

Tugas Akhir

MUSEUM PERAK KOTAGEDE

Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan



Disusun Oleh:

Fitri Adi Saputro

07512133

Dosen Pembimbing:

Putu Ayu Pramanasari Agustiananda, ST, MA

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2012

ABSTRAK

Kerajinan perak Kotagede merupakan salah satu peninggalan budaya yang perlu dilestarikan. Saat ini kerajinan perak Kotagede sudah mulai bergeser ke arah yang modern. Dikhawatirkan generasi penerus bangsa yang akan datang kurang memiliki informasi mengenai kerajinan perak Kotagede. Oleh karena itu, maka dirancang Museum Perak Kotagede yang bertujuan untuk mempertahankan kerajinan perak Kotagede sekaligus memberikan pembelajaran kepada masyarakat umum mengenai sejarah perak Kotagede.

Museum Perak Kotagede merupakan proses adaptive reuse dari bangunan rumah kalang bekas Wisma Proyodanan, banyak sekali peninggalan-peninggalan budaya di Kotagede yang saat ini kondisinya tidak terawat bahkan rusak oleh gempa. Untuk mempertahankan bangunan yang bernilai sejarah itulah maka bangunan rumah kalang bekas Wisma Proyodanan dipilih menjadi lokasi museum perak.

Kata kunci : Perak, Kotagede, Museum, Adaptive Reuse

ABSTRACT

Kotagede silver craft is one of the cultural heritage should be preserved. Currently silver Kotagede already has begun to turn towards the modern ways. It is feared that the next generation have less information about Kotagede silver. Therefore, it designed Kotagede Silver Museum which aims to maintain Kotagede silver as well as provide learning to the general public about the history of Kotagede Silver.

Silver Museum of Kotagede is a process of adaptive reuse of the Kalang's House building Ex Wisma Proyodanan, a lot of cultural relics in the town that is currently untreated conditions even damaged by the earthquake. To maintain the building's historical value, then the Kalang House Building Ex Wisma Proyodanan used to be the location chosen silver museum.

Key Word : Silver, Kotagede, Museum, Adaptive Reuse



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir:

Nama mahasiswa : Fitri Adi Saputro

Nomor mahasiswa : 07 512 133

Judul tugas akhir : **MUSEUM PERAK KOTAGEDE**

Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan

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

Sehingga,

Direkomendasikan/ Tidak direkomendasikan *) mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 30-04-2012

Dosen Pembimbing,

Putu Ayu P. A., S.T., M.A.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR TEKNIS.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengertian Judul	1
1.2 Latar Belakang	2
1.2.1 Kotagede Sebagai Kawasan Wisata Budaya.....	2
1.2.2 Sentra Kerajinan Perak di kotagede.....	4
1.2.2.1 Sejarah Kerajinan Perak di Kotagede.....	4
1.2.2.2 Perkembangan Kerajinan Perak di Kotagede.....	6
1.2.3 Pentingnya Museum Kerajinan Perak.....	8
1.3 Rumusan Masalah	11
1.3.1 Masalah Umum.....	11
1.3.2 Masalah Khusus.....	11
1.4 Tujuan dan Sasaran	11
1.4.1 Tujuan.....	11
1.4.2 Sasaran	11
1.5 Batasan Rancangan.....	11
1.6 Keaslian Penulisan	12

1.7	Metode Perancangan	13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA		
2.1.	Tinjauan Museum.....	16
2.1.1.	Pengertian Museum.....	16
2.1.2.	Tujuan Museum.....	17
2.1.3.	Tugas dan Fungsi Museum.....	17
2.1.4.	Kegiatan Museum.....	18
2.1.5.	Klasifikasi Museum.....	18
2.1.6.	Persyaratan Berdirinya Sebuah Museum.....	21
2.1.7.	Kegiatan Pameran.....	23
2.1.7.1.	Pengertian Pameran.....	23
2.1.7.2.	Macam pameran.....	23
2.2.	Tinjauan Khusus	26
2.2.1	Sirkulasi Pada Museum.....	26
2.2.2	Organisasi Ruang Pada Museum.....	32
2.2.3	Fleksibilitas Dalam Museum.....	35
2.2.4	Teknik Penyajian dan Penyimpanan Koleksi.....	36
2.2.5	Pencahayaan Pada Museum.....	42
2.3.	Tinjauan Perak.....	44
2.4.1	Pengertian Perak.....	44
2.4.2	Proses Pembuatan Perak di Kotagede.....	44
2.4.	Tinjauan Adaptive Reuse.....	50
2.5.1.	Pelestarian Bangunan Cagar Budaya.....	50
2.5.2.	Pengertian Adaptive Reuse.....	51
2.5.3.	Motivasi Dan Keuntungan Adaptive Reuse.....	52
2.5.4.	Prinsip Adaptive Reuse.....	53
2.5.	Tinjauan site terpilih.....	53
2.6.1.	Pengertian Rumah Kalang.....	53
2.6.2.	Site Terpilih.....	55

2.6.3. Spesifikasi Site Terpilih.....	56
2.6. Studi Kasus Bangunan Adaptive Reuse.....	60
2.7.1. The Tate Modern Museum London.....	60
BAB 3 ANALISIS	
3.1 Analisis Kegiatan.....	66
3.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	70
3.3 Analisis Sirkulasi Museum.....	74
3.4 Analisis Bangunan Wisma Proyodanan.....	76
3.5 Analisis Tentang Teori Mengenai Pelestarian Arsitektur.....	87
3.6 Analisa Tentang Teori Mengenai Pelestarian Arsitektur.....	92
3.7 Analisis kerusakan bangunan pada Wisma Proyodanan.....	94
BAB 4 KONSEP	
4.1 Konsep Zoning Museum	112
4.2 Konsep Interior dan Display Museum	116
4.3 Konsep Sirkulasi	130
4.4 Konsep Adaptive Reuse.....	132
BAB 5 HASIL RANCANGAN	
5.1 Spesifikasi Proyek	135
5.2 Desain Fungsi	135
5.3 Siteplan.....	135
5.4 Tampak Bangunan	136
5.5 Interior Museum... ..	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Kotagede sebagai daerah wisata budaya.....	2
Gambar 1.2 : Gerbang makam hastorenggo Kotagede.....	3
Gambar 1.3 : Perajin perak tradisional.....	4
Gambar 1.4 : Perajin perak.....	5
Gambar 1.5 : Perkembangan perajin perak.....	6
Gambar 1.6 : Display toko perak.....	8
Gambar 1.7 : Keadaan museum di Indonesia.....	10
Gambar 2.1 : Alur pergerakan barang koleksi.....	26
Gambar 2.2 : Pembagian sirkulasi museum.....	27
Gambar 2.3 : Pembagian sirkulasi museum.....	27
Gambar 2.4 : Sirkulasi melewati ruang.....	28
Gambar 2.5 : Sirkulasi menembus ruang.....	28
Gambar 2.6 : Sirkulasi berakhir dalam ruang.....	29
Gambar 2.7 : Sirkulasi satu arah.....	29
Gambar 2.8 : Sirkulasi menyebar.....	29
Gambar 2.9 : Alur pergerakan barang koleksi.....	30
Gambar 2.10 : Pembagian sirkulasi museum.....	31
Gambar 2.11 : Pembagian sirkulasi museum.....	32
Gambar 2.12 : Konsep layout zonasi museum.....	32
Gambar 2.13 : Konsep layout zonasi museum.....	33
Gambar 2.14 : Pembagian zona museum.....	33
Gambar 2.15 : Konsep layout zonasi museum.....	34
Gambar 2.16 : Konsep dasar massa bangunan.....	34
Gambar 2.17 : Display yang ditempel di dinding.....	37
Gambar 2.18 : Display secara berdiri.....	37
Gambar 2.19 : Display dengan ditutup kaca.....	38
Gambar 2.20 : Standart kegiatan pengamatan koleksi.....	38

Gambar 2.21 : Galeri perak Ansor's Silver.....	39
Gambar 2.22 : Galeri perak Ansor's Silver.....	39
Gambar 2.23 : Ruang kerja perajin perak Ansor's Silver.....	40
Gambar 2.24 : Ruang kerja perajin perak Ansor's Silver.....	40
Gambar 2.25 : Ruang kerja perajin perak HS Silver.....	41
Gambar 2.26 : Ruang kerja perajin perak HS Silver.....	41
Gambar 2.27 : Ruang kerja perajin perak HS Silver.....	41
Gambar 2.28 : Tata letak lampu sorot.....	42
Gambar 2.29 : Tata Letak Lampu Sorot.....	43
Gambar 2.30 : Perletakan lampu samping pada dinding.....	43
Gambar 2.31 : Skylight.....	43
Gambar 2.32 : Tata letak pencahayaan alami.....	44
Gambar 2.33 : Proses peleburan perak.....	45
Gambar 2.34 : Proses penempaan perak.....	45
Gambar 2.35 : Teknik tatahan.....	46
Gambar 2.36 : Hasil perak tatahan.....	46
Gambar 2.37 : Teknik filigri.....	47
Gambar 2.38 : Hasil terak filigri.....	48
Gambar 2.39 : Proses teknik granulation.....	48
Gambar 2.40 : Hasil teknik granulation.....	49
Gambar 2.41 : Bangunan Wisma Proyodanan.....	55
Gambar 2.42 : Denah Wisma Proyodanan.....	56
Gambar 2.43 : Bangunan Tate Modern.....	60
Gambar 2.44 : Tate Modern dari sungai Bankside.....	61
Gambar 2.45 : Tata letak Tate Modern.....	62
Gambar 2.46 : Turbin hall.....	63
Gambar 2.47 : Denah lantai 2.....	63
Gambar 2.48 : Denah lantai 3.....	63
Gambar 2.49 : Denah lantai 4.....	64

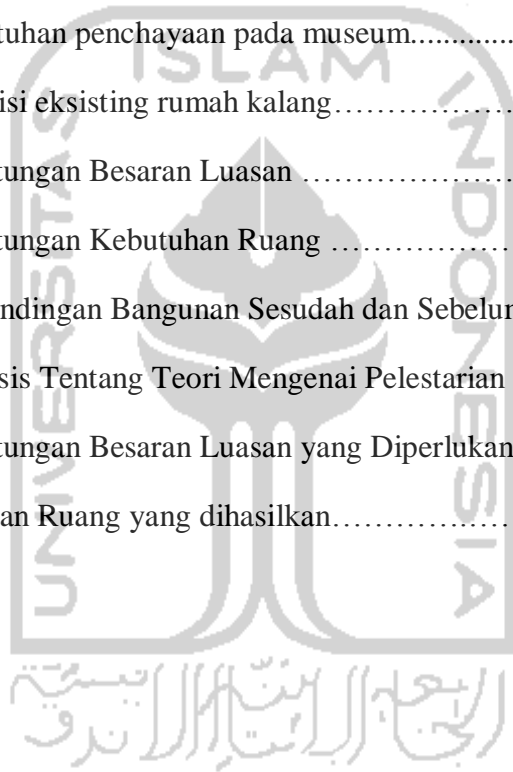
Gambar 2.50 : Denah lantai 5.....	64
Gambar 2.51 : Denah lantai 6.....	64
Gambar 3.1 : Zoning Besarang Ruang.....	71
Gambar 3.2 : Pola Sirkulasi.....	74\
Gambar 3.3 : Skema Sirkulasi.....	75
Gambar 3.4 : Sirkulasi menembus ruang.....	76
Gambar 3.5 : Denah Wisma Proyodanan.....	81
Gambar 3.6 : Denah Wisma Proyodanan.....	82
Gambar 3.7 : Bangunan Wisma Proyodanan.....	82
Gambar 3.8 : Ukuran Luas Pendopo.....	82
Gambar 3.9 : Denah Wisma Proyodanan.....	83
Gambar 3.10 : Ukuran Luas Ndalem Ageng.....	83
Gambar 3.11 : Gebyok.....	83
Gambar 3.12 : Denah Wisma Proyodanan.....	84
Gambar 3.13 : Foto Ruang Gandok kanan.....	84
Gambar 3.14 : Denah Wisma Proyodanan.....	85
Gambar 3.15 : Foto Longkangan.....	85
Gambar 4.1 : Zona Museum.....	112
Gambar 4.2 : Analisis Zona.....	113
Gambar 4.3 : Prosentase besaran area.....	114
Gambar 4.4 : Zoning Area Koleksi.....	117
Gambar 4.5 : Konsep Ruang Pemer Perak.....	118
Gambar 4.6 : Konsep Vitrin.....	119
Gambar 4.7 : Ilustrasi Meja Perjamuan.....	120
Gambar 4.8 : Konsep Meja Perjamuan.....	121
Gambar 4.9 : Ilustrasi Display Perhiasan.....	122
Gambar 4.10 : Konsep Display Perhiasan.....	123
Gambar 4.11 : Ilustari sesajian.....	123
Gambar 4.12 : Konsep Display Sesajian.....	124

Gambar 4.13 : Konsep ruang display perak belanda	125
Gambar 4.14 : Ilustrasi display manekin	127
Gambar 4.15 : Ilustrasi Tea Set	128
Gambar 4.16 : Konsep Vitrin Modern	129
Gambar 4.17 : Ilustrasi vitrin modern.....	131
Gambar 4.18 : Alur Sirkulasi	131
Gambar 4.19 : Sirkulasi Menembus Ruang	132
Gambar 4.20 : Analisis Kerusakan	133
Gambar 4.21 : Konsep Adaptive reuse	134
Gambar 5.1 : Siteplan	135
Gambar 5.2 : Tampak Bangunan	136
Gambar 5.3 : Interior Museum.....	137



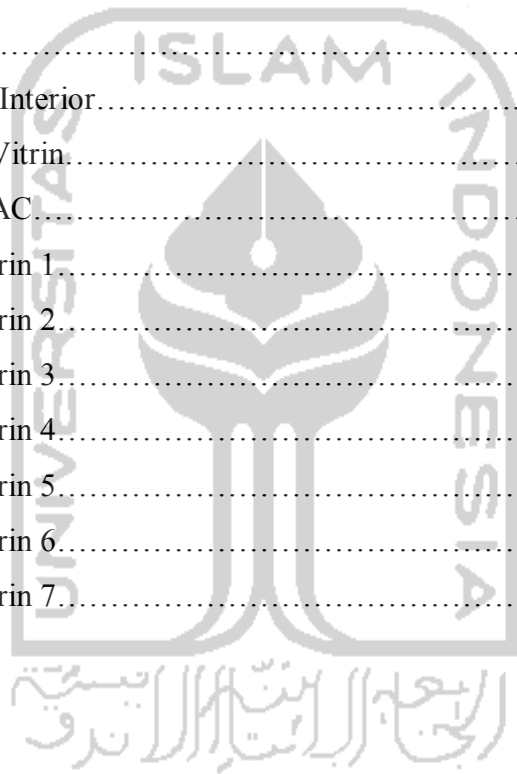
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Data jumlah pengunjung museum di Yogyakarta.....	9
Tabel 2.1 : Fleksibilitas museum.....	35
Tabel 2.2 : <i>Exhibition space requirement</i>	36
Tabel 2.4 : Kebutuhan penchayaan pada museum.....	42
Tabel 2.5 : Kondisi eksisting rumah kalang.....	57
Tabel 3.1 : Perhitungan Besaran Luasan.....	72
Tabel 3.2 : Perhitungan Kebutuhan Ruang.....	73
Tabel 3.3 : Perbandingan Bangunan Sesudah dan Sebelum Gempa.....	81
Tabel 3.4 : Analisis Tentang Teori Mengenai Pelestarian.....	92
Tabel 4.1 : Perhitungan Besaran Luasan yang Diperlukan Dalam Museum	114
Tabel 4.2 : Besaran Ruang yang dihasilkan.....	116



DAFTAR GAMBAR TEKNIS

1. Situasi	1
2. Siteplan	2
3. Denah Eksisting.....	3
4. Denah.....	4
5. Tampak	5
6. Potongan	6
7. Potongan Interior.....	7
8. Rencana Vitrin.....	8
9. Rencana AC.....	9
10. Detail Vitrin 1.....	10
11. Detail Vitrin 2.....	11
12. Detail Vitrin 3.....	12
13. Detail Vitrin 4.....	13
14. Detail Vitrin 5.....	14
15. Detail Vitrin 6.....	15
16. Detail Vitrin 7.....	16



HALAMAN PENGESAHAN

(Laporan Perancangan Tugas Akhir)

MUSEUM PERAK KOTAGEDE

Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan

SILVER MUSEUM OF KOTAGEDE

Adaptive Reuse Kalangs House Building Ex Wisma Proyodanan

NAMA MAHASISWA :

FITRI ADI SAPUTRO

NOMOR MAHASISWA:

07 512 133

YOGYAKARTA, 30-04-2012

Menyetujui,

Pembimbing,

Penguji,

Putu Ayu P. A., S.T., M.A.

Revianto B. Santoso, Ir, M.Arch

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII,

Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, M.A

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Puji dan syukur kehadirat Allah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Syukur Alhamdulillah laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun masih jauh dari sempurna. Laporan Tugas Akhir yang berjudul **Museum Perak Kotagede** dengan penekanan judul **Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan** ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 (Strata Satu) pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam Kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Antara lain kepada :

1. Bapak Dr.Ing. Hya Fadjar Maharika,M.A.,IAI, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Putu Ayu P.Agustiananda, ST.M.A, Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah memberikan arahan, petunjuk, masukan serta dukungan selama pelaksanaan tugas akhir.
3. Bapak Revianto B. santoso, Ir, M.Arch, selaku Dosen Penguji tugas akhir yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun selama proses tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu serta segenap keluarga yang telah memberikan dorongan semangat, dana dan doa.

5. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yang selalu saling menyemangati di perpustakaan FTSP dan telah menghibur selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini..
6. Teman-teman dari Kontrakan yang telah membantu ,menghibur dan memberikan tempat yang nyaman bagi saya untuk mengerjakan tugas akhir selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini.
7. Teman-teman dari “NAMCHE 2007” yang selalu bersama dalam kebahagiaan.
8. Seluruh teman-teman Arsitek UII angkatan 2007.
9. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang turut membantu selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan yang disusun ini masih jauh dari kesempurnaan dan masi banyak kekurangan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan saran dan kritik membangun guna kebaikan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan digunakan secara bijaksana sesuai kaidah peraturan yang berlaku.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 April 2012

Penulis,

Fitri Adi Saputro

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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, 30-04-2012

Fitri Adi saputro



MUSEUM PERAK KOTAGEDE

Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul : Museum Perak Kotagede

Penekanan : *Adaptive Reuse* Bekas Rumah Kalang

- Museum : Menurut *International Council of Museum* (Organisasi Permuseuman Internasional dibawah Unesco), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, dan memamerkan untuk tujuan-tujuan penelitian, pendidikan, dan hiburan, benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya¹.
- Perak : Logam berwarna putih yg mengkilap, lunak dan lentur sehingga mudah ditempa, yang biasanya digunakan sebagai bahan dasar pembuatan perhiasan, koin, peralatan meja, dan fotografi. Perak juga termasuk logam mulia seperti emas.
- Kotagede : Merupakan sebuah kecamatan di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia yang mempunyai peranan penting dalam sejarah Kesultanan Yogyakarta.
- *Adaptive Reuse* : Penggunaan bangunan lama yang sudah beralih fungsi menjadi fungsi baru dengan sedikit renovasi di bagian dalamnya.

¹Ambrose, Timothy. 1993. Museum Basic. New York. ICOM

- Rumah Kalang : Rumah milik masyarakat kalang yang memiliki arsitektur jauh berbeda dari rumah tradisional di Kotagede pada umumnya.

Kesimpulan : Dengan demikian yang dimaksud dengan Museum Perak Kotagede adalah tempat atau wadah untuk menyelamatkan dan memelihara serta mengumpulkan, merawat, meneliti, dan memamerkan warisan budaya berupa kerajinan perak di Kotagede pada khususnya yang dibangun dengan cara mengalih fungsikan bangunan bekas rumah kalang.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Kotagede Sebagai Kawasan Wisata Budaya



Gambar 1.1 Kotagede sebagai daerah wisata budaya
Sumber : www.pesonajogja.com

Kotagede merupakan salah satu daerah di Yogyakarta yang menjadi kawasan cagar budaya yang masih memiliki tingkat budaya yang kental dan merupakan ciri khas dalam kehidupan masyarakatnya sebagai sebuah bekas ibu-kota Mataram yang pertama. Kotagede merupakan saksi bisu dari tumbuhnya Kerajaan Mataram Islam pada tahun 1582 – 1640 M yang pernah menguasai hampir seluruh Pulau Jawa. Sebagai sebuah kota kerajaan, Kotagede mempunyai

komponen-komponen kota yang sesuai dengan kebutuhan pada jamanya seperti pasar, masjid agung, kompleks makam, rumah tradisional. Sebagian komponen tersebut masih meninggalkan jejaknya dalam bentuk pusaka budaya bendawi seperti bangunan dan pusaka budaya non bendawi seperti nama-nama tempat, tradisi dan budaya².Peninggalan-peninggalan tersebutlah yang menjadi daya tarik wisatawan untuk datang ke Kotagede.



Gambar 1.2 Gerbang makam hastorenggo Kotagede
Sumber : www.tourjogja.com

Wisata di Kotagede dapat sangat menarik karena melingkupi tiga aspek sekaligus yaitu wisata religi, wisata budaya, dan wisata belanja. Disana terdapat masjid agung Kotagede yang merupakan masjid tertua di Yogyakarta dan masih terjaga keutuhannya sampai sekarang. Didalam kompleks masjid juga terdapat makam raja-raja Mataram. Tokoh-tokoh penting yang dimakamkan di sini meliputi Sultan Hadiwijaya, Ki Gede Pemanahan, Panembahan Senopati, dan keluarganya. Kehidupan masyarakat Kotagede juga sangat menarik untuk dikunjungi, melalui lorong-lorong yang sempit para wisatawan dapat menikmati suasana bangunan tradisional yang terdapat di Kotagede, disamping itu wisatawan juga bisa menikmati suasana para perajin perak yang sedang berkarya dan

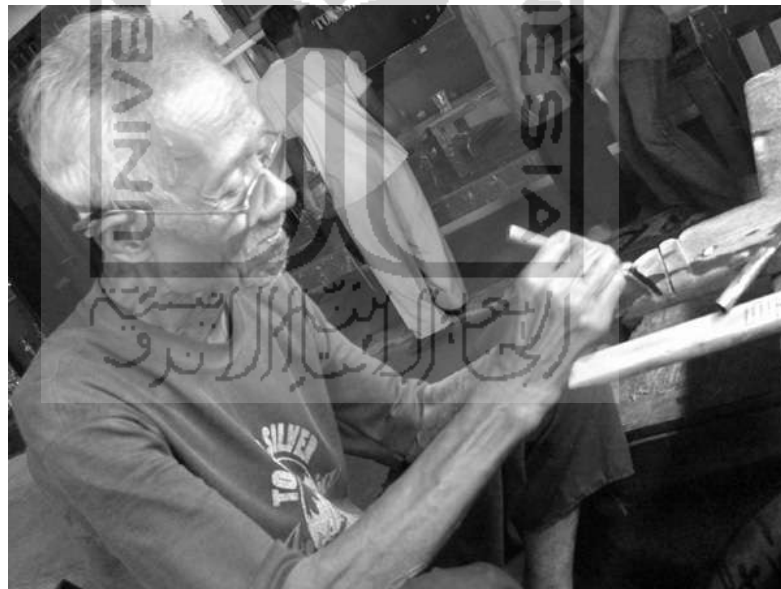
²<http://Kotagedeheritage.com/> sejarah kotagede . Diunduh tgl 16/08/2011

sekaligus berbelanja cidera mata perak yang merupakan salah satu keunggulan dari kotagede sehingga mendapat julukan sebagai kota perak³.

1.2.2 Sentra Kerajinan Perak di kotagede

1.2.2.1 Sejarah Kerajinan Perak Kotagede

Kotagede memiliki sejarah yang cukup panjang sehingga menjadi salah satu sentra industri perak terbesar di Indonesia. Seni kerajinan perak Kotagede muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Mataram Islam pada abad ke-16. Pada masa pemerintahan Panembahan Senopati, Beliau memerintahkan abdi dalem kriya untuk membuat perhiasan dari emas dan perak. Terutama pada masa pemerintahan Sultan Hamenku Buwono VIII, Beliau sangat terpicat dengan keindahan kerajinan logam ini kemudian memerintahkan abdi dalem kriya untuk meneruskan dan mengembangkan seni kerajinan logam tersebut.



Gambar 1.3 Perajin perak tradisional
Sumber : www.merahitam.wordpress.com

Keindahan seni kerajinan logam ini, khususnya kerajinan perak Kotagede, tersebar hingga ke mancanegara, hingga suatu saat seorang pedagang dari Belanda datang ke Kotagede untuk memesan barang-barang yang terbuat dari perak.

³<http://www.kidnesia.com/Kotagede-Kota-Perak>. Diunduh tgl 16/08/2011

Barang-barang tersebut berupa benda-benda keperluan rumah tangga orang Eropa seperti tempat lilin, perabot makan dan minum serta perhiasan gaya Eropa dengan motif tradisional Kotagede.



Gambar 1.4 Perajin perak
Sumber : www.wartakota.co.id

Sejak saat itulah pesanan barang-barang perak terus meningkat, sehingga Pemerintah Hindia Belanda mendirikan suatu lembaga khusus guna menjaga dan meningkatkan kualitas teknik pembuatan kerajinan perak dan pengembangan pemasarannya. Lembaga ini bernama "Stichting Beverding van het Yogyakarta Kent ambacht".

Pada tahun 1930-1940an banyak bermunculan perusahaan-perusahaan kerajinan perak. Masing-masing perusahaan berusaha meningkatkan kualitas produknya dan menciptakan motif-motif baru. Pada masa inilah kerajinan perak Kotagede benar-benar mengalami masa jaya. Selain unsur historisnya yang telah membuktikan keberadaan dan keunggulannya, kerajinan perak Kotagede lebih variatif dengan menonjolkan nilai artistik yang sangat tinggi dengan ciri khas benang yang lembut.

Kebanyakan ornamen kerajinan perak Kotagede bercorak motif tumbuh-tumbuhan, seperti motif daun dan bunga teratai. Ciri khas yang tetap

dipertahankan adalah pengerjaan barang kerajinan secara manual, karena sejak jaman dulu sampai sekarang tetap mengandalkan ketrampilan tangan. Baik kerajinan perak lempengan atau kerajinan perak filigri (seutas kawat perak tipis dipilih satu persatu dan dirangkai sedemikian rupa untuk memperoleh bentuk yang dikehendaki) dikerjakan dengan penuh ketelitian. Sebagian lagi memerlukan proses yang berbeda, misalnya dengan melalui proses pembakaran untuk memperoleh perak bakar yang juga banyak digemari.

1.2.2.2 Perkembangan Kerajinan Perak di Kotagede

Saat ini Kotagede merupakan salah satu sentra kerajinan perak terbesar di Indonesia⁴ yang menjadi andalan wisata budaya bagi kota Yogyakarta khususnya dan bagi Propinsi DIY pada umumnya. Kerajinan perak di Kotagede adalah salah satu kerajinan warisan budaya leluhur yang turun-temurun dan telah dilakukan oleh masyarakat yang bertempat tinggal di daerah Kotagede, Yogyakarta.



Gambar 1.5 Perkembangan perajin perak
Sumber : www.yogyes.com

Dalam perkembangannya, kerajinan perak di Kotagede mengalami banyak pasang surut. Pada masa pasca gempa 27 Mei 2006 yang lalu merupakan masa tersulit yang pernah dialami oleh perajin perak. Tapi mereka tetap berusaha untuk menjaga kerajinan perak ini, meskipun ada beberapa pengrajin yang rela gulung tikar karena tidak mampu meneruskan usaha mereka. Pengrajin yang masih ada

⁴<http://kotagedesilver.com/> Meneladani Karya ParaPengrajin_Kotagede . Diunduh tgl 16/08/2011

bekerja keras untuk kembali memasarkan kerajinan perak mereka yang didukung oleh banyak pihak. Mereka berusaha untuk meningkatkan mutu kerajinan perak di Kotagede, dengan kreasi desain yang semakin ditingkatkan, tanpa meninggalkan ciri khas kerajinan perak Kotagede. Perjuangan mereka tidak sia-sia, kerajinan perak di Kotagede mulai hidup kembali, meskipun belum pulih seperti saat sebelum gempa. Tapi kerajinan perak Kotagede mampu dipertahankan, sehingga julukan Kotagede sebagai kota perak masih ada sampai saat ini.

Sampai saat ini kerajinan perak terus berkembang, banyak toko-toko perhiasan perak yang membuat galeri pribadi mereka dengan display yang cukup menarik, sehingga pengunjung dapat menikmati keindahan perak yang ditawarkan oleh toko tersebut. Bukan hanya menampilkan perhiasan perak saja, tetapi ada juga beberapa toko perhiasan perak yang memperlihatkan proses pembuatan kerajinan perak dengan cara yang masih tradisional. Itu sangat bermanfaat bagi pengunjung karena dapat mengetahui langsung cara pembuatan perak. Bahkan saat ini ada juga toko perhiasan perak yang memberikan pelatihan singkat kepada pengunjung mengenai cara pembuatan perak. Dan semangat pengunjung pun cukup tinggi, bahkan banyak dari pengunjung internasional yang ikut dalam pelatihan tersebut.

1.2.3 Pentingnya Museum Kerajinan Perak

Minat gerasi penerus muda saat ini untuk menggeluti profesi sebagai perajin perak sangatlah sedikit, itu dikarenakan status ekonomi dan status sosial dari perajin perak itu sendiri yang masih dipandang tidak sesuai dengan yang dikerjakan. Inilah yang dikhawatirkan dapat menghentikan siklus Kotagede sebagai sentra kerajinan perak yang sudah menjadi warisan budaya. Disamping itu, perkembangan teknologi yang ada saat ini sangat pesat. Banyak bermunculan alat-alat modern yang dapat menghasilkan kerajinan perak demi meningkatkan kebutuhan pasar yang semakin bersaing. Padahal nilai budaya dari kerajinan perak itu terdapat pada proses pembuatannya yang masih mempertahankan cara dan motif tradisional, selain itu antusias dari para perajin perak yang telah

melewati beberapa masa yang berat merupakan sebuah nilai budaya yang harus dilestarikan.

Untuk beberapa alasan tersebut maka diperlukan sebuah museum yang dapat mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah warisan budaya sekaligus sebagai wadah informasi tentang sejarah kerajinan perak di Kotagede dari awal hingga kini, dimana kerajinan perak tersebut merupakan bukti dari perkembangan sejarah dari industri kerajinan perak yang ada di Kotagede itu sendiri. Supaya kelestarian dari kerajinan perak itu tetap terjaga maka diperlukan sebuah museum yang bermanfaat bagi generasi penerus muda.



Gambar 1.6 Display toko perak
Sumber : www.picasaweb.com

Di kota Yogyakarta sendiri sudah terdapat bermacam-macam museum sesuai dengan fungsinya masing-masing antara lain Museum Kereta, Museum Sasmitaloka, Museum Dharma Wiratama, Museum Sonobudoyo, Museum Sasana Wiratama, Museum Perjuangan, Museum Dewantara Kirti, Museum Biologi, Museum Benteng Vredeborg, Museum Puro Pakualaman, Museum Batik dan Sulaman, dan Museum bahari. Dari sekian banyak museum tersebut, ternyata minat wisatawan untuk mengunjungi museum juga cukup tinggi. Terbukti rata-rata jumlah pengunjung museum di Yogyakarta meningkat untuk tiap tahunnya

Tabel 1.1 Data jumlah pengunjung museum di Yogyakarta
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Yogyakarta tahun 2011

NO	NAMA MUSEUM	TAHUN		
		2008	2009	2010
1	MUSEUM KERETA	26.397	25.223	27.840
2	MUSEUM SASMITALOKA	9.729	10.198	11.877
3	MUSEUM DHARMA WIRATAMA	4.769	232	3.444
4	MUSEUM SONOBUDOYO	17.501	13.9947	19.641
5	MUSEUM SASANA WIRATAMA	2.166	2.076	2.078
6	MUSEUM PERJUANGAN	1.945	2.839	4.834
7	MUSEUM DEWANTRA KIRTI	2.446	4.447	23.750
8	MUSEUM BIOLOGI	1.9788	19.994	20.286
9	MUS BENTENG VREDEBURG	59.729	103.662	200.210
10	MUSEUM PUROPAKUALAMAN	1.218	1.408	724
11	MUSEUM BATIK & SULAMAN	1.046	876	1.086
12	MUSEUM BAHARI	5.010	5.278	5.602
JUMLAH		15.1744	316.180	321.372

Diantara museum diatas masih terdapat juga museum yang minim pengunjung, itu dikarenakan museum tersebut kurang menarik bagi wisatawan. Museum tersebut sebenarnya memiliki koleksi yang bagus, akan tetapi penyampaianya (display) kepada pengunjung kurang menarik. Pengunjung yang datang ke museum merasa punya jarak dengan koleksi yang dipajang di museum. Pengunjung kurang bersemangat karena tidak bisa merasakan pengalaman pada masa lalu⁵.

⁵<http://arkeologi.web.id/agar-museum-menyenangkan> Diunduh tgl 13/09/2011



Gambar 1.7 Keadaan museum di Indonesia
Sumber : www.tourjogja.com

Untuk merubah paradigma masyarakat mengenai pandangan terhadap museum dan sekaligus untuk lebih menarik minat pengunjung. Perencanaan Museum Kerajinan Perak di Kotagede ini nantinya akan berisi koleksi-koleksi perak yang memiliki nilai sejarah dan keindahan, disamping itu pada museum ini juga terdapat aktivitas perajin perak yang sedang membuat kerajinan sehingga dapat memunculkan interaksi antara pengunjung dan pelaku produksi sehingga pengunjung pun dapat merasakan bagaimana membuat kerajinan perak itu sendiri. Kegiatan produksi yang akan ditampilkan bukan proses dari awal pembuatan perak namun hanya sebatas pada finishing kerajinan perak itu sendiri.

Perencanaan Museum Kerajinan Perak di Kotagede diharap mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah peninggalan warisan budaya dan sebagai media pembelajaran bagi masyarakat mengenai sejarah kerajinan perak di Kotagede, sehingga masyarakat umum lebih mengetahui tentang antusiasisme para perajin perak di Kotagede dalam mempertahankan cara yang masih tradisional tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah peninggalan warisan budaya serta menjadikan museum sebagai tempat pembelajaran bagi pengunjung mengenai sejarah kerajinan perak di Kotagede.

1.3.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana menerapkan pendekatan *adaptive reuse* pada bangunan rumah kalang bekas Wisma Proyodanan menjadi bangunan museum dengan mempertahankan nilai-nilai budaya yang ada.
- b. Bagaimana merancang bangunan museum yang mampu memberikan pembelajaran yang informatif bagi pengunjung.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah peninggalan warisan budaya serta menjadikan museum sebagai tempat pembelajaran bagi pengunjung mengenai sejarah kerajinan perak di Kotagede.

1.4.2 Sasaran

Mengalih fungsikan bangunan rumah kalang bekas Wisma Proyodanan menjadi sebuah bangunan museum yang memberikan pembelajaran yang informatif tanpa menghiraukan nilai-nilai budaya yang ada.

1.5 Batasan Rancangan

Dalam perancangan Museum Kerajinan Perak Kotagede ini dibatasi pada :

Penyelesaian desain pada sebuah museum ini pada pengalih fungsian bekas bangunan rumah kalang menjadi sebuah bangunan museum dengan mempertahankan nilai-nilai budaya yang ada dan dapat mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah peninggalan warisan budaya. Dan juga pengolahan pada penataan display koleksi sehingga pengunjung dapat mendapatkan suasana dari koleksi tersebut.

1.6 Keaslian Penulisan

1. Judul : Galeri Perak Kotagede
Penulis : Taufiq Bawono / 02.512.189 / 2007
Penekanan : Sebagai tempat pelatihan seni perak yang berkarakter anak muda
Permasalahan : Bagaimana menumbuhkan minat pemuda untuk belajar seni di dalam tempat pelatihan perak yang berkarakter anak muda.

2. Judul : Museum Perak Yogyakarta
Penulis : Yogi Suwandar / 02.512.100 / 2008
Penekanan : Sebagai sarana edukasi yang rekreatif dan dinamis
Permasalahan : Bagaimana menyampaikan wujud suasana rekreatif dan bentuk dinamis pada bangunan.

1.7 Metode Perancangan

1. Metoda Pengumpulan Data

Metoda pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

Survey atau Observasi : Observasi dilakukan untuk merekam situasi kondisi yang ada pada lokasi. Survey yang dilakukan adalah :

- Survey kondisi umum Kotagede, dikhususkan pada segi arsitektural kota , wisata, budaya, pola kehidupan yang ada.
- Suvey kegiatan kerajinan perak
- Survey penataan koleksi pada museum
- Survey display ruang dan penataan koleksi pada toko perak yang ada di Kotagede
- Survey pada site terpilih, yaitu Wisma proyodanan dengan melakukan pengamatan dan pengukuran

Interview : Metode interview ini melakukan pengumpulan data dengan cara berdialog langsung dengan narasumber secara lisan mengenai informasi-informasi yang terkait. Diantaranya :

- Wawancara dengan pelaku kerajinan perak
- Wawancara dengan nara sumber mengenai sejarah, wisata, budaya, sejarah dan arsitektural Kotagede.
- Wawancara dengan salah satu pemilik Wisma Proyodanan mengenai sejarah, fungsi.
- Wawancara dengan salah satu anggota BARAHMUS untuk mengetahui proses perencanaan museum dan bangunan cagar budaya.

Studi litelatur : Studi litelatur digunakan untuk memperoleh data sekunder yang dapat membantu proses perancangan. Data sekunder diperoleh dari buku-buku, media internet maupun majalah yang berkaitan tentang museum, kerajinan perak di Kotagede, penerapan adaptive reuse, dan juga Wisma Proyodanan.

2. Metoda Analisis

Dari pengumpulan data primer maupun sekunder yang didapat kemudian dianalisa untuk melakukan pendekatan kepada rumusan suatu konsep perancangan pada museum kerajinan perak. Tahap-tahap yang dilalui adalah :

1. Analisis Pemilihan Site

Pemilihan site dilakukan dengan mempertimbangkan aspek lokasi pada site terpilih. Disamping itu juga mempertimbangkan pemilihan bangunan yang akan dipakai sebagai Museum dari segi histori, cultural dan sosial yang dimiliki.

2. Analisis Pelaku dan Kegiatan

Menganalisa perilaku yang menjadi aktivitas utama dalam sebuah museum, galeri, showroom perak dan ruang kerja perajin untuk mendapatkan analisis mengenai pengunjung, perajin, dan pengelola yang nantinya dijadikan acuan dalam perancangan.

3. Analisis Adaptive Reuse

Menganalisa kondisi eksisting pada bangunan untuk mengetahui batasan-batasan dalam pelestarian bangunan selain itu juga mempertimbangkan aspek struktur dengan tujuan bisa menerapkan pendekatan adaptive reuse pada bangunan.

3. Metoda Pengujian Rancangan

Metode pengujian rancangan yang dilakukan dengan menggunakan metode uji persepsi, yaitu uji rancangan menggunakan presentasi hasil desain di hadapan salah satu instansi terkait.

4. Kerangka Berpikir

LATAR BELAKANG

- Kotagede sebagai kawasan wisata budaya
- Kotagede sebagai sentra industri kerajinan perak
- Kerajinan perak di Kotagede perlu dilestarikan sebagai warisan peninggalan budaya
- Belum adanya museum perak di Yogyakarta

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah peninggalan warisan budaya serta menjadikan museum sebagai tempat pembelajaran bagi pengunjung mengenai sejarah kerajinan perak di Kotagede.

PERMASALAHAN KHUSUS

- a. Bagaimana menerapkan pendekatan adaptive re-use pada bangunan rumah kalang bekas Wisma Proyodanan menjadi bangunan museum dengan mempertahankan nilai-nilai budaya yang ada.
- b. Bagaimana merancang bangunan museum yang mampu memberikan pembelajaran yang informatif bagi pengunjung.

TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

Merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai sebuah peninggalan warisan budaya serta menjadikan museum sebagai tempat pembelajaran bagi pengunjung mengenai sejarah kerajinan perak di Kotagede.

Sasaran

Mengalih fungsikan bangunan rumah kalang bekas Wisma Proyodanan menjadi sebuah bangunan museum yang memberikan pembelajaran yang informatif tanpa menghiraukan nilai-nilai budaya yang ada.

STUDI LITELATUR

ANALISIS SINTESIS

KONSEP DESAIN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Tinjauan Museum

II.1.1 Pengertian Museum

Museum berakar dari kata Latin *museion*, yaitu kuil untuk sembilan dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Dalam perkembangannya *museion* menjadi tempat kerja ahli-ahli pikir zaman Yunani kuno, seperti Pythagoras dan Plato. Mereka menganggap *museion* adalah tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat, sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian. Dengan kata lain tempat pembaktian diri terhadap ke sembilan Dewi Muse.

Menurut *International Council of Museum* (Organisasi Permuseum Internasional dibawah Unesco), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, dan memamerkan untuk tujuan-tujuan penelitian, pendidikan, dan hiburan, benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya¹. Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia museum adalah gedung yg digunakan sbg tempat untuk pameran tetap benda-benda yg patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno.

Pengertian museum di Indonesia tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda cagar Budaya di museum. Dalam peraturan pemerintah tersebut dijelaskan bahwa

¹Ambrose, Timothy. 1993. Museum Basic. New York. ICOM

museum adalah lembaga tempat menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa untuk kepentingan generasi yang akan datang (PP RI No.19 1995:3).

II.1.2. Tujuan Museum

Tujuan pokok pendirian museum adalah untuk melestarikan dan memanfaatkan bukti material manusia dan lingkungannya. Selain itu juga untuk ikut serta membina dan mengembangkan seni, ilmu, dan teknologi dalam rangka peningkatan penghayatan nilai budaya dan kecerdasan kehidupan bangsa².

II.1.3. Tugas dan Fungsi Museum

Secara umum tugas museum adalah³ :

- Mengumpulkan benda-benda yang bernilai budaya
- Meneliti benda-benda koleksi museum
- Meneliti benda-benda budaya/sejarah dan benda cagar budaya di dalam dan di luar museum
- Merawat benda-benda koleksi museum
- Menyajikan dan mempublikasikan koleksi museum kepada khalayak ramai dalam bentuk pameran dan penerbitan.

Bila mengacu kepada hasil musyawarah umum ke-11 (11th *General Assembly*) *International Council of Museum* (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark, dapat dikemukakan 9 fungsi museum sebagai berikut:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya,
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah,
3. Konservasi dan preservasi
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum

²Kecil Tetapi Indah (pedoman pendirian museum) Direktorat Permuseuman

³ Kecil Tetapi Indah (pedoman pendirian museum) Direktorat Permuseuman

5. Pengenalan dan penghayatan kesenian
6. Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa
7. Visualisasi warisan alam dan budaya
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
9. Pembangkit rasa takwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

II.1.4. Kegiatan Museum

Kegiatan museum merupakan penjabaran dari fungsi museum yaitu⁴:

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. Regristasi benda koleksi
 2. Penelitian benda koleksi oleh para kolektor
 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

II.1.5. Klasifikasi Museum

⁴ Sutarga, Amir, *Capita Selecta Museografi dan Museologi*

Menurut ICOM (*International Council of Museum*) klasifikasi museum dibagi menjadi⁵ :

- a. Menurut jenis koleksi
 - Museum umum
 - Museum arkeologi
 - Museum seni
 - Museum sejarah
 - Museum etnografi
 - Museum geologi
 - Museum ilmu pengetahuan
 - Museum militer
 - Museum industri, dll
- b. Menurut yang menjalankan
 - Museum pemerintah
 - Museum sekolah
 - Museum tentara
 - Museum pribadi
 - Museum komersil
- c. Menurut area yang dijangkau
 - Museum nasional
 - Museum daerah
 - Museum local
- d. Menurut pengunjung yang dijangkau
 - Museum pendidikan
 - Museum khusus
 - Museum umum
- e. Menurut cara pameran
 - Museum tradisional

⁵ Ambrose, Timothy. 1993. *Museum Basic*. New York. ICOM

- Museum terbuka
- Museum yang menggunakan gedung bersejarah

Menurut Departemen Kebudayaan dan Pariwisata bidang Direktorat Permuseuman jenis museum bermacam-macam dan dapat ditinjau dari berbagai segi. Yang paling sering ditinjau yaitu dari segi koleksi⁶.

Jenis museum ditinjau dari segi koleksi dibagi menjadi dua :

- Museum umum : Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya 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 dibagi menjadi tiga :

- Museum nasional : 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.
- Museum propinsi : museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum tersebut berada.
- Museum lokal : 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.

⁶Kecil Tetapi Indah (pedoman pendirian museum)Direktorat Permuseuman

Menurut penyelenggaraanya, museum dibagi menjadi dua :

- Museum pemerintah : Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dibagi lagi menjadi museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat dan yang dikelola oleh Pemerintah daerah.
- Museum swasta : Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta.

II.1.6. Persyaratan berdirinya sebuah museum

Adapun persyaratan berdirinya sebuah museum adalah⁷:

1. Lokasi museum
Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).
2. Bangunan museum
Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompok menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum shop, tiket box, toilet, lobby, dan tempat paker).
3. Koleksi
Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus:
 - Mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)

⁷ www.budpar.go.id / Pengelolaan Koleksi Museum. Direktorat Permuseuman. . Diunduh tgl 16/08/2011

- Harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya
- Harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah
- Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam)
- Harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan
- Benda yang terbaik mutunya (masterpiece)
- Harus merupakan benda yang unik, merupakan benda-benda yang memiliki ciri khas tertentu bila dibandingkan dengan benda-benda yang sejenis
- Hampir punah, merupakan benda yang sulit ditemukan karena dalam jangka waktu yang sudah terlalu lama tidak dibuat lagi
- Langka, merupakan benda-benda yang sulit ditemukan karena tidak dibuat lagi atau karena jumlah hasil pembuatannya hanya sedikit

4. Peralatan museum

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier, dll.), pengamanan (CCTV, alarm system, dll.), lampu, label, dan lain-lain.

5. Organisasi dan ketenagaan

Pendirian museum sebaiknya ditetapkan secara hukum. Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang sekurang-kurangnya terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan edukasi, serta pengelola perpustakaan.

6. Sumber dana tetap

Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

II.1.7. Kegiatan Pameran

II.1.7.1. Pengertian pameran

Pameran adalah satu atau lebih koleksi di museum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang koleksi-koleksi tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung museum⁸.

Koleksi-koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada umum. Agar pameran ini dapat menarik perhatian pengunjung, perlu dilakukan penataan yang baik. Untuk kegiatan ini kurator bekerjasama dengan Bagian Preparasi. Koleksi yang tidak dipamerkan harus disimpan dengan baik di ruangan penyimpanan (storage). Agar tidak terjadi kebosanan terhadap pengunjung perlu diadakan pergantian koleksi yang dipamerkan dengan yang disimpan. Koleksi yang berada baik di ruang pameran maupun di ruang simpan harus cukup terlindung dari api, coretan dan bencana alam. Perlu ditetapkan prosedur penanganan dalam keadaan darurat.

II.1.7.2. Macam pameran

Dalam buku Pedoman Pendirian Museum ada beberapa macam pameran di museum yaitu⁹:

1. Pameran tetap

Pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun. Tema pameran ini untuk museum umum adalah penggambaran kesatuan wilayah dalam sejarah alam, sejarah budaya dan wawasan nusantara. Sedangkan untuk museum khusus adalah gambaransuatu aspek

⁸ Kecil Tetapi Indah (pedoman pendirian museum)Direktorat Permuseuman

⁹ Kecil Tetapi Indah (pedoman pendirian museum)Direktorat Permuseuman

tertentu dari sejarah alam, sejarah budaya, wawasan nusantara dan teknologi.

2. Pameran temporer

Pameran temporer dibagi dua yaitu :

- a. Pameran khusus adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu yaitu satu minggu sampai satu tahun dengan mengambil tema sesuai dengan jenis tema tersebut diatas. Pameran khusus ini bertujuan untuk mengenal serta menghayati jenis koleksi yang disajikan.
- b. Pameran keliling adalah pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu dengan tema khusus, sesuai koleksi yang dimiliki dan koleksi tersebut dipamerkan atau dikelilingkan dari satu tempat ke tempat lain.

Pameran keliling bertujuan untuk memperkenalkan koleksi yang dimiliki oleh suatu museum kepada masyarakat jauh diluar lokasi museum tersebut.

Di dalam penataan pameran yang perlu diperhatikan adalah¹⁰:

- Penataan koleksi sesuai maksud dan tujuan
- Dapat memberikan rangsangan emosi pada pengunjung
- Penataan koleksi harus mudah dilihat, dihayati, dan dimengerti
- Penataan koleksi dapat meningkatkan nilai koleksi dan kehadiran objek koleksi dapat dirasakan

Dalam *Planning Study, The American Association of Museum* Washington DC tata letak benda pamer dibedakan menjadi :

1. Sistem Ruang Terbuka

¹⁰ Kecil Tetapi Indah (pedoman pendirian museum)Direktorat Permuseuman

Yaitu objek diletakan di tengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan objek dimensi untuk objek besar

2. Sistem Diorama

Untuk objek sederhana bisa diletakkan di tepi ruangan, menggambarkan dengan suatu cerita dimana lingkungannya dicerminkan dengan Susana lain.

3. Sistem Vitrin

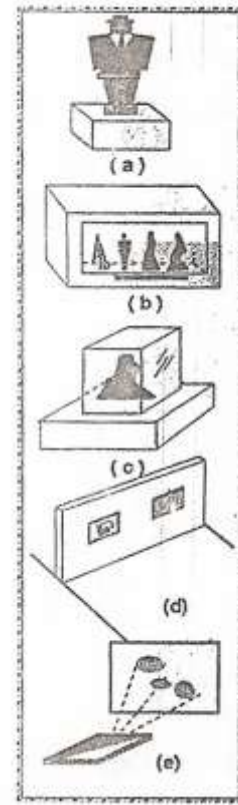
Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutup kotak. Sistem ini cocok untuk penyajian benda pameran berupa patung hasil kerajinan.

4. Sistem Panel

Dengan ditempel di dinding, biasanya untuk benda pameran berupa lukisan.

5. Sistem Slide atau Film

Menonjolkan objek disertai dengan penjelasan.



Jenis ruang pameran dibedakan menjadi:

1. 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 gayanya sendiri sehingga mampu memberikan kepuasan sendiri.

2. Hall dan Balkon

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

3. Koridor sebagai ruang pameran

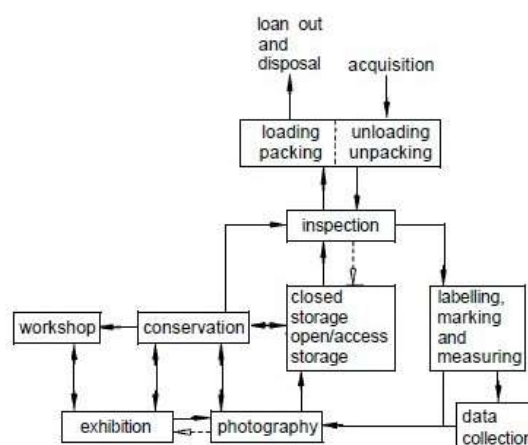
Merupakan bentuk lain dari ruang pameran, fungsinya seperti ruang meskipun tidak bisa disebut ruang. Pada awalnya koridor hanya sebagai sirkulasi antar ruang, sekarang banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari ruang pameran besar.

II.2. Tinjauan Khusus

II.2.1. Sirkulasi Pada Museum

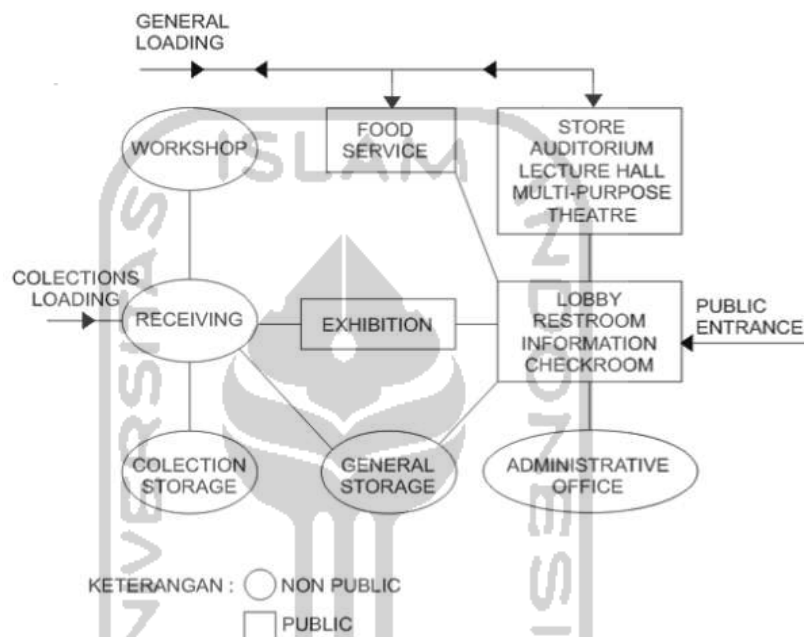
Menurut David Adler dalam bukunya *Metric Handbook Planning and Design Data* menjelaskan bahwa dalam perancangan museum tidak ada rumus yang mudah digunakan untuk menentukan daerah atau ruang yang akan digunakan untuk fungsi berbeda. Beberapa museum mungkin hanya memiliki sebagian kecil dari koleksi permanen pada pameran publik dalam suatu waktu, yang tersisa dalam penyimpanan dapat diakses untuk penelitian dan tujuan konservasi saja.

Sementara ruang pameran dapat menjadi prioritas dalam kasus seperti ini. Museum lainya mungkin cukup menarik bagi masyarakat untuk berkunjung koleksi kecil menjamin pengembangan pameran canggih yang dirancang untuk beberapa tahun kedepan. Dalam kasus seperti ini ruang penyimpanan mungkin diperlukan terutama untuk perluasan koleksi atau pameran, dan banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan program pendidikan.

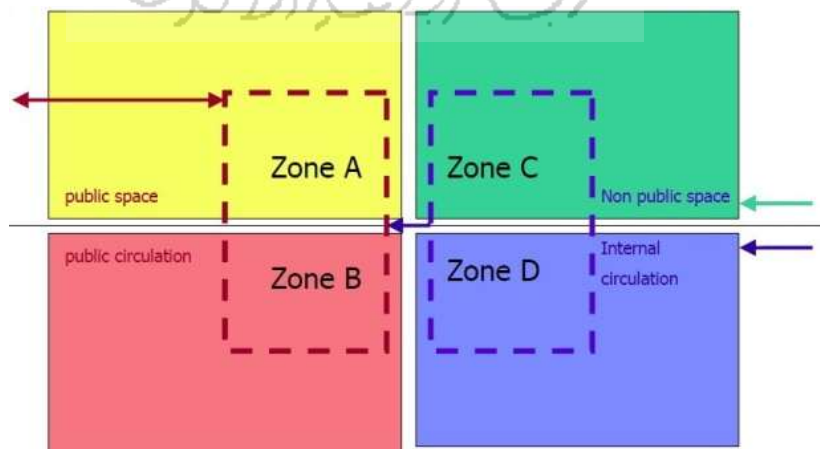


Gambar 2.1 Alur pergerakan barang koleksi
Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Gambar 2.1 menunjukkan pergerakan barang koleksi dalam pengoprasian layanan atau pengumpulan barang koleksi. Tetapi perlu diperhatikan bahwa tidak setiap operasi memerlukan ruang yang terpisah, dan beberapa layanan mungkin diberikan oleh lembaga luar. Sejauh mungkin pergerakan sirkulasi barang koleksi dan peredaran public harus terpisah.



Gambar 2.2 Pembagian sirkulasi museum
 Sumber : Time Saver Standart For Building Type



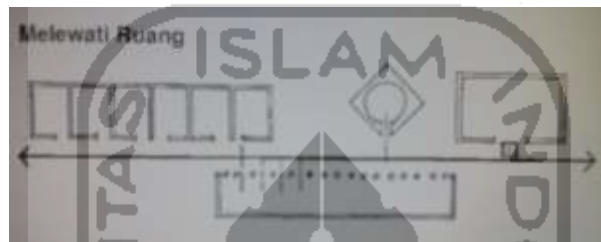
Gambar 2.3 Pembagian sirkulasi museum
 Sumber : Time Saver Standart For Building Type

Menurut Francis D.K. Ching dalam bukunya *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tata*an jenis-jenis sirkulasi dalam ruang antara lain :

1. Sirkulasi primer

Sirkulasi primer yaitu sirkulasi yang terbentuk akibat dari pergerakan pengunjung atau pengelola dari ruang satu ke ruang yang lain. Tipe sirkulasi primer ada tiga yaitu :

a. Melewati ruang



Gambar 2.4Sirkulasi melewati ruang
Sumber : Bentuk Ruang Dan Tata

- Integritas ruang di pertahankan
- Konfigurasi jalan luwes
- Untuk menghubungkan jalan utama

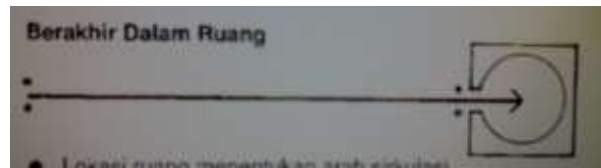
b. Menembus ruang



Gambar 2.5Sirkulasi menembus ruang
Sumber : Bentuk Ruang Dan Tata

- Sirkulasi dapat menembus sebuah ruang menerus sumbunya, miring, atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong sebuah ruang, sirkulasi membentuk wilayah-wilayah tertentu untuk aktivitas dan gerak dalam ruang tersebut

c. Berakhir dalam ruang



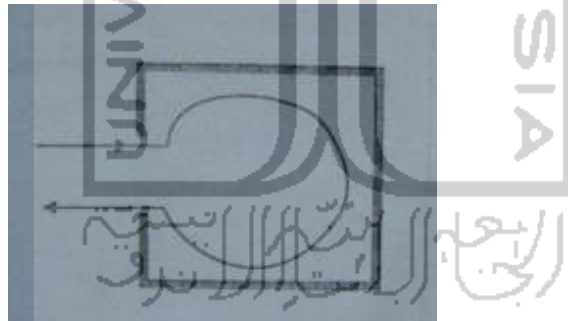
Gambar 2.6 Sirkulasi berakhir dalam ruang
Sumber : Bentuk Ruang Dan Tataan

- Lokasi ruang menentukan arah sirkulasi
- Hubungan ini di gunakan untuk memasuki ruang secara fungsional atau ingin melambangkan ruang-ruang yang penting

2. Sirkulasi sekunder

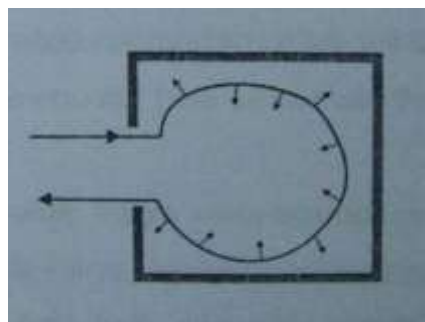
Yaitu sirkulasi yang terbentuk akibat pergerakan pengunjung dari satu sub ruang ke sub ruang yang lain dalam satu ruang atau satu bagian ke bagian yang lain dalam satu ruang.

a. Sirkulasi satu arah



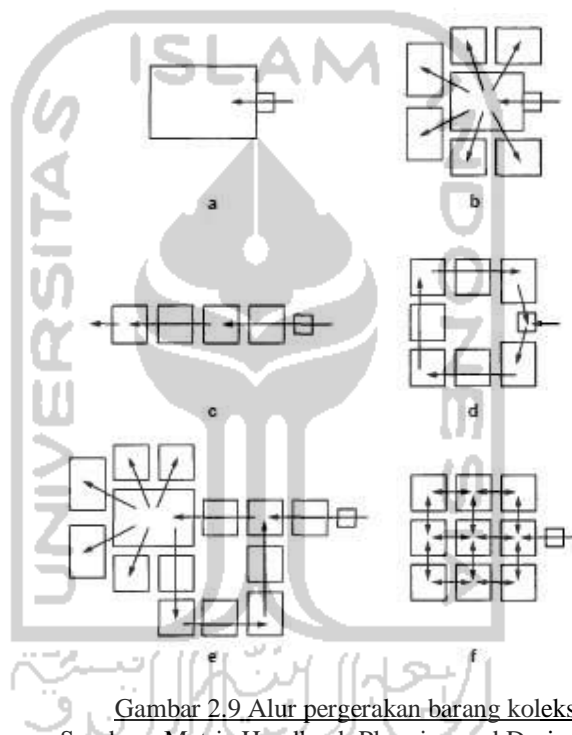
Gambar 2.7 Sirkulasi satu arah
Sumber : Bentuk Ruang Dan Tataan

b. Sirkulasi menyebar



Gambar 2.8 Sirkulasi menyebar
Sumber : Bentuk Ruang Dan Tataan

Menurut David Adler dalam bukunya *Metric Handbook Planning and Design Data*, tata letak area public di museum mungkin didasarkan pada konsep sederhana dari sirkulasi bebas sekitar ruang terbuka rencana pameran tunggal atau pada konsep-konsep yang lebih kompleks berkaitan dengan struktur interpretatif generik. Hal ini penting untuk mempertimbangkan sifat dari narasi yang tepat untuk benda-benda museum yang menarik. Alur cerita dari pameran dapat diterjemahkan menjadi:

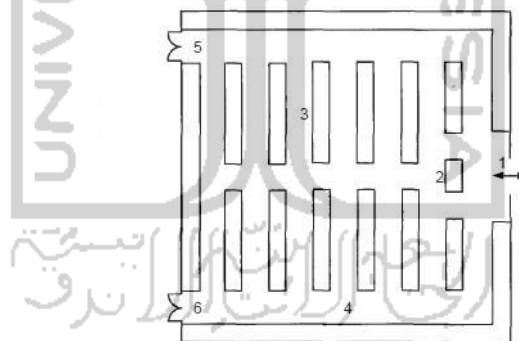


Gambar 2.9 Alur pergerakan barang koleksi
Sumber : *Metric Handbook Planning and Design Data*

- a. Sirkulasi terbuka bebas, yang menjadi konsep dasar sederhana sirkulasi.
- b. Sirkulasi berpusat yang berdasar pada pusat bangunan kemudian menyebar ke sub-sub ruang.
- c. Sirkulasi linier dimana pengaturan ruang dengan sebuah awalan, pertengahan, dan akhiran.
- d. Sirkulasi loop, dimana pengaturan dibuat mengarah dan kemudian kembali ke awal.
- e. Penggabungan antara sirkulasi linier, loop, dan terpusat.
- f. Sirkulasi labirin dimana hubungan antar ruang dapat bervariasi.

Dalam setiap penataan ruang pameran mempertimbangkan masalah orientasi, di pintu masuk ke museum dan di kunci Keputusan poin dalam informasi museum dan petunjuk yang terlihat harus disediakan untuk memungkinkan pengunjung untuk memahami organisasi dari koleksi, skema interpretif, dan pelayanan publik ditawarkan oleh museum. Tujuan dari orientasi ini tidak hanya mudah pemahaman tentang tata letak bangunan tetapi lebih krusial untuk memfasilitasi akses ke layanan koleksi, informasi dan museum.

Banyak museum sangat hati-hati dalam mengendalikan akses ke semua ruang penyimpanan koleksi. Namun, semakin layak mempertimbangkan ketentuan tempat akses penyimpanan terbuka terutama untuk pengamatan koleksi. Untuk itu sangat diharuskan area penyimpanan yang dibuat aman dan bahwa pengunjung dapat diawasi. Akses terbuka, membutuhkan perlindungan yang aman dari koleksi penyimpanan dan layout furniture penyimpanan disusun dengan sangat kompleks.

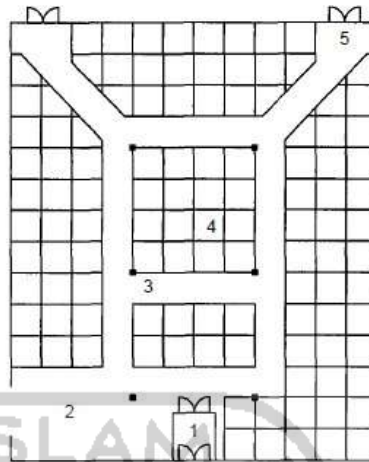


31.8 Method of layout in open-access storage areas

- 1 Entrance from main exhibit areas
- 2 Orientation point
- 3 Ranks of cases glazed on all sides
- 4 Full-height wall cases
- 5 Fire exit
- 6 Controlled access to staff areas and secure storage

Gambar 2.10 Pembagian sirkulasi museum
Sumber : Time Saver Standart For Building Type

Gambar 2.10 menunjukkan layout tipikal untuk area penyimpanan koleksi dengan pengorganisasian yang mementingkan keamanan barang koleksi.



31.9 Grid system for open-floor secure storage area

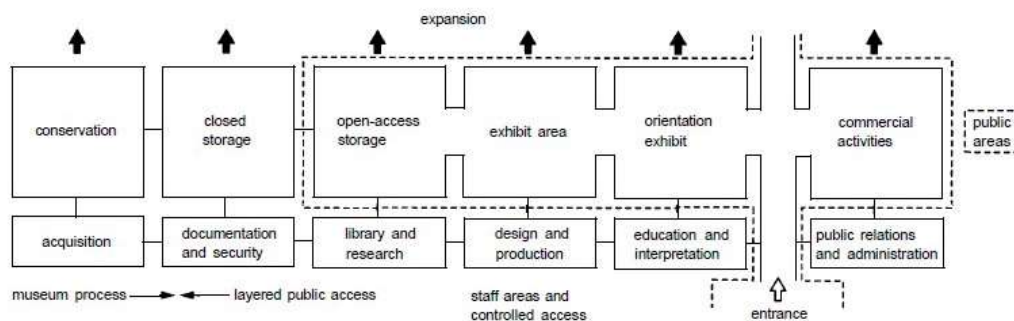
- 1 Controlled entrance lobby
- 2 Inspection area
- 3 Clear aisles
- 4 Grid marked on floor, eg 1.5 m squares lettered in one direction, numbered in the other
- 5 Fire exit

Gambar 2.11 Pembagian sirkulasi museum
Sumber : Time Saver Standart For Building Type

Gambar 2.11 menunjukkan contoh penyimpanan koleksi yang aman dengan ruangan terbuka untuk koleksi yang tergolong besar.

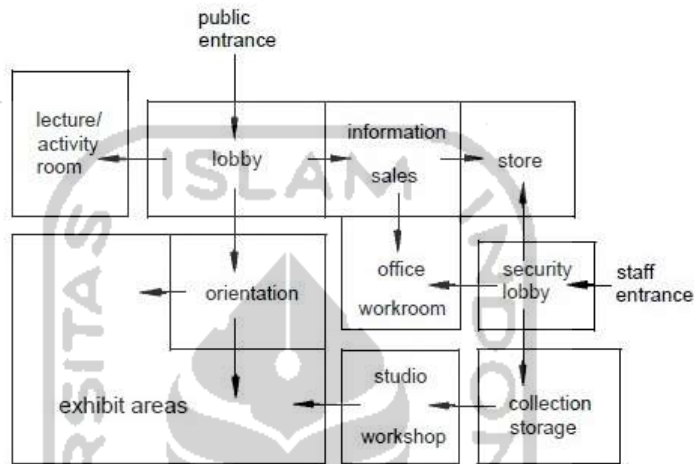
II.2.2. Organisasi Ruang Pada Museum

Gambar 2.12 adalah konsep layout yang menunjukkan hubungan yang jelas antara fungsi museum dan pendekatan untuk zonasi dan ekspansi. Diagram tersebut menunjukkan satu pendekatan untuk zonasi dan ekspansi yang berdasarkan pada prinsip ini.



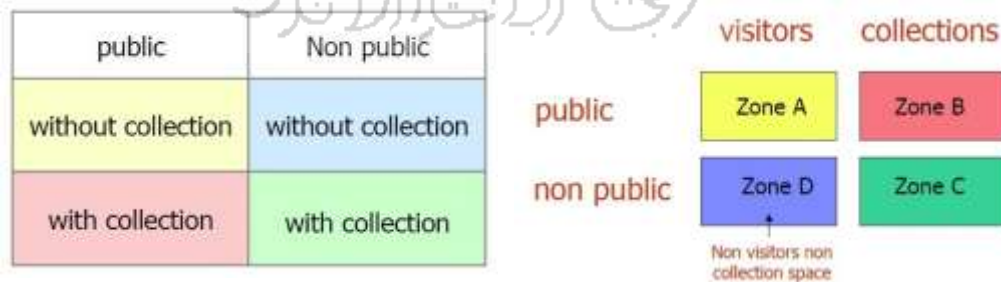
Gambar 2.12 Konsep layout zonasi museum
Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Gambar 2.13 adalah kemungkinan layout untuk kelas museum kecil yang bertipe khusus untuk pameran dan edukasi sebagai dasarnya. Dimana museum yang akan dikembangkan sekitar instalasi dengan skala besar harus diintegrasikan ke dalam skema interpretatif pada tahap awal.



Gambar 2.13 Konsep layout zonasi museum
 Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Dalam materi kuliah museum pada program *World heritage Studies TU Cottbus, Germany*, terdapat 4 (empat) dasar pengelompokan zona pada satu area museum.



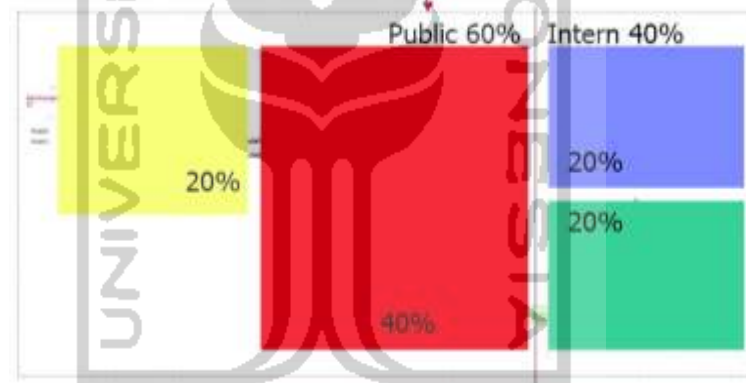
Gambar 2.14 Pembagian zona museum
 Sumber : Materi mata kuliah dalam program World heritage Studies TU Cottbus, Germany

Tabel 1.1 Pembagian zona pada museum

Sumber : Materi mata kuliah dalam program World heritage Studies TU Cottbus

Zona A Publik (tidak ada koleksi)	Foyer, meeting point, ruang informasi, toko cinderamata dll
Zona B Publik (ada koleksi)	Ruang pameran, gallery, children museum, dll
Zona C Non Publik (ada koleksi)	Ruang direktur, ruang pengelola, ruang administrasi, dll
Zona D Non Publik (tidak ada koleksi)	Ruang penerimaan barang, gudang barang, ruang persiapan pameran, dll

Perkiraan kebutuhan besaran dalam tiap zona di dalam museum

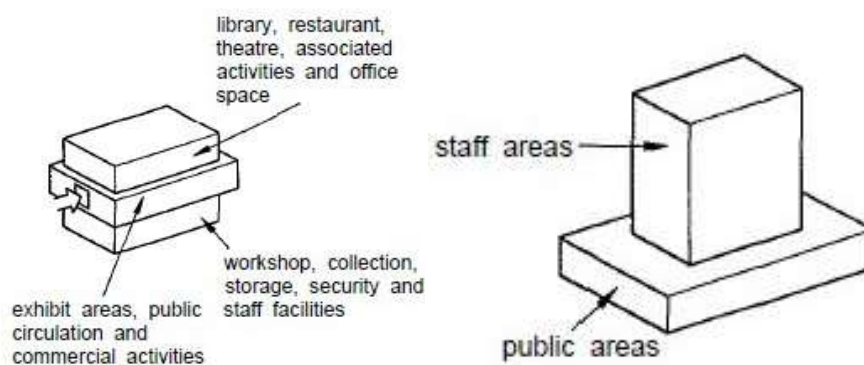


Gambar 2.15 Konsep layout zonasi museum

Sumber : Materi mata kuliah dalam program World heritage Studies TU Cottbus

Konsep dasar pengolahan massa bangunan :

Gambar 2.16 menunjukkan konsep dasar dalam pengolahan massa bangunan yang memungkinkan area public diadakan dalam satu lantai.

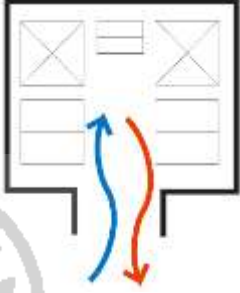
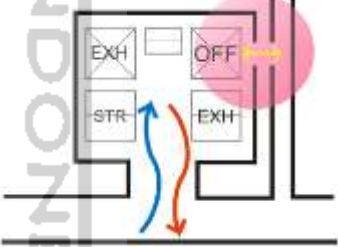
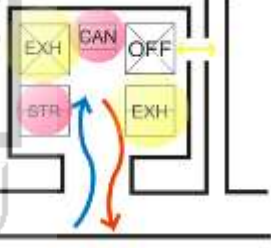
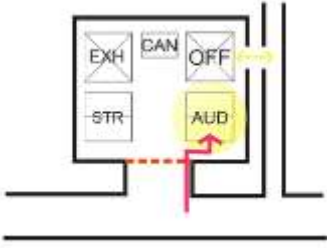
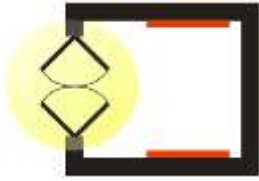


Gambar 2.16 Konsep dasar massa bangunan

Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data


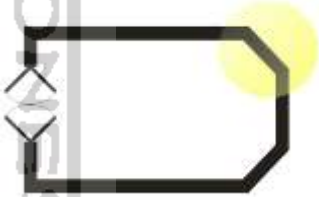


II.2.3. Fleksibilitas Dalam Museum

Tabel 2.1 Fleksibilitas museum
 Sumber : Time Saver Standart For Building Type

NO.	KETENTUAN	SKETSA
1.	Idealnya <i>entrance</i> dan <i>exit</i> untuk semua pendatang dibuat tunggal.	
2.	<i>Entrance museum office</i> sebaiknya berdekatan dengan <i>loading dock</i> . <i>Entrance</i> ini dapat juga untuk akses pos, kurir, suplai kantor dan layanan antar setara lainnya	
3.	<i>Museum store</i> dan pelayanan makanan harus tersedia terpisah	
4.	Ruang-ruang khusus, seperti auditorium atau teater harus tetap memiliki akses disaat museum tutup.	
5.	Pintu luar harus cepat tertutup dan ruang dalam atau perantara memiliki jarak yang jauh untuk meminimalisir polusi.	

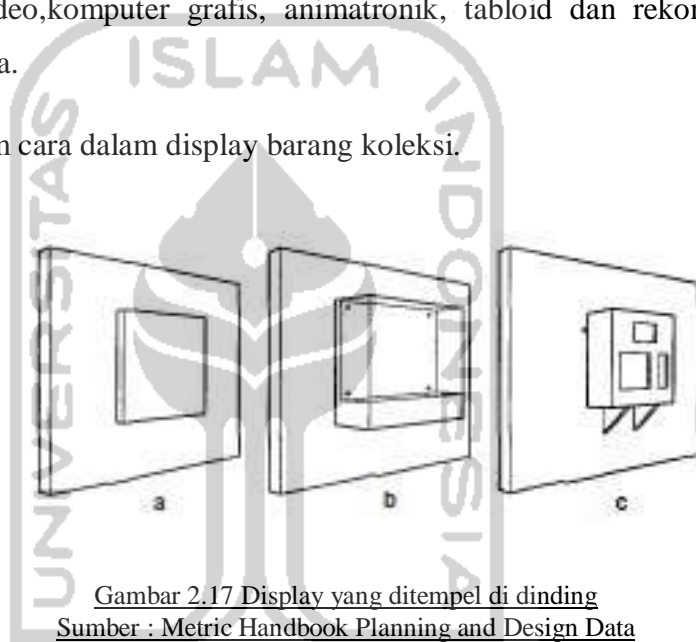
II.2.4. Teknik Penyajian dan Penyimpanan Koleksi

Tabel 2.2 Exhibition space requirement
Sumber : Time Saver Standart For Building Type

NO	KETENTUAN	GAMBAR DAN SKETSA
1.	Desain harus mendukung pengunjung untuk dapat intim dengan koleksinya.	
2.	Ruang pojok dapat dihilangkan untuk dimanfaatkan sebagai ruang pameran.	
3.	Desain sebaiknya dapat menyesuaikan <i>display</i> berbagai jenis ukuran.	
4.	Ruang yang didesain untuk pameran yang bersifat temporer harus fleksibel dan mampu menampung layout bervariasi . Untuk fleksibilitas biasanya museum memilih bentuk persegi.	

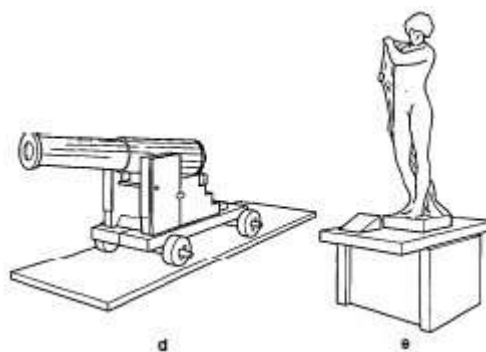
Pada tahap awal, komunikasi strategi museum harus ditentukan. Kepentingan relatif dan koordinasi pameran, pendidikan, publikasi, interpretasi langsung dan bentuk komunikasi langsung dengan masyarakat adalah faktor-faktor penting yang akan menentukan antarastaf dan publik. Hal ini tidak cukup untuk mempertimbangkan hanya hubungan antara pengunjung dan koleksi ditampilkan berbagai media sekarang yang digunakan dalam pameran museum untuk memfasilitasi komunikasi dengan pengunjung, tampilan grafis, audio-visual, teater, video, komputer grafis, animatronik, tabloid dan rekonstruksi, dan lingkungan kerja.

Berbagai macam cara dalam display barang koleksi.



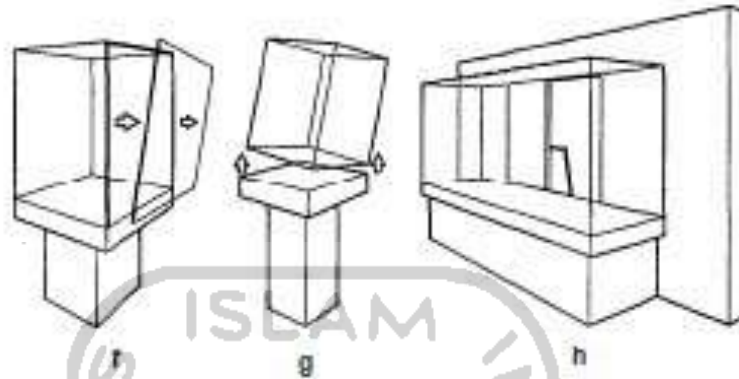
Gambar 2.17 Display yang ditempel di dinding
Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Pemasangan barang koleksi dengan cara ditempel pada dinding



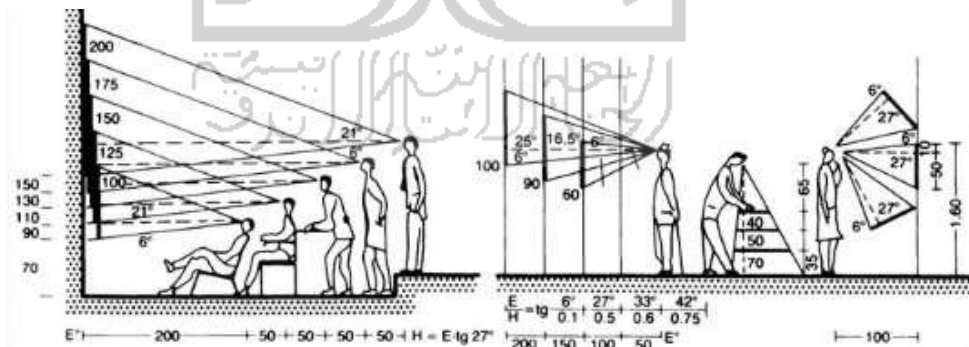
Gambar 2.18 Display secara berdiri
Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Pameran barang koleksi secara terbuka yang diletakkan berdiri, cara ini banyak dipakai untuk memamerkan koleksi-koleksi dengan ukuran yang besar.



Gambar 2.19 Display dengan ditutup kaca
 Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Sistem display barang koleksi dengan ditutup menggunakan kaca. Cara ini yang biasa digunakan untuk barang koleksi dengan ukuran tidak terlalu besar. Dan lebih terjaga keamanannya.



Gambar 2.20 Standart kegiatan pengamatan koleksi
 Sumber : Architects' Data

Layout ruang jugamemerlukan standar untuk mengedepankan aspek kenyamanan pada pengunjung, disamping itu juga memudahkan dalam memperoleh informasi.

Contoh Galeri ruang pameran perak

Display galeri perak di toko perak Ansor's Silver



Gambar 2.21Galeri perak Ansor's Silver



Gambar 2.22Galeri perak Ansor's Silver

Penataan galeri ruang kerja perajin perak di toko perak Ansor's Silver



Gambar 2.23 Ruang kerja perajin perak Ansor's Silver



Gambar 2.24 Ruang kerja perajin perak Ansor's Silver

Penataan galeri ruang kerja perajin perak di toko perak HS Silver



Gambar 2.25 Ruang kerja perajin perak HS Silver



Gambar 2.26 Ruang kerja perajin perak HS Silver



Gambar 2.27 Ruang kerja perajin perak HS Silver

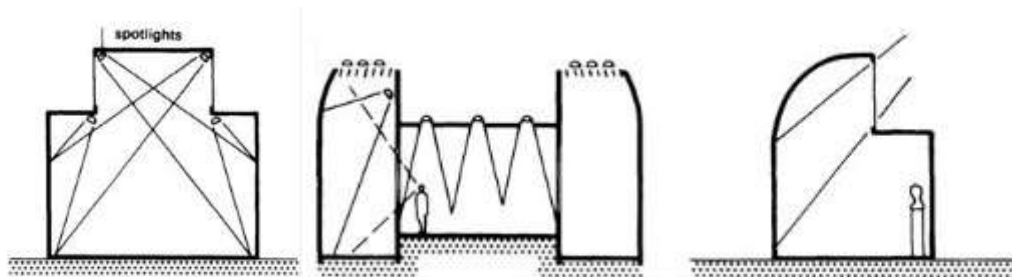
II.2.5. Pencahayaan Pada Museum

Pencahayaan pada sebuah museum merupakan subjek yang kompleks dimana benda koleksi museum merupakan sebuah karya seni dan benda cagar budaya yang harus diutamakan perlindungan pencahayaan, terutama pada benda seni yang mungkin akan rusak apabila terkena sinar matahari langsung. Ini yang akan menentukan mengenai kebijakan menggunakan cahaya buatan maupun pencahayaan alami.

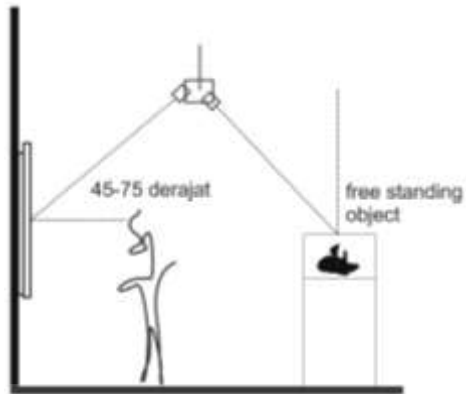
Tabel 2.4 Kebutuhan pencahayaan pada museum
 Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data

Objek	Material koleksi	Kebutuhan cahaya
Benda Koleksi (very sensitive)	Kertas, kain, kulit yang dicelup	5-10 fc
Benda Koleksi (sensitive)	Minyak dan tempera paintings, tulang, kayu	15-20 fc
Benda koleksi (less sensitive)	Kaca, besi, perak, keramik, batu	30-50 fc
Koleksi Penyimpanan		5 fc
Penanganan Koleksi		20-50 fc

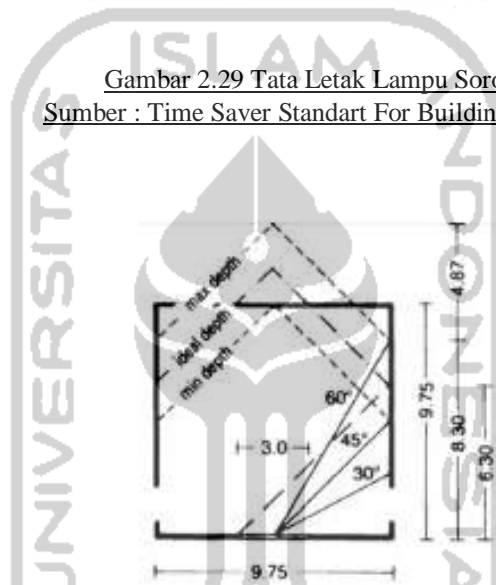
Tata letak lampu sorot :



Gambar 2.28 Tata letak lampu sorot
 Sumber : Architects' Data

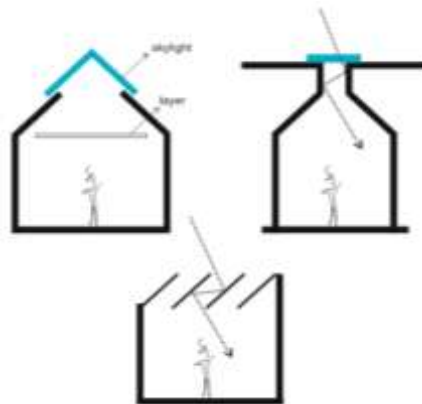


Gambar 2.29 Tata Letak Lampu Sorot
 Sumber : Time Saver Standart For Building Type

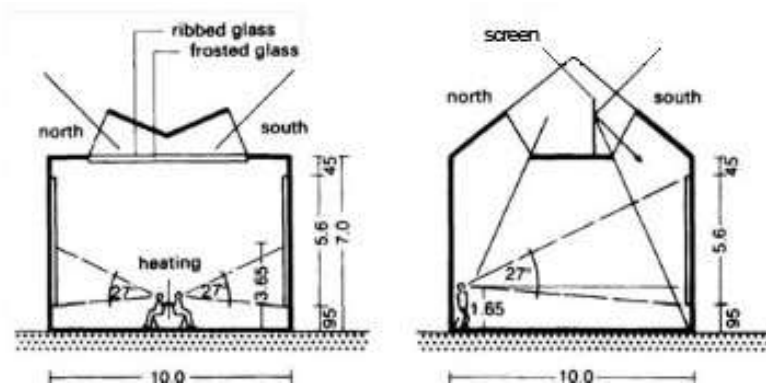


Gambar 2.30 Perletakan lampu samping pada dinding
 Sumber : Architects' Data

Tata letak skylight agar bidang koleksi tidak terpapar secara langsung :



Gambar 2.31 Skylight
 Sumber : Time Saver Standart For Building Type



Gambar 2.32 Tata letak pencahayaan alami
 Sumber : Architects' Data

II.3. Tinjauan Perak

II.3.1. Pengertian Perak

Perak merupakan logam yang berwarna putih mengkilap, lunak dan lentur sehingga mudah ditempa, yang biasanya digunakan sebagai bahan dasar pembuatan perhiasan, koin, peralatan meja, dan fotografi. Perak juga termasuk logam mulia seperti emas.

II.3.2. Proses Pembuatan Perak di Kotagede

Proses pembuatan kerajinan perak di Kotagede meliputi beberapa tahapan utama, yaitu :

1. Proses Peleburan

Proses ini merupakan proses pencairan baha murni (perak) yang kemudian dilanjutkan dengan proses pembekuan. Kadar perak murni 92,5% dengan tambahan 7,5% tembaga. Tambahan tembaga diperlukan untuk menghasilkan perak berkualitas bagus dan tidak terlalu lunak.



Gambar 2.33Proses peleburan perak
Sumber : www.nartisilver.com

2. Proses Penempaan

Mula-mula bahan dasar perak dibakar, ditunggu sampai logam tersebut berwarna kemerah-merahan, kemudian siap untuk dikerjakan. Yang pertama dilakukan adalah meratakan ketebalan logam dengan cara dipukul menggunakan palu. Kemudian perak yang sudah berwujud lembaran dipotong sesuai dengan ukuran yang akan dibuat. Potongan lembaran itu kemudian dibentuk dengan cara dipukul-pukul pada suatu cetakan sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai. Dalam proses pembuatan bentuk, perak dapat dibakar kembali bila dirasa kurang, karena perak akan mengeras ketika sering dipukul.



Gambar 2.34Proses penempaan perak
Sumber : www.nartisilver.com

3. Proses Pembuatan Hiasan

Dalam proses teknik menghias, ada beberapa teknik yang biasa digunakan oleh para pengrajin perak di Kotagede, yaitu :

a. Teknik Ukir atau Tatahan

Adalah proses pembuatan perak dengan cara ditatah, pola yang diinginkan diletakan pada lempengan perak kemudian dibentuk dengan tatah, atau bisa juga langsung dibentuk diatas lempengan tanpa menggunakan pola. Setelah ditatah sampai bentuk yang diinginkan, kemudian perak di *finishing* dengan cara dipoles sampai halus.



Gambar 2.35 Teknik tatahan

Sumber : Sumber : www.nartisilver.com



Gambar 2.36 Hasil perak tatahan

Sumber : Sumber : www.nartisilver.com

b. Teknik Filigri atau Trap-trapan

Adalah teknik pembuatan perak dengan cara menggunakan benang perak. Proses pembuatannya yaitu kerajinan perak yang bermaterial benang/kawat perak yang sangat lembut yang dipilin dan dipres/dibuat plat. Benang-benang perak inilah yang digunakan untuk membuat motif atau dekorasi kerajinan perak. Benang perak/filigree ini bukan hanya digunakan untuk membuat perhiasan/asesories saja, tapi juga digunakan untuk membuat bermacam-macam miniatur seperti miniatur becak, kereta kuda, harley davidson dan juga bermacam-macam hiasan dinding seperti hiasan motif wayang dan lain sebagainya.

Sampai sekarang perak filigree masih menjadi unggulan para penggemar perak karena jenis kerajinan inilah yang sampai sekarang belum bisa digantikan oleh mesin. Dengan kata lain kerajinan perak filigree inilah kerajinan perak yang benar-benar handmade (buatan tangan).



Gambar 2.37 Teknik filigri
Sumber : Sumber : www.nartisilver.com



Gambar 2.38 Hasil terak filigri
Sumber : Sumber : www.nartilver.com

c. Teknik Grajen

Proses pembuatannya yaitu dengan menggunakan lempengan perak kemudian digambar pola dan digergaji menurut pola yang diinginkan. Kemudian hasil gergajian ditempel pada plat lembaran perak yang lain. Cara menempelkannya dengan cara dipatri, kemudian ditekstur untuk memperlihatkan ornament.

d. Teknik *Granulation*

Proses pembuatannya menggunakan kawat perak yang dipotong, kemudian dipanasi. Kawat tersebut akan membulat dikarenakan panas, kemudian hasilnya ditempelkan dengan cara dipatri.



Gambar 2.39 Proses teknik granulation
Sumber : www.nartisilver.com



Gambar 2.40 Hasil teknik granulation
Sumber : www.nartisilver.com

e. Teknik Ondelan

Proses pembuatannya menggunakan lempengan perak yang diisi dengan *jabung* (*campuran gondorukem, dammar selo, minyak goreng*). Kemudian di *ondel* atau dipukul-pukul hingga menjadi bentuk yang diinginkan.

f. Teknik Drek

Proses pembuatannya menggunakan cetakan logam sebagai bahan negatif. Bagian negatif ini dibuat cekung menurut desain dengan menggunakan pahat baja sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Plat

logam harus ditaruh diatas cetakan, diatasnya diberi lempengan timah hitam, kemudian dipukul-pukul dengan palu, sesuai bentuk cetakan.

II.4. Tinjauan *Adaptive Reuse*

II.4.1. Pelestarian Bangunan Cagar Budaya

Upaya pelestarian tidak hanya terbatas pada penyelamatan bangunan berdasarkan nilai sejarah dan arsitekturnya saja, tetapi juga mencakup nilai sosial, ekonomi, dan politisnya. Dengan melihat semakin maraknya modernisasi bangunan yang berkembang Yogyakarta khususnya di Kotagede saat ini, perlu adanya upaya konservasi bangunan cagar budaya (BCB). Namun, yang terpenting adalah sejauh mana upaya konservasinya.

Berikut ini macam-macam langkah fisik dalam upaya menyelamatkan bangunan cagar budaya menurut Piagam Burra :

1. **Konservasi atau Pelestarian** adalah segenap proses pengelolaan suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar maknabudaya yang dikandungnya terpelihara dengan baik dengan tujuan untuk melindungi, memelihara dan memanfaatkan, dengan cara preservasi, pemugaran atau demolisi .
2. **Perlindungan** adalah upaya mencegah dan menanggulangi segala gejala atau akibat yang disebabkan oleh perbuatan manusia atau proses alam, yang dapat menimbulkan kerugian atau kemusnahan bagi nilai manfaat dan keutuhan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara penyelamatan, pengamanan dan penertiban .
3. **Pemeliharaan** adalah upaya melestarikan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dari kerusakan yang diakibatkan oleh factor manusia, alam dan hayati dengan cara perawatan dan pengawetan .

4. **Preservasi** adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mempertahankan keadaan aslinya tanpa ada perubahan, termasuk upaya mencegah penghancuran .
5. **Pemugaran** adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan melestarikan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara restorasi (rehabilitasi), rekonstruksi atau revitalisasi (adaptasi) .
6. **Restorasi atau rehabilitasi** adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mengembalikan ke dalam keadaan semula dengan menghilangkan tambahan-tambahan dan memasang komponen semula tanpa menggunakan bahan baru .
7. **Rekonstruksi** adalah upaya mengembalikan suatu tempat semirip mungkin dengan keadaan semula, dengan menggunakan bahan lama maupun bahan baru, sesuai informasi kesejarahan yang diketahui .
8. **Adaptasi atau Revitalisasi (adaptive reuse)** adalah mengubah bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis .
9. **Demolisi** adalah upaya pembongkaran atau perombakan suatu bangunan cagar budaya yang sudah dianggap rusak dan membahayakan dengan pertimbangan dari aspek keselamatan dan keamanan dengan melalui penelitian terlebih dahulu dengan dokumentasi yang lengkap

II.4.2. Pengertian *Adaptive Reuse*

Dalam bahasa Inggris *Adaptive* dari kata *to adapt* yang berarti mencocokkan (*to fit*) dengan sesuatu untuk tujuan tertentu. Dalam bahasa Latin disebut *adaptare* yang berarti mengatur, menyesuaikan atau membiasakan (*to adjust*). Jadi pengertian *adaptive* yaitu mengalami modifikasi untuk mencocokkan

dengan keadaan yang baru atau mengalami penyesuaian dengan lingkungan baru¹¹.

Reuse jika dalam bahasa Inggris terdiri dari kata *re* yang berarti kembali dan *use* yang berarti memakai atau menggunakan. Jadi pengertian *reuse* yaitu menggunakan kembali terutama sesudah diselamatkan atau dilakukan perawatan atau pemrosesan.

Berkaitan dengan arsitektur istilah *Adaptive Reuse* sering digunakan ketika orang akan melakukan sesuatu terhadap bangunan yang sudah tidak terpakai. Beberapa pendapat mengatakan bahwa *Adaptive Reuse* adalah sebuah proses untuk mengadaptasi bangunan tua untuk pemakaian baru sekaligus memelihara ciri-ciri (fitur) sejarah yang mereka miliki¹². Misalnya sebuah gedung pemerintahan tua menjadi sebuah bank dan bangunan rumah tua bisa menjadi sebuah museum, restoran dan lain sebagainya.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kaitanya dengan arsitektur *Adaptive Reuse* adalah sebuah proses yang dilakukan terhadap bangunan yang sudah tidak dipakai untuk dapat dipakai kembali dengan fungsi dan kegiatan yang baru sehingga proses yang akan terjadi adalah sebuah penyesuaian antara fungsi dan kegiatan baru dengan bangunan itu sendiri.

II.4.3. Motivasi Dan Keuntungan *Adaptive Reuse*

Motivasi dan keuntungan yang didapatkan dari metode pendekatan adaptive reuse adalah

1. Ekonomi

- *Historical value*
- *Uniqueness*
- Hemat sumber daya (bahan, tenaga, waktu)
- Insentif pajak (Negara maju)

¹¹www.etymonline.com . Diunduh tgl 13/09/2011

¹²www.architecture.about.com Diunduh tgl 13/09/2011

2. Sosial

- Identitas kawasan
- Sejarah komunal kawasan

3. Lingkungan

- *Sustainable Development (reuse, reduce, recycle)*

II.4.4. Prinsip Adaptive Reuse

Prinsip *adaptive reuse* adalah :

1. *Authenticity*

Sebuah bangunan jika ingin dialih fungsikan harus tetap mempertahankan keaslian/keotentikan desain arsitekturnya, dapat dilakukan perubahan namun diupayakan seminimal mungkin, sehingga karakter khas dari bangunan tersebut tidak hilang sama sekali, salah satunya melalui mempertahankan bentuk bangunan.

2. Perkuatan (profit)

Perubahan yang terjadi memperkuat dan memperkaya nilai tradisi atau sejarah suatu bangunan, melalui perkuatan struktur, pembedaan elemen lama dan baru, penambahan konstruksi baru tidak merusak bangunan lama, tetapi justru mendukungnya.

3. Adaptabilitas dan fleksibilitas

Merubah ruang sesuai dengan penggunaan saat ini atau kedepan dengan tetap mencatat dan mendokumentasikan fungsi sebelumnya.

II.5. Tinjauan site terpilih

II.5.1. Pengertian Rumah Kalang

Rumah kalang merupakan salah satu desain rumah kuno yang dibangun pada era 1920-an, yang waktu itu banyak dimiliki para pengusaha kaya di

Kotagede, Kota Yogya. Orang kalang sendiri adalah kaum pendatang yang diundang oleh Raja Mataram untuk menjadi tukang ukir perhiasan kerajaan.

Keunikan rumah kalang terletak pada perpaduan unsur arsitektur Jawa dan Eropa. Dimana pada rumah kalang terdapat bangunan joglo yang merupakan rumah induk dan terletak di bagian belakang. Sedangkan bangunan model Eropa di bangun pada bagian depan. Sehingga, dengan adanya perpaduan antara arsitektur Jawa dan Eropa itu, menjadikan rumah kalang sebuah desain rumah yang sangat unik dan khas

Apalagi, bangunan Eropa yang dipadukan pada rumah kalang biasanya cenderung ke bentuk baroque, berikut corak corinthian dan doriq. Untuk bangunan joglo, khususnya pendopo sudah termodifikasi dan tidak terbuka lagi, seperti pendopo joglo rumah Jawa pada umumnya. Yang terpenting adalah penataan papan kayu yang rapi sehingga terkesan eksotik.

Rumah Kalang ini dulunya didirikan oleh para saudagar kelompok kalang yang dahulu terkenal kaya-raja. Mereka tidak membangun rumah tradisional Jawa karena ada beberapa tatanan sosial yang tidak memungkinkan mereka membangun rumah semacam itu. meskipun mereka mampu melakukannya.

Oleh karena itu mereka memilih gaya arsitektur Eropa yang disesuaikan dengan budaya dan alam sekitar. Ciri-ciri rumah Kalang antara lain tiang bergaya *Corinthia-Romawi*, banyak menggunakan tegel bermotif baik untuk lantai maupun untuk penutup dinding bagian bawah, pintu dan jendela banyak serta berukuran besar. Guna menempatkan unsur tradisional, para bangunan tersebut susunan bilik masih menggunakan prinsip tiga senthong, gandhok, gadri, dapur, kamar mandi dan sumur.

Rumah kalang di Kotagede saat ini sudah termasuk bangunan cagar budaya yang harus dilindungi.

II.5.2. Site terpilih

Dalam perencanaan Museum Kerajinan Perak di Kotagede ini menggunakan lahan bekas bangunan Wisma Proyodanan (rumah kalang) yang berada di Jalan Mondorakan Kotagede.



Gambar 2.41 Bangunan Wisma Proyodanan

Alasan pemilihan site tersebut salah satunya adalah dikarenakan bangunan tersebut merupakan salah satu bangunan cagar budaya, namun sangat disayangkan bangunan tersebut sangat tidak terawat terutama sejak terjadinya musibah gempa yang melanda Yogyakarta tahun 2006 yang lalu, terlebih lagi rumah tersebut saat ini sedang dijual oleh pemiliknya. Untuk melestarikan bangunan tersebut salah satu caranya adalah menggunakan kembali bangunan tersebut dengan fungsi yang lain (adaptive reuse).

Kriteria pemilihan site :

- Bangunan cagar budaya yang perlu dilestarikan
- Lokasi yang strategis
- Tidak jauh dari rumah para perajin perak
- Bentuk bangunan rumah kalang sendiri cukup menarik
- Berada di kawasan heritage
- Bangunan memiliki nilai historis, sosial, budaya

II.5.3. Spesifikasi Site terpilih

Bangunan bekas Wisma Proyodanan (rumah kalang)

Alamat : Jalan Mondorakan No.5, Kotagede, Yogyakarta

Luas site : 1837 m²

Luas bangunan : 1500 m²

Dibangun tahun : 1927

Batas-batas site

Utara : Pemukiman penduduk

Timur : Toko

Selatan : Jalan/Toko

Barat : Toko

Denah Wisma Proyodanan



Gambar 2.42 Denah Wisma Proyodanan

Denah pada rumah kalang ini masih banyak mengadopsi penataan ruang seperti rumah tradisional Jawa yang dalam rumah ini terdiri dari

- Pendopo
- Ndalem agung
- Sentong
- Pringgitan
- Gandok
- Kandang andong
- Longkangan
- Latar

Ditambah dengan ruang-ruang pendukung

- Kamar tidur
- WC
- Serambi belakang

Kondisi eksisting bangunan :

Tabel 2.5 Kondisi eksisting rumah kalang

Keterangan	Gambar
<p>Sekilas bangunan utama tampak masih utuh dengan komponen-komponen bangunan yang masih asli. Tetapi apabila dilihat lebih detail masih banyak yang perlu dibenahi terutama dari segi struktur.</p>	

Tampak kolom penyangga di pendopo depan mengalami pergeseran



Tampak bagian bangunan di tepi barat sebagian sudah roboh akibat gempa. Hanya tersisa dinding gebyok



Bangunan bagian timur yang sudah rusak parah. Genteng sudah tidak ada dan dinding juga mengalami kemiringan sehingga harus disangga menggunakan bambu



Interior dalam bangunan yang banyak mengalami kerusakan, terutama di bagian dinding yang mengalami keretakan yang cukup parah



Gebyok di bagian timur masih tampak utuh (hanya sedikit memerlukan perbaikan). Kebanyakan elemen kayu di rumah ini tidak banyak mengalami kerusakan



Lantai dari bangunan ini masih utuh, hanya kusam dikarenakan kurang perawatan.



Kondisi dari pintu dan jendela yang terbuat dari kayu jati tampak masih utuh, dan hanya sedikit yang mengalami kerusakan



Plafon menggunakan bahan seng yang cukup tebal. Plafon ini bahan, warna, dan bentuknya sama dengan plafon yang digunakan di Kraton Ngayogyakarta



Terdapat gebyok di dalam ruang ndalem ageng. Gebyok ini terbuat dari kayu jati dengan motif ukiran. Kondisi dari gebyok ini masih sangat bagus



Pada umumnya struktur atap pada bangunan ini mengalami kerusakan yang cukup parah, itu dikarenakan dinding penopang atap tersebut roboh.



II.6 Studi Kasus Bangunan *Adaptive Reuse*

II.6.1. The Tate Modern Museum London

Bangunan The Tate Modern Museum London karya Jacques Herzog dan Pierre de Meuron adalah salah satu penggunaan *adaptive reuse* yang berhasil. Dari karyanya ini mereka mendapatkan penghargaan *Pritzker Prize Laureates*. Bangunan ini sebelumnya adalah sebuah power plant atau semacam pusat pembangkit tenaga listrik. Adaptasi terhadap fungsi dari bangunan ini dimulai ketika tahun 1981 ketika pembangkit tersebut sudah tidak beroperasi lagi. Beberapa arsitek yang turut mengajukan proposal untuk membuatnya menjadi museum baru, tetapi banyak dari mereka yang merencanakan penghancuran sebagian besar dari bangunan tersebut.



Gambar 2.43 Bangunan Tate Modern
Sumber : www.architecture.about.com

Herzog dan de Mounon adalah satu-satunya arsitek yang mengusulkan penggunaan kembali bagian-bagian penting dari pembangkit tersebut. Kondisi yang utuh berupa hall turbin yang menjadi sebuah pintu masuk yang dramatis menuju museum. Plafon kaca mengisi seluruh ruang dengan pencahayaan alami secara kaku dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah lingkungan yang ideal bagi sebuah tempat pertunjukan seni.

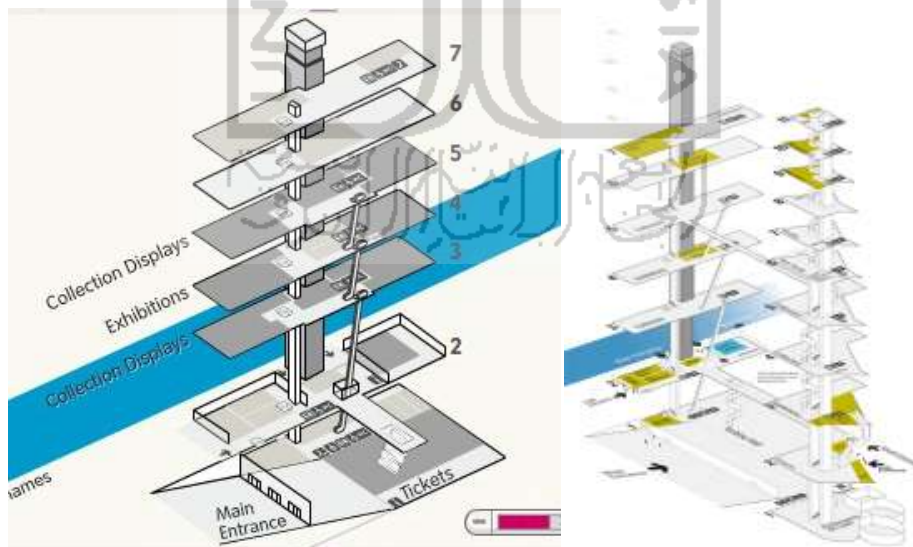
Untuk satu hal kondisi keuangan mereka sangatlah tipis, tetapi meskipun begitu tetap melakukan itu, terlihat sebuah gerak yang mengisyaratkan kedahsyatan karena ada semua ruang kosong di sini. Herzog dan de Mounon berpendapat “strategi kita adalah menerima kekuatan fisik dari gunung Baksida – seperti bangunan berbata bata dan lalu memperkayainya ketimbang memecahkannya atau mencoba menghancurkannya. Ini semacam penggunaan strategi Aikido (ilmu beladiri Jepang) yang memanfaatkan kekuatan energi lawan untuk tujuan kita sendiri. Ketimbang berkelahi, anda mengambil semua energi dan membentuknya dengan cara baru”¹³.

¹³ http://architecture.about.com/the_tate_modern. Diunduh tgl 13/09/201



Gambar 2.44 Tate Modern dari sungai Bankside
 Sumber : www.architecture.about.com

Bangunan The Tate Modern Museum berdiri di pusat kawasan bersejarah yang dilindungi, urban renewal dan pembangunan berkelanjutan. Melalui adaptive reuse ini akan dilakukan proses menemukan kehidupan baru di bangunan tua. Hal yang masuk akal dalam sebuah pencarian ketimbang menghancurkan, tetapi dengan usaha mengerjakan struktur yang sudah terbangun beberapa decade yang lalu.



Gambar 2.45 Tata letak Tate Modern
 Tata letak pada Tate Modern Museum disusun berdasarkan level di setiap lantainya.

- Lantai 1 (turbine hall)

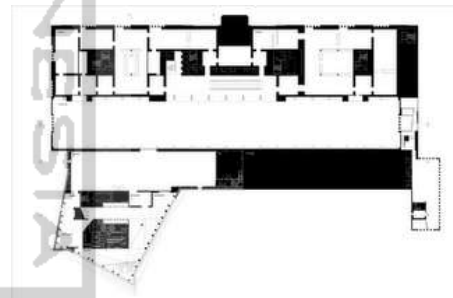


Gambar 2.46 Turbin hall
Sumber : www.architecture.about.com

Bagian ini dulunya merupakan ruang turbin pembangkit listrik, oleh sang arsitek kemudian dirombak menjadi sebuah ruang pameran utama yang diadakan pameran tahunan. Pada ruangan ini menunjukkan kondisi ruang yang masih asli, dengan perubahan isi interiornya yang dulu terdapat turbin pembangkit listrik dan kini menjadi ruang pameran.

- Lantai 2 (galeri)

Pada lantai ini digunakan sebagai ruang publik. Di lantai 2 ini terdapat ruang auditorium, ruang seminar, café, dan ruang pameran yang disewakan.



Gambar 2.47 Denah lantai 2 —
Sumber : afasiaarq.blogspot.com

- Lantai 3 (Poetry and Dream)

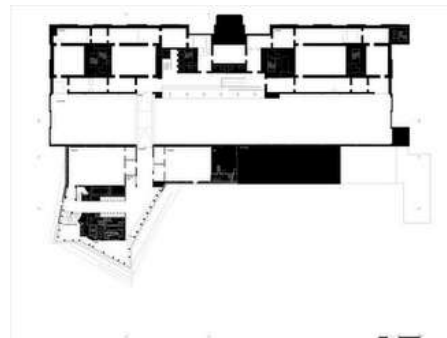
Pada lantai ini terdapat sekat ruang-ruang untuk diisi hasil karya seni oleh para seniman-seniman



Gambar 2.48 Denah lantai-3 —
Sumber : afasiaarq.blogspot.com

- Lantai 4 (Major temporary exhibitions)

Pada lantai ini berisi dua ruang pameran besar yang digunakan dalam acara pameran oleh para seniman.



Gambar 2.49 Denah lantai 4
Sumber : afasiaarq.blogspot.com

- Lantai 5 (States of Flux)

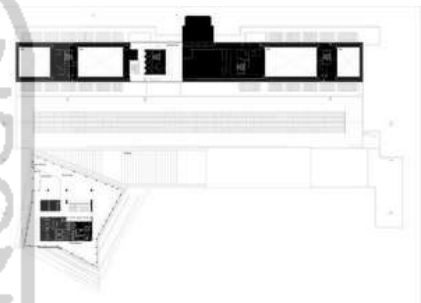
Seperti halnya di lantai 3, pada lantai 5 ini berisi sekat-sekat ruang yang digunakan sebagai pembatas ruang pameran.

- Lantai 6

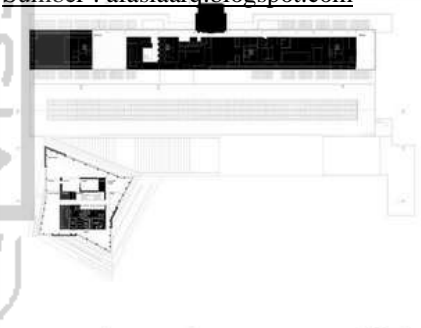
Pada lantai ini terdapat ruangan anggota dari pemilik karya.

- Lantai 7

Pada lantai ini terdapat sebuah restoran yang dapat melihat pemandangan ke arah sungai. Pencahayaan alami dari sebuah dinding kaca terdapat di lantai ini.



Gambar 2.50 Denah lantai 5
Sumber : afasiaarq.blogspot.com



Gambar 2.51 Denah lantai 6
Sumber : afasiaarq.blogspot.com

Poin-poin penting yang didapat dari Tate Modern :

- Mempertahankan bentuk bangunan asli
- Penggunaan display modern namun selubung ruang masih tetap menggunakan bangunan asli.
- Mengelola ruang Aula Turbin dengan sangat sederhana namun menjadi inti dari bangunan Tate Modern.

- Pendekatan umum bangunan, melakukan perubahan yang sangat minimal pada ekterior, sementara interior membuat perubahan yang menyampaikan wujud asli.
- Hanya sedikit yang membedakan antara ruang yang lama dengan ruang yang baru, pada salah satu bagian, warna-warna cerah menunjukkan ruang yang baru. Ini menunjukkan suatu konsep sesuatu yang baru namun mengikat kuat terhadap yang lama.



BAB III

ANALISIS

III.1 Analisis Kegiatan

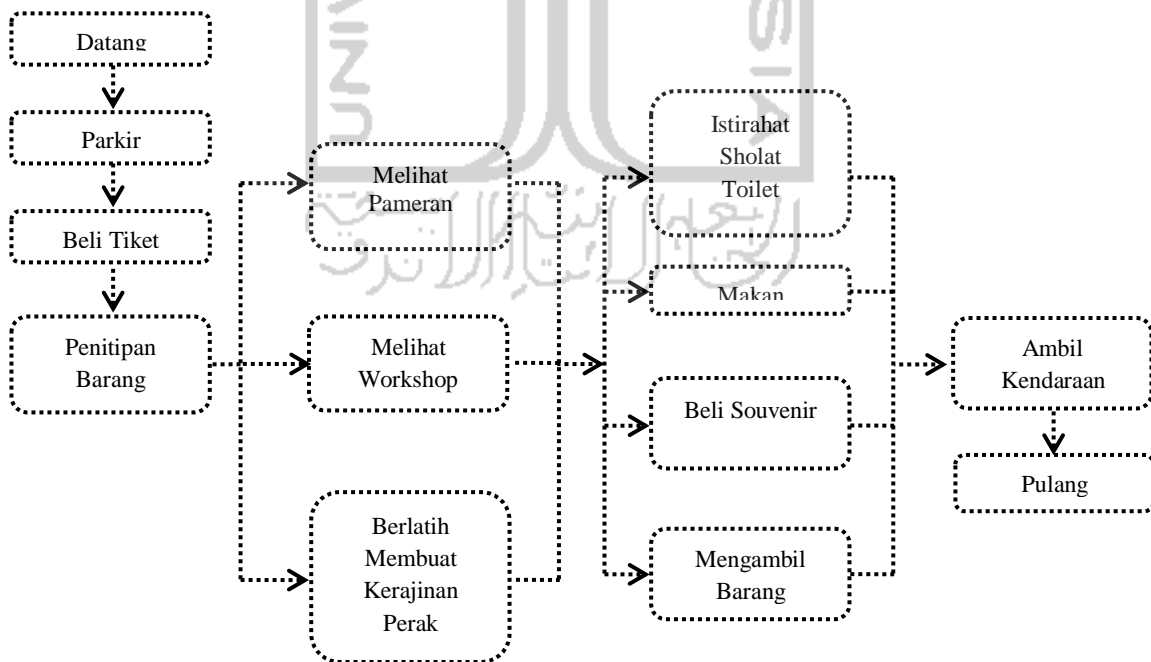
1. Analisis Kegiatan Pelaku

Berbagai macam aktifitas kegiatan mempengaruhi proses analisis pelaku kegiatan yang ada didalam bangunan Museum Perak Kotagede. Terdapat beberapa pelaku kegiatan pada museum antara lain :

1. Pengunjung
2. Pengelola
3. Kurator

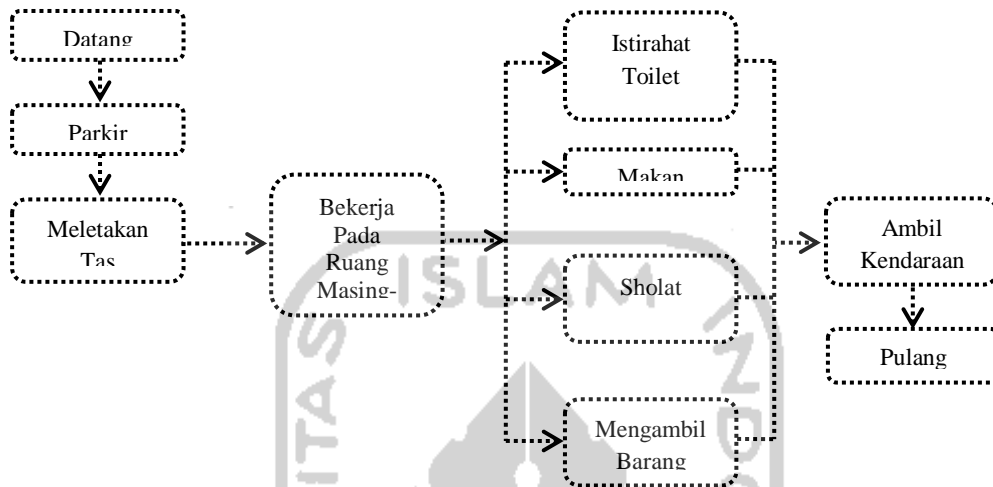
2. Analisis Kegiatan Pengunjung

Analisis pola kegiatan pengunjung pada Museum Perak Kotagede akan mengalami beberapa tahapan alur kegiatan antara lain :



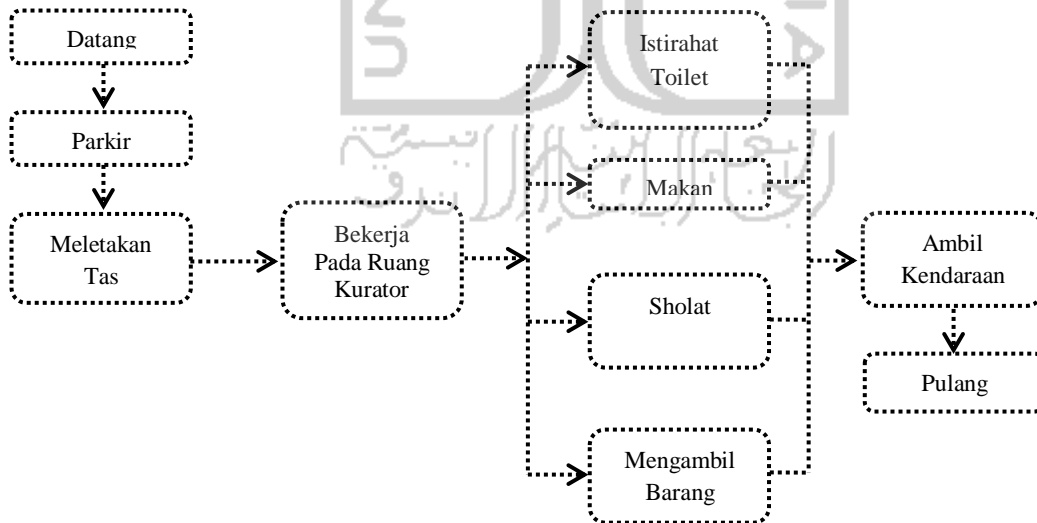
3. Analisis Kegiatan Pengelola

Analisis pola kegiatan pengelola pada Museum Perak Kotagede akan mengalami beberapa tahapan alur kegiatan antara lain :



4. Analisis Kegiatan Kurator

Analisis pola kegiatan kurator pada Museum Perak Kotagede akan mengalami beberapa tahapan alur kegiatan antara lain :



5. Analisa Kapasitas Pengunjung Museum

Analisa jumlah pengunjung museum mengambil data dari museum tingkat provinsi yaitu museum Sonobudoyo

Kunjungan wisata Museum Sonobudoyo tahun 2008

No.	Bulan	Wisman	Wisnus	Jumlah
1.	Januari	220	1057	1277
2.	Februari	173	1269	1442
3.	Maret	164	1845	2009
4.	April	185	846	1031
5.	Mei	370	688	1056
6.	Juni	367	1032	1399
7.	Juli	494	3254	3748
8.	Agustus	585	922	1507
9.	September	316	138	454
10.	Oktober	304	460	764
11.	November	232	1084	1316
12.	Desember	217	1315	1532
Jumlah				17535

Kunjungan wisata Museum Sonobudoyo tahun 2009

No.	Bulan	Wisman	Wisnus	Jumlah
1.	Januari	521	1030	1551
2.	Februari	471	583	1054
3.	Maret	574	1084	1658
4.	April	386	911	1297
5.	Mei	811	955	1766
6.	Juni	720	1112	1832
7.	Juli	1606	2060	3666
8.	Agustus	1806	201	2007
9.	September	903	335	1238
10.	Oktober	962	570	1532
11.	November	611	1496	2107
12.	Desember	4819	11544	16363
Jumlah				36071

Kunjungan wisata Museum Sonobudoyo tahun 2010

No.	Bulan	Wisman	Wisnus	Jumlah
1.	Januari	623	349	972
2.	Februari	398	224	622
3.	Maret	598	196	794
4.	April	725	283	1008
5.	Mei	878	252	1130
6.	Juni	842	284	1126
7.	Juli	1612	2827	4439
8.	Agustus	1786	362	2184
9.	September	873	467	1340
10.	Oktober	1079	1433	2512
11.	November	267	795	1062
12.	Desember	186	2302	2488
Jumlah				19677

Prediksi jumlah pengunjung pada Museum Perak

Prediksi Perhitungan perkunjungan wisata

$$P_t = P_o (1+C)^n$$

Keterangan

P_t = Jumlah wisata pada tahun t

P_o = Jumlah wisata pada tahun dasar

C = Laju pertumbuhan wisata rata-rata

N = angka/jumlah tahun prediksi

$$C = \frac{(P_t - P_{t-1})}{(P_{t-1})}$$

Keterangan

C = Laju Pertumbuhan wisata

P_t = Jumlah wisata pada tahun t

P_{t-1} = Jumlah wisata pada tahun sebelumnya

$$P_t = P_o (1+C)^n$$

$$2015 = 17535(1+C)^n$$

$$C = \frac{(P_t - P_{t-1})}{(P_{t-1})}$$

$$C_1 = \frac{(36071 - 17535)}{(36071)} = 1,057$$

$$C_2 = \frac{(19677 - 36071)}{(36071)} = -0,454$$

$$2015 = 17535(1+C)^n$$

$$C_{rata-rata} = \frac{\sum C}{2} = \frac{0,603}{2} = 0,3015$$

$$2015 = 17535 \times (1 + 0,3015)^5$$

$$2015 = 17535 \times 3,734$$

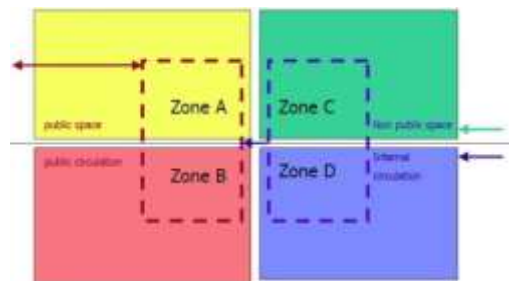
$$2015 = 65.482 \text{ orang}$$

Jadi jumlah pengunjung museum perak pada tahun 2015 adalah 65.482 orang.

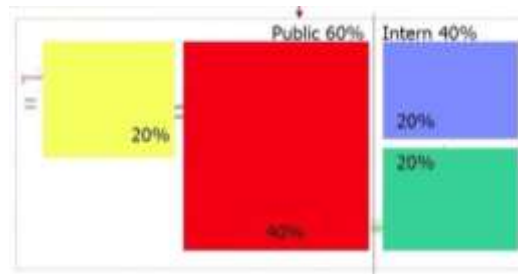
Jumlah pengunjung per hari pada tahun 2015 adalah $65.482 : (365 \times 5) = 36$ orang per hari

III.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Pembagian museum berdasarkan penzoningan, dan dibagi menjadi 4 zoning, diantaranya zone A (Publik Space), Zona B (Public Circulation), Zona C (Non Public Space), Zone D (Internal Circulation)



Dalam menentukan besaran zoning tiap area dibagi menjadi berikut :



Gambar 3.1 Zoning besarang ruang

Sumber : mierz ueses

Dalam sebuah museum kepentingan pengunjung adalah yang paling diutamakan, oleh karena itu besaran zonasi untuk kepentingan publik paling besar diantara yang lain yaitu sebesar 60%, untuk intern 40% yang terdiri ruang pengelola dan ruang persiapan. Dari besaran tersebut masih dibagi lagi dari 60% ruang publik dibagi menjadi 40% publik dengan koleksi dan 20% publik tanpa koleksi. Sedangkan ruang privat dibagi dari 40% keseluruhan ruang privat menjadi 20% private dengan koleksi dan 20% private tanpa koleksi.

Tetapi besaran tersebut dapat diterapkan apabila pada pembangunan museum baru, dalam pembangunan museum yang menerapkan adaptive reuse, besaran ruang yang dipakai adalah menyesuaikan ruangan yang sudah ada.

Luas bangunan wisma proyodanan adalah 1350m². Dengan 145 m² pada bagian pendopo, dan 237 m² pada bagian serambi belakang adalah ruangan terbuka. Sehingga terdapat 382 m² bagian bangunan wisma proyodanan ini adalah ruangan terbuka. Maka perhitungan untuk besaran luasan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel Perhitungan Besaran Luasan yang Diperlukan Dalam Museum

Keperluan	Perhitungan luasan	Kebutuhan luasan
ZONA A Publik dengan koleksi	40% x 1350m ²	540 m ²
ZONA B Publik tanpa koleksi	20% x 1350m ²	270 m ²
ZONA C Private dengan koleksi	20% x 1350m ²	270 m ²
ZONA D Private tanpa koleksi	20% x 1350m ²	270 m ²

Tabel 3.1 Perhitungan Besaran Luasan

Setelah mengetahui besaran yang dibutuhkan, karena ini adalah menggunakan bangunan yang sudah ada dan ruang juga sudah tersedia, maka besaran tersebut disesuaikan.

Dari gambar disamping diketahui besaran ruang yang bias dipakai untuk museum adalah sebagai berikut :

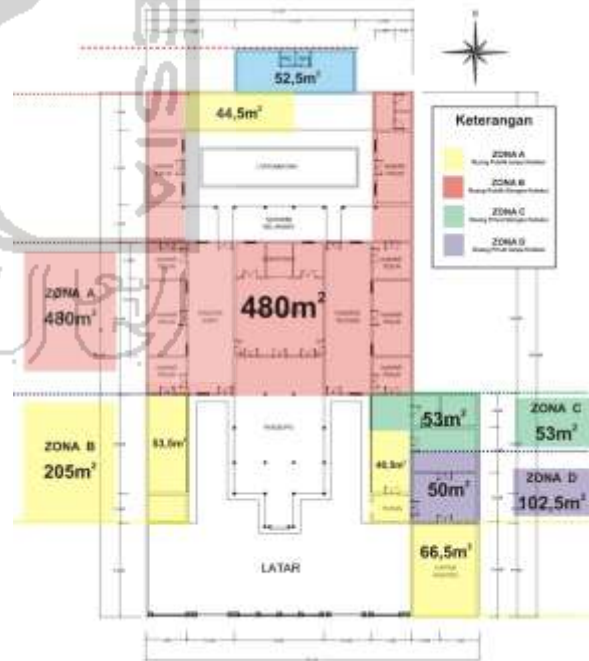
ZONA A = 480 m²

ZONA B = 205 m²

ZONA C = 53 m²

ZONA D = 102,5 m²

Dari zoning diatas didapat bahwa pada bagian zona D dan zona D mendapat luasan yang paling sedikit karena memang museum ini merupakan museum kecil dengan pengelola yang tidak begitu banyak, disamping itu, sebagian besar ruangan digunakan sebagai ruang display.



Sedangkan untuk kebutuhan ruang pada museum adalah sebagai berikut :

Pembagian Kebutuhan Ruang Pada Museum

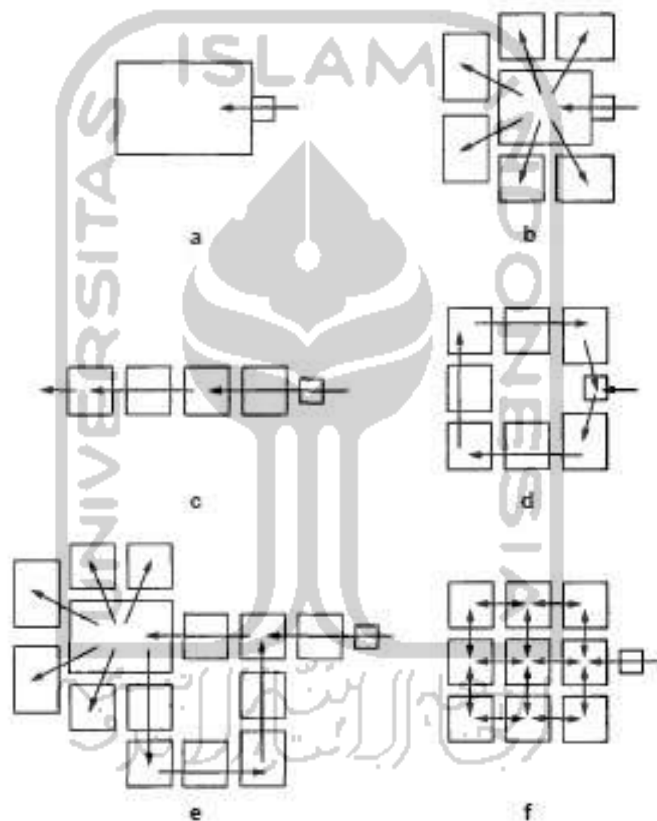
Pembagian Zona	Nama Ruang
Zona A Ruang Publik Tanpa Koleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hall 2. R. Informasi 3. R. Penitipan barang 4. Loker 5. R. Tunggu 6. Lavatory 7. Cafeteria 8. Toko cinderamata 9. Perpustakaan
Zona B Ruang Publik Dengan Koleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Pameran tetap 2. R. Workshop
Zona C Ruang Privat Dengan Koleksi	Ruang Kurator yang terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Penerima barang dan seleksi 2. R. Karantina 3. R. Restorasi dan Konservasi 4. R. Penyimpanan sementara 5. R. Persiapan pameran 6. R. Arsip 7. Gudang
Zona D Ruang Privat Tanpa Koleksi	R. Kantor pengelola <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Direktur 2. R. Staff Administrasi R. Service <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Cleaning Service 2. Gudang 3. Lavatory R. Utilitas <ol style="list-style-type: none"> 1. R. MEE R. Pendukung <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Tamu 2. R. Rapat R. Keamanan

Tabel 3.2 Perhitungan Kebutuhan Ruang

III.3. Analisis Sirkulasi Museum

Pada perencanaan museum, aspek sirkulasi sangatlah penting untuk diperhatikan. Dimana sirkulasi merupakan salah satu strategi untuk mengorganisasi museum sesuai dengan konsepnya.

Pada wisma proyodanan ini terdapat beberapa pilihan strategi sirkulasi yang dapat diterapkan untuk menjadi museum seperti yang dijelaskan dalam buku *Metric Handbook Planning and Design Data*.

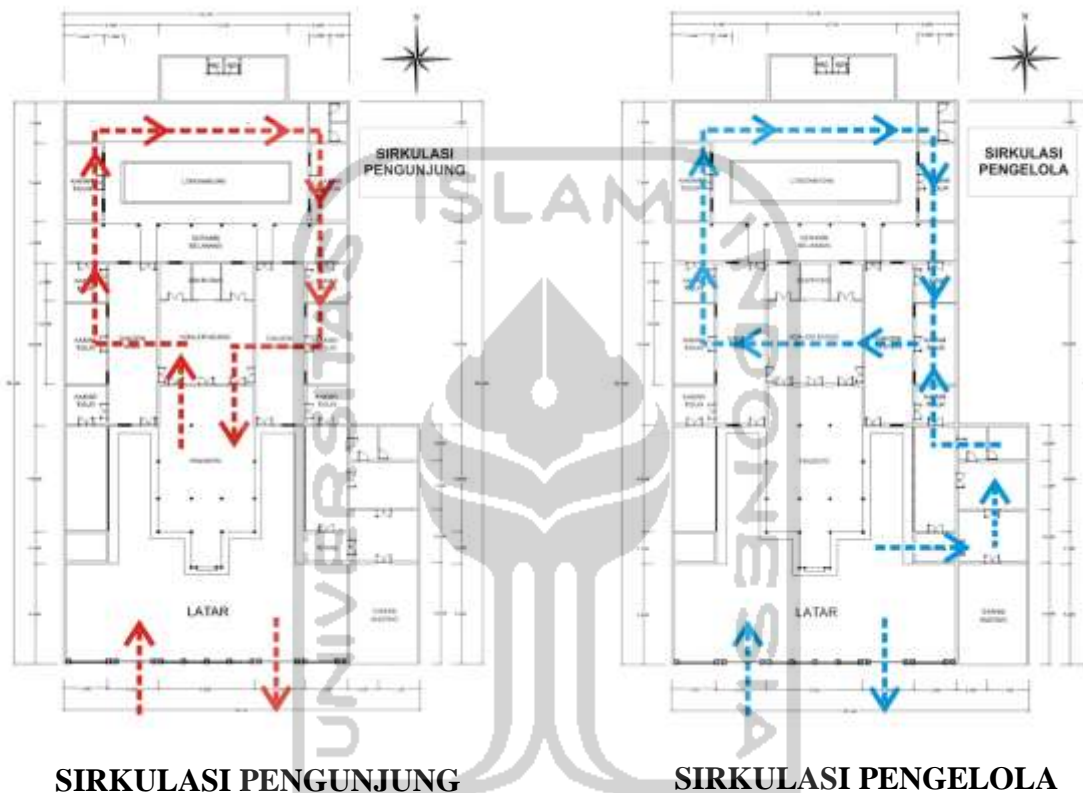


Gambar 3.2 Pola Sirkulasi
Sumber *Metric Handbook Planning and Design Data*

- Sirkulasi terbuka bebas, yang menjadi konsep dasar sederhana sirkulasi.
- Sirkulasi berpusat yang berdasar pada pusat bangunan kemudian menyebar ke sub-sub ruang.
- Sirkulasi linier dimana pengaturan ruang dengan sebuah awalan, pertengahan, dan akhiran.
- Sirkulasi loop, dimana pengaturan dibuat mengarah dan kemudian kembali ke awal.

- e. Penggabungan antara sirkulasi linier, loop, dan terpusat.
- f. Sirkulasi labirin dimana hubungan antar ruang dapat bervariasi.

Dari beberapa strategi sirkulasi diatas ada beberapa yang dapat diterapkan dalam bangunan wisma proyodanan untuk menjadi sebuah museum.

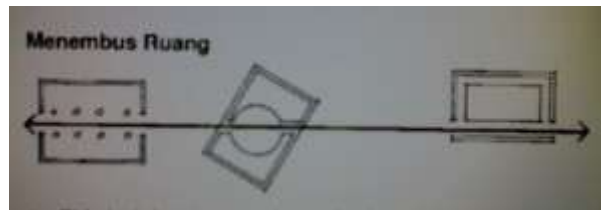


Gambar 3.3 Skema Sirkulasi

Sirkulasi yang paling tepat digunakan untuk bangunan wisma proyodanan ini adalah sirkulasi loop, yaitu sirkulasi memutar bangunan. Karena pada dasarnya tata ruang pada bangunan ini adalah memutar ruang utama.

Untuk membedakan antara sirkulasi pengunjung dan sirkulasi pengelola, sebagai pembeda hanyalah sirkulasi pengelola berawal dari kantor pengelola itu sendiri, dan sirkulasi pengelola tidak seintens sirkulasi pengunjung yang setiap jam buka museum dilewati oleh pengunjung. Sedangkan pengelola hanya melewati sirkulasi dalam museum ketika sedang berkerja saja.

Untuk sirkulasi dalam ruangan itu sendiri menggunakan sirkulasi menembus ruang untuk menikmati koleksi yang ditampilkan oleh museum.



Gambar 3.4 Sirkulasi menembus ruang
Sumber : Bentuk Ruang Dan Tatahan

- Sirkulasi dapat menembus sebuah ruang menerus sumbunya, miring, atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong sebuah ruang, sirkulasi membentuk wilayah-wilayah tertentu untuk aktivitas dan gerak dalam ruang tersebut

III.4. Analisis Bangunan Wisma Proyodanan

Sejarah Rumah Kalang Wisma Proyodanan

Tahun 1927 Dibangun oleh Bapak Proyodono (pemilik pertama)

Tahun 1949 Dihuni oleh Wiryo Pranoto (keturunan II)

Tahun 1986 Dihuni oleh Muslim Anwar (keturunan III)





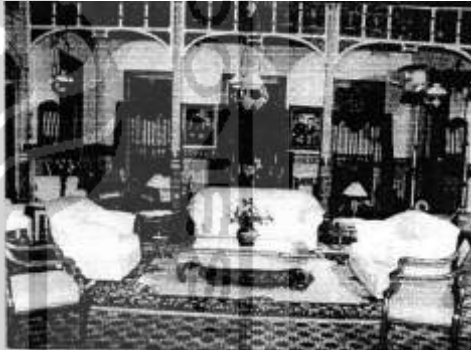
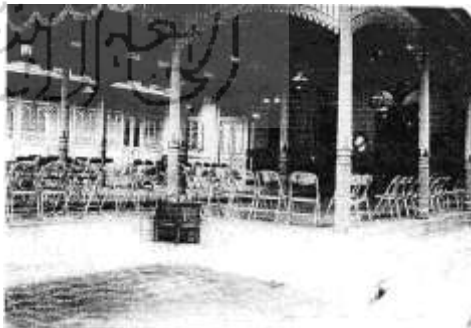
Setelah dihuni oleh Muslim Anwar sempat kosong dan digunakan untuk :

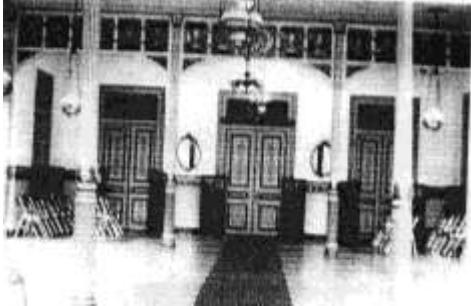



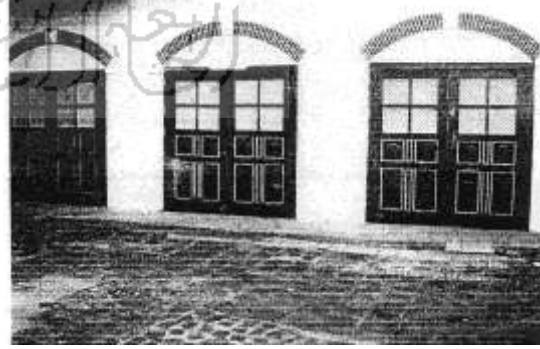
- Kemantren / kantor kecamatan
- Puskesmas
- Kantor Polisi

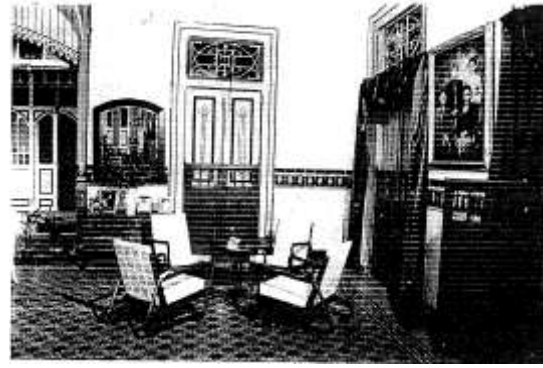
Tahun 1999 dihuni kembali oleh Andi Mulyawan (keturunan IV) dan digunakan sebagai Wisma Proyodanan

Tahun 2006-sekarang. Rusak akibat gempa, bangunan terbelah tidak terpakai.

Perbandingan kondisi rumah sekarang dan sebelum gempa

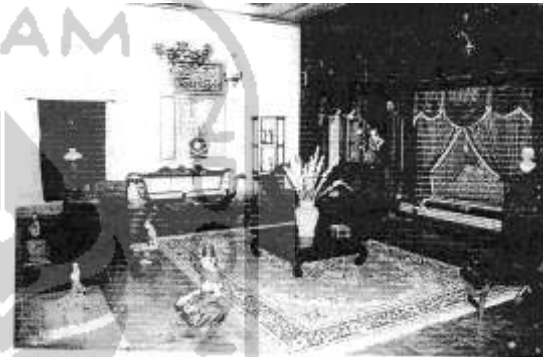
Kondisi Sekarang	Kondisi Sebelumnya
<p>Kondisi Rumah keseluruhan</p> 	<p>Kondisi sebelum gempa</p> 
<p>Kondisi pendopo</p>  	<p>Kondisi pendopo sebelum gempa</p>  

	
<p>Gandok kiwo</p> 	<p>Gandok kiwo sebelum gempa</p> 
<p>Garasi Andong</p> 	<p>Garasi Andong sebelum gempa</p> 
<p>Pringgitan</p>	<p>Pringgitan sebelum gempa</p>



Ndalem Ageng

Ndalem Ageng sebelum gempa



Kamar tidur sebelum gempa

	
<p>Serambi belakang</p> 	<p>Serambi belakang sebelum gempa</p> 
<p>Pintu tengah pendopo</p>	<p>Pintu tengah pendopo setelah gempa</p>

Tabel 3.3 Perbandingan Bangunan Sesudah dan Sebelum Gempa

Denah Wisma Proyodanan

Bangunan bekas Wisma Proyodanan

Alamat : Jalan MondorakanNo.5,

Kotagede, Yogyakarta

Luas site : 1837 m²

Luas bangunan: 1500 m²

Dibangun tahun: 1927

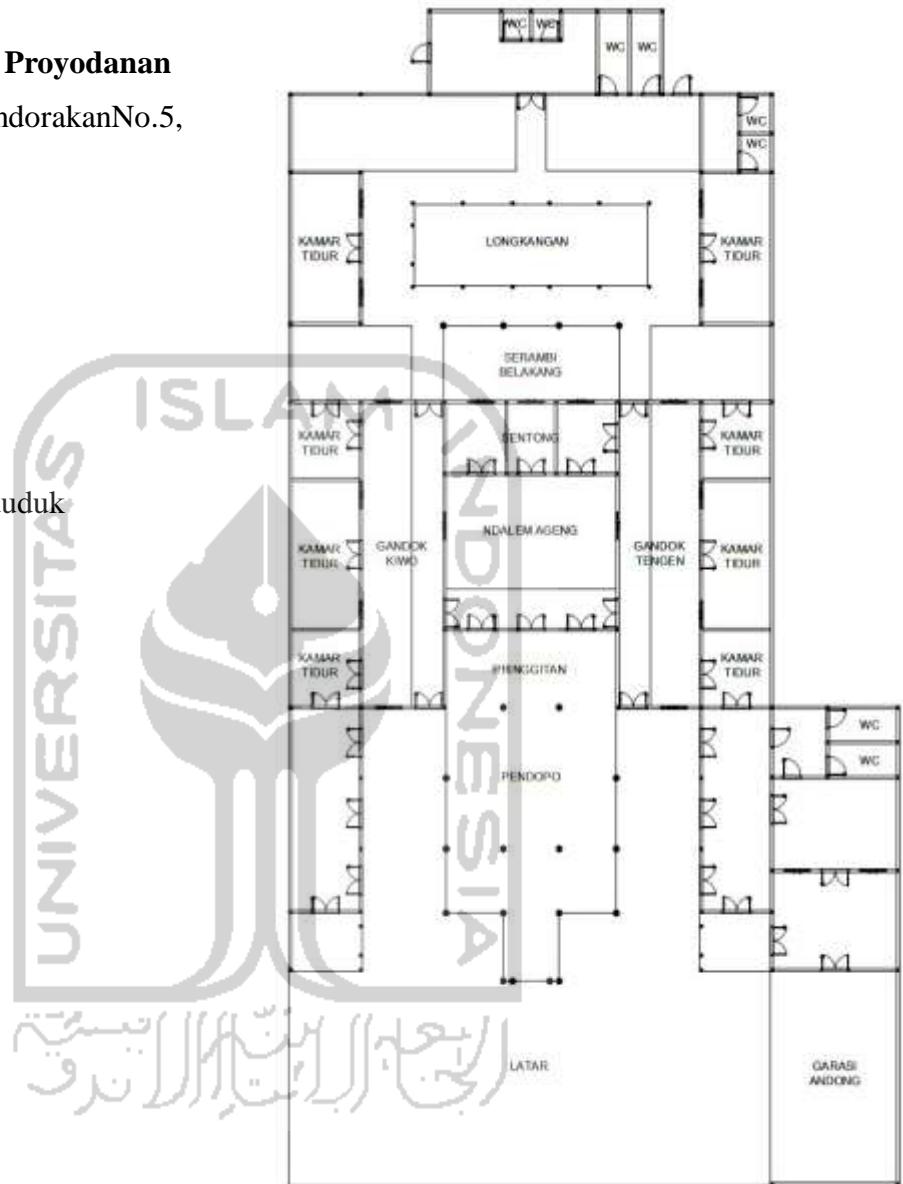
Batas-batas site

Utara : Pemukiman penduduk

Timur : Toko

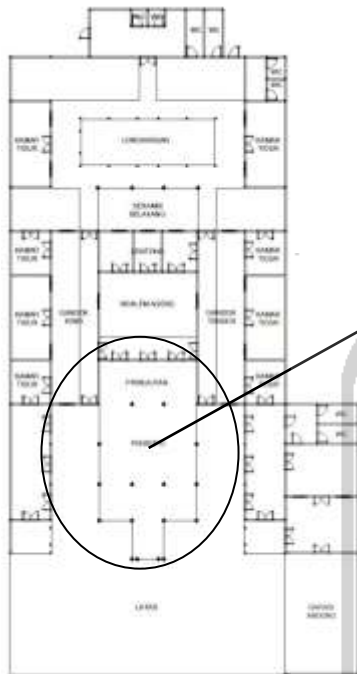
Selatan: Jalan/Toko

Barat : Toko



Gambar 3.5 Denah Wisma Proyodanan

1. Denah Pendopo dan Pringgitan



Gambar 3.6 Denah Wisma Proyodanan

Luas : 143m²

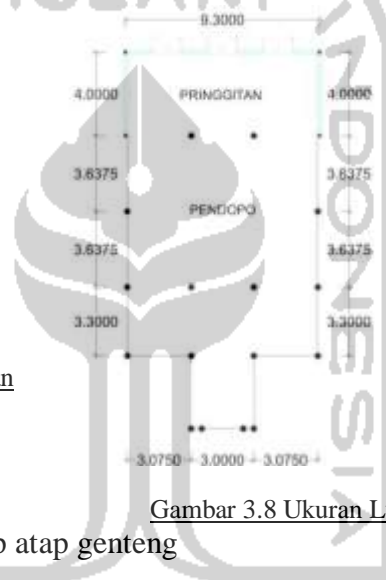
Lantai : Ubin bermotif

Atap : Plafon besi dengan penutup atap genteng

Kolom : Kayu jati bermotif



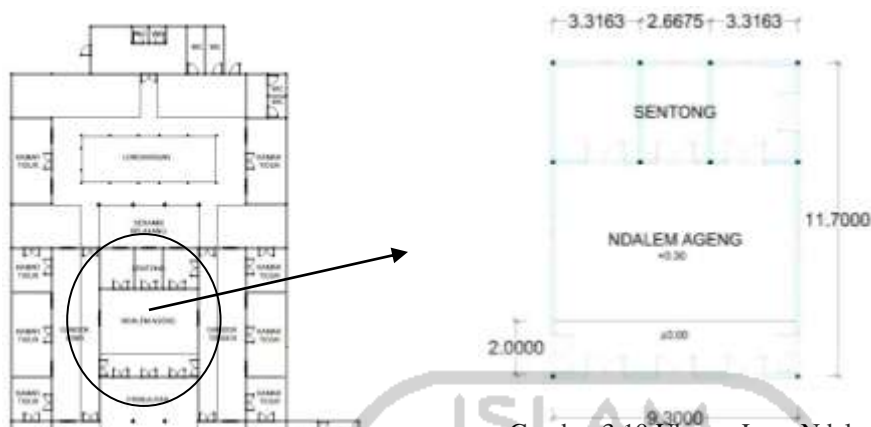
Gambar 3.7 Bangunan Wisma Proyodanan



Gambar 3.8 Ukuran Luas Pendopo

Pendopo ini merupakan bagian paling depan dari bangunan Wisma Proyodanan. Fungsi sebenarnya dari pendopo ini digunakan untuk penerimaan tamu, setelah digunakan sebagai wisma. Pendopo ini sering digunakan untuk acara-acara penting seperti pernikahan, seminar, bahkan pertunjukan wayang. Kondisi sekarang dari pendopo ini masih terlihat kokoh, namun ada beberapa kolom yang mengalami pergeseran. Pendopo ini bersifat terbuka, dengan kolom bermotif yang terbuat dari kayu jati, disamping itu kolom pada Wisma Proyodanan ini juga sama motifnya dengan yang terdapat di kraton. Selain itu, pada pendopo ini terdapat ornament-ornamen lain seperti plafon, krepyak, dan hiasan lampu.

2. Ndalem Ageng dan Sentong



Gambar 3.10 Ukuran Luas Ndalem Ageng

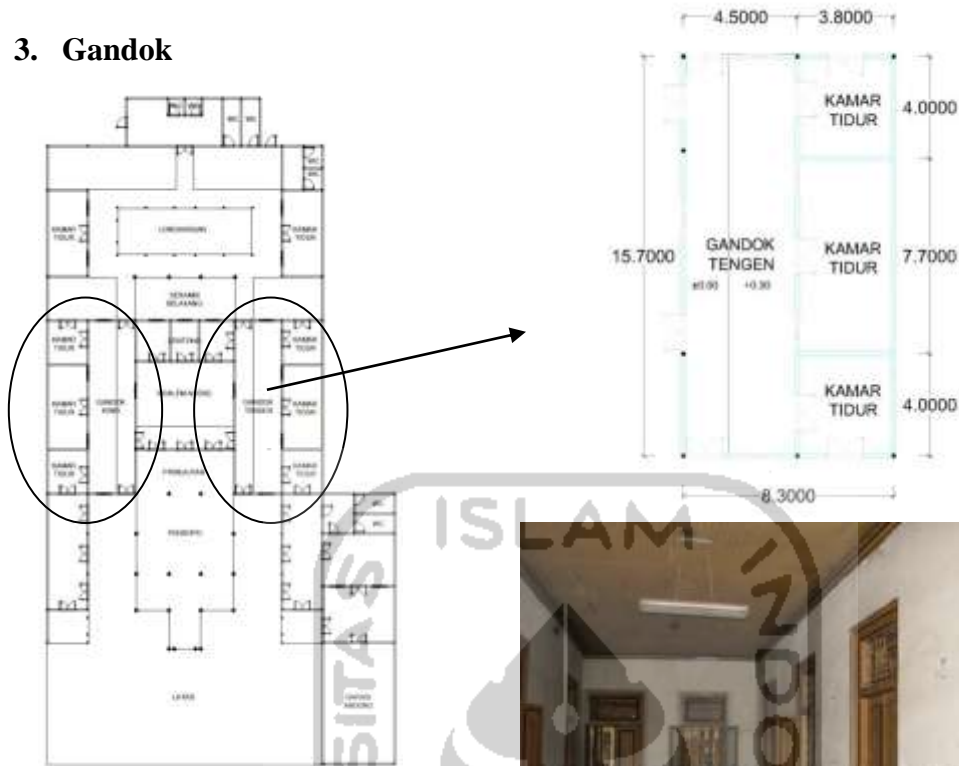
Gambar 3.9 Denah Wisma Proyodanan



Gambar 3.11 Gebyok

Ndalem ageng merupakan ruangan utama pada tatanan rumah tradisional Jawa. Dalam Wisma Proyodanan ini ndalem ageng dulunya berfungsi untuk menerima tamu yang dianggap penting, setelah menjadi wisma ndalem ageng berfungsi sebagai satu rangkaian ruang dengan pendopo yang biasa digunakan untuk kegiatan umum. Pada ndalem ageng ini terdapat tiga sentong yang fungsi sebenarnya adalah sebagai tempat tidur dengan pemisah berupa gebyok, yang memisahkan ndalem ageng dengan senthong. Tiga sentong tersebut antara lain senthong kiwo, senthong tengah, dan senthong tengen. Namun pada senthong tengah ini terdapat sebuah dipan yang digunakan khusus sebagai tempat pemujaan saja.

3. Gandok



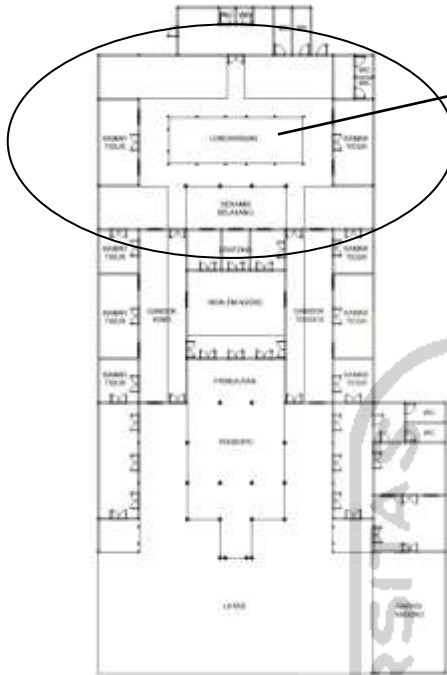
Gambar 3.12 Denah Wisma Proyodanan



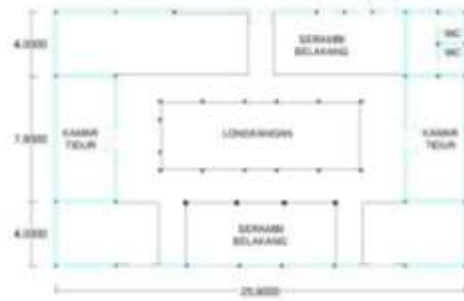
Gambar 3.13 Foto Ruang Gandok kanan

Gandok merupakan sebuah ruangan yang terdapat di kanan dan di kiri ndalem ageng. Gandok kanan dan kiri ini ukurannya sama persis. Di samaping gandok terdapat ruang yang pada saat ini ruangan tersebut diberi sekat-sekat sebagai kamar. Fungsi asli dari gandok ini adalah untuk tempat duduk-duduk. Tapi setelah digunakan sebagai wisma, gandok berfungsi sebagai ruang tidur pengunjung. Terdapat tiga kamar tidur yang masing-masing memiliki pintu dan jendela yang menghadap ke ndalem ageng. Kondisi dari gandok saat ini pada dinding banyak mengalami kerusakan, dikarenakan tidak menggunakan struktur kolom sehingga dinding rusak akibat gempa. Kondisi kusen, pintu, dan jendela sendiri masih utuh.

4. Serambi belakang (Longkangan)



Gambar 3.14 Denah Wisma Proyodanan



Gambar 3.15 Foto Longkangan

Serambi belakang ini adalah bagian paling belakang dari Wisma Proyodanan ini. Di bagian ini terdapat longkangan yaitu area terbuka yang tidak beratap, biasanya digunakan sebagai tempat jemuran dan tanaman. Di kanan kiri longkangan terdapat kamar. Selain itu di sini terdapat kamar mandi dan dapur atau biasa disebut pawon. Pada saat digunakan sebagai Wisma Proyodanan Serambi belakang ini digunakan sebagai tempat duduk-duduk. Sedangkan kamarnya digunakan sebagai kamar untuk para pengunjung. Kondisi asli bangunan sebenarnya tidak ada kamar mandi pada bagian ini, namun ketika digunakan sebagai wisma maka dibuat kamar mandi untuk keperluan pengunjung.

View ruang pada bangunan Wisma Proydanan

Secara keseluruhan, atap bangunan ini banyak mengalami kerusakan, baik dari segi struktur maupun komponen atapnya itu sendiri.

Terletak di bagian belakang lembok di samping WC. Kondisinya bertamul diakibatkan atapnya mengalami kerusakan.

Di bagian pingir belakang terdapat dua WC yang kondisinya tidak berbeda WC ini merupakan bangunan tambahan ketika digunakan sebagaimana.

Pada bagian ini mengalami kerusakan yang cukup parah, dinding retak dan sudah mulai juga mengalami keretakan.

Kolom di bagian belakang mengalami rusak parah, dengan ukuran yang masih bagus. Kolom ini terbuat dari kayu jati pilihan.

Pada bagian kamar belakang, dinding juga mengalami kerusakan. Balok untuk sementara agar hangusan tidak roboh, dibutuhkan kolom (penyangga) tambahan dan bentuk untuk menopang bebantalan.

Lumpang yang tempat tidak terawat, banyak tumbuhan liar yang tumbuh. Dan dinding ditumbuhi oleh jamur.

Koridor umum dan gendok kecil, pada umumnya yang masih ada hanya kasus dan pintu-jendela.

Pada gendok kecil, bagian depan. Dinding juga mengalami kerusakan yang cukup parah.

Dinding bagian depan mengalami kerusakan dan sudah direnovasi dengan cara dilantai oleh pembayar.

Di bagian ini, lembok mengalami kerusakan yang sangat parah. Terletak diarah disebelah arah perantara.



Di serambi belakang, kerusakan terjadi di sebelah barat, yaitu lembok mengalami retak sama seperti kerusakan sebelumnya.



Di bagian gendok kecil, kerusakan hanya terjadi pada lembok yang kebanyakan mengalami keretakan, tetapi tidak separah yang sebelumnya.



Daerah terdapat gendok yang mengalami kerusakan cukup parah, hanya terdapat selengkap dari ruang yang ada. Pada bagian atap hanya terdapat kerangkanya saja.


Ini merupakan tempat depan dari bangunan Wisma Proydanan.

III.5. Analisis Tentang Teori Mengenai Pelestarian Arsitektur

No.	Langkah Pelestarian	Makna	Analisa	Respon upaya pelestarian kepada bangunan eksisting
1.	Pemeliharaan	Upaya melestarikan bangunan dan/ataulingkungan cagar budaya dari kerusakan yang diakibatkan oleh faktor manusia, alam dan hayati dengan cara perawatan dan pengawetan	Upaya ini merupakan sebuah tujuan untuk mempertahankan kondisi bangunan agar tetap terpelihara dengan baik dengan cara menjaga dan merawat bangunan tersebut.	<p>Langkah pemeliharaan yang dilakukan di Wisma Proyodanan merupakan sebuah langkah kedepan, dikarenakan kondisi saat ini dari Wisma Proyodanan masih banyak membutuhkan perbaikan. Jadi untuk pemeliharaan bisa dilakukan dalam pemeliharaan ornamen-ornamen yang ada seperti jendela, pintu, gebyok, dan bagian ornemental yang lain.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Pendopo Wisma Provodanan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Garasi andong</p> </div> </div>

				Terlihat pada gambar bangunan Wisma Proyodanan yang sangat tidak terawat setelah terjadi gempa tahun 2006 yang lalu
2.	Preservasi	<p>Pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mempertahankan keadaan aslinya tanpa ada perubahan, termasuk upaya mencegah penghancuran</p>	<p>Upaya ini dilakukan untuk mempertahankan keaslian bangunan dan untuk memperpanjang usia bangunan.</p>	<p>Salah satu upaya preservasi pada bangunan ini antara lain dengan pengecatan ulang pada tembok, genteng, kolom kayu, maupun bagian pintu dan jendela. Disamping itu juga pemitiran pada gebyok dan pemberian obat supaya kayu lebih awet.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Gebyok ndalem ageng</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Pintu</p> </div> </div>



				 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Kolom pendopo Plafon </div>
3.	Restorasi	<p>Pelestarian suatu bangunan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mengembalikan ke dalam keadaan semula dengan menghilangkan tambahan-tambahandan memasang komponen semula tanpa menggunakan bahan baru</p>	<p>Upaya ini dilakukan untuk mengembalikan bangunan ke dalam keadaan semula.</p>	<p>Pada Wisma Proyodanan ini banyak dari bagian bangunan yang rusak dan hancur. Bagian bangunan yang rusak dan hancur itu ada beberapa yang perlu di restorasi,</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Patehan Gebyok samping pendopo </div>


4.	Rekonstruksi	Upaya mengembalikan suatu tempat semirip mungkin dengan keadaan semula, dengan menggunakan bahan lama maupun bahan baru, sesuai informasi kesejarahan yang diketahui .	Ini merupakan upaya membangun ulang bagian bangunan yang sudah rusak, dengan menggunakan bahan asli atau bahan yang benar-benar baru. Dengan tujuan mengembalikan keadaan bangunan seperti semula..	<p>Pada bangunan Wisma Proyodanan banyak terdapat kerusakan yang cukup parah dan itu harus di rekonstruksi ulang, baik secara struktural maupun arsitektural.</p>  <p>Dinding ndalem ageng Ruangan samping ndalem ageng</p>
5.	Adaptasi atau Revitalisasi (adaptive reuse)	Adalah mengubah bangunan dan/ataulingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis.	Upaya ini berguna untuk mengalihfungsikan bangunan ke fungsi baru, yang dalam kasus ini Wisma Proyodanan akan digunakan sebagai Museum Perak Kotagede.	Bangunan utama Wisma Proyodanan dialih fungsikan sebagai museum dengan upaya kebijakan adaptasi yang dimungkinkan. Sehingga bangunan yang sudah rusak dengan upaya pertimbangan aspek pemeliharaan,preservasi, restorasi dan rekonstruksi.

6.	Demolisi	<p>Upaya pembongkaran atau perombakan suatu bangunan cagar budaya yang sudah dianggap rusak dan membahayakan dengan pertimbangan dari aspek keselamatan dan keamanan dengan melalui penelitian terlebih dahulu dengan dokumentasi yang lengkap</p>	<p>Keputusan ini dilakukan ketika bangunan itu sudah tidak dapat dipertahankan dan setelah dipertimbangkan lebih baik di bongkar dengan pertimbangan tertentu.</p>	<p>Secara struktural, banyak dinding dari bangunan Wisma Proyodanan yang sudah tidak dapat dipertahankan dikarenakan struktur utamanya sudah roboh.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Salah satu dinding rusak</p>  <p>Salah satu dinding rusak</p> </div>
----	----------	--	--	---

Tabel 3.4 Analisis Tentang Teori Mengenai Pelestarian

III.6. Analisa Tentang Teori Mengenai Pelestarian Arsitektur

Prinsip Adaptive Reuse	Penjelasan	Penerapan pada bangunan
Authenticity	<p>Sebuah bangunan jika ingin dialih fungsikan harus tetap mempertahankan keaslian/keotentikan desain arsitekturnya, dapat dilakukan perubahan namun diupayakan seminimal mungkin, sehingga karakter khas dari bangunan tersebut tidak hilang sama sekali, salah satunya melalui mempertahankan bentuk bangunan</p>	<p>Tetap mempertahankan keaslian bentuk, pola tata ruang, dan ornamen-ornamen pendukung. Dikarenakan itu akan menjadi koleksi tersendiri bagi museum dimana bangunan Wisma Proyodanan merupakan bangunan cagar budaya yang harus dilestarikan.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Bangunan utama</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gebyok</p> </div> </div>

<p>Perkuatan (profit)</p>	<p>Perubahan yang terjadi memperkuat dan memperkaya nilai tradisi atau sejarah suatu bangunan, melalui perkuatan struktur, pembedaan elemen lama dan baru, penambahan konstruksi baru tidak merusak bangunan lama, tetapi justru mendukungnya</p>	<p>Melihat kondisi bangunan Wisma Proyodanan yang mengalami kerusakan yang cukup parah, maka harus dilakukan perkuatan dari segi struktural maupun arsitektural. Perkuatan yang diupayakan berguna mempertahankan bangunan.</p>  <p>Perkuatan dinding Gebyok Luar</p>
<p>Adaptabilitas dan fleksibilitas</p>	<p>Merubah ruang sesuai dengan penggunaan saat ini atau kedepan dengan tetap mencatat dan mendokumentasikan fungsi sebelumnya.</p>	<p>Untuk merubah bangunan Wisma Proyodanan menjadi sebuah museum diperlukan proses adaptasi bangunan, yang nantinya terdapat beberapa perubahan setelah melalui pertimbangan. Misalnya dalam pola ruang yang disesuaikan, kondisi struktur yang sudah rusak dan pertimbangannya.</p>

Tabel 3.5 Analisa Tentang Teori Mengenai Pelestarian




III.7. Analisis kerusakan bangunan pada Wisma Proyodanan



No	Gambar Kunci	Bagian Kerusakan	Analisa	Penerapan Pelestarian pada Bangunan
1.	<p>Kerusakan di bagian pendopo (depan)</p>  <p>Pendopo merupakan bagian terdepan dari Wisma Proyodanan</p>	 <p>Kolom Kayu</p>	<p>Kondisi kolom ini masih terbilang utuh, tetapi banyak kolom yang mengalami pergeseran</p>	<p>Kolom masih bisa digunakan dan ini menjadi daya tarik bagi museum, karena merupakan bahan yang terbuat dari kayu jati pilihan yang masih bertahan hingga sekarang. Perlu perbaikan pada perletakan yang bergeser dan pengecatan ulang untuk mempertahankan keawetanya. Bentuk kolom ini pun sama dengan yang terdapat di Kraton Yogyakarta</p>
		 <p>Lantai</p>	<p>Kondisi lantai masih utuh, hanya kotor dikarenakan debu.</p>	<p>Perlu diadakan pembersihan dan perawatan berkala untuk mempertahankan lantai ini.</p>
		 <p>Plafon dan ornamen atap</p>	<p>Kondisi plafon ini masih bagus, hanya kotor karena debu. Untuk ornamennya seperti dudukan lampu, lampu gantung, krepyak masih utuh, hanya perlu perawatan dan pengecatan</p>	<p>Plafon dan ornamen ini masih bisa dipertahankan, tidak banyak mengalami kerusakan. Hanya membutuhkan pengecatan ulang.</p>

		 <p>Pintu</p>	<p>Kondisi pintu di bagian pendopo ini masih utuh. Kebanyakan pintu pada bangunan ini masih bagus keadaanya.</p>	<p>Perlu pengecatan ulang dan penambalan pada pintu yang berlubang.</p>
		 <p>Kaca patri</p>	<p>Terdapat kaca patri yang merupakan ciri khas dari Wisma Proyodanan. Kondisi dari kaca patri ini masih bagus dan tidak mengalami kerusakan</p>	<p>Hanya perlu adanya perawatan dan pembersihan saja.</p>
2.	<p>Ndalem Ageng</p> 	 <p>Gebyok</p>  <p>Dinding antara luar dan dalam</p>	<p>Gebyok ini merupakan bagian penting dalam Wisma Proyodanan. Kondisi dari gebyok ini masih bagus dan utuh.</p> <p>Dinding ini mengalami kerusakan tetapi sudah diperbaiki dengan cara mengganti bagian yang rusak dengan yang baru</p>	<p>Perlu adanya pemlituran ulang untuk memberikan kesan natural dan menambah keawetan kayu.</p> <p>Perlu adanya perbaikan ulang yaitu dengan menyelesaikan plesteran yang belum selesai</p>

3.	<p>Senthong</p> 	 <p>Senthong tengah</p>	<p>Pada senthong tengah ini terbuat dari rangkaian gebyok, yang kondisinya masih bagus</p>	<p>Perlu adanya pemlituran ulang untuk memberikan kesan natural dan menamah keawetan kayu.</p>
		 <p>Sekat Senthong</p>	<p>Antara senthong tengah dan sentong kanan maupun kiri hanya terpisah oleh sekat yang terbuat dari triplek</p>	<p>Sekat ini hanya bersifat sementara jadi bisa dihilangkan.</p>
		 <p>Tembok pada senthong</p>	<p>Tembok ini mengalami keretakan pada bagian sudut</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan. Mengingat kerusakan yang cukup parah dan sistem bearing wall pada bangunan ini yang mengakibatkan bangunan lemah terhadap gempa. Ini terbukti banyak bagian dari dinding rumah yang retak bahkan roboh akibat tidak ada kolom yang mendukung</p>

4.	<p>Gandok Kanan</p> 	<p>Dinding gandok kanan</p> 	<p>Pada dinding ini mengalami kerusakan seperti dinding yang lain yaitu retak.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
		<p>Ornamen keramik dinding</p> 	<p>Pada dinding ini terdapat keramik dan beberapa bagian keramikya terlepas.</p>	<p>Perlu perbaikan dengan cara mengganti dengan keramik yang baru</p>
		<p>Kondisi umum gandok</p> 	<p>Bagian lain yang terdapat di gandok antara lain plafon, pintu jendela, dan ornamen lain.</p>	<p>Kondisi masih bagus, perlu adanya pembersihan dan perawatan.</p>

5.	<p>Gandok Kiri</p> 	<p>Gandok Kiri</p> 	<p>Pada gandok kiri bagian depan, dinding juga mengalami keretakan sama seperti yang lain.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
		<p>Dinding gandok kiri</p> 	<p>Pada sebelah utara di gandok kiri, mengalami kerusakan sama seperti yang lain.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>




6.	<p>Serambi Belakang</p> 	<p>Dinding serambi bagian barat</p> 	<p>Dinding sebelah barat mengalami kerusakan, terdapat bagian yang retak. Bahkan harus ditopang menggunakan tiang dari bamboo agar tidak roboh.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
		<p>Dinding serambi bagian timur</p> 	<p>Dinding serambi bagian timur hanya sedikit mengalami kerusakan. Sebagian besar dinding di bagian belakang bangunan ini terdapat lumut dikarenakan kondisi yang lembab.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan. Selain itu pengecatan ulang agar lumut tidak tumbuh kembali.</p>

		<p>Ornamen krepyak dan kolom</p> 	<p>Pada serambi belakang krepyak masih terpasang dan kondisinya masih utuh. Selain itu, kolom yang bentuknya sama persis dengan yang di pendopo juga kondisinya masih utuh.</p>	<p>Kolom masih bisa digunakan dan ini menjadi daya tarik bagi museum, karena merupakan bahan yang terbuat dari kayu jati pilihan yang masih bertahan hingga sekarang. Perlu perbaikan pada perletakan yang bergeser dan pengecatan ulang untuk mempertahankan keawetanya. Bentuk kolom ini pun sama dengan yang terdapat di Kraton Yogyakarta</p>
		<p>Ornamen dan bagian arsitektural lain</p> 	<p>Ornamen lain yang terdapat di serambi belakang ini antara lain : Plafon : kondisi masih utuh, hanya sedikit berkarat Pintu dan jendela : kondisi masih utuh, kotor dikarenakan debu Lantai : Lantai masih utuh hanya kotor dikarenakan debu Ornamen lampu : Kondisi masih utuh</p>	<p>Perlakuan pelestarian untuk ornament : Plafon : pengecatan ulang Pintu dan jendela : pengecatan ulang Lantai : bisa dimungkinkan penggantian bahan lantai Ornamen lampu : Perlu pengecatan ulang</p>

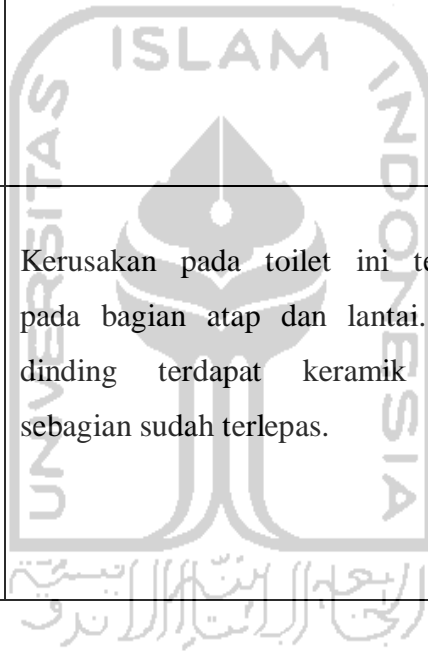
6.	<p>Kamar belakang dan patahan bagian kiri</p> 	<p>Dinding kamar belakang</p>  	<p>Pada dinding kamar ini banyak mengalami kerusakan bahkan dinding kamar sebelah utara sampai roboh di setiap sudut ruangan mengalami keretakan yang cukup parah.</p> <p>Bagian plafon kamar ini juga hanya menggunakan plafon asbes biasa dan sekarang kondisinya sudah rusak</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p> <p>Untuk kamar ini besar kemungkinan dilakukan pembongkaran, mengingat kerusakan yang cukup parah pada setiap sisi dinding kamar.</p>
		<p>Pintu dan jendela kamar</p> 	<p>Pintu pada kamar ini hanya tersisa kusenya aja, kondisi kusen juga masih utuh.</p> <p>Sedangkan jendela masih utuh semuanya.</p>	<p>Kalau pada kamar ini dibongkar maka pintu dan jendela bisa digunakan untuk ruangan lain.</p>




		<p>Patehan bagian kiri</p> 	<p>Pada bagian ini mengalami kerusakan yang cukup parah, terdapat dinding yang roboh. Selain itu, pada umumnya kondisi atap dari patehan ini sendiri mengalami kerusakan yang cukup parah, dari struktur atap maupun penutup atap.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
	<p>Krepyak depan kamar</p>  <p>Kusen pasangan jendela</p> 	<p>Krepyak di depan kamar bagian belakang ini terlepas dari atap, tetapi kondisinya masih dalam satu rangkaian</p> <p>Sedangkan ada satu jendela yang mengalami kerusakan pada dinding yang sudah roboh, bagian dari jendela yang tersisa hanya bagian angin-anginya saja</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>	




7.	Patehan bagian tengah		<p>Pada patehan bagian tengah yang terjadi kerusakan adalah bagian</p> <p>Dinding : sedikit mengalami keretakan dan plesteran mengelupas</p> <p>Atap : mengalami kerusakan dari struktur dan penutup atap</p> <p>Kolom : kolom kayu masih utuh namun mengalami pergeseran</p> <p>Pintu : terdapat satu pintu yang terbuat dari kayu jati yang sangat tebal dan kondisinya masih utuh.</p>	<p>Tindakan pelestarian yang mungkin dilakukan :</p> <p>Dinding : dirobohkan atau diperbaiki</p> <p>Atap : diganti atau diperbaiki</p> <p>Kolom : diganti atau diperbaiki</p> <p>Pintu : masih dapat digunakan</p>
8.	Patehan bagian barat	<p>Toilet dr luar</p> 	<p>Pada bagian ini terdapat 4 toilet, 2 toiletnya berada di sisi tengah. Toilet ini menggunakan pintu kayu jati.</p> <p>Sebenarnya kamar mandi ini bukan merupakan bagian asli dari bangunan ini.</p>	<p>Pintu bisa diperbaiki, dan apabila toilet ini dibongkar. Maka pintu dapat digunakan untuk ruangan yang lain.</p>

		<p>Toilet sisi kiri</p>  <p>Toilet sisi kanan</p> 	<p>Pada toilet ini kondisinya sangat kotor karena tidak pernah dipakai lagi. Kondisi lantai juga sudah banyak yang rusak.</p> <p>Dinding pada toilet ini juga berlumut dan sedikit mengalami keretakan.</p>	<p>Toilet ini posisinya terlalu terbuka apabila digunakan sebagai toilet umum, mungkin setelah melalui beberapa pertimbangan.</p>
		<p>Toilet dan sumur belakang</p> 	<p>Pada patehan bagian kanan terdapat 2 toilet dan terdapat sumur. Tetapi kondisi dari dinding toilet ini sudah banyak mengalami kerusakan, terdapat juga dinding partisi penyekat toilet yang roboh.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>

		<p>Dinding toilet</p> 	<p>Kondisi dinding toilet yang sudah rusak parah</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
		<p>Toilet sebelah kanan</p> 	<p>Kerusakan pada toilet ini terletak pada bagian atap dan lantai. Pada dinding terdapat keramik yang sebagian sudah terlepas.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>

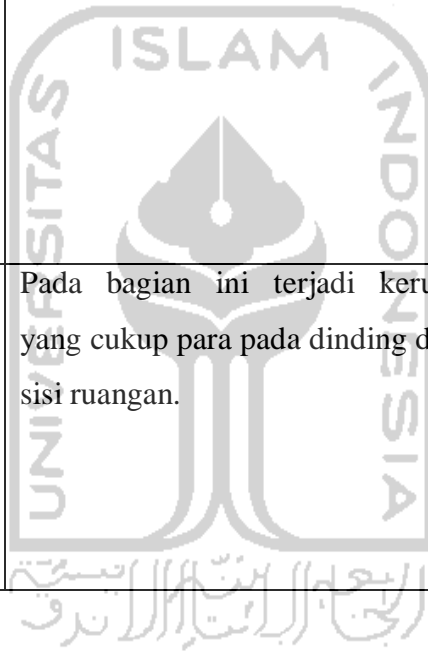


			<p>Atap mengalami kerusakan yang cukup parah.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan bahkan penggantian atap baik struktur maupun penutup atap.</p>
<p>9.</p>	<p>Kamar belakang bagian kanan</p> 		<p>Pada bagian ini, terjadi kerusakan pada bagian dinding di bawah jendela. Namun kayu jendela dan pintu masih utuh dan masih dapat digunakan</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>

10.	<p>Longkangan</p> 		<p>Pada bagian longkangan kerusakan terdapat pada pagar yang mengelilingi. Disamping itu kondisi pagar juga berlumut.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
11.	<p>Bagian paling belakang</p>	<p>Toilet belakang</p> 	<p>Pada toilet ini mengalami kerusakan di bagian lantai keramikya. Dimungkinkan toilet ini merupakan bukan bangunan asli pada bangunan ini.</p>	<p>Dikarenakan bukan bangunan asli, maka bisa diambil langkah pembongkaran atau perbaikan.</p>

		<p>Dinding belakang</p> 	<p>Kondisi dinding yang sudah mengalami kerusakan yang cukup parah.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
			<p>Kondisi atap yang mengalami kerusakan</p>	<p>Perlu adanya perbaikan bahkan penggantian atap baik struktur maupun penutup atap.</p>
<p>12.</p>	<p>Bagian depan sebelah pendopo</p>		<p>Pada bagian ini terjadi kerusakan yang cukup parah pada dinding di setiap sisi ruangan.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>

			<p>Tetapi pada bagian pintu, plafon, gebyok dan lantai masih utuh.</p>	<p>Bagian yang masih utuh masih bisa dimanfaatkan karena itu menjadi ciri khas bangunan Wisma Proyodanan</p>
		<p>Pada bagian ini terjadi kerusakan yang cukup parah pada dinding di setiap sisi ruangan.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>	



			<p>Di sebelah ruangan terdapat ruang terbuka. Tetapi kondisinya mengalami kerusakan yang cukup parah. Atapnya pun sudah roboh.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>
			<p>Di sebelah ruangan terdapat toilet yang sebenarnya kondisinya tidak begitu banyak mengalami kerusakan. Namun karena tidak pernah dipakai. Toilet ini menjadi tidak terawat.</p>	<p>Perlu adanya perbaikan dari segi struktur, langkah yang diambil bisa pembongkaran atau perbaikan.</p>

Tabel 3.5 Analisis Tentang Teori Mengenai Pelestarian

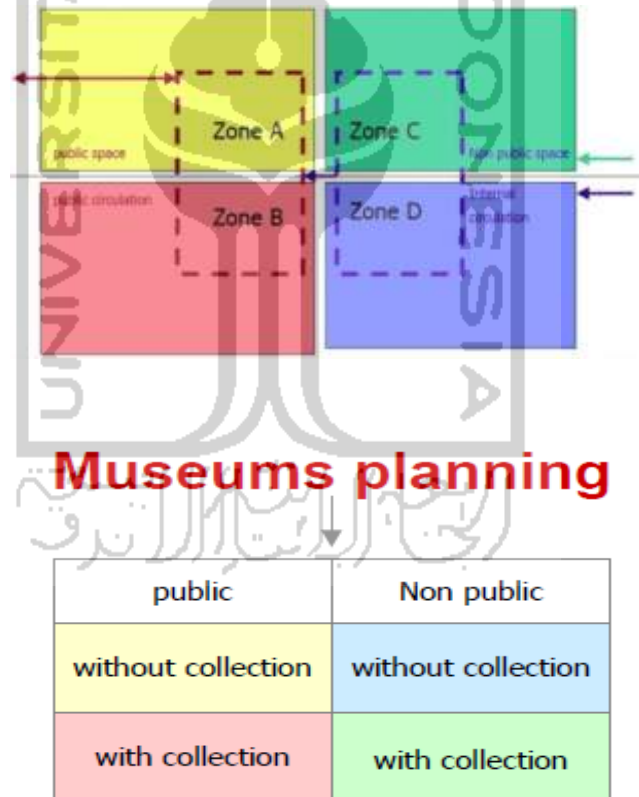


BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

IV. 1. Konsep Zoning Museum

Menurut *Miersch-Suess, I. (2004), A Lecture on Museum Building Type Basics, World Heritage Master's Program, TU Cottbus, Germany* pembagian zoning di dalam museum dibagi menjadi empat bagian yaitu

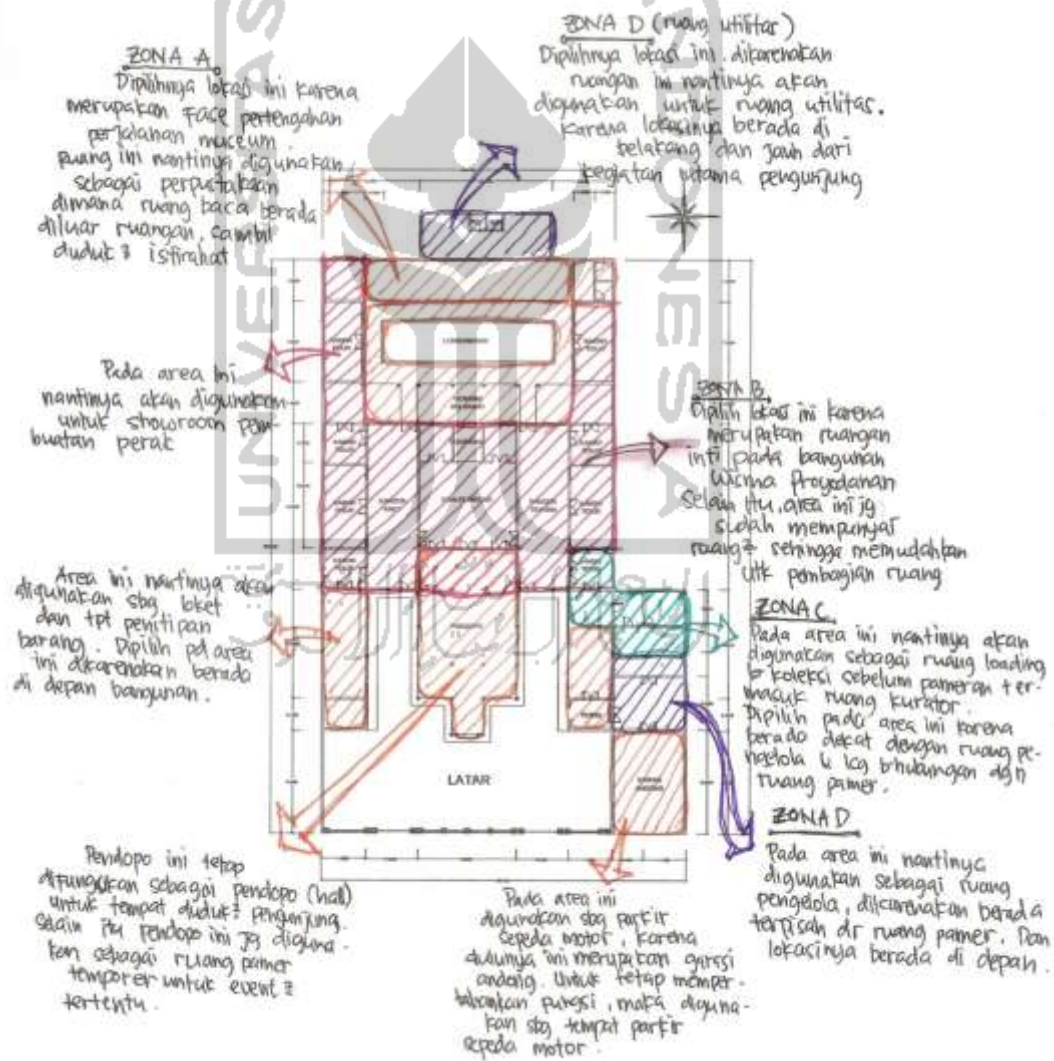


Gambar 4.1 Zoning museum
Sumber : Mierch Ueses

Pembagian dari keempat zona itu adalah :

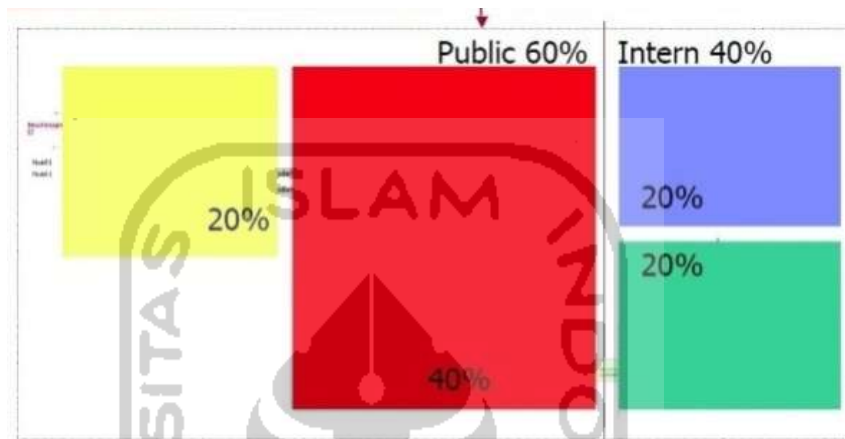
- Zona A yaitu ruang publik tanpa koleksi
- Zona B yaitu ruang publik dengan koleksi
- Zona C yaitu ruang privat dengan koleksi
- Zona D yaitu ruang privat tanpa koleksi

Dari zoning yang didapat itu kemudian mengklasifikasikan zoning pada bangunan Wisma Proyodanan sesuai dengan kebutuhan tiap zoning sebagai berikut :



Gambar 4.2 Analisis Zona

Kemudian dari zoning tersebut ditentukan prosentase besaran area yang dibutuhkan untuk masing-masing zoning. Besaran untuk masing-masing zoning adalah



Gambar 4.3 Prosentase besaran area
Sumber : mierz uese

Pada bagian sebelumnya telah dibahas bahwa untuk mendapatkan besaran prosentase seperti pada gambar diatas, bangunan Wisma Proyodanan tidak dapat memenuhi semuanya dikarenakan museum perak ini merupakan adaptive reuse dari bangunan yang sudah ada, jadi tidak membangun baru. Untuk itu, maka prosentase besaran area pun disesuaikan dengan luasan yang ada.

Luas bangunan wisma proyodanan adalah 1305m². Dari luasa tersebut kemudian diperoleh hitungan berdasarkan prosentase besaran ruang

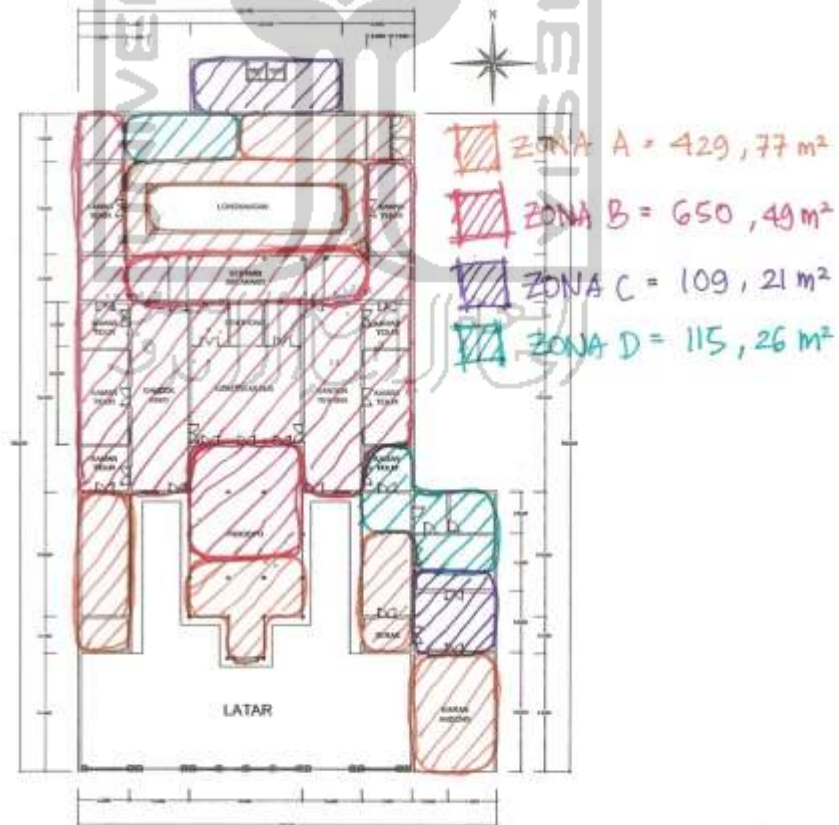
Tabel 4.1 Perhitungan Besaran Luasan yang Diperlukan Dalam Museum

Tabel Perhitungan Besaran Luasan yang Diperlukan Dalam Museum

Keperluan	Perhitungan luasan	Kebutuhan luasan
ZONA A Publik tanpa koleksi	20% x 1305m ²	261 m ²

ZONA B Publik dengan koleksi	40% x 1305m ²	522 m ²
ZONA C Private dengan koleksi	20% x 1305m ²	261 m ²
ZONA D Private tanpa koleksi	20% x 1305m ²	261 m ²

Tabel diatas menunjukan besaran ruang yang dibutuhkan apabila diaplikasikan ke dalam Wisma Proyodanan, tetapi apabila memakai besaran tersebut, bangunan ini masih banyak kekurangan luasan dikarenakan ukuran bangunan yang tidak begitu besar. Maka dari itu terdapat penyesuaian besaran ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada



Tabel 4.2 Besaran Ruang yang Dihilangkan

Setelah disesuaikan maka didapat luasan yang dipakai adalah :

Keperluan	Perhitungan luasan	Prosentase yang dihasilkan
ZONA A Publik tanpa koleksi	429,77 m ² / 1305 x 100%	29,31%
ZONA B Publik dengan koleksi	650,49 m ² / 1305 x 100%	53,46%
ZONA C Private dengan koleksi	115,26 m ² / 1305 x 100%	8,83%
ZONA D Private tanpa koleksi	109,21 m ² / 1305 x 100%	8,4%
Total		100%

Dari data diatas didapat ZONA A mendapatkan prosentase 46,2%, padahal kebutuhan standarnya adalah 20%. Ini dikarenakan adanya pendopo dan serambi belakang yang merupakan ruangan terbuka yang tidak dapat digunakan sebagai ruang pameran koleksi. Besar pendopo adalah 151,15 m² atau 11,6% luasan, sedangkan serambi belakang luasnya 180,12 m² atau 13,8%. Sehingga apabila dijumlah total dari pendopo dan serambi belakang ini sudah mencapai 25,4%. Untuk itu, pada bagian pendopo digunakan sebagai hall yang digunakan sebagai tempat untuk duduk-duduk selain itu juga digunakan sebagai ruang pameran temporer, begitu juga dengan serambi bagian belakang.

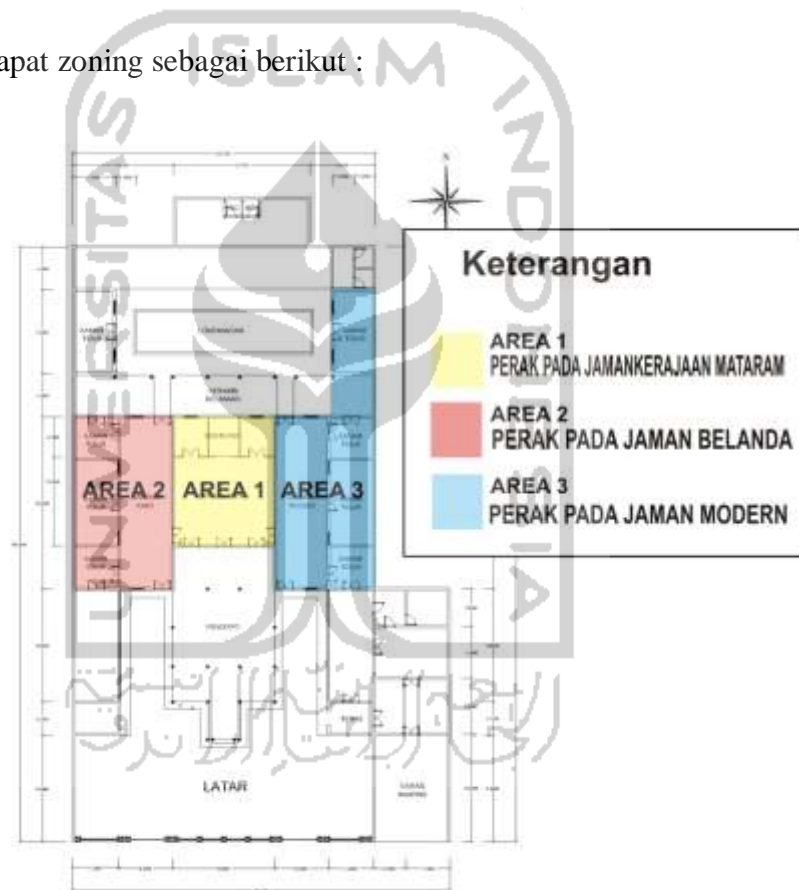
IV. 2. Konsep Interior dan Display Museum

IV. 2. 1. Konsep Zoning Koleksi Museum

Dalam penyajian museum perak ini, pembagian klasifikasi penyajian perak berdasarkan periode jaman dimana perak itu dibuat, dan diklasifikasikan menurut

fungsi dari perak itu tersendiri. Pemilihan klasifikasi ini dikarenakan perak di Kotagede mengalami perubahan pada jaman Kerajaan Mataram, yaitu pertama kali muncul kerajinan perak di Kotagede yaitu pada abad 16, kemudian mengalami perubahan ketika era jaman Belanda pada tahun 1927, lalu kemudian mengalami perubahan kembali setelah jaman kemerdekaan yaitu pada tahun 1951 hingga sekarang (jaman modern).

Sehingga didapat zoning sebagai berikut :



Gambar 4.4 Zoning Area Koleksi

Alasan pemilihan zoning tersebut :

AREA 1 : Dikarenakan area ini merupakan ruangan paling utama pada Wisma Proyodanan yang masih menggunakan tatanan rumah Jawa, dimana di area tersebut masih terdapat gebyok dan ruangan yang bernama senthong,

sehingga cocok untuk memamerkan koleksi perak pada masa kerajaan Mataram.

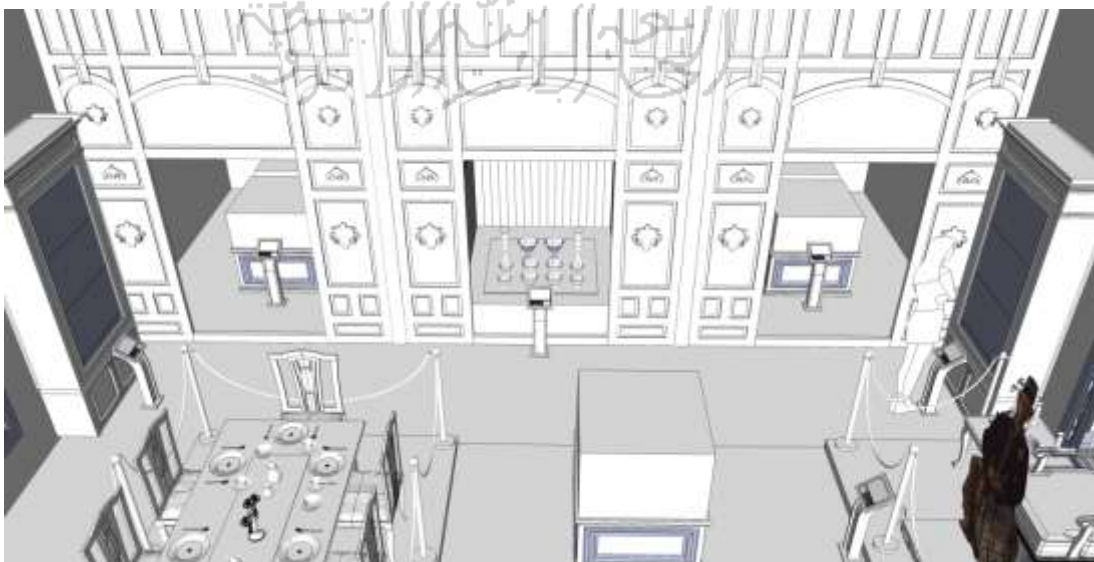
AREA 2 : Dikarenakan merupakan era kedua setelah jaman kerajaan Mataram. Dimana pengunjung dapat merasakan perubahan jaman yang terjadi dari masa kerajaan Mataram menuju koleksi perak pada Masa Belanda.

AREA 3 : Dikarenakan merupakan era terakhir pada perkembangan kerajinan perak di Kotagede. Pada area ini juga menggunakan ruang yang paling banyak dikarenakan koleksi perak pada masa ini lebih bervariasi daripada era sebelumnya.

Dari pembagian klasifikasi perak tersebut kemudian perak di display menurut fungsinya.

Klasifikasi koleksi perak berdasarkan :

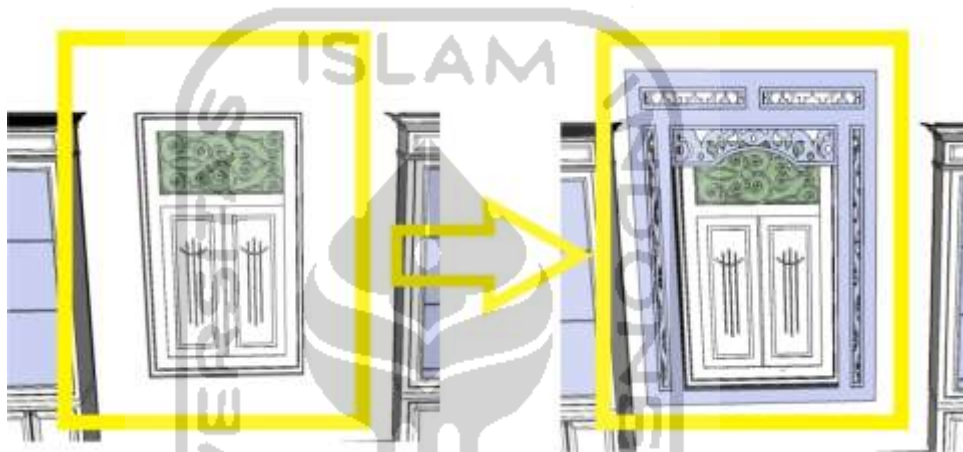
1. Klasifikasi perak pada jaman mataram



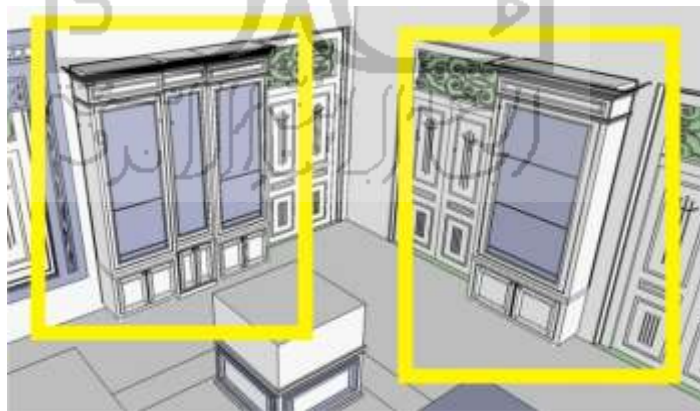
Gambar 4.5 Konsep Ruang Pemer Perak

Konsep ruang pada area ini adalah dengan memanfaatkan ruangan ndalem agem sebagai ruang pameran perak pada jaman mataram dikarenakan ndalem agem merupakan bagian inti dari rumah ini.

Kemudian penggunaan vitrin yang menggunakan ornament-ornamen furniture seperti yang digunakan oleh masyarakat Jawa dahulu.



Penambahan ornament ukiran pada jendela



Gambar 4.6 Konsep Vitrin

Menggunakan vitrin dengan konsep didesain seperti furniture Jawa kuno

Pada jaman ini perak merupakan barang yang dipesan oleh kerajaan Mataram untuk keperluan tertentu seperti acara jamuan, keperluan penyembahan (sesaji), perhiasan, dan peralatan rumah tangga.

Sistem display koleksi perak pada masa jaman mataram dan klasifikasi koleksinya adalah sebagai berikut :

A. Perak sebagai acara jamuan

Pada masa jaman kerajaan Mataram, ada beberapa peralatan dari perak yang digunakan untuk acara jamuan, dan barang-barang ini tidak digunakan untuk acara yang lain. Ini dikarenakan perak memang termasuk dalam kategori logam mulia yang cukup mahal harganya dan memiliki nilai estetika dan kelas yang tinggi.

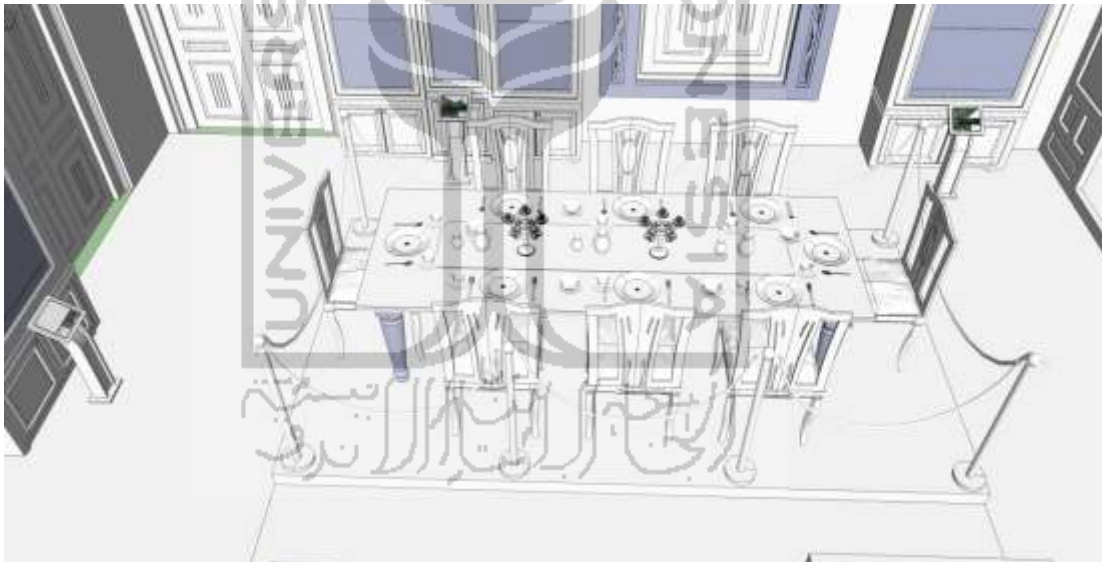


Gambar 4.7 Ilustrasi Meja Perjamuan

Cara penyajiannya adalah menata perlengkapan perak ke dalam setting acara jamuan lengkap dengan meja dan tempat makanya. Kemudian pengunjung bisa mengamati dari dekat tetapi diberi tali pembatas. Sehingga pengunjung dapat merasakan suasana acara jamuan yang diadakan oleh kerajaan Mataram pada masa itu. Yang membedakan dengan acara jamuan

pada masa belanda adalah suasana dari setting ruangan yang digunakan, yaitu menggunakan suasana seperti pada jaman kerajaan Mataram diantara lain penggunaan meja dan kursi yang digunakan pada jaman itu, hiasan dan ornament dinding pada masa itu. Barang yang dipamerkan pada area ini adalah seperangkat alat makan dengan perhiasan meja makan dari perak lengkap dengan keperluan lainnya.

Selain itu juga ditampilkan peralatan makan dari perak yang di display ke dalam vitrin, dengan menerapkan suasana jawa dalam vitrin misalkan desain vitrin menggunakan ornament-ornamen yang kental dengan suasana jawa seperti vitrin diberi ukiran yang terbuat dari kayu.



Gambar 4.8 Konsep Meja Perjamuan

B. Perak sebagai perhiasan

Pada masa kerajaan Mataram, emas dan perak adalah bahan utama yang dipakai sebagai pelengkap perhiasan. Perhiasan ini dipakai untuk acara-

acara besar yang diadakan di lingkungan kerajaan. Seperti contohnya adalah perhiasan yang dikenakan oleh Sri Sultan dalam pakaian kebesarannya.



Gambar 4.9 Ilustrasi Display Perhiasan

Cara menampilkannya adalah dengan menampilkan manekin di dalam vitrin yang diberi pakaian lengkap sesuai dengan konsepnya misalnya pakaian kebesaran Sri Sultan sebagai raja kerajaan. Dan memberikan perhiasan aksesoris perak yang dikenakan. Dengan setting layout lengkap ketika pakaian tersebut dikenakan dalam acara apa. Misalnya sang raja ketika duduk di singgasana lengkap dengan peralatan yang disampingnya.



Gambar 4.10 Konsep Display Perhiasan

C. Perak sebagai keperluan penyembahan (sesaji)

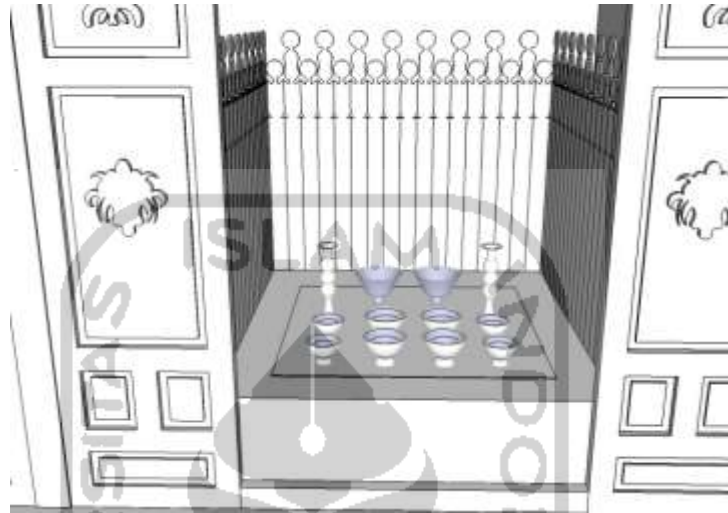
Pada masa jaman Mataram, di dalam rumah adat Jawa biasa terdapat ruang yang bernama senthong tengah. Ruang ini dirancang untuk meletakkan sesaji. Dalam bangunan Wisma Proyodanan juga masih terdapat senthong tengah lengkap dengan bangku menempatkan sesajinya.



Gambar 4.11 Ilustari sesajian

Cara menampilkannya adalah, peralatan dari perak yang digunakan untuk keperluan sesaji ditata di dalam senthong tengah. Sehingga pengunjung

dapat mengamati bagaimana tatanan sesaji dan peralatan perak yang digunakan.



Gambar 4.12 Konsep Display Sesajian

D. Perak sebagai perabotan dan fungsi lain

Masih ada peralatan dan perabotan lain yang terbuat dari perak pada masa Kerajaan mataram seperti helm tentara kerajaan, hiasan rumah, hiasan lampu dan lain sebagainya



Cara penyajiannya adalah dengan meletakkan objek tersebut ke dalam vitrin sesuai dengan fungsinya masing-masing.

2. Klasifikasi perak pada jaman Belanda



Konsep ruang pameran perak pada masa Belanda adalah dengan mendisplay suasana ruang seperti suasana rumah belanda pada jaman dahulu.



Gambar 4.13 Konsep ruang display perak belanda

Desain vitrin menggunakan tipe furniture belanda pada jaman dahulu yaitu dengan ornament-ornamen khas dan dengan warna putih. Disamping itu juga menggunakan wallpaper dinding yang bercorak.

A. Perak sebagai acara jamuan

Seperti pada masa jaman kerajaan Mataram, pada masa jaman Belanda perak juga digunakan untuk acara jamuan. Yang membedakan dengan jaman Mataram adalah motif dari perak itu sendiri, karena pada masa Belanda, motif perak adalah pembaharuan sesuai dengan selera orang Belanda.



Perbedaan penyajian antara pada jaman Mataram dan jaman Belanda adalah setting tempat dan furniture yang digunakan. Pada masa jaman

Belanda ini juga menggunakan furniture yang pada saat itu digunakan oleh orang Belanda, sehingga pengunjung dapat merasakan suasana pada saat itu.



B. Perak sebagai perhiasan

Pada jaman Belanda, banyak perajin yang mendapat pesanan untuk membuat perhiasan. Perhiasan ini tentunya sudah berbeda dengan perhiasan yang dipesan oleh kerajaan Mataram.



Gambar 4.14 Ilustrasi display manekin

Cara penyajiannya hampir sama dengan perak pada jaman Mataram, hanya saja setting displaynya yang berbeda. Penyajian ini juga menggunakan manekin yang diberi vitrin, tetapi vitrin ini didisplay sesuai dengan ornament-ornamen yang digunakan pada masa belanda.

C. Perak sebagai perabotan

Pada masa jamann Belanda, pemesanan kerajinan perak lebih banyak membuat perabotan perak. Perabotan perak yang dibuat antara lain tea set, coffee set, cigarette set.



Gambar 4.15 Ilustrasi Tea Set

Penyajianya menggunakan vitrin yang di pisahkan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Disamping itu, tampilan luar vitrin juga diberi ornament yang sesuai dengan jaman belanda, sehingga benar-benar menggambarkan suasana pada saat itu.



3. Klasifikasi perak pada jaman Modern



Gambar 4.16 Konsep Vitrin modern

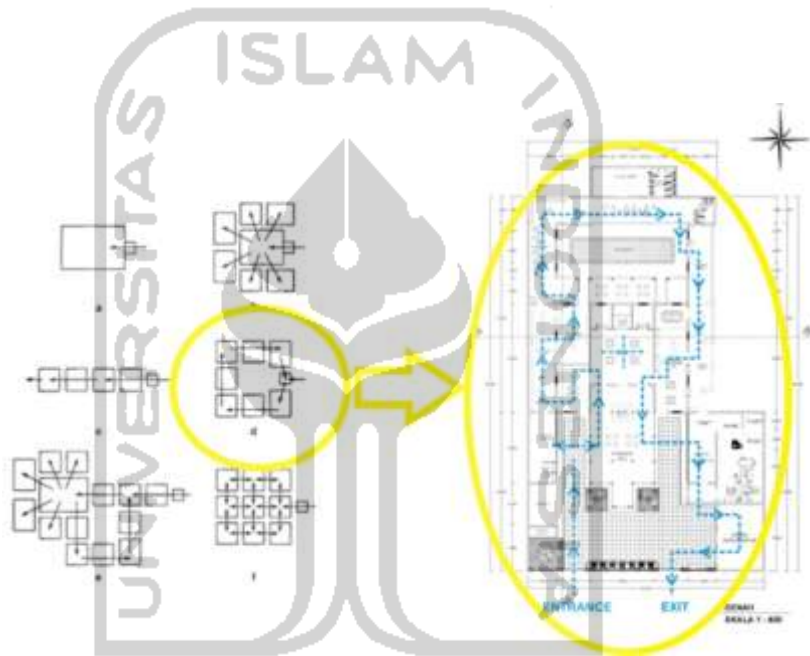
Konsep ruang untuk perak pada jaman modern adalah dengan menggunakan vitrin dengan bentuk modern yaitu kotak minimalis yang mewakili sifat modern itu sendiri.

Perak pada jaman modern adalah kerajinan perak yang dibuat setelah tahun 1951. Pada era ini kerajinan perak banyak digunakan hanya sebagai perhiasan untuk

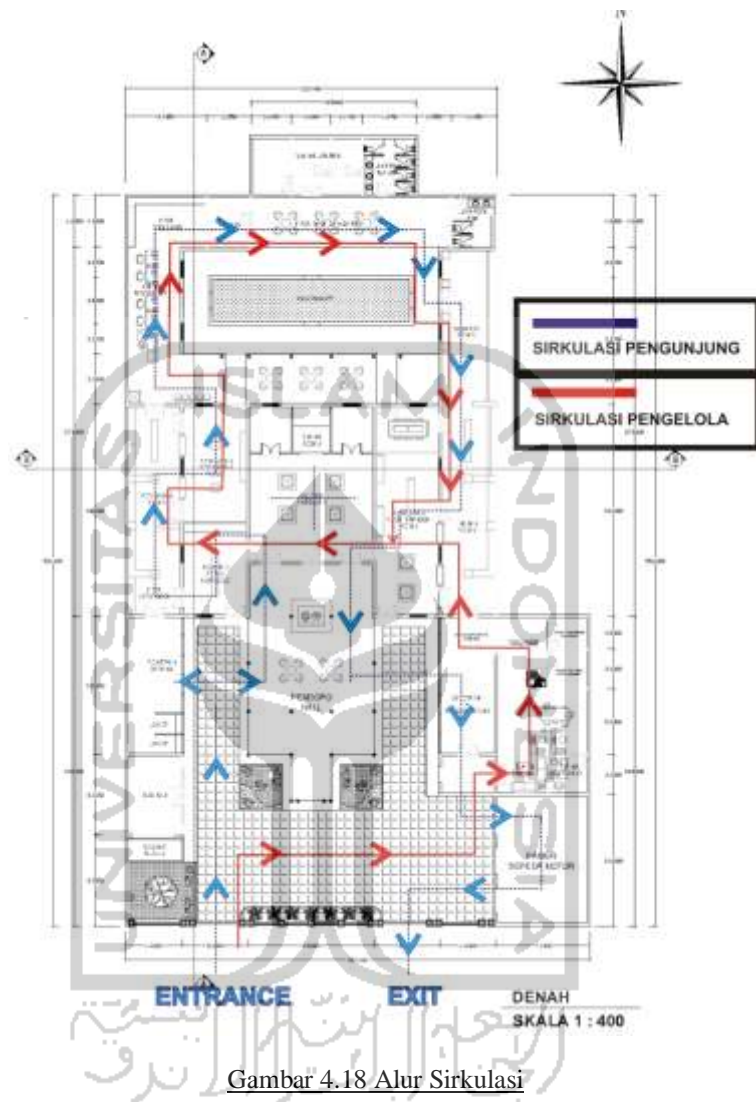
pajangan. Kerajinan yang dihasilkan antara lain perhiasan, perabotan, miniature, hiasan dinding.

IV. 3. Konsep Sirkulasi

Berdasarkan analisis penyelesaian masalah pada bab 3 sebelumnya mengenai persoalan sirkulasi, didapatkan hasil pola sirkulasi ruang secara menyeluruh sebagai berikut



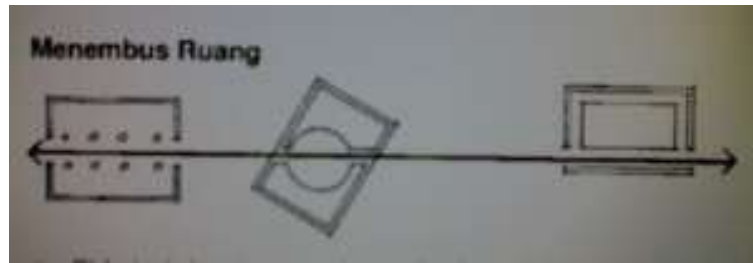
Gambar diatas menjelaskan mengenai konsep sirkulasi yang dipilih yaitu menggunakan konsep sirkulasi loop, yaitu sirkulasi dengan berkeliling pada bangunan. Sirkulasi ini dirasa paling tepat karena berdasarkan layout tata ruang yang ada pada bangunan wisma proyodanan yang terdapat ruang-ruang yang mengelilingi ruang utama. Dengan menggunakan pola sirkulasi tersebut, pengunjung dapat menikmati hampir seluruh ruangan yang ada pada wisma proyodanan itu sendiri.



Gambar 4.18 Alur Sirkulasi

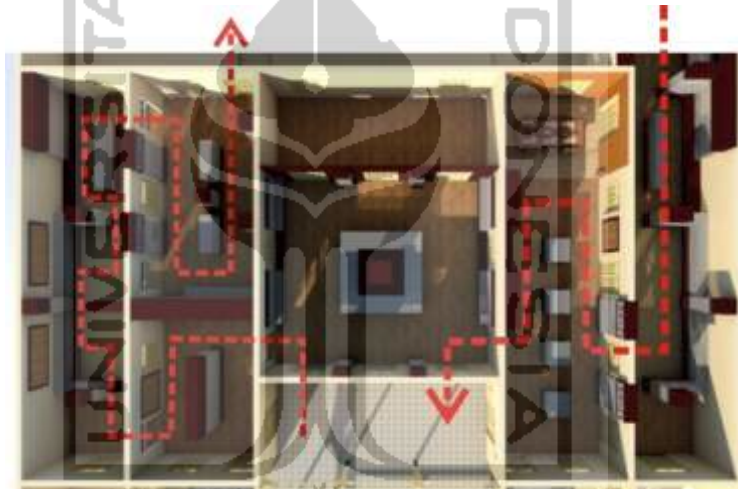
Terdapat sirkulasi pengunjung dan sirkulasi pengelola dalam museum tersebut. Dimana sirkulasi pengelola intensitasnya lebih sedikit dibanding pengunjung karena pengelola lebih banyak bekerja di ruang kantor pengelola

Sirkulasi dalam ruang itu sendiri dibentuk oleh vitrin yang dapat mengarahkan pengunjung agar sirkulasinya menarik. Vitrin disini juga berfungsi sebagai pengatur pola sirkulasi yang ada.



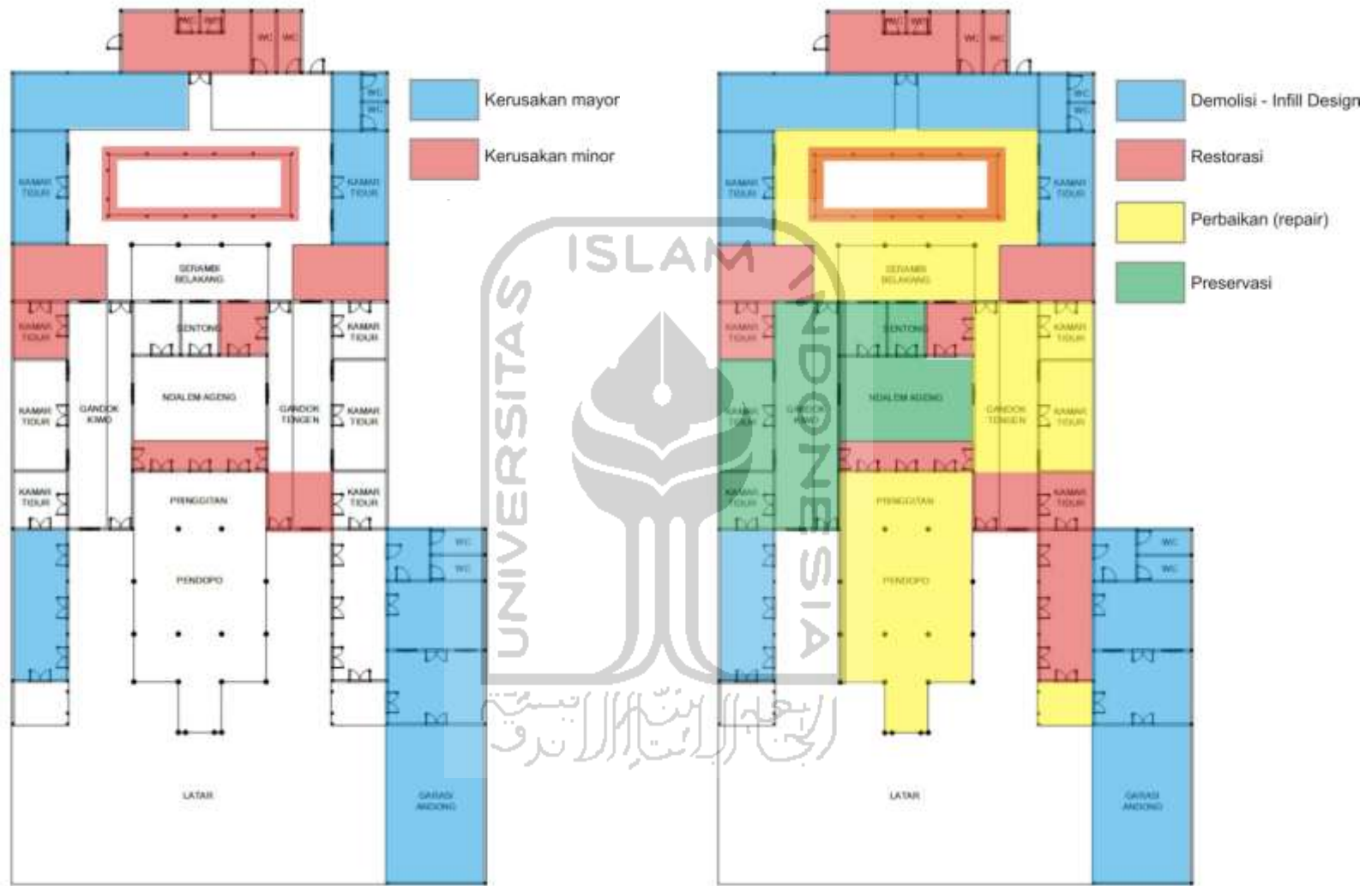
Gambar 4.19 Sirkulasi Menembus Ruang

Dalam ruang itu sendiri menggunakan sirkulasi menembus ruang, untuk dapat menikmati koleksi pameran, pengunjung juga berjalan untuk mencapai ke ruangan yang lain.



IV. 3. Konsep Adaptive Reuse

Dalam merubah bangunan Wisma Proyodanan yang fungsi sebenarnya adalah hunian untuk menjadi sebuah Museum Perak. Banyak sekali proses yang harus di sesuaikan, pada saat itulah proses adaptive reuse digunakan untuk merubah bangunan ini menjadi museum perak. Proses adaptive reuse antara lain dikarenakan fungsinya yang berbeda, disamping itu kerusakan yang terjadi cukup parah. Dikarenakan ini merupakan bangunan cagar budaya, maka perlu strategi untuk mengambil keputusan mengenai kerusakan yang terjadi



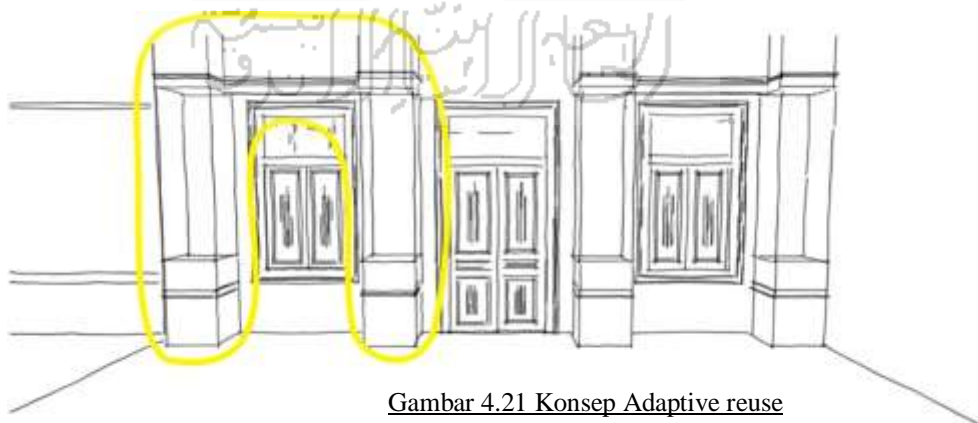
Gambar 4.20 Analisis Kerusakan

Keputusan adaptive reuse yang diambil

Memasukan vitrin ke dalam dinding sebagai salah satu upaya adaptiver reuse. Disamping untuk mengantisipasi ruang yang cukup sempit, ini juga sebagai upaya untuk menghormati dinding yang asli. Dimana apabila diganti dengan yang baru akan sangat disayangkan karena hanya sekedar restorasi.



Selain itu, vitrin yang berada di dalam dinding maupun tidak, ukurannya sama dengan ukuran jendela yang ada. Keputusan ini diambil untuk menghargai kondisi asli bangunan, dimana jendela ini mempunyai bentuk yang cukup khas. Untuk itu ukuran dari vitrin disesuaikan dengan bentuk dari jendela yang ada.



Gambar 4.21 Konsep Adaptive reuse

Vitrin didesain untuk menghargai jendela yang ada oleh karena itu jendela berada ditengah vitrin, yang dianggap sebagai salah satu koleksi asli dari peninggalan bangunan Wisma Proyodanan

BAB V

HASIL RANCANGAN

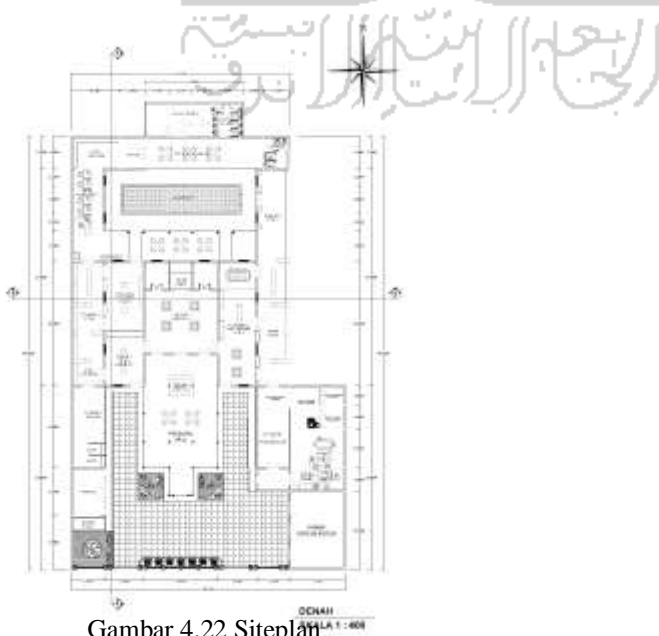
5.1 Spesifikasi Proyek

Bangunan Museum Perak Kotagede ini adalah merupakan bekas bangunan rumah kalang yang terakhir digunakan sebagai Wisma Proyodanan yang dimana dalam rancangan ini kemudian dialih fungsikan menjadi sebuah museum perak. Museum perak ini bertujuan untuk mempertahankan kerajinan perak yang ada di Kotagede sekaligus menjadi sumber informasi untuk masyarakat umum mengenai sejarah perkembangan perak di Kotagede. Proses perancangan museum perak ini dengan prinsip adaptiver reuse bangunan yang sudah ada dan menata konsep display pada museum itu sendiri.

5.2 Desain Fungsi

Fungsi dari museum ini adalah untuk memberikan pembelajaran pada masyarakat umum mengenai sejarah perkembangan perak yang ada di Kotagede.

5.3 Siteplan



Gambar 4.22 Siteplan

5.4 Tampak Bangunan



Gambar 4.23 Tampak Bangunan

5.5. Interior



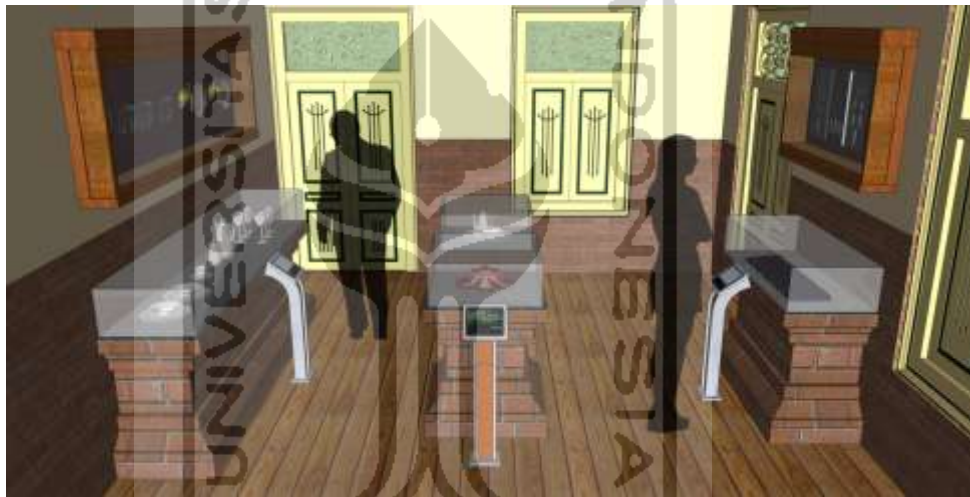
Display Koleksi Perak Jaman Mataram



Display Koleksi Perak Jaman Belanda



Display Koleksi Perak Jaman Modern



Display Koleksi Perak Nusantara

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Timothy & Pane, Chrispin. 1993. *Museum Basic*. Routledge. New York
- Direktorat Permuseuman. 1991. *Kecil Tapi Indah (Pedoman Pendirian Museum)*. Jakarta
- Sutarga, Amir. 1999. *Museuografi dan Museologi*. Jakarta
- Adler, David. 1999. *Metric Handbook Planning and Design Data*. Architectural Press. Oxford
- Ardiani, Mila. 2009. *INSERTION menambah tanpa merobohkan*. Wastu Lanas Grafika. Surabaya
- Ernest and Peter Neufert. 1990. *Architects' Data Third Edition: School of Architecture*. Oxford bookers University
- (*Standard for Historic Preservation Project, Donald Lesley; 1980*), Patrick Nottgens dalam bukunya 'Conservation from Continual Change to Changing Continuity', vol. 61; 1975).
- Website :**
- www.kotagedeheritage.com
- www.kidnesia.com
- www.kotagedesilver.com
- www.arkeologi.web.id
- www.budpar.go.id