

TUGAS AKHIR

MUSEUM GERABAH NUSANTARA

**Penerapan Arsitektur Bangunan Berbahan Gerabah Pada
Bentuk Bangunan**

ARCHIPELAGO POTTERY MUSEUM

**Implementation Of The Architecture Of Buildings Made Of
earthware In The Shape Of Buildings**



DISUSUN OLEH :

ROBBY GANDA PUTRA HASIBUAN
04512159

DOSEN PEMBIMBING :

REVIANTO BUDI SANTOSA., Ir., M.Arch

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2012

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MUSEUM GERABAH NUSANTARA

*Penerapan Arsitektur Bangunan Berbahan Gerabah Pada Bentuk
Bangunan*

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1 (Strata Satu) yang telah
dipresentasikan pada tanggal 24 Januari 2012

Disusun oleh:

Robby Ganda Putra Hasibuan

04512159

Yogyakarta, 08 Februari 2012

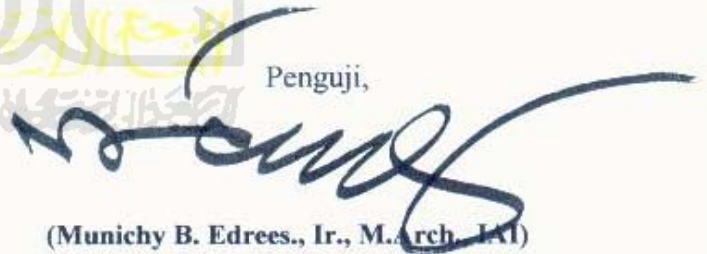
Menyetujui,

Pembimbing,



(Revianto-Budi Santosa., Ir., M.Arch)

Penguji,



(Munichy B. Edrees., Ir., M.Arch, IAI)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

FTSP UII



Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAL

HALAMAN CATATAN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir:

Nama mahasiswa : **Robby Ganda Putra Hasibuan**

Nomor mahasiswa : **04512159**

Judul tugas akhir : **MUSEUM GERABAH NUSANTARA**

*Penerapan Arsitektur Bangunan Berbahan Gerabah Pada
Bentuk Bangunan*

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali *mohon dilingkari

sehingga, direkomendasikan tidak direkomendasikan *) mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 08 Januari 2012

Dosen Pembimbing,



Revianto Budi Santosa, Ir., M. Arch

HALAMAN PERNYATAAN
TUGAS AKHIR
Periode Semester Genap 2010-2011

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesajaraan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 08 Januari 2012



Robby Ganda Putra Hasibuan

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur selalu dan senantiasa penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah memberikan dan melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga seluruh proses dan rangkaian Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Doa, shalawat dan salam kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad saw. beserta keluarga dan para sahabat hingga akhir zaman.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang sangat bermanfaat dan membantu bagi penulis. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Hj. Rini Darmawati, M.T., selaku Wakil Ketua jurusan Arsitektur yang telah banyak memberikan semangat agar penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.
3. Ir. H. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima Kasih Bapak, Jasamu Tiada Tara.
4. Ir. H. Munichy B. Edrees., M.Arch., IAI, selaku Dosen Penguji yang telah memberi saran dan kritik yang sangat membangun.
5. Ir. Adi Sakti, selaku Dosen Penguji Tamu yang telah memberikan masukan serta petunjuk yang sangat membangun.
6. Dewan Tugas Akhir periode Semester Ganjil Tahun Ajaran 2011-2012.
7. Seluruh Dosen, Karyawan dan Asisten Dosen Jurusan Arsitektur UII.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini karena keterbatasan penulisan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Besar harapan penulis atas kritik dan saran yang membangun dari

berbagai pihak guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 08 Februari 2012



Robby Ganda Putra Hasibuan



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan selesainya Tugas Akhir yang penulis kerjakan maka ini semua penulis persembahkan untuk :

1. Mamak ku Asni Zaha Pohan yang selalu berjuang keras untuk kami sekeluarga, ga bisa diungkapkan dengan kata-kata untuk menggambarkan dan menjelaskan tentang dirimu mak. Ogop sayang mamak.
2. Alm. Ayahanda Ramli Hasibuan yang penulis sangat rindukan, Maafkan ogop yang ga sempat melihatmu menghadap kepadanya.
3. Bang Ando dan kak Nena yang telah memberikan dukungan saat penulis terpuruk.
4. Kak morin sekeluarga yang banyak membantu penulis agar tetap tersenyum.
5. Adik-adik yang telah menanyakan keadaan tugas akhir penulis dan memberikan banyak perhatian.
6. Siti Amieningdyah yang telah memberikan cinta dan kasih sayang.
7. Almamater

Motto :

Bekerjalah dengan otakmu sebelum dengan tenagamu (Ramli hasibuan)

Sayangi ibu dan keluargamu (Rando vittoro hasibuan, SH)

Ambil data yang berguna untuk proses perancangan (Revianto Budi Santosa.,
Ir., M. Arch)

Arsitek merasa dan harus lebih peka terhadap kebutuhan pengguna (Ir. Adi
Sakti)

Kalau mau kaya jangan jadi PNS (Munichy B. Edrees., Ir., M. Arch)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Batasan Pengertian Judul

Museum :Gedung yg digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu (nonkomersial).¹

Gerabah :Tembikar yang dibuat dari tanah liat.²

Nusantara :Sebutan (nama) bagi seluruh wilayah kepulauan Indonesia.³

Arsitektur : Seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan lain-lain dengan menggunakan metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.⁴

Kesimpulan museum gerabah nusantara dengan penekanan bangunan gerabah Majapahit :

Suatu wadah yang akan mewadahi gerabah peninggalan sejarah yang ada di indonesia dengan menerapkan sejumlah ciri khas bangunan gerabah majapahit pada masa lalu pada bangunan museum agar terciptanya pencitraan sebagian kerajaan majapahit.

1.2 Latar Belakang

Gerabah adalah perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar untuk kemudian dijadikan alat – alat yang berguna membantu kehidupan. Gerabah merupakan karya seni yang sangat bernilai harganya, penulis sangat menghargai pola pikir manusia jaman dulu yang

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Terracotta>, diunduh tanggal 25 Agustus 2011

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia

telah membuat karya hanya berbahankan tanah liat (lempung) yang berguna untuk keperluan dapur, mainan, hiasan dan bangunan. Penyebarannya juga yang meluas di nusantara diantaranya di Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, Flores, Bali, Sumatera Selatan, Banten, dan Anyer.

Fungsi gerabah pada umumnya berupa wadah yang terdapat dari semua daerah tapi tidak hanya itu. Gerabah dapat pula berfungsi sebagai patung, miniatur, mainan, celengan, dan juga bangunan. Gerabah – gerabah dalam bentuk seperti itu ditemui di kerajaan Majapahit.

Gerabah sebagai warisan peradaban yang penting di nusantara perlu untuk dilestarikan agar tidak punah termakan zaman. Perlu sebuah tempat untuk dimana orang dapat melihat, mengkaji gerabah tersebut, tempat tersebut adalah museum. Berbicara mengenai museum pada masa sekarang ini, masyarakat Indonesia khususnya di kota-kota besar tidak lagi menggunakan museum sebagai alternatif utama sebagai media pembelajaran, hiburan dan kesenangan. Mereka lebih tertarik untuk mengunjungi pusat perbelanjaan, bioskop, taman hiburan, atau sekedar berkumpul di sebuah restoran atau *café* pada akhir pekan. Sudah sulit ditemui masyarakat yang memilih mengunjungi tempat-tempat bersejarah maupun bangunan budaya sebagai alternatif hiburan di akhir pekan. Hal ini sangat disayangkan karena tempat-tempat bersejarah (museum) sesungguhnya menyimpan banyak potensi yang masih sangat bisa dimaksimalkan. Museum tidak hanya menawarkan sebuah pendidikan, tapi juga dapat memberi banyak pelajaran berharga dari masa lampau. Museum juga banyak memberikan gagasan dan usulan akan sebuah konsep masa depan yang lebih baik dan terarah tanpa melupakan identitas. Dengan nilai sejarah tinggi terutama pada bangunan gerabah. Dengan ini penulis akan menciptakan museum khusus yang hanya mengoleksi gerabah-gerabah pra sejarah dan khususnya gerabah saat periode majapahit, sebagai tindak lanjut dari pelestarian warisan sejarah nusantara.

Berbagai jenis koleksi atau artefak dapat disimpan dan disajikan kedalam museum kecuali gerabah bangunan. Museum ini akan dibangun dengan berkilat gerabah bangunan di Majapahit dengan maksud untuk mengingatkan pengunjung dengan gerabah bangunan di Majapahit. Hal itu dikarenakan gerabah bangunan tidak dijadikan barang koleksi museum. Dengan transformasi arsitektur berbahan gerabah ini, museum juga akan memiliki identitas yang mengungkapkan arti penting koleksi yang diwadahnya.

Dengan pentingnya periode Majapahit, termasuk dalam arsitektur maka inspirasi arsitektur yang dikembangkan bersumber pada beberapa bangunan peninggalan Majapahit yang terbuat dari gerabah. Bangunan gerabah seperti Wringin Lawang, Candi Tikus dan Gerbang Bajang Ratu adalah hasil karya arsitektur pada masa itu yang menggunakan gerabah sebagai bahan utama. Tehnik konstruksi yang unik membuat kita dapat belajar tentang perekat antara bata satu dengan bata lainnya. Dengan pelajaran itu maka penulis sangat aspiratif akan perkembangannya untuk masa sekarang dengan memadukan bangunan gerabah kerajaan Majapahit dengan konstruksi bangunan modern. Penerapan sejumlah ciri khas bangunan gerabah Majapahit di ambil dari Lawang Wringin dan Candi Tikus.

Arsitektur berbahan gerabah dari Majapahit memiliki berbagai dimensi. Dimensi bentuk, jadi gerabah sebagai wadah seperti halnya pot, mangkok, teko, dll dan gerabah sebagai non wadah seperti patung, bangunan, dll. Yang kedua dimensi fungsi, fungsi gerabah sebagai perlengkapan minum, memasak, menyimpan, alat makan dan gerabah yang berfungsi sebagai pendukung upacara – upacara. Yang ketiga adalah dimensi filosofi gerabah. Yang keempat adalah dimensi bentuk atau material. Penerapan bangunan museum, akan penulis kaitkan dengan bentuk dan material.

1.3 Rumusan Masalah

Gerabah sebagai warisan Museum sebagai wadah benda-benda koleksi gerabah sebaiknya dapat menampung koleksi gerabah dan dapat

menjaga keawetannya. Terwujudnya museum khusus gerabah akan menjadi point penting karna pengunjung akan dalam mendalami sejarah gerabah di Indonesia.

Bangunan gerabah yang ada di kerajaan Majapahit akan diterapkan sejumlah ciri khasnya kedalam bangunan museum yang akan berguna untuk masa sekarang dan masa datang.

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang museum yang dapat menggambarkan keragaman daerah asal gerabah dan memiliki identitas arsitektural yang terinspirasi oleh bangunan bersejarah yang berbahan gerabah.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana menerapkan sejumlah ciri bangunan gerabah peninggalan kerajaan majapahit pada bangunan museum.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Menjadikan museum tempat belajar yang mengasikkan bagi berbagai varian pengunjung juga sebagai tempat untuk mengenang apa yang telah manusia lakukan dalam memenuhi kebutuhan pokok pada jaman dulu dalam kaitannya dengan wadah, hiasan bahkan bangunan.

Informasi yang berasal dari benda-benda koleksi dapat menjadikan daya tarik bagi pengunjung agar memiliki inovasi tentang kerajinan gerabah.

1.4.2 Tujuan Khusus

Pencitraan bangunan gerabah kerajaan Majapahit yang kontemporer pada museum gerabah ketika manusia mengamati bangunan tersebut dan mengingatkan pengunjung akan bangunan gerabah kerajaan Majapahit pada masa lampau dengan fungsi bangunan sebagai museum.

1.5 Sasaran

Museum sebagai wadah yang mencerminkan koleksi-koleksinya dan membuatnya memiliki nilai informasi yang baik dan menyenangkan baik di dalam maupun di luar bangunan. Tercapainya tujuan untuk menggambarkan akan kerajaan Majapahit dapat mengingatkan pengunjung akan kerajaan Majapahit tempo dulu dalam versi kontemporer.

1.6 Batasan

Dalam perancangan desain museum ini dibatasi pada :

- Penyelesaian masalah desain display objek koleksi dengan membuatnya informatif
- Penyelesaian bentuk bangunan dengan mengkaji arsitektur bangunan gerabah peninggalan kerajaan Majapahit, dalam hal ini mempelajari bangunan gerabah Wringin Lawang dan Candi Tikus.

1.7 Metodologi

1.7.1 Metoda Survey

Metoda dalam pengumpulan informasi dilakukan sebagai berikut :

- Observasi : melakukan survey site yang berguna untuk respon dalam rancangan terhadap lingkungan sekitar site.
- Studi literatur : pengumpulan informasi dan data melalui buku, artikel dan seaching internet. Studi dilakukan untuk memperoleh data mengenai museum dan peranannya, sejarah gerabah Indonesia, sejarah gerabah Majapahit dan tehnik display objek koleksi museum yang informatif.

1.7.2 Metoda Analisis

Metoda yang digunakan adalah metode analisis untuk mendapatkan data primer dan sekunder. Setelah didapatkan data-data tersebut maka dilakukan penggabungan untuk dirumuskan dan hasil yang di dapat akan dirangkum sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan. Tahap-tahap yang harus dilalui adalah sebagai berikut :

- Melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang muncul selama proses perencanaan dan perancangan.

- Menganalisa permasalahan yang di dapat serta menyimpulkan untuk digunakan sebagai alternatif-alternatif pemecahan.
- Melakukan pendekatan terhadap data-data yang didapat guna mendapatkan penyelesaian yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dan merumuskannya menjadi konsep perancangan.

Metoda analisis yang dilakukan sebagai berikut :

- Menganalisa pelaku, aktivitas pelaku, kebutuhan ruang dan besaran ruang untuk museum
- Menganalisa bangunan gerabah peninggalan kerajaan Majapahit (Wringin Lawang dan Candi Tikus)
- Menganalisa display objek koleksi agar informatif dan sesuai dengan objek tersebut
- Menganalisa site untuk pengaturan tata ruang dan view.

1.7.3 Metoda perancangan

Desain museum ini mengacu dari hasil analisis yang di dapat dari tehnik display objek koleksi yang sesuai untuk gerabah sehingga dapat menyelesaikan permasalahan display yang informatif seperti yang ingin dicapai. Sedangkan untuk bentuk bangunan akan mengacu dari hasil analisis dari bangunan gerabah peninggalan kerajaan Majapahit (lawang wringin dan candi tikus) guna menyelesaikan permasalahan tentang wadah yang mewadahi benda koleksi.

1.7.4 Metode pengujian desain

Metode pengujian desain dengan cara memberikan data yang berisi gambar-gambar rancangan dalam bentuk 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D) dilengkapi dengan beberapa pertanyaan seputar reaksi serta tanggapan pengunjung terhadap hasil rancangan. Apabila reaksi pengunjung sesuai dengan hasil target dan konsep perancangan maka rancangan dapat dinyatakan berhasil.

1.8 Keaslian Penulisan

Untuk menghindari unsur plagiasi dalam penyusunan Tugas Akhir ini, sehingga ada perbedaan derajat yang essential yang berkaitan dengan judul dan penekanan permasalahan yang dibahas, berikut adalah beberapa Tugas Akhir yang digunakan sebagai acuan:

1. Museum Gerabah Di Kasongan, Yogyakarta

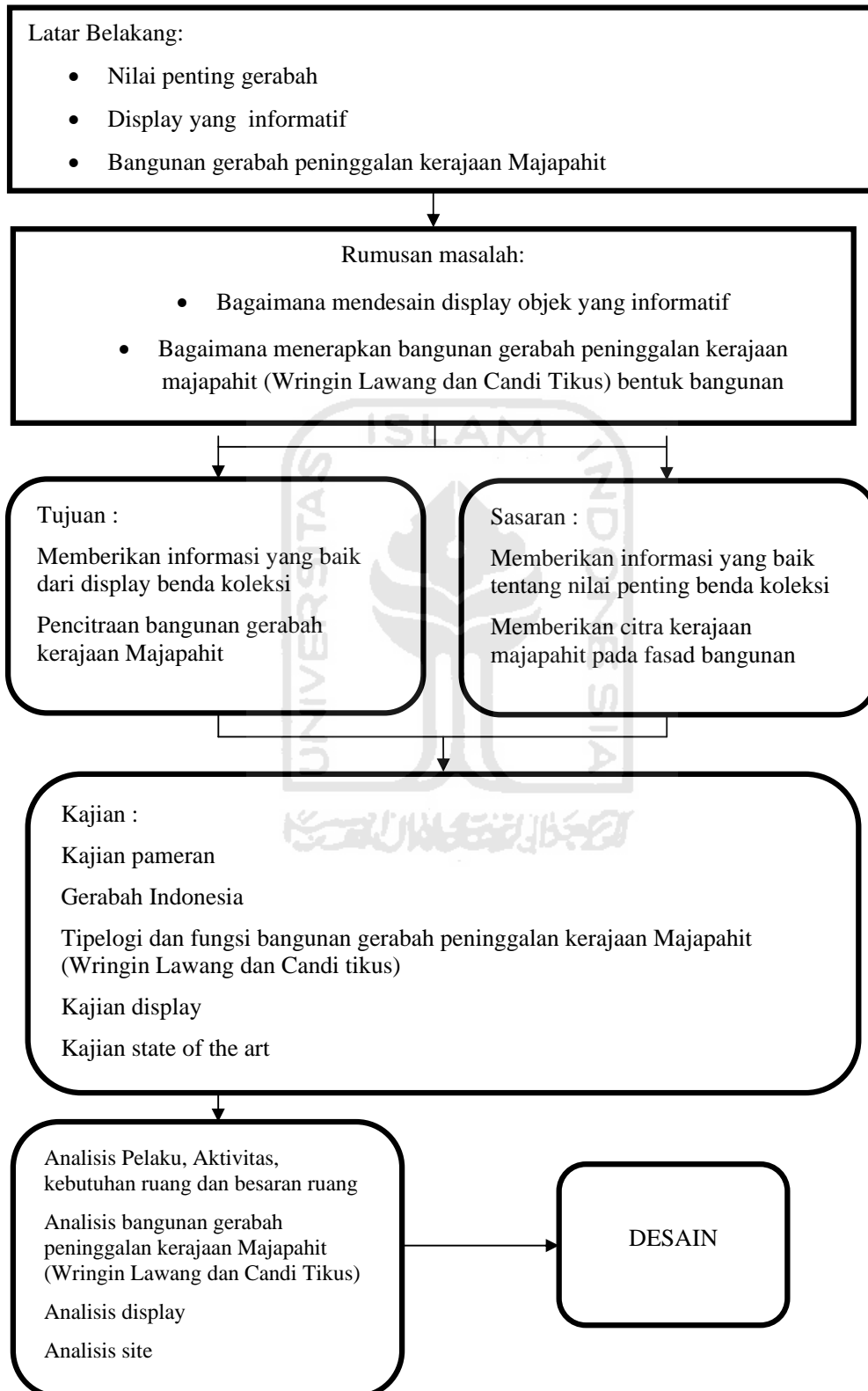
Penulis : Yuni Tritarumantin/02 512 208/Arsitektur/FTSP/2007

Penekanan : Perancangan Dengan Berbasis Arsitektur Vernakular

Disini penulis menekankan desain pada arsitektur vernakular jawa yaitu tektonika rumah jawa. Disini jg penulis tidak ada menerapkan nilai-nilai filosofi atau pun nilai-nilai bentuk dari kolek yang akan di pameran.

Kesimpulan : Dalam merancang museum ini penulis lebih menekankan pada pada display benda koleksi serta tehtonika dan filosofi bangunan gerabah kerajaan Majapahit yang memiliki ciri khas sendiri yaitu menggambarkan akan kerajaan Majapahit dalam versi kontemporer.

1.9 Kerangka Pola Pikir



BAB II
KAJIAN

2.1 Kajian Pameran

Pameran sama dengan pertunjukan (hasil karya seni, barang hasil produksi, dsb) yang dapat dilihat oleh khalayak ramai maupun hanya orang-orang tertentu.

2.1.1 Jenis Pameran

- Pameran Tetap

Pameran yang dilaksanakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 3-5 tahun.

- Pameran Temporer

Dibagi 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.

2.1.2 Tata Letak Benda Pamer

- Sistem ruang terbuka, yaitu objek diletakkan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan dimensi untuk objek besar.
- Sistem diorama, digunakan untuk objek sederhana bisa diletakkan ditepi suangan, menggambarkan adegan suatu cerita dimana lingkungannya dicerminkan dengan suasana buatan.
- Sitem vitrin, disajikan dalam bentuk 3 dimensi dan ditutup kotak kaca.

- Sistem panel, ditempel di dinding
- Sistem slide atau film, menonjolkan objek disertai dengan film

2.1.3 Jenis Ruang Pamer

- Ruang pameran 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 tidak bisa disebut ruang.

2.1.4 Teknik Pameran

Beberapa teknik pameran dalam museum menurut coleman adalah sebagai berikut :

- Teknik partisipasi yakni teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya yaitu dengan cara :
 - Activation yaitu pengunjung aktif. Misalnya dengan menekan tombol, menarik handel dll.
 - Question and answer games yaitu pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan.

- Physical involvement yaitu pengunjung diajak aktif secara fisik. Misalnya dengan melihat benda-benda kecil melalui mikroskop.
- Live demonstration yaitu demonstrasi secara langsung.
- Intellectual stimulation yaitu pengunjung museum diajak aktif secara intelektual.
- Teknik berdasarkan pada objek, teknik ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :
 - Open stroge yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.
 - Selective display yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum.
 - Thematic grouping yaitu memamerkan koleksi dengan topik tertentu.
- Teknik panel, panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.
- Teknik model, dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu :
 - Replicas yaitu tiruan benda aslinya dengan skala 1:1
 - Miniatures yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
 - Enlargement yaitu model lebih besar dibanding aslinya.
- Teknik stimulasi, dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.
- Teknik audiovisual, yang termasuk dalam teknik ini antara lain slide, planetarium, video tape, video disc, talking heads, chinese mirrors (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).¹

¹ Yuni Tritarumantin. Tugas Akhir : *Museum Gerabah Di Kasongan Yogyakarta*.2007. Jurusan Arsitektur Fakultas teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.bnm Hal.23-24

2.2 Kajian Gerabah

Gerabah adalah perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar untuk kemudian dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan.

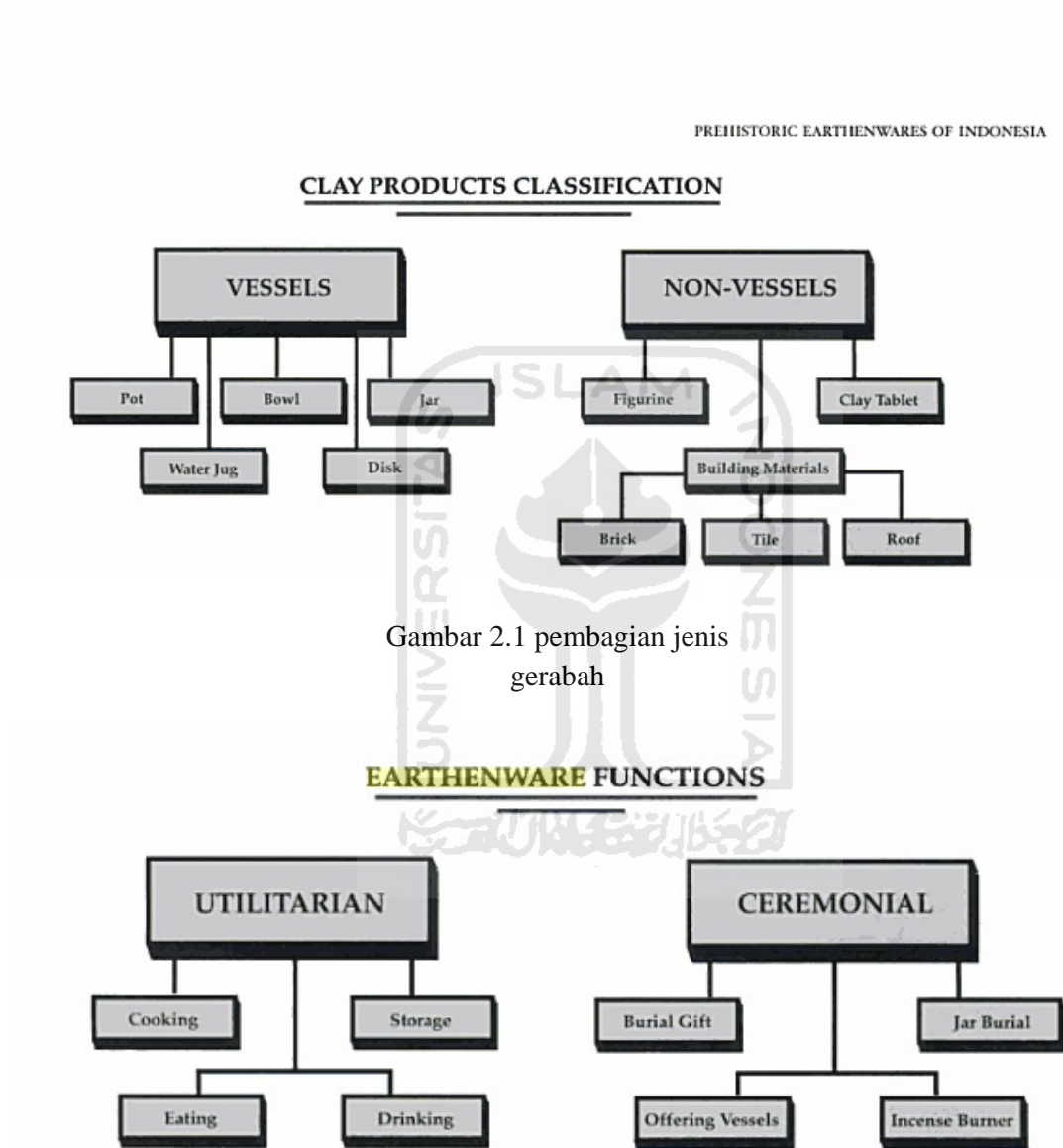
2.2.1 Gerabah Nusantara

Aktivitas dalam membuat gerabah di Indonesia telah ada sejak zaman neolitikum sama seperti aktivitas pembuatan gerabah di negara-negara lain. Fungsi gerabah pada umumnya berupa wadah yang terdapat dari semua daerah tapi tidak dengan Majapahit. Di situs kerajaan Majapahit kita dapat menemui gerabah yang berfungsi sebagai patung, mimiatur mainan, celengan dan juga bangunan. Berikut wilayah-wilayah yang ditemukannya gerabah :

- Jawa tengah
 - Gunung wingko
 - Plawangan
- Jawa timur
 - Situs kerajaan Majapahit di Trowulan
 - Kendeng lembu
- Jawa barat
 - Buni
 - Danau Bandung
 - Doa kelapa
- Sulawesi utara
 - Paso
 - Leang tuo mane'e
 - Leang budiane
- Sulawesi selatan
- Flores
- Bali
 - Gilimanuk
- Sumatera selatan

- Banten
- Anyer²

Menurut jenis dan fungsinya maka gerabah di Indonesia dalam di



Gambar 2.1 pembagian jenis gerabah

Gambar 2.2 pembagian gerabah menurut fungsinya

² Dumarcay, Jacques, Notes D'architecture Javanaise Et Khmere, Bulletin de l'Ecole française d'Extrême-Orient. Tome 71, 1982. pp. 87-146.

Berikut beberapa jenis-jenis gerabah yang ditemukan di wilayah indonesia :



Fig. 7.4 Hinged bowl with three panels of vertically incised lines delimited by paired sets of horizontal lines, excavated at Sempu (cf. Tjandrasasmita 1970/Plates 13), stored at the Ceramic Museum, Jakarta. Photograph by Campbell Macknight.



Fig. 7.5 Grid-marked bowl on display at the I La Galigo Museum, Benteng Ujung Pandang Complex, provenance unstated. Photograph by David Bulbeck.



Fig. 7.6 Two Cogwheel pots on display at the I La Galigo Museum, Benteng Ujung Pandang Complex, Provenance unstated. Photograph by David Bulbeck.



Fig. 11.2 Fine paste ware, probably from Pi O, south Thailand, found in Jambi, Sumatra.



Fig. 7.8 Reconstruction of the ceramic pot from Bayu cemetery, Sarabone. The Romanised script is on the other side of the pot at the same level as the inscription. Photograph by David Bulbeck.

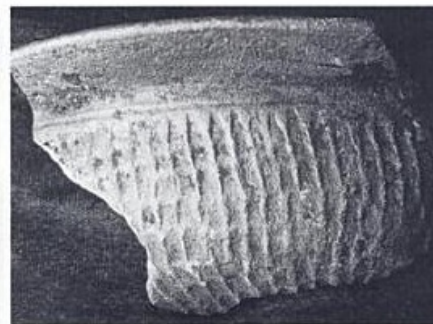


Fig. 11.1 Decorated sherds from Lambaro, Aceh.

Gambar 2.3 Dumarcay, Jacques, Notes D'architecture Javanaise Et Khmere, Bulletin de l'Ecole française d'Extrême-Orient. Tome 71, 1982. pp.

Berikut beberapa jenis gerabah yang ditemukan di situs kerajaan Majapahit :



Fig. 10.3 Mold for cockrel figurines. Bahan denq



Fig. 10.4 Molded figurine of woman holding a lute.



Fig. 10.2 Sculpted monkey head.



Fig. 10.1 Sculpted male torso.



Fig. 10.10 Mother and child figurines.



Fig. 10.8 Head of "beautiful woman".



Fig. 10.9 Foreigner, perhaps Arab or Central Asian, holding a cockrel.

Gambar 2.4 Dumarçay, Jacques, *Notes D'architecture Javanaise Et Khmere*,
Bulletin de l'Ecole française d'Extrême-Orient. Tome 71, 1982. pp.



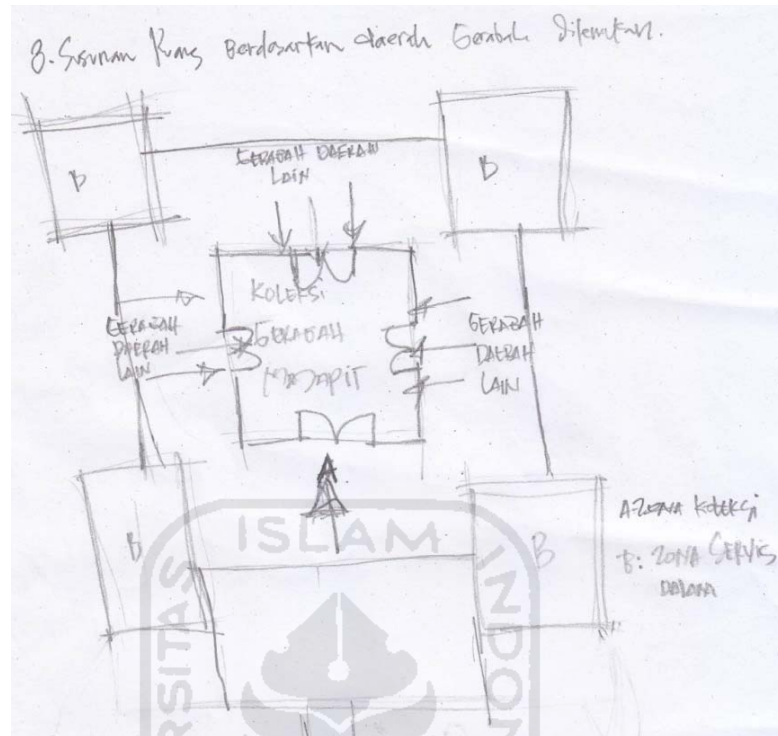
Gambar 2.5 beberapa gerabah peninggalan kerajaan majapahit

2.2.2 Kajian Gerabah Nusantara

Hasil dari kajian diatas sangat berguna untuk dikembangkan sebagai landasan konsep penyusunan ruang. Penyusunan ruang berdasarkan wilayah-wilayah ditemukannya gerabah.

Gerabah yang paling dominan di indonesia terdapat pada situs kerajaan majapahit. Bisa dikatan demikian karena banyaknya jenis dan fungsi dari gerabah yang ditemukan. Hubungannya dengan susunan ruang maka dominasi gerabah majapahit akan menjadi tolak ukur untuk gerabah yang berasal dari daerah lain. Susunan ruang juga akan menentukan sirkulasi dalam musuem yang mana akan menekankan atau memberi perbandingan antara gerabah majapahit dengan gerabah dari daerah-daerah lainnya. Pemilihan susunan ruang akan mengacu dari beberapa pilihan yaitu :

- Klimaks ini merupakan tehnik display atau perjalan suatu pertunjukkan yang mana masterpiece terletak pada akhir pertunjukan atau display.
- Antiklimaks ini merupakan dari tehnik klimaks yang mana masterpiece terletak pada awal pertunjukan.
- Komparatif ini merupakan gabungan dari klimaks dan anti klimaks yang mana masterpiece terletak di tengah-tengah pertunjukan dan dapat dilihat dan dibandingkan secara langsung dengan objek atau produk lainnya.



Gambar 2.6 Analisis susunan ruang komparatif

2.2.3 Tipologi dan fungsi bangunan gerabah peninggalan kerajaan majapahit (wringin lawang dan candi tikus)

➤ Tipologi bangunan gerabah wringin lawang

Bangunan gerabah ini memiliki bentuk sederhana yaitu bentuk segitiga sama kaki yang di belah atau pisah dari poros tengahnya. Kaitannya dengan candi maka wringin lawang ini juga sering disebut sebagai candi bentar atau gapura apit. Atau gapura belah. Bangunan ini berukuran 13 x 11,5 meter dan tinggi 15,5 meter.

Penerapan ciri khas candi ini dengan mentransformasikan bentuknya kedalam desain komtemporer, transformasi bentuk ini tidak seutuhnya atau replika dari candi wringin lawang ini melainkan hanya mengambil ciri khasnya saja.

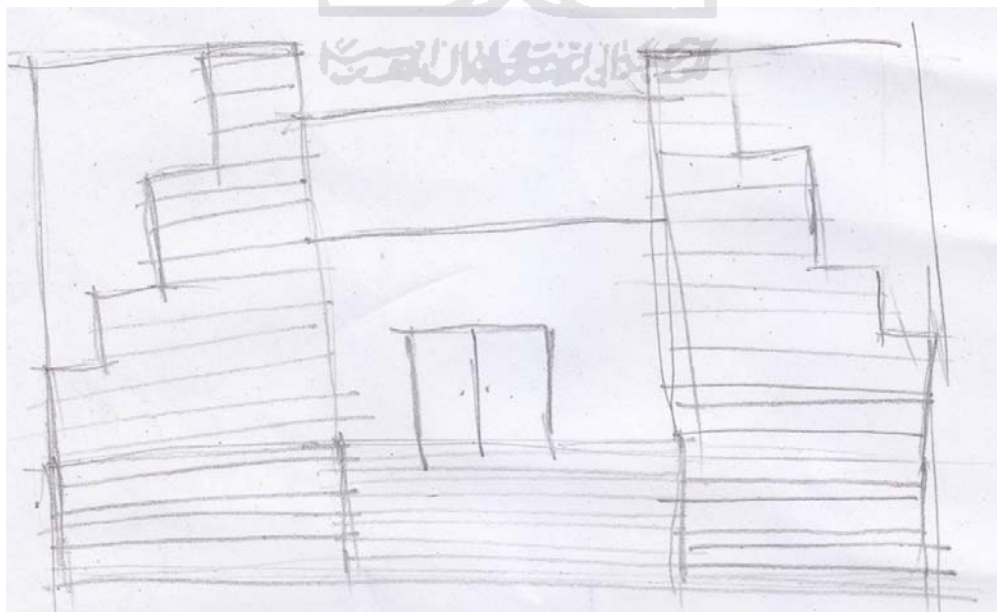
MUSEUM GERABAH NUSANTARA
Penerapan arsitektur bangunan berbahan gerabah pada bentuk bangunan

Lawang yang berarti pintu maka penerapan bentuk candi ini akan menjadi dominan pada pintu masuk atau gerbang masuk ke dalam museum yang akan memberikan acuan bagi penulis untuk desain kontemporer. Apa akan menjadi sebuah replika untuk gerbang masuk ke museum atau hanya beberapa ciri khas bentuknya saja.



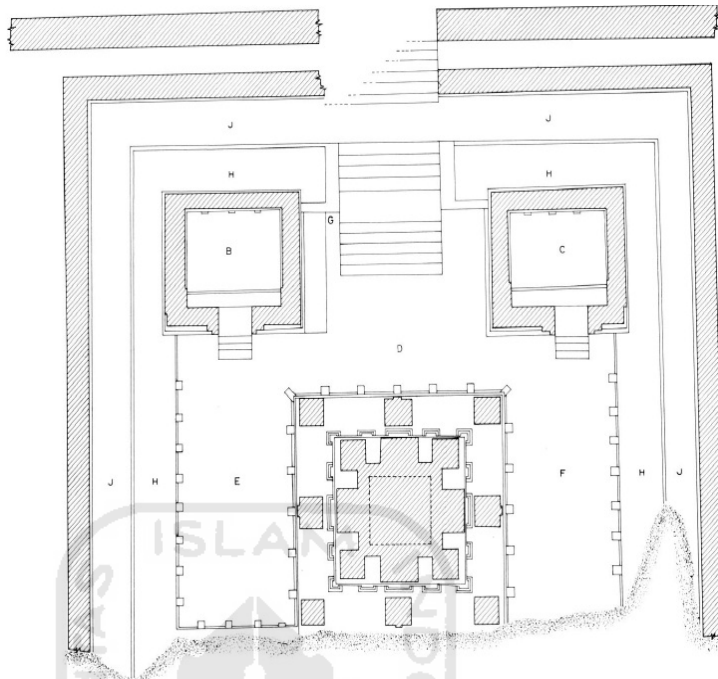
Gambar 2.7

http://4.bp.blogspot.com/_Fnb94vMpCzE/THsjk8Ebq6I/AAAAAADI/icYiW6HIzfo/s320/Wringin+lawang.jpg

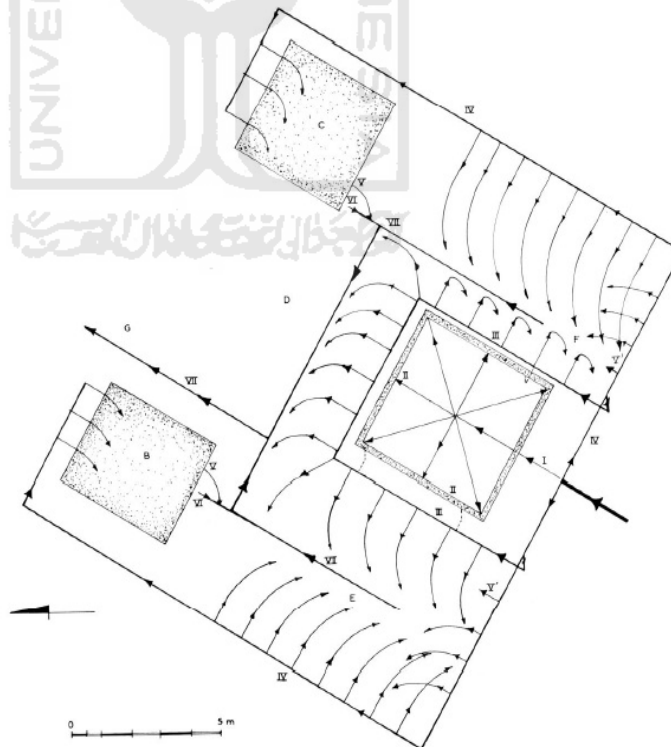


Gambar 2.8 Analisis penerapan Wringin lawang

- Tipologi bangunan gerabah candi tikus
Candi tikus merupakan kompleks pemandian yang terbuat dari bata merah yang berbentuk cekungan wadah berbentuk bujur sangkar yang memiliki teras-teras persegi dimahkotai menara-menara yang ditata dalam susunan yang konsentris yang menjadi titik tertinggi bangunan.
Fungsi bangunan sebagai petirtaan atau kolam pemandian ritual dengan ukuran 29,5 x 28,25 meter dengan ketinggian 5,2 meter yang berbentuk bujursangkar. Candi ini dibangun lebih rendah dari permukaan tanah yaitu 3,5 meter.
Penerapan dari candi tikus ini dengan mentransformasikan kosmologi atas dibangunnya candi tikus ini yang mana candi tikus memiliki nilai kosmologi berupa pengagungan akan gunung mahameru sebagai penyimpan air kehidupan yang dipercaya dapat memberikan kesejahteraan. Disini candi tikus memiliki empat miniatur candi yang menggambarkan akan kemegahan gunung mahameru dan dikelilingi oleh miniatur candi yang lebih kecil sebagai pengagung akan empat candi tersebut. Dari candi tikus ini penulis dapat mengambil pembelajaran tentang bangunan utama dan bangunan yang mendukung bangunan utama tersebut yang memiliki ikatan baik dari bentuk maupun susunan gubahan massanya. Kaitannya dengan desain museum maka transformasi kosmologi candi tikus ini akan berdampak pada konsep site plan.

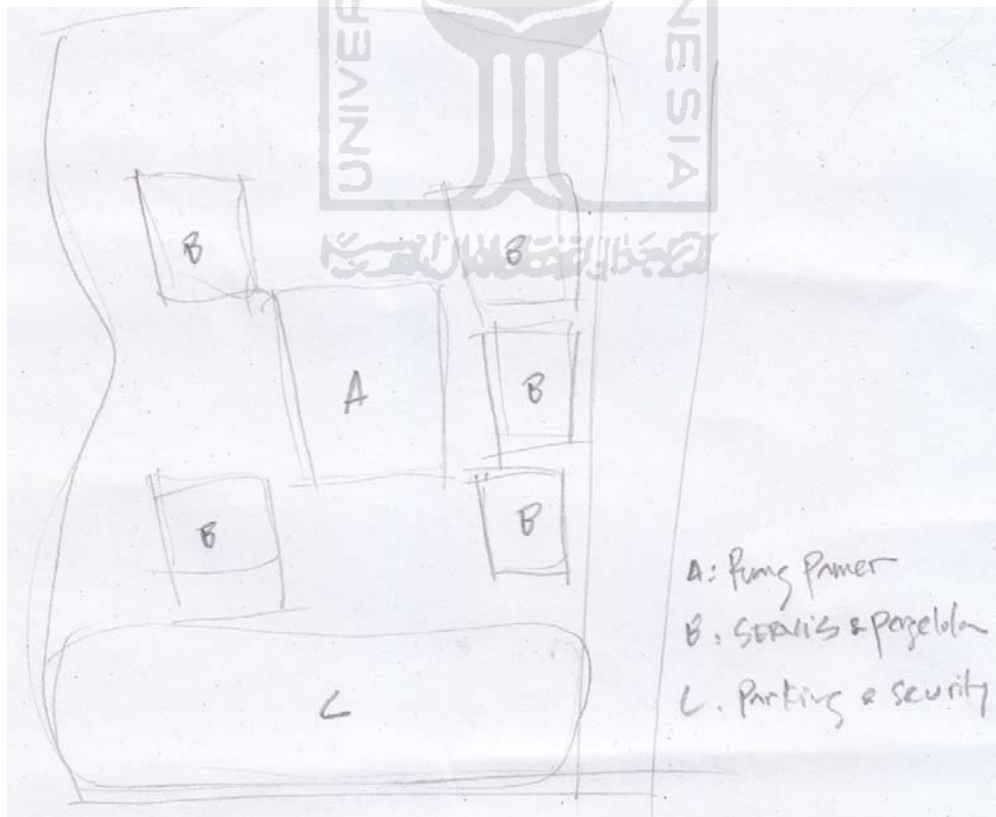


Gambar 2.9 Site plan candi tikus



Gambar 2.10 Pola sirkulasi air candi tikus

Gambar 2.11
<http://ichibiexis.files.wordpress.com/2010/10/canditikus041.jpg>



Gambar 2.12 Analisis kosmologi Candi Tikus

2.3 Kajian Display

Melihat dari benda koleksi yang keseluruhannya berupa objek tiga dimensi maka tehnik display yang akan diterapkan pada museum ini berupa vitrin yang dikombinasikan dengan panel untuk media informasi dari objek yang berada dalam vitrin. Melihat dari susunan ruang yang ditentukan oleh daerah asal gerabah maka akan berpengaruh pada desain vitrin. Harapannya agar display yang disajikan dapat memberikan informasi yang baik bagi pengunjung dan memberikan kesenangan akan melihat objek koleksi.

Display vitrin sangat identik dengan box yang dilapisi dengan kaca pada ke empat sisinya, disini penulis memiliki inovasi dengan menggabungkan dua tehnik display yaitu tehnik vitrin dan tehnik panel. Tehnik panel disini akan berupa panel biasa yang berisi tentang sejarah benda koleksi dan bisa juga informasi berupa foto benda koleksi.



Gambar 2.13

http://www.chinese.cn/treasure/en/article/2010-11/05/content_187973.htm

Melihat display dari gambar diatas maka penulis menyimpulkan bahwa display tersebut baik, baik disini dilihat dari segi perletakan objek koleksi yang memiliki atur fungsi berupa kendi. Akan tetapi penulis tidak mendapati informasi tentang kendi-kendi tersebut dalam display ini yang

mana membuat pengunjung hanya bisa menikmati hasil karya tetapi tidak mendapatkan informasi dibalik hasil karya tersebut. Informasi disini berupa sejarah dari objek koleksi.



Gambar 2.14

<http://www.chinese.cn/treasure/en/article/2010->

Dari gambar diatas penulis dapat mengambil pelajaran tentang display panel yang berada dalam vitrin, display panel sebagai penunjang akan benda koleksi.

2.4 Kajian stae of the arts

- **Gladstone pottery museum**



Gambar 2.15 <http://www.stokemuseums.org.uk/gpm>

Museum ini merupakan museum gerabah yang mana bangunan museum tersebut dulunya adalah tempat pembuatan gerabah. Desain museum yang mengikuti pola lekukan dari semua kendi yang menghasilkan bentukan cilinder menyerupai kendi.

Dari bangunan yang sudah ada ini maka penulis dapat belajar bagaimana menerapkan bentuk benda koleksi kedalam desain bangunan yang memberi citra akan benda koleksi itu sendiri.

- **Museum of fort worth**



Gambar 2.16

<http://www.artartworks.com/museums/the-modern->

Tadao ando disini menampilkan nilai seni-seni modren yang polos dan menerapkannya dalam bangunan. Terlihat dari selubung bangunan bagian luar yang hanya menggunakan kaca setinggi empat puluh kaki menyelimuti selubung bangunan bagian dalam yang berbahan beton. Harapan akan cahaya alami masuk kedalam bangunan sangatlah diinginkan oleh sang arsitek. Kepolosan dari bentuk bangunan ini terlihat dari bentuk yang hanya persegi saja. Kolam sebagai view ke luar dirancang untuk menyegarkan pengunjung selain itu juga memberikan biasan atau repleksi ke bangunan yang membuat bangunan terkesan indah dari biasan air tersebut.

Dari desain landscape yang didapati dari museum ini maka penulis dapat menerapkan candi tikus sebagai konsep dasar site plan yang nantinya akan diolah menjadi satu kesatuan dengan candi wringin lawang dalam pola hubungan gubahan massa.

- **Wexner center for the arts**

MUSEUM GERABAH NUSANTARA
Penerapan arsitektur bangunan berbahan gerabah pada bentuk bangunan



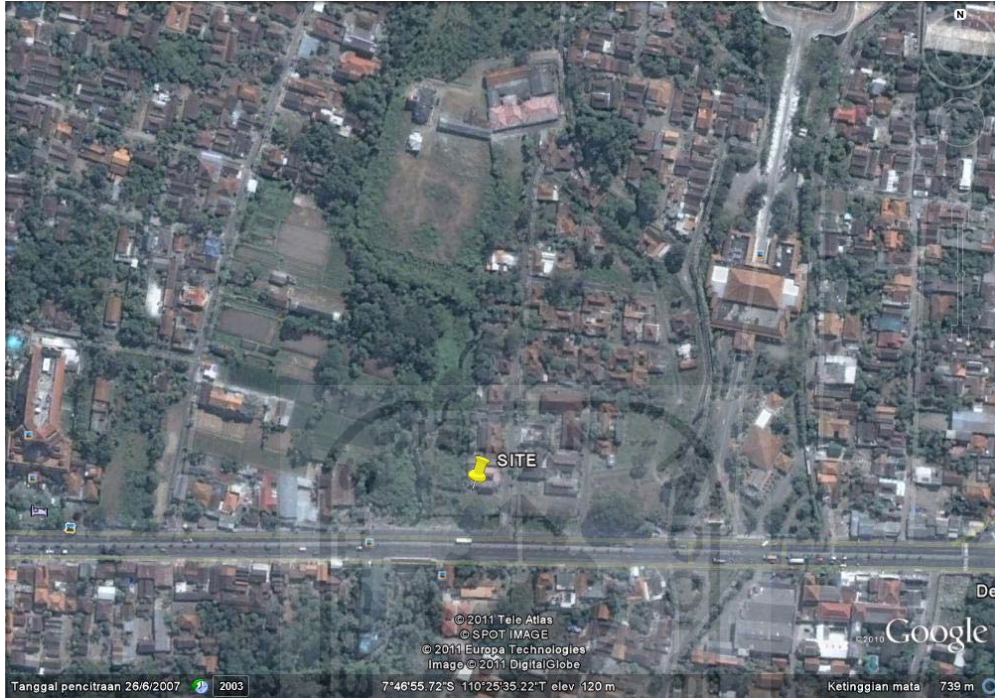
Gambar 2.17

<http://www.osu.edu/download/images/bigpics/wexner-center05.jpg>

Eisman sang arsitek menggabungkan dua pola bentuk menjadi satu kesatuan dalam bangunan. Bentuk pertama berupa persegi empat yang menjadi pusat bangunan dan yang kedua berupa bentuk silinder dan persegi enam yang menempel pada bangunan utama sebagai pencitraan terhadap kokohnya sebuah benteng.

Dari bangunan yang sudah ada ini penulis dapat mempelajari tentang penerapan sebuah bangunan ke dalam bangunan kontemporer dan tetap memiliki kesepadanan.

2.5 Lokasi Site



Gambar 2.18 lokasi site

- Selatan site : Jl. Adisucipto
- Utara site : bangunan tidak berpenghuni
- Timur site : kantor pelayanan pajak (samsat)
- Barat site : sungai

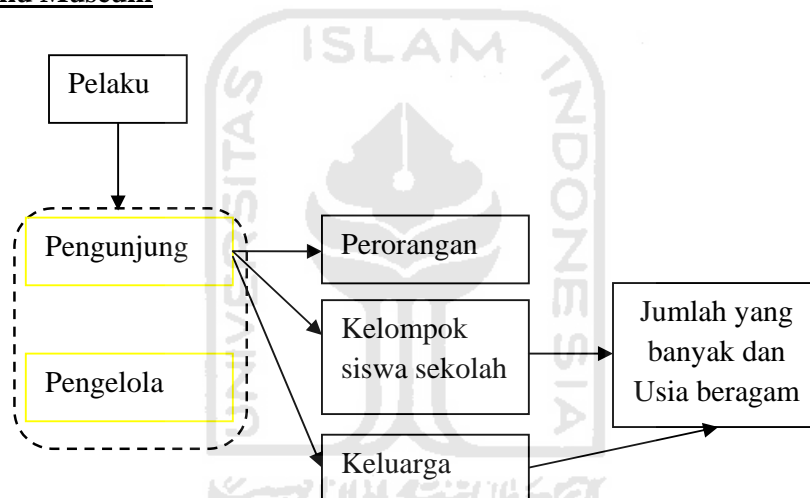
BAB III
ANALISIS

3.1 Pelaku, Aktivitas pengguna, kebutuhan ruang dan Besaran Ruang

3.1.1 Pelaku dan Aktivitas Pengguna Museum

Pelaku dalam museum dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu pengelola museum dan pengunjung museum. Pengunjung museum bisa terbagi menjadi pengunjung dari sekolah maupun umum.

Pelaku Museum

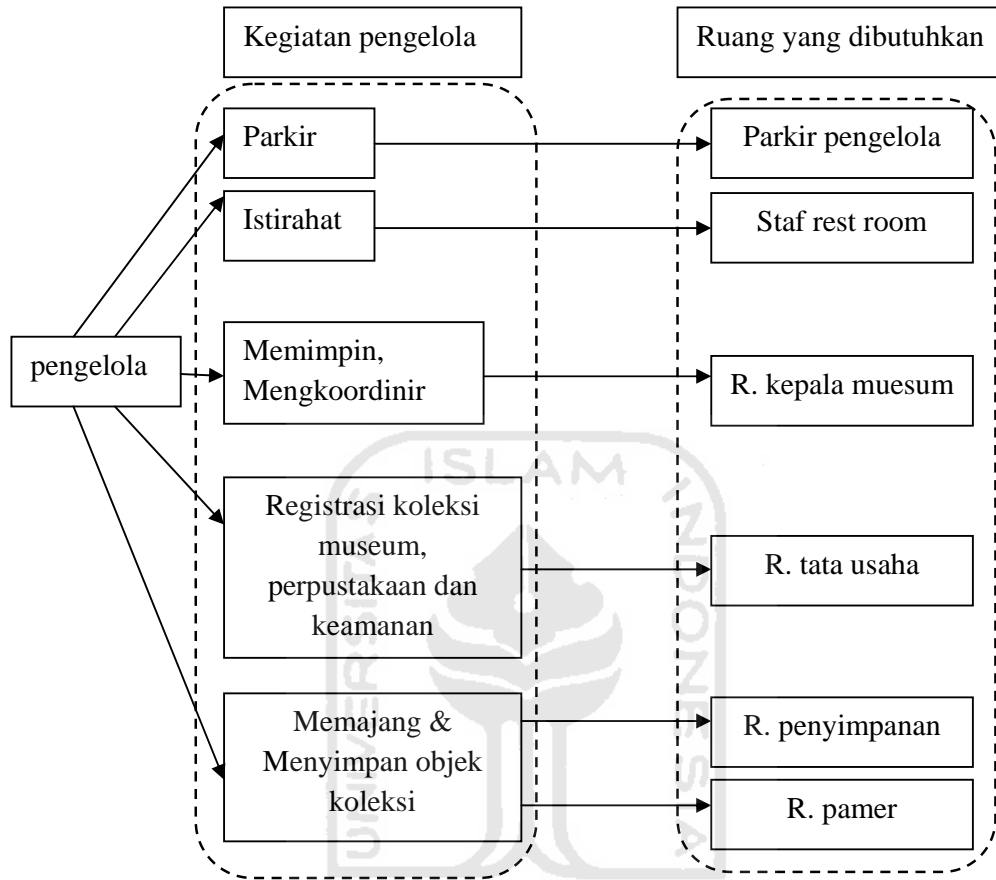


Gambar 3.1 Analisa pelaku

Sumber : hasil pemikiran

Hasil analisa di atas akan mengarahkan pada proses terciptanya besaran ruang yang mana akan memwadah jumlah maksimal pengunjung yang datang. Disini penulis mengasumsikan 30 orang sebagai jumlah maksimal pengunjung yang akan datang bersamaan ke dalam museum.

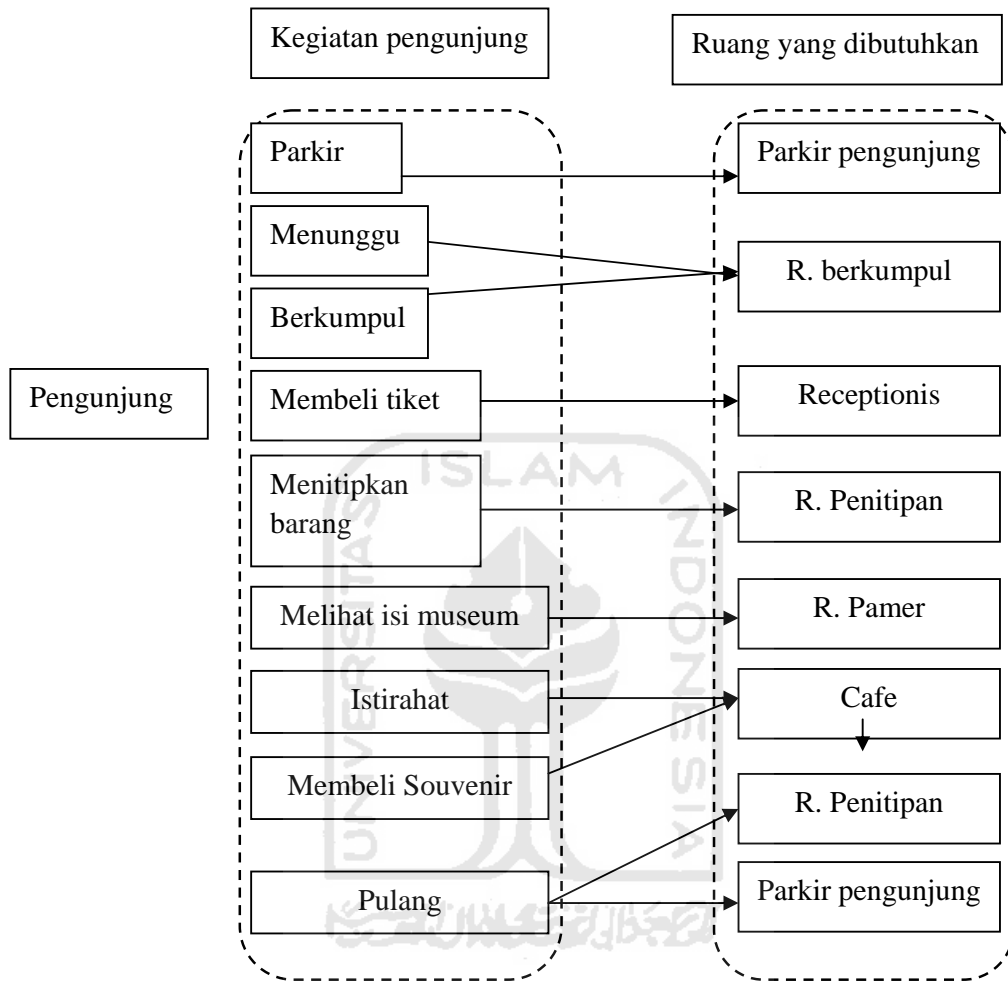
Kegiatan Pengelola



Gambar 3.2 Analisa kegiatan pengelola

Sumber : hasil pemikiran

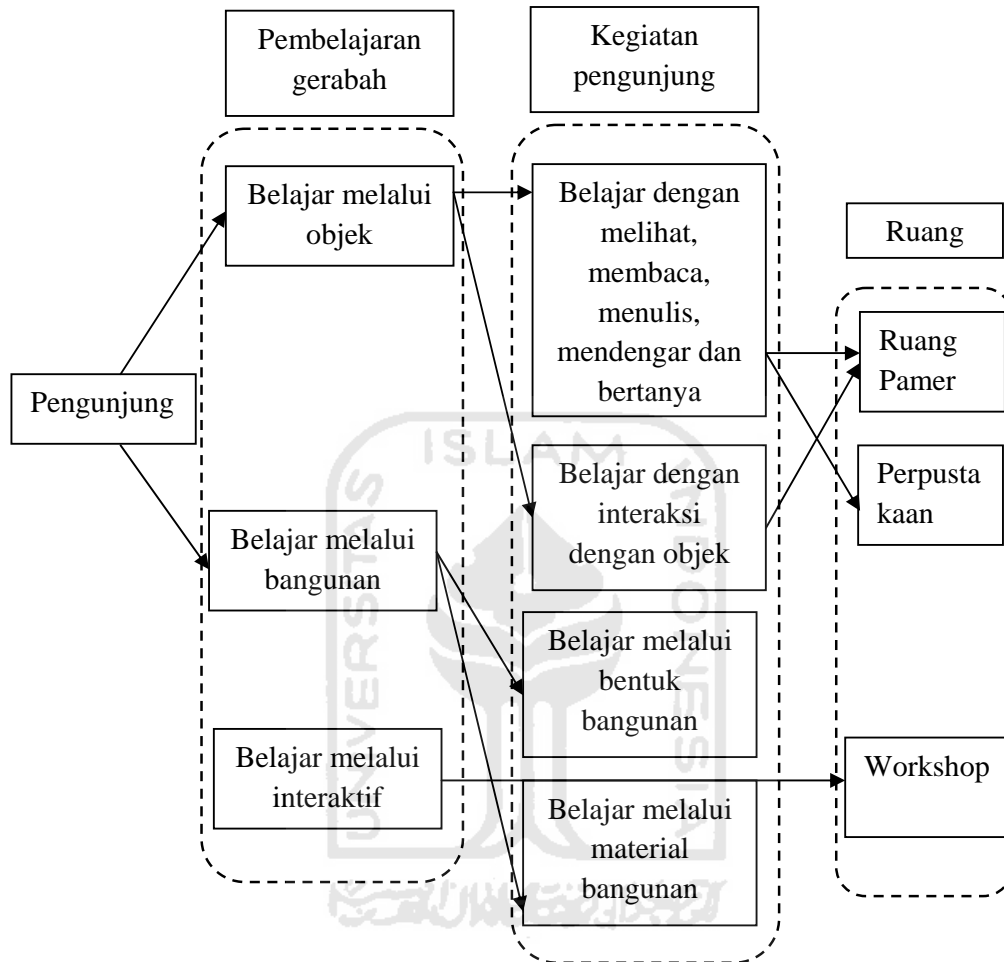
Kegiatan Pengunjung



Gambar 3.3 Analisa kegiatan pengunjung

Sumber : hasil pemikiran

Pembelajaran gerabah

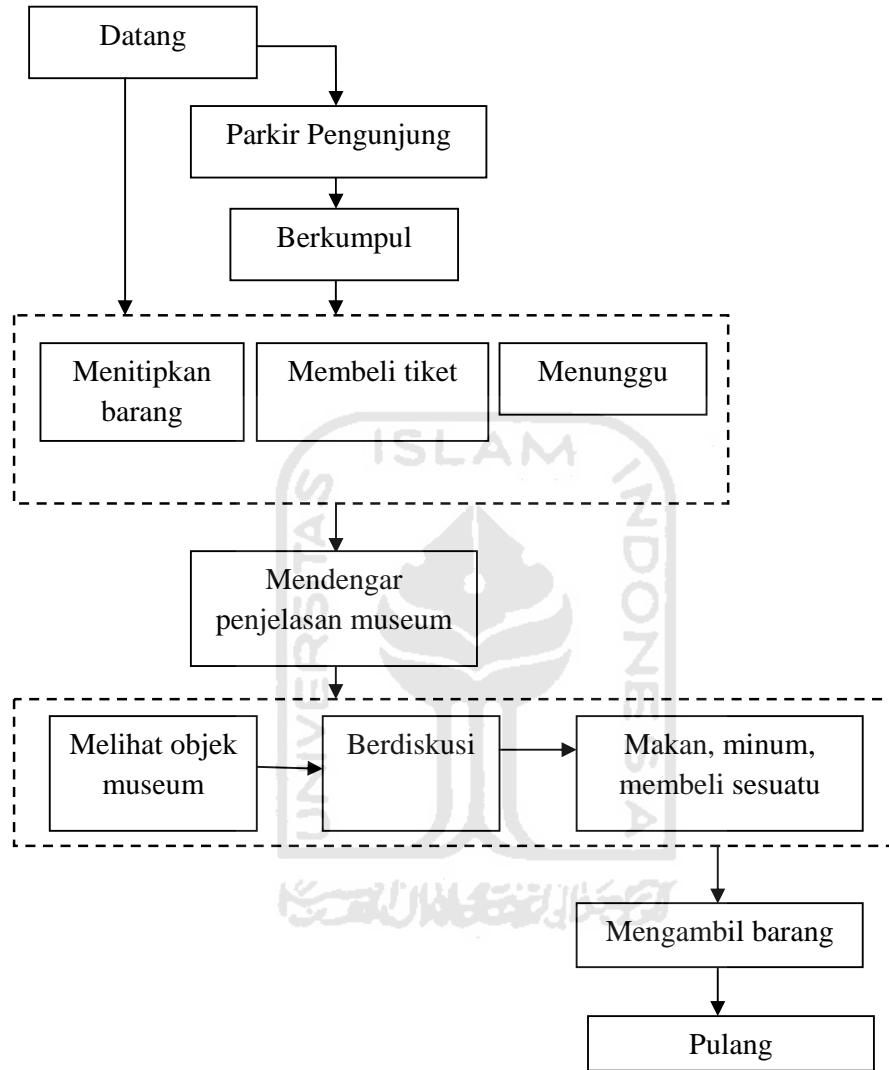


Gambar 3.4 Analisa pembelajaran gerabah

Sumber : hasil pemikiran

Pengunjung selain dapat belajar melalui objek koleksi dapat juga belajar secara langsung di ruang workshop yang telah disediakan.

Kegiatan Pengunjung



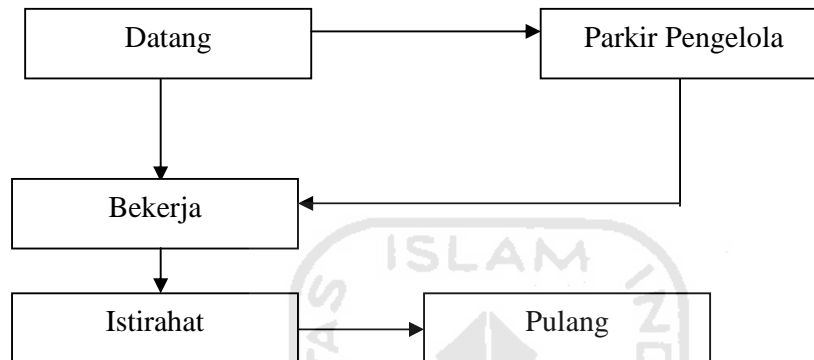
Gambar 3.5 Analisa alur kegiatan pengunjung

Sumber : hasil pemikiran

Alur kegiatan pengunjung yang masuk melalui pintu masuk pengunjung melakukan kegiatan penitipan barang bawaan pada saat masuk dan pengambilan barang pada saat akan pulang, sehingga mengharuskan pintu masuk dan keluar adalah satu bagi pengunjung dengan membuat sirkulasi pengunjung memutar dengan beda suasana. Maksud beda suasana disini

pengunjung yang masuk akan melalui suasana dalam museum sedangkan bagi pengunjung yang akan pulang maka melalui luar museum tetapi tetap mempertemukan dengan ruang penitipan barang-barang pengunjung.

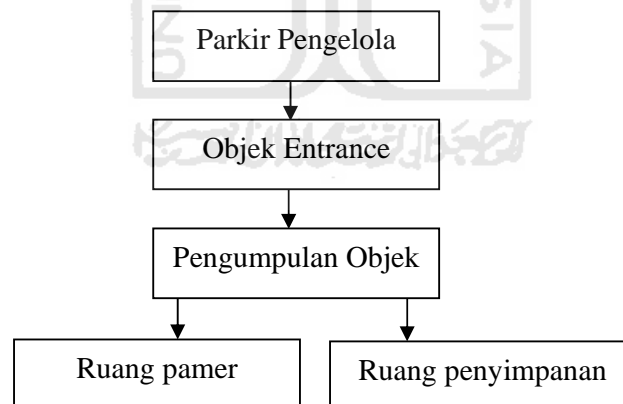
Alur Kegiatan Pengelola



Gambar 3.6 Analisa alur kegiatan pengelola

Sumber : hasil pemikiran

Alur kegiatan Objek



Gambar 3.7 Analisa alur kegiatan objek

Sumber : hasil pemikiran

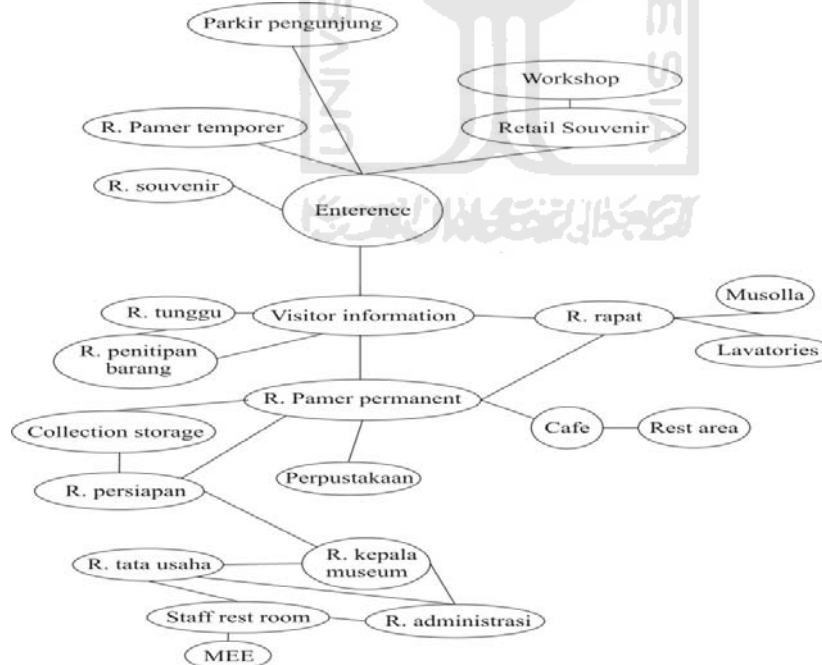
Alur kegiatan pengelola dengan objek benda koleksi akan disamakan dengan menggunakan satu pintu masuk yang bersamaan tetapi beda dengan pintu masuk pengunjung. Objek museum yang baru masuk akan di data oleh staff museum dan selanjutnya akan di pameran atau di simpan. Dari ini

maka dapat menentukan hubungan ruang yang akan memberikan akses yang baik bagi kedua kegiatan tersebut.

Hubungan ruang

Hubungan ruang disini akan mempermudah penulis untuk menempatkan ruang-ruang yang memiliki hubungan erat antara satu ruang dengan ruang lainnya. Dalam hal penempatan benda pameran yang mengutamakan gerabah peninggalan kerajaan majapahit maka penulis juga akan mempertimbangkan sirkulasi yang dapat membuat pengunjung berbolak-balik dalam melihat benda pameran yang mana membuat susunan ruang pameran menjadi komparatif.

Kaitannya dengan pengelompokan ruang sangat baik, dimana penulis dapat memilah milah anata ruang publik dan ruang privat dan antara ruang bagi pengelola dan ruang bagi pengunjung.



Gambar 3.8 Analisis hubungan ruang

Sumber : hasil pemikiran

3.1.2 Kebutuhan Ruang Pengguna

Kebutuhan ruang di luar benda koleksi maka pada rancangan ini mengacu pada aktivitas yang dilakukan baik oleh pengunjung maupun pengelola. Dari penjabaran tentang *pelaku dan aktivitas pengguna museum* di atas maka program ruang yang dibutuhkan dalam rancangan museum ini dapat di bagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Ruang privat
 - a. Rg. Kepala museum
 - b. Rg. tata usaha
 - c. Lavatories
2. Ruang semi private
 - a. Rg. Administrasi
 - b. Rg. Penitipan barang
 - c. Visitor information
 - d. Collection storage
3. Ruang public
 - a. Rg. Belajar/hall
 - b. Perpustakaan
 - c. Mushalla
 - d. Rg. Pamer sementara
 - e. Rg. Pamer temporer
 - f. Rg. Tunggu
 - g. Rest area
 - h. Cafe
 - i. Ruang rapat
 - j. R. Souvenir
 - k. R. workshop
 - l. Parkir pengelola
 - m. Parkir pengunjung
 - n. R. keamanan

MUSEUM GERABAH NUSANTARA
Penerapan arsitektur bangunan berbahan gerabah pada bentuk bangunan

• Analisis program ruang publik (Servis)

No	Pelaku	kegiatan	Kebutuhan ruang	(K) kapasitas	(D) dimensi	(J) jumlah	(L) luas
1	Pengunjung	Berkumpul	Hall	40	9 x 9	1	81m ²
2	Penegelola, pengunjung	Menjual tiket, membeli tiket	Receptionist	4	3 x 2	1	6m ²
3	Penegelola, pengunjung	Bertanya	Visitor information	4	3 x 2	1	6m ²
4	Penegelola, pengunjung	Menyimpan, menjaga	Penitipan	10	3 x 4	1	12m ²
5	Pengunjung	Duduk, bermain	Rest area	20	5 x 5	1	25m ²
6	Penegelola, pengunjung	MCK	Lavatories	6	5 x 5	1	25m ²
7	Penegelola, pengunjung	Makan, minum,	Cafe	30	6 x 10	1	60m ²
8	Pengelola pengunjung	membeli souvenir, menjual souvenir	Retail souvenir	20	5 x 8	1	40m ²
9	Pengelola, pengunjung	Membuat gerabah	R. workshop	16	5 x 8	1	40m ²
8	Pengelola	Bekerja	Security office	4	3 x 3	2	18m ²
9	Penegelola, pengunjung	Parkir kendaraan	Parking			2	
10	Pengunjung	Bermain	Taman				
11	Pengelola, pengunjung	Melihat, mendengar	R.rapat	10	6 x 8	1	48m ²
TOTAL							361m²

• Analisis program ruang publik (koleksi)

No	Pelaku	kegiatan	Kebutuhan ruang	(K) kapasitas	(D) dimensi	(J) jumlah	(L) luas
1	Pengunjung, pengelola	Belajar, melihat, mendengar	Pameran permanent	30	10 x 8	4	320m ²
2	Pengunjung, pengelola	Belar, melihat, mendengar	Pameran sementara	30	10 x 8	1	80m ²

3	Pengunjung, pengelola	Membaca	Perpustakaan	20	8 x 6	1	48m ²
TOTAL							448m²

• **Analisis program ruang pendukung**

No	Pelaku	kegiatan	Kebutuhan ruang	(K) kapasitas	(D) dimensi	(J) jumlah	(L) luas
1	Pengelola	Bekerja	R. kepala museum	6	4 x 4	1	16m ²
2	Pengelola	Bekerja	R. tata usaha	10	4 x 4	1	16m ²
3	Pengelola	Menyimpan	Collection storage	10	6 x 6	1	36m ²
4	Pengelola	Bekerja	R. persiapan	8	3 x 4	1	12m ²
5	Pengelola	Istirahat	Staf rest room	10	3 x 4	1	12m ²
6	Pengelola		MEE		3 x 4	1	12m ²
7	Pengelola, pengunjung	Ibadah	Musolla	10	6 x 8	1	48m ²
TOTAL							152m²

Dari hasil asumsi analisis program ruang diatas maka di dapati jumlah luas bangunan keseluruhan yang akan diletakkan ke dalam site perancangan.

No	Nama ruang	luas
1	Ruang publik (servis)	361m ²
2	Ruang publik (koleksi)	448m ²
3	Ruang pendukung	152m ²
TOTAL		961m²

3.2 Candi Tikus dan Candi Wringin Lawang

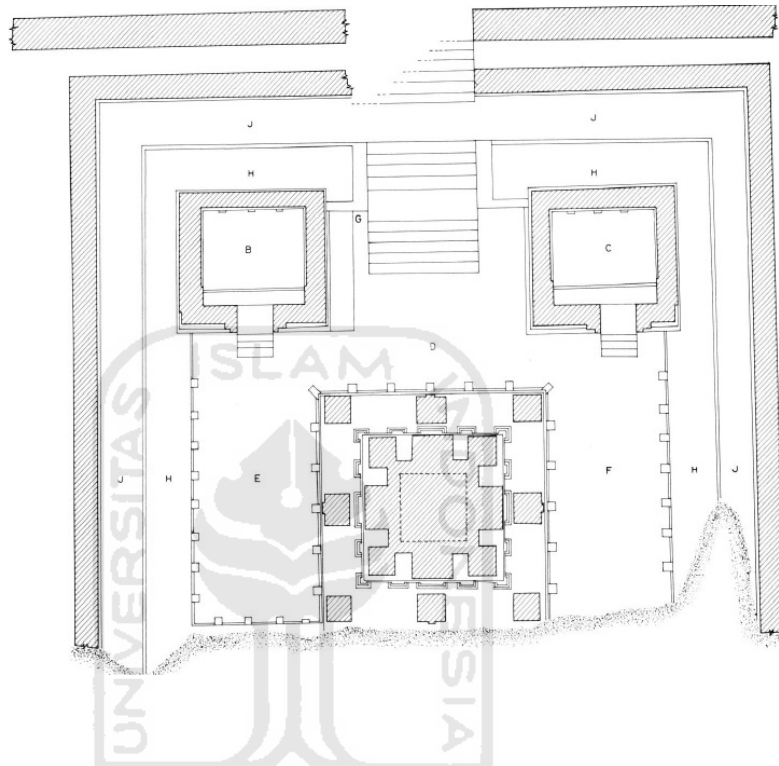
3.2.1 Analisis Candi Tikus dan Wringin Lawang (Konsep landscape)

Candi tikus yang menggambarkan akan air kehidupan memiliki satu pintu masuk dan memiliki satu bangunan utama yang menggambarkan akan pengagungan gunung mahameru. Disini tranformasi yang akan penulis gunakan yaitu melalui bentuk denah candi tikus. Kaitannya dengan perancangan ruang-ruang yang akan diletakkan dalam

site maka penulis mengelompokkan ruang-ruang yang sudah di dapat ke dalam bentuk denah candi tikus.

Transformasi ruang candi tikus

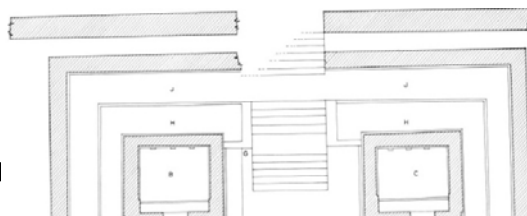
Gerbang yang terdapat pada car tikus akan penuli gunakan sebagai konsep untuk peletakan Ruang publik seperti ret souvenir, workshop dan pameran temporary.



Center point dari candi akan menjadi acuan untuk peletakan ruang publik dengan mengikuti bentuk denah candi tikus. Melihat dari bentuk candi tersebut maka perletakan benda koleksi akan mengikuti gaya komparatif yang mana pengunjung dapat berputar-putar untuk melihat objek koleksi dari satu ruangan ke ruangan lainnya.

Analisis air candi tikus

Air sebagai salah satu bahan dasar pembuatan gerabah dan akan diturutkan dalam perancangan guna memperjelas bahan dasar gerabah dan juga berguna untuk para pengunjung yang berjalan keluar museum.

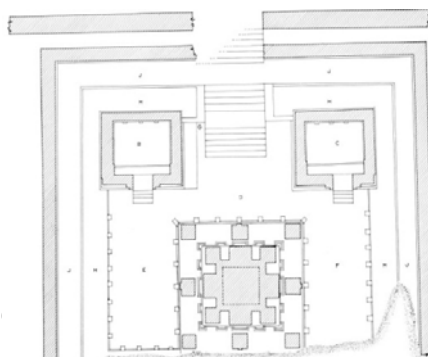


Alur sirkulasi masuk pengunjung ke museum

Kolam yang terdapat pada candi tikus diaplikasikan di luar bangunan museum yang berguna sebagai pembeda pemandangan bagi pengunjung yang akan meninggalkan museum. Kolam hanya dibuat sesuai dengan sirkulasi keluar pengunjung tidak sama dengan yang ada di candi tikus.

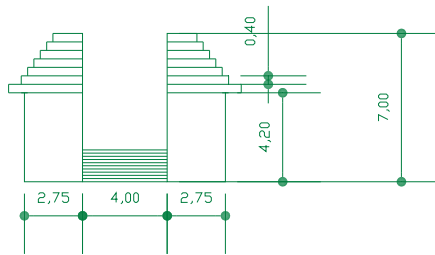
Alur sirkulasi keluar pengunjung museum dengan menyajikan kolam sebagai pandangan

Analisis entrance candi tikus dan bentuk wringin lawang



Penerapan kontur pada candi tikus juga akan berpengaruh pada site yang akan penulis garap yaitu dengan memberikan tangga naik di gerbang masuk

Pintu masuk akan diapit dengan candi wringin lawang yang mana candi dibuat hanya mengambil bentukan yang di hasilkan dari tumpukan bidang persegi yang ada tujuh untuk area kepala dan selebihnya akan mengikuti bentuk kontemporer.



Analisis Bentuk Candi Tikus



BADAN

KAKI

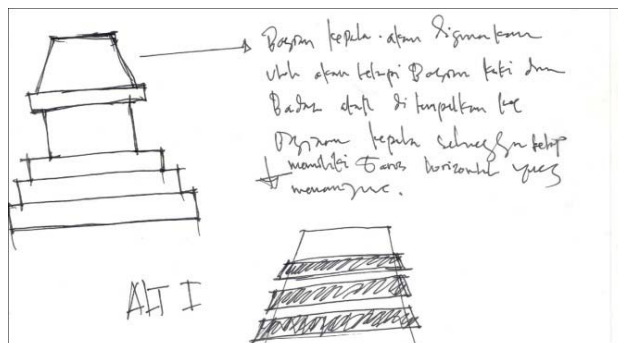
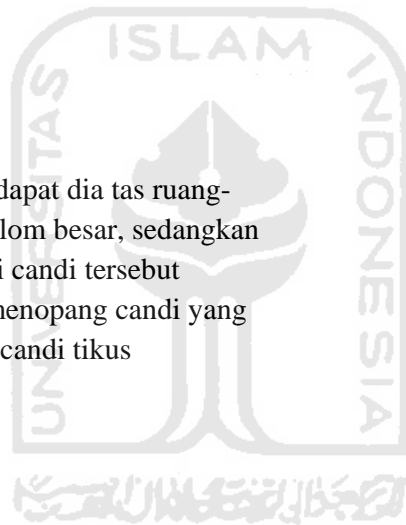
Candi yang terdiri dari banyak tumpukan persegi yang menghasilkan garis-garis horizontal memiliki ciri khas tersendiri. Pada bagian kepala yang terdapat pada candi tikus penulis menerapkan garis-garis horizontal pada atap bangunan museum dengan mengikuti bentuk candi tikus yang berada di tengah-tengah. Jika tadi pada wringin lawang dengan membuat replika pada bagian kepala candi tersebut maka pada candi tikus hanya akan mengambil dominasi garis vertikal dan horizontal yang ada pada candi dan membuatnya hampir menyerupai candi yang terbuat dari beton. Point yang terdapat di tengah-tengah akan diangkat sebagai penutup bangunan dan menonjolkan bentukan yang menyerupai candi pada atap sebagai pemberi ciri khas dari candi tikus tersebut dimana pengunjung nantinya sebelum memasuki bangunan museum akan diberi sajian view ke atap bangunan dengan memberikan ketinggian pada jalan masuk.

Untuk dinding bangunan akan menonjolkan beberapa bentukan yang terdapat pada bagian badan candi tikus yaitu memberi tonjolan pada kolom struktur dan beberapa bagian yang membentuk fragment yang terdapat pada bagian badan candi tikus.

ANALISIS BENTUK BADAN KEPALA CANDI TIKUS.

→ Bentuk persegi dibuat lebih
menonjolkan ke atas memiliki

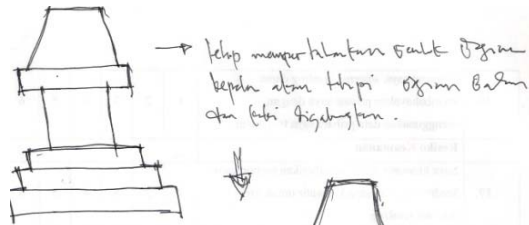
Penempatan candi yg terdapat dia tas ruang-
rauang yang memiliki kolom besar, sedangkan
bentuk atap yg mengikuti candi tersebut
mengikuti bentuk yang menopang candi yang
terdapat di bagian badan candi tikus



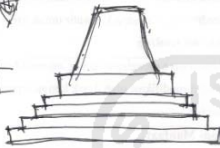
Analisis akan candi –
candi yang terdapat pada
bagian kepala candi tikus
mengarahkan penulis
untuk memiliki beberapa
alternatif bentukan yang
akan digunakan sebagai
ciri akan candi yang
diletakkan di atap
bangunan. Jika dilihat
pada bentukan candi maka
pada bagian kepala akan

MUSEUM GERABAH NUSANTARA
Penerapan arsitektur bangunan berbahan gerabah pada bentuk bangunan

Pilihan menjadi bentuk atap
dalam bangunan



ALT II

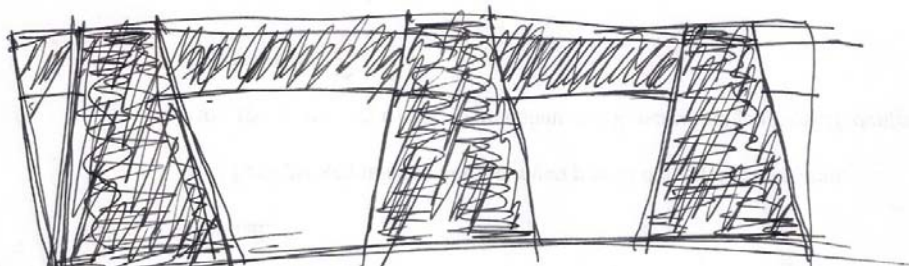


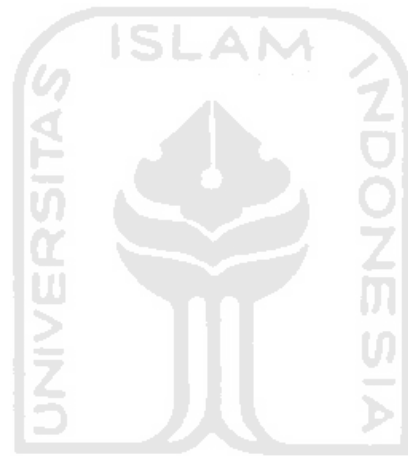
→ menggunakan bagian badan dan kaki
tanya menunjukkan bentuk kepala

ALT III



ANALISIS BENTUK BASTAR PAPAN CANDI TIKUS.



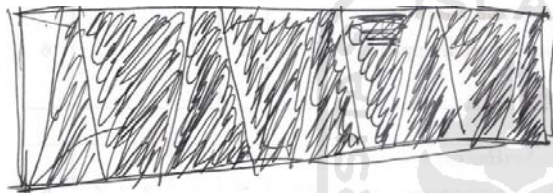
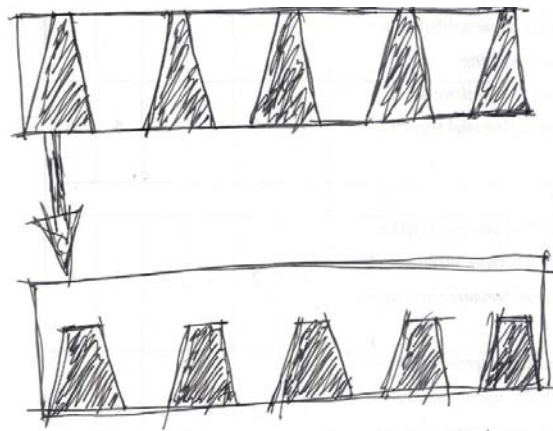


Bentuk masif dan tidak memberi ketegasan akan bentukan yang terdapat pada penopang candi, ini akan diterapan pada bangunan museum sebagai penerus akan bentukan atap agar ada benah merah antara atap dan badan bangunan museum. Yang mana bentukan itu akan dibalut dengan bata merah untuk mempertegas akan gerabah adala koleksi dari museum ini.



Robby GP Hasibuan (04512159)

Selain pada atap bangunan transformasi yang diambil juga berupa fragmen bentuk yang terdapat di bawah candi-candi sebagai penguat akan identitas candi. Bentuk tersebut diturunkan kedalam kolom yang akan menyangga atap. Bahan yang digunakan juga akan menambah identitas gerabah yang akan mencerminkan museum itu sendiri. Dengan bentuk tersebut maka penulis memiliki pilihan



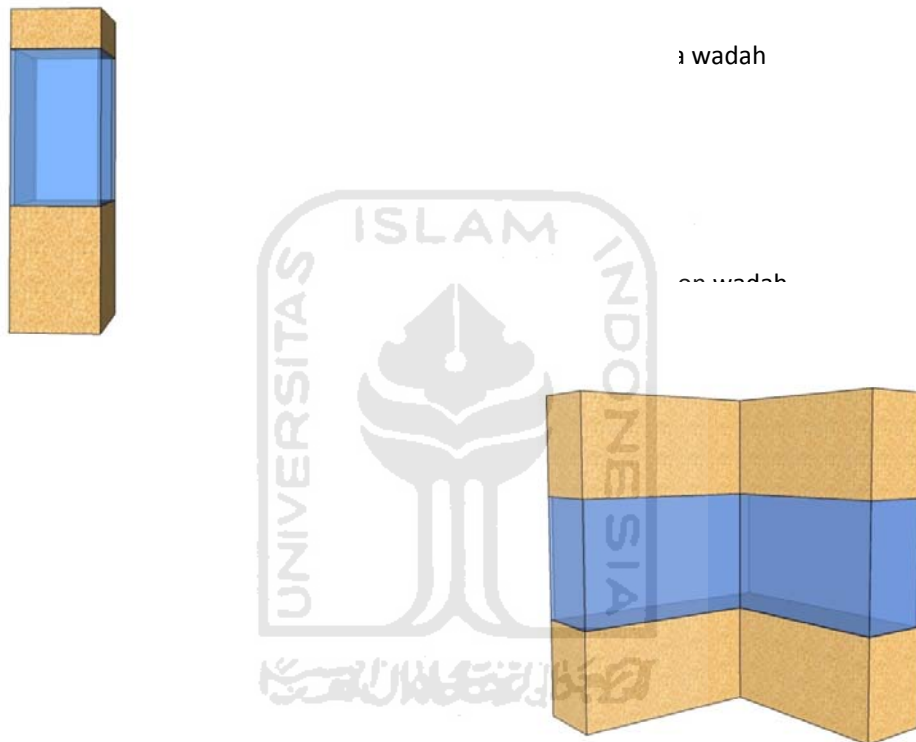
Dibuat Masjid keseluruhan



3.3 Analisis Display

Untuk display benda objek di setiap ruang-ruangnya akan mengelompokkan benda-benda objek melalui fungsinya. Klasifikasi tersebut akan berguna dalam penataan letak benda objek berdasarkan fungsinya.





3.4 Lokasi Perancangan

3.4.1 Letak Lokasi Perancangan

Lokasi site terletak di utara Jalan Adisucipto yang merupakan pintu masuk bagi para pendatang ke Yogyakarta baik dari bandar udara maupun dari wilayah timur pulau Jawa.



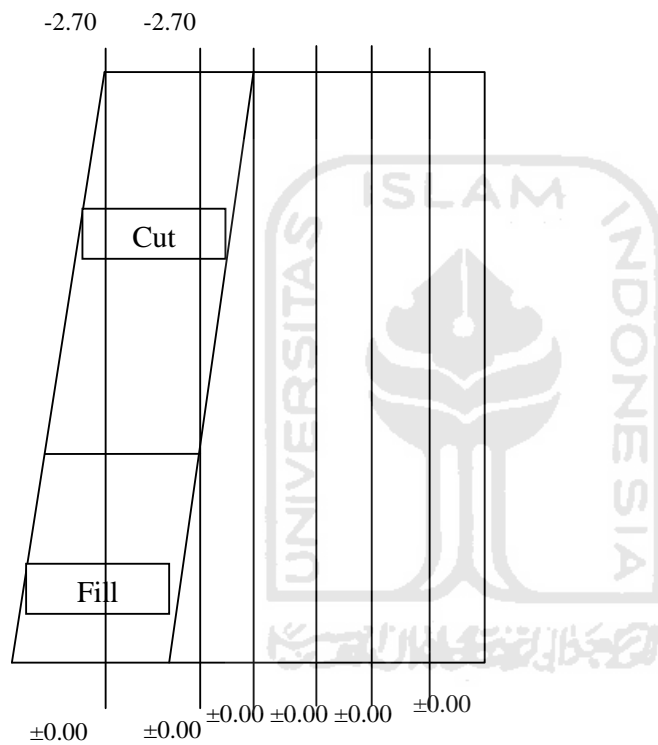
3.4.2 Situasi dan Kondisi Perancangan

Berikut ini beberapa gambaran dari situasi yang ada di sekitar site dan kondisi site yang akan dirancang. Didalam site terdapat sebuah bangunan yang tidak digunakan lagi yang dulunya berfungsi sebagai rumah tinggal. Dengan adanya rancangan ini maka bangunan existing akan diratakan untuk mempermudah rancangan museum.



3.4.3 Analisis Lokasi perancangan

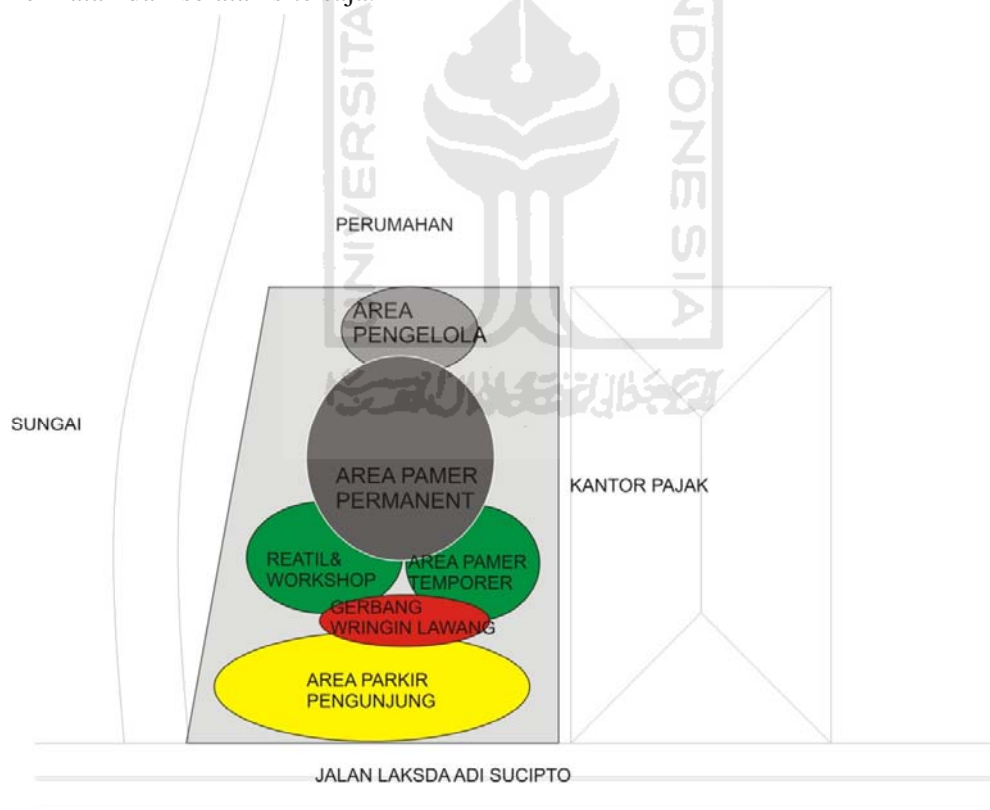
Kondisi lokasi perancangan cenderung datar akan tetapi perbedaan pada jalan utama maka ketinggian jalan lebih tinggi dari kontur site yaitu dengan ketinggian 1,8 m.



BAB IV
KONSEP DAN SKEMATIK DESIGN

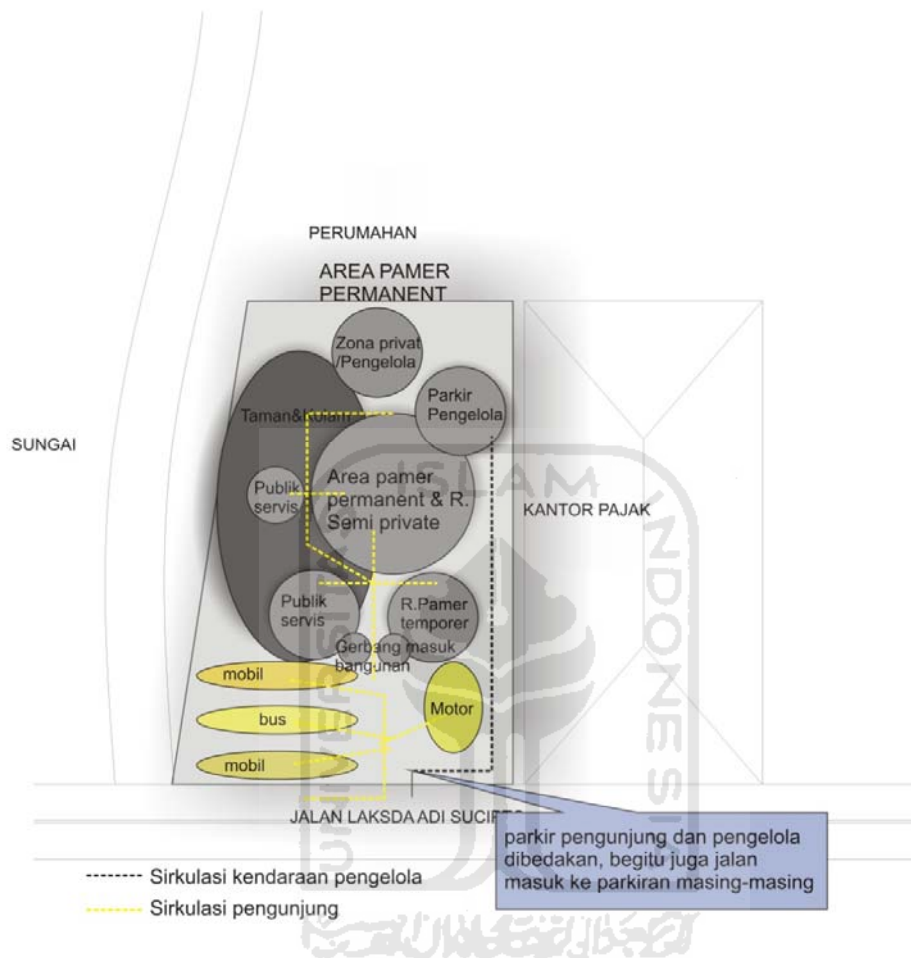
4.1 Konsep dan Skematik Zoning

Penempatan area pameran di tengah-tengah yang mengacu pada bentuk denah candi tikus sedang view bangunan akan menghadap ke jalan adisucipto. Sedangkan view kedalam site dapat terlihat dari selatan site dan barat daya site yang menunjukkan bentuk atap bangunan sebagai ciri has dari candi tikus sedangkan untuk gerbang yang mengadopsi dari bentuk wringin lawang akan kelihatan dari selatan site saja.



Gambar 4.1 Skematik Zoning

Sumber : hasil Pemikiran



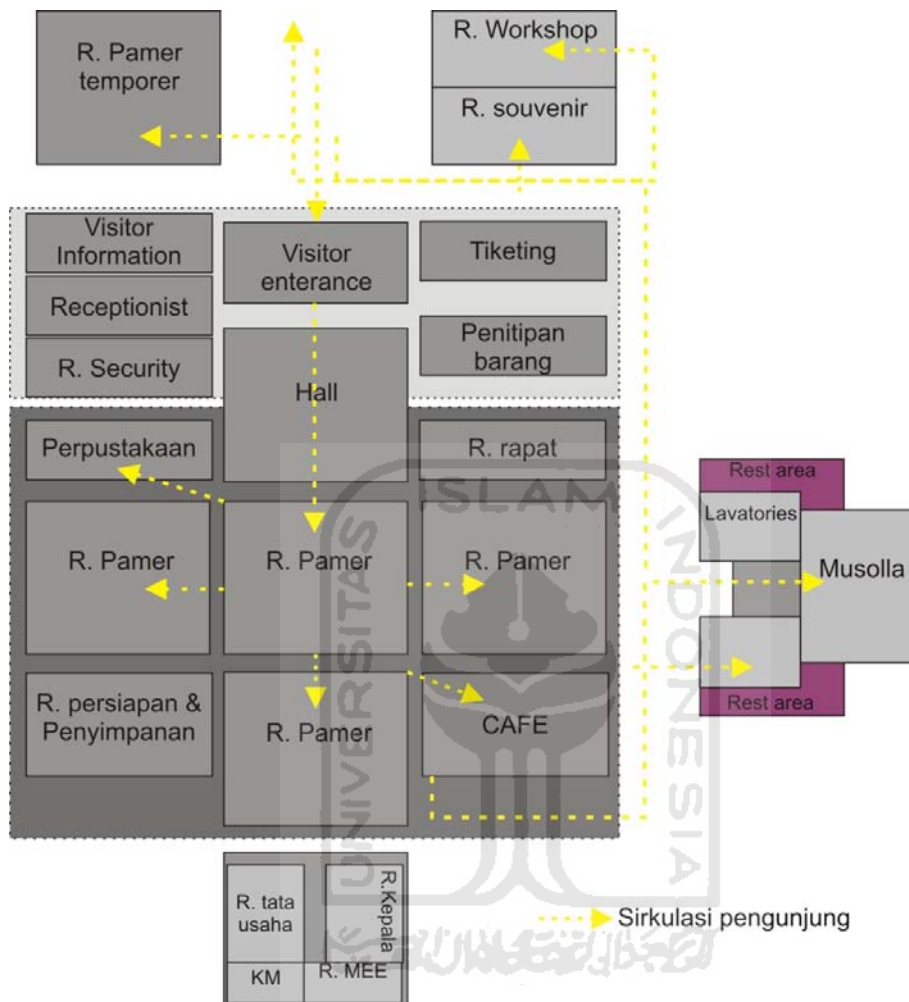
Gambar 4.2 zoning dan Sirkulasi pengelola dan pengunjung

Sumber : Hasil pemikiran

4.2 Konsep dan Skematik Organisasi Ruang

Disini pengunjung yang akan hanya belajar membuat gerabah tidak akan melewati bangunan utama akan tetapi langsung menuju ke ruang workshop yang di letakkan di depan bangunan utama. Sirkulasi pengunjung masuk dan keluar di bedakan dengan memberikan kolam pada jalur sirkulasi keluar dari bangunan museum sebagai mana penerapan air yang di ambil dari candi tikus.

MUSEUM GERABAH NUSANTARA
Penerapan arsitektur bangunan berbahan gerabah pada bentuk bangunan

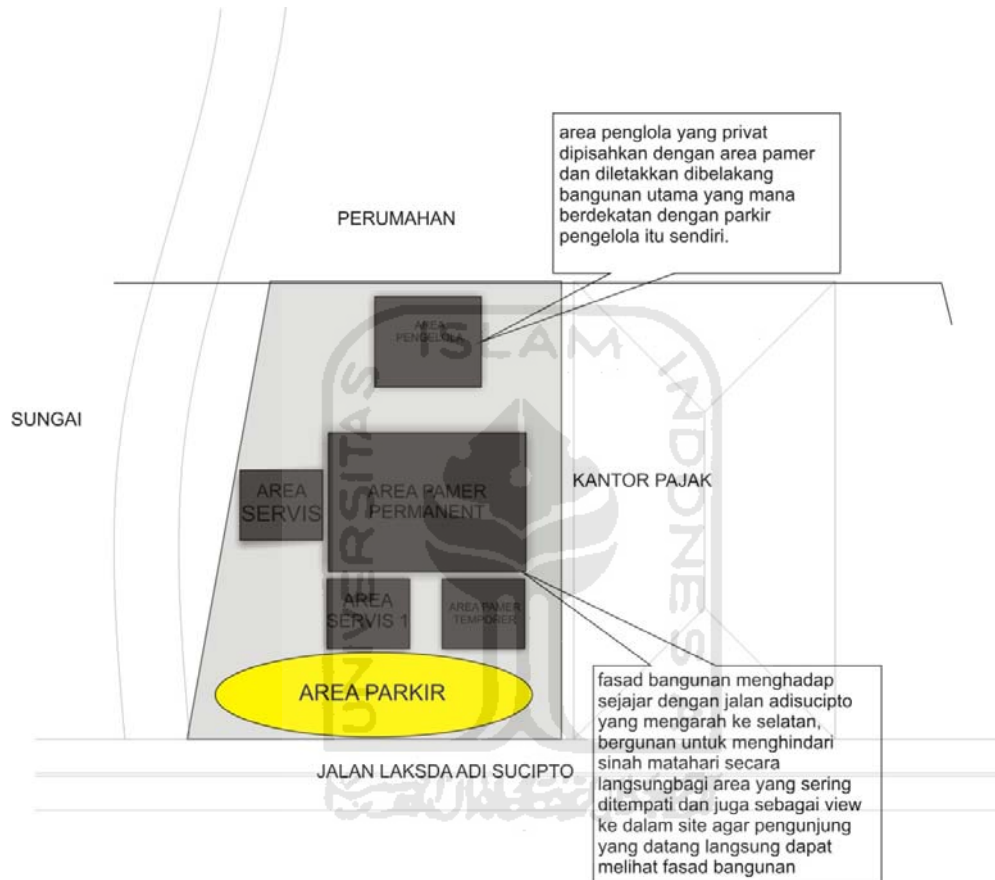


Gambar 4.3 Skematik Organisasi Ruang

Sumber : Hasil pemikiran

4.3 Konsep dan Skematik Gubahan Massa

Gubahan massa pada museum ada lima, yang mana gubahan massa untuk area pameran permanen, area servis 1 dan area pameran temporer merupakan penerapan dari gubahan massa yang ada pada candi tikus.



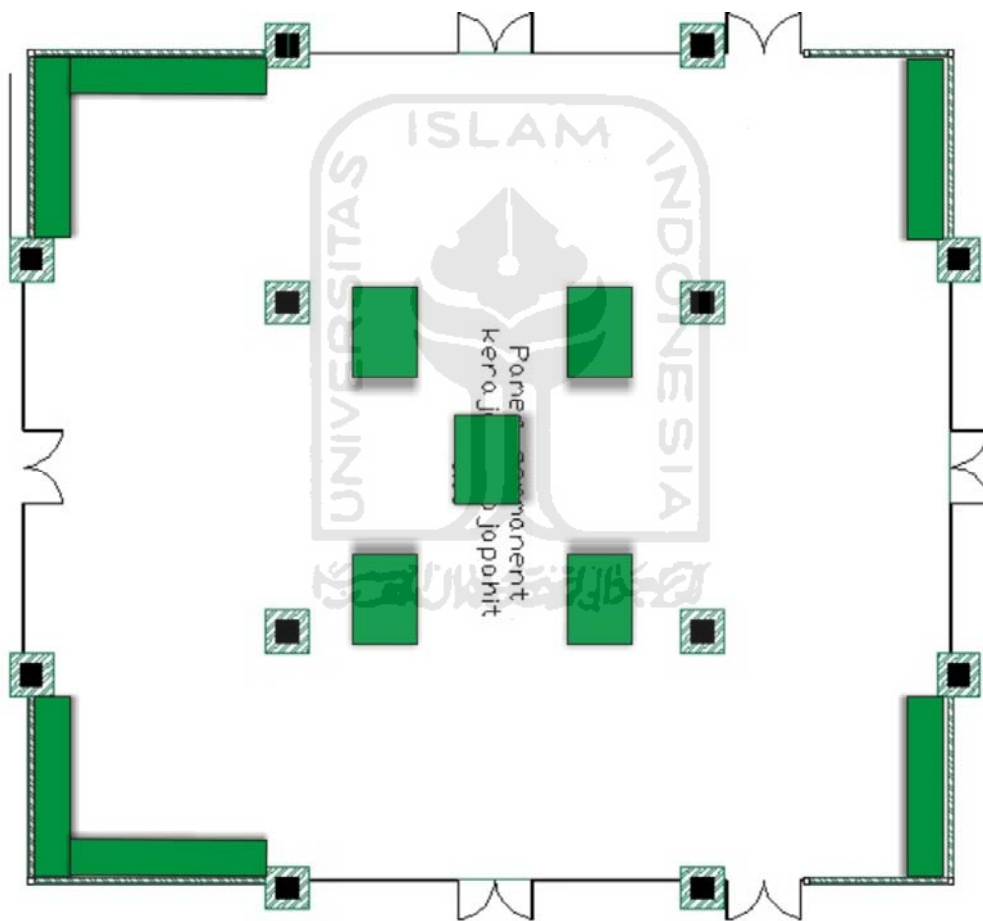
Gambar 4.4 Skematik Gubahan Massa

Sumber : Hasil pemikiran

4.4 Konsep dan Skematik Ruang pameran Permanen

Ruang pameran permanen terdapat empat buah dengan konsep display komparatif dan gerabah peninggalan kerajaan majapahit yang memiliki penyebaran serta ragamnya diberikan ketinggian lantai dan diletakkan ditengah-tengah dari tiga ruang pameran permanen lainnya. Dinding kaca yang terdapat di ruang pameran tiga ruang pameran tersebut berguna untuk

pengunjung dapat langsung membandingkan gerabah-gerabah yang berasal daerah-daerah lainnya dengan gerabah peninggalan kerajaan majapahit yang mana ruang untuk gerabah peninggalan kerajaan majapahit tidak memiliki dinding. Untuk display ruang pameran, disini penulis membagi zonignya pada dua bagian yang mengacu pada pembagian jenis gerabah tersebut yaitu gerabah yang berfungsi sebagai wadah (gentong, mangkok, teko dll) dan gerabah yang berfungsi sebagai non wadah (figurin, material bangunan, miniatur dll).



Gambar 4.5 Skematik Ruang Pamer Permanen

Sumber : Hasil pemikiran

Vitrin + poster

4.5 Konsep dan Skematik Sirkulasi Masuk dan Keluar Pengunjung

Pengunjung yang menitipkan barang akan kembali ke tempat penitipan untuk mengambil barang tersebut, maka sirkulasi haruslah bolak balik. akan tetapi disini penulis memberikan perbedaan suasana antara jalan masuk dan keluar museum tetapi tetap mempertemukan ke tempat penitipan barang.



Pintu masuk dan keluar
pengambilan barang

Tempat penitipan barang

Gambar 4.6 Skematik sirkulasi masuk dan keluar
pengunjung

Sumber : Hasil pemikiran

Daftar Pustaka Buku

- Dee, Catrine, *Form and Fabric in Landscape Architecture*, Spoon Press, 2001.
- Dumarcay, Jacques, *Notes D'architecture Javanaise Et Khmère*, Bulletin de l'Ecole française d'Extrême-Orient. Tome 71, 1982. pp. 87-146.
- Micsic, John N, *Earthenware In Southeast Asia*, Singapore University Press, Singapore, 2003.
- Santoso, Revianto B, *A Museum For Learning*. Departement of Architecture Islamic University Of Indonesia, 2004.
- Santosa, Revianto B, *Designing a Museum*, Departement of Architecture Islamic University Of Indonesia, 2004.
- Tritarumatin, Yuni, *Museum Gerabah Di Kasongan Yogyakarta*, Jurusan Arsitektur Fakultas tehnik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, 2007.

Daftar Pustaka Internet

<http://dairizgraph.wordpress.com/2010/02/18/museum/#more-457>

<http://dairizgraph.wordpress.com/tag/pengertian-museum>

<http://museumku.wordpress.com/2010/04/14/bagaimana-mendirikan-sebuah-museum/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Terracotta>

