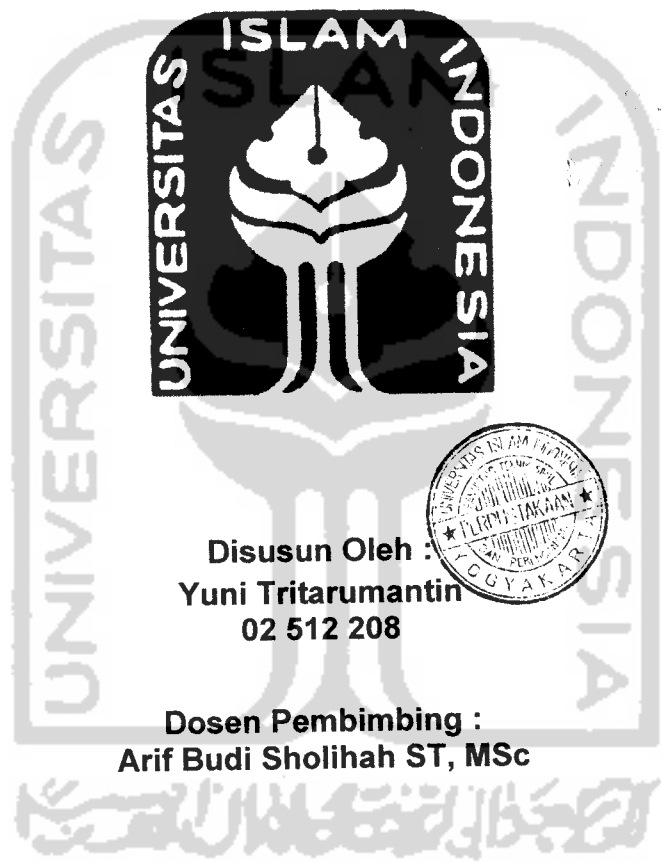


PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 20 - 11 - 07
NO. INV. : 2479
NO. INDIK. : 5100002479001
002479

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA
Perancangan Dengan Berbasis Arsitektur Vernakular

CERAMIC MUSEUM IN KASONGAN, YOGYAKARTA
Transformation Of Vernacular Architecture In Design



Disusun Oleh :
Yuni Tritarumantin
02 512 208

Dosen Pembimbing :
Arif Budi Sholihah ST, MSc

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA
Perancangan Dengan Berbasis Arsitektur Vernakular

CERAMIC MUSEUM IN KASONGAN, YOGYAKARTA
Transformation Of Vernacular Architecture In Design

Telah diseminarkan pada tanggal 5 Februari 2007

Disusun oleh :
Yuni Tritarumantin
02 512 208

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing


(Arif Budi Sholihah ST, MSc)

Diperiksa oleh:
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



(Ir Hastuti Saptorini, MA)

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan kenikmatan, keselamatan, kekuatan serta kesehatan sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. Shalawat dan salam tidak lupa saya haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya dan khalifah pejuang kalimah *haq* yang *istiqomah*.

Setelah enam bulan berlalu alhamdulillah tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Walaupun dengan segala keterbatasan saya berharap tulisan ini mampu menjadikan jembatan bagi saya untuk melangkah menuju kehidupan yang lebih realistis bukan sekedar teori saja.

Tugas akhir ini dapat terwujud berkat banyak pihak yang telah membantu, untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada :

1. **Ibu Arif Budi Sholihah ST, MSc**, selaku dosen pembimbing tugas akhir ini yang telah banyak membantu, membimbing dan setia mendengar 'kebingungan' saya. Terima kasih atas ilmunya, masukan serta kritikan, semoga semua yang telah ibu berikan menjadi ilmu yang bermanfaat bagi saya.
2. **Bapak Ir Yulianto Prawono Prihatmaji MSA**, selaku dosen penguji yang banyak sekali memberikan kritik membangun dan masukannya.
3. **Ibu Ir Hastuti Saptorini MA**, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII (*terima kasih atas informasi dan masukannya serta senyumanya*).
4. **Seluruh dosen jurusan Teknik Arsitektur** yang telah memberikan ilmunya selama hampir 4,5 tahun ini Pak Revi (terima kasih ilmu kritik dan komentarnya), Bu Inung, Bu Endy, Bu Etik, Bu Sugini, Bu Rini, Pak Hanif, Pak Arman, Pak Sigit, Pak Ilya, Pak Ifironi, Pak Munichy (*terima kasih wejangannya.....*) dan semuanya (*maap ga bisa disebutin semua....terima kasih pak-bu, I love you all*)

4.2. Pembahasan Arsitektural.....	6
5. Metode Pembahasan.....	6
5.1. Pengumpulan Data.....	6
5.2. Analisa.....	7
6. Keaslian Penulis	7
7. Kerangka Pola Pikir	9
8. Studi Kasus	10
8.1. Aichi Prefectural Ceramic Museum.....	10
8.2. The Shigaraki Ceramic Cultural Park.....	11
II. SPESIFIKASI PROYEK.....	12
1. Pengguna Bangunan (User)	12
2. Lokasi dan Site Proyek	12
III. TINJAUAN PUSTAKA.....	14
1. Museum.....	14
1.1. Pengertian Museum.....	14
1.2. Sejarah Museum Dunia	14
1.3. Sejarah Museum Indonesia	15
1.4. Fungsi dan Kegiatan Museum	16
1.5. Jenis Museum	18
1.6. Persyaratan Museum.....	19
1.7. Tinjauan dan Kegiatan Pameran	21
1.7.1. Jenis Pameran.....	21
1.7.2. Tata Letak Benda Pamer	22

1.7.3. Jenis Ruang Pamer	23
1.7.4. Teknik Pameran	23
2. Gerabah.....	25
2.1. Pengertian Gerabah atau Keramik.....	25
2.2. Jenis Keramik	25
2.3. Sejarah Keramik Indonesia	29
2.4. Sejarah Keramik Kasongan.....	30
2.5. Tradisi Keramik Kasongan.....	31
2.5.1. Karakteristik Keramik Kasongan.....	31
2.5.2. Teknik Pembuatan Keramik Kasongan.....	32
2.5.3. Tradisi Proses Pembuatan Keramik Kasongan	32
2.6. Perkembangan Keramik Kasongan	36
2.6.1. Perubahan Teknologi Produksi.....	36
2.6.2. Perubahan Dalam Desain	38
3. Arsitektur Vernakular	41
3.1. Pengertian.....	41
3.2. Rumah Tradisional Yogyakarta.....	42
3.3. Rumah Kasongan.....	46
3.4. Tungku Pembakaran dan Ruang Pajang	49
IV. ANALISA	53
1. Analisa Pemilihan Site	53
2. Analisa Tapak.....	53
2.1. Eksisting site	53

2.2. Akses dan Sirkulasi	54
2.3. Pencapaian Pengunjung	55
3. Analisa Pelaku dan Kegiatan	56
3.1. Pelaku Kegiatan	56
3.2. Materi Kegiatan	56
3.3. Analisa Karakteristik Kegiatan	57
4. Analisa Bangunan.....	61
4.1. Ruang Dalam	61
4.2. Komposisi Masa	62
4.3. Analisa Besaran Ruang.....	64
4.4. Analisa Persyaratan Teknis bangunan	72
4.5. Analisa Sistem Struktur	72
4.6. Analisa Penampilan Bangunan.....	73
V. KONSEP	74
1. Konsep Lokasi dan Site	74
2. Konsep Perencanaan Tapak.....	74
3. Konsep Bangunan	75
4. Konsep Fasad Bangunan	77
5. Konsep Teknis Bangunan.....	78
6. Konsep Struktur Bangunan	79
VI. LAPORAN PERANCANGAN	80
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Peta Kasongan.....	2
Gambar 1.2 : Site Museum	10
Gambar 1.3 : Studio Keramik.....	10
Gambar 1.4 : Ruang Pamer	11
Gambar 1.5 : Prespektif kawasan dan Exhibition Hall	11
Gambar 2.1 : Peta Kasongan.....	13
Gambar 3.1 : Alat putar.....	32
Gambar 3.2 : Tampilan keramik kasongan tahun1960-an	38
Gambar 3.3 : Tampilan keramik kasongan tahun1970-an	39
Gambar 3.4 : Tampilan keramik kasongan tahun1980-an	40
Gambar 3.5 : Tampilan keramik kasongan tahun1990-an	41
Gambar 3.6 : Tipe Atap Panggangpe	42
Gambar 3.7 : Tipe Rumah Kampung	43
Gambar 3.8 : Tipe Rumah Limasan	44
Gambar 3.9 : Tipe Rumah Joglo	45
Gambar 3.10 : Rumah Kampung di Kasongan	46
Gambar 3.11 : Rumah Cere Gancet	47
Gambar 3.12 : Rumah Cere Gancet Pancasan	47
Gambar 3.13 : Rumah Limasan	48
Gambar 3.14 : Denah Rumah Serotong	48

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN YOGYAKARTA

Perancangan Dengan Berbasis Arsitektur Vernakular

CERAMIC MUSEUM IN KASONGAN, YOGYAKARTA

Transformation Of Vernacular Architecture In Design

ABSTRAK

Oleh : Yuni Tritarumantin (02 512 208)
Dosen Pembimbing : Arif Budi Shalihah ST, MSc

Kerajinan gerabah di Daerah Istimewa Yogyakarta dewasa ini berkembang sangat cepat dan menunjukkan pertumbuhan yang sangat besar. Meskipun nama Kasongan hanyalah nama sebuah kampung kecil yang terletak di Kelurahan Kasihan Bantul Yogyakarta, namun nama Kasongan sudah mendunia. Melalui hasil kerajinan tradisional dari Kampung Kasongan ini pula, sedikit demi sedikit tingkat ekonomi masyarakatnya berhasil meningkat. Saat ini Kampung Kasongan sudah dikenal sebagai kawasan desa wisata potensial di Provinsi Yogyakarta. Meskipun telah digoncang gempa beberapa waktu lalu, tapi potensi wisata akan tetap menjadi salah satu pilihan wisata yang pantas diperhitungkan.

Untuk mendukung potensi yang ada, perlu wadah yang bisa mendukung sehingga ketertarikan pelancong semakin tinggi. Maka perancang mengangkat sebuah tema museum gerabah sebagai pilihan wisata pendidikan dan rekreasi dengan berbasis arsitektur vernakular. Permasalahan yang diangkat yaitu dengan mengembangkan konsep bentuk-bentuk arsitektur lokal. Tujuan yang ingin dicapai adalah merancang bangunan museum gerabah yang memiliki daya tarik lebih bagi wisatawan yang ramah lingkungan, alami dan rekreatif dengan tetap mengangkat arsitektur lokal.

Metoda polapikir yang digunakan dengan mengumpulkan data-data yang sesuai dengan pokok permasalahan dan menganalisis berdasarkan teori yang ada serta faktor terkait didalamnya. Sehingga dari analisis data dapat ditarik kesimpulan dimana kesimpulan tersebut dijadikan dasar pemikiran dalam perancangan dan perencanaan.

Pemecahan masalah yang digunakan adalah dengan menganalisis terhadap arsitektur lokal, komposisi bentuk, kondisi tapak, kesatuan site dan yang lainnya yang berkaitan dengan teori. Menganalisis kegiatan, melakukan penzoningan dari gubahan masa. Analisis yang dilakukan nantinya akan menjadi konsep pemecahan yang akan diciptakan untuk menciptakan suasana khas Kasongan.



I. LATAR BELAKANG

1. Latar Belakang Permasalahan

1.1 Perkembangan Pariwisata di DIY

Kehidupan Yogja yang nampak suram beberapa waktu lalu, kini mulai menggeliat kembali. Peristiwa gempa bumi dasyat yang mengguncang kota budaya ini memang telah berlalu. Pariwisata kota mulai bangkit dan berbenah diri.

Kota Yogyakarta tetap potensial untuk menarik wisatawan, baik domestik ataupun mancanegara, hal ini terlihat dari semakin berkembangnya potensi-potensi wisata yang dikelola untuk mendukung perkembangan daerah wisata. Berbagai macam potensi wisata yang dimiliki diantaranya potensi wisata sejarah, potensi wisata budaya dan wisata alam mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan pariwisata di daerah Yogyakarta ini.

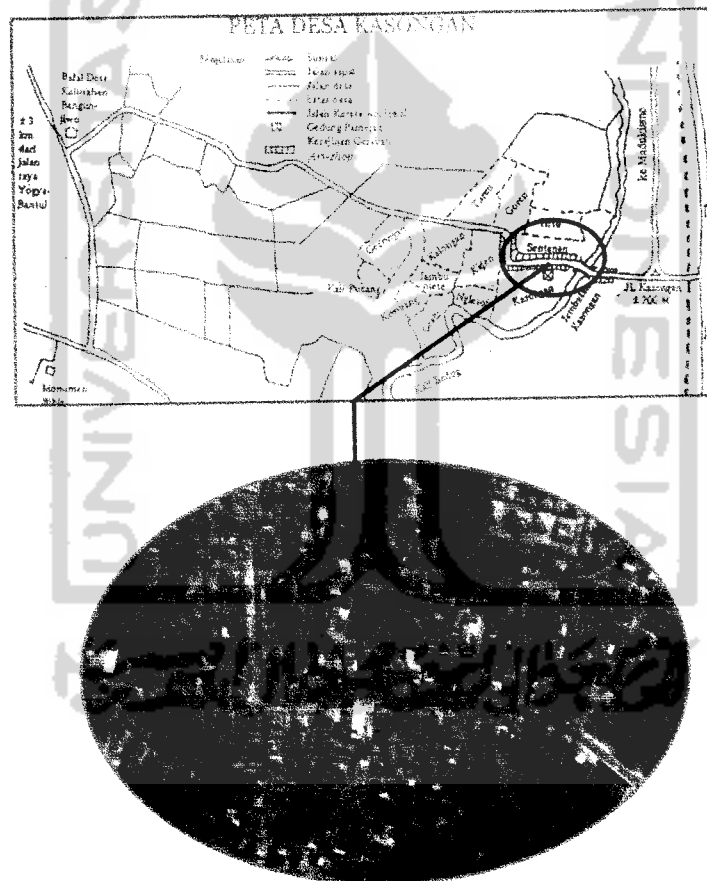
Objek-objek wisata yang ada di Yogyakarta masih tetap menarik untuk disimak dan dinikmati. Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta berusaha keras untuk kembali memulihkan pariwisata seperti semula bahkan lebih baik lagi, antara lain dengan mengembangkan objek wisata desa Kasongan sebagai desa pengrajin gerabah yang sudah mempunyai pasar baik didalam negeri maupun mancanegara.

1.2 Potensi Kerajinan Kasongan.

Kerajinan di Kabupaten Bantul memiliki peran yang besar, tidak saja dalam penyerapan tenaga kerja yang mencapai lebih dari 60 ribu orang, tetapi juga karena perannya dalam mendukung sektor-sektor lainnya, seperti: pariwisata, perdagangan, perindustrian dan sebagainya. Peran industri kerajinan sangat dirasakan dalam tata kehidupan masyarakat lantaran sebarannya yang hampir merata di seluruh wilayah. Lebih dari

itu, sekitar 60% dari total ekspor kerajinan di DIY diproduksi pengrajin Bantul.¹

Keunikan perajin Bantul adalah keahlian yang diperoleh secara turun temurun dan para perajin tradisional yang tinggal di sebuah dusun/desa biasanya memiliki keahlian memproduksi karya kerajinan yang sejenis. Dengan banyaknya warga yang bergelut di kerajinan yang sejenis, dalam perkembangannya desa tersebut menjadi pusat atau sentra suatu produk kerajinan. Para pembeli dan pecinta karya seni tradisional selain bisa memilih berbagai alternatif produk dari perajin yang berbeda sekaligus berwisata menikmati alam atau keunikan desa setempat dan juga bisa melihat proses pembuatan sebuah karya kerajinan.



Gambar 1.1 : Peta Kasongan
Sumber : Bedjo Haryono(1995-1996)

¹ www.kompas.com

Dusun "Kasongan" terletak di Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, sekitar 4 kilometer ke arah utara Kota Bantul berjarak dan sekitar 7 km dari kota Yogyakarta. Potensi kawasan wisata Kerajinan gerabah di Daerah Istimewa Yogyakarta mulai menggeliat setelah beberapa waktu lumpuh total karna gempa. Namun fakta keterpurukan akan tergantikan dengan kembalinya desa wisata dengan kekhasannya dalam produksi gerabahnya.

Sejarah kerajinan gerabah ini dulunya hanya sebatas pada pembuatan perlengkapan dapur seperti tungku, kwali, gentong, dan alat rumah tangga lainnya. Setelah melalui berbagai pembinaan yang dilakukan oleh Pemerintah dan Swasta bahkan para seniman maka mulai berkembanglah industri gerabah di Yogyakarta. Pertumbuhan ini bukan hanya pada jumlah pengusaha tetapi juga pertumbuhan strata pengusaha dan pertumbuhan sentra industri gerabah di Yogyakarta.

Lewat hasil kerajinan tradisional desa Kasongan, sedikit demi sedikit tingkat ekonomi masyarakatnya berhasil terangkat ke permukaan. Tidak hanya itu, Kampung Kasongan sudah dikenal sebagai kawasan desa wisata potensial di Provinsi Yogyakarta.

1.3 Kasongan Pasca Gempa

Peristiwa gempa yang telah terjadi pada sabtu pagi 27 mei 2006 sempat membuat desa wisata Kasongan terpuruk. Peristiwa gempa telah menghancurkan 80% kerusakan bangunan permukiman, galeri dan bengkel-bengkel produksi gerabah dan keramik dan 90% bangunan galeri yang terdapat di sepanjang jalur utama roboh.² Namun peristiwa tersebut tidak terus mematikan sektor pariwisata di Bantul, desa wisata Kasongan kini sudah mulai bangkit dan menggeliat kembali.

² Java Media Tourism Crisis Center (JM-TCC), 22 Juni 2006

Saat ini pembangunan kembali rumah-rumah penduduk sudah dimulai, baik dari dana pribadi maupun sumbangan dari berbagai sumber. Pembangunan rumah-rumah dilaksanakan secepat mungkin karena kebutuhan rumah tinggal yang mendesak yang akibatnya pembangunan rumah-rumah tersebut tidak lagi berdasarkan tradisi mereka sebelumnya.

Selain karena gempa, mulai pudarnya kekhasan rumah kasongan juga karena peningkatan ekonomi yang membuat tiap keluarga membuat rumah dengan berbagai tipe yang lain dari sebelumnya. Rumah tipe kampung yang paling banyak digunakan pada awal sejarah mulai terganti dengan rumah tipe baru seperti serontong, atau dengan pernacangan sendiri. Padahal Kasongan sebagai desa yang dijadikan desa wisata industri sangat perlu dipertahankan kekhasannya selain untuk mempertahankan tradisi juga bisa sebagai daya dukung sebagai desa wisata.

1.4 Pentingnya Museum Gerabah

Diantara warisan tradisi yang terancam punah adalah gerabah, kemajuan teknologi produk berbagai benda plastik dan logam secara besar-besaran telah menggantikan fungsi gerabah dalam kehidupan masyarakat. Padahal berdasarkan penelitian diketahui gerabah memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat³.

Gerabah Kasongan yang keberadaannya dimulai sudah sejak awal desa itu ada, mempunyai peranan penting baik sebagai industri kecil yang dapat berkembang dan menembus pasar luar negeri ataupun sebagai bagian dari kehidupan masyarakat.

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa museum gerabah sangat penting sebagai lembaga penyelamat aset bangsa juga sebagai sarana pendidikan bagi generasi sekarang dan generasi yang akan datang. Museum gerabah yang merupakan wadah untuk memelihara,

³ Wardiman Djojonegoro dalam kompas, 28 April 1997

menyelidiki, memperbanyak kumpulan objek peninggalan sejarah gerabah akan menjadi sarana untuk meningkatkan sektor pariwisata Bantul terutama Kasongan.

Museum ini menjadi salah satu pilihan para pelancong untuk menjadikan sarana pembelajaran dan rekreasi untuk menikmati seni gerabah. Fasilitas pendukung akan dijadikan daya tarik yang tidak akan menyinggalkan ciri khas desa Kasongan itu sendiri. Penataan ruang luar dan dalam, landskape, penggunaan ornamen dan sirkulasi menjadi point-point untuk mewujudkannya. Suasana yang kental dengan nuansa gerabah dan rekreatif serta ramah dengan lingkungan akan memberikan pengalaman tersendiri bagi penikmat seni dan susana di desa Kasongan.

2. Permasalahan

2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang museum gerabah yang sesuai dengan karakteristik kawasan Kasongan serta fasilitas yang juga berfungsi sebagai pengikat potensi yang ada di desa Kasongan.

2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang museum gerabah dengan mengangkat arsitektur vernakuler sebagai dasar perancangan baik dari tata ruang dalam maupun ruang luar.

3. Tujuan dan Sasaran

3.1 Tujuan

Merancang museum gerabah yang berfungsi untuk melestarikan, mencatat dan meneliti peninggalan sejarah gerabah dengan perancangan yang berbasis arsitektur vernakular sehingga menciptakan suasana khas Kasongan.

3.2 Sasaran

- Mengumpulkan informasi mengenai museum, arsitektur vernakuler dan gerabah di kasongan.
- Mempelajari aktifitas museum dan aktifitas pembuatan gerabah.
- Mempelajari arsitektur vernakular kasongan
- Mempelajari fasilitas pendukung sebuah museum
- Mengetahui kebutuhan ruang sebuah museum dan besaran ruang untuk aktifitas pembuatan gerabah.
- Penataan ruang luar yang dapat mendukung fungsi bangunan seperti sirkulasi kendaraan, area parkir, dan taman.

4. Lingkup Pembahasan

4.1 Pembahasan Non Arsitektural

Meliputi kegiatan dan pelaku kegiatan pada fungsi bangunan museum yang berperan sebagai aktivitas utama.

4.2 Pembahasan Arsitektural

- Kajian mengenai museum
- Kajian mengenai gerabah di kasongan.
- Kajian mengenai arsitektur vernakular kasongan.
- Kajian mengenai desain dan tata ruang bangunan yang mampu mewadahi fungsí-fungsí yang ada.
- Kajian mengenai elemen pembentuk ruang yang dapat menciptakan suasana yang nyaman pada area sirkulasi dan ruang publik.

5. Metode Pembahasan

5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

- Studi lapangan atau observasi langsung di lokasi di desa Kasongan, tujuannya untuk mendapatkan data-data lapangan, baik mengenai gerabah maupun arsitektur bangunan.
- Studi literatur dari buku-buku, jurnal ataupun internet yang berhubungan dengan museum, gerabah dan konsep bangunan yang menggunakan arsitektur vernakular.
- Diskusi/Wawancara pada pihak-pihak di Kasongan ataupun dari instansi yang terkait.

Semua data yang diperoleh dikompilasikan yang pada tahap selanjutnya dianalisis dan diteruskan dengan perumusan masalah dan penyusunan konsep.

5.2 Analisa

Analisa dilakukan untuk memperoleh pendekatan konsep perencanaan dan perancangan Museum Gerabah dengan arsitektur vernakular sehingga tujuan perencanaan dapat tercapai.

6. Keaslian Penulis

- Museum Keris Di Yogyakarta

Oleh Firdaus Abdillah (98512218)

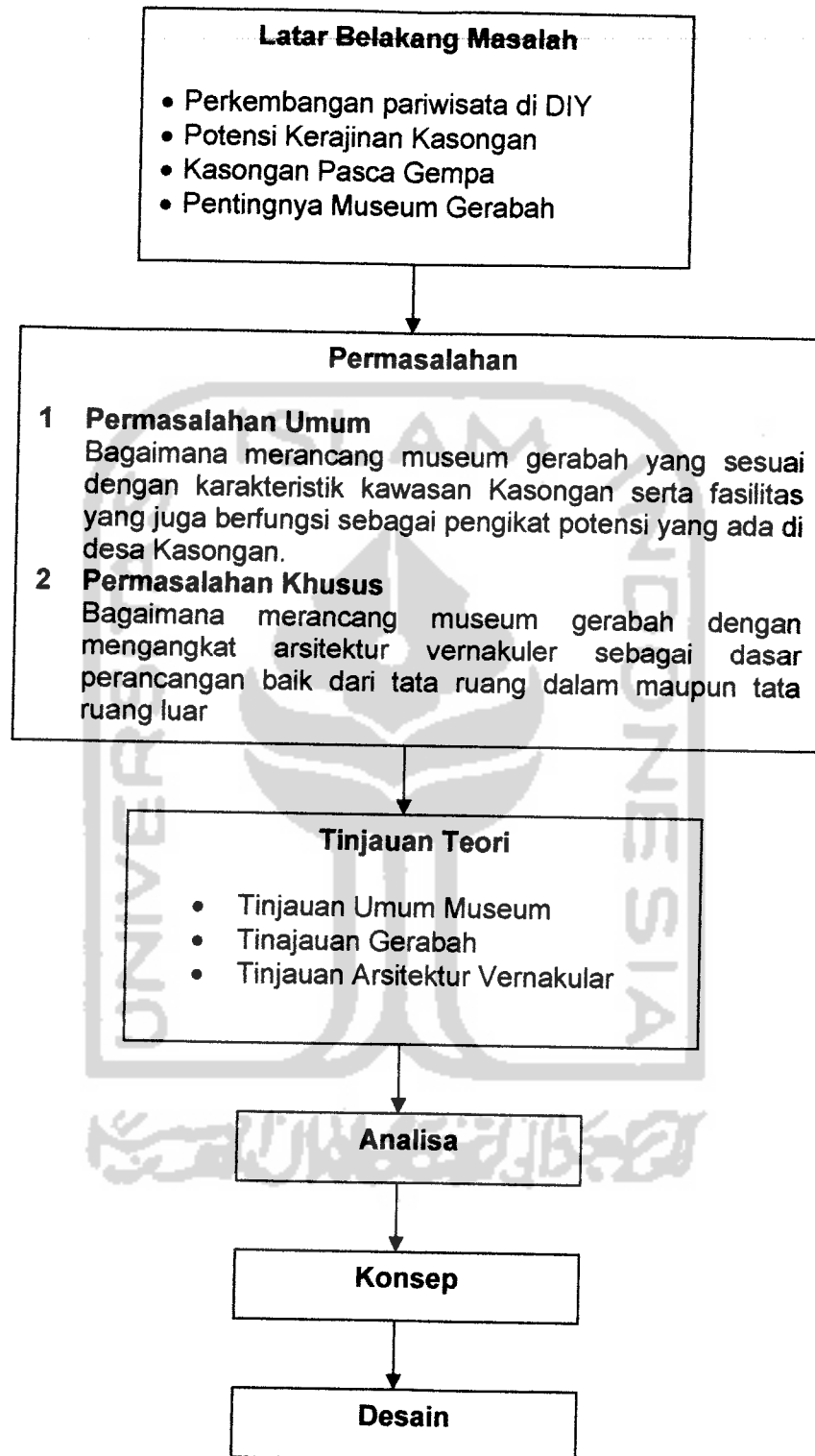
Permasalahan : Mewujudkan bangunan museum keris yang memberikan ketegasan pada proses pemahaman keris serta bagaimana menyajikan bangunan baru yang adaptif terhadap bangunan konservasi.
(penekanan pada citra bangunan sebagai hasil transformasi karakteristik keris).

Persamaan : Merancang sebuah museum.

Perbedaan : Objek yang diwadahi.

- **Museum Budaya Melayu**
Oleh Indra Setiawan Syamsi (00512188)
Permasalahan : Merancang museum budaya melayu dengan menata ruang-ruang serta kelengkapan dan sistem aktifitas sehingga dapat terselenggara secara efektif yang diungkapkan melalui transformasi tipologi rumah melayu.
Persamaan : Merancang sebuah meseum.
Perbedaan : Objek yang diwadahi.
- **Museum Arkeologi Prasejarah Trinil**
Oleh Eko Purnomo (95340050)
Permasalahan : Merancang museum dengan transformasi citra ekologis prasejarah Trinil.
Persamaan : Merancang sebuah museum.
Perbedaan : Objek yang diwadahi.
- **Galeri Seni Gerabah Di Desa Kasongan Yogyakarta**
Oleh Hana Nuraji (953400442)
Permasalahan : Merancang ruang galeri seni yang mampu mendukung kegiatan pameran, promosi dan pemasaran.
Persamaan : Site berada di Kasongan.
Perbedaan : Penekanan pada konsep sirkulasi untuk menunjang pameran, promosi dan pemasaran.
- **Studi perilaku Penghuni, Pengrajin Dan Pengunjung Sebagai Dasar Perancangan Tataruang Rumah Industri Gerabah**
Oleh Zulfiana (99512160)
Permasalahan : Penelitian untuk mendapatkan perancangan tataruang rumah industri gerabah yang ideal.
Persamaan : Dilakukan di daerah Kasongan.
Perbedaan : Penelitian pola sirkulasi dan kegiatan.

7. Kerangka Pola Pikir



8. Studi Kasus

8.1 Aichi Prefectural Ceramic Museum

Museum ini berada di Jepang yang telah didirikan sejak tahun 1978 dibarat daya Sanaga yang digunakan untuk melestarikan material hasil temuan pembakaran tua Sanage dan untuk acuan referensi. Lokasi museum tidak hanya tempat ditemukannya pembakaran Sanaga tapi juga Seto dan Tokoname yang merupakan tempat produksi keramik pada jaman prasejarah. Selain itu juga lokasi merupakan daerah industri keramik yang masih menjadi paling aktif di Jepang.

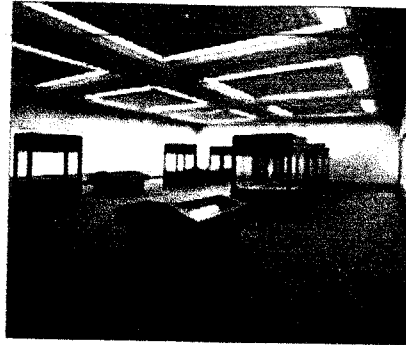


Gambar 1.2 : Site Museum
Sumber : Internet (agustus 2006)

Di Museum ini terdapat fasilitas studio yang bisa digunakan pengunjung untuk mencoba membuat keramik, merasakan bagaimana membuat dan menghasilkan produk keramik sendiri atau dibantu instruktur.



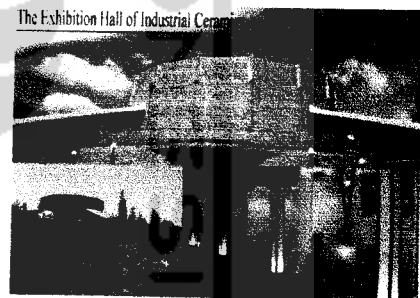
Gambar 1.3 : Studio Keramik
Sumber : Internet (agustus 2006)



Gambar 1.4 : Ruang Pamer
Sumber : Internet (agustus 2006)

1.8.2 The Shigaraki Ceramic Cultural Park

Didirikan pada tahun 1990 di Jepang dengan tujuan untuk menyediakan wadah untuk aktifitas yang berhubungan dengan keramik.



Gambar 1.5 : Prespektif kawasan dan Exhibition Hall
Sumber : Internet (agustus 2006)

Sigaraki ini terdiri dari 3 fasilitas utama yaitu : Museum Keramik Kontemporer dimana tren keramik dunia yang terbaik produksi lokal dipamerkan, Exhibition Hall yang digunakan untuk memamerkan produksi dari Shigaraki-yaki dan The Institute of Ceramic Studies yang berperan memberikan pendidikan mengenai keramik.

II. SPESIFIKASI PROYEK

1. Pengguna Bangunan (User)

Pengguna bangunan dibagi menjadi 3, yaitu :

➤ **Pengunjung.**

Pengunjung yang datang baik perorangan maupun rombongan, pelajar atau masyarakat umum.

➤ **Pelaku Pelengkap**

Pegawai yang berhubungan langsung dengan pengunjung dan pengrajin yang menggunakan fasilitas museum.

➤ **Pengelola.**

Pengelola dibagi menjadi:

- Pegawai administrasi
- Ilmuan
- Servis
- Pegawai fungsi pendukung museum

2. Lokasi dan Site Proyek

➤ **Lokasi**

Lokasi Museum Gerabah terletak di sekitar Kasongan, sekitar 4 km dari Bantul dan 7 km dari kota Yogyakarta, yang mempunyai batas sebagai berikut :

Sebelah Barat : Berbatasan dengan Dusun Gedongan

Sebelah Timur : Berbatasan dengan Jalan Bantul

Sebelah Utara : Berbatasan dengan Area Persawahan

Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Area Persawahan

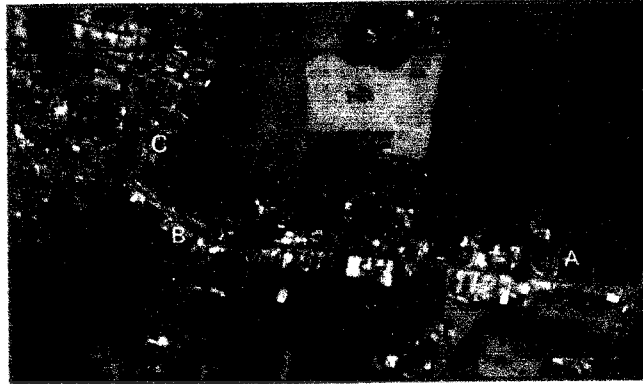
➤ **Site Proyek.**

Ada beberapa alternatif site yang menjadi pertimbangan, yaitu :

A. Berada didekat gapura Kasongan, site diluar dusun Kasongan tapi dalam jalar jalan menuju Kasongan.

B. Berada di area sebelah timur jembatan dan selatan jalan.

C. Berada dibarat jembatan



Gambar 2.1 : Peta Kasongan
 Sumber : www.googleearth.com (agustus 2006)

Site	A	B	C
Luas Lahan	+1	+2	-1
Kemudahan Pencapaian	+2	-1	-1
Karakteristik sekitar lahan	+1	+1	+1

Tabel 2.1 : Pemilihan site
 Sumber : Penulis

Lokasi site terpilih yaitu di site A, Berada didekat gapura Kasongan, site diluar dusun Kasongan tapi dalam jalar jalan menuju Kasongan. Luas lahan mencukupi sekitar 7000m², serta karakteristik site sekitar sudah dekat dengan showroom-showroom sehingga karakter museum gerabah masih terasa.

III. TINJAUAN PUSTAKA

1. Museum

1.1 Pengertian Museum

- ❖ Kata museum berasal dari kata *muze* yang oleh orang-orang Yunani klasik diartikan sebagai kumpulan sembilan dewi perlambang ilmu dan kesenian⁴.
- ❖ Menurut International Council of Museum (ICOM) tahun 1993, Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya⁵.
- ❖ Menurut sir John Fordyce (Direktur British Museum), museum adalah sebagian badan tetap yang yang memelihara kenyataan dengan kata lain memamerkan benda-benda selama kebenaran itu tergantung bukti-bukti yang berupa benda⁶.
- ❖ Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Sk Mendikbud No.092/0/1973 menegaskan lagi bahwa museum adalah lembaga untuk menyelenggarakan pengumpulan (*collecting*), pengawetan (*preservating*), penyajian (*exhibiting*), perawatan (*recording*), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan pendidikan kulturil tentang budaya yang bernilai budaya dan ilmiah⁷.

1.2 Sejarah Museum Dunia⁸.

Manusia mempunyai naluri alamiah yaitu "naluri untuk melakukan pengumpulan (*collecting instinct*)". Sejak 85.000 tahun yang silam

⁴ Sutarga, Amir.Moh. Drs. *Pedoman Penyelenggaraan Dan Pengelolaan Museum*. Dep P&K
⁵ Timothy Ambrose dan Crispin Paine. (1993). *Museum Basics*. London
⁶ Mohammad Sabran.(2004) L KP UII
⁷ Mohammad Sabran.(2004) L KP UII
⁸ Dep Pendidikan Nasional. (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta

diketahui manusia sudah merupakan tukang himpun terbukti oleh hasil penelitian para arkeolog dalam gua-gua di Eropa. Koleksi-koleksinya merupakan penyajian pertama yang disebut "Curio Cabinet" dan merupakan yang paling tua. Name Curio Cabinet dipakai sebagai nama museum dalam sejarahnya pertama.

Pada abad ke 5 SM yaitu di daerah Mesir dan sekitarnya museum merupakan kamar-kamar khasanah raja, bangsawan, dan hartawan. Perkembangan meningkat pada jaman pertengahan dimana yang disebut museum adalah koleksi-koleksi milik pangeran, para bangsawan para pelindung dan pencinta seni budaya yang kaya raya dan makmur serta para pencinta ilmu pengetahuan. Museum sebagai kumpulan ilmu pengetahuan dalam bentuk karya tulis sarjana. Hal ini terjadi di jaman ensiklopedis. Jaman sesudah renaissance di Eropa barat ditandai oleh kegiatan orang-orang untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan.

The British History Museum di New York menandai perkembangan museum yang maju pesat pada tahun 1870, kemudian lingkup museum menjadi lebih luas yaitu menjadi suatu lembaga yang melayani masyarakat melalui pameran koleksi benda seni yang bernilai budaya. Pada tahun 1970-an timbul kecenderungan museum sebagai pusat budaya masyarakat dengan peningkatan pengunjung terutama di Eropa. Seperti misalnya Museum British di Inggris (1983) benar-benar berfungsi sebagai bangunan politik.

1.3 Sejarah Museum Indonesia⁹

Indonesia mempunyai sejarah kegiatan ilmu dan kesenian lebih tua dari negara-negara lain di Asia Tenggara. Hal ini berkaitan dengan sejarah jaman kolonialisme dan imperialisme. Tokoh-tokoh V.O.C di Hindia Timur (istilah dulu untuk Indonesia), pada tahun 1778, telah

⁹ Dep Pendidikan Nasional. (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta



mendirikan Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenscappe di Batavia (sekarang Jakarta) dan ternyata maju pesat.

Museum Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen yang kini dikenal dengan nama Museum Pusat atau Museum Gedung Gajah adalah museum yang tertua di Indonesia. Pada tahun 1662 di Indonesia pernah didirikan sebuah museum oleh Rumphius, namun museum itu lenyap sekarang tinggal namanya saja.

Museum-museum lain yang berdiri pada abad 20-an adalah museum Aceh yang didirikan pada masa pemerintahan Hindia Belanda dan diresmikan oleh Gubernur Sipil dan Militer Aceh Jenderal H.M.A Swat pada tahun 1915. Pada tahun 1922 seorang warga Surabaya keturunan Jerman bernama Von Feber merintis sebuah museum yang diberi nama Stedelijk Historish Museum Surabaya, yang kini menjadi museum Mpu Tantular di Surabaya. Di Denpasar tahun 1932 telah diresmikan pula sebuah museum dengan nama Bali museum. Selain beberapa museum tersebut, di Yogyakarta sejak tahun 1924 telah dirintis pendirian sebuah museum oleh Java institute. Pada tahun 1935 museum tersebut didirikan dan diresmikan museum Sonobudoyo. Setelah proklamasi kemerdekaan, museum-museum Indonesia terus bermunculan.

1.4 Fungsi dan Kegiatan Museum

Tugas museum adalah mengumpulkan, merawat, mencatat dan meneliti, memamerkan dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Adapun fungsi museum adalah ¹⁰:

- Wadah pameran sebagai sumber informasi dan study
- Wadah konservasi dan preservasi
- Wadah kegiatan penelitian dan pendidikan
- Wadah rekreasi pendidikan

¹⁰ Dep Pendidikan Nasional. (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta



Karakteristik kegiatan museum merupakan penjabaran dari fungsi museum yaitu :

1) Kegiatan Pameran

Merupakan kegiatan pengamatan pengunjung terhadap benda-benda koleksi, diharapkan akan timbul minat dan apresiasi positif terhadap sejarah arsitektur. Kegiatan pameran ini bersifat komunikatif dan edukatif.

2) Kegiatan Konservasi dan Preservasi

Merupakan usaha perawatan terhadap benda-benda koleksi yang terdiri dari kegiatan :

1. Registrasi benda koleksi
2. Penelitian benda koleksi oleh para kurator
3. Dokumentasi

3) Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian oleh para ahli yang menekuni dalam rangka pengembangan benda koleksi ataupun identifikasi benda koleksi baru.

4) Kegiatan Rekreasi

Kegiatan masyarakat umum untuk menikmati dan memahami benda koleksi tanpa harus mengalami kejenuhan dan kelelahan sehingga diharapkan akan terjadi interaksi antar pengunjung.

Sembilan Fungsi Museum menurut ICOM, yaitu :

- Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
- Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- Konservasi dan Preservasi.
- Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum.
- Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
- Visualisasi warisan alam dan budaya.
- Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.

- Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

1.5 Jenis Museum

Jenis museum bermacam-macam dan dapat ditinjau dari berbagai segi. Yang paling sering ditinjau adalah dari segi koleksi. Menurut jenis koleksi dapat dibagi menjadi dua yaitu¹¹ :

- **Museum Umum**

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

- **Museum Khusus**

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

Menurut Kedudukannya museum dapat dibagi menjadi 3 yaitu¹² :

1. **Museum Nasional**

Adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

2. **Museum Propinsi**

Adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum itu berada.

¹¹ Dep Pendidikan Nasional. (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta

¹² ----- (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta

3. Museum Lokal

Adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

Menurut Penyelenggaranya museum dapat dibagi menjadi 2 yaitu¹³ :

a. Museum Pemerintah

Adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh Pemerintah, museum ini dapat dibagi lagi menjadi museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat dan yang dikelola oleh Pemerintah Daerah.

b. Museum Swasta

Adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pihak swasta.

Museum gerabah ini termasuk jenis museum khusus dan museum lokal, yang pengelolaannya dipegang oleh pemerintah daerah/ kecamatan.

1.6 Persyaratan Museum¹⁴.

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan adalah :

a. Persyaratan Lokasi Museum

1. Lokasi museum harus strategis. Strategis disini tidak berarti harus berada dipusat kota atau pusat keramaian kota, melainkan tempat yang mudah dijangkau oleh umum.
2. Lokasi museum harus sehat. Yang dimaksud lokasi yang sehat adalah :
 - Lokasi bukan terletak didaerah industri yang banayk pengotoran udara.
 - Bukan daerah yang tanahnya berlumpur/tanah rawa atau tanah berpasir. Elemen-elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu

¹³ Dep Pendidikan Nasional. (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta

¹⁴ -----(2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta

diantaranya kelembaban udara setidaknya-tidaknnya harus terkontrol mencapai kenetralan yaitu antara 55 sampai 65 persen.

b. Persyaratan Bangunan

1. Syarat-syarat umum :

a. Bangunan dikelompokan dan dipisahkan menurut :

- Fungsi dan aktifitasnya.
- Ketenangan dan keramaian.
- Keamanan.

b. Pintu masuk utama (main entrance) adalah untuk pengunjung museum.

c. Pintu masuk khusus (service entrance) untuk lalulintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.

d. Area publik/umum terdiri dari :

- Bangunan utama (pameran tetap dan pameran kontemporer).
- Auditorium ; Keamanan/Pos jaga, Giftshop dan Kafetarian, Ticketbox dan Penitipan barang, Lobby/Ruang istirahat, Toilet, Taman dan Tempat Parkir.

e. Area semi publik terdiri dari :

Bangunan administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat)

f. Area Private terdiri dari :

- Laboraturium konservasi
- Studio preparasi
- Storage dan ruang studi koleksi.

2. Syarat-syarat Khusus :

a. Bangunan Utama (Pameran Tetap dan Pameran Temporer), harus :

- Dapat memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan.

- Mudah dicapai baik dari luar maupun dari dalam.
 - Merupakan bangunan penerima yang memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung museum.
 - Mempunyai sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami (cuaca dan lain-lain) maupun dari segi kriminalitas dan pencurian.
- b. Bangunan Auditorium harus :
- Mudah dicapai oleh umum
 - Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, ceramah.
- c. Bangunan Khusus terdiri dari : Laboratorium konservasi, Studi preparasi, Storage, dan Studi Koleksi. Bangunan khusus ini harus :
- Terletak pada daerah tenang
 - Mempunyai pintu masuk khusus
 - Mempunyai system keamanan yang baik
- d. Bangunan Administrasi harus :
- Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun bangunan-bangunan lain.
 - Mempunyai pintu masuk khusus.

1.7 Tinjauan Kegiatan Pameran

1.7.1 Jenis Pameran¹⁵

Pengertian Pameran adalah satu atau lebih koleksi dimuseum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang koleksi-koleksi tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung museum.

Berdasarkan pengertian dan jangka waktu pelaksanaan pameran-pameran dimuseum dibagi menjadi 2 jenis :

¹⁵ -----(2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta

- Pameran Tetap
Pameran yang dilaksanakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun.
- Pameran Temporer
Dibagi lagi menjadi 2 yaitu :
 1. Pameran Khusus
Pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu yaitu satu minggu sampai satu tahun dengan mengambil tema tertentu.
 2. Pameran Keliling
Merupakan pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu dan dengan tema tertentu pula. Pameran ini bertujuan untuk memperkenalkan koleksi kepada masyarakat diluar lokasi museum.

1.7.2 Tata Letak Benda Pamer

- Sistem ruang terbuka, yaitu objek diletakan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan dimensi untuk objek besar.
- Sistem Diaroma, digunakan untuk objek sederhana bisa diletakkan ditepi ruangan, menggambarkan adegan suatu cerita dimana lingkungannya dicerminkan dengan suasana buatan.
- Sistem Vitrin, disajikan dalam bentuk 3 dimensi dan ditutup kotak kaca.
- Sistem Panel, ditempel didinding
- Sistem Slide atau Film, menonjolkan objek disertai dengan film.

1.7.3 Jenis Ruang Pamer¹⁶

- Ruang Pamer berupa kamar-kamar

Susunan ruang pameran yang terdiri dari rangkaian kamar-kamar terbuka yang saling bersebelahan. Banyak digunakan pada museum-museum kecil, masing-masing ruang mempunyai gaya sendiri sehingga mampu memberikan kepuasan tersendiri.

- Hall dengan balkon

Merupakan susunan ruang yang cukup ramah, salah satu bentuk tertua dan banyak dijumpai pada museum yang bercorak lama, misalnya Renaissance, Romawi dll. Pencahayaan yang diperoleh melalui bukaan jendela yang terletak diatas maupun dibawah balkon.

- Koridor sebagai ruang pameran

Merupakan bentuk lain dari ruang pameran, fungsinya seperti ruang meskipun tak bias disebut sebagai ruang.

1.7.4 Teknik Pameran¹⁷

Beberapa teknik pameran dalam museum menurut Coleman adalah sebagai berikut :

1. Teknik partisipasi (*participatory techniques*), yaitu teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya yaitu dengan cara :
 - a. *Activation*, yaitu pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik handel dan lain-lain.
 - b. *Question and answer games*, yaitu pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan.

¹⁶ Ivi Sukamaraga. (2001). TA UII

¹⁷ Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Assosiation of Museum, Washington DC, 1950.

- c. *Physical involvement*, yaitu pengunjung diajak aktif secara fisik, misalnya dengan melihat benda-benda kecil melalui mikroskop.
 - d. *Live demonstration*, yaitu demonstrasi secara langsung.
 - e. *Intellectual stimulation*, yaitu pengunjung museum diajak aktif secara intelektual.
2. Teknik berdasarkan pada obyek (*object base techniques*), tehnik ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:
 - a. *Open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.
 - b. *Selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum.
 - c. *Thematic groupings*, yaitu memamerkan koleksi dengan topik tertentu.
 3. Teknik panel (*panel techniques*), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.
 4. Teknik model (*model techniques*), dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:
 - a. *Replicas*, yaitu tiruan benda aslinya dengan skala 1;1.
 - b. *Miniatures*, yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
 - c. *Enlargement*, yaitu model lebih besar dibanding aslinya.
 5. Teknik stimulasi (*stimulation techniques*), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.
 6. Teknik audiovisual (*audiovisual techniques*), yang termasuk dalam teknik ini antara lain *slide*, film, planetarium, *video tape*, *video disc*, *talking heads*, *Chinese mirrors* (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).

2. Gerabah

2.1 Pengertian Gerabah atau Keramik

❖ Gerabah digunakan dalam dua pengertian yaitu sepadan dengan keramik dan terbatas pada jenis bahan *earthenware* kasar (kwarsa) terkhusus dibuat dalam bentuk bejana. Kata Keramik berasal dari bahasa Yunani yaitu "keramos" yang berarti periuk atau belanga yang dibuat dari tanah. Webster mendefinisikan keramik sebagai seni membuat barang dari tanah yang dibakar, seperti gerabah, ubin, dan lain-lain.. Keramik menurut Thomas munro tidak dibedakan dengan gerabah. Baginya keramik atau gerabah adalah seni membuat barang dari tanah yang dibakar, khususnya jambangan dan peralatan/perkakas lain, patung, bata, dan ubin biasanya dengan penambahan glazir warna dan lain-lain¹⁸.

❖ Gerabah adalah hasil pembuatan kerajinan tanah liat yang tidak diglansir. Dalam ilmu arkeologi kata gerabah atau keramik bahan *kereweng* untuk menyebutkan fragmen atau pecahan-pecahan yang bahannya dari tanah liat¹⁹.

2.2 Jenis Keramik

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Terapan membagi jenis badan keramik menurut kepadatan menjadi 4 macam, yakni sebagai berikut²⁰:

1. Gerabah (Earthenware)

Keramik jenis ini dibuat dari semua jenis bahan tanah liat yang plastis dan mudah dibentuk dan dibakar pada suhu maksimum 1000°C. Keramik jenis ini struktur dan teksturnya sangat rapuh, kasar dan masih berpori. Agar kedap air, gerabah kasar harus dilapisi glatsir, semen, atau bahan pelapis lainnya.

¹⁸ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

¹⁹ Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

²⁰ Dewi, I.P . (2005). *Studio Seni Kriya Keramik*. Yogyakarta : TA UII

2. Keramik Batu (Stoneware)

Keramik batu dibuat dari bahan lempung plastis yang dicampur dengan bahan tahan api sehingga dapat dibakar pada suhu tinggi (1200°-1300°C). Keramik jenis ini mempunyai struktur dan tekstur halus dan kokoh, kuat, dan berat seperti batu.

3. Porcelin (Porcelain)

Porcelin adalah jenis keramik bakaran suhu tinggi yang dibuat dari bahan lempung murni yang tahan api, seperti kaolin, alumina dan silika. Jenis ini sering pula disebut keramik putih. Umumnya dipijar pada suhu 1350°/1400°C bahkan hingga mencapai 1500°C.

4. Keramik Baru (New Ceramic)

Keramik baru adalah keramik yang secara teknis diproses untuk keperluan teknologi tinggi seperti peralatan mobil, listrik, konstruksi, komputer, cerobong pesawat, kristal optik, keramik metal, keramik multi lapis, keramik multi fungsi, komposit keramik, silikon, bioceramic, dan keramik magnet. Sifat khas dari material ini disesuaikan dengan keperluan yang bersifat teknis seperti tahan benturan, tahan gesek, tahan panas, tahan karat, tahan suhu kejutan seperti isolator, bahan pelapis dan komponen teknis lainnya.

R.A Razak membagi keramik dalam 2 pokok golongan besar, yaitu²¹ :

1. Barang yang tidak mengisap air

Barang-barang yang tidak mengisap air terdiri dari golongan porselen dan golongan gerabah keras (stoneware).

2. Barang yang mengisap air.

Barang-barang yang mengisap air terdiri dari golongan gerabah yang lunak (baik putih maupun merah) dan golongan untuk bahan bangunan, seperti batubata, genteng, ubin merah, pipa tanah, dan sebagainya.

²¹ Razak, R.A. (1993) *Industri Keramik*. Jakarta: Balai Pustaka

Menurut fungsi, ukuran bentuk dan kualitas, gerabah dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu²² :

1. Berdasarkan Fungsinya, digolongkan menjadi :

- Fungsional, yaitu gerabah yang dapat memberikan manfaat secara langsung kepada penggunanya. Bentuk gerabah fungsional antara lain: pot bunga, tempat payung, asbak, tempat lilin, dan peralatan dapur.

Dari segi fungsi, gerabah dapat dibedakan menjadi :

- a. Alat rumah tangga, contoh : anglo, tempayan, kuali.
- b. Bercocok tanam atau berkebun seperti pot bunga.
- c. Elemen dekoratif rumah seperti wuwung, angin-angin, dekorasi tempel, lantai keramik.
- Non Fungsional, yaitu gerabah dengan fungsi sebagai barang-barang hiasan ruang seperti guci, tempat bunga, celengan, asbak atau patung.

2. Berdasarkan ukuran gerabah, digolongkan menjadi :

- Gerabah ukuran besar, berukuran antara 60-150 cm, seperti guci dan patung.
- Gerabah ukuran sedang, berukuran 20-60cm seperti tempayan, kuali, peralatan dapur, guci, tempat payung, dan pot bunga.
- Gerabah ukuran kecil, berukuran <20cm, diutamakan sebagai barang-barang hiasan dan souvenir seperti asbak, tempat lilin dan patung kecil.

3. Berdasarkan bentuk dan jenis, digolongkan menjadi :

- Jenis tanpa ornamen atau hiasan atau ukiran seperti pot bunga dan kuali.
- Jenis dengan ragam hias tempel yang menjadi corak khas kasongan.
- Jenis yang menyerupai bentuk logam-logam.

²² Dewi, I.P . (2005). *Studio Seni Kriya Keramik. Yogyakarta* : TA UII

4. Berdasarkan kualitas gerabah, digolongkan menjadi :

- Jenis gerabah alat rumah tangga yang menggunakan bahan dasar setempat dan teknis pembakaran terbuka.
- Jenis gerabah corak khas kasongan yang menggunakan bahan dasar dari Godean tetapi masih dibakar dengan terbuka baik yang dipoles maupun yang sudah diglasur.

Menurut S.P. Gustami dkk penggolongan jenis barang produksi di Kasongan menjadi :

- Barang-barang gerabah keperluan dapur.
Diantaranya seperti kuali, penggaron, kendil, dandang, kekep, dan lain seterusnya. Disamping itu juga produk untuk keperluan makan antara lain : cowek, cuwo, kendi dan teko.
- Produk bahan bangunan.
Diantaranya adalah batubata merah, gendeng, plempem, dan gulu.
Namun pengrajin ini sudah banyak berkurang
- Barang-barang hias.
Diantaranya seperti mantenan, pot , asbak dan lainnya.
- Barang-barang mainan.

Diantaranya adalah alat bunyi-bunyian seperti katak, celengan.

Disamping fungsi-fungsi diatas , keramik atau gerabah menjadi pelengkap dalam upacara ritual, pada saat kelahiran kendil atau layah digunakan untuk tempat plasenta, kemudian pada upacara pernikahan melibatkan penggunaan gerabah berukuran kecil sebagai tempat beras/telur²³. Demikian fungsi gerabah tidak saja memiliki nilai ekonomis tapi gerabah juga memiliki nilai sosial dan religi sehingga dalam seluruh

²³ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

¹⁷ Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

¹⁸ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

lingkaran kehidupan penduduk Kasongan gerabah memegang peranan penting dan tampaknya hal ini akan tetap bertahan²⁴.

2.3 Sejarah Keramik Indonesia²⁵.

Keramik merupakan salah satu bentuk aktivitas dan sekaligus produk kebudayaan yang paling tua. di Indonesia sudah ada sejak 4000 tahun yang lalu. Dugaan terhadap waktu pertama kali manusia mengenal pembuatan keramik, dalam hal ini gerabah, berasal dari prototipe wadah batu atau kayu. Permukaan gerabah ini biasanya kasar dan kebanyakan tidak berhias dengan dibakar pada temperatur rendah.

Perkembangan terus berlanjut pada saat manusia mengenal tulisan. Seiring dengan berkembangnya pengaruh Hindu Budha sekitar 400 Masehi hingga 1600 Masehi, aktivitas pembuatan keramik terus meningkat, berkembang kearah perkakas dapur seperti anglo, keren, lampu minyak kelapa, patung terakota, dinding sumur, batubata seta unsur bangunan lainnya dengan makin halus karna menggunakan roda putar yang ditemukan disitus kerajaan Majapahit di desa Trowulan, mojokerto (Jawa Timur).

Tradisi terus berlanjut hingga datangnya pengaruh Islam abad ke 15 Masehi. Gerabah yang dihasilkan meliputi pinggan dan nampan. Pada abad 16 selain kerajinan tekstil telah berkembang hasil kerajinan tangan termasuk dari kayu, ukiran dan tembikar. Kemudian Sir Thomas Stamford Rafles mencatat bahwa industri kerajinan terkemuka rumah tangga di pulau Jawa pada abad 17 paling tidak mencakup 30 bidang keahlian termasuk keahlian membuat dari tanah liat yang disebut kundi. Saat ini sentrum-sentrum industri keramik tersebar hampir diseluruh indonesia dan diYogyakarta paling tidak ada 3 wilayah penghasil keramik yaitu Kasongan, Pundong dan Sedayu.

2.4 Sejarah Keramik Kasongan

Aktifitas pembuatan keramik di Kasongan menurut penduduk setempat dimulai oleh Kyai Song 320 tahun yang lalu, berkisar antara 1675-1765. Tidak dapat diketahui siapa sesungguhnya Kyai Song tersebut tapi masyarakat Kasongan percaya bahwa dialah yang pertama kali melakukan kerajinan tanah liat sekaligus pendiri desa Kasongan. Pada generasi keturuna Kyai Song mula-mula memproduksi keperluan sehari-hari khususnya sebagai alas makan pengganti dedaunan yang dikenal dengan cobek (*cowek, cowo*) sampai berpuluh-puluh tahun²⁶.

Pada tahun 1745-1825 seorang warga bernama Mbah Jembuk produk yang semula *cobek* mulai dikembangkan kearah produk hiasan dinding dengan berbagai bentuk kepala binatang (kepala kerbau, kambing, ikan gabus, dan sbgainya), kemudian berkembang produk celengan dalam bentuk binatang dan buah waluh. Kemudian oleh Mbah Josentiko, Mbah Tupon Mbah Gimin mengembangkan jenis produk lain berupa jembangan, pengaron, klenting dan lain-lain²⁷.

Menurut cerita mitos akan matinya seekor kuda milik Belanda di tanah Kasongan menjadi motif banyak produk yang dihasilkan, terutama kuda-kuda pengangkut barang gerabah atau gendeng, lengkap dengan keranjang diatas punggung kuda tersebut²⁸.

Selain itu generasi Mbah Rono (Mbah Entok), Mbah Giyek, Mbah Jengkol mengembangkan jenis produk anglo (1805-1890). Kemudian jenis produk pot mulai dibuat dan dikembangkan semasa generasi Mbah Harto dan Mbah Josetomo mulai tahun 1925. Pada kurun itu aktifitas pembuatan keramik menggunakan teknik tatap pelandas (*paddle-anvil*) dengan

²⁶ Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

²⁷ -----(1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

²⁸ Gustami, SP, dkk. (1985). *Pola Hidup Dan Produk Kerajinan Keramik Kasongan Yogyakarta*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan.



dilakukan oleh perempuan sedangkan laki-laki lebih kepada pencarian bahan tanah liat, pengolahan bahan, pembakaran dan pemasaran²⁹.

Sampai dengan tahun 1967 Ny.Sulyantara Soelaiman mulai mengembangkan pot dan vas bunga kearah bentuk seni. Kemudian mulai tahun 1970 oleh Sapto Hudoyo dikenalkan dan dikembangkan produk-produk motif binatang dengan dekorasi tempel yang dijadikan ciri khas produk Kasongan. Pada tahun 1980 dikenalkan tanah liat dari Godean dan tungku pembakaran jenis api naik (up draft). Dan pada tahun 1987 hasil kerajinan mulai memasuki pasar ekspor serta tahun 1988 jenis kerajinan tanah liat glasiran mulai dikenal³⁰.

2.5 Tradisi Keramik Kasongan.

2.5.1 Karakteristik Keramik Kasongan

Pada awalnya keramik Kasongan tidak menunjukkan karakteristik tertentu, produk-produk lebih berorientasi pada peralatan atau perkakas dapur berupa pengaron, kuahi, cobek, layah, anglo dan lain-lain. Tetapi kemudian akibat perjumpaan dengan berbagai kepentingan mengantarkan keramik Kasongan pada karakteristik yang berbeda dari berbagai sentra yang menghasilkan keramik. Karakter yang kuat dicirikan melalui hiasan tempel yang bersifat *pointilistik*. Pointilistik adalah suatu teknik melukis yang dikembangkan oleh Goerge Seurat pada akhir 1870-1880-an. Hasil penerapan tehnik ini memang tidak seperti yang dikonsepsikan Goerges Surat melainkan konfigurasi titik-titik lebih mengarah pada tekstur seperti sisik ikan. Tehnik pointilistik ini tidak datang secara tiba-tiba melainkan berawal dari tehnik tempel sebelumnya.

²⁹ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

³⁰ -----(2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

³⁰ Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

Dan untuk selanjutnya teknik Pointilistik ini menjadi *hall-mark* keramik Kasongan³¹.

2.5.2 Teknik Pembuatan Keramik Kasongan.

Pengalaman-pengalaman sosial anggota-anggota masyarakat Kasongan sangat mendorong kegiatan teknis pembuatan kerajinan tanah liat setempat. Teknologi kerajinan tanah liat merupakan warisan generasi sebelumnya yang masih tradisional³². Pembentukan masih dilakukan dengan teknik pilin dan pijat yang selanjutnya untuk memasifikannya dengan tatap-pelindas (*paddle-anvail*), teknologi semacam ini menurut sarjana arkelog merupakan teknologi paling tua karena telah diperagakan sejak dikenalkannya pola hidup menetap dengan budaya agrarisnya³³. Unsur baru dalam teknologi pembuatan diawali dengan penggunaan alat putaran memakai tangan kira-kira tahun 70-an. Alat tersebut oleh pengrajin Kasongan disebut *perbot*³⁴.



Gambar 3.1 : alat putar
Sumber : Penulis (2006)

2.5.3 Tradisi Proses Pembuatan Keramik Kasongan.

Dalam proses pembuatan gerabah atau keramik kasongan dapat dibagi kedalam tahap kerja berikut :

³³ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

³⁴ Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

- **Tahap Pencarian Bahan.**

Bahan yang dibutuhkan meliputi tanah liat (penduduk setempat menyebutnya tanah *lincat*) dan pasir (*gersik* atau *ladhu*)³⁵. Bahan lain yang juga disiapkan adalah tanah merah (*lemah abang*) untuk bahan poles³⁶. Bahan diperoleh dari luar desa Kasongan karena kebanyakan pengrajin tidak memiliki sawah.

- **Tahap Penyiapan/Pengolahan Bahan.**

Merupakan tahap pencampuran tanah liat dengan tanah pasir, pekerjaan ini disebut *ngidak* atau *ngaluluh*. Tahap ini meliputi penyediaan tempat pengolahan, pencampuran komposisi, penguletan (*kneading*) sampai menghasilkan idakan/luluhan, kemudian teknik pelembaban dilakukan dengan cara menutup seluruh permukaan tanah hasil penguletan tersebut.

- **Tahap Pembentukan.**

Pekerjaan pembentukan ini sebagian besar dilakukan oleh kaum wanita. Alat yang dipergunakan antara lain roda putar atau perbot, pelandas, kerik (pengikis), dalim (kain poles) dan tatap (pemukul). Setiap jenis produk mempunyai tahap yang berbeda, tahap-tahap itu mencakup pembentukan *cangkiran*, *nunggaki*, *dhuwuri* dan *nglambeni*³⁷.

Proses pembentukan keramik dapat dilakukan dalam beberapa teknik yaitu³⁸:

- **Teknik Putar**

Teknik pembentukan dengan alat putar dapat menghasilkan banyak bentuk simetris (bulat, silindris) dan bervariasi. Pengrajin biasanya memakai alat putar tangan (*hand whell*) atau alat putar kaki (*kick whell*). Dalam teknik putar, alat putar dilapisi dengan papan yang berdiameter 30-40 cm dengan ketebalan 3 cm, kemudian papan ditaburi oleh pasir

³⁵ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

³⁶ Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY

³⁷ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

³⁸ Dewi, I.P. . (2005). *Studio Seni Kriya Keramik*. Yogyakarta : TA UH

agar gerabah tidak lengket. Papan ii digunakan untuk memudahkan memindahkan gerabah yang sudah jadi agar tidak hancur.

➤ Teknik Cetak atau Mal.

Teknik pembentukan dengan cetak dapat memproduksi barang dengan jumlah yang banyak dalam waktu relatif singkat dengan bentuk dan ukuran yang sama pula. Bahan yang digunakan adalah berupa gips, seperti untuk cetakan berongga, cetakan padat, cetakan jingger maupun cetakan untuk dekorasi tempel. Disamping itu juga pengrajin keramik tradisional membentuk keramik dengan teknik cetak pres, seperti yang dilakukan pengrajin genteng, tegel dinding maupun hiasan dinding dengan berbagai motif seperti binatang atau tumbuh-tumbuhan.

➤ Teknik Pijat.

Teknik ini merupakan teknik dasar pembentukan gerabah tanpa menggunakan alat apapun karena hanya dengan mengenali sifat-sifat dan kelenturan tanah dalam proses pembentukan. Dasar kerja teknik ini adalah dengan memijat-mijat gumpalan tanah liat hingga membentuk rongga atau dinding dengan ketebalan +/- 7mm. Pijatan dilakukan sambil membentuk model yang diinginkan.

➤ Teknik Gelungan.

Teknik gelungan adalah membentuk benda dengan cara menumpuk gelungan demi gelungan. Teknik ini merupakan teknik tradisional dan tetap digunakan sampai saat ini sebagai model yang paling umum.

➤ Teknik Lempengan.

Teknik ini digunakan untuk membuat benda-benda yang sifatnya tidak bundar tetapi persegi seperti keramik untuk lantai.

Di Kasongan teknik yang sering dipakai yaitu teknik pijat, teknik cetak dan teknik putar.

• Tahap Pengeringan.

Pengeringan tahap awal dilakukan dengan cara diangin-anginkan di udara terbuka dengan tidak terkena sinar matahari secara langsung,

kemudian pengeringan tahap akhir dalam panas matahari langsung, setelah kering dilakukan pemolesan dengan tanah merah dan dikeringkan lagi.

Pemberian ornamen dilakukan setelah pengeringan pertama atau setelah gerabah sudah setengah kering. Alat-alat yang digunakan dalam proses ini adalah meja putar untuk meletakkan gerabah yang akan dicetak, kuas, alat ukir, alat korek, spons, baskom tempat air dan cetakan ornamen atau mal untuk membentuk ornamen seperti model bunga atau daun.

Teknik pemberian ornamen atau dekorasi pada benda-benda keramik secara umum terdapat beberapa cara yaitu³⁹ :

1. Dekorasi Ukir.

Dilakukan pada keramik halus maupun keramik tradisional dengan menggunakan pahat ukir seperti yang dilakukan pada media kayu.

2. Dekorasi Toreh.

Dilakukan dengan menggunakan benda tajam seperti pisau. Torehan-torehan tersebut membentuk motif-motif sesuai dengan yang diinginkan seperti garis-garis maupun relung-relung.

3. Dekorasi Melubangi.

Dilakukan dengan cara melubangi bagian-bagian yang ingin dihiasi dengan pipa logam yang dipotong miring. Dekorasi ini diterapkan pada barang-barang seperti tempat lilin dan lampu.

4. Dekorasi Stempelan/cap.

Teknik ini diterapkan pada permukaan benda keramik. Stempelan dapat dibuat dari kayu, logam, gips, atau menggunakan tanah yang dibakar.

5. Dekorasi Tempel.

³⁹ Dewi, I.P. (2005). *Studio Seni Kriya Keramik*. Yogyakarta : TA UII

Dilakukan dengan menempelkan motif-motif tertentu yang dibuat dari cetakan atau dibuat langsung dengan tangan.

6. Dekorasi Lukis.-----

Dilakukan dengan cara melukis diatas benda keramik baik yang sudah diglasir maupun yang belum diglasir dengan menggunakan pewarna khusus keramik.

7. Dekorasi Sablon.

Teknik ini tidak dapat dilakukan pada keramik tradisional seperti halnya di Kasongan. Teknik ini hanya dapat diterapkan pada benda-benda keramik yang mempunyai permukaan datar seperti tegel.

Kasongan dikenal dengan teknik tempel dan penggunaan warna dekorasi yang merupakan adopsi dari sentra keramik Plered. Teknik ini kemudian berkembang menjadi teknik pointilistik. Dan selain itu juga dikenal penggunaan teknik gores atau toreh, pahat, cap dan krawangan (teknik yang menonjolkan bagian-bagian tertentu melalui pelubangan atau pengurangan bagian latar).

- Tahap Pembakaran.

Cara pembakaran ada yang memakai tungku pembakaran dan ada juga yang dilakukan ditempat terbuka (tungku ladang). Penggunaan tungku ladang merupakan suatu teknologi pembakaran paling tua yang masih diperagakan penduduk dalam pembuatan keramik⁴⁰.

2.6 Perkembangan Keramik Kasongan.

2.6.1 Perubahan Teknologi Produksi⁴¹.

- Awalnya pembuatan dengan cara yang masih tradisional, artinya belum ada upaya memajukan baik dalam pengolahan, pembentukan,

⁴⁰ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

⁴¹ Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

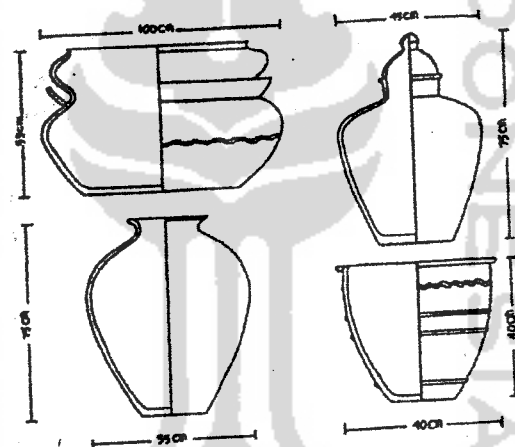
pengeringan maupun pembakaran, masih dengan tehnik pilin dan pijat.

- Tahun 1967 bentuk-bentuk baru mulai muncul seiring dengan peningkatan pesanan, tehnik dekorasi pointilistik mulai muncul dan berkembang pada tahun 1970 hingga 1980-an.
- Tahun 1970-an sampai 1990-an tehnik gores atau toreh mulai berkembang dan masih berlangsung hingga saat ini.
- Tahun 1980-an tehnik adopsi dari Plered Purwakarta mulai merebah yaitu tehnik krawang yang dicapai dengan melubangi bagian latar motif. Penggunaan tehnik pewarnaan dengan cat sebagai pengaruh munculnya konsumsi benda-benda antik juga sekitar tahun 1980-an sampai sekarang.
- Dalam aspek pembakaran awalnya menggunakan tungku ladang kemudian berangsur ada yang menggunakan tungku bak terbuka dan bak tertutup muncul sekitar tahun 1970-an, dan hampir disemua pembuat keramik memakainya pada tahun 1980-an
- Tahun 1981/82 Kasongan menadapatkan bantuan tungku tegak, sampai tahun 1987 terdapat 41 buah dengan beberapa spesifikasi temperatur dari yang rendah hingga temperatur tinggi, seperti tungku ladang, tungku terbuka, tungku bak tertutup, tungku api balik *sprunge* dan tungku api balik *catenary*.
- Menjelang tahun 1980-an teknologi bakar mulai dikenal penduduk, yakni sistem pembakaran dengan menggunakan tungku api naik (*up-draft kiln*) dan api balik (*down-draft kiln*) yang berbahan bakar minyak. Tahun 1987 ATA (Assistence to Artisan) memberi bantuan tungku api balik. Akan tetapi tungku ini kurang disukai penduduk.

2.6.2 Perubahan Dalam Desain⁴²

a. Desain Tahun 1960-an.

Pada tahun 1967-an diprakarsai oleh Ir. Dra. Larasati Suliantoro Sulaiman sebagai pemesan yang mendorong para pengrajin memenuhi kebutuhannya. Produk yang dihasilkan berupa pot, vas bunga, jambangan, guci/ tempayan dalam berbagai ukuran. Gubahan terhadap bentuk-bentuk awal mulai dilakukan, yang tadinya untuk kepentingan dapur perlahan-lahan dialih fungsikan menjadi benda-benda hias. Desain dekoratif menggunakan elemen-elemen tumbuhan dengan tehnik yang masih bersifat alami, artinya hiasan produk dicapai melalui optimalisasi bahan tanah liat itu sendiri dengan tehnik gores, tempel, dan cap. Warna tanah liat tidak dimanipulasi oleh bahan pewarna lain. Dan tehnik pembuatan masih menggunakan tehnik pijit.



Gambar 3.2 : Tampilan keramik kasongan tahun 1960-an
Sumber : Guntur (2005)

b. Desain Tahun 1970-an.

Perubahan ditandai dengan semakin banyaknya jenis produk yang dihasilkan, seperti bentuk-bentuk : naga, kuda, angsa, kodok, kura-kura, domba, pony (phonix), bebek, gunung, boneka dan lain-lain. Pada masa ini institusi yang terlibat antara lain oleh Dinas

⁴² Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.

Perindustrian bekerjasama dengan ATSRI ASRI/ISI. Tahun 1971 Supto Hudoyo turut andil dalam pembinaan terutama dalam diversifikasi produk juga pada aspek garap dengan penekanan dalam bentuk dekorasi badan keramik. Produk yang dihasilkan meliputi berbagai jenis binatang seperti kambing, gajah, kuda dan lain-lain. Pada masa ini terjadi perluasan aplikasi tehnik tempel kemudian mencapai penguasaan tehnik yang sempurna. Selain bentuk-bentuk binatang juga bentuk-bentuk yang merujuk pada kekayaan budaya etnis lain, seperti Asmat dan Nias.

Tehnik dekorasi lebih menghususkan pada artifisialisasi bulu-bulu binatang yang bersifat pointilistik dengan warna sebagian besar masih mempertahankan keaslian warna tanah. Pada Tahun 1975 adanya perluasan fungsi keramin seperti asbak, tempat lilin, dan lainnya. Pada tahun 1978 sampai 1990 bentuk-bentuk seperti naga, garuda dan perahu mayang mulai muncul.

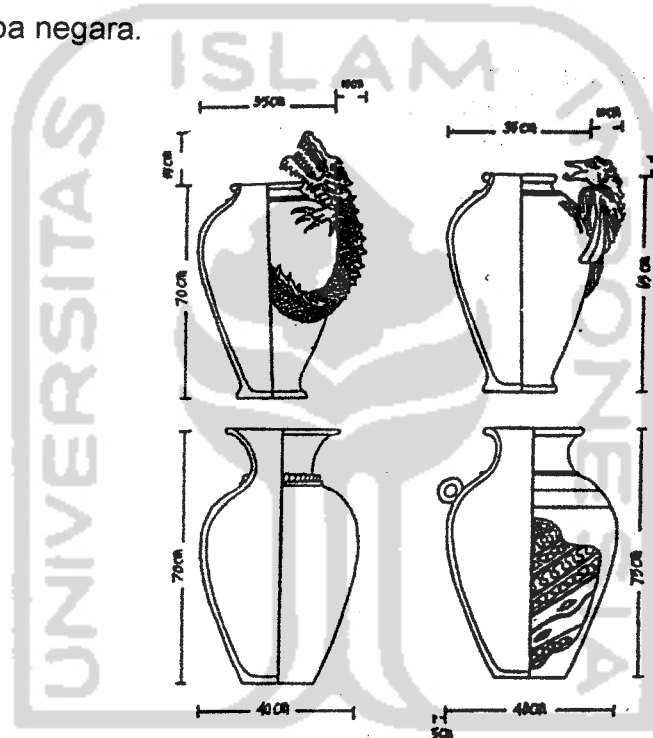


Gambar 3.3 : Tampilan keramik kasongan tahun 1970-an
Sumber : Guntur (2005)

c. Desain Tahun 1980-an.

Pada periode ini produk-produk didominasi oleh bentuk-bentuk guci dengan berbagai ukuran dan dekorasi yang bervariasi. Jenis ini

merupakan perembesan gejala yang sama yang terjadi di daerah Plered, Purwakarta. Penyempurnaan bentuk mulai dilakukan sebagai antisipasi kecelakaan pengangkutan untuk barang ekspor seperti tanduk kambing dan belalai gajah yang tadinya menjulur lepas kemudian direkatkan pada bagian kepala kambing atau kaki depan gajah. Pada tahun 1985 bentuk naga atau leong permintaannya semakin meningkat yang sebenarnya bentuk itu sudah muncul pada tahun 1970-an. Dekorasi naga banyak dipakai pada guci ataupun asbak lantai. Sejak tahun 1987, produk Kasongan mulai di ekspor ke beberapa negara.



Gambar 3.4 : Tampilan keramik kasongan tahun 1980-an
Sumber : Guntur (2005)

d. Desain Tahun 1990-an.

Ditandai dengan munculnya bentuk-bentuk figuratif baru yaitu patung *loroblonyo* dan *ganesha* yang didistorikan dan dideformasi sedemikian rupa sehingga memiliki kesan pendek, tambun dan lucu. Disain ini merupakan pengaruh dari seniman Widayanto yang berasal

dari Bogor. Selain itu juga ada Ponimin yang banyak melakukan eksperimentasi terhadap perkembangan produk baru.



Gambar 3.5 : Tampilan keramik kasongan tahun 1990-an
Sumber : Guntur (2005)

3 Arsitektur Vernakular

3.1 Pengertian.

Istilah arsitektur vernakular diambil dari istilah yang digunakan oleh Rapoport (1969) yang pada prinsipnya mengartikan bahwa arsitektur vernakular adalah arsitektur yang lahir dari komunitas tertentu, dibuat oleh dan untuk suatu masyarakat dan atau kebudayaan tertentu pula. Kategorisasi vernakular selanjutnya diistilahkan sebagai primitif, pre industrial dan modern vernakular⁴³.

Haryadi (1996) mendefinisikan budaya vernakuler sebagai budaya yang berdasarkan pada aktifitas dan tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi. Dalam kerangka ini gaya hidup mendefinisikan identitas seseorang dan keterlibatan seseorang dalam kelompok. Vernakuler dalam bahasa Latin berasal dari kata verna berarti a home born slave and vernacular architecture, seperti bahasa daerah, seni dan musik yang merupakan hasil pekerjaan dari satu/sekelompok orang yang tidak memiliki hak istimewa/orang biasa (under privileged). Istilah vernakuler dekat dengan istilah tradisional yang berasal dari kata kerja latin trade

⁴³ Buyung BB. (2005). *Studi Perubahan Arsitektur Pada Rumah Vernakular Banjar*. TA UII

yang memiliki arti 'memberinya kepada yang lain' (to pass on to another)⁴⁴.

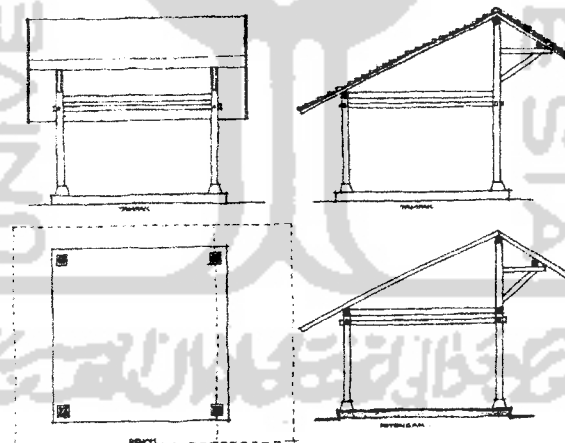
3.2 Rumah Tradisional Yogyakarta.

Rumah tradisional Yogyakarta biasa disebut *omah*. Berdasarkan sejarah perkembangan bentuk, rumah tempat tinggal ini dibagi menjadi 4 macam, yaitu⁴⁵:

1. Panggangpe.

Merupakan bentuk bangunan yang paling sederhana dan bahkan merupakan bentuk bangunan dasar. Bangunan ini merupakan bangunan pertama yang dipakai orang untuk berlindung. Susunan ruang hanya ada satu sehingga ruangan tersebut digunakan untuk bernagai keperluan.

Dalam perkembangan berikutnya berkembang variasi bentuk yang lain diantaranya panggangpe gendhang selira, panggangpe empyak setangkep, panggangpe gendhang setangkep, panggangpe ceregencet, panggangpe trajumas, dan panggangpe barengan.



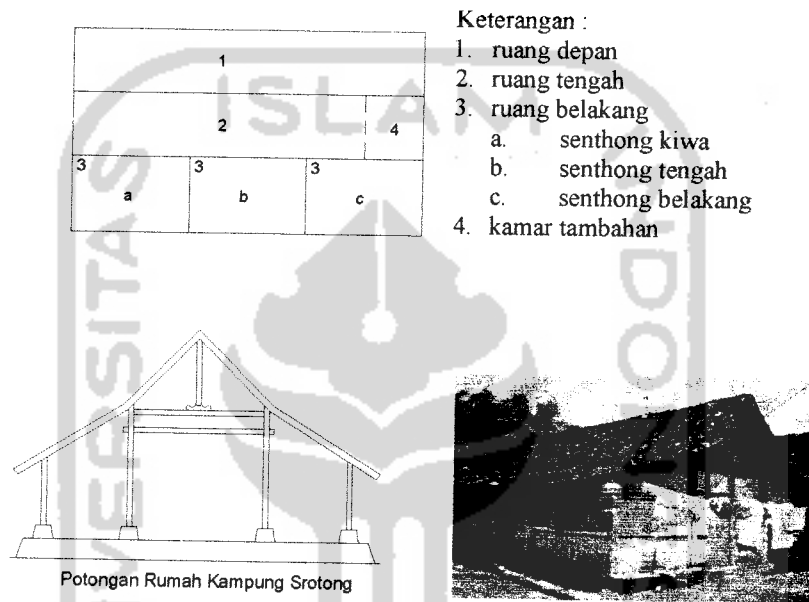
Gambar 3.6 : Tipe Atap Panggangpe
Sumber : Arya R (1997)

⁴⁴ ----- (2005). *Studi Perubahan Arsitektur Pada Rumah Vernakular Banjar*. TA UH

⁴⁵ Dakung, Sugiyarto, Drs. (1981/1982). *Arsitektur Tradisional DIY*. Yogyakarta : Dep.P&K

2. Rumah Kampung.

Bangunan ini setingkat lebih sempurna dari panggongpe. Bentuk yang paling sederhana dari rumah kampung adalah denah yang berbentuk bujursangkar dengan 4, 6 atau 8 saka dan dengan satu bubungan. Susunan ruangan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian depan, tengah dan belakang.



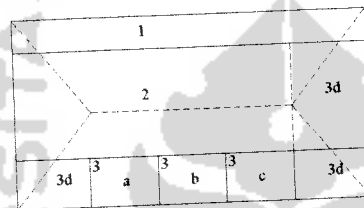
Gambar 3.7 : Tipe Rumah Kampung
Sumber : Dakung (1981/1982)

3. Rumah Limasan.

Bentuk dari rumah ini merupakan perkembangan kelanjutan bentuk bangunan sebelumnya. Kata limasan ini diambil dari kata lima-lasan yakni perhitungan sederhana penggunaan ukuran-ukuran : molo 3m dan blandar 5m. Akan tetapi apabila molo 10m, maka blandar harus 15 (limasan=lima belas). Pada perkembangan selanjutnya bentuk limasan ini mempunyai bentuk yang bervariasi. Diantaranya limasan lawakan, limasan gajah ngombe, limasan gajah njerum, limasan apitan, limasan klabang nyender, limasan pacul gowang, limasan gajah mungkur, limasan

cere gencet, limasan apitan panggapit, limasan lambang teplok, limasan semar tinandlu, limasan trajumas lambang gantung, limasan trujumas, limasan trujumas lawakan, limasan lambangsari, dan limasan sinom lambang gantung rangka kutuk ngambang.

Susunan ruang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu ruang depan, ruang tengah dan ruang belakang. Tetapi ruang tengah lebih luas dari pada ruang depan dan ruang belakang. Pada ruang belakang terdapat 3 senthong, yaitu senthong kiwa, senthong tengah, dan senthong tengen. Sedangkan penambahan senthong atau kamar biasanya ditempatkan disebelah kiri senthong kiri dan sebelah kanan senthong kanan.



Keterangan :

1. ruang depan
2. ruang tengah
3. ruang belakang
 - a. senthong kiwa
 - b. senthong tengah
 - c. senthong tangen
 - d. kamar tambahan



Gambar 3.8 : Tipe Rumah Limasan.
Sumber : Dakung (1981/1982)

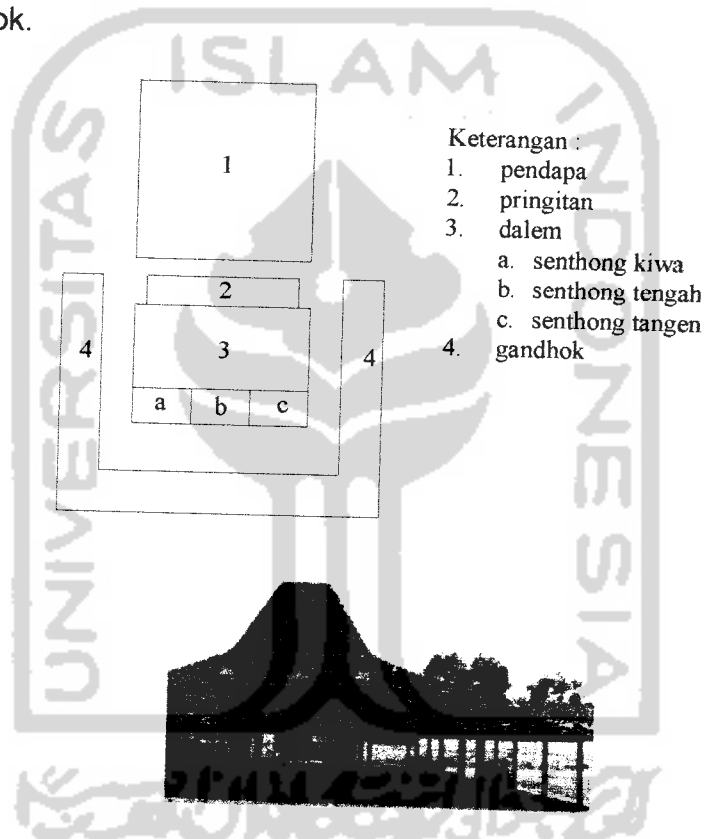
4. Rumah Joglo.

Merupakan bangunan rumah yang lebih sempurna dibanding jenis bangunan sebelumnya. Ciri umum bentuk bangunan joglo ini adalah menggunakan blandar tumpangsari. Ciri lainnya adalah mempunyai empat saka guru yang terletak ditengah. Pada perkembangannya joglo makin bervariasi, diantaranya : joglo limasan lawakan, joglo sinom, joglo



jompongan, joglo pangrawit, joglo mangkurat, joglo hageng dan joglo semar tinandu.

Susunan rumah lebih jelas dibanding bentuk rumah sebelumnya, ruangan terbagi menjadi tiga bagian yaitu ruangan pendapa, ruang tengah atau ruang untuk pentas wayang (ringgit) / pringitan, dan ruang belakang yang disebut dalem/omah jero sebagai ruang keluarga. Dalam ruang itu terdapat tiga senthong, yaitu senthong kiwa, senthong tengah dan senthong kanan. Rumah joglo yang dimiliki bangsawan biasanya lebih lengkap dengan disebelah kiri dan kanan dalem ada bangunan kecil/genhok.



Gambar 3.9 : Tipe Rumah Joglo.
Sumber : Dakung (1981/1982)



3.3 Rumah Kasongan.

Terdapat beberapa tipe rumah yang ada di Kasongan, yaitu⁴⁶ :

1. Bentuk Rumah Kampung.

Merupakan bentuk rumah yang paling umum, bentuk rumah ini aslinya menggunakan tiang-tiang dari kayu, kerangka pokok juga dari kayu sedangkan usuk dan reng-rengnya menggunakan bambu. Dinding dibuat dari anyaman bambu (gedhek) dengan atap daun pohon kelapa (blarak) yang sudah diatur secara tradisional (welit). Dalam perkembangannya sekarang dindingnya banyak yang menggunakan tembok.



- 1
2
3
4
- Keterangan :
1. Ruang senthong
2. Ruang tamu (jogan)
3. Ruang tidur (amben)
4. Ruang kerja (emperan)
Ukuran denah 9x7m

Gambar 3.10 : Rumah Kampung di Kasongan

Sumber : Gustami SP (1985)

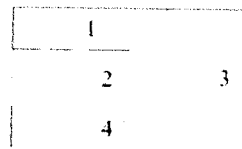
2. Bentuk Rumah Cere Gancet.

Merupakan bentuk rumah yang juga digemari oleh penduduk Kasongan setelah bentuk rumah Kampung. Antara bentuk rumah kampung dan rumah cere gancet terdapat beberapa persamaan terutama dalam hal pembagian ruang. Perbedaan yang paling mencolok hanyalah pada atapnya yang ganda.

⁴⁶ Gustami, SP, dkk. (1985). *Pola Hidup Dan Produk Kerajinan Keramik Kasongan Yogyakarta*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan.



Sama seperti rumah kampung susunan rumah tambahan yaitu untuk keperluan dapur biasanya dibelakang rumah induk, sedangkan rumah gandok terdapat disamping kiri rumah induk.



Keterangan :
 1. Ruang senthong
 2. Ruang tamu (jogan)
 3. Ruang tidur (amben)
 4. Ruang kerja (emperan)
 Ukuran denah 9x8m

Gambar 3.11 : Rumah Cere Gancet.
 Sumber : Gustami SP (1985)

3. Bentuk Rumah Cere Gancet Pancasan.

Rumah ini merupakan perkembangan lebih akhir bila dibandingkan dengan bentuk cere gancet biasa. Perubahannya terletak pada bagian atapnya. Bentuk rumah berbentuk limasan dan susunan pembagian ruangan sama saja termasuk juga ukurannya. Pada umumnya dapur yang biasa ada dibelakang rumah menggunakan atap gedang selira atau gedang setangkep.

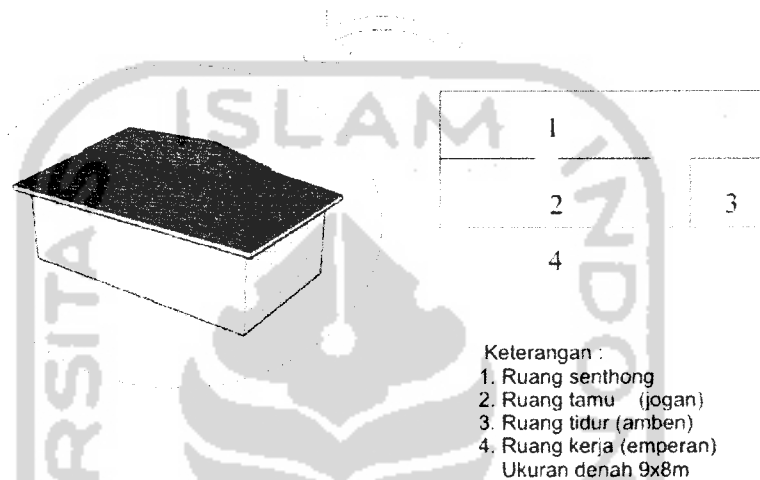


Keterangan :
 1. Ruang senthong
 2. Ruang tamu (jogan)
 3. Ruang tidur (amben)
 4. Ruang kerja (emperan)
 Ukuran denah 9x8m

Gambar 3.12 : Rumah Cere Gancet Pancasan
 Sumber : Gustami SP (1985)

4. Bentuk Rumah Limasan.

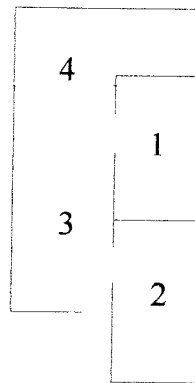
Bentuk rumah ini kurang diminati oleh penduduk Kasongan, terbukti hanya sedikit rumah jenis ini yang dibangun. Biasanya yang membangun rumah model limasan adalah mereka yang taraf ekonominya setingkat lebih baik dibandingkan dengan warga masyarakat lainnya. Susunan ruang masih sama hanya ukurannya saja yang lebih besar sekitar 7x12 meter.



Gambar 3.13 : Rumah Limasan
Sumber : Gustami SP (1985)

5. Bentuk Rumah Serontong.

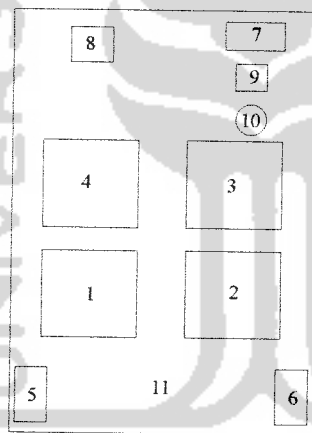
Bentuk rumah ini menyerupai bentuk rumah kampung, namun bagian depannya berubah menjadi tampak samping. Ukuran ruangan lebih sempit tetapi karena tidak ada dinding-dinding penyekat sehingga nampak keluasaan ruangnya. Secara keseluruhan menampilkan kesan lebih modern dan sederhana.



Keterangan :
 1 dan 2 ruang tidur
 3. ruang tamu/keluarga
 4. ruang makan dengan balai besar
 = ukuran denah 6x9 meter

Gambar 3.14 : Denah Rumah Serotong.
 Sumber : Gustami SP (1985)

Berikut ini adalah bangunan dalam sekelompok yang lengkap dari satu keluarga, yang umumnya dimiliki oleh warga yang mempunyai pekarangan luas.



Keterangan :
 1,2,3 dan 4 rumah tinggal
 5,6 barak pembuatan keramik
 7 barak tempat persediaan kayu pembakaran
 8 tungku pembakaran
 9 bak mandi
 10 jamban
 11 tempat menjemur

Gambar 3.15 : Denah Satu Keluarga
 Sumber : Gustami SP (1985)

3.4 Tungku Pembakaran dan Ruang Pajang

Yang membedakan arsitektur Jawa dengan arsitektur Kasongan adalah di arsitektur Kasongan terdapat tungku pembakaran dan ruang pajang.

1. Pengertian Tungku⁴⁷

Tungku adalah suatu tempat/ ruangan yang dapat disusun/ dibuat dari batu-batu bata/ bata-bata tahan api, yang dapat dipanaskan dengan bahan bakar/ listrik dan dipergunakan untuk membakar barang-barang keramik.

2. Macam-macam Tungku

Tungku yang dipakai dalam industri keramik ada bermacam-macam diantaranya berdasarkan jalannya api adalah :

- Tungku api terbalik
- Tungku api naik
- Tungku api mendatar

Di Kasongan yang banyak digunakan adalah tungku dengan api naik. Pada tungku api naik terdiri atas tungku ladang dan tungku bak. Tungku ladang yaitu proses pembakaran yang dilakukan dengan menyusun gerabahnya itu sendiri di tempat terbuka. Hal ini merupakan cara tradisional yang masih banyak dilakukan oleh warga Kasongan sampai saat ini. Kekurangannya adalah pada saat musim hujan akan sulit dilakukan dan keadaan angin sangat mempengaruhi hasil.



Gambar 3.16 : Tungku Ladang
Sumber : Penulis (2006)

Melihat kekurangan pada pembakaran terbuka kemudian berkembang dengan menggunakan bak dan beratap. Tungku ini

⁴⁷ Astuti Ambar. (1997). *Pengetahuan Keramik*. UGM Press



disebut tungku bak karena bentuknya menyerupai bak dengan bagian bawahnya terdapat lubang-lubang. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya perubahan dalam upaya masyarakat untuk menyesuaikan dengan alam.



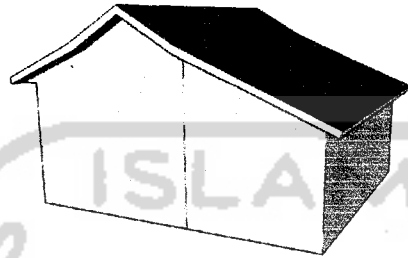
Gambar 3.17 : Tungku Ladang tertutup
Sumber : Penulis (2006)

3. Ruang Pajang

Dari kajian arsitektur vernakular ruang pajang Ir Damayanti dosen Brawijaya menyebutkan bahwa ruang pajang merupakan karya masyarakat yang dapat dikategorikan sebagai bangunan arsitektur vernakular, hal tersebut dapat dilihat dari karakteristik proses dan produknya dengan beberapa faktor pendukung sebagai berikut :

- Masyarakat secara individu terlibat sepenuhnya dalam melakukan proses perubahan.
- Perubahan dilakukan berkaitan dengan pemeliharaan dan pengembangan kegiatan tradisi yang telah berlangsung turun temurun.
- Perubahan tidak merusak pola kehidupan tradisional.
- Perubahan merupakan variasi keinginan masyarakat.
- Bentuk fisik ruang pajang dapat mengakomodasi perubahan tanpa merusak nilai-nilai tradisional.

- Karya yang dihasilkan merupakan produk masyarakat dengan model dan bentuk yang sejenis.
- Perubahan bentuk fisik ruang pajang lebih banyak terjadi pada material fasad bangunan, warna dan hubungannya dengan rumah tinggal pengrajin.
- Perubahan yang ada merupakan upaya penyaluran aspirasi individu.



Gambar 3.18 : Rumah Tinggal dengan ruang pajang

Sumber : Penulis (2006)

IV. ANALISA

1. Analisa Pemilihan Site

Site yang dipilih untuk pembangunan museum gerabah terletak di Jalan Kasongan, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul. Faktor-faktor yang mempengaruhi alasan dipilihnya jalan Kasongan adalah :

➤ **Kemudahan pencapaian.**

Salah satu kekurangan dari desa wisata Kasongan bagi wisatawan adalah masih kurangnya sarana transportasi menuju desa. Sampai saat ini transportasi yang bisa digunakan selain kendaraan pribadi adalah ojek. Pemilihan site yang berada jalan Kasongan dan dekat dengan jalan Bantul akan memudahkan wisatawan untuk mengunjungi museum.

➤ **Ketersediaan Lahan**

Site awal merupakan showroom-showroom yang pasca gempa mengalami kerusakan dan bagian selatan merupakan area persawahan. Luas lahan 7000m² dengan arah memanjang timur ke barat.

➤ **Karakteristik Site**

Site berada diluar desa Kasongan dan berada dijalan Kasongan, sekitar 700m dari desa Kasongan. Karakter Kasongan masih terasa karena sudah memasuki gapura pariwisata dan dekat dengan showroom-showroom.

2. Analisa Tapak

2.1 Eksisting Site

Batasan site yaitu :

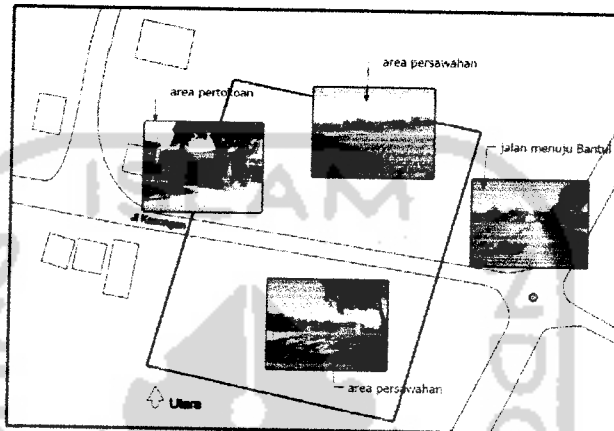
Sebelah Barat : Berbatasan dengan showroom

Sebelah Timar : Berbatasan dengan jalan Bantul

Sebelah Utara : Berbatasan dengan jalan Kasongan

Sebelah Selatan : Berbatasan dengan area persawahan.

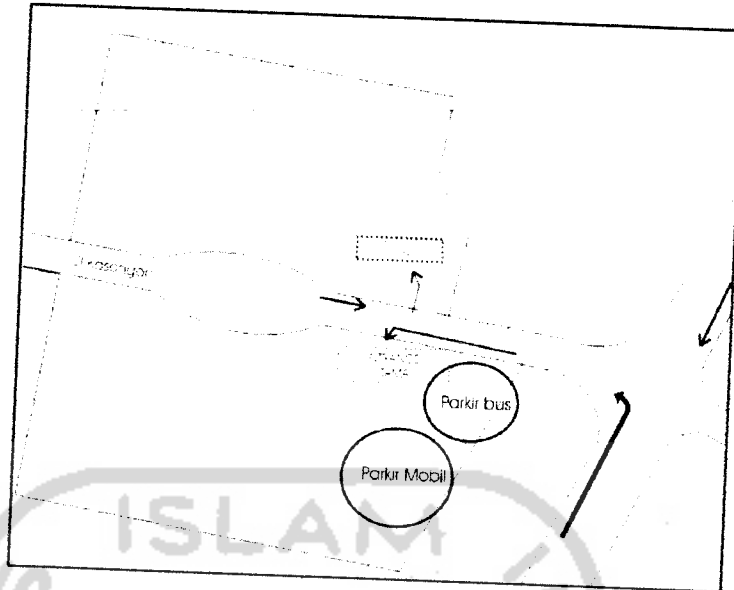
Site 80% merupakan area persawahan, dan bagian utara site merupakan showroom yang ambruk karena gempa. View kearah selatan adalah persawahan begitu pula kearah utara. Kearah timur view menuju jalan yang merupakan jalur utama menuju Bantul. Kebisingan utama berasal dari jalan utama menuju Bantul dan jalan menuju Kasongan.



Gambar 4.1 : Lokasi Site
Sumber : Penulis (2006)

2.2 Akses dan Sirkulasi

Akses menuju site bisa dicapai dengan mudah karena berada di dekat jalan utama menuju Bantul dan jalan yang menuju Kasongan. Bagi pengunjung yang menggunakan transportasi umum bila dari arah Yogya dapat menggunakan bis dari terminal menuju Bantul dengan bis baik tujuan akhir Samas ataupun Srandakan. Sedangkan untuk yang menggunakan kendaraan pribadi lebih mudah lagi karena bisa langsung mencapai tujuan. Area masuk untuk pengunjung, pengelola dan barang dipisahkan untuk kepentingan estetika dan keamanan.



Gambar 4.2 : Analisa akses
Sumber : Penulis (2006)

2.3 Pencapaian Pengunjung

Aspek yang terlihat dalam pencapaian site terdiri dari :

- Pencapaian frontal

adalah pencapaian ke entrance bangunan melalui perjalanan interval yang lupus, mengantarkan pengunjung ke suasana formal

- Pencapaian tidak langsung

Pencapaian menghantarkan pengunjung ke bentuk permukaan bangunan dan bersifat suasana tidak kaku dan tidak terlalu formal.

- Pencapaian memutar

Pencapaian dengan memutar, setelah itu baru menemukan entrance bangunan.

Dari analisis di atas maka pencapaian terhadap museum gerabah yaitu dengan pencapaian frontal, dimana pengunjung langsung bisa memasuki bangunan.



3. Analisa Pelaku dan Kegiatan

3.1 Pelaku kegiatan

- Pelaku Utama (Pengunjung)

Pengunjung museum dengan berbagai latar belakang, perseorangan atau rombongan, pelajar atau masyarakat umum yang datang untuk menikmati seni gerabah melalui melihatnya secara langsung objek sejarah gerabah, pemutaran film, seminar, workshop serta menggunakan fasilitas pendukung seperti perpustakaan, giftshop atau resto.

- Pelaku Pendukung (Guide dan Seniman)

Guide dari siswa/mahasiswa yang berkesempatan untuk memperkenalkan objek museum setelah dilakukan pelatihan. Dan kegiatan seniman disini menjadi pembicara diskusi atau seminar, memamerkan karya-karyanya pada pameran temporer, atau menjadi pengajar pada kegiatan workshop.

- Pengelola

Pengelola yang mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di museum, diantaranya konservasi preparasi, pelayanan informasi, perpustakaan, administrasi, keamanan, kebersihan dan lain sebagainya yang sifatnya intern kelembagaan dan teknis.

3.2 Materi Kegiatan

Kegiatan yang dilaksanakan di museum gerabah ini diantaranya berupa :

- Pameran Tetap

Pameran yang menyajikan benda koleksi sesuai dengan tahun perkembangan.

- Pameran Temporer



Pameran yang dilaksanakan secara periodik baik mingguan atau bulanan, dengan tema yang disesuaikan. Materi objek yang dipamerkan bisa dari seniman lokal ataupun dari luar. Maksud dari pameran temporer ini selain memberikan informasi juga sebagai ajang promosi dan memacu kreatifitas seniman.

- **Penyajian secara AudioVisual**

Berisi mengenai informasi berkaitan dengan kerajinan gerabah baik dari pembuatan, sejarah gerabah ataupun sejarah Kasongannya itu sendiri. Disajikan untuk pengunjung pada saat pertama kali masuk museum sebagai pengetahuan awal yang akan lebih menjelaskan untuk menikmati objeknya secara langsung.

- **Workshop**

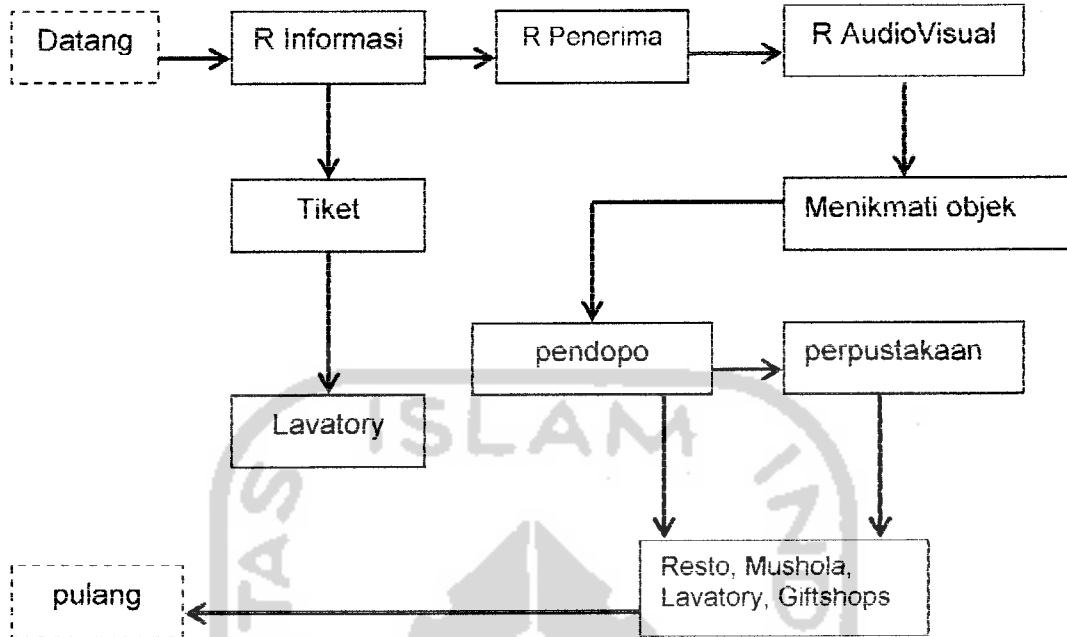
Area workshop ini bisa dijadikan sebagai pelatihan dan media pembelajaran bagi pengunjung dimana pengunjung bisa ikut berpartisipasi dalam pembuatan gerabah. Area workshop ini juga bisa digunakan untuk seniman dalam memperkenalkan karya atau teknik baru untuk meningkatkan kualitas gerabah.

Selain kegiatan diatas juga terdapat beberapa kegiatan yang mendukung fungsi museum diantaranya kegiatan kesenian di pendopo, kegiatan pengelolaan administrasi, informasi, perpustakaan, resto, giftshop, ruang servis, toilet dan gudang.

3.3 Analisa Karakteristik Kegiatan

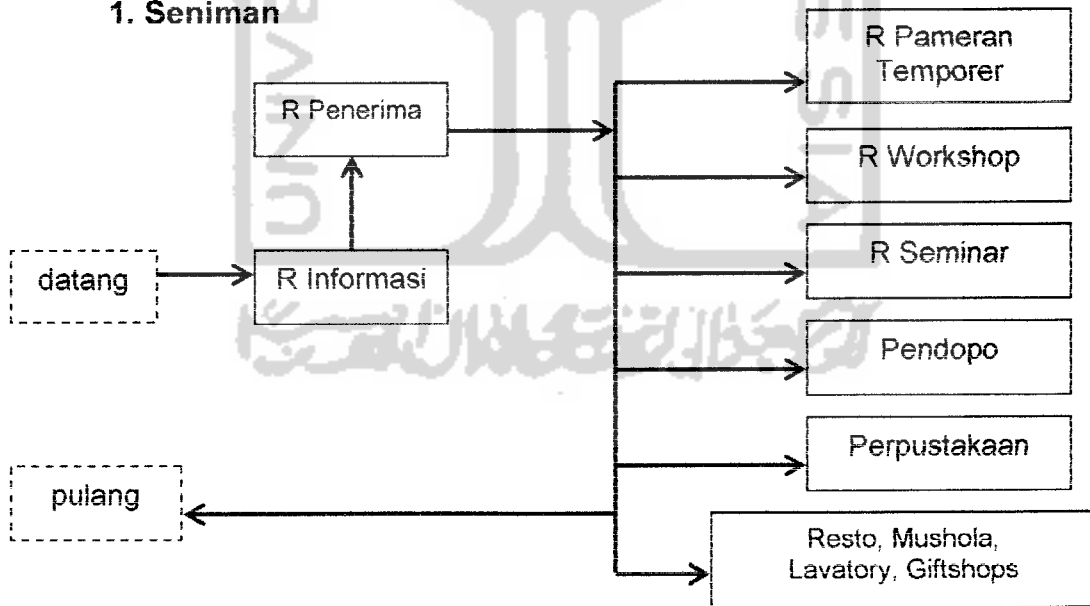
Karakteristik yang ada di museum gerabah ini terbagi berdasarkan pelaku kegiatan, yaitu pelaku utama (pengunjung museum), pelaku pelengkap (seniman dan guide) dan pengelola serta karakteristik kegiatan untuk benda pamer dan bahan gerabah.

a. Pelaku Utama (Pengunjung)



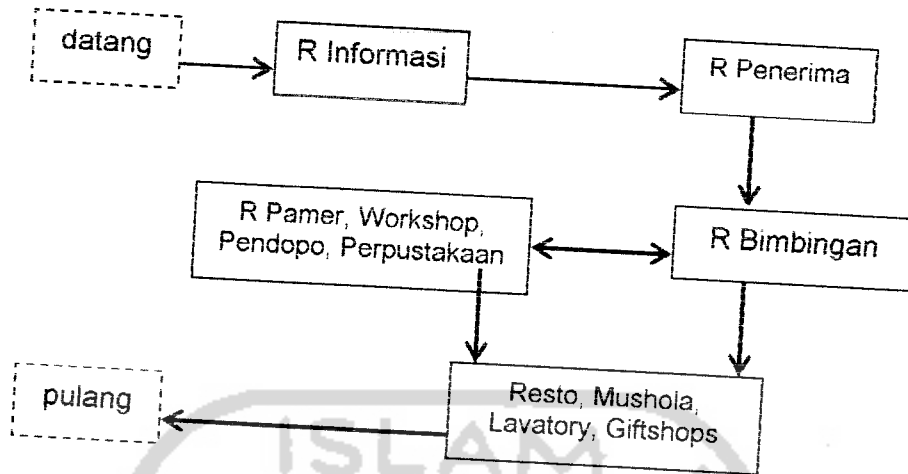
Gambar 4.3 : Skema karakteristik kegiatan pengunjung
 Sumber : Penulis (2006)

b. Pelaku Pelengkap
1. Seniman



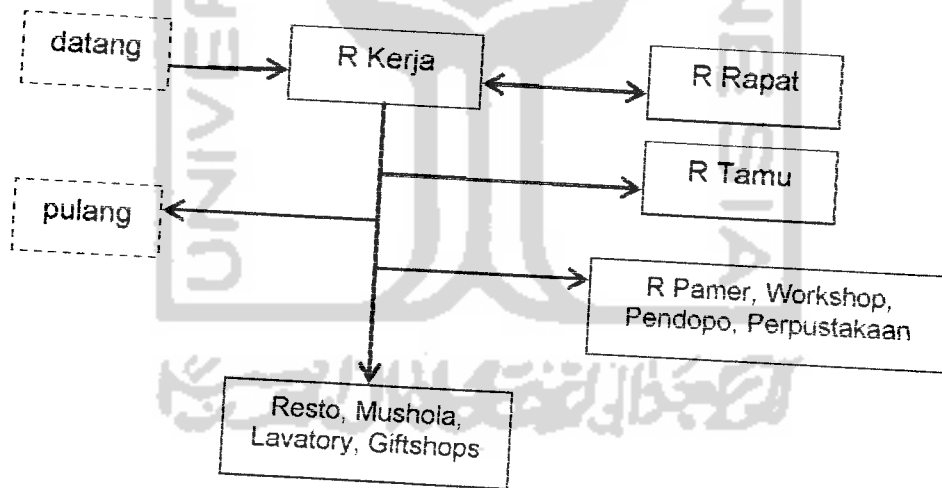
Gambar 4.4 : Skema karakteristik kegiatan seniman
 Sumber : Penulis (2006)

2. Guide



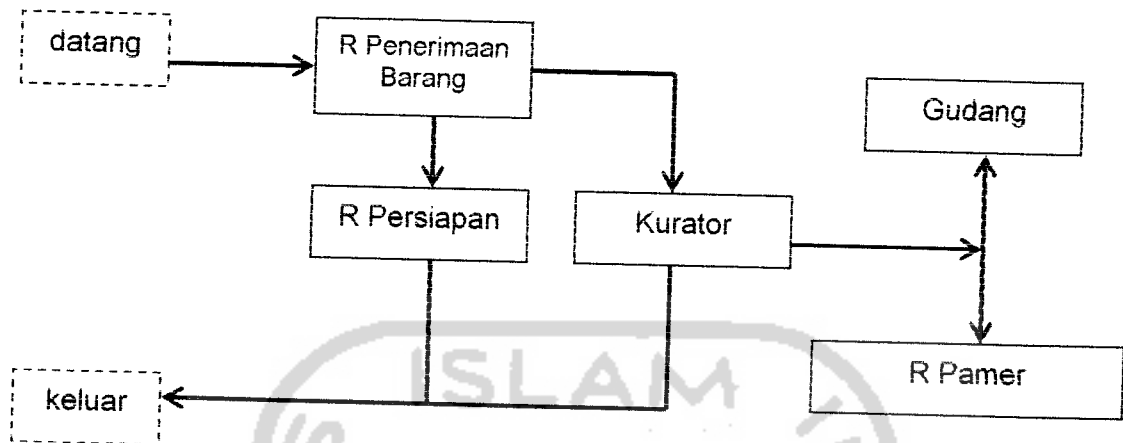
Gambar 4.5 : Skema karakteristik Kegiatan guide
Sumber : Penulis (2006)

c. Pengeola



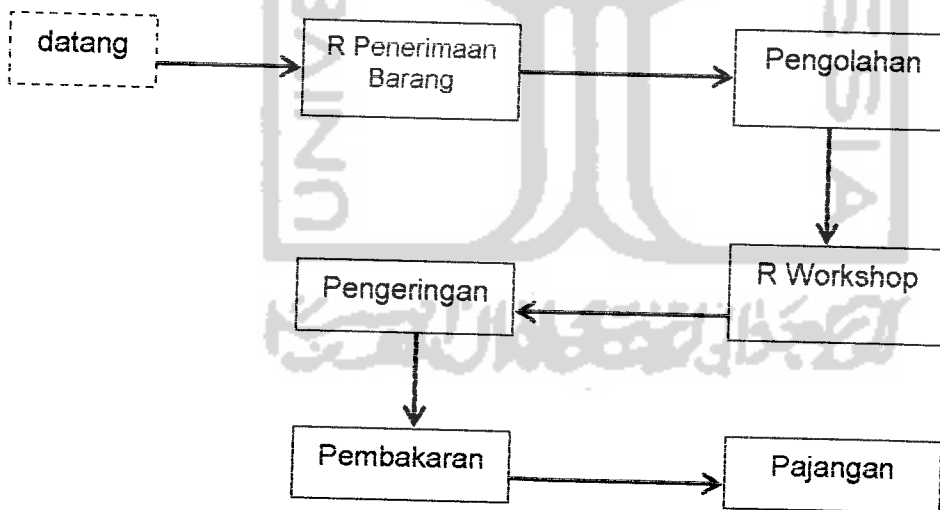
Gambar 4.6 : Skema karakteristik kegiatan pengelola
Sumber : Penulis (2006)

d. Benda Pamer



Gambar 4.7 : Skema karakteristik benda pamer
Sumber : Penulis (2006)

e. Bahan gerabah

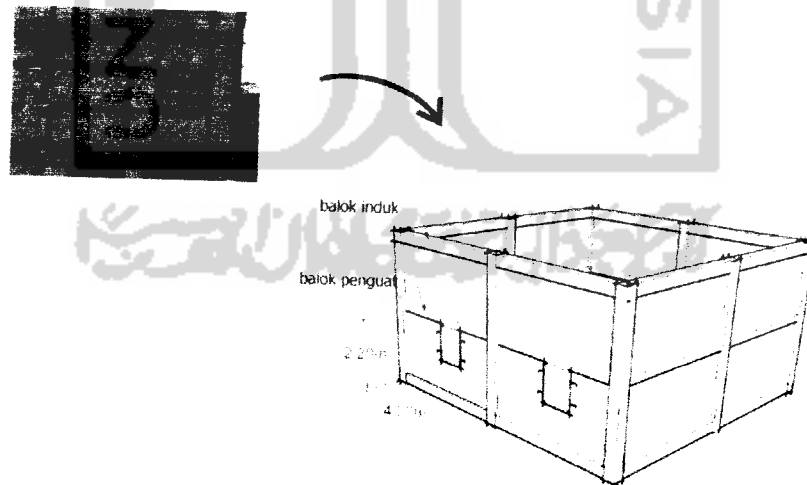


Gambar 4.8 : Skema karakteristik bahan gerabah
Sumber : Penulis (2006)

- dari PAM dan sumur, hal ini dimaksudkan apabila terjadi masalah dari PAM maka sumber dari sumur bisa dipergunakan.
- Sistem sanitasi dan drainase dengan penyediaan ruang penampungan air, ruang pompa, bak control dan sumur peresapan serta saluran air hujan. Air hujan bisa langsung dikeluarkan melalui saluran air yang terdapat di dekat jalan Kasongan.
 - Sistem power supply menggunakan sumber utama dari PLN dan untuk cadangan tenaga digunakan genset yang berada di utara bangunan (blok B). Genset bekerja secara otomatis apabila listrik padam.

6. Konsep Struktur Bangunan

Struktur yang akan digunakan adalah struktur rangka dengan sloof mengelilingi bangunan. Denah bangunan simetris dan setiap $\pm 8 \text{ m}^2$ ada penguat / balok. Bahan konstruksi dari beton dengan pertimbangan biaya keberadaan kayu untuk 2 lantai pada saat ini terbilang mahal dan langka.



Gambar 5.5 : konsep struktur
Sumber : Penulis (2006)



4. Analisa Bangunan

4.1 Ruang Dalam

Cara pendisplayan objek gerabah di museum ini antara lain :

a. Berdasarkan perkembangan, yaitu :

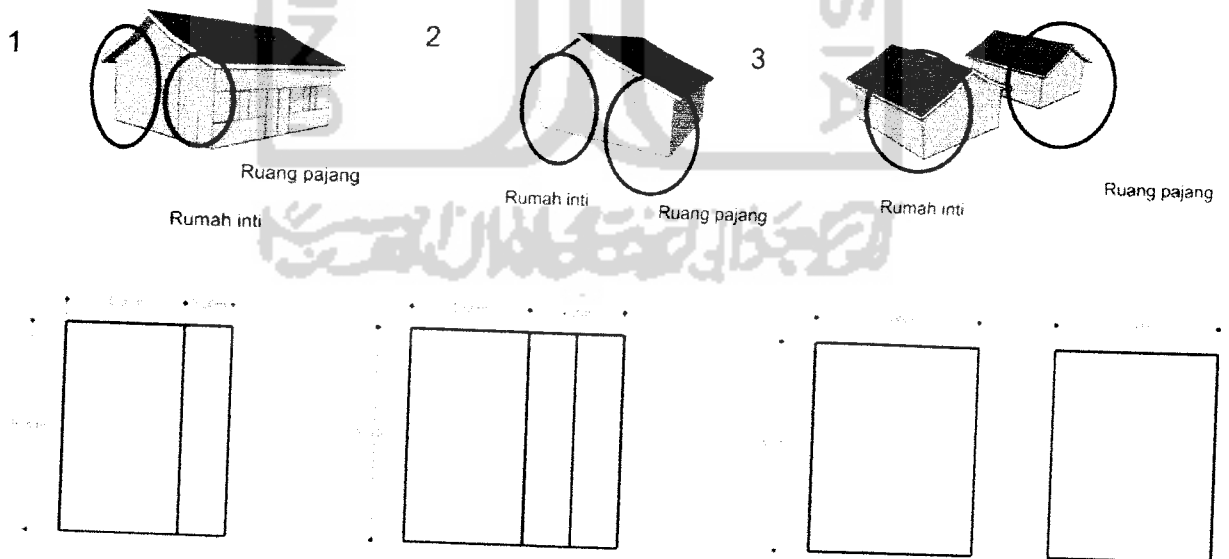
- Gerabah yang muncul pada awal-awal.
- Gerabah tahun 1960-an.
- Gerabah tahun 1970-an.
- Gerabah tahun 1980-an.
- Gerabah tahun 1990-an.

b. Display 2D

c. Ruang untuk gerabah yang berasal dari seniman Kasongan atau luar Kasongan (Ruang Pamer Tempore / Pendopo).

Pengaturan ruang dalam mengambil dari perubahan ruang pajang dan perkembangan model tungku pembakaran.

- Perubahan tipologi ruang pajang di Kasongan.



Gambar 4.9 : analisa ruang pajang
Sumber : Penulis (2006)

Menurut A Damayanti dalam jurnalnya mengelompokan 3 tipologi perubahan pada ruang pajang, yaitu :

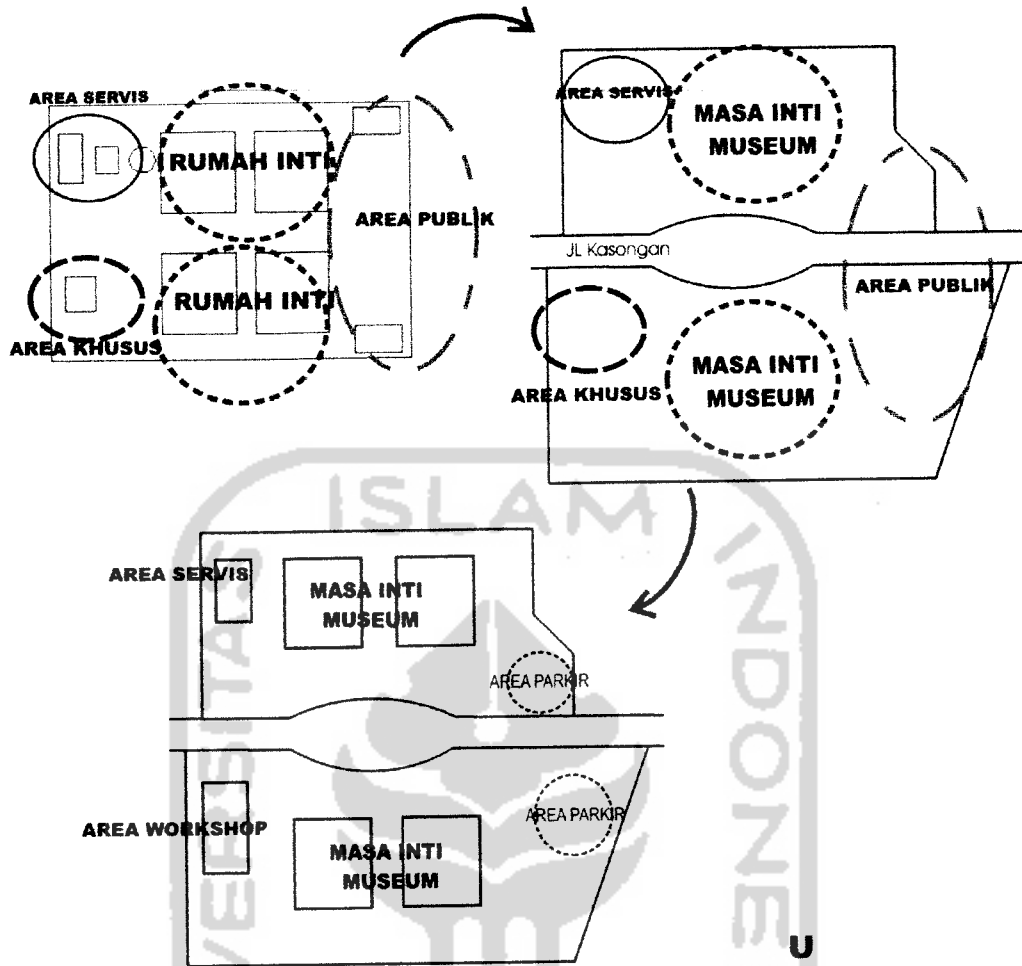
1. Rumah tinggal dengan terasnya menyatu (teras digunakan untuk ruang pajang).
2. Rumah tinggal dengan perluasan teras yang sudah ada.
3. Rumah tinggal dengan membuat ruang pajang terpisah dengan rumah tinggal.

Dari analisis diatas terdapat empat masa utama yang kemudian akan diterapkan dalam bangunan museum.

Pengaturan ruang-ruang display dalam museum gerabah berdasarkan pada pengenalan awal gerabah, kemudian lebih spesifik lagi pada pembagian ruang-ruang pameran yang dikelompokan menurut tahun perkembangan. Dalam ruang dalam akan disediakan area duduk-duduk sehingga pengunjung tidak jenuh karena harus berjalan terus.

4.2 Komposisi Masa

Komposisi masa ruang luar bangunan berdasarkan pada komposisi masa pada sebuah keluarga yang ada di Kasongan (Gustami sp, 1985) yaitu berupa cluster rumah sekeluarga yang lengkap dengan tungku pembakarannya.



Gambar 4.10 : analisa tatamasa
 Sumber : Penulis (2006)

- Perubahan model tungku pembakaran di Kasongan



Tungku ladang



**Tungku bak
 (dengan dinding)**

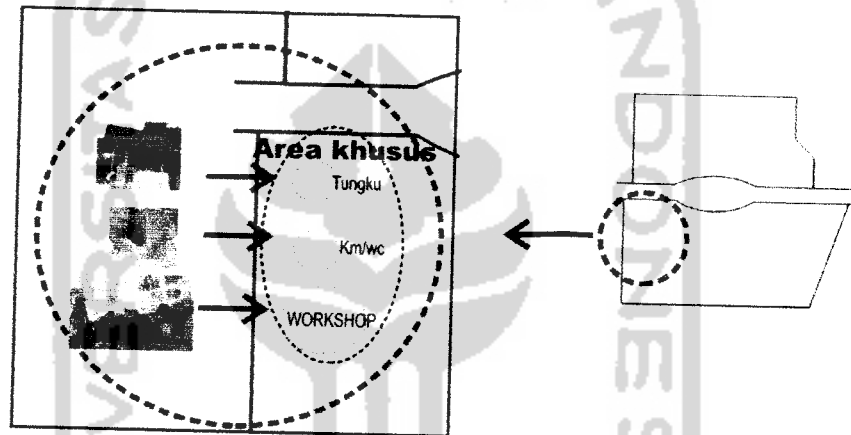


**Tungku bak
 dengan atap**

Gambar 4.11 : analisa model tungku pembakaran
 Sumber : Penulis (2006)

Model tungku diatas merupakan perkembangan dari masa awal pembakaran gerabah yang masih bertahan dan lebih disukai masyarakat, yaitu :

1. Tungku ladang (terbuka), digunakan pada awal periode kasongan dalam membakar gerabah, dilakukan di tempat terbuka dan sangat bergantung pada cuaca.
2. Tungku bak (dinding batubata) , perkembangan selanjutnya dari tungku ladang dengan tempat dari susunan bata sehingga lebih permanen.
3. Tungku bak dengan atap, tambahan atap untuk menyiasati bila terjadi hujan.



Gambar 4.12 : analisa tataletak perubahan model tungku
Sumber : Penulis (2006)

4.3 Analisa Besaran Ruang

a. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Analisa disini adalah pendekatan kebutuhan ruang dengan 3 pengkelompokan yaitu berdasarkan:

1. berdasarkan bentuk kegiatan
2. berdasarkan tujuan kegiatan
3. berdasarkan jenis pelaku kegiatan

Tabel 4.1 : Kebutuhan Jenis Ruang Museum Gerabah Berdasarkan Bentuk Kegiatan

Bentuk Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Pameran	<ul style="list-style-type: none"> • Memamerkan objek 2D • Memamerkan objek 3D • Memamerkan objek dengan skala waktu tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> • R.Pamer 2D • R.Pamer 3D • R.Pamer Temporer
Pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi kepada pengunjung • Menyediakan buku • Menyediakan tempat pertemuan • Menyediakan tempat workshop • Informasi • Menyediakan tempat makan • Menyediakan souvenir • Penjualan tiket • Tempat parkir umum • Tempat buang air besar/kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • R.Informasi • R.Perpustakaan • R.Pendopo • R.Workshop • R.Audio Visual • Restoran • Gift Shop's • Tiket box • R.Parkir • Lavatory
Kegiatan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memimpin museum • Mendampingi pemimpin • Membantu pemimpin • Melayani tamu • Mengadakan rapat • Kegiatan administrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • R.Kepala Musem • R.Wakep • R.Bend dan Sekret • R.Tamu • R.Rapat • R.Tata Usaha

	<ul style="list-style-type: none"> • Melaks.pengawetan • Melaks.perbaikan • Melaks.penjelasan • Melaks.penyajian 	<ul style="list-style-type: none"> • R.Konservator • R.Preparator • R.Edukator • R.Penyajian
Kegiatan Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan sholat • Menjaga keamanan • Membersihkan ruang • Menyediakan listrik • Tempat buang air besar/kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola • R.Keamanan • R.Kebersihan • R.MEE • Lavatory

b. Perhitungan Kebutuhan Ruang

Untuk menentukan besaran ruang berdasarkan atas asumsi dan data arsitek

• Ruang Pamer Tetap.

➤ Jumlah gerabah periode awal diasumsikan :20 buah

Jumlah gerabah periode 1960-an :10 buah

Jumlah gerabah periode 1970-an :10 buah

Jumlah gerabah periode 1980-an :10 buah

Jumlah gerabah periode 1990-an :10 buah

Periode awal diasumsikan dengan besaran tiap benda 2 m², maka 20x3= 60 m²

Periode menurut tahunnya dengan besaran ruang 5 m², maka 5x40= 200 dengan asumsi pertambahan barang 30 % (60 m²), total besaran ruang 3D=200+60 = 260 m²

Objek 2D dengan teknik panil diasumsikan jumlah seluruhnya 30 dengan besaran ruang 2 m², maka 30x3= 90 m².

Maka jumlah seluruhnya yang diwadahi dalam ruang pameran tetap adalah 410 m².

• Ruang Pamer Temporer

Dengan asumsi tiap pameran objek gerabah 30 buah dengan standar ruang menurut data 5 m^2 adalah $5 \times 30 = 150 \text{ m}^2$

- Ruang Perpustakaan
 - Asumsi jumlah buku yang akan diwadahi adalah 3000 dengan $32,5 \text{ buku/m}^2$, jadi kebutuhan luasnya adalah : $3000 : 32,5 = 92,3 \sim 92 \text{ m}^2$
 - Ruang administrasi, dengan asumsi 20 m^2
 - Gudang, dengan asumsi 9 m^2
 - R Seminar dengan asumsi 40 orang dengan standar $1,5 \text{ m}^2$, maka 60 m^2
 - Jumlah seluruhnya adalah $92+20+9+60= 181 \text{ m}^2$
- Ruang Hall

Ruangan ini bisa dipergunakan untuk pergelaran kesenian sebagai bagian dari promosi / fasilitas pendukung museum (di Kasongan terdapat gamelan yang terbuat dari tanah liat).

Asumsi besaran ruangan 200 m^2 dengan R persiapan 36 m^2 dan gudang 15 m^2 .
- Ruang Audio Visual
- Ruang Workshop

Asumsi setiap orang membutuhkan 4 m^2 , maka dengan kapasitas 20 orang $4 \times 20 = 80 \text{ m}^2$.

Diasumsikan dengan kapasitas 50 orang @ 2 m^2 , maka $50 \times 2 = 100 \text{ m}^2$.
- Resto

Asumsi pengunjung 30 orang @ $1,5 \text{ m}^2/\text{orang}$, maka $30 \times 1,5 = 45 \text{ m}^2$

Dapur restoran asumsi $6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$

Jadi totalnya $45 + 36 = 81 \text{ m}^2$
- Ruang Penerima
 - Ruang informasi dengan asumsi luas $3 \text{ m}^2/\text{orang}$, asumsi petugas 6 orang, maka $3 \times 6 = 18 \text{ m}^2$

- Locket, dengan asumsi $4\text{m}^2/\text{orang}$ dan jumlah pegawai 4 orang, maka $4 \times 4 = 16\text{ m}^2$
- Penitipan Barang, dengan asumsi $2\text{ m}^2/\text{orang}$ dan jumlah pegawai 4 dengan asumsi tempat penyimpanan penitipan 25 m^2 , jadi $4 + 25 = 29\text{ m}^2$
- Hall atau lobby, standart ruang $1.1\text{ m}^2/\text{orang} \times 50\%$ jumlah asumsi pengunjung, maka $1.1 \times 100 = 110$
- Luas total $= 18 + 16 + 19 + 110 = 163\text{ m}^2$
- Area Parkir pengunjung
Jumlah pengunjung diasumsikan 25 mobil, 30 motor dan 3 bis
Standar mobil $22.5 \times 25 = 562.5\text{m}^2$
Standar motor $3.25 \times 30 = 97.5\text{m}^2$
Standar Bis $57 \times 3 = 171\text{ m}^2$
Jumlah total $562.5 + 97.5 + 171 = 831\text{ m}^2$
- Ruang Kepala Museum
Dengan asumsi 2 orang = 12 m^2
- Ruang Wakep
Dengan asumsi 2 orang = 12 m^2
- Ruang Sekr dan Bendahara
Dengan asumsi $3\text{m}^2/\text{orang}$, jumlah untuk 4 orang, maka $3 \times 4 = 12\text{m}^2$
- Ruang Rapat
Dengan standart $3\text{m}^2/\text{orang}$ dan asumsi jumlah pegawai 15 orang, maka $3 \times 15 = 45\text{m}^2$
- Ruang Tata Usaha
Dengan standart $3\text{m}^2/\text{orang}$ dan jumlah pegawai 10 arang, maka $3 \times 10 = 30\text{m}^2$
- Ruang Ruang Tamu.
Standar luas $1.5\text{m}^2/\text{orang}$, asumsi pengunjung 10 orang, maka $1.5 \times 10 = 15\text{m}^2$
- Ruang Administrasi



- Asumsi $3\text{m}^2/\text{orang}$ dengan asumsi pegawai 4orang, maka $4 \times 3 = 12\text{m}^2$

 - Ruang Sie Koleksi
 - Standart ruang 3m^2 dengan jumlah pegawai 4 orang, maka $3 \times 4 = 12\text{m}^2$
 - Gudang dengan asumsi 9m^2 , jumlahnya $12 + 9 = 21\text{m}^2$
 - Ruang Sie Konservasi/Prevarasi
 - Untuk Konservasi, standart ruang $4\text{m}^2/\text{orang}$ dengan jumlah pegawai 4, maka $4 \times 4 = 16\text{m}^2$.
 - Untuk Prevarasi, dengan asumsi yang sama maka jumlahnya 16m^2
 - Gudang 9m^2 . Maka jumlahnya $16 + 16 + 9 = 41\text{m}^2$
 - Ruang Bimbingan dan Publikasi
 - Standar ruang 3m^2 dengan jumlah pegawai 6 orang, maka $3 \times 6 = 18\text{m}^2$
 - Ruang Kurator
 - Standart ruang $4\text{m}^2/$ orang dengan jumlah pegawai 3 orang, maka $3 \times 4 = 12\text{m}^2$
 - Ruang Giftshop
 - Asumsi tiap retail/giftshop 12m^2 dengan jumlah 8, maka $12 \times 8 = 96\text{m}^2$
 - Ruang Tiket box
 - Asumsi 4m^2 dengan jumlah pegawai 4, maka $4 \times 4 = 16\text{m}^2$
 - Mushola
 - Diasumsikan 50m^2
 - Ruang Parkir karyawan
 - Diasumsikan 6 mobil dengan standart ruang $22.5\text{m}^2/\text{mobil}$, maka $6 \times 22.5 = 135\text{m}^2$
 - Diasumsikan 20 motor dengan standart ruang $3.25\text{m}^2/\text{motor}$, maka $20 \times 3.25 = 70\text{m}^2$
 - Jumlahnya $135 + 70 = 205\text{m}^2$
 - Ruang Kanin Karyawan dengan asumsi 30 orang dengan besaran ruang 2m^2 , maka $30 \times 2 = 60\text{m}^2$
 - Ruang Keamanan
 - Disumsikan 16m^2 , dengan 2 masa bangunan maka $2 \times 16 = 32\text{m}^2$



- Ruang MEE
Diasumsikan 20m²
- Ruang Genset
Dengan asumsi 25 m²
- Lavatory
Asumsi jumlah lavatory 16 dengan standart 3m² maka jumlahnya 16x3 =48 m²
- Gudang Umum
Diasumsikan 40m²
- Ruang Kebersihan
Diasumsikan 9m²
- Ruang Istirahat
Diasumsikan 50 m²
- Parkir Mobil Keliling
Diasumsikan 2 dengan standart 22.5m²/mobil, maka 22.5x2 = 45 m²



Tabel 4.2 : Kebutuhan Ruang pada Museum Gerabah

Bentuk Kegiatan	Kebutuhan jenis ruang	Kapasitas	Besaran Ruang	sirkulasi 20%	Jumlah
Pameran	R.Pamer Tetap	90 unit	410 m ²	82	492
	R.Pamer Temporer	25 unit	150m ²	30	180
					672
Pelayanan	Ruang Perpustakaan	3000 buku	32,5 m ²	6.5	36
	Ruang Hall	100 orang	200 m ²	40	213.6
	Ruang Work Shop	20 orang	100m ²	20	120
	Resto	30 orang	81 m ²	16.2	61.2
	Ruang Penerima	14 orang	163 m ²	32.6	40.8
	Area Parkir pengunjung	55 unit	831 m ²	166.2	997.2
	Ruang Giftshop	12 retail	180 m ²	36	216
	Mushola	30 orang	50 m ²	10	43.2
	Parkir Bus	3 bus	171 m ²	34.2	76.8
Kegiatan Administrasi	Ruang Kepala Museum	2 orang	12m ²	2.4	14.4
	Ruang Wakep	2 orang	12 m ²	2.4	14.4
	Ruang Sekr dan Bendahara	4 orang	24 m ²	4.8	16.8
	Ruang Rapat	15 orang	45 m ²	9	54
	Ruang Tata Usaha	10 orang	30 m ²	6	36
	Ruang Ruang Tamu	10 orang	15 m ²	3	10.8
	Ruang Administrasi	4 orang	12 m ²	2.4	14.4
	Ruang Sie Koleksi	4 orang	21 m ²	4.2	25.2
	Ruang Sie				
	Konservasi/Prevarasi	4 orang	41 m ²	8.2	38.4
	Ruang Bimbingan dan Publikasi	6 orang	18 m ²	3.6	21.6
Ruang Kurator	3 orang	12 m ²	2.4	14.4	
					260.4
Kegiatan servis	Ruang Keamanan	8 orang	32 m ²	6.4	54
	Ruang MEE	2 orang	20 m ²	4	24
	Ruang Genset	2 orang	25 m ²	5	30
	Gudang Umum	5 orang	40 m ²	8	48
	Ruang Kebersihan	6 orang	12 m ²	2.4	14.4
	Kantin Karyawan	20 orang	60 m ²	12	62
	Parkir Mobil Keliling	2 mobil	45 m ²	9	81
	Ruang Istirahat	4 orang	50 m ²	10	60
	Lavatory	14 unit	48 m ²	9.6	33.6
	Ruang Parkir karyawan	26 motor	205 m ²	41	246
					653
Jumlah total					3390.2

4.4 Analisa Persyaratan Teknis Bangunan

a. Pencahayaan

Terdapat dua macam sumber pencahayaan yaitu :

- Cahaya Alami (Cahaya yang sumbernya dari matahari)
Cahaya ini memiliki keuntungan efisiensi biaya dan warna alamiah yang baik, tetapi tidak bisa dikontrol (tergantung pada factor cuaca)
- Cahaya Buatan (cahaya yang diperoleh dari lampu dengan tenaga listrik/ baterai)
Cahaya ini bisa diatur intensitasnya sesuai kebutuhan tetapi biayanya tinggi.

Objek pada museum gerabah ini termasuk objek yang tidak terlalu terpengaruh kualitasnya karena cahaya jadi cahaya bisa lebih diatur sesuai kapasitas dan kebutuhan

b. Penghawaan

Sistem penghawaan bisa didapat dari alamiah atau Air Conditione (AC). Sistem penghawaan alami dengan cara pengaturan bukaan pada bangunan sehingga sirkulasi udara lancar dan tidak menimbulkan kepengapan atau lembab. Sistem AC bisa dengan AC setempat atau secara keseluruhan. Sistem Ac ini biasanya digunakan bila memang pengaturan sirkulasi dirasa kurang dan karena kebutuhan suasana yang dingin.

4.5 Analisa Sistem Struktur

Pada museum gerabah ini sistem struktur yang akan digunakan adalah sistem struktur rangka. Dengan latar belakang site yang merupakan rawan gempa maka struktur lebih diperkuat lagi dengan rangka untuk setiap $\pm 8 \text{ m}^2$. Bangunan museum ini merupakan bangunan non komersial sehingga dengan pertimbangan biaya bahan untuk struktur



utama dari beton dengan finishing lapis kayu sehingga pendekatan vernakularnya tetap bisa dicapai, sedangkan untuk fungsi seperti resto dan giftshop menggunakan bambu.

4.6 Analisa Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan berdasarkan filosofi tipe bangunan rumah jawa, dalam adat jawa terdapat 3 kategori, yaitu :

- Rumah tipe beratap joglo : merupakan tipe rumah yang digunakan oleh sebagian besar para bangsawan.
- Rumah tipe beratap limasan : merupakan tipe rumah yang digunakan oleh sebagian orang kaya.
- Rumah tipe beratap kampung : merupakan tipe rumah yang digunakan oleh sebagian besar orang kebanyakan (rakyat biasa).

•
Di Kasongan menurut sejarah tipe rumah yang paling banyak adalah tipe kampung, artinya masyarakat Kasongan memang merupakan rakyat biasa dengan kesederhanaan dengan produksi gerabahnya. Melihat hal tersebut museum ini akan mengambil filosofi kesederhanaan dengan menggunakan model atap kampung.



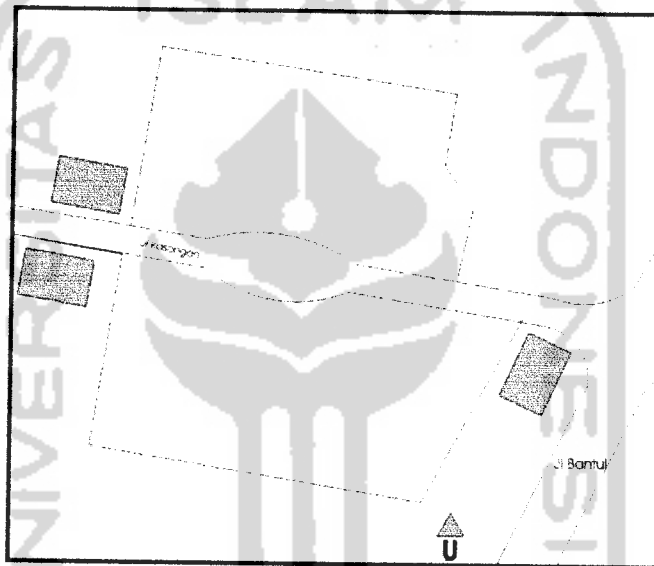
V. KONSEP

1. Konsep Lokasi dan Site

Lokasi site berada di Jalan Kasongan, 700 m ke arah Kasongan, sekitar 4 km dari Bantul dan 7 km dari kota Yogyakarta. Lokasi berada dekat dengan simpang jalan menuju Bantul hal ini diharapkan museum akan menjadi gerbang menuju Kasongan dan penarik wisatawan untuk mengunjungi museum dan Kasongan.

- **Luasan Site**

Luas site terpilih 7000 m².



Gambar 5.1 : luasan site
Sumber : Penulis (2006)

2. Konsep Perencanaan Tapak

a. Pencapaian

Pencapaian menuju museum yaitu dengan pencapaian langsung dengan dua entrance. Entrance pertama yaitu entrance utama menuju museum (R Pamer) di site selatan jalan dan entrance kedua untuk pengunjung yang hanya berkepentingan ke perpustakaan atau pendopo.



b. Akses dan Sirkulasi

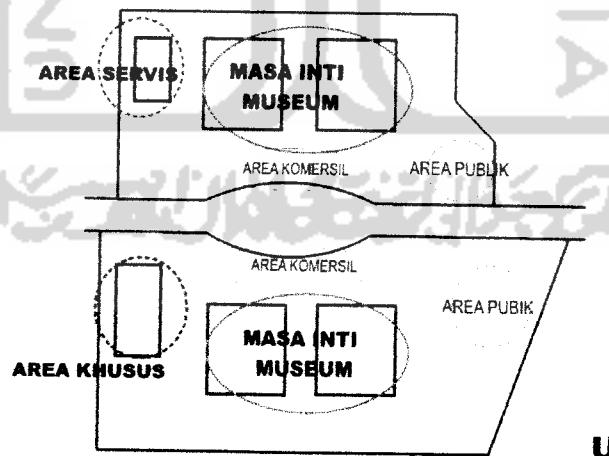
Akses menuju museum sangat mudah karena tepat berada didekat Jl Bantul dan Jl Kasongan, bisa menggunakan kendaraan umum yang melintasi atau kendaraan pribadi.

Sirkulasi dalam tapak dibedakan berdasarkan kepentingan yaitu pengunjung, pengelola dan barang. Sirkulasi pengunjung akan melewati jembatan penyebrangan untuk mencapai bangunan selanjutnya (pendopo, perpustakaan, mushola dan resto) hal ini karena pertimbangan keamanan dan keselamatan baik pengunjung ataupun museum. Untuk keamanan dikedua blok bangunan terdapat pintu diatas jembatan sehingga tidak bisa dilewati kecuali dengan petugas museum.

3. Konsep Bangunan

a. Zoning Masa

Zoning pengelompokan masa ditentukan berdasarkan pada tatamasa konsep yang diambil yaitu dari tatamasa rumah yang ada di Kasongan dengan tungku pembakarannya.



Gambar 5.2 : zoning tapak
 Sumber : Penulis (2006)



b. Ruang Dalam

Ruang dalam disusun berdasarkan komposisi dari perkembangan ruang pajang yaitu dengan 2 kali ukuran rumah inti dan ruang pajang yang ada di Kasongan (2 x (9x7m²). Ukuran 2 kali lipatnya didapat dengan pendekatan besaran ruang yang dibutuhkan dari jumlah objek yang akan diwadahi yaitu 60 gerabah pada ruang pameran tetap dan 30 pada ruang pameran temporer dengan standar ruang 5 m². Jumlah besaran ruang pameran yang dibutuhkan adalah 672 m².

Pembagian ruang pameran berdasarkan tahun perkembangan gerabah diantaranya :

- Ruang Gerabah Awal yaitu gerabah yang muncul pada awal-awal yaitu berupa alat-alat rumah tangga dengan desain yang masih sederhana.
- Gerabah tahun 1960-an yaitu dengan cirinya banyak produk berupa pot bunga, jambangan dan tempayan (mulai adanya produksi benda-benda hias)
- Gerabah tahun 1970-an yaitu mulai banyaknya bentuk-bentuk hewan seperti naga, kura-kura, angsa, kodok dll serta bentuk dari suku-suku seperti asmat.
- Gerabah tahun 1980-an yaitu dengan guci-guci yang banyak diproduksi dengan dekorasi naga dan liong.
- Gerabah tahun 1990-an yaitu produk gerabah yang figuratif dan lebih bervariasi seperti loroblonyo dan ganesha.

c. Ruang Luar

Penataan ruang luar untuk melekatkan dengan identitas Kasongan dilakukan dengan cara menggunakan bahan-bahan yang bersifat alami dan terracota. Beberapa poin penekanan diantaranya yaitu :

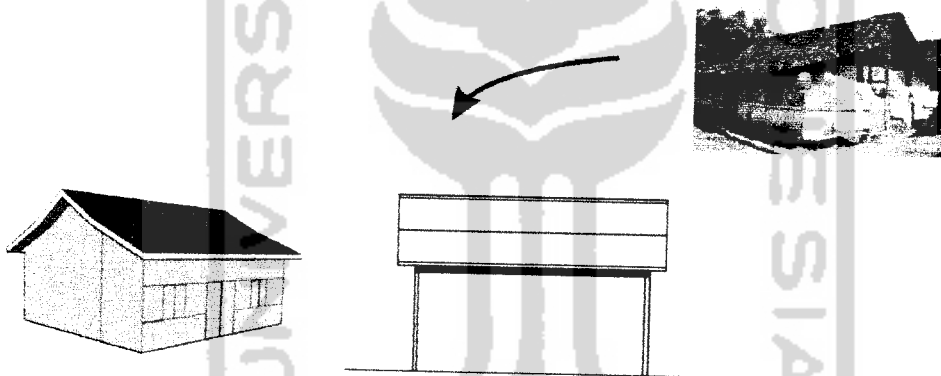
- Penggunaan gerabah untuk taman luar (penggunaan pot, lampu taman, dan ornamen lain).



- Pengolahan vegetasi (dengan tanaman peneduh atau pengarah)
- Pedestrian sebagai penghubung ruang luar dan ruang dalam.
- Pengaturan pengerasa alur dengan memanfaatkan pecahan gerabah sebagai ornamen.
- Perbedaan parkir pengunjung dan karyawan.

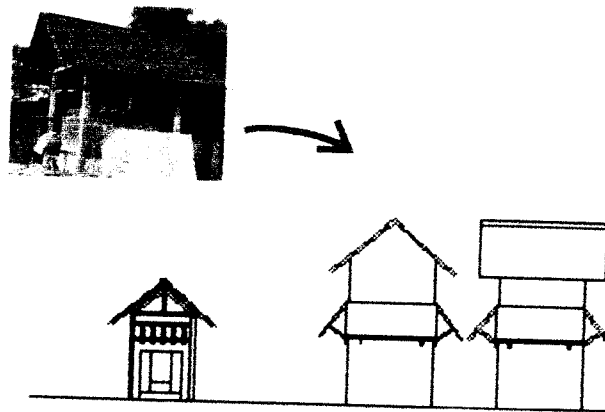
4. Konsep Fasad Bangunan

Bentuk fasad bangunan menciptakan keadaan suasana pedesaan dengan dinding bata ekspose dan atap kampung sehingga konsep sederhana bisa dicapai. Penggunaan produk gerabah dan warna terracota akan menciptakan kedekatan objek pajangan dengan bangunan.



Gambar 5.3 : konsep fasad
Sumber : Penulis (2006)

Selain itu juga eksplorasi bentuk tungku pembakaran sebagai bentuk bangunan ciri khas Kasongan.



Gambar 5.4 : konsep fasad tungku
Sumber : Penulis (2006)

5. Konsep Teknis Bangunan

a. Pencahayaan.

Pencahayaan pada ruang pameran selain dengan pencahayaan alami juga dengan lampu spot. Lampu spot digunakan bila cahaya alami dirasa kurang sehingga tidak terlalu gelap dan objek bisa lebih terekspose. Kualitas gerabah tidak terlalu terpengaruh karena cahaya sehingga tidak ada penanganan khusus pada gerabahnya.

Pencahayaan pada ruang pengelola menggunakan cahaya alami dengan bukaan jendela-jendela dan cahaya buatan yang merata.

b. Penghawaan

Penghawaan pada ruang pameran dan ruang-ruang yang lain (seluruh bangunan) dengan penghawaan alami yaitu dengan cara memberikan bukaan dibagian atas sehingga sirkulasi udara bisa lancar. Selain itu juga tinggi atap yang diekspose akan memberikan kesejukan tersendiri.

c. Utilitas

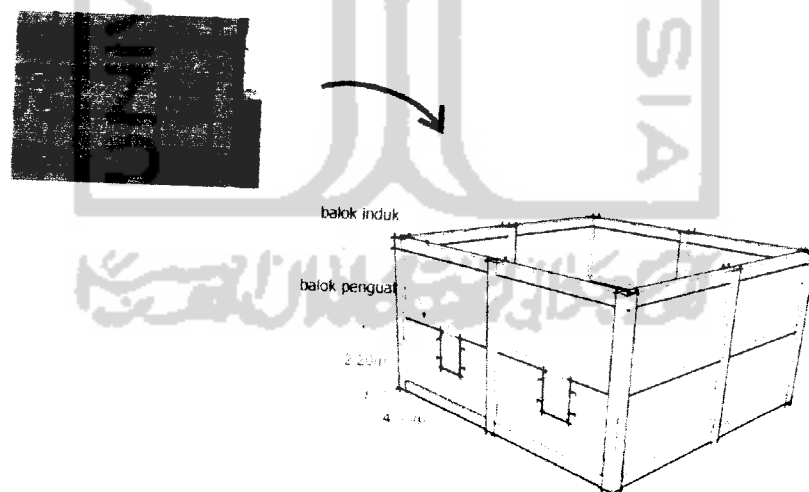
- Distribusi air pada museum menggunakan sistim down feed, sistim ini dipilih karena sistim ini bisa bekerja pada saat terjadi masalah pada listrik dengan adanya gaya gravitasi. Sumber air

dari PAM dan sumur, hal ini dimaksudkan apabila terjadi masalah dari PAM maka sumber dari sumur bisa dipergunakan.

- Sistem sanitasi dan drainase dengan penyediaan ruang penampungan air, ruang pompa, bak control dan sumur peresapan serta saluran air hujan. Air hujan bisa langsung dikeluarkan melalui saluran air yang terdapat di dekat jalan Kasongan.
- Sistem power supply menggunakan sumber utama dari PLN dan untuk cadangan tenaga digunakan genset yang berada di utara bangunan (blok B). Genset bekerja secara otomatis apabila listrik padam.

6. Konsep Struktur Bangunan

Struktur yang akan digunakan adalah struktur rangka dengan sloof mengelilingi bangunan. Denah bangunan simetris dan setiap $\pm 8 \text{ m}^2$ ada penguat / balok. Bahan konstruksi dari beton dengan pertimbangan biaya keberadaan kayu untuk 2 lantai pada saat ini terbilang mahal dan langka.

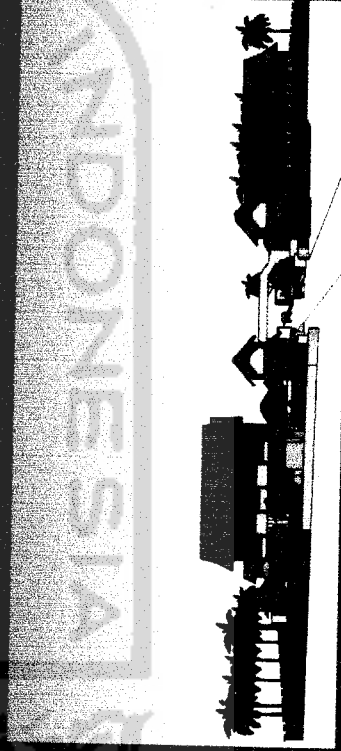


Gambar 5.5 : konsep struktur
Sumber : Penulis (2006)

L A P O R A N P E R A N C A N G A N

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA

PERANCANGAN DENGAN BERBASIS ARSITEKTUR VERNAKULAR



LAPORAN PERANCANGAN

M U S E U M G E R A B A H D I K A S O N G A N . Y O G Y A K A R T A

ABSTRAK

Kerajinan gerabah di Daerah Istimewa Yogyakarta dewasa ini berkembang sangat cepat dan menunjukkan pertumbuhan yang sangat besar. Meskipun nama Kasongan hanyalah nama sebuah kampung kecil yang terletak di Kelurahan Kasihan Bantul Yogyakarta, namun nama Kasongan sudah mendunia. Melalui hasil kerajinan tradisional dari Kampung Kasongan ini pula, sedikit demi sedikit tingkat ekonomi masyarakatnya berhasil meningkat. Saat ini Kampung Kasongan sudah dikenal sebagai kawasan desa wisata potensial di Provinsi Yogyakarta. Meskipun telah digoncang gempa beberapa waktu lalu, tapi potensi wisata akan tetap menjadi salah satu pilihan wisata yang pantas diperhitungkan.

Untuk mendukung potensi yang ada, perlu wadah yang bisa mendukung sehingga ketertarikan pelancong semakin tinggi. Maka perancang mengangkat sebuah tema museum gerabah sebagai pilihan wisata pendidikan dan rekreasi dengan berbasis arsitektur vernakular. Permasalahan yang diangkat yaitu dengan mengembangkan konsep bentuk-bentuk arsitektur lokal. Tujuan yang ingin dicapai adalah merancang bangunan museum gerabah yang memiliki daya tarik lebih bagi wisatawan yang ramah lingkungan, alami dan rekreatif dengan tetap mengangkat arsitektur lokal.

Metoda polapikir yang digunakan dengan mengumpulkan data-data yang sesuai dengan pokok permasalahan dan menganalisis berdasarkan teori yang ada serta faktor terkait didalamnya. Sehingga dari analisis data dapat ditarik kesimpulan dimana kesimpulan tersebut dijadikan dasar pemikiran dalam perancangan dan perencanaan.

Pemecahan masalah yang digunakan adalah dengan menganalisis terhadap arsitektur lokal, komposisi bentuk, kondisi tapak, vegetasi, kesatuan site dan yang lainnya yang berkaitan dengan teori. Menganalisis kegiatan, melakukan penzoningan dari gubahan masa. Analisis yang dilakukan nantinya akan menjadi konsep pemecahan yang akan diciptakan untuk menciptakan suasana khas Kasongan

LAPORAN PERANCANGAN

M U S E U M G E R A B A H D I K A S O N G A N , Y O G Y A K A R T A



LATAR BELAKANG

- Perkembangan Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta tetap potensial untuk menarik wisatawan, baik domestik maupun mancanegara hal ini terlihat dari berbagai macam usaha yang dilakukan untuk menarik minat wisatawan
- Bantul merupakan sentra industri kecil yang berperan besar dalam meningkatkan pariwisata maupun perekonomian. Kasongan sebagai salah satu yang dijadikan icon ekonomi karena industri gerabahnya mempunyai potensi wisata yang lebih dibandingkan desa lainnya. Walaupun beberapa saat sempat terpuruk akibat gempa tapi masyarakat Kasongan tetap optimis terhadap pasar, artinya potensi Kasongan masih sangat besar mengingat juga kegiatan sudah dimulai kembali
- Kasongan sebagai desa wisata industri gerabah, dimana gerabah merupakan warisan tradisi belum mempunyai suatu wadah yang bisa dijadikan sarana pembelajaran baik untuk generasi sekarang maupun untuk masa depan
- Museum sebagai wadah untuk merawat, meneliti dan memamerkan merupakan sarana yang bisa dijadikan tempat pembelajaran akan sejarah sekaligus rekreasi dan bisa menjadi magnet lain untuk menarik wisatawan.

LAPORAN PERANCANGAN

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA

B

PERMASALAHAN

1. PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang museum gerabah yang sesuai dengan karakteristik kawasan Kasongan serta fasilitas yang juga berfungsi sebagai pengikat potensi yang ada di desa Kasongan.

2. PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana merancang museum gerabah dengan mengangkat arsitektur vernakuler sebagai dasar perancangan baik dari tata ruang dalam maupun ruang luar.

B

TUJUAN

1. TUJUAN

Merancang museum gerabah yang berfungsi untuk melestarikan, mencatat dan meneliti peninggalan sejarah gerabah dengan perancangan yang berbasis arsitektur vernakular sehingga menciptakan suasana khas Kasongan.

LAPORAN PERANCANGAN

M U S E U M G E R A B A H D I K A S O N G A N , Y O G Y A K A R T A

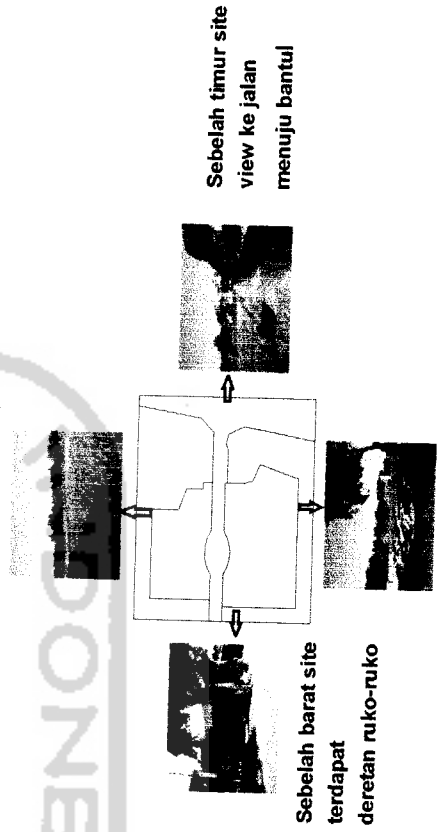


1. LOKASI

Lokasi site terpilih yaitu di Jl Kasongan, berada didekat gapura Kasongan, site diluar dusun Kasongan tapi dalam jalur jalan menuju Kasongan. Luas lahan mencukupi sekitar 7000m², serta karakteristik site sekitar sudah dekat dengan showroom-showroom sehingga karakter museum gerabah masih terasa.



Sebelah utara berupa area persawahan



Sebelah timur site view ke jalan menuju bantu

Sebelah barat site terdapat deretan ruko-ruko

Sebelah selatan site view berupa area persawahan

LAPORAN PERANCANGAN

MUSEUM BERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA

2. REFERENSI

Data yang diperoleh dalam perancangan Museum Gerabah ini berasal dari buku SP Gustami yang berjudul POLA KEHIDUPAN DAN PRODUK

KERAJINAN KERAMIK KASONGAN YOGYAKARTA, jurnal A Damayanti yang

berjudul KAJIAN ARSITEKTUR VERNAKULAR PADA RUANG PAJANG KERAJINAN

GERABAH DI DESA KASONGAN YOGYAKARTA, KECIL TETAPI INDAH

(pedoman pendirian museum), DATA ARSITEK dll.



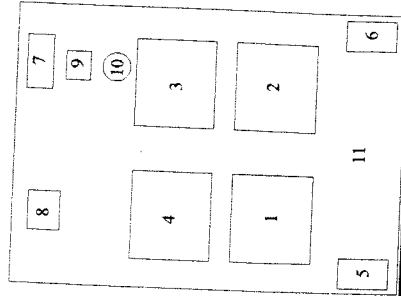
1. PELAKU KEGIATAN

Pelaku kegiatan terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu :

- Pelaku Utama (Pengunjung)
- Pelaku Pendukung (Guide dan Seniman)
- Pengelola

2. MASA BANGUNAN

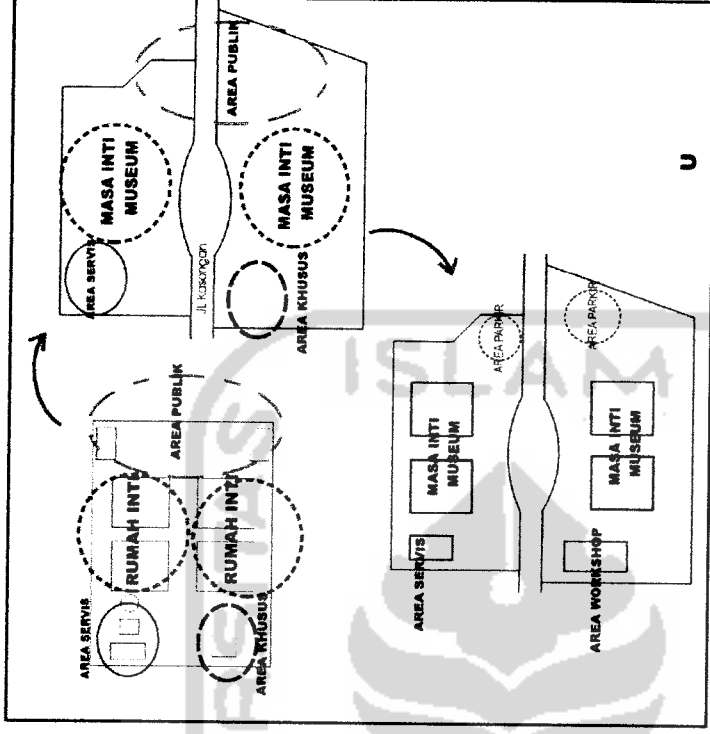
- a. Zooning masa bangunan mengambil dari komposisi rumah yang ada di Kasongan, yaitu denah rumah sekeluarga lengkap dengan tungku pembakarannya. Komposisi rumah seperti itu dulu banyak terdapat di Kasongan terutama bagi yang memiliki halaman luas, (data ini diperoleh dari bukunya SP Gustami dkk)



Keterangan:
1,2,3 dan 4 rumah tinggal
5,6 barak pembuat keramik
7 barak tempat persiapan kayu pembakaran
8 tungku pembakaran
9 bak mandi
10 jamban
11 tempat menjemur

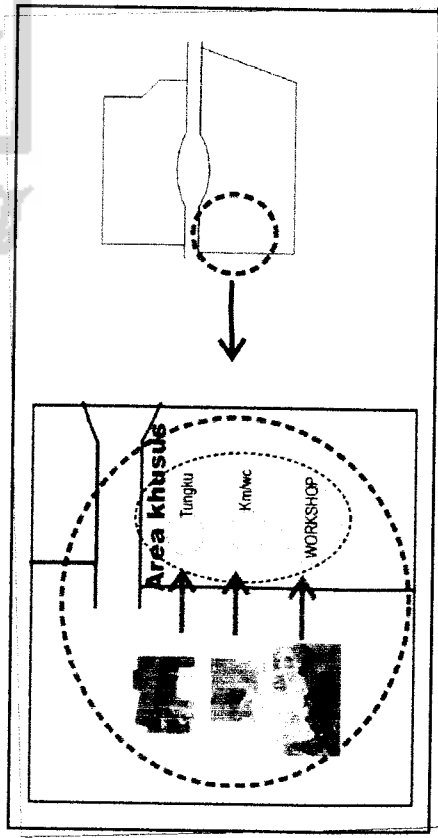
LAPORAN PERANCANGAN

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA



Pada zona area khusus dijadikan area workshop dimana kegiatan workshop merupakan daya tarik tersendiri yang disediakan oleh museum, di area workshop pengunjung diajak untuk ikut berpartisipasi untuk mengenal pembuatan gerabah.

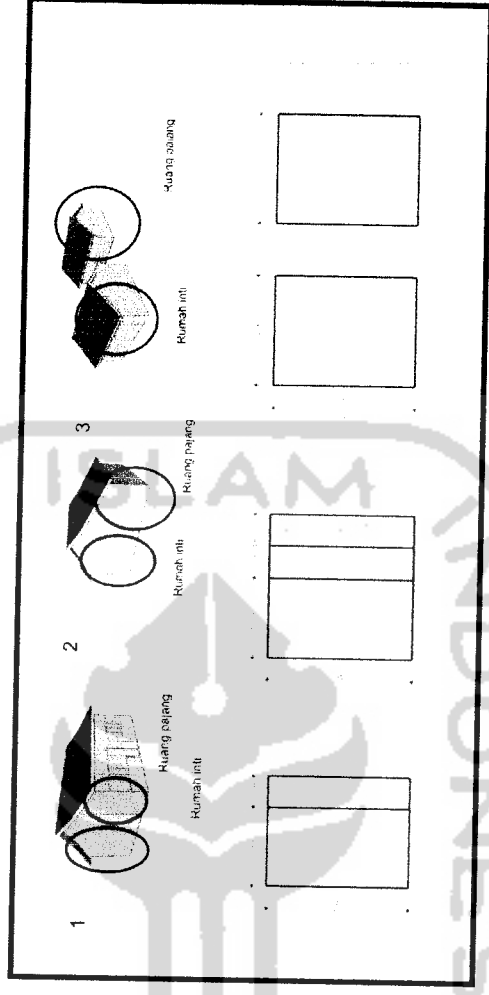
Bangunannya mengambil dari analisa perkembangan model tungku yang ada di Kasongan, yaitu berawal dari tungku ladang, tungku bak terbuka dan tungku bak tertutup. Banyak model tungku yang diperkenalkan tetapi masyarakat lebih menyukai tungku ladang bak terbuka atau tertutup.



LAPORAN PERANCANGAN

MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA

- b. Zoning ruang dalam mengambil dari komposisi perkembangan ruang pajang, yaitu terbagi menjadi 3 tipologi :

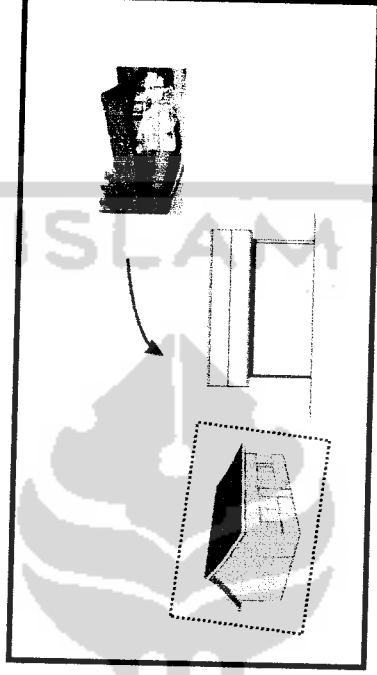


Komposisi ukuran pada museum gerabah akan menjadi dua kali lipat dari ukuran rumah yang ada di Kasongan pada masa awal, yaitu $2 \times (9 \times 7 \text{ m}^2)$. Perhitungan ukuran dua kali lipatnya berdasarkan pada pendekatan jumlah besaran ruang yang dibutuhkan untuk objek pameran.

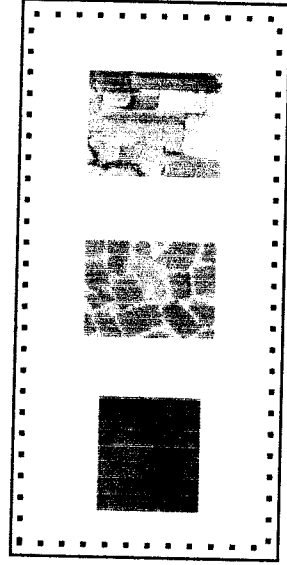
LAPORAN PERANCANGAN

M U S E U M B E R A B A H D I K A S O N G A N , Y O G Y A K A R T A

- c. Penampilan bangunan mengambil filosofi masyarakat Kasongan dimana dalam adat Jawa rumah dengan tipe atap kampung merupakan rumah untuk kebanyakan atau rakyat bias. Hal ini mengandung arti bahwa masyarakat Kasongan merupakan masyarakat yang sederhana dengan gerabah sebagai produksi penghasilannya.



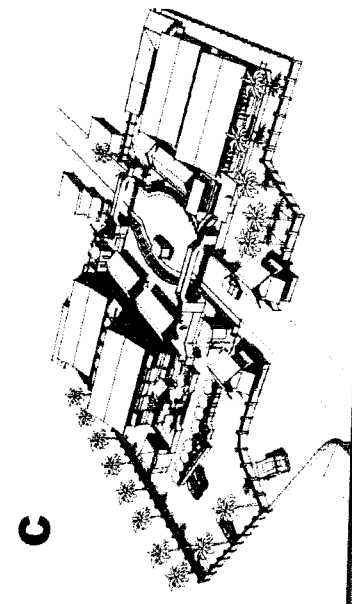
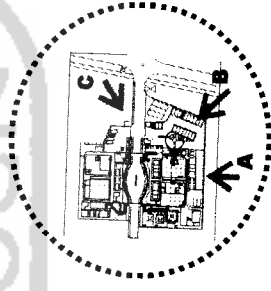
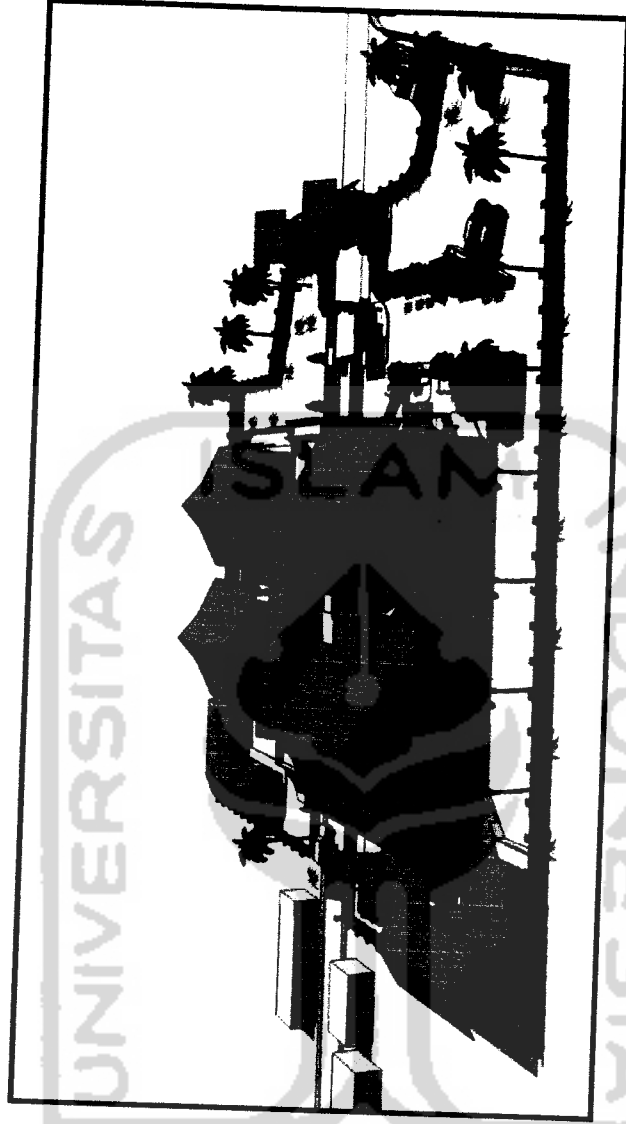
Selain itu juga untuk lebih menguatkan identitas Kasongan yang berusaha ditampilkan adalah transformasi bentuk tungku pembakaran, pendekatan unsur alam, penggunaan warna terracota serta pemanfaatan produk hasil gerabah kedalam desain.



LAPORAN PERANCANGAN

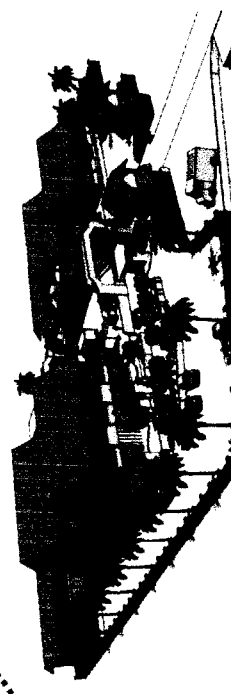
MUSEUM BERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA

FAKEL PERANCANGAN



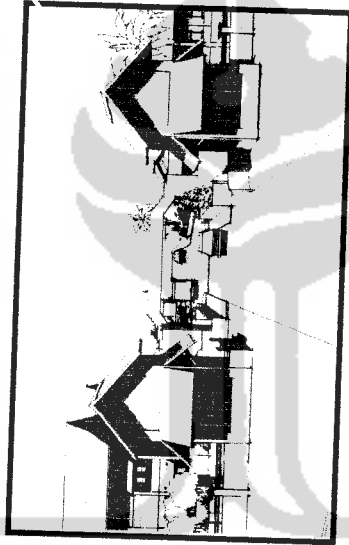
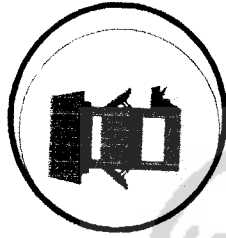
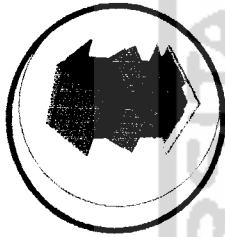
B

C



LAPORAN PERANCANGAN

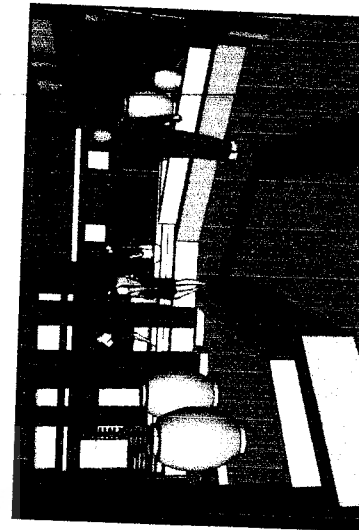
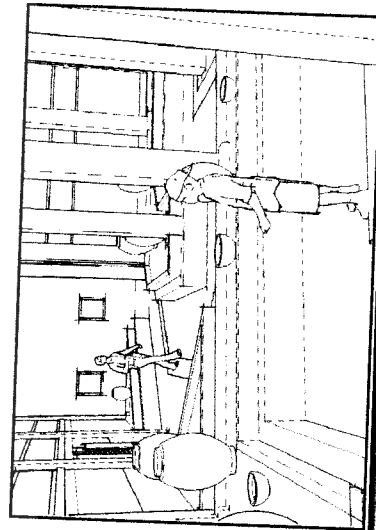
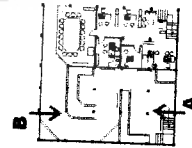
MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA



A-----GERBANG-----

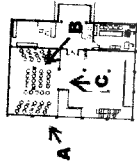


B-----WORKSHOP-----

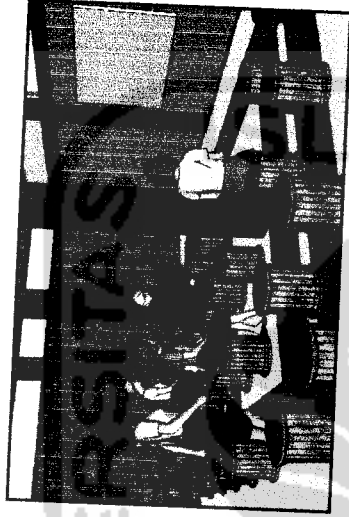


LAPORAN PERANCANGAN

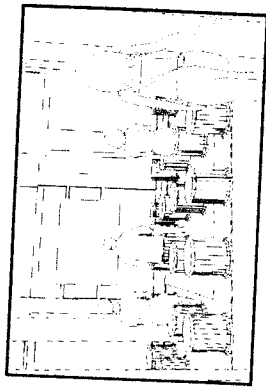
MUSEUM GERABAH DI KASONGAN, YOGYAKARTA



A

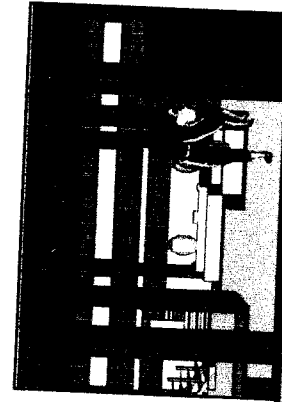
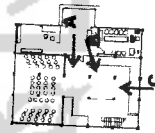


B

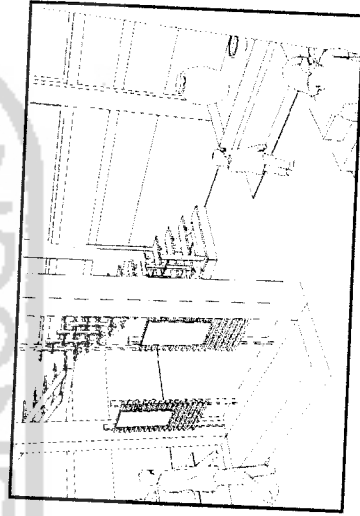


C

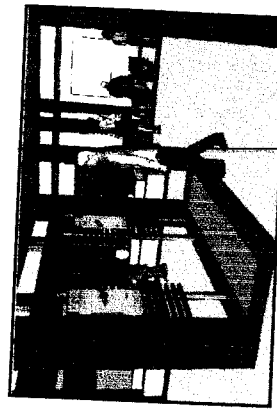
R. AUDIO VISUAL



A



B



C

DAFTAR PUSTAKA

- Bedjo Haryono, Drs. (1995-1996). *Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan DIY.
- Guntur . (2005). *Keramik Kasongan*. Wonogiri : Bina Citra Pustaka.
- Gustami, SP, dkk. (1985). *Pola Hidup Dan Produk Kerajinan Keramik Kasongan Yogyakarta*. Yogyakarta : Dirjen Kebudayaan.
- Dakung, Sugiyarto, Drs. (1981/1982). *Arsitektur Tradisional DIY*. Yogyakarta : Dep.P&K.
- Astuti Ambar. (1997). *Pengetahuan Keramik*. UGM Press.
- Damayanti A. (2002). Dalam Jurnal *Kajian Arsitektur Vernakular Pada Ruang Pajang Kerajinan Gerabah Di Desa Kasongan-Yogyakarta*, Jurnal Teknik Brawijaya.
- Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Assosiation of Museum, Washington DC, 1950.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2000). *Kecil Tetapi Indah* (pedoman pendirian museum). Jakarta.
- Sutarga, Amir.Moh. Drs. *Pedoman Penyelenggaraan Dan Pengelolaan Museum*. Dep P&K.
- Timothy Ambrose dan Crispin Paine. (1993). *Museum Basics*. London.
- Rapoport, Amos, (1969). *House Form and Culture*. Milwauku ; University of Wisconsin.
- Razak, R A, (1993). *Industri Keramik*. Jakarta; Balai Pustaka
- Buyung BB. (2005). *Studi Perubahan Arsitektur Pada Rumah Vernakular Banjar*.TA UII.
- Dewi, I.P . (2005). *Studio Seni Kriya Keramik*. Yogyakarta : TA UII.

www.kompas.com

www.google.com