

TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN PTS:	
HADIAN/BELI	
TGL. TERIMA :	19 Mei 2007
NO. JUDUL :	00 1105
NO. INV. :	51200001105001
NO. BDUK :	

MUSEUM KERIS DI JOGJAKARTA

PENEKANAN PADA CITRA BANGUNAN SEBAGAI HASIL PROSES TRANSFORMASI KARAKTERISTIK KERIS

KERIS MUSEUM IN JOGJAKARTA
EMPHASIZE ON BUILDING IMAGE AS THE RESULT OF
KERIS CHARACTERISTICS TRANSFORMATIONAL PROCESS



DISUSUN OLEH :

FIRDHOS ABDILAH

98 512 218

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA

2003

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MUSEUM KERIS DI JOGJAKARTA PENEKANAN PADA CITRA BANGUNAN SEBAGAI HASIL PROSES TRANSFORMASI KARAKTERISTIK KERIS

**KERIS MUSEUM IN JOGJAKARTA
EMPHASIZE ON BUILDING IMAGE AS THE RESULT OF
KERIS CHARACTERISTICS TRANSFORMATIONAL PROCESS**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh
Gelar Sarjana Teknik
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

DISUSUN OLEH :

FIRDHOS ABDILAH

98 512 218

JOGJAKARTA, 3 OKTOBER 2003

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

(Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch.)

(Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch.)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kata Mutiara

Jika ada kebaikan diatas langit tinggi

Engkau harus menggapainya

Jika ada kebaikan di dalam batu keras

Engkau harus memecahnya

Jika kebaikan berada ditanah dalam

Engkau harus menggantinya

Lakukan segala caramu dengan *Lathif Khabir*

Niscaya tergapai dengan mudah tanpa payah

(Diilhami Surat Al Luqman : 16)

Puji syukur atas segala rahmat, hidayah serta ridho-Nya

Skripsi sebagai bentuk karya kecil ini penulis dedikasikan

Sebagai tanda cintaku kepada Allah dan Rasul SAW serta ahlulbaitnya

Dan untuk orang – orang tercinta :

Ayahanda dan Ibundaku

Yang selalu memberiku kasih sayang, perhatian dan do'a disetiap langkahku

Yang telah membuat hidup ini menjadi lebih berarti

Dan seluruh keluargaku terhormat yang selalu memberikan nasehat dan bimbingan

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, berkah, rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad saw, keluarga dan sahabatnya serta kepada para ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman, bahwa atas izin-Nya maka penyusunan Tugas Akhir dengan judul “ **MUSEUM KERIS DI JOGJAKARTA Penekanan Pada Citra Bangunan Sebagai Hasil Proses Transformasi Karakteristik Keris** “ ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai refleksi tataran keilmuan yang telah diraih.

Kesabaran dan kesadaran dalam proses meraih ilmu, menghasilkan karya cipta dengan segala keterbatasan, dalam proses yang terus menerus adalah sebuah realita. Segala pengorbanan yang berjalan beriringan adalah sebuah konsekuensi logis yang menyertai. Semuanya bergumul menjadi satu dalam proses perjalanan mendapatkan “pegangan” yang dapat menuntun untuk menjadi sosok manusia seutuhnya. Dari “kampus **iwan**” terlewati satu tahap yang memantapkan untuk meniti menuju tahap berikutnya karena perjuangan ini belum berakhir.

Tugas Akhir ini bertujuan untuk menggugah semangat dan kesadaran tentang pentingnya sebuah kebudayaan. Khusus kepada generasi muda supaya timbul kepedulian terhadap budaya bangsa warisan nenek moyang dan menambah sedikit pengetahuan tentang *jagad perkerisan* melalui proses perancangan Museum Keris sehingga pelestarian khasanah budaya bangsa yang sudah semakin terpinggirkan ini dapat lestari dan dibanggakan dihadapan semua bangsa didunia.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Diagram	xv
BAB I PENDAHULUAN	
I.1. Batasan Pengertian Judul	1
I.2. Latar Belakang	2
I.2.1. Umum	2
I.2.1.1. Pentingnya Museum Sebagai Sarana Pelestarian Budaya	2
I.2.1.2. Peran Jogjakarta	3
I.2.2. Khusus	4
I.2.2.1. Potensi Wisata Museum Di Jogjakarta	4
I.2.2.2. Keris Sebagai Potensi Wisata	7
I.2.2.3. Latar Belakang Penekanan Transformasi Karakteristik Keris	8
I.3. Permasalahan	9
I.3.1. Permasalahan Umum	9
I.3.2. Permasalahan Khusus	9

I.4. Tujuan Dan Sasaran	10
I.4.1. Tujuan	10
I.4.2. Sasaran	10
I.5. Lingkup Pembahasan	11
I.6. Metode Pembahasan	11
I.7. Keaslian Penulisan	13
I.8. Sistematika Penulisan	14

BAB II TINJAUAN UMUM

II.1. Tinjauan Museum	15
II.1.1. Pengertian Museum	15
II.1.2. Klasifikasi Museum	16
II.1.3. Fungsi Dan Tugas Museum	19
II.1.3.1. Fungsi Museum	19
II.1.3.2. Tugas Museum	21
II.1.4. Pengelolaan Museum	25
II.1.5. Materi Koleksi Museum	28
II.1.6. Jenis Kegiatan Museum	30
II.1.7. Persyaratan Dalam Perancangan Museum	32
II.1.8. Standar Lokasi Dan Luasan	34
II.1.9. Tinjauan Ruang Pameran	35
II.1.9.1. Macam Ruang Pameran	35
II.1.9.2. Jenis Kegiatan Pameran	36
II.1.9.3. Teknik Pameran	36
II.2. Tinjauan Keris	38
II.2.1. Pengertian Keris	38
II.2.2. Sejarah Keris	39
II.2.3. Cara Pembuatan Keris	41
II.2.4. Bagian – bagian Keris	43
II.2.4.1. Bagian Luar Keris	43
II.2.4.2. Bilah	43
II.2.4.3. Dapur	44

II.2.4.4. Ganja	45
II.2.4.5. Pamor	46
II.2.4.6. Hulu / Ukiran	47
II.2.4.7. Mendak Dan Selut	47
II.2.4.8. Warangka	48
II.2.4.9. Pendok	49
II.2.4.10. Nyengkelit	49

BAB III KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Lokasi Museum Keris	51
III.1.1. Penentuan Lokasi Site	51
III.1.2. Potensi Site	53
III.2. Konsep Komponen Museum Keris	57
III.2.1. Konsep Kuantitatif	57
III.2.2. Konsep Komposisi Massa	65
III.2.3. Konsep Struktur	67
III.2.4. Konsep Kualitatif	69
III.3. Alokasi Kegiatan Museum Keris	80
III.3.1. Analisa Kegiatan Pelaku	80
III.3.2. Analisa Kebutuhan Dan Besaran Ruang	82

BAB IV PROSES PERANCANGAN

IV.1. Gagasan Awal Pola Ruang	87
IV.2. Gagasan Pengembangan Pola Ruang	89
IV.2.1. Pengembangan 1	89
IV.2.2. Pengembangan 2	92
IV.2.3. Pengembangan 3	94
IV.2.4. Pengembangan 4	97
IV.2.5. Pengembangan 5	98
IV.2.6. Pengembangan 6	100
IV.2.7. Pengembangan 7	102

IV.3. Gagasan Tampak Bangunan	105
IV.3.1. Gagasan Fasad	105
IV.3.2. Gagasan Ruang Display	111
IV.3.2.1. Gagasan Tampak	111
IV.3.2.2. Gagasan Ruang Dalam	113

BAB V HASIL PERANCANGAN MUSEUM KERIS

V.1. Kesimpulan	120
V.2. Hasil Rancangan	129

DAFTAR PUSTAKA	140
-----------------------------	-----

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Relief	40
Gambar II.2	Bagian Bilah Keris	44
Gambar II.3	Ragam Dapur	45
Gambar II.4	Ganja	46
Gambar II.5	Beberapa Motif Pamor	46
Gambar II.6	Beberapa Ragam Hulu	47
Gambar II.7	Beberapa Motif Mendak	48
Gambar II.8	Beberapa Motif Selut	48
Gambar II.9	Beberapa Jenis Warangka	49
Gambar II.10	Beberapa Jenis Dan Motif Pendok	49
Gambar II.11	Beberapa Gaya Nyengkelit	50
Gambar III.1	Peta Lokasi	51
Gambar III.2	Lokasi Site	52
Gambar III.3	Kesegarisan Site	55
Gambar III.4	Bangunan Konservasi	55
Gambar III.5	Analisa Site	56
Gambar III.6	Komposisi Massa	65
Gambar III.7	Derajat Kepentingan Ruang	67
Gambar III.8	Pola Struktur	68
Gambar III.9	Analisa Bangunan Konservasi	74
Gambar III.10	Analisa Ruang 1	75
Gambar III.11	Analisa Ruang 2	76
Gambar III.12	Analisa Ruang 3	78
Gambar IV.1	Organisasi Ruang	87
Gambar IV.2	Rancangan Awal	88
Gambar IV.3	Gubahan Massa	90

Gambar IV. 4	Perubahan Rancangan 1	91
Gambar IV. 5	Perubahan Rancangan 2	92
Gambar IV. 6	Perubahan Rancangan 3	95
Gambar IV. 7	Perubahan Rancangan 4	97
Gambar IV. 8	Perubahan Rancangan 5	99
Gambar IV. 9	Perubahan Rancangan 6	100
Gambar IV. 10	Perubahan Rancangan 7	101
Gambar IV. 11	Perubahan Rancangan 8	103
Gambar IV. 12	Perubahan Rancangan 9	104
Gambar IV. 13	Gagasan Fasad 1	106
Gambar IV. 14	Gagasan Fasad 2	106
Gambar IV. 15	Gagasan Fasad 3	108
Gambar IV. 16	Gagasan Fasad 4	109
Gambar IV. 17	Fasad Museum Keris	110
Gambar IV. 18	Gagasan Tampak Ruang Display	111
Gambar IV. 19	Tampak Ruang Display	112
Gambar IV. 20	Gagasan Interior Ruang Display	114
Gambar IV. 21	Interior Ruang Display I	116
Gambar IV. 22	Interior Ruang Display II & III	118
Gambar V. 1	Kesimpulan Analisa Site	129
Gambar V. 2	Kesimpulan Konsep	131
Gambar V. 3	Sikap Adaptif Bangunan	134
Gambar V. 4	Hasil Transformasi Pada Ruang Display	136

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1	Jumlah Pengunjung Museum Di Jogjakarta	6
Tabel I. 2	Keaslian Penulisan	13
Tabel II. 1	Standar Luas Tanah Dan Bangunan Museum	35
Tabel III.1	Kebutuhan Dan Besaran Ruang	82



DAFTAR DIAGRAM

Diagram II. 1	Penyelenggara Museum	26
Diagram II. 2	Skema Organisasi Kerja	27
Diagram II. 3	Skema Struktur Organisasi Museum	27
Diagram II. 4	Struktur Pengelolaan Museum	28
Diagram III. 1	Alur Kegiatan Pengunjung	80
Diagram III. 2	Alur Kegiatan Pengelola	81



BAB I PENDAHULUAN

I.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

- Judul : Museum Keris Di Jogjakarta
- Museum : Merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki dan memperbanyak pada umumnya dan pada khususnya memamerkan pada khalayak ramai guna pendidikan dan penikmatan terhadap koleksi – koleksi barang berharga bagi kebudayaan ¹.
- Keris : Adalah senjata tajam bersarung, berujung tajam dan bermata dua (bilahnya ada yang lurus, ada yang berkeluk-keluk) ².
- Citra Bangunan : Ungkapan yang menunjukkan pada suatu “gambaran“ (*image*) dari sebuah bangunan yang lebih bernilai spiritual, sehingga menimbulkan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang ³.
- Proses : Runtutan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu, rangkaian tindakan, pembuatan, atau pengolahan yang menghasilkan produk ⁴.
- Transformasi : Perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya), mengalihkan, mengubah struktur inti atau beberapa inti menjadi struktur lahir ⁵.

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa. 1988, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

² Balai Pustaka, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1991.

³ Mangunwijaya, 1988.

⁴ Balai Pustaka, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1991.

⁵ Ibid.

Karakteristik : Ciri-ciri khusus, mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu⁶.

Jadi Museum Keris adalah tempat mengumpulkan, memelihara dan memamerkan salah satu kebudayaan bangsa Indonesia khususnya kebudayaan Jawa dalam hal ini adalah keris sebagai bagian dari hasil warisan nenek moyang, sehingga menambah pengetahuan masyarakat tentang *jagad perkerisan*, dalam konteks ini mengedepankan citra bangunan sebagai hasil dari proses transformasi terhadap karakteristik keris yang diterapkan pada penampilan bangunan sehingga dapat menunjang pemahaman yang lebih mendalam dalam mengamati dan menikmati obyek (keris) itu sendiri.

I.2. LATAR BELAKANG

I.2.1. Umum

I.2.1.1. Pentingnya Museum Sebagai Sarana Pelestarian Budaya

Memasuki era milenium ketiga dan persiapan menghadapi era perdagangan bebas maka bangsa Indonesia akan semakin menghadapi tantangan yang berat terutama dengan adanya kompetisi dan masuknya unsur-unsur asing yang siap mempengaruhi dan bercampur dengan unsur-unsur lokal. Salah satu unsur yang paling riskan dan berat dalam menghadapi era ini adalah "kebudayaan". Kebudayaan Ketimuran yang mengedepankan kebersamaan, gotong-royong, sopan santun, penuh tenggang rasa dan sifat religiusnya kemungkinan besar akan terpengaruh dan terseret arus budaya Barat yang cenderung mengedepankan kebebasan, individual, idealis realistik namun cenderung mengesampingkan sifat religi.

Hal ini jika dibiarkan begitu saja tentu lambat laun akan menggeser kebudayaan bangsa Indonesia sendiri. Sehingga bangsa Indonesia akan kehilangan jati dirinya sebagai bangsa besar yang beradab dan memiliki sifat religius tinggi untuk melestarikan kebudayaan peninggalan nenek moyang yang amat tinggi nilainya (Jawa : *adiluhung*). Sebagai langkah antisipasi untuk menghadapi hal

⁶ Ibid.

daerah tujuan wisata kedua setelah Bali⁷. Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata di Jogjakarta pada tahun 1997 adalah sebanyak 4.441.252 orang dan pada tahun 1998 sebanyak 2.986.597 orang⁸. Ini berarti terjadi penurunan jumlah wisatawan sebanyak 1.454.655 orang atau turun 32,75 %. Hal ini diakibatkan oleh dampak dari instabilitas politik dan keamanan di Indonesia pada waktu itu dengan adanya krisis moneter yang terjadi.

Krisis moneter inilah yang merupakan awal penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Jogjakarta, lebih detil lagi semakin sedikit wisatawan yang berkunjung ke museum karena perubahan jaman yang semakin maju, sehingga kesadaran untuk melestarikan dan mengkaji kebudayaan sangat kurang. Untuk itulah disini diharapkan museum mampu memberikan perannya sebagai wadah yang ikut melestarikan kebudayaan yang tinggi nilainya tersebut. Hal ini tentunya harus didukung dengan format yang tepat supaya wisatawan tertarik untuk mengunjungi museum, untuk kemudian dapat mengkaji dan turut melestarikan kebudayaan warisan nenek moyang yang sudah semakin terpinggirkan.

I.2.2. Khusus

I.2.2.1. Potensi Wisata Museum Di Jogjakarta

Tidak dapat dipungkiri bahwa fenomena yang terjadi pada museum selama ini adalah bahwa pada umumnya kebanyakan masyarakat berkunjung ke museum hanya satu kali dan setelah itu umumnya mereka enggan untuk mengunjunginya lagi, khususnya kunjungan yang dilandasi oleh sikap kesadaran pribadi untuk melestarikan sisa peninggalan sejarah. Untuk itulah penting kiranya menumbuhkan *social image* dimasyarakat bahwa berkunjung ke museum tidak harus merasakan suasana yang sifatnya kuno dan mencekam tetapi bisa juga dengan nuansa modern, dengan ungkapan bangunan yang penuh makna yang dapat menambah penghayatan dan pemahaman terhadap obyek, penuh dengan suasana akrab dan sifat rekreatif dengan tanpa mengesampingkan tingginya nilai dari benda yang dimuseumkan.

⁷ Drs. Sunyoto, Koordinator Kelompok Kerja Bimbingan Museum Sono Budoyo, 16 Maret 2001.

⁸ Jogjakarta Dalam Angka Tahun 1998.

Kesadaran akan masa lampau adalah salah satu karakteristik homo sapiens (Cleere, 1989 : 5). Pada sisi yang lain manusia masa lampau meninggalkan jejak-jejak kebudayaan mereka antara lain berupa sisa-sisa aktivitas mereka. Sisa-sisa aktivitas tersebut bisa disebut warisan budaya, yang sesungguhnya milik seluruh lapisan masyarakat, sehingga seluruh lapisan masyarakat harus menghargainya. (Mc Gimsey Ang Davis, 1977)

Pariwisata adalah aktivitas seseorang bepergian keluar lingkungan biasa, selama kurang dari satu tahun dan terutama untuk bersantai, rekreasi atau mencari sesuatu yang menghibur.

(Mc Intash, 1995 : 11, Ave, 1996 : 23)

Didalam sejarahnya pariwisata terus mengalami peningkatan, baik kuantitas maupun kualitasnya dan sekarang berkembang menjadi suatu industri tersendiri. Pada tahun 1995 industri pariwisata menduduki urutan ketiga di dalam urutan bidang-bidang penghasil devisa di dunia internasional. (Nordman, 1996 : 28)⁹

Jogjakarta memiliki setidaknya 8 daya tarik positif yang dapat dianggap sebagai kekuatan daerah dibidang pariwisata, yaitu : iklim yang baik, atraksi pemandangan yang banyak, budaya yang menarik, masyarakat ramah dan bersahaja, akomodasi, makanan yang khas, gaya hidup, serta harga yang pantas¹⁰. Dari uraian diatas maka dapat diketahui bahwa pariwisata merupakan salah satu bagian penting dalam menyokong pembangunan perekonomian. Potensi budaya yang menonjol di Jogjakarta merupakan aset yang tak ternilai dan tak akan habis digali nilai-nilainya, karena kehidupan seni di Jogjakarta terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan jaman, sebab itu pantas kiranya jika banyak wisatawan yang memilih Jogjakarta sebagai daerah tujuan wisata.

⁹ Adisijanti, Inajati, " *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengelolaan Warisan Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata* ", Makalah Lokakarya Terbatas, Pusat Penelitian dan Pengembangan Pariwisata UGM, 1 April 2000.

¹⁰ Hasil Penelitian Puslitbang Pariwisata, *Tourism Sector Programming and Policy Development*, Lembaga Penelitian Perencanaan Wilayah dan Kota, ITB, Desember, 1980.

Di Propinsi Daerah Istimewa Jogjakarta saat ini memiliki tiga jenis pariwisata sebagai potensi, yaitu : **wisata, museum dan hiburan**, dengan karakter pengunjung meliputi pelajar dan mahasiswa, peneliti, masyarakat awam dan wisatawan mancanegara. Motivasi kunjungan mereka dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu : motivasi intelektual (meliputi pelajar, peneliti), motivasi romantis (yaitu bagi mereka yang sedang menikmati suasana santai dan sekedar mengisi waktu luang), dan motivasi estetis (yaitu sekedar berekreasi atau refreshing).

Dengan adanya potensi-potensi tersebut maka sangatlah tepat jika di Jogjakarta dibangun suatu wadah yang berfungsi untuk merawat, melestarikan dan menyimpan peninggalan kebudayaan yang dapat memberikan informasi untuk menambah pengetahuan dan pemahaman pada masyarakat masa kini. Wadah tersebut adalah berupa **Museum** sebab pada museum organisasinya jelas, terdapat bagian-bagian tersendiri dengan tugas-tugas yang berhubungan dengan pencarian, penelitian, pemeliharaan serta pengembangan dan penginformasian terhadap masyarakat. Diharapkan nantinya dengan adanya wadah semacam ini seni keris dapat lebih membudaya dan segala aspek dan informasi yang dibutuhkan tentang keris dapat ditemukan disini.

Tabel I. 1 : Jumlah Pengunjung Museum Di Jogjakarta

NO	MUSEUM	PENGUNJUNG		JUMLAH
		WISMAN	WISNU	
1	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189
2	Puro Pakualaman	129	1.751	1.880
3	Pangeran Diponegoro	-	3.047	3.074
4	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356
5	Biologi UGM	7	8.145	8.152
6	Kereta Keraton	450	37.957	38.407
7	Beteng Vredenberg	278	136.196	136.474
8	Affandi	1.424	5.633	7.057

9	Monumen Yogya Kembali	329	400.751	401.080
10	Taman Siswa Dewantara	7	4.333	4.340
11	Hamengkubuwono IX	50.592	305.300	355.898
12	Geo Teknologi Mineral UPN	15	5.655	5.670
13	Sasmitaloka Panglima Besar Jendral Sudirman	24	10.688	10.712

Sumber : BPS, D.I. Jogjakarta Dalam Angka Tahun 2000

Potensi ini secara langsung mendukung minat pengunjung ke Museum Keris sebagai salah satu obyek pariwisata.

1.2.2.2. Keris Sebagai Potensi Wisata

Keris merupakan salah satu peninggalan budaya bangsa yang sangat tinggi nilainya. Mulai dari ide, proses pembuatan sampai pada saat ketika sudah menjadi keris secara utuh bahkan sampai usia keris yang semakin tua pun tidak diragukan lagi mengenai tingginya nilai seni keris, bahkan dari pangkal sampai ujungnya nilai seni dari sebilah keris dapat dirasakan.

Sejak jaman kerajaan yang pertama kali berdiri di Jawa maka seni keris sudah ada. Meskipun pada tahap awal fungsinya sebagai alat untuk pertahanan diri namun lambat laun seiring dengan perkembangan jaman maka fungsinya bergeser, selain sebagai alat pertahanan diri juga berfungsi sebagai benda pusaka yang berfungsi simbolik, sampai pada fungsi benda sebagai pelengkap maupun sebagai hiasan / asesoris saja. Dengan adanya pergeseran fungsi tersebut maka tidak heran jika sampai saat ini keris masih tetap lestari dan banyak dicari untuk sekedar berfungsi simbolik sebagai benda pusaka maupun sebagai asesoris. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya peserta jamasan pusaka dan pameran tosan aji yang sering digelar oleh para pemerhati warisan budaya nenek moyang ini.

Untuk itulah maka perlu kiranya jika keris diangkat kembali sebagai peninggalan budaya yang tinggi dengan mewadahnya untuk memberikan informasi dan pembelajaran kepada masyarakat umumnya dan terutama para kolektor (*expert*) pada khususnya yang tentu memerlukan informasi lebih banyak

mengenai keris, karena mengingat keris sudah ada sejak jaman kerajaan hingga sekarang, tentunya banyak ragam keris yang ingin diketahui lebih jauh.

I.2.2.3. Latar Belakang Penekanan Transformasi Karakteristik Keris

Pada umumnya bangunan - bangunan publik seperti pasar, terminal, kantor-kantor pemerintah bahkan museum dan masih banyak lagi bangunan publik yang lain, lebih mengedepankan pada sisi fungsional bangunan daripada sisi makna dari bangunan itu sendiri mengenai hal apa yang diwadahi bangunan tersebut. Akibatnya orang menjadi kurang memahami arti dari sesuatu yang hendak dinikmati dalam bangunan-bangunan tersebut, bahkan mereka akan cenderung tertarik untuk menikmati obyek dalam bangunan itu jika bangunannya dianggap kurang menarik, atau justru mereka akan menikmati bangunannya jika dianggap cukup *interest* dengan mengesampingkan hal yang diwadahi oleh bangunan tersebut. Untuk itulah maka pada Museum Keris ini berusaha akan menampilkan ketertarikan baik pada obyek maupun bangunan yang mewadahnya. Bagaimana membuat pengunjung Museum Keris dapat lebih memahami keris selain melihat obyek secara langsung juga dibantu oleh filosofi dari bangunan yang mewadahnya yang menyerap nilai-nilai keris dari hasil proses transformasi karakteristik keris.

Jadi dapat disimpulkan bahwa proses transformasi karakteristik keris kedalam bangunan adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih bagi pengunjung terhadap obyek yang dinikmati. Disatu sisi mereka akan memahami obyek dengan melihatnya secara langsung dan disisi yang lain mereka akan memahaminya melalui penampilan bangunan yang menunjang obyek yang diwadahi.

I.3. PERMASALAHAN

I.3.1. Permasalahan Umum

Secara umum permasalahan yang ingin dikemukakan adalah :

- 1) Bagaimana mewujudkan suatu bangunan Museum Keris yang dapat berfungsi sebagai wadah untuk menampung, memamerkan dan memberikan informasi serta pengetahuan dan pembelajaran kepada masyarakat dalam melestarikan budaya bangsa yang tinggi nilainya hasil warisan nenek moyang.
- 2) Bagaimana mewujudkan suatu museum yang menarik secara arsitektural sehingga menimbulkan minat kunjungan masyarakat kepada wisata rekreasi budaya khususnya keris terhadap fenomena sedikitnya pengunjung wisata budaya museum.

I.3.2. Permasalahan Khusus

Permasalahan khusus yang akan dikemukakan adalah :

- 1) Bagaimana mewujudkan suatu bangunan Museum Keris yang memberikan ketegasan pada proses pemahaman keris sebagai obyek dengan mentransformasikan karakter dari keris itu sendiri, yaitu dalam hal teknologi metalurgi yang terdapat dalam proses pembuatan keris untuk ditransformasikan kedalam penampilan luar bangunannya (eksterior) sehingga memberikan kesan ketertarikan (*interest*) secara visual bagi pengunjung.
- 2) Bagaimana menghadirkan nuansa yang menunjang pemahaman terhadap penikmatan obyek (keris) pada ruang display (interior) sebagai daya dukung bagi pengunjung dalam memahami obyek, yang diperoleh dari ungkapan karakteristik obyek yang disajikan.
- 3) Bagaimana mewujudkan suatu narasi pada penyajian obyek sehingga kronologisnya jelas yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dalam penikmatan terhadap obyek.

- 4) Bagaimana mewujudkan suatu bangunan baru yang adaptif terhadap bangunan konservasi yang ada pada lingkungan sekitar tanpa mengurangi nilai bangunan baru dan nilai dari bangunan konservasi tersebut.

I.4. TUJUAN DAN SASARAN

I.4.1. Tujuan

Mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan Museum Keris sebagai wadah fisik yang sesuai dengan kebutuhan *display*, informasi dan perkembangan keris. Selain itu juga menghadirkan sebuah bangunan museum sebagai wadah pelestarian budaya masa lampau yang mengkhususkan pada salah satu unsur warisan budaya Jawa, yaitu keris dengan format menampilkan citra bangunan sebagai hasil dari transformasi teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris di Jogjakarta yang didalamnya terkandung unsur pelestarian dan pemahaman nilai-nilai seni keris.

I.4.2. Sasaran

Menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan Museum Keris di Jogjakarta meliputi :

- 1) Mewujudkan ungkapan karakteristik teknologi metalurgi keris yang akan diterapkan pada fasad bangunan dan pada bagian tampak ruang display (eksterior) serta mewujudkan sikap adaptif terhadap lingkungan yang konservatif yang diterapkan pada fasad bangunan sehingga memberikan daya tarik tersendiri (*interest*) bagi pengunjung untuk mengunjungi dan lebih mengenal Museum Keris. Hal yang dijadikan sebagai ukuran keberhasilan adalah terekspresinya totalitas logam kedalam fasadnya, terekspresinya proses pembuatan keris sebagai ungkapan teknologi metalurginya kedalam tampak bangunan (fasad dan tampak ruang display) serta adanya perwujudan pada fasad bangunan sebagai ekspresi dari sikap adaptif terhadap bangunan konservasi yang ada. Bangunan konservasi dengan segala detil ornamentasinya tetap dipertahankan, yang perlu dilakukan bangunan baru (museum) adalah membuat “ saudara kembar

yang tidak kembar “ yaitu dengan meneruskan “ bayangan “ vertikal dan horizontal yang mendasar dan dominan dari bangunan konservasi tanpa ornamentasi yang rumit yang dapat mengesankan “ menyaingi “ bangunan lama (bangunan konservasi).

- 2) Mengungkapkan perwujudan tata ruang display (interior) melalui proses transformasi yang didasarkan pada karakter obyek yang disajikan pada masing-masing ruang display sehingga dapat mendukung pemahaman dan penikmatan terhadap koleksi materi yang disajikan. Hal yang menjadi tolok ukur keberhasilan adalah terekspresinya sesuatu yang paling esensial yang diwadahi dalam ruang display tersebut, yang antara lain akan diterapkan pada bagian-bagian dari ruangan baik vertikal (dinding dan kolom) maupun horizontal (lantai dan plafon).

I.5. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ditekankan pada disiplin ilmu arsitektur sedangkan pembahasan diluar disiplin arsitektur hanya dilakukan sebatas untuk menunjang pembahasan tentang Museum Keris di Jogjakarta, meliputi :

1. Pembahasan konsep penampilan bangunan yang memberikan citra *interest* terhadap bangunan secara visual dengan mengungkapkan proses transformasi bentuk dari teknologi metalurgi keris dan sikap adaptif bangunan terhadap lingkungan sekitar.
2. Menampilkan materi dalam nuansa ruang display yang mendukung proses pemahaman yang positif terhadap obyek.

I.6. METODE PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan – permasalahan yang telah diungkapkan, maka digunakan metode berikut ini sebagai langkah pemecahannya :

1. Wawancara, yaitu dengan bertanya langsung kepada pihak – pihak terkait yang telah memahami masalah museum dan keris. Dalam hal ini adalah pengelola Museum Sono Budoyo dan pemerhati keris dari yayasan

Mandara Giri untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang museum dan keris.

2. Observasi, yaitu dengan melakukan *survey* pada museum Sono Budoyo, Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan mengunjungi pameran Tosan Aji yang diadakan para pemerhati Tosan Aji untuk didapatkan informasi mengenai keris secara lebih mendalam.
3. Studi literatur, yaitu dengan melihat, membaca dan menganalisa data, informasi dan referensi tentang museum, keris dan makalah yang membahas tentang itu untuk memperoleh data dan informasi yang dapat membantu dalam penyelesaian penulisan ini.

Metode pembahasan ini meliputi pula pemaparan mengenai transformasi proses pembuatan keris kedalam penampilan luar bangunan museum. Konkritnya adalah jika keris proses pembuatannya dari lapisan-lapisan logam (besi, baja, meteorit, nikel) maka pada tampaknya akan muncul ekspresi pelapisan dengan logam (besi, aluminium, tembaga) pada bagian dinding. Keris merupakan hasil proses pemanasan logam maka ekspresi ini akan ditampilkan pada dinding dengan bahan logam (tembaga) yang mengalami gradasi warna, seolah-olah seperti logam yang sedang mengalami proses pemanasan. Keris merupakan hasil tempaan maka akan muncul ekspresi logam yang sedang ditempa dengan bentuk yang tidak beraturan (belum berbentuk keris). Keris mengalami proses pengukiran, disini akan ditampilkan pengukiran logam (tembaga) sebagai ekspresi dari logam (keris) yang telah diukir. Pada akhirnya hasil peleburan dari berbagai logam akan membentuk sebuah pamor, maka pada bangunan akan ditampilkan beberapa motif pamor yang akan memberikan ketegasan terhadap fungsi ruang (*display*).

I.7. KEASLIAN PENULISAN

Tabel I. 2 : Keaslian Penulisan

NAMA	TAHUN	JUDUL SKRIPSI	PEMBAHASAN
Dendy Riswanto	UGM-1990	Museum Seni Lukis Modern Di Jogjakarta	Museum seni lukis modern di Jogjakarta yang menekankan pada pola sirkulasi pada ruang pamer.
Firdaus	UII - 2001	Museum Wayang Di Jogjakarta	Meliputi sistem penyajian maupun penataan ruang pameran yang informatif dan nyaman serta ungkapan citra bangunan Museum Wayang yang rekreatif dan adaptif terhadap lingkungannya.
M. Wildan Haris Fahmi	UII - 2002	Museum Fotografi Di Jogjakarta	Mengenai penampilan bangunan dengan pendekatan pada karakter teknik <i>sandwich</i> sebagai daya tarik terhadap pengunjung.
Firdhos Abdilah	UII - 2003	Museum Keris Di Jogjakarta	Menampilkan citra bangunan sebagai hasil dari proses transformasi karakteristik keris yaitu dalam hal teknologi metalurgi dan karakter masing- masing materi pada ruang display.

I.8. SISTEMATIKA PENULISAN

Pada penulisan tugas akhir dengan judul Museum Keris di Jogjakarta ini menggunakan sistematika penulisan berdasarkan tahapan pada metode pembahasan yang dipakai dalam pemecahan masalah, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Mengetengahkan secara garis besar tentang obyek yang akan dibicarakan yang berisi batasan pengertian judul, latar belakang yang menjadi dasar dari pemilihan judul, mengemukakan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, keaslian penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Berisi tinjauan tentang dasar-dasar pokok dan landasan-landasan secara teoritis mengenai museum dan keris.

BAB III KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan analisa tentang site, penampilan bangunan Museum Keris sebagai hasil transformasi karakteristik keris beserta kesimpulan dari hasil analisa yang merupakan pendekatan konsep dasar perencanaan dan perancangan atau gagasan.

BAB IV PROSES PERANCANGAN

Berisi proses perancangan Museum Keris dari ide atau gagasan yang sederhana sampai pada bentukan rumusan perancangan akhir yang sudah memuat tujuan dan sasaran dari perancangan Museum Keris.

BAB V HASIL PERANCANGAN MUSEUM KERIS

Berisi mengenai kesimpulan hasil akhir dari proses perancangan Museum Keris yang telah menjawab permasalahan dan telah mewujudkan tujuan dan sasaran yang dikemukakan.

BAB II

TINJAUAN UMUM

II.1. TINJAUAN MUSEUM

II.1.1. Pengertian Museum

Museum berasal dari kata Yunani kuno yang berarti rumah muse / gedung tempat memuja para muse (*museion*) yaitu sembilan dewi penguasa dan pelindung ilmu pengetahuan dan seni. Pada mulanya museum berfungsi sebagai kamar khasanah raja, para bangsawan yang diperuntukkan menyimpan barang ajaib yaitu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang pada abad pertengahan belum mengenal deferensiasi yang tegas¹¹.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan¹². Selain itu menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, museum berarti suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah, seni dan barang-barang kuno.

Menurut konferensi umum *International Council of Museum* (ICOM) 1974, yang dimaksud dengan museum adalah suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan, serta terbuka untuk umum. Museum melaksanakan kegiatan pengadaan, mengawetkan, riset komunikasi dan pameran segala macam benda bahan pembuktian tentang kehadiran umat manusia dan lingkungannya untuk tujuan pengkajian, pendidikan dan kesenangan¹³.

¹¹ Muhammad Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Departemen P&K Direktorat Permuseuman, Jakarta, 1992.

¹² Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995.

¹³ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*.

Definisi lain yang diungkapkan oleh badan permuseuman dunia mengenai pengertian museum adalah suatu badan yang bertugas dalam mengumpulkan, menyimpan, memelihara, memamerkan, serta mengartikan benda sejarah untuk kepentingan umum¹⁴.

Pengertian mengenai museum yang hampir sama diungkapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang menyatakan bahwa yang dimaksud dengan museum adalah lembaga yang bertugas mengumpulkan dan menyelamatkan warisan budaya, penyaluran ilmu pengetahuan dalam rangka mencerdaskan bangsa, yang bersifat terbuka untuk umum juga sebagai salah satu obyek rekreasi dan pariwisata¹⁵.

Selain itu seorang ahli bernama AC Parker (Museologi Amerika) mengartikan museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam¹⁶.

II.1.2. Klasifikasi Museum

Jenis dan macam museum dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Menurut Timothy Ambrose dan Crispin Paine, museum dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, yaitu¹⁷ :
 - a. Klasifikasi museum berdasarkan koleksinya, dibedakan menjadi :
 - 1) Museum arkeologi.
 - 2) Museum sejarah.
 - 3) Museum etnografi.
 - 4) Museum sejarah alam.
 - 5) Museum geologi.
 - 6) Museum ilmu pengetahuan.
 - 7) Museum militer.
 - 8) Museum industri.

¹⁴ Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Museum Basics*, ICOM, London, 1993.

¹⁵ TMII Museum, *Buku Pedoman Museum*, Jakarta

¹⁶ Parker, A.C. *Manual For History*, New York, 1995.

¹⁷ Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Ibid*.

- 9) Museum umum.
- 10) Museum teknologi.

Dalam hal ini Museum Keris termasuk dalam klasifikasi museum arkeologi, museum sejarah sekaligus museum teknologi. Disebut sebagai museum arkeologi karena obyek yang ditampilkan meliputi pula keris peninggalan masa lampau seperti menampilkan keris pada masa pemerintahan kerajaan Majapahit. Disebut sebagai museum sejarah karena sejarah keris itu sendiri yang teramat panjang yang secara keseluruhan tidak terlepas dari perjalanan bangsa ini dari masa kemasa seperti keris pada masa kerajaan Majapahit dengan masa kesultanan Mataram akan berbeda karena pada masa kesultanan Mataram peradabannya sudah lebih maju sehingga pada masa ini detil pada keris sudah mulai ada dan teknologi pembuatannya juga sudah semakin maju.

Dikatakan sebagai museum teknologi karena proses pembuatan keris itu sendiri (teknologi metalurgi) yang berbeda dengan senjata lain dan lebih maju, yaitu dengan masa yang sama senjata negara lain dibuat dengan teknologi yang mungkin dari segi peralatan sudah modern tetapi bahan yang digunakan hanya terdiri dari besi dan baja atau sejenisnya sedangkan keris dengan teknologi yang minim mampu menyatukan berbagai materi antara lain logam besi, baja dan batuan meteorit.

- b. Klasifikasi museum berdasarkan badan pengelolanya, dibedakan menjadi :
 - 1) Museum pemerintah.
 - 2) Museum universitas.
 - 3) Museum pribadi.
 - 4) Museum kota.

Dalam hal ini museum keris termasuk kedalam museum pribadi karena akan dikelola oleh pihak swasta yaitu mereka para pemerhati keris yang peduli terhadap kelestarian warisan peninggalan budaya bangsa.

- c. Klasifikasi museum berdasarkan lingkup areanya, dibedakan menjadi :
 - 1) Museum nasional.
 - 2) Museum regional.
 - 3) Museum lokal.

Museum Keris diklasifikasikan sebagai museum lokal karena terletak pada propinsi yang merupakan daerah tujuan wisata.

d. Klasifikasi museum berdasarkan peruntukannya, dibedakan menjadi :

- 1) Museum pendidikan.
- 2) Museum khusus.
- 3) Museum masyarakat umum.

Berdasarkan klasifikasi ini maka Museum Keris tergolong kedalam museum masyarakat umum karena dilihat dari sejarahnya bahwa keris berkembang seiring dengan perkembangan peradaban masyarakat dan museum keris diperuntukkan bagi umum serta masyarakat dapat berpartisipasi dari segi aktivitas kedalam museum seperti mengadakan kegiatan pameran dan mengikuti kegiatan jamasan pusaka, Museum Keris akan mewadahi aktivitas tersebut.

e. Klasifikasi museum berdasarkan pengelompokan hasil koleksinya, dibedakan menjadi :

- 1) Museum tradisional.
- 2) Museum terbuka.
- 3) Museum sejarah.

Museum Keris dalam hal ini tergolong sebagai museum tradisional karena hanya akan menampilkan keris sebagai senjata tradisional dari beberapa suku beserta berkembangannya dan disebut pula sebagai museum sejarah karena perkembangan keris yang akan selalu berkaitan erat dengan sejarah perkembangan bangsa (hubungannya antara peradaban dengan teknologi).

2. Menurut *International Council of Museum* (ICOM), jenis-jenis museum adalah :

- a. *Natural history museum*, yang termasuk didalamnya adalah kebun raya, museum zoologi, herbarium, museum biologi dan museum geologi.
- b. *Museum of technology and industry*, yang termasuk didalamnya adalah museum perkapalan, museum penerbangan, museum teknologi, dan industri.
- c. *Anthropology and etnografy*, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan tentang monografi suatu bangsa dengan mengungkapkan

tentang lingkungan alam, kelompok sosial dan budaya yang melingkupi suatu bangsa.

- d. *Art history museum*, yaitu museum yang sarasannya mengungkapkan sejarah perkembangan seni rupa suatu bangsa atau *scope* internasional.
- e. *Art gallery*, yaitu museum yang pada hakekatnya sebagai media untuk memberi kesempatan kepada publik untuk penikmatan hasil karya seni rupa serta ada koleksi yang dijual.
- f. *Historical museum*, yaitu museum yang mempunyai sasaran mengungkapkan kejadian sejarah dengan urutan kurun jaman tertentu.

Berdasarkan klasifikasi ini maka Museum Keris termasuk dalam klasifikasi *historical museum* karena mengungkapkan sejarah perkembangan keris dari asal usulnya sampai pada perkembangannya di masa sekarang.

3. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan museum diklasifikasikan sebagai berikut¹⁸ :
 - a. Museum umum, yaitu museum yang mempunyai koleksi penunjang terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - b. Museum khusus, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu pengetahuan dan satu cabang teknologi.

Dalam hal ini Museum Keris termasuk museum khusus karena materi yang disajikan meliputi pula kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu pengetahuan dan satu cabang teknologi yaitu keris beserta perkembangan dan teknologi metalurginya.

II.1.3. Fungsi Dan Tugas Museum

II.1.3.1. Fungsi Museum

Dalam buku Pembangunan Lima Tahun Tahap II (PELITA II) disebutkan bahwa fungsi museum adalah sebagai tempat studi, penelitian dan rekreasi¹⁹.

¹⁸ Departemen P&K, *Proyek Pembinaan Museum*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta, 1993.

Sedangkan menurut *International Council of Museum* (ICOM), bahwa fungsi yang diwadahi museum adalah ²⁰ :

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam budaya.
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- c. Konservasi dan preservasi.
- d. Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum.
- e. Visualisasi warisan alam budaya bangsa.
- f. Pengenalan kebudayaan antar daerah atau antar bangsa.
- g. Sarana rekreasi.

Selain itu jika dilihat dari definisi tentang museum, maka dapat dipahami bahwa museum berfungsi sebagai berikut :

1. Tempat Preservasi

Museum merupakan wadah benda-benda hasil budaya yang disimpan, dirawat dan dijaga keawetannya sebagai bahan bukti kenyataan.

2. Tempat Pendidikan

Tugas pendidikan yang diperankan oleh museum bukan seperti yang dilakukan di sekolah atau lembaga pendidikan formal. Pendidikan dalam hal ini diartikan dalam pengertian yang lebih luas yaitu memberikan kesempatan kepada masyarakat luas untuk mawas diri, mencari pengalaman masa lalu, pemahaman yang terkandung dalam koleksi, menambah ide serta inspirasi baru. Museum memberikan kebebasan untuk membuat analisa dan interpretasi terhadap benda-benda yang dipamerkan.

3. Tempat Rekreasi

Dengan koleksi benda-benda yang artistik dalam penataan dan penempatan yang menarik, pertunjukan kesenian dan kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh museum merupakan sarana pengembalian keseimbangan fisik atau psikis yang telah terganggu oleh kelelahan dan ketegangan dalam menghadapi kesibukan sehari-hari.

¹⁹ Tedjo Susilo, *Sarana dan Fasilitas Museum*, Direktorat Museum, Jakarta.

²⁰ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*.

Museum Keris dalam hal ini mendukung fungsi-fungsi tersebut, yaitu antara lain dengan menyediakan fasilitas laboratorium konservasi yang mewadahi kegiatan studi, penelitian, preservasi dan konservasi. Selain itu juga menyediakan ruang fotografi dan dokumentasi untuk kegiatan pendokumentasian obyek serta ruang display, perpustakaan, ruang sarasehan, auditorium dan ruang publikasi yang dapat digunakan sebagai sarana penyebaran pengetahuan kepada masyarakat khususnya mengenai keris sebagai obyek *display*. Rekreasi yang disajikan oleh Museum Keris adalah rekreasi yang sifatnya rekreasi budaya yang memberikan pengalaman baru melalui ungkapan karakteristik obyek kedalam bangunan.

II.1.3.2. Tugas Museum

Secara umum museum di Indonesia mempunyai tugas menyelenggarakan, pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penyajian, penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda bernilai budaya dan ilmiah. Secara terperinci Amir Sutaarga menjelaskan tentang tugas museum di Indonesia, yaitu :

1. Menghindarkan bangsa dari kemiskinan budaya.
2. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat.
3. Turut memperluas dan menyalurkan pengetahuan secara masal dengan memberi kesempatan bagi penikmat seni.
4. Membantu metodik dan didaktik sekolahan dengan cara kerja yang bertolak pada setiap kunjungan siswa.
5. Memberi kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah.

Dalam hal ini Museum Keris yang dirancang dengan misi untuk ikut dalam pelestarian budaya hasil warisan nenek moyang yaitu keris yang sangat tinggi nilainya, memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada masyarakat untuk menggali sedikit pengetahuan tentang keris pada Museum Keris untuk mendapatkan sesuatu seperti yang dijelaskan pada tugas museum yang telah dijelaskan diatas, dibantu oleh pemahaman terhadap obyek (keris) dengan transformasi karakteristik keris kedalam bangunan museum.

Selain itu museum mempunyai tugas antara lain :

1. Mengumpulkan materi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek yang dikoleksi.
2. Memelihara dengan dua kegiatan utama, yaitu :
 - a. Konservasi, adalah kegiatan yang bertujuan untuk melindungi koleksi dari kerusakan maupun gangguan secara fisik, sehingga terlindung kelestarian dan keasliannya.
 - b. Preservasi, merupakan bagian dari kegiatan konservasi yang lebih mengarah pada perawatan dan pemeliharaan (*maintenance part*). Kegiatan ini secara langsung berhubungan dengan benda koleksi yang merupakan tindakan preventif untuk menjaga benda koleksi dari faktor-faktor kerusakan.
3. Pameran, merupakan kegiatan publikasi atau pengenalan benda dan segala sesuatu tentang obyek koleksi kepada pengunjung.

Dalam hal ini Museum Keris mempunyai fungsi dan tugas untuk mengumpulkan, memamerkan (*men-display*) dan menjelaskan (mengkomunikasikan), merawat, keris sebagai benda warisan budaya serta mewadahi aktivitas yang bersifat edukatif dan rekreatif, seperti yang akan dijelaskan berikut ini :

- a. Mengumpulkan, yaitu tindakan museum dalam mengumpulkan benda-benda yang memenuhi syarat untuk dijadikan koleksi museum dalam hal ini adalah keris, terutama yang memiliki catatan sejarah dan usia yang secara arkeologis cukup tua. Jenis ruang yang diperlukan adalah ruang pengumpulan (*store preparation*) dan inventarisasi karena berhubungan dengan obyek koleksi baru yang sebelumnya belum ada dalam koleksi, sehingga perlu dibersihkan, diperbaiki penampilannya dan sebagainya (dipersiapkan sebelum *di-display*) kemudian diinventarisasi sebagai koleksi baru. Sedangkan kualitas atau syarat ruang yang diperlukan adalah ruangan yang cukup untuk menampung beberapa materi dan cukup ruang untuk aktivitas membersihkan materi dan sebagainya (aktivitas preparasi) termasuk kegiatan menginventarisir. Ruangan ini tidak memerlukan kualitas ruangan dengan kondisi kimiawi tertentu.

- b. Memamerkan adalah kegiatan men-*display* obyek (keris) yang telah dikumpulkan oleh museum untuk dinikmati pengunjung dan mengkomunikasikan, yaitu suatu tindakan penerangan, penyebaran kepada masyarakat melalui pameran obyek koleksi (keris) tersebut yang melibatkan dua unsur yang saling berkaitan dan berhubungan timbal balik, masing-masing berperan sebagai subyek sekaligus obyek, yaitu : pertama, obyek koleksi (keris) yang dikenal, diketahui, dipelajari, dipahami, dihayati dan ditanggapi (pengunjung) sekaligus sebagai subyek (keris) yang menampilkan diri. Kedua, obyek penerima pesan (keris) yang disampaikan obyek penerima koleksi (pengunjung), sekaligus sebagai subyek (pengunjung) yang mengenal, mengetahui, mempelajari, memahami, menghayati dan memberi tanggapan terhadap obyek (keris) tersebut. Jenis ruang yang diperlukan adalah ruang pamer / *display*, ruangan ini berhubungan dengan penyajian obyek untuk dinikmati pengunjung. Ruangan ini harus cukup untuk menampung materi-materi yang akan di-*display* meliputi keris, diorama, relief , prasasti dan alat-alat lain yang mendukung *display* materi yang disajikan dan masing-masing ruangan akan berbeda besarnya tergantung dari karakter masing-masing ruang yang akan menampilkan materi secara berbeda dan akan dijelaskan kemudian. Syarat ruang yang akan dicapai adalah ruangan yang cukup untuk men-*display*-kan materi termasuk cara penyajiannya mungkin dengan efek lampu, suara atau yang lainnya, cukup memberikan kenyamanan bagi pengunjung dalam menikmati obyek tanpa persyaratan kimiawi tertentu.
- c. Perawatan (preservasi), yaitu museum memelihara benda-benda koleksi (keris), menghindarkan dari bahaya kerusakan, musnah atau hilang juga menjaga keasliannya sebagai benda asli peninggalan sejarah masa lampau agar dapat menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi seoptimal mungkin. Jenis ruang yang dibutuhkan adalah ruang preservasi yang cukup untuk mewadahi kegiatan restorasi atau hal yang sifatnya renovatif terhadap obyek yang mengalami kerusakan sehingga tidak layak *display*, seperti merawat, memperbaiki termasuk ruang penyimpanan obyek yang telah mengalami kerusakan yang cukup berat sehingga sudah tidak mungkin lagi

dipamerkan karena mungkin malah akan memperparah kondisi obyek. Syarat ruang yang diperlukan adalah ruangan dengan tingkat kelembaban yang rendah, cukup penghawaan dan tidak terkena sinar matahari secara langsung, jauh dari hal-hal yang secara kimiawi dapat mempengaruhi obyek yang dipreservasi (air, zat-zat kimia, minyak dan sebagainya) serta ruangan yang mewadahi hal-hal tersebut (ruang genset, bak penampungan air).

- d. Pendidikan (edukatif), tugas pendidikan yang diperankan museum tidak seperti yang diperankan lembaga pendidikan formal tetapi dapat diartikan lebih luas dengan memberikan kesempatan bagi masyarakat luas untuk lebih mawas diri, mencari pengalaman masa lalu, pemahaman arti yang terkandung dalam koleksi (keris), menambah ide serta inspirasi baru. Museum memberikan kebebasan untuk membuat analisa dan interpretasi terhadap obyek yang dipamerkan (keris) juga mewadahnya dalam suatu wadah forum untuk kegiatan diskusi, sarasehan dan sebagainya termasuk perpustakaan sebagai media baca untuk menambah pengetahuan. Jenis ruangan yang dibutuhkan adalah ruangan-ruangan pengelola yang akan memberikan pelayanan secara administratif dan informatif, perpustakaan yang mewadahi kegiatan baca untuk menambah informasi dan pengetahuan, ruang untuk mengadakan diskusi, sarasehan dan sebagainya termasuk bangunan itu sendiri dan ruang display yang telah dijelaskan dan telah mampu mengkomunikasikan obyek dengan bangunan. Syarat ruangan tidak terlalu spesifik yang penting mampu dan cukup untuk mewadahi aktivitas yang akan diwadahi tersebut.
- e. Rekreasi, dengan melihat benda-benda artistik (keris beserta unsur seni yang terkandung didalamnya) dan penataan tempat yang menarik (hasil dari proses transformasi) serta kegiatan-kegiatan yang diadakan (diskusi, sarasehan), maka Museum Keris dapat menjadi sarana pengembalian keseimbangan fisik atau psikis yang telah terganggu oleh kelelahan dan ketegangan dalam menghadapi kesibukan sehari-hari. Jenis dan kualitas ruangan yang diperlukan untuk menunjang bagian ini adalah bangunan itu sendiri, ruang-ruang display dan ruang-ruang penunjang, seperti ruangan yang sifatnya edukatif seperti

yang telah dijelaskan. Selain itu diwadahi pula aktivitas rekreatif yang sifatnya rekreatif kebudayaan yang dapat menunjang eksistensi keberadaan museum karena keterlibatan publik didalamnya, yaitu aktivitas “jamasan pusaka”. Untuk itu disini akan ditampilkan disain kolam sebagai simbol sumber air untuk menjamas pusaka sekaligus ruang untuk kegiatan menjamas yang sesungguhnya (jenis ruang yang diperlukan). Aktivitas ini membutuhkan ruangan yang tidak begitu luas, cukup untuk kegiatan beberapa orang membersihkan (mencuci) pusaka dan memajang pusaka untuk sementara waktu, serta ruang jemur untuk aktivitas menjemur pusaka setelah dicuci (dibersihkan).

II.1.4. Pengelolaan Museum

Pengelolaan museum pada umumnya ditangani oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, termasuk didalamnya Direktorat Museum, Direktorat Sejarah dan Kepurbakalaan dan unit-unit pembina teknis yang ditugaskan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan. Penyelenggara dan pengelolaan museum, dapat pula dilaksanakan oleh pihak swasta, baik yang berupa lembaga yang berstatus badan hukum atau yayasan yang diatur kedudukan, tugas dan kewajibannya oleh undang-undang. Selain itu terdapat pula museum yang didirikan dan dikelola secara pribadi.

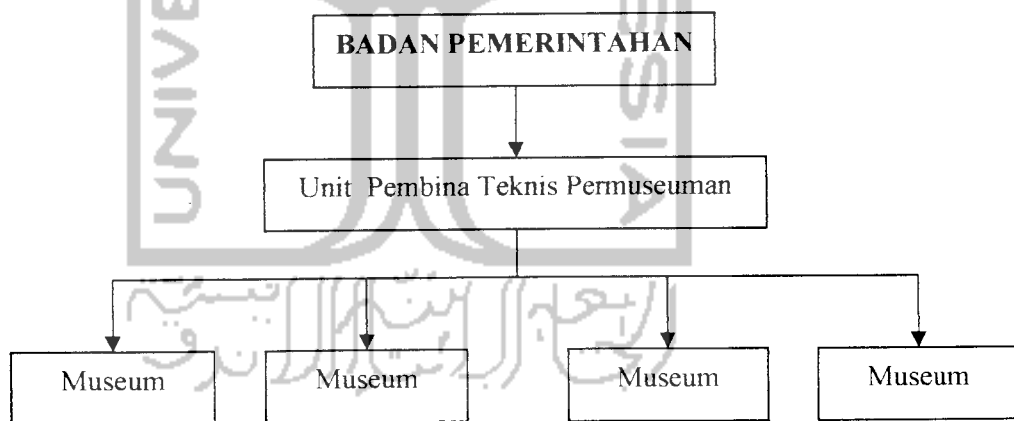
Susunan organisasi museum diturunkan berdasarkan tugas dan fungsi museum, yaitu meliputi :

1. Bidang tata usaha, meliputi kegiatan museum dalam ketertiban dan keamanan, kepegawaian dan keuangan.
2. Bidang pengolahan koleksi, meliputi identifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi museum. Menyusun konsepsi yang berhubungan dengan kegiatan presentasi, penelitian, pengkajian koleksi dan penulisan yang bersifat ilmiah dan populer.
3. Bidang pengolahan koleksi yang meliputi konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan kelembaban dan suhu di ruang koleksi dan gudang serta menangani laboratorium konservasi.

4. Bidang pengelolaan koleksi, meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat penunjang kegiatan edukatif kultural dan penanganan bengkel preparasi.
5. Bidang bimbingan dan publikasi, meliputi kegiatan bimbingan edukatif kultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah populer serta penanganan peralatan audio visual.
6. Bidang pengelolaan perpustakaan, meliputi kegiatan penanganan perpustakaan referensi.

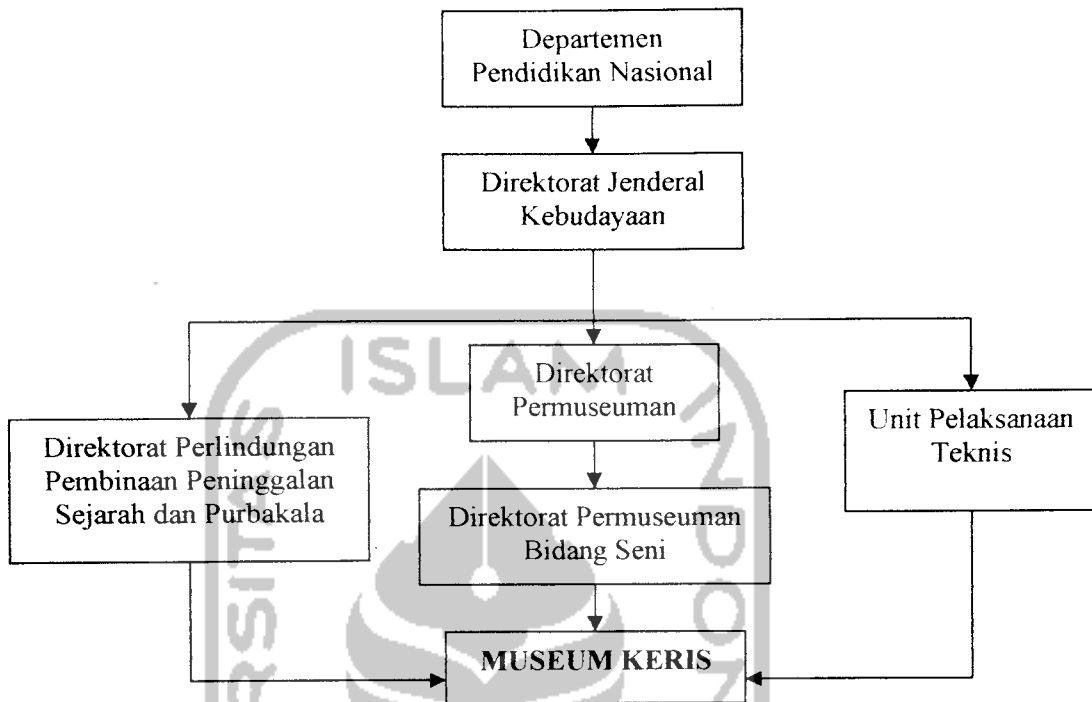
Mengenai struktur penyelenggara dan pengelolaan museum secara umum dapat dilihat pada diagram berikut ini :

Diagram II. 1 : Penyelenggara Museum ²¹



²¹ Sutaarga Amir, *Pedoman Penyelenggaraan Museum Dan Pengelolaan Museum*.

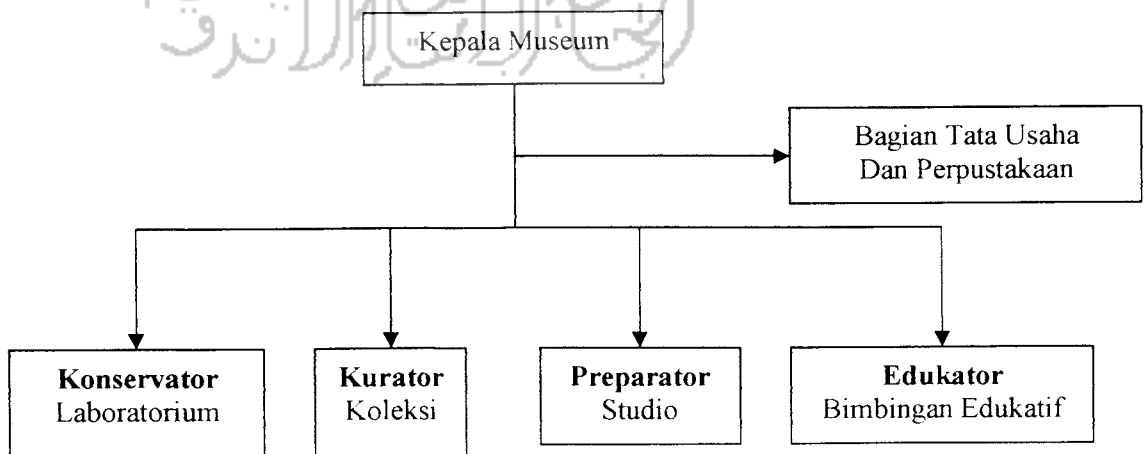
Diagram II. 2 : Skema Organisasi Kerja



Sumber : Departemen P & K, Direktorat Permuseuman Jakarta, 1992

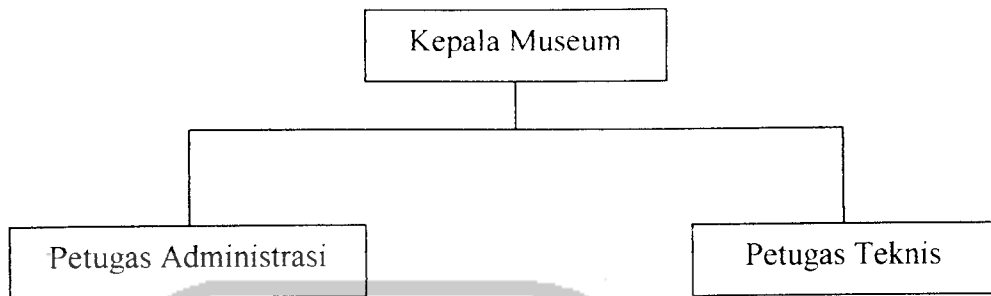
Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis museum. Sedangkan struktur organisasi museum dapat dilihat pada diagram berikut :

Diagram II. 3 : Skema Struktur Organisasi Museum²²



²² Susilo Tedjo, Drs., *Pedoman Mendirikan Museum*.

Diagram II. 4 : Struktur Pengelolaan Museum



Sumber : Departemen P & K, Direktorat Permuseuman Jakarta, 1993

Keterangan :

Petugas administrasi membidangi :

1. Administrasi perkantoran.
2. Keuangan.
3. Kepegawaian.
4. Urusan rumah tangga.
5. Pengamanan.

Petugas teknis membidangi :

1. Kurator / Penelitian koleksi.
2. Konservasi dan preservasi.
3. Bimbingan edukasi.
4. Perpustakaan.

II.1.5. Materi Koleksi Museum

Untuk mengembangkan materi koleksi dalam museum, diberlakukan hal-hal sebagai berikut²³ :

1. Persyaratan materi koleksi.
 - a. Bernilai budaya (*cultural value*), termasuk nilai ilmiah (*scientific value*), baik menurut ilmu-ilmu alam atau ilmu sosial dan budaya atau bernilai keindahan (*aesthetic value*), sedangkan nilai harga pasaran (*commercial value*) dan nilai intrinsik (harga bahan) bukan merupakan syarat mutlak.
 - b. Dapat didefinisikan, artinya dapat dijelaskan mengenai wujud (morfologis), tipe (tipologis) dan asalnya (historis) dan lain-lain.
 - c. Bernilai sejarah, dapat dianggap sebagai suatu monumen atau tanda peringatan.

²³ Sutaarga, Moh. Amir, Drs., *Kapita Selekta Museografi Dan Museologi*, Dir. Museum, Ditjen Kebudayaan, Depdiknas.

- d. Dapat dianggap sebagai suatu dokumen yang membuktikan kenyataan dan kehadiran (realita dan eksistensi) suatu penyelidikan ilmiah.

Dalam hal ini Museum Keris telah memenuhi kriteria materi koleksi seperti yang telah dijelaskan diatas, yaitu keris merupakan benda yang bernilai budaya dan dapat dijelaskan wujud, tipe dan asalnya, selain itu keris juga bernilai sejarah yang dapat diteliti secara ilmiah.

2. Pengadaan materi koleksi.

- a. Pemberian dari pemerintah, swasta ataupun dermawan.
- b. Pertukaran obyek koleksi dengan museum lain.
- c. Pembelian dari perorangan, perusahaan ataupun pengumpulan koleksi.
- d. Peminjaman atau penyewaan dari museum lain, perusahaan atau perorangan untuk jangka waktu peminjaman berkisar antara 10 sampai 20 tahun.

Dalam rangka mendukung keberadaan dan keberlangsungan Museum Keris maka untuk pengadaan materi koleksi pada Museum Keris ditempuh keempat cara seperti yang disebutkan diatas.

3. Perawatan materi koleksi.

Perawatan materi koleksi dilaksanakan oleh konservator yang ahli dibidang kimia, fisika, biologi dan ilmu pengetahuan bahan. Sebab benda- benda materi koleksi umumnya berasal dari bahan-bahan organik dan anorganik. Faktor-faktor yang dapat merusak dan mempengaruhi benda-benda materi koleksi antara lain :

- a. Iklim, apabila terlalu lembab dapat mengakibatkan :
 - 1) Tumbuhnya jamur pada kulit.
 - 2) Rangsangan karat pada logam.
 - 3) Kaburnya warna.
 - 4) Buramnya kaca.
 - 5) Lemahnya daya rekat, dan sebagainya.

Oleh sebab itu diperlukan suatu bentuk pengendalian iklim yang *relative humanity* dan sesuai dengan bahan materi koleksi dengan menggunakan alat *dehumidifier* untuk mengurangi kelembaban dan *umidifier* untuk menambah

kelembaban. Dalam hal ini Museum Keris secara institutif akan menyediakan tenaga ahli khususnya dibidang metalurgi untuk melakukan perawatan terutama terhadap materi *display* termasuk menyediakan peralatan yang dibutuhkan atas kegiatan tersebut.

b. Cahaya.

Radiasi cahaya dapat menimbulkan kerusakan pada bahan benda koleksi. Unsur sinar ultraviolet dapat menimbulkan radiasi pada bahan koleksi, cara penanggulangannya dengan luminasi agar radiasi berkurang. Untuk itu Museum Keris akan menyediakan alat luminasi cahaya yang akan dioperasikan oleh tenaga ahli yang dipekerjakan oleh pihak pengelola museum.

c. Serangga.

Indonesia yang merupakan daerah tropis banyak mempunyai beragam jenis serangga yang dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi, sementara untuk mencegah masuknya serangga kedalam museum sangat sulit karena serangga dapat ikut menempel pada peti kemas yang dikirim ke museum. Pencegahannya dapat melalui proses kimiawi dengan memperhatikan sifat dan bahan koleksi dan diupayakan jangan sampai pencegahan tersebut justru menimbulkan kerusakan. Tenaga ahli dan perlengkapan yang disediakan oleh pihak pengelola Museum Keris diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

II.1.6. Jenis Kegiatan Museum

Jika ditinjau secara administratif kegiatan-kegiatan yang berlangsung dalam sebuah museum dapat dibagi dalam beberapa kelompok kegiatan sebagai berikut :

1. Bagian administratif / ketatausahaan.
 - a. Melaksanakan kegiatan surat menyurat.
 - b. Melaksanakan urusan perlengkapan.
 - c. Melaksanakan urusan kepegawaian.
 - d. Melaksanakan urusan keuangan.

- e. Melaksanakan urusan dokumentasi koleksi.
- f. Melaksanakan urusan registrasi.
2. Bagian konservasi dan preservasi.
 - a. Melaksanankan kegiatan konservasi dan preservasi.
 - b. Melakukan kegiatan restorasi / perbaikan koleksi museum.
 - c. Melaksanankan pembuatan reproduksi koleksi.
3. Bagian pembinaan koleksi / kuratorial.
 - a. Melaksanakan pengadaan, pengumpulan dan penelitian koleksi.
 - b. Melaksanakan identifikasi dan klasifikasi koleksi.
 - c. Melaksanakan katalogisasi koleksi.
 - d. Menyusun konsep yang berhubungan dengan kegiatan pameran tetap.
 - e. Melaksanakan penyusunan tulisan ilmiah dan populer.
4. Bagian preprasi.
 - a. Melaksanankan persiapan pameran.
 - b. Melaksanankan pengadaan alat untuk menunjang kegiatan yang bersifat *educative cultural*.
5. Bagian bimbingan edukasi dan publikasi.
 - a. Melaksanankan bimbingan untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum antara lain dengan cara penjelasan, ceramah, pemutaran *slide*, film atau video dan peragaan.
 - b. Melaksanakan kerjasama dengan organisasi sosial dan budaya dibidang kegiatan yang bersifat *educative cultural*.
 - c. Melaksanakan perencanaan program bimbingan, pameran khusus / temporal, acara ceramah, acara diskusi ilmiah dan memberikan penerangan museum secara umum.
 - d. Melaksanakan publikasi tentang koleksi umum yang bersifat ilmiah populer.

6. Bagian perpustakaan.
 - a. Membina dan mengembangkan perpustakaan.
 - b. Mengadakan kerjasama dengan perpustakaan, lembaga atau instansi lain sesuai dengan peraturan undang-undang.
 - c. Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi perpustakaan.

Museum Keris mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut dalam bentuk penyediaan ruang yang dapat digunakan untuk menampung aktivitas seperti yang telah disebutkan diatas.

II.1.7. Persyaratan Dalam Perancangan Museum

Menurut Muhammad Amir Sutaarga untuk mendapatkan perwujudan suatu museum yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang akan diwadahi secara optimal, maka diperlukan beberapa persyaratan yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan museum, yaitu :

1. Persyaratan umum arsitektur museum.
 - a. Museum harus mempunyai ruangan kerja bagi para konservatornya yang dilengkapi dengan perpustakaan dan dibantu staf administrasi.
 - b. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk koleksi penyelidikan (*reference collection*) yang disusun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakup koleksi itu.
 - c. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran tetap (*permanent exhibition*) yang dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat keindahan yang diperlukan, sehingga setiap benda dapat ditempatkan menurut arti dan fungsinya, sesuai dengan nilai ilmiah atau keindahan barang tersebut.
 - d. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran sewaktu-waktu (*temporary exhibition*) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa benar faedahnya bagi pendidikan masyarakat.

- e. Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban memberi cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya, menghindarkannya dari bahaya serangga, bahaya udara lembab dan lain-lain.
- f. Museum harus mempunyai studio dengan perlengkapan pemotretan dan alat-alat audio visual lainnya, studio sebagai tempat reproduksi dan perbaikan koleksi museum.
- g. Museum harus mempunyai ruangan untuk bagian-bagian penerangan dan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para staf anggota ilmiah yang ditugaskan untuk menyusun acara-acara kunjungan, ceramah, pemutaran film / *slide* bagi pelajar sekolah, mahasiswa, turis dan lain-lain.
- h. Museum harus dilengkapi dengan perputakaan.
- i. Museum harus dapat memberikan tempat penikmatan seni dan penyaluran ilmu pengetahuan.

Dalam hal ini Museum Keris sudah mempertimbangkan fungsi-fungsi yang akan diwadahi sesuai dengan persyaratan dalam perancangan museum, dalam proses perancangannya seperti yang telah disebutkan diatas, yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

2. Faktor pertimbangan dalam perencanaan ruang dan bentuk museum.
 - a. Tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang.
 - b. Tipe pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus disediakan.
 - c. Memperhatikan perilaku pengunjung.
 - d. Aktivitas ruang pameran museum.
 - e. Ruang-ruang pameran alternatif bagi pengunjung.
 - f. Segi-segi konservasi pameran.
 - g. Ruang atau area pusat yang besar sehingga pengunjung dapat mencapai seluruh pandangan terhadap museum dan rute yang memberikan kesan khusus.
 - h. *Area reception* adalah penting sebagai area untuk mencapai ke berbagai ruang lainnya.

- i. Ruang pameran permanen mempunyai 3 (tiga) pendekatan model : pertama, menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang *lay out* pameran. Kedua, ruang kecil seperti galeri didesain untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga, perpaduan antara kedua pendekatan diatas.
 - j. Area pameran temporer, sering merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.
 - k. Perawatan terhadap barang-barang pamer tidak hanya melalui restorasi tetapi juga konservasi, sehingga diperlukan hubungan langsung antara ruang pamer dengan ruang perawatan.
3. Beberapa patokan tentang perancangan museum²⁴.
- a. Hendaknya menggunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatan.
 - b. Perhatian terhadap koleksi-koleksi.
 - c. Perhatian terhadap pengunjung.
 - d. Perhatian terhadap staf museum berikut ruang-ruang untuk mereka.
 - e. Penempatan gudang pada tempat yang susah dicapai oleh umum.
 - f. Gudang hendaknya cukup untuk menyimpan selama 1 tahun.
 - g. Perhatian terhadap keamanan koleksi dari bahaya kebakaran.
 - h. Kontrol temperatur dan kelembaban udara hendaknya menggunakan sistem sentral.
 - i. Menawarkan pengunjung untuk kontak langsung dengan koleksi pamer.
 - j. Dan dari keseluruhan desain museum merupakan monumen kemashuran dari arsiteknya.

II.1.8. Standar Lokasi Dan Luasan

Menurut Hasan Poerba, museum adalah alat untuk membawa pesan kepada masyarakat sehingga lokasi dari museum haruslah memungkinkan untuk mencapai tujuan dari museum-museum itu.

²⁴ Dinu Bambaru, *The Commandments for The Museum Architect*.

Standar lokasi untuk sebuah museum dibagi berdasarkan tipe museum dan penggolongannya. Tipe museum dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu : Tipe A museum golongan besar, tipe B museum golongan sedang dan tipe C museum golongan kecil. Dari tipe museum tersebut dibagi lagi berdasarkan penggolongan propinsi, sehingga dapat diketahui standar luas tanah dan bangunan museum. Berdasarkan penggolongan jenis museum menurut propinsi, maka Daerah Istimewa Jogjakarta termasuk dalam museum tipe B. Adapun luas tanah dan bangunan yang diijinkan untuk tipe tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel II. 1 : Standar Luas Tanah Dan Bangunan Museum

No	Luas Yang Diiijinkan	Tipe Museum					
		A		B		C	
		Min M ²	Ideal M ²	Min M ²	Ideal M ²	Min M ²	Ideal M ²
1	Tanah	30.000	40.000	20.000	30.000	15.000	20.000
2	Bangunan	12.500	16.000	10.000	12.000	7.000	10.000

Sumber : Dinas Permuseuman

Berdasarkan standar luasannya Museum Keris meskipun terletak di propinsi namun masih tergolong tipe C karena luas lahannya $\pm 15.000 \text{ m}^2$ dan hal ini terjadi karena lokasinya terletak pada daerah padat. Alasan pemilihan lokasinya didasarkan pada kepentingan lokasi yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

II.1.9. Tinjauan Ruang Pameran

II.1.9.1. Macam Ruang Pameran

Ruang pamer adalah wadah atau tempat yang digunakan untuk menggelar kegiatan pameran. Kegiatan ruang pamer pada museum dibedakan menjadi dua hal, yaitu :

1. Ruang pamer *indoor*, adalah ruang pamer yang berada didalam bangunan yang dilingkupi oleh pembatas yang jelas, berupa lantai, dinding dan langit-langit.

2. Ruang pameran *outdoor*, adalah ruang pameran yang berada diluar bangunan / ruang terbuka yang dilingkupi oleh elemen-elemen alam.

Dalam hal ini Museum Keris mewadahi keduanya, yaitu untuk *indoor* disediakan ruang display dan ruang pameran temporer, sedangkan untuk *outdoor* disediakan ruang pameran yang sifatnya mendemonstrasikan pembuatan obyek.

II.1.9.2. Jenis Kegiatan Pameran

Secara garis besar jenis pameran pada museum dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Pameran Tetap, yaitu pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun dan merupakan kegiatan utama pada museum.
2. Pameran Temporer, yaitu pameran yang biasanya dilaksanakan dalam waktu singkat, yaitu antara satu minggu sampai satu tahun. Merupakan pameran pendukung dengan tema dan tujuan khusus, misalnya untuk memperkenalkan hasil temuan terbaru sekaligus untuk menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.

Museum keris mewadahi keduanya dengan tujuan supaya pemahaman terhadap obyek dapat lebih maksimal.

II.1.9.3. Teknik Pameran

Beberapa teknik pameran dalam museum menurut Coleman adalah sebagai berikut²⁵ :

1. Teknik partisipasi (*participatory techniques*), yaitu teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya yaitu dengan cara :
 - a. *Activation*, yaitu pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik handel dan lain-lain.
 - b. *Question and answer games*, yaitu pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan.

²⁵ Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950.

- c. *Physical involvement*, yaitu pengunjung diajak aktif secara fisik, misalnya dengan melihat benda-benda kecil melalui mikroskop.
- d. *Live demonstration*, yaitu demonstrasi secara langsung.
- e. *Intellectual stimulation*, yaitu pengunjung museum diajak aktif secara intelektual.

Museum Keris dalam hal ini menggunakan teknik *live demonstration* yaitu dengan adanya ruang-ruang pembuatan keris (*besalen*), pengukiran dan jamanan pusaka, selain itu juga menerapkan teknik *intellectual stimulation* dengan diwadahnya ruang untuk diskusi, sarasehan dan sebagainya yang disitu publik dapat berpartisipasi secara aktif guna memajukan *jagad perkerisan*.

2. Teknik berdasarkan pada obyek (*object base techniques*), teknik ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :
 - a. *Open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.
 - b. *Selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum.
 - c. *Thematic groupings*, yaitu memamerkan koleksi dengan topik tertentu.

Museum Keris menerapkan sistem *open storage* dengan menempatkan seluruh koleksinya pada ruang display kemudian diterapkan juga teknik *thematic groupings* dengan menampilkan kronologis yang runtut pada ruang display-nya.

3. Teknik panel (*panel techniques*), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.

Dalam hal ini Museum Keris menerapkannya untuk membantu dalam menjelaskan obyek *display* kepada pengunjung dalam bentuk tulisan keterangan.

4. Teknik model (*model techniques*), dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu :
 - a. *Replicas*, yaitu tiruan benda aslinya dengan skala 1 : 1.
 - b. *Miniatures*, yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
 - c. *Enlargement*, yaitu model lebih besar dibanding aslinya.

Museum Keris menerapkan sistem *enlargement* karena obyek *display* yang berukuran relatif kecil, ada sebagian yang harus di-*display*-kan dalam bentuk yang diperbesar untuk menambah pemahaman terhadap obyek tersebut.

5. Teknik simulasi (*simulation techniques*), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.

Museum Keris menerapkannya dengan menyajikan *display* bengkel kerja keris yang sesungguhnya sehingga situasi yang sesungguhnya dapat lebih dirasakan pengunjung.

6. Teknik audiovisual (*audiovisual techniques*), yang termasuk dalam teknik ini antara lain *slide*, film, planetarium, *video tape*, *video disc*, *talking heads*, *Chinese mirrors* (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan *image* tiga dimensi), presentasi multimedia (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).

Museum Keris menerapkan beberapa teknik diatas untuk membantu dalam memberikan penjelasan kepada pengunjung tentang obyek supaya pemahaman pengunjung akan obyek dapat lebih mendalam.

II.2. TINJAUAN KERIS

II.2.1. Pengertian Keris

Menurut serat Centhini yang ditulis pada tahun 1815 Masehi oleh putera mahkota kerajaan Kasunanan Surakarta yang kemudian menjadi Sri Susuhunan Paku Buwono V dengan tim ahli yang diketuai oleh Kyai Ngabehi Ronggo Sutrasno, Kyai Yosodipuro dan Kyai Ngabehi Sastrodipuro terdapat beberapa pengertian tentang keris beserta maknanya, yaitu²⁶ :

1. Keris, arti sebenarnya rahasia yang disimpan (*kekeran* : sesuatu yang disimpan). Ilmunya harus tahu, asalnya dari orang tua, namanya wasiat.
2. Dhuwung, merupakan bahasa *krama* (bahasa tinggi Jawa) dari Keris yang artinya lumayan (Jawa : lowung).
3. Wangkingan, juga merupakan bahasa *krama* dari Keris, *wingking* artinya dibelakang tempatnya (memakainya).

²⁶ S. Lumintu, *Ilmu Keris*, Lumintu, Yogyakarta, 2002.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Keris adalah senjata tajam bersarung, berujung tajam dan bermata dua (bilahnya ada yang lurus, ada yang berkeluk-keluk).

II.2.2. Sejarah Keris

Keris telah menjadi khasanah budaya bangsa Indonesia yang tentu saja setelah nenek moyang kita mengenal besi. Berbagai bangunan candi batu dari jaman sebelum abad 10 membuktikan bahwa bangsa Indonesia pada waktu itu telah mengenal peralatan besi yang cukup bagus, sehingga dapat menciptakan karya seni pahat bernilai tinggi. Namun demikian sebenarnya sejak kapan keris ada atau sejak kapan pertama kali nenek moyang kita mengenal keris belum bisa diperoleh secara pasti waktunya, atau dapat dikatakan masih samar-samar karena tidak adanya bukti yang secara autentik menyebutkan kapan tepatnya pertama kali orang mengenal keris. Yang ada dan berkembang sampai sekarang adalah bukti-bukti prasasti beberapa peninggalan baik berupa relief, berupa gambar dan berita-berita serta teori-teori dari sejarawan asing yang menyebutkan pada masa / jaman tertentu orang sudah mengenal keris.

Sebagai contoh ditemukannya relief pada prasasti batu didesa Dakuwu, daerah Grabag Magelang, Jawa Tengah yang memperlihatkan peralatan besi, dengan huruf Palawa dan bahasa Sansekerta, menyebutkan adanya sebuah mata air bersih dan jernih, diatas tulisan terdapat gambar-gambar trisula, kapak, sabit kudi, belati yang bentuknya menyerupai keris buatan Nyi Sombro, yang dengan memperhatikan tulisannya diperkirakan dibuat sekitar tahun 500 Masehi. Kemudian beberapa teori yang diungkapkan ahli sejarah diantaranya Griffith Wilkens (1937) berpendapat bahwa budaya keris baru timbul pada abad 14 dan 15, bentuk keris merupakan pertumbuhan dari bentuk tombak yang digunakan bangsa-bangsa di kepulauan antara benua Asia dan Australia. Dari mata tombak yang panjang tangkainya, tidak mudah dibawa kemana-mana dan sukar untuk menyusup masuk hutan dan karena saat itu orang tidak mudah mendapatkan besi maka mata tombak dilepas dari tangkainya, sehingga menjadi senjata genggam sebagai jenis senjata pendek yang kemudian dikenal dengan nama keris. Ada juga

sangat tipis dan bunga-bunga keputihan. Senjata ini terbuat dari baja berkualitas prima, hulunya terbuat dari emas, cula badak atau gading. Disini tentu yang dimaksud adalah keris yang kita kenal sampai sekarang. Selain itu relief mengenai cara pembuatan keris dapat disaksikan di candi Suku, lereng gunung Lawu, Jawa Tengah. Pada *candra sengkala memet* (penanggalan bulan Jawa) di candi itu terbaca angka tahun 1378 Saka atau 1456 Masehi. Tapi pada bagian diatas relief Bima tertulis angka tahun 1316 Saka atau 1439 Masehi. Cara pembuatan keris yang digambarkan tidak jauh beda dengan cara pembuatan sekarang ini. Sehingga disini diketahui bahwa pada abad ke-5 keris juga sudah mulai dibuat meski dalam bentuk yang masih sederhana.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kapan pertama kali keris dibuat atau kapan pertama kali keris ada, tidak diketahui secara pasti karena yang ada adalah bukti-bukti ketika orang sudah menggunakan keris bukan bukti tentang kapan pertama kali keris dibuat, sehingga dalam *display* materi pada museum nantinya yang disajikan adalah bukti-bukti yang sedang berkembang tersebut dan kesimpulannya diserahkan kepada pengunjung sebagai penikmat materi.

II.2.3. Cara Pembuatan Keris

Secara ringkas proses pembuatan keris meliputi persiapan segala peralatan dan sarannya, seperti ²⁷ :

1. *Besalen*, yaitu tempat atau ruangan yang berfungsi sebagai bengkel kerja.
2. Peralatan kerja berupa *paron* (landasan tempa), palu dengan berbagai ukuran, capit (penjepit) dengan berbagai bentuk dan ukuran, kikir, gergaji besi, pahat besi dan lain-lain.
3. Tenaga pembantu yang biasa disebut *panjak*.
4. Arang dari bahan kayu jati.
5. Bahan baku berupa besi tempa, baja dan bahan *pamor* (meteorit, nikel, titanium)

Setelah semuanya siap, pekerjaan pertama yang dilakukan adalah *masuk* yaitu proses pembersihan besi dari kotoran dan kandungan arang (karbon) dengan

²⁷ Bambang Harsrinuksmo, *Ensiklopedi Budaya Nasional*, Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1998.

memanaskannya hingga merah membara lalu ditempa hingga besi memanjang, lalu besi dilipat menjadi bentuk huruf U kemudian ditempa lagi, demikian seterusnya sampai besi bersih. Besi yang sudah bersih adalah jika dipanaskan mudah membara dan jika ditempa hanya sedikit bunga api yang terpercik.

Besi yang sudah bersih tersebut kemudian dilipat lagi membentuk huruf U kemudian bahan pamor diselipkan diantaranya. Dalam keadaan membara keduanya ditempa bersama sehingga pamor terjepit diantara dua kepingan besi. Penempaan yang terus menerus mengakibatkan besi memanjang, kemudian besi dilipat kembali membentuk huruf U lalu ditempa lagi, demikian seterusnya. Tiap kali besi berpamor tersebut dilipat sebaiknya dihitung berapa kali lipatan. Lipatan pertama berarti pamornya dua lapis, lipatan kedua berarti empat lapis, lipatan ketiga delapan lapis dan seterusnya. Besi berlapis pamor ini disebut *saton*.

Proses selanjutnya *saton* dipotong menjadi dua dibentuk menjadi *kodokan*. Bahan baja dijepit diantara dua kodokan dan diikat dengan kawat lalu dipanaskan hingga memijar dan ditempa lagi sampai keduanya menyatu dan disebut sebagai *calonan*. Setelah tahap ini barulah ditentukan jenis keris yang akan dibuat (lurus atau luk). *Calonan* keris dibentuk dengan kikir dengan bagian tengah bilah lebih tebal dibandingkan tepinya dan ketipisan sisi kanan dan kirinya harus seimbang, pekerjaan ini disebut *anggrabahi*. Kemudian diteruskan dengan pembuatan bagian *ricikan* (ornamentasi) keris kemudian pembuatan *ganja* (dasar bilah keris). Setelah jadi semuanya lalu diperhalus dengan batu asahan atau ampelas besi. Proses terakhir adalah *menyepuh*, yaitu suatu proses yang bertujuan supaya keris menjadi lebih kuat, lebih awet dan terpelihara ketajamannya, dengan cara memanaskan kembali keris sampai membara kemudian segera dimasukkan kedalam larutan sepuhan dan segera diangkat kembali, jika bentuk keris tidak berubah menjadi berpilin maka proses ini dikatakan berhasil. Setelah itu keris tinggal *diwarangi*, yaitu proses *finishing* supaya gambaran pamornya nyata.

Karakteristik keris dalam hal teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris seperti yang diterangkan diatas sebagian akan ditransformasikan Museum Keris kedalam penampilan bangunannya yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

II.2.4. Bagian-bagian Keris

II.2.4.1. Bagian Luar Keris

Seperti halnya benda-benda bersejarah yang lain yang selalu mempunyai bagian-bagian yang bermakna maka keris pun demikian, juga mempunyai bagian-bagian beserta makna yang terkandung didalamnya yang mengandung filosofi religi yang sangat tinggi maknanya, bagian warangka keris terdiri dari²⁸ :

1. Warangka, artinya kayu, dari kata Arab yang berarti hidup (*kayun sajaratil yakin*, artinya orang harus mempunyai keyakinan dalam hidup/tidak boleh mudah menyerah pada keadaan).
2. Godhong, artinya dua jiwa yang bersatu. *Gusti* (Tuhan) dan *kawula* (umat, makhluk) itu harus seiya sekata.
3. Angkup, artinya sungguh-sungguh. Orang harus merasa sebagai “hamba” yang berserah diri kepada Tuhannya.
4. Latha, artinya kotoran anak rambut dipelipis.
5. Ri Cangkring, artinya pundak.
6. Gandar, artinya sosok tubuh kita, sepertinya sudah kodrat.
7. Pendok, artinya yang benar (*andhok*) sopan santun kita.
8. Kandelan, merupakan bahasa *krama* (bahasa tinggi Jawa) dari pendok artinya didalam hati kita harus tebal kepercayaannya kepada Tuhan (*kandel* : tebal).
9. Kethekan, artinya penantian ke-Esaan Tuhan (tauhid).
10. Mendak, artinya kita harus menundukkan diri (*mendak* : merendahkan diri).
11. Ukiran, artinya menandakan bahwa Tuhan Yang Maha Luhur itu selalu melebihi apa saja yang diunggulkan, hal ini tidak boleh dipungkiri.

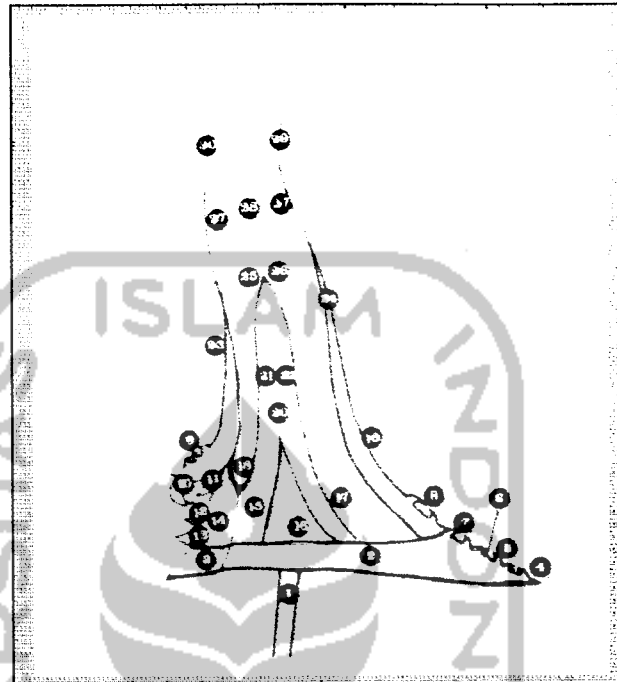
II.2.4.2. Bilah

Bilah keris atau yang sering disebut *wilahan* atau *awak-awak* adalah bagian utama dari sebilah keris selain bagian ganja dan pesi. Bagian-bagian bilah keris dapat diterangkan sebagai berikut :

²⁸ S. Lumintu, *Ilmu Keris*, Lumintu, Yogyakarta, 2002.

Gambar II. 2 : Bagian Bilah Keris

Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional



Keterangan :

- | | | |
|--------------------|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Pesi | 12. Lambe Gajah | 23. Pudhak Sategal Muka |
| 2. Ganja | 13. Thingil | 24. Pudhak Sategal Belakang |
| 3. Sirah Cecak | 14. Gandhik | 25. Kruwingan Muka |
| 4. Kanyut | 15. Pejetan | 26. Kruwingan Belakang |
| 5. Rondha Nunut | 16. Bungkul/Tumpengan | 27. Lis Gusen |
| 6. Thingil | 17. Sraweyan | 28. Ada – Ada |
| 7. Ri Pandan | 18. Tikel Alis | 29. Gusen Belakang |
| 8. Greneng | 19. Wadidang | 30. Gusen Muka |
| 9. Jenggotan | 20. Janur | |
| 10. Kembang Kacang | 21. Sogokan Muka | |
| 11. Jalen | 22. Sogokan Belakang | |

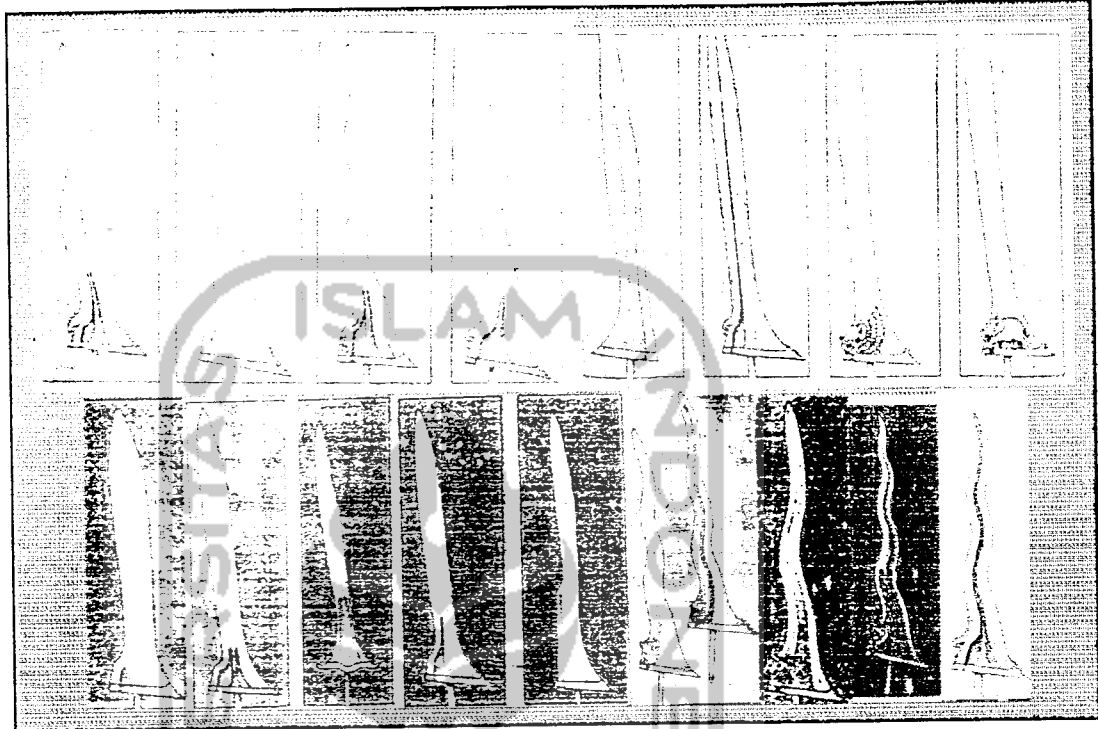
II.2.4.3. Dapur

Dapur adalah penamaan ragam bentuk atau tipe keris sesuai dengan ricikan yang terdapat pada keris itu dan jumlah luknya. Beberapa ragam dapur dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar II. 3 : Ragam Dapur Keris

Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional



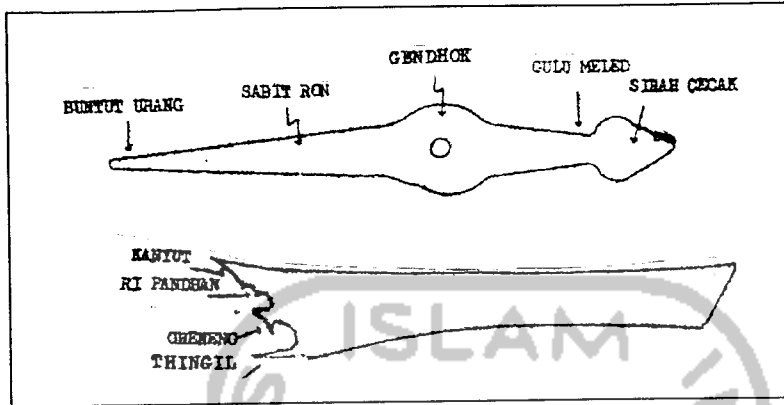
Dari kiri ke kanan : jangkung mayang, kidang mas, kebo tedan, jangkung pudhak sategal, duwung, sumelang gandrung, liman lar, jalak liman ; Bagian bawah dari kiri ke kanan : brojol, jamang murub, yuyu rumpung, jaka lola, pinarak, naga kikik, naga salira, manglar munga, naga keras, anoman.

II.2.4.4. Ganja

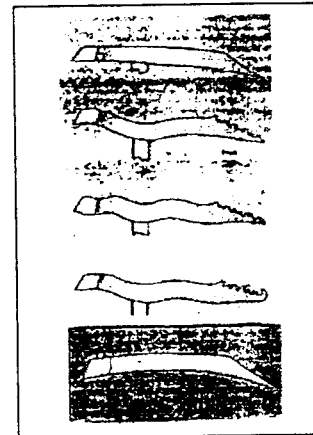
Ganja adalah bagian bawah dari sebilah keris yang seolah-olah merupakan dasar atau alas dari sebuah keris. Bagian-bagian ganja meliputi sirah cecak, gulu meled, gendhok, sabit ron, buntut urang, kanyut, ri pandan, greneng dan thingil. Macam-macam ganja dapat dilihat pada gambar dibawah, yang dapat dijabarkan sebagai berikut, dari atas ke bawah : ganja wuwung, ganja dungkul, ganja kelap lintah, ganja wilut, ganja ambathok mengkurep.

Gambar II. 4 : Ganja Keris

Bagian – bagian Ganja Keris



Macam Ganja Keris



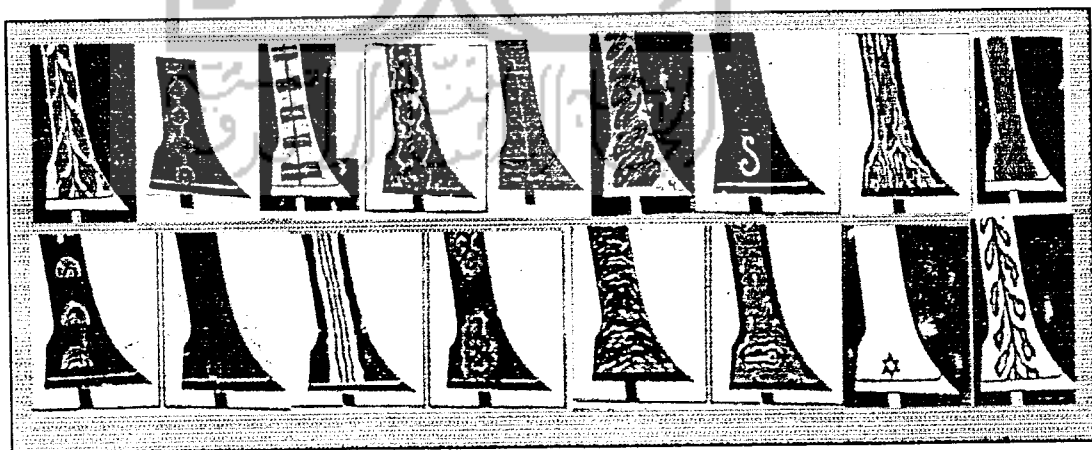
Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional

II.2.4.5. Pamor

Pamor adalah gambaran (motif) yang membentuk pola-pola tertentu pada bilah keris sebagai hasil proses peleburan dari berbagai bahan keris. Beberapa pola-pola pamor dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar II. 5 : Beberapa Motif Pamor

Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional



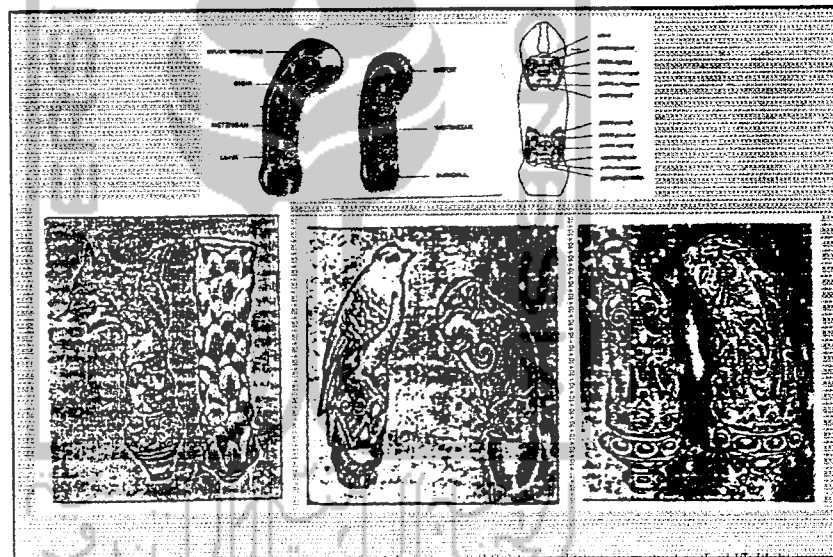
Atas : dari kiri ke kanan : sekar lampes, melati rinonce, karawelang, uler lulut, blarak sineret, walang sinuduk, nur, ngulit semangka, jarot asem.

Bawah : dari kiri ke kanan : reged bayu, kuta masir, janur sinebit, jung isi dunia, toya mambeg, sirat, raja Suleman, kenanga ginubah.

II.2.4.6. Hulu / Ukiran

Hulu atau ukiran keris adalah merupakan bagian keris yang berfungsi sebagai tempat pegangan tangan. Ukiran keris sebagian besar berbentuk manusia yang distilir secara halus namun ada pula yang berbentuk hewan dan tumbuhan yang distilir. Bahan pembuat hulu umumnya dari kayu namun ada juga yang dibuat dari bahan lain, seperti gading, fosil geraham gajah, tanduk. Kayu yang digunakan antara lain kayu jati gembol, cendana, nagasari, timoho dan lain-lain. Bentuk ukiran di setiap daerah berbeda-beda, ada yang bergaya Bali, Madura, Surakarta, Yogyakarta, Palembang, Melayu, Bugis dan lain-lain.

Gambar II. 6 : Beberapa Ragam Hulu



Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional

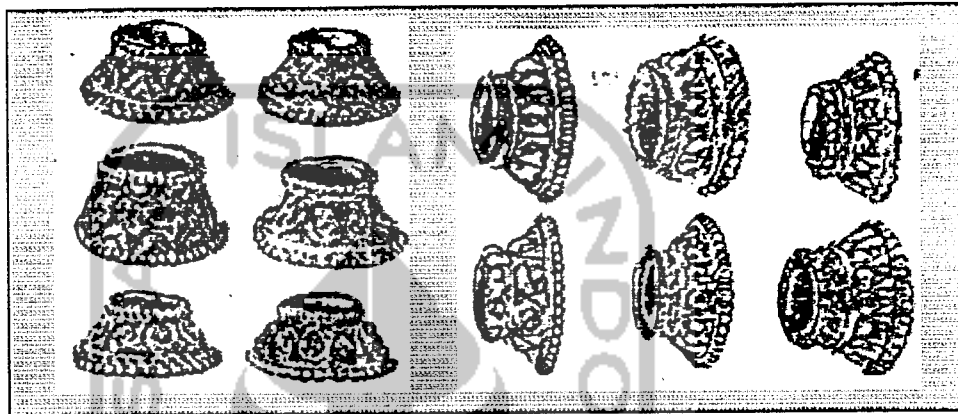
II.2.4.7. Mendak Dan Selut

Mendak adalah perlengkapan hiasan pada sebilah keris yang berbentuk seperti cincin, melingkar pada bagian pangkal pesi keris, biasanya terbuat dari logam perak, emas, tembaga atau kuningan. Sering pula ditambah hiasan intan berlian dan batu mulia.

Selut adalah hiasan pada hulu keris berbentuk dan berukuran kurang lebih seperti bola pingpong yang terbuat dari logam berukir seperti emas, perak,

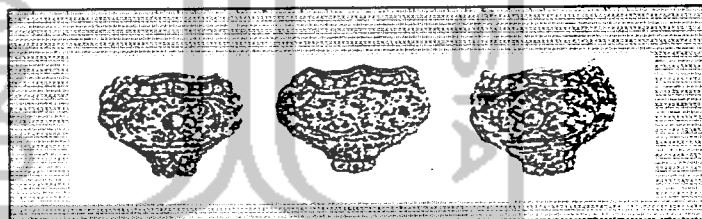
tembaga atau kuningan, sering pula dihias intan berlian dan batu mulia lainnya. Mendak dan selut seringkali dipakai untuk menunjukkan status sosial seseorang tergantung pada hiasan dan bahan yang digunakan.

Gambar II. 7 : Beberapa Motif Mendak



Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional

Gambar II. 8 : Beberapa Motif Selut



Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional

II.2.4.8. Warangka

Warangka adalah semacam pelindung, sarung atau pengaman untuk menaruh bilah keris, tombak atau senjata tradisional lainnya. Warangka umumnya terbuat dari kayu namun ada juga yang dibuat dari bahan lain, seperti gading, fosil geraham gajah, tanduk atau taring ikan duyung (dugong) bahkan dalam perkembangannya ada yang dibuat dari fiberglass. Kayu yang digunakan sebagai bahan warangka antara lain kayu jati gembol, cendana, nagasari, timoho dan lain-lain. Seringkali pada warangka terbentuk motif-motif yang berasal dari serat kayu yang mempunyai nilai seni tinggi yang sering disebut pelet / peletan.

Gambar II. 9 : Beberapa Jenis Warangka

Sumber : Ilmu Keris



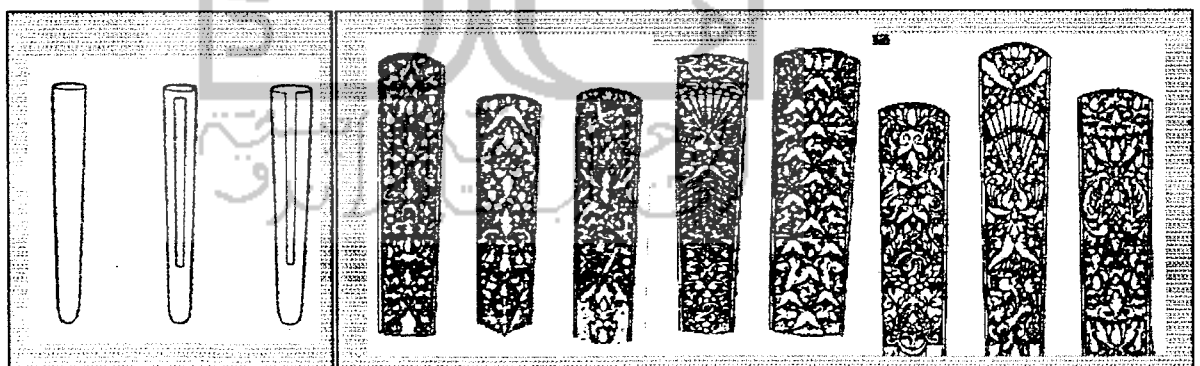
Dari kiri ke kanan : warangka gayaman Surakarta, ladrang, tanggal (banceyan), gayaman Yogyakarta, ladrang kacir sepet aking, gayaman sungging Bali, warangka Bugis, warangka Gowa.

II.2.4.9. Pendok

Pendok adalah lapisan pelindung bagian gandar dari warangka keris yang terbuat dari logam perak, kuningan, tembaga atau emas yang dibuat dengan ukiran lembut, dan kadang-kadang diberi hiasan intan berlian atau batu mulia lainnya.

Gambar II. 10 : Beberapa Jenis Dan Motif Pendok

Sumber : Ilmu Keris



Dari kiri ke kanan : pendok bunton, topengan, blewahan, motif wilaya srimpit, kuma irawan, taman, pari sawuli, semen tritis, semen jlungut, semen garuda, semen wilaya.

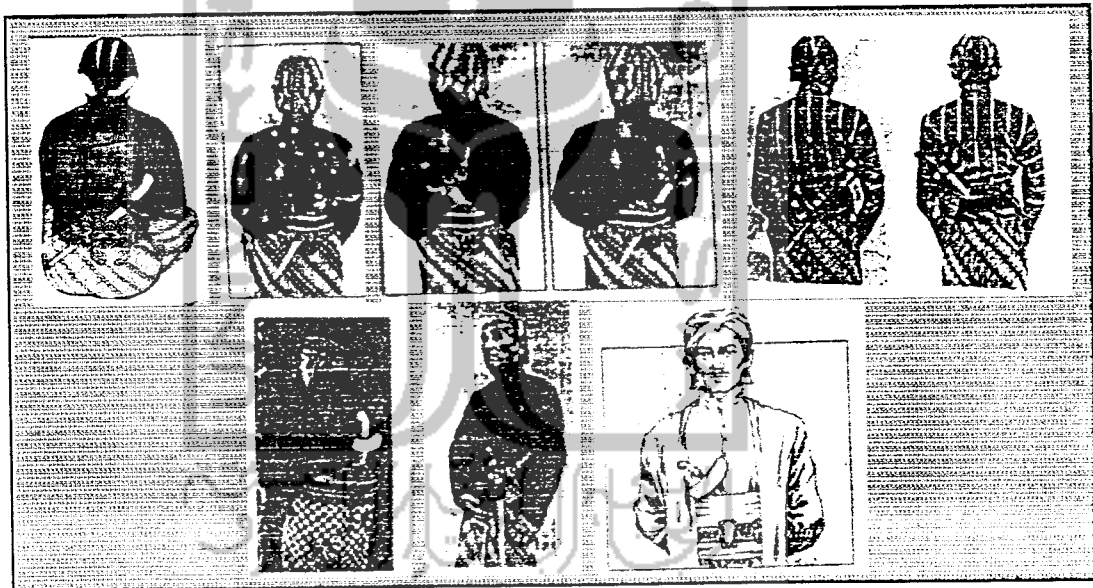
II.2.4.10. Nyengkelit

Nyengkelit adalah cara memakai keris bersama busana dengan menyisipkan gandar keris diantara lipatan-lipatan sabuk. Nyengkelit keris sangat

banyak ragamnya yang bergantung pada posisi keris diselipkan diantara busana dengan penamaan yang berbeda-beda. Nyengkelit keris dapat dibedakan kedalam dua gaya, yaitu gaya Yogyakarta dan gaya Surakarta. Gaya Yogyakarta antara lain adalah : klabang pipitan, ngewal, nyothe, mangking, lele sinundukan, munyuk ngilo, mogleng, netep dan anganggar. Sedangkan gaya Surakarta antara lain adalah : ogleng, dederan (andhoran), kewal, sungkeman, anganggar, sikep, brongsong dan kureban. Penggunaan gaya-gaya tersebut digunakan dengan melihat kondisi atau dengan kata lain disesuaikan dengan keadaan pemakai (sedang berhadapan dengan siapa dan sedang melakukan kegiatan apa).

Gambar II. 11 : Beberapa Gaya Nyengkelit

Sumber : Ensiklopedi Budaya Nasional

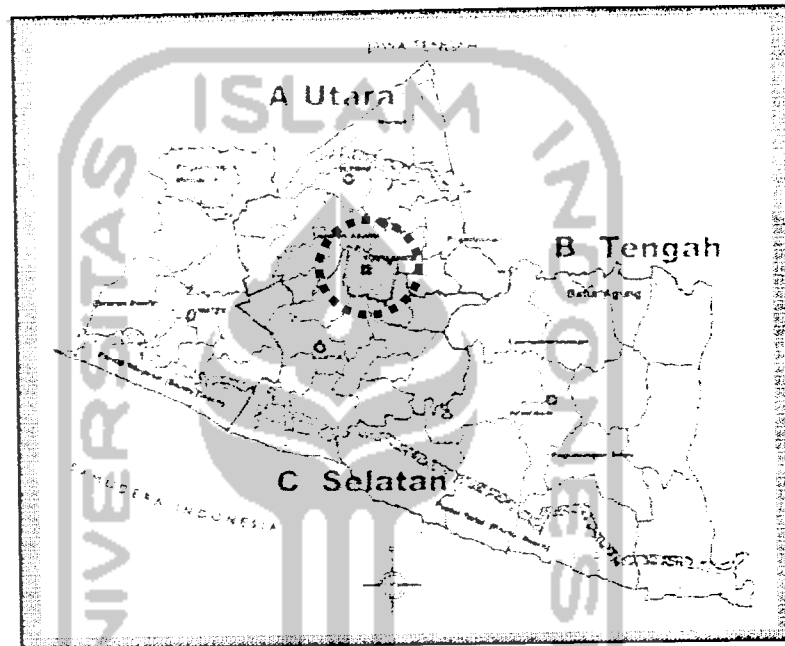


Atas : dari kiri ke kanan : klabang pipitan, ogleng, kewal, sungkeman, mogleng, munyuk ngilo.
Bawah : dari kiri ke kanan : andoran, anganggar, sikep.

Beberapa pengetahuan keris seperti yang telah dipaparkan diatas merupakan sebagian materi yang akan disajikan dalam Museum Keris dan sebagian akan ditransformasikan karakteristiknya ke dalam bangunan dalam proses perancangan yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

BAB III

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN



Gambar III. 1 : Peta Lokasi

Sumber : Analisa Pribadi

III.1. ANALISA LOKASI MUSEUM KERIS

III.1.1. Penentuan Lokasi Site

Pemilihan site Museum Keris disesuaikan dengan fungsi museum yaitu sebagai tempat studi, penelitian dan sumber informasi secara terbuka bagi masyarakat umum dan juga dapat mendukung perkembangan sektor pariwisata khususnya Jogjakarta, yaitu :

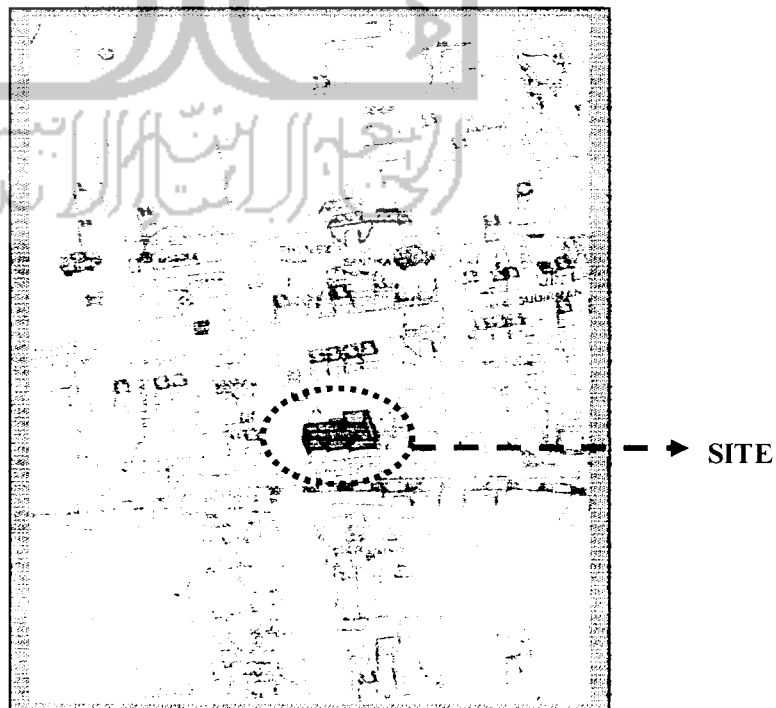
1. Sesuai dengan rencana peruntukan lahan (tata guna lahan) bagi pengembangan sektor pendidikan, penelitian dan pariwisata yang terdapat dalam Rencana Umum Tata Ruang Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Jogjakarta.
2. Mempunyai kejelasan visual (mudah dilihat), misalnya terletak pada tapak yang terbuka sehingga mudah dilihat dan memiliki akses yang mudah.

3. Tersedia dan dapat dijangkau oleh jaringan utilitas seperti air bersih, jaringan listrik, telepon, jaringan pembuangan kotoran serta sarana pendukung lainnya.
4. Luas site harus mencukupi untuk menampung berbagai kebutuhan ruang yang dapat menampung berbagai aktivitas pada Museum Keris.
5. Kondisi lingkungan sekitar mampu mendukung fungsi dan tujuan bangunan.
6. Mempunyai kedekatan dengan potensi wisata seni budaya dan pendidikan, khususnya keris.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka pemilihan site Museum Keris disesuaikan dengan karakter dari lokasi yang mempunyai potensi sebagai lingkungan wisata seni budaya dan fasilitas pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan keris, untuk itulah maka lokasi Museum Keris dipilih di jalan Pangeran Mangkubumi. Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi merupakan kawasan yang mempunyai kedekatan-kedekatan sesuai dengan karakteristik seperti yang telah disampaikan diatas. Lokasinya mudah dilihat, akses mudah, jaringan utilitas tersedia, kondisi lingkungan mendukung fungsi bangunan dan mempunyai kedekatan dengan potensi wisata seni budaya yang akan dijelaskan kemudian secara lebih mendalam.

GAMBAR III. 2 : Lokasi Site

Sumber : Analisa Pribadi



Lahan (*site*) terletak di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi dengan luas lahan (*site*) $\pm 11.500 \text{ m}^2$. Sebelah Timur berbatasan dengan perumahan penduduk Jogoyudan, sebelah Selatan berbatasan dengan bekas Hotel Toegoe, sebelah Barat berbatasan dengan Jl. Pangeran Mangkubumi dan sebelah Utara berbatasan dengan kantor Perusahaan Listrik Negara.

III.1.2. Potensi Site

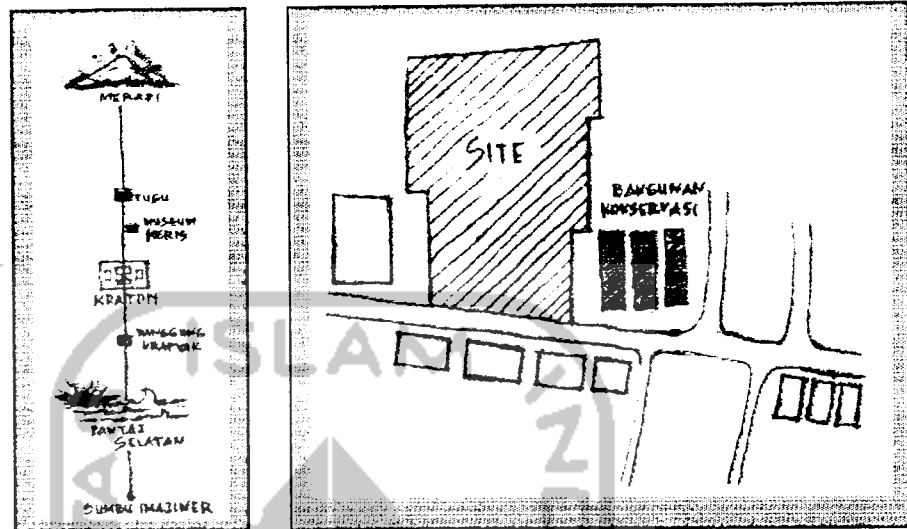
1. Arti penting secara umum :

- a. Lokasi berada pada jalan arteri dan terletak ditengah kota sehingga mudah dicapai dan diketahui publik secara luas, khususnya bagi orang awam yang belum mengetahui keberadaan Museum Keris, diharapkan dengan mengetahui dan melihatnya maka mereka pada waktu luangnya akan menyempatkan diri mengunjungi Museum Keris.
- b. Berada pada jalur wisata Keraton, kawasan Malioboro dan Monumen Yogya Kembali, sebagai daerah wisata yang menjadi obyek andalan Jogjakarta dan banyak dikunjungi wisatawan sehingga menguntungkan dari segi kunjungan Museum Keris nantinya, karena diharapkan para wisatawan baik domestik maupun mancanegara yang datang berkunjung ketempat-tempat wisata tersebut dapat mengagendakan kunjungan mereka selanjutnya ke Jogjakarta untuk juga mengunjungi Museum Keris, maupun ketika mereka akan menuju ke area wisata tersebut dan melewati Museum Keris diharapkan kesan pertama, mereka akan tertarik dengan penampilan bangunannya untuk kemudian akan meluangkan waktunya sesaat untuk menyempatkan diri berkunjung ke Museum Keris.
- c. Aksesnya mudah karena dijangkau kendaraan pribadi maupun kendaraan umum dengan frekuensi kendaraan yang lewat cukup dekat/padat dan mudah dicapai baik menuju maupun meninggalkan Museum Keris, sehingga akan memunculkan *image* dapat mengunjungi dan mencapai museum dengan mudah dan menimbulkan “hasrat” tersendiri untuk mengunjungi museum bagi calon pengunjung, baik perorangan maupun rombongan wisatawan.

- d. Dekat dengan stasiun Tugu sebagai pusat transportasi dari luar kota yang berpengaruh positif terhadap keberadaan *site*, yaitu dalam hal kemudahan akses kearah Museum Keris, karena ternyata cukup banyak wisatawan khususnya wisatawan asing yang menggunakan moda transportasi kereta api dalam kunjungannya ke Indonesia, baik personal maupun rombongan untuk mengunjungi daerah-daerah wisata di Jawa.
2. Arti penting secara khusus :
 - a. Berada pada garis sumbu imajiner mikrokosmos antara pantai Selatan - Panggung Krapyak – Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat – Tugu – gunung Merapi, yang merupakan garis kebudayaan yang terikat, sehingga menunjang dalam kesamaan budaya, karena Keraton sebagai simbol pusat kebudayaan dan Museum Keris juga mengungkapkan aspek budaya dan menyampaikan misi kebudayaan. Konsekuensinya adalah museum selain menyampaikan misi kebudayaan juga harus mewedahi dan mengaktifkan kembali aktivitas kebudayaan dari obyek budaya yang dilestarikan tersebut (keris) sehingga kesegarian sumbu imajiner budaya tersebut dapat terasa lebih tegas. Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat berada pada sumbu imajiner, dari awal mula berdiri sampai sekarang masih tetap melaksanakan aktivitas kebudayaan seperti upacara Sekaten, labuhan, jamanan pusaka Keraton dan sebagainya. Akan sama halnya dengan Museum Keris, selain melestarikan peninggalan warisan budaya yaitu keris, juga akan mewedahi aktivitas budaya sebagai wujud kesegarian budaya tersebut, yaitu mewedahi aktivitas pembuatan pusaka (diwadahi dalam besalen), aktivitas jamanan pusaka yang memang disediakan untuk umum sehingga publik dapat ikut berpartisipasi dalam budaya dan Museum Keris mewedahinya.

GAMBAR III. 3 : Kesegaran Site

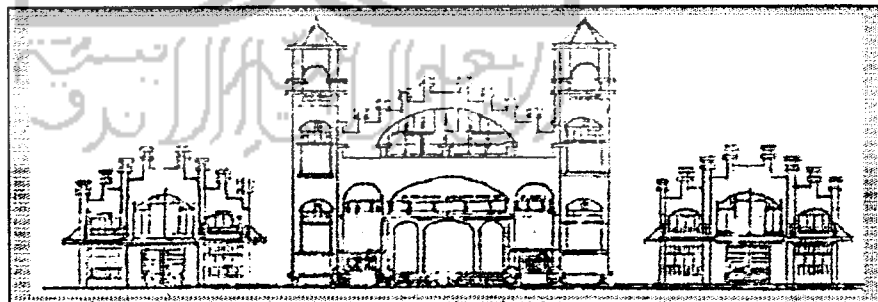
Sumber : Analisa Pribadi



- b. Pada lingkungan sekitarnya masih terdapat bangunan konservasi yang juga tidak terlepas dari aspek budaya yaitu berupa bekas Hotel Toegoe dan stasiun Tugu yang dapat mendukung keberadaan museum dalam menyampaikan misi budaya, namun demikian keberadaan Museum Keris ini harus adaptif dan memperhatikan bangunan konservasi tersebut yang akan dijelaskan kemudian.

GAMBAR III. 4 : Bangunan Konservasi

Sumber : Analisa Pribadi



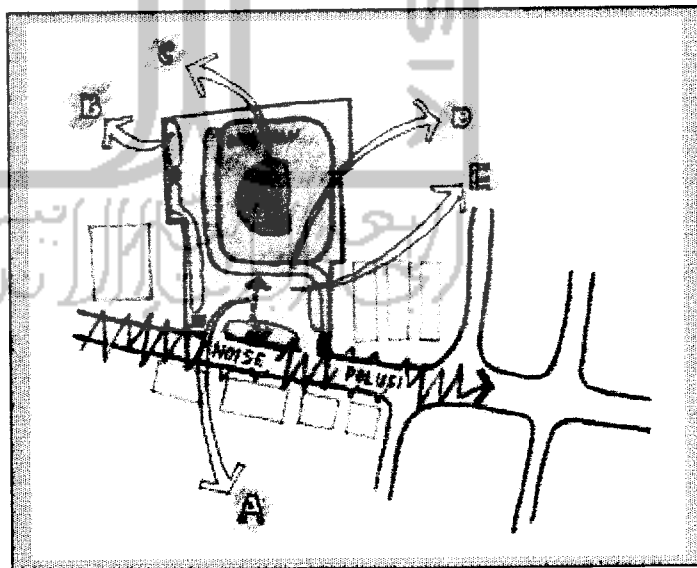
3. Pada lokasi mempunyai konsekuensi negatif antara lain :
- a. Lokasi berada ditengah kota dengan aktivitas dan mobilitas yang padat yaitu dari Jl. Pangeran Mangkubumi dan dari stasiun Tugu yang memberikan ekses negatif pada bangunan nantinya, yaitu dalam hal kebisingan (*noise*), untuk itu bangunan akan mengatasinya dengan

memperpanjang jarak antara bangunan dengan jalan dan meminimalkan bukaan khususnya yang berorientasi kearah jalan sehingga dapat menghalangi *noise* yang terjadi, dengan demikian tingkat kebisingan dapat diminimalisir.

- b. Lokasi yang ramai juga akan berpengaruh dalam aspek keamanan (*safety* dan *security*). Dari segi *safety* yaitu bagi pengunjung akan dibedakan antara *pedestrian* yang diperuntukkan bagi pejalan kaki dengan *vehicle* untuk kendaraan, sehingga jika batasan antara keduanya tegas maka aspek *safety* yang diperuntukkan bagi pelaku kegiatan didalam museum akan terpenuhi. Dari segi *security* maka akan diletakkan pos-pos keamanan pada lokasi-lokasi dipintu keluar dan masuk area museum, selain itu juga diletakkan kamera-kamera untuk mengefektifkan pengawasan dari ruang security control terhadap ruangan-ruangan lain khususnya pada ruang display, sehingga tuntutan *security* terpenuhi.

GAMBAR III. 5 : Analisa Site

Sumber : Analisa Pribadi



Keterangan :

- A. Memperpanjang jarak bangunan dengan jalan sehingga mengurangi *noise* yang terjadi.

- B. Penanaman pohon mengurangi polusi dan menambah kesegaran penghawaan alamiah.
 - C. *Open space* berfungsi sebagai arah orientasi, keindahan pandangan, mengurangi tingkat polusi dan memberi kesegaran penghawaan.
 - D. *Pedestrian* merupakan jalur bagi pejalan kaki untuk kepentingan *safety* sedangkan aspek *security* dipenuhi dengan penempatan pos-pos satpam.
 - E. *Vehicle* merupakan jalur bagi kendaraan yang membedakan dengan jalur bagi pejalan kaki sehingga aspek *safety* terpenuhi.
- c. Tingkat mobilitas yang tinggi dari lokasi juga berakibat cukup tingginya polusi udara yang ditimbulkan, untuk itu akan diatasi dengan penanaman pepohonan/tanaman disekitar lokasi karena pohon/tanaman terbukti masih efektif dalam menyerap zat-zat Karbonmonooksida yang ditimbulkan oleh asap kendaraan dan zat Karbondioksida yang ada, serta terbukti efektif dalam memberikan kesegaran lingkungan secara alamiah karena pohon mengeluarkan gas Oksigen yang sangat dibutuhkan manusia, selain itu untuk memberikan kesegaran secara alamiah dan orientasi kedalam bangunan dibuat *open space* berupa taman sebagai fungsi keindahan dan kesegaran.

III.2. KONSEP KOMPONEN MUSEUM KERIS

III.2.1. Konsep Kuantitatif

Dalam perancangan Museum Keris didasarkan pada pembagian fungsi bangunan menjadi 3 bagian yang masing-masing berisi ruang-ruang sesuai fungsinya, yaitu sebagai berikut :

1. Bagian I (Ruang Display / Utama)

Yaitu sebagai massa utama yang berisi ruang-ruang display yang menyajikan materi / obyek yang diwadahi museum. Bagian ini terbagi kedalam 3 ruangan, yaitu :

a. Ruang Sejarah Dan Asal Usul Keris

Mengenai sejarah dan asal usul keris sebenarnya masih simpang siur diantara para sejarawan karena tidak adanya fakta secara tertulis mengenai kapan pertama kali keris dibuat. Yang ada dan berkembang sampai sekarang adalah bukti-bukti prasasti yang berupa gambar dan berita-berita serta teori-teori dari sejarawan asing. Sebagai contoh ditemukannya relief pada prasasti batu di desa Dakuwu, daerah Grabag Magelang, Jawa Tengah yang memperlihatkan peralatan besi, dengan huruf Palawa dan bahasa Sansekerta, menyebutkan adanya sebuah mata air bersih dan jernih, diatas tulisan terdapat gambar-gambar trisula, kapak, sabit kudi, belati yang bentuknya menyerupai keris buatan Nyi Sombro, yang dengan memperhatikan tulisannya diperkirakan dibuat sekitar tahun 500 Masehi.

Kemudian beberapa teori yang diungkapkan ahli sejarah diantaranya Griffith Wilkens (1937) berpendapat bahwa budaya keris baru timbul pada abad 14 dan 15, bentuk keris merupakan pertumbuhan dari bentuk tombak yang digunakan bangsa-bangsa di kepulauan antara benua Asia dan Australia. Dari mata tombak yang panjang tangkainya, tidak mudah dibawa kemana-mana dan sukar untuk menyusup masuk hutan dan karena saat itu orang tidak mudah mendapatkan besi maka mata tombak dilepas dari tangkainya, sehingga menjadi senjata genggam sebagai jenis senjata pendek yang kemudian dikenal dengan nama keris. Ada juga yang menduga bahwa keris sudah berkembang sejak menjelang tahun 1000 Masehi, yaitu berdasarkan laporan seorang musafir Cina pada tahun 922 M bahwa pada masa kerajaan Kahuripan berkembang di tepian sungai Brantas, dilaporkan ada seorang Maharaja Jawa menghadiahi kaisar Tiongkok *short swords with hilts of rhinoceros horn or gold* (pedang pendek dengan hulu terbuat dari cula badak atau emas) kemudian disimpulkan bahwa pedang pendek tersebut sebagai *prototype* keris seperti yang tergambar pada relief candi Borobudur dan candi Prambanan.

Karena adanya kesimpang siuran tersebut maka narasi yang akan ditampilkan dalam *display* bagian ini adalah berupa prasasti dan lontar-lontar berita yang membuktikan asal usul keris berikut penjelasan-penjelasan yang diperlukan. Kemudian pada bagian ini dimasukkan pula *display* asal usul lahirnya sebuah keris (proses pembuatan keris) dari mulai proses pemesanan kepada sang empu, persiapan bahan, proses pengerjaan, penyepuhan sampai pada pewarangan keris. Ditampilkan pula proses pembuatan dan pengukiran warangka keris, pendok dan hulu keris. Cara menampilkannya dengan men-*display* diorama proses pemesanan keris dari seseorang kepada sang empu yang akan mempertimbangkan jenis keris seperti apa yang cocok dengan kondisi pemesan, *display* alat-alat, contoh bahan keris dengan format *display* disesuaikan kondisi “ bengkel kerja keris ” pada saat ditinggalkan pekerja setelah beraktivitas, juga akan di-*display* gambar-gambar mengenai cara / proses pembuatan bilah keris dan warangka beserta penjelasannya.

b. Ruang Bentuk Dan Model Keris

Bagian ini mengungkapkan bentuk keris secara esensial, bentuk keris yang khas dan sangat berbeda dengan senjata daerah ataupun negara lain, maka pada bagian ini akan dibahas mengenai narasi keunikan dan keunggulan keris secara fisik dan membandingkannya dengan senjata asli daerah / negara lain. Pada ruang ini akan ditampilkan model keris, yaitu keris dengan model luk (lekok) dan keris model lurus yang akan di-*display* dengan cara menjajarkannya dengan senjata-senjata daerah lain, kemudian menjelaskan perbandingan diantara keduanya (antara keris dengan senjata daerah lain).

Selain itu juga ditampilkan *display* pemakaian keris sebagai senjata tikam (secara fisik) yang efektif karena bentuknya yang khas termasuk pula penyajian ragam *dapur* keris beserta *tangguh* dan *pamor*-nya. Karena *pamor* masih dianggap terlalu kecil untuk diamati maka akan ditampilkan gambar beberapa *pamor* dalam ukuran yang cukup besar sebagai media pengamatan.

c. Ruang Keris Sebagai Kepercayaan, Asesoris Dan Perkembangannya

Ruangan ini secara umum akan mengungkapkan perspektif masyarakat tempo dulu dan sekarang atas pandangannya terhadap keris yang berkaitan erat dengan perkembangan keris itu sendiri, termasuk hal-hal yang berkaitan dengan mitos-mitos seputar keris sampai pada perkembangan fungsi keris sebagai asesoris / pelengkap saja.

Diantara mitos yang berkembang seputar keris yaitu bahwa keris dianggap sebagai sesuatu yang bertuah dan memiliki “kesaktian” dapat ditilik dari sejarah yang ada, misalnya keris “empu Gandring” yang memuat kutukan sang empu kepada Ken Arok beserta tujuh keturunannya, maka akan ditampilkan diorama ketika Ken Arok menusuk sang empu dan ketika sang empu menyatakan sabda sumpahnya beserta keterangan yang diperlukan. Hubungan keris dengan jabatan dapat ditampilkan cerita berbentuk diorama dan gambar beserta keterangan mengenai sejarah pewarisan tahta kerajaan Mataram kepada pewarisnya yang ditandai dengan diserahkannya keris “Kyai Joko Piturun” dari Sri Sultan kepada sang putra mahkota sebagai simbol amanat diwariskannya tahta kekuasaan.

Bagian ini juga akan menampilkan fungsi keris sebagai asesoris (perlengkapan) dan pemakaiannya pada busana adat. Ketika dalam resepsi pernikahan, ketika berperang, menghadap raja dan sebagainya akan berbeda dalam cara pemakaiannya dan akan ditampilkan dalam bentuk gambar dan diorama, selain itu asesoris keris berupa *mendak* dan *selut* akan di-*display*-kan disini. Termasuk bagian ini adalah fungsi keris dewasa ini yang hanya sebagai benda koleksi yang perlu diperlakukan secara khusus untuk menjaga kualitas baik secara fisik maupun non fisik (mitos kekuatan gaib yang ada didalam keris) dalam bentuk alat peraga proses perawatan keris secara fisik dan perlengkapan sesajen untuk mempertahankan kekuatan gaib keris.

2. Bagian II (Ruang Penunjang)

Bagian ini berisi ruang-ruang penunjang yang dapat memperkuat eksistensi dari obyek yang di-*display* didalam museum tersebut, karena pada bagian ini cenderung akan mewadahi hal-hal yang sifatnya dinamis (bergerak), artinya jika pada ruang display pengunjung akan menikmati obyek yang diam dan mungkin ada beberapa hal yang tidak bisa diamati secara lebih mendetil atau bahkan disentuh, misalnya pada ruang display ditampilkan suasana bengkel kerja keris (besalen) tanpa diketahui bagaimana cara kerjanya, maka pada ruang penunjang akan didemonstrasikan cara kerja yang sesungguhnya.

Diharapkan bagian penunjang ini mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengunjung selain pengalaman diluar yang sangat penting diketahui oleh pengunjung yang ingin memperdalam pengetahuan mereka tentang *jagad perkerisan*, karena ruang display sifatnya hanya memberi pengantar atau lebih tepat dikatakan sebagai pembuka cakrawala bagi awam yang mungkin sama sekali belum mengetahui segala hal tentang keris.

Bagian ini berisi ruang-ruang :

- 1) Hall, yaitu ruang yang berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul atau tempat awal sebelum menuju ke ruang-ruang yang lain. Jadi sifatnya mengkoordinasi sebelum menuju ke ruang selanjutnya.
- 2) Ticket dan Tourist Guide, yaitu ruangan yang mewadahi kegiatan penjualan tiket masuk sebagai kontribusi terhadap keberadaan museum dan pelayanan jasa pengantar / penerjemah lapangan (*guide*) yang mungkin dibutuhkan pengunjung.
- 3) Museum Club, yaitu mewadahi aktivitas yang berkaitan dengan pengadaan kegiatan (*event*) yang berhubungan dengan museum termasuk urusan keanggotaan yang sifatnya terikat.
- 4) Security Control, mewadahi aktivitas pengontrolan terhadap sistem keamanan museum seperti monitor pemantau termasuk pengendali sistem suara untuk keperluan informasi.
- 5) Perpustakaan, mewadahi aktivitas membaca buku, menyimpan atau mengkoleksi buku dan keadministrasian yang berhubungan dengan hal itu.

- 6) Ruang Sarasehan, yaitu ruangan yang mewadahi aktivitas untuk berdiskusi, tukar pikiran dan saling tukar informasi yang sifatnya santai atau non formal.
- 7) Book Shop Dan Souvenir Shop, yaitu ruangan yang akan mewadahi aktivitas jual beli yaitu buku dan souvenir itu sendiri.
- 8) Cafeteria, yaitu ruangan yang mewadahi kegiatan makan, minum dan memasak.
- 9) Ruang Pameran Temporer, mewadahi kegiatan pameran / ekshibisi yang sifatnya berkala / tidak tetap dan bisa berganti-ganti jenis pamerannya.
- 10) Auditorium, ruangan ini akan mewadahi aktivitas seminar ataupun diskusi dan tukar pikiran dalam skala yang lebih besar daripada ruang sarasehan dan bersifat lebih formal. Ruangan ini juga berfungsi serbaguna misalnya untuk ruang seni pertunjukan yang sifatnya sesaat dengan durasi waktu pertunjukan 30 menit sampai 60 menit, lalu berfungsi pula sebagai balai lelang yang mewadahi aktivitas lelang. Lelang disini obyeknya tidak hanya keris tetapi bisa juga untuk obyek lain yang masih mengandung unsur budaya semisal barang-barang antik.
- 11) Tempat Penyimpanan Sementara, ruangan ini berfungsi untuk menyimpan barang-barang yang diterima pihak pengelola sebelum diteliti / diperiksa lebih jauh baik barang yang akan dimuseumkan maupun barang-barang sebelum dilelang.
- 12) Musholla , yaitu ruangan yang mewadahi aktivitas ibadah.

3. Bagian III (Ruang Administratif)

Bagian ini mewadahi kegiatan yang sifatnya administratif (pengelolaan) yang secara umum tugasnya mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan di Museum Keris, baik kegiatan kepengurusan, kepegawaian sampai pada kegiatan perawatan. Bagian ini terdiri dari ruangan-ruangan :

- 1) Ruang Penerima, yaitu ruang yang mewadahi aktivitas menerima barang-barang sebelum diperiksa lebih lanjut baik barang yang akan dimuseumkan maupun barang yang akan dilelang.

- 2) Locker, yaitu ruangan untuk menyimpan rak-rak (locker) pengelola museum sekaligus berfungsi sebagai ruang absensi.
- 3) Ruang Kurator, mewadahi kegiatan pengadaan, pengumpulan dan penelitian koleksi, identifikasi dan klasifikasi koleksi, katalogisasi koleksi, menyusun konsep yang berhubungan dengan kegiatan pameran tetap serta melaksanakan penyusunan tulisan ilmiah dan populer.
- 4) Ruang Dokumentasi dan Fotografi, mewadahi aktivitas fotografi sekaligus mendokumentasikan obyek baik yang akan di-*display* maupun yang sudah tidak layak *display* untuk selanjutnya disimpan sebagai koleksi maupun sebagai arsip.
- 5) Laboratorium Konservasi, yaitu mewadahi aktivitas konservasi dan preservasi, restorasi / perbaikan koleksi museum serta pelaksanaan pembuatan reproduksi koleksi.
- 6) Ruang Preparasi, akan mewadahi kegiatan persiapan pameran, dan pengadaan alat untuk menunjang kegiatan yang bersifat *educative cultural*.
- 7) Ruang Publikasi, yaitu mewadahi kegiatan publikasi tentang koleksi umum yang bersifat ilmiah populer termasuk penerbitan buku ataupun informasi baik untuk intern museum maupun ekstern masyarakat umum.
- 8) Percetakan, akan mewadahi aktivitas mencetak buku ataupun pamflet-pamflet pengumuman dan informasi.
- 9) Ruang Teknisi, mewadahi *office* untuk para teknisi sekaligus penyimpanan peralatan ringan yang berhubungan dengan keteknisan.
- 10) Ruang Cleaning Service, merupakan ruang untuk para petugas perawatan (kebersihan) museum.
- 11) Ruang Direktur Dan Sekretaris, mewadahi kegiatan direktur dan sekretaris dalam mengatur pengelolaan museum.
- 12) Ruang Tata Usaha, mewadahi aktivitas surat menyurat, urusan perlengkapan, urusan kepegawaian, keuangan dan registrasi.

- 13) Bagian Perijinan Umum, akan mewadahi aktivitas pemberian ijin pemakaian ruangan misalnya untuk pameran dan lelang, termasuk ijin intern museum jika akan mengadakan suatu *event* diluar museum.
- 14) Bagian Edukasi, mewadahi kegiatan bimbingan untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum, pengadaan kerjasama dengan organisasi sosial dan budaya dibidang kegiatan yang bersifat *educative cultural* serta perencanaan program bimbingan, pameran temporal, acara ceramah, diskusi ilmiah dan pemberian penerangan museum secara umum.
- 15) Ruang Karyawan, mewadahi aktivitas karyawan secara umum misalnya yang berhubungan dengan keuangan dan proses pembuatan surat menyurat.
- 16) Ruang Rapat, mewadahi aktivitas pertemuan untuk membicarakan sesuatu yang berhubungan dengan museum.
- 17) Ruang Arsip, mewadahi penyimpanan arsip-arsip atau dokumen penting yang mungkin akan digunakan.
- 18) Ruang Electrical merupakan ruang pengendali sistem pencahayaan (kelistrikan) dan tempat kontrol distribusi air bersih.
- 19) Ruang Genset, merupakan tempat generator sebagai sistem pembangkit tenaga listrik cadangan museum.
- 20) Gudang, merupakan tempat untuk menyimpan barang-barang inventaris yang telah tidak dipakai ataupun yang masih mengalami proses perbaikan.
- 21) House Keeping, merupakan tempat menyimpan peralatan yang berhubungan dengan kebersihan.

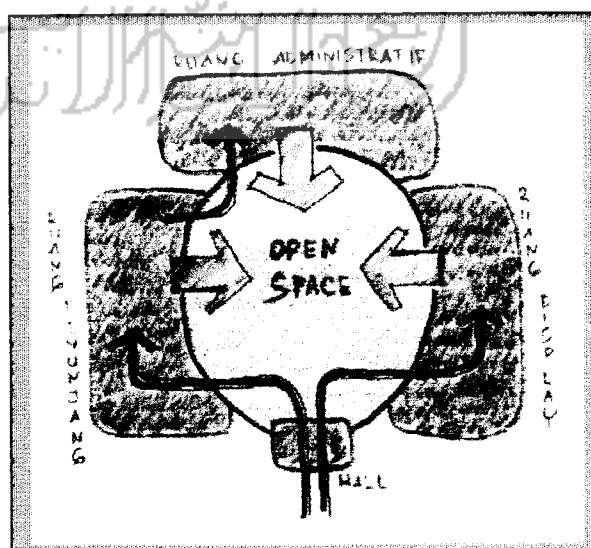
Secara umum dapat disimpulkan bahwa didalam Museum Keris terdiri dari 3 bagian. Bagian pertama adalah bagian ruang display yang secara umum fungsinya sebagai pengantar atau pembuka cakrawala pengetahuan tentang *jagad perkerisan*, yang kedua adalah bagian penunjang yang secara umum berfungsi mendukung atau memberikan pemahaman yang lebih mendalam setelah awam (pengunjung) secara singkat memahami apa yang disajikan didalam ruang display. Pemahaman tersebut sifatnya bisa buku-buku atau ruang untuk mengadakan

forum diskusi dan sebagainya. Bagian ketiga adalah bagian administratif yang secara umum fungsinya mendukung keberadaan museum baik dibidang pengelolaan, perawatan maupun peningkatan kualitas dari museum kedepan. Dari kesimpulan tersebut dapat dipahami korelasi antara ketiga bagian fungsi bangunan Museum Keris terkait sangat erat dan saling mendukung.

III.2.2. Konsep Komposisi Massa

Penyusunan massa (gubahan massa) pada Museum Keris disusun berdasarkan pola terpusat. Orientasi bangunan kearah dalam yaitu kearah *open space* (taman) yang dijadikan sebagai *point of interest*. Semua berorientasi kearah ini yang dilatarbelakangi oleh ruang display, karena ruang display adalah bagian terpenting / utama sehingga akan lebih terlihat mencolok jika dijadikan sebagai latar belakang arah orientasi. Taman menjadi arah hadap yang penting karena selain dari segi fisis mampu memberikan kesegaran pandangan secara visual (melihat hijauan) ataupun pengendalian udara secara alamiah, disini juga terdapat aktivitas proses pembuatan keris sebagai obyek termasuk demonstrasi teknik pengukiran dan aktivitas jamasan pusaka yang merupakan bagian *display* dinamis dari penyajian obyek (materi) museum.

Gambar III. 6 : Komposisi Massa



Sumber : Analisa Pribadi



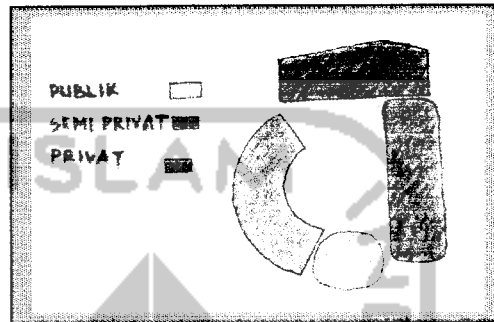
Alur sirkulasi disusun berdasarkan sequensi (urutan-urutan) yang jelas pada ruang display-nya. Dimulai dari hall yang sifatnya publik kemudian menuju ke ruang yang lebih privat, yaitu ruang display I yang menyajikan sejarah dan asal usul keris, lalu ruang display II yang menyajikan bentuk dan model keris yang ada dan terakhir ruang display III yang menyajikan keris sebagai kepercayaan, asesoris dan perkembangannya. Dari ruangan yang menyajikan obyek yang sifatnya statis selanjutnya pengunjung akan dibawa untuk menemui pengalaman baru, yaitu ruangan yang mewadahi aktivitas yang sifatnya dinamis, sehingga mereka akan mendapatkan pengalaman yang berbeda.

Setelah memasuki ruang display kemudian pengunjung akan dibimbing menuju keruang penunjang untuk mendapatkan pengalamannya yang lebih mendalam misalnya dengan membaca ataupun mengikuti acara diskusi atau tukar pikiran dan sebagainya. Akses kearah ruang administrasi (bagian pengelolaan) tidak ditampilkan secara mencolok karena tujuannya adalah pengelola tetap mempunyai akses kearah ruang utama dan penunjang, sementara pengunjung dipersilahkan menikmati materi-materi yang disajikan dalam ruang-ruang tersebut tanpa terganggu dan mengganggu urusan keadministrasian, kecuali bagi yang berkepentingan saja sehingga dalam penikmatan dan pemahaman obyek bagi pengunjung dapat lebih maksimal.

Nilai dari ruangan ditentukan berdasarkan derajat kepentingannya. Ruang-ruang bagian depan yang meliputi hall, ticket dan tourist guide adalah ruang publik karena hampir semua orang akan berhubungan dengan ruangan ini baik yang berkepentingan dengan museum ataupun tidak. Ruang-ruang penunjang adalah ruang yang sifatnya semi privat karena merupakan ruang pendukung dimana pengguna ruangan pada ruang ini lebih bersifat santai, perlu diskusi, mengobrol dan sedikit lebih tahu mengenai "dunia keris" daripada yang baru mengenal keris melalui ruang display. Ruang display sebagai ruang utama merupakan ruang yang bersifat privat karena ruangan ini sebagai pengantar ilmu pengetahuan yang pertama bagi pengunjung yang sama sekali awam dengan dunia keris sehingga memerlukan keseriusan tertentu dalam memahami obyek yang disajikan. Sedangkan ruang administratif juga bersifat privat karena kegiatan

pengelolaan yang terjadi didalamnya diharapkan tidak mengganggu dan terganggu oleh aktivitas pada ruangan yang lain dan ruangan ini berhubungan secara tidak langsung dengan ruangan-ruangan yang lain.

GAMBAR III. 7 : Derajat Kepentingan Ruang



Sumber : Analisa Pribadi

Pada ruang luar, sirkulasi dibedakan antara *vehicle* untuk kendaraan dengan *pedestrian* untuk pejalan kaki sehingga keamanan keduanya lebih terjamin. Ruang parkir untuk kendaraan bermotor dan mobil juga dibedakan untuk mempermudah koordinasi dan pengawasan, selain penempatan pos-pos satpam yang strategis yang akan berfungsi efektif dari segi *security*.

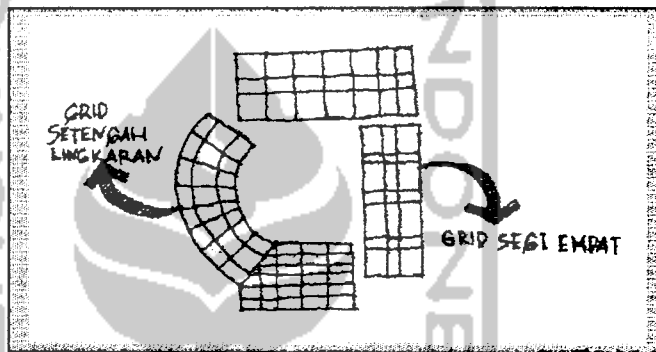
Keseluruhan massa bangunan juga diatur dalam komposisi yang *unity* yaitu dalam hal bentuk penutup atapnya yang memakai struktur rangka kuda-kuda pelana, selain itu keseragaman juga ditunjukkan dengan warna dasar bangunan yang sama sehingga masing-masing fungsi ruang terdefinisi dan kesatuan antar ruangan juga dapat dipahami dengan baik.

III.2.3. Konsep Struktur

Proses perancangan Museum Keris memperhatikan sistem struktur yang merupakan komponen yang tidak kalah pentingnya didalam suatu bangunan. Sistem struktur pada Museum Keris secara umum dapat didefinisikan berpola grid atau dengan kata lain dapat disebut bahwa sistem strukturnya tunduk pada pola-pola grid yang mengkoordinasikannya. Pola grid yang mengatur sistem struktur pada Museum Keris dibagi menjadi 2, yaitu :

- 1) Grid Segi Empat, mengkoordinasi sistem struktur pada ruang-ruang display, ruang administratif dan sebagian ruang penunjang yaitu bagian depan. Area ini menggunakan kolom berbentuk segi empat yang konsisten dengan bentuk ruangnya.
- 2) Grid Setengah Lingkaran, mengkoordinasi sistem struktur pada ruang penunjang. Pada area ini bentuk kolom yang digunakan adalah kolom bulat supaya konsisten dengan bentuk ruangnya yang mengikuti pola grid setengah lingkaran.

GAMBAR III. 8 : Pola Struktur



Sumber : Analisa Pribadi

Keseluruhan bangunan menggunakan struktur kolom beton bertulang dengan dimensi yang telah diperhitungkan dan disesuaikan dengan lebar bentang antar masing-masing kolom, demikian juga dengan dimensi baloknya. Jenis pondasi yang digunakan adalah footplat, disesuaikan dengan kondisi tanah pada lokasi. Dinding menggunakan pasangan batu bata dan logam tembaga. Logam tembaga dipasangkan sebagai dinding pada bagian depan museum dengan pertimbangan pada bagian ini bangunan akan mengungkapkan karakteristik obyek. Sedangkan bagian bangunan lainnya menggunakan dinding pasangan batu bata. Sistem struktur rangka atapnya menggunakan struktur baja dengan pertimbangan efektifitas pengerjaan, kekuatan serta lebar bentangnya.

Jenis penutup atap yang digunakan adalah logam aluminium dan genteng. Penutup atap aluminium dipasangkan pada atap ruang penunjang dan ruang display. Jenis penutup atap ini dipilih dengan pertimbangan strukturnya ringan

dan fleksibel khususnya untuk ruangan berbentuk lebar dan untuk bentuk ruangan yang beragam misalnya pada ruang penunjang bentuknya setengah lingkaran, jika penutup atap dari pasangan genteng dan harus mengikuti polanya yang setengah lingkaran maka akan tidak efektif dari segi pengerjaannya. Selain itu dari segi perawatan dan keawetan jenis penutup atap dari bahan aluminium lebih efektif dibandingkan jenis penutup atap yang lain. Pada ruang display jenis penutup atap ini dipilih dengan pertimbangan kesesuaian dengan ungkapan bangunan yang mengungkapkan karakteristik obyek meskipun pemakaian atap ini tidak untuk diekspose atau ditampilkan secara visual. Sedangkan penutup atap genteng dipasangkan pada ruang administratif.

III.2.4. Konsep Kualitatif

Dalam proses memberikan pemahaman terhadap keris sebagai obyek yang di-*display*-kan kepada pengunjung maka dalam perancangan bangunan ini akan dilakukan pendekatan - pendekatan dengan cara :

- Memahami bangunan itu sendiri dengan melihat ungkapan aspek-aspek keris kedalam bangunan dan melihat langsung *display* obyek pada ruang dalam dengan menonjolkan sesuatu yang menjadi ciri khususnya. Macam strategi yang dilakukan yaitu dengan mendistribusikannya pada ruang luar dan ruang dalam.
- Pada ruang luar mengungkapkan aspek teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris seperti ungkapan proses pemanasan logam, ekspresi lapis-lapis logam, ekspresi tempa dan sebagainya yang akan dijelaskan kemudian pada tahap proses perancangan.
- Pada ruang dalam meliputi ruang-ruang display saja, yang mengungkapkan aspek-aspek elemen yang akan di-*display* berdasarkan karakter masing-masing ruangan tersebut.
- Mewadahi hal yang bersifat edukatif, meliputi dua hal, yaitu : pertama melalui bangunan itu sendiri antara lain pada *display* materi yang disajikan termasuk ungkapan-ungkapan karakteristik yang terkandung pada bangunannya. Kedua yang bersifat aktivitas berupa penyediaan wadah kegiatan seperti diskusi,

sarasehan (ruang) dan membaca (perpustakaan) selain itu juga mewadahi kegiatan yang sifatnya praktis seperti *besalen* (bengkel kerja keris) dan jamanan pusaka.

Unsur atau komponen-komponen yang berhubungan dengan Museum Keris meliputi hal-hal berikut ini :

a) Aspek Fungsi

- Bangunan museum yang konservatif, berisi kegiatan mengumpulkan, memamerkan (*men-display*) dan menjelaskan (mengkomunikasikan), merawat, keris sebagai benda warisan budaya serta mewadahi aktivitas yang bersifat edukatif dan rekreatif, seperti yang akan dijelaskan berikut ini :

- Mengumpulkan, yaitu tindakan museum dalam mengumpulkan benda-benda yang memenuhi syarat untuk dijadikan koleksi museum dalam hal ini adalah keris, terutama yang memiliki catatan sejarah dan usia yang secara arkeologis cukup tua. Jenis ruang yang diperlukan adalah ruang pengumpulan (*store preparation* / tempat penyimpanan sementara) dan inventarisasi karena berhubungan dengan obyek koleksi baru yang sebelumnya belum ada dalam koleksi sehingga perlu dibersihkan, diperbaiki penampilannya dan sebagainya (dipersiapkan sebelum *display*) kemudian diinventarisasi sebagai koleksi baru. Sedangkan kualitas atau syarat ruang yang diperlukan adalah ruangan yang cukup untuk menampung beberapa materi dan cukup ruang untuk aktivitas membersihkan materi dan sebagainya (aktivitas preparasi) termasuk kegiatan menginventarisir. Ruangan ini tidak memerlukan kualitas ruangan dengan kondisi kimiawi tertentu.
- Memamerkan adalah kegiatan *men-display* obyek (keris) yang telah dikumpulkan oleh museum untuk dinikmati pengunjung dan mengkomunikasikan, yaitu suatu tindakan penerangan, penyebaran kepada masyarakat melalui pameran obyek koleksi (keris) tersebut yang melibatkan dua unsur yang saling berkaitan dan berhubungan timbal balik, masing-masing berperan sebagai subyek sekaligus obyek, yaitu : pertama, obyek koleksi (keris) yang dikenal, diketahui, dipelajari, dipahami, dihayati dan ditanggapi (pengunjung) sekaligus sebagai subyek (keris) yang menampilkan

diri. Kedua, obyek penerima pesan (keris) yang disampaikan obyek penerima koleksi (pengunjung), sekaligus sebagai subyek (pengunjung) yang mengenal, mengetahui, mempelajari, memahami, menghayati dan memberi tanggapan terhadap obyek (keris) tersebut. Jenis ruang yang diperlukan adalah ruang pameran / *display*, ruangan ini berhubungan dengan penyajian obyek untuk dinikmati pengunjung. Ruangan ini harus cukup untuk menampung materi-materi yang akan di-*display* meliputi keris, diorama, relief, prasasti dan alat-alat lain yang mendukung *display* materi yang disajikan dan masing-masing ruangan akan berbeda besarnya tergantung dari karakter masing-masing ruang yang akan menampilkan materi secara berbeda dan akan dijelaskan kemudian. Syarat ruang yang akan dicapai adalah ruangan yang cukup untuk men-*display*-kan materi termasuk cara penyajiannya mungkin dengan efek lampu, suara atau yang lainnya, cukup memberikan kenyamanan bagi pengunjung dalam menikmati obyek tanpa persyaratan kimiawi tertentu.

- Perawatan (konservasi), yaitu museum memelihara benda-benda koleksi (keris), menghindarkan dari bahaya kerusakan, musnah atau hilang juga menjaga keasliannya sebagai benda asli peninggalan sejarah masa lampau agar dapat menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi seoptimal mungkin. Jenis ruang yang dibutuhkan adalah ruang preservasi yang cukup untuk mewadahi kegiatan restorasi atau hal yang sifatnya renovatif terhadap obyek yang mengalami kerusakan sehingga tidak layak *display* seperti merawat, memperbaiki termasuk ruang penyimpanan obyek yang telah mengalami kerusakan yang cukup berat sehingga sudah tidak mungkin lagi dipamerkan karena akan semakin memperparah kondisi obyek. Syarat ruang yang diperlukan adalah ruangan dengan tingkat kelembaban yang rendah, cukup penghawaan dan tidak terkena sinar matahari secara langsung, jauh dari hal-hal yang secara kimiawi dapat mempengaruhi obyek yang dipreservasi (air, zat-zat kimia, minyak dan sebagainya) serta ruangan yang mewadahi hal-hal tersebut (ruang genset, bak penampungan air).
- Pendidikan (edukatif), tugas pendidikan yang diperankan museum tidak seperti yang diperankan lembaga pendidikan formal tetapi dapat diartikan

lebih luas dengan memberikan kesempatan bagi masyarakat luas untuk lebih mawas diri, mencari pengalaman masa lalu, pemahaman arti yang terkandung dalam koleksi (keris), menambah ide serta inspirasi baru. Museum memberikan kebebasan untuk membuat analisa dan interpretasi terhadap obyek yang dipamerkan (keris) juga mewadahnya dalam suatu wadah forum untuk kegiatan diskusi, sarasehan dan sebagainya termasuk perpustakaan sebagai media baca untuk menambah pengetahuan. Jenis ruangan yang dibutuhkan adalah ruangan-ruangan pengelola yang akan memberikan pelayanan secara administratif dan informatif. Perpustakaan yang mewadahi kegiatan baca untuk menambah informasi dan pengetahuan, ruang untuk mengadakan diskusi, sarasehan dan sebagainya termasuk bangunan itu sendiri dan ruang *display* yang telah dijelaskan, yang mampu mengkomunikasikan obyek dengan bangunan. Syarat ruangan tidak terlalu spesifik yang penting mampu dan cukup untuk mewadahi aktivitas yang akan diwadahi tersebut.

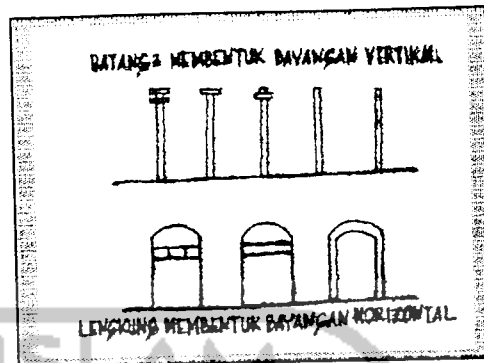
- Rekreasi, dengan melihat benda-benda artistik (keris beserta unsur seni yang terkandung didalamnya) dan penataan tempat yang menarik (hasil dari proses transformasi) serta kegiatan-kegiatan yang diadakan (diskusi, sarasehan), maka Museum Keris dapat menjadi sarana pengembalian keseimbangan fisik atau psikis yang telah terganggu oleh kelelahan dan ketegangan dalam menghadapi kesibukan sehari-hari. Jenis dan kualitas ruangan yang diperlukan untuk menunjang bagian ini adalah bangunan itu sendiri, ruang-ruang *display* dan ruang-ruang penunjang seperti ruangan yang sifatnya edukatif, seperti yang telah dijelaskan. Selain itu diwadahi pula aktivitas rekreatif yang sifatnya rekreatif kebudayaan yang dapat menunjang eksistensi keberadaan museum karena keterlibatan publik didalamnya, yaitu aktivitas pembuatan pusaka di besalen dan aktivitas jamanan yang didalamnya publik dapat berpartisipasi.

b) Aspek Kualitas

Ungkapan secara kualitatif yang dapat diterapkan terhadap bangunan adalah sebagai berikut :

- Membentuk pemahaman terhadap bangunan melalui strategi pengungkapan obyek, dalam hal ini keris kedalam bangunan, dengan cara mendistribusikan ekspresi keris kedalam penampilan bangunan, yaitu dengan mentransformasikannya pada bagian luar dan bagian dalam bangunan. Pada bagian dalam bangunan yang akan dikenai hanya pada bagian ruang display saja sebagai inti dari ruangan yang mewadahi obyek, sementara pada ruangan lain sebagai pendukung tidak dikenai, karena jika semua ruangan dikenai maka malah akan menimbulkan pemahaman yang kurang (tidak fokus) terhadap obyek.
- Distribusi pada penampilan luar bangunan dilakukan pada bagian “kulitnya” saja sementara bentuk bangunan mengikuti pola grid, namun ekspresi teknologi metalurgi keris “membungkusnya” sehingga membantu pemahaman dalam melihat obyek. Sebagai konsekuensi dari lokasi bangunan yang disitu terdapat bangunan konservasi, sehingga harus adaptif maka pada penampilan luar bangunan selain mentransformasi karakter keris seperti yang telah dijelaskan juga akan diadaptasikan dengan bangunan konservasi tersebut, yang dilakukan dengan cara mengambil beberapa bagian dari bangunan itu sebagai konsekuensi dari sifat adaptif untuk diadopsi kedalam bangunan museum. Bangunan konservasi dengan segala detil ornamentasinya tetap dipertahankan, sebagai konsekuensi adaptif maka bangunan baru (museum) akan meneruskan “bayangan-bayangan” vertikal dan horizontal yang mendasar dan dominan dari bangunan konservasi tanpa ornamentasi yang rumit yang dapat mengesankan “ menyaingi “ bangunan lama (bangunan konservasi).

GAMBAR III. 9 : Analisa Bangunan Konservasi



Sumber : Analisa Pribadi

- Komponen yang dikenai adalah dinding dengan ekspose metal (tembaga) yang mengekspresikan proses pemanasan logam, *entrance* dengan ornamentasi pamor pada keris, selain itu juga akan menampilkan ekspresi pada bangunan seperti yang telah dijelaskan pada tahap “metode pembahasan”.
- Dalam men-*display* ruang dalam (ruang pameran obyek) untuk mendapatkan urutan-urutan yang logis dan pemahaman yang mendalam, maka secara anatomi ruang display akan dibagi sesuai narasi yang melekat pada keris dengan urutan-urutan sebagai berikut :

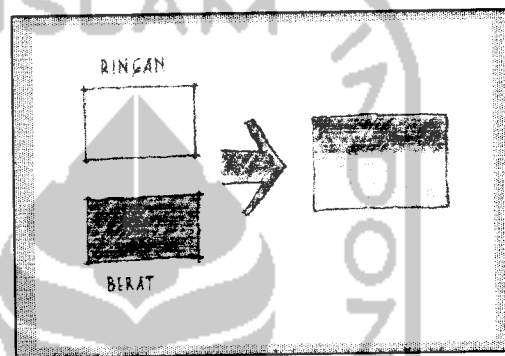
▣ Ruang Sejarah Dan Asal Usul Keris

Display dalam penegasan ruang ini dilakukan dengan cara mencermati bahwa proses sejarah keris tidak terlepas dari masa-masa kerajaan (jaman) dimana keris itu dibuat atau yang sering disebut *tangguh*. Masing-masing *tangguh* akan mempunyai karakter atau ciri khususnya sendiri. Dalam hal ini akan diambil karakteristik dari salah satu *tangguh* yang terkenal dan banyak dimiliki oleh masyarakat dengan harapan mereka sudah familiar dengan *tangguh* tersebut, sehingga dalam proses pemahaman terhadap obyek nantinya dapat lebih mendalam. *Tangguh* tersebut adalah *tangguh Mataram* yang mempunyai ciri-ciri : bilah keris besar dan tebal, banyak motif (detil ukiran dan gambar pada bilahnya lebih banyak daripada *tangguh* lainnya), pamor *mubyar* (berwarna seperti perak kurang baja).

Kemudian dari karakter tangguh tersebut akan ditransformasikan kedalam karakter ruangan, yaitu dengan cara :

- Ekspresi besar dan tebal didefinisikan sebagai sesuatu yang berat maka hal ini akan disikapi dengan permainan warna, yaitu warna gelap pada atap dan dinding bagian atas, yang akan kontras dengan dinding bagian bawah sehingga kesan berat akan terdefinisi disini.

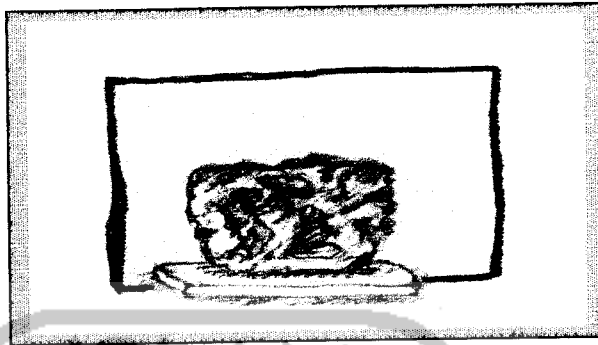
GAMBAR III. 10 : Analisa Ruang 1



Sumber : Analisa Pribadi

- Banyak motif / detil pada keris tangguh Mataram akan disikapi dengan menampilkan ukiran pada kolomnya saja, tidak pada dinding karena kolom tetap merupakan bagian bangunan yang terlihat mencolok tetapi tidak mendominasi didalam bangunan sehingga jika ekspresi detil diungkapkan disini tidak akan mengganggu pandangan secara visual dan orang tetap dapat menikmatinya dengan baik, dibandingkan jika keseluruhan dinding yang menerima ekspresi detil, karena orang akan cenderung tidak memperhatikannya.
- Pamor yang mubyar (menyala) akan diekspresikan dengan cara permainan warna pada dinding bagian bawah yang berwarna cerah, sehingga jika pada ruangan ini akan di-*display*-kan relief-relief batu yang cenderung berwarna gelap maka dengan ditunjang warna cerah pada dinding penyajian obyek dapat terlihat lebih tegas.

GAMBAR III. 11 : Analisa Ruang 2



Sumber : Analisa Pribadi

- ☞ Selain itu pada ruangan ini juga akan diekspresikan batu meteor. Hal ini perlu untuk ditampilkan karena jika ditinjau dari segi proses pembuatan keris maka elemen ini adalah jenis bahan keris yang paling sulit dicari jika dibandingkan dengan bahan dasar keris yang lain. Elemen ini akan membentuk pola pamor yang sangat bagus yang akan berbeda hasilnya jika diganti dengan elemen lain semisal nikel, sekaligus karena adanya campuran bahan meteor maka puncak keris sebagai senjata yang mampu memadukan antara unsur logam dan batuan teruji disini yang tentu saja sebagai hal esensial yang membedakan antara keris dengan senjata apapun dan dari daerah manapun. Ekspresi batu meteor ini akan diterapkan pada elemen horizontal ruangan, yaitu pada lantai dan plafon. Pada lantai ungkapan yang dilakukan adalah dengan memakai lantai dari jenis batuan yaitu marmer. Kemudian ekspresi yang dilakukan pada plafon adalah dengan membentuk pola plafon seperti raut dari batu meteor yang sesungguhnya sehingga secara visual orang akan merasakan seperti melihat meteor diatas, yang menutupi ruangan.

▣ Ruang Bentuk Dan Model Keris

Untuk mendapatkan penghayatan yang lebih mendalam, dalam menikmati obyek maka pada ruangan ini karakteristik keris secara umum akan

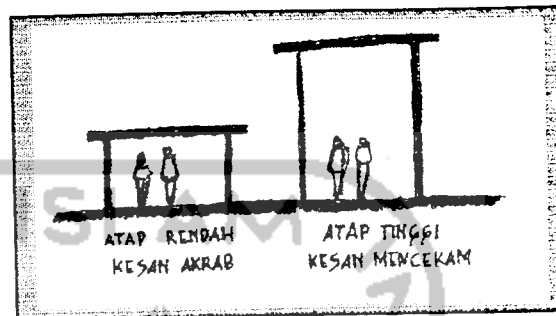
diekspresikan disini. Bentuk keris yang paling mendasar dan mudah untuk dikenali adalah keris model luk (lekok), sehingga liukannya perlu untuk diungkapkan disini yang akan dikenakan pada elemen vertikal ruangan yaitu dinding. Dinding pada ruangan ini akan dilapisi logam tembaga yang diliuk-liukkan dengan warna cenderung cerah karena materi yang akan disajikan disini adalah dominan keris yang notabene berwarna cenderung gelap sehingga ekspresi dinding dapat lebih menegaskan obyek yang disajikan. Keris memiliki ornamentasi-ornamentasi (*ricikan*) yang khas terutama pada bagian *sor-soran*-nya (bilah bagian bawah) dalam hal ini akan diambil *ricikan* bagian depan dari keris yang umum dimiliki oleh keris, yaitu *ricikan* : *jenggol*, *kembang kacang*, *jalen* dan *lambe gajah*. Hal tersebut akan diterapkan pada pola lantainya yang membentuk ornamentasi *ricikan* seperti yang telah disebutkan.

▣ Ruang Keris Sebagai Kepercayaan, Asesoris Dan Perkembangannya
Ruangan ini secara umum akan menyajikan keris dari segi perspektif pandangan masyarakat tempo dulu dan sekarang. Untuk menambah pemahaman pengunjung terhadap penikmatan obyek maka ruangan ini akan mengungkapkan karakter dari materi yang disajikan dengan cara :

☞ Pandangan masyarakat tempo dulu atas keris yang dianggap bertuah dan cenderung dihormati secara berlebihan sebagai benda pusaka akan disikapi secara terbalik. Sesuatu yang dihormati dan disanjung adalah identik dengan meletakkannya pada tempat yang tinggi untuk menghargainya, maka pada ruangan ini akan disikapi dengan merendahkan elemen horizontal yaitu plafon supaya kesan penghormatan terhadap materi yang berlebihan dapat berkurang dan berganti dengan suasana yang penuh keakraban yang akan membentuk suasana nyaman bagi pengunjung untuk berinteraksi dan saling tukar pikiran untuk menambah wawasan mereka. Secara visual atap yang rendah akan mengesankan suasana akrab, yang akan berbeda dengan jika atap ditinggikan maka kesan yang

terbentuk adalah keagungan dan suasana yang mencekam karena skalanya sangat tinggi.

GAMBAR III. 12 : Analisa Ruang 3



Sumber : Analisa Pribadi

- ☞ Sebagai konsekuensi dari pemasangan plafon yang direndahkan maka secara visual plafon harus menyajikan sesuatu yang menarik untuk dinikmati, untuk itu pada plafon akan diekspose detil ornamentasi sebagai konsekuensi dari pemasangannya yang rendah, sekaligus mengekspresikan perkembangan keris dewasa ini sebagai asesoris / hiasan yang penuh dengan detil-detil dan akan dinikmati nilai seninya.
- ☞ Perkembangan keris sebagai asesoris yang akan dipakai pada acara-acara tertentu misalnya saat upacara pernikahan yang identik dengan sesuatu yang sifatnya gemerlap penuh kecemerlangan (Jawa : *abyor*) akan disikapi dengan permainan warna yang cenderung gelap / warna tua yang akan diterapkan pada elemen vertikalnya, yaitu pada dinding. Dinding diekspose dengan warna yang cenderung gelap / warna tua sehingga penyajian obyek yang dominan bersifat gemerlap akan dapat dinikmati secara maksimal karena gelap dan terang adalah dua warna yang kontras namun akan saling mendukung keberadaannya.
- ☞ Sebagai konsekuensi dari dinding yang cenderung berwarna gelap maka pada elemen horizontalnya yaitu pada lantai akan diekspose

warna yang cenderung cerah karena jika semuanya diekspresikan gelap malah akan menimbulkan suasana yang mencekam, selain juga sebagai ungkapan kecemerlangan keris.

Detil – detil ornamentasi pada keris yang rumit akan disikapi dengan ekspresi detil pada kolom. Kolom disini tidak diterapkan pada semua kolom namun hanya pada kolom yang berada ditengah saja, karena pada area ini kolom sekaligus akan berfungsi untuk menegaskan materi yang akan di-*display*-kan pada area ini, yaitu *display* diorama ketika Ken Arok menusuk empu Gandring dan ketika sang empu menyatakan sabda sumpahnya beserta keterangan yang diperlukan sebagai simbol bahwa keris sebagai sesuatu yang “sakti” sehingga ketika sang empu bersumpah bahwa tujuh keturunan Ken Arok akan mati oleh keris itu maka sumpahnya benar-benar terjadi. “ Kesaktian “ keris empu Gandring baik sebagai mitos maupun sejarah yang dipercaya masyarakat adalah penting untuk disajikan disini. Selain itu pada area ini juga akan di-*display*-kan diorama mengenai saat pewarisan tahta kerajaan Mataram kepada pewarisnya yang ditandai dengan diserahkannya keris “Kyai Joko Piturun” dari Sri Sultan kepada sang putra mahkota sebagai simbol amanat diwariskannya tahta kekuasaan. Keris disini sebagai simbol kekuasaan yang dipercaya oleh masyarakat, sehingga peristiwa ini perlu untuk disajikan. Pentingnya peristiwa-peristiwa tersebut untuk disajikan sehingga perlu adanya penegasan terhadap area *display*-nya, sehingga penyajiannya pada bagian tengah ruangan serta penegasannya oleh kolom yang ekspresif akan menambah makna terhadap penikmatan obyek tersebut.

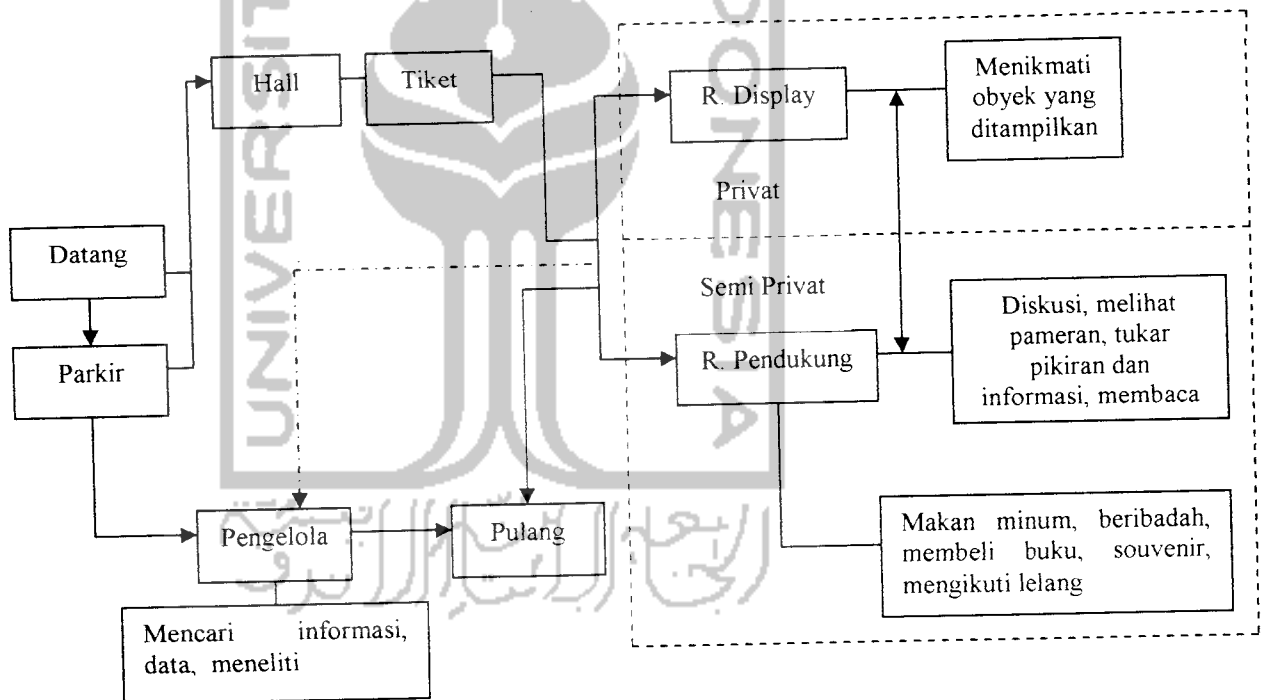
III.3. ALOKASI KEGIATAN MUSEUM KERIS

III.3.1. Analisa Kegiatan Pelaku

Pelaku dalam Museum Keris ada 2 yaitu pengunjung dan pengelola. Masing-masing komponen akan melakukan berbagai kegiatan seperti yang akan dijelaskan berikut ini :

1. Pengunjung adalah orang yang datang ke Museum Keris dengan tujuan untuk menikmati obyek yang disajikan, berdiskusi (tukar pikiran), meneliti, mencari informasi dan data, mengikuti lelang serta mereka yang sekedar berekreasi.

Diagram III. 1 : Alur Kegiatan Pengunjung



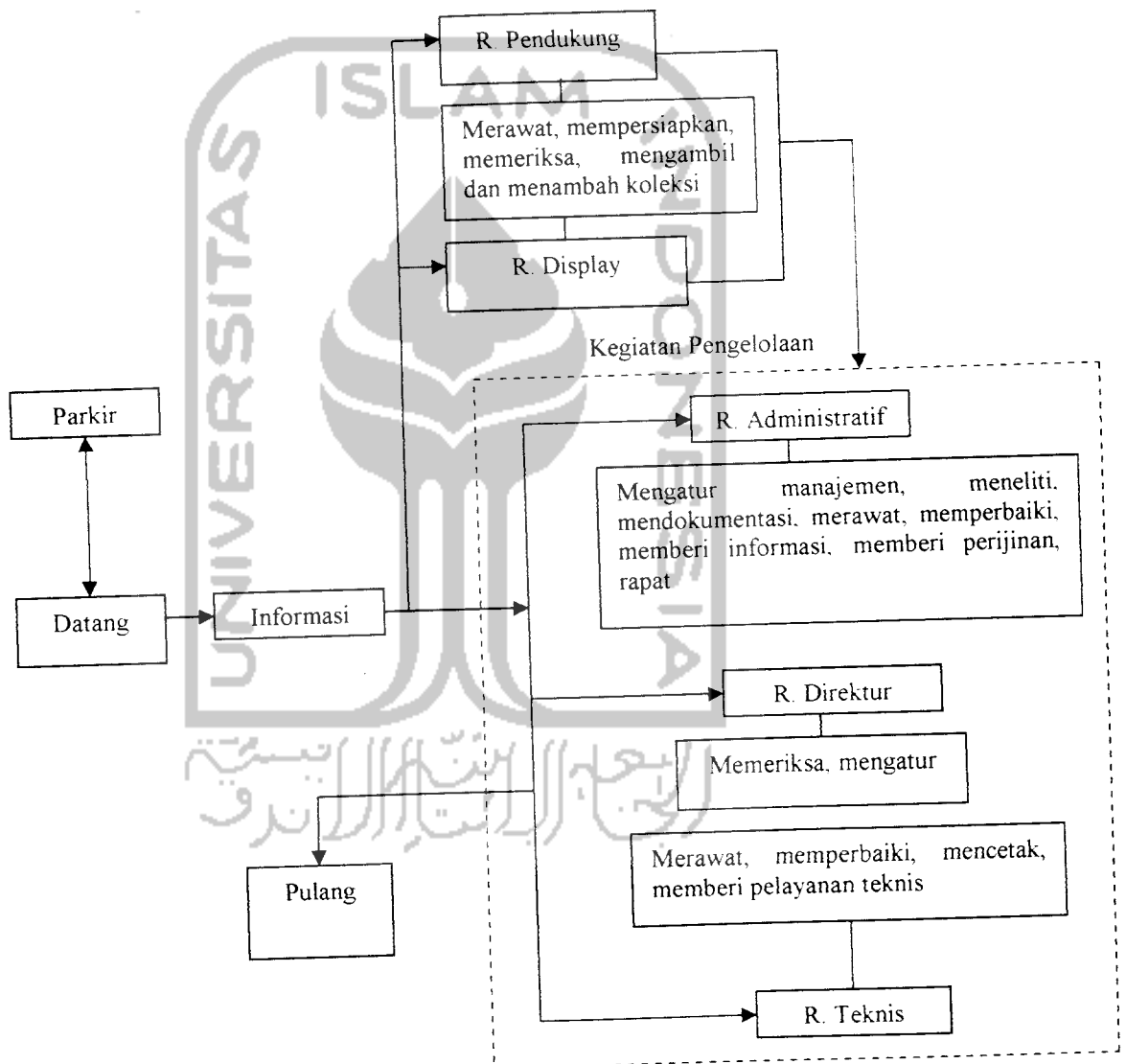
Sumber : Analisa Pribadi

Keterangan :

- > : Hubungan Langsung
- - - - -> : Hubungan Tidak Langsung

2. Pengelola adalah orang yang berada di Museum Keris untuk melakukan kegiatan pengelolaan (administratif), penelitian, perawatan, pemberian informasi dan kegiatan lain yang berhubungan dengan Museum Keris.

Diagram III. 2 : Alur Kegiatan Pengelola



Sumber : Analisa Pribadi

III.3.2. Analisa Kebutuhan Dan Besaran Ruang

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

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

Tabel III. 1 : Kebutuhan Dan Besaran Ruang

NO	KEBUTUHAN RUANG	UNIT	KAPASITAS	ANALISIS	JUMLAH (m ²)
RUANG DISPLAY					
1	R. Display I	1	Gambar 5 buah @ 1 m ² Prasasti 10 buah @ 0,36m ² Lontar 5 buah @ 0,36 m ² Diorama 5 buah @ 4,5 m ² Bahan keris 7 buah @ 0,8m ² Vitrin 3 buah @ 1,6 m ² Sirkulasi 20%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang I		334
2	R. Display II	1	Vitrin 10 buah @ 1,6 m ² Diorama 5 buah @ 4,5 m ² Gambar 15 buah @ 1 m ² Sirkulasi 20%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang II		350
3	R. Display III	1	Diorama 10 buah @ 4,5m ² Vitrin 5 buah @ 1,6 m ² Gambar 5 buah @ 1 m ² Sirkulasi 20%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang III		350
4	R. Transisi	4		4 x 6 x 4	96
TOTAL					1130

RUANG PENUNJANG					
1	Hall	1	Per orang 1,2 m ² dari standar 0,8 m ² Sirkulasi 20% dari asumsi	228 x 1,2 + (228 x 20%)	319,2
2	Ticket & Tourist Guide	1	Kapasitas 10 orang 20% sirkulasi 30% furniture	6 x 8	48
3	Museum Club	1	10 orang	5 x 8	40
4	Security Control	1	10 orang dengan monitor pengontrol	20 x 6	120
5	Perpustakaan				
	R. Pengelola	1		4 x 7	28
	R. Baca	1		11 x 7	77
	R. Koleksi	1	Ruang buku : Asumsi 5000 buku, standar untuk 1 m ² adalah 133 buku 5000 : 133	15 x 15	225
6	R. Sarasehan				
	R. Sarasehan	1	25% dari pengunjung, sirkulasi 20%	14 x 7	98
	Tempat Penyimpanan Barang	1		14 x 3	42
7	Book - Shop & Souvenir Shop	1		14 x 20	280
8	Cafetaria				
	R. Makan	1	50% dari pengunjung, sirkulasi 20%	12 x 16	192
	Dapur	1	25%, sirkulasi 20%	4 x 8	32
	R. Istirahat Karyawan	1	30 orang	4 x 8	32
9	Tempat Penyimpanan Sementara	1		7 x 7	49
10	R. Elektrical	1		7 x 7	49

11	Musholla & Wudlu	1	50 orang, sirkulasi 20%	(8x9) + (5x6)	102
12	Sirkulasi				452
13	Open Space				1413
14	Sirkulasi				307
15	R. Pameran Temporer				
	R.Pameran Temporer	1	Asumsi 15% dari ruang display	17 x 8	136
	Gudang	1		4 x 5,5	22
	Informasi	1	2 orang	2 x 4	8
16	Auditorium				
	Hall	1		16 x 6	96
	Auditorium	1	200 orang	11 x 20	220
	R. Persiapan	1		10 x 6	60
	R. Sound System	1		6 x 5	30
	R. Ganti Pria	1	6 orang	5 x 5,5	27,5
	R. Ganti Wanita	1	8 orang	8 x 5,5	44
	Coffe Break	1		3 x 4	12
	Gudang	1		3 x 6	18
	Sirkulasi				102
17	Toilet				
	Kamar Mandi Wanita	5		1,6 x 1,6 x 5	25,6
	Sirkulasi			2 x 6,5	26
	Shaft	2		0,8 x 0,8 x 2	2,56
	Kamar Mandi Pria	5		1,6 x 1,6 x 5	25,6
	Sirkulasi			3,5 x 3	21
	Shaft	1		0,8 x 0,8	1,28
	Urinoir	4		0,5 x 0,6 x 4	2,4
	Lift & sirkulasi	1		(3 x 3) + (2,5 x 4)	38
	House Keeping	1		3 x 3	18
	Sirkulasi			2,5 x 16,5	82,5
18	Ruang Tangga	1		2,5 x 17	42,5
19	Sirkulasi	2		2 x 307	614

20	Parkir				
	Mobil	46	Per mobil 2,5 m x 5 m	(2,5 x 5) x 46	575
	Motor	52	Per motor 1 m x 2 m	(1 x 2) x 52	1144
TOTAL					7299,14
RUANG ADMINISTRATIF					
1	Locker	1		8 x 6	48
2	R. Penerima	1	4 orang	6 x 6	36
3	R. Kurator	1	5 orang	7 x 9	63
4	R. Dokumentasi & Fotografi	1		9 x 8	72
5	Laboratorium Konservasi	1		10 x 12	120
6	R. Preparasi	1	8 orang	11 x 8	88
7	R. Publikasi	1	8 orang	5 x 11	55
8	R. Teknisi	1	4 orang	5 x 7	35
9	R. Cleaning Service	1	7 orang	4 x 5,5	22
10	Percetakan	1		7 x 12	84
11	Sirkulasi				159
12	R. Arsip	1		12,5 x 8	100
13	Bagian Edukasi	1	8 orang	9 x 8	72
14	Bagian Perijinan Umum	1	8 orang	8 x 8	64
15	Ruang Direktur				
	R. Direktur	1	1 orang, dengan kamar mandi pribadi dan perpustakaan pribadi	14 x 4	56
	R. Sekretaris	1	1 orang	4 x 6,5	26
	R. Tamu	1	10 orang	4 x 7,5	30
16	R. Rapat	1	40 orang	8 x 14	112
17	R. Karyawan	1	25 orang	8 x 12	96
18	R. Tangga & Informasi	1		8 x 10	80
19	Bagian Tata Usaha	1	10 orang	8 x 12	96
20	Sirkulasi			48 x 3	144

21	Toilet	2			
	Kamar Mandi Wanita	5		(2 x 1,5 x 5) x 2	30
	Sirkulasi			(4,5 x 3) x 2	27
	Kamar Mandi Pria	5		(1,5 x 2 x 4) x 2	24
	Sirkulasi			(3 x 4) x 2	24
	Shaft	2		(0,8 x 0,8 x 2) x 2	2.56
	Urinoir	5		(0,6 x 0,5 x 5) x 2	3
	22	House Keeping	1		(2 x 2,5) x 2
23	Sirkulasi			(2 x 9) x 2	36
24	Parkir				
	Mobil	20	Per mobil 2,5 m x 5 m	(2,5 x 5) x 20	250
	Motor	18	Per motor 1 m x 2 m	(1 x 2) x 18	36
TOTAL					2100,56
TOTAL LUAS KESELURUHAN					10529,7

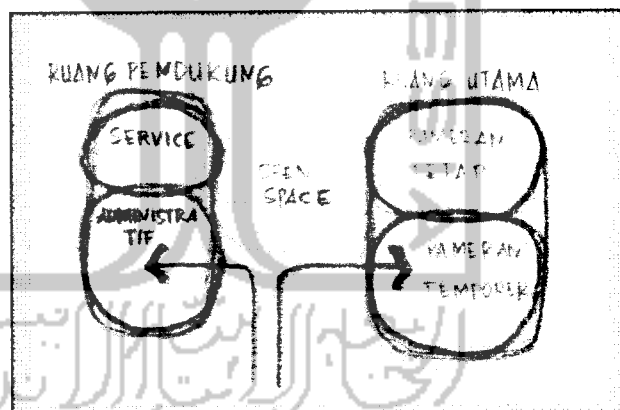
Ruang-ruang dalam Museum Keris diperoleh / diturunkan dari asumsi-asumsi dan standar serta jenis-jenis materi yang akan diwadahi yang menentukan besaran ruangan sekaligus jenis ruang yang dibutuhkan seperti yang dijelaskan pada tabel diatas.

BAB IV PROSES PERANCANGAN

IV.1. GAGASAN AWAL POLA RUANG

Pada tahap awal konsep perancangan Museum Keris ini dimulai dari pembagian ruangan menjadi 2 bagian, yaitu ruang utama dan ruang pendukung. Ruang utama dibagi menjadi 2, yaitu ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer. Ruang pameran tetap terdiri dari 3 ruangan, yaitu ruang display I, ruang display II dan ruang display III yang kemudian dihubungkan dengan *open space* berupa taman yang akan menghubungkannya dengan ruang penunjang (ruang administratif dan servis).

GAMBAR IV. 1 : Organisasi Ruang



Sumber : Analisa Pribadi

Ruang pameran temporer yang antara lain berisi ruang pameran itu sendiri dan auditorium pada lantai satu, dan ruang seminar dan sarasehan pada lantai dua, keduanya dikelompokkan menjadi satu dan tidak berhubungan langsung dengan ruang pameran tetap dan ruang penunjang, karena yang berkepentingan disini cenderung tidak bertujuan untuk menikmati obyek yang disajikan intern museum melainkan untuk menikmati misalnya pameran yang diadakan oleh pihak ekstern (luar museum) ataupun khusus untuk membicarakan

Massa I *entrance* dicapai dari arah pintu utama namun berorientasi ke arah *open space*, massa II dan massa III *entrance* dari arah *open space* dan orientasi ke arah *open space*, sedangkan massa IV dicapai dari akses ke arah parkir pengelola. *Open space* disini berfungsi sebagai arah orientasi kedalam dan sebagai ruang yang mampu memberikan kesegaran dalam hal penghawaan secara alamiah. Ruang ini penting mengingat lokasi bangunan yang berada pada daerah padat kendaraan yang menimbulkan polusi udara dan suara sedangkan *open space* yang berupa taman yang berisi tanaman diharapkan mampu meredam atau mengurangi polusi yang ada, selain itu pada *open space* didesain permainan air berupa kolam-kolam untuk menambah variasi pandangan. *Open space* ini masih berhubungan dengan ruang belakang bangunan yang difungsikan sebagai ruang parkir pengelola sebagai akses masuk ke arah ruang pendukung. Dari arah samping bangunan juga terdapat akses ke arah *open space* untuk akses keluar dari bangunan menuju ke tempat parkir pengunjung sehingga tidak harus masuk kedalam bangunan lagi untuk keluar.

Pada rancangan ini ruang depan masih berupa massa – massa segi empat beraturan yang nantinya akan berpengaruh besar terhadap proses perancangan fasad atau tampak bangunan yang akan mengekspresikan karakteristik keris dan akan dijelaskan kemudian (pada gagasan tampak). Pada tahap ini juga dirancang *basement* yang difungsikan sebagai parkir bus serta untuk meletakkan *maintenance* bangunan yang lain. Penataan kolam dibagian depan selain bertujuan untuk memberikan kesegaran secara visual juga bermakna simbolik pada tampaknya yang akan dijelaskan pada tahap gagasan tampak

IV.2. GAGASAN PENGEMBANGAN POLA RUANG

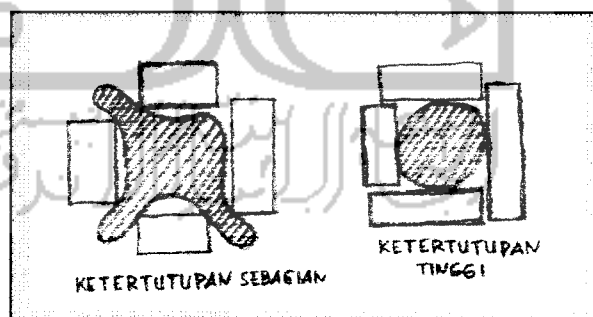
IV.2.1. Pengembangan 1

Setelah melalui analisa dan beberapa pertimbangan, maka ada beberapa hal dari gagasan awal proses perancangan yang mengalami proses perubahan. Secara umum ruangan masih dibagi menjadi 2, yaitu ruang utama dan ruang penunjang. Ruang utama terdiri dari ruang pameran tetap (terdiri dari ruang-ruang display) dan ruang pameran temporer yang terdiri dari ruang pameran itu sendiri

dan ruang seminar dilantai satu ditambah satu fungsi ruang yaitu balai lelang, kemudian auditorium dan ruang sarasehan diletakkan dilantai dua. Balai lelang perlu untuk ditambahkan karena memiliki misi sama yang sejalan dengan misi Museum Keris yaitu melestarikan budaya karena barang-barang yang akan dilelang disini meliputi benda-benda antik yang perlu perawatan oleh orang-orang yang mampu dari segi finansial sehingga keberadaannya nantinya diharapkan dapat terawat dengan baik dan Museum Keris mewadahi hal itu. Ruang penunjang terdiri dari ruang-ruang seperti yang telah disebutkan diatas.

Pada tahap ini massa bangunan tidak dibagi menjadi 4 bagian melainkan dibagi menjadi 3 massa bangunan, yaitu massa ruang utama, ruang penunjang dan ruang servis karena pertimbangan efektifitas pembagian ruang. Orientasi tetap kearah *open space* namun pengaturan massanya memiliki derajat ketertutupan yang tinggi dibandingkan dengan yang telah direncanakan dalam gagasan awal. Derajat ketertutupan ini perlu dibentuk karena untuk lebih mempertegas arah orientasi bangunan dan sistem kontrol atau koordinasi antar bangunan yang mudah selain pertimbangan dari faktor *security*.

GAMBAR IV. 3 : Gubahan Massa

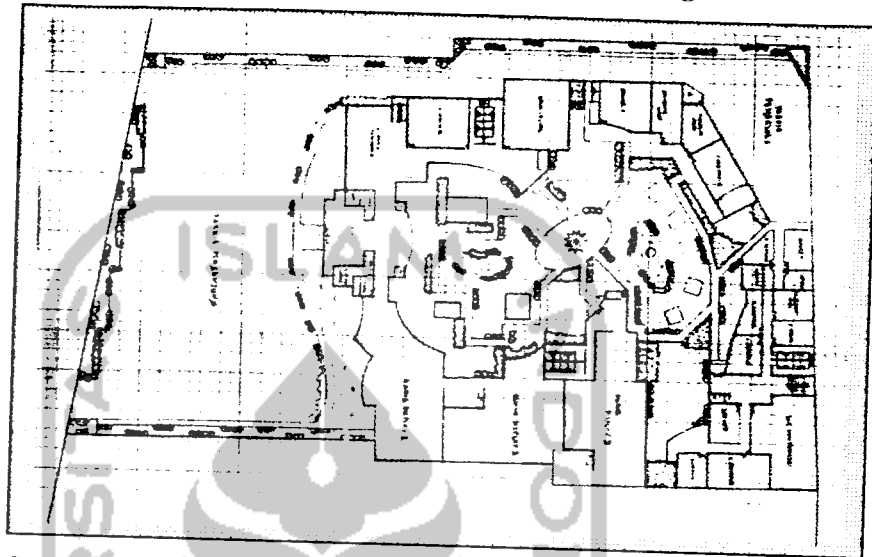


Sumber : Analisa Pribadi

Massa I merupakan ruang utama, disini pergerakan ruangan dimulai dari *entrance*, kemudian menuju hall, dari hall ruangan dipecah menjadi 2 yaitu akses kearah ruang pameran tetap dan kearah ruang pameran temporer. Keduanya tidak berhubungan langsung dan akan bertemu di *open space* yang memiliki *plaza* ditengahnya. Kemudian massa II adalah ruang servis yang dicapai dari arah taman. Demikian pula dengan massa III yang merupakan ruang administratif

namun pada ruangan ini terdapat akses dari arah ruang parkir untuk kemudahan pengelola.

GAMBAR IV. 4 : Perubahan Rancangan 1



Sumber : Pemikiran Pribadi

Open space yang difungsikan sebagai taman disini dibagi menjadi 2 bagian arah orientasi, yaitu orientasi kearah ruang demonstrasi obyek (besalen, ruang ukir dan ruang jamasan) dan kearah cafetaria dengan gazebo yang dipasang di taman dan berorientasi kearah kolam dan *plaza*. Keduanya bertemu di *plaza* sehingga *plaza* berfungsi sebagai pusat koordinasi.

Akses keluar masuk ke bagian belakang bangunan dari satu arah saja yaitu dari satu sisi samping bangunan, tidak dari kedua sisi seperti pada rancangan awal dengan pertimbangan keamanan dan sistem kontrolnya yang mudah. Rancangan juga memperhatikan dari segi *safety* dengan membedakan akses *pedestrian* bagi pejalan kaki kearah bangunan dan bagian belakang bangunan serta *vehicle* bagi jalur kendaraan. Pada tahap ini *basement* ditiadakan (tidak jadi dirancang) dengan pertimbangan fungsinya sebagai parkir bus tidak diwadahi karena pada lokasi, dengan jarak yang relatif dekat (± 100 m) terdapat parkir bus umum, yaitu taman parkir Abu Bakar Ali, sehingga dari segi biaya pembangunan lebih efisien dan dari segi kunjungan tamu efektif karena mereka dapat sekalian mengunjungi museum sekaligus mengunjungi kawasan Malioboro dengan jarak parkir untuk

rombongan (bus) yang masih dapat dijangkau. *Maintenance* bangunan telah diwadahi bangunan dengan adanya ruang listrik dan genset sehingga dipandang telah memenuhi fungsi yang tidak jadi diwadahi tersebut.

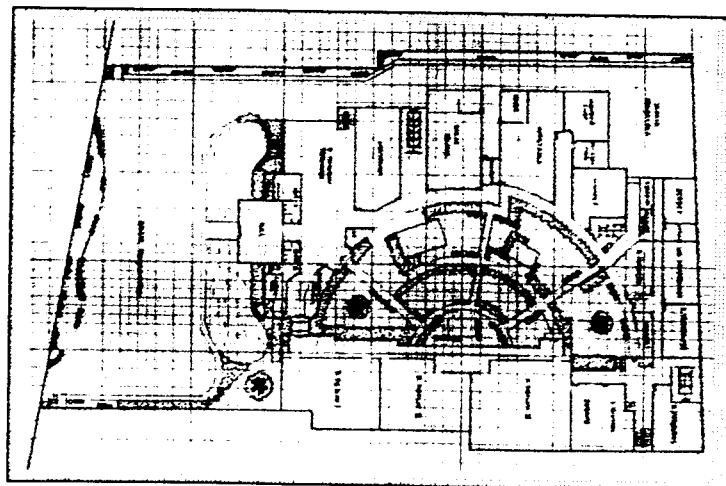
IV.2.2. Pengembangan 2

Tahap selanjutnya massa bangunan dipecah menjadi 3 bagian lagi seperti pada rancangan tahap awal, yaitu dibagi berdasarkan fungsi ruang : massa I terdiri dari ruang utama (ruang display), massa II terdiri dari ruang penunjang (lantai satu: hall, loket, penitipan barang, ruang security control, ruang pameran temporer, auditorium, balai lelang ; lantai dua : ruang diskusi dan sarasehan, ruang seminar, perputakaan), massa III terdiri dari ruang servis (cafeteria, souvenir shop, museum club dan musholla) serta massa III terdiri dari ruang-ruang administratif seperti yang telah disebutkan.

Ruang display perlu dipisah menjadi satu massa tersendiri karena ruang display adalah ruang utama dari keseluruhan sehingga perlu untuk diletakkan sebagai satu massa tersendiri supaya derajat kepentingan ruang ini lebih tegas. Pada ruang display dibuat selasar yang berfungsi sebagai jalur sirkulasi dimana pengunjung nantinya sebelum memasuki ruang-ruang display dapat menikmati taman dari selasar sebagai variasi pandangan.

GAMBAR IV. 5 : Perubahan Rancangan 2

Sumber : Pemikiran Pribadi



Taman (*open space*) sebagai arah orientasi diatur lebih tegas, jika sebelumnya bentuknya tidak beraturan maka sekarang dibentuk setengah lingkaran dengan variasi, dengan pusat lingkaran pada ruang display. Besalen sebagai salah satu ruang demonstrasi obyek diletakkan di pusat orientasi yaitu didepan pusat lingkaran dengan latar belakang ruang display, sedangkan ruang demonstrasi lainnya mengelilingi dan berorientasi pada besalen tersebut. Besalen dipentingkan perletakkannya karena pada ruang ini terjadi aktivitas pembuatan keris, sebab materi yang disajikan pada ruang display sifatnya statis, diam dan tanpa aktivitas, maka pada ruang ini aktivitas pembuatan keris yang sesungguhnya didemonstrasikan. Hal ini penting karena bangunan terutama pada fasadnya akan mengekspresikan teknologi metalurgi dari proses pembuatan keris sehingga untuk menambah pemahaman akan makna ekspresi bangunan maka kegiatan membuat keris yang sesungguhnya perlu untuk di-*display*-kan disini. Besalen perlu melatarbelakangi ruang display mengingat derajat kepentingannya yang sama, yaitu besalen membantu pemahaman terhadap ekspresi bangunan yang menjadi tujuan utama perancangan dan ruang display adalah ruang utama yang merupakan inti dari keseluruhan bangunan sehingga keberadaan keduanya saling mendukung dan melengkapi.

Pola sirkulasi dalam taman disusun berdasarkan pola grid memusat yang menghubungkan pusat orientasi (besalen) dengan ruang pengelola, ruang servis dan ruang penunjang. Secara umum pola sirkulasi keseluruhan massa bangunan diatur berdasarkan urutan yang dimulai dari hall kemudian keruang display yang diatur secara linier dengan selasar berdasarkan sequensi ruang display I, II dan III yang berisi seperti yang dijelaskan sebelumnya, kemudian berakhir di taman yang “disuguhi” dengan ruang demonstrasi. Dari taman pengunjung dapat mengakses ke ruang administratif, ruang servis maupun ke ruang penunjang.

Jika pada rancangan sebelumnya pada taman direncanakan permainan air (kolam-kolam didalam taman) yang berfungsi memberikan kesegaran visual dan orientasi cafeteria maka pada rancangan ini tidak direncanakan, kolam difokuskan dibagian depan bangunan supaya ekspresi bangunan seperti yang telah dijelaskan

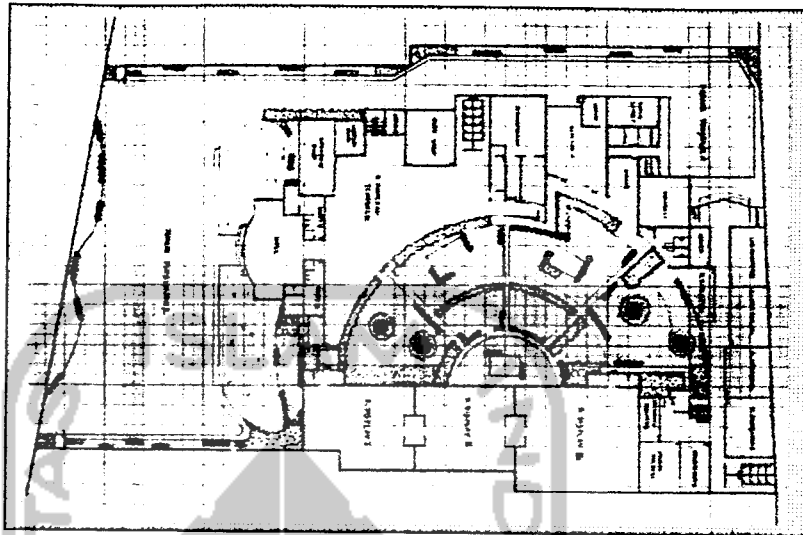
dapat lebih dipahami maknanya. Selain itu pemasangan kolam ditaman akan mengganggu fokus dari pusat orientasi yaitu besalen dan ruang display, sebagai gantinya taman akan ditata sedemikian rupa sehingga dengan penataan yang tepat telah memberikan kesegaran secara visual yang cukup.

IV.2.3. Pengembangan 3

Proses pada tahap perancangan ini massa bangunan dibagi menjadi 4 bagian, yaitu massa I adalah ruang utama (ruang display), massa II adalah ruang penunjang (lantai satu : hall, loket, penitipan barang, souvenir shop, museum club, ruang pameran temporer, book shop, perpustakaan ; lantai dua: auditorium, balai lelang, ruang seminar dan ruang sarasehan), massa III adalah ruang servis (cafeteria, musholla, gudang, ruang cleaning service, ruang teknisi, ruang listrik dan ruang genset) sedangkan massa IV adalah ruang administratif yang berisi ruang-ruang seperti yang telah disebutkan sebelumnya ditambah ruang studio foto, studio koleksi dan security control pada lantai satu.

Pada massa II souvenir shop dan museum club dimasukkan kedalam ruang penunjang, tidak pada ruang servis seperti pada rancangan sebelumnya dengan pertimbangan pola sirkulasi pada museum yang melalui urutan dari hall ke ruang display kemudian menuju taman, setelah itu ke ruang yang lain (ruang servis, administratif dan ruang penunjang) dan untuk keluar dari bangunan pengunjung akan melewati ruang depan, sehingga souvenir shop dan museum club diletakkan di ruang depan karena diharapkan setelah menikmati fasilitas museum lainnya dan akan meninggalkan museum, pengunjung dapat membeli cinderamata dari souvenir shop dan mendapatkan informasi mengenai program-program yang akan diadakan oleh museum selanjutnya dari museum club.

GAMBAR IV. 6 : Perubahan Rancangan 3



Sumber : Pemikiran Pribadi

Ruang display tidak memiliki selasar seperti pada rancangan sebelumnya karena mempertimbangkan faktor penikmatan obyek yang disajikan supaya lebih maksimal. Jika harus diselingi oleh pandangan diluar tema obyek misalnya taman, maka pemahaman pengunjung terhadap obyek yang di-*display*-kan akan berkurang. Selain itu pada ruang-ruang display nantinya akan diekspresikan karakter masing-masing ruang sehingga jika “direcoki” oleh pandangan kearah lain akan mengurangi makna ruang. Namun demikian ruang display akan berakhir di taman sehingga ketika sampai pada taman pengunjung akan lebih maksimal dalam menikmati obyek yang disajikan dalam taman.

Pada rancangan ini ruang pameran temporer di-*display* dengan cara meletakkannya ditengah jalur sirkulasi, hal ini dimaksudkan untuk menciptakan kesan rileks dalam menikmati obyek yang dipamerkan dan pengunjung dapat dengan mudah mencapainya karena lokasinya terlihat ketika memasuki ruang dalam bangunan. Penambahan fungsi ruang yaitu book shop diperlukan karena ruangan ini akan mewadahi aktivitas menjual buku sebagai salah satu faktor pendukung yang penting dalam rangka mewujudkan pengenalan dan pemahaman yang lebih mendalam (sebagai pengetahuan tambahan) kepada pengunjung terhadap obyek (keris). Perpustakaan yang sebelumnya diletakkan dilantai dua,

digeser ke lantai satu dengan pertimbangan kemudahan akses dan perlu kedekatan dengan book shop karena masih “ satu tema ” yaitu dalam rangka mendapatkan ilmu pengetahuan tambahan terhadap obyek melalui informasi dari buku. Masalah kebisingan dan terganggunya aktivitas membaca pada perpustakaan akibat aktivitas pengunjung museum yang lain dilantai satu, sebagai hal yang menjadi pertimbangan pada rancangan awal, dapat diatasi dengan mengatur *display* ruang baca, yaitu dengan perancangan ruangan yang kedap suara dan bukaan yang menggunakan kaca yang tidak memungkinkan kedua sisinya terlihat oleh pandangan mata.

Secara umum ruang massa II ini memisahkan fungsi ruang antara penikmatan terhadap obyek yang sifatnya personal (membaca, menikmati pameran dan sebagainya) dengan fungsi ruang yang sifatnya penikmatan secara massal (diskusi, seminar dan sebagainya) sehingga kegiatan yang sifatnya personal diletakkan dibawah karena mereka akan menikmatinya cenderung sesaat dan yang sifatnya massal yang aktivitasnya perlu untuk berdiskusi ataupun bertukar pikiran diletakkan diatas sehingga kegiatan disini tidak mengganggu aktivitas seperti yang terjadi dibawah.

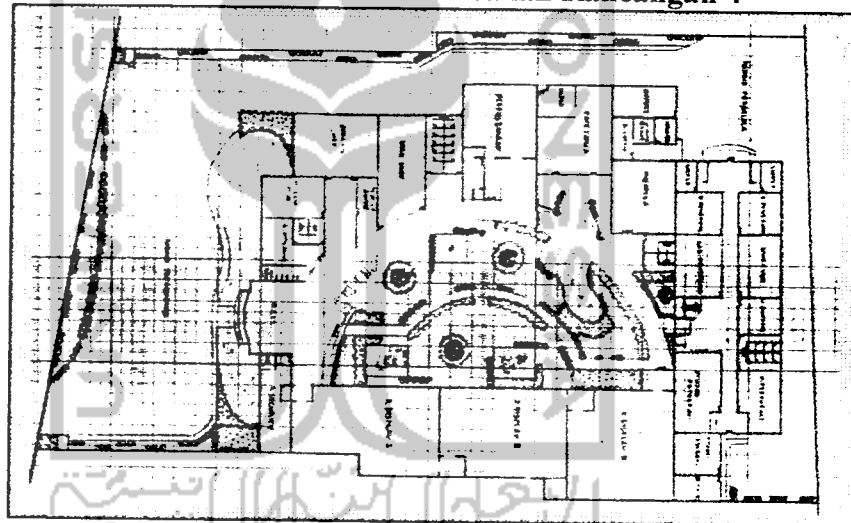
Pada ruang administratif ditambahkan ruang studio foto (fotografi) yang fungsinya sebagai tempat untuk mengabadikan obyek yang akan dan yang sudah tidak layak *display* dalam bentuk cetak foto dan ruang studio koleksi untuk menyimpan dokumentasi obyek yang telah diabadikan dalam bentuk cetak foto. Ruang security monitor diperlukan sebagai bagian dari sitem keamanan museum yang akan memonitor seluruh sudut-sudut penting museum sehingga keamanannya lebih terjamin.

Entrance kearah ruang administratif langsung melalui parkir pengelola dan tidak berhubungan langsung dengan taman seperti rancangan sebelumnya dengan pertimbangan efektifitas pencapaian dan sistem keamanan karena jika akses ke ruang dalam dapat dicapai dari dua arah maka aspek *security* kurang terjamin.

IV.2.4. Pengembangan 4

Massa bangunan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu massa I merupakan ruang utama yang terdiri dari ruang display dan ruang penunjang (pada lantai satu berisi: hall, ruang security, ruang tiket, museum club, souvenir shop, tourist guide, book shop, perpustakaan ; lantai dua : auditorium, balai lelang, ruang seminar dan sarasehan, ruang pameran temporer), massa II yang terdiri dari ruang servis (cafeteria, musholla, ruang listrik, cleaning service, teknisi dan ruang genset) dan massa III yang terdiri dari ruang administratif seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

GAMBAR IV. 7 : Perubahan Rancangan 4



Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada pengembangan ini ruang pameran temporer diletakkan diatas karena dalam menikmati obyek yang dipamerkan memerlukan konsentrasi tersendiri yang tidak akan terasa nyaman jika harus diganggu oleh lalu lalang pengunjung lain seperti yang terjadi jika ruangan ini diletakkan dibawah, mengenai kendala aksesnya yang harus ke lantai dua tidak menjadi kendala, karena relatif masih mudah dijangkau dengan nyaman, apalagi dengan pola tangga pada tahap ini yang perletakkannya tidak seperti pada rancangan-rancangan sebelumnya yaitu didalam bangunan, maka pada rancangan ini mengalami proses perubahan yaitu tangga menuju lantai dua diletakkan dengan berorientasi kearah taman sehingga secara

visual akan mendapatkan *view* yang menarik. Penambahan ruang *tourist guide* untuk mewadahi para *guide* yang dapat membantu pengunjung untuk memahami obyek yang disajikan sehingga perlu untuk difasilitasi. Pada tahap ini ruang *security control* digeser dari yang semula berada pada ruang administratif menjadi ke bagian depan pada ruang utama dengan pertimbangan dari segi efektifitas pengawasan, karena sistem kontrol *security* secara visual lebih aman didepan sebab orang bisa melihat dan jika sewaktu-waktu memerlukan bantuan *security* dapat dengan cepat mencapainya, selain itu jika terjadi penjagaan malam hari lebih efektif jika (sistem) penjagaannya didepan karena dapat lebih selektif.

Taman sebagai pusat orientasi lebih dipertegas dengan bentuknya yang setengah lingkaran penuh, sebagai gantinya untuk variasi pada salah satu sisinya "direcoki" oleh permainan air (kolam) supaya terasa lebih menarik sekaligus sebagai orientasi dari *cafeteria*. Pada perancangan sebelumnya taman dapat diakses dari seluruh massa ruang, maka pada rancangan ini berbeda dengan urutan dari hall menuju ruang *display* kemudian keluar ke arah taman untuk menikmati demonstrasi obyek di taman secara urut, baru kemudian menuju ke ruang penunjang, ruang servis maupun ke ruang administratif. Perubahan pola sirkulasi pada taman yang mengikuti pola setengah lingkaran tanpa akses yang banyak ini dilakukan supaya pengunjung bisa mendapatkan urutan yang logis dalam menikmati demonstrasi obyek di luar yang dapat menambah pemahaman, selain itu perubahan bentuk taman menjadi setengah lingkaran penuh memungkinkan terbentuknya selasar yang secara menerus menghubungkan antara ruang *display* dengan ruang-ruang lainnya dan secara tidak langsung "menuntun" pengunjung untuk akses keluar bangunan. Pada ruang administratif akses ditambah sampai belakang ruangan supaya memberi kemudahan bagi karyawan dalam mencapai bangunan untuk segera melaksanakan aktivitasnya.

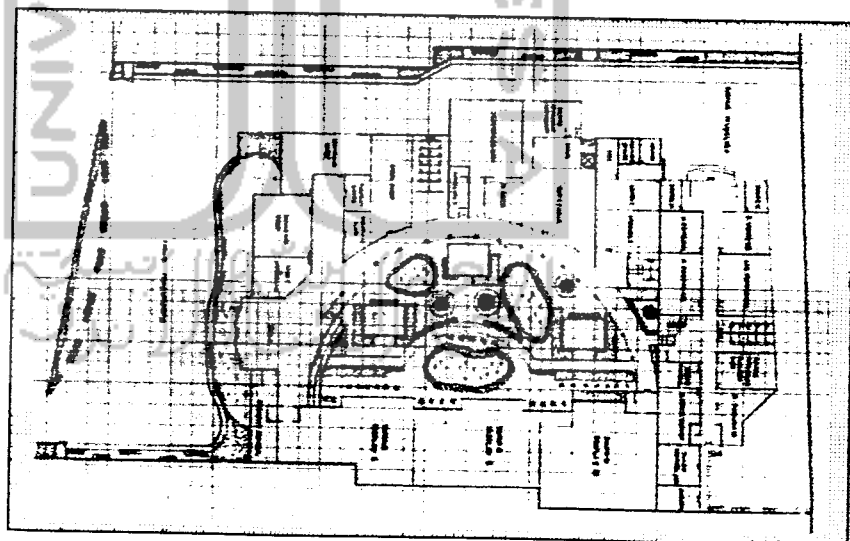
IV.2.5. Pengembangan 5

Pada tahap ini perubahan yang mencolok adalah pada ruang orientasi (taman) yang dipertegas dengan menambahkan jajaran kolom yang membentuk

seperti colloseum Romawi pada selasar yang menghubungkan antar ruang dalam bangunan. Penegasan ini penting dalam rangka membentuk sosok yang monumental bagi pengunjung untuk menikmati *display* bangunan ruang display yang mengungkapkan karakteristik obyek dalam perjalanannya menuju ke ruang berikutnya.

Ruang-ruang demonstrasi obyek dalam taman, khususnya besalen tidak lagi diletakkan didepan pusat lingkaran pada ruang display melainkan semuanya menghadap ke ruang display dengan pertimbangan supaya tidak menghalangi pandangan terhadap ruang display yang mentransformasikan karakteristik obyek. Permainan air (kolam) yang menginterupsi perjalanan diatas selasar dihilangkan karena dapat mengurangi fokus pandangan kearah ruang display, sebagai gantinya unsur air dimasukkan kedalam taman dengan penataan sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik.

GAMBAR IV. 8 : Perubahan Rancangan 5



Sumber : Pemikiran Pribadi

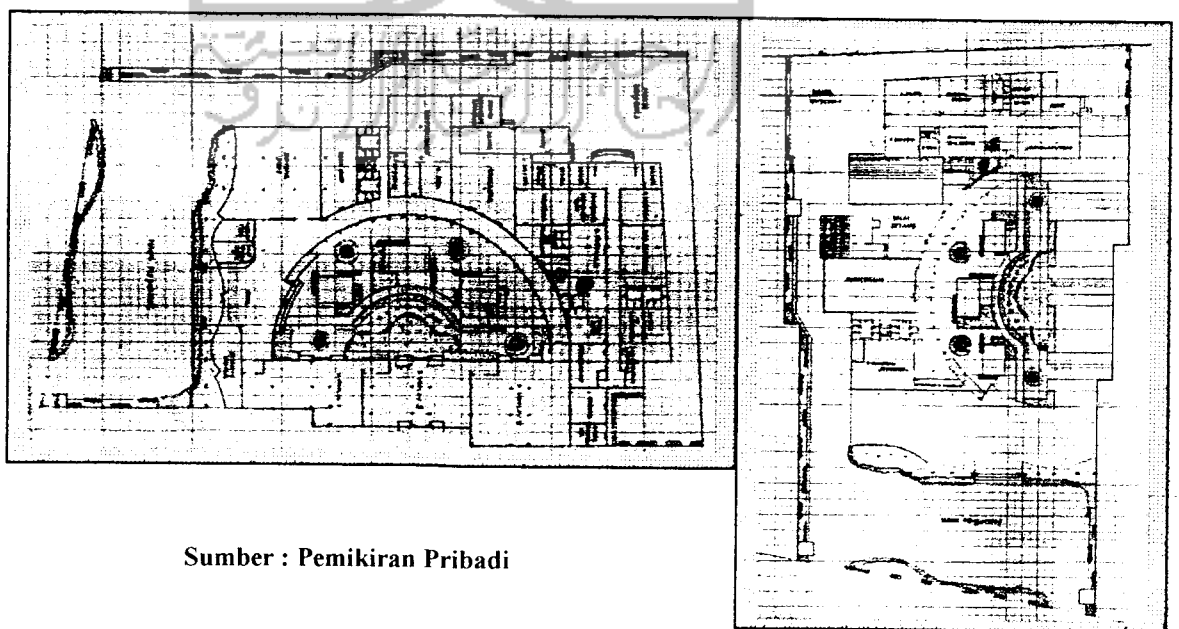
Pada ruang penunjang terdapat penambahan lift barang sebagai fasilitas bagi balai lelang untuk mengakomodasi barang-barang yang akan dilelang sekaligus mengakomodasi cafetaria ketika dibutuhkan jasanya diruang-ruang lain dilantai dua. Pada ruang administrasi terdapat penggabungan ruang yaitu antara

ruang studio fotografi dengan ruang studio koleksi, dengan pertimbangan kesamaan fungsi dan memungkinkan dari segi luasan ruang untuk disatukan, maka kedua ruangan tersebut dijadikan satu menjadi ruang fotografi dan dokumentasi. Selain itu terdapat pula penambahan ruang publikasi dan percetakan untuk kepentingan pemberitaan keluar dan ruang kontrol air untuk pengaturan sistem sanitasi bangunan.

IV.2.6. Pengembangan 6

Tahap pengembangan ini, perubahan yang mencolok terjadi pada bagian depan bangunan yaitu jika sebelumnya dinding bagian depan direncanakan dari pasangan batu bata yang membentuk massa-massa segi empat yang kemudian dalam pen-*display*-annya akan ditemplei logam maka pada rancangan ini berubah dengan mengekspresikan dinding bagian depan dengan logam secara keseluruhan dan bukan hanya sekedar tempelan, yaitu dengan logam tembaga yang diekspresikan secara meliuk tidak berbentuk garis-garis segi empat seperti pada rancangan sebelumnya dan penjelasan mengenai fasad ini akan dijelaskan kemudian pada sub bab gagasan tampak bangunan.

GAMBAR IV. 9 : Perubahan Rancangan 6



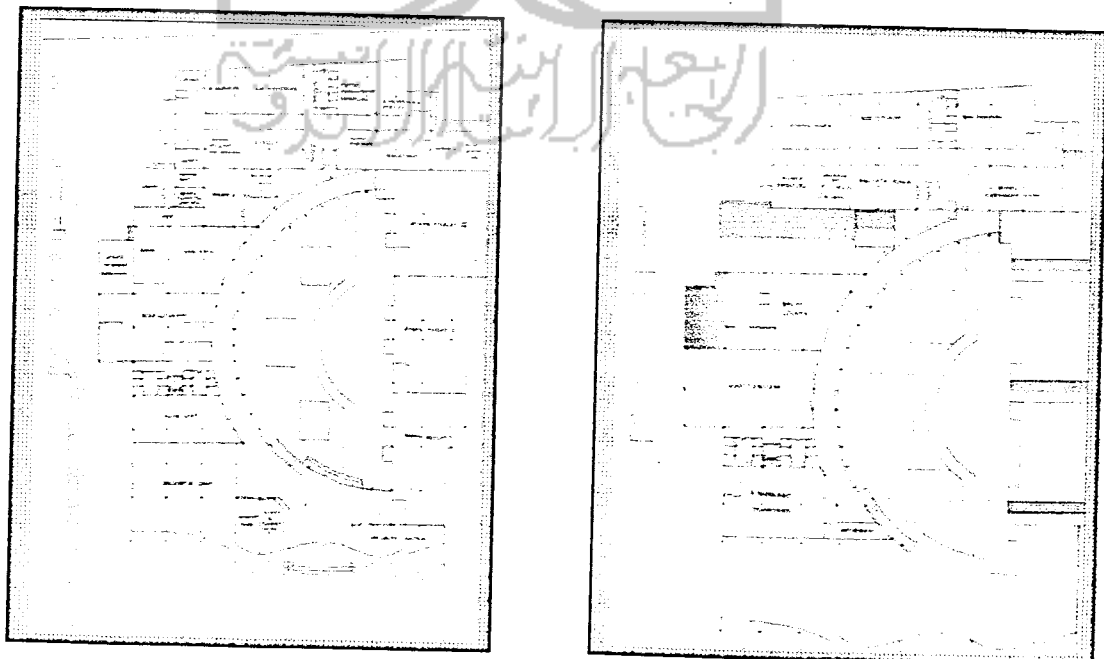
Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada ruang penunjang, fasilitas lift barang yang tadinya diletakkan menghadap kearah luar bangunan dan bersebelahan dengan cafetaria dirubah posisinya menjadi didalam bangunan dengan pertimbangan efektifitas pencapaian, karena bukan hanya cafetaria dan balai lelang yang memanfaatkannya tetapi perpustakaan yang referensinya dibutuhkan dalam diskusi ataupun seminar juga memerlukan fasilitas lift untuk mengakomodasi secara cepat. Karena fungsinya sebagai lift barang, bukan diperuntukkan bagi manusia, maka letaknya terkesan disembunyikan diantara toilet karena hanya diperuntukkan untuk fungsi-fungsi tertentu saja.

Pada ruang administrasi terdapat penambahan fungsi ruang pada lantai satu, yaitu tempat penyimpanan sementara yang berfungsi menyimpan barang-barang yang akan dilelang dan barang-barang yang akan di-*display*-kan serta ruang penerima dan periksa untuk menerima dan memeriksa barang-barang yang akan disumbangkan pada pihak museum, barang yang akan dilelang dan barang-barang yang akan dipamerkan. Ruang tambahan ini diletakkan dibagian belakang ruang display supaya aktivitasnya dalam menaik turunkan barang tidak mengganggu aktivitas yang lain.

GAMBAR IV. 10 : Perubahan Rancangan 7

Sumber : Pemikiran Pribadi



Pada lantai dua ruang penunjang, fungsi ruang diskusi dan sarasehan untuk efektifitas dijadikan satu dengan auditorium sehingga pada lantai dua terdapat ruang pameran temporer, auditorium dan balai lelang. Ruangan-ruangan tersebut dihubungkan oleh selasar dengan lantai dua pada ruang administratif, yang terdiri dari ruang direktur, ruang tata usaha, ruang rapat, bagian edukasi, bagian perijinan umum, ruang karyawan dan ruang arsip. Selasar sebagai penghubung tetap memberikan kenyamanan dan *view* yang bagus ke arah taman sebagai arah orientasi bangunan.

IV.2.7. Pengembangan 7

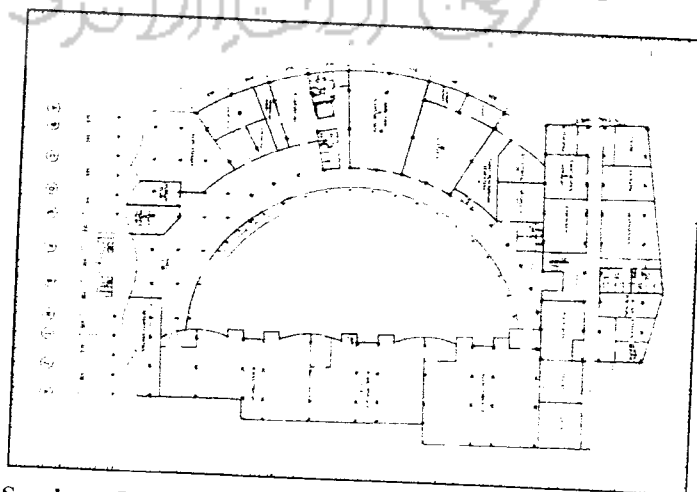
Pada tahap ini massa bangunan secara umum dibagi menjadi 3 massa bangunan. Massa I adalah ruang utama yang terdiri dari ruang display. Massa II adalah ruang penunjang yang berisi hall, security control, ruang ticket dan tourist guide, museum club, perpustakaan, ruang sarasehan, book shop dan souvenir shop serta cafetaria dilantai satu, kemudian ruang pameran temporer dan auditorium dilantai dua. Massa III merupakan ruang administratif yang terdiri dari ruang penerima, locker, ruang dokumentasi dan fotografi, ruang kurator, laboratorium konservasi, ruang preparasi, ruang publikasi, ruang teknisi, cleaning service dan percetakan dilantai satu, termasuk tempat penyimpanan sementara, ruang electrical, musholla, ruang genset dan gudang. Pada lantai dua terdapat ruang direktur, tata usaha, ruang karyawan, bagian perijinan umum, edukasi, arsip dan ruang rapat.

Perubahan yang mencolok terjadi antara lain pada ruang display, yaitu pada tampak rancangan sebelumnya dinding hanya datar dan rata, maka pada rancangan ini dirancang supaya terlihat ekspresif, yaitu dengan ditunjukkan lengkungan-lengkungan supaya konsisten dengan fasad bangunan yang meliuk, karena keduanya sama-sama merupakan bangunan yang akan dikenai transformasi karakteristik obyek. Penataan ruang demonstrasi khususnya ruang besalen dikembalikan posisinya yaitu melatarbelakangi ruang display karena kegiatan yang terjadi pada ruang besalen cukup *interest* dan pada posisi ini besalen menunjukkan "titik" untuk menegaskan derajat kepentingan ruang display.

Kemudian terjadi penggabungan antara souvenir shop dengan book shop karena dipertimbangkan dari sisi efektifitas keduanya sama-sama melakukan aktivitas jual beli sehingga diharapkan keduanya saling melengkapi. Letak souvenir shop dan book shop digeser ke belakang sedangkan perpustakaan digeser ke depan dengan pertimbangan supaya dari arah hall pengunjung tidak melihat aktivitas jual beli terlebih dahulu tetapi diarahkan untuk tertarik memasuki ruang display. Ruang genset dan gudang digeser ke bagian belakang supaya aktivitasnya tidak terlihat karena secara visual akan mengganggu pandangan.

Pada tahap ini terjadi penambahan fungsi ruang, yaitu ruang sarasehan dan tempat penyimpanan sementara. Ruang sarasehan perlu ditambahkan untuk menampung aktivitas diskusi atau tukar pengalaman yang sifatnya santai, tidak formal seperti layaknya seminar, mungkin sambil lesehan dan berdiskusi sambil diselingi sedikit humor segar. Pada ruangan ini terdapat tempat penyimpanan barang yaitu untuk menyimpan barang-barang yang sifatnya siap pakai, karena fungsi ruang sarasehan yang fleksibel, bersifat santai sehingga tergantung pada pemakai ruangan, misalnya menghendaki memakai kursi atau menghendaki lesehan, sehingga jika perabot tidak dipakai bisa dimasukkan ke ruangan ini sekaligus jika menghendaki memakai perabot dapat dengan cepat terpenuhi. Hal tersebut sekaligus juga mengakomodasi untuk ruangan di atasnya sehingga letaknya yang dekat dengan lift sangat strategis.

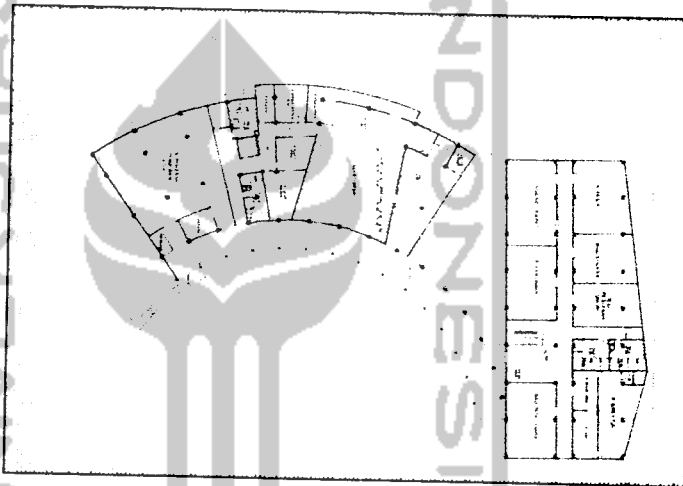
GAMBAR IV. 11 : Perubahan Rancangan 8



Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada tahap ini juga terjadi penggabungan fungsi antara auditorium dengan balai lelang dengan pertimbangan efektifitas dan kesamaan pola kegiatan yang berpengaruh pada tata ruang. Balai lelang memerlukan tempat untuk mengumpulkan banyak orang yang dapat duduk dengan nyaman dan terkoordinasi dengan baik dan sistem akomodasinya mudah, sama seperti yang dikehendaki pada ruang seminar, diskusi maupun pertemuan lainnya sehingga penggabungan tersebut perlu dilakukan.

GAMBAR IV. 12 : Perubahan Rancangan 9



Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada tahap ini juga ditambah satu fungsi lagi sebagai pelengkap sarana auditorium supaya fungsinya lebih maksimal, yaitu auditorium juga akan mewadahi aktifitas seni pertunjukan semisal *theatre* yang sifatnya tidak penuh atau hanya sekedarnya saja, contohnya drama yang mempertunjukkan adegan Sutawijaya melawan Arya Penangsang, dengan durasi pementasan antara 30 menit sampai 60 menit untuk sekedar menambah pemahaman dan pengetahuan pengunjung melalui bentuk *display* yang lain (*theatre*, kethoprak dan sebagainya) yang mendukung misi Museum Keris dalam melestarikan budaya bangsa. Tahap ini juga merupakan tahap akhir perancangan setelah melalui perubahan-perubahan dan proses panjang maka ditentukanlah rancangan akhirnya pada rancangan ini seperti yang telah diuraikan.

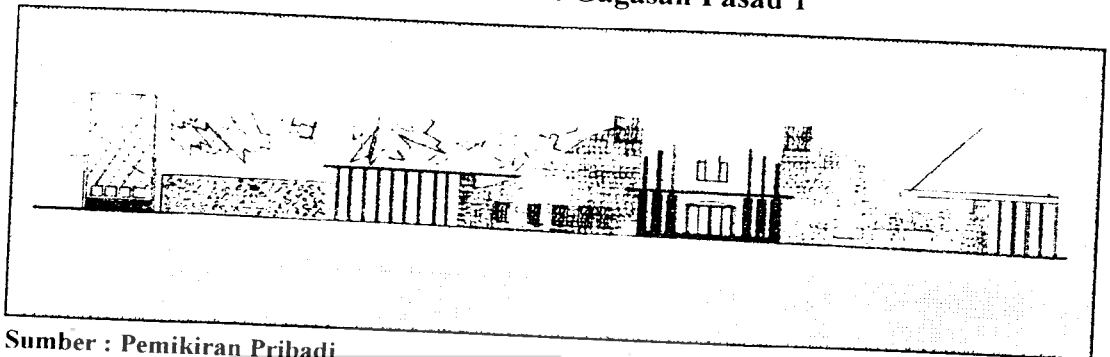
IV.3. GAGASAN TAMPAK BANGUNAN

Penampilan bangunan Museum Keris merupakan hal yang paling penting dalam proses perancangan ini karena sesuai dengan tujuan dan sasaran bahwa bangunan akan mewujudkan ungkapan (transformasi) karakteristik teknologi metalurgi keris, yaitu dalam hal teknik / proses pembuatannya, serta mewujudkan sikap adaptif terhadap lingkungan yang konservatif. Hal tersebut perlu diterapkan dalam rangka membentuk pemahaman yang lebih mendalam terhadap obyek dengan mentransformasikan karakteristik obyek (keris) kedalam bangunan. Dalam hal ini bagian bangunan yang akan terkena proses transformasi tersebut adalah bagian fasad bangunan atau bagian muka bangunan dan bagian muka atau tampak pada ruang display (eksterior). Selain itu pada lokasi terdapat bangunan konservasi yang tidak dapat diabaikan keberadaannya sehingga bangunan baru harus mampu bersikap adaptif, dalam hal ini akan diterapkan pada fasad bangunan.

IV.3.1. Gagasan Fasad

Pada tahap awal perancangan karakteristik obyek yang diterapkan adalah ekspresi logam (menggunakan bahan aluminium) yang dipasang pada *entrance* sebagai bentuk ekspresi bahwa sebagian besar bahan pembuat keris adalah logam, kemudian *display* campuran berbagai logam membentuk mozaik yang ditempelkan pada dinding sebagai ekspresi proses pembuatan keris yang terdiri dari berbagai bahan logam. Liukan keris diekspresikan pada pola bukaan (jendela) dimana garis jendela secara linier meneruskan garis-garis horizontal pada bangunan konservasi. Batang-batang linier yang dominan terdapat pada bangunan konservasi diteruskan secara mencolok pada sisi kanan dan kiri *entrance*.

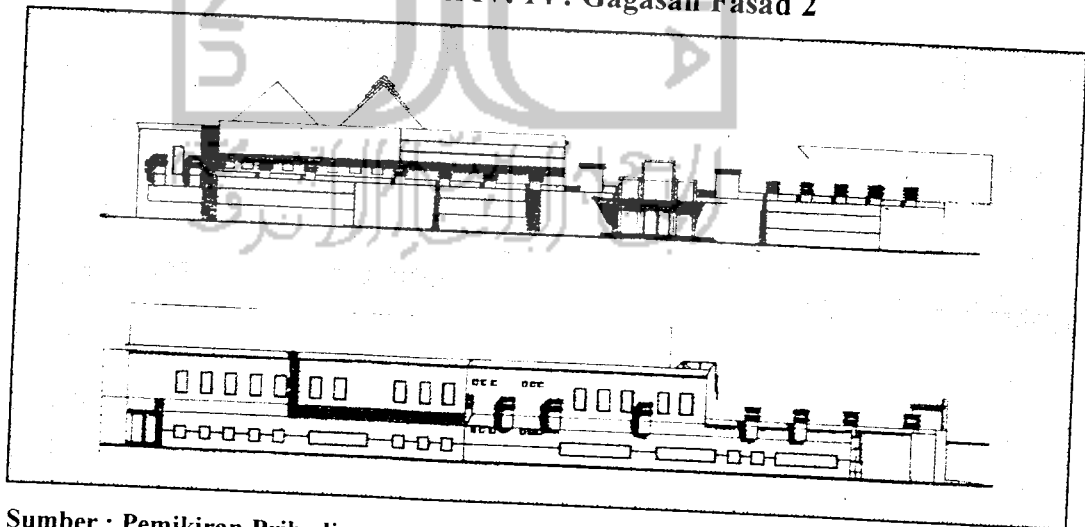
GAMBAR IV. 13 : Gagasan Fasad 1



Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada tahap selanjutnya ekspresi yang ditampilkan bukan logam secara polos dan campuran bahan logamnya, melainkan lebih mementingkan untuk menunjukkan pelapisan-pelapisan logam pada proses pembuatan keris, maka pada fasad ditampilkan lapisan-lapisan logam (besi, tembaga, aluminium) yang disusun dan ditempelkan pada dinding, ekspresi ini diambil menggantikan ekspresi pada rancangan awal karena pada rancangan awal yang menampilkan mozaik dirasa terlalu banyak detil sehingga akan menyaingi bangunan konservasi yang juga menunjukkan banyak detil.

GAMBAR IV. 14 : Gagasan Fasad 2



Sumber : Pemikiran Pribadi

Sikap adaptif terhadap bangunan konservasi tidak untuk meneruskan garis-garis horizontal seperti pada rancangan awal dengan pertimbangan pada

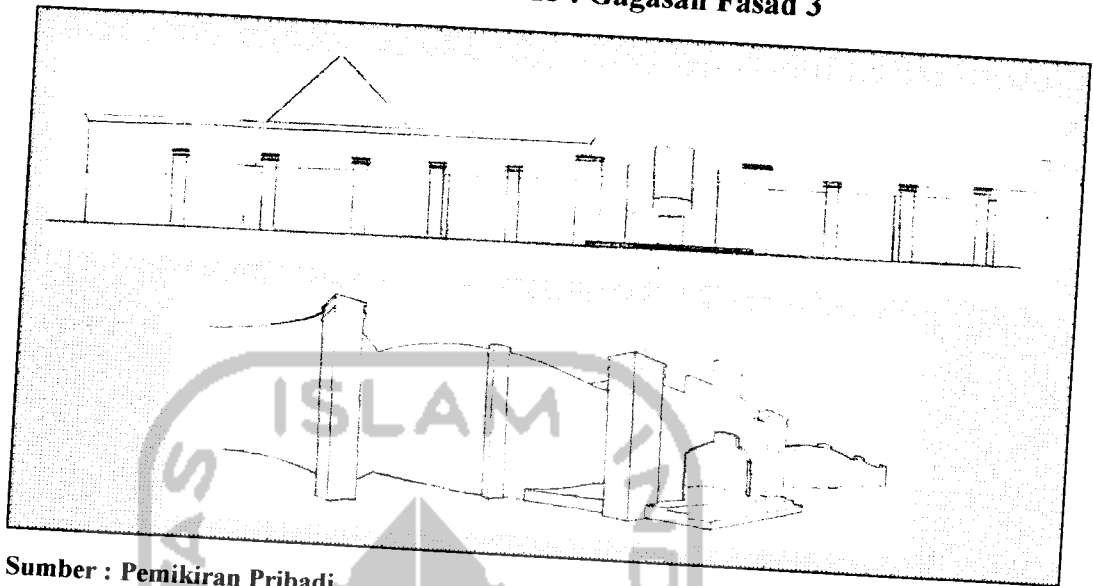
bagian fasad ini tidak perlu terlalu banyak bukaan karena ekspresi logam pada fasad justru tidak akan terlihat maksimal. Ekspresi pelapisan logam lebih penting untuk diperlihatkan. Sebagai konsekuensinya sikap adaptif terhadap bangunan lama ditunjukkan dengan mengekspose garis-garis vertikal yang meneruskan secara linier garis-garis vertikal pada bangunan lama, dipasang melatarbelakangi ekspresi pelapisan logam.

Entrance dipertegas dengan memasang *arcade* dimana bidang bagian depan *arcade* membentuk tiga bidang segi empat, dimana bidang tengah lebih tinggi daripada dua bidang lainnya yang diekspose secara lugu tanpa detil tertentu, membentuk seperti bayangan pada *entrance* bangunan konservasi. *Entrance* pada bangunan museum ini masih dipertegas lagi dengan adanya dua buah kolom besar yang mengapit di kiri kanan *arcade* seperti yang terjadi pada bangunan lama.

Tahap selanjutnya berdasarkan pertimbangan bahwa totalitas logam lebih ekspesif untuk disajikan pada fasad bangunan jika dibandingkan dengan tampilan pelapisan logam, maka pada rancangan kali ini logam secara total akan ditampilkan dengan cara membuat dinding dari logam (tembaga) bukan dari pasangan batu bata yang ditemplei logam seperti rancangan sebelumnya. Ekspresi penempelan logam pada dinding, pada proses perancangan sebelumnya lebih disebabkan karena proses pengorganisasian ruang (pada denah) sebelumnya yang mengambil bentuk segi empat sehingga ekspresi logam pada tampaknya kurang ekspresif. Setelah melalui proses perubahan pola ruang dan dinding bagian depan dirancang meliuk maka ekspresi pada fasad akan lebih ekspresif.

Pola ruang meliuk akan tidak efektif jika dindingnya terbuat dari pasangan batu bata tetapi akan mudah jika menggunakan logam. Ekspresi logam dengan "liukan" akan lebih dapat dinikmati daripada logam yang dipasang datar dan rata. Liukan ini sekaligus merupakan ungkapan dari bentuk keris yang secara umum akan dipahami dalam bentuk luk (lekuk), sehingga luk tersebut perlu diekspresikan disini dalam bentuk liukan pada logam.

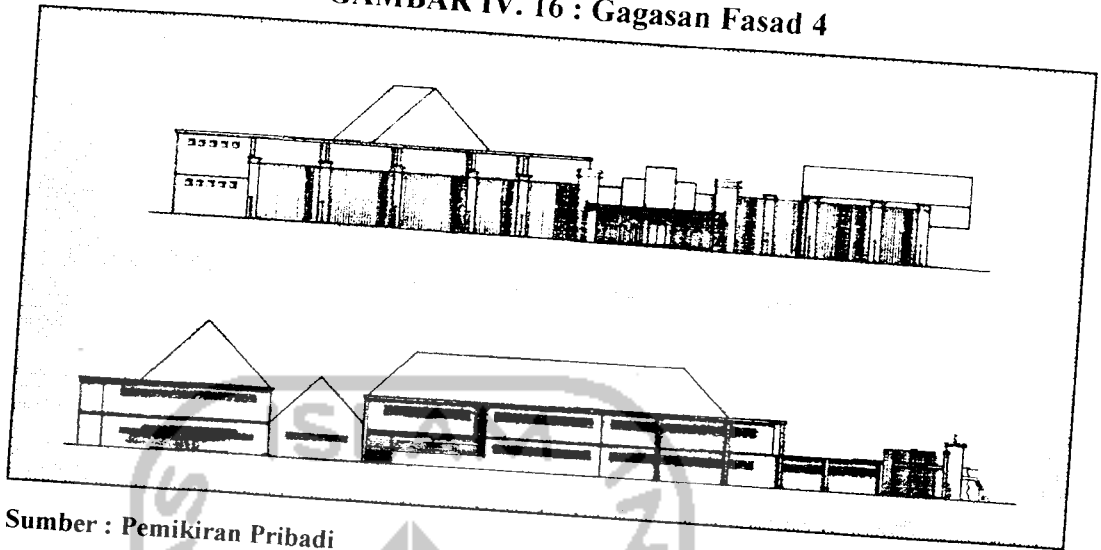
GAMBAR IV. 15 : Gagasan Fasad 3



Sumber : Pemikiran Pribadi

Sikap adaptif terhadap bangunan konservasi ditunjukkan sama seperti pada rancangan sebelumnya, yaitu dengan meneruskan pola-pola vertikalnya berupa kolom-kolom, bedanya jika pada rancangan sebelumnya garis-garis vertikal disembunyikan melatarbelakangi ekspresi logam maka pada rancangan ini batang-batang kolom vertikal dikeluarkan, diekspose didepan menempel pada ekspresi logam sekaligus berfungsi sebagai kolom yang memperkuat dinding logam. Keberadaan batang-batang vertikal ini tidak mengganggu ekspresi logam karena logam sudah ditampilkan secara total tidak seperti pada rancangan sebelumnya yang terkesan setengah-setengah. Keberadaan batang-batang vertikal ini dengan keteraturannya justru memperkuat ekspresi logam, batang vertikal mengikuti keteraturan pola grid, terasa kontras dengan ekspresi logam yang meliuk tidak mengikuti keteraturan tersebut, sehingga keberadaan keduanya saling mendukung. Penampilan *entrance* tetap menggunakan *arcade* hanya saja pola bukaannya mengikuti ekspresi bangunan konservasi yaitu dalam hal lengkungnya dengan variasi tinggi rendah.

GAMBAR IV. 16 : Gagasan Fasad 4



Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada tahap selanjutnya dengan pertimbangan perlunya penegasan batang-batang vertikal maka kolom-kolom yang tadinya menempel pada dinding, pada tahap ini dikeluarkan sehingga membentuk seperti kerangka yang di dalamnya ekspresi logam bebas meliuk. Keteraturan kerangka pada pola grid yang ada merupakan ungkapan ketaatan sang empu atas "pakem" (aturan) pembuatan keris, seperti apapun keris dibuat terutama yang berupa luk maka tetap harus tunduk pada keteraturan jumlah luk yang selalu berjumlah ganjil sehingga ungkapan keteraturan dan kebebasan berekspresi dalam membuat keris perlu diperlihatkan disini.

Pada *entrance* lengkung yang tadinya diterapkan pada bidang depan *arcade* dihilangkan, diganti dengan bukaan yang cukup lebar dengan pertimbangan ekspresi kemenerusan logam pada dinding akan dapat dinikmati lebih baik sebab penerusan pola vertikal pada kolom dan bentukan pada bidang depan *arcade* secara visual sudah cukup menunjukkan sikap adaptif terhadap bangunan konservasi.

Tahap berikutnya keteraturan bidang vertikal dengan ritme yang sama tetap ditunjukkan pada proses perancangan kali ini, bedanya jika pada rancangan-rancangan sebelumnya kolom merupakan struktur beton maka pada perancangan ini dengan pertimbangan untuk lebih menegaskan ekspresi logam maka kolom direncanakan sebagai struktur baja yang diekspose polos tanpa detil yang rumit

yang secara visual menunjukkan kemenerusan ritme garis-garis vertikal pada bangunan konservasi. Hal ini masih dipertegas dengan diteruskannya “bayangan” pola lengkung pada pola bukaan bangunan lama dengan mengekspose pola-pola lengkung baja yang menghubungkan antar kolom baja yang diekspose pada fasadnya.

GAMBAR IV. 17 : Fasad Museum Keris



Sumber : Pemikiran Pribadi

Ekspresi teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris sebagai acuan dalam proses transformasi karakteristik keris pada bangunan dipandang lebih menarik untuk diungkapkan karena teknologi pembuatan keris sangat berbeda dengan teknologi pembuatan senjata lain baik dari segi bahan pembuatnya maupun teknik pengerjaannya, sehingga ekspresi itu penting untuk diungkapkan pada bangunan.

Totalitas logam yang telah diekspresikan pada rancangan sebelumnya telah sesuai untuk menunjukkan bahwa keris adalah identik dengan logam dan dominan keseluruhannya terbuat dari logam. Hal yang perlu ditambahkan disini sebagai ketegasan teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris adalah teknik pemanasan besi yang diekspresikan dalam bentuk gradasi warna pada dinding logamnya. Ekspresi karakteristik keris lainnya akan ditunjukkan dan dijelaskan pada tahap tampak ruang display.

Sikap adaptif terhadap bangunan konservasi selanjutnya ditunjukkan pada *entrance*-nya yang dinaungi *arcade*. Jika pada rancangan sebelumnya pola bidang

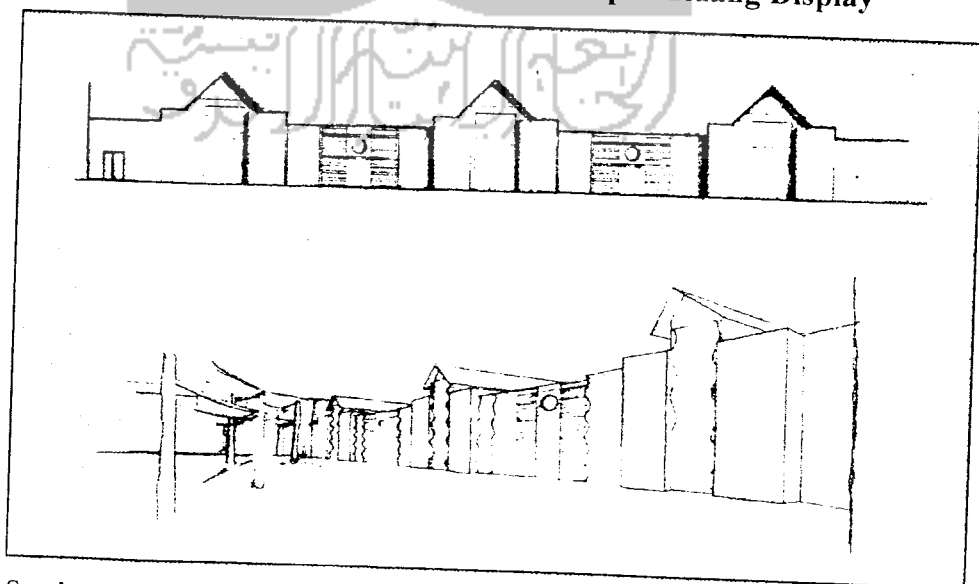
depan *arcade* diekspose secara lugu maka pada rancangan kali ini untuk mempertegas *entrance*, pola segi empat bersusun pada bidang depan *arcade* dibuat lebih banyak. Kemudian bukaan menuju pintu utama dibuat lengkung kembali karena ekspresi logam sudah cukup dominan terlihat sementara keberadaan *entrance* juga perlu untuk diperlihatkan secara mencolok tetapi secara visual tidak boleh mengalahkan ekspresi logam, selain harus adaptif terhadap bangunan lama sehingga pada bagian lengkungnya perlu dipertegas dengan menunjukkan sedikit detil berupa pola pamor sebagai penegas tempat keluar masuk museum.

IV.3.2. Gagasan Ruang Display

IV.3.2.1. Gagasan Tampak

Tahap awal yang diekspresikan pada tampak ruang display adalah liukan keris secara vertikal dengan menempelkan logam aluminium pada dinding sebagai ungkapan keris yang telah mengalami proses penempaan yang diliukkan untuk membentuk sebilah keris. Selain itu ungkapan lapis-lapis logam (lipatan) pada proses pembuatan keris diekspresikan secara vertikal dengan menyusun secara berselang-seling antara besi dan logam aluminium.

GAMBAR IV. 18 : Gagasan Tampak Ruang Display



Sumber : Pemikiran Pribadi

Tahap selanjutnya tampak pada ruang display mengalami proses perubahan dengan berbagai pertimbangan. Ekspresi penempaan besi ditunjukkan dengan mengekspose lempengan besi pada dinding yang ditunjukkan dengan ekspose permukaan logam yang tidak rata, seperti baru ditempa. Kemudian di atasnya diekspresikan liukkan logam sebagai transformasi logam yang telah ditempa merata dan diliukkan, siap untuk dibentuk menjadi sebilah keris. Teknik pelapisan (lipatan) logam ditunjukkan dengan menyusun logam pada dinding yang dipasang berselang-seling antara logam aluminium dan tembaga.

GAMBAR IV. 19 : Tampak Ruang Display



Sumber : Pemikiran Pribadi

Pada tampak ruangan ini ditunjukkan pula teknik pengukiran setelah bentuk keris jadi yaitu pada bagian bawah atap ruang display dari logam tembaga yang diukir detil motif pada keris. Logam setelah melalui proses penempaan, lipatan, pemanasan dan pembentukan maka akan terbentuk pamor pada bilah keris yang merupakan hasil peleburan antara logam dengan bahan pamor (meteorit, nikel) sehingga disini perlu diekspresikan detil pola pamor yang secara visual cukup menarik dan secara umum dari ekspresi ini orang akan paham bahwa ruang ini dipentingkan karena ekspresif dan memang ini adalah ruang utama atau ruang display obyek.

IV.3.2.2. Gagasan Ruang Dalam

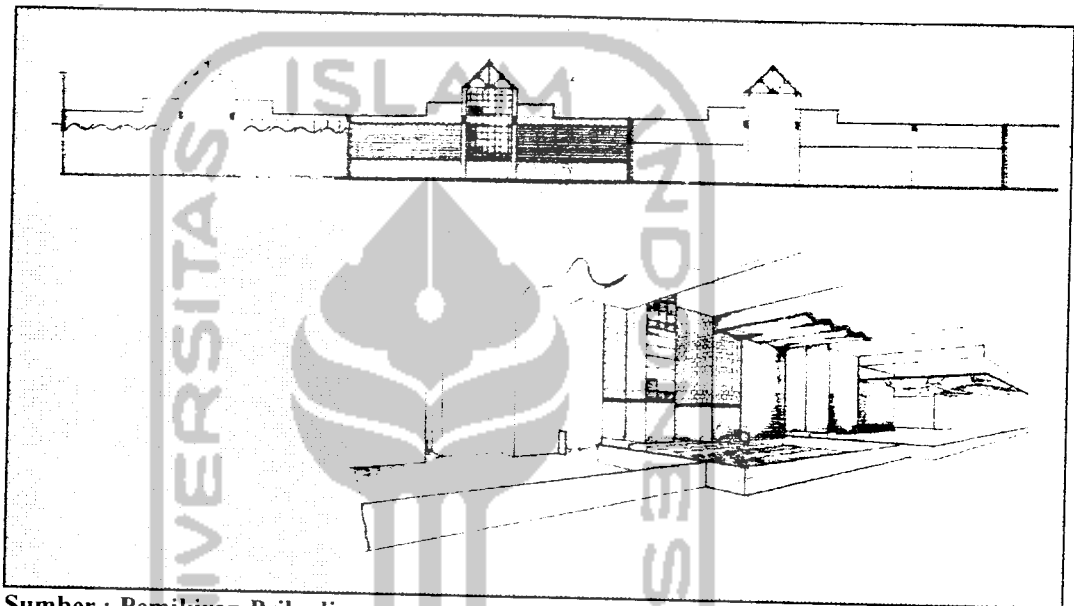
Gagasan pada tahap awal perancangan ruang dalam (interior ruang display) akan diekspresikan sesuai dengan karakter masing-masing ruang dalam menyajikan obyek. Secara umum pada poses transformasi karakteristik obyek kedalam ruangan ini akan disikapi secara kontradiktif atau berlawanan dengan kondisi obyek yang sesungguhnya, yang akan dijelaskan kemudian.

Ruang Display I yaitu ruang sejarah dan asal usul keris, dalam penegasan ruang, hal yang dilakukan adalah mencermati bahwa proses sejarah keris tidak terlepas dari masa-masa kerajaan (jaman) dimana keris itu dibuat atau yang sering disebut *tangguh*. Masing-masing tangguh akan mempunyai karakter atau ciri khususnya sendiri, dalam hal ini akan diambil karakteristik dari salah satu tangguh yang terkenal dan banyak dimiliki oleh masyarakat dengan harapan mereka sudah familiar dengan tangguh tersebut sehingga dalam proses pemahaman terhadap obyek nantinya dapat lebih mendalam. Tangguh tersebut adalah keris tangguh Mataram yang mempunyai ciri-ciri : bilah keris besar dan tebal, banyak motif (detil ukiran dan gambar pada bilahnya lebih banyak dari tangguh lain), pamor *mubyar* (berwarna seperti perak kurang baja). Kemudian dari karakter tangguh tersebut akan ditransformasikan kedalam karakter ruang yaitu dengan menghadirkannya secara kontradiktif. Pada bagian ini akan ditampilkan plafon sebagai elemen horizontal dengan bahan yang ringan (aluminium) sebagai bentuk pertentangan terhadap bilah yang besar, tebal dan terkesan berat. Kemudian sebagai kontradiktif dari motif yang banyak akan disikapi dengan penampilan yang polos tanpa motif pada dinding dan plafon tersebut. Bentuk *pamor* yang menyala akan disikapi dengan memberikan warna yang tekesan gelap pada elemen horizontalnya, yaitu pada lantai. Sehingga nilai (kualitas) dan karakter dari ruangan ini dapat dirasakan.

Ruang display II adalah ruang bentuk dan model keris, pada ruangan ini karakteristik keris sebagai senjata akan ditransformasikan secara bertentangan, yaitu dengan mengekspose elemen-elemen batu dan pasangan batu bata pada bagian vertikalnya karena bagian *pamor* keris terbuat dari logam sehingga diharapkan dapat saling mendukung. Pola-pola pamor yang membentuk detil-

detil rumit akan disikapi dengan polos dan warna yang agak cerah pada bidang vertikalnya (dinding) karena warna logam keris cenderung berwarna gelap sedangkan bidang yang akan dikenai ekspresi detil adalah lantai. Bentuk liukan keris akan diekspresikan pada bagian horizontal dari ruangan yaitu pada plafon.

GAMBAR IV. 20 : Gagasan Interior Ruang Display



Sumber : Pemikiran Pribadi

Ruang display III merupakan ruang dengan tema keris sebagai kepercayaan, asesoris dan perkembangannya, dalam mengekspresikan ruangnya juga akan disikapi secara "negatif" (kontradiktif) dengan mengambil karakteristik keris sebagai busana yang identik dengan suasana yang gemerlap dan penuh nuansa keemasan (Jawa : *abyor*) maka akan didisain ruangan dengan nuansa cenderung agak gelap pada bagian dinding sebagai elemen vertikal, sedangkan pada elemen horizontal yaitu pada lantai dan plafon tidak. Sebagai bentuk kontradiktif / pertentangan terhadap sifat keris yang dianggap bertuah, dihormati dan perlu diletakkan diruang yang tinggi, akan disikapi dengan merendahkan bagian elemen horizontal (plafon) sehingga sifat keris tersebut akan menghadapi pertentangannya disini.

Selain itu juga akan ditransformasikan karakteristik dari rangka keris. Hulu dan warangka diasumsikan sebagai bagian yang pertama, teratas, terdepan,

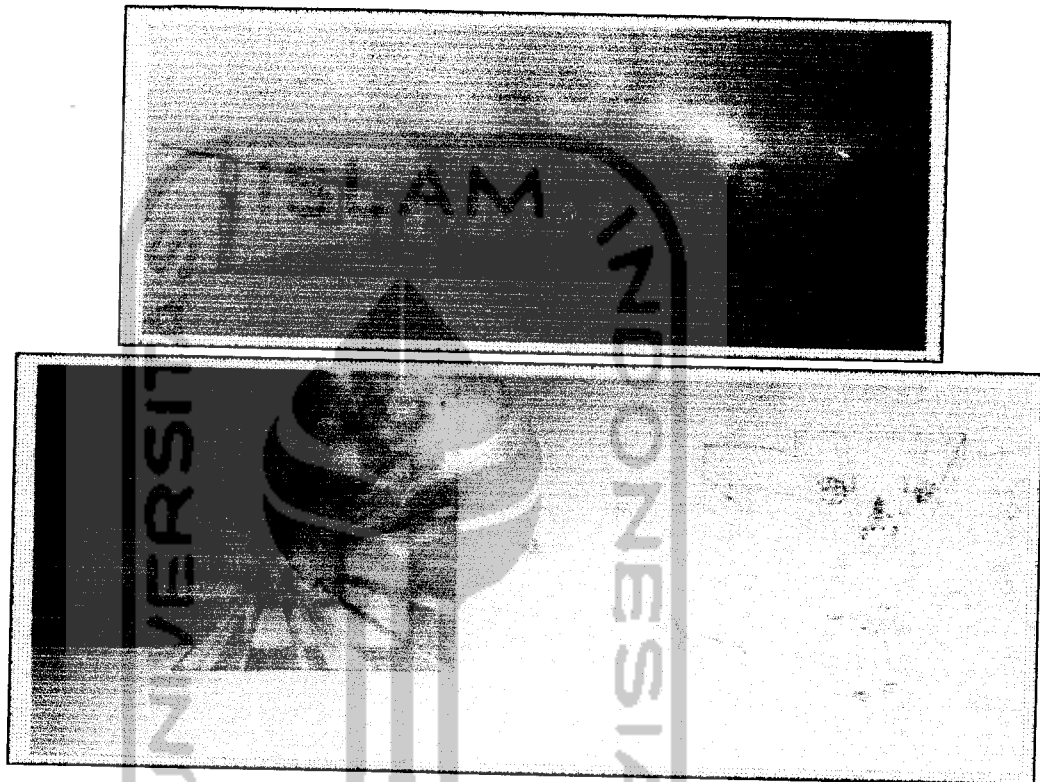
pada ruangan dapat didefinisikan sebagai bagian depan dari ruangan (bidang dimana terdapat pintu pada ruangan ini). Hulu dan warangka pada keris diekspose cenderung polos pada warangkanya dan ada sedikit pada hulunya, maka pada bagian depan ruangan ini akan disikapi dengan cara menonjolkan banyak detail pada pintu, kusen dan sebagian dindingnya. Bagian pendhok keris adalah bagian belakang, dalam, yang dikarakterkan sebagai ruang dalam. Pada pendok keris terdiri dari bahan kayu dan logam dengan detail ukiran yang sangat rumit, maka ruangan ini akan disikapi dengan penampilan yang polos, sederhana pada bidang vertikalnya karena pada bidang ini akan diletakkan obyek sehingga penampilan obyek dapat terlihat lebih tegas. Pada bidang horizontal yang akan ditunjukkan detail-detail ornamentasinya yaitu pada bagian plafon.

Pada tahapan selanjutnya dipertimbangkan bahwa ekspresi secara terbalik atau yang berlawanan dengan kondisi yang sesungguhnya seperti yang telah dijelaskan sebelumnya ternyata tidak selamanya cocok jika diterapkan secara umum. Antara ruang display I dengan II misalnya, sebagai bentuk kontradiktif dari motif yang banyak pada ruang display I maka akan disikapi dengan penampilan yang polos tanpa motif pada dinding dan plafon, yang akan memiliki kesamaan dengan ruang display II dimana ekspresi pada ruangan ini pola-pola pamor yang membentuk detail-detail rumit akan disikapi dengan polos dan warna yang agak cerah pada bidang vertikalnya (dinding) sehingga penerapan transformasi obyek kedalam ruangan harus menyesuaikan dengan kondisi ruangan itu sendiri dan kondisi ruangan sebelumnya sehingga tidak terkesan monoton.

Pada pertimbangan rancangan kali ini terhadap ruang display I terjadi perubahan, yaitu ekspresi besar dan tebal didefinisikan sebagai sesuatu yang berat maka hal ini akan disikapi dengan permainan warna, yaitu warna gelap pada atap dan dinding bagian atas, yang akan kontras dengan dinding bagian bawah sehingga kesan berat akan terdefinisi disini. Ekspresi dari banyaknya motif pada keris tangguh Mataram, disikapi dengan menampilkan ukiran pada kolomnya saja, tidak pada dinding karena kolom merupakan bagian dari bangunan yang terlihat mencolok tetapi tidak mendominasi didalam bangunan sehingga jika ekspresi detail diungkapkan disini tidak akan mengganggu pandangan secara visual dan orang

tetap dapat menikmatinya dengan baik, dibandingkan jika keseluruhan dinding yang menerima ekspresi detil, karena orang akan cenderung kurang memperhatikannya.

GAMBAR IV. 21 : Interior Ruang Display I



Sumber : Pemikiran Pribadi

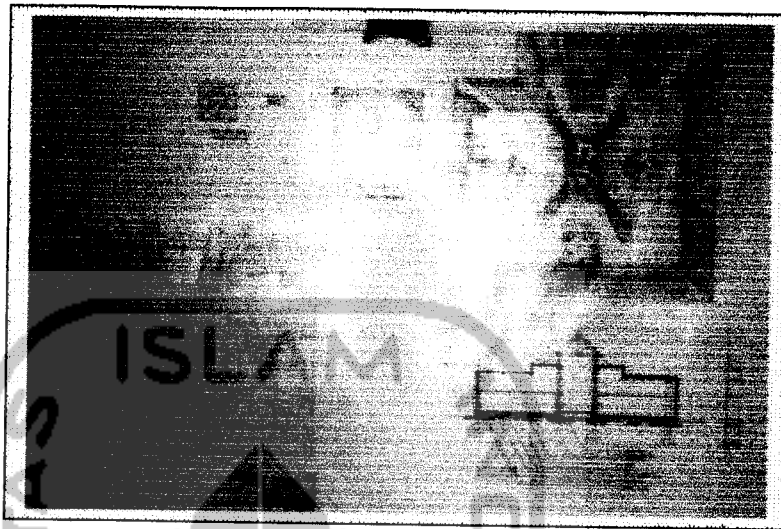
Pamor yang mubyar (menyala) akan diekspresikan dengan permainan warna pada dinding bagian bawah yang berwarna cerah, sehingga jika pada ruangan ini akan di-*display*-kan relief-relief batu yang cenderung berwarna gelap maka kontrasnya dengan warna dinding yang cerah akan saling mendukung keberadaannya. Ekspresi batu meteor akan ditampilkan disini sebab jika ditinjau dari segi proses pembuatan keris maka elemen ini adalah jenis bahan keris yang paling sulit dicari jika dibandingkan dengan bahan dasar keris yang lain. Elemen ini akan membentuk pola pamor yang sangat bagus yang akan berbeda hasilnya jika diganti dengan elemen lain misalnya nikel, sekaligus karena adanya campuran bahan meteor maka puncak keris sebagai senjata yang mampu memadukan antara unsur logam dan batuan teruji disini. Ini merupakan hal esensial yang

membedakan antara keris dengan senjata lain. Ekspresi batu meteor ini diterapkan pada elemen horizontal ruangan, yaitu pada lantai dan plafon. Pada lantai ungkapan yang dilakukan adalah dengan memakai lantai dari jenis batuan yaitu marmer sedangkan pada plafon ekspresi yang dilakukan adalah membentuk pola plafon yang mirip dengan raut / permukaan dari batu meteor yang sesungguhnya, sehingga secara visual orang akan merasakan seperti melihat meteor diatas ruang yang menutupi ruangan.

Setelah dipertimbangkan ternyata ekspresi bentuk keris yang paling mendasar perlu untuk ditunjukkan disini daripada pamor seperti pada rancangan sebelumnya karena pamor sudah diekspresikan pada ruangan sebelumnya (ruang display I). Pada ruang display II transformasi yang dilakukan adalah mengambil salah satu bentuk keris yang mudah dikenali yaitu keris model luk. Transformasi yang dilakukan adalah dalam hal liukannya. Liukan ini pada rancangan sebelumnya dikenakan pada plafon, karena dipertimbangkan bahwa ekspresi ini akan kurang diperhatikan jika dipasang pada plafon maka pada rancangan ini ekspresi akan dikenakan pada elemen vertikal ruangan yaitu dinding karena bidangnya lebih lebar sehingga ekspresinya lebih maksimal. Dinding pada ruangan ini akan dilapisi logam tembaga yang diliuk-liukkan dengan warna cenderung cerah karena materi yang akan disajikan disini adalah dominan keris yang notabene berwarna cenderung gelap sehingga ekspresi dinding dapat lebih menegaskan obyek yang disajikan.

Keris memiliki ornamentasi-ornamentasi (*ricikan*) yang khas terutama pada bagian *sor-soran*-nya (bilah bagian bawah) dalam hal ini akan diambil *ricikan* bagian depan dari keris yang umum dimiliki oleh keris, yaitu *ricikan* berupa : *jenggot, kembang kacang, jalen dan lambe gajah*. Hal tersebut akan diterapkan pada pola lantainya yang membentuk ornamentasi *ricikan* seperti yang telah disebutkan.

GAMBAR IV. 22 : Interior Ruang Display II & III



Sumber : Pemikiran Pribadi

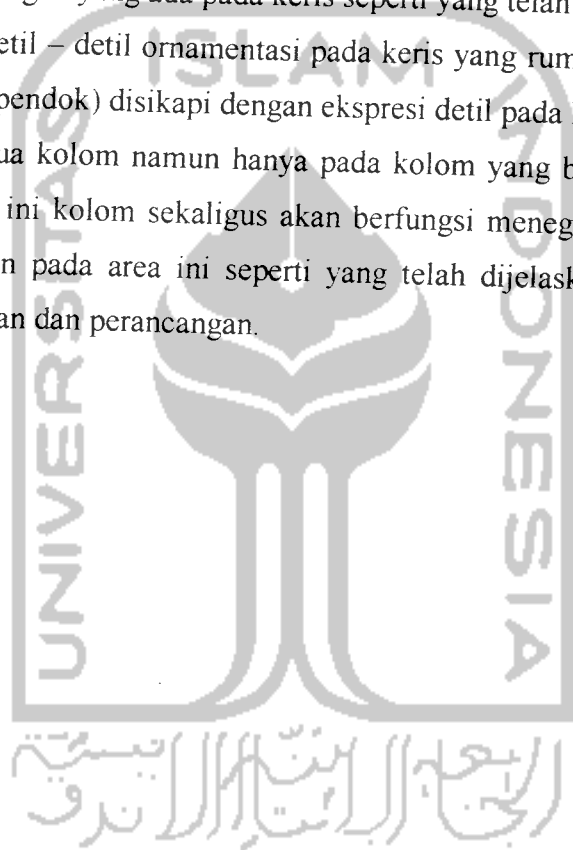
Transformasi yang diterapkan pada ruang display III yaitu ruang keris sebagai kepercayaan, asesoris dan perkembangannya adalah sama seperti pada rancangan awal yaitu dapat ditinjau berdasarkan dua hal. Pertama dalam hal transformasi bentuk terhadap karakter keris yang dianggap bertuah, dihormati dan perlu diletakkan di ruang yang tinggi, akan disikapi dengan merendahkan elemen horizontal (plafon) sehingga kesan penghormatan terhadap materi yang berlebihan dapat berkurang. Secara visual atap yang rendah akan mengesankan suasana yang akrab. Sebagai konsekuensi dari pemasangan plafon yang direndahkan, secara visual plafon harus menyajikan sesuatu yang menarik untuk dinikmati, untuk itu pada plafon akan diekspose detail ornamentasi yang sekaligus mengekspresikan perkembangan keris dewasa ini sebagai asesoris / hiasan yang penuh dengan detail-detail dan akan dinikmati nilai seninya.

Kedua dalam hal perkembangan keris sebagai asesoris yang akan dipakai pada acara-acara tertentu misalnya saat upacara pernikahan yang identik dengan sesuatu yang sifatnya gemerlap, penuh kecemerlangan dan nuansa keemasan (Jawa : *abyor*) disikapi dengan permainan warna yang cenderung gelap/warna tua yang diterapkan pada elemen vertikal (dinding) sehingga penyajian obyek yang dominan bersifat gemerlap akan dapat dinikmati secara maksimal karena gelap

dan terang adalah dua warna yang kontras namun akan saling mendukung keberadaannya.

Sebagai konsekuensi dari dinding yang cenderung berwarna gelap maka pada lantai sebagai elemen horizontalnya ditampilkan pola warna yang cenderung cerah, karena jika semuanya diekspresikan gelap akan menimbulkan suasana yang mencekam, selain itu kecerahan pola warna pada lantai ini sebagai ungkapan kecemerlangan yang ada pada keris seperti yang telah disampaikan sebelumnya.

Detil – detil ornamentasi pada keris yang rumit (detil pada hulu, mendak, selut dan pendok) disikapi dengan ekspresi detil pada kolom yang tidak diterapkan pada semua kolom namun hanya pada kolom yang berada ditengah saja, karena pada area ini kolom sekaligus akan berfungsi menegaskan materi yang akan *display*-kan pada area ini seperti yang telah dijelaskan pada bab konsep dasar perencanaan dan perancangan.



BAB V

HASIL PERANCANGAN MUSEUM KERIS

V.1. KESIMPULAN

Museum Keris adalah tempat mengumpulkan, memelihara dan memamerkan salah satu kebudayaan bangsa Indonesia khususnya kebudayaan Jawa dalam hal ini adalah keris sebagai bagian dari hasil warisan nenek moyang, sehingga menambah pengetahuan masyarakat tentang *jagad perkerisan*, dalam konteks ini mengedepankan citra bangunan sebagai hasil dari proses transformasi terhadap karakteristik keris yang diterapkan pada penampilan bangunan sehingga dapat menunjang pemahaman yang lebih mendalam dalam mengamati dan menikmati obyek (keris) itu sendiri.

Lokasi (*site*) terletak di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi dengan luas lahan (*site*) $\pm 11.500 \text{ m}^2$. Sebelah Timur berbatasan dengan perumahan penduduk Jogoyudan, sebelah Selatan berbatasan dengan bekas Hotel Toegoe, sebelah Barat berbatasan dengan Jl. Pangeran Mangkubumi dan sebelah Utara berbatasan dengan kantor Perusahaan Listrik Negara.

Permasalahan umum beserta solusi yang dikemukakan dalam perancangan Museum Keris adalah :

- Bagaimana mewujudkan suatu bangunan Museum Keris yang dapat berfungsi sebagai wadah untuk menampung, memamerkan dan memberikan informasi serta pengetahuan dan pembelajaran kepada masyarakat dalam melestarikan budaya bangsa yang tinggi nilainya hasil warisan nenek moyang.
- Yaitu dengan menyediakan fasilitas-fasilitas (ruang) yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini Museum Keris menyediakan ruang display sebagai ruang utama untuk menampung, memamerkan obyek yang disajikan dan secara tidak langsung memberikan informasi serta pengetahuan dan pembelajaran kepada masyarakat mengenai keris. Museum Keris juga

menyediakan ruang pameran temporer yang berfungsi untuk memamerkan segala hal yang berhubungan dengan keris dan budaya, selain itu juga mewadahi pemberian informasi serta pengetahuan dan pembelajaran kepada masyarakat khususnya mengenai keris dengan menyediakan fasilitas perpustakaan serta ruang sarasehan sebagai ajang tukar pikiran dan auditorium sebagai ruang diskusi atau seminar untuk menambah pengetahuan mengenai *jagad perkerisan*.

- ✦ Bagaimana mewujudkan suatu museum yang menarik secara arsitektural sehingga menimbulkan minat kunjungan masyarakat kepada wisata rekreasi budaya khususnya keris terhadap fenomena sedikitnya pengunjung wisata budaya museum.
- Yang dilakukan Museum Keris adalah dengan menunjukkan secara arsitektural yaitu dalam hal ungkapan hasil transformasi karakteristik keris kedalam bangunan yang dapat menambah pemahaman terhadap obyek, yang akan berbeda dengan bangunan disekitarnya yang tidak mengungkapkan makna apapun tentang obyek yang diwadahnya. Tidak adanya ungkapan mengenai obyek kedalam bangunan menjadikan pengunjung kurang memahami mengenai apa yang disajikan oleh sebuah museum dan Museum Keris memahami hal tersebut, sehingga pemahaman pengunjung yang didukung oleh ungkapan karakteristik obyek tersebut menjadikan minat tersendiri terhadap museum. Hal tersebut menjadikan Museum Keris selangkah lebih unggul daripada museum lainnya dimana orang akan memahami keris yang secara arsitektural didukung oleh makna yang terkandung dalam bangunan, sementara hal tersebut tidak terjadi pada museum lain.

Permasalahan khusus sekaligus solusi yang dikemukakan dalam perancangan Museum Keris kali ini adalah :

- ✦ Bagaimana mewujudkan suatu bangunan Museum Keris yang memberikan ketegasan pada proses pemahaman keris sebagai obyek dengan mentransformasikan karakter dari keris itu sendiri, yaitu dalam hal teknologi metalurgi yang terdapat dalam proses pembuatan keris untuk

- ditransformasikan kedalam penampilan luar bangunannya (eksterior) sehingga memberikan kesan ketertarikan (*interest*) secara visual bagi pengunjung.
- Pemahaman Museum Keris terhadap transformasi karakteristik teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris adalah dengan menunjukkan totalitas logam yang diterapkan pada fasadnya, sebab secara umum keris identik dengan logam dan dominan keseluruhannya terbuat dari logam. Ekspresi logam dikombinasikan dengan “liukan” supaya dapat lebih dinikmati, yang akan berbeda jika logam dipasang datar dan rata, ekspresinya kurang dapat dirasakan. Liukan ini sekaligus merupakan ungkapan dari bentuk keris yang secara umum akan dipahami dalam bentuk luk (lekok), sehingga luk tersebut perlu diekspresikan disini dalam bentuk liukan pada logam. Transformasi yang lain dalam hal ketegasan teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris adalah teknik pemanasan besi yang diekspresikan dalam bentuk gradasi warna pada dinding logamnya.
 - Transformasi karakteristik yang lain ditunjukkan pada bagian tampak ruang display. Ungkapan yang dilakukan adalah ekspresi penempaan besi yang ditunjukkan dengan mengekspose lempengan besi pada dinding dengan ekspose permukaan yang tidak rata, seperti baru ditempa. Kemudian di atasnya diekspresikan liukkan logam sebagai transformasi logam yang telah ditempa merata dan diliukkan, siap untuk dibentuk menjadi sebilah keris. Teknik pelapisan (lipatan) logam ditunjukkan dengan menyusun logam pada dinding yang dipasang berselang-seling antara logam aluminium dan tembaga. Selain itu ditunjukkan pula teknik pengukiran setelah bentuk keris jadi yaitu pada bagian bawah atap ruang display dari logam tembaga yang diukir detil motif pada keris. Logam setelah melalui proses penempaan, lipatan, pemanasan dan pembentukan maka akan terbentuk pamor pada bilah keris yang merupakan hasil peleburan antara logam dengan bahan pamor (meteorit, nikel) sehingga disini diekspresikan detil pola pamor yang secara visual cukup menarik dan secara umum dari ekspresi ini orang akan paham bahwa ruang ini dipentingkan karena ekspresif dan memang ini adalah ruang utama atau ruang display obyek.

- Bagaimana menghadirkan nuansa yang menunjang pemahaman terhadap penikmatan obyek (keris) pada ruang display (interior) sebagai daya dukung bagi pengunjung dalam memahami obyek, yang diperoleh dari ungkapan karakteristik obyek yang disajikan.
- Dalam hal ini Museum Keris menunjukkannya per ruangan display dengan mentransformasikan karakteristik obyek (keris) sesuai dengan karakter masing-masing ruang yang didasari oleh obyek / materi yang diwadahi ruangan tersebut. Ruang display I merupakan ruangan dengan tema Sejarah Dan Asal Usul Keris, pada ruangan ini transformasi karakteristik keris yang dilakukan adalah dengan mengambil tipologi salah satu tangguh keris yaitu keris tangguh Mataram, yang mempunyai ciri-ciri : bilah keris besar dan tebal, banyak motif (detil ukiran dan gambar pada bilahnya), pamor *mubyar* (berwarna seperti perak kurang baja). Pada ruangan ini ekspresi besar dan tebal didefinisikan sebagai sesuatu yang berat maka hal ini akan disikapi dengan permainan warna, yaitu warna gelap pada atap dan dinding bagian atas, yang akan kontras dengan dinding bagian bawah sehingga kesan berat akan terdefinisi disini. Transformasi dari banyaknya motif pada keris tangguh Mataram, disikapi dengan menampilkan ukiran pada kolom, tidak pada dinding karena kolom merupakan bagian dari bangunan yang terlihat mencolok tetapi tidak mendominasi didalam bangunan sehingga jika ekspresi detil diungkapkan disini tidak akan mengganggu pandangan secara visual dan orang tetap dapat menikmatinya dengan baik. Pamor yang *mubyar* (menyala) diekspresikan dengan permainan warna yang cenderung cerah pada dinding bagian bawah, sehingga jika pada ruangan ini akan di-*display*-kan relief-relief batu yang cenderung berwarna gelap maka kontrasnya dengan warna dinding yang cerah akan saling mendukung. Selain itu juga diekspresikan karakter batu meteor yang diterapkan pada elemen horizontalnya, yaitu pada lantai dan plafon. Karakter meteor yang dipahami disini adalah meteor yang tergolong jenis batuan dan meteor yang raut/permukaannya tidak rata. Ekspresi batuan diterapkan pada lantai yaitu dengan memakai bahan lantai dari jenis batuan yaitu marmer sedangkan ekspresi raut pada meteor diterapkan pada pola

plafon yang diekspose mirip dengan raut pada meteor, sehingga secara visual orang akan merasakan seperti melihat meteor diatas ruangan.

- Pada ruang display II yang merupakan ruang Bentuk Dan Model Keris, transformasi yang dilakukan adalah mengambil salah satu bentuk keris yang mudah dikenali yaitu keris model luk. Transformasi dilakukan dalam hal liukannya dan diterapkan pada elemen vertikal ruangan yaitu dinding yang diekspresikan dengan pelapisan logam tembaga yang diliuk-liukkan, dengan warna cenderung cerah karena materi yang disajikan disini adalah dominan keris yang notabene berwarna cenderung gelap sehingga ekspresinya dapat menegaskan obyek yang disajikan. Keris memiliki ornamentasi (*ricikan*) yang khas terutama pada bagian *sor-soran*-nya (bilah bagian bawah) dalam hal ini akan diambil *ricikan* bagian depan dari keris yang umum dimiliki oleh keris, yaitu *ricikan* berupa : *jenggot, kembang kacang, jalen dan lambe gajah*. Hal tersebut akan diterapkan pada pola lantainya yang membentuk ornamentasi *ricikan* seperti yang telah disebutkan.
- Transformasi yang diterapkan pada ruang Display III yaitu ruang dengan tema Keris Sebagai Kepercayaan, Asesoris Dan Perkembangannya ditinjau berdasarkan dua hal. Pertama dalam hal transformasi bentuk terhadap karakter keris yang dianggap bertuah, dihormati dan perlu diletakkan diruang yang tinggi, disikapi dengan merendahkan elemen horizontal (plafon) sehingga kesan penghormatan terhadap materi yang berlebihan dapat berkurang, sebagai konsekuensinya secara visual plafon harus menyajikan sesuatu yang menarik untuk dinikmati, untuk itu pada plafon diekspose detil ornamentasi yang sekaligus mengekspresikan perkembangan keris dewasa ini sebagai asesoris / hiasan yang penuh dengan detil-detil dan akan dinikmati nilai seninya. Secara visual atap yang rendah akan lebih mengesankan suasana yang akrab sehingga diharapkan komunikasi dan tukar pikiran antar pengunjung dapat terjalin baik. Kedua dalam hal perkembangan keris sebagai asesoris yang dipakai pada acara tertentu, misalnya saat upacara pernikahan yang identik dengan sesuatu yang sifatnya gemerlap, penuh kecemerlangan dan nuansa keemasan, disikapi dengan permainan warna yang cenderung

gelap/warna tua dan diterapkan pada elemen vertikal (dinding) sehingga penyajian obyek yang dominan bersifat gemerlap akan dapat dinikmati secara maksimal karena gelap dan terang adalah dua warna yang kontras namun akan saling mendukung keberadaannya. Sebagai konsekuensi dari dinding yang cenderung berwarna gelap maka pada elemen horizontalnya (lantai) ditampilkan pola warna yang cenderung cerah, karena jika semuanya diekspresikan gelap akan menimbulkan suasana yang mencekam, selain itu kecerahan pola warna pada lantai ini sebagai ungkapan kecemerlangan yang ada pada keris seperti yang telah disampaikan sebelumnya. Detil-detil ornamentasi pada keris (detil pada hulu, mendak, selut dan pendok) yang rumit disikapi dengan ekspresi detil pada kolom, diterapkan pada kolom yang berada ditengah saja, karena pada area ini kolom sekaligus akan berfungsi menegaskan materi yang akan di-*display*-kan pada area ini seperti yang telah dijelaskan pada bab konsep dasar perencanaan dan perancangan.

- Bagaimana mewujudkan suatu narasi pada penyajian obyek sehingga kronologisnya jelas yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dalam penikmatan terhadap obyek.
- Museum Keris menyajikan *display* obyek (keris) berdasarkan sequensi yang dimulai dari sejarah dan asal usul keris itu sendiri (pada ruang display I) yang memuat bukti-bukti / fakta tentang keberadaan keris yang pertama kali berupa prasasti, berita-berita rontal dan sebagainya termasuk *display* asal usul lahirnya sebuah keris (proses pembuatan keris) dari mulai proses pemesanan kepada empu, persiapan bahan, proses pengerjaan, penyepuhan sampai pada pewartangan keris. Ditampilkan pula proses pembuatan pengukiran warangka, pendok dan hulu keris, *display* proses pewartangan (pengisian kekuatan gaib keris) oleh sang empu, *display* alat-alat, contoh bahan keris dengan format *display* disesuaikan kondisi “bengkel kerja keris” pada saat masih beraktivitas. Kemudian setelah diketahui asal usulnya maka bentuk dan model-model keris akan ditampilkan dalam ruang display II, meliputi *display* bentuk keris secara esensial, yaitu bentuk keris yang khas dan sangat berbeda dengan senjata daerah ataupun negara lain, kemudian membandingkannya dengan senjata-

senjata tersebut (membandingkan antara keris dengan senjata lain) termasuk penyajian ragam *dapur* keris beserta *tangguh* dan *pamor*-nya. Setelah asal usul dan model-modelnya dipahami maka hal selanjutnya yang perlu dijelaskan adalah perspektif orang mengenai keris yang dipandang sebagai kepercayaan, asesoris dan perkembangannya dewasa ini (ruang display III) dimana Museum Keris akan menampilkan hal-hal yang berkaitan dengan mitos-mitos seputar keris, dalam perspektif masa lalu dan saat sekarang termasuk perkembangan fungsi keris sebagai asesoris / pelengkap saja, seperti mitos yang menganggap bahwa keris memiliki sesuatu yang bertuah dan "sakti", dapat ditilik dari sejarah, misalnya keris "empu Gandring" yang memuat kutukan sang empu kepada Ken Arok beserta tujuh keturunannya, maka diorama ketika Ken Arok menusuk sang empu dan ketika sang empu menyatakan sabda sumpahnya beserta keterangan yang diperlukan akan ditampilkan disini. Hubungan keris dengan jabatan akan disajikan diorama dan gambar beserta keterangan mengenai sejarah pewarisan tahta kerajaan Mataram kepada pewarisnya yang ditandai dengan diserahkannya keris "Kyai Joko Piturun" dari Sri Sultan kepada sang putra mahkota sebagai simbol amanat diwariskannya tahta kekuasaan. Selain itu perkembangan fungsi keris sebagai benda seni yang akan dikoleksi karena tingginya nilai seni yang terkandung didalamnya, fungsinya sebagai asesoris (perlengkapan) dan pemakaiannya pada busana adat ketika dalam resepsi pernikahan, ketika berperang, menghadap raja dan sebagainya yang akan berbeda dalam cara pemakaiannya, ditampilkan pada ruangan ini. Asesoris keris berupa *mendak*, *selut* dan motif-motifnya juga akan ditampilkan.

- ✦ Bagaimana mewujudkan suatu bangunan baru yang adaptif terhadap bangunan konservasi yang ada pada lingkungan sekitar tanpa mengurangi nilai bangunan baru dan nilai dari bangunan konservasi tersebut.
- Sikap adaptif terhadap bangunan konservasi ditunjukkan Musem Keris pada *entrance*-nya yang dinaungi *arcade*. Pola bidang depan *arcade* untuk mempertegas *entrance* dilakukan dengan cara menampilkan pola segi empat bersusun pada bidang depan *arcade* yang senada dengan fasad pada bangunan

konservasi. Kemudian pada bukaan menuju pintu utama (pada *arcade*) ditampilkan bentuk lengkung yang mengambil dari unsur lengkung yang dominan terdapat pada bangunan konservasi dan dipertegas dengan menunjukkan sedikit detil berupa pola pamor untuk menegaskan *entrance* sebagai tempat keluar masuk museum. Selanjutnya kemenerusan ritme garis-garis vertikal yang dominan pada bangunan konservasi diteruskan dengan keteraturan bidang vertikal dengan ritme yang sama pada bangunan baru (Museum Keris) dan untuk lebih menegaskan ekspresi logamnya maka kolom diekspose dengan struktur baja yang ditampilkan polos tanpa detil yang rumit sehingga secara visual menunjukkan kemenerusan bidang-bidang vertikal tersebut. Hal ini dipertegas lagi dengan menunjukkan kemenerusan “bayangan” lengkung pada pola bukaan bangunan lama dengan mengekspose pola-pola lengkung baja yang menghubungkan antar kolom baja yang diekspose pada fasad Museum Keris.

Tujuan yang akan diraih Museum Keris dalam perancangan kali ini adalah untuk mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan Museum Keris sebagai wadah fisik yang sesuai dengan kebutuhan *display*, informasi dan perkembangan keris yang dalam hal ini Museum Keris telah memenuhinya dengan menyediakan fasilitas-fasilitas ruangan terhadap kebutuhan tersebut yang sudah dijelaskan diatas. Selain itu juga menghadirkan sebuah bangunan museum sebagai wadah pelestarian budaya masa lampau yang menghususkan pada salah satu unsur warisan budaya Jawa yaitu **keris** dengan format menampilkan citra bangunan sebagai hasil dari transformasi teknologi metalurgi proses pembuatan keris di Jogjakarta yang didalamnya terkandung unsur pelestarian dan pemahaman nilai-nilai seni keris dengan melakukan proses transformasi karakteristik keris sebagai obyek kedalam bangunan seperti yang dijelaskan sebelumnya.

Target atau sasaran dalam menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan Museum Keris yaitu dengan mewujudkan ungkapan karakteristik teknologi metalurgi keris yang akan diterapkan pada fasad bangunan dan pada bagian tampak ruang *display* (eksterior) serta mewujudkan sikap adaptif terhadap

lingkungan yang konservatif yang diterapkan pada fasad bangunan sehingga memberikan daya tarik tersendiri (*interest*) bagi pengunjung untuk mengunjungi dan lebih mengenal Museum Keris. Hal yang dijadikan sebagai ukuran keberhasilan adalah terekspresinya totalitas logam kedalam fasadnya, terekspresinya proses pembuatan keris sebagai ungkapan teknologi metalurginya kedalam tampak bangunan (fasad dan tampak ruang display) serta adanya perwujudan pada fasad bangunan sebagai ekspresi dari sikap adaptif terhadap bangunan konservasi yang ada dan hal tersebut sudah diungkapkan pada bab sebelumnya.

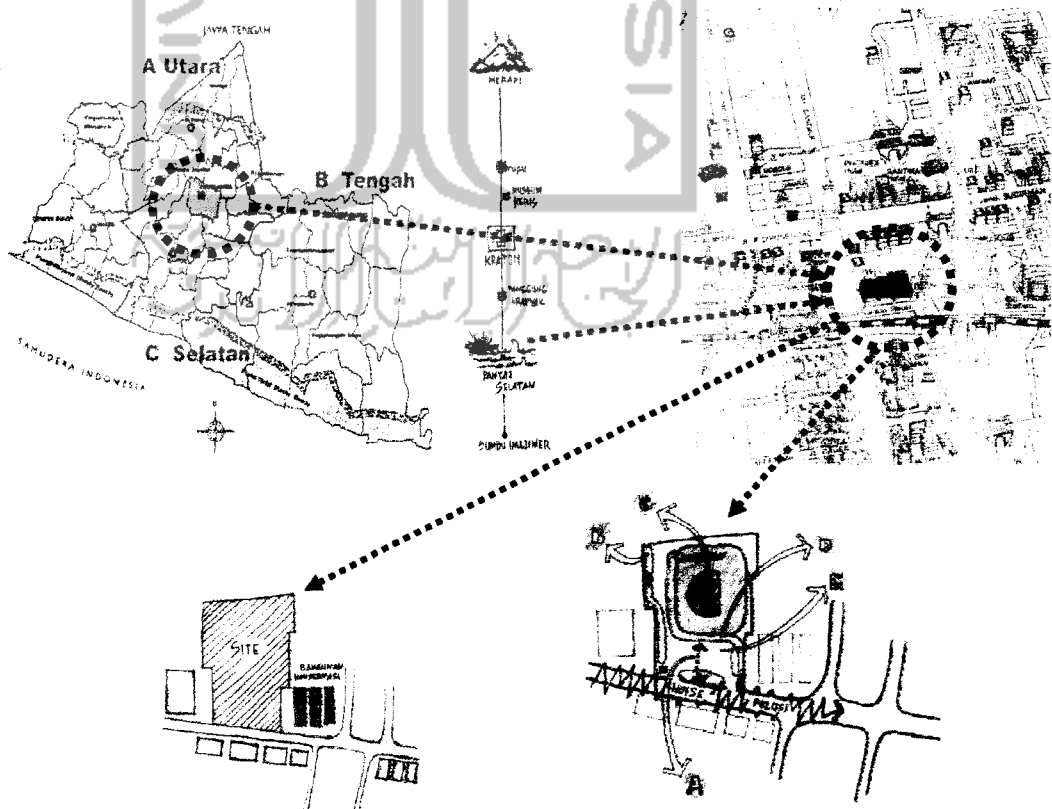
Selain itu sasaran yang ingin dicapai adalah mengungkapkan perwujudan tata ruang display (*interior*) melalui proses transformasi yang didasarkan pada karakter obyek yang disajikan pada masing-masing ruang display sehingga dapat mendukung pemahaman dan penikmatan terhadap koleksi materi yang disajikan. Hal yang menjadi tolok ukur keberhasilan adalah terekspresinya sesuatu yang paling esensial yang diwadahi dalam ruang display tersebut yang antara lain akan diterapkan pada bagian-bagian dari ruangan baik vertikal (*dinding dan kolom*) maupun horizontal (*lantai dan plafon*) dan hal tersebut telah diterapkan dalam rancangan Museum Keris yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Hubungan antara Museum Keris, lokasi dan lingkungan sekitarnya adalah bahwa fungsi bangunan sebagai museum yang membawa misi kebudayaan yaitu melestarikan warisan budaya bangsa berupa keris, terletak pada sebuah lokasi yang sangat strategis baik secara komersial, yaitu pada jalan arteri, ditengah kota yang mudah aksesnya dan berdekatan dengan tempat-tempat wisata dan stasiun transportasi umum sehingga berpengaruh pada jumlah pengunjung museum, maupun secara kultural berada pada garis sumbu imajiner mikrokosmos yaitu pantai Selatan - Panggung Krapyak – Kraton Yogyakarta Hadiningrat – Tugu – gunung Merapi, kemudian lingkungan lokasi sekitar yang terdapat bangunan konservasi yang antar keduanya harus saling mendukung dan tidak saling menenggelamkan. Ini berarti keduanya berkorelasi secara kultural dan komersial.

Kemudian hubungannya dengan kualitas bangunan yang akan dicapai adalah bahwa dalam hal menegaskan fungsi bangunan terhadap obyek maka proses transformasi teknologi metalurgi keris dilakukan pada penampakan luar bangunan untuk menambah pemahaman terhadap obyek. Kemudian hubungannya dengan letak bangunan yang terletak ditengah kota, yang disatu sisi menuntut supaya adaptif dengan bangunan sekitar dan disisi yang lain dituntut harus menyesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan jaman (modern). Lalu letaknya yang sangat menyolok di jalan arteri sehingga menuntut pemahaman bagi yang memandang bangunan supaya mengetahui dengan jelas bangunan apa yang dilihatnya, yang dalam hal ini dijelaskan dengan penyajian proses transformasi teknologi metalurgi keris pada tampak bangunannya dan ekspresi lain yang mendukung pada ruang display-nya.

V.2. HASIL RANCANGAN

Gambar V. 1 : Kesimpulan Analisa Site



Sumber : Analisa Pribadi

Lokasi *site* terletak di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi dengan luas lahan (*site*) $\pm 11.500 \text{ m}^2$. Sebelah Timur berbatasan dengan perumahan penduduk Jogoyudan, sebelah Selatan berbatasan dengan bekas Hotel Toegoe, sebelah Barat berbatasan dengan Jl. Pangeran Mangkubumi dan sebelah Utara berbatasan dengan kantor Perusahaan Listrik Negara.

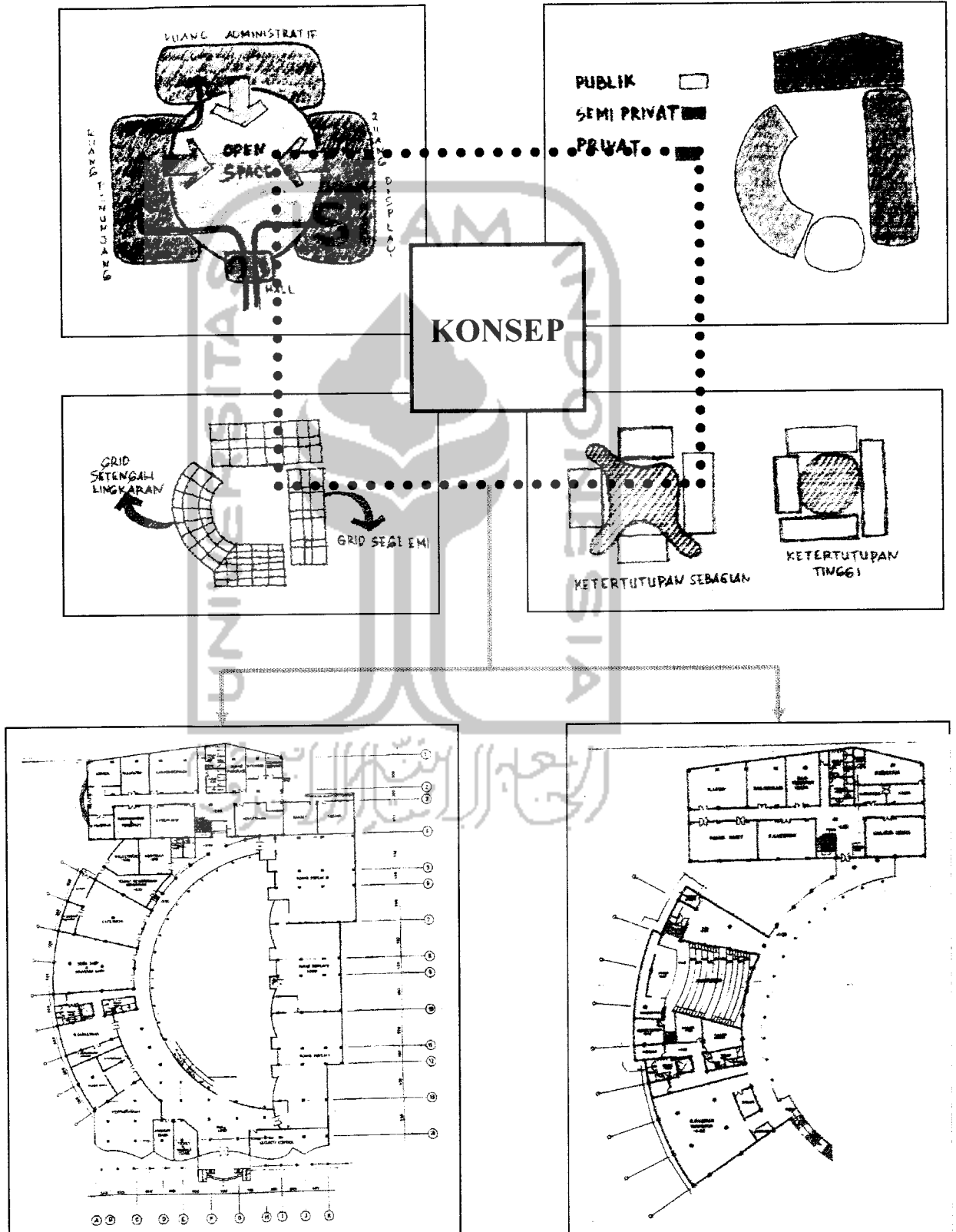
Secara khusus lokasi mempunyai arti penting yaitu berada pada garis sumbu imajiner mikrokosmos antara pantai Selatan - Panggung Krapyak-Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat – Tugu – gunung Merapi, yang merupakan garis kebudayaan terikat, sehingga menunjang dalam kesamaan budaya karena Keraton sebagai simbol pusat kebudayaan dan Museum Keris juga mengungkapkan aspek budaya dan menyampaikan misi kebudayaan.

Pada lokasi mempunyai konsekuensi negatif, yaitu lokasi berada ditengah kota dengan mobilitas dan tingkat aktivitas yang padat dari arah Jl. Pangeran Mangkubumi dan stasiun Tugu yang memberikan ekse negatif pada bangunan dalam hal kebisingan (*noise*). Bangunan mengatasi hal tersebut dengan memperpanjang jarak antara bangunan dengan jalan dan meminimalkan bukaan khususnya yang berorientasi kearah jalan, sehingga dapat mengurangi kebisingan yang terjadi. Tingginya tingkat polusi udara diatasi dengan penanaman pohon pada lokasi, selain berfungsi sebagai penambah kesegaran penghawaan alamiah. Selain itu juga dirancang suatu *Open space* yang berfungsi sebagai arah orientasi bangunan, keindahan pandangan, mengurangi tingkat polusi dan menambah kesegaran penghawaan.

Kondisi lokasi yang ramai juga berpengaruh terhadap aspek keamanan (*safety* dan *security*). Hal ini direspon dengan membedakan antara *pedestrian* yang diperuntukkan bagi pejalan kaki, dengan *vehicle* bagi kendaraan sehingga ketegasan batasan antara keduanya memenuhi tuntutan aspek *safety* bagi para pelaku kegiatan dalam area museum. Dari segi *security* disikapi bangunan dengan meletakkan pos-pos keamanan pada lokasi-lokasi dipintu keluar dan masuk area museum, selain itu juga diletakkan kamera-kamera untuk mengefektifkan pengawasan terhadap ruangan-ruangan yang ada, sehingga tuntutan *security* terpenuhi.

Gambar V. 2 : Kesimpulan Konsep

Sumber : Analisa Pribadi



Museum Keris dirancang berdasarkan pada pembagian fungsi bangunan menjadi 3 bagian, yaitu bagian pertama adalah ruang display / utama, merupakan ruang inti dari museum yang mewadahi materi *display* atau obyek yang disajikan museum. Bagian kedua adalah ruang penunjang, yaitu bagian yang berisi ruang-ruang penunjang yang memperkuat eksistensi obyek yang di-*display* dalam museum karena bagian ini akan mewadahi hal-hal yang sifatnya dinamis, artinya jika pada ruang display pengunjung akan menikmati obyek yang diam maka pada ruang penunjang akan didemonstrasikan cara kerja yang sesungguhnya. Bagian ketiga adalah ruang administratif yang mewadahi aktivitas yang bersifat administratif, yaitu mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pada Museum Keris, baik kegiatan kepengurusan, kepegawaian sampai kegiatan perawatan.

Korelasi antar ketiga komponen tersebut adalah pada bagian pertama (ruang display) berfungsi sebagai pengantar atau pembuka cakrawala pengetahuan tentang *jagad perkerisan*, yang kedua adalah bagian penunjang yang secara umum berfungsi memberi pemahaman yang lebih mendalam setelah awam (pengunjung) secara singkat memahami apa yang disajikan dalam ruang display. Pemahaman tersebut bisa bersifat buku-buku atau ruang untuk mengadakan forum diskusi dan sebagainya. Bagian ketiga adalah administratif, secara umum berfungsi mendukung keberadaan museum baik dibidang pengelolaan, perawatan maupun peningkatan kualitas museum kedepan.

Gubahan massa pada Museum Keris disusun dengan pola terpusat. Orientasi bangunan ke dalam, yaitu kearah *open space* (taman) sebagai *point of interest* yang dilatarbelakangi ruang display yang merupakan bagian terpenting / utama, sehingga lebih terlihat mencolok jika dijadikan sebagai latar belakang arah orientasi. Hal ini dipertegas lagi dengan penataan ruang demonstrasi yang juga dirancang untuk di-*display*-kan, khususnya ruang besalen yang melatarbelakangi ruang display karena kegiatan yang terjadi pada ruang besalen cukup *interest* dan pada posisi ini besalen menunjukkan "titik" yang menegaskan derajat kepentingan ruang display.

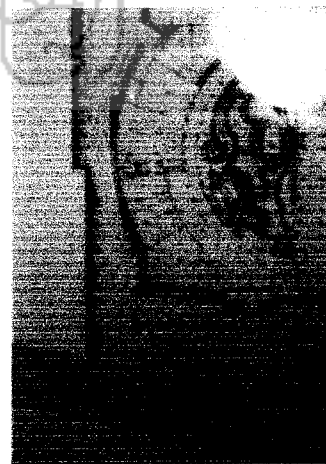
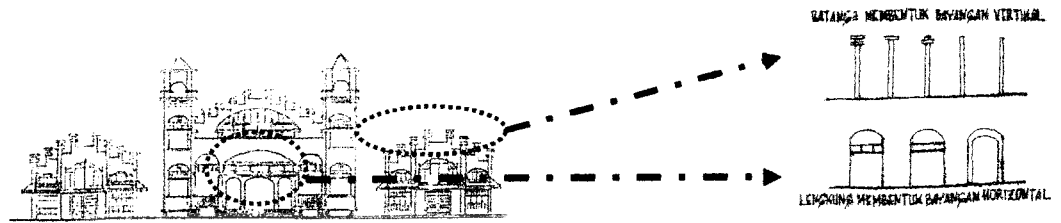
Keseluruhan massa bangunan juga diatur dalam komposisi yang *unity* dalam hal penutup atapnya yang menggunakan bentuk atap pelana, selain itu keseragaman juga ditunjukkan dengan warna dasar bangunan yang sama sehingga masing-masing fungsi ruang terdefinisi sebagai satu kesatuan.

Derajat kepentingan ruang bagian depan, meliputi hall, ticket dan tourist guide merupakan ruang publik. Ruang penunjang bersifat semi privat karena merupakan ruang pendukung dimana pengguna ruangan pada ruang ini lebih bersifat santai, perlu diskusi dan mengobrol. Ruang display sebagai ruang utama merupakan ruang yang bersifat privat karena ruangan ini sebagai pengantar ilmu pengetahuan yang pertama bagi pengunjung sehingga memerlukan keseriusan tertentu dalam memahami obyek yang disajikan. Ruang administratif juga bersifat privat karena kegiatan pengelolaan yang terjadi didalamnya diharapkan tidak mengganggu dan terganggu oleh aktivitas pada ruangan lain dan ruangan ini berhubungan secara tidak langsung dengan ruangan-ruangan yang lain.

Orientasi bangunan kearah *open space* dengan pengaturan gubahan massa memiliki derajat ketertutupan yang tinggi. Derajat ketertutupan ini perlu dibentuk untuk lebih mempertegas arah orientasi bangunan dan sistem kontrol atau koordinasi antar bangunan yang mudah, selain pertimbangan dari faktor *security*.

Sistem struktur pada Museum Keris secara umum berpola grid yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian pertama adalah grid segi empat yang mengkoordinasi sistem struktur pada ruang-ruang display, ruang administratif dan sebagian ruang penunjang bagian depan. Area ini menggunakan kolom berbentuk segi empat yang konsisten dengan bentuk ruangnya. Bagian kedua adalah grid setengah lingkaran yang mengkoordinasi struktur pada ruang penunjang. Area ini menggunakan kolom bentuk bulat yang konsisten dengan bentuk ruangnya yang membentuk pola setengah lingkaran.

Gambar V. 3 : Sikap Adaptif Bangunan



Sumber : Analisa Pribadi

Pada lingkungan sekitar *site* terdapat situs bangunan konservasi yang tidak terlepas dari aspek budaya, yaitu berupa bekas Hotel Toegoe dan stasiun Tugu yang dapat mendukung keberadaan museum dalam menyampaikan misi budaya yang keberadaannya tidak boleh diabaikan bangunan baru (Museum Keris) namun harus adaptif dan memperhatikan bangunan konservasi tersebut. Sikap adaptif ditunjukkan dengan mengadopsi pola-pola lengkung dan garis-garis vertikal yang dominan terdapat pada bangunan konservasi. Pola lengkung diaplikasikan pada bagian *entrance* yang dinaungi *arcade* dengan pola segi empat bersusun yang membayangi seperti pada *entrance* bangunan konservasi. Museum Keris menegaskan *entrance* dengan membentuk pola bukaan lengkung dibawah bidang depan *arcade* yang dipertegas dengan menunjukkan detil berupa pola pamor sebagai penegas *entrance* yang berfungsi sebagai tempat keluar masuk museum.

Sikap adaptif juga ditunjukkan dengan menampilkan keteraturan bidang vertikal dengan ritme yang sama, berupa kolom-kolom baja untuk meneruskan bidang-bidang vertikal pada bangunan konservasi selain untuk menegaskan ekspresi logam yang ditampilkan pada fasad bangunan. Hal ini masih dipertegas lagi dengan diteruskannya “bayangan” pola lengkung yang terdapat pada pola bukaan bangunan lama dengan mengekspose pola-pola lengkung baja yang menghubungkan antar kolom baja yang diekspose pada fasadnya.

Transformasi karakteristik keris dalam hal penerapan teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris kedalam fasad bangunan Museum Keris ditunjukkan dengan menampilkan ekspresi logam (tembaga) pada dinding sebagai bentuk totalitas keris yang berbahan logam dengan ekspresi logam yang diliukkan sebagai transformasi dari keris bentuk luk (lekuk), selain karakter logam dapat lebih dirasakan dengan ekspresi liukan tersebut. Ekspresi keris sebagai hasil proses pemanasan logam ditampilkan pada dinding logamnya yang diekspresikan mengalami gradasi warna seperti logam yang sedang mengalami proses pemanasan.

Gambar V. 4 : Hasil Transformasi Pada Ruang Display



Sumber : Analisa Pribadi

Transformasi berikutnya diterapkan pada tampak ruang display yaitu dengan memunculkan ekspresi keris sebagai hasil tempaan dengan menampilkan logam yang diekspresikan tidak beraturan, seperti logam yang sedang ditempa. Kemudian di atasnya diekspresikan liukkan logam sebagai transformasi logam yang ditempa dan diliukkan, siap dibentuk menjadi sebilah keris. Teknik pelapisan (lipatan) logam ditunjukkan dengan menyusun logam pada dinding yang dipasang berselang-seling antara aluminium dan tembaga. Ditunjukkan pula teknik pengukiran setelah menjadi bentuk keris pada bagian atasnya, dari bahan tembaga yang diukir detil motif keris. Logam setelah melalui proses penempaan yang panjang akan terbentuk pamor pada bilah keris yang merupakan hasil peleburan antara logam dengan bahan pamor sehingga pada bangunan diekspresikan detil motif pola pamor yang secara visual menarik dan secara umum orang akan memahami derajat kepentingan ruang tersebut yang ekspresif dan memberikan ketegasan terhadap fungsi ruang sebagai ruang display. Pada tampak ruang display ditunjukkan lengkungan-lengkungan pada dindingnya supaya konsisten dengan fasad bangunan yang meliuk, karena keduanya sama-sama bagian dari bangunan yang dikenai transformasi karakteristik obyek.

Ekspresi selanjutnya diterapkan pada interior ruang display. Ruang display dibagi menjadi 3, yaitu ruang Sejarah Dan Asal Usul Keris, ruang Bentuk Dan Model Keris serta ruang Keris Sebagai Kepercayaan, Asesoris Dan Perkembangannya. Pada ruang Sejarah Dan Asal Usul Keris diekspresikan tangguh salah satu keris, yaitu tangguh Mataram yang mempunyai ciri-ciri bilah keris besar dan tebal, banyak motif (detil ukiran dan gambar pada bilah), pamor *mubyar* (berwarna keperakan). Dari karakter tersebut ditransformasikan kedalam ruangan dengan menampilkan ekspresi besar dan tebal yang didefinisikan sebagai sesuatu yang berat, disikapi dengan permainan warna gelap pada atap dan dinding bagian atas yang kontras dengan dinding bagian bawah, sehingga kesan berat dapat dirasakan. Banyaknya detil pada keris tangguh Mataram disikapi dengan menampilkan ukiran pada kolomnya. Pamor *mubyar* diekspresikan dengan permainan warna cerah pada dinding bagian bawah. Selain itu juga diekspresikan

batu meteor yang diterapkan pada lantai dari jenis batuan marmer dan diterapkan pada plafon dengan membentuk pola seperti raut batu meteor.

Ruang Bentuk Dan Model Keris mengekspresikan bentuk keris model luk, sehingga liukannya perlu diungkapkan, yang dikenakan pada dinding dengan dilapisi tembaga yang diliukkan dan diekspresikan dengan warna cerah. Keris memiliki ornamentasi yang khas terutama pada bagian *sor-soran*-nya (bilah bagian bawah), dalam hal ini akan diambil *ricikan* bagian depan dari keris yang umum dimiliki oleh keris yaitu *ricikan* berupa *jenggot*, *kembang kacang*, *julen* dan *lambe gajah* yang diterapkan pada pola lantai yang membentuk gambar ornamentasi *ricikan* seperti yang telah disebutkan.

Ruang Keris Sebagai Kepercayaan, Asesoris Dan Perkembangannya menyajikan keris dari perspektif masyarakat tempo dulu dan sekarang, maka ruangan ini akan mengungkapkan karakter dari materi yang disajikan dengan mentransformasi pandangan mengenai keris yang dianggap bertuah dan dihormati sebagai benda pusaka, akan disikapi secara terbalik. Sesuatu yang dihormati dan disanjung adalah identik dengan meletakkannya pada tempat yang tinggi untuk menghargainya, maka pada ruangan ini disikapi dengan merendahkan elemen horizontal yaitu plafon supaya secara visual kesan penghormatan terhadap materi yang berlebihan berkurang dan berganti dengan suasana yang penuh keakraban dan kenyamanan bagi pengunjung untuk berinteraksi dan saling tukar pikiran guna menambah wawasan, yang akan berbeda dengan jika atap ditinggikan, maka kesan yang terbentuk adalah keagungan dan suasana yang mencekam karena skalanya sangat tinggi.

Pada plafon diekspose detil ornamentasi supaya menarik secara visual sebagai konsekuensi dari plafon yang direndahkan. Ekspresi warna gelap / warna tua yang diterapkan pada dinding sebagai bentuk kontradiksi terhadap perkembangan keris sebagai asesoris yang identik dengan sesuatu yang sifatnya gemerlap, penuh kecemerlangan dan nuansa keemasan, sedangkan lantai diekspose dengan warna cerah sebagai ungkapan kecemerlangan hiasan (asesoris) keris. Detil ornamentasi keris yang rumit disikapi dengan ekspresi detil pada



kolom bagian tengah saja, karena pada area ini kolom sekaligus berfungsi menegaskan materi yang akan di-*display* dengan format tertentu.

Secara khusus dapat disimpulkan bahwa ekspresi teknologi metalurgi pada proses pembuatan keris sebagai acuan dalam proses transformasi karakteristik keris pada bangunan dipandang lebih menarik untuk diungkapkan karena teknologi pembuatan keris sangat berbeda dengan teknologi pembuatan senjata lain, baik dari segi bahan pembuatnya maupun dari sisi teknik pengerjaannya, sehingga ekspresi itu penting untuk diungkapkan pada bangunan dibandingkan dengan ekspresi pada ungkapan yang lain. Museum Keris menunjukkannya dengan mentransformasikannya pada bagian luar dan bagian dalam bangunan. Pada bagian dalam bangunan dikenakan pada ruang display sebagai inti dari ruangan yang mewadahi obyek, sementara pada ruangan lain sebagai pendukung tidak dikenai karena jika semua ruangan dikenai maka malah akan menimbulkan pemahaman yang kurang mendalam (tidak fokus) terhadap obyek.

Secara umum ungkapan materi / obyek yang secara kualitatif diterapkan terhadap bangunan adalah dalam rangka membentuk pemahaman terhadap bangunan melalui strategi pengungkapan materi tersebut, dalam hal ini keris kedalam bangunan, dengan cara mendistribusikan ekspresi keris kedalam penampilan bangunannya. Berangkat dari kondisi bangunan publik yang secara umum lebih mengedepankan sisi fungsional bangunan daripada segi pemaknaan bangunan mengenai hal yang diwadahi bangunan tersebut sehingga orang menjadi kurang memahami arti dari sesuatu yang hendak dinikmati dalam bangunan tersebut. Museum Keris berusaha menampilkan daya tarik obyek sekaligus bangunan yang mewadahnya melalui filosofi bangunan yang menyerap nilai-nilai keris melalui proses transformasi karakteristik keris itu sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses transformasi karakteristik keris yang telah diterapkan kedalam bangunan adalah dalam rangka untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi pengunjung terhadap obyek yang dinikmati, dimana disatu sisi obyek akan dipahami dengan melihatnya secara langsung dan disisi lain penampilan bangunan juga dipahami sebagai bagian yang menunjang dan mendukung *display* obyek / materi yang diwadahi.

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa. 1988, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Balai Pustaka, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1991.
- Mangunwijaya, 1988.
- Drs. Sunyoto, Koordinator Kelompok Kerja Bimbingan Museum Sono Budoyo, 16 Maret 2001.
- Jogjakarta Dalam Angka Tahun 1998.
- Adisijanti, Inajati, “ *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengelolaan Warisan Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata* “, Makalah Lokakarya Terbatas, Pusat Penelitian dan Pengembangan Pariwisata UGM, 1 April 2000.
- Hasil Penelitian Puslitbang Pariwisata, *Tourism Sector Programming and Policy Development*, Lembaga Penelitian Perencanaan Wilayah dan Kota, ITB, Desember, 1980.
- Muhammad Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Departemen P&K Direktorat Permuseuman, Jakarta, 1992.
- Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995.
- Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Museum Basics*, ICOM, London, 1993.
- TMII Museum, *Buku Pedoman Museum*, Jakarta.
- Parker, A.C. *Manual For History*, New York, 1995.
- Departemen P&K, *Proyek Pembinaan Museum*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta, 1993.
- Tedjo Susilo, *Sarana dan Fasilitas Museum*, Direktorat Museum, Jakarta.
- Susilo Tedjo, Drs., *Pedoman Mendirikan Museum*.

- Sutaarga, Moh. Amir, Drs., *Kapita Selekta Museografi Dan Museologi*, Dir. Museum, Ditjen Kebudayaan, Depdiknas.
- Dinu Bambaru, *The Commandments for The Museum Architect*.
- Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950.
- S. Lumintu, *Ilmu Keris*, Lumintu, Yogyakarta, 2002.
- Bambang Harsrinuksmo, *Ensiklopedi Budaya Nasional*, Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1998.
- Ernst Neufert, *Data Arsitek*, Erlangga, 1999.

