

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

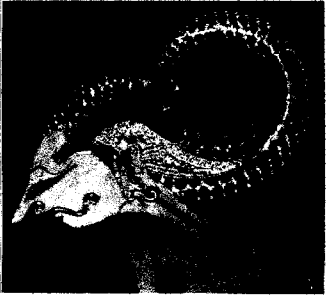
1.5.1 Pengumpulan Data

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.

PUSAT PERTUNJUKKAN DAN GALERI WAYANG DI JOGJAKARTA



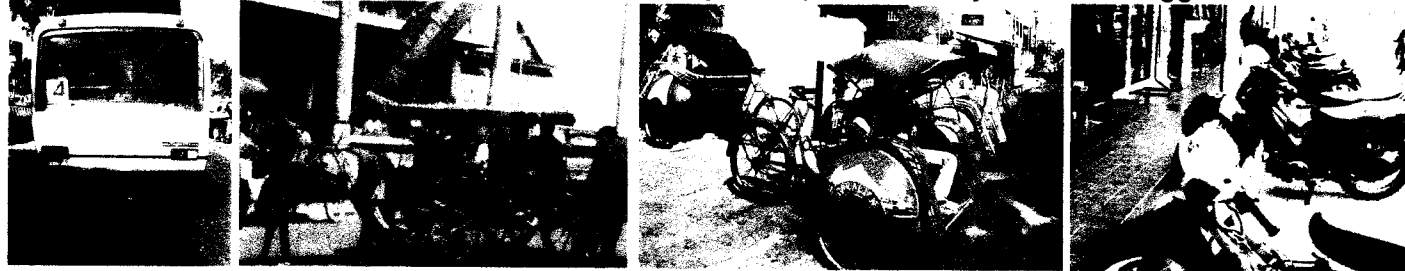
Transformasi serat baratayuda pada citra bangunan

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.

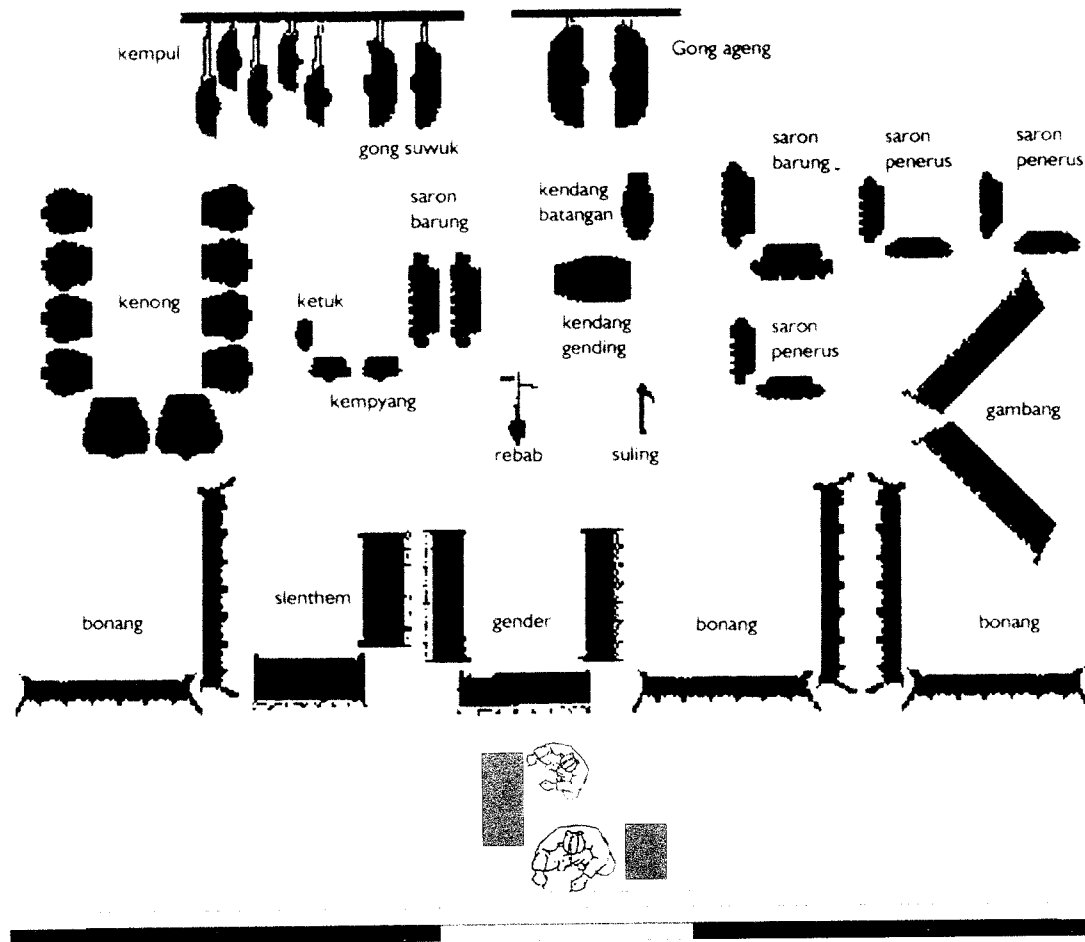
Sedangkan struktur tata ruang kota mempunyai sistem sebagai berikut:

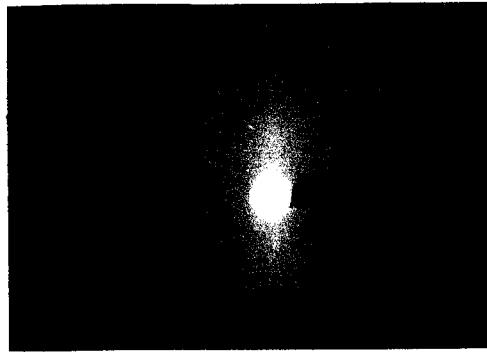
- * kegiatan primer diarahkan untuk berkembang sepanjang jalan utama kota dan berlokasi di pusat kota untuk perdagangan regional (pasar).
- * kegiatan sekunder diarahkan untuk berkembang di pusat kota atau di daerah lain yang memiliki nilai strategis tersendiri, namun tetap memiliki akses yang tinggi 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





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

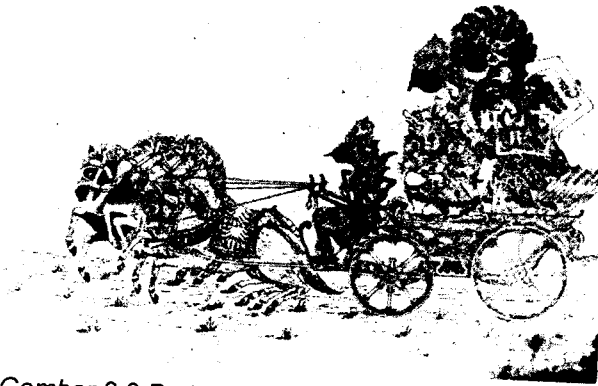
Di Ngamarta Prabu Puntadewa mendapat wangsit bahwa barangsiapa bisa membangunkan tapa Sang Kresna akan menjadi pemenang pada perang Baratayuda. Prabu Kresna bersama para Pandawa yang lain kemudian berusaha membangunkan tapa Sang Kresna, tetapi kelimanya gagal. Sampai pada akhirnya Raden Arjuna

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

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 pemimpinya, 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.

d. Karpets serta kain

Selain sebagai penutup lantai, karpets juga digunakan sebagai bahan akustik serba guna. 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 karpets dan plesteran akustik yang disemprotkan. Plesteran akustik yang disemprotkan ini diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau seperti pada lantai dan pada permukaan yang teratur.

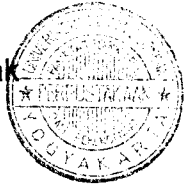
2. Penyerap Panel atau Selaput

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



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

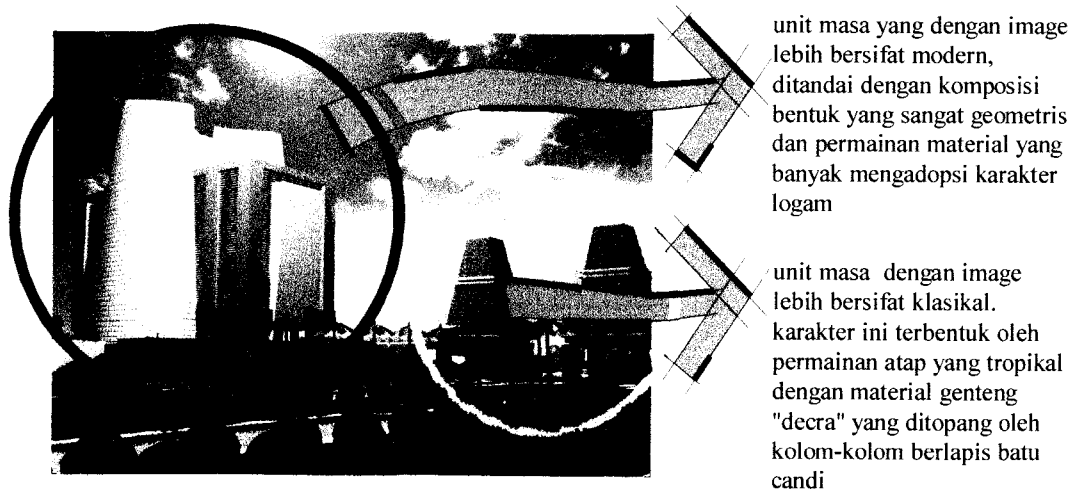
6. Distorsi

Adalah perubahan kualitas bunyi musik yang dikehendaki dan terjadi, atau ketidakseimbangan atau penyerapan bunyi yang sangat banyak oleh permukaan-permukaan batas pada frekuensi 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.



gb 4.6 Kontras pada image unit bangunan utama

Runutan Cerita (Plot)

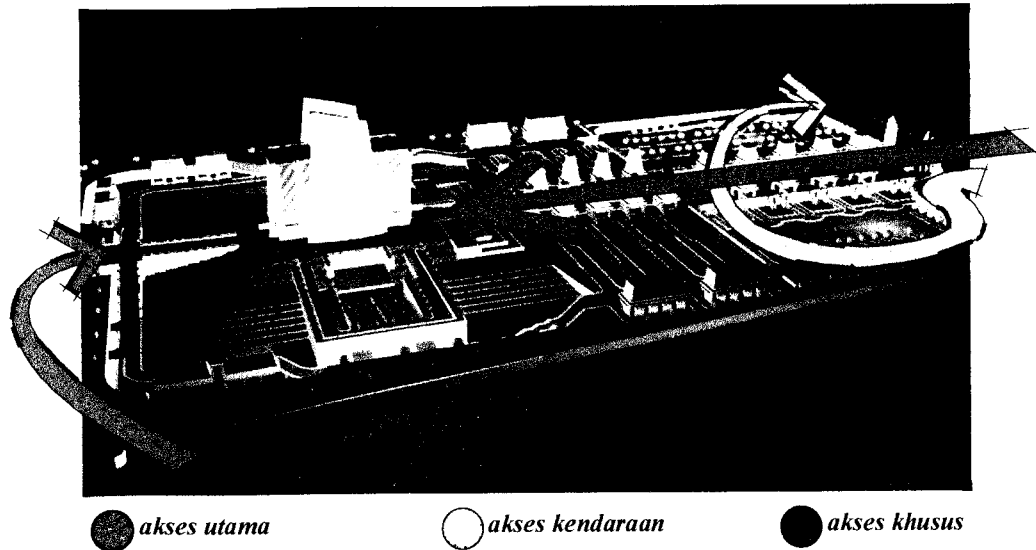
Plot adalah rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita yang harus dirasakan oleh penikmat karya sastra, plot bisa sangat jelas atau kurang jelas bahkan dapat pula sangat tidak jelas tergantung pesan apa yang akan disampaikan oleh pengarang kepada penikmat. Plot akan memunculkan *pengalaman perasaan*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

Gb 4.20 Pola akses ke dalam site



3.2. Sirkulasi

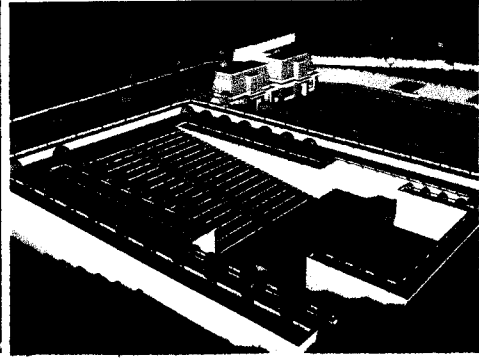
Sirkulasi secara umum terbagi menjadi dua bagian, yaitu sirkulasi pedestrian bagi pejalan kaki dan sirkulasi vehicular bagi kendaraan.

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



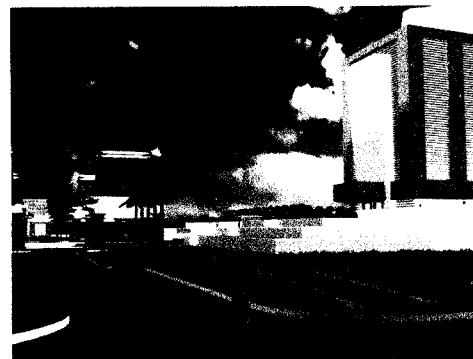
SEQUENCE UMPAK UNIT UTAMA



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.

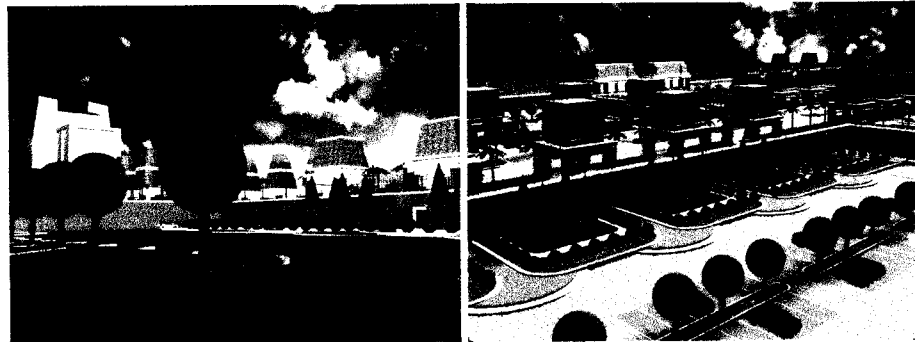
Hal-hal penting yang menjadi acuan dalam penataan jalur sirkulasi pedestrian antara lain:

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