

Studio Akhir Desain Arsitektur

R3 REKA
RUPA
RUANG

PERANCANGAN MUSEUM WAYANG INDONESIA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF DI KABUPATEN WONOGIRI



Studio Akhir Desain Arsitektur
Jurusan Arsitektur

Perancangan Museum Wayang Indonesia Dengan Pendekatan Arsitektur Naratif Di Kabupaten Wonogiri

Design of Indonesian Puppet Museum with Narrative Architecture Approach in Wonogiri

Merliquica Timori Cinta I

20512251

Pembimbing:

Stefy Prasasti Anggraeni, ST., M. Arch., IAI



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

PERANCANGAN MUSEUM WAYANG INDONESIA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF DI KABUPATEN WONOGIRI

Design of Indonesian Puppet Museum with Narrative Architecture Approach in Wonogiri

Nama Lengkap Mahasiswa : **Merliquica Timori Cinta I**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512251**

Students Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : **Yogyakarta, 26 Juni 2025**
Has been evaluated and agreed on **Yogyakarta, June 26th 2025**

Pembimbing
Supervisor

Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch.

Penguji 1
Jury 1

Ir. Rini Darmawati, M.T.

Penguji 2
Jury 2

Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI

Diketahui Oleh/Acknowledged By:
Ketua Program Studi SI Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture

Ir. Hanif Budiman, M.T., P.Hd.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Assessment:

PERANCANGAN MUSEUM WAYANG INDONESIA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF DI KABUPATEN WONOGIRI

Design of Indonesian Puppet Museum with Narrative Architecture Approach in Wonogiri

Nama Lengkap Mahasiswa _____ :

Student's Full Name

Merliquica Timori Cinta I

Nomor Mahasiswa _____ :

Student's Full Name

20512251

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) **Sangat Baik*)**

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)

Dilingkari salah satu

Pembimbing

Supervisor

Stefy Prasasti Anggraini, ST., M. Arch., IAI



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Final Architecture Design Studio Book Assessment:

Nama Lengkap _____ :

Full Name

Merliquica Timori Cinta I

Nomor Mahasiswa _____ :

Students Identification Number

20512251

Program Studi _____ :

Department

Sarjana Arsitektur

Bachelor of Architecture

Judul Perancangan _____ :

Design Title

Perancangan Museum Wayang Indonesia Dengan Pendekatan Arsitektur Naratif Di Kabupaten Wonogiri

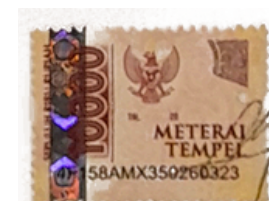
Design of Indonesian Puppet Museum with Narrative Architecture Approach in Wonogiri

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil karya saya sendiri. Jika terdapat kutipan yang berasal dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan sebagai referensi dengan sumber yang jelas. Dalam proses pembuatan karya ini tidak ada bantuan dari pihak lain baik sebagian ataupun keseluruhan dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak adanya konflik kepemilikan intelektual atas karya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, hasil akhir sepenuhnya diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dapat digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 27 Juni 2025

Penulis,



Merliquica Timori Cinta I

Prakata

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Museum Wayang Indonesia Dengan Pendekatan Arsitektur Naratif Di Kabupaten Wonogiri” yang menjadi syarat akademik untuk menyelesaikan studi Sarjana Arsitektur di Universitas Islam Indonesia.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir penulis.
2. Kedua orang tua penulis, Alm bapak Drs. Jarot Mardiyanto dan Titik Supriyanti, S.H., M.Hum. dan saudara penulis, Perwira Perdana Patriot I yang senantiasa memberikan doa, bantuan, dan dukungan baik secara emosional, materi dan dukungan lainnya kepada penulis selama perkuliahan dan proses pengerjaan tugas akhir.
3. Ibu Stefy Prasasti Anggraini, ST., M. Arch., IAI selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, memberikan arahan dan ilmu selama proses penyelesaian tugas akhir.
4. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T. dan bapak Prof. Ar. Noor Choliz Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI selaku dosen penguji yang memberikan kritik dan saran yang dapat membantu saya memperbaiki dan melengkapi tugas akhir penulis.
5. Dosen-dosen pengampu mata kuliah yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Khafidz, Alifa, Ikhsan, Amin, Robby, Farrel, Naufal, Farhan, Soryo, Shaddam dan teman-teman arsitektur lainnya atas kebersamaan, dukungan, dan semangat dalam masa perkuliahan dan proses penyelesaian tugas akhir.
7. Hanifa Alya, Bagus Yudho, dan teman-teman lain yang menemani dan menghibur penulis dari masa sekolah hingga sekarang.
8. Teman-teman *online* terutama Rahma Tania yang menghibur penulis dan membangkitkan semangat penulis untuk melanjutkan menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna baik dalam penulisan, tata bahasa, dan hal lainnya. Penulis sangat mengapresiasi kritik dan saran yang diberikan untuk tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak.

Daftar Isi

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Lembar Pengesahan	iii
Catatan Dosen Pembimbing	iv
Pernyataan Keaslian	v
Prakata	vi
Daftar Isi	vii
Abstrak	viii

Pendahuluan

Judul Perancangan	02
Premis Perancangan	03
Latar Belakang	04
Rumusan Masalah	13
Tujuan & Sasaran	13
Peta Persoalan	14
Metode Perancangan	15
Keaslian Penulisan	16
Kerangka Berpikir	17

Penelusuran Persoalan Perancangan

Kajian Analisis Site dan Konteks	22
Kajian Tipologi	30
Kajian Pendekatan	34
Kajian Preseden	36

Konsep Perancangan

Fungsi Bangunan dan Aktivitas Pengguna	49
Kebutuhan Ruang	50
Program Ruang dan Organisasi Ruang	51
Data koleksi	54
Konsep Storyline Museum	58
Plotting Ruang dalam tapak	61
Gubahan Massa	67
Sirkulasi Pengunjung	70
Bentuk Atap	71
Konsep Naratif	72
Selubung	81

Hasil Rancangan dan Pembuktian

Situasi	84
Siteplan	85
Aksonometri Kawasan	86
Tampak Kawasan	87
Potongan kawasan	88
Denah Museum	89
Tampak Museum	90
Potongan Museum	91
Potongan Parsial Museum	92
Denah gedung Lobby	94
Tampak Gedung Lobby	95
Potongan Gedung Lobby	96
Denah Non-Permanent Exhibition	97
Tampak Non-Permanent Exhibition	98
Potongan Non-Permanent Exhibition	99
Aksonometri Struktur	100
Skema Pencahayaan Alami	101
Sistem Utilitas	102
Keselamatan Bangunan	104
Akses Difabel dan Barrier Free	105
Detail Selubung	106
Detail Atap	107

Evaluasi Perancangan

Program Ruang	121
Konsep Naratif	124
Kenyamanan Spasial dan Visual	126

Lampiran

Daftar Pustaka	131
Surat keterangan plagiasi	132
Apreb	133
Maket	136

Abstrak

Menurunnya minat masyarakat, khususnya di kalangan remaja, terhadap kesenian wayang menjadi latar belakang utama dalam perancangan Museum Wayang Indonesia di Kabupaten Wonogiri. Selain itu, rencana Pemerintah Daerah untuk mengembangkan fasilitas museum yang saat ini masih memanfaatkan bekas rumah tinggal sebagai kantor dan bangunan joglo sebagai ruang pameran turut menjadi pendorong dilakukannya perancangan baru.

Sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman pengunjung terhadap warisan budaya tersebut, pendekatan arsitektur naratif dipilih dalam perancangan museum. Pendekatan ini dirancang agar pengunjung dapat mengikuti alur cerita yang terstruktur, memahami konten museum dengan lebih mudah, serta memperoleh pengalaman ruang yang lebih mendalam dan imersif.

Konsep naratif dikembangkan berdasarkan jenis dan asal-usul koleksi yang dimiliki museum, serta mengangkat salah satu kisah wayang sebagai storyline utama yang kemudian dijadikan landasan dalam proses konseptual maupun perwujudan desain ruang. Melalui pendekatan ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai medium edukatif dan pengalaman budaya yang hidup.

Diharapkan, melalui perancangan yang mengusung pendekatan naratif ini, kesenian wayang yang kini mulai terlupakan dapat kembali dihidupkan dan dikenalkan secara lebih luas kepada generasi muda.

Kata kunci: Museum Wayang, Arsitektur Naratif, Wonogiri

Abstract

The declining public interest—particularly among the younger generation—in wayang (traditional Javanese puppet theatre) serves as the main background for the design of the Wayang Museum of Indonesia in Wonogiri Regency. Additionally, the local government's plan to expand the museum facilities, which currently utilize a former residential house as an office and a traditional joglo pavilion as an exhibition space, also drives the need for a new design proposal.

To attract public interest and improve understanding of this cultural heritage, a narrative architectural approach was selected. This method allows visitors to follow a structured storyline, making the museum content more accessible and providing a more immersive and engaging spatial experience.

The narrative concept is developed based on the types and origins of the museum's existing collections, and centers around a selected wayang story which serves as the main storyline. This storyline informs both the conceptual process and the spatial organization of the design. Through this approach, the museum not only functions as a repository of artifacts but also as an educational and experiential cultural medium.

It is hoped that through this narrative-based design approach, the art of wayang—which is increasingly being forgotten—can be revitalized and more widely introduced to younger generations.

Keywords: Wayang Museum, Narrative Architecture, Wonogiri

D1

Pendahuluan

Judul Perancangan
Premis Perancangan
Latar Belakang

Rumusan Masalah
Tujuan & Sasaran
Peta Persoalan
Metode Perancangan
Keaslian Penulisan



Judul Perancangan

Perancangan Museum Wayang Indonesia Dengan Pendekatan Arsitektur Naratif Di Kabupaten Wonogiri

Deskripsi Judul

Museum Wayang Indonesia

Menurut KBBI, museum adalah gedung atau ruangan tempat menampilkan benda-benda yang layak mendapatkan perhatian secara umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan. Menurut KBBI, Museum Wayang adalah museum tempat menyimpan, merawat, mengoleksi, dan memamerkan wayang dalam berbagai bentuk dan jenis dari berbagai daerah dan negara. Museum Wayang berperan sebagai tempat penyimpanan dan pameran berbagai macam wayang dari seluruh wilayah Indonesia, baik yang terbuat dari kayu, kulit, maupun bahan lainnya.

Arsitektur Naratif

Arsitektur naratif merupakan pendekatan dalam merancang bangunan dengan menggunakan sebuah cerita sebagai dasar. Cerita ini bisa berasal dari berbagai sumber, seperti pengalaman, peristiwa, atau cerita rakyat. Narasi tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk urutan ruang, desain bentuk, jalur sirkulasi, ukuran ruang, hingga suasana dan tampilan luar bangunan.

Museum Wayang Indonesia dengan pendekatan arsitektur naratif adalah sebuah museum yang bertugas menyimpan, merawat, mengoleksi, dan memamerkan berbagai jenis dan bentuk wayang dari berbagai daerah, di mana setiap ruangnya memiliki alur cerita yang tercermin melalui urutan ruang, desain bentuk, jalur sirkulasi, serta suasana ruang dan fasad bangunan.

Premis Perancangan

Museum Wayang Indonesia di Kabupaten Wonogiri dirancang sebagai sebuah ruang yang tidak hanya melestarikan seni wayang, tetapi juga mengajak pengunjung untuk memahami dan merasakan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan pendekatan arsitektur naratif, setiap elemen desain, mulai dari tata massa bangunan, tata letak ruang, tata landscape, bentuk bangunan, hingga pencahayaan, diatur untuk menciptakan pengalaman yang mendalam. Pengunjung akan dibawa dalam perjalanan tematik melalui sejarah wayang, jenis-jenisnya, dan teknik pembuatan yang kaya. Area pertunjukan akan menyediakan ruang bagi pertunjukan langsung, menjadikan seni wayang hidup dan interaktif. Selain itu, museum ini akan dilengkapi dengan ruang edukasi untuk workshop dan seminar, serta ruang komunitas yang mendorong kolaborasi antara seniman dan masyarakat. Dengan konsep ini, museum diharapkan menjadi landmark budaya yang menghidupkan kembali warisan wayang dan menjadikannya bagian integral dari kehidupan masyarakat Wonogiri dan pengunjung dari luar daerah.

Latar belakang

Wayang: Warisan Budaya yang Diakui UNESCO

Wayang kulit adalah salah satu bentuk seni tradisional Indonesia yang sangat terkenal. Dalam beberapa puluh tahun terakhir, wayang kulit telah memperoleh pengakuan internasional atas nilai budaya yang dimilikinya. Pada tahun 2003, UNESCO secara resmi menetapkan wayang kulit sebagai Warisan Budaya Tak Benda yang perlu dilindungi dan dilestarikan. Seni ini tidak hanya menjadi bagian penting dari budaya Indonesia, tetapi juga mengandung makna dan sejarah yang mendalam.

Sejarah wayang kulit di Indonesia telah berlangsung selama ratusan tahun. Pertunjukan ini menggunakan boneka dari kulit yang dimainkan di depan layar putih atau kain yang diterangi cahaya dari belakang. Para dalang menggerakkan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut menggunakan tangan dan jari mereka. Wayang kulit dikenal dengan kisah-kisah yang biasanya diambil dari epik Ramayana dan Mahabharata serta cerita rakyat dan legenda Indonesia.

Wayang kulit bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarat dengan makna dan filosofi. Seni ini mencerminkan sistem kepercayaan serta nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia. Setiap tokoh dalam pertunjukan melambangkan sifat-sifat tertentu dan merepresentasikan pertarungan antara kebaikan dan kejahatan dalam diri manusia. Cerita dalam wayang kulit sering kali menyampaikan pesan moral tentang kehidupan, kebaikan, dan keadilan.

Seiring berjalannya waktu, seni wayang mengalami berbagai pembaruan. Saat ini, para dalang memanfaatkan teknologi modern dalam pertunjukan wayang kulit, seperti penggunaan proyektor dan sistem suara. Meskipun teknologi terus berkembang, nilai dan filosofi di balik wayang kulit tetap dipertahankan.

Wayang bukan hanya sebuah seni pertunjukan semata, melainkan juga merupakan bagian penting dari identitas budaya Indonesia. Dengan perlindungan dan pelestarian yang baik, seni wayang diharapkan dapat terus eksis dan berkembang, serta menjadi sumber inspirasi bagi generasi yang akan datang.



Gambar 1.1 Berita wayang diakui UNESCO sebagai warisan dunia
Sumber:

Latar belakang

Turunnya Daya Tarik Masyarakat terhadap Kebudayaan Wayang

Seiring dengan kemajuan zaman, budaya tradisional mulai terlupakan terutama di kalangan generasi muda dan masyarakat perkotaan. Wayang masih lebih dekat dan dikenal oleh generasi muda yang tinggal di pedesaan, karena sejak kecil mereka sudah akrab dengan berbagai cerita, tokoh, dan nilai sosial yang disampaikan melalui wayang. Berbeda halnya dengan generasi muda di kota yang lebih banyak terpengaruh oleh budaya populer modern. Bahasa yang digunakan dalam wayang dianggap cukup sulit dan rumit untuk dipahami, sehingga membuat cerita dan pesan sosialnya terasa berat. Selain itu, durasi pertunjukan wayang yang panjang dan frekuensi pagelaran yang masih jarang juga menjadi faktor penghambat.

Beberapa penyebab lain dari fenomena ini antara lain:

- **Perubahan minat budaya**, di mana generasi muda kini lebih tertarik pada hiburan modern seperti film, serial televisi, dan media sosial yang mudah diakses dan cepat, sehingga menggeser perhatian mereka dari seni tradisional seperti wayang.
- **Terbatasnya akses dan pendidikan**, karena di banyak daerah kesempatan untuk belajar atau menonton pertunjukan wayang semakin berkurang. Selain itu, sekolah-sekolah jarang memasukkan seni pertunjukan tradisional ke dalam kurikulum, sehingga generasi muda kurang mengenal dan menghargai wayang.

- **Persepsi negatif**, sebagian generasi muda mungkin memandang wayang sebagai sesuatu yang kuno dan kurang sesuai dengan kehidupan modern mereka. Hal ini sering terjadi karena mereka kurang memahami nilai dan makna yang terkandung dalam pertunjukan wayang.
- **Perubahan gaya hidup**, dengan kesibukan yang semakin meningkat dan tuntutan pekerjaan, minat terhadap kegiatan budaya seperti menonton wayang semakin berkurang. Durasi pertunjukan wayang yang biasanya lama dianggap kurang praktis dan sulit disesuaikan dengan ritme hidup yang serba cepat.

Berita > Liputan/Berita

Wayang Ditinggal Generasi Muda

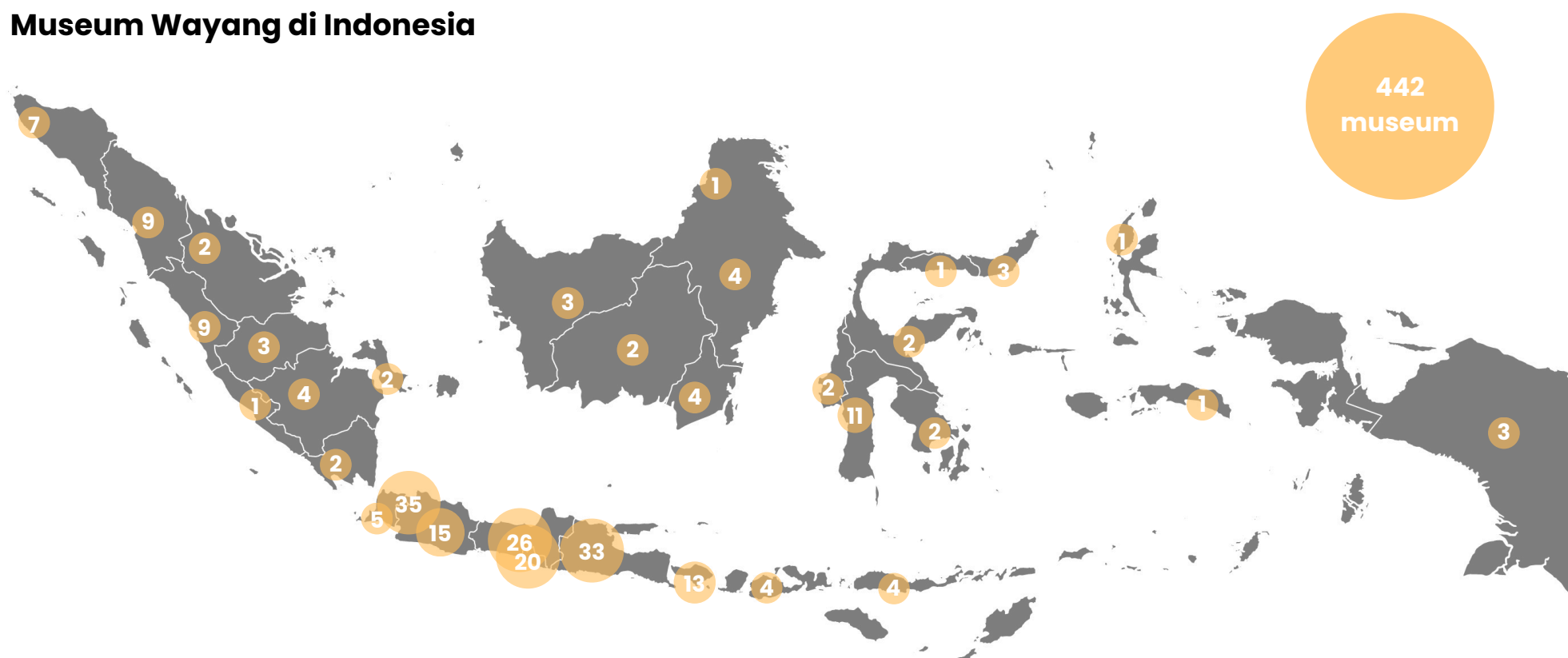
Liputan/Berita 20 Juni 2013, 13:55 Oleh : Administrator



Gambar 1.2 Berita Wayang Ditinggal Generasi Muda
Sumber:

Latar belakang

Museum Wayang di Indonesia



Gambar 1.3 Peta sebaran museum di Indonesia

Sumber: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, diolah oleh penulis, 2024

Salah satu langkah pelestarian seni dan budaya di Indonesia yang dilakukan oleh pemerintah serta masyarakat adalah dengan mendirikan museum. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, terdapat total 442 museum, dengan lima di antaranya merupakan museum khusus wayang yang semuanya berada di Pulau Jawa. Museum-museum wayang tersebut antara lain Museum Wayang Jakarta, Museum Wayang Banyumas, Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, Museum Wayang Indonesia di Wonogiri, dan Museum Gubug Wayang Mojokerto.



Gambar 1.4 Peta sebaran museum wayang di Indonesia

Sumber: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, diolah oleh penulis, 2024

Latar belakang

Museum Wayang Indonesia Kab. Wonogiri

Museum Wayang Indonesia merupakan museum khusus yang mengumpulkan berbagai jenis wayang dari daerah Jawa Tengah, Jawa Barat, dan Bali. Museum ini secara resmi dibuka pada tahun 2004 oleh Megawati. Kepemilikannya berada di bawah Pemerintah Kabupaten Wonogiri, sementara pengelolaannya dijalankan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Wonogiri. Museum ini didirikan dengan tujuan untuk melestarikan beragam karya wayang dari para Mpu Wayang, memberikan penghargaan atas jasa mereka, serta sebagai media edukasi bagi masyarakat untuk mempelajari, mendalami, dan meneliti wayang yang sarat dengan makna cerita. Selain itu, museum ini juga berfungsi sebagai objek wisata budaya. Koleksi museum ini berjumlah sekitar 400 wayang, yang meliputi Wayang Kulit Purwa, Wayang Golek, Wayang Bali, Wayang Klitik, Wayang Suket, Wayang Beber, Topeng, dan Bakalan Wayang. Selain wayang, museum ini juga menyimpan lukisan Semar berukuran 3×3 cm karya Ki Djoko Sutedjo, yang mendapatkan penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) sebagai lukisan terkecil pada Agustus 1998.

400 koleksi

Wayang Kulit Purwa

Wayang Golek

Wayang Bali

Wayang Klitik

Wayang Suket

Wayang Beber

Topeng

Bakalan Wayang



Gambar 1.5 Koleksi Museum Wayang Wonogiri
Sumber:

Latar belakang



Gambar 1.6 Grafik Pengunjung Museum Wayang Indonesia Kab. Wonogiri Tahun 2021-2023

Sumber: Dinas Pendidikan Kabupaten Wonogiri

NO	BULAN	PELAJAR	MAHASISWA	UMUM	PENELITIAN	ASING	JUMLAH
1	Januari	152	16	328	-	6	502
2	Februari	174	4	190	3	-	371
3	Maret	125	-	84	-	-	209
4	April	112	3	284	-	2	401
5	Mei	249	2	80	3	-	334
6	Juni	316	13	278	-	-	607
	JUMLAH	1128	38	1244	6	8	2424

Tabel 1.1 Jumlah Pengunjung Museum Wayang Indonesia Kab. Wonogiri Tahun 2024

Sumber: Dinas Pendidikan Kabupaten Wonogiri

Museum Wayang yang berlokasi di Jalan Raya Wuryantoro, Ngebel, Kecamatan Wuryantoro, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, buka setiap hari kecuali Jumat dan hari libur nasional dengan gratis tanpa biaya tiket masuk. Berdasarkan wawancara dengan pengurus museum, jumlah pengunjung sangat sedikit; dalam satu minggu seringkali tidak ada pengunjung sama sekali. Pengunjung yang datang biasanya adalah mereka yang memiliki ketertarikan khusus terhadap dunia wayang, sementara masyarakat umum jarang atau bahkan tidak pernah berkunjung ke museum ini. Selain itu, museum ini juga dikunjungi oleh orang-orang yang ingin mengenang masa kecil Soeharto, karena bangunan museum dulunya merupakan rumah pamannya, Pak Bei Tani M. Ng. Prawirowihardjo.

Data kunjungan menunjukkan peningkatan signifikan pada tahun 2022, terutama dari kalangan pelajar dan masyarakat umum. Salah satu faktor peningkatan tersebut adalah diselenggarakannya lomba seni di Museum Wayang dengan peserta utama dari pelajar tingkat SMP.

Latar belakang

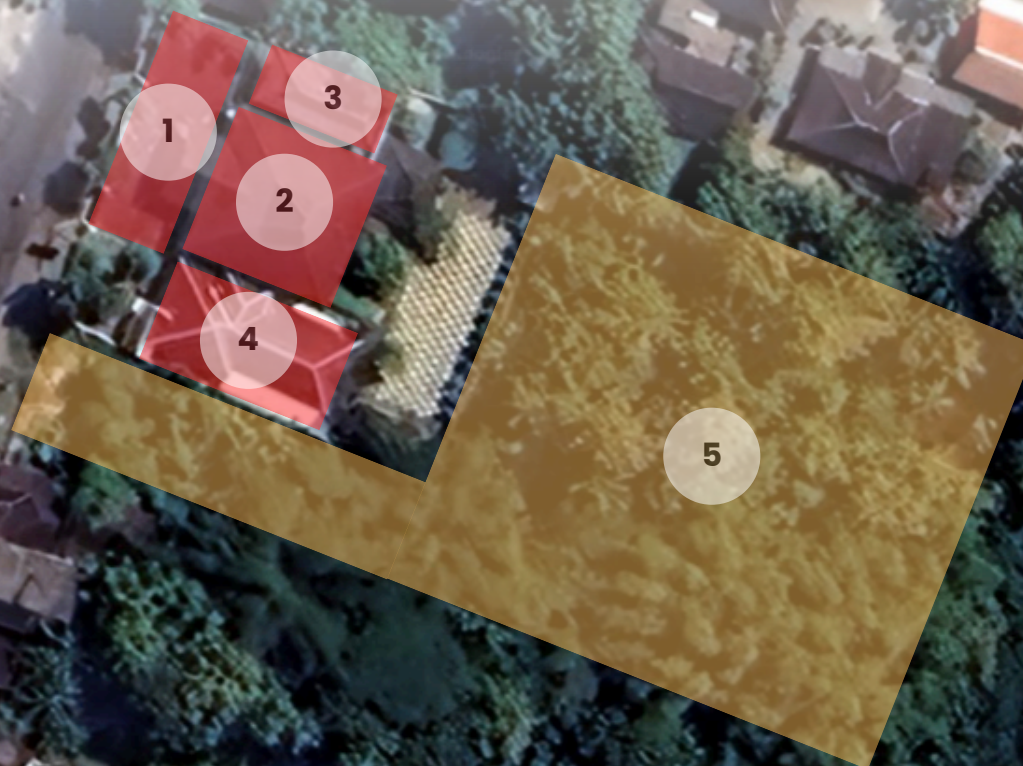
Rencana Pengembangan Museum oleh Pemerintah Kab. Wonogiri

Menurut Kepala Dinas Kabupaten Wonogiri, akan ada pengembangan pada Museum Wayang Indonesia ini berupa bangunan pendukung 2 lantai. Museum yang tadinya berada di pendopo depan akan dipindahkan ke lantai 2 bangunan tersebut. Sedangkan kompleks bangunan milik paman Soeharto akan tetap dipertahankan. Pemerintah berencana untuk membeli lahan warga yang berada di belakang museum eksisting sepanjang 50 m.

Luas lahan total dari kompleks museum adalah 5500 termasuk lahan yang akan dibangun. Belum terdapat masterplan untuk rencana pengembangan Museum Wayang ini.

Legenda:

1. Lahan parkir
2. Museum
3. Ruang gamelan
4. Kantor pengurus (bekas rumah paman Soeharto)
5. Area pengembangan



Latar belakang



Bagunan digunakan sebagai tempat penyimpanan gamelan. Gamelan-gamelan ini tidak dipamerkan, hanya digunakan jika ada acara tertentu seperti lomba karawitan yang dilaksanakan di museum wayang ini. Gamelan meliputi



Bangunan ini merupakan bekas rumah paman Soeharto. bangunan telah mengalami renovasi untuk memperbaiki bagian yang rusak namun bangunan secara keseluruhan masih tetap sama seperti dahulu. Bangunan saat ini difungsikan sebagai kantor pengurus museum. bangunan ini dapat dimanfaatkan kembali (adaptive reuse) sebagai museum yang berfungsi melestarikan cerita, nilai, dan tradisi yang melekat pada sosok Soeharto dan kehidupan masyarakat Wonogiri.



Pendopo saat ini berfungsi sebagai ruang pameran museum. Dalam rencana pengembangan oleh pemerintah Wonogiri, pendopo akan difungsikan sebagai tempat berkumpul masyarakat dan ruang pameran akan dipindah ke bangunan baru.

Gambar 1.7 Bangunan Existing Museum Wayang Wonogiri
Sumber:

Latar belakang

Museum Wayang Naratif

Museum Wayang Indonesia di Kabupaten Wonogiri menyusun koleksinya berdasarkan kategori jenis benda, seperti wayang, lukisan, dan topeng. Museum ini tidak mengusung konsep narasi atau pengalaman imersif untuk pengunjungnya. Narasi yang tersedia hanya berupa papan informasi singkat yang menjelaskan setiap koleksi.

Penyajian koleksi secara seperti ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, pengunjung yang ingin mengetahui informasi spesifik tentang koleksi bisa mengaksesnya dengan mudah. Namun, kekurangannya adalah museum terasa kurang menarik karena hanya memamerkan koleksi tanpa menyampaikan cerita atau pengalaman yang membuat pengunjung bisa memahami makna dan cerita dari seni perwayangan tersebut.

Dengan menerapkan pendekatan naratif yang lebih interaktif, misalnya melalui teknologi audio-visual, diorama, atau pemandu multimedia, museum dapat menjadi lebih menarik dan mudah dinikmati, sekaligus meningkatkan minat edukasi khususnya bagi generasi muda agar lebih mengenal dan mencintai warisan budaya bangsa.

Selain berfungsi sebagai pusat edukasi, museum dengan pendekatan naratif juga dapat menjadi ruang interaksi budaya, di mana pengunjung dapat terlibat langsung dalam aktivitas seperti workshop pembuatan wayang atau kelas mendalang. Pengalaman langsung ini membantu pengunjung merasa lebih dekat dengan budaya tradisional dan memahami peran penting wayang dalam konteks sosial.

Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo: Bisa Belajar Sejarah dengan Cara Modern

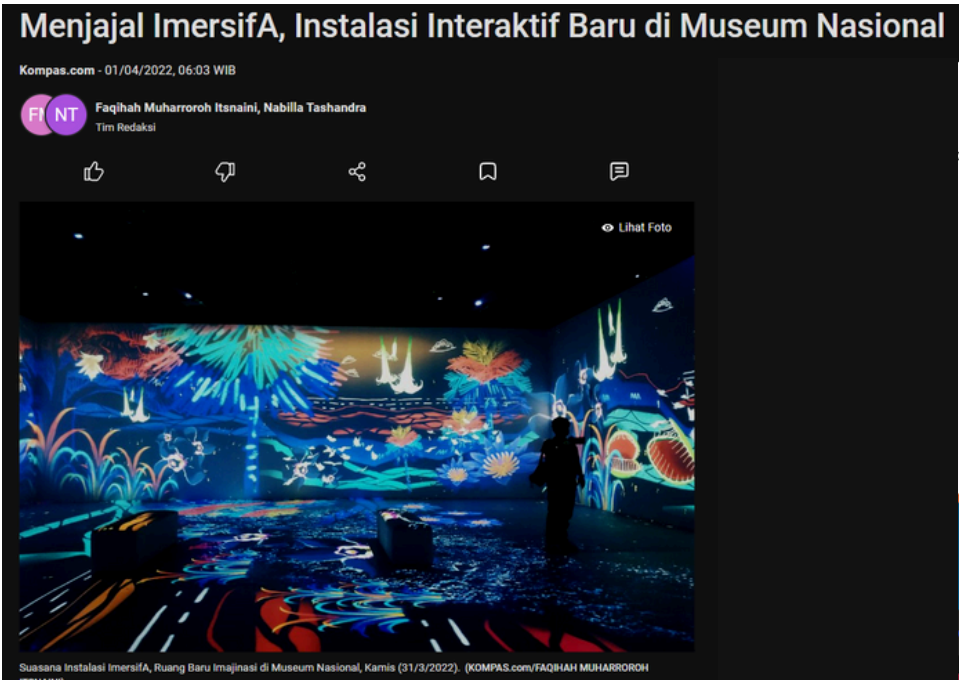
Baladan Hadza Firosoya - detikEdu

Sabtu, 30 Des 2023 19:00 WIB



Museum Sonobudoyo Jogja. Foto: Baladan Hadza Firosoya/detik.com

Gambar 1.8 Berita wahana interaktif museum sonobudoyo
Sumber: Detik.com



Gambar 1.9 Berita instalasi interaktif museum nasional
Sumber: Kompas.com

Isu Permasalahan

Dari paparan di atas, maka terdapat 3 hal yang menjadi isu permasalahan yaitu wayang merupakan warisan budaya yang perlu perlindungan dan pemeliharaan. Yang kedua adalah hilangnya kesadaran masyarakat terutama generasi muda terhadap eksistensi wayang (kebudayaan wayang mulai terlupakan). Yang ketiga adalah adanya rencana pengembangan museum oleh kepala dinas kabupaten Wonogiri dengan menambah bangunan baru untuk ruang pameran dan auditorium.



Wayang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan

UNESCO mengakui wayang merupakan warisan budaya yang perlu perlindungan dan pemeliharaan

Turunnya Daya Tarik Masyarakat terhadap Kebudayaan Wayang

Masyarakat terutama generasi muda kurang tertarik dalam melestarikan atau memahami dan mempelajari kebudayaan wayang dan nilai sejarah yang terkandung di dalamnya

Rencana pengembangan museum oleh pemerintah

Terdapat rencana pengembangan dengan menambah bangunan baru untuk ruang pameran dan auditorium

Perancangan Museum Wayang Indonesia dengan Pendekatan Arsitektur Naratif di Kabupaten Wonogiri

Berdasarkan 3 permasalahan di atas, terbentuklah rumusan permasalahan yaitu perancangan museum wayang Indonesia dengan pendekatan arsitektur naratif di kabupaten wonogiri.

Rumusan Masalah

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Museum Wayang Indonesia di Kabupaten Wonogiri dengan menggunakan pendekatan arsitektur naratif?

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata massa, tata ruang, dan tata landscape museum dengan pendekatan arsitektur naratif?
2. Bagaimana merancang tata ruang museum yang dapat memwadahi koleksi-koleksi seni wayang sesuai standar kenyamanan visual?

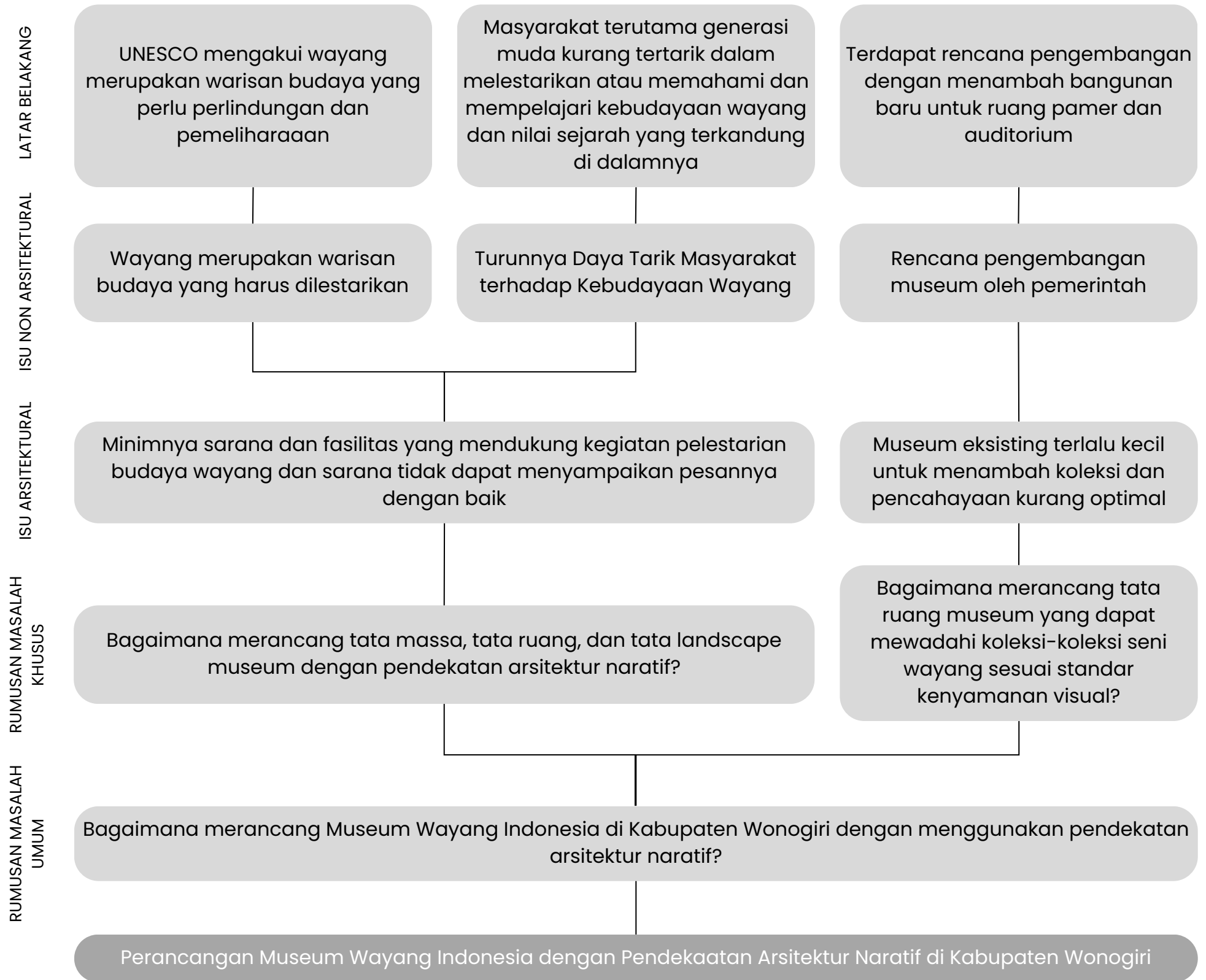
Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang tata massa, tata ruang, dan tata landscape museum wayang dengan pendekatan arsitektur naratif dan merancang tata ruang museum yang dapat memwadahi koleksi-koleksi seni wayang sesuai standar kenyamanan visual.

Sasaran dalam perancangan ini meliputi:

1. Merancang tata massa, tata ruang, dan tata landscape museum dengan pendekatan arsitektur naratif
2. Merancang tata ruang museum untuk memwadahi koleksi-koleksi wayang sesuai dengan standar kenyamanan visual

Peta Persoalan



Metode Perancangan

Untuk melakukan proses perancangan museum dengan pendekatan arsitektur naratif dilakukan beberapa metode:

Analisis latar belakang dan permasalahan desain

Tahap analisis latar belakang dan permasalahan desain dilakukan dengan mengumpulkan data dan fakta terkait konteks isu perancangan dan konsteks site. Data-data tersebut merupakan data-data sekunder dan primer yang diperoleh dengan penelusuran secara langsung maupun melalui internet, serta mengkaji dan membandingkan teori melalui jurnal dan buku terkait pendekatan arsitektur.

Penelusuran persoalan perancangan

Mengkaji konteks site menggunakan data primer dan sekunder mengenai suhu dan kelembapan setempat, jalur matahari, arah angin, serta intensitas curah hujan.

Kondisi eksisting dan kontekstual:

- Situasi site
- Batas site
- Aksesibilitas

Analisis pemecahan persoalan perancangan

Tahap ini menghasilkan ide-ide perancangan yang dieksplorasi lalu disintesis pada tahap selanjutnya

Sintesis konsep desain

Tahap ini akan menciptakan konsep desain awal yang merupakan sintesis atau gabungan ide-ide dari tahap sebelumnya

Skematik desain

Tahap ini merupakan tahap skematik desain yang berisi gambar-gambar konsep desain dan modelling yang sesuai dengan konsep desain pada tahap sebelumnya.

Desain final

Tahap ini berisi rancangan yang telah final yaitu gambar-gambar teknik dan 3d eksterior dan interior.

Keaslian Penulisan

Untuk menghindari adanya kesamaan dalam judul dan penekanan, perlu ditinjau tulisan yang telah ada sebelumnya. Didapatkan karya tulis yang serupa namun berbeda dalam konteks lokasi dan penekanan pendekatan arsitektur:

Judul : Perancangan Museum Wayang Bali di Gianyar
Penulis : I Wayan Budiantara, Made Mariada Rijasa, N.P.N Nityasa
Instansi : Universitas Ngurah Rai
Tahun : 2020

Penekanan : Menggunakan pendekatan arsitektur neo vernakular untuk mempertahankan ciri khas bangunan setempat

Persamaan : Objek perancangan

Perbedaan : Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan neo vernakular, perbedaan latar belakang

Judul : Penerapan Pendekatan Arsitektur Naratif dalam Perancangan Ruang Ekspresi Seni di Kawasan Senen
Penulis : Maria Angelia, Maria Veroncia Gandha
Instansi : Universitas Tarumanagara
Tahun : 2022

Penekanan : Penerapan urban accupunture dengan menghidupkan kembali area seni yang redup di Kawasan Senen

Persamaan : Penggunaan pendekatan arsitektur naratif

Perbedaan : Latar belakang berbeda yaitu dengan banyaknya area terbengkalai dan vandalisme

Judul : Perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara (Pendekatan Neo Vernakular)
Penulis : Riyana Cania
Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tahun : 2021

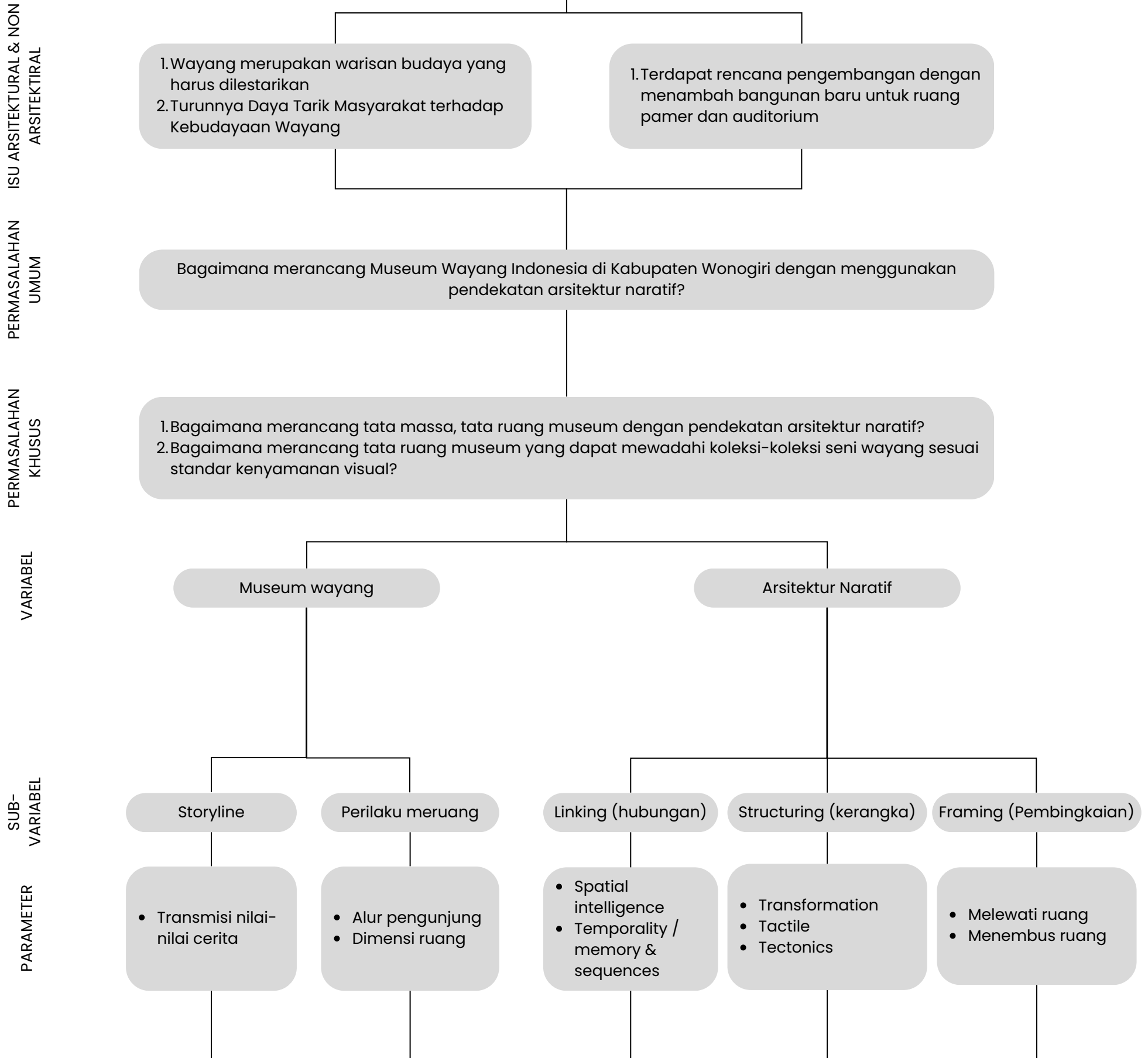
Penekanan : Merancang museum dengan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal pada bangunan (budaya, motif, simbol, material lokal)

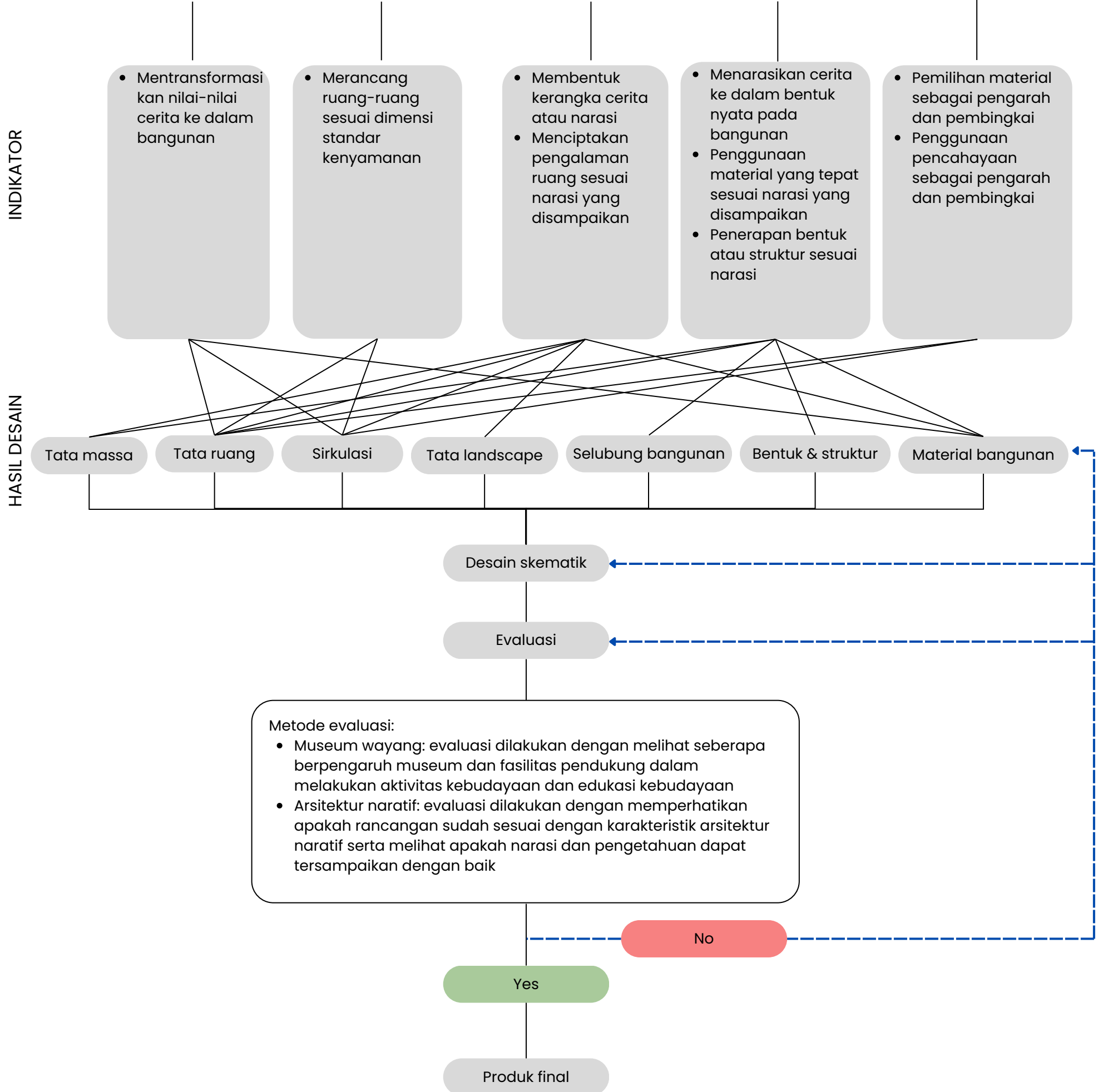
Persamaan : Latar belakang sama yaitu merancang museum budaya dikarenakan hilangnya perhatian dan pemahaman masyarakat terhadap kebudayaan dan nilai sejarah yang terkandung dalam peninggalan sejarah

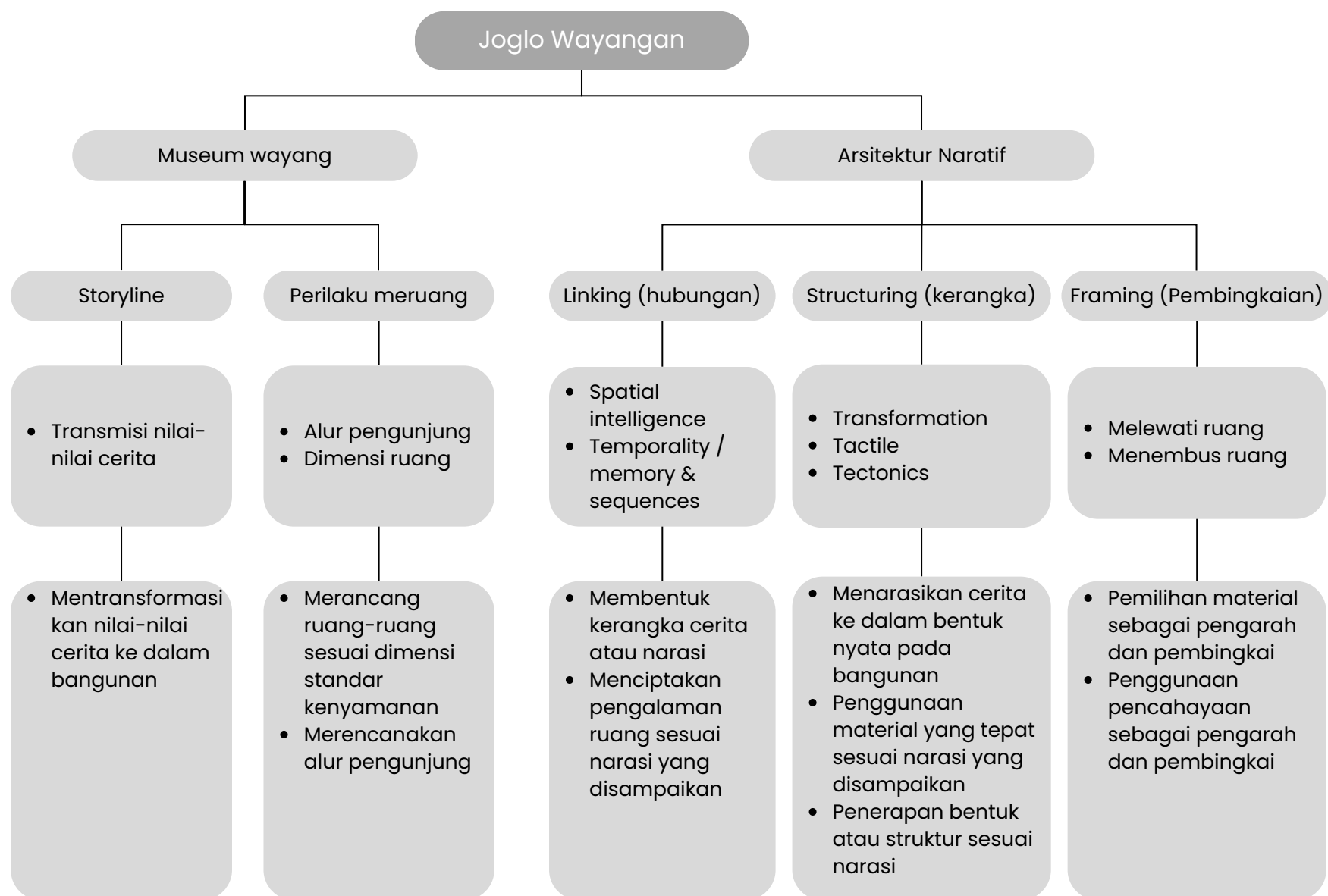
Perbedaan : Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan neo vernakular

Kerangka Berfikir

Perancangan Museum Wayang Indonesia dengan Pendekatan Arsitektur Naratif di Kabupaten Wonogiri







Joglo Wayangan

VARIABEL	PARAMETER	INDIKATOR	KONSEP			HASIL							
			MAKRO	MEZO	MIKRO	TATA MASSA	TATA RUANG	SIRKULASI	TATA LANDSCAPE	SELUBUNG	BENTUK & STRUKTUR	MATERIAL	
Storyline	Transmisi nilai-nilai cerita	Mentransformasikan nilai-nilai cerita ke dalam bangunan											
Perilaku meruang	Alur pengunjung	Merencanakan alur pengunjung	Menyediakan akses difabel berupa ramp. Barrier free.		Penggunaan alur suggested di ruang pameran dan alur directed di ruang Paji Experience, menyediakan akses difabel berupa ramp								
	Dimensi	Merancang ruang-ruang sesuai dimensi standar kenyamanan		Luas bangunan disesuaikan dengan jumlah koleksi (jumlah koleksi x standar)	Tinggi plafon maksimal 6 meter, tinggi display koleksi maksimal 75 cm, lebar sirkulasi 1,5-2 m								
Linking (hubungan)	Spatial intelligence	Membentuk kerangka cerita atau narasi			Wayang dikelompokkan berdasarkan asal wayang, menghadirkan narasi Panji								
	Temporality / memory & sequence	Menciptakan pengalaman ruang sesuai narasi yang disampaikan											
Structuring (kerangka)	Transformation	Menarasikan cerita ke dalam bentuk nyata pada bangunan		Bentuk bangunan Jawa (atap joglo, limasan)									
	Tactile	Penggunaan material yang tepat sesuai narasi yang disampaikan			Penggunaan material kasar dan halus sesuai narasi								
	Tectonics	Penerapan struktur atau bentuk sesuai narasi yang disampaikan		Bentuk atap Jawa									
Framing (pembingkai)	Melewati ruang	Penggunaan elemen fisik sebagai pengarah atau pembingkai			Pemisah segmen menggunakan dinding atau partisi								
	Menembus ruang	Penggunaan pencahayaan sebagai pengarah atau pembingkai			Pemisah segmen menggunakan warna cahaya, dan gelap terang								
Keamanan bangunan	Kelengkapan Tapak dalam menanggulangi bahaya kebakaran	Peletakkan hidran	Peletakkan hidran di tapak dengan jarak antar hidran 35-38 m										
		Akses mobil pemadam kebakaran	Menyediakan akses pemadam kebakaran dengan lebar 4 m										
	Sarana penyelamatan	Jalur evakuasi	Menyediakan titik kumpul		Menyediakan tangga darurat								
	Sistem proteksi kebakaran pasif dan aktif	Hidran bangunan, sprinkler			Menyediakan hidran bangunan dengan jarak antar hidran 35-38 m, sprinkler jarak maksimum 4 m								

02

Penelusuran Persoalan Perancangan

Kajian Analisis Site dan Konteks
Kajian Tipologi
Kajian Preseden



Penelusuran Persoalan Perancangan

Lokasi Perancangan

Dari latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, site dipilih karena adanya rencana pengembangan oleh pemerintah Wonogiri. Lokasi perancangan museum berada di Kecamatan Wuryantoro, kabupaten Wonogiri. Site Berada di kawasan permukiman di pinggiran Waduk Gajah Mungkur.

Lahan museum eksisting memiliki luas sekitar 1.650 m². Sedangkan site yang akan dilakukan pengembangan memiliki luas 3.850 m² sehingga site memiliki total luas sebesar 5.500 m². Site merupakan lahan memanjang dengan kondisi tanah yang cenderung landai



Penelusuran Persoalan Perancangan

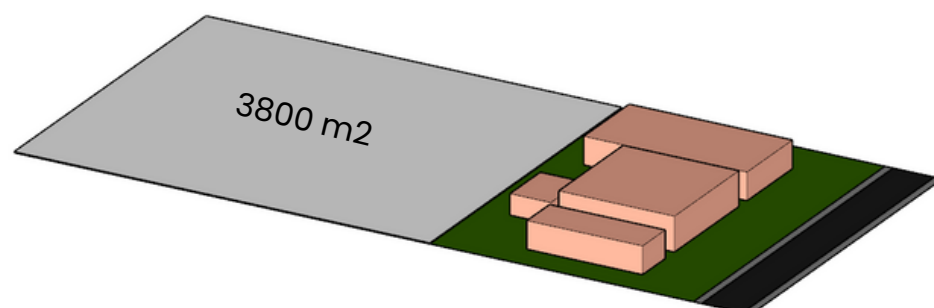
Building Codes

Dasar hukum:

Peraturan Daerah Kabupaten Wonogiri Nomor 2 Tahun 2020 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Wonogiri Tahun 2020-2040 pada zona perumahan.

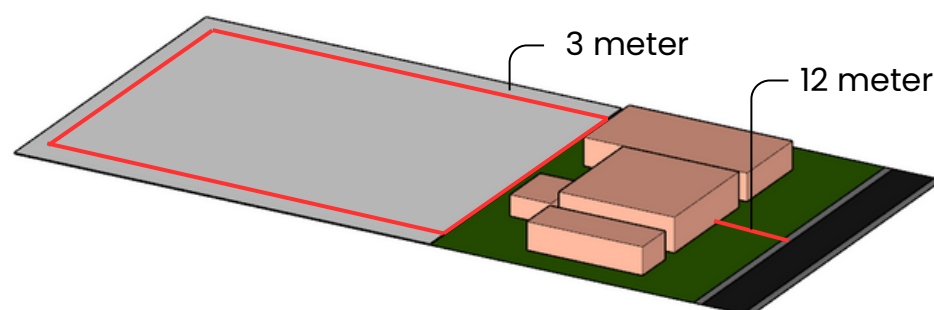
Koefisien Dasar Bangunan	Maksimum 60% dari total luas lahan
Koefisien Lantai Bangunan	Maksimum 2x dari total luas lahan
Garis Sempada Bangunan	minimum 10 meter untuk jalan provinsi
	minimum 5 meter untuk jalan kabupaten
	minimum 3 meter untuk jalan desa
Jarak Bebas Bangunan	minimum 3 meter dari batas lahan tetangga
Koefisien Dasar Hijau	minimum 20% dari total luas lahan
Tinggi Bangunan	maksimum 12 meter maksimum 2 lantai

Site

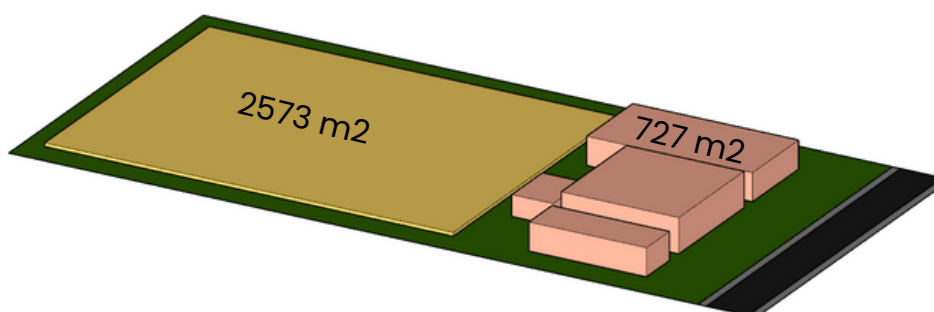


Luas: 5500 m2 (termasuk eksisting)

GSB & Jarak Bebas Bangunan



KDB & KDH



KDB max: 3300 m2

KDH min: 1100 m2

- Eksisting
- Rancangan
- Site

Penelusuran Persoalan Perancangan

Aksesibilitas

Akses utama menuju site hanya dapat melalui 1 jalur yaitu Jl. Raya Wuryantoro yang merupakan jalan utama dengan lebar jalan 6 meter.



Gambar 2.1 Akses menuju museum streetview
Sumber: Google Maps



— Jalan arteri — Pedestrian
— Jalan lokal — Site

Gambar 2.2 Akses menuju museum
Sumber: Google Maps diolah oleh penulis, 2024

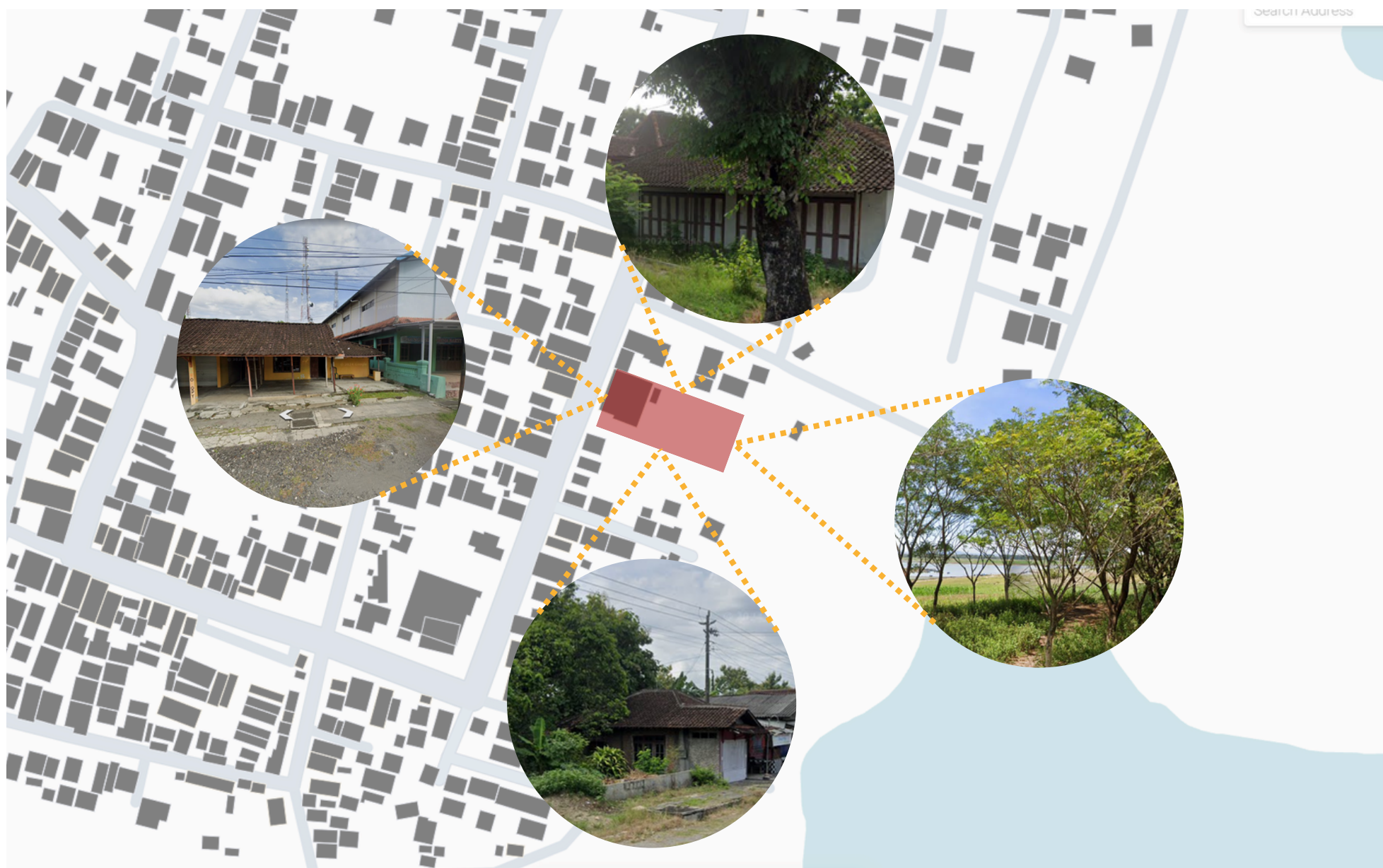


Gambar 2.3 Site dan luasannya
Sumber: Google Earth diolah oleh penulis, 2024

Penelusuran Persoalan Perancangan

View Sekitar Site

Site berada di antara rumah warga seperti yang terlihat pada gambar. Pada sisi utara dan selatan view menghadap rumah warga, sisi barat menghadap rumah warga dan gedung serbaguna. Sedangkan di sisi timur terdapat view kebun dengan pepohonan dan Waduk Gajah Mungkur.

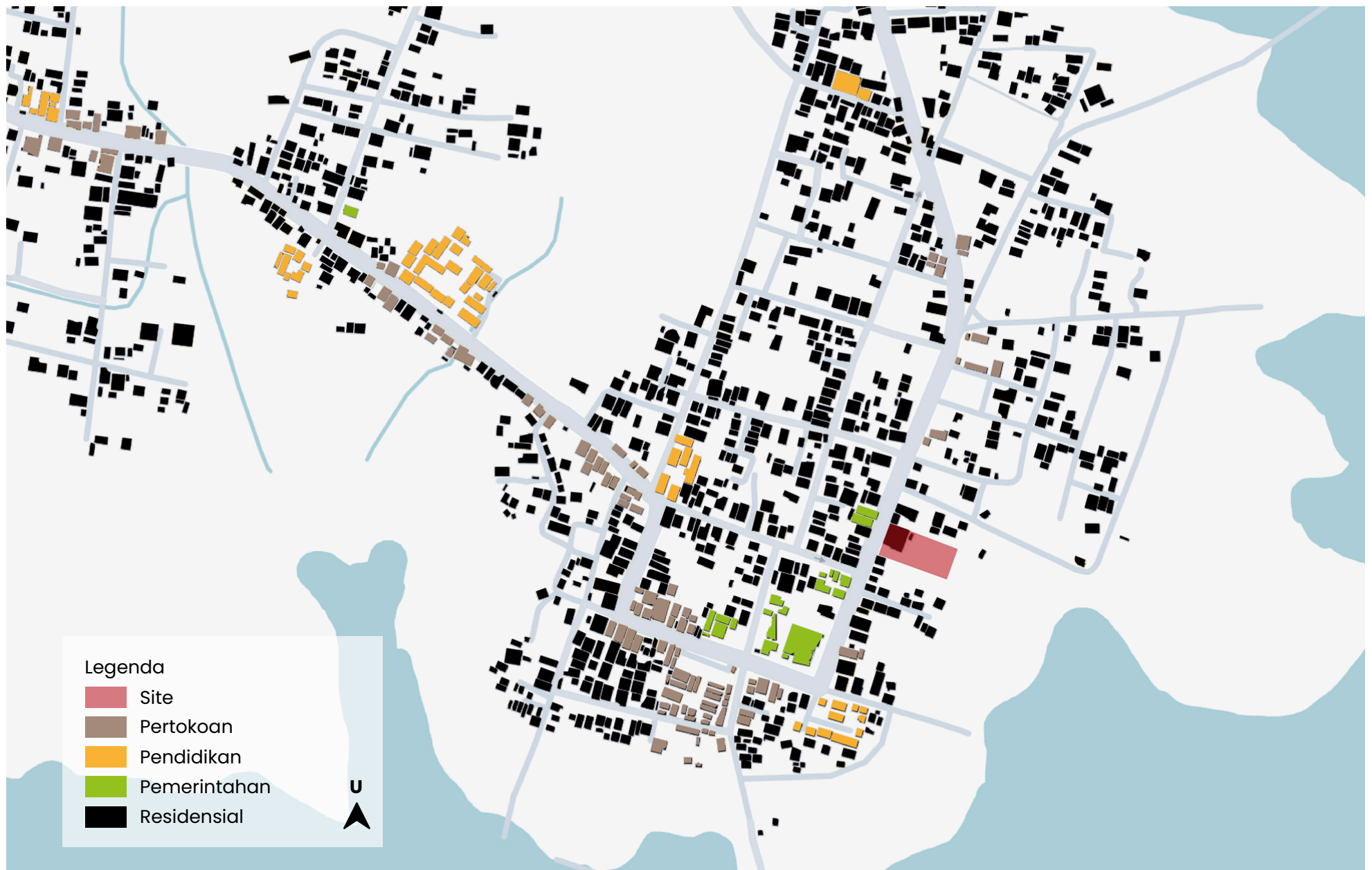


Gambar 2.4 Foto view sekitar site

Sumber:

Penelusuran Persoalan Perancangan

Konteks Sekitar Site



Gambar 2.5 Konteks sekitar site

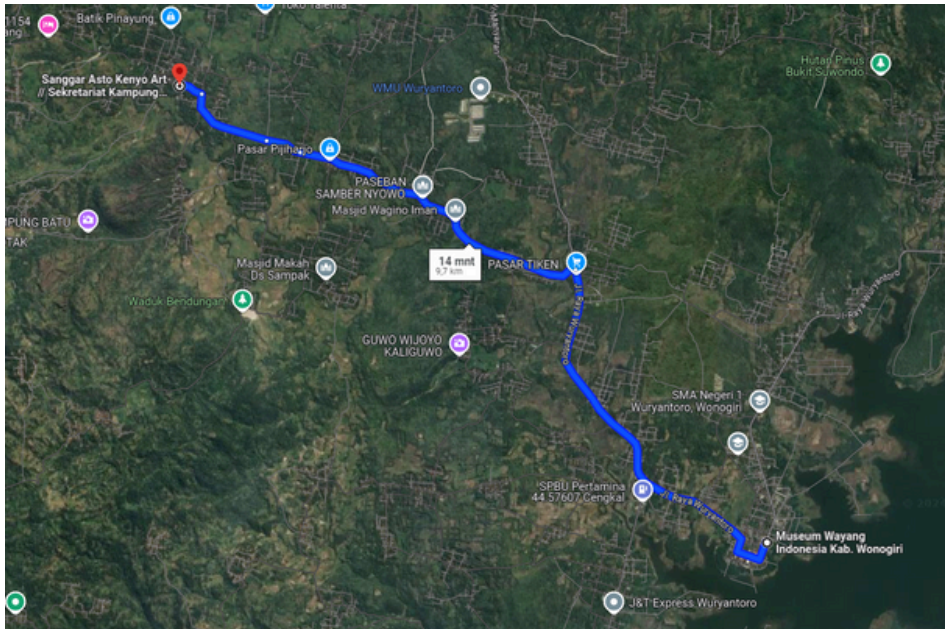
Sumber:

Dalam radius 1 kilometer terdapat 8 sekolah diantaranya KB Negeri 1 Wuryantoro, SDN 1 Wuryantoro, SD Negeri 1 Mlopharjo, SDN Islam Ulin Nuha, SMP Negeri 1 Wuryantoro, SMAN 1 Wuryantoro, SMK Pancasila 10 Wuryantoro, SMK Muhammadiyah Wuryantoro, dan SMK Muhammadiyah 2 Wuryantoro. Selain itu juga terdapat instansi pemerintahan seperti Kantor Kecamatan Wuryantoro dan UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Wuryantoro.

Dengan adanya perancangan Museum Wayang dapat membantu mengedukasi dan memperluas wawasan kebudayaan tradisional dan perwayangan kepada para pelajar.

Penelusuran Persoalan Perancangan

Konteks Sekitar Site



Gambar 2.6 Jarak tempuh site

Sumber:

Dalam jarak tempuh 14 menit dari site, terdapat **desa wisata kampung wayang** yang terletak di Desa Kepuhsari. Desa ini merupakan sentra pengembangan industri seni tatak panggung wayang sejak abad ke-17. Selain tatak panggung, juga terdapat seni yang masih berhubungan wayang seperti perdalangan dan gamelan.

Museum dapat menjadi fasilitas tambahan untuk memperluas exposure kebudayaan wayang kepada masyarakat sehingga kesenian wayang tidak hanya berpusat di kampung wayang. Fasilitas dapat berupa tempat untuk melakukan workshop pembuatan wayang atau tempat untuk belajar dalang serta bermain gamelan.



Gambar 2.7 Orang membuat wayang

Sumber:



Gambar 2.8 Orang membuat batik wayang

Sumber:



Gambar 2.9 Pentas seni wayang

Sumber:

Penelusuran Persoalan Perancangan

Kajian Topografi Site

Berdasarkan analisis kontur tanah menggunakan Google Earth Pro terdapat kemiringan yang cukup signifikan pada potongan barat-timur dengan titik tertinggi 151 m dan titik terendah 143 m di atas permukaan laut (perbedaan tinggi 8 meter). Sedangkan pada potongan utara-selatan tidak menunjukkan adanya kemiringan tanah yang signifikan (perbedaan ketinggian 1 meter).

Kontur dapat dimanfaatkan melalui bangunan dan tata ruang yang mengikuti kontur tanah.



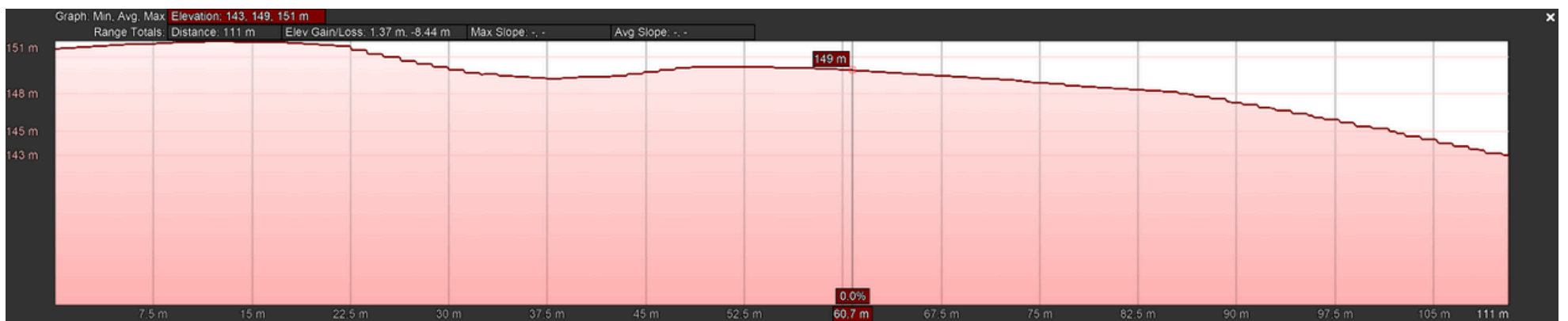
Gambar 2.10 Garis potong kontur

Sumber:



Gambar 2.11 Potongan Kontur 1

Sumber:



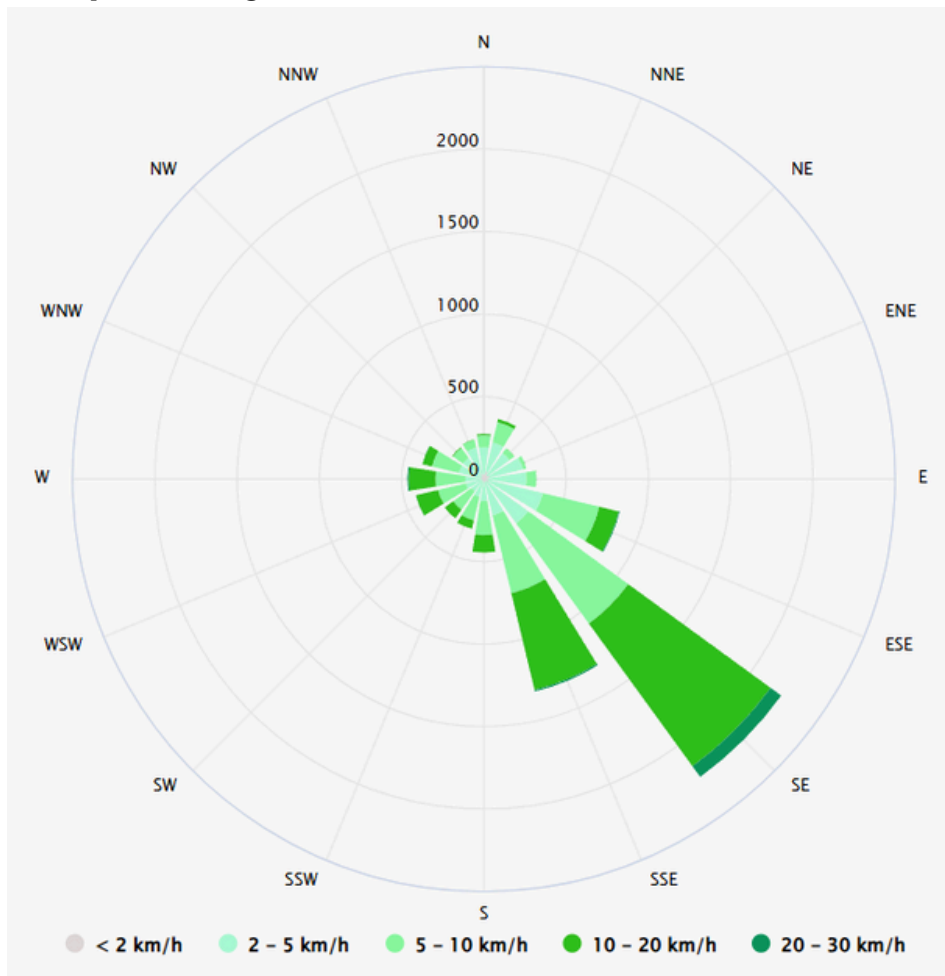
Gambar 2.12 Potongan Kontur 2

Sumber:

Penelusuran Persoalan Perancangan

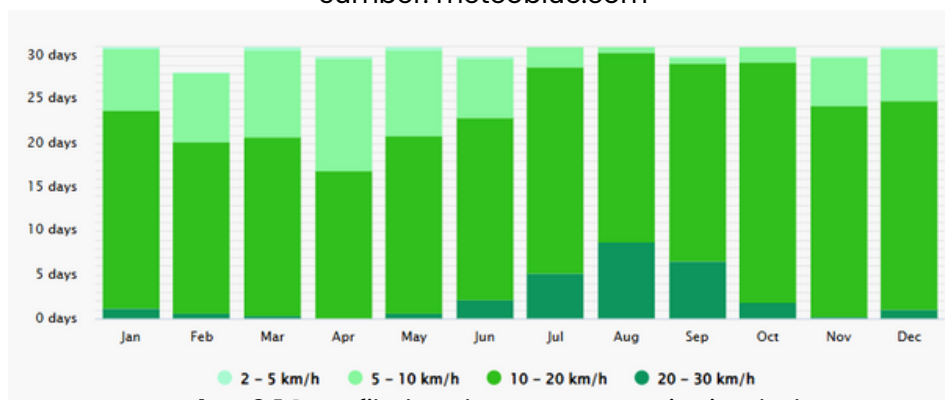
Kajian Klimatologi Site

Kecepatan Angin



Gambar 2.13 Windrose

Sumber: meteoblue.com



Gambar 2.14 Grafik data kecepatan angin tiap bulan

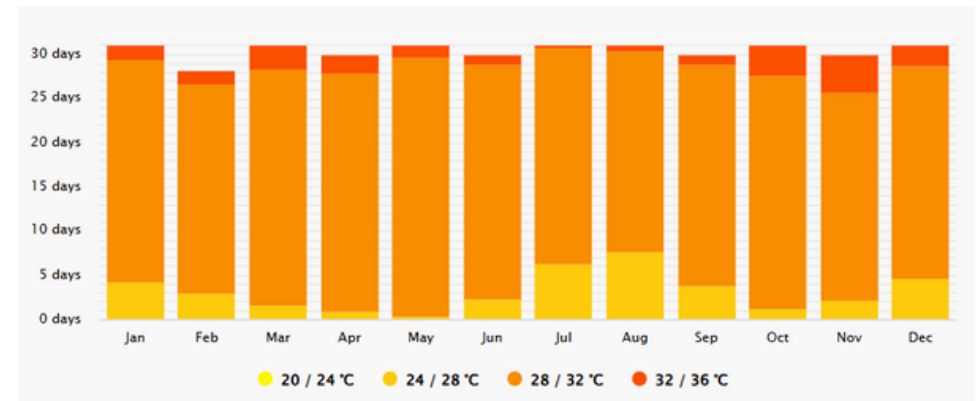
Sumber: meteoblue.com

Berdasarkan grafik windrose, angin berhembus dari semua arah dengan hembusan terbesar dari arah tenggara dengan kecepatan rata-rata 10-20 km/jam.

29

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

Suhu

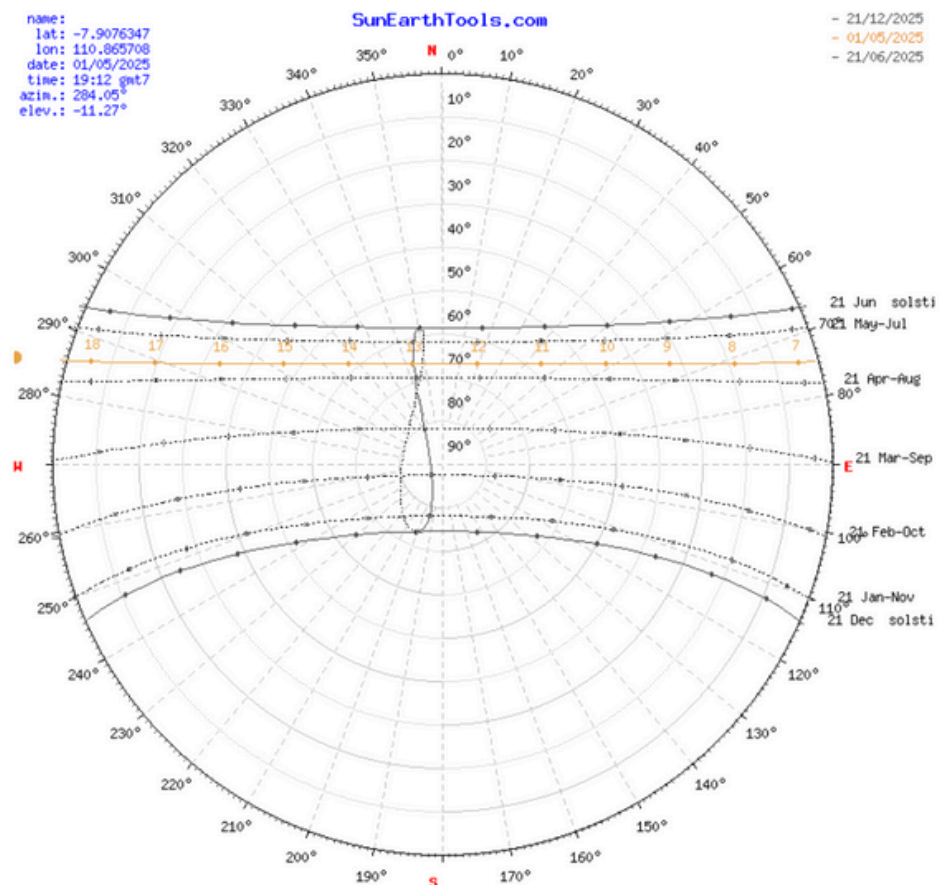


Gambar 2.15 Grafik data suhu udara tiap bulan

Sumber: meteoblue.com

Berdasarkan grafik suhu pada gambar, suhu rata-rata di angka 28-30 C dengan suhu tertinggi mencapai 34-36 C di bulan tertentu.

Posisi Matahari



Gambar 2.16 Sunpath

Sumber: sunearthtools.com

Kajian Tipologi

Museum

Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Yunani kuno *mouseion* atau *muze*, yang merujuk pada tempat suci atau kuil yang didedikasikan untuk sembilan dewi yang menjadi simbol ilmu pengetahuan dan seni. Dalam konteks kebahasaan, museum diartikan sebagai bangunan yang difungsikan sebagai ruang pameran permanen untuk memamerkan benda-benda bernilai yang layak mendapat perhatian publik, seperti artefak bersejarah, karya seni, dan temuan ilmiah, serta sebagai tempat penyimpanan objek-objek peninggalan masa lampau (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013).

Museum juga dipandang sebagai institusi sosial yang dibentuk untuk melayani masyarakat. Tugas utamanya meliputi kegiatan mengumpulkan, mengelola, dan melestarikan kekayaan budaya demi kepentingan penelitian, pendidikan, serta hiburan (Mari Mengenal Museum, 2009).

Museum merupakan tempat penyimpanan warisan budaya yang berfungsi sebagai penghubung antara kehidupan manusia di masa lampau dan masa kini. Warisan budaya tersebut menjadi bukti nyata dari proses peradaban yang terbentuk melalui perjalanan sosial manusia (Ardiwidjaja, 2013). Dalam konteks wisata edukatif, pengelola museum dituntut memiliki kemampuan dalam merancang dan mengelola koleksi yang dimiliki agar selaras dengan tujuan dari wisata pendidikan. Pengelolaan ini mencakup pengaturan alur kunjungan dan penataan koleksi secara sistematis, sehingga mampu menciptakan pengalaman yang nyaman serta memudahkan pengunjung dalam memahami makna dan isi museum.

Pengaturan alur kunjungan dan penataan koleksi perlu dilakukan secara terstruktur dan selaras agar pengunjung dapat dengan mudah memahami serta mengapresiasi isi koleksi museum.. Menurut Yunus (2011), langkah – langkah penyusunan tata ruang museum adalah sebagai berikut:

1. Menyusun garis besar cerita (storyline): Menyusun dokumen atau kerangka naratif yang menjadi acuan dalam merancang isi museum agar memiliki alur dan makna yang jelas.
2. Menganalisis dan mentransmisikan nilai-nilai: Mengidentifikasi serta menyampaikan pesan atau nilai yang terkandung dalam koleksi.
3. Menentukan jalur pergerakan pengunjung: Merancang rute kunjungan mulai dari pintu masuk hingga pintu keluar agar alur kunjungan berjalan logis dan efisien.
4. Memperhatikan konsep dimensi ruang: Menyesuaikan ukuran dan tata letak setiap ruang dengan fungsi dan isi yang ditampilkan untuk menciptakan kenyamanan visual dan ruang gerak bagi pengunjung.

Klasifikasi Museum

Menurut International Council of Museums (ICOM), museum dapat dibagi menjadi enam kategori :

- Museum Etnografi (Museum Nasional) berperan sebagai institusi yang mengoleksi berbagai benda dari seluruh wilayah Indonesia. Koleksi tersebut mencerminkan bukti nyata kehidupan masyarakat, lingkungan sekitar, serta nilai-nilai kebangsaan dan hal-hal lain yang berkaitan dengannya.
- Museum Khusus merupakan museum yang difokuskan pada tema tertentu, misalnya museum musik, museum anak, atau museum kaca. Jenis museum ini biasanya menawarkan pengalaman edukatif dan interaktif yang berbeda dari museum pada umumnya.

- Museum Seni adalah ruang pameran yang menampilkan karya seni visual seperti lukisan, ilustrasi, dan patung, yang ditujukan untuk mengapresiasi ekspresi artistik.
- Museum Sejarah dan Arkeologi bertujuan untuk mengkomunikasikan perjalanan sejarah serta keterkaitannya dengan masa lalu dan masa kini. Beberapa museum jenis ini menitikberatkan pada aspek kuratorial tertentu, seperti sejarah lokal atau nasional, melalui koleksi artefak dan dokumen yang beragam.
- Museum Sejarah Alam merupakan institusi yang menampilkan berbagai spesimen dari cabang-cabang ilmu sejarah alam, seperti geologi, biologi, dan paleontologi, guna memberikan pemahaman tentang keanekaragaman alam dan proses alamiah yang menyertainya.
- Museum Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menyajikan berbagai topik seputar sains dan teknologi, termasuk perkembangan serta sejarahnya. Untuk membantu pengunjung memahami konsep-konsep yang kompleks, museum ini sering memanfaatkan media visual dan interaktif.

Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga, museum dapat diklasifikasikan berdasarkan 5 jenis, yaitu:

1. **Tingkat Wilayah dan Sumber Lokasi:** Lokal, Regional, Nasional, dan Internasional
2. **Jenis Koleksi:** Khusus dan Umum
3. **Penyelenggaraannya:** Yayasan dan Pribadi
4. **Golongan Ilmu Pengetahuan:** Museum Teknologi dan Ilmu Alam, Museum Kebudayaan dan Ilmu Sejarah
5. **Sifat Pelayanannya:** Museum Terbuka, Museum Umum, Museum Lapangan, Museum Berjalan

Fungsi Museum

Fungsi museum menurut Internasional Council of Museum (ICOM) adalah:

- Menghimpun dan melindungi kekayaan alam serta warisan budaya.
- Melakukan pencatatan dan penelitian terhadap koleksi secara ilmiah.
- Merawat dan melestarikan benda-benda bersejarah atau bernilai budaya.
- Menyampaikan serta menyebarluaskan pengetahuan kepada masyarakat umum.
- Meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni.
- Mendorong pemahaman terhadap kebudayaan lintas wilayah dan antarbangsa.
- Menyajikan warisan alam dan budaya dalam bentuk representasi visual.
- Memberikan gambaran tentang perkembangan peradaban manusia dari masa ke masa.
- Menumbuhkan kesadaran spiritual dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kegiatan Museum

- Kegiatan Pendidikan: Museum berperan sebagai sarana edukatif yang memberikan tambahan pengetahuan kepada masyarakat tentang koleksi yang dipamerkan.
- Kegiatan Penelitian dan Studi Ilmiah: Museum menyediakan informasi dan data hasil penelitian yang dapat dijadikan referensi tambahan untuk memperdalam pemahaman terhadap koleksi yang tersedia bagi publik.
- Kegiatan Rekreasi: Museum dapat mengemas koleksi yang dipamerkan dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan membuat museum menjadi destinasi wisata yang menarik.

Tipe Ruang Pamer

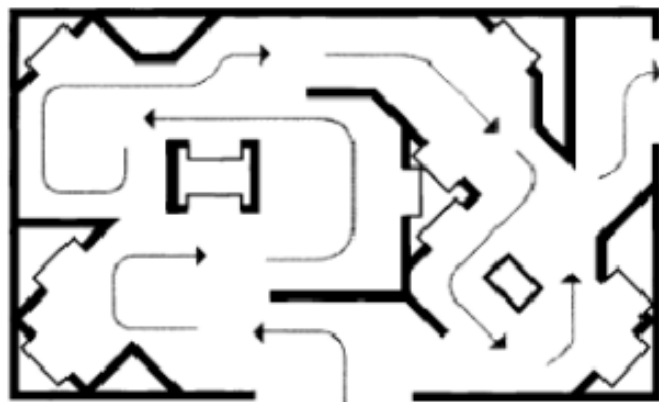
Ruang pameran dalam museum dibagi menjadi 2:

- **Ruang Pamer Tetap:** Ruang yang digunakan untuk menampilkan koleksi museum dalam jangka waktu yang panjang, minimal lima tahun. Penataan dilakukan berdasarkan sistem dan metode tertentu dengan tujuan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai warisan alam dan budaya bangsa.
- **Ruang Pamer Temporer:** Ruang yang digunakan untuk menyajikan koleksi dalam jangka waktu yang relatif singkat dengan mengusung tema tertentu. Tujuannya adalah untuk melengkapi informasi dari pameran tetap dan memberikan perspektif tambahan kepada masyarakat, sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap tema khusus yang diangkat.

Sirkulasi Museum

Terdapat 3 alur pengunjung yang biasa digunakan:

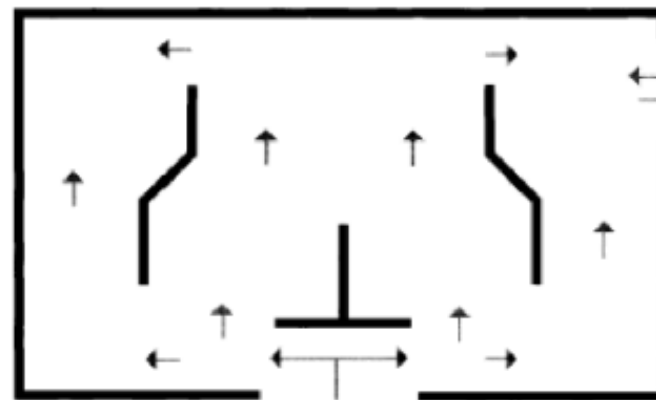
- **Suggested,** Alur yang dirancang untuk memberikan kebebasan bagi pengunjung menjelajahi museum sesuai minat dan keinginan mereka. Meskipun ada jalur kunjungan yang telah ditentukan, penataan ruang dibuat sedemikian rupa agar pengunjung tetap memiliki ruang untuk berkeliling secara fleksibel.



Gambar 2.17 Sirkulasi museum suggested

Sumber:

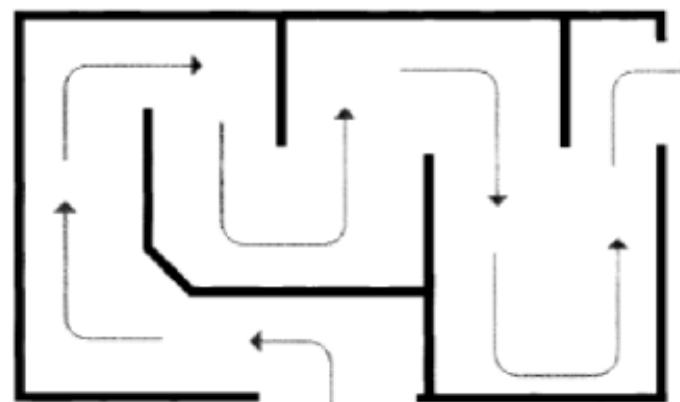
- **Unstructured,** Alur kunjungan yang memungkinkan pengunjung bergerak secara bebas tanpa batasan jalur yang terstruktur. Berbeda dengan alur Suggested yang lebih terorganisir, tata letak koleksi pada alur bebas cenderung lebih sederhana dan kurang teratur, sehingga dapat menimbulkan kesan monoton dan kurang menarik bagi pengunjung.



Gambar 2.18 Sirkulasi museum unstructured

Sumber:

- **Directed,** Alur ini bersifat kaku karena pengunjung diarahkan untuk mengikuti jalur dalam satu arah saja. Penataan ruang dan koleksi disusun secara linear sehingga pengunjung harus mengikuti rute tersebut sampai selesai. Kelebihan dari alur ini adalah memberikan pengalaman kunjungan yang lebih terorganisir dan terstruktur, sehingga pengunjung dapat menikmati pameran dengan lebih fokus dan tertata.



Gambar 2.19 Sirkulasi museum directed

Sumber:

Teknik peletakan koleksi

Teknik penataan koleksi di museum terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- **Tematik:** Penataan koleksi berdasarkan tema dan subtema tertentu, sehingga materi pameran tersusun secara konseptual.
- **Taksonomik:** Penyajian koleksi dikelompokkan menurut klasifikasi atau kategori tertentu yang sistematis.
- **Kronologis:** Koleksi disusun berdasarkan urutan waktu atau usia, mulai dari yang paling tua hingga yang terbaru.

Teknik penyajian koleksi

Standar dalam teknik penyajian pameran museum mencakup beberapa aspek penting, antara lain ukuran minimal display, pengaturan pencahayaan, penggunaan warna, tata letak, pengamanan koleksi, pengaturan suara, serta penyediaan label dan foto pendukung. Sebuah pameran harus memiliki daya tarik yang bertahan minimal selama lima tahun, sehingga perlu dirancang menggunakan metode tertentu.

Metode yang dianggap efektif saat ini adalah metode yang didasarkan pada motivasi pengunjung museum. Metode ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan di beberapa museum di Eropa selama beberapa tahun, dan hingga kini masih diterapkan. Dari penelitian tersebut, ditemukan tiga kelompok utama motivasi pengunjung museum, yaitu:

- Motivasi untuk menikmati keindahan koleksi yang dipamerkan.
- Motivasi untuk menambah pengetahuan setelah mengamati koleksi yang ada.
- Motivasi untuk merasakan dan mengalami suasana khusus yang ditawarkan oleh pameran tertentu.

Berdasarkan motivasi pengunjung yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut metode-metode penyajian pameran yang dapat memenuhi ketiga motivasi tersebut:

- **Metode Penyajian Artistik:** Menampilkan koleksi yang menonjolkan unsur keindahan, sehingga dapat memuaskan pengunjung yang termotivasi oleh aspek estetika.
- **Metode Penyajian Intelektual atau Edukatif:** Tidak hanya memamerkan benda itu sendiri, tetapi juga mengaitkan berbagai informasi terkait seperti asal-usul, proses pembuatan, hingga fungsi dari koleksi tersebut, guna memenuhi kebutuhan pengunjung yang ingin menambah pengetahuan.
- **Metode Penyajian Romantik atau Evokatif:** Menampilkan koleksi bersama dengan elemen-elemen lingkungan atau suasana yang menyertai koleksi tersebut, sehingga menciptakan pengalaman yang mengundang perasaan dan kenangan tertentu bagi pengunjung.

Kajian Arsitektur Naratif

Arsitektur Naratif

Arsitektur naratif adalah pendekatan dalam merancang bangunan dengan mengungkap sebuah alur cerita sebagai dasar konsepnya. Alur cerita ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti pengalaman, peristiwa bersejarah, cerita rakyat, dan lain-lain. Narasi tersebut kemudian diwujudkan dalam berbagai elemen arsitektur, seperti tata ruang, jalur sirkulasi, ukuran ruang, suasana, hingga tampilan fasad bangunan.

Tujuan dari arsitektur naratif adalah untuk mengarahkan dan memanipulasi persepsi pengunjung melalui pengalaman yang melibatkan berbagai indera, seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan penciuman. Dalam pengembangan wisata, pengaturan persepsi ini dilakukan dengan cara memusatkan perhatian dan konsentrasi pengunjung, contohnya melalui teknik pembingkai. Dengan demikian, pengunjung diarahkan mengikuti jalur yang sudah ditentukan dan secara bertahap tertarik pada elemen-elemen tertentu dalam bangunan.

Sophia Psarra dalam bukunya *Architecture and Narrative* (2009) membahas hubungan antara konsep dan pengalaman, khususnya dalam konteks narasi arsitektural. Ia menjelaskan bahwa narasi arsitektur sangat relevan untuk lembaga-lembaga budaya seperti museum, galeri, dan bangunan yang memiliki nilai makna serta budaya.

Istilah narasi sendiri berasal dari kata Latin *narratio*, yang berarti cerita. Hubungan antara cerita dan narasi dapat dilihat dari dua aspek utama: pertama, isi cerita atau konten serta percakapan yang terkandung di dalamnya; kedua, ekspresi atau cara cerita tersebut disampaikan. Narasi merupakan bentuk interaksi ganda, mirip dengan hubungan antara arsitek dan pengguna dalam dunia arsitektur. Arsitek memberikan bentuk pada ruang berdasarkan konteks atau cerita yang berbeda-beda.

Menurut Tissing (2016:20-28), ciri-ciri dari arsitektur naratif adalah sebagai berikut:

- 1. Linking (Hubungan):** Narasi arsitektural menghubungkan lingkungan dengan identitas seseorang. Melalui cerita, peristiwa, dan memori, individu dapat merasakan keterikatan emosional dan makna terhadap lingkungan yang kemudian membentuk identitas mereka.
- 2. Structuring (Kerangka):** Arsitektur naratif berfungsi sebagai kerangka cerita yang membentuk pengalaman ruang. Dengan adanya kerangka ini, arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, dan bentuk fisik bangunan yang selaras dengan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita yang ingin disampaikan.
- 3. Framing (Pembingkai):** Pembingkai adalah teknik untuk mengarahkan persepsi pengunjung. Melalui jalur yang telah dirancang, pengunjung dipandu menuju perspektif tertentu dan tertarik pada elemen-elemen spesifik secara bertahap, sesuai dengan desain dan tujuan narasi yang dibuat oleh arsitek.

Pengalaman Ruang Membentuk Narasi

Aspek-aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif (Clarke, 2012:15-18) :

- 1. Spatial Intelligence:** Hubungan antara ruang arsitektural dan ruang spasial tercermin dalam cara ruang tersebut tergambar dalam pikiran kita. Ini merupakan perpaduan antara persepsi dan pengalaman ruang yang kemudian diproses atau direnungkan melalui pengetahuan pribadi, memori, dan kondisi mental individu.
- 2. Temporality / Memory & Sequence:** Arsitektur biasanya dianggap sebagai sesuatu yang permanen. Namun, dengan menyajikan ruang melalui urutan atau sekuens tertentu, arsitek dapat membantu pengunjung memahami makna dan pesan yang ingin disampaikan secara bertahap dalam perjalanan ruang tersebut.

Bangunan Bercerita

Arsitektur naratif menciptakan ruang yang mampu “bercerita.” Cerita ini disampaikan secara visual, dipengaruhi oleh cara pandang terhadap bentuk bangunan tersebut. Bentuk visual berfungsi sebagai penyampai informasi tentang latar belakang, tujuan, dan persepsi yang ingin ditangkap oleh arsitek oleh para pengunjung. Elemen-elemen seperti wujud, dimensi, warna, tekstur, posisi, dan orientasi turut memengaruhi bentuk visual tersebut. Ketika bentuk visual tersebut dirasakan secara mendalam, hal ini dapat memberikan kepuasan sensoris, merangsang rasa ingin tahu terhadap cerita yang disajikan, serta menyampaikan pesan khusus dengan cara mengarahkan persepsi melalui unsur visual.

Komponen Pembentuk Ruang dalam Arsitektur Naratif untuk Menceritakan Cerita:

- **Transformasi:** Mengubah cerita menjadi bentuk nyata secara estetis yang tercermin pada massa bangunan, alur ruang, tata letak ruang, penataan perabot, hingga bentuk koleksi. Hal ini memudahkan pengunjung memahami pesan dan maksud cerita yang disampaikan di pusat informasi.
- **Tactile:** Penggunaan material bertekstur pada koleksi dan elemen ruang di pusat informasi yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengunjung melalui indera sentuhan, sehingga pengalaman menjadi lebih nyata dan menyentuh.
- **Tektonika:** Berkaitan dengan pengembangan bentuk dan estetika objek maupun bangunan secara keseluruhan, menciptakan karakter visual yang kuat dan kohesif.

Kombinasi antara transformasi, tactile, dan tektonika menghasilkan penyampaian cerita yang memicu imajinasi dalam ruang, sehingga pengunjung dapat merasakan dan memaknai cerita tersebut dalam bentuk fisik yang nyata.

Sirkulasi sebagai Penghubung Antar Ruang menurut Ching (2007):

- **Melewati Ruang:** Setiap ruang tetap mempertahankan integritasnya, sementara jalur sirkulasi yang menghubungkan ruang-ruang tersebut bersifat fleksibel. Ruang perantara ini digunakan untuk menghubungkan jalur utama dengan ruang-ruang lainnya.
- **Lewat Menembus Ruang:** Jalur sirkulasi dapat melintasi sebuah ruang secara aksial, miring, atau mengikuti tepi ruang tersebut. Saat menembus ruang, jalur ini menciptakan pola pergerakan dan area untuk beristirahat di dalam ruang tersebut.

Museum SAN, Korea

Arsitek: Tadao Ando

Tahun: 2013

Luas: 73000 m²**Gambar 2.20** Foto aerial museum SAN, Korea

Sumber:

Pada Museum SAN (Space Art Nature) di Korea Selatan karya Tadao Ando, konsep zonasi sudah dipertimbangkan dari saat pengunjung tiba sampai selesai menikmati museum. Terlihat dari tata ruang yang dibuat linear menyesuaikan kerangka narasi yang telah dirancang. Terdapat area outdoor dan indoor pada area museum yang secara linier tersusun dan memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi para pengunjung.

Pada outdoor area, pertama kali pengunjung akan disambut oleh bangunan lobby yang terpisah dari bangunan utama kemudian diarahkan untuk menyusuri flower garden dan water garden sebagai transisi antara massa lobby dan bangunan museum utama yang dimaksudkan agar pengunjung dapat menikmati serta menghargai alam. Terakhir pada area outdoor terdapat stone garden sebagai transisi antara massa bangunan utama dengan atraksi utama museum yaitu karya seni kontemporer karya James Turrell.

Museum SAN, Korea

Museum ini membawa pengunjung ke dalam 5 sections yang ada.

1. Primitive Shape of Shape

Menampilkan karya Tadao Ando dari tahun 1969-1990. Section ini berfokus pada eksplorasi Tadao Ando dalam modernisasi rumah tradisional Jepang dan menginterpretasikan ruang serta nilai dari ruang spasial.

2. Landscape Genesis

Menampilkan karya Tadao yang lebih terbuka dan arsitektur alam

3. An Urban Challenge

Menunjukkan komitmen Tadao dalam ruang publik dan cultural hub untuk urbanisasi dan industrialisasi

4. Naoshima Project

Menunjukkan project kebudayaan Tadao untuk menghidupkan kembali Naoshima, sebuah pulau kecil di Seto Inland Sea. Project ini telah dikerjakan selama 30 tahun

5. Dialogue with History

Menampilkan karya Tadao Ando dalam project renovasi yang berujung pada 'Burse de Commerce' yang selesai pada tahun 2020. Karya arsitekturnya menunjukkan kekuatan dari karya modernnya yang ada pada masa lalu yang menghubungkan masa lalu dan masa sekarang yang menjadi sejarah dan berada dalam alur sejarah.



Gambar 2.21 Foto Interior museum SAN, Korea

Sumber:



Gambar 2.22 Foto exterior museum SAN, Korea

Sumber:



Gambar 2.23 Siteplan museum SAN, Korea

Sumber:

PERANCANGAN MUSEUM WAYANG INDONESIA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF DI KABUPATEN WONOGIRI

Jewish Museum, Berlin

Arsitek: Studio Libeskind

Tahun: 1999

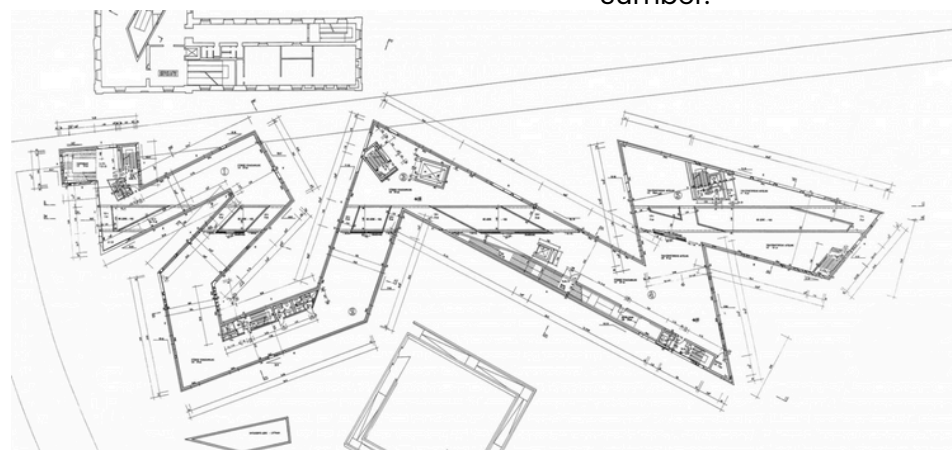
Luas: 15500 m²**Gambar 2.24** Foto exterior Jewish Museum, Berlin

Sumber:

Pada Museum Yahudi di Berlin karya Daniel Libeskind, organisasi serta pengalaman ruang disusun berdasarkan pengalaman pembantaian umat yahudi di Berlin pada masa perang dunia 2. Desain bangunan Daniel Libeskind merepresentasikan kehidupan umat yahudi sebelum, saat, hingga sesudah pembantaian.

**Gambar 2.25** Foto aerial Jewish Museum, Berlin

Sumber:

**Gambar 2.26** Denah jewish Museum, Berlin

Sumber:

Jewish Museum, Berlin

1. The Entrance Staircase + The 3

Pengunjung akan diarahkan menuruni tangga untuk memulai perjalanan masuk ke museum. Setelah itu pengunjung diberikan 3 pilihan jalur axis yang menuntun pengunjung merasakan secara naratif 3 babak umat Yahudi saat genosida di Jerman, yaitu pengasingan, pembantaian, dan continuity

2. The Hofmann Garden of Exile

Axis pertama mengarahkan ke sebuah taman. Taman tersebut dibuat sempit dan miring 10 derajat untuk merepresentasikan suasana berdesakan saat umat yahudi masuk ke Berlin.

3. The Holocaust Tower dan Void

Axis kedua mengarahkan pengunjung untuk memasuki sebuah menara yang gelap dengan ceiling yang tinggi dan dengan bukaan cahaya sedikit ,terdapat juga void sebagai transisi setiap ruangan. Ketiga ruang tersebut merepresentasikan umat yahudi yang pasrah di dalam sebuah bunker ditembaki dari atas tanah oleh Nazi.

4. The Stair of Continuity





Axis ketiga dan terakhir, mengarahkan pengunjung ke ruang yang lebih luas dan jauh dari "kegelapan" merepresentasikan umat yahudi yang harus bangkit dan melupakan masa lalu.



Gambar 2.27 Foto interior jewish Museum, Berlin

Sumber:

Hasil Kajian Preseden Museum Naratif

Faktor-faktor Naratif	Museum SAN	Jewish Museum	Temuan
Structuring (Kerangka)	 <ul style="list-style-type: none"> • Adanya narasi sekuens / urutan ruang antara ruang pameran dan ruang transisi. • Organisasi ruang tersusun secara linear. 	 <ul style="list-style-type: none"> • Narasi dibangun dengan 3 axis yang mengarahkan pengunjung ke ruang – ruang pameran museum. • Organisasi ruang klaster tetapi disatukan secara linear dengan adanya axis dari void skylight. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narasi pada museum dimulai sejak masuk ke dalam tapak dan bangunan lewat pembuatan sekuens dan axis. • Organisasi ruang yang tersusun secara linear dapat menyesuaikan urutan narasi arsitektur yang dirancang.
Framing (Pembingkaiian)	 <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pembingkaiian menunjukkan jalur masuk ke bangunan. • Terdapat pembingkaiian pada sirkulasi dengan bantuan cahaya. 	 <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pembingkaiian pada sirkulasi dengan bantuan cahaya lampu untuk menunjukkan axis. • Terdapat pembingkaiian pada sirkulasi dengan bantuan cahaya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembingkaiian mengarahkan seorang individu untuk mengikuti rancangan naratif arsitek. • Pada sirkulasi pembingkaiian dapat dibantu oleh cahaya buatan maupun alami

Tabel 2.1 Hasil kajian preseden museum naratif

Sumber:

Hasil dari Kajian preseden museum yang menerapkan narasi, museum akan lebih menarik dan mudah dinikmati ketika museum tersebut memiliki alur dalam pengorganisasian ruang-ruangnya. Museum yang tidak memiliki alur cenderung monoton dan membingungkan jika tidak terdapat signage.

Museum Sonobudoyo, Yogyakarta

Tahun: 1935

Luas: 21.293 m²



Gambar 2.28 Foto Exterior Museum Sonobudoyo

Sumber:

Museum Sonobudoyo merupakan salah satu museum yang berada di bawah naungan pemerintahan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum ini terdiri dari dua unit dengan fungsi yang berbeda. Unit I terletak di Jalan Trikora/Pangurakan Nomor 6, Ngupasan, Kecamatan Gondomanan, Kota Yogyakarta, dan berfungsi sebagai ruang pameran tetap yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung. Sedangkan Unit II digunakan sebagai kantor pengelola serta ruang penyimpanan koleksi yang tidak dipamerkan, baik dalam pameran tetap maupun temporer.



Gambar 2.29 Foto interior Museum Sonobudoyo

Sumber:

Gedung pameran tetap di Museum Sonobudoyo terdiri dari sebelas ruang pameran yang masing-masing memiliki tema berbeda. Ruang-ruang tersebut meliputi ruang pengenalan, ruang pra-sejarah, ruang klasik, ruang batik, ruang wayang, ruang wayang golek, ruang topeng, ruang ukir atau ruang Jawa Tengah, ruang senjata, ruang mainan anak, dan ruang Bali. Koleksi di setiap ruangan disusun berdasarkan klasifikasi tema tersebut. Ruang pengenalan berfungsi sebagai area untuk memperkenalkan berbagai koleksi yang ada di Museum Sonobudoyo, sehingga berisi beragam jenis koleksi dari berbagai klasifikasi.

Museum Sonobudoyo, Yogyakarta

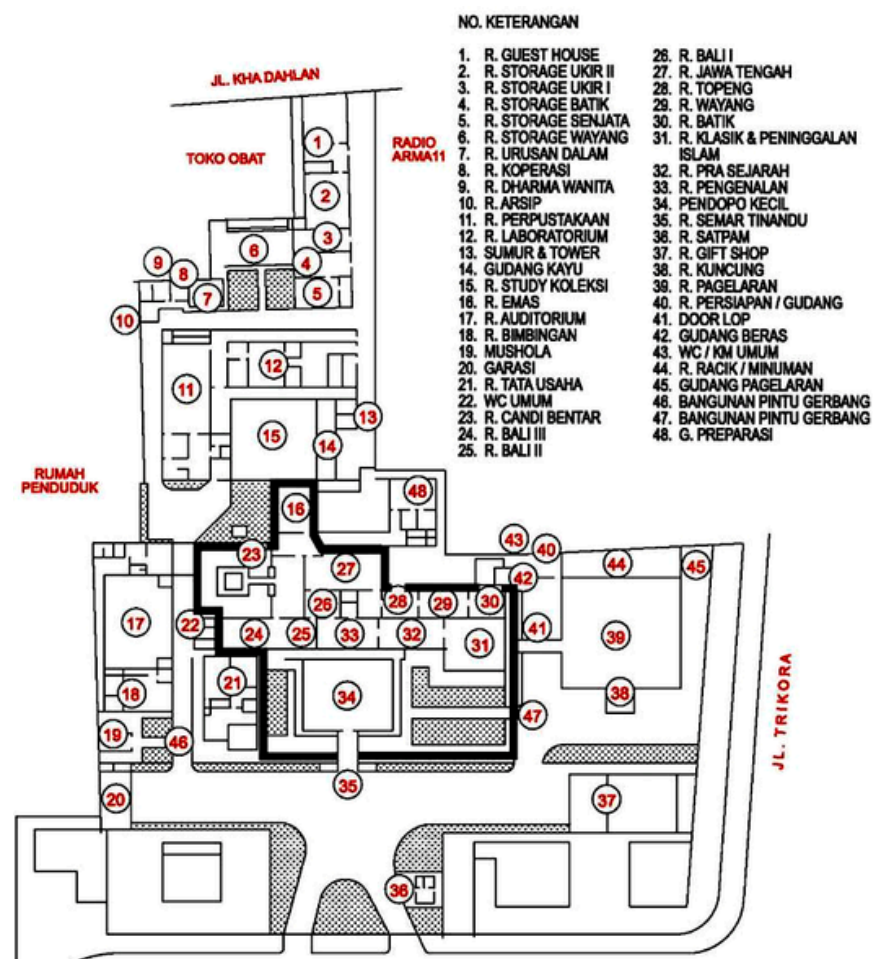
Storyline dan Transmisi Nilai

Museum Sonobudoyo mengusung gaya arsitektur Jawa dengan pendopo yang terletak di bagian depan bangunan. Gaya arsitektur ini selaras dengan storyline museum yang merepresentasikan budaya Jawa, terlihat dari pembagian koleksi seperti ruang batik, ruang wayang, ruang wayang golek, dan ruang ukir. Koleksi lainnya juga tetap berhubungan dengan budaya Jawa. Semua koleksi tersebut ditempatkan dalam showcase yang didominasi material kayu berwarna cokelat, menciptakan suasana yang kental dengan nuansa budaya Jawa.

Storyline di Museum Sonobudoyo dibagi ke dalam beberapa kelompok ide, yaitu berdasarkan periode waktu secara kronologis, seperti pada ruang pra-sejarah dan ruang klasik; berdasarkan asal geografis, seperti pada ruang Bali dan ruang Jawa Tengah; serta berdasarkan jenis benda, seperti pada ruang wayang, ruang batik, ruang wayang golek, ruang topeng, ruang senjata, dan ruang mainan anak.

Konsep Dimensi Ruang

Besaran ruang dan pola sirkulasi di ruang pameran Museum Sonobudoyo dipengaruhi oleh ukuran koleksi yang dipamerkan. Ukuran koleksi tersebut menentukan jarak pandang yang sesuai bagi pengunjung. Sebagai contoh, ruang wayang memiliki ukuran yang relatif lebih kecil dibandingkan ruang klasik. Selain itu, besaran ruang juga disesuaikan dengan jumlah koleksi yang dipamerkan di setiap ruangan.



Gambar 2.30 Denah Museum Sonobudoyo

Sumber:

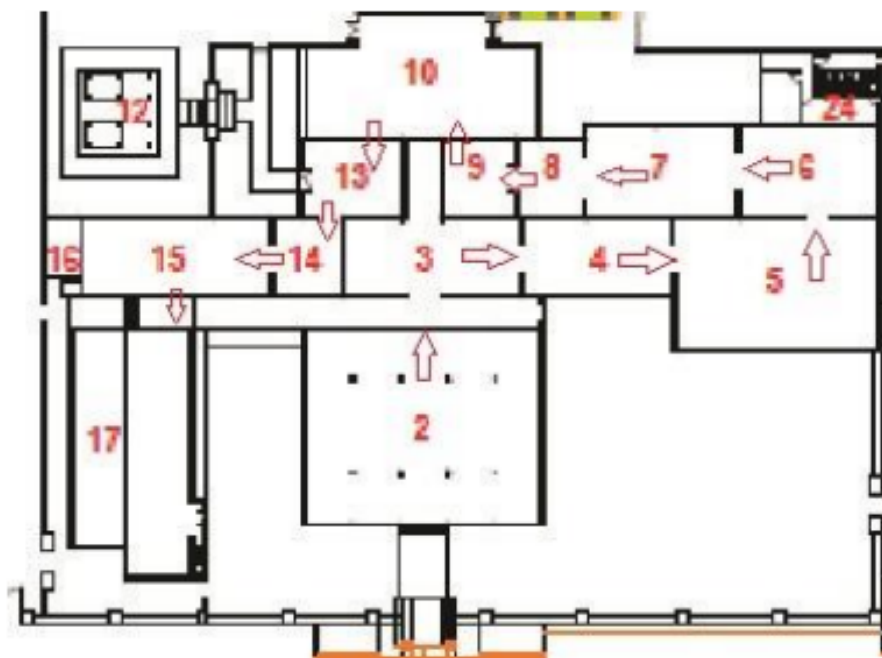


Gambar 2.31 Wayang di Museum Sonobudoyo

Sumber:

Museum Sonobudoyo, Yogyakarta

Alur Pengunjung



Desain lantai dan tata ruang di Museum Sonobudoyo bervariasi pada setiap ruang pamerannya. Contohnya, ruang klasik memiliki luas sekitar 122 m² dengan penataan showcase di tengah ruangan yang membentuk jalur kunjungan bagi pengunjung. Dengan tata letak ini, pengunjung dapat mengikuti alur mulai dari pintu masuk hingga pintu keluar ruangan secara teratur sesuai dengan jalur yang dibentuk oleh showcase.

Alur kunjungan di museum ini dimulai dari pintu masuk berupa pendopo, kemudian pengunjung melanjutkan perjalanan ke ruang pertama dan bergerak ke ruang-ruang berikutnya secara berurutan hingga mencapai ruang terakhir, yaitu ruang Bali. Setelah itu, pengunjung dapat keluar melalui pintu samping museum.

Fasilitas dan Elemen Pendukung

Fasilitas dan elemen pendukung di Museum Sonobudoyo meliputi showcase, display interaktif, foto, serta perangkat layar sentuh. Display interaktif tersedia di beberapa ruang, seperti ruang pengenalan, ruang klasik, dan ruang wayang. Salah satu contoh display interaktif di ruang wayang adalah animasi wayang yang akan aktif saat sensor gerak mendeteksi aktivitas pengunjung di dalam ruangan tersebut.



Gambar 2.32 Display wayang di Museum Sonobudoyo

Sumber:

Museum Wayang, Jakarta

Tahun: 1975

Luas:

**Gambar 2.33** Foto Exterior Museum Wayang Jakarta

Sumber:

Museum Wayang Jakarta terletak di kawasan wisata Kota Tua, tepatnya di Jalan Pintu Besar Utara nomor 27. Bangunan museum ini berada di depan Museum Fatahillah, di sebelah barat atau selatan Kota Tua Square. Awalnya, gedung tersebut merupakan sebuah bangunan gereja yang dikenal dengan nama De Oude Hollandsche Kerk atau Gereja Lama Belanda, yang konon dibangun pertama kali pada tahun 1640. Kemudian, pada tahun 1732, gedung ini mengalami perbaikan dan berganti nama menjadi De Nieuwe Hollandse Kerk atau Gereja Baru Belanda.

**Gambar 2.34** Wayang di Museum Wayang Jakarta

Sumber:

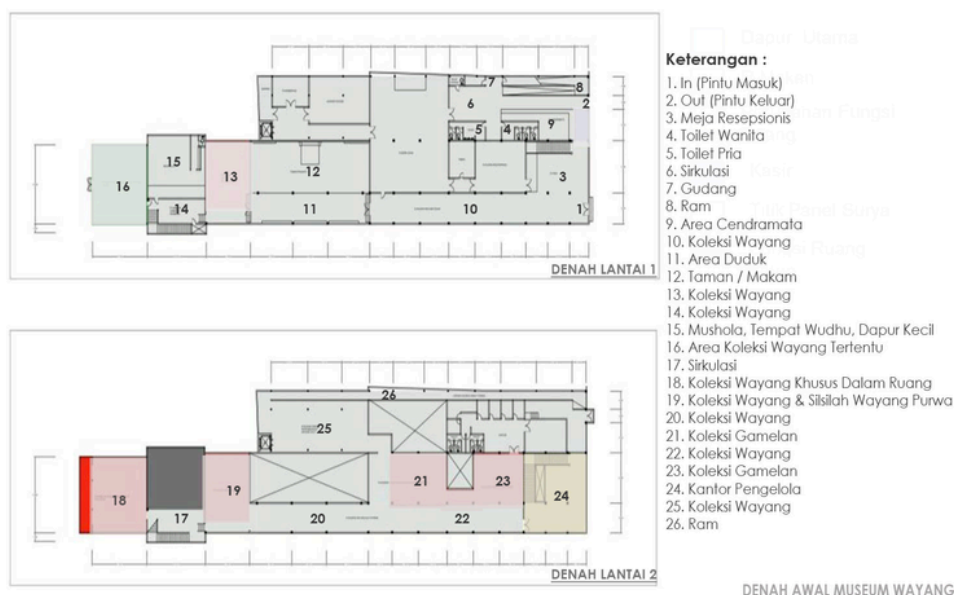
Bangunan tersebut berdiri hingga tahun 1808, namun hancur akibat gempa bumi yang terjadi pada tahun yang sama. Di lokasi reruntuhan itu kemudian dibangun sebuah gedung baru yang kini dikenal sebagai Gedung Museum Wayang. Gedung ini secara resmi diresmikan dan difungsikan sebagai museum pada tanggal 13 Agustus 1975. Berikut adalah denah Museum Wayang Jakarta.

Museum Wayang, Jakarta

Storyline dan Transmisi Nilai

Museum Wayang memiliki gaya arsitektur kolonial yang telah mengalami beberapa kali renovasi. Namun, gaya arsitektur ini tidak terkait langsung dengan storyline atau alur cerita dalam museum.

Storyline di Museum Wayang disusun berdasarkan asal geografis wayang. Koleksi dimulai dari wayang-wayang yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Sunda, Jawa, Bali, Lombok, dan Sumatra. Selain itu, terdapat juga koleksi wayang dari luar negeri, antara lain dari Malaysia, Suriname, Perancis, Kamboja, India, Amerika, Inggris, Vietnam, dan Thailand.



Gambar 2.35 Denah Museum Wayang Jakarta

Sumber:

Konsep Dimensi Ruang

Besaran ruang dan sirkulasi di ruang pameran Museum Wayang Jakarta disesuaikan dengan ukuran koleksi yang dipamerkan. Ukuran koleksi tersebut menentukan jarak pandang optimal bagi pengunjung, apakah perlu ruang yang lebih luas atau lebih sempit.



Gambar 2.36 Display Museum Wayang Jakarta

Sumber:



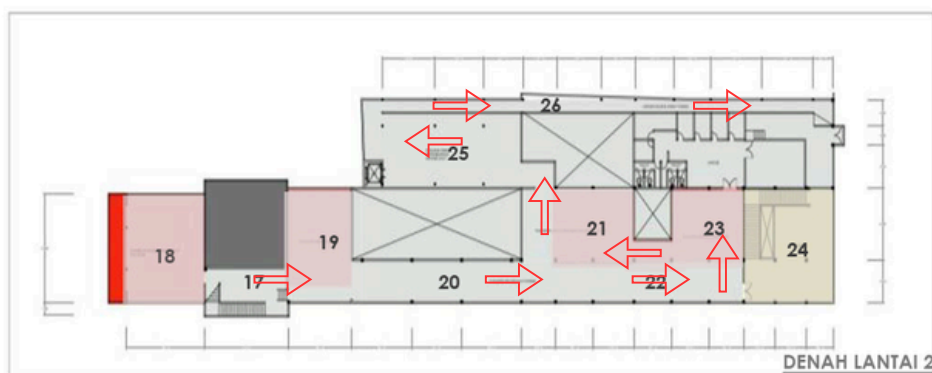
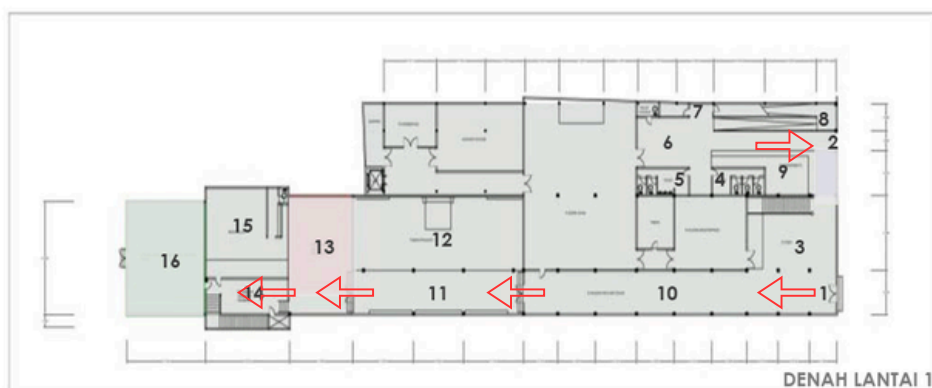
Gambar 2.37 Kunjungan di Museum Wayang Jakarta

Sumber:

PERANCANGAN MUSEUM WAYANG INDONESIA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF DI KABUPATEN WONOGIRI

Museum Wayang, Jakarta

Alur Pengunjung



Gambar 2.38 Alur pengunjung Museum Wayang Jakarta
Sumber:

Sirkulasi pengunjung di museum ini berbentuk linear. Perjalanan pengunjung dimulai dari pintu masuk menuju ruang koleksi wayang golek khas Jawa Barat di lantai 1, kemudian naik tangga ke lantai 2 untuk melihat koleksi wayang lainnya. Selain wayang, terdapat juga koleksi gamelan di lantai atas. Setelah menyusuri ruang koleksi, pengunjung diarahkan turun melalui ramp dan keluar melalui pintu keluar yang sudah disediakan.


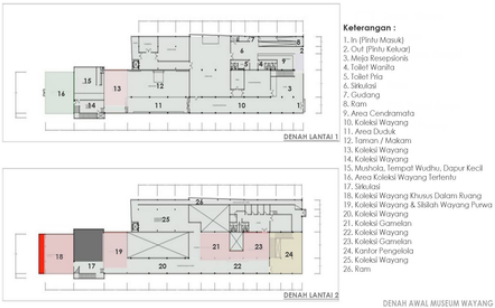


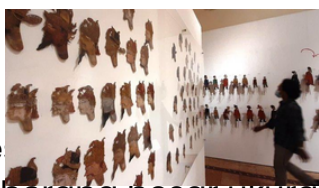

Fasilitas dan Elemen Pendukung

Di ruang pameran, terdapat monitor tambahan yang berfungsi untuk memberikan penjelasan lebih lengkap tentang koleksi kepada pengunjung. Selain itu, tersedia alat musik gamelan sebagai pengiring serta panggung yang dapat digunakan untuk pertunjukan atau pagelaran wayang kulit. Pagelaran wayang biasanya diadakan pada minggu kedua dan ketiga setiap bulan. Selain pertunjukan wayang, juga diselenggarakan peragaan pembuatan wayang, pertunjukan karawitan, serta lomba mewarnai dan melukis wayang khusus untuk pelajar.



Gambar 2.39 Pertunjukan Alur pengunjung Museum Wayang Jakarta
Sumber:

Hasil Kajian Preseden Museum Wayang

Faktor Pembentuk Tata Ruang	Museum Sonobudoyo	Museum Wayang Jakarta	Temuan
<p>Storyline dan Transmisi Nilai</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat storyline berdasarkan jumlah, asal benda, dan jenis benda • Storyline keseluruhan merepresentasikan budaya Jawa (pra-sejarah dan Bali) 	 <p>berdasarkan asal wayang dan jenis wayang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Narasi yang disajikan bisa berbagai macam tidak hanya mengenai narasi tentang cerita wayang, namun dapat berupa narasi berdasarkan history (jaman), asal benda, dan jenis benda. • Storyline dapat memudahkan pengunjung untuk memahami koleksi yang dipamerkan.
<p>Alur Pengunjung</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Alur pengunjung mulai dari pintu masuk hingga keluar • Alur pada tiap ruang-ruang pameran terbentuk dari showcase koleksi 	 <p>mulai dari pintu masuk hingga keluar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alur pengunjung tersusun secara linear untuk memudahkan menyampaikan narasi dengan baik. • Alur pengunjung dapat terbentuk dari susunan showcase koleksi maupun dari bentuk bangunan.
<p>Konsep Dimensi Ruang</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Besar kecilnya koleksi (mempengaruhi jarak pandang) dan jumlah koleksi 	 <ul style="list-style-type: none"> • Besar kecilnya koleksi (mempengaruhi jarak pandang) dan jumlah koleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah dan ukuran koleksi mempengaruhi besaran ruang • Dimensi ruang mempengaruhi kenyamanan visual bagi pengunjung.

Tabel 2.2 Hasil Kajian Preseden Museum Wayang

Sumber:

03

Konsep Perancangan

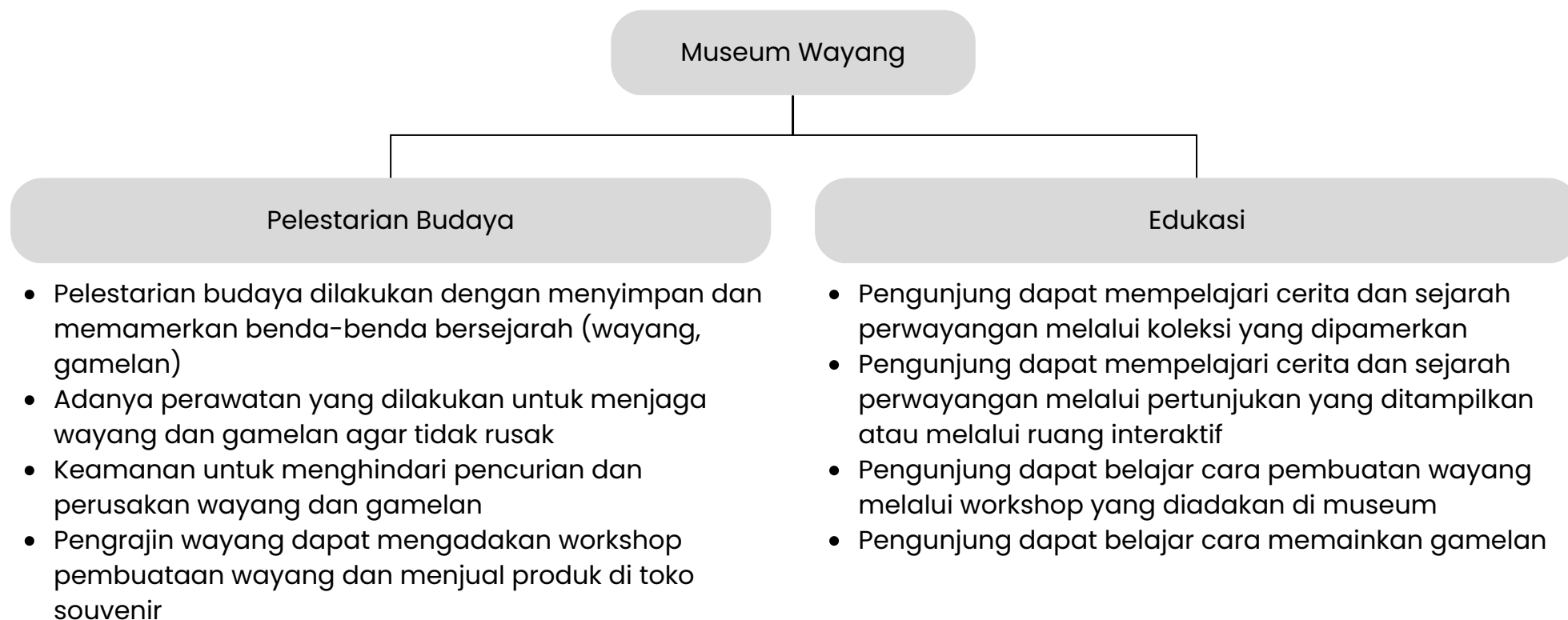
Fungsi Bangunan dan Aktivitas Pengguna
Kebutuhan Ruang
Program Ruang dan Organisasi Ruang
Data koleksi
Konsep Storyline Museum
Plotting Ruang dalam tapak
Gubahan Massa
Sirkulasi Pengunjung
Bentuk Atap
Konsep Naratif
Selubung



Konsep Perancangan

Analisis Konsep Fungsi Bangunan

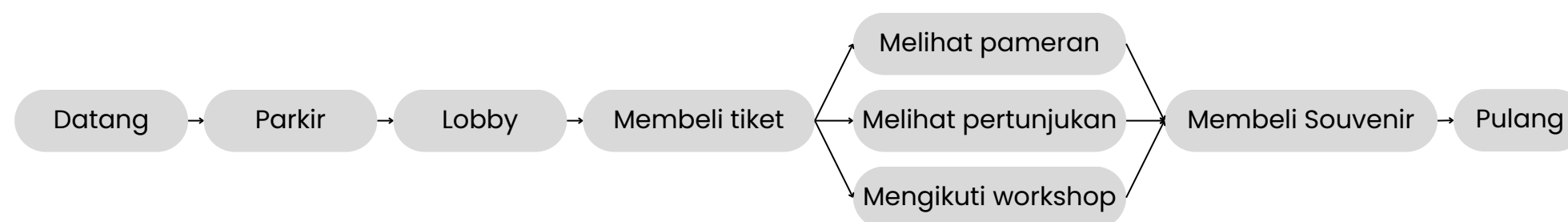
Secara garis besar, Museum Wayang berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan tempat untuk melestarikan kebudayaan wayang serta gamelan sebagai pengiring wayang



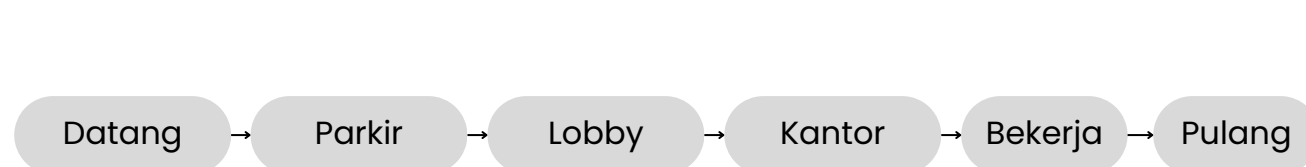
Aktivitas Pengguna

Dalam Museum Wayang terdapat 2 kelompok aktivitas yaitu aktivitas pengunjung dan aktivitas pengelola.

Alur Aktivitas Pengunjung



Alur Aktivitas Pengelola



Konsep Perancangan

Kebutuhan & Organisasi Ruang

Kebutuhan ruang pada msueum berdasarkan aktivitas pengunjung dan pengelola dapat dijabarkan sebagai berikut

Pengguna	Aktivitas	Ruang
Pengunjung <ul style="list-style-type: none"> • Pelajar • Masyarakat umum • Wisatawan lokal & luar 	Parkir kendaraan	Tempat parkir
	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk, menunggu • Bertanya informasi 	Lobby dan ruang informasi
	Membeli tiket	Loket
	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat pameran • Melihat pertunjukan • Mempelajari sejarah dan cerita perwayangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pamer • Auditorium
	Mempelajari pembuatan wayang	Ruang workshop
	Membeli souvenir	Toko souvenir
	Beribadah	Mushola
	Buang air	Toilet
Pengelola <ul style="list-style-type: none"> • Manajemen museum 	Parkir kendaraan	Tempat parkir
	Menjual tiket	Loket
	Menjual produk	Toko souvenir
	Bekerja	Kantor
	Maintenance	Ruang MEE
	Kebersihan	Janitor
	Beribadah	Mushola
	Buang air	Toilet
	Menyimpan dan merawat koleksi	Ruang penyimpanan

Organisasi ruang pada museum terbagi menjadi 4 zona berdasarkan kehadiran publik dan keberadaan koleksi

- Zona publik - tanpa koleksi
- Zona publik - dengan koleksi
- Zona non publik - tanpa koleksi
- Zona non publik - dengan koleksi

Berdasarkan zona, ruang-ruang pada museum dapat dikelompokkan sebagai berikut

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Zona Publik	Dengan Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pamer • Ruang workshop pembuatan wayang
	Tanpa Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat parkir • Auditorium • Ruang informasi • Lobby • Toko Souvenir
Zona Non Publik	Dengan Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang penyimpanan koleksi • Loading dock
	Tanpa Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet • Mushola • Ruang MEE • Janitor • Kantor pengelola

Konsep Perancangan

Program Ruang

Pendukung

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Lobby	30 orang	2 m2/orang	Neufert	60	30%	78
2	Ruang Informasi	2 orang	1.8 m2/orang	Neufert	3.6	20%	4.32
3	Loket	3 orang	3 m2/orang		9	20%	10.8
5	Amphiteater	50 orang	0.6x0.9 m/orang	Panero, Neufert	36	30%	46.8
6	Ruang workshop	30 orang	7x9 m	Neufert	63	30%	81.9
7	Toko Souvenir	30 orang	7x9 m	Neufert	63	30%	81.9
8	Mushola	20 orang	0.9 m2/orang		18	20%	
9	Toilet	8 unit	1.5 m2/orang	Neufert	12	20%	14.4
10	Wastafel	6 unit	1.5 m2/orang	Neufert	3	20%	3.6
Total Luas							321.72

Museum

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Kehidupan Sehari-hari di Wonogiri	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
2	Ruang Pertunangan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
3	Ruang Kehampaan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
4	Ruang Pengembaraan dan Kesetiaan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
5	Ruang Pertemuan dan Penyatuan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
6	Ruang Kepemimpinan dan Kesederhanaan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
7	Ruang Refleksi	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
8	Ruang Pamer Wayang 1	409 koleksi	1.3		531.7	30%	691.21
9	Ruang Pamer Wayang 2	103 koleksi	1.3		133.9	30%	174.07
10	Ruang Pamer Koleksi Lain	42 koleksi	1.3		54.6	30%	70.98
Total Luas							1232.01

Konsep Perancangan

Program Ruang

Pengelola

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Kantor	10 orang	1.8 m2/orang		18	30%	23.4
2	Ruang MEE	1 unit	3x3		9	20%	10.8
3	Ruang Penyimpanan	1 unit	3x3		9	20%	10.8
4	Ruang Perawatan	1 unit	3x3		9	20%	10.8
5	Kuratorial	2 unit	3x3		9	20%	10.8
6	Mushola	10 orang	0.9 m2/orang	Neufert	9	20%	10.8
7	Toilet	4 unit	1.5 m2/orang	Neufert	6	20%	7.2
8	Wastafel	2 unit	1.5 m2/orang	Neufert	3	20%	3.6
9	Janitor	1 unit	2 m2		2	20%	2.4
10	Gudang	1 unit	3x3	Neufert	9	20%	
11	Ruang Satpam	1 orang	3		3	20%	
Total Luas							90.6

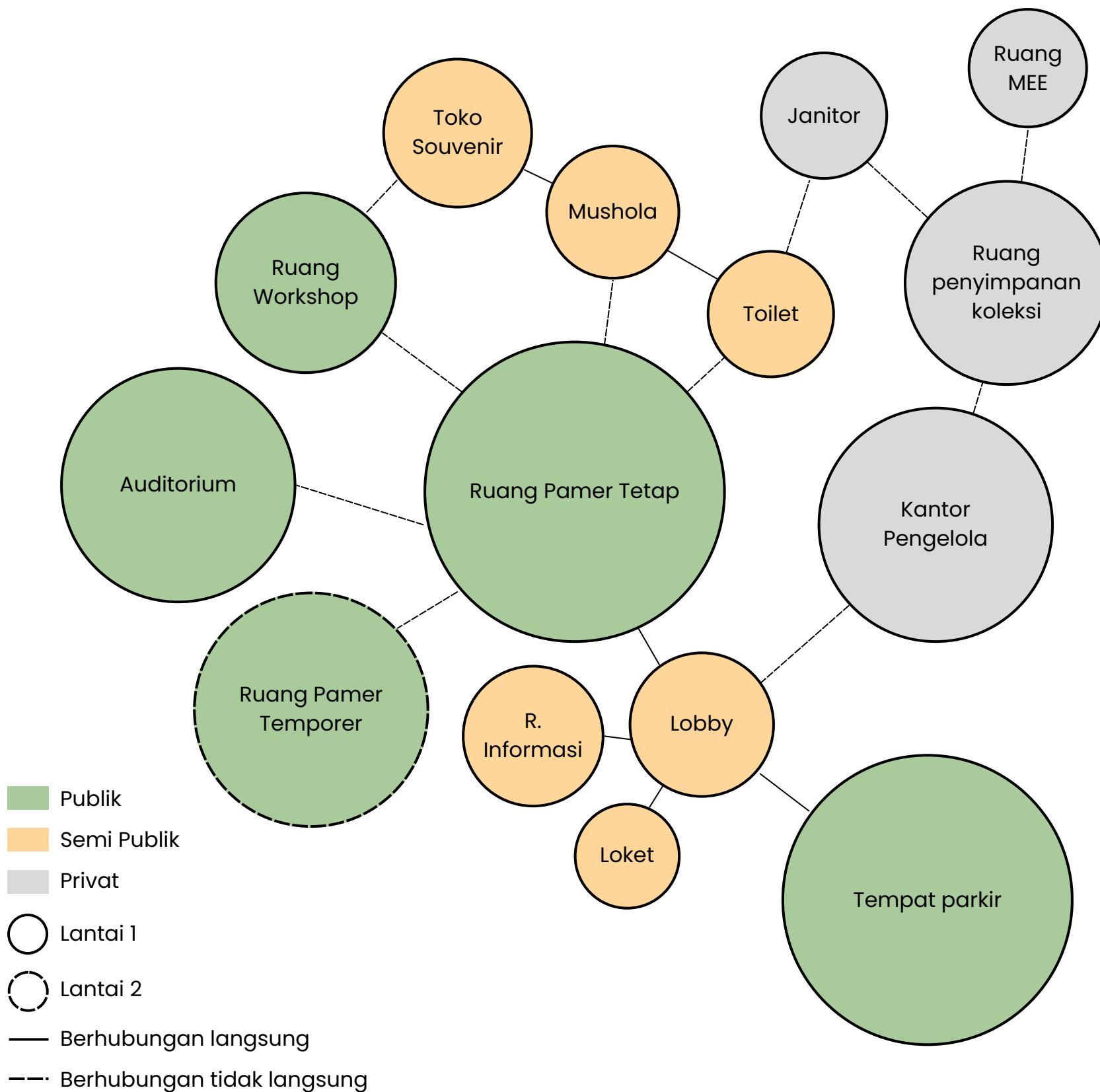
Parkir

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Parkir Mobil Pengelola	4	3x5	Neufert, SRP	60	20%	72
2	Parkir Motor Pengelola	10	0.75x2	Neufert, SRP	15	20%	18
3	Parkir Mobil Pengunjung	12	3x5	Neufert, SRP	180	20%	216
4	Parkir Motor Pengunjung	35	0.75x2	Neufert, SRP	52.5	20%	63
Total Luas							369

NO	Jenis Kendaraan	SRP (m2)
1	Kendaraan golongan I	2,3 x 5 = 11,5
	Kendaraan golongan II	2,5 x 5 = 12,5
	Kendaraan golongan III	3,0 x 5 = 15
2	Bus/Truk	3,4 x 12,5 = 42,5
3	Sepeda Motor	0,75 x 2 = 1,5

Konsep Perancangan

Zoning Ruang



Konsep Perancangan

Daftar Koleksi Museum

Jumlah koleksi total di Museum Wayang Indonesia Kabupaten Wonogiri ini adalah 655 koleksi.

Nama Koleksi	Asal	Jumlah
Wayang Kulit Purwa	Jawa	468
Wayang Lukisan		2
Wayang Potehi	Tiongkok	7
Wayang ukur	Yogyakarta	3
Wayang Sasak	Lombok	5
Wayang Sadat	Klaten	6
Wayang Bali	Bali	3
Wayang Beber	Pacitan	4
Wayang Wahyu	Surakarta	6
Wayang Topeng	Jawa	11
Wayang Tembaga	Jawa dan Bali	3
Wayang Suket	Purbalingga	5
Wayang Klithik	Jawa Tengah	10
Wayang Golek Purwa	Jawa Barat	8
Wayang Golek Menak	Yogyakarta	6
Blencong		1
Wayang Kulit Mini	Jawa dan Bali	20
Wayang Kardus	Kediri, Madiun, Surabaya	19
Wayang Kulit Mentah	Jawa dan Bali	41
Wayang Kompeni	Jawa	5
Senjata Wayang		22

Alur Koleksi Museum

Alur koleksi museum dibagi menjadi 5 segmen berdasarkan asal wayang dan diawali kisah panji

Kisah Panji



- Segmen pengenalan wayang krucil wonogiri dengan kisah panji
- Ambience merepresentasikan suasana cerita panji

Wayang Jawa Tengah dan Yogyakarta



- Wayang Kulit Purwa, Wayang Ukur, Wayang Sadat, Wayang Wahyu, Wayang Suket, Wayang Klithik, Wayang Golek Menak, Wayang Kompeni

Wayang Jawa Timur, Jawa Barat, Bali dan sekitarnya



- Wayang sasak, Wayang Bali, Wayang Beber, Wayang Tembaga, Wayang Golek Purwa, Wayang Kulit Mini, Wayang Kardus, Wayang Kulit Mentah

Wayang luar Indonesia



- Wayang Potehi yang berasal dari Tiongkok

Koleksi lain



- Senjata wayang
- Lukisan
- Topeng

Konsep Perancangan

Stakeholder

Dalam perancangan Museum Wayang Indonesia ini dapat diidentifikasi profil klien dan pengguna sebagai berikut:

Pengguna

Masyarakat umum, wisatawan lokal & luar, pelajar

Menurut data pengunjung, terdapat masyarakat umum, pelajar, dan mahasiswa yang mengunjungi museum wayang dan beberapa peneliti serta warga asing. Pengunjung yang datang selain mengunjungi museum juga berkunjung untuk mengikuti perlombaan atau menyaksikannya. Beberapa diantaranya berkunjung untuk melihat bekas rumah paman Soeharto dan sumur yang ada di kompleks museum.



Pengelola

Pengelola museum meliputi kepala museum, konservator, edukator, teknisi pameran, administrasi, keamanan, kebersihan, guide, dan humas

Dinas Pendidikan Kabupaten Wonogiri

Museum Wayang Indonesia merupakan milik pemerintah Wonogiri dan dikelola oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Wonogiri

Rencana pengembangan menurut kepala dinas:

- Merancang bangunan baru untuk ruang pameran, auditorium, dan ruang penyimpanan untuk koleksi yang tidak dipamerkan
- Mengembalikan fungsi asli pendopo (saat ini sebagai ruang pameran) menjadi tempat berkumpul masyarakat

Client requirements:

- Aspek pencahayaan yang baik dalam ruang pameran
- Suhu yang sesuai dalam ruang pameran

Client

Konsep Perancangan

Konsep Storyline Museum

Wayang Krucil Wonogiri

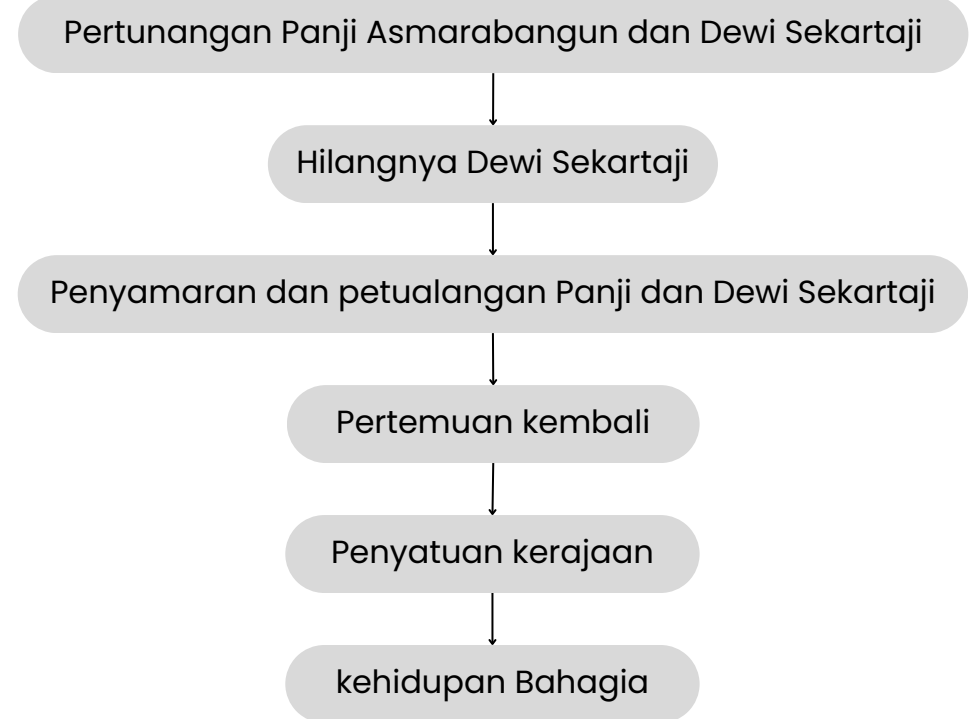
Wayang Krucil merupakan sebuah seni pertunjukan tradisional yang khas dan telah lama berkembang di Kabupaten Wonogiri. Meskipun Wayang Krucil juga ditemukan di beberapa wilayah lain di Jawa, versi Wonogiri menonjol karena memiliki ciri khas tersendiri, terutama dalam penggunaan bahasa, dialek, humor, serta improvisasi lokal yang sering dilakukan dalang agar pertunjukan lebih dekat dengan kehidupan masyarakat setempat.

Cerita yang disajikan dalam Wayang Krucil Wonogiri umumnya bersumber dari legenda Panji, sebuah kisah kepahlawanan yang mengisahkan perjalanan tokoh Panji dalam mencari cinta dan menghadapi berbagai rintangan. Kisah Panji ini merupakan cerita khas Nusantara yang melambangkan cinta sejati dan kesetiaan, berbeda dengan kisah Mahabharata dan Ramayana yang biasanya dipentaskan dalam wayang kulit purwa dan berasal dari tradisi India.

Pengiring musik Wayang Krucil menggunakan gamelan, tetapi dengan instrumen yang lebih sederhana dibandingkan gamelan pada pertunjukan wayang kulit. Musik ini berperan penting dalam menciptakan suasana cerita, dengan fokus pada melodi yang mendukung narasi kisah Panji.

Alur Cerita Kisah Panji

Dalam sequence pertama, dimulai dengan narasi kisah panji dalam pewayangan wayang krucil Wonogiri dengan alur cerita sebagai berikut



Setelah mencapai akhir cerita, pengunjung diarahkan ke sequence berikutnya dengan plot koleksi berurutan dari sejarah waktu, jenis-jenis koleksi, dan asal daerah wayang.

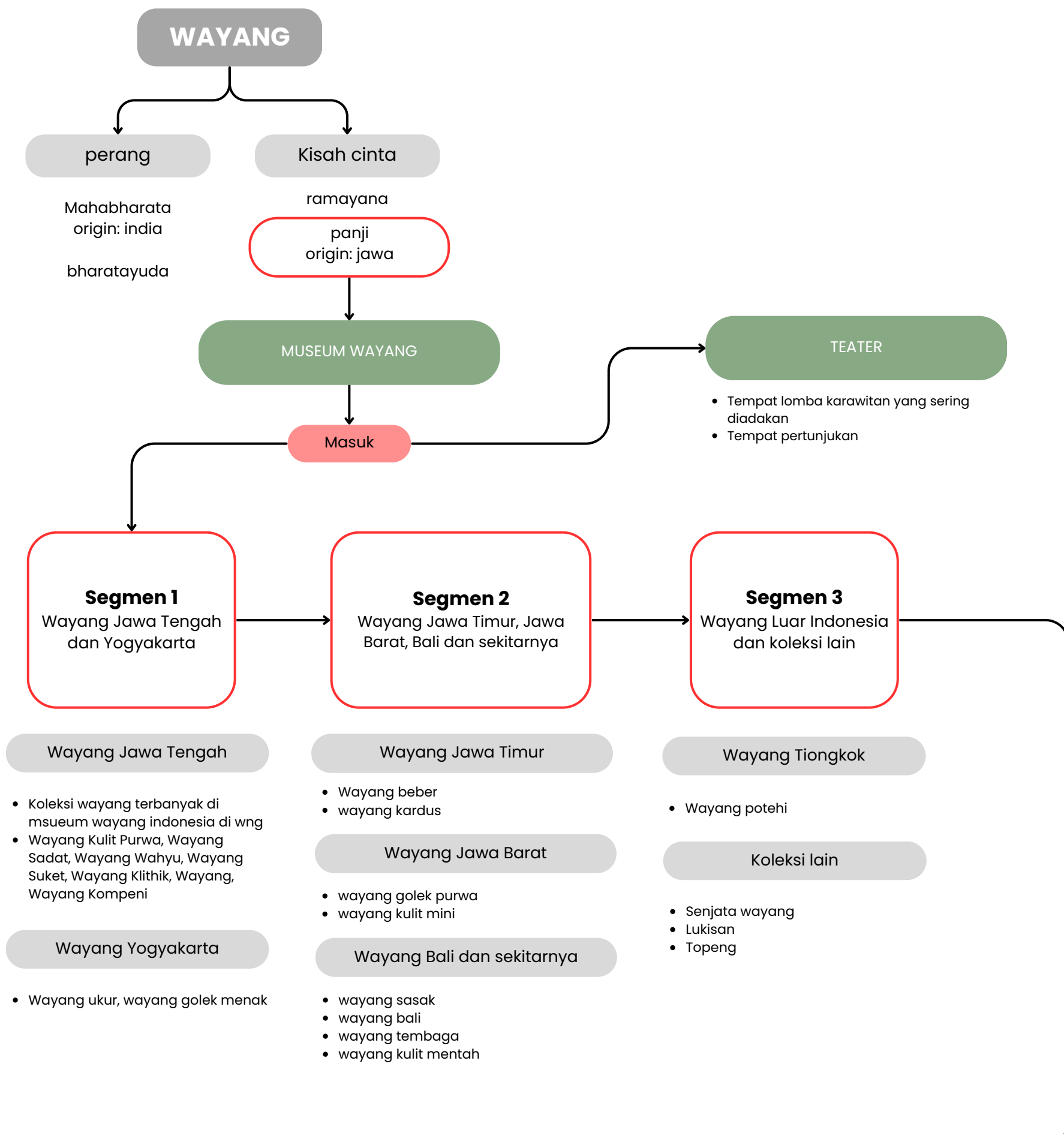
Konsep Perancangan

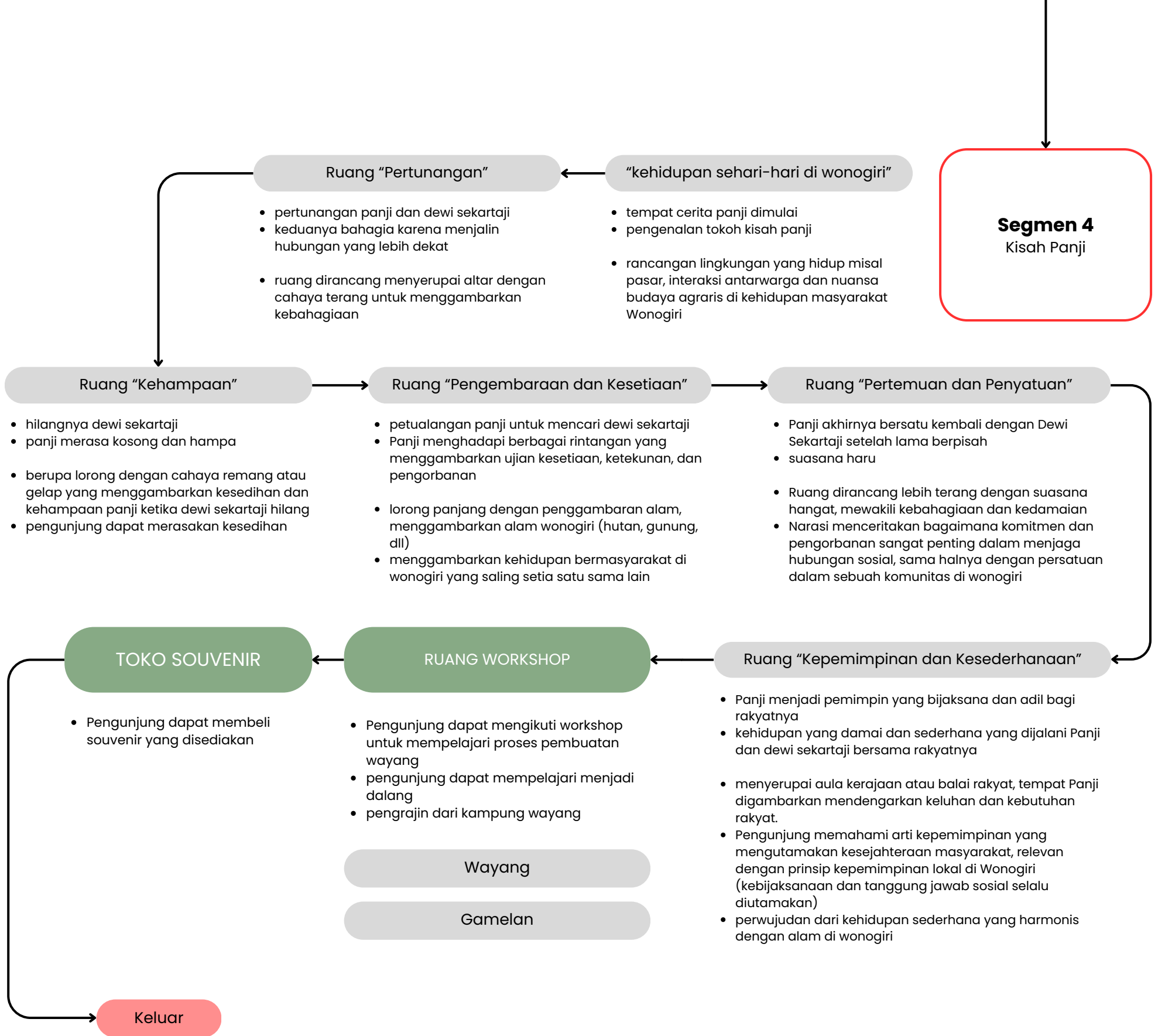
Persamaan Kisah Panji dan Kehidupan Bermasyarakat di Wonogiri

Kaitan	Kisah Panji	Kehidupan Masyarakat Wonogiri
Kesetiaan dan Gotong Royong dalam Masyarakat	Kesetiaan antara Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji, yang terpisah namun selalu berjuang untuk bersama kembali.	Masyarakat menonjolkan gotong royong dan kebersamaan. Setia dan saling membantu dalam acara adat hingga pekerjaan sehari-hari.
Kepemimpinan yang Bijaksana dan Berbasis Nilai Lokal	Panji Asmarabangun digambarkan sebagai seorang pemimpin yang arif dan bijaksana, yang memimpin dengan hati nurani.	Kepemimpinan dalam komunitas tidak hanya berdasarkan kekuasaan formal, tetapi juga atas dasar kebijaksanaan lokal dan kehormatan terhadap sesepuh atau tokoh masyarakat.
Kesederhanaan dan Kearifan Lokal dalam Budaya	Cerita Panji dikenal karena kedekatannya dengan kehidupan sederhana masyarakat Jawa, berbeda dari kisah kepahlawanan yang megah seperti dalam Mahabharata atau Ramayana	Mengedepankan kesederhanaan dan kearifan lokal. Berpegang pada adat istiadat, seperti dalam ritual pertanian, upacara desa, dan perayaan adat lainnya
Politik Kekuasaan dan Konflik dalam Masyarakat Tradisional	Panji sering dihadapkan pada konflik perebutan kekuasaan dan rintangan dari pihak-pihak yang tidak mendukung hubungannya dengan Dewi Sekartaji.	Konflik atau perbedaan kepentingan terkadang muncul, baik dalam keluarga besar maupun komunitas.
Pencarian Jati Diri dan Hubungan dengan Alam	Panji sering menjalani pengembaraan, yang mencerminkan pencarian jati diri dan hubungan manusia dengan alam	Di wilayah pedesaan, hubungan antara manusia dan alam masih sangat dijunjung tinggi, dan ada kesadaran untuk menjaga lingkungan serta warisan alam

Konsep Perancangan

Storyline Museum





Konsep Perancangan

Konsep Elemen Naratif Pendukung

Tactile

Tactile merupakan salah satu aspek untuk mendukung merasakan pengalaman, ekspresi, dan emosi yang disampaikan dalam sebuah cerita pada museum. Untuk menciptakan tactile dalam merasakan pengalaman dalam desain, diperoleh solusi:

- Material
- Melalui indra
- Melalui kontak fisik

Beberapa pemilihan material:



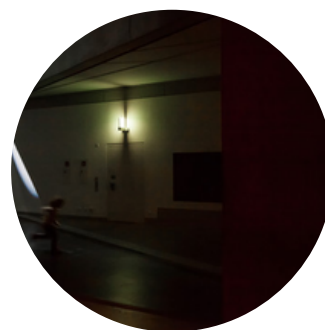
Material berwarna gelap dan bertekstur kasar untuk menggambarkan petualangan yang dilakukan Dewi Sekartaji dan Panji



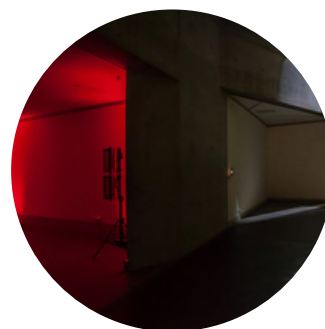
Material berwarna terang dan bertekstur halus untuk menggambarkan kehidupan yang damai sejahtera ketika Panji dan Dewi Sekartaji bertemu kembali

Pencahayaan

Aspek lain yang berperan penting dalam penyampaian cerita adalah pencahayaan. Dengan pemilihan pencahayaan yang tepat dan representatif, pengunjung dapat merasakan emosi dan ekspresi yang tertuang dalam ruang museum.



Cahaya yang redup untuk menggambarkan hilangnya Dewi Sekartaji ketika diculik untuk menambahkan kesan yang mencekam



Cahaya berwarna merah untuk menggambarkan Panji yang berusaha menemukan Dewi Sekartaji dan menghadapi musuh-musuh yang menghalangi Panji

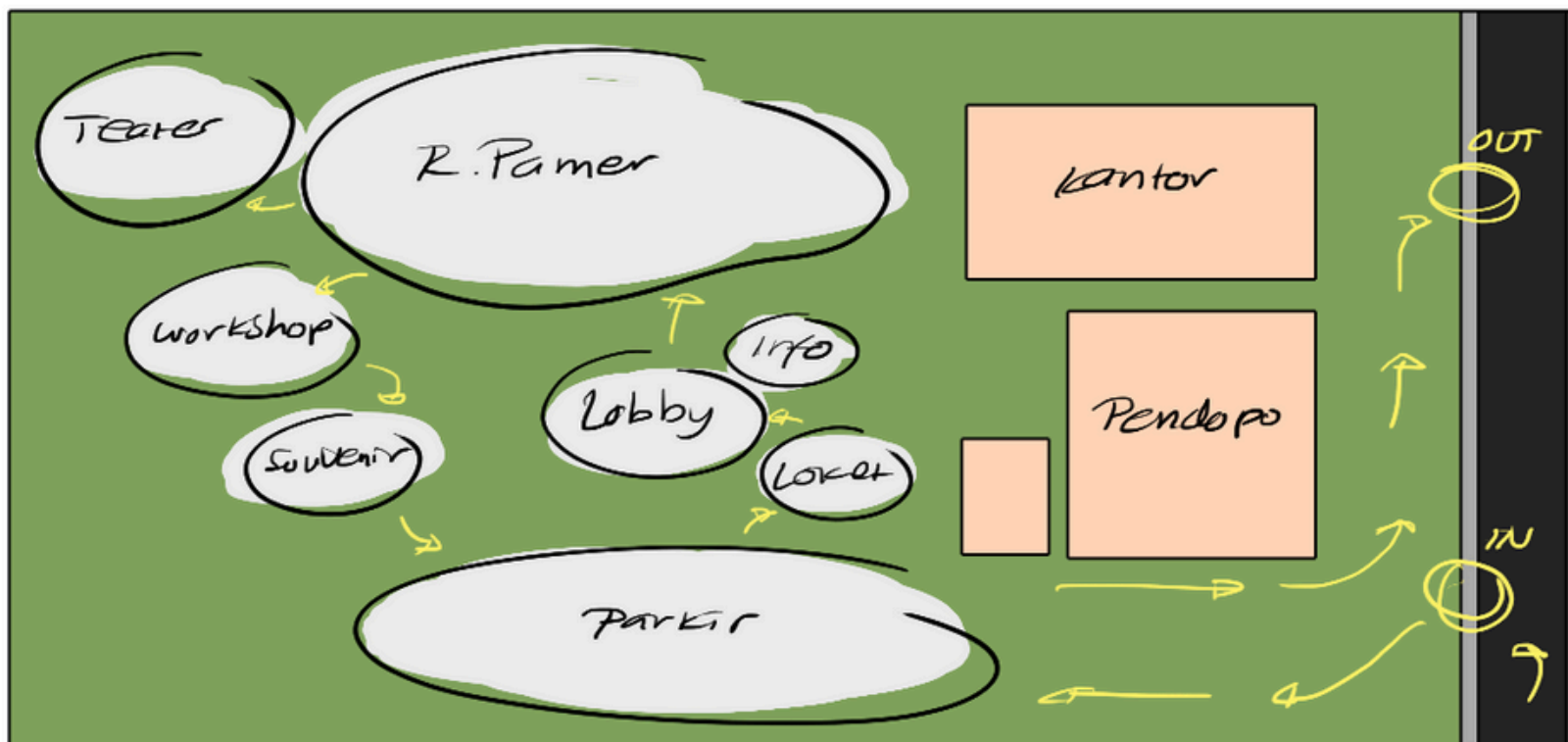


Penggunaan cahaya yang terang ketika Panji dan Dewi Sekartaji berhasil bertemu kembali untuk menggambarkan kehidupan yang damai

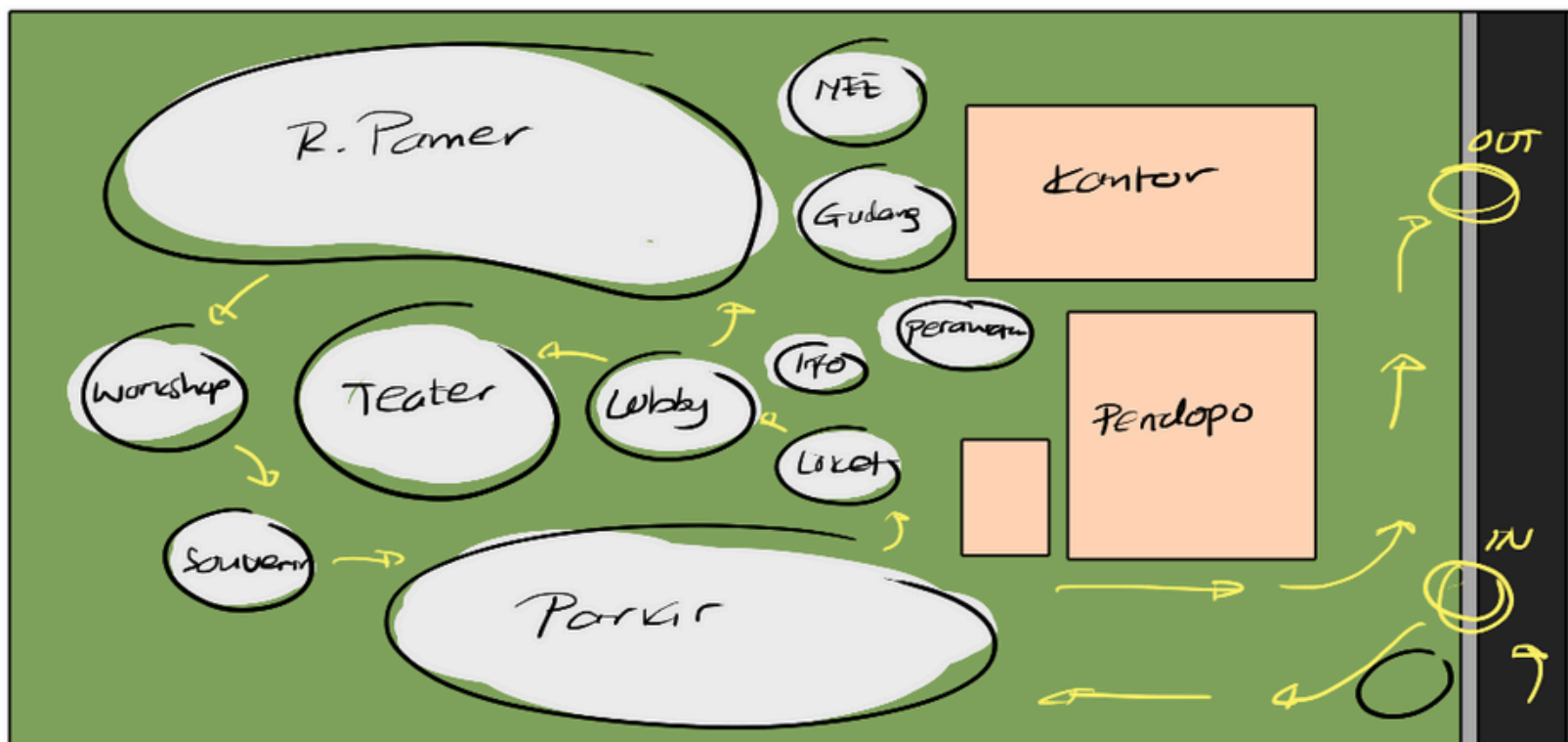
Konsep Perancangan

Ploting Ruang dalam Tapak

Alternatif 1



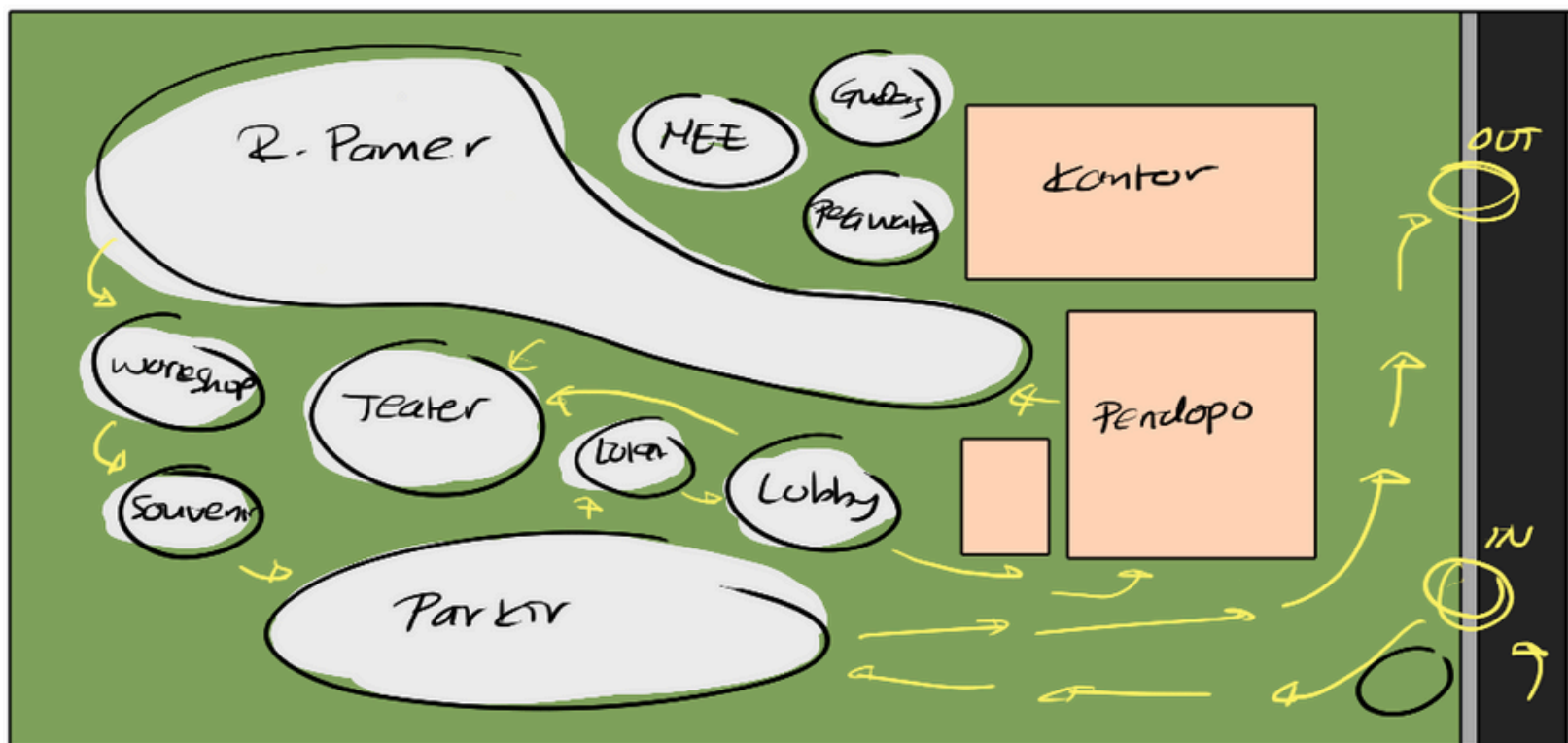
Alternatif 2



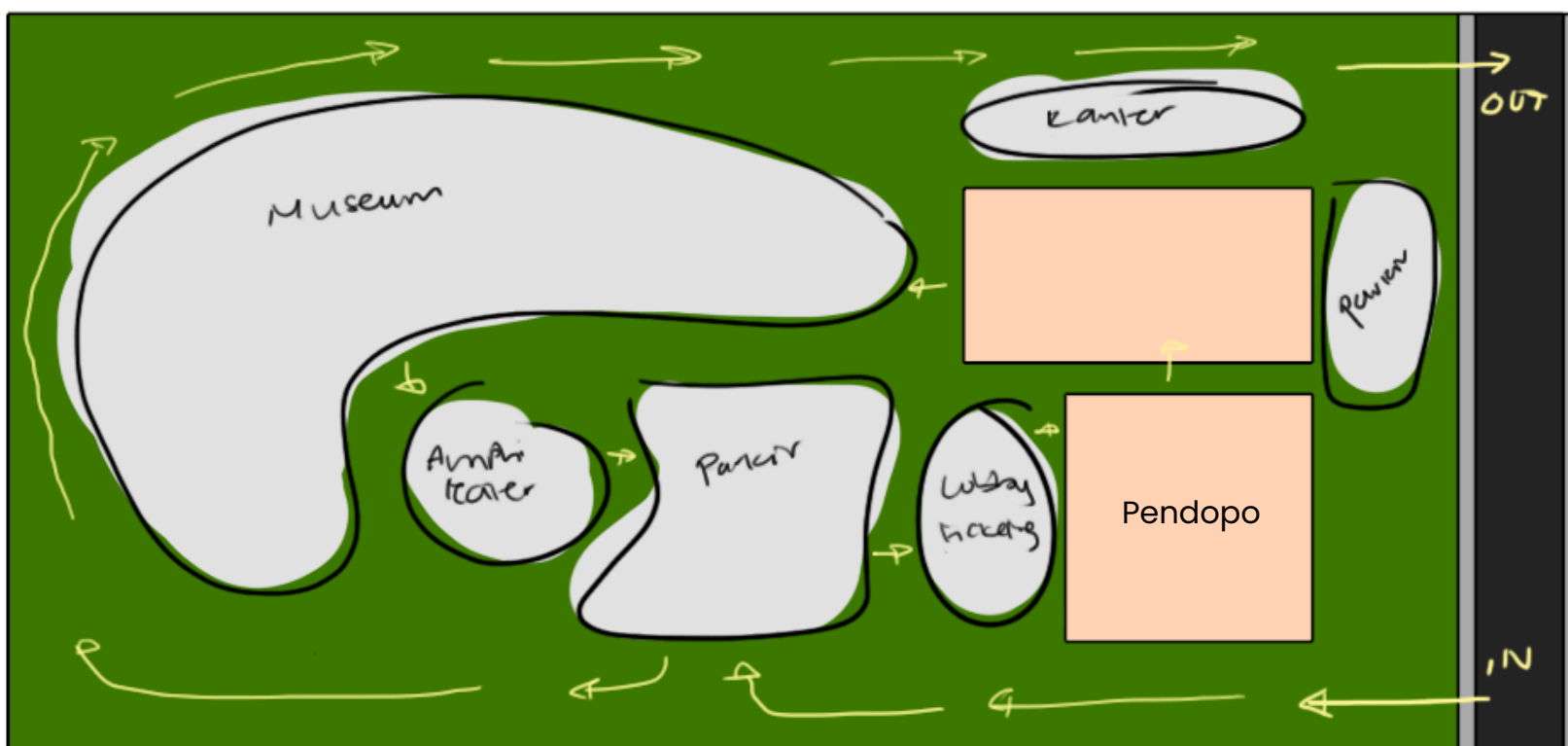
Konsep Perancangan

Ploting Ruang dalam Tapak

Alternatif 3



Alternatif 4



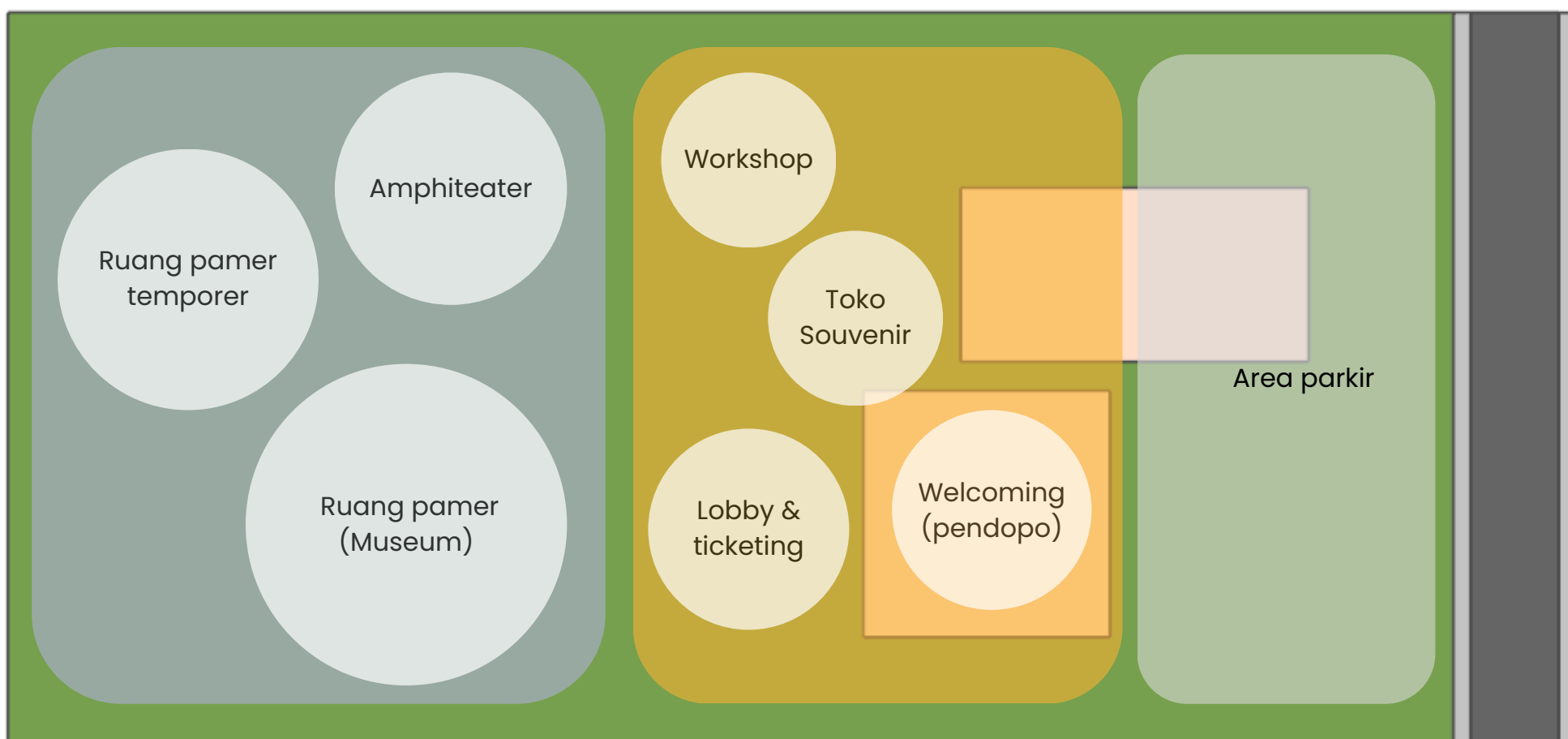
Konsep Perancangan

Plotting Ruang dalam Tapak

Alternatif 5

Zonasi Horizontal (Elevasi Atas)

Akses masuk ke site hanya dari jalan utama sehingga zona publik diletakkan di depan area site dan zona semi publik diletakkan di tengah hingga belakang area site.



Zonasi Vertikal

Zonasi juga direncanakan secara vertikal karena adanya perbedaan elevasi tanah dengan zona publik dan semi publik berada di atas dan zona privat berada di bawah.



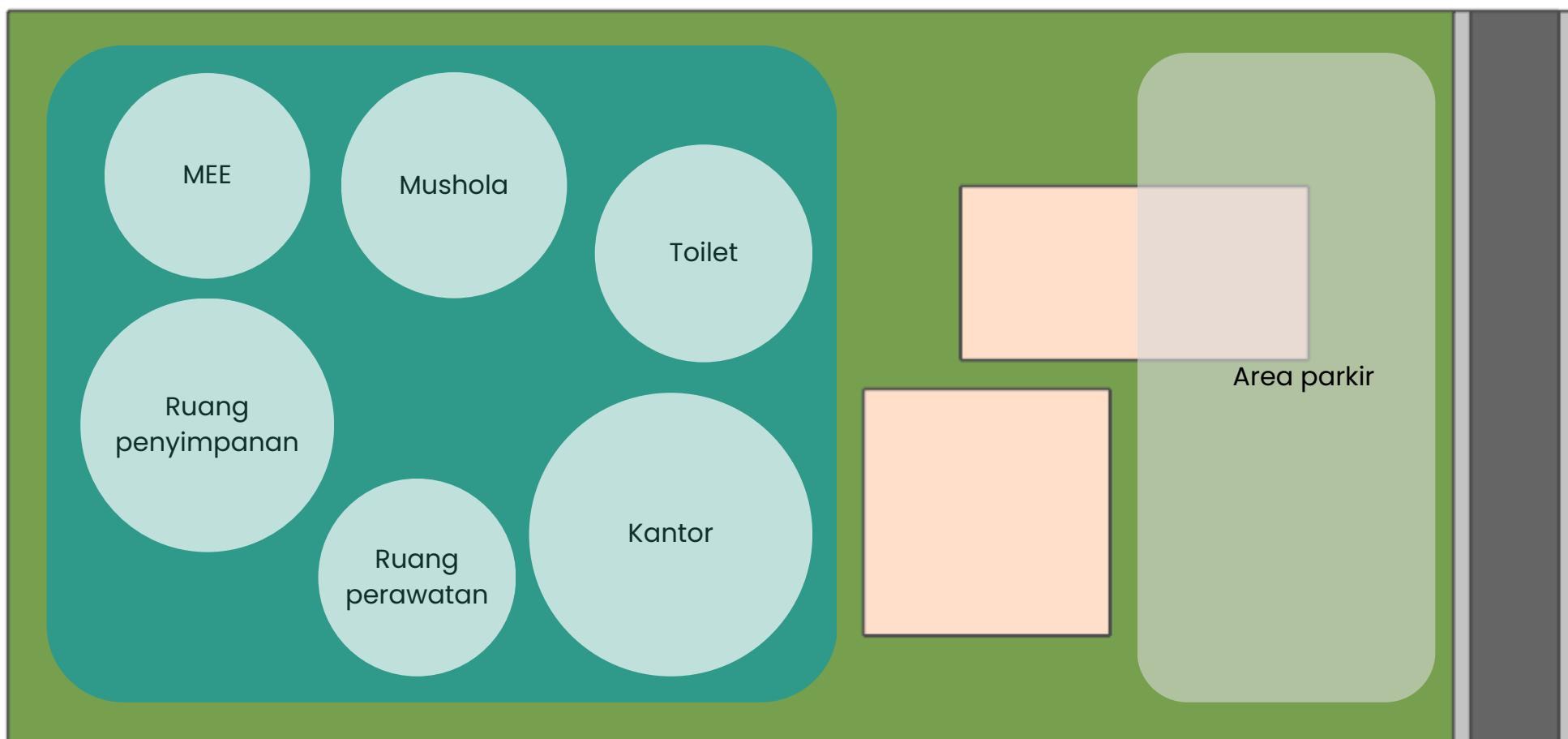
Konsep Perancangan

Plotting Ruang dalam Tapak

Alternatif 5

Zonasi Horizontal (Elevasi Bawah)

Akses masuk ke site hanya dari jalan utama sehingga zona publik diletakkan di depan area site dan zona semi publik diletakkan di tengah hingga belakang area site.



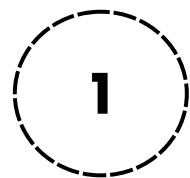
Zonasi Vertikal

Zonasi juga direncanakan secara vertikal karena adanya perbedaan elevasi tanah dengan zona publik dan semi publik berada di atas dan zona privat berada di bawah.



Konsep Perancangan

Analisis Site



Massa bangunan terutama museum berorientasi utara-selatan untuk menghindari paparan sinar matahari langsung terhadap koleksi museum.



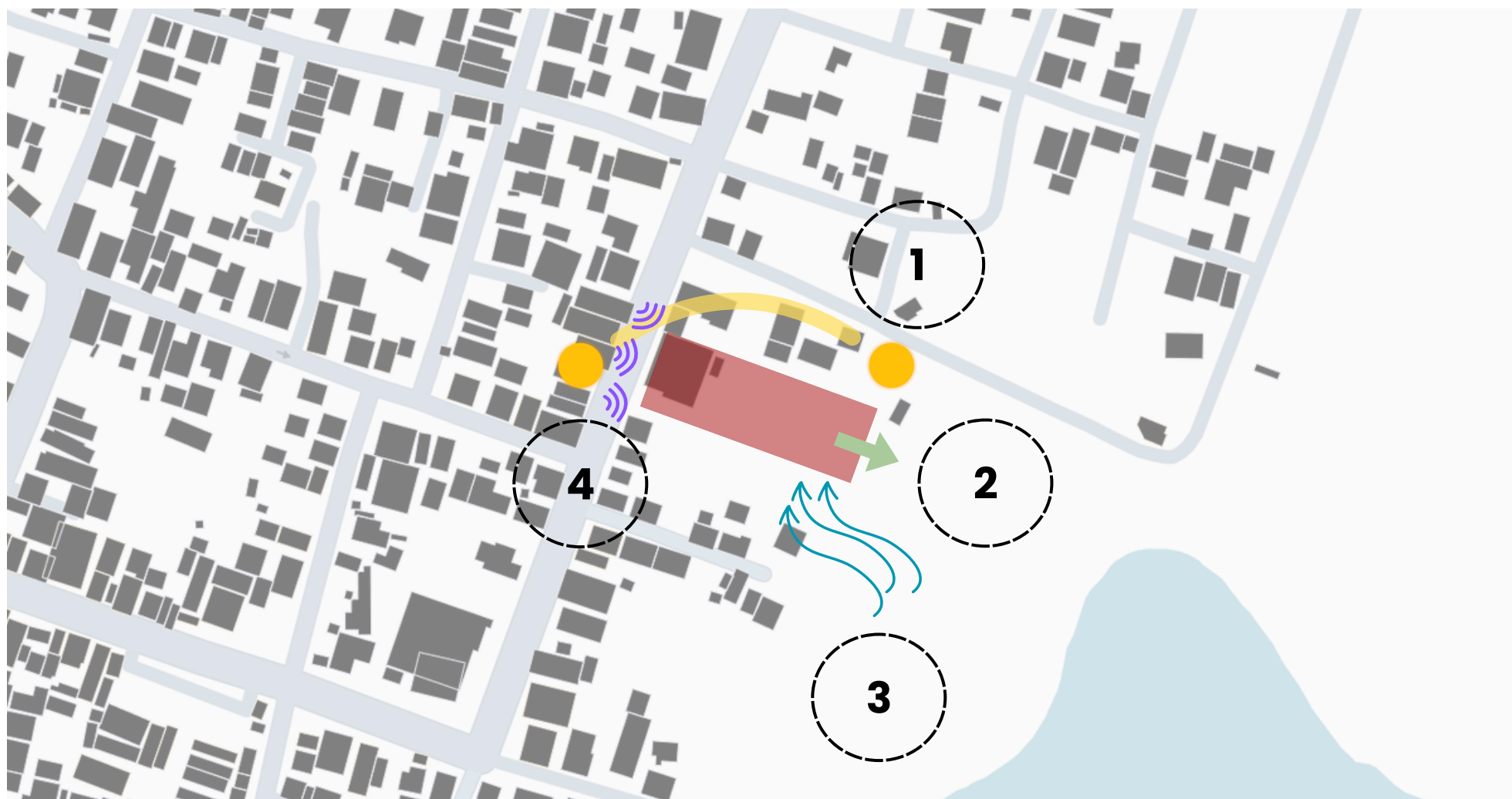
Angin berhembus dari arah tenggara



View terbaik berada di sisi timur dengan view Waduk Gajah Mungkur. View dapat dimanfaatkan dengan bukaan di timur atau balkon view.



Kebisingan datang dari jalan utama sehingga area amphiteater diletakkan di bagian belakang site.



Konsep Perancangan

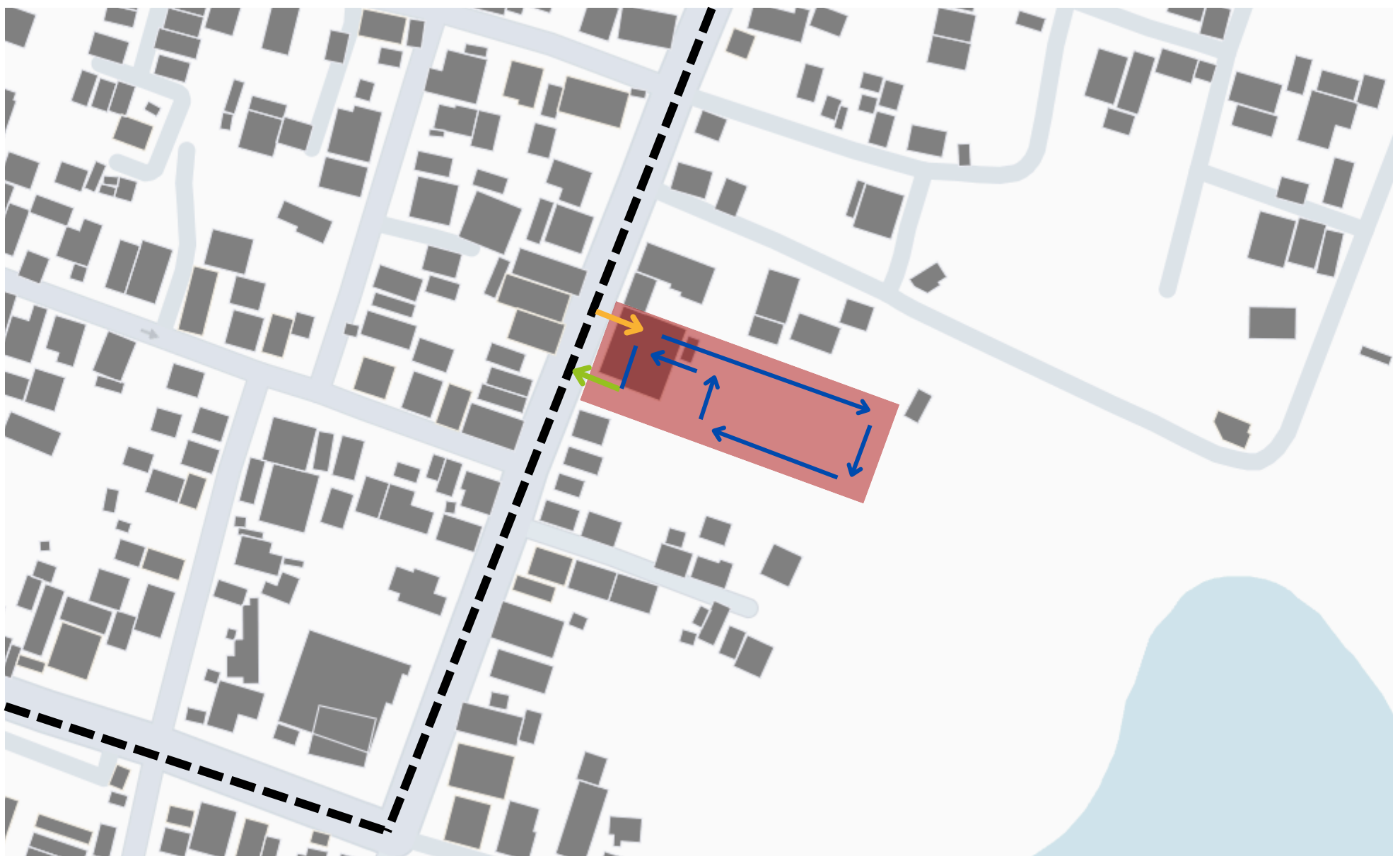
Aksesibilitas (Sirkulasi)

Penempatan massa mempertimbangkan aksesibilitas dan sirkulasi. Massa direncanakan untuk menghadap barat sebagai fasad bangunan. Sirkulasi utama dalam perancangan direncanakan untuk menggunakan alur linear untuk mendukung konsep arsitektur naratif sehingga pengunjung lebih mudah untuk memahami narasi yang disampaikan

Keterangan:

- Jalan arteri
- Masuk site
- Keluar site

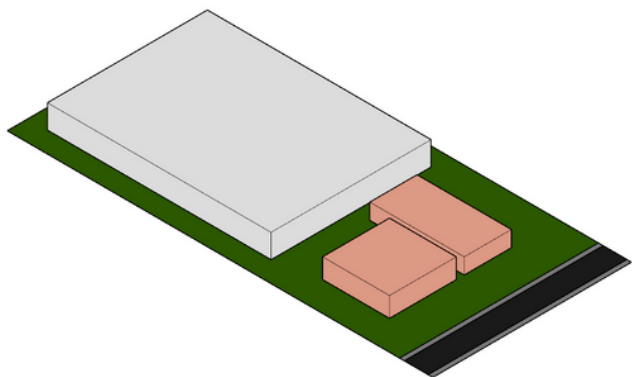
→ Sirkulasi utama dalam site



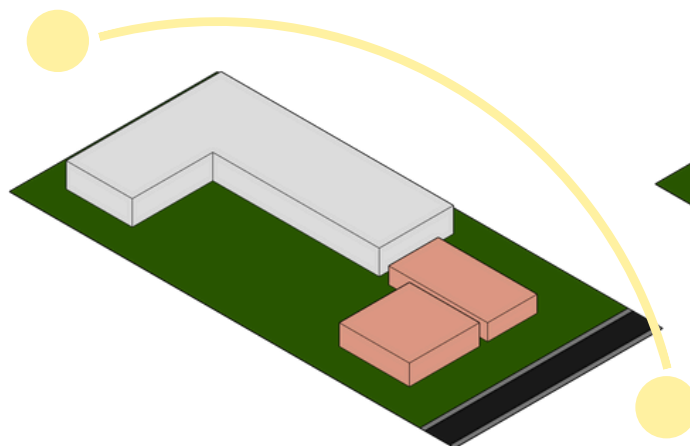
Konsep Perancangan

Gubahan Massa

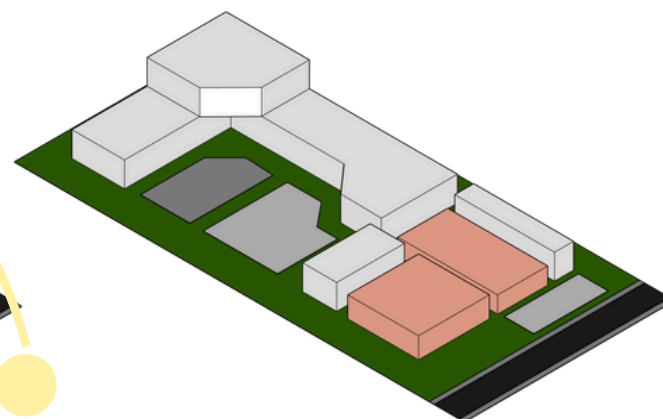
Alternatif 1



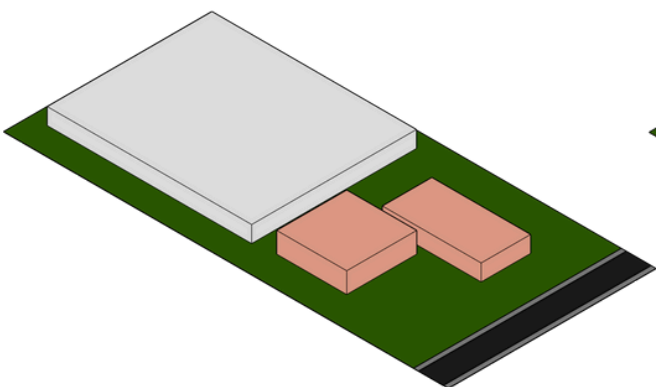
Peletakkan massa berdasarkan building codes



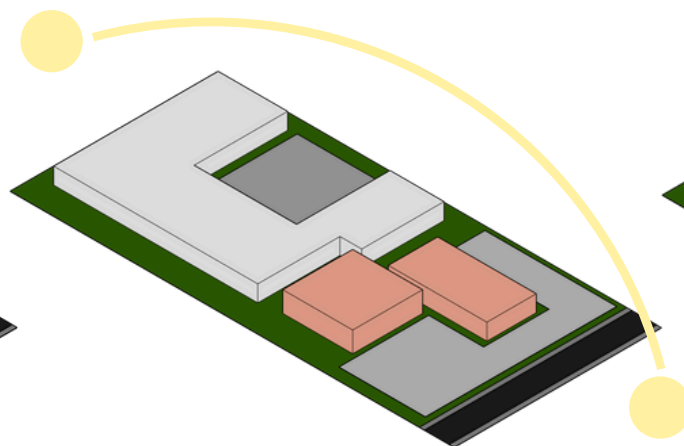
Massa memanjang berorientasi utara-selatan untuk mendapatkan pencahayaan alami optimal



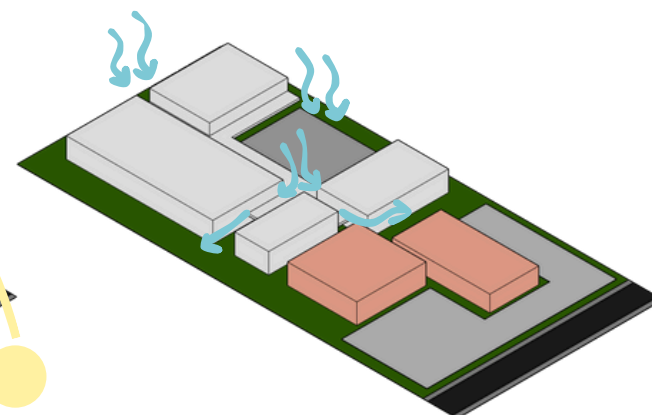
Alternatif 2



Peletakkan massa berdasarkan building codes



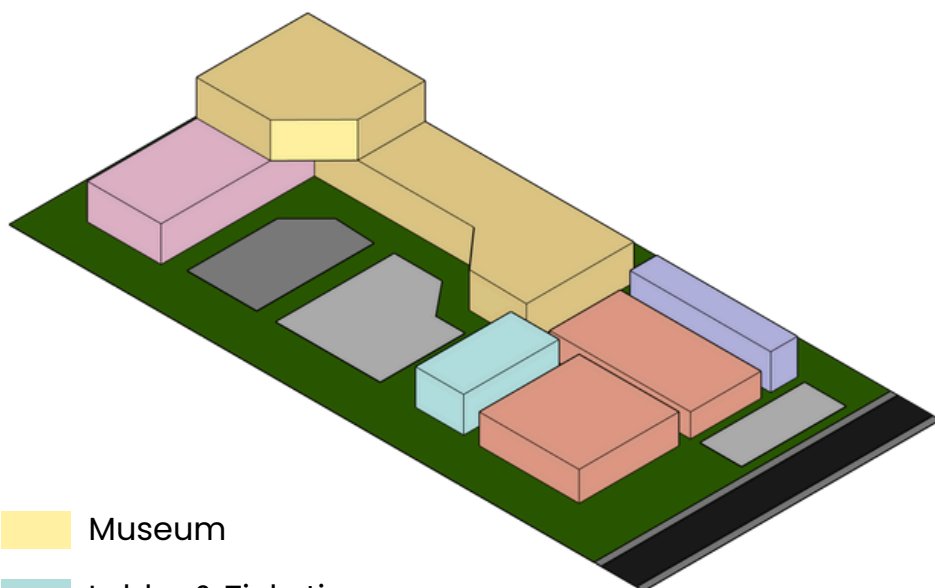
Massa memanjang berorientasi utara-selatan untuk mendapatkan pencahayaan alami optimal



Pemisahan massa untuk memecah angin yang berhembus dari tenggara

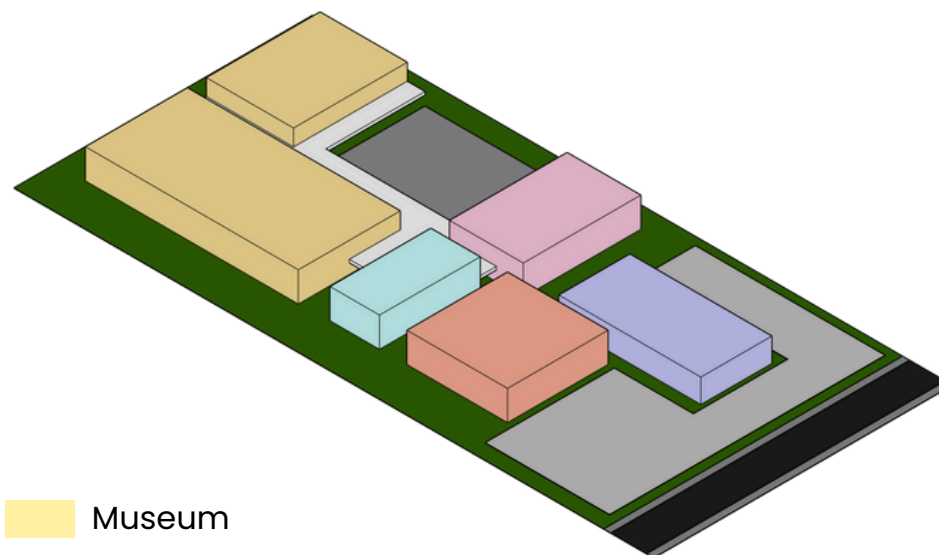
Konsep Perancangan

Gubahan Massa Berdasarkan Tata Ruang



- Museum
- Lobby & Ticketing
- Kantor
- Souvenir dan workshop
- Pendopo & kantor lama
- Amphiteater
- Parkir

Gubahan massa dalam alternatif 1 kurang tertata dalam hal zonasi. Area parkir yang bersifat publik berada di tengah site dan amphiteater berdampingan dengan area parkir yang dapat mengganggu pertunjukan karena kebisingan. Toko souvenir berada di belakang dan bersifat tertutup.

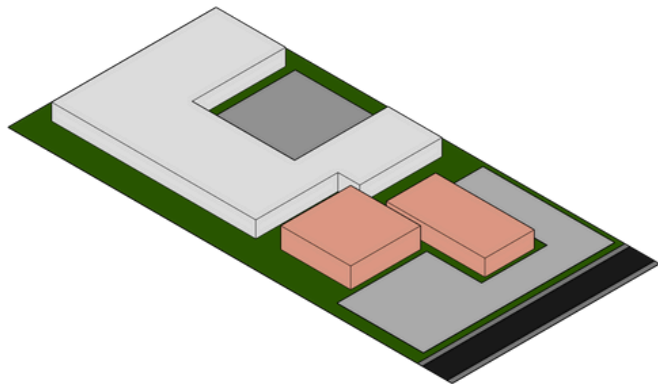


- Museum
- Lobby & Ticketing
- Kantor
- Souvenir dan workshop
- Pendopo & kantor lama
- Amphiteater
- Parkir

Gubahan massa dalam alternatif 2 sudah tertata dengan baik dalam hal zonasi. Area parkir yang bersifat publik berada di depan site. Amphiteater berada di tengah site sehingga tidak terganggu kebisingan. Toko souvenir dan workshop diletakkan di depan sebagai area publik

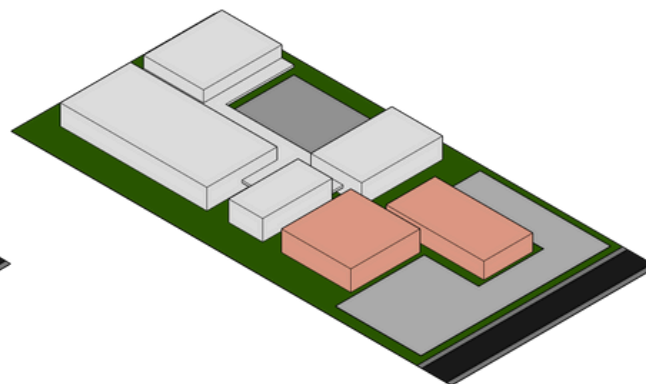
Konsep Perancangan

Penerapan Arsitektur Naratif dalam Tata Massa



Keseimbangan Dualitas

Tokoh utama dalam cerita adalah Panji dan Dewi Sekartaji, laki-laki dan perempuan, kekuatan dan kelembutan. Direpresentasikan dengan ruang terbuka dan tertutup

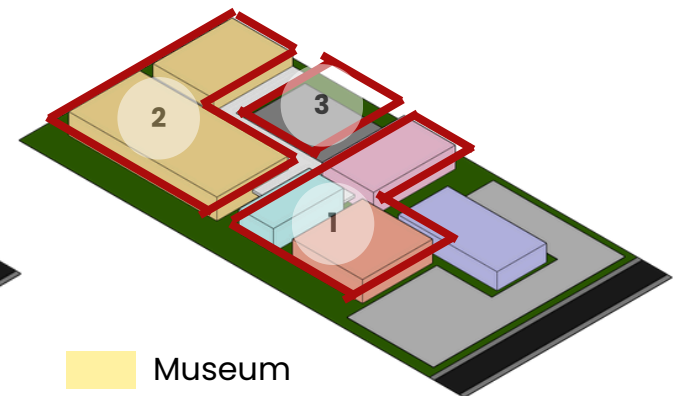


Fragmentasi dan Transformasi

Massa yang terpisah namun tetap satu kesatuan yang melambangkan perjalanan panji yang bermacam-macam namun berujung pada satu tujuan (Dewi Sekartaji)

Konteks Budaya dan Lokasi

Wayang Panji berasal dari budaya Jawa sehingga tata massa mengikuti pola tradisional Jawa, alur linier - sumbu kosmologis (utara-selatan, barat-timur)



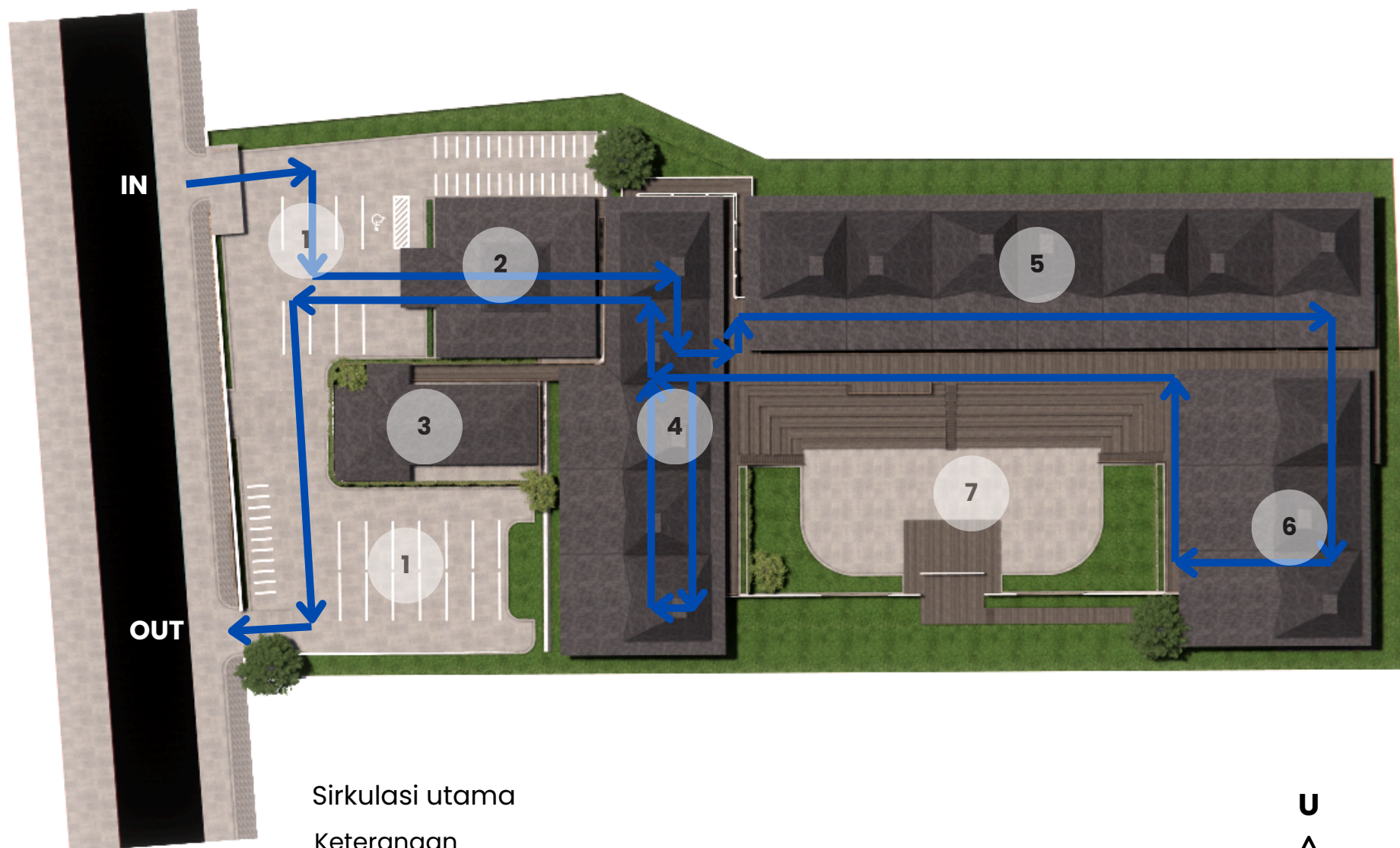
- Museum
- Lobby & Ticketing
- Kantor
- Souvenir dan workshop
- Pendopo & kantor lama
- Amphiteater
- Parkir

Narasi Spasial

Zona massa dibagi menjadi 3 berdasarkan storyline Panji yang telah dibuat. Zona Intro berupa joglo sebagai welcoming area, lobby, toko souvenir (merepresentasikan kehidupan sehari-hari sebelum Dewi Sekartaji hilang). Zona Pencarian yaitu museum, zona direpresentasikan dengan ruang-ruang koleksi wayang dari berbagai daerah menggambarkan perjalanan Panji. Zona Pertemuan dan Penyatuan berupa ruang terbuka amphiteater

Konsep Perancangan

Sirkulasi Pengunjung



Sirkulasi utama

Keterangan

1. Area Parkir
2. Pendopo
3. Kantor
4. Gedung A (Lobby, toko souvenir, workshop)
5. Museum Wayang
6. Non-Permanent exhibition
7. Amphiteater



Konsep Perancangan

Bentuk Atap

Untuk menciptakan keselarasan antara rancangan museum dan bangunan-bangunan di sekitar, bentuk atap museum direncanakan untuk menggunakan atap joglo dan atap pelana yang merupakan mayoritas bentuk atap sekitar site.



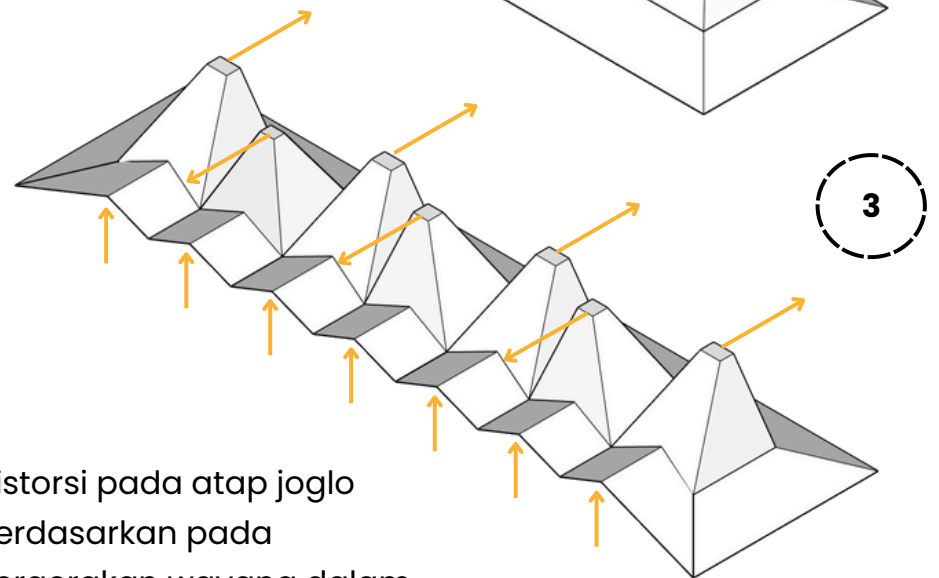
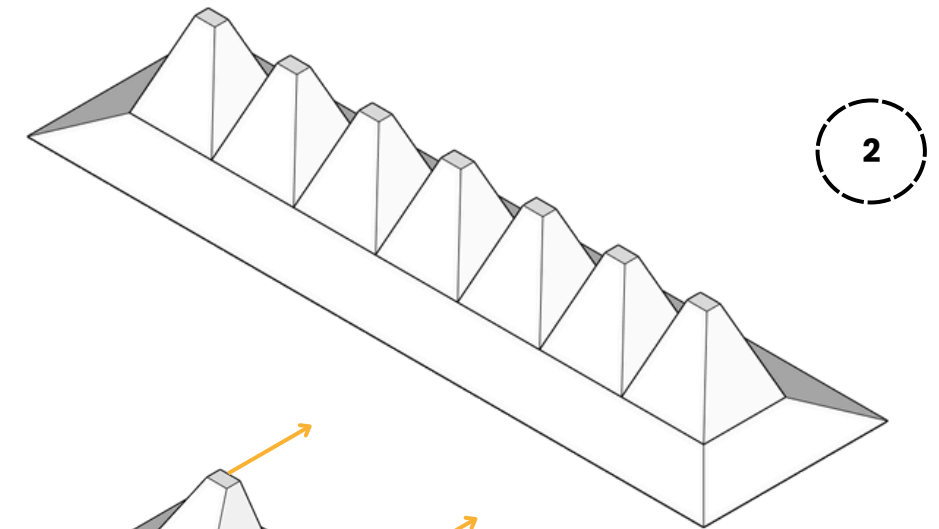
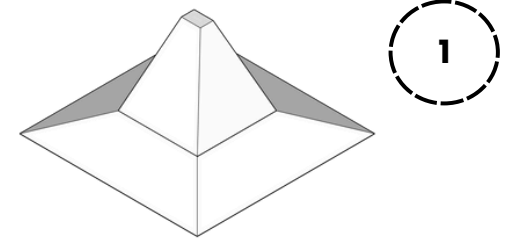
Dinamika Emosional

Perbedaan ketinggian atap menggambarkan dinamika emosional. Atap lebih rendah menggambarkan tingkat emosional lebih rendah (Zona intro). Atap lebih tinggi menggambarkan tingkat emosional lebih tinggi yaitu museum (Zona pencarian).



Transformasi Bentuk

Bentuk utama dari rancangan adalah atap joglo untuk menyelaraskan rancangan dan bangunan sekitar



Distorsi pada atap joglo berdasarkan pada pergerakan wayang dalam pertunjukan wayang kulit



Konsep Perancangan

Penerapan Kisah Naratif Panji dalam Tata Massa

Narasi Spasial

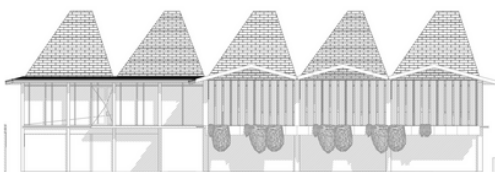
Zona massa dibagi menjadi 3 berdasarkan storyline Panji yang telah dibuat. Zona Intro berupa joglo sebagai welcoming area, lobby, toko souvenir (merekpresentasikan kehidupan sehari-hari sebelum Dewi Sekartaji hilang). Zona Pencarian yaitu museum, zona direpresentasikan dengan ruang-ruang koleksi wayang dari berbagai daerah menggambarkan perjalanan Panji. Zona Pertemuan dan Penyatuan berupa ruang terbuka amphiteater

Joglo pendopo dengan gamelan sebagai welcoming area

"kehidupan sehari-hari di wonogiri"

- Suasana sebelum Dewi Sekartaji hilang
- Suasana ramai masyarakat

Penggambaran suasana wonogiri berupa joglo sebagai welcoming area, lobby, toko souvenir, dan ruang workshop

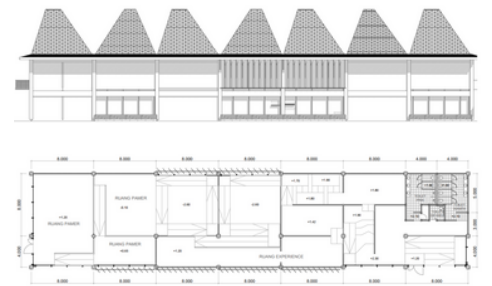


Bangunan terbuka (tanpa dinding atau dengan kaca) untuk menggambarkan kemasyarakatan yang terbuka ke siapapun

"Pengembaraan dan Kesetiaan"

- petualangan panji untuk mencari Dewi Sekartaji
- Panji menghadapi berbagai rintangan yang menggambarkan ujian kesetiaan, ketekunan, dan pengorbanan

Ruang-ruang koleksi wayang dari berbagai daerah dan sirkulasi meliuk-liuk menggambarkan petualangan Panji



Bangunan lebih tertutup terutama di ruang experience Panji karena hanya memerlukan pencahayaan buatan yang disesuaikan dengan narasi. Tetap terdapat pencahayaan alami pada ruang lainnya.

Atap lebih tinggi untuk menggambarkan emosional yang tinggi dalam perjalanan Panji.

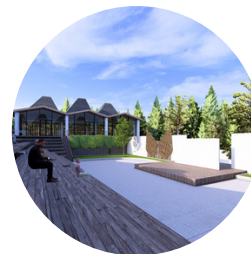


Elevasi lantai berbeda-beda dihubungkan dengan rampa menggambarkan medan perjalanan Panji

"Pertemuan dan Penyatuan"

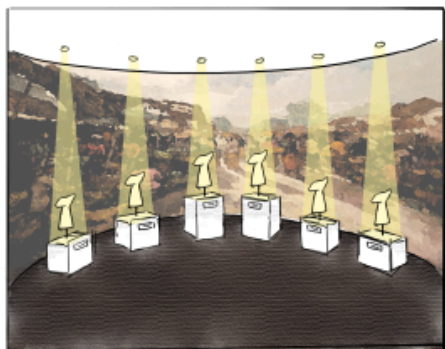
- Panji akhirnya bersatu kembali dengan Dewi Sekartaji setelah lama berpisah
- suasana haru

Penggambaran suasana dengan amphiteater terbuka untuk "merayakan" pertemuan Panji dan Dewi Sekartaji



Konsep Perancangan

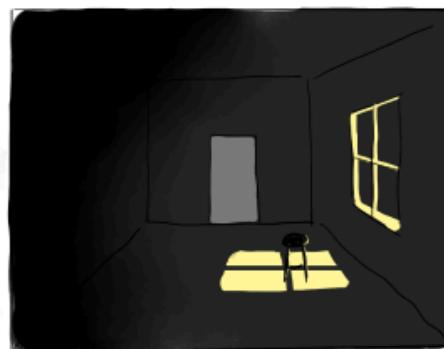
Eksplorasi Interior



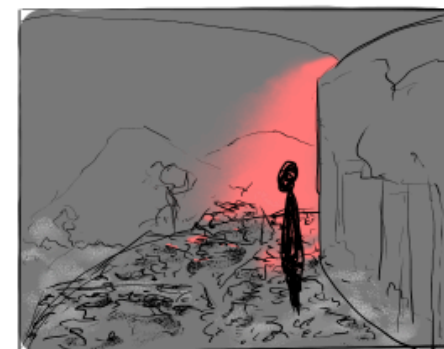
Ruang pameran sejarah di Wonogiri



Ruang pertunjukan



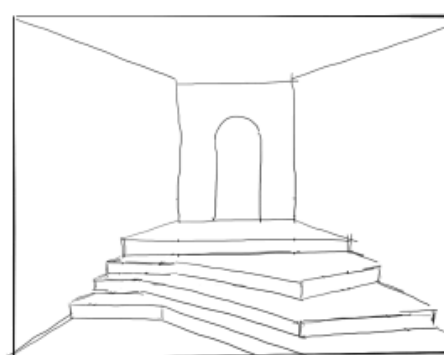
Ruang kehampaan



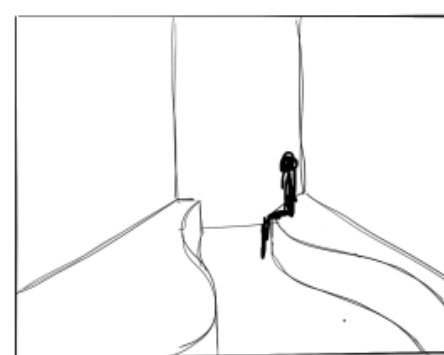
Ruang pengembangan & ketekunan



Ruang pertemuan & penyatuan



Ruang kepemimpinan & keberagaman



Ruang refleksi



Ruang pameran wayang



Ruang pameran wayang



kolaborasi lain



Ruang workshop

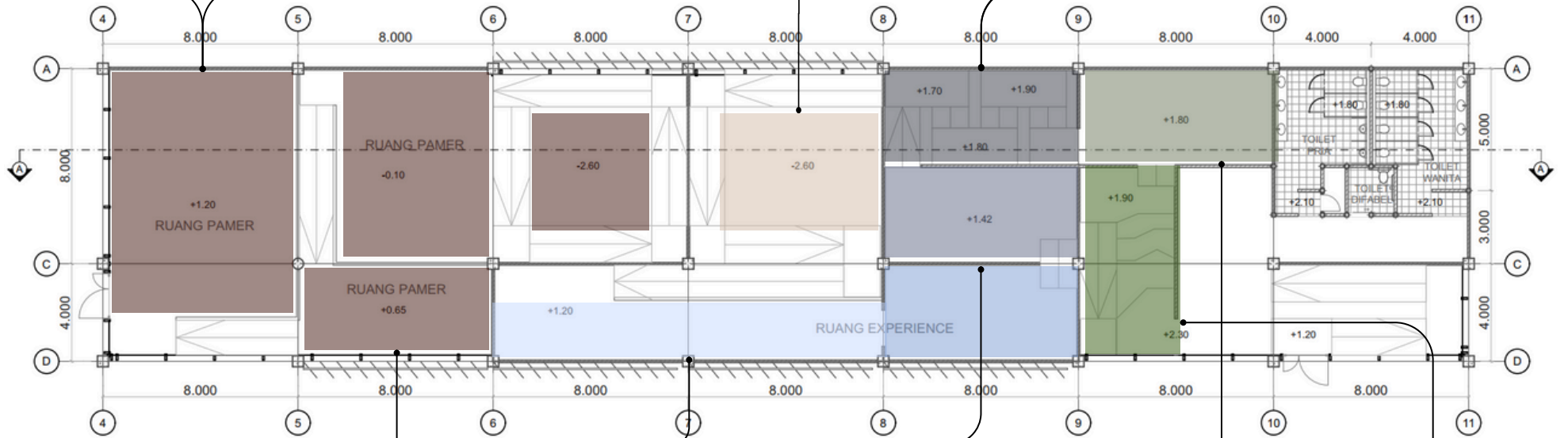
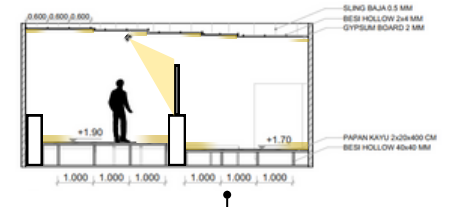
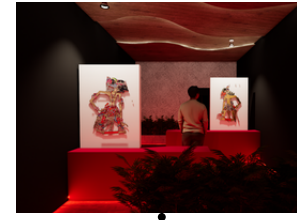
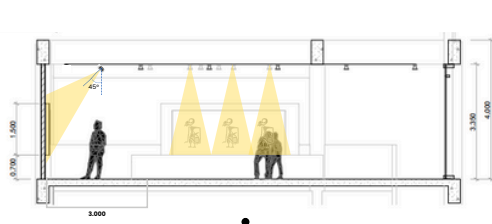


Soko Souvenir

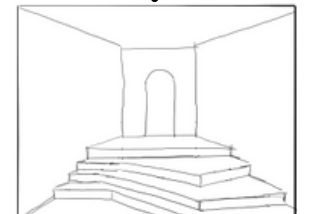
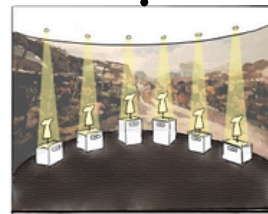
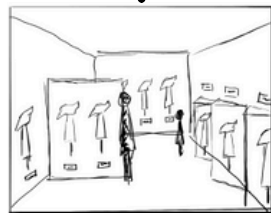
Alur cerita Panji lebih menekankan pada pengalaman pengunjung agar dapat merasakan situasi dan perasaan yang dihadapi oleh tokoh Panji.

Konsep Perancangan

Alur Museum



Denah lantai 1 museum



Keterangan:

Ruang Pamer

■ Segmen 1 (Wayang Jawa Tengah dan Yogyakarta)

■ Segmen 2 (Wayang Jawa Timur, Jawa Barat, Bali, dan sekitarnya)

■ Segmen 3 (Wayang Luar Indonesia dan Koleksi lain)

Ruang Experience

■ Ruang Kehidupan Wonogiri

■ Ruang Pertunangan

■ Ruang Kehampaan

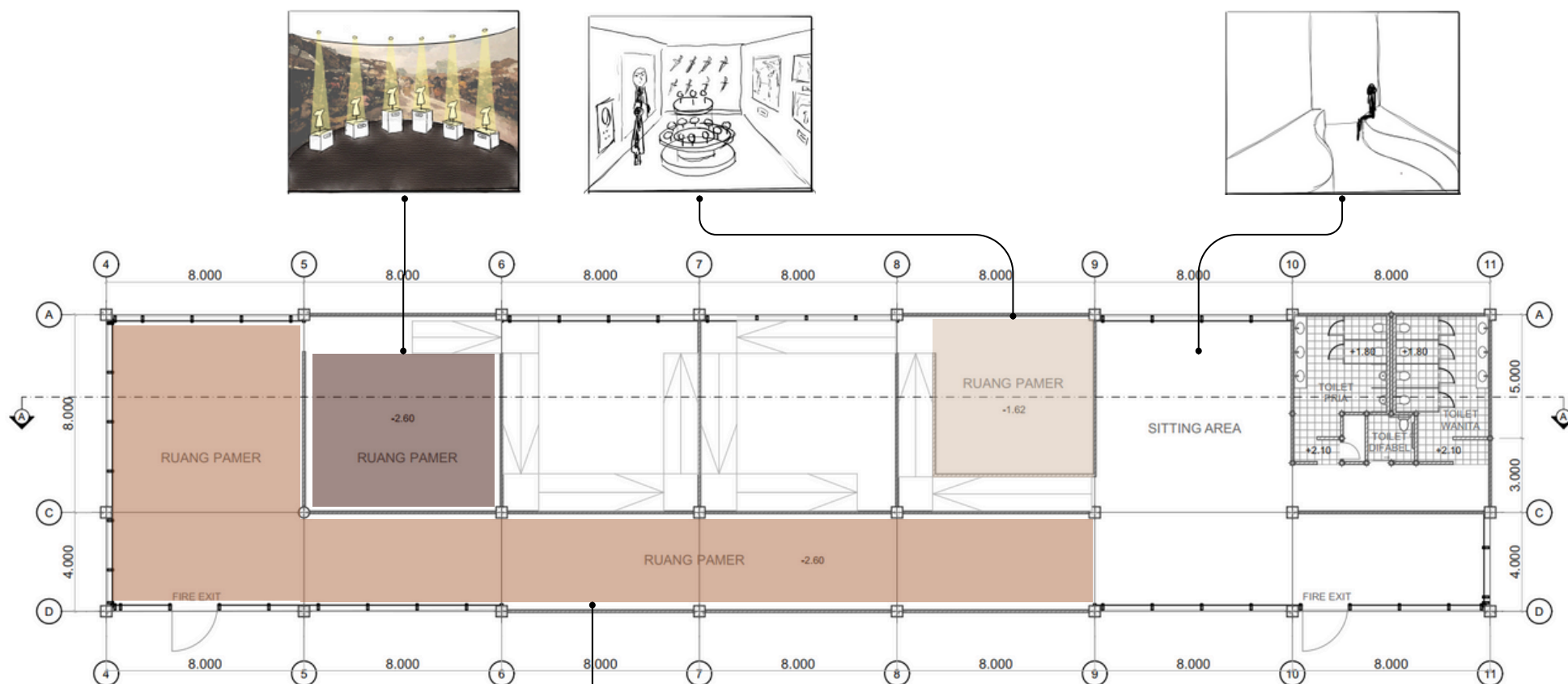
■ Ruang Pengembaraan

■ Ruang Penyatuan

■ Ruang Kepemimpinan

Konsep Perancangan

Alur Museum



Denah ground floor museum



Keterangan:

Ruang Pamer

- Segmen 1 (Wayang Jawa Tengah dan Yogyakarta)
- Segmen 2 (Wayang Jawa Timur, Jawa Barat, Bali, dan sekitarnya)
- Segmen 3 (Wayang Luar Indonesia dan Koleksi lain)

Ruang Experience

- Ruang Kehidupan Wonogiri
- Ruang Pertunangan
- Ruang Kehampaan
- Ruang Pengembaraan
- Ruang Penyatuan
- Ruang Kepemimpinan

Konsep Perancangan

Aspek Naratif

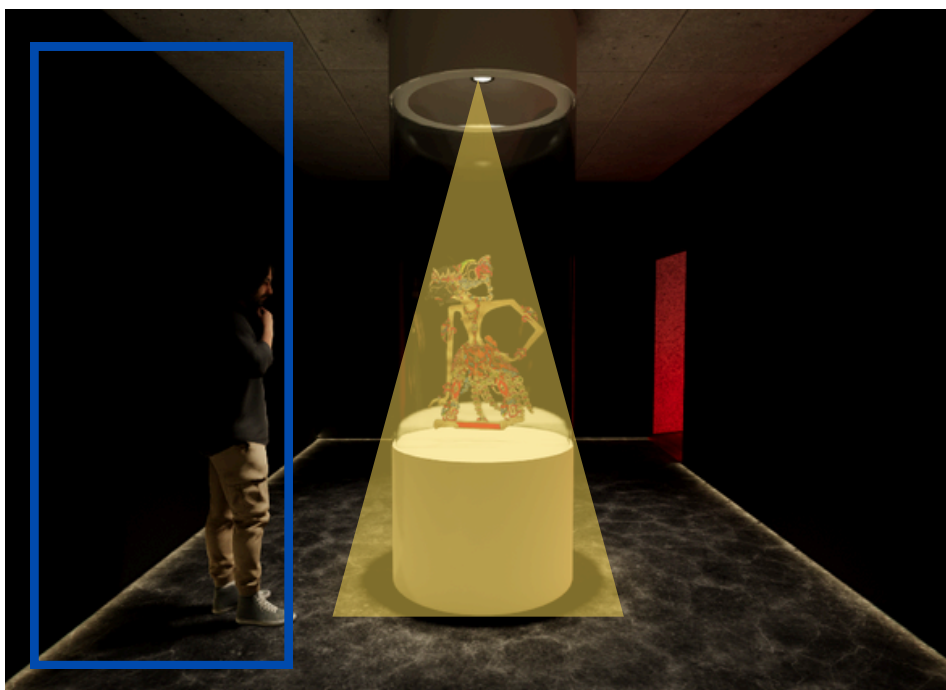
Ruang Kehampaan



Pencahayaan

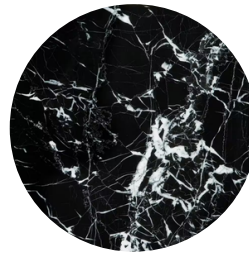
Cahaya redup di sekeliling koleksi untuk merepresentasikan kehampaan

Intensitas cahaya tertinggi berada di permukaan koleksi



Material dan pelapis

Penggunaan material bernuansa gelap untuk merepresentasikan kehampaan dan kesunyian



Marble Hitam

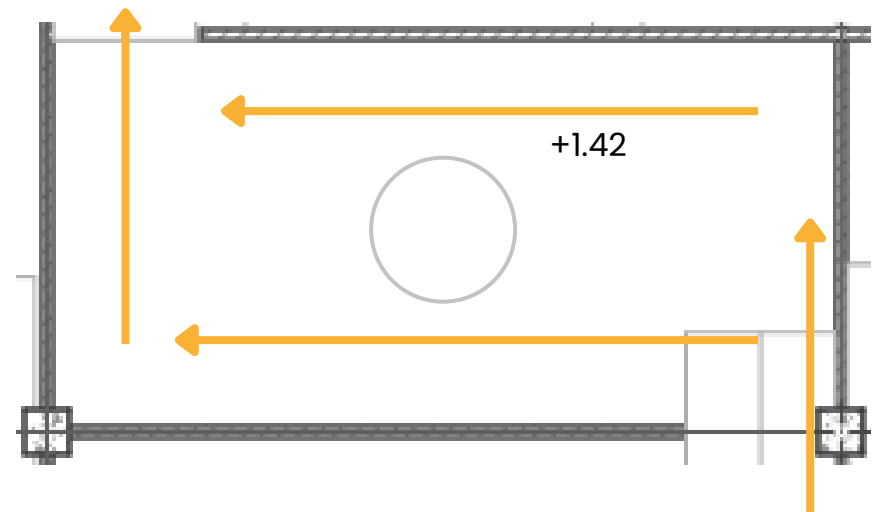
Digunakan pada lantai ruangan



Cat dinding Hitam

Digunakan pada dinding ruangan

Sirkulasi



Sirkulasi ruangan bersifat bebas

Konsep Perancangan

Aspek Naratif

Ruang Pengembaraan



Material dan pelapis

Penggunaan material yang merepresentasikan alam



Papan kayu

Digunakan pada lantai dan plafon ruangan



Stucco

Pelapis digunakan pada sebagian dinding ruangan

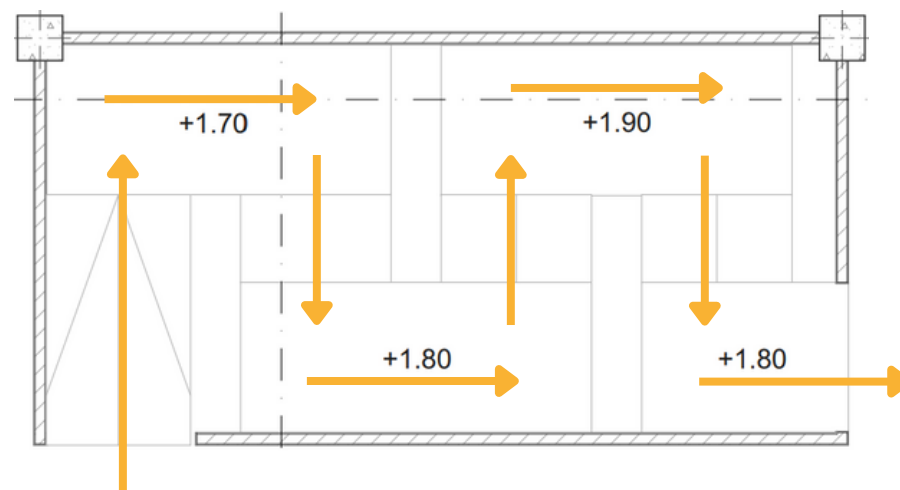
Pencahayaan

Cahaya berwarna merah untuk merepresentasikan tokoh utama melawan musuh

Intensitas cahaya tertinggi berada di permukaan koleksi



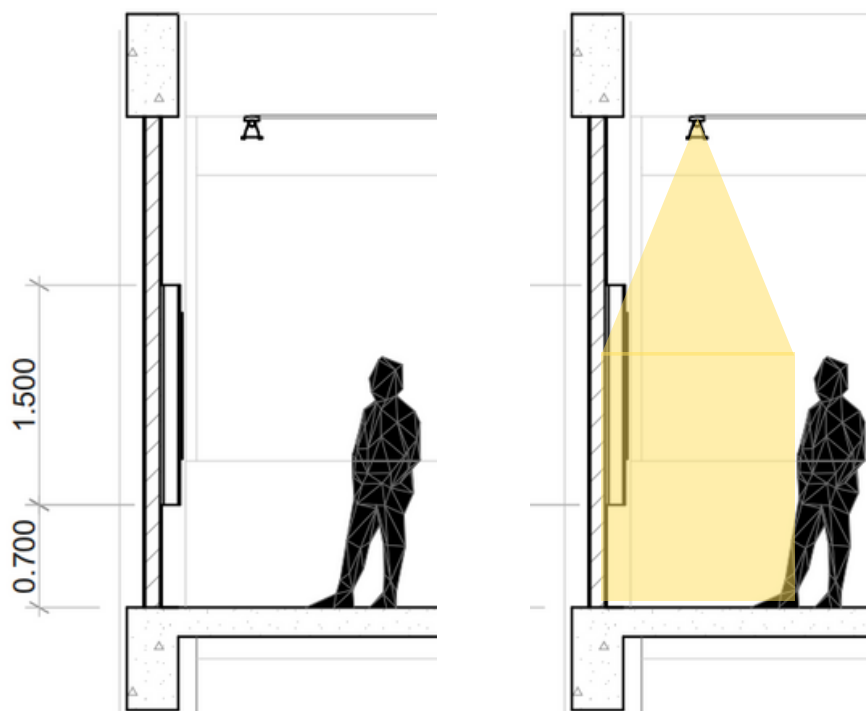
Sirkulasi



Sirkulasi berkelok dengan perbedaan elevasi sebagai representasi perjalanan tokoh utama

Konsep Perancangan

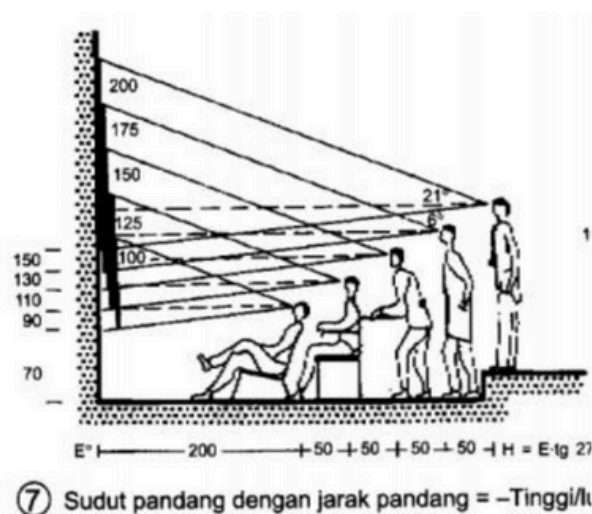
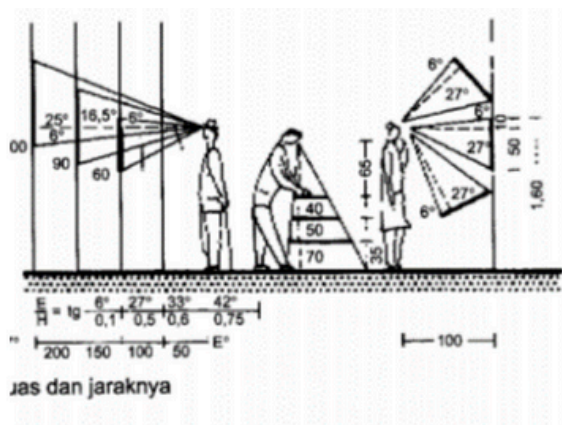
Kenyamanan Visual



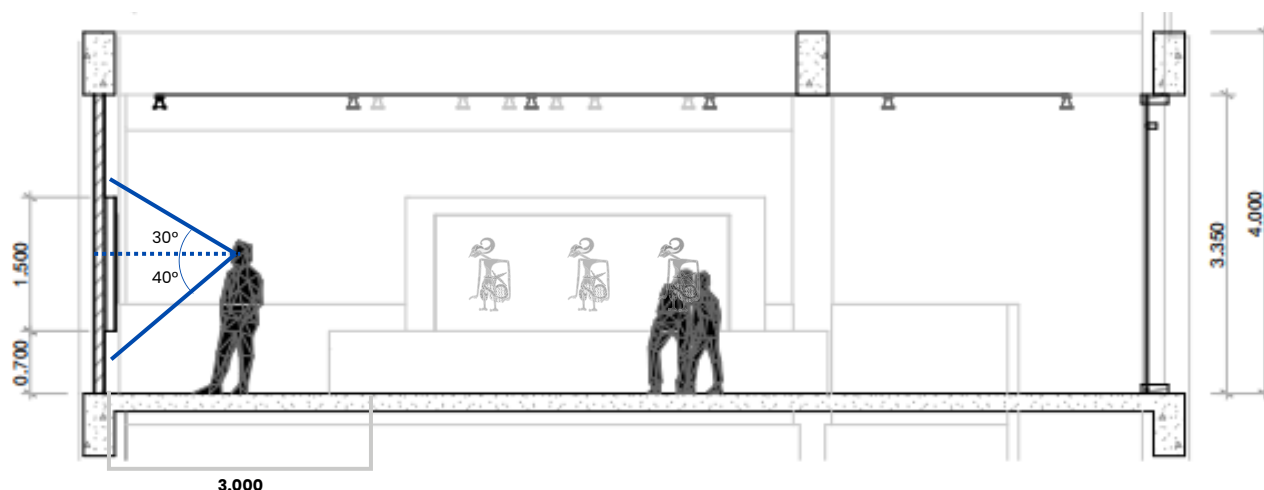
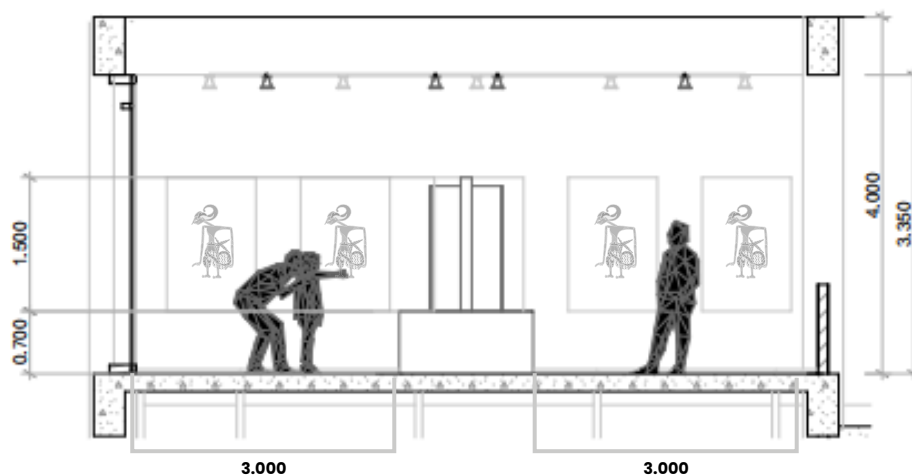
Konsep Perancangan

Kenyamanan Visual

Tolok Ukur



Rancangan

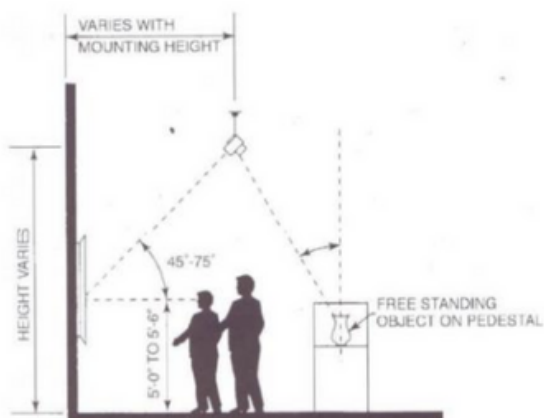


Untuk display koleksi barang berupa foto atau gambar berukuran besar (ketinggian lebih dari 100cm) dalam Museum diletakkan di dinding dengan lebar jarak pandang 300-500 cm. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengunjung dalam melihat barang koleksi. Untuk barang koleksi yang berukuran kecil dan dapat diletakkan pada meja dengan ketinggian 50-60cm memiliki jarak pandang 200-100cm. Tinggi display tidak lebih dari 75 cm mengingat museum dapat dikunjungi oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak. Sudut pandang vertikal sebesar 70° dengan sudut 30° arah atas dan 40° arah bawah.

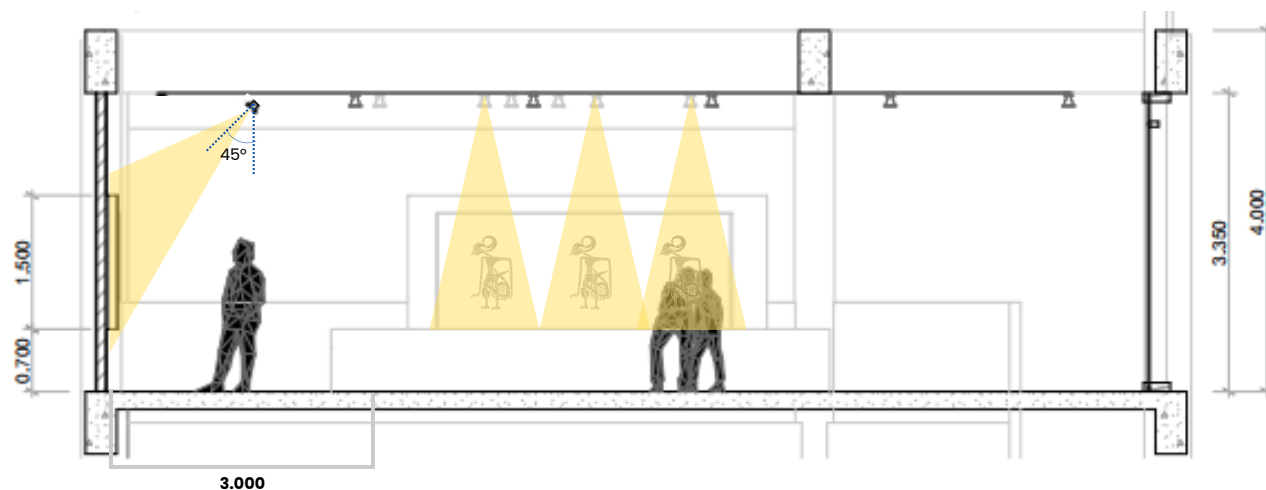
Konsep Perancangan

Kenyamanan Visual

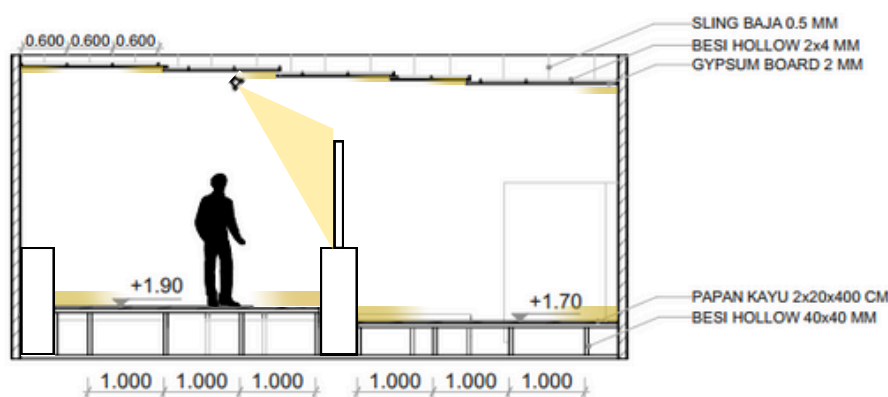
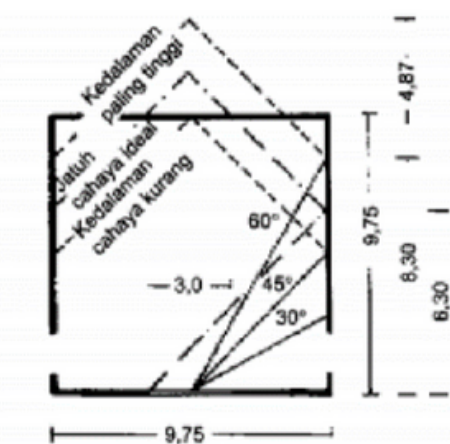
Tolok Ukur



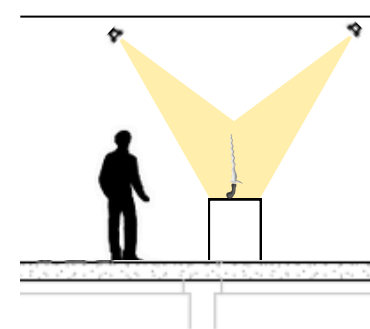
Rancangan



Pencahayaan objek 2D



Pencahayaan ruang experience

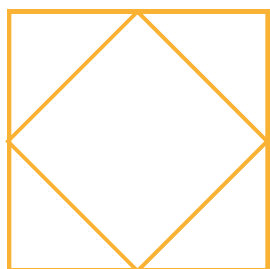
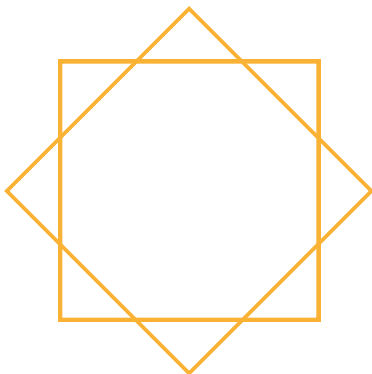


Pencahayaan objek 3D

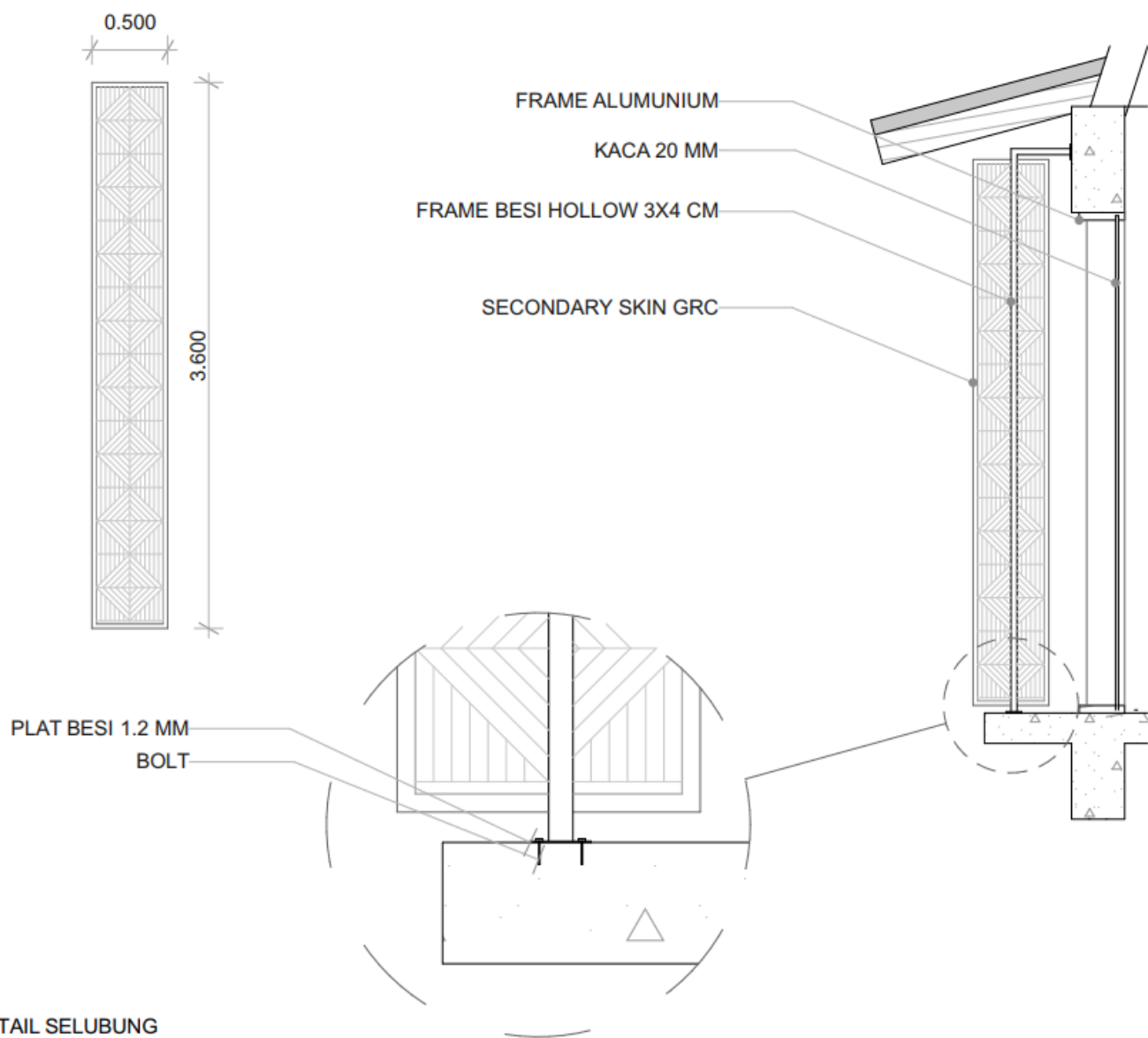
Pencahayaan buatan pada ruang pameran museum menggunakan lampu spotlight untuk penerangan barang koleksi museum. Lampu spotlight diletakkan dengan kemiringan 45–70° menghadap barang koleksi. Hal ini bertujuan agar sorot cahaya lampu tidak langsung terpantul menuju mata pengunjung. Pencahayaan ruangan di beberapa ruang menggunakan hidden light agar pengunjung tetap fokus ke koleksi museum tanpa banyaknya distraksi cahaya. Hidden light juga berfungsi sebagai pengarah

Konsep Perancangan

Selubung

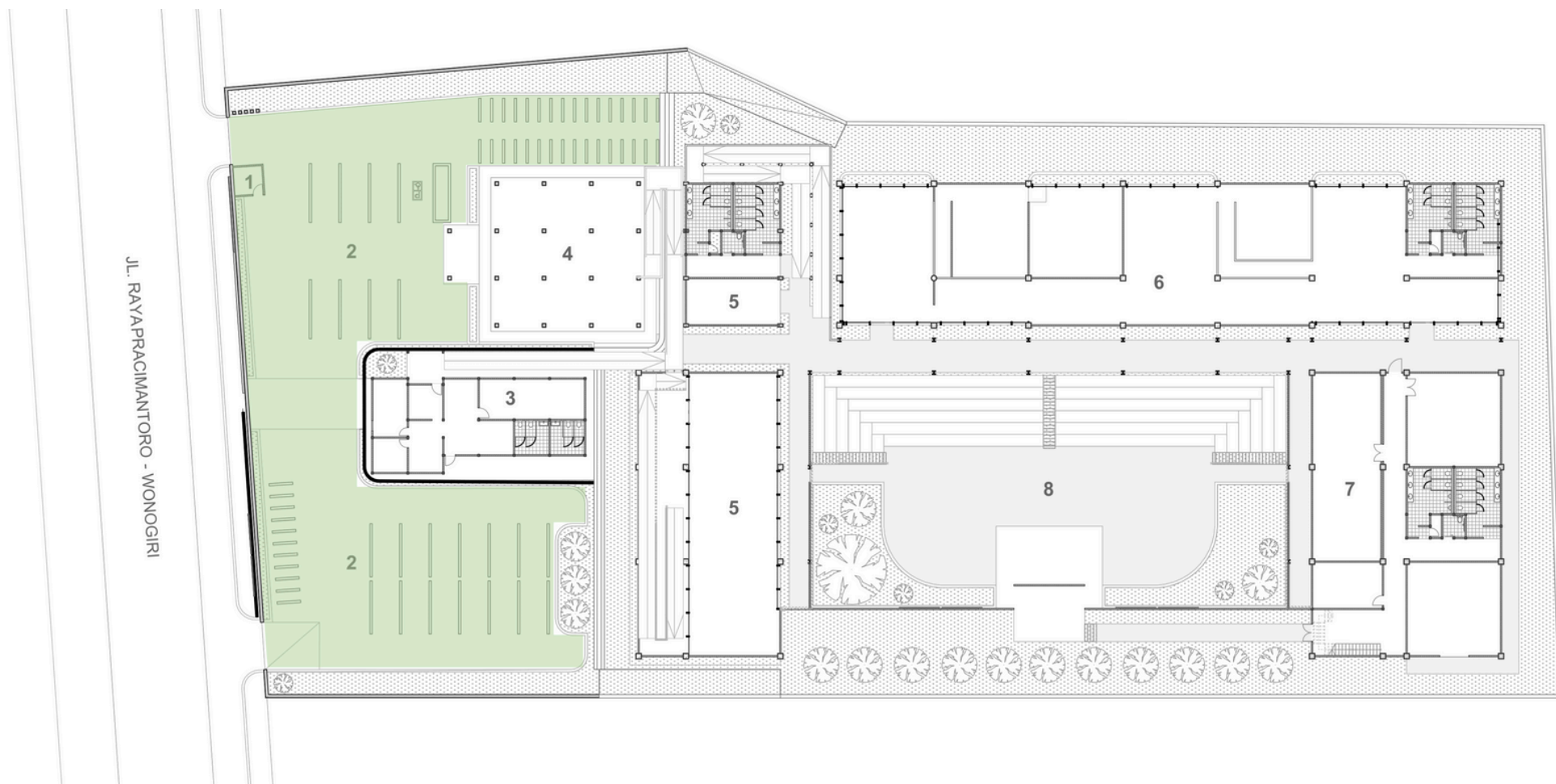


Motif secondary skin terinspirasi dari gunung wayang dengan transformasi bentuk



Konsep Perancangan

Kebutuhan Parkir



Mobil pribadi: 1 SRP untuk setiap 100 m² luas lantai

Motor: 1 SRP untuk setiap 50 m² luas lantai

LUAS LANTAI 1634 M²

Berdasarkan luas lantai efektif menggunakan standar SRP:

- Mobil Pribadi:

$1.634 \div 100 = 16,34$ SRP → Dibulatkan ke atas menjadi 17 SRP.

- Motor:

$1.634 \div 50 = 32,68$ SRP → Dibulatkan ke atas menjadi 33 SRP.

Mengacu pada standar luas parkir per kendaraan:

1 SRP mobil: 12,5 m² (5 m x 2,5 m)

Total untuk mobil: $17 \times 12,5 = 212,5$ m²

1 SRP motor: 2 m²

Total untuk motor: $33 \times 2 = 66$ m²

1 SRP bus: 35 m² (7 m x 5 m)

Total untuk bus: $4 \times 35 = 140$ m²

jalur manuver dan buffer:

$212,5 + 66 + 140 = 418,5$ m² → $418,5 \times 1,3 = \pm 544$ m²

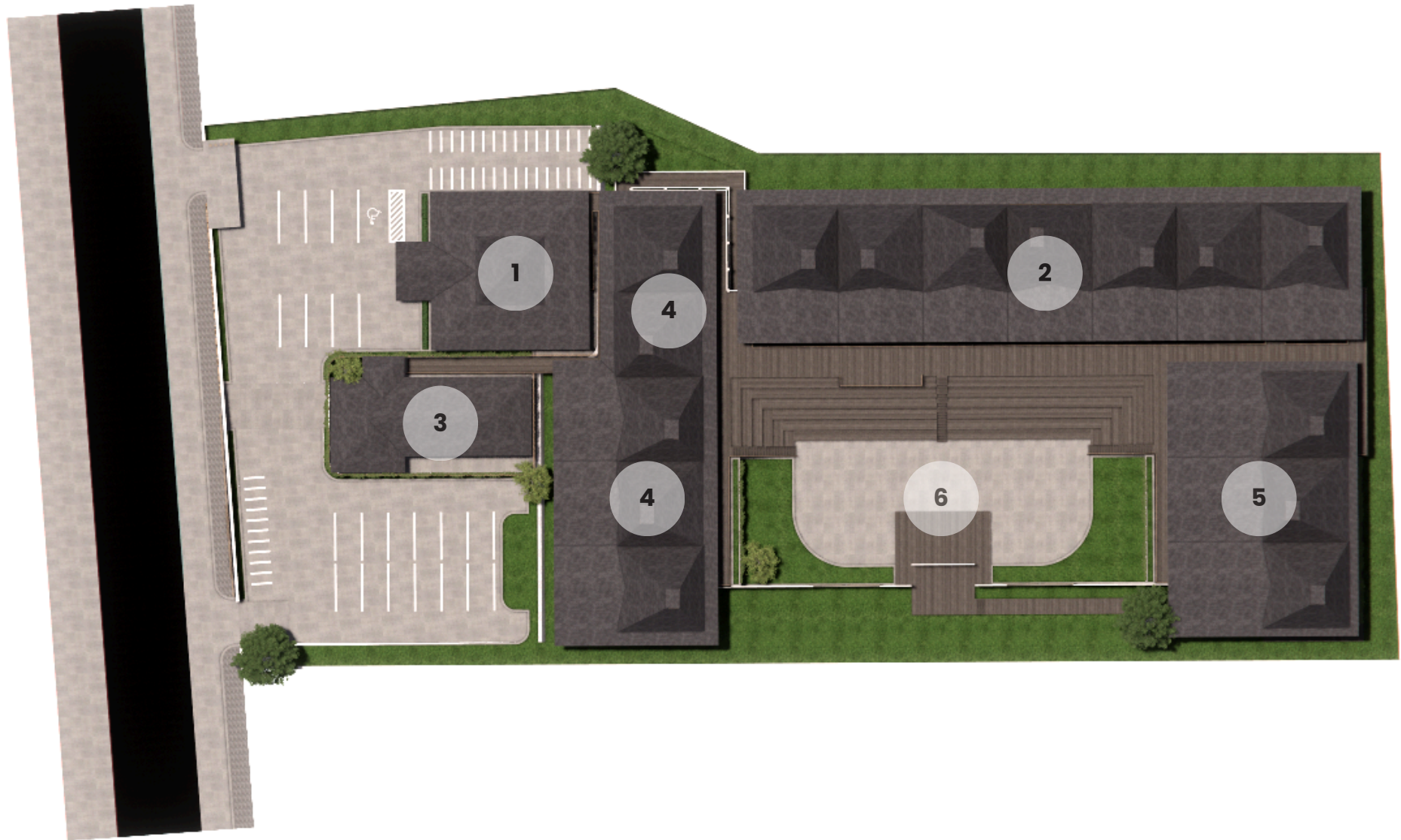
04 Hasil Rancangan

Situasi
Siteplan
Aksonometri Kawasan
Tampak Kawasan
Potongan kawasan
Denah Museum
Tampak Museum
Potongan Museum
Potongan Parsial Museum
Denah gedung Lobby
Tampak Gedung Lobby
Potongan Gedung Lobby
Denah Non-Permanent Exhibition
Tampak Non-Permanent Exhibition
Potongan Non-Permanent Exhibition
Aksonometri Struktur
Skema Pencahayaan Alami
Sistem Utilitas
Keselamatan Bangunan
Akses Difabel dan Barrier Free
Detail Selubung
Detail Atap



Hasil Rancangan

Situasi Kawasan



Keterangan

- 1. Pendopo
- 2. Museum
- 3. Kantor
- 4. Lobby & ticketing
- 5. Museum
- 6. Amphiteater



Hasil Rancangan

Siteplan



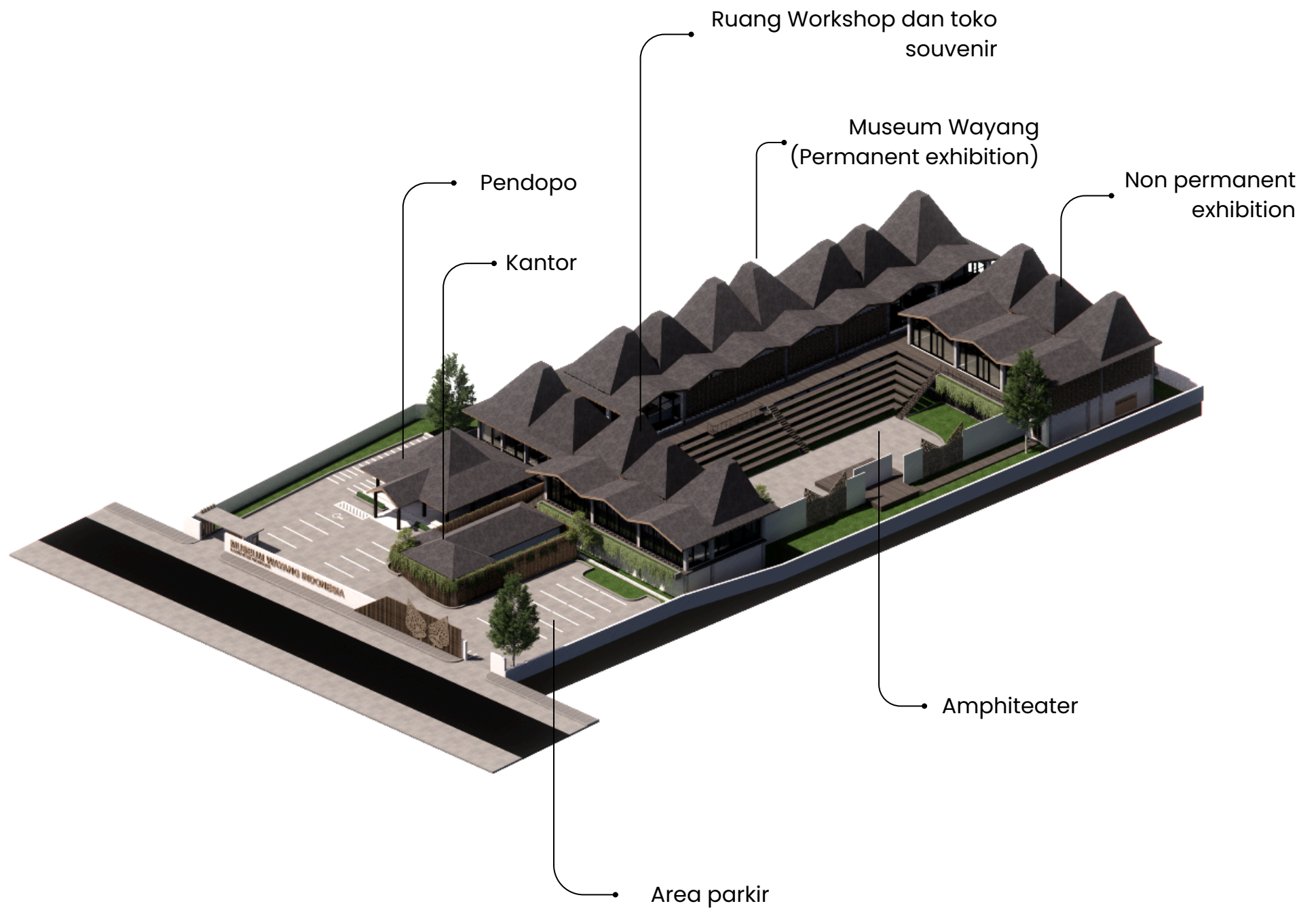
Keterangan

1. Area Parkir
2. Pendopo
3. Kantor
4. Gedung A (Lobby, toko souvenir, workshop)
5. Museum Wayang
6. Non-Permanent exhibition
7. Amphiteater



Hasil Rancangan

Aksonometri Kawasan



Hasil Rancangan

Tampak Kawasan



TAMPAK UTARA



TAMPAK TIMUR



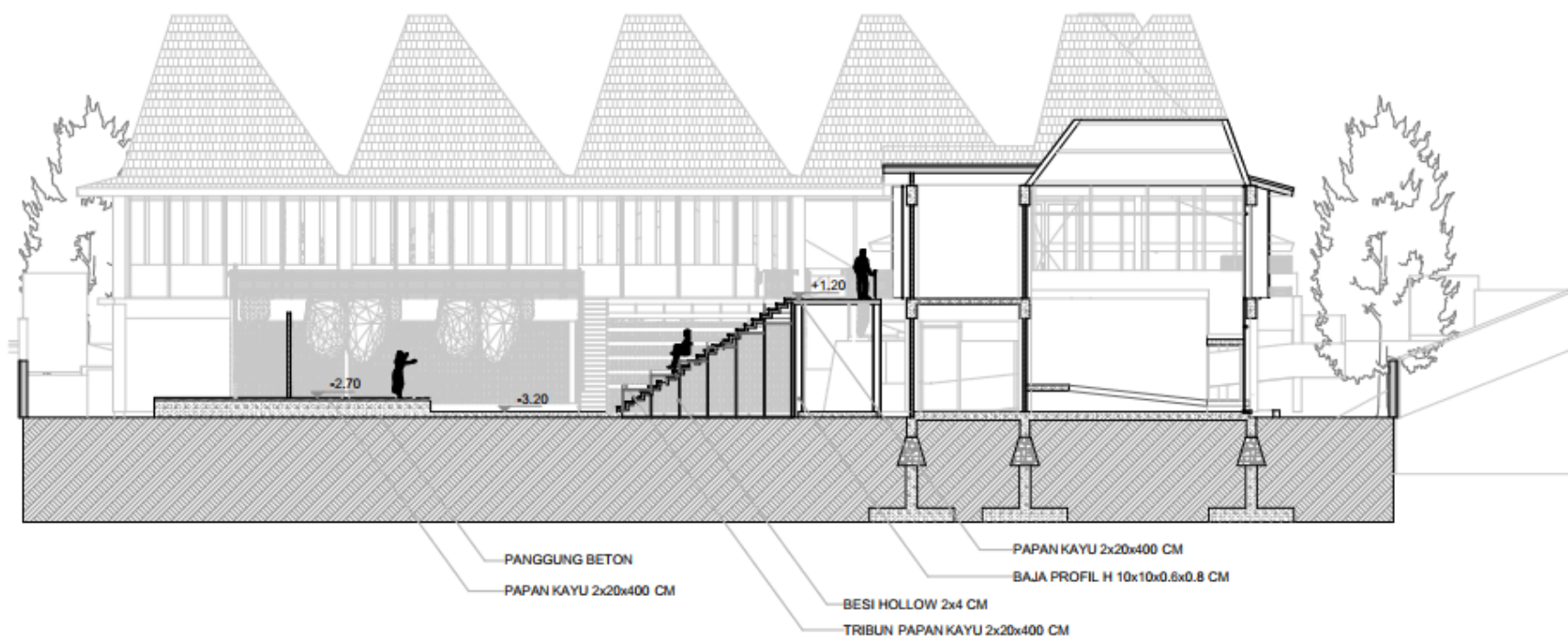
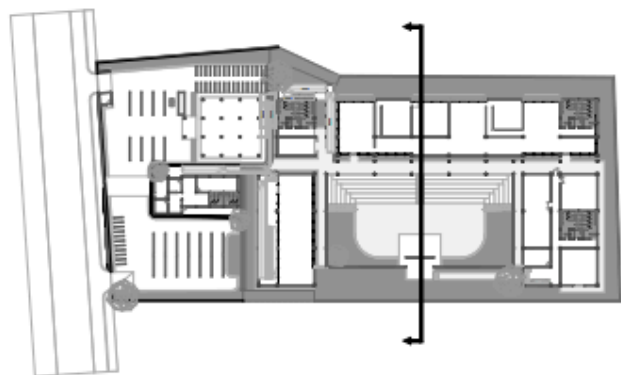
TAMPAK SELATAN



TAMPAK BARAT

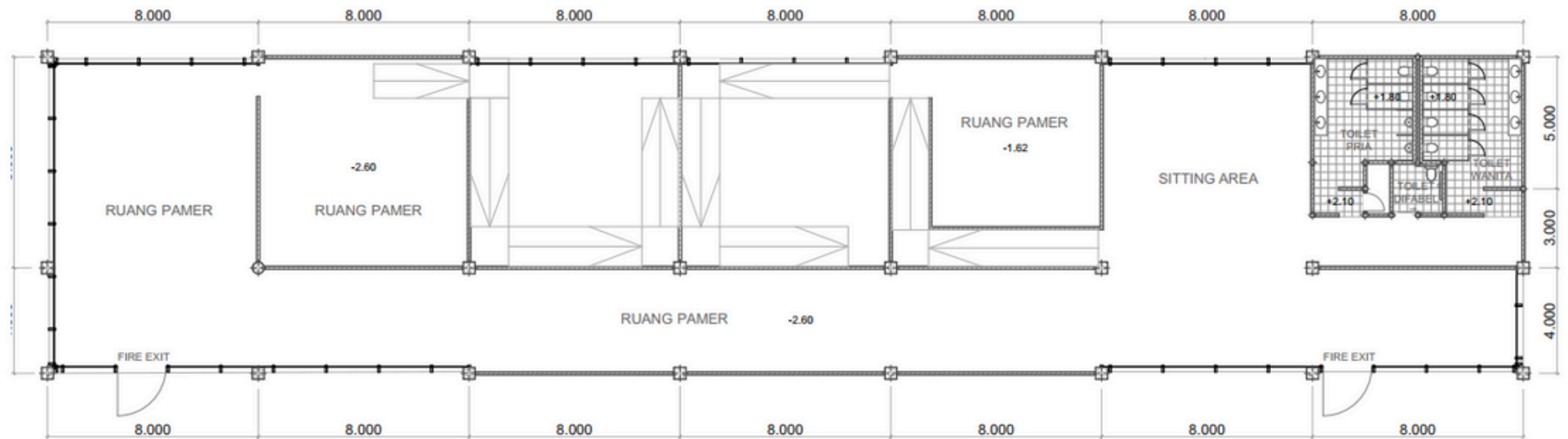
Hasil Rancangan

Potongan Kawasan

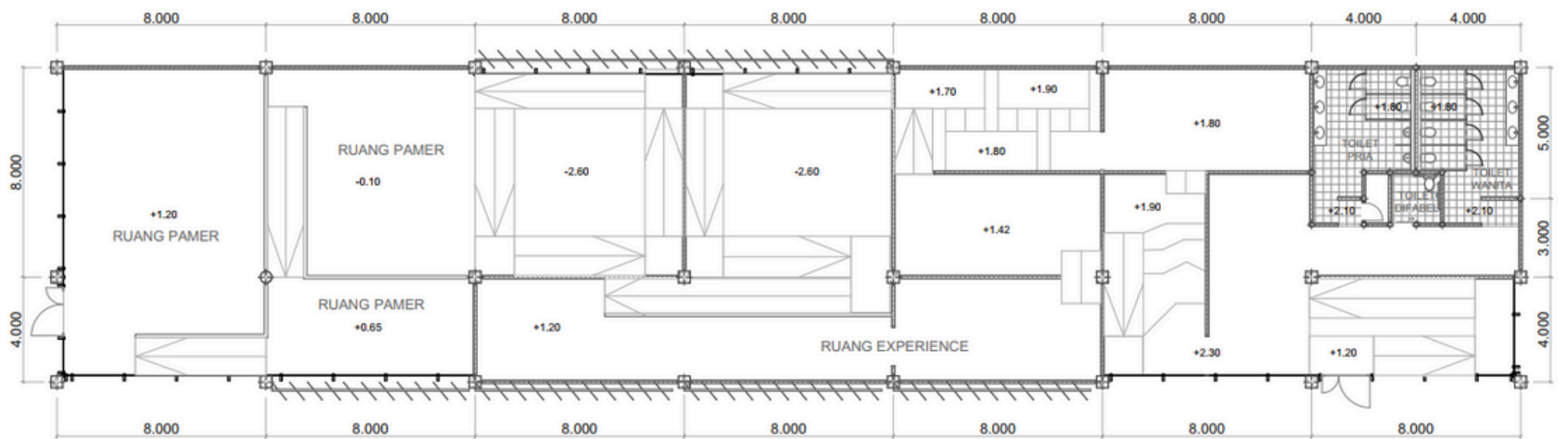


Hasil Rancangan

Denah Museum



GROUND FLOOR



LANTAI 1

Hasil Rancangan

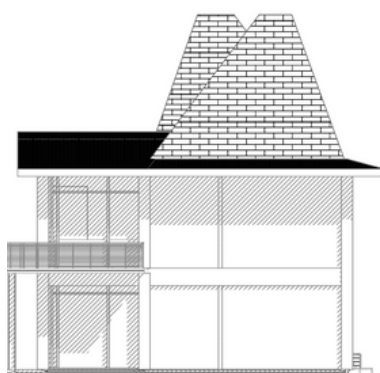
Tampak Museum



TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA



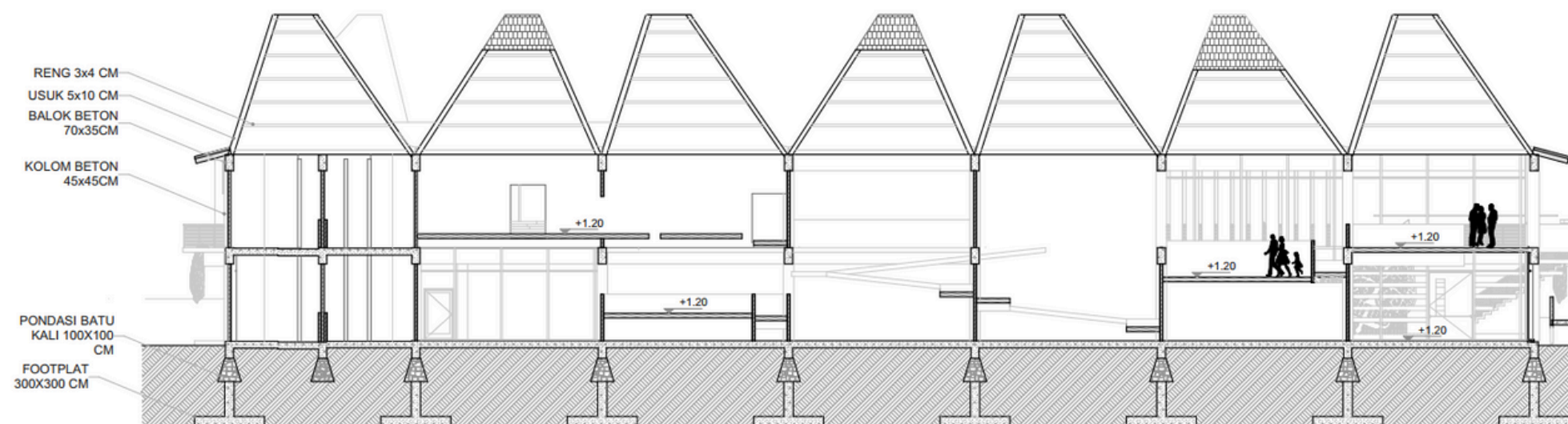
TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN

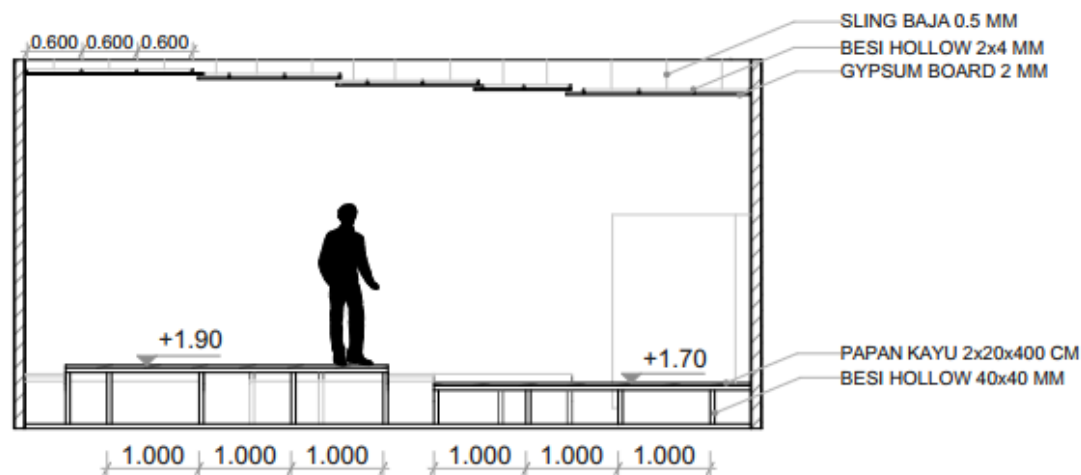
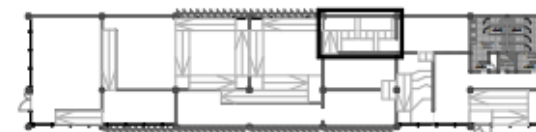
Hasil Rancangan

Potongan Museum

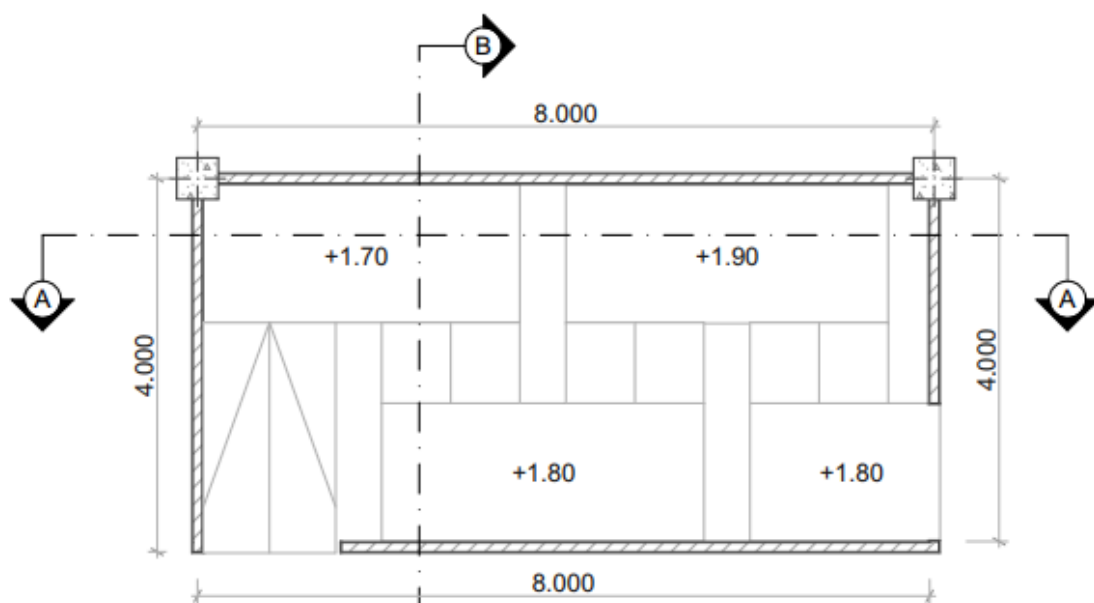


Hasil Rancangan

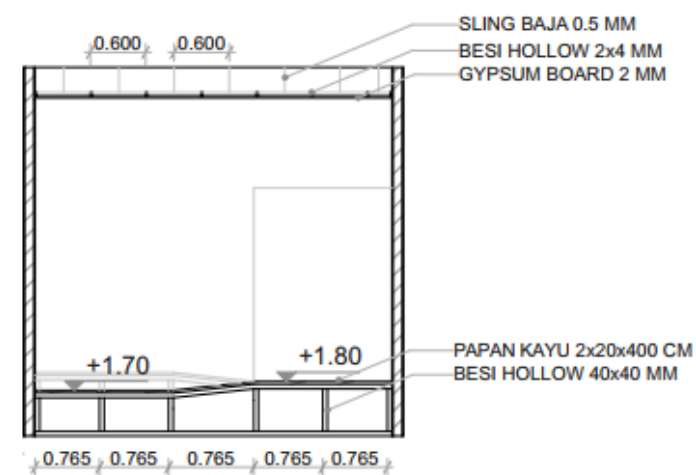
Potongan Parsial Museum



POTONGAN A-A
Skala 1:50



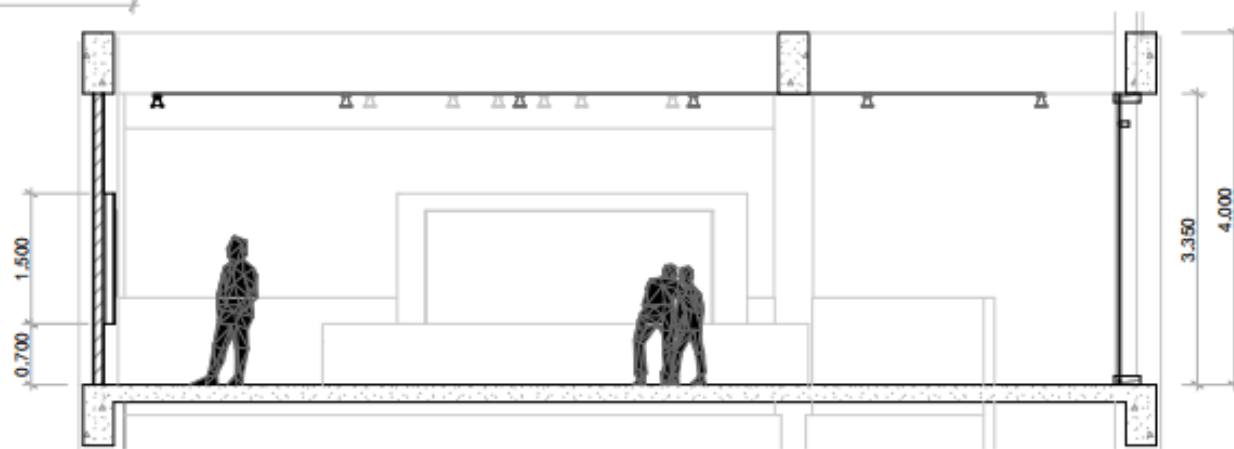
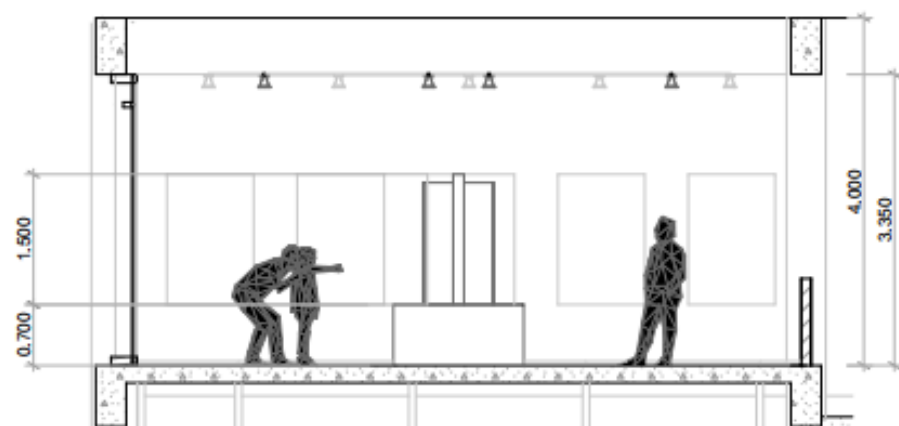
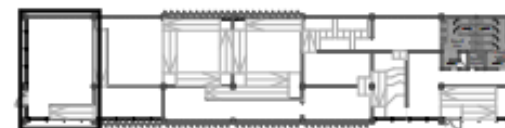
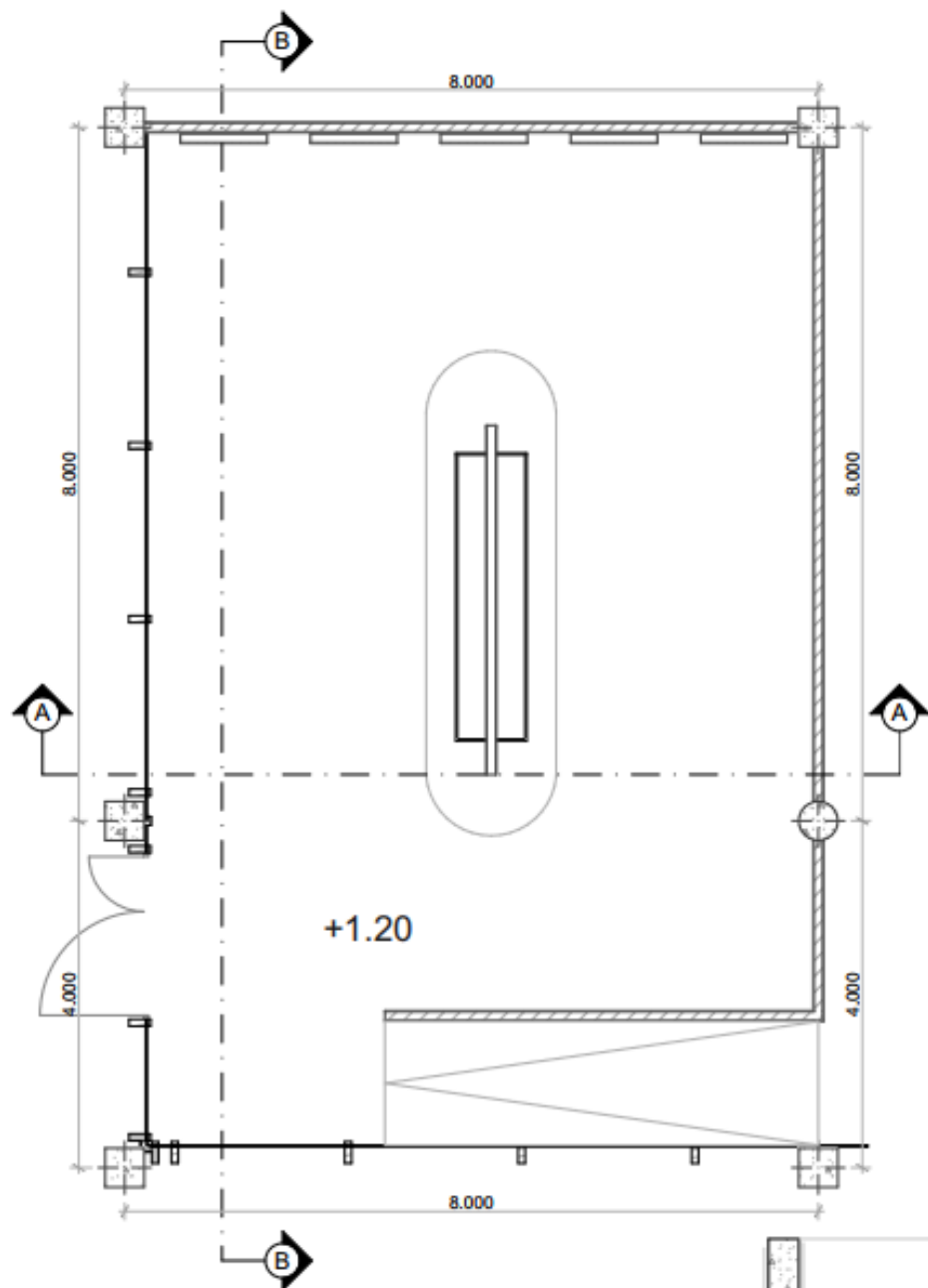
DENA
Skala 1:50




POTONGAN B-B
Skala 1:50

Hasil Rancangan

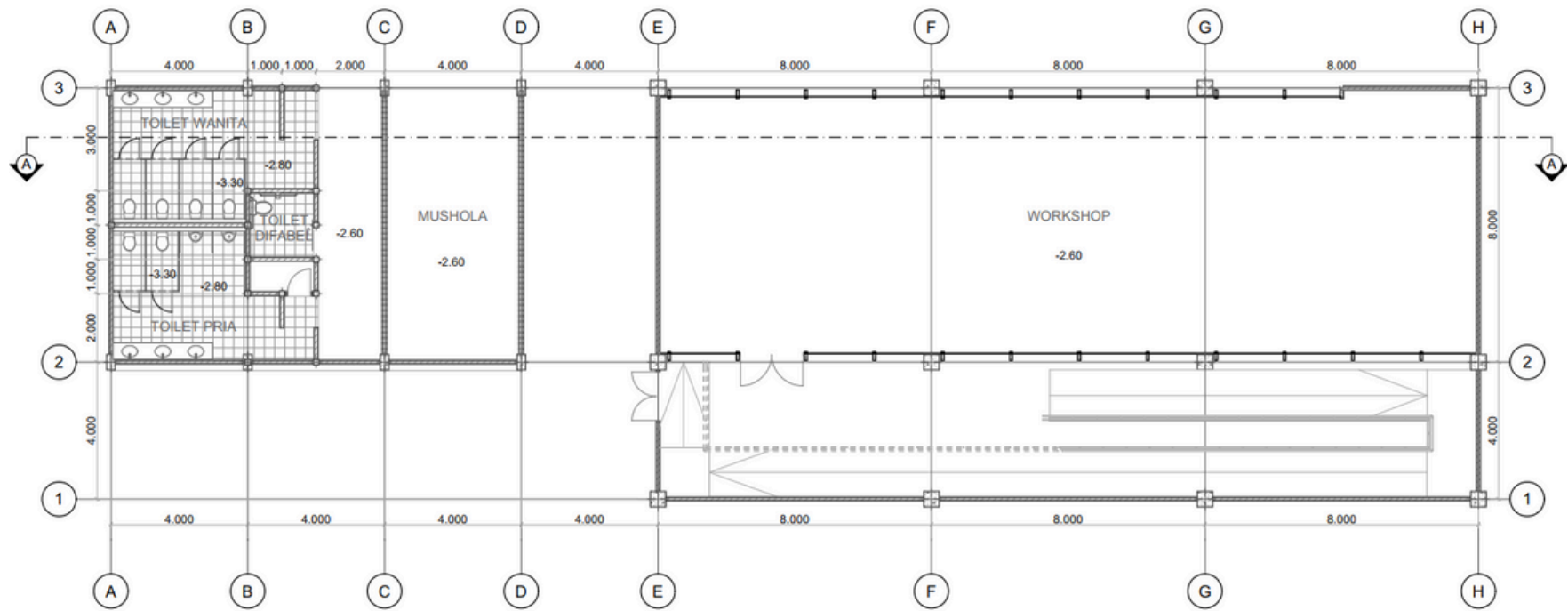
Potongan Parsial Museum



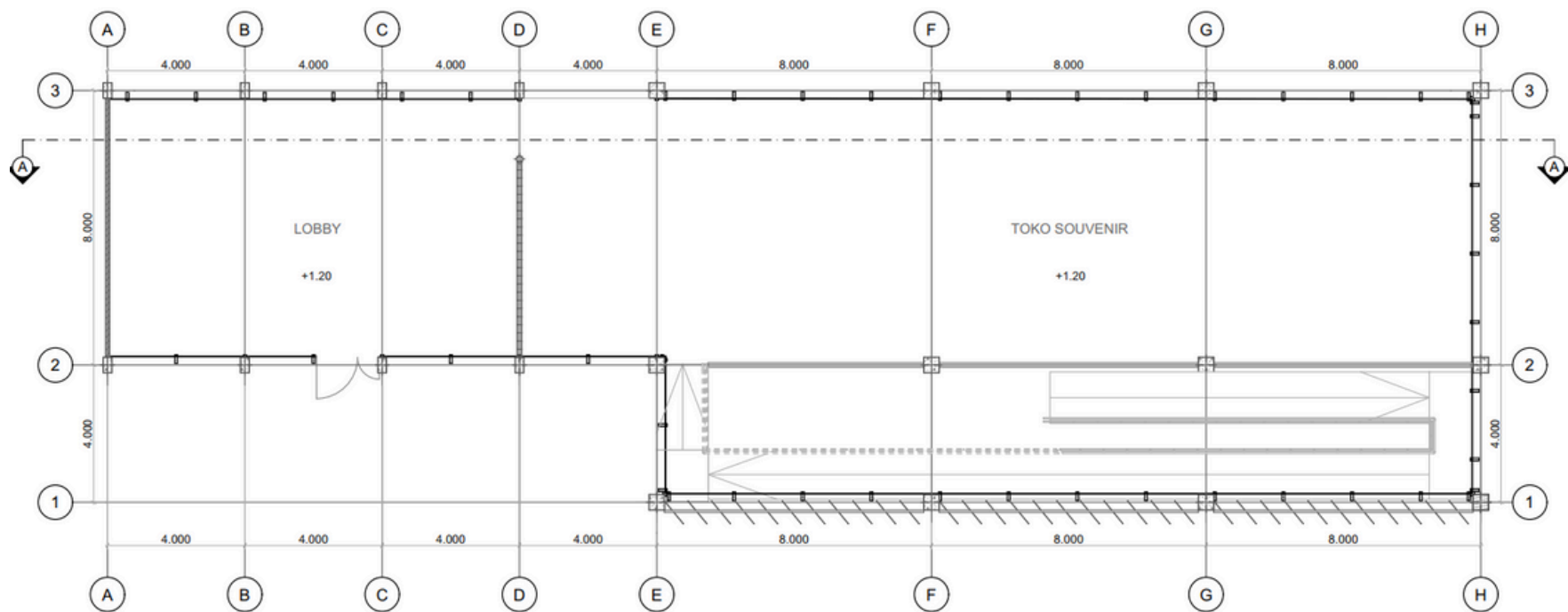
 **POTONGAN PARSIAL**
Skala 1:50, 1:500

Hasil Rancangan

Denah Gedung Lobby



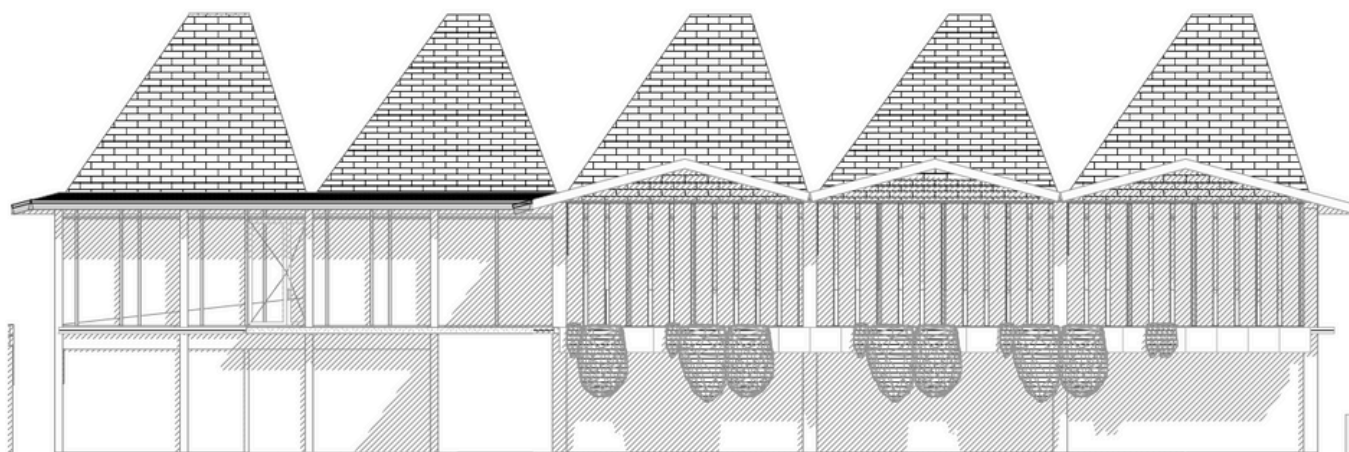
GROUND FLOOR



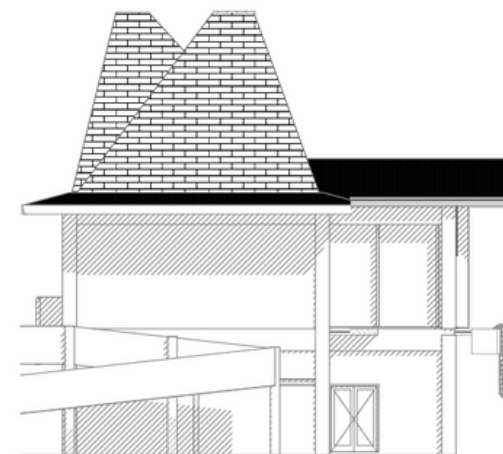
LANTAI 1

Hasil Rancangan

Tampak



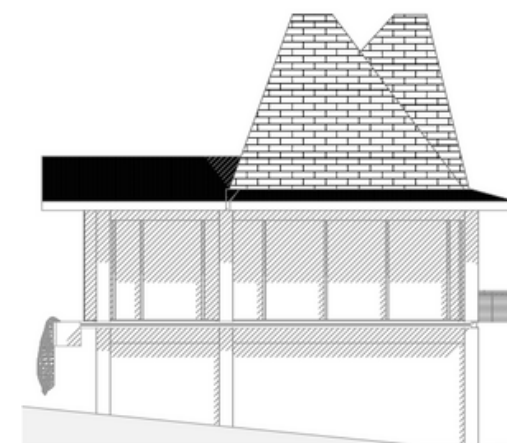
TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA



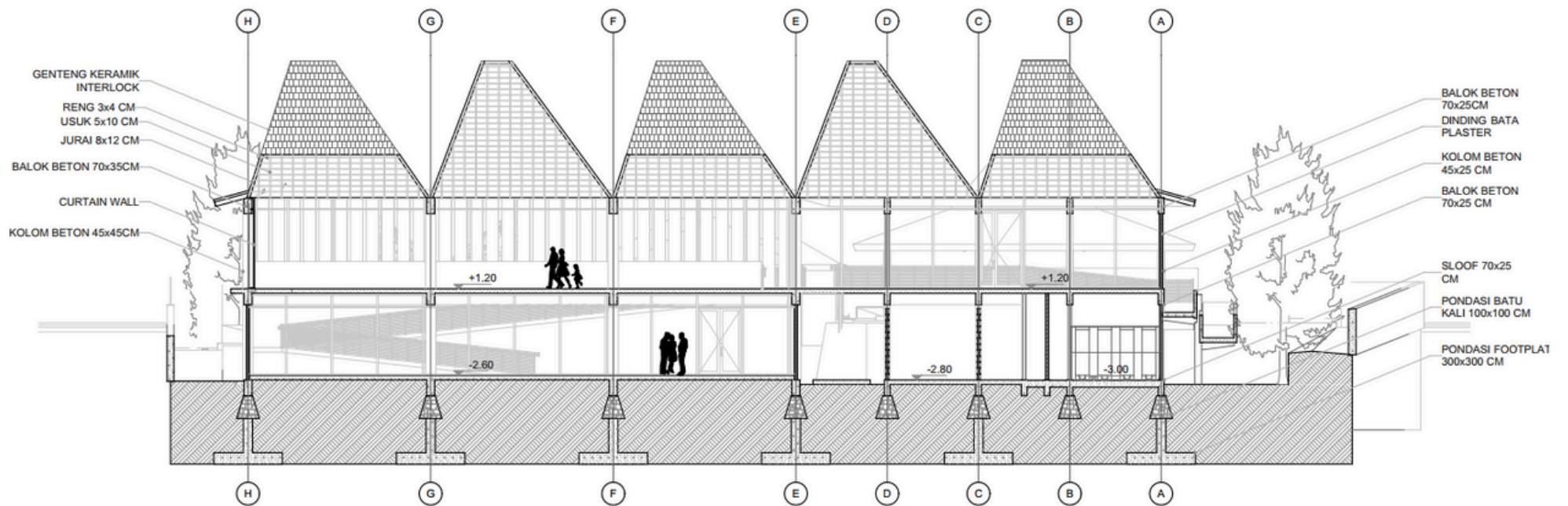
TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN

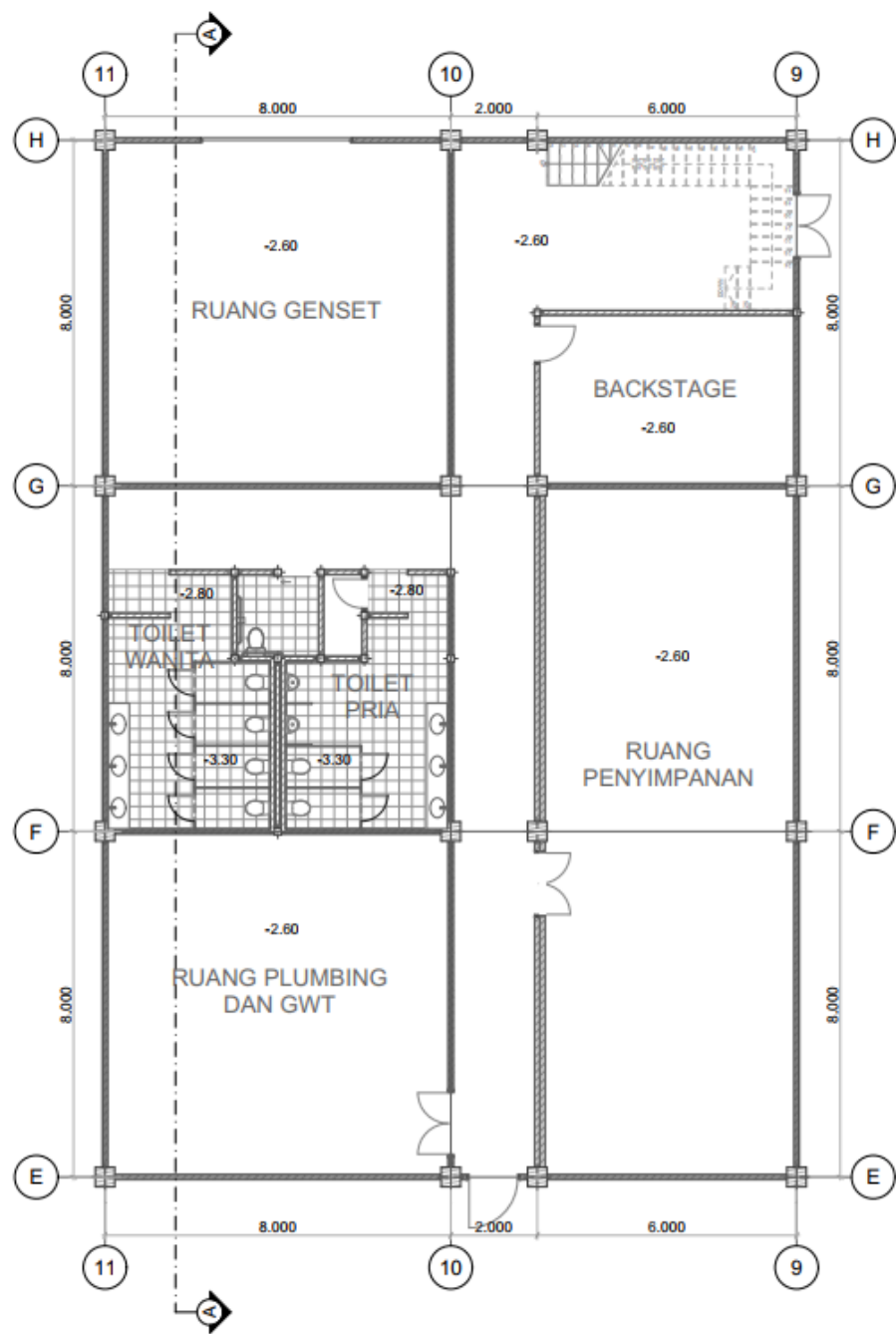
Hasil Rancangan

Potongan

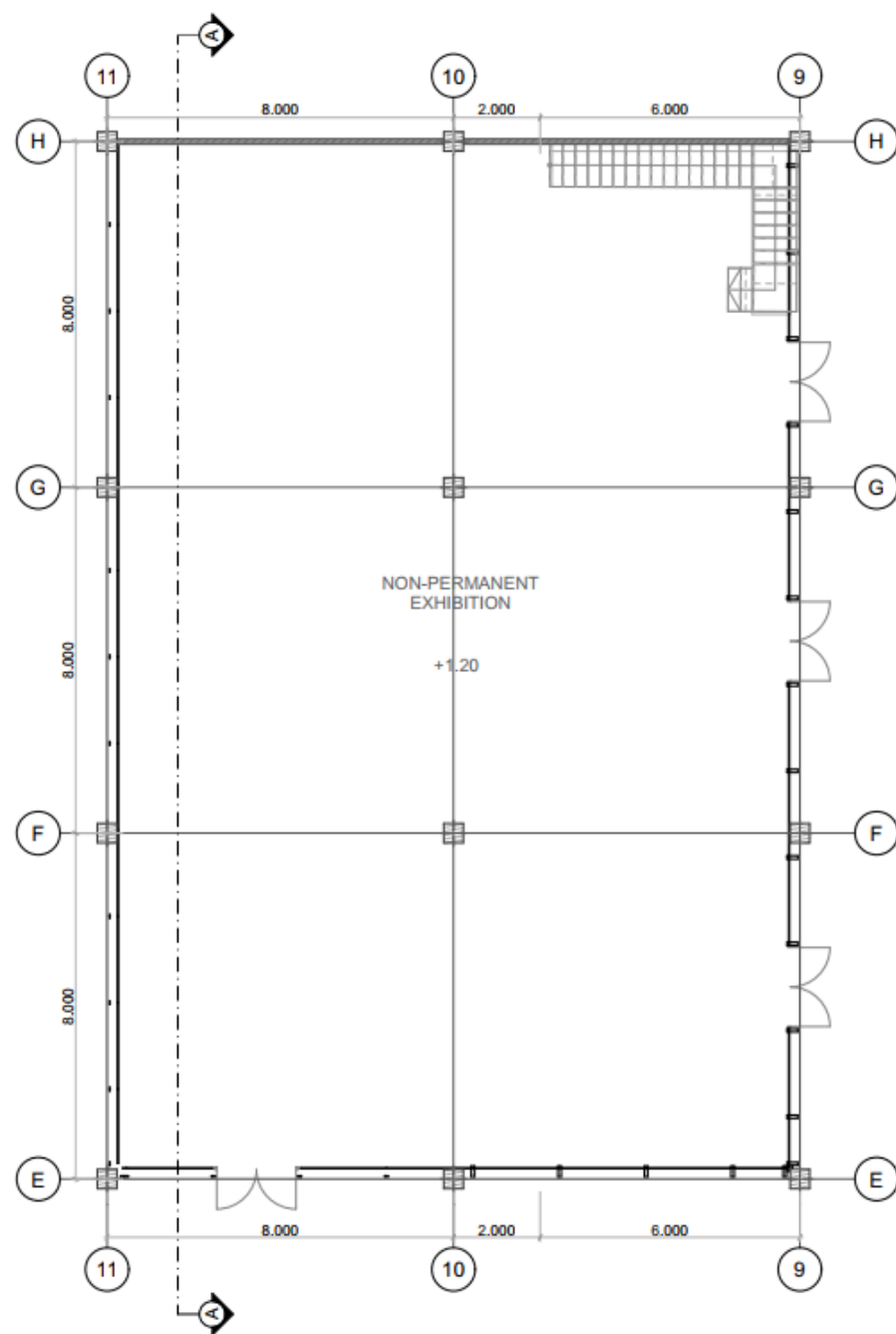


Hasil Rancangan

Denah Non-Permanent Exhibition



GROUND FLOOR



LANTAI 1

Hasil Rancangan

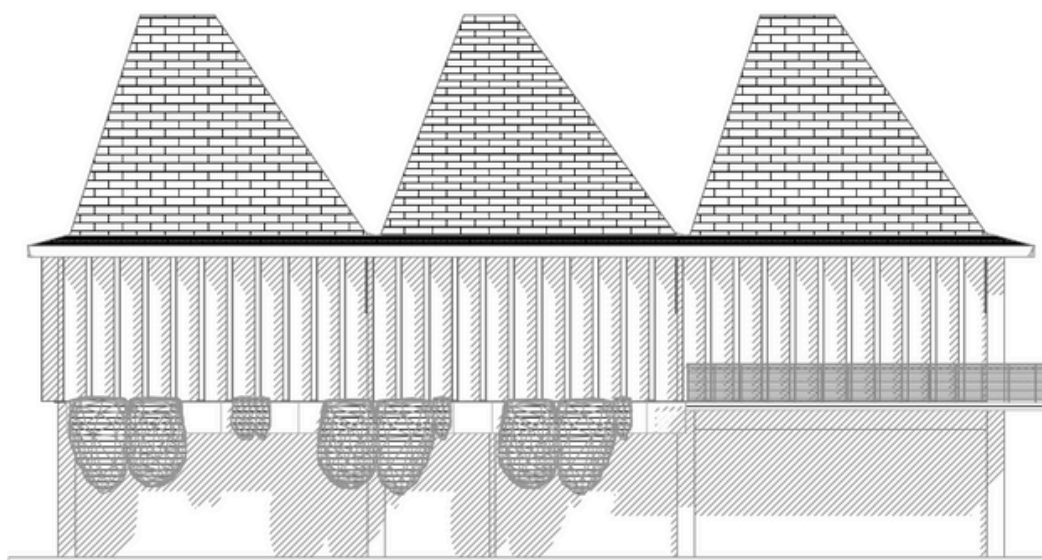
Tampak Non-Permanent Exhibition



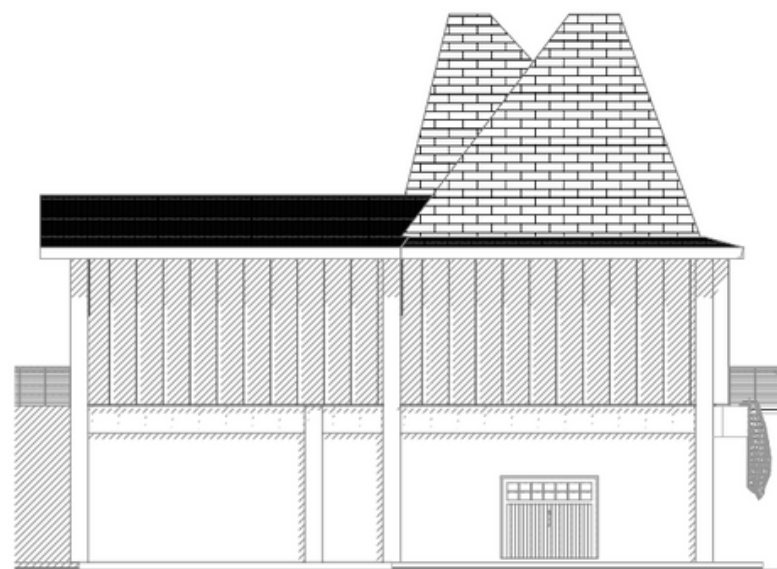
TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA



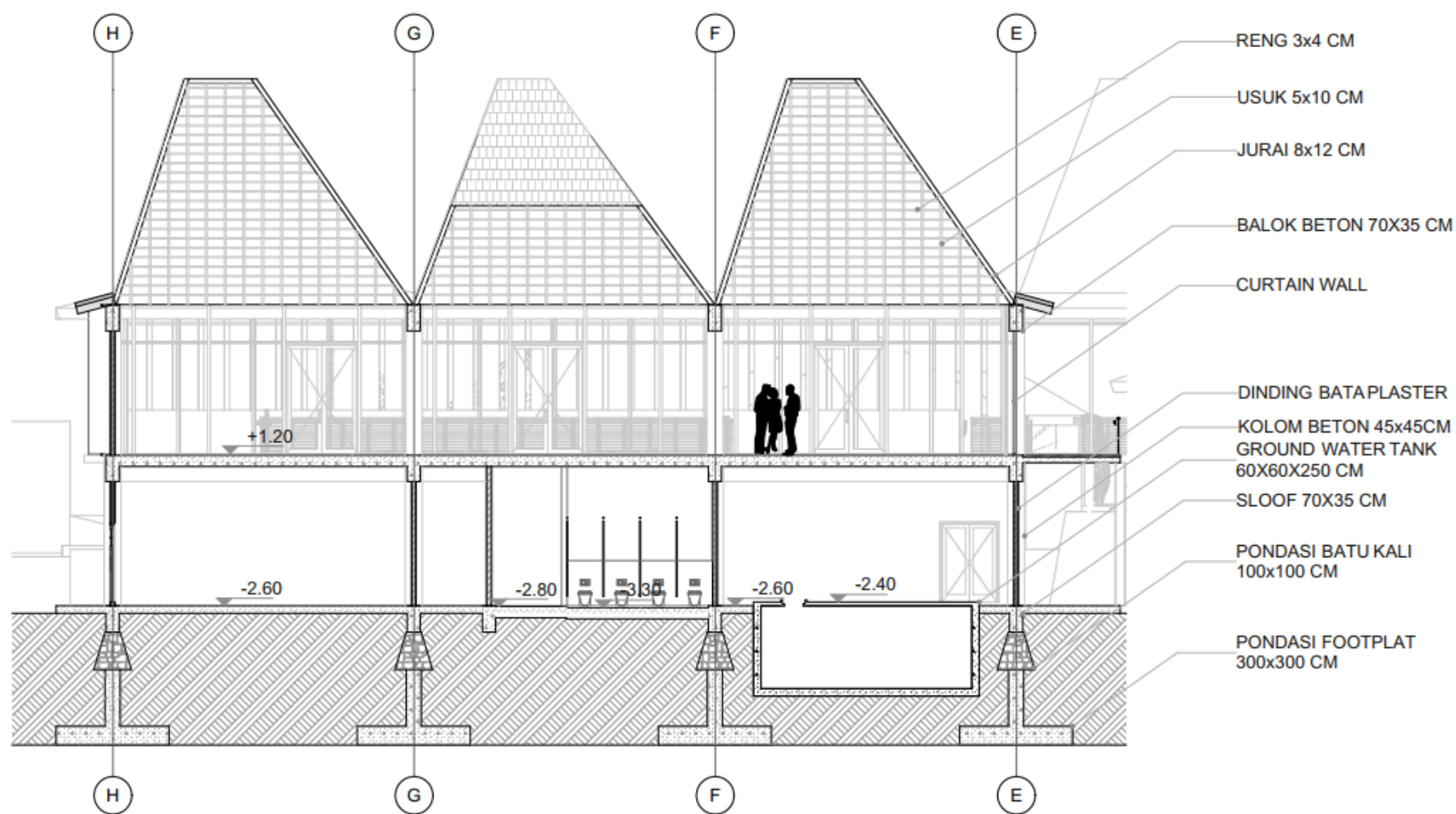
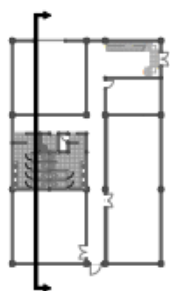
TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN

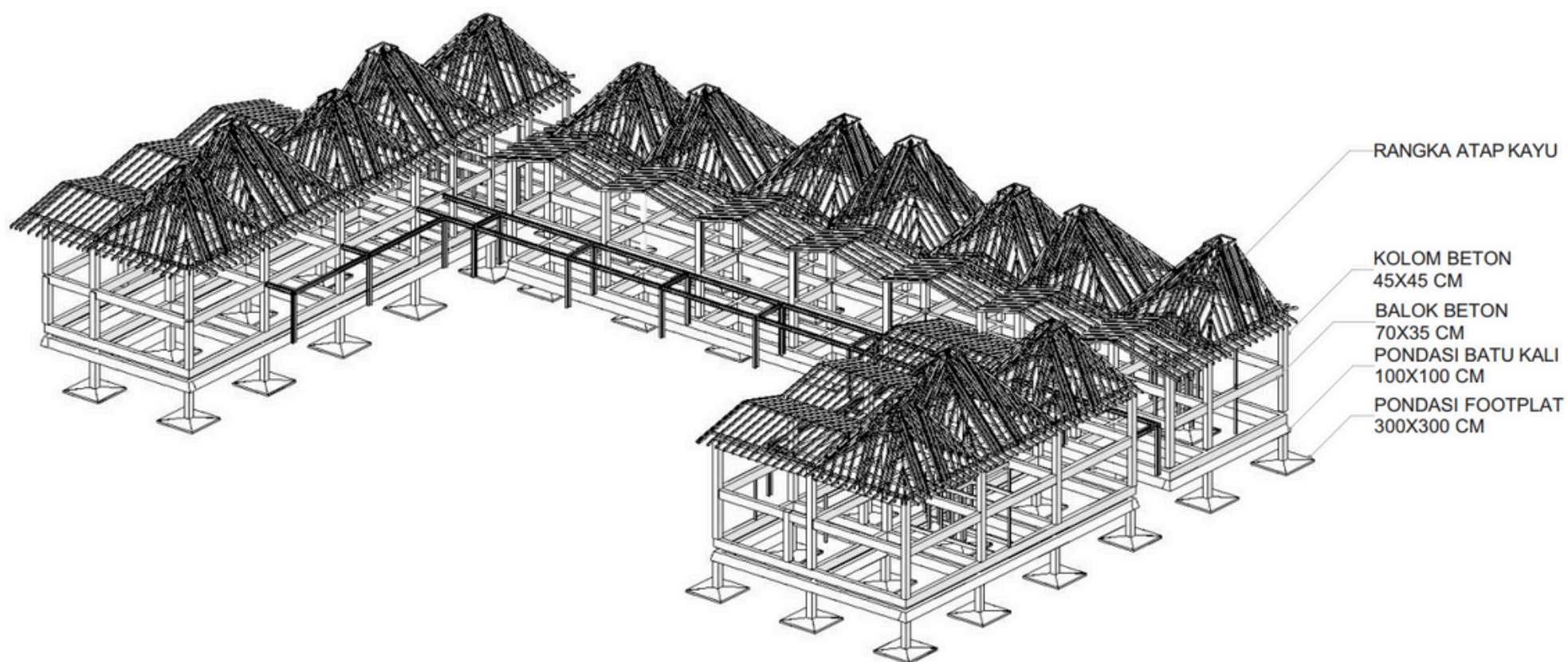
Hasil Rancangan

Potongan Non-Permanent exhibition



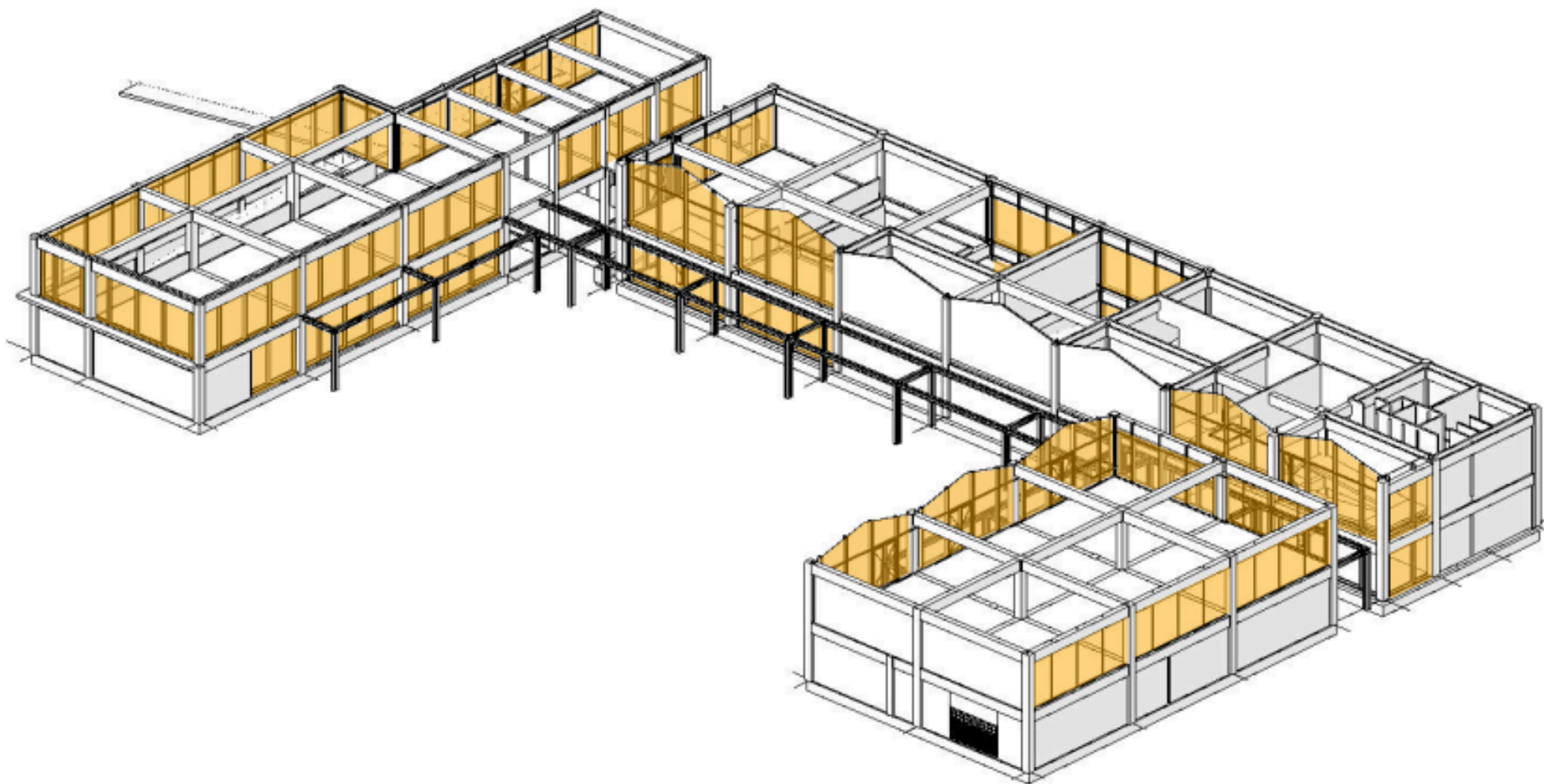
Hasil Rancangan

Sistem Struktur



Hasil Rancangan

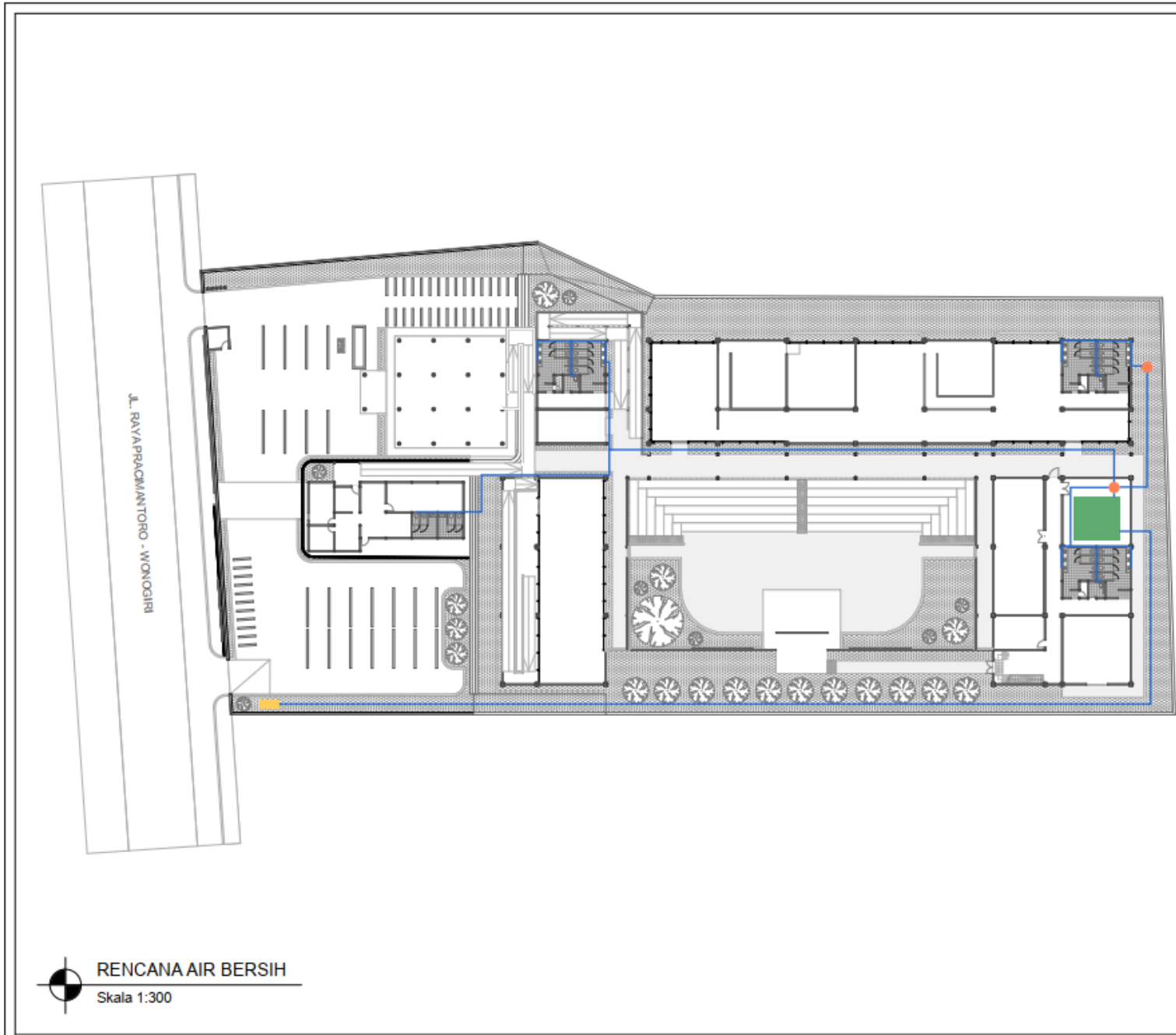
Skema Pencahayaan Alami




Hasil Rancangan

Sistem Utilitas

ARCHICAD EDUCATION VERSION

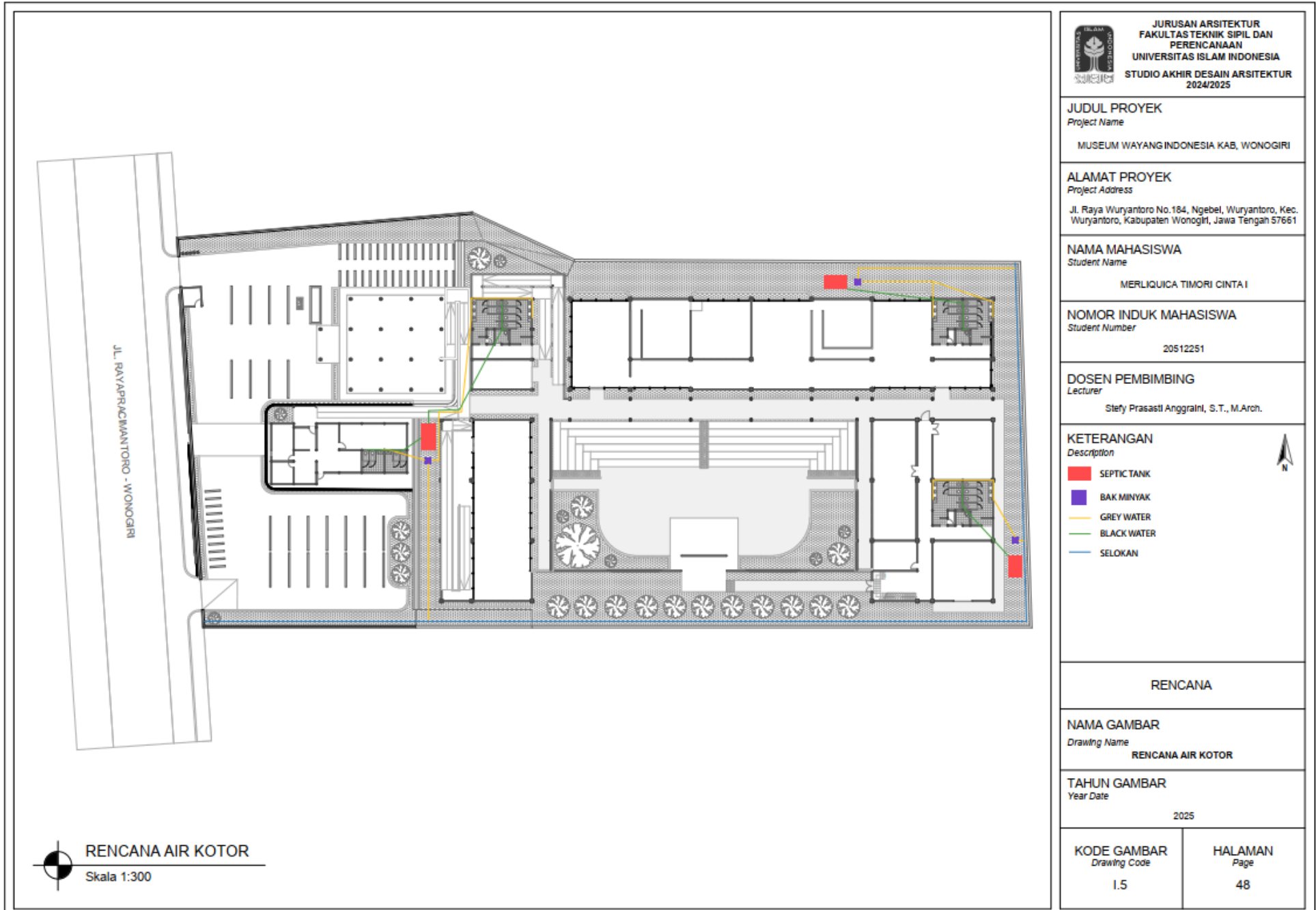


 <p>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR 2024/2025</p>	
JUDUL PROYEK <i>Project Name</i> MUSEUM WAYANG INDONESIA KAB, WONOGIRI	
ALAMAT PROYEK <i>Project Address</i> Jl. Raya Wuryantoro No.184, Ngebel, Wuryantoro, Kec. Wuryantoro, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah 57661	
NAMA MAHASISWA <i>Student Name</i> MERLIQUICA TIMORI CINTAI	
NOMOR INDUK MAHASISWA <i>Student Number</i> 20512251	
DOSEN PEMBIMBING <i>Lecturer</i> Stety Prasasti Anggrahni, S.T., M.Arch.	
KETERANGAN <i>Description</i> ■ PDAM ■ GROUND WATER TANK ● POMPA — PIPA AIR BERSIH	
RENCANA	
NAMA GAMBAR <i>Drawing Name</i> RENCANA AIR BERSIH	
TAHUN GAMBAR <i>Year Date</i> 2025	
KODE GAMBAR <i>Drawing Code</i> I.4	HALAMAN <i>Page</i> 47

Hasil Rancangan

Sistem Utilitas

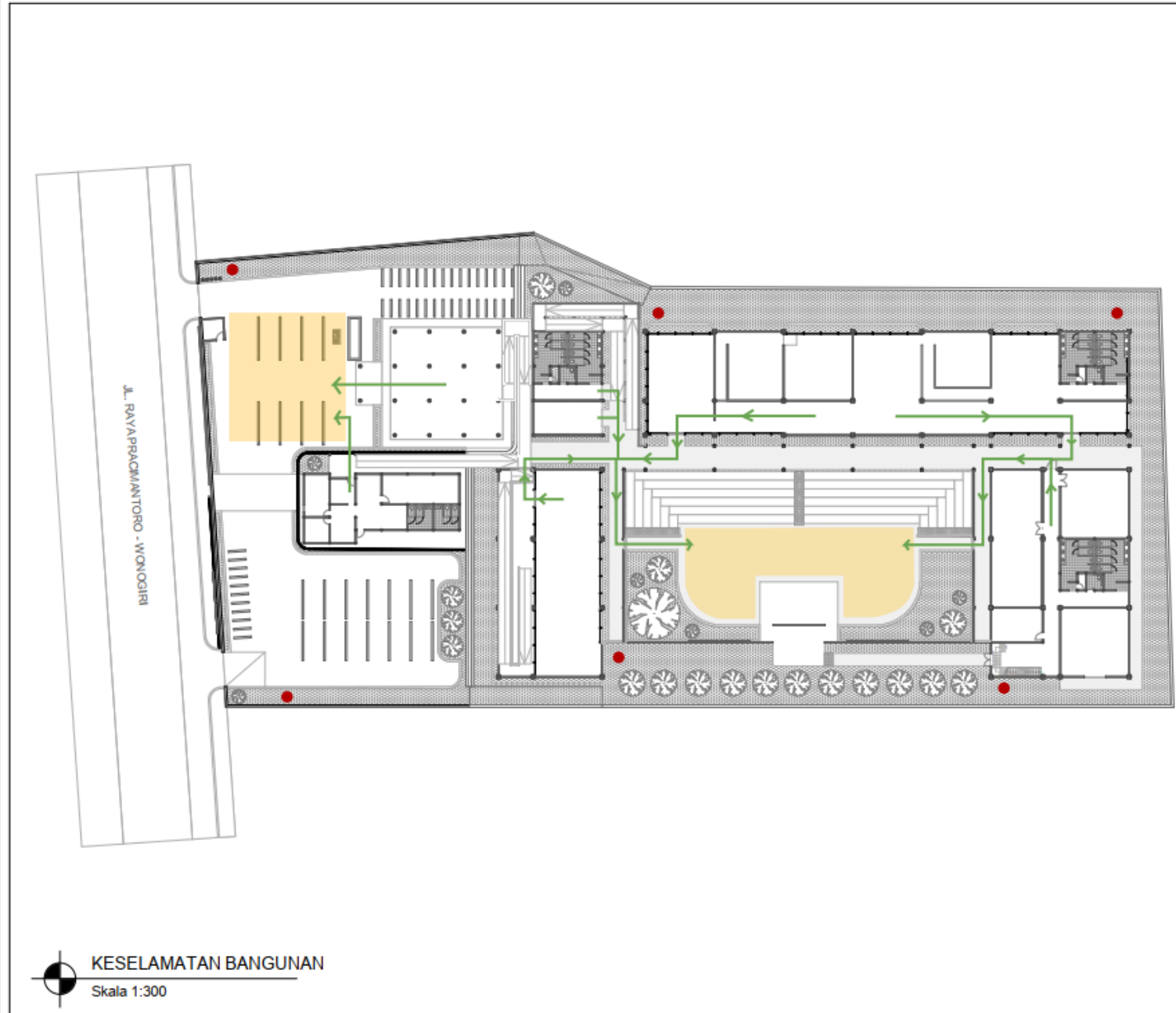
ARCHICAD EDUCATION VERSION



Hasil Rancangan


Keselamatan Bangunan

ARCHICAD EDUCATION VERSION



JL. RAYA PRACAMANTORO - WONOGIRI

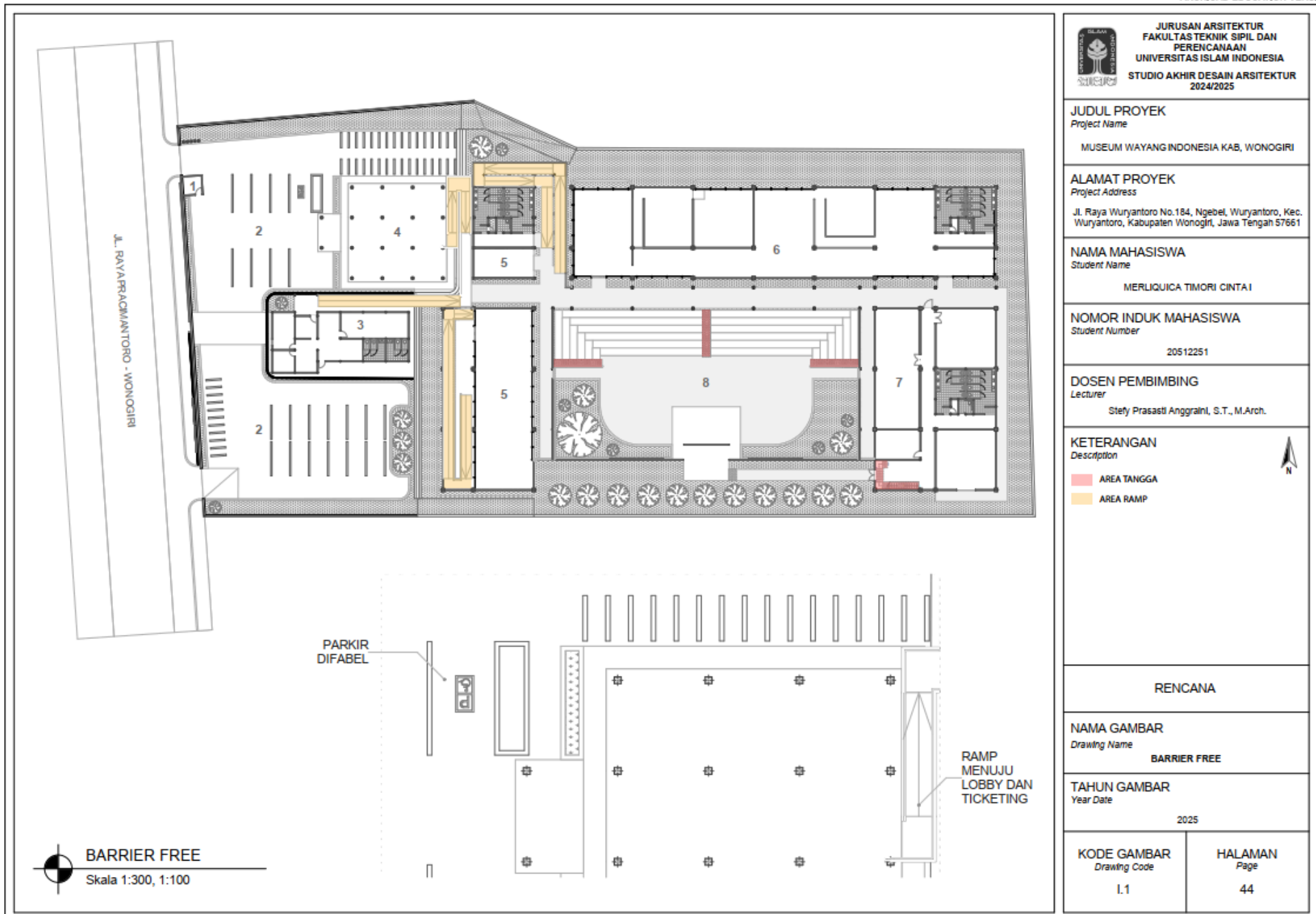
KESELAMATAN BANGUNAN
Skala 1:300

 JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR 2024/2025	
JUDUL PROYEK <i>Project Name</i> MUSEUM WAYANG INDONESIA KAB. WONOGIRI	
ALAMAT PROYEK <i>Project Address</i> Jl. Raya Wuryantoro No.184, Ngebel, Wuryantoro, Kec. Wuryantoro, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah 57661	
NAMA MAHASISWA <i>Student Name</i> MERLIQUICA TIMORI CINTAI	
NOMOR INDUK MAHASISWA <i>Student Number</i> 20512251	
DOSEN PEMBIMBING <i>Lecturer</i> Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch.	
KETERANGAN <i>Description</i> ■ TITIK KUMPUL ● TITIK HIDRAN — JALUR EVAKUASI	
RENCANA	
NAMA GAMBAR <i>Drawing Name</i> KESELAMATAN BANGUNAN	
TAHUN GAMBAR <i>Year Date</i> 2025	
KODE GAMBAR <i>Drawing Code</i> I.2	HALAMAN <i>Page</i> 45

Hasil Rancangan

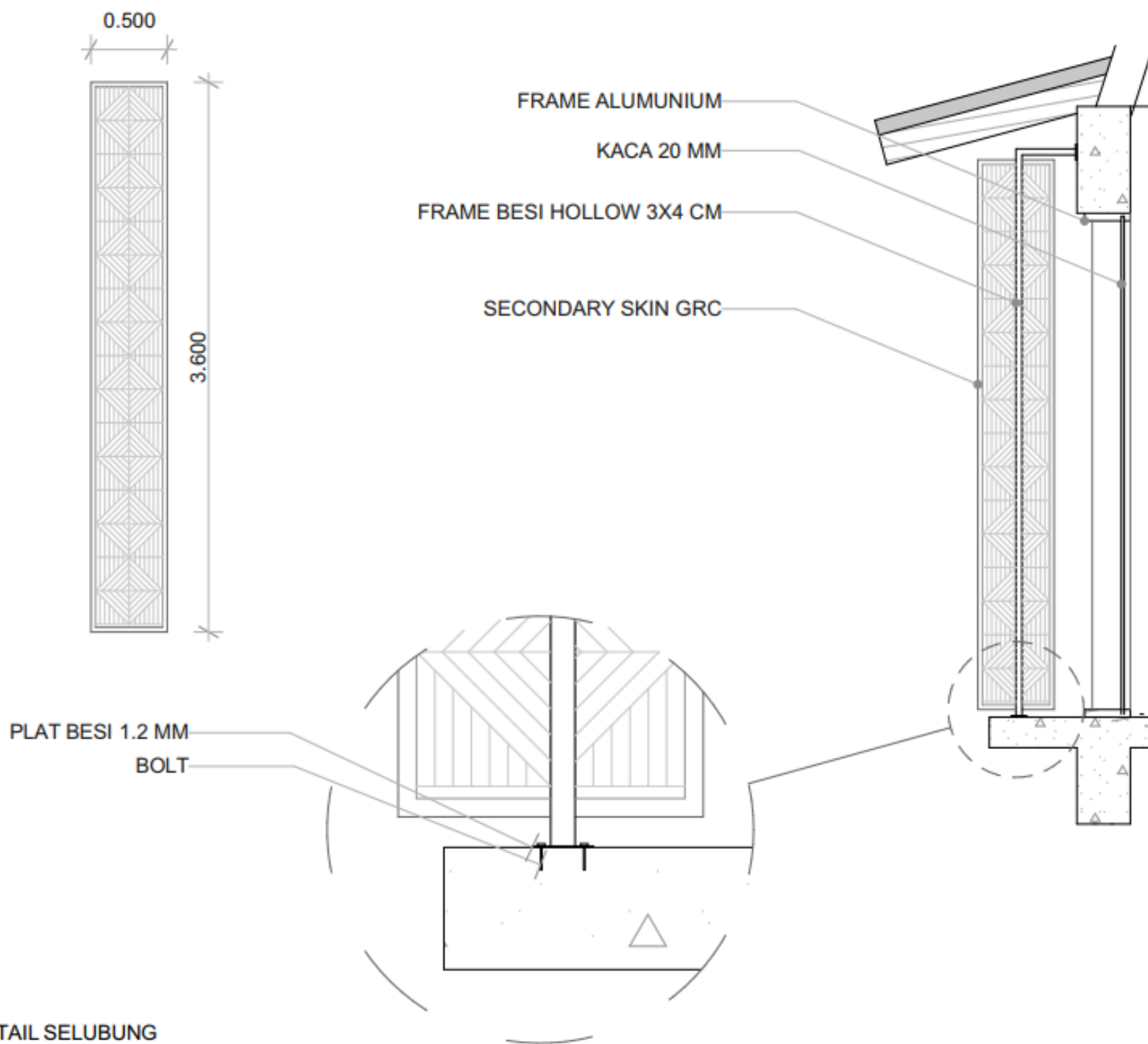
Akses Difabel & Barrier Free

ARCHICAD EDUCATION VERSION



Hasil Rancangan

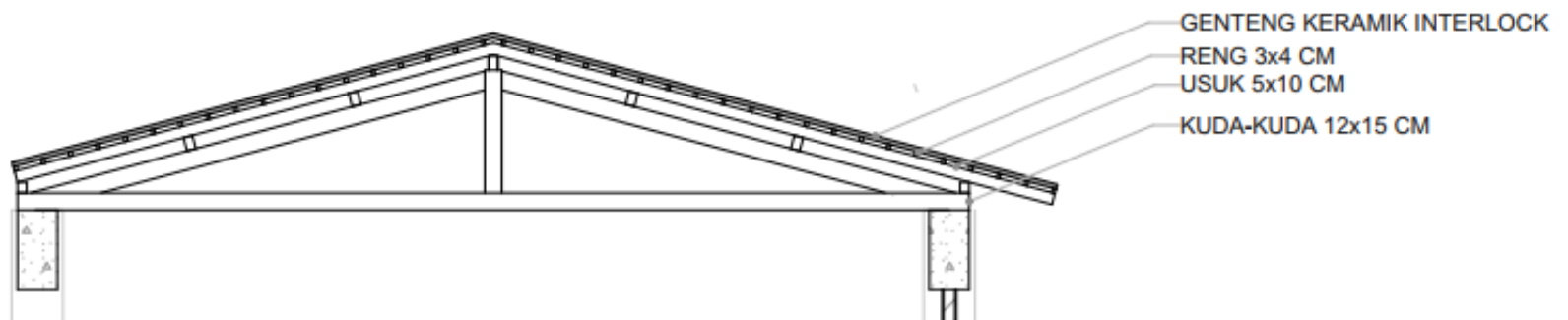
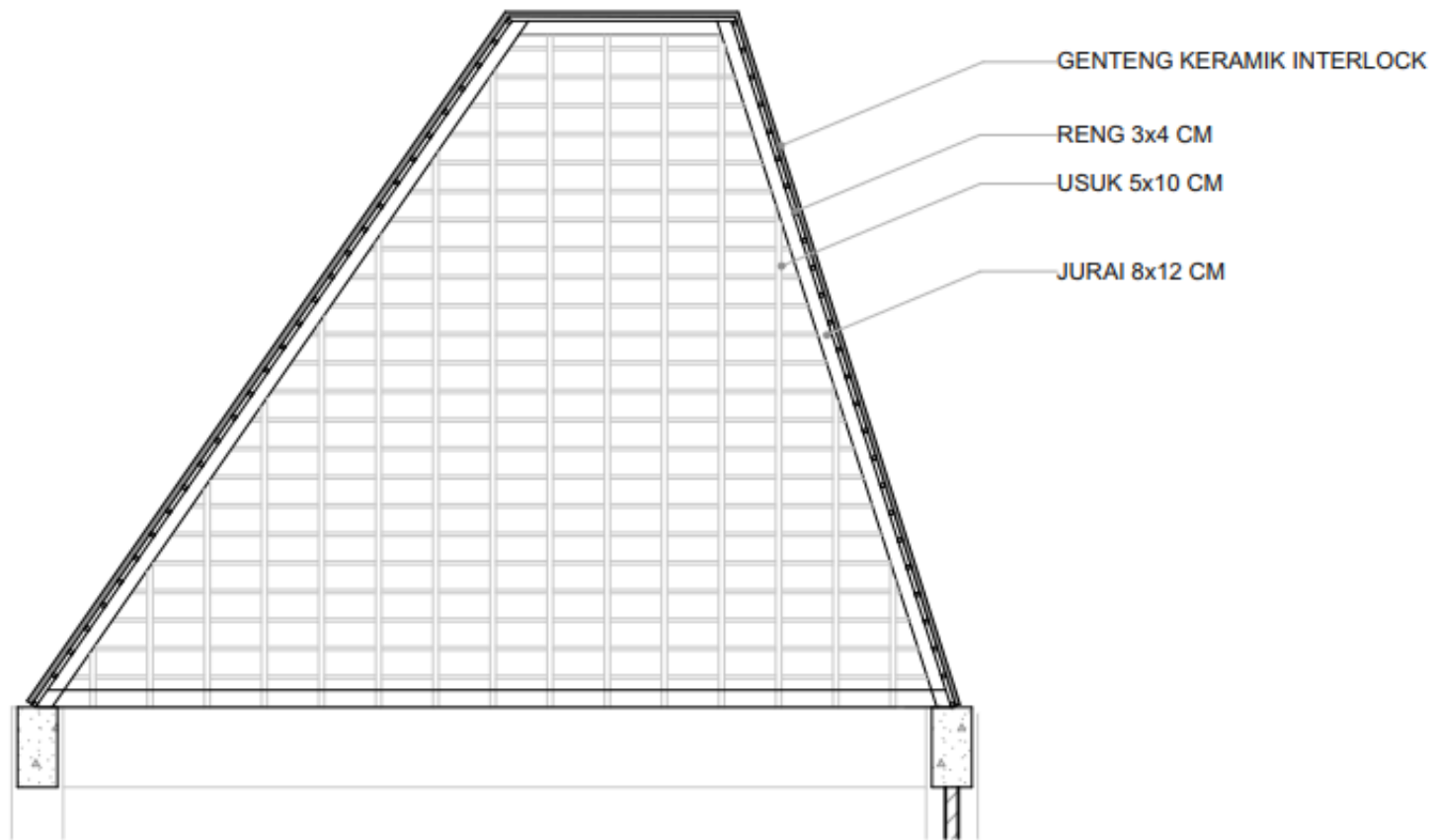
Selubung Bangunan



DETAIL SELUBUNG
Skala 1:20, 1:5

Hasil Rancangan

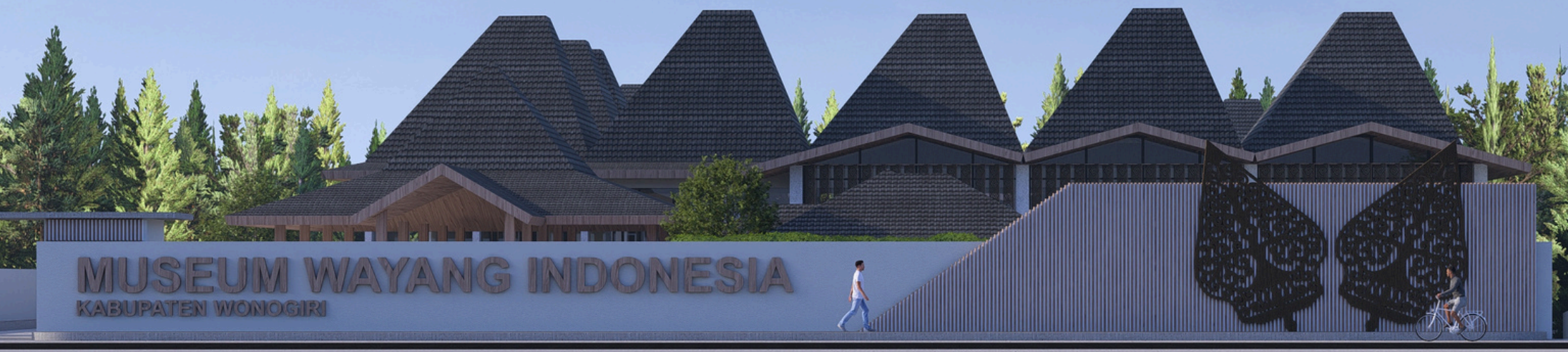
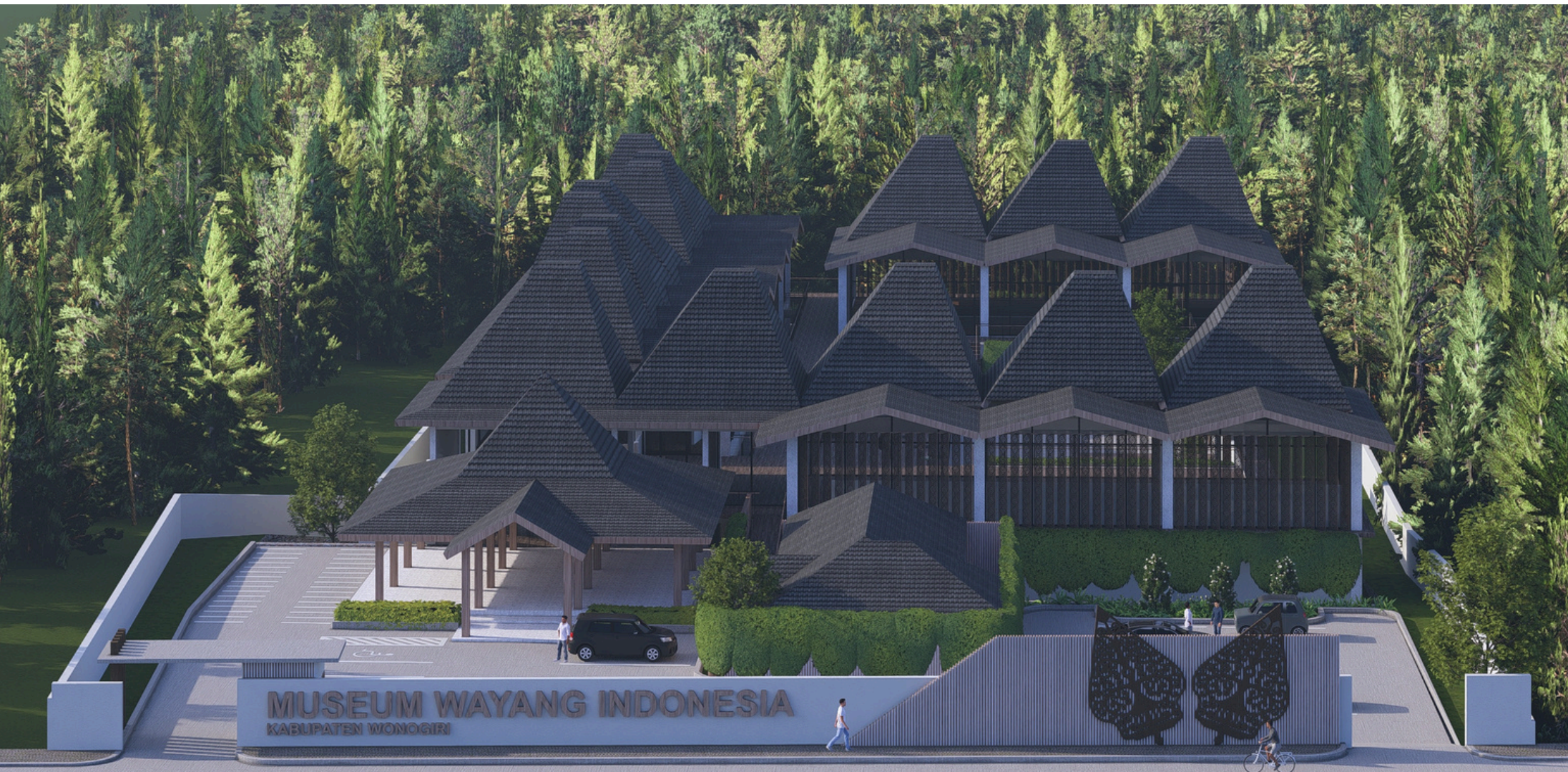
Atap Bangunan



DETAIL ATAP
Skala 1:35

Hasil Rancangan

Eksterior



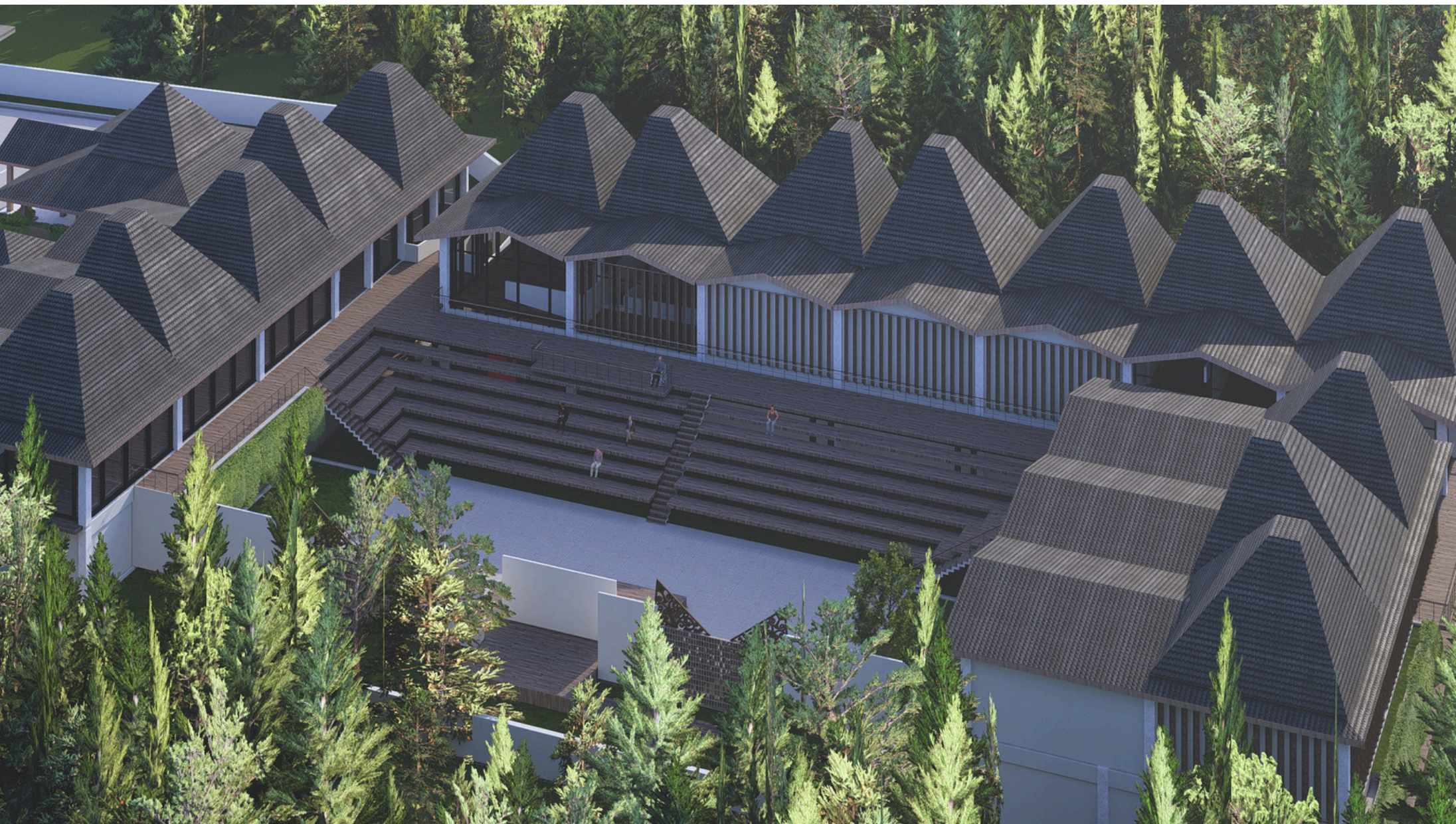
Hasil Rancangan

Eksterior



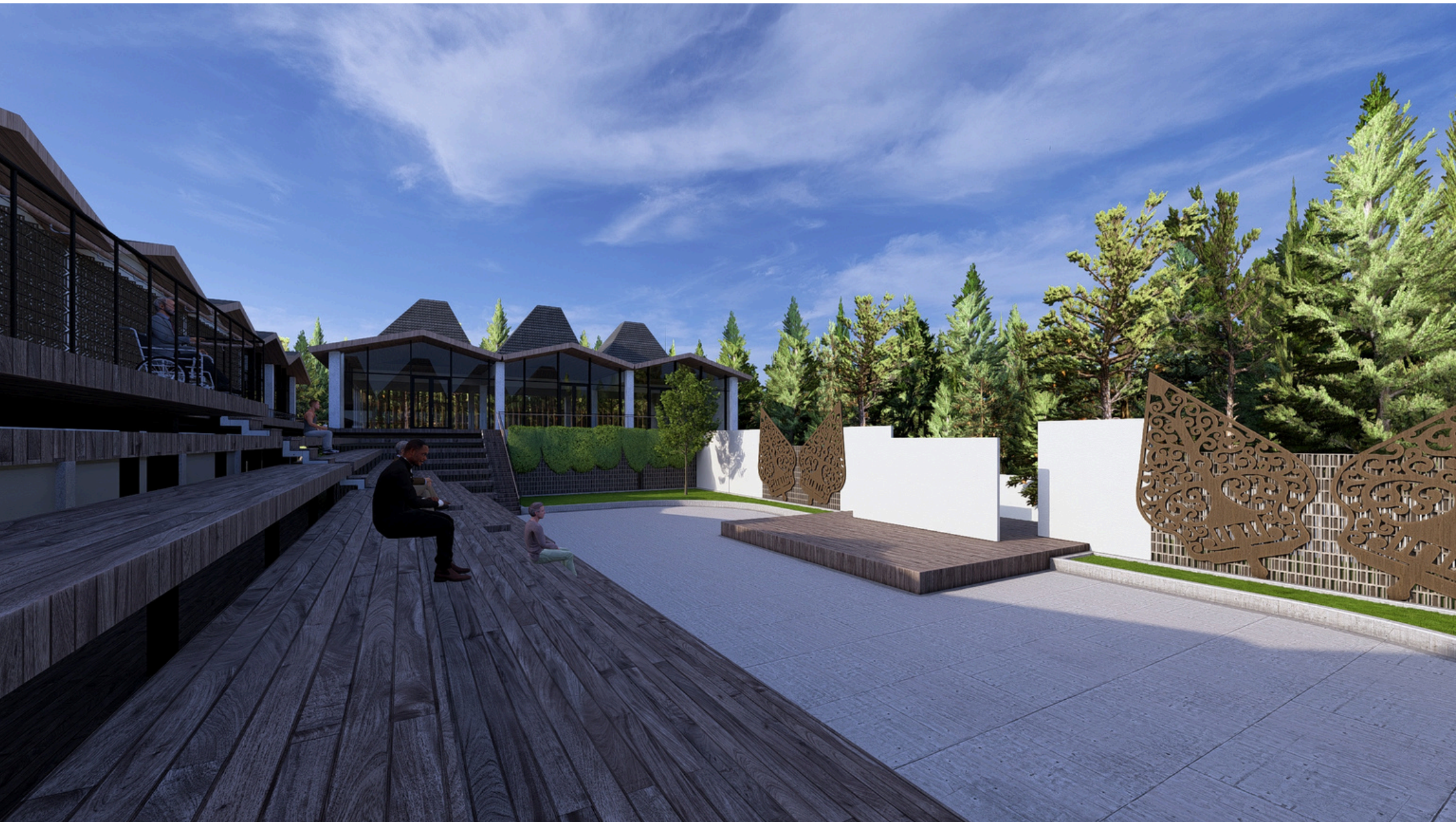
Hasil Rancangan

Eksterior



Hasil Rancangan

Eksterior



Hasil Rancangan

Interior Lobby



Hasil Rancangan

Interior Toko Souvenir



Hasil Rancangan

Interior Ruang Workshop



Hasil Rancangan

Interior Non-Permanent Exhibition



Hasil Rancangan

Interior Ruang Pamer



Hasil Rancangan

Interior Ruang Experience



Hasil Rancangan

Interior Ruang Experience



05

Evaluasi Perancangan

Program Ruang
Konsep Naratif
Kenyamanan Spasial dan Visual



Evaluasi Perancangan

Pembimbing

Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch.

1. Menarasikan bentuk dan tata ruangnya
2. Exit door, dan titik kumpul
3. Detail-detail ruangan

Penguji 1

Ir. Rini Darmawati, M.T.

1. Penerapan arsitektur naratif hanya di tata ruang, bukan tata massa karena terdapat massa yang berisi kegiatan pendukung dan servis
2. Luas bangunan museum seharusnya lebih besar dari bangunan pendukung dan servis
3. Pemberian suasana pendopo sebagai welcoming area
4. Menambahkan kajian tiap segmen terkait cara menampilkan objek yang dipamerkan

Penguji 2

Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D.,IAI

1. Konsep arsitektur naratif diperjelas lagi kaitannya dengan cerita wayang
2. Detail penjelasan konsep bentuk dan ruang
3. Penjelasan standar kenyamanan visual dalam konsep dan desain bangun

Evaluasi Perancangan

Program Ruang

Pendukung

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Lobby	30 orang	2 m2/orang	Neufert	60	30%	78
2	Ruang Informasi	2 orang	1.8 m2/orang	Neufert	3.6	20%	4.32
3	Loket	3 orang	3 m2/orang		9	20%	10.8
5	Amphiteater	50 orang	0.6x0.9 m/orang	Panero, Neufert	36	30%	46.8
6	Ruang workshop	30 orang	7x9 m	Neufert	63	30%	81.9
7	Toko Souvenir	30 orang	7x9 m	Neufert	63	30%	81.9
8	Mushola	20 orang	0.9 m2/orang		18	20%	
9	Toilet	8 unit	1.5 m2/orang	Neufert	12	20%	14.4
10	Wastafel	6 unit	1.5 m2/orang	Neufert	3	20%	3.6
Total Luas							321.72

Museum

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Kehidupan Sehari-hari di Wonogiri	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
2	Ruang Pertunangan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
3	Ruang Kehampaan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
4	Ruang Pengembaraan dan Kesetiaan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
5	Ruang Pertemuan dan Penyatuan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
6	Ruang Kepemimpinan dan Kesederhanaan	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
7	Ruang Refleksi	25 orang	1.3 m2/orang		32.5	30%	42.25
8	Ruang Pamer Wayang 1	409 koleksi	1.3		531.7	30%	691.21
9	Ruang Pamer Wayang 2	103 koleksi	1.3		133.9	30%	174.07
10	Ruang Pamer Koleksi Lain	42 koleksi	1.3		54.6	30%	70.98
Total Luas							1232.01

Evaluasi Perancangan

Program Ruang

Pengelola

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Kantor	10 orang	1.8 m2/orang		18	30%	23.4
2	Ruang MEE	1 unit	3x3		9	20%	10.8
3	Ruang Penyimpanan	1 unit	3x3		9	20%	10.8
4	Ruang Perawatan	1 unit	3x3		9	20%	10.8
5	Kuratorial	2 unit	3x3		9	20%	10.8
6	Mushola	10 orang	0.9 m2/orang	Neufert	9	20%	10.8
7	Toilet	4 unit	1.5 m2/orang	Neufert	6	20%	7.2
8	Wastafel	2 unit	1.5 m2/orang	Neufert	3	20%	3.6
9	Janitor	1 unit	2 m2		2	20%	2.4
10	Gudang	1 unit	3x3	Neufert	9	20%	
11	Ruang Satpam	1 orang	3		3	20%	
Total Luas							90.6

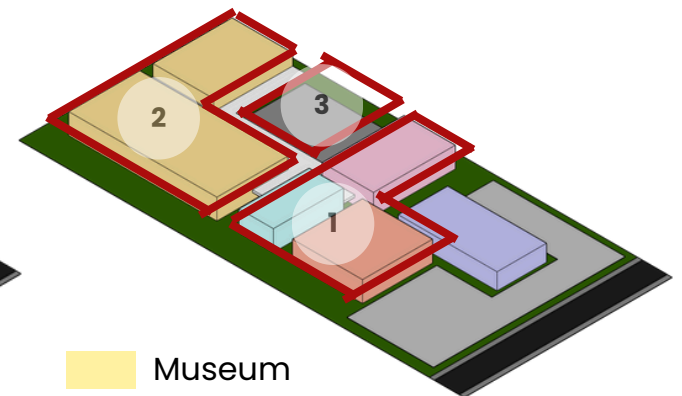
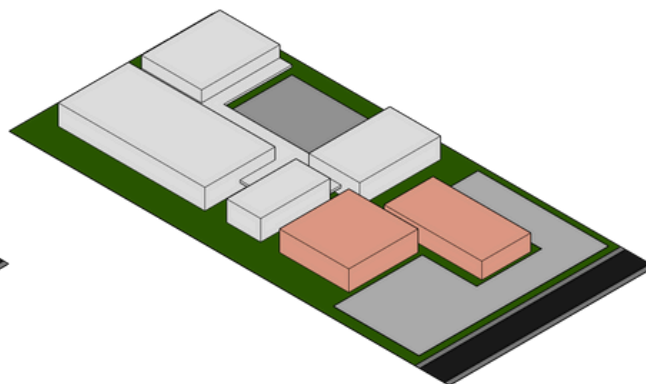
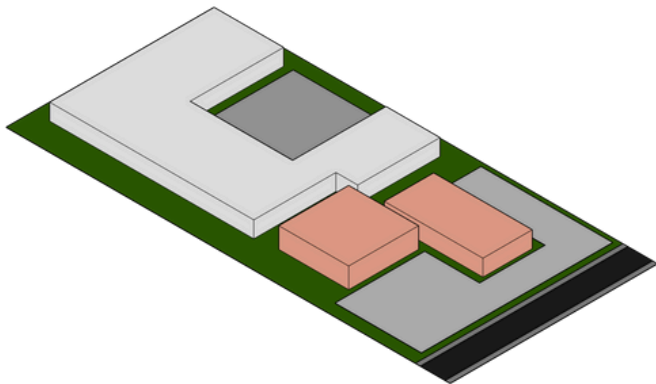
Parkir

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m2)	Sirkulasi	Total (m2)
1	Parkir Mobil Pengelola	4	3x5	Neufert, SRP	60	20%	72
2	Parkir Motor Pengelola	10	0.75x2	Neufert, SRP	15	20%	18
3	Parkir Mobil Pengunjung	12	3x5	Neufert, SRP	180	20%	216
4	Parkir Motor Pengunjung	35	0.75x2	Neufert, SRP	52.5	20%	63
Total Luas							369

NO	Jenis Kendaraan	SRP (m2)
1	Kendaraan golongan I	2,3 x 5 = 11,5
	Kendaraan golongan II	2,5 x 5 = 12,5
	Kendaraan golongan III	3,0 x 5 = 15
2	Bus/Truk	3,4 x 12,5 = 42,5
3	Sepeda Motor	0,75 x 2 = 1,5

Evaluasi Perancangan

Penerapan Arsitektur Naratif dalam Tata Massa



Keseimbangan Dualitas

Tokoh utama dalam cerita adalah Panji dan Dewi Sekartaji, laki-laki dan perempuan, kekuatan dan kelembutan. Direpresentasikan dengan ruang terbuka dan tertutup

Fragmentasi dan Transformasi

Massa yang terpisah namun tetap satu kesatuan yang melambangkan perjalanan panji yang bermacam-macam namun berujung pada satu tujuan (Dewi Sekartaji)

Konteks Budaya dan Lokasi

Wayang Panji berasal dari budaya Jawa sehingga tata massa mengikuti pola tradisional Jawa, alur linier - sumbu kosmologis (utara-selatan, barat-timur)

- Museum
- Lobby & Ticketing
- Kantor
- Souvenir dan workshop
- Pendopo & kantor lama
- Amphiteater
- Parkir

Narasi Spasial

Zona massa dibagi menjadi 3 berdasarkan storyline Panji yang telah dibuat. Zona Intro berupa joglo sebagai welcoming area, lobby, toko souvenir (merepresentasikan kehidupan sehari-hari sebelum Dewi Sekartaji hilang). Zona Pencarian yaitu museum, zona direpresentasikan dengan ruang-ruang koleksi wayang dari berbagai daerah menggambarkan perjalanan Panji. Zona Pertemuan dan Penyatuan berupa ruang terbuka amphiteater



Dinamika Emosional

Perbedaan ketinggian atap menggambarkan dinamika emosional. Atap lebih rendah menggambarkan tingkat emosional lebih rendah (Zona intro). Atap lebih tinggi menggambarkan tingkat emosional lebih tinggi yaitu museum (Zona pencarian).

Evaluasi Perancangan

Penerapan Arsitektur Naratif dalam Tata Massa

Narasi Spasial

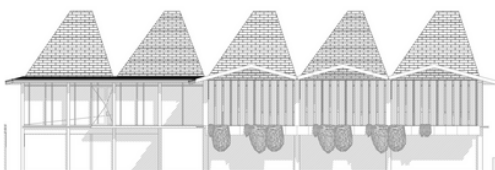
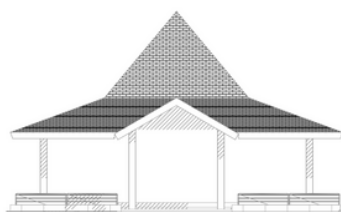
Zona massa dibagi menjadi 3 berdasarkan storyline Panji yang telah dibuat. Zona Intro berupa joglo sebagai welcoming area, lobby, toko souvenir (merekpresentasikan kehidupan sehari-hari sebelum Dewi Sekartaji hilang). Zona Pencarian yaitu museum, zona direpresentasikan dengan ruang-ruang koleksi wayang dari berbagai daerah menggambarkan perjalanan Panji. Zona Pertemuan dan Penyatuan berupa ruang terbuka amphiteater

Joglo pendopo dengan gamelan sebagai welcoming area

"kehidupan sehari-hari di wonogiri"

- Suasana sebelum dewi sekartadji hilang
- Suasana ramai masyarakat

Penggambaran suasana wonogiri berupa joglo sebagai welcoming area, lobby, toko souvenir, dan ruang workshop



Bangunan terbuka (tanpa dinding atau dengan kaca) untuk menggambarkan kemasyarakatan yang terbuka ke siapapun

"Pengembaraan dan Kesetiaan"

- petualangan panji untuk mencari dewi sekartaji
- Panji menghadapi berbagai rintangan yang menggambarkan ujian kesetiaan, ketekunan, dan pengorbanan

Ruangan-ruangan koleksi wayang dari berbagai daerah dan sirkulasi meliuk-liuk menggambarkan petualangan panji



Bangunan lebih tertutup terutama di ruang experience panji karena hanya memerlukan pencahayaan buatan yang disesuaikan dengan narasi. Tetap terdapat pencahayaan alami pada ruang lainnya.

Atap lebih tinggi untuk menggambarkan emosional yang tinggi dalam perjalanan panji.

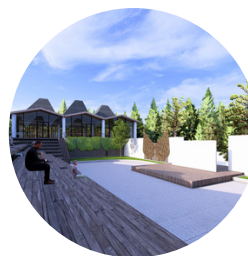


Elevasi lantai berbeda-beda dihubungkan dengan rampa menggambarkan medan perjalanan panji

"Pertemuan dan Penyatuan"

- Panji akhirnya bersatu kembali dengan Dewi Sekartaji setelah lama berpisah
- suasana haru

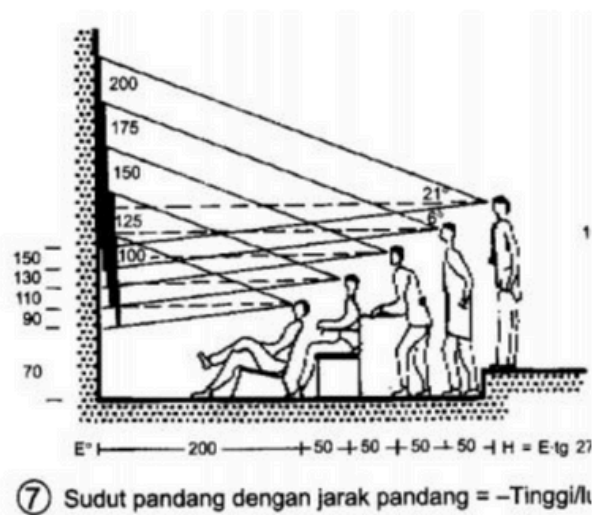
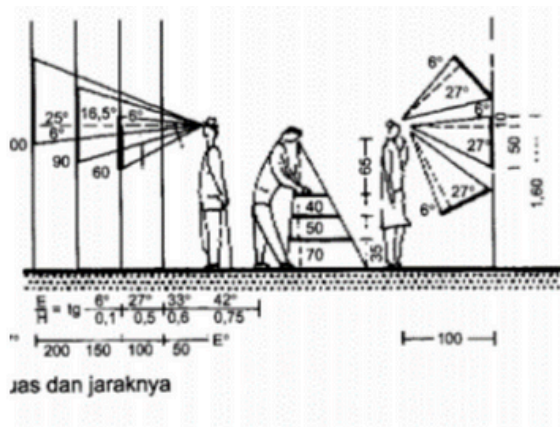
Penggambaran suasana dengan amphiteater terbuka untuk "merayakan" pertemuan panji dan dewi sekartadji



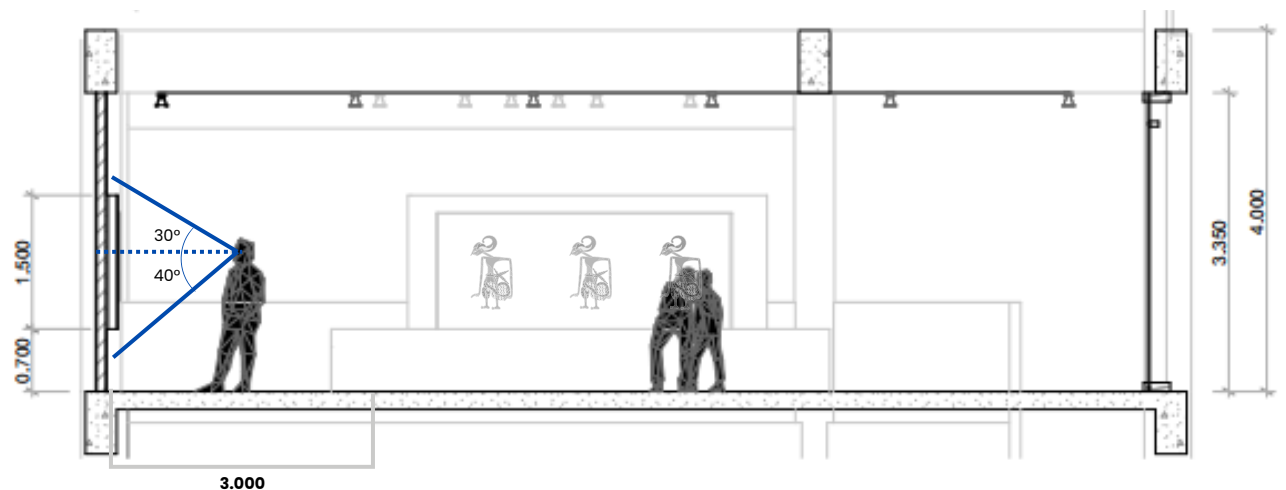
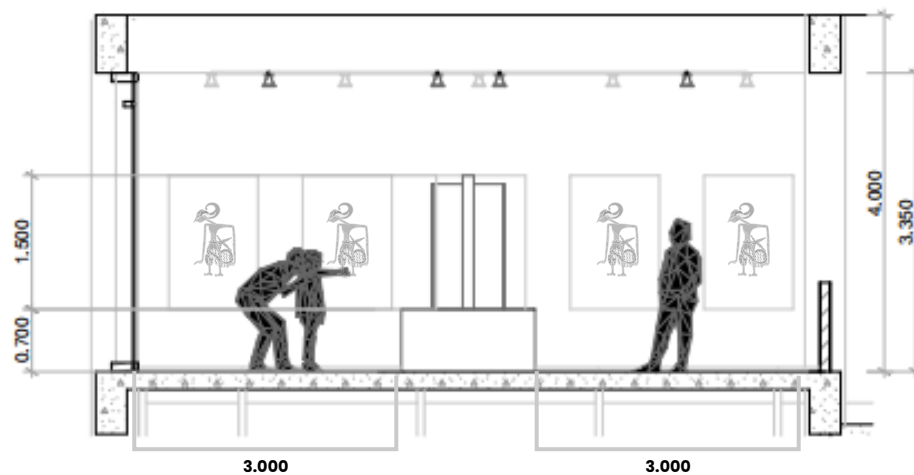
Evaluasi Perancangan

Kenyamanan Visual dan Spasial

Tolok Ukur



Rancangan

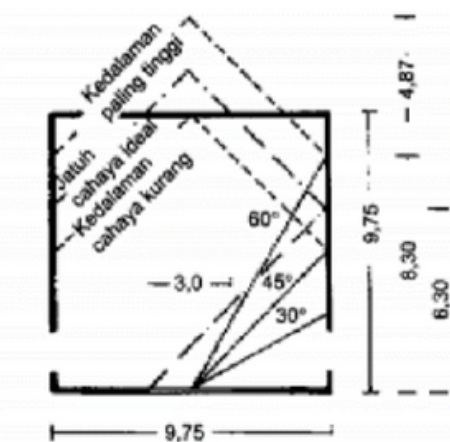
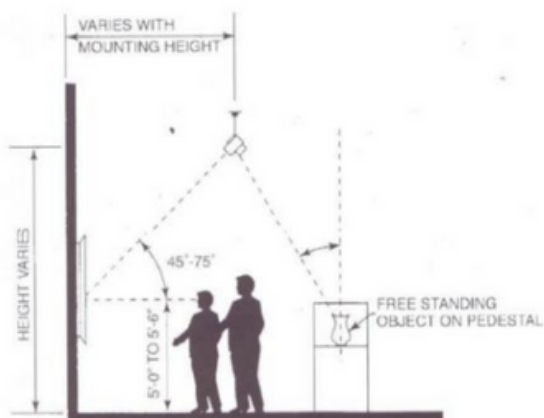


Untuk display koleksi barang berupa foto atau gambar berukuran besar (ketinggian lebih dari 100cm) dalam Museum diletakkan di dinding dengan lebar jarak pandang 300-500 cm. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengunjung dalam melihat barang koleksi. Untuk barang koleksi yang berukuran kecil dan dapat diletakkan pada meja dengan ketinggian 50-60cm memiliki jarak pandang 200-100cm. Tinggi display tidak lebih dari 75 cm mengingat museum dapat dikunjungi oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak. Sudut pandang vertikal sebesar 70° dengan sudut 30° arah atas dan 40° arah bawah.

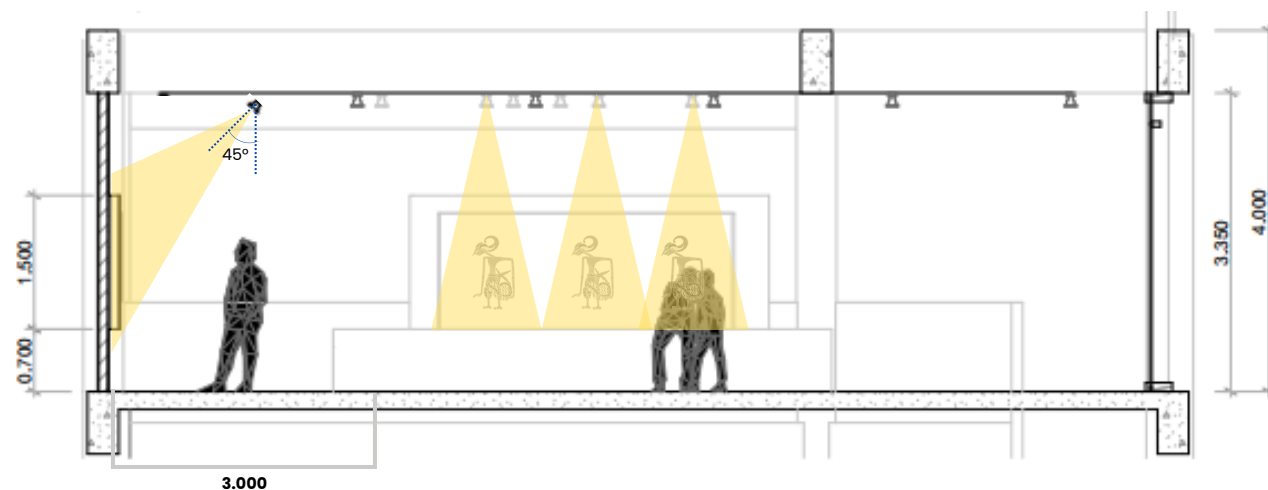
Evaluasi Perancangan

Kenyamanan Visual dan Spasial

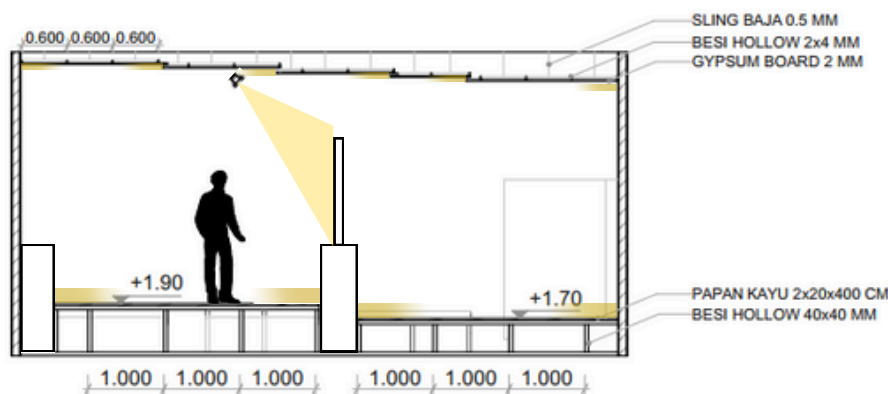
Tolok Ukur



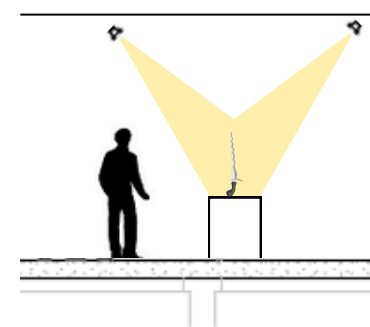
Rancangan



Pencahayaan objek 2D



Pencahayaan ruang experience



Pencahayaan objek 3D

Pencahayaan buatan pada ruang pameran museum menggunakan lampu spotlight untuk penerangan barang koleksi museum. Lampu spotlight diletakkan dengan kemiringan 45-70° menghadap barang koleksi. Hal ini bertujuan agar sorot cahaya lampu tidak langsung terpantul menuju mata pengunjung. Pencahayaan ruangan di beberapa ruang menggunakan hidden light agar pengunjung tetap fokus ke koleksi museum tanpa banyaknya distraksi cahaya. Hidden light juga berfungsi sebagai pengarah

Evaluasi Perancangan

Ceklis Kenyamanan Visual

Parameter	Indikator	Rancangan	Keterangan
Kenyamanan Visual	Tingkat pencahayaan 110 lux pada benda koleksi		
	Renderasi warna 1 dengan $R_a > 85$ dengan tampak dingin, sedang, atau hangat		
	Kemiringan lampu sorot 45-70° menghadap koleksi	Kemiringan lampu 45°	Memenuhi
Kenyamanan Spasial	Jarak pandang 300-500 cm	Jarak pandang 300 cm	Memenuhi
	Tinggi display koleksi tidak lebih dari 75 cm	Tinggi display 70 cm	Memenuhi
	Tinggi dinding minimum untuk musuem seni 365 cm	Tinggi dinding 400 cm	Memenuhi

Evaluasi Perancangan

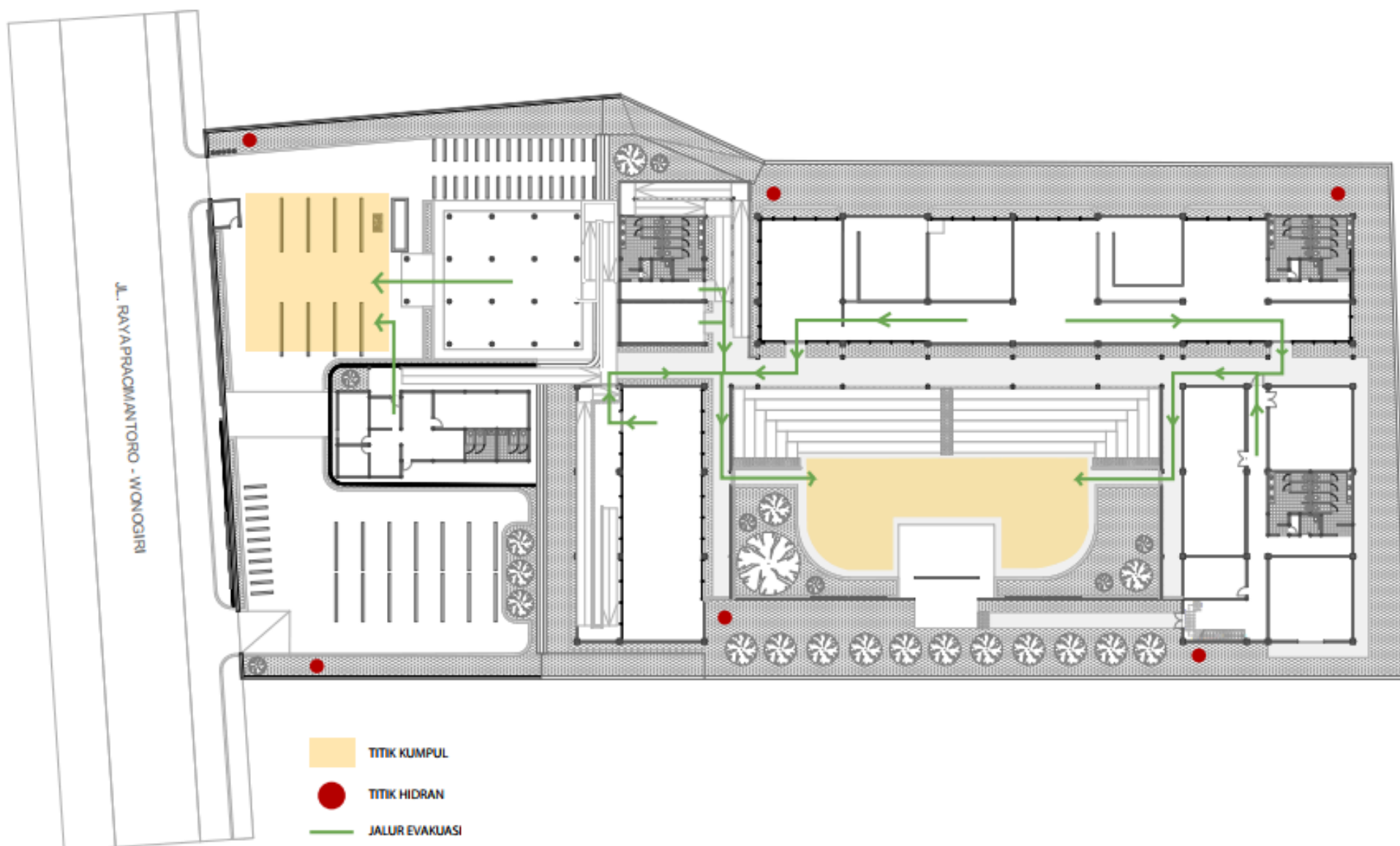
Suasana Pendopo Sebagai Welcoming Area



Penambahan gamelan di pendopo sebagai welcoming area. Pengunjung dapat berinteraksi dengan gamelan.

Evaluasi Perancangan

Exit Door dan Titik Kumpul



Daftar Pustaka

Al Hazmi, F., & Damayanti, H. R. (2022). Pengelolaan Koleksi Museum Wayang Kekayon sebagai Ruang Pelestarian Seni Budaya. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 19–25.

Atmaja, R. (2020). LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR MUSEUM WAYANG KULIT YANG EDUKATIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

Cania, R. (2023). Perancangan Museum Sejarah Dan Budaya Aceh Tenggara (Pendekatan Neo-Vernakular) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Sains dan Teknologi).

Delfin, D., Koesoemadinata, F., & Fivanda, F. (2019). Nilai Budaya Lokal Pada Perancangan Museum Wayang Kota Tua Jakarta. *Mezanin*, 2(1).

Fernando, M. (2017). Museum Budaya Di Pontianak, Kalimantan Barat. Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019). PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR NARATIF TERHADAP TATA RUANG PAMERAN PADA MUSEUM.

Marsaoly, N. S. (2023). Studio Akhir Desain Arsitektur Perancangan Bangunan Museum Rempah Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Di Maluku Utara (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).

Medisna, Y., Gunawan, A. N. S., & Wulandari, R. (2018). Redesain Museum Wayang Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Sekar Wening, T. (2022). Teknis Displai di Ruang Pameran Tetap Museum Sonobudoyo Yogyakarta (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Sukatnianto, A. H., & Sudarma, E. (2021). Penerapan Pendekatan Critical Regionalism dalam Desain Baru Museum Empu Tantular. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 10(1), G20–G25..

Sumartono. (2018). TATA KELOLA RUANG MUSEUM SONOBUDOYO DAN RUANG MUSEUM RADYA PUSTAKA : SEBUAH PERBANDINGAN. *Jurnal Seni Rupa & Desain*. 21(1)

VALENTINO, B. D. (2022). PENGAPLIKASIAN STORYLINE PADA TATA PAMERAN DI MUSEUM SIGINJEI JAMBI (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).

Wonogiri, B. (2020). Peraturan Daerah Kabupaten Wonogiri Nomor 2 Tahun 2020 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Wonogiri Tahun 2020–2040. *Lembaran Daerah Kabupaten Wonogiri Tahun*.



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2676413298/Perpus./10/Dir.Perpus/V/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Merliquica Timori Cinta
Nomor Mahasiswa : 20512251
Pembimbing : Stefy Prasasti Anggraeni, ST., M. Arch., IAI
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MUSEUM WAYANG INDONESIA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF DI KABUPATEN
WONOGIRI

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **8 (Delapan) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5/15/2025

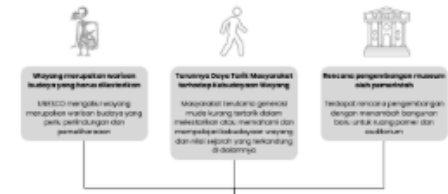
Direktur

— Muhammad Jamil, SIP.



Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu budaya yang perlu perlindungan dan pemertahanan. Yang kedua adalah kerangka keasrahan masyarakat tradisional generasi muda saat ini adalah wayang (kebudayaan wayang mulai terkikis). Yang ketiga adalah adanya rencana pengembangan museum oleh kepala dinas kabupaten Wonogiri dengan menambah bangunan baru untuk ruang pameran dan auditorium.



Perancangan Museum Wayang Indonesia dengan Pendekatan Arsitektur Naratif di Kabupaten Wonogiri

Berdasarkan 3 permasalahan di atas, terbentuklah rumusan permasalahan yaitu perancangan museum wayang Indonesia dengan pendekatan arsitektur naratif di kabupaten wonogiri.

Peta Permasalahan



Lokasi Perencanaan

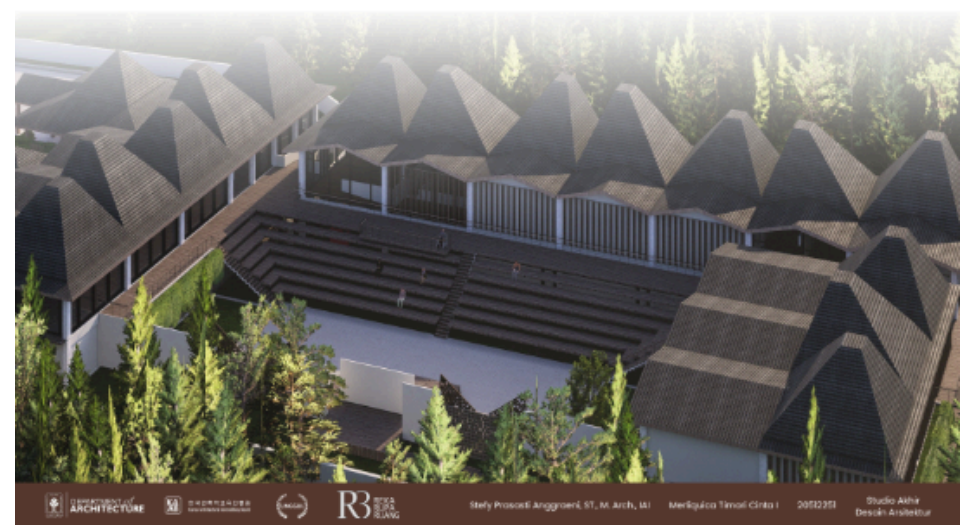
Salah satu lokasi yang telah dipikirkan sebelumnya, dan dipilih karena adanya rencana pengembangan oleh pemerintah Wonogiri. Lokasi perancangan museum berada di Kecamatan Wuryantoro kabupaten Wonogiri. Sita berada di kawasan pemukiman di pinggir Jalan Gajah Mungkur. Luas museum wayang memiliki luas 1000 m². Sedangkan site yang akan dilakukan pengembangan memiliki luas 3.000 m² sehingga site memiliki total luas sebesar 5.000 m².



Kajian Konteks Site



Salah satu lokasi yang telah dipikirkan sebelumnya, dan dipilih karena adanya rencana pengembangan oleh pemerintah Wonogiri. Lokasi perancangan museum berada di Kecamatan Wuryantoro kabupaten Wonogiri. Sita berada di kawasan pemukiman di pinggir Jalan Gajah Mungkur. Luas museum wayang memiliki luas 1000 m². Sedangkan site yang akan dilakukan pengembangan memiliki luas 3.000 m² sehingga site memiliki total luas sebesar 5.000 m².

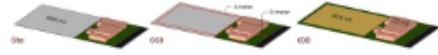


Kajian Konteks Site



Alasan utama menuju site hanya dapat melalui 1 jalan yaitu Jl. Raya Wuryantoro yang merupakan jalan utama dengan lebar jalan 6 meter.

Site berada di antara rumah warga. Pada sisi utara, selatan, dan barat site menghadap rumah warga. Sisi timur menghadap pekarangan dan kebun.



Bangunan pada site akan ubah Peraturan Daerah Kabupaten Wonorejo Nomor 2 Tahun 2022 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Wonorejo Tahun 2020-2046 pada zona perumahan.

Analisis Site



- 1 Massa bangunan memiliki elemen berorientasi utara-selatan untuk menghindari paparan sinar matahari langsung terhadap keel museum.
- 2 View terbaik berada di sisi timur dengan view West & East Wonorejo. View dapat dimanfaatkan dengan bukaan di tingkat atas bukaan view.
- 3 Arah berhadapan dari arah tanggapan belakang dan arah jalan utama sehingga area kompleks diletakkan di bagian belakang site.
- 4



Keterangan:
 - Jalan utama
 - Massa site
 - Kultur site
 - Sirkulasi utama dalam site

Penempatan massa mempertimbangkan aksesibilitas dan sirkulasi. Massa disarankan untuk menghadap barat sebagai fasad bangunan. Sirkulasi utama dalam perencanaan disarankan untuk menggunakan alur linear untuk mendukung konsep antabaxi rasat sehingga pengunjung lebih mudah untuk memahami narasi yang disampaikan.

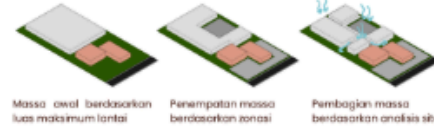
Konsep



Akses masuk ke site hanya dari jalan utama sehingga zona publik diletakkan di depan area site dan zona semi publik diletakkan di belakang hingga belakang area site.

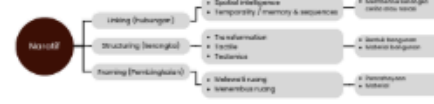


Zonasi juga direncanakan secara vertikal karena adanya perbedaan elevasi tanah dengan zona publik dan semi publik berada di atas dan zona privat berada di bawah.



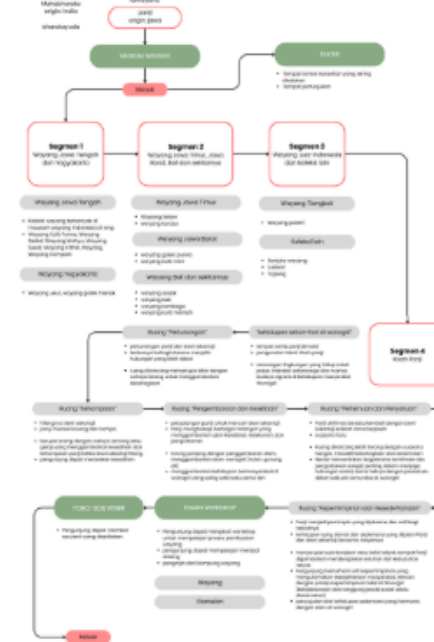
Massa awal berdasarkan luas maksimum lantai
 Penempatan massa berdasarkan zonasi
 Pembagian massa berdasarkan analisis site

Konsep Naratif



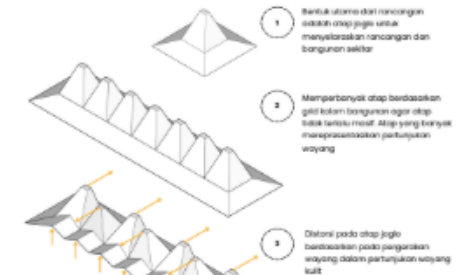
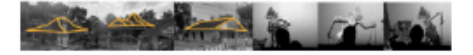
Linking (Hubungan)

Pembentukan narasi dibagi menjadi 2 yaitu ruang pamer dengan urutan durasi sesuai dengan alur pembuatan wayang dan ruang experience yang mengaitkan kisah satu cerita wayang.

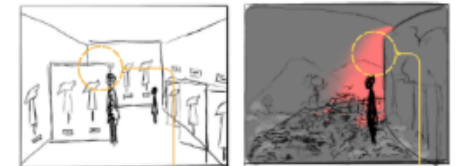


Structuring (Kerangka)

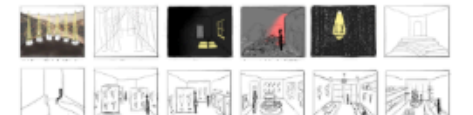
Konsep atap museum berbentuk dari atap-atap perumahan di sekitar site yang didominasi oleh atap joglo sehingga atap joglo menjadi bentuk utama dari atap museum. Atap joglo mengalami distorsi yang berimplikasi dari pergerakan wayang saat pertunjukan wayang kulit.



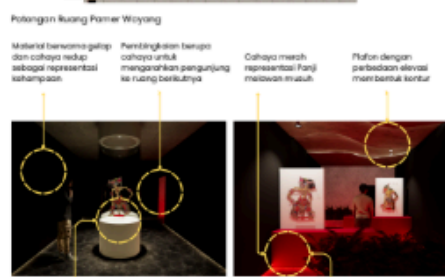
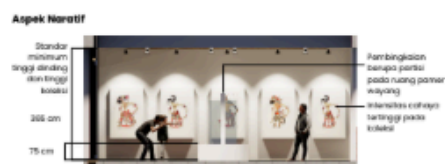
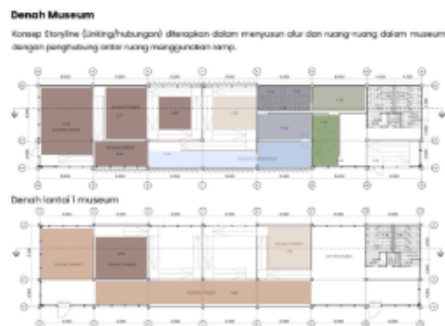
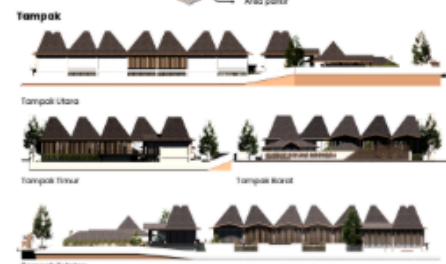
Framing (Pembingkai)



Pembingkai berupa partisi atau dinding untuk memisahkan katupok wayang dan masing-masing daerah.



Pengembangan Rancangan



Pengembangan Rancangan

