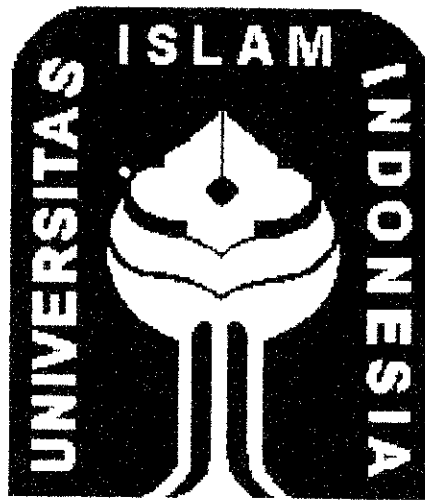


24 Mei 2004
001145
5120001145001

TUGAS AKHIR

MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA

Implementasi Ekspresi Wayang Ke Dalam Desain Bangunan



Disusun Oleh :

Nama : Taufik Yudhananta

No. Mhs : 99 512 039

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2002/2003**

LEMBAR PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
BIDANG PERANCANGAN**

MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA

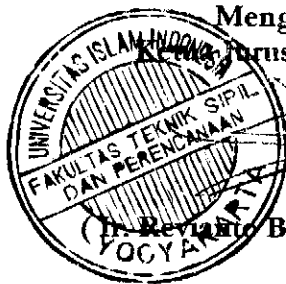
Implementasi Ekspresi Wayang Kedalam Desain Bangunan

PUPPET MUSEUM IN YOGYAKARTA

Implementation Expression Of Puppets In Building Design

Disusun oleh :
Taufik Yudhananta
99512039

Disahkan : Yogyakarta, Januari 2004



Mengetahui
Jurusan Arsitektur

(Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch)

Menyetujui
Dosen Pembimbing

(Ir. H. Supriyanta, M.Si)

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2003/2004**



Ku Persembahkan kepada

*Allah SWT
Puji syukur atas karunia yang telah Engkau
berikan sepanjang hidupku*

*Kedua orangtuaku, kakak dan adikku
yang telah memberikan perhatiannya selama ini*

*Putri D. Retnowati
yang memberikan curahan kasih dan sayangnya*

*Pak Revi
yang tidak lepas dengan candaanya*

*Yongki, Tikno, Doni, Amir,
Thank's atas persahabatannya selama ini
Don't forget me guys*

*Mbah Paryono
Matur nuwun sanget anggenipun maringi wejangan-wejangan
lan sedoyo kasumbanganipun*

*Sahabat – sahabatku
Thank's atas dorongan dan motivasinya*

No body's perfect...

KATA PENGANTAR



Assalammu 'Alaikum War. Waib.

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kesejahteraan dan keselamatan bagi hamba-Nya, sehingga sampai saat ini masih mampu untuk merasakan manisnya Islam dan Iman, serta hanya dengan ridlo-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, yang kita anut sampai akhir jaman Nabi Besar Muhammad SAW beserta para shohabatnya dan para pengikutnya.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu.

Pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu baik moril maupun materiil hingga terselesaikannya laporan ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Luthfi Hasan, MS selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Prof. Ir. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
3. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan yang telah memberikan banyak ilmunya dalam membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Ir. H. Supriyanta, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis untuk menyusun laporan ini sejak awal hingga akhir .
5. Bapak Drs. Dyah Tutuko Suryandaru, Kepala Seksi Bimbingan dan Preparasi UPTD Museum Sono Budoyo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY yang telah memberikan pengarahan, pctunjuk serta saran yang besar manfaatnya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Kedua orang tua penulis yang telah banyak membantu baik moril maupun materiil.

7. Kakak dan adikku yang telah memberikan perhatiannya selama ini.
8. Putri D. Retnowati yang menjadi inspiratif dan motivatif penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. Yonatha Alfa Herjuna, Nur Cahya Sutikna dan Doni Ismanto, Amir Hidayat selaku teman seperjuangan.....*thank's for all, just keep on try guys.*
10. Teman – teman Arsitektur UII khususnya angkatan '99 maupun semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan – kekurangan dikarenakan keterbatasan ilmu dan wawasan penulis, oleh karena itu baik saran maupun kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk sempurnanya laporan ini.

Akhirnya semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi rekan – rekan semua pada umumnya.

*Wa Billahtaufiq Wal Hidayah
Wassalammu Alaikum War. Wal.*

Penyusun

Taufik Yudhananta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
ABSTRAKSI	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	4
1.3. Tujuan dan Sasaran Pembahasan.....	4
1.4. Lingkup Pembahasan.....	5
1.5. Metode Pengumpulan Data dan Penyusunan Data.....	14
1.6. Keaslian Penulisan.....	15
1.7. Kerangka Pola Pikir.....	16

BAB II DESAIN SKEMATIK

2.1. Analisis Site.....	19
2.2. Analisis Kebutuhan Ruang.....	25
2.3. Analisis Bentuk Sirkulasi.....	37
2.4. Analisis Performance Ruang.....	40
2.5. Analisis Utilitas.....	44
2.6. Analisis Sistem Struktur.....	47
2.7. Konsep Perancangan Museum Wayang.....	49

BAB III LAPORAN PERANCANGAN

Gambar – gambar Perancangan

3.1 Site Plan.....	68
3.2. Situasi.....	69
3.3. Massa A.....	70
3.4. Massa B.....	73
3.5. Massa C.....	76
3.6. Massa D dan E.....	78
3.7. Tampak dan Potongan Lingkungan.....	80
3.8. Detail Arsitektural.....	81
3.9. Rencana Utilitas (Listrik, Titik lampu,Plumbing).....	83
3.10. Perspektif.....	84
3.11. Aksonometri Kawasan.....	85

DAFTAR PUSTAKA.....	86
---------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Dimensi Wayang Kulit.....	8
Gambar 2	Dimensi Wayang Golek.....	9
Gambar 3	Dimensi Vitrin Obyek 2D.....	11
Gambar 4	Dimensi Vitrin Obyek 3D.....	11
Gambar 5	Dimensi Penyajian Obyek Pameran.....	12
Gambar 6	Rumus Luas dan Jarak Pengamatan.....	12
Gambar 7	Peta Lokasi Site Terpilih.....	13
Gambar 8	Dimensi Site Terpilih.....	14
Gambar 9	Zoning Site.....	25
Gambar 10	Pola Hubungan dan Organisasi Ruang Muscum Wayang.....	29
Gambar 11	Sirkulasi Menerus/Lurus.....	37
Gambar 12	Sirkulasi Membelok.....	37
Gambar 13	Sirkulasi Menyempit.....	38
Gambar 14	Sirkulasi Melebar.....	38
Gambar 15	Sirkulasi Melingkar.....	39
Gambar 16	Sirkulasi Menyilang/Grid.....	39
Gambar 17	Pencahayaan Pada Ruang Umum.....	41
Gambar 18	Pencahayaan Pada Ruang Pamer.....	42
Gambar 19	Penghawaan Alami.....	43
Gambar 20	Skema Alur Distribusi Listrik.....	44
Gambar 21	Skema Sirkulasi Air Bersih.....	45
Gambar 22	Sirkulasi Air Kotor.....	45
Gambar 23	Sirkulasi Kotoran Padat.....	45
Gambar 24	Sirkulasi Air Hujan.....	46
Gambar 25	Rangka Beton.....	47
Gambar 26	Rangka Baja.....	48
Gambar 27	Pondasi Batu Kali dan Pondasi Footplat.....	48
Gambar 28	Konfigurasi Massa.....	52
Gambar 29	Komposisi Bentuk Massa.....	56
Gambar 30	Konsep Sirkulasi Ruang Luar.....	61
Gambar 31	Konsep Sirkulasi Ruang Dalam (Pamer).....	62
Gambar 32	Konsep Tata Ruang luar.....	63
Gambar 33	Konsep Jaringan Distribusi Listrik.....	64
Gambar 34	Konsep Jaringan Distribusi Air Bersih.....	65
Gambar 35	Konsep Jaringan Pembuangan Air Bersih dan Kotoran Padat.....	65
Gambar 36	Konsep Pembuangan Air Hujan.....	65
Gambar 37	Konsep Bentuk Atap.....	66
Gambar 38	Site Plan.....	68
Gambar 39	Situasi.....	69
Gambar 40	Massa A	
	Denah Lantai 1.....	70
Gambar 41	Denah Lantai 2.....	70
Gambar 42	Tampak Depan.....	71
Gambar 43	Tampak Samping Kanan.....	71

Gambar 44	Tampak Samping Kiri.....	71
Gambar 45	Potongan A-A.....	72
Gambar 46	Potongan B-B.....	72
Gambar 47	Massa B Denah Lantai 1.....	72
Gambar 48	Denah Lantai Basement.....	73
Gambar 49	Tampak Depan.....	74
Gambar 50	Tampak Samping Kanan.....	74
Gambar 51	Potongan A-A.....	75
Gambar 52	Potongan B-B.....	75
Gambar 53	Massa C Denah Lantai 1.....	76
Gambar 54	Tampak Depan.....	77
Gambar 55	Tampak Samping Kanan.....	77
Gambar 56	Potongan A-A.....	78
Gambar 57	Massa D Denah Lantai 1.....	78
Gambar 58	Tampak Samping Kanan.....	78
Gambar 59	Tampak Belakang.....	78
Gambar 60	Potongan A-A.....	80
Gambar 61	Tampak Lingkungan.....	80
Gambar 62	Potongan Lingkungan.....	80
Gambar 63	Detail Arsitektural Detail Gapura.....	81
Gambar 64	Detail Denah Ruang Pamer.....	81
Gambar 65	Detail Pintu.....	82
Gambar 66	Detail Lampu.....	82
Gambar 67	Perspektif Interior Ruang Pamer.....	84
Gambar 68	Perspektif Eksterior.....	84
Gambar 69	Aksonometri Kawasan.....	85



 الجامعة الإسلامية
 Indonesia

ABSTRAKSI

MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA **Implementasi Ekspresi Wayang Kedalam Desain Bangunan**

PUPPET MUSEUM IN YOGYAKARTA **Implementation Expression Of Puppets In Building Design**

Wayang sebagai warisan karya budaya nenek moyang bangsa Indonesia yang tersebar dari sabang sampai merauke berkembang sejak jaman prasejarah hingga mencapai kemerdekaannya, hal ini membuktikan bahwa bangsa Indonesia mempunyai kebudayaan yang tinggi dan diwariskan secara turun temurun sehingga terpelihara keasliannya. Dalam perkembangannya seni pewayangan tidak terlepas dari perjalanan sejarah yang pada suatu waktu keberadaan wayang berbeda – beda, misalnya dari bahan pembuatnya, cerita wayang, jenis wayang, dll. Dalam rangka pelestarian budaya tersebut berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dimana salah satu usahanya adalah memasukkan dan menyimpannya didalam museum.

Yogyakarta dikenal sebagai Kota Budaya yang banyak menyimpan warisan budaya dikarenakan peninggalan dari Kesultanan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dari jaman dahulu sampai sekarang yang tiada habisnya. Potensi-potensi seni dan budaya Kota Yogyakarta sampai saat ini masih lestari dan banyak berkembang baik seni rupa tradisional, klasik, maupun modern yang tersebar diseluruh penjuru kota. Oleh karena itu banyak para wisatawan baik dalam maupun mancanegara memilih Kota Yogyakarta sebagai kota kunjungan wisata.

Dari sekian banyak warisan budaya yang diwariskan adalah seni pewayangan yang sampai sekarang masih dianggap "*sakral*" oleh kebanyakan orang. Seni pewayangan merupakan salah satu perbendaharaan budaya bangsa yang mempunyai arti penting bagi bangsa Indonesia, terutama bagi mereka yang mendalami dan menckuni isi ajaran tokoh-tokoh wayang dan ceritanya.

Dalam kehidupan masyarakat sekarang ini, seni pewayangan sudah sedikit banyak ditinggalkan karena sudah dianggap kuno, mereka cenderung memilih kesenian yang lebih modern, kesenian yang mengikuti perkembangan jaman. Dalam upaya pelestarian wayang tersebut maka diperlukan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan didalamnya, dalam hal ini adalah "museum wayang".

Dalam pembahasan ini adalah bagaimana membuat sebuah bangunan museum untuk wayang yang meng-implementasikan ekspresi dari wayang tersebut sebagai konsep desain perancangannya, sehingga ekspresi dari wayang tersebut dapat menjiwai dan menyatu dalam bangunannya. Adapun yang menjadi batasan dari ekspresi wayang tersebut yang menjadi konsep desainnya yaitu Tokoh wayang Pandawa dan Gunungan wayang. Keduanya mempunyai hubungan yang erat dimana Gunungan merupakan bentuk universal dari wayang dalam arti simbol dari dunia pewayangan dan Pandawa merupakan salah tokoh yang diceritakan dalam pewayangan. Tokoh Pandawa ditransformasikan kedalam desain massa-massa bangunan, baik posisi atau perletakan bangunannya, bentuk bangunannya, dan fungsi bangunannya. Selain itu Tokoh Pandawa juga ditransformasikan kedalam ruang-ruang pamernya yang berjumlah 5 sesuai dengan periodisasi jaman perkembangannya. Gunungan wayang ditransformasikan kedalam desain pintu gerbang atau gapura di masing – masing bangunan sebagai elemen pengikat antara bangunan yang satu dengan yang lain. Selain itu gunungan wayang ini juga ditransformasikan kedalam desain pintu pada ruang – ruang utama sebagai penanda peralihan atau transisi antar ruang.

Didalam museum ini juga didukung dengan fasilitas penunjang berupa auditorium, tempat pertunjukan, pembuatan kerajinan wayang, perpustakaan, gallery, dan restoran/cafeteria. Sehingga diharapkan museum wayang ini nantinya mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam seni pewayangan sehingga warisan budaya wayang ini tidak akan luntur dan hilang dari pandangan dan jiwa bangsa Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Masyarakat Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke terdiri atas beraneka ragam suku dengan adat istiadat yang beraneka ragam pula. Hal ini membuktikan bahwa bangsa Indonesia mempunyai kebudayaan yang tinggi dan diwariskan secara turun temurun serta terpelihara keasliannya. Dalam rangka pelestarian warisan budaya tersebut berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah, dimana salah satu usahanya adalah memasukkan dan menyimpannya didalam museum. Museum merupakan salah satu lembaga yang bertugas mengumpulkan, merawat dan memamerkan benda – benda hasil karya manusia baik pada masa lampau maupun pada masa kini.

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota di Pulau Jawa dengan luas wilayah 3.185,81 km² mempunyai 26 buah jenis museum yang menyimpan berbagai peninggalan sejarah dan warisan budaya, diantaranya :¹⁾

1. Museum Benda Budaya dan Kesenian, ada 11 buah.
2. Museum Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, ada 6 buah.
3. Museum Perjuangan, ada 9 buah.

Yogyakarta selain dikenal sebagai Kota Pelajar juga sebagai Kota Budaya yang menyimpan banyak warisan budaya dikarenakan peninggalan dari Kesultanan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dari jaman dahulu sampai sekarang yang tiada habisnya. Potensi – potensi seni dan budaya kota Yogyakarta sampai saat ini masih lestari dan masih banyak dikembangkan baik seni rupa tradisional, klasik maupun modern yang tersebar di seluruh penjuru kota Yogyakarta yang meliputi DIY, Sleman, Bantul, Kulon Progo, dan Gunungkidul.

Potensi budaya yang begitu menonjol di Kota Yogyakarta merupakan aset yang tak ternilai harganya dan takkan habis digali nilai – nilainya, karena kehidupan budaya di Yogyakarta terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan

¹ Prijomustiko, Drs, FX. Ibnu Budi Santoso, Drs, dkk, "Profil Museum di DIY", Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY, 2002

jaman. Oleh karena itu banyak para wisatawan baik dari dalam negeri maupun mancanegara yang memilih Kota Yogyakarta sebagai kota kunjungan wisata.

Adapun mengenai data pengunjung museum – museum yang ada di Yogyakarta, antara lain :

No.	NAMA MUSEUM	2001	2002
1.	Museum Negeri Sono Budoyo, Yogyakarta	18.514	20.642
2.	Museum Wayang Kekayon, Yogyakarta	1.645	1.872
3.	Monumen Jogja Kembali, Yogyakarta	334.370	274.194
4.	Museum Seni Lukis Affandi, Yogyakarta	11.475	5.102

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY, 2003

Menurut keterangan data diatas, dapat dilihat bahwa frekuensi pengunjung pada museum budaya cenderung mengalami kenaikan.

Dari sekian banyak warisan budaya yang diwariskan adalah seni pewayangan yang sampai sekarang masih dianggap “sakral” oleh banyak orang, misalnya dalam kegiatan upacara – upacara ruwatan yang bersifat ritual spiritual. Seni pewayangan merupakan salah satu perbendaharaan kebudayaan bangsa yang mempunyai arti penting bagi bangsa Indonesia, terutama bagi mereka yang menekuni dan mengamati isi ajaran tokoh – tokoh wayang dan ceritanya.²⁾

Yang dimaksud dengan arti penting dari seni pewayangan adalah adanya cerita yang mengandung beberapa aspek yang baik bagi kehidupan masyarakat, yaitu antara lain :³⁾

1. Sebagai *media pendidikan*, di tinjau dari segi lakon ceritanya banyak memberikan ajaran tentang hakekat kehadiran manusia sebagai individu maupun kedudukannya sebagai anggota masyarakat, yang antara lain membantu dalam pembinaan budi pekerti yang luhur.
2. Sebagai *media Informasi*, di tinjau dari segi wayang sangat komunikatif dalam masyarakat yang dapat dipakai untuk memahami salah satu cara pendekatan

²⁾ Sri Mulyono, Ir, “Wayang dan karakter Manusia”, Seri Pustaka Wayang Harjunasara dan Ramayana, Gunung Ajiang – Jakarta, 1979

³⁾ Yusuf Achmad dan Joko Sukiman, “Pameran Wayang”, Museum Negeri Sonobudoyo, Yogyakarta, 1986.

terhadap kehidupan dan segala permasalahannya, sehingga dapat dijadikan sarana komunikasi dalam masa pembangunan.

3. Sebagai *media Hiburan*, yang tidak hanya merupakan pengisi waktu luang santai, tetapi juga diperkaya secara spiritual.

Oleh karena itu wayang mengandung nilai yang *Adi Lubung*. *Adi* artinya mengandung nilai – nilai keindahan dan kelembutan, *Lubung* artinya mengandung nilai – nilai kesucian moral.⁴⁾

Dalam kehidupan masyarakat sekarang ini, seni pewayangan sudah sedikit banyak ditinggalkan oleh masyarakat dikarenakan kesenian tersebut sudah dianggap “kuno”, mereka lebih cenderung untuk memilih kesenian yang lebih modern, kesenian yang cenderung mengikuti perkembangan jaman. Terlebih lagi untuk mengadakan pertunjukannya, di kota Yogyakarta ini masih jarang tempat yang dapat digunakan untuk pertunjukan selain di Kraton Yogyakarta Sendiri, juga di hotel – hotel berbintang yang ada di Yogyakarta sebagai fasilitas hotel untuk hiburan bagi wisatawan dalam negeri dan wisatawan asing.

Oleh sebab itu untuk lebih mengakrabkan lagi tentang seni pewayangan kepada masyarakat luas khususnya bagi masyarakat kota Yogyakarta sendiri, tentunya diperlukan suatu wadah khusus yang selain sebagai museum juga dapat sebagai sumber pendidikan, hiburan dan informasi. Sehingga warisan budaya yang berupa kesenian wayang tidak akan luntur dan hilang dari pandangan dan jiwa bangsa Indonesia, terutama kepada masyarakat Jawa pada khususnya.

Implementasi Ekspresi Wayang Ke Dalam Desain Bangunan

Penting artinya jika bangunan sebuah museum itu memang benar – benar bisa mengimplementasikan mengenai apa yang diwadahi didalamnya dengan tidak meninggalkan aturan – aturan yang harus dipenuhi untuk menjadi sebuah museum. Jadi orang sudah bisa mengerti tentang apa dan fungsi dari bangunan itu dari ciri khusus yang ditimbulkannya.

Ekspresi berarti pengungkapan gagasan (*ide*), ungkapan jiwa. Berekspresi berarti mampu mengungkapkan gagasan atau gambaran jiwa. Dalam pembahasan ini adalah

⁴ Diah Tutuko Suryandaru, Drs., I Gede adi Atmojo, Drs., dkk, “*Peranan Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*”, Buku Panduan Museum Negeri Sonobudoyo Unit II, Ditjen Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman, DIY, 2001

adalah mengenai museum wayang di Yogyakarta yang meng-implementasikan ekspresi wayang kedalam desain bangunan, dalam arti bagaimana menciptakan bangunan museum yang mewadahi kerajinan wayang dengan pendekatan konsep dari ekspresi wayang tersebut, baik dari pengertian filosofinya, ciri – ciri, watak/lakon cerita, jalan cerita, dsb yang nantinya akan mempengaruhi proses desain bangunannya.

1.2. PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian latar belakang diatas ada beberapa permasalahan yang timbul untuk sebuah museum wayang di Kota Yogyakarta, yaitu :

- a. Bagaimana menciptakan suasana dan kondisi sebuah museum wayang yang bertugas untuk mengumpulkan, merawat, dan memamerkan benda – benda warisan budaya tersebut menjadi wahana sumber pendidikan, informasi, dan hiburan yang menarik.
- b. Bagaimana ekspresi wayang tersebut dapat menjiwai dan menyatu pada sebuah bangunan museum wayang di Kota Yogyakarta.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini, adapun yang menjadi tujuan dan sasaran pembahasannya adalah :

- a. Penentuan tipe bangunan yang tepat dan cocok untuk sebuah museum wayang, sehingga menjadi tempat yang berkualitas untuk kegiatan kesenian budaya pewayangan di Kota Yogyakarta.
- b. Penentuan citra bangunan yang tepat dan cocok untuk sebuah museum wayang melalui studi tipologi museum yang ada di kota Yogyakarta.
- c. Mengetahui unsur – unsur yang menunjang kondisi ruang untuk sebuah museum yang rekreatif, mendidik dan sebagai pusat informasi.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1. Batasan pengertian judul

Museum : Sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, bukti – bukti material manusia dan kesenangannya, yang pada akhirnya koleksi tersebut berupa barang bukti material manusia dan lingkungannya itu haruslah dikomunikasikan dan dipamerkan kepada publik.⁵⁾

Wayang : Dalam bahasa jawa mengandung pengertian berjalan kian kemari ; tidak tetap ; sayup – sayup (bayang – bayang).
Jadi wayang adalah penggambaran manusia atau pikiran manusia pada jaman permulaan akan bentuk (wujud) leluhur atau nenek moyangnya, atau dewa – dewa yang lahir pada jaman permulaan. Wayang merupakan bagian dari teater tradisional yang berfungsi sebagai seni dan mengandung nilai – nilai ajaran kehidupan.⁶⁾

1.4.2. Museum Wayang

Merupakan suatu tempat atau wadah atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk mengumpulkan, merawat, dan memamerkan benda – benda warisan budaya terutama wayang yang bertujuan untuk melayani dan mengakrabkan kepada masyarakat tentang kesenian wayang.

A. Persyaratan Museum

Secara garis besar museum memenuhi persyaratan – persyaratan seperti berikut ini :⁷⁾

1. Mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, dibantu perpustakaan dan staffnya.
2. Mempunyai tempat/ruang untuk pameran koleksi.

⁵ Amir Sutargaa, Drs., “*International Council Of Museum*”, 1990.

⁶ Sri Mulyono, Ir, *Wayang Asal - Usul, Filsafat, dan Masa Depan*, CV. Haji Mas Agung, Jakarta, 1989.

⁷ Dini Andriani, “*Museum Wayang Di Yogyakarta*”, Skripsi Tugas Akhir, UII, 1999

3. Mempunyai laboratorium untuk merawat benda – benda koleksinya dari segala sesuatu yang dapat menyebabkan rusaknya benda koleksi.
4. Mempunyai studio dengan perlengkapannya untuk pembuatan audio visual, studio untuk reproduksi barang koleksi.
5. Mempunyai perpustakaan sebagai referensi.
6. Mempunyai ruangan untuk kegiatan penerangan dan pendidikan.

B. Fasilitas Pendukung

Untuk mendukung suasana museum agar menjadi tempat yang menghibur dan rekreatif, maka dibutuhkan suatu sarana dan prasarana yang menjadi fasilitas pendukung, yaitu :

1. Tempat pertunjukan / Teater
Yaitu sebagai fasilitas penunjang yang fungsinya hanya sebagai tempat untuk pertunjukan wayang dan kegiatan kesenian lain.
2. Gallery Wayang.
Yaitu fasilitas penunjang yang bertujuan untuk menyediakan souvenir – souvenir wayang dan asesorisnya yang ditawarkan kepada pengunjung sebagai oleh – oleh atau cinderamata.
3. Restoran/Cafetaria
Yaitu fasilitas penunjang yang disediakan untuk kebutuhan makan dan minum bagi pengunjung museum.

Selain itu, ada tempat khusus untuk membuat kerajinan wayang yang memang sengaja ditontonkan kepada pengunjung, jadi pengunjung bisa langsung mengetahui secara langsung cara dan bagaimana pembuatan wayang tersebut.

C. Batasan Jenis Koleksi

Museum ini akan menyajikan segala hal yang berhubungan dengan seni pewayangan, dari berbagai jenis dan urutan perkembangannya, maka diperlukan pengelompokan untuk perkembangannya. Adapun jenis koleksi yang akan di wadahi meliputi :

1. Wayang, yang meliputi :
 - a. "*Wayang Kulit*"
yaitu wayang yang dibuat dari bahan kulit hewan/lulang.
Macamnya : Kulit Purwa, Madya, Gedog.
 - b. "*Wayang Kayu*"
yaitu wayang yang dibuat dari bahan kayu yang bentuknya bundar gilig.
Macamnya : Golek Sunda, Klithik, Golek Purwa.
 - c. "*Wayang Daun*"
yaitu wayang yang dibuat dari bahan daun rontal.
Macamnya : Rontal Purwa.
 - d. "*Wayang Kain*"
macamnya : Beber Purwa dan Daun Kluwih.
 - e. "*Wayang Orang*"
menggunakan model tiruan orang.
 - f. "*Wayang Batu*"
menggunakan jenis batu candi.
 - g. "*Wayang Kancil*"
yaitu wayang yang dibuat dari bahan suket, bamboo, logam, kertas.
Wayang ini hanya untuk mainan anak – anak.
2. Alat – alat musik pewayangan, yaitu berupa gamelan jawa.
3. Lukisan – lukisan yang berhubungan dengan seni pewayangan.

Jenis – jenis koleksi diatas akan ditampilkan berdasarkan masa periodisasi jaman perkembangannya yang meliputi 5 periodisasi, yaitu :

1. Jaman prasejarah (± 1500 - 903 M)

Akan berisi :

- Lukisan-lukisan tempat pemujaan
- Benda-benda dan perlengkapan yang digunakan sewaktu pemujaan

2. Jaman kedatangan Hindu (± 903 M – 1478)

Akan berisi :

- Wayang Batu (relief) yang dipahat pada batu
- Sekilas mulai masuknya cerita Mahabarata dan Ramayana

3. Jaman Kedatangan Islam (\pm 1478 M – 1745 M)

Akan berisi :

- Wayang dari kulit
- Peralatan gamelan (yang berfungsi untuk mengiringi pertunjukan cerita wayang)

4. Jaman Penjajahan (1745 M – 1945 M)

Akan berisi :

- Bermacam – macam wayang : Wayang Madya, Golek, Duporo, Menak, Kancil, Wahana, Kuluk. Pada jaman ini wayang sudah mengalami perkembangan yang pesat sehingga tercipta bentuk – bentuk baru.

5. Jaman Merdeka (1945 M – Sekarang)

Akan berisi :

- Diorama – diorama
- Foto – foto / dokumentasi

Wayang sudah tidak mengalami perubahan – perubahan lagi, hanya saja dari segi cerita dan iringan gamelan mengalami modifikasi.

D. Dimensi Wayang

Dimensi atau ukuran – ukuran wayang penting artinya untuk diketahui sebagai acuan dasar proses desain nantinya, khususnya untuk interior / ruang peragaan koleksi.



Wayang Kulit

Diambil wayang yang berukuran sedang 40cm x 100cm dengan pertimbangan ukuran wayang yang lain dapat menyesuaikan, ditambah dengan toleransi mengingat keamanan dan keawetan koleksi wayang

Gb. 1, "Dimensi Wayang Kulit"

Wayang Golek

Wayang golek berbentuk 3 dimensi secara keseluruhan mempunyai ukuran yang hampir sama yaitu 30cm (panjang) x 30cm (lebar) x 70cm (tinggi), ditambah toleransi untuk penyajian.

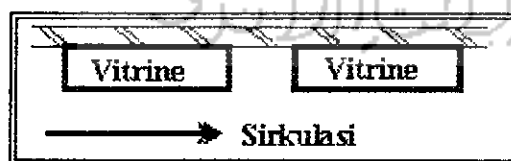
Gb. 2, "Dimensi Wayang Golek"

E. Display/Cara Penyajian Koleksi

Display atau cara penyajian koleksi wayang sangat erat kaitannya dengan bentuk sirkulasi yang terjadi di dalamnya. Sebab cara penyajian koleksi dituntut secara efektif dan seefisien mungkin sehingga pengunjung merasa nyaman berada didalamnya serta tidak menghilangkan nilai – nilai seni dari koleksi yang disajikan.

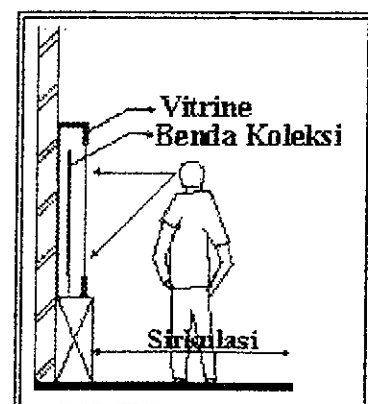
Adapun cara penyajian atau display koleksi wayang adalah sebagai berikut :

1. Vitrine (alat peraga display) ditempel di dinding ruangan.

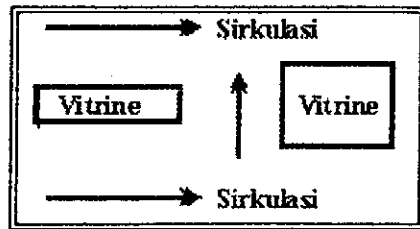


Karena penyajiannya dilakukan dengan cara ditempel di dinding,

tentunya hanya akan dapat dilihat dari sebelah sisi saja. Untuk alat peraga jenis ini, jenis koleksi yang cocok disajikan adalah yang mempunyai bentuk 2 dimensi saja, seperti wayang kulit, dan lukisan – lukisan.

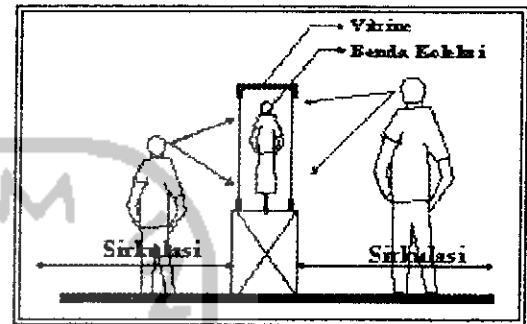


2. Vitrine di tengah ruangan.



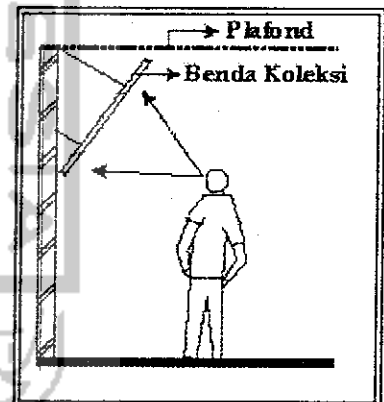
jenis ini, koleksi yang cocok disajikan adalah yang mempunyai bentuk 3 dimensi, seperti wayang kayu, dan wayang orang (model tiruan).

Penyajian koleksi seperti ini diharapkan koleksi dapat di lihat dari sisi manapun secara menyeluruh. Untuk alat peraga



3. Vitrine digantung.

Penyajian koleksi dengan cara digantung diharapkan dapat menghemat space untuk melihatnya karena membutuhkan jarak yang lebih jauh daripada penyajian jenis yang lain. Untuk alat peraga jenis ini cocok digunakan untuk koleksi yang mempunyai dimensi yang besar – besar, seperti wayang beber, wayang orang (model tiruan), lukisan – lukisan.

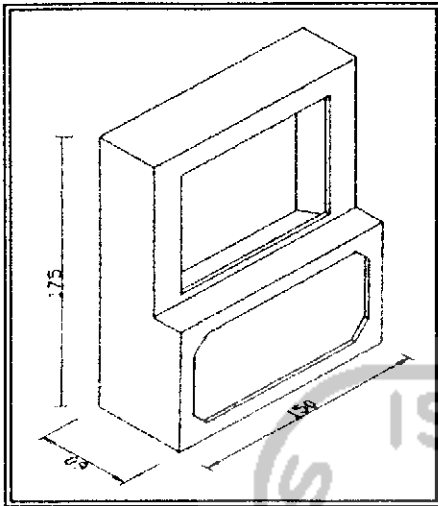


4. Diorama

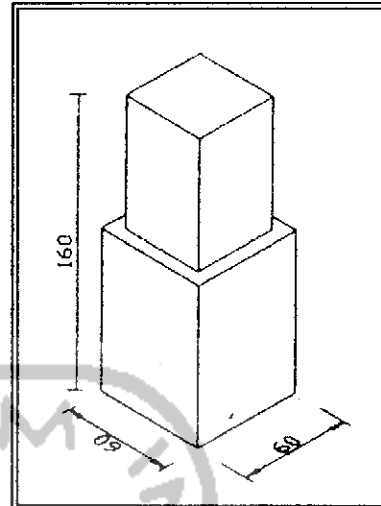
Penyajian ini menyajikan gambar dan suara (audio) seperti pertunjukan sebenarnya.

F. Dimensi dan Ukuran

Untuk obyek 2 D sistem panel diambil dimensi rata – rata 100 cm x 120cm, sedangkan untuk sistem vitrin diambil dimensi rata rata 120 cm(p) x 60 cm(lb) x 175 cm(t), dan untuk koleksi 3 D digunakan system vitrin dengan dimensi rata – rata 60 cm(p) x 60 cm(lb) x 160 cm(t).



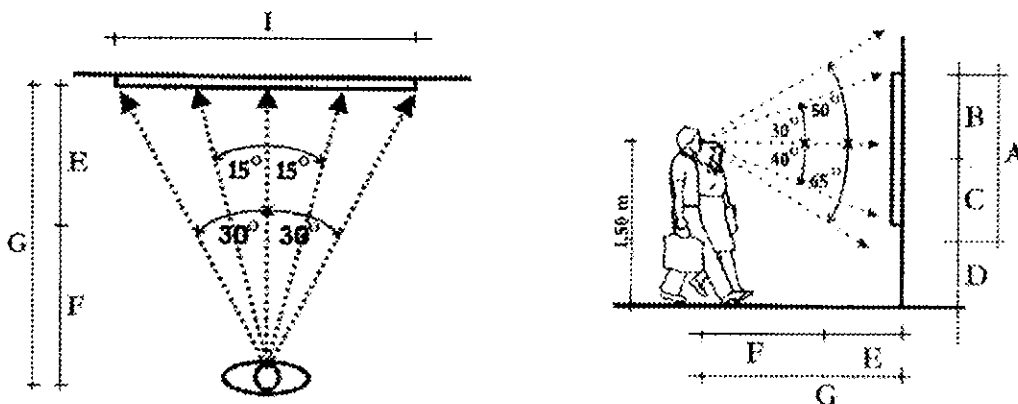
Gb. 3, Dimensi vitrin obyek 2D

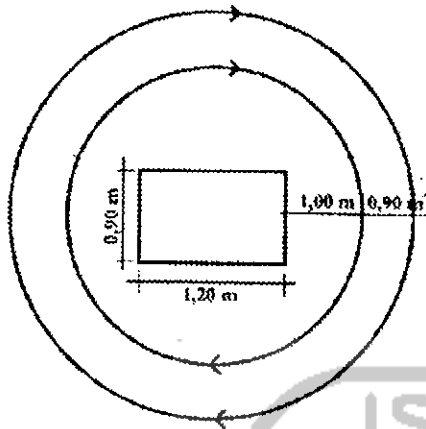


Gb. 4, Dimensi Vitrin obyek 3 D

Untuk keamanan Obyek Pemberian jarak antara karya seni dengan pengunjung, maka perlu pengaman dengan kotak kaca untuk karya 3 dimensi agar karya yang dipamerkan tidak mengalami gangguan fisik. Untuk standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi manusia :

- Asumsi tinggi badan manusia Indonesia rata – rata 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm tinggi titik mata manusia Indonesia rata – rata 150 cm.
- Tinggi minimal lukisan dari lantai menurut standar internasional 95 cm, dengan diadakan penyesuaian tinggi badan rata – rata diatas maka dapat direduksi sepanjang 10 cm, menjadi 85 cm.





Keterangan :

- A. Area pengamatan vertikal
- B. Area pengamatan vertikal diatas garis normal
- C. Area pengamatan vertical dibawah garis normal
- D. Jarak tepi bawah obyek ke lantai
- E. Jarak pengamatan detil
- F. Area gerak horizontal
- G. Jarak lukisan terhadap pengamat
- H. Tinggi mata terhadap lantai
- I. Area Pengamatan horizontal

Gb. 5,Dimensi Penyajian Obyek Pameran

Dari keterangan gambar diatas dapat diketahui sebuah rumus untuk mengetahui jarak dan luas pengamatan terhadap sebuah obyek :

$$\text{Jarak (r)} = C / \text{Tg } 40$$

$$\text{Luas Pengamatan} = \frac{1}{2} \times \pi \times r^2$$

-----> Obyek 2D

$$\text{Luas Pengamatan} = \pi \times r^2$$

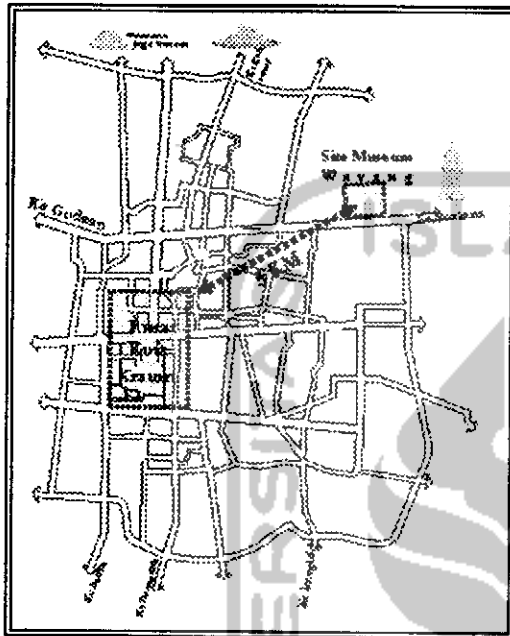
-----> Obyek 3 D

Gb. 6,"Rumus luas dan jarak pengamatan"

Sumber : Analisa

1.4.3 Lokasi Museum Wayang

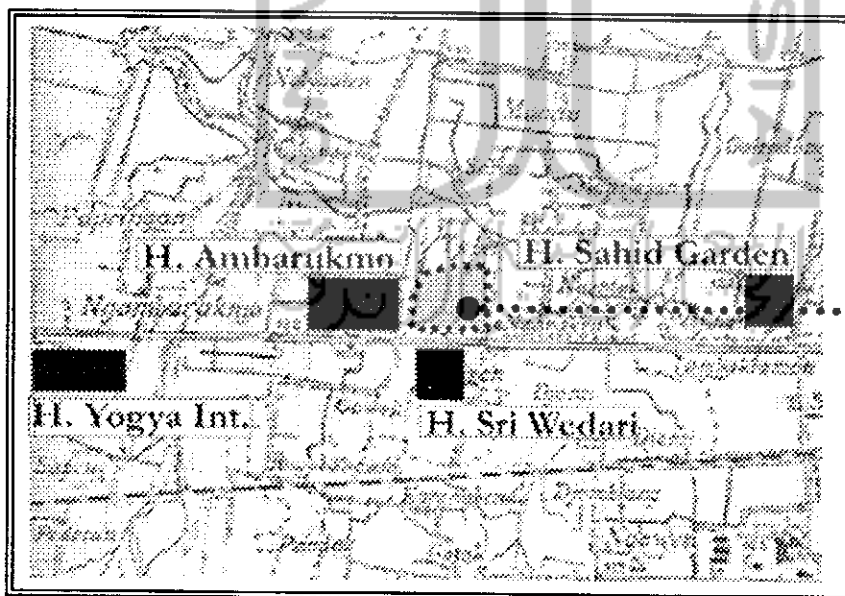
Lokasi untuk bangunan museum wayang ini bertempat di sekitar Jalan Laksda Adi Sucipto (Jalan Solo) Km 5 sebelah timur Hotel Ambarukmo, depan Hotel Sri Wedari dengan jarak ± 5 km dari pusat kota Yogyakarta dengan luas site ± 26.000 m²



= 2,6 Ha.

Alasan pengambilan lokasi adalah Jalan Solo merupakan rute perjalanan wisata, baik dalam negeri maupun turis mancanegara yang dikarenakan disekitar lokasi tersebut banyak terdapat Hotel – hotel berbintang.

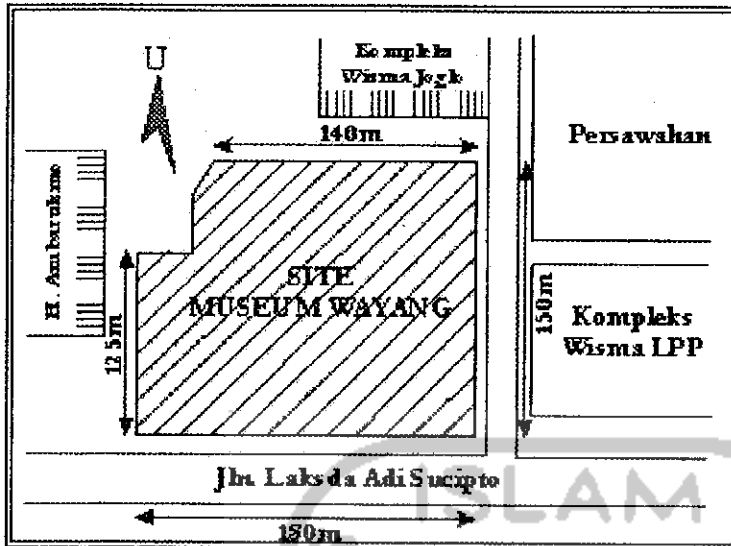
Selain hal tersebut diatas alasan yang lain adalah untuk meratakan obyek – obyek pariwisata yang ada di Kota Yogyakarta dimana sebagian besar terdapat dipusat kota.⁸⁾



Gb. 7, "Peta Lokasi Site Terpilih"

Sumber : Direktorat Geologi Bandung

⁸ Wawancara dengan Bpk. Drs. Dyah Tutuko Suryandaru, Kepala Seksi Bimbingan dan Preparasi UPTD Museum Sono Budoyo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY, Juli 2003



Gb. 8, "Dimensi Site Terpilih"

Batas – batas Site :

Utara : Wisma Joglo

Selatan : Jalan Adi Sucipto

Barat : Hotel Ambarukmo

Timur : Persawahan, Kompleks Wisma LPP.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA DAN PENYUSUNAN DATA

1.5.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan untuk keperluan proses penulisan yang akan dilakukan untuk dapat memudahkan dalam mendapatkan data – data yang dibutuhkan, maka langkah – langkah yang dilakukan antara lain :

a. Pengamatan Langsung

Yaitu mengamati secara langsung pada area studi, baik kondisi lahan, lingkungan sekitar, maupun faktor – faktor yang berpengaruh terhadap proses penulisan.

b. Pengamatan Tidak Langsung

Yaitu pengamatan yang dilakukan dengan cara mencari penjelasan secara lebih spesifik mengenai tujuan penulisan terhadap pihak – pihak yang terkait (Wawancara).

c. Studi Literatur

Yaitu proses pencarian data tentang informasi – informasi yang berkaitan dengan tujuan penulisan dari literature – literature yang sudah ada.

1.5.2. Penyusunan Data

- a. Metode Induktif : yaitu Meninjau perkembangan museum dan seni pewayangan di Indonesia untuk di coba dibahas kedalam permasalahan.
- b. Metode Analisis : yaitu menganalisis permasalahan museum pada khususnya masalah – masalah yang ditekankan.
- c. Pendekatan, dalam hal ini berisi penggalian alternative utnruk mencapai tujuan yang diharapkan berdasarkan pada kaidah – kaidah Arsitektur untuk mendapatkan pengambilan keputusan untuk perancangan yang maksimal.

1.6. KEASLIAN PENULISAN

1. Dini Andriani, 95 340 081/TA/UII/2000

Judul : Museum Wayang Di Yogyakarta

Membahas tentang bagaimana menciptakan suatu fasilitas yang dapat mewadahi suatu kegiatan informasi, preservasi, promosi, edukasi, sekaligus komunikatif dengan konsep perencanaan dan perancangan, dan bagaimana penyajian materi koleksi yang didukung oleh pola sirkulasi sehingga mampu menunjang proses penyajian informasi.

2. Firdaus, 89 340 079/TA/UII/2001

Judul : Museum Wayang Di Yogyakarta

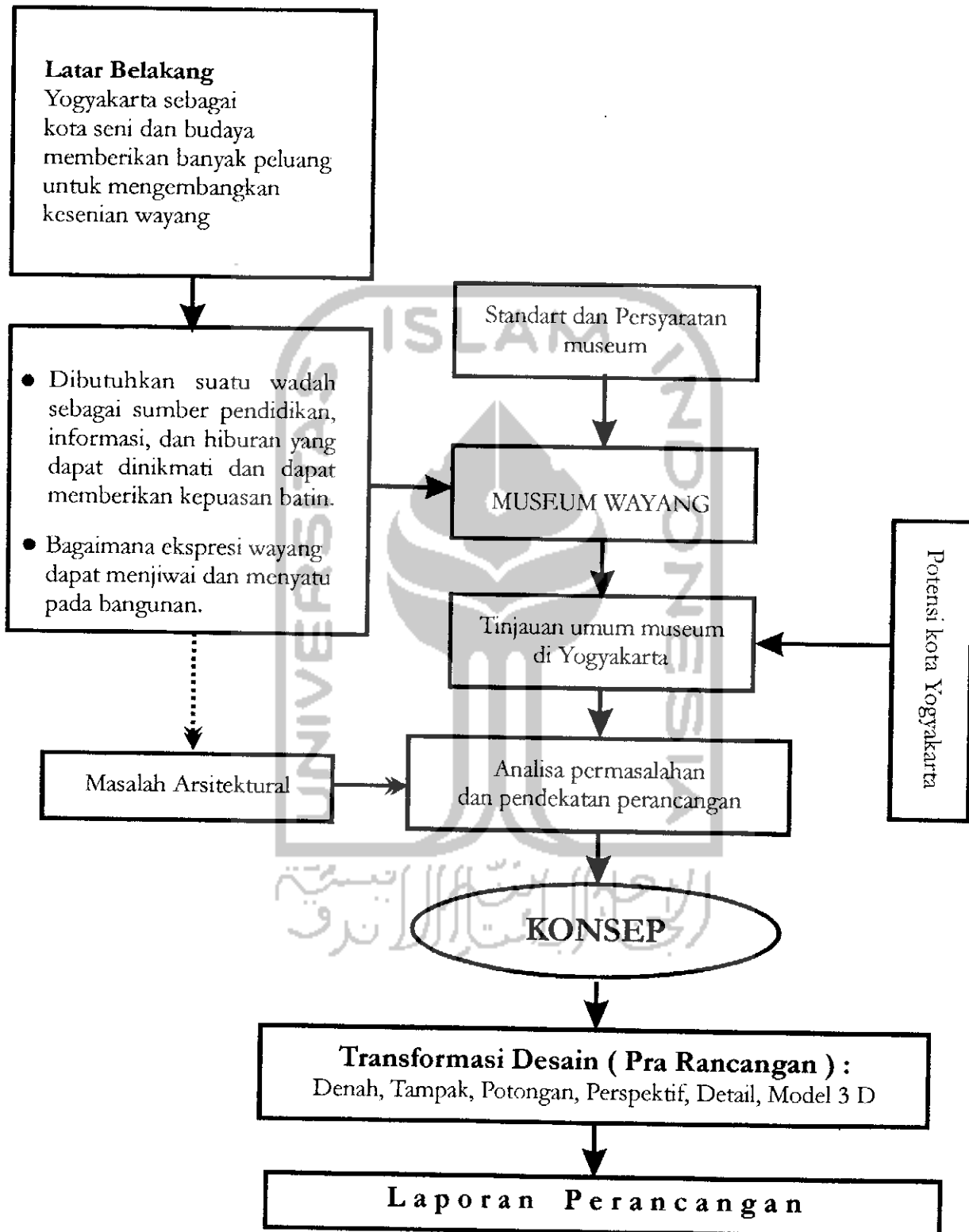
Membahas tentang system penyajian dan penataan ruang pameran yang informative dan nyaman, serta ungkapan citra bangunan museum wayang yang rekreatif dan adaptif terhadap lingkungannya.

3. Asti Wijayanti / TA/UGM/72 (019)/P/89-17

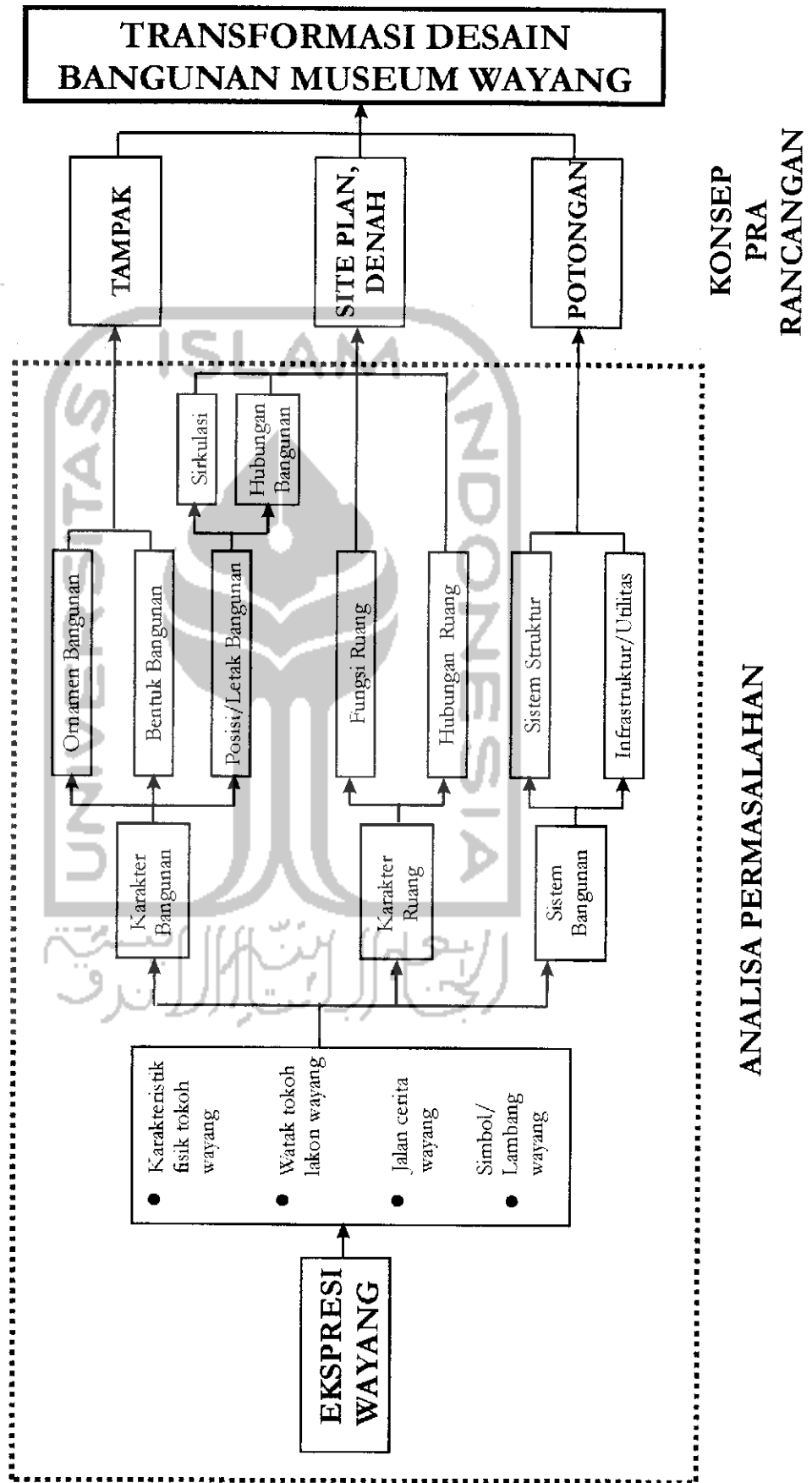
Judul : Pusat Seni Pewayangan Di Yogyakarta

Membahas tentang wadah kegiatan seni pewayangan yang merupakan pemusatan jenis kesenian wayang dengan didukung fkegiatan lain yaitu berupa wayang dalam bentuk kerajinan sebagai usaha untuk lebih meningkatkan apresiasi pengunjung.

1.7. KERANGKA POLA PIKIR

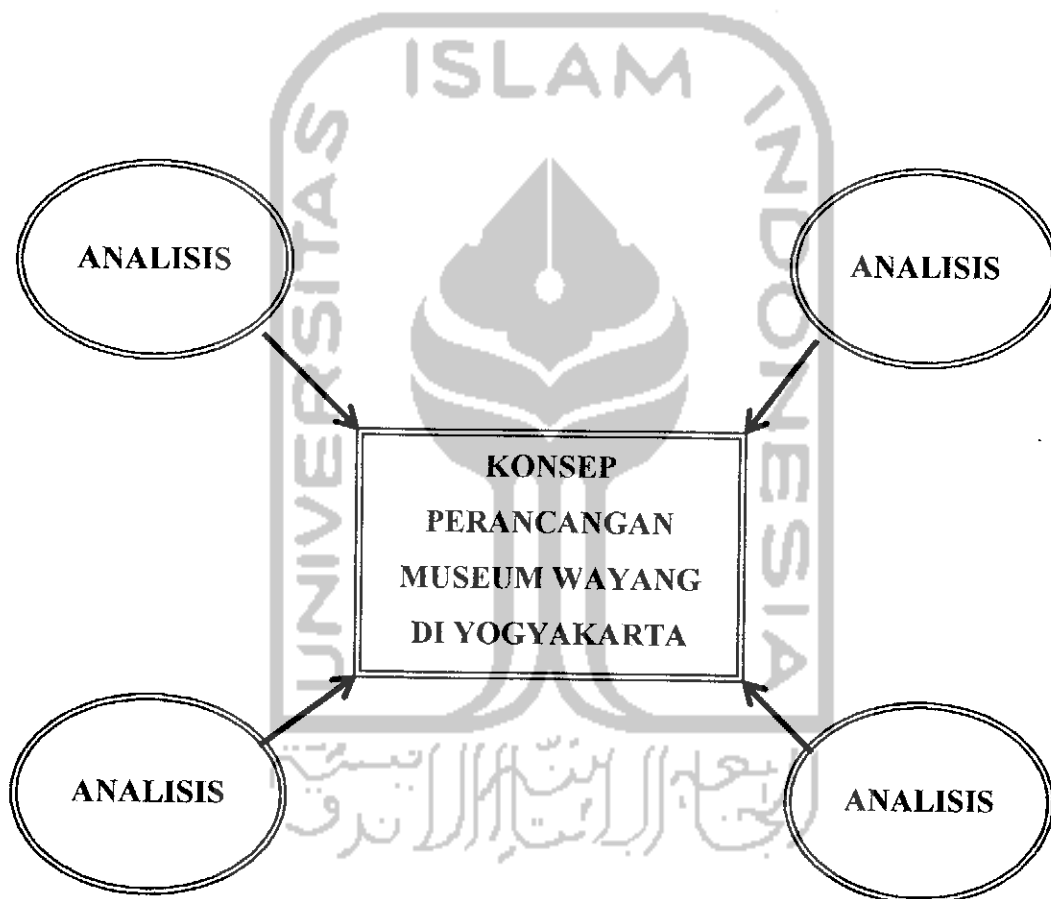


ANALISA PERMASALAHAN DAN PENDEKATAN PERANCANGAN



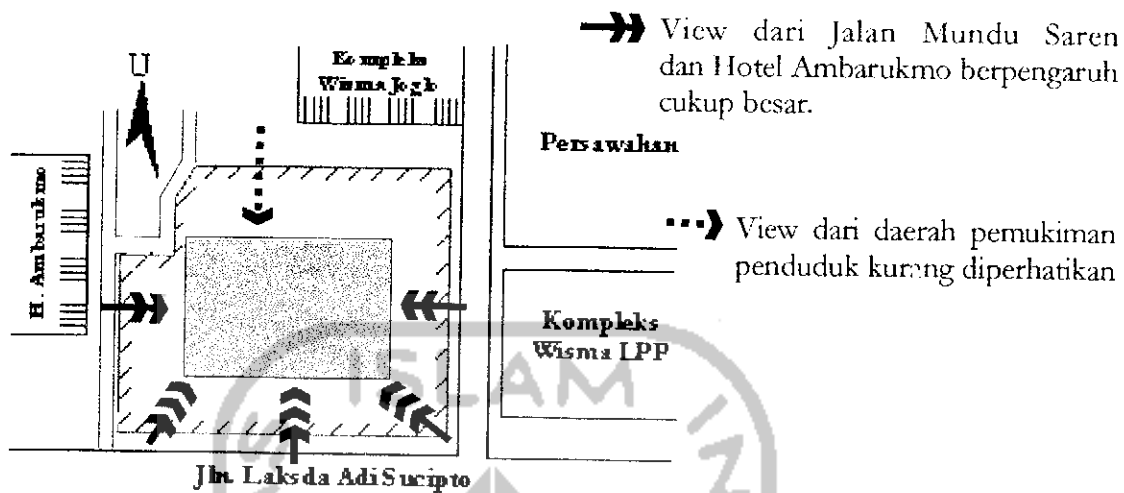
BAB II DESAIN SKEMATIK

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisa – analisa perencanaan dan perancangan scbagai pendekatan terhadap Konsep Perencanaan dan Perancangan Museum Wayang di Yogyakarta.



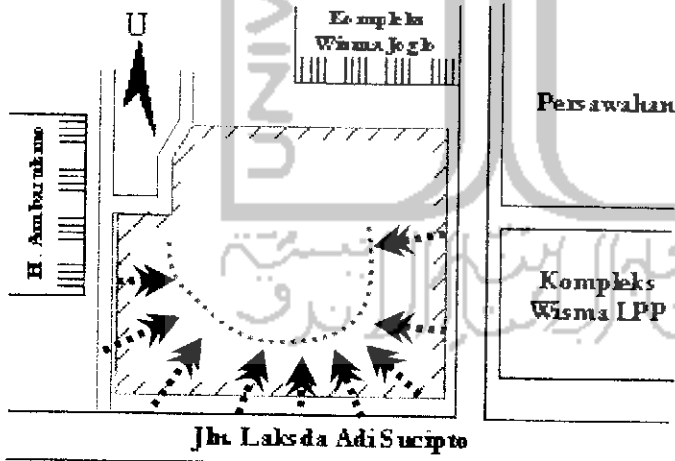
1. ANALISIS SITE

Analisa View Ke Tapak



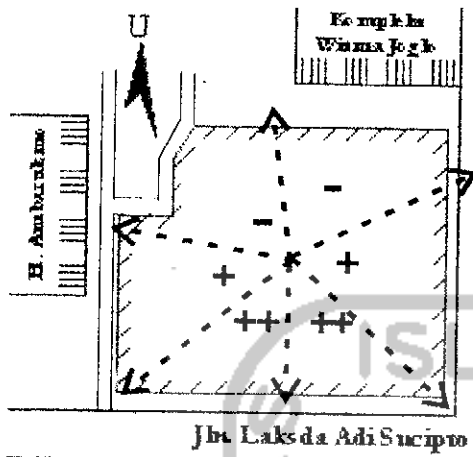
→ View dari arah Jalan Laksda Adi Sucipto sebagai daerah publik sangat besar pengaruhnya.

Tanggapan Terhadap Kondisi Site



→ Wujud Bangunan disajikan semenarik mungkin sebagai daya tarik pengunjung terutama dari arah depan dan sedikit dari arah samping

Analisa View Dari Tapak



Persawahan

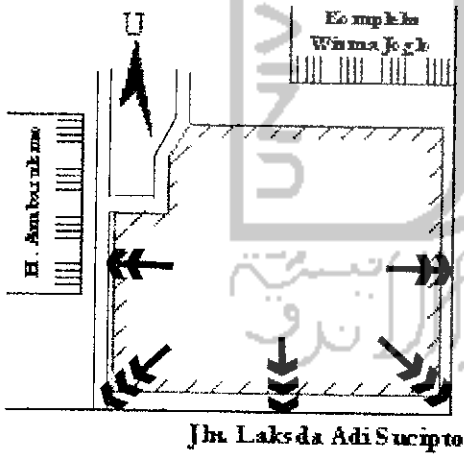
+ Jalan Mundu Saren sebagai jalan keluar utama menuju kota dan Hotel Ambarukmo mempunyai pengaruh yang cukup besar.

Kompleks Wisma LPP

- View Kebclakang kurang menarik

++ Jalan Laksda Adi Sucipto sebagai daerah Publik mempunyai pengaruh yang sangat besar.

Tanggapan Terhadap Kondisi Site



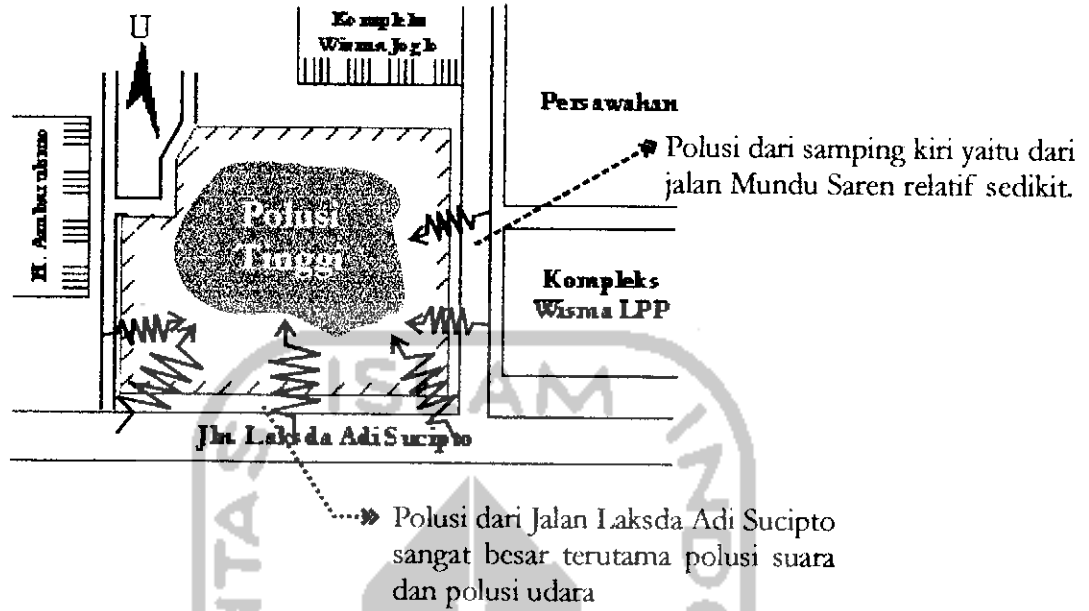
Persawahan

➔ Buka sedikit view kearah jalan Mundu Saren dan Hotel Ambarukmo

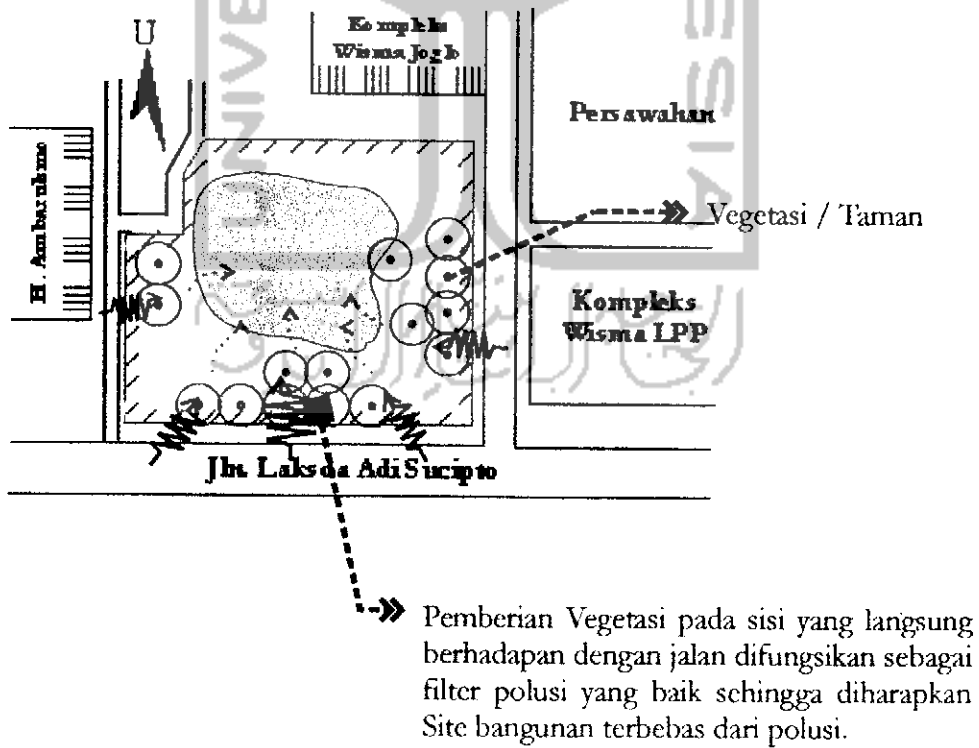
Kompleks Wisma LPP

➔➔➔ Bangunan Berorientasi ke arah zona publik yaitu ke arah jln. Laksda Adi Sucipto sebagai daya tarik yang kuat

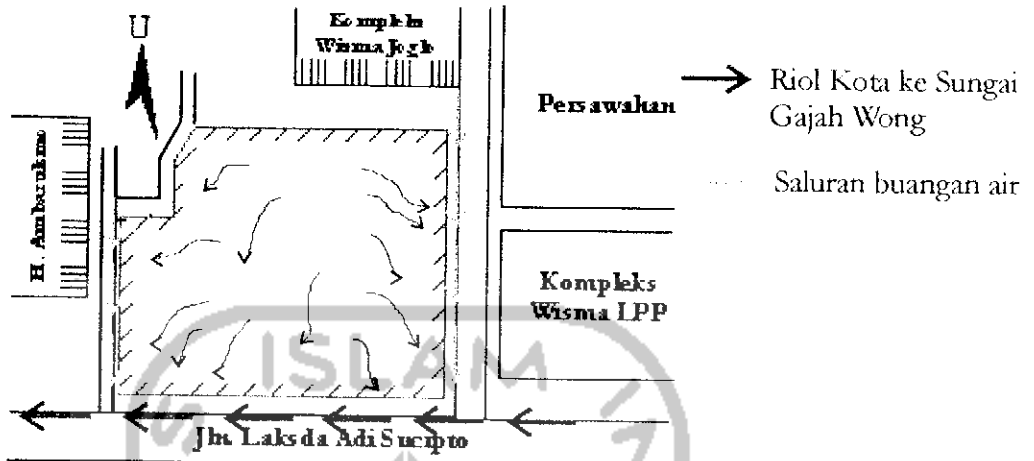
Analisa Polusi



Tanggapan Terhadap Kondisi Site

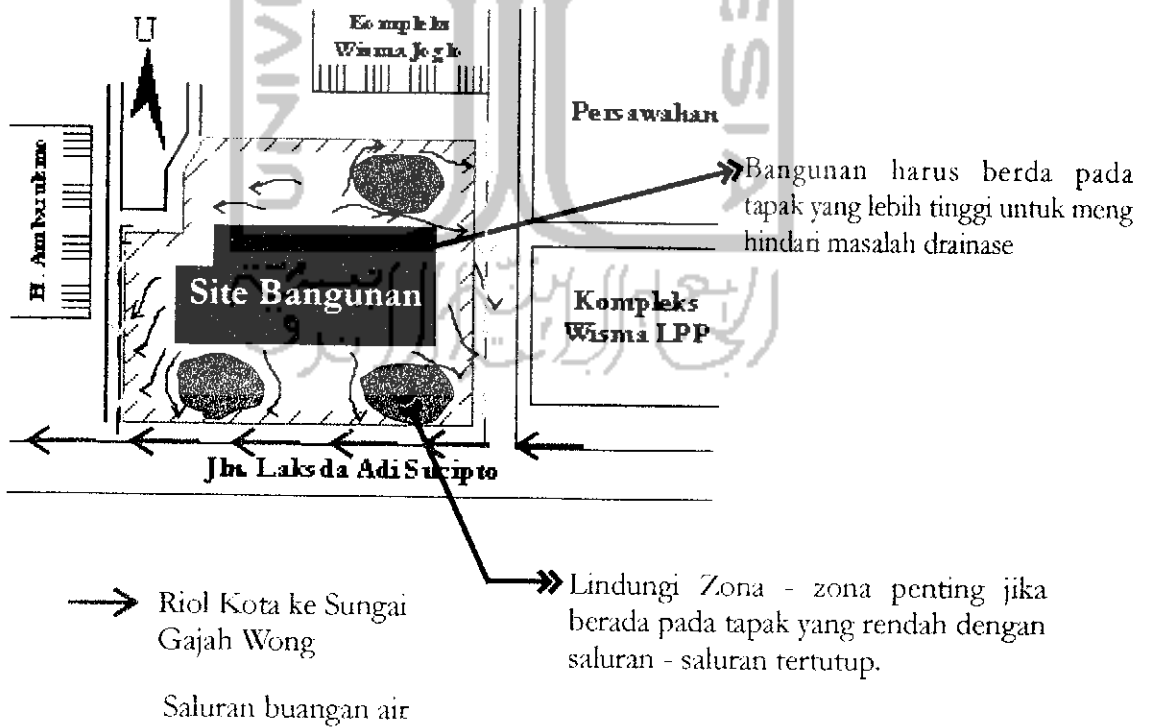


Analisa Drainase

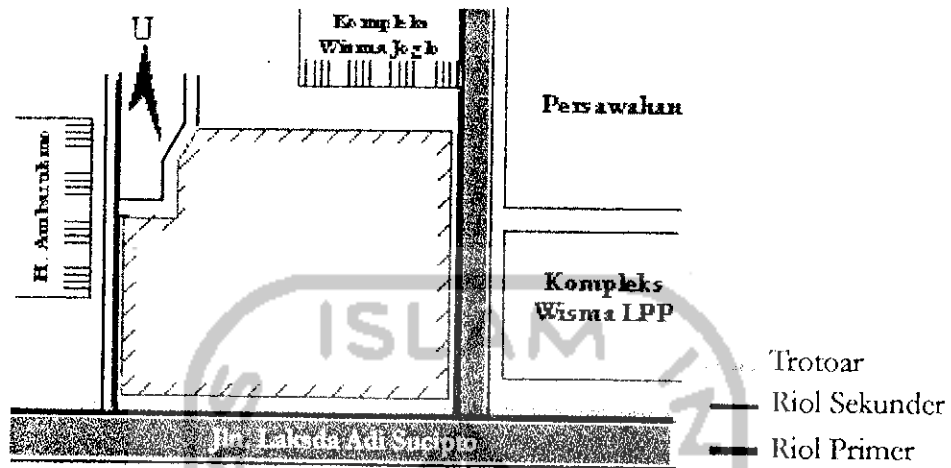


Kondisi Tapak mempunyai kontur yang relatif landai. Di sebelah kanan dan kiri site terdapat saluran buangan air yang menuju ke riol kota yang selanjutnya akan dibuang ke arah barat menuju ke sungai gajah wong.

Tanggapan Terhadap Kondisi Site



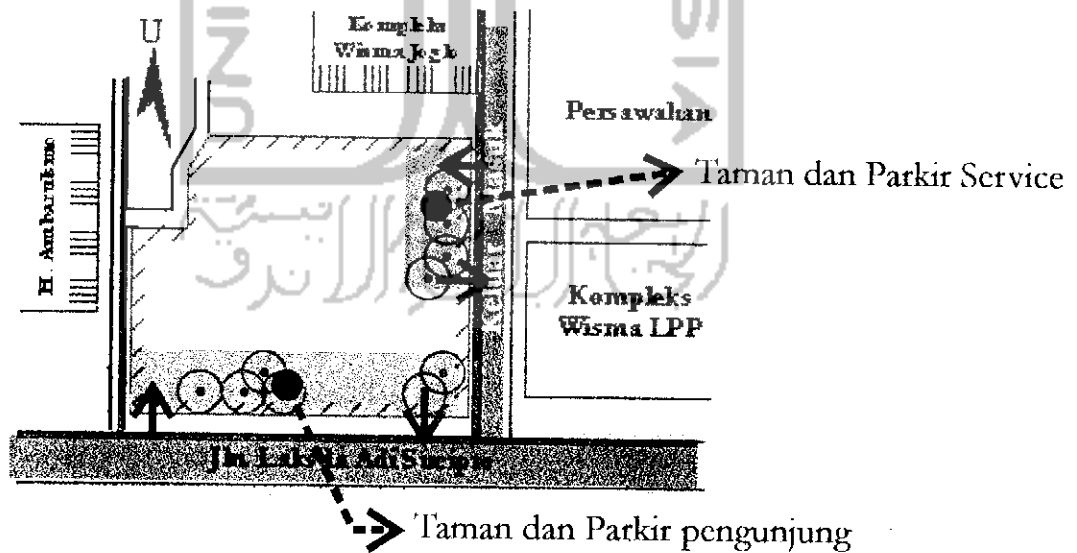
Analisa Keistimewaan Buatan



Keistimewaan buatan dan sirkulasi :

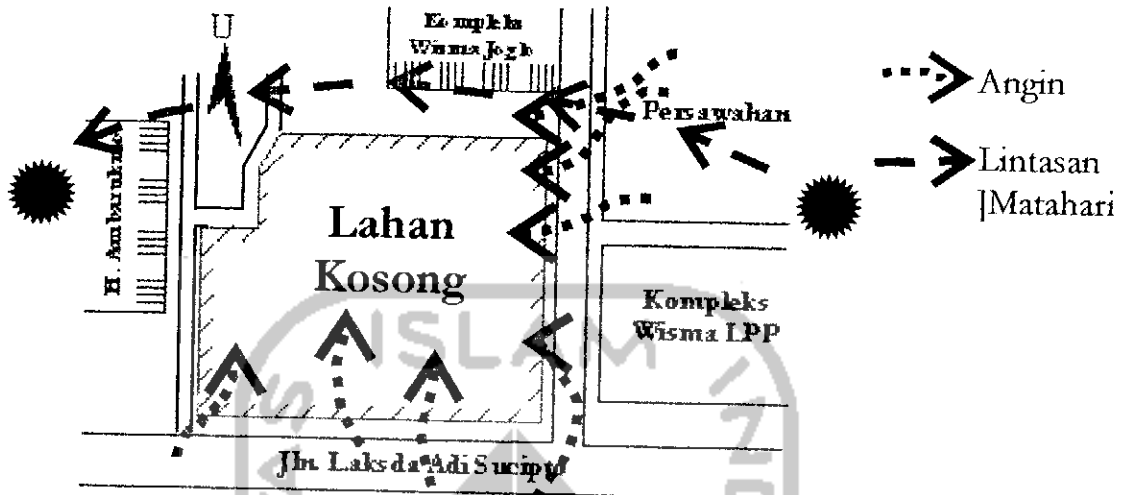
- Sudah ada trotar
- Sudah ada jaringan utilitas (Telpon, listrik, riol, PAM)
- Jalan Laksda Adi Sucipto sebagai sirkulasi primer-----> Padat kendaraan
- Jalan Mundu Saren sebagai sirkulasi sekunder-----> Jarang kendaraan

Tanggapan Terhadap Kondisi Site



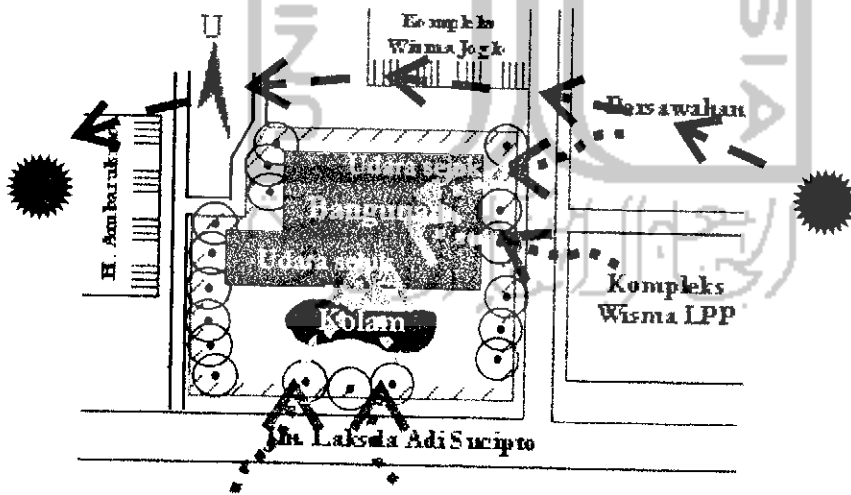
- Keistimewaan Buatan yang sudah ada tetap dipergunakan
- Trottoar ditata ulang untuk keluar masuk kendaraan.
- Tapak yang sejajar Jln. Laksda Adi Sucipto dijadikan tempat parkir pengunjung dan main entrance.
- Tapak yang sejajar jln. Mundu Saren dijadikan sebagai Parkir dan pelayanan service.

Analisa Iklim



- Tapak berada pada daerah tropis, matahari akan terlihat antara 07.00-17.00, terkecuali pada musim penghujan.
- Arah angin cenderung ke lahan yang kosong dikarenakan di sekeliling tapak sudah terdapat bangunan, terutama angin dari persawahan yang cenderung lebih besar.

Tanggapan Terhadap Kondisi Site

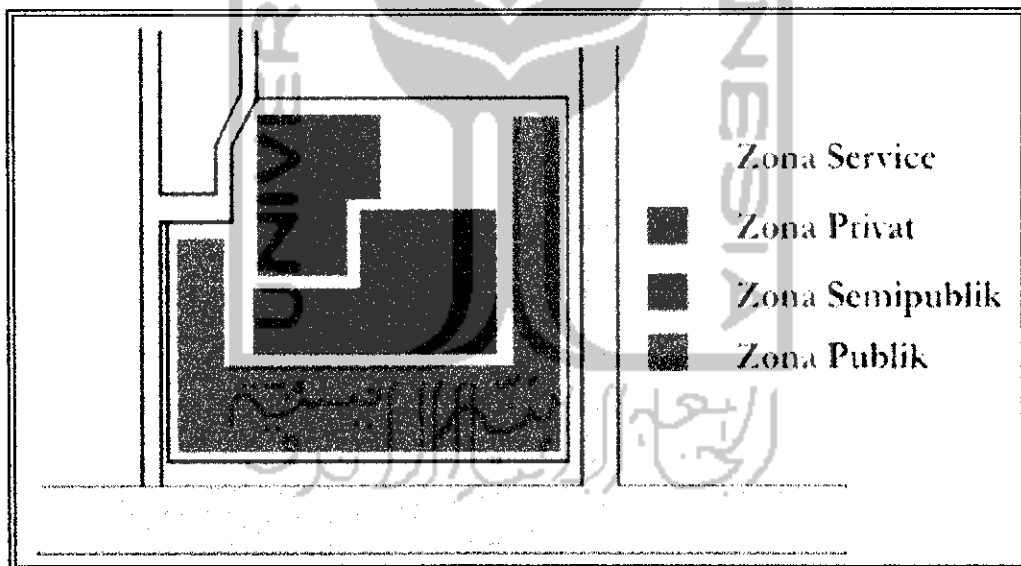


Vegetasi di sisi barat dan timur, menghalangi sinar matahari masuk ke ruangan ==> membentuk bayangan di siang hari
 Kolam air dapat menambah kesejukan di dalam ruang dan lingkungan sekitar di musim kemarau dengan hembusan angin dari arah selatan.

ZONING SITE

Penzoningan pada site ini dibagi menjadi 4 kelompok Zona, yaitu :

- I. Zona Publik : Yaitu Zona yang berhubungan dengan aktivitas pengunjung, seperti tempat parkir, taman.
- II. Zona Semipublik : Yaitu Zona yang berhubungan dengan aktivitas pelayanan pengunjung, seperti pelayanan administrasi, pengenalan, tempat pertunjukan, auditorium, cafeteria/restoran, pembuatan wayang, gallery.
- III. Zona Privat : Yaitu Zona yang berhubungan dengan aktivitas utama dan kegiatan ibadah, seperti kegiatan dalam ruang pameran atau koleksi, kegiatan pendidikan dan perpustakaan.
- IV. Zona Service : Yaitu zona yang berhubungan dengan aktivitas pemeliharaan museum, preservasi dan konservasi,



Gb. 9, "Zoning Site"

2.2. ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

Kebutuhan ruang untuk museum wayang ini secara garis besar ditentukan oleh pelaku kegiatan, bentuk dan sifat kegiatan yang berlangsung didalamnya.

2.2.1. Pelaku Kegiatan

Pada museum wayang ini terdapat dua pelaku kegiatan yang terdiri dari :

1. Pengunjung, yaitu para pelajar dan mahasiswa, wisatawan dalam dan luar negeri, kolektor, ilmuwan.
Disini ada 2 jenis pengunjung, yaitu pengunjung umum (murni pengunjung) dan pengunjung khusus (sedang mengadakan studi/penelitian)
2. Pengelola, yaitu Pimpinan/Direktur dan orang-orang yang mengkoordinir serta bertanggung jawab atas kelancaran kerja yang ada di museum.

2.2.2. Bentuk Kegiatan

Adapun kegiatan yang akan diwadahi dalam museum wayang ini adalah :

1. Kegiatan Utama, yaitu berupa Pengenalan museum, Workshop, Pameran.
2. Kegiatan Pendukung, yaitu Souvenir, Tempat pertunjukan, Tempat ibadah, Pembuatan wayang, Cafeteria/Restoran.
3. Kegiatan Pengelola, yaitu Preservasi dan Konservasi, Administrasi (Pengunjung dan Museum), Pendidikan.
4. Kegiatan Service, yaitu Tempat parker kendaraan, Cleaning service, Lavatory, memasak, Menyimpan barang-barang, Mechanical Electrical Engineering (MEE).

2.2.3. Sifat Kegiatan

1. Kegiatan Publik, yaitu Parkir kendaraan dan Taman
2. Kegiatan Semipublik, yaitu administrasi pengunjung, pengenalan, tempat pertunjukan, Pertemuan-pertemuan/workshop, cafeteria/restoran, pembuatan wayang, gallery.
3. Kegiatan Privat, yaitu Pameran, Pendidikan/perpustakaan, Ibadah.
4. Kegiatan Service, yaitu Administrasi Museum, Preservasi dan konservasi, Cleaning service, Lavatory, Memasak, Menyimpan barang-barang, Mechanical Electrical Engineering (MEE).

2.2.4. Pendekatan kebutuhan ruang

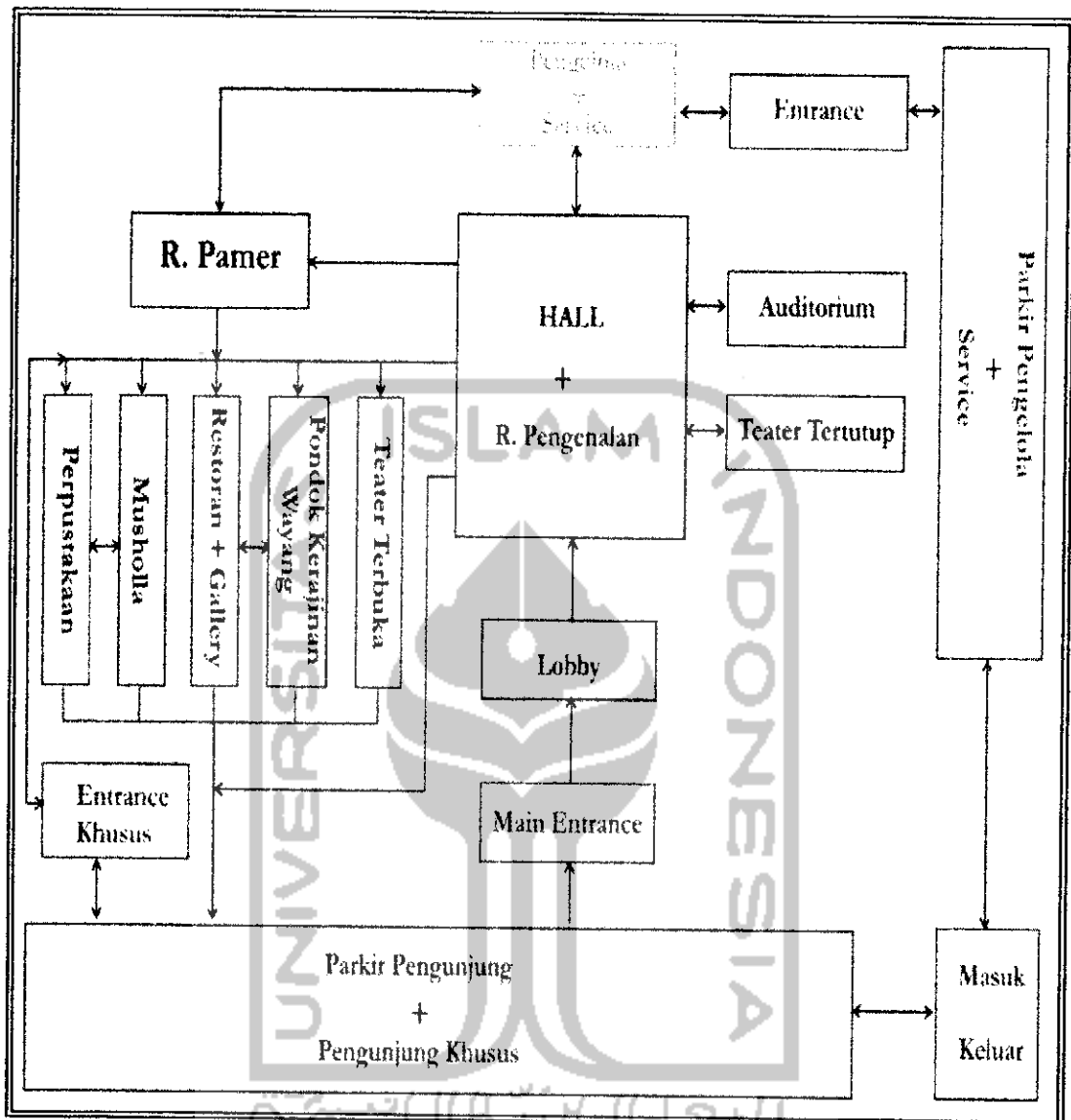
Kebutuhan akan ruang- ruang untuk museum wayang ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang untuk kegiatan publik
 - a. Area parkir kendaraan, sebagai ruang untuk penerimaan pengunjung, pengelola, dan service.
 - b. Area pertamanan, sebagai ruang untuk relaksasi, bermain dan komunikasi.
2. Ruang untuk kegiatan semipublik.
 - a. Loket, Lobby dan Hall, sebagai ruang Administrasi dan main entrance.
 - b. Ruang pengenalan, sebagai pengenalan isi museum kepada pengunjung, yang berisi vitrin wayang lengkap dan gamelan-gamelan jawa.
 - c. Ruang teater pertunjukan, sebagai fasilitas penunjang museum untuk media hiburan bagi pengunjung. Di mana terdapat 2 jenis teater, yaitu teater terbuka dan teater tertutup.
 - d. Ruang Auditorium, sebagai ruang pertemuan, workshop ataupun diskusi.
 - e. Cafeteria/Restoran, sebagai fasilitas penunjang museum bagi pengunjung untuk kegiatan makan dan minum.
 - f. Ruang pembuatan wayang, sebagai fasilitas penunjang museum bagi pengunjung agar dapat secara langsung mengetahui cara pembuatan wayang dari dekat.
 - g. Gallery, sebagai fasilitas penunjang museum untuk menyediakan souvenir (penjualan) bagi pengunjung sebagai cinderamata.
3. Ruang untuk kegiatan Privat
 - a. Ruang pameran, sebagai ruang untuk kegiatan pameran koleksi wayang dan koleksi lain yang berhubungan dengannya.
 - b. Ruang perpustakaan, sebagai ruang belajar dan referensi khususnya tentang wayang dan koleksi lain yang berhubungan dengannya.
 - c. Musholla, sebagai tempat untuk bersembahyang/sholat bagi pengunjung dan pengelola yang disediakan oleh museum.

4. Ruang untuk kegiatan Service
 - a. Ruang-ruang untuk kegiatan preservasi dan konservasi
 - Ruang Kurator, yaitu ruang staff ahli dalam mengadakan penelitian dan dokumentasian koleksi.
 - Ruang Edukator
 - Ruang laboratorium, merupakan ruang penelitian dan perawatan koleksi, yang terdiri dari Ruang Fumigasi, dan Ruang Konservator.
 - Ruang Preparator, merupakan ruang persiapan dalam presentasi koleksi, terdiri dari ruang preparatory dan bengkel.
 - b. Ruang untuk kegiatan Administrasi Museum
 - Ruang Direktur
 - Ruang Tata Usaha
 - Ruang Rapat/Pertemuan.
 - Ruang Tamu
 - Ruang Publikasi
 - c. Ruang Cleaning Service
 - d. Dapur, untuk kegiatan masak memasak.
 - e. Ruang MEE, berisi Ruang Genzet, Ruang Control panel dan Ruang Pompa air
 - f. Gudang, ada 2 jenis yaitu :
 - Gudang untuk menyimpan bahan makanan
 - Gudang untuk menyimpan koleksi dan bahan baku wayang.

2.2.5. Hubungan Ruang

Hubungan ruang dalam museum wayang ini didasarkan pada keterkaitan yang erat antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya, yang terpenting adalah untuk melakukan penatan atau untuk melakukan layout dalam ruang. Ruang yang erat akan diletakkan berdekatan sedang ruang yang tidak berhubungan akan diletakkan berjauhan. Pada dasarnya hubungan ruang dimaksudkan agar pergerakan dalam bangunan dapat berjalan dengan mudah dan lancar. Secara garis besar pola hubungan ruang dapat digambarkan sebagai berikut :

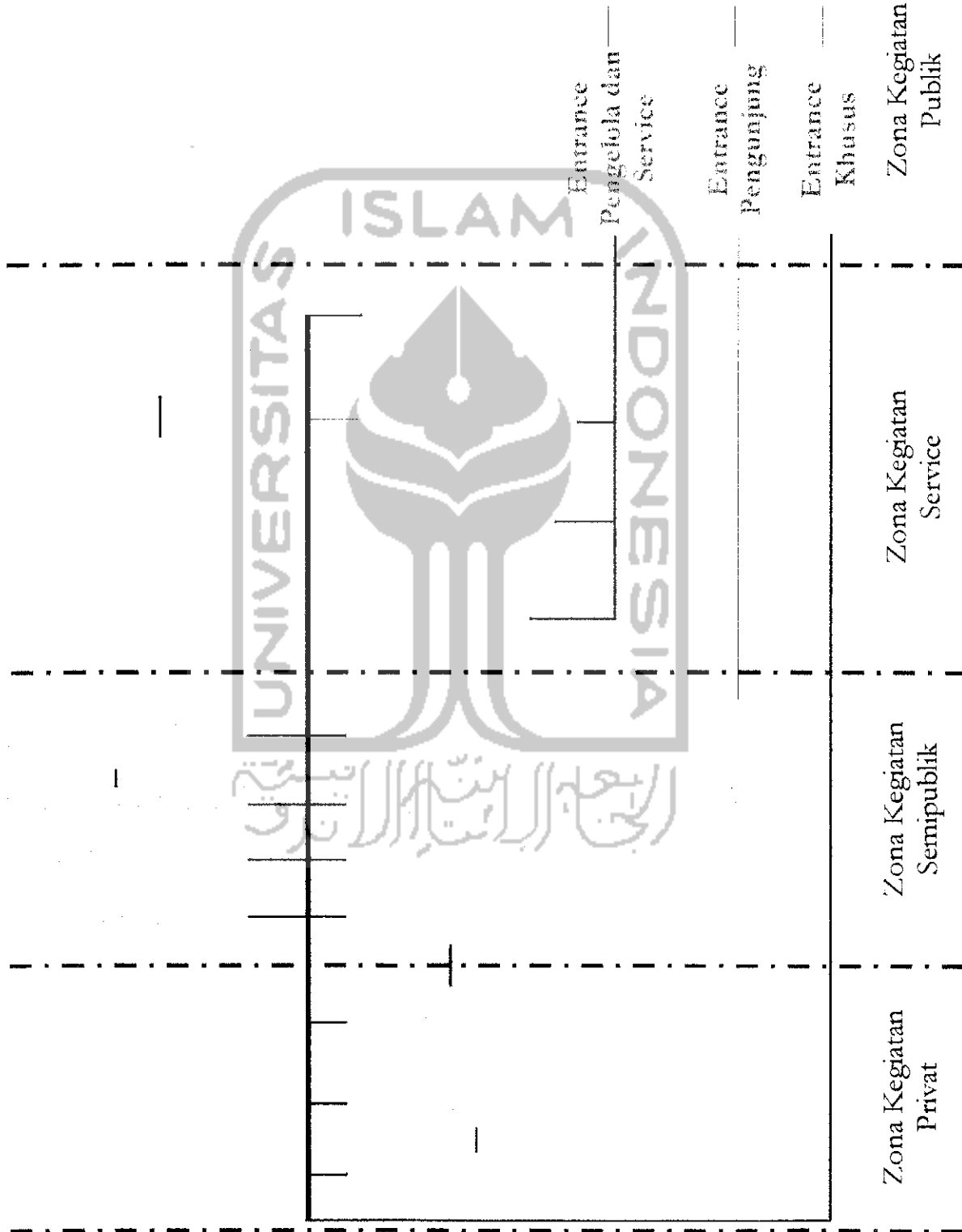


Gb. 10," Pola Hubungan Ruang Museum Wayang"

2.2.6. Organisasi Ruang

Pengorganisasian ruang dalam museum wayang ini akan menunjukkan tingkat kepentingan dan fungsi kelompok ruang-ruang tersebut dalam suatu bangunan berdasarkan pola hubungan ruang dan pengelompokan kegiatan yang akan diwadahi didalamnya. Berikut adalah pola organisasi ruang museum wayang berdasarkan pengelompokan sifat kegiatannya :

Parkir



Gambar "Organisasi Ruang"

2.2.7. Pendekatan Besaran Ruang

Untuk menganalisa besaran ruang ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Bentuk kegiatan
2. Jenis Kegiatan
3. Jumlah pengunjung
4. Jumlah koleksi yang diwadahi
5. Kenyamanan Pengamatan
6. Area untuk sirkulasi

Tabel Besaran Ruang
sumber : analisa

Bentuk Kegiatan	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Perhitungan	Luas	Total	
U T A M A	Pengenalan museum	Lobby	1,10 m ² x 200 orang	220 m ²		
		Hall	1,10 m ² x 200 orang	220 m ²		
		Sirkulasi 30%	148,5 m ²			
		Peralatan Gamelan (diambil ukuran rata-rata)	3,16 m ² x 20(lengkap)=63,2 m ²	82,16 m ²		
	Work shop	Vitrine Wayang (200 wayang) + jarak pengamat		Sirkulasi 30 % = 18,96 m ²		75 m ²
			Auditorium	1,10 m ² x 250 kursi		275 m ²
				1,10 m ² x 5 kursi		5,5 m ²
	Pameran	Ruang A		Sirkulasi 30 %		90,1 m ²
				Asumsi		
				Lukisan 20 bh x 2 m		40 m ²
			20 buah x 2,26 m ²	45,2 m ²		
		(standar luas pengamatan)				
		Vitrine 10 buah				
		(0,6 m x 1,20 m) x 1,8 m =				
		0,72 m ² x 10 buah	7,2 m ²			
		Luas pengamatan				

			@ 2,26 m ² x 10	22,6 m ²	
			Pengunjung		
			100 orang x 1,10 m ²	110 m ²	
			Pengelola 5 orang x 1,10m ²	5,5 m ²	
			Sirkulasi 30 %	60,1 m ²	
		Ruang B	Vitrine 30 buah (0,6 m x 1,20 m) x 1,8 m	21,64 m ²	
			Luas pengamatan @ 2,26 m ² x 30	67,8 m ²	
			Pengunjung		
			100 orang x 1,10 m ²	110 m ²	
			Pengelola 5 orang x 1,10 m ²	5,5 m ²	
			Sirkulasi 30 %	65,4 m ²	
		Ruang C	Vitrine 20 buah (0,6 m x 1,20 m) x 1,8 m	14,4 m ²	
			Luas pengamatan @ 2,26 m ² x 20	45,2 m ²	
			Pengunjung		
			100 orang x 1,10 m ²	110 m ²	
			Pengelola 5 orang x 1,10 m ²	5,5 m ²	
			Vitrine 3D (gamelan 3 bh) @ (0,4m x 0,4m) x 1,5 m = 0,16m ² x 3 buah	0,48 m ²	
			- kenong		
			- rebab		
			- kethuk		
			Luas pengamatan @ 4,52 m ² x 3 buah	13,59 m ²	
			Sirkulasi 30 %	60,7 m ²	

		Ruang D	Vitrine wayang 2D 30 bh ((0,6 m x 1,20 m) x 1,8 m) x 30 buah	21,6 m ²	
			Luas pengamatan @ 2,26 m ² x 30 buah	67,8 m ²	
			Vitrine wayang 3D 10 bh (0,4m x 0,4m) x 1,5 m x 10 bh	1,6 m ²	
			Luas amatan@4,52m ² x10h	45,2 m ²	
			Pengunjung 100 orang x 1,10 m ²	110 m ²	
			Pengelola 5 orang x 1,10 m ²	5,5 m ²	
			Sirkulasi 30 %	80 m ²	
		Ruang E	Diorama 20 buah (0,8 m x 1,2 m) x 1,5 m = 0,96 m ² x 20 buah	19,2 m ²	
			Luas pengamatan@2,26 m ² x20	45,2 m ²	
			Foto & dokumentasi (10 bh panil) @ 2 m ²	20 m ²	
			Luas pengamatan @ 2,26 m ² x 10 buah	22,6 m ²	
			Vitrine model wayang wong 5 bh ((0,8mx0,8m)x180) x 5bh	3,2 m ²	
			Luas amatan@13,2m ² x5 bh	69,2 m ²	
			Pengunjung 100 org x 1,10 m ²	110 m ²	
			Pengelola 5 orang x 1,10 m ²	5,5 m ²	
		Istirahat	Sirkulasi 30 %	65 m ²	
			Ruang istirahat 60 orang x 1,10 m ²	66 m ²	
			Sirkulasi 30 %	19,8 m ²	
				2634,84m ²	

P E N D U K U N G	Pertunjukan wayang	Teater Tertutup (300 kursi)			
		- Ruang duduk	0,97 m ² x 300 kursi	291 m ²	
		- Panggung	16 m x 8 m	118 m ²	
		- Ruang-ruang pendukung		80 m ²	
		- Sirkulasi 30 %		146,7 m ²	
		Teater Terbuka (200 kursi)			
		- Ruang duduk	0,97 m ² x 200 kursi	194 m ²	
		- Panggung	16 m x 8 m	118 m ²	
		- Ruang perlengkapan	6 m x 6 m	36 m ²	
		- Sirkulasi 30 %		104,4 m ²	
Pembuatan wayang	Pondok kerajinan Wayang		300 m ²		
Makan & Minum	Cafetaria/Restoran		200 m ²		
Beli souvenir	Gallery		100 m ²		
Ibadah	Mushola		100 m ²		
		Tempat wudhu	20 m ²		
				1807,7 m ²	
PENGE LOLA	Preservasi & Konservasi - Mengontrol materi - Menyimpan Koleksi & Alat – Alat - Perbaikan	Ruang Ka Kurator	3 m x 5 m	15 m ²	
		Ruang Kurator	4 m x 6 m	24 m ²	
		Ruang Kontrol	4 m x 6 m	24 m ²	
		Gudang koleksi	8 m x 12 m	96 m ²	
		Ruang Preparator	4 m x 6 m	24 m ²	

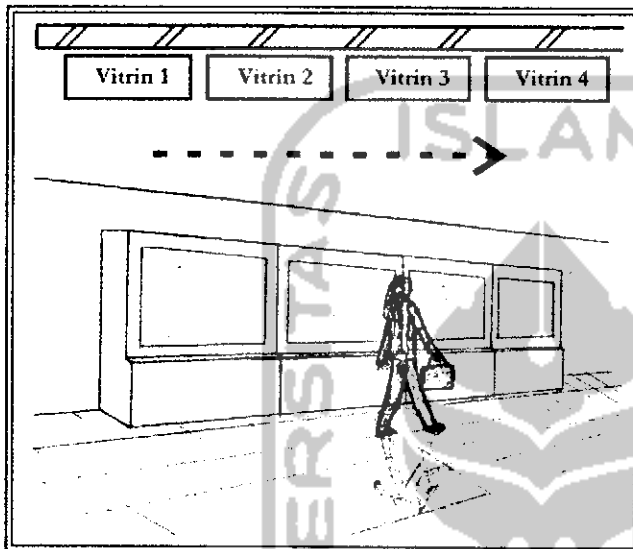
koleksi	Ruang Persiapan dan Bengkel	4 m x 8 m	32 m ²
- Perawatan Koleksi	Laboratorium :		
	- Ruang Konservator	4 m x 5 m	20 m ²
	- Ruang Fumigasi	4 m x 5 m	20 m ²
	- Ruang Studio	4 m x 8 m	32 m ²
Administrasi			
- Bekerja Ka. Museum	Ruang kepala museum	4 m x 5 m	20 m ²
- Bekerja	Ruang staf tata usaha	8 m x 12 m	96 m ²
- Menerima Tamu	Ruang tamu (6 kursi)	4 m x 5 m	20 m ²
- Rapat	Ruang pertemuan /rapat (18 kursi)	6 m x 10 m	60 m ²
Menyimpan dokumen	Ruang arsip & publikasi	3 m x 4 m	12 m ²
Pendidikan	(ruang file)		
- Pemanduan	Ruang edukasi	4 m x 5 m	20 m ²
- Bekerja	Ruang Kabag	4 m x 6 m	24 m ²
	Ruang staf (5 orang)	8 m x 6 m	48 m ²
- Baca dan pinjam buku	Ruang perpustakaan		
	- ruang buku	6 m x 15 m	90 m ²
	- ruang baca	8 m x 12 m	96 m ²
	- ruang jaga	2 m x 4 m	8 m ²
	- ruang catalog	2 m x 2,5 m	5 m ²
	- sirkulasi 30 %		60 m ²
- Tiket Box	Ruang loket		8 m ²
			854 m ²

S E R V I C E	Parkir kendaraan	Pengunjung : - 5 bis @ 5 m x 12 m - 75 mobil @ 2,5 m x 5 m - 80 motor @ 1 m x 1,5 m - sirkulasi 60 % Pengelola dan service: - 8 mobil @ 2,5 m x 5 m - 25 motor @ 1 m x 1,5 m - sirkulasi 60 %	300 m ² 937,5 m ² 120 m ² 814,5 m ² 100 m ² 75 m ² 105 m ²	
	Memasak	Dapur	8 m x 12 m 96 m ²	
	Menyimpan bahan makanan	Gudang bahan makanan	6 m x 8 m 48 m ²	
	Menyimpan bahan baku	Gudang bahan baku	4 m x 6 m 24 m ²	
	koleksi			
	Transit pekerja dan menyimpan alat	Ruang cleaning service	160 m ²	
	MEE	Ruang genzet	12 m x 16 m 192 m ²	
		Ruang control panel		
		Ruang pompa air		
	Lavatory	Toilet & WC	50 WC x @ 2,16 m ² = 108 m ² 40 urinoar x @ 0,9 m ² = 36 m ² 30 wastafel @ 1,4 m ² Sirkulasi 30 % = 43,2 m ²	187,2 m ² 42 m ²
				3202,2 m ²
	LUAS TOTAL			8608,74 m ²
	Building Coverage = 60 %			15.400 m ²
	LUAS SITE			26.000 m ²

2.3. ANALISIS BENTUK SIRKULASI

Sirkulasi merupakan pola pergerakan manusia maupun barang dari suatu ruang kegiatan keruang kegiatan lain, atau dapat juga disebut menghubungkan ruang – ruang / deretan ruang luar dan dalam secara bersama – sama, yang dibedakan atas :

1. Sirkulasi menerus / Lurus

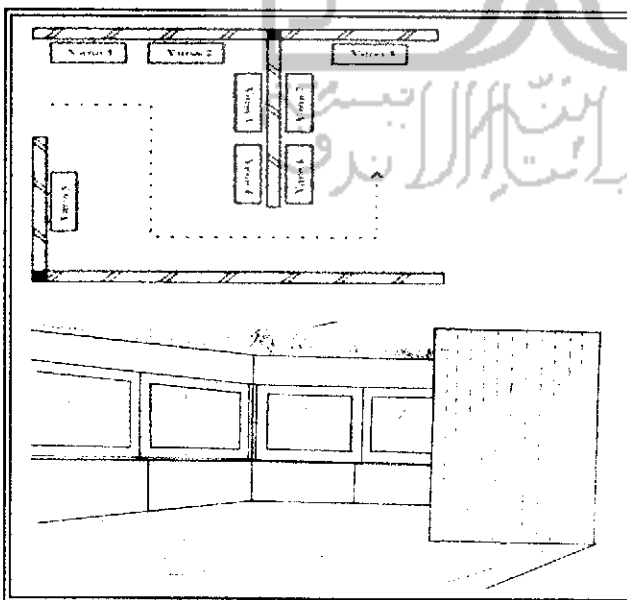


Keterangan :

- Mempunyai arah orientasi yang jelas
- Ruang pengamatan dari satu arah saja.
- Pengamatan dapat lebih teliti.
- Dapat menyebabkan kebosanan.

Gb. 11, "Sirkulasi Menerus/Lurus"

2. Sirkulasi Membelok

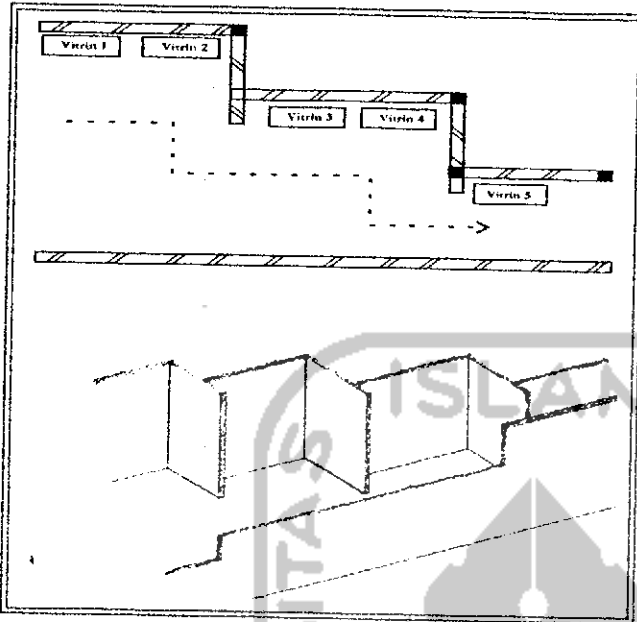


Keterangan :

- Memberi kesan dinamis.
- Bergerak dapat lebih cepat.
- Cocok untuk ruangan sempit.
- Tidak cocok untuk koleksi yang membutuhkan pengamatan khusus.

Gb. 12, "Sirkulasi Membelok"

3. Sirkulasi Menyempit

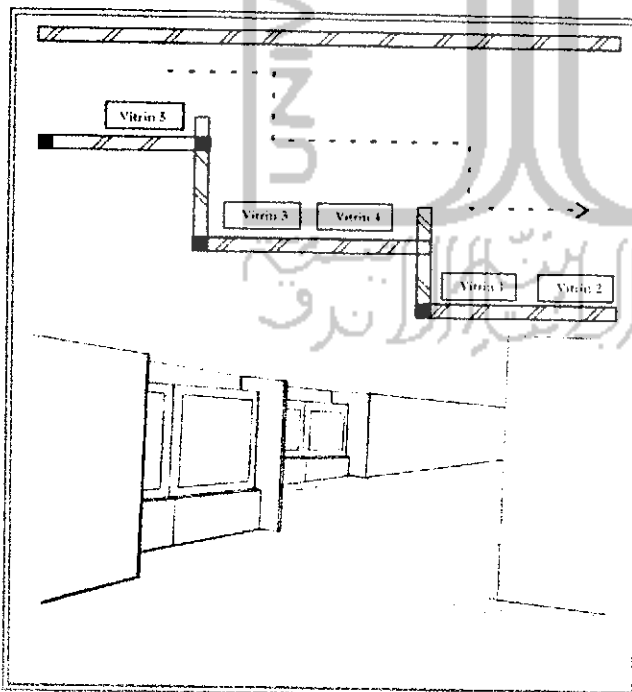


Keterangan :

- Perhatian berpusat pada satu arah
- Pengunjung cenderung bergerak lebih cepat.
- Cocok untuk koleksi yang tidak memerlukan perhatian khusus.

Gb. 13, " Sirkulasi Menyempit "

4. Sirkulasi Melebar

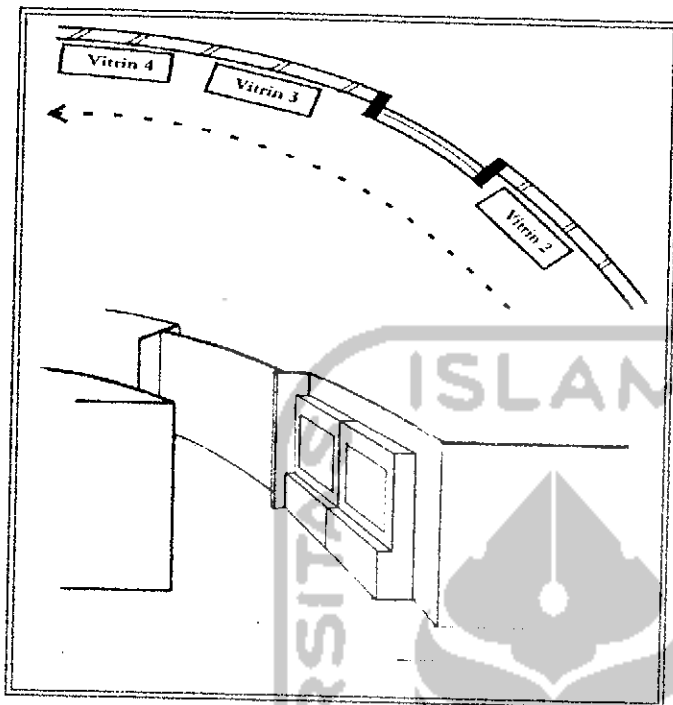


Keterangan :

- Menimbulkan kesan luas dan santai.
- Memperlambat pergerakan pengunjung
- Cocok untuk koleksi yang membutuhkan pengamatan khusus.
- Obyek 2D atau 3D atau digantung

Gb. 14, " Sirkulasi melebar "

5. Sirkulasi Melingkar

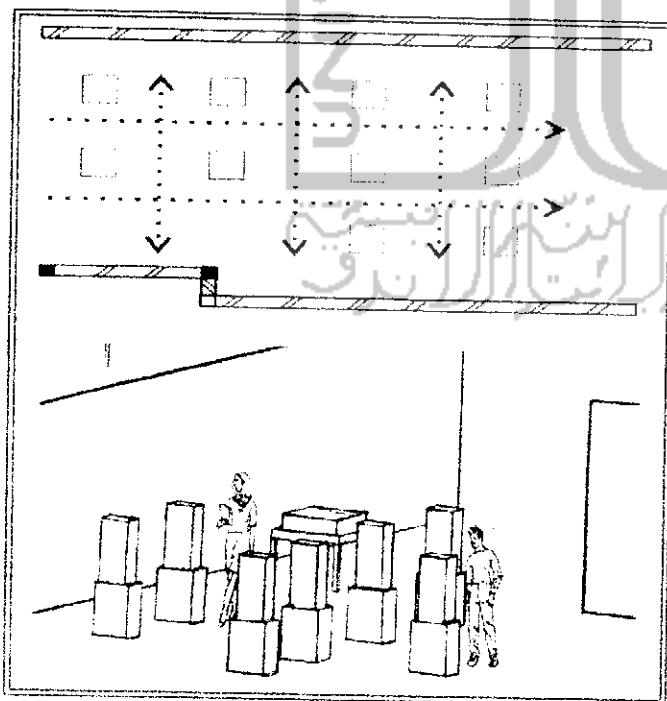


Gb. 15, "Sirkulasi Melingkar"

Keterangan :

- Memberi kesan santai
- Pengamatan bisa lebih jelas.
- Cocok untuk memerkan koleksi dengan pengamatan khusus.
- Untuk ruang diorama

6. Sirkulasi Menyilang/Grid



Gb. 16, "Sirkulasi Menyilang/Grid"

Keterangan :

- Pengunjung bebas menentukan pilihan
- Dapat menyebabkan pengunjung bingung menentukan pilihan
- Obyek 3D atau digantung
- Berdimensi menengah keatas ($> 60\text{cm} \times 60\text{cm} \times 160\text{cm}$)

2.4. ANALISIS PERFORMANCE RUANG

Merupakan analisa terhadap persyaratan yang menunjang fungsional bangunan museum yaitu kegiatan pelaku dan obyek koleksinya pada ruang pameran, yang meliputi :

2.4.1. Analisis Pencahayaan

Berdasarkan jenisnya pencahayaan dibagi menjadi 2, yaitu pencahayaan alami yang berasal dari sinar matahari dan pencahayaan buatan yang berasal dari sinar lampu dengan pemanfaatan yang disesuaikan dengan kebutuhan pemakaian. Pada dasarnya kriteria penggunaan pencahayaan meliputi :

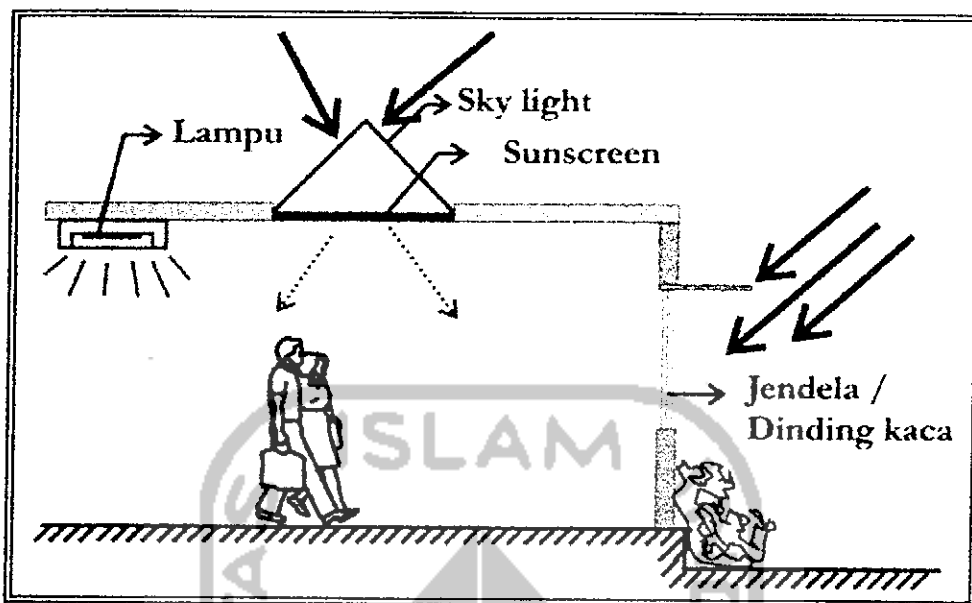
1. Mendukung fungsional bangunan, terutama pada ruang dalam atau interior bangunan.
2. Pengaruh terhadap obyek koleksi yang dipamerkan.
3. Kenyamanan kegiatan didalam ruang.

Pada sebuah museum jenis pencahayaan yang mempunyai rasio terbesar digunakan adalah pencahayaan buatan yang berasal dari sinar lampu yang mempunyai intensitas cahaya relative rendah dibandingkan dengan sinar matahari yang mempunyai intensitas cahaya sangat kuat.

A. Pencahayaan Pada Ruang – Ruang Umum

Jenis pencahayaan pada ruang – ruang umum lebih banyak menggunakan pencahayaan alami yang berasal dari sinar matahari dengan memberikan bukaan – bukaan atau bidang – bidang transparan (dinding kaca atau sky light) pada bangunan sehingga memungkinkan sinar matahari masuk kedalam ruangan. Tetapi cahaya yang diperlukan adalah bukan cahaya langsung dikarenakan intensitasnya yang kuat.

Untuk bukaan jenis sky light penggunaan “sunscreen” sangat diperlukan untuk mereduksi sinar panas matahari yang jatuh tegak lurus kedalam ruangan. Pada ruang – ruang tertentu juga dapat digunakan pencahayaan buatan dengan kualitas pencahayaan yang merata.

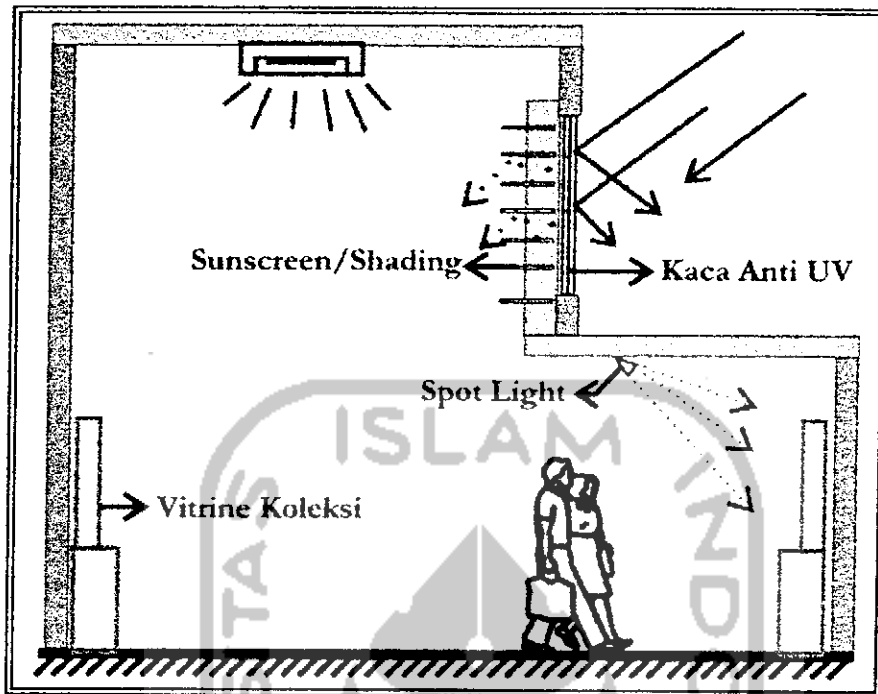


Gb. 17, "Pencahayaannya pada ruang umum"

B. Pencahayaannya Pada Ruang Pamer

Pada ruang – ruang pameran diutamakan adalah pencahayaan buatan yang berasal dari sinar lampu dengan jenis down light dan spot light untuk mempertegas obyek koleksi dalam ruang pameran, yang perletakkannya diatur sedemikian rupa sehingga menimbulkan efek pencahayaan yang baik dan memperkuat kesan yang rekreatif.

Untuk ruang pameran yang relative lebih luas, cahaya alami bisa dimanfaatkan dengan bidang – bidang transparan dimana bidang – bidang ini tentunya mendapat perlakuan khusus, misalnya dengan kaca anti Ultra Violet yang memantulkan sinar kembali atau dengan penggunaan sunscreen, shading – shading, atau keduanya digabungkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mereduksi panas dan radiasi sinar matahari, jadi sinar yang masuk adalah cahaya lembut (light soft) sehingga tidak mengganggu kenyamanan didalam ruang dan obyek koleksi.



Gb. 18, "Pencahayaannya Pada Ruang Pamer"

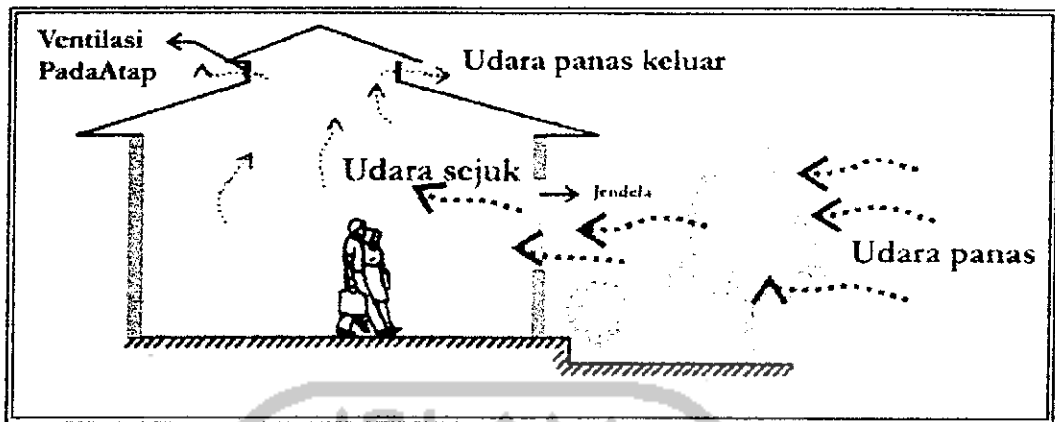
2.4.2. Analisis Penghawaan

Pengondisian udara ditujukan untuk memberikan kenyamanan dengan memperhatikan supply udara dan tingkat kelembaban udara pada suatu ruang. Pada dasarnya penghawaan dibagi menjadi 2 macam, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

A. Penghawaan Alami

Prinsip dari penghawaan buatan adalah memasukkan udara dari bukaan atau ventilasi yang memungkinkan terjadinya arus sirkulasi udara keluar masuk udara dimana pemanfaatannya disesuaikan dengan kebutuhan.

Penghawaan alami dapat juga diperoleh dengan bukaan atau ventilasi pada atap. Karena pada dasarnya udara panas dalam ruang akan cenderung berkumpul diatas ruangan. Jadi dengan diberi bukaan pada atap akan memudahkan udara panas keluar ruangan dan berganti dengan udara sejuk dari luar ruang. Pemberian vegetasi disekitar bukaan akan menambah kesejukan didalam ruang.



Gb. 19, "Penghawaan Alami"

B. Penghawaan Buatan

Penghawaan jenis ini bertujuan untuk mengatur kelembaban dan suhu ruang yang sesuai dengan persyaratan suatu ruang yang nyaman dan dapat menjaga keawetan obyek koleksi materi yang dipamerkan.

Untuk museum wayang ini macam penghawaan buatan adalah jenis split yaitu dengan 1 set unit diluar ruang dan 1 unit didalam ruang, karena pengkondisian udara untuk setiap ruang berbeda.

Standard luas area pelayanan distribusi :⁹⁾

Luas Area	Kapasitas Unit yang Disarankan (BTU)
9 m ² – 13,5 m ²	5000
13,5 m ² – 22,5 m ²	6000
22,5 m ² – 27 m ²	7000
27 m ² – 31,5 m ²	8000
31,5 m ² – 36 m ²	9000
36 m ² – 40,5 m ²	10.000
40,5 m ² – 50 m ²	12.000
50 m ² – 63 m ²	14.000
63 m ² – 90 m ²	18.000
90 m ² – 120 m ²	24.000

⁹⁾ Robert T. Packard, "Architectural Graphic Standards", Seventh Edition, New York, 1981.

Adapun syarat – syarat penghawaan buatan untuk museum adalah sebagai berikut :¹⁰⁾

1. Untuk manusia dalam ruang berkisar antara 25° – 27°.
2. Kelembaban udara antara 50 % - 60 %.
3. Untuk obyek koleksi berkisar antara 20° – 27°.

2.5. Analisis Utilitas

Berfungsinya suatu bangunan sangat didukung oleh perlengkapan bangunan karena dituntut adanya kenyamanan dari pemakai dalam arti pengunjung dapat menikmati obyek koleksi pameran secara edukatif.

Adapun perlengkapan bangunan yang dibutuhkan adalah :

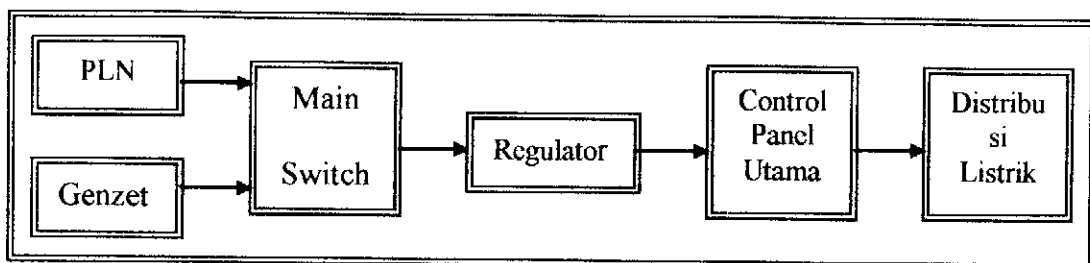
1. Listrik
2. Plumbing
3. Pencegahan terhadap kebakaran
4. Penangkal petir

2.5.1. Listrik

Sumber listrik yang utama adalah dari PLN (Perusahaan Listrik Negara), sedangkan sumber cadangan adalah:

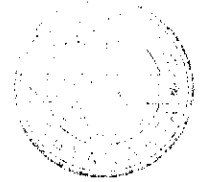
1. Genzet atau Generator yang bekerja secara otomatis, rata – rata bekerja 3 – 5 detik setelah listrik mati.
2. Baterai untuk lampu indikasi pintu darurat.

Untuk pengamanannya, listrik diperlukan sebuah alat untuk pengontrolan (Control Panel).



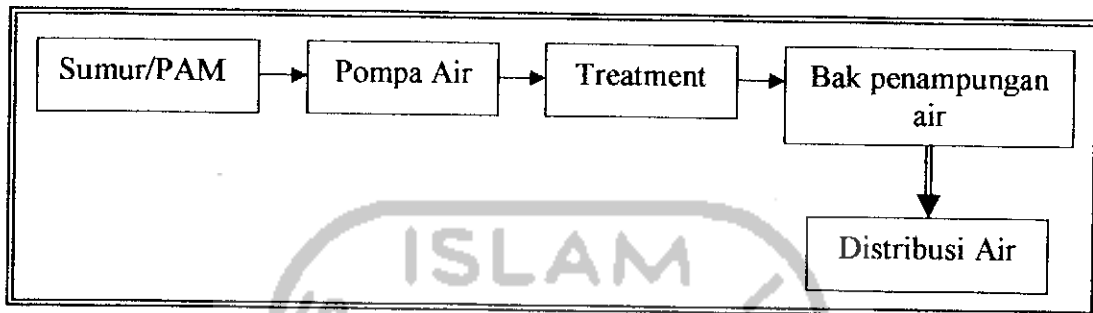
Gb. 20, "Skema Alur Distribusi Listrik"

¹⁰ Adhitya Rakhmatullah, TA, UII, 2000.



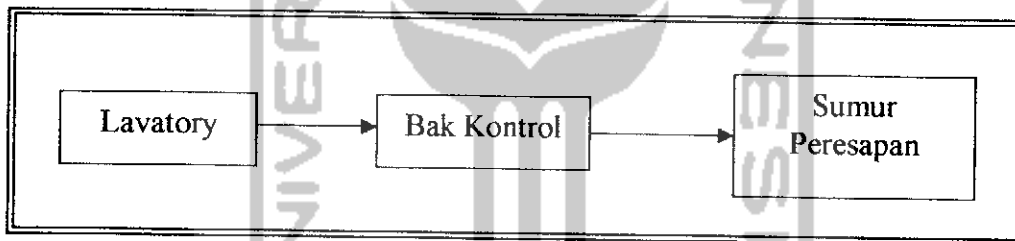
2.5.2. Plumbing

Air bersih didapat dari sumur dan PAM (Perusahaan Air Minum). Untuk fungsinya dalam bangunan adalah sebagai pemadam kebakaran, toilet, AC.



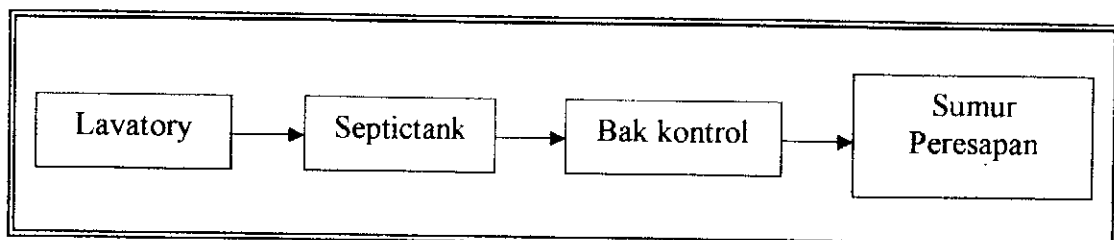
Gb. 21,"Skema Sirkulasi Air Bersih"

Air kotor dialirkan menuju bak control untuk selanjutnya di buang ke sumur peresapan.



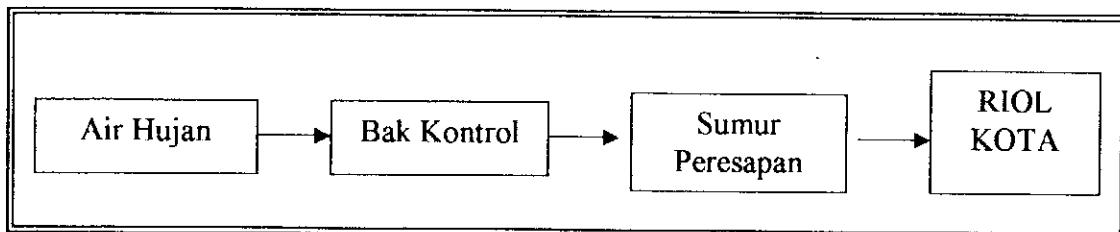
Gb. 22,"Sirkulasi Air Kotor"

Kotoran padat dialirkan menuju septic tank untuk selanjutnya dibuang ke sumur peresapan.



Gb. 23,"Sirkulasi Kotoran Padat"

Air hujan dialirkan ke bak control untuk selanjutnya di buang ke sumur peresapan atau riol kota.



Gb. 24,"Sirkulasi Air Hujan"

Perhitungan air bersih :

Standard kebutuhan air bersih per-hari = 50 lt/orangjumlah

Hydrant box= @ 400 lt/menit, untuk 30 menit

Springkler 1 zona @80 lt/menit, untuk 30 menit

2.5.3. Pencegahan Kebakaran

Pencegahan kebakaran yaitu sebelum api meluas dengan alat detector atau sensor. Setiap alat detector melayani area seluas 75 m². Ada 2 jenis sensor detector, yaitu Smoke detector (asap) dan Thermal detector (panas).

Pencegahan setelah terjadi kebakaran dengan menggunakan Springkler yang berkerja secara otomatis dengan 1 unit untuk melayani 25 m², dan fire hydrant yang berada di luar ruangan dengan radius pelayanan 25 m – 30 m.

Pencegahan kebakaran pada ruang – ruang pameran dan perpustakaan dan untuk bahan – bahan yang tidak tahan terhadap api, diperlukan bahan pemadam berupa gas CO₂ dan Power dry chemical yang diletakkan pada dinding - dinding ruang yang strategis dan mudah dilihat.

2.5.4. Penangkal Petir

Pada prinsipnya menghantarkan aliran listrik dengan tegangan tinggi yang dihasilkan oleh petir kedalam tanah harus sempurna untuk menghindari efek yang membahayakan bangunan dan pemakainya Umumnya untuk bangunan berlantai satu tidak menggunakan penangkal petir karena ketinggiannya yang masih relative rendah. Penangkal petir mulai digunakan pada bangunan bertingkat 2 keatas.

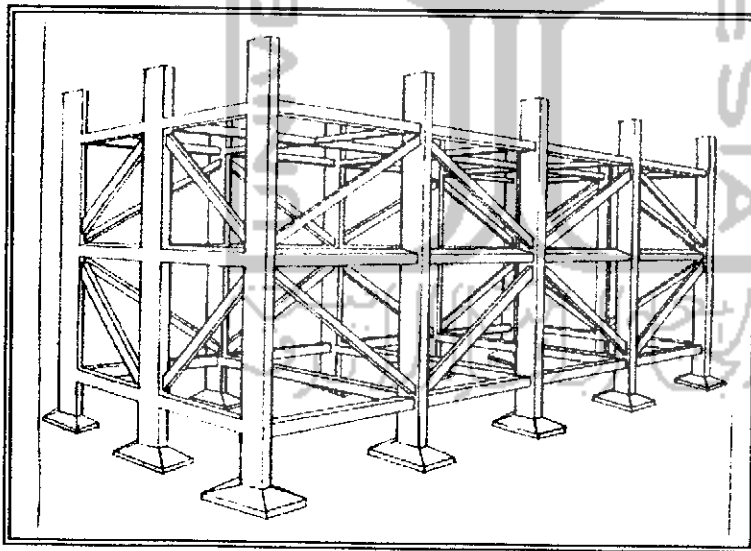
2.6. ANALISIS SISTEM STRUKTUR

Pendekatan macam system struktur :

- A. Sistem rangka ; meliputi sistem balok beton, sistem space frame, sistem rangka baja, sistem kabel.
- B. Sistem Bidang ; meliputi sistem lipat (folded), plat beton, cangkang. Membrane.

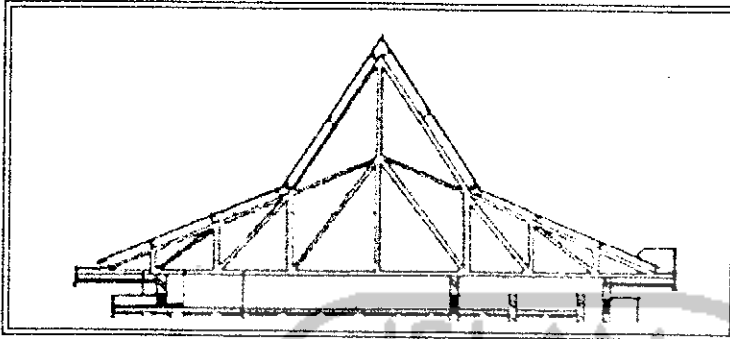
Pada bangunan museum ini macam sistem struktur digunakan adalah sistem balok beton digunakan pada rangka bangunannya yaitu pada (kolom dan balok) dan sistem rangka baja digunakan pada pada rangka atap. Pemilihan sistem struktur tersebut diambil berdasarkan pertimbangan :

- Struktur Beton :
- Kekuatannya yang besar
 - Harga relatif murah
 - Umurnya yang tidak terbatas
 - Tidak perlu perawatan lagi
 - Tahan terhadap api



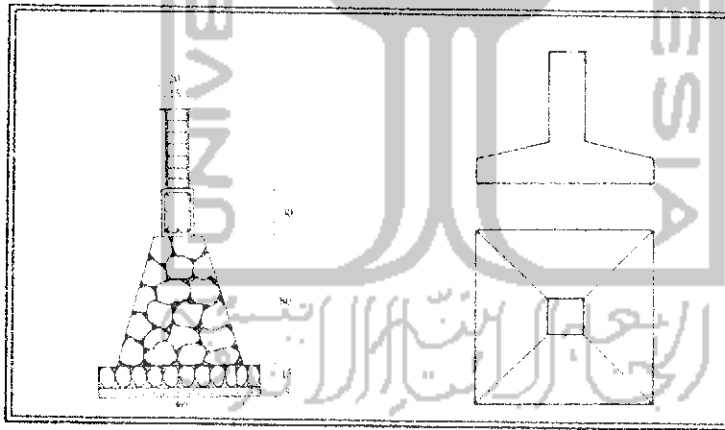
Gb. 25, "Rangka Beton"

- Struktur Baja :
- Kekuatannya yang besar
 - Cocok untuk bentangan yang lebar dengan beban yang berat.



Gb. 26, " Rangka Baja "

Untuk Sub struktur, mengingat bangunan museum ini termasuk bangunan bertingkat rendah dan keadaan tanah relatif baik maka digunakan pondasi batu kali menerus dan pada sebagian bangunan yang berlantai 2 digunakan pondasi telapak atau footplat.



Gb. 27, " Pondasi Batu Kali dan Pondasi Footplat "

2.7. KONSEP PERANCANGAN MUSEUM WAYANG

Pada pembahasan ini akan dibicarakan mengenai konsep “Implementasi Ekspresi Wayang Kedalam Desain Bangunan,” yaitu pengungkapan gagasan – gagasan atau ide – ide dari wayang baik dari karakter tokoh – tokohnya, warna – warna tokoh wayang, jenis – jenis wayang, watak tokoh wayang untuk di transformasikan kedalam desain bangunan sehingga mendasari proses perencanaan dan perancangan keseluruhan bangunan museum wayang di Kota Yogyakarta.

Adapun batasan konsep untuk implementasi dari ekspresi wayang adalah :

1. Tokoh wayang PANDAWA
2. GUNUNGAN Wayang

Gunungan sebagai simbol universal wayang, sedangkan Pandawa merupakan bagian dari universal wayang, dalam arti merupakan salah satu tokoh yang diceritakan dalam pewayangan, sehingga keduanya memiliki hubungan yang sangat erat yang selanjutnya akan di-Implementasikan ke dalam desain bangunan museum wayang ini.

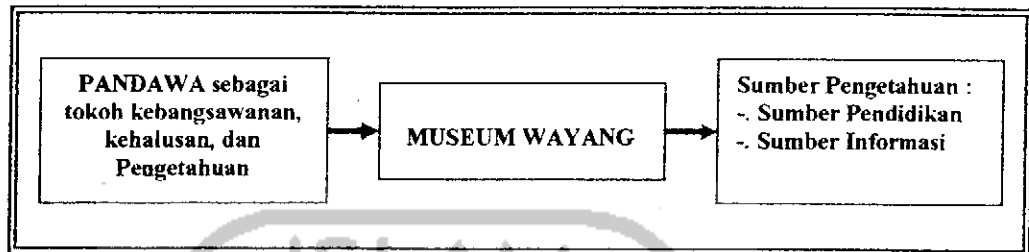
2.7.1. Tokoh Wayang PANDAWA

Pandawa berarti 5 orang laki – laki bersaudara Dalam pewayangan mereka merupakan tokoh yang memerankan sisi kebaikan dan kebenaran hidup manusia, selain itu mereka merupakan tokoh yang melambangkan kebangsawanan, kehalusan, dan pengetahuan. Mereka adalah :

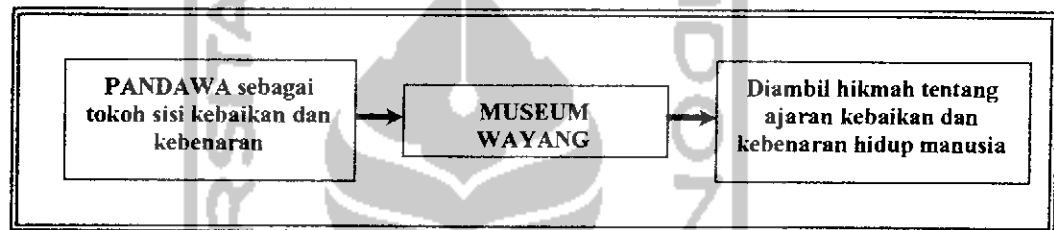
- Yudhistira atau Puntadewa ; merupakan saudara tertua dari pandawa.
- Bima atau Werkudara ; merupakan saudara kedua dari pandawa.
- Arjuna atau Janaka ; merupakan saudara ketiga dari pandawa.
- Nakula ; merupakan saudara keempat dari pandawa
- Sadewa ; merupakan saudara kelima dari pandawa.

Makna yang diharapkan dapat diambil dari pengambilan tokoh pandawa ini adalah :¹¹

1. Diharapkan Museum wayang ini dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan, yaitu sebagai sumber pendidikan dan informasi.



2. Diharapkan pengunjung dapat mengambil hikmah tentang ajaran kebaikan dan kebenaran dari cerita wayang pandawa.



2.7.2. Implementasi Tokoh Wayang Pandawa Kedalam Desain Bangunan

A. Konsep Tata Massa

Konsep tata masa terbentuk berdasarkan **“karakter kedekatan hubungan persaudaraan dalam keluarga PANDAWA.”**

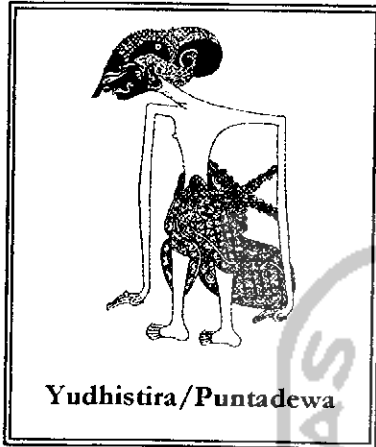
Menurut cerita pewayangan; Ayah dari Pandawa yaitu Pandu Dewanata, Raja Astina, mempunyai 2 orang istri yaitu Dewi Kunti Nalibrata dan Dewi Madrim.

Dari perkawinannya dengan Dewi Kunti mempunyai 3 orang anak Yudhistira, Bima, dan Arjuna.

Dari perkawinannya dengan Dewi Madrim mempunyai 2 orang anak yaitu Nakula dan Sadewa. Walaupun Pandu tampil sebagai seorang ayah mereka, pada kenyataannya dia telah dikutuk dengan impotensi; dan semua anak – anaknya adalah hasil hubungan kunti dengan dewa – dewa : Yudhistira adalah putra Bathara Darma,

¹¹ “Lokya Indah Wayang”, www.joglosemar.com

Bima putra Sang Hyang Bayu, Arjuna putra Bathara Indra, dan si kembar oleh Kedua Aswin.¹²⁾ Pada perjalanan hidupnya, Dewi Madrim meninggal dunia terlebih dahulu meninggalkan keluarga Pandawa.



Yudhistira/Puntadewa

Yudhistira sebagai saudara tertua dari Pandawa, seorang raja yang baik, tak pernah murka, tak pernah berperang, tak pernah menolak permintaan siapapun. Derajatnya lebih tinggi dari saudara-saudaranya yang lain, waktunya dilewatkan untuk meditasi dan penghimpunan kebijakan, tidak mempunyai senjata sakti seperti satria yang lain, pusaka andalannya adalah Jamus/Jimat Kalimasada yang memuat rahasia agama dan semesta. mempunyai peran yang penting bagi kelangsungan hidup keluarga Pandawa yang lain, atau dengan kata lain Yudhistira adalah sebagai pusatnya Pandawa.

Bima dan Arjuna merupakan saudara kedua dan ketiga dari Pandawa adalah seorang satria yang paling ditakuti oleh musuh – musuhnya, Bima dengan Gadanya membuat kehancuran yang mengerikan dan kuku Pancanaka yang mencuat.

Arjuna dengan busur dan anak – anak panahnya menerjang semua musuh yang ada didepannya.¹³⁾



Arjuna/Janaka



Bima/Werkudara

Mereka adalah satria pelindung dari Pandawa, satria yang menjadi andalan Pandawa.

¹²⁾ Benedict R.O'G. Anderson, Mitologi dan Toleransi Orang Jawa, Bentang Budaya, Yogyakarta, 2003, hal 117.

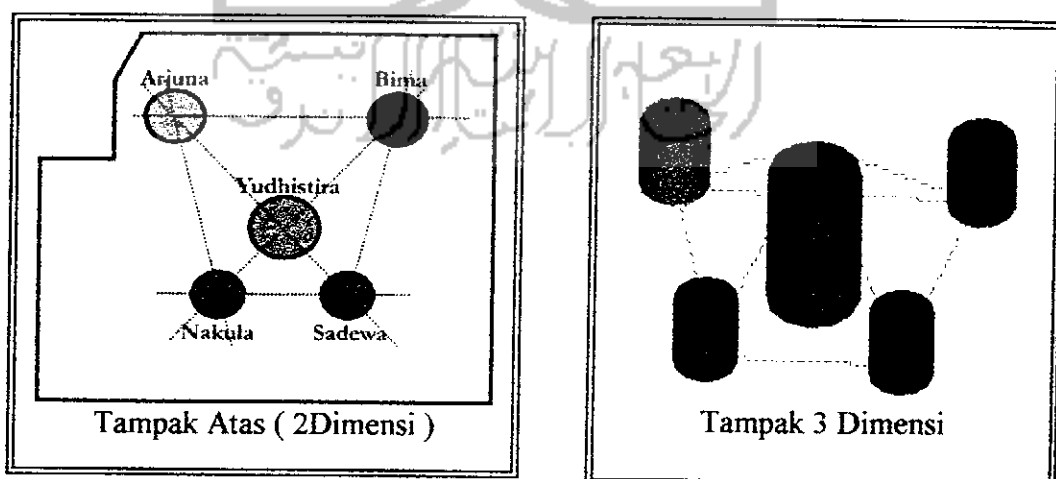
¹³⁾ Benedict R.O'G. Anderson, Mitologi dan Toleransi Orang Jawa, Bentang Budaya, Yogyakarta, 2003, hal 28.

Nakula dan Sadewa merupakan saudara ke empat dan kelima dari Pandawa, mereka memainkan peran yang sangat pinggiran yaitu sebagai pengikut dan pengganti kakak – kakak mereka tanpa menampilkan bukti sifat – sifat khusus selain ciri normal dan seorang satria muda yang berkelakuan baik.¹⁴⁾ Karena mereka ditinggal mati oleh ibu kandungnya, Yudhistira sangat menyayangi dan sangat dekat dengan mereka dibandingkan dengan Bima dan Arjuna yang berasal dari satu ibu yang masih hidup sampai mereka mencapai kejayaannya



Berdasarkan cerita diatas, maka dapat ditransformasikan kedalam desain bangunan yaitu pada segi posisi perletakan massa – massa bangunan museum wayang.

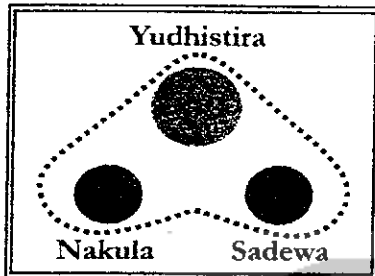
Massa – massa bangunan museum ini berjumlah 5 buah dimana ada 2 massa yang kembar atau sama, Massa – massa ini di komposisikan dengan konfigurasi massa terpusat dengan satu massa utama yang di posisikan sebagai Yudhistira menjadi pusatnya dan 4 massa lainnya yang diposisikan sebagai empat saudaranya yang lain berada disekelilingnya. Pengolahan Konfigurasi massa ini mengikuti bentuk site yang cenderung kearah bentuk persegi empat. Secara lebih jelasnya digambarkan sebagai berikut :



Gb. 28, "Konfigurasi Massa"

¹⁴ Benedict R.O'G. Anderson, Mitologi dan Toleransi Orang Jawa, Bentang Budaya, 2003, hal 95.

Dari gambar diatas menunjukkan konfigurasi Posisi massa secara 2 dimensional, menjelaskan transformasi kedekatan persaudaraan Pandawa yaitu bahwa Yudhistira



sangat mencintai dan sangat dekat dengan Nakula dan Sadewa di bandingkan dengan Bima dan Arjuna. Kedekatan ini ditunjukkan dengan perbedaan jarak antara massa pusat dengan massa disekelilingnya.

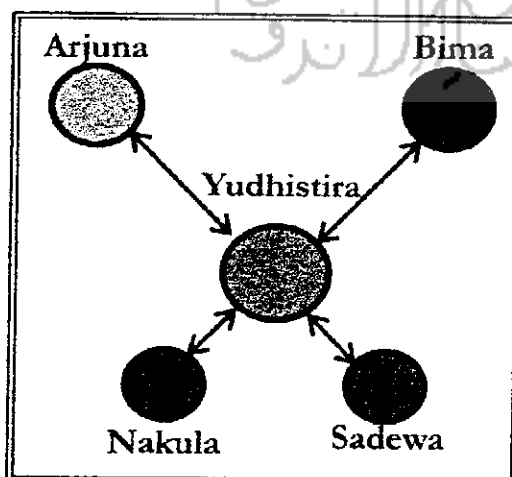
Pada konfigurasi massa secara 3 dimensional menjelaskan bahwa Yudhistira mempunyai derajat yang lebih tinggi dari saudaranya yang lain.

B. Konsep Fungsi Massa

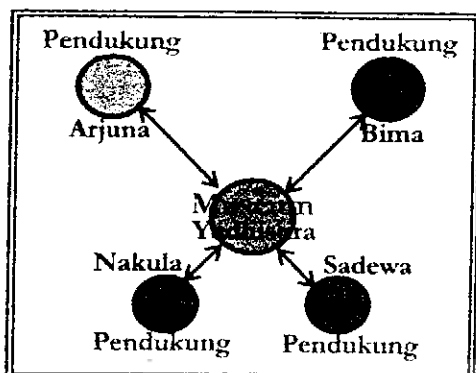
Konsep fungsi antar massa – massa ini diturunkan dari konsep posisi massa bangunannya.

Dalam sebuah museum hanya terdapat 2 macam elemen yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, maka jika salah satu elemen tersebut tidak ada maka akan menjadi tidak sempurna. Elemen tersebut yaitu :

1. Elemen Pokok, yaitu museum itu sendiri.
2. Elemen Pendukung atau penunjang, yaitu yang memfasilitasi museum tersebut.



Menurut ceritanya, Pandawa yang berjumlah lima orang ini tidak pernah terpisahkan, kemana – mana mereka selalu bersama berbagi suka dan duka, sampai akhirnya mereka berhasil mencapai kejayaan dengan membangun suatu negara yang diberi nama Indra prasta yang artinya seperdelapan dari istana dewa indra.



Posisi Yudhistira sebagai pusatnya Pandawa ditransformasikan sebagai Fungsi bangunan utama sebagai elemen pokok yaitu museumnya atau tempat pameran koleksi dan posisi keempat saudaranya yang lain ditranformasikan sebagai fungsi penunjang atau pendukung.

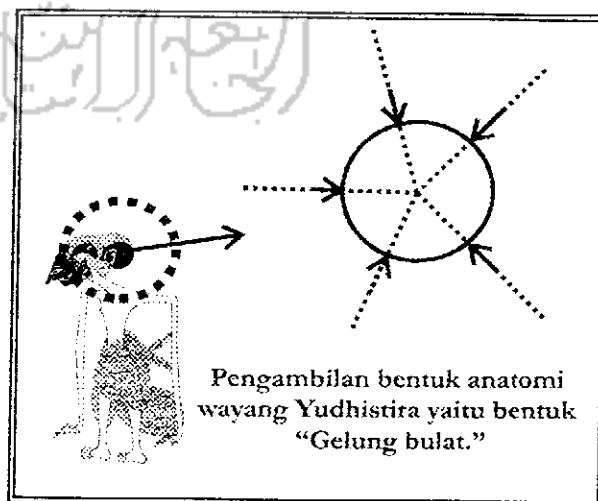
C. Konsep Bentuk Bangunan

Konsep bentuk diperoleh berdasarkan konsep posisi massa dan konsep fungsi serta implementasi transformasi karakter masing – masing tokoh kedalam desain bangunannya.

Bangunan Utama

Sebagai pusat Pandawa, Yudhistira merupakan elemen pengikat bagi saudaranya yang lain yang masing – masing mempunyai karakter berbeda – beda. Untuk menunjukkan bahwa yudhistira menjadi pusat dan elemen pengikat tersebut, maka bentuk dasar massa utama adalah **“Lingkaran”**, sebab lingkaran merupakan sosok yang terpusat, berarah kedalam, dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungan sekitarnya.¹⁵⁾

Selain itu Lingkaran merupakan pengambilan bentuk dari anatomi wayang Yudhistira yaitu pada Gelungnya yang bulat.



¹⁵ Francis D.K. Ching, Bentuk, Ruang, dan Susunannya, Erlangga, 1999, hal. 55

Bangunan Pendukung

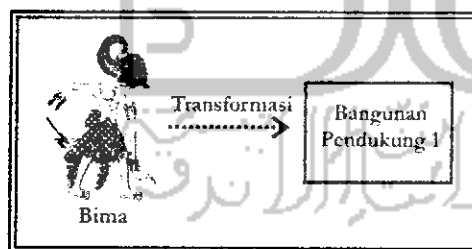
Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa, mereka berempat mempunyai peran yang sama yaitu sebagai adik – adik Yudhistira dan mendukung segala keputusan saudara tertuanya tersebut, mereka tunduk dan patuh kepada saudara tertuanya karena kejujuran, keterbukaan hati, lapang dada, ketulusan hatinya walaupun mereka masing – masing mempunyai karakter yang berbeda – beda. Untuk menunjukkan peran yang sama tersebut maka bentuk dasar massa untuk keempat bangunan pendukung ini adalah **“SegiEmpat”**, sebab kotak mempunyai 4 sisi yang sama merupakan bentuk yang statis, netral dan tidak mempunyai arah tertentu.¹⁶⁾

Setiap tokoh ini akan ditransformasikan ke masing – masing bangunan, sehingga setiap bentuk dari bangunan akan menunjukkan karakter dari tokoh wayang tersebut.

Bangunan Pendukung 1

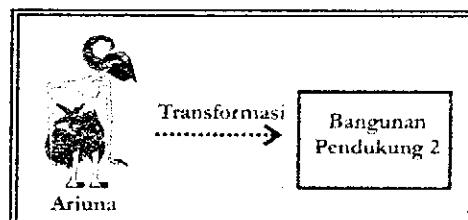
Bangunan ini akan menunjukkan transformasi dari Karakter tokoh Bima atau Werkudara. Bangunan ini mempunyai fungsi sebagai ruang – ruang pengelola dan service. Karakter Bima :

- . Mempunyai tubuh yang kuat, besar dan kekar
- . Mempunyai senjata Gada dan Kuku Pancanaka.
- . Bentuk anatomi wayang



Bangunan Pendukung 2

Bangunan ini akan menunjukkan transformasi dari karakter tokoh Arjuna atau Janaka. Bangunan ini mempunyai fungsi sebagai ruang perpustakaan dan musholla.

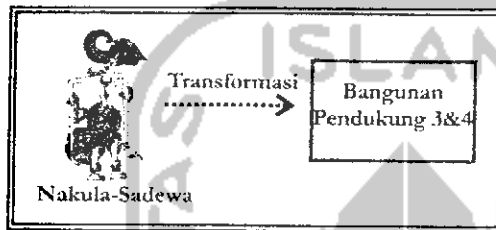


¹⁶ Francis D.K. Ching, *Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, 1999, hal 57

- Karakter Arjuna : -. Lembut
 -. Kemauan keras
 -. Mempunyai senjata Panah

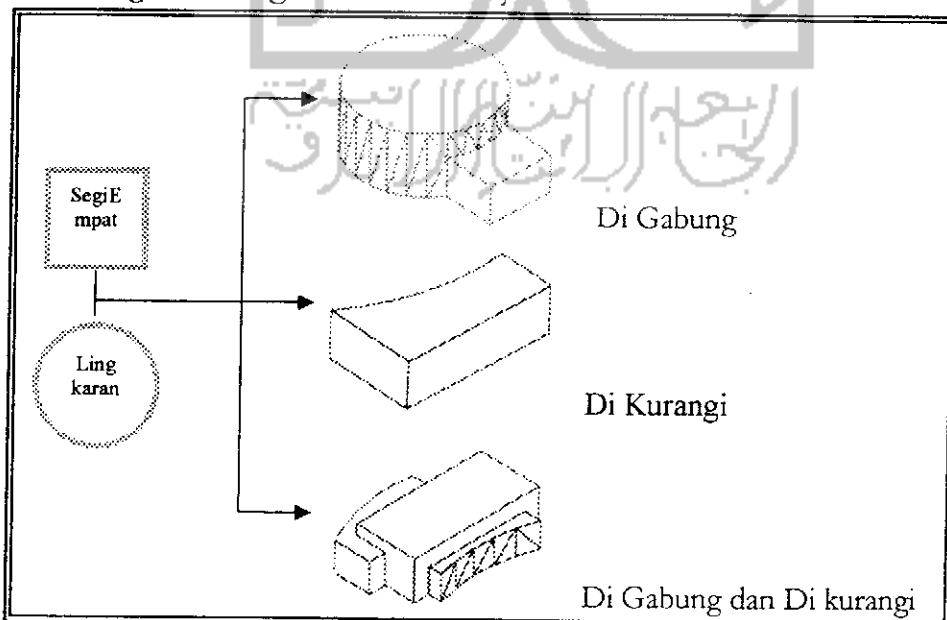
Bangunan Pendukung 3 dan 4

Bangunan ini akan menunjukkan transformasi dari karakter tokoh Nakula dan Sadewa. Bangunan ini mempunyai fungsi sebagai pondok kerajinan wayang, gallery, dan restoran atau cafetaria.



Karakter Nakula dan Sadewa : Kedua tokoh ini tidak mempunyai sifat atau ciri khusus, mereka hanya mengikuti kakak – kakaknya.

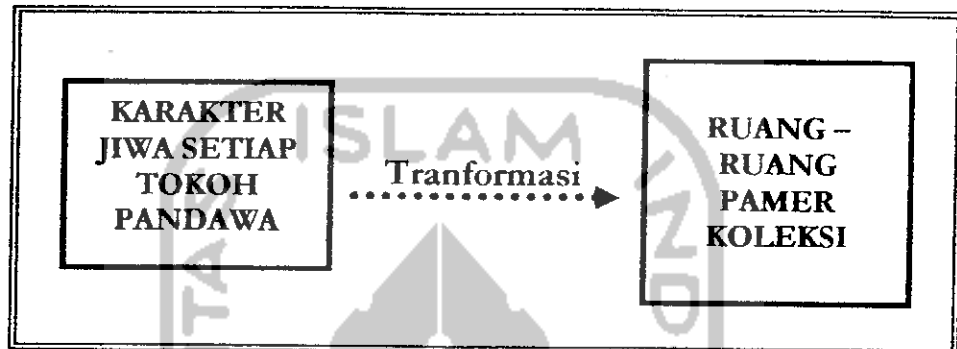
Dari dasar bentuk massa yang diperoleh, masing – masing bentuk akan saling dipadukan, mungkin itu di tambahkan ataupun dikurangi sehingga akan didapatkan bentuk massa yang dinamis “sebatas perpaduan tersebut tidak merusak masing – masing bentuk dasarnya.”



Gb. 29, "Komposisi Bentuk Massa"

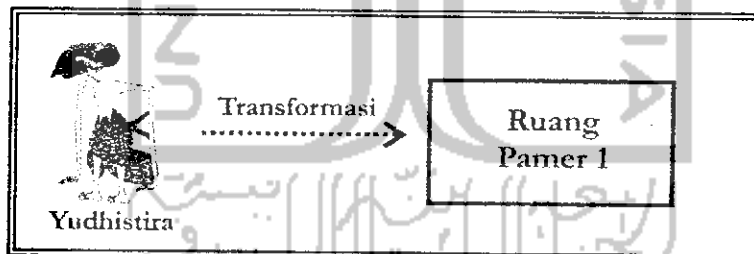
D. Konsep Ruang Pamer

Konsep ruang pamer ini menunjukkan implementasi karakter jiwa setiap tokoh Pandawa yang ditransformasikan kedalam setiap ruang pamer koleksi pada bangunan museumnya, sehingga setiap ruang pamer akan menunjukkan karakter dari setiap tokoh Pandawa tersebut.



Ruang Pamer 1

Ruang pamer ini akan menunjukkan transformasi dari karakter jiwa tokoh Yudhistira atau Puntadewa. Ruang ini akan menggambarkan periodisasi perkembangan wayang pada jaman pra-sejarah (\pm 1500 SM – 903 M)

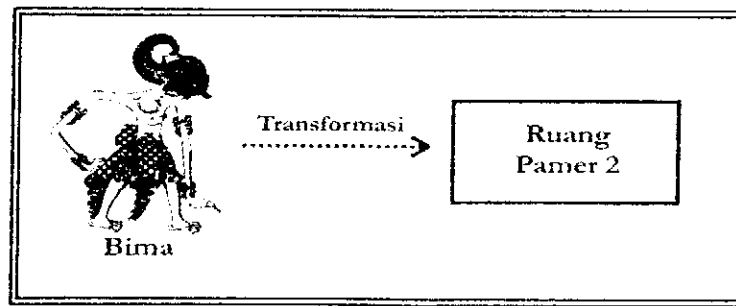


Karakter Yudhistira :

- . Transparan
- . Terbuka dan Bijaksana
- . Lapang dada
- . Jujur

Ruang Pamer 2

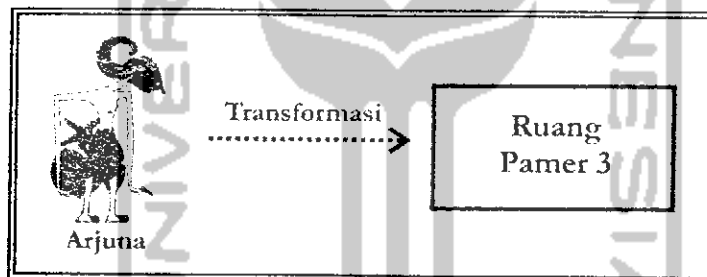
Ruang ini akan menunjukkan transformasi dari karakter jiwa tokoh Bima atau Werkudara. Ruang ini akan menggambarkan periodisasi perkembangan wayang pada jaman kedatangan Hindhu (\pm 903 M – 1478 M).



Karakter jiwa Bima :
 -. Tegas
 -. Keras
 -. Kuat
 -. Kokoh

Ruang Pamer 3

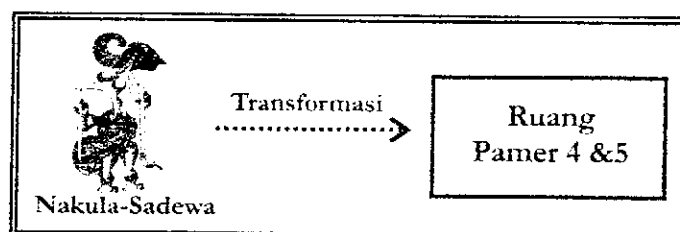
Ruang ini akan menunjukkan transformasi dari karakter jiwa tokoh Arjuna atau Janaka. Ruang ini akan menggambarkan periodisasi perkembangan wayang pada jaman kedatangan Islam.



Karakter jiwa Arjuna :
 -. Lembut
 -. Kemauan keras
 -. Romantis

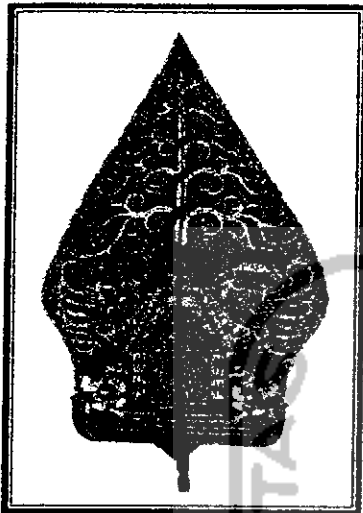
Ruang Pamer 4 & 5

Ruang ini akan menunjukkan transformasi dari karakter jiwa tokoh Nakula dan Sadewa. Ruang ini akan menggambarkan periodisasi perkembangan wayang pada jaman Penjajahan dan Jaman Merdeka.



Karakter jiwa Nakula dan Sadewa : Tidak menunjukkan sifat karakter khusus.

2.7.3. GUNUNGAN Wayang



Gunungan wayang merupakan bentuk transformasi dari gambaran seluruh isi alam semesta. Gunungan dalam pewayangan disimbolkan sebagai :¹⁷⁾

1. Gunungan sebagai Gapuran
2. Gunungan sebagai Api.
3. Gunungan sebagai Angin.
4. Gunungan sebagai Air.

Gunungan dalam pertunjukan wayang berfungsi sebagai pembuka dan penutup pertunjukan, menandai pergantian atau peralihan waktu atau babak dan pergantian tempat cerita wayang.

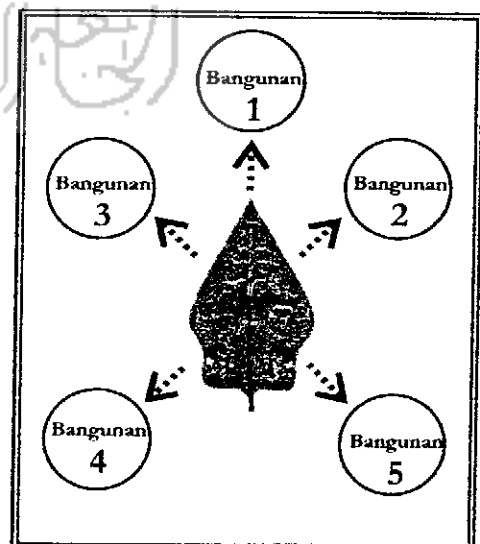
2.7.4. Implementasi Gunungan Wayang Kedalam Desain Bangunan

Adapun konsep yang dapat diambil dari gunungan wayang ini adalah :

Gunungan Sebagai Gapuran

Gunungan sebagai gapuran, diambil dari bentuk anatomi komponennya yaitu gapura atau pintu gerbang, yang menyimbolkan menuju ke tempat yang berbeda dari sebelumnya dalam arti menuju ke tempat yang lebih tinggi derajatnya.

Konsep ini ditransformasikan ke desain gapura atau pintu masuk pada setiap massa



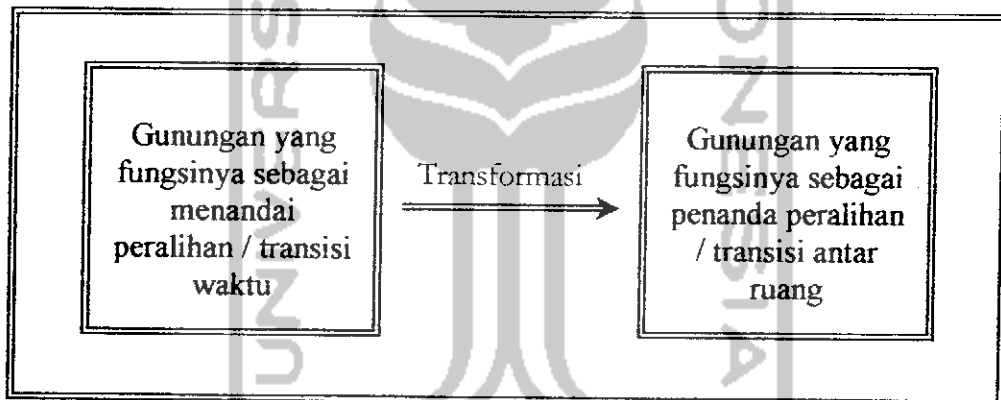
¹⁷ Ilmu Pedalangan

bangunan museum wayang sebagai elemen pengikat untuk menandai adanya hubungan keterkaitan fungsi antara bangunan satu dengan yang lainnya.

Peran Dalam Pementasan

Gunungan dalam pertunjukan wayang berfungsi sebagai pembuka dan penutup pertunjukan, menandai pergantian atau peralihan waktu atau babak dan pergantian tempat cerita wayang.

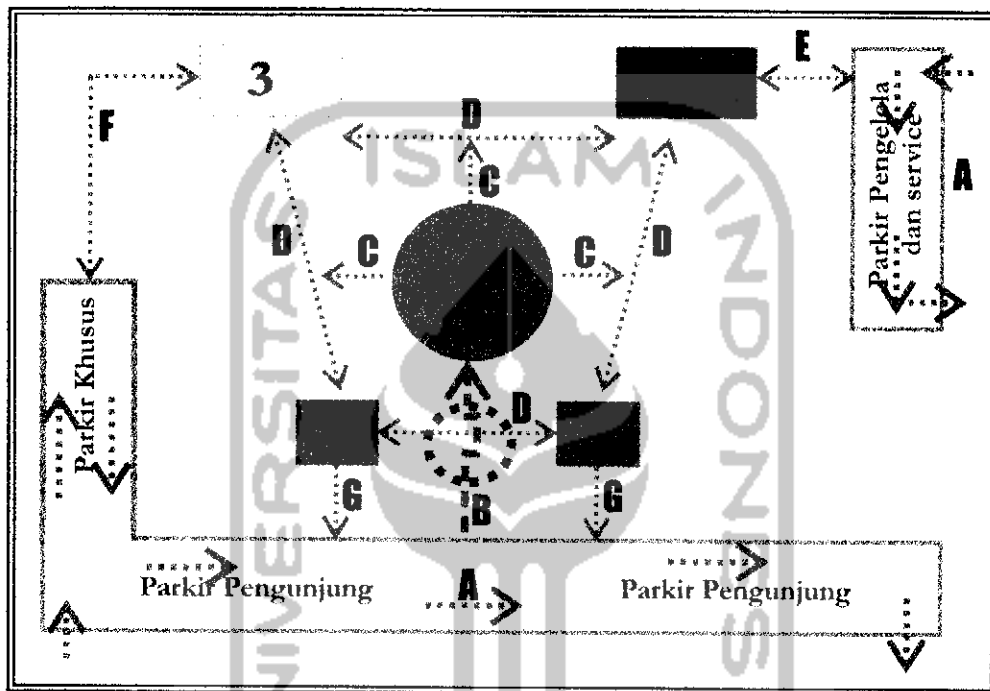
Konsep ini ditransformasikan kedalam desain pintu di ruang – ruang utama pada bangunan museum (transisi antar ruang). Jadi ketika akan memasuki ruang satu keruang yang lain akan selalu menemui bentuk gunungan wayang ini, tetapi dengan kondisi ruang yang berbeda dari sebelumnya.



2.7.5. Konsep Sirkulasi

A. Sirkulasi Ruang Luar

Pola sirkulasi pada ruang luar bangunan museum wayang ini adalah memusat. Secara garis besar, sirkulasi ruang luar di gambarkan sebagai berikut :



Gb. 30, "Konsep Sirkulasi Ruang Luar"

Keterangan :

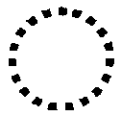
1,...,5 : Menunjukkan Massa/bangunan

A,...,G: Menunjukkan Alur Sirkulasi

- A. Sirkulasi di tempat parkir kendaraan, arus sirkulasi kendaraan di tempat parkir di buat menerus satu arah untuk memudahkan dan melancarkan arus sirkulasi. Untuk sirkulasi manusia, disediakan trotoar agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan.
- B. Sirkulasi dari tempat parkir menuju ke bangunan utama dengan pola menerus untuk menegaskan arah sirkulasi pengunjung.
Dari bangunan utama pola sirkulasi adalah memusat. Disini terdapat 2 pintu jalan keluar, yaitu pintu keluar setelah memasuki ruang pameran dan pintu

keluar tidak melewati ruang pameran. Pada setiap pertemuan sirkulasi, terdapat sebuah penanda untuk memudahkan sirkulasi pengunjung, karena pengunjung bebas menentukan pilihan.

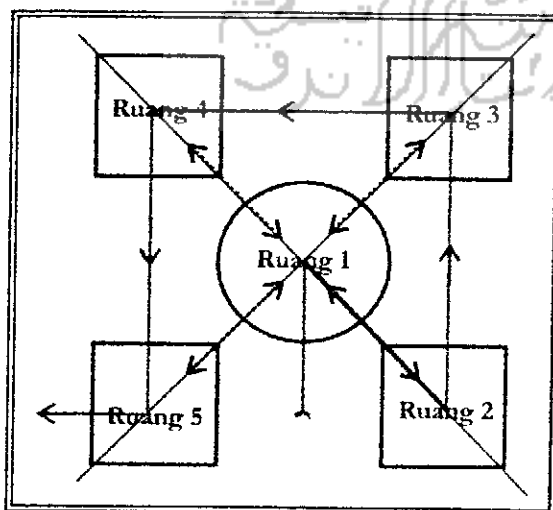
- C. Sirkulasi yang menghubungkan semua bangunan di area museum wayang ini.
- D. Menunjukkan sirkulasi keluar masuk khusus untuk pengelola dan service museum wayang.
- E. Menunjukkan sirkulasi pengunjung khusus, yaitu pengunjung yang datang ke museum dengan tujuan khusus.
- F. Menunjukkan sirkulasi keluar meninggalkan kawasan museum menuju ke tempat parkir.



: Pada daerah ini terdapat pertemuan 2 arah sirkulasi yang berbeda antara pengunjung yang sudah ada didalam museum dengan pengunjung yang baru datang ke museum. Untuk mengantisipasinya, maka sirkulasi pengunjung yang akan menuju ke museum ditinggikan.

B. Sirkulasi Ruang Dalam (Pamer)

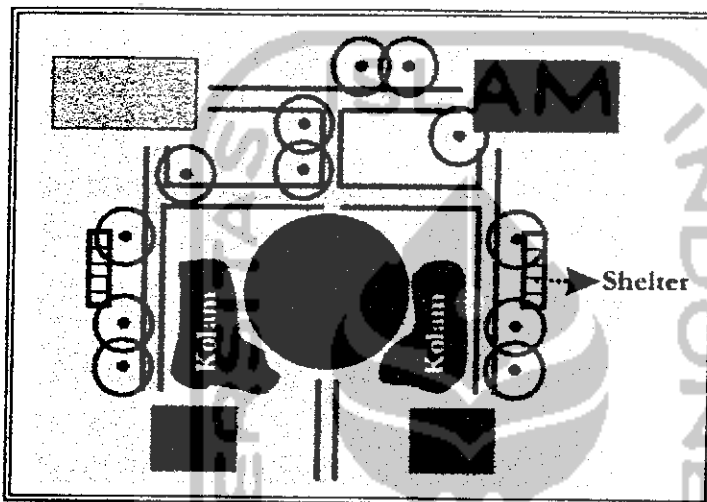
Pola sirkulasi pada ruang dalam menggunakan pola sirkulasi linier dan terpusat, yaitu dari segi visual adalah terpusat dengan satu ruang yang menjadi pusat dan dari segi pencapaian ke ruang – ruang adalah linier.



Gb. 31,"Konsep Sirkulasi Ruang Dalam (Pamer)

2.7.6. Konsep Tata Ruang Luar

Pencapaian antara bangunan satu dengan bangunan lain menggunakan pola sirkulasi terpusat dengan elemen – elemen vegetasi sebagai pengarah sirkulasi yang rekreatif. Penataan elemen – elemen alam dengan penciptaan taman – taman, kolam air yang didukung dengan shelter – shelter untuk tempat berkumpul, tempat istirahat, tempat berteduh saat hujan menambah kesan situasi yang rekreatif.



Gb. 32, "Konsep Tata Ruang Luar"

2.7.7. Konsep Performance Ruang

A. Pencahayaan

Jenis pencahayaan pada ruang – ruang umum lebih banyak menggunakan pencahayaan alami dengan dinding atau jendela kaca atau dan sky light. Untuk bukaan jenis sky light penggunaan "sunscreens" untuk mereduksi sinar panas matahari yang jatuh tegak lurus kedalam ruangan. Pada ruang – ruang tertentu digunakan pencahayaan buatan dengan kualitas pencahayaan yang merata.

Jenis pencahayaan buatan dengan teknik pencahayaan setempat dan merata. Dari analisis maka jenis lampu yang dipakai adalah TL dan Spot. Lampu TL digunakan untuk ruang umum, misalnya administrasi, service, auditorium, dll, selain itu digunakan juga pada ruang luar, misalnya untuk lampu taman.

Sedangkan untuk lampu spot digunakan pada ruang khusus, yaitu pada ruang pameran koleksi.

B. Penghawaan

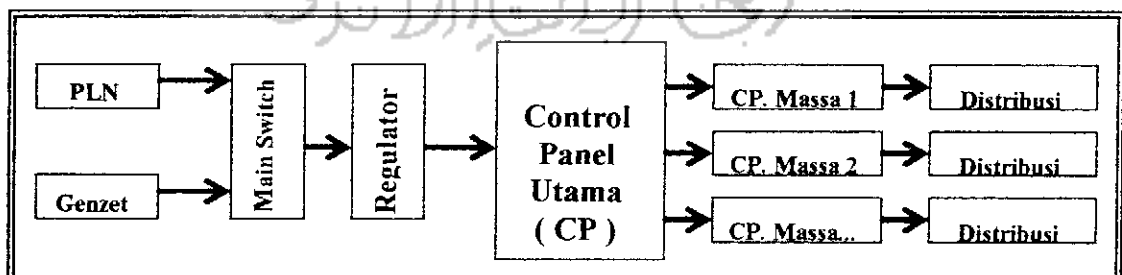
Penghawaan alami diterapkan pada ruang – ruang yang tidak memerlukan pengkondisian udara buatan, yaitu cukup dengan bukaan jendela untuk sirkulasi udara, misalnya pada cafetaria, musholla, gallery, administrasi (kecuali ruang direktur dan ruang rapat), preservasi dan konservasi (kecuali ruang laboratorium), dll.

Pengkondisian udara buatan digunakan sistem split yang kebutuhannya berbeda untuk tiap ruang. Untuk ruang – ruang pameran jenis AC yang digunakan adalah yang berkapasitas 24.000 BTU, sedangkan pada ruang – ruang lain yang membutuhkan pengkondisian udara buatan misalnya ruang perpustakaan, direktur, laboratorium digunakan jenis AC yang berkapasitas 10.000 BTU.

2.7.8. Konsep Utilitas

A. Listrik

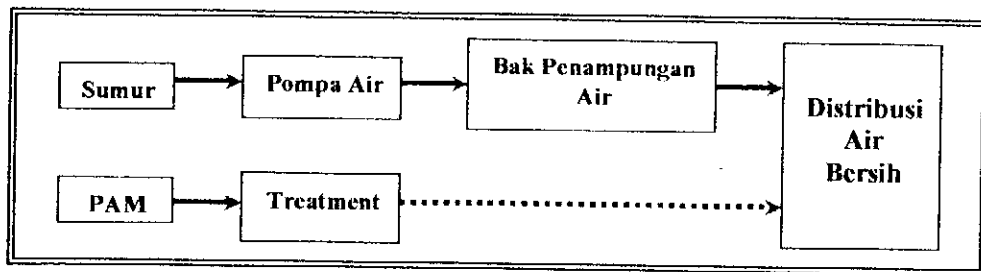
Sumber listrik utama menggunakan listrik dari PLN (Perusahaan Listrik Negara), dan sumber cadangan menggunakan Genzet dan Baterai untuk lampu indikasi. Untuk pendistribusian listrik, diperlukan panel pembagi setelah melewati panel utama untuk memudahkan pengontrolan ke tiap – tiap bangunan.



Gb. 33, "Konsep Jaringan Distribusi Listrik"

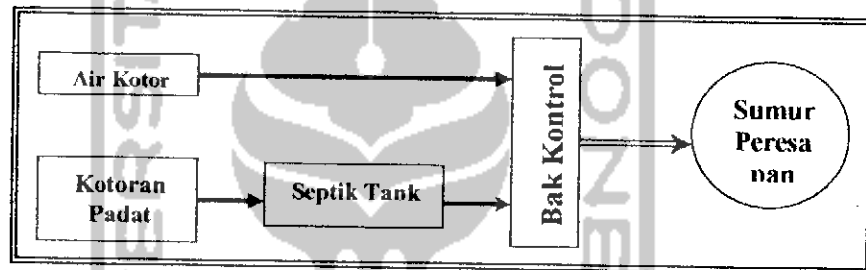
B. Plumbing

Untuk sumber air bersih utama diperoleh dari Sumur, sedangkan PAM sebagai cadangannya.



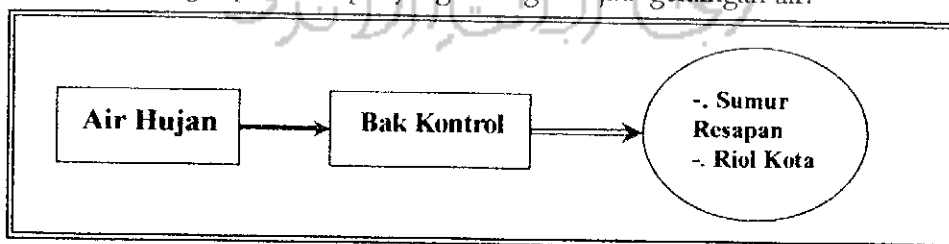
Gb. 34, "Konsep Jaringan Distribusi Air Bersih"

Air Kotor dialirkan menuju bak kontrol, untuk selanjutnya dibuang ke sumur resapan, untuk kotoran padat dialirkan menuju septik tank, kemudian ke bak kontrol, dan selanjutnya dibuang ke sumur resapan, dimana setiap bangunan memiliki sistem jaringan yang terpisah untuk kelancaran sistem pembuangannya



Gb. 35, "Konsep Jaringan Pembuangan Air Kotor dan Kotoran Padat"

Air hujan di alirkan ke bak kontrol untuk selanjutnya di ke sumur resapan atau ke riol kota. Untuk mengantisipasi tergenangnya air hujan di lokasi museum, ditempatkan gril – gril pada tempat yang strategis terjadi genangan air.



Gb. 36, "Konsep Jaringan Pembuangan Air Hujan"

C. Pencegahan Kebakaran

Pada saat sebelum terjadi kebakaran dapat diketahui dengan sensor alat detector, yaitu berupa smoke detector (sensor asap) dan thermal detector (sensor panas) yang diketahui dengan lampu indikator.

Pada saat terjadi kebakaran ditanggulangi dengan springkler, fire hydrant, dan fire extinguisher atau alat pemadam api ringan berupa tabung gas CO₂.

D. Penangkal Petir

Yaitu dengan menempatkan setonggak besi pada atap dan dihubungkan dengan kawat penghantar yang ditanam kedalam tanah.

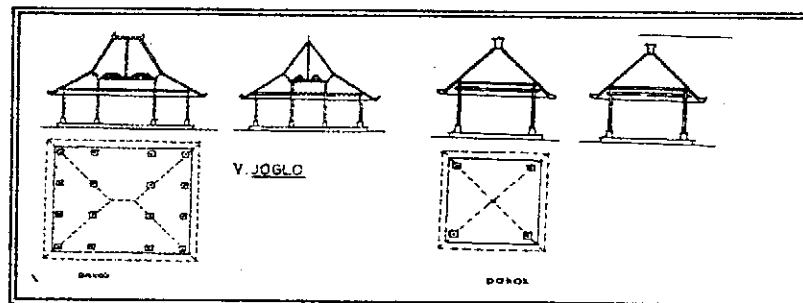
2.7.9. Konsep Struktur dan Penutup Atap

A. Konsep Struktur

Struktur atap menggunakan struktur rangka baja dan sistem struktur plat beton. Struktur utama menggunakan sistem struktur beton bertulang dan plat lantai beton. Pondasi menggunakan pasangan batu kali menerus yang di kombinasikan dengan pondasi telapak/footplat pada daerah – daerah yang membutuhkan perkuatan tambahan untuk mendukung beban yang lebih berat.

B. Konsep Penutup Atap

Jenis penutup menggunakan bentuk atap joglo dan bentuk atap tajuk sebagai bentuk yang menyimbolkan khas tradisional jawa dengan jenis bahan penutupnya dari genteng press. Penutup atap jenis lain menggunakan dak/plat beton bertulang kedap air dengan ketebalan ≥ 8 cm. Untuk bentuk atap joglo di pasang pada daerah – daerah yang memungkinkan pemasangannya, sedangkan pada daerah – daerah yang tidak memungkinkan digunakan penutup atap dari plat/dak beton bertulang

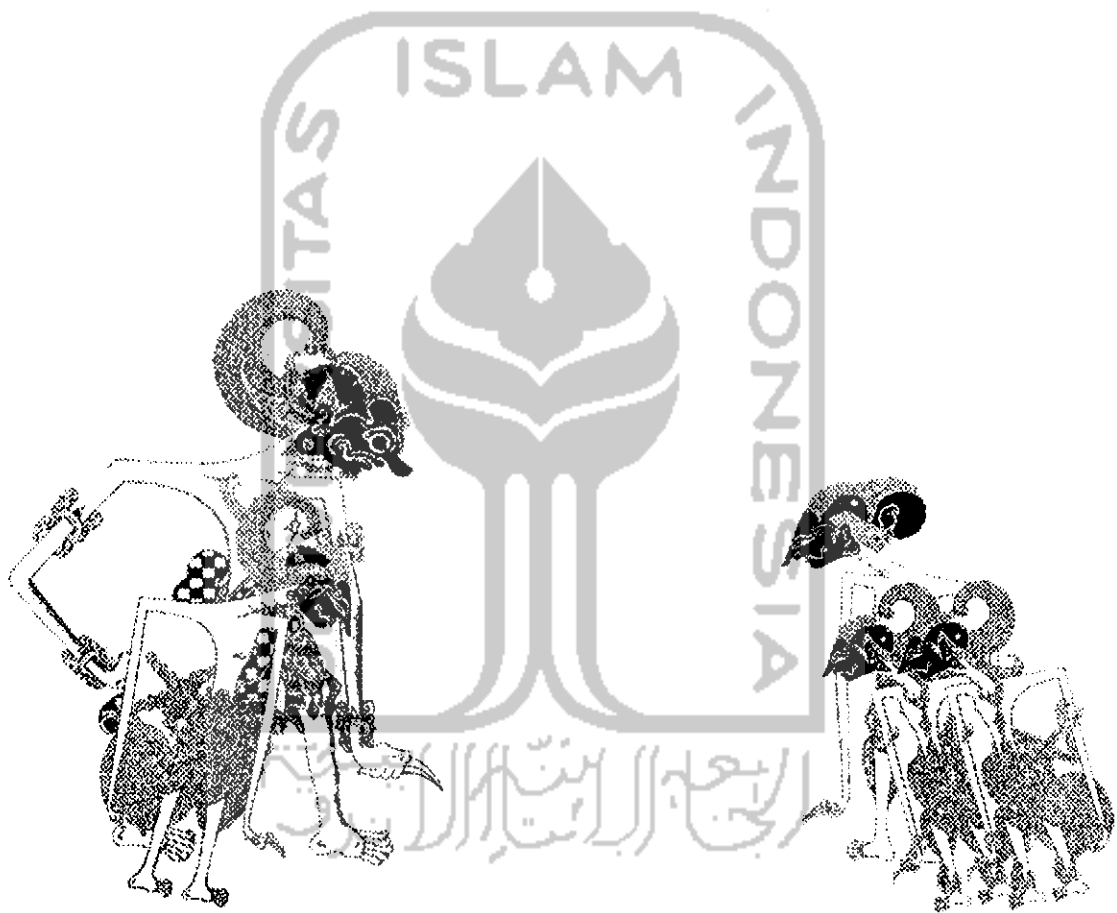


Gb. 37, "Konsep Bentuk Atap"

konsu
mung
dalar
– per
dihas
perge
antar:

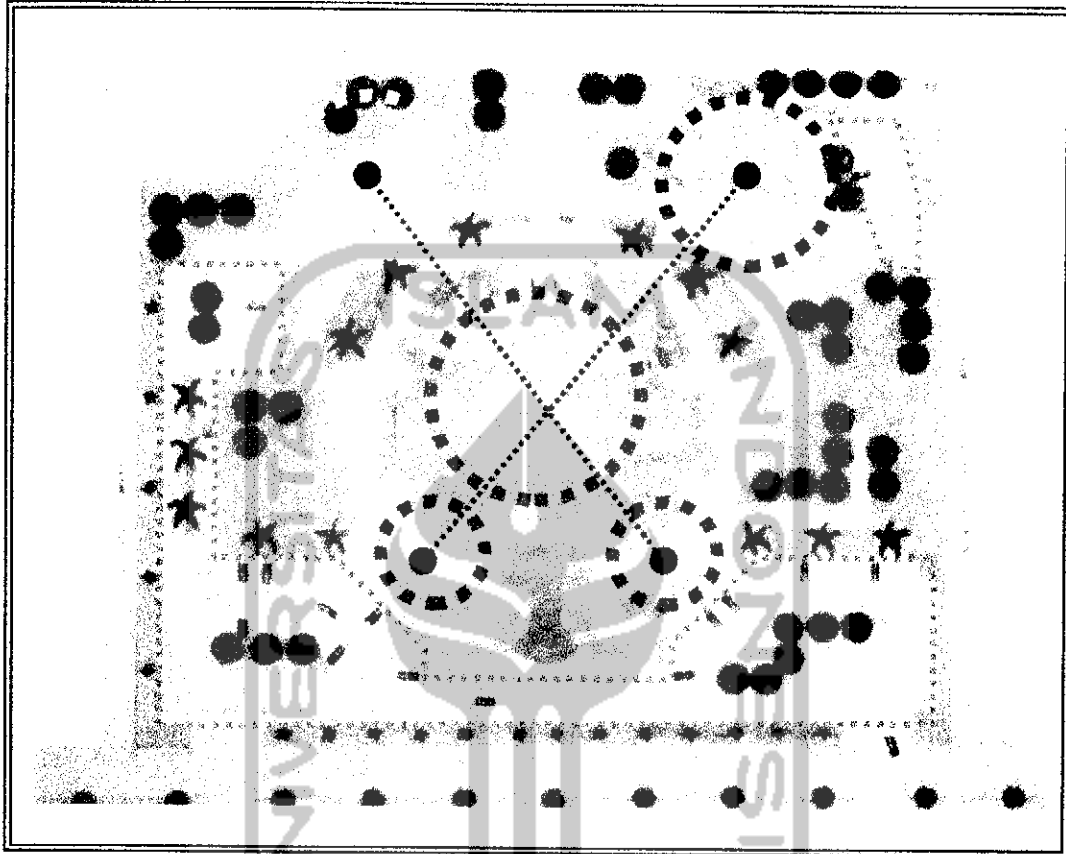
Daft

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.



GAMBAR – GAMBAR RANCANGAN

3.1.Siteplan



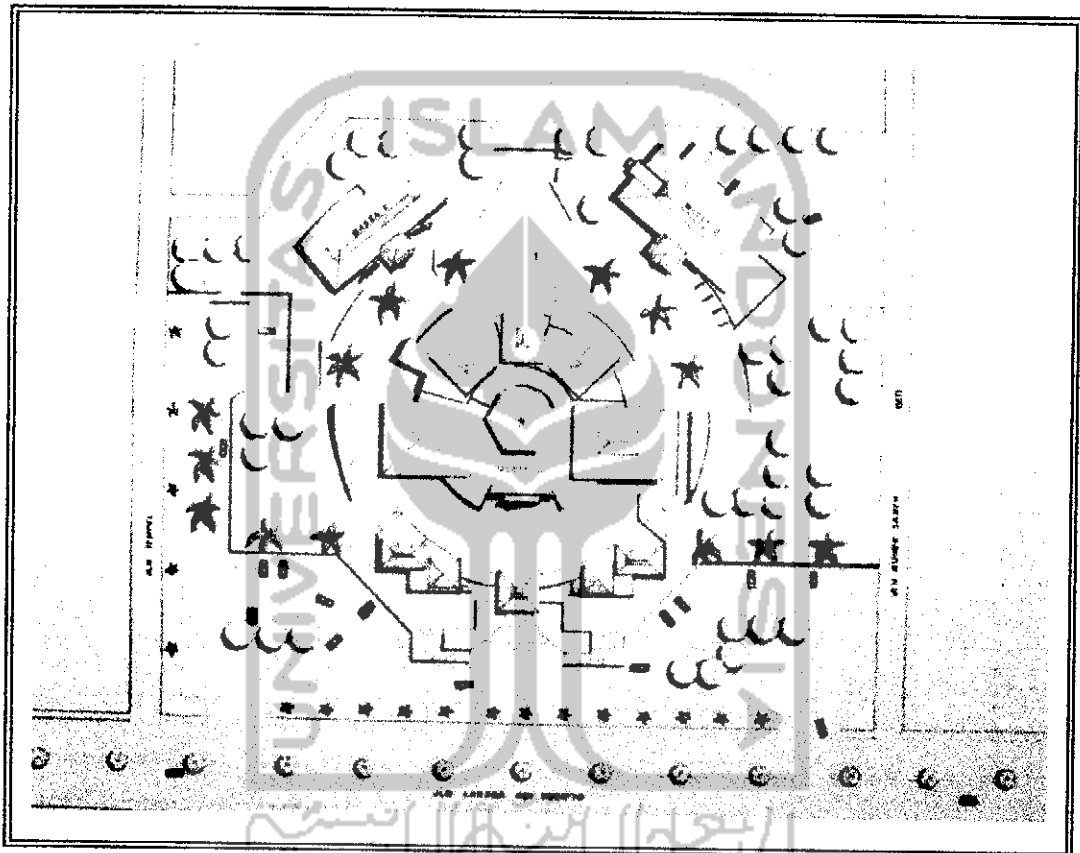
Gb 38, "Siteplan"

Pada gambar site plan menunjukkan desain perancangan keseluruhan museum wayang kadalam persil atau lahan. Tampak komposisi massa dengan konfigurasi terpusat dengan satu bangunan utama berada ditengah dikelilingi 4 massa bangunan yang lain sesuai dengan konsep posisi kedekatan persaudaraan pandawa.

Lahan parkir dibedakan antara pengunjung umum, pengunjung khusus, pengelola dan service. Lahan parkir untuk pengunjung umum diletakkan bagian depan untuk memudahkan arus sirkulasi pengunjung dari jalan utama. Lahan parkir untuk pengunjung khusus diletakkan pada sisi sebelah barat karena disediakan entrance khusus yang berbeda dengan pengunjung umum. Lahan parkir untuk pengelola dan

service diletakkan terpisah dengan lahan parkir pengunjung, yaitu berada di sebelah belakang berdekatan dengan bangunan pengelola. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi sirkulasi yang terlalu kompleks antara pengelola, service, dan pengunjung.

3.2. Situasi

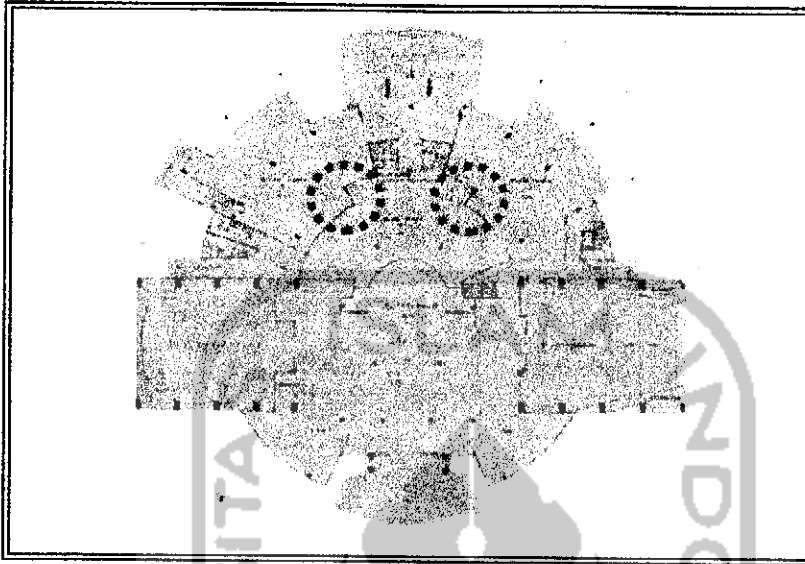


Gb. 39,"Situasi"

Situasi menunjukkan suasana kawasan bangunan museum terhadap lingkungannya dilihat dari atas.

3.3. Massa A

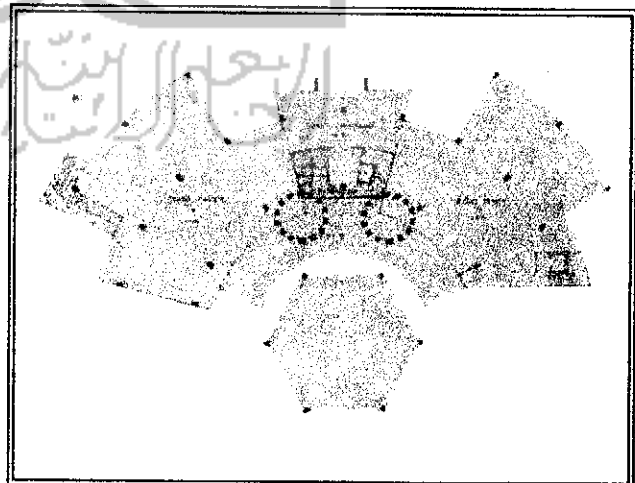
Denah



Gb 40, "Denah Lantai 1 Massa A"

Mempunyai bentuk dasar lingkaran dengan penggabungan bentuk – bentuk segiempat yang dikomposisikan menjadi bentuk yang dinamis. Massa ini menunjukkan transformasi dari karakter tokoh Yudhistira sebagai pusatnya Pandawa. Bangunan ini terdiri dari 2 lantai, yang menggambarkan bahwa Yudhistira mempunyai derajat lebih tinggi dibandingkan dengan adik adiknya yang lain. Merupakan bangunan utama dari museum wayang yang berfungsi sebagai ruang penerima (Lobby dan Hall), tempat pertunjukan wayang, dan ruang pameran koleksi, yang sebagian berada di lantai 2. Penggunaan lift diperuntukkan bagi orang-orang cacat yang tidak mampu menaiki tangga. Selain itu, lift ini juga digunakan untuk mengangkut benda – benda koleksi pameran.

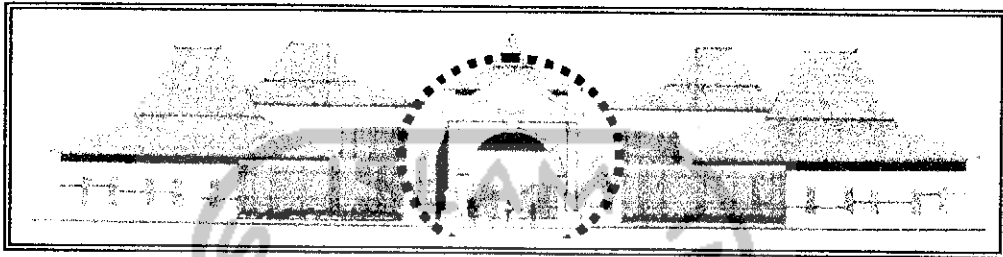
Sirkulasi pada ruang pameran adalah linier dan terpusat, yaitu secara sirkulasi



Gb.41, "Denah Lantai 2 Massa A"

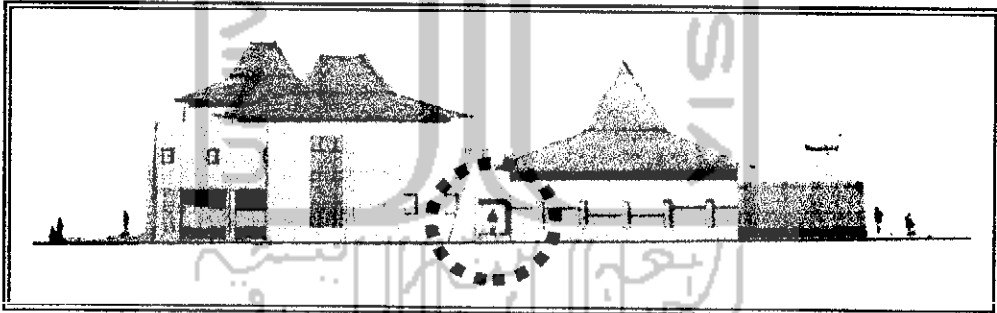
adalah linier tetapi secara visual adalah memusat. Yang menjadi pusat adalah pada ruang pameran 1. Daerah – daerah yang dilingkari merupakan akses untuk mencapai kondisi visual tersebut.

Tampak

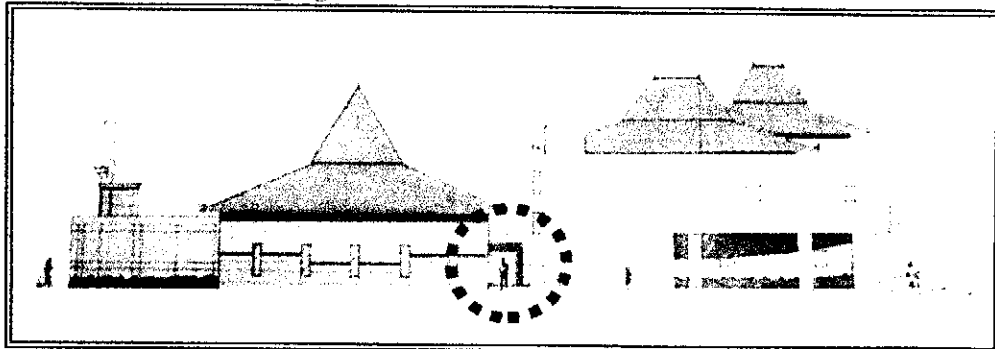


Gb. 42, "Tampak Depan"

Tampak depan menunjukkan main entrance pengunjung ke bangunan utama. Pada main entrance ini terdapat *Gapura* atau pintu gerbang sebagai bentuk transformasi dari gunung wayang yang menyimbolkan gunung wayang sebagai "gapuran". Dinding – dinding kaca transparan memberikan kesan "mencerima", sebagai bentuk transformasi dari karakter Yudhistira.



Gb.43, "Tampak Samping Kanan"

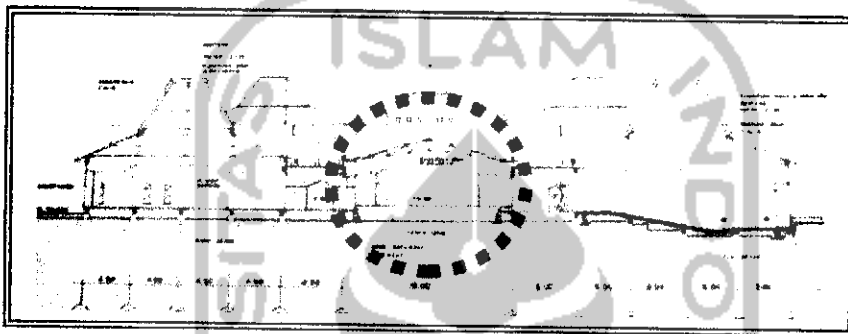


Gb. 44, "Tampak samping Kiri"

Pada tampak samping, menunjukkan pintu jalan keluar dari bangunan utama tanpa melewati ruang pameran. Bangunan sebagian berlantai 2, yang didalamnya terdapat ruang pameran.

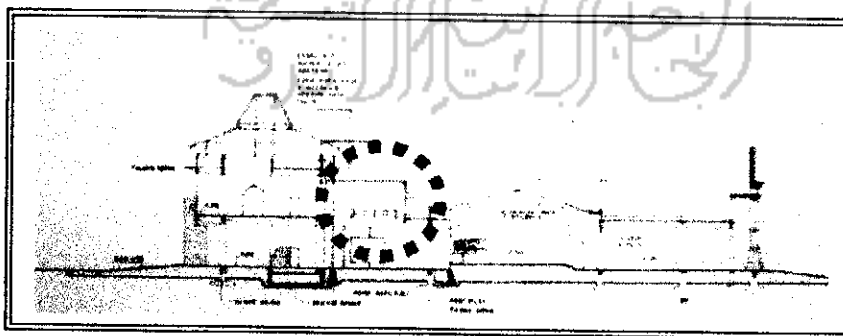
Pada tampak belakang, menunjukkan pintu jalan keluar dari bangunan utama dengan melewati ruang pameran.

Potongan



Gb.45,"Potongan A – A"

Pada gambar potongan ini menunjukkan sistem struktur yang dipakai, yaitu pemakaian sistem struktur balok beton pada struktur utama, dan sistem struktur rangka baja pada struktur atapnya. Pada bagian yang dilingkari adalah menunjukkan ruang pengenalan museum, yang berisi vitrin wayang dengan jumlah lengkap dan peralatan gamelan dengan jumlah lengkap.

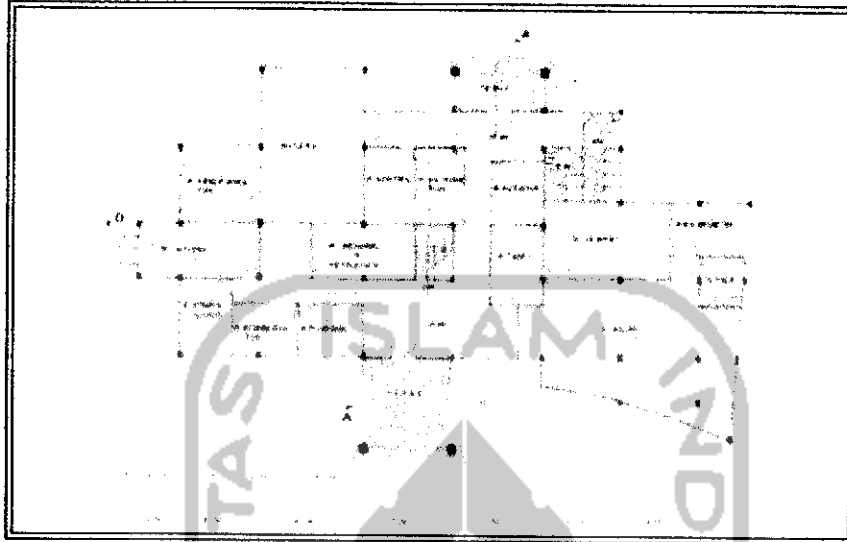


Gb.46 , "Potongan B – B"

Pada potongan B – B, menunjukkan daerah yang menjadi akses untuk mencapai kondisi visual terpusat dari ruang pameran di lantai atas ke ruang pameran 1 yang menjadi pusatnya.

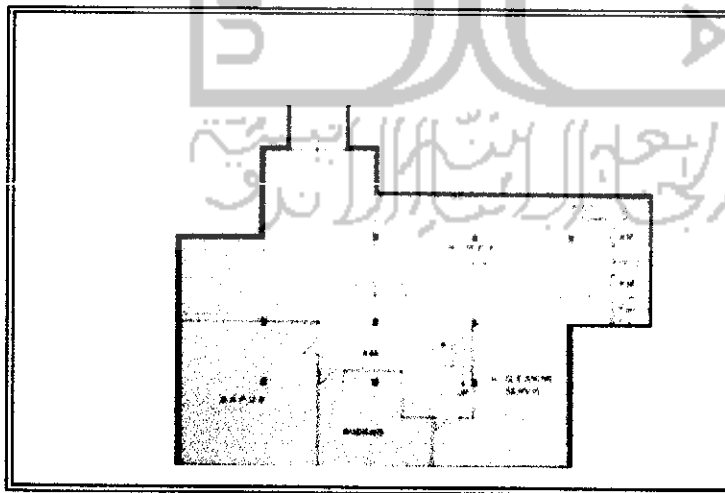
3.4. Massa B

Denah



Gb.47, "Denah lantai 1"

Mempunyai bentuk dasar segi empat dengan penggabungan unsur lengkung dari bentuk lingkaran yang menjadi pusatnya. Massa ini menggambarkan bentuk transformasi dari karakter tokoh bima. Bangunan ini mempunyai 2 lantai, dimana satu lantai berada di basement. Merupakan fungsi pendukung dimana pada lantai 1 berfungsi sebagai ruang – ruang pengelola.

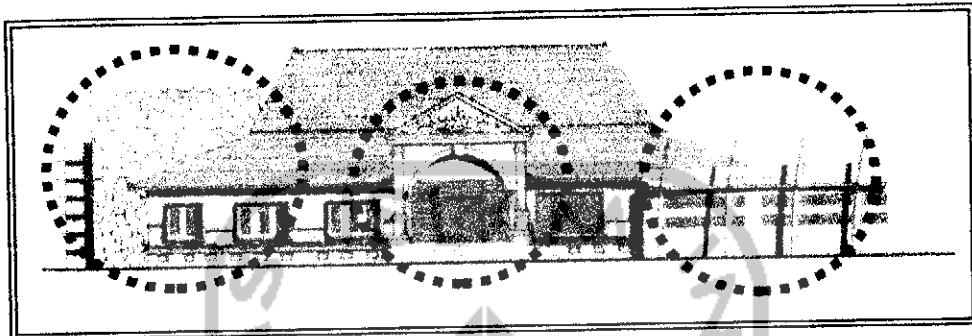


Gb.48, "Denah lantai Basement"

Pada lantai Basement, berfungsi sebagai ruang – ruang service. Pelertakan lantai di basement ini karena secara visual ketinggiannya tidak boleh menyerupai bangunan

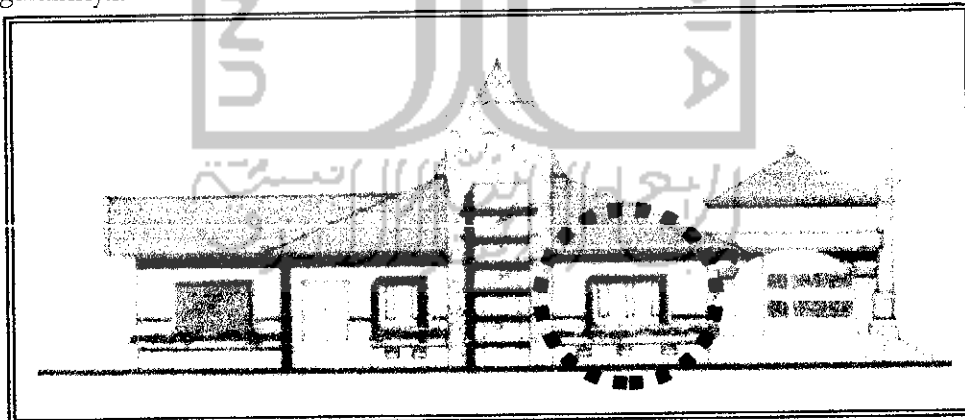
utama yang berlantai 2. (Berangkat dari konsep Yudhistira mempunyai derajat yang lebih tinggi dari pada adik – adiknya.)

Tampak



Gb. 49, "Tampak Depan"

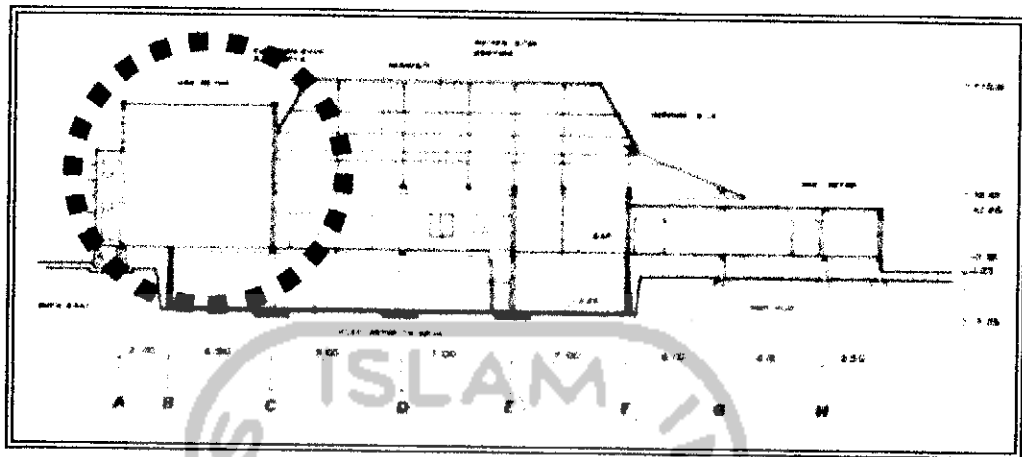
Bangunan ini merupakan Transformasi bentuk dari karakter bima, bidang yang ditinggikan dan perulangan bentuk – bentuk vertikal menambah ketegasan dan kekokohan bangunan ini. Perulangan bentuk – bentuk vertikal tersebut merupakan pengambilan dari bentuk anatomi wayang bima, yaitu "*kuku pancanaka*"nya yang mencuat. Integrasi dari transformasi gunung selalu ada pada main entrance bangunannya.



Gb. 50, "Tampak Samping Kanan"

Pengambilan bentuk anatomi dari wayang bima yang lain adalah pada motif "*kampub*" kotak – kotak pada pakaian yang dipakainya yang ditransformasikan kedalam bentuk – bentuk jendela bentuk kotak.

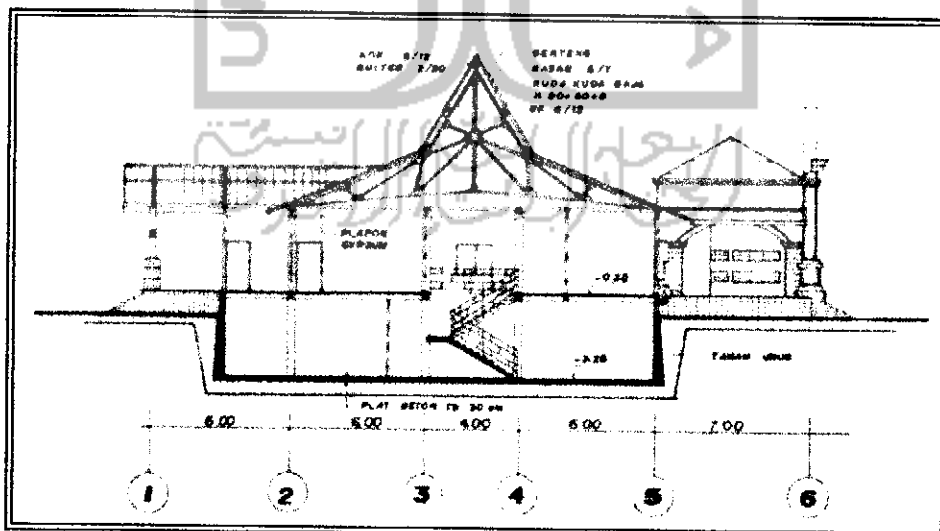
Potongan



Gb.51 ,”Potongan A – A”

Pada gambar potongan ini menjelaskan tentang sistem struktur yang digunakan, untuk struktur atap menggunakan struktur baja, Struktur balok beton pada struktur utama dan untuk pondasi adalah plat lantai beton dengan perkuatan pada tiap – tiap kolomnya.

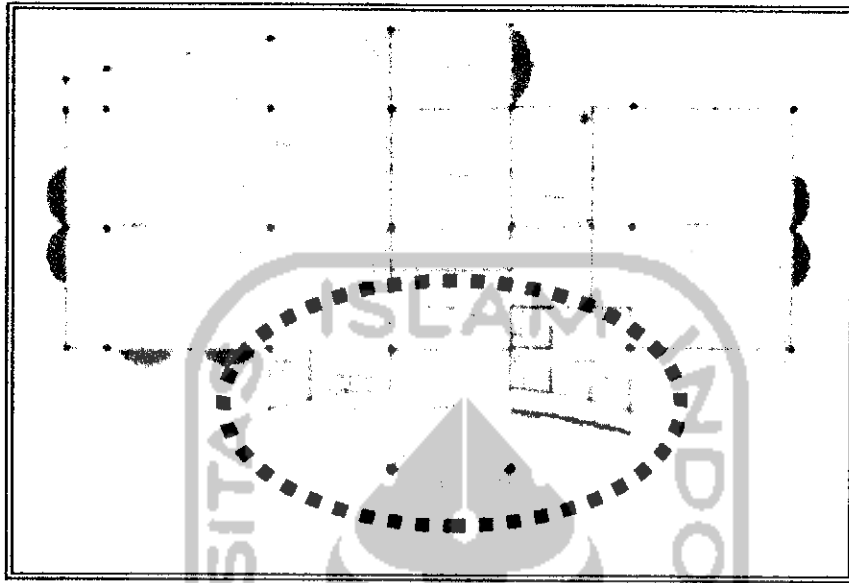
Pada bagian yang dilingkari merupakan ruang studio yang ditinggikan karena menuntut volume ruang yang besar untuk peragaan koleksi yang digantung.



Gb.52 ,”Potongan B – B”

3.5. Massa C

Denah



Gb.53 ,”Denah Lantai 1”

Mempunyai bentuk dasar segi empat dengan penambahan dan pengurangan unsur lengkung dari bentuk lingkaran yang menjadi pusatnya. Bangunan ini merupakan fungsi pendukung yaitu sebagai ruang perpustakaan dan musholla. Massa ini menggambarkan bentuk transformasi dari karakter tokoh Arjuna.

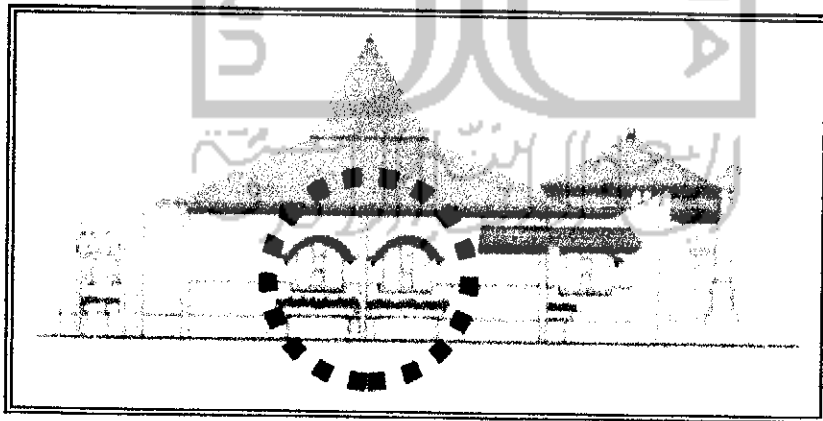
Transformasi karakter arjuna diwujudkan dalam garis - garis lengkung pada main entrancenya dan penggunaan kolom – kolom bulat pada struktur utamanya.

Tampak



Gb. 54, "Tampak Depan"

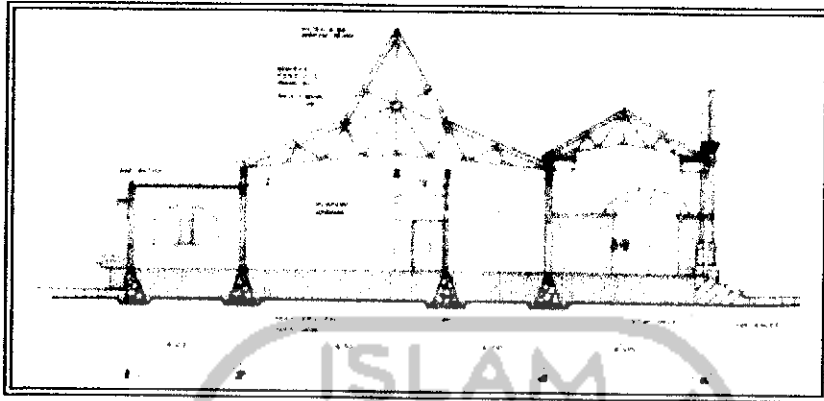
Bangunan ini merupakan transformasi bentuk dari karakter tokoh Arjuna. Pembentukan bidang yang tinggi dan lengkung memberikan kesan tegas (keras) dan kelembutan. Perulangan bentuk – bentuk vertikal yang merupakan bentuk transformasi dari pengambilan bentuk anatomi dari anak panah Arjuna memperkuat kesan ketegasan bangunan tersebut. Integrasi dari transformasi gunung selalu ada pada main entrance bangunannya.



Gb. 55, "Tampak Samping Kanan"

Gabungan bentuk kotak dan lengkung pada kusen jendela merupakan bentuk transformasi dari karakter tokoh Arjuna yang merupakan gabungan antara ketegasan (keras) dan kelembutan.

Potongan

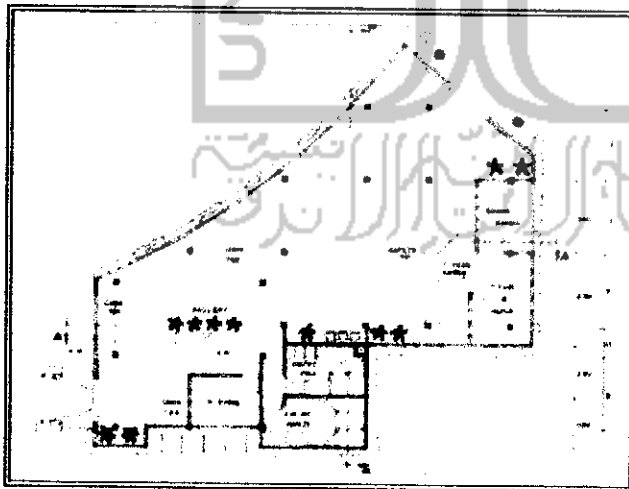


Gb.56,"Potongan A – A"

Potongan menunjukkan sistem struktur yang digunakan pada bangunan ini. Pada struktur rangka atap menggunakan struktur rangka sedangkan pada Sistem struktur utamanya menggunakan struktur balok beton. Pondasi menggunakan pasangan menerus batu kali.

3.6. Massa D & E

Denah

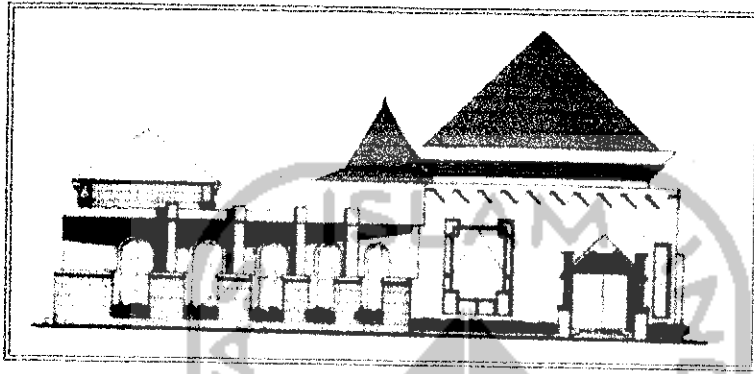


Gb. 57,"Denah lantai 1"

Merupakan bentuk dasar kotak yang dikombinasikan dengan bentuk lingkaran yang mengurangi bentuk dasarnya. Bangunan kembar ini menggambarkan bentuk

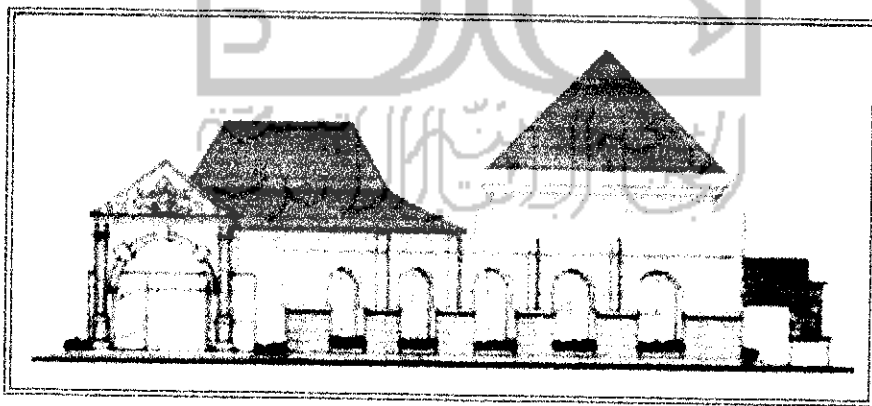
transformasi dari kedua tokoh kembar Nakula dan Sadewa Bangunan ini masing masing berfungsi sebagai pondok kerajinan wayang, Gallery dan Restoran.

Tampak



Gb.58 ,”Tampak Samping Kanan”

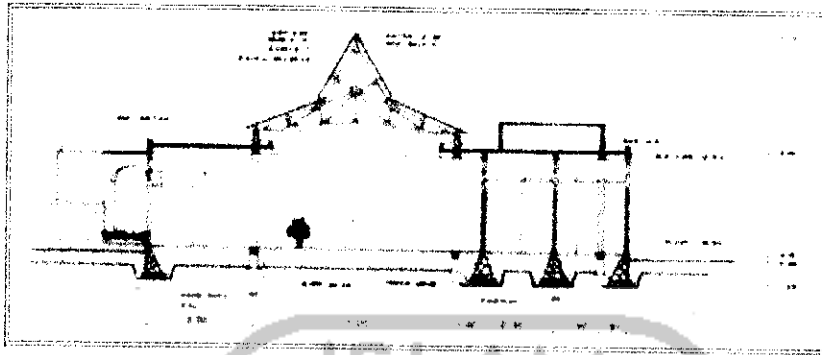
Bangunan ini merupakan transformasi bentuk dari karakter tokoh Nakula dan Sadewa. Mereka tidak mempunyai sifat dan ciri khusus, mereka hanya mengikuti kakak – kakaknya. Dinding – dinding transparan dengan gabungan bentuk kotak dan lengkung masing masing mengambil bentuk transformasi karakter Yudhistira, Bima, dan Arjuna.



Gb. 59, ”Tampak Belakang”

Integrasi dari transformasi gunung selalu ada pada main entarance bangunannya.

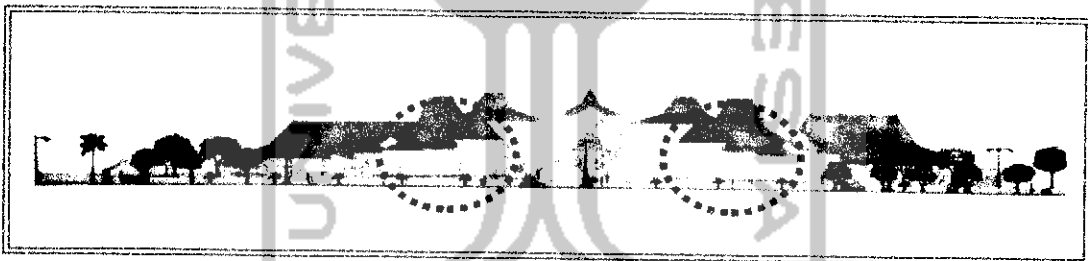
Potongan



Gb. 60, "Potongan A – A"

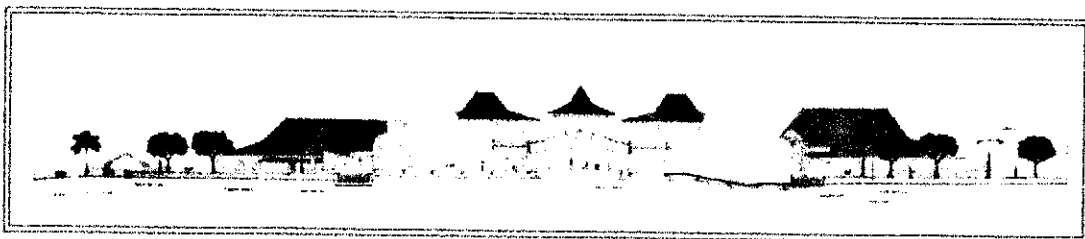
Potongan menunjukkan sistem struktur yang digunakan pada bangunan ini. Pada struktur rangka atap menggunakan struktur rangka sedangkan pada Sistem struktur utamanya menggunakan struktur balok beton. Pondasi menggunakan pasangan menerus batu kali

3.7. Tampak dan Potongan Lingkungan



Gb. 61, "Tampak Lingkungan"

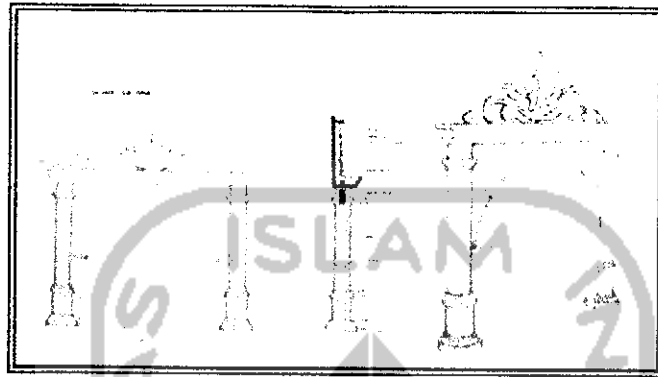
Pada gambar ini menunjukkan tampak keseluruhan bangunan museum wayang ini terhadap site dan lingkungan sekitarnya. Dari depan tampak bangunan kembar yang seolah olah menjadi sebuah gerbang masuk ke museum.



Gb. 62, "Potongan Lingkungan"

3.8. Detail Arsitektural

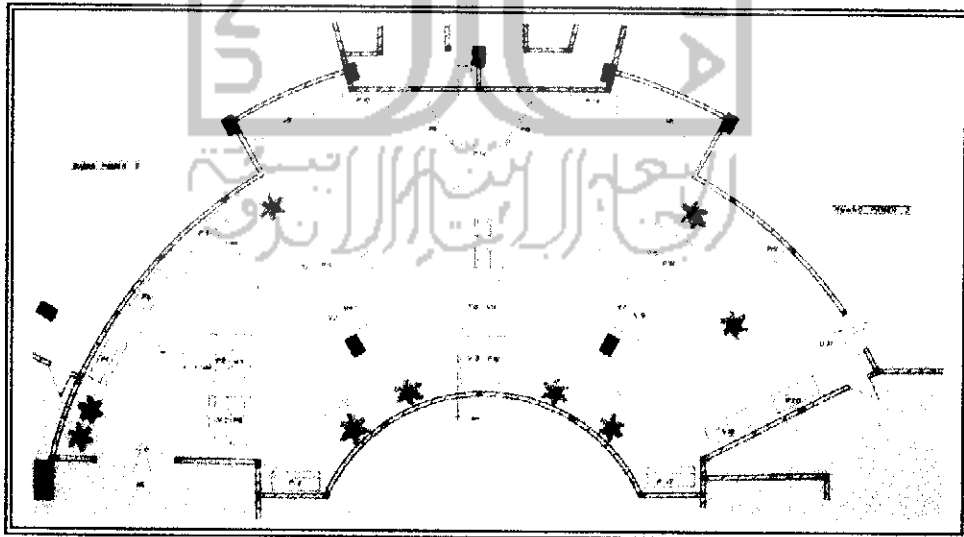
Detail Gapura



Gb. 63, "Detail Gapura"

Gapura merupakan merupakan bentuk transformasi dari gunung wayang yang disimbolkan gunung sebagai gapuran. Dengan jarak antar pilar 9 meter dan Tinggi dari lantai adalah 6,50 meter memberi kesan sebuah main antrance yang megah.

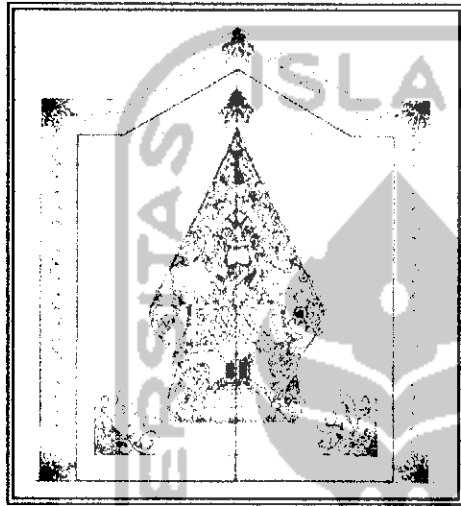
Detail Denah Ruang Pamer



Gb. 64, "Detil Denah Ruang Pamer"

Menunjukkan contoh pola layout pada salah satu ruang pameran yang penataannya menuntut pola sirkulasi linier, sehingga pengunjung bisa menikmati obyek koleksi secara satu persatu berurutan. Pemberian vegetasi memberi kesan kesejukan di dalam ruang.

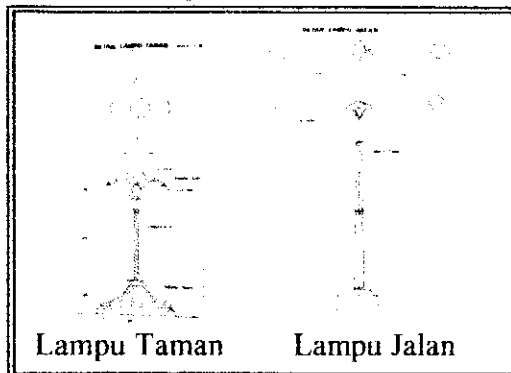
Detail Pintu



Gb.65, "Detail Pintu"

Merupakan bentuk transformasi dari gunung wayang yang fungsinya dalam pementasan adalah menandai setiap peralihan transisi waktu atau babak cerita wayang, bentuk transformasi gunung ini diterapkan pada setiap pintu ruang – ruang utama, dengan kata lain ditransformasikan kedalam transisi atau peralihan antar ruang.

Detail Lampu



Gb. 66, "Detail Lampu"

Pada lampu taman berjumlah 5 buah dengan 1 lampu besar ditengah berdaya 25 Watt, sedangkan 4 lampu yang lain berdaya 10 Watt. Sedangkan lampu jalan, menggunakan 2 lampu yang berdaya @ 100 Watt. Bahan pembuat tiangnya menggunakan tembaga tempa, karena tembaga lebih awaet, tidak berkarat, mudah dalam perawatannya dibandingkan logam yang lain.

3.9. Rencana Utilitas

(Air bersih, air kotor, kotoran, dan air hujan)

Untuk air bersih menggunakan sumur air bersih dan PAM sebagai cadangan. Sistem air bersih menggunakan sistem downfeed dengan menyediakan bak – bak penampungan air diatas bangunan, dan kemudian memberikan supply ke fixture yang membutuhkan secara merata. Secara teknis, sistem ini diterapkan pada masing – masing bangunan atau dengan kata lain setiap bangunan mempunyai sistem penyediaan air bersih sendiri.

Untuk penyediaan fire hydrant yang diletakkan setiap jarak 25 30 m disekitar bangunan, air di supply dari mesin pompa air yang mempunyai daya tekan kuat yang di tampung di ruang MEE.

Untuk penanganan air kotor dan kotoran menggunakan bak – bak kontrol dan septictank yang tersebar dengan radius yang merata. Setiap 1 zona kamar mandi/WC mempunyai 1 buah tangki septic tank dengan alasan kelancaran saluran pembuangan.

Untuk mengatasi masalah drainase, drill – drill peresapan diletakkan pada daerah – daerah yang strategis lewatnya air hujan. Air hujan langsung dihubungkan ke resapan dan ke riol kota.

3.10. Perspektif

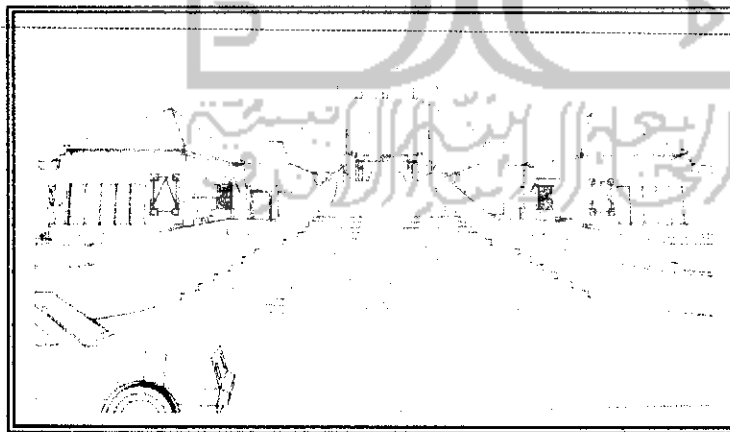
Interior



Gb. 67, "Perspektif Interior Ruang Pamer"

Menunjukkan suasana ruang pameran di salah satu ruangannya yang menjadi pusat dari 4 ruang pameran lainnya. Tampak Dinding void dari ruang pameran yang berada di lantai 2 yang dibatasi oleh pagar, dari sini pengunjung yang berada di lantai 2 bisa melihat ruang pameran yang ada di lantai satu, begitu sebaliknya.

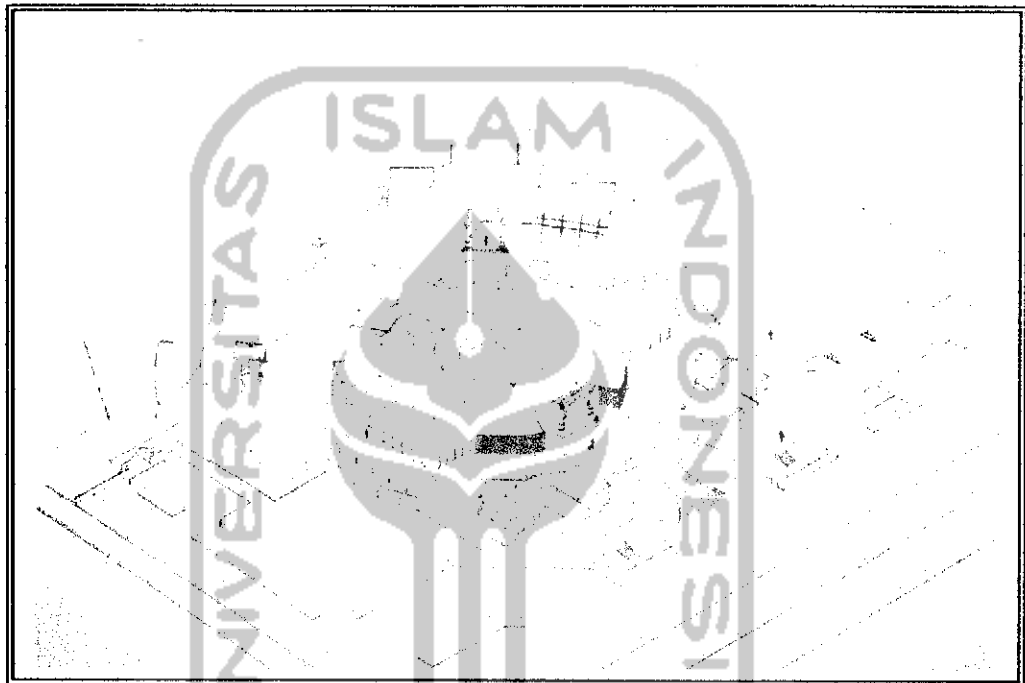
Eksterior



Gb. 68, "Perspektif Eksterior"

Menunjukkan suasana Main entrance pengunjung dari tempat parkir. Tampak sirkulasinya ditinggikan untuk menghindari bertemunya alur sirkulasi pengunjung dari bangunan yang berada dikiri dengan bangunan yang ada dikanan.

3.11. Aksonometri Kawasan



Gb. 69, "Aksonometri Kawasan"

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Sutargaa, Drs, “ *International Council Of Museum* ”, 1990.
- Adithya Rakhmatullah, “ *Museum Penerbangan Di Surakarta*”, Skripsi Tugas Akhir, UII, 2000
- Asti Wijayanti “ *Pusat Seni Pewayangan Di Yogyakarta*”, Skripsi Tugas Akhir, UGM, Yogyakarta, 1989
- Benedict R.O`G. Anderson, “ *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*”, Bentang Budaya, Yogyakarta, 2003
- Diah Tutuko Suryandaru, Drs, I Gede adi Atmojo, Drs, dkk, “ *Peranan Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*”, Buku Panduan Museum Negeri Sonobudoyo Unit II, Ditjen Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman, DIY, 2001
- Dini Andriani “ *Museum Wayang Di Yogyakarta* ”, Skripsi Tugas Akhir, UII, 2000
- Firdaus “ *Museum Wayang Di Yogyakarta* ”, Skripsi Tugas Akhir, UII, 2001
- Francis D.K.Ching, “ *Bentuk, Ruang dan Susunannya* ”, Erlangga, Yogyakarta, 1999
- Joseph De Chiara and John Hancock Callender, “ *Time Saver Standards for Bulding Types*”, Third Edition, McGraw Hill, New York, 1990.
- Prijomustiko, Drs, FX. Ibnu Budi Santoso, Drs, dkk, “ *Profil Museum di DIY* ”, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY, 2002
- Robert T. Packard, “ *Architectural Graphic Standards* ”, Seventh Edition, New York, 1981
- Sri Mulyono, Ir, “ *Wayang Asal - Usul, Filsafat, dan Masa Depan*”, CV. Haji Mas Agung, Jakarta, 1989.
- Sri Mulyono, Ir, “ *Wayang dan karakter Manusia* ”, Seri Pustaka Wayang Harjunasasra dan Ramayana, Gunung Agung - Jakarta, 1979.
- Yusuf Achmad dan Joko Sukiman, “ *Pameran Wayang* ”, Museum Negeri Sonobodoyo, Yogyakarta, 1986.
- www.joglosemar.com, “ *Lokya Indah Wayang*”,