

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENGEMBANGAN MUSEUM SONOBUDOYO MENUJU MUSEUM**

**BERSTANDAR INTERNASIONAL**

**CITRA SONOBUDOYO SEBAGAI MUSEUM YANG REKREATIF DIDUKUNG OLEH**

**PENATAAN RUANG PAMER DALAM DAN LUAR BANGUNAN**

**DEVELOPMENT OF SONOBUDOYO MUSEUM INTO AN INTERNATIONAL**

**CLASS MUSEUM**

**SONOBUDOYO'S IMAGE AS A RECREATIVE MUSEUM SUPPORTED BY**

**ARRANGEMENT OF EXHIBITION SPACES INSIDE AND OUTSIDE**

**Disusun oleh :**

**ASA KENANGA**

**(03512120)**

**Yogyakarta, September 2007**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing,**



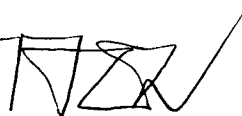
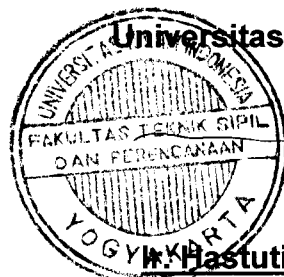
**Ir. Munichy B. Edrees, M.Arch**

**Ketua Jurusan,**

**Teknik Arsitektur**

**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan**

**Universitas Islam Indonesia**



**Ir. Hastuti Saptorini, MA**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan untuk Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir yang berjudul "PENGEMBANGAN MUSEUM SONOBUDOYO MENUJU MUSEUM BERSTANDAR INTERNASIONAL" dengan penekanan pada "Citra Sonobudoyo Sebagai Museum yang Rekreatif Didukung oleh Penataan Ruang Pamer Dalam Dan Luar Bangunan" yang merupakan desain alternatif dari proyek pemerintah yang bertujuan untuk mengangkat potensi pariwisata di Yogyakarta.

Dimana belum optimalnya kualitas pengelolaan museum dengan standar internasional yaitu sebagai wadah pelestarian, penelitian, komunikasi, pendidikan dan rekreasi.

Atas tersusunnya Tugas Akhir ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih, kepada :

- Allah SWT. Sang pencipta yang selalu menemani disetiap langkah hidupku, dengan karunia, hidayah, serta segala keajaiban yang diberikan kepada ku.
- Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
- Bapak Ir. Munichy B. Edrees, M.Arch sebagai dosen pembimbing yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini.
- Bapak Ir. Muhammad Ifironi, MLA selaku dosen penguji atas segala masukannya.
- Pak Diah, bu Eni dan staf Museum Sonobudoyo yang telah membantu dalam pencarian data.

Penulisan menyadari sepenuhnya atas segala kekurangan yang ada dalam Tugas Akhir ini. Kritik dan saran penulis harapkan dari pembaca. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, September 2007

Penulis

## LEMBAR PERSEMBAHAN

**ALLAH SWT** yang memberikan ridho, rahmat, petunjuk dan hidayah-Nya....  
**BAPAK, IBU, AYANG, ADO**, yang memberikan aku semangat dan dorongan serta doa

**YU NEM** dengan sinetron kesayanganya sambil menemaniku buat maket  
**ONQUITO SUBON-BON** rajin mandi yo 'le mini' dan perlihatkan kedodolanmu....hehehehe

**Eyang Jogja, Eyang Jember, Yippa, Mas Wance**....makasih!!!!

**KUCING PERSIA** kuw....**DAN KELUARGA**.....yang selalu meberikan aku doa dan semangat....makasih ya mas dah dah di bantuin.....;p

**TEMAN-TEMAN SEPERJUANGAN**....Ws3, Eca, MbK Ning, Devi, Alyah....ayo semangat cari kerjaaaaa...**TAMRIN** semangat!!!gek ndang nyusul pendadaran.....Mas **ANDI** makasih yo aku sering repotin....semangat!!!!

**Mas Tutut** terimakasih atas gosip-gosipnya....**Mas Sarjiman**...mbok yo senyum.....;p

**MAS YUNAN** makasih dah ditemenin dan dibantuin buat maket...jasamu tak kan kulupakan...

**7BC**....teman-teman akhirnya aku menyusul kalian...  
d'8.....ayo dolan maning!!!

**Windy**.... jeung kapan main!!!!!!

**WARGA BANTENG 3**....Mon2, Aryo dan Oky

2.1.4. Persyaratan Museum.....	12
2.1.5. Standar Fasilitas Museum Internasional.....	13
2.1.6. Kajian Teoritis.....	15
2.1.7. Literatur Museum.....	26
2.2. Potensi Museum Sonobudoyo Terkait Pariwisata di Yogyakarta.....	27
2.3. Museum Sonobudoyo Sebagai Cagar Budaya.....	29
2.4. Museum Sonobudoyo.....	30
2.4.1. Sejarah.....	30
2.4.2. Kedudukan Museum.....	32
2.4.3. Kondisi Museum Sonobudoyo.....	33
2.4.4. Kesimpulan.....	45
<b><u>BAB III. ANALISIS</u></b>	
3.1. Analisis Kelayakan Pengembangan.....	46
3.2. Analisa Site.....	48
3.3. Potensi Site.....	54
3.4. Analisis Bangunan Lama.....	55
3.5. Analisis Tata Ruang Pamer.....	58
3.5.1. Analisa Benda Koleksi.....	58
3.5.2. Tata Dalam Ruang Pamer.....	58
3.5.3. Tata Luar Ruang Pamer.....	61
3.6. Analisa Program Kegiatan.....	63
3.6.1. Bentuk Kegiatan.....	63
3.6.2. Sifat Kegiatan.....	63
3.6.3. Alur Pengguna Pengunjung.....	64
3.6.4. Analisis Program Ruang.....	66
3.7. Analisa Program ruang.....	68
3.8. Peraturan Teknis Bangunan.....	72
<b><u>BAB IV. KONSEP DESAIN</u></b>	
5.1. Konsep Rancangan.....	73
5.2. Tema Rancangan.....	73
5.3. Konsep Perancangan Tapak.....	73
5.4. Konsep Bangunan.....	74
5.5. Konsep Tata Ruang.....	75
5.5.1. Tata Ruang Dalam.....	75

5.5.2. Tata Ruang Luar.....	79
5.5.3. Konsep Struktur.....	80
5.6. Utilitas.....	80
5.6.1. Sistem Pencahayaan.....	80
5.6.2. Sistem Penghawaan.....	80
5.6.3. Sistem Pencegahan Kebakaran.....	80
5.6.4. Sistem Keamanan.....	81
5.6.5. Sistem Mekanikal.....	81
5.6.6. Sistem Elektrikal.....	81

## **BAB V. DESAIN SKEMATIK**

## **BAB VI. LAPORAN PERANCANGAN**

6.1. Kriteria Desain.....	91
6.1.1. Fungsi.....	91
6.1.2. Konsep Pengembangan Museum.....	91
6.2. Konsep Tapak	
6.2.1. Siteplan.....	91
6.2.2. Situasi.....	92
6.2.3. Potongan Kawasan.....	93
6.3. Konsep Bangunan Rekreatif.....	94
6.3.1. Bangunan Lama.....	94
6.3.2. Gedung Pamer Non Java Institute.....	95
6.4. Konsep Penataan Ruang Pamer Dalam yang Rekreatif.....	97
6.4.1. Tata Ruang.....	97
6.4.2. Penyajian Koleksi.....	100
6.5. Konsep Penataan Ruang Pamer Luar yang Rekreatif.....	101
6.6. Cafe, Workshop dan Selasar.....	102

## **DAFTAR PUSTAKA**

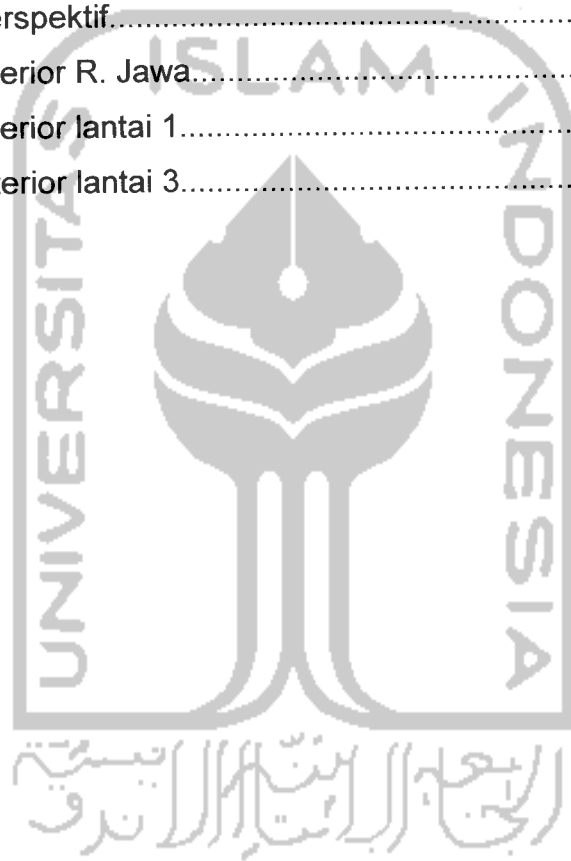
## **LAMPIRAN GAMBAR**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Koleksi Museum Sonobudoyo.....	3
Gambar 2. Perletakan vitrine yang tidak teratur.....	5
Gambar 3. Bangunan kolonial disekitar Museum Sonobudoyo.....	15
Gambar 4. Ciri bangunan kolonial.....	17
Gambar 5. Ciri bangunan tradisional Jawa.....	19
Gambar 6. Karakter rekreatif.....	23
Gambar 7. Perilaku pengunjung dengan traffic low.....	24
Gambar 8. Perilaku pengunjung dengan faktor pengalih.....	24
Gambar 9. Perilaku pengunjung dengan faktor kelelahan.....	25
Gambar 10. Karakter pengunjung museum dan pertimbangan desain.....	25
Gambar 11. Museum Louvre.....	26
Gambar 12. Fukui City Museum of Art.....	26
Gambar 13. Burda Collection Museum.....	27
Gambar 14. Peta Yogyakarta.....	32
Gambar 15. Siteplan Museum Sonobudoyo.....	36
Gambar 16. Pendopo Museum Sonobudoyo.....	37
Gambar 17. R. Pengenalan Museum Sonobudoyo.....	39
Gambar 18. R. Prasejarah.....	39
Gambar 19. R. Klasik dan peninggalan Islam.....	40
Gambar 20. R. Batik.....	40
Gambar 21. R. Wayang.....	40
Gambar 22. R. Topeng.....	41
Gambar 23. R. Jawa Tengah.....	41
Gambar 24. R. Bali.....	42
Gambar 25. Lokasi, tapak dan akses.....	44
Gambar 26. Analisis site.....	48
Gambar 27. Analisis site.....	49
Gambar 28. Pengembangan site.....	50
Gambar 29. Bangunan yang dipertahankan.....	50
Gambar 30. View.....	51
Gambar 31. Vista.....	52
Gambar 32. Tanggapan view dan vista.....	53

Gambar 33. Potensi site.....	54
Gambar 34. Analisis bangunan lama.....	55
Gambar 35. Bentukan rekreatif.....	55
Gambar 36. Bentukan rekreatif bangunan kolonial.....	56
Gambar 37. Bentukan rekreatif bangunan jawa.....	57
Gambar 38. Analisa tata letak benda.....	59
Gambar 39. Analisa tata letak benda.....	59
Gambar 40. Pencahayaan.....	60
Gambar 41. Analisa sirkulasi.....	61
Gambar 42. Penataan benda di luar bangunan.....	61
Gambar 43. Penataan pencahayaan di luar bangunan.....	62
Gambar 44. Analisa sirkulasi.....	62
Gambar 45. Pengolahan tanaman.....	63
Gambar 46. Konsep perancangan tapak.....	73
Gambar 47. Konsep tata masa.....	75
Gambar 48. Konsep penyajian benda koleksi.....	76
Gambar 49. Konsep tata ruang luar.....	79
Gambar 50. Zoning dan orientasi bangunan.....	82
Gambar 51. Konsep tata masa.....	83
Gambar 52. Konsep zoning dan gubahan masa.....	84
Gambar 53. Konsep bangunan.....	85
Gambar 54. Konsep bangunan.....	86
Gambar 55. Konsep bangunan.....	87
Gambar 56. Konsep bangunan.....	88
Gambar 57. Konsep penataan interior ruang pameran.....	89
Gambar 58. Konsep cafe dan souvenir.....	90
Gambar 59. Siteplan.....	92
Gambar 60. Situasi.....	93
Gambar 61. Potongan kawasan.....	93
Gambar 62. Denah dan tampak pameran lama.....	94
Gambar 63. Tampak pameran baru.....	95
Gambar 64. Potongan.....	96
Gambar 65. Layout dan potongan interior pameran lama.....	97
Gambar 66. Layout dan potongan interior lantai 1.....	98

Gambar 67. Layout dan potongan interior lantai 2.....	99
Gambar 68. Layout dan potongan interior lantai 3.....	100
Gambar 69. Penyajian koleksi.....	101
Gambar 70. Penataan pameran outdoor.....	102
Gambar 71. Cafe.....	103
Gambar 72. Suvenir.....	103
Gambar 73. Selasar.....	104
Gambar 74. Parkir.....	104
Gambar 75. Perspektif.....	105
Gambar 76. Interior R. Jawa.....	106
Gambar 77. Interior lantai 1.....	107
Gambar 78. Interior lantai 3.....	108





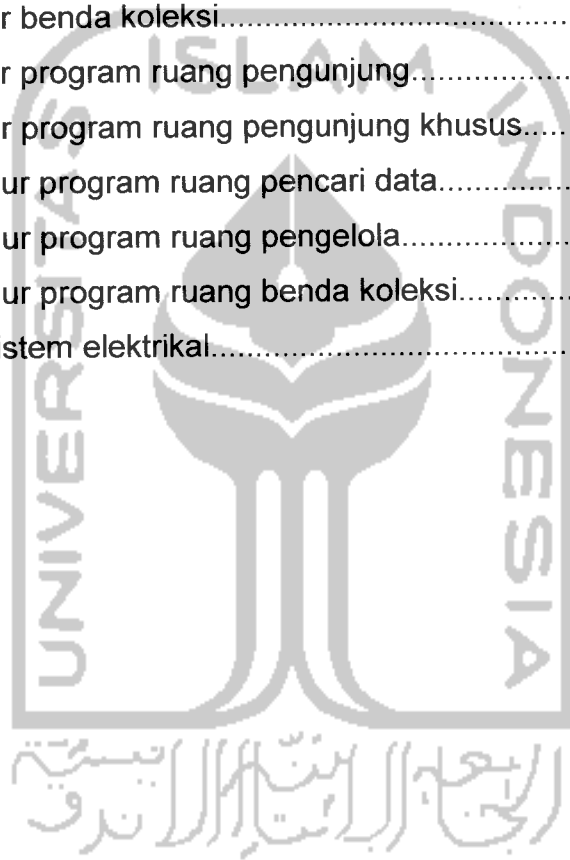
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fungsi bangunan museum.....	12
Tabel 2. Fungsi dan kebutuhan ruang minimal.....	15
Tabel 3. Ciri bangunan kolonial Indonesia.....	17
Tabel 4. Ciri bangunan tradisional Jawa.....	19
Tabel 5. Sirkulasi, pengkondisian udara dan pencahayaan.....	22
Tabel 6. Jumlah wisatawan obyek wisata Yogyakarta 2004.....	29
Tabel 7. Analisis kelayakan pengembangan.....	47
Tabel 8. Analisa program ruang.....	69
Tabel 9. Analisa besaran ruang.....	72
Tabel 10. Tema penataan benda koleksi.....	79
Tabel 11. Sistem pencahayaan.....	80



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Kerangka pola pikir.....	9
Diagram 2. Sirkulasi Museum Sonobudoyo.....	43
Diagram 3. Alur pengunjung.....	64
Diagram 4. Alur pengunjung khusus.....	64
Diagram 5. Alur pencari data.....	65
Diagram 6. Alur pengelola.....	65
Diagram 7. Alur benda koleksi.....	65
Diagram 8. Alur program ruang pengunjung.....	66
Diagram 9. Alur program ruang pengunjung khusus.....	66
Diagram 10. Alur program ruang pencari data.....	67
Diagram 11. Alur program ruang pengelola.....	67
Diagram 12. Alur program ruang benda koleksi.....	67
Diagram 13. Sistem elektrikal.....	81



## ABSTRAKSI

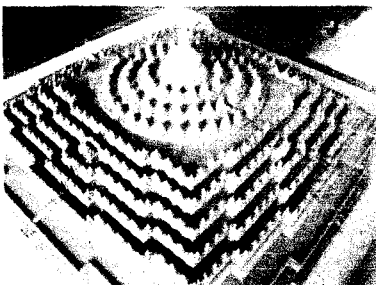
Yogyakarta adalah kota dengan sejumlah predikat yang dikenal masyarakat luas yaitu sebagai kota pelajar, kota budaya dan kota pariwisata. Namun demikian dalam beberapa segi, kondisi tersebut tidak sebanding dengan predikat yang dimiliki. Contohnya saja predikat sebagai kota pariwisata dan budaya, yang berarti Yogyakarta semestinya menawarkan beragam potensi budaya. Akan tetapi hanya beberapa objek saja yang dapat dinikmati, Keraton, Candi Prambanan dan Malioboro adalah tujuan utama pariwisata di Yogyakarta. Padahal masih banyak obyek lain yang belum di manfaatkan secara optimal.

Yogyakarta adalah kota ke dua yang memiliki jumlah museum terbanyak, dan hal ini belum mampu mengangkat potensi pariwisata. Adapun fungsi museum adalah sebagai wadah mempresentasikan kekayaan negara Indonesia yang melimpah, sehingga diharapkan dapat menggerakkan pariwisata di Yogyakarta. Atas dasar tersebut pemerintah berencana mengembangkan museum Sonobudoyo menjadi museum yang memiliki kualitas pengelolaan dengan standar Internasional.

Adapun tugas akhir ini merupakan desain alternatif dari proyek yang sedang dikerjakan oleh pemerintah untuk pembandingan dari desain yang sudah ada

الجامعة الإسلامية  
الابن سينا الاندوف

# BAB I. PENDAHULUAN



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Penjelasan Judul

Adapun pengertian dari masing-masing kata dalam judul adalah :

- Pengembangan : Perluasan, melebar
- Museum Sonobudoyo : Museum yang terletak di jl. Trikora Yogyakarta
- Museum : Sebuah lembaga atau wadah permanen yang melaksanakan fungsi pelestarian dan menyajikan berbagai koleksi dan bukti-bukti material manusia dan lingkungan untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi
- Berstandar : Pembakuan, penyesuaian (ukuran, kualitas) dengan pedoman yang telah ditetapkan.
- Internasional : Negara-negara seluruh dunia

Dari pengertian di atas dapat di definisikan bahwa Museum Sonobudoyo melaksanakan pengembangan yang disesuaikan dengan ketentuan pedoman permuseuman internasional yaitu sebagai wadah pelestarian koleksi untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

## 1.2. Latar Belakang Permasalahan

### 1.2.1. Potensi Museum di Yogyakarta

Yogyakarta adalah salah satu kota tujuan wisata di Indonesia. Selain terkenal dengan kota tujuan wisatanya, juga dikenal dengan kota budaya, kota pelajar dan kota pendidikan.

Banyaknya wisatawan dalam ataupun luar negeri datang ke kota ini untuk berlibur sambil belajar (study tour). Namun kebanyakan para wisatawan tersebut hanya datang ke objek-objek yang itu-itu saja (monoton). Keraton, pantai Parangtritis, Malioboro dan Candi Prambanan sebagai tujuan utama, padahal masih banyak aset-aset menarik lainnya yang ada di kota Yogyakarta ini yang potensinya masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Salah satu keistimewaan Yogyakarta adalah aset berupa 27 buah museum yang letaknya tersebar di beberapa daerah di Yogyakarta dan merupakan kota kedua yang mempunyai jumlah museum terbanyak. Namun diantara 27

museum tadi belum ada yang sesuai dengan standar yang sudah disepakati. Hal ini amat penting bagi Yogyakarta sebagai kota pendidikan, pewarisan sejarah maupun pengembangan keilmuan sesuai dengan pengertian museum menurut ICOM (International Council of Museum) yaitu

Sebuah lembaga atau wadah permanen yang melaksanakan fungsi pelestarian dan menyajikan berbagai koleksi dan bukti-bukti material manusia dan lingkungan untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Sedangkan menurut badan pengelola museum di Inggris, museum adalah sebuah lembaga yang mengumpulkan, menyimpan, memelihara, memamerkan dan menerjemahkan bukti-bukti fisik dan mengumpulkan informasi yang ada untuk kepentingan publik (Timothy Ambrose and Crispin Pane, *Museum Basic*, Routledge, New York. NY, USA, hal 7)

Berbeda dengan negara-negara maju, disini *museum merupakan media efektif untuk mengembangkan jati diri Negara*. Museum digunakan sebagai sarana untuk *mempresentasikan citra positif Negara Indonesia yang mempunyai kekayaan alam yang melimpah*.

Museum di Indonesia umumnya, dan di Yogyakarta pada khususnya belum mampu mengambil peran seperti museum-museum di negara maju. Hal ini disebabkan karena antara lain:

1. Belum adanya perhatian khusus dalam hal pengembangan dan pengelolaan untuk menjalankan fungsinya sebagai salah satu aset budaya dan pariwisata.
2. Belum adanya dukungan sarana dan prasarana, sumber daya maupun sumber dana yang memadai untuk menjalankan fungsinya secara optimal.
3. Pengelolaan museum di Yogyakarta yang belum sesuai dengan standar museum internasional.

#### 1.2.2. Faktor Kendala dan Potensi Museum Sonobudoyo

Atas dasar kondisi tersebut pemerintah provinsi DIY, dalam hal ini Dinas Kebudayaan memandang perlunya mengangkat potensi museum agar mampu tumbuh dan berkembang serta berperan signifikan dalam pengembangan Yogya sebagai kota budaya, pariwisata dan pendidikan yang memiliki dimensi internasional. Pemerintah kemudian menyusun master plan

atau rencana induk pengembangan museum internasional sebagai acuan pengembangan museum di Yogyakarta agar dapat memiliki kualitas pengelolaan dengan standar internasional.

Disadari sepenuhnya bahwa hal ini bukanlah pekerjaan yang mudah, oleh karena itu dibutuhkan adanya pembenahan yang menyeluruh baik dari sarana prasarana dan manajemen museum itu sendiri.

Di tahun ini pemerintah Yogyakarta memilih museum Sonobudoyo dari sekian banyak museum di Yogyakarta untuk dikembangkan dan dikelola sesuai dengan standar internasional.

Dasar pemilihan museum Sonobudoyo sebagai museum berstandar internasional adalah :

1. Museum Sonobudoyo adalah museum umum tingkat provinsi yang keberadaannya seharusnya dapat menjadi acuan bagi museum-museum lain di Propinsi DI Yogyakarta
2. Koleksi yang dimiliki Museum Sonobudoyo paling lengkap di antara museum lainnya, yaitu dari jaman prasejarah hingga pasca kemerdekaan.
3. Museum Sonobudoyo merupakan embrio dari Java Intitute, yaitu museum pertama dan tertua di DI Yogyakarta.
4. Letak Museum Sonobudoyo yang strategis, yaitu di depan Kraton dan Malioboro yang menjadi tujuan wisata utama di Yogyakarta.



Gambar 1. Koleksi Museum Sonobudoyo  
sumber : penelitian, 2007

Namun Museum Sonobudoyo ini juga masih mempunyai kendala-kendala permuseuman yaitu :

1. Minimnya Penerapan Prinsip-prinsip Desain dan Arsitektur  
Masih minimnya penerapan desain arsitektur, baik interior (penataan ruang dalam) maupun eksterior (penataan ruang luar).

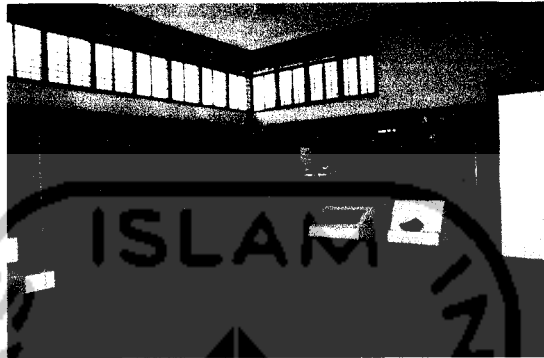
Museum perlu memiliki konsep arsitektur yang dapat dipertanggungjawabkan secara teknis sosial budaya (mendukung fungsi pelestarian dan display), maupun fungsi museum sebagai fasilitas yang nyaman untuk dikunjungi.

2. **Minimnya Interpretasi dan Media Komunikasi dengan Pengunjung**  
Display yang kreatif dan variatif dapat menjadi alat untuk menarik pengunjung sehingga lebih atraktif.
3. **Kurangnya Pemanfaatan dan Fungsionalisasi Museum**  
Fungsi museum menurut ICOM : museum sebagai tempat pelestarian, penelitian, komunikasi, pendidikan dan rekreasi masih belum banyak kegiatan yang dikemas dan dikembangkan secara kreatif baik dalam pemanfaatan koleksi museum itu sendiri ataupun kegiatan lain yang mendukung (perpustakaan, penjualan souvenir dan cafeteria).
4. **Kurangnya Publikasi dan Promosi**  
Kurangnya publikasi, sehingga banyak masyarakat yang tidak tau keberadaan museum. Poster, Spot di media elektronik dan pameran mempunyai dampak positif sebagai media promosi.
5. **Minimnya Pemanfaatan Teknologi dan Informasi Dalam Pengelolaan Museum**  
Teknologi disini berperan penting dalam penyajian koleksi, pengumpulan dan pengolahan data, manajemen internal museum, pelayanan pengunjung sampai pada alat bantu interpretasi koleksi oleh pengunjung. Hal ini mempermudah pengunjung untuk menikmati fasilitas museum.
6. **Rendahnya Kualitas Pelayanan Museum**  
Penanganan museum yang masih seadanya, gedung yang pengap dan keterbatasan fasilitas pelayanan menyebabkan pengunjung merasa tidak nyaman dalam memanfaatkan museum.
7. **Kurangnya Kerjasama Antar Museum**  
Museum yang ada di Indonesia masih berjalan secara individu dan parsial, sehingga kerjasama antar museum yang disini menjadi wadah mengembangkan kegiatan operasional, ide dan gagasan tidak dapat tercapai.



## 8. Minimnya Diversifikasi Atraksi

Atraksi yang terdapat di museum masih terbatas, sehingga belum bisa menarik pengunjung untuk melakukan kunjungan kembali ke museum. Selain itu juga karena kejenuhan dan stagnasi produk.



Gambar 2. Perletakan vitrine yang tidak teratur  
sumber : penelitian, 2007

Peranan Museum Sonobudoyo sebagai wadah pelestarian, pendidikan dan rekreasi perlu dibenahi standar fungsi dan pengelolaannya. Selain itu museum perlu dikembangkan lagi sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi wisatawan, agar lebih menarik dan “hidup” dengan memberikan pameran-pameran yang tematik yang juga mengajak para wisatawan untuk ikut berpartisipasi dalam program museum tersebut.

Selain itu pengembangan fisik kawasan sebaiknya juga di perhatikan, karena Museum Sonobudoyo ini masih merupakan bangunan cagar budaya.

Untuk itu pengembangannya akan menyesuaikan dengan bangunan yang sudah ada sebelumnya, tetapi dengan penampilan atau desain yang lebih modern dan memperhatikan tata kondisional bangunan (pencahayaan, penghawaan dan tata suara)

Adapun tugas akhir ini merupakan desain alternative dari projek yang sedang dikerjakan oleh pemerintah untuk pembanding dari desain yang sudah ada.

### 1.3. Rumusan Permasalahan

#### 1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana menyusun konsep pengembangan Museum Sonobudoyo menjadi museum berstandar internasional dan menarik untuk objek pariwisata, se bagai dasar untuk melanjutkan pada tahap pra perancangan.

### 1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan bangunan Museum Sonobudoyo yang rekreatif yang didukung oleh penataan ruang pameran dalam dan luar bangunan.

## 1.4. Tujuan dan Sasaran

### 1.4.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah menyusun konsep pengembangan Museum Sonobudoyo menjadi museum berstandar internasional dan menarik untuk objek pariwisata, sebagai dasar untuk melanjutkan pada tahap pra perancangan.

### 1.4.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai berupa konsep pengembangan :

Menciptakan bangunan Museum Sonobudoyo yang rekreatif yang didukung oleh penataan ruang pameran dalam dan luar bangunan.

## 1.5. Metodologi

### 1.5.1. Batasan dan Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi atas permasalahan yang ada dan berdasarkan atas data yang diperoleh yang sesuai dengan tujuan dan sasaran. Hal ini didasarkan pada lingkup disiplin ilmu arsitektur dan hal lain di luar konteks arsitektur tapi masih berkaitan dengan materi pembahasan.

### 1.5.2. Pendataan

#### 1. Jenis Data

Literatur, foto-foto dan gambar

#### 2. Cara Memperoleh Data : survey lapangan, wawancara dan studi literature

## 1.6. Metode Pembahasan

Dengan metode analisis, yaitu mengumpulkan data-data yang ada baik data yang diperoleh dari lapangan maupun data sekunder yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

## **BAB IV. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan**

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan pengembangan Museum Sonobudoyo sebagai dasar transformasi perancangan fisik bangunan.

## **BAB V. Skematik Desain**

## **BAB VI. Laporan Perancangan**

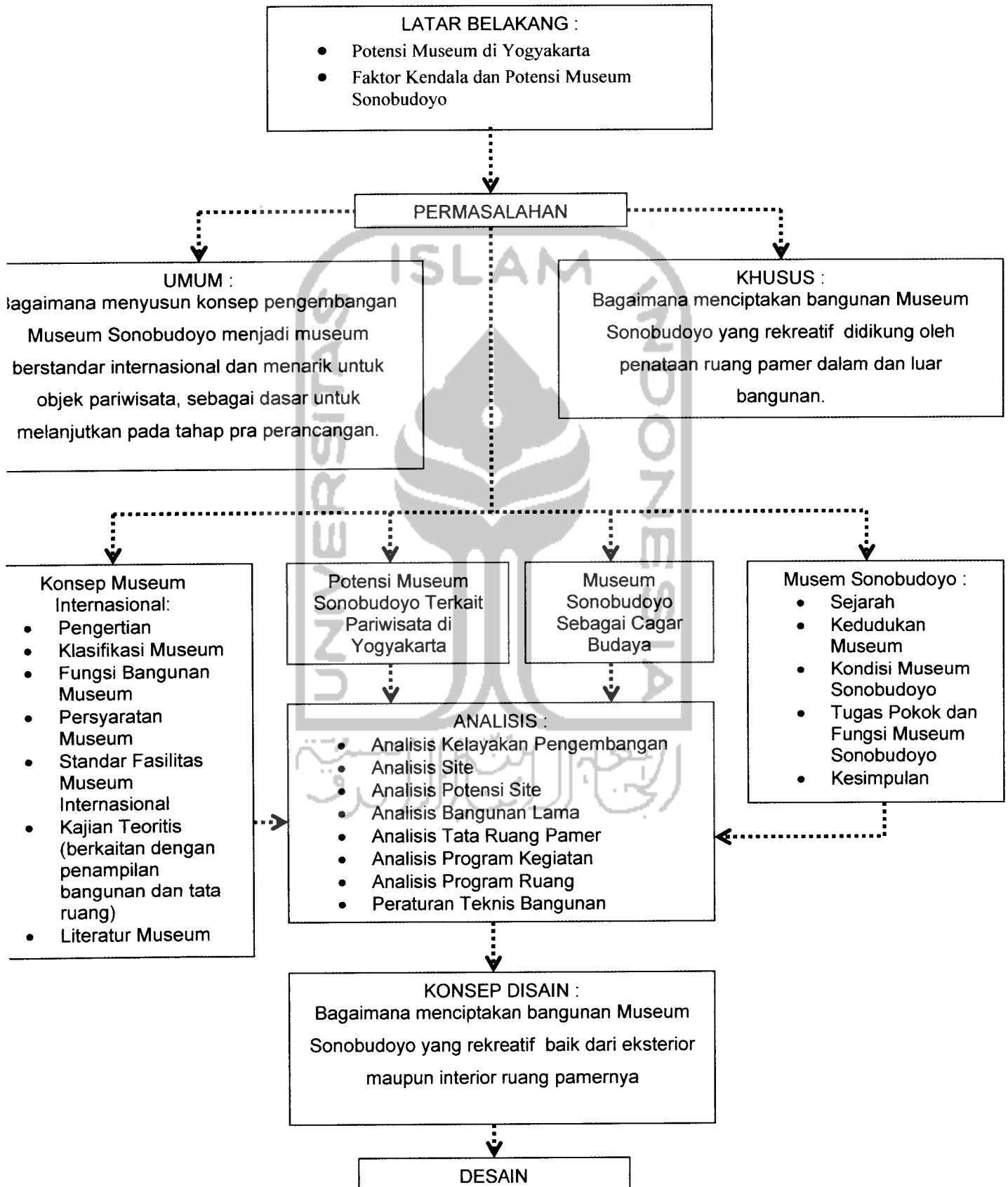
### **1.8. Keaslian Penulisan**

- Anton Teguh Priyanto, 94340031 / TA / 2000  
"Pengembangan Kawasan Museum Sangiran,"  
Interaksi Ruang Luar dan Dalam dengan Pendekatan Bio-Arsitektur
- Muhamad Romalqos, 92340011/ TA / 1997  
"Perancangan Ulang Museum Arkeologi di Prambanan"  
Karakter benda-benda arkeologi dan karakter candi Prambanan sebagai dasar pendekatan konsep.
- Dwi Angri Mutia, 96340102 / TA / 2000  
"Konservasi Benteng Vastenburg Sebagai Pengembangan Kebudayaan di Surakarta"  
Penekanan pada Performance Bangunan yang Rekreatif dan Kontekstual dengan lingkungan.
- Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. 2006. Strategi Master Plan Museum Internasional.

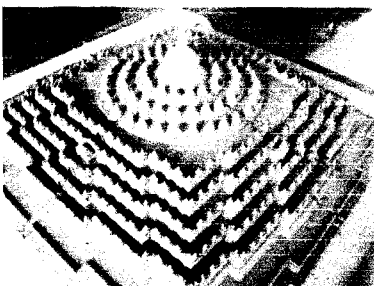
### 1.9. Kerangka Pola Pikir

Diagram 1. Kerangka pola pikir

sumber : pemikiran, 2006



# BAB II. LANDASAN TEORI



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1. Konsep Museum Internasional

#### 2.1.1. Pengertian

Museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan. Yang berarti bahwa museum sebagai tempat menyimpan, merawat dan melindungi (mengamankan) benda-benda materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya sebagai upaya untuk melindungi dan melestarikan kekayaan budaya bangsa.

Museum juga merupakan lembaga non profit yang terbuka untuk umum, merawat, tempat memamerkan dan mengkomunikasikan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan.

#### 2.1.2 Klasifikasi Museum

Museum di kelompokkan sesuai dengan benda yang dimuseumkan dan menurut cabang ilmu yang mempelajarinya menurut International Council of Museum, yaitu :

1. Antropologi dan Etnografi, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan tentang monografi suatu bangsa dengan mengungkapkan tentang lingkungan alam, kelompok sosial dan kebudayaan yang melingkupi bangsa itu.
2. Historical Museum, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan kejadian sejarah dengan urutan-urutan zaman (kurun waktu) tertentu.
3. Natural History Museum, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan keadaan-keadaan alam, termasuk didalamnya adalah kebun raya, museum zoologi, herbarium, biologi dan museum geologi
4. Art History Museum, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan sejarah perkembangan seni rupa suatu bangsa maupun alam scope internasional.
5. Museum Technology and industry, yaitu termasuk didalamnya adalah museum perkapalan, penerbangan, museum teknologi dan industri, dan lain sebagainya.

Adapun Museum Sonobudoyo mempunyai koleksi yang dibedakan menjadi 10 jenis :

- a. Koleksi Geologika
- b. Koleksi Biologi
- c. Koleksi Etnografika
- d. Koleksi Arkeologika
- e. Koleksi Historika
- f. Koleksi Numismatika
- g. Koleksi Filologika
- h. Koleksi Keramologi
- i. Koleksi Senirupa
- j. Koleksi Tehnologika

### 2.1.3. Fungsi Bangunan Museum

Fungsi Bangunan Museum secara garis besar terdiri atas tiga hal, sebagai :

NO	FUNGSI	KETERANGAN
1.	Sarana Perlindungan	Bangunan museum diharapkan kuat, mempunyai komponen dan struktur yang dapat memberikan perlindungan terhadap panas, angin, gangguan yang bersifat organik maupun non organik dan aman dari bentuk kejahatan.
2.	Representasi dari Ragam Budaya	Museum berfungsi sebagai tempat atau wadah untuk memamerkan dan mengkomunikasikan citra positif Negara Indonesia yang mempunyai kekayaan alam yang melimpah juga dapat mengembangkan jati diri Negara.  Museum merupakan bagian atau komponen pembentuk lingkungan yang mempunyai karakteristik sendiri

3.	Nyaman dan Mudah dalam mendapatkan informasi	Museum diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi. Bangunan yang nyaman baik dari sistem penghawaan, pencahayaan dan tata suara mampu mendukung kualitas pelayanan museum.
----	--	---

Tabel 1. Fungsi bangunan museum

sumber : Muhamad Romalqodus, *Perancangan Ulang Museum Arkeologi di Prambanan*. 1997

Sebagai bangunan umum, museum hendaknya dirancang dan dikelola sesuai dengan kebutuhan masyarakat antara lain kebutuhan edukasi, proteksi, dan informasi.

#### 2.1.4. Persyaratan Museum

##### 1. Persyaratan Lokasi Museum

- a. Lokasi museum strategis, berarti tempat yang mudah di jangkau dan tidak harus berada di tengah kota.
- b. Lokasi harus sehat :
  - Jauh dari kawasan industri
  - Kondisi tanah tidak berlumpur / tanah rawa
  - Memperhatikan elemen-elemen iklim, diantaranya masalah kelembapan yang dapat terkontrol mencapai antara 55 – 65 persen

##### 2. Persyaratan Bangunan

Bangunan Museum tidak hanya memperhatikan kemegahan dan keindahan saja, tetapi juga harus dapat menyelamatkan atau melindungi koleksi museum dan pengguna museum (pengunjung dan karyawan).

Untuk tampilan museum sebaiknya memberikan kesan akrab dan selaras dengan kondisi alam juga masyarakat sekitar, jauh dari kesan angker dan dingin.



### 3. Persyaratan Koleksi Museum

- a. Mempunyai nilai sejarah dan estetika
- b. Dapat diidentifikasi mengenai budaya wujud (morfologi), tipe (tipologi), gaya (style), fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus atau periodenya.
- c. Menjadi monumen dan dokumen, sebagai bukti nyata dan kehadirannya bagi penelitian ilmiah.

#### 2.1.5. Standar Fasilitas Museum Internasional

##### 1. Aksesibilitas

Museum sebaiknya mudah di akses dan dicapai dengan transportasi publik, baik dengan jalan kaki, dekat dengan sekolah ataupun dari perpustakaan yang ada di kota tersebut.

##### 2. Site

Untuk site museum dapat di tengah kota, di pinggir kota ataupun di luar kota, mengingat sistem transportasi publik ataupun pribadi dapat menjangkau.

Pemilihan site juga mempertimbangkan beberapa hal :

- a. Memberi perlindungan yang relatif untuk benda-benda koleksi baik dari suara, debu, getaran, gas buangan kendaraan atau pabrik, asap dan kandungan sulfur yang dapat membahayakan koleksi benda seni.
- b. Pepohonan dapat membantu menyaring terhadap debu, dan zat-zat kimia industri yang polutif. Fungsi pepohonan juga dapat menstabilkan kelembapan udara di mana benda-benda koleksi semacam lukisan dan benda-benda tua yang sangat sensitif terhadap perubahan kelembapan udara. Meskipun kadang pohon-pohon tersebut mengurangi jumlah cahaya matahari yang masuk ke dalam museum, namun itu tidaklah penting dibandingkan dengan keuntungan dengan adanya barisan pohon tersebut.
- c. Untuk peralatan dan servis hendaknya diberikan ruangan tersendiri yang jaraknya jauh dari bangunan museum itu sendiri.

Berdasarkan definisi standar fasilitas museum internasional maka :

### 3. Fungsi dan Kebutuhan Ruang

- a. Kuratorial
- b. Display / pameran
- c. Persiapan / preparasi pameran
- d. Edukasi

Oleh karena itu dibutuhkan ruangan-ruangan yang mewadahi fungsi-fungsi tersebut, adapun kebutuhan minimal yang harus ada pada suatu museum :

#### Fungsi dan Kebutuhan Ruang Minimal

No	FUNGSI	KEBUTUHAN RUANG
1.	<p>Kuratorial</p> <p>a. Koleksi, preservasi, identifikasi, dokumentasi, studi, restorasi</p> <p>b. Penyimpanan Koleksi</p>	<p>a. Ruang kantor, ruang kerja, ruang workshop.</p> <p>b. Ruang simpan (gudang) koleksi</p>
2.	<p>Display / Pameran</p> <p>Pameran tematik dan pameran tetap objek dan dokumen koleksi terpilih, yang disusun untuk menampilkan ceritera tertentu.</p>	<p>Galeri pameran</p>
3.	<p>Persiapan / preparasi pameran</p> <p>Preparasi yang akan dipamerkan</p>	<p>Ruang Workshop</p> <p>Ruang kantor, ruang kerja</p>
4.	<p>Edukasi dan Publik</p> <p>Bagian ini diperluas dengan mengikutsertakan semua fungsi publik.</p> <p>a. Perkuliahan, tur sekolah, pertemuan masyarakat, film dan fungsi-fungsi sosial.</p> <p>b. Reception, informasi, penjualan, supervisi galeri pameran.</p> <p>c. Keperluan publik.</p>	<p>a. Ruang kuliah</p> <p>Lemari / ruang penyimpanan kursi</p> <p>Dapur kecil / dapur bersih.</p> <p>b. Lobby</p> <p>Konter penjualan dan informasi</p> <p>c. Ruang penyimpan jas, coat, jas hujan (loker)</p> <p>Kamar kecil.</p>

5.	Servis lainnya a. Mekanikal b. Janitorial	a. Peralatan AC dan heater b. Lemari / ruang penyimpanan peralatan kebersihan.
----	---	---

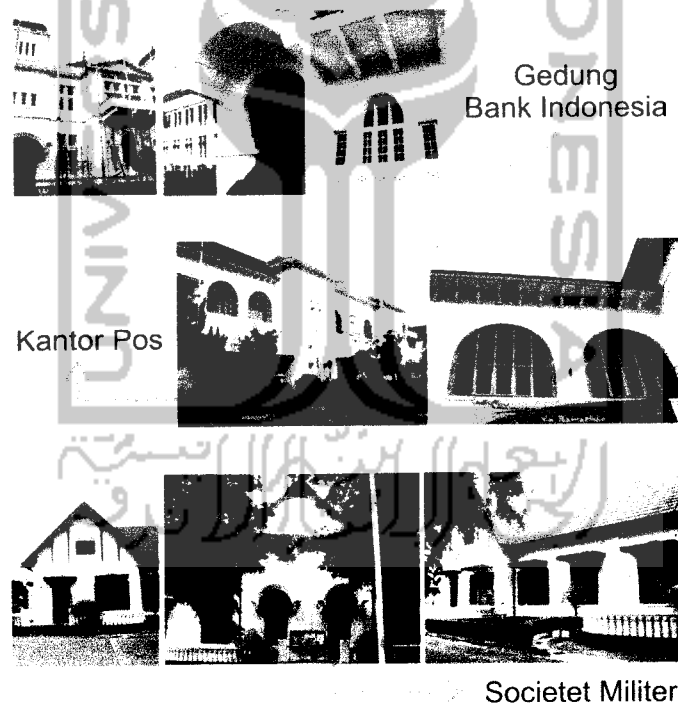
Tabel 2. Fungsi dan kebutuhan ruang minimal

sumber : Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006

### 2.1.6. Kajian Teoritis

#### 1. Penampilan Bangunan

Museum Sonobudoyo terletak di kawasan utama pembentuk sumbu utama dengan citra karakter bangunan kolonial yang sangat kental. Beberapa bangunan dengan karakter yang khas dan berada di sekitar Museum Sonobudoyo adalah Bank BNI, Benteng Vredeburg, Gedung Agung dan Seni Sono, Kantor Pos dan Keraton Yogyakarta.



Gambar 3. Bangunan kolonial di sekitar Museum Sonobudoyo

sumber : penelitian, 2007

#### Ciri-ciri Bangunan Kolonial di Indonesia

Bangunan kolonial adalah bangunan yang terdapat di negara bekas koloni dengan ciri bangunan bergaya Barat dengan menerapkan konsep lokal atau tradisional.

NO	CIRI-CIRI	KETERANGAN
1.	Tata Ruang	<p>a. Tata / pola ruang simetris, mempunyai satu atau dua sumbu yang membagi ruang dan bangunan dengan sama rata.</p> <p>b. Tata ruang mempunyai pola dasar linier, sehingga bangunan akan berbentuk persegi panjang atau bujur sangkar.</p> <p>c. Pintu utama terletak tepat ditengah pada sumbu simetri bangunan. Selain pintu utama juga terdapat pintu samping.</p>
2.	Atap	<p>a. Konstruksi atap menggunakan pelana atau lengkung, dengan penambahan atap pada bagian-bagian tertentu.</p> <p>b. Penutup atap menggunakan genteng, beton atau seng.</p> <p>c. Jarak antara lantai dengan atap cukup tinggi (monumental).</p> <p>d. Terdapat kanopi pada pintu masuk, sebagai adaptasi dengan iklim Indonesia.</p>
3.	Bukaan	<p>a. Bentuk dasar jendela adalah persegi empat atau lengkung, atau kombinasi keduanya.</p> <p>b. Pintu dan jendela mempunyai pola simetris</p>
4.	Fasade	<p>a. Pola fasade bangunan selalu simetris dengan sumbu as membagi bangunan dengan sama rata.</p> <p>b. Terdapat permainan kolom yang ditonjolkan dari dinding sebagai pembentuk fasade bangunan.</p>
5.	Ornamentasi	<p>a. Pada fasade dan interior bangunan banyak ornamentasi permainan lengkung pada bukaan, dimana hal ini bisa berupa penonjolan rollaag atau glass box yang sengaja dipasang diatas bukaan-bukaan tersebut.</p>

		<p>b. Selalu ada garis menonjol horisontal mengelilingi bangunan diantara bukaan, yaitu di atas dan di bawah bukaan (diatas pintu dan jendela dan dibawah jendela).</p> <p>c. Selalu terdapat ornamen-ornamen persegi empat pada bagian atap fasade bangunan yang mempunyai pola simetris.</p>
--	--	--

Tabel 3. Ciri Bangunan Kolonial Indonesia

sumber : Dwi Anggri Mutia. *Konservasi Benteng Vastenburg Sebagai Pengembangan Kebudayaan di Surakarta*. TA, 2000



Gambar 4. Ciri bangunan kolonial

sumber : *Arsitektur Kolonial Belanda Di Indonesia*. 1993

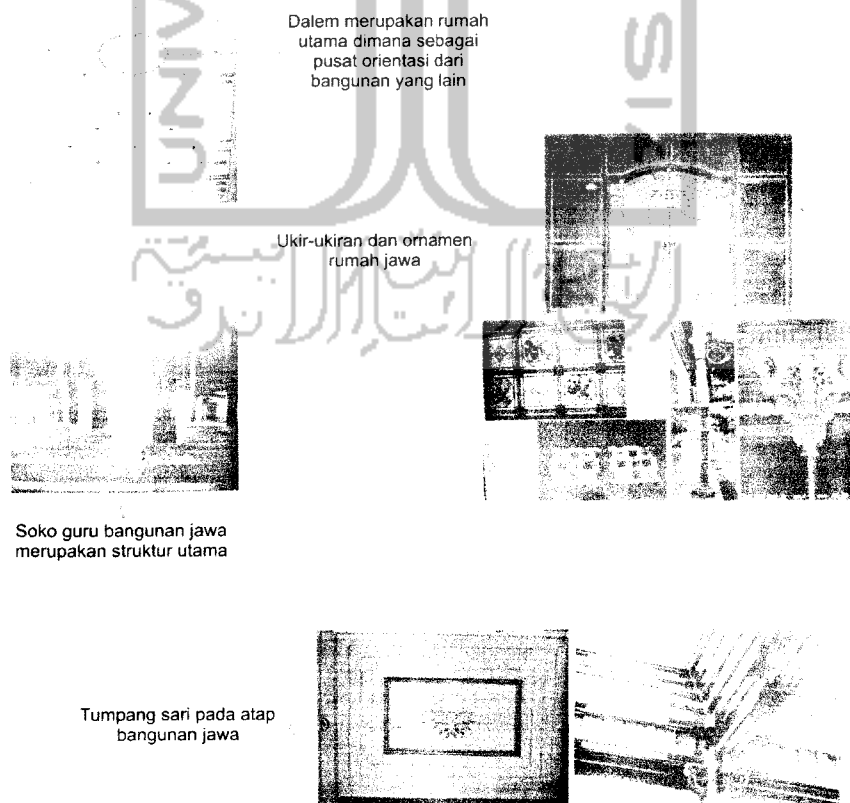
### Ciri-ciri Bangunan Tradisional Jawa

NO	CIRI-CIRI	KETERANGAN
1.	Tata Ruang	<p>a. Rumah tradisional jawa berpola simetri, terlihat pada perletakan tiang, pintu jendela dan penempatan ukiran / hiasan.            Simetri → Seimbang → Sempurna</p> <p>b. Tata ruang bersifat sentral dan magis, "dalam" sebagai orientasi bangunan-bangunan yang lain. Pola memusat dimana yang utama dikelilingi oleh bagian yang lebih sederhana dan ini menurun secara bertingkat (ada tingkatan)</p> <p>c. Penataan rumah tradisional jawa secara horisontal (mendatar) terlihat pada pembagian ruang. Sedang penataan vertikal terlihat pada perbedaan ketinggian dimana ruang utama lantainya ditinggikan. Gabungan vertikal dan horisontal akan terlihat serasi dan selaras dengan lingkungan sekitar</p> <p>d. Pintu utama terletak tepat ditengah pada sumbu simetri bangunan.</p>
2.	Atap	<p>a. Ada beberapa bentukan atap : bentuk 'panggung-pe' (bentuk dasar dari semua bentuk bangunan jawa), 'gedhang selirang' (pelana), 'limasan', 'joglo' (bentuk limas yang dikembangkan)</p> <p>b. Penutup atap menggunakan genteng , sirap atau seng.</p>
3.	Bukaan	<p>a. Bentuk dasar jendela adalah persegi empat dengan ornamen ukiran</p> <p>b. Pintu dan jendela mempunyai pola simetris.</p> <p>c. Sedikitnya bukaan pada rumah tradisional jawa, sehingga terkesan 'gelap'</p>

4.	Fasade	<p>a. Pola fasade bangunan selalu simetris dengan sumbu as membagi bangunan sama rata.</p> <p>b. Bangunan tradisional jawa menampilkan keagungan dengan cara sederhana, sopan dan menghindari penampilan yang angkuh. Hal ini terlihat pada bentuk dan proporsi yang akrab yaitu lekat pada tanah, melebar (berkesan datar) dengan penonjolan-penonjolan di titik-titik tertentu sebagai penekanan.</p>
5.	Ornamentasi	Selalu terdapat ornamen ukiran pada bangunan yang mempunyai pola simetris.
6.	Struktur	Soko Guru dan Soko Pengarak sebagai sruktur utama rumah tradisional jawa

Tabel 4. Ciri Bangunan Tradisiomnal Jawa

sumber : Arya Ronald, IR. *Ciri-Ciri Karya Budaya Di Balik Tabir Keagungan Rumah Jawa*



Gambar 5. Ciri bangunan tradisional Jawa

sumber : *Ciri-Ciri Karya Budaya Di Balik Tabir Keagungan Rumah Jawa*

## 2. Tata Ruang

NO	KETERANGAN	
1.	Sirkulasi	<p>Menurut Ernest Neufret, sirkulasi dibagi menjadi 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sirkulasi Pengunjung Yaitu sirkulasi pengunjung yang mengunjungi ruang pameran di museum.</li> <li>b. Sirkulasi Pengelola Yaitu sirkulasi bagi pengelola museum yang bertujuan menunjang kegiatan museum</li> <li>c. Sirkulasi Benda Koleksi Sirkulasi pergerakan bagi benda-benda koleksi yang merupakan obyek pameran.</li> </ol> <p>Berdasar arah :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sirkulasi Horizontal Sirkulasi yang menghubungkan ruang-ruang yang berada dalam satu lantai. Sirkulasi tersebut berupa selasar atau koridor.</li> <li>b. Sirkulasi Vertikal Sirkulasi yang menghubungkan ruang yang berbeda ketinggian / lantai. Sirkulasi tersebut berupa tangga, escalator, ramp atau lift.</li> </ol>
2.	Pengkondisian Udara	<p>Menurut Widodo (1998). Op.cit.23, hal :37</p> <p>Pengkondisian udara dibagi menjadi 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pada Ruang Umum Pengkondisian udara yang meliputi ruang-ruang pendukung dan ruang-ruang pengelola (ruang selain ruang pameran). Untuk mempertahankan suhu ruang maka diperlukan sistem sirkulasi udara yang memungkinkan pergerakan udara agar terjadinya pergantian udara yaitu dapat dengan memberikan bukaan atau penggunaan air conditioner (AC). Hal ini dapat memberikan kenyamanan suhu pada</li> </ol>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan Kombinasi Yaitu pencahayaan gabungan antara pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.</li> </ul>
--	--	---

Tabel 5. Sirkulasi, pengkondisian udara dan pencahayaan

### 3. Karakter Rekreatif

Menurut YB. Mangun Wijaya citra yang rekreatif adalah :

Rekreatif berasal dari kata (to create) yang berarti rekreasi atau hiburan sehingga gambaran "kesan" atau "image" yang dimiliki oleh suatu bangunan yang bercirikan atau berkarakter rekreasi atau menghibur dan memiliki sesuatu hal yang menarik atau daya tarik. Hal ini dapat ditimbulkan melalui karakter atau ekspresi bentuk-bentuk yaitu:

- a. Komunikatif, mempunyai karakter bentuk-bentuk terbuka, mengundang dan akrab
- b. Rekreatif, mempunyai karakter bentuk-bentuk dinamis, bebas dan organis, melengkung
- c. Bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, skala dan proporsi ditentukan oleh rasa nyaman
- d. Bentuk memiliki warna yang menimbulkan rasa senang, santai. Misal warna yang selaras dan kontras dengan lingkungan
- e. Orientasi ke arah yang menyegarkan misal ke arah taman atau obyek wisata yang lain
- f. Bentuk pertimbangan pencahayaan, kebisingan, suhu dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan pemakai bangunan.

Menurut Isaac Arg. Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur. Intermatra 1986. hal: 68, pencerminan karakter rekreatif pada tata ruang dalam, ruang luar dan penampilan bangunan dapat diungkapkan dalam wujud sebagai berikut :

#### a. Dinamis

Digunakan dengan menghadirkan penataan ruang-ruang yang mengalir (adanya pergerakan), hal ini dapat diwujudkan dengan

penempatan ruang-ruang pameran yang dipadukan dengan sirkulasi utama sehingga adanya pergerakan dalam mengamati objek pameran begitupun dengan bentukan bangunan.

b. Skala

Penggunaan skala besar dan kecil sehingga menghadirkan suatu ruang yang tidak monoton. Hal ini dapat dihadirkan dengan memperhatikan penggunaan skala pada ruang pameran untuk memperkuat suasana suatu ruang dengan ruang lainnya.

c. Unsur Alam / Vegetasi

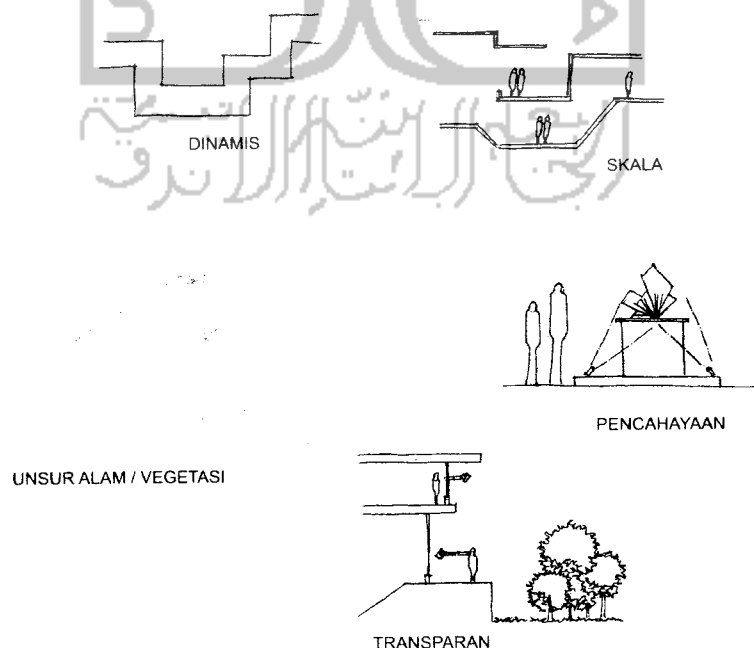
Penggunaan vegetasi yang berfungsi sebagai penstabil kelembaban udara, pengarah pergerakan dan juga penyaring debu. Selain itu juga dapat menjadi penyejuk area museum

d. Pencahayaan

Pencahayaan digunakan selain untuk penerangan juga untuk menonjolkan obyek yang dipamerkan.

e. Transparan

Penggunaan material transparan sehingga secara visual pengunjung dapat berinteraksi dengan area sekitar. Selain itu juga dapat memberikan kesan terbuka pada bangunan.



Gambar 6. Karakter rekreatif

sumber : Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur. 1986

### c. Pengunjung dengan Kelelahan dalam Museum

Posisi badan saat menikmati obyek sangat menentukan tingkat kelelahan pengunjung



Gambar 9. Perilaku pengunjung dengan faktor kelelahan  
sumber : Public Space in Museum

### 5. Karakter Pengunjung Museum dan Pertimbangan Desain

Gambar 10. Karakter pengunjung museum dan pertimbangan desain

## 2.1.7. Literatur Museum

### 1. Louvre Museum



Gambar 11. Museum Louvre  
sumber : Tabloid RUMAH edisi 91

Museum ini merupakan museum terbesar di dunia yang dulu berfungsi sebagai benteng pertahanan Inggris. Pada tahun 1983 pemerintah Perancis merencanakan renovasi besar-besaran agar museum terlihat lebih modern, lebih luas dan lebih menyatu dengan bangunan sekitarnya. Bangunan lama dengan gaya klasik Eropa tetap dipertahankan dengan pergantian orientasi dari linier menjadi bentuk "U" ke arah sebuah courtyard yang luas. Untuk menambah luas museum, dibangun ruangan-ruangan di bawah courtyard dimana di atas jalan pintu masuk museum di buat sebuah piramid kaca dengan struktur rangka baja (*space frame*) dengan panel kaca setebal 21 mm. Bentuk piramida kaca ini dibuat untuk menjembatani gaya klasik dan modern dimana fungsi kaca sebagai sarana untuk memasukkan cahaya sebanyak-banyaknya ke ruang di bawah courtyard.

### 2. Fukui City Museum of Art



Gambar 12. Fukui City Museum of Art  
sumber: internet, [www.google.com](http://www.google.com)

Bentukan massa museum ini didefinisikan dari "art" yang ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan yang asimetris dan tidak teratur.

Terciptalah bentukan-bentukan yang dinamis yang menjadikan pengunjung lebih fleksibel dalam menikmati koleksi museum.

Sirkulasi yang atraktif terdapat pada selasar penghubung antar ruang yang mengelilingi void pada tengah ruang dan menempel pada dinding luar bangunan. Kesan akrab terdapat pada dinding museum yang transparan sehingga tercipta suasana yang atraktif dan tidak monoton.

### 3. Burda Collection Museum Germany



Gambar 13. Burda Collection Museum  
sumber: internet, [www.richardmeier.com](http://www.richardmeier.com)

Museum ini didisain agar harmonis dengan taman yang ada di sekitar bangunan. Adanya rasa kesatuan dan keharmonisan antara museum dengan taman.

Untuk akses ke lantai atas terdapat ramp yang tertutup dengan kaca sehingga dapat terlihat taman di belakang. Untuk ruang pameran menggunakan sun roof, sehingga adanya permainan cahaya yang memberikan kesan dramatis. Semua elemen dari museum ini mendukung dan menjaga pepohonan yang dilindungi di lingkungan sekitar.

## 2.2. Potensi Museum Sonobudoyo Terkait Pariwisata di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan zona wisata dan budaya dimana pada kawasan ini sebagai pusat pendidikan, dengan fasilitas pendukungnya seperti perhotelan dan hiburan.

Adapun zona wisata tersebut adalah Keraton Yogyakarta, Pakualaman, Malioboro, Taman Sari, Museum Vredeburg, Monumen Yogya Kembali dan Desa Kerajinan Perak. Daya tarik kunjungan wisatawan ke pusat Yogyakarta secara keseluruhan banyak didukung oleh obyek wisata peninggalan sejarah seperti museum dan candi.

Museum Sonobudoyo mempunyai pasar wisatawan baik dari dalam negeri ataupun luar negeri, dengan jenis wisata budaya dan pendidikan. Total jumlah wisatawan yang berkunjung ke Museum Sonobudoyo sendiri pada tahun 2004 sebanyak 35,299 yaitu wisman (wisatawan mancanegara) berjumlah 6,322.0 dan wisnus (wisatawan nusantara) sebanyak 28,977.0 orang.

**Jumlah Wisatawan Obyek-Obyek Wisata Kota Yogyakarta  
Tahun 2004**

No	Obyek Wisata Kota Yogyakarta	Wisman	Wisnus	Total
1.	Kraton Yogyakarta	45,700.0	330,108.0	375,808.0
2.	Taman sari	10,935.0	26,449.0	37,384.0
3.	KB Gembiraloka	17,734.0	613,369.0	631,103.0
4.	M Benteng Vredeburg	339.0	188,077.0	188,416.0
5.	M Sonobudoyo	6,322.0	28,977.0	35,299.0
6.	M Dharma Wiratama	47.0	5,979.0	6,026.0
7.	M Pagelaran Sutihinggal	5,306.0	212,745.0	218,051.0
8.	M Sasmitaloka	22.0	8,996.0	9,018.0
9.	M Biologi	27.0	27,293.0	27,320.0
10.	M Perjuangan	5.0	2,721.0	2,726.0
11.	M Puro Pakualaman	49.0	738.0	787.0
12.	M Sasana Wiratama	17.0	5,367.0	5,384.0
13.	M Kereta Keraton Yogyakarta	1,058.0	79,746.0	80,804.0
14.	M Dewantara Kirty Griya	1.0	13,182.0	13,183.0
15.	Istana Negara Gedung Agung	-	-	-
16.	Makam P Senopati	72.0	15,385.0	15,457.0
17.	Purawisata	15,646.0	136,339.0	151,985.0
18.	M Batik	29.0	557.0	586.0

19.	Kebun Plasma Nutfah Pisang	91.0	807.0	898.0
	<b>Jumlah Wisatawan</b>	<b>103,400.0</b>	<b>1,696,835.0</b>	<b>1,800,235.0</b>

Tabel 6. Jumlah Wisatawan Obyek-Obyek Wisata Kota Yogyakarta. 2004

sumber: Dinas Kebudayaan, 2006

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa Museum Sonobudoyo berada di peringkat 5, hal ini menunjukkan bahwa Museum Sonobudoyo sebagai destinasi wisata kurang diminati oleh wisatawan. Oleh karena itu untuk menarik wisatawan berkunjung ke Museum Sonobudoyo maka perlu adanya pengembangan kawasan, seperti masalah penataan lingkungan di dalam atau pun luar lingkungan museum, penataan sirkulasi dan sebagainya. Pengembangan Museum Sonobudoyo menjadi museum internasional diharapkan akan meningkatkan pariwisata di Yogyakarta.

### 2.3. Museum Sonobudoyo sebagai Cagar Budaya

Kawasan Keraton Yogyakarta merupakan salah satu kawasan Cagar Budaya di Yogyakarta. Adapun semua kebijakan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992, tentang Benda Cagar Budaya.

Menimbang :

- a. bahwa benda cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan sehingga perlu dilindungi dan dilestarikan demi pemupukan kesadaran jatidiri bangsa dan kepentingan nasional
- b. bahwa untuk menjaga kelestarian benda cagar budaya diperlukan langkah pengaturan bagi penguasaan, pemilikan, penemuan, pencarian, perlindungan, pemeliharaan, pengelolaan, pemanfaatan, dan pengawasan benda cagar budaya
- c. bahwa pengaturan benda cagar budaya sebagaimana diatur dalam Monumenten Ordonnantie Nomor 19 Tahun 1931 (Staatsblad Tahun 1931 Nomor 238), sebagaimana telah diubah dengan Monumenten Ordonnatie Nomor 21 Tahun 1934 (Staatsblad Tahun 1934 Nomor 515) dewasa ini sudah tidak sesuai dengan upaya perlindungan dan pemeliharaan demi pelestarian benda cagar budaya; dan oleh karena itu dipandang perlu menetapkan pengaturan benda cagar budaya dengan undang-undang

## BAB I, Ketentuan Umum, Pasal 1:

Dalam Peraturan Pemerintah ini yang dimaksud dengan Benda Cagar Budaya adalah :

- a. benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.
- b. benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Untuk perlindungan dan pemeliharannya ada di dalam BAB IV, Pasal 23 :

- (1) Perlindungan dan pemeliharaan benda cagar budaya dilakukan dengan cara penyelamatan, pengamanan, perawatan, dan pemugaran.
- (2) Untuk kepentingan perlindungan benda cagar budaya dan situs diatur batas-batas dan lingkungannya sesuai dengan kebutuhan.
- (3) Batas-batas situs dan lingkungannya sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) ditetapkan dengan sistem pemintakatan yang terdiri dari mintakatan inti, penyangga, dan pengembangan.

## 2.4. Museum Sonobudoyo

### 2.4.1. Sejarah

Museum Sonobudoyo didirikan oleh Yayasan Java Institut yaitu salah satu Organisasi yang berkecimpung dibidang Kebudayaan Jawa yang anggotanya terdiri dari orang-orang kulit putih (asing) dan orang-orang Indonesia. Keputusan pendirian museum ini merupakan hasil kongres Java Institute di Surakarta tahun 1931. Arsitek terkemuka bernama Ir. Th. Karsten yang tinggal di Bandung. Saat itu, banyak menghasilkan karya rencana gambar bangun di Jawa termasuk bangunan Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Setelah calon koleksi museum terkumpul dari daerah yang meliputi budaya Jawa, yaitu seluruh pulau Jawa, pulau Madura, pulau Bali dan sebagian pulau Lombok, pada hari Rabu Wage Tanggal 9 Ruwah 1866, kemudian diresmikan



oleh Sri Sultan Hamengku Buwono VIII dengan sangkalan "Kayu Winayangan ing Brahma Budha" atau tahun 1866 (Jawa), tepatnya tanggal 6 November 1935 Masehi.

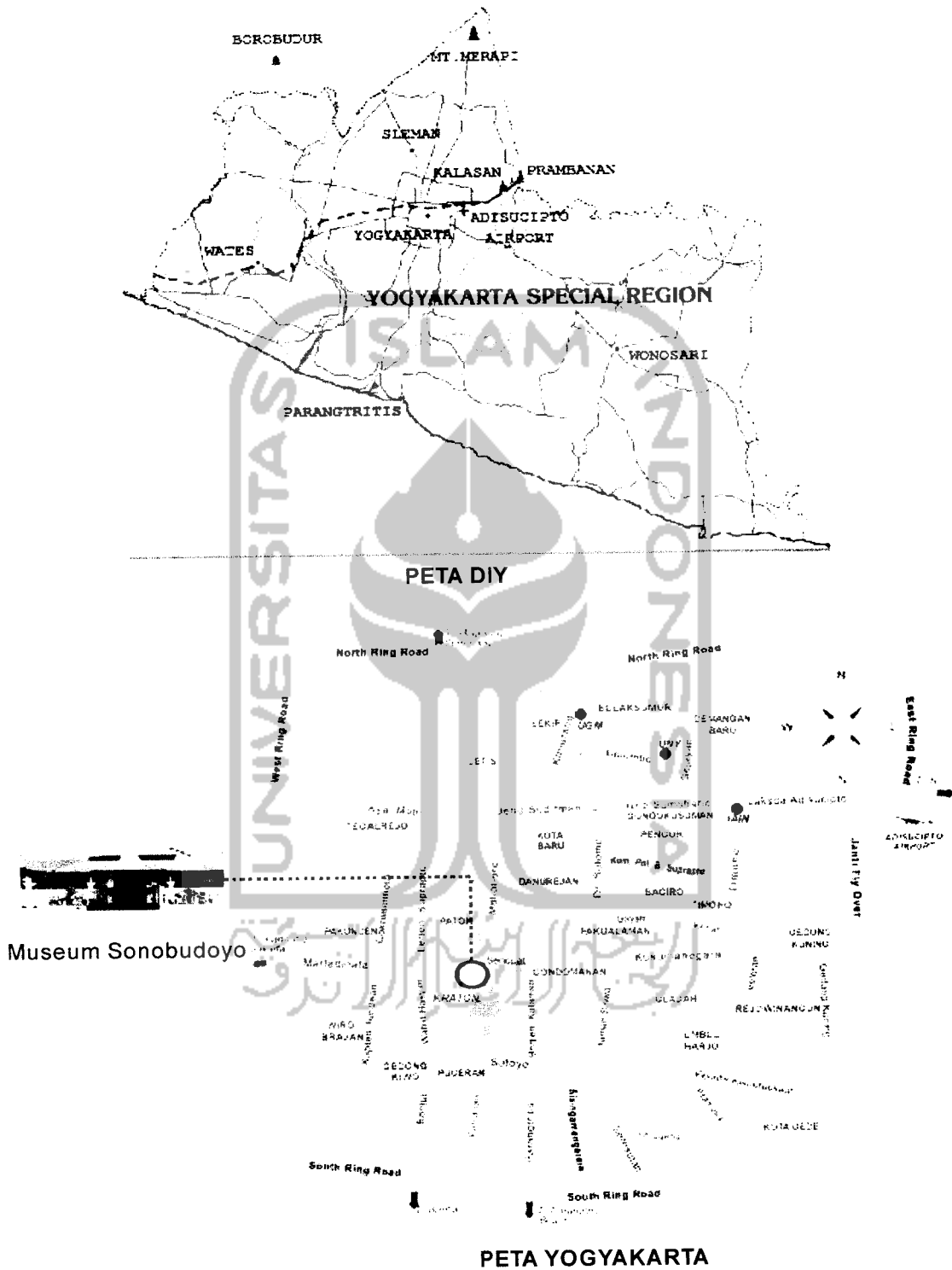
Museum dibuka untuk umum menempati bangunan bekas kantor "Schauten" di sisi barat laut alun-alun utara depan Kraton Yogyakarta, diantara Bangsal Pangurakan deretan barat laut.

Oleh karena Museum Sonobudoyo memiliki jumlah koleksi ±42.698 buah meliputi 10 jenis sebagaimana disebutkan di atas namun ruang pamerannya tidak cukup, maka dilakukan perluasan ruang pameran di komplek Dalem Jayakusuman atau Dalem Condokiranan di Wijilan Panembahan sebelah timur alun-alun utara Yogyakarta. Selanjutnya diresmikan pada 6 November 1998 oleh Gubernur Propinsi DIY Sri Sultan Hamengku Buwono X yang dihadiri juga Direktur Jenderal Kebudayaan.

Tujuan didirikan Museum Sonobudoyo antara lain untuk mengumpulkan, melestarikan dan membina warisan budaya (Jawa) yang selanjutnya disajikan kepada umum. Dalam perkembangannya kemudian dimanfaatkan sebagai obyek peneliti, obyek penikmat seni sekaligus sebagai obyek wisata.

Pengumpulan koleksi dari periode awal sampai saat ini dilakukan sesuai kondisi keperluan dan kemampuan dana yang tersedia. Pelestarian dilakukan dengan cara perawatan, dokumentasi, sarasehan, diskusi, seminar yang berkaitan dengan koleksi. Sedangkan untuk mendukung usaha pembinaan sejak awal diselenggarakannya kursus, penataran, latihan, work shop, ceramah, pameran dan sebagainya. Contoh pembinaan antara lain diselenggarakan "Kunst Ambacht School" masa lalu, pelatihan karawitan, tempat praktek pedalangan dan sebagainya.

## 2.4.2 Kedudukan Museum



Gambar 14. Peta Yogyakarta  
sumber: internet, [www.google.com](http://www.google.com)

Museum Sonobudoyo berlokasi di pusat kota / titik nol Km berada dalam lokasi yang sangat strategis, berada dalam lingkungan Keraton Yogyakarta. Keraton adalah obyek wisata utama dengan jumlah kunjungan wisatawan terbanyak. Kawasan ini memiliki kemudahan akses dan kedekatan dengan obyek wisata yang ada di pusat kota Yogyakarta, seperti Keraton, Taman Sari, Kebun Binatang GembiraLoka, Museum Benteng Vredeburg dan Pura Pakualaman.

Kawasan ini merupakan kawasan utama pembentuk sumbu utama dengan citra karakter bangunan kolonial yang sangat kental. Beberapa bangunan dengan karakter yang khas dan berada di sekitar Museum Sonobudoyo adalah Bank BNI, Benteng Vredeburg, Gedung Agung dan Seni Sono, Kantor Pos dan Keraton Yogyakarta.

Untuk kondisi fisiknya, Museum Sonobudoyo ini merupakan bangunan peninggalan Java Institut sebagai bangunan Cagar Budaya, seiring dengan perkembangan waktu bangunan tersebut sudah mengalami banyak kerusakan dan sangat tidak memadai sebagai tempat pameran Benda Koleksi Museum, beberapa bangunan tambahan seperti perpustakaan, storage dan laboratorium kondisinya juga rusak sehingga beberapa koleksi baik buku maupun Benda Koleksi lain dikhawatirkan akan ikut rusak.

#### 2.4.3. Kondisi Museum Sonobudoyo

##### 1. Bangunan Museum Sonobudoyo

Bangunan lama Museum Sonobudoyo di disain dengan karakter campuran antara bangunan jawa dan kolonial. Citra bangunan jawa terlihat dari penggunaan bentuk atap dan regol, sedangkan citra bangunan kolonial terlihat dari skala bangunan dan elemen struktur yang digunakan. Bangunan Museum ini merupakan bangunan peninggalan Java Institut sebagai bangunan Cagar Budaya.

Museum yang terletak di tepi utara Alun-alun Keraton Yogyakarta ini mengintroduksi sejumlah hal baru ketimbang mereplika secara wantah bangunan tradisional jawa. Walaupun memperlihatkan sumbu utara - selatan yang sangat kuat, masa bangunan dan pelataran tidak diorganisasikan dalam komposisi yang tepat simetris. Pendapa utama

di bagian depan dan pelataran belakang belakang yang diapit dua masa bangunan merentangkan sumbu maya tersebut, namun juga sekaligus mengisyaratkan pembedaan bagian kanan (timur) dan bagian kiri(barat) gugusan masa. Namun tidak terdapat pemisahan fisik yang tegas antara kedua bangunan tersebut.

Sejumlah masa didistribusikan disebelah kanan, dan membuat pelataran kosong di sebelah kiri. Dinding yang melingkupi pelataran tersebut dan candi bentar yang berada tepat di tengah-tengahnya mengembalikan keseimbangan komposisi asimetris itu, sekaligus menegaskan lagi kehadiran sumbu utara – selatan.

Tegak lurus terhadap sumbu utara – selatan adalah sumbu timur – barat yang diekspresikan melalui selasar yang merentang pada arah tersebut. Meski di bagian ini terdapat dua masa bangunan besar pada ujung timur dan barat serta bangunan lain sebagai fasilitas yang menyebar pada tapak, hal ini mengingatkan pada tata ruang bangunan tradisional jawa. Citra "jawa" yang lain terlihat pada penggunaan atap limasan dengan berbagai modifikasi dan transformasi.

Bangunan Museum Sonobudoyo memiliki luas 5.031 m<sup>2</sup> dan pada lahan seluas 7.867 m<sup>2</sup>. Bangunan-bangunan yang ada :

- Ruang Pamer Tetap : 806 m<sup>2</sup>
- Ruang Auditorium : 430 m<sup>2</sup>
- Ruang Storage Koleksi : 446 m<sup>2</sup>
- Ruang Perpustakaan : 668 m<sup>2</sup>
- Ruang Laboratorium : 176 m<sup>2</sup>
- Ruang Preparasi : 195 m<sup>2</sup>
- Ruang Kantor : 1.711 m<sup>2</sup>
- Ruang Pelayanan Umum lainnya : 150 m<sup>2</sup>  
( Satpam, WC, Mushola, dll)
- Ruang Pengelasan : 525 m<sup>2</sup>

Keterangan :

- a. Gedung Ruang Pamer Tetap  
Gedung Ruang Pamer Tetap yang merupakan bangunan Joglo dan bangunan "Dalem" yang dihubungkan dengan pringgitan layaknya bangunan tradisional Jawa.
- b. Ruang Pagelaran  
Berupa bangunan berbentuk pendopo tertutup, letaknya berada di sisi sebelah bangunan "Dalem". Selasar sebagai penghubung Ruangan Pagelaran dengan bangunan "Dalem" selebar 2 m.
- c. Bangunan Tata Usaha  
Bangunan ini kental dengan Arsitektur Kolonialnya, merupakan bangunan yang tergolong dalam bangunan cagar budaya.
- d. Bangunan Musholla  
Bangunan ini terletak di sebelah barat site dan berdekatan dengan gedung Tata Usaha dan mempunyai akses sendiri.
- e. Bangunan Gedung Auditorium  
Bangunan ini merupakan bangunan tambahan, jadi tidak termasuk bangunan cagar budaya. Terletak di sebelah barat gedung Tata Usaha.
- f. Perpustakaan  
Terletak di sebelah Utara Gedung Auditorium. Gedung ini terdiri dari 3 lantai dengan sirkulasi vertikal berupa tangga, tangga utama yang terletak di dalam bangunan dan tangga darurat yang terletak di ujung utara di luar bangunan.  
Gedung ini tidak terhubung dengan bangunan lain di kompleks Museum Sonobudoyo. Akses dan sirkulasi dengan gedung Studi Koleksi dan Laboratorium cukup baik karena letak ketiga bangunan cukup dekat.
- g. Gudang  
Bangunan ini terletak di sisi Utara site dengan luas keseluruhan 446 m<sup>2</sup> dan berbatasan langsung dengan Jl. KHA Dahlan. Terdiri dari gudang batik, gudang senjata, gudang wayang dan gudang ukir.

Fungsi bangunan sebagai gudang pasif yang bersifat tertutup atau tidak dapat dinikmati wisatawan.

h. Bangunan Laboratorium

Terdiri dari satu lantai dengan luas sekitar 176 m<sup>2</sup>.

i. Preparasi

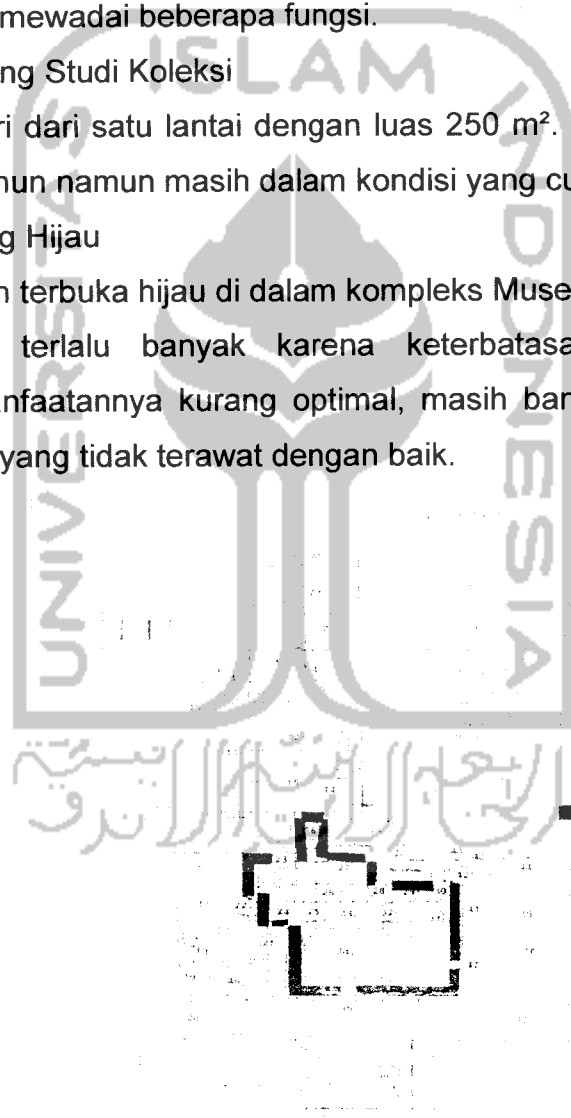
Terletak di sebelah Utara ruang pameran. Terdiri dari dua lantai dengan luas sekitar 195 m<sup>2</sup> dan terbagi menjadi beberapa ruang yang mewadai beberapa fungsi.

j. Gedung Studi Koleksi

Terdiri dari satu lantai dengan luas 250 m<sup>2</sup>. Gedung ini berusia 70 tahun namun masih dalam kondisi yang cukup baik.

k. Ruang Hijau

Lahan terbuka hijau di dalam kompleks Museum Sonobudoyo ini tidak terlalu banyak karena keterbatasan lahan. Namun pemanfaatannya kurang optimal, masih banyak ruang terbuka hijau yang tidak terawat dengan baik.



Gambar 15. Site Plan Museum Sonobudoyo

sumber: Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006

## 2. Ruang Museum Sonobudoyo

### a. Ruang Pendopo

Pada prinsipnya pemanfaatan tanah pada Museum Sonobudoyo berpola bangunan tradisional Jawa. Halaman luar dengan dalam dipisahkan dengan tembok – cepuri yang dihias dengan pilar bermahkota kuncup melati.

Masuk ke halaman dalam melalui pintu gerbang utama berbentuk "Semar tinandu". Pendopo berbentuk limas lambang tumpang sari yang mirip dengan masjid Kanoman Cirebon Jawa Barat. Fungsi pendopo ini sebagai ruang penerima tamu (hall). Namun sekarang dimanfaatkan untuk menyajikan seperangkat gamelan kuno Cirebon Kyai Mega Mendhung di sisi barat dan di bagian timur terdapat dua gamelan slendro elog yang bergaya mataram Kyai dan Nyai Riris Manis yang sampe sekarang masih sering ditabuh. Sebelum memasuki "dalem agung" atau ruang dalam dari bangunan "pendopo" terlebih dahulu melewati bangunan "pringgitan" atau paringgitan yaitu tempat pagelaran wayang. Karena site yang terbatas bangunan pringgitan dibuat sempit, lebih mengutamakan luas "pendopo".



Gambar 16. Pendopo Museum Sonobudoyo  
sumber: penelitian. 2007

### b. Ruang Pengenalan

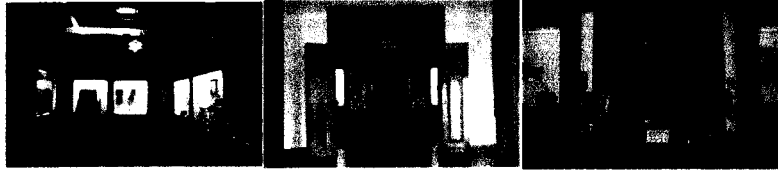
Setelah melewati pringgitan, kemudian memasuki ruang dalam. Biasanya bangunan tradisional Jawa terdapat perbedaan ketinggian antara ruang dalam dan pringgitan. Ruang dalam lebih tinggi di banding pringgitan, namun dibuat sama tingginya. Hal ini dikarenakan sempitnya lahan. Selain itu biasanya di bagian

belakang ruang dalam dibagi menjadi 3 yaitu satu Sentong tengah dan dua Sentong pinggir, namun hanya dibuat satu sentong tengah yang sekarang di pakai untuk memamerkan sebuah pasren atau krobongan dan kelengkapannya.

Ruang dengan luas  $12,5 \times 5 = 62,5 \text{ m}^2$ , memamerkan koleksi-koleksi sebagai berikut :

- Di sisi barat sepanjang tembok selatan, dipajang peta daerah Yogyakarta 1857, sedang di sisi timur dipajang peta Propinsi DIY saat ini. Disampingnya dipajang lambang Kraton Yogyakarta serta lambang Kadipaten Pakualaman.
- Sisi kanan di pajang koleksi wayang kulit purwa episode Ramayana dan koleksi ukir kayu motif Cirebon.
- Di bagian sisi utara berturut-turut dari kanan dipajang genta besar dari candi Kalasan, miniatur kereta kuda.
- Bagian tengah (bilik sentong tengah) dipajang seperangkat pasren, yang terdiri dari : tempat tidur, bantal, guling, kasur, kelambu, sepasang loro blonyo, sepasang lampu robyong dan sepasang lampu jlupak.
- Dibagian kiri dalam vitrine dipamerkan berbagai koleksi kerajinan perak kuningan dan kayu, yaitu : sumbul, tempat pakinangan kuningan, pakinangan perak, pakinangan dari buah poh jengge.
- Di sisi bagian kiri dalam vitrine dipamerkan berbagai koleksi topeng kayu gaya Yogyakarta, kain batik gaya Yogyakarta dan kain kampuh.
- Di sudut ruang dipajang sebuah payung bertangkai dari kuningan.
- Ruang pengenalan berfungsi untuk mengenalkan berbagai jenis koleksi museum pada pengunjung, sebelum mencermati ruang-ruang pameran berikutnya.





Gambar 17. R.Pengenalan Museum Sonobudoyo  
sumber: penelitian. 2007

c. Ruang Prasejarah

Ruang ini menyajikan benda-benda peninggalan masa prasejarah yang menggambarkan kehidupan pada waktu itu yaitu berburu, mengumpulkan dan meramu makanan. Yang kemudian para nenek moyang mulai bercocok tanam serta melakukan upacara-upacara yang berhubungan dengan kepercayaan pada roh nenek moyang, penguburan dan kesuburan.



Gambar 18. R.Prasejarah  
sumber: penelitian. 2007

d. Ruang Klasik dan Peninggalan Islam

Kira-kira pada abad VI M hingga abad XV M, pengaruh Hindu Budha sangat kuat terutama di kalangan kerajaan.

Terdapat 7 kelompok kebudayaan universal dalam penyajian koleksi :

- Sistem Kemasyarakatan
- Sistem Bahasa
- Sistem Religi
- Sistem Kesenian
- Sistem Ilmu Pengetahuan
- Sistem Peralatan Hidup
- Sistem Mata Pencaharian Hidup



Gambar 19. R.Klasik dan Peninggalan Islam  
sumber: penelitian. 2007

e. Ruang Batik

Berbagai jenis batik, peralatan membatik, cara pembuatan, bahan, fungsi batik dan daerah pengrajinnya pun dapat diketahui di ruang pameran ini.



Gambar 20. R.Batik  
sumber: penelitian. 2007

f. Ruang Wayang

Merupakan bagian dari Teater tradisional yang berfungsi sebagai hiburan dan mengandung nilai-nilai ajaran kehidupan. Wayang sebagai wahana hiburan merupakan ungkapan seni yang dapat dinikmati dan memberi kepuasan batin. Oleh karena itu wayang mempunyai nilai yang Adi Luhung. Adi yang berarti mengandung nilai-nilai keindahan dan kelembutan. Luhung berarti mengandung nilai-nilai kesucian moral dan religi. Wayang dalam perjalanan sejarah mampu menyesuaikan keadaan lingkungan dan kehidupan masyarakat pendukungnya.



Gambar 21. R.Wayang  
sumber: penelitian. 2007

g. Ruang Topeng

Topeng sudah mengalami sejarah perkembangan, bersamaan dengan nilai-nilai budaya disamping nilai seni rupa. Topeng tradisional mempunyai fungsi sebagai sarana upacara dan pertunjukan. Dalam adat tradisional yang didukung pemikiran Religia Magia ada kebiasaan untuk menutup raut muka dengan lumpur, atau menggambar wajah untuk menampilkan ekspresi raut muka pada tarian-tarian ritual. Kebiasaan mereka-reka wajah tersebut sejalan dengan hasrat untuk mewujudkan citra dari makhluk yang sangat berpengaruh kepada masyarakat. Sejak masa prasejarah sampai sekarang topeng ditampilkan dalam hubungannya dengan kehidupan sosial-budaya suku bangsa di Indonesia.



Gambar 22. R.Topeng  
sumber: penelitian. 2007

h. Ruang Jawa Tengah

Berbagai kerajinan (kayu, perak dan logam lainnya), perlengkapan upacara daur hidup dan berbagai macam perlengkapan dari daerah Jawa Tengah terdapat di ruang pameran ini.



Gambar 23. R.Jawa Tengah  
sumber: penelitian. 2007

i. Ruang Bali

Koleksi Museum Sonobudoyo berasal dari daerah Kasultanan Yogyakarta, Kasunanan Surakarta dan daerah lainnya diantaranya Cirebon, Jawa Tengah, Jawa Timur, Madura, Bali dan Lombok. Oleh karena itu di Museum Sonobudoyo juga terdapat koleksi dari Bali, yang pengelompokannya akan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu Ruang Bali I, II dan III.



Gambar 24. R.Bali  
sumber: penelitian. 2007

j. Ruang Koleksi Emas

Terdapat koleksi emas yang menarik baik dari jumlah maupun keragaman bentuknya. Museum Sonobudoyo memiliki ruang khusus untuk memamerkan koleksi emas ini.

k. Sirkulasi Internal

Sirkulasi antar unit bangunan tidak diwadahi dalam satu jalur khusus. Juga tidak terdapat pembedaan sirkulasi pengunjung dan staf museum.

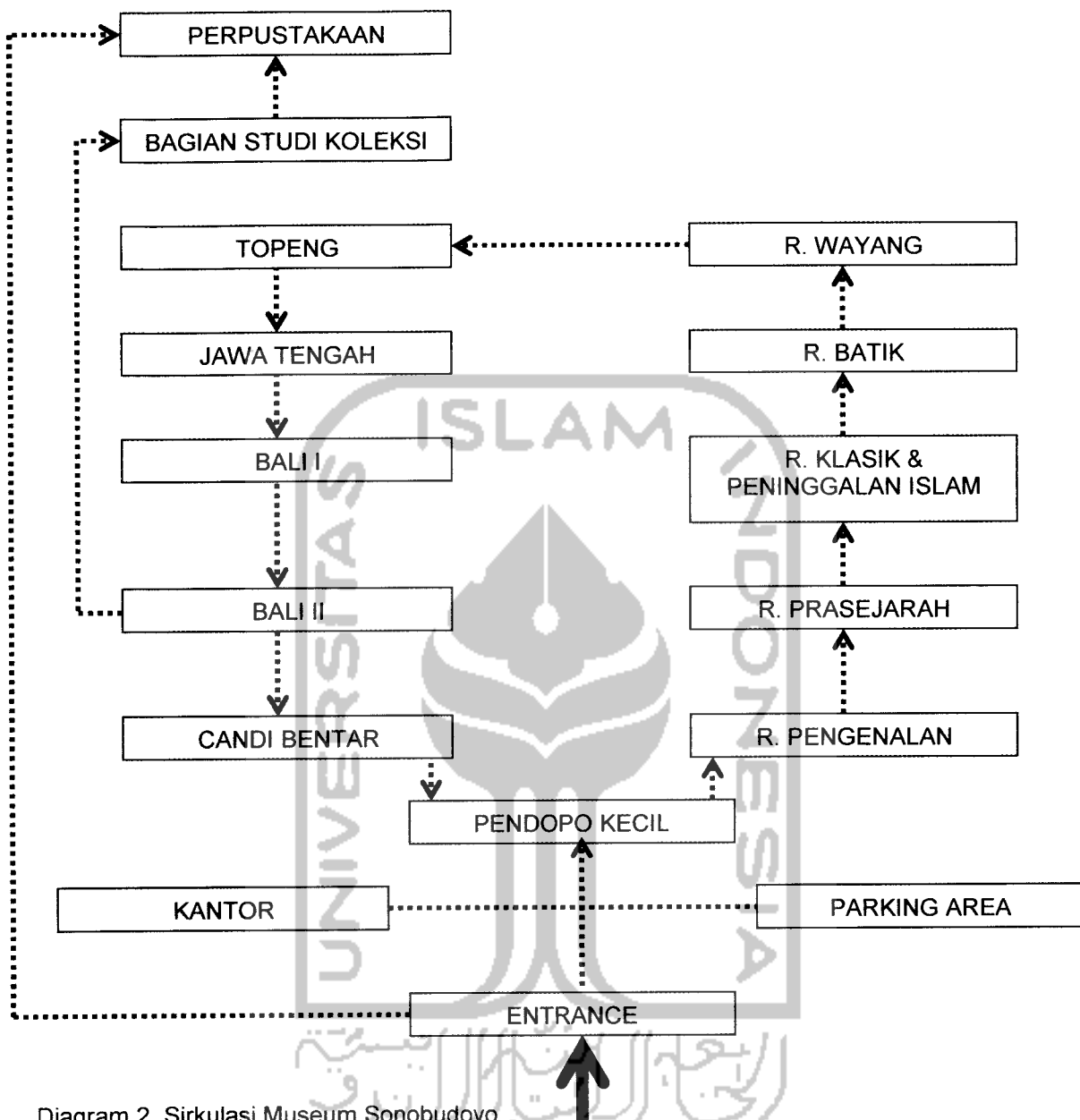


Diagram 2. Sirkulasi Museum Sonobudoyo

sumber : Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006

### 3. Lokasi, tapak dan akses

- a. Terletak di 0 Km Yogyakarta, museum ini berada di area dengan citra sejarah – budaya yang sangat kuat. Di sekitarnya adalah area historis kerajaan Jawa(Keraton, alun – alun, masjid, pasar), area historis kolonial (Benteng Vredeburg, Istana Negara dan sejumlah gedung perkantoran peninggalan Belanda), serta sejumlah area kultural baru (Taman BudayaYogyakarta dan Taman Pintar).

- Karena letak museum ini berada di ujung kawasan Malioboro yang merupakan kawasan komersial terbesar, maka kawasan ini juga memiliki nilai ekonomi yang tinggi.
- Area ini juga merupakan "pusat" kota dan "kawasan sejarah - budaya", tuntutan akan pelestarian atau konservasi kawasan tersebut juga sangat kuat.
- Museum ini menghadap ke arah alun-alun
- Untuk sistem sirkulasi eksternal Museum Sonobudoyo belum diwadahi jalur pedestrian yang nyaman dan menerus dengan pedestrian kota.
- Tidak optimalnya penataan lansekap dan signage membuat terjadinya disorientasi bagi pengunjung yang akan memasuki area museum.



Akses utama museum yaitu dari Alun-alun Utara, akses dengan satu pintu selebar kurang lebih 6m.

Akses lainnya menuju museum dari jln.KH.A. Dahlan (utara museum) yang merupakan akses khusus untuk keperluan internal museum dan berhubungan langsung dengan fasilitas penunjang seperti ruang penyimpanan dan laboratorium.

Gambar 25. Lokasi, Tapak dan Akses

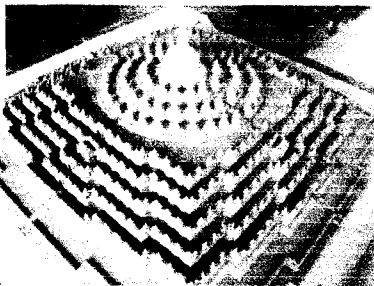
sumber: penelitian. 2007



#### 2.4.4. Kesimpulan

1. Museum Sonobudoyo merupakan aset yang mendukung Yogyakarta sebagai kota pelajar, kota budaya dan kota tujuan wisata yang belum di manfaatkan secara optimal.
2. Museum merupakan media efektif untuk mengembangkan jati diri bangsa dan untuk mempresentasikan citra positif negara Indonesia yang mempunyai kekayaan alam yang melimpah.
3. Museum Sonobudoyo adalah museum yang terlengkap koleksinya, merupakan museum tertua di Yogyakarta dan terletak di kawasan pariwisata (strategis).
4. Banyaknya koleksi yang masih disimpan dan belum di pameran karena terbatasnya ruang pameran dan lahan yang sempit.
5. Museum yang ada sekarang terlihat suram dan tidak menarik. Berkesan sebagai gudang penyimpanan benda-benda kuno.
6. Perlu adanya penambahan luas lahan, penerapan prinsip desain arsitektur, penyajian koleksi museum yang menarik dan fasilitas pendukung lainnya.
7. Pemanfaatan vegetasi sebagai penguat arah pergerakan menuju bangunan, selain itu juga sebagai penstabil kelembaban udara, penyaring debu dan penyejuk area museum.

## BAB III. ANALISIS





## BAB III ANALISIS

### 3.1. Analisis Kelayakan Pengembangan

Dengan mengacu kepada pengembangan Museum Sonobudoyo menjadi museum internasional, maka disusun indikator landasan penentu kelayakan objek tersebut sesuai dengan fungsi museum yaitu sebagai sarana konservasi, penelitian, komunikasi, edukasi dan rekreasi.

No	INDIKATOR / VARIABEL PENTING	KETERANGAN
1.	Geomorfologis	<p>a. Topografi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi topografi kawasan pengembangan Museum Sonobudoyo relatif datar, tidak terdapat perbedaan ketinggian kontur</li> <li>• Dikaitkan dengan pengembangan Museum Sonobudoyo kondisi tersebut tidak memberikan konsekuensi negatif terhadap rencana pengembangan kegiatan tersebut. Sehingga dari sisi topografi kawasan dinyatakan layak dikembangkan.</li> </ul> <p>b. Iklim</p> <p>Dikaitkan dengan rencana pengembangan museum Sonobudoyo, iklim yang ada (suhu dan kelembapan) dapat menyebabkan kerusakan benda-benda koleksi, oleh karena itu dibutuhkan penanganan khusus terhadap benda-benda koleksi untuk mengantisipasi kerusakan. Akan tetapi secara keseluruhan pengembangan museum di kondisi iklim tersebut masih dapat dikategorikan memenuhi kelayakan.</p>

2.	Tata Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ditinjau dari aspek fungsi pemanfaatan ruang, komposisi Kawasan Sonobudoyo di dominasi oleh bangunan cagar budaya (BCB), sehingga perencanaan harus mempertimbangkan kondisi disekitar kawasan, baik dari segi pemanfaatan, peraturan pemerintah mengenai penggunaan lahan, hingga ke gaya arsitektur dan ketinggian bangunan.</li> <li>• Pengembangan kegiatan kepariwisataan dikawasan tersebut dapat direkomendasikan dengan pendekatan konservasi.</li> </ul>
3.	Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan pengembangan berada di pusat kota (0Km), sehingga aksesibilitas menuju lokasi di nilai tidak memiliki hambatan yang berarti, karena telah dilalui sarana transportasi umum dan dapat diakses oleh kendaraan pribadi.</li> <li>• Secara teknis, aksesibilitas menuju kawasan melalui jalan utama kota dengan lebar kurang lebih 12 meter.</li> </ul>
4.	Infrastruktur	<p>Kawasan pengembangan yang berada di pusat kota secara otomatis memiliki jaringan infrastruktur listrik dan telepon, sehingga secara teknis investasi dan pengembangan kegiatan tinggal memanfaatkan jaringan yang sudah ada.</p>

Tabel 7. Analisis kelayakan pengembangan

sumber : Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006

**Kesimpulan :**

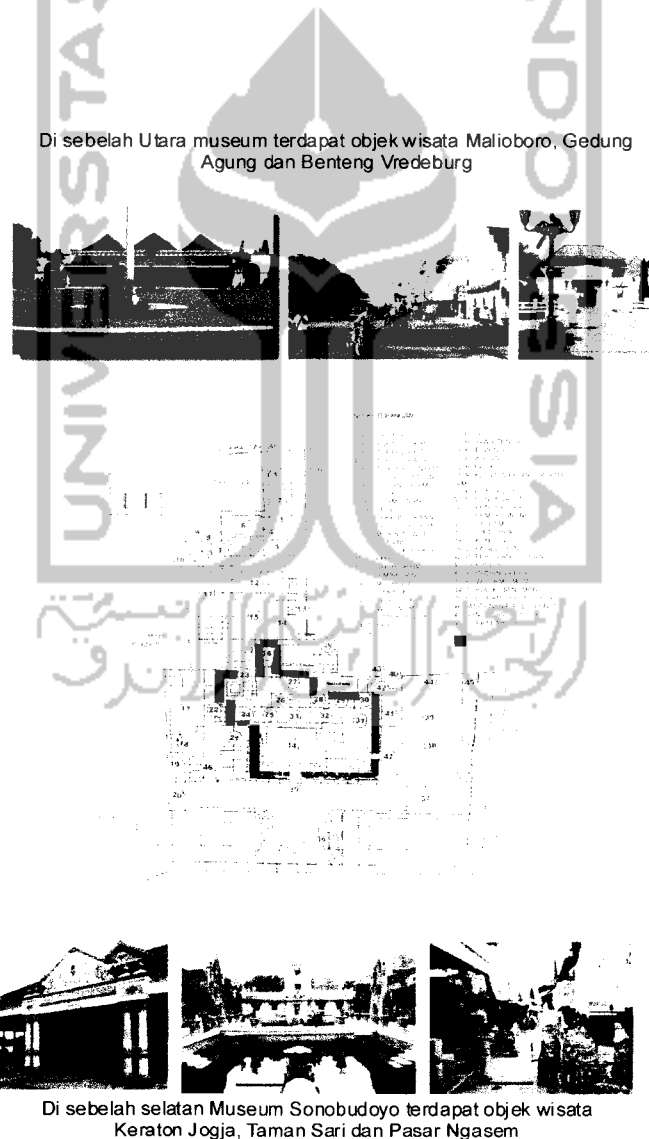
1. Pengembangan museum harus mempertimbangkan unsur iklim (suhu dan kelembapan), karena dapat menyebabkan kerusakan pada barang-barang koleksi, oleh karena itu dibutuhkan penanganan khusus terhadap benda-benda koleksi untuk mengantisipasi kerusakan.
2. Pengembangan museum sebagai museum Internasional secara teknis tidak ada kendala yang berarti. Yang perlu ditekankan pada pengembangan museum tersebut adalah objek berada pada kawasan

konservasi (BCB), sehingga pengembangan yang dilaksanakan harus mempertimbangkan kondisi lingkungan disekitarnya untuk menghindari terjadinya ketidak seimbangan.

### 3.2. Analisis Site

3.2.1. Kemudahan dalam menjangkau kawasan Museum Sonobudoyo. Hal ini terkait dengan infrastruktur dan transportasi.

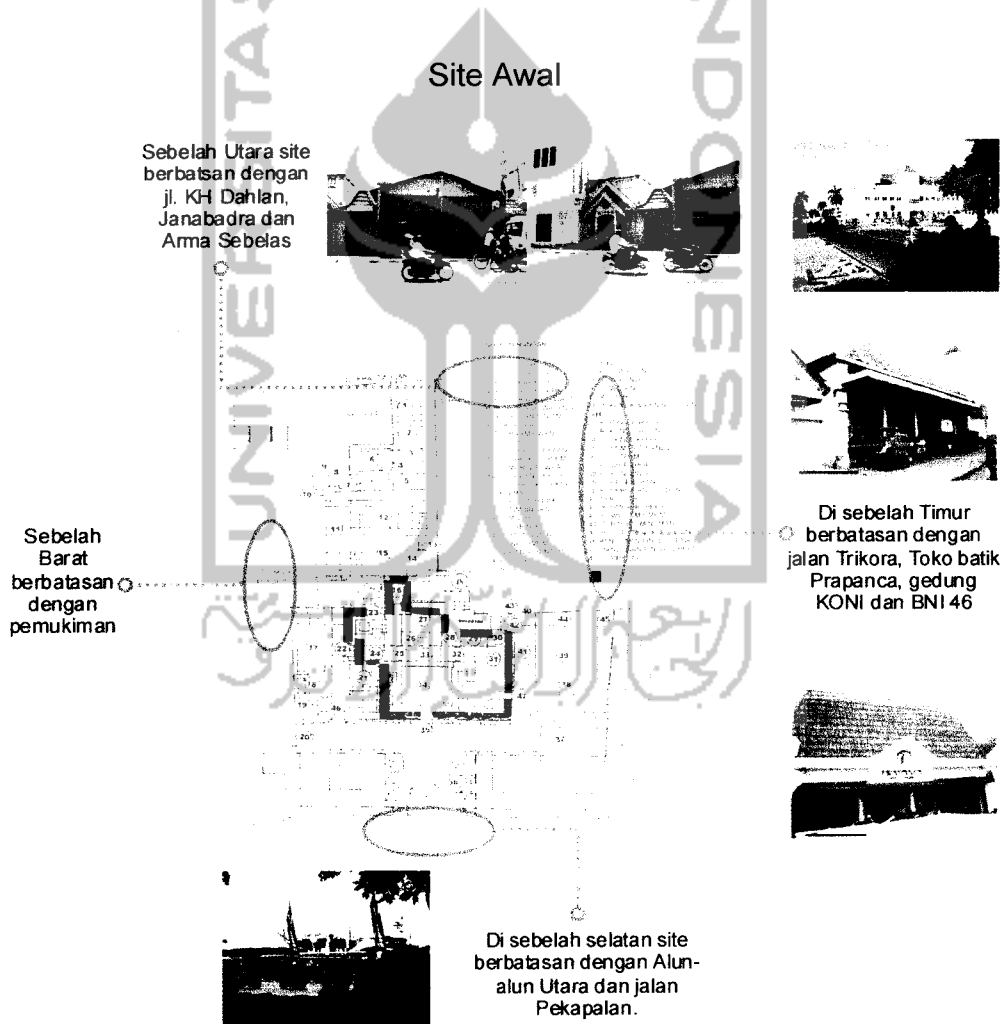
3.2.2. Keberadaan Museum Sonobudoyo memiliki keterkaitan dengan obyek wisata lainnya, seperti Keraton Yogyakarta, Benteng Vredeburg, dll. Hal ini didukung oleh kesamaan tema (tema budaya) dan kedekatan lokasi.



Gambar 26. Analisis site  
sumber : penelitian. 2007

3.2.3. Luas lahan Museum Sonobudoyo 7.867 m<sup>2</sup>, pengembangan akan dilakukan hingga ke gedung KONI dengan luas 4.800 m<sup>2</sup>, sehingga dimungkinkan adanya fasilitas pendukung dan kenyamanan alur sirkulasi bagi pengguna lahan dan bangunan. Sedangkan cakupan wilayah pengembangan Museum Sonobudoyo yaitu terletak di Jl. Trikora 6, ditambah bangunan dan lahan Toko Batik Prapanca dan Kantor KONI DIY. Dengan batas lokasi sebagai berikut :

- Selatan : Jl. Pekapalan
- Utara : Jl. KHA Dahlan
- Timur : Jl. Trikora dan beberapa bangunan
- Barat : Pemukiman

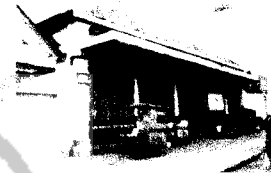
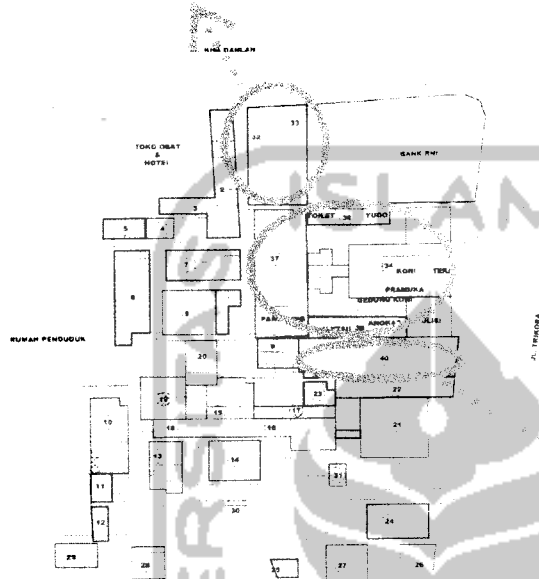


Gambar 27. Analisis site  
sumber : penelitian. 2007

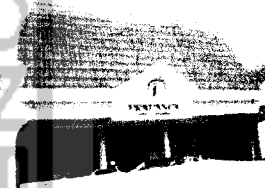
## Pengembangan Site



Pengembangan site di bagian Utara mencakup gedung Janabadra dan Arma Sebelas



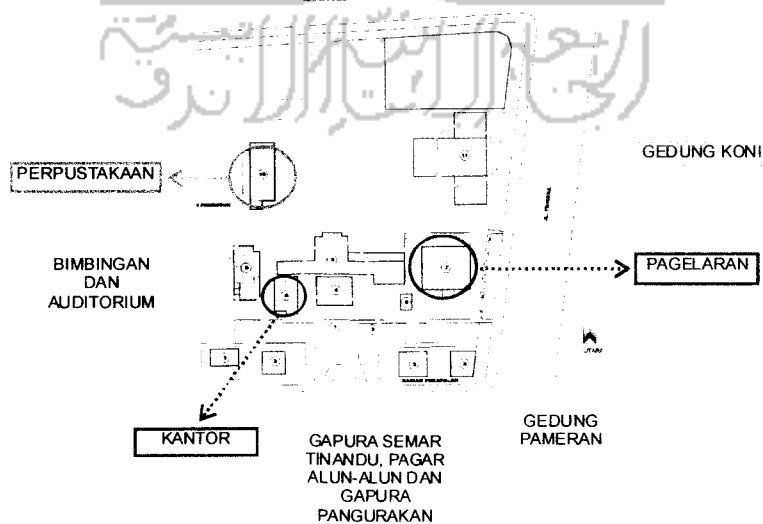
Pengembangan site museum di sebelah timur mencakup gedung KONI dan toko batik Prapanca



Gambar 28. Pengembangan site

sumber : Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006 dan penelitian 2007

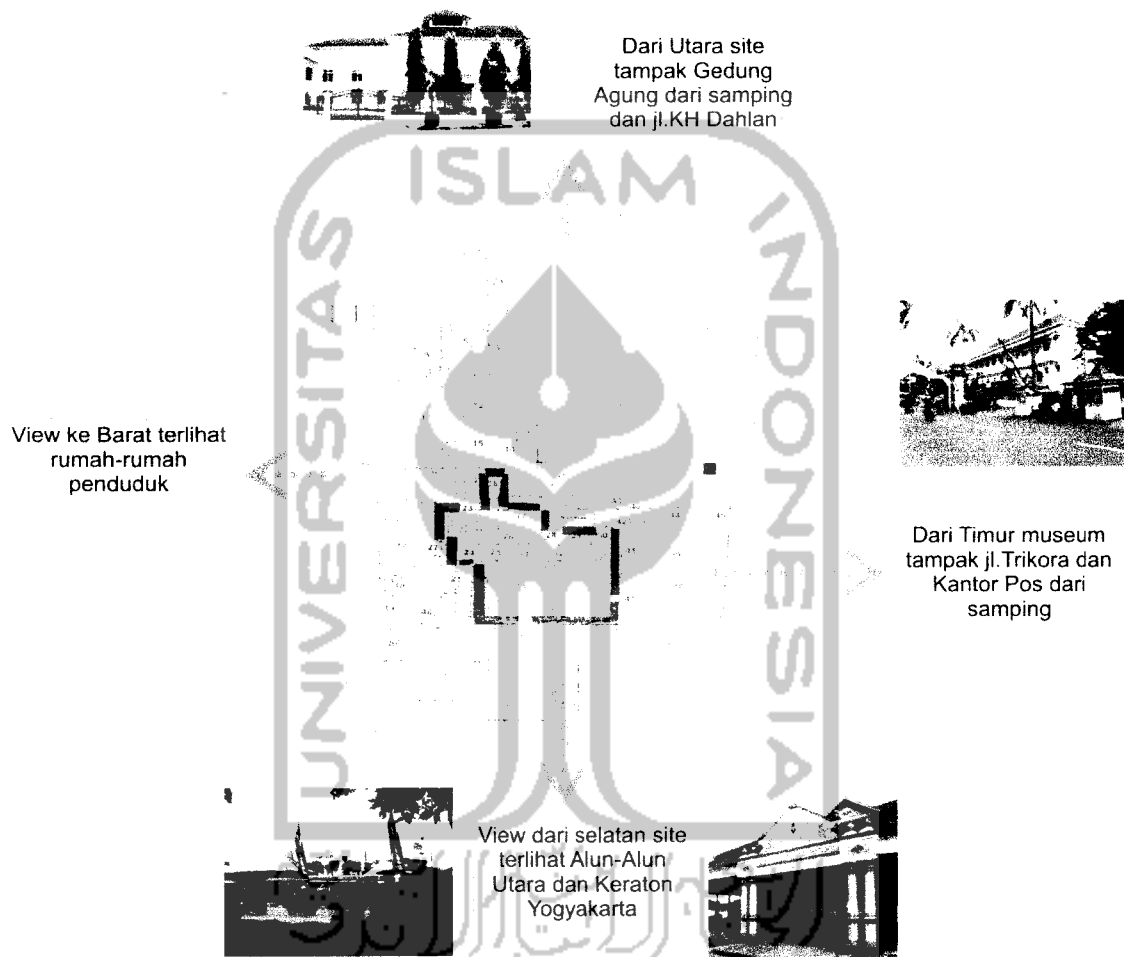
## Bangunan Yang Dipertahankan atau Bangunan Cagar Budaya



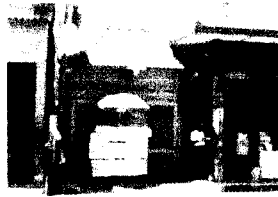
Gambar 29. Bangunan yang dipertahankan

sumber : Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006 dan penelitian 2007

3.2.4. Potensi view (pandangan dari site ke luar) dan vista (pandangan dari luar ke site) di kawasan Museum Sonobudoyo cukup menarik dengan keberadaan Keraton Yogyakarta di arah selatan Museum Sonobudoyo tetapi ketidak teraturan PKL disekitar kawasan mengganggu view dan vista kawasan Museum Sonobudoyo.



Gambar 30. View  
sumber : penelitian. 2007



Pintu Utara khusus akses ke guest house juga tertutup oleh pedagang majah

Pintu Timur Museum Sonobudoyo sebagai akses khusus menuju pagelaran juga tertutup oleh pedagang kaki lima



Museum Sonobudoyo tidak terlihat dari luar karena tertutup oleh pedagang kaki lima yang terdapat di pedestrian



Gambar 31. Vista sumber : penelitian. 2007

## Tanggapan View-Vista



Membuka dan mengoptimalkan akses pintu utara sehingga akses ke museum dan view ke Gedung Agung dapat terlihat.



Menutup view di bagian Barat site karena terlihat rumah-rumah penduduk



Membuka akses pintu timur dan di fungsikan seoptimal mungkin. PKL di pindahkan sehingga tidak menutupi akses dan view museum.



Mengoptimalkan view ke arah selatan yaitu Alun-alun dan Keraton. Dengan membersihkan PKL dari pedestrian yang menutupi view juga bangunan Museum Sonobudoyo.



Gambar 32. Tanggapan view dan vista  
sumber : penelitian. 2007



### 3.3. Potensi Site



Dari jln.KH.A.Dahlan

Site terletak di 0 Km yang merupakan pusat kota Yogyakarta. Juga merupakan daerah strategis dan zona wisata. Yaitu Malioboro, Benteng Vredeburg, Gedung Agung, Alun-alun, Keraton, Taman Sari, Pasar Ngasem, dll.

Museum mempunyai 3 akses, yaitu dari jln.Pekapalan, jln.Trikora, dan jln.KH.A.Dahlan yang belum di optimalkan fungsinya.

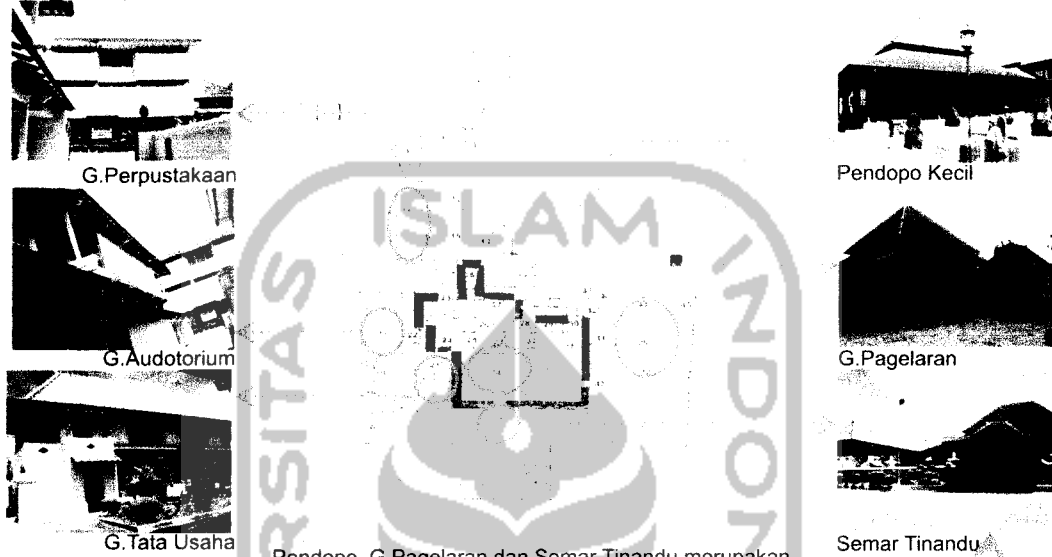


Dari jln.Pekapalan

Gambar 33. Potensi site  
sumber : penelitian. 2007

### 3.4. Analisis Bangunan Lama

G.Perpustakaan,G.Auditorium dan G.Tata Usaha mempunyai ciri khas bangunan kolonial yang dapat dilihat dari fasad bangunannya.Museum Sonobudoyo termasuk kawasan degan karakter bangunan kolonial. Adapun bangunan lain disekitar museum yang berciri kolonial adalah Kantor Pos, Keraton, Benteng Vredeborg dan Bank BNI



Pendopo, G.Pagelaran dan Semar Tinandu merupakan bangunan ciri khas Jawa. Dapat dilihat dari bentukan atapnya yang berbentuk limasan dengan berbagai modifikasi dan transformasi. Selain itu pembagian ruang juga berciri khas bangunan jawa yaitu terlihat pada tata ruang maupun penempatan masa bangunan.

Gambar 34. Analisis bangunan lama

sumber : penelitian. 2007

BENTUKAN REKREATIF  
Dinamis, bebas, organis dan melengkung

Gambar 35. Bentukan rekreatif

sumber : penelitian. 2007

# REKREATIF BANGUNAN KOLONIAL



Gambar 36. Bentuk rekreatif bangunan kolonial

sumber : *Arsitektur Kolonial Belanda Di Indonesia*. 2003 dan penelitian 2007

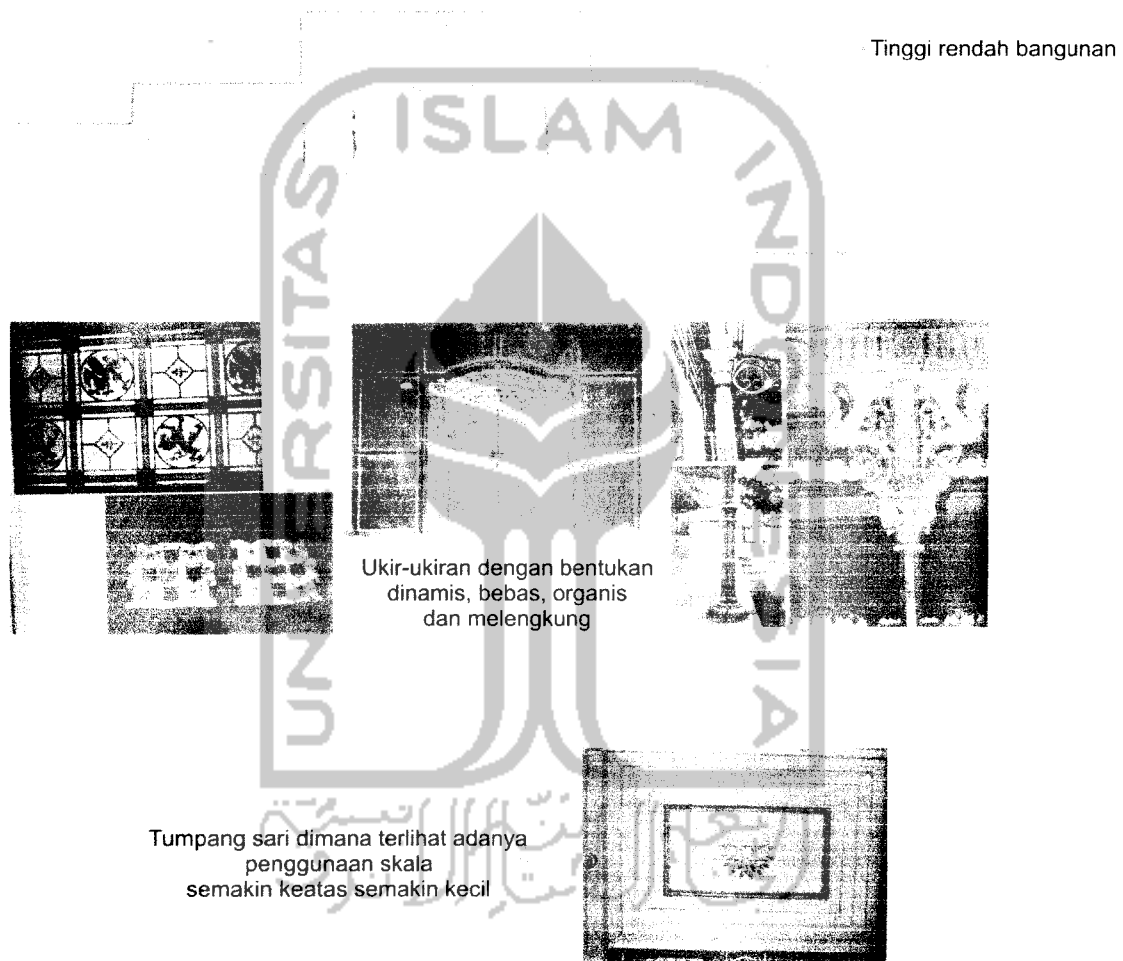
## Ciri arsitektur tropis :

- Fungsi selasar sebagai penghubung sekaligus isolasi panas matahari.
- Bukaan – bukaan yang besar untuk penghawaan dan pencahayaan.
- Plafond yang tinggi untuk penghawaan
- Atap dengan kemiringan ekstrim

Ciri tradisional :

- Bentuk atap
- Ekspose kolom dan balok
- Adanya sumbu Utara Selatan (gunung laut)
- Hiasan candi

## REKREATIF RUMAH TRADISIONAL JAWA



Gambar 37. Bentukan rekreatif bangunan jawa

sumber : Arya Ronald, IR. *Ciri-Ciri Karya Budaya Di Balik Tabir Keagungan Rumah Jawa* dan penelitian 2007

Dinamis dalam rumah tradisional jawa terlihat pada ukiran-ukiran, tampak dan proporsi keseluruhan, skala bangunan terhadap bangunan sekitar.

### 3.5. Analisis Tata Ruang Pamer

#### 3.5.1. Analisa Benda Koleksi

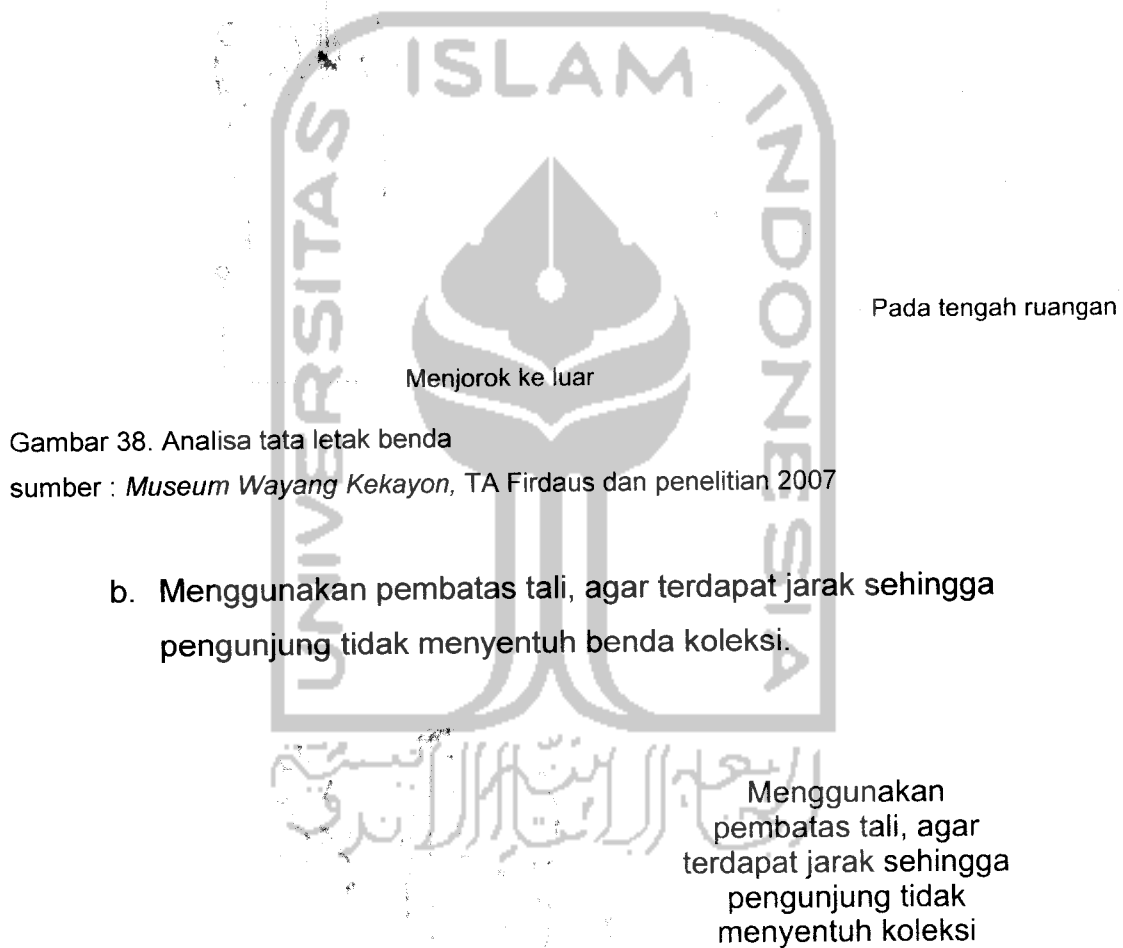
1. Berdasar Bentuk
  - a. 2 dimensi dapat dilihat dari sisi depan
  - b. 3 dimensi dapat dilihat dari segala arah
2. Berdasar Dimensi Benda
  - a. Ukuran kecil  $< 0,8$  m
  - b. Ukuran sedang 1 – 3 m
  - c. Ukuran besar  $> 3$  m
3. Berdasar Bahan dan Pengaruh Cuaca
  - a. Mudah rusak, diperlakukan dengan perlindungan khusus
  - b. Tidak mudah rusak, diletakkan di dalam ruang atau luar ruang
4. Pencahayaan Terhadap Benda
  - a. Cahaya buatan yang langsung menuju benda
  - b. Cahaya alami yang langsung menuju benda

#### 3.5.2. Tata Dalam Ruang Pamer

1. Pola Sirkulasi Pengunjung dalam Mengamati Benda Koleksi
  - a. Cenderung mengamati sepintas benda koleksi dan memilih jalur pendek
  - b. Cenderung bergerak mengitari ruangan dari kanan ke kiri
  - c. Jumlah, posisi pintu masuk dan keluar mempengaruhi lama pergerakan dan pengamatan
  - d. Penempatan benda pameran atau tempat duduk di tengah ruang pameran dapat mengganggu sirkulasi dan kenyamanan visual
2. Teknik Pengamatan Benda
  - a. Dengan vitrine ( penutup benda berupa kaca), untuk benda koleksi dengan kriteria bahan sangat peka terhadap udara.
  - b. Menggunakan pembatas tali
3. Analisa Tata Letak Benda
  - a. Menggunakan vitrine ( penutup benda berupa kaca penutup ), untuk benda koleksi yang sangat peka.

Digantung

Menjorok  
kedalam



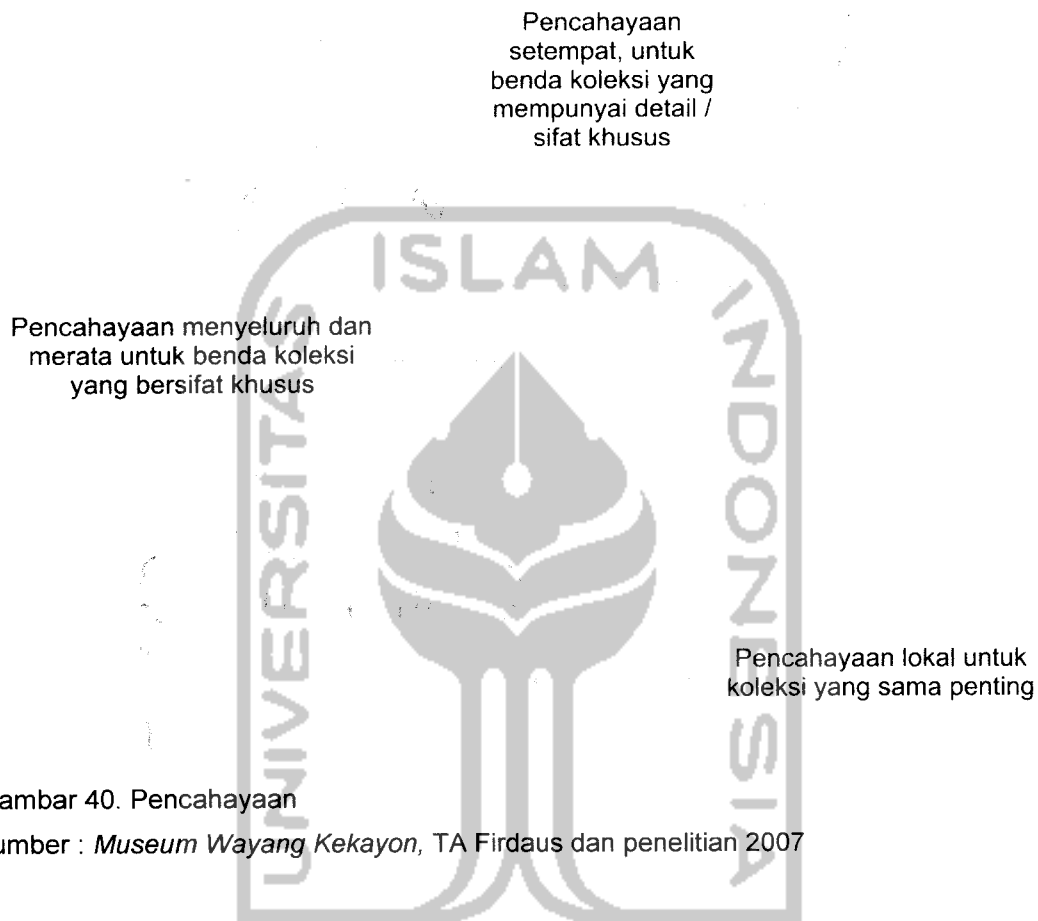
Gambar 38. Analisa tata letak benda  
sumber : *Museum Wayang Kekayon*, TA Firdaus dan penelitian 2007

- b. Menggunakan pembatas tali, agar terdapat jarak sehingga pengunjung tidak menyentuh benda koleksi.

Gambar 39. Analisa tata letak benda  
sumber : *Museum Wayang Kekayon*, TA Firdaus dan penelitian 2007

#### 4. Analisa Tata Letak Pencahayaan

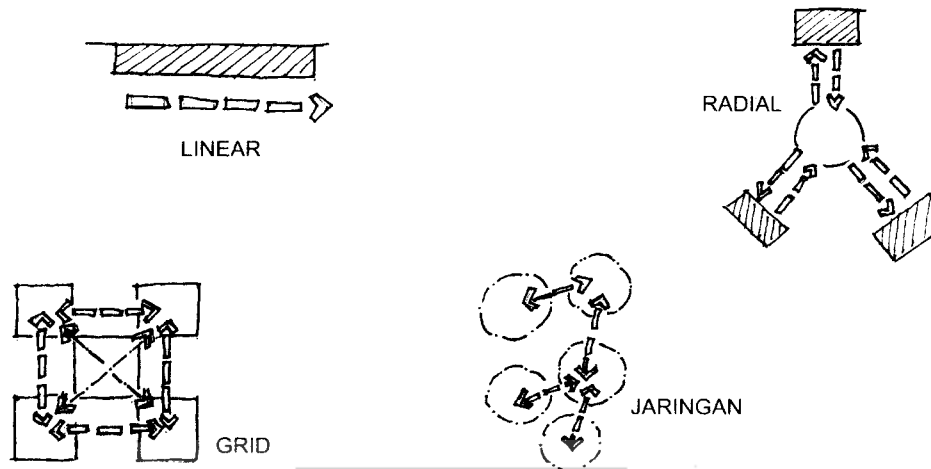
- a. Pencahayaan setempat
- b. Pencahayaan menyeluruh
- c. Pencahayaan lokal



Gambar 40. Pencahayaan  
sumber : *Museum Wayang Kekayon*, TA Firdaus dan penelitian 2007

#### 5. Analisa Sirkulasi

- a. Linier, ruang-ruang saling berhubungan dan benda koleksi tersusun berurutan
- b. Radial, antar ruang tidak berhubungan langsung adanya selasar dan ruang utama (pusat) yang berfungsi sebagai pengarah
- c. Grid, ruang dengan pola sirkulasi yang berubah-ubah atau fleksibel ( linier menjadi radial )
- d. Jaringan, antar ruang saling berhubungan namun memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih ruang.



Gambar 41. Analisa sirkulasi

### 3.5.3. Tata Luar Ruang Pamer

#### 1. Analisa Tata Letak Benda

Benda yang di pemerkan di luar bangunan merupakan benda koleksi yang tidak mudah rusak dan tahan terhadap cuaca, misalnya arca.

Benda koleksi di batasi oleh tali agar pengunjung tidak menyentuh benda koleksi

Dengan perbedaan ketinggian sehingga pengunjung tidak bisa memasuki area benda koleksi

Gambar 42. Penataan benda di luar bangunan  
sumber : penelitian 2007



4. Tata ruang luar selain sebagai tempat pameran juga dapat memberikan keserasian, misal dapat mengarahkan pandangan, menutup pandangan dan menonjolkan objek tertentu
5. Pengolahan tanaman juga dapat mengontrol lingkungan, pengendali iklim, menjaga kelembaban, dll



Gambar 45. Pengolahan tanaman  
sumber : penelitian 2007

### 3.6. Analisa Program Kegiatan

Untuk menentukan kegiatan dan fungsi museum, maka dibagi beberapa kelompok kegiatan:

#### 3.6.1. Bentuk Kegiatan

1. Kegiatan pokok berupa kegiatan pameran
2. Kegiatan pendukung berupa kegiatan komersial dan pendidikan
3. Kegiatan pengelola kegiatan administrasi, konservasi dan preservasi, pelayanan umum dan service

#### 3.6.2. Sifat Kegiatan

1. Kegiatan publik : pameran, pelayanan umum
2. Kegiatan semi privat : kegiatan komersial dan pendidikan
3. Kegiatan privat : service, kantor, konservasi dan preservasi

### 3.6.3. Alur Pengguna Museum

#### Pengunjung

- Individu / Rombongan

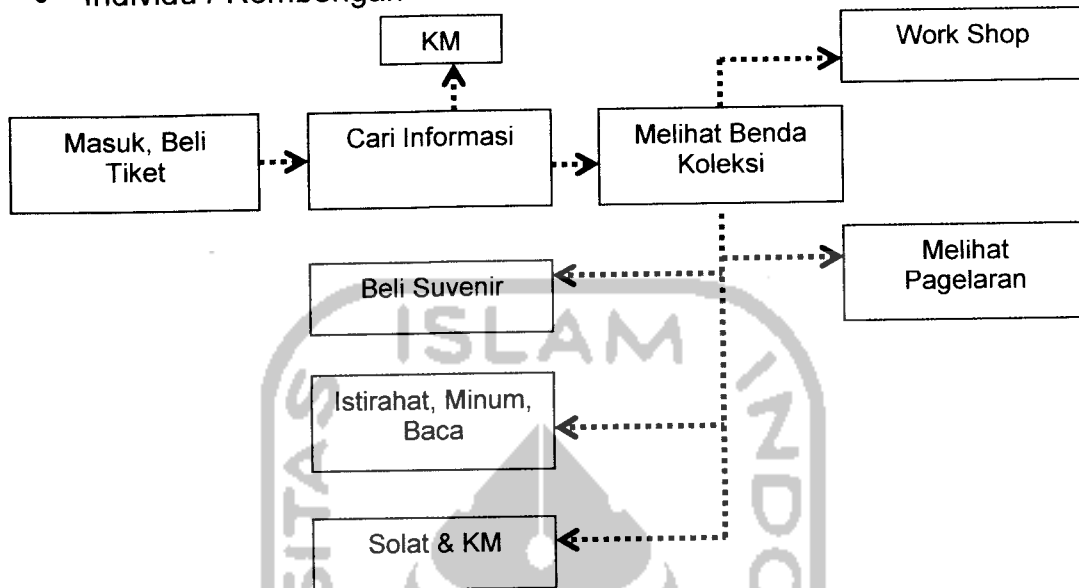


Diagram 3. Alur pengunjung sumber : penelitian 2007

- Rombongan Khusus

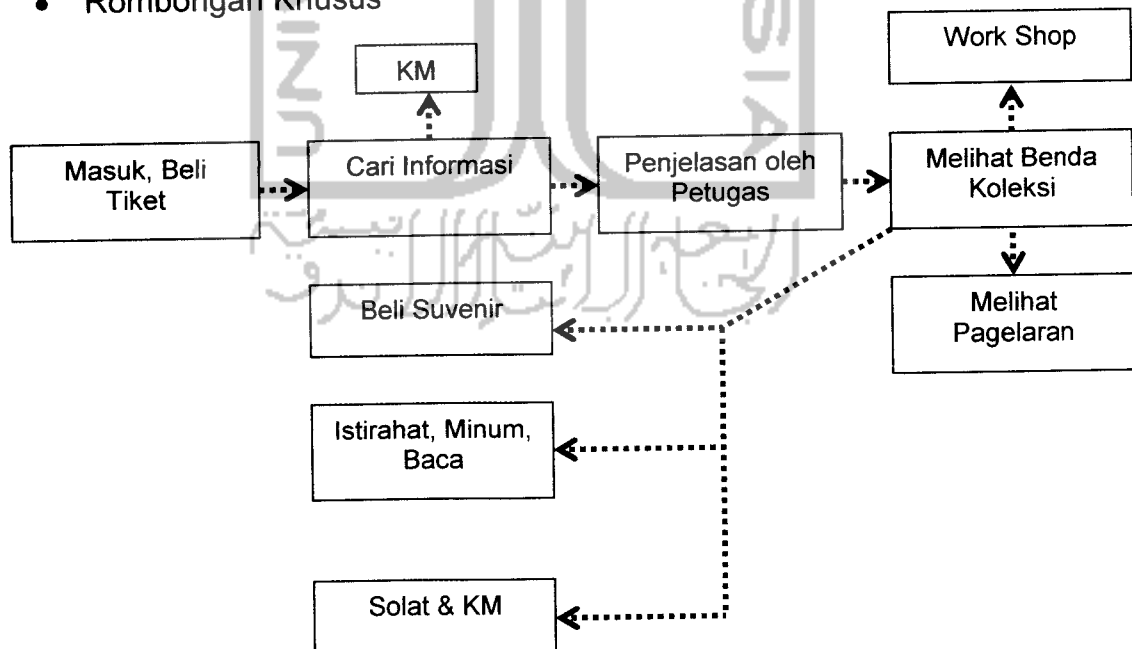


Diagram 4. Alur pengunjung khusus sumber : penelitian 2007

- Khusus / Cari Data

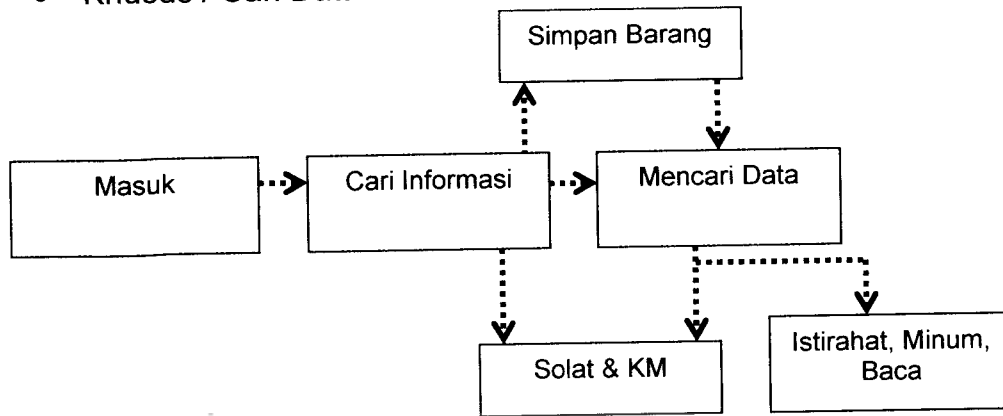


Diagram 5. Alur pencari data  
sumber : penelitian 2007

Pengelola

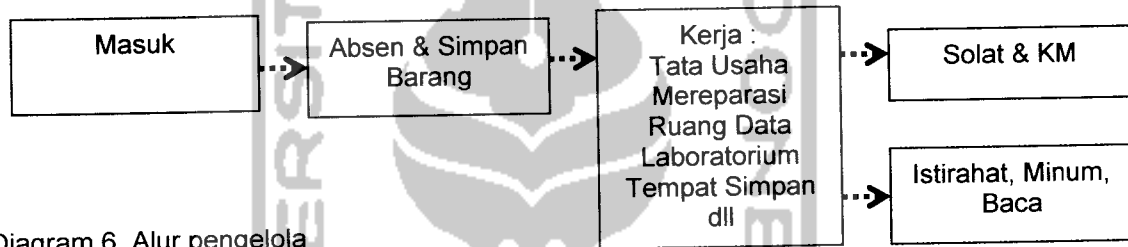


Diagram 6. Alur pengelola  
sumber : penelitian 2007

Benda Koleksi

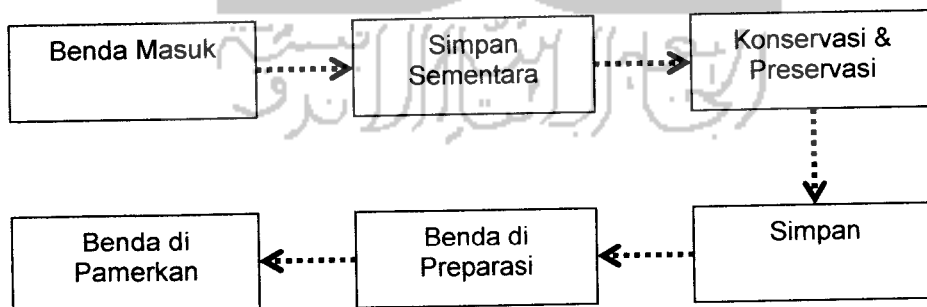


Diagram 7. Alur benda koleksi  
sumber : penelitian 2007

### 3.6.4. Analisis Program Ruang

#### Pengunjung

- Individu / Rombongan

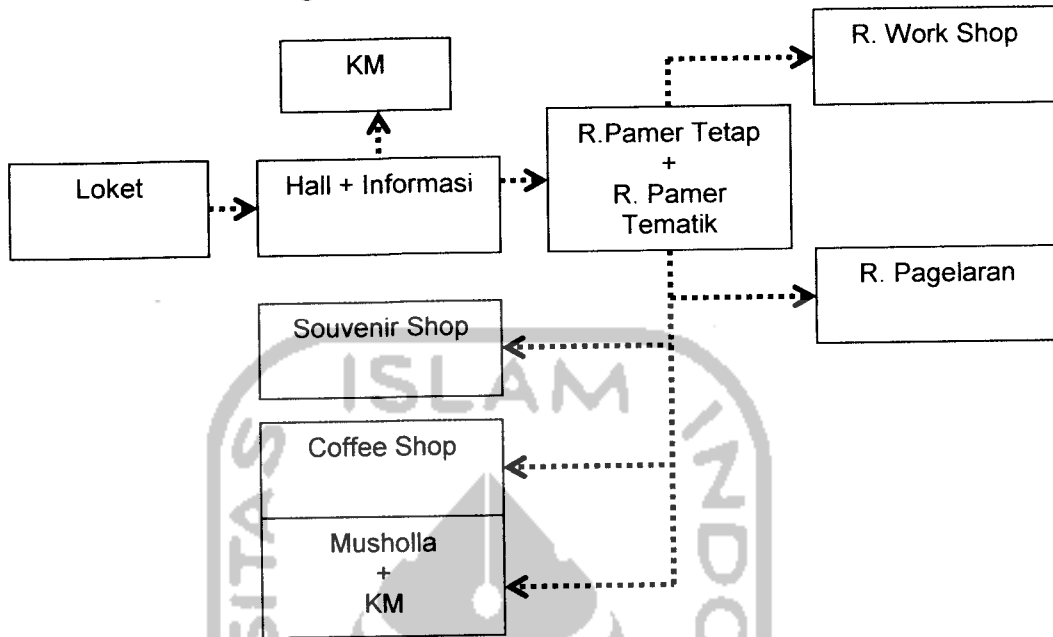


Diagram 8. Alur program ruang pengunjung sumber : penelitian 2007

- Rombongan Khusus

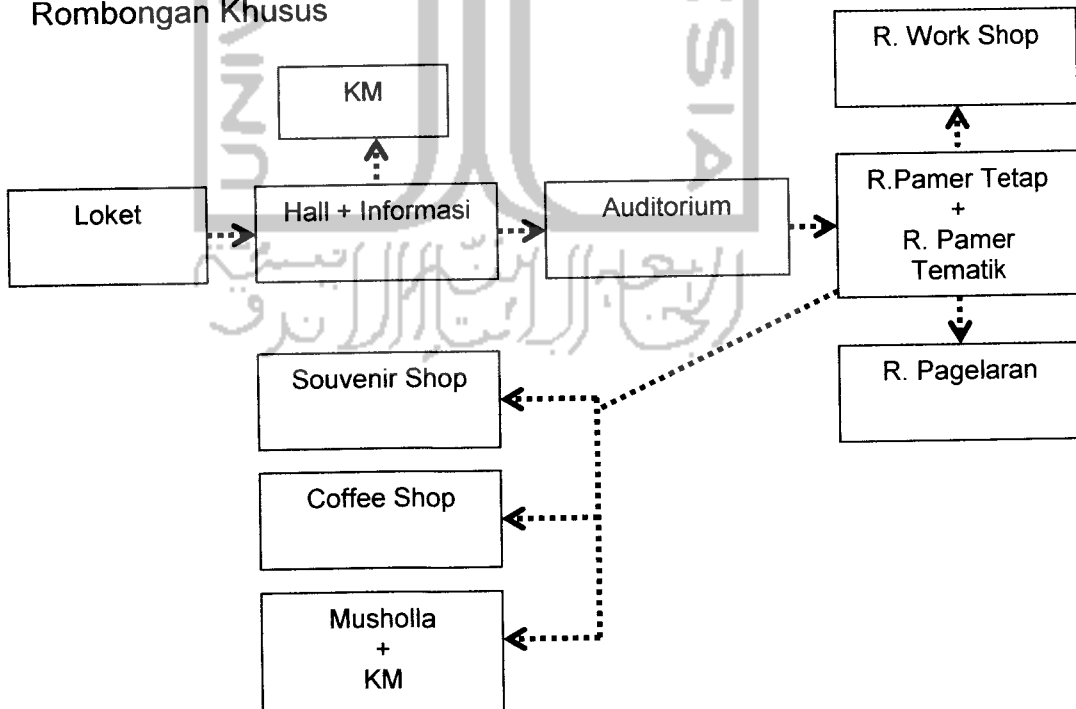


Diagram 9. Alur program ruang pengunjung khusus sumber : penelitian 2007

- Khusus / Cari Data

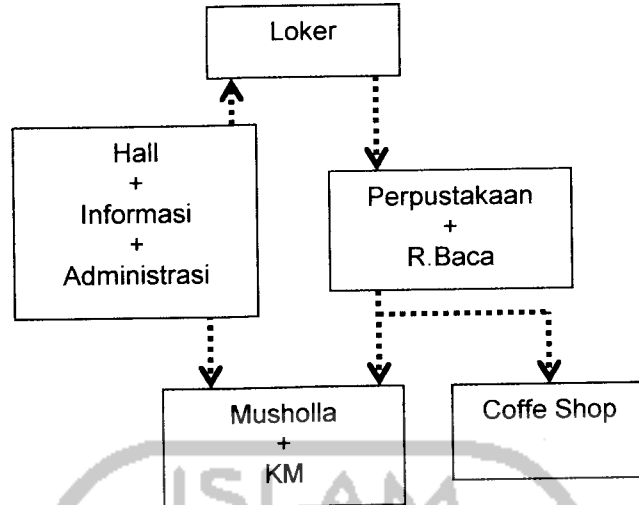


Diagram 10. Alur program ruang pencari data  
sumber : penelitian 2007

Pengelola

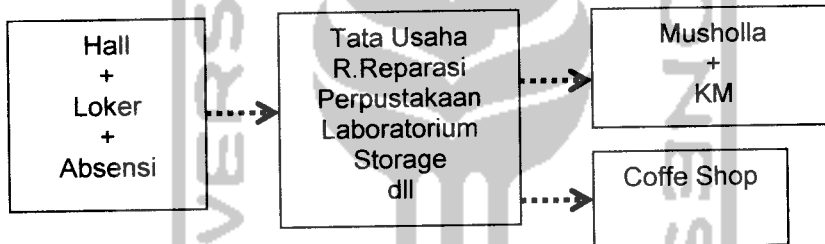


Diagram 11. Alur program ruang pengelola  
sumber : penelitian 2007

Benda Koleksi

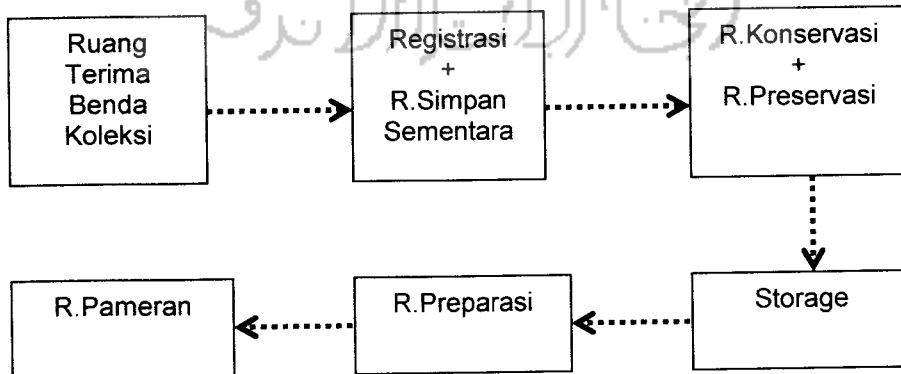


Diagram 12. Alur program ruang benda koleksi  
sumber : penelitian 2007

### 3.7. Analisa Program Ruang

Tabel Jenis Kegiatan

	JENIS KEGIATAN	JENIS RUANG	FUNGSI
A	Kegiatan Pameran	1. Entrance Hall -Loket -Informasi -Penitipan Barang -Security 2. Hall Ruang Pamer 3. R.Pamer Tetap 4. R.Relaksasi 5. R.Pamer Temporer 6. Toilet	Penjualan tiket Pengumuman+informasi Loker tempat barang Menjaga keamanan  Pameran indoor Plasa / R.terbuka hijau Pameran berkala
B	Kegiatan Pendukung	1. Pagelaran 2. Back Stage 3. Work Shop  4. Toilet	Pementasan kesenian tari, wayang, dll Tempat persiapan pentas Tempat berlangsungnya proses kegiatan dan pelatihan
C	Kegiatan Preservasi Konservasi	1. Hall 2. Kurator -Hall -R.Kurator -R.Penerima Benda Koleksi -R.Kontrol 3. R. Konservasi -Laboratorium -R.Fumigasi -R.Penyimpanan Alat 4.R. Koleksi -R.Studi Koleksi -R.Studio Foto -Storage Koleksi -Penyimpanan Alat 5. R. Preparasi -Bengkel / Studio -Penyimpanan Alat 6. Toilet	Meneliti obyek koleksi  Tempat merawat benda koleksi Proses penelitian Ruang pengasapan Tempat simpan peralatan Tempat pendaftaran koleksi Tempat pengelompokan koleksi Tempat dokumentasi koleksi Tempat penyimpanan koleksi setelah dikelompokkan Tempat simpan peralatan Tempat persiapan pameran Tempat pembuatan maket Tempat simpan peralatan

D	Kegiatan Pendidikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Auditorium</li> <li>2. Perpustakaan <ul style="list-style-type: none"> <li>-Hall : Administrasi Loker</li> <li>-R. Katalog (komputer)</li> <li>-R. Buku</li> <li>-R. Baca</li> </ul> </li> <li>3. Audiovisual</li> <li>4. R. Bimbingan/Edukasi <ul style="list-style-type: none"> <li>-R. Tamu</li> <li>-R. Pimpinan</li> <li>-R. Staff</li> </ul> </li> <li>5. Toilet</li> </ol>	<p>Ruang pertemuan</p> <p>Tempat pendaftaran</p> <p>Tempat simpan barang</p> <p>Tempat mencari informasi buku</p> <p>Tempat simpan buku</p> <p>Tempat membaca</p> <p>Ruang melihat film-film histories</p> <p>Tempat pelayanan pengunjung</p>
E	Pelayanan Umum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Parkir Pengunjung</li> <li>2. Hall umum / Plaza</li> <li>3. Coffee Shop</li> <li>4. Museum Club</li> <li>5. Souvenir Shop</li> <li>6. Musholla</li> <li>7. Toilet</li> </ol>	<p>Tempat parkir</p> <p>Tempat minum+baca</p> <p>Tempat perkumpulan</p> <p>Penjualan cinderamata</p> <p>Tempat ibadah</p>
F	Pengelola	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. R. Kepala Museum</li> <li>2. R. Sekretaris</li> <li>3. R. TU</li> <li>4. R. Tamu</li> <li>5. R. Publikasi</li> <li>6. R. Rapat</li> <li>7. R. Arsip</li> <li>8. Toilet</li> </ol>	<p>Publikasi pameran</p> <p>Ruang rapat</p> <p>Penyimpanan arsip</p>
G	Kegiatan Service	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Parkir Pengelola</li> <li>2. R. Elektrikal</li> <li>3. R. Jaga</li> <li>4. Toilet</li> </ol>	<p>Parkir khusus pengelola</p> <p>Ruang listrik</p>

Tabel 8. Analisa program ruang

sumber : penelitian 2007

Tabel Besaran Ruang

	KEGIATAN	RUANG	PERHITUNGAN	HASIL
A	Kegiatan Pameran	1. Entrance Hall	Asumsi sehari 303 orang Standar 0,8M <sup>2</sup> /orang 303 x 0,8 M <sup>2</sup>	242,4M <sup>2</sup>
		-Loket		188 M <sup>2</sup>
		-Informasi		4 M <sup>2</sup>
		-Penitipan Barang		8 M <sup>2</sup>
		-Security		8 M <sup>2</sup>
		2. Hall Ruang Pamer	303 x 0,8 M <sup>2</sup>	242,4M <sup>2</sup>
3. R.Pamer Tetap	R.Pamer Lama	- Riwayat Java Institute		
		- Kebudayaan Jawa		806 M <sup>2</sup>
		R. Pamer baru		
		- Prasejarah		
		- Klasik		
		- Islam dan Kolonial		806 M <sup>2</sup>
- Jaman Modern				
4. R.Relaksasi	Asumsi 10% dari R.Pamer Tetap 10%x806M <sup>2</sup>	80,6M <sup>2</sup>		
5. R.Pamer Temporer	Asumsi 15% dari R.Pamer Tetap 15%x806 M <sup>2</sup>	120,9M <sup>2</sup>		
6. Toilet		6 M <sup>2</sup>		
			2512,3M <sup>2</sup>	
B	Kegiatan Pendukung	1. Pagelaran		420 M <sup>2</sup>
		2. Back Stage		87,57 M <sup>2</sup>
		3. Work Shop	Asumsi 5% pengunjung/ hari 303x5%x1,8 M <sup>2</sup>	27,27 M <sup>2</sup>
		4. Toilet		10 M <sup>2</sup>
			544,84M <sup>2</sup>	
C	Kegiatan Preservasi Konservasi	1. Hall	Asumsi 10% pengunjung/ hari 303x10%x0,8 M <sup>2</sup>	24,24 M <sup>2</sup>
		2. Kurator		20 M <sup>2</sup>
		-R.Kurator		
		-R.Penerima Benda Koleksi		24 M <sup>2</sup>
		-R.Kontrol		12 M <sup>2</sup>
		3. R. Lab.Konservasi		12 M <sup>2</sup>
-R.Fumigasi				
-R.Penyimpanan Alat		12 M <sup>2</sup>		



		4.R. Koleksi -R.Studi Koleksi -R.Studio Foto -Storage Koleksi -Penyimpanan Alat 5. R. Preparasi -Bengkel / Studio -Penyimpanan Alat 6. Toilet	12 M <sup>2</sup> 12 M <sup>2</sup> 80 M <sup>2</sup> 12 M <sup>2</sup> 12 M <sup>2</sup> 12 M <sup>2</sup> 10 M <sup>2</sup> <hr/> 254,24M <sup>2</sup>
D	Kegiatan Pendidikan	1. Auditorium  2 Perpustakaan -Hall : Administrasi Loker  -R. Katalog (komputer) -R. Buku  -R. Baca 3. Audiovisual  4. R. Bimbingan/Edukasi  -R. Tamu -R. Pimpinan -R. Staff 5. Toilet	Asumsi 50% pengunjung/hari 303x50%x0,8M <sup>2</sup>  Asumsi 10% pengunjung/ hari 303x10%x0,8 M <sup>2</sup>  Asumsi 5000 buku, standar untuk 1M <sup>2</sup> adalah 133 buku 5000:133  Asumsi 30 orang 30x1,8M <sup>2</sup>  10 M <sup>2</sup>  12 M <sup>2</sup> 12M <sup>2</sup> 50 M <sup>2</sup> 10 M <sup>2</sup> <hr/> 424,94M <sup>2</sup>
E	Pelayanan Umum	1. Parkir Pengunjung           2. Hall umum / Plaza	Asumsi 20 mobil, standar 1mobil 22,5 M <sup>2</sup> 20x22,5 M <sup>2</sup>  Asumsi 50 motor, standar 1motor 2,25 M <sup>2</sup> 50x2,25 M <sup>2</sup>  Asumsi 50% pengunjung/ hari 303x50%x0.8M <sup>2</sup>  450 M <sup>2</sup>  112,5 M <sup>2</sup>  121,2M <sup>2</sup>

		3. Coffee Shop 4. Museum Club 5. Souvenir Shop 6. Musholla 7. Toilet	Kapasitas 50 orang 50x1,8M <sup>2</sup>  Kapasitas 50 orang 50x1,8M <sup>2</sup> kapasitas 50 orang 50x1,8 M <sup>2</sup>	90M <sup>2</sup> 20 M <sup>2</sup>  90M <sup>2</sup> 20M <sup>2</sup> <hr/> 993.7M <sup>2</sup>
F	Pengelola	1. R.Kepala Museum 2. R.Sekretaris 3. R.TU 4. R.Tamu 5. R.Publikasi 6. R.Rapat 7. R.Arsip 8. Toilet	Kapasitas 30 orang 30x1,8M <sup>2</sup>	20M <sup>2</sup> 24M <sup>2</sup> 40M <sup>2</sup> 12M <sup>2</sup> 12M <sup>2</sup>  54M <sup>2</sup> 40M <sup>2</sup> 10M <sup>2</sup> <hr/> 202M <sup>2</sup>
G	Kegiatan Service	1. Parkir Pengelola  2. R.Elektrikal - R.AHU - R.Genset - R.Listrik 3. R.Jaga - Loker - R.Satpam 4. Toilet	Asumsi pengelola 60 orang 10%naik mobil 6x22.5M <sup>2</sup> 90%naik motor 54x2,25M <sup>2</sup>	135 M <sup>2</sup> 121,5 M <sup>2</sup>  30 M <sup>2</sup> 20M <sup>2</sup> 15 M <sup>2</sup>  6M <sup>2</sup> 9M <sup>2</sup> 4M <sup>2</sup> <hr/> 340,5M <sup>2</sup>

Total luas bangunan 5272,52 M<sup>2</sup>

Tabel 9. Analisa besaran ruang  
sumber : penelitian 2007

### 3.8. Peraturan Teknis Bangunan

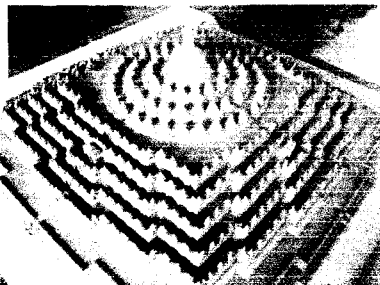
Beberapa peraturan teknis bangunan yang menentukan perencanaan dan perancangan adalah :

1. Lebar jalan : Tinggi adalah 2 : 1 maximal 45°
2. Jumlah lantai bangunan kurang lebih 3 lantai.

Fasilitas Prasarana Pendukung Lingkungan

1. Fasilitas air bersih dari PAM
2. Fasilitas energi listrik
3. Saluran pembuangan kota, drainase dan fasilitas telepon

# BAB IV. KONSEP DESAIN



## BAB IV

### KONSEP DESAIN

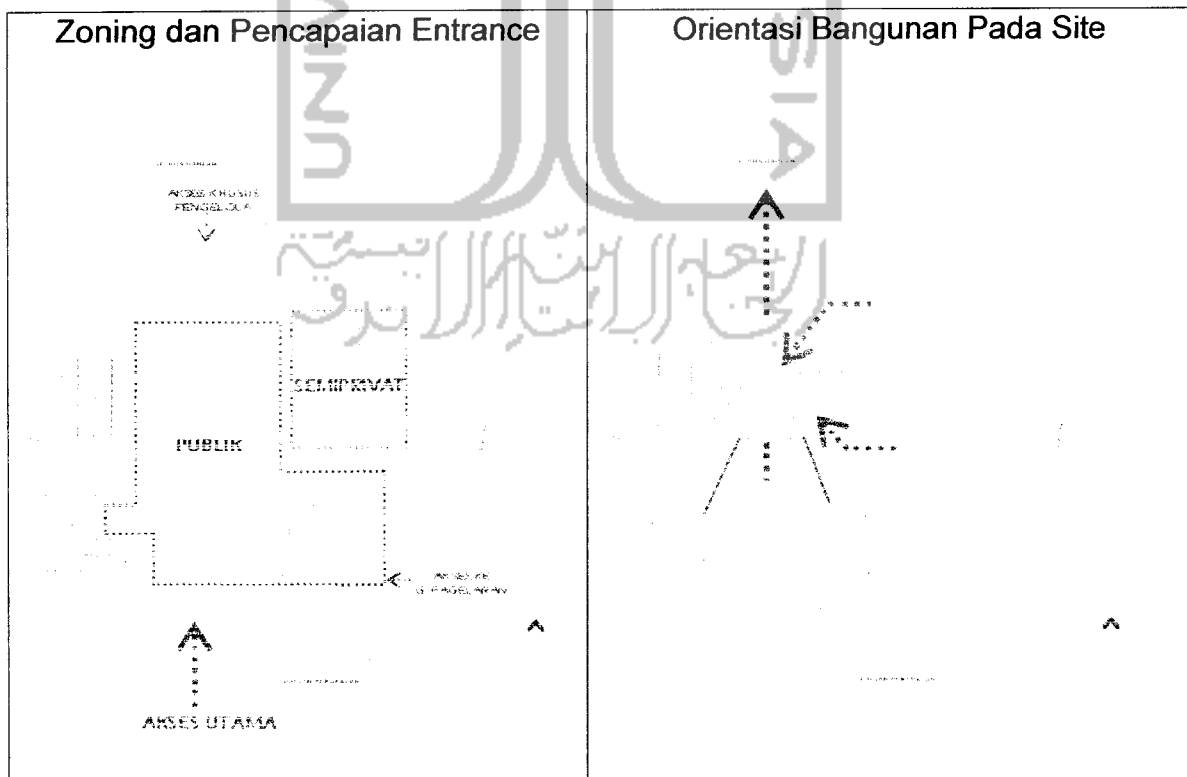
#### 5.1. Konsep Rancangan

- 5.1.1. Menciptakan Museum Sonobudoyo yang dapat memenuhi tuntutan fungsi pelayanan kepada para wisatawan yang berkunjung ke museum tersebut, sehingga terciptanya museum yang menarik dan atraktif.
- 5.1.2. Menciptakan ruang pameran yang rekreatif dan kronologis sehingga pengunjung merasa nyaman berada di museum.
- 5.1.3. Mewujudkan penampilan museum yang rekreatif, sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke museum.
- 5.1.4. Pengolahan ruang luar sebagai ruang pameran terbuka yang rekreatif.

#### 5.2. Tema Rancangan

Tema yang ingin diciptakan adalah suasana museum yang rekreatif dari penataan koleksi di dalam dan luar bangunan. Sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang dan berkegiatan di museum.

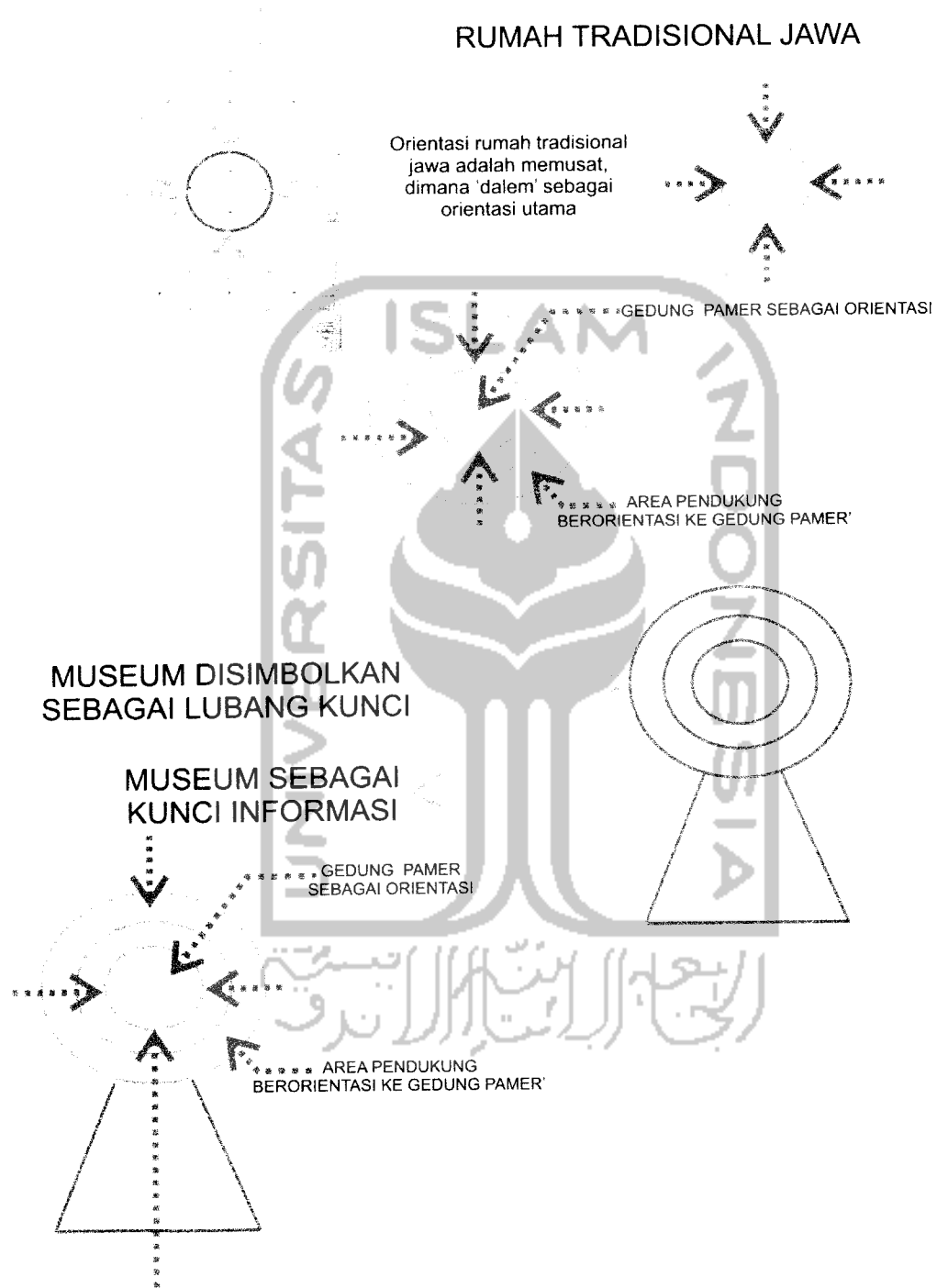
#### 5.3. Konsep Perancangan Tapak



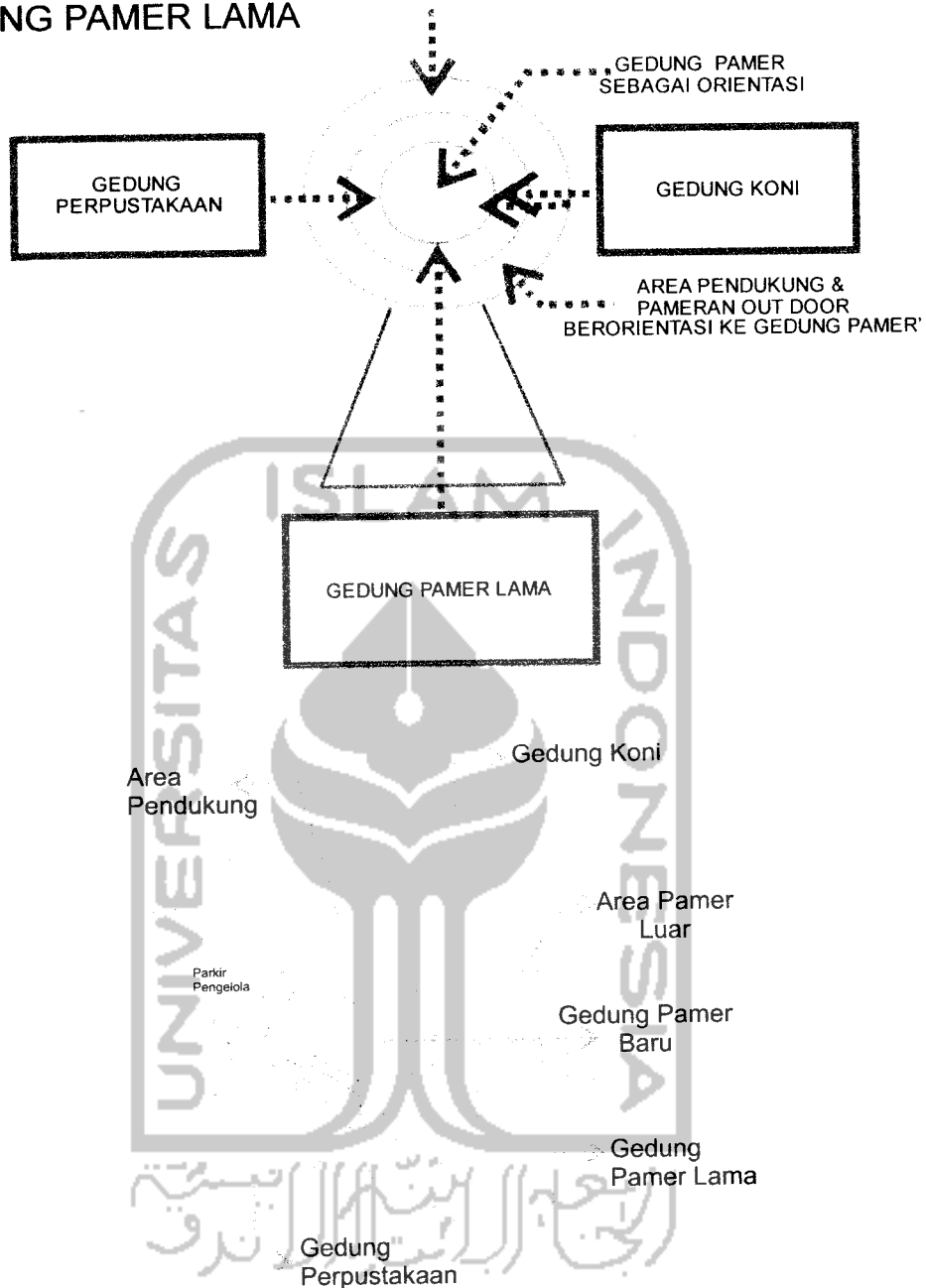
Gambar 46. Konsep perancangan tapak  
sumber : penelitian 2007

### 5.4. Konsep Bangunan

Menciptakan bangunan yang rekreatif dengan pengembangan dari bangunan yang sudah ada.



## ORIENTASI DENGAN GEDUNG PAMER LAMA



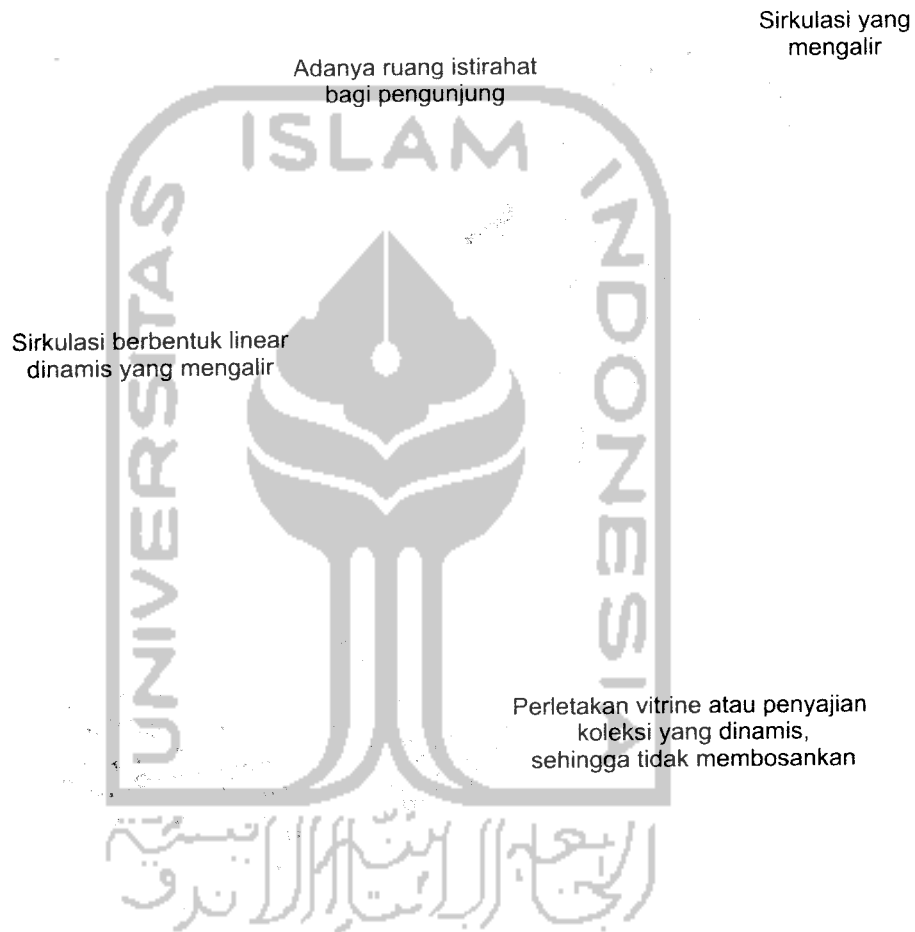
Gambar 47. Konsep tata masa  
sumber : penelitian 2007

### 5.5. Konsep Tata Ruang

#### 5.5.1. Tata Ruang Dalam

1. Terciptanya ruang-ruang yang rekreatif dan edukatif baik dari sirkulasi ataupun penyajian koleksinya.
2. Sirkulasi yang mudah dan jelas
3. Penyajian koleksi yang kronologis

4. Kejelasan arah dan pembagian ruang
5. Kenyamanan dalam menikmati pameran, baik dari jarak pandang, kenyamanan ruang ataupun memberikan tempat istirahat bagi pengunjung.
6. Keamanan dalam menyajikan benda koleksi yaitu dengan vitrine, tali ataupun dengan perbedaan ketinggian.



Gambar 48. Konsep penyajian benda koleksi  
sumber : penelitian 2007

#### 7. Penataan benda koleksi

Untuk bangunan Java Institute (gedung pameran lama), di gunakan sebagai gedung pameran yang khusus mengkaji tentang riwayat Java Institute juga segala aspek kebudayaan Jawa.

No	TEMA	PENGGAMBARAN	JENIS KOLEKSI
1.	Riwayat Java Institute	1. Pengenalan Sonobudoyo 2. Peresmian Java Institute 3. Pengenalan wilayah kerja 4. Penyajian koleksi sesuai wilayah budaya (culture area)	Artefak
2.	Kebudayaan Jawa	1. Siklus hidup dalam budaya Jawa 2. Unsur universal kebudayaan Jawa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem religi dan kepercayaan</li> <li>- Sistem kesenian</li> <li>- Sistem bahasa</li> <li>- Sistem pengetahuan</li> <li>- Sistem ekonomi</li> <li>- Sistem mata pencaharian</li> <li>- Sistem teknologi dan peralatan</li> </ul>	Koleksi dan ilustrasi

Penataan berdasarkan kronologi waktu.

No	PERJALANAN	TEMA	JENIS KOLEKSI
1	Prasejarah (Prehistorical Era)	Kehidupan manusia jaman prasejarah	1. Peta lokasi temuan fosil 2. Lingkungan 3. Alat-alat kehidupan masa prasejarah 4. Kerangka manusia prasejarah 5. Artefak dan ekofak hasil teknologi



2.	Jaman Klasik (Classical Era)	1. Kehidupan keagamaan masa Indonesia Klasik  2. Kehidupan sosial masyarakat Hindu-Budha  3. Teknologi jaman klasik	1. Peta lokasi 2. Sistem sosial masyarakat Jawa masa Klasik 3. Upacara keagamaan + alat upacara  Sumber penghidupan masyarakat  Media-media transportasi, komunikasi dan sarana kehidupan sosial
3.	Islam dan Kolonial (Islam and Colonial Era)	1. Kehidupan Keagamaan  2. Kehidupan Masyarakat  3. Kemajuan Teknologi	1. Sarana kehidupan keagamaan 2. Kitab Suci yang memiliki nilai histories 3. Miniatur tempat ibadah 4. Rekonstruksi prosesi keagamaan  1. Sarana kehidupan sosial 2. Rekonstruksi peristiwa penting 3. Miniatur bangunan kolonial  Perkembangan teknologi (hasil teknologi)

4.	Jaman Modern (Modern Era)	Kehidupan Masyarakat Modern	1. Sarana kehidupan modern 2. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan 3. Media transportasi dan komunikasi jaman modern
5.	Perkembangan Budaya Nusantara	Koleksi Budaya Nusantara	Berupa peninggalan fisik (artefak) dan non fisik (misal kesenian)

Tabel 10. Tema penataan benda koleksi

sumber : : Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006

#### 5.5.2. Tata Ruang Luar

Ruang luar yang berfungsi sebagai tempat pameran benda koleksi yang bersifat tidak mudah rusak dan tahan terhadap cuaca. Selain itu fungsi vegetasi juga untuk pengarah pergerakan, penstabil kelembaban udara, penyaring debu dan juga sebagai penyejuk area museum.

Adapun sirkulasi ruang luar di buat rekreatif yaitu dengan permainan tinggi rendah dan pencahayaan ke benda koleksi.

Linier yang dinamis,  
pergerakan mengalir

Adanya permainan ketinggian sehingga tidak monoton, selain itu benda koleksi mempunyai area khusus dimana pengunjung tidak dapat menyentuh

Gambar 49. Konsep tata ruang luar

sumber : penelitian 2007

### 5.5.3. Konsep Struktur

1. Penggunaan sistem struktur yang mudah baik pelaksanaan, ketahanan, keamanan dan perawatan.
2. Fleksibel terhadap perubahan-perubahan tata letak penataan benda koleksi.

## 5.6. Utilitas

### 5.6.1. Sistem Pencahayaan

No	JENIS LAMPU	PEMAKAIAN PADA
1.	Pencahayaan merata dengan lampu neon atau pijar	Kantor, perpustakaan dan ruang pameran
2.	Lampu fokus besar	Pameran out door dan taman
3.	Lampu fokus kecil	Obyek pameran dengan vitrine dan tanpa vitrine seperti lukisan
4.	Anti serangga	Pameran out door atau taman

Tabel 11. Sistem pencahayaan  
sumber : Whaite. T. Edward.

### 5.6.2. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada ruang pameran menggunakan penghawaan buatan. Pertimbangan menggunakan sistem penghawaan buatan adalah :

1. Benda koleksi harus pada temperatur dan kelembaban udara yang stabil.
2. Keawetan pemeliharaan benda koleksi dari debu dan polusi.
3. Kenyamanan pengunjung dan pengelola

### 5.6.3. Sistem Pencegahan Kebakaran

Adanya sistem pencegahan kebakaran seoptimal mungkin dengan perencanaan yang memperhatikan fungsi, kondisi interior dan eksterior bangunan. Adanya pintu dan tangga darurat, sistem pemadaman gas extinguishers, jalur evakuasi penyelamatan dan perlindungan manusia, penggunaan bahan-bahan yang tahan api dan memasang penangkal petir.

#### 5.6.4. Sistem Keamanan

Memakai sistem deteksi dan alarm pencurian juga CCTV

#### 5.6.5. Sistem Mekanikal

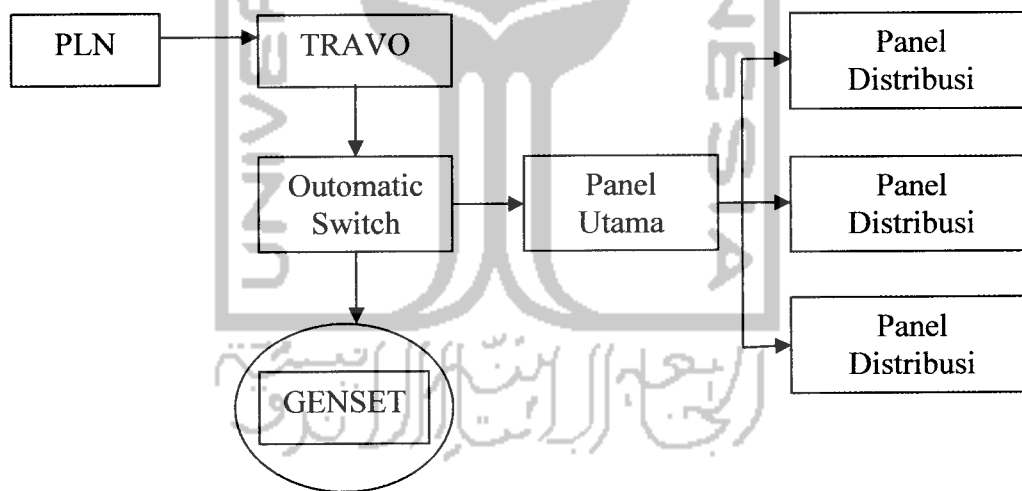
Air bersih bersumber dari PAM dan sumur yang ditampung dalam tangki bawah kemudian di suplai ke tangki atas kemudian didistribusikan dengan sistem gravitasi. Baik air kotor atau pun air bersih di masukkan dalam shaft. Air kotor di masukkan ke dalam bak kontrol yang kemudian di salurkan ke pembuangan kota.

#### 5.6.6. Sistem Elektrikal

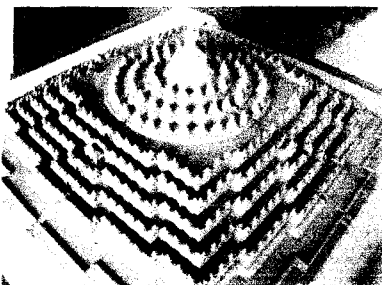
Suplay utama dari PLN yang dilengkapi dengan cadangan genset yang bekerja apabila terjadi gangguan pada PLN.

Diagram 13. Sistem elektrikal

sumber : Guinness, J.Williams, Mechanical Elektrikal Building , Jhon Wily Inc. 1971



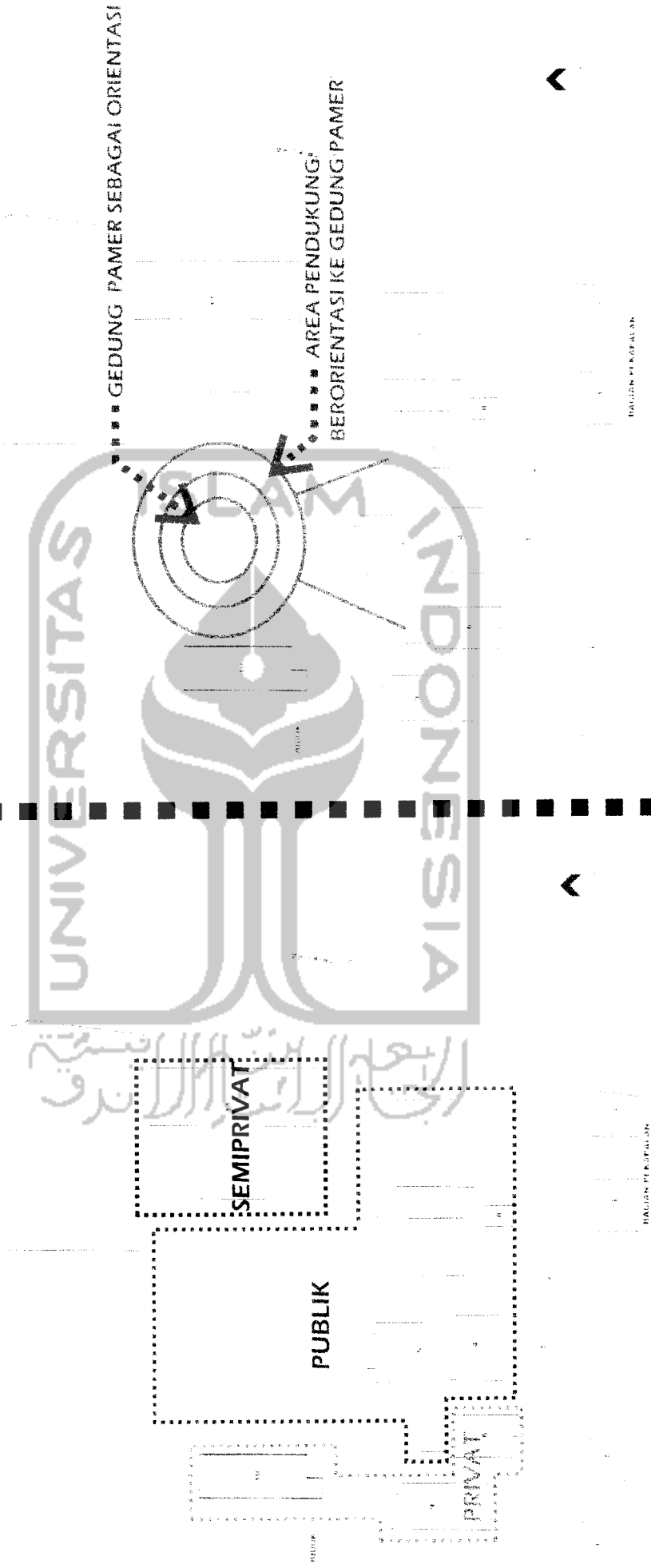
# BAB V. DESAIN SKEMATIK



# ZONING

Jl. MMA DARIJAN

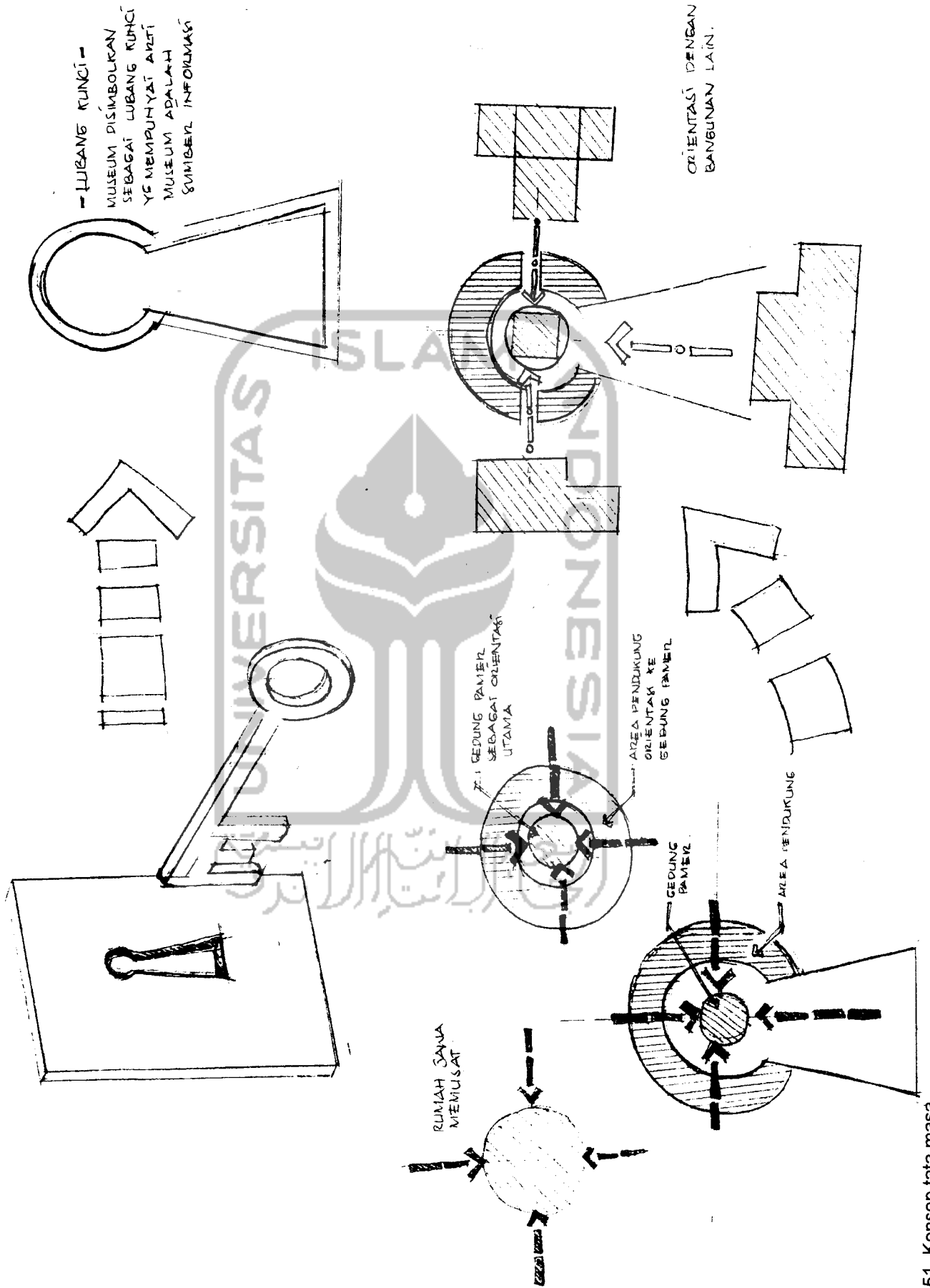
Jl. MMA DARIJAN



# ORIENTASI BANGUNAN

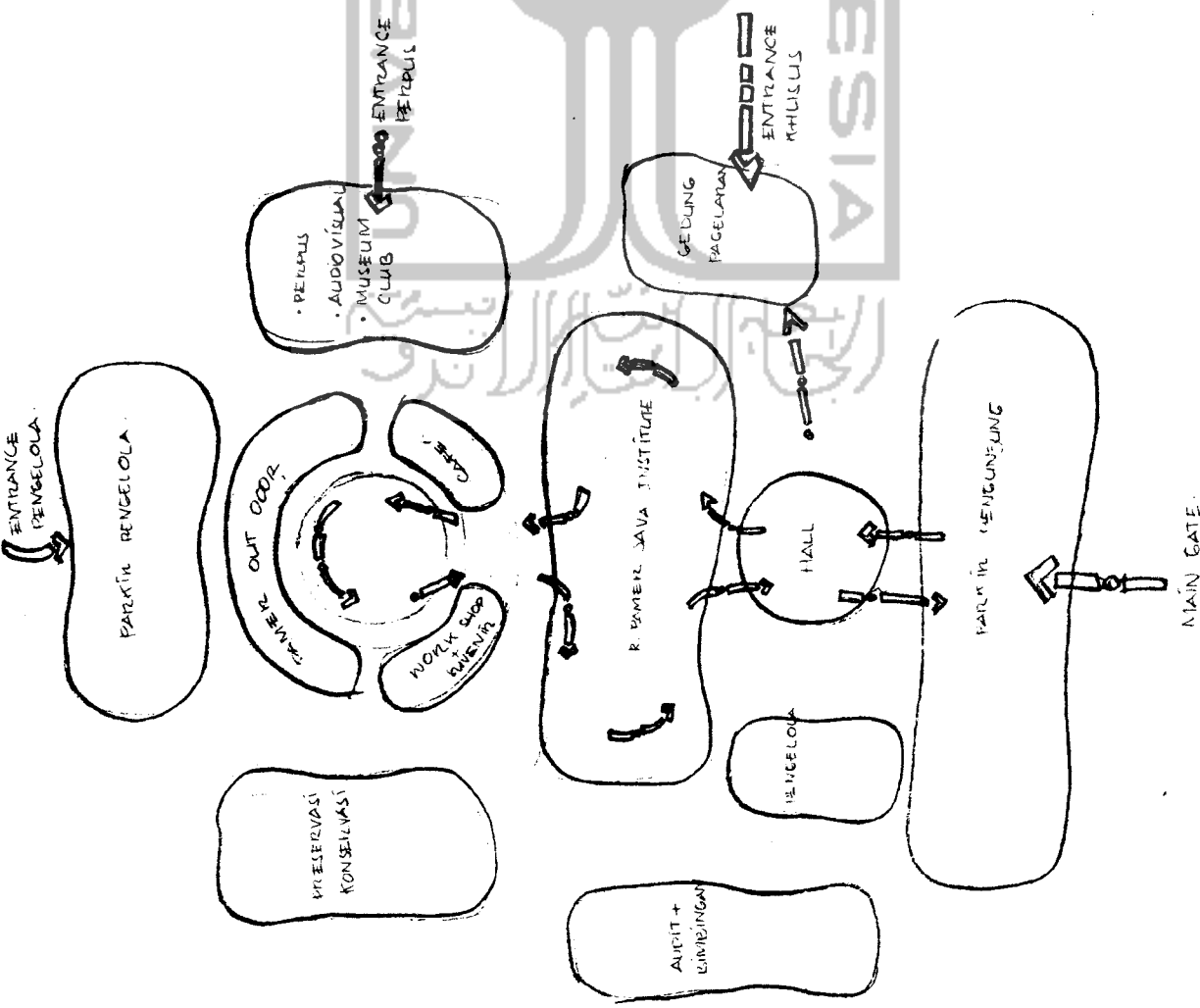
Gambar 50. Zoning dan orientasi bangunan  
sumber : penelitian 2007

# KONSEP TATA MASA

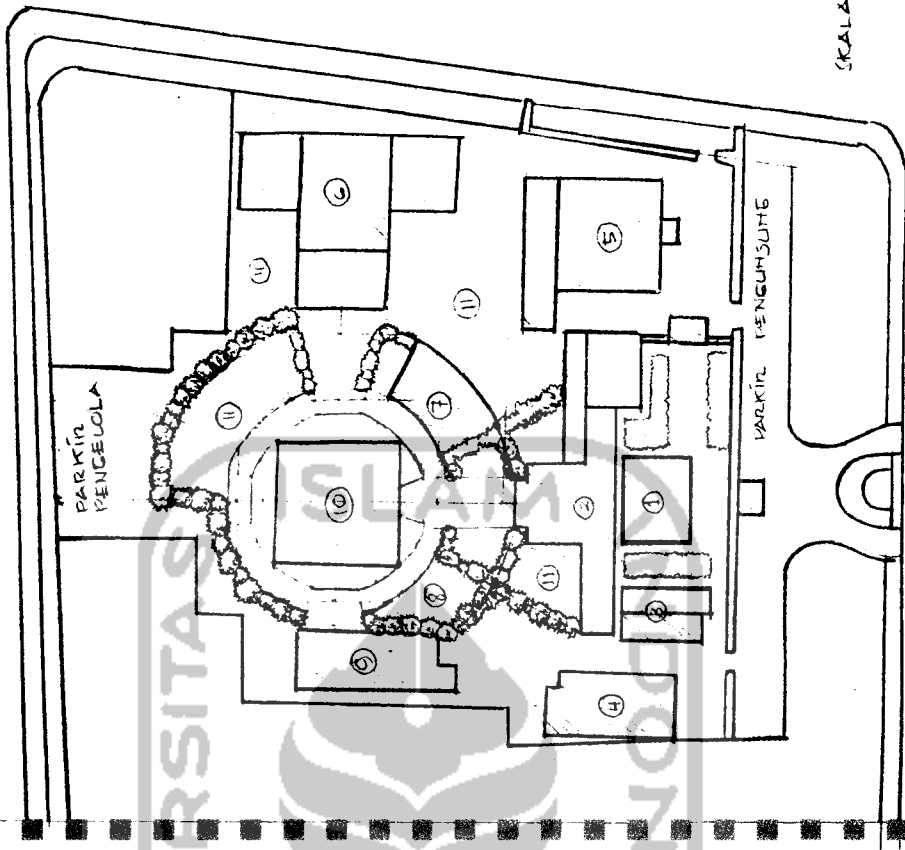


Gambar 51. Konsep tata masa  
sumber : penelitian 2007

# KONSEP ZONING



# KONSEP GUBAHAN MASA



KETERANGAN:

- ① HALL / PENDAIA
- ② R. PAMER JAWA INSTITUTE
- ③ G. PENGELOLA
- ④ G. AUDITORIUM + BIMBINGAN
- ⑤ G. PABELARAN
- ⑥ PEKUPUSTAKAAN, MUSEUM CLUB, AUDIOVISUAL
- ⑦ CAFE
- ⑧ WORK SHOP + JUVENIR
- ⑨ PREREFLEKSI + KONSELWAS
- ⑩ G. PAMER NON SAVA INJIT
- ⑪ PAMER OUT DOOR

Gambar 52. Konsep zoning dan gubahan masa  
sumber : penelitian 2007

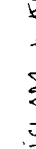


# KONSEP BANGUNAN

MODERN



ISLAM + KOLONIAL



KLASIK



PRASESARAH

STORY LINE



'E

MODERN  
ISLAM + KOLONIAL  
KLASIK  
PRASESARAH

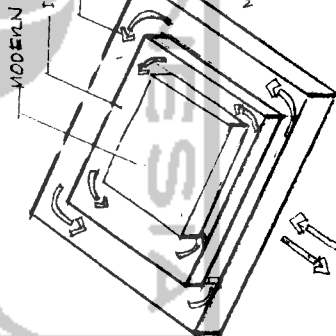
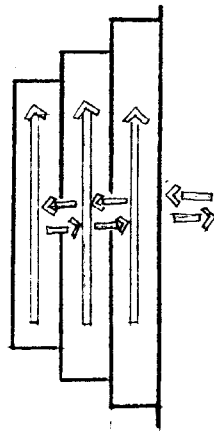
MODERN  
ISLAM + KOLONIAL  
KLASIK  
MODERN



MODERN  
ISLAM + KOLONIAL  
PRASESARAH + KLASIK

BANGUNAN MAX 3 LANTAI

SIRKULASI

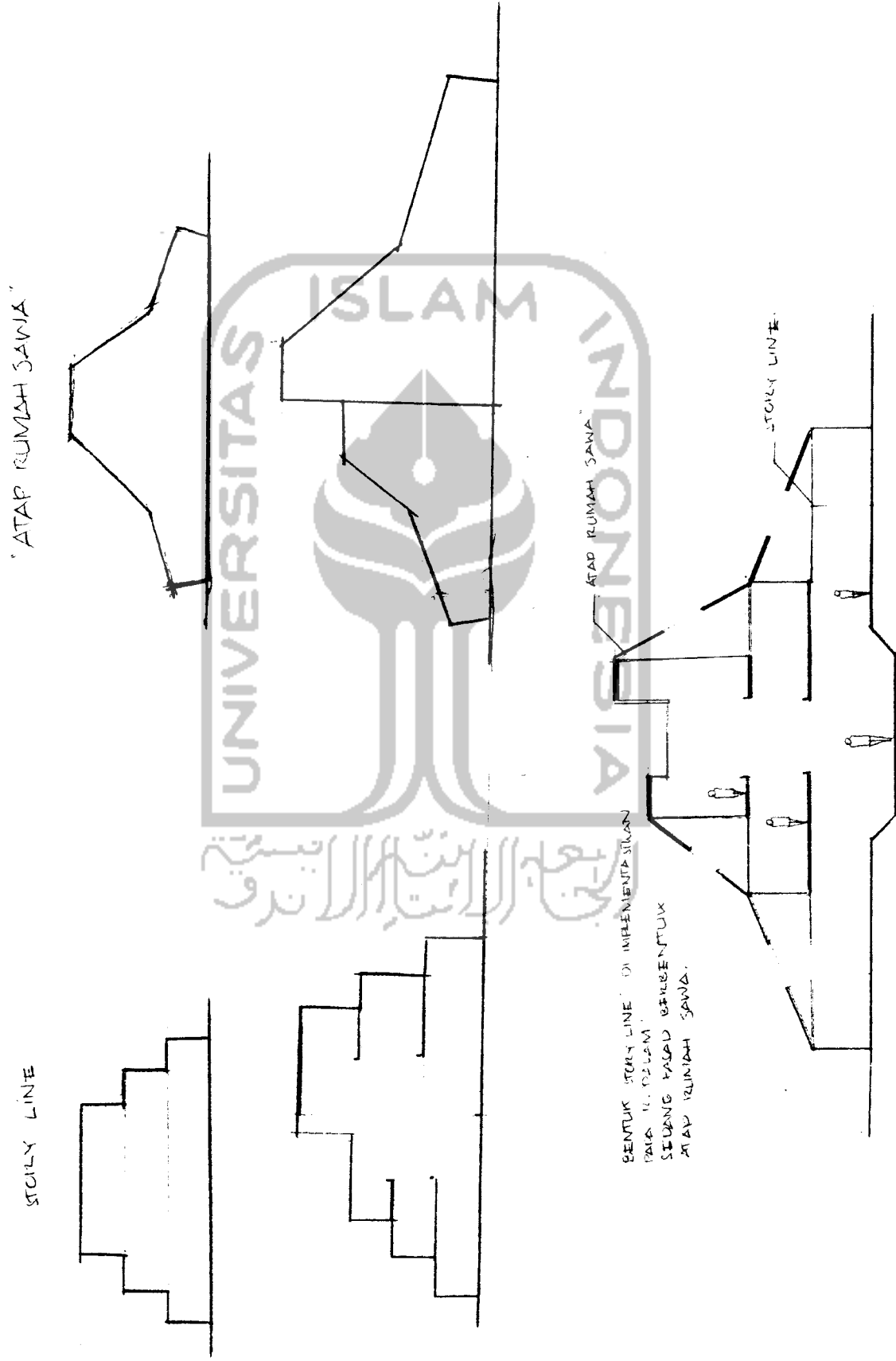


MODERN  
ISLAM + KOLONIAL  
PRASESARAH + KLASIK

MEMUTAKHIRKAN DENGAN  
"STORY LINE"

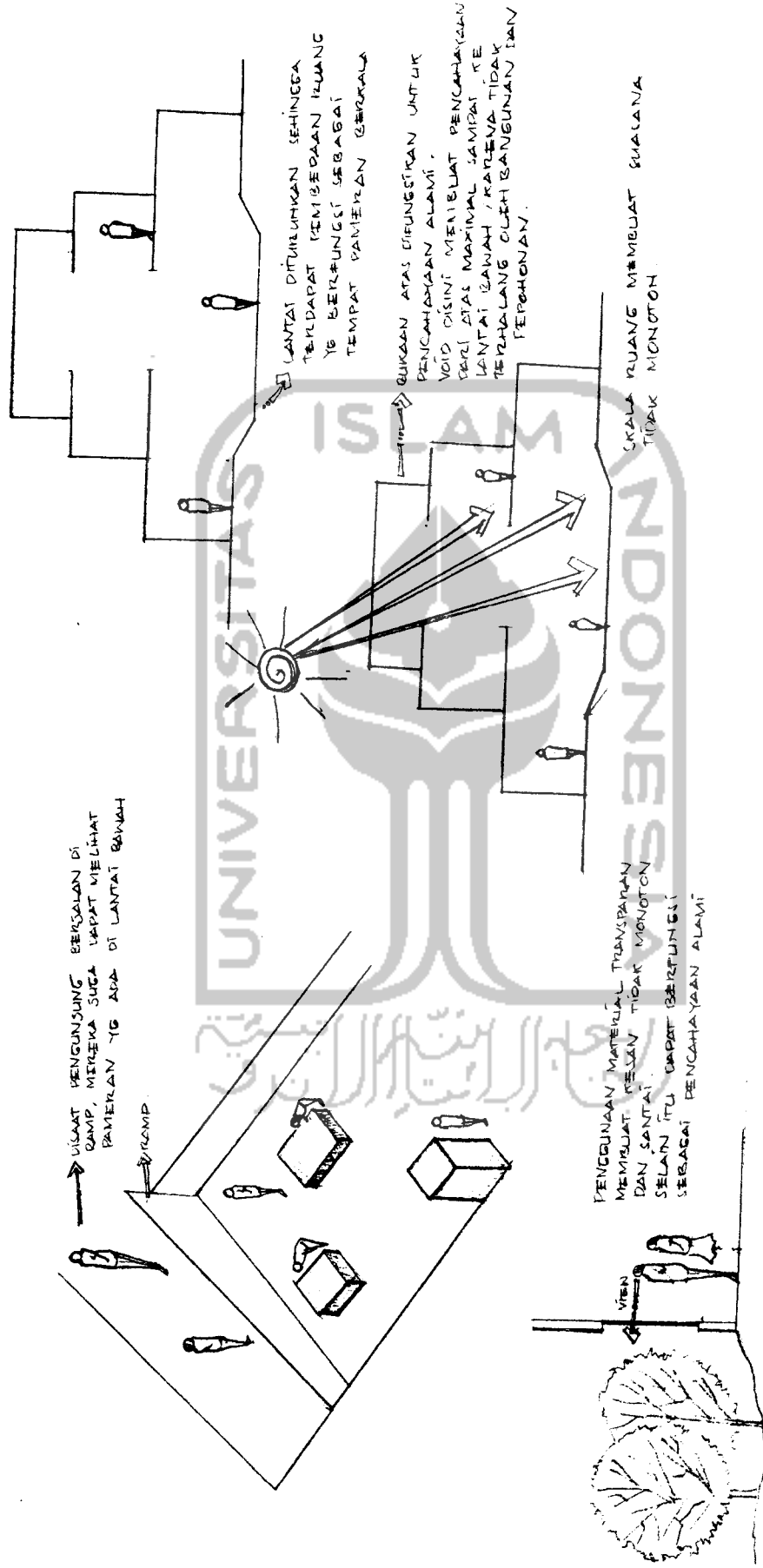
Gambar 53. Konsep bangunan sumber : penelitian 2007

# KONSEP BANGUNAN



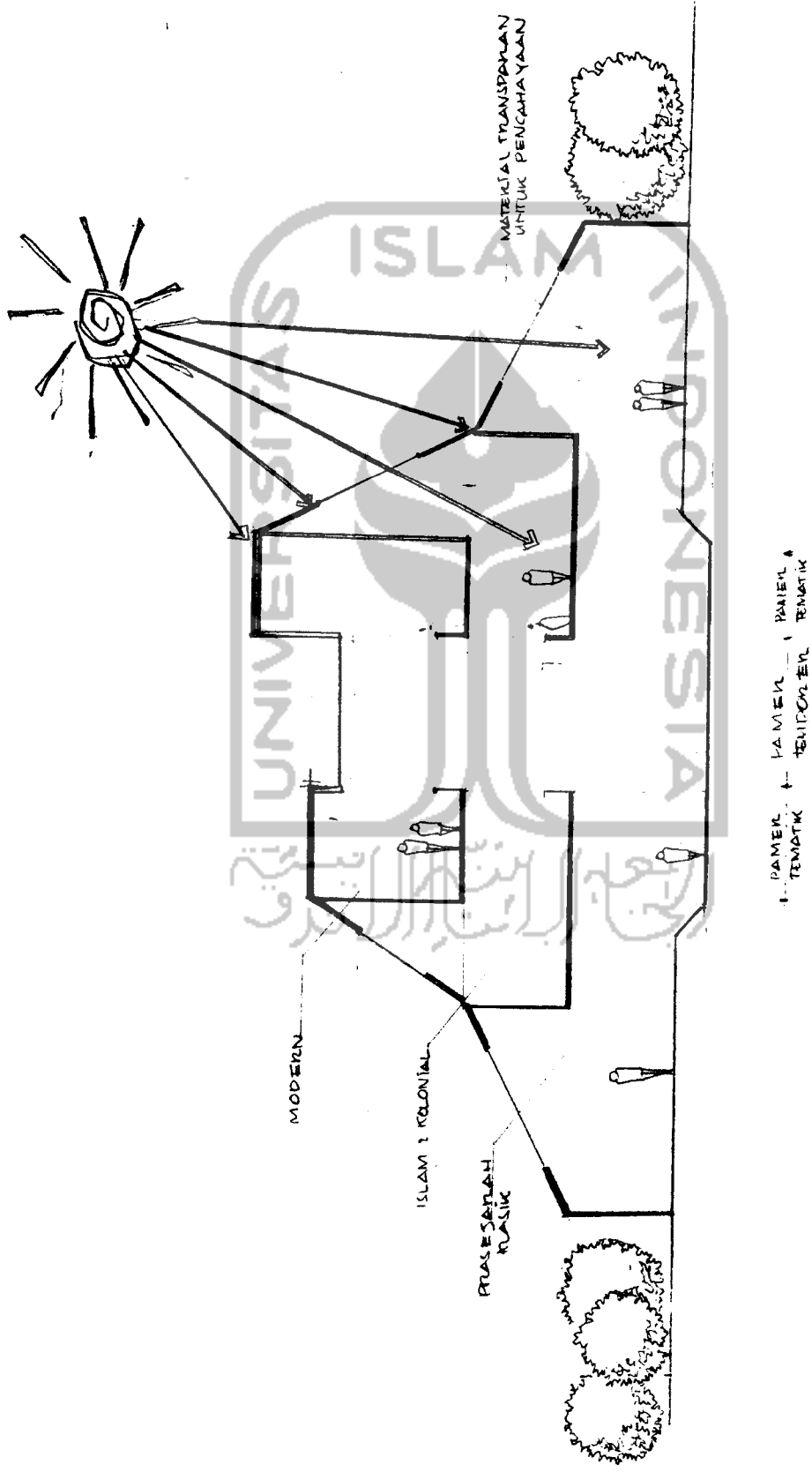
Gambar 54. Konsep bangunan sumber : penelitian 2007

# KONSEP BANGUNAN



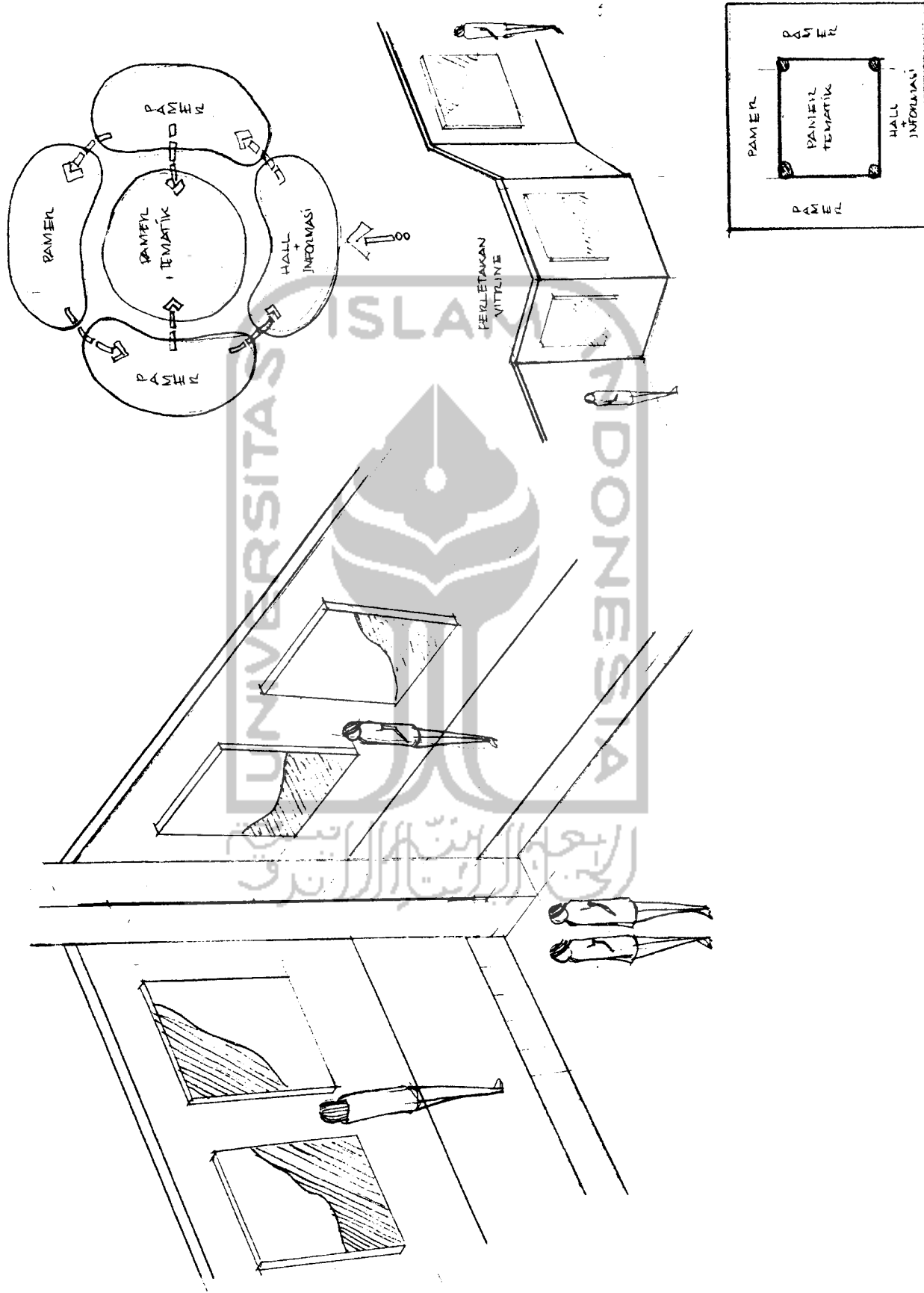
Gambar 55. Konsep bangunan  
sumber : penelitian 2007

# KONSEP BANGUNAN



Gambar 56. Konsep bangunan  
sumber : penelitian 2007

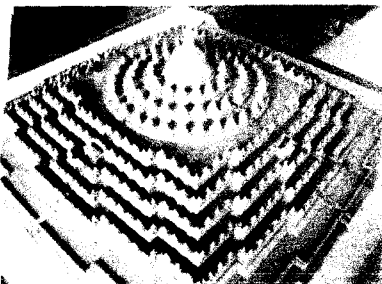
# KONSEP PENATAAN INTERIOR RUANG PAMER



Gambar 57. Konsep penataan interior r. pameran  
sumber : penelitian 2007



# BAB VI. LAPORAN PERANCANGAN



## **BAB VI**

### **LAPORAN PERANCANGAN**

#### **6.1. Kriteria Desain**

##### **6.1.1. Fungsi**

Museum menurut ICOM adalah sebagai wadah permanen yang melaksanakan fungsi pelestarian, dan menyajikan berbagai koleksi dan bukti-bukti material manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Museum juga sebagai media efektif untuk mempresentasikan citra positif Negara Indonesia yang mempunyai kekayaan alam yang melimpah dan juga sebagai pengembangan jati diri negara.

Pada konsep perancangan ini bagaimana mengembangkan Museum Sonobudoyo menjadi museum berstandar Internasional dengan penekanan citra Sonobudoyo yang rekreatif juga didukung oleh penataan ruang pameran dalam dan luar bangunan.

##### **6.1.2. Konsep Pengembangan Museum Sonobudoyo**

Museum Sonobudoyo sebagian besar terdiri dari bangunan cagar budaya yang dimana bangunan tersebut dilindungi dan dilestarikan.

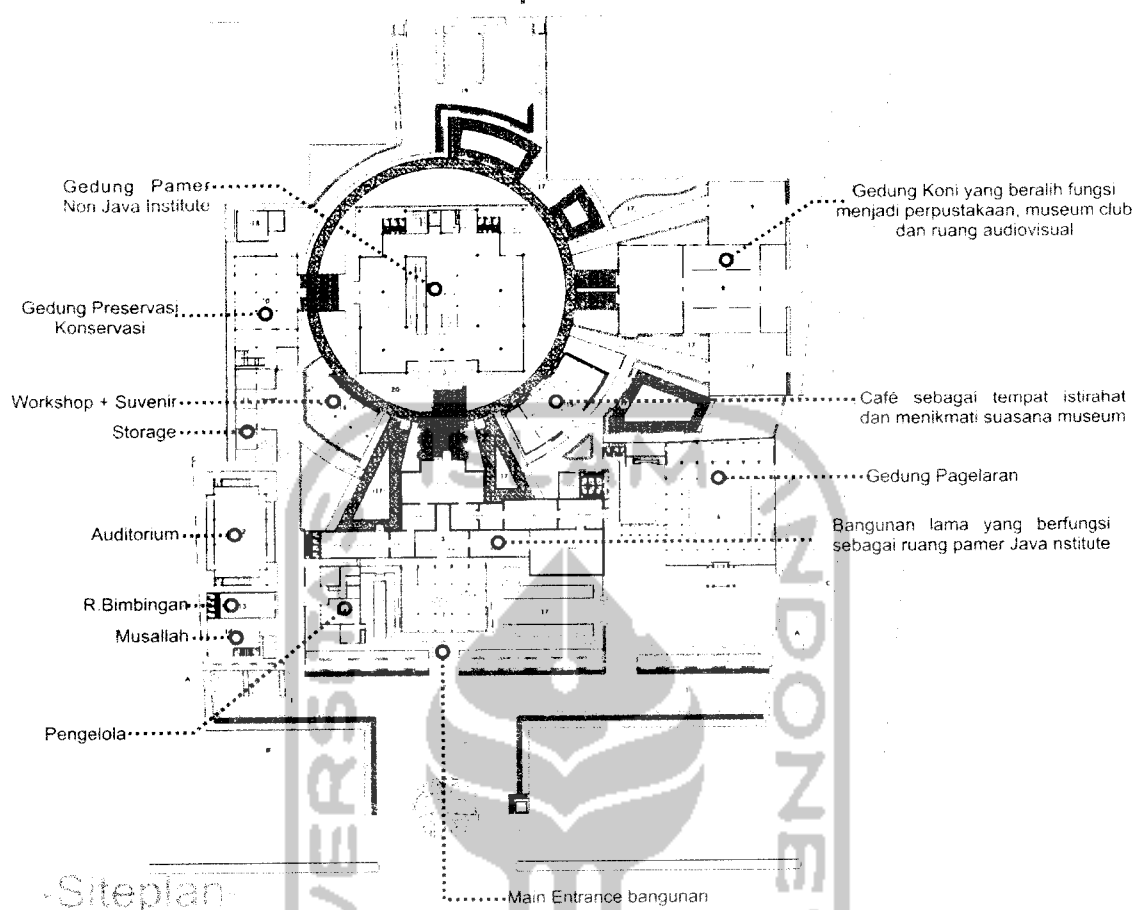
Untuk mewadahi koleksi museum dan fasilitas pendukung maka dibuatlah bangunan baru yang modern namun disesuaikan dengan bangunan yang sudah ada dengan pertimbangan tata kondisional bangunan (tata pencahayaan, penghawaan, dst).

#### **6.2. Konsep Tapak**

##### **6.2.1. Perencanaan Tapak**

Perencanaan tapak pada bangunan museum ini dipengaruhi oleh fungsi bangunan sebagai wadah pelestarian dan penyajian koleksi yang rekreatif. Pengolahan vegetasi, sirkulasi dan material menjadi penekanan pada landscape bangunan ini. Adapun tata masa bangunan yang terkonsep menghasilkan bentukan sebagai berikut:





Gambar 59. Siteplan  
sumber : studio 2007

### 6.2.2. Situasi

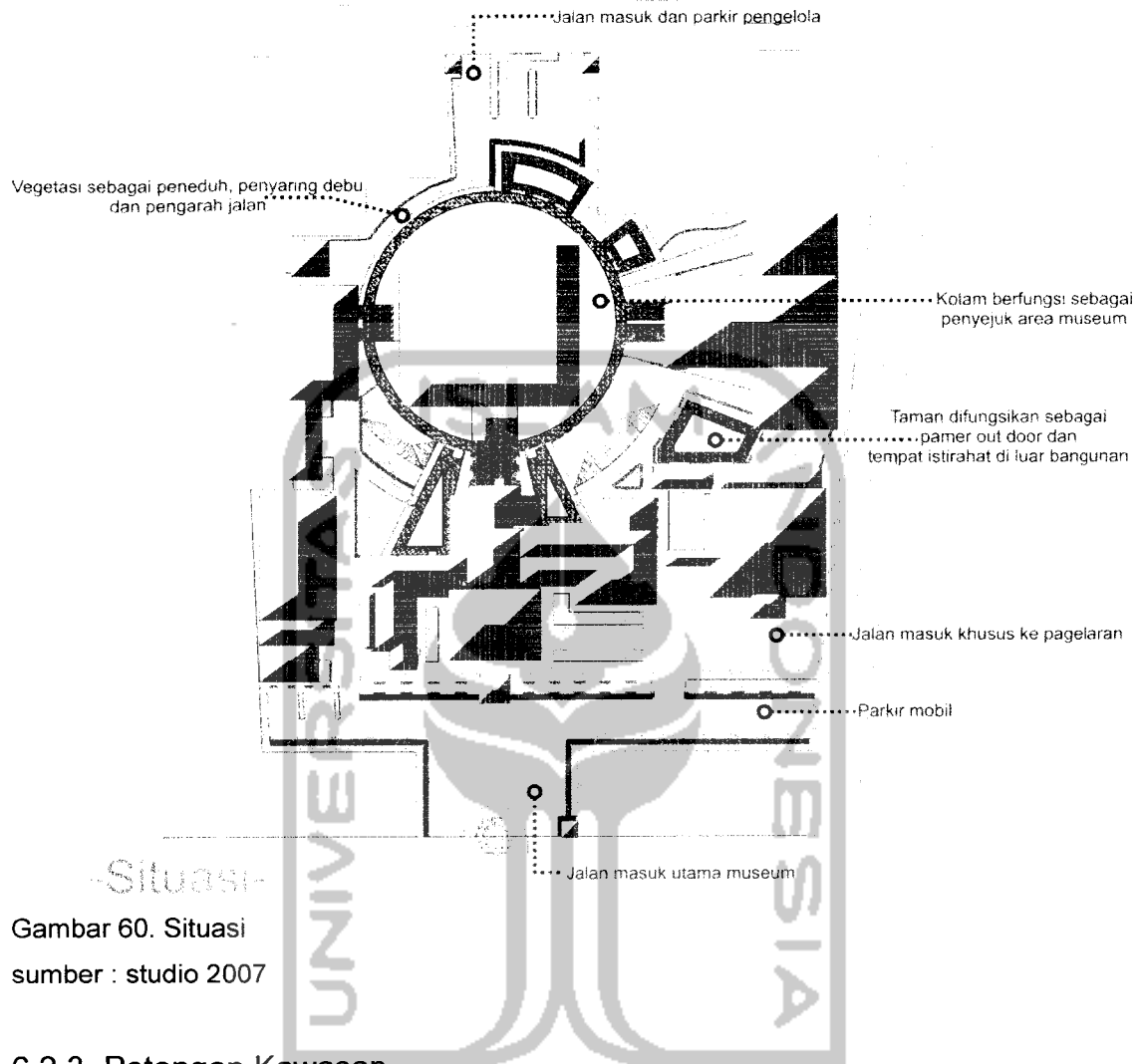
Sirkulasi kendaraan atau akses utama pengunjung menuju museum dari jln. Pekapalan, sedangkan untuk gedung pagelaran mempunyai akses khusus yaitu dari jln. Trikora.

Untuk pengelola dan service dapat di akses dari jl.KH Dahlan sehingga tidak mengganggu kenyamanan pengunjung

Museum Sonobudoyo yang terdiri dari beberapa masa bangunan, mempunyai orientasi memusat dimana gedung pameran non Java Institute yang terletak di tengah kolam ini sebagai pusatnya. Kolam disini berfungsi sebagai penyejuk area museum yang juga memberikan suasana rekreatif.

Penataan ruang luar berfungsi sebagai tempat display arca, juga sebagai tempat beristirahat sambil menikmati suasana museum.

Vegetasi disini selain sebagai penebuh juga berfungsi sebagai pengarah jalan, penyaring debu dan polusi dari lingkungan sekitar museum.



Gambar 60. Situasi  
sumber : studio 2007

### 6.2.3. Potongan Kawasan



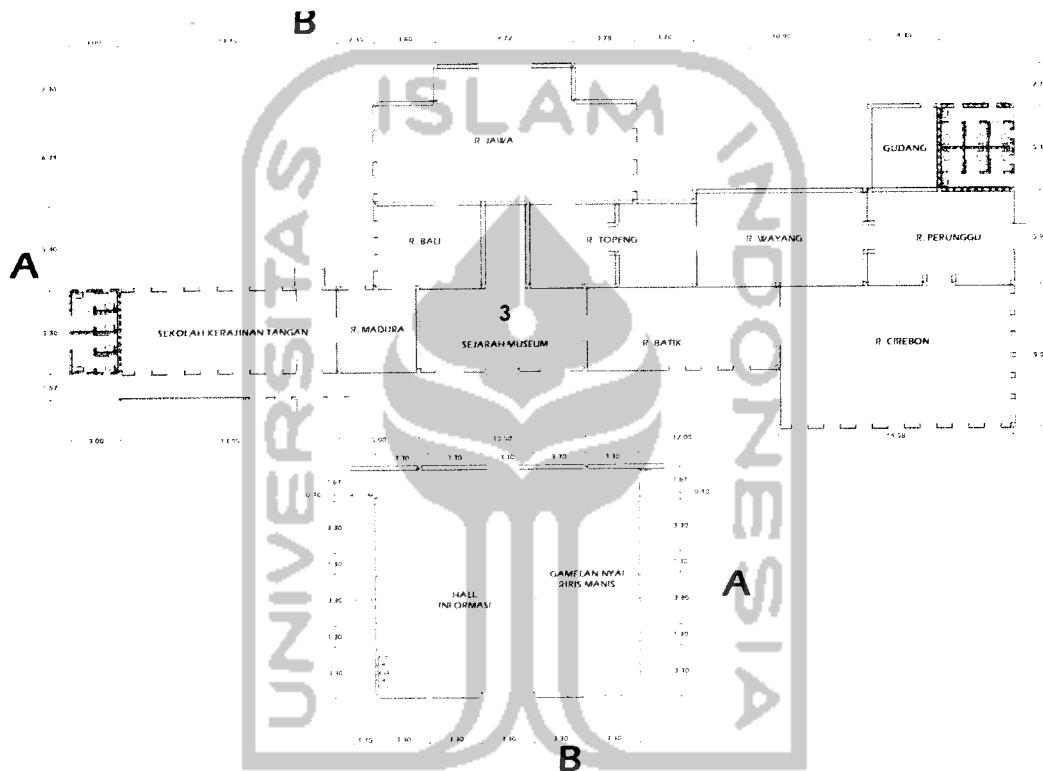
Gambar 61. Potongan kawasan  
sumber : studio 2007

### 6.3. Konsep Bangunan Rekreatif

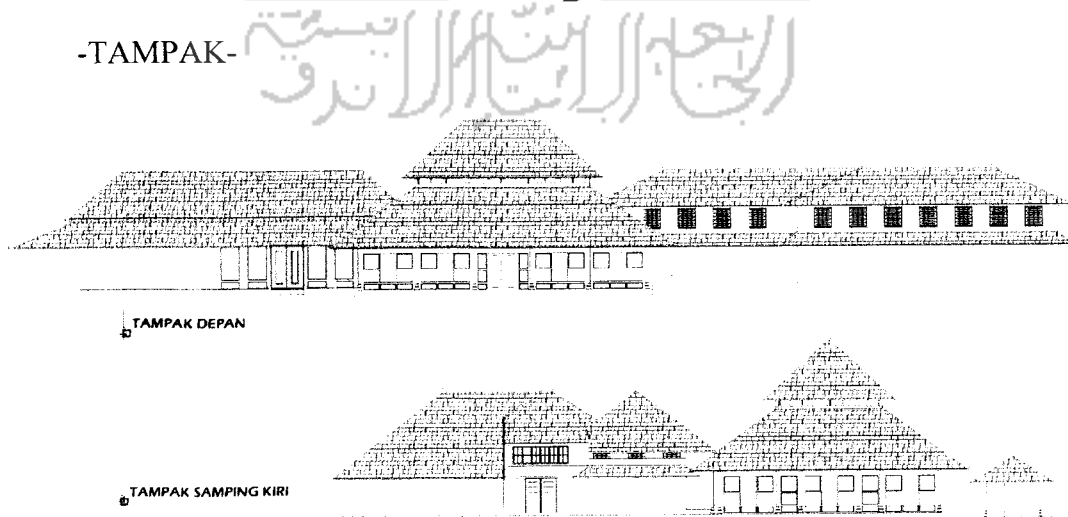
#### 6.3.1. Bangunan Lama

Untuk gedung pameran non Java Institute atau gedung pameran lama yang merupakan bangunan cagar budaya, tetap difungsikan sebagai ruang pameran khusus yang mengkaji tentang riwayat Java Institute juga segala aspek kebudayaan Jawa.

-DENA-



-TAMPAK-



Gambar 62. denah dan tampak pameran lama

sumber : studio 2007

### 6.3.2. Gedung Pamer Non Java Institute

#### A. Bentuk Bangunan

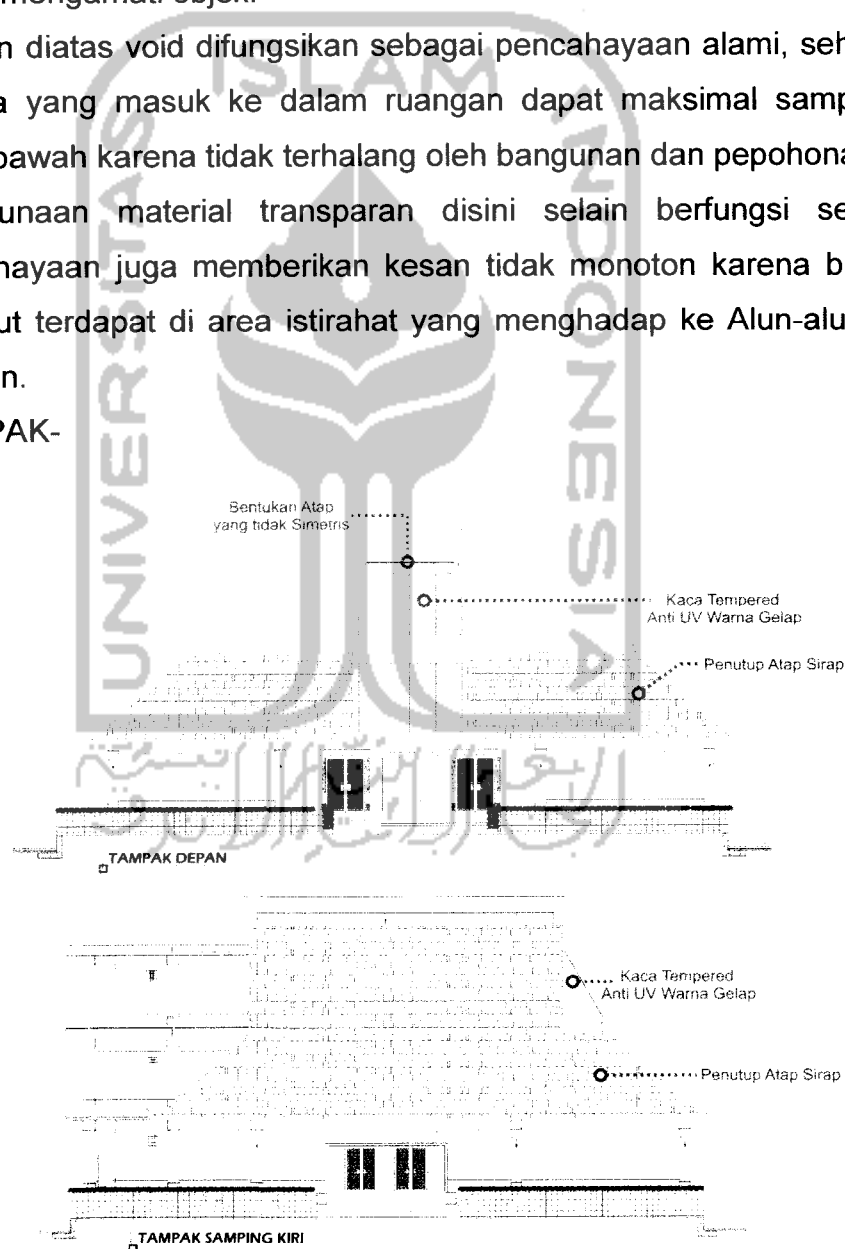
Bangunan yang terdiri dari tiga lantai dan terletak di tengah kolam ini mempunyai konsep bentuk dari atap rumah Jawa yang dibuat tidak simetris dengan pertimbangan pencahayaan, namun tetap menyesuaikan dengan bangunan sekitarnya.

Untuk penataan koleksi dibuat sesuai dengan story line yang disesuaikan dengan bentukan bangunan sehingga adanya pergerakan dalam mengamati objek.

Bukaan diatas void difungsikan sebagai pencahayaan alami, sehingga cahaya yang masuk ke dalam ruangan dapat maksimal sampai ke lantai bawah karena tidak terhalang oleh bangunan dan pepohonan.

Penggunaan material transparan disini selain berfungsi sebagai pencahayaan juga memberikan kesan tidak monoton karena bukaan tersebut terdapat di area istirahat yang menghadap ke Alun-alun dan Keraton.

-TAMPAK-



Gambar 63. Tampak pameran baru

sumber : studio 2007

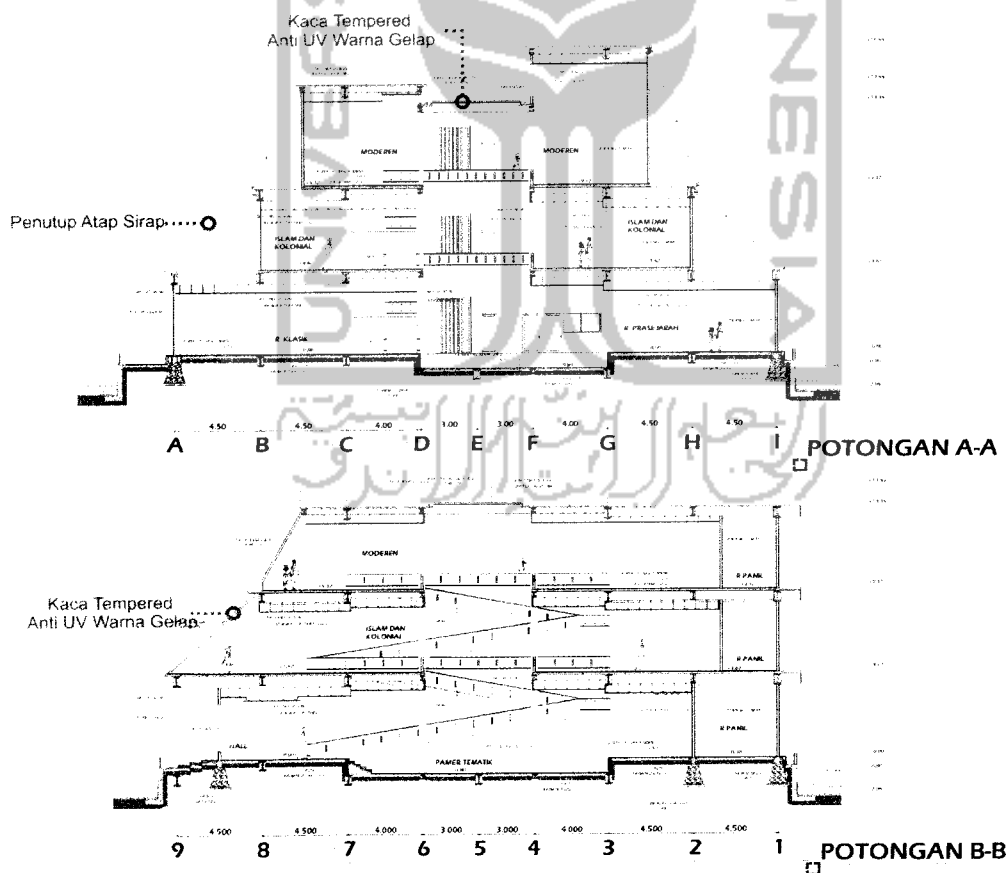
## B. Struktur dan Utilitas

Pada bangunan ini menggunakan struktur kolom balok beton komposit, untuk pondasinya menggunakan pondasi foot plat yang disesuaikan dengan keadaan daya dukung tanah di lokasi tersebut. Bangunan ini dilengkapi dengan lift barang untuk mempermudah dalam penataan koleksi.

Sistem pencahayaan di bangunan ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Dimana terdapat material transparan untuk penutup atap diatas void yaitu menggunakan kaca tempered anti UV warna gelap. Sehingga cahaya tetap masuk ke dalam ruangan namun tidak dengan panasnya. Sedangkan pencahayaan buatan lebih pada penyajian koleksi.

Bangunan ini dilengkapi juga dengan pintu dan tangga darurat untuk jalur evakuasi penyelamatan dan perlindungan manusia.

### -POTONGAN-



Gambar 64. Potongan  
sumber : studio 2007

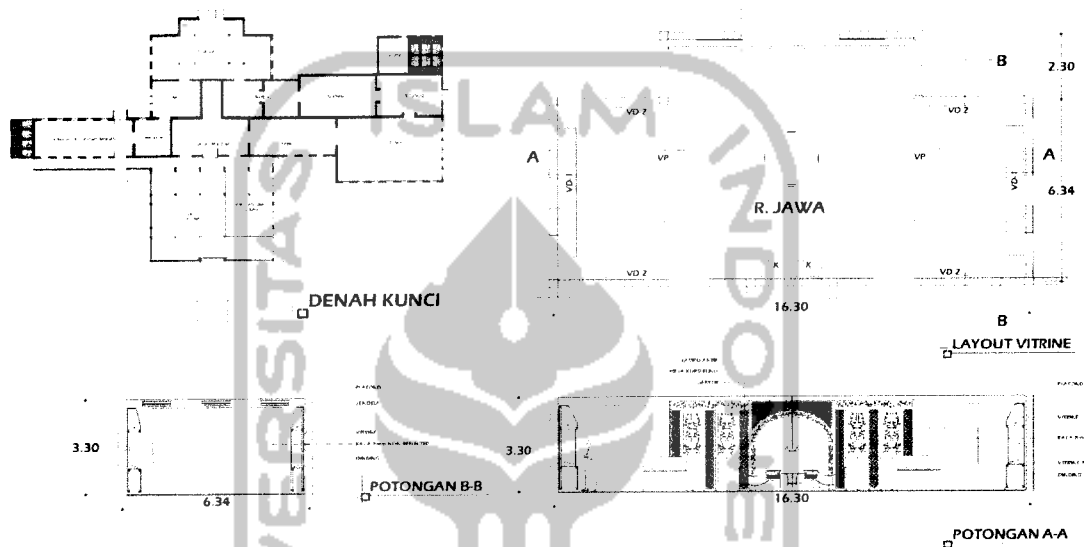
## 6.4. Konsep Penataan Ruang Pamer Dalam yang Rekreatif

### 6.4.1. Tata Ruang

#### A. Java Institute

Tema pameran di bangunan ini adalah riwayat Java Institute juga segala aspek kebudayaan Jawa.

-R.JAWA-



Gambar 65. Layout dan potongan interior pameran lama  
sumber : studio 2007

#### B. Non Java Institute

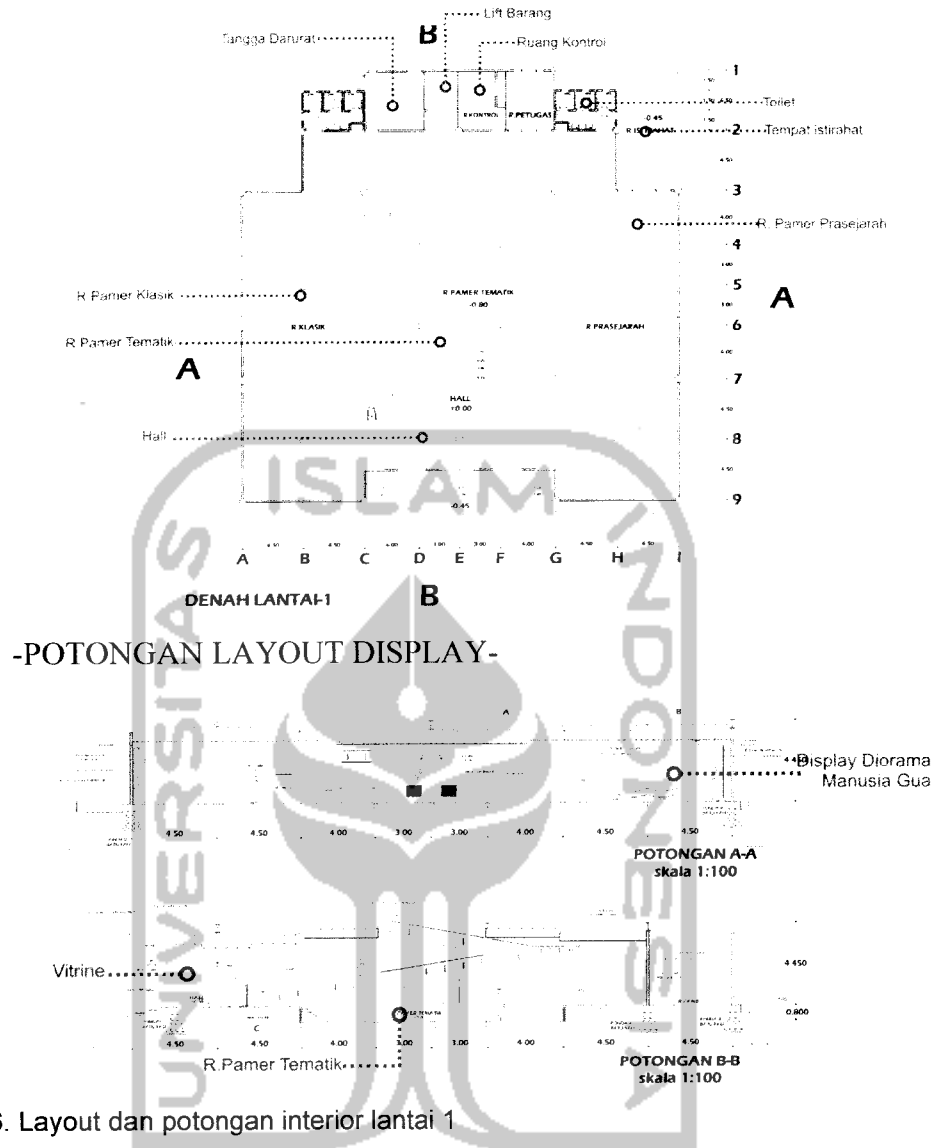
Bangunan non Java Institute terdiri dari tiga lantai yang dibuat sesuai dengan story line.

##### 1. Lantai Satu

Denah lantai satu berfungsi sebagai ruang pameran Prasejarah, ruang pameran klasik dan pameran tematik yang dibatasi oleh split level.

Di lantai ini dilengkapi dengan ruang kontrol, lift barang, pintu darurat, toilet dan tempat istirahat.

-DENAH-

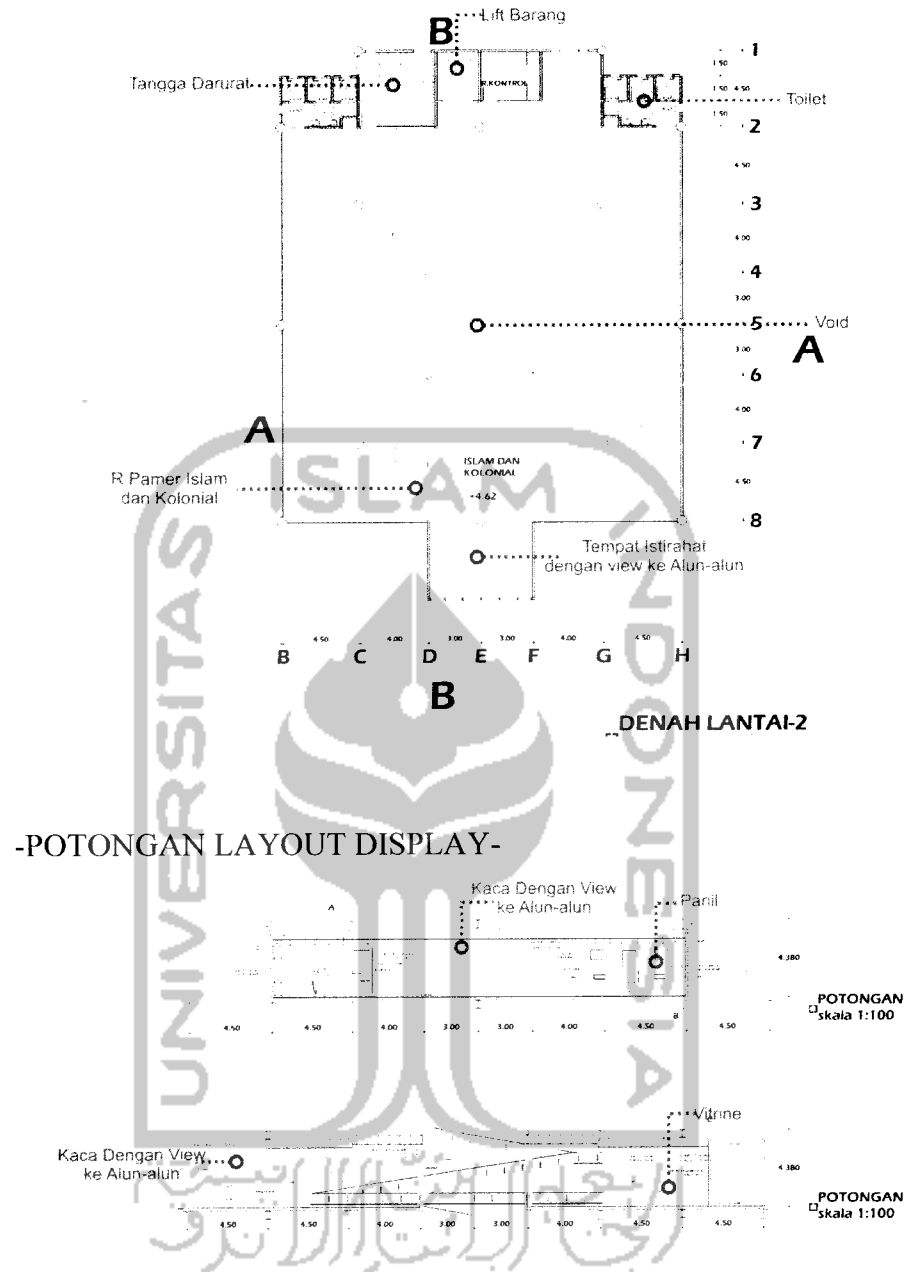


Gambar 66. Layout dan potongan interior lantai 1  
sumber : studio 2007

2. Lantai 2

Di lantai dua ini di pameran koleksi dari jaman Islam dan Kolonial. Juga di sediakan tempat istirahat dengan bukaan yang menghadap ke Keraton dan Alun-alun.

-DENA-



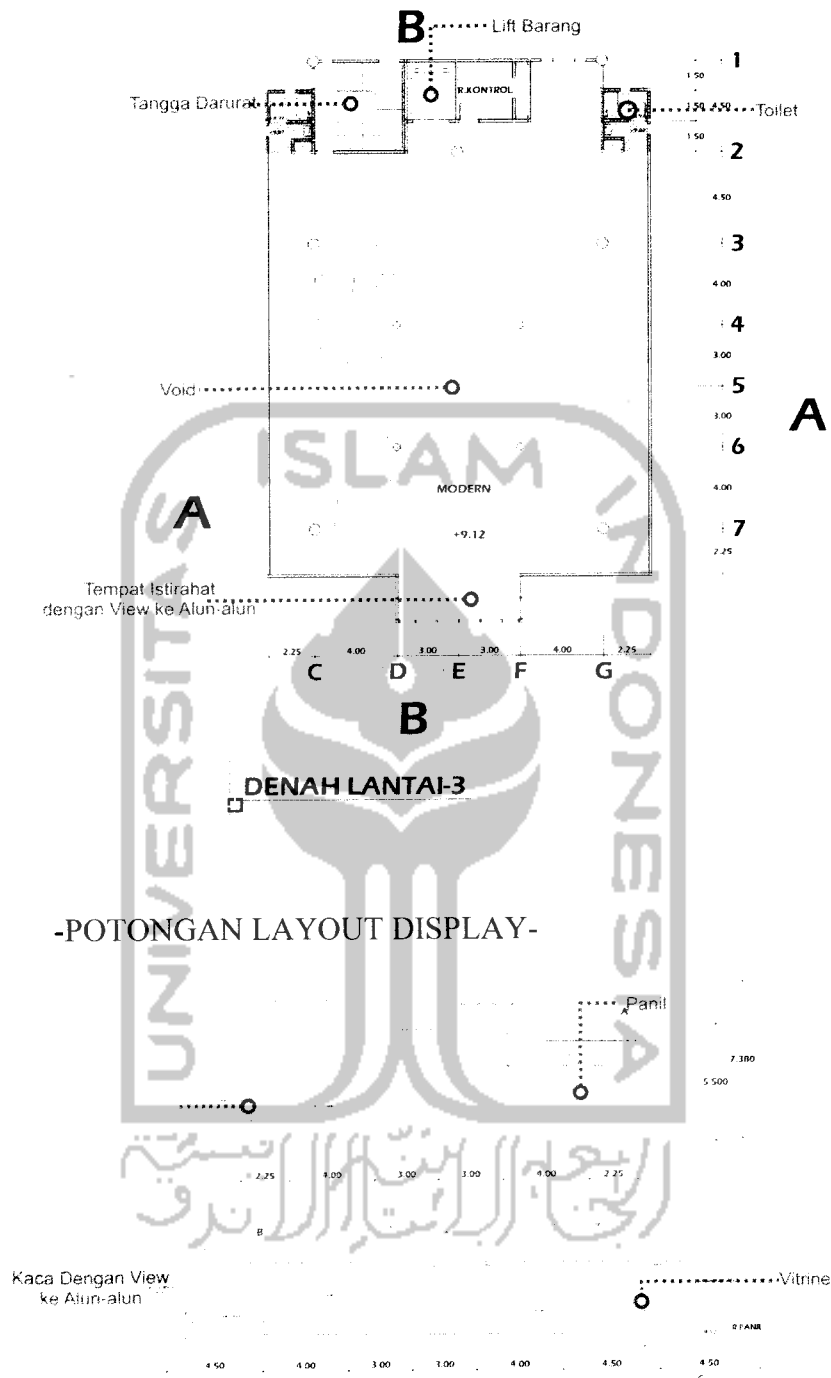
Gambar 67. Layout dan potongan interior lantai 2  
sumber : studio 2007

3. Lantai 3

Lantai tiga menyajikan koleksi di jaman modern. Dilengkapi dengan tempat istirahat yang juga menghadap ke Keraton dan Alun-alun.



-DENA-

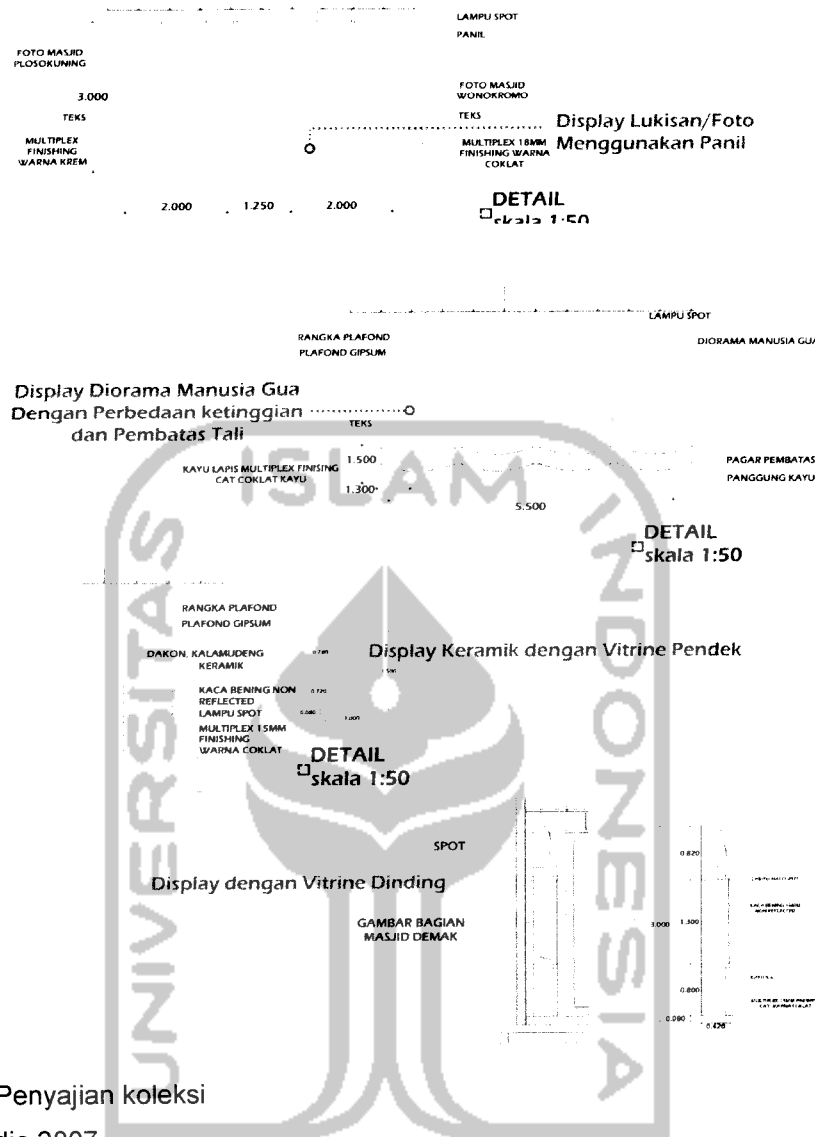


-POTONGAN LAYOUT DISPLAY-

Gambar 68. Layout dan potongan interior lantai 3  
sumber : studio 2007

#### 6.4.2. Penyajian koleksi

Ada beberapa cara dalam penyajian koleksi, yaitu dengan panil untuk foto atau lukisan, vitrine atau almari koleksi, juga dengan tali dan perbedaan ketinggian.

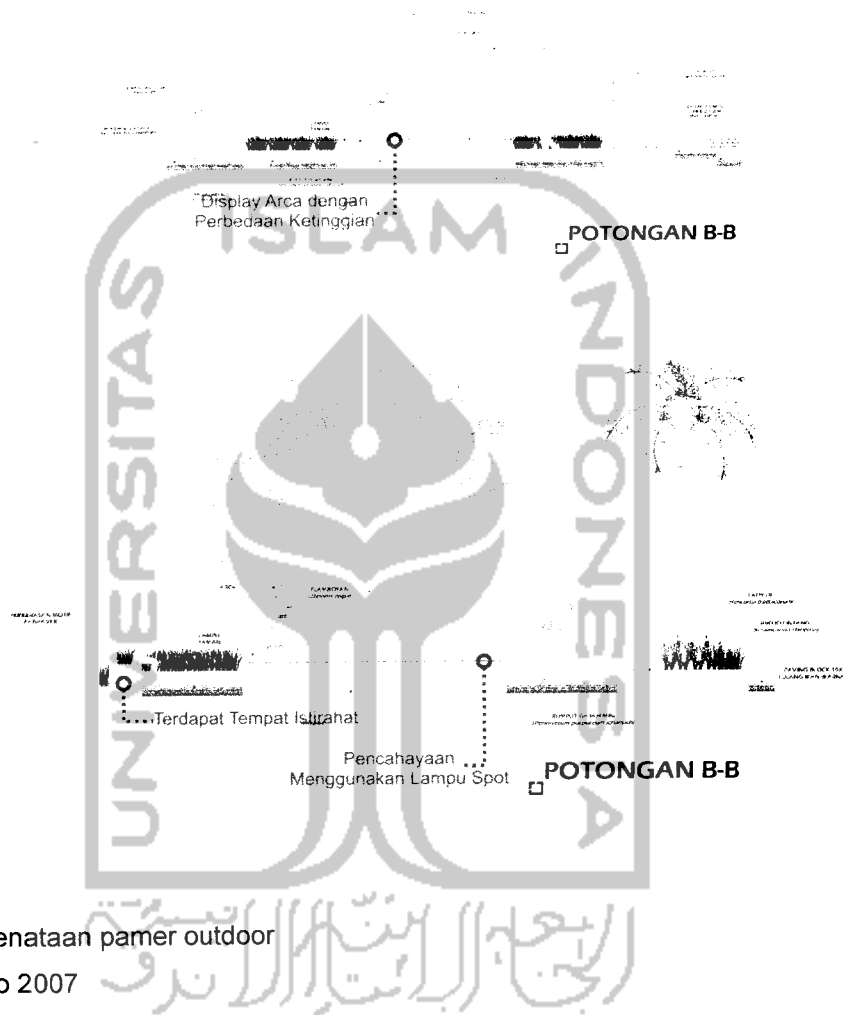


Gambar 69. Penyajian koleksi  
sumber : studio 2007

### 6.5. Konsep Penataan Ruang Pamer Luar yang Rekreatif

Ruang luar di fungsikan sebagai pameran out door dan juga sebagai tempat pengunjung beristirahat. Pemanfaatan vegetasi pada ruang luar sebagai peneduh, pengarah pergerakan dan penyaring debu. Adapun vegetasi yang digunakan antara lain Biola cantik, Tanjung, Bungur, Sawo kecil, Brojo lintang, dan lain sebagainya. Selain vegetasi disini kolam juga dapat menambah sejuknya area museum.

Pohon sebagai Peneduh dan Pengarah Jalan

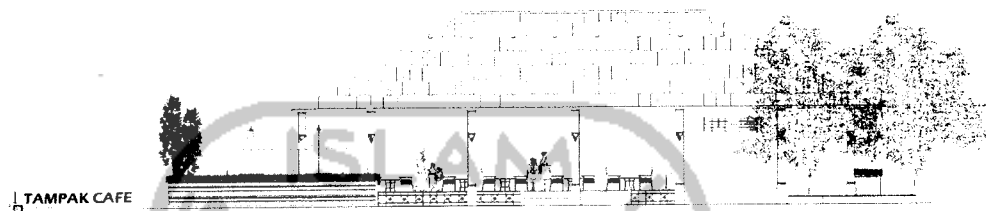
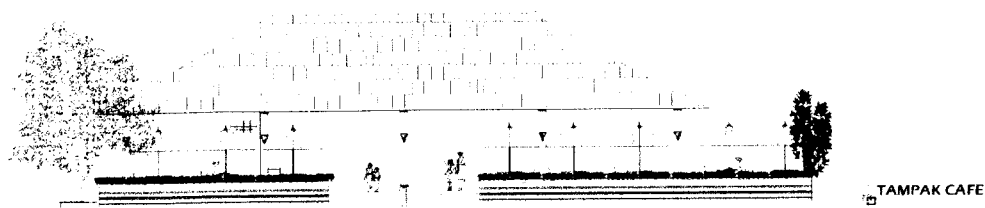


Gambar 70. Penataan pameran outdoor  
sumber : studio 2007

### 6.5. Café, Workshop dan Selasar

Konsep bangunan café disini merupakan bangunan yang terbuka sehingga dapat menikmati suasana museum sambil beristirahat.

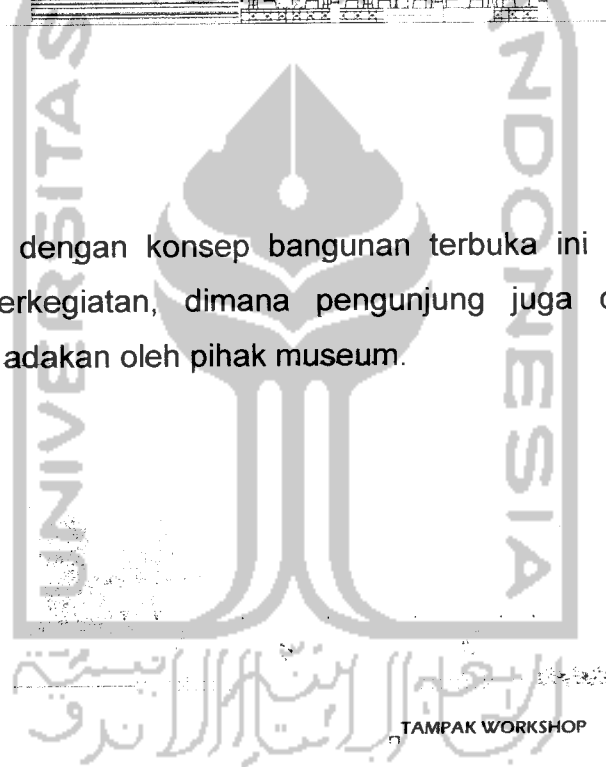
-CAFÉ-



Gambar 71. Cafe  
sumber : studio 2007

Ruang workshop dengan konsep bangunan terbuka ini berfungsi sebagai tempat untuk berkegiatan, dimana pengunjung juga dapat ikut dalam pelatihan yang di adakan oleh pihak museum.

-WORKSHOP-



Gambar 72. Suvenir  
sumber : studio 2007

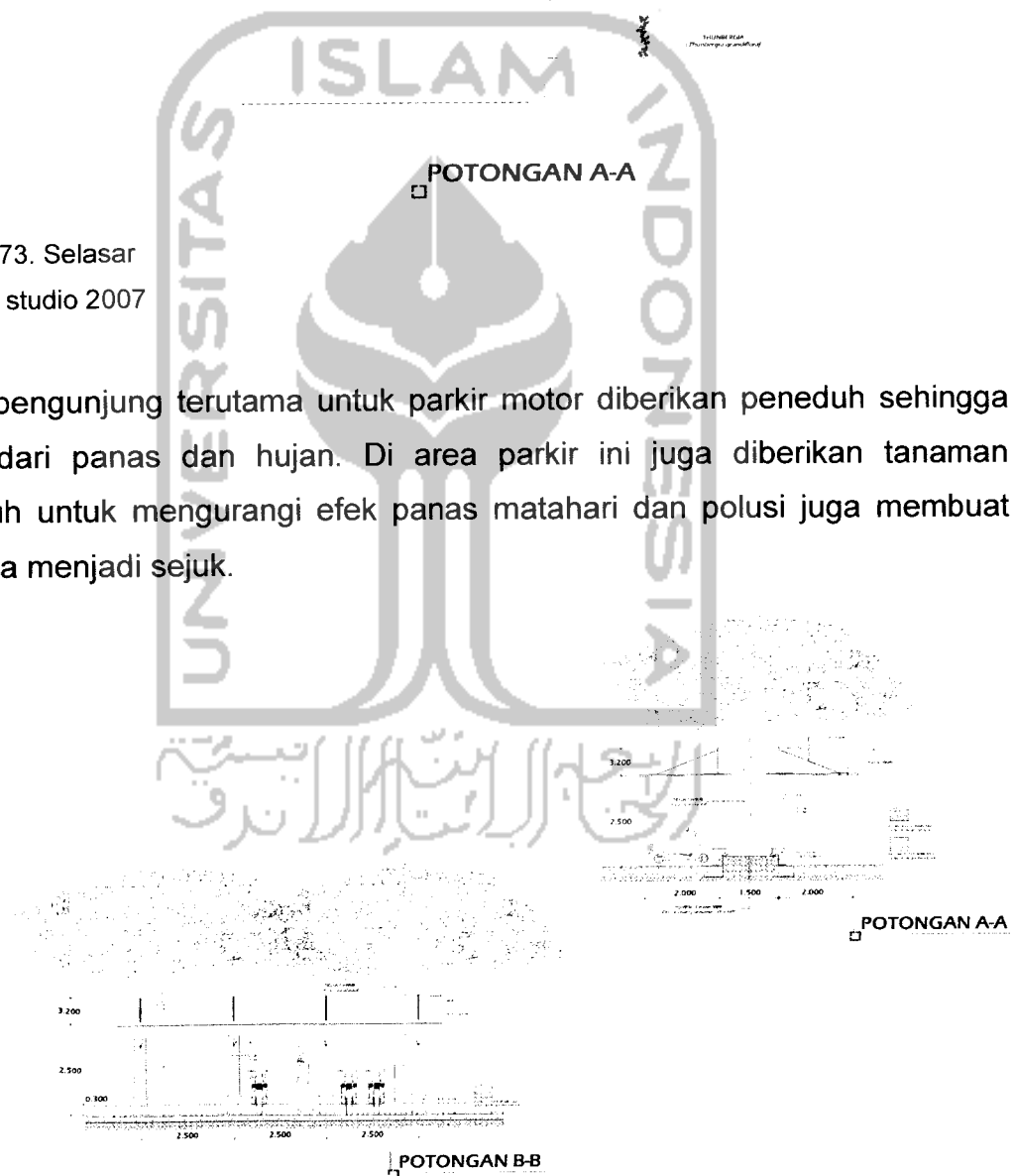
Karena museum terdiri dari beberapa massa, maka untuk akses dari gedung pameran Java Institute ke bangunan baru di hubungkan oleh selasar dengan tanaman rambat Thunbergia di samping kanan kirinya. Tanaman bunga disini menjauhkan dari kesan angker dan dingin.

-SELASAR-



Gambar 73. Selasar  
sumber : studio 2007

Parkir pengunjung terutama untuk parkir motor diberikan peneduh sehingga aman dari panas dan hujan. Di area parkir ini juga diberikan tanaman peneduh untuk mengurangi efek panas matahari dan polusi juga membuat suasana menjadi sejuk.



Gambar 74. Parkir  
sumber : studio 2007

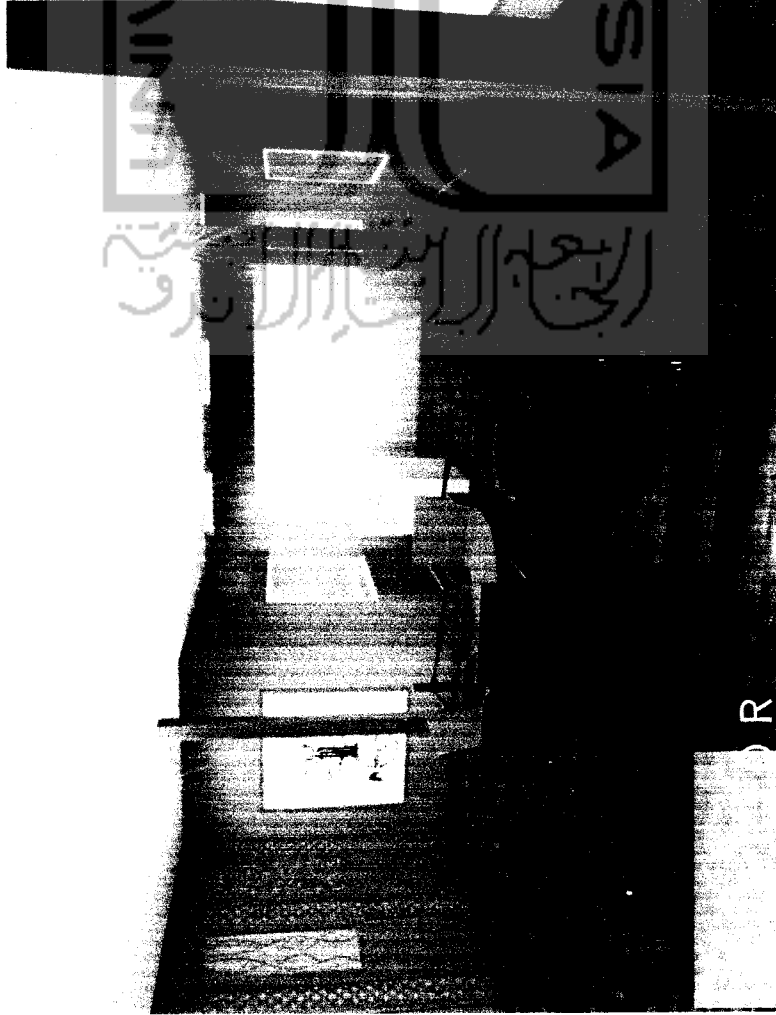
# PERS



P A M E R

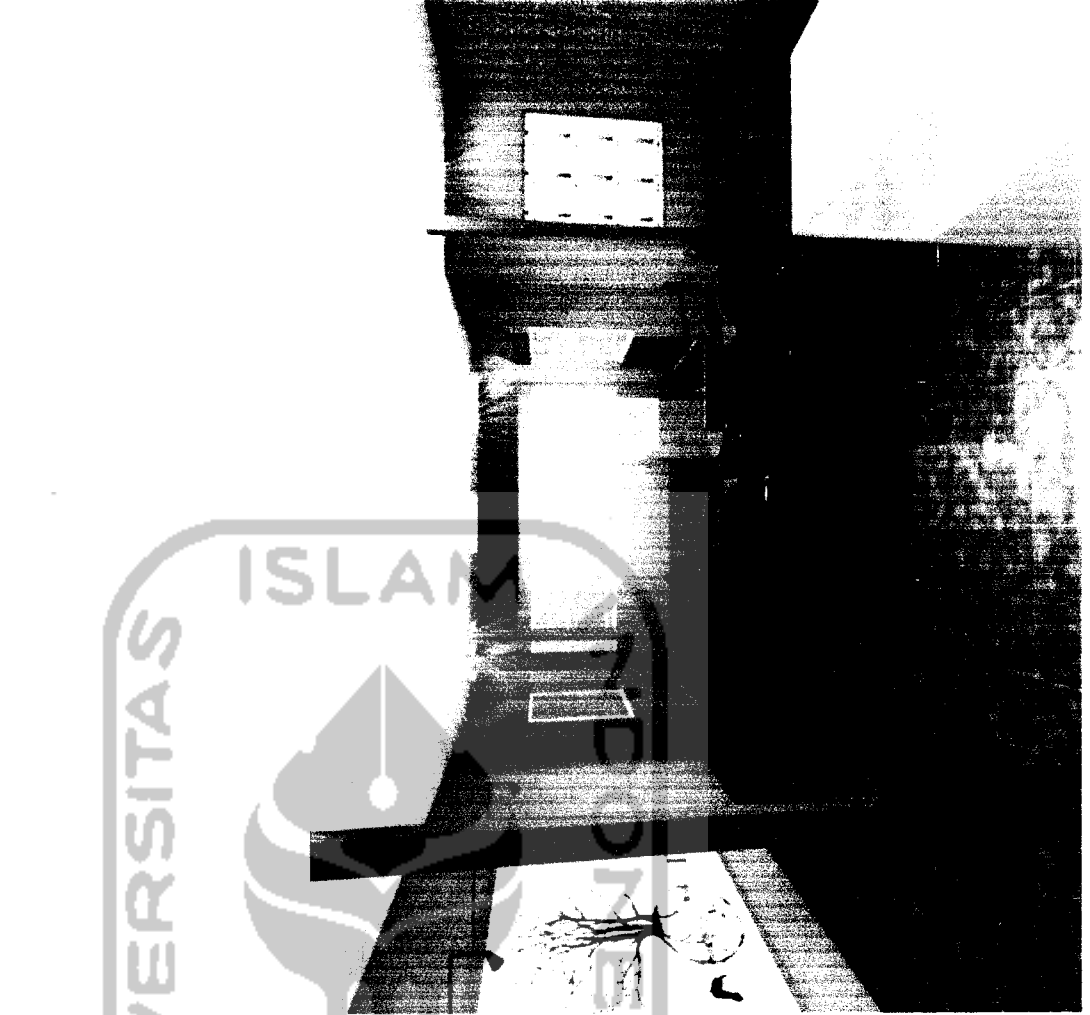
Gambar 75. Perspektif  
sumber : studio 2007

# PERS



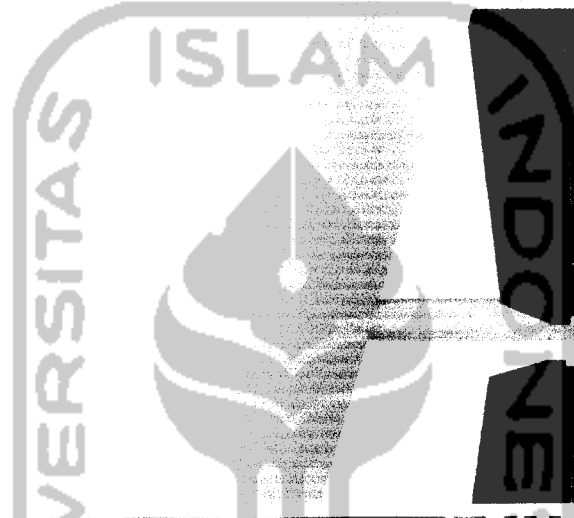
PERANG JAWA

PERANG JAWA



Gambar 76. Interior r. jawa  
sumber : studio 2007

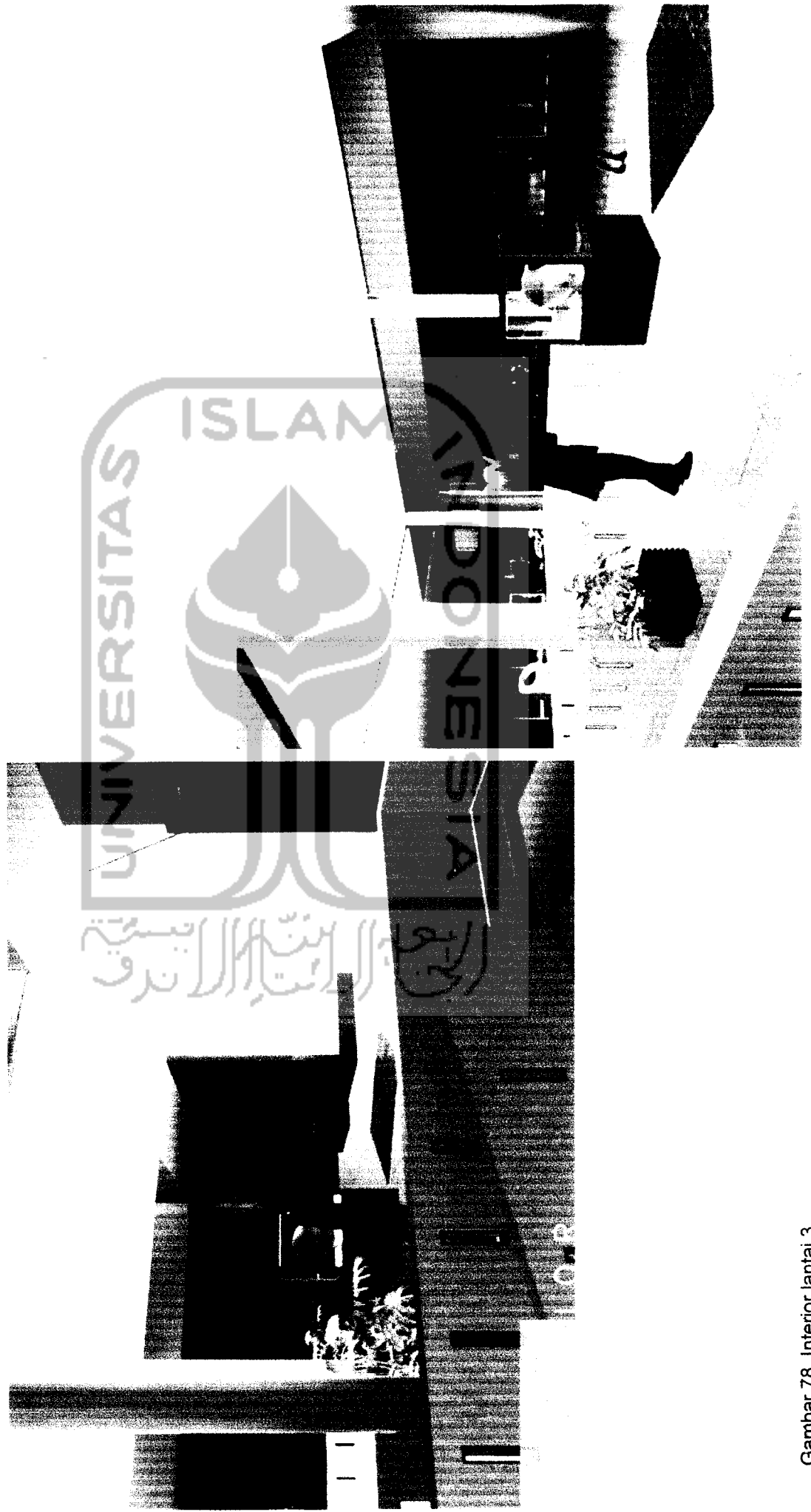
# PERS



Gambar 77. Interior lantai 1  
sumber : studio 2007

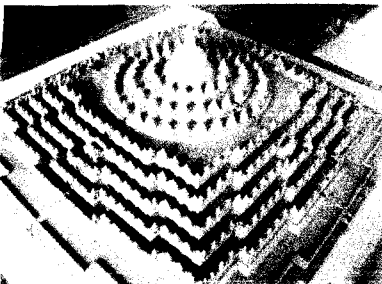


# PERS



Gambar 78. Interior lantai 3  
sumber : studio 2007

# DAFTAR PUSTAKA



## DAFTAR PUSTAKA

- Ernest Neufert. *Data Arsitek*. Penerbit Erlangga: Jakarta, 1996
- Francis D.K Ching. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*. Penerbit Erlangga: Jakarta
- Yulianto Sumalyo. *Arsitektur Kolonial Belanda Di Indonesia*. Gadjah Mada University Press, 1993
- Arya Ronald, IR. *Ciri-Ciri Karya Budaya Di Balik Tabir Keagungan Rumah Jawa*. Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Strategi Master Plan Museum Internasional*. 2006 (belum terbit)
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY. *Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta*. 2003
- Dinas Kebudayaan Propinsi DIY. *Pedoman Pengelolaan Museum*. 2004
- Tabloid RUMAH edisi 91, IV / 25 Juli – 07 Agustus 2006
- *Kamus Bahasa Indonesia*. Penerbit INDAH: Surabaya, 1989
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Pedoman pendirian Museum*. 1988
- Anton Teguh Priyanto. *Pengembangan Kawasan Museum Sangiran*. TA, 2000
- Muhamad Romalqodus. *Perancangan Ulang Museum Arkeologi di Prambanan*. TA, 1997
- Dwi Anggri Mutia. *Konservasi Benteng Vastenburg Sebagai Pengembangan Kebudayaan di Surakarta*. TA, 2000
- Firdaus . *Museum Wayang di Yogyakarta*. TA

### Internet :

- [www.richardmeier.com](http://www.richardmeier.com)
- [www.google.com](http://www.google.com)