnal) [Jurnal] No. 2011, 48, 48-53, Gadjah Mada University, 1998-2011</small></p>	



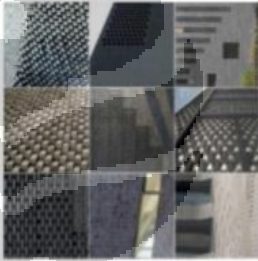
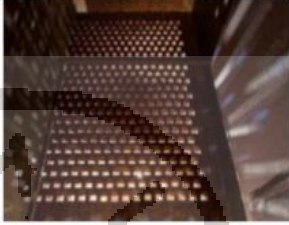
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik (konsep filosofis, tata ruang).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi, dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.</li> </ul>		<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 kaidah 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> mencapai-mencatima tersusun dalam superposisi antara pola grid sumbu "Utara-Selatan" dan "Timur-Barat", dengan lingkaran-lingkaran imajiner.</p>
		<p>Gambar 1 : Lingkarun Tata Ruang Negara Mataram Sumber : Santoso, 1994</p>	





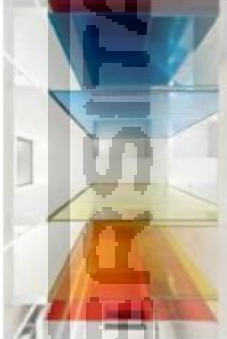

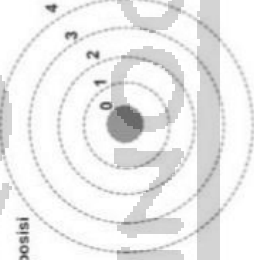
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karya baru (mengutamakan penampilan visualnya). Dalam arsitektur neo vernakular, ide bentuk-bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan ke dalam bentuk modern.</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><b>Omah gunung</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Joglo Luxury Bungalow, Malang</b></p>	<p>Kedua bangunan ini terinspirasi dari bentuk gunung, 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 mengkinikan 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"> <li>• Bentuk massa bangunan.</li> </ul>	  <p style="text-align: center;"><b>Museum Tsunami Aceh</b></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>








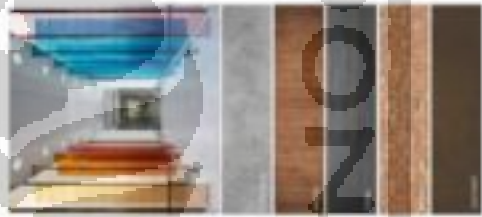
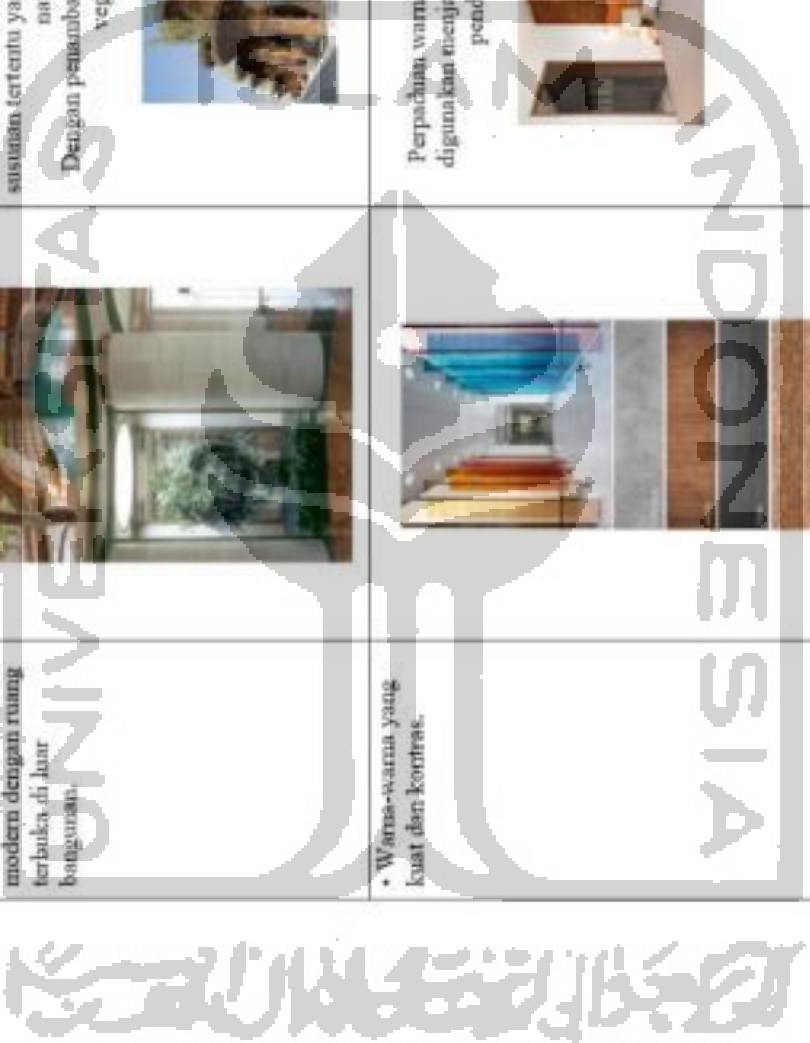
<p>Penggunaan ornament pada fasad bangunan dengan pola tertentu, contohnya tari saman yang digunakan pada dinding eksterior bangunan dengan pola geometris bebas, dan ritme yang repetitive.</p> <p>Warna yang digunakan terkesan lembut tetapi kontras.</p>		<p>• Batu dan bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal) Yang dipadukan dengan material modern.</p>	
<p>Antara material lokal 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>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>posisi</p>
<p>• Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.</p>		

كيفية التصميم المعماري



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



### *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 Lansekap, 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 disekelilingnya 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.
- Menggabungan 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

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

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.

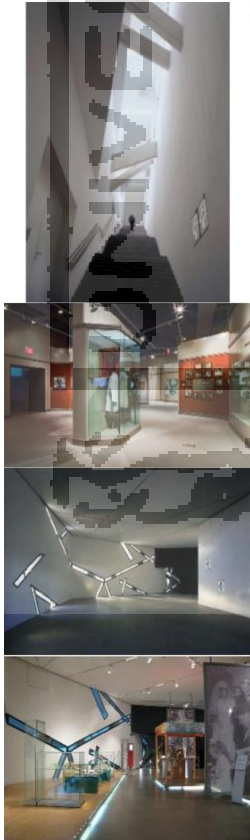
Desain postmo menghadirkan kompleksitas, kontradiksi dan cenderung menampilkan sisi yang maksimal dari suatu ruangan. pernyataan less is more menjadi populer berkat postmo.

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.4.7 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>Akses ketiga membawa pengunjung ke sebuah pintu hitam yang dibalikinya 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>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 Line: Garis lurus</p>	<p>Shape: Geometris gabungan sudut beraturan dan bebas Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam, abu-abu, putih), dan coklat.</p>





		<p>bentuk, susunan dan warna yang digunakan dalam interior museum ini.</p>				
<p>Denver Art Museum</p>	<p>konsep dimana ingin menyediakan sebuah koneksi atau perhubungan untuk masyarakat yang tinggal dikota tersebut.</p>	<p>Denver Art Musuem 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 Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris gabungan sudut beraturan dan bebas Line: Gabungan garis lurus dan zigzag</p>	<p>Shape: Geometris sudut beraturan Line: Garis lurus</p>	<p>Monokrom (Hitam,abu-abu,putih) coklat,merah, kuning.</p>



						
Royal Ontario Museum	<p>membangun sebuah Ruang dinamis yang dapat mengundang pengunjung.</p> 	<p>Bangunan museum ini terdiri dari lima tingkat yakni bawah tanah, lantai dasar, lt.2-4. Lantai bawah tanah difungsikan sebagai tempat pameran Blockbuster. 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 entuk eksterior. Benda-benda koleksi museum yang dipamerkan berbeda-beda di setiap lantai. Benda koleksi yang dipamerkan diletakkan di lemari-lemari kaca dan ada pula yang dibiarkan terbuka tetapi tetap dibatasi oleh pembatas kaca.</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>Museum ini mempunyai visi yaitu menjadi sebuah lambang penyatuan antara sejarah yang lama dan yang baru, menyatukan budaya, regenerasi, kesenian, dan tujuan.</p>	<p>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>lobi utama, air shard, gift shop, ruang kerja, tangga menuju ruang pameran. Sedangkan di lantai utama merupakan tempat pameran tetap, pameran sementara, dan restoran. . Di tempat ini terdapat sebuah ruang dimana terdapat film dokumenter yg menceritakan keadaan saat perang berlangsung dan para korban yg berjatuhan. Para pengunjung dapat menonton dan melihat di dinding museum secara audiovisual yg memberikan pesan. Suasana ruang yang tercipta pada ruangan ini adalah suasana yang mendalam.mengaplikasikannya 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.
- **Bentuk dinding** yang menjadi dominan adalah bentuk geometris sudut beraturan yang tersusun lurus vertikal, diagonal, dan arah zigzag.



- **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 aksen 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.





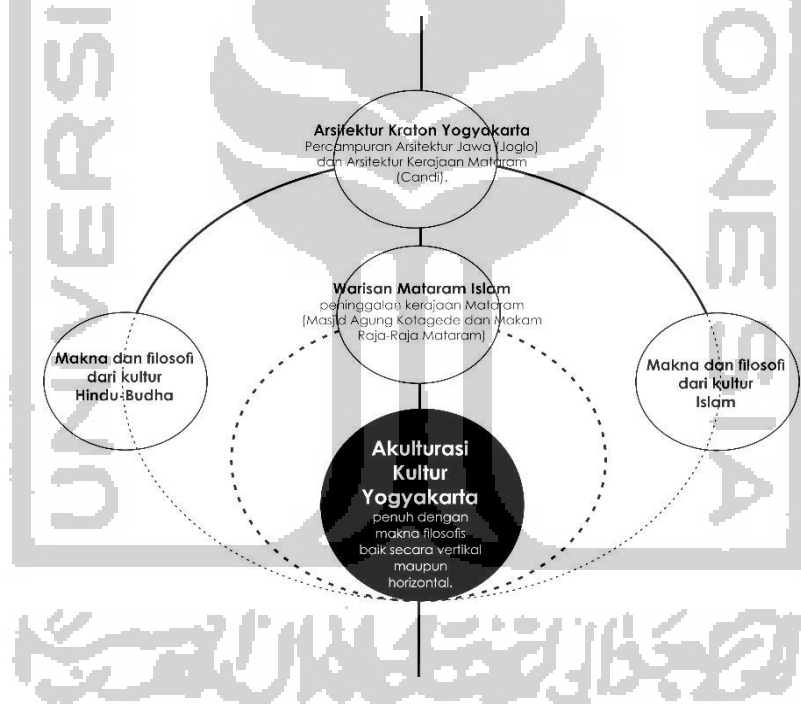
## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Tema dan Bentukkan

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 istimienya Yogyakarta yang penuh dengan makna filosofis baik secara vertikal maupun horizontal.



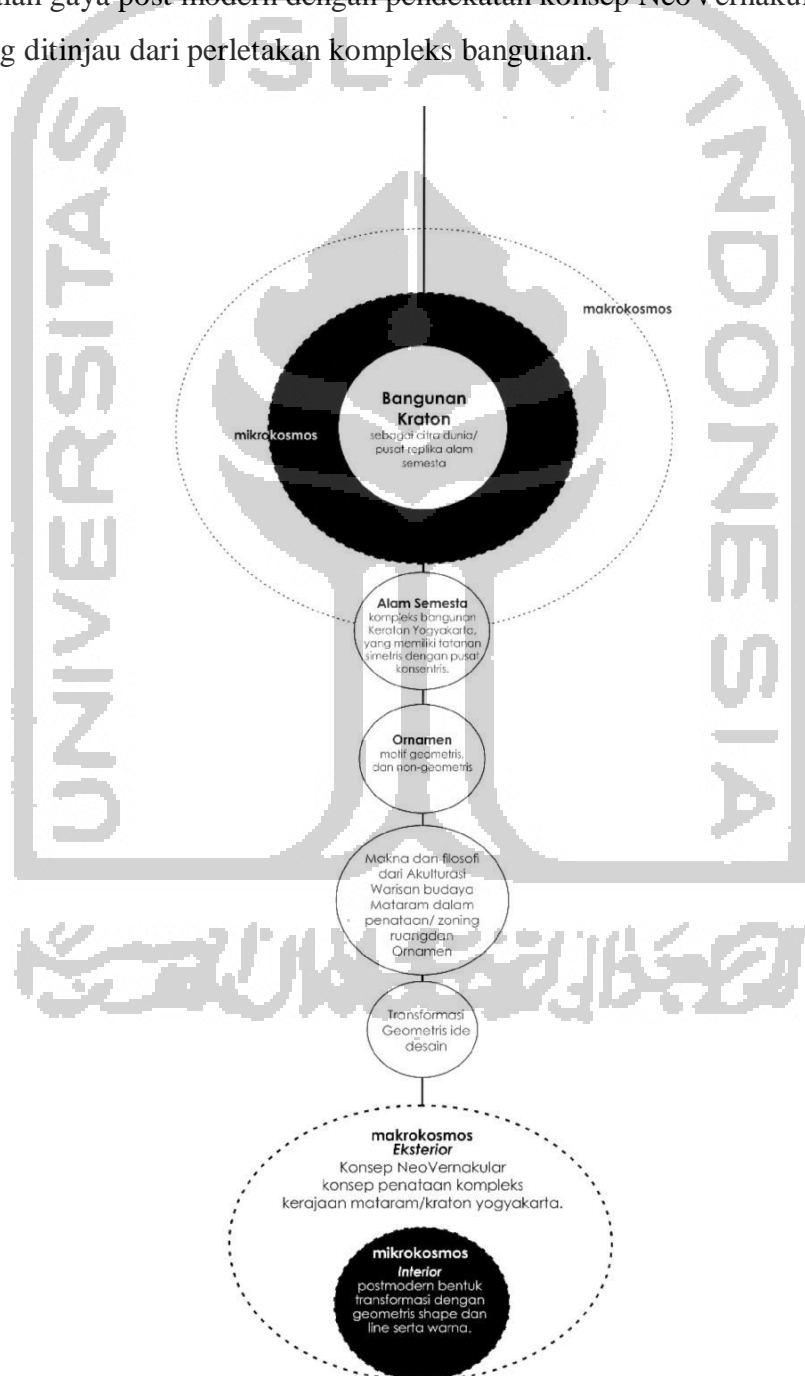
Gambar.5.1a Konsep Tema perancangan Keseluruhan Museum Sejarah Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta.

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.

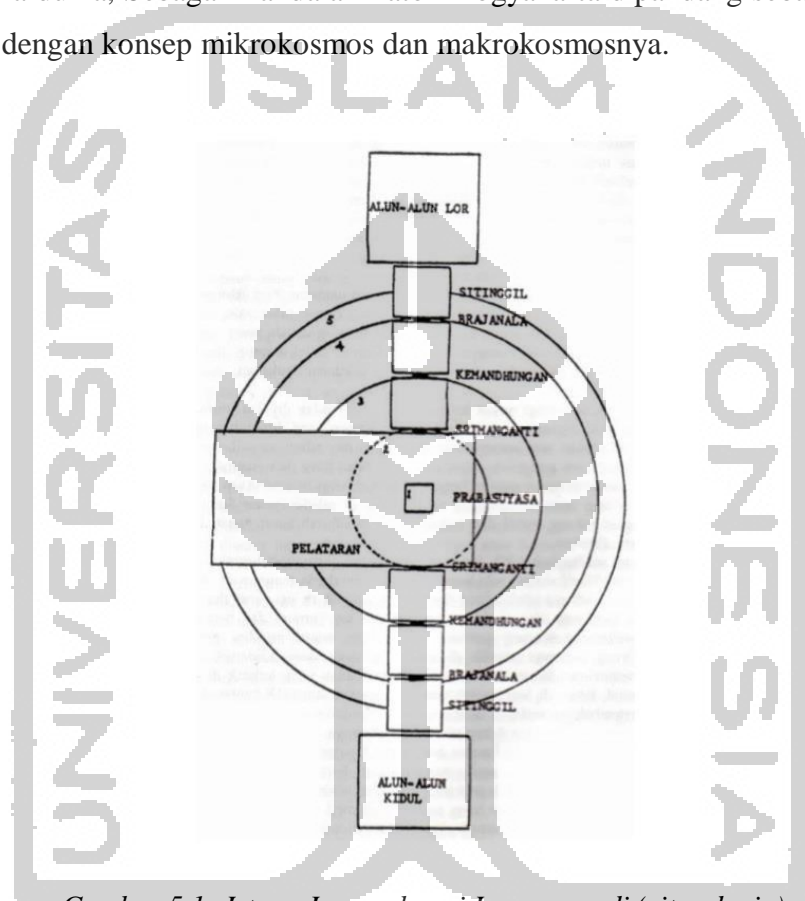




*Gambar.5.1b Konsep Tema perancangan Keseluruhan Museum Sejarah Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta.*

*Sumber: Analisis Penulis, 2019.*

Komplek bangunan Kraton Yogyakarta yang memiliki tatanan simetris dan memiliki pusat konsentris sebagai poros. 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.



*Gambar.5.1c Istana Jawa sebagai Imago mandi (citra dunia)*

*Sumber: T.E.Behrend,1983.*

Jadi arsitektur Kraton secara keseluruhan dipandang sebagai Imago mundi (citra dunia). Dengan beberapa bangunan penting seperti, bangunan Bangsal Kencana dan Bangsal Tanaman.

- Bangunan bangsal Kencana mengandung makna sifat-sifat atau unsur-unsur yang bercahaya. Bangunan Bangsal Kencana menjadi lambang menyatunya antara kawula(hamba) dan Gusti (Tuhan), sang Cahaya Sejati. Di Bangsal Kencana Sultan bertahta menghadap ke timur atau ke arah matahari terbit yang melambangkan kekuasaan Sultan yang perkasa dan mencerahkan laksana matahari.





- Bangsal Tamanan, bangunan kecil berbentuk joglo lawakan lambangsari dengan atap bersusun dua dan atap bawah menempel pada atap di atasnya, terletak di utara Gedong Kuning dan di sebelah barat halaman Sri Manganti.

Pusat dunia	berada pada bagian pelataran Kedaton yang salah satunya terdiri dari bangunan Bangsal Kencana. Pada skala kecil seperti bangunan bangsal Kencana juga dipandang sebagai pola kosmos (alam semesta) dengan pusat kosmos berada pada saka guruyang kedudukannya tepat di tengahpenyangga atap utama.
symbol gunung Mahameru tempat tinggal dewa	Atap berbentuk segitiga bentuk joglo
axis mundi (perantara dunia atas dan dunia bawah)	Saka atau tiang. di sinilah posisi ornamen Praba dan tlacapan berada. unsur vertikal dalam arsitektur (kolom,tugu, dan menara) dipergunakan untuk menandai peristiwa-peristiwa penting dan menciptakan titik tertentu di dalam ruang. Hal ini berkaitan dengan pandangan masyarakat saat itu mengenai adanya pusat dunia atau poros. Mereka mencari orientasi, pengkiblatan diri. Selain itu unsur vertikal juga simbol penyatuan antara dunia atas dan dunia manusia.

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.



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

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

Tabel.5.1a 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.

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




- Ornamen motif Geometris

Motif geometris menggunakan unsur-unsur rupa seperti garis dan bidang yang pada umumnya bersifat abstrak artinya bentuknya tidak dapat dikenali sebagai bentuk-bentuk objek alam. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit.

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

Motif Tumpal		
	Tumpal memiliki bentuk dasar bidang segitiga. Bidang-bidang segitiga itu biasanya membentuk pola berderet, sering digunakan sebagai ornamen tepi.	motif tumpal banyak dijumpai pada batik, terutama batik pesisir yang banyak mendapat pengaruh dari Cina. Yogyakarta mengenal motif tumpal pada kain batik dengan sebutan untu walang(gigi belalang).



Variasi Motif Tumpal		
		
Dalam berbagai variasi, motif tumpal yang berbentuk dasar segitiga sama kaki diisi oleh aneka tumbuh-tumbuhan.	ada juga yang diisi dengan pengayaan lidah api. terdapat juga motif tumpal dari Bali yang dihiasi dengan bentuk pohon hayat (kekayon).	Dibeberapa daerah motif berbentuk dasar segitiga ini disebut dengan motif pucuk rebung. motif pucuk rebung melambangkan sebuah pesan agar orang hidup hendaknya berguna, sebagaimana pucuk rebung, yakni tunas bambu yang dapat tumbuh menjadi rumpun bambu dan berguna bagi manusia.



Ragam hias tumpal terdapat pada bagian pintu masuk candi dan diisi dengan motif sulur-sulur. Ragam hias berbentuk segitiga pada candi juga disebut Antevik, biasanya dijumpai pada bagian tubuh, pagar langkan, hingga atap candi. Hiasan antevik sebagai simbol dari gunung Mahameru yang merupakan tempat bersemayamnya para dewa.



Umumnya anteviks pada candi berbentuk segitiga.

ada juga yang berpola dasar segitiga yang terdiri dari bentuk segitiga berjajar dimana segitiga pada bagian tengah lebih besar daripada dua segitiga lainnya.

### Ornamen Non-geometris

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.



### Simbol

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

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 berkirim 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.5.1b Karakter dan Simbolisasi Warna.

Warna	Karakter	Simbol
	Terang, Gembira, ramah, cerah, hangat	Kecerahan, Kehidupan, Kegembiraan, kemenangan, kemeriahan, peringatan






<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>Ungu</p>	<p>Keangkuhan, Kebesaran, kekayaan</p>	<p>Kebesaran, Kejayaan, keningatn, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan</p>



		
<p>Biru</p> 	<p>Dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, cerah</p>	<p>Keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonisan, kesatuan, kepercayaan, keamanan</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, kerendhatian, turun tahta, suasana kelabu, keragu-raguan.</p>
<p>Coklat</p> 	<p>Kedekatan hati, sopan, arif bijaksana, hemat, hormat.</p>	<p>Kesopanan, Kearifan, Kebijaksanaan, Kehormatan.</p>

Sumber: Sanyoto, 2010.





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



Suasana Tenang, Damai

Ruang Pameran yang bercerita tentang pedamaian dan penyebaran kerajaan Mataram Islam di pesisir pulau Jawa



Suasana Kejayaan, Kemegahan

Ruang Pameran yang bercerita tentang masa kejayaan kerajaan Mataram Islam.



Suasana Kejayaan, Kemegahan

Ruang Pameran yang bercerita tentang masa kejayaan kerajaan Mataram Islam.



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

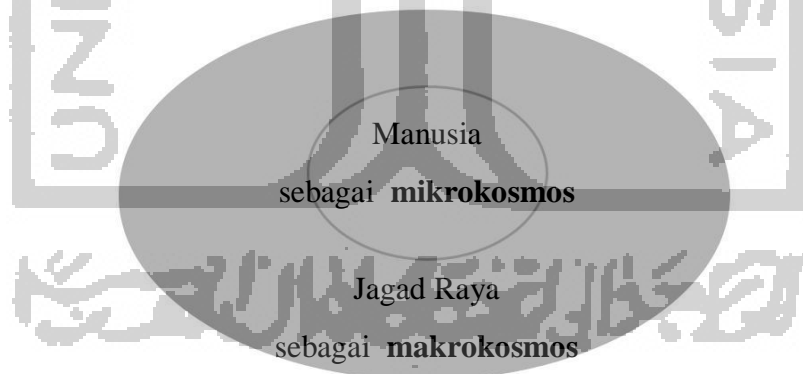
Eksterior menggunakan material dengan warna-warna alam, soft perpaduan elemen material lokal: batu, bata, kayu, serta material modern: beton, baja dan kaca.

## 5.2 Konsep Bentuk

- ***Konsep bentuk massa bangunan dengan Pendekatan NeoVernakular***

Konsep Jagad Raya (Makrokosmos)

Wujud ideal kekuasaan Jawa tercermin dengan konsep kekuasaan jagad 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.



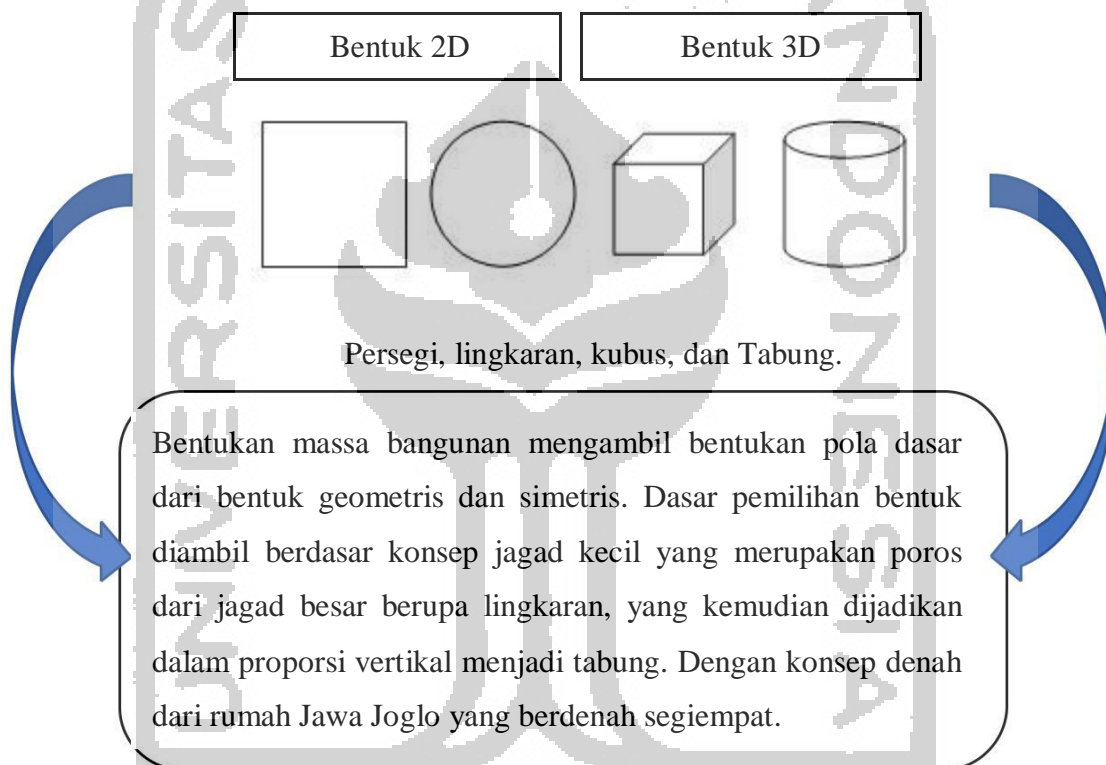
Gambar.5.2a Konsep Jagad Raya  
Analisis Penulis,2019



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

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

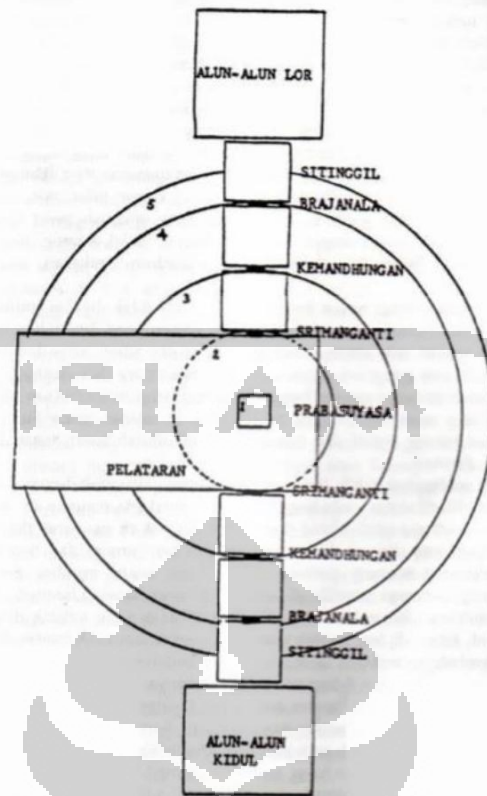
Maka dari konsep makrokosmos ini diambil bentukan



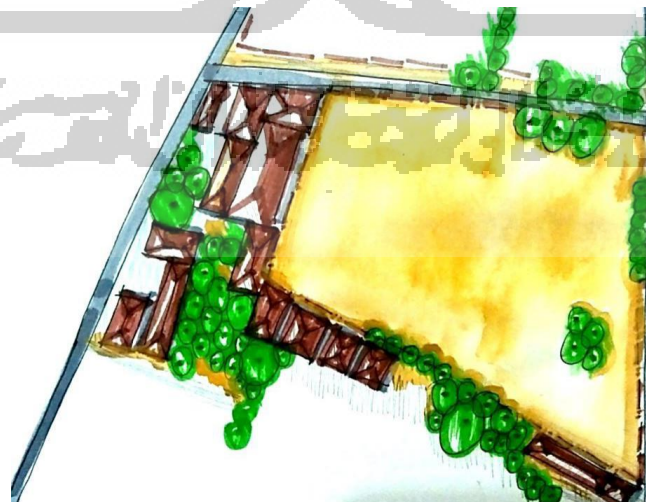
- ***Konsep perletakan massa bangunan pada Tapak dengan Pendekatan NeoVernakular***

*Konsep Arsitektur Kompleks Bangunan Kraton Yogyakarta*

Komplek Kraton sebagai citra dunia dibangun dengan dua poros utara ke selatan diyakini sebagai perjalanan hidup seseorang dari lahir hingga kembali ke Rahmatullah. Pada tiap bangunan Kraton memiliki simbolisasi masing-masing sesuai doa dan harapan yang ingin dicapai Kraton Yogyakarta.



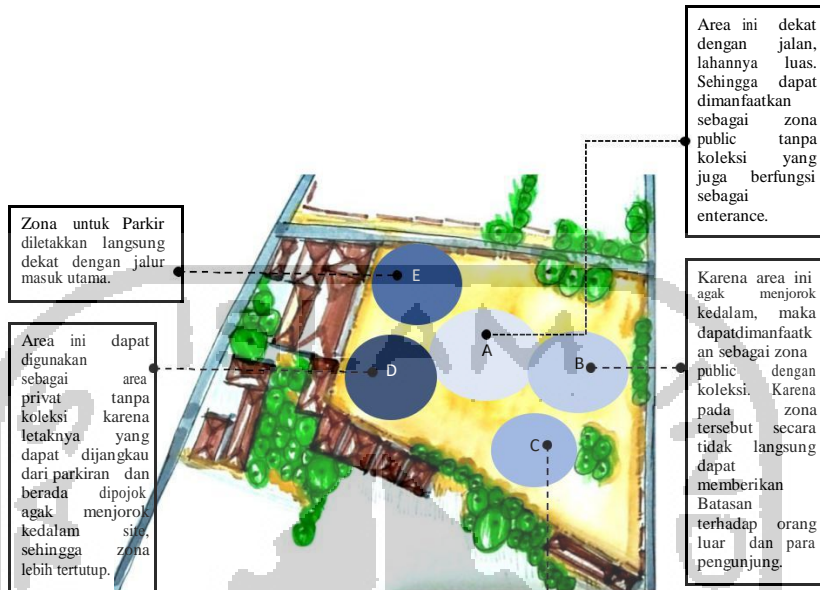
Konsep Perletakan massa bangunan Kraton akan digunakan sebagai preseden perletakan massa bangunan Museum pada tapak. Perletakannya simetris pada sumbu vertikal Utara Selatan, dengan poros bangunan utama yang lebih vertikal dengan mencapai 3lt. dengan massa bangunan berbentuk tabung. disekitarnya diapit setengah lingkaran dan bangunan berdenah persegi yang disesuaikan dengan tapak.



**Gambar.5.2b Site Perancangan.**  
(Sumber : Analisis Penulis, 2019)



Zoning massa bangunan, dan Pertimbangan:



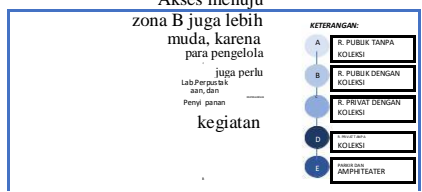
Area ini memiliki jalan desa yang dapat berfungsi untuk akses keluar masuk kendaraan, sehingga dimanfaatkan untuk zona privat dengan koleksi, yang membutuhkan jalur sirkulasi untuk barang koleksi.

Zona E (tempat parkir) didekatkan dengan jalan karena agar memudahkan pengunjung menuju tempat parkir.

Terdapat jalan desa disisi lain untuk akses kendaraan namun lebarnya hanya 4m hanya bisa dilalui 1 kendaraan besar.

Zona D berada didekat zona A dan B hal ini untuk memudahkan para pengelola museum untuk mengatur zona A, menuju entrance dan ruang public lainnya seperti café.

Akses menuju zona B juga lebih muda, karena para pengelola juga perlu Lab Perputak sidi, dan Penyil gatan kegiatan



Zona C diletakkan dekat dengan jalan/ akses sekunder supaya memudahkan untuk akses keluar masuk barang.

Pertimbangan zoning karena zona A merupakan ruang public yang dapat diakses siapa saja sehingga perletakkannya dipilih ditengah.

Zona B diletakkan berdekatan dengan zona A karena masih berhubungan erat (zona public).

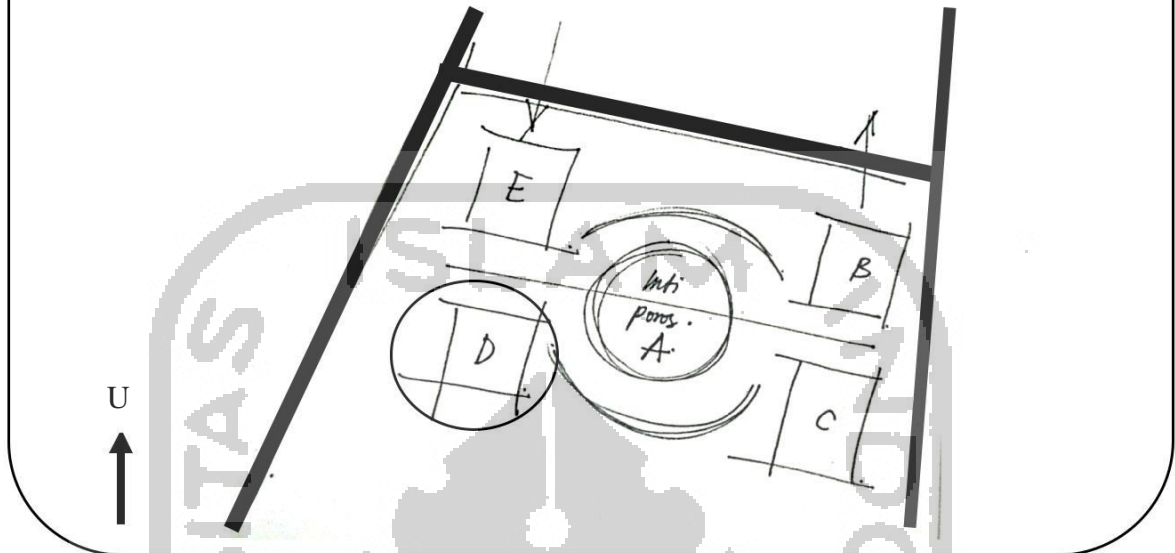
Zona C berada berdekatan dengan zona B karena antar ruang tersebut saling berhubungan.

Zona C berisi laboratorium, tempat penyimpanan barang koleksi, tempat pengiriman dan penerimaan barang.



Bangunan memanjang mengikuti tapak yang memanjang kesisi Barat dan Timur.

Enterance utama berada disisi Utara.



- 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.***

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 inti 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

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-

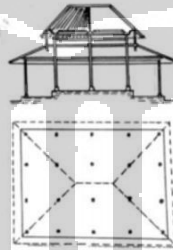




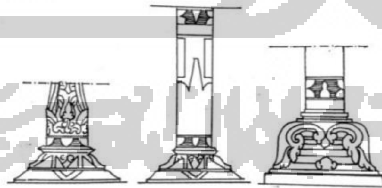
tengah pendopo biasanya dipergunakan sebagai singgasana sang Sultan. Terdapat tiang utama berupa 4 saka guru.



- Bentuk konstruksi ini dipertahankan dengan desain yang akan diambil yaitu menggunakan pola 4 saka guru ditengah dengan poros inti ditengah bangunan seperti akses vertical keatas (proporsi). Denah simetris dengan kaidah keseimbangan.



- Lantai dibuat trap-trap dengan ketinggian berbedabeda, semakin kedalam semakin naik tingkatannya.
- Pola tiang tiang penyangga dipertahankan dengan pola pengulangan.



- Sisi yang menghadap utara selatan dimaksimalkan untuk menangkap sirkulasi udara sebaik mungkin.
- Ruangannya seperti hall didesain dengan penggunaan warna pada bangsal ini dengan warna merah kecoklatan, dan kuning emas/ warna yang memunculkan karakter berkuasa/ kuat.



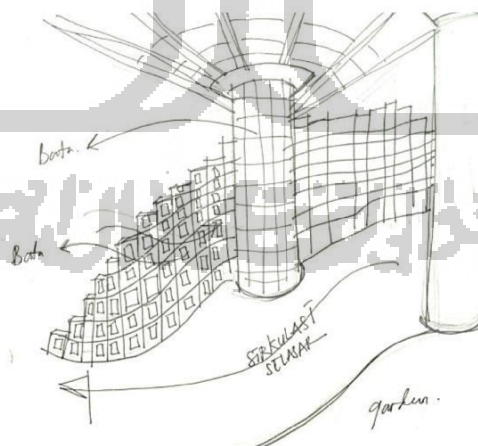
- Sisi yang menghadap utara selatan dimaksimalkan untuk menangkap sirkulasi udara sebaik mungkin.
- Ruang inti seperti hall didesain dengan penggunaan warna pada bangsal ini dengan warna merah kecoklatan, dan kuning emas/ warna yang memunculkan karakter berkuasa/ kuat.
- Sisi yang menghadap timur barat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



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. Simbol ini mengingatkan manusia bahwa setiap kehidupan pasti ada awal dan ada akhir.

Bangsal Kencana sendiri diapit oleh dua bangunan limasan memanjang. Sebagian besar warna yang digunakan sebagai latar bangsal Kencana adalah warna merah kecoklatan, sementara sebagai latar ragam hiasnya adalah warna merah.

Desain:



Selasar Sirkulasi yang berfungsi sebagai akses penghubung antara satu bangunan dan bangunan lainnya dibuat setengah terbuka dengan mengabungkan elemen dinding bata yang dibuat merespon udara dan cahaya, sehingga ketika berjalan di selasar atau koridor pengunjung akan merasakan pengalaman ruang seperti disinari cahaya.



- **Konsep Struktur pada Museum**

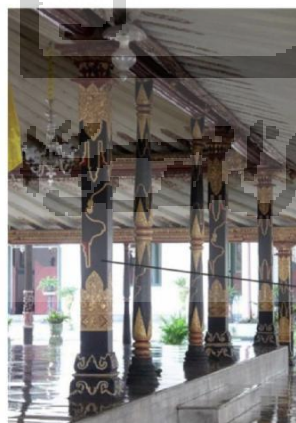
Konsep Raja Manunggaling Kawula-Gusti

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 kerjaan Islam tidak menempatkan raja pada kedudukannya yang sama dengan Tuhan, melainkan sebagai khalifatullah, sebagai wakil Tuhan di dunia.

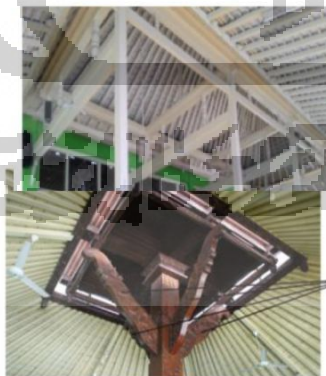
Kerajaan tradisional Jawa yang disebut Mataram, dalam konsep politiknya mengakui bahwa raja merupakan penguasa yang memiliki dasar sebagai dewa-raja atau khalifatullah.

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

Manunggaling Kawula-Gusti yang 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.



Tiang sebagai axis mundi



BAHU DAYUNG

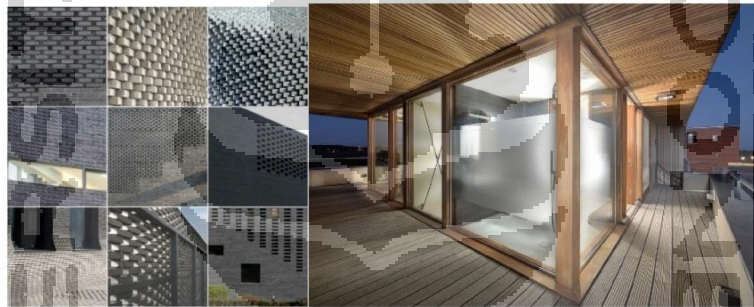
Gambar XXV: *Bahu Dayung* pada Ruang Shalat Masjid  
Sumber : Dokumentasi Tri Suharyani (Agustus 2016)

- 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.

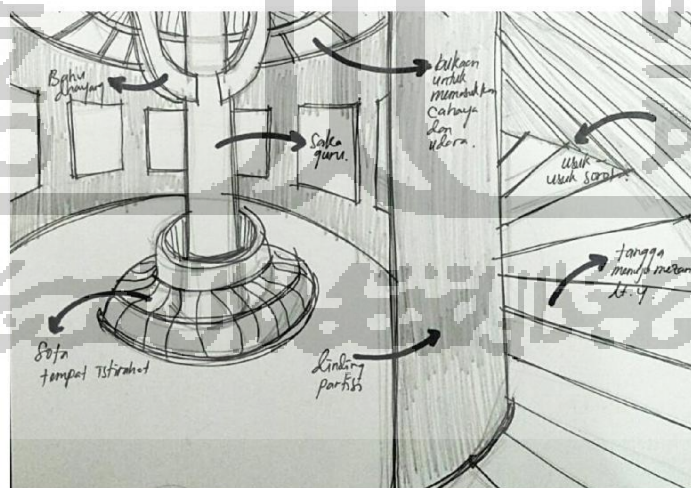


*Material Lokal dan Modern*

- 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.



Desain:



Interior Ruang pameran lt.4. saka guru pada bangunan diaplikasikan kembali pada struktur bangunan muncul sebagai poros vertical yang berada pada inti bangunan menopang atap. Atap dibuat melingkar pada bangunan utama dengan tingkatan lapis 2.



- **Konsep Transformasi Ornamen**

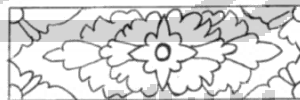
Ornamen atau Ragam Hias pada tiang Bangsal Kencana yang akan ditransformasikan menjadi elemen-elemen desain bangunan seperti double skin pada fasad, dan elemen jendela yang akan mempengaruhi interior serta eksterior museum.

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

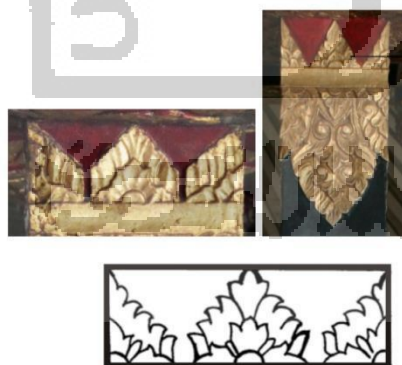
praba atau praban memiliki arti cahaya, nimbus, aura atau cahaya di atas kepala (hallo).Praba dalam agama Budha digambarkan pada patung Budha ketika sedang duduk bermeditasi, penggambaran praba berada di belakang punggung Budha berbentuk segitiga dengan ujung melengkung runcing.



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.

## 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

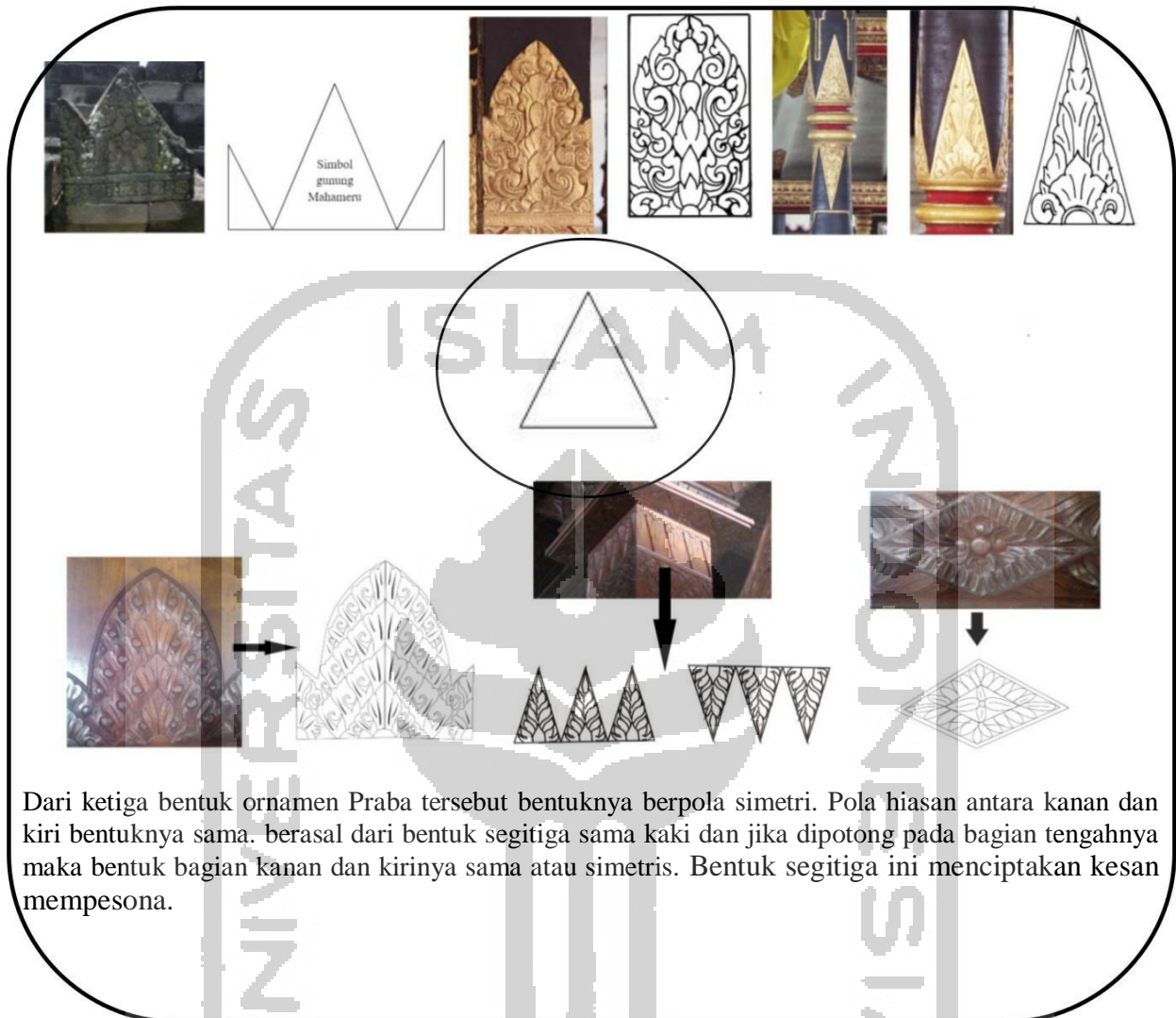
- Jika diamati bentuk ornamen praba memang tidak berbentuk utuh segitiga, namun hanya kesan yang tampak. Bentuk pola dasar segitiga tersebut kemudian kontour



garisnya dihilangkan dan diisi dengan hiasan daun-daunan dan tumbuhan. dengan garis lurus hampir menyerupai segitiga sama kaki yang ditutup ukel 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 ikal/ukel, daun 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

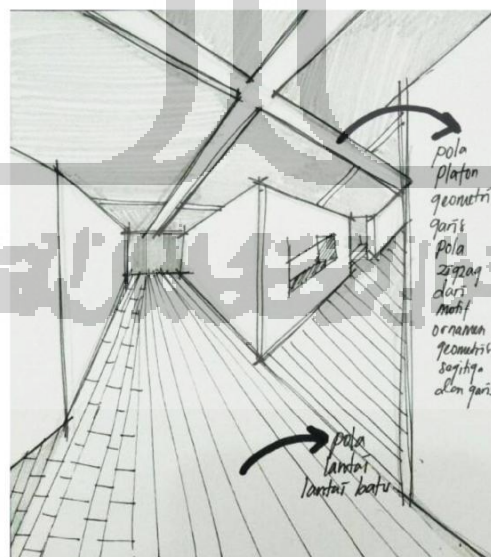
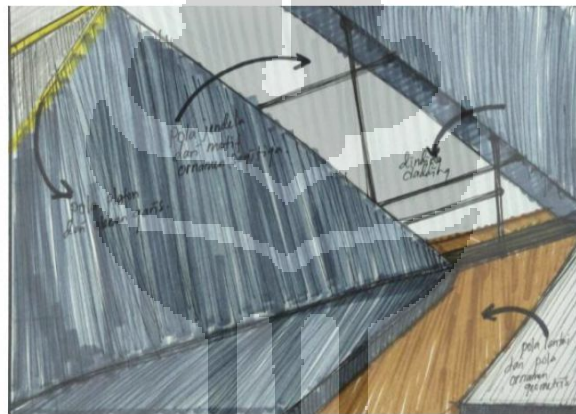
Geometri yang digunakan yaitu Simetri  
Garis lurus paralel.  
Dengan pola berulang.



**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.**

**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.

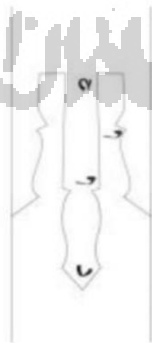
mirong merupakan stilisasi huruf arab mim hak mim dal, ra sin wau, lam, alif, lam, lam dan tasimpul dibaca Muhammad Rasul Allah.



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.

**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.

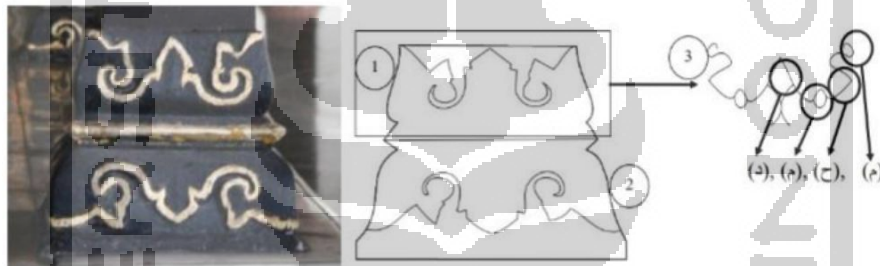


hiasan sorotan merupakan stilisasi dari tulisan arab mim hak mim dhalyang dibaca Muhammad (Nabi besar agama Islam). menyimbolkan pusaka kraton sebenarnya adalah Agama Islam yang menjunjung tinggi Nabi Muhammad sebagai uswatun khasanah atau panutan yang terbaik, agama yang diajarkan lurus seperti seperti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



### Hiasan umpak

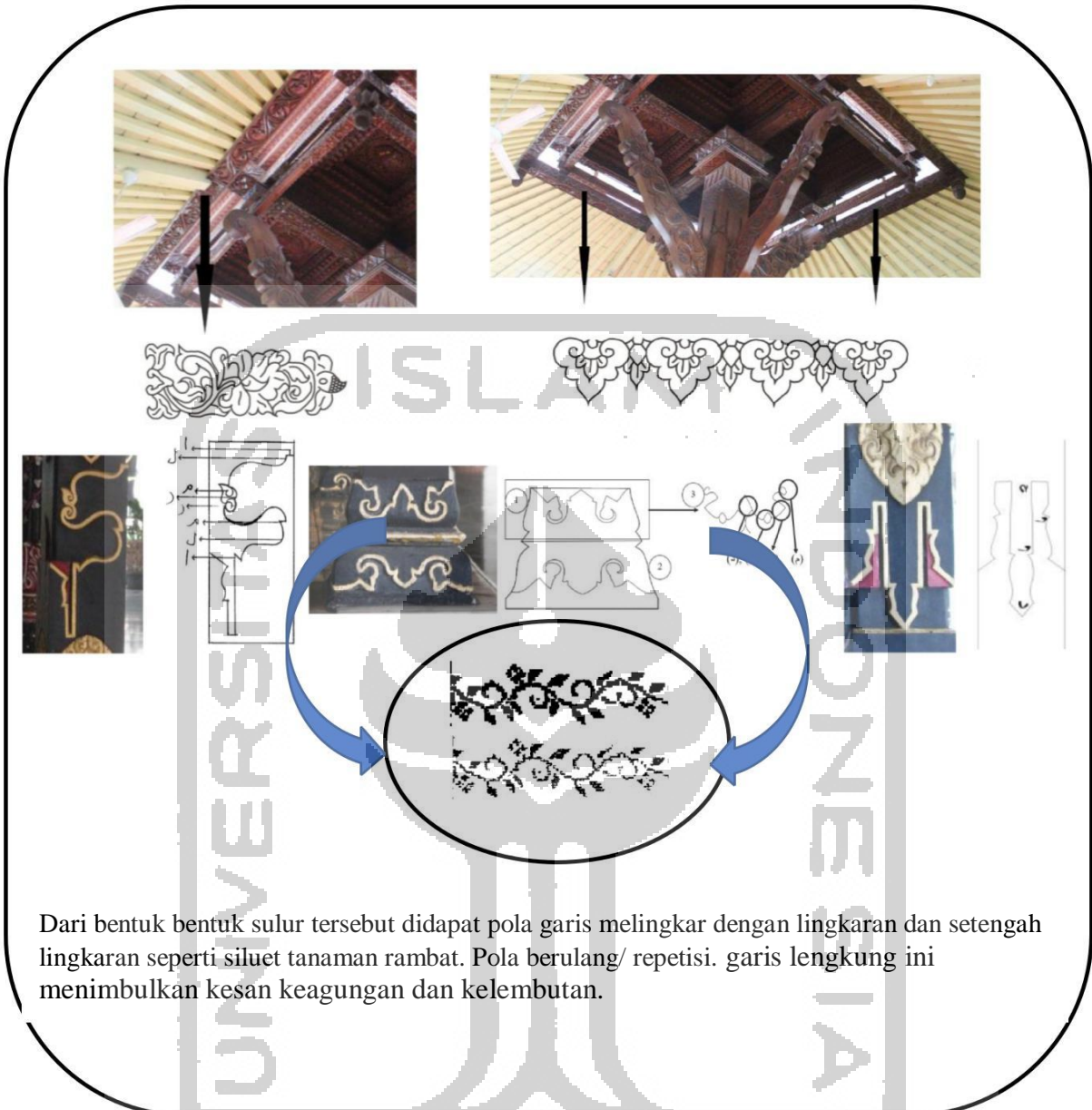
Umpak merupakan batu penyangga tiang (saka guru, penanggap, penitih) di bagian permukaan kelilingnya dihiasi dengan ornamen padma. hiasan tersebut dikatakan motif padma karena dianggap sebagai penggambaran motif teratai yang di deformasi bentuknya. Motif teratai seperti ini hampir mirip dengan alas patung dewa dalam agama Hindhu-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.



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 ornament ini menggambarkan air hujan yang menetes diatas 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.



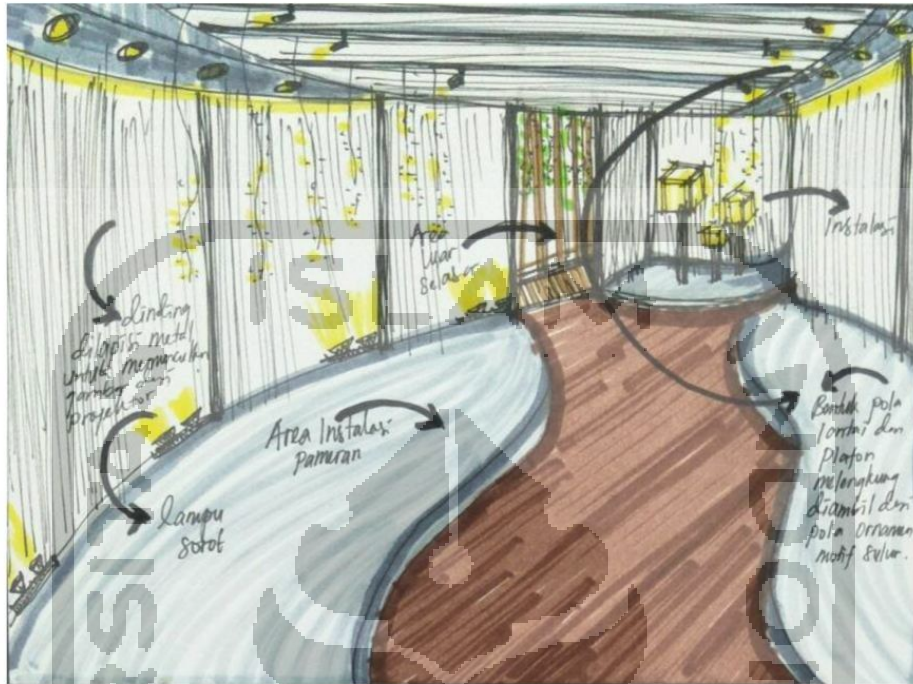
Dari bentuk bentuk sulur tersebut didapat pola garis melingkar dengan lingkaran dan setengah lingkaran seperti siluet tanaman rambat. Pola berulang/ repetisi. garis lengkung ini menimbulkan kesan keagungan dan kelembutan.

*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.



### 5.3 Konsep Makro dan Mikro

#### B 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), bentukan 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.

#### C Konsep Mikro

R. 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.

s. Konsep Storyline Museum Konsep cerita akan menampilkan 3 bahasan pokok, yaitu penjelasan sejarah dalam *Zona Inroduction "The Glorious of Mataram Islam"*, *Ruang-ruang Transisi*, *Zona Pameran 1 (Ruang Masa Kerajaan Mataram)*, dan *Pameran 2 (Ruang peninggalan sejarah)*.

T. Sirkulasi

Sirkulasi primer menggunakan pola sirkulasi menerus sedang sirkulasi sekunder menggunakan pola sirkulasi menerus dan bercabang.



### Elemen Pembentuk Ruang Museum (Lantai, Dinding, Plafond)

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

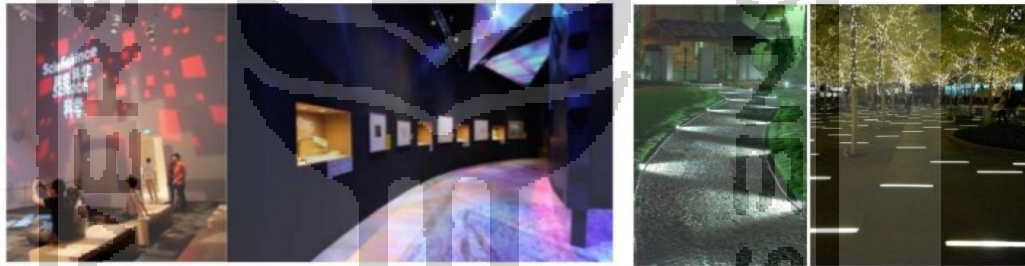
- 7) Pencahayaan Untuk penerangan general menggunakan tingkat penerangan sebesar 150 lux, bila dikhususkan pada ruangan display museum maka kebutuhan lux pada ruangan tersebut harus pada kisaran 160 Lux / 0.75 m<sup>2</sup> sehingga dengan pemenuhan kebutuhan tersebut maka penerangan pada area display 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 mekitu 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 fluerescent, halogen, dan spotlight sebagai

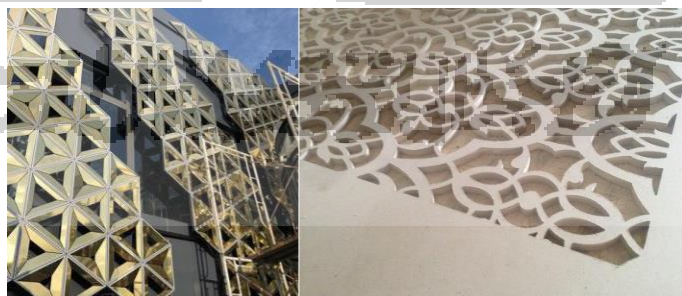




pencahayaan buatanya. Pada ruang pameran lampu general dibuat tidak terlalu dominan (tingkat penerangan tidak terlalu besar) sehingga fokus pada ruang pameran tetap pada benda pameran yang masing-masing memiliki penerangan lokal (spotlight). Untuk kesan ruang (khususnya ruang pameran) yang ingin dicapai 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

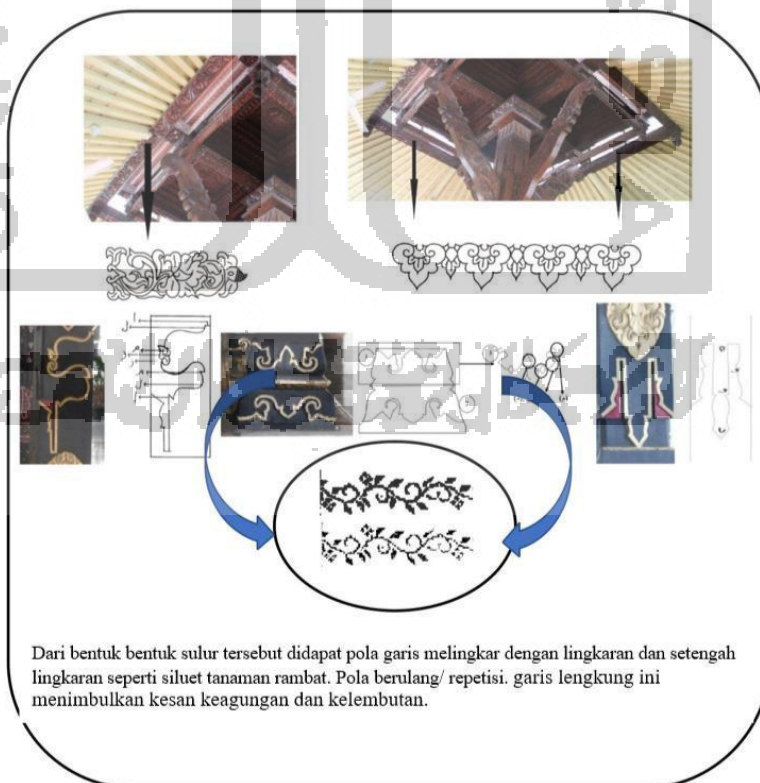
Bahan untuk pengolahan akustik perancangan ini dengan pemilihan material lantai berupa keramik, area tangga dengan parquet, untuk langit-langit menggunakan gypsum dinding dengan batu bata dipleser semen untuk meminimalisir suara dalam

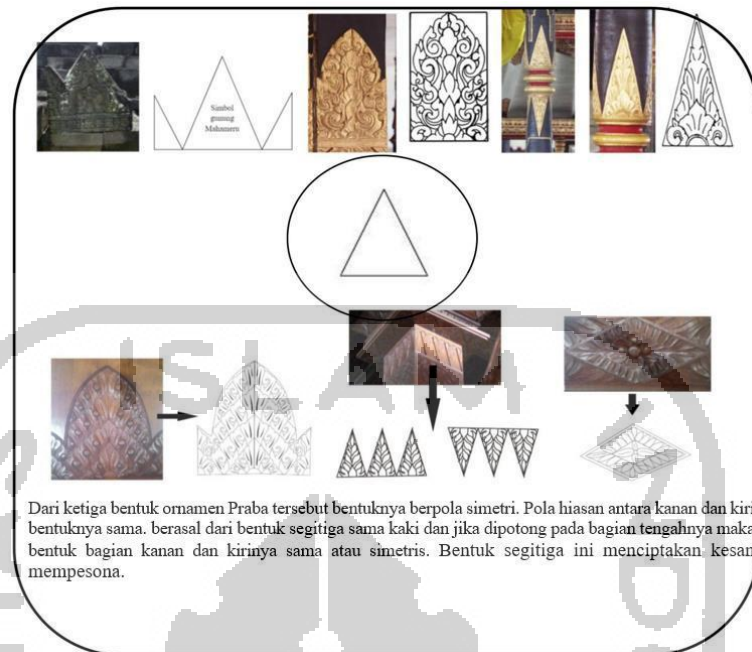


ruangan. Untuk ruang audio visual menggunakan panel ACP pada plafond dan dinding.



- 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.





- 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.

D 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.

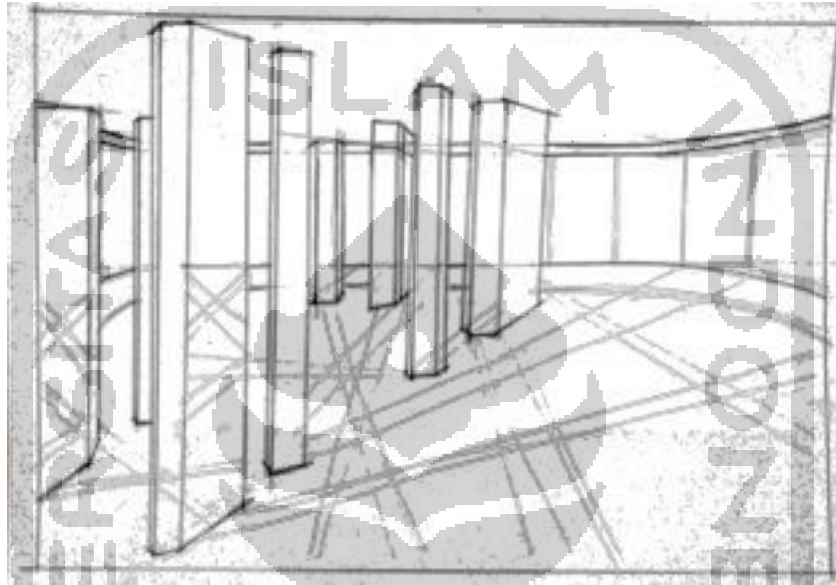
### **Zona Introduction "The Glorious of Mataram Islam"**

**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 bentukan 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).***

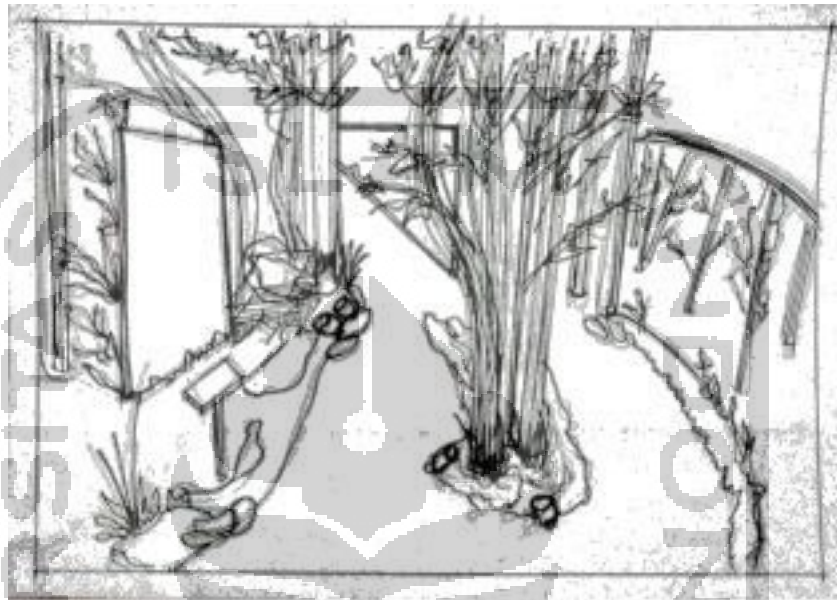
### ***Lantai 2 Bangunan B (Zona Publik dengan Koleksi)***

***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.



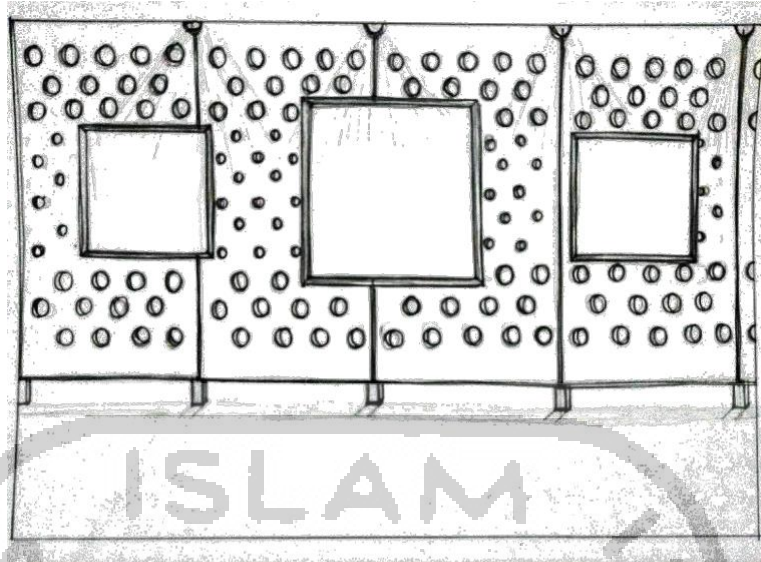
*Ruang berisi:* Diorama yang berbentuk model 3 dimensi dan digital dengan teknik story telling, replica singgasana raja, pakaian kebesaran raja yang didisplay dalam box pamer. Suasana penceritaan dibuat peruang dengan sekat sekat pada masing ruang memberikan suasana berbeda sesuai cerita yang ingin disampaikan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



*Gambar. Ruang Diorama 1*

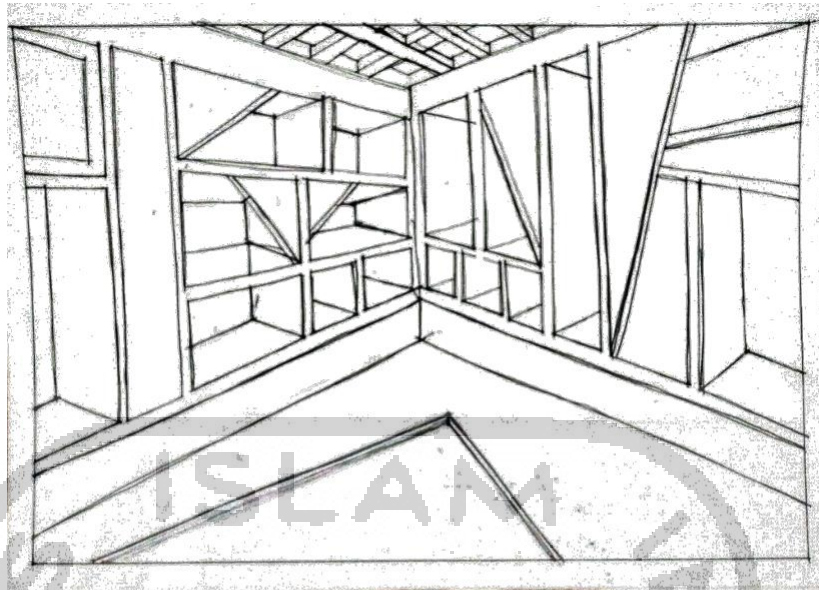
- Sirkulasi: menerus
- Lantai: beton finishing
- Dinding: beton ekspos
- Plafond: plafond beton yang diekspos.
- Pencahayaan dan Penghawaan: lighting diatur dengan spotlight, lampu tanam pada lantai, dan lampu downlight diatur menyebar.
- Konsep bentukan pada elemen interior: setengah lingkaran.
- Warna: 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 pamer(lemari) barang-barang kerajaan dilayout disini, seperti pakaian raja, singgasana, alat makan serta lainnya.
- Bentukan cabinet modular acak dengan meyatu dengan dinding dengan warna beton finishing, dengan beberapa bentuk segitiga yang berisikan cermin cermin. Pencahayaan dibuat menyebar di ruangna dengan downlight dan spotlight di dalam masing masing box yang menyoroti barang pamer.
- Lantai dibuat dua ketinggian dengan yang lebih tinggi dipasang parquet berada dpinggir sedangkan tengahnya lantai keramik. Plafond menggunakan rangka kayu.yang diekspos membentuk kotakkotak sama sisi memeberi 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.
- Penchayaan 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



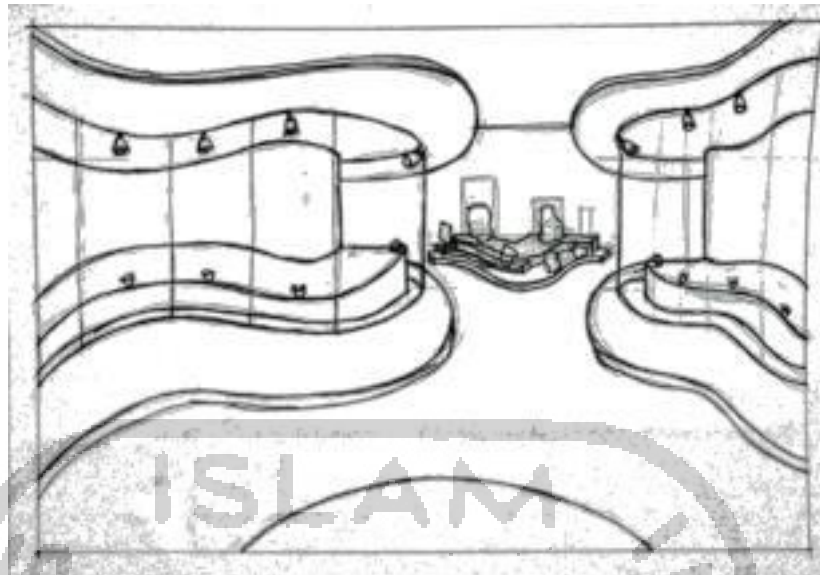
- Kompleks Makam Pendiri Kerajaan
- Masjid Kotagede
- Rumah Tradisional
- Kedhaton dengan watu cantheng
- Reruntuhan Benteng, benteng dalam (cepuri) lengkap dengan parit pertahanan di sekeliling kraton.

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



*Gambar. Ruang 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 miniature
- Objek pameran diletakkan di dalam box pameran berjejer mengelilingi ruangan dengan bentuk lingkaran.
- Geometri bentuk interior yaitu lingkaran dan gabungan setengah lingkaran.
- Pemakaian 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:*

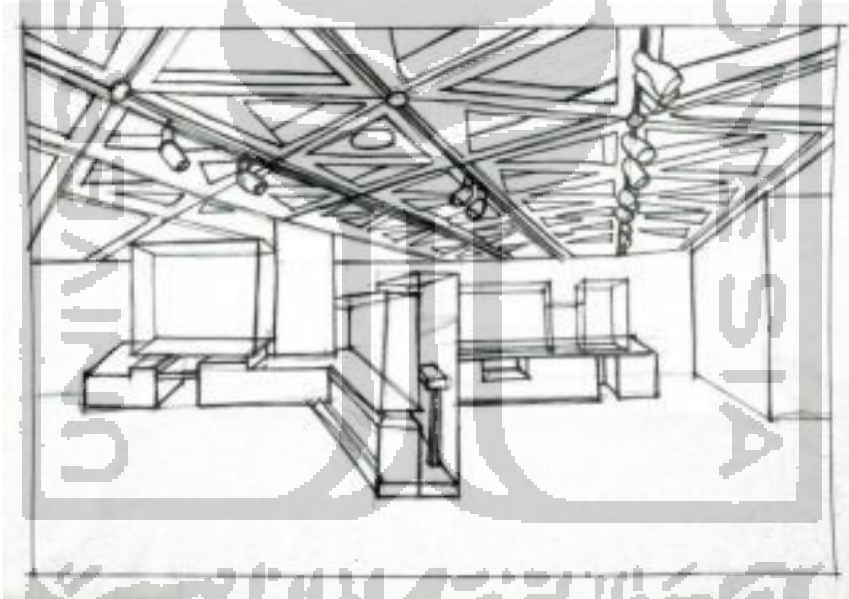
- Mataram merupakan kerajaan berbasis agraris/pertanian dan relatif lemah secara maritim. Namun Dengan penaklukan-penaklukan dan perluasan wilayah kekuasaan yang dilakukan, Mataram menjadi kerajaan yang sangat kuat secara militer. Mataram meninggalkan beberapa jejak sejarah yang dapat dilihat hingga 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.

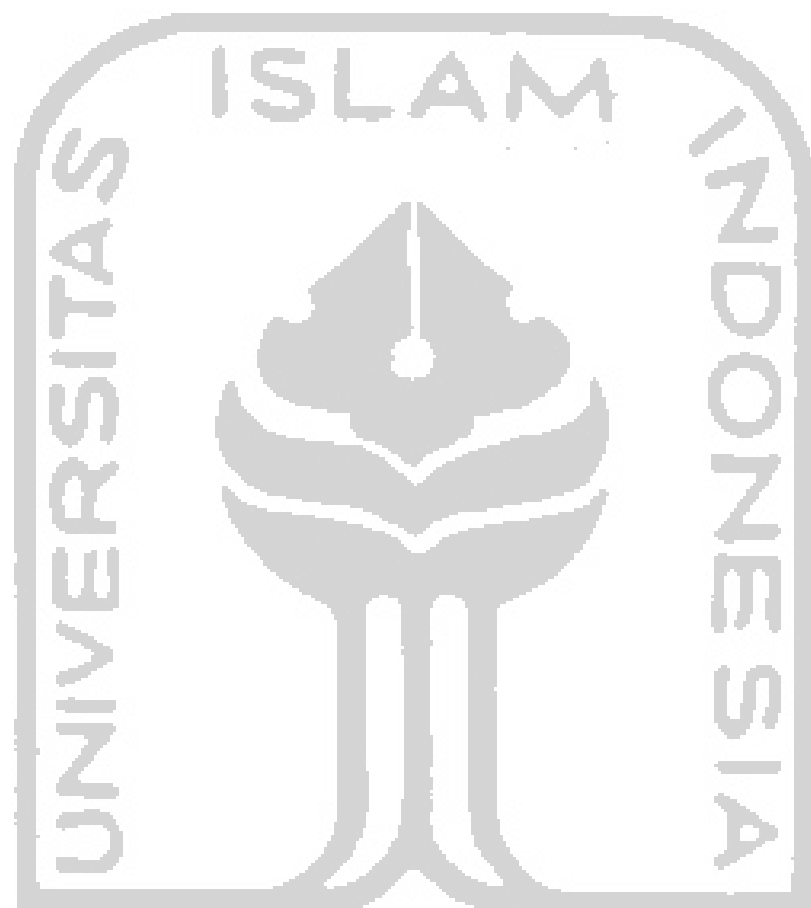
Buku interaktif yang cukup besar, yang dilengkapi dengan foto-foto yang bergerak dan juga narasi. Pengunjung pun dapat menaiki sepeda dan berkeliling kotagede melalui sebuah layar. Audio visual, gambaran daerah yang dikuasai Mataram, sejumlah koleksi senjata bersejarah, seperti keris dan pedang besar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



جامعة الإسلام في إندونيسيا