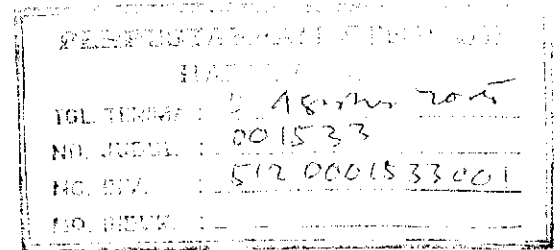


TUGAS AKHIR



MUSEUM WAYANG PURWO DI JOGJAKARTA

EKSPRESI SEMAR
PADA TATA RUANG DAN PENAMPILAN BANGUNAN

WAYANG PURWO MUSEUM IN JOGJAKARTA

SEMAR EXPRESSION
IN THE INTERIOR AND BUILDING FORM



DISUSUN OLEH :
DWI BAGAS KURNIADI
00 512 013

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JOGJAKARTA

2004

Lembar Pengesahan

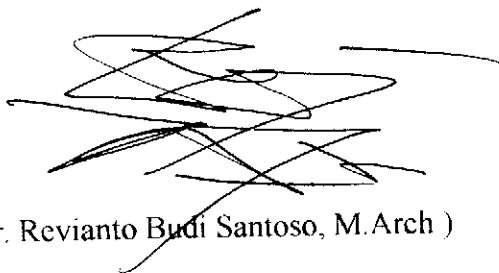
MUSEUM WAYANG PURWO DI JOGJAKARTA
EKSPRESI SEMAR
PADA TATA RUANG DAN PENAMPILAN BANGUNAN

DISUSUN OLEH :
DWI BAGAS KURNIADI
00 512 013

Yogyakarta, November 2004

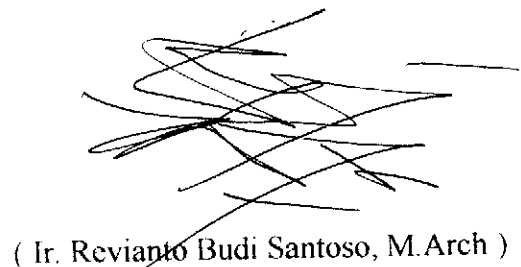
Menyetujui :

Pembimbing,



(Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch)

Ketua Jurusan,



(Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch)

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah merawat dan memberikan aku bekal hidup yang tak ternilai, juga atas kasih sayang mereka yang tak pernah lekang oleh jaman.
2. Kakak dan adikku yang selalu memberi dorongn untuk lebih baik.
3. Bapak dan ibu guru dan dosenku yang telah memberikan ilmu-ilmu terhebat dari yang mereka miliki.
4. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku *kakak yang terbaik*, Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia dan Dosen Pembimbing yang telah mencurahkan perhatian dan bimbingan yang tak ternilai dan tak tergantikan oleh apapun kecuali rahmat Allah."thanks for all dear brother...".
5. Rekan-rekan RUMAH DESAIN 12. Manik, Saprol, Kakek, Pakman, Mashuri, Khanip, Kuncung, Cobra, Yudha, Mr.Mold, Pak Ogah, Haryo. You're great friends.
6. Setyo yang banyak mengorbankan waktunya dalam membantu pengerjaan TA ini.
7. Adik-adik asuhku yang tersayang.."I love You all, and you always give me much inspirations to do the best".
8. Ullie dan keluarganya. Terima kasih atas pelajaran berharga yang telah merubahku lebih baik.
9. Kerabat dan teman dekat yang telah banyak membantu baik fisik, moril maupun financial.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan banyak pembahasan yang masih dangkal, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat sebagai tambahan khasanan pustaka dan keilmuan umat. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Oktober 2004

Penyusun

Dwi Bagas Kurniadi

BAB II ANALISIS

II.1 Tinjauan Lokasi.....	15
II.2 Analisis Pasar.....	16
II.2.1. Komunitas Umum.....	16
II.2.2. Komunitas Wayang.....	17
II.3 Strategi Penyajian Materi Koleksi.....	17
II.3.1. Wayang sebagai Penjelas Cerita	17
II.3.2. Wayang sebagai Obyek yang Variatif.....	19
II.3.2. Wayang sebagai Penunjang Pagelaran.....	20
II.4 Ekspresi Simbolis Wayang.....	21
II.5 Analisa Kebutuhan Ruang.....	24

BAB III KONSEP PERANCANGAN

III.1 Analisis Terhadap Site.....	29
III.1.1. Penyesuaian Akses Masuk Terhadap Lokasi.....	30
III.1.2. Penyesuaian Bangunan Terhadap Lokasi.....	30
III.2. Konsep Komposisi Massa.....	32
III.3. Konsep Pembagian Letak Rg. Display dan Sirkulasi.....	33
III.4. Konsep Penampilan Bangunan.....	34
III.4.1. Konsep Site Plan dan Denah.....	34
III.4.2. Konsep Tampak.....	36

III.5. Konsep Interior Ruang	37
III.5.1. Interior pada Hall Penerima.....	38
III.5.2. Interior pada Rg. Display Cerita.....	38
III.5.3. Interior pada Rg. Display Variasi Obyek Wayang.....	41
III.5.4. Interior pada Rg. Display Variasi Panggung Pertunjukan.....	41
III.5.5. Interior pada Hall Distribusi.....	42

BAB IV PROSES PERANCANGAN

IV.1. Gagasan Pertama	43
IV.2. Gagasan Kedua	45
IV.3. Gagasan Ketiga	47
IV.4. Gagasan Keempat	50

BAB V HASIL RANCANGAN

V.1. Denah	53
V.2. Penampilan Bangunan	54
V.3. Penanganan Rg. Display	56
V.4. Penanganan Sirkulasi	59
V.5. Penanganan Pencahayaan dan Tata Suara	62
V.6. Penanganan Air Conditioner	65
V.7. Ruang Terbuka (Out Door Cafe, Area Latihan)	66
V.8. Ruang Pentas	68
V.9. In Door Cafe	69

ABSTRAKSI

Wayang sebagai salah satu karya budaya bangsa warisan nenek moyang telah berkembang sejak dulu, sehingga jenis dari wayang itu sendiri juga bermacam-macam dan tersebar diberbagai tempat di Indonesia, salah satunya adalah di Yogyakarta. Dimana perkembangan wayang sangat pesat sehingga memiliki berbagai macam jenis dan bentuk, salah satunya adalah wayang purwo.

Wayang sebagai salah satu jenis budaya bangsa seiring waktu juga makin tenggelam oleh perkembangan jaman, dimana sekarang ini ketertarikan orang terhadap pertunjukan wayang semakin berkurang sehingga perlu kiranya dibuat suatu wadah yang menarik dan represntatif untuk melestarikan dan menyebarkan wayang. Karena dalam cerita pewayangan yang digelar terdapat berbagai macam ilmu yang bila kita gali akan bernilai sangat tinggi. Sehingga dengan wadah tersebut orang dapat melihat kekayaan budaya dan menariknya suatu pertunjukan wayang sehingga dapat menjadi salah satu daya tarik wisata.

Wadah tersebut berupa suatu museum wayang yang memiliki karakteristik pewayangan dengan beberapa fasilitas yang mampu menunjang fungsi dari museum dan memberikan daya tarik kepada museum sebagai tempat pelestarian wayang. Sehingga dalam rancangan museum harus memiliki beberapa hal yang dapat menjadi daya tarik terutama masyarakat umum.

Dalam museum ini digunakan semar sebagai model ekspresi untuk tata ruang dan bentuk bangunan karena semar sebagai salah satu tokoh pewayangan cukup terkenal dimasyarakat sehingga cocok dipakai sebagai symbol ekspresi dari bangunan museum. Dengan demikian museum dapat menarik perhatian dan mengundang masyarakat untuk datang, sehingga fungsi sebagai pelestari budaya dan sarana wisata dapat terpenuhi.



BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Deskripsi proyek

I.1.1. Batasan Pengertian Judul

- Judul : Museum Wayang Purwa di Jogjakarta
Ekspresi Semar Pada Tata Ruang dan Bentuk Bangunan.
- Museum : Merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki dan memperbanyak pada umumnya dan pada khususnya memamerkan pada khalayak ramai guna pendidikan dan penikmatan terhadap koleksi – koleksi barang berharga bagi kebudayaan.¹
- Wayang : Kata-kata yang dalam bahasa Jawa yang mempunyai akar kata ‘yang’ dengan variasi vokalnya antara lain adalah : ‘layang’ (selalu bergerak), ‘dhoyong’ (tidak tetap), ‘puyeng’ (samara-samar), ‘reyong (sayup-sayup).²
- Purwa : - Kata-kata yang dalam bahasa Sansekerta berarti ‘pertama’ yang terdahulu, ‘yang dulu’.³
- Dari sisi cerita, yang pertama kali ada adalah cerita tentang kisah Ramayana dan Mahabarata.⁴
- Ekspresi : Air muka, keadaan reaksi wajah seseorang berdasarkan lintasan perasaannya; proses menyatakan maksud gagasan maupun perasaan.⁵

¹ Tim penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa. 1998, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

² Mulyono, Sri, Ir, 1975, *Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan*, hal 50.

³ Mulyono, Sri, Ir, 1975, *Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan*, hal 149.

⁴ Zarkasi, Effendy, Drs, *Unsur Islam Dalam Pewayangan*, hal 21.

⁵ Daryanto, S.S, 1997, *Kamus Bahasa Indonesia*



I. 1. 3. Jenis Kegiatan

Seperti yang sudah diungkapkan pada batasan judul, museum ini bergerak pada bidang pendidikan dan penikmatan terhadap benda display, khususnya wayang. Dan pada aspek pendidikan, kegiatan lebih dikhususkan pada bidang pengenalan tentang wayang bagi para pemula. Namun pada level penikmatan, kegiatan lebih ditekankan pada pengembangan minat dan bakat akan kesenian budaya khususnya wayang.

I. 2. Latar Belakang

I. 2. 1. Pentingnya Museum Sebagai Wadah Pelestarian Budaya

Indonesia adalah negara kepulauan sangat luas dan memiliki banyak sekali perbedaan di tiap daerah. Mulai dari suku, pola hidup, dan hasil seni budayanya juga kebhervariasi. Dari variasi kebudayaan inilah yang menjadikan Indonesia menjadi salah satu negara tujuan wisata yang cukup diminati wisatawan asing. Namun setelah adanya krisis multi dimensional yang dialami oleh bangsa Indonesia menjadikan aspek wisata menjadi lesu dan kurang mendapat perhatian dari pemerintah. Kebutuhan masyarakat yang terus berkembang dan berubah juga berdampak pada kurangnya minat masyarakat untuk lebih memperhatikan dan melestarikan budaya sendiri. Di sisi lain, dengan rencana dibukanya pasar bebas di Indonesia akan membawa banyak dampak dalam perkembangan kesenian dan kebudayaan. Kebudayaan khas bangsa 'timur' yang sangat terbiasa dengan kebersamaan, dan saling toleransi satu sama lain akan terpengaruh kebudayaan yang datang dari 'Barat' yang lebih mengedepankan individualisme dan kebebasan.

Kondisi tersebut akan mengakibatkan tergesernya kebudayaan lokal, sehingga lambat lun akan menghilangkan jati diri bangsa Indonesia sendiri sebagai bangsa yang memiliki nilai kebudayaan tinggi dan luhur yang merupakan warisan dari nenek moyang. Untuk mengantisipasi hal itu, perlu adanya upaya membentuk kesadaran baru di kalangan masyarakat untuk memelihara, melestarikan kebudayaan sendiri dan mengangkat serta memperkenalkannya kepada para pemuda dengan harapan agar mereka mampu tetap menjaganya dan membuat kebudayaan tersebut terkenal di dunia.



Salah satu jalan untuk mewadahi pelestarian kebudayaan ini yang sejalan dengan program pemerintah untuk menjadi sarana pelestarian, pengenalan, pusat informasi sekaligus pengembangan minat dan bakat pada kebudayaan adalah melalui perancangan museum.

1. 2. 2. Tinjauan Wayang sebagai Potensi Wisata.

Salah satu hasil kebudayaan yang sangat terkenal di Indonesia adalah 'Kesenian Wayang'. Wayang adalah hasil dari kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia khususnya Jawa yang sudah mendarah daging di hati masyarakat. Hal ini disebabkan peran wayang di dalam masyarakat Jawa sangat banyak dan penting. Wayang menjadi alat komunikasi yang sangat jitu dan tepat sasaran pada saat itu. Wayang mampu mewadahi nilai-nilai di dalam masyarakat, mulai dari pendidikan, sosial, politik, ekonomi, sampai dengan ritual-ritual keagamaan.

Sebenarnya definisi wayang itu kurang begitu jelas. Seperti kata *sate*, sesuatu dapat dikatakan sate jika dilihat dari banyak aspek yang belum jelas yang benar yang mana. Bisa karena ditusuk, karena dari daging, karena bumbunya, atau karena dibakar. Demikian halnya dengan wayang, sesuatu dikatakan wayang dapat dilihat dari banyak aspek. Bisa karena bentuk penyajiannya, karena bentuk dan bahan pembuatannya, atau bisa karena ceritanya. Bila dianggap pementasan atau penyajiannya yang dipandu oleh dalang adalah kriteria wayang yang benar, lalu bagaimana dengan relief-relief yang terdapat di candi Prambanan? Namun jika dianggap dari bentuk dan bahannya, hampir tidak terbatas penggunaan bentuk dan bahan pada pembuatan wayang. Mulai dari kulit binatang, kertas, kayu, kain, rumput, manusia, dan batu. Dan semua itu dapat dibuat menjadi aneka ragam bentuk. Namun jika wayang dilihat berdasarkan ceritanya, hampir seperti bentuk dan bahan, cerita yang dapat dijadikan wayang hampir tidak terbatas. Mulai dari kisah Ramayana dan Mahabarata, cerita perjuangan pahlawan, bahkan cerita orang-orang sholeh untuk menyebarkan agama.

Wayang memiliki banyak aspek yang mengandung nilai seni dan budaya yang tinggi. Di antaranya, proses pembuatan wayang sangat rumit karena harus memunculkan detail-detail khusus yang berbeda pada tiap tokohnya. Pada wayang kulit, proses pembuatannya diawali dengan pengolahan kulit dari menghilangkan



bulunya sampai dengan mengeringkan dan siap ditatah. Setelah itu wayang mulai ditatah dan diwarnai dengan cat secara teliti. Berbeda dengan wayang golek, proses pembuatannya diawali dengan pengolahan kayu, kemudian dibentuk dan dicat. Proses pengecatan hanya pada bagian muka dan tangan saja, karena pakaiannya terbuat dari kain selayaknya manusia. Kemudian pada sisi ceritanya, wayang sarat akan makna dan falsafah hidup. Dan dari segi pementasannya, pertunjukan sangat bervariasi dan selalu didiringi oleh musik dari gamelan.

Kemuliaan dan nilai luhur yang bersifat universal yang terkandung dalam wayang itulah yang menjadi landasan UNESCO pada tahun 2004 untuk memberikan pengakuan bahwa wayang Indonesia merupakan salah satu karya agung budaya dunia. Pernyataan ini adalah sebuah prestasi budaya yang luar biasa membanggakan.⁶

Seiring perkembangan jaman, kesenian wayang mengalami penyusutan peran dan makna dalam masyarakat. Masyarakat dapat mengakses berbagai macam informasi dengan mudah. Hal ini menjadi dilematis bagi pelestarian dan perkembangan kebudayaan karena memiliki dampak positif sekaligus negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan adalah dari segi kepraktisan manusia lebih diuntungkan, namun dampak negatifnya adalah masuknya budaya asing yang sangat banyak dan variatif sehingga mengalahkan kebudayaan lokal yang sudah ada. Di sisi lain, budaya praktis menjadikan masyarakat lebih terkesan ingin instan dalam memperoleh sesuatu. Berbagai hiburan dapat dinikmati dengan mudah dan cenderung bervariasi. Hal ini menjadikan wayang hanya merupakan salah satu alternatif dari berbagai kesenian yang lain, sehingga tidak terlalu dianggap penting dalam masyarakat.

Karena sebab-sebab di atas kesenian wayang menjadi suatu karya seni yang sangat unik, memiliki nilai estetika, dan makna yang tinggi sekaligus menjadi sesuatu yang langka. Sehingga wayang sangat potensial untuk menjadi obyek penunjang wisata. Hal inilah yang membuat wayang harus dilestarikan, salah satunya melalui museum wayang.

⁶ WWW.Washington Kibri.org/CarakaOnline, febuari 2004



I. 2. 3. Tinjauan Wayang Purwa

Wayang adalah kesenian yang penuh variasi. Dan pertunjukannya menjadi bagian penting pada kebudayaan Jawa. Sejak berabad-abad yang lalu hingga saat ini, wayang telah mengalami banyak perubahan. Pengaruh-pengaruh luar memperkenalkan cerita baru dan menjadikan banyak bentuk dan karakter baru bermunculan. Cerita dan karekter tersebut diadopsi dan disesuaikan dengan lingkungan dan kebudayaan lokal. Seperti yang sudah dijelaskan di atas mengenai pandangan terhadap wayang, pengkategorisasian wayang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, di antaranya dari sisi cerita. Berbagai macam cerita atau repetoar dapat dijadikan menjadi lakon dalam wayang.

Berdasarkan ceritanya, wayang dibagi menjadi :

- Wayang Purwa
- Wayang Gedhog
- Wayang Wahyu
- Wayang Suluh
- dll

Dan di antara sekian banyak cerita tersebut, wayang purwo merupakan cerita wayang yang paling dianggap penting di kalangan masyarakat Jawa. Wayang purwo adalah wayang yang memiliki cerita tertua di antara cerita-cerita yang lain. Wayang purwo berkisah tentang kejadian di alam semesta dan memandang bahwa kejadian-kejadian tersebut merupakan hal yang sudah ditakdirkan dan menjadi salah satu bagian dari hukum alam. Sering kali hal-hal yang diceritakan pada kisah wayang purwo dijadikan suatu ramalan akan takdir dan gambaran hidup orang Jawa dengan menghubungkan sifat dan kejadian yang dialami seseorang dengan tokoh dalam kisah wayang purwo. Dalam bahasa Jawa, purwo berarti awalan atau dulu. Namun menurut bahasa Sansekerta, kata purwo berasal dari kata parwan yang merupakan suatu istilah bab pada cerita Mahabarata. Sehingga di tanah Jawa wayang purwo adalah wayang yang bercerita tentang kisah Ramayana dan Mahabarata.

Wayang purwo juga merupakan salah satu jenis wayang yang paling populer di kalangan masyarakat Jawa. Hal ini disebabkan oleh banyak hal. Di antaranya, wayang purwo yang paling sering dipentaskan. Selain itu khusus untuk kisah Mahabarata, masyarakat Jawa telah banyak memodifikasinya, dan



menghubungkannya dengan mitos-mitos atau legenda masyarakat, sehingga cerita itu menjadi cukup akrab dan mudah diterima oleh masyarakat. Di dalam kisah-kisah tersebut juga terdapat banyak cerita-cerita keteladanan yang dapat diambil dan diajarkan kepada anak-anak. Keteladanan itu meliputi unsur-unsur budi pekerti, cinta tanah air, kesetiaan, juga contoh pemimpin yang baik.

Kemudian pada perkembangannya wayang purwo juga disajikan dengan banyak media. Melalui komik-komik, pentas sendra tari. Hal itu diperkuat dengan adanya penayangan televisi, radio, dan juga media cetak. Sebab-sebab inilah yang menjadikan wayang purwo lebih penting diangkat untuk diperkenalkan dan dikembangkan dalam museum.

I. 2. 4. Unsur-Unsur Dalam Wayang

Seperti yang telah diungkapkan di atas, wayang memiliki nilai-nilai seni dan budaya yang tinggi. Hal-hal yang membuat wayang bernilai tinggi itulah yang menjadikan kesenian wayang menjadi utuh dan merupakan karya seni yang menarik untuk dinikmati. Keutuhan dari wayang tersusun atas beberapa unsur. Unsur-unsur itu berupa :

1. Obyek
2. Cerita
3. Pementasan / Pagelaran.

I. 2. 4. 1. Wayang Sebagai Obyek

Obyek wayang merupakan benda yang bernilai seni tinggi. Mulai dari proses pembuatannya benda wayang adalah perpaduan antara seni pahat atau ukir dengan seni grafis yang rumit dan indah. Obyek wayang sangat kaya akan variasi, dan variasi itu terbagi atas beberapa kategori.

- Berdasarkan jenisnya, wayang dibagi menjadi :
 - a. *wayang kulit*
 - b. *wayang golek*
 - c. *wayang wong*
 - d. *wayang suket*
 - e. *wayang kidang kencono*
 - f. *wayang batu*
 - g. *komik wayang*



- Berdasarkan gayanya, wayang dibagi menjadi :
 - a. Gaya Jogjakarta
 - b. Gaya Surakarta
 - c. Gaya Jawa Timur dan Banyumas
 - d. Gaya Bali
- Berdasarkan ikonografinya, detail wayang menjadikan tokoh satu dan yang lain menjadi berbeda.
- Berdasarkan wujud dan usianya, pada satu tokoh wayang detail-detailnya dibedakan sesuai dengan perjalanan usia dan perubahan wujud pada saat-saat tertentu.
- Berdasarkan *wondonya*. Pada umumnya tiap tokoh wayang memiliki 3 sampai 4 jenis wondo atau kondisi psikologis satu tokoh wayang. Perbedaan wondo dapat ditunjukkan melalui warna, dan posisi badan yang menunduk atau menengadah.

1. 2. 4. 2. Wayang Sebagai Penjelas Cerita

Cerita yang terdapat dalam kesenian wayang merupakan suatu karya sastra yang sarat akan makna dan mengandung nilai seni yang tinggi. Di dalam cerita itu terdapat simbol-simbol kebajikan, pendidikan dan keteladanan, serta nilai-nilai keagamaan.

Nilai-nilai serupa juga terdapat pada kisah wayang purwo yang bercerita tentang Ramayana dan Mahabarata.

Pada dasarnya kisah Ramayana dibagi dengan 4 babak cerita yaitu *Ayudya kandha*, *bala kandha*, *kiskenda kandha*, *yudya kandha*. Namun awal pokok cerita dimulai dari Rama yang mendapatkan Sinta melalui sayembara, kemudian lakon Rama tundhung, dilanjutkan Sinta diculik Rahwana. Setelah itu Anoman duta yang bercerita penyidikan tentang keberadaan Sinta, kemudian Anoman membakar Ngalengka. Karena marah Rahwana memutuskan untuk berperang, dan agar para tentara kera yang dipimpin Anoman dan Rama mampu menyeberang samudra, maka pada kisah selanjutnya diceritakan tentang usaha Rama membendung Samudra. Perang pun terjadi dan Rama menang. Setelah itu, Rama ingin memastikan kesucian Sinta. Hal itu dikisahkan pada lakon Sinta obong.



Pada kisah Mahabarata, cerita utamanya berawal dari meninggalnya Pandu raja Hastina yang sah ketika berada di hutan bersama istri dan anaknya. Sewaktu kembali ke Hastina, Sangkuni berhasil menghasut Kurawa untuk merebut tahta kerajaan yang seharusnya dimiliki Pandawa. Dengan banyak kelecikan, Sangkuni menjalankan siasatnya untuk melenyapkan Pandawa. Diantaranya, dengan diumpangkannya Pandawa ke hutan yang angker dan dipenuhi oleh para raksasa dan setan dengan alasan yang seakan-akan Kurawa bermaksud baik, yaitu dengan memberikan jatah hutan tersebut untuk dijadikan istana bagi Pandawa. Siasat kedua yaitu membakar Pandawa pada jamuan makan malam di sebuah istana. Di saat dikira Pandawa telah mati, Pandawa melakukan penyamaran dengan menjadi pendeta dan tinggal di hutan untuk beberapa saat. Kemudian pada saat menyamar, Pandawa memenangkan sayembara mendapatkan putri raja Pancala. Dan banyak hal yang terjadi di saat Pandawa tinggal di hutan. Namun setelah beberapa saat Pandawa kembali ke Hastina. Tentu saja Kurawa tidak tinggal diam dibuatnya siasat baru lagi untuk mengusir Pandawa yaitu melalui permainan dadu yang akhirnya membuat Pandawa terusir selama 12 tahun. Setelah masa pembuangan selesai Pandawa kembali lagi. Sekembalinya Pandawa ke Hastina, perebutan kekuasaan antara Kurawa dan Pandawa terjadi lagi. Setelah melalui berbagai perundingan, negara Hastina terbagi dua. Tetapi Kurawa tetap tidak terima dan akhirnya meletuslah perang di Barata Yudha. Pada perang ini, semua keluarga Kurawa terbunuh dan banyak juga keluarga Pandawa yang mati. Termasuk anak-anak Pandawa yang kesatria. Pada akhir cerita, hanyalah cucu-cucu dari Pandawa termasuk Parikesit, beberapa perajurit dan rakyat yang hidup. Kemudian Parikesit yang merupakan cucu Arjuna diangkat menjadi raja.

Pada kisah wayang purwo yang ada di Jawa kisah Ramayana dan Mahabarata diceritakan bersambung. Dan kisah yang menghubungkannya adalah lakon Rama nitik, Rama nitis, dan Semar boyong. Dan dalam ketiga lakon tersebut ada satu tokoh yang memiliki peranan sangat penting, yaitu Semar. Dia menjadi tokoh yang mengikuti kebenaran, dan membuat kebenaran itu menjadi menang. Dan dia mampu menjadi mediator yang baik untuk menghubungkan dua cerita yang sebenarnya di negara asalnya India adalah cerita yang berbeda.



1. 2. 4. 3. Wayang Sebagai Penunjang Pagelaran

Pada pementasan wayang juga terdapat banyak sekali variasi-variasi. Variasi pementasan itu didasarkan pada sifat jenis wayang yang dipakai. Untuk pementasan wayang kulit, menghadirkan bentuk pementasan 2D yang dapat dinikmati dari 2 sisi. Dua sisi ini terdiri dari sisi yang detail, dengan memperlihatkan bentuk dan warna wayang yang searah dengan arah sang dalang dalam mementaskan wayangnya, dan sisi yang kedua adalah sisi yang hanya menampilkan bayangan yang ditimbulkan oleh wayang yang disinari cahaya *blencong*. Kemudian pada pementasan wayang golek, menghadirkan bentuk pementasan 2D namun tanpa kelir. Sehingga bentuk 3D objek wayang golek dapat ditampilkan. Sedangkan pada wayang wong, pementasan dilakukan dengan menggelar panggung besar, karena pelaku pementasannya adalah manusia. Dengan demikian gerakan tari harus dapat ditampilkan dengan baik secara full 3dimensi.

1. 2. 5. Tinjauan Semar

Tokoh Semar dibahas pada bab ini karena dia akan menjadi inspirasi pada rancangan bangunan museum wayang purwo ini. Dengan banyak sifat dan bentuk yang unik yang dimilikinya, dia mampu memadukan banyak aspek dalam satu jiwa dan tubuh. Bentuk bangunan museum sampai suasana interior museum merupakan transformasi beberapa ekspresi yang dimiliki oleh Semar.

Semar adalah tokoh yang sangat penting di dalam kisah wayang purwo. Seperti yang sudah terungkap pada bagian wayang sebagai penjelas cerita, Semar menjadi tokoh utama untuk menghubungkan dua kisah besar yang sebenarnya berbeda. Dia bersifat abadi karena dia lahir di awal jaman kisah Ramayana dan sampai kisah mahabarata habis pun, Semar masih ada. Sifat kedewaannya menjadikan dia mulia dan saran-sarannya menjadi panutan bagi para kesatria. Sosok tunggalnya mewadahi banyak sifat yang kontradiktif. Wejangannya yang bijak dan tanpa paksaan selalu menghasilkan sesuatu yang baik pada pihak Pandawa. Bentuk tubuhnya yang bundar, dengan proporsi seimbang namun dengan wajah yang jelek adalah satu bentuk pengingkaran terhadap sifat dewa dan kekuatan yang tersembunyi di dalam tubuhnya.



Selain perannya sangat besar pada kisah wayang purwo, di kalangan masyarakat Jawa pun, sosok Semar adalah simbol dari keberuntungan dan kesejahteraan. Selain itu, dia juga menjadi guru dari ilmu-ilmu *kejawen*⁷. Dijadikan guru karena sifatnya yang mulia, dan mampu merangkul banyak golongan. Dia adalah penyeimbang dari banyak perbedaan. Dengan banyak kelebihanannya itulah Semar menjadi sangat penting baik ketika dia menjadi salah satu tokoh dalam wayang, maupun ketika dia menjadi simbol keagungan bagi masyarakat Jawa.

1. 2. 6. Tinjauan Jogjakarta

Perkembangan kebudayaan di P. Jawa sangat terpusat di Jawa Tengah dan DIY. Hal ini dipengaruhi oleh dua kraton yang masih memiliki susunan pemerintahan yang jelas dan juga memiliki arti penting bagi masyarakat yang ada di daerahnya, yaitu Kraton Surakarta dan kraton Kasultanan Yogyakarta, menjadikan kota Surakarta dan Yogyakarta ini menjadi pusat kultur budaya di Jawa. Namun jika dilihat lebih dalam lagi, maka akan terdapat perbedaan yang cukup jelas pada kedua kota ini. Sekalipun Surakarta juga merupakan pusat kebudayaan Jawa, namun kota tersebut terkesan lebih pasif pada akhir-akhir ini. Berbeda dengan Yogyakarta, dengan adanya predikat yang melekat di kota ini diantaranya kota pendidikan dan kota budaya, menjadikan kota Jogja lebih ternama dan lebih terkenal di dunia.

Disebut kota seni dan budaya karena banyaknya potensi kota yang dimiliki. Di antaranya beberapa obyek wisata yang ada dan letaknya cukup berdekatan satu sama lain, jenis kesenian yang bervariasi, menjadikan kota ini menjadi pilihan ke dua setelah Bali yang banyak dikunjungi oleh pendatang yang berasal dari berbagai daerah⁸. Jogjakarta memiliki setidaknya delapan daya tarik positif sebagai kekuatan di bidang pariwisata, yaitu : iklim yang baik, atraksi pemandangan yang banyak, budaya yang menarik, masyarakat yang ramah, akomodasi, makanan khas, gaya hidup, serta harga yang pantas⁹.

⁷ Purwadi, 2000, Semar Jagad Mistik Jawa

⁸ Drs. Sunyoto, Koordinator Kelompok Kerja Bimbingan Museum Sono Budoyo, 16 Maret 2001.

⁹ Hasil Penelitian Puslitbang Pariwisata, Tourism Sector Programing and Policy Development, Lembaga Penelitian Perencanaan Wilayah dan Kota, ITB, Desember 1980.



Selain itu Jogjakarta juga merupakan kota pendidikan. Sehingga adanya pusat pendidikan yang tersebar dengan mutu tinggi, juga menjadikan kota Jogja menjadi daerah tujuan utama para pelajar dan mahasiswa se Indonesia.

Hal inilah yang menjadikan Yogyakarta lebih potensial bagi pengenalan dan pelestarian kebudayaan. Namun di sisi lain Yogyakarta juga potensial bagi terjadinya perubahan besar dalam kebudayaannya akibat arus pendatang yang cukup banyak. Oleh karena itulah diharapkan museum mampu mewartakan kegiatan dalam upaya pelestarian hasil budaya. Hal ini tentunya harus didukung dengan format yang tepat supaya wisatawan tertarik untuk mengunjungi museum untuk kemudian dapat mengkaji dan turut melestarikan kebudayaan warisan nenek moyang yang sudah semakin terpinggirkan.

1. 2. 7. Tinjauan Pengunjung

Wayang adalah sebuah kesenian yang bernilai tinggi. Kebesarannya yang sudah diakui oleh dunia melalui penghargaan dari UNESCO ini harus terus dipelihara dan dilestarikan. Oleh karena itu diharapkan semua lapisan masyarakat dapat mempelajarinya dengan baik, atau minimal mengenalnya dengan cukup akrab. Sehingga dengan adanya perasaan akrab dengan budaya sendiri, masyarakat mau untuk mengembangkannya dengan lebih baik.

Sebagai museum yang berada di sebuah kota dengan predikat kota pelajar dan budaya, amatlah naif jika tidak mempertimbangkan potensi pelajar dan wisatawan untuk dijadikan sasaran utama. Pada dasarnya budaya wayang adalah budaya yang penuh dengan ekspresi, mulai dari pembuatannya, menceritakannya atau mementaskannya, menampilkan melalui tarian khususnya dalam wayang wong, sampai unsur-unsur penunjang pagelarannya yang berupa musik dan tembang atau suluk. Ekspresi-ekspresi inilah yang diharapkan menjadi daya tarik dari kesenian wayang untuk memunculkan minat dan bakat-bakat baru dalam seni pewayangan. Berorientasi pada banyaknya sekolah-sekolah yang bermutu tinggi di jogjakarta, museum menyediakan fasilitas-fasilitas pendukung kegiatan pengungkapan ekspresi seperti di atas untuk mengembangkan bakat generasi muda juga untuk lebih menghidupkan kembali kesenian wayang. Selain itu bagi para wisatawan yang berkunjung, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk menjadikan museum ini menjadi salah satu tujuan wisata



- Permasalahan Khusus
 - a. Bagaimana museum wayang dapat memberikan informasi tentang wayang berdasarkan unsur-unsurnya.
 - b. Bagaimana mengungkapkan inspirasi estetis Semar ke dalam desain arsitektur.
 - c. Bagaimana mengungkapkan karakteristik obyek display pada ruang display.

I. 5. Sasaran

Sasaran-sasaran yang dicita-citakan dalam merancang Museum Wayang Purwa ini adalah :

- a. Adanya fasilitas-fasilitas pendukung sebagai bagian dari penyampaian misi Museum Wayang Purwo ini.
- b. Pengunjung dapat menikmati ekspresi objek secara baik dengan permainan kontras antara karakteristik objek dan interior ruang.
- c. Museum mampu mengungkapkan karakteristik Semar pada bentuk luar dan ruang dalam bangunan melalui gradasi ke abstrakkan bentuk dan sifatnya.

I. 6. Lingkup Pembahasan

Lingkup bahasan ditekankan pada disiplin ilmu arsitektur sedangkan pembahasan di luar disiplin arsitektur hanya dilakukan sebatas untuk menunjang pembahasan tentang Museum Wayang Purwo di Jogjakarta, meliputi :

1. Pembahasan konsep penampilan bangunan yang memberikan citra interest terhadap bangunan secara visual dengan mengungkapkan proses transformasi ekspresi Semar ke dalam bangunan.
2. Menampilkan materi dalam nuansa ruang display yang mendukung proses pemahaman yang positif terhadap obyek.



BAB II

ANALISIS

II. 1. Tinjauan Lokasi

Mengingat pentingnya lokasi pada perancangan sebuah fasilitas umum, maka ada beberapa aspek yang akan menjadi perhatian utama. Wayang adalah suatu objek display yang tidak cukup kuat untuk mengundang pengunjung ke museum, yang harus dilakukan pertama kali adalah, dengan melihat sasaran utamanya, yaitu pelajar dan mahasiswa. Maka lokasi menjadi penting untuk didekatkan pada pusat-pusat kegiatan pelajar tersebut. Dan lokasi yang dipilih terletak dijalan Jendral Sudirman, tepatnya di perempatan timur jembatan gondolayu.

Pertimbangan pemilihan site ini, ditinjau dari banyaknya jumlah sekolah mulai dari SD sampai SMA dengan mutu yang cukup baik. SD yang ada disekitar lokasi adalah SD Ungaran I, II, III, SD Muhammadiyah Sapen. Pada tingkat SLTP sekolah yang dekat SLTP 5 dan SLTP 8, sedangkan untuk tingkat SLTA terdapat SMU 3, SMU 6, SMU 9, Bopkri 1 dan 2, Stelladuce. Selain itu site ini juga cukup dekat dengan sekolah-sekolah lain. Untuk kalangan mahasiswa site ini juga relatif dekat dengan kampus UGM yang nota bene mahasiswa dari kampus tersebut berasal dari berbagai macam daerah dengan beragam kebudayaan yang belum mengenal wayang. Kedekatan lokasi akan pusat kegiatan dari para pelajar dan mahasiswa diharapkan dapat memudahkan pihak museum untuk menarik pasar dari kelas ini.

Ditinjau dari aksesnya site ini relatif terletak di pusat kota, sehingga calon pengunjung mudah untuk mencapainya. Sisi lain dari strategisnya site ini terletak pada jalan utama menuju ke Malioboro dan Keraton Jogjakarta. Selain itu site ini juga terletak pada perempatan jalan sehingga eksistensi bangunan sangat mudah dilihat dari banyak arah.



II. 2. 2. Komunitas Wayang

Komunitas wayang yang dimaksud adalah suatu komunitas yang lebih mengenal dan memahami wayang dengan baik. Komunitas ini terdiri dari beberapa golongan, yaitu golongan peneliti kebudayaan, dalang muda dan senior, pemerhati budaya, dan para seniman wayang. Sekalipun terdiri dari sekian banyak golongan, kegiatannya dapat disederhanakan dengan satu kegiatan yang bersifat pendalaman penikmatan yang lebih khusuk tentang kesenian wayang, misalnya melalui seminar-seminar, pementasan wayang, baik secara utuh untuk sinikmat atau pun secara kecil-kecilan untuk dianalisa tingkat perkembangannya.

Untuk jumlahnya, para komunitas ini hanya terdiri dari beberapa orang saja. Sekalipun cukup sering diadakan, kegiatan pengkajian atau pengembangan kesenian wayang maksimal hanya diikuti oleh 30 orang.

II. 3. Strategi Penyajian Materi Koleksi

Koleksi museum, seperti yang sudah dijelaskan diatas, saya membagi menjadi tiga kategori, yaitu :

1. wayang sebagai penjelas cerita
2. wayang sebagai obyek yang variatif
3. wayang sebagai penunjang pagelaran

Ketiga kategori tersebut diurutkan seperti urutan di atas. Hal ini dilakukan karena cerita akan lebih mudah dipahami. Sehingga pengunjung merasa sudah mengenal karakteristik tokohnya agar tidak bingung ketika bertemu dengan obyek yang setu-sama kain hampir serupa tapi lebih rumit. Dan setelah pengunjung mengetahui dua unsur sebelumnya, diharapkan pengunjung akan mampu mengerti proses pementasannya. Ketiganya akan dibahas satu-persatu dalam kaitannya dengan ruang display.

II. 3. 1. Wayang sebagai penjelas cerita

Dalam hal ini pengunjung diharapkan mampu mengerti secara umum jalan cerita dari wayang purwo. Di sisi lain pengunjung juga diharapkan dapat mengetahui berbagai macam cara penyajian sebuah cerita wayang. Untuk itu strategi pendisplayan obyek diawali dengan melakukan membagi cerita wayang purwo menjadi 2 cerita yang terpisah, yaitu antara Ramayana dan Mahabarata.



Pada bagian Ramayana cerita diperingkas dengan mengambil titik-titik terpenting dalam cerita tersebut. Dan nantinya cerita itu akan ditampilkan dengan berbagai cara. Penggalan cerita itu adalah :

- Sayembara Rama mendapatkan Sinta (ditampilkan dengan satu busur besar dan beberapa panil poster sebagai penjelas cerita)
- Rama tundung (ditampilkan dengan urutan panil komik)
- Kala Marica (ditampilkan dengan mengadopsi replika dari relief candi Prambanan)
- Anoman duta (ditampilkan dengan boneka manusia selayaknya wayang wong dengan seting istana yang terbakar)
- Rama tambak (ditampilkan dengan jajaran wayang kulit)
- Perang (ditampilkan dengan jajaran wayang kulit)
- Kumbokarno gugur (ditampilkan dengan potongan tubuh Kumbokarno dari patung batu)
- Rahwono gugur (ditampilkan dengan patung batu)
- Sinta Obong (ditampilkan dengan lukisan)

Pada cerita Mahabarata penggalan ceritanya berupa

- Bale Sigala gala (ditampilkan dengan lukisan)
- Bima labuh (ditampilkan dengan patung batu)
- Babat Wanamarto (ditampilkan dengan panil komik)
- Permainan dadu (menampilkan seperangkat alat judi dan beberapa panil poster)
- Pengasingan selama 12 tahun (menampilkan tokoh Pandawa dari wayang kulit dengan wujud yang berbeda)
- Perang Barata Yudha (menampilkan jajaran wayang kulit)
- Bhisma gugur (ditampilkan dengan poster)
- Abimanyu gugur (ditampilkan dengan boneka wayang wong yang dihujani anak panah di tubuhnya)
- Karno tanding (ditampilkan dengan panil komik)
- Duryudana gugur (ditampilkan dengan relief batu)

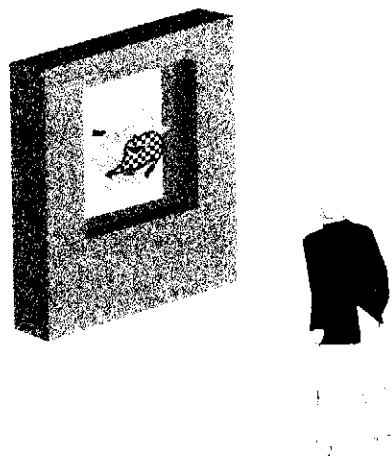


Karena pada penyajian obyek dalam menjelaskan cerita melalui banyak cara, maka ruangan hanya akan bersifat netral dan bertugas untuk memunculkan karakter bahan melalui pengkontraskan obyek display dengan background pada ruangan.

II. 3. 2. Wayang sebagai obyek yang variatif

Seperti yang sudah diungkapkan sebelumnya obyek wayang dibedakan menjadi 5 kategori yaitu : jenis, gaya, ikonografi, wondo, wujud dan usia. Dari kelima kategori tersebut hanya pada kategori jenislah wayang ditampilkan dalam berbagai bahan yang membentuknya, sedangkan yang lain lebih dikonsentrasikan pada wayang kulit. Hal ini disebabkan wayang kulit mengalami perkembangan paling pesat dalam variasi, dan memiliki penggemar yang paling banyak di antara jenis wayang yang lain.

Cara pendisplayan didasarkan pada karakter bahannya, wayang kulit yang merupakan benda 2 dimensional akan lebih cocok bila disuguhkan dalam bentuk 'free standing display'. Obyek dapat dipasang pada dinding atau partisi namun tetap diberi jarak dari dinding tersebut dan diberi efek cahaya. Cahaya sebaiknya diletakkan di sisi dalam dinding atau partisi yang berlubang, agar terlihat detail tatahan dan pewarnaannya.. Kemudian pada variasi jenis, obyek ditampilkan pada sisi ruang dengan menunjukkan karakteristik bahannya masing-masing. Dan untuk relief dan wayang yang tidak berongga cahaya diletakkan di depan obyek, agar pengunjung mampu menikmati lekuk yang terbentuk dari tatahan pada obyek.



Gambar 2.1.

Cara display objek wayang

Sumber : Analisis



wong, golek baru kemudian kulit. Dengan demikian, pengunjung diharapkan mampu merasakan perbedaan spasial yang terbentuk dari ketiga panggung tersebut.

Selain itu display obyek ini di dramatisir dengan permainan kontras intensitas cahaya sesuai dengan karakteristik wayang kulit yang memiliki 2 sisi yang gelap dan terang. Permainan cahaya juga di jatuhkan ke atas panggung masing-masing jenis agar bayangan terbentuk dengan baik.

Bayangan tidak hanya dimunculkan pada ruang display pagelaran saja tapi juga pada ruang-ruang display sebelumnya. Namun pada ruang sebelumnya bayangan tidak dominan karena hanya sebagai pengingat bahwa pada wayang terdapat bayangan yang indah dan penuh makna.

II. 4. Ekspresi Simbolis Wayang

Ekspresi simbolis wayang ini diambil dari tokoh Semar yang memiliki peranan penting dalam cerita wayang purwo. Dia selalu menjadi pamong bagi para kesatria yang hatinya bersih. Dia lahir bersama dengan terciptanya dunia dan abadi sampai kisah mahabarata usai.

Adapun karakteristik yang terdapat pada diri Semar dibagi menjadi dua hal yaitu :

1. bentuk atau fisiknya (konkret)
2. sifat (abstrak)



gambar 2.2.

Semar gaya Jogjakarta

sumber : internet



II. 5. Analisa Kebutuhan Ruang

Besaran ruang pada Museum Keris ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Kegiatan yang diwadahi.
2. Jumlah pemakai.
3. Standar besaran ruang (*Neufert Architect's Data*).

Tabel Kebutuhan Ruang

Tabel 2.1.

NO	KEBUTUHAN RUANG	UNIT	ASUMSI PERHITUNGAN DARI JUMLAH ORANG	LUAS (m ²)	ANALISIS	JUMLAH (m ²)
A	Hall / Lobby	1	Asumsi jumlah pengunjung maksimal dalam 1 waktu adalah 120 orang Standar 0,8 m ² / orang 120 x 0,8 m ²	0,8	120 x 0,8 m ²	96
B	Loket	4	1 orang	2	4 x 1 x 2	8
C	Informasi	1	3 orang	0,8	1 x 3 x 0,8	2,4
D	Penitipan barang	1				8
E	Pos security	1				4
Jumlah						118,4
F	Ruang Display					
1	Hall distribusi	1		81		81
2	Ruang I Wayang sebagai penjelas cerita	1	Poster 2 buah	6	2 x 6	12
			Komik 3 bh	6	3 x 6	18
			Relief 2 buah	6	2 x 6	12
			Jajaran wayang kulit 4 bh	10	4 x 10	40
			Patung batu 3 buah	2,25	3 x 2,25	6,75
			Lukisan 2 bh	2	2 x 2	4
			Boneka wayang wong 2 bh	2,25	2 x 2,25	4,5
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang I		97,25 x 35%	34,1



3	Ruang II Variasi obyek wayang	1	Boneka wayang wong 1 bh	2,25	1 x 2,25	2,25
			Relief 1 bh	6	1 x 6	6
			Wayang kulit & jenis wayang kecil yg lain 40 bh	0,8	40 x 0,8	32
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang II		40 x 35%	14
4	Ruang III Variasi panggung pagelaran	1	Panggung wayang wong 1 bh	70	1 x 70	70
			Panggung wayang kulit 1 bh	12	1 x 12	12
			Panggung wayang golek 1 bh	12	1 x 12	12
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang III		35% x 94	32,9
5	Lavatory	2	12 orang	3	(2 x 12 x 3) + (72 x 20%)	86,4
Jumlah						479,9
G Kebutuhan ruang pendukung						
1	Hall	1		25	1 x 25	25
2	R. Seminar	1	30 pengunjung, sirkulasi 30%	0,8	(30 x 0,8) + (24 x 30%)	32
3	R. latihan nyungging	1	30 orang + sirkulasi 30%	1	(30 x 1) + (30 x 30%)	35
4	R. latihan nggamel	1	Seperangkat gamelan + sirkulasi 30%		(30% x 54) + 54	70,2
5	R. maca pat	1	30 orang + sirkulasi 30%	1	(30 x 1) + (30 x 30%)	35
6	R. Tari	1	30 orang + sirkulasi 30%	2	(30 x 2) + (60 x 30%)	70
7	Panggung pagelaran	1		120		120
8	R. Preparasi	1	3 orang	4	1 x 3 x 4	12
9	Lavatory	2	8 orang, sirkulasi 20%	3	(2 x 8 x 3) + (48 x 20%)	57,6
10	Cafetaria	1	50% dari pengunjung, dapur 25%, sirkulasi 20%	1,4	(1,4 x 60) + (84x25%) + (84x20%)	122

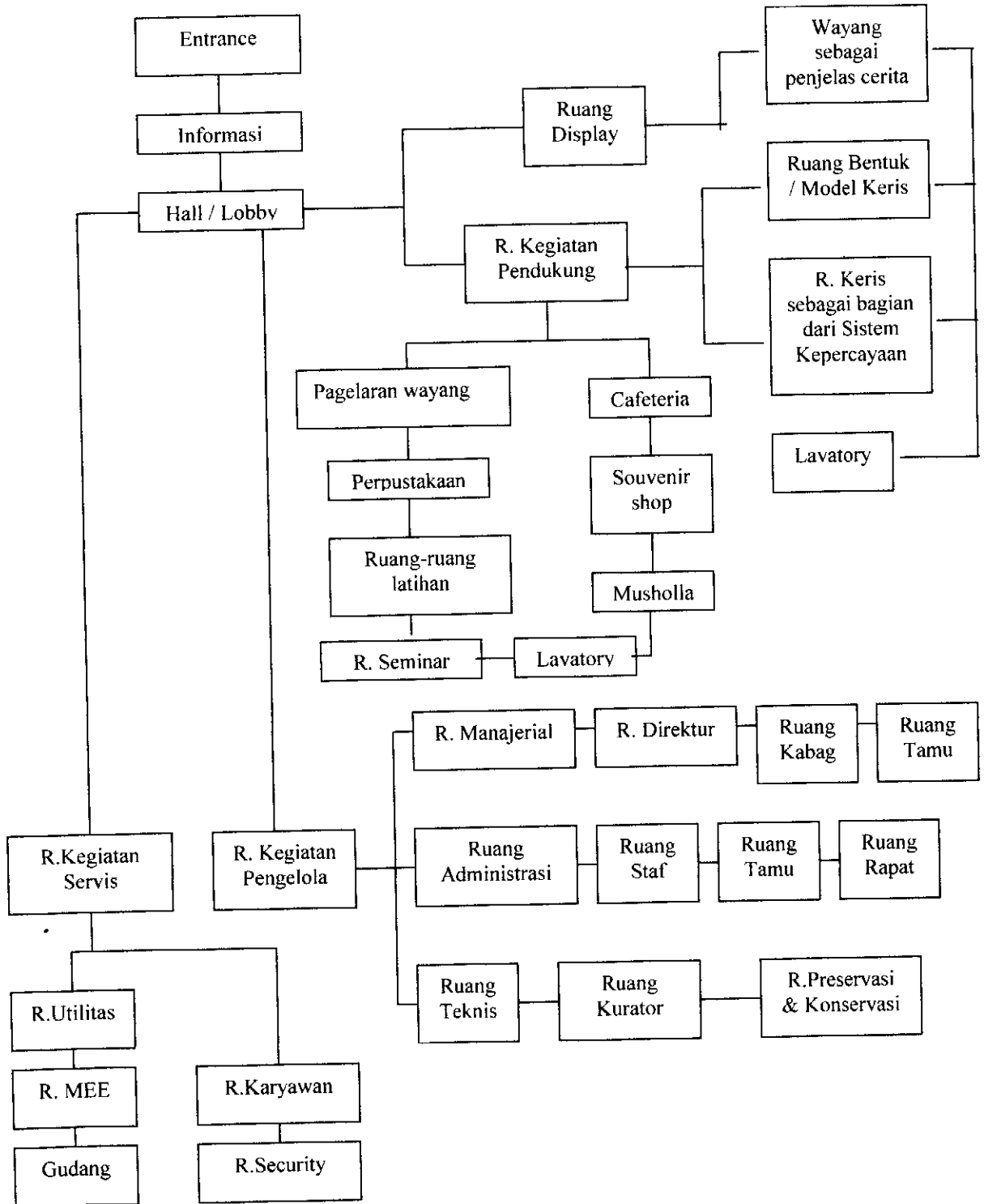


			1 motor 2,25 m ²			
2	Mobil		Asumsi 25 mobil, standar 1 mobil 22,5 m ²	22,5	25 x 22,5	562,5
3	Bis		Asumsi 3 bis, standar 1 bus 33 m ²	44	3 x 33	99
Jumlah						1111,5
Jumlah Total						2968,79

Ruang-ruang dalam Museum Wayang Purwo ini diperoleh / diturunkan dari asumsi-asumsi dan standar serta jenis-jenis materi yang akan diwadahi yang akan menentukan besaran ruangan sekaligus jenis ruang yang dibutuhkan seperti yang dijelaskan pada table diatas. Kemudian kronologi ruangan khususnya ruang *display* yang akan membentuk suatu narasi supaya pemahaman terhadap obyek dapat runtut dan dipahami lebih mendalam oleh pengunjung akan menentukan kualitas dari ruangan tersebut, seperti yang dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya.



Diagram Organisasi Ruang



Skema 2.1.

Sumber : Analisis

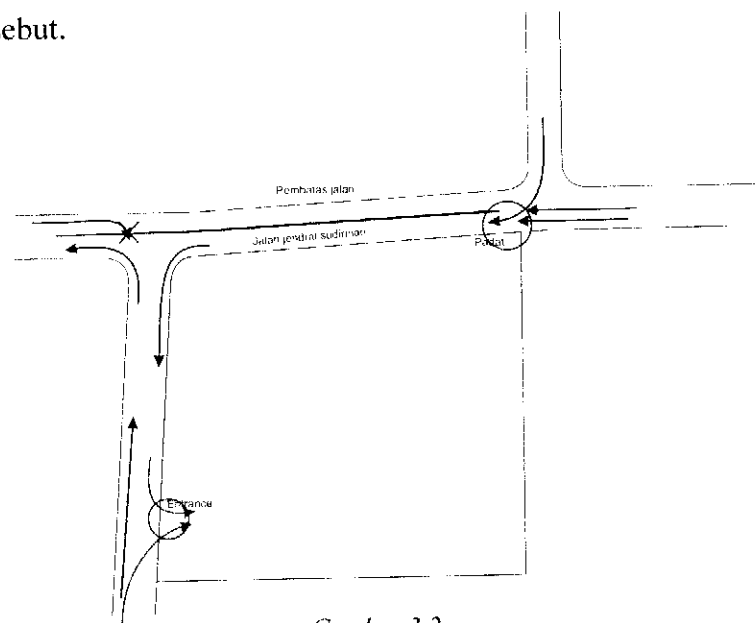
BAB III

KONSEP RANCANGAN



III. 1. 1. Penyesuaian Akses Masuk Terhadap Lokasi

Mengingat lokasi site berada pada perempatan jalan, maka perlu dipertimbangkan letak pintu masuk utama menuju museum ini. Pada daerah ini, jumlah kendaraan kendaraan terpadat adalah dari arah jl. Jendral Sudirman dan dari utara yaitu dari terban. Namun jl. Jendral Sudirman yang di sebelah utara site terlalu padat dan sempit karena di sana adalah tempat pertemuan dari kendaraan-kendaraan dari utara dan timur. Selain itu di tengah jalan tersebut terdapat pembatas jalan yang membuatnya makin sempit. Di sisi barat site, juga ada jalan ke selatan yang cukup lebar dengan intensitas pengguna yang lebih sedikit dibandingkan di sisi utara. Sedangkan dari arah barat di jl. Jendral Sudirman tidak dapat mencapai bangunan secara langsung karena terhalang oleh pembatas jalan ketika akan menyebrang, tetapi secara visual bangunan akan terlihat lebih utuh dari arah tersebut.



Gambar 3.2.

Penyesuaian Akses Masuk Site

Sumber : Analisis

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, akses utama menuju site melalui sisi sebelah barat dan selatan.

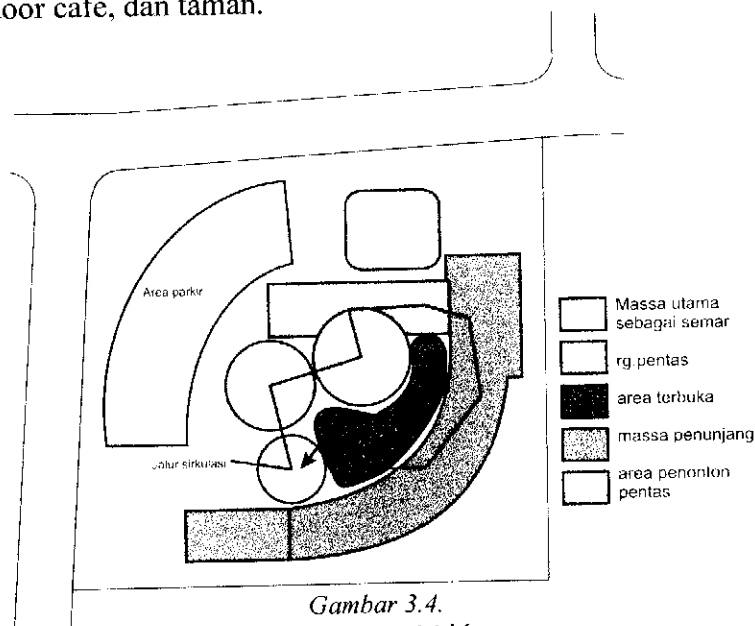
III. 1. 2. Penyesuaian Bangunan Terhadap Lokasi

Jika kita mengamati lingkungan ketika kita melewati jl. Jendral Sudirman, mulai dari toko buku Gramedia sampai dengan lokasi site museum ini, dapat kita temukan bahwa hampir semua bangunan di sisi selatan jalan memiliki garis tritis



III. 2. Konsep Komposisi Massa

Penyusunan massa (gubahan massa) pada museum wayang ini disusun berdasarkan pola terpusat dan seimbang. Komposisi tersebut berpusat pada massa utama. Massa utama ini berfungsi sebagai museum itu sendiri, yang terdiri dari fungsi-fungsi ruangan, yaitu : main entrance, 2 hall dan 3 ruang display. Sedangkan massa-massa yang mengelilinginya adalah massa-massa yang memiliki fungsi penunjang kegiatan museum, yaitu : ruang-ruang pengelola, rg. latihan, mushola, rg.rapat, kafe dan restoran, dan souvenir shop. Selain itu ruang-ruang terbuka yang berada di antara massa-massa tersebut digunakan sebagai area latihan, out door cafe, dan taman.



Gambar 3.4.
Konsep Komposisi Massa
Sumber : Analisis

Penyusunan yang seperti itu didasarkan atas sifat-sifat semar yang mampu mengikat atau merangkul berbagai macam hal dalam satu tubuh. Dalam hal ini seolah-olah bangunan utama menjadi pengikat dari berbagai macam kegiatan yang terdapat pada massa-massa penunjang.

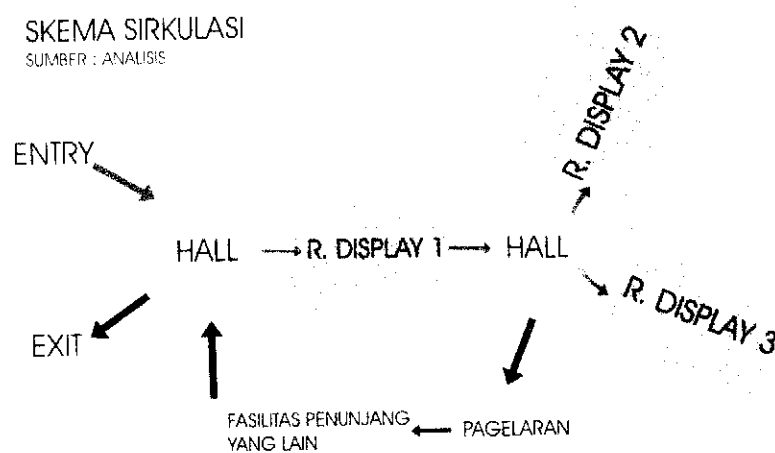
Selain itu secara fungsional, gubahan massa yang seperti itu memungkinkan para pengunjung untuk melihat bentuk massa utama yang atraktif ketika mereka berada di ruang-ruang terbuka atau area-area penunjang yang mengelilingi massa utama tersebut. Dan keuntungan lain yang didapatkan dari komposisi massa itu adalah kemudahan dalam penitipan barang bawaan pengunjung demi terciptanya keamanan koleksi. Hal itu dikarenakan adanya sirkulasi berputar yang akhirnya kembali lagi di tempat lainnya.



III . 3. Konsep Pembagian Letak Ruang Display dan Sirkulasi

Perlataan ruang display diurutkan berdasarkan paling mudahnya unsur-unsur dalam wayang dapat dipahami oleh orang awam. Mulai dari cerita, variasi obyek, variasi pagelaran dan dilanjutkan dengan adanya fasilitas penunjang panggung pagelaran yang asli yang mampu menunjukkan keutuhan dalam kesenian wayang. Namun antara ruang variasi obyek dan variasi pagelaran, pengunjung dapat menikmatinya tidak secara urut. Hal ini dilakukan karena mempertimbangkan jumlah pengunjung yang harus dipecah menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil. Sehingga setelah ruang cerita, untuk menghubungkan pengunjung dengan ruang-ruang selanjutnya maka dibuat hall untuk mendistribusikan pengunjung. Dan hall itu pulalah yang menghubungkan ruang-ruang display dengan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya terutama panggung pagelaran.

Dari hal itu, pola ruang yang disusun pada museum ini sangat mempengaruhi sistem sirkulasi. Sistem sirkulasi yang linier sangat dituntut pada ruang display yang pertama. Setelah keluar dari ruang display yang pertama, sirkulasi cenderung memberikan pilihan untuk memasuki ruang-ruang display secara bebas atau tidak harus berurutan. Agar dalam membagi pengunjung dapat berjalan dengan baik, maka letak hall yang berfungsi untuk mendistribusikan pengunjung harus berada di tengah-tengah antara r. Display 2 dan 3.



Skema 3.1.

Pembagian Ruang Display dan Sirkulasi

Sumber : Analisis



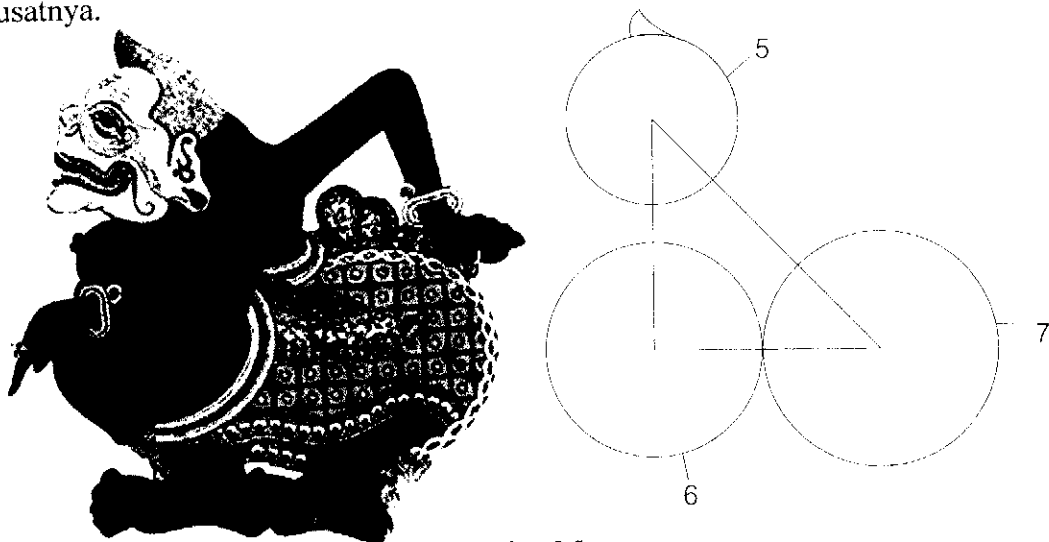
III . 4. Konsep Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan museum ini terinspirasi oleh ekspresi dari Ki Lurah Semar. Dia merupakan tokoh berkarakter ganda dengan sifat ambigu, dan nilai-nilai pentingnya sudah diceritakan pada bab-bab sebelumnya. Dan pada sub bab ini menceritakan tentang bentuk pengejawantahan sosok Semar pada rancangan museum ini. Pengaplikasian ekspresi Semar ini muncul pada :

1. site plan dan denah
2. tampak

III . 4. 1. Konsep Site Plan dan Denah

Denah bangunan ini terdiri dari 2 kriteria yaitu : bangunan utama dan serana penunjang. Dan dari kedua kriteria tersebut, Semar hanya dimunculkan pada bangunan utamanya. Pada denah bangunan utama, terdiri dari 3 bagian utama yang berupa 3 buah lingkaran seperti tubuh semar. 3 buah lingkaran tersebut merupakan kepala, perut, dan pantat., dengan proporsi masing-masing adalah kurang lebih 5 : 6 : 7. dan ketiga lingkaran itu disusun sedemikian rupa sehingga seperti membentuk segitiga sama sisi jika dihubungkan dari tiap pusatnya.



Gambar 3.5.

Proporsi Semar Sebagai Konsep Denah

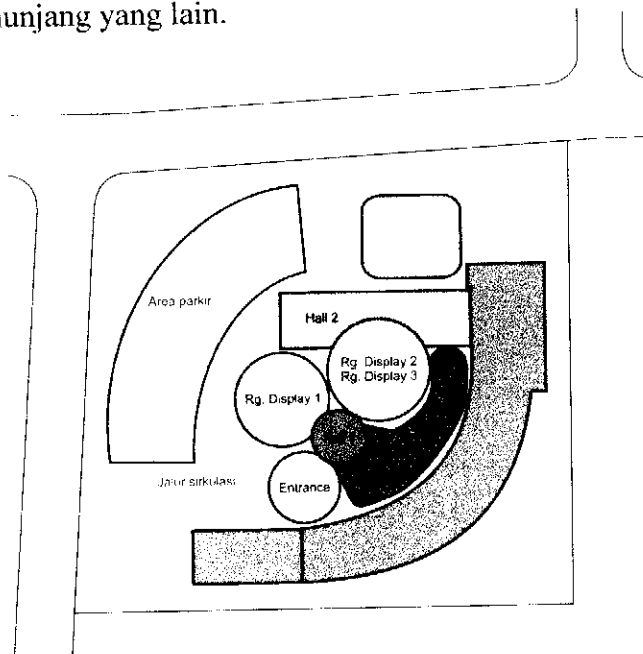
Sumber : Analisis

Lingkaran yang menjadi kepala atau wajah pada semar dapat diartikan sebagai ruang penerima pada denah. Hal ini disebabkan karena wajah dapat mengungkapkan ekspresi suasana hati seseorang termasuk ungkapan menerima.



Sedangkan lingkaran kedua dan ketiga adalah perut dan pantat. Dua lingkaran ini merupakan inti dari ilmu yang dimiliki Semar, sehingga pada denah dapat difungsikan sebagai ruang-ruang display yang juga merupakan inti kandungan dari sebuah museum.

Antara ruang-ruang display dengan ruang-ruang yang lain dihubungkan dengan hall. Dan masing masing hall memiliki peranan yang berbeda. Hall yang pertama adalah hall yang berfungsi sebagai hall penerima. Dari hall ini diharapkan para pengunjung mampu merasakan ekspresi semar yang ditampilkan pertama kali. Karena hall ini diletakkan di antara ketiga lingkaran tersebut, sehingga dari hall ini ketiga lingkaran dapat dirasakan dari dalam secara bersama-sama. Sedangkan hall yang kedua adalah hall distribusi. Hall ini berfungsi untuk mendistribusikan pengunjung untuk menuju ruang display 2, dan ruang display 3. Sehingga hall ini lebih bersifat netral dari pada hall yang pertama. Selain itu hall ini juga berfungsi sebagai foyer yang menghubungkan bangunan utama dengan massa-massa penunjang yang lain.



Gambar 3.6.
Komposisi Massa Bangunan
Sumber : Analisis

Sedangkan untuk massa-massa yang lain adalah massa yang netral, tidak mengungkapkan apapun. Hal itu dikarenakan sebagai massa penunjang, derajat kepentingannya berada di bawah ruang display. Selain itu, massa-massa ini



Gambar 3.9.
Artikulasi Semar pada Tampak
Sumber : Analisis

Pada tampilan bentuk luar bangunan, juga menunjukkan beberapa elemen khusus yang menunjukkan perbedaan dari tiap karakter kurvanya, yaitu : kuncung dan di titik-titik tertentu menampilkan pola kain batik Kawungnya. Untuk kuncung ditampilkan dengan bentuk kurva yang semakin melincip di ujungnya, selain itu, jika kita berada di dekat pintu masuk, maka bentuk kuncung akan semakin terasa karena adanya penutup atap transparan yang berwarna abu-abu tua dengan rangka baja yang disusun mengikuti alur dari dinding kurva yang makin meruncing. Hal ini akan mengakibatkan timbulnya bayangan-bayangan yang membentuk kuncung dari rangka baja tersebut di lantai. Selain itu jika kita berada di bawah atap tersebut dan melihat keatas, kita masih bisa melihat ujung kuncung dan dinding lengkungnya dengan jelas.

Pada bagian perut, diberikan garis polos berwarna coklat yang mengelilingi dinding. Sedangkan pada bagian pantat juga diberikan garis namun terkadang diselingi dengan pola batik kawung.

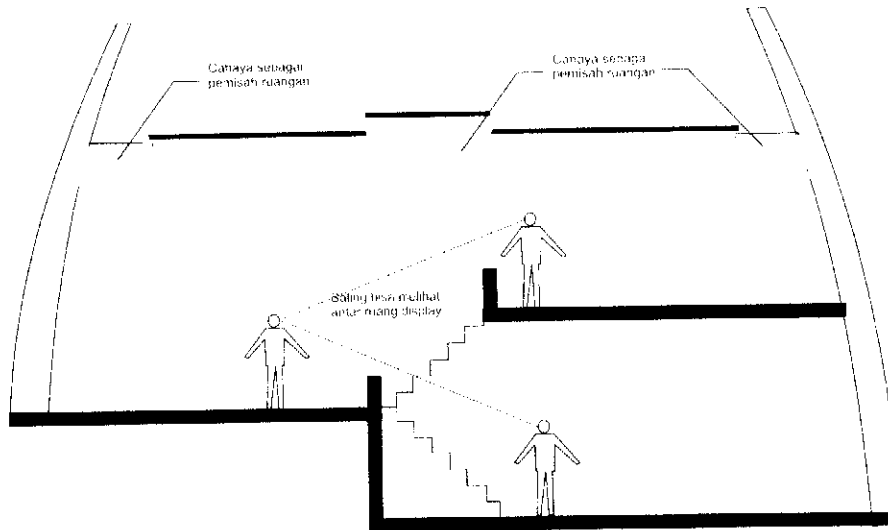
III. 5. Konsep Interior Ruang

Pada interior museum wayang ini memiliki 5 buah ruang utama. Kelima ruangan tersebut adalah :

1. hall 1 (penerima)
2. hall 2 (distribusi)
3. ruang display 1 (cerita)
4. ruang display 2 (obyek)
5. ruang display 3 (pagelaran)



dan 3. Split level ini juga memiliki nilai penting yang lain yaitu membantu para pengunjung dalam memahami obyek display dengan memanfaatkan void yang terbentuk dari adanya sistem split level untuk saling melihat dan mencocokkan apa yang dilihat pada satu ruang display dengan ruang display yang lain.



Gambar 3.10.

Sistem split level dan pemisahan ruang

Sumber : Analisis

Selain itu pembedaan ruangan dilakukan dengan memberikan batas cahaya yang di biaskan pada dinding lengkung yang juga berfungsi untuk memunculkan ekspresi simbolis yang dimiliki semar.

Untuk mencapai tujuan agar konsentrasi pengunjung tetap tidak terganggu oleh pengungkapan ekspresi simbolis semar ketika sedang menikmati obyek display, ruangan harus menunjukkan adanya pemisahan yang cukup jelas antara ruangan sebagai wadah yang memiliki cerita, dengan obyek display yang sudah menceritakan dirinya sendiri. Hal ini diperoleh dengan membuat grid yang berbeda untuk sistem strukturnya pada r.display, karena perencanaan sistem struktur akan sangat mempengaruhi layout obyek display di dalam ruang.

BAB IV

PROSES PERANCANGAN

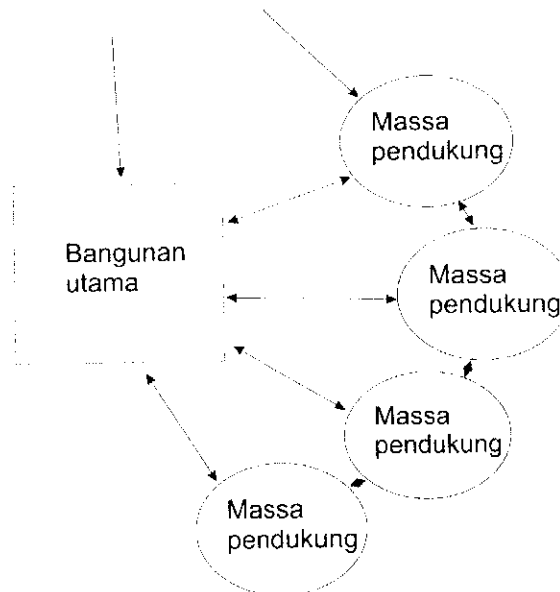


BAB IV

PROSES PERANCANGAN

IV. 1. GAGASAN PERTAMA

Sebagai tahap pertama dalam perancangan museum wayang purwo ini adalah menentukan kebutuhan ruang yang akan digunakan secara menyeluruh dimana dalam proses selanjutnya akan dipakai untuk menyusun organisasi ruang yang baik. Setelah diketahui urutan dari kegiatan di dalam museum, berbagai jenis ruangan tersebut diaplikasikan atau diplotkan ke dalam site. Secara umum ruangan yang ada dalam museum hanya terdiri dari ruang-ruang display sebagai bangunan utama dan massa-massa pendukung dari museum.



Skema 4.1.

Komposisi Massa bangunan

Sumber : Analisis

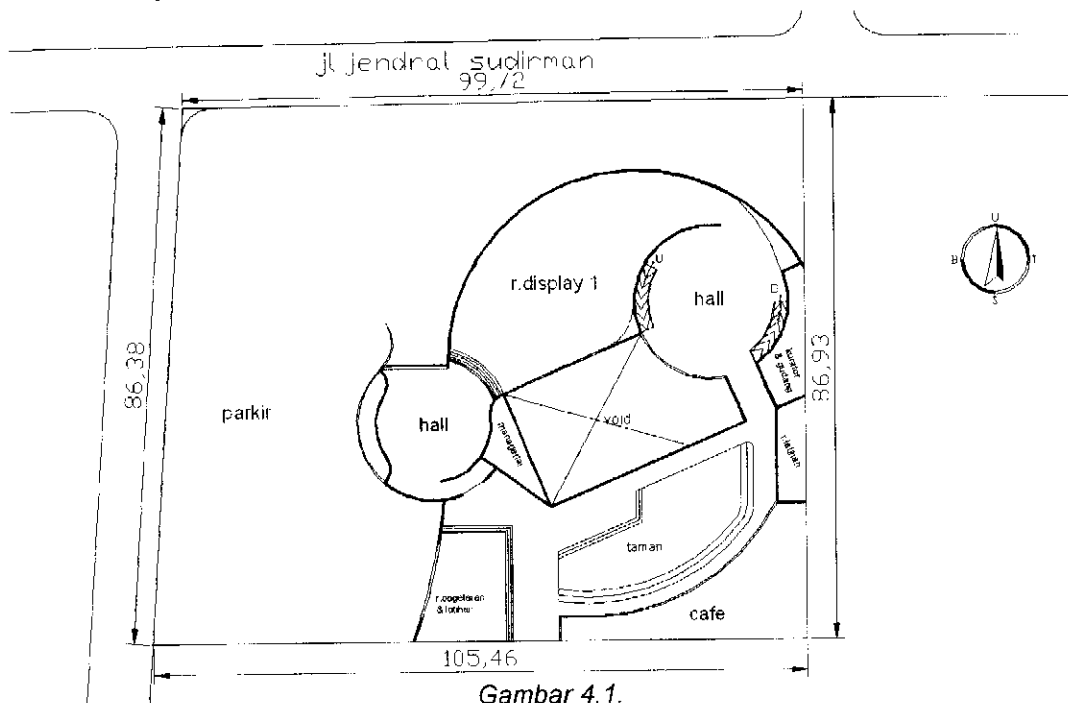
Komposisi massa yang digunakan pada Museum Wayang Purwo ini adalah terpusat dimana sebagai pusat adalah bangunan utama, untuk massa-massa penunjang kegiatan museum mengarah pada bangunan utama. Pencapaian untuk bangunan utama baik dari area yang dekat dengan bangunan utama atau melalui bangunan pendukung harus melalui pintu utama, hal ini dimaksudkan untuk mengontrol pengunjung yang datang antara lain karena berhubungan dengan pembiayaan untuk museum yaitu salah satunya biaya tiket masuk. Berbeda dengan



bangunan utama, bangunan pendukung dapat dicapai secara langsung tanpa harus melalui pintu utama karena sesuai dengan fungsinya sebagai pendukung sehingga apabila harus melalui pintu utama maka akan menghambat fungsi bangunan pendukung.

Hasil yang didapatkan melalui proses analisis itu diterapkan ke dalam site dengan berdasarkan hasil eksplorasi makna secara simbolik dari sosok Semar. Pada tahap ini, semar hanya diartikan sebagai makhluk yang memiliki bentuk bundar dan di dalam tubuhnya terdapat sifat-sifat yang kontradiktif satu sama lain. Sifat kontradiktif tersebut dijabarkan dengan banyak hal, misalnya :

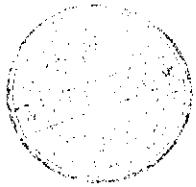
Sosoknya sebagai dewa tapi sekaligus seorang hamba sahaya digambarkan dengan susunan 2 massa yang satu besar dan yang satu kecil. Massa yang besar difungsikan sebagai bangunan utama 2 lantai, sedangkan massa yang kecil difungsikan untuk massa penunjang seperti ruang latihan dan cafe. Kemudian sifatnya yang tidak jelas antara lain seperti priya tapi juga seperti wanita, digambarkan dengan adanya bentukan-bentukan yang tegas, bersudut yang saling bertabrakkan dengan bentukan-bentukan kurva yang lembut. Sedangkan karakter fisiknya yang merupakan bentuk khusus pada diri semar yaitu kuncung dan pola kain batiknya ditunjukkan dengan cukup konkret pada fasade.



Gambar 4.1.

Rancangan awal

Sumber : Analisis

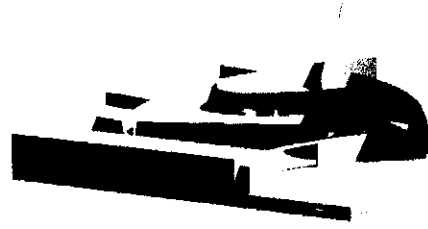
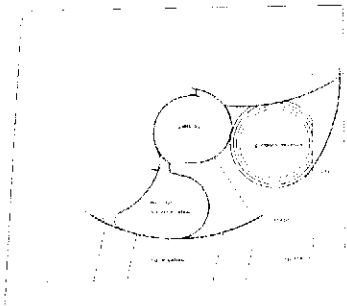


Pada rancangan ini, pengunjung akan diarahkan untuk masuk dari bagian sebelah barat site, kemudian masuk ke bangunan melalui entrance yang menghadap ke utara. Ruangan yang pertama kali dijumpai adalah ruangan hall yang memiliki 2 pintu keluar, pintu yang pertama menuju ruang display dan pintu yang kedua berada di belakang dinding lengkung dan tidak terlihat yaitu jalan menuju ruang-ruang penunjang. Taman yang berada di antara bangunan utama berfungsi juga sebagai ruang latihan, ruang latihan ini sengaja diletakkan di depan cafe dengan maksud ketika para pengunjung membeli makanan atau minuman, mereka dapat melihat pengunjung yang lain yang sedang latihan atau latihan rutin yang diadakan. Ruang pagelaran diletakkan di sisi luar bangunan dengan bukaan-bukaan yang lebar pada dinding yang berfungsi untuk menghilangkan batasan wilayah dalam dan luar bangunan agar orang-orang yang sedang melewati jalan di sebelah barat site dapat melihat keramaian di dalam museum ini. Selain itu diharapkan saat sedang berlangsung pertunjukan wayang kulit, orang-orang akan dapat melihatnya sekalipun dari luar bangunan.

Namun secara keseluruhan, rancangan awal ini belum mampu memberikan suatu kesan ekspresi simbolis dari sosok semar, disamping itu bentuk lengkung yang terdapat pada sisi luar bangunan belum menginterpretasikan lengkung-lengkung yang dimiliki tubuh semar.

IV. 2. GAGASAN KEDUA

Setelah melalui analisa dan beberapa pertimbangan, maka ada beberapa hal dari gagasan awal proses perancangan yang mengalami perubahan. Secara umum museum ini masih terbagi menjadi dua area, yaitu area utama dan area penunjang. Yang membedakan rancangan ini dari rancangan sebelumnya adalah cara penyusunan ruang untuk memunculkan suatu ekspresi simbolis dari sosok semar. Pada tahap ini semar sudah mulai dipahami secara fisik sebagai penggabungan dari tiga buah lingkaran, dimana ketiga lingkaran itu disusun seperti membentuk segitiga sama sisi.



Gambar 4.2.
Rancangan tahap 2
Sumber : Analisis

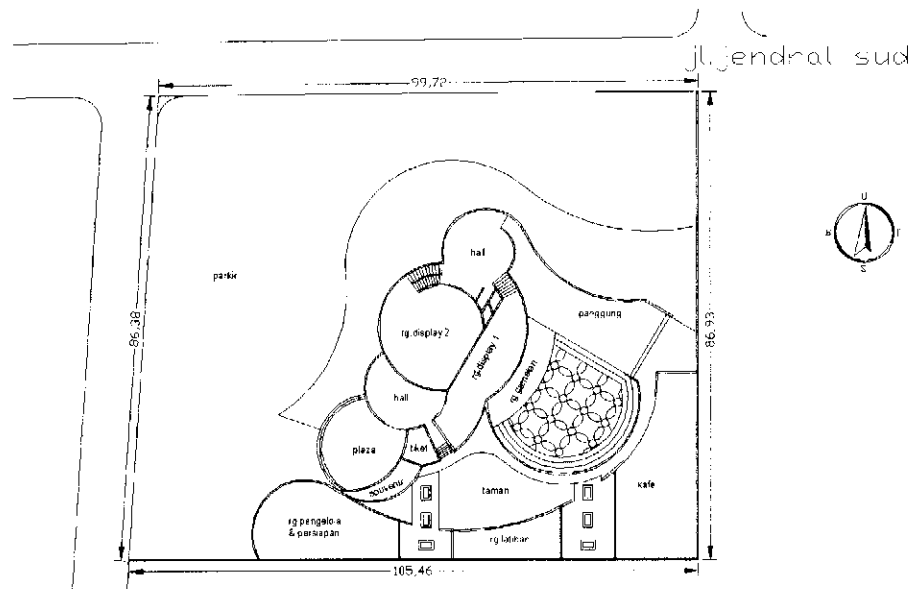
Pada gagasan tahap kedua ini kuncung semar di tunjukkan dengan dinding tipis yang menjulang tinggi dan meruncing. Kuncung tersebut juga berfungsi sebagai pengarah bagi pengunjung untuk menuju main entrance museum. Lingkaran yang menggambarkan kepala memiliki fungsi sebagai hall penerima dan souvenir shop. Kemudian pada entrance bangunan yang berada di sebelah barat dan jadi satu dengan dinding yang membentuk kuncung, pengunjung diarahkan menuju hall dan souvenir shop.

Setelah dari hall penerima, pengunjung diarahkan untuk menuju ruang display yang diletakkan pada lingkaran kedua yang melambangkan perut semar. Ruang display dipusatkan dibagian perut semar karena pada bagian perut inilah yang memiliki ornamen paling sedikit atau minim ornamen sehingga memiliki kesan sepi dari detail. Hal ini dianggap paling sesuai karena pada ruang display diharapkan bangunan akan menjadi wadah yang baik dan tidak mengganggu konsentrasi para pengunjung dalam menikmati suatu obyek yang dipamerkan. Dengan demikian sifat perut semar yang cenderung sedikit detail akan membantu para pengunjung dalam menikmati objek wayang yang ditampilkan, karena apabila ornamen atau detail pada bangunan yang terlalu banyak akan dapat mengganggu atau menyaingi obyek yang didisplay atau ditampilkan.

Sedangkan pantat semar adalah bagian tubuh yang memiliki banyak detail dan ornamen. Sehingga bagian itu dapat digunakan untuk ruang-ruang latihan dan pementasan. Hal ini berdasarkan pada asumsi banyaknya tingkat aktivitas yang terjadi pada area ini namun tidak memerlukan pengamatan khusus pada bangunan dalam menjalani aktivitas, sehingga detail-detail batik dan ornamen-ornamen yang



Ruang latihan yang sebelumnya tidak terdapat dinding lengkung sebagai pembatas area latihan yang terbuka tersebut, pada gagasan kali ini diberi pembatas dinding yang melengkung. Bentuk lengkungan pada dinding yang melambangkan pantat semar hanya diwujudkan dengan setengah lingkaran, dengan maksud untuk menyesuaikan terhadap bentuk pantat semar yang asli, sedangkan untuk detail-detail ornamennya ditransformasikan pada pola lantai ruang latihan tersebut..



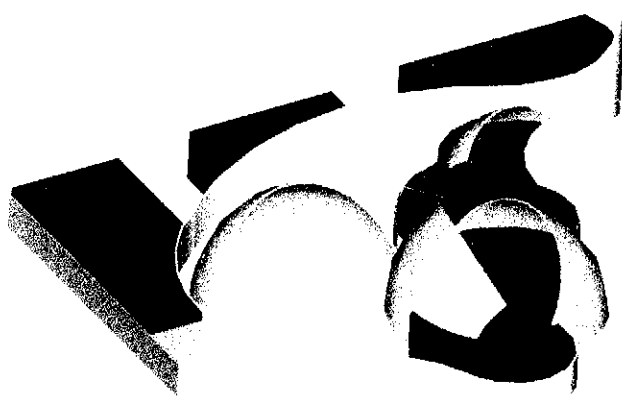
Gambar 4.3.

Rancangan denah tahap 3

Sumber : Analisis

Di belakang dinding lengkung dari ruang latihan diberikan selasar yang mengarahkan pengunjung untuk menikmati lengkung-lengkung dinding bangunan utama dari sisi cembungnya.

Konsep untuk menggunakan bukaan pada area latihan tetap dipertahankan agar interaksi antar pengunjung museum dengan orang-orang yang lalu lalang di sekitar museum tetap terjaga. Daya tarik lain pada museum agar orang-orang tertarik dan masuk mengunjungi museum adalah dengan menyediakan cafe dan restoran yang berhubungan langsung dengan area latihan dan pementasan sehingga orang yang datang dapat menikmati latihan yang diadakan.



Gambar 4.4.
Rancangan bentuk tahap 3
Sumber : Analisis

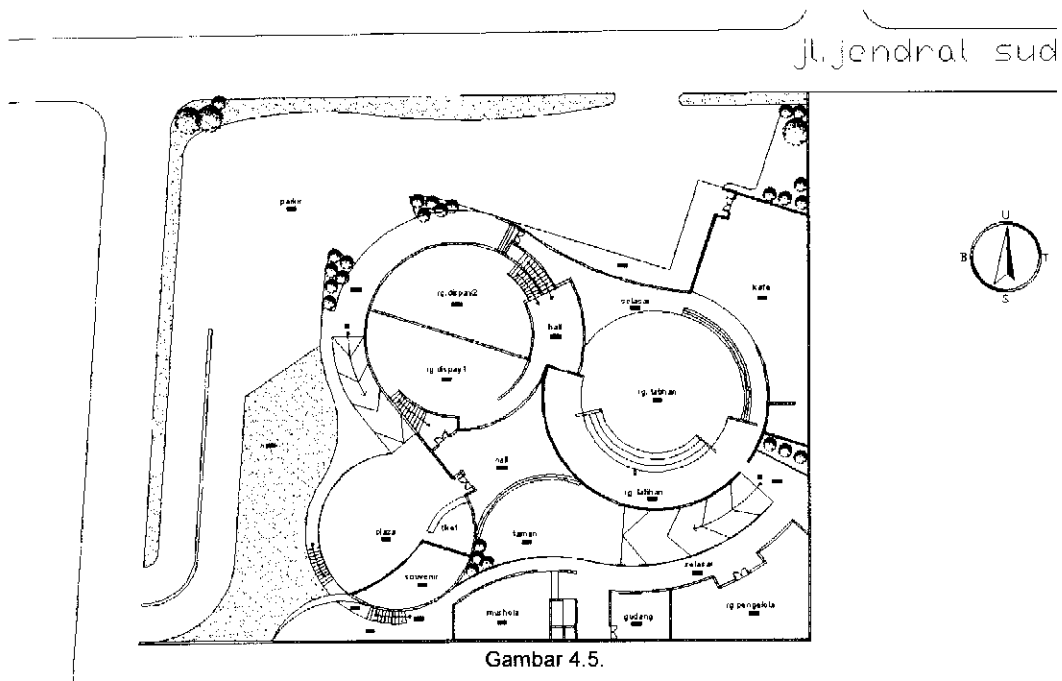
Pada perencanaan bentuk tahap ketiga ini, mengalami beberapa perubahan dari gagasan tahap kedua, perbedaannya adalah dengan adanya dinding lengkung yang membatasi ruang latihan. Selain itu, adanya hall-hall yang berbentuk lingkaran diharapkan juga mampu memperjelas pemahaman pengunjung akan bentuk atau sosok dari semar, selain itu bentuk-bentuk kotak yang tegas mulai dihilangkan dan disembunyikan di balik dinding yang melengkung panjang yang melingkupi bagian belakang bangunan utama.

Pada desain ketiga ini masih penuh dengan kekurangan. Hall penerima dan hall ke dua yang sebenarnya dirancang untuk membantu memberikan pemahaman kepada pengunjung tentang adanya sosok semar pada museum ini memberikan efek gangguan komposisi massa dari luar, sehingga yang terjadi adalah orang-orang yang menyaksikan bangunan dari luar site tidak mampu menangkap adanya tiga buah lingkaran yang menyusun museum ini. Di sisi lain, kuncup yang menjulang tinggi dan meruncing lebih terkesan menyatu dengan dinding yang melengkung panjang daripada dengan dinding lengkung pada bagian kepala. Cafe yang seharusnya menjadi daya tarik bagi calon pengunjung, diletakkan di belakang dan tertutup oleh dinding sehingga tidak sesuai dengan fungsinya.



IV. 4. GAGASAN KEEMPAT

Pada perencanaan tahap keempat, beberapa kekurangan dalam penataan ruang dan bentuk pada gagasan ke 3 berusaha diperbaiki. Beberapa perubahan yang terjadi pada tata ruang antara lain yaitu dengan menaikkan main entrance dan hall penerima setinggi +2,00 meter, kemudian memasuki ruang display pertama, lantai diturunkan sampai pada ketinggian 0,00 dan untuk masuk ke ruang display kedua dan ketiga pengunjung harus melalui hall distribusi dan memakai sistem split level untuk menuju lantai dua dan basement. Hal ini memiliki maksud agar dari hall, pengunjung dapat melihat ungkapan simbolis dari semar yang dieksplorasi dengan sangat banyak pada interior ruang display. Selain itu letak hall penerima digeser ke arah lebih dalam sehingga bentuk yang sudah tersusun dengan baik tidak terganggu apabila dipandang secara menyeluruh dari luar bangunan.



Gambar 4.5.
Rancangan bentuk tahap 4
Sumber : Analisis

Untuk ruang penunjang seperti cafe sudah dibuat lebih menjorok keluar dan dapat diakses secara langsung dari luar, dengan demikian cafe dapat berfungsi maksimal dan menjadi satu nilai penting dalam upaya untuk mempromosikan museum.

BAB V

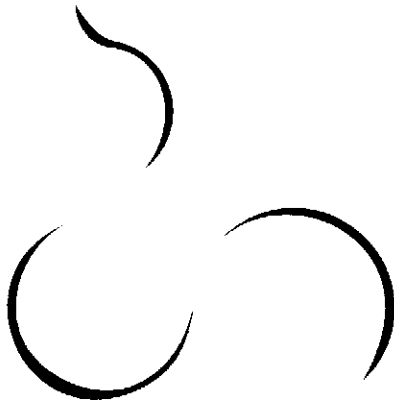
HASIL RANCANGAN



BAB V HASIL RANCANGAN

V. 1. Denah

Pada denah sosok semar dimunculkan pada 3 jenis lingkaran yang kemudian secara artikulasi disederhanakan sehingga menyerupai 3 buah huruf 'S'.

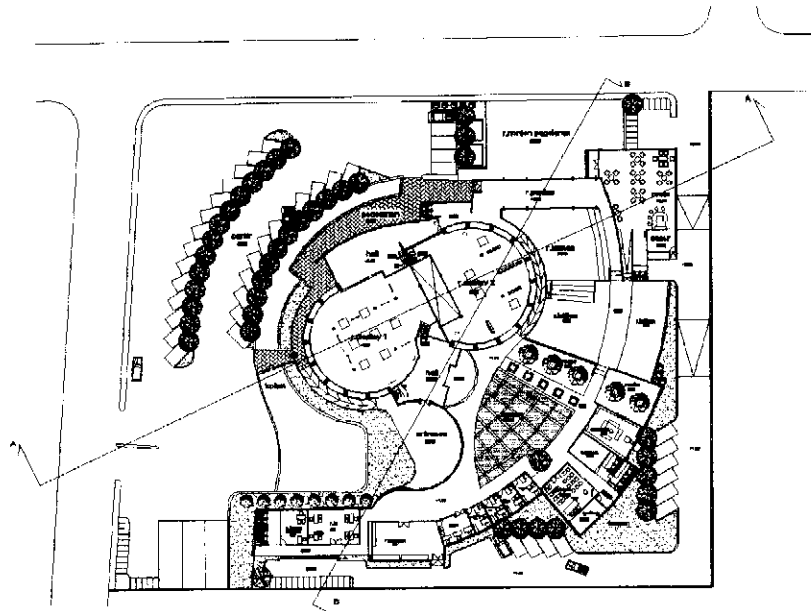


Artikulasi yang seperti ini diwujudkan melalui pembentukan dinding-dinding yang melengkung secara 3 dimensional. Dan tiap-tiap kurva memiliki peranan yang seimbang dalam mencitrakan semar.

Gambar 5.1.1

Artikulasi Semar pada denah

Sumber : Analisis



Gambar 5.1.2

Siteplan

Hasil perencanaan yang baru telah memperkecil skala pada tubuh semar yang pada tahap perancangan sebelumnya terlalu besar. Pada rancangan yang baru ini bentuk dan skala bangunan telah disesuaikan dengan kemampuan batas pandangan

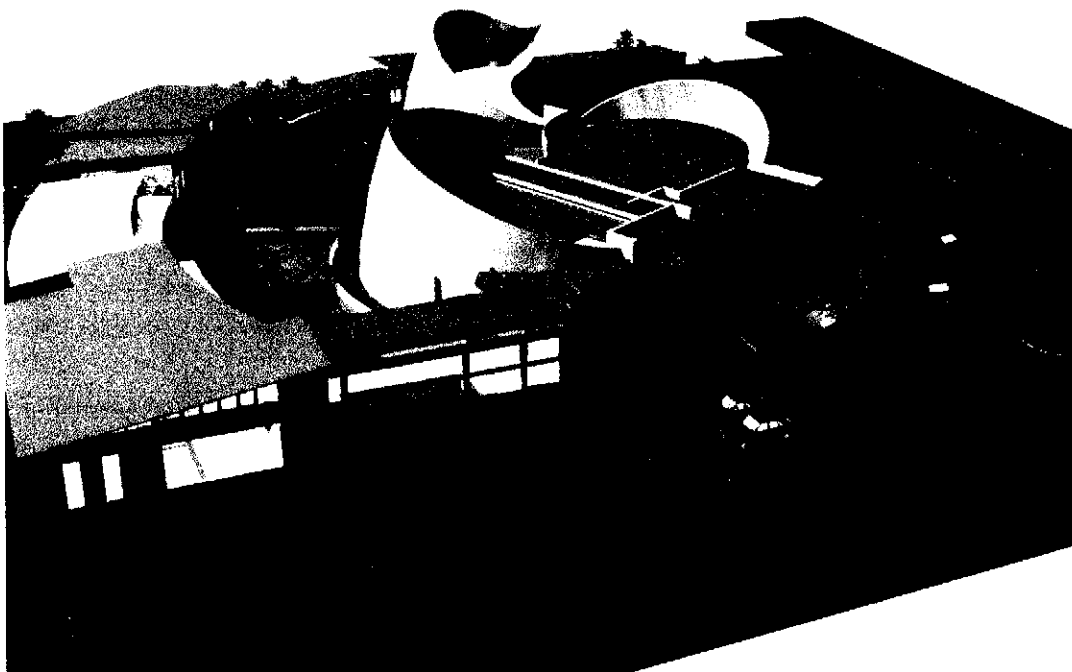


TAMPAK BARAT



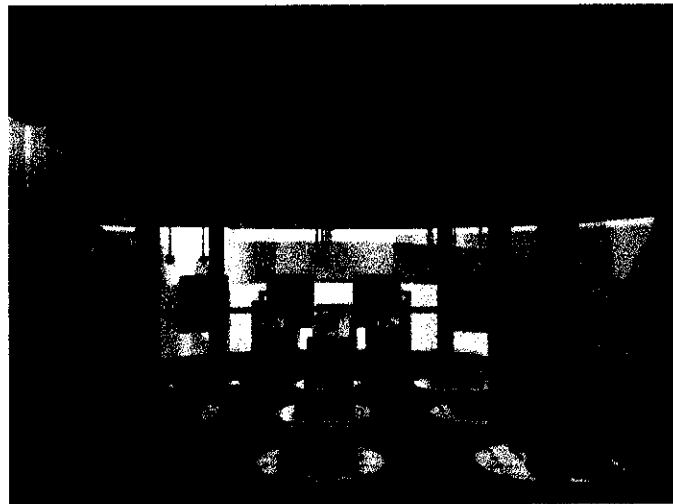
TAMPAK UTARA

Seperti yang sudah dijelaskan pada konsep, lingkungan sekitar bangunan ini sangat mempengaruhi dari penampilannya secara keseluruhan. Karena sekalipun ingin menjadi land mark bangunan ini juga diharapkan mampu menjalin interaksi dengan lingkungannya dengan baik.



Perspektif

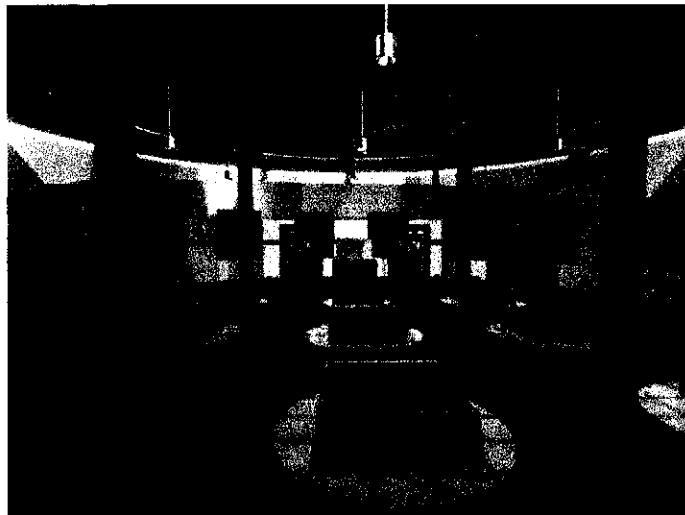
Pada fasade bagian utara, bangunan ini menyesuaikan dengan wajah kota di jalan Jendral Sudirman. Yaitu dengan cara menutupi dinding lengkung pada sisi



Gamabr 5.3.2

Interior Ruang Display 1 dilihat dari lantai 2

Ruang display sebagai bagian internal dari bangunan yang menampilkan simbolisasi sosok semar tentunya tidak lepas dari simbolisasi tersebut sehingga dalam interior ruangan terutama dalam ruang display sebagai bagian utama dari museum harus dapat pula terlihat simbolisasi semar tersebut. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan skylight di bagian pinggir atap yang selain berfungsi sebagai penerangan juga memperjelas bentuk lengkung sebagai ekspresi sosok semar.



Gambar 5.3.3

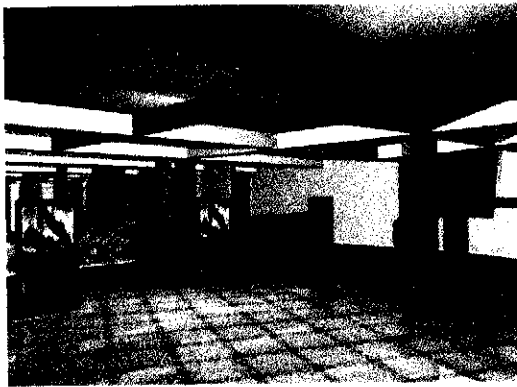
Interior Lantai 1

Disamping itu ekspresi semar sebagai sosok yang mengarahkan sekaligus menaungi digambarkan pada tata letak benda yang akan ditampilkan dan kemampuan ruang display dalam menampung objek wayang dalam jumlah yang cukup banyak.



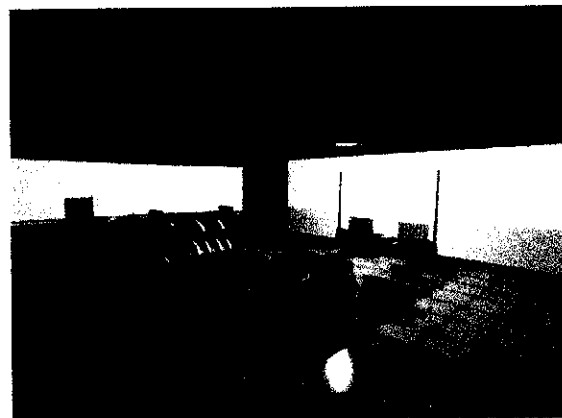
Ruang display 1 dimaksudkan juga sebagai ruang untuk menampilkan objek-objek wayang dan pendukungnya baik objek dua dimensi maupun tiga dimensi sehingga objek-objek tersebut dapat dinikmati secara baik dan nyaman.

Sebagai ruang display yang menampilkan objek 2 dimensi dengan detail pada objek tersebut maka perlu suatu media untuk menampilkannya dimana pengunjung dapat melihat dengan seksama detail-detail yang terdapat pada objek wayang dengan leluasa sehingga objek tersebut dapat diamati secara baik dan nyaman.



Gambar 5.3.4
Interior Display 2

Ruang display basement dikhususkan untuk menampilkan objek pendukung seperti gamelan dan layar untuk pertunjukan, juga menggambarkan perkembangan wayang yang terjadi yaitu dari pertunjukan dua dimensi menuju pertunjukan tiga dimensi yaitu dengan penataan objek yang secara bertahap berpindah dari objek dua dimensi ke tiga dimensi. Ruang display ini juga menggambarkan suasana pertunjukan wayang yang cenderung remng-remang karena mengutamakan penampilan bayangan tokohnya.

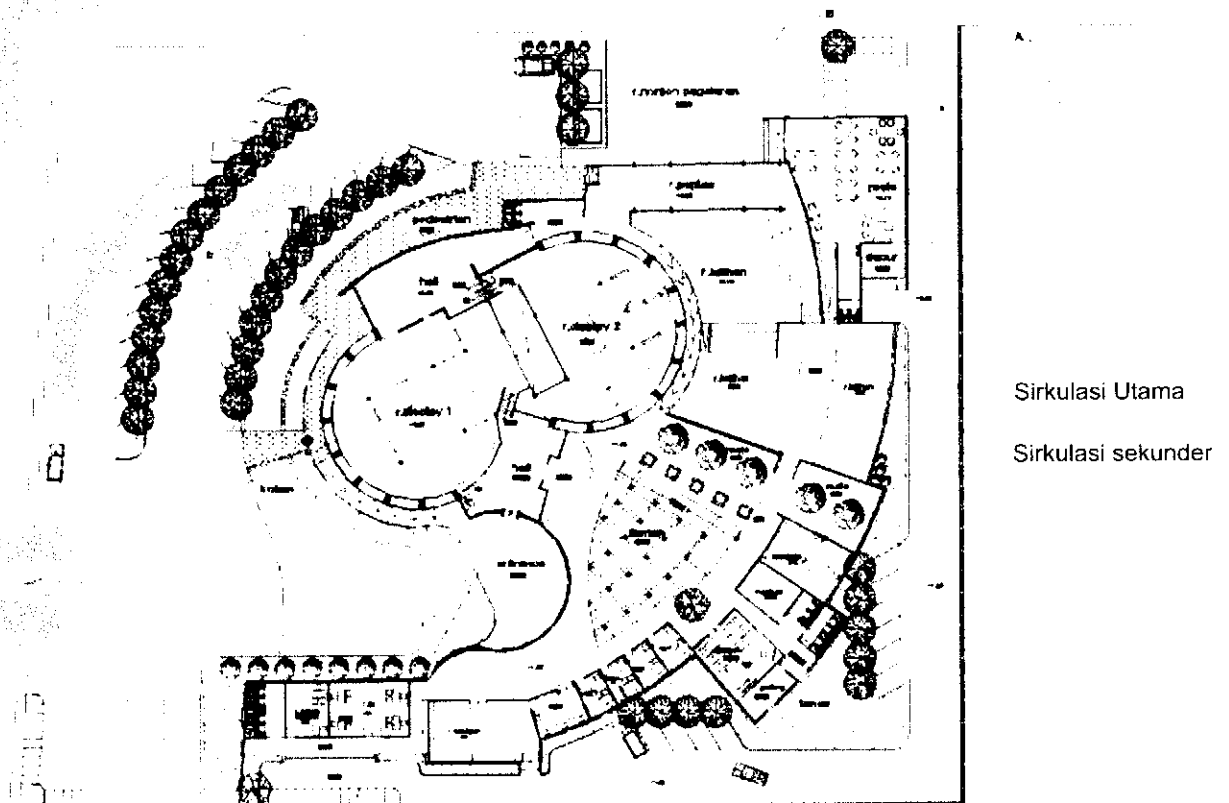


Gambar 5.3.5
Interior Basement



V. 4. Penanganan Sirkulasi

Sirkulasi utama untuk menuju site diprioritaskan dari arah barat untuk menghindari kemungkinan terjadinya kemacetan akibat dari adanya persimpangan jalan dibagian utara site. Disamping itu, sirkulasi ini juga dimaksudkan agar orang yang akan mengunjungi museum diharapkan dapat menikmati sosok semar yang ditampilkan pada bangunan utama, hal ini terutama dapat dicapai apabila lewat dari jalan bagian utara site menuju ke jalan bagian barat.



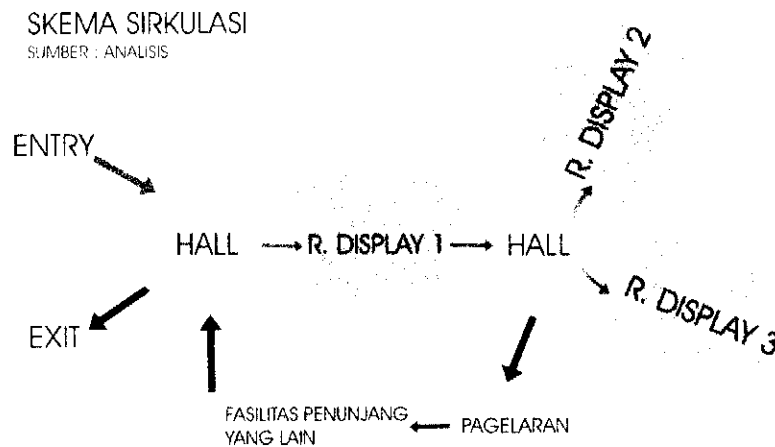
Gambar 5.4.1
Sirkulasi pada Site

Usaha menampilkan sosok semar melalui sirkulasi juga dilakukan pada bagian parkir dimana pengunjung yang datang diarahkan sehingga mereka ketika hendak menuju parkir yang kosong, mereka harus melalui jalur yang melengkung sehingga sosok lengkung sebagai suatu ekspresi dari sosok Semar diharapkan dapat dilihat dan dirasakan.



Untuk sirkulasi sekunder yang menuju bangunan pendukung museum diarahkan langsung dari jalan bagian utara untuk masuk kedalam site. Karena fungsinya sebagai jalur pendukung dari fungsi museum itu sendiri maka sirkulasi diutamakan untuk dapat mencapai tujuan dengan cepat sehingga jalur direncanakan untuk dapat mencapai bangunan pendukung secara langsung yaitu melalui jalur di sekeliling site dibagian timur dan selatan (Sirkulasi sekunder).

Memasuki bangunan utama, pengunjung harus melalui jalan yang menanjak sehingga ketika mencapai teras untuk menuju hal pertama pengunjung disuguhi tampilan bangunan yang menggambarkan kuncung dari semar.



Gambar 5.4.2

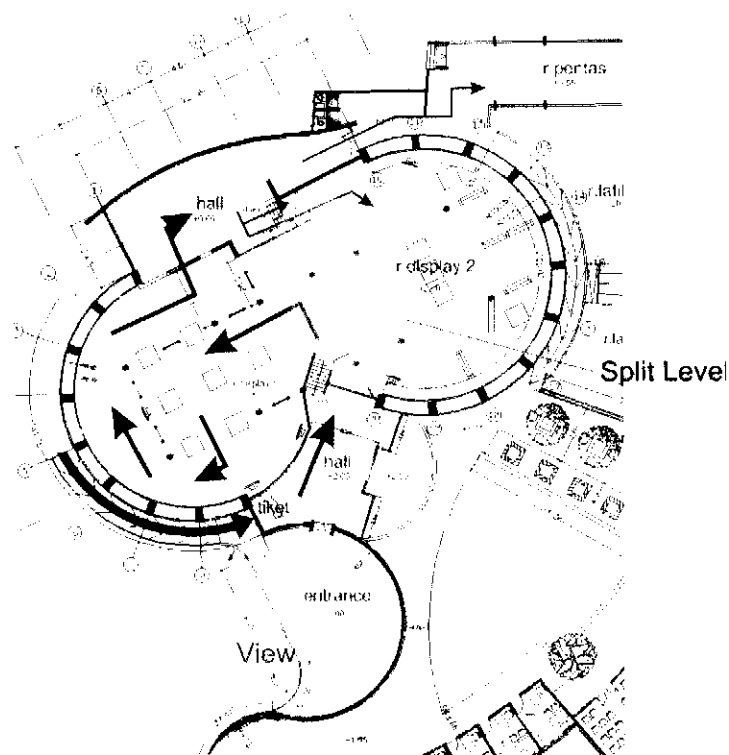
Skema Sirkulasi

Secara garis besar sirkulasi pada bangunan utama dimulai dari hall utama sebagai perantara sekaligus jalur keluar masuknya pengunjung, dari hall ini pengunjung diarahkan untuk menuju ruang display pertama. Diruang display ini, sirkulasi pengunjung diarahkan dengan penataan benda yang di tampilkan sehingga pengunjung dapat menikmati seluruh koleksi museum diruang display pertama. Dari ruang display pertama pengunjung juga dapat melihat ruang display kedua dan ruang display basement sehingga pengunjung mengetahui lokasi ruang display tersebut dan dapat menentukan tujuan pengunjung selanjutnya.

Setelah dari ruang display pertama, pengunjung akan memasuki hall kedua sebagai ruang perantara antara ruang display kedua, ruang display basement dan ruang pendukung museum. Disini pengunjung dapat memilih apakah hendak



menuju ruang display ataukah menuju ke ruang pendukung diluar bangunan utama. Penggunaan split level dimana pengunjung dari ruang display pertama dapat melihat ruang display kedua dan ruang display basement dimaksudkan untuk menarik perhatian pengunjung sehingga secara tidak langsung mengarahkan pengunjung untuk menuju keruang display tersebut sebelum keluar bangunan utama.



Gambar 5.4.3

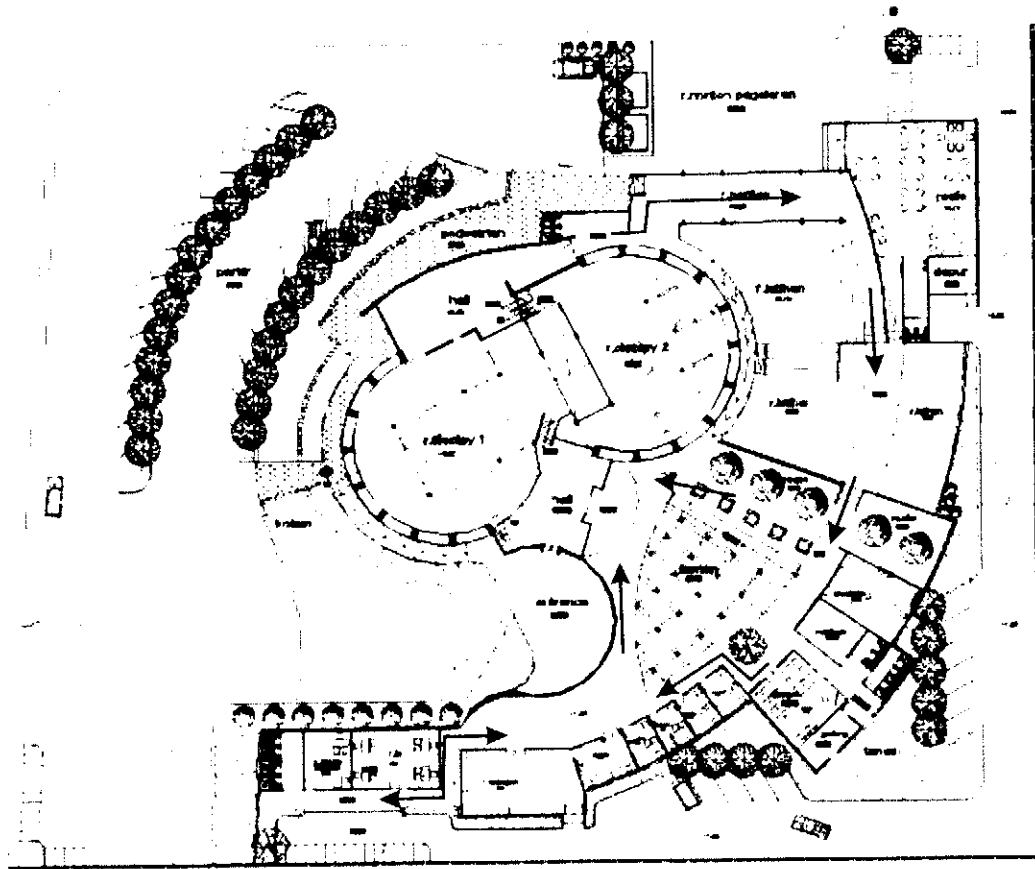
Sirkulasi bangunan utama

Keluar dari bangunan utama pengunjung mula-mula akan diarahkan ke kafe sebagai tempat untuk bersantai atau beristirahat. Selain ke kafe pengunjung juga dapat mengakses ruang-ruang pendukung lain yang ada sehingga ruang-ruang tersebut mampu berfungsi sebagai pendukung bangunan utama.

Melalui jalur sirkulasi ini pengunjung diarahkan untuk setidaknya melewati ruang-ruang pendukung tersebut sehingga ruang-ruang tersebut mampu berfungsi sesuai dengan tujuannya yaitu mendukung bangunan utama. Setelah melalui ruang pendukung, pengunjung akan diarahkan untuk menuju hall pertama



sebagai jalan keluar. Dengan kalur sirkulasi yang sedemikian rupa diharapkan seluruh ruangan yang ada dapat berfungsi secara naksimal.



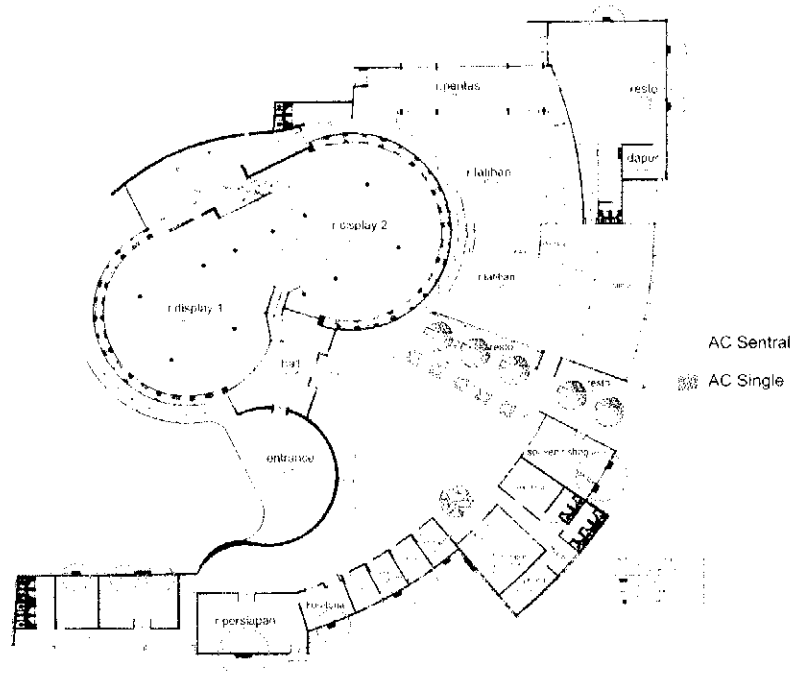
Gambar 5.4.4
Sirkulasi ruang pendukung

V. 5. Penanganan Pencahayaan dan Tata Suara

Pencahayaan merupakan salah satu elemen penting dalam display suatu objek dalam museum. Pencahayaan dapat menampilkan keindahan dan kekhasan suatu objek apabila diatur sedemikian rupa. Pencahayaan museum wayang pada bangunan utama ini sebagian besar menggunakan pencahayaan spotlight yang diutamakan untuk menerangi objek wayang yang dipamerkan. Sistem pencahayaan yang sebagian besar berada diatas objek yang dipamerkan ini merupakan suatu sistem yang cukup fleksible dimana posisi dari lampu dapat berpindah sesuai kebutuhan, hal ini dimaksudkan agar memudahkan penataan pencahayaan apabila posisi objek yang dipamerkan mengalami perubahan letak.



tetap terjaga dan kondisi ruang juga nyaman bagi pengunjung untuk menikmati objek yang dipamerkan.



Gambar 5.6.1
Jalur dan Letak Air Conditioner

Berbeda dengan dengan bangunan utama, bangunan atau ruang pendukung museum menggunakan Air conditioner individual dimana AC akan diaktifkan apabila dibutuhkan karena tidak semua ruang pendukung akan selalu digunakan sesuai dengan fungsi ruang tersebut sehingga hal ini dapat menghemat biaya operasi dari museum.

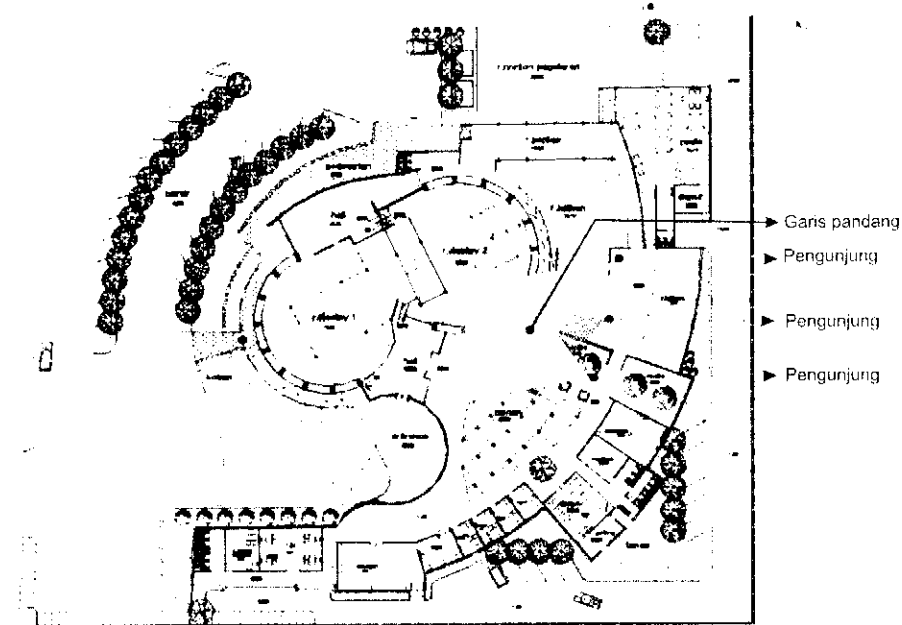
V. 7. Ruang Terbuka (Out Door Cafe, Area Latihan)

Pada museum ini fasilitas-fasilitas penunjang sengaja diletakkan di luar massa utama (*lihat III. 2. Konsep Komposisi Massa dan V. 1. Denah*). Antara massa utama dengan massa-massa penunjang dipisahkan oleh ruang terbuka yang cukup luas. Ruang terbuka yang terbentuk difungsikan untuk out door cafe, tempat latihan terbuka, ruang nonton wayang, dan ruang untuk berinteraksi antar pengunjung.

Adanya ruang terbuka yang luas itu dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada para pengunjung untuk menyaksikan sosok simbolisme semar yang terdapat pada dinding lengkung massa museum. Dinding lengkung tersebut



akan terlihat sangat menarik, karena pada sisi ini lengkung pada pantat dan kuncungya terlihat secara bersamaan.



Gambar 5.7.1
Situasi ruang terbuka

Adanya kepentingan untuk mengungkapkan sosok semar melalui ruang terbuka ini, mengakibatkan ruang ini menjadi cukup luas. Luasnya ruang terbuka dapat memberikan efek negatif pada interaksi yang terjadi di ruang terbuka tersebut. Kekurangan itu diantisipasi dengan memberikan perbedaan ketinggian untuk tiap area fungsi yang berbeda (*lihat gambar 5. 1. 3*). Perbedaan ketinggian ini membuat ruang yang luas terbagi menjadi ruang-ruang kecil namun masih terlihat cukup lega. Akibatnya, ruangan mampu mengakomodasi interaksi yang terjadi pada kelompok-kelompok kecil untuk tetap intim dan akrab, namun tetap mampu mewadahi komunitas dalam jumlah besar.

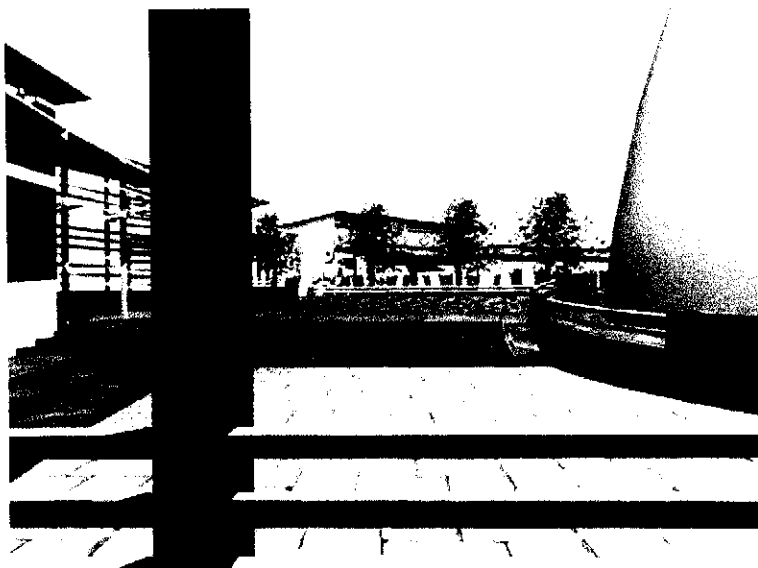


V. 8. Ruang Pentas

Pementasan atau pagelaran adalah suatu elemen yang sangat vital bagi kesenian wayang. Pementasan wayang tersebut merupakan salah satu media interaksi bagi semua lapisan masyarakat. Selain itu pementasan juga memberi andil besar untuk menyampaikan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam kisah ceritanya.

Pada museum ini, ruang pementasan wayang diletakkan di sisi utara berbatasan dengan sisi luar bangunan. Pembatas yang memisahkan antara area luar dengan area dalam terbuat dari kaca yang dapat dilepas ketika museum mengadakan pementasan wayang untuk umum. Kaca tersebut dipasang untuk memperlihatkan banyaknya aktivitas yang terdapat di dalam area penunjang pada museum. Karena banyaknya aktivitas yang terlihat mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi para calon pengunjung yang melewati Jl. Jendral Sudirman atau yang sedang menunggu giliran jalan dari arah utara (Jl. C. Simanjutak).

Sebenarnya tempat pementasan ini berada pada selasar yang menghubungkan hall 2 dengan area-area fasilitas penunjang. Karena waktu pementasan dilakukan pada malam hari pada saat museum sudah tutup, selasar penghubung tersebut dapat dijadikan panggung pementasan. Area untuk menonton wayang menjadi 2 arah. Yang pertama, dari luar bangunan, yaitu di utara bangunan yang mempertontonkan wayang dari sisi dalam. Dan yang kedua adalah dari halaman dalam museum yang mempertontonkan sisi bayangan wayang.

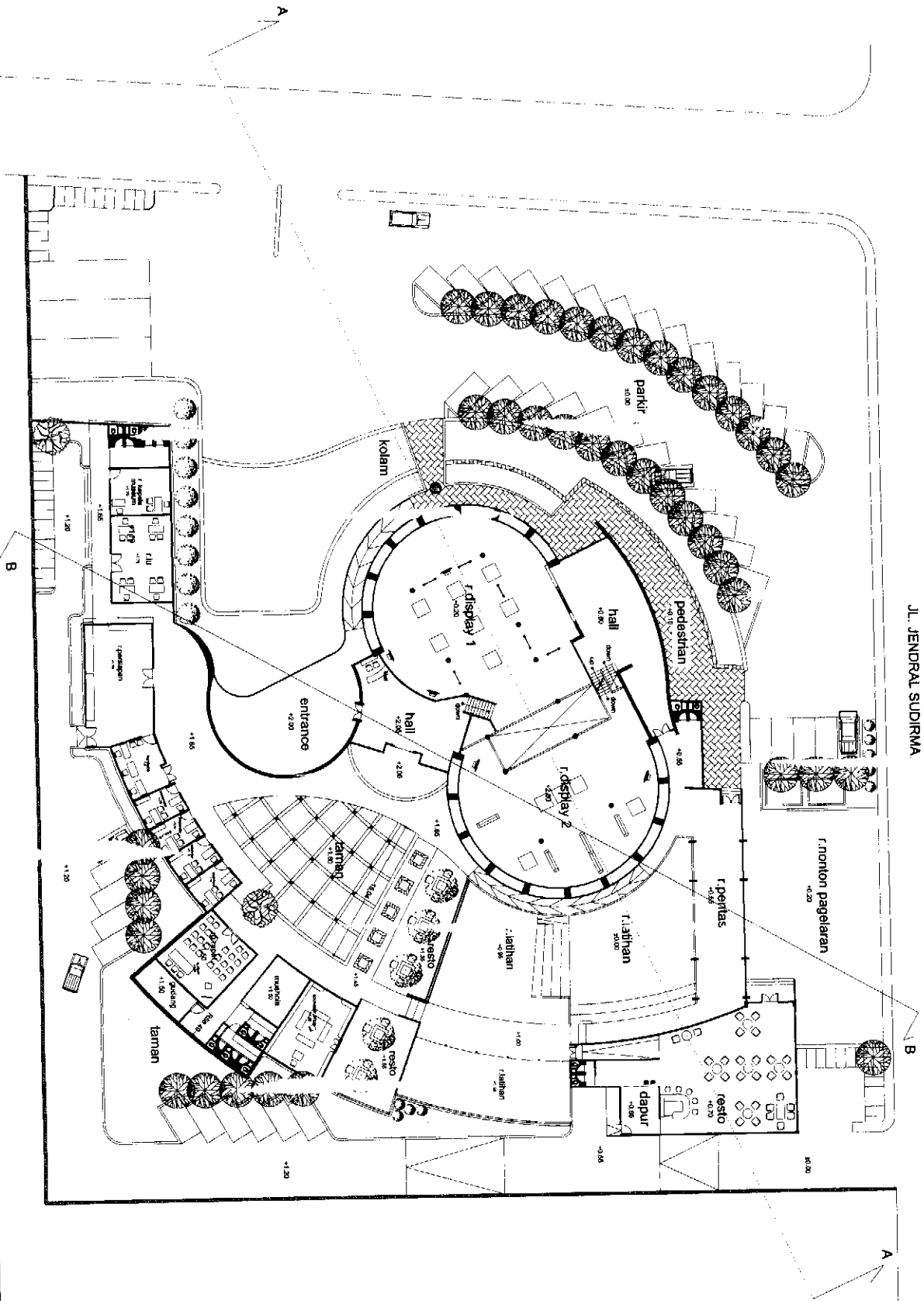


*Gambar 5.8.1
View dari rg. pentas
melihat ke halaman
dalam.*



LAMPIRAN

JL. JENDRAL SUDIRMA



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE VI
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

MUSEUM WAYANG PURBA
 DI JOGJAKARTA
 EKSPERIMENTASI RUMAH TANGGA
 DAN FEMINILITAN BERGAMBAR

DOSEN PEMBIMBING
 DR. REWANTO, BS, MARCH

IDEI: TTAS MALIASISWA
 NAMA: DR. BAHAR KURNIAWA
 NO. NIS: 00 512 013
 TANDA: NGAN

NAMA GAMBAR
 SITE PLAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN





UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR

JURISAN ARSITEKTUR

PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

MUSEUM YANG PURNA
DI JOGJAKARTA
EKSPRESI SENI PADAT TATA RUANG
DAN PERENCANAAN BANGUNAN

DOSEN PEMBIMBING
JR. REVANTO, BS, MARCH

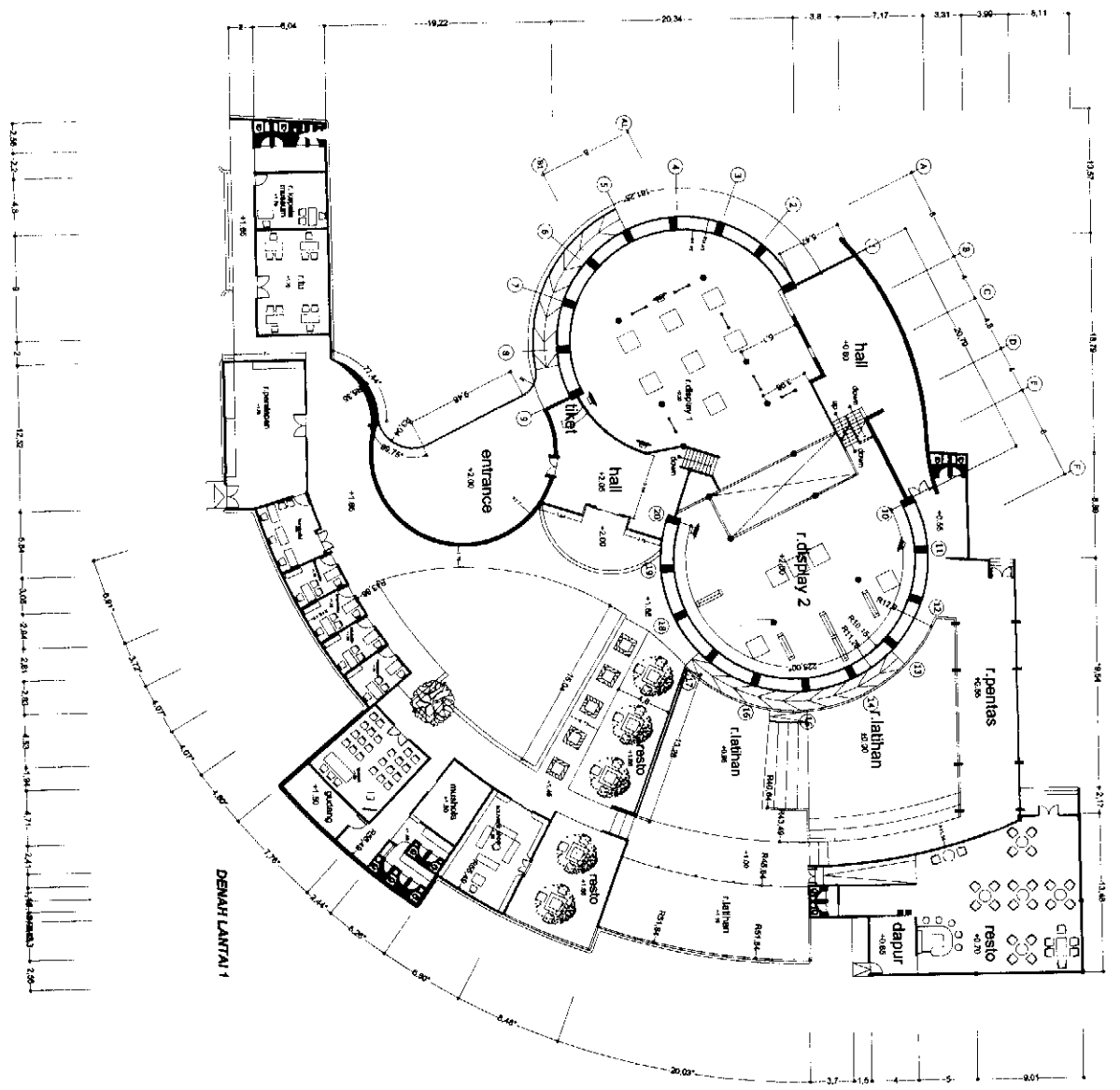
IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	DRY BAKAL KURNIA
NO. MHS	00 512 013
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
DENAH

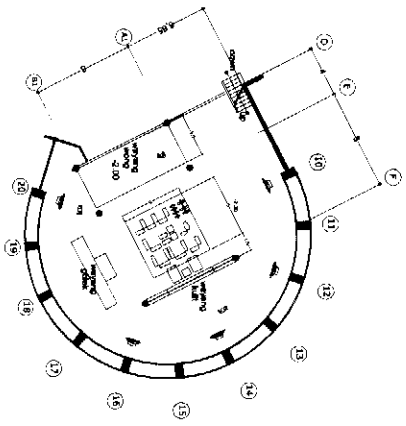
SKALA

NO. LBR

JML LBR PENGESAHAN



DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI BASEMENT



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE VI
SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

MUSEUM WAYANG PURNIA
 DI JOGJAKARTA
 ESPRESI SOKR PADA TATA RUANG
 DAN PENAMPILAN BANGUNAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. RENAMTO, BS, M.ARCH

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	OWI SALADA RUMPAK
NO. IHS	00 512 013
TANDA TANGAN	

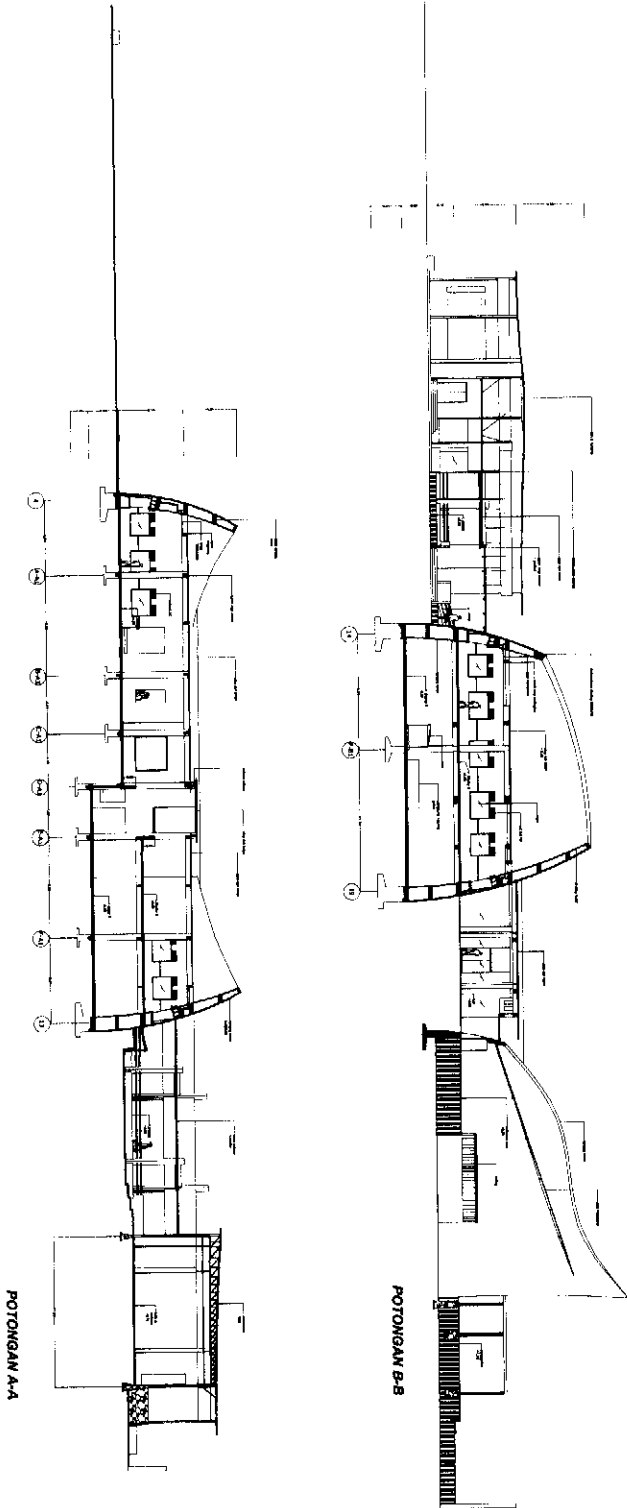
NAMA GAMBAR
 POTONGAN

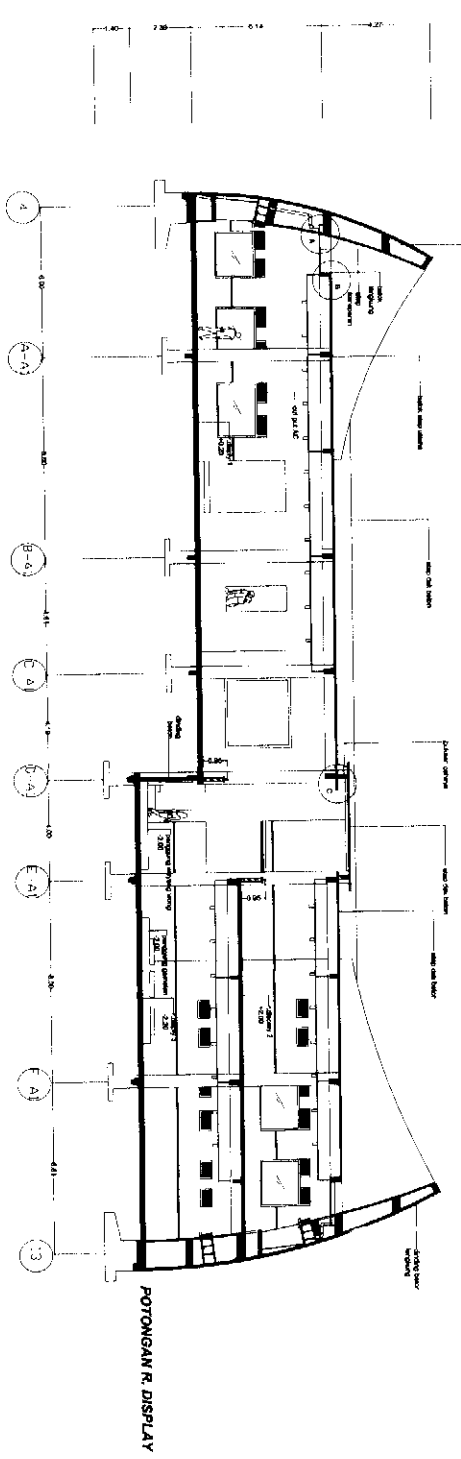
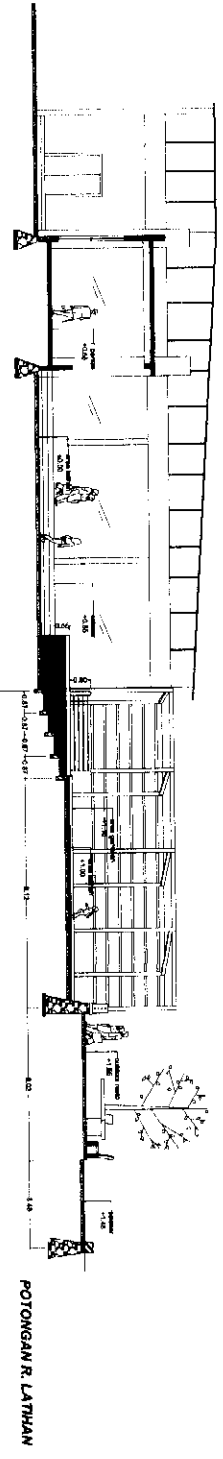
SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

PERIODE VI
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

MUSEJUM WAWANG PURWA
 DI JOGJAKARTA
 EKSPERIMENTASI RUMAH TANGGA
 DAN PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR. REVANTO, BS, M.ARCH

IDENTITAS MAHASISWA	NAMA	JUM. SARANA KURSI/MEJA
	NO. NIS	00 512 013
	TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
POTONGAN

SKALA

NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR

PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

MUSEUM WAYANG PURWA
DI JOGJAKARTA
ESKORT: SEMAR PANA, MA NONG
JANI, TEGUH, LUMI, BERNANAN

DOSEN PEMBIMBING
IR. RENWANTO, BS, M.ARCH

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	DRY SADELS KURNIAWATI
NO. MHS	00 512 013
TANDA TANGAN	

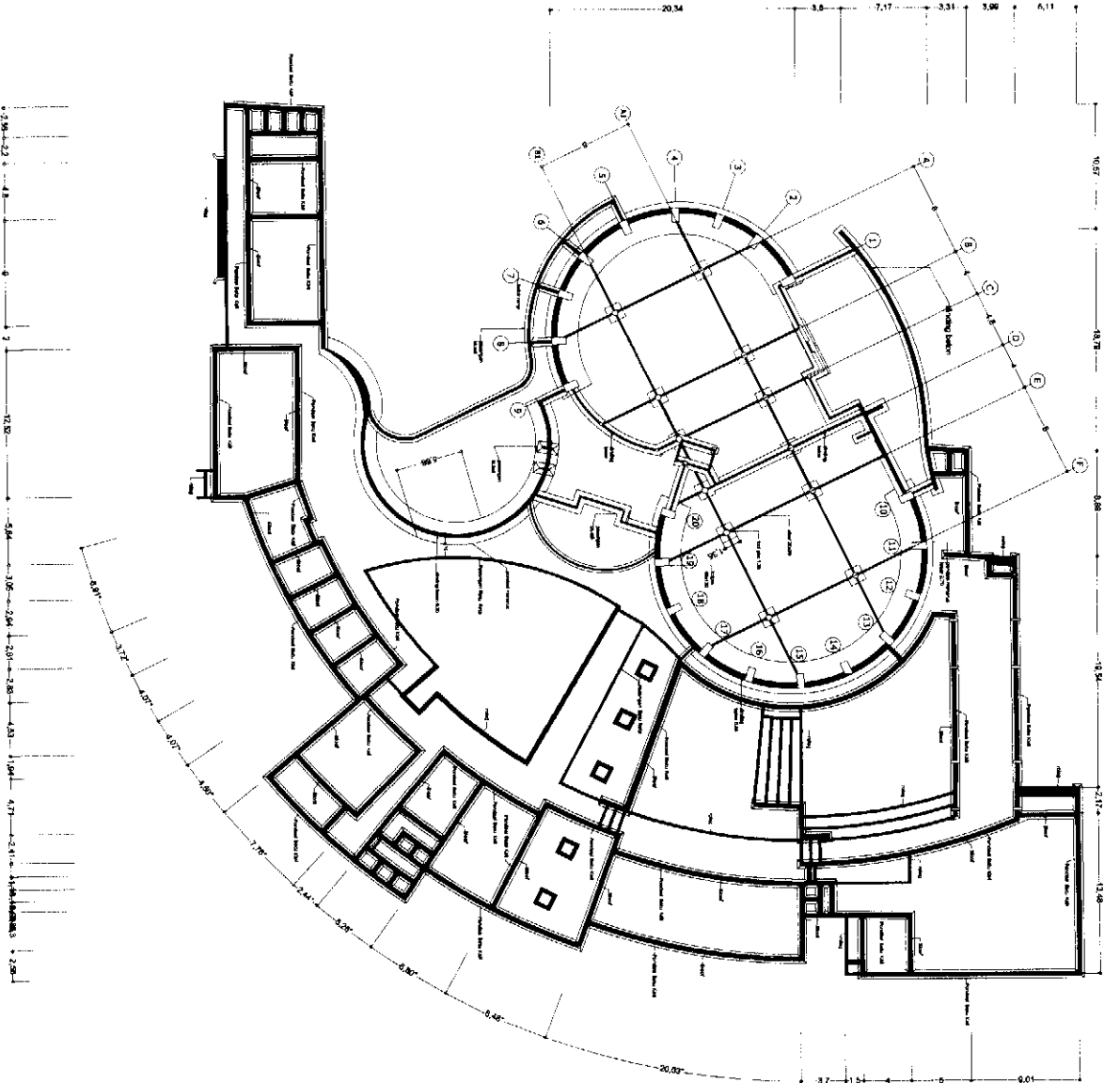
NAMA GAMBAR
RENCANA FONDASI

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE VI
SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

MUSEUM WAYANG PURWA
 DI JOGJAKARTA
 EKSPERISI SENI PADA TATA RUANG
 DAN TEMPILAN BENDAHARI

DOSEN PEMBIMBING
 DR. REVIANTO, BS, MARCH

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: Dwi Saikat Widyadana
 NO. NIS: 00 972 013
 TAMBA TANGAN

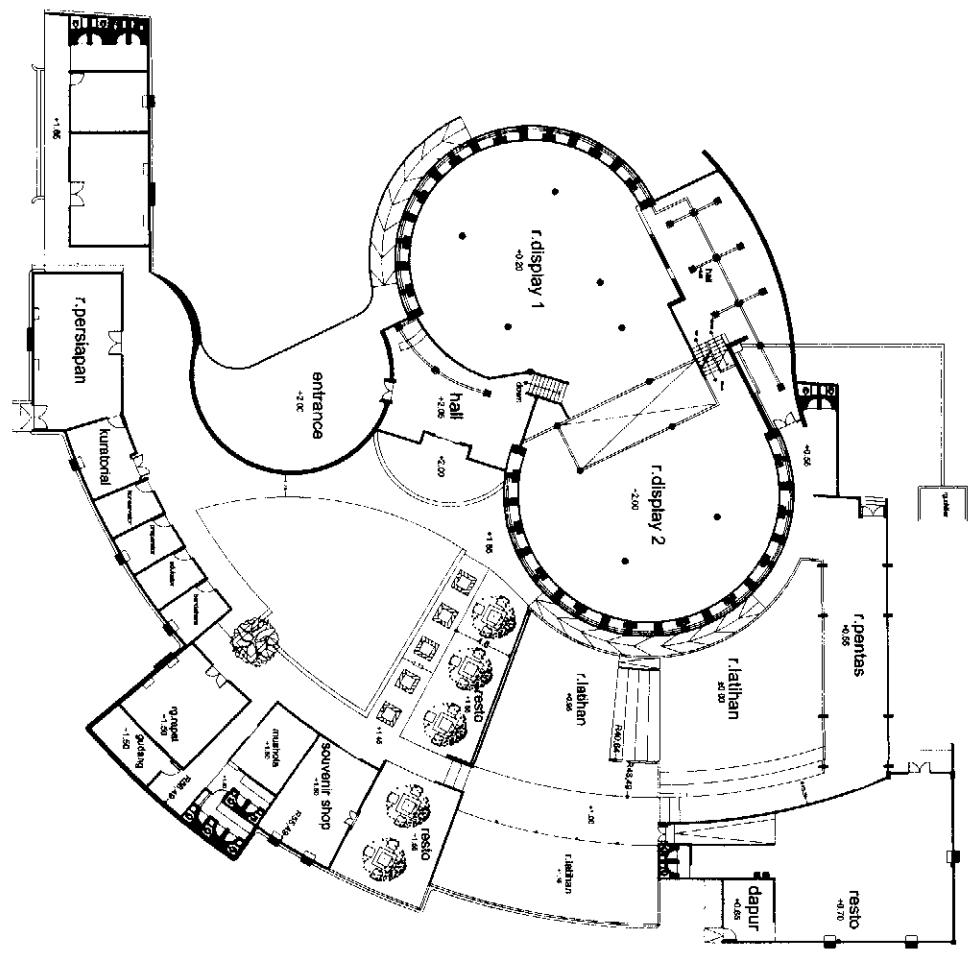
NAMA GAMBAR
 RENCANA AC

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



KODE	LEMBARAN
01	01.01
02	02.01
03	03.01
04	04.01
05	05.01
06	06.01
07	07.01
08	08.01
09	09.01
10	10.01
11	11.01
12	12.01
13	13.01
14	14.01
15	15.01
16	16.01
17	17.01
18	18.01
19	19.01
20	20.01