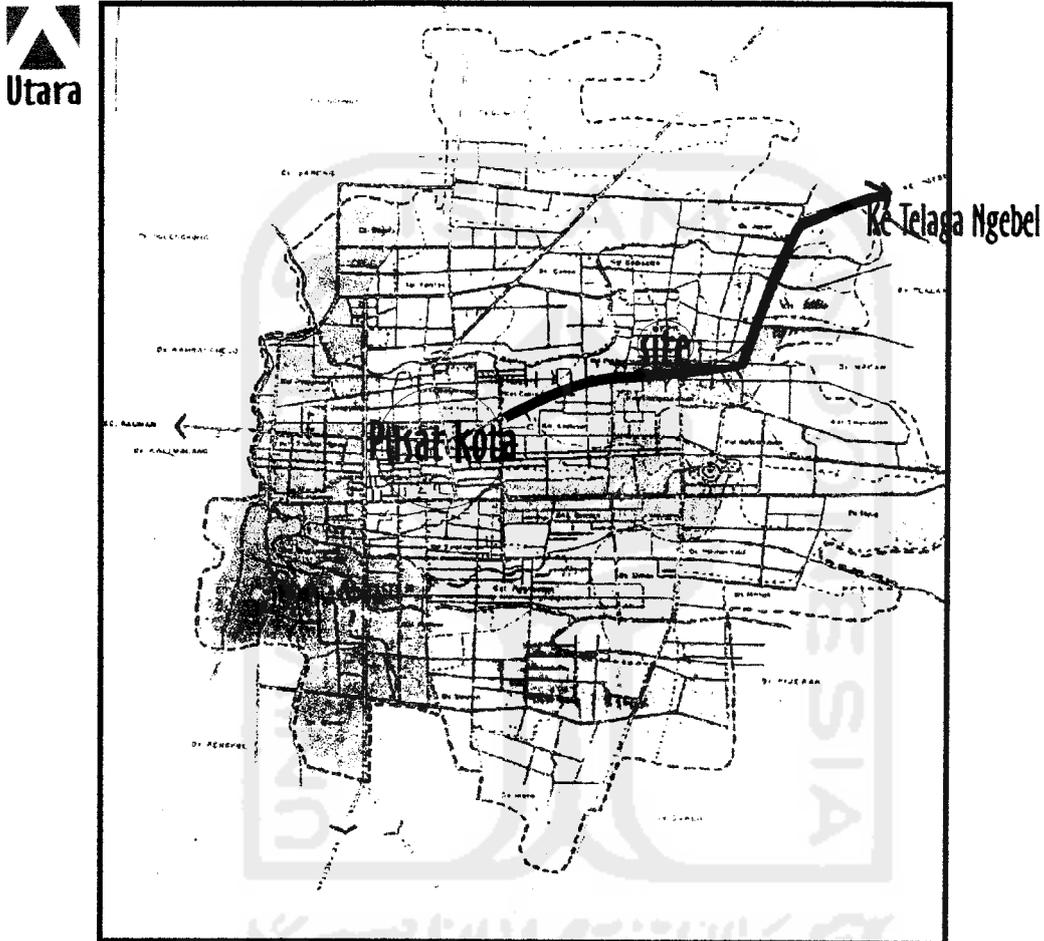




**BAGIAN DUA**  
**SKEMATIK DESAIN**

## LOKASI SITE

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

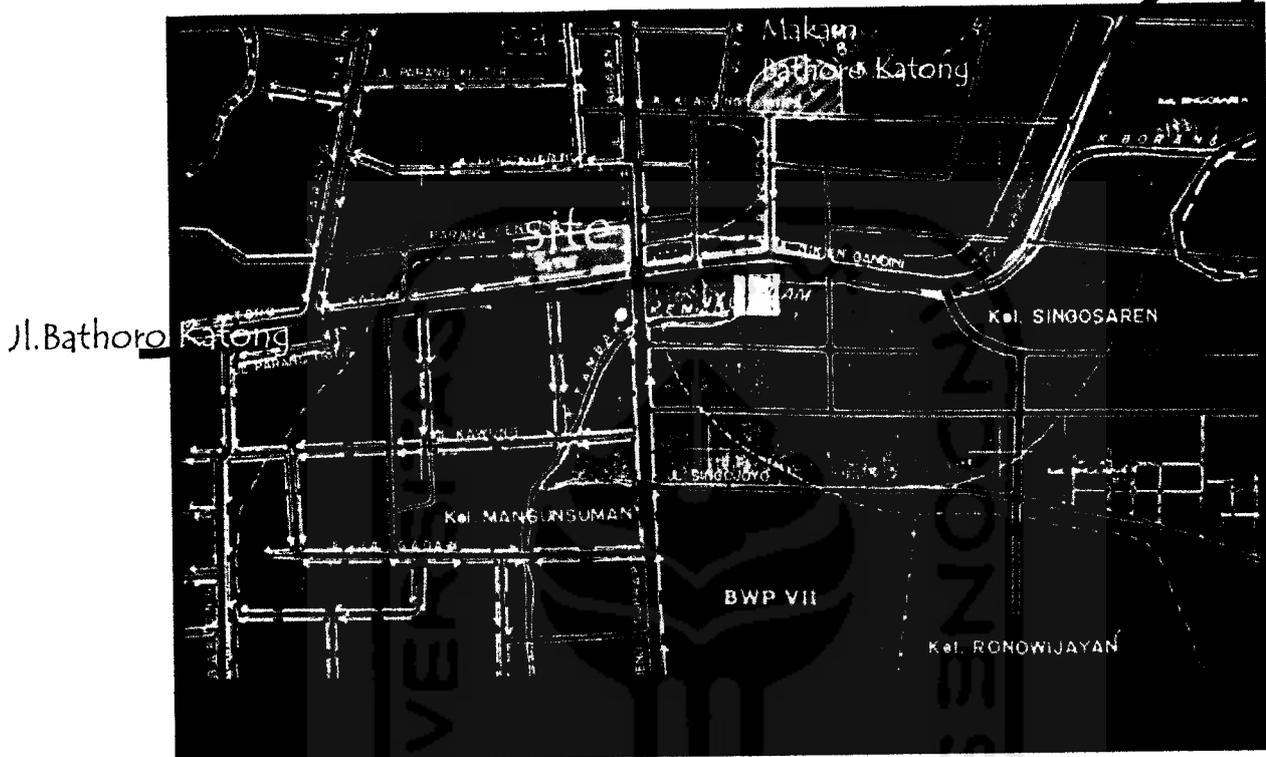


*Gambar : Batas Wilayah Kota Ponorogo  
Sumber : Dinas Pengairan Daerah Kota Ponorogo*

## LOKASI SITE



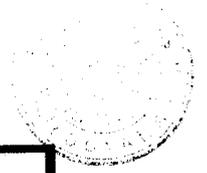
Ke Telaga Ngebel



Gambar : Lokasi Site

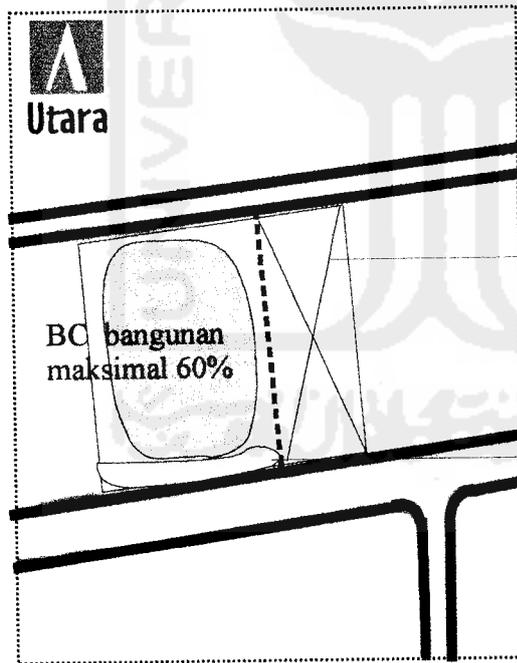
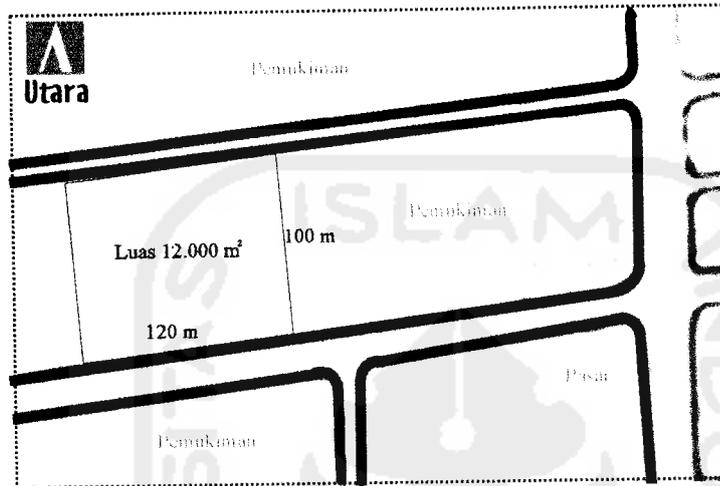
Sumber : Dinas Pengairan Daerah Ponorogo

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



# Analisis site

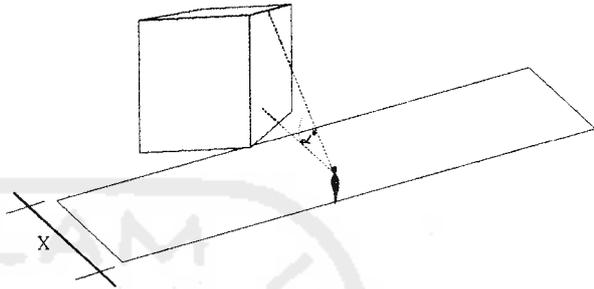
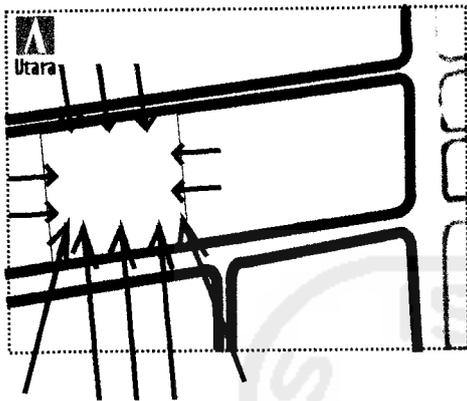
## Ukuran Luas Site



Area yang tdk terbangun akan diolah dalam area parkir dan sculpture garden

Daerah dalam garis sempadan dapat dipergunakan untuk tempat parkir, dan halaman

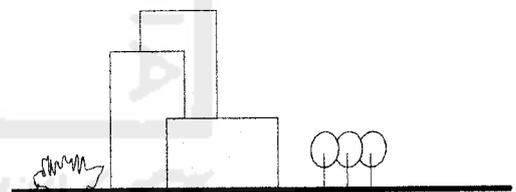
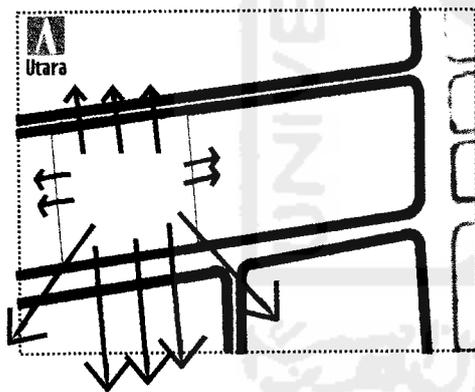
## View Ke Tapak



View ke tapak yang paling bagus adalah dari arah jalan utama, sehingga arah depan bangunan dihadapkan ke arah jalan utama

Peletakan bangunan dg jarak tertentu untuk kenyamanan sudut pandang dari arah jalan utama

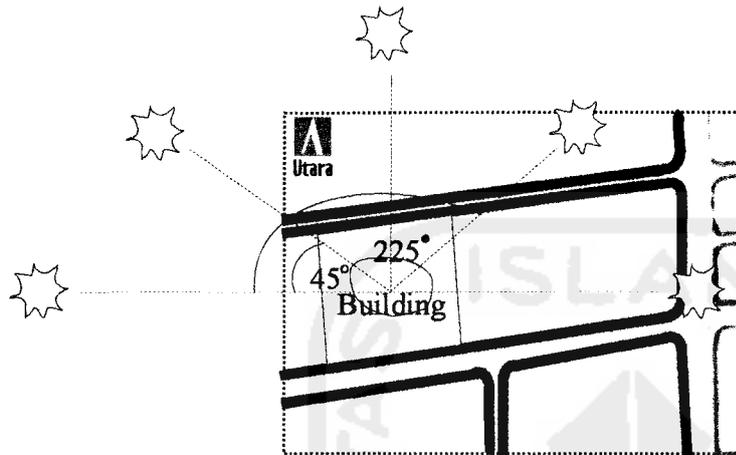
## View dari Tapak



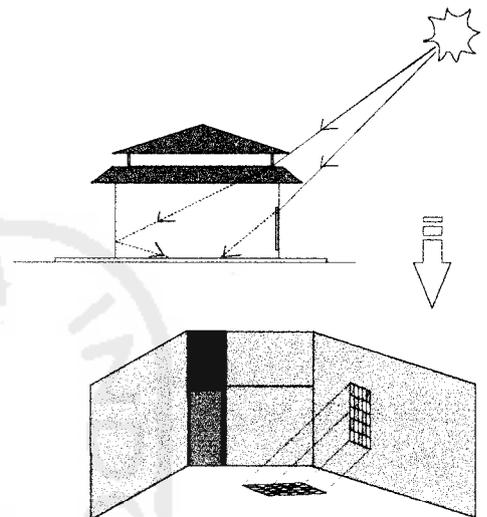
View dari tapak yang paling bagus ke arah jalan utama karena pemandangan lebih luas. Pada jalan lingkungan sudah padat dan jalannya tidak terlalu besar.

Tidak ada potensi alam disekitar site yang dapat dijadikan fokus view, Maka perlu pencanaan landscape yg menarik untuk menonjolkan view keluar bangunan

# Sinar Matahari

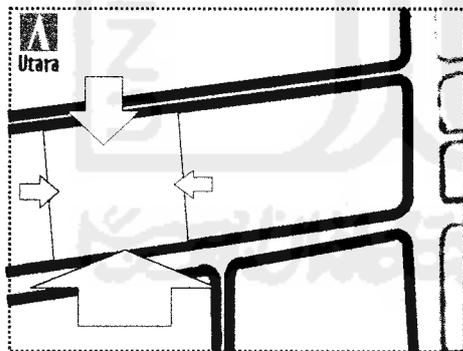


Arah cahaya matahari pada posisi 45° dan 225° akan menghasilkan bayangan yang maksimal. Maka desain bukaan pada fasad timur dan barat di manfaatkan untuk efek pencahayaan alami.

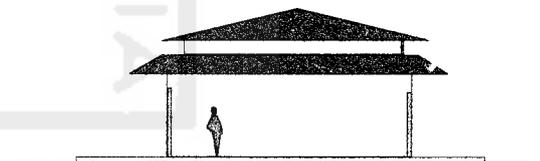


Pemanfaatan efek bayangan terhadap ruang dalam bangunan dengan menggunakan permainan efek bayangan pada bukaan.

# Angin

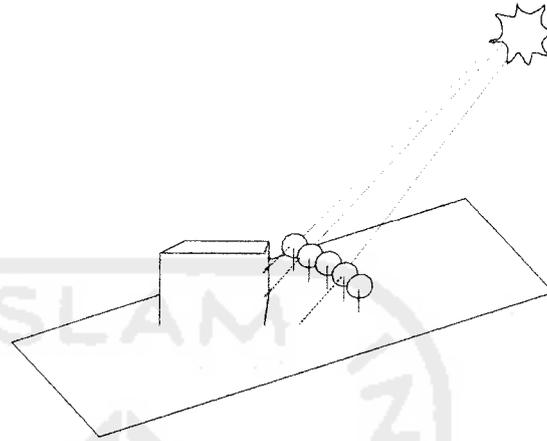
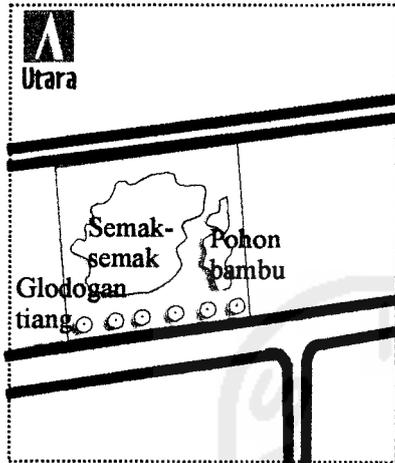


Angin dominan berasal dari arah selatan yaitu dari arah jalan utama. Dari arah utara jalan lingkaran sudah cukup padat sehingga beban angin tidak terlalu besar



Penghawaan alami kedalam ruangan dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan memberi bukaan pada arah datangnya angin. Selain itu antar gubahan masa diberi jarak untuk mengurangi beban angin pada bangunan

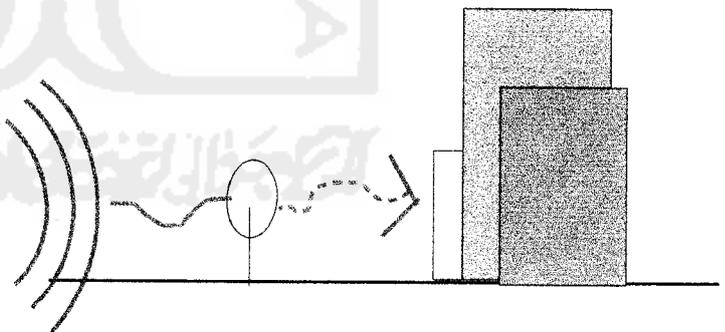
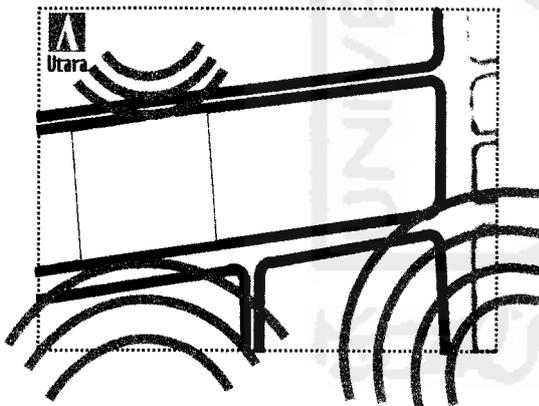
# Vegetasi



Sebagian tanaman glodogan tiang dipertahankan karena dapat menjadi barier kebisingan dari arah jalan utama. Namun masih perlu tambahan tanaman yang lebih rindang

Perencanaan landscape taman yang akan memanfaatkan tanaman sebagai barier sinar matahari secara langsung selain itu juga utk menimbulkan kesan lingkungan yang asri

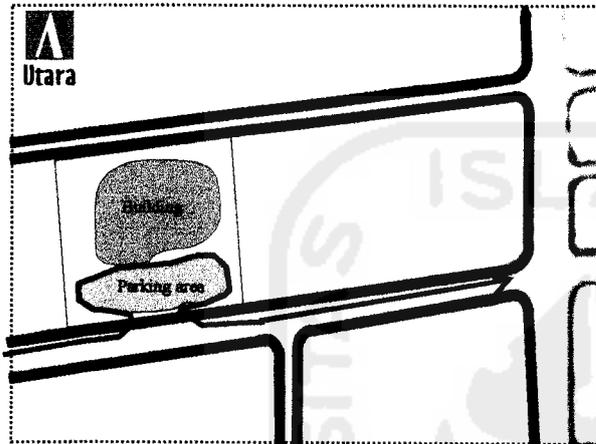
# Kebisingan



Sumber kebisingan terbesar berasal dari arah jalan utama terutama perempatan jalan karena terdapat pasar. Arus kendaraan juga sudah relatif padat sehingga pada saat peak time suasana menjadi bising

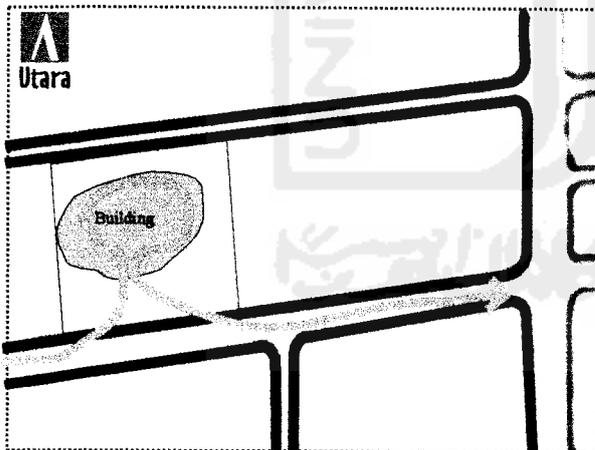
Vegetasi digunakan sebagai barier kebisingan dari arah jalan utama.

## Sirkulasi kendaraan

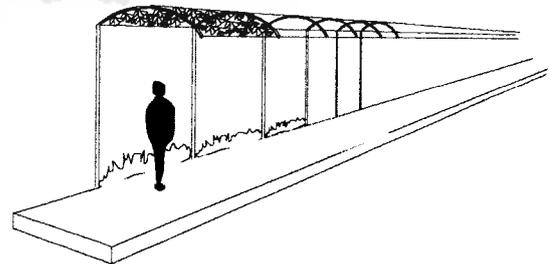


Sirkulasi masuk dan keluar site adalah melewati jalan utama. Terdapat alternatif jalan lingkungan disebelah utara site, namun jalan terlalu sempit dan lingkungan sudah padat

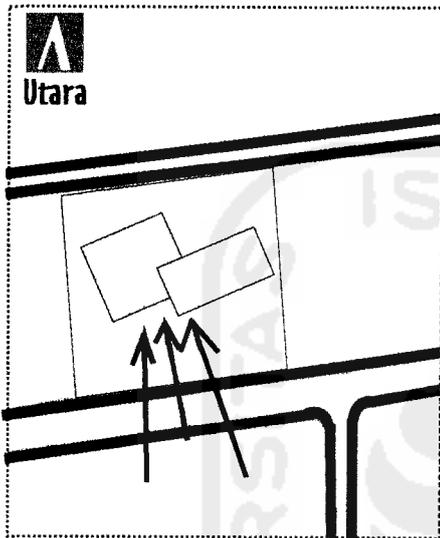
## Sirkulasi Pedestrian



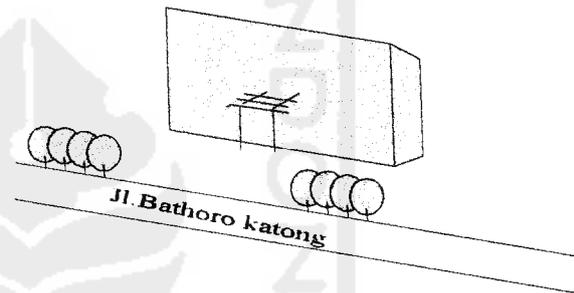
Sirkulasi pedestrian dapat mengakses langsung ke dalam bangunan. Pada ruang luar, pedestrian diberi peneduh vegetasi maupun ornamen untuk kenyamanan selama berjalan



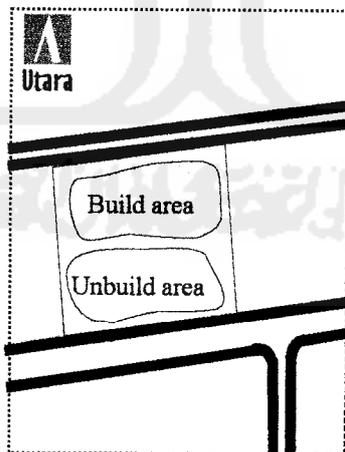
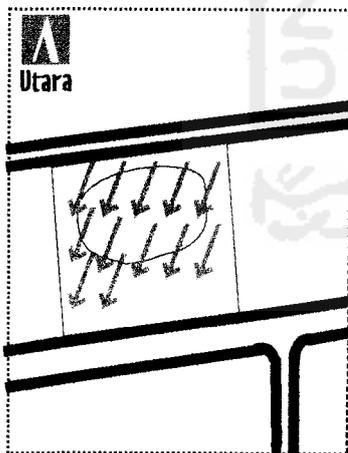
## Orientasi Bangunan



Bangunan terfokus dari jalan utama. Maka orientasi bangunan menghadap ke arah selatan (ke arah jalan utama) Fasad, bukaan dan gate juga difokuskan pada bagian ini

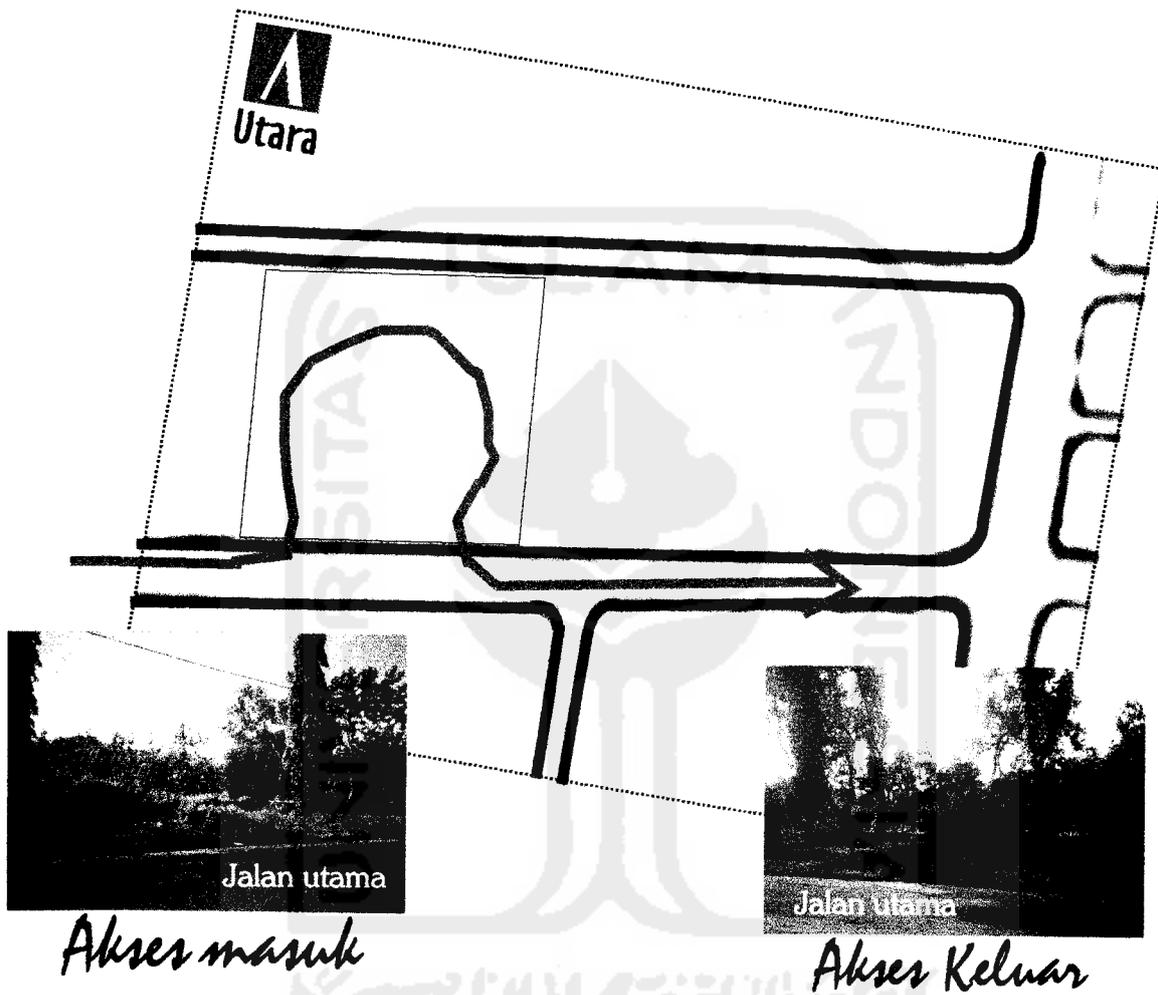


## Drainase



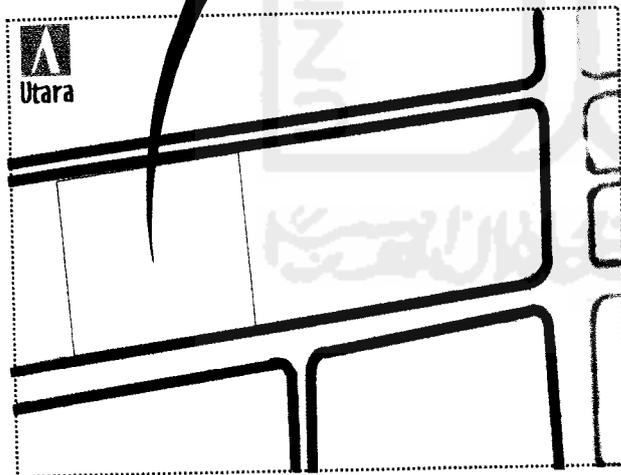
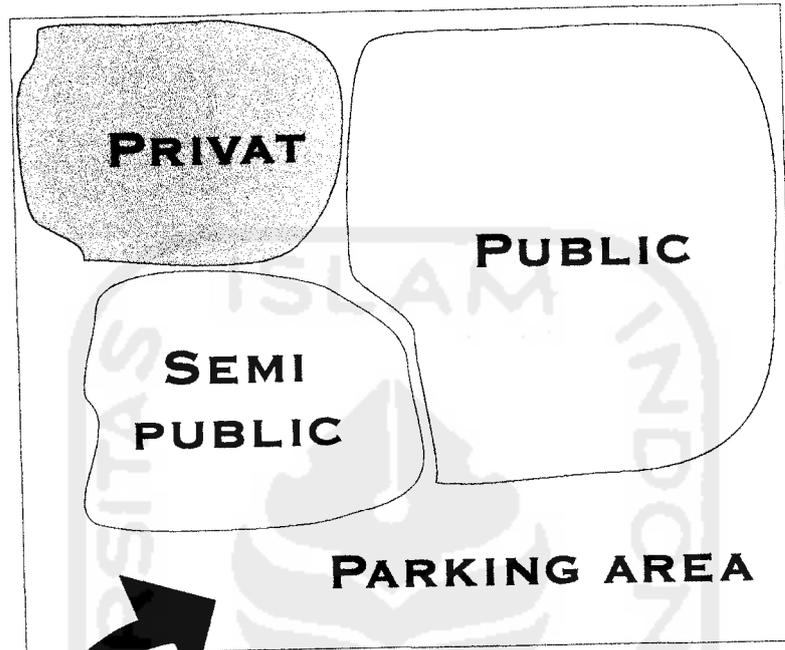
Meletakkan bangunan pada posisi yang tinggi untuk menghindari masalah drainase. Area yang tidak terbangun digunakan untuk area parkir dan juga sculpture garden

# TITIK MASUK DARI LUAR TAPAK KE DALAM TAPAK



Akses masuk utama dari arah jalan utama yang sudah terdapat fasilitas transportasi yang lancar. Selain itu sarana utilitas juga berasal dari jalan utama sehingga memudahkan untuk jaringan utilitas. Akses keluar dari tapak kembali melalui jalan utama. Pintu masuk dan keluar dibuat searah dengan arus lalu lintas untuk menghindari kemacetan.

# ZONNING



Zona area dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

1. Public meliputi ruang informasi, ruang pameran utama dan ruang pameran pendukung
2. Semi public meliputi fasilitas perpustakaan, restoran, café, butik dan souvenir store.
3. Privat meliputi area servis dan pengelola

## ZONNING

Public :

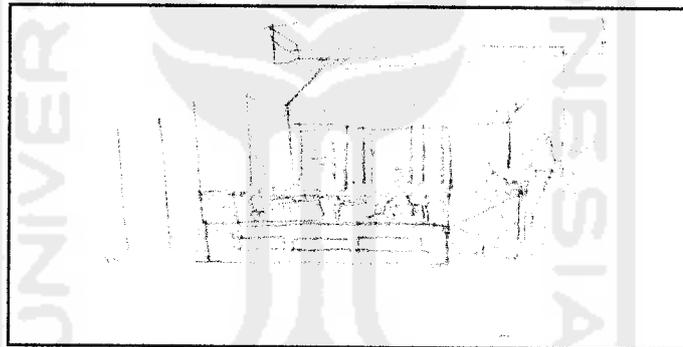
TERAMPIL DAN CEKATAN TINDAKANNYA  
SERTA SELALU DICINTAI DAN MENCINTAI RAKYATNYA

- Diciptakan alur sirkulasi yang jelas sehingga pengunjung dapat dengan secara cepat dan tepat mengakses ruang demi ruang yang ada dalam museum. Selain itu diciptakan suasana ruang yang membuat pengunjung merasa cinta dan memiliki kesan tersendiri yang tidak dapat dilupakan

Semi Public :

WASPADA, DAPAT MENGANTISIPASI SERTA  
PENUH PERTIMBANGANDALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN

- ➔ Area ini memberikan alternatif pilihan fasilitas publik yaitu restoran, café, souvenir store dan butik. Pengunjung museum dapat memilih dan mengambil keputusan dimana akan menghabiskan waktunya untuk menikmati fasilitas pelayanan ini.



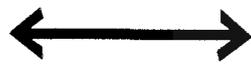
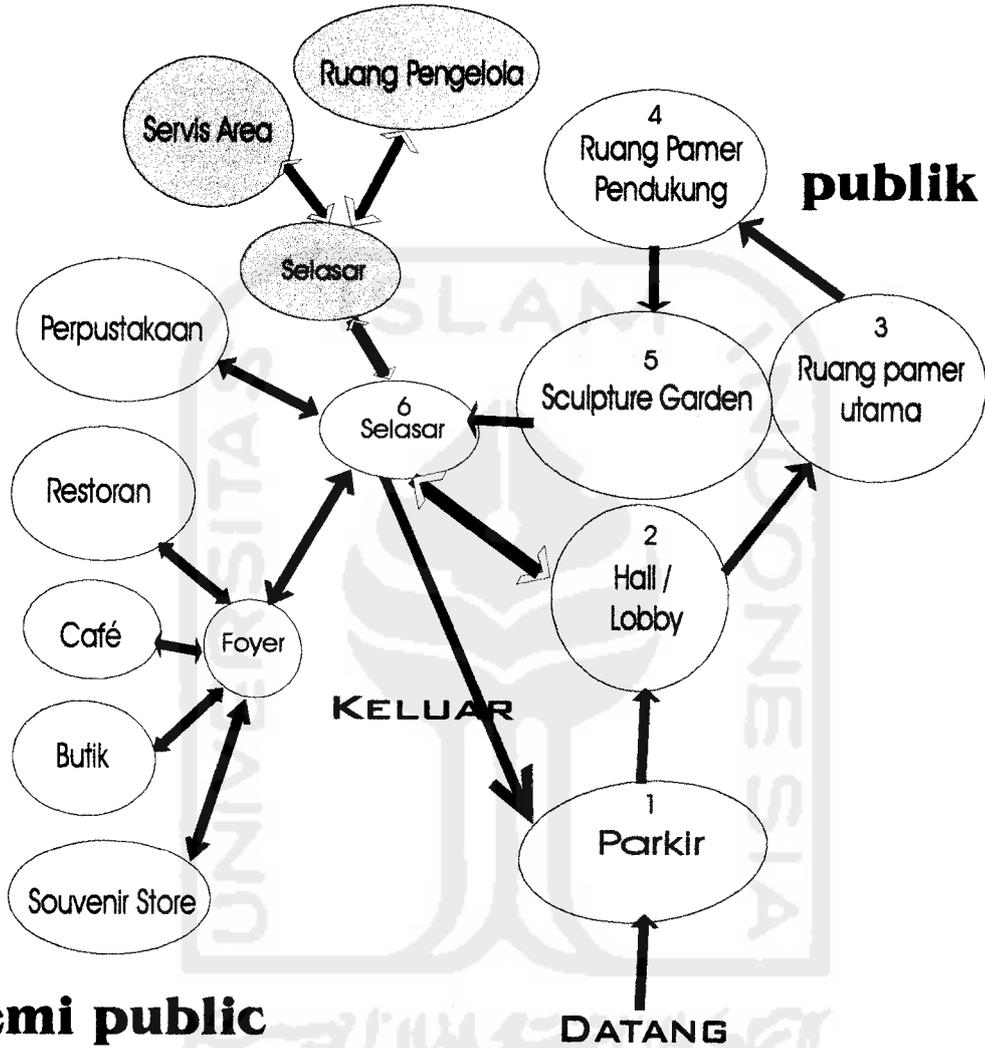
Sketsa : café diatas restoran yang berada pada semi basement

KETENANGAN, KETANGGUHAN,  
DAN KETEGARAN PRIBADI SERTA DISEGANI DAN PENUH WIBAWA

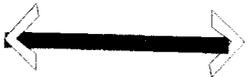
- Zona privat memerlukan ketenangan dan privasi yang tinggi. Zona ini meliputi area servis dan pengelola. Perletakan masa bangunan ini pada jarak terjauh dari jalan utama dan diberi area parkir tersendiri. Sirkulasinya juga dibedakan dengan pelaku utama pameran.

# ORGANISASI RUANG

## Privat

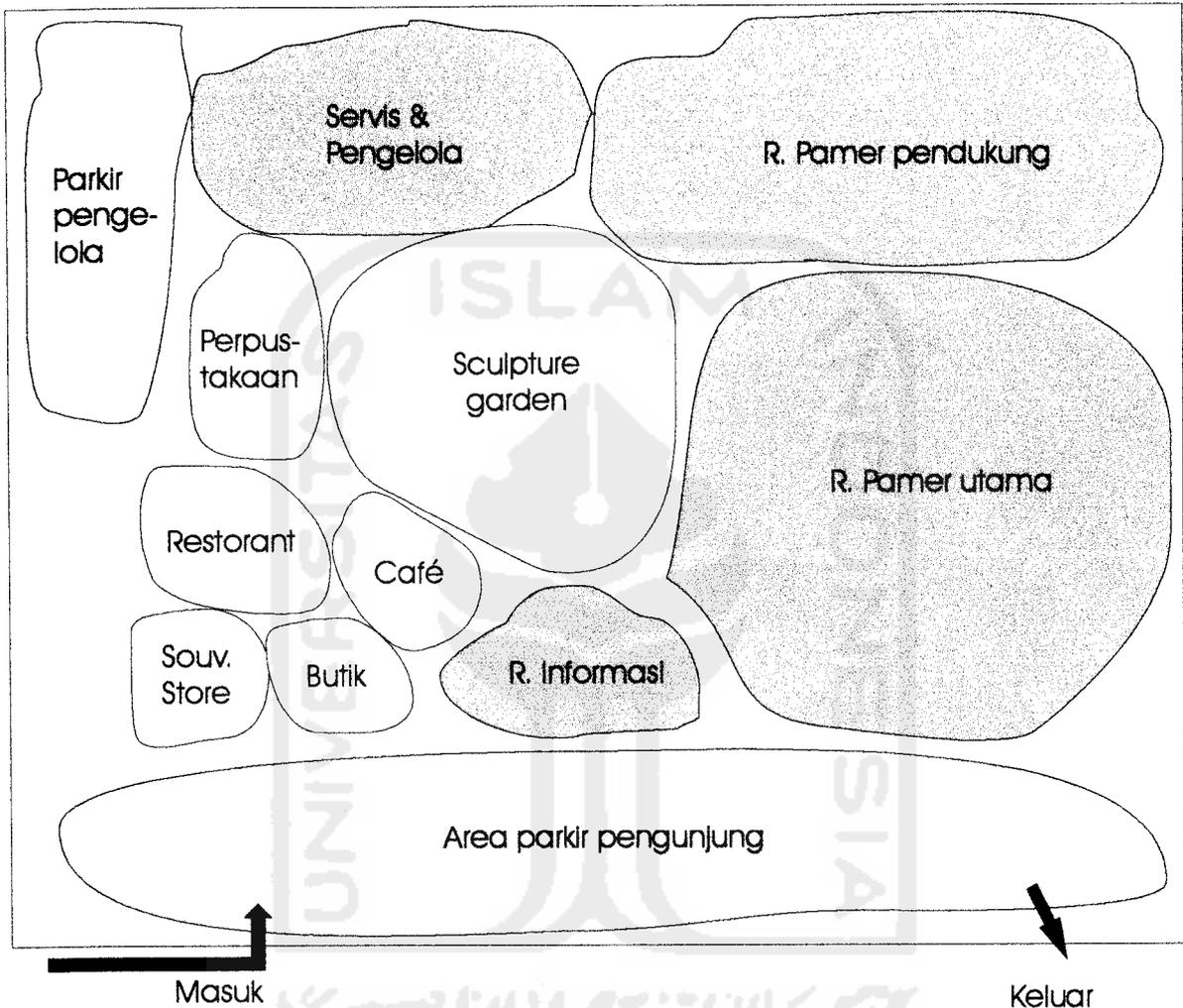


Alur pengunjung museum



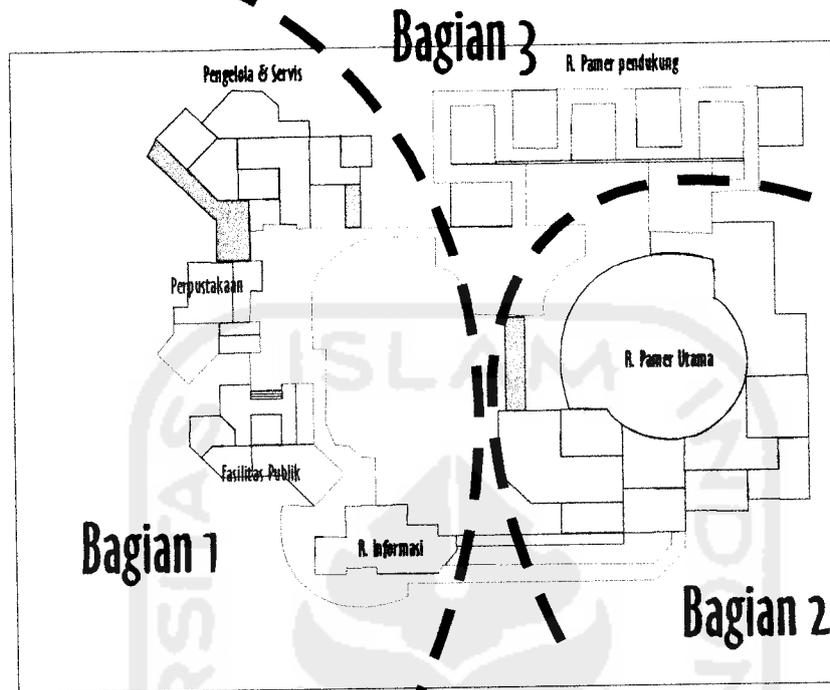
Alur pengelola

# PLOTTING



Pola sirkulasi gubahan masa terhadap site secara keseluruhan membentuk pola memusat yaitu pada sculpture garden. Area parkir pengelola dan pengunjung dibedakan sehingga alur masing-masing pengguna museum memiliki akses yang jelas.

## KONSEP GUBAHAN MASA



### Bagian 1 : Tari Lepas

Tari lepas dilakukan secara sendiri-sendiri. Bagian ini terdapat 4 gubahan masa yang berdiri sendiri dengan fungsi yang berbeda sesuai dengan telaah karakter tokoh kesenian reog Ponorogo.

### Bagian 2 : Tari Utuh

Tari utuh ini dilakukan secara bersama-sama sebagai satu kesatuan yang utuh. Bagian ini merupakan klimaks dari keseluruhan pagelaran kesenian Reog Ponorogo.

### Bagian 3 : Tari Iring-iringan

Tari iring-iringan dilakukan secara berurut-urutan. Pola gubahan masa kontinuitas/kemenerusan. Kemenerusan ini dalam bentuk pengulangan/repetisi dan juga pola ruang linier yang menampilkan deretan ruang pameran dari tiap-tiap jenis karakter tokoh reog yang ada dalam kesenian reog Ponorogo sesuai dengan urutan iring-iringan yang telah ada.

# TRANSFORMASI KARAKTER REOG

## TARI LEPAS

Tari warok yang berada di urutan paling depan adalah gambaran dari sosok yang besar dan menguasai ilmu dianalogikan sebagai RUANG INFORMASI

### Tari Warok

A

Tari Jathil yang gerakannya lincah dan selalu berkeliling dianalogikan menjadi AREA FASILITAS PUBLIK yang akan memberikan berbagai alternatif kunjungan museum selain ruang pameran. Misalnya: restoran, café, toko souvenir, dll.

### Tari Jathil

B

Tari Pujangganong memiliki karakter tokoh yang disiplin, bertanggung jawab dan selalu melaksanakan tugasnya dianalogikan sebagai RUANG STAFF dan PENGELOLA

### Tari Pujangganong

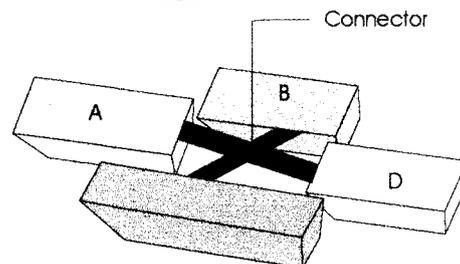
C

Tari Klana Sewandana memiliki karakter tokoh yang pandai dan selalu menimba ilmu pengetahuannya, dianalogikan sebagai PERPUSTAKAAN

### Tari Klana S

D

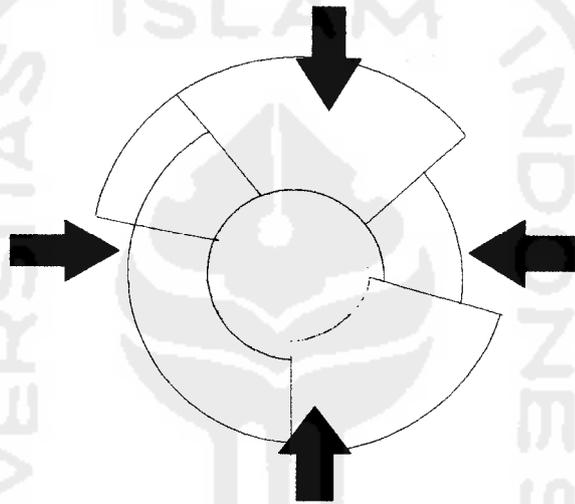
Tari lepas dilakukan secara sendiri-sendiri. Digambarkan dalam bangunan tersebut pada awalnya terdapat 4 gubahan masa yang berdiri sendiri dengan fungsi yang berbedadad kemudian diberi ruang penghubung diantara 4 gubahan masa tersebut.



# TRANSFORMASI KARAKTER REOG

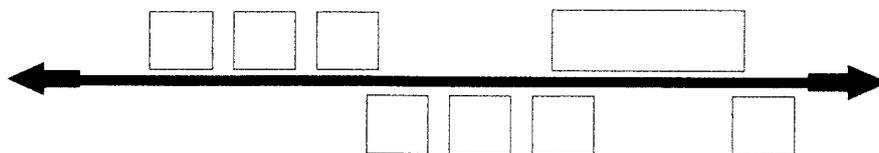
## TARI UTUH

Tari utuh ini dilakukan secara bersama-sama sebagai satu kesatuan yang utuh. Bagian ini merupakan klimaks dari keseluruhan pagelaran kesenian Reog Ponorogo. Setelah itu dilakukan 4 tarian perang yang selalu bersamaan dengan merak. Hal ini di gambarkan sebagai satu gubahan massa yang menjadi pusat dari museum.



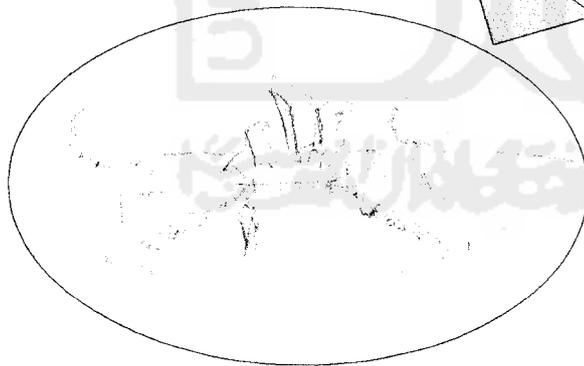
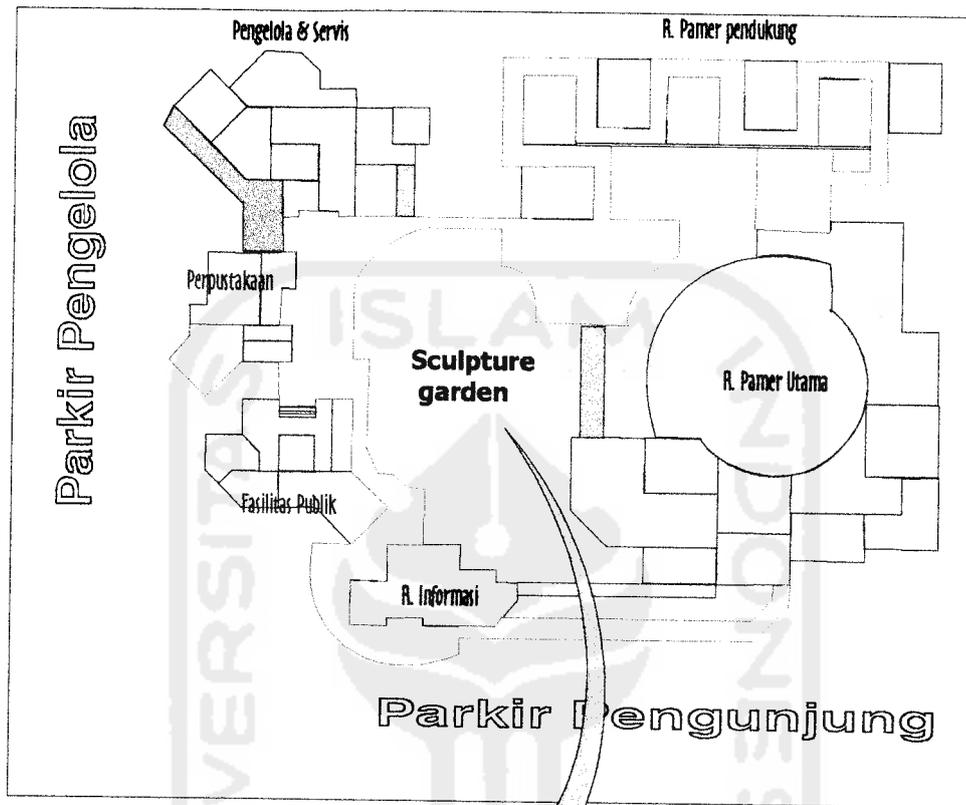
## TARI iring-iringan

Tari iring-iringan dilakukan secara berurut-urutan. Dalam arsitektur urut-urutan diartikan kontinuitas/kemenerusan. Kemenerusan ini dalam bentuk pengulangan/repetisi dan juga pola ruang linier yang menampilkan deretan ruang pameran dari tiap-tiap jenis karakter tokoh reog yang ada dalam kesenian reog Ponorogo sesuai dengan urutan iring-iringan yang telah ada.



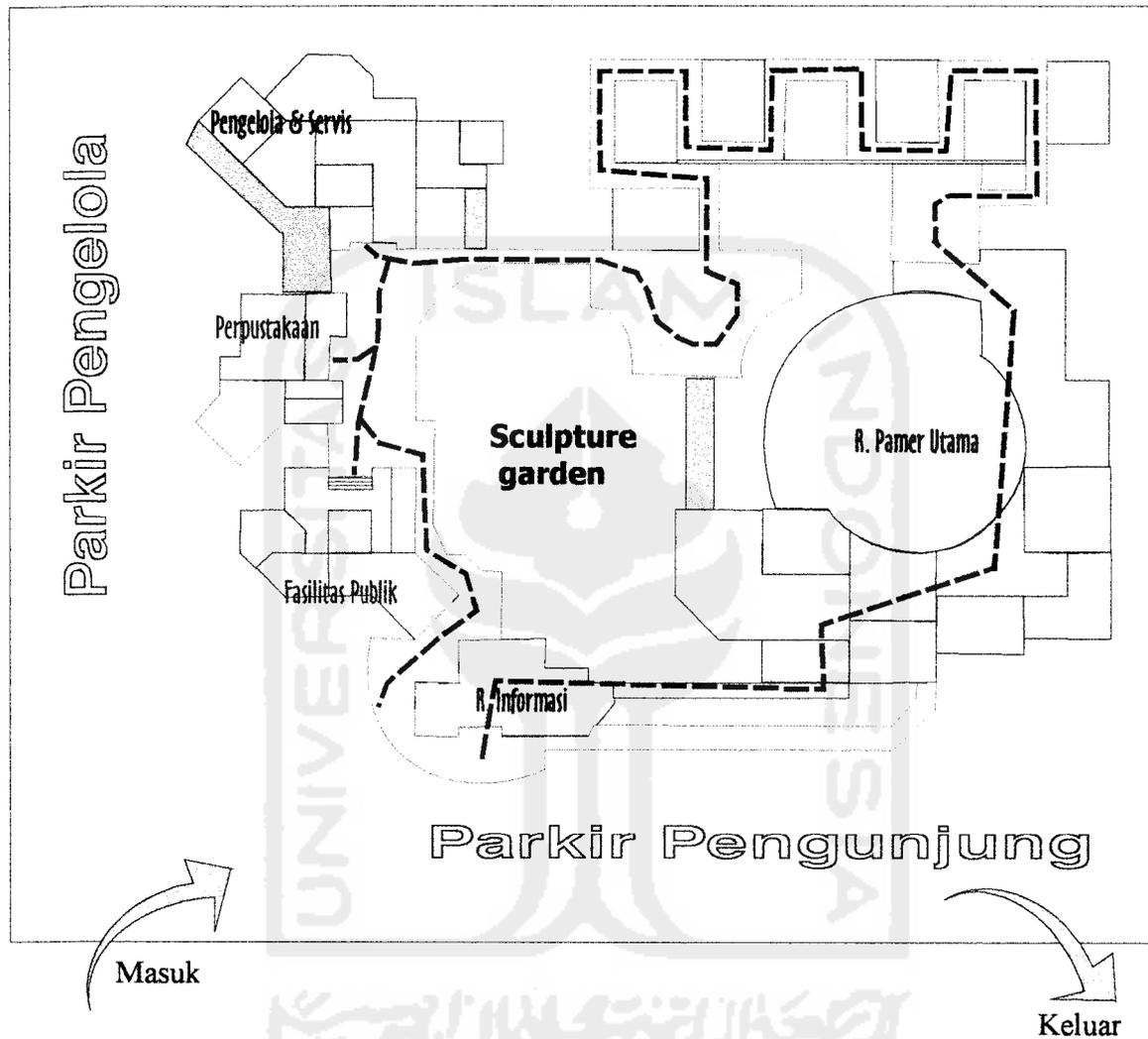
C O N T I N U E

## GUBAHAN MASA



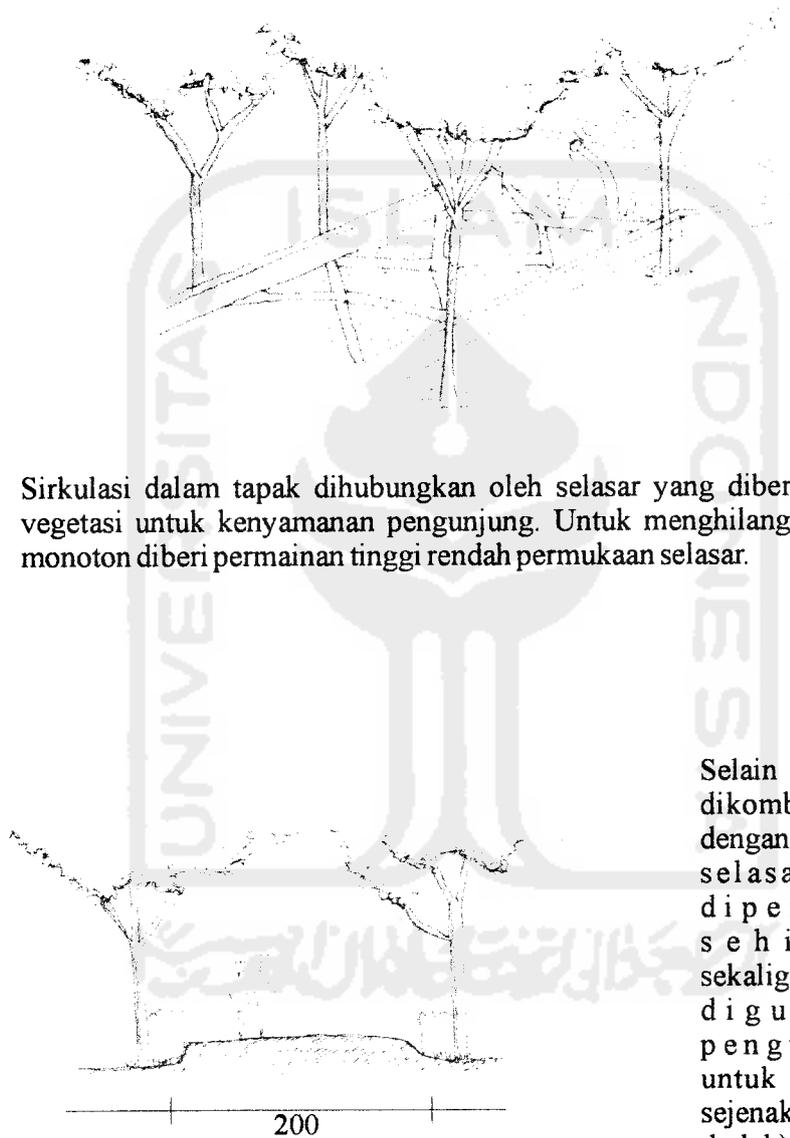
Gubahan masa secara keseluruhan membentuk pola memusat yaitu pada Sculpture garden. Sculpture garden ini dapat diakses langsung oleh pengunjung museum untuk penciptaan suasana yang rekreatif. Selain itu tiap-tiap gubahan masa juga membentuk pola memusat pada selasar yang dimensinya diperbesar

## SIRKULASI PADA TAPAK



Pola sirkulasi pada museum ini memusat secara keseluruhan maupun tiap-tiap bagian dari kelompok masa yang ada dalam museum ini. Pola memusat ini di hubungkan oleh selasar. Akses masuk pengelola dan pengunjung ke tapak sama, namun dibedakan area parkirnya.

## SIRKULASI PADA TAPAK

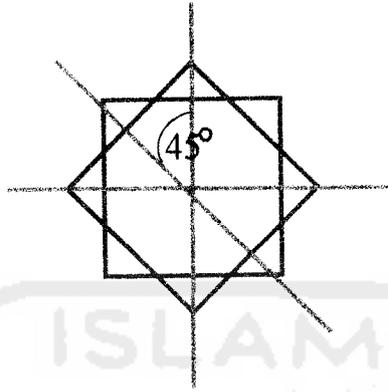


Sirkulasi dalam tapak dihubungkan oleh selasar yang diberi peneduh vegetasi untuk kenyamanan pengunjung. Untuk menghilangkan kesan monoton diberi permainan tinggi rendah permukaan selasar.

Selain itu juga dikombinasikan dengan dimensi selasar yang diperbesar sehingga sekaligus dapat digunakan pengunjung untuk istirahat sejenak (duduk-duduk)

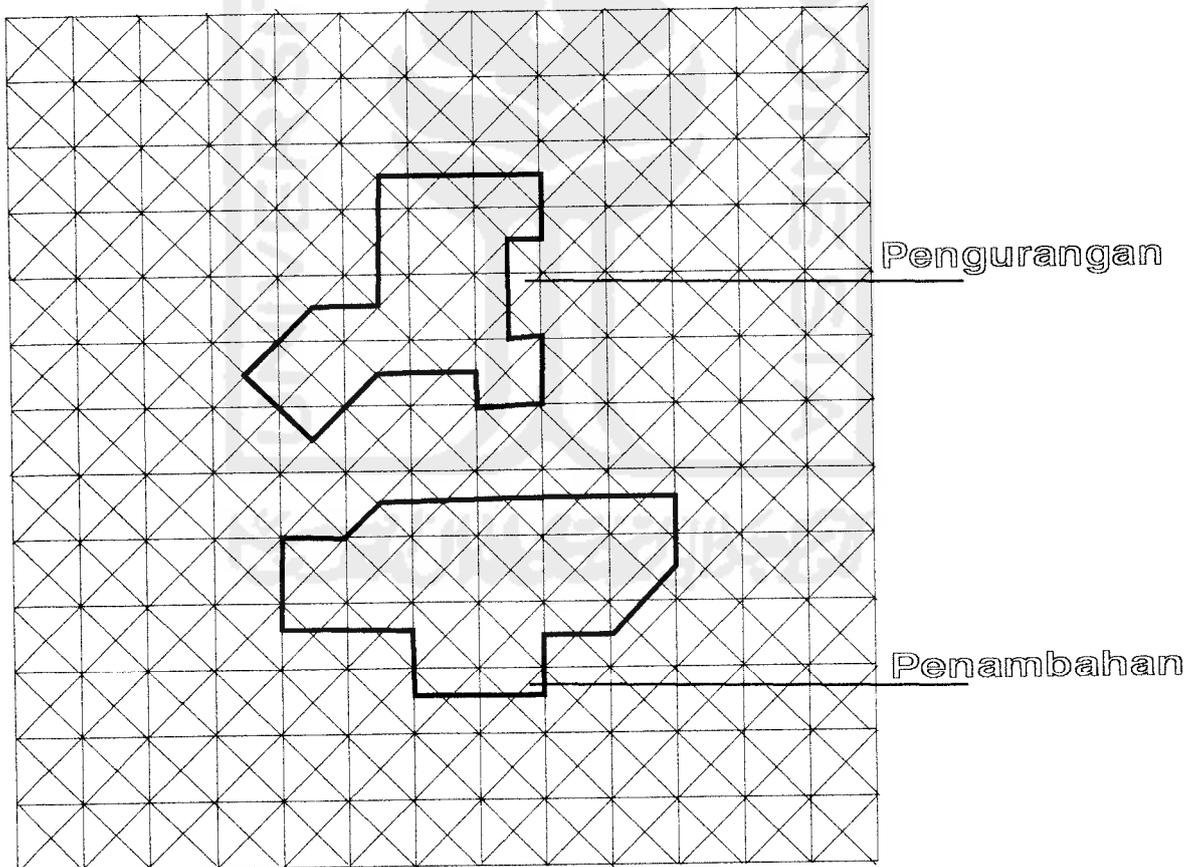
## KONSEP DENAH

Konsep denah dari bujur sangkar yang menggambarkan bentuk yang kuat, kokoh dan stabil dari telaah nilai kesenian reog ponorogo.



Bujur sangkar dimiringkan 45 untuk membentuk ruang yang lebih dinamis dan tetap dalam bentuk grid bujur

Ruangan terbentuk sesuai grid dengan penambahan dan pengurangan pada grid yang disesuaikan dengan fungsi ruang yang akan diwadahi.

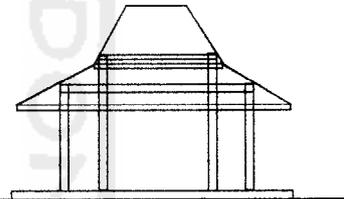


## KONSEP TAMPAK

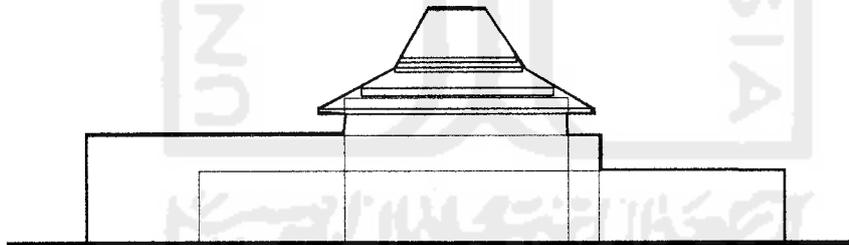


Model atap rumah bucu yang menjadi rumah asli Ponorogo akan dimunculkan dalam fasad bangunan museum reog di Ponorogo

Bentukan model atap rumah bucu akan ditampilkan pada tiap gubahan masa yang masing-masing gubahan massa terdapat satu atap bucu yang dipadukan dengan atap dak.



Rumah bucu

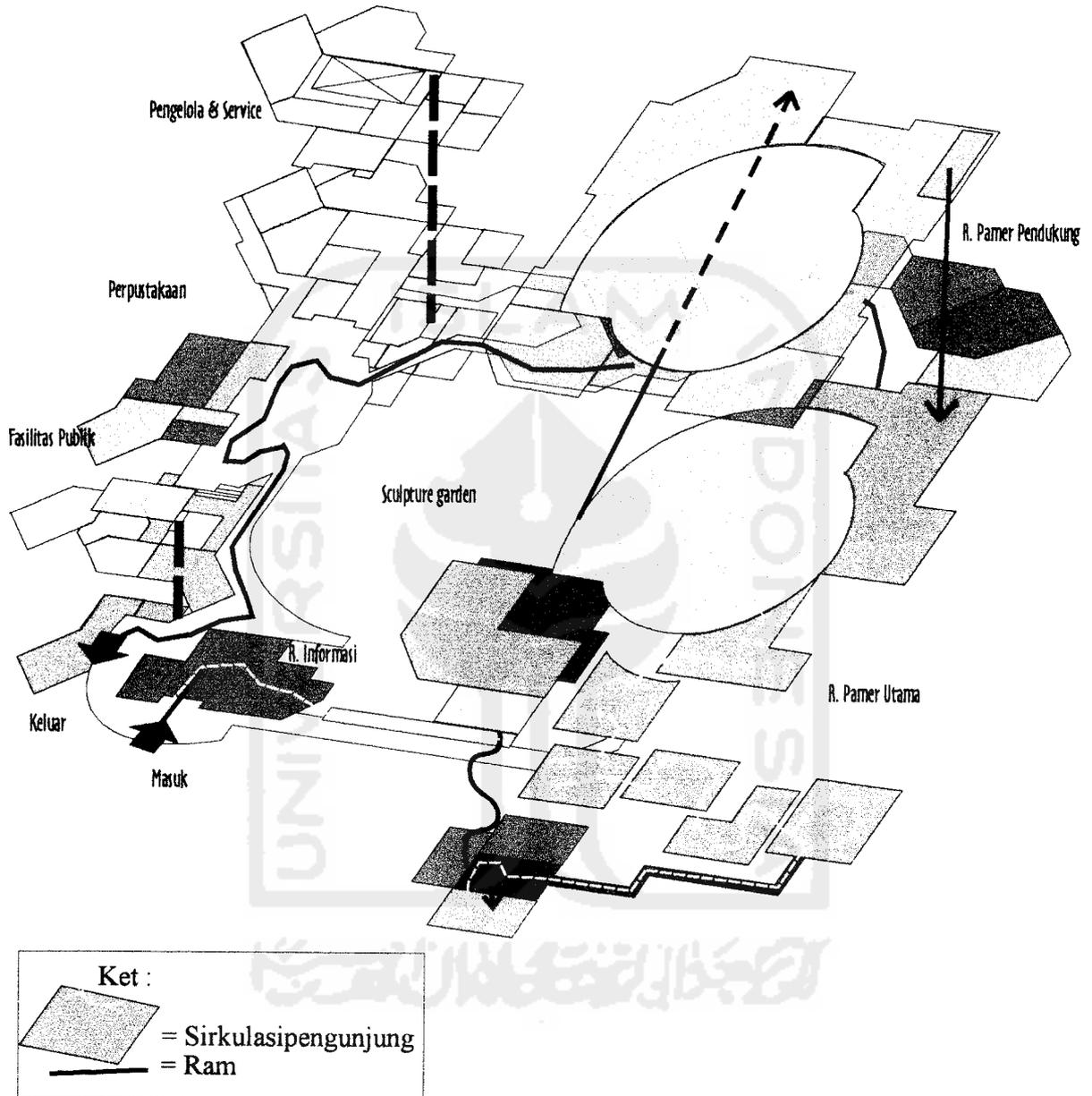


Atap rumah bucu

Atap dak

Fasad bangunan yang mengambil preseden dari atap rumah bucu dan dipadukan dengan atap dak akan membentuk hirarki yang dinamis sesuai dengan karakter reog Ponorogo.

## ALUR SIRKULASI MUSEUM



Akses Pertama kali pengunjung yaitu pada ruang Informasi yang kemudian diarahkan langsung menuju ke ruang Pamer Utama. Setelah itu melewati ruang pamer tambahan dan alternatif fasilitas publik. Untuk pengelola dapat langsung diakses tanpa harus melewati ruang pamer

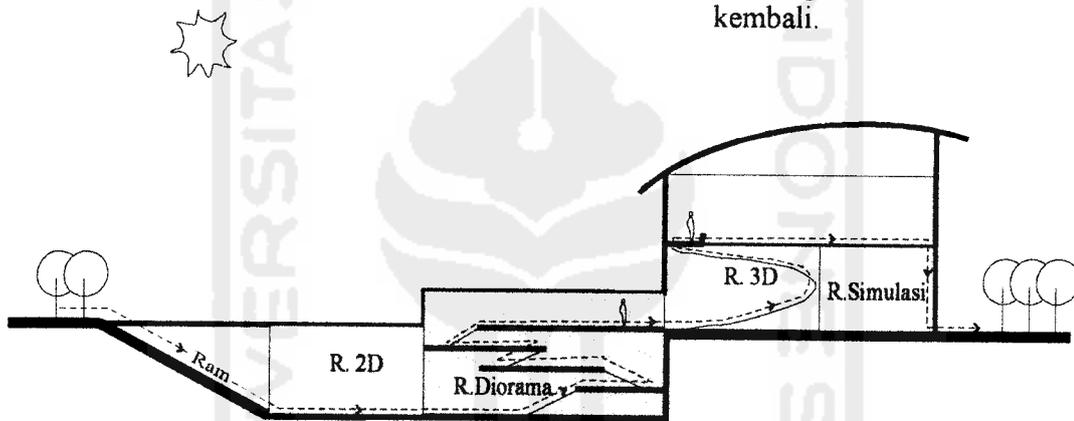
# POTONGAN RUANG PAMER UTAMA

## R. 2 Dimensi

Ruang pameran 2 dimensi berada di lantai basement untuk menggambarkan bahwa pada jaman penjajahan belanda, kesenian reog ponorogo sama sekali tidak boleh dipertunjukkan karena dianggap sebagai alat penggerak masa yang dapat merugikan penjajah

## R. Diorama

Setelah dari ruang pameran 2 dimensi langsung menuju ruang diorama. Ruang ini berada pada semi basement dimana cahaya matahari dapat masuk dan sebagian ruangan muncul diatas permukaan tanah. Hal ini sebagai tanda bahwa setelah Indonesia merdeka, kesenian reog Ponorogo sudah mulai muncul kembali.



## R. 3 Dimensi

Dari ruang diorama menuju ruang 3 dimensi yang memiliki dimensi ruang yang besar sebagai klimaks. Hal ini menggambarkan kesenian yang terus berkembang pesat dan menjadi kesenian yang besar dan membanggakan. Pada ruang ini memamerkan patung lilin dengan perbandingan manusia 1 : 1

## R. Simulasi

Ruang simulasi ini menggambarkan perkembangan kesenian reog Ponorogo yang membuka cakrawala budaya lokal menjadi terkenal diseluruh dunia. Simulasi ini merupakan penikmatan visual dari gambar-gambar reog yang terdapat pada alat simulator.

# SUASANA RUANG

Suasana ruang yang ingin diciptakan dalam ruang 2 dimensi adalah suasana tempo dulu dimana keadaan ruang berada di ruang basement dengan ekspose permukaan dinding dari anyaman bambu

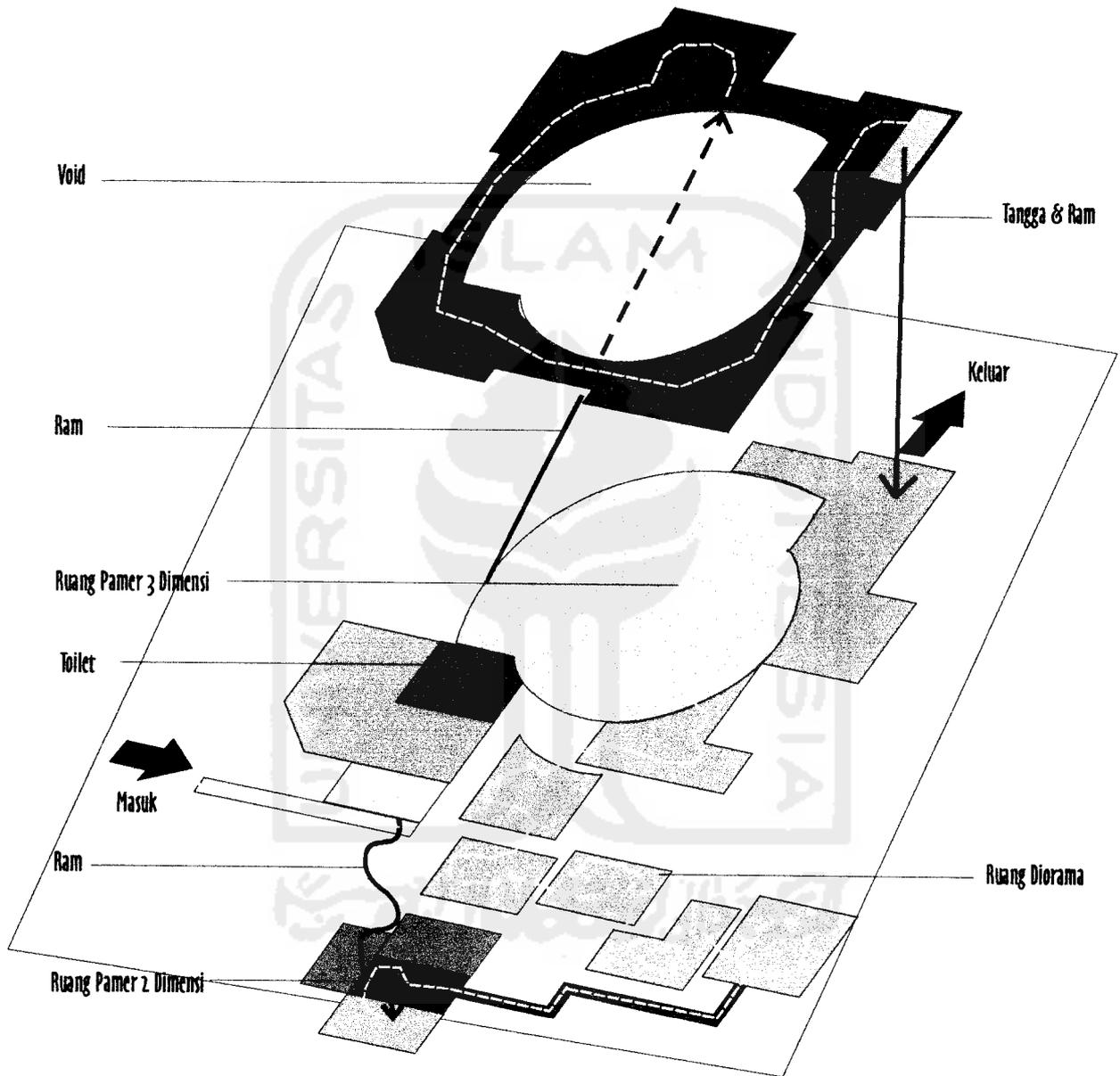
## Ruang Pamer 2 Dimensi

Suasana Ruang pameran 3 dimensi yang menggambarkan perkembangan Reog yang maju pesat dengan ruangan besar yang megah dan lebih modern. Bahan-bahan yang dipakai dikombinasikan dengan besi /aluminium dan kaca transparan.



## Ruang Pameran 3 Dimensi

# SIRKULASI RUANG PAMER UTAMA



# LAYER RUANG PENGELOLA DAN FASILITAS PUBLIK

