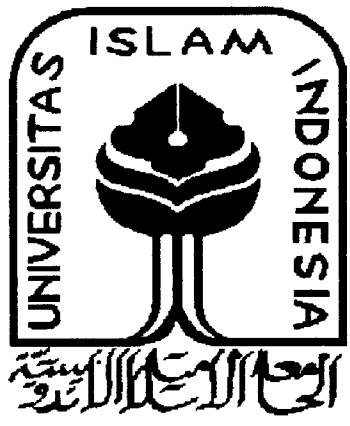


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
BANGUNAN
8-3-03
000271
512000271001

FASILITAS
APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA
di KAWASAN WISATA CANDI PRAMBANAN
Ungkapan Citra Visual Melalui
Pendekatan Preseden Arsitektur Candi Prambanan



Disusun oleh :
AZKAWATI ADYANORA
97 512 152

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2002

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
BANGUNAN

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

Disusun oleh :


AZKAWATI ADYANORA

97 512 152

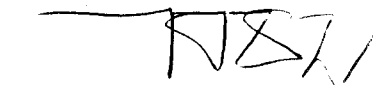
Jogyakarta, September 2002

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ir. Ahmad Saifulah MJ., M.Si



Ir. Hastuti Saptorini, MA

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

2002



Ketua Jurusan



Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

..... Yang tercinta Papa dan Mama

..... Yang tersayang Ayu Ita, Ayu Aar, Kak Adi

..... Abang Arif yang terkasih.....

FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA

Ungkapan Citra Visual Melalui
Pendekatan Preseden Arsitektur Candi Prambanan

APRECIATION FACILITIES OF NUSANTARA FOLKS STORIES

Visual Image Description Through
The Architectural Precedent Approach of Prambanan Temple

A B S T R A K

Di era globalisasi sekarang ini, persaingan cerita-cerita yang beredar di masyarakat pada saat ini sangat bervariasi, sehingga keberadaan cerita rakyat menjadi tergeser. Dengan tergesernya keberadaan cerita rakyat ini sangat dikhawatirkan akan menurunnya juga generasi-generasi yang diharapkan dapat mempertahankan keberadaan dari cerita rakyat. Melihat fenomena tersebut dan adanya potensi yang dimiliki kota Jogjakarta, maka ditempatkan suatu wadah yang berupa Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara yang dapat digunakan sebagai sarana informatif untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang cerita rakyat. Citra bangunan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara seyogyanya dikembangkan dari satu dasar yang erat berhubungan dengan cerita rakyat, dalam hal ini adalah melalui Candi Prambanan yang memiliki runutan cerita yang mendukung terjadinya candi tersebut.

Untuk mendapatkan citra bangunan tersebut maka perlu melakukan pendekatan teoritis maupun faktual. Pendekatan tersebut dilakukan mulai dari pembahasan mengenai prinsip-prinsip preseden, unsur-unsur yang ada pada arsitektur candi maupun hal-hal yang berkaitan dengan citra visual bangunan. Pendekatan/tinjauan teoritis non arsitektural dilakukan dari tahapan-tahapan proses preseden dan karakteristik candi secara terperinci sampai dengan pelaku yang terkait dengan proses tersebut.

Pendekatan perancangan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara ini disusun dengan menginterpretasikan preseden arsitektur Candi Prambanan. Candi tersebut dijadikan jembatan bagi perancangan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara dengan mempelajari unsur-unsur candi yang akan dijadikan acuan preseden. Unsur-unsur tersebut adalah elemen kepala-badan-kaki candi diterapkan pada bentuk bangunan, simetri candi diterapkan pada simetri tampak bangunan, hierarki diterapkan pada pencapaian dan sirkulasi, pola massa candi diterapkan pada penzoningan dan pola massa bangunan.

Dari analisa akan menghasilkan konsep tata ruang luar dan tata ruang dalam, yaitu ; konsep penzoningan untuk membedakan letak ruang-ruang yang publik (hall, pameran, diorama, dll), semi privat (pertemuan, latihan, dll) dan privat (pertunjukan, audiovisual), konsep pola massa bangunan yang mengkombinasikan massa yang kecil dan massa yang besar, konsep orientasi bangunan yang mengarah ke Timur dan Selatan, konsep pencapaian dan sirkulasi yang memisahkan jalur antara pengunjung dengan pengelola, konsep bentuk bangunan dan konsep penampilan bangunan yang mengadopsi unsure kepala-badan-kaki. Konsep suasana ruang yang apresiatif yang mengolah beberapa elemen ruang (lantai, proporsi-skala, warna, tekstur dan pencahayaan).

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan diiringi puji dan syukur yang penulis penjatkan kehadirat Allah SWT, yang dengan rahmat dan hidayahnya, sehingga karya tulis ini dapat diselesaikan pada waktunya. Meskipun dalam proses penyusunan penulisan ini penulis mengalami kendala, akan tetapi penulis yakin bahwa hal tersebut merupakan suatu pembelajaran yang pada akhirnya penulisan ini dapat terselesaikan

Karya dengan judul **"FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA"** ini dapat disusun dengan untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang pendidikan Strata – 1 pada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia Jogjakarta

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan tugas akhir ini, yakni kepada :

1. Bapak Ir. Revianto B.S., M.Arch., selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Ahmad Saifullah, MJ, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dengan kesabaran yang lebih.
3. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan penulisan Tugas Akhir ini .
4. Papa dan Mama tercinta atas doa restu dan kasih sayangnya.
5. Ayu Ita, Kak Wahyu, Ayu Aar, Kak Agus dan Kak Adi terima kasih atas doa dan dorongannya
6. Abang tersayang , terima kasih atas pengorbanan dan cintanya, *luv u so much*
7. Bp. Sukarny Ismail dan Ibu, terima kasih atas perhatian yang diberikan
8. Temen-teman seperjuangan Rini bon-bon, Swasono, Hayu, Edi dan Vetta.
9. Poetri, Nunu', Dadang, Weldy dan Hary nyang udah ngeduluin jadi tukang insinyur,..... 'moga kita bisa kumpul lagi.
10. Rini bon-bon & Evi,..... thank's for good times and bad times, Wendy,..... apa ya ??

-
11. Mbak Inung, makasih atas pinjeman bukunya, sorry banget..... sampulnya di 'krikiti' Kaka.
 12. Kaka dan Bunny 'cayang' yang slalu menghilangkan kejenuhanku selama penulisan ini.
 13. Sobat dan teman-teman '97, terima kasih atas motivasinya.
 14. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan masukan dan dorongan bagi penulis dan membantu terselesaikannya skripsi ini

Wassalamu'alaikum wr. wb

Jogjakarta, September 2002

PENULIS

Azkawati Adyanora

D A F T A R I S I

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

LEMBAR MOTTO

ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

I.1.	TINJAUAN APRESIASI	1
I.2.	PENGERTIAN DAN BATASAN JUDUL	1
I.3.	LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	3
	I.3.1. Jogjakarta sebagai Kota Pariwisata	3
	I.3.2. Cerita Rakyat Nusantara	3
	I.3.3. Kebutuhan akan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat	4
	I.3.4. Preseden Arsitektur Candi Prambanan sebagai Pembentuk Citra Visual	5
I.4.	PERMASALAHAN	6
	I.4.1. Permasalahan Umum	6
	I.4.2. Permasalahan Khusus	6
I.5.	TUJUAN DAN SASARAN	6
	I.5.1. Tujuan	6
	A. Tujuan Umum	6
	B. Tujuan Khusus	7
	I.5.2. Sasaran	7
	A. Sasaran Umum	7
	B. Sasaran Khusus	7

I.6.	LINGKUP PEMBAHASAN	8
	I.6.1. Arsitektural	8
	I.6.2. Non Arsitektural	8
I.7.	METODE PEMBAHASAN	8
	I.7.1. Tahap Pengumpulan Data	8
	I.7.2. Tahapan Analisa	9
	I.7.3. Tahapan Sintesis	9
	I.7.4. Tahapan Perumusan Konsep	9
I.8.	SISTEMATIKA PEMBAHASAN	9
I.9.	KEASLIAN PENULISAN	10
I.10.	KERANGKA POLA PIKIR	12

BAB II TINJAUAN TEORITIK DAN FAKTUAL FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA

II.1.	TINJAUAN TEORITIK CERITA RAKYAT	13
II.2.	TINJAUAN TEORITIK CITRA VISUAL	13
	II.2.1. Pengertian Citra Visual	13
	II.2.2. Aspek Citra Dalam Arsitektur	14
II.3.	TINJAUAN TEORITIK PRESEDEN ARSITEKTUR	15
	II.3.1. Prinsip-prinsip Cara Menggunakan Preseden Arsitektur ...	15
	II.3.2. Teori-teori Dalam Menggunakan Preseden Arsitektur	16
	II.3.3. Cara Baru Dalam Menggunakan Preseden Arsitektur	16
II.4.	TINJAUAN TEORITIK LANSEKAP	17
	II.4.1. Pengolahan Tanah	17
	II.4.2. Tata Vegetasi	18
II.5.	TINJAUAN TEORITIK AKUSTIK RUANG PERTUNJUKAN	18
	II.5.1. Kenyamanan Akustik Ruang Pertunjukan	18
	II.5.2. Kenyamanan Visual Ruang Pertunjukan	24
II.6.	TINJAUAN TEORITIK FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA	25
	II.6.1. Fungsi Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara	25
	II.6.2. Karakteristik Kegiatan	25
	II.6.3. Kegiatan Pada Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara	26

	A. Pelaku Kegiatan	26
	B. Lingkup Kegiatan	26
	C. Proses Kegiatan	27
	D. Wadah Kegiatan	28
	E. Alat Yang Digunakan	29
	F. Standar Ruang	29
II.7.	TINJAUAN FAKTUAL KONDISI KAWASAN WISATA CANDI PRAMBANAN	30
	II.7.1. Karakteristik Fisik Kawasan Wisata Candi	32
	II.7.2. Ketentuan Zoning di Kawasan Wisata Candi Prambanan	32
II.8.	TINJAUAN FAKTUAL BANGUNAN CANDI PRAMBANAN	34
	II.8.1. Sejarah Candi Prambanan	34
	II.8.2. Pembagian Halaman Candi Prambanan	34
	II.8.3. Citra Visual Candi Prambanan	35
	A. Karakteristik Candi Prambanan	35
	B. Gaya Bangunan	39
	C. Warna	39
	D. Struktur	39
II.9.	TINJAUAN FAKTUAL OBYEK PEMBANDING	40
	II.9.1. Arts Library, Seoul Arts Center, Seoul, Korea Selatan	40
	II.9.2. The Hexagon, Reading, England	40
	II.9.3. Hyatt Regency Hotel	41
BAB III	ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
III.1.	ANALISA PENDEKATAN SITE	42
	III.1.1. Persyaratan Bangunan di Kawasan Wisata Candi Prambanan	42
	III.1.2. Kriteria Penentuan Site dan Alternatif Site	43
	A. Kriteria Penentuan Site	43
	B. Alternatif Site	44
	III.1.3. Penentuan Site Terpilih	45
	III.1.4. Analisa Site	46
III.2.	ANALISA DAN PENDEKATAN PROGRAM RUANG	46

III.2.1.	Analisa Pelaku dan Bentuk Kegiatan	46
A.	Pengunjung	46
B.	Seniman	46
C.	Pengelola	47
D.	Petugas Servis	47
III.2.2.	Analisa Kebutuhan Ruang	47
III.2.3.	Analisa Pola Kegiatan dan Ruang	50
A.	Ruang Pertunjukan Terbuka	50
B.	Ruang Pertunjukan Tertutup	51
C.	Ruang Pamer/Gallery	51
D.	Studio Audio Visual	51
E.	Ruang Perpustakaan	52
F.	Ruang Latihan	52
III.2.4.	Analisa Hubungan Ruang	53
III.2.5.	Analisa Besaran Ruang	53
III.3.	ANALISA DAN PENDEKATAN CITRA VISUAL BANGUNAN FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA MELALUI PRESEDEN ARSITEKTUR CANDI PRAMBANAN	57
III.3.1.	Analisa Tapak	57
A.	Penzoningan Site	57
B.	Lansekap	58
C.	Pencapaian dan Sirkulasi Luar	60
III.3.2.	Tata Ruang Luar dan Penampilan Bangunan	61
A.	Pola Massa Bangunan	61
B.	Orientasi Massa Bangunan	62
C.	Analisa Bentuk Massa Bangunan	64
D.	Pendekatan Penampilan Bangunan	65
E.	Akustik Ruang Pertunjukan Terbuka	68
III.3.2.	Analisa Tata Ruang Dalam	73
A.	Suasana Ruang	71
B.	Akustik Ruang Pertunjukan dan Audio Visual	73
III.4.	SISTEM STRUKTUR BANGUNAN	82
III.5.	SISTEM JARINGAN UTILITAS	83

BAB IV	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
IV.1.	KONSEP SITE	84
IV.2.	KONSEP RUANG	84
	A. Jenis dan Besaran Ruang	84
	B. Hubungan Ruang	85
IV.3.	KONSEP CITRA VISUAL BANGUNAN	85
	IV.3.1. Konsep Lansekap	85
	A. Pengolahan Tanah	85
	B. Tata Vegetasi	86
	IV.3.2. Konsep Tata Ruang Luar	86
	A. Konsep Penzoningan	86
	B. Konsep Pola Massa Bangunan	87
	C. Konsep Orientasi Bangunan	87
	D. Konsep Pencapaian	87
	E. Konsep Bentuk Massa Bangunan	89
	F. Konsep Penampilan Bangunan	89
	IV.3.3. Konsep Tata Ruang Dalam	89
	A. Konsep Suasana Ruang	89
	B. Konsep Akustik Ruang Pertunjukan	90
IV.4.	KONSEP SISTEM STRUKTUR	91
IV.5.	KONSEP SISTEM UTILITAS	91

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar	II.1.	Kelakuan Bunyi Dalam Ruang Tertutup	19
Gambar	II.2.	Panggung Procenium	19
Gambar	II.3.	Panggung Terbuka	20
Gambar	II.4.	Arena	20
Gambar	II.5.	Panggung Multi Fungsi	21
Gambar	II.6.	Karakter Ruang Pamer Untuk Benda 2 Dimensi (Perletakan Bersilangan Pada Lorong)	29
Gambar	II.7.	Karakter Benda 3 Dimensi	29
Gambar	II.8.	Pengolahan Ruang Terhadap Benda 3 Dimensi (Dapat Dipandang Dari Semua Sisi)	30
Gambar	II.9.	Tampak Timur Komplek Candi Prambanan	30
Gambar	II.10.	Peta Lokasi Kecamatan Prambanan	31
Gambar	II.11.	Peta Kawasan Wisata Candi Prambanan	31
Gambar	II.12.	Peta Penzoningan Kawasan Prambanan	33
Gambar	II.13.	Pembagian Halaman Komplek Candi Prambanan	35
Gambar	II.14.	Candi Angsa	35
Gambar	II.15.	Pembagian Tubuh Candi	36
Gambar	II.16.	Empat Buah Arah Pintu Pada Candi	36
Gambar	II.17.	Empat Arah Pintu Masuk Pada Latar (Komplek Candi Prambanan)	36
Gambar	II.18.	Bentuk-bentuk Denah Candi	37
Gambar	II.19.	Bentuk Simetri Pada Tampak Candi	37
Gambar	II.20.	Pembagian Pencapaian Pada Latar (Komplek Candi Prambanan)	38
Gambar	II.21.	Tingkatan Pencapaian Pada Candi	38
Gambar	II.22.	Pola Massa Bangunan Komplek Candi Prambanan	39
Gambar	II.23.	Candi Brahma	39
Gambar	III.24.	Peta Penzoningan Kawasan Prambanan	42
Gambar	III.25.	Peta Zoom Lokasi Site	43
Gambar	III.26.	Peta Alternatif Site	44

Gambar	III.27.	Peta Site Terpilih	45
Gambar	III.28.	Penzoningan	58
Gambar	III.29.	Alur Sirkulasi Kendaraan Sekitar Site	60
Gambar	III.30.	Alur Sirkulasi Pejalan Kaki Sekitar Site	60
Gambar	III.31.	Pencapaian Bangunan (Letak Entrance)	61
Gambar	III.32.	Pengelompokan Candi Prambanan	61
Gambar	III.33.	Sumbu Pada Komplek Candi Prambanan	61
Gambar	III.34.	Pendekatan Pola Massa Bangunan	62
Gambar	III.35.	Orientasi Pada Komplek Candi Prambanan	62
Gambar	III.36.	Orientasi Massa Bangunan Terhadap Site	63
Gambar	III.37.	Orientasi Massa Bangunan Terhadap View	63
Gambar	III.38.	Keseimbangan Bangunan	65
Gambar	III.39.	Proporsi Candi	65
Gambar	III.40.	Warna Candi	66
Gambar	III.41.	Teksture Halus	67
Gambar	III.42.	Teksture Kasar	67
Gambar	III.43.	Kemiringan Ruang Pertunjukan	68
Gambar	III.44.	Komponen Dasar Sistem Penguat Bunyi Dalam Pertunjukan	70
Gambar	III.46.	Proporsi dan Skala	72
Gambar	III.47.	Pencahayaan Alami	73
Gambar	III.48.	Pencahayaan Buatan	73
Gambar	III.49.	Bentuk Permukaan Distribusi Bunyi	74
Gambar	III.50.	Difusi Bunyi	74
Gambar	III.51.	Ukuran Akustik Siap Pakai Berbentuk Ubin	75
Gambar	III.52.	Bahan Lapisan Akustik Berpori Yang Disemprot Siap Pakai	76
Gambar	III.53.	Unit Soundbox Umum Yang Digunakan Resonator Individual	77
Gambar	III.54.	Resonator Panel Berlubang Yang Digunakan Pada Auditorium	78
Gambar	III.55.	Resonator Celah Dari Bahan Irisan Kayu Untuk Menyerap Bunyi	78
Gambar	III.56.	Komponen Dasar Sistem Penguat Bunyi Dalam Pertunjukan ..	79
Gambar	III.57.	Penguat Suara Dengan Sistem Terpusat	79
Gambar	III.58.	Penguat Bunyi Dengan Sistem Distribusi	80
Gambar	III.59.	Garis Pandang Vertikal	81

Gambar IV.60.	Hubungan Ruang	85
Gambar IV.61.	Konsep Pengolahan Lansekap	86
Gambar IV.62.	Konsep Penzoningan	86
Gambar IV.63.	Konsep Pola Massa Bangunan	87
Gambar IV.64.	Konsep Pencapaian	87
Gambar IV.65.	Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki	88
Gambar IV.66.	Konsep Sirkulasi Kendaraan	88
Gambar IV.67.	Konsep Bentuk Massa Bangunan	89
Gambar IV.68.	Skematik Sistem Distribusi Air Bersih	92
Gambar IV.69.	Diagram Jaringan Listrik	92
Gambar IV.70.	Skema Prinsip Telekomunikasi Satu Arah Media Kabel	93
Gambar IV.71.	Skematik Cara Kerja Pemadam Instalasi Tetap	93
Gambar IV.72.	Skema Sistem Penangkal Petir	94

DAFTAR TABEL

Tabel III.1.	Penilaian Alternatif Site	45
Tabel III.2.	Kelompok Ruang Berdasarkan Kebutuhan	47
Tabel III.3.	Hubungan Ruang	53
Tabel III.4.	Besaran Ruang Ditinjau dari Jumlah Pelaku Kegiatan	54
Tabel III.5.	Tabel Warna	66
Tabel III.6.	Jenis Ruang dan Besaran Ruang	84

B A B I

PENDAHULUAN

I.1. TINJAUAN APRESIASI

Istilah apresiasi banyak digunakan dalam pembicaraan tentang seni. Seperti dalam seni sastra dikenal adanya apresiasi sastra, dalam film ada apresiasi film, dalam musik ada apresiasi seni musik dan sebagainya.

Apresiasi berasal dari kata *appreciate* (bahasa Inggris), artinya penghargaan, penilaian, penghayatan. Makna ini bisa diartikan kegiatan mengakrabi karya seni atau karya sastra dengan sungguh-sungguh, sehingga timbul dalam diri suatu pengertian minat, penghargaan, dan kepekaan yang baik terhadap karya seni¹.

Apresiasi disini, menunjuk pada suatu kegiatan yang sangat kompleks seperti melihat, mendengarkan, memahami dan menghayati. Kompleksitas yang dimaksud adalah menyangkut jumlah jenis kegiatan dan intensitas.

I.2. PENGERTIAN DAN BATASAN JUDUL

- ❖ **Fasilitas** adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan dan sarana untuk kemudahan².
- ❖ **Apresiasi** adalah kegiatan mengakrabi suatu karya seni atau karya sastra dengan sungguh-sungguh, sehingga timbul dalam diri suatu penghargaan, kesadaran terhadap nilai-nilai seni dan budaya, dan kepekaan yang baik terhadap karya tersebut.
- ❖ **Cerita** adalah tuturan atau karangan yang menguraikan atau menerangkan bagaimana terjadinya peristiwa baik fiksi maupun non fiksi³.

1. Anggrian Harmawan, Pusat Apresiasi Seni Musik di Yogyakarta, 2002

Mengutip Muhammad Mukti S. Kar

2. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995

3. ibid

- ❖ **Rakyat** adalah segenap penduduk suatu wilayah atau daerah ⁴.
- ❖ **Nusantara** adalah kepulauan Indonesia ⁵.

Definisi **cerita rakyat nusantara** bila digabungkan adalah tuturan yang menguraikan atau menerangkan bagaimana terjadinya suatu peristiwa oleh penduduk, yang berasal dari berbagai pulau di Indonesia.

- ❖ **Candi Prambanan** adalah salah satu candi Hindu yang terletak diperbatasan antara Yogyakarta dan Jawa Tengah.
- ❖ **Kawasan Wisata** adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata ⁶.
- ❖ **Citra Visual Bangunan** adalah bentuk secara keseluruhan bangunan yang ditangkap secara visual lahiriah mengungkapkan maksud dan tujuan bangunan disertai pengertian ilusinya ⁷.
- ❖ **Pendekatan Preseden Arsitektur** adalah pendekatan dengan memperhatikan hal yang telah terjadi dahulu pada suatu bangunan dapat dijadikan sebagai contoh; menekankan apa yang hakekatnya sama, daripada berbeda ⁸.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan:

Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara adalah sarana untuk mempermudah dan memperlancar bagi masyarakat dalam mengakrabi cerita rakyat dengan sungguh-sungguh, sehingga timbul dalam diri suatu penghargaan, kepekaan yang baik dan kesadaran terhadap nilai-nilai yang terkandung pada cerita rakyat, yang berasal dari berbagai pulau di Indonesia dalam bentuk wadah yang diungkapkan dengan memperhatikan bangunan Candi Prambanan yang terletak dikawasan kegiatan pariwisata yaitu Kawasan Wisata Candi Prambanan.

4. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995

5. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995

6. Andi Khaeriah, Fasilitas Kawasan Wisata Pantai Lemo-Lemo di Kabupaten Bulukumba, 2000 Mengutip UU 24/1992

7. Kesan, Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, Djembatan, 1985

8. Clark Roger H., Pause Michael, Preseden Dalam Arsitektur, hal vii

I.3. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

I.3.1. Jogjakarta sebagai Kota Pariwisata

Jogjakarta adalah Ibukota Propinsi Istimewa Jogjakarta menyandang predikat : Kota Pendidikan, Kerajinan, Budaya serta Kota Wisata. Kota tersebut memiliki keunggulan dalam "*Interesting Culture and History*", disamping beberapa potensi keunggulan lainnya, antara lain :

- A. Jogjakarta sebagai kota Pendidikan, baik umum maupun yang spesifik seperti Pendidikan Kesenian.
- B. Memiliki Keindahan Alam yang menarik.
- C. Transportasi dari luar propinsi DIY menuju Obyek dan Daya Tarik Wisata relatif mudah dan murah.
- D. Jogjakarta sebagai Kota Budaya, Seni, Home Industri dan Sejarah⁹.

Jogjakarta didukung oleh Obyek dan Daya Tarik Wisata Budaya Unggulan yaitu Candi Prambanan, Borobudur dan Keraton Kasultanan Jogjakarta. Jumlah pengunjung obyek wisata di kota tersebut baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara setiap tahunnya mengalami kenaikan, prosentase rata-rata tingkat kenaikan jumlah pengunjung wisatawan $\pm 20\%$ selama kurun waktu lima tahun (tahun 1997-2001, dari jumlah total 5.227.126 orang menjadi 6.287.498 orang).

I.3.2. Cerita Rakyat Nusantara

Salah satu kekayaan budaya yang kita miliki adalah dongeng, legenda, dan mite. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki bermacam-macam cerita rakyat dan setiap daerahnya masing-masing mempunyai cerita rakyat yang berbeda-beda pula. Karena beraneka ragam cerita rakyat berkembang di kalangan masyarakat Indonesia, maka cerita rakyat yang akan ditampilkan dikategorikan. Yaitu cerita rakyat yang bersifat *Legenda* yang berasal dari tiap propinsi. Legenda adalah cerita dari zaman dahulu yang bertalian dengan peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di nusantara.

9. BPS, Kantor Statistik Propinsi D.I.Yogyakarta. 1998

10. BPS, Kantor Statistik Propinsi D.I.Yogyakarta. 2001

Dulu, cerita rakyat biasa disampaikan melalui lisan (nenek bercerita kepada cucu), yang kemudian cara penyampaian ini dikemas menjadi koleksi buku - buku agar masyarakat dapat lebih mudah apabila ingin mengetahui beragam macam cerita rakyat. Pada setiap cerita rakyat terdapat kandungan unsur pendidikan yang ingin disampaikan, seperti adat-istiadat dan budaya misalnya budi pekerti, tata krama, unggah-ungguh.

Di era globalisasi sekarang ini, persaingan cerita-cerita yang beredar di masyarakat pada saat ini sangat bervariasi, sehingga keberadaan cerita rakyat menjadi tergeser. Dengan tergesernya keberadaan cerita rakyat ini sangat dikhawatirkan akan menurunnya juga generasi-generasi yang diharapkan dapat mempertahankan keberadaan dari cerita rakyat.

Usaha yang dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat yaitu dengan cara pendataan dan pendokumentasian cerita rakyat. Koleksi cerita rakyat diharapkan dapat dinikmati, dipahami dan dimengerti oleh seluruh lapisan umur dan para generasi berikutnya tidak hanya secara konvensional dengan membaca dan mendengar tetapi juga dapat dirasakan.

I.3.3. Kebutuhan akan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara

Jogjakarta harus memiliki sebuah fasilitas mengenai segala hal yang berkaitan dengan cerita rakyat baik cerita rakyat yang berasal dari Jogjakarta maupun dari seluruh Indonesia, sehingga diharapkan dapat mempertahankan keberadaan cerita rakyat Indonesia dengan koleksi referensi cerita rakyat maupun cerita rakyat yang dituangkan dalam cerita drama dan seni tari.

Hingga saat ini di Jogjakarta baru terdapat 3 perpustakaan yang menyediakan koleksi buku cerita rakyat, jumlah koleksi buku cerita rakyat masih sangat terbatas, hanya 5 % dari jumlah koleksi buku yang tersedia. Selain itu terdapat 7 panggung/tempat pentas kesenian yang hanya memberikan satu jenis atraksi (Ramayana Ballet) ¹¹.

Melihat fenomena diatas, maka *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat* objek yang menyediakan sarana pelayanan cerita rakyat baik dalam hal

11. Hasil survey, 2002

pertunjukkan dan referensi masih sangat terbatas. Bangunan ini juga diharapkan berfungsi sebagai sarana informatif baik lisan, tulisan maupun audio dan visual bagi masyarakat umum ataupun akademika yang ingin lebih mengenal dan mengetahui tentang cerita rakyat.

Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara merupakan fasilitas pengenalan budaya melalui cerita rakyat kepada masyarakat. Keberadaan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang cerita rakyat yang didukung sarana secara lengkap, seperti koleksi buku-buku referensi, koleksi bentuk rekaman dalam bentuk elektronik melalui cd, tape recorder, pita film dan seni pertunjukkan.

Adanya *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara*, merupakan langkah yang positif sehingga budaya daerah akan terus terwarisi.

I.3.4. Preseden Arsitektur Candi Prambanan sebagai Pembentuk Citra Visual

Candi Prambanan merupakan warisan budaya di kejayaan Hindu Budha di Indonesia merupakan ungkapan cipta, rasa dan karsa masyarakat pembangunnya serta merupakan monumen budaya pada masa itu. Candi terletak di Kawasan Wisata Candi Prambanan, jajaran candi-candi yang terletak dikawasan tersebut diantaranya adalah : Candi Prambanan, Candi Sewu, Candi Plaosan, Candi Buhrah, Candi Sowijan dan Candi Lumbung. Sebagai salah satu warisan budaya nasional Kawasan Wisata Candi Prambanan ini telah ditetapkan sebagai *World Cultural Heritage* oleh Unesco sejak tanggal 16 Juni 1991.

Arus pengunjung Candi Prambanan lebih banyak dibanding dengan candi-candi lainnya dan semakin bertambah jumlahnya dari tahun ketahun, peningkatan jumlah pengunjung candi tersebut $\pm 23\%$ selama kurun waktu tiga tahun (tahun 1997-1999, dari jumlah total 1.127.119 orang menjadi 1.389.861 orang), atau rata-rata 8% pertahun¹⁴. Atas dasar minat dan ketertarikan pengunjung, maka kemudian Candi Prambanan dipilih dan dijadikan sebagai ide preseden arsitektur yang dituangkan kedalam ungkapan citra visual bangunan. Salah satu bahasa Arsitektur yang

14. BPS, Kantor Statistik Propinsi D.I.Yogyakarta. 1999

digunakan untuk berkomunikasi adalah dengan bentuk citra visual melalui preseden arsitektur karena dapat langsung terlihat dan dirasakan oleh pengunjung, baik dari dekat maupun dari jauh.

Ungkapan citra visual yang diwujudkan pada bangunan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* melalui pendekatan preseden arsitektur Candi Prambanan diharapkan dapat mencerminkan kegiatan yang diwadahi dan dapat berinteraksi dengan Kawasan Wisata Candi Prambanan yang menjadi background.

Citra sebagai bangunan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* seyogyanya dikembangkan dari satu dasar yang berhubungan dengan cerita rakyat. Dalam hal ini Candi Prambanan dipilih sebagai acuan karena terdapat unsur cerita rakyat yang mendukung berdirinya candi tersebut, yaitu cerita rakyat *Loro Jonggrang*.

I.4. PERMASALAHAN

I.4.1. Permasalahan Umum

Bagaimana menciptakan wadah bagi kegiatan apresiasi cerita rakyat sebagai fasilitas pendukung kawasan wisata candi Prambanan dengan tujuan agar dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap cerita rakyat juga untuk lebih menghidupkan daya tarik kawasan wisata Candi Prambanan.

I.4.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana ungkapan citra visual (penampakan bangunan dan gubahan massa) pada bangunan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* yang dirancang melalui pendekatan preseden arsitektur Candi Prambanan.

I.5. TUJUAN DAN SASARAN

I.5.1. Tujuan

A. Tujuan Umum

Mendapatkan rumusan konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* yang dapat

mewadahi kegiatan apresiasi cerita rakyat.

B. Tujuan Khusus

Mendapatkan rumusan konsep dasar perancangan citra visual bangunan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* yang diolah dengan menggunakan pendekatan preseden arsitektur Candi Prambanan sehingga memberikan kontinuitas secara visual.

I.5.2.. Sasaran

A. Sasaran Umum

Menciptakan bangunan yang berfungsi sebagai *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* yang dapat mengungkapkan ekspresi dengan cara :

1. Mengidentifikasi pelaku, dan kegiatan yang ada pada fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.
2. Jenis-jenis ruang dan kebutuhan ruang pada fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.
3. Standart ruang kegiatan dalam fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.
4. Asumsi dan prediksi pengunjung dan perkembangan terhadap kawasan wisata.

B. Sasaran Khusus

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara yang diolah melalui pendekatan perancangan preseden arsitektur Candi Prambanan melalui :

1. Arah perancangan preseden arsitektur.
2. Unsur-unsur pembentuk 'link' antara fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara sebagai bangunan baru dengan kawasan sekitarnya meliputi :
 - Elemen-elemen : hierarki, warna dan tekstur.
 - Susunan massa
 - Bentuk massa
 - Pengolahan ruang dalam dan ruang luar

I.6. LINGKUP PEMBAHASAN

I.6.1. Arsitektural

- A. Kajian teoritis citra visual.
- B. Kajian teoritik preseden arsitektur.
- C. Pengolahan citra visual bangunan fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.
- D. Pengolahan dan penataan ruang dalam dan ruang luar dalam suatu fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.

I.6.2. Non Arsitektural

- A. Kajian teoritis cerita rakyat
- B. Gambaran kondisi dan potensi fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.
- C. Gambaran kondisi dan potensi site terpilih bagi perancangan dan perencanaan fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.

I.7. METODE PEMBAHASAN

I.7.1. Tahap Pengumpulan Data

- A. Observasi
 1. Instansional, diantaranya :
 - Badan Pusat Statistik daerah Istimewa Jogjakarta
 - PT. (Persero) Taman Wisata Candi
 - Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala
 - Kantor Kecamatan Prambanan
 2. Lapangan :
 - Dokumentasi foto untuk mendapatkan karakteristik Candi Prambanan.
 - Dokumentasi lokasi yang diperuntukkan bagi fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara.
- B. Studi Literature
 1. Mempelajari teori preseden dalam arsitektur.
 2. Mempelajari elemen-elemen arsitektur Candi Prambanan.

3. Mempelajari standart ruang dan studi banding yang berkaitan dengan fasilitas kegiatan apresiasi cerita rakyat.
4. Mempelajari pengertian dan fungsi fasilitas apresiasi apresiasi cerita rakyat nusantara dan fasilitas-fasilitas pendukung yang diwadahi.
5. Mempelajari Kawasan Wisata Candi Prambanan sebagai Kawasan Cagar Budaya.

I.7.2. Tahapan Analisa

Menguraikan dan mengkaji data dan informasi mengenai kegiatan fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara yang telah diperoleh yang akan digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan.

I.7.3. Tahapan Sintesis

Sebagai tahapan transformasi pendekatan ke konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup besaran ruang dengan menggunakan asumsi dan standar-standar yang ada, pendekatan konsep citra visual bangunan dengan menggunakan pendekatan preseden arsitektur Candi Prambanan

I.7.4. Tahapan Perumusan Konsep

Tahapan melakukan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara*.

I.8. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I Pendahuluan

Merupakan awal pembahasan yang meliputi latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, keaslian penulisan dan kerangka pola pikir.

BAB II Tinjauan Teoritik dan Faktual Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat**Nusantara**

Menguraikan tentang pengertian Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara. Teori preseden dalam arsitektur. Tinjauan prinsip-prinsip umum Candi Prambanan.

BAB III Analisa dan Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Menganalisa kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang, organisasi ruang. Menganalisa arsitektur Candi Prambanan dalam menentukan citra visual bangunan.

BAB IV Konsep Perencanaan dan Perancangan

Merupakan pembahasan dari permasalahan dan mengungkapkan konsep dasar pendekatan-pendekatan perencanaan dan perancangan serta alternatif kesimpulan yang digunakan sebagai pilihan pengambilan keputusan, konsep dasar perencanaan dan perancangan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* melalui pendekatan preseden arsitektur Candi Prambanan.

I.9. KEASLIAN PENULISAN

1. Budi Purwoto : *Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional*,
 - Pendekatan perancangan dengan preseden arsitektur tradisional Sasak. Mendesain pasar seni dan kerajinan tradisional sebagai kawasan pariwisata dengan merumuskan tampilan citra bangunan melalui pendekatan arsitektur bangunan tradisional suku Sasak.
2. Marsudi Yuwono : *Shopping Center di Madiun*
 - Pendekatan perancangan dengan preseden arsitektur Jawa Timur. Perencanaan dan perancangan pada pusat perbelanjaan dengan

menggunakan preseden arsitektur Jawa Timur pada umumnya dan Madiun pada khususnya.

3. Andi Khaeriah : *Fasilitas Kawasan Wisata Pantai Lemo-lemo di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan*
 - Penekanan pada alam, budaya serta arsitektur tradisional yang sesuai dengan aspirasi masyarakat sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan.
4. Cynthia Ratih Susilo : *Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Pekanbaru*
 - Penekanan pada pengolahan citra visual bangunan melalui pendekatan perancangan arsitektur kontekstual.
5. Nugroho Adi Santoso : *Fasilitas Rekreasi Taman kota di Purwokerto*
 - Pengolahan kesan tempat pada ruang dalam dan ruang luar melalui konsep filosofi legenda Raden Kamandaka.

KERANGKA POLA PIKIR

LATAR BELAKANG

Keberadaan Cerita Rakyat Indonesia :
1. Tergesernya cerita rakyat
2. Kurangnya fasilitas yang menyediakan pelayanan tentang cerita rakyat

Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusanantara :
1. Fungsi yang diwadahi dan referensi cerita rakyat bagi masyarakat
2. Sarana pendukung FACR

Preseden Arsitektur Candi Prambanan sebagai pembentuk citra visual FACR

FACR menyatu dan berkesinambungan dengan Kawasan Wisata Candi Prambanan

PERMASALAHAN

Bagaimana menciptakan wadah bagi kegiatan apresiasi cerita rakyat sebagai fasilitas pendukung kawasan wisata candi Prambanan dengan tujuan agar dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap cerita rakyat juga untuk lebih meningkatkan daya tarik kawasan wisata Candi Prambanan.

- Bagaimana mewujudkan ruang pertunjukan sebagai bagian dari fasilitas yang diwadahi dalam Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusanantara.
- Bagaimana ungkapan citra visual bangunan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusanantara yang dirancang melalui pendekatan preseden arsitektur Candi Prambanan.

ANALISA

Analisis fasilitas apresiasi :
1. Analisis lokasi kawasan Wisata Candi Prambanan
2. Analisis kebutuhan ruang
3. Analisis aktifitas pelaku

Analisis mengenai ruang pertunjukan

1. Analisis Candi Prambanan
2. Analisis preseden arsitektur

KESIMPULAN

Hasil analisis :
1. Mengetahui aturan yang ada di Kawasan Wisata Candi Prambanan
2. Pengadaan ruang-ruang FACR
3. Ruang pertunjukan yang nyaman
4. Elemen-elemen yang dapat digunakan pada bangunan FACR
5. Citra visual FACR dengan pendekatan melalui preseden arsitektur Candi Prambanan sebagai konsep perancangan dan petancangan

KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN

Konsep perencanaan lokasi, analisa site dan pengolahan site

Konsep desain ruang dalam dan ruang luar

1. Konsep program ruang, hubungan kelompok ruang
2. Konsep tata ruang dan fasilitas

Konsep struktur yang digunakan : Atap, dinding, pondasi

B A B II

TINJAUAN TEORITIK DAN FAKTUAL

FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA

II.1. TINJAUAN TEORITIK CERITA RAKYAT

Di Indonesia, sejak kecil, anak-anak telah diperkenalkan oleh kakek-nenek, ayah-ibu, atau guru, kepada cerita-cerita lama, seperti : dongeng (tales), legenda (legends), dan mitos (myths). Cerita rakyat Indonesia saat ini hampir tidak dikenal lagi oleh masyarakat Indonesia. Padahal melalui cerita rakyat tersebut, terdapat pesan yang disampaikan, khususnya melalui karakter, sikap, perilaku dan kearifan tokoh utama dalam cerita tersebut.

Cerita rakyat menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah tuturan yang menguraikan atau menerangkan bagaimana terjadinya suatu peristiwa oleh penduduk. Cerita rakyat dapat diklasifikasikan menurut jenisnya sebagai berikut¹ :

- ❖ Dongeng : cerita yang dianggap tidak benar-benar terjadi, baik oleh penutur atau pendengarnya.
- ❖ Legenda : cerita ini dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak ada unsur kesakralan ; cerita dari yang bertalian dengan peristiwa-peristiwa sejarah.
- ❖ Mitos : cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pendukungnya.

II.2. TINJAUAN TEORITIK CITRA VISUAL

II.2.1. Pengertian Citra Visual

Adalah bentuk secara keseluruhan bangunan yang ditangkap secara visual lahiriah mengungkapkan maksud dan tujuan bangunan disertai pengertian ilusinya².

1. V. Sudiati, Dra, dan Sujiyati, Dra, *Ulasan Cerita Rakyat Jawa Tengah (Bunga Rampai)*, 1994, hal vii
2. Suwondo Sutedjo B., *Kesan, Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*, 1985, hal 9

Citra merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan 'pesan' yang terkandung dalam bangunan, sekaligus dapat berbentuk sebagai magnet untuk mengundang perhatian.

II.2.2. Aspek Citra Dalam Arsitektur

A. Citra Sebagai Alat Komunikasi

Citra berperan membahasakan makna yang terkandung melalui wujud fisik bangunan dengan citra unsur-unsurnya baik bahan material, bentuk serta komposisinya³.

Alat yang digunakan arsitek untuk berkomunikasi adalah secara visual karena visual merupakan salah satu bentuk persepsi paling jelas. Bentuk menjadi media komunikasi karena langsung terlihat oleh mata yang kemudian dianalisa untuk dimengerti.

B. Citra Sebagai Simbol dan Lambang

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika seseorang melihat dan mengamati bangunan tersebut. Sebuah bangunan dikatakan dapat menyajikan diri secara simbolis apabila bangunan itu dapat memberikan dan menunjukkan adanya 'sesuatu' yang lebih tinggi dari keadaan wujud atau bentuk fisiknya. Suatu lambang adalah citra yang mewakili suatu gagasan kolektif atau perangkat gagasan⁴.

Dalam perancangan arsitektur ada beberapa jenis simbol yang berkaitan dengan kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolisnya dan yang langsung disampaikan kepada pengamat yang ditampilkan melalui bentuk-bentuk tertentu, yaitu :

1. Simbol sebagai unsur pengenal
(secara fungsional dan lambang), ditampilkan melalui bentuk-bentuk yang telah dikenal umum sebagai ciri fungsi sebuah bangunan.
2. Simbol tersamar
untuk menyatakan peran dari suatu bentuk.
3. Simbol metaphora
ditampilkan melalui bentuk yang mewakili sesuatu, untuk

2. Mangunwijaya Y.B., *Wastu Citra*, 1995, hal 9

4. James C. Snyder, Anthony J. Catanese, *Pengantar Arsitektur*, 1994, hal 339

menimbulkan asosiasi yang tepat pada pengamat.

C. Citra Sebagai Ekspresi

Ekspresi sebagai pembentuk citra bangunan memberi penekanan makna dari bangunan. Ekspresi arsitektur dapat bermacam-macam bentuknya dan senantiasa berkembang menjadi bentuk baru yang berdasarkan atau berbeda dari bentuk lampau⁵.

Ekspresi merupakan salah satu penyampaian agar pengamat mengartikan simbol dan tanda.

D. Citra Sebagai Karakter

Peran citra adalah sebagai pengungkap guna dari sebuah bangunan, membawa konsekuensi bahwa citra bangunan juga dapat dijadikan ciri atau karakter bangunan. Suatu bangunan mempunyai ungkapan yang merupakan manifestasi suatu fungsi spesifik yang telah dikenal masyarakat.

II.3. TINJAUAN TEORITIK PRESEDEN ARSITEKTUR

Preseden Arsitektur adalah menekankan apa yang hakekatnya sama, daripada berbeda. Perhatian terhadap suatu tradisi yang berkesinambungan yang membuat masa lampau menjadi bagian dari masa kini⁶.

II.3.1. Prinsip-prinsip Cara Menggunakan Preseden Arsitektur⁷

A. Doktrin Mimis

Merupakan cara kita menangkap suatu kata-kata dan kalimat dalam suatu obyek arsitektur sebagai ungkapan/ekspresi dari bangunan itu sendiri bisa diterapkan pada bangunan lain.

B. No Copying

Dalam merancang bangunan baru yang berpijak pada desain bangunan lama yang sudah ada tidak bisa hanya meniru begitu saja, tapi harus kita mengkaji esensi dari fungsi bangunan itu sehingga tidak monoton.

5. James C. Snyder, Anthony J. Catanese, *Pengantar Arsitektur*, 1994, hal 339

6. Clark Roger H., Pause Minchael, *Preseden Dalam Arsitektur*, hal vii

7. Sapta Firzal, *Pusat Perbelanjaan di Pekanbaru*, TA Ull, 1995, hal 3
Mengutip Yuwono, *Shopping Center di Madiun*, TA Ull, 1994, hal 24

C. No Elimination

Ini merupakan peleburan bentuk dari karya arsitektur yang sudah ada pada bangunan baru. Hal ini tidak dijadikan cara dalam menggunakan preseden.

Prinsip yang akan digunakan pada rancangan bangunan apresiasi cerita rakyat adalah prinsip doktrin mimis dan no copying, karena bangunan yang sudah ada tidak langsung ditiru tetapi harus dilihat dan ditangkap makna/ekspresi bangunan tersebut.

II.3.2. Teori-teori Dalam Menggunakan Preseden Arsitektur ⁸

Terdapat 4 teori dalam menggunakan Preseden Arsitektur, yaitu :

A. Pendekatan Fungsionalis

Pendekatan pragmatik problem solving ini mempunyai orientasi atau prinsip utama fungsi sebagai penggunaan preseden arsitektur.

B. Pendekatan Tipologis

Yaitu suatu pendekatan dalam preseden dengan mempelajari suatu tipe-tipe bangunan. Dengan pendekatan ini bisa ditelusuri asal-usul mula terbentuknya suatu obyek arsitektur.

C. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan melalui nilai-nilai budaya sosial dan budaya masyarakat. Ini berkaitan dengan perilaku dalam masyarakat yang berubah akan berpengaruh pada suatu karya arsitektur.

D. Pendekatan Eksistensial

Pendekatan yang berkaitan dengan norma/kaidah yang lama, mempunyai eksistensi yang tinggi pada masyarakat yang perlu dipertahankan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan.

II.3.3. Cara Baru Dalam Menggunakan Preseden Arsitektur ⁹

Ada beberapa cara baru dalam menggunakan Preseden Arsitektur

8. Sapta Firzal, *Pusat Perbelanjaan di Pekanbaru*, TA UII, 1995, hal 3

Mengutip Yuwono, *Shopping Center di Madiun*, TA UII, 1994, hal 24

9. idem

untuk menemukan rancang baru, yaitu :

A. Episodal Vista (Pergerakan Bentuk)

Kesan yang diberikan oleh obyek arsitektur apabila kita bergerak darinya, bagaimana perubahan dan kesan yang terjadi dari suatu obyek miniatur.

B. Evolusi Bentuk

Perubahan-perubahan bentuk arsitektur yang terjadi pada masa-masa tertentu sampai sekarang.

C. Morfologis

1. Centralized

Bentuk-bentuk yang mempunyai orientasi memusat dan saling berorientasi ditengah pada magnitnya.

2. Disentralized

Penyebaran bentuk/fungsi dengan simpul-simpul yang saling mengikat.

3. Proportional

Penerapan bentuk-bentuk atau obyek-obyek yang proporsional pada suatu bidang untuk dicapai adanya keseimbangan.

II.4. TINJAUAN TEORITIK LANSEKAP¹⁰

A. Pengolahan Tanah

Ada empat macam pengolahan tanah, yaitu :

1. Preservation

Mempertahankan/tidak merubah keadaan tanah yang asli/alami.

2. Destruction

Merubah bentuk asli tanah yang berbukit dengan cara meratakan tanah .

3. Alteration

Merubah bentuk tanah dengan cara memodifikasi bentuk alami tanah tersebut.

4. Accentuation

Memanfaatkan keadaan tanah yang berbukit.

10. Mengutip Bahan Kuliah Perencanaan Tapak, Ir. Fajriyanto

B. Tata Vegetasi

Vegetasi adalah unsur alam yang hidup dan merupakan unsur pendukung yang sangat penting didalam penyelesaian arsitektural. Dalam penataan tapak vegetasi memiliki pengaruh terhadap setting, lingkungan dan bangunan. Ekspresi pemilihan tanaman yang memperkuat makna/symbol dapat memberikan sentuhan suasana tersendiri bagi lingkungan. Dan pada prinsipnya kriteria pemilihan tanaman dalam arsitektur lansekap masa kini juga memperhatikan pengaruh-pengaruh tersebut.

Dalam kaitannya dengan perencanaan lahan atau tata hijau menjadi satu hal yang penting dan mencakup : fungsi tanaman, perletakan tanaman, tujuan perencanaan, habitus tanaman, dan prinsip dari planting tanaman itu sendiri. Dalam hal ini perlu diperlukan adanya pemilihan jenis tanaman. Pemilihan jenis tanaman tergantung pada :

5. Fungsi tanaman disesuaikan dengan tujuan perencanaan.

Tanaman mempunyai nilai estetis dan dapat berfungsi untuk menambah kualitas lingkungan. Fungsi tanaman adalah :

- Aesthetic Values/Nilai Estetis
- Visual Control/Kontrol Pandangan
- Physical Barriers/Pembatas Fisik
- Climate Control/Pengendali Iklim
- Erosion Control/Pencegah Erosi
- Wildlife Habitates/Habitat Binatang

6. Perletakan tanaman juga disesuaikan dengan tujuan dan fungsi tanaman.

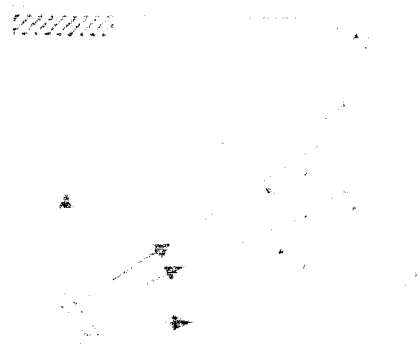
II.5. TINJAUAN AKUSTIK RUANG PERTUNJUKAN ¹¹

II.5.1. Kenyamanan Akustik Ruang Pertunjukan

Perambatan dan sifat gelombang bunyi dalam ruang tertutup lebih sulit daripada di udara terbuka. Untuk itu perlu diketahui sifat dari gelombang bunyi yang disebabkan oleh lapisan perapatan dan peregangan partikel-partikel udara bergerak ke arah luar, yaitu karena penyimpangan tekanan.

11. Leslie L. Doelle, *Akustik Lingkungan*, 1986.

Sifat gelombang bunyi bila menumbuk dinding-dinding suatu ruang tertutup, sebagian energinya akan dipantulkan, diserap, disebarkan, dibelokkan atau ditransmisikan ke ruang yang berdampingan tergantung pada sifat dindingnya.



Keterangan :

1. Bunyi datang/bunyi langsung
2. Bunyi pantul
3. Bunyi yang diserap oleh lapisan permukaan
4. Bunyi difusii/bunyi yang disebarkan
5. Bunyi difraksi/bunyi yang dibelokkan
6. Bunyi yang ditransmisikan
7. Bunyi yang hilang dalam struktur bangunan
8. Bunyi yang dirambatkan oleh struktur bangunan

Gambar II.1. Kelakuan Bunyi Dalam Ruang Tertutup

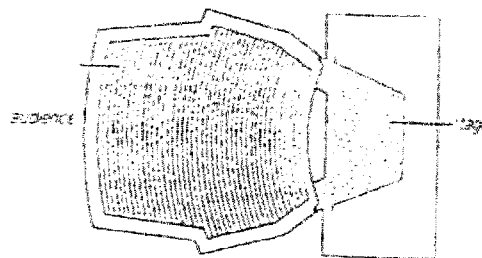
Sehingga faktor penting yang harus diperhatikan di dalam memenuhi garis besar persyaratan akustik ruang pertunjukan tertutup adalah :

A. Bentuk Ruang Pertunjukan

Adapun faktor penting yang mempengaruhi kenyamanan akustik ruang pertunjukan adalah hubungan antara pemain dan penonton. Dengan adanya tuntutan kegiatan yang berbeda dapat mempengaruhi kenyamanan akustik, hal ini berpengaruh terhadap bentuk ruang pertunjukan. Ditinjau dari hubungan antara pemain (sumber bunyi) dan penonton (penerima bunyi) terdapat empat bentuk dasar panggung :

1. Panggung Proscenium

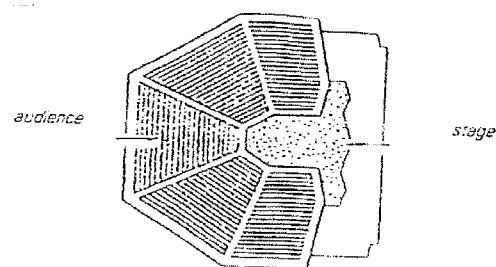
Daerah pentas berada di salah satu ujung gedung pagelaran. Bentuk panggung ini dikembangkan dari pentas teater zaman Yunani dan Romawi kuno yang dirangsang oleh ketenaran opera.



Gambar II.2. Panggung Proscenium

2. Panggung Terbuka

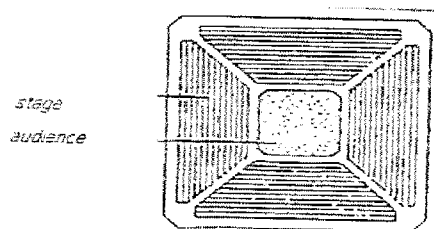
Daerah pagelaran menghadap ke penonton dan dikelilingi oleh penonton pada beberapa sisi. Walaupun pemain dan penonton berada pada ruang yang sama, beberapa adegan dapat juga berlangsung dibelakang lubang bagian belakang tembok panggung.



Gambar II.3. Panggung Terbuka

3. Panggung Arena

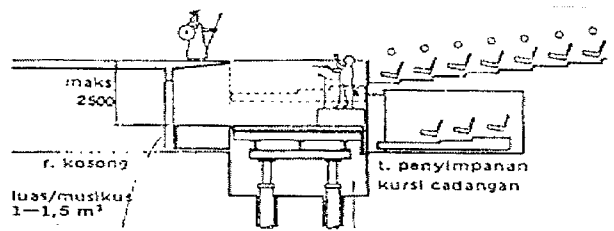
Panggung ini berkembang dari amphiteater klasik dengan bentuk radial dan tentunya kembali pada lingkaran orang-orang yang berkumpul sekeliling pemain. Bentuk ini menghilangkan pemisahan antara pemain dengan penonton.



Gambar II.4. Arena

4. Panggung Multi Fungsi

Panggung ini merupakan kombinasi dari panggung arena yang digunakan untuk salah satu atau lebih produk seni dengan aktifitas yang berbeda. Letak, bentuk dan ukuran daerah pentas dan hubungan daerah penonton tanpa batas sehingga pertunjukan tidak hanya untuk adegan tertentu tetapi bisa untuk beberapa adegan selama pertunjukan.



Stage dan r pemain pendukung yang dapat diubah-ubah

Gambar II.5. Panggung Multi Fungsi

B. Persyaratan Akustik dalam Rancangan Panggung Pementasan

Persyaratan kondisi mendengar yang baik, antara lain :

1. Harus ada kekerasan (loudness) dapat diadakan dengan cara :
 - Ruang pertunjukan harus dibentuk agar penonton sedekat mungkin dengan sumber bunyi, dengan demikian mengurangi jarak yang harus ditempuh bunyi.
 - Sumber bunyi harus dinaikkan agar sebanyak mungkin terdengar, sehingga menjamin aliran gelombang bunyi langsung yang bebas (gelombang yang merambat secara langsung dari sumber bunyi tanpa pemantulan) ke tiap pendengar.
 - Lantai penonton harus dibuat cukup landai atau miring dengan perbandingan 1 : 8 agar bunyi lebih mudah diserap.
 - Sumber bunyi harus dikelilingi oleh pemantul bunyi (plaster, gypsum, dll) yang besar dan banyak untuk memberikan energi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat duduk yang jauh. Langit-langit dan bagian depan dinding samping ruang pertunjukan selalu permukaan permukaan yang cocok untuk digunakan sebagai pemantul bunyi.
 - Luas lantai dan volume ruang pertunjukan harus dijaga agar cukup kecil, sehingga jarak yang harus ditempuh bunyi langsung dan bunyi pantul lebih pendek.
 - Permukaan pemantul bunyi yang paralel (horisontal maupun vertikal), terutama yang dekat dengan sumber bunyi harus dihindari, untuk menghilangkan pemantulan kembali yang tak diinginkan ke sumber bunyi.
 - Penonton harus berada di daerah penonton yang

- menguntungkan, baik dalam hal melihat maupun mendengar, hindari tempat duduk yang sangat lebar.
- Bila disamping sumber bunyi utama yang biasanya ditempatkan di bagian depan ruang pertunjukan, terdapat sumber bunyi tambahan di bagian lain ruang.
2. Energi bunyi harus didistribusikan secara merata (terdifusi) dalam ruang dengan cara :
- Permukaan tak teratur (elemen bangunan yang ditonjolkan, langit-langit yang ditutup, dinding yang bergerigi, kotak-kotak yang menonjol, dekorasi permukaan yang dipahat, dll).
3. Karakteristik dengung optimum harus disediakan dalam ruang pementasan untuk memungkinkan penerimaan bahan acara yang paling disukai oleh penonton dan penampilan acara yang paling efisien oleh pemain. Dengung optimum dapat diperoleh dengan cara :
- Memperhatikan bentuk ruang dan ketinggiannya
 - Pemilihan bahan lapisan permukaan
 - Permukaan yang tak teratur

$$RT = \frac{0,16V}{A + xV}$$

Keterangan :

RT : waktu dengung (sekon)

V : volume ruang (meter kubik)

A : penyerapan ruang total (sabin meter kubik)

X : koefisien penyerapan udara

4. Ruang harus bebas dari cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi dan resonansi ruang, beberapa macam cacat akustik adalah :
- **Gema**, cacat akustik yang paling berat, dapat diamati bila bunyi dipantulkan oleh suatu permukaan batas dalam jumlah yang cukup dan tertunda cukup lama untuk dapat diterima sebagai bunyi yang berbeda dari bunyi yang merambat langsung dari sumber pendengaran.
 - **Pemantulan yang berkepanjangan**, cacat sejenis dengan gema,

tetapi penundaan waktu antara penerimaan bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat.

- **Gaung**, terdiri dari gema-gema kecil yang berurutan dengan cepat.
- **Pemusatan bunyi**, disebabkan karena distribusi energi bunyi yang tidak merata dalam ruang.
- **Distorsi**, perubahan kualitas bunyi musik yang tidak dikehendaki karena penyerapan bunyi yang sangat banyak.

C. Lay Out Penonton

Tempat duduk harus diatur sedemikian rupa sehingga berada dalam sudut sekitar 140° dari posisi pembicara (stage). Diperlu untuk melindungi bunyi pembicara frekuensi tinggi, yang akan hilang kekuatannya di luar ini karena sifat keterarahannya. Dalam usaha pengadaan banyak bunyi langsung, elemen-elemen penghalang seperti kolom atau ruang di bawah balkon yang harus dihindari. Lay out penonton ini juga merupakan faktor didalam menciptakan pendengaran yang langsung dan berlaku untuk semua bentuk panggung.

Lantai untuk tempat duduk penonton harus dimiringkan dengan ketentuan bahwa gradien sepanjang lorong lantai ruang pertunjukan yang miring tidak boleh lebih dari 1 : 8, hal ini dilakukan karena bunyi lebih mudah diserap bila melewati penonton dengan sinar datang miring. Penonton harus ditempatkan sedekat mungkin dengan sumber bunyi sehingga dengan demikian akan mengurangi jarak yang harus ditempuh bunyi. Kemiringan/kelandaian ini berlaku untuk semua bentuk panggung.

D. Kapasitas Penonton

Untuk mendukung kenyamanan akustik ada ruang pertunjukan seandainya dalam suatu pertunjukan daya tampung tidak terpenuhi yang berarti sangat berpengaruh pada penyerapan bunyi yang kurang (bisa timbul cacat akustik). Hal ini tentunya akan berkaitan dengan sistem penguatan suara. Diketahui bahwa sistem penguat suara akan diperlukan pada tiap ruang pertunjukan dengan kapasitas penonton melebihi 800 sampai 1.000 orang. Jadi seandainya penonton yang

datang hanya 50 % dari kapasitasnya berarti sistem penguat suara dapat dikurangkan dan ini tentu saja harus didukung oleh faktor-faktor yang dapat menyerap bunyi dengan baik untuk menggantikan penonton yang tidak datang dengan fungsi sebagai penyerap bunyi.

E. Lapisan Permukaan dan Bahan Dekorasi Untuk Interior

Bahan bangunan merupakan faktor penting didalam menciptakan kenyamanan akustik, karena bangunan berperan penting dalam mengendalikan akustik atau bunyi.

Bahan-bahan pengendali bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik suatu ruang pertunjukan atau yang dipakai sebagai pengendali bising dapat diklasifikasikan :

1. Bahan berpori-pori
2. Penyerap panel (selaput)
3. Resonator rongga (helmholtz)

II.5.2. Kenyamanan Visual Ruang Pertunjukan

Ada beberapa pandangan yang menentukan jarak maksimum dalam suatu ruang pertunjukan. Dimana pada area yang sulit, penonton dengan jelas dapat memperhatikan pertunjukan. Penonton yang terus menerus memandangi ke panggung jangan sampai terganggu pandangannya. Sehingga yang perlu dipertimbangkan dalam menciptakan kenyamanan visual adalah :

- A. Sudut pandang datar penglihatan, tanpa gerak mata $\pm 40^\circ$.
- B. Jarak untuk dapat melihat gerakan kecil dengan ekspresi, max = 25 m.
- C. Prinsip pencahayaan dengan ruang pertunjukan langit-langit, diatas sisi dinding dan didepan balkon serta pada bagian tempat duduk di bawah balkon, pencahayaan tersebut diarahkan pada panggung dengan penyorotan yang jelas. Pencahayaan harus berurutan menerangi pemain maupun penonton, dan yang harus diperhatikan dalam merencanakan sistem pencahayaan adalah pada pencahayaan pertunjukan, pencahayaan penonton, pencahayaan ruang darurat, pencahayaan yang merupakan akses penting menuju dan keluar ruang pertunjukan.

D. Lay Out Penonton

Untuk mengurangi jarak pandang yang jauh antara penonton dan pemain, penonton harus sedekat mungkin dengan panggung, dan tempat penonton juga harus dimiringkan sesuai aturan yang ada yaitu gradien sepanjang lorong lantai ruang pertunjukan yang miring tidak boleh lebih dari 1 : 8. Hal ini perlu dilakukan untuk mengatur pandangan penonton yang berada di depan dan di belakang, karena suatu pandangan yang baik pada suatu ruang pertunjukan dari tiap area penonton adalah pandangan yang jelas ketika mengarah ke panggung.

II.6. TINJAUAN TEORITIK FASILITAS APRESIASI CERITA RAKYAT NUSANTARA

II.6.1. Fungsi Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara

Suatu fasilitas apresiasi cerita mempunyai fungsi yang dapat ditinjau dari pelaku-pelakunya, yaitu :

A. Pengunjung

1. Tempat mendapatkan informasi
2. Tempat mendapatkan sarana pelayanan cerita rakyat
3. Tempat berinteraksi
4. Tempat melakukan kegiatan rekreatif yang berguna

B. Seniman

1. Tempat mempergelarkan pertunjukan seni
2. Tempat menjalin komunikasi dengan seniman lain dan masyarakat luas

C. Pengelola

Tempat memberikan pelayanan kepada masyarakat

II.6.2. Karakteristik Kegiatan

Karakteristik kegiatan dalam bangunan ini :

A. Apresiatif

Kegiatan yang memberikan penghargaan, pemahaman, penilaian, penghayatan dan mengakrabi segala sesuatu yang berhubungan dengan cerita rakyat nusantara.

B. Rekreatif

Kegiatan yang bersifat rileks, ringan dan santai, untuk menyaksikan dan menikmati suasana dan kegiatan yang berlangsung

II.6.3. Kegiatan Pada Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara**A. Pelaku Kegiatan**

Pelaku dalam bangunan apresiasi cerita rakyat nusantara ini dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu :

1. Kelompok pengunjung

Kelompok ini biasanya mengunjungi mungkin hanya sekali dalam hidupnya, oleh karena itu pelayanan bagi mereka senyaman mungkin, sehingga dalam bangunan mereka dapat bergerak dengan bebas ke ruang-ruang yang disukainya. Dengan demikian perlu direncanakan arus pengunjung dari ruang-ruang yang memberikan posisi mudah untuk mencapai entrance hall.

Oleh karena itu peranan entrance hall dalam pelayanan pengunjung dalam bangunan apresiasi cerita rakyat adalah penting sekali, hal ini dikarenakan entrance hall harus memberikan informasi yang paling pertama tentang :

- Apa isi bangunan
- Ruang-ruang pertunjukan, pameran, perpustakaan dan lain-lain

2. Kelompok staff dan pengelola

Kelompok lainnya adalah pengelola, arus yang dituntut adalah yang bersifat privat, oleh karena itu diusahakan pemisahan ruang dari arus kesibukan ruang-ruang untuk umum. Bila perlu sirkulasi untuk dan ke area publik bagi pengelola dibedakan agar keamanan dapat tetap terjaga.

B. Lingkup Kegiatan

Kegiatan yang diwadahi pada bangunan apresiasi cerita rakyat nusantara, antara lain meliputi :

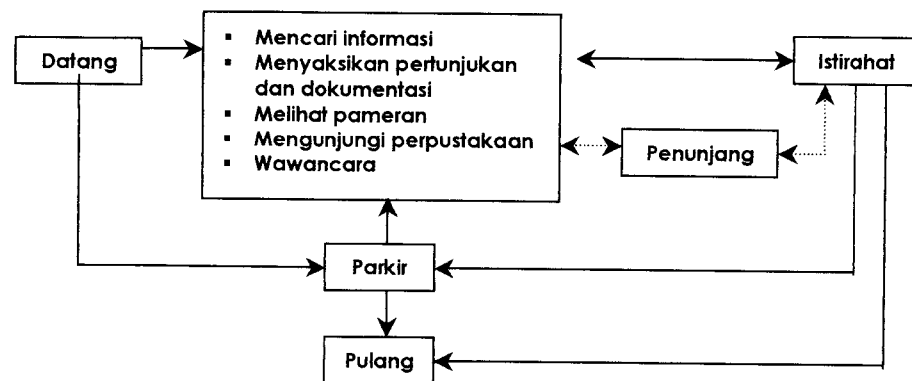
1. Kegiatan Pertunjukan

Kegiatan yang menampilkan cerita rakyat yang diwujudkan dalam bentuk pertunjukan seni tari dan teater untuk mempermudah dan

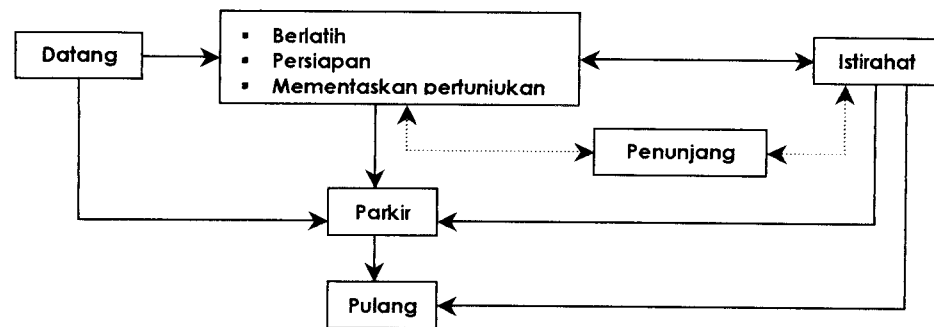
- memperlancar bagi masyarakat dalam mengakrabi cerita rakyat.
2. Kegiatan Studio Audio Visual
Kegiatan pendukung berupa studio yang juga menyediakan sarana koleksi dalam bentuk elektronik, seperti : melalui cd, tape recorder dan pita film.
 3. Kegiatan Latihan Seni Tari dan Teater
Kegiatan yang diperuntukkan bagi pengunjung apabila ingin mendekatkan diri dan lebih memahami cerita rakyat.
 4. Kegiatan Perpustakaan
Menyediakan sarana pelayanan referensi/koleksi buku-buku cerita rakyat untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang cerita rakyat.
 5. Kegiatan Pamer/Gallery
Pameran merupakan kegiatan untuk memamerkan berbagai benda dalam hal ini adalah benda-benda peninggalan sejarah yang masih ada hubungannya dengan cerita rakyat yang dipertunjukkan.
 6. Kegiatan Pengelola
Merupakan kegiatan untuk melaksanakan operasional apresiasi cerita rakyat nusantara.
 7. Kegiatan Penunjang
Kegiatan yang menunjang kelancaran dalam pelayanan, promosi dan publikasi.

C. Proses Kegiatan

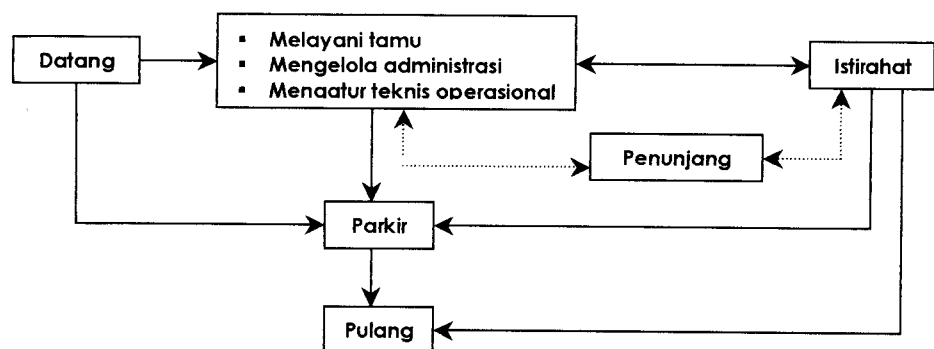
1. Pengunjung



2. Seniman



3. Pengelola



D. Wadah Kegiatan

1. Kegiatan Pertunjukan
Terdiri dari ruang pertunjukan terbuka dan ruang pertunjukan tertutup.
2. Kegiatan Pamer/ Gallery
Terdiri dari ruang pameran tertutup
3. Kegiatan Audio Visual
Terdiri dari ruang studio, ruang peralatan, ruang operator
4. Kegiatan Perpustakaan
Terdiri dari ruang buku dan ruang baca
5. Kegiatan Latihan
Terdiri dari ruang peralatan, gudang barang dan ruang latihan
6. Kegiatan Pengelola
Terdiri dari ruang-ruang administrative dan pengelolaan
7. Kegiatan Penunjang
Terdiri dari ruang peralatan, gudang barang, backstage, ruang ganti, ruang peralatan pertunjukan, ruang persiapan pertunjukan, bagian

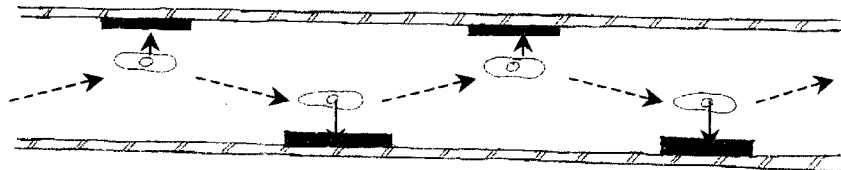
informasi bagi pengunjung, kantin, retail dan lavatory.

E. Alat Yang Digunakan

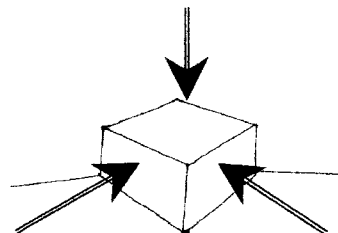
1. Kegiatan Pertunjukan
Alat yang digunakan : gamelan
2. Kegiatan Pamer/ Gallery
Alat yang digunakan : meja untuk penyajian obyek pameran
3. Kegiatan Perpustakaan
Alat yang digunakan : rak buku, meja-kursi baca
4. Kegiatan Latihan
Alat yang digunakan : gamelan
5. Kegiatan Pengelola
Alat yang digunakan : rak arsip, meja-kursi

F. Standar Ruang

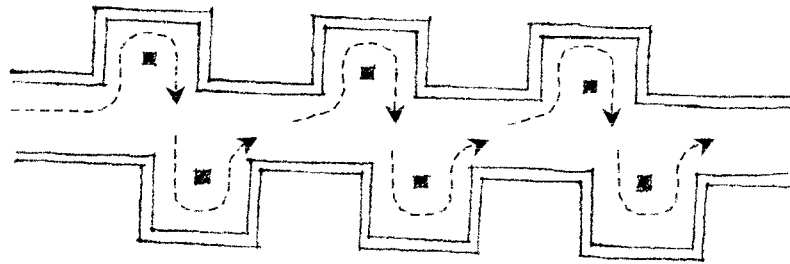
1. Pamer/ Gallery
Untuk area pameran/gallery, yang perlu diperhatikan adalah penataan sirkulasi yang mudah bagi pengunjung untuk menikmati obyek pameran. Display obyek dapat diletakkan :
 - Meja display
 - Pada dinding/panel



Gambar II.6. Karakter Ruang Pamer Untuk Benda 2 Dimensi
(Perletakan Bersilangan Pada Lorong)



Gambar II.7. Karakter Benda 3 Dimensi

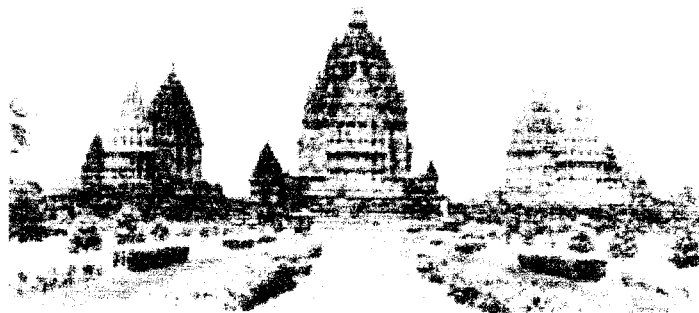


Gambar II.8. Pengolahan Ruang Terhadap Benda Pamer 3 Dimensi
(Dapat Dipandang Dari Semua Sisi)

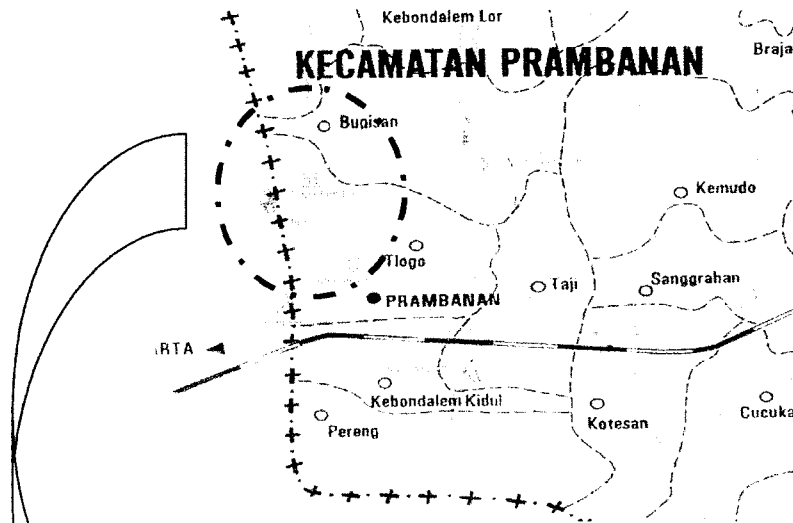
II.7. TINJAUAN FAKTUAL KONDISI KAWASAN WISATA CANDI PRAMBANAN

Kawasan ini merupakan salah satu kawasan puncak perkembangan periode klasik di Indonesia. Sebagai salah satu warisan budaya nasional kawasan Prambanan bahkan telah ditetapkan sebagai World Cultural Heritage oleh Unesco sejak 16 Juni 1991. Berbagai potensi tersimpan dikawasan ini, baik dari segi keilmuan, kesejarahan, seni, baik dalam skala regional maupun internasional.

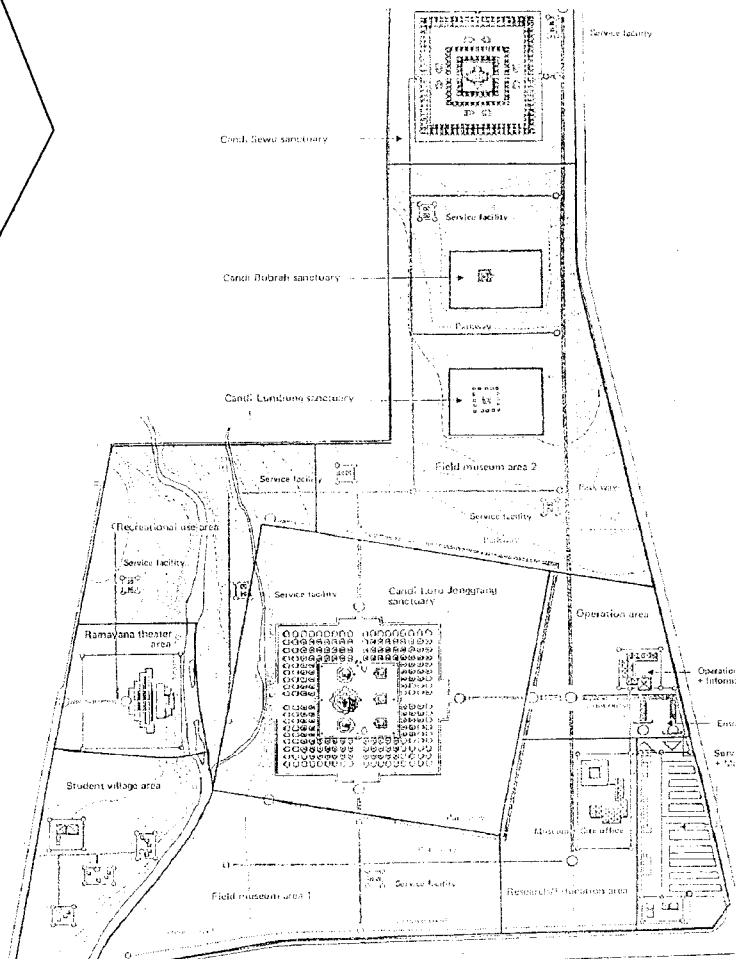
Kawasan ini terletak diperbatasan antara Jogjakarta dan Jawa Tengah, ± 15 km dari Yogyakarta kearah timur. Kawasan ini terbagi dalam tiga wilayah administratif, yaitu Kecamatan Prambanan Kabupaten Klaten (Jawa Tengah), Kecamatan Prambanan dan Kecamatan Kalasan (Kabupaten Sleman, Propinsi DIY).



Gambar II.9. Tampak Timur Komplek Candi Prambanan



Gambar II.10. Peta Lokasi Kecamatan Prambanan



Gambar II.11. Peta Kawasan Wisata Candi Prambanan

II.7.1. Karakteristik Fisik Kawasan Wisata Candi ¹²

A. Topografi

Wilayah Kawasan Wisata Candi Prambanan mempunyai ketinggian berkisar antara 99-269 m di atas permukaan air laut. Secara topografi wilayah kota ini berada pada daratan yang datar/rata.

B. Klimatologi

Kawasan ini termasuk beriklim tropik dengan curah hujan rata-rata antara 2.025-4.000 mm/th, dengan suhu udara rata-rata 28 °C.

II.7.2. Ketentuan Zoning di Kawasan Wisata Candi Prambanan ¹³

Pada lingkungan taman telah direncanakan penzoningan wilayah dan rencana tata guna tanah. Kedua rencana ini merupakan petunjuk bagi perencanaan dan pengembangan berbagai proyek pendukung kawasan wisata. Rencana penzoningan dan tata guna tanah ini merupakan pengontrol pengembangan dan pembangunan lingkungan pemukiman disekitar taman purbakala. Rencana penzoningan tersebut sebagai berikut : Secara umum penzoningan Taman Purbakala Nasional (Tepurnas) Prambanan dibagi menjadi lima zone :

A. Zone I

Merupakan daerah situs candi-candi beserta hal-hal sekelilingnya, di dalam daerah ini tidak diperbolehkan adanya bangunan apapun kecuali bangunan candi itu sendiri (Seluas 3,9 Ha).

B. Zone II

Merupakan daerah taman purbakala yang dikembangkan sebagai pusat-pusat kegiatan pemasaran onyek purbakala dan kunjungan wisata (Seluas 80 Ha).

C. Zone III

Diperuntukkan bagi daerah pemukiman terbatas, daerah pertanian, jalur hijau dan fasilitas tertentu dalam Taman Purbakala Nasional yang berfungsi sebagai pendukung taman wisata merupakan obyek wisata

12. Ahmad Nur Azizul Miftah, Hotel Bintang Empat di Kawasan Taman Wisata Candi Prambanan-Ratu Boko, TA UII, 1998, hal 44

13. Borobudur Prambanan National Archeological Parks, 1979

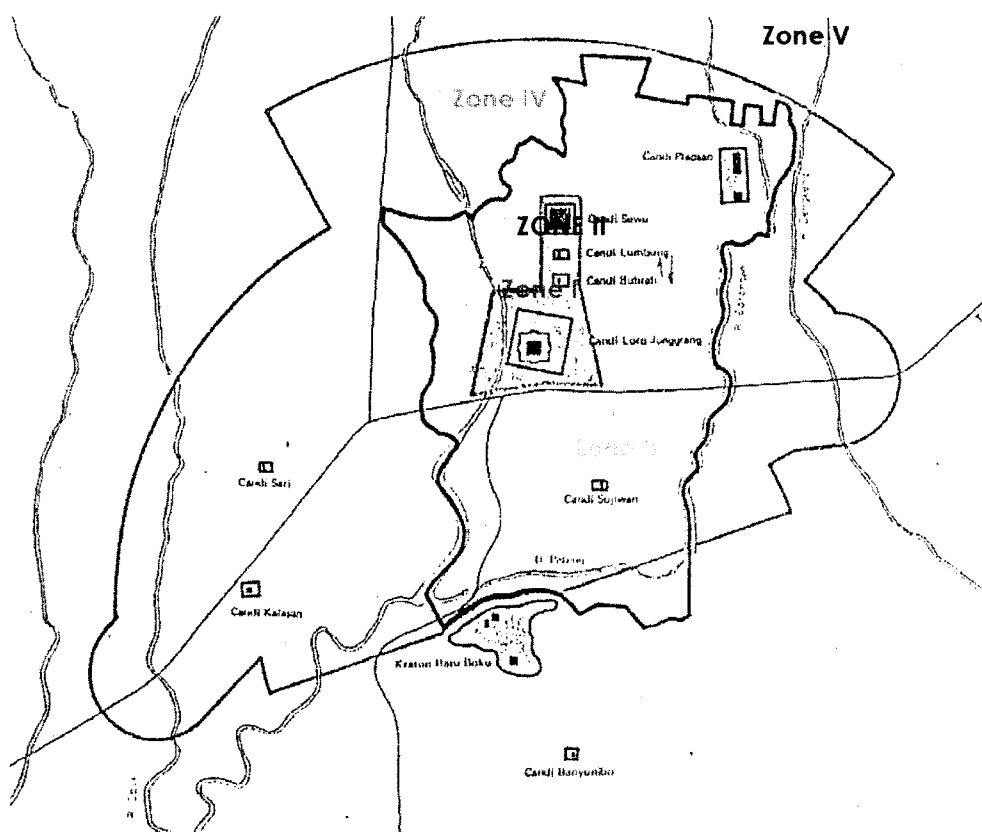
dan monumen budaya (Seluas 663 Ha).

D. Zone IV

Merupakan daerah pengawasan/pengendalian, meliputi daerah yang digariskan dalam radius 4 km dari taman wisata. Daerah ini merupakan pinggiran yang masih kena pengaruh kegiatan taman purbakala (Seluas 50,1 km²).

E. Zone V

Merupakan daerah yang diperkirakan masih mengandung sisa-sisa peninggalan purbakala.



Gambar II.12. Peta Penzoningan Kawasan Prambanan

Sesuai dengan keterangan Ir. Joko Sutono (Kepala Bidang Humas Protokol PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko), pada zone III sebenarnya sudah diperbolehkan adanya bangunan baru (bangunan komersial) dalam jumlah yang terbatas, namun dengan persyaratan yang cukup ketat.

Adapun persyaratan-persyaratan tersebut antara lain ¹⁴ :

1. Kegiatan asli daerah masih terlihat (agraris)
2. Bentuk bangunan tradisional
3. Tata ruang dijaga
4. Ketinggian bangunan setinggi pohon kelapa
5. Bangunan tidak boleh menghalangi garis sumbu antara Candi Prambanan – Ratu Boko

II.8. TINJAUAN FAKTUAL CANDI PRAMBANAN

II.8.1. Sejarah Candi Prambanan ¹⁵

Salah satu prasasti yang menyebutkan pendirian Candi Prambanan adalah prasasti berangka tahun 865 M, yang menyebutkan adanya kekuasaan dari Raja Jatiningrat (Rakai Pikatan) ke Raja Dyah Lokapala diidentifikasi dengan Rakai Kayuwangi yang berkuasa tahun 851-882 M. Prasasti tersebut menyebut pendirian sebuah Dharma yang disebut Ciwagrha atau Ciwalaya yang terdiri dari gugusan candi-candi yang disebut Candi Prambanan.

II.8.2. Pembagian Halaman Candi Prambanan ¹⁶

Candi Prambanan terdiri dari 3 halaman, masing-masing halaman memiliki ukuran sebagai berikut :

A. Halaman I – (a)

Berukuran 390m x 390m, dihalaman ini ditemukan bangunan Candi.

B. Halaman II) - (b)

Berukuran 222m x 222m, terdapat 224 Candi Perwara yang tersusun empat deret.

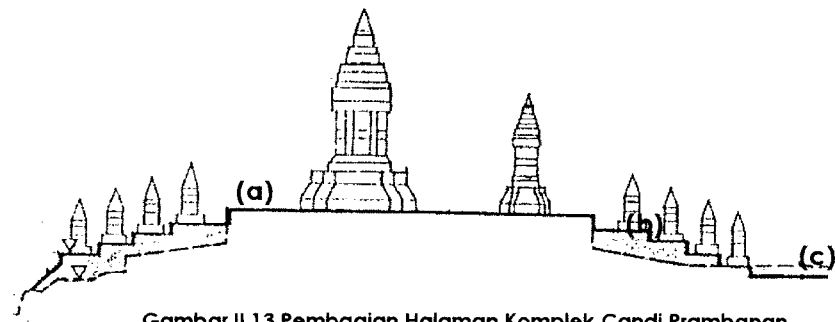
C. Halaman III) - (c)

Berukuran 110 m x 110 m, ditemukan enam belas candi.

14. Ahmad Nur Azizul Miftah, *Hotel Bintang Empat di Kawasan Taman Wisata Candi Prambanan-Ratu Boko*, TA UII, 1998, hal 44

15. *Borobudur Prambanan National Archeological Parks*, 1979

16. Rahadian Prajudi H., *Kajian Tipo Morfologi Arsitektur Candi di Jawa*, 1999, hal 159



Gambar II.13 Pembagian Halaman Komplek Candi Prambanan

II.8.3. Citra Visual Candi Prambanan ¹⁷

Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman. Memang ada banyak macam pengalaman, tetapi dalam arsitektur pengalaman ini terutama ialah melihat ungkapan visual, dan yang dapat dilihat adalah bentuk, sedangkan dari segi batin tidak. Bentuk dapat mengekspresikan sesuatu, bukan sebagian bentuk tetapi bentuk keseluruhan bangunan.

Ada beberapa syarat penting untuk mencapai keindahan ekspresi dalam penampilan bangunan, pertama karakter, kedua gaya dan ketiga warna, disamping itu juga keindahan perspektif dan keindahan struktur.



Gambar III.14. Candi Angsa

Artinya adalah bahwa karakter, gaya, warna dan struktur sangat mempengaruhi dalam penampilan bangunan yang kemudian dapat menimbulkan image atau citra yang ditangkap seseorang.

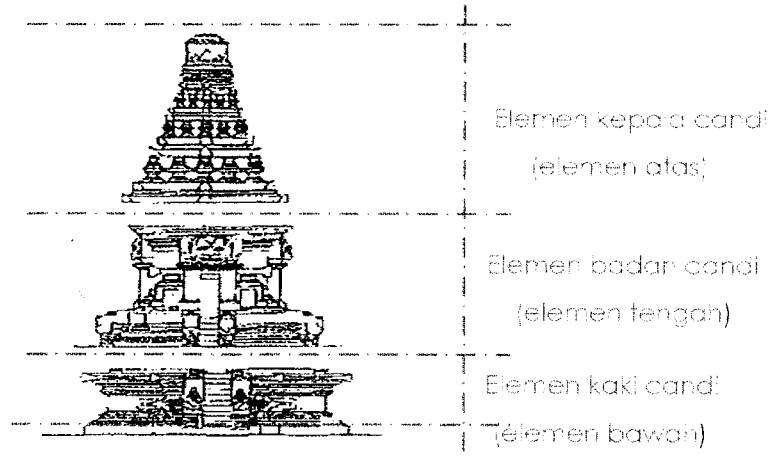
A. Karakteristik Candi Prambanan adalah ¹⁸ :

1. Elemen-elemen Candi Prambanan
 - Elemen kepala candi/elemen atas
 - Elemen badan candi/elemen tengah

17. Ishak H., 1995, hal 75, 150

18. Rahadian Prajudi H., Kajian Tipo Morfologi Arsitektur Candi di Jawa, 1999, hal 159

- Elemen kaki candi/eleman bawah

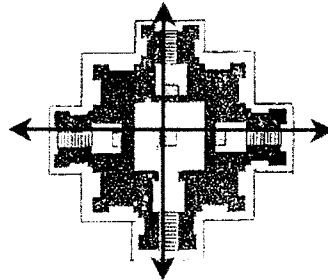


Gambar II.15. Pembagian Tubuh Candi

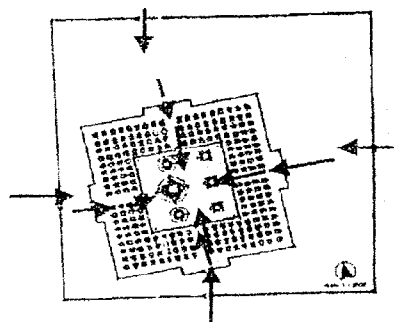
a. Susunan Bentuk

- Axis

Candi Prambanan terdapat 4 buah arah / pintu, baik pada latarnya maupun pada candi itu sendiri.



Gambar II.16. Empat Buah Arah Pintu Pada Candi

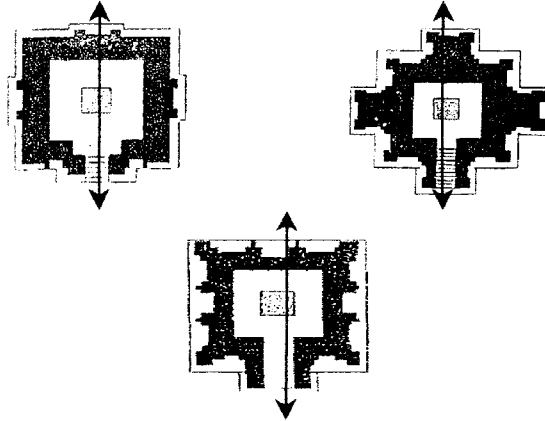


Gambar II.17. Empat Arah Pintu Masuk Pada Latar (Komplek Candi Prambanan)

b. Simetri

- Simetri denah

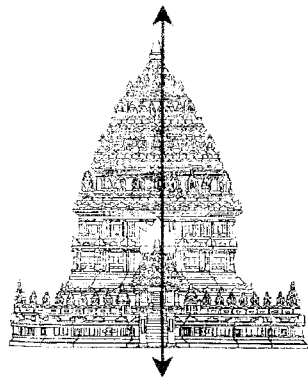
Bentuk denah maupun latar candi berbentuk simetri.



Gambar II.18. Bentuk-bentuk Denah Candi

- Simetri tampak

Pada tampak menampilkan citra yang mengacu pada satu sumbu utama yang menunjukkan vertikalitas.

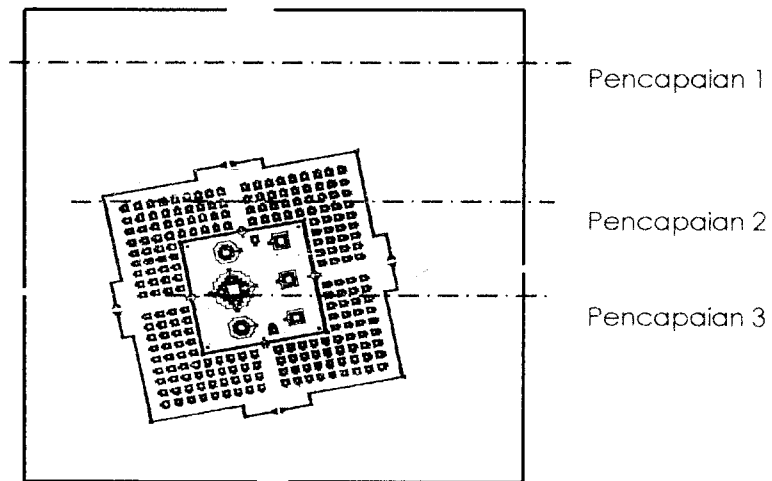


Gambar II.19. Bentuk Simetri Pada Tampak Candi

c. Hierarki

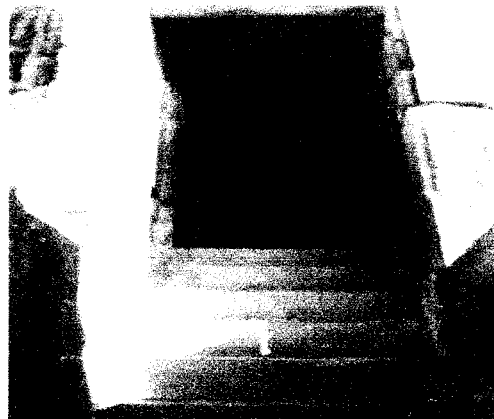
- Hierarki ruang luar

Pada kompleks candi tampak jelas dengan adanya tingkatan-tingkatan pada pencapaian, seperti pada Candi Prambanan terdapat 3 latar/lantai.



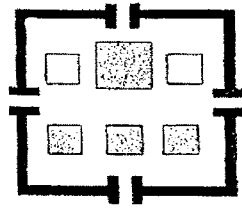
Gambar II.20. Pembagian Pencapaian Pada Latar
(Komplek Candi Prambanan)

- Hierarki ruang dalam
Pada candi juga terdapat tingkatan-tingkatan yang membentuk suatu hierarki.



Gambar II.21. Tingkatan Pencapaian Pada Candi

- Hierarki tampak
Ekspresi kepala-badan-kaki merupakan tingkatan-tingkatan penampakan pada candi.
- b. Pola Massa Bangunan
Lay-out pola massa bangunan pada komplek candi terdapat poros utama/sumbu imejiner yang mengatur tata bangunan.

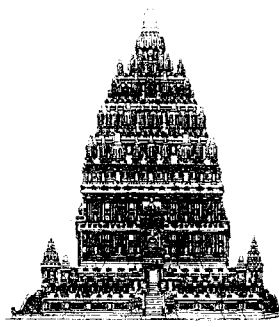


Gambar II.22. Pola Massa Bangunan Komplek Candi Prambanan

B. Gaya Bangunan

Candi Prambanan adalah candi Hindu yang terletak di Jawa Tengah Selatan yang memiliki langgam, seperti :

1. Bentuk bangunan tambun
2. Atapnya berundak-undak
3. Puncaknya berbentuk ratna atau stupa
4. Gawang pintu dan relung berhiaskan kala makara
5. Reliefnya timbul agak tinggi dan lukisannya naturalis
6. Letak candi ditengah halaman
7. Kebanyakan menghadap ke Timur
8. Terbuat dari batu andesit



Gambar II.23. Candi Brahma

C. Warna

Warna candi cenderung gelap karena terbuat dari batu andesit

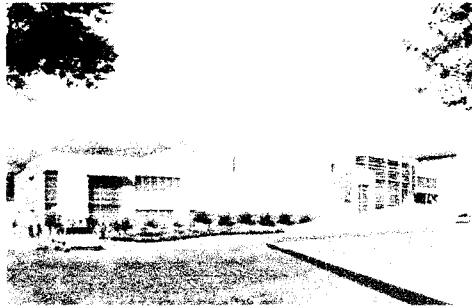
D. Struktur¹⁹

Struktur ditampakkan berupa ragam hias seperti simbar, pilaster, relung serta hiasan atap, dengan kata lain struktur diekspose sebagai hiasan bangunan.

19. Rahadian Prajudi H., Kajian Tipologi Morfologi Arsitektur Candi di Jawa, 1999, hal 159

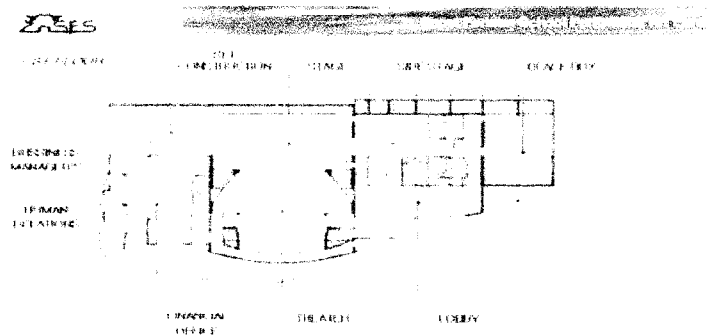
II.9. TINJAUAN FAKTUAL OBYEK PEMBANDING

II.9.1 Arts Library, Seoul Arts Center, Seoul, Korea Selatan



Merupakan bagian dari kompleks Seoul arts center yang terdiri dari gedung konser, gedung kaligrafi, gedung festival, galeri seni, pusat musik korea dan perpustakaan seni.

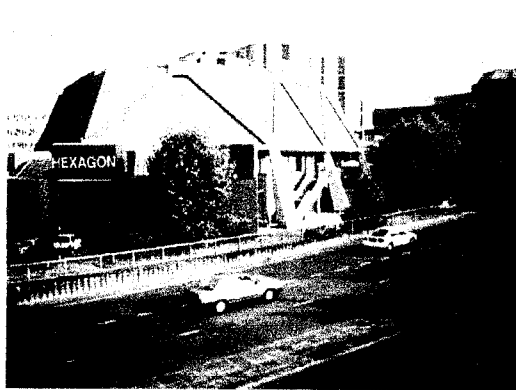
Pada lantai basement terdapat perpustakaan film yang memiliki dua bioskop dengan kapasitas 100 dan 140 orang, studio workshop, ruang kuliah, ruang penyimpanan film dan perpustakaan rujukan. Perpustakaan tersebut menjadi tempat untuk mencari informasi mempelajari dan mengembangkan serta menyajikan program film.



Pada lantai satu terdapat pusat pelayanan referensi yang Menyediakan berbagai informasi mengenai seni, pada lantai ini jugaterdapat perpustakaan anak dimaksudkan untuk memperkenalkan seni kepada anak-anak sejak dini. Ruang audio visual terdapat dilantai tiga yang dilengkapi dengan ruang-ruang saji untuk perorangan maupun kelompok.

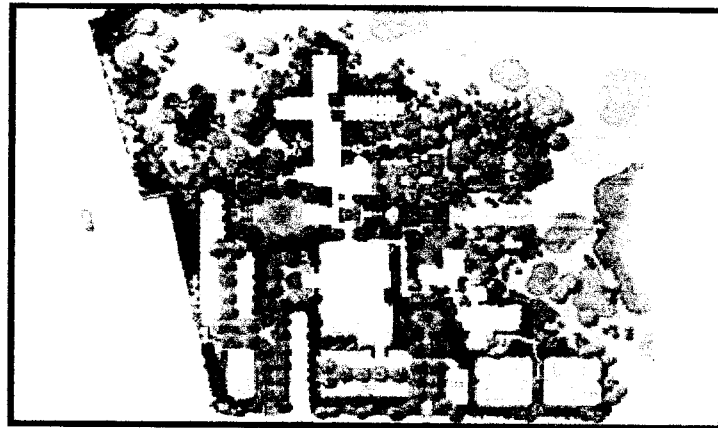
II.9.2. The Hexagon, Reading, England

Berfungsi sebagai hall serbaguna yang menjadi bagian dari Civic Center. Pada bangunan tersebut terdapat tempat untuk pertemuan umum, orkestra dan konser paduan suara dengan kapasitas tempat duduk 1500 orang.

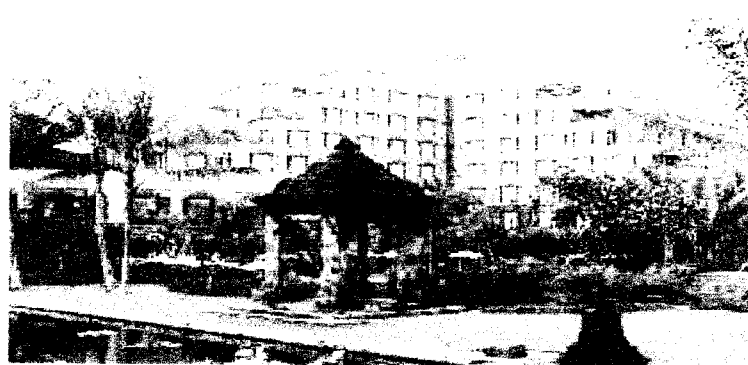


Selain itu juga terdapat teater, opera dan pertunjukan musik dengan model proscenium dengan kapasitas 960 tempat duduk . Kegunaan lain dari bangunan ini adalah untuk konferensi, kongres, dansa, pameran, perjamuan, cinema dan sport.

II.9.3. Hyatt Regency Hotel, Jogjakarta



Bangunan hotel yang mempresedeni arsitektur Candi Borobudur melalui ungkapan citra visual bentuk bangunan, penampakan dan tata ruang.



BAB III

ANALISA DAN PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

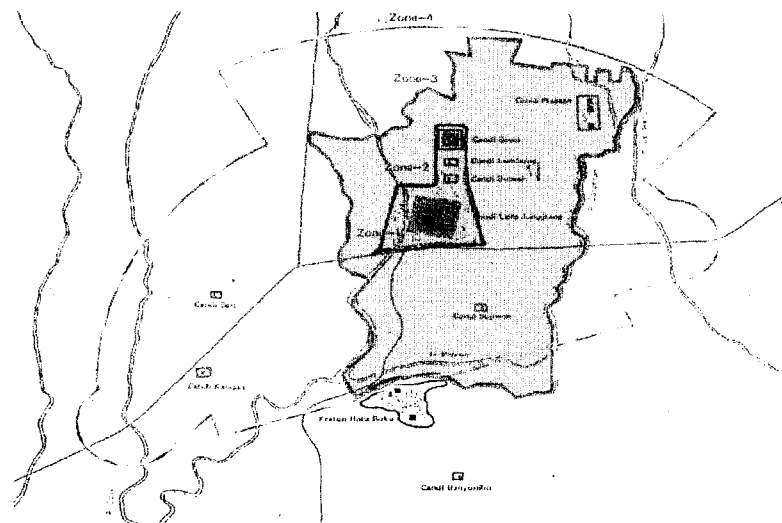
III.1. ANALISA DAN PENDEKATAN SITE

III.1.1. Persyaratan Bangunan di Kawasan Wisata Candi Prambanan¹

Sesuai dengan peraturan yang ada, bangunan komersial sudah diijinkan berada pada zone 3, dengan syarat :

- A. Kegiatan asli daerah masih terlihat (agraris)
- B. Bentuk bangunan tradisional
- C. Tata ruang dijaga (peruntukan lahan)
- D. Ketinggian bangunan setinggi pohon kelapa (± 10 m)
- E. Bangunan tidak boleh menghalangi garis sumbu antara Candi Prambanan – Ratu Boko

Sesuai dengan penzoningan diatas, untuk itu maka bangunan *Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara* mengambil site pada zone 5.



Gambar III.24. Peta Penzoningan Kawasan Prambanan

1. Ahmad Nur Azizul Miffah, Hotel Bintang Empat di Kawasan Taman Wisata Candi Prambanan-Ratu Boko, TA UII, 1998, hal 44

Keterangan :



: zona 1



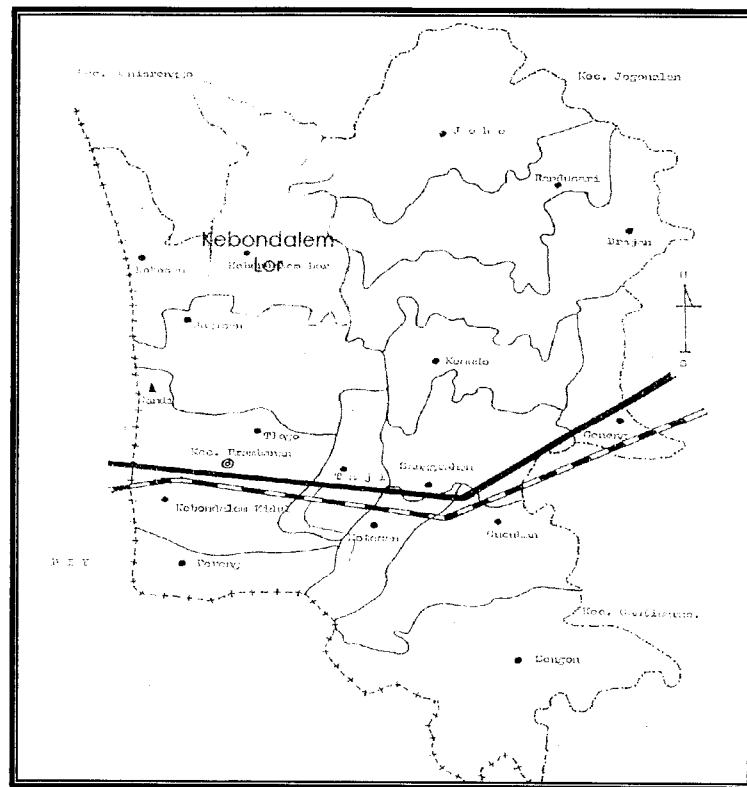
: zona 2



: zona 3

: zona 4

: lokasi site terletak pada zona 5



Gambar III.25. Peta Zoom Lokasi Site

III.1.2. Kriteria Penentuan Site dan Alternatif Site

A. Kriteria Penentuan Site

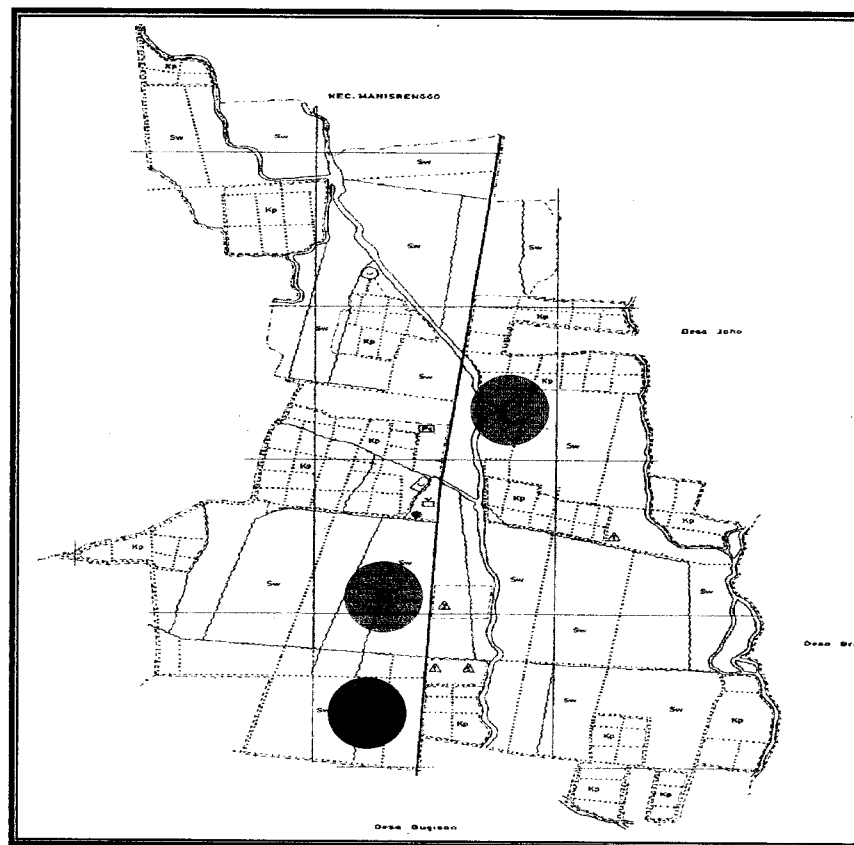
1. Memiliki tingkat aksesibilitas yang mudah dari segala arah ataupun memiliki sarana dan prasarana transportasi yang memadai (Bobot 0,3).
2. Memiliki kedekatan dengan kawasan wisata Candi Prambanan yang ditunjangnya, ataupun memiliki akses yang baik dengan lokasi kawasan wisata tersebut (Bobot 0,2).

3. Memiliki view yang sangat mendukung site (Bobot 0,15).
4. Ketersediaan lahan yang memadai (Bobot 0,05).
5. Ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang keberadaan bangunan apresiasi cerita rakyat (telepon, air bersih, listrik) (Bobot 0,2).
6. Tingkat kebisingan yang rendah (Bobot 0,05).
7. Memiliki prospek site yang cerah (Bobot 0,05).

B. Alternatif Site

Berdasarkan pertimbangan kriteria diatas, dari lokasi terpilih terdapat 3 alternatif site, yaitu :

1. Site A : RT 2, Desa Kebondalem Lor, Kecamatan Prambanan
2. Site B : RT 4, Desa Kebondalem Lor, Kecamatan Prambanan
3. Site C : RT 5, Desa Kebondalem Lor, Kecamatan Prambanan



Gambar III.26. Peta Alternatif Site

III.1.3. Penentuan Site Terpilih

Tabel III.1. Penilaian Alternatif Site

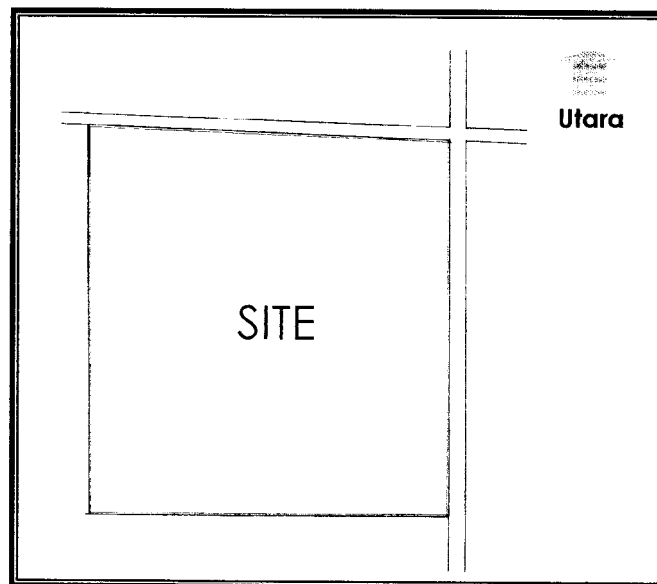
Sumber : Analisis

KRITERIA	Bobot	A		B		C	
		Nilai	Σ	Nilai	Σ	Nilai	Σ
1. Memiliki tingkat aksesibilitas yang mudah	0,3	1	0,3	1	0,3	1	0,3
2. Kedekatan dengan dengan kawasan yg ditunjang	0,2	1	0,2	0	0	0	0
3. View	0,15	1	0,15	0	0	0	0
4. Ketersediaan lahan yang memadai	0,05	1	0,05	1	0,05	1	0,05
5. Sarana dan prasarana	0,2	1	0,2	1	0,2	1	0,2
6. Tingkat kebisingan yang rendah	0,05	1	0,05	1	0,05	1	0,05
7. Memiliki prospek site yang cerah	0,05	1	0,05	1	0,05	0	0
Jumlah	Σ 1	7	1	5	0,65	4	0,6

Keterangan :

1 = baik, 0 = cukup, -1 = kurang

Dari table diatas, maka site yang tepat, potensial dan mudah dijangkau oleh sarana transportasi adalah site 1 terletak di sebuah pekarangan di jalan Manis renggo.



Gambar III.27. Peta Site Terpilih

III.1.4. Analisa Site

- A. Site berada diatas lahan persawahan, yang terletak di sebuah pekarangan di jalan Manis renggo.
- B. Luas site \pm 15.000 m², dengan topografi tidak berkontur.

III.2. ANALISA DAN PENDEKATAN PROGRAM RUANG

III.2.1. Analisa Pelaku dan Bentuk Kegiatan

Sebuah bangunan harus dapat memberikan akomodasi sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku atau penghuninya. Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara sebagai sebuah wadah berapresiasi diharapkan mampu mewadahi segala aktivitas dan kreativitas penghuninya. Berikut ini identifikasi para pelaku dan bentuk kegiatannya :

A. Pengunjung

Pengunjung yang datang ke Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara adalah masyarakat yang hendak beraktivitas untuk berapresiasi. Bentuk kegiatan, suasana dan karakter ruang pengunjung meliputi :

1. Ingin mengetahui kegiatan yang berlangsung
2. Menyaksikan kegiatan pertunjukan seni tari dan teater
3. Menyaksikan dokumentasi cerita rakyat
4. Mengikuti latihan seni tari atau teater
5. Melihat pameran/galery
6. Memilih dan membaca koleksi buku
7. Mencari informasi cerita rakyat Indonesia, seperti rombongan turis mancanegara dan domestik yang datang pada waktu tertentu.
8. Mendatangi kafe
9. Berkomunikasi dengan pihak terkait
10. Lavatory

B. Seniman

Merupakan tenaga yang bertugas mengisi pertunjukan. Bentuk kegiatan seniman meliputi :

1. Berlatih seni tari, teater dan musik gamelan
2. Mempersiapkan pertunjukan

3. Mementaskan pertunjukan
4. Berkomunikasi dengan pihak terkait
5. Lavatory

C. Pengelola

Adalah badan organisasi yang menyelenggarakan dan mengelola Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara secara keseluruhan. Bentuk kegiatannya meliputi :

1. Melayani tamu
2. Mengelola bidang informasi dan administrasi apresiasi cerita rakyat.
3. Mengatur teknis operasional.
4. Lavatory

D. Petugas Servis

Merupakan tenaga yang mengurus kegiatan pengelolaan dan berada di luar kegiatan pertunjukan.

III.2.2. Analisa Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa pelaku dan kegiatan, maka didapatkan kebutuhan ruang Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara, yaitu :

Tabel III.2. Kelompok Ruang Berdasarkan Kebutuhan
Sumber : Analisis

RUANG PERTUNJUKAN

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pertunjukan Seni Tari/Teater	▪ Lobby Locket
	▪ Ruang Tiket
	▪ Ruang Penonton
	▪ Stage
	▪ Ruang Operator
	▪ Ruang Kontrol
	▪ Ruang Rias
	▪ Ruang Istirahat Seniman

	▪ Lavatory Seniman
	▪ Gudang
	▪ Lavatory

RUANG PAMER/GALLERY

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pameran	▪ Ruang Pamer/Gallery
	▪ Ruang Diorama
	▪ Ruang Penyimpanan
	▪ Gudang
	▪ Lavatory

RUANG PERPUSTAKAAN

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pustaka	▪ Front Desk
	▪ Ruang Penitipan
	▪ Ruang Katalog
	▪ Ruang Buku
	▪ Ruang Baca & Audio
	▪ Ruang Penyimpanan
	▪ Lavatory

STUDIO AUDIO VISUAL

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Audio Visual	▪ Ruang Studio
	▪ Ruang Kontrol
	▪ Ruang Operator
	▪ Lavatory

RUANG LATIHAN

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Latihan	▪ Kelas Latihan Seni Tari
	▪ Kelas Seni Teater

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Latihan Seniman
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Latihan Gamelan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavatory

RUANG PENGELOLA

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Penerimaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Resepsionis 2. Lobby 3. Hall
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Kepala <ol style="list-style-type: none"> 1. Direktur 2. Wakil Direktur 3. Sekretaris 4. Staff/Pengelola 5. Administrasi 6. Accounting
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Bagian Seni & Budaya <ol style="list-style-type: none"> 1. Kabag. Seni 2. Kabag. Budaya 3. Staff
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Perpustakaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Kabag. Perpustakaan 2. Staff
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Humas <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala Humas 2. Staff
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Rapat
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Arsip
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Makan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapur
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavatory 	

FASILITAS PENUNJANG

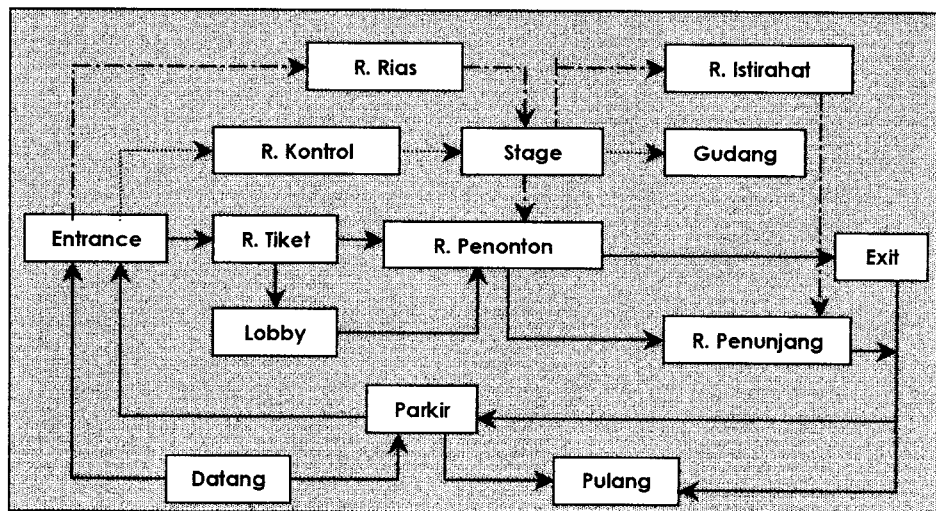
KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Penunjang	▪ Hall
	▪ Lobby
	▪ Ruang Resepsionis
	▪ Ruang Pertemuan
	▪ Retail
	▪ Restoran
	▪ Musholla
	▪ Keamanan
	▪ Gudang
	▪ Lavatory

AREA SERVIS

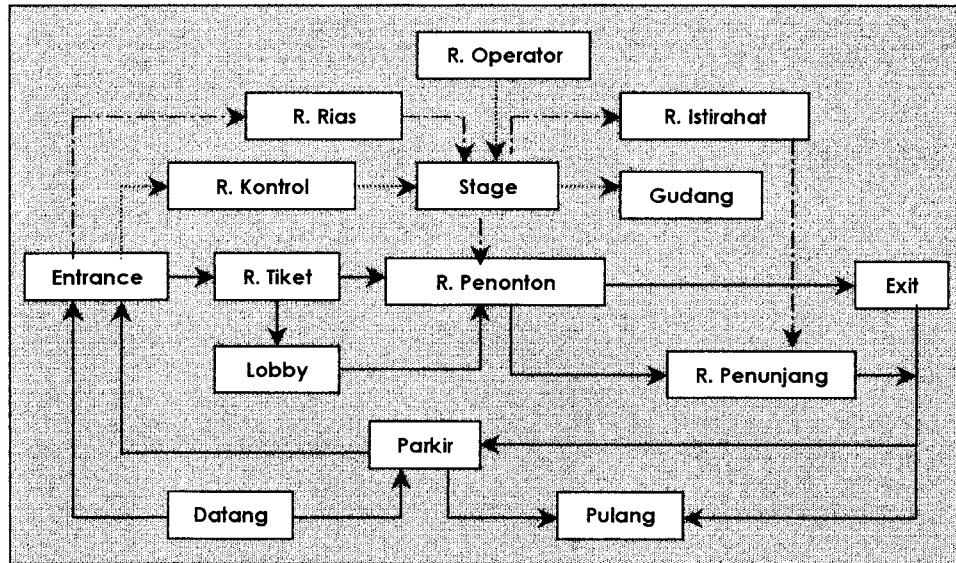
KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Servis	▪ MEE
	▪ Ruang Operator
	▪ Ruang Servis
	▪ Ruang Genzet

III.2.3. Analisa Pola Kegiatan dan Ruang

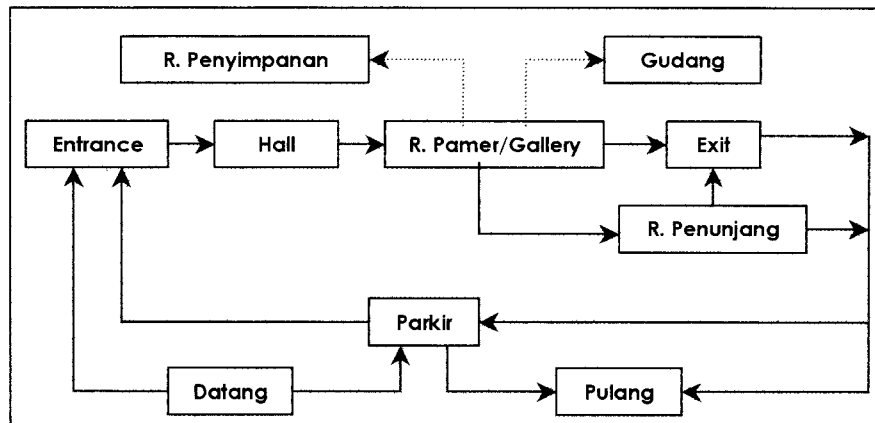
A. Ruang Pertunjukan Terbuka



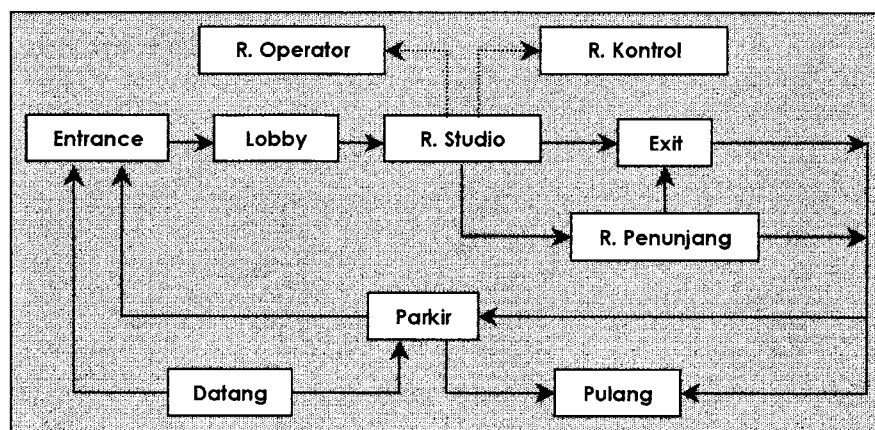
B. Ruang Pertunjukan Tertutup



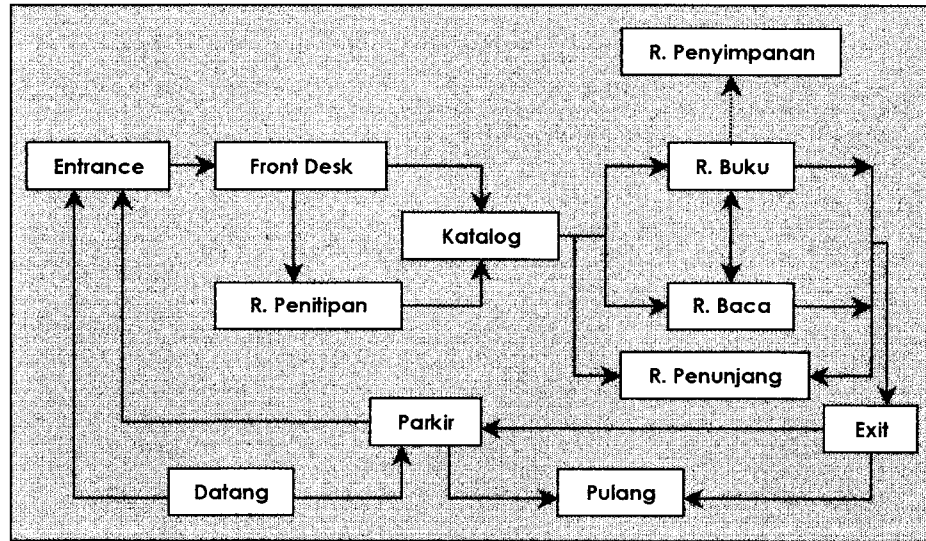
C. Ruang Pamer/Gallery



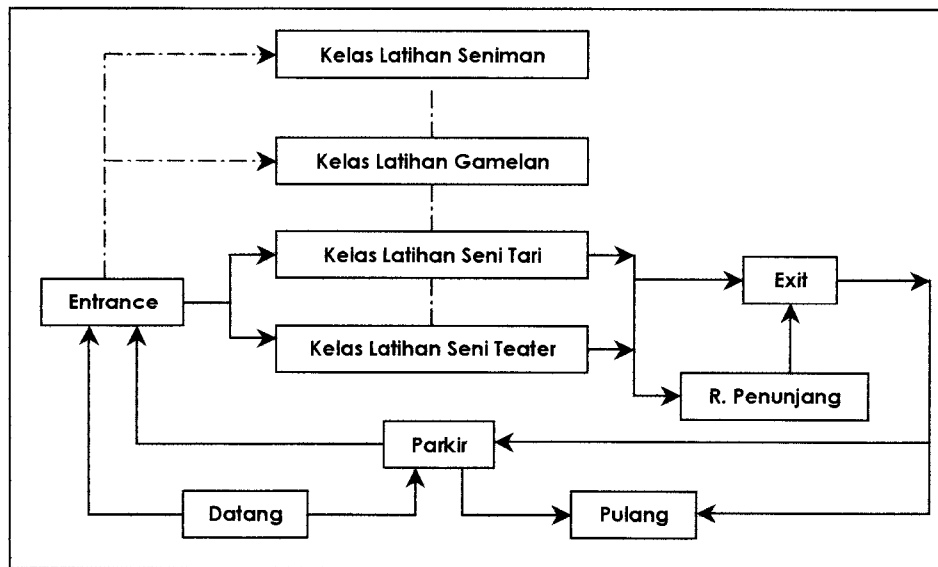
D. Studio Audio Visual




E. Ruang Perpustakaan



F. Ruang Latihan

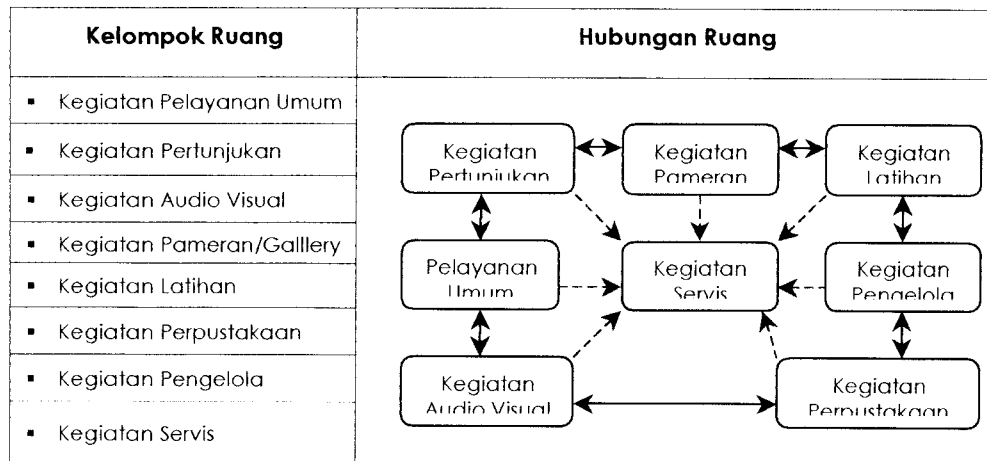


Keterangan :

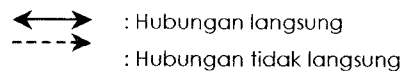
- | | | | |
|---|---------------|---|--------------|
|  | : Publik |  | : Seniman |
|  | : Semi Privat |  | : Pengunjung |
|  | : Privat |  | : Pengelola |

III.2.4 Analisa Hubungan Ruang

Tabel III.3. Hubungan Ruang



Keterangan :



III.2.5. Analisa Besaran Ruang

Jumlah wisatawan Candi Prambanan pada tahun 2001 adalah 1.121.492 jiwa dengan kenaikan 20 % pada 5 tahun terakhir. Perkiraan total wisatawan pada 10 tahun mendatang dapat dihitung dengan rumus :

$$T_n = t(1+i)^n$$

- Asumsi jumlah wisatawan pada tahun 2012 adalah :

$$T_n = t(1+i)^n$$

$$T_{10} = 1.121.492 (1 + 0.2)^{10}$$

$$T_{10} = 1.121.492 (1,02)^{10}$$

$$T_{10} = \mathbf{1.367.092}$$
 orang

- Asumsi wisatawan dalam 1 hari adalah $1.367.092 : 365 = \mathbf{3745}$ orang.
- Waktu yang diperlukan untuk berkunjung diasumsikan selama **5** jam.
- Kegiatan fasilitas apresiasi cerita rakyat ini diasumsikan mulai pukul 09.00 – 21.00 atau selama **12** jam.
- Periode kunjungan dalam satu hari adalah $12 : 5 = 2,5 = \mathbf{3}$ kali.
- Jumlah pengunjung dalam 1 kali periode adalah $3745 : 3 = \mathbf{1248}$ orang.

Jika dilihat kecenderungan di atas, maka Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara sangatlah prospektif untuk meningkatkan kunjungan wisatawan yang datang.

Tabel III.4. Besaran Ruang Ditinjau dari Jumlah Pelaku Kegiatan (Kapasitas Ruang)
Sumber : Neufert, Ernst (*) dan Asumsi

RUANG PERTUNJUKAN PANGGUNG TERBUKA dan TERTUTUP

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m ² /orang	Jumlah unit	m ² /ruang	Luas (m ²)	20% sirkulasi
▪ Hall	30%x500	0,465 *	1		± 70	± 84
▪ Lobby Loket					± 144 *	± 173
▪ Ruang Tiket					± 22 *	± 26
▪ Ruang Penonton	500	1,05 *	1		± 525	± 630
▪ Stage	30	4 *	1		± 120	± 144
▪ Ruang Gamelan			1	80 *	± 80	± 96
▪ Ruang Operator	3	2	1		± 6	± 7
▪ Ruang Kontrol	3	2	1		± 6	± 7
▪ Ruang Rias	30	1,6 *	1		± 48	± 58
▪ Ruang Istirahat + Lavatory	30 20%x30	1,05 1,05 *	1 2		± 32 ± 13	± 38 ± 16
▪ Ruang Penyimpanan			1	10	± 10	± 12
▪ Lavatory	5%x500	1,05 *	2		± 53	± 63
Luas Total ± 1354 m²						

STUDIO AUDIO VISUAL

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m ² /orang	Jumlah unit	m ² /ruang	Luas (m ²)	20% sirkulasi
▪ Ruang Layar			1	15	± 15	± 18
▪ Ruang Penonton	200	1,05 *	1		± 210	± 252
▪ Ruang Kontrol	3	2	1		± 6	± 7
▪ Ruang Operator	3	2	1		± 6	± 7
▪ Gudang			1	10	± 10	± 12
▪ Lavatory	5%x200	1,05 *	2		± 21	± 25
Luas Total ± 321 m²						

RUANG PAMER/GALLERY

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m ² /orang	Jumlah unit	m ² /ruang	Luas (m ²)	20% sirkulasi
▪ Diorama			25	6	± 150	± 180
▪ Ruang Pamer/Gallery	300	1,6 *	1		± 480	± 576
▪ Ruang Penyimpanan			1	10	± 10	± 12
▪ Gudang			1	10	± 10	± 12
▪ Lavatory	5%x300	1,05 *	2		± 31	± 37
Luas Total ± 817 m²						

RUANG PERPUSTAKAAN

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m ² /orang	Jumlah unit	m ² /ruang	Luas (m ²)	20 % sirkulasi
▪ Front desk	3	1,05 *	1	8	± 25	± 30
▪ Ruang Penitipan	30 loker	0,465 *	1	2	± 28	± 34
▪ Katalog	3 rak	0,465 *	1	2	± 3	± 4
▪ Ruang Buku	10000 bk	1	1		± 150	± 180
▪ Ruang Baca	200	2	1		± 400	± 480
▪ Gudang			1	10	± 10	± 12
▪ Lavatory	5%x200	1,05 *	2		± 20	± 24
Luas Total ± 764 m²						

RUANG LATIHAN

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m ² /orang	Jumlah unit	m ² /ruang	Luas (m ²)	20% sikulasi
▪ Kelas Latihan Seni Tari	30	2,25 *	2		± 135	± 162
▪ Kelas Latihan Teater	30	4 *	2		± 240	± 288
▪ Ruang Latihan para Seniman	30	4 *	1		± 120	± 144
▪ Ruang Latihan Gamelan	1 set		1	80 *	± 80	± 96
▪ Lavatory	5%x90	1,05 *	2		± 9	± 11
Luas Total ± 701 m²						

FASILITAS PENDUKUNG

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m²/orang	Jumlah unit	m²/ruang	Luas (m²)	20% sirkulasi
▪ Entrance Hall	25%x1248	0,465 *	1		± 201	± 241
▪ Resepsionis	4	1,6 *	1		± 6	± 7
▪ Keamanan	2	1,6 *	2		± 6	± 7
▪ Meeting Room	40	1,6 *	1		± 64	± 77
▪ Ruang sholat	50	1,05 *	1		± 53	± 66
▪ Gudang			1	10	± 10	± 12
▪ Arcade	2	2,25 *	6		± 27	± 32
▪ Restoran	100	1,6 *	1		± 160	± 192
Luas total ± 634 m²						

RUANG PENGELOLA

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m²/orang	Jumlah unit	m²/ruang	Luas (m²)	20% sirkulasi
▪ Ruang Penerima						
1. Resepsionis	2	1,8 *	1		± 4	± 5
2. Lobby	10	1,05 *	1		± 11	± 13
3. Hall	20	0,465 *	1		± 10	± 12
▪ Ruang Kepala						
1. Direktur	1		1	24	± 24	± 29
2. Wakil Direktur	1		1	12	± 12	± 14
3. Sekretaris	1		1	8	± 8	± 10
4. Staff/Personalia	6		1	4	± 32	± 38
5. Administrasi	6		1	4	± 32	± 38
6. Accounting	6		1	4	± 32	± 38
▪ Ruang Bagian						
Perpustakaan						
1. Kabag	1		1	12	± 12	± 14
Perpustakaan						
2. Staff	5		1	4	± 20	± 24
▪ Ruang Bagian Seni & Budaya						
1. Kabag. Seni	1		1	12	± 12	± 14
2. Kabag . Budaya	1		1	12	± 12	± 14
3. Staff	6		1	4	± 24	± 29

▪ Bagian Humas						
1. Kepala Humas	1		1	12	± 12	± 14
2. Staff	6		1	4	± 24	± 29
▪ Ruang Rapat	20	1,8 *	2		± 72	± 86
▪ Ruang Arsip	2	8	2		± 32	± 38
▪ Ruang Makan	20	1,8 *	1		± 36	± 43
▪ Dapur			1	25% x RM	± 13	± 16
▪ Gudang			1	10	± 10	± 12
▪ Lavatory		1	2	6	± 12	± 14
Luas Total ± 544 m²						

AREA SERVIS

Kebutuhan Ruang	Pemakai	m ² /orang	Jumlah unit	m ² /ruang	Luas (m ²)	20% sirkulasi
▪ Electrical mechanical room			1	32	± 32	± 38
▪ Operator room	3	3	1		± 9	± 11
▪ Service room	3		1	6	± 24	± 29
▪ Genzet room			1		± 24	± 29
Luas Total ± 107 m²						

III.3. ANALISA DAN PENDEKATAN CITRA VISUAL BANGUNAN MELALUI PRESEDEN ARSITEKTUR CANDI PRAMBANAN

III.3.1. Analisa Tapak

A. Penzoningan Site

Penzoningan site dilakukan dengan mengelompokkan sifat kegiatan berdasarkan kedekatannya dan berdasar tingkat privasi yang ingin dicapai. Penzoningan dibagi menjadi :

▪ Zona publik

Ruang-ruang yang bersifat publik/umum, merupakan kegiatan bersama, meliputi :

- a. Ruang kegiatan pelayanan umum : hall, lobby, resepsionis, dll
- b. Ruang kegiatan tambahan : pameran/gallery, diorama

Ruang-ruang tersebut merupakan ruang yang berhubungan dengan pengunjung ditempatkan pada zona yang mudah dijangkau oleh pengunjung.

- Zona semi privat

Ruang-ruang yang bersifat semi privat, merupakan area kegiatan yang dapat dipakai oleh pengguna bangunan (pengunjung dan pengelola bangunan) dengan kondisi dan syarat tertentu :

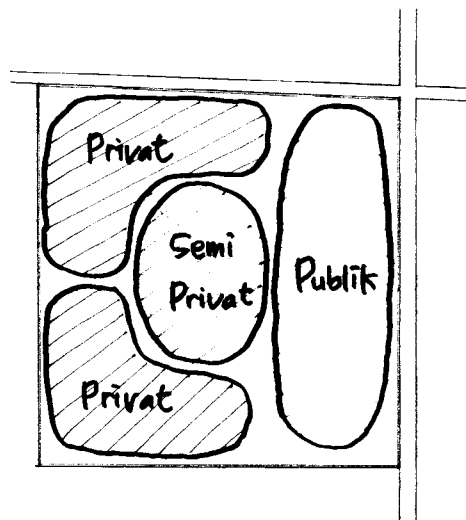
- a. Ruang kegiatan pertemuan, latihan

Ruang-ruang tersebut ditempatkan pada zona yang letaknya lebih dalam/ditengah bangunan.

- Zona privat

Ruang-ruang yang bersifat privat, merupakan area kegiatan khusus untuk pengunjung gedung :

- a. Ruang-ruang pustaka, pertunjukan, audio visual



Gambar III.28. Penzoningan

Sumber : Analisis

B. Lansekap

1. Pengolahan Tanah

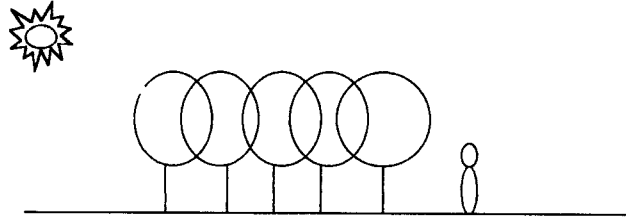
Pengolahan tanah pada site mengkonteks pada kompleks Candi Prambanan (memperjelas garis hierarki), kejelasan hierarki tersebut

dengan permainan ketinggian tanah.

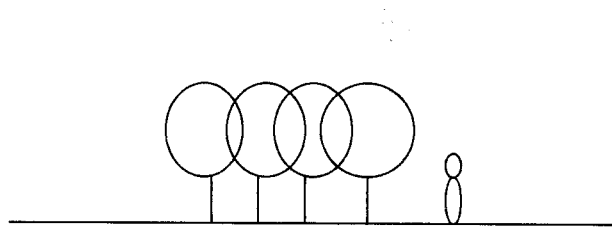
2. Tata Vegetasi

Vegetasi pada site juga mengkonteks pada kompleks Candi Prambanan yang merupakan vegetasi sebagai peneduh dan pengarah. Karakteristik vegetasi :

- Memberikan keteduhan pada jalur sirkulasi pejalan kaki, menarik sehingga mendorong untuk digunakan.



- Sebagai pemecah angin, screening dan daya tarik visual.



- Memberikan ketertutupan (penyekat), memperkuat jalan.



- Menstabilkan kemiringan tanah.



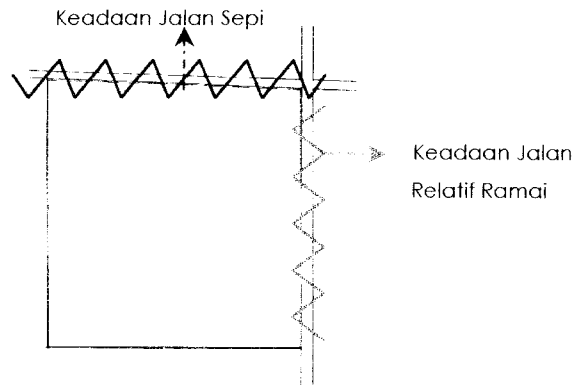
- Penyeimbang dan penyatu dengan bangunan

2.

C. Pencapaian dan Sirkulasi Luar

1. Pencapaian Site

Pencapaian yang mudah dari segala arah ataupun memiliki sarana dan prasarana transportasi yang memadai, dicapai kendaraan roda 2 dan roda 4. Pencapaian yang digunakan adalah pencapaian secara langsung.

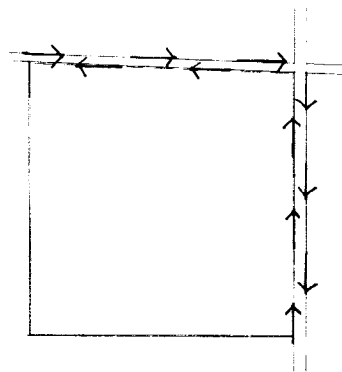


Gambar III.29. Alur Sirkulasi Kendaraan Sekitar Site

Sumber : Analisis

2. Sirkulasi Ruang Luar

- Sirkulasi pejalan kaki dalam site bisa dilalui dalam dua arah, sirkulasi dinamis yang dapat memberikan kenyamanan dalam pencapaian.
- Pemisahan pintu masuk untuk pengunjung dan pengelola, agar flow pengelola tidak terganggu oleh flow pengunjung.

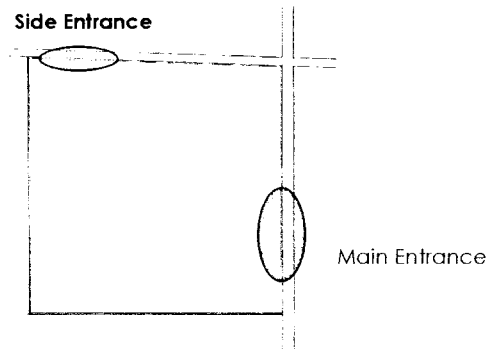


Gambar III.30. Alur Sirkulasi Pejalan Kaki Sekitar Site

Sumber : Analisis

3. Pencapaian Entrance

Pencapaian menuju entrance bangunan dapat dilakukan melalui main entrance (untuk pengunjung) yaitu pada jalan Menisrenggo dan side entrance (untuk pengelola) yaitu pada sisi Utara site.



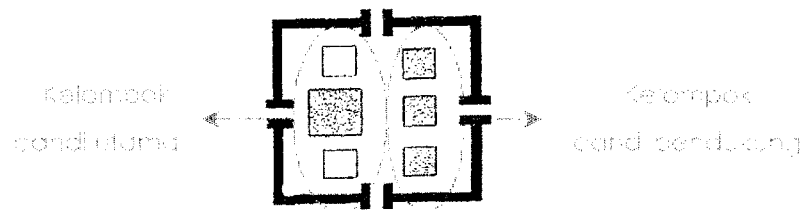
Gambar III.31. Pencapaian Bangunan(Letak Entrance)

Sumber : Analisis

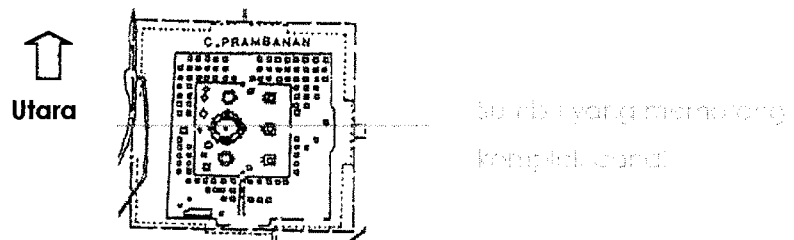
III.3.2. Analisa Tata Ruang Luar dan Penampilan Bangunan

B. Pola Massa Bangunan

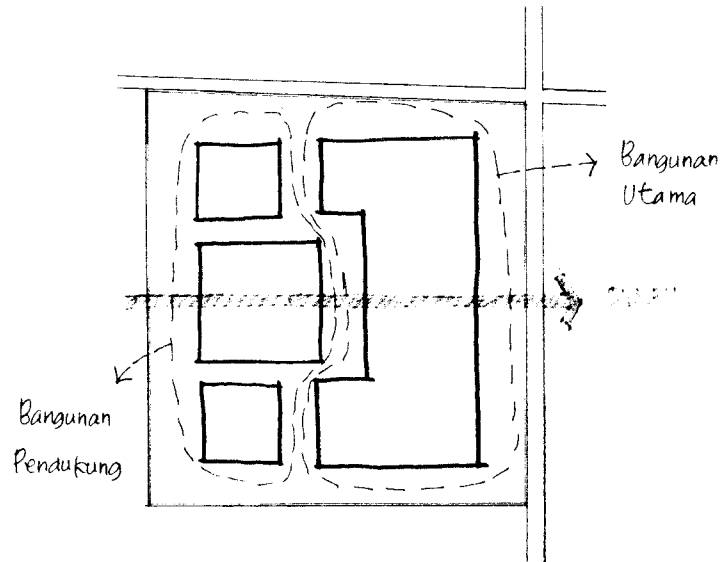
Massa bangunan dipertimbangkan menurut jenis kegiatan yang diwadahi dan luasan site. Massa bangunan mengkombinasikan bangunan utama dengan bangunan pendukung, menganut pola massa pada kompleks Candi Prambanan.



Gambar III.32. Pengelompokan Candi Prambanan



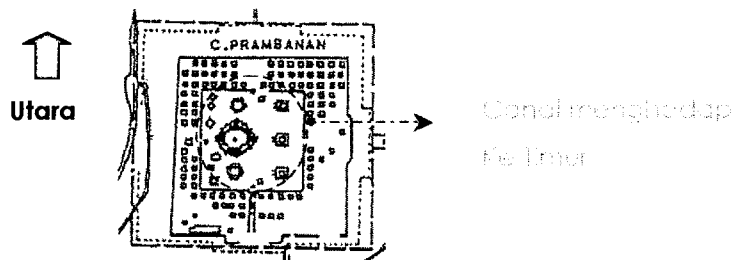
Gambar III.33. Sumbu Pada Komplek Candi Prambanan



Gambar III.34. Pendekatan Pola Massa Bangunan

Sumber : Analisis

C. Orientasi Massa Bangunan



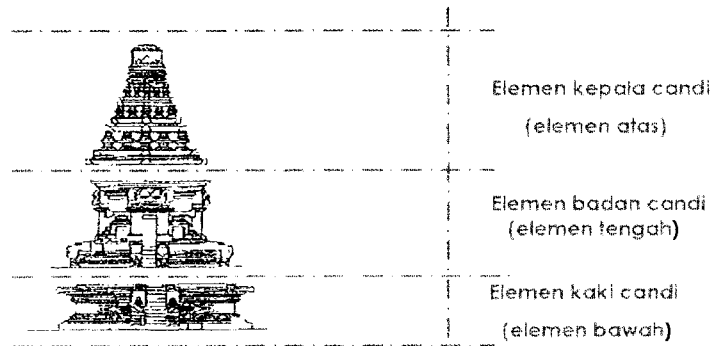
Gambar III.35. Orientasi Pada Komplek Candi Prambanan

Pertimbangan orientasi bangunan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara adalah :

1. Terhadap Site

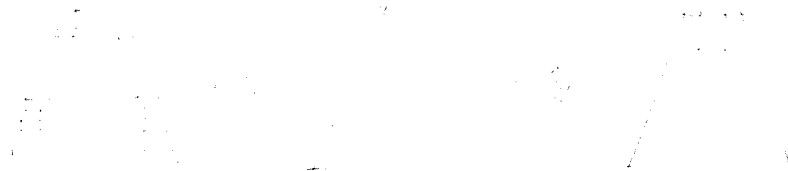
Orientasi yang baik ditujukan agar bangunan mendapatkan pengaruh positif dari lingkungan sekitar, yang dapat memudahkan bagi kegiatan di dalamnya dan pengunjung untuk berkomunikasi secara visual, selain itu mengikuti orientasi pada kompleks Candi Prambanan (massa menghadap ke Timur). Sehingga orientasi site adalah ke Timur, menghadap pada jalan Manisrenggo.

C. Analisa Bentuk Massa Bangunan



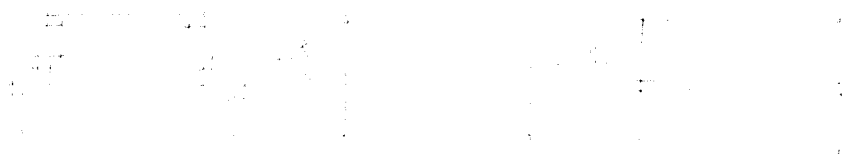
1. Kepala

- Fungsi : ruang-ruang yang dibentuk mempunyai tingkat kegiatan paling tinggi, yaitu ruang pertunjukan, studio audio visual dan ruang pustaka.
- Ekspresi : pengolahan bentuk dasar kepala candi menjadi bentuk segitiga, menggambarkan mahkota yang mendukung menimbulkan suasana sakral



2. Badan

- Fungsi : ruang –ruang yang tingkat kegiatannya dibawah kepala yaitu : pameran, diorama, tempat pertemuan
- Ekspresi : pengolahan bentuk dasar badan candi, yaitu segi empat.



3. Kaki

- Fungsi : ruang-ruang yang tingkat kegiatannya rendah, seperti arcade-arcade, dll
- Ekspresi : pengolahan bentuk dasar keki candi, yaitu segi empat

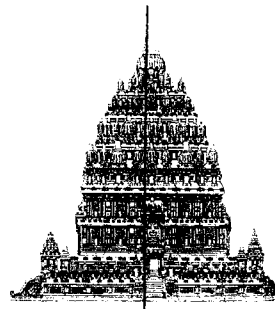
D. Pendekatan Penampilan Bangunan

Pendekatan penampilan bangunan apresiasi cerita rakyat ini adalah penampilan pada Candi Prambanan, antara lain :

1. Nilai Estetis Bangunan

▪ Keseimbangan

Pada tinjauan arsitektur candi, simetri dan keseimbangan bangunan terjadi apabila ditarik garis tengah pada massa bangunan.

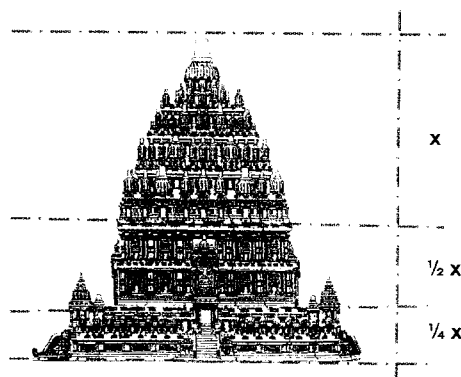


Gambar III.38. Keseimbangan Bangunan

Sumber : Analisis

▪ Proporsi

Perbandingan bentuk antara kepala, badan dan kaki candi.



Gambar III.39. Proporsi Candi

2. Fasade Bangunan

▪ Warna



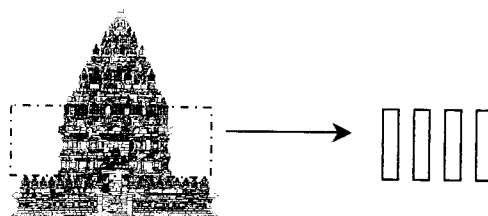
Gambar III.40. Warna Candi
 Sumber : Observasi Lapangan

Macam Warna	Kesan Warna
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Warna-warna gelap ▪ Warna-warna terang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Misteri, kelesuan, kesedihan, berat ▪ Dinamis, semangat, keberanian

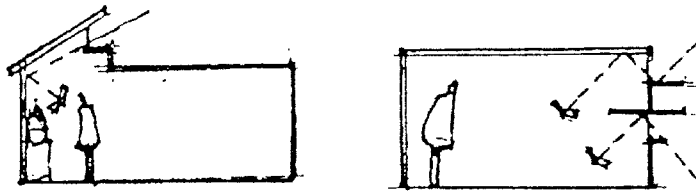
Tabel III.5. Tabel Warna
 Sumber : Jenis dan Kesan Warna (Sutedjo, Suwondo, hlm 59)

Pertimbangan warna pada bangunan lebih mengacu pada warna candi untuk mendapatkan kesan yang diinginkan dan juga dapat memberikan kontinuitas visual. Warna-warna yang digunakan cenderung gelap, seperti abu-abu yang memberikan kesan misteri dan kokoh.

- **Bukaan**
 Bukaan sebagai penyedia udara segar pada ruang dalam candi dan tempat masuknya cahaya matahari. Pada bangunan fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara bukaan digunakan sebagai tempat masuknya cahaya yang akan memberikan pencahayaan alami dalam ruangan.
 Bukaan pada bangunan mengikuti harmoni dalam arah pada badan candi yaitu arah vertical.



Bukaan menggunakan sun screen/kolase pada jendela untuk menghindari cahaya langsung yang masuk ke dalam bangunan.



▪ **Tekstur Bahan**

Merupakan karakter permukaan suatu bentuk, mempengaruhi perasaan waktu meraba. Jenis material yang digunakan dapat memberikan kesan penampilan baik pada bangunan maupun pada ruang.

Teksture menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

a. **Teksture halus**

Permukaan yang dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna.



Gambar III.41. Teksture Halus

b. **Teksture kasar**

Permukaan yang terdiri dari elemen-elemen yang berbeda corak , bentuk maupun warnanya.



Gambar III.42. Teksture Kasar

Teksture yang mempengaruhi penampilan suatu bangunan erat hubungannya dengan jarak pandang atau penglihatan. Oleh karena itu teksture dapat dibedakan atas :

a. Teksture primer

Adalah teksture yang terdapat pada bangunan yang hanya dapat dilihat dari jarak dekat.

b. Teksture sekunder

Adalah teksture yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan visual yang proposional dari jarak jauh.

Dalam kaitannya dengan penampilan bangunan maka teksture kasar dan sekunder lebih ditonjolkan, hal ini didasari karena penampilan bangunan erat kaitannya dengan sesuatu yang terlihat baik dari jarak jauh ataupun dekat.

E. Akustik Ruang Pertunjukan Terbuka

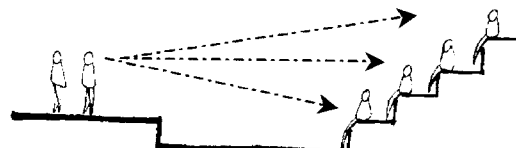
Pada ruang pertunjukan terbuka perlu diperhatikan kenyamanan akustik, berikut ini merupakan item-item yang mendukung kenyamanan akustik tersebut antara lain :

1. Tipe Ruang Pertunjukan

Yang mempengaruhi kenyamanan akustik pada ruang pertunjukan adalah hubungan pemain (sumber bunyi) dengan penonton (penerima bunyi). Sumber bunyi harus sedekat mungkin dengan penerima bunyi dengan tujuan untuk mengurangi jarak yang harus ditempuh bunyi.

Untuk itu, dapat dicapai dengan cara :

- Mengatur jarak penonton terhadap stage ± 5 m dengan tujuan mengurangi jarak bunyi yang diterima penonton.
- Untuk mengatasi bunyi yang dapat merata pada waktu pemain berada pada salah satu sisi, maka perlu system penguat bunyi yang baik dan dapat mengarah dan meratakan bunyi ke penonton.



Gambar III.43. Kemiringan Ruang Pertunjukan

2. Kebisingan

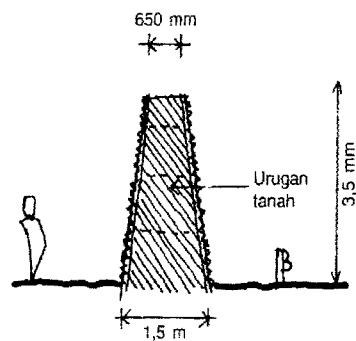
Untuk mengatasi bising yang ada disekitar ruang pertunjukan dapat dilakukan dengan cara :

- Menggunakan vegetasi sebagai barrier

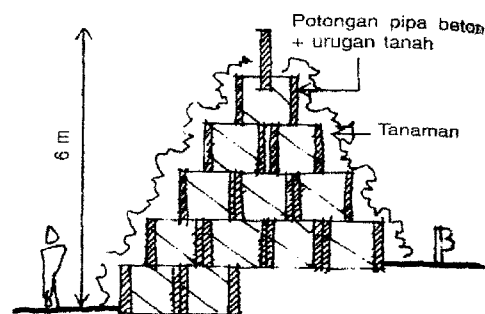


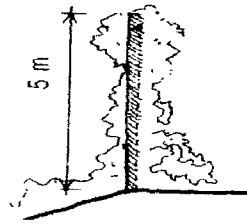
Karakteristik vegetasi itu sendiri adalah :

- a. Daun bertajuk lebar
 - b. Berdaun lebat
 - c. Jarak antar pohon rapat (± 2 m)
 - d. Jarak dengan ruang pertunjukan ± 5 m
 - e. Tinggi pohon ± 5 m
- Menggunakan pembatas
 - a. Pembatas massif



- b. Pembatas transparan dengan kombinasi vegetasi





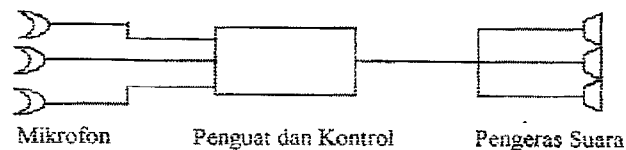
- Merendahkan ruang pertunjukan



3. Pengeras Bunyi

Sistem pengeras bunyi dipakai untuk menguatkan tingkat bunyi, jika sumber bunyi terlalu lemah, untuk menyediakan bunyi tambahan apabila penonton dalam jumlah besar dan mereduksi tingkat kebisingan luar yang berlebihan sehingga penguat suara sangat menguntungkan bagi pemain dan penonton. Sistem penguat bunyi terdiri dari :

- Mikrofon, ditempatkan dekat sumber bunyi untuk menangkap energi bunyi yang diradiasikan oleh sumber bunyi (pemain) dan mengubahnya menjadi energi listrik dan diteruskan ke penguat.
- Penguat, memperbesar sinyal listrik dan mengarahkannya ke pengeras suara.
- Pengeras suara, mendistribusikan gelombang bunyi ke pendengar (penonton).

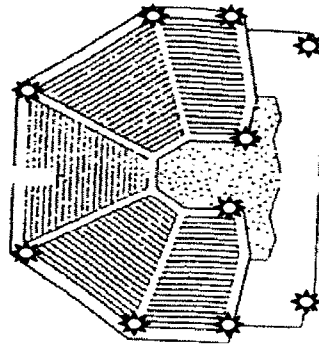


Gambar III.44. Komponen Dasar Sistem Penguat Bunyi Dalam Pertunjukan

Pada ruang pertunjukan terbuka penguat bunyi dapat diletakkan dengan menggunakan system terdistribusi :

- Sistem terdistribusi

Menggunakan sejumlah penguas suara yang ditempatkan diseluruh ruang pertunjukan., penguas suara sistem ini harus diletakkan 6 – 13,5 m diatas ketinggian lantai.



Gambar III.45. Letak Penguat Bunyi Dengan Sistem Distribusi

III.3.3. Analisa Tata Ruang Dalam

A. Suasana Ruang

Bangunan fasilitas apresiasi cerita rakyat menuntut kesan pada ruang dalam yang apresiatif, maka beberapa elemen ruang dalam diolah berdasarkan tuntutan tersebut. Dalam hal ini lantai, skala-proporsi, warna, tekstur, dan pencahayaan diolah untuk mendapatkan kesan apresiatif yang dapat mengungkapkan pesan dari cerita tersebut.

1. Lantai

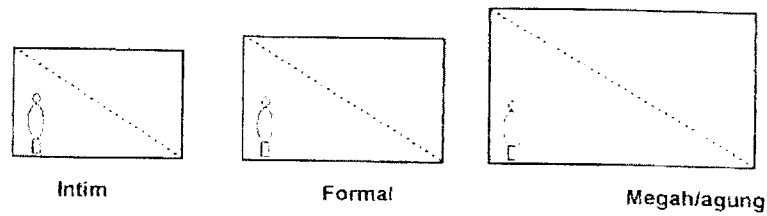
Lantai dibuat perbedaan ketinggian, maksudnya adalah untuk memperlambat alur pergerakan pengunjung. Dengan memperlambat alur pergerakan tersebut diharapkan pengunjung dapat lebih menghayati suasana yang ditampilkan.



2. Skala dan Proporsi

Penggunaan skala ruang biasa dan megah pada bangunan, selain dapat menimbulkan visual efek juga diharapkan pengunjung dapat

dengan leluasa mengamati suasana ruang.



Gambar III.46. Proporsi dan Skala

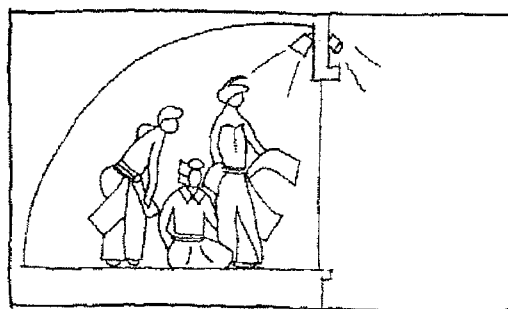
3. Warna

Warna yang akan digunakan pada ruang dalam bangunan adalah warna-warna terang, sedangkan warna yang digunakan pada ruangan dalam candi adalah warna batu (abu-abu).

Untuk mencapai dan mendukung penampilan bangunan, maka warna-warna gelap (abu-abu) digunakan pada ruang-ruang tertentu, seperti hall dan lobby, sedangkan ruang untuk berapresiasi menggunakan warna-warna terang yang memberikan kesan dinamis.

4. Teksture

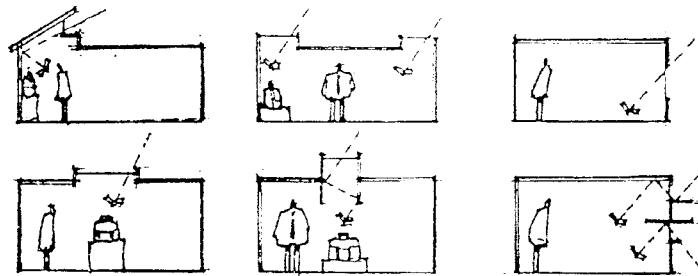
Teksture yang berbeda dan memiliki ciri khusus (relief) pada candi yang merupakan ornamen yang menggambarkan cerita Ramayana diaplikasikan pada diorama di dalam bangunan fasilitas apresiasi cerita rakyat nusantara. Hal ini dengan harapan cerita yang digantikan melalui diorama dapat ditangkap pengunjung.



5. Pencahayaan

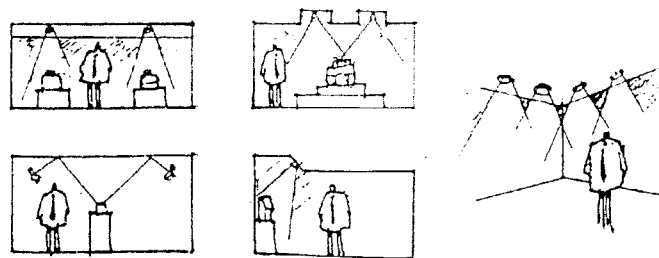
Pencahayaan pada bangunan apresiasi cerita rakyat menggunakan dua macam pencahayaan yaitu :

- Pencahayaan alami :
Sebagai pencahayaan sekunder sehingga menimbulkan dapat menimbulkan efek khusus.



Gambar III.47. Pencahayaan Alami

- Pencahayaan buatan :
Sebagian besar menggunakan cahaya buatan yang difokuskan dititik tertentu, misalnya pada obyek pameran untuk meningkatkan kualitas ruang.



Gambar III.48. Pencahayaan Buatan

B. Akustik Ruang Pertunjukan dan Audio Visual

Kenyamanan Akustik

Beberapa item yang mempengaruhi kenyamanan akustik, antara lain :

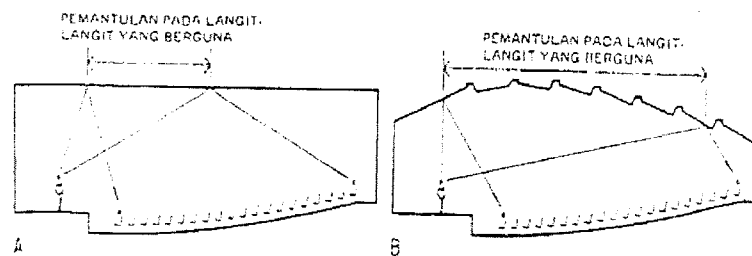
1. Tipe Ruang Pertunjukan

Yang mempengaruhi kenyamanan akustik pada ruang pertunjukan adalah hubungan pemain (sumber bunyi) dengan penonton (penerima bunyi) yang dapat dilakukan dengan cara :

- Mengatur jarak penonton terhadap stage ± 5 m dengan tujuan mengurangi jarak bunyi yang diterima penonton.
- Untuk mengatasi bunyi yang dapat merata pada waktu pemain berada pada salah satu sisi, maka perlu system penguat bunyi yang baik dan dapat mengarah dan meratakan bunyi ke penonton.

2. Lapisan Permukaan

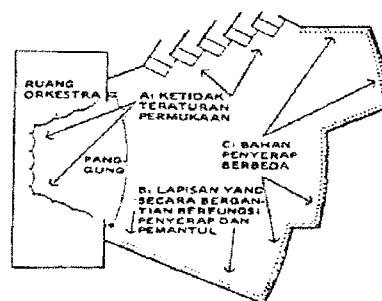
Bahan permukaan ruang pertunjukan harus dapat menyerap dan memantulkan bunyi serta dapat mendistribusikannya kesegala arah. Bahan tersebut pada prinsipnya yang mengandung plaster, gypsum, plywood, dll yang besar dan banyak memberikan energi bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat duduk terjauh. Dalam hal ini jenis-jenis bahan tersebut cukup fungsional untuk meratakan suara dalam ruang tertutup.



- Keterangan :
- A. Langit-langit datar hanya menyediakan pemantul terbatas
 - B. Langit-langit dimiringkan dapat mendistribusikan dengan kekerasan bunyi yang cukup.

Gambar III.49. Bentuk Permukaan Distribusi Bunyi

Untuk meratakan bunyi maka pemakaian permukaan yang tidak teratur harus diperbanyak dengan membuat balok-balok telanjang, langit yang terkotak-kotak, dinding yang bergerigi. Permukaan yang tidak teratur ini harus mencapai paling sedikit 1/7 panjang gelombang bunyi yang didifusikan.



Gambar II.50. Difusi Bunyi

3. Bahan Interior

Bahan bangunan merupakan factor penting didalam menciptakan

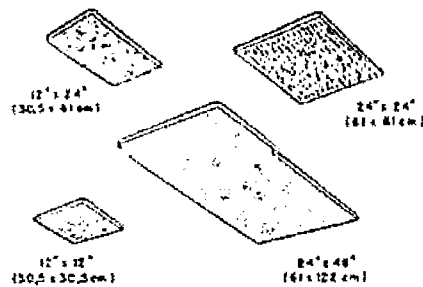
kenyamanan akustik, karena bahan bangunan berperan penting didalam mengendalikan akustik atau bunyi pada permukaan ruang.

▪ Bahan Berpori-pori

Cara kerjanya yaitu energi bunyi yang datang berubah menjadi energi panas, bagian bunyi datang dan diubah menjadi panas serap. Sedangkan sisa yang telah berkurang energinya dipantulkan bahan. Bahan berpori ini dapat dibagi menjadi 3 kategori :

a. Akustik siap pakai

Yaitu berupa jenis ubin selulosa dan serap mineral yang berlubang maupun tidak, bercelah atau bertekstur, panel penyisip dan lembaran logam berlubang dengan bantalan penyerap.

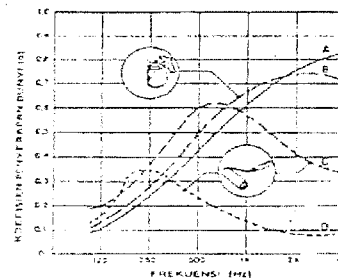


Gambar III.51. Ukuran Akustik Siap Pakai Berbentuk Ubin

Bahan unit akustik siap pakai ini dipasang berdasarkan petunjuk dari pabrik, yaitu disemen pada sandaran/penunjang padat, dipaku pada kerangka kayu atau dipasang pada system langit-langit gantung.

b. Plesteran akustik dan bahan yang disemprotkan

Lapisan akustik ini tujuannya untuk mereduksi bising. Bahan ini dipakai apabila lapisan akustik lain tidak dapat dipakai karena bentuk permukaan melengkung atau tidak teratur. Lapisan ini dipakai dalam bentuk semi plastik, dengan pistol penyemprot atau melapisi dengan menggunakan tangan/diplaster. Untuk perawatan akustik ini menimbulkan jika mendekorasi ulang, karena dapat menciptakan kemunduran pada sifat-sifat akustiknya.



Gambar III.52. Bahan Lapisan Akustik Berpori Yang Disemprot Siap Pakai

c. Selimut akustik

Lapisan selimut ini dibuat dari serat-serat karang (rock wool), serat-serat gelas (glass wool), serat-serat kayu, rambut, dll. Yang dipasang pada system kerangka kayu ataulogam tujuannya untuk memperoleh ketebalan yang bervariasi antara 25 dan 125 mm. Selimut akustik ini tidak menampilkan permukaan estetika yang memuaskan, maka biasa ditutupi dengan papan berlubang.

d. Karpet serta kain

Selain sebagai penutup lantai, karpet juga dapat digunakan sebagai bahan akustik serbaguna, karena bahan ini menyerap bunyi dan bising dari permukaan (seretan kaki/langkah kaki, perpindahan perabotan). Dari keempat bahan berpori ini dapat menjadi acuan di dalam menggunakan bahan yang dapat menyerap baik serta memantulkan dan mendifusikan bunyi dengan baik. Semua bahan tersebut dapat digunakan pada ruang pertunjukan dengan penggunaan yang berbeda-beda seperti pemasangan karpet dan plesteran akustik yang disemprotkan. Plesteran akustik yang disemprotkan ini diletakkan pada posisi yang sulit dijangkau atau permukaan yang tidak beraturan, sebaliknya karpet diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau seperti pada lantai dan pada permukaan yang teratur.

▪ Penyerap panel/selaput

Cara kerja penyerap panel ini adalah getaran lentur dari panel akan menyerap sejumlah energi bunyi datang dan diubah menjadi

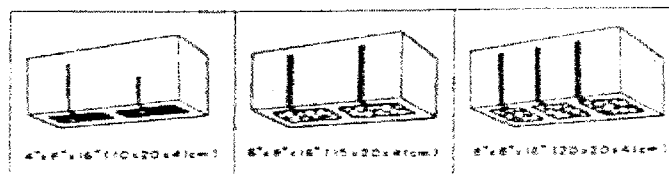
energi panas. Penyerap panel yang berperan pada penyerapan frekuensi rendah yaitu panel kayu dan handboard, gypsum boards, langit-langit plesteran yang digantung, plesteran berbulu, plastik board tegar, jendela, kaca, pintu lantai kayu, panggung dan plat-plat logam. Karena penambahan terhadap daya tahan dan goresan, penyerap panel tak berlubang ini sering dipasang pada bagian bawah dinding.

- Resonator rongga

Merupakan penyerap bunyi yang terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding-dinding dan dihubungkan oleh celah sempit ke ruang sekitarnya (gelombang bunyi merambat). Resonator rongga ini terdiri dari :

- a. Resonator unit individual

Yaitu balok beton standar yang menggunakan campuran biasa dengan rongga yang tetap, sehingga dapat mengendalikan dengung atau kebisingan dan unit ini disebut soundbox. Resonator ini digunakan untuk yang bersifat keras.

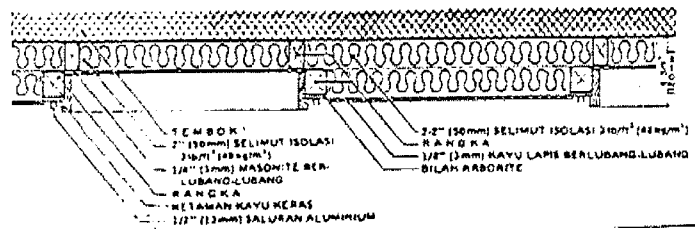


Gambar III.53. Unit Soundbox Umum Yang Digunakan Resonator Individual

- b. Resonator panel berlubang

Mempunyai jumlah banyak dengan membentuk lubang-lubang panel yang berfungsi sebagai deretan resonator rongga untuk mengendalikan dengung yang tidak diinginkan. Resonator panel tidak melakukan penyerapan selektif seperti pada resonator individual, terutama bila selimut isolasi dipasang pada rongga udara di belakang papan lubang yang tampak. Jika panel berlubang dipilih dengan tepat pada daerah terbuka yang cukup, maka selimut isolasi menambah efisiensi

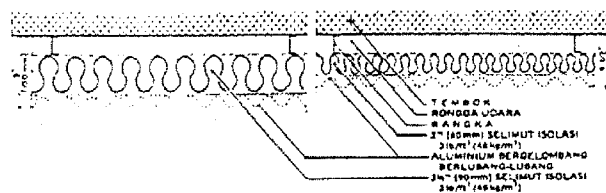
penyerapan keseluruhan dengan memperlebar daerah frekuensi yang mana penyerapan cukup besar dapat diharapkan. Resonator berlubang dapat terbuat dari lembaran baja atau aluminium polos, bergelombang dan lebar, lebaran plastik tegar dan panel kayu serta plywood, panel serat gelas yang dicor dan lembaran baja yang berlapis plastik.



Gambar III.54. Resonator Panel Berlubang Yang Digunakan Pada Auditorium

c. Resonator celah

Yaitu bahan akustik standar yang menggunakan tambahan bahan bata berongga, balok beton berongga khusus serta rusuk kayu dan baja. Semua bahan ini digunakan untuk lapisan permukaan atau layar pelindung yang dekoratif dengan jarak penampangnya relatif kecil dan cukup untuk memungkinkan gelombang bunyi menembus elemen layar dibagian belakang berpori.



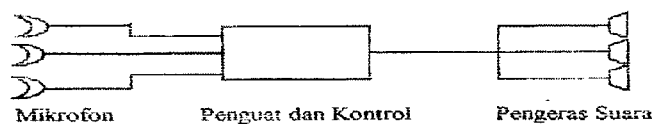
Gambar III.55. Resonator Celah Dari Bahan Irisan Kayu Untuk Menyerap Bunyi.

- Pengeras bunyi

Sistem pengeras bunyi dipakai untuk menguatkan tingkat bunyi, jika sumber bunyi terlalu lemah, untuk menyediakan bunyi tambahan apabila penonton dalam jumlah besar dan mereduksi tingkat kebisingan luar yang berlebihan sehingga penguat suara sangat

menguntungkan bagi pemain dan penonton. Sistem penguat bunyi terdiri dari :

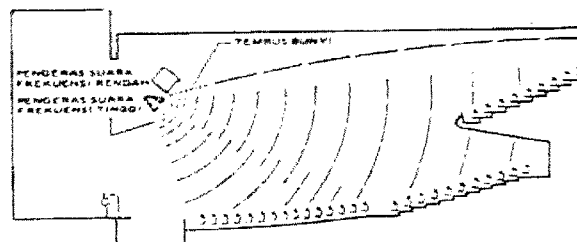
- a. Mikrofon, ditempatkan dekat sumber bunyi untuk menangkap energi bunyi yang diradiasikan oleh sumber bunyi (pemain) dan mengubahnya menjadi energi listrik dan diteruskan ke penguat.
- b. Penguat, memperbesar sinyal listrik dan mengarahkannya ke penguat suara.
- c. Penguat suara, mendistribusikan gelombang bunyi ke pendengar (penonton).



Gambar III.56. Komponen Dasar Sistem Penguat Bunyi Dalam Pertunjukan

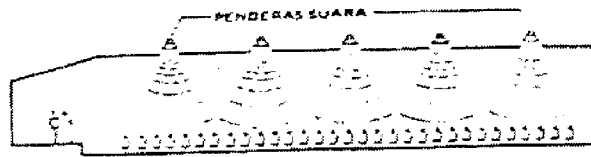
Pada ruang pertunjukan tertutup penguat bunyi dapat diletakkan pada beberapa tempat, yaitu :

- a. Sistem terpusat
Penguat bunyi yang ditempatkan secara gugus tunggal di atas sumber bunyi, sehingga bunyi yang diperkuat datang dari arah yang sama dengan bunyi aslinya.



Gambar III.57. Penguat Suara Dengan Sistem Terpusat

- b. Sistem ditribusi
Digunakan untuk ruang penonton dengan langit-langit rendah, lantai datar dimana penonton tidak mempunyai garis pandang terhadap pemain. Ini digunakan untuk melayani jumlah penonton yang besar.



Gambar III.68. Penguat Bunyi Dengan Sistem Distribusi

Dari penjelasan di atas, maka system penguat suara yang digunakan pada ruang pertunjukan ini adalah system terpusat dan distribusi.

Kenyamanan Visual

Secara keseluruhan dari berbagai bentuk ruang pertunjukan kenyamanan penonton dalam menyaksikan pertunjukan dapat tercapai apabila penonton dalam melihat pertunjukan tersebut dengan tenang tanpa memalingkan kepalanya banyak melakukan gerakan, berarti penonton tidak dapat menikmati pertunjukan dengan baik. Hal ini dapat mengakibatkan kelelahan pada leher dan menurunkan tingkat kenikmatan penonton dalam menyaksikan pertunjukan. Beberapa factor yang harus dipertimbangkan dalam menciptakan kenyamanan visual antara lain :

1. Garis Pandang

Faktor penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kenyamanan garis pandang adalah :

- Garis pandangan vertical

Garis pandangan vertical dapat menimbulkan rasa nyaman dengan menentukan :

P : penonton sedekat mungkin dengan panggung untuk dapat melihat dengan jelas. P dapat dijadikan sisi utama atau garis dari latar pertunjukan yang setingkat dengan panggung. Untuk itu penonton seharusnya tidak lebih dari 600 mm di atas panggung.

D : kursi bagian depan, dimana jarak (P) ke sisi rata-rata dari duduk penonton dibagian depan. Ketertutupan bagian pertama di depan panggung perlu ketinggian yang akan memperjelas pandangan.

EH :rata-rata penglihatan mata tingginya 1120 mm diatas lantai, pandangan yang nyata tergantung dari dimensi tempat duduk.

HD :jarak horizontal antara mata dari tempat duduk penonton, hubungan antara penonton bagian depan dan belakang dapat menggunakan jarak 760-1150 mm lebih.

E :jarak keseluruhan pandang yang baik; dimensi minimum dari garis pandang. Untuk jaminan ada suatu pandangan yang jelas di atas kepala penonton bagian depan, maka dimensinya adalah $K = 125 \text{ mm}$.

Gambar III.59. Garis Pandang Vertikal

- Garis pandang horizontal

Untuk menentukan garis pandang horizontal perlu dipertimbangkan bentuk panggung yang digunakan. Area pertunjukan direncanakan 40° dari mata penonton, dimana tempat duduk penonton tersebut adalah pusat yang terjauh dari panggung. Karena penonton dalam garis pandangan horizontal hanya dapat menyebarkan pandangan dengan sudut 180° .

2. Pencahayaan

Tujuan pencahayaan dalam ruang pertunjukan adalah untuk memberikan penerangan panggung, sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh penonton. Dalam penerangan ini digunakan lampu baik pada panggung maupun ruang penonton. Ada dua macam penggunaan lampu, yaitu :

- **General Illumination**
Cara menerangkan dengan menggunakan lampu sekedar untuk memberi terang secara merata. Penonton perlu melihat dengan jelas karena antara melihat dan mendengar ada korelasi.
- **Spesific Illumination**
Cara penggunaan lampu untuk membuat bagian-bagian pentas sesuai dengan situasi lakon. Perhatian dipusatkan pada panggung dan tempat-tempat lain menjadi kurang penting dengan penyinaran ini efek situasi akan bertambah.
Ada tiga alat tata lighting dasar yang dipakai dalam ruang pertunjukan :
 - **Striplight**, yaitu tata lampu yang berderet.
 - **Spotlight**, yaitu sumber sinar dengan intensitas memberikan sinar kesatu titik atau bidang tertentu.
 - **Floodlight**, yaitu lampu yang mempunyai kekuatan besar tanpa lensa.

III.4. SISTEM STRUKTUR BANGUNAN

Penggunaan struktur berdasarkan dari fungsi bangunan yang merupakan bangunan apresiasi cerita rakyat, dimana bangunan memerlukan ruang-ruang yang bebas kolom seperti ruang pertunjukan. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

- A. Struktur yang dapat menahan beban, terutama pada ruang-ruang yang bebas kolom.
- B. Struktur harus aman dari pembebanan bangunan itu sendiri atau dari beban di luar bangunan (equipment utilitas), dan juga aman dari bahaya-bahaya seperti kebakaran.
- C. Mudah mendapat bahan dan pelaksanaannya.
- D. Seminimal mungkin dapat menekan biaya.
- E. Dari segi estetika struktur tersebut harus diekspose atau mungkin sebaiknya harus disembunyikan.

Sehingga sistem struktur yang digunakan pada bangunan sebagai berikut :

- A. Beton bertulang sebagai konsekuensinya untuk ruang pelayanan dan ruang-ruang dengan fungsi-fungsi tertentu (ruang rapat, ruang latihan, ruang pertunjukan, dll).
- B. Struktur dinding dan kolom menggunakan tumpukan batu kali, seperti halnya dengan struktur pada candi.

III.5. SISTEM JARINGAN UTILITAS

Dalam bangunan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara sebagai bangunan komersial, sistem utilitas mengacu pada ketersediaan jaringan utilitas kota yang telah ada, adalah :

A. *Sistem Distribusi Air*

Sebagai bangunan komersil, air bersih diperoleh dari jaringan PAM dan air tanah yang sudah tersedia disekitas site.

B. *Sistem Jaringan Listrik*

Memfaatkan jaringan listrik kota yang telah ada disekitar site.

C. *Jaringan Telekomunikasi*

Untuk memudahkan koordinasi dengan luar bangunan atau site dan kemudahan didalam site atau bangunan.

D. *Jaringan Pemadam Kebakaran*

Bangunan komersil merupakan wadah bagi orang banyak, maka keselamatan pengunjung harus dijamin.

E. *Sistem Penangkal Petir*

Penggunaan penangkal petir untuk menjaga dan melindungi bangunan dari bahaya petir.

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. KONSEP SITE

- A. Site terletak di jalan Manis renggo dengan luas site $\pm 15.000 \text{ m}^2$
- B. Batas- batas site :
- ❖ Utara : jalan Sukonandi
 - ❖ Barat : jalan Manis renggo
 - ❖ Timur : persawahan
 - ❖ Selatan : Desa Bugisan
 - ❖ Peraturan teknis bangunan yang menentukan perencanaan dan perancangan ialah :
 1. Koefisien Dasar Bangunan (BCR) 40%-60%
 2. Garis Sempadan minimal 5 m dari tepi jalan

IV.2. KONSEP RUANG

IV.2.1. Jenis dan Besaran Ruang

Konsep kebutuhan ruang pada bangunan FACRN berdasarkan sifat kegiatan.

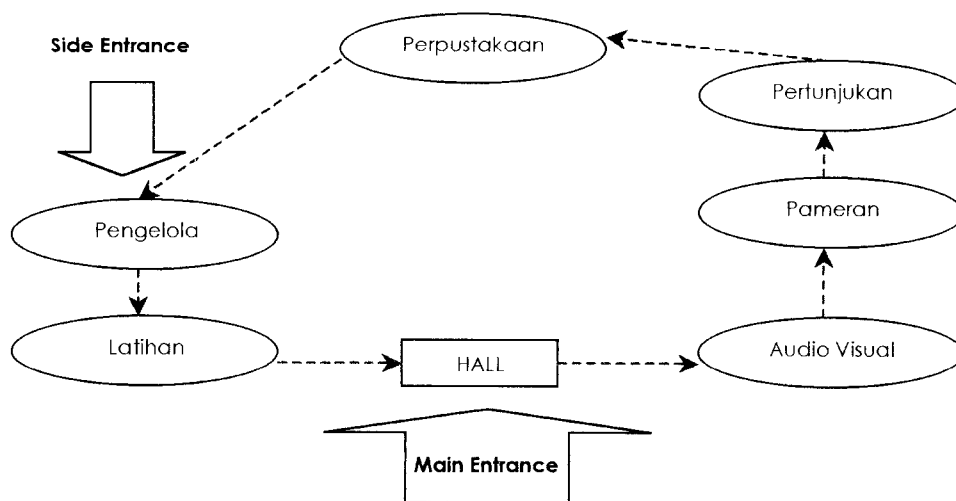
Tabel IV.6. Jenis Ruang dan Besaran Ruang

Sumber : Analisis dan Pemikiran

JENIS RUANG	BESARAN RUANG	JENIS RUANG	BESARAN RUANG
▪ Hall	± 182	▪ Keamanan	± 7
▪ Lobby	± 96	▪ Meeting Room	± 77
▪ Resepsionis	± 7	▪ Ruang sholat	± 66
▪ Ruang Penonton	± 630	▪ Arcade	± 32
▪ Stage	± 144	▪ Ruang Latihan Gamelan	± 96
▪ Ruang Gamelan	± 96	▪ Restoran	± 192

▪ Ruang Istirahat +	± 38	▪ Wakil Direktur	± 14
▪ Ruang Penyimpanan	± 12	▪ Sekretaris	± 10
▪ Ruang Layar	± 18	▪ Staff/Personalia	± 38
▪ Ruang Kontrol	± 7	▪ Accounting	± 38
▪ Ruang Operator	± 7	▪ Kabag Perpustakaan	± 14
▪ Ruang Pamer/Gallery	± 576	▪ Kabag Seni	± 14
▪ Ruang Diorama	± 180	▪ Kabag Budaya	± 14
▪ Ruang Penitipan	± 34	▪ Kepala Humas	± 14
▪ Ruang Katalog	± 4	▪ Ruang Staff	± 29
▪ Ruang Buku	± 180	▪ Ruang Rapat	± 86
▪ Ruang Baca	± 480	▪ Ruang Arsip	± 38
▪ Kelas Latihan Seni Tari	± 162	▪ Ruang Makan	± 43

IV.2.2. Hubungan Ruang



Gambar IV.60. Hubungan Ruang

IV.3. KONSEP CITRA VISUAL BANGUNAN

IV.3.1. Konsep Lanskap

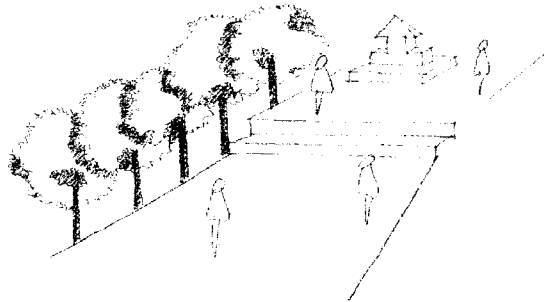
A. Pengolahan Tanah

Untuk memberikan kesan hierarki pada lahan yang tidak berkontur, maka dilakukan *Alteration* ; yaitu mengubah bentuk tanah melalui grading dan konstruksi untuk mendapatkan efek.

B. Tata Vegetasi

Vegetasi digunakan untuk peneduh, akustik luar, kontrol visual dan sebagai kontrol pergerakan (pengarah). (Lihat hal. 41)

Untuk vegetasi penutup tanah digunakan rumput yang mudah perawatannya, pada parkir untuk menambah kesan yang sejuk digunakan grass block dan pada beberapa pedestrian digunakan pergola untuk menambah kesan sejuk dan alami.

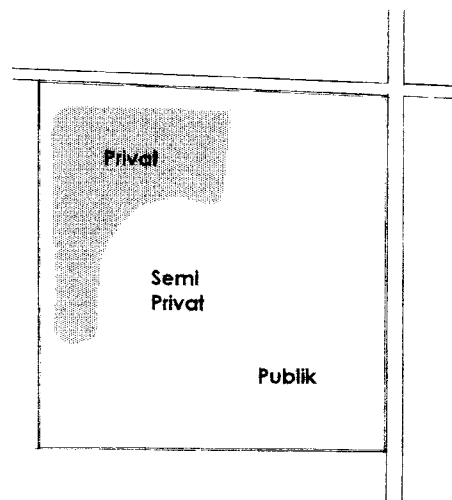


Gambar IV.61. Konsep Pengolahan Lanskap

IV.3.2. Konsep Tata Ruang Luar

A. Konsep Penzoninan

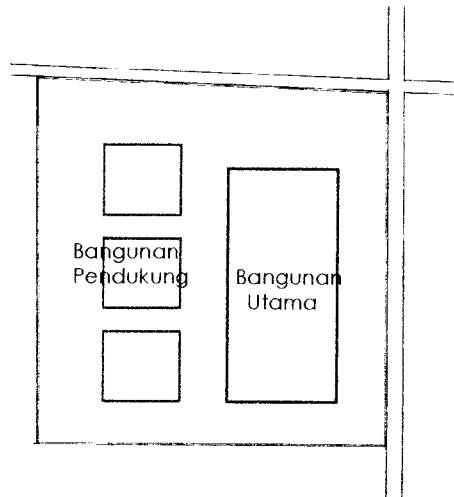
Penzoninan pada site ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu : zona publik, semi publik dan privat. Dengan penataan ruang yang mengkonteks pada konsep makro penataan kompleks bangunan Candi Prambanan.



Gambar IV. 62. Konsep Penzoninan

B. Konsep Pola Massa Bangunan

Massa bangunan mengkombinasikan bangunan utama dengan bangunan lain yang lebih kecil.



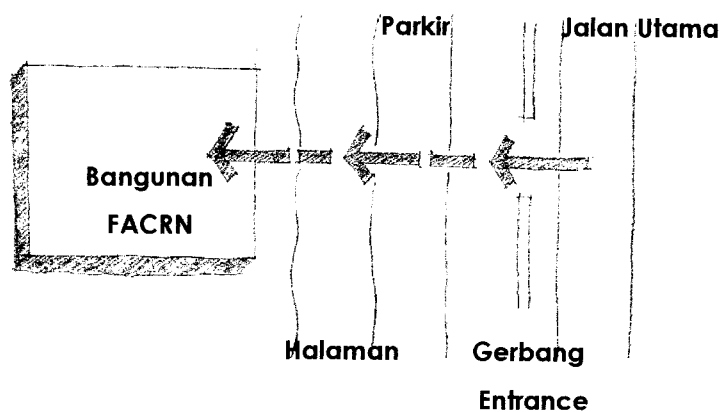
Gambar IV.63. Konsep Pola Massa Bangunan

C. Konsep Orientasi Bangunan

Bangunan berorientasi ke arah Timur (mengikuti mengarah ke jalan utama) dan Selatan (mengarah ke kawasan wisata Candi Prambanan).

D. Konsep Pencapaian

Pencapaian dilakukan jalan Manis renggo yang merupakan jalan utama dari site ini. Hal ini atas pertimbangan kejelasan sirkulasi, kemudahan pencapaian dan akses yang bersifat langsung.



Gambar IV.64. Konsep Pencapaian

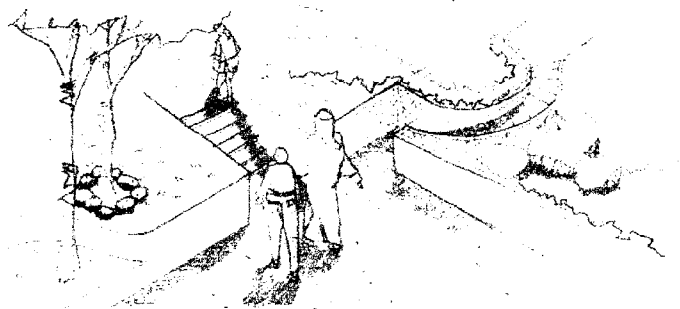
Sumber : Pemikiran

E. Konsep Sirkulasi Ruang Luar

Ruang luar sebagai pembentuk sirkulasi dalam site tersusun atas sekuens dari gubahan massa bangunan, sirkulasi juga berfungsi sebagai penghubung antara kelompok massa bangunan satu dengan yang lain. Sirkulasi ruang luar yang juga merupakan bagian dari sirkulasi utama yang menghubungkan antar massa-massa dan fasilitas-fasilitas pada ruang dalam untuk menciptakan kontinuitas dalam pergerakan ruang luar dan ruang dalam.

1. Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi pejalan kaki dalam site merupakan sirkulasi yang dinamis, artinya sirkulasi yang dua arah dan pengolahan perbedaan ketinggian tanah untuk menciptakan ruang-ruang transisi.

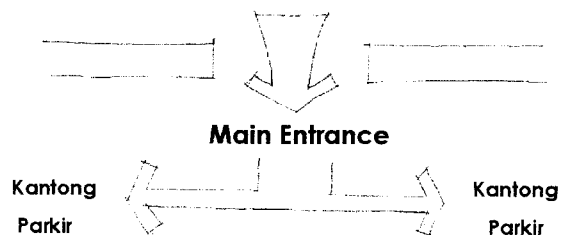


Gambar IV.65. Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki

Sumber : Pemikiran

2. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi pejalan kaki dibedakan, sirkulasi kendaraan berakhir pada kantong-kantong parkir yang telah disediakan.

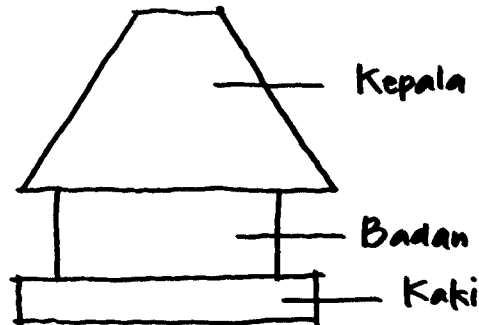


Gambar IV.66. Konsep Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Pemikiran

F. Konsep Bentuk Massa Bangunan

Konsep dasar untuk menimbulkan bentuk yang beradaptasi dengan Candi Prambanan, yaitu dengan mengolah bentuk dasar dengan proses transformasi.



Gambar IV.67. Konsep Bentuk Massa Bangunan

Sumber : Pemikiran

G. Konsep Penampilan Bangunan

1. Nilai Estetis Bangunan

Penampilan bangunan ditampilkan dengan adanya simetri dan proporsi antar tiap lapis massa bangunan yang menunjukkan keseimbangan pada massa bangunan.

2. Konsep Fasade Bangunan

▪ Warna

Warna yang digunakan pada bagian luar bangunan adalah warna yang cenderung gelap (abu-abu).

▪ Teksture Bahan

Penggunaan teksture kasar dan sekunder pada bangunan, agar dapat terlihat baik dari jarak jauh ataupun dekat.

IV.3.3. Konsep Tata Ruang Dalam

A. Konsep Suasana Ruang

1. Lantai

Melalui permainan ketinggian lantai pada ruang dan mempertinggi dan memperendah langit-langit, pengunjung diajak untuk mengetahui apa yang terdapat di dalamnya dengan cara menelusurinya.

2. Skala dan Proporsi

Untuk mendukung ruang-ruang pada bangunan apresiasi cerita rakyat, maka menggunakan skala megah.

3. Warna

Warna pada bangunan untuk ruang - ruang publik tetap menggunakan warna senada batu, karena untuk menyatukan visual dengan warna asli candi. Sedangkan untuk ruang-ruang semi publik, privat dan penunjang menggunakan warna terang.

4. Teksture

Dalam bangunan terdapat ruang-ruang tertentu yang menonjolkan teksture halus, dengan permainan bahan dari batu.

5. Pencahayaan

- Pencahayaan alami digunakan pada ruang-ruang yang tidak memerlukan penanganan khusus, misalnya ruang hall, lobby, dll
- Pencahayaan buatan digunakan dengan pertimbangan :
 - a. Pada ruang pertunjukan menggunakan penerangan spesifik illuminations two way lighting dan three way lighting, yaitu penerangan setempat jangan sampai daerah-daerah lain menjadi gelap.
 - b. Ruang pameran menggunakan intensitas 150 lux, untuk benda koleksi tidak lebih dari 50 lux.
 - c. Pada ruang lain hanya sebagai persyaratan apabila cahaya alam mampu memenuhi, penerangan yang biasa digunakan adalah lampu TL atau lampu pijar dari berbagai type.

B. Konsep Akustik Ruang Pertunjukan

1. Ruang Pertunjukan Terbuka

- Perlu adanya penyelubung pemantul bunyi disekeliling panggung dan memiringkan lay out penonton agar bunyi dapat diterima secara langsung.
- Faktor kebisingan dari luar dapat dikurangi dengan memberikan penyaring seperti penataan vegetasi disekitar ruang pertunjukan.

- Lantai harus dibuat miring, baris depan rendah dan baris belakang semakin tinggi.
 - Jarak pandang minimum terhadap panggung ± 5 m.
 - Menggunakan pengeras bunyi agar bunyi dapat terdengar jelas ke penonton.
2. Ruang Pertunjukan Tertutup
- Untuk mendapatkan kualitas bunyi yang baik maka jarak penonton dengan stage ± 5 m dengan tujuan mengurangi jarak bunyi yang diterima penonton.
 - Menggunakan system penguat bunyi untuk mengatasi bunyi agar merata pada waktu pemain berada pada salah satu sisi.
 - Bentuk permukaan ruang pertunjukan harus dikelilingi oleh permukaan pemantul bunyi (plaster, gypsum, plywood, dll) yang besar dan banyak memberikan energi bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat duduk yang jauh.

IV.4. KONSEP SISTEM STRUKTUR

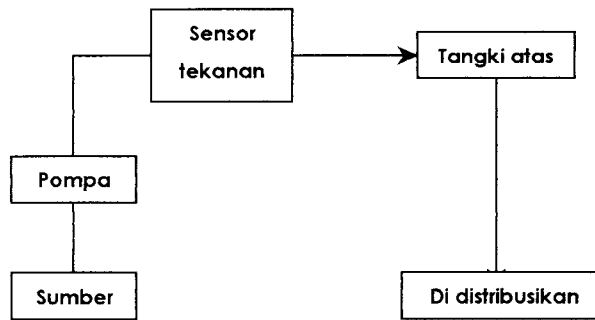
Pada bangunan Fasilitas Apresiasi Cerita Rakyat Nusantara ini harus memiliki struktur yang aman karena bangunan ini merupakan bangunan komersial, ada beberapa hal yang menjadi konsep dalam penentuan struktur bangunan ini :

- A. Struktur atap menggunakan struktur baja dengan bentang lebar, karena pada ruang pertunjukan harus bebas kolom.
- B. Penggunaan kolom beton untuk menunjang bentang yang lebar.
- C. Struktur dinding dan kolom menggunakan tumpukan batu kali.

IV.5. KONSEP SISTEM UTILITAS

- A. Sistem Distribusi Air Bersih

Air Bersih diperoleh dari distribusi PAM dan air tanah dengan system pendistribusian air bersih *Down Feed*.

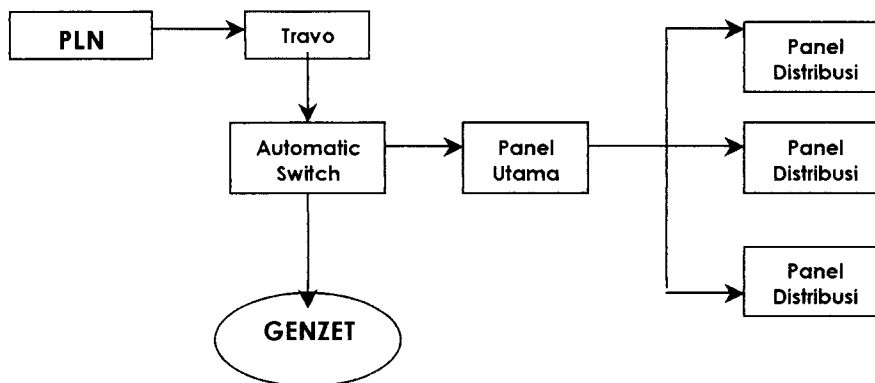


Gambar IV.68. Skematik Sistem Distribusi Air Bersih

Sumber : Bahan Kuliah Utilitas

B. Sistem Jaringan Listrik

Terdapat dua sumber tenaga yang digunakan, yaitu yang berasal dari PLN dan yang berasal dari generator set. Sumber dari PLN digunakan pada kondisi listrik normal, sedangkan generator set digunakan pada kondisi darurat.

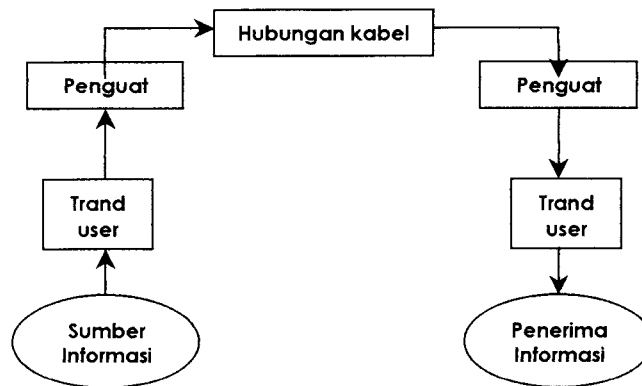


Gambar IV.69. Diagram Jaringan Listrik

Sumber : Bahan Kuliah Utilitas

C. Jaringan Telekomunikasi

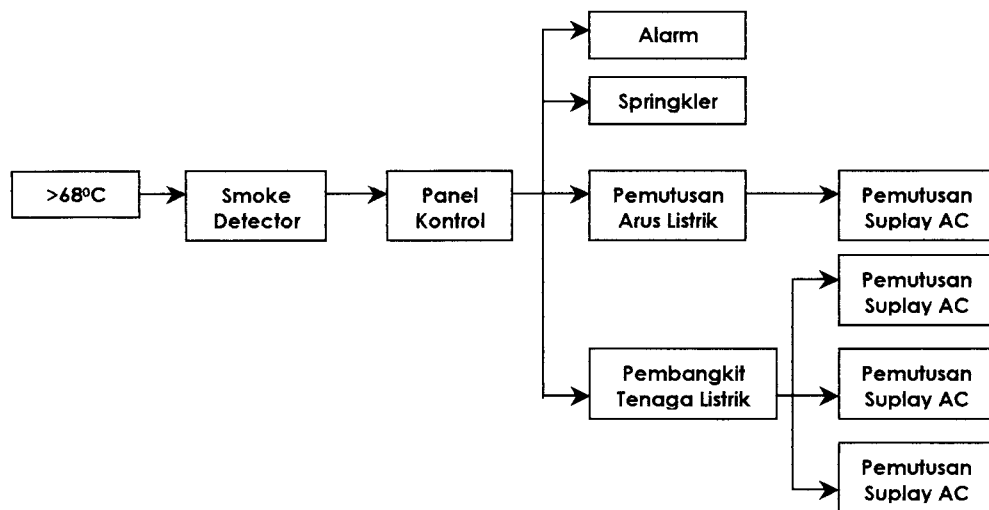
Sistem telekomunikasi yang digunakan dalam bangunan ini adalah system PABX (Private Electronic Branch Exchange), sehingga dapat menghemat ruang, kapasitas komunikasi yang lebih tinggi dan pelayanan hubungan internal dan eksternal secara langsung.



Gambar IV.70. Skema Prinsip Telekomunikasi Satu Arah Media Kabel
 Sumber : Bahan Kuliah Utilitas

D. Jaringan Pemadam Kebakaran

Jaringan pemadam kebakaran menggunakan detector asap dan springkler otomatis yang berfungsi ketika detector menangkap gejala keberadaan api melalui gejala keberadaan asap. Selain itu juga disediakan Horse rack dengan jangjauan 30 cm, ditempatkan pada tempat umum.

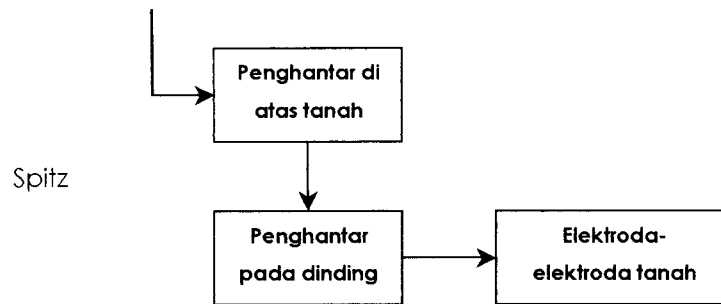


Gambar IV.71. Skematik Cara Kerja Pemadam Instalansi Tetap

E. Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan yaitu penangkal petir konvensional, dengan menggunakan tombak sebagai spitz yang

dilengkapi dengan dua arde, dengan perlindungan berbentuk kerucut dengan sudut 60° .



Gambar IV.72. Skema Sistem Penangkal Petir

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K.**, 1991, Erlangga, Jakarta, *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*
- Clark Roger .H, Pause Michael**, *Preseden Dalam Arsitektur*
- Ernst Neufert**, 1990, Erlangga, Jakarta, *Data Arsitek Jilid Satu*
- Ernst Neufert**, 1996, Erlangga, Jakarta, *Data Arsitek Jilid Kedua*
- Fajriyanto, Ir. MTP**, *Mata Kuliah Perencanaan Tapak Ull*
- Hartono Poerbo, Ir. , M.Arch**, 1998, Djambatan, Jakarta, *Utilitas Bangunan*
- Japan International Cooperation Agency (JICA Study Team)**, 1979, *Republic of Indonesia Borobudur Prambanan National Archeological Parks*
- Kidh Hidayat**, 1999, CV. Pustaka Agung Harapan, *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara (Bunga Rampai)*
- M. David Egan**, *Concept in Architectural Lighting*
- M. David Egan**, 1988, *Architectural Acoustics*
- Michael Barron**, 1993, *Auditorium Acoustics and Architectural Design*
....., 1997, Kanisius, Jogjakarta, *The Ramayana Reliefs of Prambanan*
- Peter Lord, Duncan Templeton**, 2001, Erlangga, Jakarta, *Detail Akustik Edisi Ketiga*
- Rob Krier**, 2001, Erlangga, Jakarta, *Komposisi Arsitektur*
- Soetarno R, Drs**, 1993, Dahara Prize, *Aneka Candi Kuno di Indonesia*
- Sutedjo, Suwondo B, Dipl Ing**, 1985, Djambatan, Jakarta, *Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*
- V. Sudiati, Dra, dan Sujiyati, Dra**, 1994, Yayasan Pustaka Nusatama, *Ulasan Cerita Rakyat Jawa Tengah (Bunga Rampai)*
- W.J.S. Poerwadarminta**, 1989, Balai Pustaka, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*

LAMPIRAN

Perhitungan Besaran Ruang

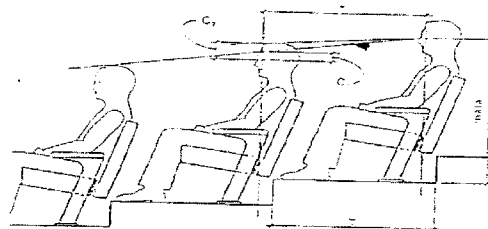
1. Lobby Loket :

- Asumsi antrian : 25 % x 300 wisatawan = 75 wisatawan
- Banyak antrian perbaris : 75 : 5 loket = 15 orang
- Standart orang berbaris : 30 cm x 50 cm = 150 cm² = 1,5 m²
- Luasan perbaris : 15 orang x 1,5 m² = 22,5 m²
- Jarak antar baris : 22,5 cm x 5 loket = 112,5 cm² = 1,125 m²
- Luasan yang dibutuhkan : (22,5 m² x 5 loket) + 1,125 m² = 113,6 m² = 114 m²

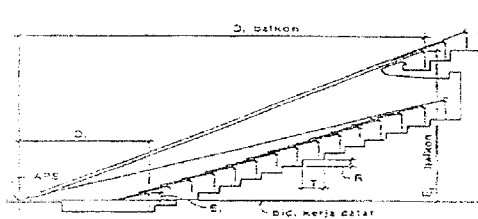
2. Ruang Tiket :

- Asumsi petugas : 5 orang
- Standar duduk (kerja) : 87 cm x 50 cm = 435 cm² = 4,35 m²
- Luas yang dibutuhkan : 4,35 m² x 5 orang = 21,75 m² = 22 m²

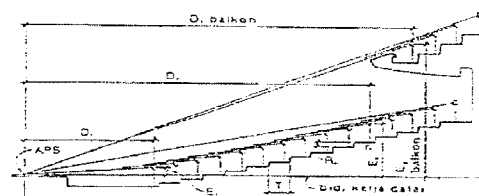
Standart Ruang Pertunjukan dan Audio Visual



1. Contoh tempat duduk penonton

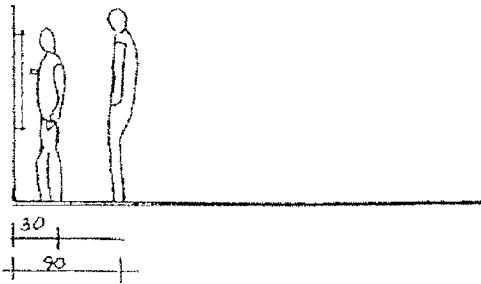


2. Kemiringan sudut lantai tetap

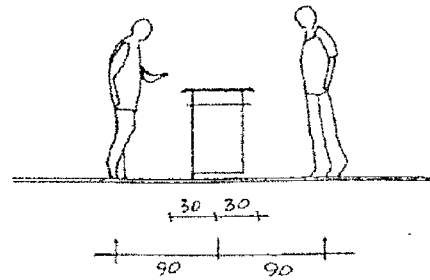


3. Kemiringan lantai tidak tetap

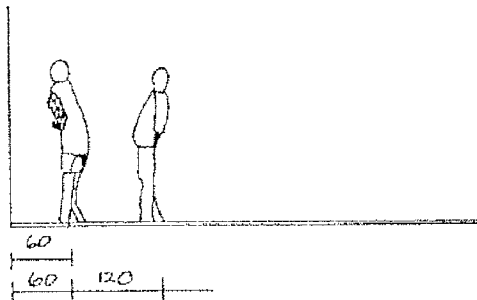
Standart Tata Letak Benda Pamer



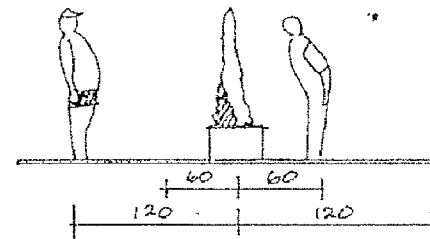
Benda Kecil atau 1 sisi



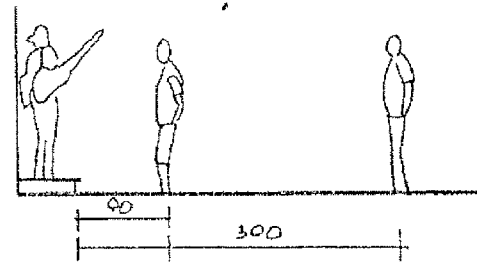
Benda kecil atau 4 sisi



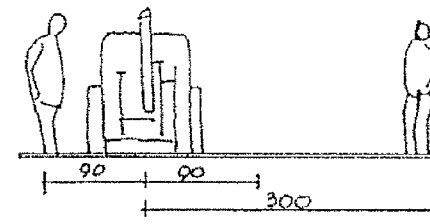
Benda Sedang atau 1 sisi



Benda Sedang atau 4 sisi

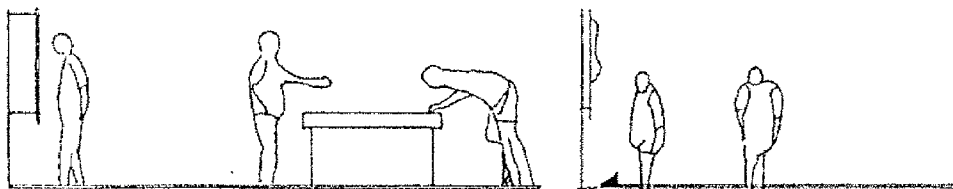


Benda agak Besar atau 1 sisi



Benda agak Besar atau 4 sisi

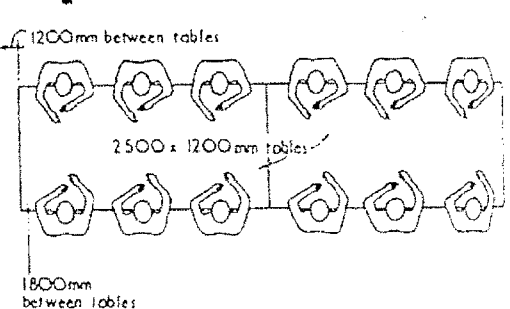
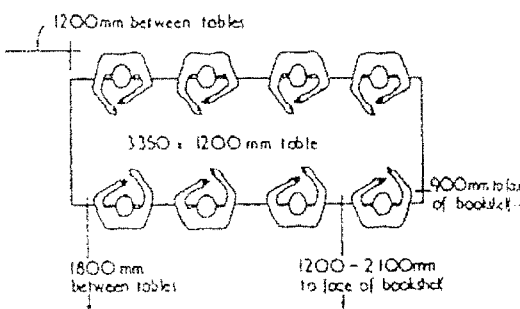
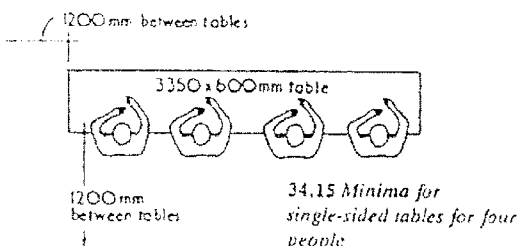
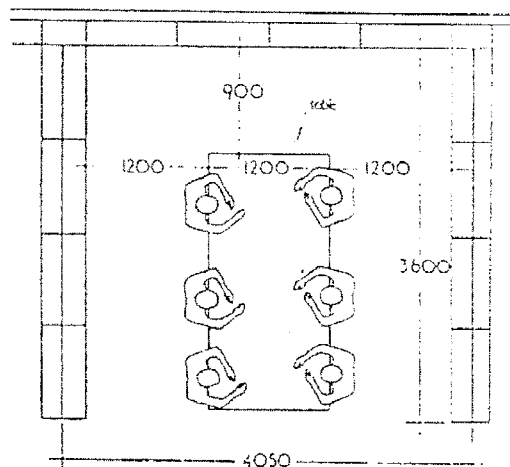
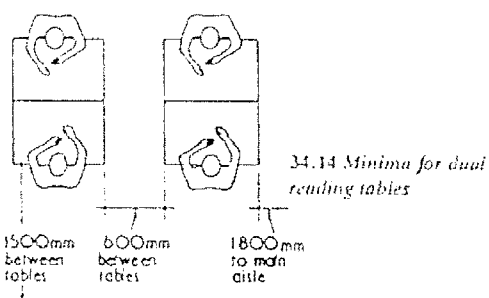
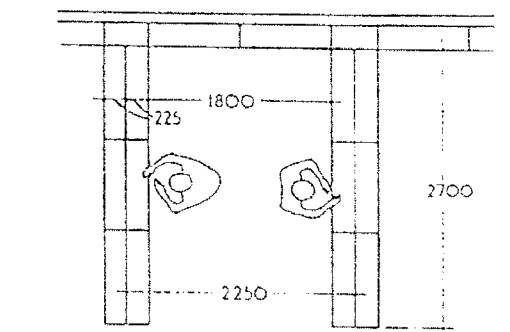
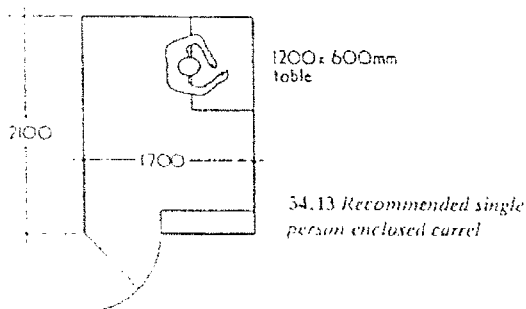
□ Cara Pengamatan dan Pengamanan Benda Koleksi

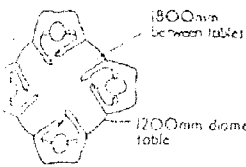
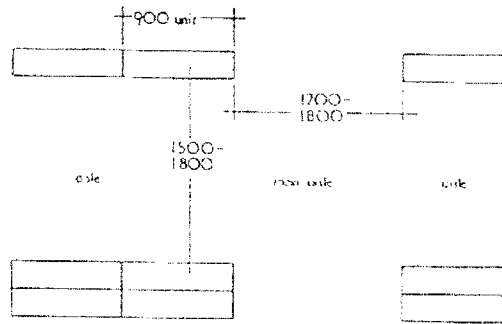
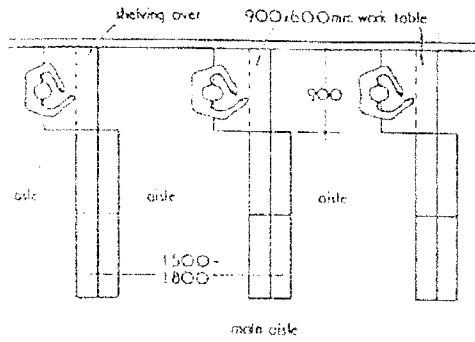


Pembatas

Standart Ruang Perpustakaan

1. Ruang Baca

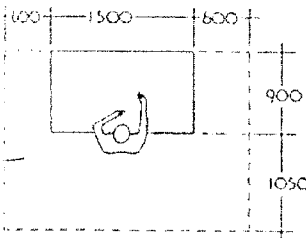




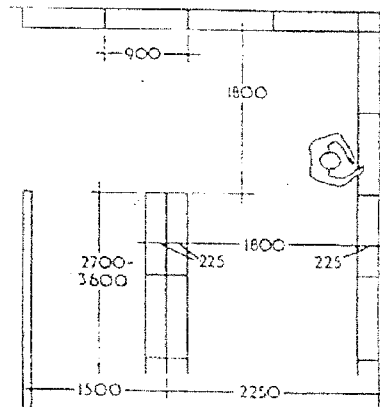
34.20 Suggested arrangement for open carrels in bookshelf area

34.24 Recommended minimum aisle widths in open access bookstacks

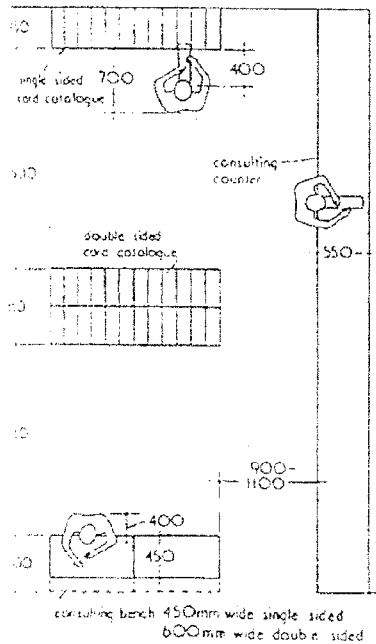
34.21 Round reading tables



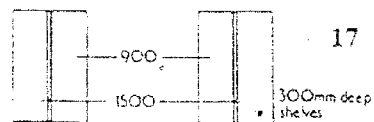
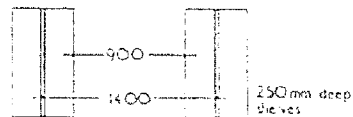
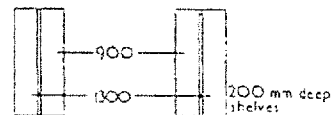
34.22 Recommended minima for library staff



34.25 Recommended minima in open access bookshelf areas

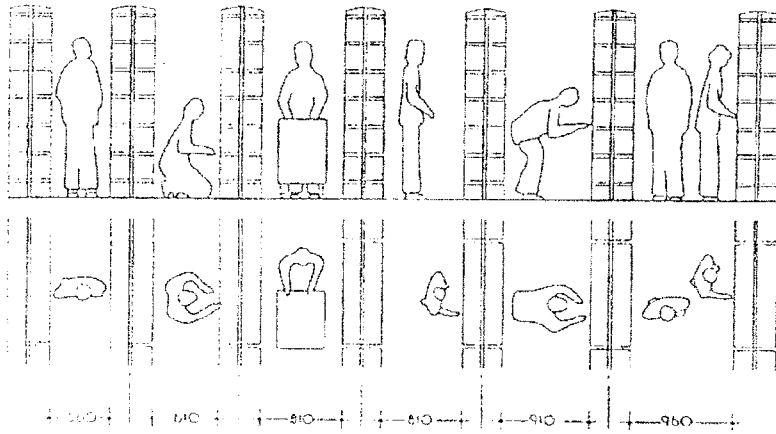


34.23 Recommended minima in card catalogue area

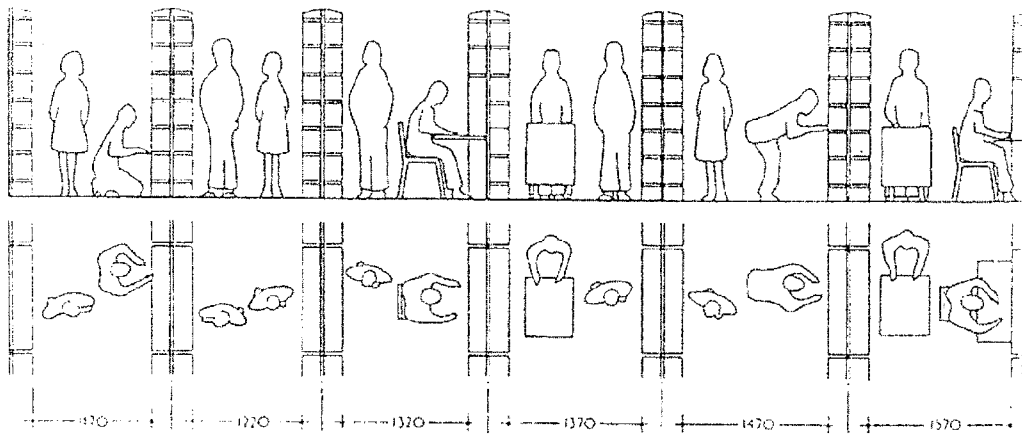


34.26 Recommended aisle widths in closed access bookstacks for various depths of shelf

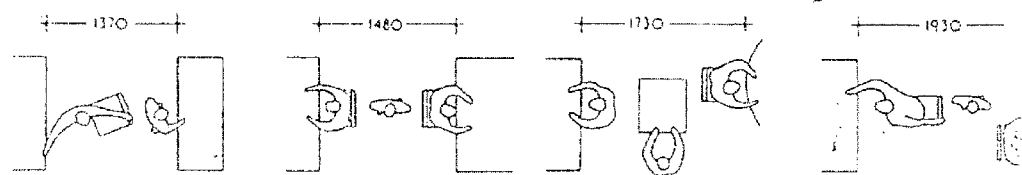
2. Ruang Buku



34.27 Minimum clearances in shelving areas for various attitudes; narrow aisles



34.28 Minimum clearances in shelving areas for various attitudes; wide aisles



34.29 Minimum clearances in reading areas

MAX REACH 2060
 MAX SHELF HEIGHT 1830
 MAX REACH (CHILD) 1600
 browsing shelves 1370
 1070
 minimum height to avoid stooping/squatting position 800
 700



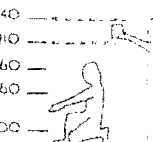
34.30 Optimum shelf heights for adults

highest shelf 1680
 browsing shelves optimum 990
 min shelf height for no stooping/squatting shelves 730

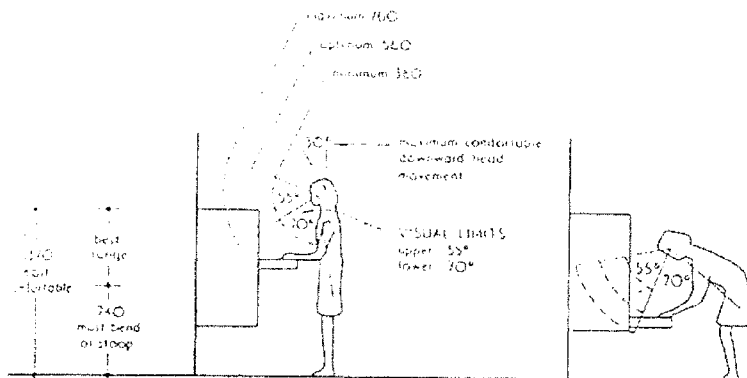


34.31 Optimum shelf heights for teenagers

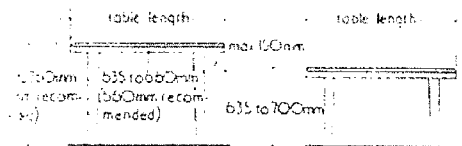
highest shelf 1140
 browsing shelves 910
 min for no stooping/squatting shelves 700



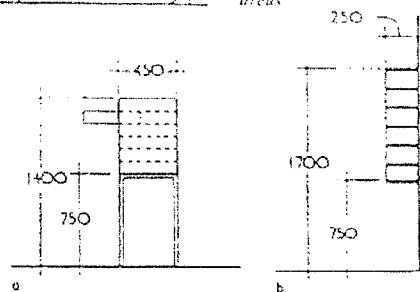
34.32 Optimum shelf heights for children



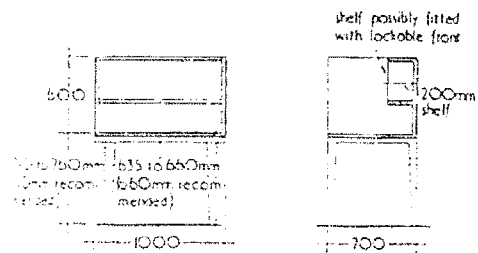
34.33 Recommended drawer heights in card catalogue areas



34.34 Reading table heights for adults and children



34.36 Recommended heights for: a card catalogue cabinet b shelf catalogue binder shelves



Standart Parkir Mobil

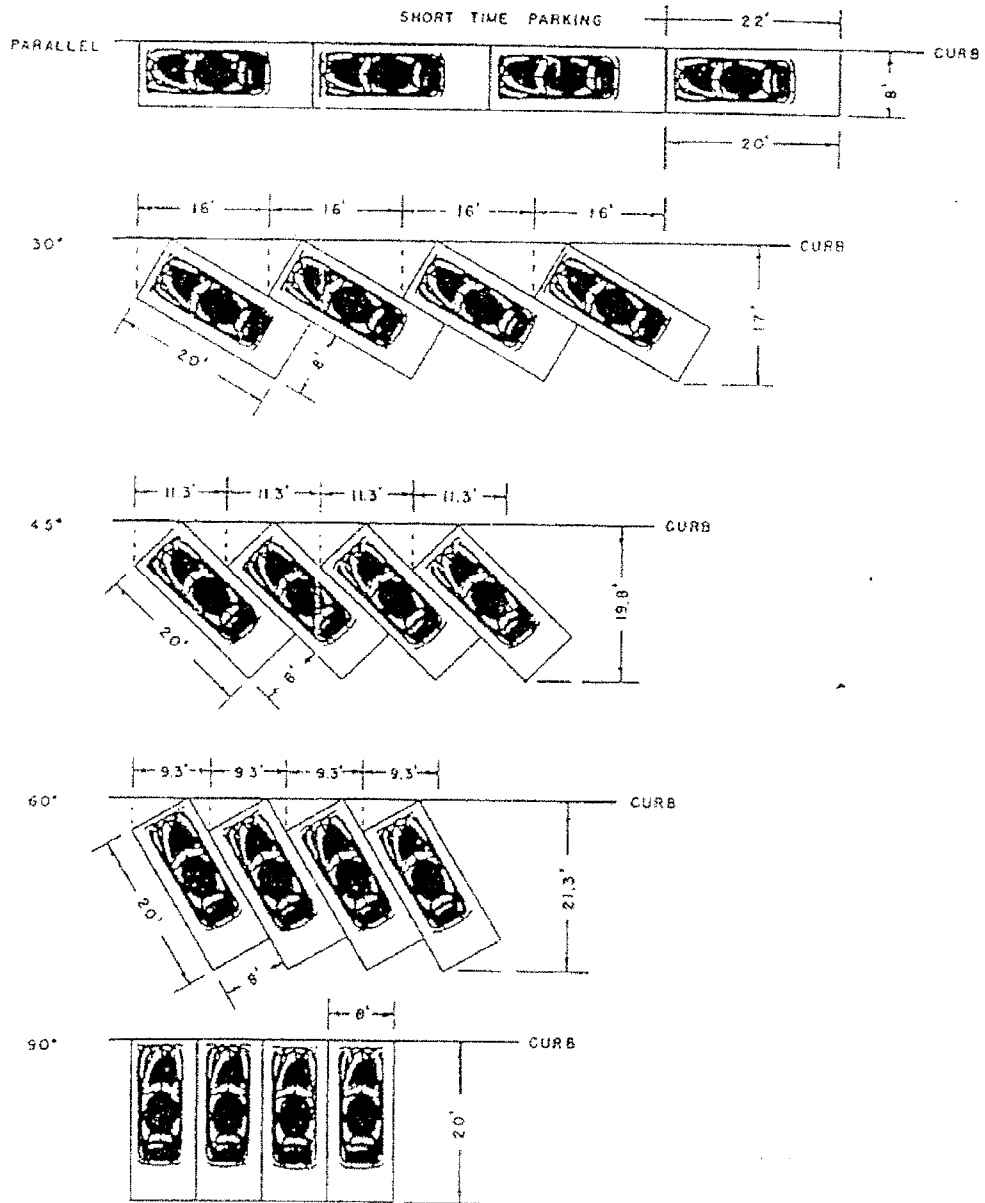


Figure 6.216 Space requirements for curb parking at various angles

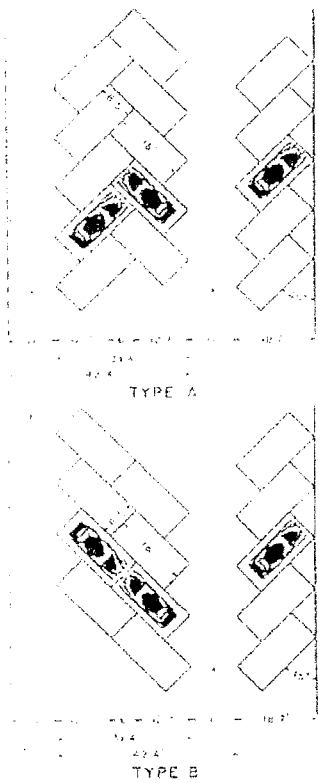


Figure 6.201 Herringbone-pattern parking layouts.

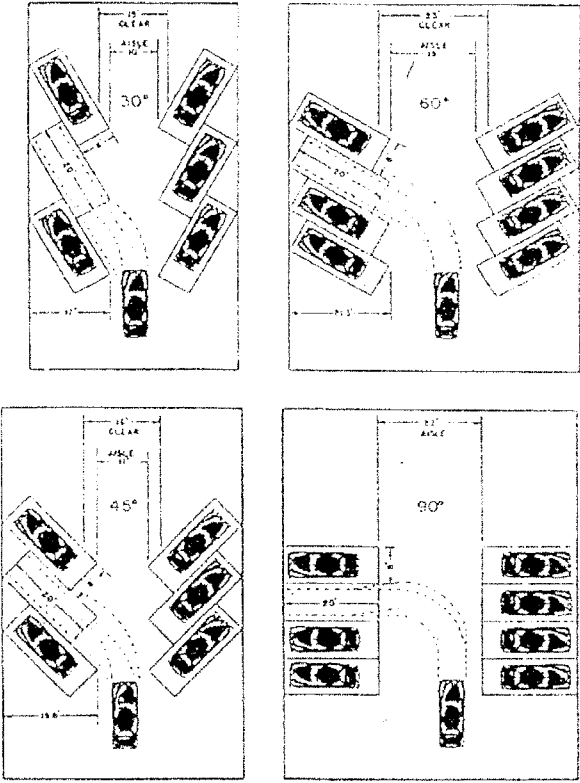
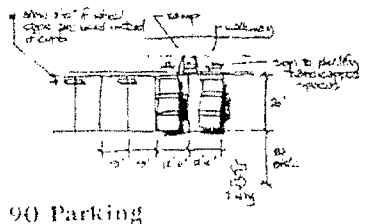
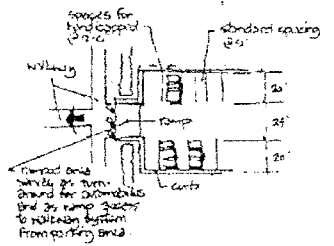


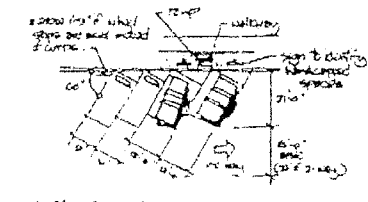
Figure 6.205 Space and aisle requirements for lot or garage parking at various angles.



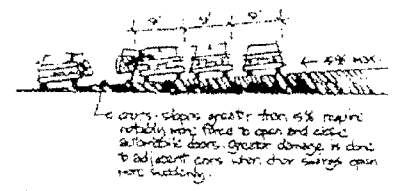
90° Parking



Parking Using End-Lot Access



60° Parking



Cross-Slope in Parking Areas

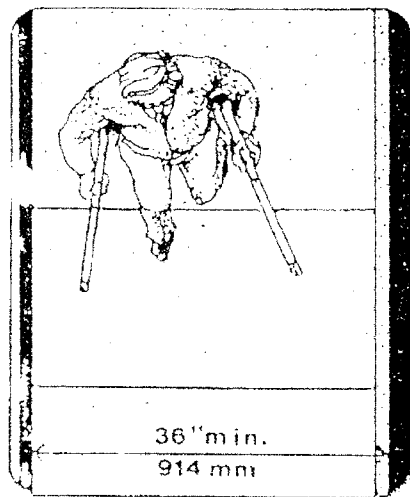


Fig. 1a One-way traffic.

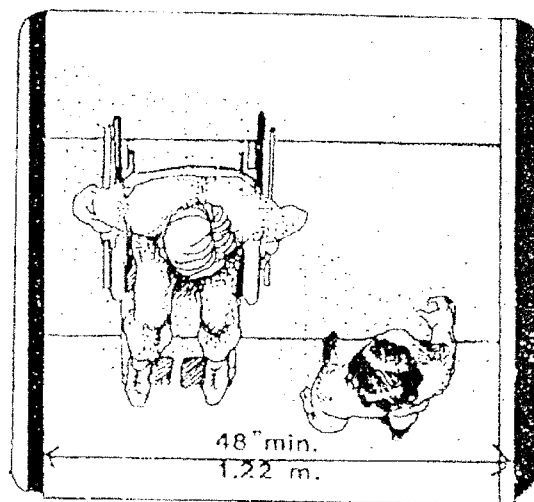


Fig. 1b Two-way traffic.

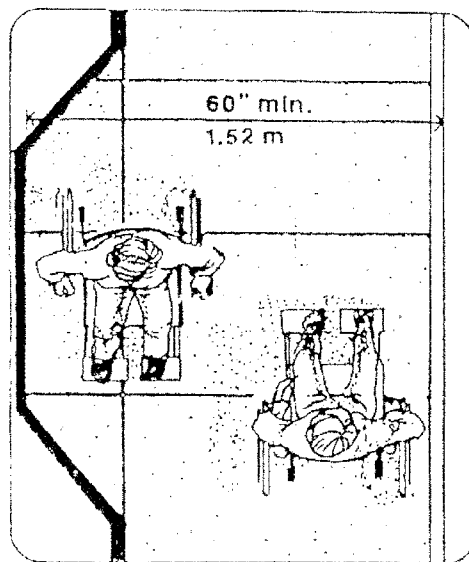


Fig. 1c Passing areas.

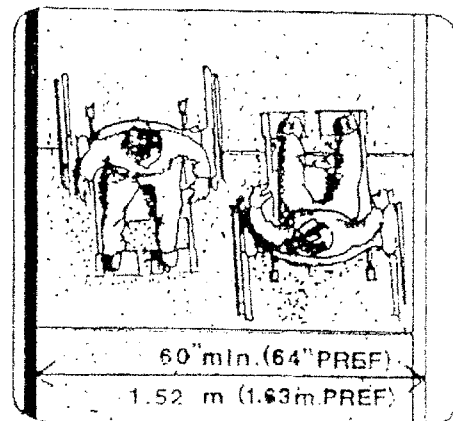


Fig. 1d Recommended minimum widths for passing.

JUMLAH PENGIJING OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
TAHUN 1999 PER BULAN

BULAN	NAMA OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA											
	CANDI PRAMBANAN			CANDIKRATON RATU BOKO			CANDI KALASAN					
	WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH
JANUARI	4.376	85.563	89.939	113	4.054	4.167	-	60	60	-	-	60
FEBRUARI	4.416	47.728	52.144	100	1.996	1.996	-	106	106	-	-	106
MARET	5.036	76.788	81.824	122	4.065	4.187	-	47	47	-	-	47
APRIL	5.165	47.855	53.020	186	3.194	3.380	-	42	42	-	-	42
M E I	4.087	62.546	66.633	198	3.949	4.147	-	54	54	-	-	54
JUNI	3.450	49.933	53.383	174	2.541	2.715	-	61	61	-	-	61
JULI	9.335	89.162	98.497	327	3.187	3.514	11	40	40	11	11	51
AGUSTUS	11.292	49.497	60.789	212	2.140	2.352	-	98	98	-	-	98
SEPTEMBER	7.804	34.162	41.966	205	1.713	1.918	-	77	77	-	-	77
OKTOBER	5.047	81.780	86.827	93	2.913	3.006	9	125	125	9	9	134
NOVEMBER	4.047	51.083	55.130	69	2.077	2.146	-	91	91	-	-	91
DESEMBER	3.236	35.426	38.662	56	1.653	1.709	2	99	99	2	2	101
JUMLAH	67.291	711.523	778.814	1.855	33.362	35.237	22	900	900	22	22	922
TAHUN : 1998	89.215	557.181	646.396	2.200	30.068	32.268	46	1.559	1.605	46	46	1.605
1997	240.592	886.527	1.127.119	6.123	38.400	44.523	1.728	4.117	5.845	1.728	1.728	5.845
1996	249.889	886.922	1.136.811	4.601	29.876	34.477	3.026	2.585	5.611	3.026	3.026	5.611
1995	273.435	883.749	1.163.184	5.589	35.000	40.589	3.350	5.536	6.928	3.350	3.350	6.928

PERKEMBANGAN JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGERA
KE OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA DI PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BERDASARKAN RANKING 10 BESAR (TERBANYAK) TAHUN 1999

NO.	NAMA OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA	1995	1996	1997	1998	1999
1.	CANDI PRAMBANAN	279.435	249.889	240.592	89.215	67.291
2.	KRATON YOGYAKARTA	211.590	196.559	158.228	54.191	51.149
3.	PESANGGRAHAN TAMAN SARI	45.353	35.562	37.712	16.003	28.111
4.	PURAWISATA	38.207	43.187	38.505	22.698	18.636
5.	PANTAI PARANGTRITIS	8.125	6.976	6.631	4.625	6.647
6.	KEBON BINATANG GEMBIRALOKA	7.726	8.027	8.938	5.060	5.126
7.	MUSEUM NEGERI SONOBUDOYO	11.845	11.013	18.521	6.198	4.399
8.	BALLET RAMAYANA PRAMBANAN	-	31.141	32.440	8.160	2.814
9.	CANDI / KRATON RATU BOKO	5.599	4.601	6.123	2.200	1.855
10.	HUTAN WISATA KALIURANG	2.440	3.852	2.508	1.740	1.502
	- MUSEUM SENI RUPA AFFANDI	2.251	1.955	1.825	998	1.095
	- MAKAM IMOIRI	2.632	2.690	2.650	1.119	1.036

Sumber : KANWIL DEPPARSEMIBUD DIY.

PERKEMBANGAN JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN NUSANTARA
KE OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA DI PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BERDASARKAN RANKING 10 BESAR (TERBANYAK) TAHUN 1999

NO.	NAMA OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA	1995	1996	1997	1998	1999
1.	PANTAI PARANGTRITIS	1.470.029	1.289.583	1.299.357	921.163	1.322.570
2.	CANDI PRAMBANAN	883.749	886.922	886.527	557.151	711.523
3.	KEBON BINATANG GEMBIRALOKA	758.475	794.685	669.907	509.291	508.067
4.	PANTAI BARON, KUKUP DAN KRAKAL	264.971	262.807	315.571	294.237	306.886
5.	MONUMEN YOGYA KEMBALI	578.638	641.996	559.062	289.931	304.029
6.	KRATON YOGYAKARTA	397.922	342.412	311.084	211.716	251.203
7.	BENTENG VREDENBURG	112.192	286.150	194.632	170.068	188.692
8.	PURAWISATA	170.163	176.829	201.202	144.803	164.795
9.	HUTAN WISATA KALIURANG	43.140	65.848	51.992	49.731	54.673
10.	PANTAI GLAGAH INDAH	139.435	152.506	113.474	52.410	49.848
	- TAMAN REKREASI "KIDS FUN PARK"	-	-	-	55.981	38.604
	- MUSEUM NEGERI SONOBUDYO	290.951	162.089	119.645	41.406	35.365

Sumber : KANWIL DEPARSEMIBUD DIY.

PETA POLA TATA RUANG
DESA KEBONDABLEMLOR
 KECAMATAN PRAMBANAN
 KABUPATEN KLATEN
 Skala 1:5.000

KEC. MANISRENGGO

Desa Bugisan

BUPATI KEPALA DAERAH TINGKAT II
 KLATEN



SUHARDJONO

KETERANGAN

- Batas : a. Kecamatan
 b. Desa
- Jalan : a. Aspal
 b. Batu
 c. Tanah
- a. Sungai b. Saluran
- Kantor Desa
- Batas kampung
- Kampung
- Sawah
- Tegalan
- Sekolah : 1 SD 3 SLA 3 MTs
- Pasar
- Masjid
- Kuburan

e
 d
 c
 b
 a

d

P

c

b

a

e

d

c

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

12

13

14

15

16