

LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELE	
TGL. TERIMA :	14 Mei 2008
NO. JUDUL :	001800
NO. INV. :	520001800001
NO. INDUK :	

**MUSEUM SENI RUPA TRADISIOANAL INDONESIA  
DI YOGYAKARTA**  
(INDONESIAN TRADITIONAL VISUAL ART IN YOGYAKARTA)



الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

12  
7057  
100  
m  
1

- 40 : Abel Camp - 28

DIBACA DI TEMPAT  
TIDAK DIBAWA PULANG

Disusun Oleh :  
**FERLY KURNIAWAN**  
99 512 223

Dosen Pembimbing :  
**MUNICHY, BE, Ir, M.Arch**

for Jende  
Museum seni rupa  
kota Yogyakarta

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

2004

**LEMBAR PENGESAHAN  
JUDUL TUGAS AKHIR**

Judul :

**MUSEUM SENI RUPA TRADISIONAL INDONESIA  
DI YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

**FERLY KURNIAWAN**

**99 512 223**



المعلمة الإسلامية  
الجامعة الإسلامية

Mengetahui,

A large, stylized handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines.

**Ir. REVIANTO B. SANTOSO, M. Arch**  
Ketua Jurusan Arsitektur UII

**buat papa dan mama...  
atas kepercayaan dan dukungan  
yang tidak pernah berhenti...**

**buat semua pecinta kebebasan  
yang ada di muka bumi.  
saling menghargai dan  
menghormati perbedaan adalah  
kunci kuno Perdamaian karena  
kita semua terlahir setara...**

# KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim  
Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul Musium Seni Rupa Tradisional Indonesia di Jogjakarta ini dapat diselesaikan dengan baik. Doa, Shalawat serta Salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta Keluarga serta para Sahabatnya.

Dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini banyak bimbingan, bantuan, kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu sehingga keseluruhan proses bisa berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tuaku tercinta, Papa Masykur dan Mama Holina, yang sejak lahir sampai dengan sekarang selalu membimbing dan mengarahkan jalan hidup ku, walaupun saat ini Kita masing-masing ada jalan hidup sendiri.
2. Bapak Munichy, BE, Ir, M.arch selaku dosen pembimbing tugas akhir yang dengan konsistensi dan keikhlasannya telah banyak menyediakan banyak waktu untuk membimbing, mengarahkan juga memberikan kesempatan untuk menyelesaikan keseluruhan proses dalam Tugas Akhir ini. Serta semua dosen di Jurusan Arsitektur yang telah memberi pengalaman dan pengetahuan desain.
3. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang banyak membantu dalam menyelesaikan permasalahan administrasi di Jurusan arsitektur.
4. Keluargaku di rumah (Lampung), dan adik-adikku tercinta baik yang bandel, cerewet sekaligus manja, Yanto, Nina, Andi dan yang paling akhir Linda. Teman seperjuangan dari Lampung Yudi Yusuf, Jojon, dan yang lainnya.

5. Keluarga di Yogyakarta, Pakde Sabikhis dan Eteg Siti Maryam terima kasih atas dorongan morilnya dan bimbingan agamanya. Pamar medar dan Tante Pipit thank's for your's car and meal's.
6. All Boys and girl's at Final Project Studio, specially TPA Crew (Tim Paling Akhir) MAS RANGGA (the Big Brother), FAISAL AKA mas Yanto, DODY AKA Tessy, AAN AKA Komeng, NANDAR AKA ucup (remember always use your's football shirt), RIO AKA Said, AYU AKA Mpok Indun, AYIK AKA Mpok Oneng, Lek Karyo (thank's 4 u'r sugar) dan Adiknya Mas Rangga (i know you hate that girl) atas persahabatan, bantuan fisik, mental, property dan segalanya. Mas Tutut yang baik hati, Mas Sarjiman yang bersedia lembur minggu.
7. Teman-teman di Arsitektur 99 "the last freak in architectur" . Yuda, Dari, Bibir Monkey Sexy, Kentung da kuda nil, Topik Tikus, A2x Curut, Enkong Coro, Tomat Duck, Oloed, Tegi, Ipeng ikan Asin, Ayik Kebo'. terima kasih atas bantuan dan celaannya dan semua teman yang telah membantu, yang tidak dapat dituliskan satu persatu pada halaman ini, pokoknya terima kasih berat dah ... kita semua bisa selesai karena celaan dan makian tiap hari guy's.
8. Pak Agus dan Bu Yayuk di kantin serta Gerombolan Si Berat "Serka Wahid" all crew at Canteen thank's for all friend ship, Respect, Loyalty and da Liberty. Kita semua dilahirkan berbeda yang mempunyai ciri dan karakter masing-masing. Saling menghargai adalah kunci persahabatan kita selama ini. Terima Kasih Karena mau menerimaku di lingkungan ini. Dan terima kasih kepada Semua Senior di FTSP yang telah mengenalkan tentang arti persahabatan di FTSP.
9. Teman –teman seniman yogyakarta dan para master piece, Pablo Picasso, Andy Wharhol, Jean Paul Basquait, Jakson Pollock, the Architec Peter Eisenmen, Tadao Ando, Daniel Libeskind, Zaha Hadid, Renzo Piano serta para leluhur seni yang hidup di zamannya. Terima kasih karena telah menciptakan Seni Rupa di muka Bumi ini.
10. Semua teman Aktifis hak asasi manusia, yang ada di yogya maupun di muka bumi ataupun di belahan dunia lainnya terima kasih karena mau menghargai dan menghormati perbedaan. Teman –teman di Java Tatto Club Indonesia, Perkumpulan Artis Tattoo Seluruh Indonesia,

Studio KillCat One, Ody, mbak Maya, Raja, Erik, Mira, Wawan Pak gepeng, dan kepada semua pencinta dan kolektor Seni Lukis Tubuh yang ada di dunia. "It's hurt guy's, yes it's really hurt, like people who hate us, but do not dissappointed, feel that pain and don't hate them, because we are the brave people to be different societies".

11. Semua teman kost di Tahanan Banteng dan semua orang yang kukenal dan yang telah membantu maupun tidak membantu dalam hidupku.

Demikian Laporan Perancangan ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi semua. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya bila banyak kekurangan dan kesalahan yang didapati dalam penulisan ini, terima kasih.

Wabillahitaufiq walhidayah  
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 28 February 2005

Ferly Kurniawan

## ABSTRAKSI

Pada awalnya seni diciptakan untuk kepentingan bersama. karya- karya seni yang ditinggalkan pada masa pra-sejarah digua-gua tidak pernah menunjukkan identitas pembuatnya.

Seni dalam masyarakat tradisional, sedikit sekali atau tidak ada sama sekali untuk kepentingan keindahan, penciptaannya lebih ditujukan kepada fungsinya.

Seiring dengan perjalanan zaman tradisi lama kita banyak yang ditinggalkan, namun salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh segelintir orang hanyalah dengan usaha menyimpan. Itupun sudah sangat baik daripada ditinggalkan sama sekali, maka dalam upaya untuk menjaga kekayaan ini maka dibutuhkan suatu tempat untuk menyimpan tehnik ataupun artefak dari tradisi bangsa yang dapat mencakup kebutuhan penyimpanan dalam skala besar kedalam suatu wadah yang wujudnya berupa museum.

Yogyakarta sebagai salah satu kota pendidikan yang memiliki citra yang baik dan menjadi pusat budaya sekaligus sebagai kota tujuan wisata nasional merupakan salah satu aset terbaik yang dimiliki bangsa yang dilihat dari posisi wilayah merupakan suatu daerah tengah yang menjadi transisi perjalan bangsa antara wilayah barat dan timur. Sehingga salah satu media usaha pewarisan ini dapat terwakili di kota ini. Dengan kedatangan banyak wisatawan ke yogyakarta, secara konkret menciptakan pangsa pasar yang kuat dibidang kebudayaan, Salah satunya yang tak luput perhatian adalah perkembangan budaya seni rupa.

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN  
LEMBAR PERSEMBAHAN  
KATA PENGANTAR  
ABSTRAKSI  
DAFTAR ISI

## Bab I

### LATAR BELAKANG

I.1 Pengertian Judul .....	1
I.2 Latar Belakang Proyek .....	2
2.1. Perjalan Seni Rupa .....	2
2.1. Seni rupa tradisional Indonesia .....	3
2.1. Seni rupa tradisional di Yogyakarta .....	4

## Bab II

### RUMUSAN PERMASALAHAN

II.1. Permasalahan Umum .....	5
II.2. Permasalahan khusus .....	5
II.3. Tujuan .....	5
II.4. Sasaran .....	5

## Bab III

### SPEKIFIKASI UMUM PROYEK

III.1. Fungsi Objek .....	6
III.2. Pengguna Objek .....	6
III.3. Program Ruang .....	7
III.4. Lokasi .....	10
III.5. Kajian Pustaka .....	12



## Bab IV

### ANALISA SKEMATIK

IV.1.	Pengertian Objek .....	2
IV.2.	Latar Belakang .....	3
IV.3.	Permasalahan .....	4
IV.4.	Pelaku .....	5
IV.5.	Pendekatan Arsitektural 1 .....	6
IV.6.	Objek seni Rupa tradisional .....	7
IV.7.	Pendekatan Arsitektural 2 .....	10
IV.8.	Peruangan .....	15
IV.9.	Struktur Organisasi museum .....	16
IV.10.	Identifikasi aktivitas .....	17
IV.11.	Hubungan Ruang .....	19
IV.12.	Sirkulasi Horizontal .....	21
IV.13.	Sirkulasi Vertikal .....	22
IV.14.	Besaran Ruang .....	23
IV.15.	Modul ruang Pamer .....	28
IV.16.	Lokasi site .....	29
IV.17.	Pertimbangan pemilihan Site .....	30
IV.18.	Analisa Tapak .....	32
IV.19.	Konsep Bentuk .....	40

## Bab V

### LAPORAN PERANCANGAN

### GAMBAR AKHIR

### DAFTAR PUSTAKA

# MUSEUM SENI RUPA TRADISIONAL INDONESIA DI YOGYAKARTA

## Pengertian Judul

Museum menurut Gertrud Rudolf Hille, ahli museum di Jerman Barat adalah sebagai berikut :

- Museum bukan saja mengumpulkan barang - barang antik atau barang - barang sebagai penyelidikan ilmu pengetahuan saja, namun barang - barang itu adalah warisan kebudayaan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum
- Museum bukan saja merupakan tempat atau ruangan - ruangan untuk kepentingan para peminat ataupun kaum sarjana saja, namun harus terbuka bagi semua orang dan dapat menambah pengetahuannya terutama bagi pemuda.

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak, yang tidak hanya bisa di serap oleh indra penglihatan , tetapi juga bisa oleh indra peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat di rasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dan sebagainya. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang di karenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu: di situ seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya.

Tradisional, prinsip yang diikuti dan yang dipuja-puja oleh seorang atau sekelompok orang secara terus-menerus turun temurun dari generasi ke generasi.<sup>1</sup>

Merupakan suatu wadah yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa bangsa Indonesia, dari nenek moyang hingga ke generasi ke masa datang. Sehingga setiap individu diharapkan dapat mengetahui, mengerti dan memahami nilai - nilai kultural bangsa hasil penciptaan dari generasi sebelumnya.

---

<sup>1</sup> Microsoft Encarta Reference Library 2004 © 1993–2003 Microsoft Corporation.

## 1. LATAR BELAKANG PROYEK

### 1.1. Perjalan Seni Rupa

Pada awalnya seni diciptakan untuk kepentingan bersama. karya- karya seni yang ditinggalkan pada masa pra-sejarah digua-gua tidak pernah menunjukkan identitas pembuatnya. Demikian pula peninggalan-peninggalan dari masa lalu seperti bangunan atau artefak di mesir kuno, Byzantium, Romawi, India, atau bahkan di Indonesia sendiri. Kalaupun ada penjelasan tertentu pada artefak tersebut hanya penjelasan yang menyatakan benda atau bangunan tersebut di buat untuk siapa. Ini pun hanya ada setelah jamanya. Kita bisa menyimpulkan kesenian pada jaman sebelum moderen kesenian tidak beraspek individualistis.

Seni dalam masyarakat tradisional, sedikit sekali atau tidak ada sama sekali untuk kepentingan keindahan, penciptaannya lebih ditujukan kepada fungsinya. Seni diciptakan sebagai kepentingan peralatan keberlangsungan hidup, diciptakan sebagai senjata berburu untuk keperluan makan, sebagai pakaian dan perlengkapan upacara ritual, pewarisan turun temurun dari nenek moyang ke generasi berikutnya, dan sebagai symbol status social suatu masyarakat ataupun individu yang biasanya dianggap ketua dan pemimpin ritual pemujaan roh nenek moyang.

Dalam sejarah seni terjadi banyak pergeseran. Sejak renaisans atau bahkan sebelumnya , basis-basis ritual dan kultural dari karya seni mulai terancam akibat sekularisasi masyarakat. Situasi keterancaman itu mendorong seni akhirnya mulai mencari otonomi dan mulai bangkit pemujaan sekular atas keindahan itu sendiri. Dengan kata lain fungsi seni menjadi media ekspresi, dan setiap kegiatan berkesenian adalah berupa kegiatan ekspresi kreatif, dan setiap karya seni merupakan bentuk yang baru, yang unik dan orisinal. Karena sifatnya yang bebas dan orisinal akhirnya posisi karya seni menjadi individualistis.

## 1.2. Seni rupa tradisional Indonesia

Saat ini Seni Rupa tradisional Indonesia hampir terancam punah terkalahkan dengan roda waktu modernisasi, mesinisasi produk massal dan pola hidup konsumtif, walaupun ada hanya sedikit sekali yang masih mewarisinya, media pembelajaran hanya ada di kalangan media institusi seni.

Sebagai salah satu contoh adalah di bidang tekstil seni tenun dan seni batik pada zaman dulu pakaian yang terbuat dari tenunan seperti songket dan tapis menjadi suatu pakaian kebanggaan di kalangan orang-orang Sumatra dan batik menjadi kebanggaan suku Jawa yang dikenakan pada saat berlangsungnya upacara adat dan di kehidupan keseharian namun sekarang, jas dan gaun merupakan pakaian wajib di kalangan masyarakat masa kini. Penampilan kita di nilai dari cara berpakaian bila kita masih mengenakan pakaian tradisional maka kita dicap kampungan, kuno, dan dianggap golongan rendah.

Seiring dengan perjalanan zaman tradisi lama kita banyak yang ditinggalkan, namun salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh segelintir orang hanyalah dengan usaha menyimpan. Itupun sudah sangat baik daripada ditinggalkan sama sekali, maka dalam upaya untuk menjaga kekayaan ini maka dibutuhkan suatu tempat untuk menyimpan teknik ataupun artefak dari tradisi bangsa yang dapat mencakup kebutuhan penyimpanan dalam skala besar kedalam suatu wadah yang wujudnya berupa museum. Sehingga dengan tersimpannya tradisi ini maka teknik perupa di masa lampau akan bisa terwarisi ke generasi berikutnya.

### **1.3. Seni rupa tradisional di Yogyakarta**

Perkembangan seni rupa di Yogyakarta cukup pesat mengingat telah adanya sekolah seni seperti ISI (Institut Seni Rupa) yang merupakan suatu wadah untuk mengembangkan budaya kesenian Indonesia. Yogyakarta sebagai salah satu kota pendidikan yang memiliki citra yang baik dan menjadi pusat budaya sekaligus sebagai kota tujuan wisata nasional merupakan salah satu aset terbaik yang dimiliki bangsa yang dilihat dari posisi wilayah merupakan suatu daerah tengah yang menjadi transisi perjalanan bangsa antara wilayah barat dan timur. Sehingga salah satu media usaha pewarisan ini dapat terwakili di kota ini. Dengan kedatangan banyak wisatawan ke Yogyakarta, secara konkret menciptakan pangsa pasar yang kuat dibidang kebudayaan, Salah satunya yang tak luput perhatian adalah perkembangan budaya seni rupa.

## **2. RUMUSAN PERMASALAHAN**

### **2.1. Permasalahan Umum**

- **Bagaimana mengungkapkan suatu hirarkhi pemunculan seni rupa tradisional didalam bangunan museum.**
- **Bagaimana mencitrakan suatu identitas seni rupa tradisional.**

### **2.2. Permasalahan khusus**

**Bagaimana mendesain museum seni rupa tradisional dengan pendekatan preseden arsitektur modern.**

### **2.3. Tujuan**

**Mendapatkan konsep dasar perancangan museum seni rupa tradisional yang dapat menjelaskan tentang perjalanan dan perkembangan kebudayaan asli dan kebudayaan asimilasi yang terjadi di indonesia sehingga pengunjung dapat mengetahui, mengerti dan memahami tentang kebudayaannya sendiri.**

### **2.4. Sasaran**

**mendapatkan suatu bangunan museum seni rupa tradisional melalui pendekatan preseden arsitektur modern yang dapat menjelaskan tentang seni Rupa tradisional.**

### **3. SPESIFIKASI UMUM PROYEK**

#### **3.1. Fungsi Objek**

Museum Seni rupa tradisional Indonesia adalah sebuah museum yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa-an bangsa Indonesia, dari zaman pra sejarah hingga ke zaman asimilasi budaya asli dengan budaya luar yaitu pengaruh dari kedatangan Hindu, Buddha, Islam dan Nasrani.

Museum ini juga berfungsi sebagai salah satu media bagi perkembangan seni rupa tradisional di Indonesia pada umumnya dan bagi Jogjakarta khususnya, dengan memberikan fasilitas tempat untuk berkumpul dan berdiskusi serta mempelajari teknik tradisional tentang perupa-an.

#### **3.2. Pengguna Objek**

Museum ini terbuka bagi siapa saja yang ingin mengetahui dan mempelajari tentang sejarah seni rupa tradisional Indonesia. Namun secara umum pengguna museum terdiri dari :

1. Pengunjung, siapa saja berhak mengunjungi museum ini.
2. Pengelola/pegawai museum, orang yang mengurus segala kepentingan dan perawatan museum.

### 3.3. Program Ruang

Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pelayanan umum	Loket karcis	1 kursi 1 meja	0.18 1.15	3	3.99	Arsitek Data
	Penitipan barang	2 kursi 1 meja 1 kabinet	0.18 1.15 2.70	2	8.42	Arsitek Data
	Hall	400 orang	0.40	2	320.00	Asumsi
	P3K	1 meja 1 meja alat 1 meja pasien 2 kursi 2 lemari obat	1.15 1.20 1.15 0.18 0.48	1	4.16	Arsitek Data
	Informasi	2 kursi 1 meja	0.18 1.15	3	3.99	Arsitek Data
	merchandise	2 kursi 1 meja 3 rak	0.18 1.15 0.80	1	2.13	Arsitek Data
	Auditorium	200 kursi 6 meja 6 kursi 1 proyektor 1 rak film 2 kursi 1 meja	0.18 1.15 0.18 0.27 0.74 0.18 1.15	1	46.50	Asumsi
	Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	Arsitek Data
		wanita 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35	2	1.12	
jumlah					391.71	



Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pameran • Tetap	Display	4000 objek 2D 1000 objek 3D	0.80 1.60	1	3200 1600	Asumsi
	Diorama	27 objek	25.00	27	675	Asumsi
	Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	2.80	Arsitek Data
		wanita 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35	2	2.24	
	• Temporer	Display	500 objek 2D 200 objek 3D	0.80 1.6	1	400 200
toilet		pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	1	1.40	Arsitek Data
	wanita 1 bidet 1 lavatory	0.21 0.35	1	1.12		
jumlah					6078,78	

Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pendidikan	Perpustakaan • Referensi	5000 buku 7 rak	14.40	1	100.80	Arsitek Data
	• Baca	10 meja baca 40 kursi	3.20 0.18	1	104.00	
	• Peminjaman	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	4.34	
	• Pengurus	2 meja 3 kursi 1 kabinet 1 rak	1.15 0.18 1.32 0.74	2	4.89	
	• Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	
wanita 1 bidet 1 lavatory		0.21 0.35	2	1.12		
jumlah					216.55	

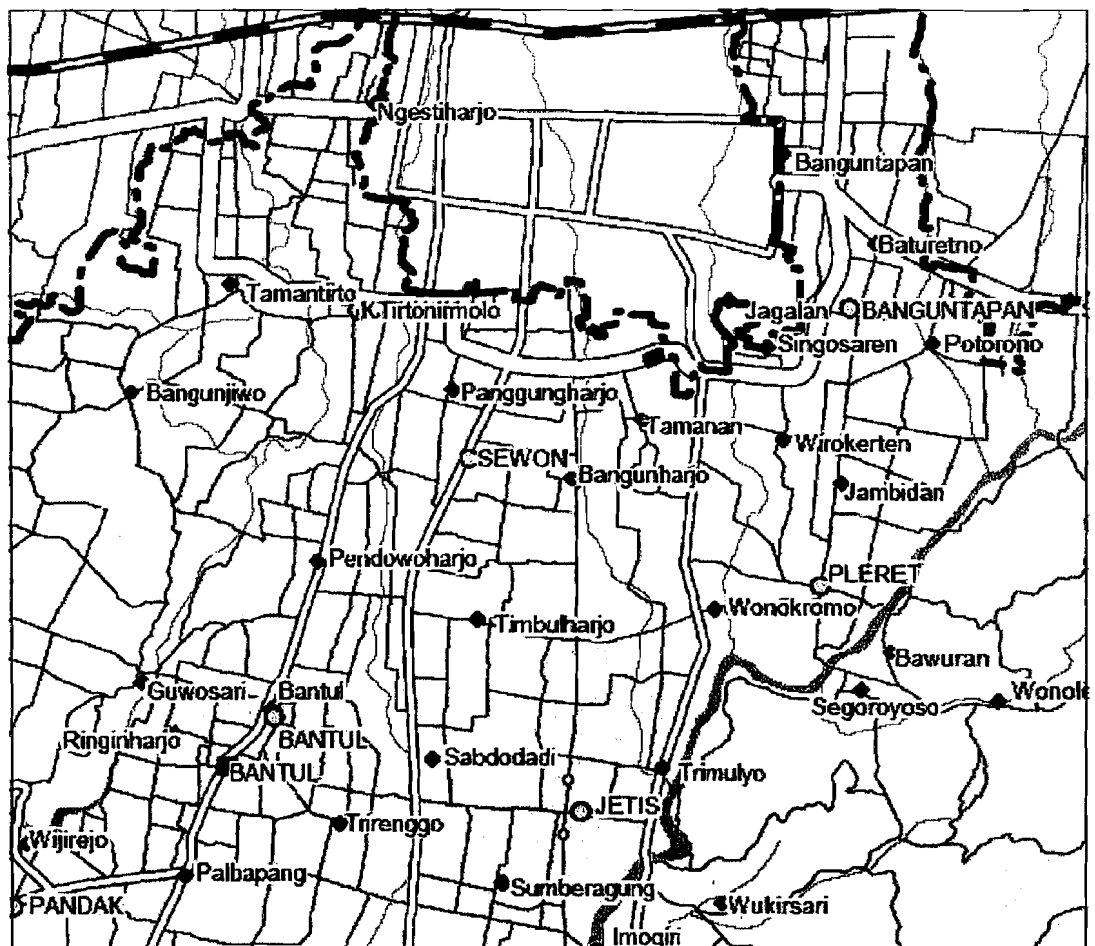
Kelompok ruang	Nama ruang	kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pelayanan teknis	Kurator	3 meja 3 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	5.31	Dinas permuseuman
	Registrasi & Dokumentasi	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	3.24	Dinas permuseuman
	Gudang tetap		60	1	60.00	Dinas permuseuman
	Gudang temporer		40	2	80.00	Dinas permuseuman
	Lab. Perawatan		60	2	120.00	Dinas permuseuman
	Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35	2	1.40	Arsitek Data
			0.21 0.35	2	1.12	
Pelayanan penunjang	Kafetaria					
	• R. Makan	15 meja makan 60 kursi	3.20 0.18	1	58.80	Arsitek Data
	• R. Saji	1 rak saji	1.44	1	1.44	
	• Dapur	2 Lavatory 2 set alat masak 2 kabinet 1 lemari	0.35 1.08 1.32 0.48	1	5.98	
• Kasir	1meja 2 kursi	1.15 0.18	1	1.51		
Toilet	pria 1 toilet 1 lavatory wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35	1	1.40	Arsitek Data	
		0.21 0.35	1	1.12		
jumlah					341.32	

**Luas Total**                      **7367.16**

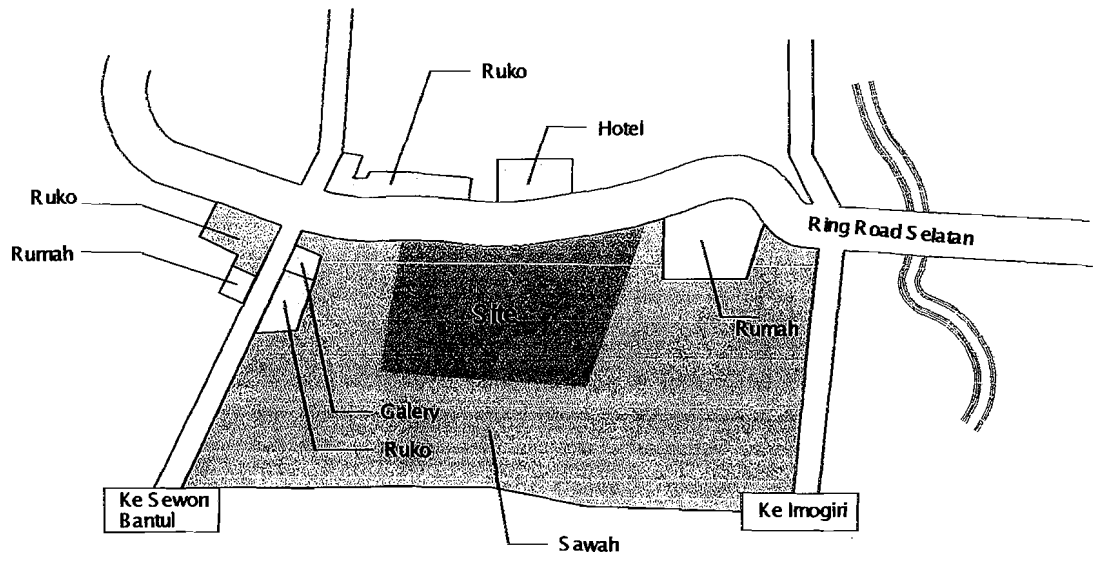
### 3.4. Lokasi

#### Peta Lokasi dan Administrasi

Letak geografis kabupaten Bantul berada pada  $7^{\circ} 44' 50'' - 8^{\circ} 37' 40''$  lintang selatan dan  $110^{\circ} 18' 40'' - 110^{\circ} 34' 40''$  bujur timur. Secara administrasi kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima kabupaten di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ibu kota kabupaten Bantul adalah kota Bantul yang berada sekitar  $10 \text{ km}^2$  dari kota Yogyakarta. Luas wilayah kabupaten Bantul adalah  $506.85 \text{ km}^2$  terdiri dari 3 wilayah pembantu bupati, 17 kecamatan, 75 desa, dan 933 dusun.



# Peta Lokasi



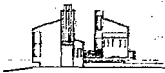
CHARLES MOORE

HOUSE HOUSE  
SEA HAVEN, CALIFORNIA  
1961



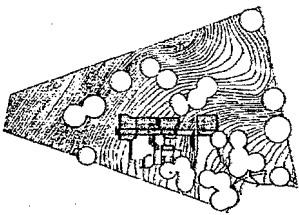
FOTOGRAF A

FOTOGRAF B

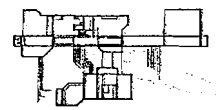
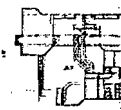


TAMPAK 1

TAMPAK 2



KEMBARA TAPAK

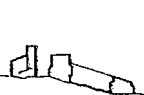


DENAH LANTAI UTAMA

DENAH LANTAI ATAS



STRUKTUR



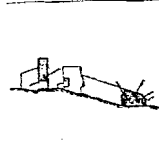
KEMULAIAN KE RUANG-PAKAI



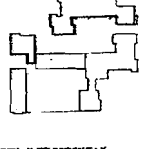
UNIT KE KESELURUHAN



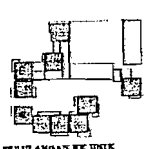
PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN



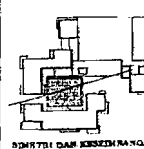
CAHAYA ALAMIAH



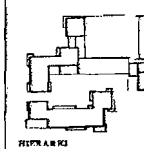
DENAH KE POTONGAN



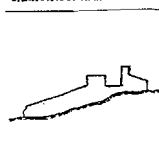
PERULANGAN KE UNIK



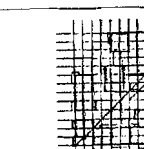
SIMETRI DAN KESEIMBANGAN



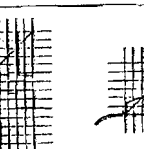
HIERAKSI



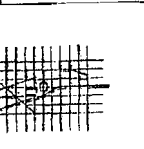
PENBENTUKAN MASSA  
CHARLES MOORE



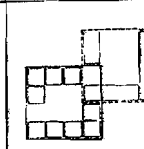
GEOMETRI



GEOMETRI

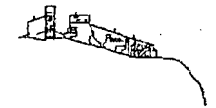


GEOMETRI

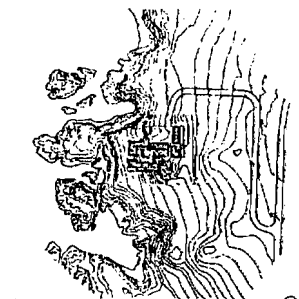


GEOMETRI

CONDONKIN 1  
SEA HAVEN, CALIFORNIA  
1964-1965



FOTOGRAF A



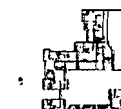
KEMBARA TAPAK



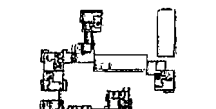
TAMPAK 1



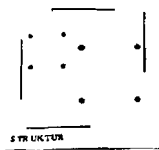
TAMPAK 2



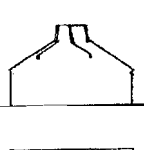
DENAH LANTAI UTAMA



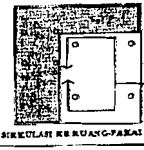
DENAH LANTAI ATAS



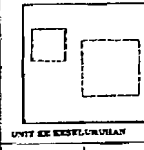
STRUKTUR



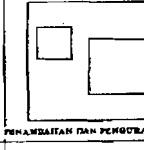
DENAH KE POTONGAN



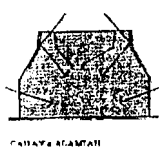
PERULANGAN KE UNIK



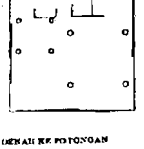
SIMETRI DAN KESEIMBANGAN



HIERAKSI



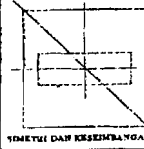
CAHAYA ALAMIAH



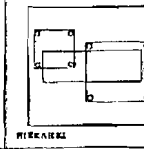
DENAH KE POTONGAN



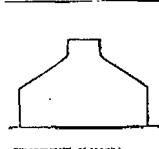
PERULANGAN KE UNIK



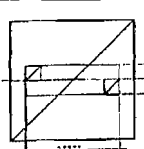
SIMETRI DAN KESEIMBANGAN



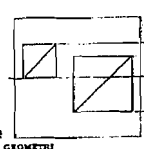
HIERAKSI



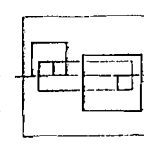
PENBENTUKAN MASSA



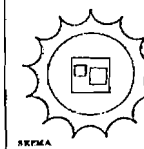
GEOMETRI



GEOMETRI



GEOMETRI

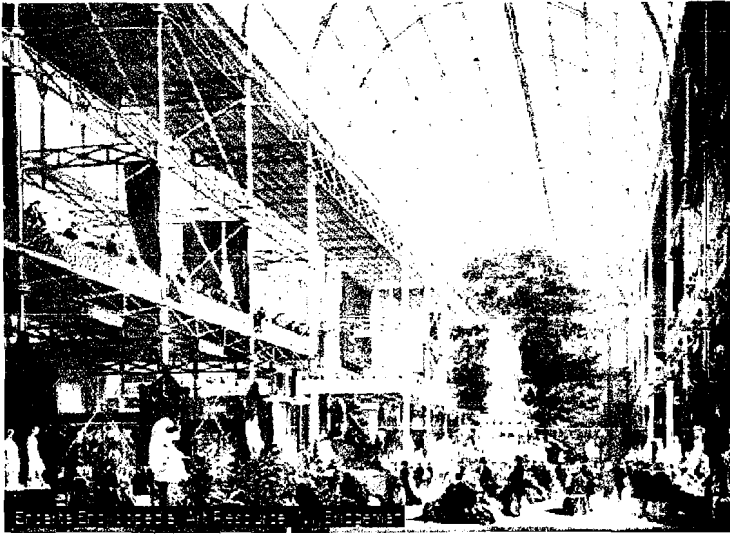


GEOMETRI

1. Roger H. Clark & Michael Pause  
"Presedan Dalam Arsitektur"

Sebagai pembantu memahami akan sejarah arsitektur, untuk memeriksa keserupaan-keserupaan dasar dari rancangan arsitek-arsitek sepanjang waktu, untuk mengenali pemecahan-pemecahan umum terhadap masalah-masalah perancangan yang lebih penting dari pada waktu dan untuk mengembangkan analisis sebagai suatu alat bagi perancangan. Melalui analisis :

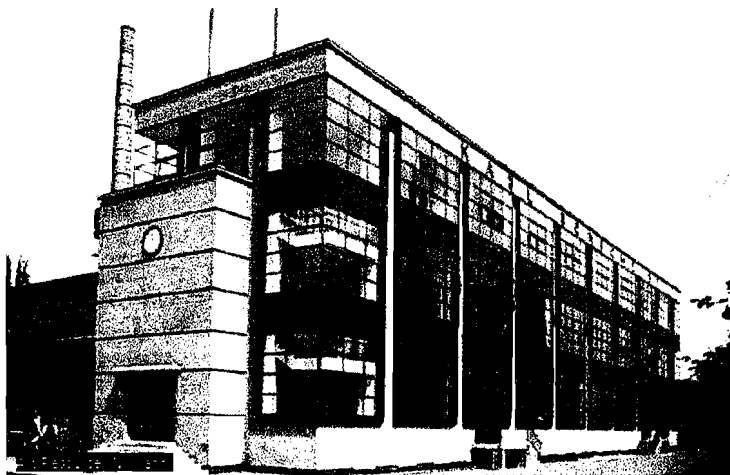
- Struktur
- Cahaya alamiah
- pembentukan massa
- perhubungan denah ke potongan
- sirkulasi ke ruang pakai
- unit keseluruhan
- perulangan ke unik
- Simetri dan keseimbangan
- Geometri
- Penambahan dan pengurangan Hieraki

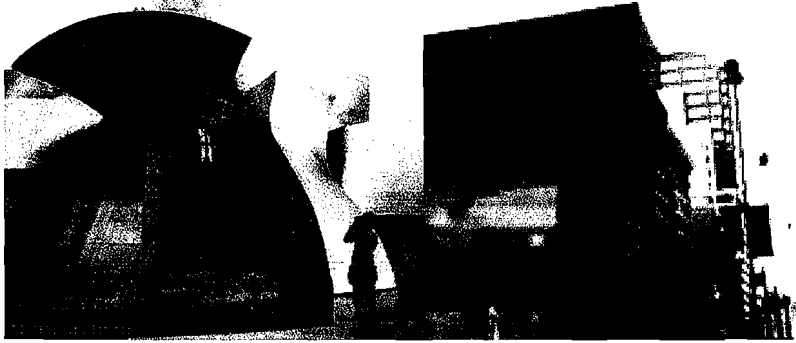
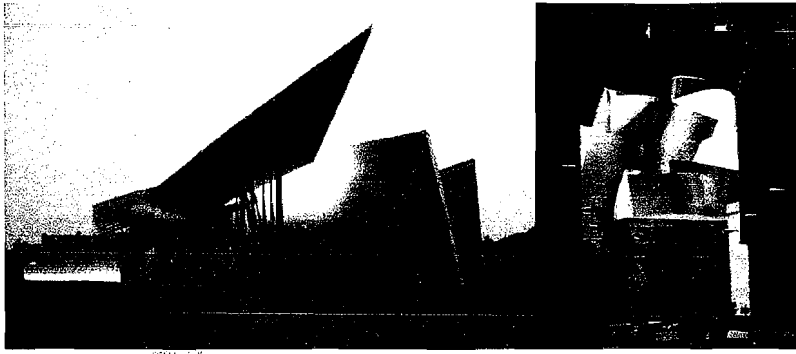


2. Microsoft Encarta "Library Deluxe 2004" © 1993-2003 Microsoft Corporation. "deconstruction"

Arsitektur modern, Identik dengan material baja dan beton bertulang serta dinding-dinding kaca yang membuat kesan bangunan itu ringan dan monumental

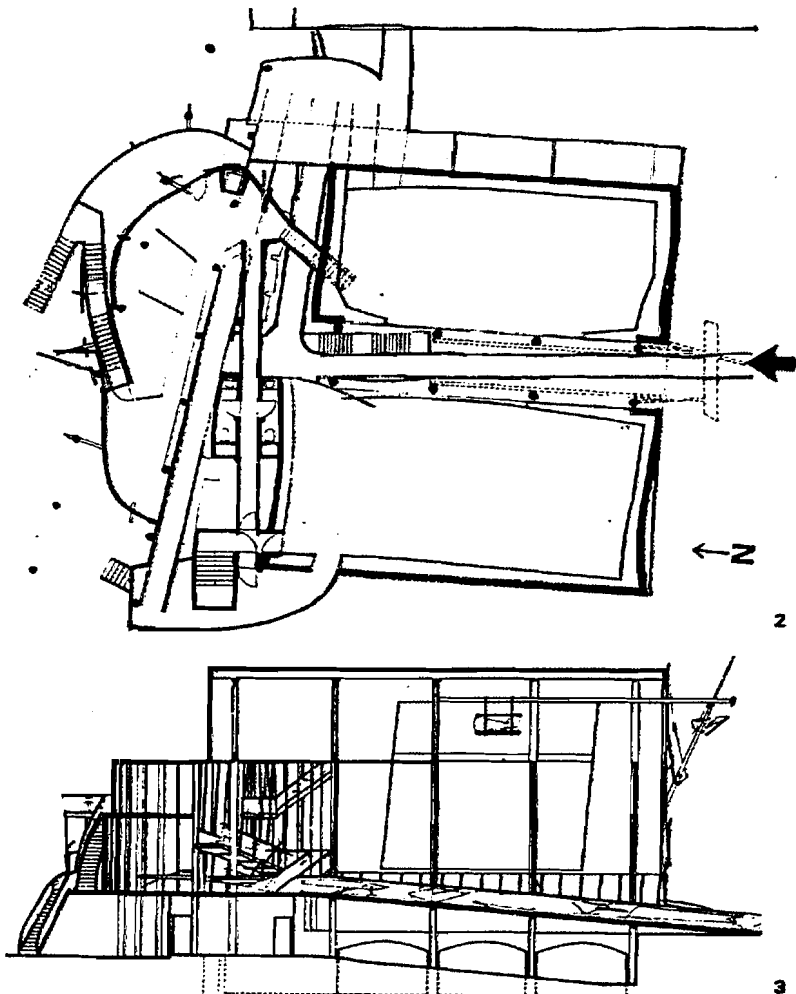
Gaya dari Arsitektur yang muncul di akhir abad 19 yang bermain - main dengan bentuk fisik suatu bangunan dengan menggunakan teknologi dan material baru. Sengga membuat arsitektur itu mungkin terbentuk.





3. Microsoft Encarta "Library Deluxe 2004" © 1993-2003 Microsoft Corporation. "deconstruction"

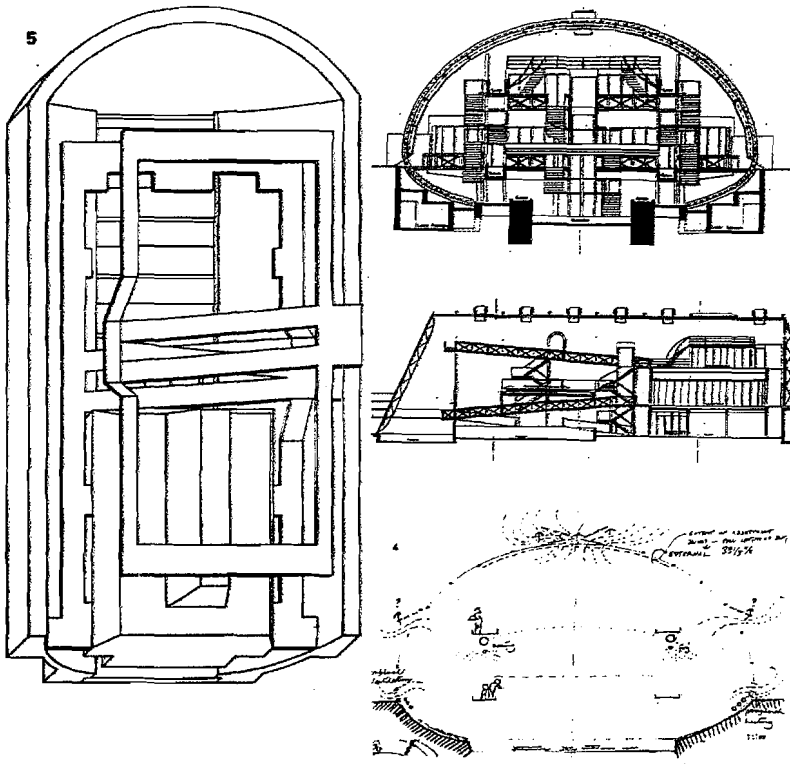
Meminjam istilah deconstruction dan aspek tentang artinya dari seorang sarjana ilmuwan Perancis Jacques Derrida. Di dalam teori dan di awal disain, deconstruction melibatkan perlucutan tentang unsur-unsur arsitektural dan penyusunan kembali dari bagian utamanya. kemudian, dalam bangunan nyata diakibatkan oleh sebagian dari gagasan ini, arsitek harus lebih dulu merujuk kenyataan konstruksi dan pembebanan material. Hasil Bangunan apakah secara khusus dipisah di luarnya, dan mereka secara dramatis membantah konvensi standar konstruksi dan disain.



4. The best of british architecture 1980 - 2000

Stained Glass Museum. Langen, germany.

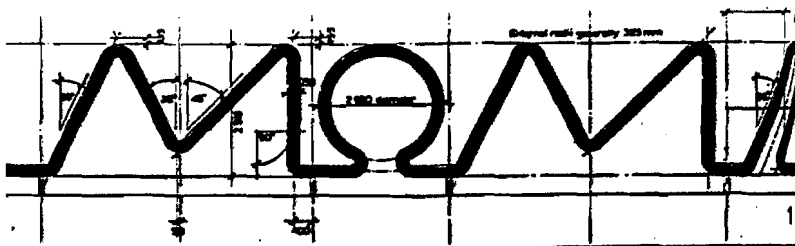
Peter Cook & Christine Hawley  
Cook & Hawley's menunjukkan suatu disain yang baik dengan rapi, karakteristik utama dari deconstruction. Disain didominasi oleh tangga dan ramp yang memberi akses langsung kepada bagian atas galeri dan kantor, yang secara dramatis dijajarkan dengan massa utama bangunan.



La Serre Building. La Villett, Paris.  
Cedric Price

La Serre mengekspresikan etika dekonstruksinya dengan tiga cara : melapisi akses dari ruang publik yang berbeda-beda dengan menonjolkan ruang dalam, dua akses panjang ruang berjalan yang dapat dicapai bagi pemakai kursi roda dan ditetapkan dari sudut yang berbeda, dan sebuah platform pengamatan dari pusat lingkaran yang tampak mengapung di dalam ruang.

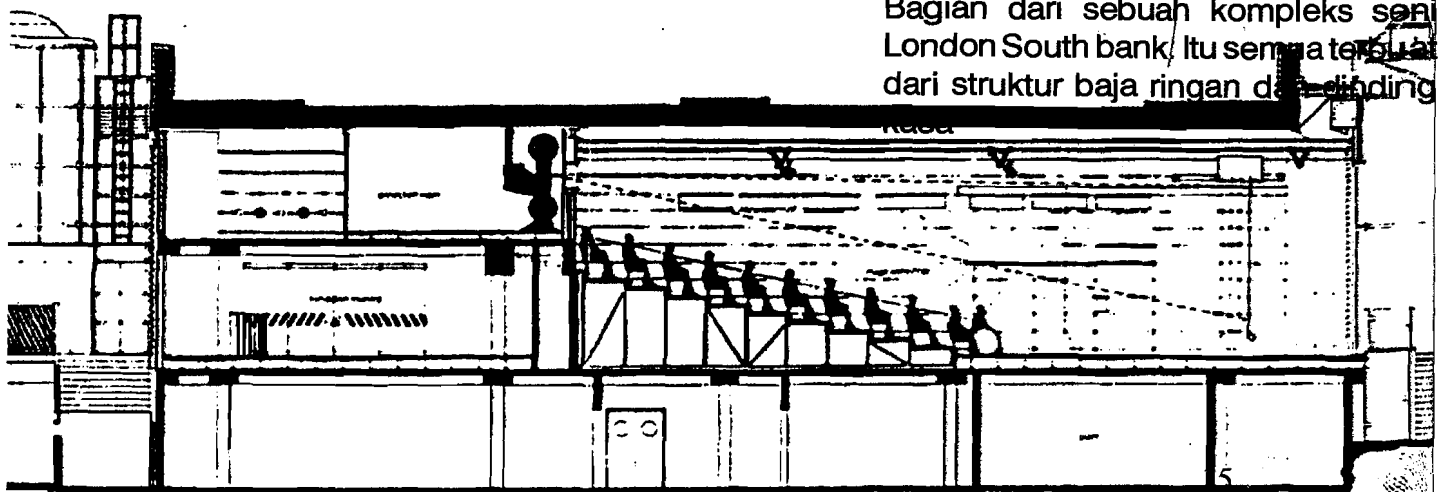
Bangunan kaca Cedric Prize, mempunyai dua zona perbedaan aktifitas : sebuah hunian rumah hijau dimana tanaman tanaman dibentuk menarik dibuat permanen untuk eksibisi dan kegiatan khusus. Dan satu rangkaian volume yang menyediakan fasilitas untuk pertemuan, penelitian, administrasi dan pelayanan.



Museum of The Moving Image.  
London.

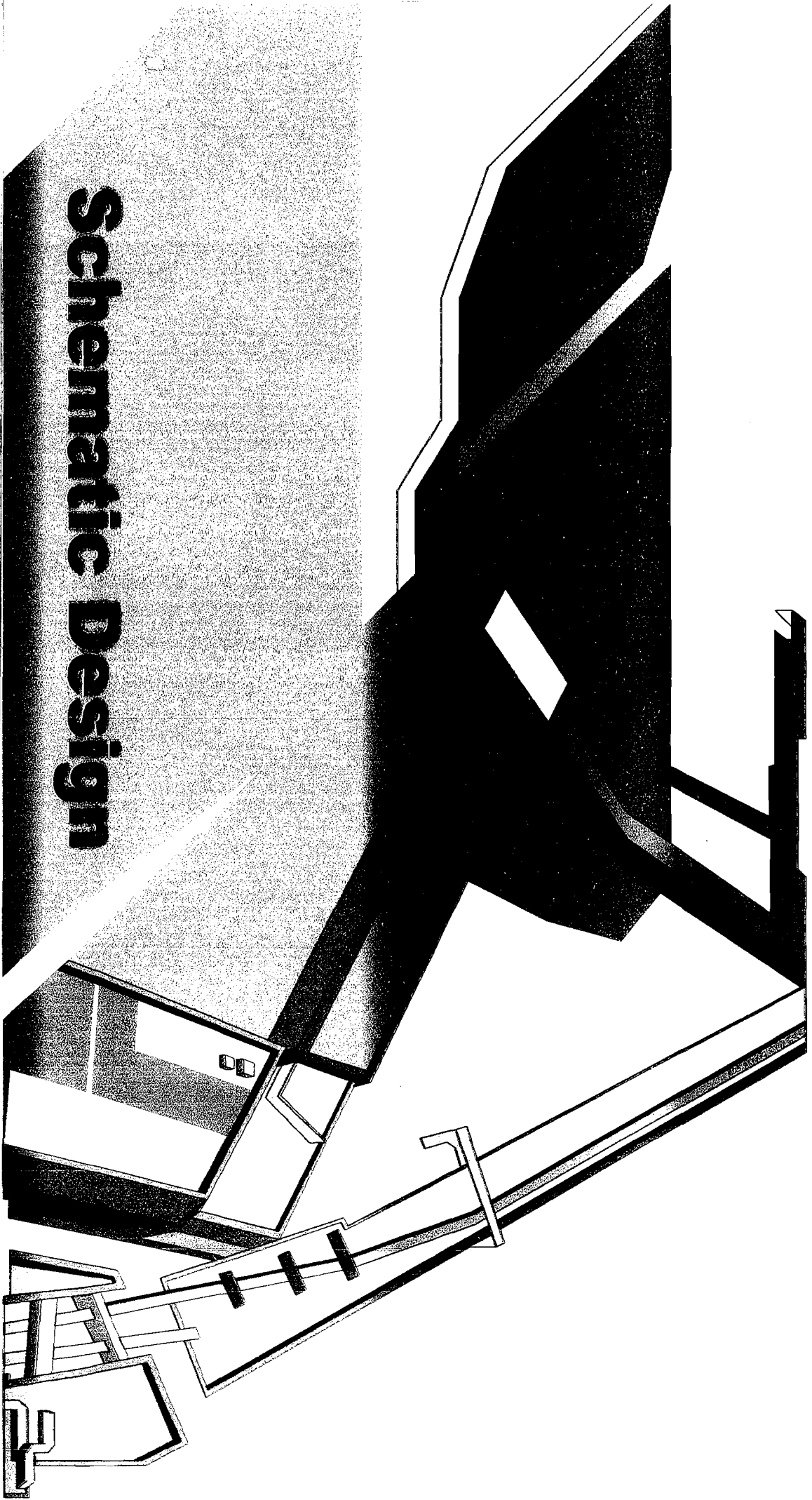
Avery Associates

Adalah sebuah museum dunia pertama yang digunakan untuk mencari perkembangan teknologi, estetika dan perkembangan sosial dari sebuah gambar yang bergerak hingga proses penyelesaian. Dari awalan pembuatan lukisan di dinding gua hingga film televisi dan diluarnya. Bagian dari sebuah kompleks seni London South bank. Itu semua tersuati dari struktur baja ringan dan dinding kaca.





# Schematic Design



Suatu institusi sosial yang tidak mencari keuntungan di dalam jasa layanan kepada masyarakat umum yang mengoleksi, memelihara, meneliti, mengomunikasikan dan memperlihatkan, objek - objek sejarah peninggalan (seni rupa tradisional) untuk kepentingan pembelajaran, kenikmatan dan pendidikan, bukti material peninggalan masyarakat dan lingkungannya di masa lampau.

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak, yang tidak hanya bisa di serap oleh indra penglihatan , tetapi juga bisa oleh indra peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat di rasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dan sebagainya. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang di karenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu: di situ seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya.

Tradisional, prinsip yang diikuti dan yang dipuja-puja oleh seorang atau sekelompok orang secara terus-menerus turun temurun dari generasi ke generasi.



Museum  
Seni Rupa  
Tradisional

Merupakan suatu wadah yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa tradisional bangsa Indonesia, dari nenek moyang hingga ke generasi ke masa datang. Sehingga setiap individu diharapkan dapat mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai kultural bangsa hasil penciptaan dari generasi sebelumnya.

Seiring dengan perjalanan zaman tradisi lama kita banyak yang ditinggalkan, namun salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh segelintir orang hanyalah dengan usaha menyimpan. Supun sudah sangat baik daripada ditinggalkan sama sekali, maka dalam upaya untuk menjaga kelestarian ini maka dibutuhkan suatu teknik untuk menyimpan tehnik atau artefak dari tradisi bangsa yang dapat mencakup kebutuhan penyimpanan dalam skala besar kedalam suatu wadah yang wujudnya berupa museum. Sehingga dengan tersimpannya tradisi ini maka tehnik perupa di masa lampau akan bisa terwarisi ke generasi berikutnya.

Pada awalnya seni diciptakan untuk kepentingan bersama, peninggalan karya-karya seni dari masa lalu yang ditinggalkan tidak pernah menunjukkan identitas pembuatnya.

Seni Rupa tradisional Indonesia hampir terancam punah terkalahkan dengan **roda waktu modernisasi, mesinisasi produk massal** dan peralihan masyarakat. Karya seni banyak yang dijadikan sebagai suatu objek souvenir yang dibuat massal.

Target → Museum seni Rupa Tradisional Indonesia

Misi

Visi

mengetahui tentang kebudayaannya  
mengerti sendiri  
memahami

Kebudayaan Asli

Kebudayaan asimilasi  
Pengaruh asimilasi dari kedatangan

Hindu Budha      Islam      Nasrani

Sebelum abad ke-4 ..... abad ke-4 ... abad ke-11 abad ke-16 ... >

1. Hirakhi  
urutan sejarah

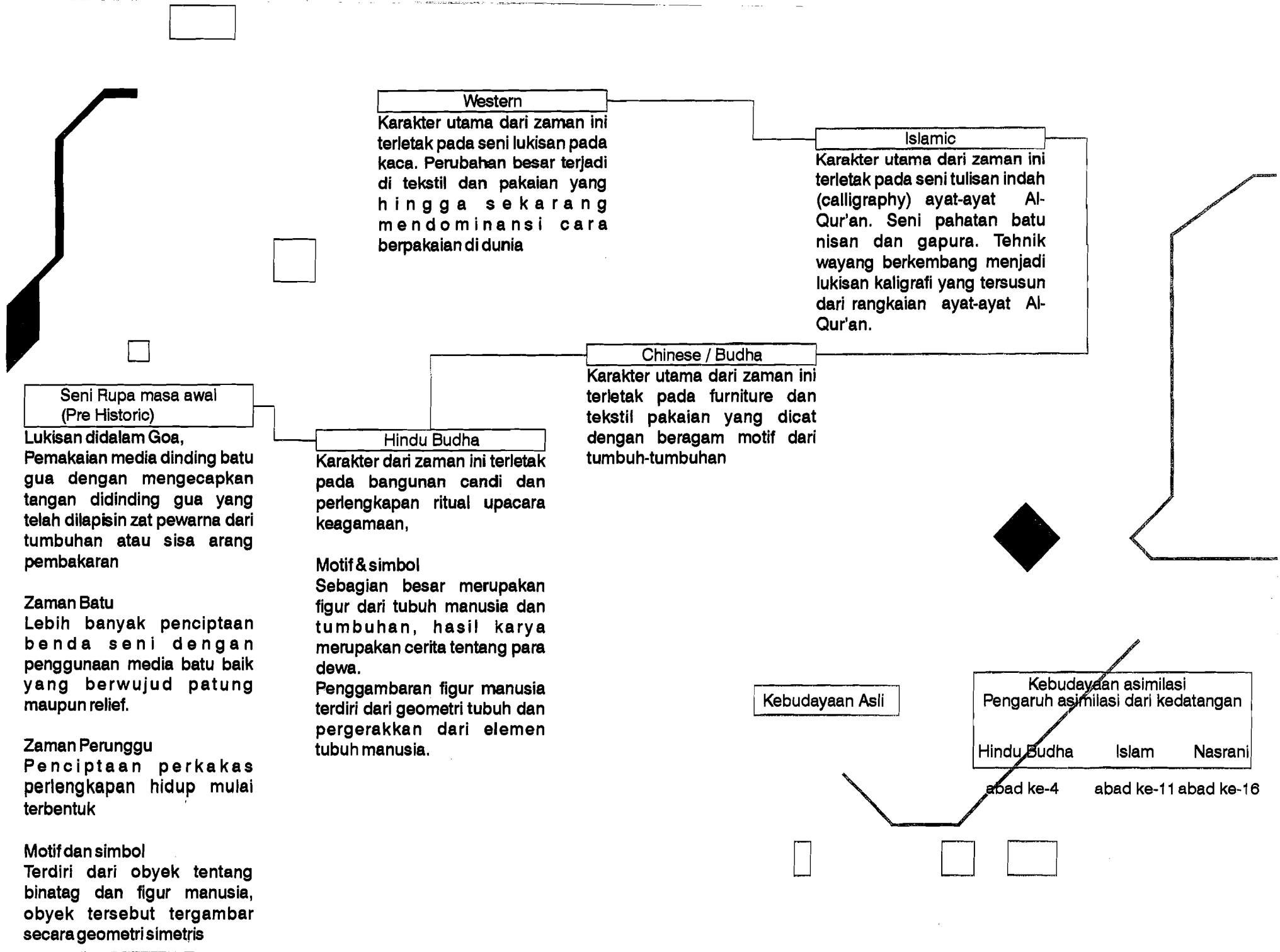


TERDAPAT SUATU KESAMAAN  
+ PENANDA KEKUASAAN  
+ MATERI PENDUKUNG

2. Form  
peninggalan bekas sejarah



/// + ++ 0 00 3



**Western**

Karakter utama dari zaman ini terletak pada seni lukisan pada kaca. Perubahan besar terjadi di tekstil dan pakaian yang hingga sekarang mendominasi cara berpakaian di dunia

**Islamic**

Karakter utama dari zaman ini terletak pada seni tulisan indah (calligraphy) ayat-ayat Al-Qur'an. Seni pahatan batu nisan dan gapura. Tehnik wayang berkembang menjadi lukisan kaligrafi yang tersusun dari rangkaian ayat-ayat Al-Qur'an.

**Chinese / Budha**

Karakter utama dari zaman ini terletak pada furniture dan tekstil pakaian yang dicat dengan beragam motif dari tumbuh-tumbuhan

**Hindu Budha**

Karakter dari zaman ini terletak pada bangunan candi dan perlengkapan ritual upacara keagamaan,

**Motif & simbol**

Sebagian besar merupakan figur dari tubuh manusia dan tumbuhan, hasil karya merupakan cerita tentang para dewa. Penggambaran figur manusia terdiri dari geometri tubuh dan pergerakan dari elemen tubuh manusia.

**Seni Rupa masa awal (Pre Historic)**

Lukisan didalam Goa, Pemakaian media dinding batu gua dengan mengecapkan tangan didinding gua yang telah dilapisi zat pewarna dari tumbuhan atau sisa arang pembakaran

**Zaman Batu**

Lebih banyak penciptaan benda seni dengan penggunaan media batu baik yang berwujud patung maupun relief.

**Zaman Perunggu**

Penciptaan perkakas perlengkapan hidup mulai terbentuk

**Motif dan simbol**

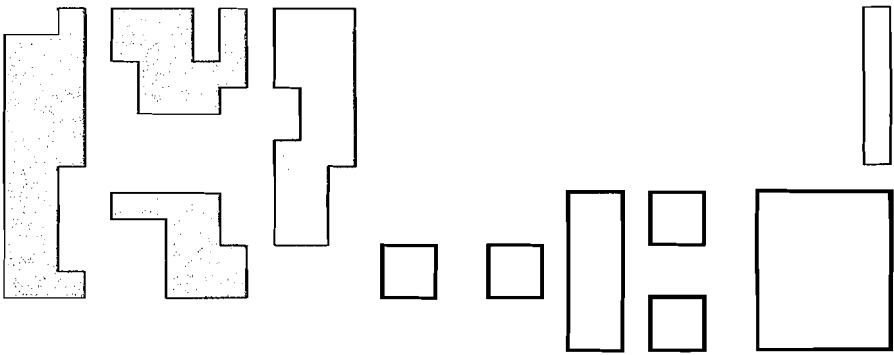
Terdiri dari obyek tentang binatang dan figur manusia, obyek tersebut tergambar secara geometri simetris

**Kebudayaan Asli**

**Kebudayaan asimilasi Pengaruh asimilasi dari kedatangan**

Hindu Budha      Islam      Nasrani

abad ke-4      abad ke-11      abad ke-16



**preseden arsitektur modern.**

**tradisional dengan**

**Bagaimana mendesain museum seni rupa  
preseden arsitektur modern**













Pelaku Utama  
Pengunjung dari masyarakat umum

Pelajar  
Peneliti  
Kolektor

Pelaku Penunjang

PENGABDIAN

KURATOR

LIBRARIAN

EDUKASI

PREPARASI & PRESERVASI

USER Charact

+0 00 5

Pelaku Pelengkap  
Pemandu  
Cleaning servis

Pelaku

## TERDIRI DARI KOLEKSI

**PRASEJARAH** merupakan kurun waktu panjang sejak manusia adanya manusia sampai ditemukan tulisan atau masa sejarah.

**EKOFAK** peninggalan sisa tulang-belulang manusia maupun hewan.

**ARTEFAK** benda-benda yang pernah dibuat, dipakai atau dibuang.

**ARKEOLOGI** adalah benda-benda hasil kegiatan manusia masa lalu. Umumnya benda-benda hasil pengaruh kebudayaan india (Hindu).

**ETNOGRAFI** koleksi benda budaya yang berasal dari berbagai suku bangsa di indonesia antara lain suku bangsa di pulau sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi, Irian Jaya, dan pulau lain yang tersebar di Indonesia.

**KERAMIK** data sejarah dari masa lalu yang membuktikan adanya hubungan perdagangan atau politik dengan daerah di luar indonesia.

**NUMISMATIK-HERALDIK** terdiri dari benda-benda seperti koin, uang kertas token dan alat cetak uang yang pernah beredar dan digunakan berasal dari kerajaan kuno di indonesia.

**GEOGRAFI** benda-benda peninggalan yang berupa peta kepulauan indonesia.

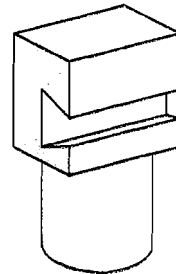
**RELIK SEJARAH** peninggalan masa lampau berupa benda-benda yang pernah dibuat dan dipergunakan manusia sebagai bukti kehidupan manusia pada masanya. Umumnya hasil peninggalan masa bangsa Eropa.

Batu  
Kayu  
Kertas  
Tekstile(kain)



Tehnik  
Objek  
Produk

2 dimensi dan 3 dimensi



Pengunaan peralatan konvensional  
dikerjakan dengan tangan tanpa  
bantuan mesin modern  
Seni Rupa Tradisional

\\ ++ +0 00 6





O b j e k  
Sederhana  
Zaman Batu

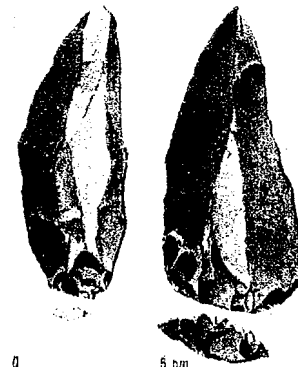


\\ ++ +0 00 7

PREHISTORY

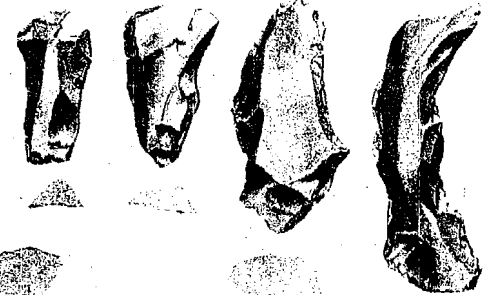
**THE DEVELOPMENT OF STONE AND BONE TOOLS IN EASTERN INDONESIA**

Stone points from Leang Burung 2, South Sulawesi (29,000-17,000 years ago)



0 5 cm.

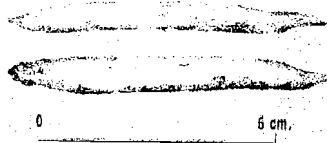
Stone scrapers and flakes with silica gloss from Uai Bobo 2, Timor (13,000 years ago)



Double-sided chert scrapers from Ulu Leang, South Sulawesi (8,000 years ago).

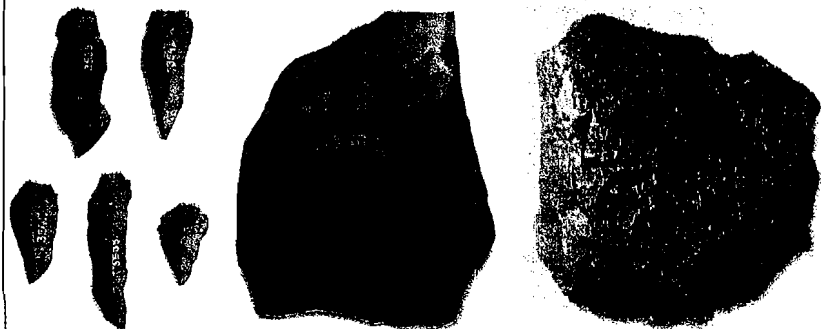
0 8 cm.

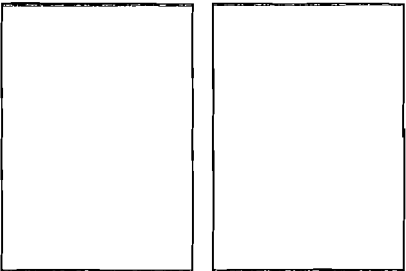
Maros Points and small flakes from Ulu Leang, South Sulawesi (5,000-4,000 years ago).



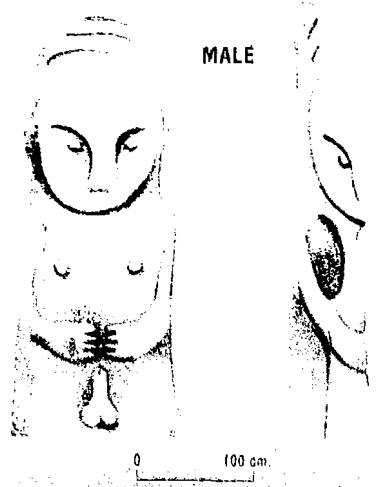
0 3 cm.

Bone points from Ulu Leang, South Sulawesi (6,000 years ago).

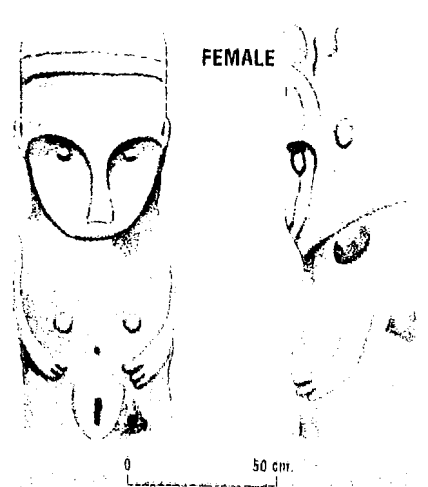




Objek Patung yang biasanya ditempatkan di kuil atau Candi



MALE



FEMALE

Objek Seni Rupa Tradisional

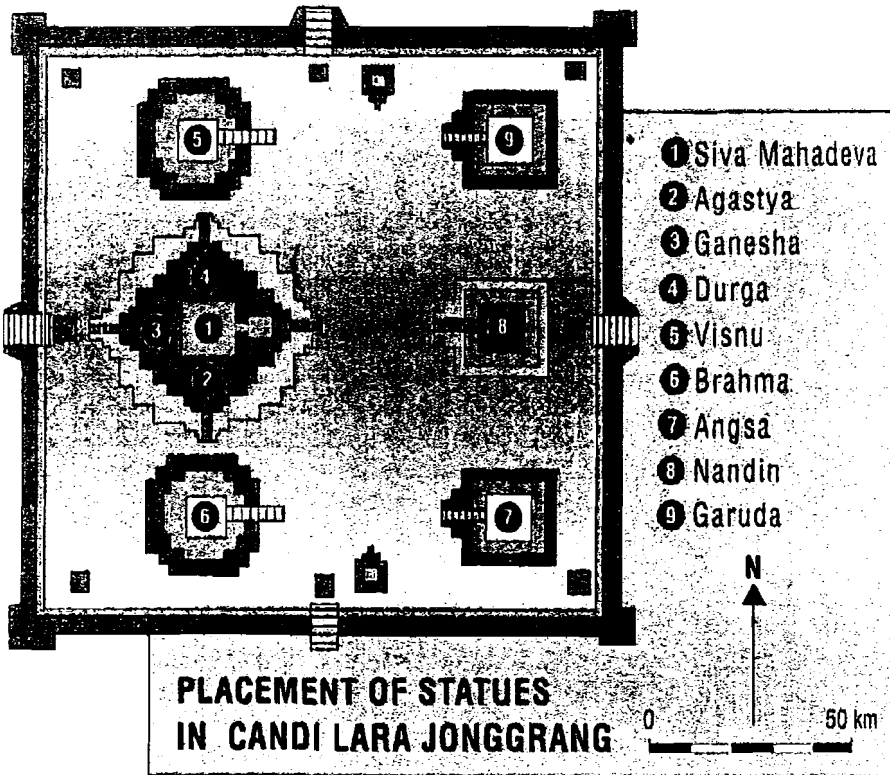
\\ ++ +0 00 8

Perkakas sebagai alat upacara keagamaan dan perlengkapan kebutuhan kehidupan

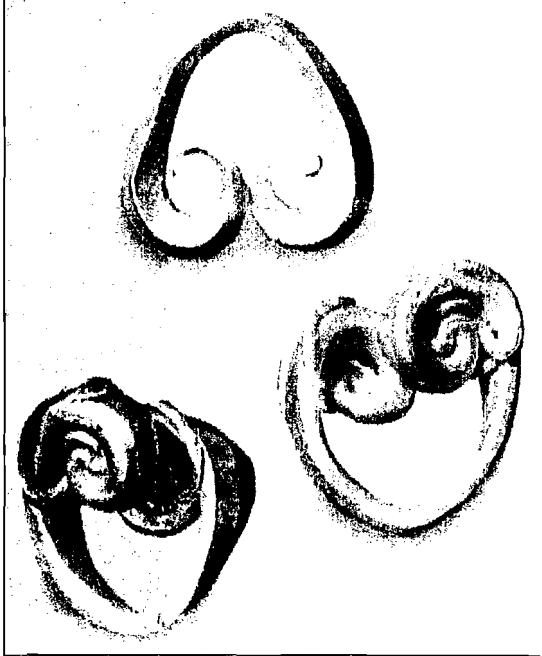
ALOR MOKO



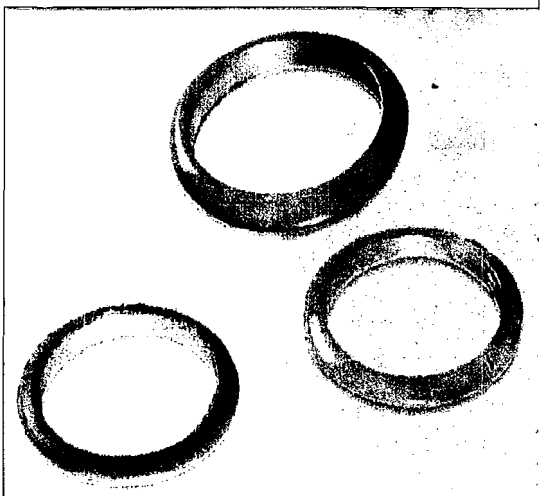
Drinking vessel from Melolo, east Sumba (National Museum, Jakarta).



Salah satu denah Candi yang digunakan sebagai arahan dalam pembangunan candi Lara Jongrang

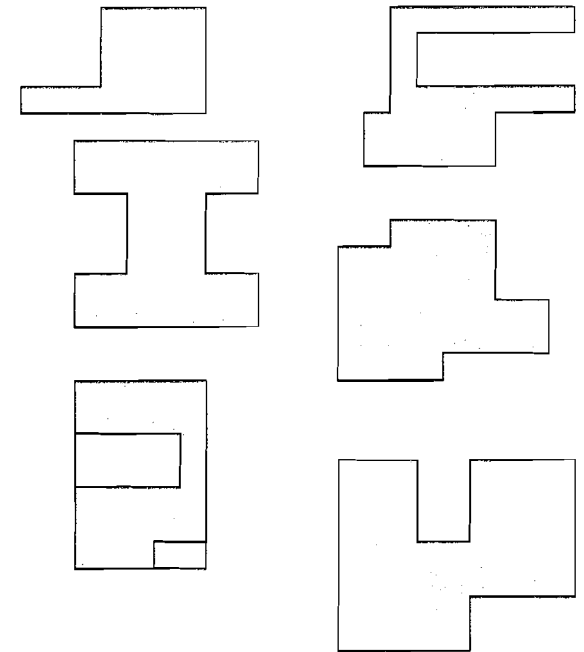


Objek seni sebagai perhiasan untuk memperindah tubuh, dan sebagai suatu status sosial yang dibedakan dari jenis bahan pembuatannya

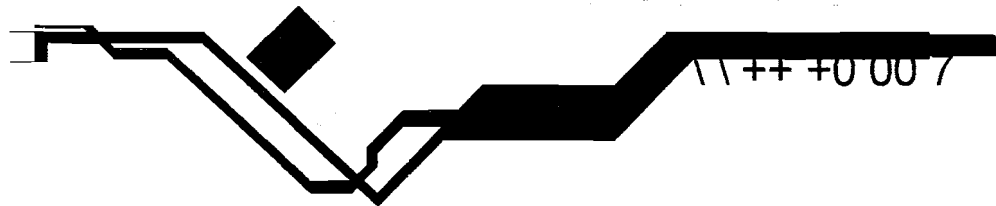


\\ ++ +0 00 9

Sebagai pembantu memahami akan sejarah arsitektur, untuk memeriksa keserupaan-keserupaan dasar dari rancangan arsitek-arsitek sepanjang waktu, untuk mengenali pemecahan-pemecahan umum terhadap masalah-masalah perancangan yang lebih penting dari pada waktu dan untuk mengembangkan analisis sebagai suatu alat bagi perancangan.



### **Preceden Architectur**



**Struktur**  
**cahaya alamiah**  
**pembentukan massa**  
**perhubungan-perhubungan danah ke potongan**  
**sirkulasi ke ruang pakai**  
**unit keseluruhan**  
**perulangan ke unik**  
**Simetri dan keseimbangan**  
**Geometr**  
**Penambahan dan pengurangan**  
**Hierarki**

Struktur adalah sama dengan penopang oleh karena itu ada pada semua bangunan. Pada suatu tingkat yang berhubungan erat, struktur adalah berupa kolom, bidang atau kombinasi keduanya. Struktur dapat digunakan untuk memperkuat atau mewujudkan gagasan dari segi konsep-konsep frekuensi, pola, kesederhanaan, keteraturan, kesembarangan, dan kerumitan. Struktur dipakai untuk menegaskan ruang menciptakan unit-unit menjelaskan sirkulasi, menyatakan gerakan, atau membentuk komposisi dan modulasi.

Cahaya alamiah memusat kepada cara menurut mana, dan lokasi dimana cahaya siang hari memasuki sebuah bangunan. Cahaya adalah suatu wahana bagi penghasilan bentuk dan ruang dan kualitas, serta warna cahaya mempengaruhi persepsi-persepsi dari massa dan volume.

Denah, potongan, dan tampak merupakan konvensi-konvensi yang umum bagi peniruan konfigurasi-konfigurasi horisontal dan vertikal dari seluruh bangunan. Perhubungan-perhubungan denah ke potongan memperkuat gagasan-gagasan pembentuk massa, keseimbangan, geometri, hirarkhi, penambahan, pengurangan, dan perhubungan-perhubungan dari unit ke keseluruhan dan perulangan ke unik.

Pembentukan massa merupakan konfigurasi pembentuk tiga dimensi dari sebuah bangunan yang dominan secara persepsi atau paling umum dijumpai. Pembentukan massa memiliki potensi untuk menegaskan dan menonjolkan ruang-ruang eksterior, menyesuaikan tapak, mengenali pintu masuk, menyatakan sirkulasi, dan menekankan pentingnya dalam arsitektur.

**Struktur**

**cahaya alamiah**

**pembentukan massa**

**Perhubungan denah ke potongan**

**sirkulasi ke ruang pakai**

**unit keseluruhan**

**Perulangan ke unik**

Ruang pakai adalah fokus utama dari pembentuk keputusan arsitektural nisbi terhadap fungsi, dan sirkulasi adalah alat dengan mana usaha perancangan dihubungkan. Karena sirkulasi menentukan bagaimana seseorang mengalami sebuah bangunan, sirkulasi dapat merupakan wahana bagi pemahaman persoalan-persoalan pokok seperti struktur, cahaya alamiah, penegasan unit, elemen-elemen yang berulang dan yang unik, geometri, keseimbangan dan geometri. Sirkulasi dapat dipisahkan dari, melalui atau berakhir di ruang pakai dan sirkulasi dapat menentukan lokasi-lokasi jalan masuk, pusat, pengakhiran, dan kepentingan

Perhubungan unit ke keseluruhan menyelidiki arsitektur sebagai unit-unit yang dapat dihubungkan untuk

Unik dipahami sebagai suatu perbedaan dalam golongan atau sejenis, maka perbandingan elemen-elemen dalam satu golongan dapat timbul dalam pengenalan akan atribut-atribut yang membuat elemen unik berbeda. Perbedaan ini menghubungkan dunia

**Pendekatan Arsitektural Perencanaan**

Sumber "Ereksan Dalam Arsitektur"  
Roger H. Clark  
Michael Pause

Konsep simetri dan keseimbangan telah dipergunakan sejak permulaan arsitektur. Simetri adalah suatu bentuk keseimbangan yang khusus. Keseimbangan komposisi dari segi kesetimbangan menyiratkan suatu kesejajaran terhadap keseimbangan dari berat, dimana sedemikian banyak unit "A" adalah sama dengan sejumlah yang tidak serupa dari unit-unit "B".

Geometri adalah suatu gagasan formatif dalam arsitektur yang mewujudkan prinsip-prinsip baik bidang ataupun geometri padat untuk menentukan bentuk binaan. Dalam persoalan ini grid-grid di kenal sebagai tengah dibentuk dari pengulangan geometri-geometri dasar melalui pelipat gandaan, kombinasi, pembagian-bagian lagi dan manipulasi.

Gagasan-gagasan formatif berupa penambahan dan pengurangan dikembangkan dari proses-proses penambahan, atau penjumlahan, dan pengurangan bentuk binaan guna menciptakan arsitektur. Kekayaan dapat timbul ketika kedua gagasan di pergunakan secara serempak untuk mengembangkan bentuk binaan.

Hierarki menyiratkan suatu peringkat yang disusun berganti dari suatu kondisi ke kondisi yang lain dimana jajaran batas-batas seperti mayor-minor, terbuka-tertutup, sederhana-rumit, umum-pribadi, keramat, duniawi, dilayani-pelayan, dan individual-ikelompok adalah dipergunakan. Dengan jajaran ini pengaturan peringkat dapat terjadi pada dunia resmi, ruang, atau kedua-duanya.

**Simetri dan keseimbangan**

**Geometri**

**Penambahan dan pengurangan**

**Hierarki**

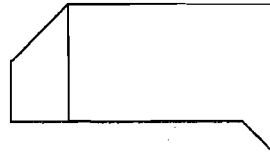
**Prosedon Architectural**

**Pendekatan Analisis Perancangan**

Sumber "Ereksian Dalam Arsitektur"  
Roger H. Clark  
Michael Pause



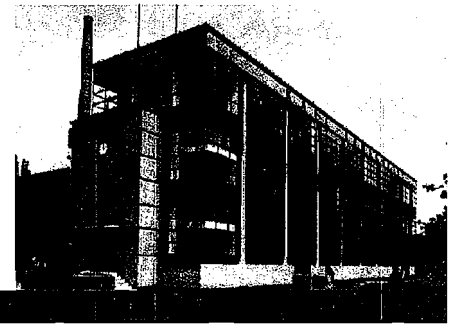
Arsitektur modern, Identik dengan material baja dan beton bertulang serta dinding-dinding kaca yang membuat kesan bangunan itu ringan dan monumentalis



Gaya dari Arsitektur yang muncul di akhir abad 19 yang bermain - main dengan bentuk fisik suatu bangunan dengan menggunakan teknologi dan material baru. Sengga membuat arsitektur itu mungkin terbentuk.

\\ ++ +0 00 10

## Architectur Modern



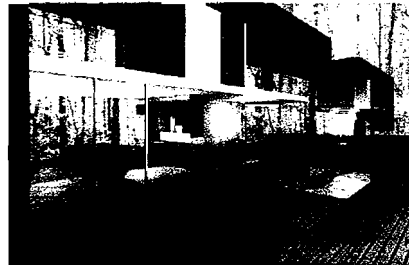
Arsitektur modern, identik dengan material baja dan beton bertulang serta dinding-dinding kaca yang membuat kesan bangunan itu ringan dan monumental.

Didalam arsitektur modern terjadi suatu penggabungan antara aspek seni dan teknik. Penemuan dan pengembangan beton bertulang untuk konstruksi merupakan perubahan besar dalam arsitektur. Aspek ornamen dalam aspek arsitektur timbul dari wujud fungsi, keindahan dari seni arsitektur itu timbul dari penyelesaiannya masalah fungsi dari elemen bangunan.

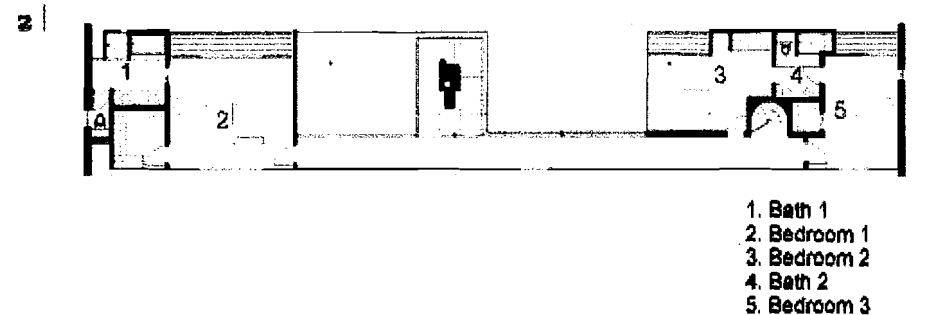
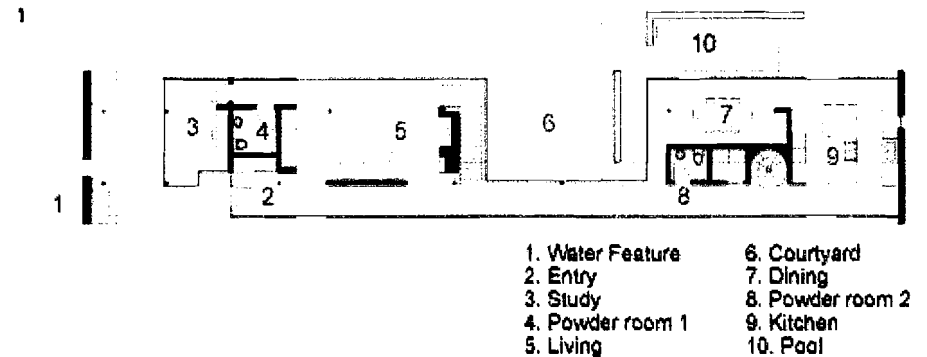
Sejarah arsitektur modern timbul dari setelah perang dunia yang mengakibatkan banyak kota di dunia hancur, kemudian timbul pemikiran untuk melakukan pembangunan secara cepat, dalam memenuhi tuntutan itu kriteria fungsi dan teknologi menjadi semakin dominan.

Sebenarnya hal ini sudah timbul sejak awal dari zaman kehidupan manusia. Manusia di zaman pra sejarah lebih mementingkan kebutuhan utamanya yaitu kebutuhan untuk makan, setelah perut kenyang baru kemudian mereka melakukan ritual kegiatan lain sehingga menciptakan suatu tradisi budaya ke keturunan mereka.

Hal itu diterapkan kedalam arsitektur modern dengan memperhatikan aspek fungsi dari bangunan dan elemen pelengkap setelah kebutuhan ini terselesaikan baru kemudian timbul tuntutan estetika dari bangunan.



Pada rancangan rumah tinggal ini merunut terlebih dahulu aspek fungsi dari elemen bangunan rumah, baru kemudian timbul perwujudan fisik dari rancangan.



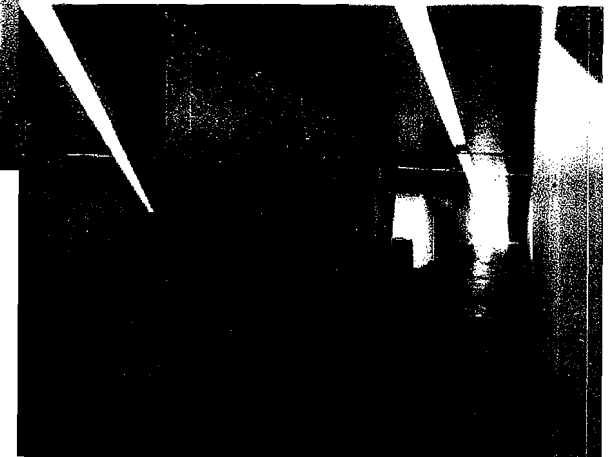
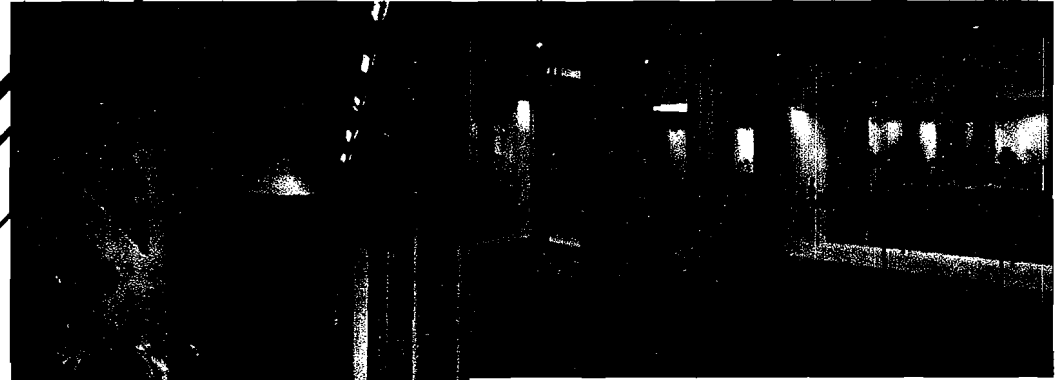
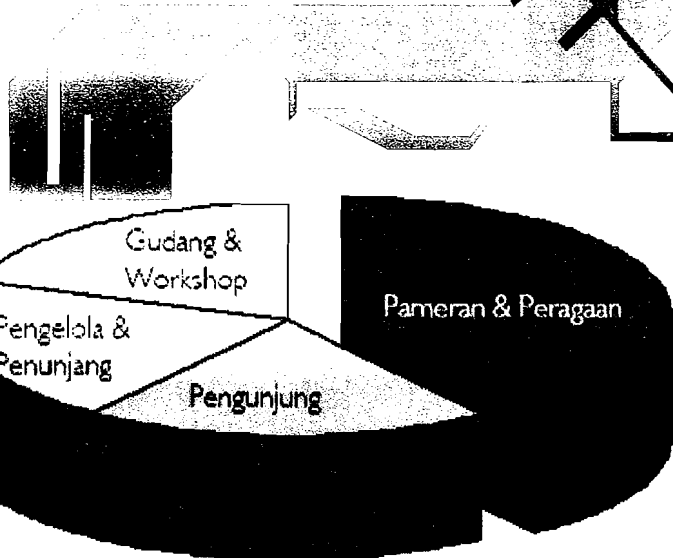
11++ +0 00 11



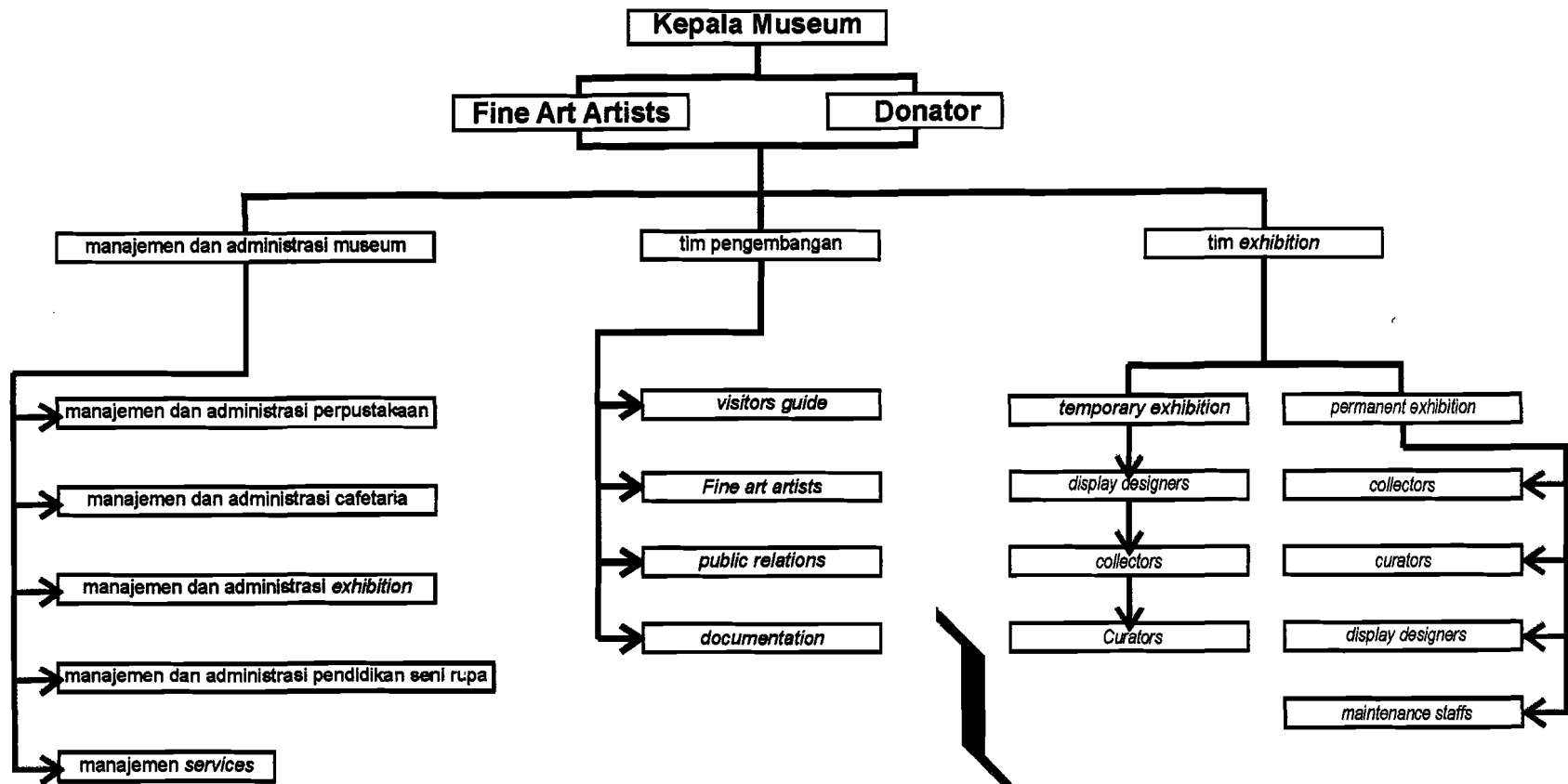
## FUNCTIONAL GROUPING

Meskipun tiap museum memiliki variasi jenis dan fungsi ruangan yang sangat beragam, namun pada kebanyakan museum ruang-ruang tersebut secara kasar dapat kita kelompokkan sebagaimana berikut:

- RUANG-RUANG PAMERAN DAN PERAGAAN (dengan luasan 25-50% dari total luasan lantai)
- RUANG-RUANG LAYANAN PENGUNJUNG (15-25%)
- RUANG-RUANG PENGELOLA & PENUNJANG (15-25%)
- RUANG-RUANG GUDANG & WORKSHOP (15-25%)



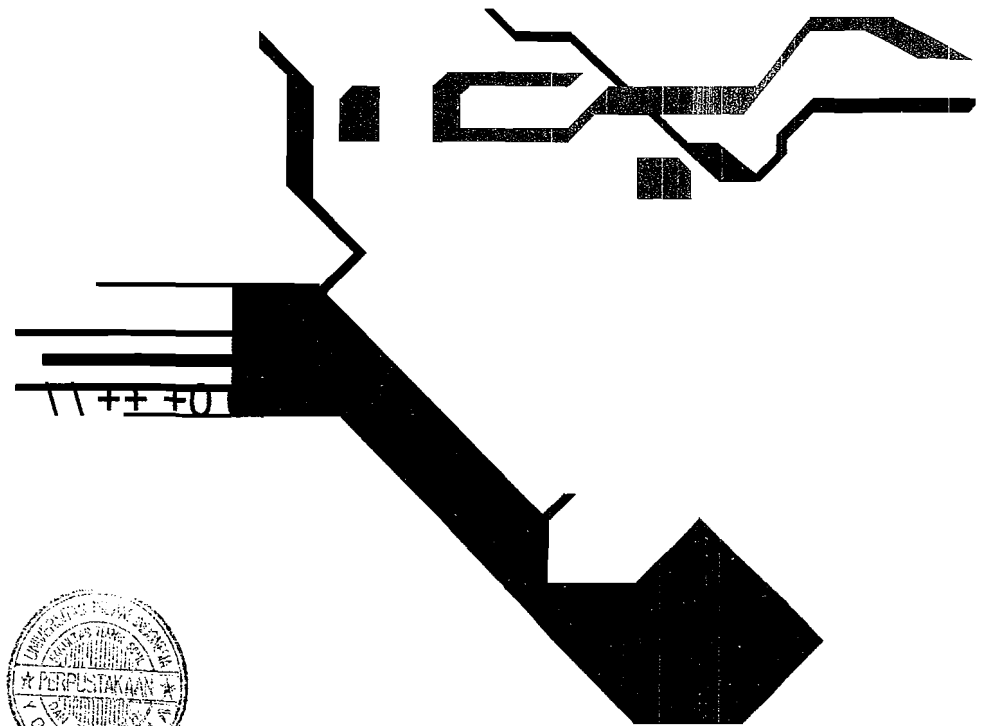
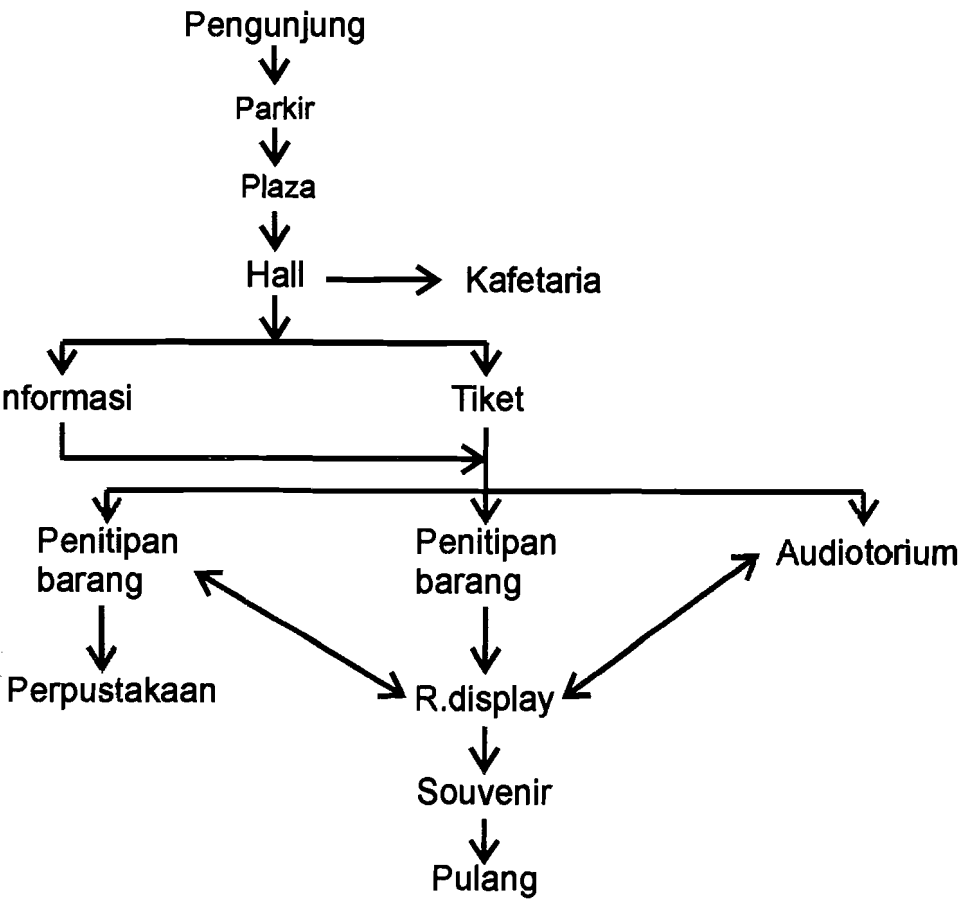
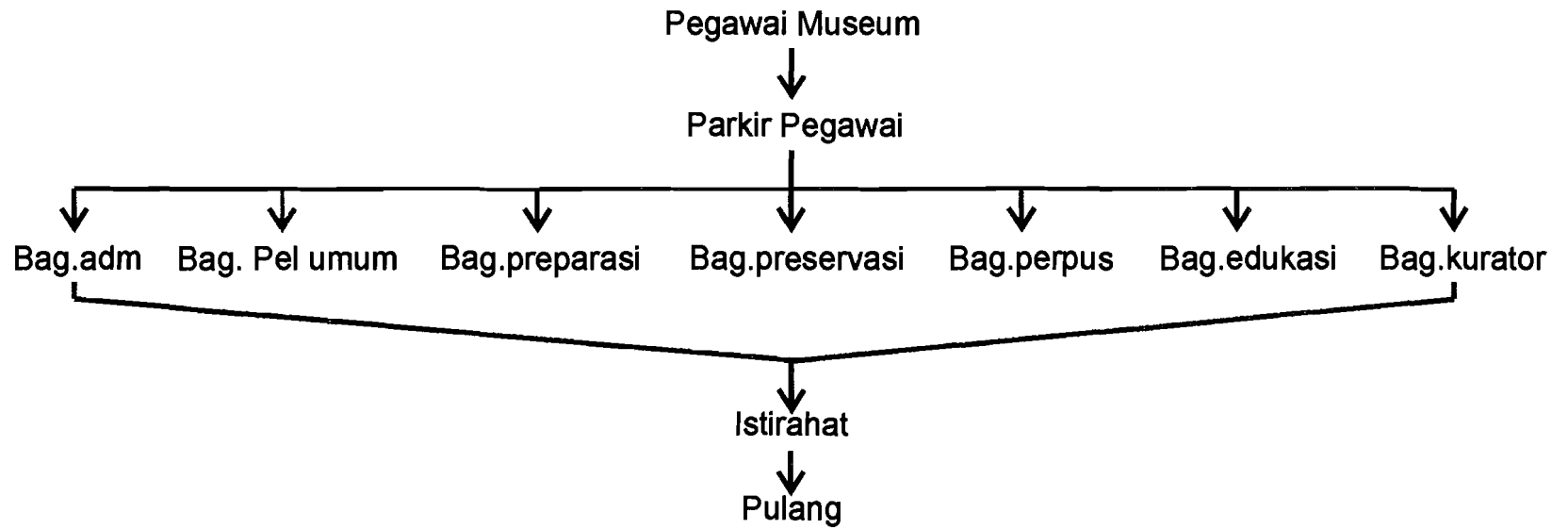
\\ ++ +0 00 12

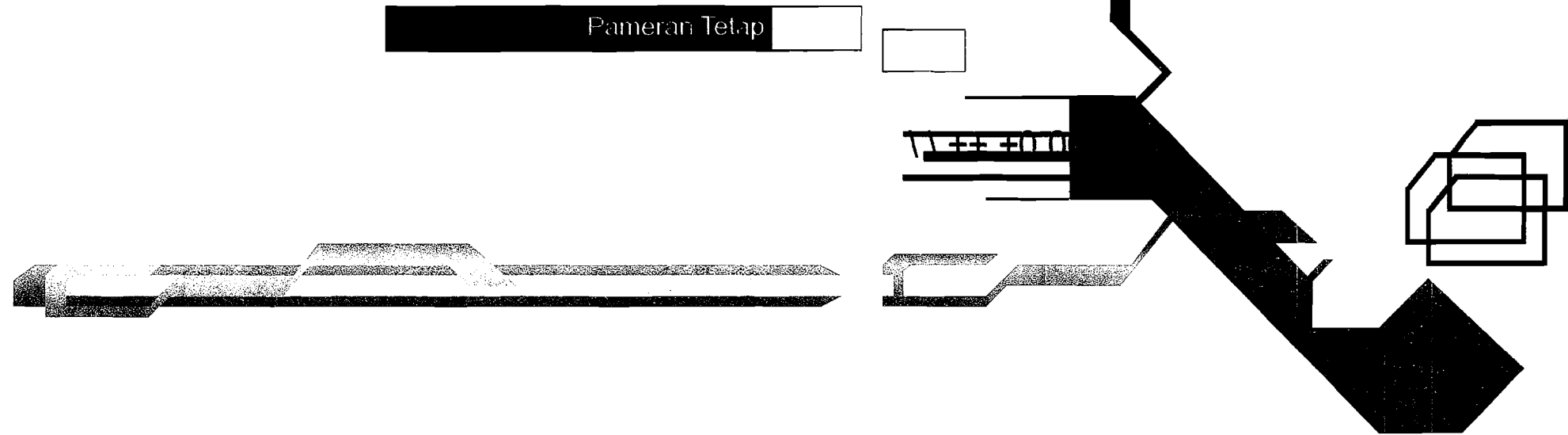
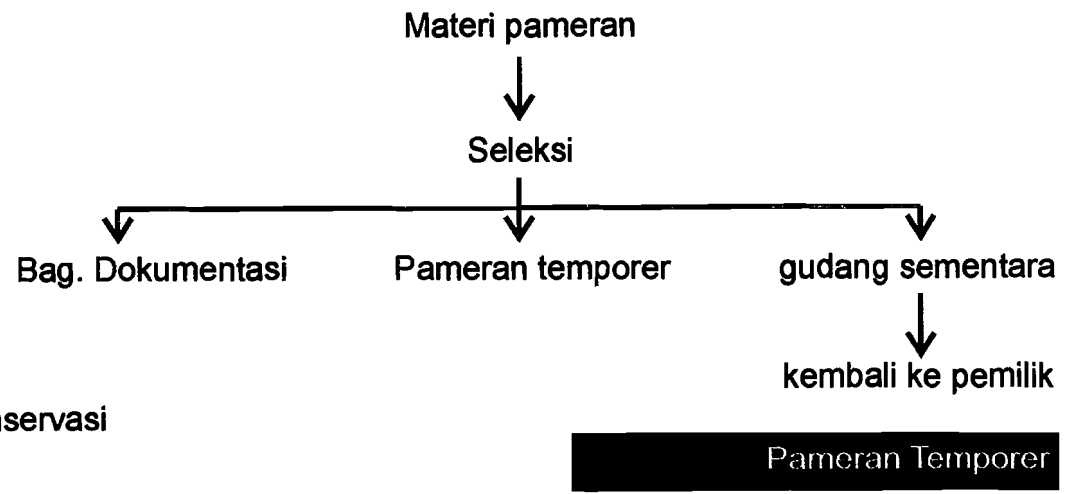
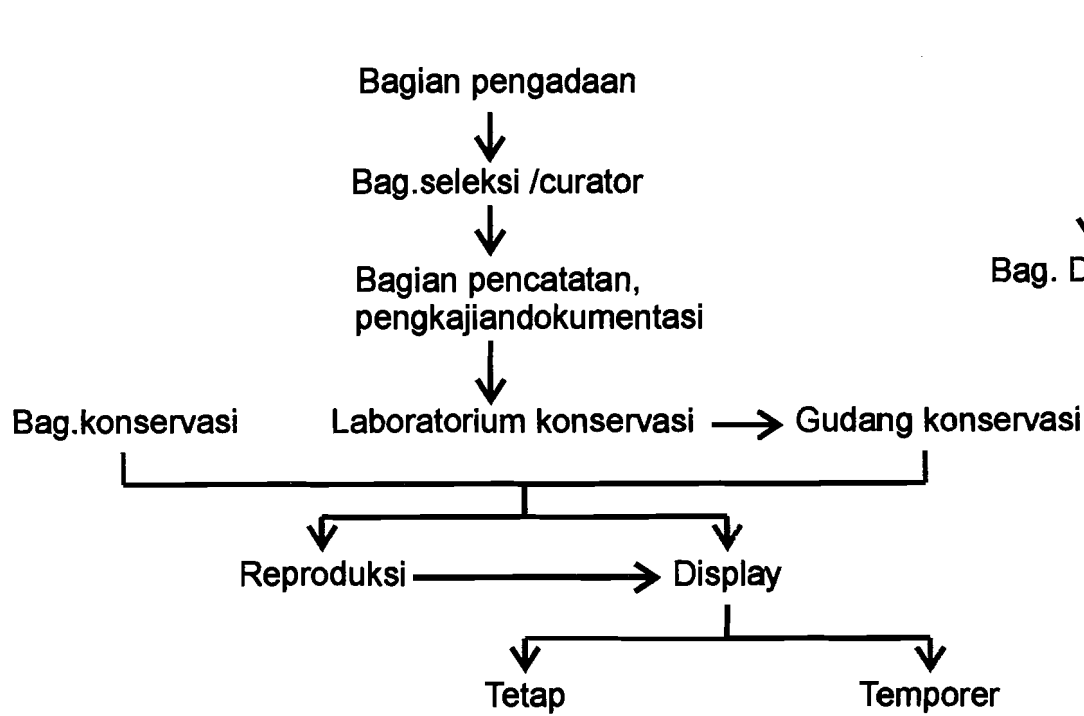


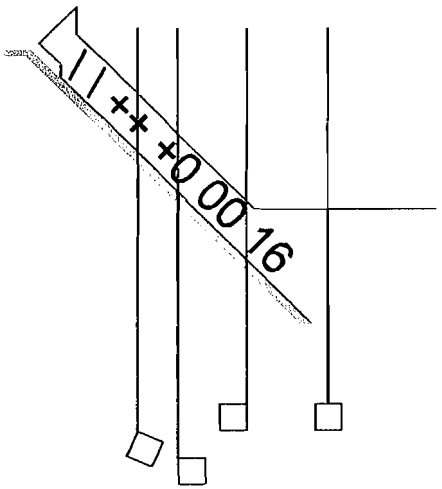
\\ ++ +0 00 13



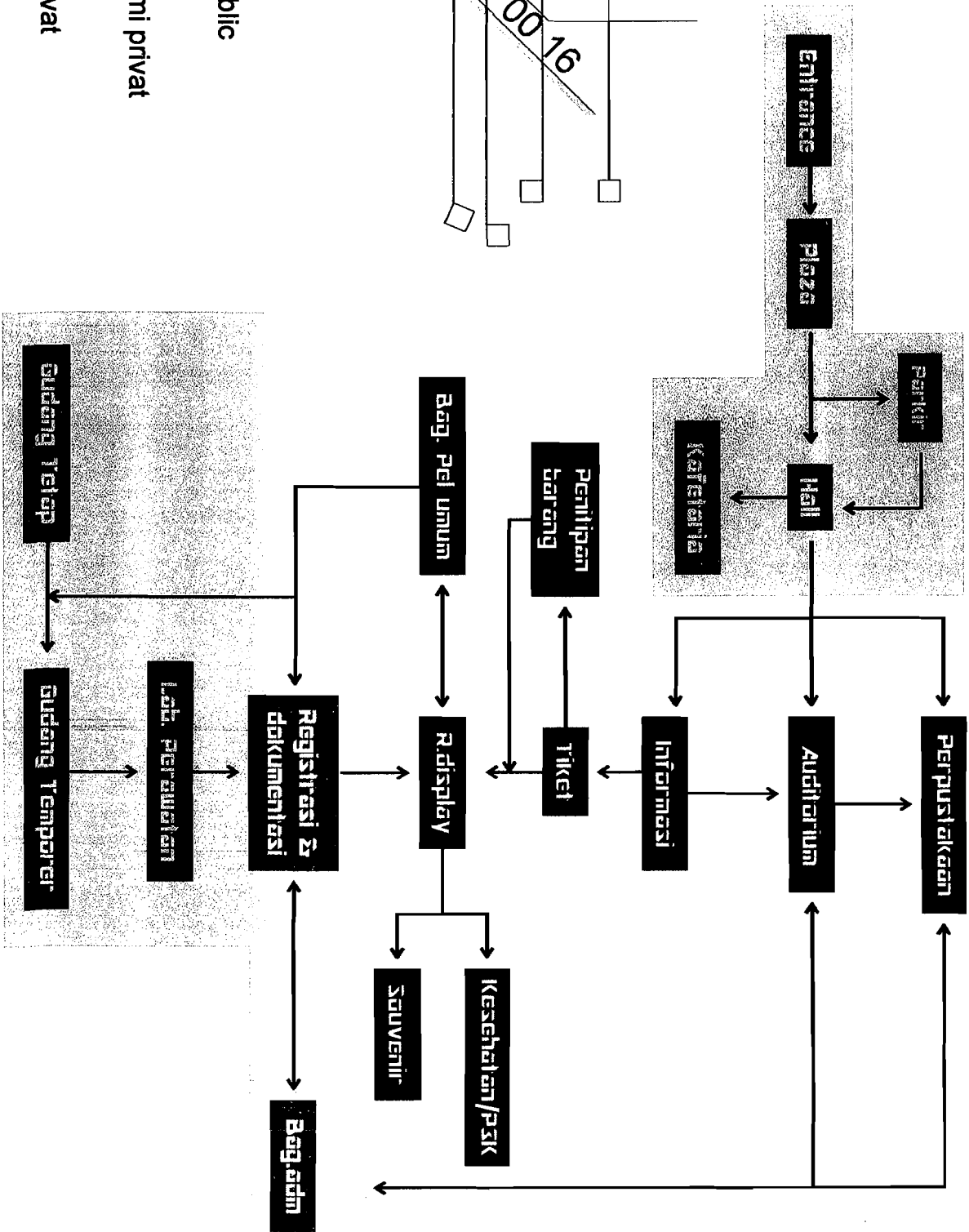
Struktur organisasi museum



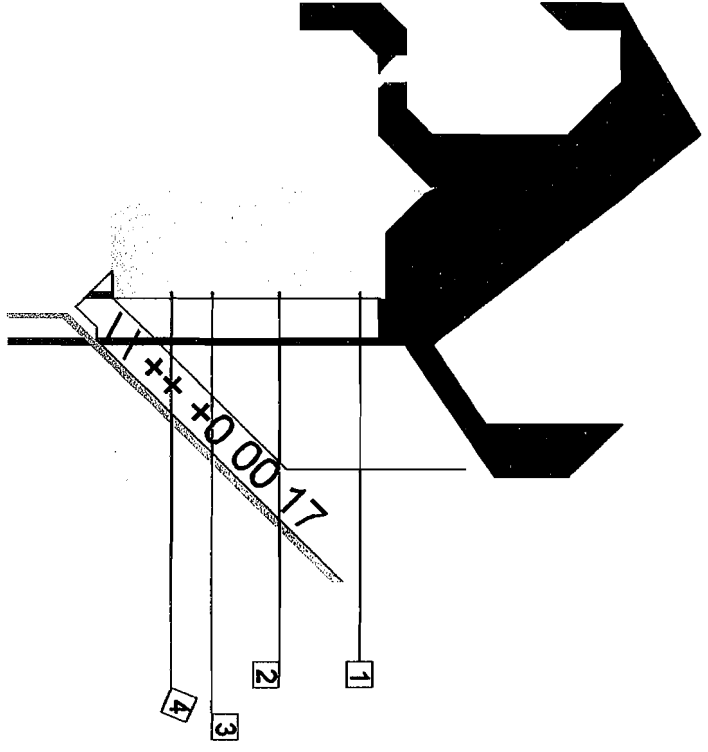
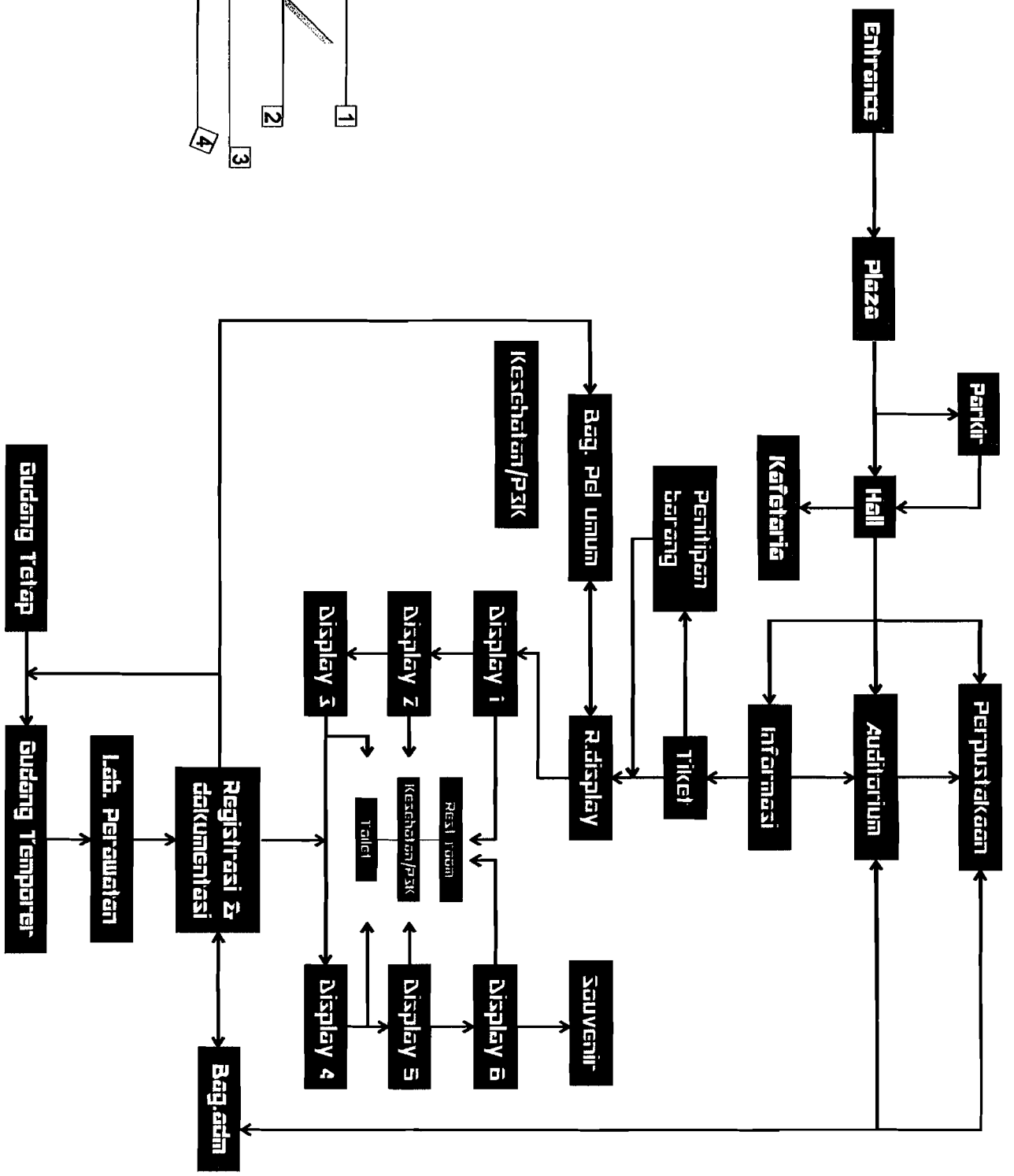




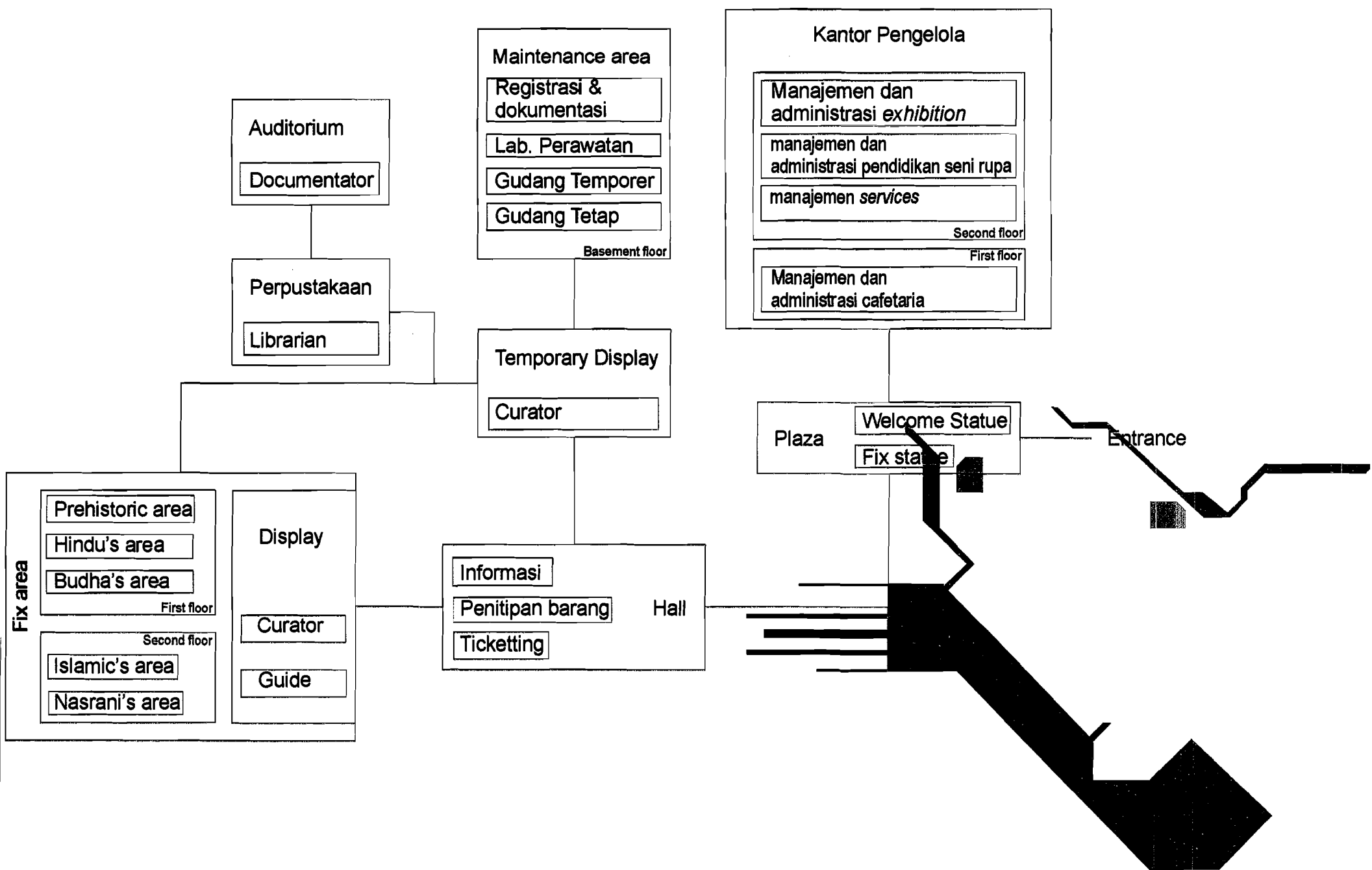
- Ruang Public
- Ruang semi privat
- Ruang Privat

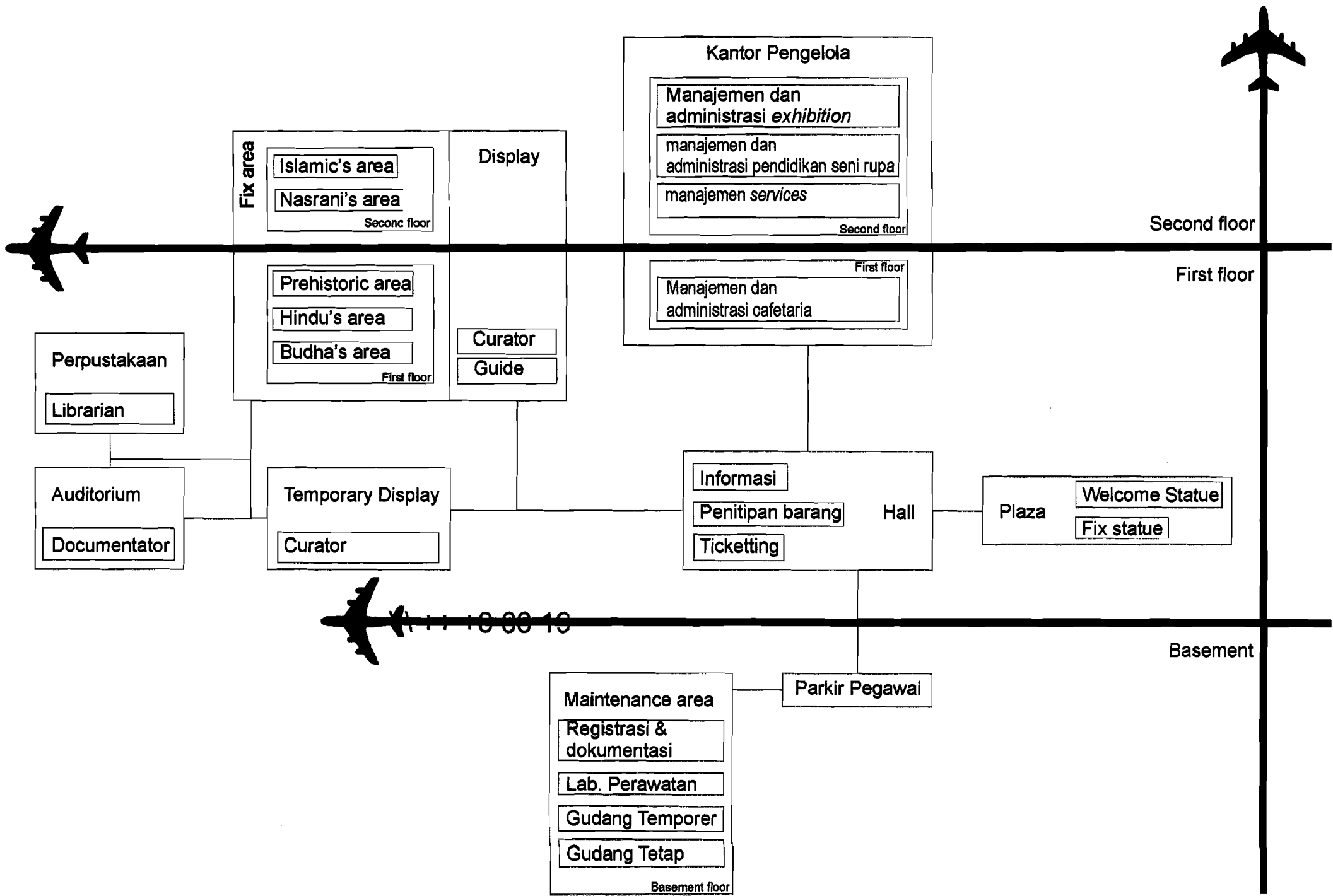


# Hubungan Ruang



**Hubungan Ruang**







Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pelayanan Umum	Loket Karcis 3 Orang	1 kursi 1 meja	0.18 1.15	3	3.99	Arsitek data
	Penitipan barang 2 orang	2 kursi 1 meja 1 kabinet	0.18 1.15 2.70	2	8.42	Arsitek data
	Hall	400 orang	0.40	2	320.00	Arsitek data
	P3K 3 orang	1 meja 1 meja alat 1 meja pasien 2 kursi	1.15 1.20 1.15 0.18			Arsitek data
	Informasi 2 orang	2 lemari obat 2 kursi 1 meja	0.48 0.18 1.15	1 3	4.16 3.99	Arsitek data
	Merchandise 2 orang	2 kursi 1 meja 3 rak	0.18 1.15 0.80	1	2.13	Arsitek data
	Auditorium	200 kursi 6 meja 6 kursi 1 proyektor 1 rak film 2 kursi 1 meja	0.18 1.15 0.18 0.27 0.74 0.18 1.15	2	46.50	Asumsi
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2 2	1.40 1.12	Arsitek data
Jumlah					391.71	

Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pelayanan Teknis	Kurator 5 orang	3 meja 3 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	5.31	Dinas museum
	Registrasi & dokumentasi 4 orang	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	3.24	Dinas museum
	Gudang Tetap		60	1	60.00	Dinas museum
	Gudang Temporer		40	2	80.00	Dinas museum
	Lab. Perawatan 6 orang		60	2	120	Dinas museum
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2 2	1.40 1.12	Arsitek data
Pelayanan penunjang	Kafetaria R. Makan	15 meja makan 60 kursi	3.20 0.18	1	58.80	Arsitek data
	R. Saji Dapur 5 orang	1 rak saji 2 Lavatory 2 set alat masak 2 kabinet 1 lemari	1.44 0.35 1.08 1.32 0.48	1 1	1.44 5.98	
	Kasir 2 orang	1meja 2 kursi	1.15 0.18	1	1.51	
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	1 1	1.40 1.12	Arsitek data
	Jumlah				341.32	

**Basoran ruang**

Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber	
Pameran Tetap	Display 15 orang	objek 2D		5	860.00 112.50 315.00	Dinas museum + Asumsi	
		Besar 100	1.72				
		Sedang 150	0.15				
Temporer	Diorama	Objek 3D		5	2400.00 250.00 150.00	Asumsi	
		Besar 300	1.60				
		Sedang 500	0.10				
	Toilet	10 objek	Kecil 1000	0.025	10	2500.00	Arsitek data
			Pria 1 toilet	0.35			
Temporer	Toilet	1 lavatory	0.35	2	2.80	Arsitek data	
		Wanita 1 bidet	0.21				
	Display 5 orang	1 lavatory	0.35	2	2.24	Asumsi	
		500 objek 2D	0.18				
Toilet	1 lavatory	200 objek 3D	1.60	1	400 200	Arsitek data	
		Pria 1 toilet	0.35				
		Wanita 1 bidet	0.21				
		1 lavatory	0.35	1	1.12		
		<b>Jumlah</b>			<b>7170.06</b>		

Kelompok ruang	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
Pendidikan	Perpustakaan Referensi	5000 buku 7 rak	14.40	1	100.80	Arsitek data
	Baca	10 meja baca 40 kursi	3.20 0.18	1	104.00	Arsitek data
	Peminjaman 3 orang	2 meja 4 kursi 1 kabinet	1.15 0.18 1.32	1	4.34	Arsitek data
	Pengurus 8 orang	2 meja 3 kursi 1 kabinet 1 rak	1.15 0.18 1.32 0.74	2	4.89	Arsitek data
	Toilet	Pria 1 toilet 1 lavatory Wanita 1 bidet 1 lavatory	0.35 0.35 0.21 0.35	2 2	1.40 1.12	Arsitek data
<b>Jumlah</b>					<b>216.55</b>	

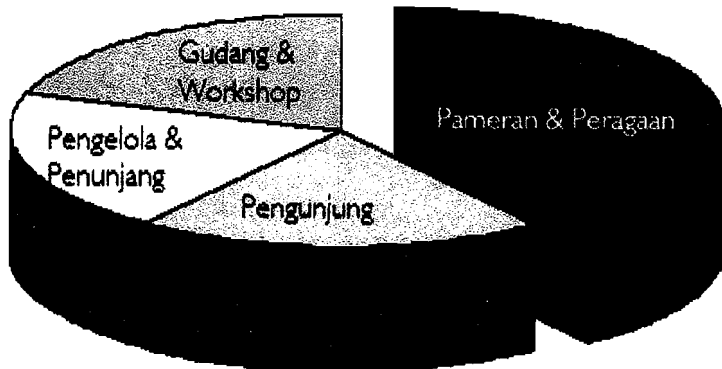
## FUNCTIONAL GROUPING

Meskipun tiap museum memiliki variasi jenis dan fungsi ruangan yang sangat beragam, namun pada kebanyakan museum ruang-ruang tersebut secara kasar dapat kita kelompokkan sebagaimana berikut:

→ RUANG-RUANG PAMERAN DAN PERAGAAN (dengan luasan 25-50% dari total luasan lantai)	7170.06	Terbagi menjadi 6 area display 1 ruang display asumsi $7170.06 / 6 = 1195.01 \text{ m}^2$ 1 ruang display terdapat 3 orang kurator
→ RUANG-RUANG LAYANAN PENGUNJUNG (15-25%)	391.71	12 orang pegawai
→ RUANG-RUANG PENGELOLA & PENUNJANG (15-25%)	341.32	22 orang pegawai
→ RUANG-RUANG GUDANG & WORKSHOP (15-25%)	216.55	11 orang pegawai

Jumlah Total	8119.64 m <sup>2</sup>
Luas lantai + 20% sirkulasi	= 9743.57 m <sup>2</sup>
Jumlah lantai = 2 lantai	
lantai 1	= 5171.75
lantai 2	= 2285.91
lantai basement	= 2285.91

Luas site	= 10292 m <sup>2</sup>
BC 60% dari luas site	= 6175.2 m <sup>2</sup>



### Asumsi parkir

→ 1 kali kunjungan studi tour 200 orang dengan 5 bis besar

→ Pengelola dan Pengunjung harian maksimal 250 orang (50 + 200 orang)

25% menggunakan mobil =  $250 \times 25\% = 62.5 \sim 63$  orang

Asumsi 1 mobil terdapat 4 orang

$63 / 4 = 15,75$

~

16 mobil

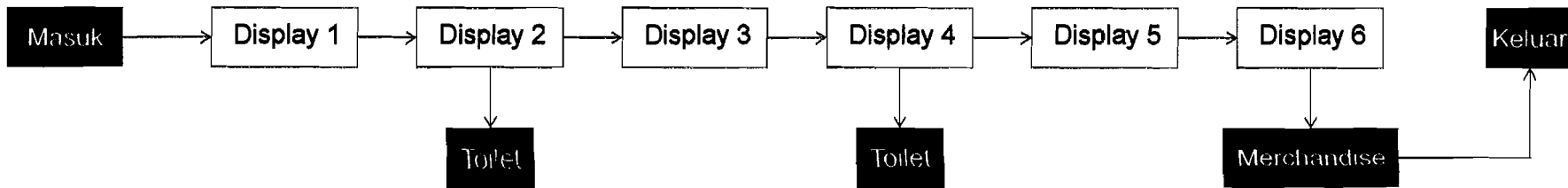
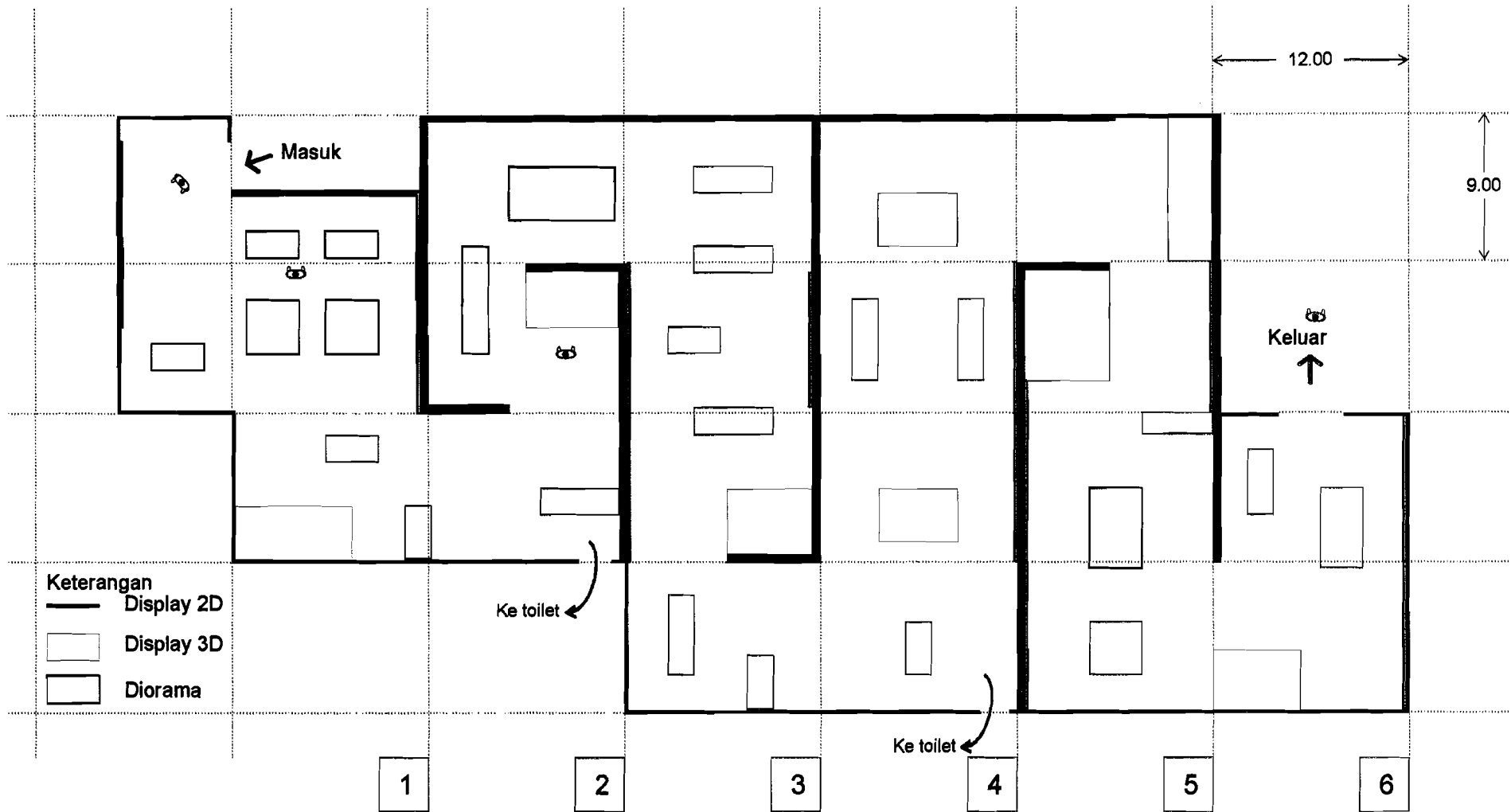
50% menggunakan motor =  $250 \times 50\% = 125$  orang

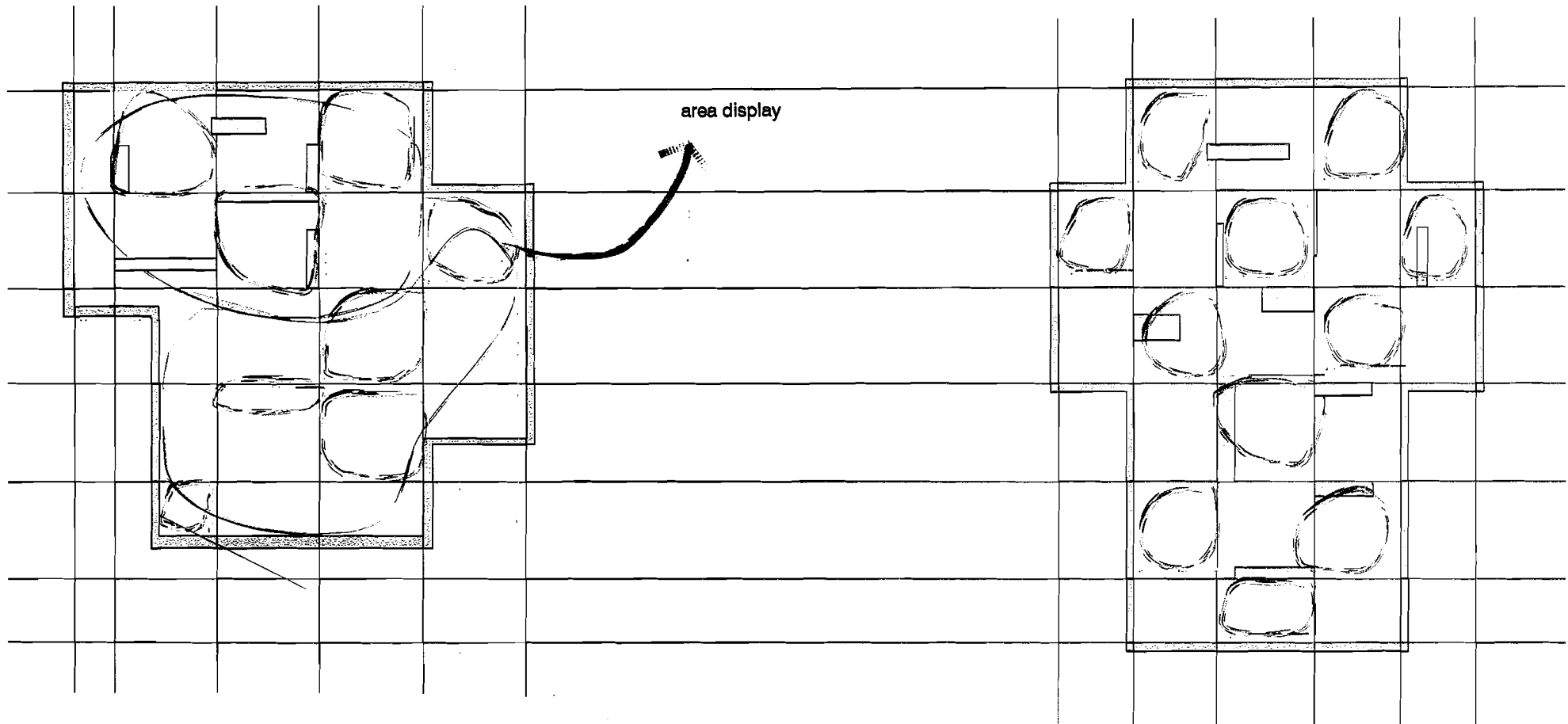
asumsi 1 motor 2 orang

$125 / 2 = 62.5$

~

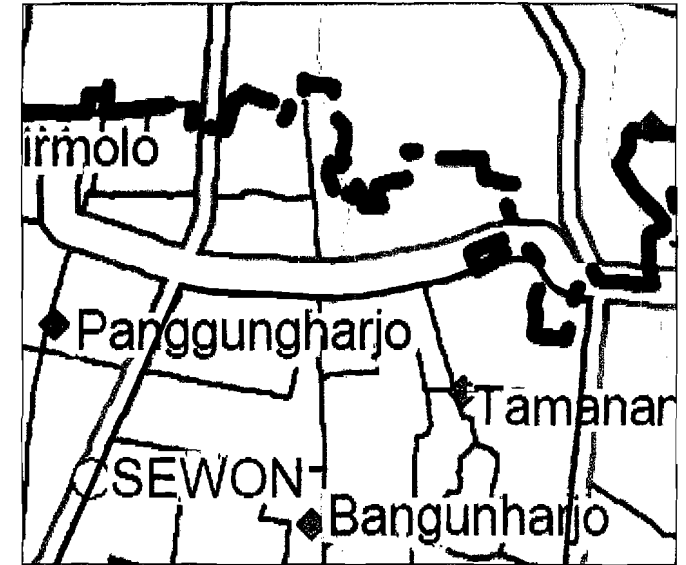
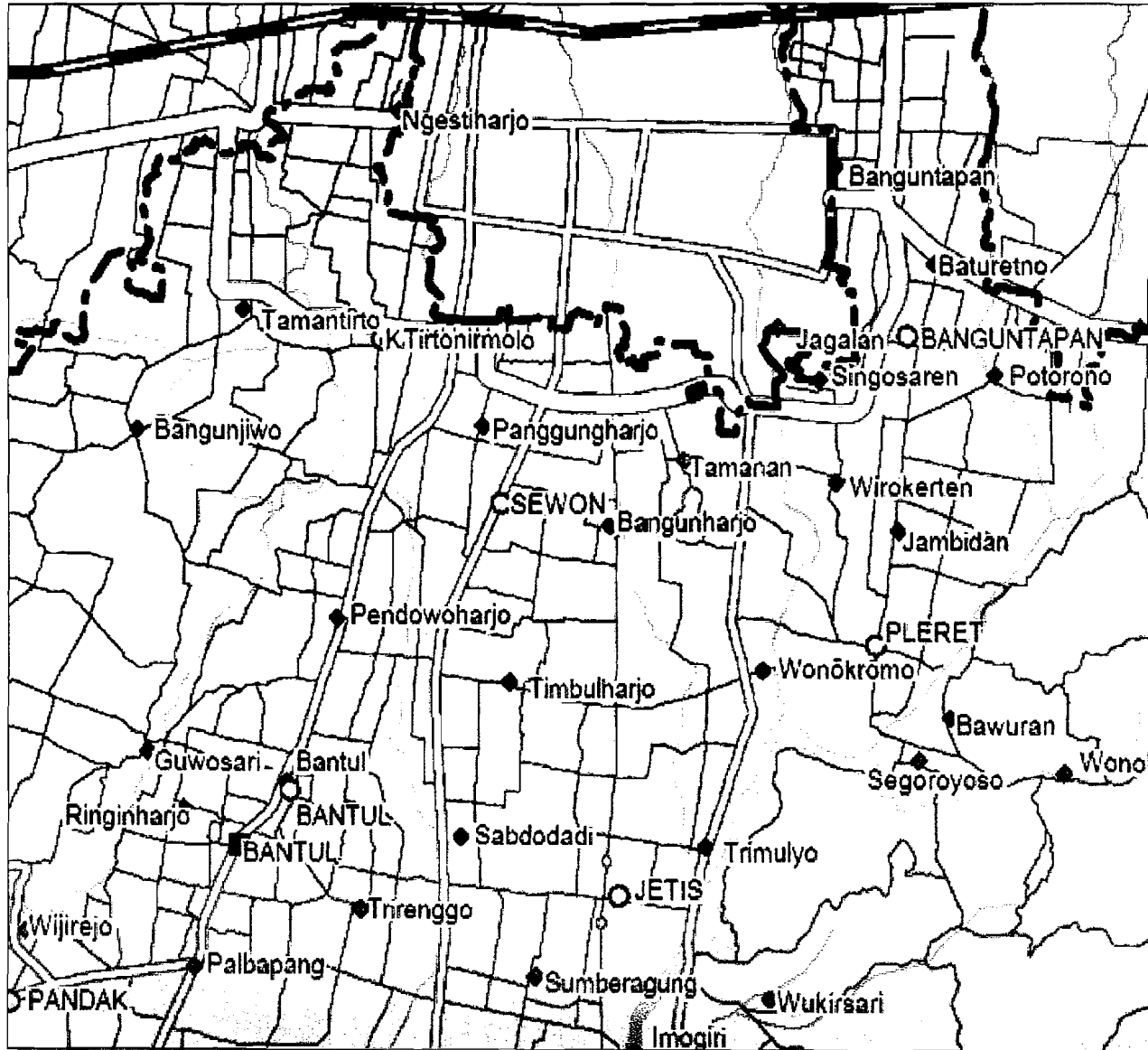
63 motor





area display

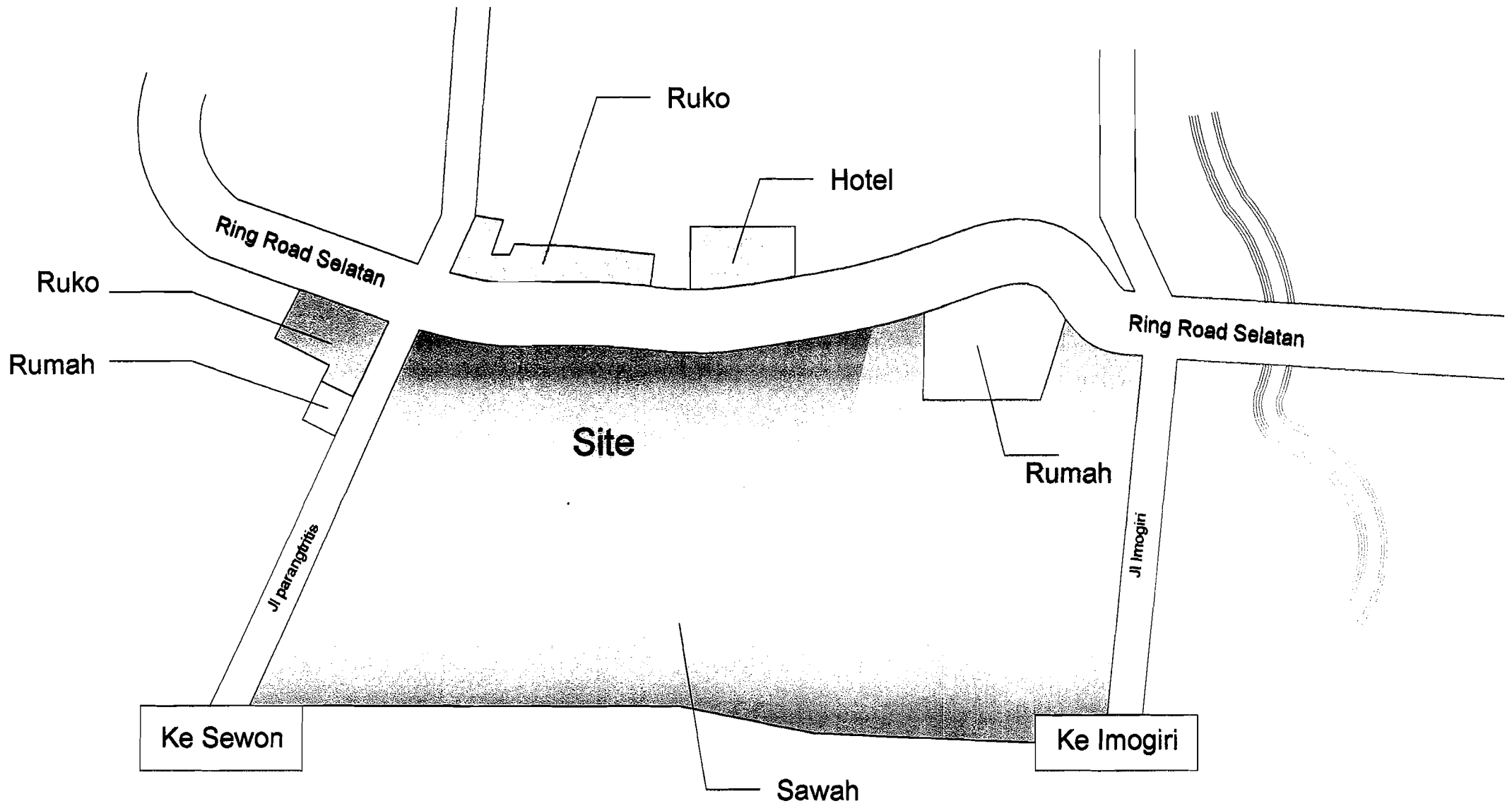
Modul ruang untuk area display tersusun berdasarkan grid kotak dengan sudut 90 instrumen display di posisikan pada grid tersebut

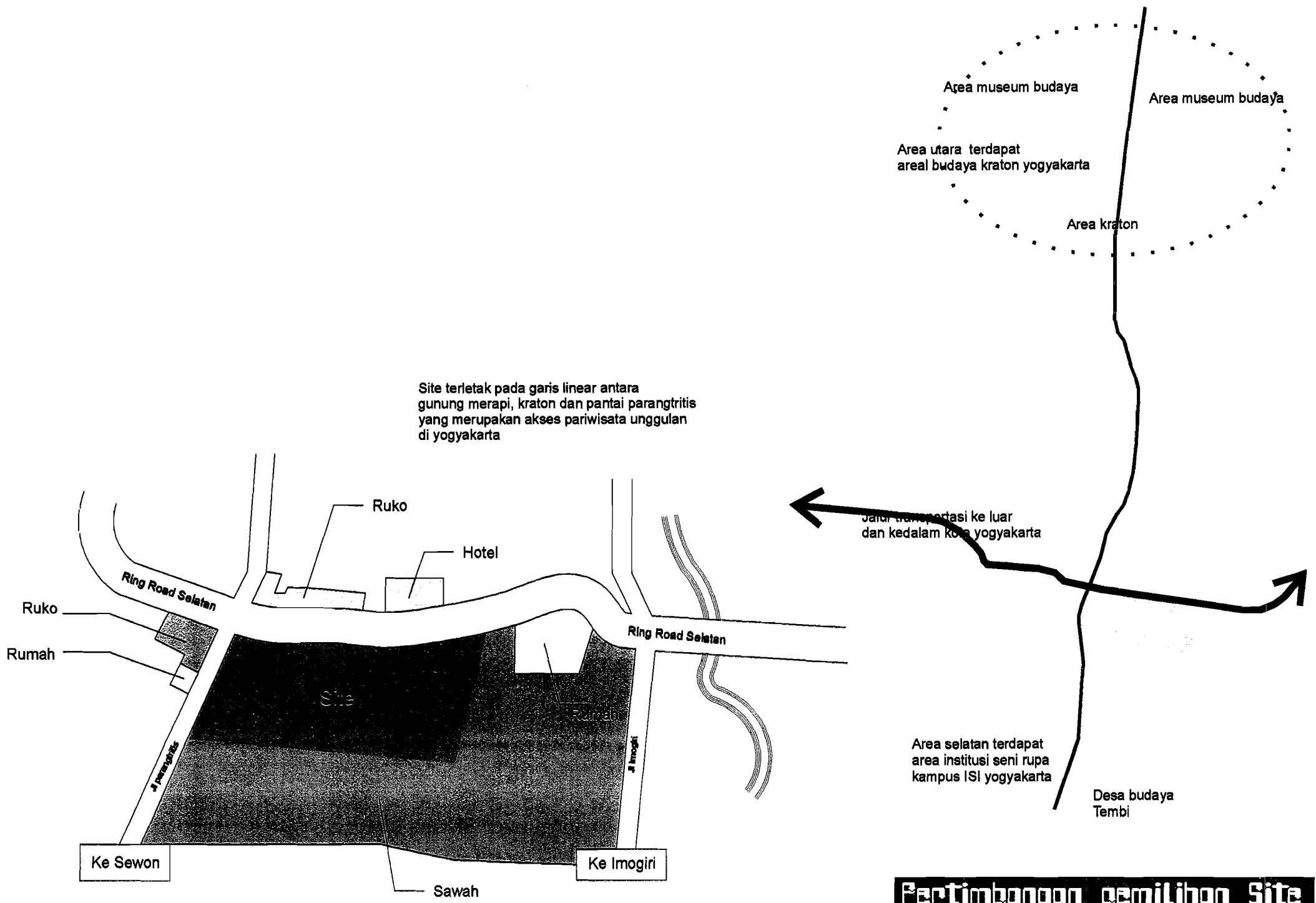


### PETA LOKASI DAN ADMINISTRASI

Letak geografis kabupaten Bantul berada pada  $7^{\circ}44'50''$  -  $8^{\circ}37'40''$  lintang selatan dan  $110^{\circ}18'40''$  -  $110^{\circ}34'40''$  bujur timur. Secara administrasi kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima kabupaten di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ibukota kabupaten Bantul adalah kota Bantul yang berada sekitar 10 km dari kota Yogyakarta. Luas wilayah kabupaten Bantul adalah 506.85 km<sup>2</sup> terdiri dari 3 wilayah pembantu bupati, 17 kecamatan, 75 desa, dan 933 dusun.



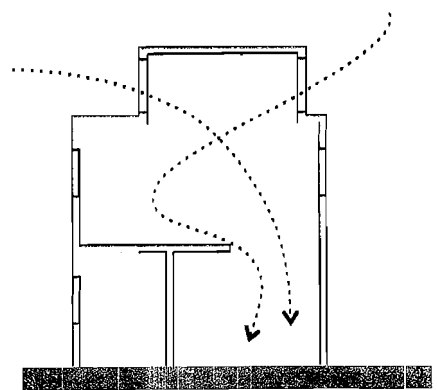




Site terletak pada garis linear antara gunung merapi, kraton dan pantai parangtritis yang merupakan akses pariwisata unggulan di Yogyakarta

**Pertimbangan pemilihan Site**

Orientasi masa bangunan mengikuti arah pergerakan matahari penggunaan shading dapat digunakan untuk menimalkan sinar matahari yang masuk ruangan

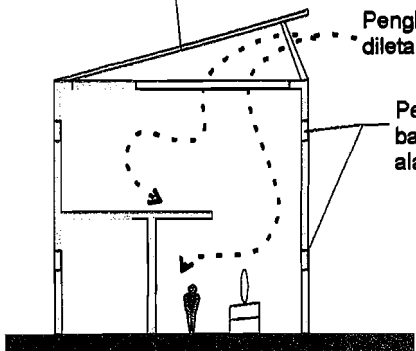


Pemamfaatan pecahayaan & penghawaan alami  
Alt 02

Atap dari bahan kaca sebagai tempat masuk pencahayaan alami

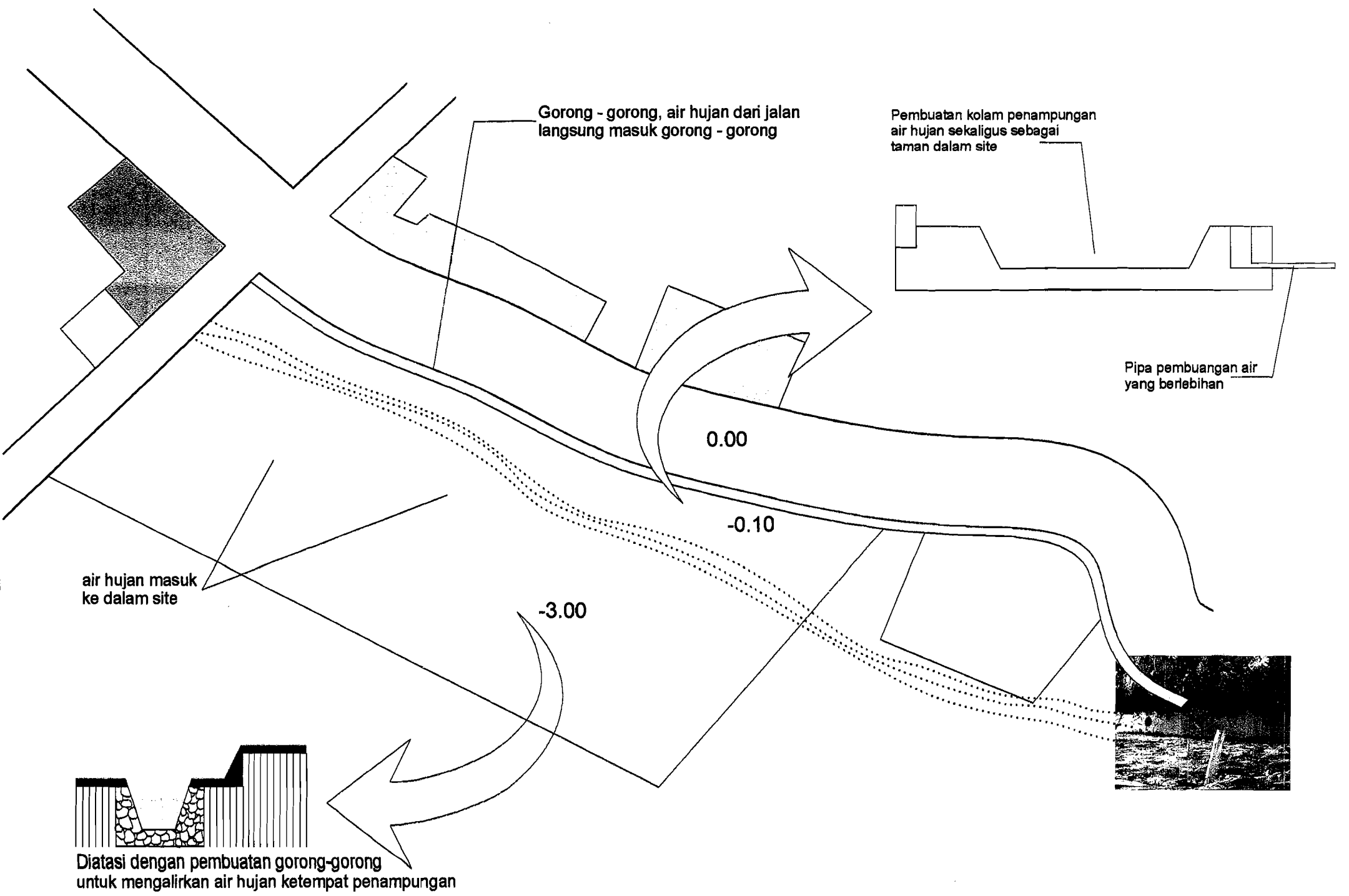
Penghawaan alami diletakkan pada atap

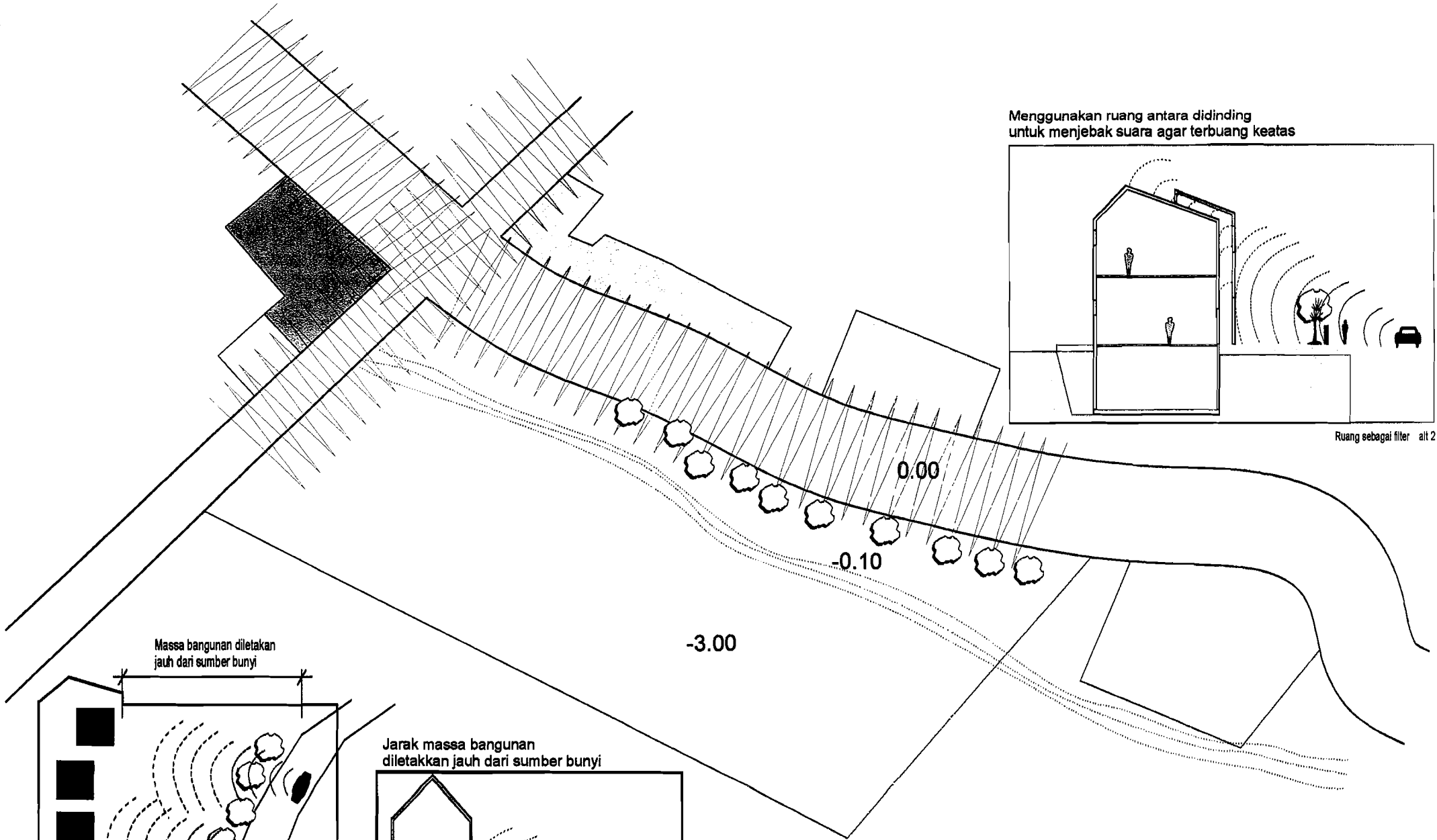
Pemasangan bukaan dibagian barat dan timur sebagai pencahayaan alami



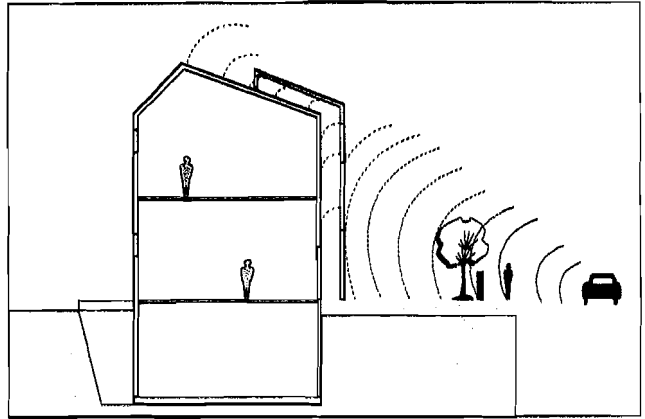
Pemamfaatan pecahayaan & penghawaan alami  
Alt 01

Arah pergerakan matahari didua musim yang ada diIndonesia [penghujan dan kemarau]



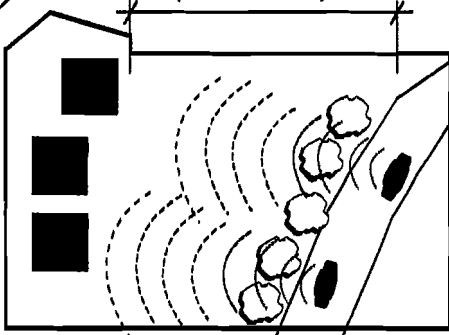


Menggunakan ruang antara dinding untuk menjebak suara agar terbang keatas



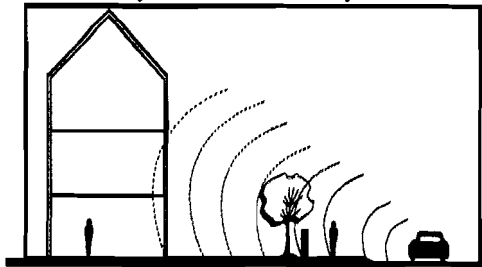
Ruang sebagai filter alt 2

Massa bangunan diletakkan jauh dari sumber bunyi

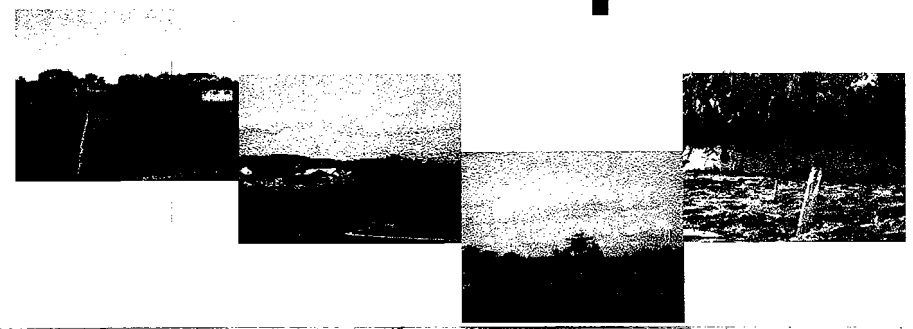
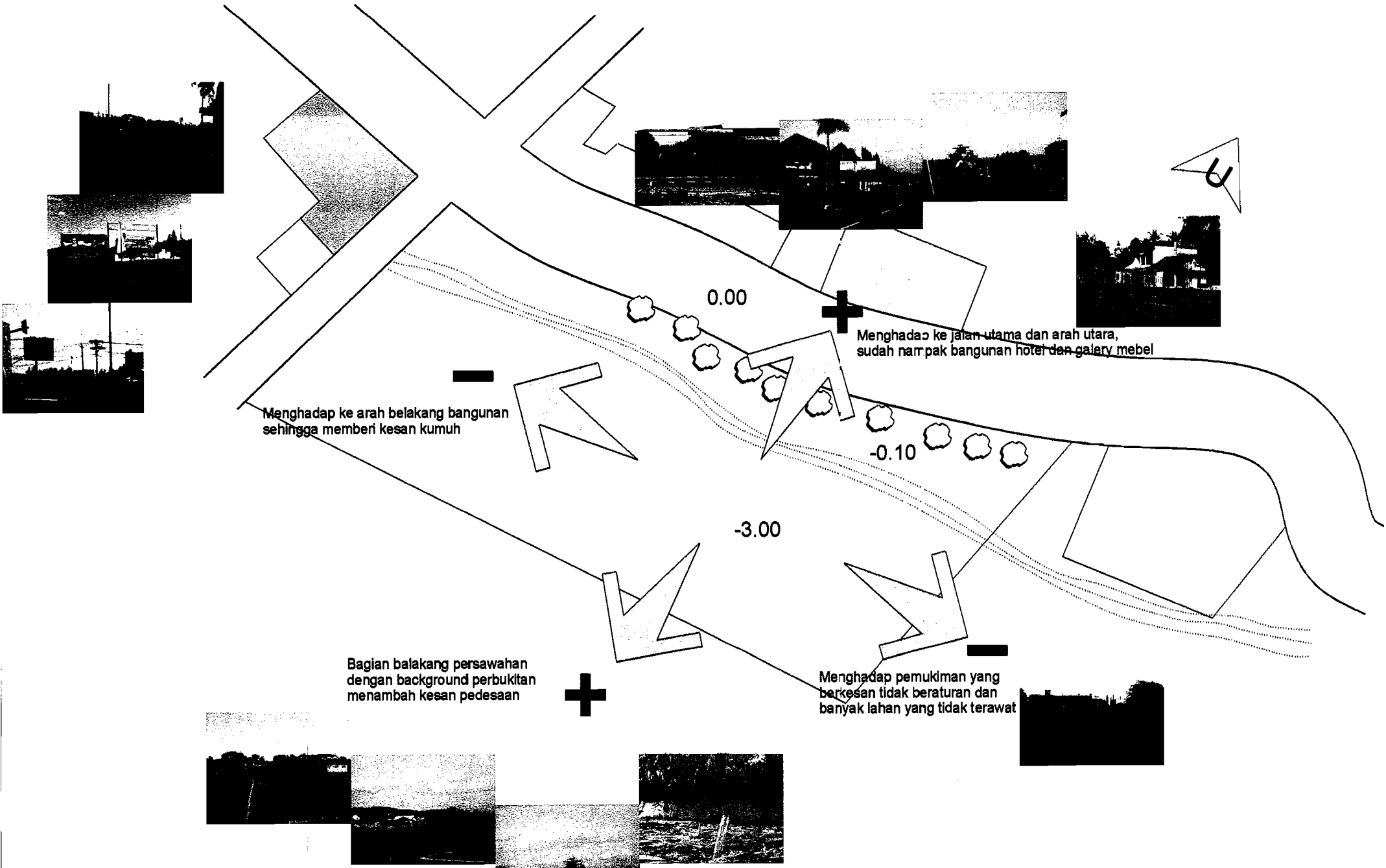


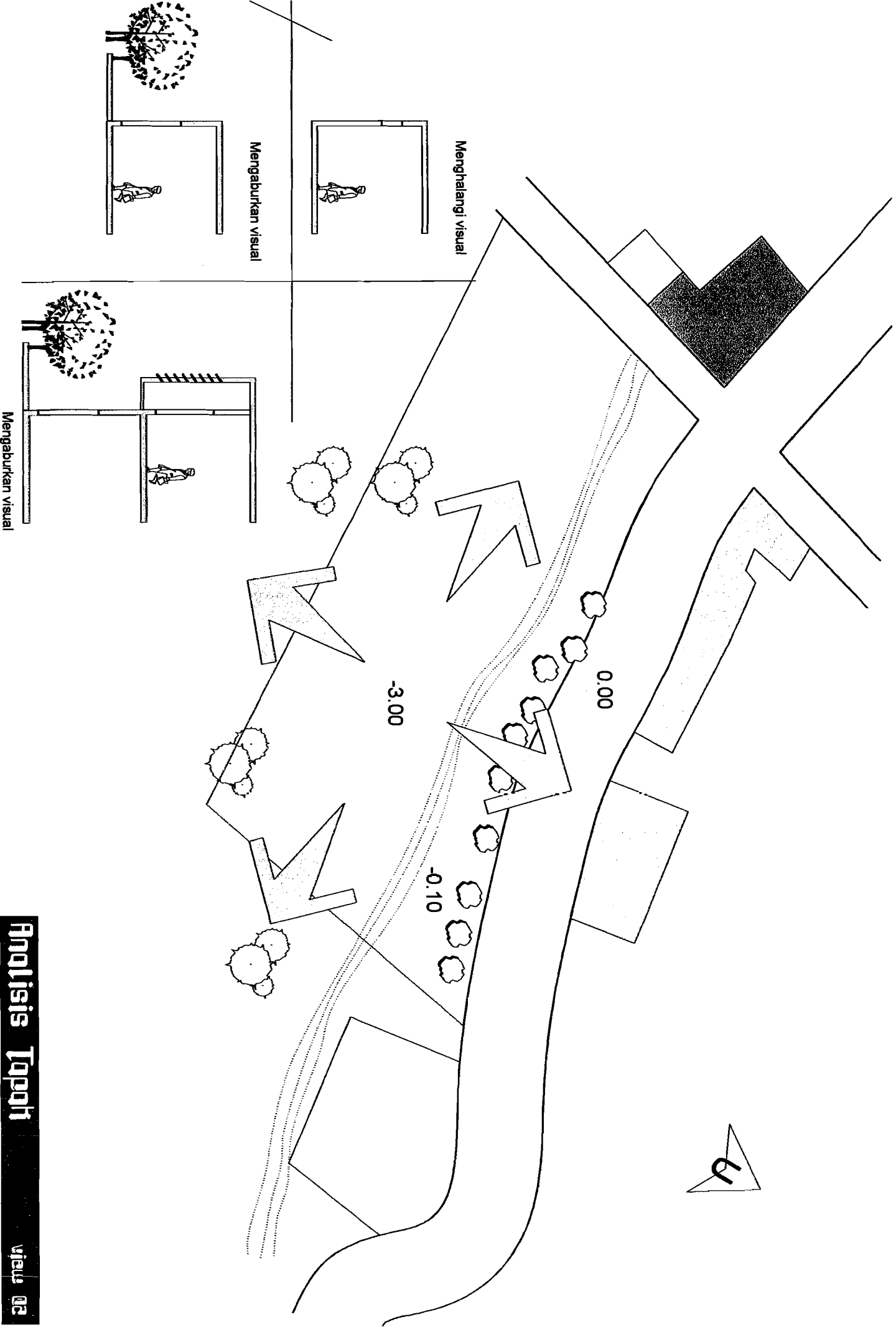
Vegetasi sebagai filter

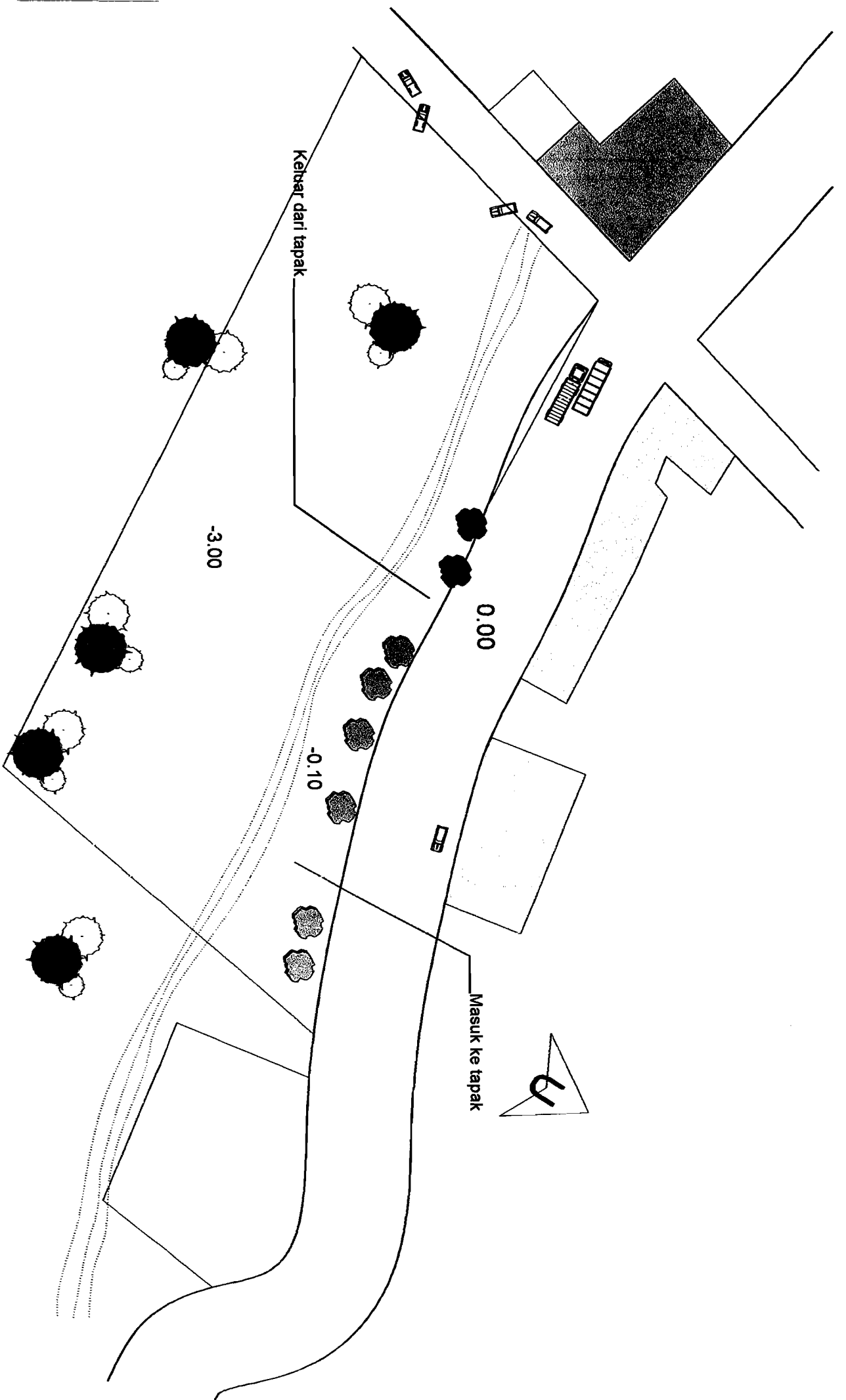
Jarak massa bangunan diletakkan jauh dari sumber bunyi



Vegetasi sebagai filter alt 1



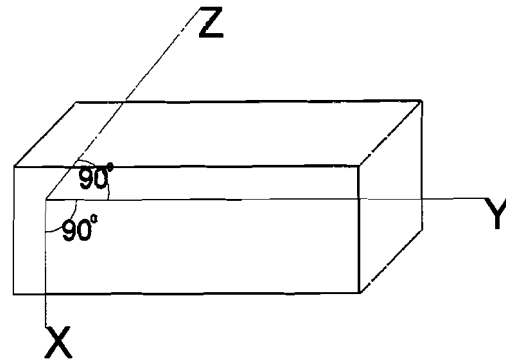






Secara global dalam arsitektur modern banyak bentuk bangunan berupa bangunan persegi dan lengkungan, dari segi penampakan kesan bangunan yang berat dapat di tanggulagi dengan penggunaan material ringan.

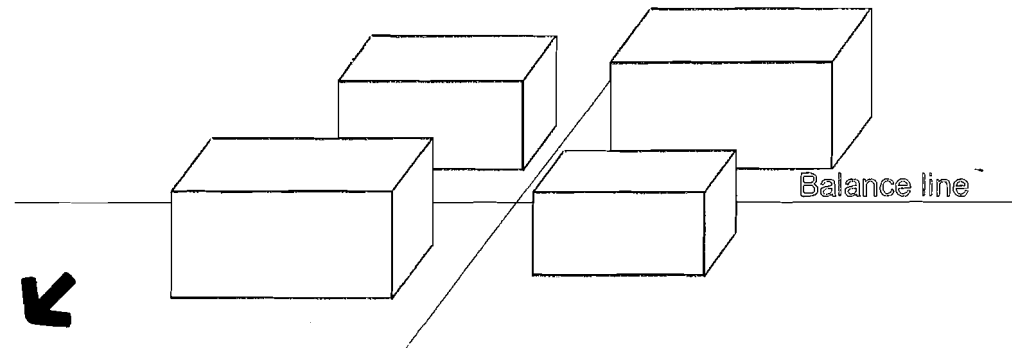
# Konsep Bentuk



Seperti dalam salah satu slogan Le Corbusier "Form Follow Fuction" yang menjelaskan bahwa bentuk berasal dari elemen fungsi yang sudah terpenuhi maka bentuk/estetika akan muncul kemudian.

Namun pada perancangan Museum ini, Bentuk berasal dari balok persegi panjang bentuk kotak yang apabila dilakukan pembagian elemen maka tiap elemen akan mempunyai bagian setara. kemudian bentuk balok dilakukan beberapa modifikasi penambahan, pengurangan, pelubangan dan pemotongan dalam bentuk persegi panjang dengan ketentuan sudut 90°.

Gubahan massa secara keseluruhan berasal dari bentuk balok yang disusun seimbang antara kedua sisi site, secara visual keseluruhan massa bangunan terlihat terpisah hal ini bertujuan untuk memberikan kebebasan tersendiri dalam membentuk karakter masing - masing ruang pameran.



Konsep bentuk berasal dari kata sifat tradisional kata ini menjelaskan suatu hal yang mewarisi dan diwarisi. Hal yang masih tradisional merupakan hal yang sangat sederhana simpel dan apa adanya.



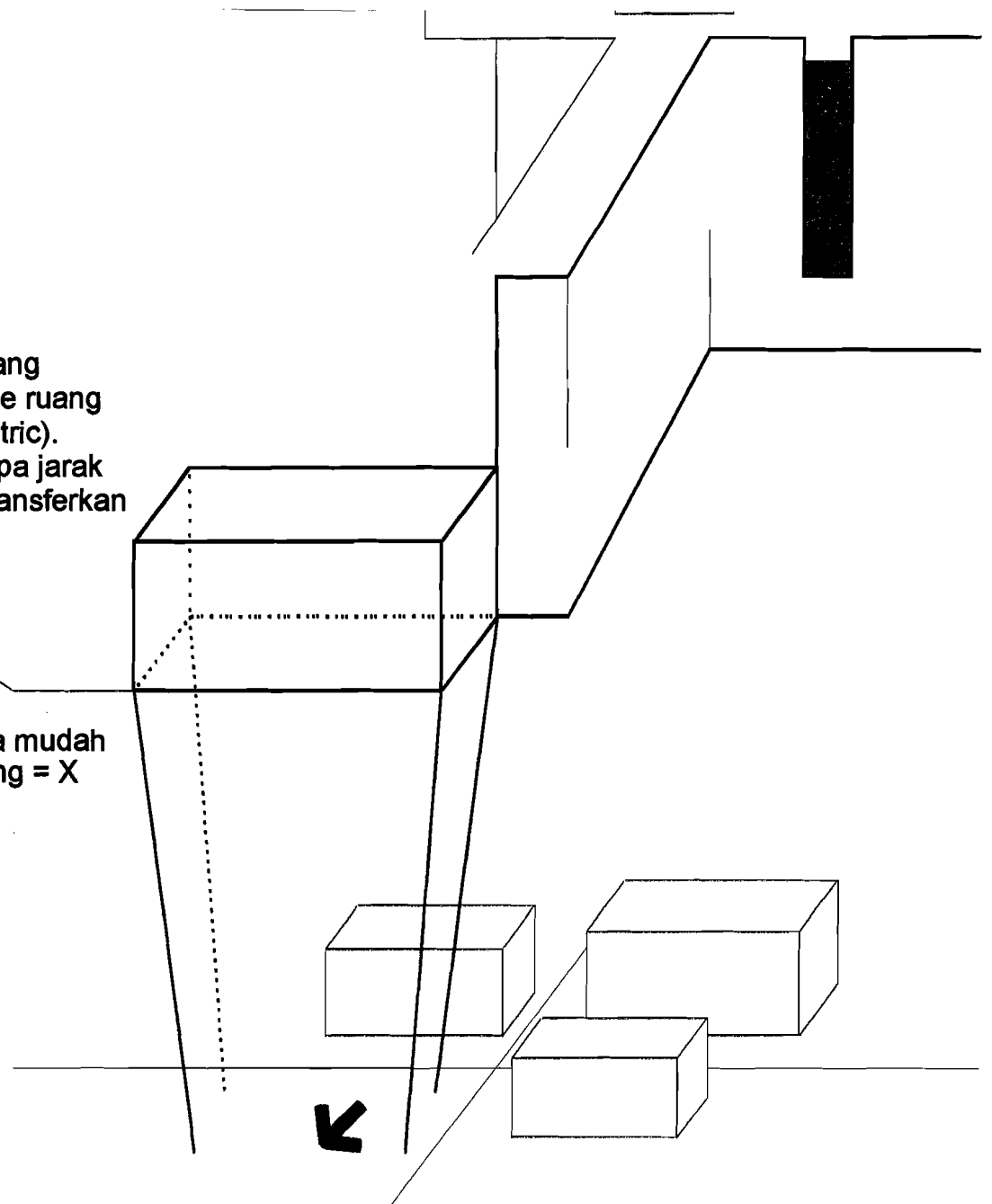
# Balok persegi panjang (kotak)

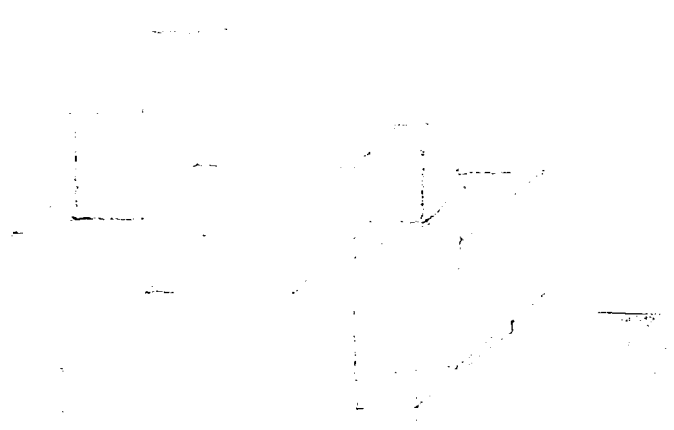
Dari segi bentuk bentuk ini mempunyai suatu kesan yang seimbang antara sumbu X,Y,Z yang memberikan space ruang dalam teratur dan terhitung secara matematis (volumetric). Secara visual manusia dapat langsung menebak berapa jarak di sumbu X, Y dan Z. dalam hitungan matematis di transferkan menjadi

panjang = a  
lebar = b  
tinggi = c

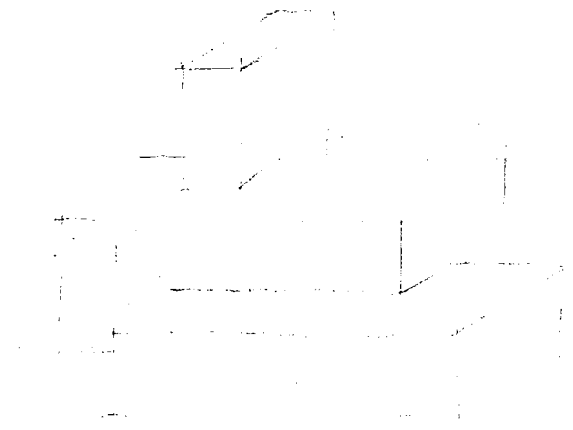
dalam segi konstruksi grid yang tersusun dapat secara mudah diatur dan dikembangkan.  
panjang = X

tinggi = Z  
lebar = Y





Dua massa dibuat menembus massa utama yang digabung dengan massa yang diangkat sehingga dapat terlihat sedikit komposisi ringan

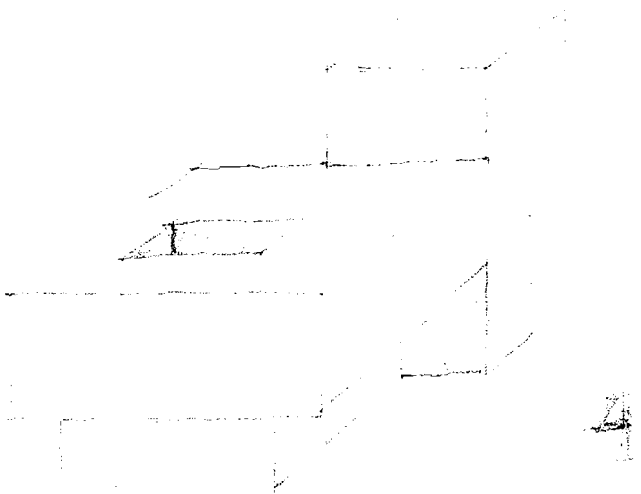


Blok massa awal terdiri dari 3 massa yang ditumpuk.

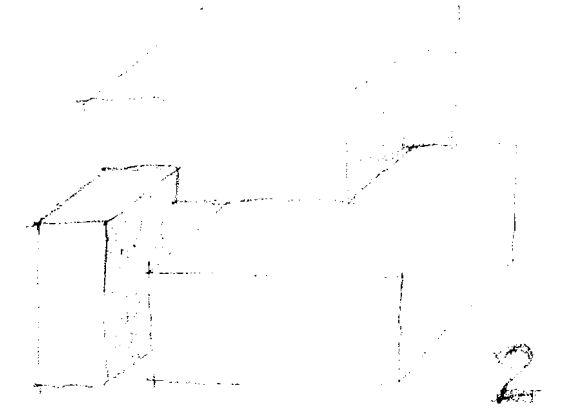
## Konfigurasi Bentuk

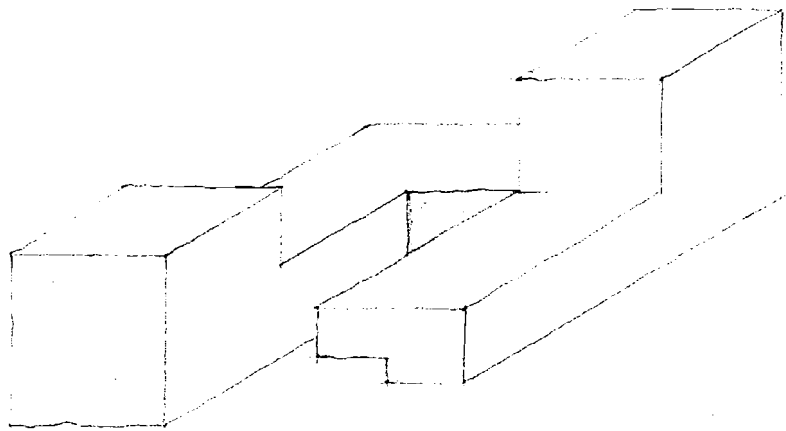


Salah satu massa ada yang dilubangi dan ada yang dibuat lebih tinggi

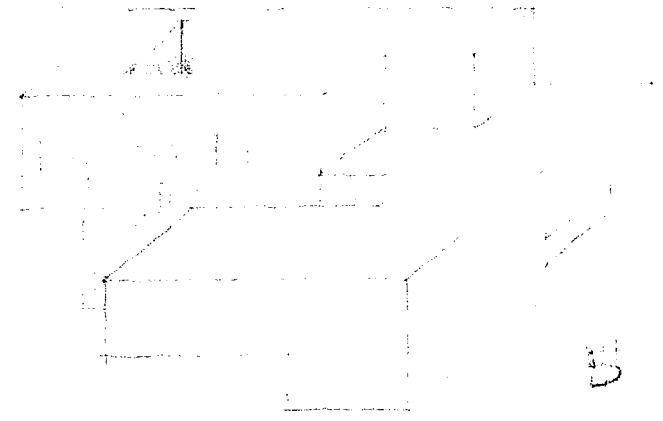


Salah satu massa ada yang diangkat keatas sehingga bagian belakang massa terdapat rongga





4



5

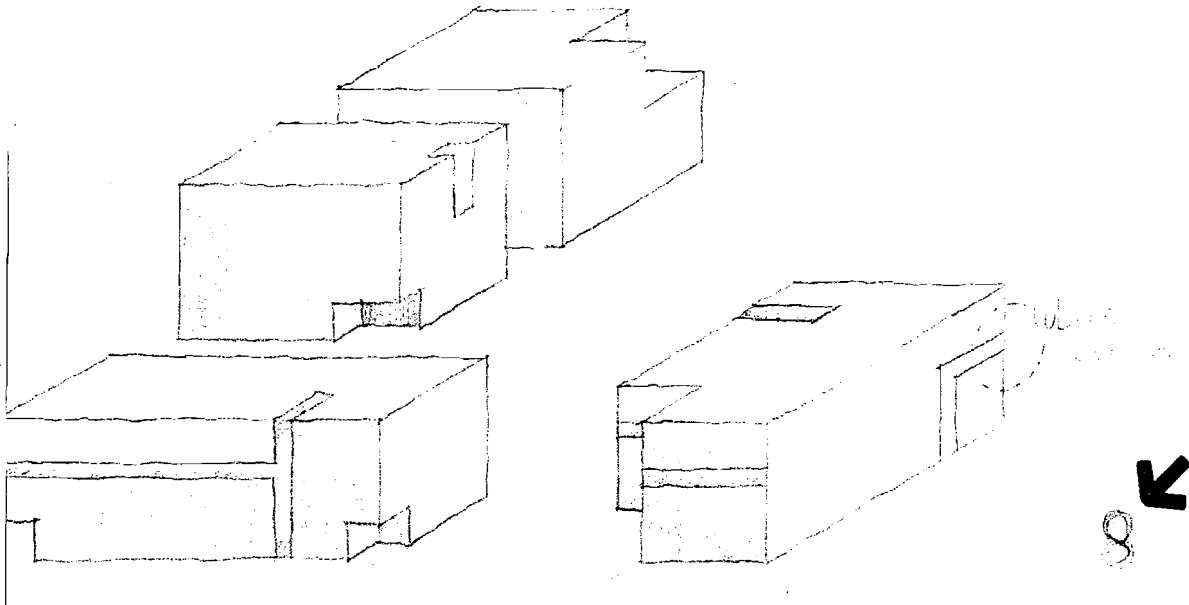
Komposisi massa mulai dilakukan banyak perlakuan dengan melubangi dan mengurangi beberapa bagian

Dua buah massa mulai digabungkan dengan melakukan pemisahan

# Konfigurasi Bentuk



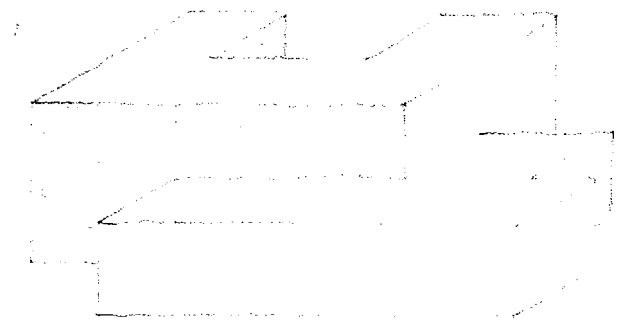
Konfigurasi ini merupakan konfigurasi massa yang dijadikan patokan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut



8

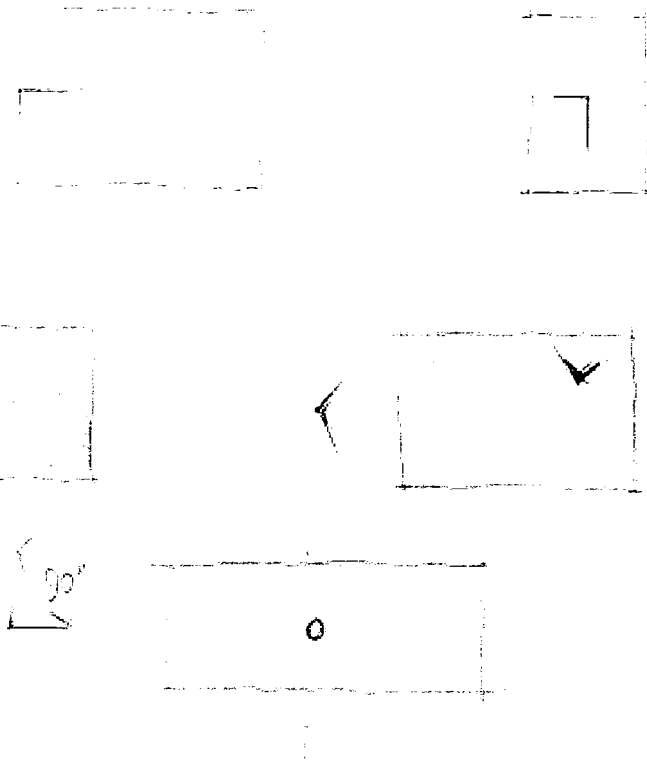


Konfigurasi massa mulai membentuk konfigurasi yang baru untuk digabungkan dengan massa yang terbentuk dari massa 5

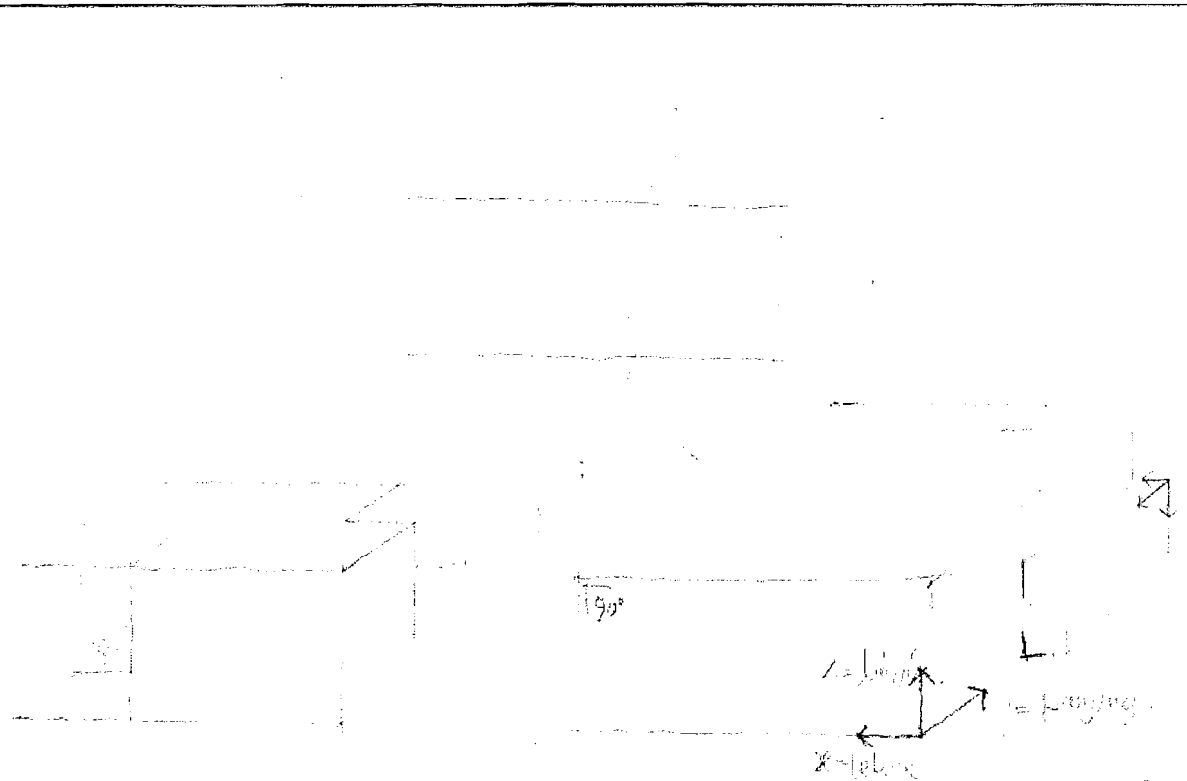


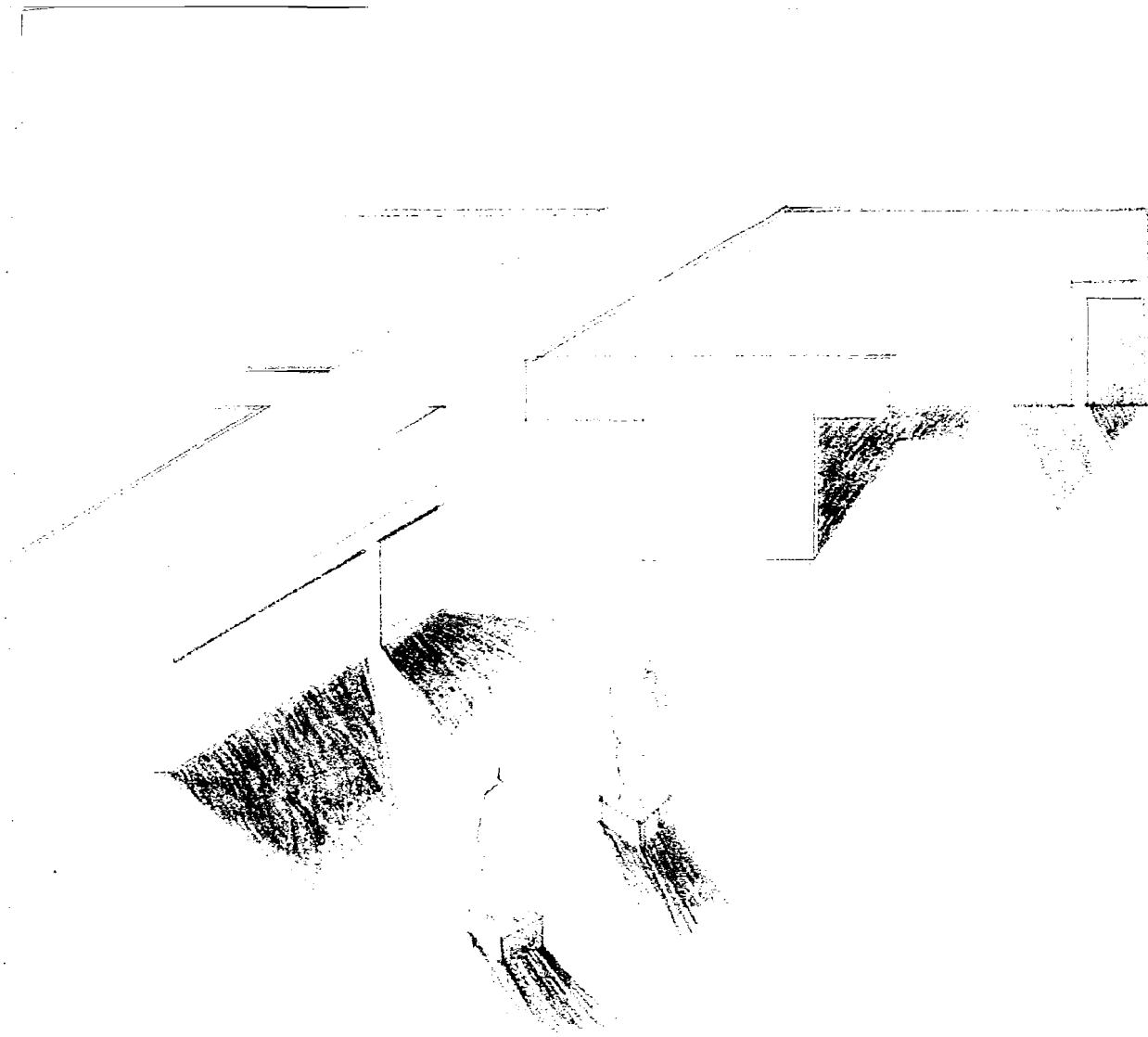
6

## Komposisi Gubahan Massa

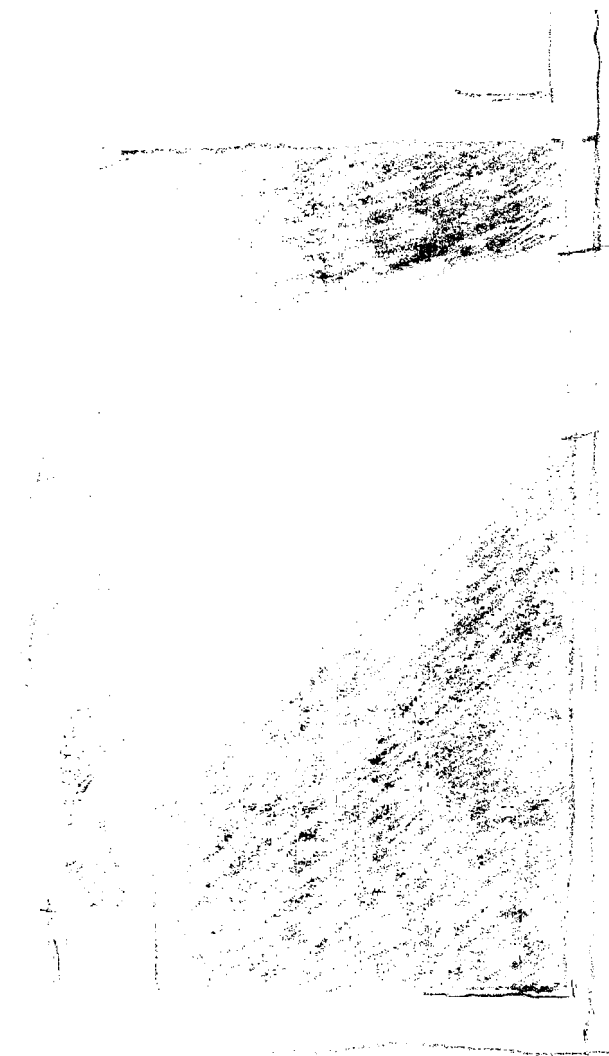


Komposisi massa yang terdiri dari beberapa bentuk persegi panjang yang disusun seimbang, dengan alur pergerakan menjadi searah jarum jam





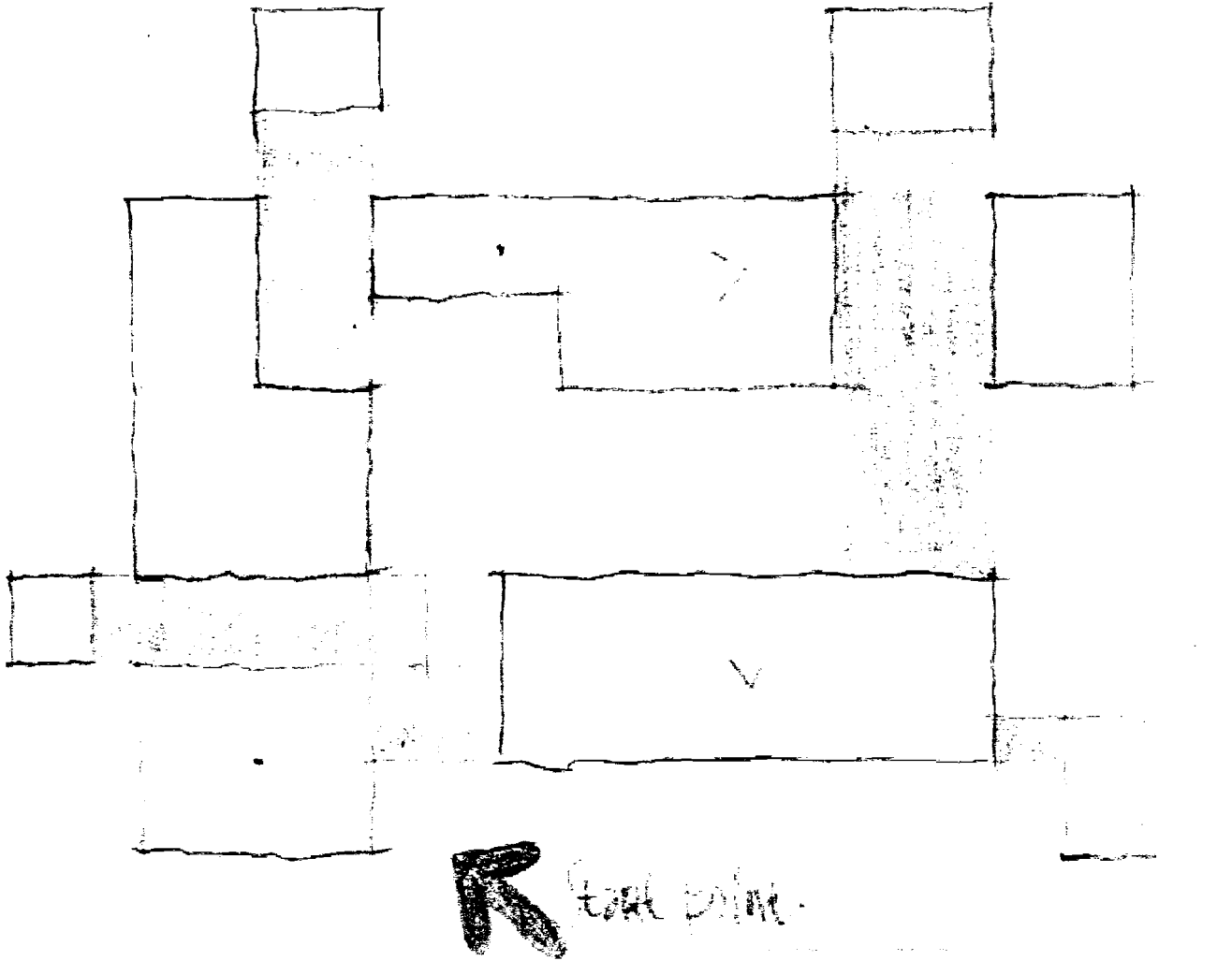
Pencahayaan dari atas dan dari sisi, sehingga menimbulkan kesan berat terhadap objek display patung



Pencahayaan Ruang Dalam

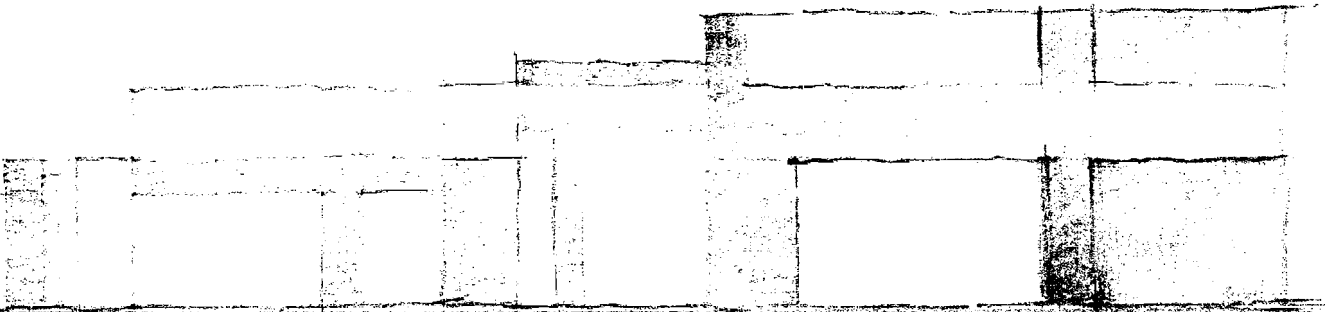
## Komposisi Grid Terhadap Denah

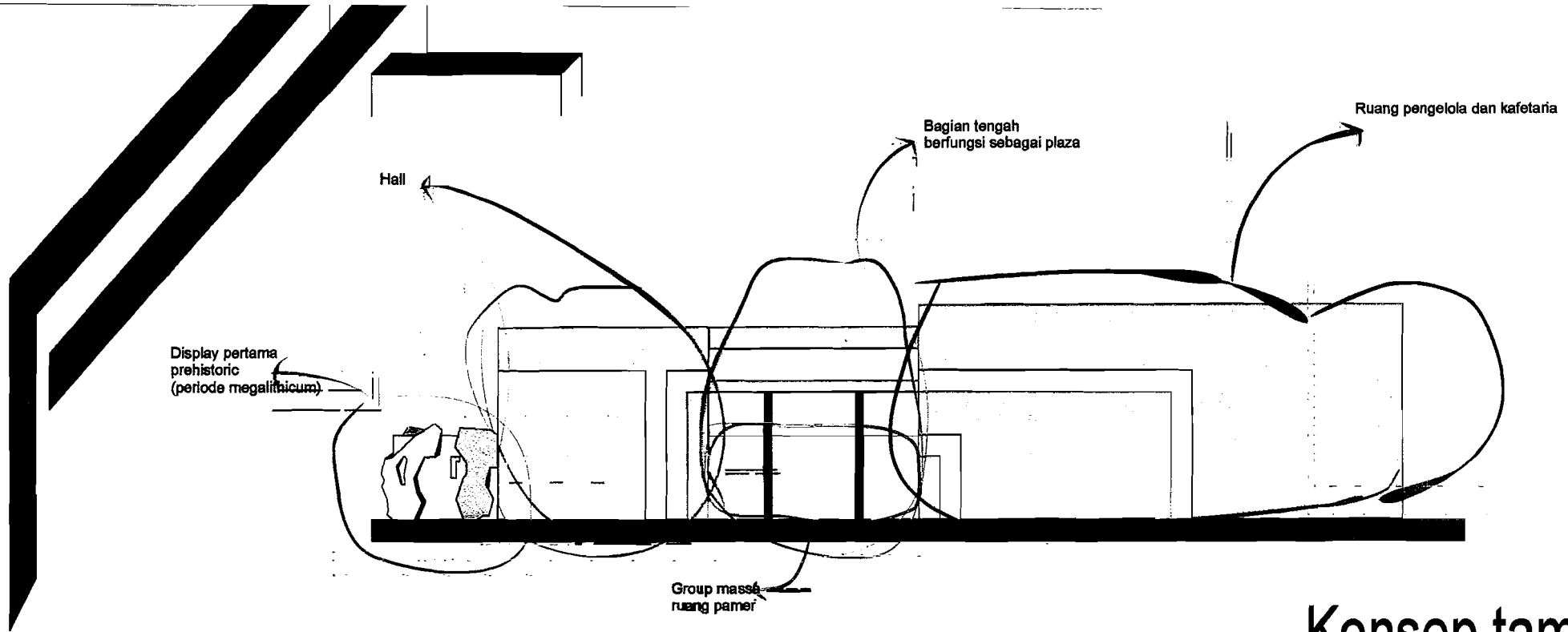
Pengembangan dari sistem grid berbentuk persegi panjang yang bersudut  $90^\circ$  dengan pembagian massa secara seimbang dengan arah sirkulasi utama searah dengan jarum jam ke arah kanan.



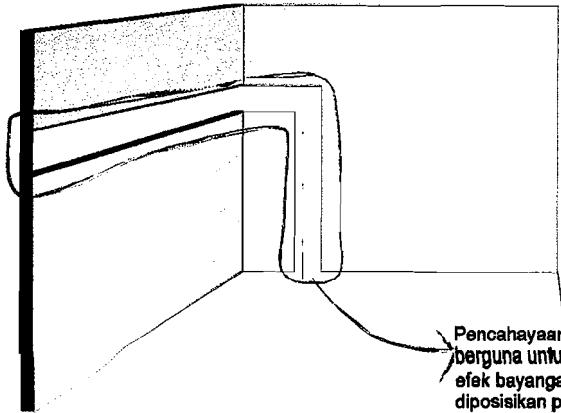
## Komposisi Grid Terhadap Facade

Dengan menggunakan grid  $90^\circ$  dilakukan suatu pembagian seimbang terhadap facade dengan garis grid sebagai bukaan (jendela)

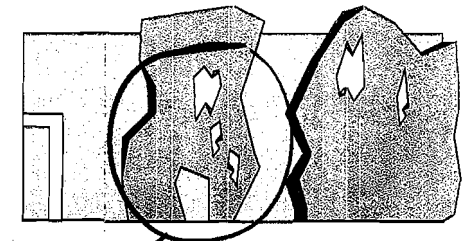
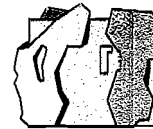




# Konsep tampak



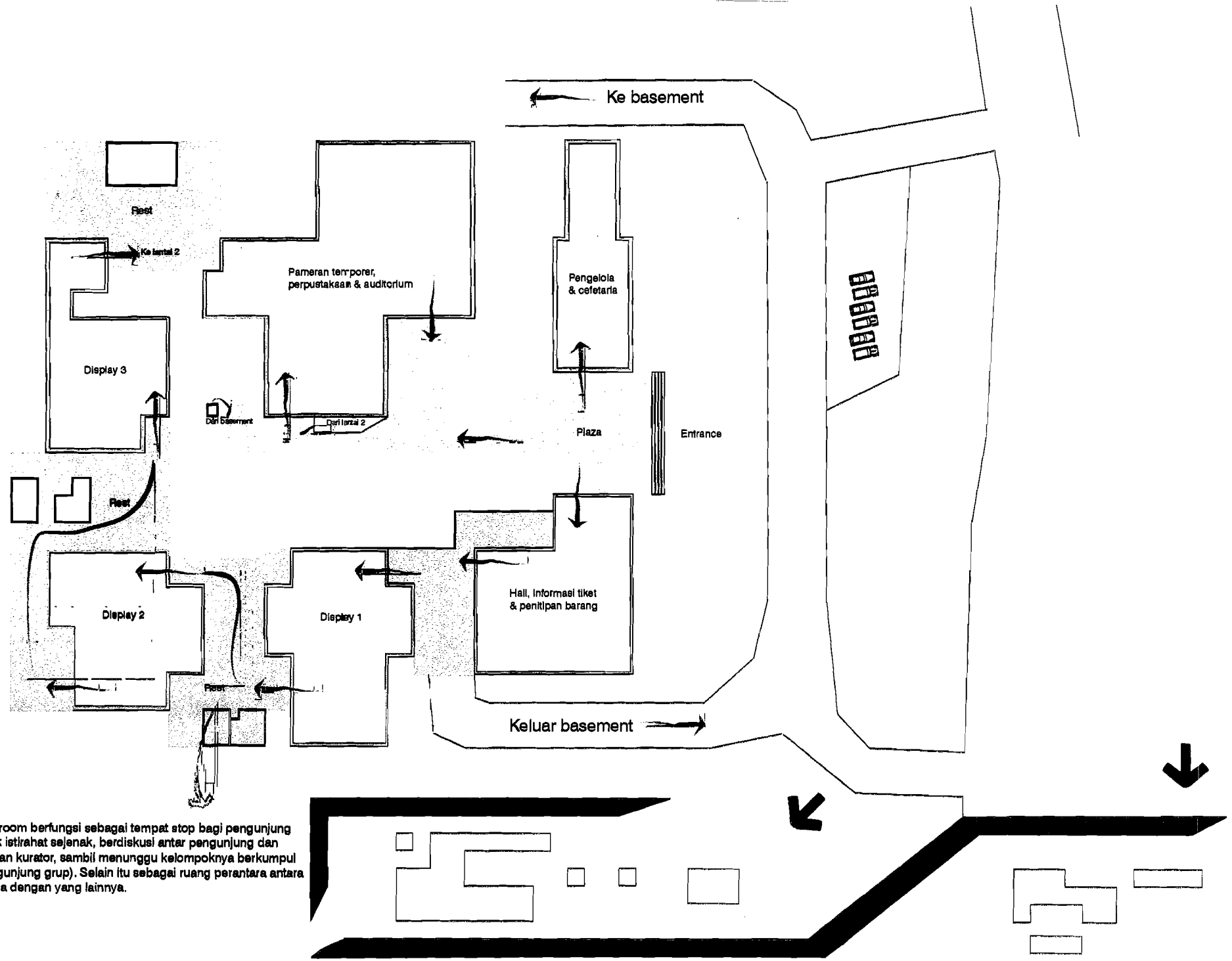
Pencahayaan dengan lukan yang kecil berguna untuk memasukkan cahaya dengan efek bayangan menimbulkan kesan ruang berat diposisikan pada lay out ruang dengan objek mesif (material batu).



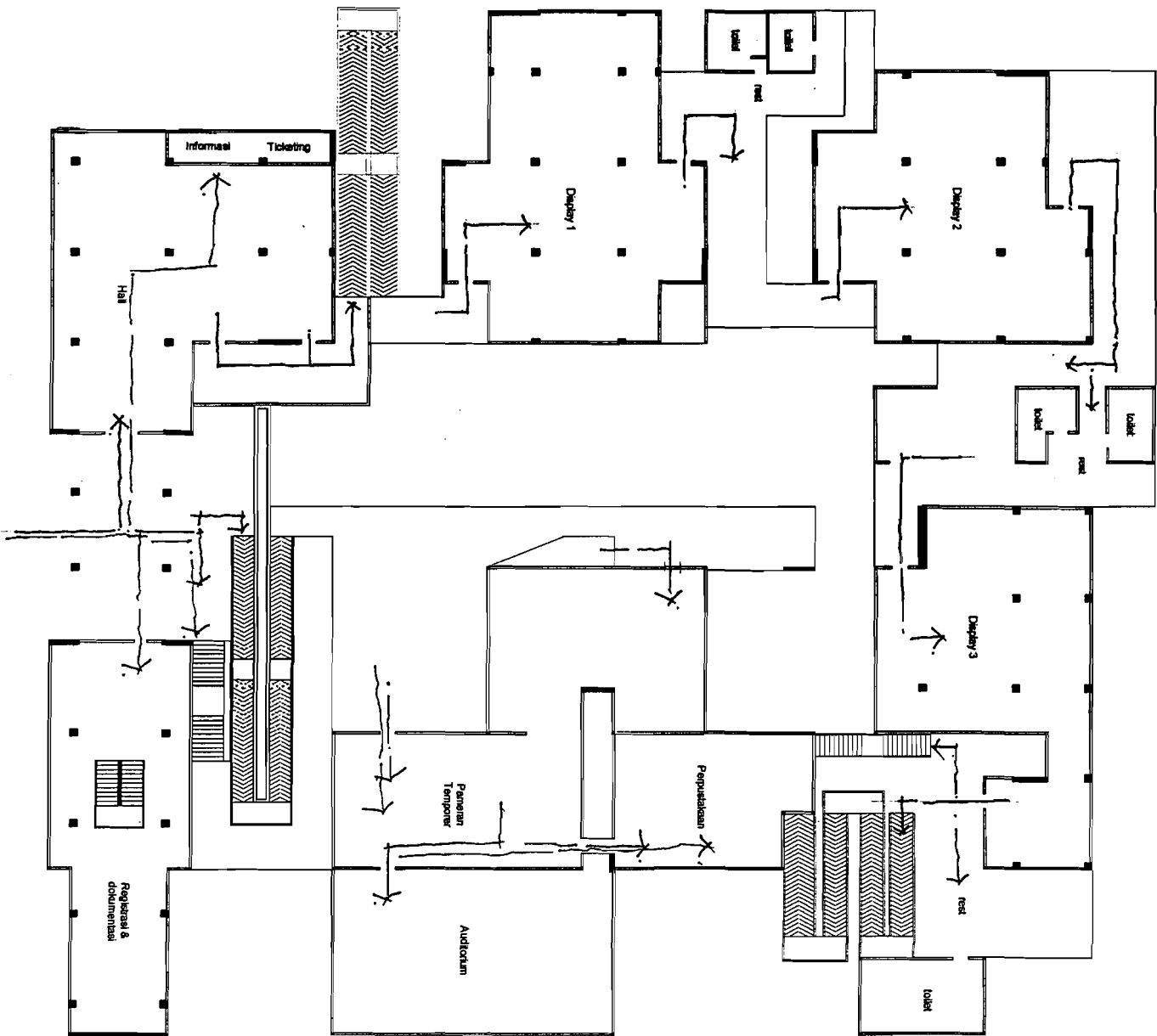
Menampikan kesan dinding bukit yang di dalamnya mempunyai ruang (gua). Sebagai tempat lahirnya salah satu jenis wujud seni rupa (lukis).







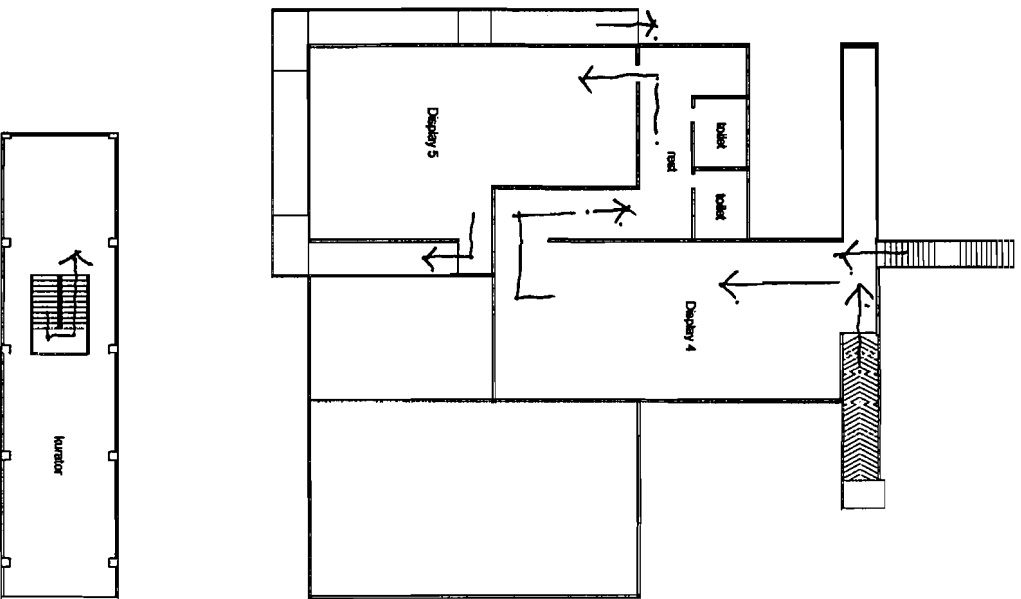
Rest room berfungsi sebagai tempat stop bagi pengunjung untuk istirahat sejenak, berdiskusi antar pengunjung dan dengan kurator, sambil menunggu kelompoknya berkumpul (pengunjung grup). Selain itu sebagai ruang perantara antara massa dengan yang lainnya.



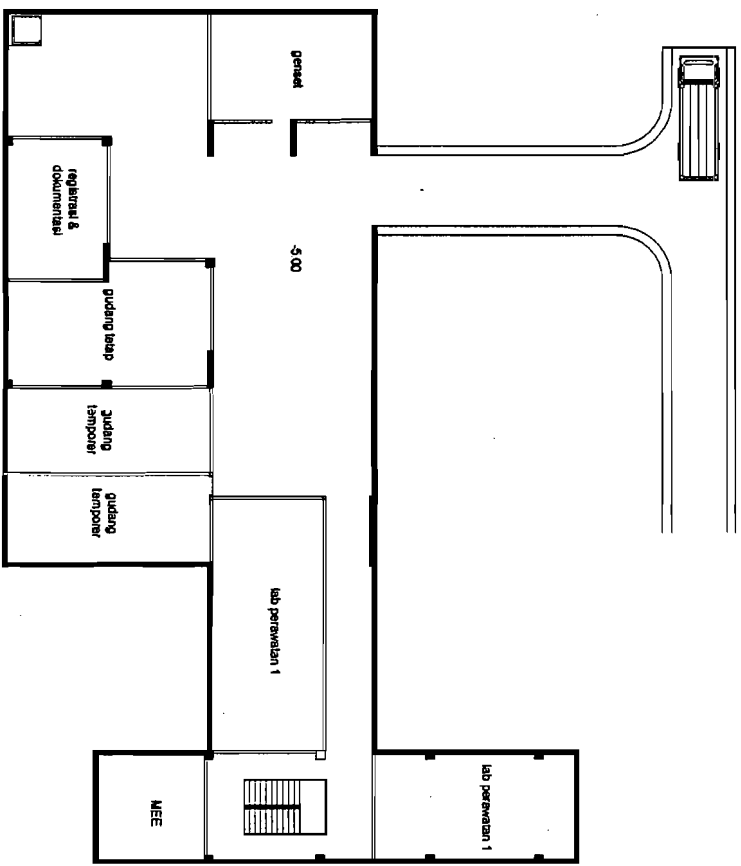
x Pengunjung.  
 → Pengelola.

**Denah Lantai 1**

skala 1:300

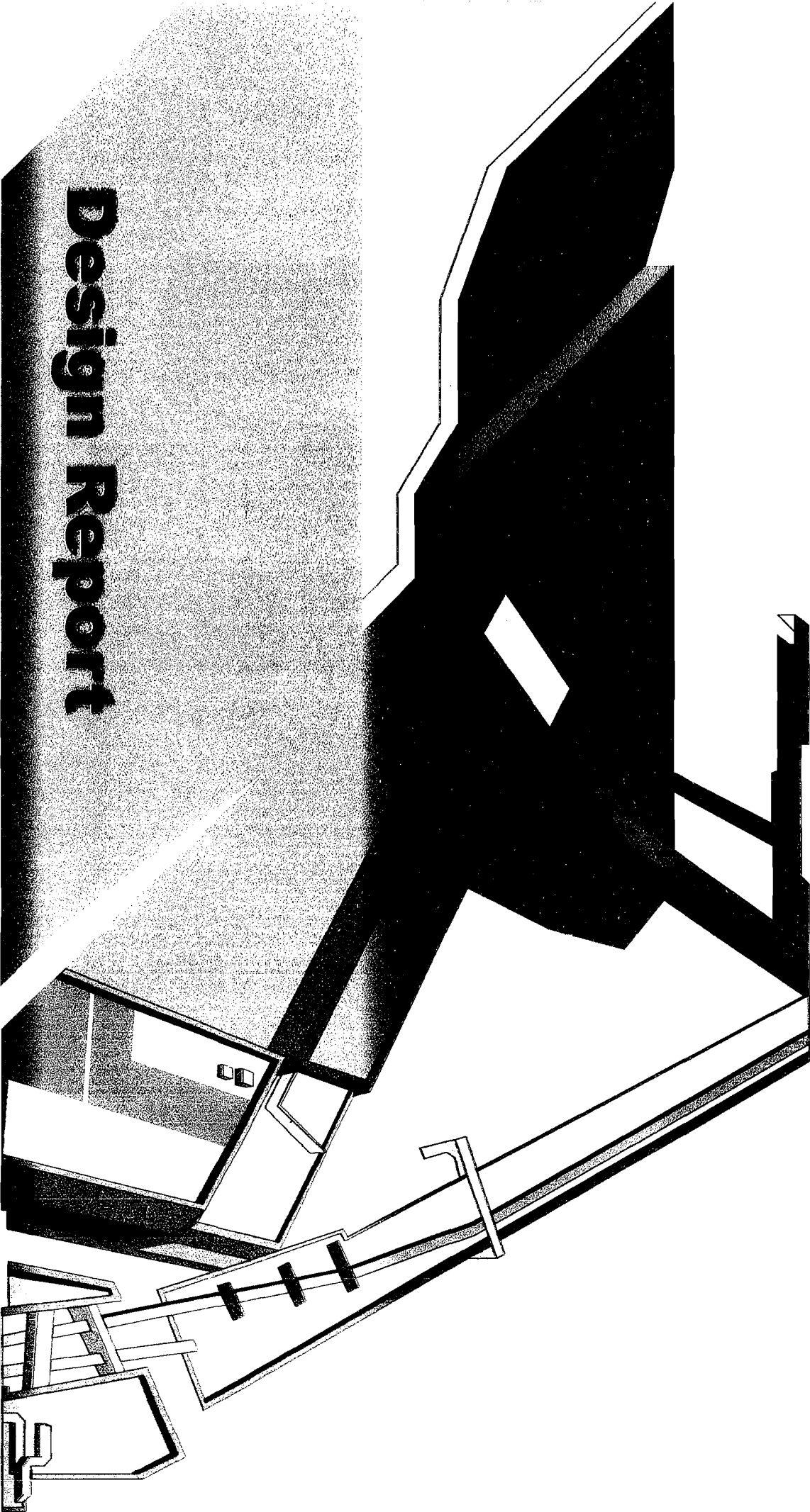


**Denah Lantai 2**  
skala 1:300



**Denah Basement**  
skala 1:300

# Design Report



# [[[ Spesifikasi Tugas Akhir ]]]

**Tugas Akhir**

**Jurusan Teknik Arsitektur**

**Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan**

**Universitas Islam Indonesia**

**Judul Tugas Akhir**

**Museum Seni Rupa Tradisional Indonesia di Yogyakarta**

**Penekanan design**

**Architectural Building Design**

**Permasalahan Dominan**

**Merancang museum seni rupa Tradisional dengan menggunakan pendekatan preseden arsitektur modern**

**Aspek Penekanan Konsep**

**Pencarian Bentuk dengan cara memodifikasi dari bentuk balok sederhana [pengurangan, penambahan, pergeseran dan perlubangan]**



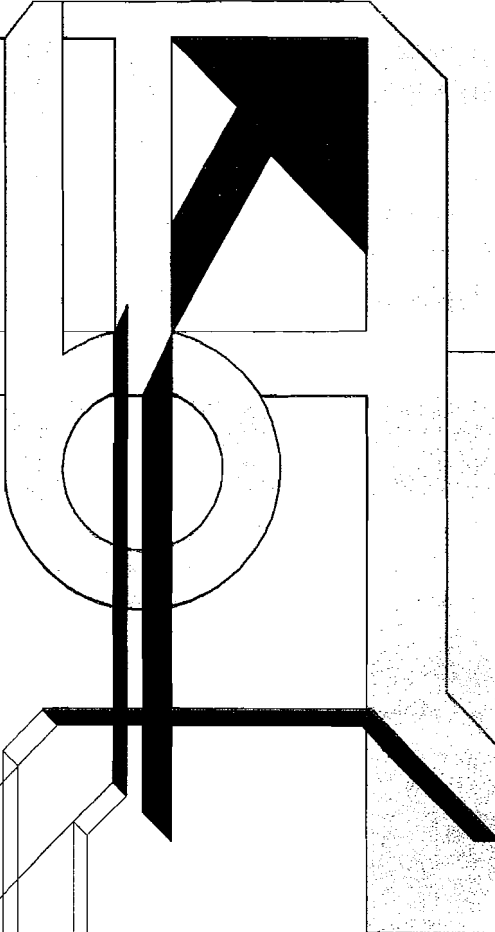
final project no. 06

## Abstraksi

Merancang suatu museum dengan menggunakan pendekatan preseden arsitektur modern, dengan obyek seni rupa tradisional yang berada di Indonesia merupakan sebagai suatu wadah penyimpanan teknik dan karya perupa di masa lampau. sebagai dasar pengklasifikasian obyek berdasarkan akulturasi budaya [teknik] luar yang mempengaruhi [teknik] kebudayaan asli sehingga menghasilkan suatu teknik yang baru sehingga dapat berkembang sampai saat ini. sebagai landasan pencarian bentuk menggunakan sebuah bentuk balok persegi panjang yang sederhana yang kemudian dilakukan beberapa modifikasi bentuk dengan batasan sudut 90. Bentuk yang sederhana ini berasal dari keadaan penciptaan seni rupa di masa lampau yang menggunakan peralatan sederhana yang mampu menciptakan suatu karya indah.

indonesian traditional visual art **Museum**

## Deskripsi Proyek



**Merupakan** suatu wadah yang berguna untuk menyimpan, mengoleksi dan mengeksplorasi tradisi atau pewarisan perupa bangsa Indonesia, (**khususnya seni rupa tradisional**) dari nenek moyang hingga ke generasi ke masa datang. Sehingga setiap individu diharapkan dapat mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai kultural **seni rupa** bangsa hasil penciptaan dari generasi sebelumnya.

## Potensi

Perkembangan Seni rupa di Yogyakarta cukup pesat mengingat telah adanya suatu institusi khusus yang mempelajari tentang seni rupa [ISI], selain itu semakin banyaknya event pameran yang digelar di kota ini hampir terjadi tiap bulannya komunitas dan forum dialog seni semakin gencar bermunculan. Hampir tiap tahunnya jumlah pendatang [pelajar] yang ingin belajar di kota ini semakin banyak dan hampir sering di jadikan sebagai daerah tujuan studi tour dari sekolah sekolah di Indonesia sehingga sangat tepatlah jika museum ini berada di kota ini.

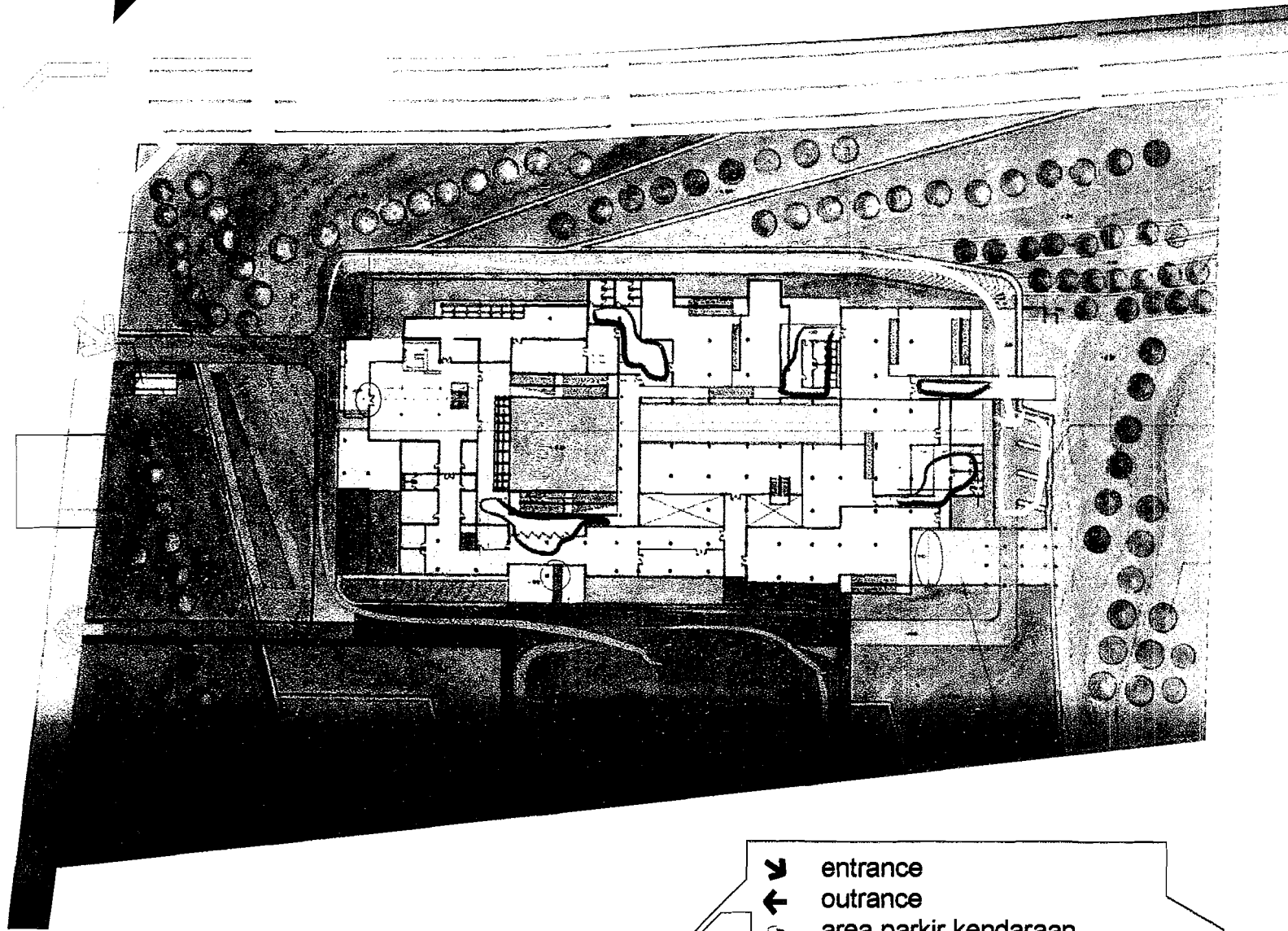
Bagaimana merancang suatu museum seni rupa tradisional dengan percontohan presiden artis lokal model yang dapat memunculkan suatu nilai-nilai budaya seni rupa di Indonesia khususnya seni rupa tradisional.

Peta Lokasi Kabupaten Bantul



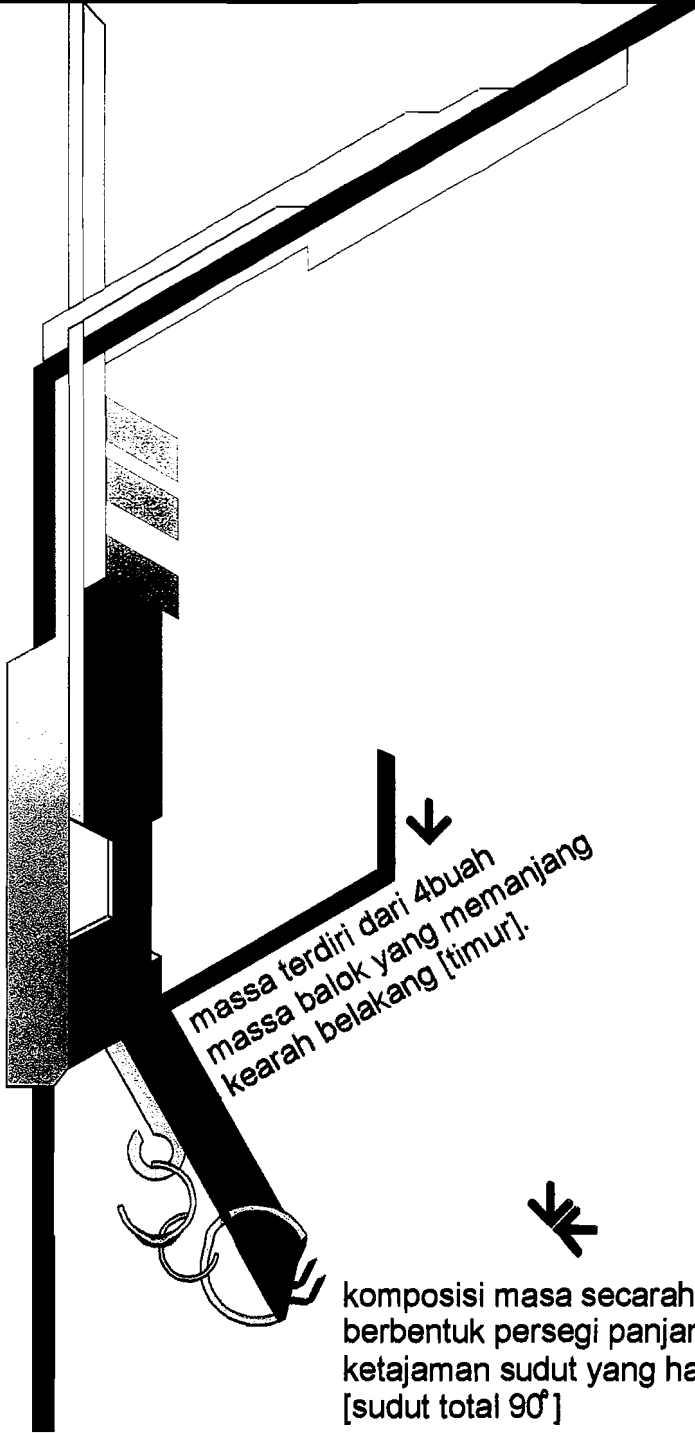
Letak geografis kabupaten Bantul berada pada  $7^{\circ}44' 50''$  -  $8^{\circ} 37' 40''$  lintang selatan dan  $110^{\circ} 18' 40''$  -  $110^{\circ} 34' 40''$  bujur timur. Secara administrasi kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima kabupaten di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ibukota kabupaten Bantul adalah kota Bantul yang berada sekitar 10 km dari kota Yogyakarta. Luas wilayah kabupaten Bantul adalah 506.85 km terdiri dari 3 wilayah pembantu bupati, 17 kecamatan, 75 desa, dan 933 dusun.



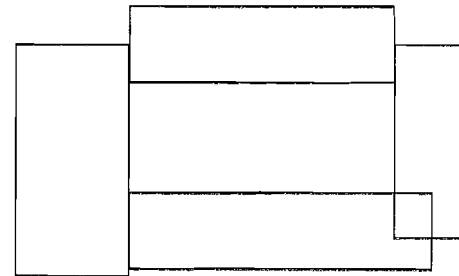
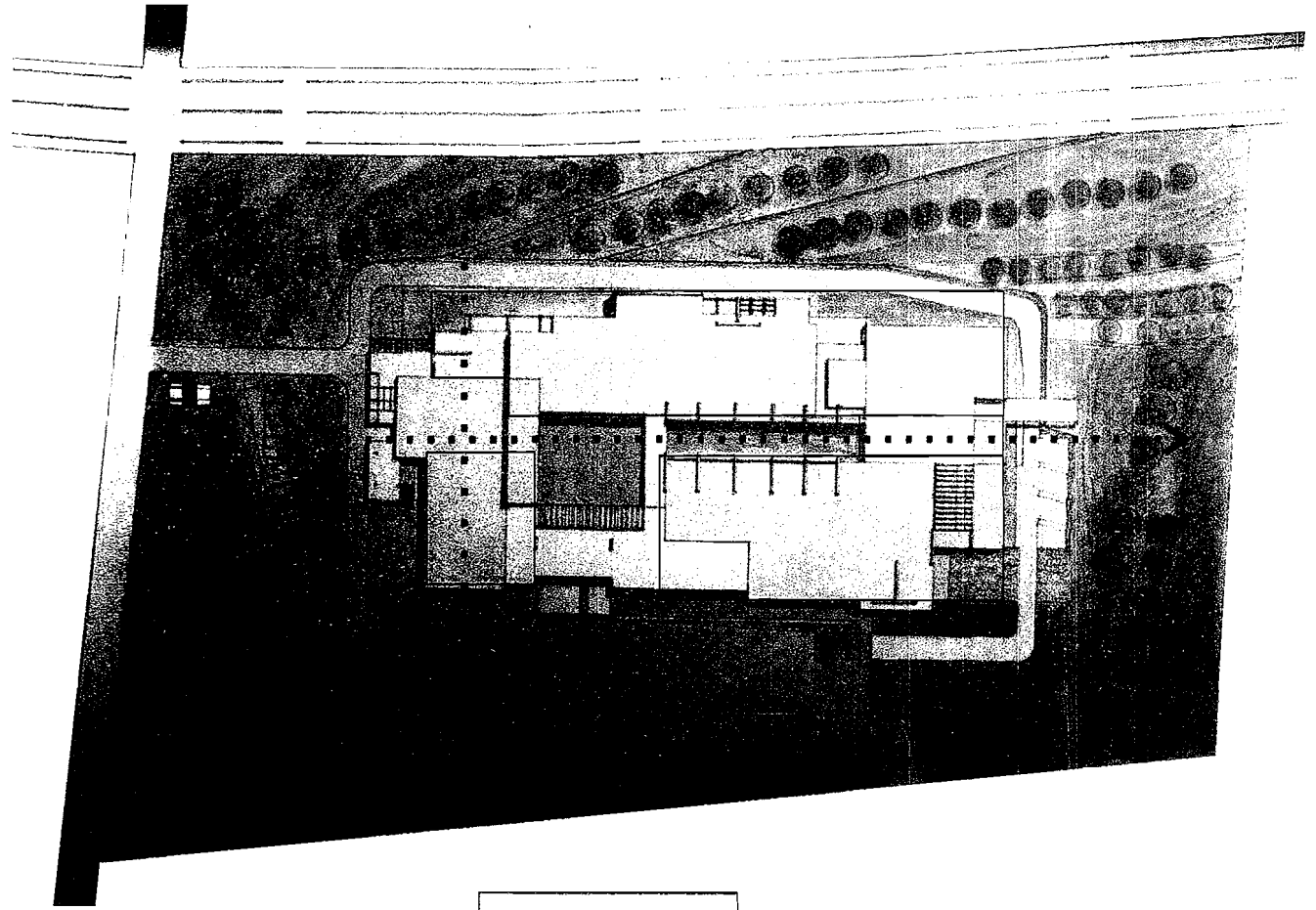


- ▼ entrance
- ▲ outrance
- ◻ area parkir kendaraan
- ◉ area istirahat
- ▭ area parkir barang
- pintu masuk

**Site Plan**

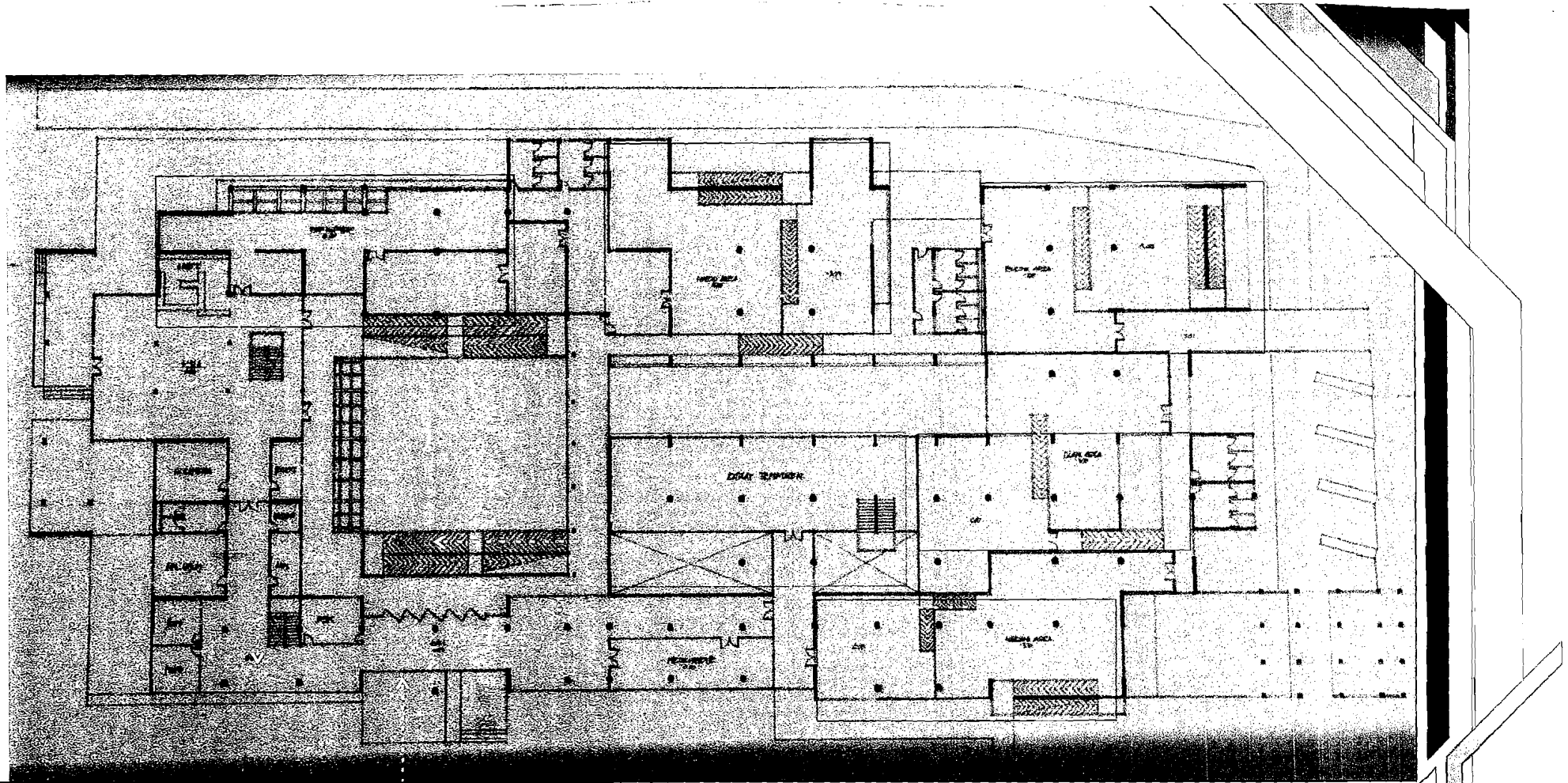


massa terdiri dari 4 buah  
massa balok yang memanjang  
kearah belakang [timur].



komposisi masa secara keseluruhan  
berbentuk persegi panjang dengan  
ketajaman sudut yang hampir tidak ada  
[sudut total 90°]

# Block Massa



terdiri dari

5 area pameran permanen

1 area pameran temporer

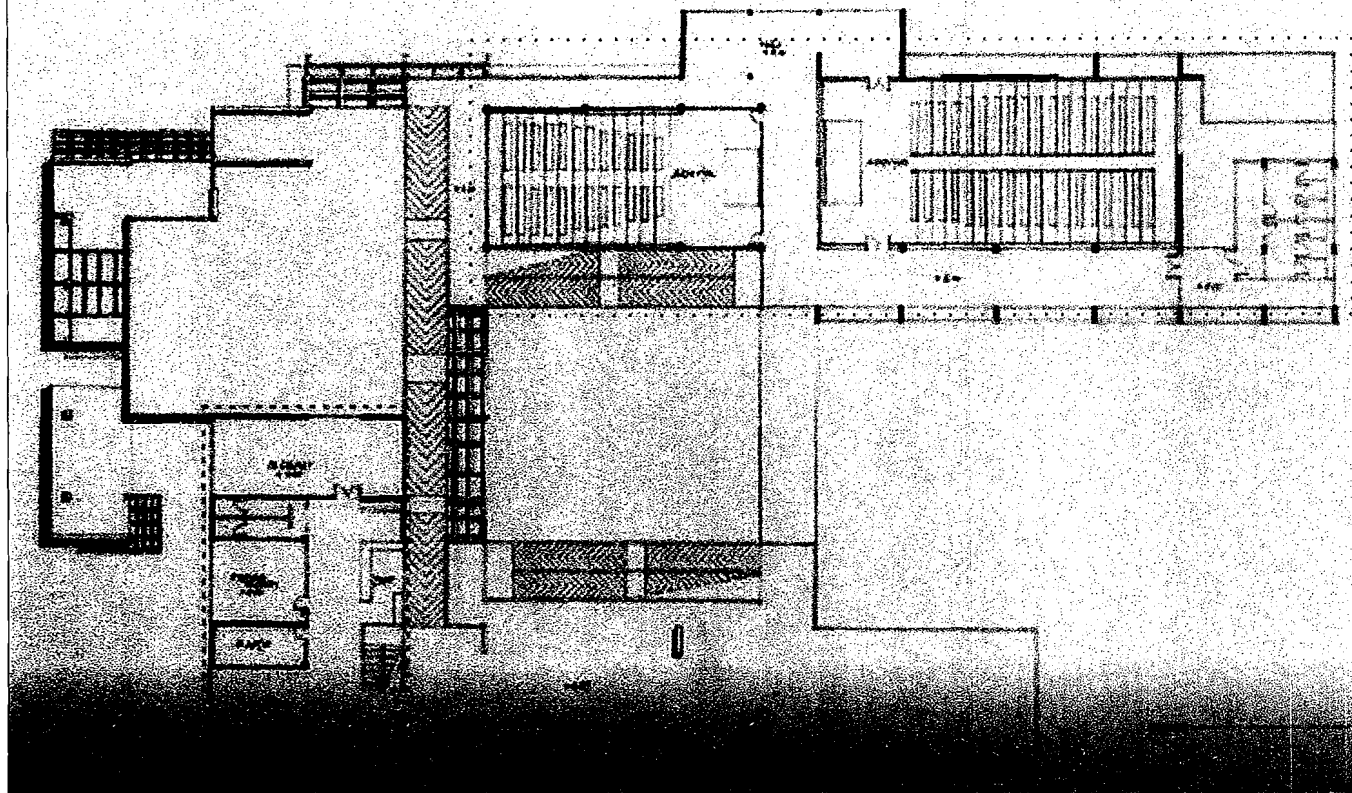
area administratif pengelola museum  
sirkulasi pengunjung

sirkulasi pengelola

akses sirkulasi menggunakan tangga dan ramp  
sehingga para pengguna diffable dapat mengakses keseluruhan bangunan

klasifikasi area pameran berdasarkan periode waktu  
akulturasi yang terjadi didalam perubahan gaya  
dan tehnik perupaan  
yang terbagi menjadi area prehistoric, hindu,  
budha, islam, dan nasrani[tehnik eropa]

## Area Lantai satu

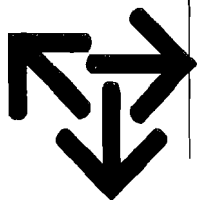


terdiri dari

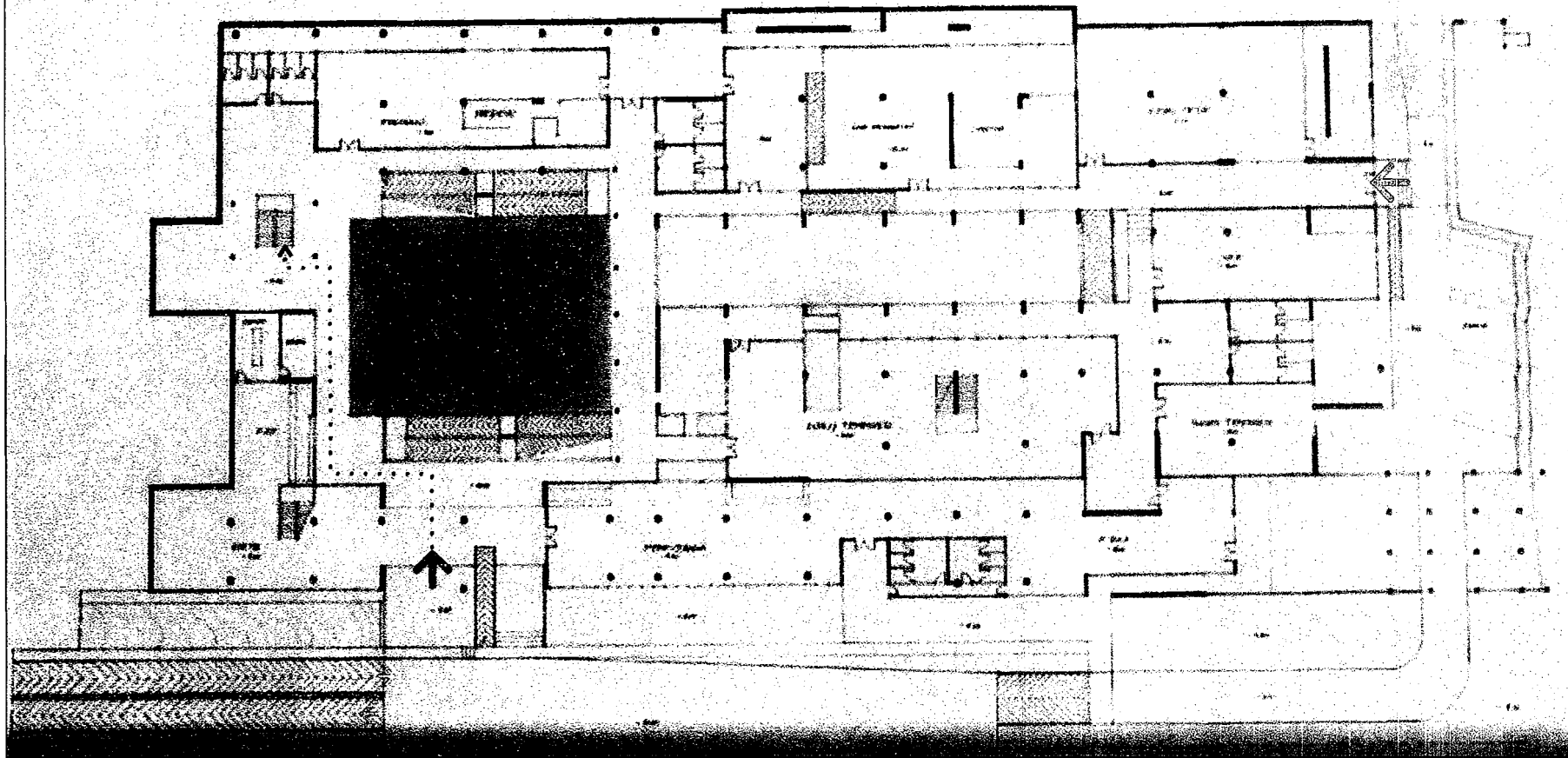
..... area kepala museum

..... area audio visual [pemutaran dokumenter dan seminar]

akses sirkulasi menggunakan tangga dan ramp sehingga para pengguna diffable dapat mengakses k

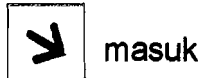


**Area Lantai Dua**



**terdiri dari**

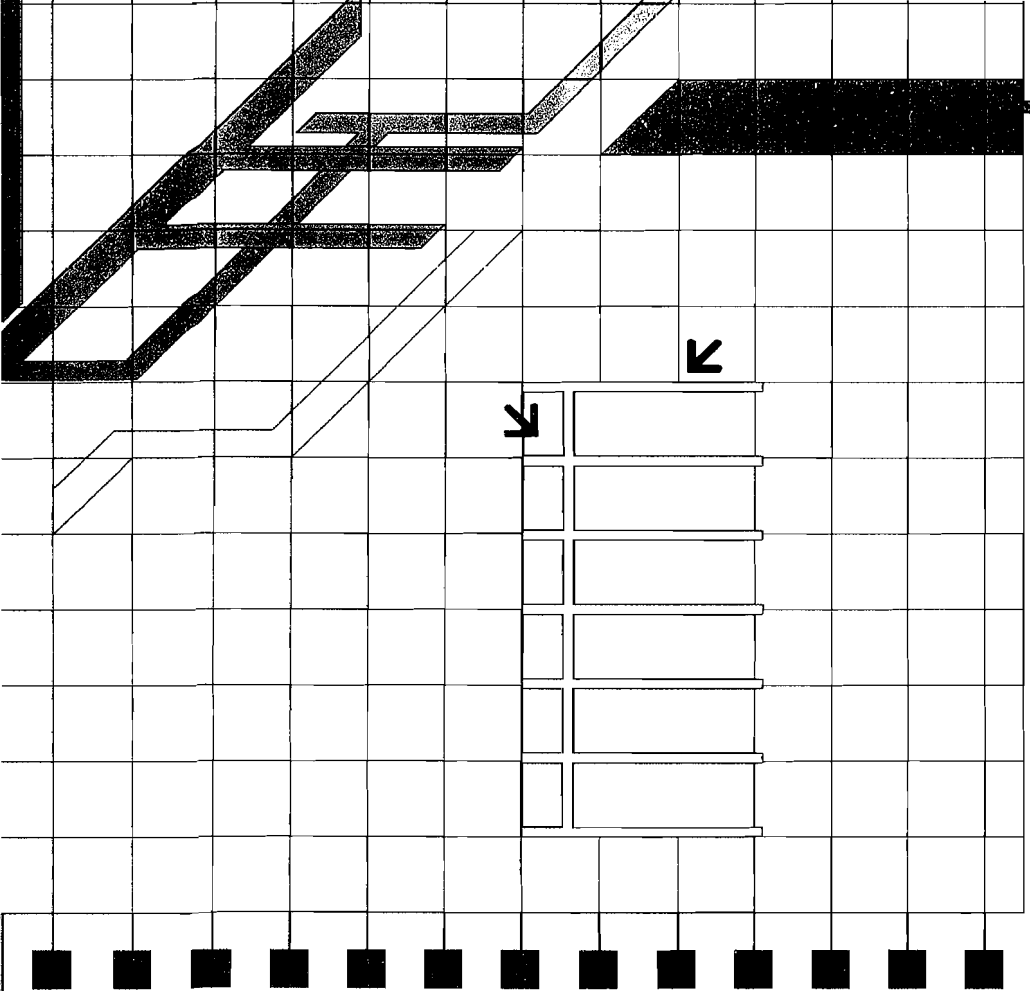
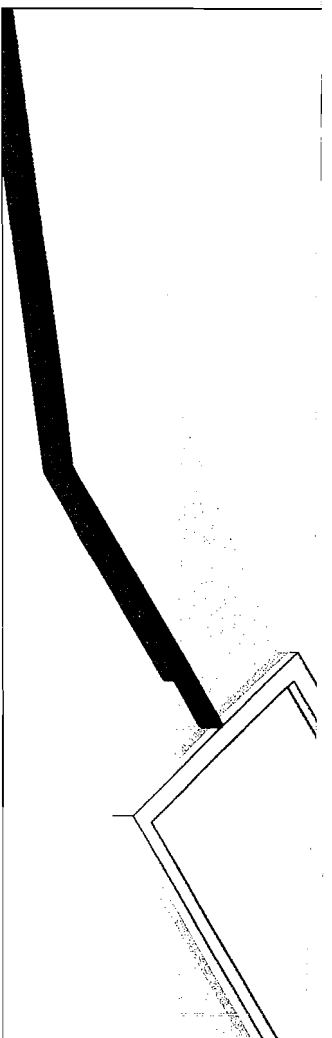
- area kantin
- area preparasi dan preservasi
- area gudang
- area perpustakaan
- 1 area pameran temporer
- area administratif kurator



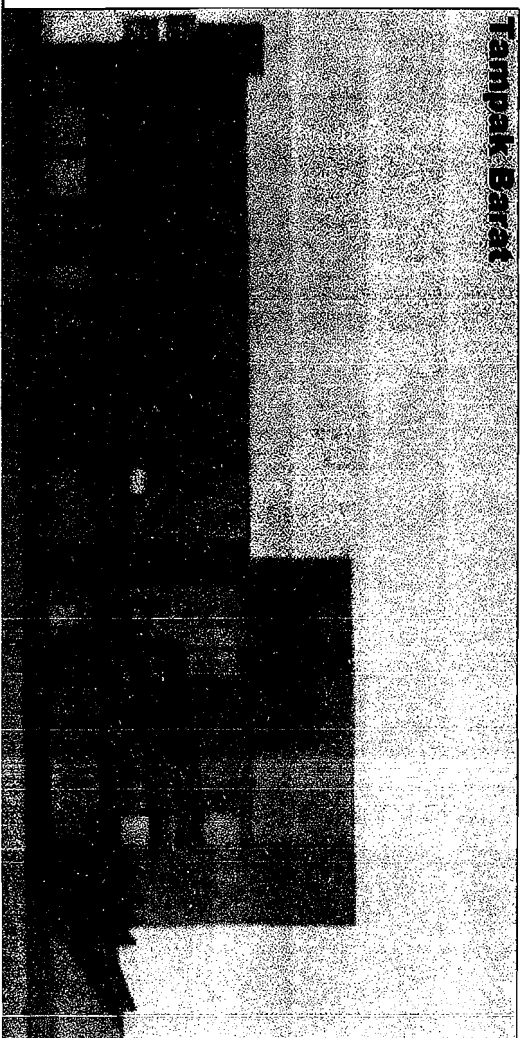
akses sirkulasi menggunakan tangga dan ramp sehingga para pengguna diffable dapat mengakses keseluruhan bangunan

**Area Lantai Semi Basement**

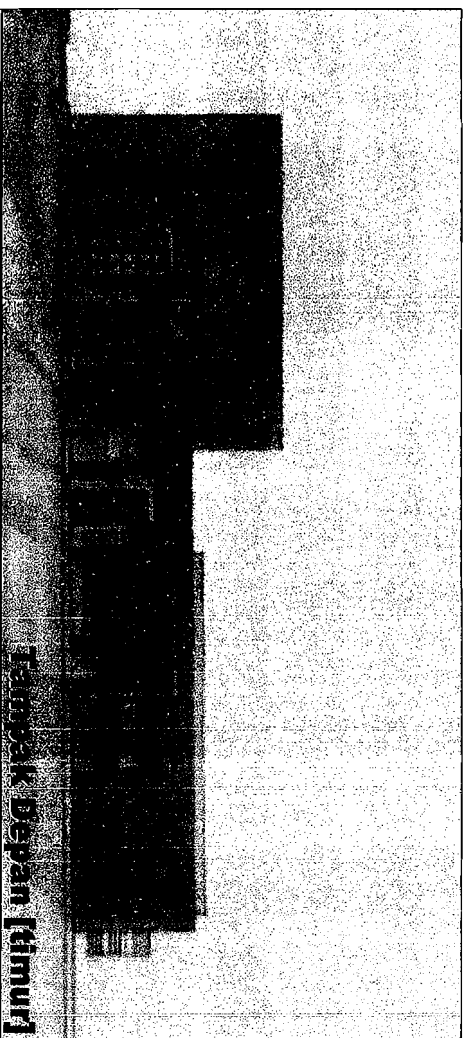
facade terbentuk dari pertemuan  
garis-garis vertikal dan horisontal



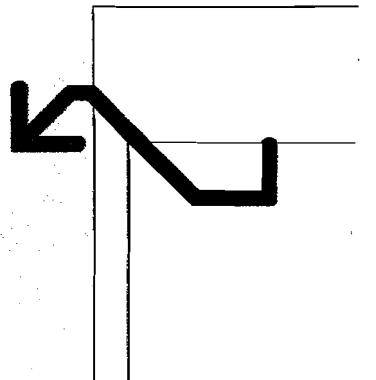
Tampak Barat



Tampak Depan (timur)

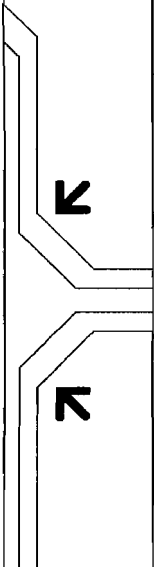


Tampak Utara

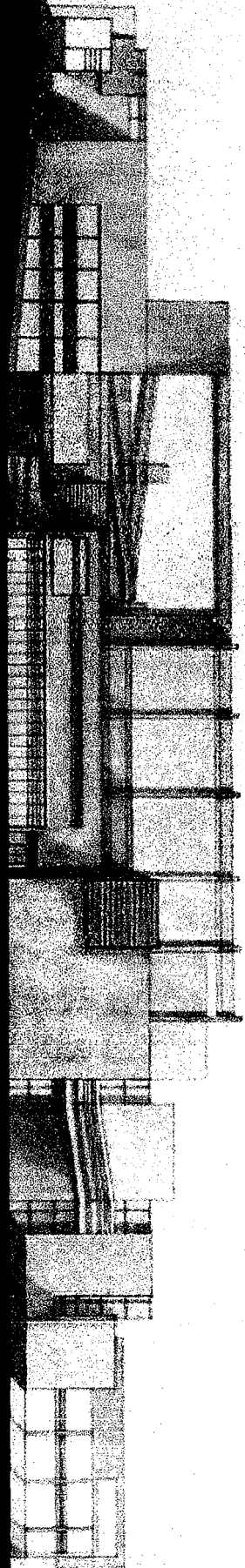


K

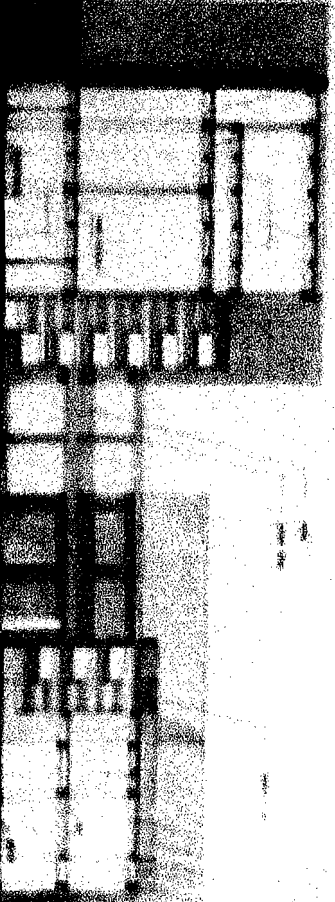
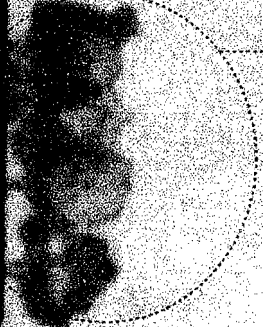
K



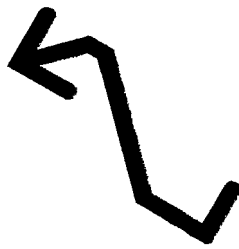
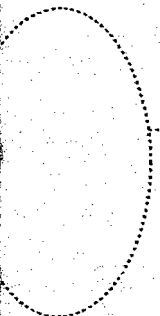
Tampak Selatan



Vegetasi sebagai  
barier kebisingan

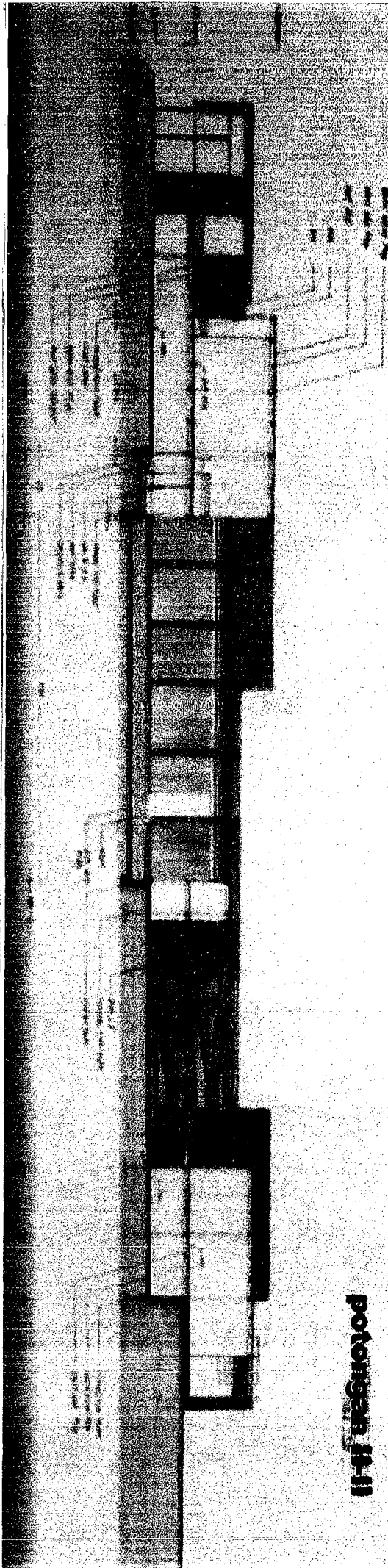


Area parkir

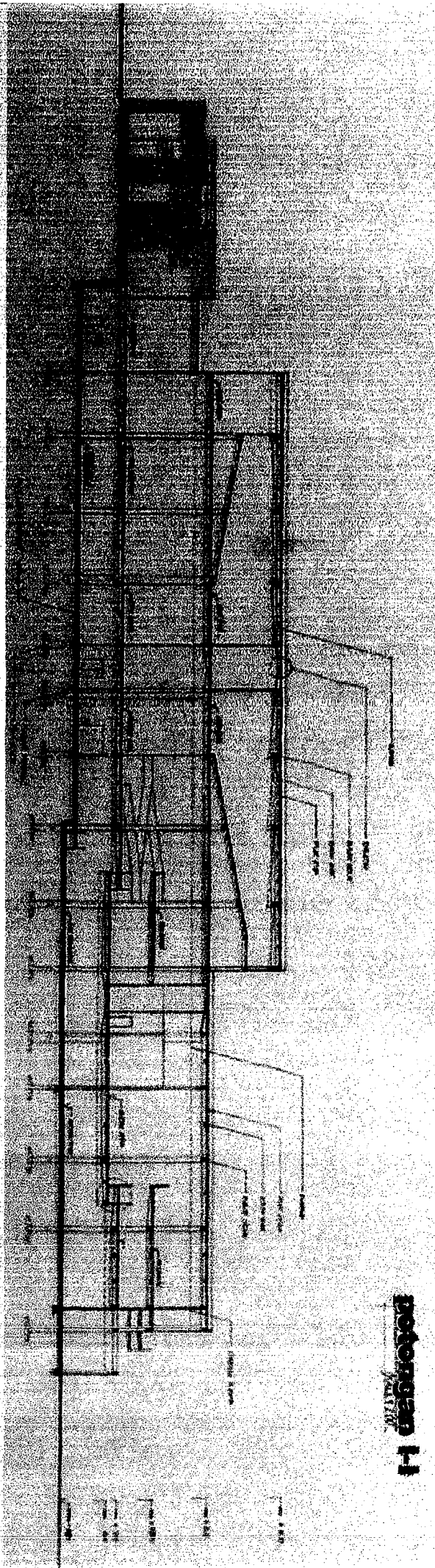


potongan lingkungan

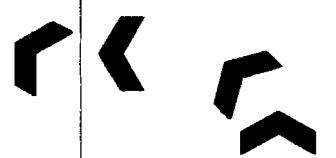




potongan II-II

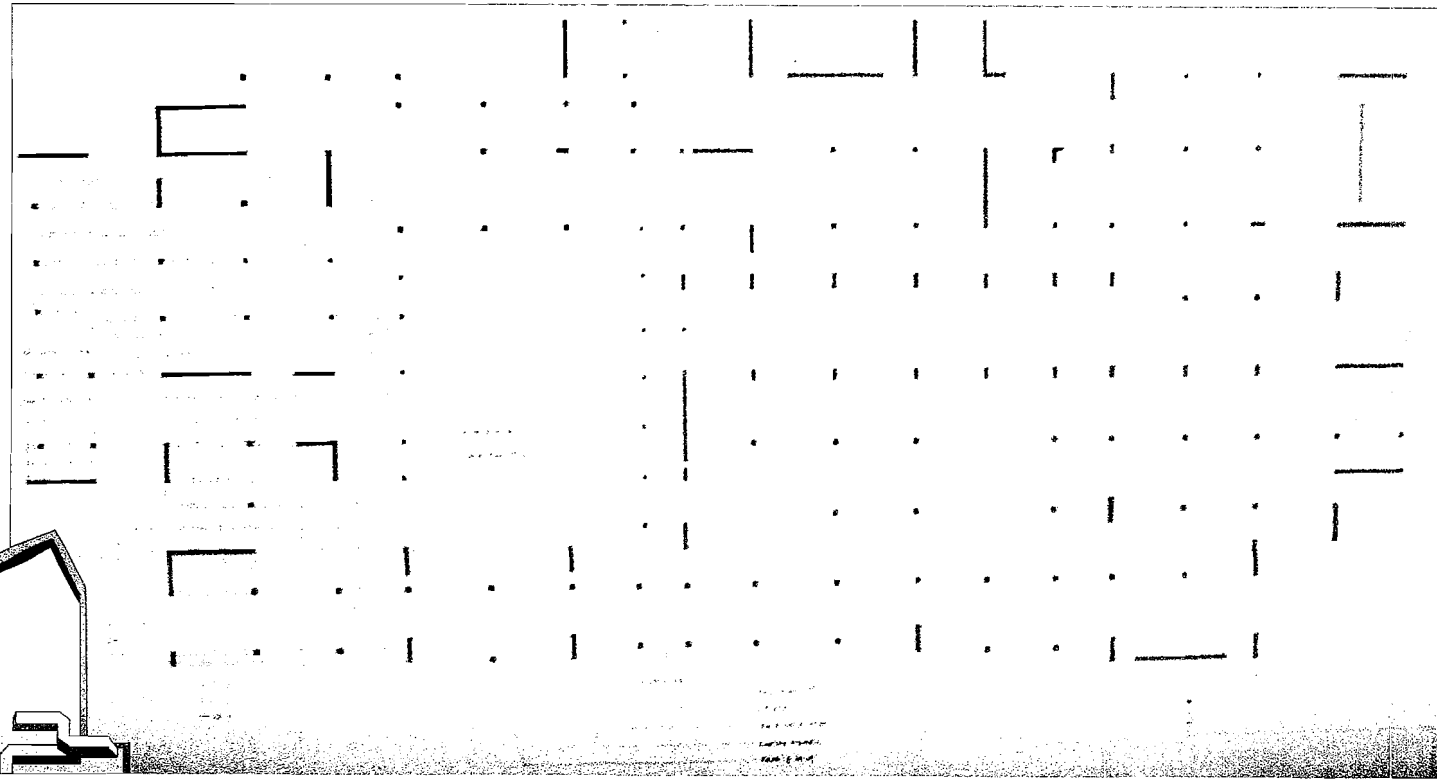


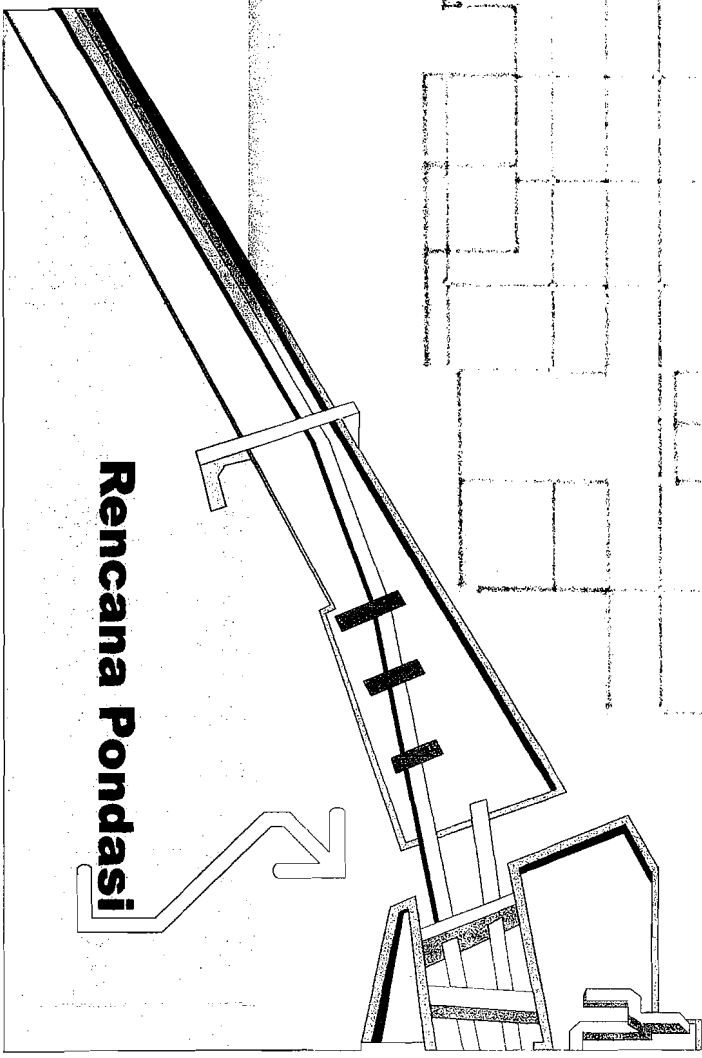
potongan H-I



**Rencana Kolom-Balok**

sistem struktur menggunakan sistem rangka dan dinding pemikul, pembagian beban lantai menggunakan sistem balok grid, berguna dalam pembagian merata beban gaya vertikal.

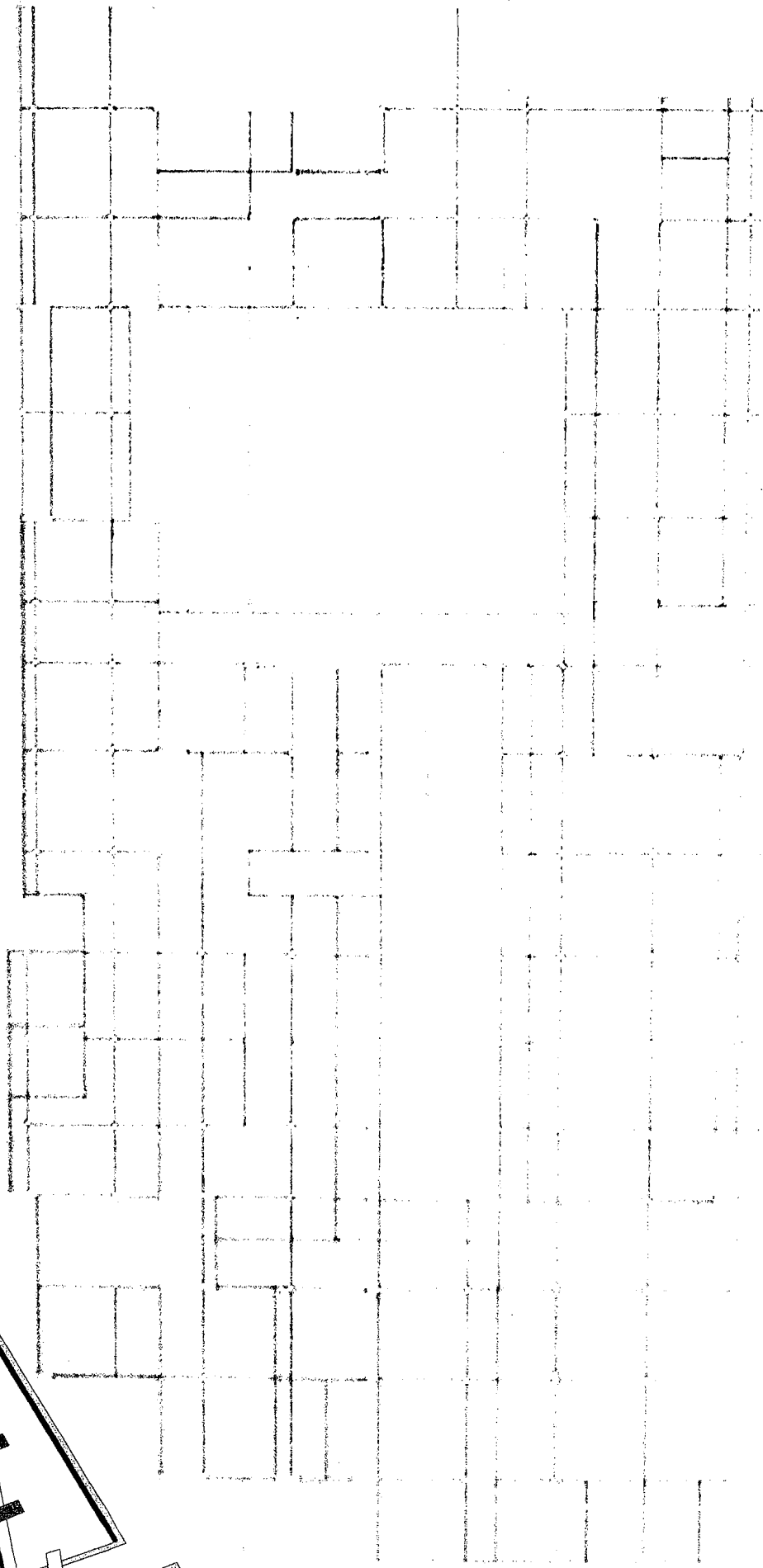


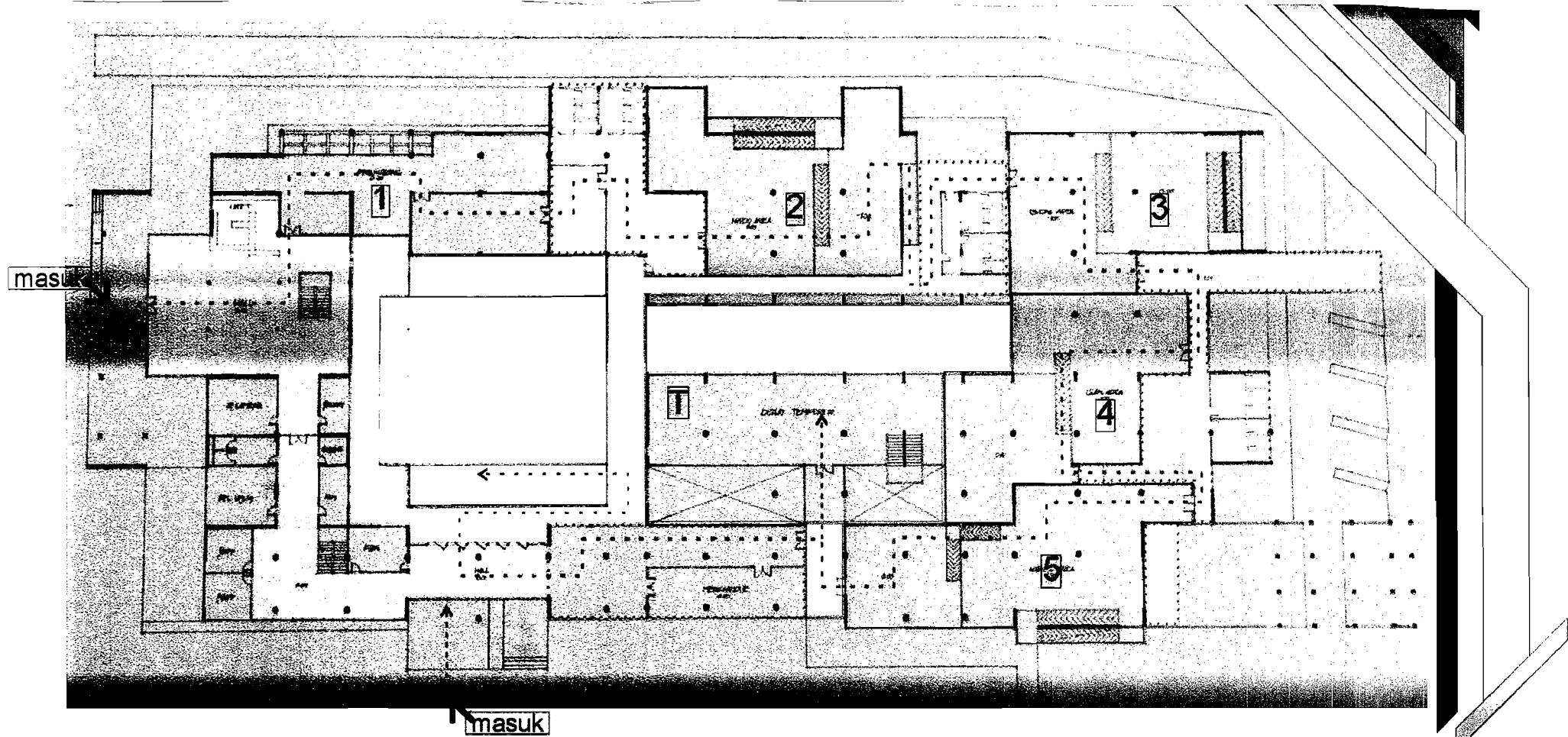


**Rencana Pondasi**

1:10

1:10





terdiri dari

5 area pameran permanen [-----] sirkulasi pengunjung ]

1 area pameran temporer [ ]

area administratif pengelola museum

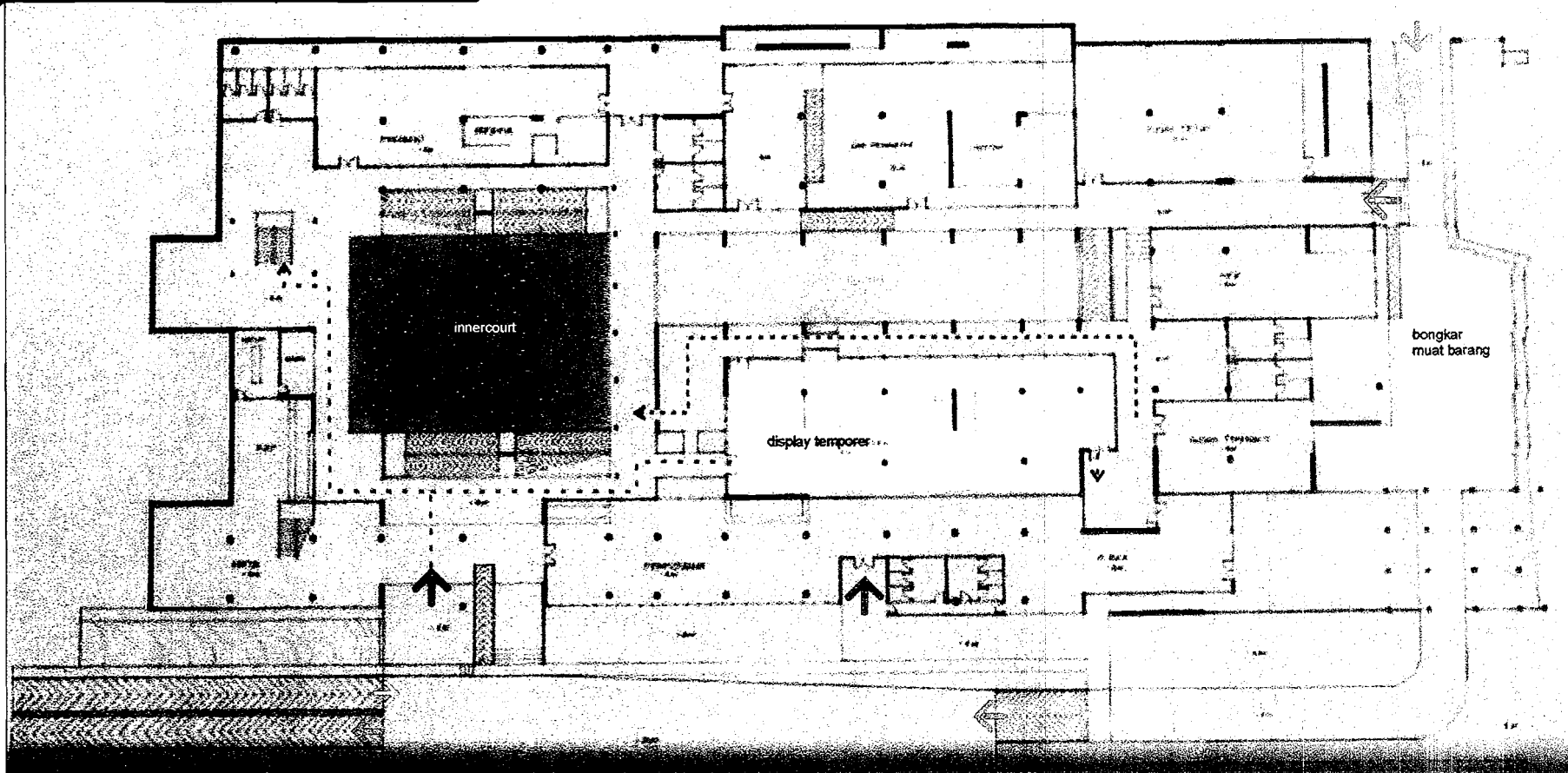
sirkulasi pengunjung

sirkulasi pengelola

akses sirkulasi menggunakan tangga dan ramp

sehingga para pengguna diffable dapat mengakses keseluruhan bangunan

## Area Display Lantai satu



**terdiri dari**  
area kantin  
area preparasi dan preservasi  
area gudang  
area perpustakaan  
1 area pameran temporer  
area administratif kurator

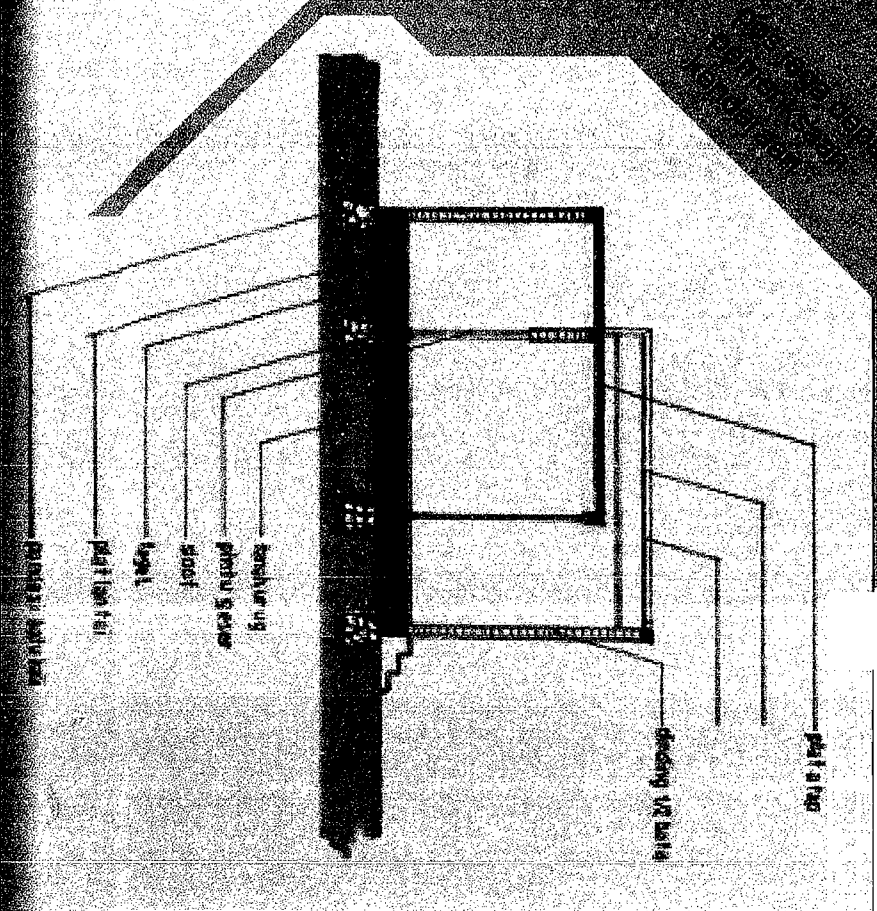
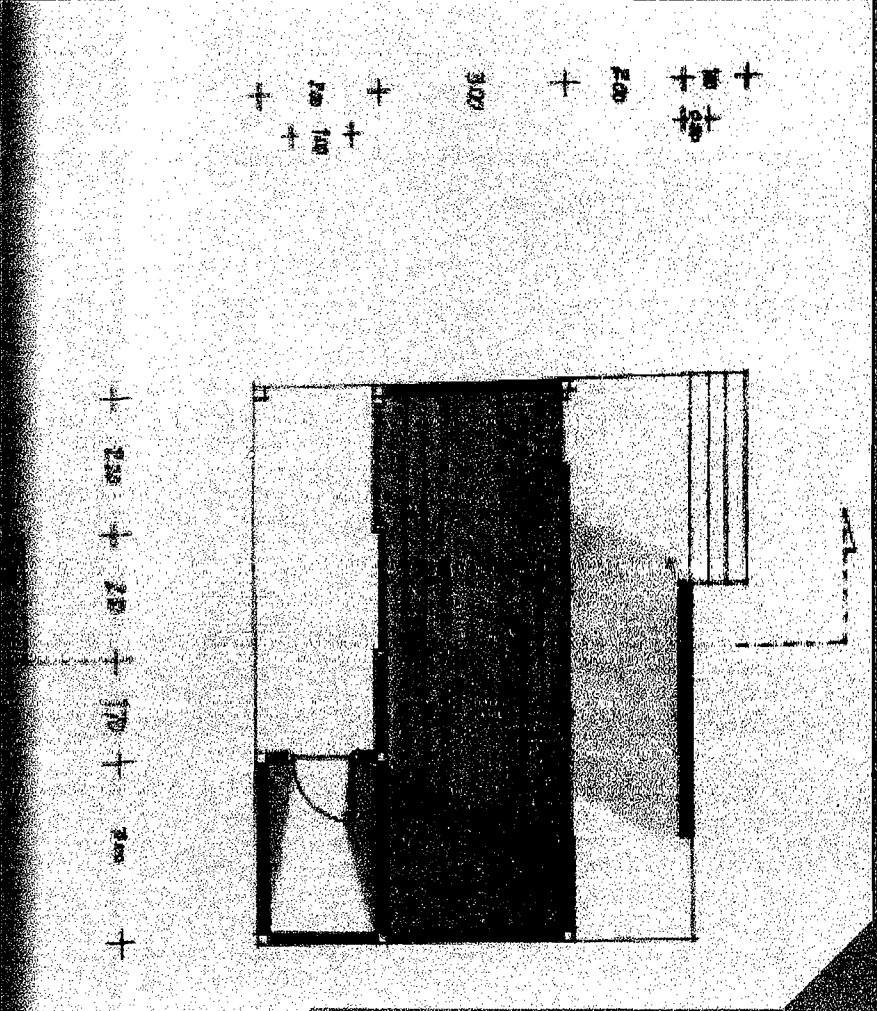
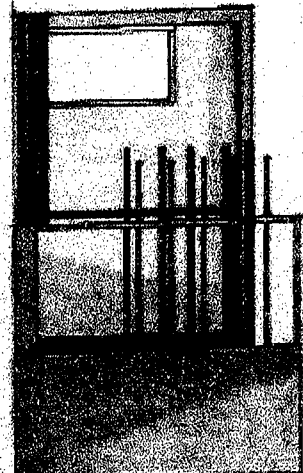
↘ masuk

→ kendaraan

akses sirkulasi menggunakan tangga dan ramp sehingga para pengguna diffable dapat mengakses keseluruhan bangunan

..... → sirkulasi pengunjung (peneliti)

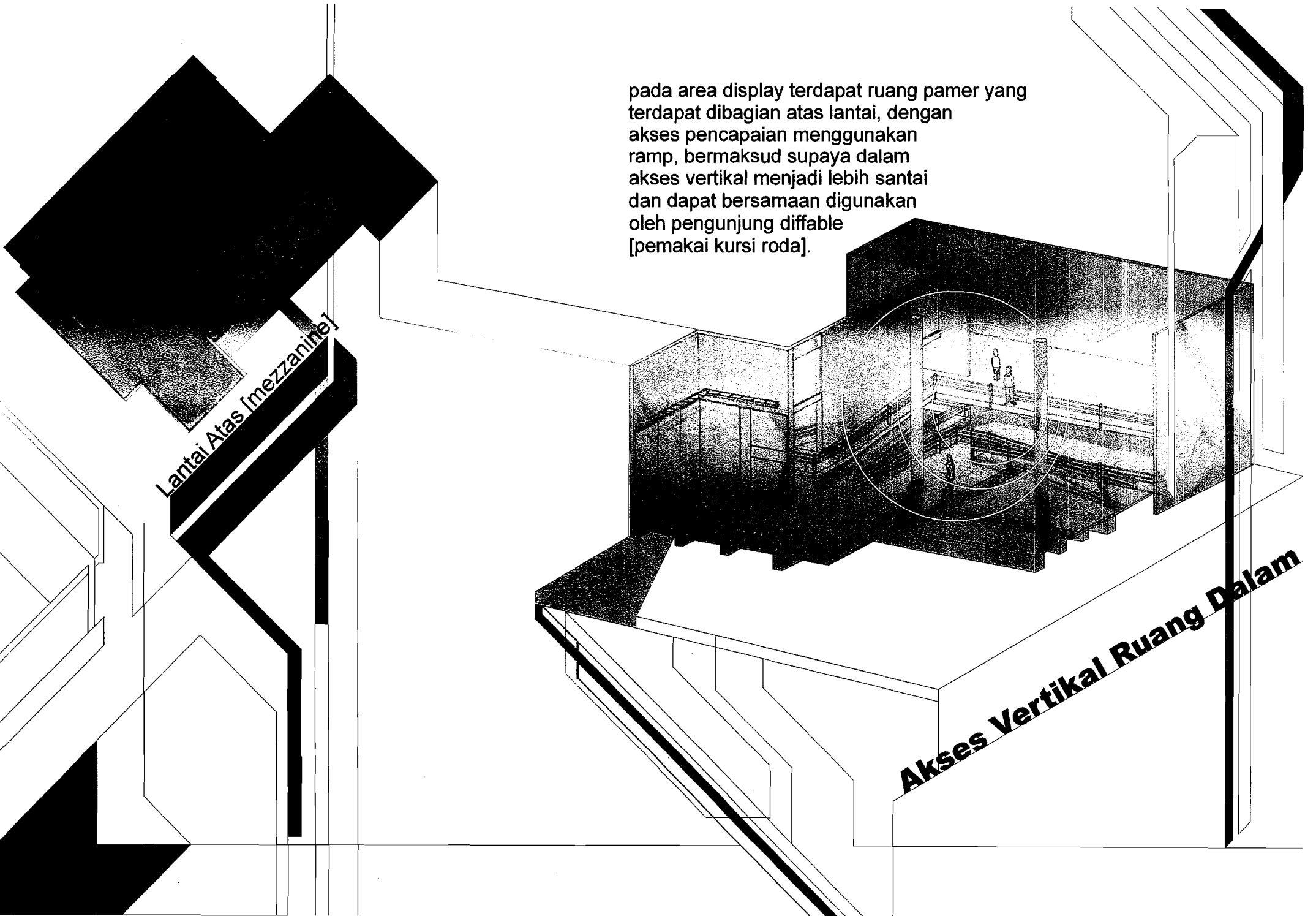
**Area Display Lantai  
Semi Basement**



pada area display terdapat ruang pameran yang terdapat dibagian atas lantai, dengan akses pencapaian menggunakan ramp, bermaksud supaya dalam akses vertikal menjadi lebih santai dan dapat bersamaan digunakan oleh pengunjung diffable [pemakai kursi roda].

Lantai Atas [mezzanine]

Akses Vertikal Ruang Dalam



Ruang area pameran yang terdapat lantai mezzanin terbagi atas dua klasifikasi bagian lantai atas merupakan obyek pameran benda-benda 2dimensi dan karya 3dimensi yang berukuran kecil

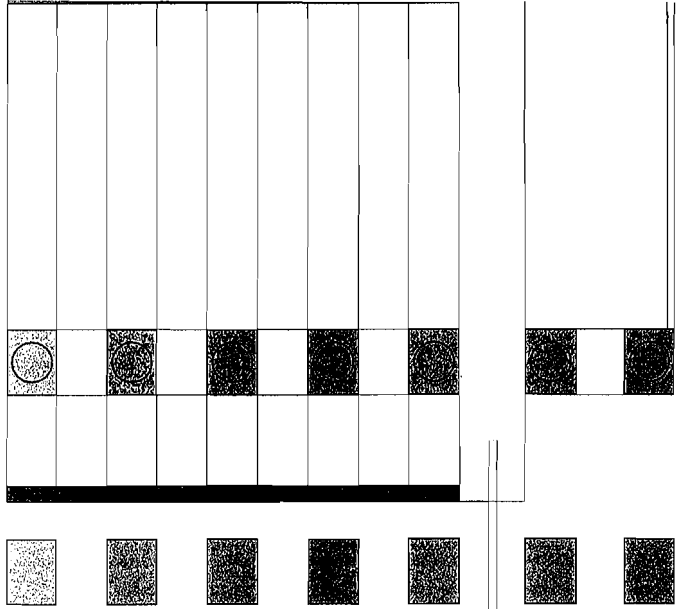
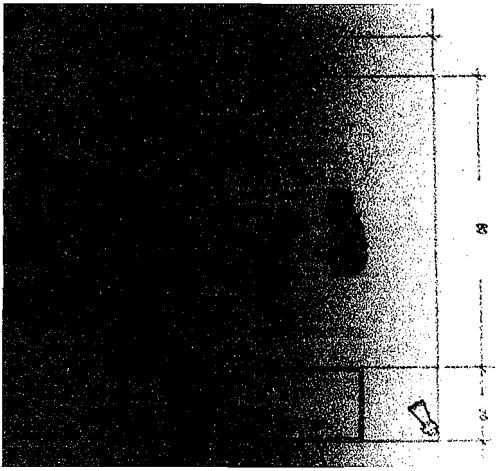
**Display Obyek**

Objek Display  
Display

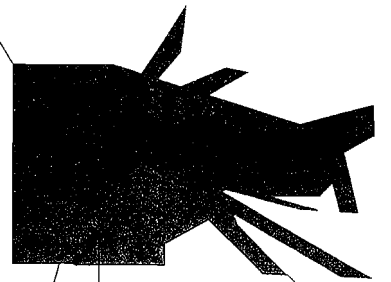
**Display Obyek**





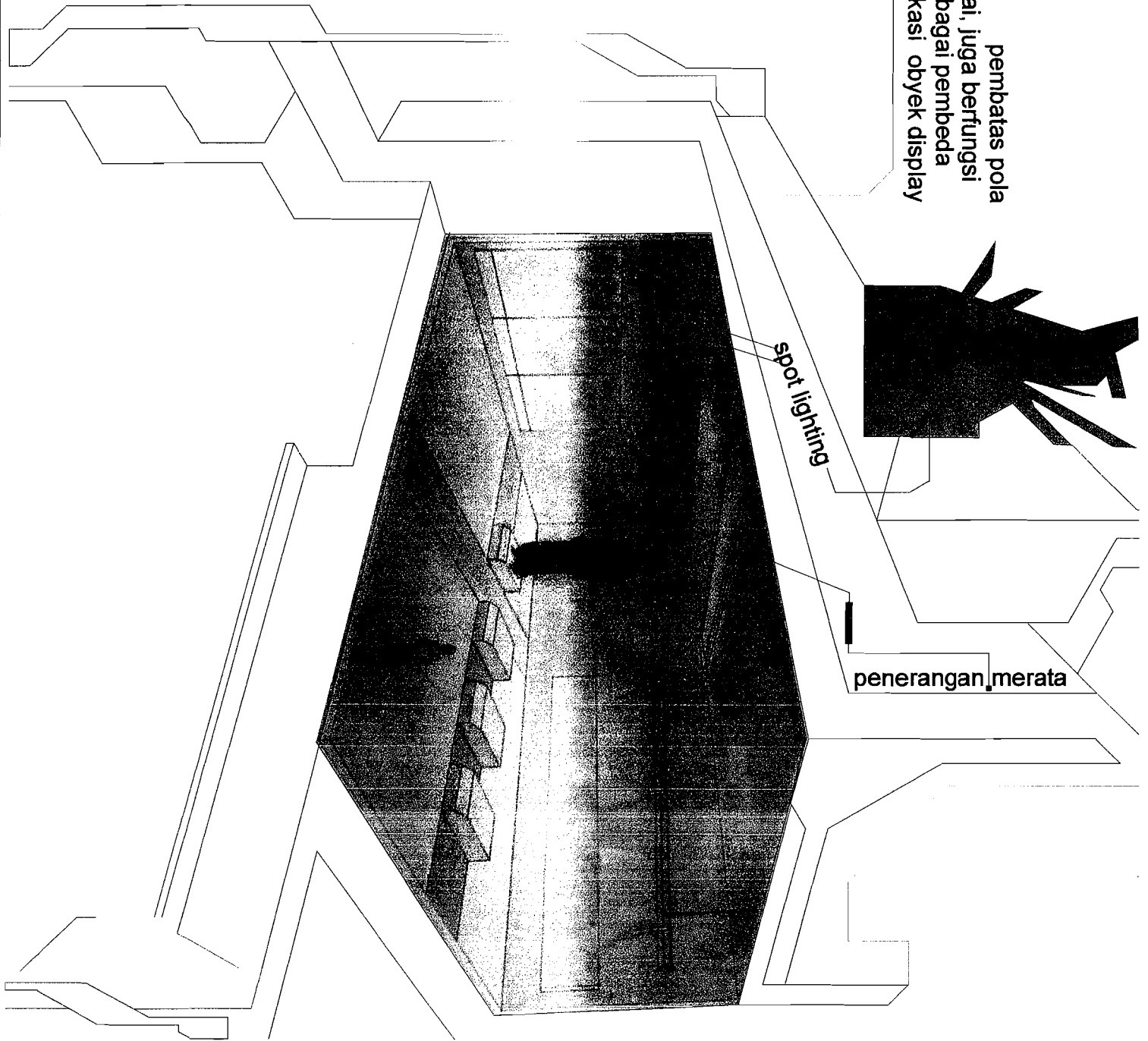


pembatas pola lantai, juga berfungsi sebagai pembeda klasifikasi obyek display



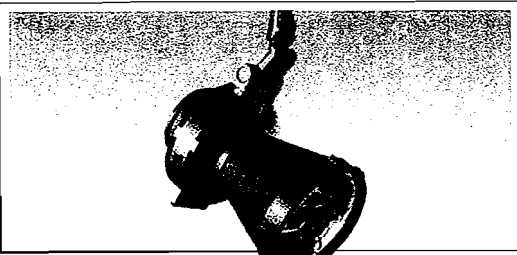
spot lighting

penerangan merata



**DCN 602 Black**

Spot orientable through 360° (horizontal) and 90° (vertical) for PAR 38 E reflector lamp on DCS connector. For wall or ceiling mounting with base or on RCS 655 track.

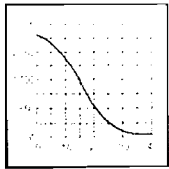
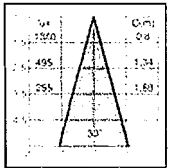


- Applications**  
Localised lighting for shops, museums, hotels, restaurants, etc.
- Product description**
- Type : Spot
  - Lamps : PAR 38 E 8CW, 120W E27, Flood, Spot (Cool beam)
  - Colours : Black
  - Materials : Zamak and aluminium
  - Accessories : Barn doors (black) Ref. ZZN 606 and barn door holder Ref. ZZN 102 Colour filters Ref. ZZN 605
- Weight** : 1.2 kg
- Class** : II
- IP** : 30

- Installation**
- Track RCS 655 : Adaptor RCS 655/15 (see page 62)
  - Base : ZZX 010/011/020 (see page 45)
  - Safety distance : 0.8 m for PAR 38 E Flood  
1.0 m for PAR 38 E Spot



PAR 38 E Flood  
120W 30° E27

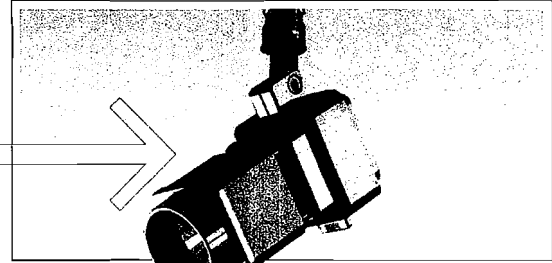


All 4 lamps specified at the bottom of this page can be used in both luminaires described on this page.



**QCN 210/50 Black**

Spot orientable through 360° (horizontal) and 90° (vertical) for extra-low voltage halogen reflector lamp 12V 50W (aluminium cup). Transformer incorporated in luminaire. For wall or ceiling mounting with base or on RCS 655 track.

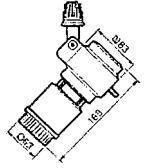


**Applications**  
Accent lighting for shops, museums, restaurants, etc.

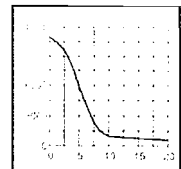
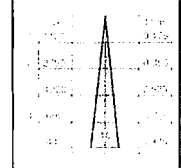
- Product description**
- Type : Spot
  - Lamps : Halogen 12V/50W B15d
  - Colours : Black
  - Materials : Polycarbonate and steel
  - Weight : 1.35 kg
  - Class : II
  - IP : 20
  - Transformer : Incorporated

- Installation**
- Track RCS 655 : Adaptor RCS 655/15 (see page 62)
  - Base : ZZX010/020 (see page 45)
  - Safety distance : 0.5 m (for 25° lamp)  
0.8 m (for 10° lamp)

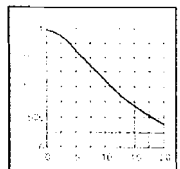
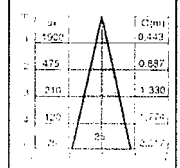
Type  
QCN 210/50 220V/50Hz Black  
QCN 210/50 240V/50Hz Black



Halogen  
12V/50W 10°  
B15d



Halogen  
12V/50W 25°  
B15d



# Jenis Pencahayaan Buatan

## Jenis Lampu Sebaran Merata

## DOWNLIGHTERS

### MBS 101/70 MBS 101/150 White

Adjustable downlight luminaire for metal holds lamp up to 150W with vertical adjustment angle of 45° and protection glass supplied. Control gear supplied with fitting in separate box (see page 118).

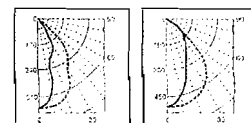
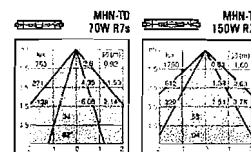
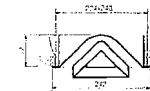


**Applications**  
Shops, shop windows, museums, etc.

**Product description**  
Type : Downlighter  
Lamps : MHV-TD 70W, 150W R7s  
Colours : White  
Materials : Aluminium body, steel collar, bright satin aluminium reflector and protective glass  
Weight : ± 4.0 kg  
Class : I  
IP : 20  
Control gear : In separate box (see page 118)

**Installation**  
Cut-out diameter : 224-240 mm  
Safety distance : 0.5

**Type**  
MBS 101/70 220V/50Hz White  
MBS 101/70 240V/50Hz White  
MBS 101/150 220V/50Hz White  
MBS 101/150 240V/50Hz White



### DBS 101/300 White

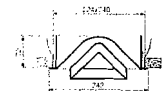
Adjustable downlight luminaire for double-ended halogen lamp 300W with vertical adjustment angle of 45° and protection glass supplied.



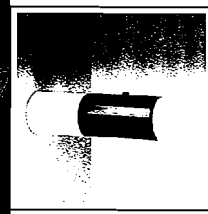
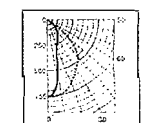
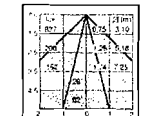
**Applications**  
Shops, shop windows, museums, public areas, etc.

**Product description**  
Type : Downlighter  
Lamps : Double-ended halogen 300W R7s  
Colours : White  
Materials : Aluminium body, steel collar, bright satin aluminium reflector and protective glass  
Weight : 0.900 kg  
Class : I  
IP : 20

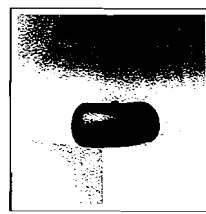
**Installation**  
Cut-out diameter : 224-240 mm  
Safety distance : 0.8 m



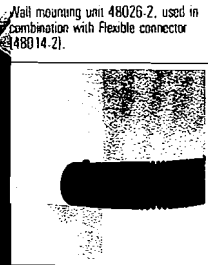
Double-ended halogen 300W R7s



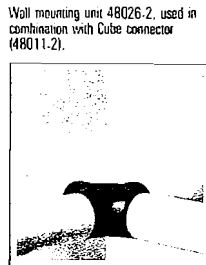
Wall mounting unit 48026-2, used in combination with in-line connector (48012-2).



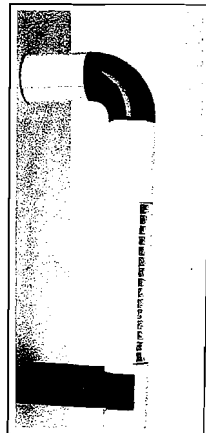
Wall mounting unit 48026-2, used in combination with 90° Rigid corner (48013-2).



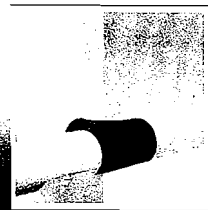
Wall mounting unit 48026-2, used in combination with Flexible connector (48014-2).



Wall mounting unit 48026-2, used in combination with Cube connector (48011-2).



Wall mounting unit 48026-2 and Mounting clamp 48024-4 used in combination with Rigid corner and fluorescent module.

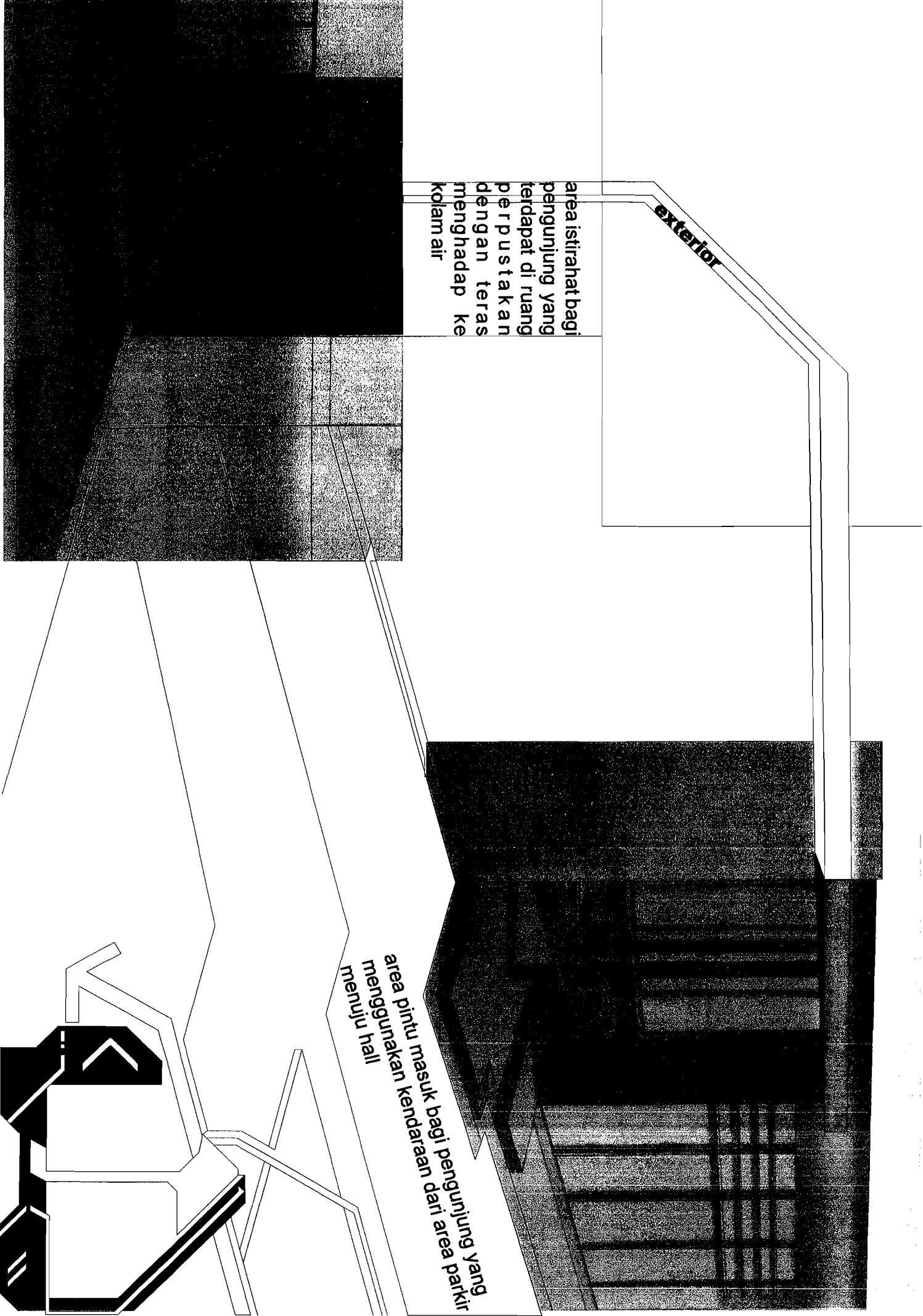


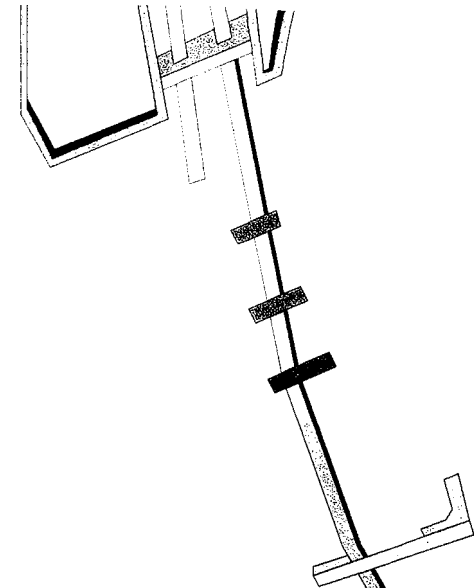
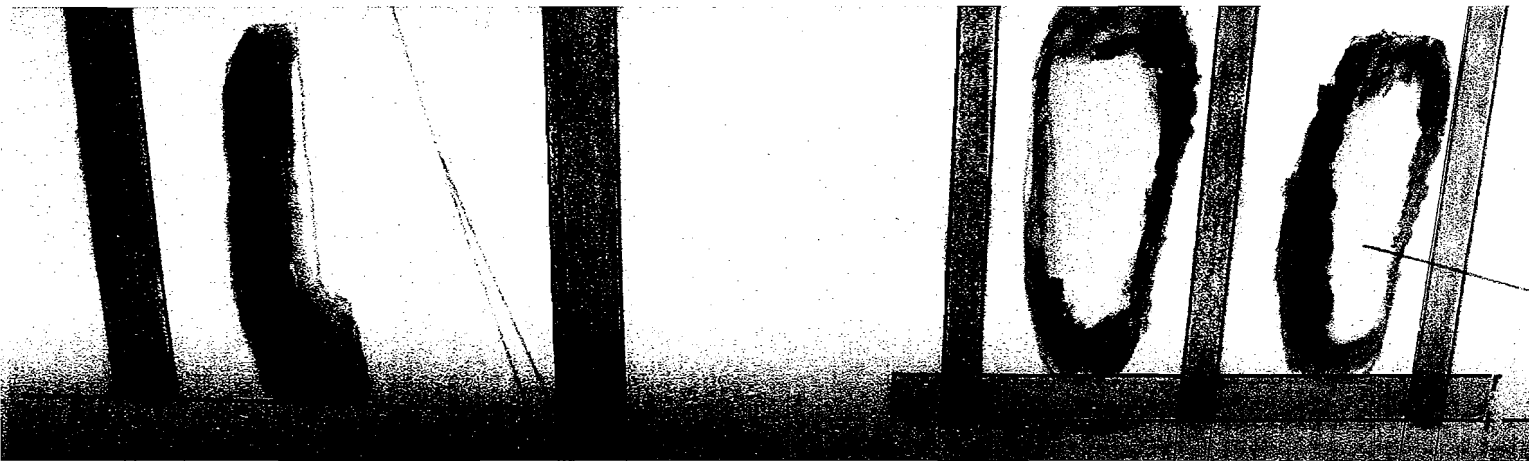
Wall mounting unit 48026-2, used in combination with Junction (48020-2).

exterior

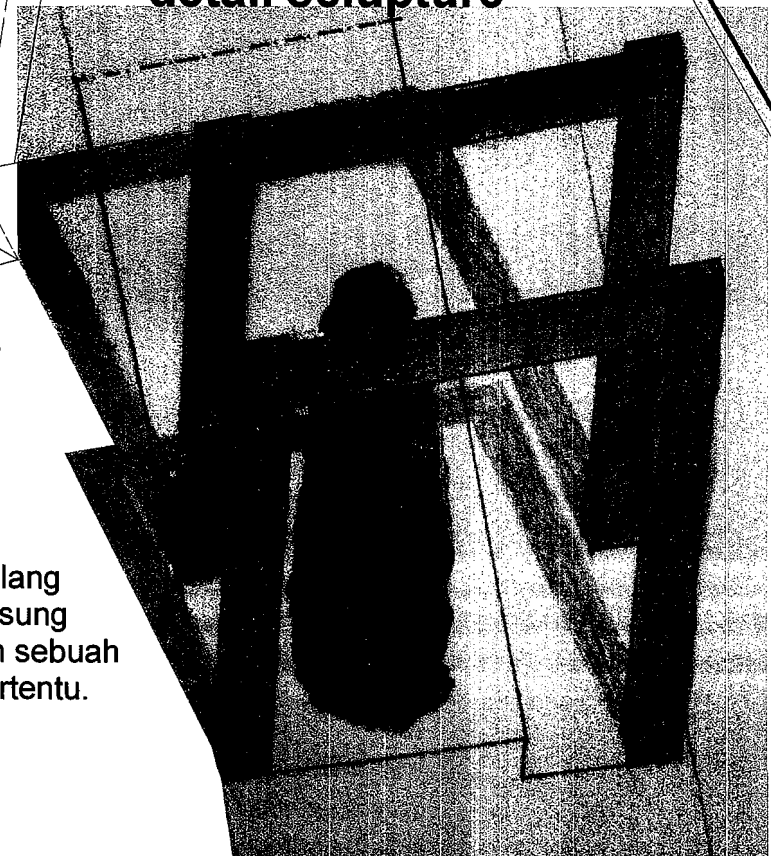
area istirahat bagi  
pengunjung yang  
terdapat di ruang  
perpustakaan  
dengan teras  
menghadap ke  
kolam air

area pintu masuk bagi pengunjung yang  
menggunakan kendaraan dari area parkir  
menuju hall





### detail sculpture



sculpture prasasti terletak di bagian depan sebagai penanda keadaan zaman [keterangan waktu]

dibuat berupa sebuah bingkai yang berulang ulang bermaksud untuk memperlihatkan secara langsung karya seni yang sederhana terbuat dari cukilan sebuah batu yang di bentuk membentuk suatu motif tertentu.

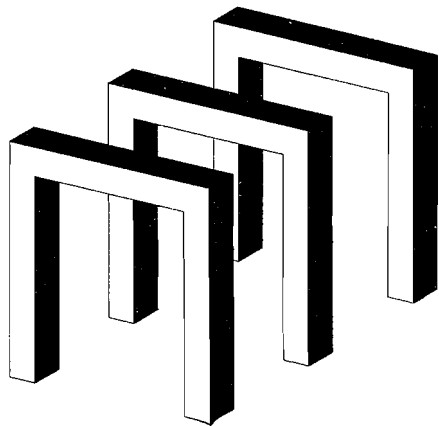


Foto Maket

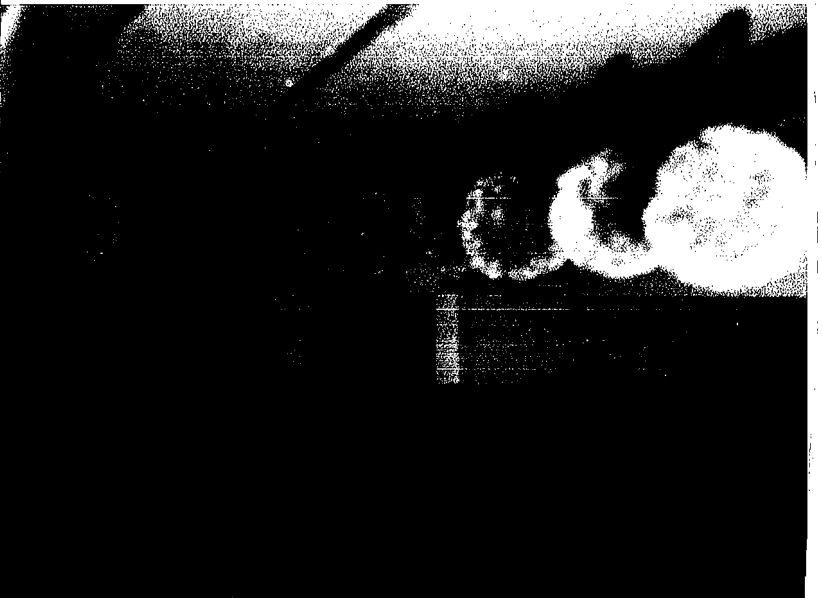
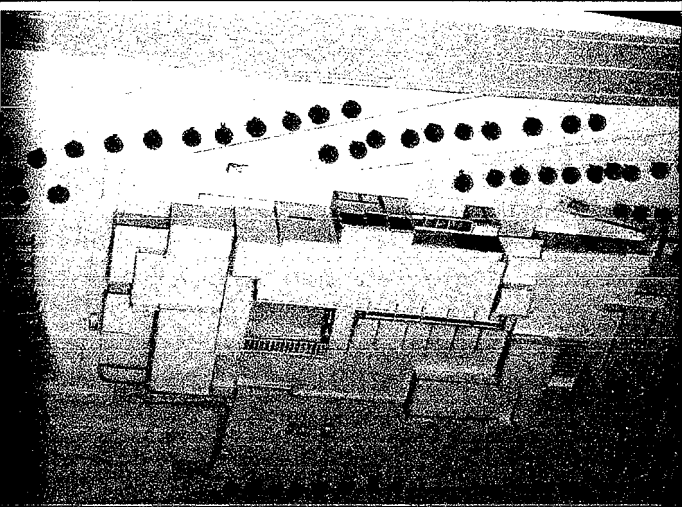
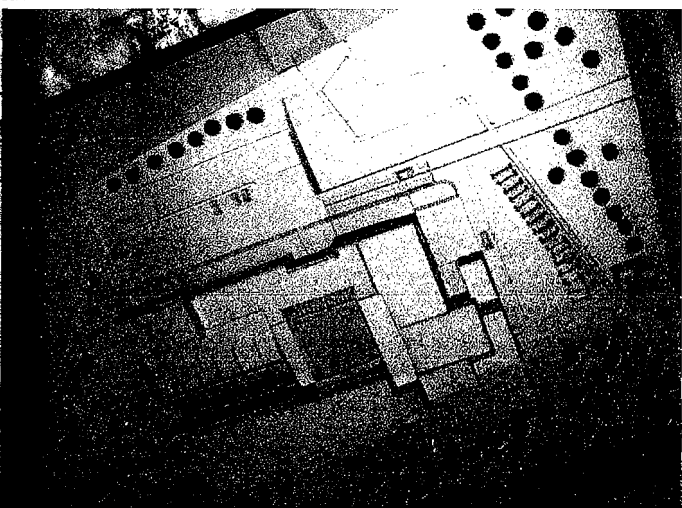
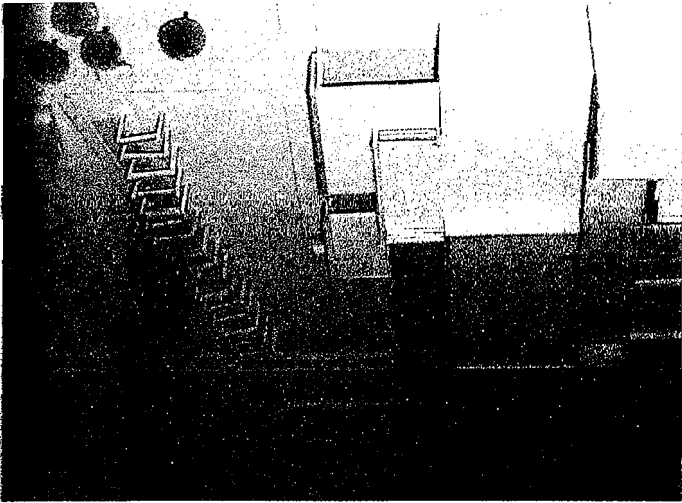
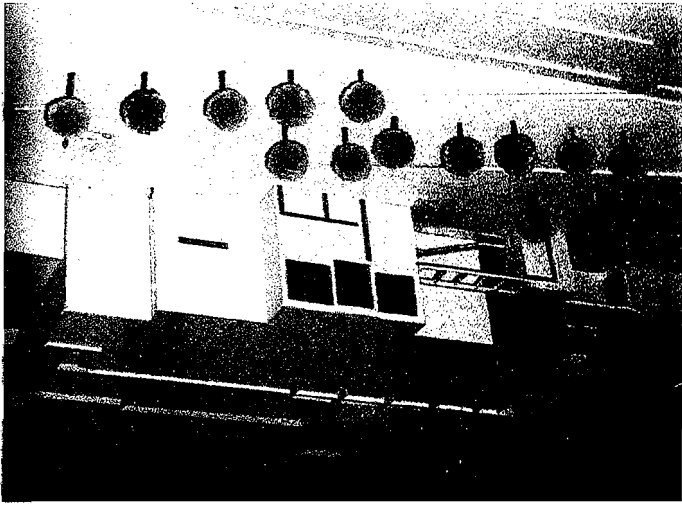


Foto Maket

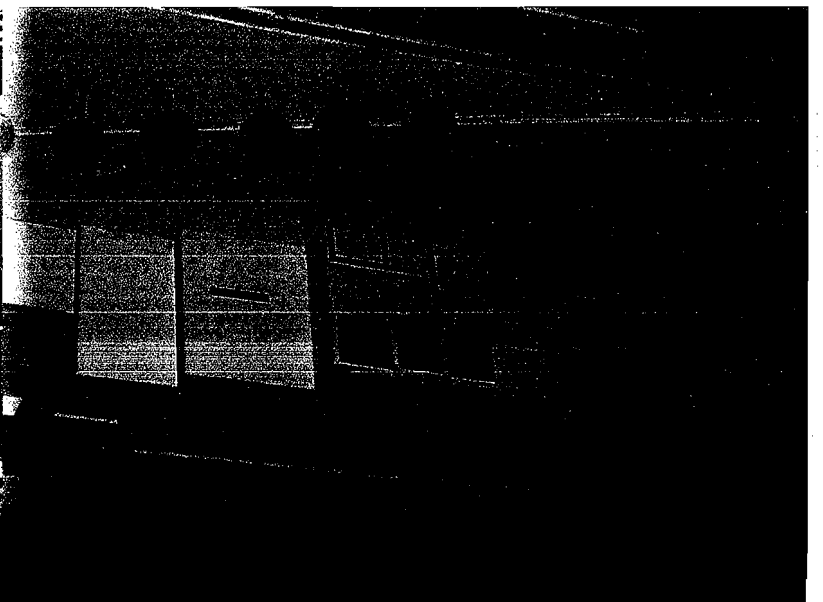
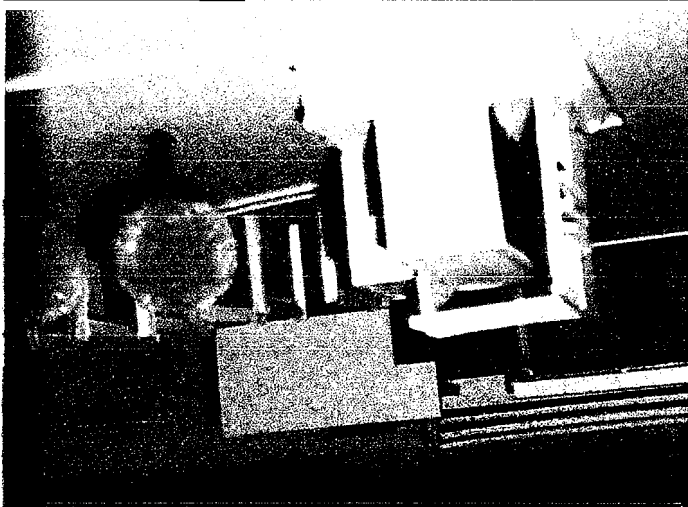
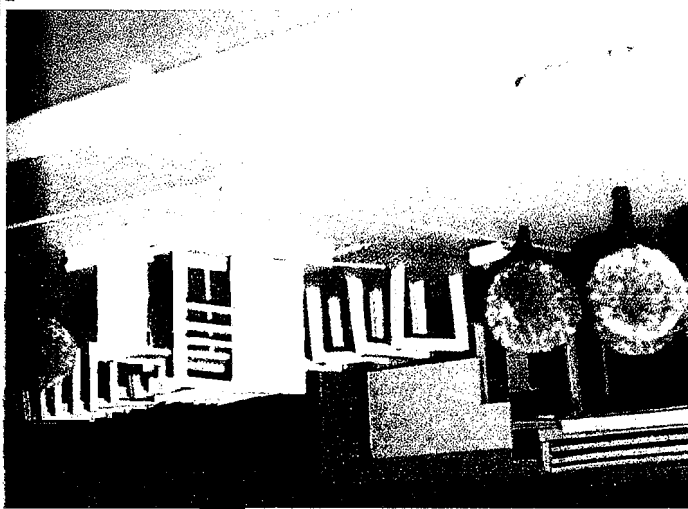
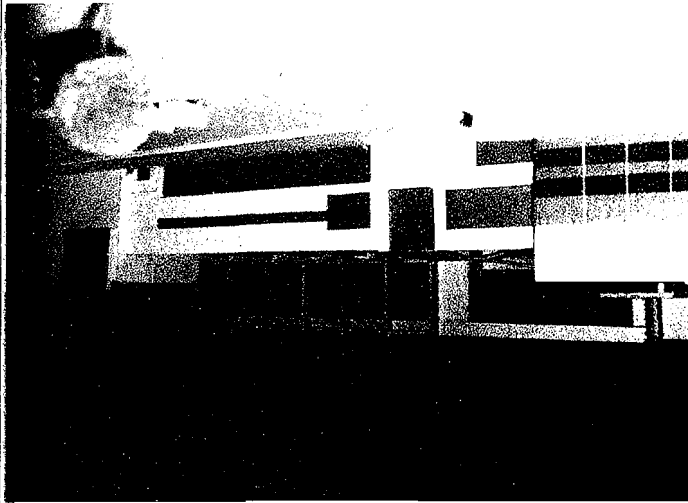
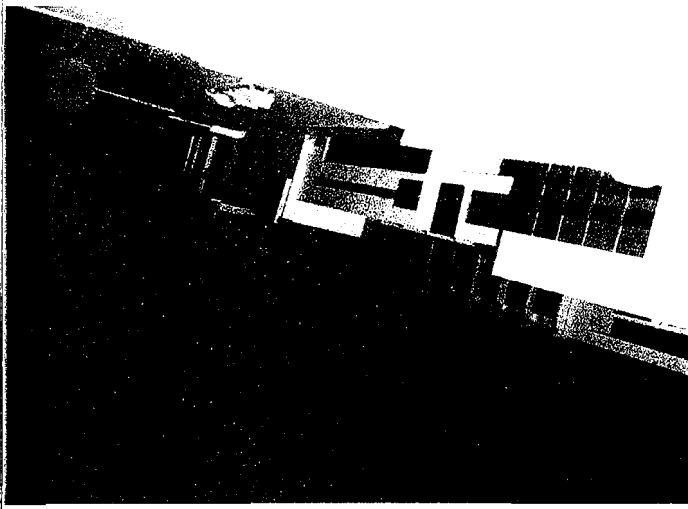
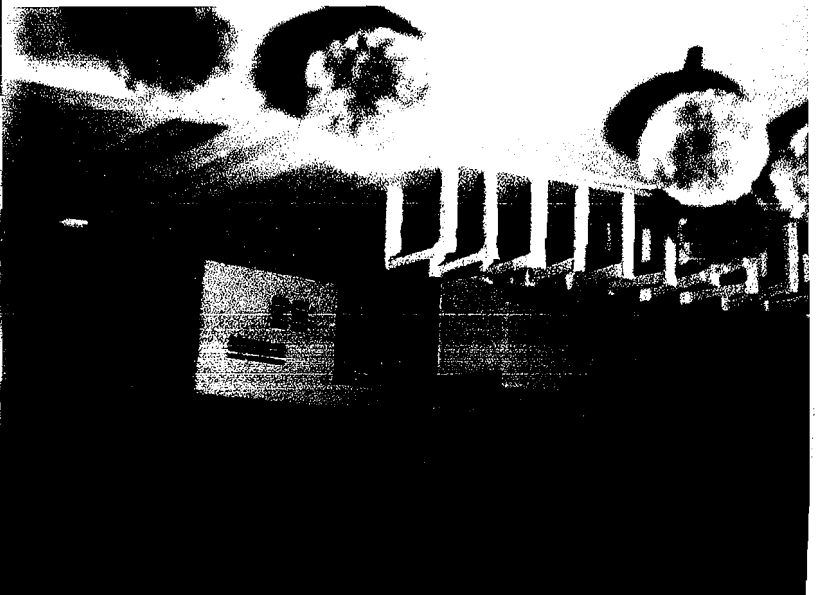
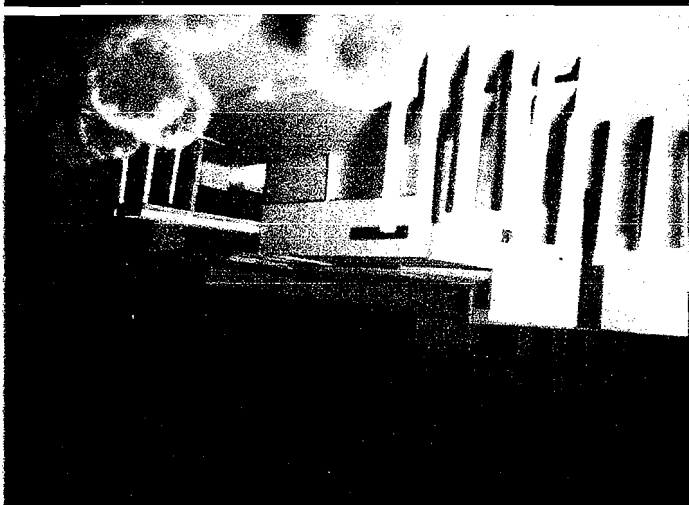
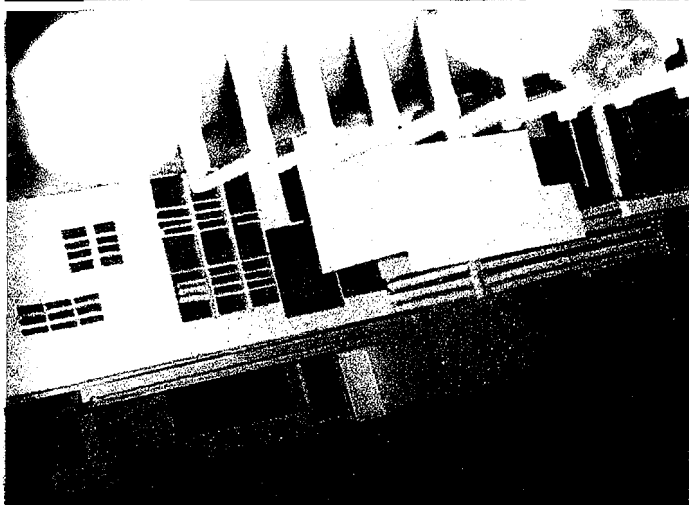
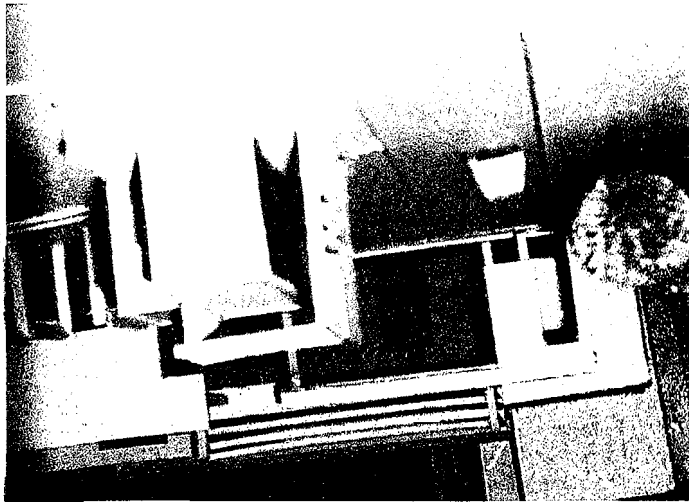
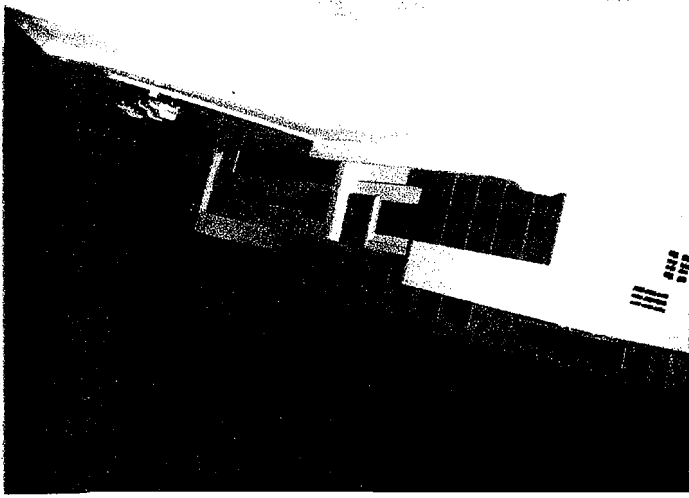


Foto Maket





## DAFTAR PUSTAKA

1. Indonesian Heritage vol 1, "Pre Historic", Archipelago Press.
2. Indonesian Heritage vol 7, "visual Art", Archipelago Press.
3. Romalqos Muhammad, "TA Perancangan ulang museum arkeologi di prambanan", 1997.
4. Microsoft Encarta "Reference Library 2004" © 1993-2003 Microsoft Corporation.
5. Microsoft Encarta "Library Deluxe 2004" © 1993-2003 Microsoft Corporation.
6. Timothy Ambrose, Crispin Paine, "Museum Basics", London, 1993.
7. Noel Moffett, "The best of british architecture 1980 – 2000", London, 1993.
8. Yulianto Sumalyo, "Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX", Gajah mada University Press, 1997.
9. Ernst and Peter Neufert, "Architects' Data", Blackwell Science Ltd, London, 2000.
10. Suzanne Frank, 'Peter Eisenmen House VI the Client Response', Phaidon Press Ltd, New York, 1994
11. <http://www.janeresture.com/voyaging/>
12. <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/Indonesia/>
13. [http://www.informationgenius.com/encyclopedia/p/pr/pre historic/](http://www.informationgenius.com/encyclopedia/p/pr/pre%20historic/)