

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

#### 1.1. Potensi Kesenian Reog Ponorogo

Kabupaten Ponorogo adalah salah satu diantara sekian banyak kabupaten di Jawa Timur yang terletak diujung barat propinsi dan sebagian wilayahnya berbatasan dengan propinsi Jawa Tengah. Sebagaimana daerah lain di Jawa, masyarakatnya bercirikan masyarakat Agraris dan sector pertanian menjadi tumpuan perekonomian daerah ini. Lebih dari 90% penduduk Ponorogo menganut agama Islam. Akses menuju kota ini juga sangat mudah karena sudah ditunjang oleh sarana transportasi dan akomodasi yang baik.

Kabupaten Ponorogo merupakan daerah tujuan wisata Jawa Timur yang patut diperhitungkan dalam perkembangan datangnya wisatawan ke daerah ini. Wisatawan yang datang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Potensi wisata ini diperkuat oleh aset wisata alam, budaya, maupun wisata keagamaan yang ada di Ponorogo. Hal ini menjadi perhatian penting bagi pemerintah propinsi yang ingin selalu mengembangkan wisata Jawa Timur.

Reog Ponorogo merupakan salah satu aset wisata Ponorogo yang paling kuat. Reog Ponorogo dikenal luas karena keunikannya. Konon Reog Ponorogo memiliki asal-usul yang diyakini oleh masyarakat Ponorogo sebagai awal mula adanya kesenian Reog Ponorogo. Asal mula ini didukung dengan bukti-bukti sejarah yang sampai saat ini masih ada. Bukti-bukti sejarah itu merupakan barang pusaka yang setiap tanggal satu Suro diarak mengelilingi kota Ponorogo yang bertepatan dengan peringatan Tahun Baru Islam. Perayaan Tahun Baru Islam ini dijadikan event besar bagi masyarakat Ponorogo dengan sebutan "Grebeg Suro".



*gambar 1.1 Perayaan Grebeg Suro*  
*Sumber : Dokumentasi Dinas Pariwisata Daerah*

Perkembangan dan penyebaran yang sedemikian cepat dan meluas ini selain menggemblirakan juga memunculkan suatu kekhawatiran akan mudarnya intisari kesenian reog itu sendiri. Kebanyakan dari wisatawan yang datang hanya melihat dari sisi luarnya saja tanpa mengetahui sejarah dari reog itu sendiri. Langkah-langkah penyebaran dan bentuk-bentuk pengembangan yang tidak diikuti pemahaman esensi dari kesenian reog dapat menimbulkan penyimpangan yang tidak diinginkan. Selain itu barang pusaka dikhawatirkan tidak memiliki nilai budaya lagi seiring dengan pergeseran budaya modern.

Sampai saat ini Ponorogo masih belum mempunyai wadah untuk menampung semua nilai sejarah kesenian Reog Ponorogo. Wisatawan yang datang tidak mempunyai tujuan untuk dapat mengenal kesenian reog dengan baik. Bahkan barang-barang pusaka yang hanya dikeluarkan pada saat acara grebeg suro hanya disimpan di pringgitan pendopo kabupaten. Hal ini dikhawatirkan seiring dengan bergesernya waktu dan budaya, tidak akan ada seorangpun yang mengetahui sejarah reog ponorogo yang sebenarnya.

Potensi budaya di Ponorogo yang begitu menonjol merupakan aset yang tak ternilai harganya dan tidak akan habis digali nilai-nilainya. Sehingga perlu diadakannya suatu tempat untuk mawadahi semua potensi budaya yang ada di Ponorogo yaitu Museum. Museum ini sekaligus menjadi nilai tambah bagi kepariwisataan Ponorogo karena akan menambah rangkaian perjalanan wisata di Ponorogo. Lokasi yang dipilih sejajar dengan arah jalan menuju ke obyek wisata makam Batoro Katong dan Danau Ngebel. Hal ini dapat memberikan banyak peluang bagi pengembangan pariwisata daerah.

## **1.2. Nilai-Nilai Dalam Kesenian Reog Ponorogo**

Kesenian Reog Ponorogo memiliki nilai sejarah yang didalamnya mengandung pesan-pesan moral yang dapat diambil hikmahnya. Kesenian ini merupakan arak-arakan yang biasanya dilakukan sebagai iringan hajat sunatan / iring-iringan pengantin. Pada perkembangannya sampai saat ini reog menjadi tarian penyambutan pada malam bulan purnama atau penyambutan tamu-tamu penting

Kesenian tradisional Reog Ponorogo adalah kesenian yang legendaris, dimana eksistensinya mengandung nilai-nilai histories, filosofis, religius, rekreatif dan edukatif.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Pemda Kabupaten Ponorogo, *Pedoman Dasar Reog Dalam Pentas Nasional*, 1996

Ajaran dari kandungan makna didalamnya disampaikan secara kiasan atau simbol yang mengandung makna:

1. ketenangan, ketangguhan dan ketegaran pribadi serta disegani dan penuh wibawa
2. waspada, dapat mengantisipasi serta penuh pertimbangan dalam mengambil keputusan
3. trampil dan cekatan tindakannya serta selalu dicintai dan mencintai rakyatnya.

Ketiga poin diatas akan ditransformasikan kedalam suasana ruang yang akan diciptakan dalam zona bangunan museum. Selain itu alur perkembangan kesenian Reog Ponorogo juga akan menjadi tolak ukur proses desain. Dalam perkembangannya dulu pada jaman penjajahan belanda kesenian Reog Ponorogo sama sekali tidak boleh dipertunjukkan karena dianggap sebagai sarana penggerak masa yang dapat merugikan penjajah. Sampai pada akhirnya kesenian Reog Ponorogo berkembang pesat sampai sekarang ini.

Berbicara tentang kesenian reog Ponorogo tidak lepas dari unsur-unsur kesenian itu sendiri yang menunjang aspek-aspek estetika, etika, edukatif maupun komunikatif. Dalam setiap penampilannya, reog Ponorogo mampu memberikan hiburan yang segar sekaligus memperoleh tuntunan positif dalam kehidupan. Gerakan-gerakan tari yang lincah dan penuh herois diiringi instrumen dinamis penuh sorak sorai menimbulkan kegembiraan serta dihiasi oleh busana indah penuh wibawa. Sebagai media komunikasi pentas Reog Ponorogo dapat dipergunakan sebagai penggerak masa dalam jumlah yang cukup besar. Karakteristik kuat dimiliki oleh setiap peraga karena lahir dan keberadaannya sebagai renungan, yang berarti mencari dan menemukan jati dirinya sebagai insan yang penuh wibawa dan dedikasi dalam masyarakat.<sup>2</sup> Unsur-unsur tari dan pelaku yang mendukung setiap pementasan Reog Ponorogo adalah sebagai berikut:

### 1. Tari Lepas

Adalah pementasan tari ini dilakukan secara sendiri-sendiri, dimana masing-masing peraga menari secara bergantian dan berurutan sesuai pedoman. Tarian ini menonjolkan tiap-tiap tokoh yang ada dalam kesenian Reog Ponorogo dengan beratraksi sendiri.

---

<sup>2</sup> Hartono, *Reyog Ponorogo*, Proyek Penulisan Dan Penerbitan Buku / Majalah Pengetahuan Umum Dan Profesi Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1980

### a. *Tari Warok (Kolor Sakti)*

Warok adalah seseorang yang betul-betul menguasai ilmu, baik lahir maupun batin. Warok Ponorogo adalah sosok laki-laki yang bertubuh besar, berpakaian hitam dan memiliki jambang yang tebal sehingga terkesan sangar. Dalam tariannya mereka bertelanjang dada untuk memamerkan kegagahannya.



*gambar 2.2 Warok Ponorogo*  
*Sumber : Buku Pedoman Dasar Kesenian Reog*

Warok adalah seseorang yang betul-betul menguasai ilmu, baik lahir maupun batin. Warok ini berwatak keras namun lembut hatinya. Ilmu kesaktiannya selalu digunakan untuk membantu yang lemah. Dalam hal ini warok dibagi menjadi 2 yaitu :

- 1) **Warok Tua (senior)** dalam kesenian Reog Ponorogo berfungsi sebagai penanggung jawab dan pengayom bila terjadi suatu masalah.
- 2) **Warok Muda (junior)** adalah warok dalam tahap awal yang sedang memperdalam ilmu.

### b. *Tari Jathilan*

Tari Jathilan atau yang disebut Jaranan, adalah penggambaran ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih perang diatas kuda. Tarian ini dilakukan oleh 2 orang penari dimana antara penari yang satu dengan lainnya selalu berpasangan dan berhubungan. Dulu tari ini dibawakan oleh gemblakan yaitu anak laki-laki berusia antara 10-17 tahun, yang konon ceritanya anak tersebut dipelihara sebagai pengganti istri (homoseksual). Namun dalam perkembangan nilai moral dalam masyarakat, tarian ini dibawakan oleh perempuan yang didandani sebagai laki-laki. Mereka menggunakan kuda lumping dan melakukan gerakan yang dinamis seperti layaknya pasukan berkuda.



*gambar 1.3 Tari Jathilan*

*Sumber : Dokumentasi Dinas Pariwisata Daerah*

**c. Tari Pujangganong**

Patih Pujangga Anom (Pujangga Nong) merupakan figure yang selalu tegar, tegas, ceria, dan pada dasarnya humoris. Tugas yang dibebankan padanya selalu dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, walaupun penuh tantangan, sampai berjungkir balik, berputar-putar dan bergelimpangan serta dihadapi dengan semangat yang bergelora penuh canda ria.



*gambar 1.4 Pujangganong*

*Sumber : Dokumentasi Dinas Pariwisata Daerah*

Tarian Bujang Ganong ini dibawakan oleh orang yang berbadan kecil dan lincah. Gerakannya akrobatik dan menggunakan topeng dikepalanya. Patih ini memiliki wajah yang buruk rupa, namun kepandaian dan kesaktiannya melebihi rajanya sendiri. Hal ini memiliki pesan moral bahwa kita tidak boleh menilai seseorang dari penampilan luarnya saja.

#### *d. Tari Klana Sewandana*

Prabu Klana Sewandana adalah seorang raja sakti mandra guna, memiliki sebuah pusaka andalan berupa cemeti yang sangat ampuh dengan sebutan "Kyai Pecut Samandiman". Gerakan tari menggambarkan ketenangan dan kewibawaannya sebagai seorang pemimpin.



*gambar 1.5 Klana Sewandono*

*Sumber : Dokumentasi Dinas Pariwisata Daerah*

#### **2. Tari Utuh / Merak Tarung**

Yang dimaksud adalah penampilan Reog secara utuh (keseluruhan). Pada tari utuh ini seluruh peraga Reog Ponorogo menari bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan perang.

##### *a. Dadak Merak dengan Dadak Merak*

Tari ini dilakukan apabila dalam satu unit Reog terdapat dua atau lebih dadak merak. Namun apabila hanya terdapat satu dadak merak maka dapat dilakukan dengan atraksi sendiri.



*gambar 1.6 Tari Merak Tarung*

*Sumber : Dokumentasi Dinas Pariwisata Daerah*

Tari ini menunjukkan kebolehnya dengan gerakan meliuk-liuk yang membuat orang berdecak kagum. Karena untuk memainkan tarian ini orang harus mengangkat dadak merak seberat 70 kg hanya dengan gigitan gigi. Konon fase ini memerlukan kekuatan supranatural dan tidak bisa dilakukan oleh kekuatan biasa.

#### ***b. Dadak Merak dengan Jathilan***

Gerakan tari ini jalan silang saling bergantian untuk berperang antara dua dadak merak dengan dua jathilan.



*gambar 1.7 Tari Dadak Merak dengan Jathilan  
Sumber : Dokumentasi Dinas Pariwisata Daerah*

#### ***c. Dadak Merak dengan Pujangganong***

Gerakan akrobatik Pujangganong dalam berperang yang spektakuler membuat kewalahan dadak merak.

#### ***d. Dadak Merak dengan Klana Sewandana***

Atraksi Klana Sewandana dengan senjata andalannya Pecut Samandiman berhasil mengalahkan dadak merak.

### **3. Tari Iring-iringan Panaragan**

Bagian terakhir dari pagelaran reog ini adalah iring-iringan Panaragan yaitu keseluruhan dari seluruh pengisi kesenian reog Ponorogo berjalan beriring-iringan dengan urutan sebagai berikut :



*Gambar 1.8 : Iring-iringan Panaragan  
Sumber : Buku Pedoman Dasar Kesenian Reog*

Pada umumnya busana pelaku Reog Ponorogo terdiri dari warna hitam, merah, putih dan kuning. Hal ini mengandung karakteristik sendiri-sendiri, misalnya :

- 1) Warna hitam melambangkan sifat berwibawa, tenang dan berisi.
- 2) Warna merah berarti berani sesuai dengan karakter tari yang heroik.
- 3) Warna putih berarti keberanian yang dilandasi dengan tujuan suci.
- 4) Warna kuning berarti mempunyai cita-cita untuk memperoleh kebahagiaan dan kejayaan.

Keseluruhan karakter yang ada dalam kesenian reog Ponorogo ini akan dijadikan sebagai dasar desain museum reog yang akan dirancang.

### 1.3. Museum Reog yang Komunikatif, Edukatif dan Rekreatif

Fungsi Museum hendaknya tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda saja yang isinya bersifat tetap dan sangat tidak menarik bagi pengunjung untuk datang lagi. Namun lebih dari sekedar tempat penyimpanan, museum hendaknya merupakan pusat yang komunikatif dan edukatif dan rekreatif. Komunikatif dalam arti :



1. mampu memberikan pesan sejarah dalam penyampaian sejarah reog maupun kota Ponorogo itu sendiri
2. dapat memiliki hubungan timbal balik antara pengunjung dengan materi museum yang disajikan
3. dapat menciptakan interaksi yang berkesinambungan dalam peranannya sebagai pusat informasi.

Sedangkan museum ini menjadi tempat atau sarana yang edukatif dalam arti :

1. dapat menjadi sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih
2. dapat menjadi pusat informasi yang dinamis seiring perkembangan jaman
3. mampu memberikan unsur pendidikan dalam hal ini berkaitan dengan nilai sejarah kesenian reog itu sendiri.

Kemudian semua fasilitas yang mendukung museum hendaknya bersifat rekreatif dalam arti orang pergi kesana dengan perasaan senang dan merasa ingin kembali lagi karena menemukan suasana untuk rekreasi. Alternatif fasilitas antara lain restoran, café, butik, dsb.

Maka untuk mendorong keberhasilan sebuah museum, perlu peningkatan kualitas obyek, yang berarti menyangkut masalah penataan, penyajian materi koleksi agar mudah dipahami dan juga sirkulasi. Sirkulasi disini berperan penting dalam mendukung penyajian materi koleksi agar terkesan menarik, tidak membosankan dan memiliki alur yang jelas. Hal ini membantu dalam mengkomunikasikan materi yang dipamerkan dengan pengunjung.

Dari uraian diatas diharapkan pengunjung museum dapat merasakan kenyamanan selama perjalanan mengunjungi museum dan mendapatkan pengetahuan tentang sejarah reog dan kota Ponorogo dengan segala potensi wisatanya.

## **2. Permasalahan**

### **2.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang museum yang dapat menjadi sarana yang komunikatif, edukatif dan rekreatif?

### **2.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana museum ini dapat memiliki karakter kesenian Reog Ponorogo yang mencakup semua proses desain bangunan sehingga mampu menunjang proses penyampaian informasi yang komunikatif, edukatif dan rekreatif?

### 3. Tujuan dan Sasaran

#### 3.1 Tujuan

Merancang desain museum yang komunikatif, edukatif dan rekreatif dengan menggunakan karakter kesenian Reog Ponorogo sebagai dasar desain bangunan.

#### 3.2 Sasaran

Mentransformasikan karakter kesenian reog Ponorogo kedalam nilai bangunan museum reog di Ponorogo yang dapat menjadi sarana atau wadah kegiatan yang bersifat komunikatif, edukatif dan rekreatif

### 4. Keaslian Penulisan

#### 1. Museum Senjata di Surabaya

Oleh: Rinaldi Mirsa 93 340 063 ( UII Yogyakarta )

Pendekatan pada kenyamanan jarak pandang pada auditorium, penataan ruang pameran, ruang luar, dan sirkulasi yang mengekspresikan bentuk senjata.

#### 2. Museum Seni Rupa di Yogyakarta

Oleh: Adi Susilo 1234/TA/UGM/1990

Tinjauan ruang interval atau ruang peralihan pada ruang pameran.

#### 3. Padepokan Kesenian Tradisional Reog Ponorogo

Oleh: Sigit Argo Wardhana 93.22.053 ( ITN Malang )

Interaksi bangunan terhadap budaya dan lingkungan sekitarnya

#### 4. Museum Reog di Ponorogo

Oleh: Akhnia Destiningrum 99 512 074 ( UII Yogyakarta )

Pendekatan pada karakter kesenian Reog Ponorogo sebagai dasar desain bangunan yang komunikatif dan edukatif.

### 5. Metode Pemecahan Masalah

#### 5.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data yang berhubungan dengan latar belakang dan permasalahan tersebut dilakukan dengan cara :

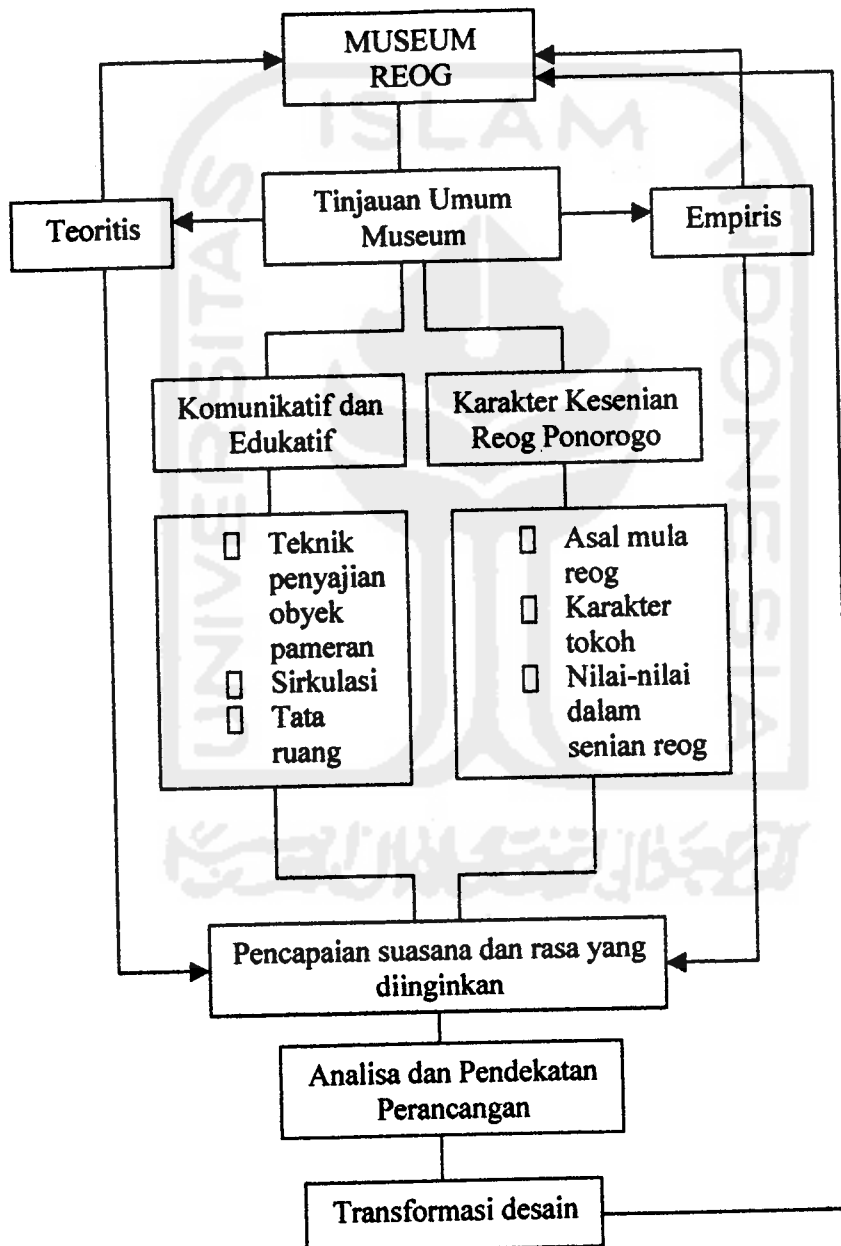
1. Wawancara, yaitu wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait, yang dalam hal ini menyangkut informasi tentang kota Ponorogo, Reog Ponorogo, dan museum itu sendiri.

2. Observasi, yaitu dilakukan pada beberapa museum yang ada di Yogyakarta dan kota lain.
3. Studi literature, yaitu studi yang berkaitan dengan data-data pendukung, baik yang bersifat arsitektural maupun yang kondisional.

**5.2 Analisa**

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data sebagai acuan bagi proses perancangan bangunan Museum Reog di Ponorogo.

**6. Kerangka pola Pikir**



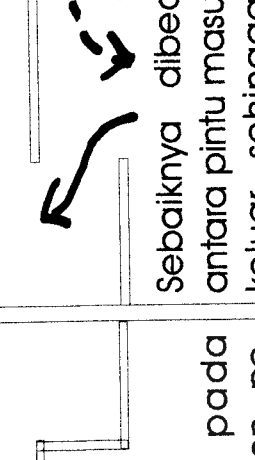

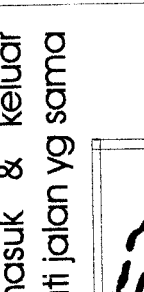

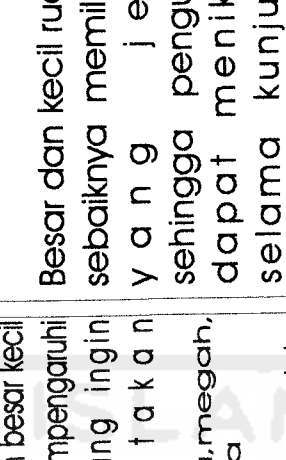
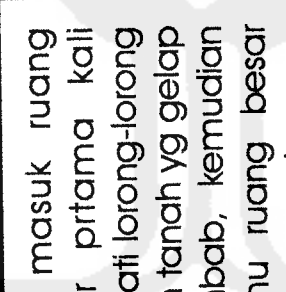
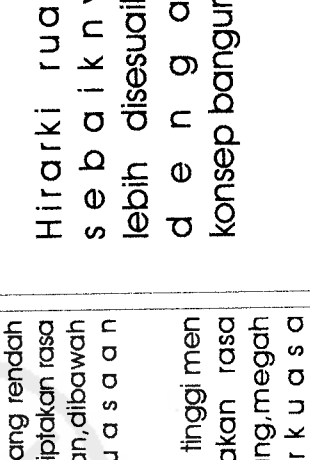
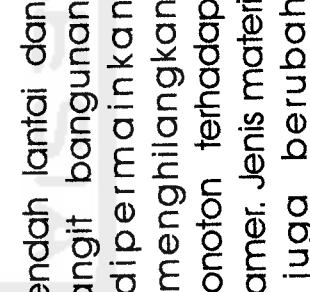
## B. Studi Kasus

Studi kasus ini dilakukan melalui observasi secara langsung ke museum-museum yang ada di Yogyakarta dan kota lainnya. Selain itu, studi kasus juga dilakukan melalui internet dengan mempelajari museum yang ada di luar negeri.

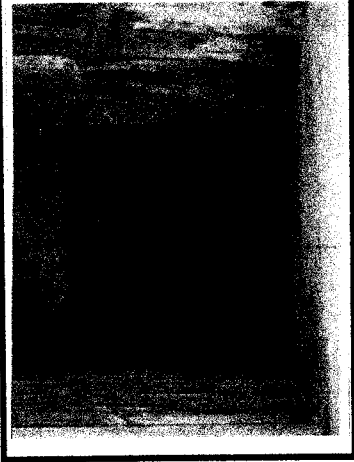
Data ini kemudian diolah dan menjadi suatu bentuk fakta dan analisis tentang tipologi museum. Adapun faktor – faktor yang akan menjadi bahan analisis dalam studi kasus ini adalah sebagai berikut :

1. Sirkulasi keseluruhan museum baik ruang luar maupun ruang dalam museum terutama bagian ruang pameran museum
2. Suasana ruang yang ingin diciptakan dalam masing – masing ruang yang ada dalam museum
3. Akses yang membedakan pintu masuk dan keluar bagi pengunjung museum maupun bagi pengelola museum
4. Gubahan masa dan organisasi ruang yang membentuk ruang dalam museum
5. Pola ruang yang menjadi pola utama dalam pembentukan ruang dan masa bangunan

Setelah dilakukan analisis maka dapat ditarik kesimpulan tipologi museum yang selama ini telah ada disertai dengan saran pada hal-hal yang sekiranya masih perlu adanya perbaikan. Kesimpulan dari studi kasus museum ini akan menjadi acuan dalam proses perancangan bangunan museum reog di Ponorogo

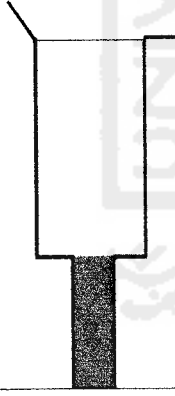
GAMBAR	FAKTA	ANALISIS	SARAN
	<p>Pintu masuk &amp; keluar melewati jalan yg sama</p> 	<p>Dikhawatirkan pada saat peak season pengunjung berjubel dipintu</p> 	<p>Sebaiknya dibedakan antara pintu masuk dan keluar sehingga alur lebih jelas</p> 
	<p>Jalan masuk ruang pamer pertama kali melewati lorong-lorong bawah tanah yg gelap &amp; lembab, kemudian bertemu ruang besar yang lega</p>	<p>Permainan besar kecil ruang mempengaruhi rasa yang ingin diciptakan</p> <p>Legat, megah, kuasa</p> <p>Kuno, masa lalu</p> 	<p>Besar dan kecil ruangan sebaiknya memiliki alur yang jelas sehingga pengunjung dapat menikmati selama kunjungan</p>
	<p>Tinggi rendah lantai dan langit-langit bangunan juga dipermainkan untuk menghilangkan rasa monoton terhadap ruang pamer. Jenis materi lantai juga berubah</p>	<p>Atap yang rendah menciptakan rasa tertekan, dibawah kekuasaan</p> <p>Atap tinggi menciptakan rasa tenang, megah berkua</p> 	<p>Hirarki ruang sebaiknya lebih disesuaikan dengan konsep bangunan</p>

## GAMBAR

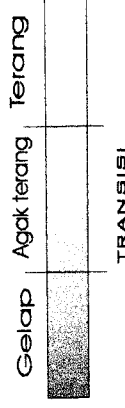


## FAKTA

Pintu keluar ruang pameran pertama dari bawah tanah, langsung akses ketaman yang luas



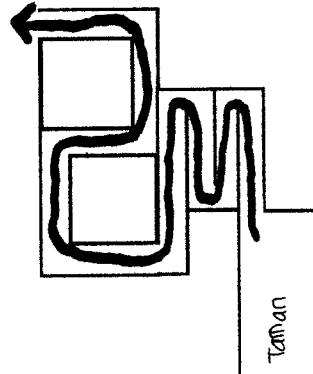
## ANALISIS



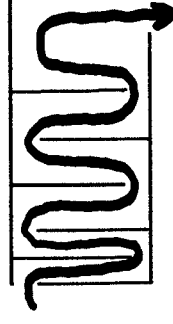
Taerah transisi yg menggambarkan kejayaan keraton jawa pada masanya

## SARAN

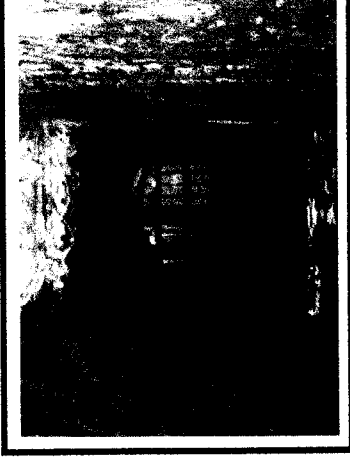
Pintu keluar merupakan ram yang panjang dan curam. Sebaiknya sudut kemiringan lebih diperhatikan untuk kenyamanan pengunjung



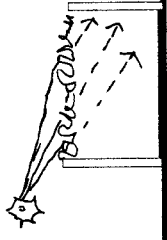
Kesan visual yang didapat adalah kita berjalan memang bang diatas air



Permainan besar kecil labirin untuk menghindari kesan monoton





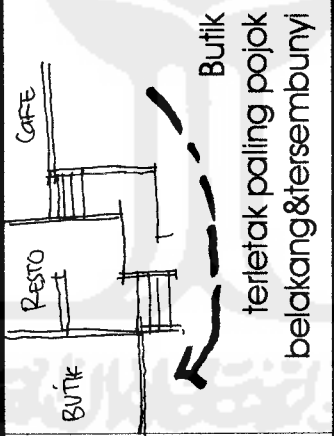
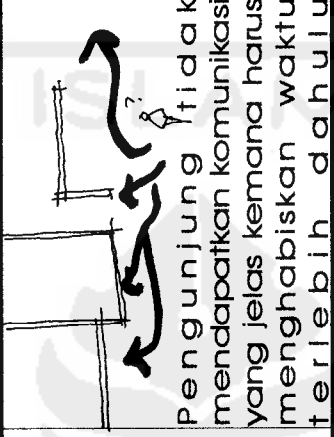

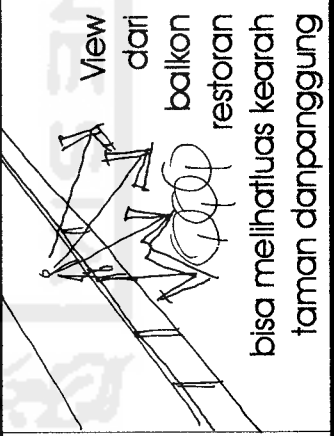
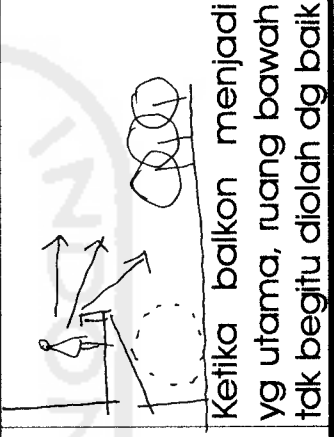
Lorong-lorong labirin diberi penebus tumbuan rambat yang memendarkan cahaya matahari




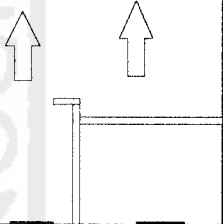


Selasar ini sudah dapat memberikan alur yang jelas bagi pengunjung

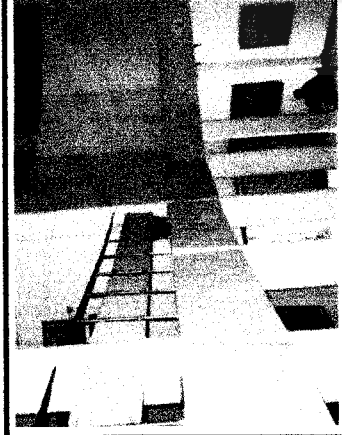
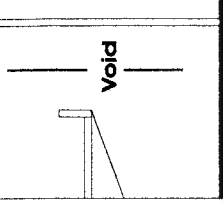

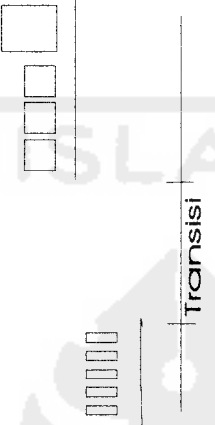


Alur sirkulasi dapat diperjelas penanda bangunan. Jadi antara bangunan yang satu dengan yang lain memiliki karakter yang berbeda



GAMBAR	FAKTA	ANALISA	SARAN
	<p>View ke panggung di b a t a s i oleh repetisi kolom sedangkan kearah kolom dibatasi dengan pagar</p>	<p>Repetisi kolom yg vertikal kontras dgn pagar horisontal</p>	<p>Ketika pengguna di m a n j a k a n dengan view luar sebaiknya memiliki interaksi dengan ruang luar tersebut</p>
<p>Café</p>  <p>butik</p>	 <p>Resto Cafe Butik</p> <p>terletak paling pojok belakang &amp; tersembunyi</p>	 <p>Pengunjung tidak mendapatkan komunikasi yang jelas kemana harus menghabiskan waktu terlebih dahulu</p>	<p>Sebaiknya pola sirkulasi diperjelas agar dapat mengkomunikasikan pengguna-bangunan dg baik</p>
 <p>Restaurant</p>	 <p>View dari balkon restoran bisa melihat kearah taman dan panggung</p>	 <p>Ketika balkon menjadi yg utama, ruang bawah tak begitu diolah dg baik</p>	<p>Sebaiknya terjadi hubungan dan komunikasi yang baik antara ruang atas dan ruang bawah</p>

GAMBAR	FAKTA	ANALISA	SARAN
	<p>Pintu masuk galeri memiliki bentuk yang bebas suai dengan gaya lukisan affandi yang abstrak dan e k s p r e s i f</p>	<p>Masif</p> <p>Lubang</p> <p>Permainan elemen pada pintu untuk menciptakan kesan tinggi dan megah</p>	<p>Karakter bentukan pintu hendaknya lebih disesuaikan dengan konsep b a n g u n a n</p>
	<p>Ruang pamer pertama memiliki bentuk ruang yang menyerupai daun pisang. Cahaya dimasukkan dr atap yang sebagian masif &amp; sebagian transparan</p>	<p>Efek bayangan pada atap menciptakan kesan serat-serat daun</p>	<p>Permainan bayangan bisa ditambah tanpa megesampingkan konsep desain yang ingin ditampilkan</p>
	<p>Terdapat galeri kecil dalam ruangan yang berbentuk lengkung. Bagian ini terkesan tidak menyatu dengan bangunan induk</p>	<p>Galeri atas dan bawah terpisah dan tidak berkomunikasi dengan baik</p> 	<p>Sebaiknya terjadi hubungan antara ruang atas &amp; bawah sehingga menjadi satu kesatuan</p>



GAMBAR	FAKTA	ANALISA	SARAN
	<p>Ruang pameran kedua memiliki dua lantai dan terdapat void disatu bagiannya</p>	 <p>Void ini akan membantu interaksi hubungan antara ruang atas &amp; ruang bawah</p>	<p>Alur sirkulasi hendaknya lebih diperjelas shg semua meteri pameran dpt terkomunikasikan dengan baik</p>
	<p>Permainan gelap terang, ruang bawah mendapat sinar dr pintu masuk sedangkan ruang atas gelap karena tidak ada bukaan</p>	 <p>Transisi Daerah transisi tidak mampu mengkomunikasikan antara ruang atas dan bawah</p>	<p>Pada area transisi sebaiknya jg dijadikan ruang pameran, shg komunikasi tidak terputus</p>
	<p>Atap terinspirasi oleh afandi yg pernah berteduh dibawah daun pisang shg atap menyerupai daun pisang. Bangunan menjulang tinggi &amp; monumental</p>	 <p>Monumental</p>	<p>Peletakan pohon di bawah menambah kesan kemegahan bangunan. Sebaiknya ditanami pohon yg memiliki pertumbahan yg tak tinggi</p>

Acara ini diadakan setiap tahun dengan meriah. Mulai dari lomba-lomba, pameran, sampai dengan acara bergengsi Festival Reog Nasional. Peserta Festival ini semakin bertambah dari tahun-ketahun. Hal ini menjadi bukti bahwa reog semakin dikenal oleh kalangan luas. Data dari Dinas Pariwisata Ponorogo menunjukkan bahwa aset wisata yang paling banyak menyedot wisatawan adalah Grebeg Suro karena disitu mereka bisa melihat secara langsung ratusan reog dari berbagai penjuru secara langsung. Selain itu kunjungan wisatawan pada obyek wisata lain juga meningkat pesat pada saat acara Grebeg Suro ini digelar. Berikut ini adalah data terakhir yang didapat oleh Dinas Pariwisata yang mencatat kunjungan wisatawan ke obyek wisata di Ponorogo :

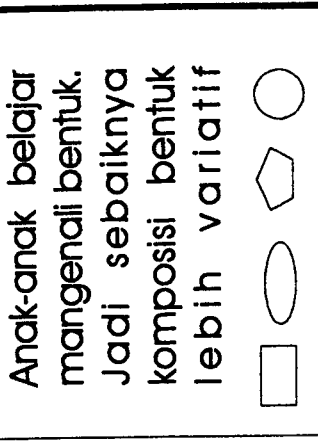
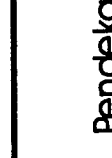
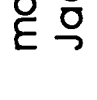
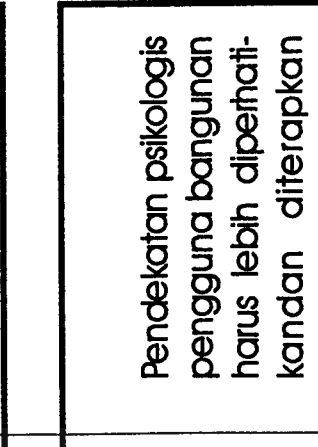
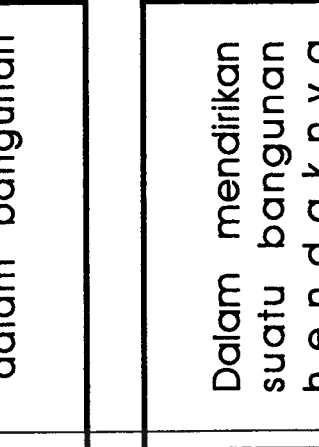

***Data Kunjungan Wisatawan ke Obyek dan Daya Tarik Wisata Ponorogo  
Tahun 2001***

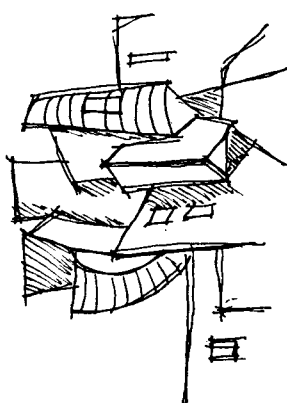

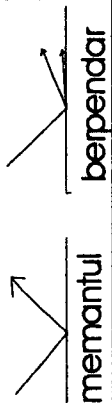
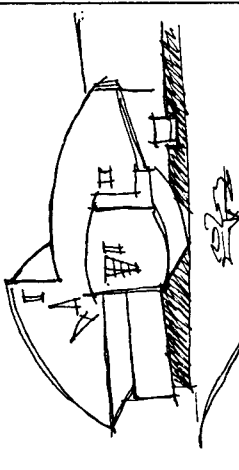
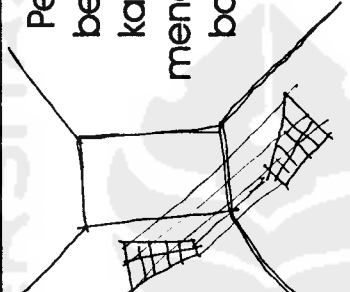
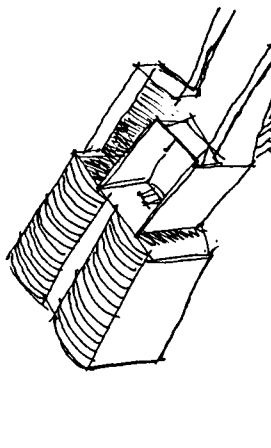
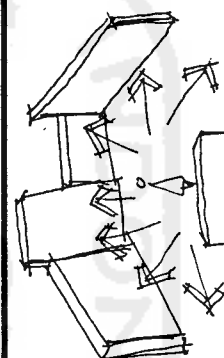
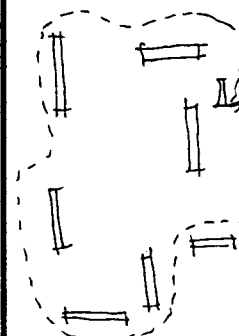
No.	Obyek dan daya tarik wisata	Bulan												Jml
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sept	Okt	Nop	Des	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Telaga Ngebel	4843	4203	9602	5933	1464	5266	4323	4671	3777	2576	4267	3325	54250
2	Makam Batoro Katong	646	201	1493	672	540	302	403	322	345	226	196	226	5572
3	Hutan Wisata Kucur	1016	962	450	989	535	405	325	296	377	199	437	327	6318
4	Kolam Renang Tirta Menggolo	727	661	585	793	1035	904	766	556	575	476	176	145	7399
5	Grebeg Suro			16000										16000
Jumlah		7232	6027	28130	8387	3574	6877	5817	5845	5074	3477	5076	4023	89539

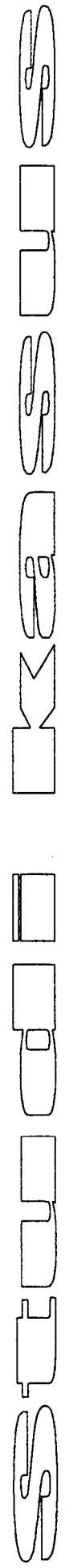
*Sumber : Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Ponorogo*

Hal ini patut dibanggakan, karena hingga saat ini kesenian tradisional reog Ponorogo merupakan salah satu kesenian yang menjadi andalan Jawa Timur. Kesenian ini mengalami perkembangan dan penyebaran yang sangat pesat. Di Ponorogo sendiri setiap desa atau kelurahan memiliki setidaknya satu paguyuban Reog.

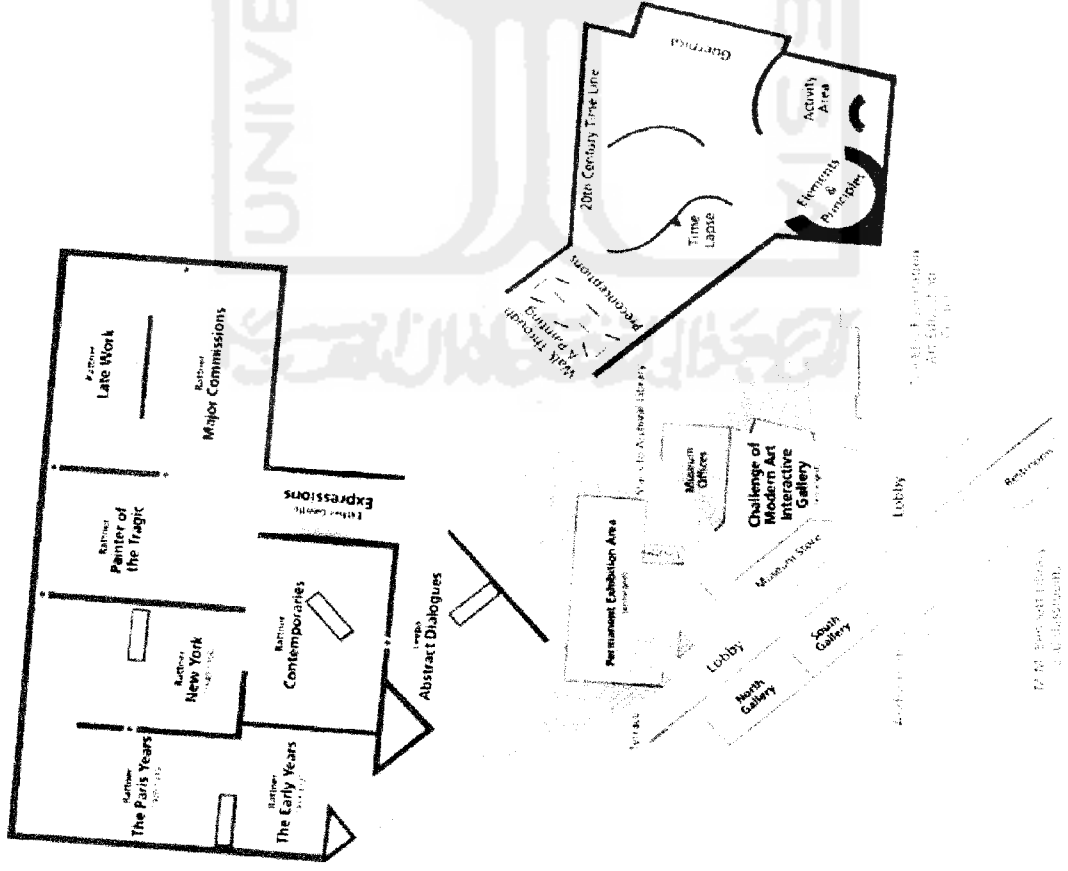
Sekarang perkembangan kesenian reog tidak hanya berkembang di daerah Ponorogo saja, tapi sudah merambah ke daerah lain seperti Pacitan, dimana beberapa desa memiliki kesenian reog Ponorogo. Hampir setiap kota di Jawa Timur terdapat kesenian reog Ponorogo. Penyebaran ini terus berkembang hingga ke kota-kota besar di Jawa, dan beberapa kota diluar pulau Jawa bahkan hingga keluar negeri.

GAMBAR	FAKTA	ANALISA	SARAN
	<p>Bentukan yang masif dan berlubang mentransformasikan kesenangan anak untuk bermain bentuk</p>	<p>Bentukan bangunan monoton yaitu hanya permainan bentuk persegi empat</p> 	<p>Anak-anak belajar mengenali bentuk. Jadi sebaiknya komposisi bentuk lebih variatif</p> 
	<p>Diberi tempat bermain air yang viewnya langsung ke sungai</p>	<p>Anak-anak menyukai air sehingga memudahkan penyampaian informasi yang bersifat edukatif</p>	<p>Pendekatan psikologis pengguna bangunan harus lebih diperhatikan kandan diterapkan dalam bangunan</p>
	<p>Bangunan diberi tempat untuk interaksi langsung dengan alam sekitarnya</p>	 <p>Hal ini untuk menyatukan harmonis dengan lingkungan disekitarnya</p>	<p>Dalam mendirikan suatu bangunan hendaknya mempertimbangkan aspek alam sekitar</p>

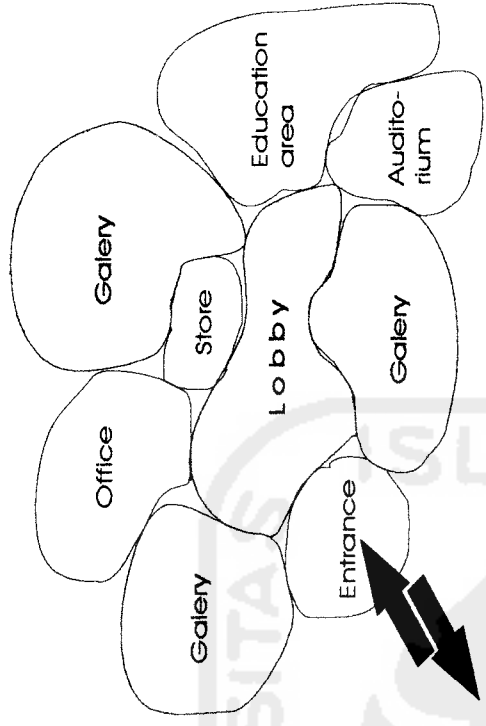
GAMBAR	FAKTA	ANALISA	SARAN
	<p>Kebebasan bentuk bangunan ini ekspresionis dan berkarakter. Selubung bangunan stainless steel, yg akan berubah warna sesuai cahaya matahari</p>	<p>Materi selubung bangunan sangat berpengaruh dalam penciptaan bayangan yang diinginkan</p> 	<p>Permainan jenis materi selubung bangunan perlu divariasikan agar tidak monoton</p>  <p>memanut berpedar</p>
<p>ART MUSEUM, MINNESOTA</p> 	<p>Hampir seluruh bagian dari museum ini masif. Hanya terdapat beberapa lubang kecil untuk cahaya masuk</p>	<p>Permainan bentuk bukaan akan menciptakan bayangan yang variatif</p> 	<p>Bentuk dan jenis bukaan disesuaikan konsep pencahayaan shg dpt mencerminkan karakter bangunan</p>
<p>ART MUSEUM, LAS VEGAS, NEVADA</p> 	<p>Pada ruang pameran utama terdapat open space ditengah bangunan</p>	 <p>Open space justru akan membungkam apabila tidak dapat mengkomunikasikan</p>	 <p>Peletakan sheiter akan memperjelas alur</p>
<p>WHANKI MUSEUM, SEOUL</p>			



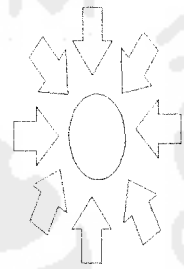
# GAMBAR & FAKTA



# ANALISIS & SARAN



Pola ruang terpusat pada lobby. Akses keruang lebih fleksibel namun tidak berkomunikasi antara ruang pemer yang satu dengan lainnya



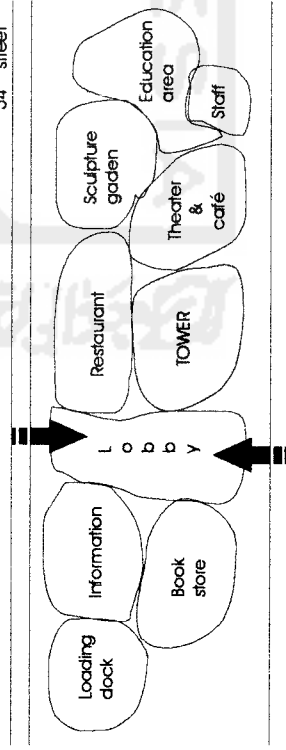
Sebaiknya alur sirkulasi lebih diperjelas, sehingga pengunjung tidak mengalami kebingungan



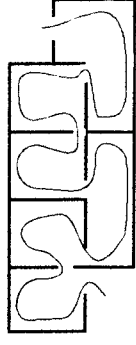
# GAMBAR & FAKTA

# ANALISIS & SARAN

Alur sirkulasi ruang pameran



Museum ini memiliki 2 pintu masuk utama karena bangunan ini terletak pada dua sisi jalan. Pintu masuk untuk staff & education area disendirikan

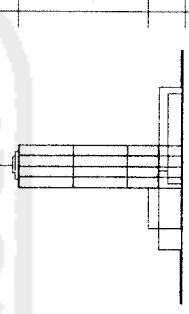


Sirkulasi ruang pameran tidak monoton. Perubahan besar kecil skala ruang dan kepadatan isi ruang dapat membantu menciptakan hubungan antar ruang pameran

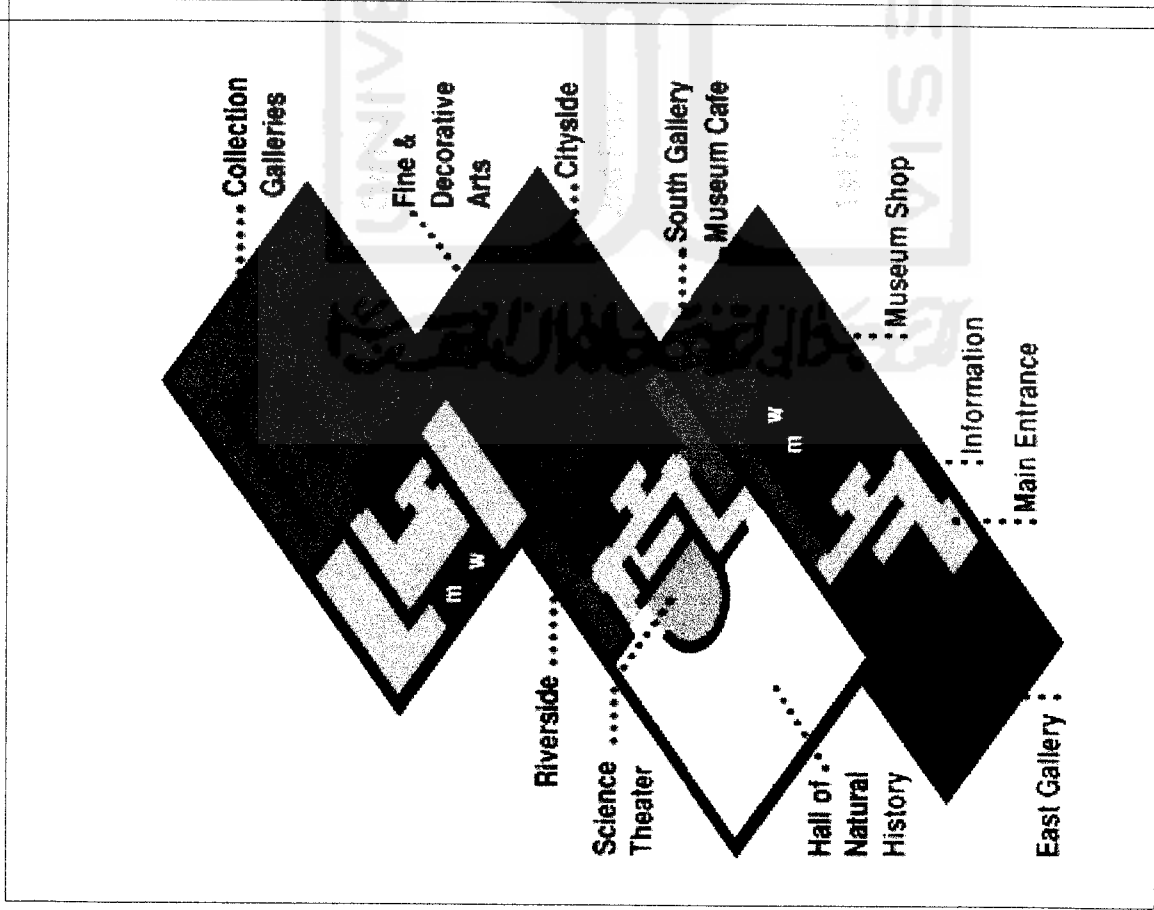
Tower

Tower pada museum ini digunakan untuk galery. Sedangkan yang bawah untuk total area service

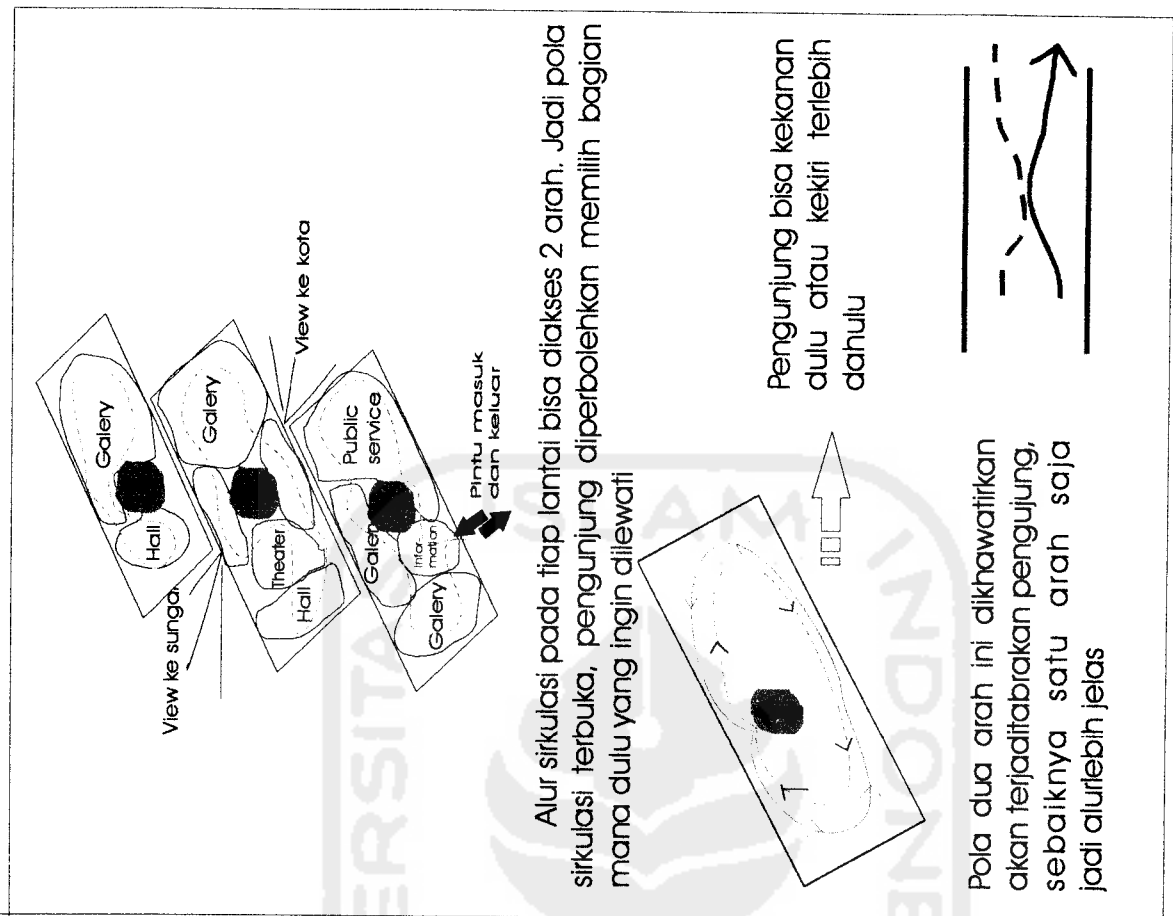
Perletakan tower diantara gubahan masa yang rendah menimbulkan kesan monumental. Sebaiknya peletakan gubahan masa ini memiliki hirarki yg harmonis sesuai dg konsep bangunan



# GAMBAR & FAKTA



# ANALISIS & SARAN

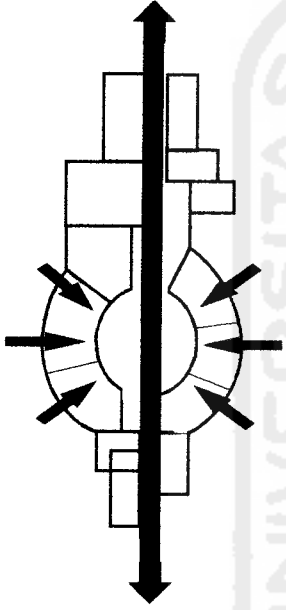




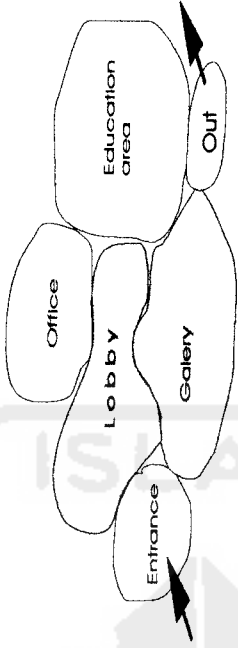




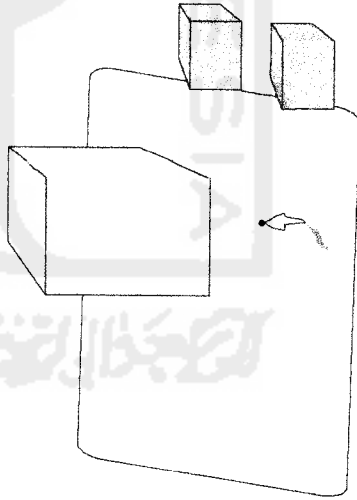
Gabungan Pola Ruang linier dan memusat akan menciptakan alur ruang yang jelas, dengan hirarki yang sesuai dengan konsep bangunan.



Akses pertama pintu masuk adalah lobby yang akan menghubungkan ke ruang fungsional yang lain, baik bagi pengunjung museum maupun pengelola museum itu sendiri.



Penyesuaian Gubahan Masa dengan lokasi site bangunan akan mendukung kesan bangunan yang monumental



### **C. Pendekatan Desain**

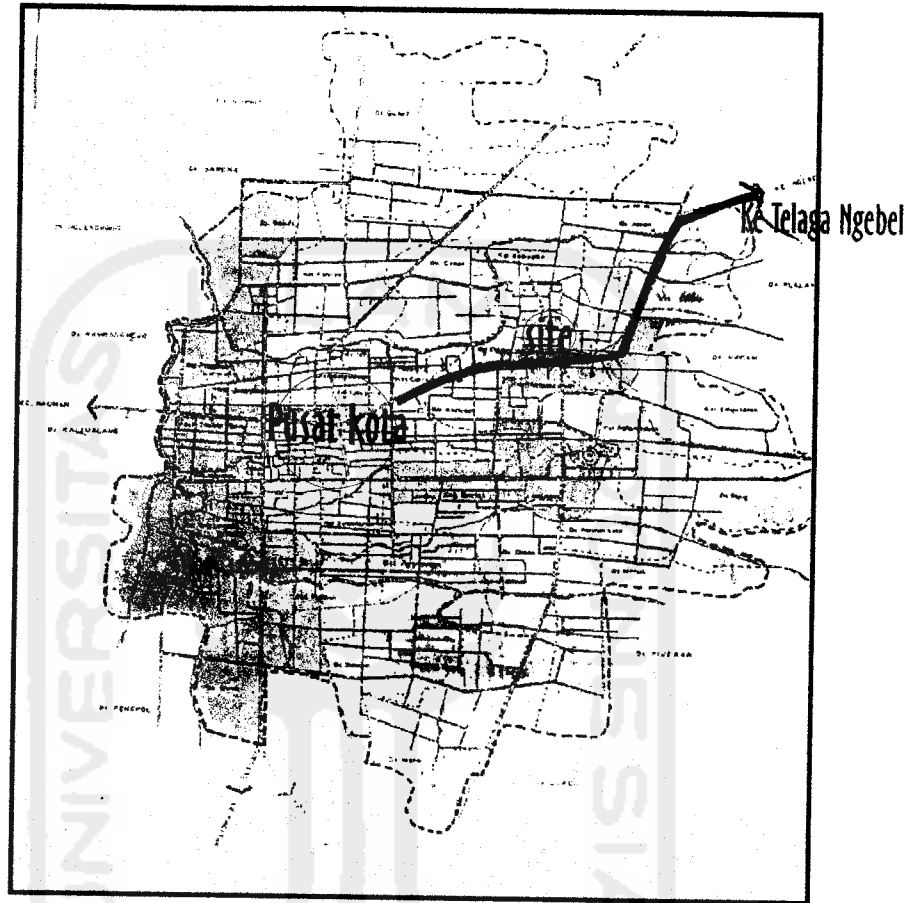
#### **1. Penentuan Lokasi Site**

Pemilihan site museum reog disesuaikan dengan fungsi museum itu sendiri yaitu sebagai wadah yang dapat menampung berbagai informasi tentang kesenian reog Ponorogo dan kota Ponorogo itu sendiri secara komunikatif dan edukatif. Selain itu keberadaannya juga mendukung perkembangan sektor wisata di Ponorogo. Faktor-faktor yang mendukung pemilihan site yaitu :

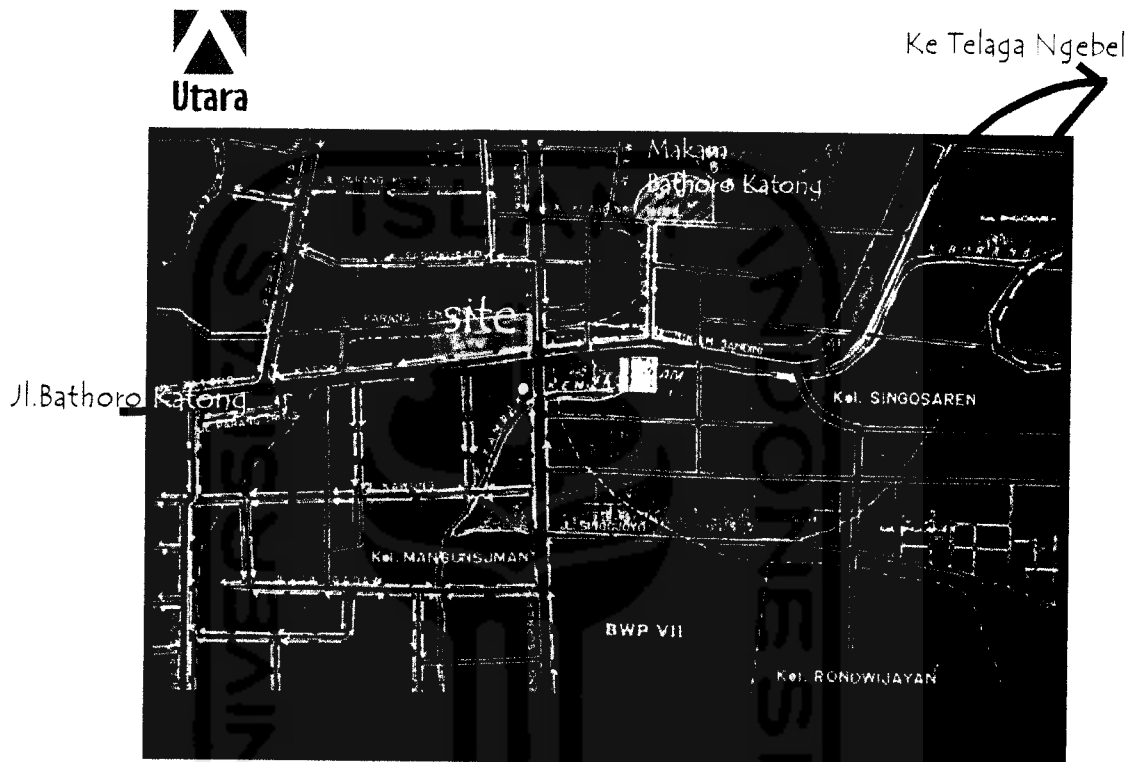
1. sejalur dengan satu paket wisata ke arah makam Bathoro Katong dan Telaga Ngebel yang merupakan tempat wisata yang berpotensi di Ponorogo.
2. berada di jalan besar yang mudah diakses dari segala penjuru kota Ponorogo
3. tersedia dan dapat dijangkau oleh jarnagan utilitas seperti listrik, air bersih, telpon, serta sarana pendukung lainnya.
4. kondisi lingkungan sekitar mampu mendukung fungsi dan tujuan bangunan
5. memiliki kedekatan dengan dengan potensi wisata seni budaya dan alam.

Berdasarkan pertimbangan diatas maka pemilihan site museum ini disesuaikan dengan karakter dari lokasi yang memiliki potensi sebagai lingkungan wisata seni budaya dan fasilitas pendidikan. Kawasan jalan Bathoro Katong, khususnya yang terletak daerah timur merupakan zona pariwisata budaya dan memiliki kedekatan dengan lokasi makam Bathoro Katong, yaitu salah satu ulama yang menyebarkan agama Islam di Jawa dan merupakan pendiri kota Ponorogo. Selain itu jalan ini searah dengan jalan menuju ke arah pariwisata Telaga Ngebel yang merupakan aset wisata alam yang sangat potensial di Ponorogo.

Site terletak pada jalan yang merupakan akses langsung menuju telaga ngebel. Lokasi juga tidak terlalu jauh dari pusat kota, dan merupakan daerah pengembangan wisata budaya



Gambar : Batas Wilayah Kota Ponorogo  
Sumber : Dinas Pengairan Daerah Kota Ponorogo



*Gambar : Lokasi Site*

*Sumber : Dinas Pengairan Daerah Ponorogo*

Site tepatnya terletak di Jalan Bathoro Katong dengan luasan sekitar + 10.000 m. Site ini berdekatan dengan lokasi makam Bathoro Katong dan merupakan jalur utama menuju lokasi wisata Telaga Ngebel. Jadi site ini berada di satu jalur wisata yang bisa dikembangkan potensinya

## 2. Profil Kegiatan dan Pelaku

Kegiatan yang diwadahi dalam museum reog ini adalah :

### A. Kegiatan Utama

kegiatan utama dalam museum reog ini meliputi kegiatan yang berhubungan dengan pameran. Sedangkan pameran itu sendiri dibedakan menjadi 2 yaitu:

#### a. Pameran Utama

Yaitu pameran yang terdiri dari ruang pamer 2 dimensi, ruang pamer 3 dimensi, ruang diorama, dan ruang simulasi audio visual .

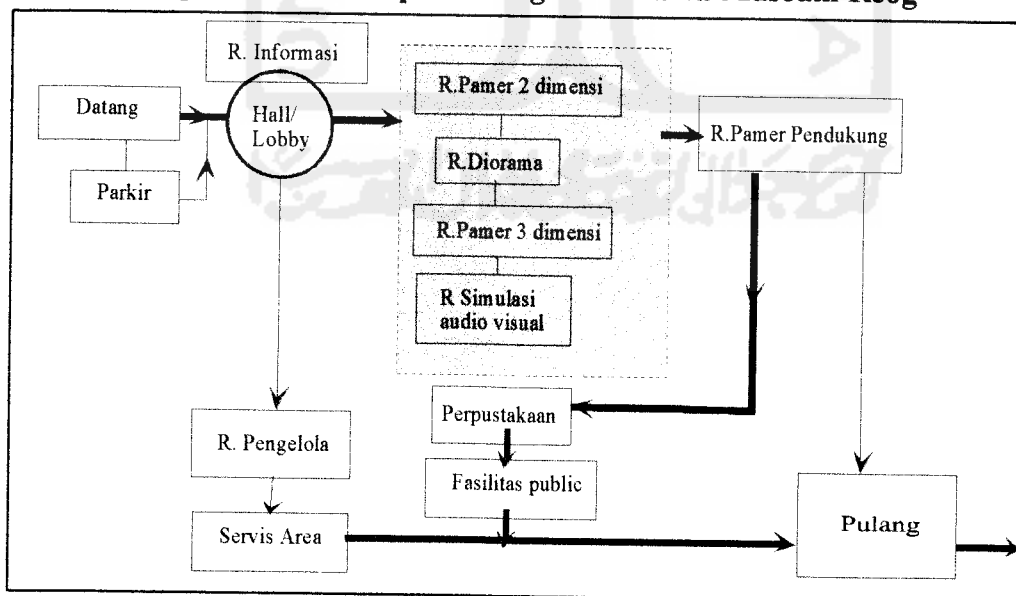
#### b. Pameran Pendukung

Yaitu pameran yang menampilkan karakter tiap-tiap tokoh dalam kesenian reog Ponorogo dan juga ruang pamer yang bersifat tidak tetap atau insidental.

Pelaku kegiatan utama dalam museum reog ini adalah :

- 1.) Seniman / Budayawan, yang ingin mengembangkan pengetahuannya tentang Reog Ponorogo.
- 2.) Pelajar / Mahasiswa yang ingin menimba ilmu pengetahuan tentang budaya kesenian Reog Ponorogo.
- 3.) Wisatawan yang datang ke Ponorogo dan ingin mengetahui segala hal tentang kesenian reog secara mendetail.
- 4.) Masyarakat umum yang ingin mencari informasi terbaru atau menikmati fasilitas yang ada di museum.

**Diagram 2.1 : Alur pelaku kegiatan utama Museum Reog**



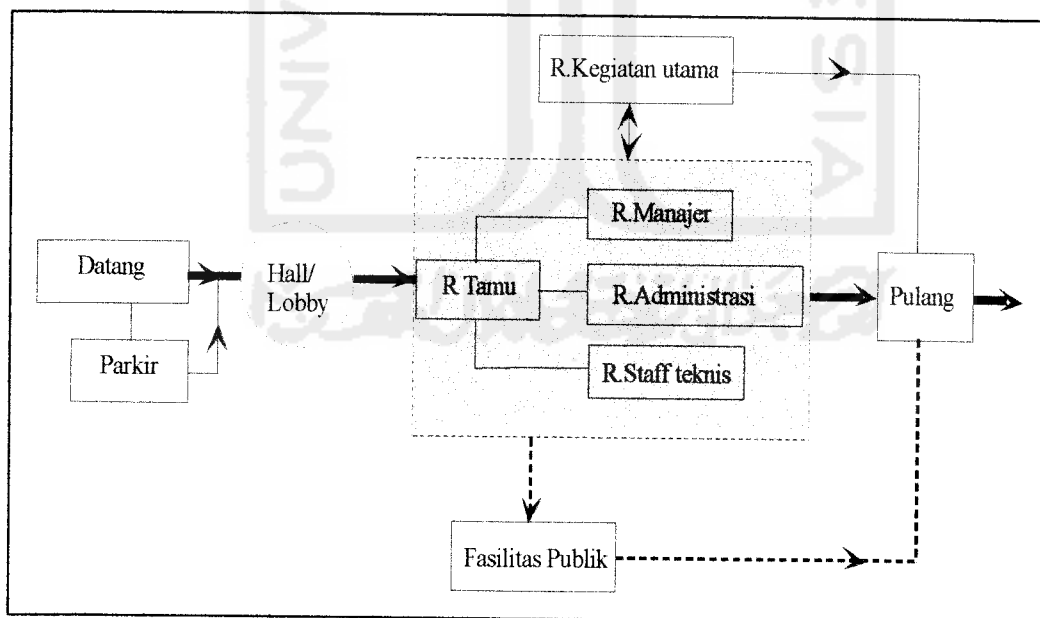
*Sumber : Analisis*

## B. Kegiatan Pengelola

Kegiatan pengelola meliputi kegiatan yang berhubungan dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang ada dalam museum, antara lain memberi pelayanan informasi, mengatur masalah kelembagaan yang bersifat administratif maupun teknis. Kegiatan pengelolaan pada museum ini dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Kegiatan manajerial, meliputi :
  - a. Kepala museum
  - b. Kepala bagian
2. Kegiatan administrasi, meliputi :
  - a. Kepegawaian
  - b. Keuangan
  - c. Tata usaha
3. Kegiatan teknis, meliputi :
  - a. Preservasi dan konservasi
  - b. Edukasi
  - c. Restorasi

**Diagram 2.2 : Alur Kegiatan Pengelola**

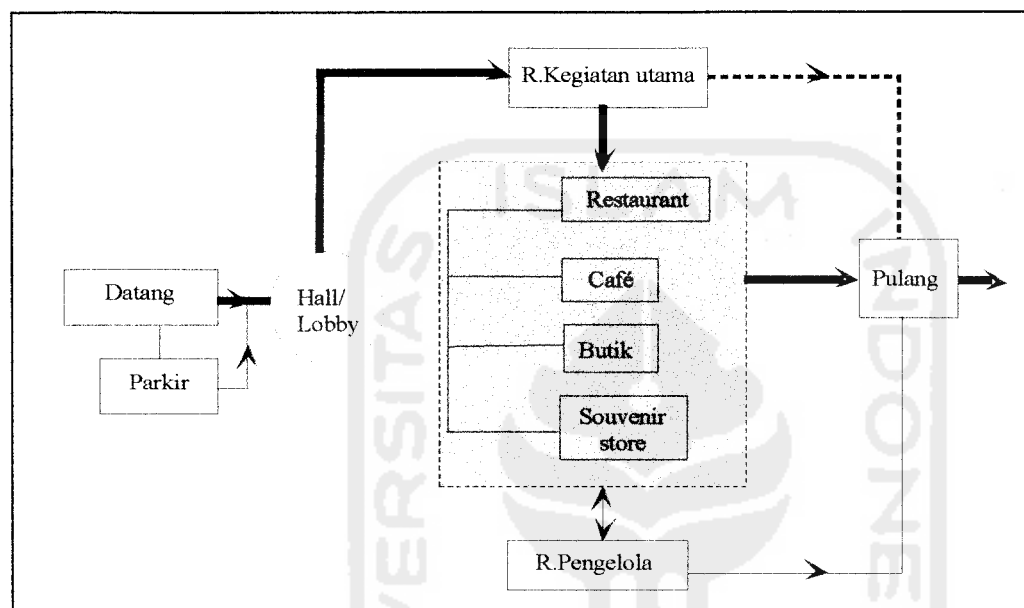


*Sumber : Analisis*

### C. Kegiatan Fasilitas Publik

Kegiatan fasilitas publik ini berhubungan dengan fasilitas yang ada dalam museum. Museum ini memiliki fasilitas perpustakaan, restoran, café, ruang work shop, dan sebagainya. Pelaku kegiatan ini adalah pengunjung museum maupun petugas servis atau para karyawan lainnya.

**Diagram 2.3 : Alur Pelaku Fasilitas Publik**



*Sumber : Analisis*

### 3. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Berdasarkan data statistik yang diperoleh dari Dinas Pariwisata Ponorogo dalam angka tahun 2001, jumlah wisatawan yang datang ke obyek daya tarik wisata di Ponorogo selama 1 tahun = 89539 orang ( termasuk acara Grebeg Suro ). Sedangkan acara Grebeg suro hanya diadakan satu bulan pada saat tahun baru Islam. Maka dari itu asumsi jumlah wisatawan yang datang ke obyek wisata per hari adalah :

( Jumlah total wisatawan 1 thn – wisatawan Grebeg Suro ) : 365 hari

= ( 89539 – 16000 ) : 365

= 73536 : 365

= 50,3 orang per hari

~ 51 orang per hari

Sedangkan wisatawan Grebeg Suro = 16000 : 30 = 533

Diasumsikan peak time pengunjung yang datang pada saat itu adalah 40%

$$= 40\% \times 533 = 213,2 \sim 214 \text{ orang per hari}$$

Jadi asumsi yang digunakan adalah peak time pada saat Grebeg Suro yaitu

214 orang perhari.

**Tabel 3.1 : Kebutuhan Ruang Pameran**

No	Kebutuhan Ruang	unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas ( m )	Analisis	Jumlah ( m )
1	Hall / Lobby	1	214 orang, sirkulasi 20 %	1,2	$(1 \times 1,2 \times 214) + (257 \times 20\%)$	309
2	R. Informasi	1		12	$1 \times 12$	12
3	R. Pamer 2D	1	50% dr pengunjung, sirkulasi 20 %	1,53	$((50\% \times 214) \times 1,53) + (163,7 \times 20\%)$	196
4	R. Pamer 3D	1	7 bagian patung lilin	125	$(7 \times 125) + (20\% \times 875)$	1050
5	R. Diorama	1	50 etalase	9	$1 \times 50 \times 9$	450
6	R. Simulasi	1	25% dr pengunjung, sirkulasi 20 %	2,5	$((25\% \times 214) \times 2,5) + (20\% \times 133,75)$	160,5
7	R Pamer pendukung	6	25% dr pengunjung, sirkulasi 20 %	1,53	$(6 \times ((25\% \times 214) \times 1,53) + (20\% \times 81,85))$	589
8	loket	3		3	$3 \times 3$	9
9	lavatory	4	10 orang	9	$4 \times 3$	12
					jumlah	2787,5

Sumber : Analisis

**Tabel 3.2 : Kebutuhan Ruang Pengelola**

No	Kebutuhan Ruang	unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas ( m )	Analisis	Jumlah ( m )
1	R. Direktur	1	1 orang	36	$1 \times 1 \times 36$	36
2	R. Sekretaris	1	1 orang	8	$1 \times 1 \times 8$	8
3	R. Kabag	1	1 orang	24	$1 \times 1 \times 24$	24
4	R. Tamu	1	5 orang	2,5	$1 \times 5 \times 2,5$	12
5	Musholla	1	20 orang	1,65	$1 \times 20 \times 1,65$	33
6	Lavatory	2	4 orang	3	$1 \times 4 \times 3$	24
7	R. Staff	1	20 orang	3	$20 \times 3$	60
8	R. Rapat	1	25 orang	3	$1 \times 25 \times 3$	75
9	R. Preserv & Konserv	1	3 orang	6	$3 \times 6$	18
10	R. Kurasi	1	3 orang	6	$3 \times 6$	18
11	R. Restorasi	1		60		60
12	R. Penyimpanan alat	1		40		40
					jumlah	408

Sumber : Analisis



Tabel 3.3 : Kebutuhan Fasilitas Publik

No	Kebutuhan Ruang	unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas ( m )	Analisis	Jumlah ( m )
1	Perpustakaan	1	214 orang, sirkulasi 20%	0,6	$(1 \times 0,6 \times 214) + (128,4 \times 20\%)$	154
			Ruang baca 100 orang, sirkulasi 20%	2,5	$(100 \times 2,5) + (250 \times 20\%)$	300
2	Café	1	50% dr pengunjung dapur 25%, sirkulasi 20%	1,4	$(50\% \times 214 \times 1,4) + (149,8 \times 25\%) + (187,25 \times 20\%)$	225
3	Souvenir store	1		36		36
4	Butik	1		36		36
5	Lavatory	2	8 orang	1,8	$2 \times 8 \times 1,8$	29
6	Restoran	1	50% dr pengunjung dapur 25%, sirkulasi 20%	1,4	$(50\% \times 214 \times 1,4) + (149,8 \times 25\%) + (187,25 \times 20\%)$	225
jumlah						1005

Sumber : Analisis

Tabel 3.4 : Kebutuhan Ruang Servis

No	Kebutuhan Ruang	unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas ( m )	Analisis	Jumlah ( m )	
1	R. Karyawan	1	25 orang	2,5	$25 \times 2,5$	62	
2	R. MEE	3		30	$3 \times 30$	90	
3	R. Utilitas	2		30	$2 \times 30$	60	
4	Pos Keamanan	1	10 Orang	2,5	$1 \times 10 \times 2,5$	25	
5	Gudang	1		25	$1 \times 25$	25	
6	Lavatory	2	5 orang	1,8	$2 \times 5 \times 1,8$	18	
7	Parkir pengelola :						
		Motor	-	20 motor	1,5	$20 \times 1,5$	30
	Mobil	-	10 mobil	12	$10 \times 12$	120	
8	Parkir pengunjung :						
		Motor	-	30% dr pengunjung	1,5	$(30\% \times 214) \times 1,5$	96
		Mobil	-	50% dr pengunjung	12	$(50\% \times 214) \times 12$	1284
	Bis	-	20% dr pengunjung	44	$(20\% \times 214) \times 44$	1883	
jumlah						3693	

Sumber : Analisis

Jadi luasan keseluruhannya adalah  $\pm 7894 \text{ m}^2$ . Dari keseluruhan luasan diatas, diambil asumsi kebutuhan sirkulasi dalam bangunan 20% yaitu

$$= 20\% \times 7894 \text{ m}^2$$

$$= 1579 \text{ m}^2.$$

Jadi luas seluruhnya adalah  $7894 + 1579 = \pm 9473 \text{ m}^2$ .

#### 4. Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang

##### 4.1 Hubungan Ruang

Hubungan ruang dalam museum reog ini merupakan keterkaitan antara ruang yang satu dengan ruang lainnya. Dasar-dasar pertimbangan yang menentukan hubungan ruang antara lain :

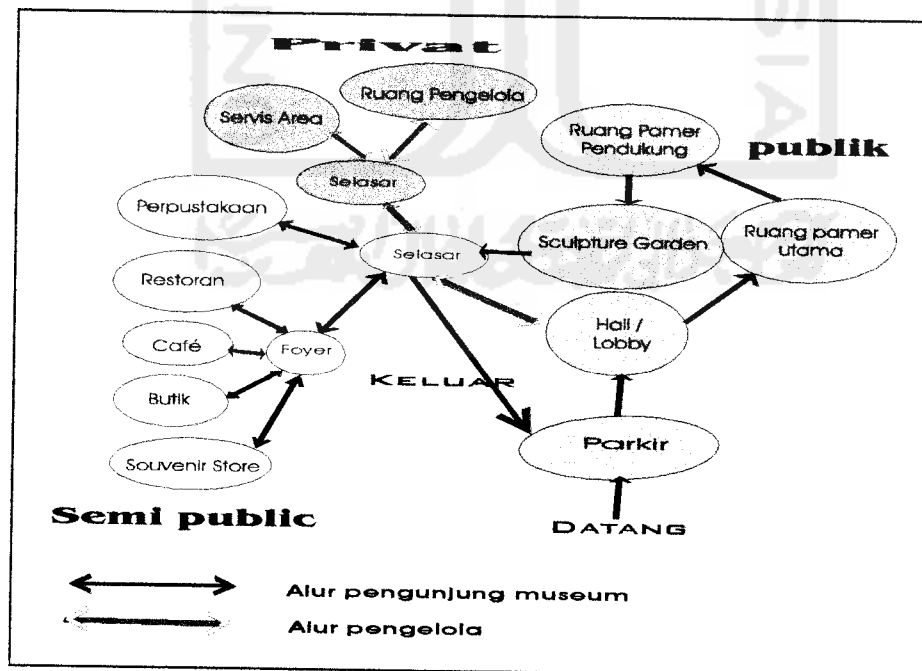
- Keterkaitan hubungan antar kegiatan
- Keterkaitan antar fungsi kegiatan, serta frekwensi hubungan kegiatan.

##### 4.2 Organisasi Ruang

Organisasi ruang dilakukan untuk memperoleh penataan ruang yang optimal.

Dasar pertimbangan dalam menentukan organisasi ruang antara lain :

- Hirarki atau tingkatan fungsi ruang
- Hubungan antar ruang
- Hasil analisis kesenian reog



*gambar 4.2.1 : Organisasi ruang*

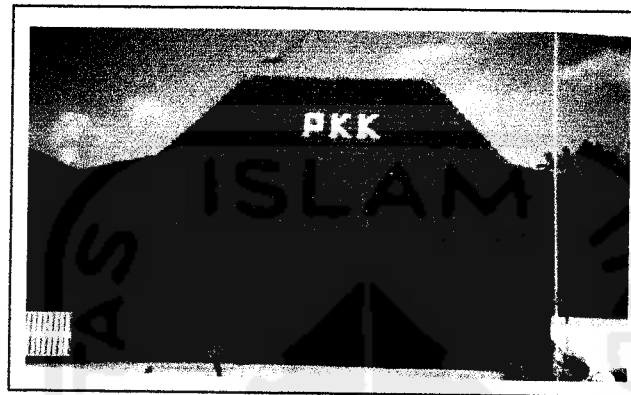
*Sumber : Analisis*

## 5. Analisis Terhadap Tipologi Arsitektur Yang Ada di Ponorogo

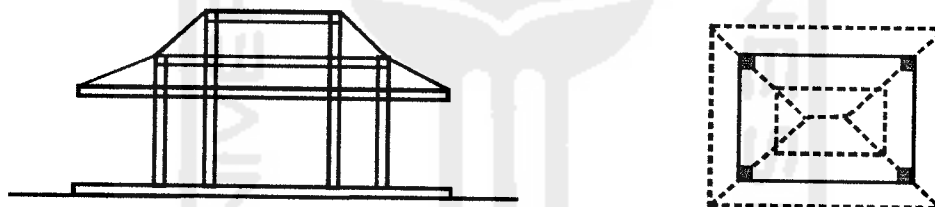
Dari hasil pengamatan dan survey di lapangan terdapat beberapa tipe arsitektur lokal yang tampak dominan di Ponorogo, diantaranya adalah :

### a. Rumah Joglo

Merupakan arsitektur yang mendapat pengaruh kuat dari arsitektur Surakarta. Rumah joglo ini dulu hanya digunakan untuk kaum bangsawan



*gambar 5.1 : Rumah Joglo  
Sumber : Dokumentasi pribadi*



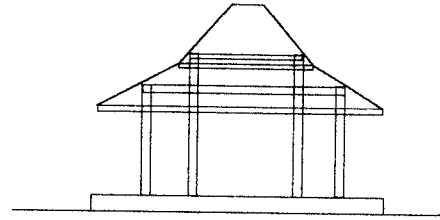
Bentuk fasad yang rumah joglo yang terdiri dari 4 tiang penyangga utama yang merupakan soko guru, dan tiang lainnya hanya sebagai pendukung. Sebagian dari bentuk atap ini akan dimasukkan dalam model atap museum namun tidak secara keseluruhan untuk mempertahankan dan menyesuaikan dengan langgam lokal yang sudah ada.

### b. Rumah Bucu

Rumah bucu adalah rumah asli Ponorogo. Rumah ini memiliki bentuk hampir serupa dengan joglo namun biasanya bukan digunakan untuk bangsawan keturunan keraton tetapi dipakai oleh lurah atau pemuka – pemuka desa lainnya.



*gambar 5.2 : Rumah Bucu*  
*Sumber : Dokumentasi pribadi*



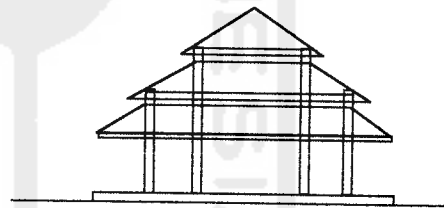
Bentuk atap mirip joglo namun lebih lancip atasnya.

### c. Masjid Tegalsari

Bangunan ini menggunakan bentuk atap yang bertumpuk tiga. Detil bangunan semua menggunakan kayu jati kecuali dinding. Tampak pada wuwungan atap menggunakan kayu jati utuh..



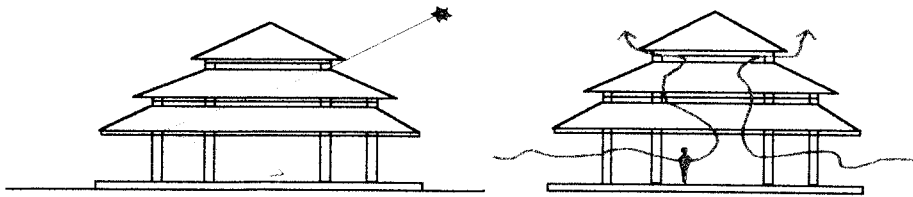
*gambar 5.3 : Masjid Tegalsari*  
*Sumber : Dokumentasi pribadi*



Sama dengan rumah joglo, masjid ini memiliki 4 tiang penyangga utama dan tiang-tiang lainnya yang berfungsi sebagai pendukung. Masjid ini menggunakan model atap yang bertumpuk tiga.



*gambar 5.4 : Interior Masjid Tegalsari*  
*Sumber : Dokumentasi pribadi*



Pada ruang dalam masjid tegalsari ini mengekspose balok-balok penyangga dari kayu jati. Sistem pencahayaan pada bangunan ini memasukkan cahaya alami dari sela-sela atap tumpuk dan juga diberi rongga udara untuk penghawaan alami.

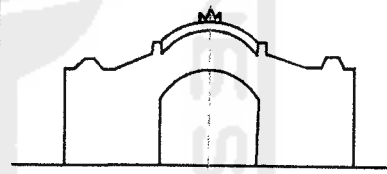
Sistem pencahayaan dan penghawaan ini akan diterapkan pada bangunan museum dengan mempertimbangkan fungsi ruang yang mewadahi didalamnya.

#### d. Makam Batoro Katong

Lokasi museum ini berdekatan dengan makam batoro katong. Untuk menuju ke makam ini harus melewati 7 gapura hingga sampai pada depan pusara.



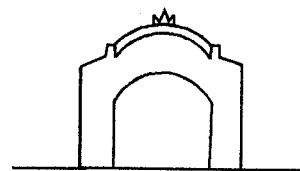
*gambar 5.5 : gapura makam batoro katong  
Sumber : Dokumentasi pribadi*



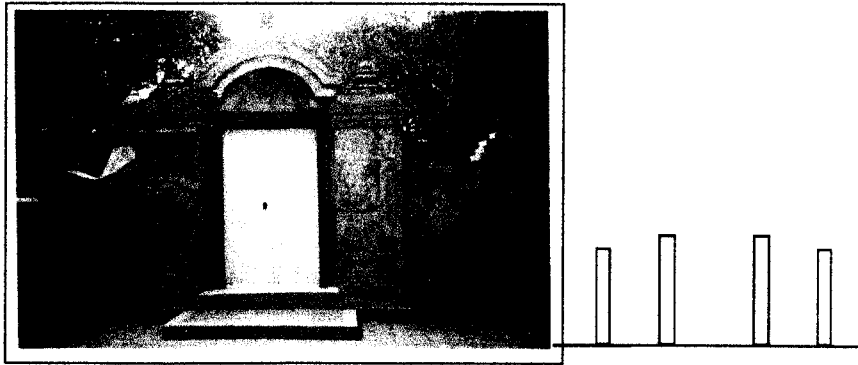
Tipologi gapura berbentuk simetris



*gambar 5.6 : gapura makam batoro katong  
Sumber : Dokumentasi pribadi*



Gate gapura berbentuk lengkung, dengan ornamen ditengah atas



*gambar 5.7 : gapura makam batoro katong*  
*Sumber : Dokumentasi pribadi*

Terdiri dari 4 kolom  
 penyangga utama.

Pada bangunan museum akan diterapkan model-model pintu lengkung dan bentuk-bentuk simetris pada elemen bangunan. 4 kolom menjadi penanda dari 4 masa didepan museum yang dihubungkan dengan selasar.

## 6. Kesimpulan Konsep

### a. Konsep Gubahan Massa

#### 1. Konsep rancangan wujud bangunan

Keseluruhan dari wujud bangunan ini akan menampilkan karakter kesenian reog Ponorogo baik dalam performa maupun suasana ruang yang ingin ditampilkan dalam bangunan.

- i. Akses utama bangunan adalah arah utara-selatan.
- ii. Terdiri dari 4 massa pada awalnya yang dihubungkan dengan selasar.
- iii. Terdapat 1 massa utama yang menjadi klimaks/pusat dari museum.
- iv. Setelah massa utama menampilkan ruang pameran linier yang menampilkan masing-masing karakter tokoh yang ada dalam kesenian reog sesuai dengan urutan iring-iringan reog.

#### 2. Konsep Orientasi

Massa bangunan diorientasikan menghadap kearah jalan utama yaitu menghadap kearah selatan.

#### 3. Konsep Fasad Bangunan

Fasad bangunan secara keseluruhan akan disesuaikan dengan langgam lokal tanpa meninggalkan nilai-nilai karakter reog sebagai konsep bangunan.

**b. Konsep Ruang Dalam****1. Konsep pencahayaan dan penghawaan**

- i. Ruang pameran dua dimensi berada di basement yang menggambarkan masa perkembangan kesenian reog yang sempat hilang pada jaman penjajahan belanda.
- ii. Ruang diorama menggambarkan kesenian yang mulai muncul kembali dengan masuknya cahaya dengan struktur semi basement.
- iii. Ruang pameran 3 dimensi menggambarkan perkembangan reog yang pesat dengan ruang besar yang menjulang tinggi, dan sistem pencahayaan alami.
- iv. Sebagian masa dari bangunan ini menggunakan penghawaan alami dan sebagian lagi menggunakan penghawaan buatan terutama pada ruang pameran.

**2. Konsep sirkulasi dalam bangunan**

- i. sirkulasi searah dengan pintu masuk dan pintu keluar yang dibedakan.
- ii. Bersifat aksesibel untuk semua kalangan.
- iii. Hubungan antar ruang dan gubahan masa memiliki alur sirkulasi yang searah dan langsung sehingga pengunjung dapat menikmati seluruh materi dan fasilitas museum secara berurutan.
- iv. Ada beberapa tempat pemberhentian untuk istirahat apabila pengunjung merasa lelah.

**c. Konsep Ruang Luar****1. Konsep sirkulasi luar bangunan**

- i. Sirkulasi kendaraan antara pengelola dan pengunjung museum dibedakan.
- ii. Sirkulasi pedestrian mengakses langsung ke bangunan dan dipisahkan dengan alur sirkulasi.
- iii. Setelah keluar dari ruang pameran akan menuju taman luas dengan perencanaan landscape.
- iv. Pola sirkulasi antar gubahan masa memusat baik antara beberapa masa bangunan maupun secara keseluruhan.

## 2. Konsep landscape

- i. Area parkir untuk pengelola dan pengunjung museum dibedakan.
- ii. Terdapat space diantara gubahan masa berupa taman yang luas untuk menciptakan suasana yang lapang setelah berada dalam ruang pameran.
- iii. Selasar yang menghubungkan antar gubahan masa, terbuka dan diberi peneduh vegetasi sehingga dapat menyatu dengan taman.
- iv. Pola memusat

