

PERPUSTAKAAN FTSP UIN	
MADJIDHILLAH	
TGL. TERIMA :	19 Juli 2005
NO. JUDUL :	001470
NO. INV. :	510000147001
NO. HEDUK :	

TUGAS AKHIR
PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA
DI JOGJAKARTA
 (Transformasi Serat Baratayudha pada Citra Bangunan)



Disusun oleh :
MARSONO
 98512-212

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2004

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PUSAT PERTUNJUKAN WAYANG MULTIMEDIA
DI JOGJAKARTA**

(Transformasi Serat Baratayudha pada Citra Bangunan)

Disusun oleh :

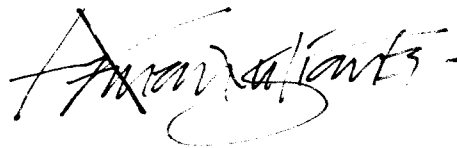
MARSONO

98512-212

JOGJAKARTA, 15 Agustus 2004

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing



Ir. Arman Yulianta, MUP

MENGETAHUI,

Ketua Jurusan Arsitektur



Reviyanto Budi Santosa, M.Arch

ABSTRAK
PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA
DI JOGJAKARTA
(transformasi serat Baratayudha pada citra bangunan)

Wayang adalah ekspresi kebudayaan nasional sekaligus sebagai identitas nasional merupakan aset kepariwisataan Jogja yang harus terus dijaga kelestariannya. Namun pada waktu-waktu terakhir mengalami stagnasi akibat sedikitnya pementasan, sedikitnya angkatan baru serta tidak adanya gebrakan dan pemikiran baru dalam pewayangan yang kemudian berakibat pada menurunnya minat masyarakat terhadap wayang. Permasalahan inilah yang kemudian mendasari perlunya dibangun sebuah pusat pertunjukan wayang multimedia.

Pertunjukan wayang multimedia adalah pertunjukan wayang gaya baru yang menampilkan pertunjukan wayang dengan dibarengi oleh satu atau lebih pertunjukan lain yang berupa pertunjukan musik dan atau teatral. Secara khusus gedung ini akan mewadahi itu disamping juga mewadahi fungsi-fungsi lain yang berupa pertunjukan wayang klasikal, galery wayang (besar dan kecil), kantin dan penjualan souvenir.

Pada perkembangannya pemikiran-pemikiran baru di dalam dunia pewayangan banyak menuai sikap pro kontra dari kalangan pelaku seni pewayangan dan masyarakat pada umumnya. Konflik-konflik inilah yang kemudian membawa proses perancangan pada sebuah media bantu yang berupa serat Baratayudha.

Proses transformasi serat Baratayudha pada citra bangunan digali dari unsur-unsur penting dalam serat Baratayudha yakni esensi/tema utama, struktur naskah, karakter tokoh, runutan cerita/plot dan interpretasi arsitektural. Secara keseluruhan perancangan dipengaruhi oleh esensi/tema utama dalam serat Baratayudha yakni kepahlawanan, sebuah karakter yang agung dan mulia. Di dalam ranah arsitektur ini digambarkan dengan monumentalis, yang dapat dicapai melalui skala, simplicity dan masifnes. Inilah ruh besar dalam perancangan Pusat Pertunjukan Wayang Multimedia di Jogjakarta.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kepada Tuhan Seru Sekalian Alam yang Maha Indah, Mencipta dan Berkreasi yang telah memberi segala limpahan rahmat, dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini.

Selama perancangan hingga tersusun laporan ini banyak sekali hambatan dan kesulitan yang penulis alami, namun atas bantuan, bimbingan, arahan, saran dan kritik dari berbagai pihak akhirnya semuanya dapat dilalui. Harapan penulis, semuanya tidak berhenti sampai disini, karena penulis menyadari ini semua masih jauh dari sempurna. Semoga denganya di waktu yang akan datang bisa menjadi lebih baik.

Amin.

Jogjakarta 15 Agustus 2004



Marsono

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses ini penulis banyak dilimpahi budi dari berbagi pihak.

Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada :

- 1) Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia
- 2) Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku dosen pembimbing (+sparingpartner), untuk waktu, kesempatan, dan semua yang begitu dahsyat, terimakasih
- 3) Bapak Yulianta Prihatmadji ST, selaku dosen penguji, atas kritik dan saranya
- 4) Secara khusus penulis haturkan terimakasih kepada Bapak Ir. Handoyotomo, MSA, dan keluarga atas “*segala yang tak ternilai*” (matur nuwun sanget, semoga Tuhan-tempat segala kebaikan, selalu melimpahkan berkah dan hidayah terindahNya, amin)
- 5) Beliau yang menjadi ruh tarikan nafasku, ***Bapak Ibu Dartawiyana***, sungguh engkau adalah karunia besar yang memberiku hidup, semoga setitik persembahan ini membahagiakan
- 6) Yang penulis banggakan, keluarga mas Djono mba’ Yeni, mas Nanang mba’ Mar, mas Margi mba’ Her, dan mas Is mba’ Yati, *panjenengan sekalian* adalah tulang-tulang yang menegakkan tubuhku sekaligus energi yang mendewasakanku
- 7) Teman-teman seperjuangan di studio Indieco ’85, mas Agung Prihantoro Cheppy (komisaris), mas Isa Indrawan Ma’Ngeng ST (pengusaha muda bonafit sukses tampan dan baik hati bianget), mas M.Shubhi Yuda Wibawa (direktur utama), mas Sigit Purnomohadi ST, dan mas Agung Jember, kalian adalah tangan-tangan Tuhan yang meringankan ...(*gitu loh!*)
- 8) Pimpinan dan rekan di PT Rimasyada (Bapak Herry Haryri Bahar ST), PT BPR Danagung Group (Bapak Rachmat Ali MBA, Ibu Janti Kusuma

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Pengertian Judul.....	1
1.1.2 Wayang dan Identitas Nasional.....	1
1.1.3 Perkembangan Pewayangan.....	1
1.1.4 Wayang dan Tantangannya.....	2
1.1.5 Wayang dan Kepariwisataaan Jogjakarta.....	3
1.1.6 Stagnasi Wayang di Jogjakarta.....	3
1.2 Tujuan dan Sasaran	4
1.2.1 Tujuan.....	4
1.2.2 Sasaran.....	4
1.3 Permasalahan	4
1.4 Ruang Lingkup dan Pembahasan	5
1.5 Metoda	5
1.5.1 Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Pembahasan.....	5
1.6 Sistematika	6
1.7 Keaslian Penulisan	6
BAB II DESKRIPSI PROYEK	7
2.1 Judul Proyek	7
2.2 Fungsi	8
2.3 Lokasi	8
2.3.1 Analisa site.....	8
2.4 Konsep Perencanaan	8
2.4.1 Serat Baratayudha.....	8
2.4.2 Tinjauan singkat aspek sosial, seni, budaya.....	9
2.4.3 Luasan.....	12
2.4.4 Zona Ruang.....	12
2.5 Zona Ruang	12
2.6 Besaran Ruang	14
2.7 Ketentuan Umum	18
2.7.1 Pola dan Sistem Sirkulasi.....	18
2.7.2 Sistem Utilitas.....	18
2.7.3 Bahan dan Sistem Konstruksi.....	18
2.8 Ketentuan Khusus	20
2.9 Karakter Pertunjukkan	20
BAB III TINJAUAN UMUM TERHADAP WAYANG DAN TEKNIS FUNSIONAL GEDUNG PERTUNJUKKAN	21
3.1 Tinjauan Wayang	21
3.1.1 Sejarah Pertumbuhan wayang.....	21
3.1.2 Klasifikasi wayang Berdasar Periodisasi.....	22
3.1.3 Klasifikasi wayang Berdasar Cerita.....	22
3.1.4 Klasifikasi Wayang Berdasar Bahan.....	23

3.2 Tinjauan Serat Baratayudha	25
3.3 Tinjauan Teori Transformasi	34
3.3.1 Elemen-elemen Transformasi.....	34
3.3.2 Monumentalis.....	35
3.3.3 Masifness.....	36
3.4 Tinjauan Sistem Akustik	36
3.4.1 Bahan-bahan Akustik.....	39
3.4.2 Eliminasi Cacat Fisik.....	44
BAB IV TRANSFORMASI	46
4.1 Esensi dan Tema Utama	46
4.2 Struktur Naskah	47
4.3 Karakter Tokoh	49
4.4 Runutan Cerita	50
4.5 Deskripsi Elemen Arsitektural	51
4.6 Detil Disain	53
4.6.1 Konsep Dasar Fungsi.....	53
4.6.2 Konsep Penataan Akses dan Sirkulasi.....	59
4.6.3 Konsep Penataan Landscape dan vegetasi.....	62
4.6.4 Pengolahan Fisik Site.....	65
4.6.5 Konsep Gubahan Masa.....	66
4.6.6 Konsep Ruang Dalam.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Institut Seni Indonesia.....	10
Gambar 2.2	Rumah Budaya Tembi.....	11
Gambar 3.1	Pasowanan di Ngamarta.....	26
Gambar 3.2	Prabu Kresna tapa.....	26
Gambar 3.3	Prabu Kresna berangkat ke Ngastina.....	27
Gambar 3.4	Amuk perang Resi Seta.....	28
Gambar 3.5	Pasowanan di Ngamarta.....	29
Gambar 3.6	Raden Abimanyu dihujani senjata musuh.....	30
Gambar 3.7	Raden Sencaki melepas panah, Raden Burisrawa tewas.....	31
Gambar 3.8	Raden Janaka berubah ujud menyerupai Adipati Karna.....	32
Gambar 3.9	Sengkuni binasa oleh Raden Werkudara.....	32
Gambar 3.10	Suara langsung dan suara pantul.....	37
Gambar 3.11	Lintasan kebisingan melalui udara.....	38
Gambar 3.12	Permukaan distribusi bunyi.....	38
Gambar 3.13	Difus bunyi.....	39
Gambar 3.14	Penguat suara dengan system terpusat.....	43
Gambar 3.15	Penguat bunyi dengan system distribusi.....	43
Gambar 4.1	Kesan monumental pada unit utama.....	47
Gambar 4.2	Pembagian segmen pada tampak.....	48
Gambar 4.3	Pembagian segmen pada axonometric.....	48
Gambar 4.4	Pembagian segmen pada masterplan.....	49
Gambar 4.5	Kontras pada façade unit bangunan utama.....	50
Gambar 4.6	Kontras pada image unit bangunan utama.....	51
Gambar 4.7	Pola sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan.....	52
Gambar 4.8	Perspektif jalur sirkulasi pejalan kaki.....	52
Gambar 4.9	Representasi Arsitektur.....	53
Gambar 4.10	Denah lantai 05 dan perspektif interior ruang pertunjukan wayang multimedia.....	54
Gambar 4.11	Potongan membujur ruang pertunjukan wayang multimedia.....	55
Gambar 4.12	Scissorlift.....	55
Gambar 4.13	Telescopic grandstands type BPA 2-D.....	56
Gambar 4.14	Denah lantai 03 unit bangunan utama.....	56
Gambar 4.15	Potongan memanjang ruang pertunjukan wayang klasikal.....	57
Gambar 4.16	Interior ruang galery besar.....	58
Gambar 4.17	Potongan galery besar dan kecil.....	59
Gambar 4.18	Posisi galery besar dan kecil pada masterplan.....	59
Gambar 4.19	Gerbang yang menandai jalur akses utama.....	60
Gambar 4.20	Pola akses ke dalam site.....	61
Gambar 4.21	Sequence jalur pedestrian.....	62
Gambar 4.22	Jalur sirkulasi pada ruang parkir bus dan mobil.....	63
Gambar 4.23	Perletakkan vegetasi.....	64
Gambar 4.24	Bidang yang ditinggikan sebagai umpak unit utama.....	66
Gambar 4.25	Transformasi pola linear hierarkis pada organisasi masa.....	67
Gambar 4.26	Gubahan bentuk pada unit masa utama.....	69
Gambar 4.27	Tampak timur keseluruhan.....	70
Gambar 4.28	Tampak utara keseluruhan.....	70

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA

(transformasi serat baratayudha pada citra bangunan)

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Pengertian Judul

Pusat Pertunjukan Wayang Multimedia berfungsi sebagai tumpuan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan proses pertunjukan wayang. Mewadahi pula kegiatan pameran, penjualan dan pendidikan wayang dalam rangka pelestarian dan pengembangan wayang.

1.1.2 Wayang dan Identitas Nasional

Drs. Suroto dalam bukunya *Indonesia di tengah-tengah dunia dari abad ke abad* jilid I menyatakan, *bahwa pertunjukan bayang-bayang di Indonesia telah berlangsung sejak tahun 1500 sebelum Masehi*. Pada masa itu pada umumnya bangsa Indonesia masih memeluk kepercayaan animisme dan dinamisme yang hingga sekarang ini masih tetap ada dalam kehidupan sebagian bangsa Indonesia. Dr. G.A.J. Hazeu dalam buku disertasinya tahun 1897 yang berjudul *Bijdrage tot de Kennis van het Javaansche Tooneel* berpendapat bahwa *pertunjukan bayang-bayang di Jawa merupakan pertunjukan asli Jawa*.

Akhirnya dari mana asal mula dan kapan pertunjukan wayang ini mulai berkembang, banyak orang Indonesia yang berpedoman pada pendapat Hazeu disamping pendapat para ahli bangsa Indonesia sendiri.

1.1.3 Perkembangan Pewayangan

Wayang sebagai karya budaya nenek moyang bangsa Indonesia, berkembang sejak Indonesia pada zaman prasejarah hingga Indonesia mencapai kemerdekaannya. Melalui zaman kebudayaan Hindu dan zaman kebudayaan Islam yang dikendalikan oleh penguasa dari kerajaan-kerajaan di Jawa, seni pewayangan mampu menjadi suri tauladan bagi kehidupan pribadi manusia.

Dalam petumbuhannya, pertunjukan wayang melalui pertukaran zaman. Sejak zaman kerajaan-kerajaan sebelum Mataram hingga zaman Indonesia merdeka ini telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Indonesia dalam penggunaan wayang sebagai sarana komunikasi, pendidikan, falsafah serta kerohanian dan sebagainya. Dalam hal ini, maka terciptalah bentuk-bentuk wayang baru (disamping wayang Purwa) antara lain wayang Suluh dan wayang Wahyu. Sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan tersebut, maka bentuk-bentuk wayang dalam seni rupa wayangpun mengalami perubahan pula. Demikian pula dalam bentuk-bentuk pentas. Perkembangan pewayangan yang demikian ini adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan penikmat dan juga merupakan proses adaptif terhadap perkembangan budaya bangsa secara umum.

1.1.3 Wayang dan Tantangannya

Wayang adalah seni dekoratif yang merupakan *ekspresi kebudayaan nasional*. *Disamping merupakan ekspresi kebudayaan nasional wayang merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan.*

Wayang merupakan media pendidikan, karena ditinjau dari segi isinya, banyak memberi ajaran-ajaran kepada manusia, baik manusia sebagai individu atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Wayang menjadi media informasi, karena dari segi penampilannya, sangat komunikatif di dalam masyarakat. Dapat dipakai untuk memahami suatu tradisi, dapat dipakai sebagai alat pendekatan kepada masyarakat, memberi informasi mengenai masalah-masalah kehidupan dan segala seluk beluknya.

Wayang sebagai media hiburan, karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai keperluan sebagai hiburan.

Selain itu wayang juga merupakan *aset kepariwisataan bangsa*. Minat wisatawan domestik maupun luar sangat tinggi terhadap seni pewayangan.

Masalahnya sekarang ialah *bagaimana kita harus mempertahankan eksistensi Kebudayaan Nasional tersebut*. Memelihara dan mengembangkan seni pewayangan tidaklah berarti kita ingin kembali pada segala sesuatu yang kuno, yang diinggapi oleh unsur-unsur feodalisme dan kedaerahan yang sempit, sehingga hal tersebut bertentangan dengan tuntutan zaman.

1.1.4 Wayang dan Kepariwisataan Jogjakarta

Wayang merupakan aset kebudayaan dan kepariwisataan Jogja. Dalam kepariwisataan Jogja seni pewayangan banyak digalakan dalam bentuk pagelaran-pagelaran dan eksploitasi wayang dalam berbagai media. Ketertarikan wisatawan terhadap seni pewayangan sangat besar, ini dapat dilihat dari animo dan respon wisatawan terhadap pementasan-pementasan wayang yang diselenggarakan oleh biro-biro kepariwisataan. Wayang seakan menjadi menu wajib dalam kepariwisataan Jogja. Kehadirannya merupakan daya tarik khusus kota ini.

Komersialisasi wayang dalam kepariwisataan Jogja *mampu memberi kontribusi positif terhadap pemasukan daerah*, di samping bagi pelaku seninya sendiri. Hal yang demikian merupakan hal positif yang mesti tetap dijaga bahkan ditingkatkan.

1.1.5 Stagnasi Wayang di Jogjakarta

Pada waktu-waktu terakhir terjadi stagnasi pewayangan di Jogjakarta, indikasi ini dapat dilihat dari sedikitnya pementasan wayang, sedikitnya angkatan baru dalam pedalangan serta tidak adanya gebrakan besar dalam pewayangan Jogja. Tidak adanya pemikiran-pemikiran baru dari pelaku seni dan pemerintah didalam upaya pelestarian dan pengembangan pewayangan menjadi penyebab stagnasi. Kemajuan teknologi dan zaman sedikit banyak juga menjadi penyebab stagnasi

Dari keseluruhan data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa wayang sebagai ciri khas kebudayaan nasional, adiluhung dan merupakan media pendidikan, informasi, hiburan mampu memberi kontribusi positif terhadap

kepariwisataan dan perekonomian Jogja. Akan tetapi pada saat ini telah terjadi stagnasi dalam pewayangan yang disebabkan oleh tidak adanya tempat permanen yang representatif untuk melakukan terobosan baru dalam pertunjukan wayang. Sehingga pada saat ini hampir tidak ada pengembangan dalam pertunjukan pewayangan yang kemudian berakibat pada menurunnya minat masyarakat terhadap wayang. Atas dasar tersebut maka sangat dibutuhkan adanya sebuah pusat pertunjukan wayang multimedia di kota ini.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

- a. Memberi wadah apresiasi bagi seniman dan pengrajin wayang di Jogjakarta.
- b. Memberi wadah bagi upaya pengembangan pewayangan Jogjakarta.

1.2.2 Sasaran

Menyusun konsep dasar perancangan pusat pertunjukan wayang multimedia di Jogjakarta dengan memilih dan mengolah tapak yang mendukung fungsi kegiatan yang ada, menyesuaikan konsep peruangan dan penampilan bangunan yang digali dari unsur-unsur di dalam pewayangan.

1.3 PERMASALAHAN

a. Fungsional

Bagaimana menciptakan satu bangunan sebagai satu fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan pementasan, edukasi, informasi, promosi serta pengembangan pelestarian wayang.

b. Penampilan Bangunan

Bagaimana perancangan dengan menekankan pengolahan penampilan dan interior bangunan dengan mentransformasikan isi serat Baratayudha.

1.4 RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dibatasi pada hal-hal yang menyangkut disiplin ilmu arsitektur, antara lain :

1. Pembahasan tentang berbagai aktivitas atau kegiatan yang terjadi
2. Pembahasan disain ruang luar maupun dalam sebagai transformasi serat Baratayuda
3. Studi kasus beberapa bangunan dengan fungsi dan kasus yang hampir mirip

1.5 METODA

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Studi Literatur
 - a. Untuk memperoleh data atau informasi tentang pusat pertunjukan wayang multimedia
 - b. Untuk memperoleh data tentang bagaimana sebuah kisah ditransformasikan ke dalam bangunan
 - c. Studi kasus pada bangunan yang memiliki tipe yang hampir mirip, dari segi fungsi dan transformasi
2. Pengamatan langsung
Pengamatan secara langsung pada suatu pementasan wayang kulit, wayang orang, sendra tari, drama, dan campur sari.

1.5.2 Pembahasan

1. Analisis
Tahapan proses pengolahan dari studi literatur dan dari pengamatan yang diperoleh di lapangan untuk diidentifikasi permasalahan pada calon bangunan Pusat Pertunjukan Wayang Multi Media
2. Sintesa (kesimpulan)
Kesimpulan dari tahap analisa untuk mendapatkan input konsep perancangan bangunan sebagai fungsi pusat pertunjukan wayang mult media di Jogjakarta.

1.6 SISTEMATIKA

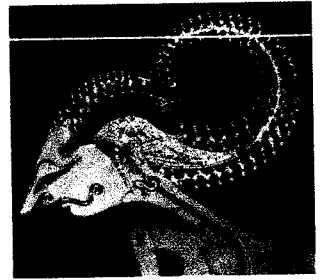
Sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut :

1. Latar belakang, dan permasalahan perlunya dibangun pusat pertunjukan wayang multimedia di Jogjakarta serta metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut.
2. Pengertian wayang, dikaji dari segi etimologi, histori, maupun cara pembuatannya.
3. Pengertian pusat pertunjukan wayang multimedia sebagai fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan edukasi, informasi, promosi, ekonomi, serta pengembangan dan pelestarian wayang yang dapat menimbulkan minat dan dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni pewayangan .
4. Pendekatan terhadap konsep wadah dari berbagai komponen tinjauan kebutuhan bangunan. Bab ini merupakan tahap sintesis pembahasan sebelumnya terhadap upaya menentukan pendekatan riset.
5. Konsep dasar perencanaan dan perancangan, konsep tata ruang luar dan dalam, serta konsep arsitektural dalam mewujudkan bangunan pusat pertunjukan wayang multimedia yang dirancang.

1.7 KEASLIAN PENULISAN

Karya tulis tugas akhir ini merupakan karya tulis yang mengangkat tentang wayang, yang terinspirasi dari fenomena-fenomena yang muncul didalam masyarakat yang pada akhirnya menimbulkan gagasan perlunya sebuah pusat pertunjukan wayang multi media secara permanen di Jogjakarta. Beberapa tulisan yang merupakan respon terhadap fenomena wayang pada saat ini antara lain :

1. Agus Endarto, 2002, Padepokan Dalang Indonesia, UII, Jogja
2. Firdaus, 2001, Museum Wayang Indonesia, UII, Jogja



2

CHAPTER

DESKRIPSI PROYEK

1.1 Judul Proyek

Pusat Pertunjukan Wayang Multimedia di Jogjakarta
Transformasi Serat Baratayuda pada Citra Bangunan

1.2 Fungsi

Pusat Pertunjukan Wayang Multimedia di Jogjakarta

Pusat Pertunjukan Wayang adalah sebuah wadah permanen penyelenggaraan pementasan wayang yang mampu menampung jumlah penonton dalam skala besar maupun kecil. Secara umum bangunan ini berfungsi sebagai media bagi upaya pelestarian dan pengembangan pewayangan baik yang bersifat klasik (sesuai pakem) ataupun kontemporer (pengembangan). Secara khusus bangunan ini mewadahi upaya-upaya baru dalam rangka pengembangan pewayangan baik yang berkaitan dengan pementasan ataupun kebendaan.

1.3 Lokasi

Beberapa hal yang menjadi perhatian dalam pemilihan site antara lain

1. Pencapaian
2. Sarana dan Prasarana lingkungan
3. Kedudukan
4. Kondisi fisik lahan

Berikut adalah kajian tentang kondisi lahan terpilih yang mneyangkut batas lahan, topografi, aspek utilitas, aspek transportasi, kedaan lingkungan, aspek tata ruang dan kesesuaian tata guna lahan:

air bersih. Kenaikan aspek pencahayaan tersebut diharapkan akan meningkatkan kualitas lingkungan. Berdasarkan data yang ada, ketiga jaringan tersebut sudah ada.

A. Analisis Topografi

PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOGJAKARTA



Transformasi serat barafayuda pada citra bangunan

ANALISA SITE

- Batas Lahan**
Berdasar letak lokasi dan batas lahan, site memiliki luas 15000 m², berad di Jl.Parangtritis km 5 sebelah barat jalan.
Adapun batas-batas lahan adala sebagai berikut:
 - * sebelah utara berupa lahan pertanian
 - * sebelah selatan berupa lahan pertanian
 - * sebelah timur, jalan kabupaten, seberang jalan berupa lahan kosong
 - * sebelah barat berupa pemukiman penduduk



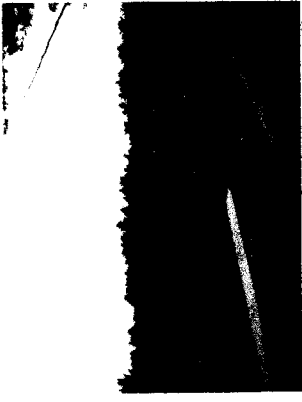
Site dari arah timur



Site dari arah selatan



Site dari arah timur



Sisi selatan site



Sisi timur site



Jalan selatan site

- Topografi (Bentang Alam)**
Topografi lokasi pembangunan Pusat Pertunjukan dan Galeri Wayang berupa lahan datar yang dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, berada 2,5m di bawah muka jalan.

PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOG-JAKARTA



Transformasi serat baratayuda
pada citra bangunan

Dibawah ini adalah peta Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bantul periode M. Idham Samawi.



* bagian utara sebagai kawasan pertanian lahan basah, agrobisnis dan perdagangan
* bagian selatan sebagai kawasan peruntukan industri kecil, perdagangan, perumahan dan pendidikan

I

* menjadi bagian pengembangan kota Jogja
* kawasan tumbuh cepat semi urban ke urban
* dominasi pengembangan perumahan, perdagangan, dan jasa.

II

* bagian utara untuk pertanian lahan basah
* bagian selatan untuk aneka industri (menengah dan besar) dan pariwisata budaya

III

* bagian utara khususnya kecamatan Bantul sebagai pemukiman, perdagangan dan jasa
* bagian selatan sebagai kawasan pertanian lahan basah

IV

* bagian barat sebagai agrobisnis dan cagar budaya
* bagian timur sebagai cagar alam (kawasan lindung bawahhan, rawan bencana dan wisata minat khusus)

V

1.4 Konsep Perencanaan

Transformasi Serat Baratayuda pada Citra Bangunan

*Melestarikan dan mengembangkan pewayangan bukan berarti harus kembali pada segala sesuatu yang kuno, yang dihindangi oleh unsur-unsur feodalisme, kedaerahan yang sempit, animisme, dan dinamisme yang bertentangan dengan zaman, tetapi lebih kepada **kemerdekaan** ekspresi (dengan tanpa meninggalkan akar aslinya), sehingga mampu melahirkan budaya yang lebih ekspresif dan mampu survive dalam perkembangan jaman.*

Upaya ini tak jarang membutuhkan sebuah pengorbanan, karena acap kali pembaharuan pada sebuah tatanan, mendapat **perlawanan** dari pihak-pihak yang tidak sepaham. Misal ketika untuk pertama kali wayang dikomersialkan dalam bentuk kaset (Ki Nartosabdho 1978) yang mendapat perlawanan keras dari sebagian besar dalang, bahkan kemudian sikap ini dikukuhkan dalam sarasehan antar dalang se-Indonesia pada Pekan wayang Indonesia III, atau ketika wayang dipentaskan dalam bahasa Indonesia pada sebuah pagelaran (Drs. Wisnuwardhana, 1971) yang juga ditentang oleh banyak golongan terutama dimotori oleh Pandam Guritno, SH, MA. Tidak dapat dipungkiri bahwa upaya-upaya pembaruan (seni pewayangan) akan selalu melahirkan pro kontra, dua sisi yang sangat **kontras**. Dalam hal ini bangunan Pusat Pertunjukan wayang akan mewadahi keduanya, baik pertunjukkan wayang secara klasikal ataupun pertunjukkan wayang dengan gaya baru (kontemporer).

1.4.1 Serat Baratayuda

Adalah sebuah penggalan dalam kisah Mahabarata, merupakan kisah yang terdiri dari 12 lakon (2 lakon pembuka, 8 lakon peperangan, 2 lakon penutup) dengan kompleksitas cerita di dalamnya. Serat ini menceritakan peperangan antara kubu Pandawa

dan kubu Kurawa di padang Kurusetra. Bermula ketika Pandawa berniat untuk mengambil alih Ngastina yang dianggap sebagai hak mereka, yang sebelumnya dikuasai oleh pihak Kurawa. Perebutan ini didasari oleh keinginan Pandawa untuk mempersatukan seluruh wilayah kekuasaan dalam rangka merekonstruksi kehidupan sosial politik masa itu dan mengembalikan **kemerdekaan** rakyat Ngastina, seperti yang tertulis dalam kitab Jitapsara. Upaya ini mendapat **perlawanan** dari pihak Kurawa, yang telah turun temurun menduduki Ngastina, dan menganggap bahwa Ngastina adalah hak mereka. Keadaan ini dapat ditangkap sebagai sebuah **kontras**, yang membutuhkan banyak pengorbanan dari keduanya, baik harta maupun nyawa. Banyak prajurit, satria, dan senapati yang gugur pada kedua belah pihak yang akhirnya dimenangkan oleh pihak Pandawa. Peperangan ini pada akhirnya melahirkan sebuah tatanan sosial, politik dan kebudayaan baru yang ditandai dengan lahirnya pemerintahan Prabu Parikesit, Prabu Parikesit ini kemudian menurunkan generasi yang menggantikan Pandawa.

Dari kedua paparan diatas dapat ditarik beberapa persamaan yang menunjukkan kesesuaian antara keduanya, antara lain:

1. Keduanya merupakan upaya-upaya dalam rangka mengembangkan sebuah pola dan tatanan baru yang didasarkan dari pola dan tatanan yang lama
2. Di dalam keduanya melahirkan satu kondisi pro-kontra
3. Adanya kondisi yang harus melakukan pengorbanan guna tercapainya pola atau tatanan baru

1.4.2 Tinjauan singkat aspek sosial, seni dan budaya pada lokasi perencanaan

Lokasi berada pada zona pengembangan kota Jogja, kawasan tumbuh cepat semi urban ke urban. Sehingga kawasan ini muncul sebagai kawasan transisi antara kota dan desa. Perkembangan kawasan ini sangat cepat, menjadi daerah alternatif

bagi pengembang, pengusaha dan penjual jasa untuk melebarkan sayapnya di kawasan ini. Disamping itu kawasan ini berada pada lingkungan kawasan seni, atmosfer seni muncul kuat berkat hadirnya Institut Seni Indonesia (ISI) dan Desa Wisata Tembi.

ISI, sebuah fasilitas pendidikan seni yang mampu meniupkan ruh kuat terhadap kesenian Jogjakarta. Mewadahi dan menelorkan beragam aliran seni mulai dari klasik hingga postmodern. Geliat ISI dalam mempertahankan sebuah kesenian berdasar pakem-pakemnya serta upaya ISI dalam melakukan pembaruan dan **kebebasan** dalam berkesenian merupakan sebuah keadaan yang **kontras** yang terus lahir dan mewarnai kesenian Jogja. Kompleksitas di dalam ISI sungguh sebuah daya yang sangat kuat dalam rangka melestarikan dan mengembangkan seni dan kebudayaan.



gb 1.1 Institut Seni Indonesia

Disamping itu lokasi juga berada dekat dengan sebuah kawasan cagar budaya Jogja yakni desa wisata Tembi. Sebuah kawasan yang berusaha melestarikan budaya berdasar pakem-pakem dan aturan-aturan yang telah dibuat para pelaku budaya zaman dahulu. Aktifitas kebudayaan meliputi kesenian (pertunjukan), kerajinan, ritual, kebendaan, pertanian dan aktifitas sehari-hari. Eksistensi sebagai cagar budaya Jogja juga ditandai dengan didirikannya Rumah Budaya Tembi. Sebuah rumah besar terdiri dari 5 unit bangunan, paling depan berupa pendapa, biasa digunakan sebagai tempat pementasan kesenian, di bagian tengah berupa rumah besar yang difungsikan sebagai ruang pameran benda-benda budaya,

dikanan dan kiri berupa rumah samping yang memanjang ke belakang yang difungsikan sebagai galeri pameran, di bagian paling belakang berdiri sebuah rumah joglo yang difungsikan sebagai kantor pengelola. Rumah ini merupakan pusat aktifitas budaya masyarakat Tembi.



Tampak Depan

Pendapa

Galeri



Ruang Pamer

Selasar

Gb 1.2 Rumah Budaya tembi

Dengan didasarkan pada kedua paparan diatas, muncul sebuah analisa bahwa lokasi perencanaan berada pada satu setting yang **kontras**, dipengaruhi oleh ISI sebagai sebuah simbol kompleksitas seni (antara klasikal dan modernist) dan desa wisata Tembi yang loyal terhadap senidan kebudayaan berdasar pakem-pakemnya.

Posisi yang demikian sealur dengan kedua paparan terdahulu. Atas dasar itu maka diharapkan alur didalam serat Baratayuda dapat meawadahi alur-alur yang ada dari kedua paparan yang lain.

1.5 Luasan

- Luas lahan : 87.000 m²
- Luas bangunan : 12.319 m²

terdiri dari:

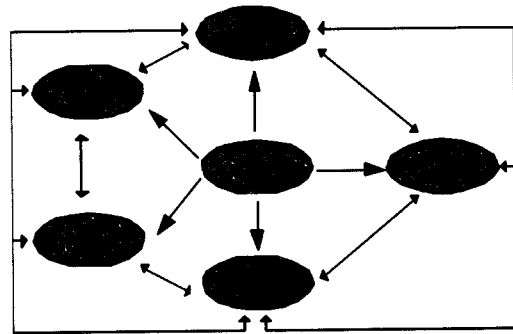
1. bangunan utama : 9.120 m²
2. unit gazebo : 675 m²
3. unit gallery kecil : 750 m²
4. unit kantin : 930 m²
5. unit souvenir : 800 m²
6. unit pos jaga+tiket : 44 m²
7. unit toilet umum : 180 m²

2.1 Zona Ruang

1. Zona Pelayanan Umum

Keterangan :

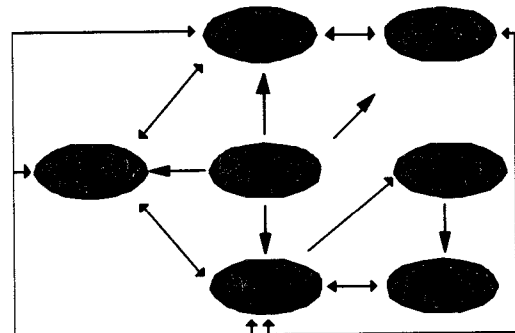
1. Hall
2. Loket Karcis
3. Penitipan Barang
4. Toilet
5. P3K
6. Ruang Informasi



2. Zona Pementasan Besar

Keterangan :

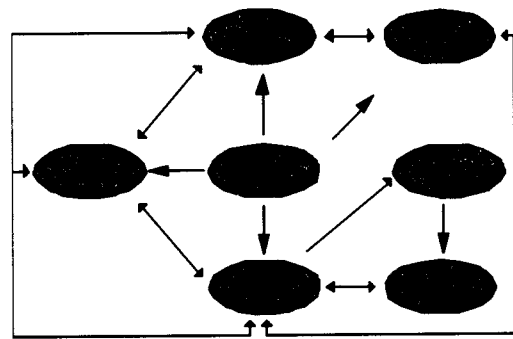
1. Hall Depan
2. Panggung
3. Ruang Tunggu
4. Toilet
5. Ruang Persiapan
6. Gudang Alat
7. Hall Belakang



3. Zona Pementasan Kecil

Keterangan :

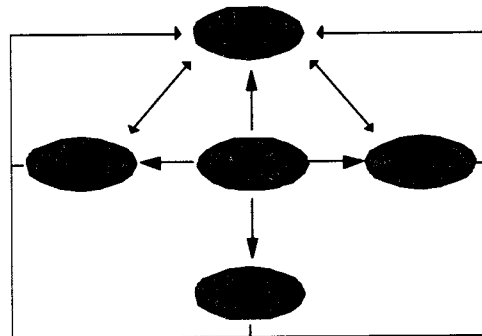
1. Hall Depan
2. Panggung
3. Ruang Tunggu
4. Toilet
5. Ruang Persiapan
6. Gudang Alat
7. Hall Belakang



4. Zona Pameran dan Penjualan

Keterangan :

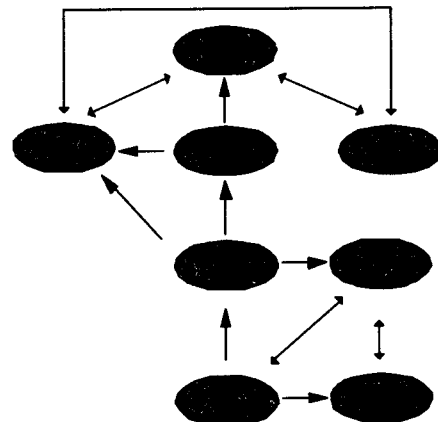
1. Hall Depan
2. Ruang Pamer Tetap
3. Ruang Pamer Temporer
4. Toilet
5. Hall Belakang



5. Zona Pendidikan

Keterangan :

1. Hall
2. Perpustakaan
3. Ruang Referensi
4. Ruang Pengurus
5. Ruang Peminjaman
6. Ruang Baca
7. Toilet
8. Ruang Latihan

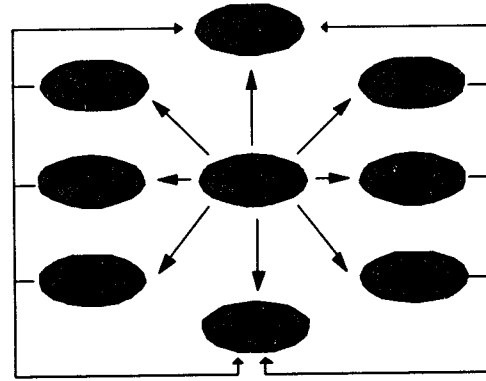


6. Zona Administrasi

Keterangan :

1. Ruang Tamu

2. Ruang Rapat
3. Ruang Kepala
4. Toilet
5. Ruang Kepala Galeri
6. Ruang Tata Usaha
7. Ruang Arsip
8. Pantry
9. Ruang Kepala Pertunjukan



2.2 Besaran Ruang

Untuk menentukan luas ruang yang dibutuhkan maka diadakan studi-studi untuk mendapatkan hal tersebut. Studi dilakukan dengan pengamatan, studi kasus dan studi literatur. Untuk yang terakhir digunakan buku-buku sebagai berikut :

- a. Architect's Data, Ernst Neuert, Cross By Lock Wood and Son Ltd, London, 1970
- b. A.J Matric Handbook, Jan A Sliwa, The Architectural Press, London, 1960
- c. Building Planing and Design Standard, Harold R Sleeper
- d. Time Saver Standard for Building Types, Joseph De Chiara and John Handcook Callender, Mc. Graw Hill Book Company, New York 1973

Sehingga dapat dimunculkan besaran ruang yang dibutuhkan yakni sebagai berikut :

Tabel 1.1 Besaran Ruang Kelompok Pementasan Wayang Multimedia

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah ruang	Jumlah (m ²)
1	Lobby	10	4	40
2	R.Tunggu	125	4	500
3	Ticketing	9	2	18
4	R.Persiapan Team Wayang	30	2	60

5	R. persiapan Team Musikal	27.5	2	55
6	R. Persiapan Team Teater	27.5	2	55
7	R. Persiapan Team Cinematografi	25	1	25
8	Panggung Wayang	140	1	140
9	Panggung Teater	37	1	37
10	Panggung Musikal	37	1	37
11	Tempat Duduk Penonton	137.5	2	275
12	Gudang Wayang	15	1	15
13	Gudang Teater	15	4	15
14	Gudang Musikal	15	1	15
15	Gudang Cinematografi	15	1	15
16	Toilet Team	17.25	2	34.5
17	Ruang duduk team	152	1	152
19	Sekretariat	20	1	20
20	R.Kontrol	13	2	26
21	Pantry	10	1	10
22	Penjualan Makanan+minuman	9	1	9
				1538.5

Tabel 1.2 Besaran Ruang Kelompok Pementasan Wayang Klasikal

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah ruang	Jumlah (m ²)
1	Lobby	10	4	40
2	R.Tunggu	142.5	4	570
3	Ticketing	14	2	28
4	R.Persiapan	34	2	68
5	Gudang	13	1	13
6	Toilet Team	16	1	16
7	Toilet Penonton	16	2	32

8	Sekretariat	20	1	20
9	R.Kontrol	13	2	26
10	Panggung	105	1	105
11	Pantry	0	0	0
12	Penjualan makanan+minuman	9	1	9
13	Tempat Duduk Penonton	117	2	234
				1161

Tabel 1.3 Besaran Ruang Kelompok Pameran dan Penjualan

• **Galeri Besar**

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah ruang	Jumlah (m ²)
1	Lobby	125	2	250
2	R. Pamer	515	1	515
3	Sekretariat	20	1	20
4	Gudang	10	1	10
5	Toilet	16	2	32
6	Pantry	0	0	0
				827

• **Galeri Kecil**

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah ruang	Jumlah (m ²)
1	Lobby	0	0	0
2	R. Pamer	75	10	750
3	Gudang	0	0	4
4	Toilet	0	0	0
				754

• **Tabel 1.4 Besaran Ruang Kelompok Pendidikan**

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah ruang	Jumlah (m ²)
1	Lobby	26	1	26
2	R. Baca	53	1	53
3	R.Simpan	39	1	39
4	R.penjaga	9	1	9
5	Toilet	16	1	16
6	Sekretariat	23	1	23
7	Penitipan barang	13	1	13
8	R.koleksi	167	1	167
9	Informasi+pendaftaran	20	1	20
				366

• **Tabel 1.5 Kelompok Administrasi dan Pelayanan Teknis**

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah ruang	Jumlah (m ²)
1	Front Office	17	1	17
2	R. Direktur	23	1	23
3	R. Kepala Pertunjukan	11	1	11
4	R. Kepala Galeri	11	1	11
5	R. Tamu	19	1	19
6	R. Rapat	16	1	16
7	R. Kabag. Tata Usaha	11	1	11
8	R. Staff Tata Usaha	45	1	45
9	R. Arsip	5	3	15
10	R. Kabag. Marketing	11	1	11
11	R. Staff Marketing	45	1	45
12	R. Kabag Umum	11	1	11
13	R. Staff Bagian Umum	45	1	45
14	Gudang	9	1	9
15	Toilet	16	1	16
				305

• **Tabel 1.6 Besaran Ruang Kelompok Pendukung**

No	Ruang	Luas unit (m ²)	Jumlah unit	Jumlah (m ²)
1	Kantin	155	6	930
2	Toilet	36	4	144
3	Cleaning service	12	1	12
4	Genset	30	1	30
5	AHU	28	1	28
6	M.E	16	1	16
7	Security	10	1	10
8	Locker karyawan	15	2	30
9	Dapur Umum	24	1	24
10	Gudang	13	1	13
				1237

2.3 Ketentuan Umum

1. Pola dan Sistem Sirkulasi

Pola sirkulasi diadaptasi dari prosedur kegiatan utama, unit-unit pelaksanaan fungsi operasional, dan keterkaitan antar unit-unit fungsi tersebut. Sebagai fasilitas budaya, fokus penyebaran terletak pada kecepatan, ketepatan dan kenyamanan bagi pengunjung.

2. Sistem Utilitas

a) *Sistem Sumber Energi*

Adalah jaringan instalasi dan mekanisme panel sumber energi penggerak instalasi operasional secara elektrik. Sumber energi utama berasal dari PLN dengan backup sumber energi setempat yang dapat berupa generator atau ATS (Automatic Transfer Swich)

b) *Sistem Penyediaan Air Bersih (SPAB)*

Adalah jaringan instalasi pengolahan air bersih untuk kebutuhan minum, mandi, cuci, yang memenuhi standar kesehatan lingkungan.

Sistem penyediaan air bersih disuplay dari sumber setempat melalui sumur bor/pompa, yang ditampung dalam reservoir, kemudian disalurkan ke unit-unit pemakain secara gravitasional dan atau dengan pompa distribusi. Sebagai backup digunakan suplay dari PDAM.

c) Sistem Drainase dan Sanitasi

Adalah jaringan instalasi pengolahan air bekas, air kotor, dan kotoran menuju tempat pembuangan akhir.

Pada proyek ini dibagi menjadi 3 macam:

- Sistem drainase air hujan, dimana buangan air hujan diserap melalui sumur-sumur resapan air hujan yang tersebar di site. Pada kondisi tertentu dapat pula dialirkan melalui saluran keliling bangunan dan saluran pengumpul dalam tapak menuju riol atau gorong yang terus menuju ke sungai. Pada beberapa zona proses ini dibantu oleh pompa penyedot dengan kapasitas tertentu sehingga mampu memindahkan air hujan dari zona tersebut menuju saluran riol.
- Sistem sanitasi air bekas, yakni air buangan bekas cuci dan mandi yang dialirkan langsung menuju sumur resapan.
- Sistem sanitasi air kotor yang berasal dari kloset, dialirkan menuju tangki septictank dan sumur resapan.

d) Sistem Penerangan/Pencahayaan

Adalah rangkaian instalasi penerangan mekanis maupun non mekanis sedemikian hingga tercipta suasana terang dan suasana khusus.

Efisiensi energi dan anggaran operasional menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan instalasi penerangan yang akan dipakai. Untuk itu pada siang hari dioptimalkan menggunakan penerangan alami, sedang pada malam hari menggunakan penerangan buatan dengan spesifikasi yang memiliki kuat terang optimal dan radiasi panas

minimal. Pada ruang-ruang khusus dimungkinkan perlakuan secara khusus.

e) Sistem Penghawaan atau Pengkondisian Udara

Adalah system pengkondisian udara dengan atau tanpa instalasi mekanis, sedemikian sehingga kualitas udara dalam ruangan terasa nyaman. Standar kenyamanan yang dipakai mengacu pada kondisi iklim tropis yakni : kelembaban udara 60-70%, kecepatan angin 2,00-5,00m/detik, dengan suhu kamar berkisar antara 20-30°C.

Atas dasar tersebut maka system pengudaraan yang dipilih adalah dengan penataan ruang-ruang dan jarak antar bangunan yang menyediakan ruang yang cukup besar. Pada banyak ruang dioptimalkan dengan system penghawaan alami kecuali pada ruang-ruang tertentu dapat dikondisikan secara mekanis, misal dengan AC split atau sentral.

f) Sistem Komunikasi

Adalah jaringan instalasi dan mekanisme kerja komunikasi antar ruang dalam bangunan/komplek, maupun komunikasi keluar dan dari luar komplek.

Banyaknya ruang dan bangunan yang terpisah akan mempengaruhi manajemen layanan dan operasional nantinya, terutama dalam hal koordinasi dan komunikasi antar unit pelaksana fungsi. System PABX (saluran dengan operator) telekomunikasi menjadi salah satu pilihan untuk memudahkan saluran masuk ataupun keluar, dengan menggunakan pesawat telepon secara paralel (serentak). Kelebihan system ini salah satunya adalah mendayagunakan pesawat antar ruang/bangunan secara optimal dan mendeteksi penggunaan keluar untuk hal-hal yang tidak penting.

g) Sistem Monitoring Audiovisual

Adalah jaringan instalasi dan perangkat pengendali obyek-obyek yang beroperasi (manusia dan barang) dalam bangunan. Tujuannya untuk

mendeteksi masuknya “barang ilegal” dan atau keluarnya “barang secara ilegal” dari dalam kompleks tapak.

h) Sistem Pendeteksi dan Pemadam Api

Adalah suatu jaringan instalasi secara integratif antara panel-panel pendeteksi dan pemadam kebakaran yang mampu mendeteksi kemungkinan terjadinya kebakaran, dan atau mampu memadamkan api secara dini, sedemikian hingga manusia, bangunan serta yang ada di dalamnya terelamatkan dari kemungkinan resiko kebakaran yang lebih besar.

Sistem pendeteksi dan pemadam api yang digunakan pada kompleks ini adalah instalasi hydrant pada titik-titik strategis dengan jarak 60 meter dan pemadam api extinguisher yang diletakkan pada tiap-tiap bangunan.

i) Sistem Penangkal Petir

Adalah jaringan instalasi yang mekanisme kerjanya dalam rangka mengantisipasi dan mereaksi perilaku petir terhadap konteks tapak (manusia dan bangunan), sedemikian hingga aman terhadap bahaya yang mungkin terjadi akibat sambaran petir.

Pada bangunan yang relatif tinggi (lebih dari level 2 lantai) digunakan system penangkal Faraday dengan tongkat-tongkat spitzen yang dihubungkan dengan kabel electrode ke bumi, sebagai penetralisir muatan positif petir.

3. Bahan dan Sistem Konstruksi

Pemilihan material bangunan dan sistem konstruksi akan sangat menentukan kemampuan dan tampilan bangunan. Demikian halnya dengan metode konstruksi yang akan dipakai sangat menentukan kualitas pelaksanaan dan pembangunan bangunan ini. Beberapa pertimbangan yang dipakai dalam pemilihan material bangunan antara lain :

- Ketersediaan bahan : untuk itu diupayakan mengutamakan penggunaan material lokal
- Kemampuan Teknis : material terpilih harus memenuhi ketentuan-ketentuan teknis yakni unggul, kuat dan tahan lama.
- Kemampuan aplikasi : material terpilih harus teruji dalam terapan lapangan

Tidak kalah pentingnya adalah sistem konstruksi yang akan dipakai untuk pembangunan kompleks ini. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan sistem konstruksi sebagaimana kaidah-kaidah struktur sebuah bangunan, antara lain:

- a. Aplikatif : sistem dan metode konstruksi dapat diterapkan dan sudah teruji di lapangan.
- b. Tahan lama : ia juga memiliki ketahanan terhadap pengaruh pembebanan dan faktor cuaca, serta perilaku alam lainnya.
- c. Fleksibel : mampu beradaptasi dalam pengembangan bangunan di masa mendatang.
- d. Mudah dan murah dalam pemeliharaan.

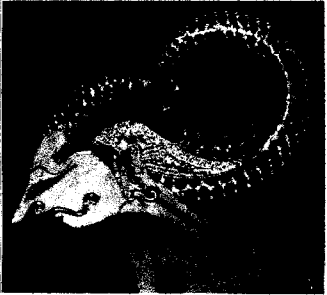
B. Ketentuan Khusus

Pengolahan tata masa, façade, tata ruang dan interior didasarkan pada transformasi isi yang terkandung dalam serat Baratayuda, dengan tidak meninggalkan syarat dan standar teknis

2.4 Karakter Pertunjukan Wayang

Pertunjukan wayang memiliki karakter khusus yang tidak didapati dalam pertunjukan lain. Karakter inilah yang membuat pertunjukan wayang menjadi sangat menarik.

PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOGJAKARTA



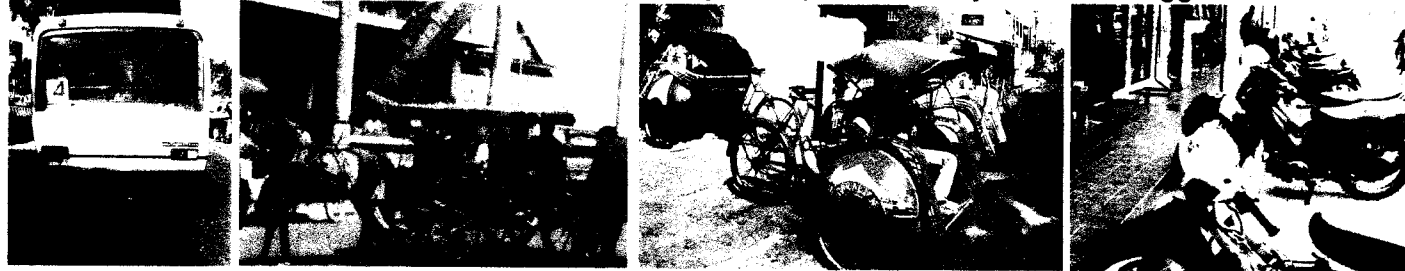
Transformasi serat baratayuda pada citra bangunan

3. Aspek Utilitas

Tinjauan terhadap aspek utilitas terdiri dari tinjauan terhadap jaringan listrik, jaringan telepon, dan jaringan air bersih. Ketiga aspek pendukung tersebut dibutuhkan dalam kaitanya dengan kegiatan yang diwadahi bangunan Pusat Pertunjukan Wayang Multimedia. Berdasar data yang ada, ketiga jaringan tersebut suda ada.

4. Aspek Transportasi

Tinjauan terhadap aspek transportasi dalam rencana pembangunan perlu dilakukan karena pembangunan suatu proyek tidak dapat terlepas dengan rencana sistem transportasi yang ada dalam kota dan menuju proyek. Lahan perencanaan berada dalam zona transisi antara kawasan urban ke semi urban, sehingga dilalui berbagai jenis alat transportasi, mulai dari bus, angkutan pedesaan, ojek, dokar hingga becak.



5. Keadaan Lingkungan

Berada pada lingkungan pendidikan, hiburan dan kawasan perdagangan. Fasilitas pendidikan yang berada pada sekitar lokasi antara lain Gedung ISI, Gedung Sekolah Menengah Atas Sewon dan Gedung Sekolah Menengah Pertama Sewon. Fasilitas hiburan yang berada di sekitar lokasi antara lain Piramid (café), Game Station, dan beberapa warnet. Fasilitas perdagangan yang ada antara lain Strakx (galeri furniture), galeri kerajinan kulit, galeri patung dan beberapa pertokoan. Di sebelah selatan (seberang jalan) terdapat pula gedung pemerintah, yakni gedung Badan Pengawasan Perdagangan dan Pembangunan. Yang tidak kalah penting, site juga berada tidak jauh dari desa wisata Tembi, sebuah desa yang interest terhadap pelestarian budaya lokal.



PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOGJAKARTA



Transformasi serat baratayuda
pada citra bangunan

3. Apek Tata Ruang dan Kesesuaian Tata Guna Lahan

Lahan rencana pembangunan Pusat Pertunjukan dan Galeri Wayang termasuk wilayah Kabupaten Bantul yang terdapat pada tepi jalan raya yang menghubungkan pusat kota Jogjakarta dengan Bantul kota. Kabupaten Bantul dalam pengembangannya tidak terlepas dengan Rencana Tata Ruang yang ada. Pada perencanaan ini harus dilihat pula kesesuaiannya dengan rencana tata ruang yang ada sehingga dalam melakukan perencanaan tidak melanggar ketentuan yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Kabupaten Bantul.

Arahan penentuan pusat pelayanan kota Bantul adalah

- * pengembangan kota Bantul mengikuti dan memperkuat pola tata ruang yang sudah ada. Pusat kota difungsikan sebagai pusat pelayanan regional (Kabupaten Bantul), terutama sebagai pusat kegiatan ekonomi (perdagangan)
- * pada bagian luar pusat kota dikembangkan pusat pelayanan bagian wilayah kota dan diperkuat dengan pembentukan unit-unit lingkungan.
- * daerah-daerah kosong dan wilayah lain yang termasuk bagian wilayah kota akan didorong perkembangannya menjadi daerah perluasan kota
- * pembagian wilayah kota dan unit-unit lingkungan sedapat mungkin dengan menggunakan batas fisik yang sudah ada misalnya jaringan drainase, sungai, jalan, dan sebagainya.

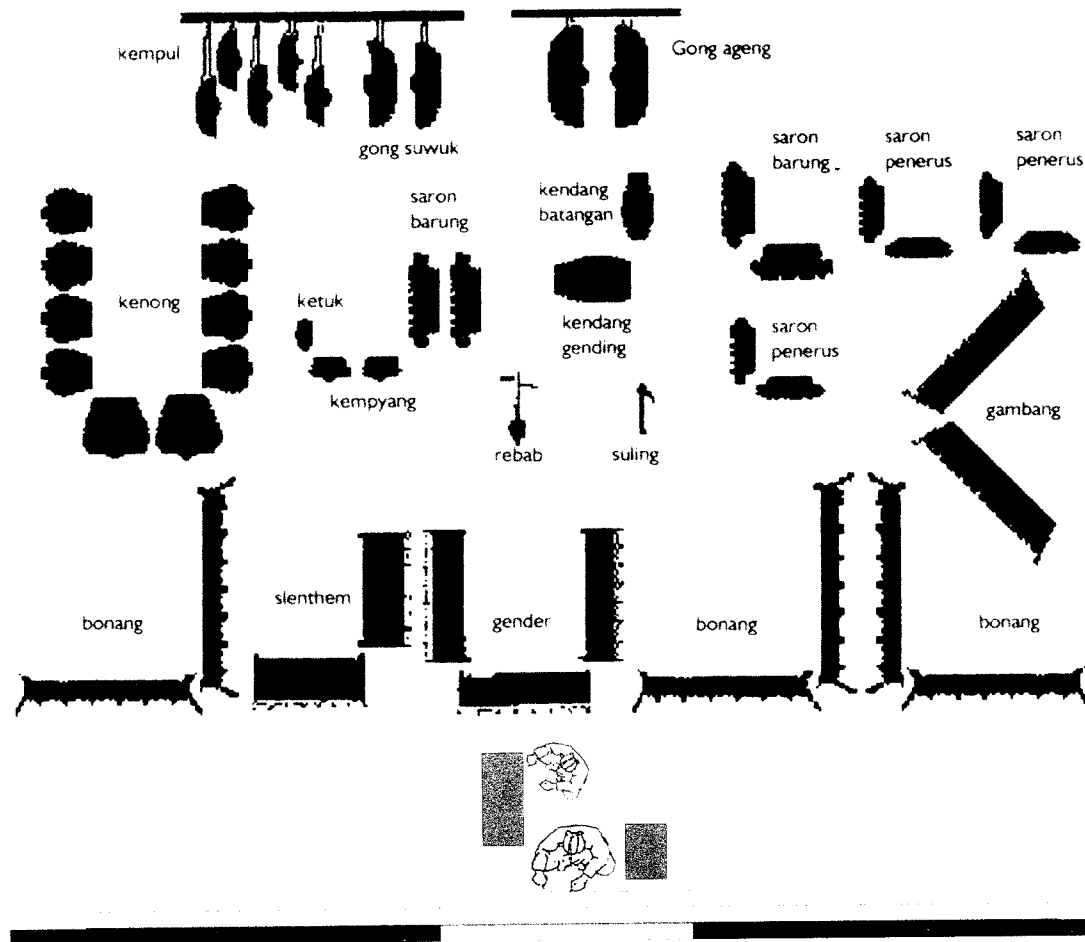
Sedangkan struktur tata ruang kota mempunyai sistem sebagai berikut:

- * kegiatan primer diarahkan untuk berkembang sepanjang jalan utama kota dan berlokasi di pusat kota untuk perdagangan regional (pasar).
- * kegiatan sekunder diarahkan untuk berkembang di pusat kota atau di daerah lain yang memiliki nilai strategis tersendiri, namun tetap memiliki akses yang tinggi terhadap pusat kota dan wilayah-wilayah lain di Kabupaten Bantul.
- * kegiatan sekunder dengan pelayanan lokal diletakkan di tengah-tengah pemukiman misalnya pelayanan pendidikan, lapangan olah raga, sarana peribadatan dan kegiatan sejenis lain.

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA



LAYOUT PERTUNJUKAN WAYANG KULIT KLASIKAL



PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA



Pertunjukan Wayang

Dalam pertunjukan wayang mengandung 7 unsur seni yakni seni drama, lukis/seni rupa, kriya, sastra, suara musik, dan seni gaya. Masing-masing unsur memberi peranan positif bagi jalannya pertunjukan. Dalam perjalanannya pertunjukan wayang banyak mengalami perubahan, perubahan tersebut adalah dalam rangka penyesuaian terhadap perkembangan dan tuntutan penikmat. Sehingga kemudian dikenal pertunjukan wayang klasikal dan pertunjukan wayang multi media. Dua jenis pertunjukan inilah yang akan diwadahi dalam Pusat Pertunjukan Wayang Multimedia di Jogjakarta ini, dengan penekanan pada sistem pertunjukan multi media.

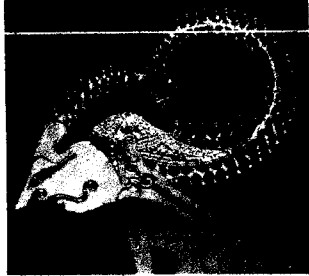
1. Pertunjukan Wayang Klasikal

Adalah pertunjukan wayang yang dilakukan secara tradisional sesuai dengan pakem-pakem dalam pewayangan. Unsur-unsur yang menjadi bagian dalam pertunjukan sudah ditentukan oleh ketentuan-ketentuan khusus yang sangat mengikat.

Tabel Karakter Pertunjukan Wayang secara Klasikal

	Jenis Wayang Kulit	Jenis Wayang Wong	Jenis Wayang Daun	Jenis Wayang Kain	Jenis Wayang Kayu	Jenis Wayang Suket	Jenis Wayang Batu
Objek	Kulit binatang	Manusia	Daun	Kain	Boneka	Rumput	Batu
Pelaku	Dalang	Objek	Dalang	Dalang	Dalang	Dalang	Objek
Tipe Pertunjukan	Pertunjukan Bayang-bayang	Drama dan Tari	Peragaan	Pembacaan Cerita, Penampilan Gambar	Peragaan	Peragaan	Penggambaran
Media Pendukung	Dengan Kelir	Tanpa Kelir	Tanpa Kelir	Tanpa Kelir	Tanpa Kelir	Tanpa Kelir	Tanpa Kelir
Posisi Penonton	Depan dan Belakang Kelir	Depan Panggung	Belakang Dalang	Belakang Dalang	Depan Dalang	Depan Dalang	Depan Objek
Pengiring	Gamelan Lengkap	Gamelan Lengkap	Gamelan Laras Slendro	Gamelan Laras Slendro	Gamelan Laras Slendro	Tidak Ada	Tidak Ada

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA



PERTUNJUKAN WAYANG KULIT KLASIKAL



Objek

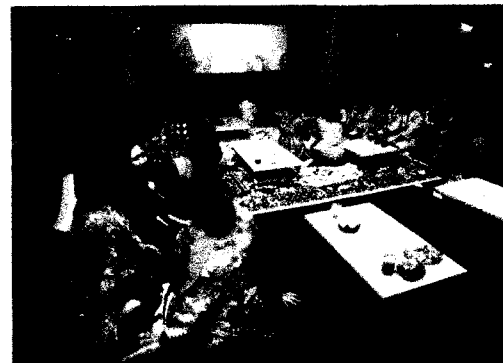
Berupa kulit binatang yang ditatah-disungging, adegan dan cerita diperagakan oleh dalang

Layout

*Krue pengiring (gamelan, pengrawit, pesinden) berada di belakang dan samping dalang:
+ interaksi optimal
- menghalangi pandangan penonton*

Penonton 1

Penonton umum (bukan tamu undangan) berada di belakang dalang, biasanya berupa ruang luar, atau ruang terbuka, yang disaksikan adalah ujud nyata wayang



Penonton 2

Penonton khusus (tamu undangan) berad di depan dalang (belakang layar), biasanya berada pada ruang dalam yang lebih tertutup yang ditata secara khusus, yang disaksikan adalah bayang-bayang



Pengiring

Selain diiringi oleh musik gamelan, juga diiringi oleh nyanyian khusus yang dibawakan oleh pesinden.



Ritual

Selalu dilakukan ritual khusus sebelum dan sesudah pagelaran.

**PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA
DI JOGJAKARTA**



PELAKU PERTUNJUKAN WAYANG KLASIKAL

	Jenis Wayang Kulit	Jenis Wayang Wong	Jenis Wayang Daun	Jenis Wayang Kain	Jenis Wayang Kayu	Jenis Wayang Suket	Jenis Wayang Batu
Sampel	WK. Purwa	WO. Purwa	Wayang Rontal	Wayang Beber	Wayang Golek	Wayang Suket	Relief
Dalang/penari	1 org	24 org	1 org	1 org	1 org	1 org	1 org
Pembantu Dlg	1 org	-	1 org	1 org	1 org	-	-
Pengrawit	25 org	25 org	7 org	7 org	9 org	-	-
Sinden	4 org	4 org	2 org	2 org	2 org	-	-
Jumlah	31 org	53 org	11 org	11 org	13 org	1 org	1 org
Gamelan	21 set	21 set	5 set	5 set	5 set		

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA



Dari data diatas dapatlah ditarik beberapa kesimpulan yang menyangkut pertunjukan wayang secara klasikal:

1. Objek pertunjukan dapat dibagi menjadi 2 kelompok besar yakni objek mati dan objek hidup
2. Pelaku pertunjukan dapat dibagi dalam 2 kelompok yakni dalang dan objek itu sendiri
3. Tipe pertunjukan dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni pertunjukan dengan peragaan dan pertunjukan drama
4. Media pendukung dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni dengan kelir dan tanpa kelir
5. Posisi penonton dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni didepan objek saja, serta di depan-belakang objek
6. Keberadaan pengiring dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni dengan pengiring gamelan dan tanpa pengiring

Sehingga secara arsitektural untuk sebuah pertunjukan wayang klasikal diperlukan 2 space pertunjukan , 1 space pengiring dan 2 zona penonton.

2. Pertunjukan Wayang Multi Media

Adalah pertunjukan wayang yang dilakukan dengan menggabungkan dua atau lebih media, dengan teknis tersendiri berdasar ekspresi dan apresiasi masing-masing pelaku dengan tetap memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam pewayangan klasik. Tipe pertunjukan ini memberi lebih banyak peluang bagi seniman untuk melakukan terobosan-terobosan baru, diantaranya adalah dengan menggabungkannya dengan seni-seni yang lain. Beberapa unsur seni yang dapat dikolaborasikan dan diwadahi oleh gedung ini antara lain:

a. Penggabungan jenis wayang

Jenis wayang yang dipentaskan dapat terdiri dari lebih satu jenis, misal wayang kulit dengan wayang orang

b. Drama/teater

Adalah pertunjukan sastra yang disertai dengan olah gerak tubuh, dalam pertunjukannya seringkali diiringi oleh musik atau seni suara. Dipentaskan diatas panggung dan disaksikan oleh penonton dari sisi depan panggung atau dapat pula mengelilingi panggung

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA



Transformasi Serat Baratyuda
pada Citra Bangunan

- c. Orkestra
Adalah pertunjukan musik atau dengan nyanyian dalam irama khusus yang dibawakan oleh banyak pemain dengan banyak alat (kolosal). Dipentaskan diatas sebuah panggung dan disaksikan dari sisi depan panggung atau dapat pula mengelilingi panggung.
- d. Keroncong
Adalah pertunjukan musik dan nyayian dengan irama khusus yang dibawakan oleh sejumlah pemain dengan sejumlah alat. Dipentaskan diatas panggung dan disaksikan dari sisi depan panggung atau dapat pula mengelilingi panggung.
- e. Campursari
Adalah pertunjukan musik dan nyayian dengan irama khusus (campuran karawitan, keroncong, dan dangdut). Dipentaskan diatas sebuah panggung dan disaksikan dari sisi depan panggung atau dapat pula mengelilingi panggung
- f. Seni Tari (klasik-baru)
Aadalah seni olah gerak tubuh yang biasanya dipentaskan dengan diiringi oleh musik tertentu. Pementasan dapat dilakukan dengan sedikit pemain atau banyak pemain (kolosal), tergantung cerita/koriografi yang dibawakan. Dipentaskan diatas panggung dan disaksikan dari sisi depan panggung atau dapat pula mengelilingi panggung.
- g. Cinematografi
Aadalah seni pertunjukan yang disusun dari rekaman kisah, adegan atau suara yang ditata sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Ditampilkan dengan media khusus yang berupa layar (digital-non digital). Disaksikan dari sisi depan layar.

Beberapa jenis seni diatas adalah sebagai media penyampaian cerita dalam wayang. Penggunaan media pada pertunjukan wayang multi media dapat dengan dua atau lebih media, yang masing-masing tetap dalam sebuah jalinan cerita yang sama.

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA



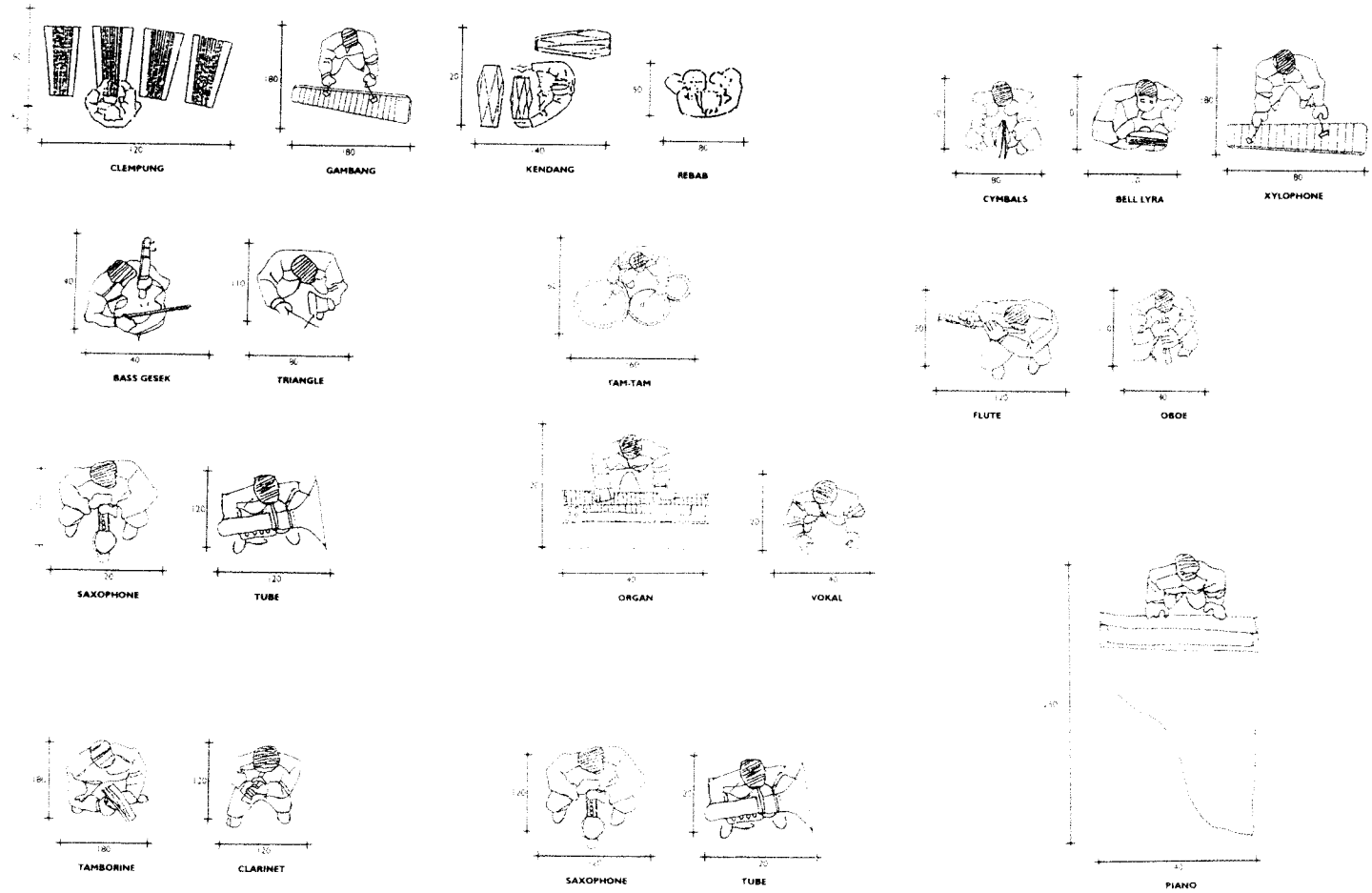
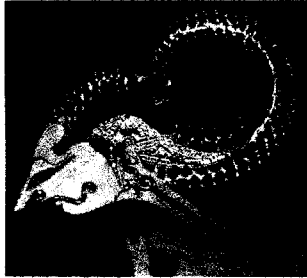
Transformasi Serat Baratyuda pada Citra Bangunan

Tabel Karakter Pertunjukan Wayang Multi Media

	K+ Jenis Wayang lain	K+ Drama	K+ Orkestra	K+ Keroncong	K+ Campursari	K+ Seni Tari	K+ Cinematografi
Objek	K+ Jenis wayang lain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Layar
Pelaku	K+ Dalang/Objek	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain	K+ Pemain
Tipe Pertunjukan	K+ K lain	K+ Drama	K+ Seni Musik	K+ Seni Musik	K+ Seni Musik	K+ Seni Tari	K+ Cinematografi
Media Pendukung	K+ K lain	K+ Setting	K	K	K	K	K+ Layar
Posisi Penonton	K+ K lain	K+ Depan/ Mengelilingi	K+ Depan/ Mengelilingi	K+ Depan/ Mengelilingi	K+ Depan/ Mengelilingi	K+ Depan/ Mengelilingi	K+ Depan/ Mengelilingi
Pengiring	K+ K lain	K+ Musik dan lagu khusus	K+	K+	K+	K+ Musik dan lagu khusus	K+ Musik dan lagu khusus

Dari data diatas sistem pertunjukan wayang multimedia dapat dikelompokkan dalam 5 kelompok, yakni kelompok klasikal+klasikal, klasikal+drama, klasikal+seni musik, kalsikal+seni tari, klasikal+cinematografi. Sehingga untuk sebuah pertunjukan wayang multimedia diperlukan space kelompok klasikal, space kelompok drama, space kelompok seni musik, space kelompo seni tari, dan space kelompok cinematografi.

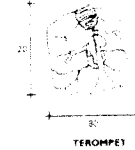
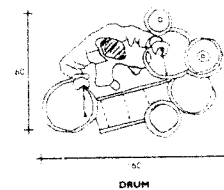
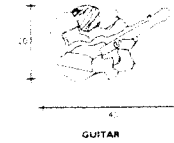
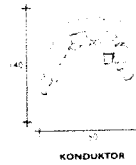
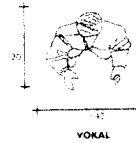
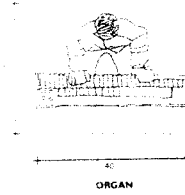
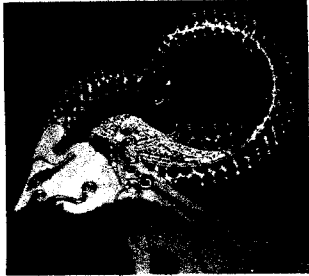
PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA

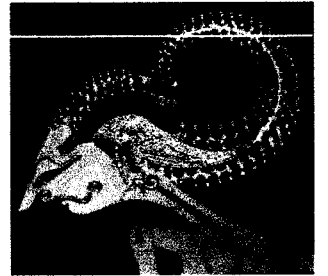


PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA

LAYOUT

PUSAT PERTUNJUKKAN WAYANG MULTIMEDIA DI JOGJAKARTA





3

CHAPTER

TINJAUAN UMUM TERHADAP WAYANG DAN TEKNIS FUNGSIONAL GEDUNG PERTUNJUKKAN

3.1 TINJAUAN WAYANG

Wayang berasal dari bahasa Jawa yang artinya bayangan, dalam bahasa Melayu disebut bayang–bayang, dalam bahasa Jawa mempunyai akar kata dengan berbagai variasi vokalnya antara lain adalah: layang (selalu bergerak), dhoyong (tidak tetap), puyeng (samar-samar).

Wayang merupakan seni yang paling tersebar luas, berakar dalam serta paling dielaborasi secara filosofis dan religius. Arti harfiah dari wayang itu sendiri adalah bayang tetapi daalam perjalan waktu pengertian wayang bertambah, dan kini wayang dapat berarti pertunjukan atu teater. Adapun sutradara dalam pertunjukan wayang itu dikenal sebagi dalang, yang peranannya dapat mendominasi pertunjukan seperti dalam pertunjukaan wayang purwa, Golek, Beber dan sebagainya. Karena seni Pewayangan dan Pedalangan mengandung seni drama, sastra, suara, tari, ukir dan musik, selain itu juga terdapat seni hiburan, seni pendidikan dan filsafat, agama, etika, estetika, penerangan, ilmu pengetahuan, kejiwaan mistik serta simbolik.

31.1.1 Sejarah Pertumbuhan Wayang

Awalnya wayang dikenal merupakan pertunjukan bayang-bayang yang diiringi dengan irama untuk acara-acara pemujaan, kemudian berkembang menjadi tonil bayangan. Perubahan terjadi disana sini, sesuai perkembangan zaman, menjadi pertunjukan wayang seperti sekarang ini. Dalam pertumbuhannya pertunjukan wayang tetap mempertahankan fungsi intinya sebagi suatu kegiatan gaib yang berhubungan dengan kepercayaan dan pendidikan (magis, religius dan ditaktis).

3.1.2 Klasifikasi Wayang berdasar Periodesasi

Pembagian jenis wayang disusun sesuai dengan sejarah kebudayaan Indonesia, dapat dibagi menjadi 4 periode, yaitu :

1. Zaman Prasejarah
Sejak permulaan adanya manusia dan adanya kebudayaan sampai sekitar abad V Masehi. Pada zaman ini mulai dikenal sejarah pertunjukan wayang.
2. Zaman Mataram
Mulai zaman bangsa Hindu datang ke Indonesia pada permulaan abad V Masehi sampai zaman Majapahit. Pada zaman ini kitab Ramayana ditulis dalam bahasa Kawi.
3. Zaman Jawa Timur
Yakni sejak zaman kerajaan Kediri dan Kerajaan Medang yaitu zamannya Empu Sendok , Sri Kana Tunggalwijaya pada abad X. Pada zaman ini kitab Mahabarata mulai ditulis yang selanjutnya menjadi salah satu cerita wayang sampai sekarang.
4. Zaman Kedatangan Islam sampai sekarang.

3.1.3 Klasifikasi Wayang berdasar Cerita

- a. *Cerita Ramayana*
Cerita Ramayana dan Mahabarata merupakan kitab suci agama Hindu (Brahma, Syiwa, dan Wisnu). Kitab Ramayana hasil pujangga *Walmiki* ditulis kira-kira pada permulaan tahun Masehi terdiri 7 jilid atau *kanda*.
- b. *Cerita Mahabaratha*
Cerita pokok meliputi 24.000 sloka yang sebagian besar menceritakan Barathayuda 18 hari yang dikenal dengan nama lengkap kitab Maha Bharatayuda, yang berarti peperangan besar dalam keluarga Bharata.
- c. *Cerita Pewayangan dari Kesusastraan kuno*
Dari wiracarita kemudian lahir cerita-cerita baru berbahasa Kawi yang di beri sifat-sifat lokal, seolah-olah semua terjadi di Indonesia

sehingga dipandang sebagai cerita kepahlawanan dan petualangan nenek moyang.

d. *Cerita Pewayangan dari Kesusastaan Zaman Peralihan*

Menjelang runtuhnya Majapahit, banyak terjadi pertempuran-pertempuran perebutan kekuasaan. Kesusastaan serta pewayangan beralih tangan dari setiap pemerintahan sehingga banyak yang rusak dan hilang.

Kemudian masuk kebudayaan Islam, kesusastaan-kesusastraan kuno banyak tidak terurus dan banyak yang beralih ke kesusastaan Islam. Kesusastaan Islam yang dijadikan cerita-cerita pewayang antara lain : Kitab Menak, lebih dikenal Hikayat Amir Hamzah atau Wong Agung Jayengrana yang bersumber dari hasil kesusastaan Persia zaman pemerintahan Sultan Harun Al Raasyid (766-809).

e. *Cerita Pewayangan dari Kesusastaan Zaman Pembaharuan*

Pada tahun 1758 (abad ke-XVIII) keadaan sudah dianggap tenang tidak ada lagi peperangan. Pujangga dan sastrawan Indonesia mengumpulkan, membangun dan mencipta kepustakaan pewayangan baru. Munculah *Pustaka raja* yang merupakan karya-karya pujangga-pujangga Indonesia. Pujangga-pujangga Indonesia antara lain ; Sri Suhunan Paku Bhuwono III, Paku Bhuwono IV dan V, Kyai Ronggowarsito, Kyai Yosodipuro dan lain-lain. *Pustaka raja* mampu mengikat dan mengubah pandangan para dalang.

3.1.4 Klasifikasi Wayang berdasar Bahan

Pembagian wayang menurut bahannya :

1. Kulit (Kulit Purwa, Madya, Gedog, dan lain-lain)
2. Orang (wayang orang dari Petilan)
3. Daun (Rontal Purwa dan Daun Kluwih)
4. Kain (Beber Purwa dan Beber Gedog)
5. Kayu (Golek Sunda, Klitik, Golek Purwa, Tenjil, dan Golek Purwa Jakin Nata)
6. Batu (candi-candi)
7. Suket, Bambu, Logam, Kertas (Dolanan Anak)

Tabel 2.1 Jenis Wayang di Indonesia

Jenis Wayang Kulit	Periode	Kegunaan dan Cerita
Bayangan	1500M	Sebagi upacara keagamaan
Wayang Kulit Purwa	876M	Mahabarata dan Ramayana
Wayang Kidang Kencono	1556M	Mahabarata dan Ramayana
Wayang Gedog	1563M	Panji
Wayang Klitik Kulit	1648M	Damarwulan
Wayang Madya	1830M	Cerita dari Kerajaan Demak sampai Surakarta
Wayang Kuluk	1830M	Cerita dari Kerajaan Demak sampai Yogyakarta
Wayang Menak	1850M	Menak
Wayang Wahana	1920M	Cerita zaman sekarang dengan estetika wayang Purwa
Wayang Kancil	1925M	Dongeng binatang
Wayang Jawa	1940M	Sejarah Indonesia
Wayang Adam Ma'rifat	1940M	Olah Tasauf
Wayang Perjuangan	1943M	Sejarah Indonesia
Wayang Suluh	1947M	Penerangan Perjuangan Kemerdekaan
Wayang Pancasila	1947M	Ajaran Pancasila
Wayang Wahyu	1963M	Agama Katolik
Wayang Sejati	1972M	Sejarah
Jenis Wayang Wong	Periode	Kegunaan dan Cerita
Wayang Wong	1760M	Mahabarata dan Ramayana
Petilan	1760M	Mahabarata, Ramayan dan Panji
Jenis Wayang Daun	Periode	Kegunaan dan Cerita
Rontal Purwa	934M	Mahabarata, Ramayan pada daun tal
Daun Kluwih	1316M	Permainan anak (dolanan Bocah)
Jenis Wayang Kain	Periode	Kegunaan dan Cerita
Beber Purwa	1361M	Mahabarata, Ramayanan dengan

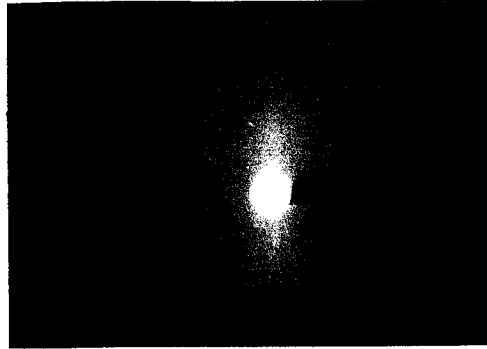
		Gamelam Slendro
Beber Gedog	1564M	Panji dan Gamelan Pelog
Jenis Wayang Kayu	Periode	Kegunaan dan Cerita
Golek Sunda	1808M	Mahabarata dan Ramayana
Klitik	1564M	Damarwulan
Krucil/Golek Purwa	1584M	Mahabarata dan Ramayana siang hari
Tengil	Abad 19	Cerita Amir Hamzah, Omarmaya dan sebagainya
Golek Purwa Jakin Nata	1965M	Mahabarata
Jenis Wayang Suket, Bambu, Logam, Kertas	Periode	Kegunaan dan Cerita
Permainan Dolanan Anak	-	-
Jenis Wayang Batu	Periode	Kegunaan dan Cerita
Candi-candi	Abad 9-15	

3.2. TINJAUAN SERAT BARATAYUDA

3.2.1 Kisah-kisah dalam Serat Baratayuda

1. Kalabendana Lena

Kisah bermula ketika R.Angkawijaya berniat menyunting Dewi Utari, seorang dewi dari Negara Wirata. Untuk maksudnya tersebut beliau terpaksa menitipkan istrinya (Dewi Siti Sundari) kepada Raden Gatotkaca di Pringgandani. Dewi Siti Sundari yang telah lama ditinggal suaminya merasa cemas, sehingga beliau berusaha mencari tahu dimana suaminya berada. Raden Gatotkaca berusaha menutup-nutupi perihal kemana perginya Raden Angkawijaya. Tetapi Ditya Kalabendana (seorang raksasa yang merupakan paman Dewi Siti Sundari) tidak bisa membiarkan kebohongan yang dilakukan oleh R.Gatotkaca.



Gambar 2.1 Pasowanan di Ngamarta

Ketika bermaksud menceritakan perihal Raden Angkawijaya kepada Dewi Siti Sundari dilarang oleh Raden Gatotkaca, bahkan kemudian Kalabendana dibunuh karena melawan kehendak Raden Gatotkaca. Raden Gatotkaca merasa menyesal karena telah membunuh pamanya sendiri. Selanjutnya bersama Raden Gatotkaca, dewi Siti Sundari menemui Dewi Utari dan menceritakan siapa beliau dan siapa Raden Angkawijaya. Tetapi Akhirnya keduanya bisa menerima kejadian ini, setelah mendapat wejangan dari Prabu Kresna.

2. Kresna Gugah

Diceritakan bahwa Prabu Batara Kresna sedang bertapa di Balekambang, tujuannya adalah untuk mandapatkan petunjuk perihal perang Baratayuda.



Gambar 2.2 Prabu Kresna Tapa

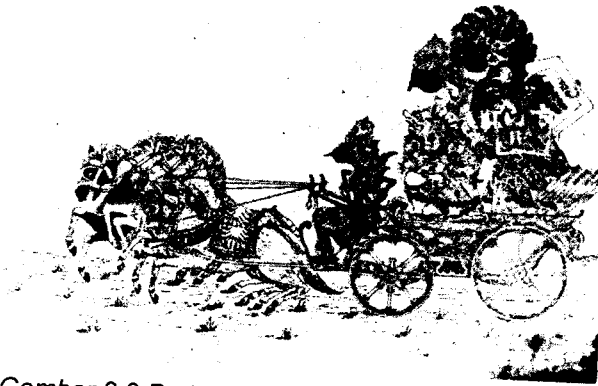
Di Ngamarta Prabu Puntadewa mendapat wangsit bahwa barangsiapa bisa membangunkan tapa Sang Kresna akan menjadi pemenang pada perang Baratayuda. Prabu Kresna bersama para Pandawa yang lain kemudian berusaha membangunkan tapa Sang Kresna, tetapi kelimanya gagal. Sampai pada akhirnya Raden Arjuna

mendapat nasehat dari Ki Lurah Semar. Selanjutnya Janaka berubah menjadi Sukma Langgeng dan menyusul Prabu Kresna yang telah berubah menjadi Sukmawicara ke Suralaya.

Sementara itu di Suralaya Sukmawicara telah berhasil mendapatkan kitab Jitapsara yang ditulis oleh Batara Guru, B. Narada, B. Panyarikan, B. Indra, B. Mahadewa, dan B. Brahma. Kitab ini berisi takdir perang Baratayuda. Ditengah perjalanan Sukmawicara bertemu dengan Sukmalanggeng dan berebut kitab tersebut sehingga terjadi pertempuran. Karena keduanya sama sakti sehingga keduanya berubah menjadi wujud asli mereka, Sukmalanggeng berubah menjadi Raden Janaka dan Sukmawicara menjadi Prabu Batara Kresna.

3. Kresna Duta (Baratayuda I)

Menceritakan Prabu Kresna yang mendapat tugas dari Prabu Puntadewa di Wirata untuk meminta kembali Negara Ngastina yang seharusnya merupakan hak Pandawa.



Gambar 2.3 Prabu Kresna berangkat ke Ngastina

Tetapi Prabu Duryudana tidak merelakan Ngastina diambil Pandawa. Sehingga ketika Prabu Batara Kresna tiba di Ngastina, Prabu Duryudana telah menyiapkan siasat untuk meracun Prabu Kresna. Diluar dugaan Prabu Kresna telah mengetahui rencana jahat Prabu Duryudana, sehingga beliau menolak segala hidangan yang disajikan. Akan tetapi Prabu Duryudana terus memaksa hingga akhirnya Prabu Kresna marah dan berubah ujud menjadi seorang raksasa dan mengamuk. Dalam

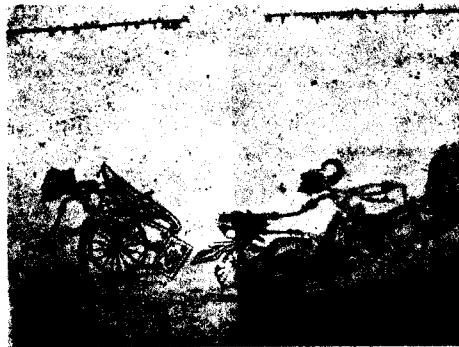
peristiwa itu Prabu Drestaratra dan istrinya (orang tua Prabu Duryudana) terbunuh. Amuk perang Prabu Kresna akhirnya dihentikan oleh Batara Narada.

4. Resi Seta Gugur (Baratayuda II)

Dikisahkan bahwa Prabu Duryudana telah mengirim pasukanya untuk menyerbu Ngamarta yang telah membunuh kedua orang tua Prabu Duryudana, sehingga terjadilah pertempuran di Tegal Kurusetra. Pada peristiwa tersebut Raden Utara dan Raden Wratsangka (keduanya putra Wirata) terbunuh. Setelah peristiwa ini kemudian Prabu Kresna mengangkat Resi Seta menjadi senapati perang.

Sementara itu pihak Ngastina mengangkat Raden Rukmarata menjadi senapati didampingi oleh Irayuda, pada pertempuran di Tegal Kurusetra tersebut Raden Rukmarata dan Irayuda terbunuh.

Dengan terbunuhnya Raden Rikmarata, Prabu Duryudana mengangkat Resi Bisma menjadi senapati. Pada perang tersebut Resi Bisma kalah dan kemudian lari menceburkan diri kedalam samudera menemui sang ibu Dewi Jempini.



Gambar 2.4 Amuk perang Resi Seta

Oleh sang ibu Resi Bisma diberi senjata Cucok Pandang. Dengan senjata itu pulalah Resi Bisma akhirnya bisa membinasakan Resi Seta.

Setelah Resi Seta gugur selanjutnya Prabu Matswapati mengangkat Dewi Srikandi menjadi Senapati baru, dalam dirinya telah bersemayam sukma Dewi Amba. Konon tanpa sengaja Raden Dewabrata (Resi Bisma) telah membunuh Dewi Amba, dan pada saat ini telah sampai

waktu untuk Dewi Amba membalasnya. Tersebut pada pertempuran itu Resi Bisma terkena senjata Pasopati Dewi Srikandi, Resi Bisma gugur.

5. Bogadenta Gugur (Baratayuda III)

Pada babak Baratayuda III ini Prabu Duryudana mengangkat Prabu Bogadenta sebagai senapati baru didampingi Raden Kertipiye.



Gambar 2.5 Pasowanan di Ngastina

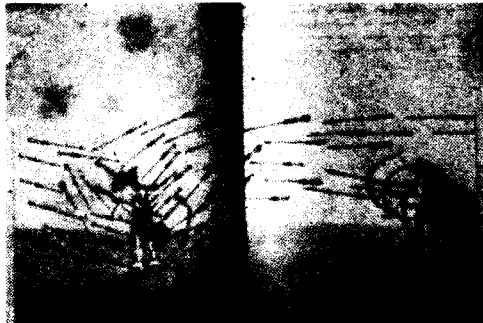
Pada pertempuran di Randugumbala, Raden Kertipiye terbunuh oleh raden Werkudara. Setelah Resi seta gugur Prabu Kresna mengangkat Raden Janaka sebagai senapati. Pada perang tanding antara Raden Janaka dan Prabu Bogadenta, Prabu Bogadenta terkena panah Arjuna sehingga tewas, tetapi hidup kembali setelah ditangisi Dewi Murdaningsih, demikian seterusnya berulang-ulang. Setiap satu meninggal lalu ditangisi yang lain hidup kembali. Hingga pada satu ketika Ki lurah Semar memberi nasehat bahwa ketiganya tidak dapat mati kecuali secara bersama-sama. Mendengar itu Raden Janaka mengeluarkan senjata Trisula dan membunuh ketiganya secara bersama-sama.

6. Renyuhan / Gugurnya Abimanyu (Baratayuda IV)

Sementara itu di Pesanggrahan Randhuwatanan, Prabu Batara Kresna memerintahkan Raden Sadewa untuk memanggil Raden Abimanyu guna diangkat menjadi senapati. Dalam perjalanan Raden Abimanyu, Raden Sadewa, Bambang Wilungangga, Raden Angkawijaya dan Raden Sumitra bertemu dengan Prabu Karna. Prabu Karna melarang

mereka maju Baratayuda. Tetapi rombongan tersebut memaksa, hingga terjadi peperangan.

Dalam peristiwa tersebut Bambang Wilungangga, Raden Angkawijaya, Raden Sumitra dan tewas terbunuh. Raden Abimanyu memaksakan diri perang Baratayuda, beliau tidak melihat kekuatan musuh, hingga akhirnya beliau terkena banyak sekali senjata, terakhir beliau dibinasakan oleh Raden Sarojakusuma dengan pusaka Kyai Sandhangwalikat.



Gambar 2.6 Raden Abimanyu dihujani senjata musuh

Mengetahui putranya gugur, raden Janaka tidak terima, selanjutnya beliau membinasakan Raden Sarojakusuma dengan panah Pasopati.

7. Burisrawa Gugur (Baratayuda V)

Setelah Raden Sarojakusuma dan Tumenggung Jayajatra gugur, Prabu Duryudana mengangkat Prabu Partipa sebagai senapati I dan Naranurwinda sebagai senapati II.. dengan mengendarai Kyai Jakamaruta Prabu Partipa berangkat ke tegal Kurusetra diiringi seluruh pasukan Ngastina, dalam pertempuran tersebut Naranurwinda binasa oleh Raden Arjuna.

Sementara itu di Pasanggrahan Randhuwatanan Prabu Kresna mengangkat Raden Werkudara sebagai senapati untuk menghadapi Prabu Partipa. Prabu Partipa binasa setelah dihantam gada Lukitasari oleh Raden Werkudara.

Setelah Prabu Partipa gugur, atas saran Prabu Salya, Prabu Duryudana mengangkat Raden Burisrawa (putra Prabu Salya) sebagai senapati didampingi Raden Windandini.

Di Randhuwatanan Prabu Kresna mengangkat Raden Sencaki sebagai senapati karena ini telah menjadi janji antara Raden Harya Sencaki dan Raden Burisrawa untuk tanding dalam perang Baratayuda. Selanjutnya pada perang tanding itu Raden Sencaki hampir kalah, tetapi dengan akal Prabu kresna yakni dengan panah Pasopati yang dilepaskan Raden Arjuna, akhirnya Raden Sencaki bisa membinasakan Raden Burisrawa.



Gambar 2.7 R. Sencaki melepas panah, R.Burisrawa tewas

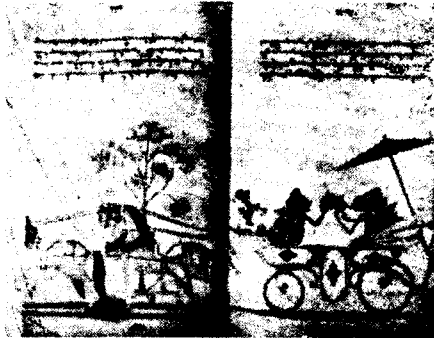
8. Suluhan /Gathukaca Gugur (Baratayuda VI)

Untuk membuktikan kesetiaan Adipati Karna yang dianggap musuh dalam selimut, beliau diangkat menjadi senapati guna melawan Pandawa. Sementara itu di Pasanggrahan Randhuwatanan, Sri Batara Kresna mengangkat Raden Gatotkaca menjadi senapati didampingi oleh Raden Sadewa. Raden Gatotkaca perang amuk, banyak prajurit yang binasa oleh Raden Gatotkaca, bahkan Adipati Karna juga terdesak. Adipati Karna segera mengeluarkan senjata Kunta, senjata Kunta diarahkan ke Raden gatotkaca,

Sementara di Kahyangan badan halus Ditya Kalabendana telah siap menjemput arwah Raden Katotkaca. Badan halus tersebut menggerakkan senjata Kunta, Raden Gatotkaca yang melihat badan halus sang paman teringat janjinya dulu, ia merelakan dirinya gugur oleh senjata Kunta.

9. Karna Tandhing (Baratayuda VII)

Di pasanggrahan Glagahinulu Raden Janaka diwisuda menjadi senapati, didampingi raden Werkudara maju perang ke tegal Kurusetra. Selanjutnya terjadi perang tanding antara Raden Janaka dan Adipati Karna yang telah diangkat menjadi senapati Ngastina, keduanya sama kuat, Adipati Karna berubah ujud menyerupai Raden Janaka, keduanya sama kuat, raden Janaka ganti berubah ujud meyerupai Adipati Karna.



Gambar 2.8 Raden Janaka berubah menyerupai Adipati Karna

Semakin lama Adipati karma makin terdesak, Raden Janaka melepaskan senjata pasopati, Adipati Karnapun tewas.

10. Rubuhan (Duryudana Gugur)

Sementara di pasanggrahan Randhuwatangan Prabu Kresna mengangkat Raden Werkudara sebagai senapati untuk menandingi amuk perang bagawan Durna senapati baru Ngastina. Perang tanding tidak terelakkan, tetapi Prabu Kresna menemukan cara untuk mengalahkan Bagawan Durna, Bagawan Durnapun akhirnya binasa oleh Raden Werkudara. Berikutnya Prabu Sengkuni juga binasa oleh Raden Werkudara.



Gambar 2.9 Sengkuni binasa oleh Raden Werkudara

Gugurnya Raden Harya Sengkuni membuat Ngastina tak lagi punya senapati perang, tibalah saatnya Prabu Duryudana maju perang, perang tanding melawan Raden Werkudara. Keduanya sama kuat, hal itu diketahui oleh Prabu Kresna, Prabu Kresna mencari akal untuk mengalahkan Prabu Duryudana. Akhirnya Sang Batara Kresna menemukan titik kelemahan Prabu Duryudana, para Punakawan sorak mengingatkan Raden Werkudara. Raden Werkudara sadar dan langsung memukulkan gada Lukitasari ke titik kelemahan Prabu Duryudana. Prabu Duryudana binasa.

11. Lahirnya Parikesit

Dikisahkan setelah Prabu Duryudana gugur Ngastina menjadi kosong, sehingga kemudian Pandawa boyongan ke Ngastina, bersama pula Dewi Utari. Menurut wahyu yang diterima Pandawa, bayi yang sedang dikandung Dewi Utari kelak akan menjadi raja Ngastina. Beberapa lama setelah tiba di Ngastina, Dewi Utari melahirkan sang putra yang kemudian diberi nama Bambang Parikesit.

Pada babak ini juga diceritakan Prabu Matswapati, Bagawan Abiasa, Raden Nakula dan Raden Sadewa meninggal setelah nyawanya dipisahkan dari raga oleh Sang Hyang Narada dan dibawa naik ke kahyangan. Sementara Prabu Kresna, Raden Werkudara dan Raden Janaka berubah menjadi badan halus dan tinggal di surga Pengrantunan, ketiganya masih punya kewajiban untuk mewisuda Bambang Irawan menjadi raja Ngastina.

12. Jumenengan (Naik Tahta)

Sukmawicara, Sukmaluhur, dan Sukmalanggeng yang taklain adalah Prabu Kresna, Raden Werkudara dan Raden Arjuna yang memiliki tugas untuk melantik Bambang Parikesit sebagai raja Ngastina turun dari Pangrantunan. Maka kemudian Bambang Parikesit dilantik menjadi Raja baru Ngastina. Berikutnya Sukmawicara, Sukmaluhur, dan Sukmalanggeng naik ke kahyangan bersama badan halus Resi Jalajatra.

3.3. TINJAUAN TEORI TRANSFORMASI

Studi arsitektur, juga pada disiplin ilmu lain, dapat melibatkan hal-hal yang lampau, pengalaman-pengalaman terdahulu, atau media-media diluar ranah arsitektur, sebagai sumber yang dapat dipelajari serta diambil hikmahnya sehingga bisa menjadi penentu dalam sebuah proses perancangan. Prinsip transformasi menerima faham ini.

3.3.1 Elemen-elemen Transformasi

Bagian-bagian penting dari naskah yang akan diangkat dan ditransformasikan ke dalam ranah arsitektur adalah bagian-bagian yang berkenaan dengan *tema utama, struktur naskah, esensi naskah, interpretasi tokoh dan diskripsi mengenai elemen fisik dan suasana ruang.*

Tema utama yang ditemukan dalam serat Baratayuda adalah *kepahlawanan*. Seluruh aktor dalam kisah ini berperan sebagai pahlawan, pahlawan bagi negaranya, pahlawan bagi pemimpinnya, pahlawan bagi keluarganya dan pahlawan bagi pribadinya. Tema utama inilah yang kemudian akan diangkat sebagai konsep utama dalam perencanaan.

Naskah sastra Serat Baratayuda terbagi dalam 12 lakon yakni 2 lakon pra-Baratyuda (Kalabendana Lena, Kresna Gugah), 8 lakon Baratayuda (Kresna Duta, Resi Seta Gugur, Bogadenta Gugur, Renyuhan, Burisrawa Gugur, Suluhan/Gatotkaca Gugur, Karna Tanding, Rubuhan/Duryudana Gugur), 2 lakon paska Baratayuda (Lahirnya Parikesit, Jumenengan) yang terjalin secara linear.

Dari keseluruhan kisah dalam serat Baratayuda, esensi karya yang dapat digali dan diangkat diantaranya:

1. Dalam serat Baratayuda secara umum dapat diambil kesimpulan bahwa semua adegan dan kejadian dalam cerita adalah sebuah pengamalan dari takdir yang secara garis besar telah terdefinisi baik oleh aktor maupun pembaca (kejelasan alur)

2. Bahwa dalam serat Baratayuda secara umum kejadian dan peristiwa adalah buah dari kejadian masa lalu, masa lalu menjadi penentu bagi kejadian dan peristiwa selanjutnya (linear)
3. Masing-masing lakon dalam serat Baratayuda adalah sebuah runutan cerita yang saling berkaitan (continue)
4. Kunci cerita terletak pada pendefinisian pakem sebuah takdir yang masih bersifat global

3.3.2 Monumentalis

Tema utama yang diangkat dari serat Baratayuda adalah kepahlawanan, sebuah karakter yang agung dan mulia, sebuah sikap yang sangat membutuhkan kebersihan hati untuk melakukan pengorbanan-pengorbanan besar guna memberi makna terhadap sebuah karakter. Keadaan ini dapat ditangkap sebagai sebuah pemuliaan terhadap tokoh.

Dalam ranah arsitektur terdapat suatu pemuliaan yang serupa, agung, penuh makna, *monumentalis*, jika salah satu dapat menjelaskannya adalah substitusi terhadap sebuah upaya pemuliaan makna. Arsitektur monumental dapat dicapai dengan beberapa cara yakni dengan *skala, simplicity, dan masifnes*.

1. Skala

adalah dimensi yang bertitik tolak pada bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap objek lain.

2. Simplicity

adalah perwujudan bentuk yang didasarkan pada kaidah-kaidah geometris yang jelas sehingga bentuk menjadi terdefinisi dengan mudah. Karakter ini lebih bersifat “tegas/berkarakter”, tegas dalam arti memiliki tafsiran bentuk yang cenderung tidak caos.

3. Masifness

adalah permainan solid void yang terbentuk oleh perbedaan bentuk, material serta susunannya. Masifness lebih muncul sebagai sebuah karakter yang berat dan kokoh.

3.4 Tinjauan Sistem Akustik

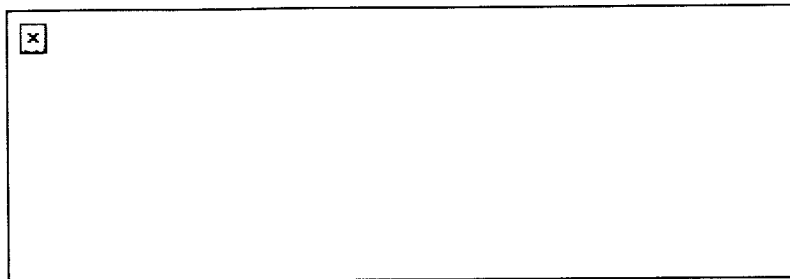
Akustik adalah ilmu suara atau ilmu bunyi (Echols, 1948,8). Ilmu ini mempelajari tentang sifat-sifat bunyi, kelakuan bunyi serta gangguan-gangguan yang disebabkan oleh kelakuan bunyi.

Ada dua tujuan pokok untuk sistem akustik arsitektural, yaitu meningkatkan dan memperkuat suara-suara yang diinginkan atau melenyapkan kebisingan yang mengganggu dan tidak diinginkan. Yang pertama disebut dengan *akustik kamar*, yang kedua adalah *kontrol kebisingan*.

Akustik kamar menyangkut pada kontrol dan penanganan suara-suara yang dibangkitkan dalam suatu ruang. Guna membuat akustik kamar yang baik, orang yang harus mengurangi kebisingan latar belakang yang tidak diinginkan, sementara memelihara dan memperkuat suara-suara yang diharapkan. Hal ini dapat dicapai dengan efektif dengan cara mengendalikan pantulan suara yang berguna. Dalam setiap ruang, si pendengar pertama-tama akan mendengar suara langsung, dan kemudian baru serangkain pantulan suara itu. Sesungguhnya hampir semua suara yang terdengar dalam suatu ruang adalah hasil pemantulan suara langsung. Karena itu, fungsi pokok dari permukaan penutup ruang adalah untuk mengendalikan pantulan suara. Pertama, permukaan yang reflektif harus dipilih dan ditempatkan untuk tujuan mengarahkan dan menyebarkan suara diseluruh kamar. Kedua, permukaan penyerap harus ditentukan terus-menerus yang tidak lagi berguna untuk penguatan.

Adanya suara terus-menerus dalam sebuah ruang tidak dihasilkan oleh sumbernya adalah gaung (reverbersi). Gaung (R) dinyatakan sebagai waktu yang diperlukan suatu suara tertentu guna mengecil sampai suatu tingkat yang tidak memungkinkan ditanggapi lagi dalam ruang. Kerena itu

terdapat hubungan penting antara gaung dan tingkat kebisingan latar belakang. Ini menimbulkan dua pertanyaan : bilakah suatu pantulan suara yang diinginkan dan dimana serta bagaiman seharusnya pantulan suara diserap dan diakhiri? Jawaban bagi kedua pertanyaan tersebut adalah sederhana. Sesudah si pendengar mendengar suara secara langsung dan suara pantulan, tak ada gunanya lagi suara itu dibiarkan terus dalam kamar. Untuk itu pantulan suara harus diserap. Jika tidak, akan terdapat berlanjut dengan terganggunya penangkapan suara berikutnya.



Gb 2.10 Suara langsung dan suara pantulan

Bila suara segera diserap setelah terdengar, tingkat-tingkat kebisingan latar belakang (R_t) yang bersesuaian mungkin sangat berkurang. Tetapi, terdapat pertanyaan yang perlu dipikirkan sungguh-sungguh tentang seberapa banyak kebisingan harus ditiadakan dengan penyerapan : yaitu berapa tenangnya kamar yang diinginkan orang atau berapa banyak isolasi akustik yang sangat diharapkan. Orang mungkin mengemukakan bahwa akan sangat sukar menyetujui untuk mengurangi tingkat kebisingan yang paling nyaring dalam suatu ruangan adalah goresan sebatang pensil pada sehelai kertas.

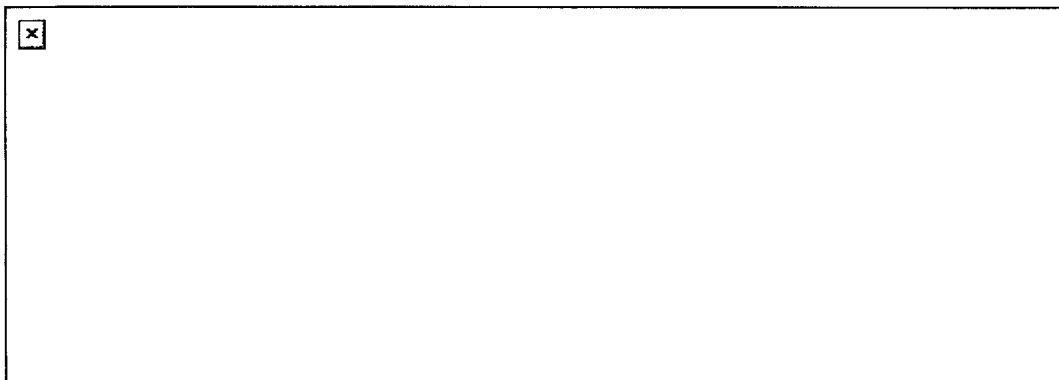
Pengendalian kebisingan dengan anggapan adanya pengendalian suara yang berhasil dalam sebuah kamar, soal berikutnya yang dihadapi adalah pengendalian kebisingan. Ini meliputi pencegahan terhadap suara-suara yang tak dikehendaki yang mungkin mengganggu tugas-tugas auditori yang harus dilaksanakan. Tujuan pokok dari pengendalian adalah untuk melindungi para pengguna sebuah kamar dari kebisingan-kebisingan yang ditimbulkan ruang luar. Tugas mencapai keleluasan akustik secara arsitektural makin lama makin sulit.

3.5 Bahan-bahan Akustik

Fungsi bangunan untuk pertunjukan Kesenian Wayang, maka ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan system akustik pada gedung pertunjukan ini. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain :

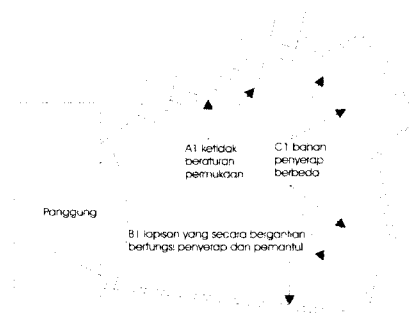
3.5.1 Lapisan Permukaan dan bahan Interior

Bentuk permukaan ruang pertunjukan harus dapat menyerap dan memantulkan bunyi serta dapat mendistribusikannya kesegala arah. Sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan pemantulan bunyi (plester, gypsum, plywood, plexiglass, papan, plastik kaku, dsb) yang besar dan banyak memberikan energi bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah audience, terutama pada tempat duduk yang jauh dari panggung.



Gb 2.12 Permukaan distribusi bunyi

Untuk meratakan bunyi pada pemakaian permukaan yang tidak teratur harus diperbanyak dengan membuat balok-balok telanjang, langit yang terkotak-kotak, pagar balkon yang dipahat dan dinding yang bersudut-sudut.



Gambar Difus Bunyi
a. Tidak beraturan
b. Lapisan yang secara bergantian menyerap dan memantulkan bunyi
c. Bahan penyerap berbeda

Gb 2.13 Difus bunyi

Bahan bangunan merupakan faktor yang paling penting dalam menciptakan kenyamanan akustik, karena bahan tersebut penting dalam mengendalikan akustik atau bunyi pada permukaan ruang.

1. Bahan berpori-pori

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

a. Akustik siap pakai

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

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

b. Plesteran akustik dan bahan yang disemprotkan

Lapisan akustik ini tujuannya untuk meredukasi bising. Bahan ini dipakai apabila lapisan akustik lain tidak dapat dipakai Karena bentuk permukaan yang melengkung atau tidak beraturan. Lapisan ini dipakai dalam bentuk semi plastic, dengan pistol penyemprot atau melapisi dengan menggunakan tangan atau diplester. Untuk perawatan akustik ini timbul jika mendekorasi ulang Karena dapat menciptakan kemunduran pada sifat-sifat akustiknya

c. Pelapis atau Isolasi akustik

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

d. Karpetserta kain

Selain sebagai penutup lantai, karpetserta juga digunakan sebagai bahan akustik serbaguna. Karena bahan ini menyerap bunyi dan bising di udara yang ada dalam ruang. Bahan ini mereduksi sempurna benturan dari atas serta menghilangkan bising dari permukaan (seretan kaki atau langkah langkah kaki, perpindahan perabotan).

Dari keempat bahan berpori ini dapat menjadi acuan didalam menggunakan bahan yang dapat menyerap baik serta memantulkan dan mendifusikan bunyi dengan baik. Semua bahan tersebut dapat digunakan pada ruang pertunjukan dengan kondisi penggunaan yang berbeda-beda. Seperti pemasangan karpetserta dan plesteran akustik yang disemprotkan. Plesteran akustik yang disemprotkan ini diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau seperti pada lantai dan pada permukaan yang teratur.

2. Penyerap Panel atau Selaput

Cara kerja penyerap panel ini adalah getaran lentur dari panel akan menyerap sejumlah energi bunyi yang datang dan diubah menjadi energi panas. Penyerap panel yang berperan pada penyerapan frekuensi rendah yakni panel kayu dan hardboard, gypsum board, langit-langit plesteran yang digantung, plesteran berbulu, plastic board tegar, jendela, kaca, pintu, lantai kayu, panggung dan plat-plat logam. Karena penambahan terhadap daya tahan goresan, penyerap panel tak berlubang ini sering dipasang pada bagian bawah dinding.

3. Resonator rongga

Merupakan penyerap bunyi yang terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding-dinding dan dihubungkan oleh celah sempit ke ruang sekitar (gelombang bunyi yang merambat), resonator rongga tersebut terdiri dari :

a. Resonator unit individual

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

b. Resonator panel berlubang

Yaitu resonator yang mempunyai jumlah yang banyak dengan membentuk lubang-lubang panel yang berfungsi sebagai deretan resonator rongga yang berfungsi untuk melakukan penyerapan selektif seperti pada resonator individual, terutama bila selimut isolasi dipasang pada rongga udara dibelakang papan rongga yang tampak. Jika panel berlubang dipilih dengan tepat pada daerah terbuka yang cukup, maka selimut isolasi menambah efisiensi penyerapan keseluruhan dengan memperlebar daerah frekuensi yang mana penyerapan cukup besar diharapkan. Resonator berlubang dapat terbuat dari lembaran, baja aluminium polos, bergelombang dan lebar, lembaran plastik tegar dan panel kayu serta plywood, panel serat gelas yang dicor dan lembaran baja yang berlapis plastic.

c. Resonator celah

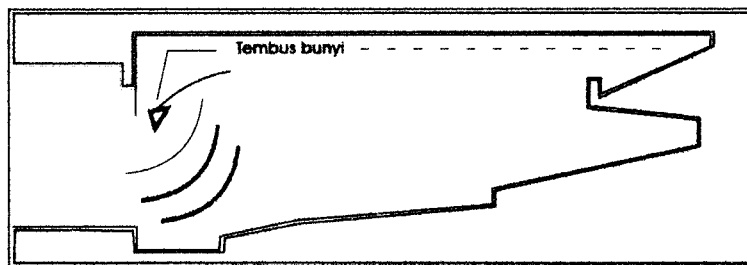
Yaitu bahan akustik standar yang menggunakan tambahan bahan bata berongga, balok beton berongga khusus serta usuk kayu dan baja. Semua bahan ini digunakan untuk lapisan permukaan atau layer pelindung yang dekoratif dengan jarak penampangnya cukup kecil dan cukup untuk memungkinkan gelombang bunyi elemen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

Dari ketiga resonator ini dapat digunakan semuanya dengan peralatan yang berbeda-beda tergantung dari tingkat kesulitan pemasangan.

4. Pengeras bunyi

Sitem pengeras bunyi dapat digunakan untuk menguatkan tingkat sumber bunyi jika bunyi sumber terlalu lemah, untuk menyediakan bunyi tambahan jika penonton dalam jumlah besar dan mereduksi tingkat kebisingan luar yang berlebihan sehingga penguat suara sangat menguntungkan bagi pemain dan penonton. Hal ini berlaku pada pertunjukan ruang tertutup dan ruang pertunjukan terbuka. Sitem penguat bunyi terdiri dari:

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

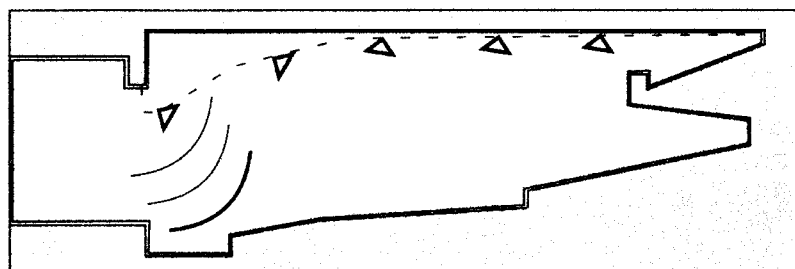


Gb 2.14 Penguat suara dengan system terpusat

- Pengeras suara dapat diletakkan pada beberapa tempat yaitu :

1. Sistem terpusat

Yaitu penguat suara yang ditempatkan pada gugus tunggal diatas sumber bunyi sehingga bunyi yang diperkuat datang dari arah yang sama dengan bunyi aslinya.



Gb 2.15 Penguat bunyi dengan system distribusi

2. Sistem distribusi

Yaitu digunakan untuk ruang penonton dengan langit-langit rendah, lantai dasar dimana penonton tidak mempunyai garis pandang terhadap pemain. Ini digunakan untuk melayani penonton yang besar.

Bahan-bahan akustik dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik gedung pertunjukan yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruangan yang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bahan (Lesley Doelley, 1990, 34-44)

- a. Bahan berpori
- b. Penyerap panel atau penyerap selaput
- c. Resonator rongga

3.5.2 Eliminasi Cacat Fisik

Disamping adanya tuntutan sifat-sifat akustik yang digunakan tersebut di atas, maka ruang-ruang harus terhindar dari cacat-cacat akustik sebagai berikut :

1. Gema

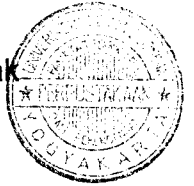
Gema merupakan cacat akustik paling berat, dapat diamati bila bunyi dipantulkan dalam permukaan batas dalam jumlah yang cukup dan tertunda cukup lama untuk dapat diterima sebagai bunyi, yang berbeda dari bunyi yang merambat langsung dari sumber bunyi ke pendengar.

2. Pemantulan yang berkepanjangan (Pemantulan menerus)

Pemantulan yang berkepanjangan adalah yang sejenis dengan gema, tetapi penundaan waktu antara penerimaan bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat.

3. Flutter Echo (Gema Menerus)

Gema yang menerus ini terjadi karena adanya pantulan (bayangan – bayangan sumber bunyi) bunyi pada dinding yang berhadapan dan saling sejajar.



Gaung juga dapat terjadi antara permukaan-permukaan yang tidak sejajar, bila sumber bunyi diletakkan diantara permukaa ini.

4. Pemusatan bunyi

Pemusatan bunyi terjadi bila bunyi mengenai dinding-dinding yang melengkung yang saling berhadapan pada empat sisi/arah.

Pemusatan bunyi terjadi akibat intensitas bunyi sangat tinggi disuatu tempat (hotspots/ titik panas) dan kehilangan (lemah) bunyi ditempat lain (dead spots/titik mati).

5. Bayangan bunyi

Gejala bayangan bunyi dapat diamati di bawah balkon yang menonjol terlalu jauh kedalam ruang udara suatu auditorium.

6. Distorsi

Adalah perubahan kualitas bunyi musik yang dikehendaki dan terjadi, atau ketidakseimbangan atau penyerapan bunyi yang sangat banyak oleh permukaan-permukaan batas pada ferkuensi yang berbeda. Ini dapat dihindari bila lapisan-lapisan akustik yang digunakan mempunyai karakteristik penyerapan yang seimbang pada seluruh jangkauan frekuensi audio.

7. Kebocoran bunyi

Kebocoran bunyi yang dimaksud adalah adanya bunyi atau suara yang tidak diinginkan yang bersal dari ruang luar yang ikut terdengar didalam ruang. Gangguan kebocoran bunyi dapat berupa :

- a. Gangguan bising dari luar ruang yang masuk ke dalam ruang melalui medium udara (suara kendaraan, suara pesawat, dll)
- b. Gangguan bunyi atau suara melalui perambatan pada medium benda padat (tumbukan dengan elemen-elemen bangunan). Gangguan bunyi ini antara lain berasal dari langkah-langkah orang, getaran mesin utilitas dan kendaraan.

TRANSFORMASI

Seni tidak dapat dipungkiri memberi banyak motivasi, inspirasi kepada manusia dan segenap aspek kehidupannya. Ia adalah hasil pemikiran, ekspresi, intuisi dan kreatifitas manusia. Seni berkembang seiring perkembangan peradaban manusia, hingga kemudian dikelompokkan ke jenis dan macam seni. Diantaranya sering kali terdapat hubungan-hubungan inspiratif, misal sebuah lukisan yang terinspirasi oleh sebuah puisi, atau patung yang terinspirasi oleh karya lukis dan banyak lagi kemungkinan-kemungkinan hubungan inspiratif lain.

Sastra dan arsitektur adalah dua cabang seni yang memiliki atensi yang berbeda, sastra beretensi pada teks *dua dimensional*, sedang arsitektur ada pada ruang hidup *tiga dimensional*. Tetapi hubungan inspiratif antara keduanya sangat mungkin terjadi, karena kalau kita cermati lebih lanjut dapat ditemukan kesamaan antara keduanya, yakni sama-sama memiliki *makna yang terkandung serta pesan yang ingin disampaikan*.

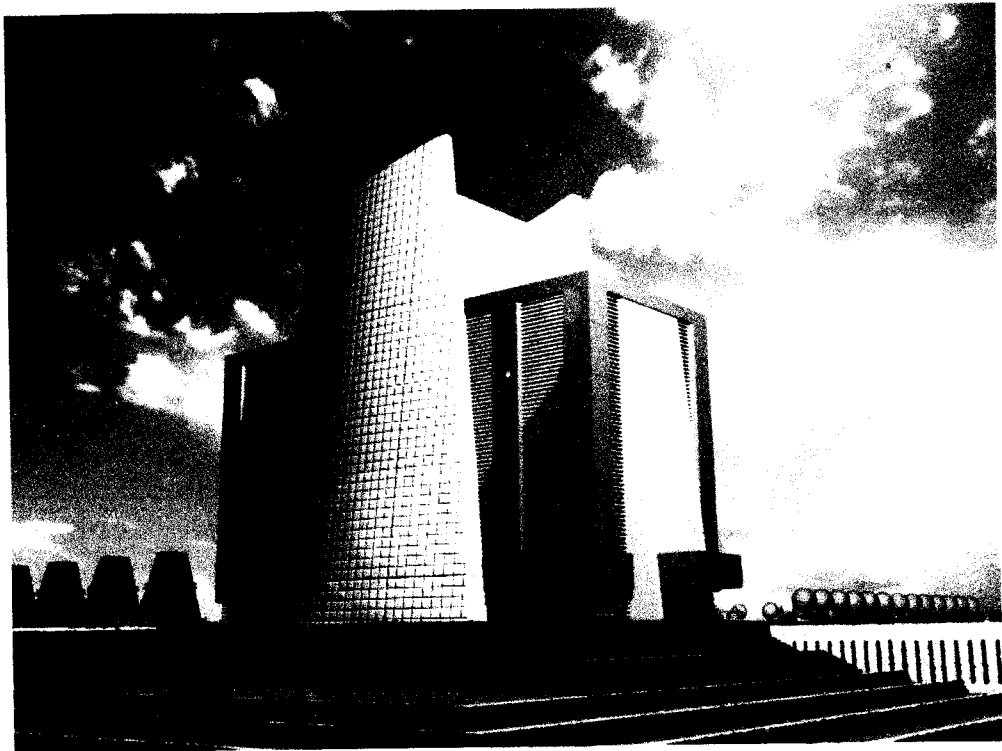
Ada banyak point yang dapat digali dari sebuah karya sastra untuk dapat diangkat sebagai sumber inspirasi dalam ranah arsitektur. Seperti juga Serat Baratayuda, sebuah karya sastra yang memberi dimensi baru dalam konsep arsitektur. Beberapa hal tersebut adalah tema utama, struktur naskah, karakter tokoh, esensi dan cerita, deskripsi elemen fisik arsitektur, dan runutan cerita/plot. Dalam transformasi konsep, elemen konsep tadi akan dipadukan dengan konsep-konsep teknis dan fungsional didalam rasitektur.

Esensi dan Tema Utama

Tema utama yang dapat diangkat dari serat Baratayuda adalah *kepahlawanan*, sebuah karakter yang *agung* dan *mulia* Keadaan ini dapat ditangkap sebagai sebuah *pemuliaan* terhadap tokoh. Dalam ranah arsitektur terdapat suatu pemuliaan yang serupa, agung, penuh makna, *monumentalis*, jika salah satu dapat menjelaskannya adalah substitusi

terhadap sebuah upaya pemuliaan makna. Arsitektur monumental dapat dicapai dengan beberapa cara yakni dengan skala, simplicity, dan masifnes.

Inilah yang kemudian akan diangkat sebagai konsep utama dalam perancangan arsitektural keseluruhan desain, baik dalam tata site, bangunan, ruang maupun detail.



Gb 4.1 Kesan monumental pada unit utama

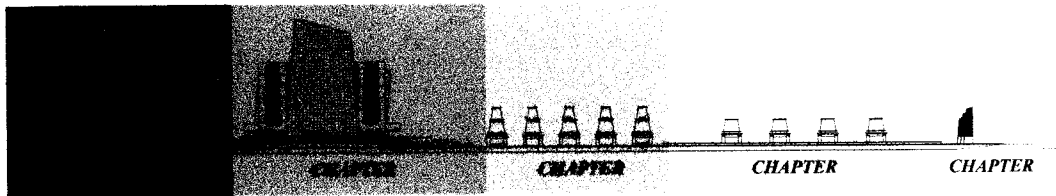
Struktur Naskah

Struktur naskah serat baratayuda terbagi dalam 12 lakon (2 lakon pra-Baratayuda, 8 lakon Baratayuda, dan 2 lakon paska Baratayuda) dan masing-masing lakon terdiri dari 7 babak (dalam 1 babak terdiri atas jejer I,II,III,IV,V,VI,VII) dan terjalin secara linear menuju sebuah kondisi klimaks. Struktur naskah (pembagian kedalam beberapa lakon dan babak) secara konstruktif memudahkan pengarang dalam mentransformasikan ide-ide dan gagasan kedalam sebuah runtutan cerita. Sehingga hal seperti ini dapat menghindarkan diri dari jalinan cerita yang chaos atau bahkan dengan sengaja dapat menciptakan chaos yang terencana. Bagi penikmat pengelompokan babak dan kisah ke dalam jalinan lakon-lakon juga akan

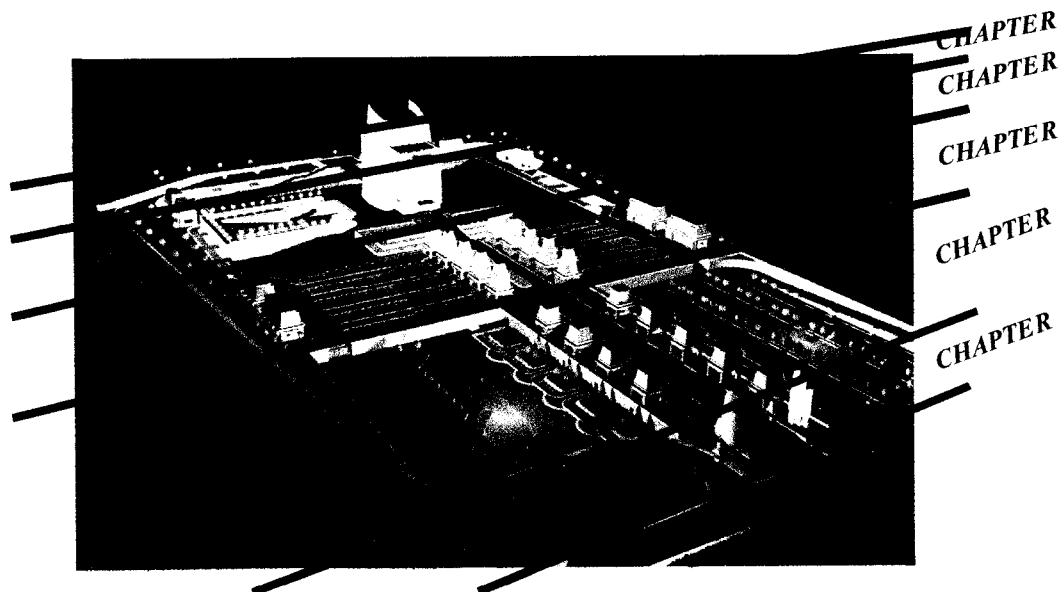
lebih membantunya memahami jalanya cerita, Segmen-segmen dalam cerita menjadi bisa *terdefiniskan* sesuai yang ingin dicapai dari cerita tersebut.

Dalam ranah arsitektur pengelompokan-pengelompokan seperti tersebut diatas juga dilakukan manakala kita akan menyusun program ruang, tata masa atau juga pada saat menyusun tata site. Pengelompokan-pengelompokan di sini juga memiliki tujuan yang sama, yakni mengarahkan perancangan dan mendukung maksimalisasi fungsi, sehingga muncul gagasan untuk mentransformasikan struktur naskah serat Baratayuda ke dalam pengolahan tata masa dan tata site.

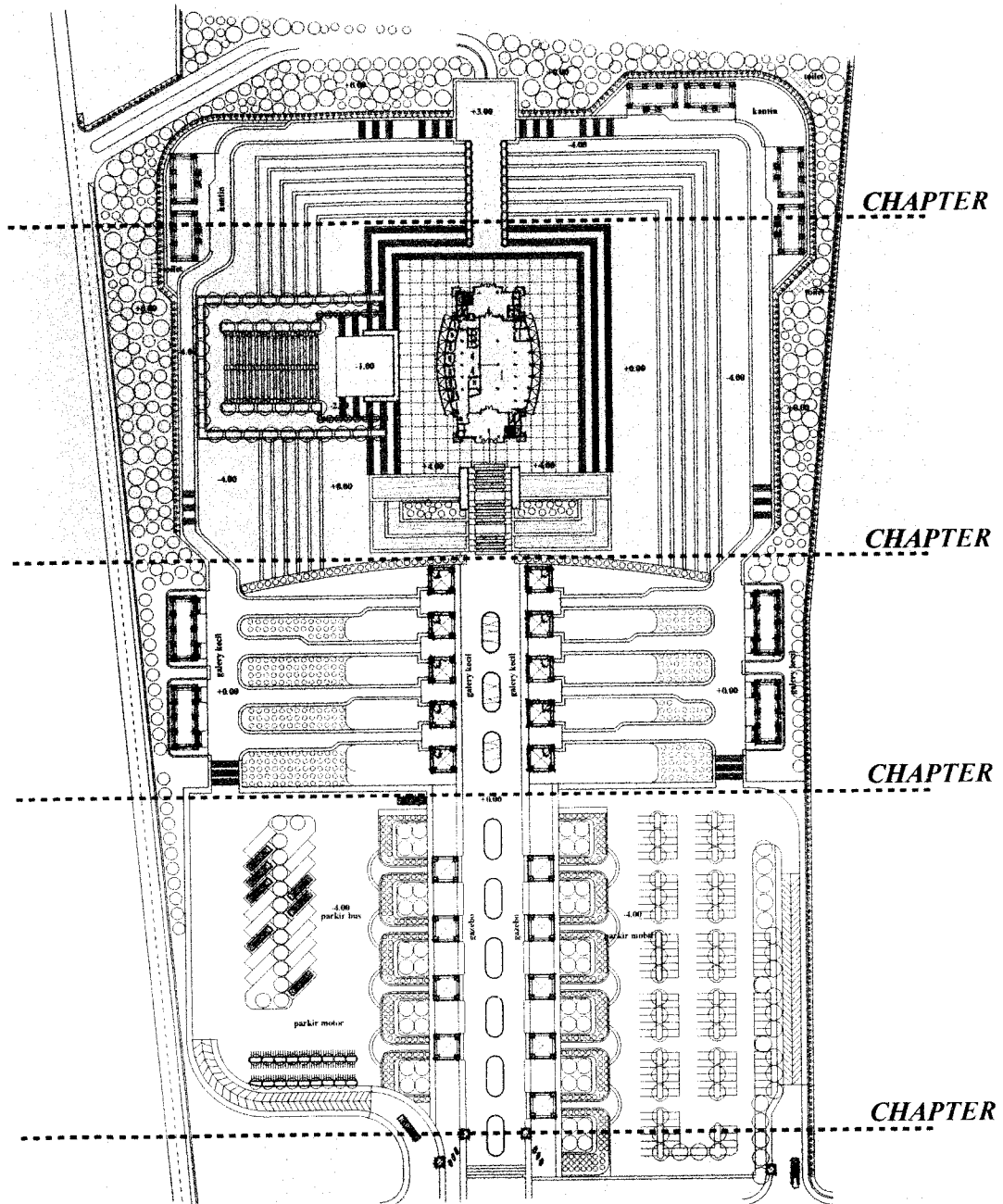
Site dianalogikan sebagai sebuah naskah sastra yang memiliki bagian-bagian lakon. Masing-masing jenis fungsi dan bagian masa bangunan merepresentasikan satu satuan lakon yang terdiri dari 7 babak. Transformasi ini tetap memberi kemungkinan untuk melakukan reorganisasi struktur naskah yang ada. Representasi didasarkan pada *diskripsi suasana, peristiwa dan kejadian dalam cerita*.



gb 4.2 pembagian segmen padan tampak



gb 4.3 pembagian segmen pada axonometri



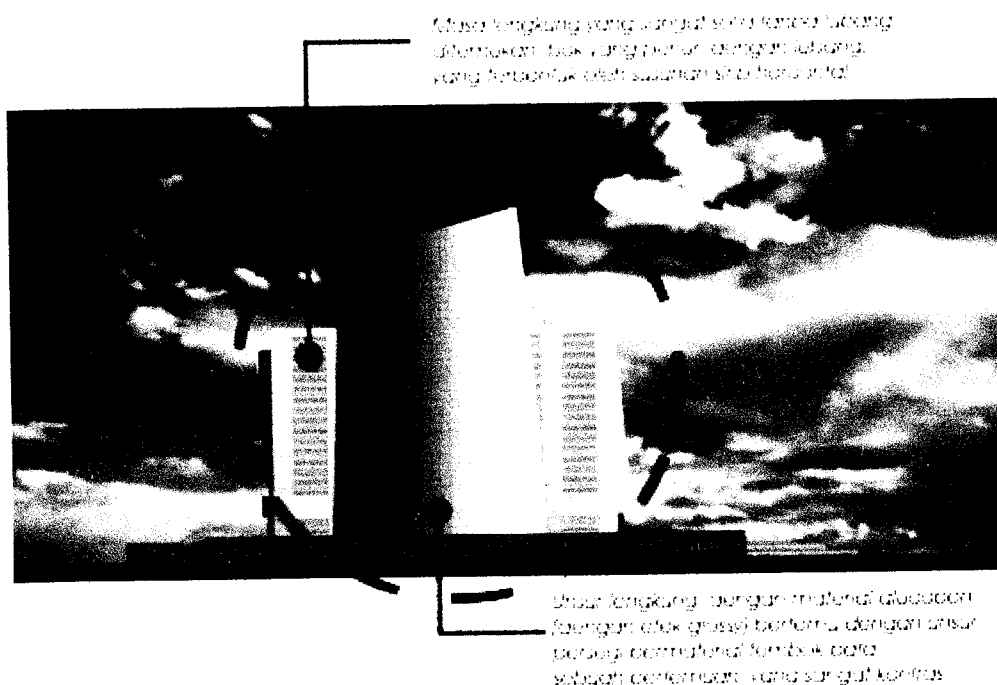
gb 4.4 Pembagian segmen pada masterplan

Karakter Tokoh

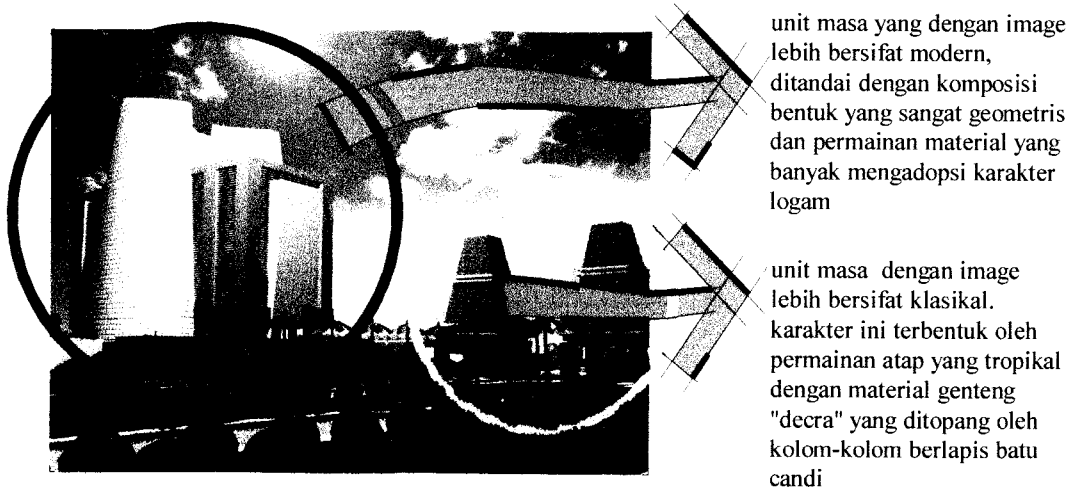
Dalam serat Baratayuda muncul tokoh-tokoh yang merepresentasikan karakter yang menunjang alur cerita. Secara keseluruhan tokoh-tokoh di dalam serat Baratayuda dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok besar yakni kelompok Pandawa, dan kelompok Kurawa. Masing-masing kelompok muncul dengan karakter masing-

masing sehingga muncul sebuah keadaan yang kontras. Kedaan ini berlangsung terus menerus sepanjang kisah, hampir tanpa titik temu. Karakter-karakter ini muncul sebagai performance tokoh, selain oleh kisah karakter tersebut juga muncul lewat penggambaran-penggambaran kata yang mendiskripsikan tokoh.

Dunia Arsitektur juga tidak bisa lepas dengan apa yang dinamakan karakter dan performance, yang itu sangat erat kaitanya dengan penampilan bangunan (walau sesungguhnya bukan hanya itu saja). Dengan dasar ini kontras yang terbentuk oleh karakter tokoh pada kisah Serat Baratayuda ditransformasikan ke dalam konsep penataan façade bangunan. Bangunan disusun dengan konsep kontras. Kontras disini dapat tercipta oleh perbedaan bentuk, material, atau perbedaan dimensi yang mencolok.



gb 4.5 Kontras pada façade unit bangunan utama



gb 4.6 Kontras pada image unit bangunan utama

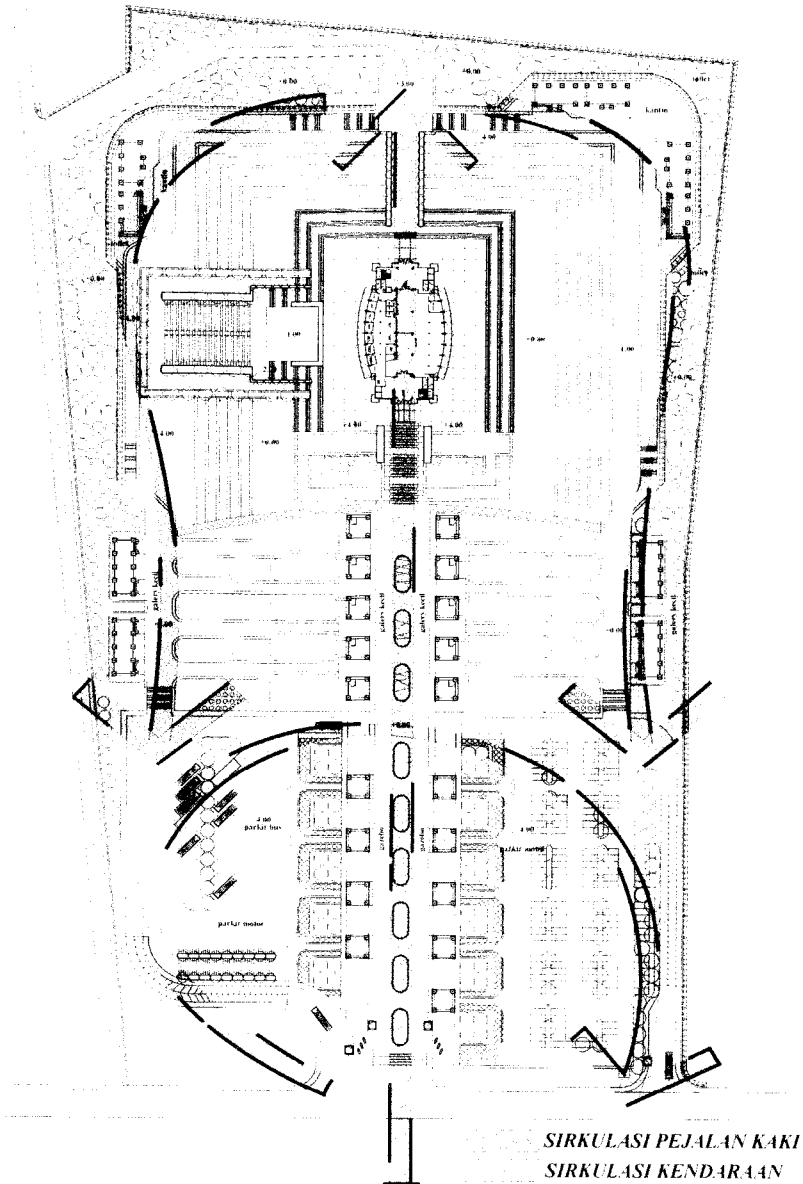
Runutan Cerita (Plot)

Plot adalah rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita yang harus dirasakan oleh penikmat karya sastra, plot bisa sangat jelas atau kurang jelas bahkan dapat pula sangat tidak jelas tergantung pesan apa yang akan disampaikan oleh pengarang kepada penikmat. Plot akan memunculkan *pengalaman perasaan* bagi penikmat.

Runutan cerita atau plot dalam serat Baratayuda sangat jelas, kejadian masa lampau menjadi sebab bagi kejadian berikutnya, masing-masing lakon adalah sebuah runutan cerita yang saling terkait dan merupakan pengamalan dari takdir yang telah terdefiniskan secara global oleh aktor maupun pembaca.

Pengalaman perasaan dan pemaknaan juga akan dialami oleh pengguna bangunan. Yang mengarahkan serta menjadi penentu dalam upaya memberikan pengalaman perasaan dan pemaknaan adalah pola sirkulasi. Sehingga konsep kejelasan plot akan menjadi dasar penentuan pola sirkulasi.

Pola-pola sirkulasi ditentukan berdasar kejelasan arah dan pencapaian, harapanya adalah dapat membantu memudahkan pengunjung menikmati suasana di dalam komplek gedung pusat pertunjukkan wayang multimedia tanpa terganggu oleh suasana yang kacau akibat ketidak jelasan pola sirkulasi.



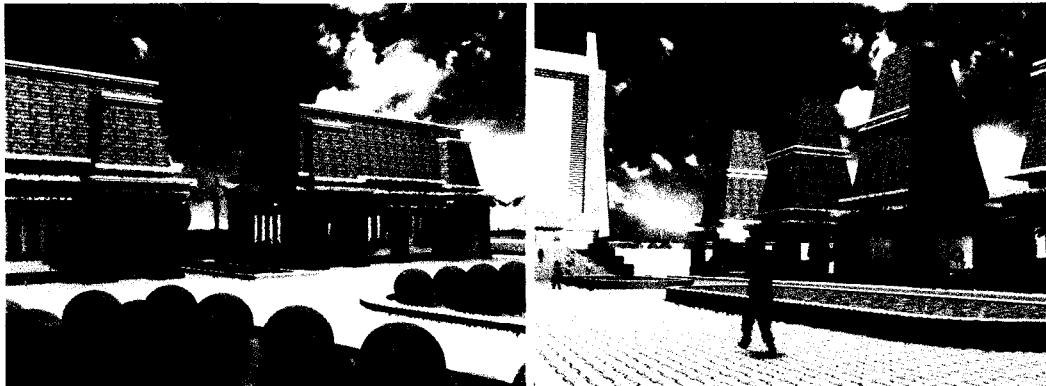
Gb 4.7 Pola sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan



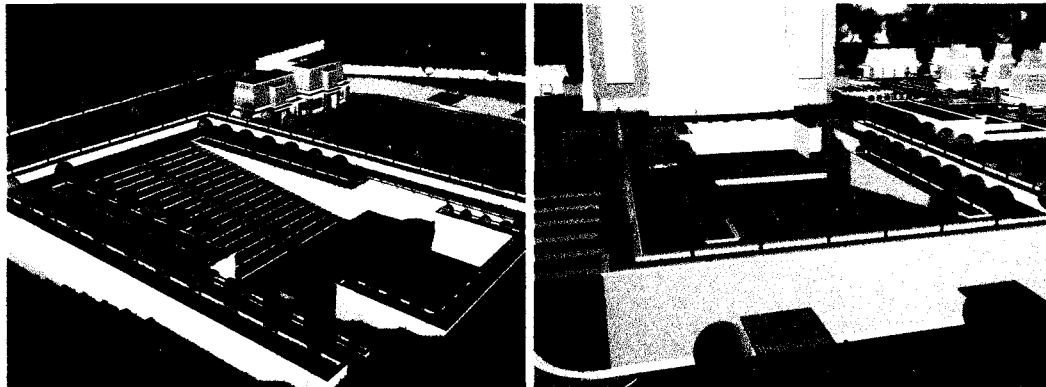
gb 4.8 Perpektif jalur sirkulasi pejalan kaki

Diskripsi Elemen Arsitektural

Dalam serat Baratayuda terdapat beberapa gambaran-gambaran arsitektural yang dapat diangkat melalui *direct literal interpretation*, seperti pesanggrahan, paseban, kedaton dan sebagainya. Adapun representasinya di dalam konsep yang beragam, misal *pesanggrahan* dapat berupa gazebo, galeri terbuka (galeri kecil), hall, fasilitas ibadah, lobby, *paseban* dapat berupa gedung pertemuan, tempat pertunjukkan, ruang rapat, *kedaton* dapat berupa taman, kolam dan lain sebagainya.



UNIT SOUVENIR+GALERY KECIL REPRESENTASI DARI PESANGGRAHAN



OPEN THEATRE REPRESENTASI DARI PASEBAN

gb 4.9 Representasi arsitektural

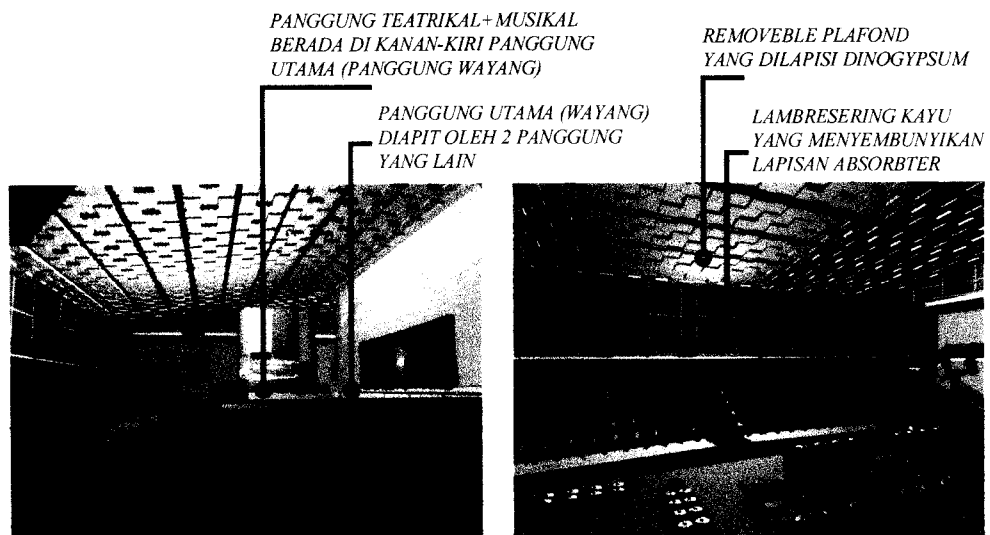
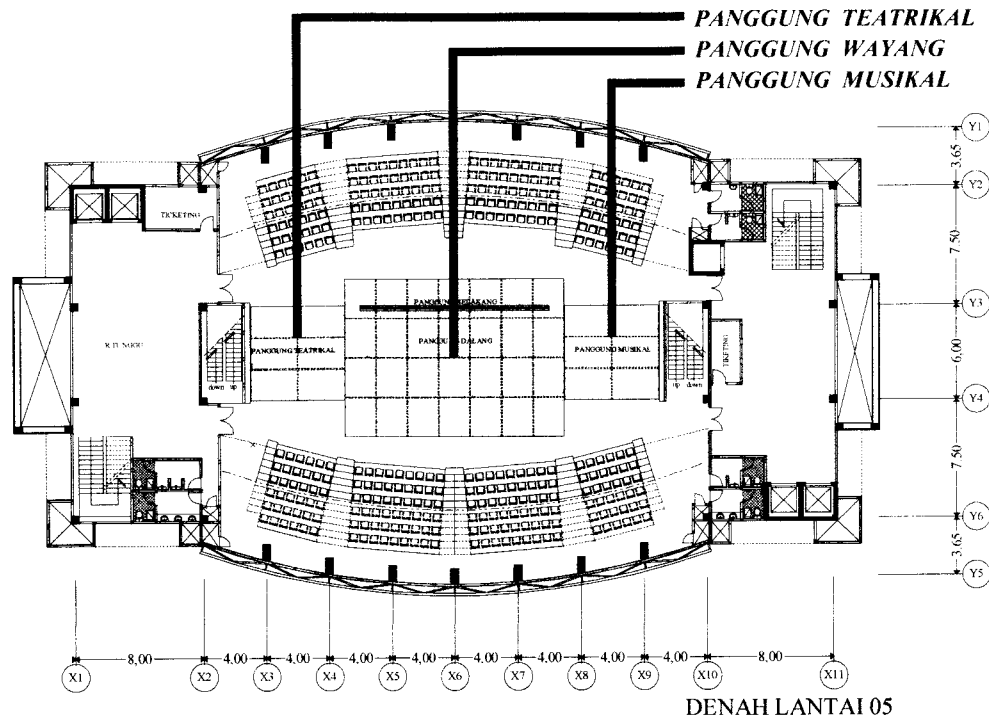
Detil Konsep

1. Konsep Dasar Fungsi

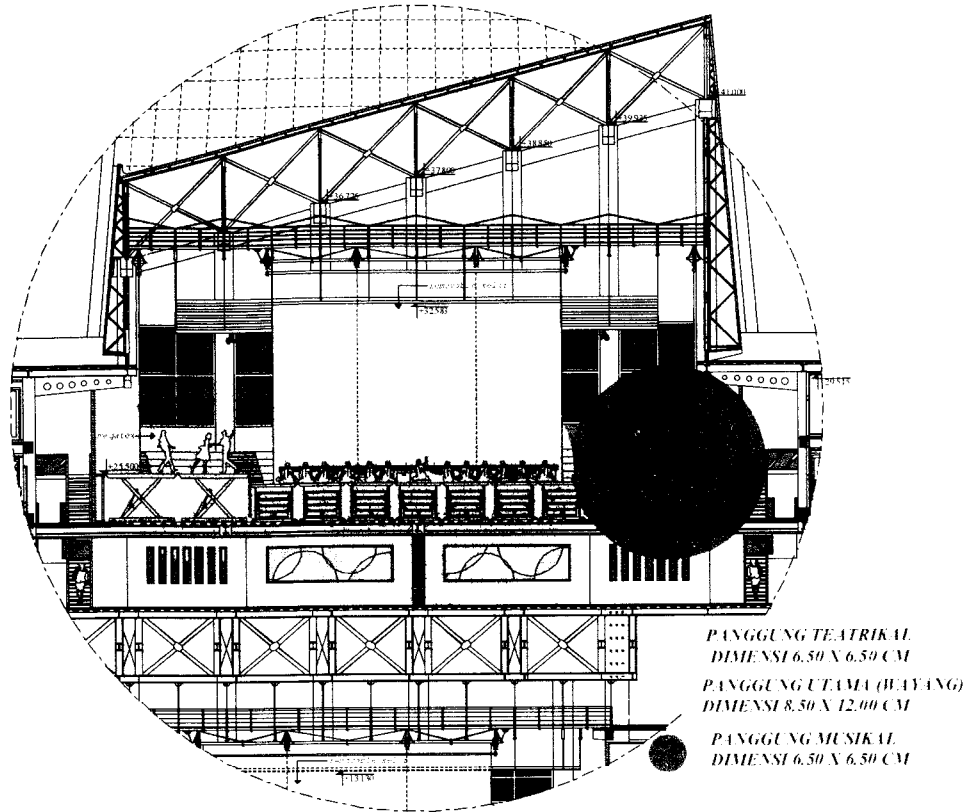
i. Kelompok Pertunjukan Wayang Multimedia

Mewadahi pertunjukan-pertunjukan wayang dalam skala yang lebih besar, mampu menampung jumlah pengunjung hingga 400 orang. Mampu pula mewadahi tidak hanya sebatas pertunjukan secara klasikal (satu tipe pertunjukan) saja tetapi lebih pada partunjukan

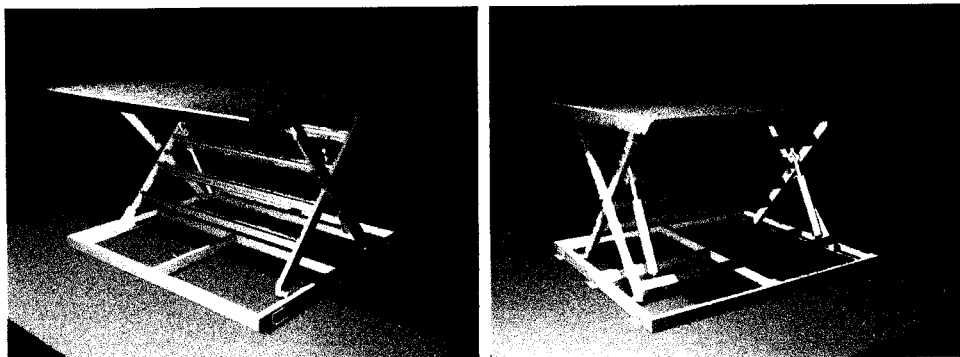
gaya baru, yakni penggabungan satu tipe pertunjukan dengan satu atau lebih tipe lain. Misal pertunjukan wayang kulit yang diiringi orkestra, atau sebuah pertunjukan wayang orang yang digabung dengan sinematografi serta diiringi orkestra. Kemungkinan-kemungkinan inilah yang lebih banyak ditangkap dan diwadahi.



gb 4.10 Denah lantai 05 dan perspektif ruang pertunjukkan wayang multimedia

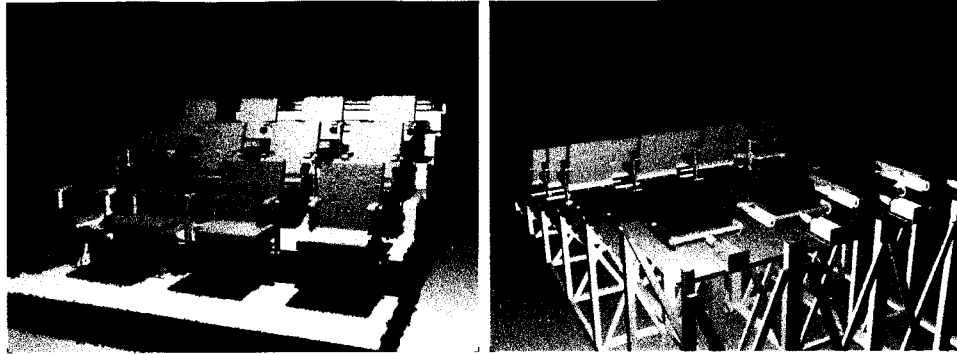


gb 4.11 Potongan membujur r.pertunjukan wayang multimedia untuk menggabungkan tiga jenis pertunjukkan pada saat yang bersamaan dalam satu ruang maka dimunculkan adanya tiga panggung yang bersebelahan. Panggung-panggung ini diletakkan menurut derajat intensitas pemakaian. Sehingga panggung pertunjukkan berada pada posisi di tengah diapit oleh dua panggung yang lain. Ketiganya menggunakan *scissor lift* sebagai strukturnya sehingga memungkinkan perubahan leveling panggung dengan lebih mudah, bahkan panggung bisa berada pada leveling yang sama dengan level lantai sekitar.



gb 4.12 Scissorlift

Untuk menunjang maksimalisasi kenikmatan fisual, ruang ini dilengkapi dengan kursi-kursi yang disusun secara berjenjang. Kursi-kursi ini juga dapat berputar hingga 50°, sehingga memungkinkan penikmatan fisual yang maih sangat baik. Disamping itu trap dan kursi dapat dilipat sedemikian rupa ke arah pinggir ruang sehingga ruang dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lain (standard produk *telescopic grandstands type BPA2-D*).



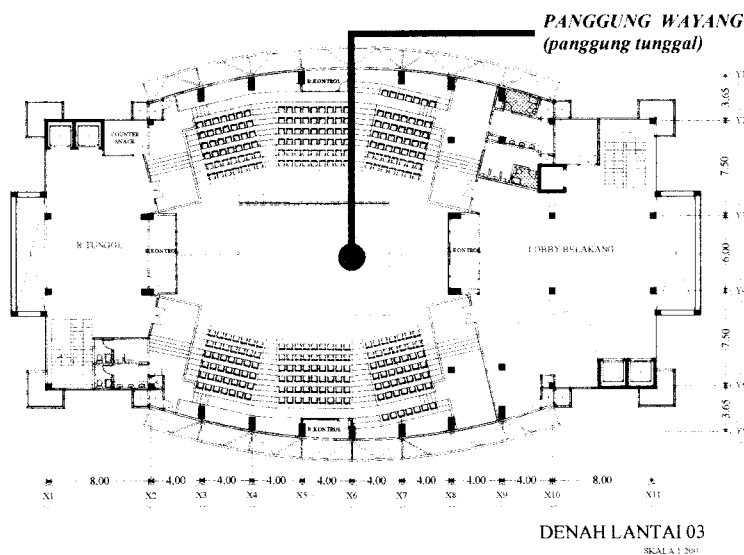
kursi posisi terpakai

kursi posisi terlipat

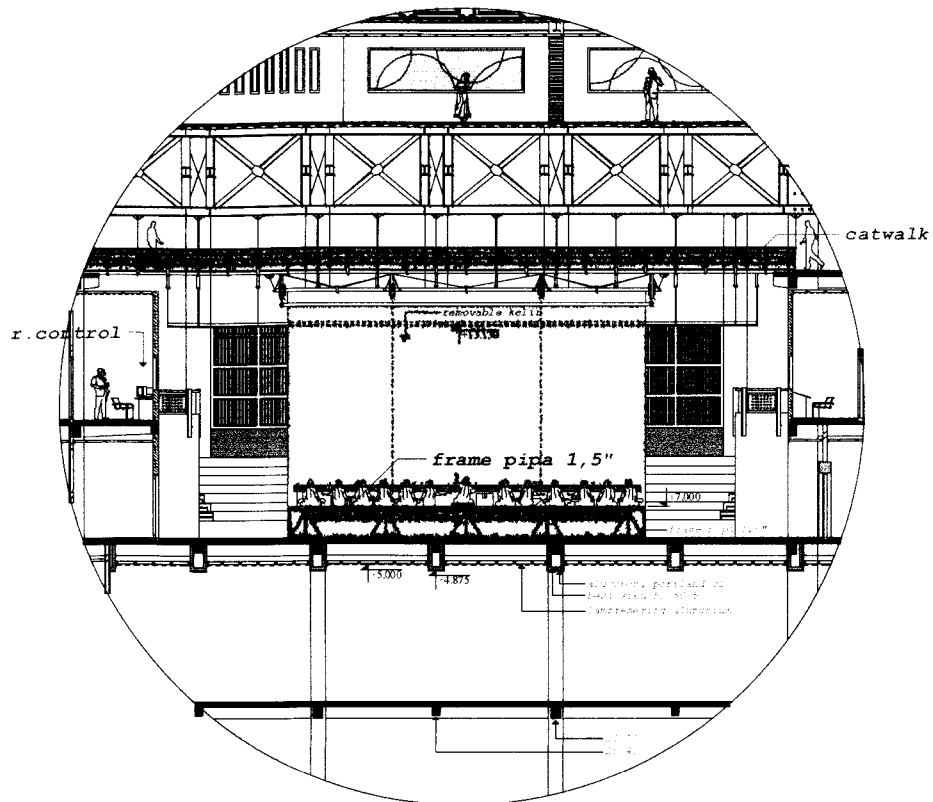
gb 4.13 Telescopic grandstands type BPA2-D

ii. Kelompok Pertunjukan Klasikal

Mewadahi pertunjukan wayang dalam skala yang lebih kecil, kapasitas penonton maksimal 300 orang. Tipe pertunjukan yang diwadahi lebih ditekankan pada system pertunjukan dengan satu tipe (klasikal) walau tetap tidak menutup kemungkinan lebih satu tipe, tetapi fasilitas tersebut tidak disediakan secara khusus.



gb 4.14 Denah lantai 03 unit bangunan utama



gb 4.15 Potongan memanjang ruang pertunjukan klasikal

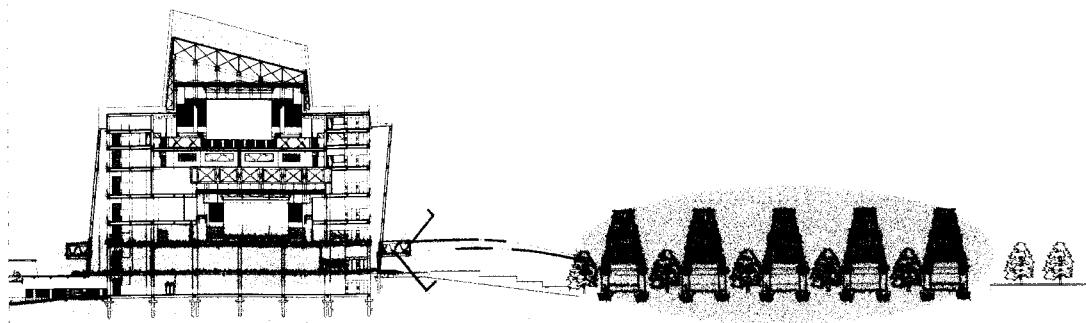
iii. Kelompok Galeri

Mewadahi pameran dan penjualan produk-produk (objek kebendaan) seni yang berkaitan dengan wayang. Terbagi dalam 2 tipe yakni tipe biasa dan tipe khusus. Tipe biasa adalah galeri produk dalam skala ruang yang lebih kecil dan penataannya lebih menyerupai retail, tipe khusus adalah galeri dengan skala ruang yang lebih besar, penataannya lebih menyerupai ruang pameran. Masing-masing tipe dikelompokkan pada zona yang berbeda sehingga pengelompokannya menjadi lebih jelas dan memudahkan alur sirkulasinya.



gb 4.16 Interior r.galery besar

gb 4.17 Potongan galery besar dan kecil

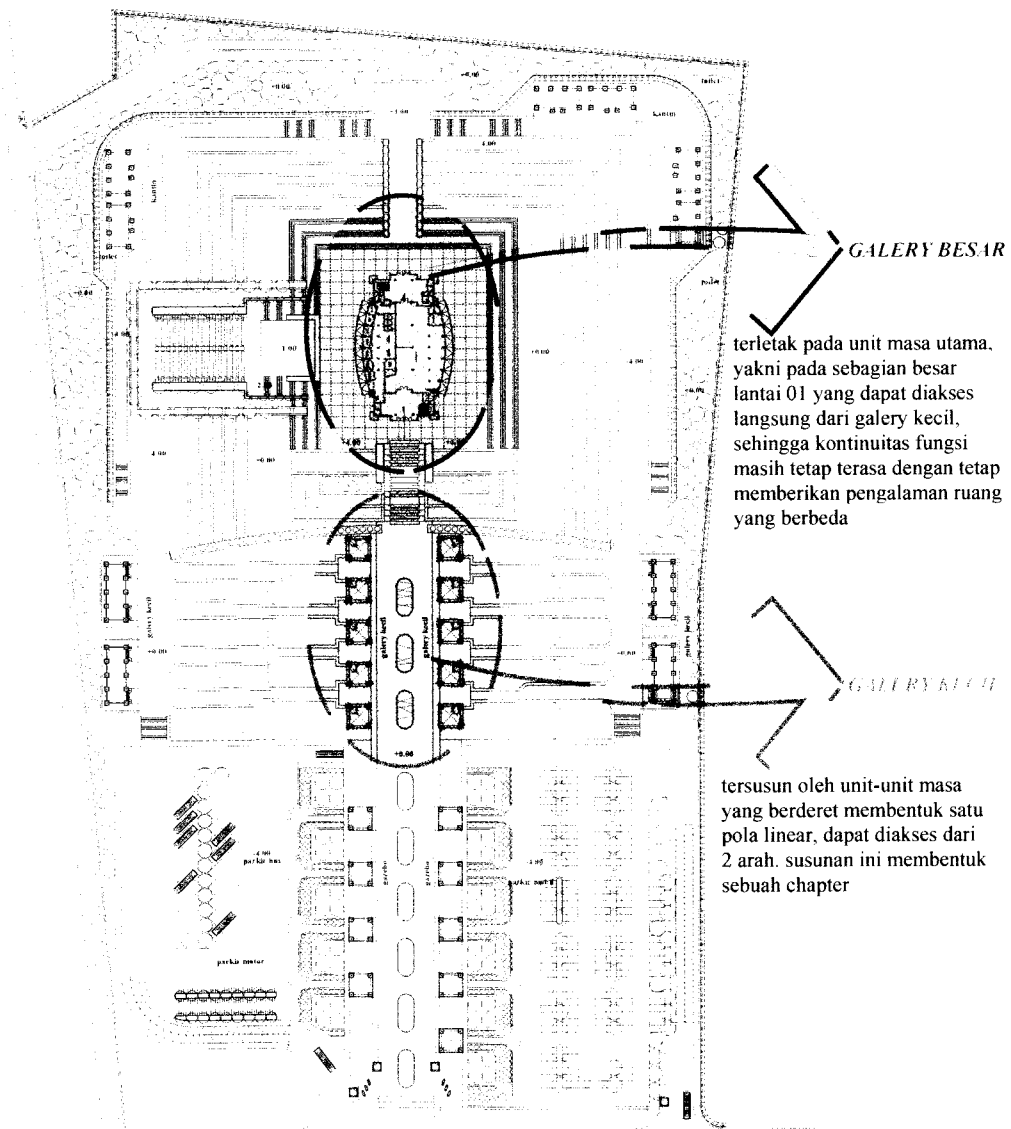


GALERY BESAR

berada pada unit bangunan utama lantai 01 berupa satu ruang luas dengan 1 loby depan dan 1 loby belakang. perletakan yang demikian menunjukkan nilai ruang yang berbeda dengan galery kecil.

GALERY KECIL

tersusun atas masa-masa kecil dengan performance lebih klasik membentuk satu perulangan yang tersusun secara linear atas sumbu utama site yang berupa jalur pedestrian utama



GALERY BESAR

terletak pada unit masa utama, yakni pada sebagian besar lantai 01 yang dapat diakses langsung dari galery kecil, sehingga kontinuitas fungsi masih tetap terasa dengan tetap memberikan pengalaman ruang yang berbeda

GALERY KECIL

tersusun oleh unit-unit masa yang berderet membentuk satu pola linear, dapat diakses dari 2 arah. susunan ini membentuk sebuah chapter

Gb 4.18 Posisi gallery besar dan kecil pada masterplan

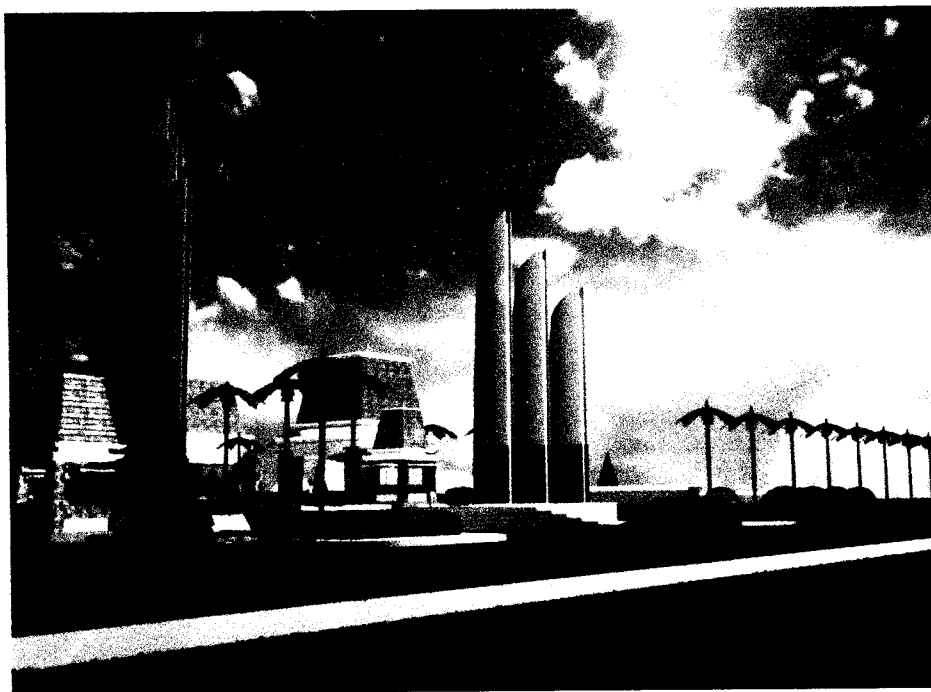
2. Konsep Penataan Akses dan Sirkulasi

3.1. Akses

Akses masuk dan keluar site akan terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Akses Utama

Merupakan akses bagi pengunjung, terbagi menjadi dua yakni jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki. Masing-masing jalur memiliki pengalaman ruang yang berbeda. Dari parkir pengunjung diarahkan pada jalur utama, yakni jalur pedestrian yang secara linear akan mengarahkan pada unit-unit bangunan yang ada pada kompleks ini. Secara hierarkis akan mengarah ke bangunan utama yang mewadahi pertunjukan wayang multimedia pada level teratas.

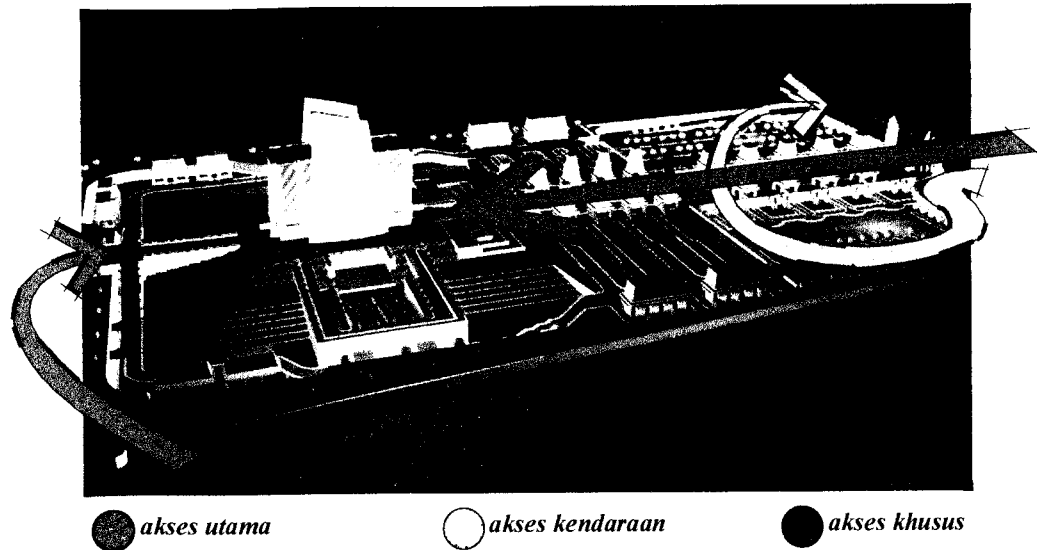


gb 4.19 Gerbang yang menandai jalur akses utama

2. Akses Khusus

Merupakan akses bagi kendaraan-kendaraan servis seperti kendaraan karyawan, pengangkut alat, dan kendaraan khusus seperti pemadam kebakaran.

Gb 4.20 Pola akses ke dalam site



3.2. Sirkulasi

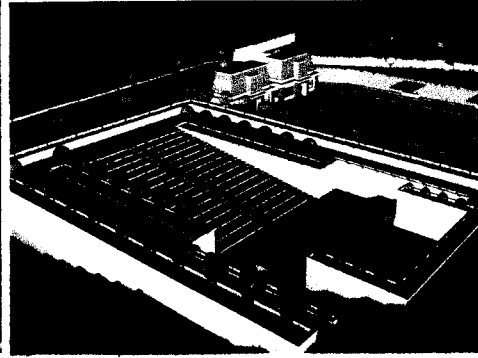
Sirkulasi secara umum terbagi menjadi dua bagian, yaitu sirkulasi pedestrian bagi pejalan kaki dan sirkulasi vehicular bagi kendaraan.

A. Konsep Sirkulasi Pedestrian

Pola sirkulasi pada jalur pedestrian, menggunakan pola sirkulasi network, linier atau gabungan dari keduanya dengan mempertimbangkan jarak tempuh yang nyaman bagi pengunjung. Yang paling penting adalah pola ini juga menciptakan pengalaman-pengalaman ruang dan rasa yang berbeda yang menunjukkan sequence dengan derajat nilai yang mengarah kepada klimaks. Klimaks dari sequence tadi adalah ruang terbuka yang mengelilingi blok masa utama/blok pertunjukan.



SEQUENCE JALUR UTAMA



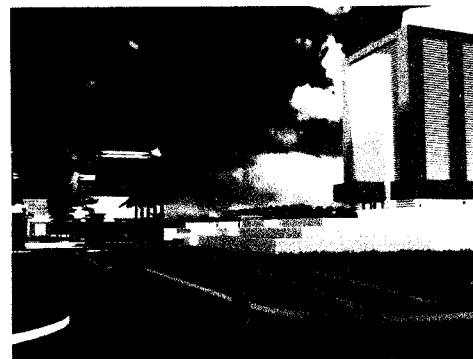
SEQUENCE UMPAK UNIT UTAMA



SEQUENCE UMPAK UNIT UTAMA



SEQUENCE KAFETARIA



SEQUENCE UTARA UNIT UTAMA



SEQUENCE MENUJU PARKIR

gb 4.21 sequence jalur pedestrian

Sirkulasi pedestrian dipisahkan dari sirkulasi vehicular dengan memberikan perbedaan antara keduanya.

Pembedanya berupa :

1. Perbedaan ketinggian permukaan jalan
2. Perbedaan enclosure/derajat tertutupan
3. Perbedaan tekstur dan material perkerasaan.

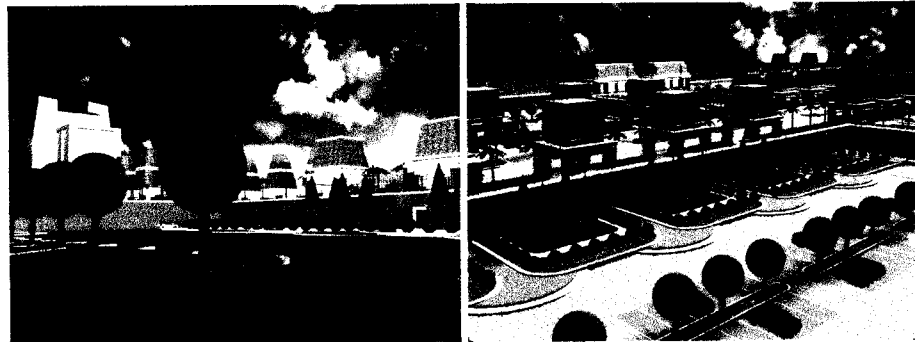
Hal-hal penting yang menjadi acuan dalam penataan jalur sirkulasi pedestrian antara lain:

1. Jalur pedestrian harus bersifat aksesibel ke fasilitas-fasilitas bangunan yang berhubungan erat secara fungsional bagi pengunjung serta aksesibel ke seluruh fasilitas bangunan bagi pengelola.
2. Disain dari pedestrian yang mempertimbangkan tekstur dan material perkerasan yang aman dan nyaman .

B. Konsep Sirkulasi Vehicular

Pola sirkulasi pada jalur vehicular, menggunakan pola linier untuk memudahkan akses keluar-masuk kendaraan.

Penataan jalur bagi kendaraan dibatasi hingga area parkir saja, sehingga kendaraan tidak memiliki akses yang lebih jauh untuk masuk ke dalam kawasan, kecuali jalur-jalur vehicular khusus yakni bagi kendaraan karyawan, kendaraan servis dan kendaraan khusus seperti pemadam kebakaran.



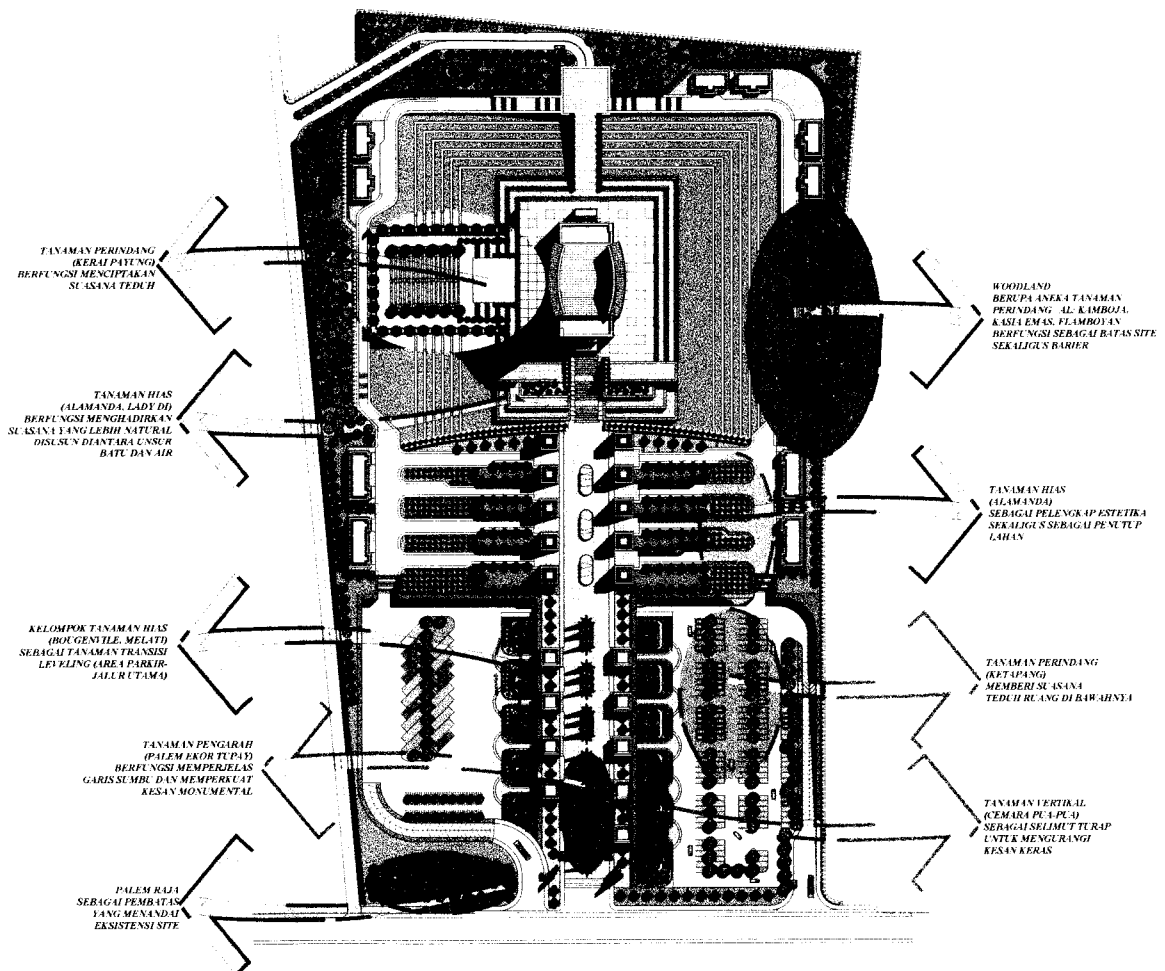
gb 4.22 jalur sirkulasi pada ruang parkir bus dan ruang parkir mobil

3. Konsep Penataan Landscape dan Vegetasi

.4.1. Landscape

Penataan lansekap dimaksudkan selain sebagai respon terhadap faktor klimatis berupa pergerakan angin dan radiasi matahari, juga dimaksudkan sebagai respon terhadap faktor lingkungan lainnya berupa barrier (penghalang) dan filter (penyaring) terhadap polusi udara dan polusi suara yang berasal

dari aktifitas kendaraan di sebelah timur site. Yang lebih penting adalah penataan landscape juga harus turut memperkuat konsep monumental pada bangunan, sehingga munculnya adalah pola-pola geometris yang terkontrol dan terstruktur sehingga meletakkan blok pertunjukan sebagai klimaks penataan.



gb 4.23 Perletakan vegetasi

Sehingga secara umum penataan lansekap pada site adalah :

- Perletakan tanaman pembatas, perindang dan penghias pada sisi selatan dan utara site.
- Kombinasi tanaman pembatas ,perindang dan penghias pada sisi timur site.
- Penggunaan tanaman pembatas pada sisi barat site.

- Penggunaan rumput dan perkerasan sebagai penutup lahan tak terbangun.

.4.2. Vegetasi

Pemilihan vegetasi yang tepat adalah mendukung konsep monumental, disamping sekedar menuhi fungsi sebagai perindang, atau pengarah, atau penutup tanah. Sehingga pilihannya adalah jenis-jenis vegetasi yang memiliki karakter-karakter khusus.

Dalam penataan lebih lanjut, vegetasi digolongkan menurut fungsi dan jenisnya, yaitu :

- Tanaman penutup tanah, untuk lahan yang terbuka. Tanaman yang dipergunakan berjenis berumpun, antara lain
Jenis rumput : rumput swiss atau rumput gajah
Jenis berumpun berbunga: Seruni Jalar (*Wedelia trilobata*),
Bawang Brojol (*Zephyranthes sp*), Aster (*Callistephus*)
Jenis berumpun dan berdaun unik : Kucai Jepang (*Carex Morrowii*), Lili Paris (*Chlorophytum comosum*), Nanas Kerang (*Rhoeo spathacea*).
- Tanaman sebagai pembatas. Tanaman yang dipilih bercirikan rimbun dan indah untuk perdu, ataupun yang berjenis tinggi/vertikal, antara lain:
Jenis vertikal berdaun unik : Palem (*Palmae*), Pinus (*Pine Tree*), Glodokan (*Polyalthia longifolia*)
Jenis perdu tinggi berbunga : Kembang Sepatu (*Hibiscus rosasinensis*), Kaliandra (*Calliandra sp*).
- Jenis perdu rendah berbunga : Kamboja Jepang (*Adenium obesum*), Kenikir Hias (*Cosmos bipinnatus*), Kembang Tahi Ayam (*Lantana sp*), Tapak Dara (*Vinca rosea*).
- Tanaman perindang, untuk memberikan naungan dan bisa difungsikan sebagai shelter bagi aktifitas di bawahnya. Tanaman yang digunakan adalah yang bertajuk rindang dan melebar, antara lain :

Jenis pelindung berbunga : Kamboja (*Plumeria rubra*), Kasia Emas (*Cassia surattensis*), Flamboyan (*Delonix regia*).

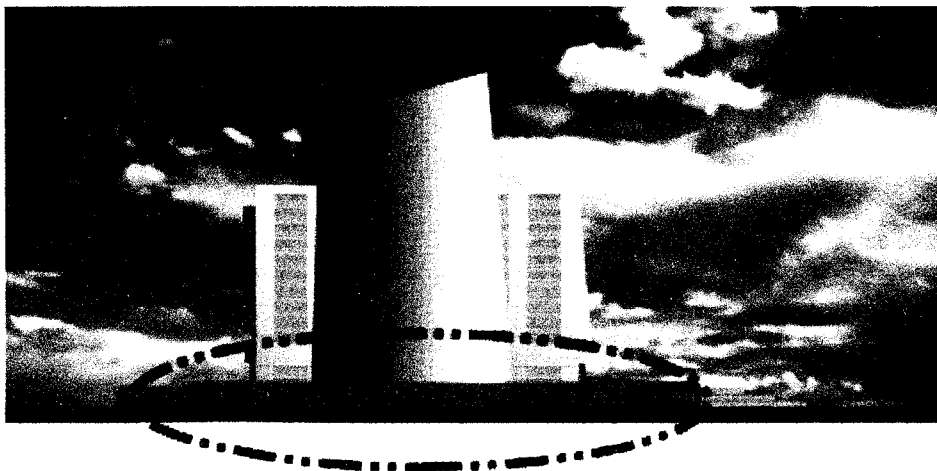
Jenis pelindung berdaun unik : Kerai Payung (*Filicium decipiens*).

- Tanaman hias, sebagai pelengkap unsur estetika. Tanaman yang digunakan bercirikan berbunga atau berdaun indah, antara lain:

Bugenvil (*Bougainvillea sp*), Alamanda (*Allamanda cathartica*), Melati (*Jasminum sp*), Lady Di (*Heliconia psittacorum*),

4. Pengolahan Fisik site

Tanah pada site bangunan yang berkontur landai akan dimanfaatkan sebagai elemen dalam mengeksplorasi fasilitas pusat pertunjukan dan galeri wayang. Sehingga dimungkinkan adanya penggalian atau penimbunan untuk mencapai maksud tersebut. Penggalian dilakukan untuk menyembunyikan zona parkir sehingga keberadaanya tidak menutupi blok utama. Penimbunan dilakukan untuk mengangkat blok masa utama (gedung pertunjukan) sehingga tampil lebih eksis.

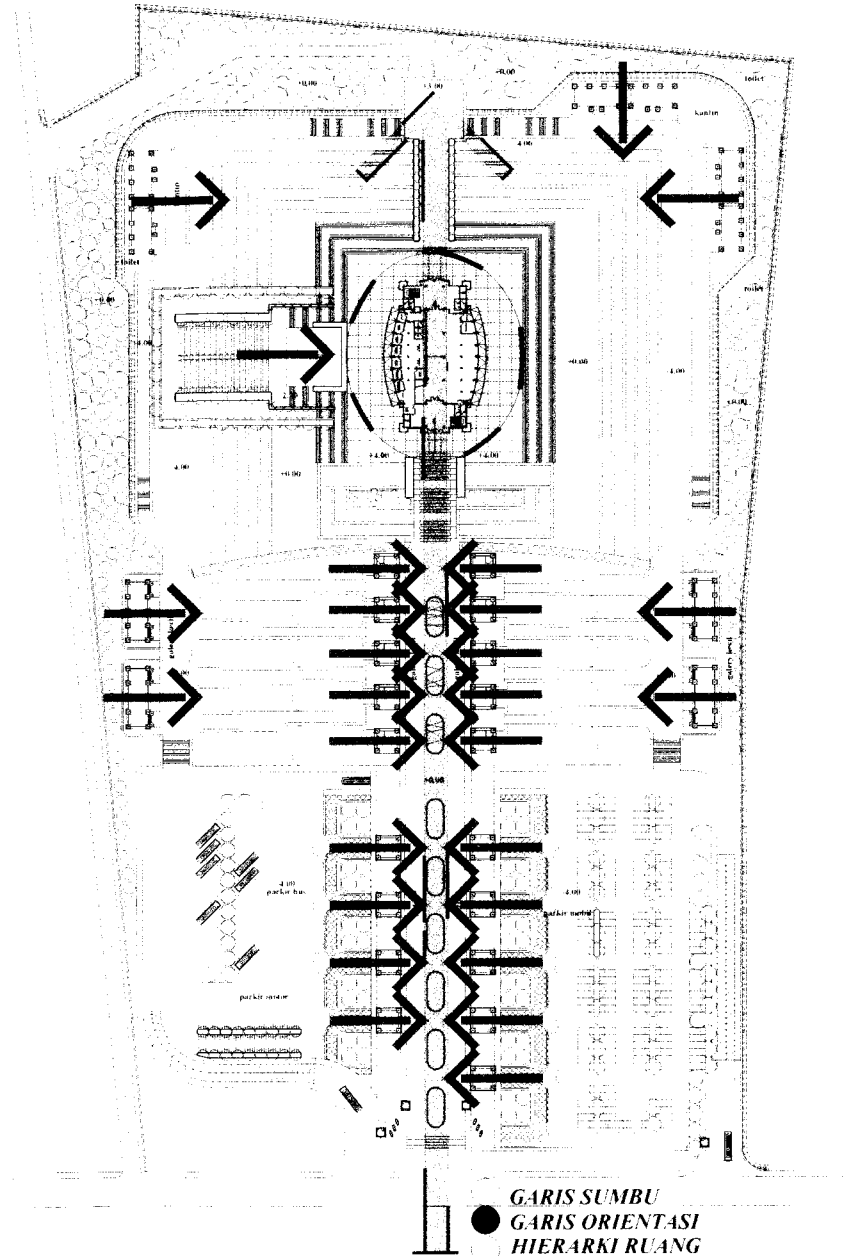


gb 4.24 Bidang yang ditinggikan sebagai umpak unit utama

5. Konsep Gubahan Masa

6.1. Organisasi Masa

Konsep organisasi masa didasarkan pada transformasi tema utama (*kepahlawanan-monumental*, dan struktur naskah-



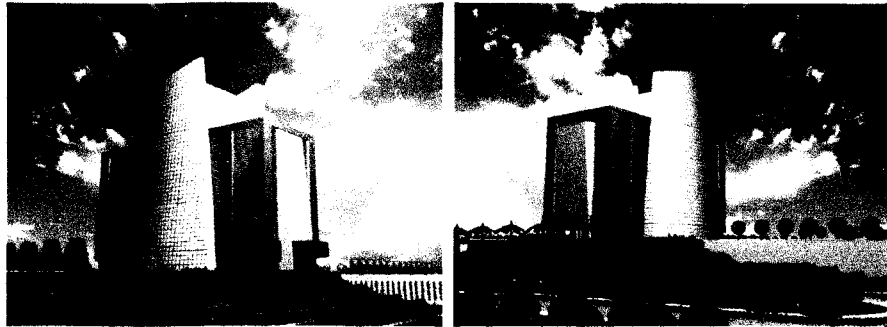
gb 4.25 Transformasi pola linear hierarkis pada organisasi masa (*linear*) sehingga yang muncul adalah *linear yang hierarkis*. Masa-masa disusun dengan blok-blok yang memiliki ukuran dan bentuk yang mirip secara berulang berdasar sebuah sumbu sedemikian rupa sehingga memiliki sebuah hierarkis.

Prinsip hierarki berlaku secara umum, perbedaan-perbedaan dibuat untuk menunjukkan derajat kepentingan ruang, peran fungsional, formalitas dan simbolisasi dalam transformasi serat Baratayuda.

Bentuk yang ditegaskan sebagai sesuatu yang penting atau menonjol (hierarkis) terhadap yang lain, dilakukan dengan membuat "lebih" masa tersebut. Dalam rangka membuat "lebih" tersebut cara-cara yang ditempuh adalah dengan memberi ukuran yang luar biasa, wujud yang "unik" dan memposisikannya pada lokasi yang strategis terhadap bentuk-bentuk lain. Penataan ini merepresentasikan struktur naskah yang ada pada serat Baratayuda, sedang blok hierarkis merepresentasikan karakter monumental.

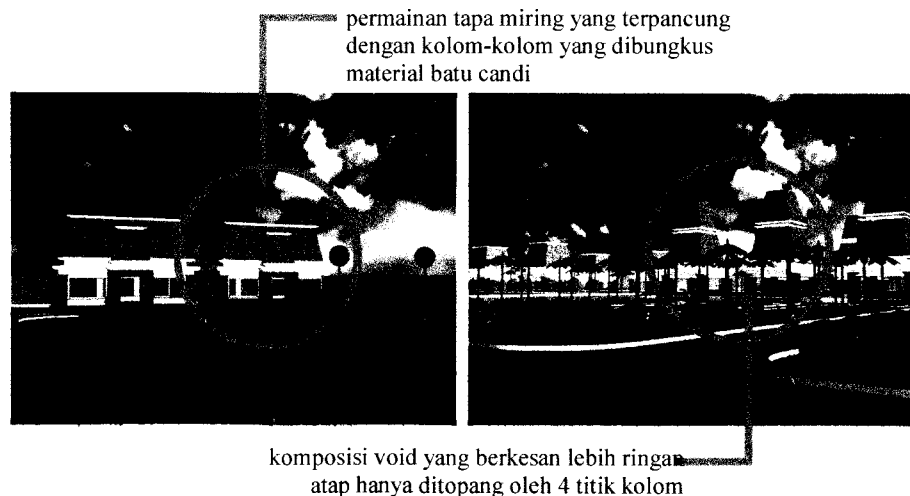
.6.2. Bentuk Masa

Unit masa utama tersusun oleh 2 karakter yang sangat kontras, karakter pertama lebih dominan muncul oleh sebuah bentukan lengkung yang ditarik secara vertical sehingga memiliki kesan sangat tinggi penuh keagungan. Segmen ini didisain dengan finishing material alucobon (material berupa lembaran dengan modul 120x240cm yang tersusun atas lapisan-lapisan aluminium, acrylic dan glass) yang memiliki kesan sangat modern. Bentuk ini juga sangat masif tanpa satu lubangpun sehingga nampak sangat kokoh. Sementara segmen lain tersusun oleh bentuk persegi (bok) yang memanjang secara horizontal dengan rongga-rongga yang terbentuk oleh susunan sirip horizontal. Segmen ini garis-garis horizontalnya lebih mendominasi performance. Secara frontal nampak sebagai sebuah background. Pertemuan keduanya melahirkan karakter kontras yang sangat kuat.



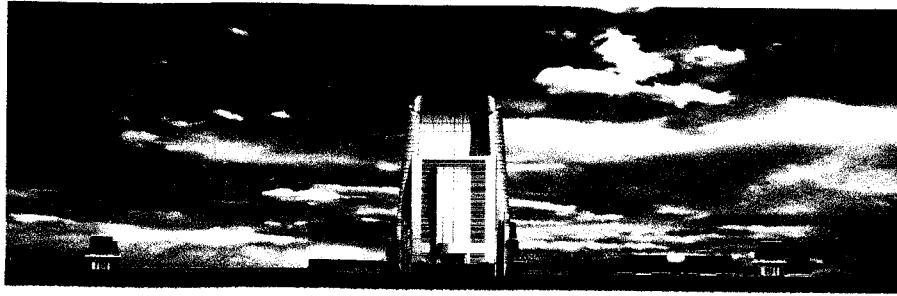
gb 4.26 Gubahan bentuk pada unit masa utama

Unit masa yang lain (gazebo, gallery kecil, kantin dan unit souvenir) tersusun oleh komposisi bentuk persegi yang diolah sehingga tampil menjadi kontras dengan unit utama. Unit utama tampil dengan sangat solid, sementara unit lain tampil lebih sebagai void, unit masa utama menggunakan material yang dominant karakter logam sementara unit lain lebih dominan karakter batu alam, unit utama dengan atap relative datar sedang unit lain sangat dominan dengan atap miring (dengan sudut yang hampir tegak) yang terpancung di atas. Perbedaan-perbedaan ini dibuat untuk menciptakan kesan kontras, sebagai upaya transformasi karakter tokoh.

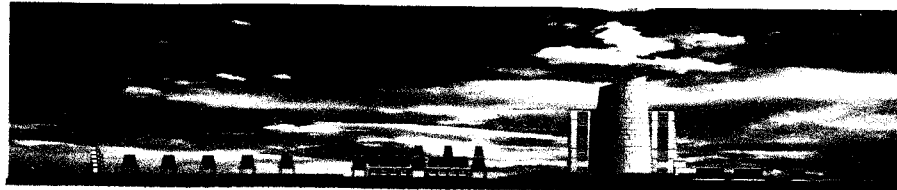


gb 4.27 Karakter bentuk unit gallery kecil dan kantin

Disamping itu secara keseluruhan masa-masa disusun dengan bentuk yang diadopsi dari bentuk-bentuk dasar, sehingga kesan simplicity dapat dipenuhi.



gb 4.27 Tampak timur keseluruhan



gb 4.28 tampak utara keseluruhan

.6.3. Material

Pemilihan material selain memenuhi ketentuan umum material (lihat ketentuan umum proyek) tetapi secara khusus pemilihan material juga didasarkan pada sebuah kesan yang akan dimunculkan yakni masifnes. Sehingga pemanfaatan material-material yang mencerminkan kesan ringan lebih dikurangi. Material-material yang menunjukkan masifnes tersebut antara lain, bermacam batu-batuan (batu candi, batu kali, marmer dsb), bermacam granit, plaster terasso, beton telanjang, papan grc, dan alucobon.

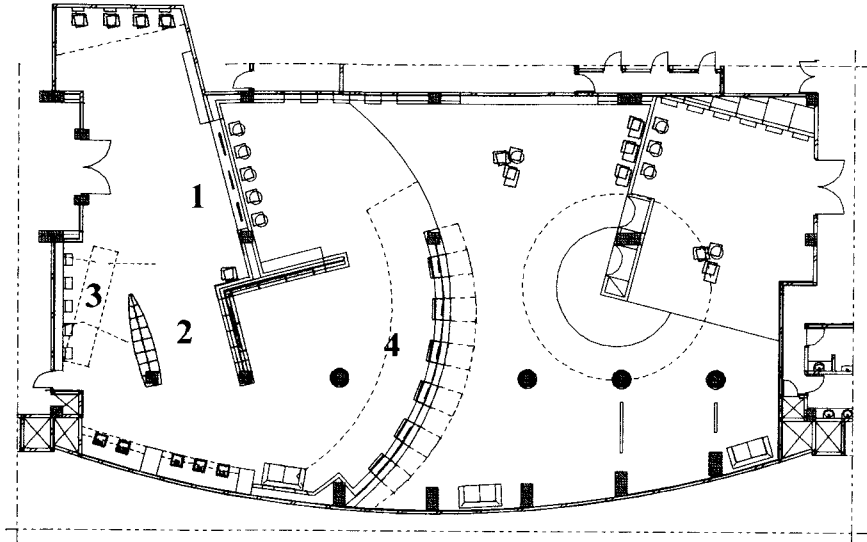
6. Konsep Ruang Dalam

.7.1. Unit Pertunjukan

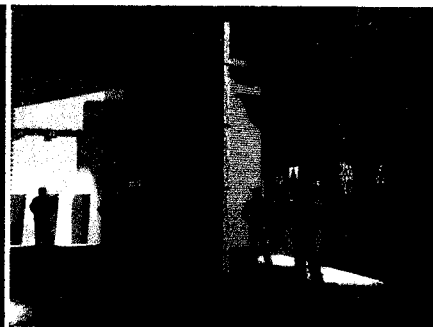
Ruang dalam pada blok masa pertunjukan dibuat dengan skala khusus, ruang-ruang direncanakan memiliki ambang atas yang sangat tinggi. Hal ini dilakukan dalam rangka menciptakan kesan monumental, selain oleh tuntutan teknis ruang pertunjukan. Ruang pertunjukannya sendiri (skala besar) terbagi dalam level-level khusus sebagai upaya untuk dapat mewadahi aktivitas pertunjukan secara khusus dan menampung sejumlah penonton.

.7.2. Unit Galeri

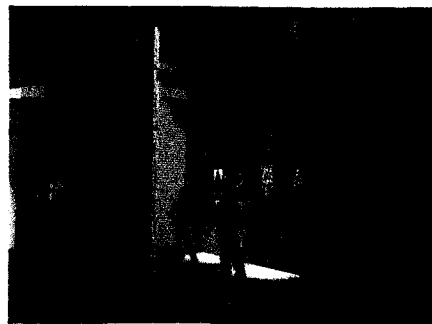
Ruang dalam unit galeri lebih merefleksikan alur dalam serat Baratayudha, yakni jelas dengan kejutan-kejutan kecil, dengan tetap tidak meninggalkan unsur monumentalis dan linearitas.



01



02



03



04

gb 4.29 interior r.galery utama

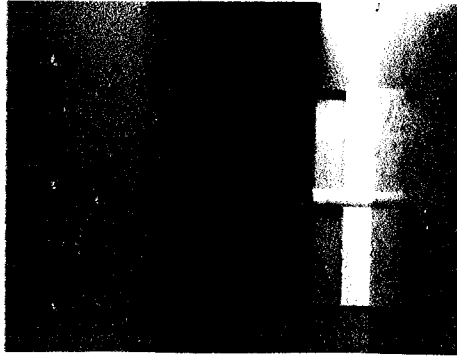
DAFTAR PUSTAKA

1. Aan Breen & Dick Rigby, 1996, *The New Waterfront*, Mc Graw Hill, New York Washington Dc
2. Anthony C. Antoniades, 1992, *Epic Space*, VNR, New York
3. Anthony C. Antoniades, 1990, *Poetics of Architecture*, VNR, New York
4. Harjowirogo, *Sejarah Wayang Purwa*, Balai Pustaka
5. Jean Nouvel, 2001, *Jean Nouvel*, Finest SA, Italy
6. Pandam Guritno, 1984, *Lordly Shades Wayang Purwa Indonesia*, PT Jaya Agung, Jakarta
7. Patricia Bueno, *Great Architects, 2002*, Juanjo Rodriguez, Mexico
8. Paulus Hanoto Adjie, Ir, 1996, *Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunanya*, Erlangga, Jakarta
9. R.L. Radyomardowo, 1959, *Serat Baratayuda, Kedaulatan Rakyat*, Jogjakarta
10. R.M. Soetarto Hardjowahono, 1952, *Mahabarata Kawedar*, Solo
11. Srimulyono, Ir. 1978, *Wayang, Asal-usul, Falsafah dan Masa Depan*, Gunung Agung, Jakarta
12. Srimulyono, Ir. 1978, *Wayang dan Karakter Manusia*, Kurnia, Jakarta
13. S. Haryanto, 1988, *Pratiwimba Adhiluhung*, Djambatan, Jakarta
14. Soekatno, BA, *Wayang Kulit Purwa*, Aneka Ilmu, Semarang
15. Suwandono, Drs, 1991, *Ensiklopedi Wayang Purwa*, Balai Pustaka, Jakarta
16. The Japan Foundation, 1997, *Contemporary Japanese Architecture*, Flex, Japan

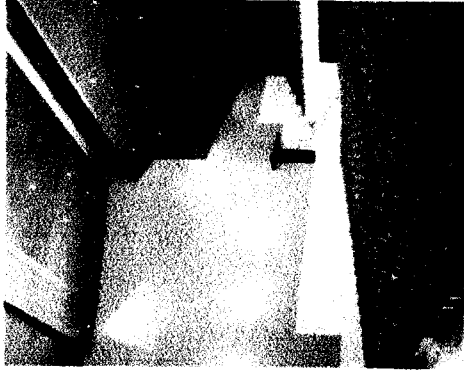
PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOG-JAKARTA



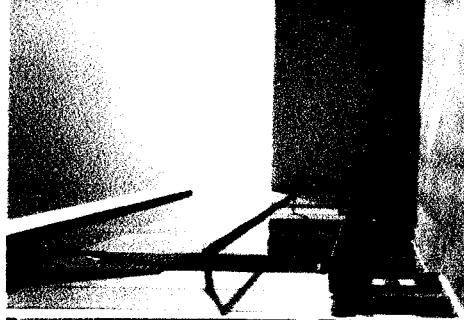
Transformasi serat baratayuda pada citra bangunan



Hall depan



Ruang pertunjukan



Main Entrance



Facade

PENAMPILAN BANGUNAN

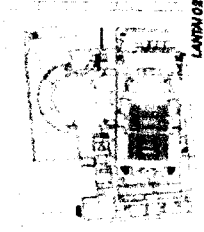
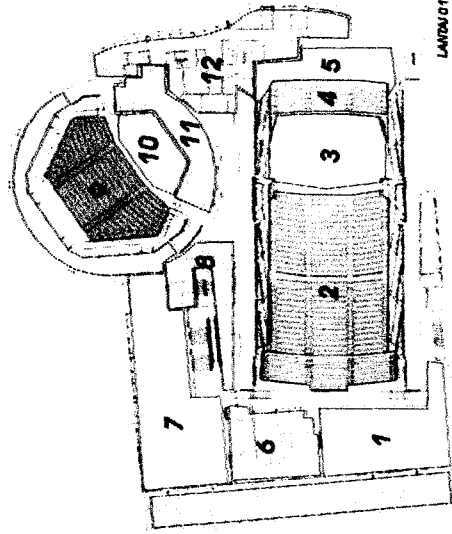
Bangunan tampil sangat masif, unsur kaca hanya dijumpai pada main entrance saja. Seluruh bangunan ditutup dengan material precass concrete. Bentuk geometris yang jelas menjadi pilihan unsur pembentuk facade. Yang menarik justru pada hadirnya ruang luar yang sangat luas di depan dan samping bangunan. Ruang ini pada waktu-waktu biasa menjadi ruang parkir, tetapi pada waktu-waktu tertentu berubah menjadi ruang pertunjukan outdoor, bahkan menjadi area latihan bagi para pelaku seni sebelum melakukan pementasan. Area ini dilengkapi dengan lampu-lampu penerangan yang sangat memadai bila harus dilakukan sebuah pertunjukan outdoor pada waktu malam hari.

PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOGJAKARTA



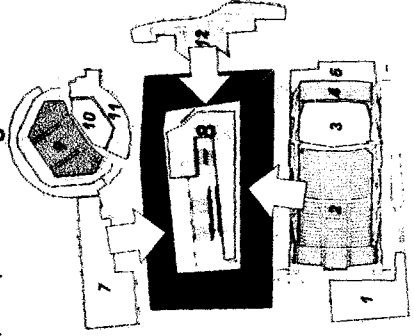
Transformasi serat baratayuda pada citra bangunan

KYOTO CONCERT HALL ARATA ISOZAKI, 1995 POLA RUANG



- 1 . HALL UTAMA
- 2 . STAGE
- 3 . PANGGUNG
- 4 . VIP
- 5 . R. PERSIAPAN
- 6 . URINOIR
- 7 . HALL
- 8 . R. ALAT
- 9 . STAGE
10. PANGGUNG
11. R. PERSIAPAN
12. OFFICE

Ploting ruang dibagi dalam 4 kelompok besar yakni kelompok pertunjukan besar, kelompok pertunjukan kecil, kelompok pendukung dan kelompok office. Antar kelompok ruang dihubungkan oleh zona sirkulasi dan kelompok pendukung.



Masing-masing kelompok pertunjukan dilengkapi dengan ruang persiapan, ruang kontrol dan kamar mandi pemain (lantai 02). Stage pada ruang pertunjukan dikelompokkan menjadi 3 area yakni vip, biasa, dan vestibal. Masing-masing kelompok memiliki pintu masuk tersendiri, sehingga memudahkan kontrol.

Facade disusun dari susunan garis vertikal dan horisontal, susunan geometrisnya terlihat sangat jelas sehingga tercipta karakter yang unik.

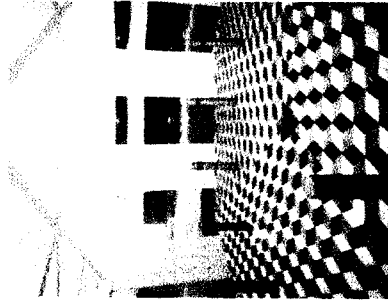
PUSAT PERTUNJUKAN DAN GALERI WAYANG DI JOGJAKARTA



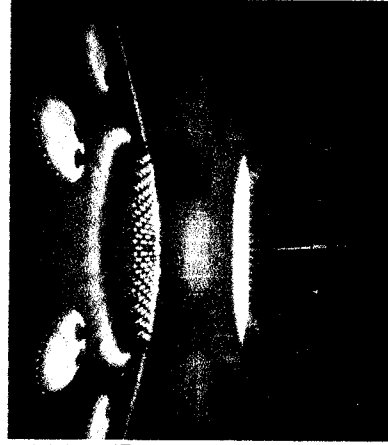
Transformasi serat barafayuda pada citra bangunan

KUALITAS RUANG

Pada ruang-ruang pendukung dan zona sirkulasi pada siang hari memanfaatkan sinar matahari sebagai penerang ruang, tetapi peran cahaya buatan masih tetap lebih dominan. Pemanfaatan cahaya alami hanya sebatas mengurangi kebutuhan energi. Cahaya yang muncul dari lampu mampu memunculkan efek-efek husus. Pada ruang pertunjukan seluruh penerangan ruang memanfaatkan cahaya buatan, hal ini disebabkan karena pada pertunjukan diperlukan suasana khusus yang lebih terkontrol, sehingga lebih mudah bila memanfaatkan cahaya buatan.



Hall



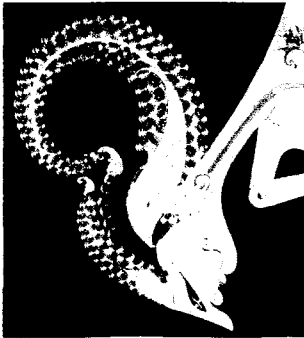
Ruang pertunjukan kecil



Ruang pertunjukan besar

Ruang-ruang pada zona sirkulasi dan pendukung memanfaatkan skala manusia sebagai proporsi ruang. Keadaan ini dirasakan memunculkan suasana yang lebih akrab dan humanis. Tetapi pada ruang pertunjukan menggunakan skala ruang monumental, keuntungannya kontrol suara lebih maksimal. Dengan ruang yang sempit (ambang batas rendah) kontrol suara lebih sulit karena pemantulan bunyi lebih banyak. Keuntungan lain adalah suasana lebih lega dan sirkulasi udara lebih baik.

DI JOGJAKARTA



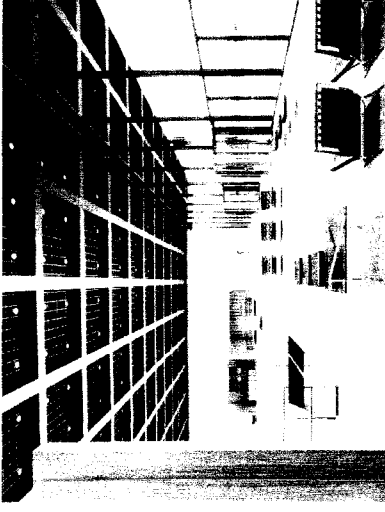
Transformasi serat baratayuda pada citra bangunan



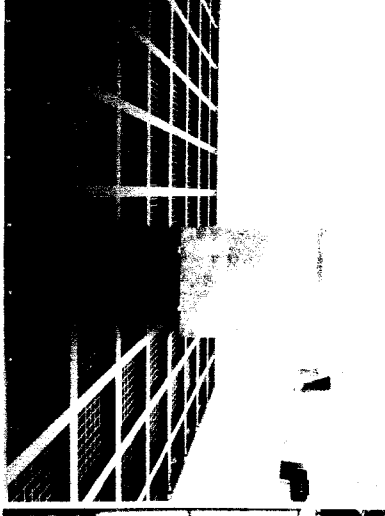
Sculpture garden



Open air terrace



The pavilion entrance area



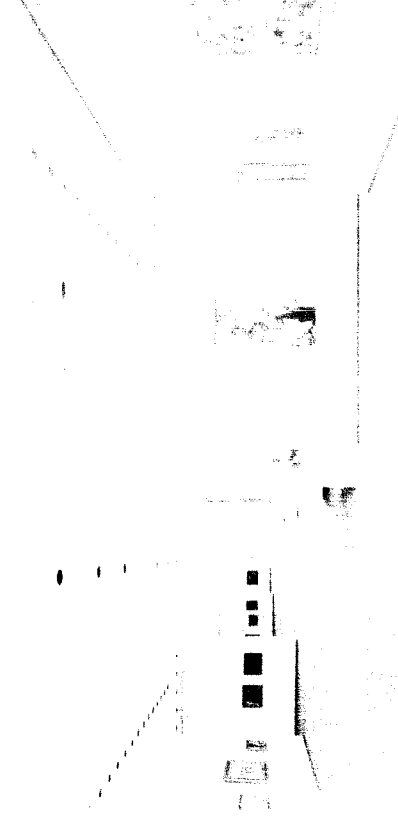
Large exhibition space

Kualitas ruang

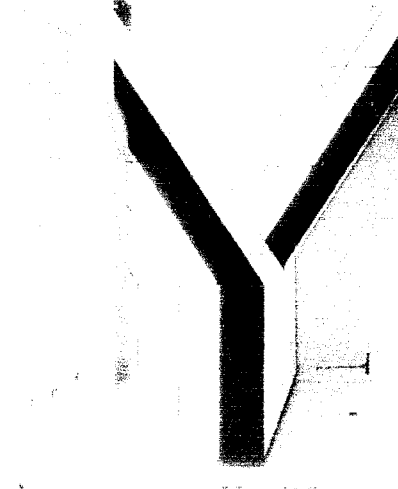
Secara keseluruhan ruang-ruang utama pada galeri ini memanfaatkan sinar matahari sebagai pencahayaan pada siang hari dengan maksimal, intensitas cahaya yang masuk diatur dengan tirai dengan kaca yang ada. Dengan hal ini bea operasional gedung bisa lebih murah, walaupun pada saat tertentu juga digunakan cahaya buatan di siang hari.



Kualitas ruang oleh cahaya matahari



Kualitas ruang oleh cahaya matahari

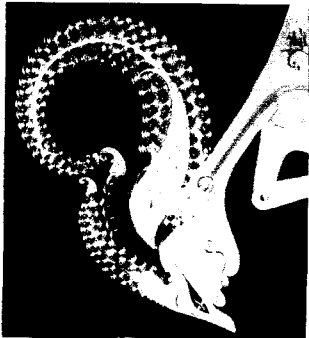


Kualitas ruang oleh cahaya lampu



Kualitas ruang oleh cahaya lampu

DI JOGJAKARTA

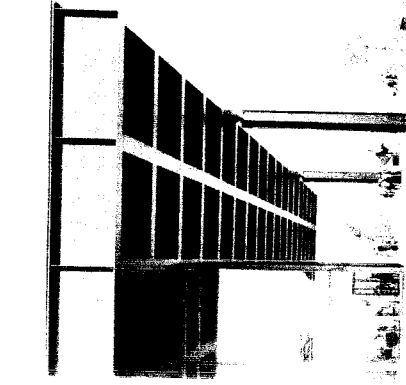


Transformasi serat barafayuda pada citra bangunan

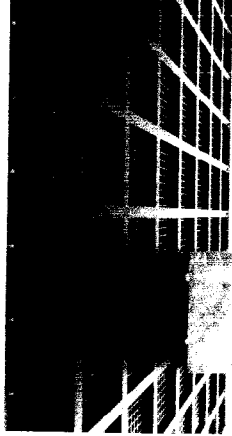
Ruang dan penampilan bangunan galeri ini menggunakan skala monumental, jarak antara lantai 01 dan 02-nya 6.65m, sedang jarak antara lantai 02 dan atp 8.40 m, sebuah keadaan yang pada satu sisi memberi keuntungan yakni ruang terasa lega, sirkulasi udara (alami) menjadi baik (tidak pengap), mampu menampung benda seni dalam berbagai ukuran. Pada sisi yang lain menimbulkan kerugian antara lain ruang menjadi tidak humanis, pada malam hari dibutuhkan cahaya yang cukup besar, bila menggunakan AC bea operasional menjadi sangat mahal, pandangan menjadi kurang fokus dan yang pasti konstruksi menjadi sangat mahal.



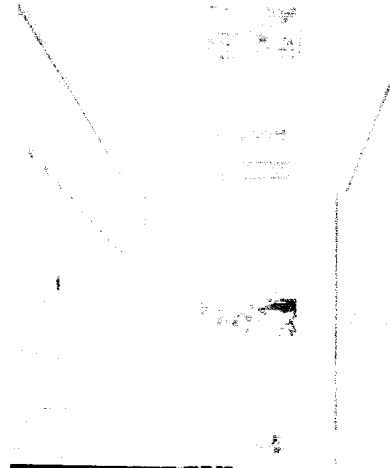
Ruang dengan skala monumental



Bangunan dengan skala monumental



Hanging partition



Fixed partition

Karya seni pada galeri ini dipajang dengan berbagai teknik dan media, diantaranya dipajang pada sebuah media berupa partisi yang digantung (pada ruang large exhibition space), ditempel pada partisi/dinding permanen (small exhibition space) atau diletakkan pada sebuah media diatas lantai (di dalam ruang atau di luar ruang). Perletakan ini didasari oleh jenis karya seninya, karya-karya 2 dimensi atau yang berupa relief biasa dipajang pada bidang vertikal, sedang untuk karya-karya 3 dimensi (slupture) biasa dipajang pada bidang horisontal yang ditinggikan (sehingga kelihatan lebih menonjol).