

LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

25 Mei 2004  
CC 1157  
512.000.1157001

**MUSEUM SENJATA** *Jogjakarta*

*( transformasi pada jenis senjata sebagai citra bangunan )*



DISUSUN OLEH :

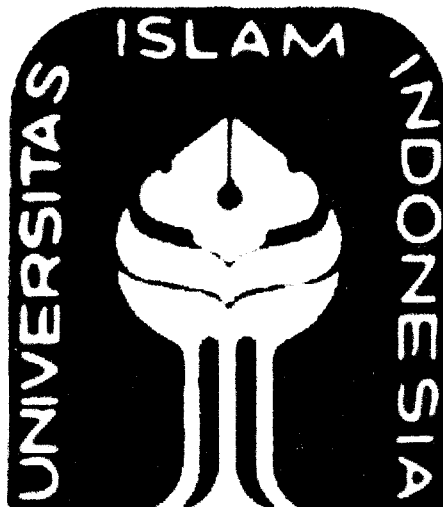
DODI MORLIN  
98512014

TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA  
2004

LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

**MUSEUM SENJATA** *Jogjakarta*

( transformasi pada jenis senjata sebagai citra bangunan )



DISUSUN OLEH :  
DODI MORLIN  
98512014

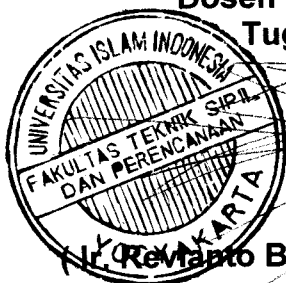
Jogjakarta, 3 Februari 2004

Disetujui dan disyahkan oleh :

Mengetahui

Dosen pembimbing  
Tugas Akhir

Ketua Jurusan  
Teknik Arsitektur



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

*KUPERSEMBAHAN*

*UNTUK BAPAK, IBU dan ADIK - ADIKKU*

*DI BENGKULU.*

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segenap rasa syukur penyusun haturkan kehadiran Allah SWT, Dzat yang maha sempurna, yang tiada henti – hentinya mengharuniakan rahmat serta hidayah-Nya, shalawat serta salam semoga selalu tersampaikan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penyusun mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Tugas akhir dengan judul “ Museum senjata di Jogjakarta “ dengan penekanan pada proses transformasi bentuk senjata kedalam citra bangunan. Penulisan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran proses perancangan museum senjata mulai dari pencarian konsep bangunan sampai pada proses desain final bangunan museum senjata.

Dengan terselesaikannya seluruh proses tugas akhir yang terangkum dalam laporan tugas akhir ini yang dimulai dari tahap proposal, skematik desain sampai pada desain studio, pada bulan Januari 2004, maka penyusun menghaturkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT Dzat yang sempurna yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya kepada penyusun.
2. Bapak dan Ibu tercinta serta ketiga adeku yang ada di Bengkulu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil
3. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch. selaku ketua Jurusan sekaligus dosen pembimbing tugas akhir ini, yang telah membimbing proses tugas akhir mulai dari awal sampai akhir, sekali lagi saya ucapkan terima kasih banyak.
4. Bapak Ir. Hadi Setiawan selaku dosen penguji, terima kasih atas kritik dan sarannya untuk tugas akhir ini.
5. Basuki Dhaniadi Nugroho. ST, makasih atas saran dan kritik, bantuannya selama tugas akhir dan sebagai tempat curhatan.

6. Pak Esti, Pak Anton, Eko Kastion. ST, Marzal Rahmadi. ST, Hendri Setiawan.ST, Ipung, Mas Dular, Mbak Sonya, Clara, Mas Adi, Mas Iwan, Mas yayan, Dimas, Wati, Didin, Rini, Nuriz, Topik, Popi berliana, Joko tole, Tri, Dul ( semangat pak ), Kiki, Dian, Dek Ani, Jhoni, terima kasih atas kerja sama dan dukungannya.
7. Seluruh Staf Monjali, Benteng Vredeburg, yang telah memberikan data informasi guna kelancaran tugas akhir ini.
8. Spesial kepada Diah Hartanti masikasih atas dorongan semangat ama pengertiannya selama ini.
9. Dan kepada semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga bisa menyelesaikan tuagas akhir ini.

Sekali lagi kepada semua pihak yang membantu saya ucapkan terimakasih karena tanpa bantuan dari lain pihak tentunya laporan ini tidak dapat selesai dengan lancar, penulis menyadari hanya Allah lah yang dapat membalas semua kebaikan piahak yang membantu.

Penulis menyadari laporan ini perlu banyak perbaikan serta bantuan kritik dan saran dari pihak lain. Dan penyusun berharap laporan perancangan ini dapat dipergunakan sebaik – baiknya serta bermanfaat sebagai khasanah pustaka, amin.

Wasalamualaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Februari 2004

Penyusun,

( Dodi Morlin )

## **ABTRAKSI**

Museum senjata merupakan bangunan sebagai sarana penunjang informasi tentang suatu benda dengan peristiwanya guna sebagai perenungan peristiwa yang telah terjadi. Bangunan museum umumnya berfungsi sebagai informasi pendidikan, pariwisata, dan kesenian.

Museum sebagai wadah dari pelestarian benda – benda sejarah yang memberikan nuansa tersendiri bagi pengunjungnya. Oleh karena itu pada bahasan tugas akhir ini memilih objek bahasan mengenai cara pengolahan fasad bangunan museum terhadap objek pamermuseum itu sendiri.

Jadi penekanan bangunan museum ini bagaimana cara mentransformasikan bentuk senjata kedalam citra bangunan museum senjata tersebut. Adapun aspek lain yang dibahas pada bangunan museum ini adalah cara pengolahan ruang dalam ( display ) yang berupa cara pendisplayaan perletakan objek pamer, aktivitas.



## DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
Lembar Judul .....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Halaman persembahan.....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstraksi .....	Vi
Daftar Isi .....	vii

### **Bab I** **PENDAHULUAN**

1. Batasan Pengertian Judul .....	1
1.1. Museum .....	1
1.2. Senjata .....	3
1.3. Jogjakarta .....	8
2. Latar Belakang .....	9
3. Peran penting museum senjata .....	10
4. Rumusan permasalahan .....	11
4.1. Permasalahan umum .....	11
4.2. Permasalahan khusus .....	12
5. Tujuan dan Sasaran .....	12
6. Spesifikasi objek .....	13
6.1. Fungsi dan tugas .....	13
6.1.1. Fungsi .....	13
6.1.2. Tugas .....	13
6.2. Kegiatan dalam museum .....	13
6.3. Pelaku kegiatan .....	14





## **Bab II**

### **ANALISIS SENJATA DAN RUANG PAMER**

1. Tinjauan senjata dalam ruang pameran .....	18
1.1. Pengenalan senjata secara fisik .....	18
1.2. Senjata sebagai alat konflik fisik .....	21
1.3. Senjata sebagai simbol kebudayaan .....	30
2. Konsep pendisplayan ruang .....	33
2.1. Ruang pameran dalam .....	33
3. Pengolahan ruang luar .....	39
4. Fasad bangunan .....	39

## **Bab III**

### **PROSES TRANSFORMASI BANGUNAN**

1. Proses pendekatan .....	40
1.1. Transformasi bentuk senjata .....	40
1.2. Pembagian ruang dalam .....	44

## **Bab IV**

### **PROSES PERANCANGAN**

1. Gambar pra rancangan skematik.....	49
---------------------------------------	----

## **Bab IV**

### **DESAIN FINAL**

1. Desain final.....	55
----------------------	----







## BAB I PENDAHULUAN

### 1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

#### 1.1. Museum

Istilah museum berasal dari bahasa Yunani *mouseion*, yang artinya sebuah gedung pemujaan para *muse*, yakni sembilan dari penguasa dan pelindung ilmu dan seni mitologi Yunani. Selain sebagai tempat pemujaan *mouseion* juga merupakan tempat untuk mempelajari berbagai ilmu, pada perkembangan selanjutnya *mouseion* berubah fungsi sebagai tempat mempelajari ilmu pengetahuan dan seni.

Museum yang dikenal di Indonesia berasal dari ruang kasaneh milik raja – raja dan bangsawan, yang berisi bermacam – macam benda seni dan alat perang, ruang kasaneh seperti ini terdapat di Eropa pada jaman Renaissance. Museum yang berasal dari ruang Kasaneh ini kemudian berkembang menjadi suatu lembaga, dalam kamus Oxford, museum berasal dari kata *Mosa*, yang berarti ruang atau tempat untuk menyimpan benda – benda.

Sedangkan dalam definisi kata museum yang dianggap aktual dan resmi adalah definisi yang digunakan oleh International Council of Museum ( ICOM ), suatu badan yang berada didalam lingkungan UNESCO, definisi tersebut terdapat dalam anggaran dasar ICOM pasal 2 yang berbunyi :

*“ Museum adalah suatu badan yang tetap diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan memelihara menyelidiki, dan memperbanyak pada umumnya, khususnya memamerkan kepada khalayak ramai, guna penikmatan dan pendidikan atau kumpulan benda – benda yang berharga bagi kebudayaan misalkan, koleksi barang – barang kesenian,*





*sejarah ilmiah dan teknologi, kebun raya dan kebun binatang, akuarium, perpustakaan umum dan lembaga – lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruang – ruang yang tetap, akan dianggap sebagai museum."*

Definisi museum menurut pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum, adalah badan / lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan terbuka untuk umum, yang memperoleh dan merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk studi pendidikan, kesenian, barang – barang pembuktian manusia dan lingkungannya.

Jadi dari pengertian kata museum diatas dapat ditarik beberapa makna dan aspek yang akan dijadikan pandangan dalam proses perancangan tugas akhir ini. Maka museum itu sendiri dikategorikan menjadi beberapa peran museum antara lain :

- Museum sebagai lembaga.
  - Informasi.
  - Pendidikan.
  - Pelastarian.
- Museum sebagai wadah aktivitas.
  - Penyajian.
  - Pelayanan.
- Museum sebagai bangunan.

Peran museum dalam pembahasan ini yang lebih utama adalah sebagai bangunan ( kontek arsitektural ). Sedangkan untuk peran lainnya dijadikan bahan pertimbangan dalam hal proses perancangan bangunan museum.





## 1.2. Senjata

Membahas tentang permasalahan senjata merupakan suatu pokok bahasan yang masih umum, dimana pengertian senjata itu sendiri dapat ditinjau dari beberapa sudut pandang senjata itu sendiri sebagai apa". Adapun pengertian senjata secara umum ada pada kamus bahasa Indonesia adalah "sesuatu atau benda yang digunakan sebagai alat untuk menyerang atau mempertahankan diri, kelompok, bahkan wilayah tertentu". Sedangkan untuk pembahasan mengenai senjata pada tugas akhir ini dibatasi pada pengertian bahwa senjata adalah *suatu benda yang dapat menyerang dengan jarak jangkauan sesuai dengan jenis serta macam, dengan sarana perlengkapan benda tersebut*.

Senjata yang akan dibahas dalam tulisan ini dijadikan dua bagian yang antara lain :

1. Senjata dari segi jenis.
  - Senjata Tajam.
  - Senjata Api.
2. Senjata dari segi penggunaannya ( aplikasi ).
  - Dari segi simbol kebudayaan.
  - Dari segi senjata sebagai alat konflik fisik.

Adapun penjelasan katagori senjata dari segi jenis senjata yang akan dibahas anantara lain:

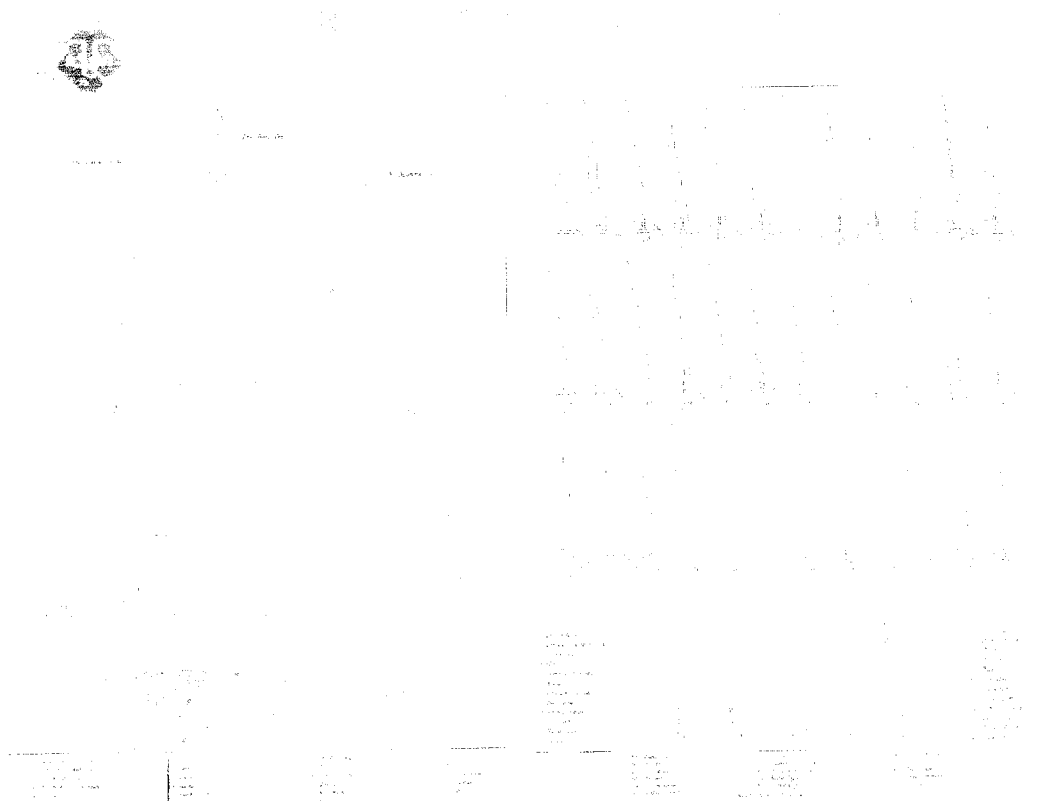
### ☺ . **Senjata Tajam.**

Senjata tajam adalah suatu benda terbuat dari metal yang dibuat secara khusus dengan permukaan yang tipis, dapat memotong, membelah bahkan dapat juga menusuk, dengan bentukan tertentu.

Sedangkan untuk jenis dan macam yang dapat dikategorikan sebagai senjata tajam untuk pembahasan museum ini adalah sebagai berikut:

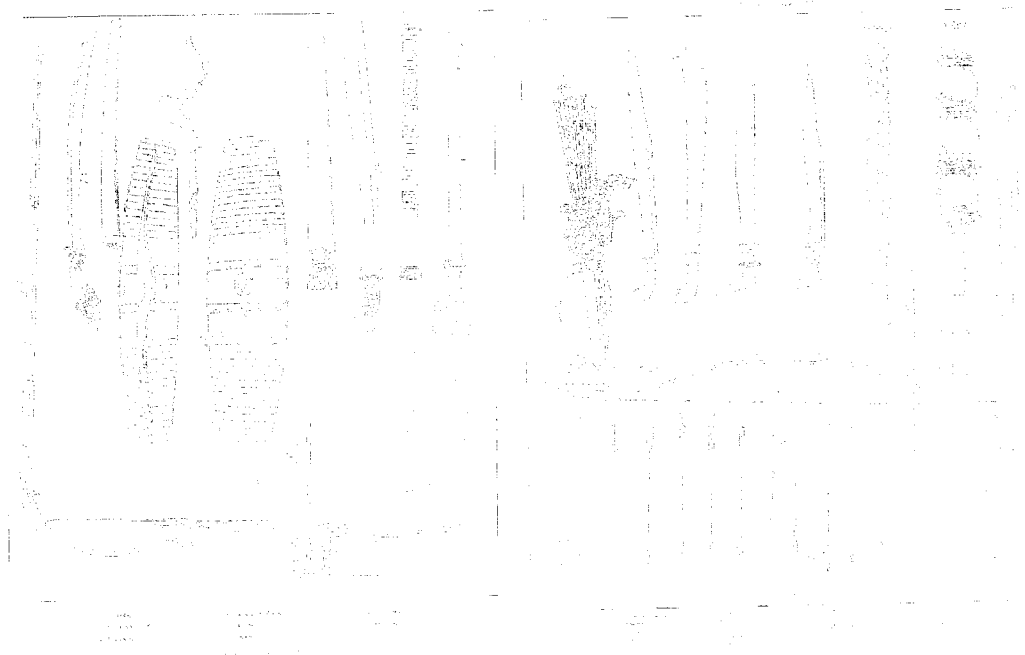
- *Keris* dengan segala macam bentuk dan jenisnya seperti keris dengan perbedaan lekuknya, berdasarkan bentuk kerisnya ada yang berlekuk dan tidak.





Gb. 1.1. Macam – macam keris  
 Sumber : Buku History of Java

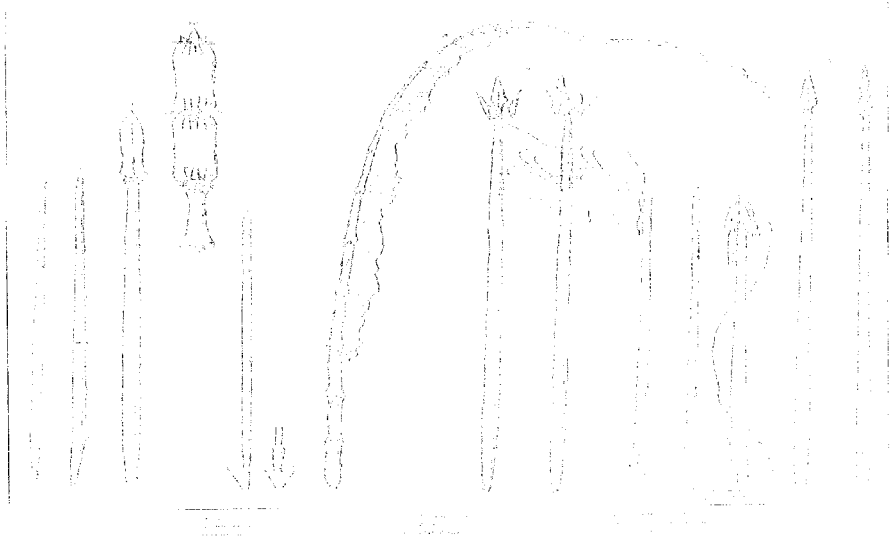
- *Pedang dan Pisau* berdasarkan ukurannya.
- *Panah* dengan jenis anak panahnya.



Gb. 1.2. Macam pedang, pisau dan panah  
 Sumber : Buku History of Java



- *Tombak* berdasarkan ukurannya dan bentuk mata tombak.



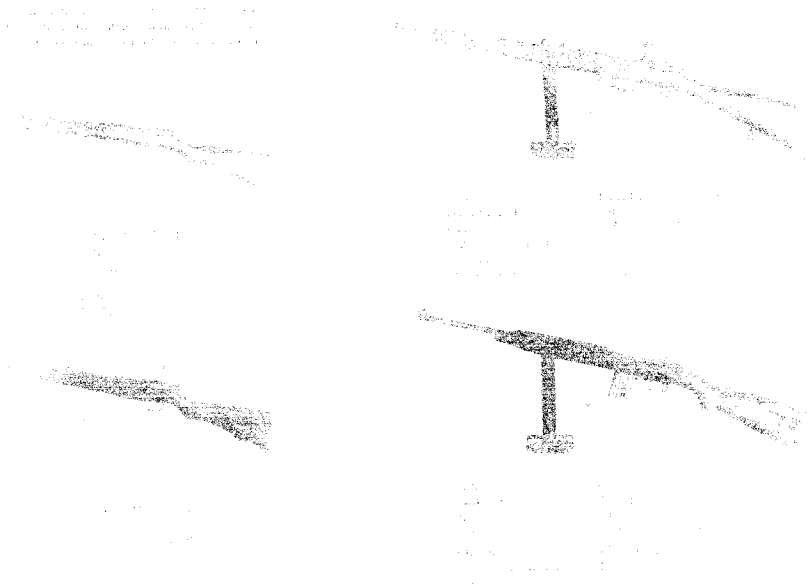
Gb. 1.3. Macam tombak  
Sumber : Buku History of Java

☺ . **Senjata Api.**

Senjata api adalah suatu benda dengan sistem kerjanya telah menggunakan bantuan bubuk mesiu, dengan bahan yang bervariasi dan bentuk berdasarkan jenis dan fungsi masing - masing dengan daya jangkau menyerang jarak tertentu.

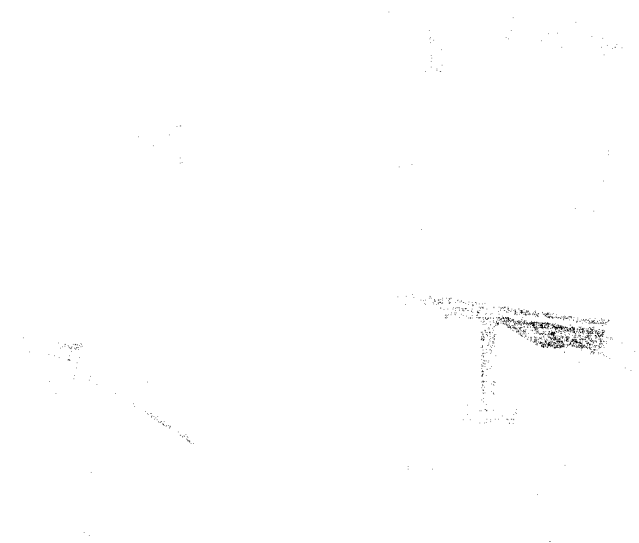
Jenis dan macam yang dapat dikategorikan sebagai senjata api untuk pembahasan museum ini adalah sebagai berikut antara lain :

- *Senapan biasa atau manual* dengan ukuran masing - masing.

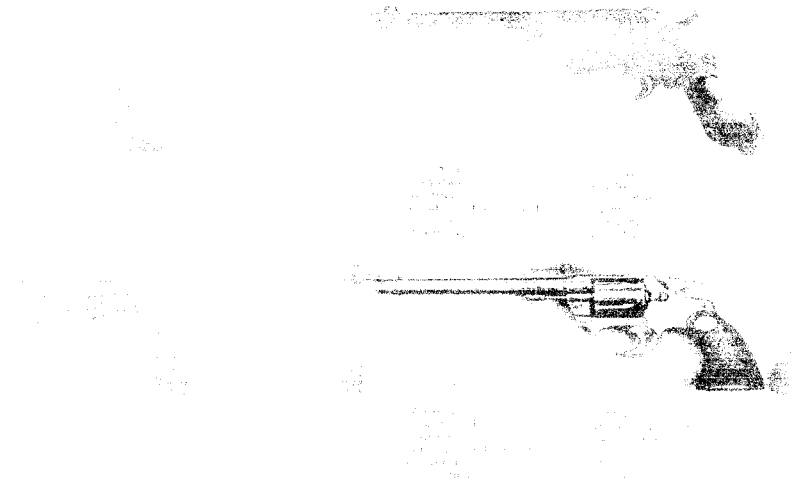




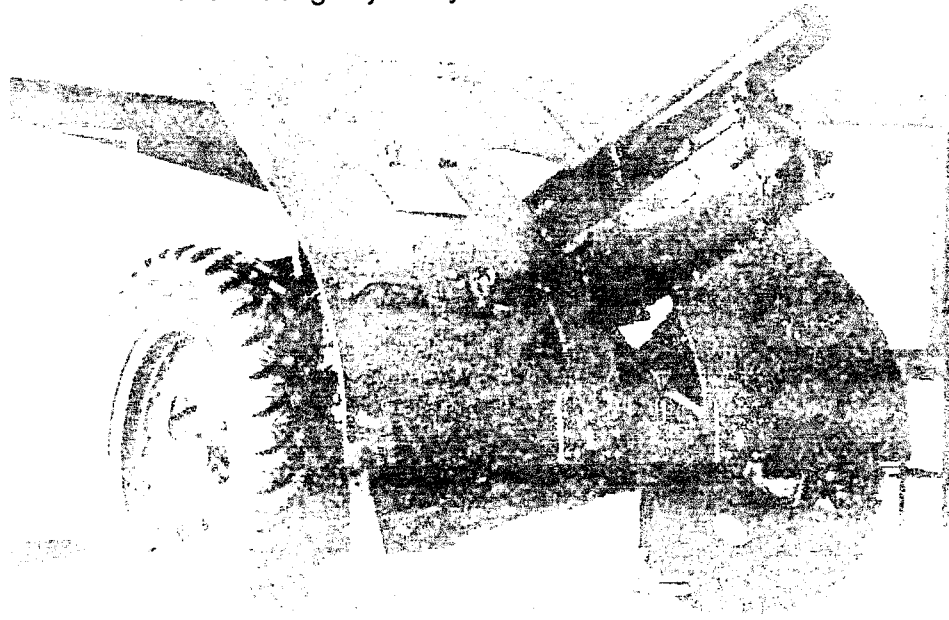
- *Senapan Otomatis* dengan ukuran dan jenisnya.



- *Pistol* berdasarkan jenisnya.



- *Meriam* dengan jenisnya.



Gb. 1.4. Macam bentuk senjata api  
Sumber : Buku koleksi senjata museum Monjali

Sedangkan dari segi penggunaan senjata bangunan museum ini memamerkan jenis senjata secara campuran dengan langsung objek penggunaannya beserta peristiwa yang akan digambarkan dalam ruang display. Adapun aspek – aspek dari segi penggunaan senjata ini antara lain :

- simbol kebudayaan

Senjata dihadirkan dalam suatu perayaan besar dalam satu wilayah dan mempunyai peran tertentu.

- Alat konflik fisik

Senjata dihadirkan dalam peristiwa pertempuran dan peperangan yang pernah terjadi melalui periode peristiwa di wilayah tertentu..

Jadi batasan pembahasan senjata berkisar pada bentuk, bahan, serta penggunaan senjata itu sendiri. Dengan pertimbangan latar belakang sejarah senjata tersebut dengan peran yang dapat mewakili senjata itu sendiri. Berbagai macam bentuk dan jenis, baik itu senjata tajam maupun senjata api diharapkan memberikan nuansa tersendiri dalam menghadirkan peran penting senjata dalam berbagai macam peristiwa yang terjadi di Jogjakarta.





### 1.3. Jogjakarta

Merupakan batasan wilayah dan lokasi dari letak bangunan museum senjata itu sendiri. Untuk bahasan mengenai Jogjakarta itu sendiri dapat dilihat dari pembentukan awal berdirinya jogjakarta pada tahun 1755 sampai pada perang kemerdekaan pada tahun 1950.

Jogjakarta didalam tulisan ini dibagi lagi dalam dua point untuk bangunan museum, yang antara lain :

- Jogjakarta sebagai wilayah kajian.

Disini diterangkan bahwa Jogjakarta sebagai wilayah untuk mengkaji objek – objek yang akan didisplay dalam bangunan museum. Kajiannya meliputi peristiwa – peristiwa yang melibatkan senjata baik itu dari segi simbol kebudayaan ataupun dari segi konflik fisik yang terjadi diwilayah Jogjakarta. Jadi wilayah disini menerangkan bahwa Jogjakarta pernah dan masih mengalami beberapa peristiwa besar dalam penggunaan senjata, yang perlu memberikan informasi, pendidikan dan pelastarian mengenai senjata dan peristiwa.

- Jogjakarta sebagai letak bangunan museum.

Jogjakarta merupakan tempat dimana bangunan museum senjata akan direncanakan dalam proses tugas akhir ini, yang umumnya mengambil berperan dari aspek pendidikan dan tourism. Aspek pendidikan dan pariwisata tersebut merupakan fungsi dari bangunan museum ini, karena mengingat akan wilayah Jogjakarta mempunyai banyak peristiwa penting dalam hal penggunaan senjata dengan pemakainya.

Untuk arti harfiah, pengertian dari judul “ **Museum senjata Jogjakarta**”, yakni suatu tempat digunakan dan berfungsi sebagai tempat penyimpanan, pengenalan dan pembelajaran berbagai jenis senjata yang pernah digunakan ataupun yang dianggap istimewa pada dataran wilayah Jogjakarta.







## 2. LATAR BELAKANG

Jogjakarta sebagai kota budaya akan terkait pada Jogjakarta sebagai Daerah Istimewah. Jogjakarta mempunyai penampilan khusus dimana terdapatnya pola pemerintahan tersendiri, dengan adanya Kraton sebagai wadah pemerintahan.

Kraton mempunyai peran khusus didalam Jogjakarta, mulai pada masa pembentukan Jogjakarta sampai perang kemerdekaan Indonesia yang tidak lepas dari berbagai macam peristiwa yang terjadi. Periode – periode yang pernah dilalui Jogjakarta dalam sejarah tidak lepas dari peran senjata ditinjau dari sudut pandang tertentu, dengan melalui berbagai lintasan periode peristiwa tersebut.

Hal ini dianggap penting karena senjata dapat dikatagorikan mempunyai peran dalam wilayah Jogjakarta, dengan berbagai peristiwa yang dilalui, sebagai contoh pada waktu upacara tertentu yang mana senjata – senjata pusaka Jogjakarta hanya dikeluarkan pada perayaan tertentu, dan diarak dengan segala macam bentuk ritual tersendiri. Jadi senjata mempunyai makna tertentu, dimana senjata dipandang penting perannya dalam satu kawasan Jogjakarta. Pada perkembangan selajutnya bentuk dan jenis senjata itu sendiri mengikuti perkembangan zaman secara dinamis yang dapat menentukan perluasan suatu kekuasaan dan pengurangan wilayah kekuasaan, dikarenakan penggunaan senjata sebagai alat dari tujuan politis melalui peristiwa peperangan yang lebih besar serta penggunaan senjata dan sarannya yang besar juga.

Maka dari itu pembahasan senjata dianggap perlu diangkat dengan cara membuat suatu wadah penyimpanan senjata yang pernah ada dikawasan Jogjakarta. Dengan harapan dapat memperkenalkan jenis senjata yang pernah ada sesuai berbagai fungsinya, dan diharapkan dapat memberikan informasi serta sarana pendidikan dalam hal peran senjata dalam suatu peristiwa tertentu.





### 3. PERAN PENTING MUSEUM SENJATA

Mengapa museum senjata dianggap perlu untuk ditampilkan secara khusus pada wilayah Jogjakarta. Karena di Jogjakarta mempunyai jenis dan ragam senjata yang berperan, baik itu untuk peristiwa konflik fisik maupun simbolitas. Dan kesemuanya tidak lepas dari periode – periode peristiwa yang dilalui dengan perkembangan senjata itu sendiri. Maka keberadaan dari berbagai jenis senjata yang ada di Jogjakarta sesuai dengan aspek fungsi masing – masing perlu ditampilkan dalam suatu wadah khusus, sebagai sarana pengetahuan, informasi dan mempunyai daya tarik tersendiri terhadap wilayah Jogjakarta.

Dengan adanya museum senjata di Jogjakarta diharapkan memberikan pengetahuan dan informasi tentang senjata mulai dari nilai sejarah senjata tersebut sampai pada aspek – aspek yang mendukung seperti senjata sebagai aspek politis sebagai sarana memperluas dan mempertahankan daerah teritorial melalui peristiwa konflik fisik, simbolis baik itu dari segi ritual dengan penggunaan senjata ataupun senjata sebagai kendali suatu kegiatan.

Dari sini diharapkan dapat menghadirkan museum yang memberikan tampilan khusus dengan mencirikan identitas bangunan yang jelas terhadap pandangan visual pada citra bangunan, sehingga memberikan minat untuk mengetahui penampilan dalam bangunan. Maka bangunan museum ini menampilkan simbol yang memberikan identitas khusus misalkan pada ruang luar bangunan menampilkan salah satu bentuk senjata tertentu.

Jadi bangunan museum ini dianggap perlu untuk dihadirkan dalam kawasan Jogjakarta sebagai upaya pengenalan bermacam senjata kepada khalayak umum. Bangunan ini diharapkan memberikan identitas sebagai museum senjata dengan pengolahan ruang luar dan ruang dalam bangunan. Adapun cara penyampaiannya sebagai berikut :

- a. Pengolahan ruang luar .
  - Memberikan identitas bangunan khususnya pada fasad bangunan ( citra ).





- Mengolah perwakilan bentuk senjata yang dapat memberikan identitas bangunan museum senjata, melalui proses transformasi bentuk senjata dan karakteristiknya kedalam citra bangunan.
- Pengolahan bangunan museum dengan site yang terpilih dengan berbagai pertimbangan aspek untuk keserasian antara fungsi bangunan dengan site.

b. Pengolahan ruang dalam.

- Membagi ruang dalam melalui aspek perletakan objek, dimensi objek dan aktivitas dalam ruang.
- Pembagian ruang display dengan cara pengenalan senjata dan penggunaan senjata.
- Penempatan ruang display dibedakan dengan pemisahan massa bangunan yang dihubungkan oleh dua hall besar dan selasar diantara dua hall tersebut.
- Ruang – ruang selain ruang pameran ( R. penunjang ) diletakan pada lantai bawah dan atas ruang pameran.
- Sistem sirkulasi pengunjung museum pada ruang pengenalan senjata pengunjung bebas memilih kemana mereka lebih dahulu melihat pameran yang ada, sedangkan pada ruang pameran aplikasi senjata dengan cara campuran yakni bebas dan terarah mengikuti periode peristiwa objek pameran.

## 4. RUMUSAN PERMASALAHAN

### 4.1. Permasalahan umum

Bagaimana menghadirkan museum senjata di Jogjakarta sebagai suatu bentuk pewadahan yang representatif dari pengenalan dan pelestarian dari berbagai macam senjata. Museum sebagai wadah memberikan informasi pendidikan tentang sejarah perkembangan senjata dari segi konflik fisik dan juga dari beberapa aspek seperti senjata ditinjau dari segi serimonial yang didalamnya ada perayaan tertentu yang melibatkan senjata sebagai perlengkapan.





#### 4.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah tata penampilan dari bangunan serta elemen – elemen pendukung sebagai transformasi dari berbagai jenis senjata. Juga menghadirkan nuansa tersendiri yang mencirikan bangunan tersebut sebagai museum senjata.

### 5. TUJUAN DAN SASARAN

Adapun tujuan dan sasaran dalam perancangan bangunan museum senjata di Jogjakarta ini adalah memberikan kesan *ekspresi, informative, dan edukatif* terhadap bangunan museum senjata ini. Untuk lebih rincinya dari tujuan dan sasaran museum ini antara lain :

#### 1. Ekspresi.

- Menggambarkan tentang bentuk bangunan museum senjata terbentuk melalui proses transformasi dari jenis senjata kedalam citra bangunan museum senjata Jogjakarta.
- Bentuk khusus dari senjata yang terdapat dalam fasad bangunan dari luar sehingga mempunyai identitas tersendiri.

#### 2. Informatif.

- Menyajikan berbagai jenis senjata dan penggunaannya dalam susunan ruang serta teknik penyajian disesuaikan dengan pola pengenalan senjata lalu kepenggunaan senjata dalam massa bangunan.

#### 3. Edukatif.

- Memberikan sistem layanan didalam bangunan museum senjata ini seperti penempatan fasilitas penunjang ( ruang ), kelengkapan dari fasilitas penunjang serta teknik perletakan fasilitas didalam bangunan museum terhadap pengunjung.
- Cara pelayanan bangunan ataupun pengelola terhadap kebutuhan pengunjung bangunan museum senjata.





## **6. SPESIFIKASI OBJEK**

### **6.1. Fungsi dan Tugas**

#### **6.1.1. Fungsi**

- Sebagai wadah pelestarian senjata khususnya pada daerah Jogjakarta
- Wadah informasi pendidikan terhadap peran senjata pada berbagai peristiwa konflik fisik yang menyangkut dengan persenjataan dan aspek lainnya.
- Wadah publikasi dan pengkajian berbagai jenis senjata berdasarkan fungsinya di Jogjakarta.

#### **6.1.2. Tugas**

- Sebagai wadah pelestarian senjata dengan cara memamerkan dalam suatu bangunan dengan perawatan tertentu secara permanen.
- Memberikan informasi yang jelas dengan khalayak umum melalui pendisplayan objek senjata dengan keterangannya yang rinci.
- Untuk publikasi dan pengkajian melalui seminar dan semacamnya , dokumentasi dengan audio visual.

### **6.2. Kegiatan dalam museum.**

#### **a. Kegiatan penyajian terhadap koleksi.**

- Menampung semua objek baru yang datang dalam museum dan memproses kembali objek tersebut menjadi layak ditampilkan.
- Memproses semua objek senjata yang baru masuk dalam laboratorium kemudian di teliti sejarahnya.

#### **b. Kegiatan Pelayanan dan informasi**

- Memberikan informasi kepada pengunjung yang datang dalam museum.





- Menyelenggarakan pengenalan senjata dan kegunaannya untuk segi positif kepada masyarakat umum.
- c. Kegiatan Seminar
- Menyelenggarakan kegiatan seminar tentang senjata dan sejarahnya untuk wilayah Jogjakarta.

### **6.3. Pelaku kegiatan**

#### **a. Masyarakat umum.**

Masyarakat umum disini sebagai pengunjung dan pemakai fasilitas bangunan museum, kegiatannya meliputi :

- Mengunjungi melihat dan mencoba pameran dalam bangunan museum senjata.
- Sebagai peserta seminar yang diadakan dalam museum ini.

#### **b. Pengelola**

Pengelola merupakan pemakai utama bangunan yang selalu hadir didalam bangunan museum berdasarkan bagian masing – masing, yang kegiatannya antara lain :

- Pelayanan informasi, perpustakaan, dan mengatur segala macam bentuk kegiatan dalam museum
- Mengatur permasalahan intern museum mulai dari administrasi sampai pada kelayakan senjata pamer.
- Mengatur system service dan pelayanan yang diperlukan.
- Menyelenggarakan kegiatan seminar tentang senjata dan sejarahnya untuk wilayah Jogjakarta.

### **6.4. Fasilitas Utama.**

Fasilitas – fasilitas utama yang mengacu pada standar fasilitas sesuai dengan fungsi, sifat dan karakter serta tuntutan fasilitas lain. Dan didasarkan pada kegiatan pemakainya antara lain :





### Pengelola

Kegiatan	Kebutuhan ruang	kelompok
• Kepala museum	Ruang kepala	Pengelola
• Tata Usaha	Ruang staff dan karyawan	Administrasi
• Koordinasi	Ruang rapat	Penyaji
• Menerima tamu	Ruang tamu	Pengelola
• Memberika informasi	Ruang informasi	Penyaji
• Penyelenggaran koleksi	Ruang display	Teknis
• Identifikasi koleksi	Ruang Kurator	Teknis
• Perawatan dan perbaikan	Laboratorium	Teknis
• Pengontrolan koleksi	Ruang control	Teknis
• Pelayanan	Hall	Umum
• Keamanan	Penjaga gardu dan ticket	Service
• Urusan RT	MEE	service

### Pengunjung

Kegiatan	Kebutuhan ruang	kelompok
• Melihat	Ruang pameran	Khusus
• Membaca	Perpustakaan	Pendukung
• Mendengar dan menonoton	Ruang audio visual	Pendukung
• Seminar	Ruang serba guna	Pendukung
• Cenderamata	Grift shop	Pendukung
• Melakukan kegiatan diluar ruang	Plaza	Pendukung
• Ibadah	Mushola	Pendukung
• Santai	Taman dan cafetaria	Pendukung





### **6.5. Potensi Site terpilih.**

Lahan yang terpilih batasan maximum 15.000 m<sup>2</sup> dan beberapa zona pariwisata maupun pendidikan merupakan pertimbangan yang sangat mendasar, selain dari beberapa potensi yang terkait terhadap pemilihan lokasi.

Lokasi site terpilih terletak ring road condong catur sleman Jogjakarta dimana pada site tersebut masih terkesan alami melalui pertimbangan senjata sebagai sarana konflik fisik. Alasan utama pemilihan site tersebut adalah berdasarkan keadaan alam yang dapat dijadikan orientasi bangunan.

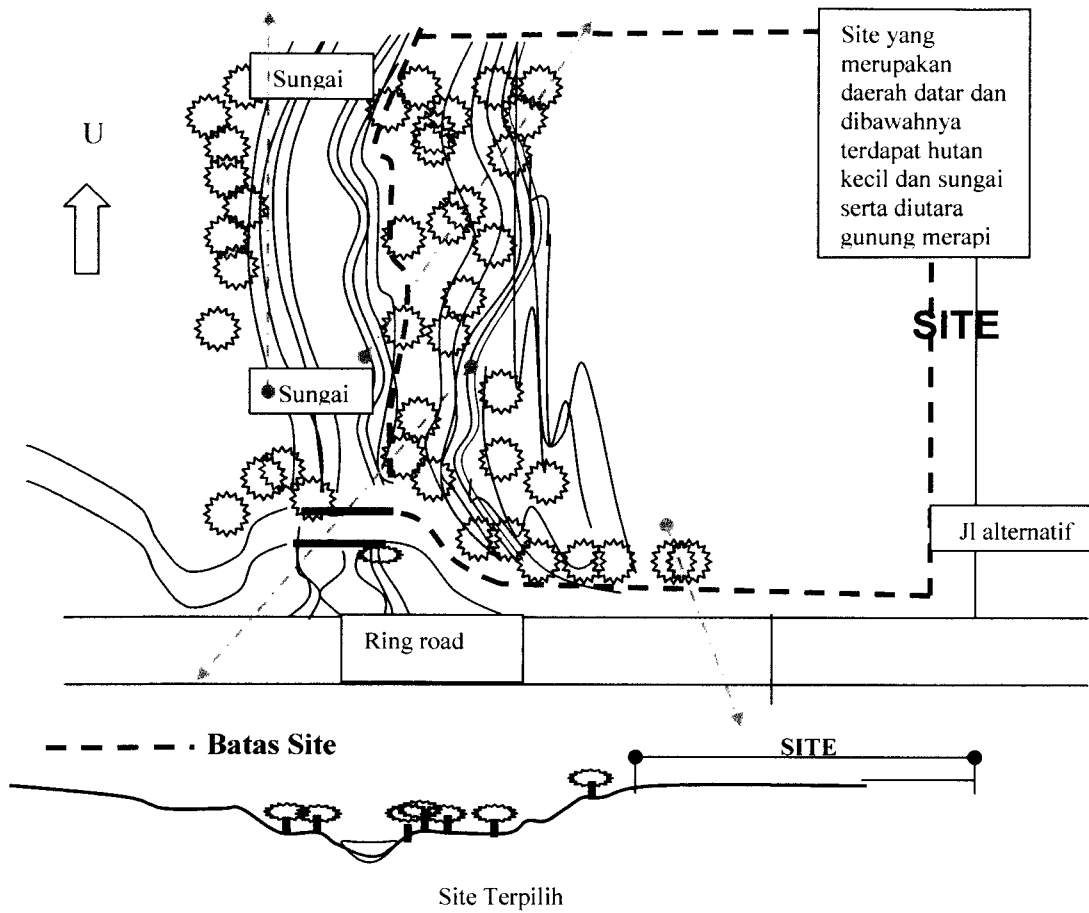
Sedangkan untuk potensi dari site itu sendiri antara lain :

- Tingkat pencapaian site yang mudah
- Berada pada area yang terkesan alami, yang mana terdapat vegetasi pendukung suasana dan aliran sungai serta latar belakang pada panorama gunung merapi.
- Jaringan infrastruktur yang memadai
- Merupakan jalur transportasi antar kota.
- Lahan cukup memadai untuk perencanaan pembangunan museum.





Gambar dibawah ini merupakan site terpilih untuk bangunan museum senjata Jogjakarta.





## BAB II

### ANALISIS SENJATA DAN RUANG PAMER

#### 1. TINJAUAN SENJATA DALAM RUANG PAMER

##### 1.1. Pengenalan senjata secara fisik

Adapun tinjauan senjata secara fisik yang akan ditampilkan dalam ruang display pada museum senjata Jogjakarta, dibatasi pada pengertian senjata yang telah dibahas dibagian pengertian judul diatas. Untuk jenis senjata yang merupakan objek utama ada dua macam senjata :

- Senjata Tajam
- Senjata Api

Kedua jenis senjata yang merupakan objek utama dalam pengolahan ruang dalam dan ruang luar bangunan museum senjata perlu penjabaran macam bentuknya yang antara lain

##### A. Senjata Tajam

Jenis	Ciri / Keterangan
Keris	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keragaman bentuk yang bervariasi khususnya pada wilayah Jogjakarta, dan umumnya variasinya pada bentuk dan detail keris.</li><li>• Fungsi sebagai senjata dalam konflik fisik dan juga simbol dari satu kebudayaan.</li><li>• Perkembangan Penggunaan secara besar - besaran dalam waktu tertentu namun kemudian dari segi bentuk tidak berkembang.</li><li>• Bahan utama dengan logam campuran.</li></ul>
Pedang /belati	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bahan utama terbuat dari besi.</li><li>• Bentuk tidak begitu bervariasi namun mempunyai variasi dari ukuran.</li><li>• Berfungsi untuk perlengkapan perang dan simbol.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangannya monoton</li> </ul>
Tombak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbentuk dari logam dan kayu</li> <li>• Variasi terletak pada mata tombak baik itu dari bentuk ataupun ukuran.</li> <li>• Berfungsi untuk perlengkapan pasukan perang dan penggunaan bervariasi tidak hanya untuk perlengkapan pertempuran namun juga simbol dari pasukan dengan fungsi perletakan bendera. Dan juga hadir dalam prosesi tertentu dengan tempat tersendiri.</li> </ul>
Panah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan utama pembuatan dari besi, bambu, rotan dan kayu.</li> <li>• Bentuk mempunyai perbedaan pada mata anak panah.</li> <li>• Efektif dalam pertempuran jarak jauh.</li> <li>• Perlengkapan utama dalam satu pasukan.</li> <li>• Dengan perkembangan bentuk yang tidak terlalu menonjol.</li> </ul>

*Tabel 2.1. bentuk senjata tajam*

### **B. Senjata Api**

Untuk bentuk senjata api biasanya berdasarkan pada perkembangan teknologi pembuatan senjata, dimana perkembangan pembuatannya didominasi oleh kekuatan asing ( penjajah ). Dengan proses kerja senjata ini menggunakan bantuan bubuk mesiu dan efektif berfungsi untuk pertempuran jarak tertentu.

Adapun contoh beberapa senjata api yang akan ditampilkan dalam ruang display antara lain sebagai berikut :





Jenis	Ciri / Keterangan
Pistol	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ragam bentuk pistol ini selalu berkembang</li><li>• Berfungsi sebagai senjata dalam konflik fisik dan juga sebagai simbol dari sesuatu.</li><li>• Keragaman bentuk berkembang berdasarkan proses pembuatan pistol dengan pelurunya.</li><li>• Bahan utama dengan besi dan kayu.</li><li>• Mempunyai fungsi dengan kedudukan khusus.</li></ul>
Senapan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bahan utama pembuatan dari besi dan kayu.</li><li>• Variasi bentuk untuk senjata api umumnya sama, dengan perkembangan yang dinamis. Hanya saja yang membedakan pada waktu pemakaian secara besar – besaran sehingga mempengaruhi produksinya.</li><li>• Berfungsi untuk perlengkapan perang.</li></ul>
Granat	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bahan utama pembuatan dari besi dan bubuk mesiu.</li><li>• Macam bentuk granat mempunyai variasi tersendiri dengan ukuran tertentu yang menjadi pembedanya.</li><li>• Berfungsi untuk perlengkapan perang yang efeknya pada kelompok atau personal.</li></ul>
Meriam	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bahan utama pembuatan dari besi.</li><li>• Bentuk bervariasi dengan perkembangan yang dinamis sehingga membedakan bentuk dan ukurannya.</li><li>• Efektif dalam pertempuran jarak jauh.</li><li>• Perlengkapan utama dalam peperangan dengan cara pemakaian tersendiri serta membutuhkan banyak personal .</li></ul>

Tabel 2.2. bentuk senjata api

Dari penjelasan diatas maka penggunaan senjata untuk bahasan museum senjata ini pada dua bagian yakni dari segi:

- Konflik fisik ( peperangan dan pertempuran )
- Kultural simbol ( simbol kebudayaan )



Namun yang dijadikan aspek paling utama dalam peran senjata yakni aspek konflik fisik yang akan ditampilkan dalam pengolahan ruang display. Sedangkan aspek symbol dari kebudayaan ditampilkan sebatas penyeimbang dari aspek utama.

## 1.2. Senjata sebagai alat dalam konflik fisik

Perkembangan penggunaan senjata dikawasan Jogjakarta diawali dari masa keruntuhan kerajaan Mataram Islam yang beribukota di Surakarta sampai pada perang kemerdekaan tahun 1949. Dengan demikian seblum membahas tentang perkembangan senjata yang menekan pada proses pemakaian senjata dengan peristiwa peperangan dan pertempuran diJogjakarta sebagai batasan wilayahnya, maka perlu pembedaan pengertian pertempuran dan peperangan.

Pengertian peperangan dalam kontek senjata adalah *merupakan wilayah terjadinya konflik dengan kekuatan pemakaian senjata secara besar – besaran*. Dan untuk arti pertempuran adalah *peristiwa penggunaan kekuatan fisik bersenjata yang berhadapan dengan kekuatan yang lain sehingga terjadi konflik dengan tujuan dan kepentingan tertentu*. Maka dari pengertian keduanya diambil kesimpulan bahwa macam senjata dipandang hanya sebagai perlengkapan dari kedua pengertian tersebut.

Dari penjelasan identifikasi jenis senjata diatas, maka dari hasil tersebut senjata – senjata itu ditekankan pada peristiwa peperangan dan pertempuran dengan periode mulai dari pembentukan Jogjakarta ( kesultanan ) sampai pada perang kemerdekaan RI.

Adapun periode – periode penggunaan senjata yang besar pada peristiwa peperangan dan pertempuran yang akan didisplay antara lain :





Peristiwa penting dengan perodenya	Ciri / Keterangan ( jenis peristiwa kekuatan senjata )
Periode awal pembentukan Jogjakarta diawali dari pemberontakan terhadap Mataram dan kompeni Belanda, terjadi pada tahun 1746 sampai tahun 1755	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penggunaan senjata secara besar – besaran untuk pertempuran melawan Mataram dan kompeni Belanda.</li><li>• Tokoh utama dalam pertempuran ini adalah Pangeran Mangkubumi.</li><li>• Penggunaan senjata baik api maupun tajam masih secara campuran belum ada keteraturan seperti dalam pasukan permanen.</li><li>• Pertempuran terjadi melalui penyerang terhadap mataram dan Kompeni.</li></ul>
Setelah terjadi perjanjian Gianti dan terbentuknya kesultanan Jogjakarta di tahun 1755.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengelompokan senjata sudah mulai jelas dengan adanya satu institusi yang berupa kesultanan Jogjakarta.</li><li>• Senjata dikelompokkan berdasarkan pasukan kesultanan.</li><li>• Pertempuran hanya sebatas pada pertahanan terhadap teritorial.</li></ul>
Inggris datang kedaerah Jogjakarta pada tahun 1811 dengan merebut kekuasaan jawa atas kompeni Belanda, namun kemudian Inggris menyerang Kraton Jogjakarta dengan ketidaksetujuan terhadap sikap Sri Sultan HB II, ini terjadi pada tahun 1812.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inggris mengadakan penyerangan terhadap kraton Jogjakarta dengan pasukan dari Benggala dan pasukan asli Inggris. Dengan jumlah pasukan 8000 orang</li><li>• Penggunaan senjata dengan pasukan kraton dengan tujuan mempertahankan atas penyerangan Inggris terhadap teritori penting Jogjakarta.</li></ul>
Tahun 1825 terjadi perang	<ul style="list-style-type: none"><li>• Senjata digunakan / dipakai secara tidak</li></ul>



<p>Jawa dengan tujuan membela ketertindasan rakyat terhadap Hindia Belanda serta pembelaan terhadap kepercayaan ( religius ) . Dan pertempuran ini mempunyai wilayah yang luas dan berakhir pada tahun 1830 dengan penangkapan tokoh pemimpin peperangan.</p>	<p>teratur pemakaiannya ( tidak berdasarkan pasukan ).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak pihak yang terlibat dalam peperangan ini antara lain Bangsawan, pemuka agama, pengembara, dan milisi ( rakyat. Dengan senjata sesuai kepemilikan pribadi masing – masing.</li> <li>• Tokoh utama dalam perang Jawa ini adalah Pangeran Dipenogoro salah satu bangsawan Jogjakarta.</li> <li>• Jenis peperangan yang terjadi dengan pertempuran pada wilayah yang luas dan tidak terfokus.</li> </ul>
<p>Jepang datang ke Indonesia tahun 1942 sampai 1945 dengan pertempuran melawan Belanda dan pasukan pribumi yang tertindas dalam usaha kemerdekaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peran senjata dalam pertempuran sudah didominasi oleh senjata api yang telah berkembang berdasarkan proses kerja senjata dan bentuknya.</li> <li>• Pasukan ( pribumi ) sebagai pengguna senjata telah terkoordinir dengan baik atas bantuan Jepang dengan tujuan perkuatan pasukan Jepang.</li> <li>• Hasil pasukan bentukan Jepang mengadakan perlawanan dengan senjata terhadap Jepang guna kemerdekaan RI.</li> </ul>
<p>Pasca kemerdekaan dimulai 1946 dan kembalinya pasukan Belanda dengan membonceng pasukan sekutu ditahun 1947 sampai 1949.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan senjata baik api maupun tajam masih secara campuran belum ada keteraturan seperti dalam pasukan permanen.</li> <li>• Penggunaan senjata berat telah dipakai seperti meriam dengan perkembangan bentuk yang baru seperti mortar.</li> <li>• Pasukan yang menggunakan berbagai</li> </ul>





	<p>macam senjata telah dikelompokkan secara permanen kembali dalam badan militer.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tokoh utama dalam peristiwa pertempuran antara lain Jendral sudirman dan letjen Urip sumeharjo.</li></ul>
--	---

*Tabel 2.3. peristiwa – peristiwa penggunaan senjata di Jogjakarta*

Bagan diatas merupakan bagan penggunaan senjata dari aspek konflik fisik. Namun dalam hal konflik fisik tersebut senjata tidak digunakan begitu saja, penggunaanya sudah dikelompokkan dalam pasukan. Adapun contoh beberapa pasukan yang pengelompokan dari jenis senjata dalam pasukan kesultanan Jogjakarta sebagai berikut:

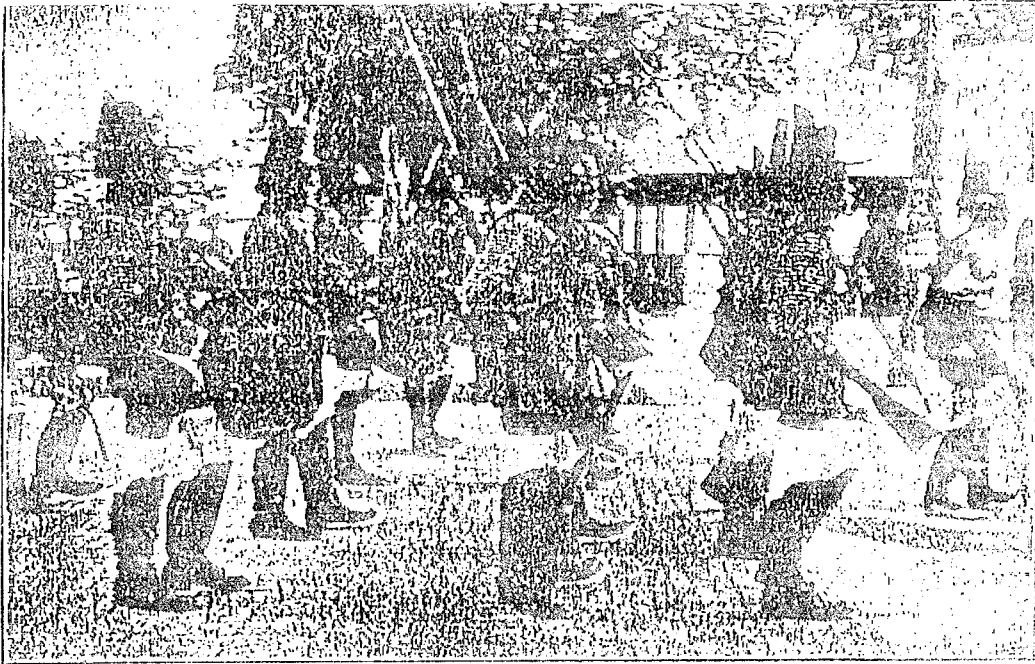
- Pasukan senapan :
  - Prajurit Mantri Jero
  - Prajurit Ketanggung
  - Prajurit Prawirotomo
  - Prajurit Jogokarya
  - Prajurit Patang puluhan
  - Prajurit Daheng
- Pasukan Tombak :
  - Prajurit Wirobrojo
- Pasukan Panah :
  - Prajurit Nyutro



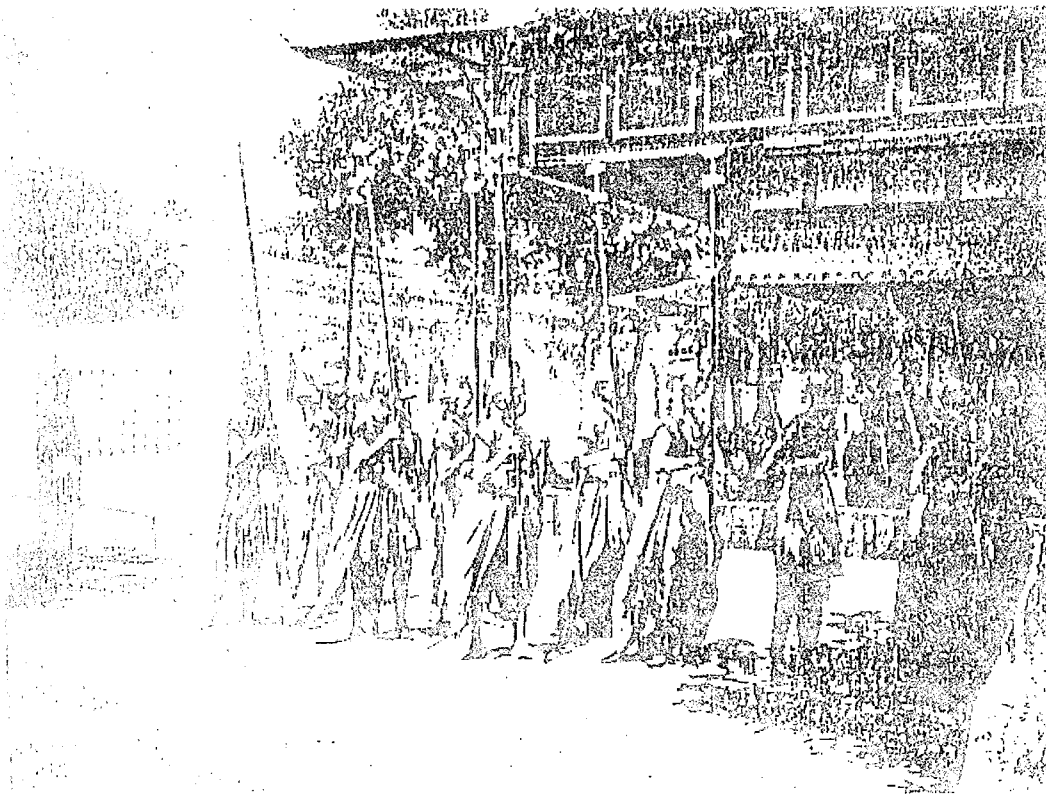


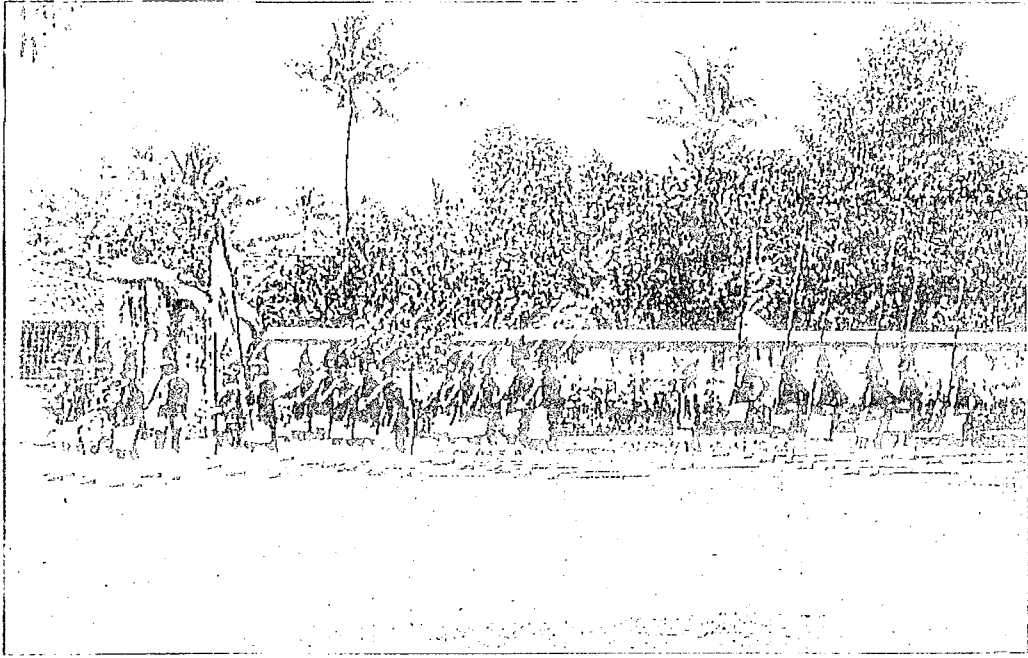


Berikut ini adalah gambaran tentang beberapa keberadaan senjata dalam berbagai macam bentuk pasukan kesultanan Jogjakarta :



The Prajurit Patangpuluh. (See page 28)



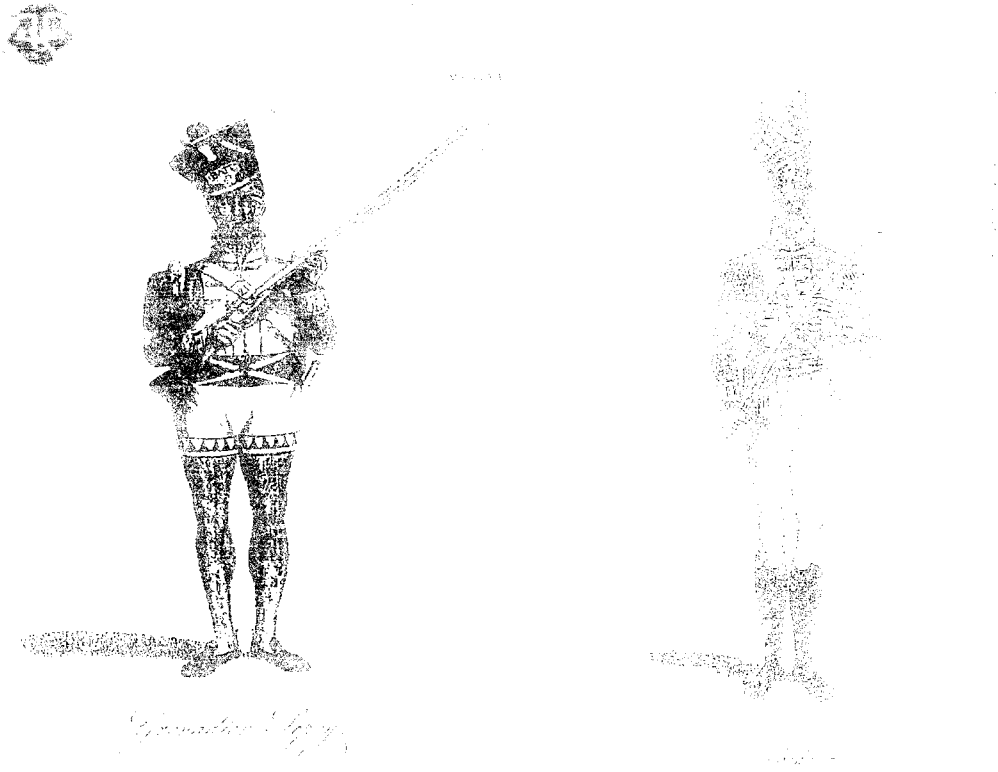


The Prajurit Wirubrojo with muzzle-loaders. (See page 29).

Gb. 2.1. Macam pasukan Kraton Jogjakarta beserta senjata  
Sumber : *The garebegsin the sulnant Jogjakarta*

Sedangkan gambaran lain dari senjata selain dalam pasukan kesultanan Jogjakarta, baik itu dari kaum penjajah maupun pasukan perang kemerdekaan :

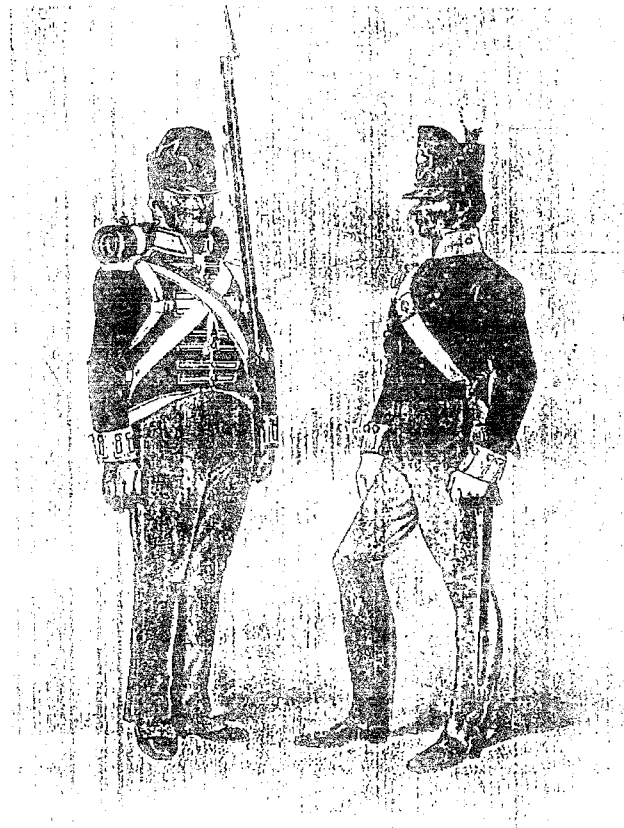


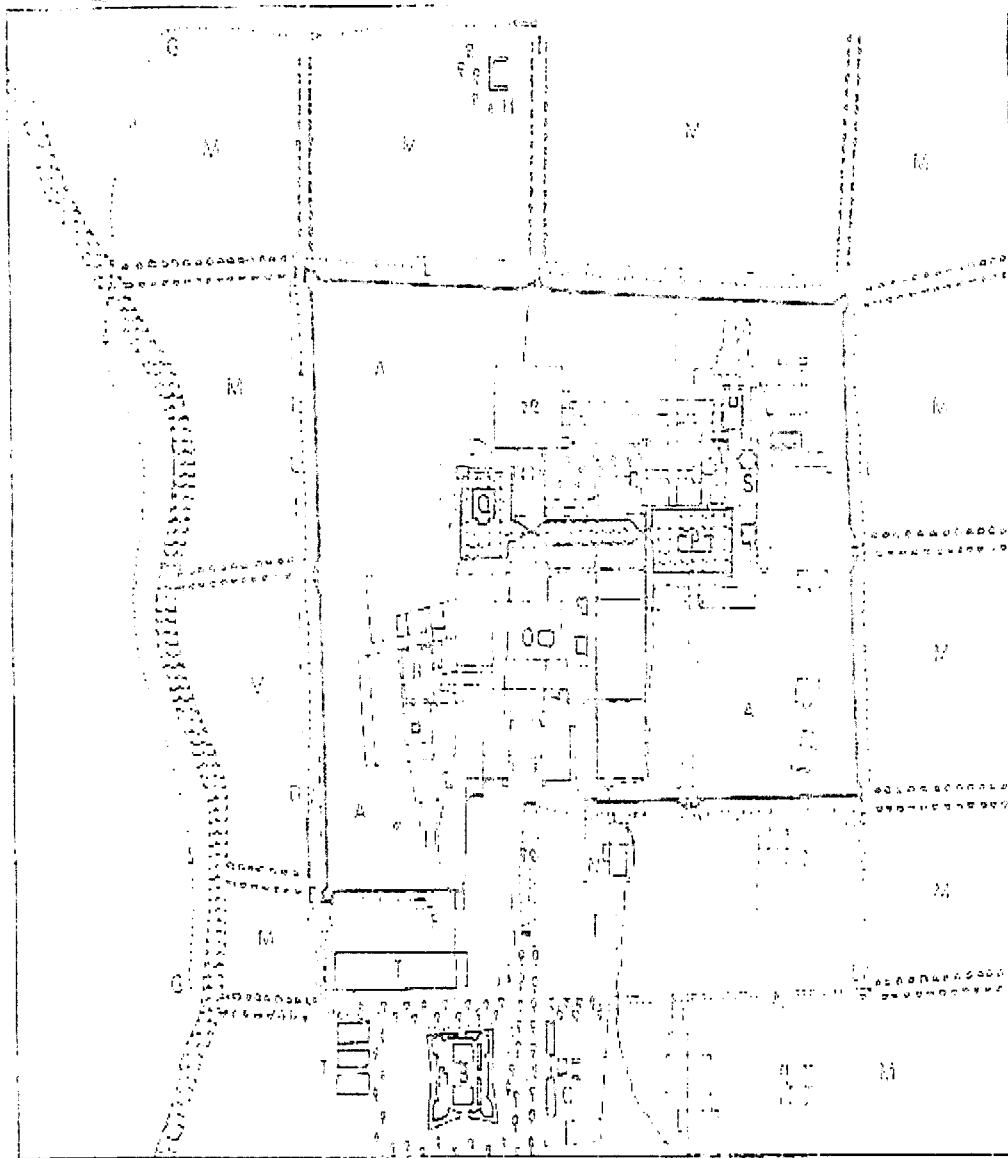


Gb. 2.2. Macam pasukan Benggaa (Inggris) yang menyerang kraton jogjakarta  
*Sumber : Britis in Java*

Gb. 2.3. Pasukan Inggris yang mengadakan penyerangan terhadap Kraton Jogjakarta tahun 1812

*Sumber : Britis in Java*






- A The Kraton
- B The composition of Fort Vredenburg
- C The Residency house
- D The main gate (Pintu Besar) of the Kadipaten
- E The main gate (Pintu Besar) of the Kadipaten
- F The main gate (Pintu Besar) of the Kadipaten
- G The back of Lt. Col. J. Dewar's column which was used by a detachment to attack the south of the kraton
- H Radèn Tumenggung Sumadimprati's residence destroyed by Lt. Col. J. Dewar's column before it entered the southern bastion by the Pintu Gedhung dihalang gate
- I The northern bastion, some of the bastions, shot by Major F. Grant against the principal entrance (Pagarwati) of the Kraton
- J British heavy artillery and cavalry cutting off the Japanese retreat along the high roads surrounding the kraton
- K Extensive Japanese water pumpings
- L The Great Mosque (Masjid Agung)
- M The audience hall and private apartments of the Sultan in the heart of the kraton
- N The Water Palace (Taman Sari) with subordinate entences
- O The Gedung Paksi Agung, Pulo Gedhug's tower surrounded by an artificial lake (Gedugan) which was connected to the Taman Sari
- P The Crown Prince's residence (Kadipaten)
- Q The Sultan's ornamental house
- R The European quarter of Yogyakarta

Gb. 2.4. Peta penyerangan Inggris terhadap Kraton Jogjakarta  
 Sumber : *Britis in Java*







Gb. 2.5. Pangeran Dipenogoro sebagai pemimpin perang jawa di pihak pribumi.

*Sumber : 200 tahun Jogjakarta*

Gb. 2.6. Panglima Sudirman beserta pasukana yang mengadakan perlawanan terhadap Belanda

*Sumber : 200 tahun Jogjakarta*





Musium Perjuangan dan Perjuangan Pemuda Indonesia

Gb. 2.7. Pasukan gerilya dengan formasi pertempuran  
*Sumber : 200 tahun Jogjakarta.*

### 1.3. Senjata sebagai simbol kebudayaan.

Senjata yang akan ditampilkan dalam ruang pameran tidak hanya sebatas pada aspek konflik fisik, namun juga pada aspek lain sebagai penyeimbang yakni berupa aspek senjata dipandang sebagai simbol kebudayaan. Peran senjata dari segi simbol kebudayaan ini meliputi beberapa hal yang diantaranya :

- Pakaian.

Daari segi pakaian adat ataupun pakaian kebesaran dalam masyarakat jogjakarta selalu dihasirkan sebgai sebuah perlengkapan dan mempunyai arti khusus dari segi pemakai. Misalnya pada pakaian kebesaran untuk sultan keris ( pusaka ) sebagai simbol senjata dari sebuah kekuasaan. Jadi senjata berfungsi sebagai perlengkapan untuk pakaian berdasarkan kegiatan pakaian itu sendiri.





Gb. 2.8. Sri Sultan  
Hamengkubuwono X dengan  
pakian kebesarannya yang  
keris selalu hadir pada  
pakaian dan mempunyai arti  
khusus.

Sumber :

[Http://www.Jogjakarta.com](http://www.Jogjakarta.com)



Sri Sultan Hamengkubuwono X

- Prosesi penting ( seremonial )

Secara seremonial ini biasanya pada upacara – upacara yang dilangsungkan oleh kraton ataupun masyarakat awam seperti pencucian berbagai macam senjata pusaka yang adadi kraton ataupun milik pribadi. Disini jelas senjata diperankan sebagai simbol yang dianggap penting dengan kedudukan khusus bagi senjata tersebut.





Gb. 2.9. Berbagai macam jenis senjata pusaka kraton Jogjakarata yang mempunyai kedudukan khusus.

*Sumber : 200 tahun Jogjakarta.*

- Sebagai objek sosial ( social Object ).

Senjata sebagai faktor objek sosial ini meliputi bagaimana senjata dengan penyebaran kepemilikan secara umum dan penggunaan secara umum seperti pada pertunjukan ( tari ) yang khusus menggunakan senjata sebagai objek dari kegiatan tersebut. Hal lain yang menggunakan senjata secara umum adalah sebagai perlengkapan dalam upacara pernikahan, simbol dari pertukaran dua kebudayaan.





Gb. 2.10. senjata hadir  
dalam kegiatan kesenian  
yang merupakan interksi  
sosial .  
*Sumber : 200 tahun  
Jogjakrta*

Gambar diatas merupakan gambar dari fungsi penggunaan senjata dari segi senjata sebagai simbolis dalam satu wilayah. Dan fungsi utamanya dari senjata yang ditampilkan dalam museum ini tidak hanya dalam bentuk konflik fisik.

## **2. KONSEP PENDISPLAYAN RUANG.**

### **2.1. Ruang pameran / display ( indoor )**

Pengaturan ruang – ruang display dalam museum senjata Jogjakarta berdasarkan pada pengenalan awal senjata dan kemudian penggunaan senjata yang berfungsi sebagai sarana konflik fisik dan simbol kebudayaan. Senjata yang akan dipamerkan merupakan cakupan dari ulasan pada tabel jenis senjata dengan peristiwa senjata tersebut. Adapun cara pendisplayanya antara lain :







- **Senjata Tajam.**

Senjata tajam yang dipamerkan mulai dari keris dengan keragaman bentuk yang bervariasi Dengan pertimbangan objek pameran berdasarkan pada :

- Dimensi Objek
- Pola perletakan objek
- Aktivitas dalam ruang pameran

Jenis	Pendisplayan senjata
Keris	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa perwakilan dari keragaman detail bentuk keris dikumpulkan menjadi satu dalam bentuk audio visual yang menerangkan secara detail mengenai keris. Jadi disini dikombinasikan antara bentuk asli keris dari beberapa pilihan perwakilan dengan alat penjelas yang berupa skrin audio visual dalam satu tempat khusus keris.</li> <li>• Gambaran alat pendisplayannya :</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada sisi – sisi dinding diletakan lemari penyimpanan keris.</li> </ul>
Pedang /belati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendisplayan pedang sama dengan keris dengan bantuan alat diletakan ditengah dan pada dinding diletakan lemari penyimpanan pedang.</li> <li>• Ada bagian tertentu objek pameran yang dapat di pegang dalam bentuk replika pedang, sehingga pengunjung dapat merasakan bentuk dari objek pameran tersebut.</li> </ul>



<p>Tombak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan pengaturan pembagian antara perletakan tombak secara khusus terbuka dengan perletakan tombaka didalam lemari menjadi bagian masing – masing.</li> <li>• Alat Bantu penerang objek yang umumnya ditengah di letakan pada sisi dinding sehingga ruang tengah kosong.</li> <li>• Cara perletakan tombak secara terbuka:</li> </ul>  <p><i>Bentuk penempatan tombak dan perlengkapan patung dengan tombak.</i></p> <p><i>Sumber : pemikiran</i></p>
<p>Panah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• semua objek yang akan dipamerkan diletakan dalam lemari penyimpanan objek panah.</li> <li>• Alat penerang audio visual diletakan ditengah ruang pamer.</li> <li>• Sisi dinding sebagai tempat perletakan lemari penyimpanan panah.</li> </ul>

*Tebel 2.4. pendisplayan ruang senjata tajam*

- **Senjata Api**

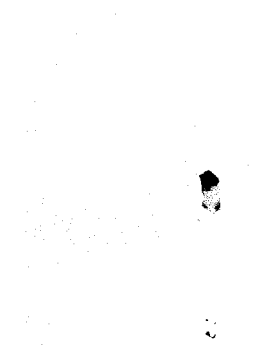
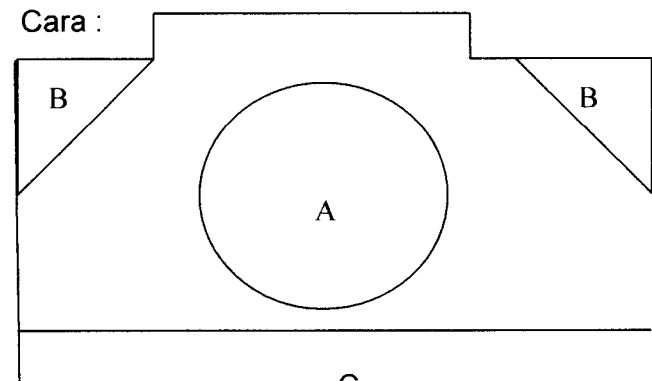
Untuk senjata api dikelompokan menjadi dua bagian yakni berdasarkan pada kesamaan pemakaian antara lain :

- Senjata ringan ( senapan dan pistol. )
- Senjata berat ( Granat, meriam )

Untuk pendisplayannya sebagai berikut:





Jenis	Pendisplayan senjata
Senjata ringan (pistol dan senapan, )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perletakan sama dengan senjata tajam, adanya objek penerang audio visual pada tengah ruang pameran. Dan disisi diletakan lemari penyimpanan objek pameran.</li><li>• Gambar alat display audio visual :</li></ul>  <p><i>Bentuk penempatan senapan, pistol, dengan perwakilan masing – masing bentuk yang berkembang terus, dalam satu ruang khusus senjata ringan</i></p> <p><i>Sumber : pemikiran.</i></p>
Senjata berat (meriam )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Untuk ruang pameran meriam dan granat dengan cara meletakkan meriam pada tengah ruang dan sisi – sisi diletakan lemari penyimpanan granat serta alat audio visual.</li><li>• Cara :</li></ul> 





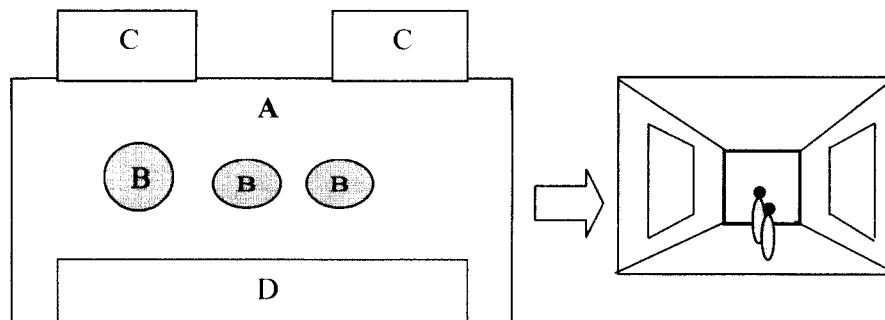
	<p><i>Keterangan:</i></p> <p>a. perletakkan bentuk meriam</p> <p>b. perletakkan audio visual</p> <p>c. perletakkan lemari dan gambar penjelas</p> <p><i>Bentuk pendisplayan ruang senjata api berat khusus meriam</i></p> <p><i>Sumber : pemikiran</i></p>
--	--

*Tabel 5.5. display ruang senjata api*

- **Senjata sebagai konflik fisik.**

Sedangkan untuk penampilan ruang senjata dari segi konflik dihadirkan dalam satu masa bangunan, berdasarkan tabel 2.3. diatas. Untuk pendisplaynya dengan cara menghadirkan senjata melalui peristiwa konflik fisik sesuai dengan periode masing – masing peristiwa. Didalam ruang pameran ini senjata dihadirkan lengkap dengan penggunaanya dan cara penggunaanya, disini cara pendisplayannya lebih secara 3 dimensional baik itu ukuran normal maupun penyesuaian dengan kawasan peristiwa. Jadi penampilan senjatanya secara campuran namun sudah dengan pemakainya dan cara pemakaiannya secara detail dalam satu ruang pameran.

Untuk lebih jelasnya peristiwa yang dihadirkan dalam ruang pameran ini dilihat pada table 2.3. adapun gambaran umum bentuk ruang pameran dapat dilihat dibawah ini:



*Keterangan :*

*A : ruang Diorama kecil*

*B : patung ditengah ruang*

*C : ruang peta dan lukisan*

*D : ruang perletakkan senjata yang digunakan dalam peristiwa*

Gb. 2.11. Salah satu bentuk ruang pameran untuk aspek peristiwa peperangan dan pertempuran

Sumber : Pemikiran



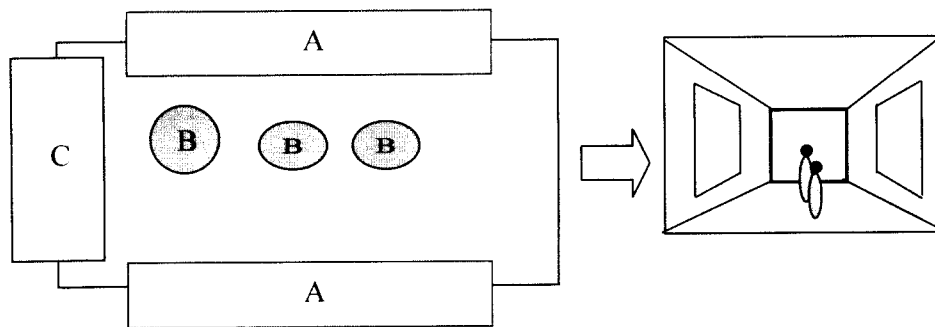


- **Senjata sebagai simbol kebudayaan.**

Selanjutnya ruang pemer senjata dari segi senjata sebagai aspek simbol kebudayaan yang dihadirkan sebagai penetralisir dari ruang peristiwa konflik fisik. Dalam ruang pameran ini, senjata ditinjau dari nilai tersendiri dalam wilayah Jogjakarta baik itu senjata dari perlengkapan pakaian hingga pada senjata yang mempunyai tempat tersendiri/symbolitas dari suatu prosesi penting dalam wilayah Jogjakarta.

Sedangkan cara pendisplayaan ruang pemer senjata sebagai symbol kebudayaan lebih secara 3 dimensional dan dibagi atas dua ruang pemer yakni dari segi perayaan dan kesenian. Untuk ruang pameran perayaan peristiwa yang dihadirkan berupa perayaan dari segi suatu peristiwa upacara, sedangkan untuk ruang pemer kesenian ini cenderung menghadirkan senjata dengan objek orang secara detail seperti senjata dihadirkan dalam satu tari.

Dalam masa bangunan konflik fisik dan simbol kebudayaan bentuk pendisplayaannya cenderung hampir sama dengan banyak memamerkan senjata dengan objek pemakainya secara 3 dimensional. Hanya saja yang memberikan perbedaannya terletak pada aspek peristiwa yang dihadirkan. Adapun contoh pendisplayaannya sebagai berikut :



*Keterangan :*

*A : ruang Diorama*

*B : patung ditengah ruang*

*C : ruang peta dan lukisan*

Gb. 2.12. Salah satu bentuk ruang pameran untuk aspek peristiwa peperangan dan pertempuran

Sumber : Pemikiran





### **3. PENGOLAHAN RUANG LUAR.**

pengolahan ruang luar dari segi pendisplayan senjata sebagai objek banyak ditekankan pada lingkungan bangunan inti museum dengan cara menghadirkan pengolahan terhadap vegetasi dan perletakan senjata berat dengan skala besar sebagai pengarah kearah bangunan inti. Jadi diruang luar ditempatkan berbagai macam senjata berat seperti meriam.

Dan juga disini memberikan suasana lain yakni menghadirkan satu panggung untuk kegiatan aspek senjata dalam seremonial secara langsung seperti pegelaran tari dengan menggunakan senjata pada acara - acara tertentu, dan juga menghadirkan permainan yang memakai perlengkapan senjata, seperti cara pemakaian panah diruang terbuka tempat istirahat.

### **4. FASAD BANGUNAN**

Senjata – senjata yang dipakai dalam pertempuran merupakan konsep utama dalam fasade bangunan museum senjata. Senjata yang gunakan dalam pertempuran itu antara lain senjata api dan tajam. Untuk senjata tajam mengambil dari sifat tajam dan ringan, yang mana bentuknya lengkung yang tipis dan runcing di ujung memberikan kesan tajam dan ringan. Untuk bentuknya sendiri diambil dari salah satu bentuk senjata tajam yakni busur panah dengan kesen lengkung yang dominan. Sehingga pada bangunan museum ini mentransformasikan bentuk yang lengkung, tipis, ringan, dan tajam untuk elemen yang mendukung pada bentuk senjata. Pada senjata api ini merupakan perpaduan dari bentuknya yang umum seperti bentuk pipa dengan didalamnya terjadi suatu proses tertentu, sehingga pada museum yang mengadaposi bentuk senjata tajam nya memberikan kesan kokoh dengan segala perangkat didalamnya membentuk suatu proses kejadian tersendiri. Jadi pertimbangan fasade bangunan ini mengambil konsep dari bentuk senjata api dan tajam.





## **BAB III**

### **PROSES TRANSFORMASI BANGUNAN**

#### **1. PROSES PENDEKATAN.**

Pada bab ini mencari proses transformasi bangunan museum melalui pendekatan identifikasi dari bentuk senjata. Sedangkan untuk konsep museum senjata ini dari segi fungsi adalah sebagai wadah pengenalan, informasi dan pelestarian yang representatif untuk berbagai macam bentuk senjata yang ada di Jogjakarta. Adapun langkah – langkah dalam proses pendekatan pencarian desain bangunan adalah sebagai berikut :

- Menentukan jenis senjata yang akan dijadikan acuan dalam penentuan citra bangunan dengan proses transformasi bentuk senjata kedalam desain citra bangunan.
- Membuat denah bangunan ( display ruang dalam ) dengan menitik beratkan pada ruang pameran melalui pertimbangan aspek fungsi bangunan diatas.

Berikut ini penjelasan proses perancangan yang dilakukan dalam menentukan citra ruang luar dan ruang dalam bangunan museum senjata, mulai dari proses awal sampai pada proses penentuan site plan, denah, dan tampak bangunan.

#### **1.1. TRANSFORMASI BENTUK SENJATA**

Bangunan museum senjata ini didasarkan pada konsep transformasi dari jenis senjata yang digunakan dalam peristiwa konflik fisik yang pernah terjadi di Jogjakarta dimulai dari periode awal pembentukan Jogjakarta sampai pada tahun 1949.

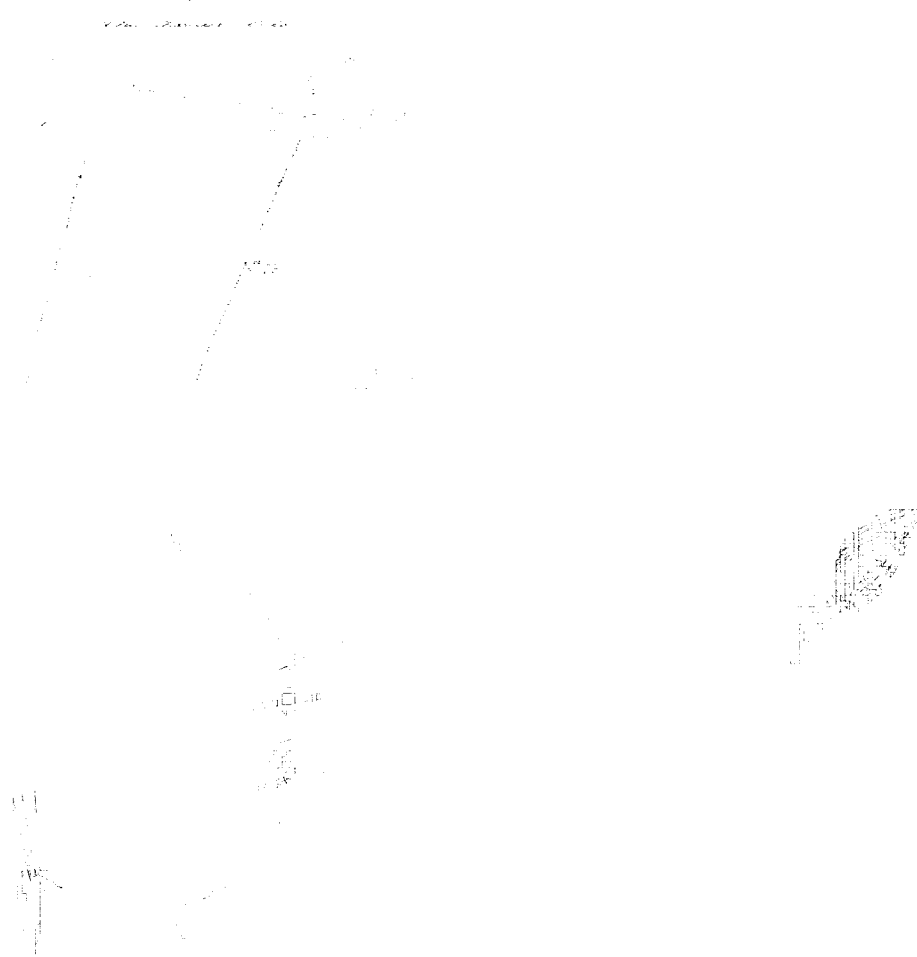
Adapun katagori jenis senjata yang akan ditampilkan dalam museum ini dibagi atas dua macam yakni : senjata api dan senjata tajam. Dari kedua jenis senjata tadi kemudian diklasifikasikan lagi sebagai acuan untuk proses transformasi pada bangunan khususnya dari segi citra bangunan museum. Adapun klasifikasi kedua senjata tersebut antara lain :







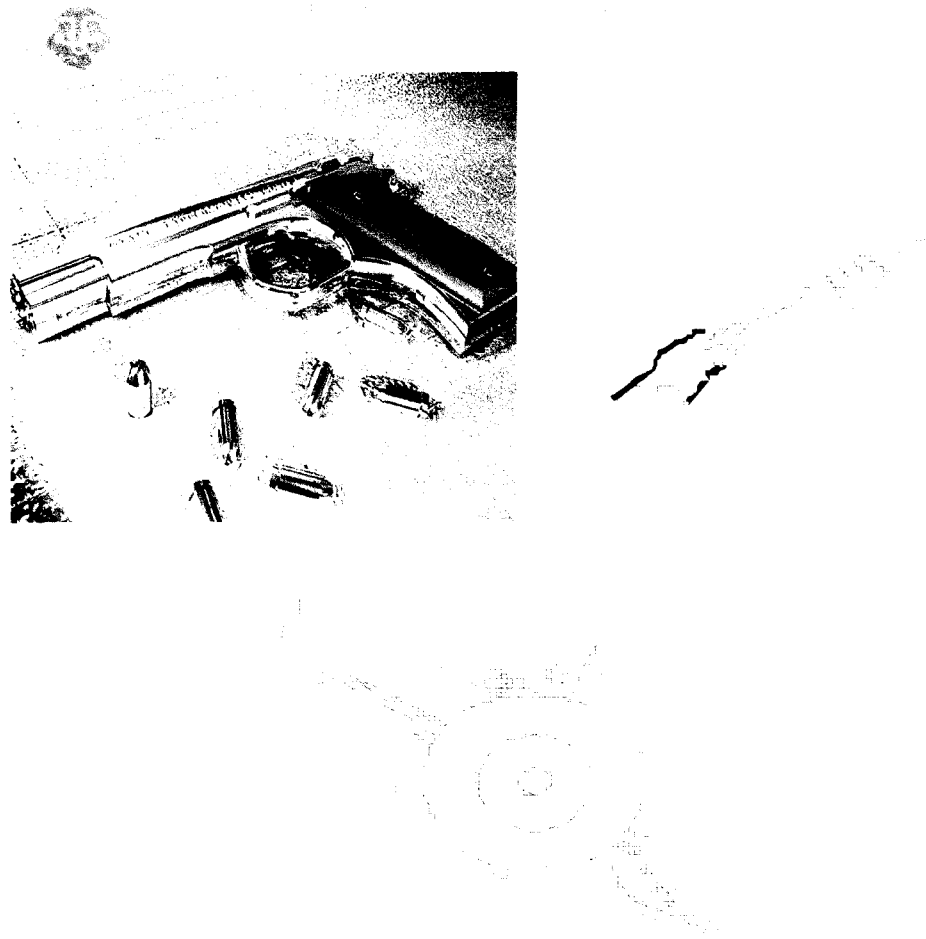
- **Senjata Tajam**
  1. Keris
  2. Pedang
  3. Panah
  4. Tombak



Gb. 1.1. Jenis senjata tajam yang akan ditampilkan

- **Senjata Api**
  1. Pistol
  2. Senapan
  3. Meriam





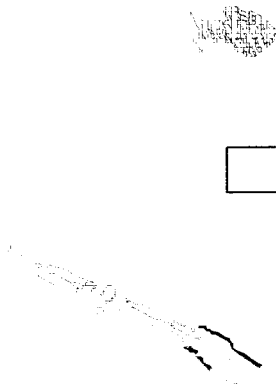
Gb. 1.2. Jenis senjata api yang akan ditampilkan

Dari jenis senjata diatas dikelompokan lagi kedalam dua fungsi aplikasi senjata sebagai perlengkapan konflik fisik dan sebagai simbol dalam wilayah Jogjakarta. Maka untuk konsep penampilan bangunan diambil dari analisi bentuk senjata diatas. Adapun dari bentuk senjata diatas diambil bentuk yang akan ditransformasikan langsung pada citra bangunan museum senjata sebagai berikut :

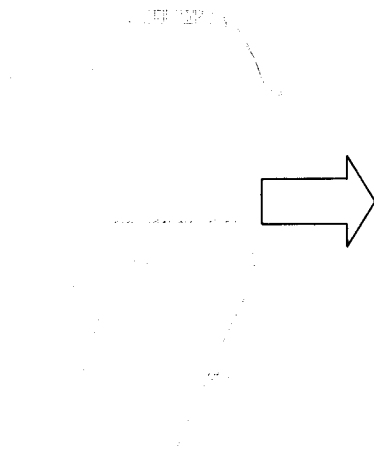
- Bentuk lurus dan
- Bentuk lengkung



Maka dari analisa bentuk senjata diatas fasad bangunan museum ini didasarkan dari hasil analisa bentuk umum senjata yang akan dipamerkan. Citra dari bangunan museum senjata ini didasarkan dari bentuk lengkung keseluruhan, sedangkan dari atas didapat bentuk lengkung dan lurus. Adapun proses transformasi bentuk senjata kedalam citra bangunan dari segi arsitektural adalah sebagai berikut :



Bentuk lurus umumnya mendominasi bentuk senjata, yang antara lain dari segi senjata tajam : pedang, keris dan tombak ( bentuk lurus sangat dominan dari tiga senjata ini. Sedangkan dari senjata api : umumnya bentuk lurus yang ada dalam senjata api cenderung merupakan tuntutan proses dari kinerja senjata itu sendiri.



Untuk bentuk lengkung hanya terdapat pada senjata tertentu saja yang mempunyai dominasi bentuk ini. Adapun senjata yang banyak mengadopsi bentuk lengkung adalah panah ( senjata tajam ). Sedangkan pada senjata lain bentuk lengkung hanya sebatas pada bagian tertentu.





Dari kedua analisis diatas maka pendekatan proses pemilihan citra bangunan, didapat satu pola dari gambar disamping. Yang mana fasad bangunan didominasi oleh bentuk lengkung yang mewakili satu bentuk senjata. Sedangkan pola gubahan massa bangunan adalah perpaduan antara bentuk lengkung dengan bentuk lurus.

Maka dari sini akan dihasilkan pola pengaturan ruang dalam bangunan.

## **1.2. PEMBAGIAN RUANG DALAM.**

Sedangkan untuk proses pola ruang dalam dengan konsep memfokuskan pada pengolahan ruang – ruang pameran. Pengolahan ruang dilakukan dengan membagi berdasarkan aspek senjata, adapun aspek – aspek yang akan dipamerkan meliputi :

- Pengenalan senjata.
- Aplikasi ( penggunaan ) senjata.

Untuk ruang pameran pengenalan senjata dibagi lagi menjadi dua kelompok jenis senjata yang antara lain :

- Senjata tajam.
  - Keris.
  - Pedang.
  - Panah.
  - Tombak.
- Senjata api
  - Pistol.
  - Senapan.
  - Meriam.



Sedangkan untuk ruang pameran aplikasi senjata juga dibatasi dua bagian yang antara lain :

- **Senjata sebagai alat konflik fisik.**

Ruang pameran ini merupakan suatu proses perjalanan peristiwa penggunaan senjata dari segi periode peristiwa besar dalam hal pertempuran yang ada pernah terjadi di Jogjakarta. Sedangkan untuk peristiwa yang akan ditampilkan dalam ruang pameran adalah :

- Awal pembentukan Jogjakarta dimulai tahun 1755.
- Penyerangan Inggris terhadap kesultanan Jogjakarta tahun 1812.
- Perang Jawa dibawah pimpinan Pangeran Diponegoro tahun 1825.
- Jepang datang ke Jogjakarta tahun 1942.
- Agresi militer II oleh Belanda tahun 1949 ( perang setelah kemerdekaan ).

- **Senjata simbol dalam satu kebudayaan.**

Pada ruang pameran ini senjata mempunyai peran sebagai simbol dari kebudayaan Jogjakarta. Senjata mempunyai kedudukan tersendiri dianggap penting keberadaannya. Dan ini dibagi menjadi dua ruang pameran yakni :

- Senjata sebagai simbol dari kesenian.
- Senjata sebagai simbol secara seremonial.

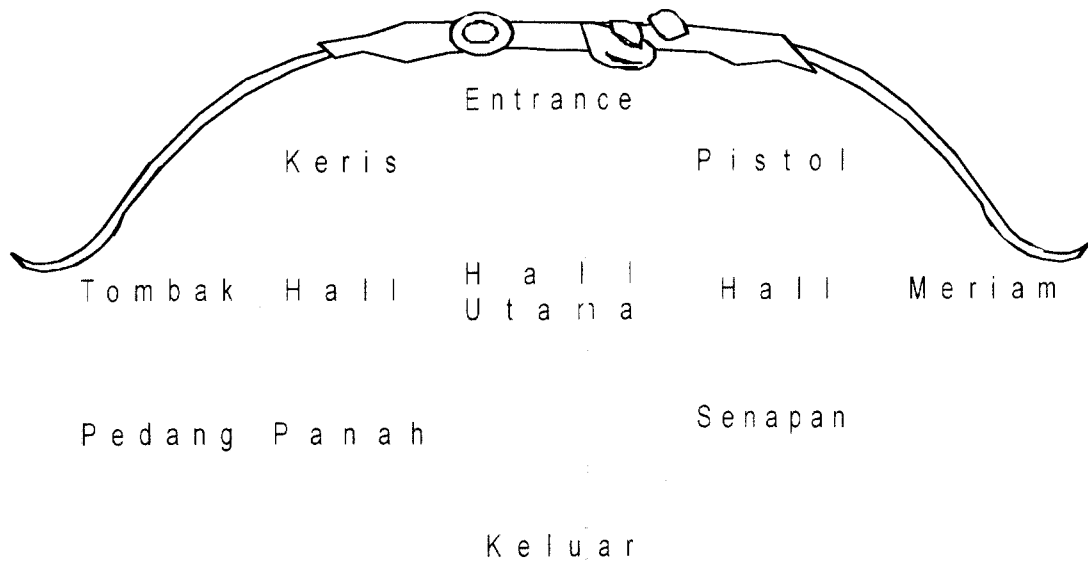
Maka dari pembagian dua massa bangunan ini nantinya akan didapatkan skema pembagian ruang pameran didalam dua massa utama bangunan museum senjata ini.

Untuk skema ruang pada massa pertama yakni massa ruang pameran pengenalan senjata secara keseluruhan. Adapun skema ruang pameran pengenalan macam ragam senjata adalah sebagai berikut :





### Skema Pola ruang massa pengenalan senjata.



Sedangkan untuk lantai dua pada massa bangunan ini adalah perletakan ruang – ruang kantor pengelola museum senjata.

Untuk massa bangunan kedua merupakan tempat perletakan dari ruang – ruang pameran aplikasi senjata. Dan bangunan ini terdiri dari empat lantai dengan basement. Untuk pembagian lantainya sebagai berikut :

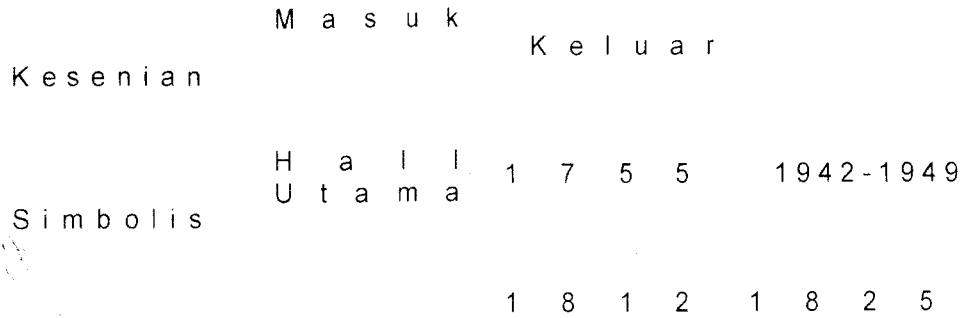
- Lantai dasar merupakan ruang – ruang pameran aplikasi senjata.
- Lantai dua merupakan tempat seminar.
- Lantai tiga merupakan tempat ruang perpustakaan.
- Lantai basemen merupakan tempat ruang penunjang bangunan ini seperti laboratorium, MEE.

Adapun untuk skema perletakan ruang pameran aplikasi senjata dapat dilihat pada bagan skema dibawah ini :





### Skema Pola ruang massa aplikasi senjata senjata.



Dari hasil skema diatas maka akan diproses kembali menjadi organisasi ruang secara keseluruhan massa bangunan museum senjata. Untuk organisasi ruang museum senjata ini sebagai berikut :



### Organisasi ruang lantai 1.





**Organisasi ruang lantai 2.**

B Administrasi K m / W c R Tata Usaha

R & Staff tamu H a l l i R U t a a m a R a p a t

R Kepala Lobby R Sekretaris Bendahara R Penyajian

T a n g g a

T a n g g a

H a l l i U t a a m a

R Seminar R Persiapan K m / W c



**Organisasi ruang lantai 3.**

T a n g g a

H a l l i I perpustakaan

R B a c a a R Dan pegawai perpustakaan K m / W c



**Organisasi ruang lantai basemen.**

M a s u k

R M E E Area sirkulasi Laboratorium

K m / W c

H a l l i R Perlengkapan

R Kuratori

T a n g g a







## BAB IV

### PROSES PERANCANGAN

#### 1. GAMBAR PRA RANCANGAN SKEMATIK .

Pada proses skematik desain ini melakukan proses transformasi yang dimulai dari konsep desain bangunan sampai pada gambar pra rancangan. Sedangkan langkah – langkah yang diambil dalam proses skematik desain adalah sebagai berikut :

- Menentukan jenis senjata yang akan dijadikan acuan dalam penentuan citra bangunan dengan proses transformasi bentuk senjata ke dalam konsep bangunan museum senjata.
- Membuat draf gambar pra rancangan yang meliputi : site plan, denah dan tampak bangunan hasil dari proses transformasi diatas.

Untuk proses transformasi jenis senjata terhadap konsep bangunan museum senjata telah dilakukan dalam bab III. Jadi tidak membahas lagi secara rinci mengenai proses transformasi kedalam bangunan. Hanya saja tinggal melanjutkan pada proses berikutnya yakni menjelaskan draf gambar pra rancangan skematik desain yang telah diambil dari konsep diatas.

Adapun proses perancangan gambar pra rancangan ini dimulai dari penjelasan pengolahan ruang luar bangunan yang ditampilkan melalui site plan.

#### ☆ . Site Plan.

Site plan umumnya menjelaskan mengenai konsep pengaturan ruang luar yakni bagaimana keberadaan bangunan dapat dilihat keselarasannya dengan lingkungan sekitar lahan terpilih. Dan juga pengolahan elemen – elemen penunjang bangunan ditinjau dari luar bangunan museum seperti pengolahan area parkir, area vegetasi dan orientasi bangunan itu sendiri.

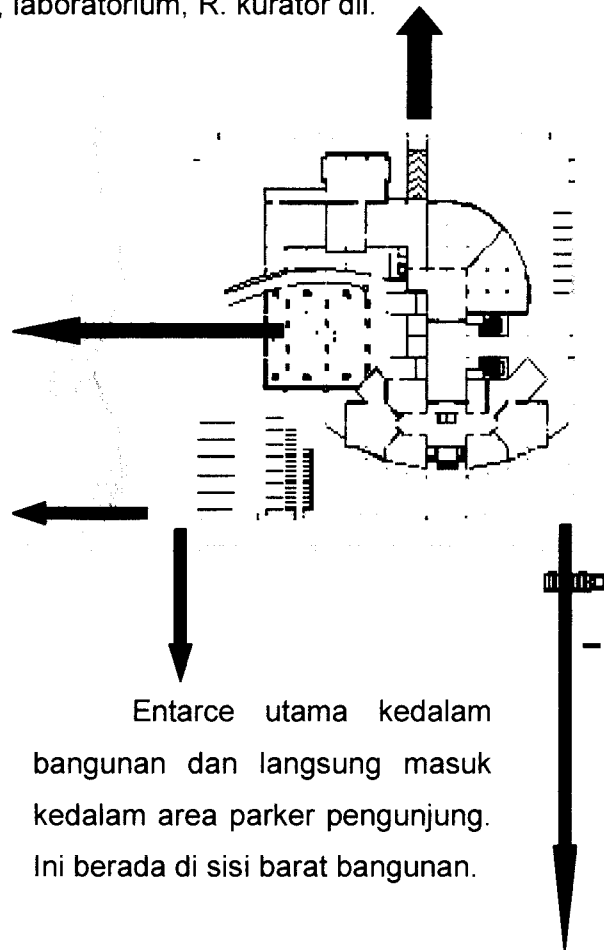




Merupakan sirkulasi akses utama menuju basemen bangunan museum yang dalam ruang ini adalah perletakan ruang – ruang penunjang bangunan seperti ruang MEE, laboratorium, R. kurator dll.

Inercord pada bangunan ini berfungsi sebagai tempat istirahat dan melihat pertunjukan kecil yang disediakan oleh pihak pengelola. Dan berfungsi juga sebagai taman.

Merupakan area hijau, dan sebagai beground dari inercord bangunan museum. Daerah hijau ini adalah area konservasi. Namun pengolahan vegetasinya tidak secara mutlak.



Entarce utama kedalam bangunan dan langsung masuk kedalam area parker pengunjung. Ini berada di sisi barat bangunan.

Jalur sirkulasi keluar bangunan setelah mengunjungi bangunan museum. Dengan parkir pengunjung pada bagian barat sementara untuk parkir pengelola dibagian timur bangunan

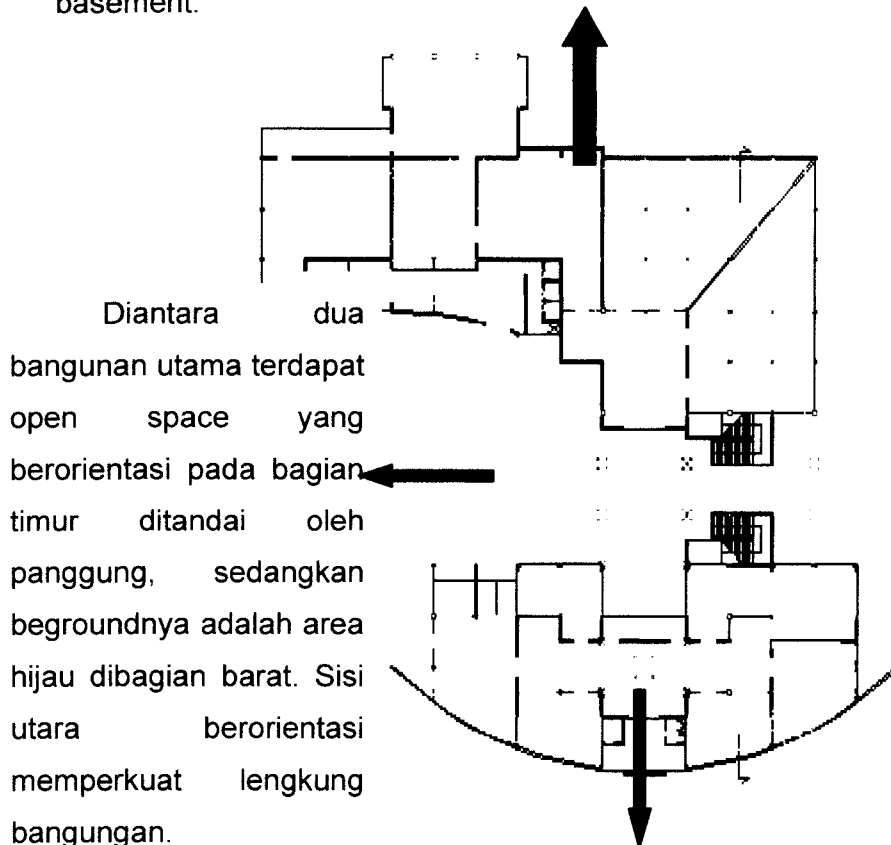
### ☆ . Denah bangunan.

Untuk bagian denah bangunan ini dijelaskan secara rinci bagaimana proses awal masuk ke bangunan sampai keluar bangunan. Dan juga memperlihatkan bagaimana pola perletakan lat out fixture ruang pameran. Denah ini juga memperlihatkan pola bentukan senjata dari atas ( gubahan massa utama ).





Di bagian massa kedua ini merupakan bangunan tempat perletakan ruang pameran aplikasi senjata dan pada lantai atas ruang seminar serta perpustakaan. Bagian bawah adalah tempat ruang – ruang penunjang ( basemen ). Jadi bangunan ini terdiri dari 3 lantai dan 1 basement.



Untuk bagian depan bangunan adalah massa bangunan ruang pameran pengenalan senjata dan lantai atasnya adalah area perkantoran pengelola museum. Lantai 1 ini hall sangat berperan penting karena membagi dua jenis senjata yang dipamerkan. Hall merupakan tempat pengunjung memilih kemana lebih dahulu mengamati pameran yang ada, jadi sirkulasi massa ini adalah bebas, dan dari hall juga akan mengetahui arah selanjutnya yang akan ditelusuri.

Pada massa bangunan ini sistem display dengan cara memerkan jenis senjata dan memberikan informasi secara audio visual dalam ukuran tertentu ( skala kecil ).





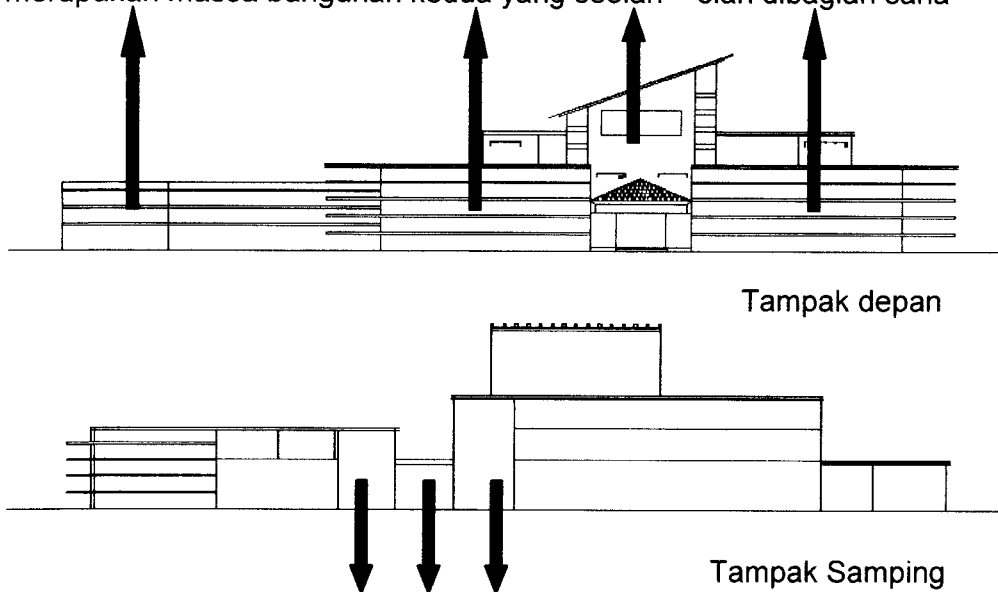
## . **Tampak bangunan.**

Pada tampak bangunan lebih menekan pada penampilan ( citra ) bangunan yang menjadi poin utama dalam pembahasan tugas akhir ini. Yang mana citra diambil dari proses transformasi bentuk senjata kedalam penampilan bangunan museum senjata.

Disini citra bangunan mengambil dari bentuk busur yang sifat fisiknya ringan dan didominasi bentuk lengkung. Dari fasad yang ditekan pada bentuk lengkung bangunan, seolah – olah menampilkan bentuk busur.

Tampak depan museum senjata menekan pada fasad yang berbentuk lengkung merupakan proses transformasi dari bentuk senjata ( busur ). Dinding bentuk lengkung tersebut ditegaskan lagi melalui pipa – pipa stenlist yang memberikan sifat busur yang ringan dan mengulangi kembali bentuk dibelakangnya.

Pada bagian belakangnya terdapat bidang vertikal yang merupakan massa bangunan kedua yang seolah – olah dibagian sana



Terjadi pengelompokan dua massa yang disatukan oleh selasar yang merupakan sirkulasi utama bagi pengelola bangunan museum. Dan bagian tersebut juga sirkulasi bagian vertikal.

View dari samping bangunan tidak menekan pada bentuk hasil transformasi disini lebih menekan pada aspek fungsional ruang di tiap – tiap massa bangunan. Pada bagian samping juga banyak terdapat bukaan.





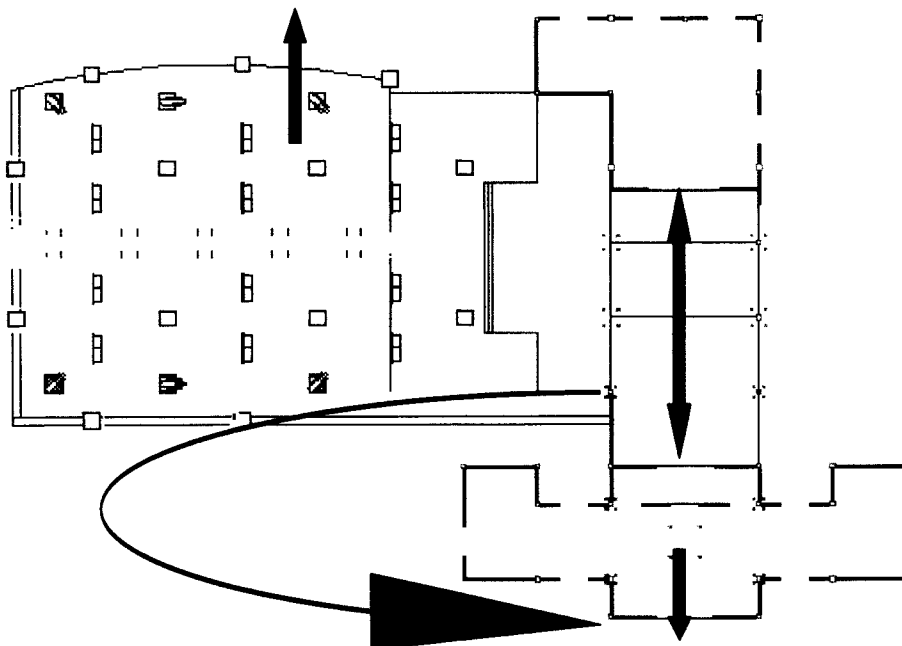
## . Detail penjelas.

Disini menjelaskan tentang detail arsitektural pendukung konsep bangunan museum senjata ini supaya memperjelas sistem – sistem baik itu didalam maupun diluar bangunan.

Adapun diantara detail tersebut antara lain : detail open space ( taman ), selasar penghubung antar dua massa utama bangunan museum senjata.

Merupakan taman sebagai penguat lengkung pada massa bangunan ruang pameran aplikasi senjata. Fungsi utamanya sebagai tempat istirahat dan arena bagi para pengunjung melihat pertunjukan mengenai pemakaian senjata secara kesenian.

Taman ini dilatari oleh vegetasi arah barat dan diharapkan memberikan suasana natural kepada para pengunjung, yang mana penggunaan senjata pada suatu peristiwa tidak lepas dari alam.



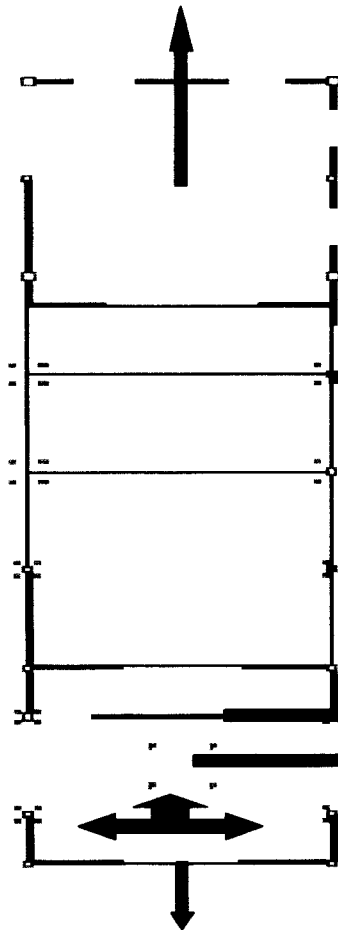
Taman diatas berorientasi ketimur, dimana disana terdapat selasar penghubung dua massa bangunan. Selasar tersebut menghubungkan dua hall sebagai pusat pada tiap – tiap massa. Pada selasar juga terdapat element penguat berupa lampu.

Pengunjung ditiap massa selalu dihadapkan oleh hall sebagai point inti bangunan.



Ending dari kedua bangunan ini ditandai oleh hall utama pada massa kedua ( ruang aplikasi senjata ). Dan ini terlihat baik itu didalam bangunan maupun dari luar bangunan.

Didalam melalui selesar penghubung hall tersebut. Sedangkan dari luar berupa setiap lantai terdapat hall dan itu tersusun secara vertikal.



Ketegasan arah selasar ditunjukkan oleh elemen yang disusun berurutan melalui elemen lampu selasar. Perbedaan material pada selasar dan hall memberikan ketegasan fungsi masing – masing.

Pada hall massa ruang pengenalan senjata terdapat empat tiang ( pipa stenlist ) diletakan pada bagian tengah berfungsi sebagai jalur skylight dan pembagi dua jenis senjata. Didepannya terdapat dinding sebagian untuk relief dan ditengah terdapat kaca yang dapat melihat arah selanjutnya untuk dikunjungi.

Entrance bangunan ini ditandai oleh tempat ticket box , kemudian masuk langsung dihadapkan pada hall sebagai tempat pengunjung terlebih dahulu untuk melihat objek pameran pengenalan senjata secara bebas. Dan kemudian setelah mengetahui jenis senjata yang dipamerkan masuk pada massa bangunan kedua berupa aplikasi senjata yang telah dikenalkan pada massa pertama.



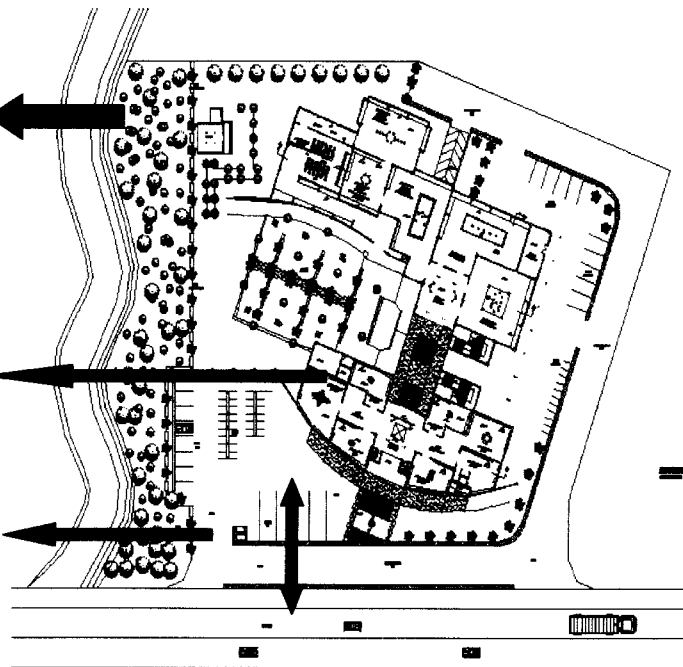
## BAB V

### DESAIN FINAL

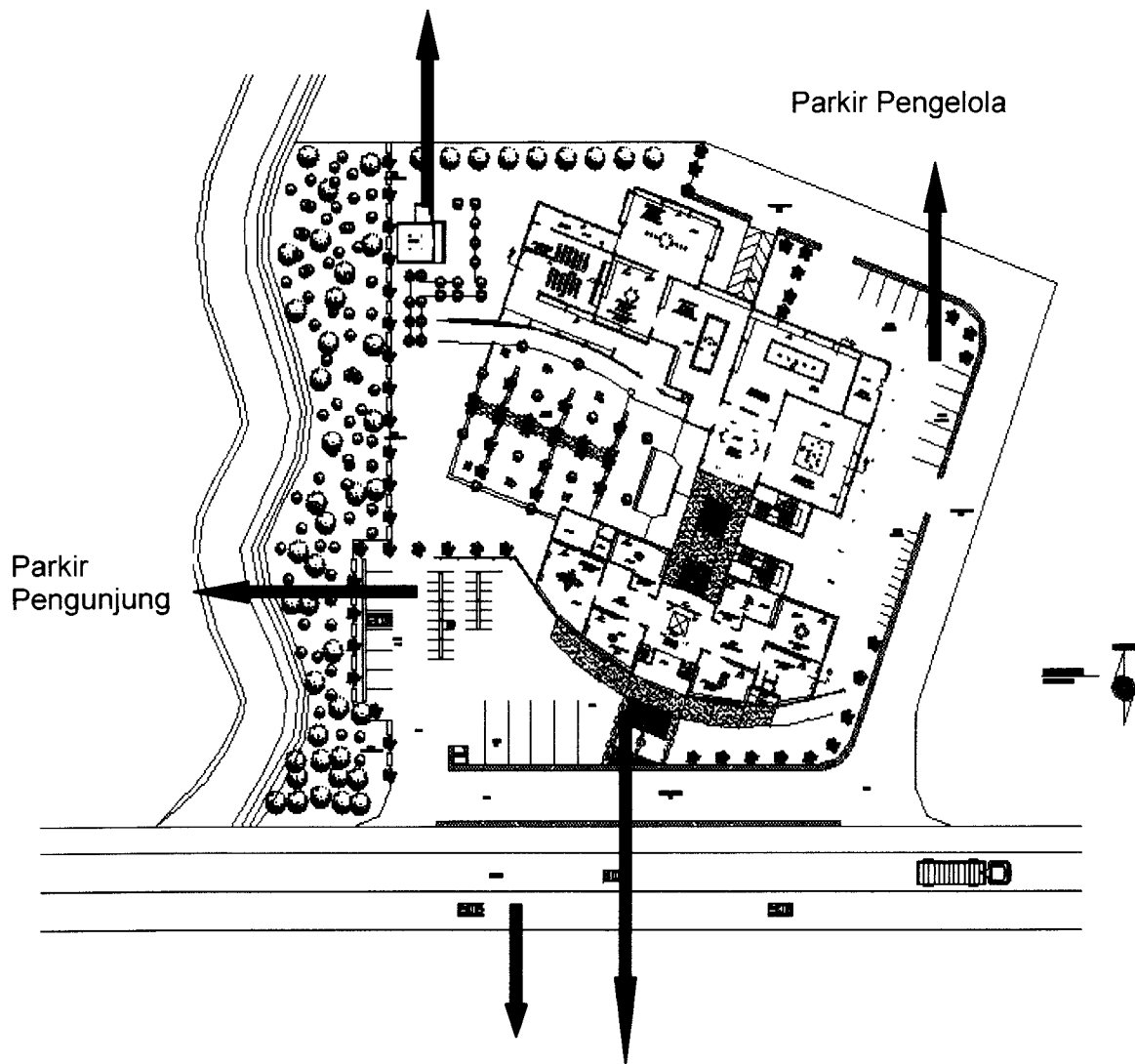
Bab ini membahas tentang proses perancangan lebih lanjut distudio. Adapun proses desain perancangan studio dimulai setelah semua proses desain pra rancangan selesai. pembahasan bab desain final ini umumnya membahas tentang penjelasan lebih rinci konsep desain museum senjata kedalam gambar kerja yang dilakukan dalam proses studio, termasuk perubahan yang terjadi.

Gambar desain final dimulai dari penjelasan mengenai konsep tata ruang luar terhadap citra bangunan. Konsep citra bangunan diambil dari proses transformasi bentuk senjata yang kemudian diaplikasikan kedalam penampilan bangunan museum. Adapun penjelasan lebih rinci desain final antara lain sebagai berikut :

Gambar disamping merupakan gambar site plan yang telah final. Site bangunan museum senjata ini terletak didaerah condong catur ( ring road ). Dengan oreientasi fasad bangunan kearah selatan yang langsung berhadapan dengan ring road. Sedangkan untuk entrance pada site museum terletak disudut barat bangunan. Entrance ditandai dengan area konservasi vegetasi yang memanjang secara vertikal kearah utara.



☆ . Site Plan.



Untuk massa bangunan museum sendiri berorientasikan pada arah utara selatan namun sudut perletakan massa bangunan tidak persis pada sudut  $0^\circ$ . Posisi bangunan miring hingga  $20^\circ$ , supaya fasad bangunan terlihat dari lalu lintas di jalur ring road sebagai fokus bangunan pada bagian depan.







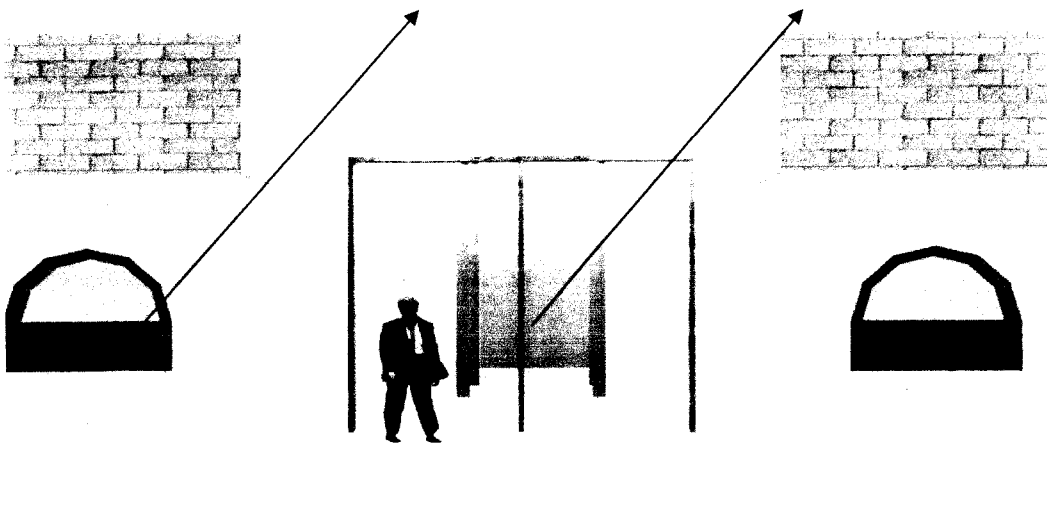
## . Denah.

Proses masuk kedalam kawasan bangunan museum senjata diawali dari entrance yang berada di sisi barat dari ring road. Pada entrance bangunan pengunjung langsung diarahkan menuju area parkir

Setelah itu pengunjung masuk melalui selasar yang berada pada sisi barat masa bangunan pengenalan senjata . Lalu diarahkan ke entrance utama bangunan yang didalamnya terdapat dua ticket box. Kemudian pengunjung masuk pada hall utama masa bangunan pengenalan senjata.

Tanda masuk awal bangunan museum ini dengan dua pasang ticket box yang mengapit pintu utama menuju hall utama massa pertama.

Entrance awal bangunan museum senjata ini khusus untuk para pengunjung bangunan.

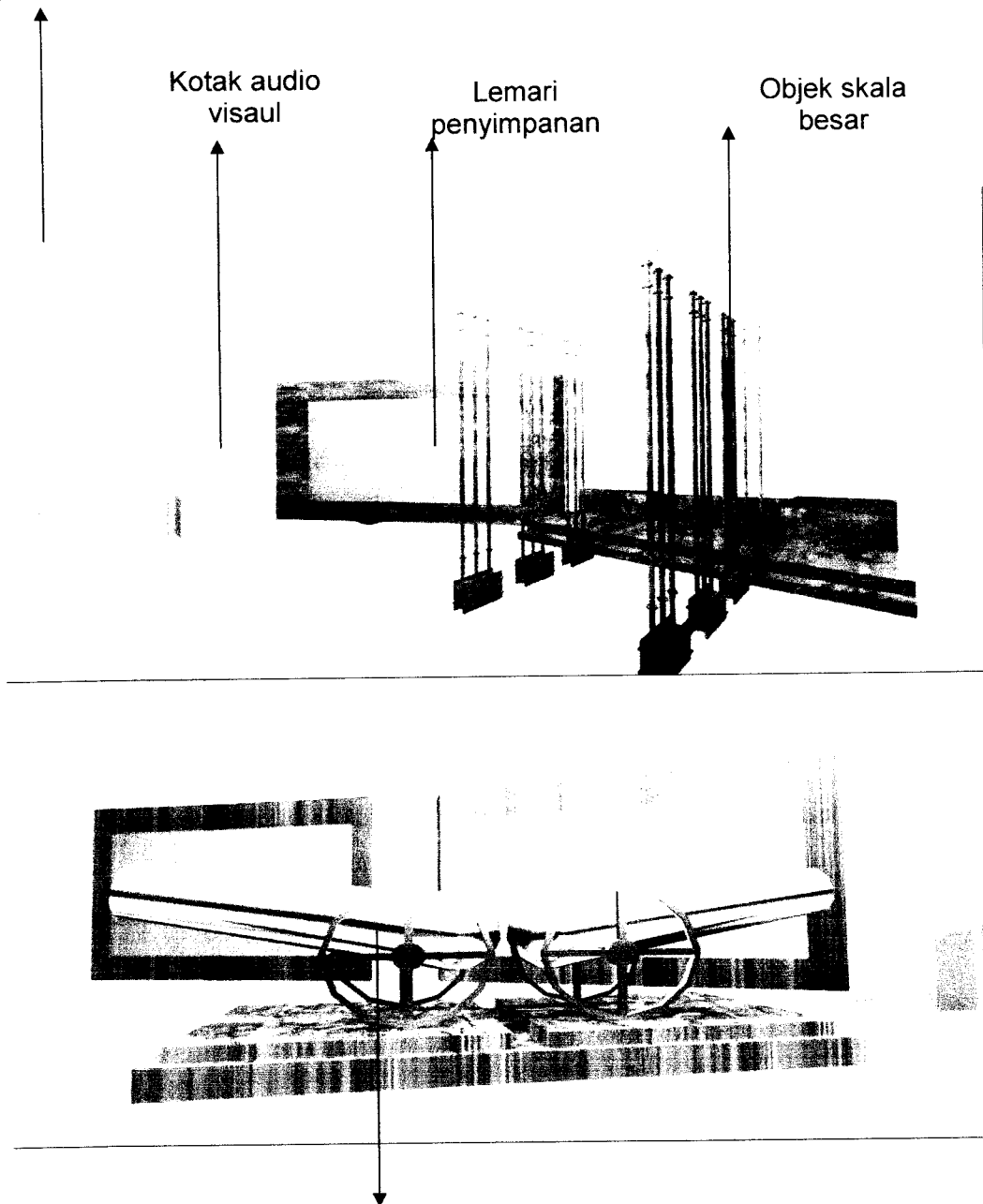


Dalam hall ini adanya elemen - elemen pembatas, namun bebas. Pengunjung bebas memilih ruangan mana yang lebih dahulu dilihat dengan patokan 4 batang reling stainless yang berfungsi sebagai sky light. Didepan elemen sky light terdapat satu sisi dinding yang mengarahkan pada bangunan selanjutnya dan juga berfungsi membatasi kebebasan pengunjung dalam massa tersebut. Pada sisi dinding tersebut adanya pembagian fungsi tiap sisi, yang fungsinya berbeda - beda. Fungsi sisi dindingnya antara lain sebagai relief dan sebagai visualisasi ke massa aplikasi senjata yang berbentuk elemen kaca bening.





Contoh ruang pameran pengenalan senjata beserta dengan objek – objek yang dipamerkan. Ruangan dibawah ini adalah ruang pameran tombak yang mewakili ruang – ruang pameran senjata tajam.



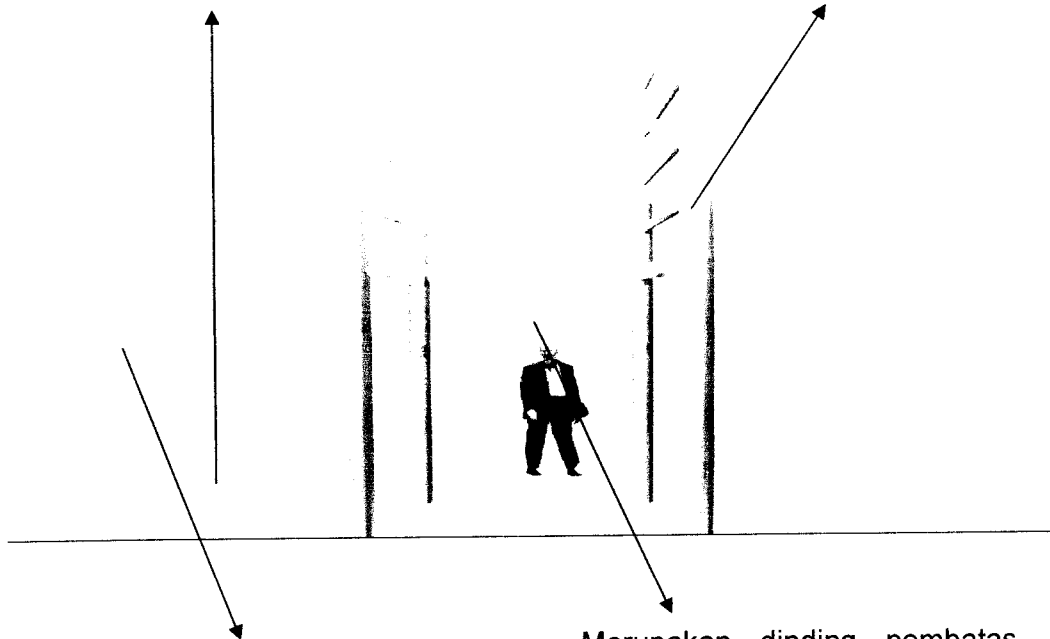
Ruang diatas merupakan ruang pameran senjata api, yakni ruang pameran meriam. Dimana objek dengan ukuran tertentu diletakkan ditengah sedangkan untuk ukuran kecil diletakkan dilemari penyimpanan. Fasilitas lain sebagai sarana informative yaitu kotak audio visual kecil.





Hall utama yang membagi dua jenis dua pameran jenis senjata. Dan di hall ini pengunjung bebas memilih yang mana terlebih dahulu untuk dikunjungi.

Ditengah hall terdapat area batang sky light yang berfungsi sebagai pengontrol arah mana pengunjung untuk lebih dahulu melihat ruang pameran.



Dua pintu keluar menuju massa berikutnya yang dibatasi oleh satu dinding pembatas.

Merupakan dinding pembatas menuju ruang berikutnya, fungsi utamanya sebagai pembatas dan pengunjung dapat melihat ke depan melalui kaca yang ada di depan reling.

Setelah semua ruang dikunjungi ,pengunjung kemudian diarahkan keluar masa bangunan pengenalan senjata melalui 2 sisi dinding pembatas tadi dengan point pintu keluar.

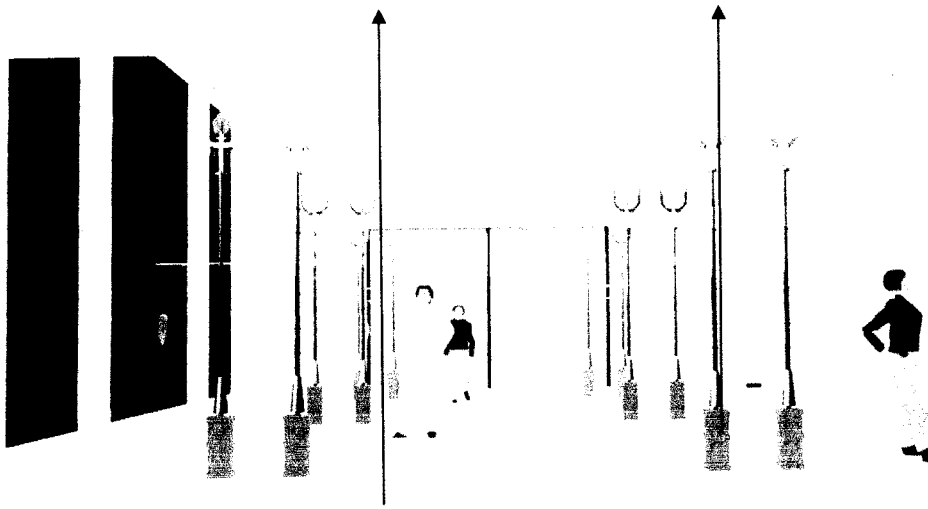
Pengunjung kemudian dihadapkan pada selasar penghubung antara 2 massa bangunan. Pada selasar bangunan adanya elemen-elemen penegas baik itu dari segi material atau elemen-elemen penegas lainnya. Adapun elemen-elemen tersebut antara lain : permainan material lantai yang berbeda dan terdapat 4 lampu pada satu jalur sisi. Bentuk lampu mengikuti bentuk dari bentuk jenis senjata yang berada di dalam ruang pengenalan senjata. Pola peletakan lampu dalam selasar mengikuti alur jalan dengan titik point terakhir pintu masa bangunan aplikasi senjata.





Selasar yang langsung menuju pada massa bangunan aplikasi senjata secara horisontal.

Element lampu yang mempertegas jalur selasar menuju massa berikutnya.



Pada masa bangunan aplikasi senjata, pengunjung masuk dalam hall terakhir. Disini pola ruang pameran dibagi 2, pertama ruang pameran aplikasi senjata yang kedua ruang pameran simbol kebudayaan. Di dalam ruang pameran simbol kebudayaan dibagi lagi menjadi 2 yaitu ruang simbol kesenian dan ruang simbol upacara. Di dalam ruang simbol ini pengunjung bebas memilih mana yang terlebih dahulu dikunjungi. Pada sisi hall sebelah barat terdapat ruang aplikasi senjata melalui peristiwa-peristiwa besar yang ada di Yogyakarta

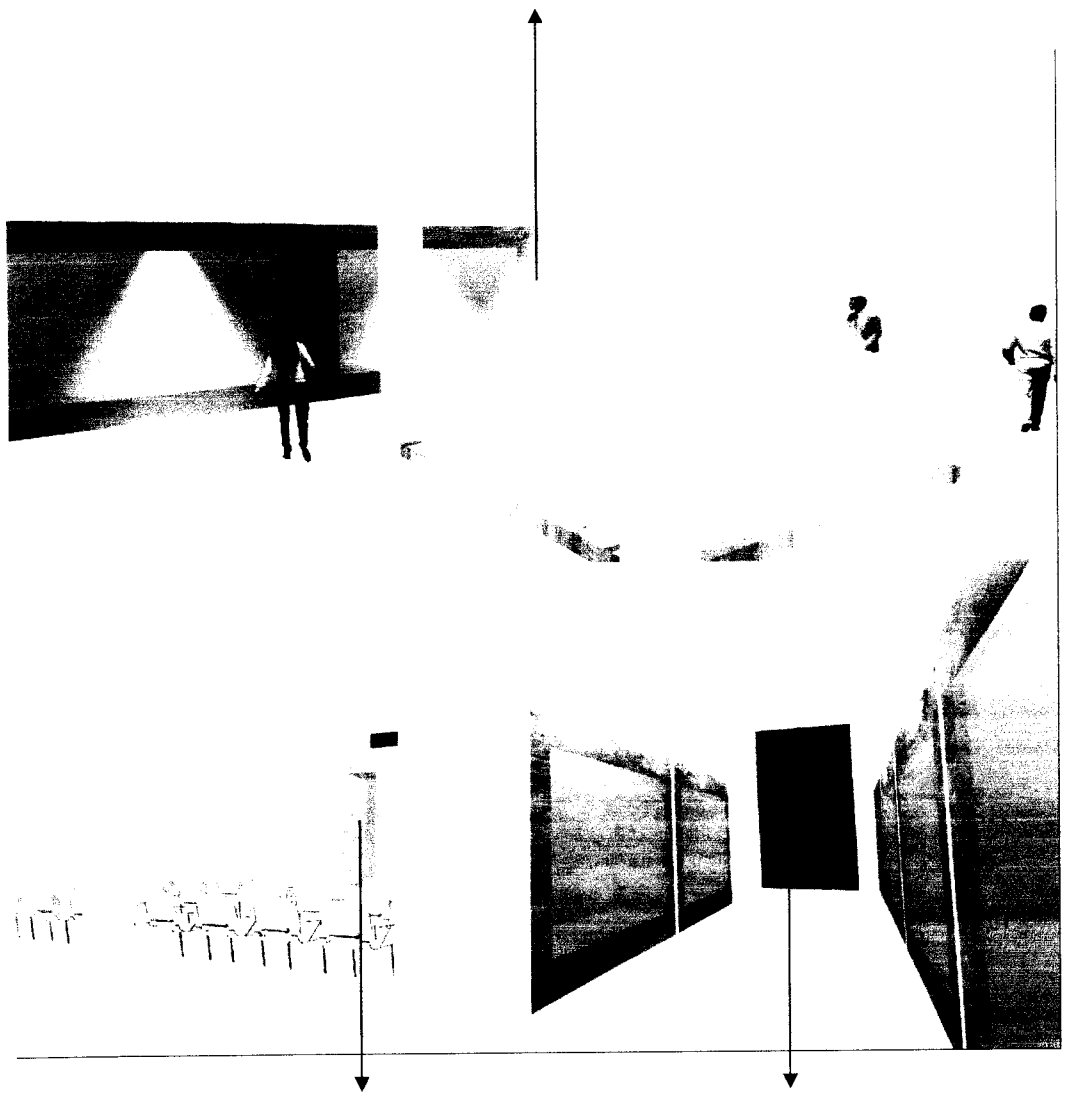
Disini pengunjung harus mengikuti alur periode peristiwa yang dipamerkan. Adapun alur periode peristiwa yang dipamerkan antara lain:

1. Awal pembentukan Yogyakarta 1755
2. Penyerangan Inggris terhadap Kraton Yogyakarta 1812
3. Perang Jawa Diponegoro 1825
4. Perang Dunia 2 1942 – 1949





Ruang aplikasi senjata dari segi symbol kebudayaan. Dalam ruang ini senjata dicampurkan dengan pemakainya tidak terpisah – pisah lagi menurut jenis senjata masing – masing.



Salah satu contoh ruang peristiwa konflik fisik. Ruang ini adalah ruang audio visual dalam bentuk documenter.

Jalan menuju keluar setelah mengunjungi semua objek yang dipamerkan dimuseum senjata.

Kemudian pengunjung keluar langsung dihadapkan pada open space(taman). Di taman ini pengunjung dapat beristirahat sambil menikmati pertunjukan yang berada di panggung yang berada di sisi timur.

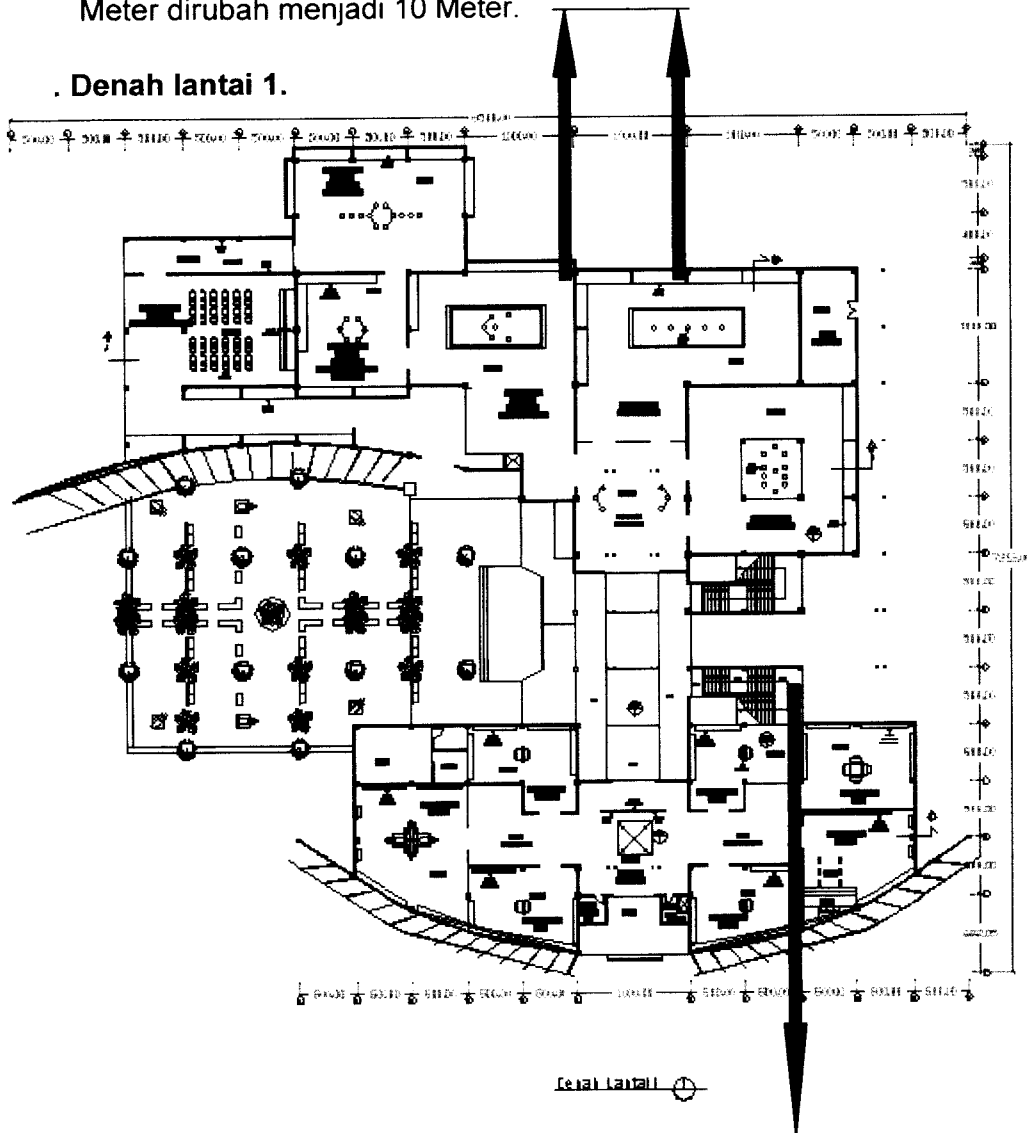




Pada denah lantai dasar ini ada terjadi perubahan didalam proses perancangan studio dari proses skematik desain. Adapun perubahan tersebut antara lain :

- Pada sistem struktur kolom pola ruang pameran yang di desain skematik memakai pola kolom dengan ukuran jarak antar kolom 5 Meter dirubah menjadi 10 Meter.

. Denah lantai 1.



- Pola perletakan kamar mandi yang semula diletakan didalam massa bangunan aplikasi senjata, kemudian dipindahkan dibawah tangga khusus untuk area lantai 1 saja.

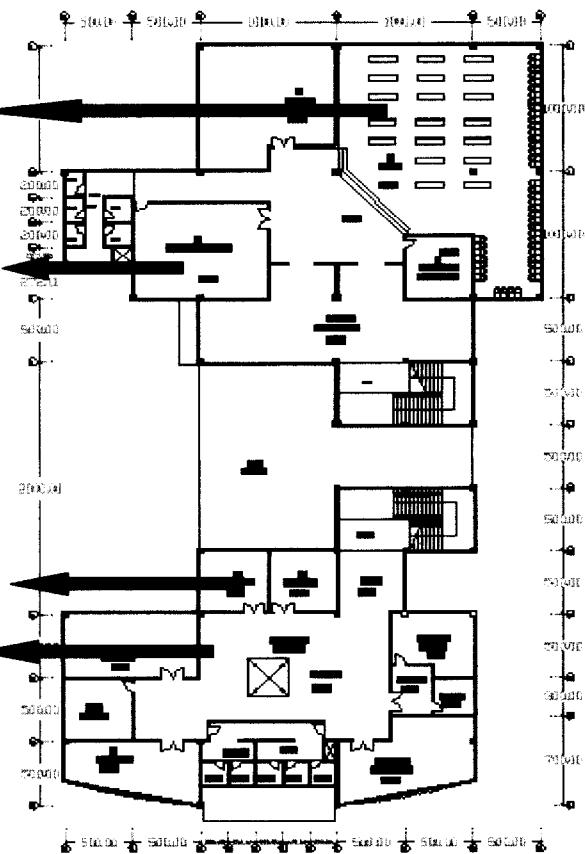




- Pada ruang pameran aplikasi simbol kebudayaan terjadi perubahan dinding pembagi antara simbol kesenian dan upacara dibagi secara horisontal serta ditambah ruang pengendali pameran.
- Pada pintu masuk ke dalam ruang pameran aplikasi senjata adanya hall kecil sebagai awal dari proses periode peristiwa.
- Pada taman ( Open space ) adanya titik fokus dari lengkung ruang aplikasi senjata dengan bentuk pot bulat sebagai pusat dari taman serta arah barat timur sebagai orientasi taman tersebut.

### . Denah lantai 2.

- Pada lantai 2 ini perubahan tidak terlalu banyak hanya pada masa aplikasi dulunya berfungsi sebagai ruang seminar dirubah menjadi ruang perpustakaan. Dan tata lay out nya ditambah dengan ruang koleksi audio, serta hall besar menjadi hall kecil dibagi 2 bagian.
- Pada masa pengenalan senjata perubahan hanya pembesaran hall dan dua ruang sekretaris bendahara dimundurkan sejajar dengan ruang masuk perkantoran.
- Untuk lantai 3 tidak ada perubahan.

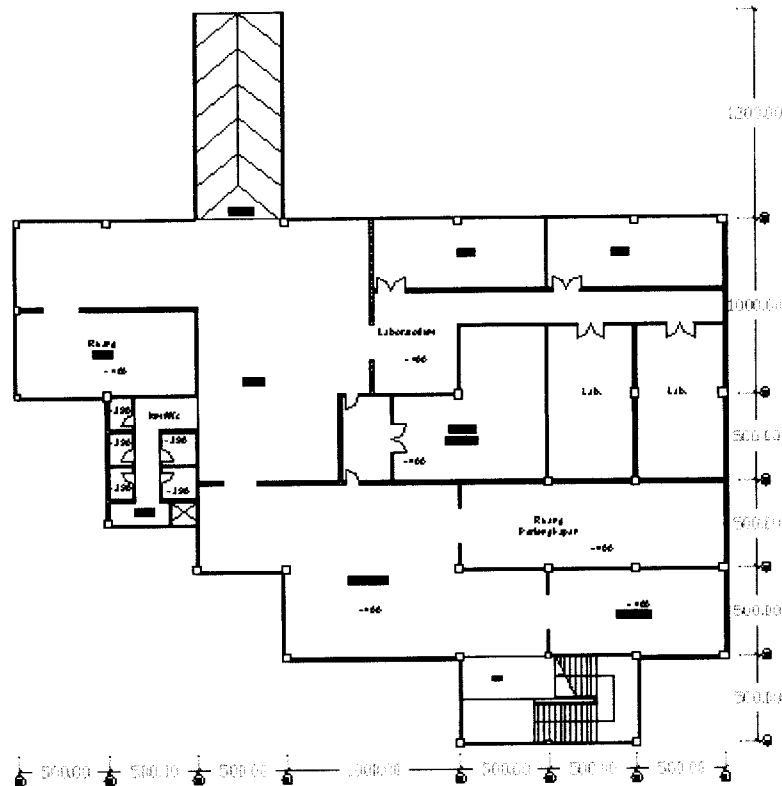



Denah Lantai 2





## . Denah lantai basement.



Denah Lantai Basemen 

- Sedangkan untuk lantai basement ini perubahan ruang hanya pada laboratorium pola ruangnya yang ditampilkan diperjelas lagi fungsi ruang – ruangnya.
- Untuk ruang kurator hanya dipertegas perletakkannya supaya dapat mengakses antar ruang – ruang dibasement, sebagai pengatur dari pendisplayaan objek pameran.
- Antara hall dengan ruang pengiriman barang dibatasi oleh dinding supaya dapat mempertegas fungsi ruang – masing

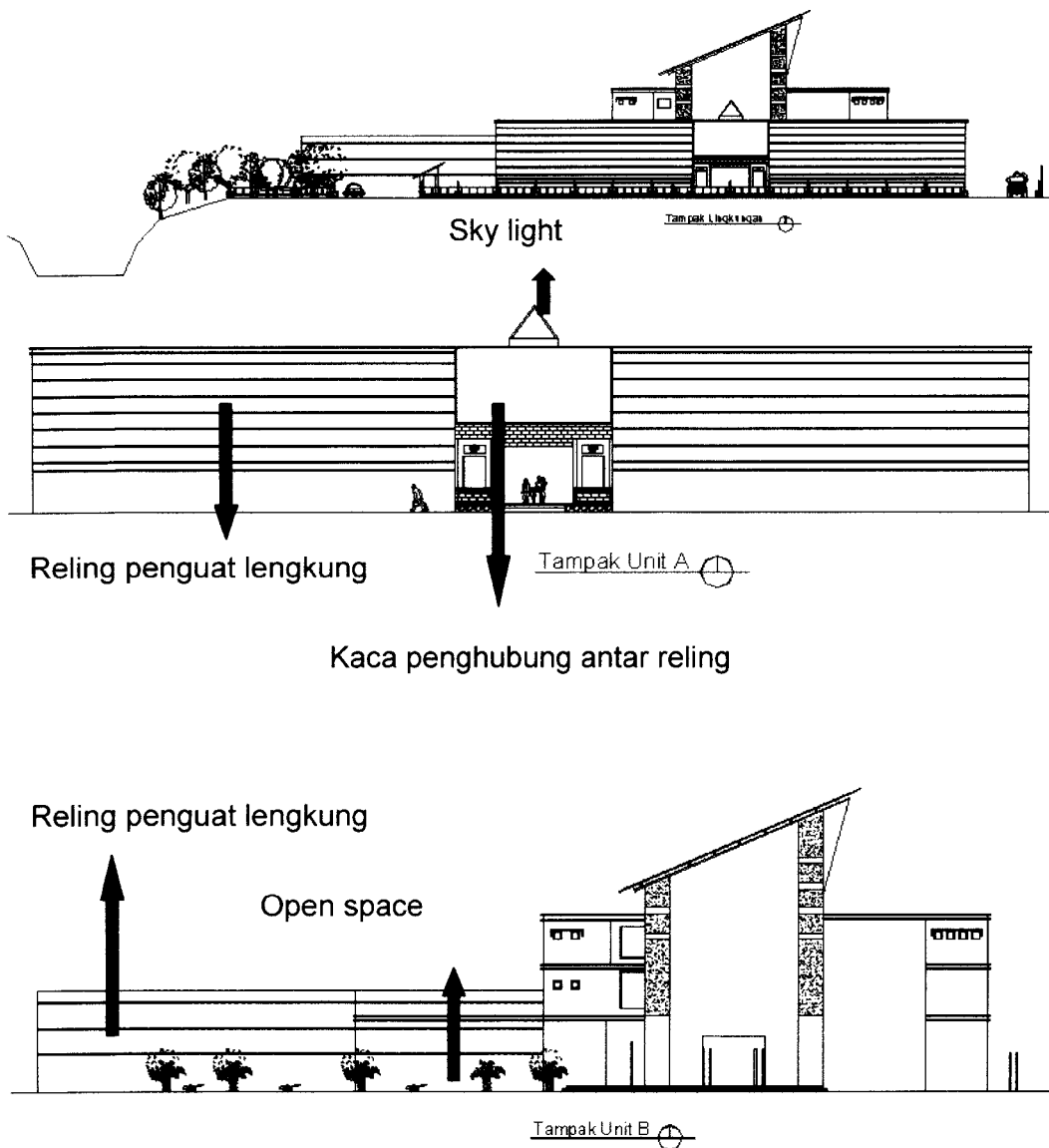




## . Fasad bangunan.

Untuk fasad bangunan pada studio tidak jauh beda dengan konsep transformasi bangunan yang ada di bab skematik desain. Hanya saja yang terjadi perubahan pada fasad bangunan yang terletak dielemen penguat lengkung ( bentuk busur ) yaitu reling pada dinding lengkung arah perkuatannya mengikuti lengkung dinding.

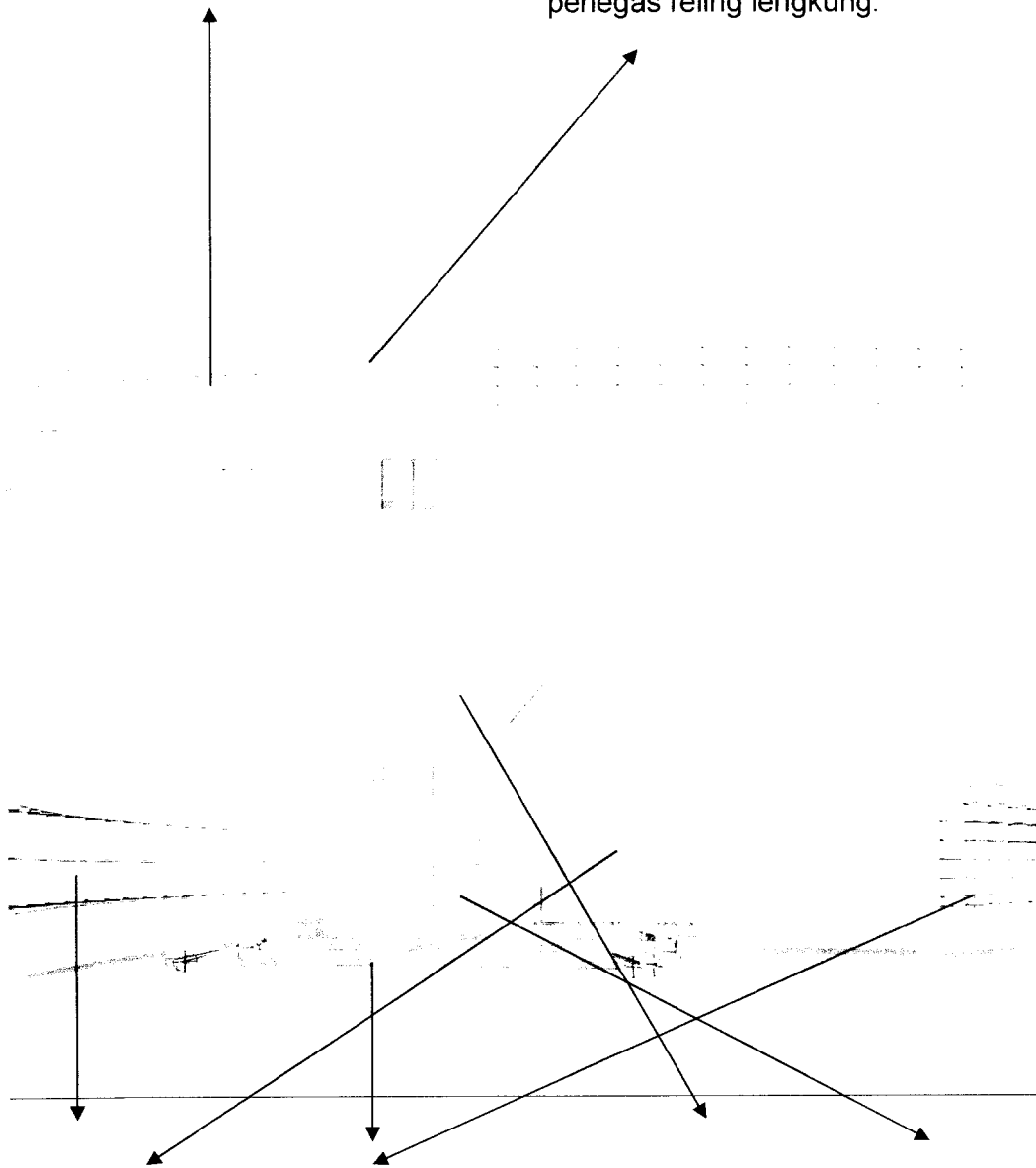
Dan juga pada bagian atas entrance bangunan diberi kaca berbentuk persegi guna memperkuat kesan lengkung yang menerus pada reling bagian depan.





penampilan bangunan museum senjata secara 3 dimensional. Yang mentransformasi dari bentuk busur panah.

Dinding masih yang berbentuk lengkung dengan ditengah terdapat element kaca sebagai penegas reling lengkung.

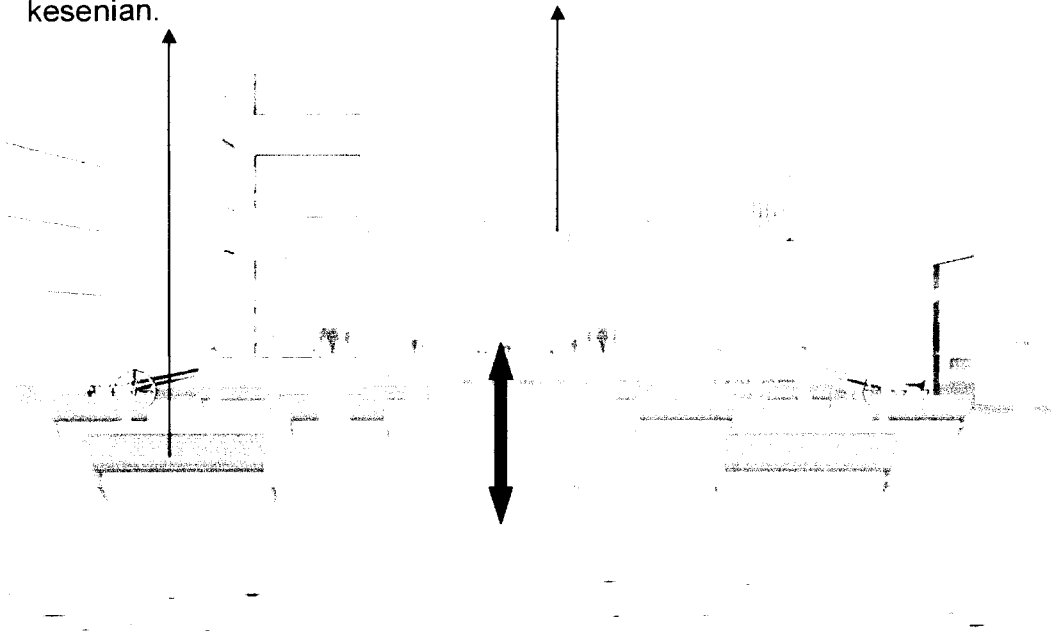


Tampak bangunan dari arah barat adanya dua lengkung yang dipecah oleh taman ( open space ). Bangunan museum ini terdiri dari dua massa bangunan yang dihubungkan dengan selasar dan selasar sebagai orientasi dari arah open space.

Pada bagian atap bangunan menggunakan atap miring dengan maksud mengadopsi dari bentuk dan sifat dari senjata tajam. Sehingga dari depan bangunan ini adanya penegas dari segi horizontal ( lengkung ) dan ada dari segi vertical hall tiap lantai pada massa aplikasi senjata.



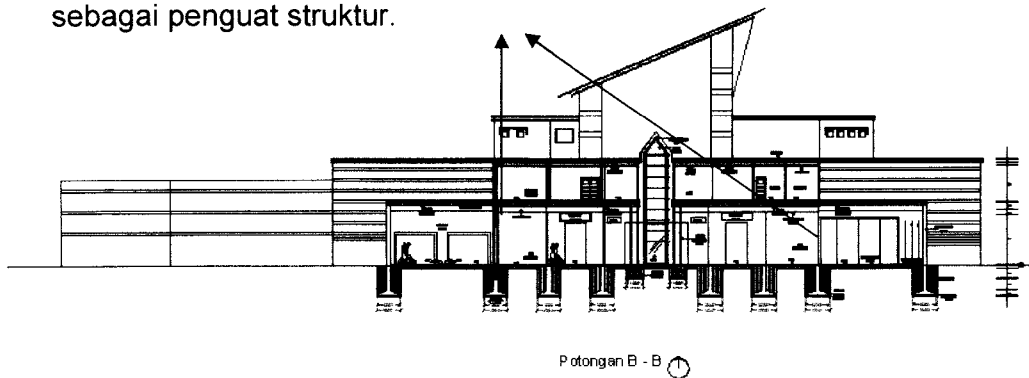
Bentuk dari open space yang berada diantara massa pengenalan dan penggunaan senjata. Taman ini berorientasi pada arah timur barat. Sisi timur sebagai depan dimana terdapat panggung kecil untuk pentas kesenian.



**. sistem perkuatan bangunan.**

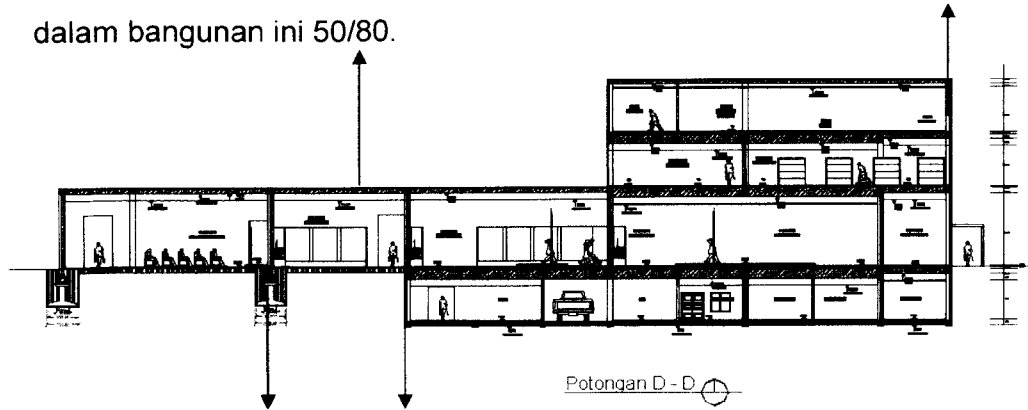
Untuk sistem perkuatan bangunan museum senjata ini dengan menggunakan struktur rangka dan pada perkuatan bagian bawah dengan menggunakan fondasi serta plat basement.

Bentuk umum perkuatan bangunan ini dengan system rangka berupa kolom dan balok sebagai penguat struktur.

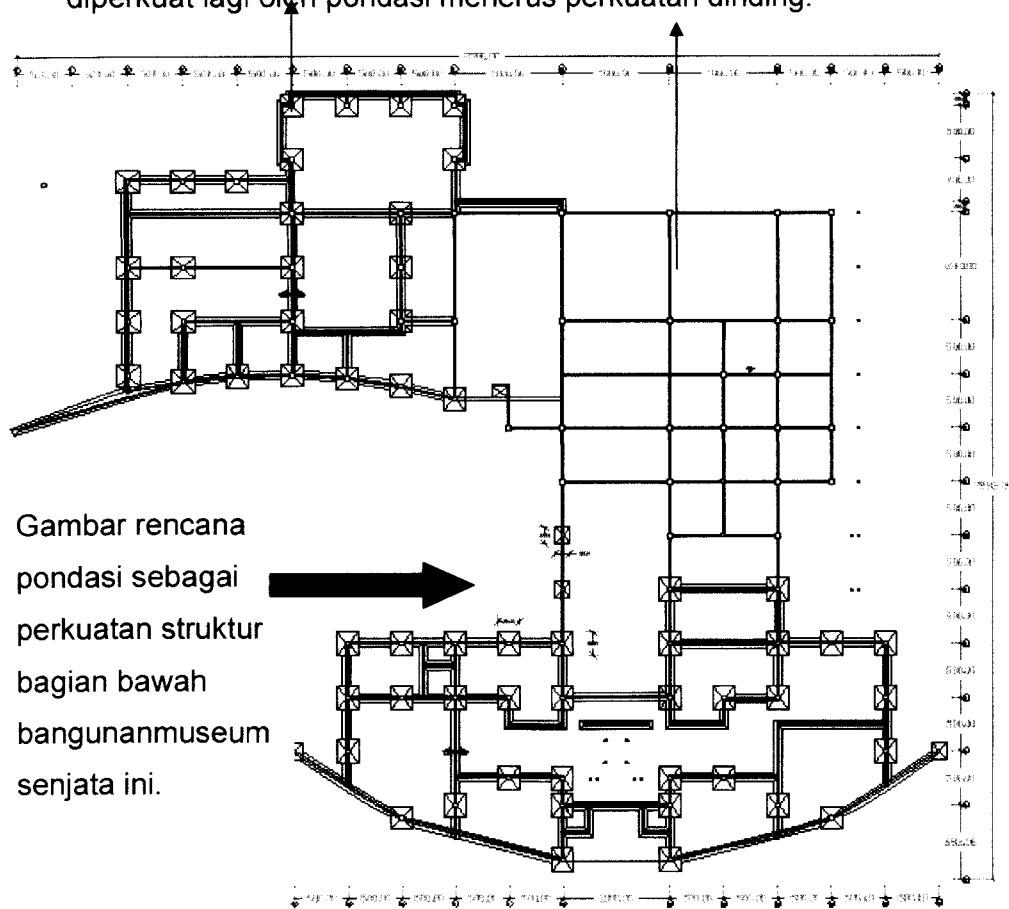


Secara horisontal strukturnya dengan balok dan plat dengan bentang rata – rata 10 meter, jadi balok yang digunakan dalam bangunan ini 50/80.

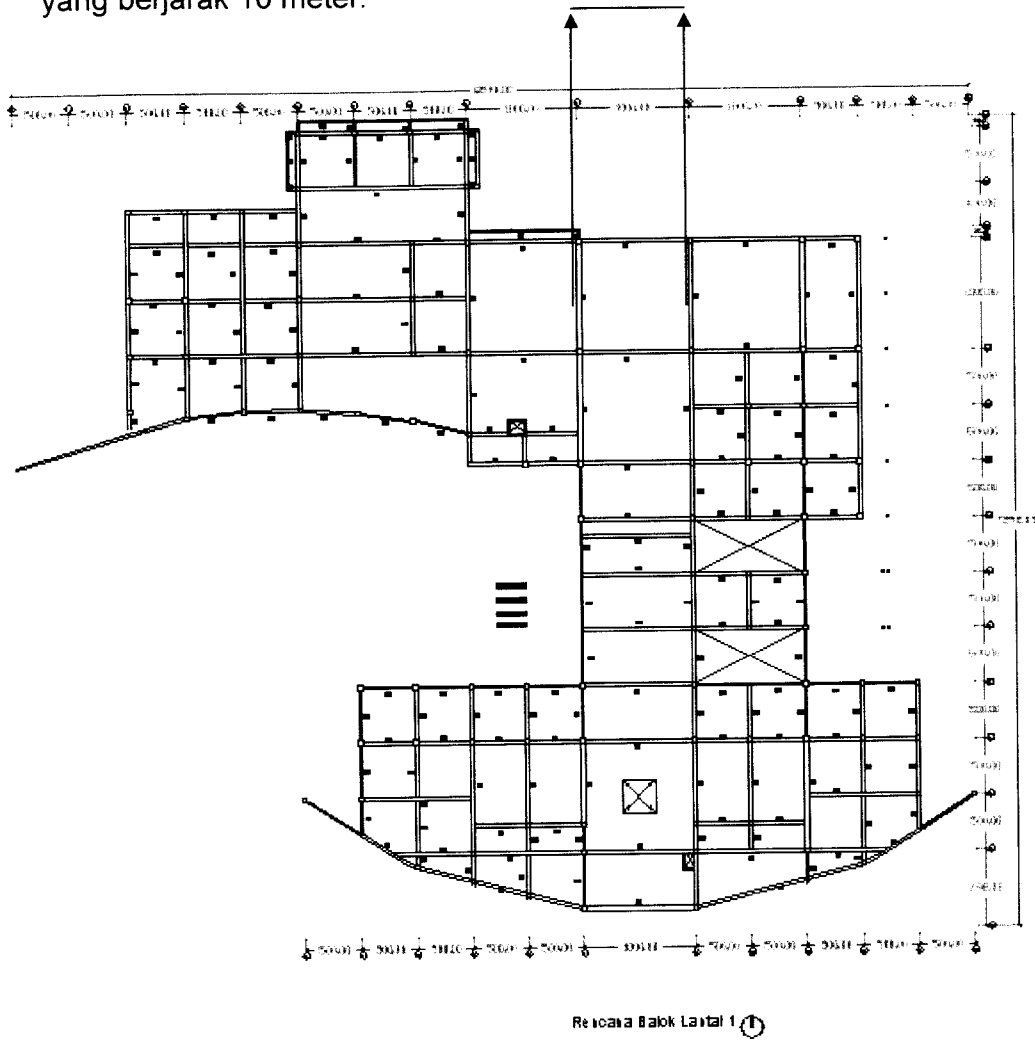
Secara vertikal dengan kolom 40/40 untuk penyangga bangunan 3 lantai ini.



Pada bagian bawah merupakan gabungan perkuatan antara palat basement dengan fondasi footplat mengikuti titik kolom serta diperkuat lagi oleh pondasi menerus perkuatan dinding.



Gambar dibawah ini merupakan pola dari perkuatan secara menyeluruh untuk bagian horizontal yaitu berupa rencana balok lantai . pola pendistribusian beban dari balok langsung pada kolom – kolom yang berjarak 10 meter.



**. Detail arsitektural .**

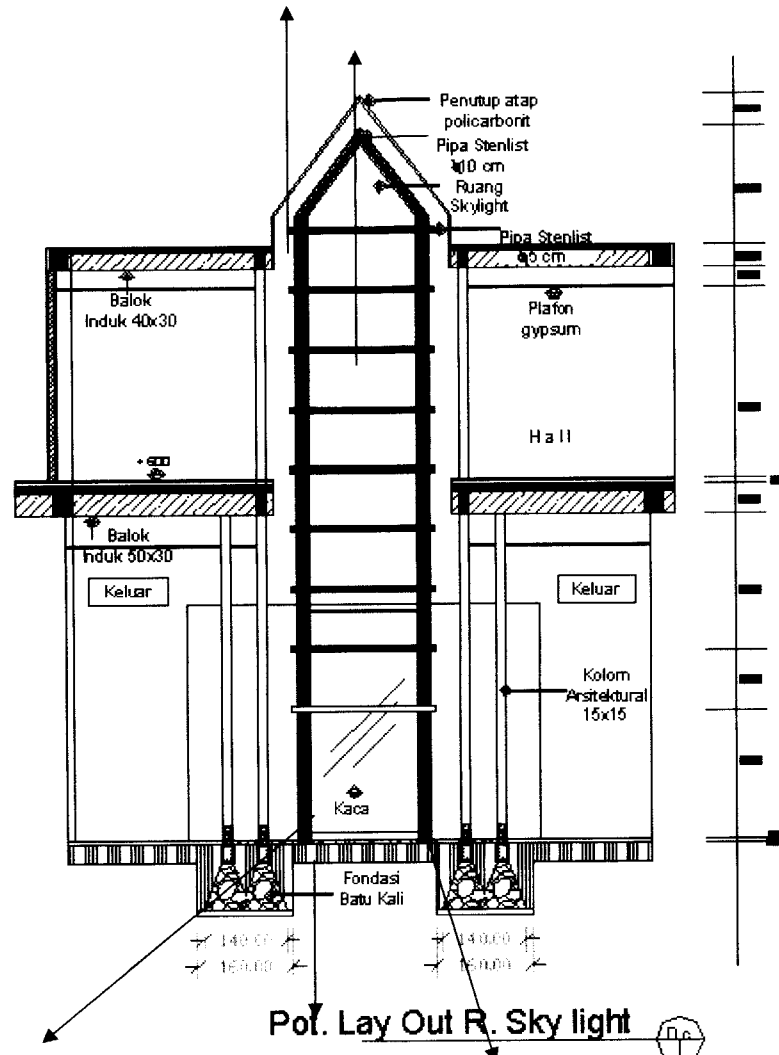
Disini menjelaskan tentang beberapa gambar detail – detail dalam bangunan museum senjata yang perlu diperlihatkan. Adapun detail arsitektural tersebut antara lain :

- Detail sky light
- Detail lampu taman dan
- Detail selasar.





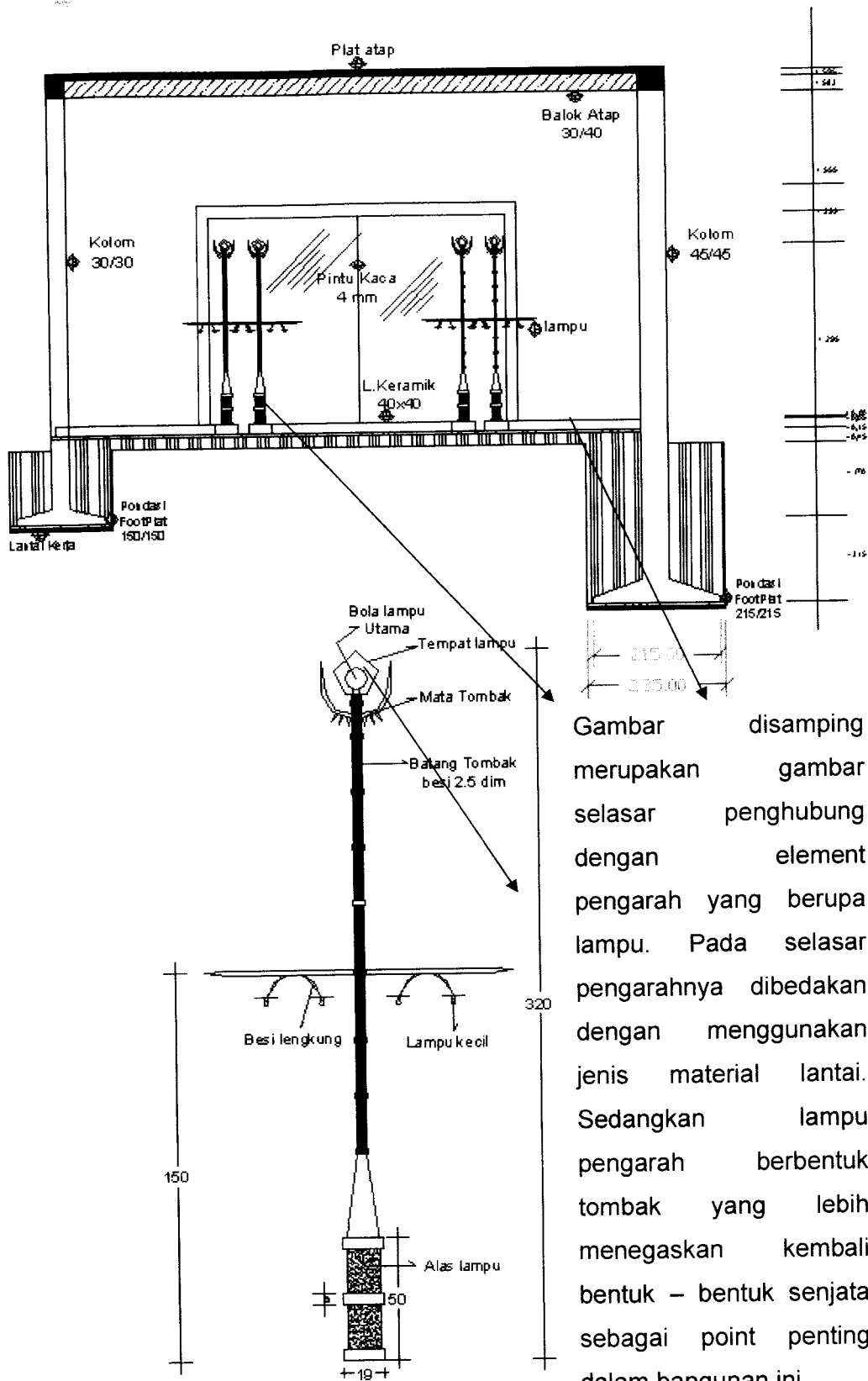
Penggunaan reling yang terbuat dari bahan stenlist sebagai pengarah pengunjung untuk memilih ruang pameran dan sebagai penerang alami namun dengan kapasitas terbatas.



Detail skylight ini menerangkan tentang proses penyinaran matahari yang masuk melalui bagian atas massa pengenalan senjata. Dengan jarak antar reling 5 meter.

Sedangkan untuk perkuatan dari skylight ini hanya ditanam disloof yang diperkuat oleh plat penguat dari baja.





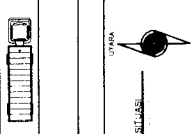
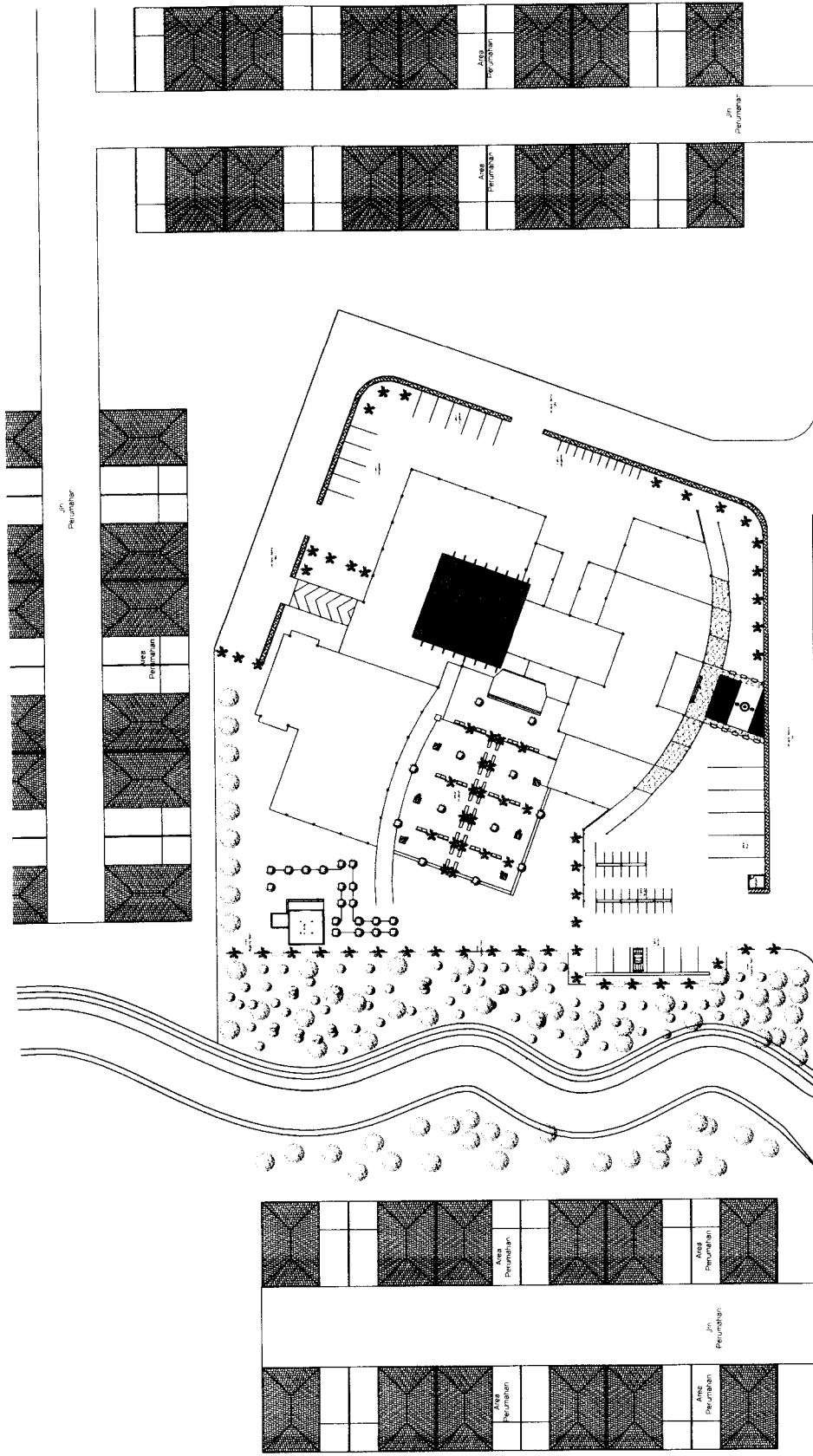
Gambar disamping merupakan gambar selasar penghubung dengan element pengarah yang berupa lampu. Pada selasar pengarahnya dibedakan dengan menggunakan jenis material lantai. Sedangkan lampu pengarah berbentuk tombak yang lebih menegaskan kembali bentuk – bentuk senjata sebagai point penting dalam bangunan ini.



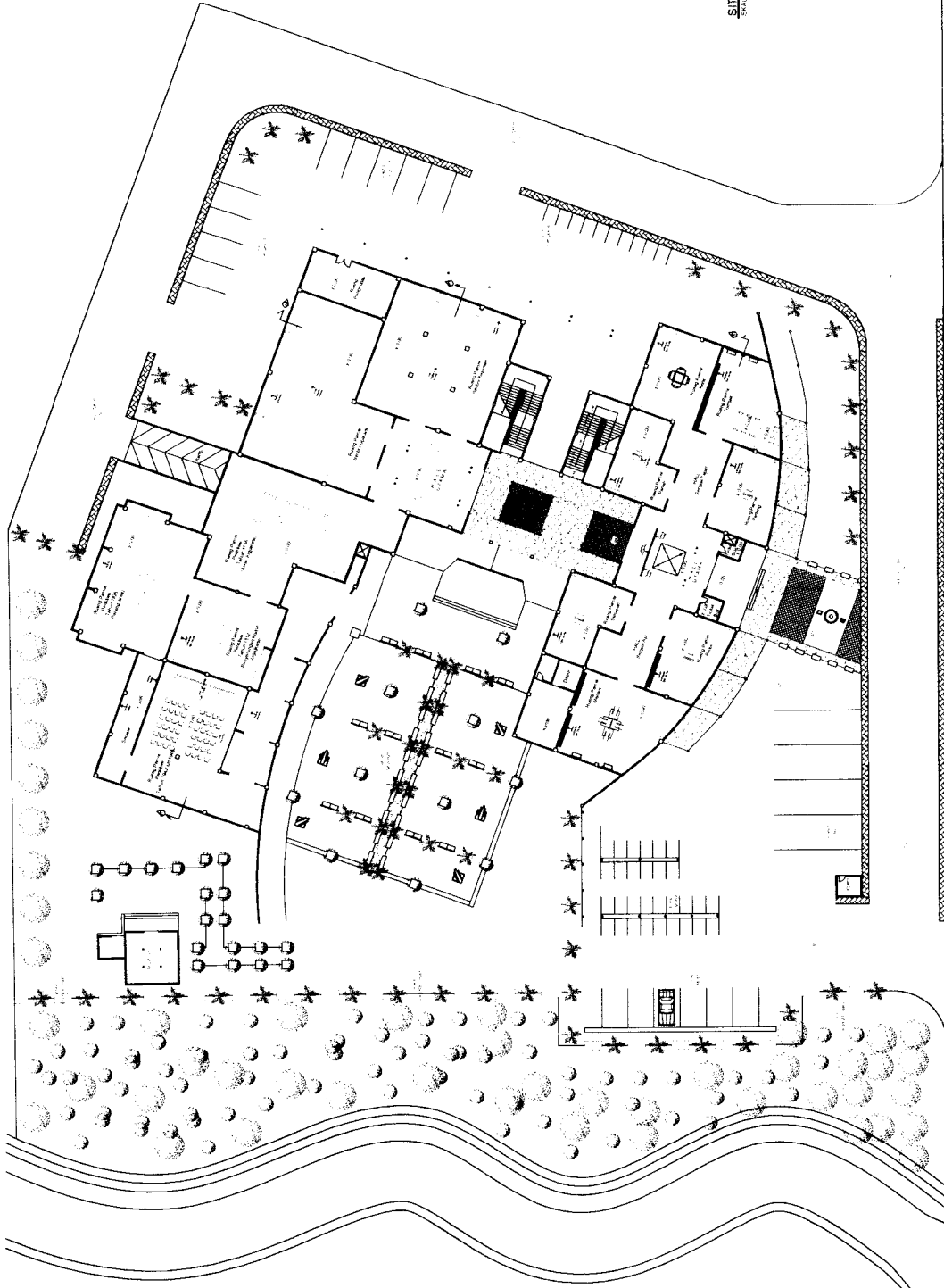
LAMPIRAN

*GAMBAR ITUDJO*





<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SEKELoa BAHU SURABAYA 2014/2015	<b>PERIODE III</b> <b>SEMESTER GENAP</b> <b>TH. AK. 2003/2004</b>		<b>MUSEUM SENJATA</b> <b>DI JOGJAKARTA</b>		DOSEN PEMBIMBING  Ir. REVIANTO B.S. March	IDENTITAS MAHASISWA NAMA DODI MORLIN NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4 TANDA TANGAN		JUDUL GAMBAR  Situasi	SKALA  1 : 300	LEMBAR KE  1	JUMLAH LEMBAR  15	PENGESAHAN
---	---	--	---	--	---	--	--	-----------------------------	----------------------	--------------------	-------------------------	------------



SITE PLAN  
SKALA 1 : 200



TUGAS AKHIR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS SRIWIJAYAN SURABAYA  
 SURABAYA

PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. AK. 2003/2004

MUSEUM SENJATA  
 DI JOGJAKARTA

DOSEN PEMBIMBING

Ir. REVIANTO B.S. March

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA DODI MORLIN

NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4

TANDA TANGAN

JUDUL GAMBAR

Site Plan

SKALA

1 : 200

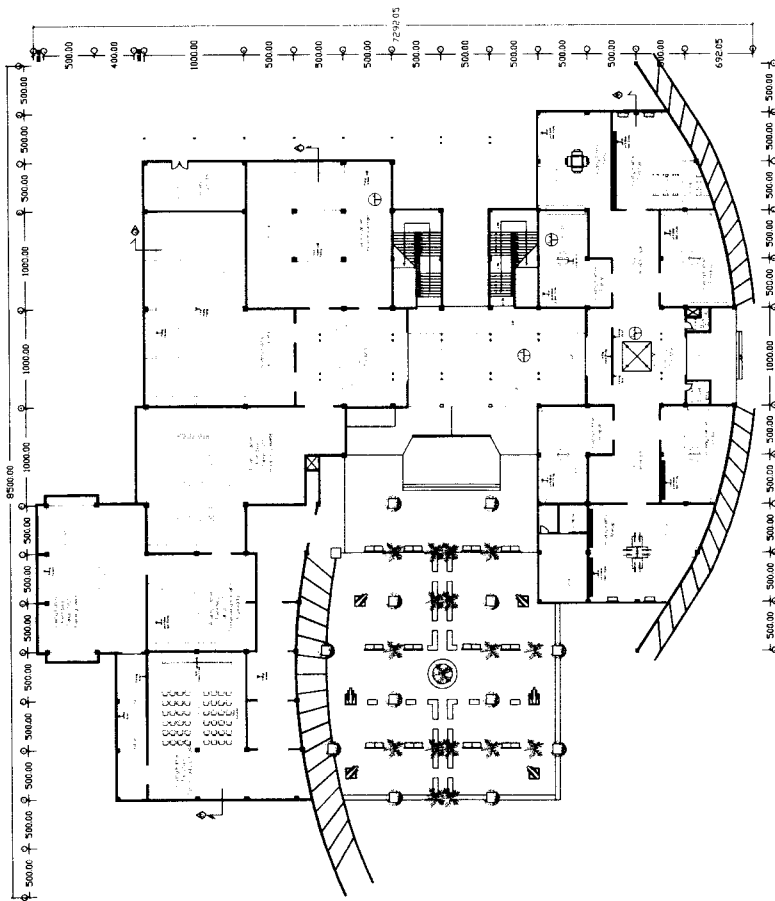
LEMBAR KE

2

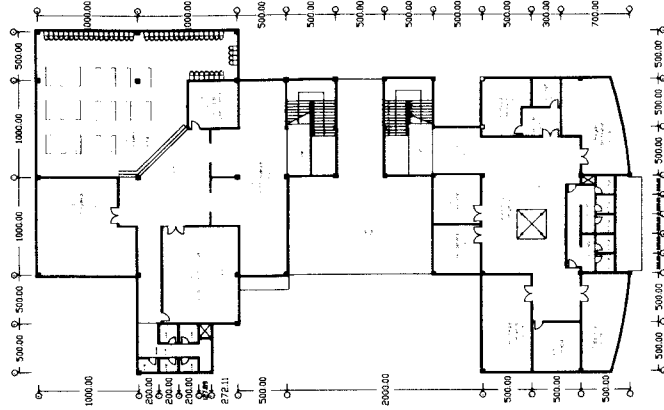
JUMLAH LEMBAR

14

PENGESAHAN



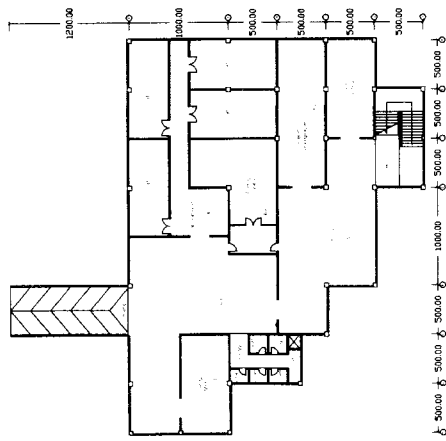
Denah Lantai 1



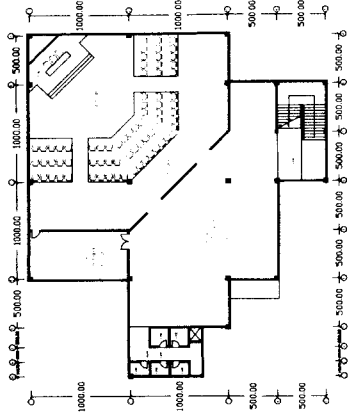
Denah Lantai 2

<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SEBELAS MAREK YOGYAKARTA	PERODE III SEMESTER GENAP TH. AK. 2003/2004		<b>MUSEUM SENJATA          DI JOGJAKARTA</b>		DOSEN PEMBIMBING  Ir. REVIANTO B.S. March	IDENTITAS MAHASISWA NAMA DODI MORLIN NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4 TANDA TANGAN		JUDUL GAMBAR  Denah Lantai 1 & 2	SKALA  1 : 200	LEMBAR KE  3	JUMLAH LEMBAR  14	PENGESAHAN



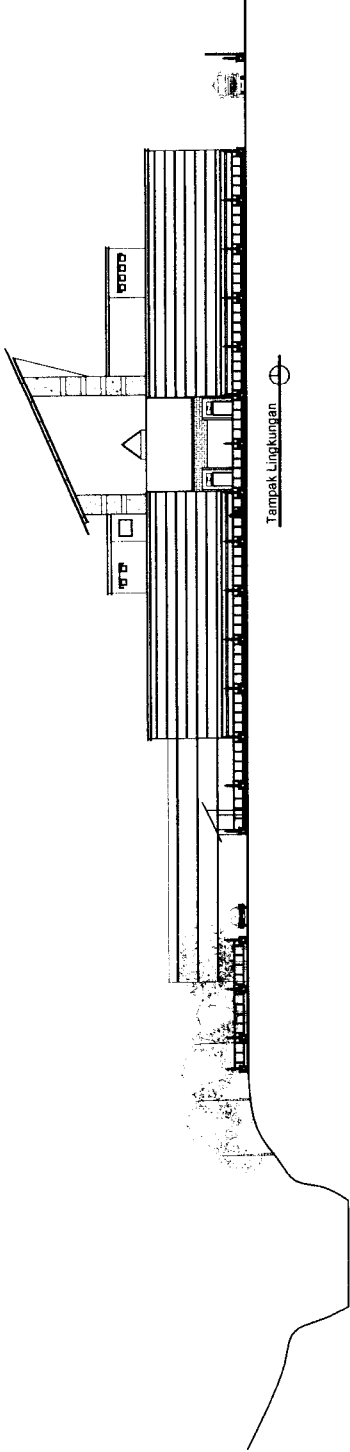


Denah Lantai Basemen

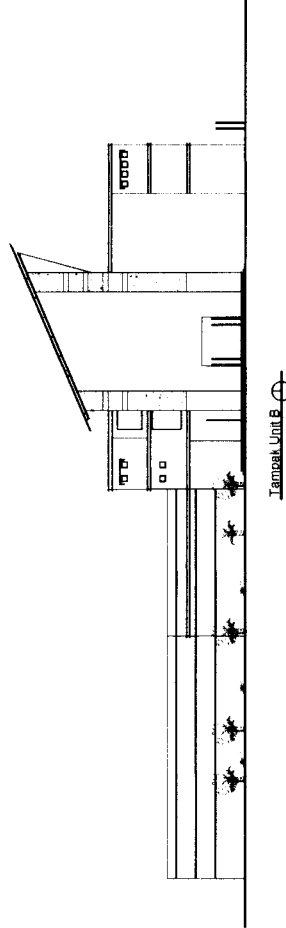


Denah Lantai 3

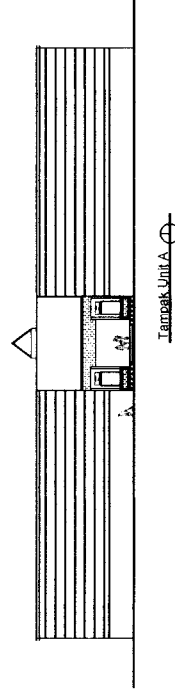
<b>TUGAS AKHIR</b> <small>JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS SEBELAS MAREK          SURABAYA</small>	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. AK. 2003/2004	<b>MUSEUM SENJATA          DI JOGJAKARTA</b>		DOSEN PEMBIMBING  Ir. REVIANTO B.S. March	IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR  <b>Denah Lantai          3 &amp; Basemen</b>	SKALA  <b>1 : 200</b>	LEMBAR KE  <b>4</b>	JUMLAH LEMBAR  <b>14</b>	PENGESAHAN
		NAMA  DODI MORLIN	NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4		TANDA TANGAN						



Tampak Lingkungan

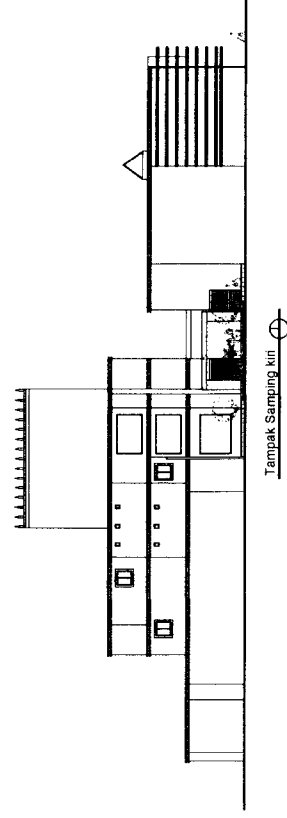
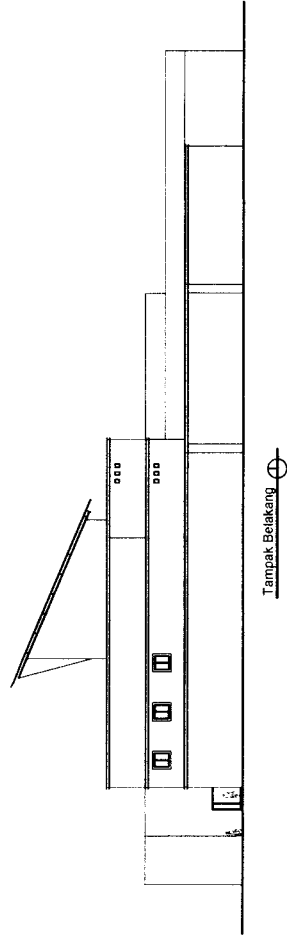
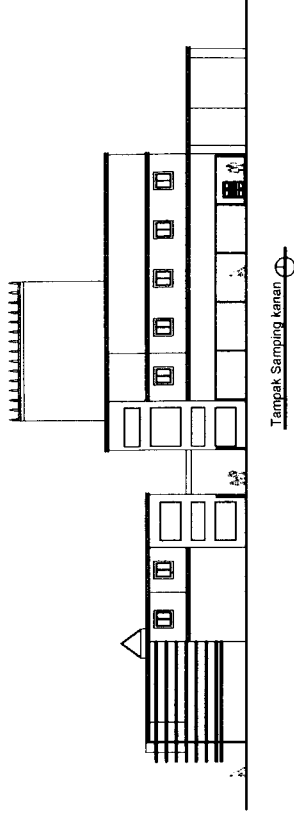
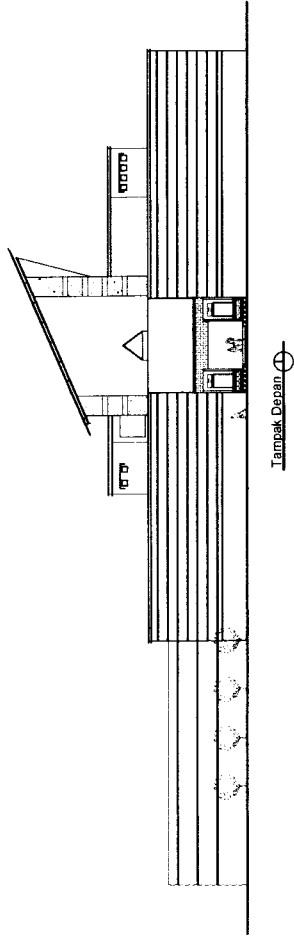



Tampak Unit B

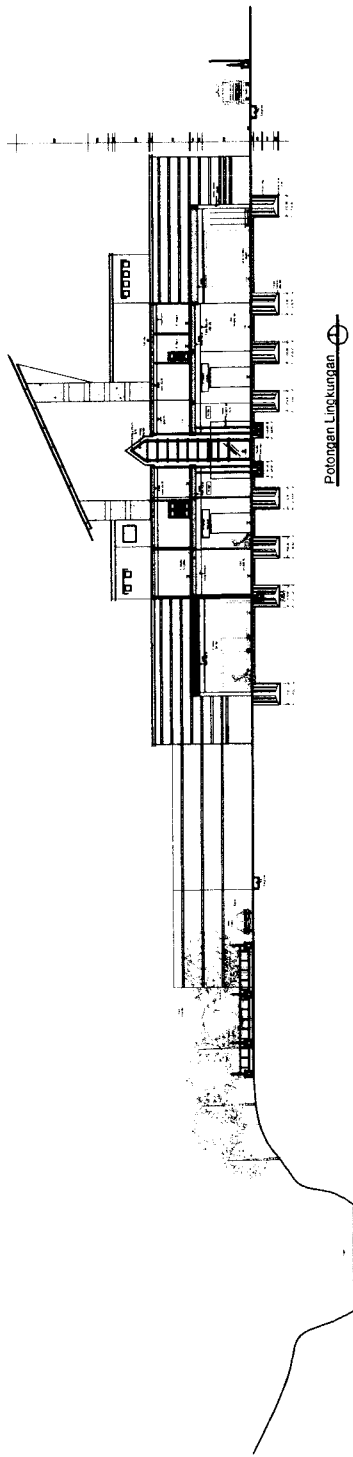


Tampak Unit A

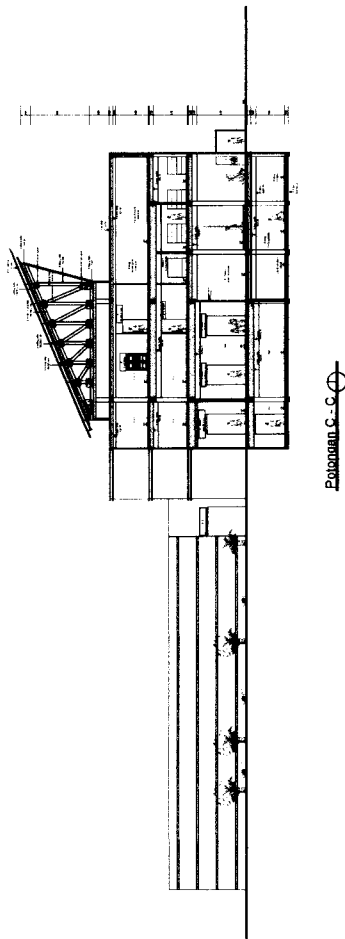
<b>TUGAS AKHIR</b> PERENCANAAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SEBELAS MAREK SURABAYA	PERIODE III SEMESTER GENAP TH. AK. 2003/2004	<b>MUSEUM SENJATA          DI JOGJAKARTA</b>		DOSEN PEMBIMBING	Ir. REVIANTO B.S. March		IDENTITAS MAHASISWA NAMA DODI MORLIN NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4 TANDA TANGAN		JUDUL GAMBAR	Tampak Lingkungan dan Unit		SKALA	1 : 200	LEMBAR KE	6	JUMLAH LEMBAR	14	PENGESAHAN



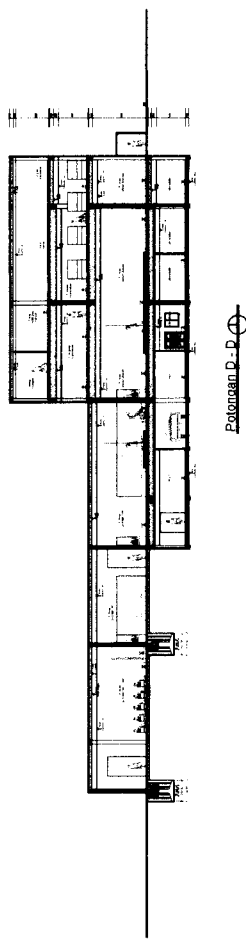
	<b>TUGAS AKHIR</b> <small>PERENCANAAN ARSITEKTUR DAN STRUKTUR</small> <small>FACULTY OF ARCHITECTURE AND STRUCTURE</small> <small>UNIVERSITAS SENJAYA</small> <small>JOGYAKARTA</small>		<b>PERIODE III</b> <b>SEMESTER GENAP</b> <b>TH. AK. 2003/2004</b>		<b>MUSEUM SENJATA</b> <b>DI JOGJAKARTA</b>		<b>DOSEN PEMBIMBING</b>  Ir. REVIANTO B.S. March	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>		<b>JUDUL GAMBAR</b> <b>Tampak Empat sisi</b>	<b>SKALA</b> <b>1 : 200</b>	<b>LEMBAR KE</b> <b>5</b>	<b>JUMLAH LEMBAR</b> <b>14</b>	<b>PENGESAHAN</b>
	<b>NAMA</b> DODI MORLIN	<b>NO. MHS</b> 9 8 5 1 2 0 1 4	<b>TANDA TANGAN</b>											



Potongan Lingkungan



Potongan C-D



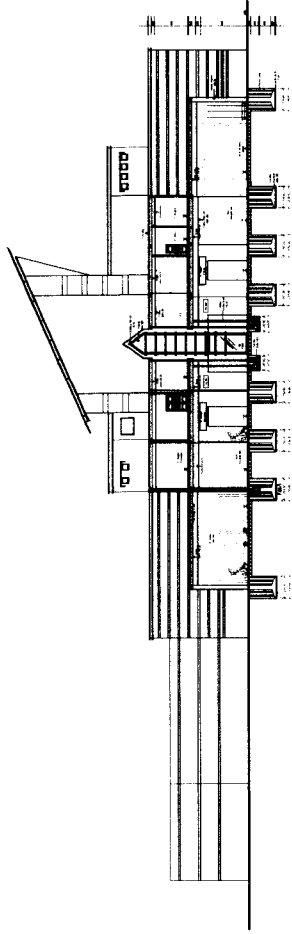
Potongan D-D

<b>TUGAS AKHIR</b> <small>BERBAS ARSITEKTUR</small> <small>FACULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small> <small>UNIVERSITAS SEBELAS MAREK</small> <small>YOGYAKARTA</small>	<b>MUSEUM SENJATA</b> <b>DI JOGJAKARTA</b>		DOSEN PEMBIMBING  Ir. REVIANTO B. S. March	IDENTITAS MAHASISWA			JUDUL GAMBAR  Potongan Lingkungan & C, D	SKALA  1 : 200	LEMBAR KE  8	JUMLAH LEMBAR  14	PENGESAHAN
				NAMA  DODI MORLIN	NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4	TANDA TANGAN					

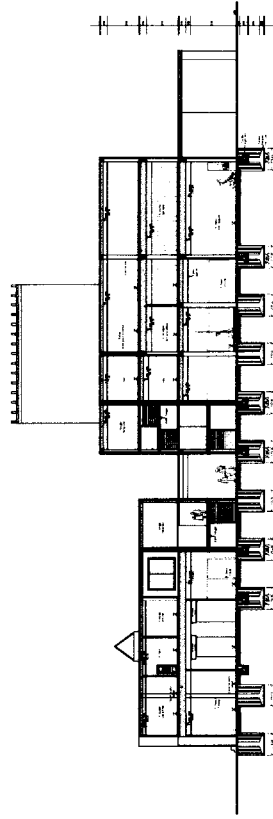
PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. AK. 2003/2004

TUGAS AKHIR  
 BERBAS ARSITEKTUR  
 FACULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS SEBELAS MAREK  
 YOGYAKARTA





Potongan B - B



Potongan A - A

TUGAS AKHIR  
 PERENCANAAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNIK SEPULUH NOPEMBER  
 SURABAYA

PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. AK. 2003/2004

MUSEUM SENJATA  
 DI JOGJAKARTA

DOSEN PEMBIMBING

Ir. REVIANTO B S. March

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA DODI MORLIN

NO. MHS 9 8 5 1 2 0 1 4

TANDA  
 TANGAN

JUDUL GAMBAR

Potongan A & B

SKALA

1 : 200

LEMBAR KE

7

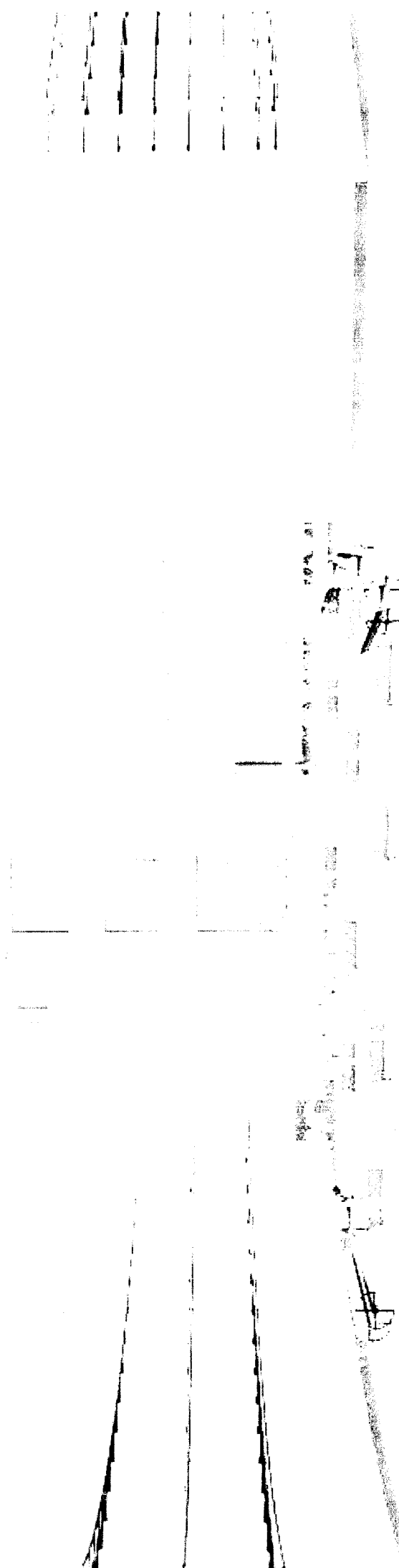
JUMLAH  
 LEMBAR

14

PENGESAHAN







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

**PERIODE 11  
SEMESTER GENAP  
TAH. AK. 2003/2004**

**MUSEUM SENJATA  
di JOGJAKARTA**  
TRANSFORMASI DARI BENTUK SENJATA SEBAGAI CITRA BANGUNAN

**DOSEN PEMBIMBING**  
DR. REWANTO, S. S. M. A. S.

<b>NAMA</b>	IKHITIS MAHASISWA
<b>NO. MAHASISWA</b>	001100111
<b>TANDA</b>	00112014

**JUDUL GAMBAR**  
PERSPEKTIF EKSTERIOR 2

**SKALA**

**LEMBAR KE**

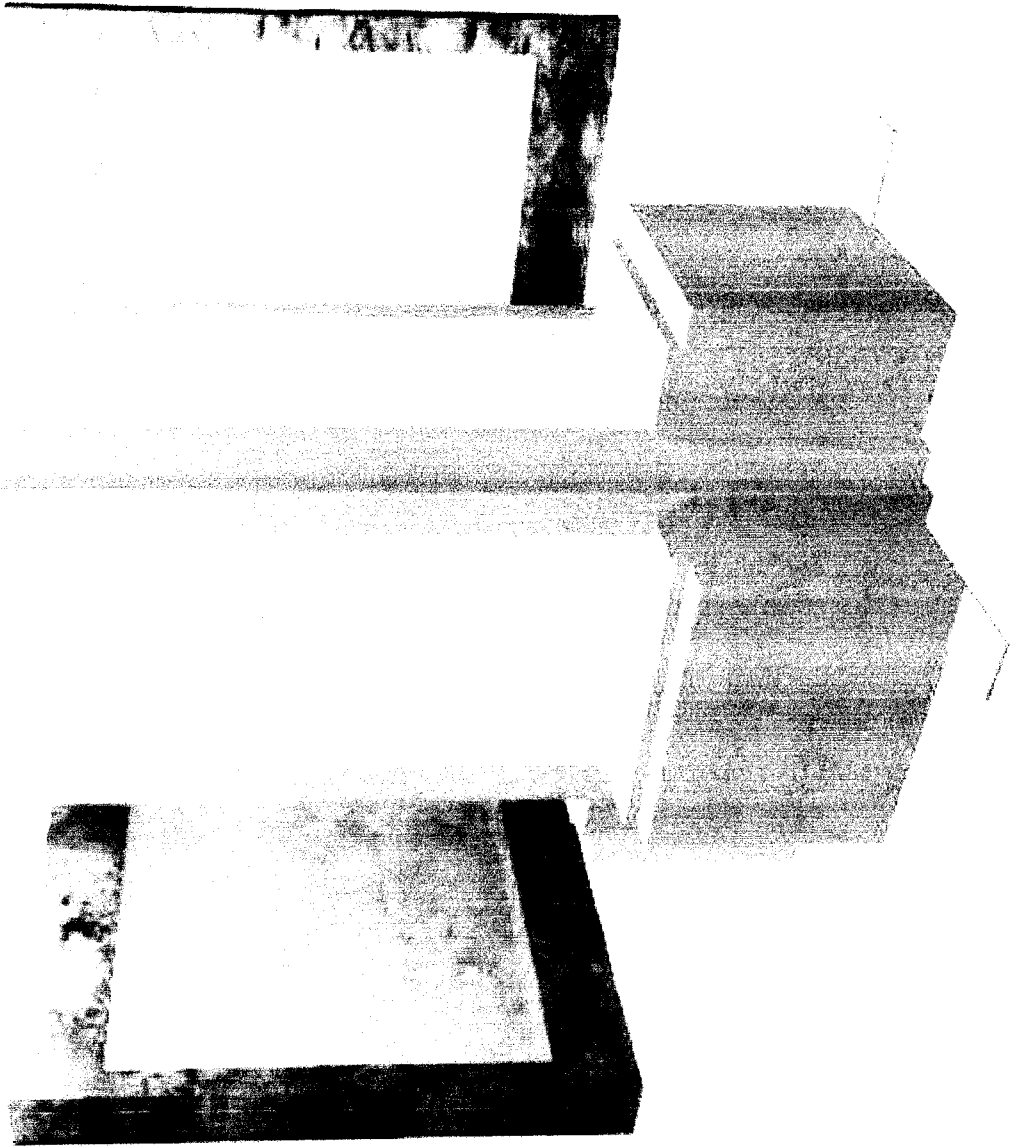
**JM. LEMBAR**

**PEROLEH**



<b>TUGAS AKHIR</b> <small>JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS BRAWIJAYA</small>	<b>PERIODE II          SEMESTER GENAP          TAHUN 2003/2004</b>	<b>MUSEUM SENJATA          di JOGJAKARTA</b> <small>TRANSFORMASI DARI BENTUK SENJATA SEBAGAI CITRA BANGUNAN</small>		<b>DOSEN PEMBIMBING</b> I. REWANTO, S.Si, M.Arch	<b>INSTRUMEN PENGUKURAN</b> NAMA BOBBI MORLIN NO. MAMBAKSIWA 00 812 810 TANDA	<b>TITIKS MAMBAKSIWA</b> BOBBI MORLIN 00 812 810	<b>PRODI/OMBAR</b> PERSEPTIF HALL UTAMA 2	<b>SKALA</b>	<b>LEMBAR KE</b>	<b>JMLAH LEMBAR</b>	<b>PERUBAAN</b>
		<b>BOSSER PEMBIMBING</b> I. REWANTO, S.Si, M.Arch	<b>INSTRUMEN PENGUKURAN</b> NAMA BOBBI MORLIN NO. MAMBAKSIWA 00 812 810 TANDA	<b>TITIKS MAMBAKSIWA</b> BOBBI MORLIN 00 812 810	<b>PRODI/OMBAR</b> PERSEPTIF HALL UTAMA 2	<b>SKALA</b>	<b>LEMBAR KE</b>	<b>JMLAH LEMBAR</b>	<b>PERUBAAN</b>		





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

PERIODE DI  
 SEMESTER GENAP  
 TAHUN 2003/2004

**MUSEUM SENJATA  
 di JOGJAKARTA**  
 TRANSFORMASI DARI BENTUK SENJATA SEBAGAI CITRA BANGUNAN

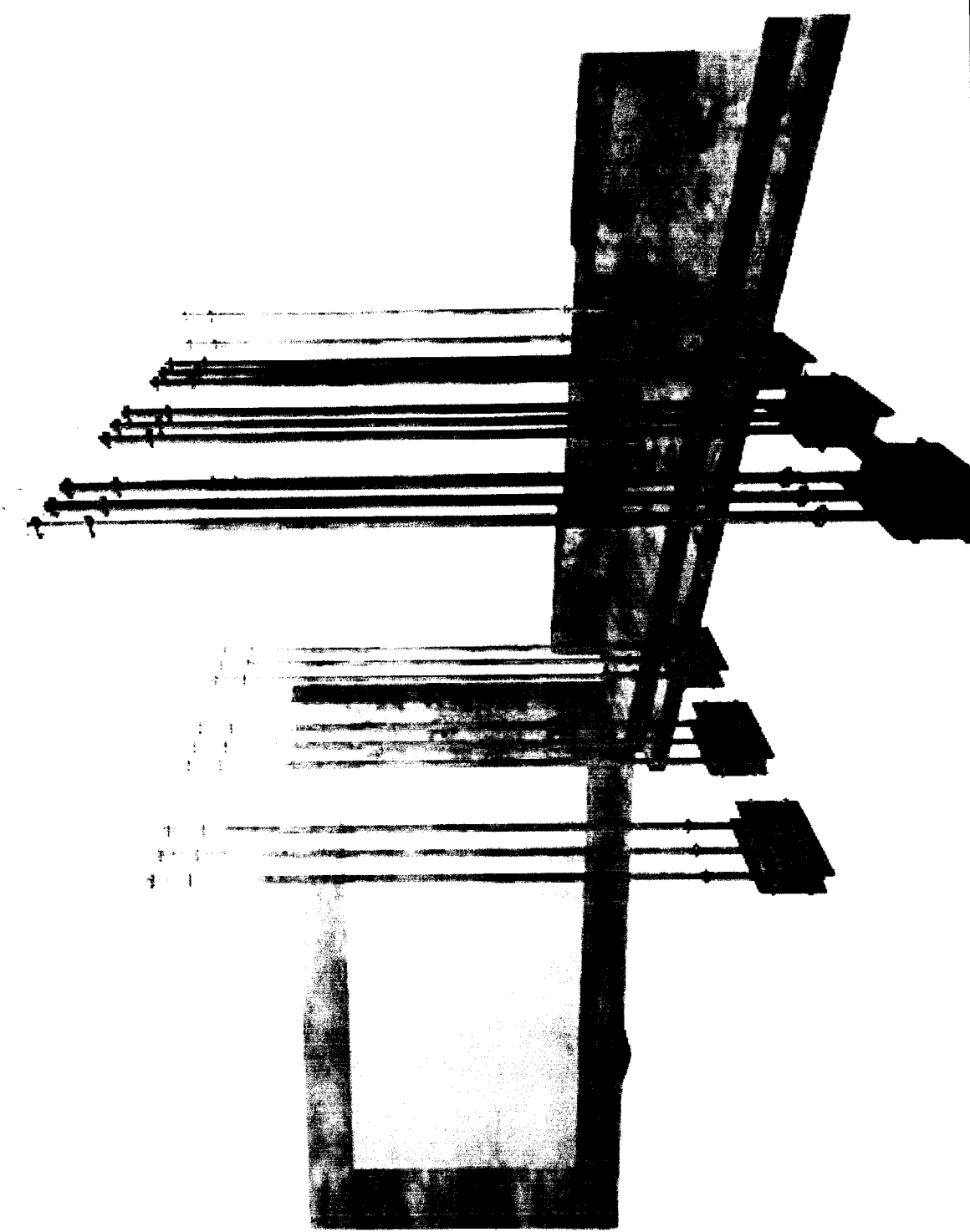
**DOSEN PEMBIMBING**  
 IZ. REWANTO, S. S. M. A. R.

<b>NAMA</b>	INDITITAS MAHASISWA
<b>NO. MAHASISWA</b>	00011001111
<b>TANDA</b>	00 012 014

**JUDUL UJIAN**  
 INTERIUR RANGKAI PAKET KERJA

<b>SKALA</b>	
<b>LEMBAR KEC.</b>	
<b>JUMLAH LEMBAR</b>	
<b>PEROLEHAN</b>	





**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS DESAIN BANGUNAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE II**  
**SEMESTER GENAP**  
**TU.KH. 2003/2004**

**MUSEUM SENJATA**  
**di JOGJAKARTA**  
 TRANSFORMASI DARI BENTUK SENJATA SEBAGAI CITRA BANGUNAN

**DOSEN PEMBIMBING**  
 IZ. BEWANTO, S. S. M. A. P. A.

**NAMA**  
 NO. MAHASISWA  
 TANDA

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 00011001111  
 00 612014

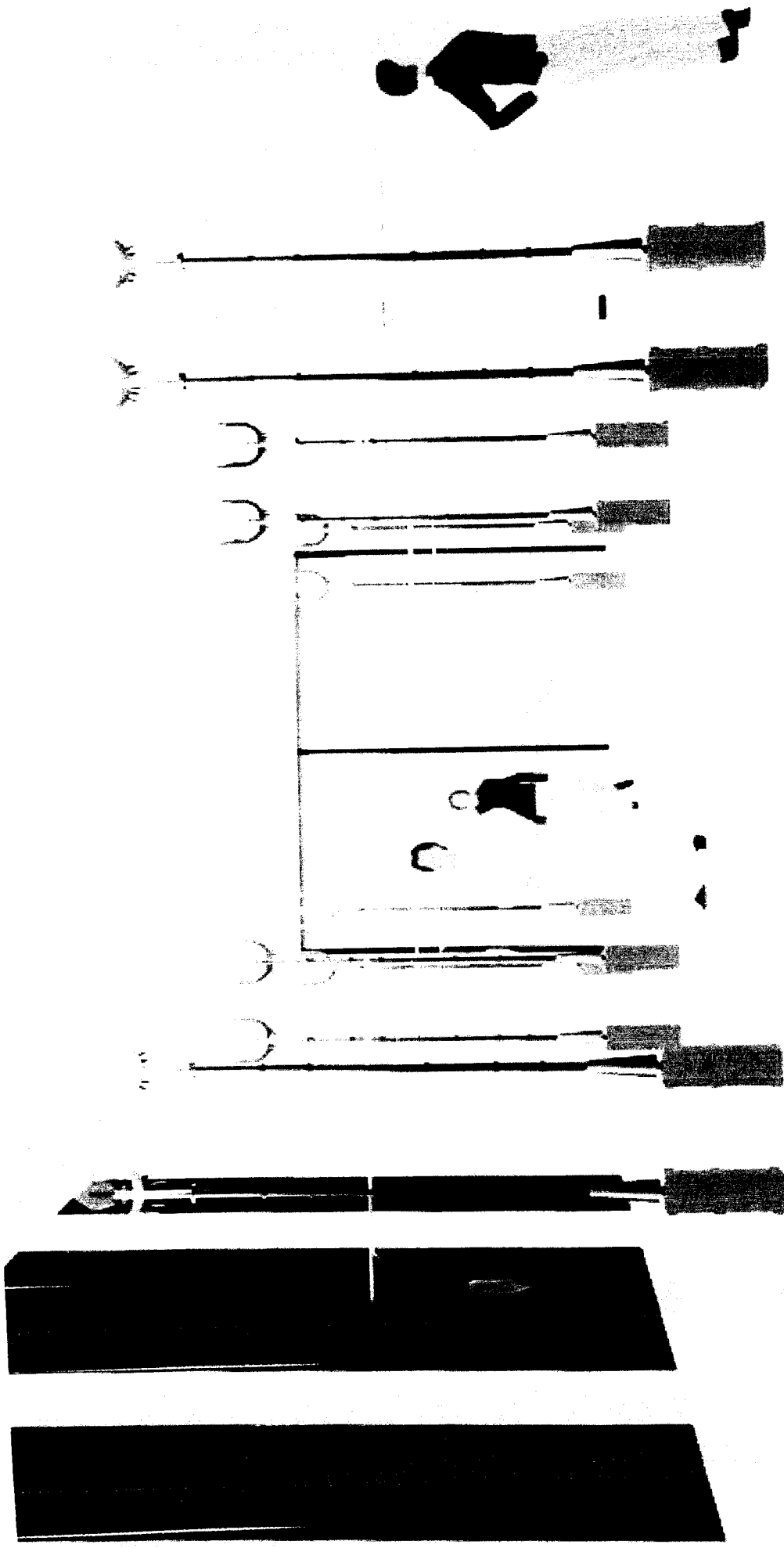
**JURUSAN**  
 PERSEKUTIF INTERDISIPILIN  
 DESAIN BANGUNAN

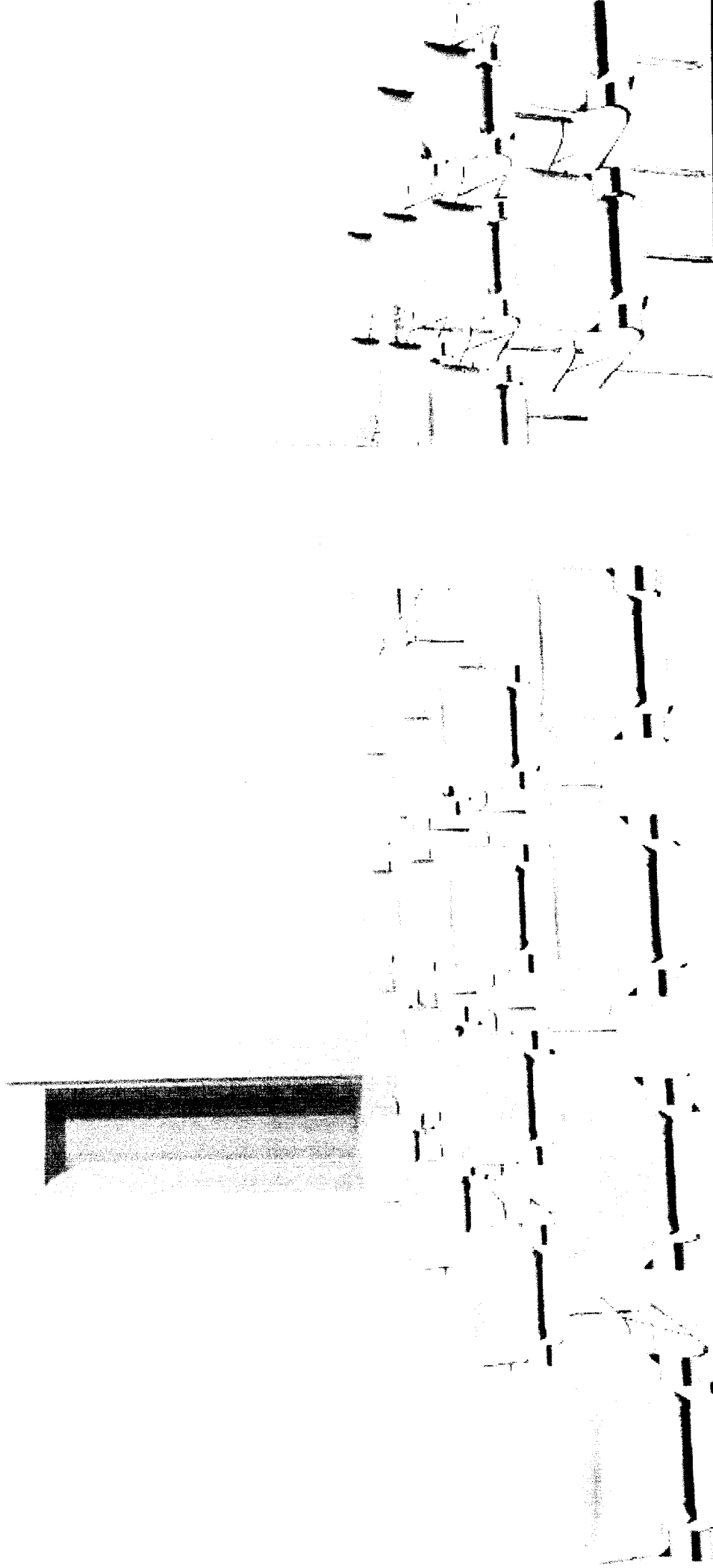
**SKALA**

**LEMBAR KE**

**JUMLAH LEMBAR**

**PEROLEHAN**





**DOSEN PEMBIMBING**

IL. HEWANITA, S.S., M. ARD

**IDENTITAS MAHASISWA**

**NAMA** BOBIL MORLIM  
**NO. MAHASISWA** 00 012 014  
**TANDA**

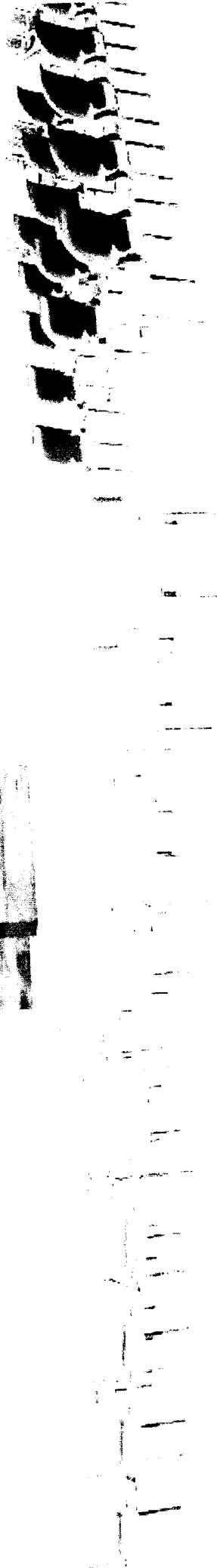
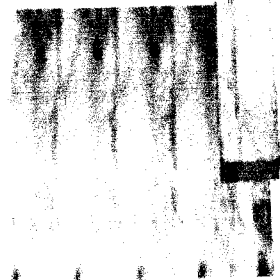
**JUDUL GAMBAR**

PESEPECTIC INETOR  
RUANG PAMER AUDIO VISUAL 1

**SKALA**

**LEMBAR KE**

**PERLEBARAN**



**TUGAS AKHIR**  
URSAHAN AKSI TERBUKA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

**PERIODE II**  
**SEMESTER GENAP**  
**TILAK. 2003/2004**

**MUSEUM SENJATA**  
**di JOGJAKARTA**  
TRANSFORMASI DARI BENTUK SENJATA SEBAGAI CITRA BANGUNAN

**DOSEN PEMBIMBUNG**  
 IZ. REWANTI, B. S. M. AP.

<b>NAMA</b>	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>
BOB I M O D L I M	00011001111
<b>NO. MAHASISWA</b>	00 012 014
<b>TAMBA</b>	

**JURDI MANDAR**  
 PEDAGOGIS INTERIOR  
 MANAJEMEN

**SKALA**

**LEMBANG KE**

**JURILAH LEMBAR**

**PEROLEHAN**