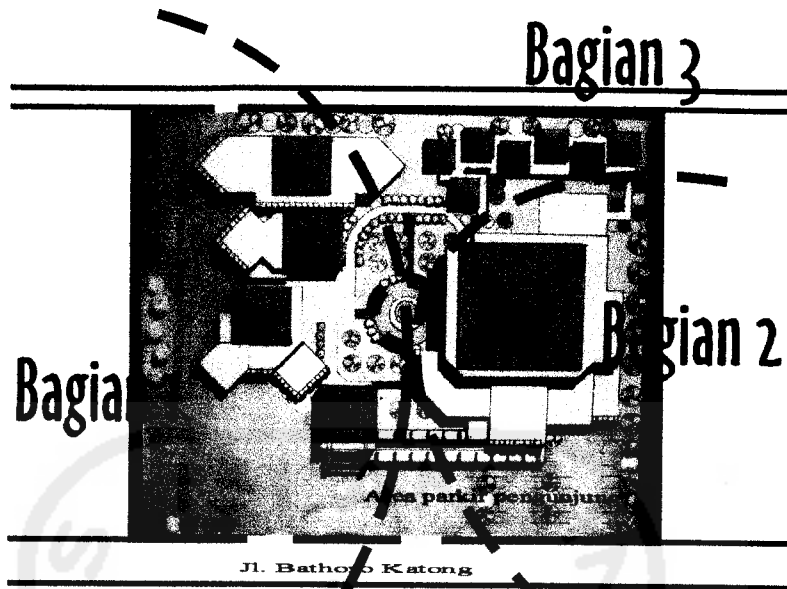




BAGIAN TIGA
LAPORAN PERANCANGAN



Gambar 3.1. : Situasi

Karakter kesenian Reog Ponorogo yang ditransformasikan dalam pembentukan massa bangunan yang dinamis. Bentuk blok-blok masa membentuk memusat pada sculpture garden.

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.

• LOKASI

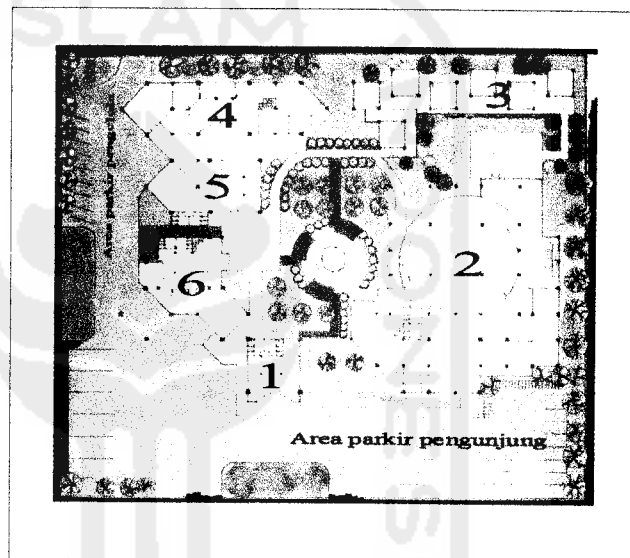
JI. BATHORO KATONG
PONOROGO

• LUAS TAPAK

12.000 M²

• LUAS BANGUNAN

6345,5 M²



Gambar 3.2 : Site Plan

Bangunan Terdiri dari 6 bagian massa utama yaitu :

1. Bangunan 1 : Entrance
2. Bangunan 2 : Ruang Pamer Utama
3. Bangunan 3 : Ruang Pamer Pendukung
4. Bangunan 4 : Pengelola & Servis
5. Bangunan 5 : Perpustakaan
6. Bangunan 6 : Fasilitas Publik

Rencana awal site yang terbangun : 4019 m

Luas Site yang terbangun : 3850 m², berkurang dari luasan awal sebesar 169 m²

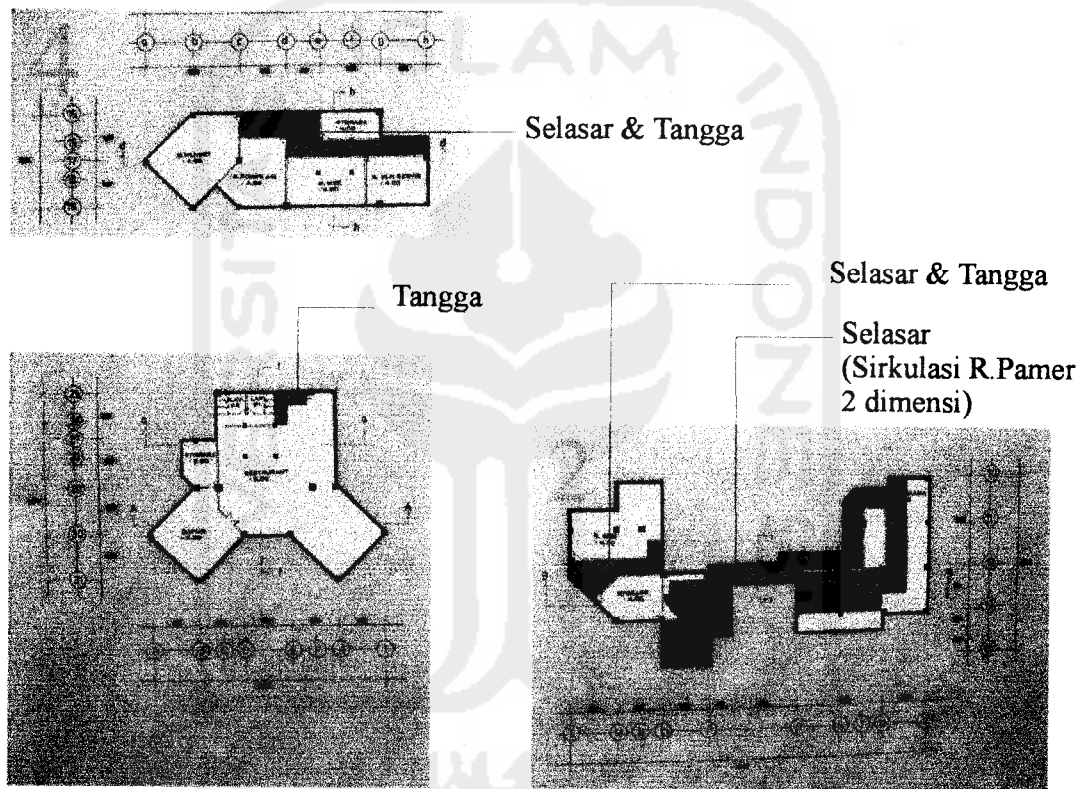
Luasan tersebut dimanfaatkan sebagai area parkir dan taman.

• Basement

Bangunan 2 : Berfungsi sebagai ruang pameran 2 dimensi dan ruang AC untuk penghawaan dalam ruang pameran utama.

Bangunan 4 : Berfungsi sebagai ruang servis dan pendukung utilitas bangunan.

Bangunan 6 : Berfungsi sebagai restoran.

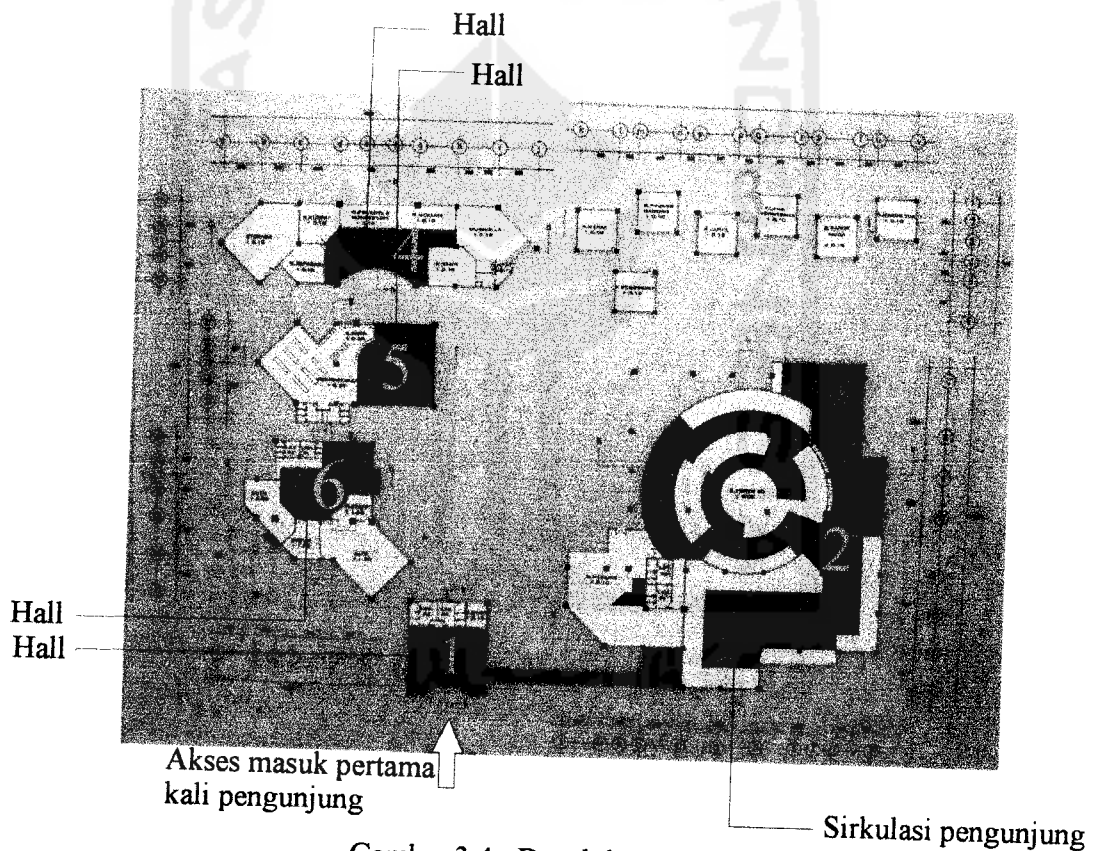


Gambar 3.3 : Denah Basement

Pada Basement dihubungkan oleh tangga dan selasar. Sedangkan pada Ruang pameran utama selasar sekaligus berfungsi sebagai sirkulasi ruang pameran 2 dimensi.

• Denah lantai 1

- Bangunan 1 : Berfungsi sebagai ruang informasi/lobby
- Bangunan 2 : Berfungsi sebagai ruang Diorama, R. Pamer 3 Dimensi, dan R. Simulasi
- Bangunan 3 : Berfungsi sebagai ruang pameran pendukung yang berurut-urutan sesuai dengan kesenian Reog Ponorogo mulai dari R. Pamer Warok Tua, Warok Muda, Klana Sewandana, Jathil, Pujangganong, merak dan Pengrawit
- Bangunan 4 : Berfungsi sebagai ruang-ruang pengelolaan dan perawatan barang yang akan dipamerkan.
- Bangunan 5 : Berfungsi sebagai perpustakaan dan ruang baca
- Bangunan 6 : Berfungsi sebagai café, dan butik

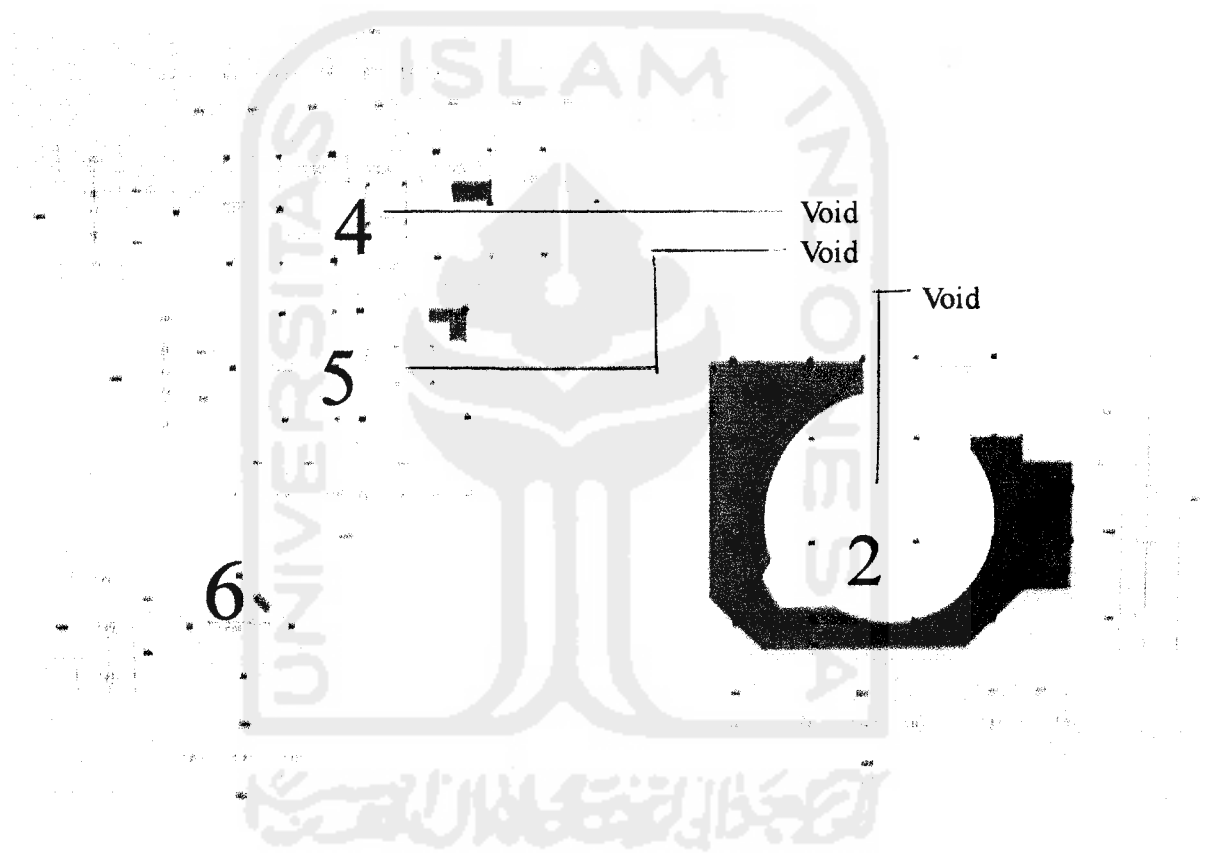


Gambar 3.4 : Denah lantai 1

Pada tiap unit selain ruang pameran terdapat hall yang menjadi akses pertama kali masuk bangunan dan menjadi ruang penerima yang menghubungkan dengan ruang - ruang yang lainnya.

• Denah lantai 2

- Bangunan 2 : Berfungsi sebagai ruang pendukung ruang pameran 3 dimensi yang berisi panel keterangan karakter tokoh dalam kesenian reog secara lebih jelas sambil melihat patung lilin secara keseluruhan dari atas
- Bangunan 4 : Berfungsi sebagai ruang pengelola
- Bangunan 5 : Berfungsi sebagai ruang diskusi
- Bangunan 6 : Berfungsi sebagai souvenir store

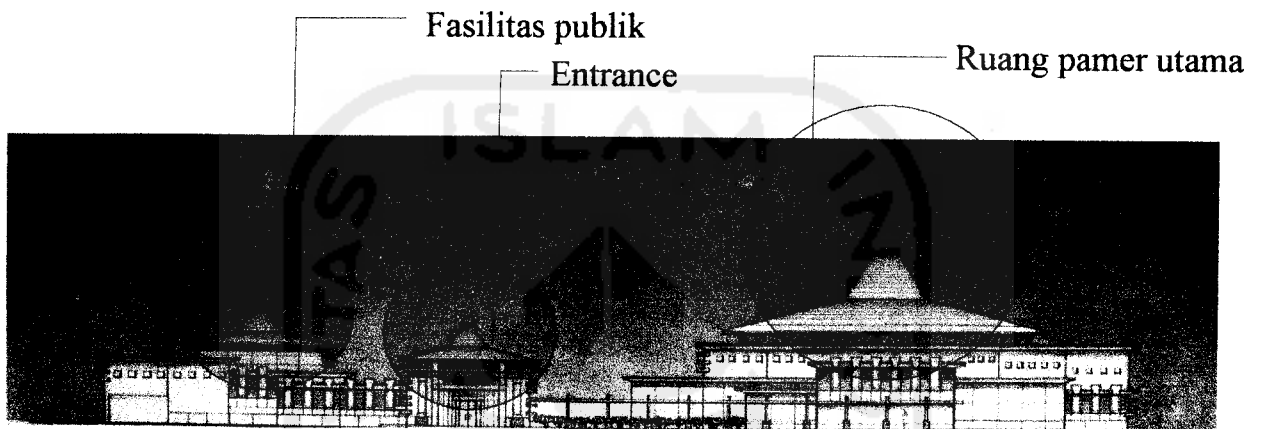


Gambar 3.3 : Denah Lantai 2

Pada lantai 2 terdapat void untuk mengkomunikasikan antara lantai 1 dan lantai 2 sesuai dengan konsep bangunan yang komunikatif.

• Tampak Depan

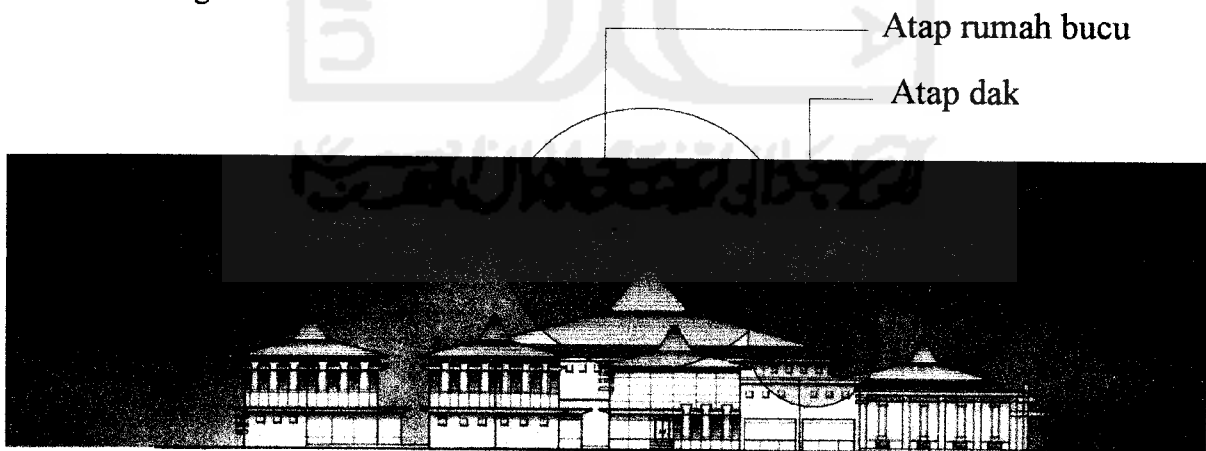
Fasad bangunan menggunakan atap rumah bucu sebagai ciri khas langgam lokal daerah Ponorogo. Atap bucu terbesar pada ruang pameran utama sebagai klimaks dari rangkaian kesenian reog Ponorogo.



Gambar 3.6 : Tampak Depan

• Tampak Samping

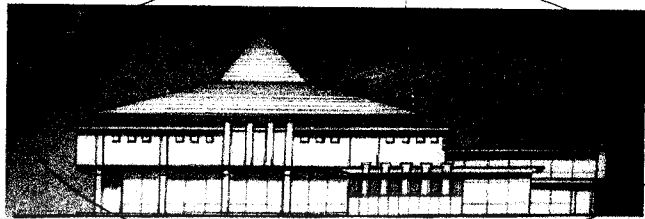
Fasad bangunan yang mengambil preseden dari atap rumah bucu dan dipadukan dengan atap dak membentuk hirarki yang dinamis sesuai dengan karakter reog Ponorogo.



Gambar 3.7 : Tampak Samping

• Tampak R. Pamer Utama

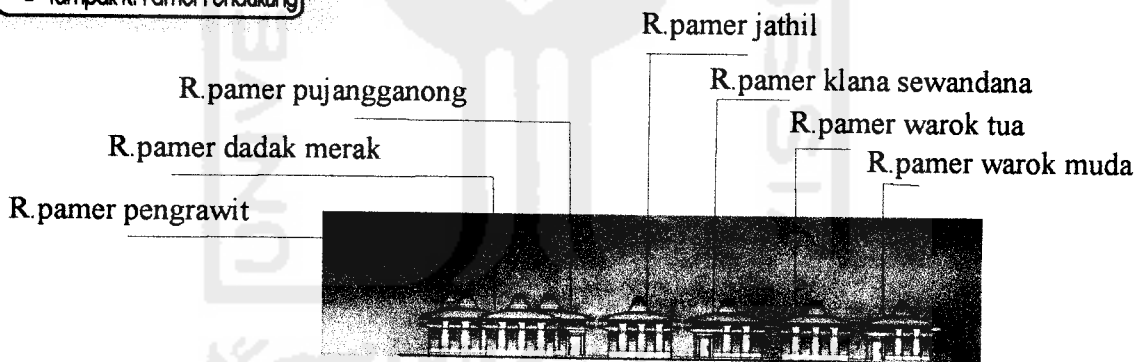
Hirarki bangunan sesuai dengan konsep ruang pameran utama



Gambar 3.8 : Tampak R. Pamer Utama

Analogi bangunan unit ini adalah Tari utuh yang dilakukan secara bersama-sama sebagai satu kesatuan yang utuh. Bagian ini merupakan klimaks dari keseluruhan pagelaran kesenian Reog Ponorogo. Hal ini di gambarkan sebagai satu gubahan massa yang menjadi pusat dari museum.

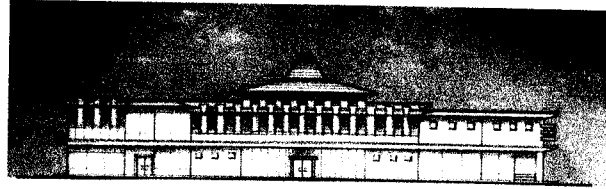
• Tampak R. Pamer Pendukung



Gambar 3.9 : Tampak R. Pamer Pendukung

Analogi unit bangunan ini adalah 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.

• Tampak R. Pengelola & Servis



Gambar 3.10 : Tampak R. Pengelola & Servis

Konsep unit ini dari analogi Tari Pujangganong yang memiliki karakter tokoh yang disiplin, bertanggung jawab dan selalu melaksanakan tugasnya sebagai RUANG STAFF dan PENGELOLA. Pada penerapan studio terdapat perubahan yaitu penambahan area servis pada basement.

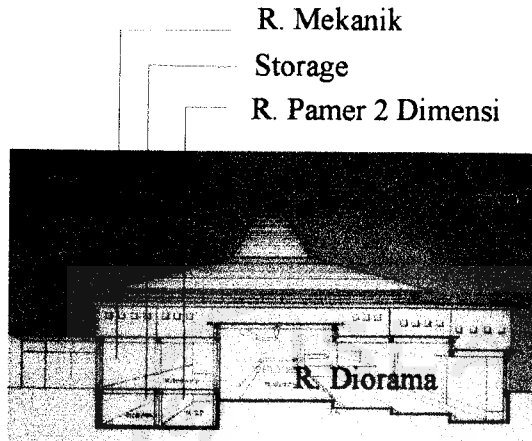
• Tampak Perpustakaan



Gambar 3.11 : Tampak Perpustakaan

Analogi dari unit bangunan ini adalah Tari Klana Sewandana yang memiliki karakter tokoh yang pandai dan selalu menimba ilmu pengetahuannya sebagai PERPUSTAKAAN. Pada lantai atas terdapat ruang diskusi sebagai sarana edukasi museum.

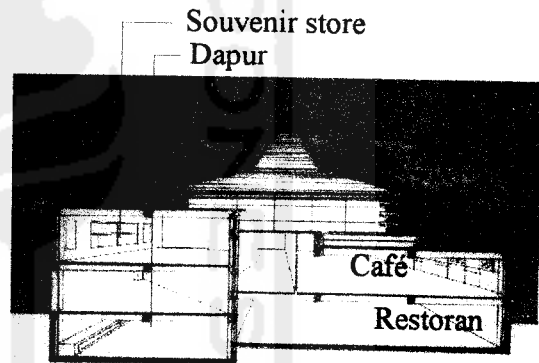
• POTONGAN



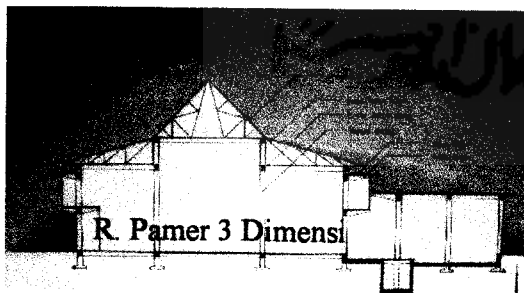
Ruang Diorama berada pada semi basement dimana sesuai dengan konsep ruangan ini mulai muncul dipermukaan tanah dan memasukkan cahaya dari luar.

Gambar 3.12 : Potongan Arsitektural A-A

Restoran berada pada semi basement sehingga mendapatkan pencahayaan alami.



Gambar 3.13 : Potongan Arsitektural B-B



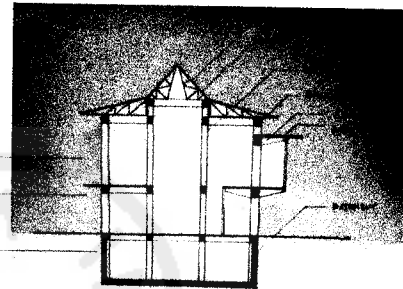
Pada ruang pameran 3 dimensi ruangan didukung balkon di atasnya sehingga pengunjung dapat menikmati patung lilin dari atas secara keseluruhan.

Gambar 3.14 : Potongan Ruang pameran utama

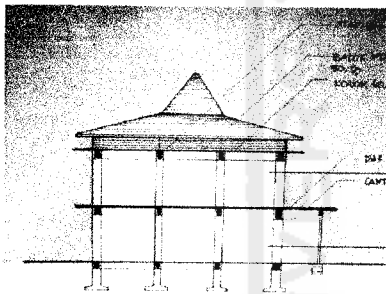
• POTONGAN

Lantai 1 dan 2 digunakan untuk pengelola sedangkan pada bassement digunakan untuk servis

Area Pengelola
Area Pengelola
Area Servis



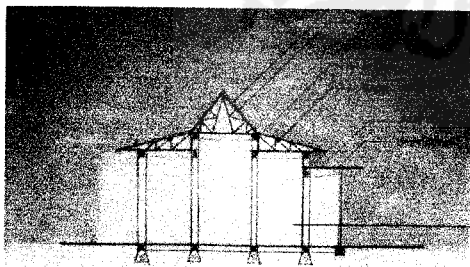
Gambar 3.15 : Potongan Servis & Pengelola



Ruang Diskusi
Perpustakaan

Pada lantai 2 digunakan untuk ruang diskusi sebagai pendukung konsep desain yang edukatif

Gambar 3.16 : Potongan Perpustakaan



Lobby / R. Informasi sebagai penerima utama (Entrance) sebelum menuju ke ruang pameran utama.

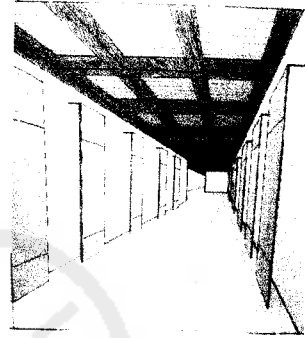
Lobby / R. Informasi

Gambar 3.17 : Potongan Lobby (Entrance)

• Suasana ruang

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 di atas 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

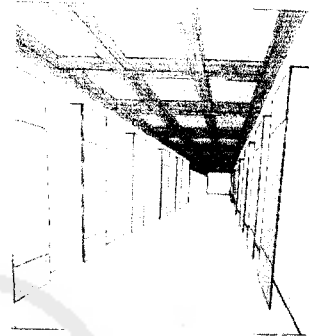
R. Simulasi

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

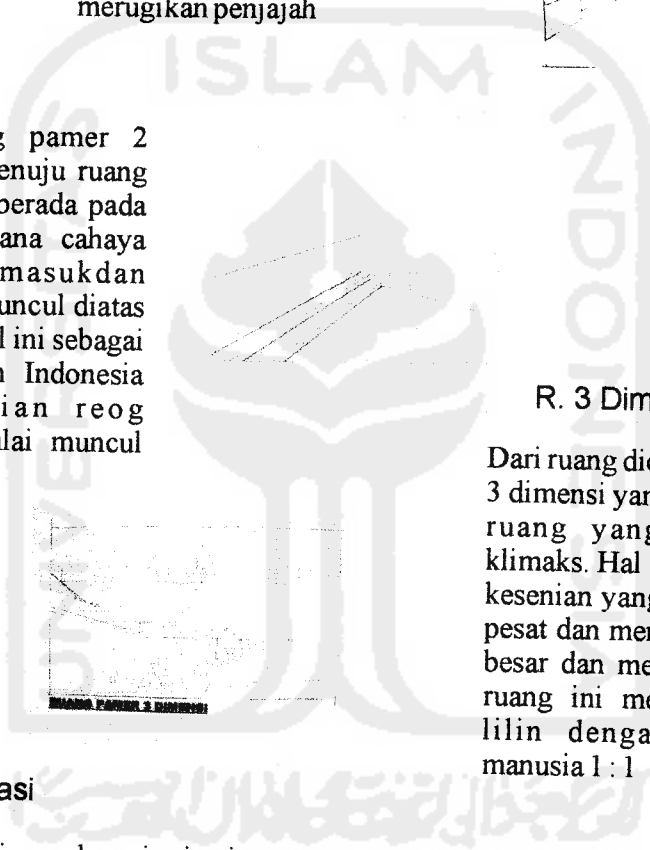
R. 2 Dimensi

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

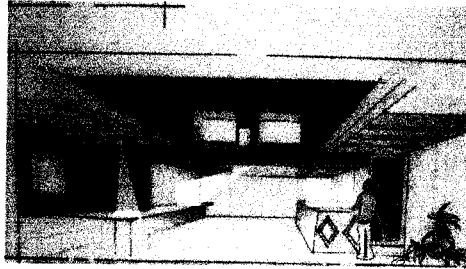
Dari ruang diorama menuju ruang 3 dimensi yang memiliki dimensi ruang yang besar sebagai klimaks. Hal ini menggambarkan kesenian yang terus berkembang pesat dan menjadi kesenian yang besar dan membanggakan. Pada ruang ini memamerkan patung lilin dengan perbandingan manusia 1 : 1

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.

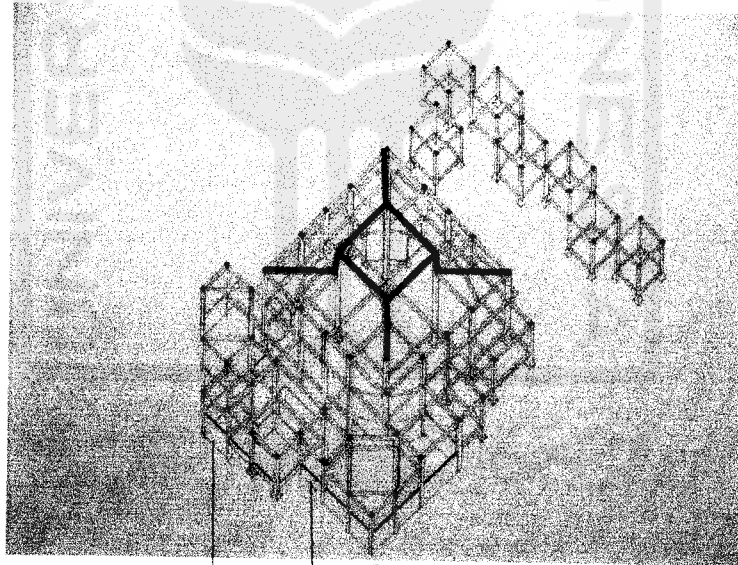
RUANG SIMULASI

R.PAMER PENDUKUNG



Suasana ruang pameran pada ruang pameran pendukung adalah dengan menampilkan detail dari masing-masing tokoh dalam kesenian reog mulai dari busana yang dikenakannya sampai dengan aksesoris yang melengkapinya.

• Suasana ruang



Balok penyangga
atap bucu

Bassement
Semi Bassement

Ruang pameran 2 dimensi berada pada bassement yang kemudian bertemu dengan ruang diorama yang berada pada semi bassement. Preseden atap rumah bucu yang hampir sama dengan atap joglo memakai tiang penyangga dari balok.