

BAB III

TINJAUAN KHUSUS SUASANA RUANG PAMER YANG REKREATIF DAN CITRA PENAMPILAN BENTUK BANGUNAN YANG KONTEKSTUAL DENGAN KAWASAN JALAN PANGERAN MANGKUBUMI YOGYAKARTA

III.1. Tinjauan Tentang Yogyakarta

III.1.1. Potensi Seni Budaya di Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah predikat yang melekat didalamnya, baik yang berasal dari sejarah maupun potensi seni budayanya. Yogyakarta dikenal sebagai kota perjuangan, kota pendidikan, kota seni budaya dan kota pariwisata.

Sebutan kota seni dan budaya karena Yogyakarta pernah menjadi pusat kerajaan, baik kerajaan Mataram Islam, Kasultanan Yogyakarta maupun Kadipaten Pakualaman yang banyak menghasilkan peninggalan-peninggalan kebudayaan bernilai tinggi yang sampai sekarang masih dapat kita temui.

Kota Yogyakarta juga terletak ditengah-tengah pulau jawa dimana didalam sejarahnya selalu berada pada pusat perkembangan budaya, baik di jaman Mataram Kuno, Mataram Islam maupun pada jaman revolusi. Yogyakarta juga pernah bersinggungan dengan pengaruh budaya India, Islam dan kebudayaan barat sehingga di Yogyakarta pengaruh-pengaruh asing itu bercampur dengan kebudayaan asli Indonesia. Manifestasi pengaruh-pengaruh itu tidak hanya terlihat pada adanya candi Prambanan atau Kalasan tetapi pada adanya kepercayaan pemujaan terhadap nenek moyang, benda-benda yang berbau magis atau adanya rasionalisasi atau praktikalisasi dalam tindakan kita sehari-hari. Manifestasi dari pengaruh luar juga dalam kesenian cukup jelas, khususnya pengaruh Indi dalam cabang-cabang seni tradisi seperti seni tari, gamelan atau jenis suara yang kontradistik dan seni ukir dengan kaga yang serba melengkung adalah beberapa contoh perwujudan pengaruh India, sedang ekspresi pribadi dalam seni modern atau melukis yang merupakan pergesekan dari kesenian barat.

Potensi-potensi seni budaya tersebut sampai saat ini masih lestari dan banyak dikembangkan, secara kuantitatif diwilayah DIY terdapat 48 jenis kesenian dan 40 jenis kerajinan\ seni rupa, baik yang tradisional, klasik, maupun modern yang tersebar di wilayah DATI II meliputi Kodya Yogyakarta, Sleman, Bantul, Kulon Progo dan Gunung Kidul.

III.1.2. Sarana Pengembangan Seni Budaya di Yogyakarta

Potensi budaya yang begitu menonjol di Yogyakarta merupakan asset yang tak ternilai harganya dan tak akan habis digali nilai-nilainya karena kehidupan seni budaya di yogyakarta

terus berkembang dari waktu-kewaktu sesuai dengan tuntutan jaman, namun demikian tidak meninggalkan nilai-nilai dasar budaya daerah yang menjadi cikal bakal perkembangan seni budaya.

Maraknya perkembangan kehidupan seni budaya tidak akan terlepas dari pembinaan dan sarana penunjang sebagai wadah pembinaan, berbagai tempat pembinaan budaya di Yogyakarta banyak tersebar baik di Yogyakarta maupun di daerah tingkat dua lainnya.

III.1.3. Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi di Yogyakarta

III.1.3.1. Pengertian

Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi adalah sebuah kawasan di Yogyakarta yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai salah satu kawasan bersejarah yang keberadaannya harus dilestarikan/ preservasi dan konservasi baik menyangkut pola perletakan maupun tipologibangunannya sebagai upaya untuk menunjang kontinuitas visual kota.

III.1.3.2. Potensi Kawasan

A. Potensi Kesejarahan

Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai salah satu kawasan bersejarah di Yogyakarta mempunyai nilai yang tinggi bagi kepentingan kesejarahan di Yogyakarta baik menyangkut sejarah fisik kota maupun sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Dinyinjau dari segi fisik kawasan ini merupakan salah satu bibit unggul bagi pertumbuhan fisik kota Yogyakarta, bangunan-bangunan kolonial yang banyak terdapat di kawasan ini merupakan bukti sejarah perkembangan kota Yogyakarta yang sampai sekarang masih bisa dilihat. Kawasan ini juga merupakan saksi perjuangan bangsa Indonesia, banyak peristiwa-peristiwa penting sejarah perjuangan bangsa.

B. Potensi Obyek Arsitektur

Kota Yogyakarta saat ini pada awalnya terbentuk dari struktur inti kota yaitu bangunan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan jalan yang membujur arah Utara – Selatan dan perempatan Kantor Pos sampai perempatan Tugu, selanjutnya bangunan-bangunan kolonial yang berada didalam kawasan tersebut menjadi obyek yang menarik bagi ciri fisik kota Yogyakarta, karena bangunan-bangunan kolonial tersebut dirancang dengan gaya arsitektur yang menarik dan karakternya sangat kuat

C. Potensi Letak Lokasi

Kawasa Jl. Pangeran Mangkubumi terletak 1 Km dari pusat Yogyakarta, lokasi tersebut cukup strategis bagi tinjauan aktifitas maupun aksesibilitas bagi masyarakat. Kondisi ini memungkinkan pencapaian dari segala arah penjurur kota ke lokasi sehingga menghidupkn kawasan tersebut karena kompleksitas kegiatan yang ditampung dan menjadi publik space.

D. Potensi Kelembagaan

Pemerintah Indonesia dewasa ini melihat bangunan-bangunan peninggalan jaman kolonial sebagai monumen yang bernilai tinggi dalam kancah sejarah bangsa. Bangunan-bangunan tersebut dewasa ini tidak lagi dilihat sebagai warisan masa penjajahan yang hitam, yang perlu dimusnahkan²⁶.

Pengaturan kawasan telah mendapat dukungan Pemda dan ditangani oleh Dinas Tata Kota yang berfungsi melindungi bangunan-bangunan bersejarah di Yogyakarta.

E. Potensi Kepariwisataaan

Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai kawasan historis dengan beberapa bangunan kolonial peninggalan Belanda didalamnya yang monumental secara visual merupakan obyek yang menarik bagi kawasan tersebut, sehingga secara mikro keberadaan bangunan-bangunan tersebut merupakan potensi wisata sejarah dan budaya bagi Yogyakarta.

III.1.3.3. Arah Pengembangan Kawasan

Sebagai kawasan bersejarah kota Yogyakarta dalam Rencana Induk Tata Ruang Kota Yogyakarta (1985 - 2000) diarahkan pada peruntukan kawasan seni budaya dan perdagangan, kebijakan yang diambil mengacu pada pendekatan preservasi dan konservasi kawasan tersebut untuk mempertahankan ciri-ciri visual kota baik menyangkut pola perletakan maupun tampilan bangunannya, sehingga pembangunan yang berlangsung harus mengacu pada peraturan yang berlaku pada kawasan tersebut.

III.1.4. Citra Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi

III.1.4.1. Image Kawasan

Image/ Citra merupakan gambaran mental seseorang ketika mengamati sesuatu yang menghasilkan presepsi pada orang tersebut, begitu juga jika seseorang mengamati sebuah bangunan, akan mendapatkan makna dari bangunan tersebut sebagai hasil kognisis seseorang

²⁶ Ronald. Gill. Contoh Pembangunan dan Arsitektur Indo - Belanda di indonesia, Holland, 1997

kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai tempat dimana terdapat tanda-tanda visual yang mempunyai karakter fisik yang kuat akan sangat mudah ditangkap tanda-tanda visualnya bagi seseorang yang berada pada tempat tersebut. Pada kawasan Jl. Pangeran mangkubumi ciri-ciri visual yang sangat menonjol dapat kita amati pada area sekitar Hotel Toegoe dan Stasiun KA dimana bangunan-bangunan tersebut mempunyai karakter yang kuat dengan arsitektur kolonial sebagai landmark.

III.1.4.2. Identitas Tempat/ Place

Identitas suatu tempat dapat kita rasakan dan kita hayati sebagai suatu place yang dapat terbentuk dari kekhasan, untuk menunjukkan hal tersebut salah satu elemen penentu adalah node. Node adalah sebuah titik simpul dalam kota yang menjadi patokan dan tanda bagi seseorang/ masyarakat ketika menjelajahi kota. Selain itu node juga menunjukkan sesuatu yang khusus dan menarik sehingga menjadi semacam kunci, pada saat seseorang berada pada tempat tersebut dikarenakan adanya :

- Tipe-tipe bentuk tertentu baik dari tata ruang maupun massa bangunannya yang sangat mempengaruhi suasana lingkungan tersebut.
- Aktivitas-aktivitas tertentu yang menarik
- Sebagai pemusatan dan penghubung kegiatan-kegiatan tertentu.

Pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi ciri-ciri imaji tersebut dapat ditangkap karena memenuhi kriteria tersebut diatas yaitu :

- Merupakan persimpangan jalur kota
- Merupakan lingkungan yang spesifik dengan karakter bangunan kolonial yang kuat dan tiap-tiap bangunan menunjukkan ciri-ciri yang spesifik pula (Hotel Toegoe, Stasiun KA, Hotel Garuda dan Kawasan Malioboro sebelah Utara)
- Merupakan penghubung antar kegiatan-kegiatan tertentu (Jalur Transportasi antar Kota, malioboro, pasar, Kraton, pendidikan).

III.1.4.3. Penampilan Bangunan

Salah satu dasar pembentuk image bagi suatu kota atau kawasan tertentu dapat pula terbentuk oleh apa yang dinamakan *landmark*, yaitu tanda-tanda yang mencolok dari sebuah kota/ kawasan yang terwujud bisa berupa monumen, tugu, maupun gedung-gedung yang mempunyai karakter yang kuat sehingga menjadi identitas kota bagi persepsi seseorang/ masyarakat . pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi jelas sekali terlihat baheba keberadaan

bangunan-bangunan di kawasan tersebut menjadi identitas, karena penampilan bangunan yang cukup dominan dengan karakter bangunan kolonial yang monumental

Beberapa bangunan Kolonial di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi :



Hotel Toegoe



Stasiun KA



Hotel Garuda

Gambar III.1 : Beberapa Bangunan Kolonial Pada Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi
Sumber : Pengamatan Lapangan

III.2. Tinjauan Arsitektur Kontekstual

III.2.1. Pengertian Arsitektur Kontekstual

Pengertian Arsitektu Kontekstual adalah suatu karya arsitektur baru yang mempunyai saling keterkaitan atau selaras, menyatu, berhubungan secara visual dengan lingkungan sekitarnya yang telah ada sehingga tercapai kontinuitas visual²⁷.

Pendapat lain dikemukakan oleh Richard Herdman dalam bukunya *Fundamental Of Urban Design*, tahun 1986 : Pendekatan disain kontekstual dimaksudkan agar disain bangunan baru mempunyai hubungan visual yang saling melengkapi, sehingga secara keseluruhan tercipta suatu efek visual yang saling bertaut. Bangunan baru diharapkan dapat memperkuat dan mempertinggi kawasan tersebut atau sekurang-kurangnya menjaga pola-pola utama kawasan tersebut. Hubungan visual ini dapat unity (seragam/ serupa) ataupun disunity (tidak seragam) secara visual dapat diamati dari proporsi pintu dan jendela, perletakan jalan masuk, elemen-elemen dekorasinya, gaya arsitekturnya, bahan bangunan, bayangan yang terbentuk/ *skyline* dan sebagainya.pendekatan kontekstual ini merupakan alat yang sangat bermanfaat sekali untuk menjaga dan melestarikan (konservasi) suatu kawasan.

III.2.2. Kontekstual Dalam Lingkup Visual

Kontekstual dalam arsitektur pada hakikatnya adalah persoalan keserasian dan kesinambungan *Visual Formal* memori dan makna dari *Urban Fabric*²⁸.

Seorang kontekstualis bermaksud menangkap spirit/ jiwa bangunan-bangunan tua dan lingkungan bersejarah kedalam disain baru, bukan semata dengan mengulang/ mengcopy bentuk tetapi ada unsur yang mengikuti lingkungan dan kemudian dikembangkan kreatifitas yang tinggi.

Kesadaran dengan pentingnya merancang dan memperhatikan konteks lingkungan yang ada, timbul bersamaan dengan gencarnya “serangan” serangan gerakan arsitektur modern yang cenderung membebaskan diri dari arsitektur tradisional/ klasik. Para modernist selalu membangun gedung baru yang kontras dengan lingkungan.

Kontras tidak selamanya buruk, adakalanya muncul suatu keharmonisan yang dinamis dan dramatis, pemutusan mata rantai sejarah secara visual ini kadang-kadang diperlukan untuk mengekspresikan nilai-nilai simbolis²⁹.

Menurut Partawijaya yang paling beralasan dalam menciptakan kontras dengan lingkungan adalah apabila membuat bangunan khususnya dalam lingkungan yang senada,

²⁷ Brolin. Brent C, 1980, P : 45

²⁸ Siswanto Andy, 1993. P : 2

²⁹ Wondo Amiseno. 1992. P : 1

diakui kontrasnya bangunan modern dengan bangunan kuno dapat merupakan sebuah harmoni³⁰. Namun ia mengingatkan bahwa bila terlalu banyak *scock effect* yang timbul akibat kontras, maka efektifitas yang dikehendaki akan menurun sehingga yang muncul adalah kekacauan.

III.2.3. Strategi Dan Taktik Dalam Mewujudkan Hubungan Kontekstual

Menurut *Peterson* strategi dalam mewujudkan hubungan kontekstual adalah :

A. Strategi Garis :

Koneksi visual dan konseptual, melalui strategi ini tekstur kota atau matriks dasar dari material kota yaitu kombinasi pola jalan, ruang terbuka, blok bangunan (Variasi dalam kontinuitas tatanan tipological grid atau acak) akan lebih terformasi secara visual dan konseptual sudah terdefiniskan maka variabel dari tekstur menentukan derajat keteraturan, proporsi solid dan kepadatan kawasan akan dapat dikehendaki secara lebih konseptual pula.

B. Taktik Koneksi : dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- *Interpenetrasi kawasan* yaitu Over laping dari sudut dan pola kawasan untuk membangun relasi majemuk.
- *Kontinuitas Tekstur*
- *Strukturalisasi ruang kota dengan disain lansekap* (menentukan terlebih dahulu *Patern Of Urban/ pola kota*)

Selanjutnya pendekatan teori perancangan arsitektur kontekstual menurut Partawijaya, yaitu :

a. Tema Lingkungan Sebagai Konteks

Tema rancangan sebagai dasar rancangan melalui pendekatan kontekstual yaitu :

- Lingkungan yang mempunyai nilai historis tinggi dan artefak berkualitas.
- Lingkungan yang mempunyai "jiwa" tempat dan karakter kota.
- Lingkungan yang mempunyai kontinuitas visual.

b. Elemen Pendekatan

Elemen pendekatan kepada arsitektur kontekstual adalah :

- Pola perletakan bangunan, yaitu dialog antara perletakan bangunan atau komplek bangunan baru dengan perletakan bangunan atau lingkungan yang telah ada.
- Pola hubungan ruang luar, yaitu dialog antara penataan ruang luar suatu bangunan baru dengan ruang-ruang luar yang telah ada.

³⁰ Borlin Brent C. 1980. P : 45

- Poal ruang dalam, yaitu dialog antara ruang dalam suatu bangunan baru dengan ruang dalam yang telah ada.
- Facade, yaitu dialog antara facade bangunan atau kompleks bangunan baru dengan facade bangunan yang telah ada.

III.3. Tinjauan Suasana Ruang Pamer yang rekreatif

III.3.1. Batasan Dan Pengertian

Rekreatif berasal dari kata *rekreasi* yang berarti :

- a. *Re* - berarti kembali
- b. *Creatif* - berarti ciptaan

Sehingga secara *harfiah* berarti ciptaan baru/ penciptaan kembali/ istirahat dengan menyenangkan-nyenangkan diri³¹.

III.3.2. Hakekat

Hakekat “suasana” yang rekreatif adalah : suasana yang dapat menyegarkan kembali badan dan fikiran/ sesuatu yang menyegarkan dan menggembirakan³².

III.3.3. Suasana Yang Rekreatif

Bentuk-bentuk suasana rekreatif yang ada pada bangunan museum seni rupa modern dapat digolongkan menjadi :

- a. melihat karya-karya seni rupa modern yang dipajang atau dipamerkan merupakan koleksi yang rekreatif yang didokumentasikan di museum seni rupa modern tersebut.
- b. Dipandu oleh karyawan Museum untuk menyampaikan bahan dengan teknik bercerita.
- c. Adanya elemen pendukung pada ruang pameran seperti : kolam hias, kursi untuk beristirahat sementara, adanya kata-kata untuk menjelaskan maksud karya tersebut pada setiap karya guna memudahkan pengunjung dalam memahami karya tersebut.
- d. Adanya ruang untuk melihat film atau slide atau film strip, untuk pemutaran film-film dokumenter dan ilmu pengetahuan guna menambah wawasan tentang seni rupa modern bagi pengunjung.

³¹ Kamus Pintar, Populer. Drs. H. Ibnu Mas'udi, CV. Aneka. Solo, 1997.

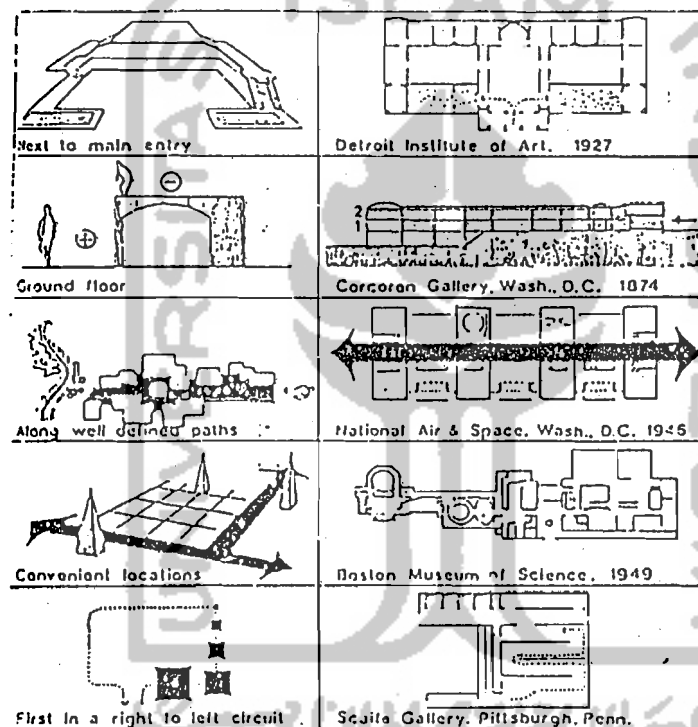
³² Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.

III.3.4. Tinjauan Ruang Pamer

III.3.4.1. Tata Letak Benda Pamer

- Sistem ruang terbuka*, obyek diletakan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan dimensi untuk obyek besar
- Sistem Diorama*, untuk obyek sederhana bisa diletakan ditepi ruangan, menggambarkan adegan suatu cerita dimana lingkungannya dicerminkan dengan suasana buatan
- Sistem vitrin*, disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutup kotak kaca
- Sistem panel*, ditempel didinding
- Sistem slide atau film*, menonjolkan obyek disertai dengan penjelasan

III.3.4.2. Jenis Ruang Pamer



Gambar III.2 : Lokasi Ruang Pamer
Sumber : Robillard, 1982

Jenis ruang pameran menurut Coleman, LV, *Museum Building 1950*.³³ :

a. Ruang Pamer yang berupa kamar-kamar

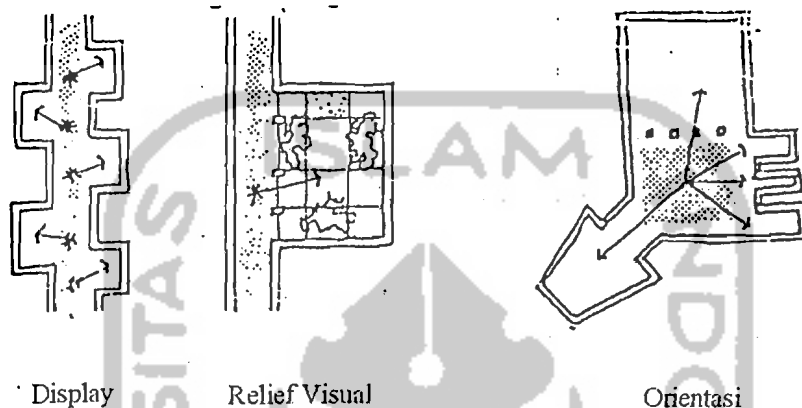
Yaitu susunan ruang pameran yang terdiri rangkaian kamar-kamar terbuka yang saling bersebelahan. Banyak digunakan pada museum-museum kecil, masing-masing ruang mempunyai gayanya sendiri sehingga mampu memberikan kepuasan tersendiri.

³³ A. Planning Study, The American Association Of Museum Washington DC. Hal. 138-140

b. *Hall dengan Balkon*

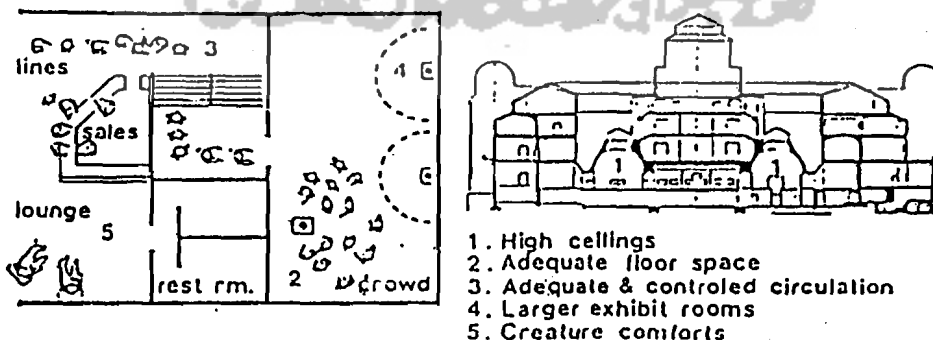
Merupakan susunan ruang yang cukup ramah, salah satu bentuk tertua dan banyak dijumpai pada museum-museum yang bercorak lama misalnya *Renaissance*, Romawi dan lain-lain. Pencahayaan diperoleh melalui bukaan jendela yang terletak diatas maupun dibawah balkon.

c. *Koridor sebagai ruang pameran*

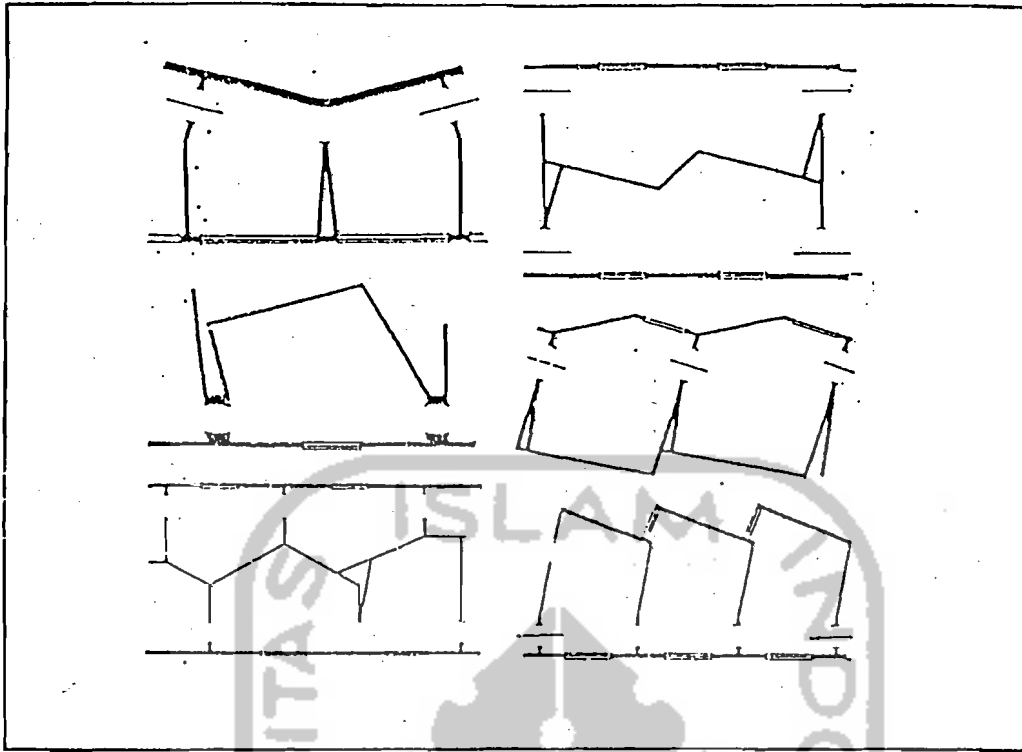


Gambar III.3 : Koridor Sebagai Ruang
Sumber : White, 1990

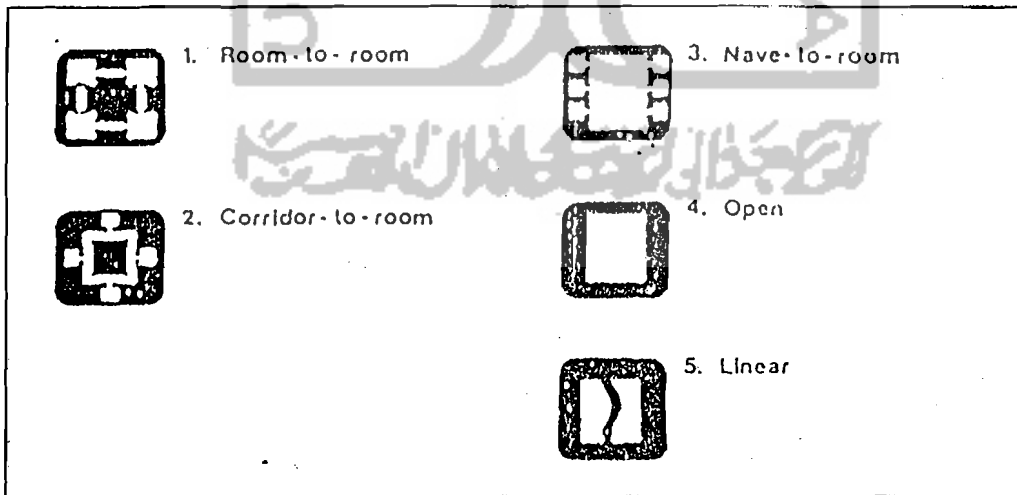
Merupakan bentuk lain dari ruang pameran, fungsinya seperti ruang meskipun tidak bisa disebut ruang. Pada awalnya koridor hanya sebagai sirkulasi antar ruang tapi sekarang banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari ruang pameran yang besar.



Gambar III.4 : Contoh Desain Ruang Pameran
Sumber : Robilliard, 1982



Gambar III.5 : Contoh Penataan Ruang Pamer
 Sumber : Chiara, 1983

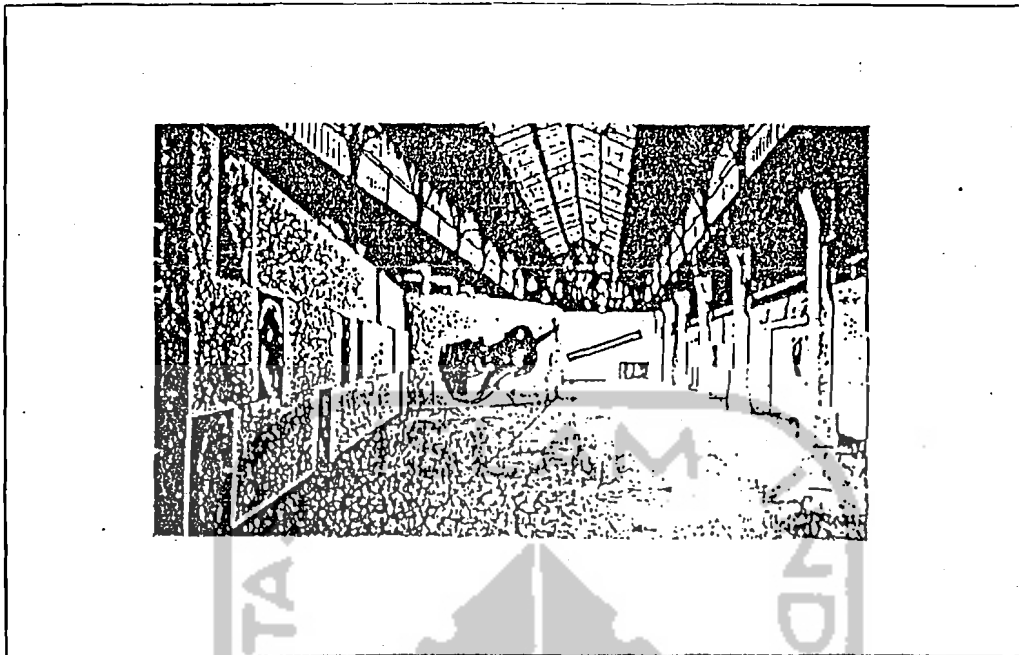


Gambar III.6 : Hubungan Antar Ruang Pamer
 Sumber : Robillard, 1982

III.3.4.3. Sarana Pameran

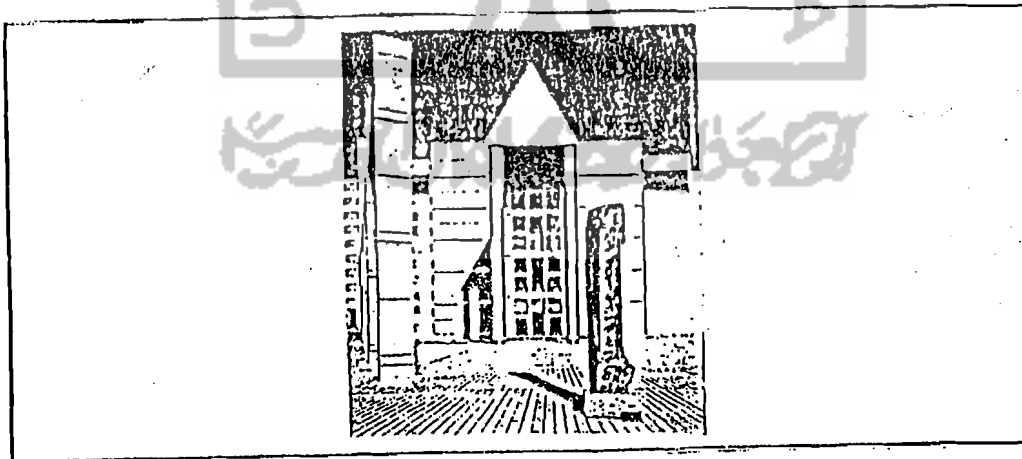
Sarana Pameran terdiri dari :

a. *Pameran Indoor*



Gambar III.7 : Pameran Indoor
Sumber : Montaner, 1990

b. *Pameran Outdoor*



Gambar III.8 : Pameran Outdoor
Sumber : Montaner, 1990