

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

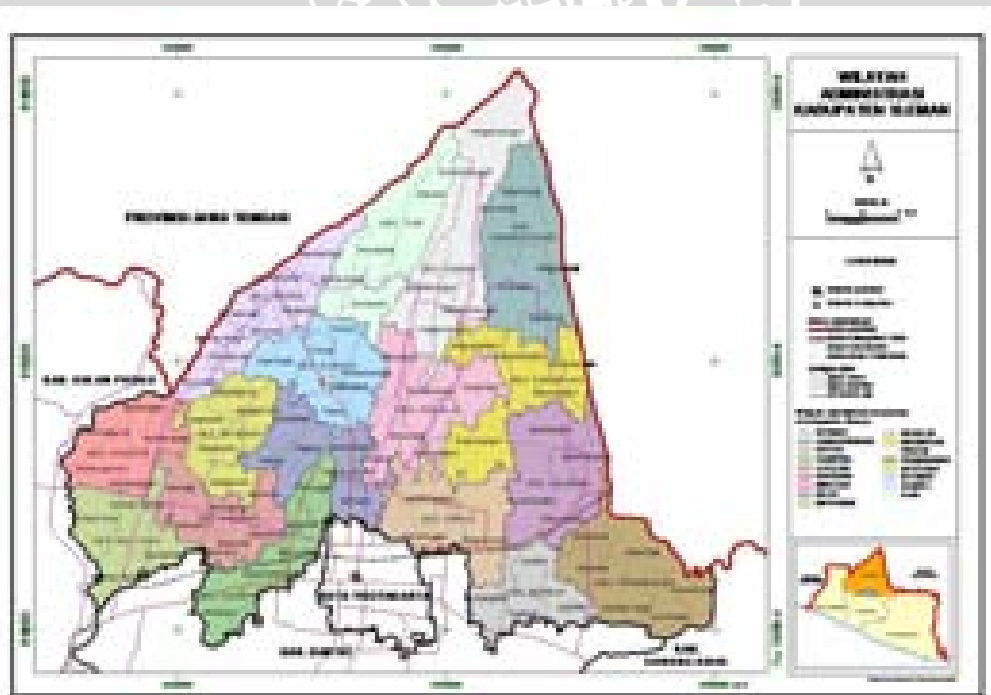
4.1 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

4.1.1 Gambaran Umum Kabupaten Sleman

Kabupaten Sleman merupakan salah satu dari kabupaten yang terletak di provinsi D.I. Yogyakarta. Kabupaten Sleman berada pada sisi utara Kota Yogyakarta hingga daerah kaki gunung Merapi. Keberadaan Kabupaten Sleman yang sebagian berada di kaki gunung Merapi menyebabkan Sleman memiliki potensi alam dan iklim yang berguna untuk menjadi kawasan wisata terlihat dari jumlah lokasi wisata yang berada di Kabupaten Sleman. Batas-batas wilayah Kabupaten Sleman adalah sebagai berikut:

- Utara : Provinsi Jawa Tengah
- Selatan : Kota Yogyakarta dan Kabupaten Bantul
- Timur : Kabupaten Gunung Kidul
- Barat : Kabupaten Kulon Progo

Secara Administratif Kabupaten Sleman terdiri dari 17 (tujuh belas) kecamatan, 86 (delapan puluh enam) desa dan 1212 (seribu dua ratus dua belas) dusun.



Gambar 4. 1 Peta Wilayah Administrasi Kab. Sleman

Sumber: Dok. RTRW Sleman 2011-2031

4.1.2 Geologi dan Topografi

Kabupaten Sleman memiliki luas sebesar 57.482 Ha atau setara dengan 574,82 km² atau sekitar 18% dari total luas Provinsi D.I. Yogyakarta. Jarak terjauh utara-selatan sejauh 32 km dan timur-barat 35 km. Keadaan tanah Kabupaten Sleman relatif datar kecuali untuk daerah perbukitan dibagian tenggara Kecamatan Prambanan dan sebagian di Kecamatan Gamping. Semakin ke arah utara relative semakin miring dan di bagian utara sekitar lereng Merapi relatif terjal serta terdapat sekitar 100 sumber mata air.

Ketinggian wilayah Kabupaten Sleman berada antara < 100 m sampai > 1000 m dari permukaan laut. Ketinggian tanahnya dapat dibagi ke dalam empat kelas yaitu ketinggian < 100 m, 100-499 m, 500-999 m, dan > 1000 m dari permukaan laut. Ketinggian < 100 m dari permukaan laut seluas 6.203 Ha atau 10,79% dari luas wilayah total Kabupaten Sleman. Ketinggian > 100-499 m dari permukaan laut seluas 43.246 Ha atau 75,32% dari luas wilayah total Kabupaten Sleman. Ketinggian > 500-999 m dari permukaan laut seluas 6.538 Ha atau 11,38% dari luas wilayah total Kabupaten Sleman. Dan ketinggian > 1000 m dari permukaan laut seluas 1.495 Ha atau 2,60% dari luas wilayah total Kabupaten Sleman.

Wilayah Kabupaten Sleman termasuk kedalam daerah beriklim tropis basah dengan musim hujan antara bulan November-April dan musim kemarau antara bulan Mei-Oktober. Rata-rata banyaknya curah hujan pada bulan Februari sebesar 16,2 mm dengan banyak hari hujan sebesar 20 hari. Kelembaban nisbi udara terendah tercatat sebesar 74% pada bulan Agustus dan tertinggi tercatat sebesar 87% pada bulan Maret dan November. Sedangkan suhu udara terendah sebesar 26,1 derajat celcius pada bulan Januari dan November dan suhu udara tertinggi sebesar 27,4 derajat celciua pada bulan September.

4.1.3 Lokasi Wilayah Perancangan

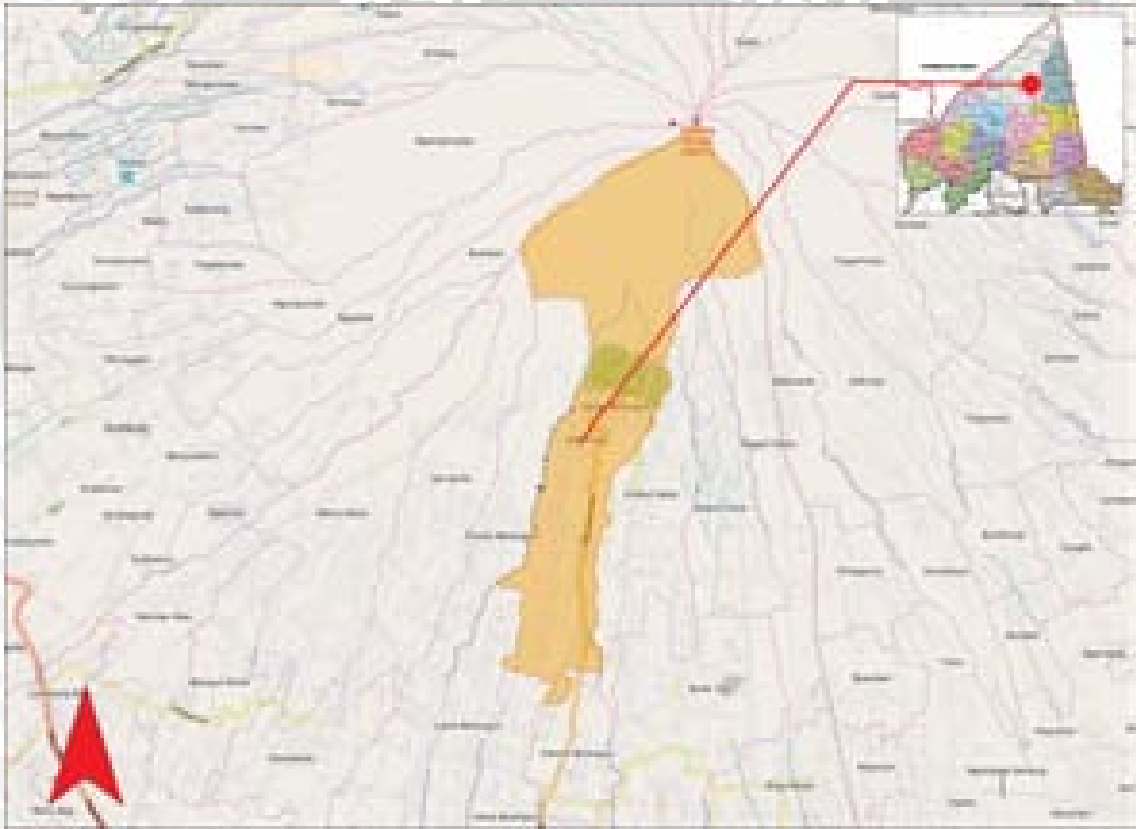
Lokasi tapak berada pada Kecamatan Pakem, Desa Hargobinangun, Padukuhan Kaliurang, atau lebih dikenal dengan Kawasan Kaliurang. Kawasan Kaliurang termasuk kedalam daerah dengan ketinggian > 1000 m dari permukaan laut, artinya berada di sisi utara Kabupaten Sleman dan berada di kaki gunung atau lereng gunung Merapi. Lokasi ini dipilih karena termasuk dalam rencana pengembangan kawasan Ullen Sentalu sebagai kawasan pendidikan, budaya, dan sejarah yang tercantum dalam PERDA D.I. Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 tentang RIPPDA D.I. Yogyakarta tahun 2012-2025. Kecamatan Pakem mempunyai luas wilayah sebesar 4.384 Ha². Kecamatan Pakem terdiri dari 5 kelurahan. Kelima kelurahan tersebut meliputi:

1. Kelurahan Candibinangun
2. Kelurahan Hargobinangun

3. Kelurahan Harjobinangun
4. Kelurahan Pakembinangun
5. Kelurahan Purwobinangun

Secara geografis, wilayah Kecamatan Pakem berbatasan dengan beberapa wilayah lain. Batas-batas wilayah Kecamatan Pakem adalah sebagai berikut :

1. Utara : Gunung Merapi dan Provinsi Jawa Tengah
2. Selatan : Kecamatan Ngaglik
3. Timur : Kecamatan Cangkringan dan Kecamatan Ngemplak
4. Barat : Kecamatan Turi



Gambar 4. 2 Peta Kecamatan Pakem, Kab. Sleman

Sumber : Rekompak Ciptakarya

4.2 Analisis Tapak Perancangan



Gambar 4.3 Lokasi Tapak

Tapak perancangan berada pada kawasan Ullen Sentalu. Kondisi eksisting tapak perancangan merupakan lahan kosong atau belum ada suatu fungsi yang menggunakan tapak perancangan sebagai tempatnya. Pemilihan lokasi yang berada pada kawasan Ullen Sentalu didasari oleh Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang tertulis pada lampiran Perda D.I. Yogyakarta No.1 Tahun 2012. Pada Perda tersebut tertulis bahwa kawasan Ullen Sentalu terdapat program pembangunan dan pengembangan kawasan Ullen Sentalu sebagai kawasan pendidikan, budaya, dan sejarah. Sejalan dengan itu, kawasan ini sudah mulai menjadi kawasan wisata budaya dan sejarah dimulai dengan hadirnya museum Ullen Sentalu. Alasan kedua pemilihan tapak perancangan untuk berada di kawasan Ullen Sentalu yang juga terletak pada kawasan Kaliurang dikarenakan kondisi alam yang menunjang untuk kenyamanan museum yang akan dibangun. Hal ini diperkuat dengan jurnal yang ditulis oleh Daniel Haryono pada tahun 2011 yang dapat ditarik kesimpulan bahwa dari segi lokasi, museum modern sebaiknya berada pada lokasi pegunungan atau *resort* dan tidak berada pada kawasan tengah kota serta tidak menempati bangunan cagar budaya.

Berikut gambar bentuk tapak dan data tapak perancangan serta kondisi dan beberapa bangunan sekitar yang terdapat pada tapak:



Gambar 4. 4 Luas Tapak

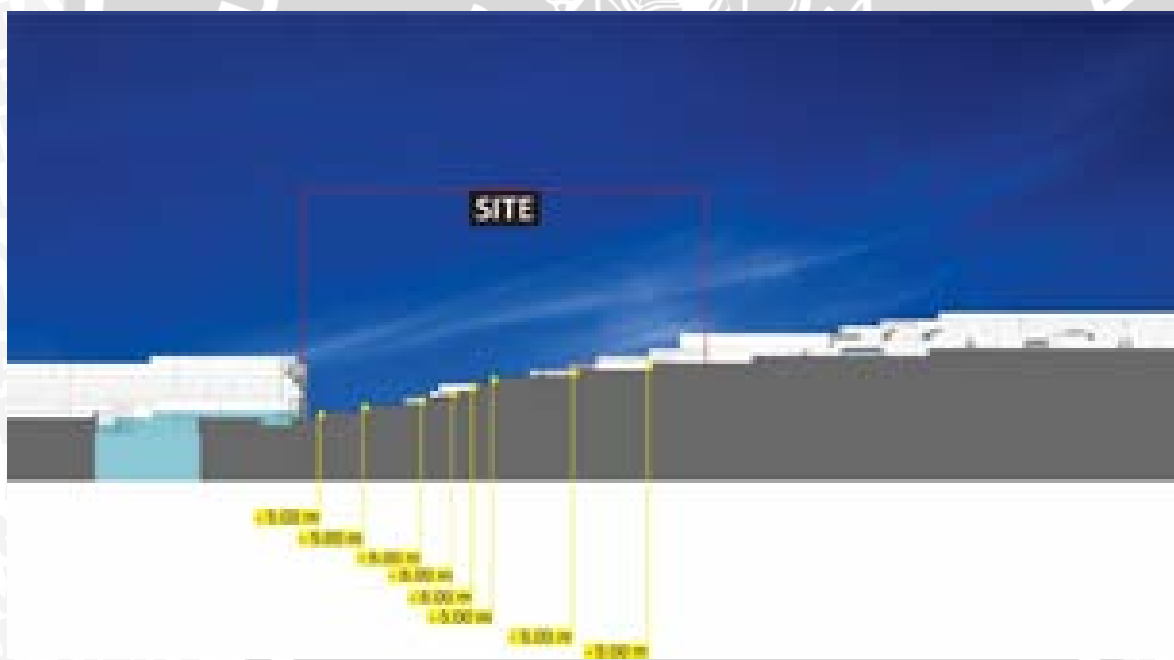


Gambar 4. 5 Ukuran Tapak





Gambar 4. 6 Garis Potongan Tapak



Gambar 4. 7 Potongan Tapak





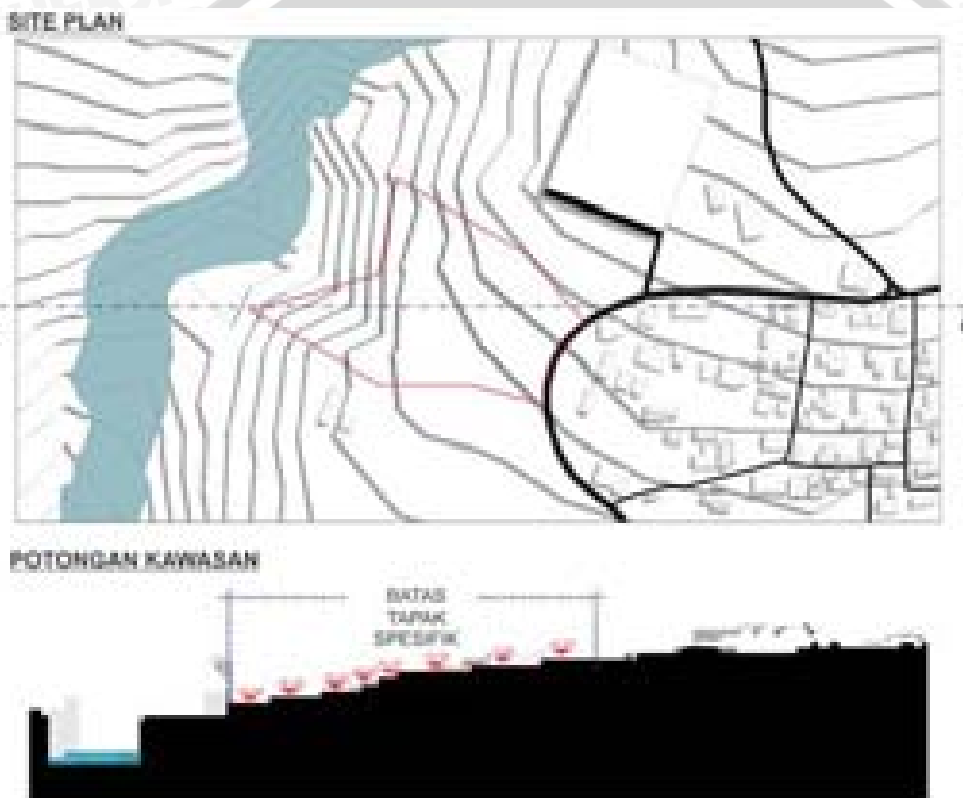
Gambar 4. 8 Kondisi Sekitar Tapak

Analisis tapak perancangan akan melakukan kajian dan analisis terhadap kondisi eksisting tapak. Kondisi eksisting yang akan dianalisis berupa kondisi topografi tapak, vegetasi dalam tapak, sirkulasi sekitar tapak, pencapaian pada tapak, iklim berkaitan dengan kondisi angin dan matahari yang mempengaruhi kondisi tapak, view pada tapak, serta tata

guna lahan pada tapak. Penjelasan analisis tapak perancangan akan dijelaskan seperti berikut ini:

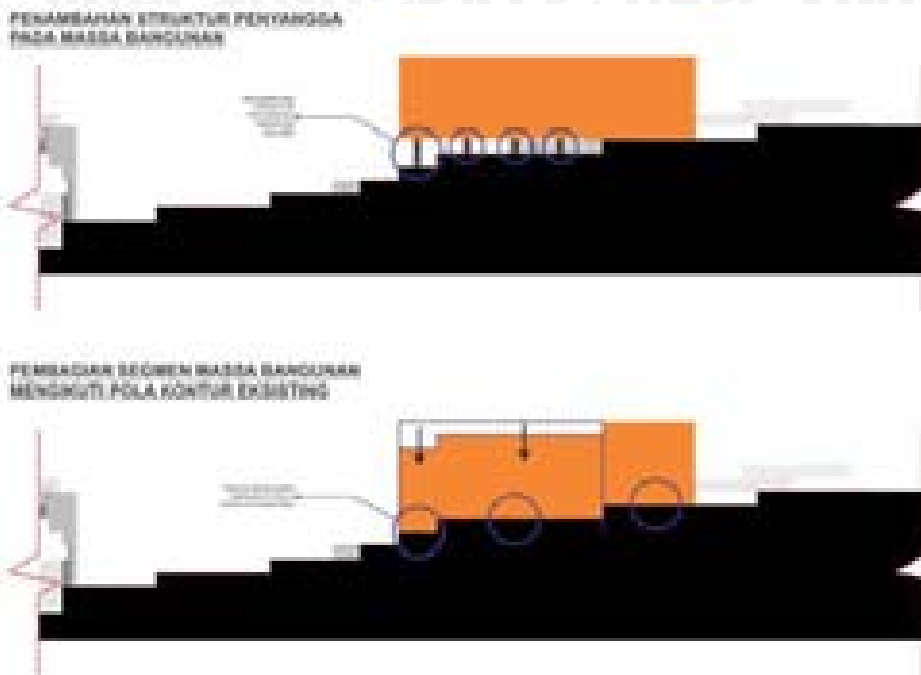
A. Topografi

Topografi menggambarkan secara keseluruhan kondisi tanah, bentuk garis-garis kontur dan luas tanah yang berada di tapak serta ketinggian perbedaan permukaan tanah. Topografi tapak perancangan memiliki kontur dengan kemiringan 18% sehingga memiliki penurunan kontur setinggi 5 meter pada setiap garis kontur tapak. Perbedaan ketinggian pada tapak dapat ditunjukkan dengan garis kontur pada tapak dalam gambar.



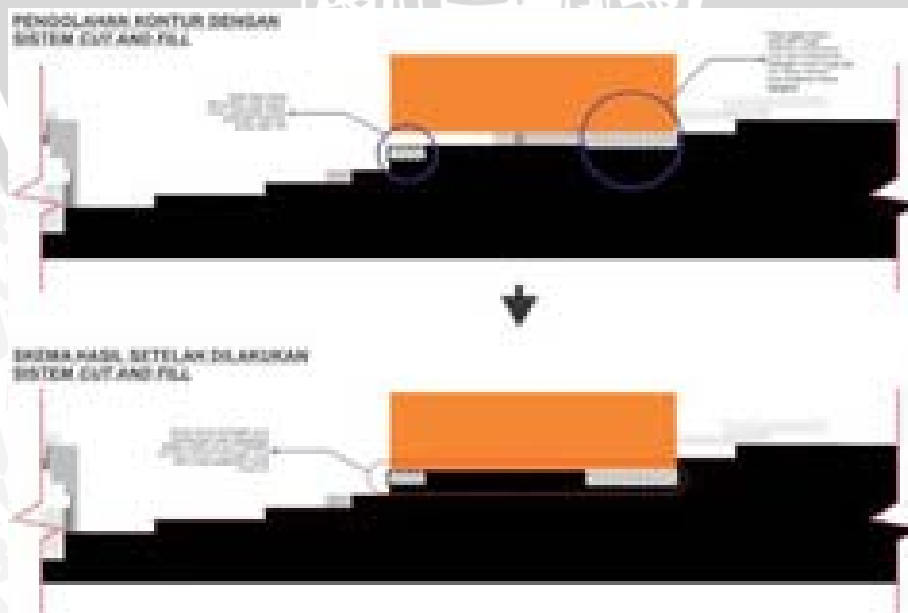
Gambar 4. 9 Kondisi Topografi Tapak-Lahan Kontur

Kondisi tersebut memunculkan dua alternatif pengolahan tapak, antara lain dengan cara mempertahankan bentuk kontur eksisting, dan mengolah kontur dengan cara *cut and fill*. Mempertahankan kontur pada bentuk asli memperlihatkan keaslian dan karakteristik tapak yang berlereng, namun demikian massa bangunan perlu mengikuti dan menyesuaikan dengan pola kontur tersebut, antara lain dengan cara membagi segmen massa bangunan sesuai dengan pola penurunan kontur atau dengan menambahkan struktur penyangga (kolom) pada bagian massa bangunan yang berada pada ketinggian kontur berbeda. Selanjutnya, perlakuan massa bangunan dengan mempertahankan ketinggian eksisting kontur tapak dapat dilihat pada gambar penjelas seperti berikut:



Gambar 4. 10 Analisis Kontur

Sedangkan jika menggunakan sistem *cut and fill*, tapak perlu dilakukan pengerukan (*cut*) dan pengisian (*fill*) untuk menciptakan ketinggian kontur yang sejajar dan rata. Sistem *cut and fill* tersebut perlu dipertimbangkan dengan matang karena berpotensi menyebabkan terjadinya amblesan pada daerah lereng dan mempercepat proses erosi yang dapat mengakibatkan longsohnya bangunan. Selanjutnya, sistem *cut and fill* pada tapak terhadap massa bangunan dapat dilihat pada gambar penjabar seperti berikut:



Gambar 4. 11 Analisis Kontur

B. Vegetasi

Vegetasi yang terdapat pada kondisi eksisting tapak merupakan jenis vegetasi liar, dikarenakan lahan dan bangunan yang dulunya terdapat pada tapak sudah tidak berfungsi cukup lama. Hal ini mengakibatkan jenis vegetasi yang ada dalam tapak menjadi bervariasi. Ada jenis rumput, tanaman rendah, sedang hingga bertajuk lebar di dalam tapak. Berikut ini merupakan gambaran mengenai kondisi eksisting vegetasi yang terdapat pada tapak, antara lain:

1. Kondisi vegetasi luar dan sekitar tapak

Kondisi vegetasi luar dan sekitar tapak pada sisi utara, barat dan selatan memiliki kesamaan dengan kondisi vegetasi pada dalam tapak dikarenakan pada sisi tersebut tidak bersinggungan langsung dengan jalan utama dan pada sisi barat terdapat jurang yang merupakan jalur lahar dingin. Dengan kata lain pada sisi tersebut jarang terjamah oleh masyarakat sehingga vegetasi yang ada merupakan vegetasi liar yang tumbuh tanpa campur tangan. Dengan kondisi eksisting tersebut, membutuhkan penataan terhadap vegetasi, atau agar kesan alami tetap hadir, penataan akan terfokus pada vegetasi seperti pohon bertajuk lebar dan menghilangkan vegetasi yang kurang menguntungkan. Kondisi vegetasi dapat dilihat seperti pada gambar berikut:



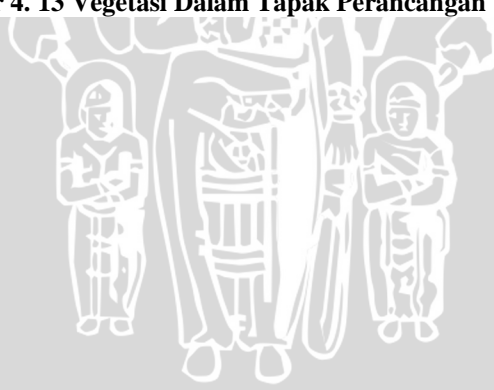
Gambar 4. 12 Vegetasi Luar dan Sekitra Tapak Perancangan

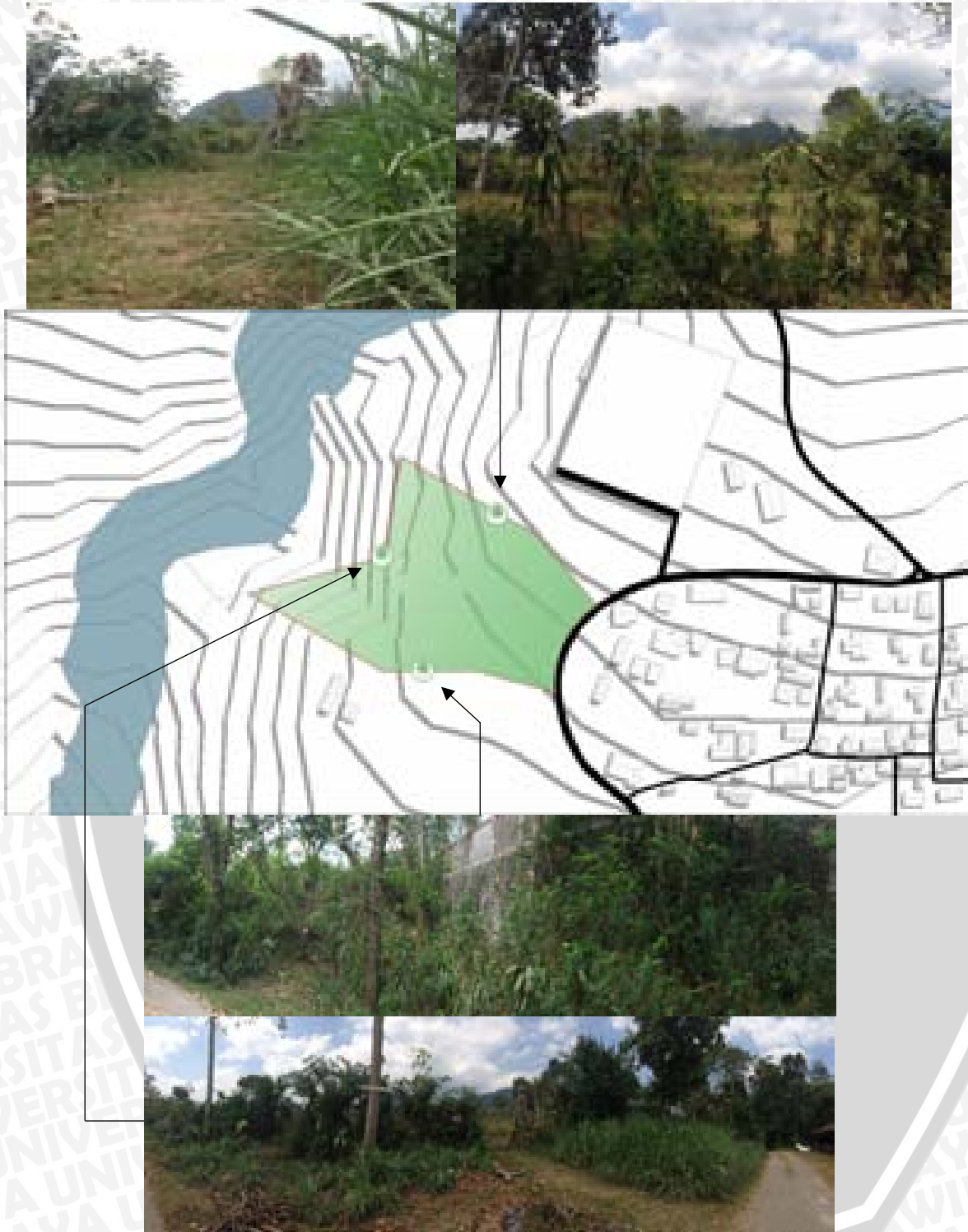
2. Kondisi vegetasi dalam tapak

Kondisi vegetasi dalam tapak pada sisi utara, barat dan selatan berupa vegetasi liar dikarenakan pada sisi tersebut tidak bersinggungan langsung dengan jalan utama dan pada sisi barat terdapat jurang yang merupakan jalur lahar dingin. Dengan kata lain pada sisi tersebut jarang terjamah oleh masyarakat sehingga vegetasi yang ada merupakan vegetasi liar yang tumbuh tanpa campur tangan. Dengan kondisi eksisting tersebut, membutuhkan penataan terhadap vegetasi, atau agar kesan alami tetap hadir, penataan akan terfokus pada vegetasi seperti pohon bertajuk lebar dan menghilangkan vegetasi yang kurang menguntungkan. Kondisi vegetasi dapat dilihat seperti pada gambar berikut :



Gambar 4. 13 Vegetasi Dalam Tapak Perancangan



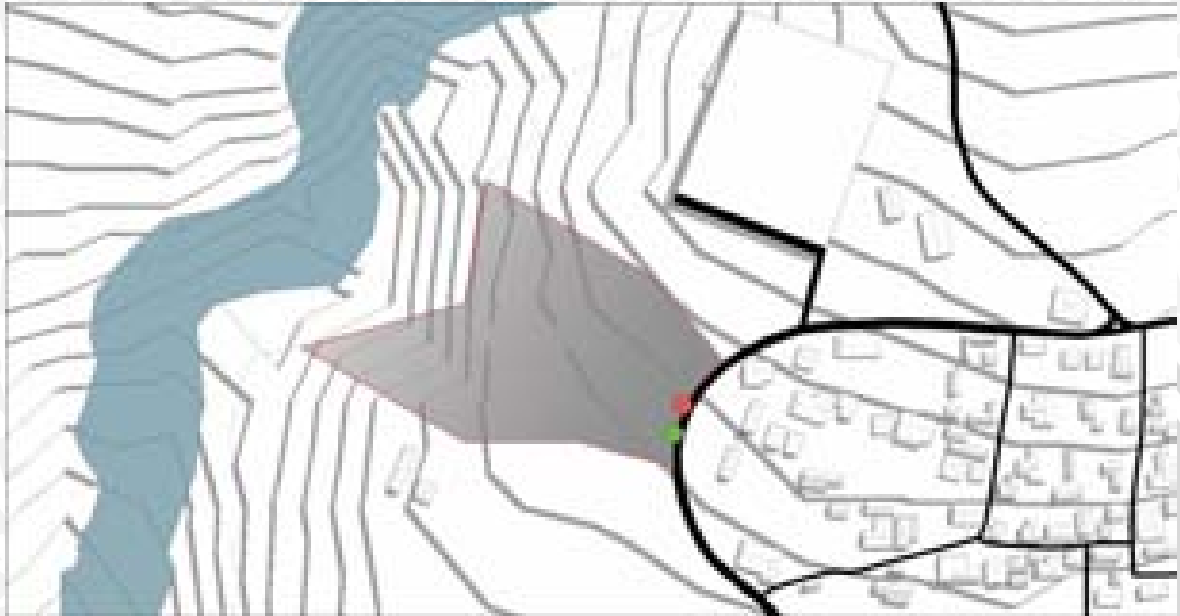


Gambar 4. 14 Letak Vegetasi dan Penataannya

C. Sirkulasi dan Pencapaian

Lokasi tapak yang terletak di Jalan Boyong, Kaliurang Barat termasuk dalam jalan arteri perimer kota yang mempunyai lebar jalan $\pm 6\text{m}$ yang terdiri dari 2 jalur. Kondisi jalan pada kawasan ini cukup baik. Jalan yang berada di muka atau depan tapak merupakan akses utama menuju tapak dari arah Kota Yogyakarta, sehingga pintu masuk menuju tapak dan

pintu keluar dari tapak berada di jalan ini. Di sisi selatan dan barat hanya jalur sirkulasi masyarakat sekitar. Jalan seluas 6 m ini merupakan jalan utama yang menghubungkan kota Yogyakarta hingga kawasan Kaliurang. Berikut merupakan gambar sirkulasi dan pencapaian menuju dan keluar tapak letak pintu masuk dan pintu keluar:



Gambar 4. 15 Pintu Masuk & Pintu Keluar

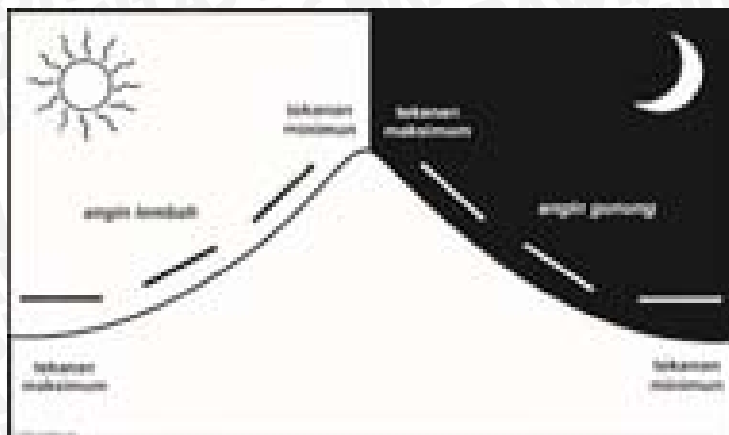


Gambar 4. 17 Jalan Keluar

D. Iklim

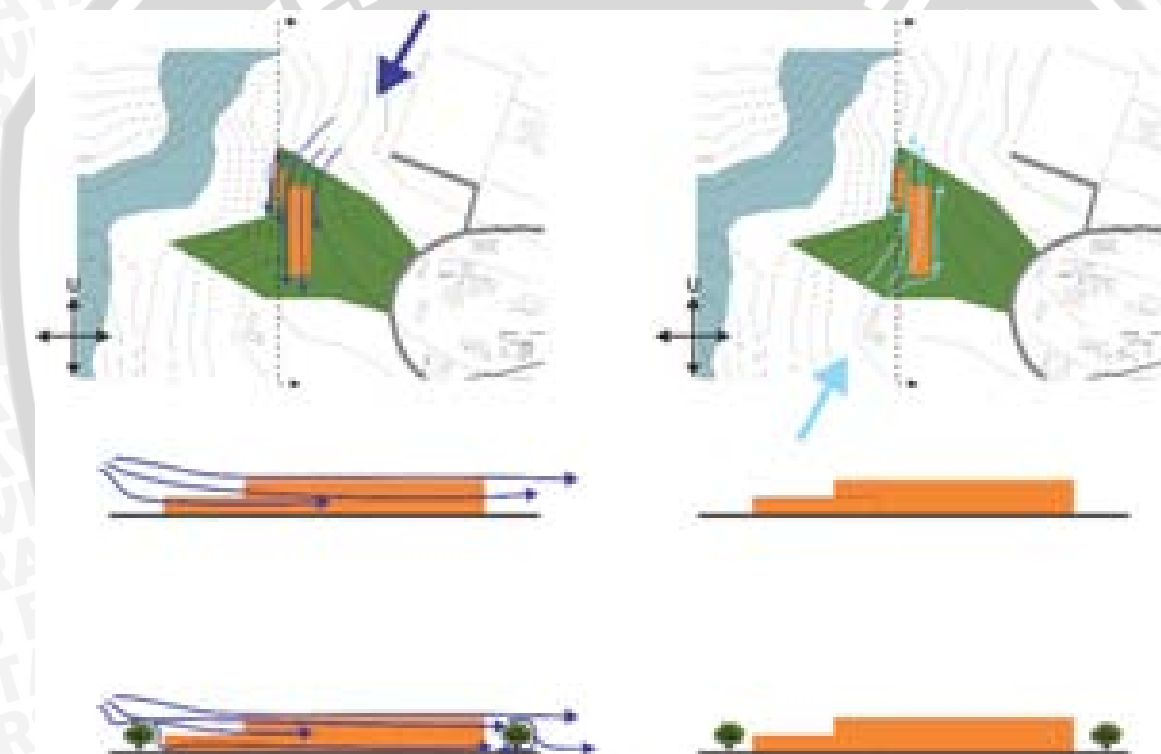
Angin merupakan udara yang bergerak akibat adanya perbedaan tekanan udara maupun pergerakan bumi mengitari porosnya. Kondisi yang semakin tinggi kita berada maka semakin kencang pula angin yang diterima pada tapak. Malam hari, angin tidak sekuat di siang hari. Angin di sekitar tapak dipengaruhi oleh angin gunung (angin malam) yaitu angin yang bertiup dari puncak gunung ke lembah gunung yang terjadi pada malam hari dan dipengaruhi pula oleh angin lembah (angin siang) yaitu angin yang bertiup dari arah lembah ke arah puncak gunung yang biasa terjadi pada siang hari. Wilayah tapak yaitu pada kawasan kabupaten Sleman termasuk beriklim tropis basah dengan musim hujan antara bulan Nopember – April dan musim kemarau antara bulan Mei – Oktober. Kondisi tersebut mempengaruhi orientasi massa bangunan pada tapak. Tanggapan terhadap pencahayaan dan pembayangan dari arah gerak matahari diantisipasi dengan massa memanjang dari utara ke arah selatan. Berikut gambar-gambar penjabaran mengenai iklim :



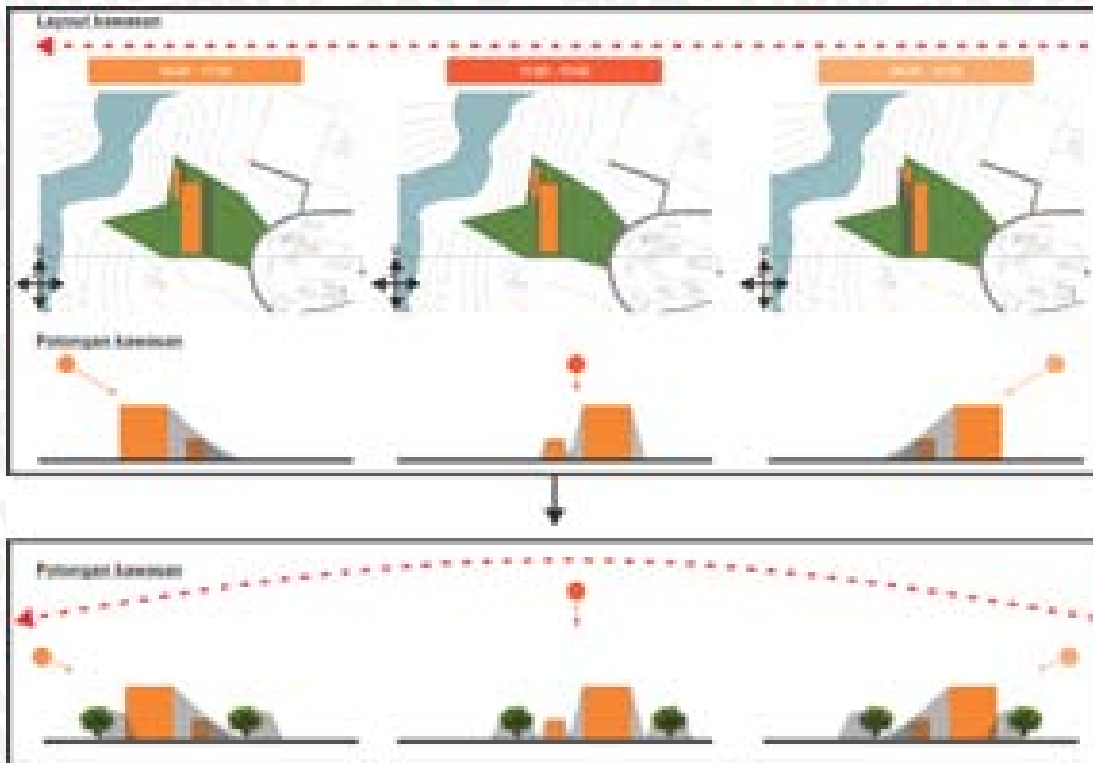


Gambar 4. 18 Arah angin pada tapak

Sumber : rinesaa.blogspot.com (diakses pada November 2014)



Gambar 4. 19 Tanggapan Terhadap Iklim Pada Tapak Perancangan



Gambar 4. 20 Tanggapan Terhadap Iklim Pada Tapak Perancangan

E. View

1. View dari dalam ke luar tapak

Pada tinjauan view dari dalam tapak ke luar tapak nantinya dapat digunakan sebagai bahan analisis pengaruh perancangan terhadap potensi visual yang ada pada luar tapak. View terbaik berada pada sisi utara dan barat karena pada sisi utara terhadap view gunung merapi dan pada sisi terdapat view jalur lahar dingin. Berikut view yang ada dari dalam ke luar tapak. Berikut gambar view:



Gambar 4. 21 View Dari Dalam Ke Luar Tapak

2. View dari luar ke dalam tapak

Pada tinjauan view dari luar tapak ke dalam tapak nantinya dapat digunakan sebagai bahan analisis pengaruh perancangan terhadap potensi visual yang ada pada dalam tapak. View terbaik berada pada sisi utara dan barat karena pada sisi utara terhadap view gunung merapi dan pada sisi terdapat view jalur lahar dingin. Berikut view yang ada dari dalam ke luar tapak. Berikut gambar view;



Gambar 4. 22 View Dari Luar Ke Dalam Tapak

F. Tata Guna Lahan

Pada tinjauan tata guna lahan tapak yang berada di kawasan Ullen Sentalu merupakan tanah dengan peruntukan sebagai kawasan pendidikan, budaya dan sejarah. Meninjau dari Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Arah Kebijakan Revitalisasi Daya Tarik Wisata dan Arah Kebijakan Pengembangan Daya Tarik Wisata, tentang adanya rencana memperkuat upaya pengembangan daya tarik wisata permuseuman berbasis budaya dan sejarah serta mengembangkan kawasan Ullen Sentalu sebagai kawasan pendidikan, budaya dan sejarah.

Selain dari tata guna lahan dalam perancangan arsitektur nantinya juga diperlukan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan pembangunan, pada peraturan daerah setempat ada beberapa peraturan yang harus diperhatikan yaitu antara lain sebagai berikut:

1. KDB: KDB untuk fasilitas umum di wilayah lokasi tapak diarahkan antara 60-80% dari total luas lahan.
2. KLB: untuk wilayah Kaliurang adalah 1-3 lantai.
3. GSB: Secara keseluruhan Garis Sempadan Bangunan pada kawasan tersebut adalah minimal 11 meter dari pagar bangunan.

4. KDH: Kawasan pada wilayah ini ditetapkan komposisi antara terbangun dan non terbangun adalah sebesar 60% : 40%
5. Jarak antar bangunan pada wilayah ini dengan ketinggian bangunan maksimal 2 lantai yang termasuk kategori rendah sehingga ditetapkan jarak bebas bangunan sekurang-kurangnya 7 (tujuh) meter.
6. Garis sempadan sungai paling sedikit berjarak 10 meter dari tepi kiri dan kanan palung sungai sepanjang tapak dalam hal kedalaman sungai kurang dari atau sama dengan 3 m (tiga meter)

Dari data tersebut, maka diperoleh ketentuan-ketentuan administrasi yang nantinya dijadikan acuan perancangan pada tapak antara lain sebagai berikut :

1. Luas : 30.000m²
2. Lebar jalan : ± 6 meter
3. Sempadan : minimal 11 meter dari pagar bangunan
4. KDB : 60% luas tapak
: 60% x 30.000 m² = 18.000 m² (maksimal)
5. KLB : koefisien lantai bangunan 1-3 lantai
6. KDH : 30% luas tapak
: 30% x 30.000 m² = 9.000 m² (maksimal)

4.3 Analisis Fungsi-Ruang

4.3.1 Analisis Fungsi Museum Batik Yogyakarta

Berdasarkan studi literatur, Museum Batik di Yogyakarta ini memiliki atau mewadahi beberapa fungsi utama. Fungsi-fungsi yang diwadahi adalah sebagai berikut :

1. Museum sebagai tempat memamerkan batik
2. Museum sebagai tempat pelatihan dan pembuatan batik
3. Museum sebagai tempat mengumpulkan dan mengoleksi batik
4. Museum sebagai tempat memelihara batik
5. Museum sebagai tempat memperkenalkan batik kepada masyarakat
6. Museum sebagai sarana edukasi
7. Museum sebagai sarana penelitian
8. Museum sebagai sarana rekreasi
9. Museum sebagai sarana pelaksanaan acara kebudayaan

Dengan mengetahui fungsi-fungsi museum tersebut dapat diderivasikan untuk mendapatkan kebutuhan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk mengakomodasi fungsi-

fungsi museum tersebut. Berdasarkan penjabaran fungsi-fungsi museum tersebut, dapat disederhanakan menjadi 2 fungsi yaitu yang pertama fungsi utama terkait fungsi konservasi, fungsi edukasi, dan fungsi rekreasi, dan yang kedua fungsi penunjang terkait fungsi manajemen dan servis museum.

Selanjutnya dengan mengetahui fungsi museum tersebut kemudian dapat dilakukan pemintakatan atau *zoning* untuk mempermudah pada saat pembagian atau pengelompokan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi fungsi museum tersebut. Zona-zona tersebut adalah zona konservasi, zona edukasi, zona rekreasi, zona manajemen, dan zona servis.

4.3.2 Analisis Pelaku dan Aktivitas

A. Analisis Pelaku

Analisis pelaku menjelaskan tentang jenis-jenis pelaku yang beraktifitas pada sebuah bangunan atau kawasan. Terdapat dua kategori pelaku atau pengguna museum sebagai berikut :

1. Pengelola

Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Berikut susunan dan tugas pengelola museum :

a. Pimpinan dan Pengurus Administrasi

Tugasnya yaitu mengkoordinasikan berlangsungnya kegiatan kepegawaian, keuangan, dan tat usaha dalam museum

b. Resepsionis

Bertugas menerima pesan, menerima pengaduan dan informasi dari pengunjung museum. Sebagai perantara untuk menerima tamu dan pengunjung.

c. Tenaga penunjang kegiatan

Memberikan pelayanan kesehatan, rekreasi dan kebutuhan sehari-hari dalam museum.

d. Mekanikal dan elektrikal

Bertanggung jawab atas pemeliharaan dan perbaikan dari seluruh unsur MEE bangunan.

e. *House keeping*

Bertanggung jawab pengaturan seperti cleaning dan laundry.

f. Pelayanan kesehatan

Melayani kebutuhan kesehatan bagi para pengunjung museum bila dibutuhkan.

g. Security

Bertanggung jawab atas segala keamanan pengunjung museum.

2. Pengunjung

Berdasarkan intensitas kunjungannya jenis pengunjung dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu :

- a. Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar.
- b. Kelompok orang yang baru mengunjungi museum.

Adapun jadwal kunjungan museum yaitu : Senin – Minggu 09.00 – 16.00

B. Analisis Aktivitas

Berdasarkan tinjauan sebelumnya mengenai fungsi museum dapat disederhanakan menjadi 3 fungsi yaitu konservasi, edukasi, dan rekreasi (ICOM). Dari 3 fungsi utama museum ini nantinya akan dibuat table analisis mengenai kebutuhan ruang museum berdasar tinjauan di atas dengan tetap memperhatikan pengguna beserta aktifitasnya dalam museum.

Tabel 4. 1 Tabel Analisis Aktivitas

No.	Fungsi Utama	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Zona Konservasi (fungsi konservasi ini merupakan fungsi utama dari museum yang berkaitan erat dengan pengelolaan koleksi, jenis koleksi dimana koleksi merupakan asset dari sebuah museum)	Pengunjung	Melihat, melakukan survey, memfoto koleksi museum	Ruang pameran tetap
			Melihat, melakukan survey, memfoto koleksi museum	Ruang pameran temporer + hall
		Pengelola koleksi	Merawat barang-barang koleksi museum	Ruang perawatan
			Memilah-milah jenis koleksi museum yang masih layak untuk dipamerkan atau yang memerlukan pembenahan/perawatan	Ruang sortir
			Memperbaiki barang koleksi museum yang mengalami kerusakan	Ruang restorasi
			Menyimpan barang koleksi museum	Gudang koleksi museum
2.	Zona edukasi (fungsi edukasi merupakan sebuah fungsi utama dari suatu museum yaitu sebagai media pembelajaran)	Pengunjung	Melihat, melakukan survey, memfoto koleksi museum	Ruang pameran tetap
			Melihat, melakukan survey, memfoto koleksi museum	Ruang pameran temporer + hall
		Pengelola koleksi	Melihat, mendengarkan dan memahami isi koleksi museum secara komunikatif melalui alat digital	Ruang audio visual
			Membaca buku, mencari informasi lebih tentang koleksi yang ada di museum	Ruang perpustakaan

			Mencari informasi melalui media internet/website	Ruang komputer
			Menggunakan ruang sebagai ruang untuk kelas (informasi), ruang untuk bersosialisasi, atau untuk acara seperti seminar, dll	Ruang auditorium
			Mencari informasi	Ruang informasi
			Seniman membuat kesenian yang dapat diikuti oleh pengunjung.	Area workshop
		Pengunjung + seniman		
		Staff pengelola (bag. Perpustakaan)	Menatan mendata dan merawat buku perpustakaan, menjaga perpustakaan	Ruang pustakawan
3.	Zona rekreasi merupakan fungsi utama dari museum yaitu sebagai wahana wisata mengenai sejarah.	Pengunjung	Melihat, melakukan survey, memfoto koleksi museum	Ruang pameran tetap
			Melihat, melakukan survey, memfoto koleksi museum	Ruang pameran temporer + hall
			Menikmati suasana museum di luar bangunan dan bermain	Taman dan tempat bermain
			Seniman membuat kesenian yang dapat diikuti oleh pengunjung.	Area workshop
		Pengunjung + seniman		
No	Fungsi Penunjang	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Manajemen merupakan suatu fungsi yang ada pada museum sebagai segala sesuatu yang menunjang penyelenggaraan museum, pengelolaan museum dan administrasi museum.	Kepala pengelola museum	Mengelola museum dengan cara manajemen dan memperhatikan perkembangan museum, menerima tamu	Ruang kepala pengelola museum
		Staff pengelola (bag. administrasi)	Menangani bagian surat menyurat, oembukuan museum, serta mengatur agenda kegiatan museum	Ruang staff administrasi
		Staff pengelola (bag. teknis)	Mendata data koleksi museum, menerima tamu.	Ruang staff teknis
		Staff pengelola	Melakukan koordinasi dengan para staff yang bersangkutan mengenai agenda museum.	Ruang rapat
		Staff pengelola (bag. teknis)	Mengontrol suhu/temperature dalam museum	Ruang kontrol fasilitas pengaturan suhu/temperatur
		Staff pengelola (bag. teknis)	Mengontrol alat-alat komunikasi dan alat-alat digital yang ada di dalam museum.	Ruang kontrol fasilitas alat komunikasi (HT, sound system, alat digital)
		Staff pengelola (bag. keamanan)	Mengontrol keamanan museum melalui CCTV	Ruang kontrol fasilitas CCTV
2.	Servis merupakan fungsi yang	Pengunjung	Memasuki dan mengamti kondisi museum	Lobby

menunjang fungsi utama museum.

Pengunjung mengisi buku tamu dan bertanya sekilas tentang museum

Resepsionis

Pengunjung menitipkan barang

Ruang penitipan barang

Melakukan transaksi pengambilan uang

Ruang ATM

Pengunjung melihat atau membeli souvenir khas museum

Souvenir shop

Pengunjung membeli makanan dan menikmati makanan dan dapat juga beristirahat

Restaurant/cafe

Melakukan kegiatan peribadatan

Ruang ibadah

Memenuhi kebutuhan pengunjung untuk keperluan buang air kecil, buang air besar, dan cuci muka

Toilet

Memberi pertolongan pertama pada kecelakaan untuk para pengunjung yang ada di dalam museum

Ruang medis

Memarkir kendaraan

Tempat parkir pengunjung

Pengelola

Staff pengelola menyambut kedatangan pengunjung serta memberikan arahan tentang museum

Resepsionis

Staff pengelola menitipkan barang

Ruang penitipan barang

Melakukan transaksi pengambilan uang

Ruang ATM

Staff pengelola berjualan dan berjaga souvenir museum

Souvenir shop

Staff pengelola menjual, melayani, dan memasak makanan

Restaurant/cafe

Melakukan kegiatan peribadatan

Ruang ibadah

Memenuhi kebutuhan staff pengelola untuk keperluan buang air kecil, buang air besar, dan cuci muka

Toilet

Memberi pertolongan pertama pada kecelakaan untuk para pengunjung yang ada di dalam museum

Ruang medis

Menyimpan dan mengambil peralatan kebersihan dan peralatan untuk perlengkapan kegiatan museum

Gudang alat/janitor

Mengontrol MEE

Ruang genset dan MEE

Mengontrol debit keluar masuk air

Ruang drainase/PAM

Menyimpan dan mempersiapkan makanan dan minuman	Pantry
Menerima dan mengeluarkan barang dari museum	Loading dock
Memarkir kendaraan	Tempat parkir pengelola

Dari hasil tabel analisa pelaku, aktivitas dan kebutuhan ruang yang dipecah menjadi 2 fungsi yaitu, fungsi utama dan fungsi penunjang. Di dalam fungsi utama sebuah museum dihasilkan beberapa kebutuhan ruang menurut zona konservasi, zona edukasi, zona rekreasi yaitu sebagai berikut:

1. Zona konservasi dengan kebutuhan ruang yang dihasilkan sebagai berikut, ruang pameran tetap, ruang pameran temporer dan hall, ruang perawatan, ruang sortir, ruang restorasi, dan gudang koleksi.
2. Zona edukasi dengan kebutuhan ruang yang dihasilkan adalah ruang audio visual, ruang perpustakaan, ruang computer, ruang auditorium, ruang informasi, area *workshop*.
3. Zona rekreasi menghasilkan kebutuhan ruang berupa taman dan tempat bermain.

Pada fungsi penunjang di bagi menjadi dua kebutuhan lagi yaitu antara fungsi manajemen museum yang terkait dengan para staff dan pengelola museum dan fungsi servis yang diperlukan untuk menunjang kebutuhan pengunjung yang ada di dalam museum.

1. Pada fungsi manajemen museum menghasilkan kebutuhan ruang sebagai berikut : ruang kepala pengurus museum, ruang staff administrasi, ruang teknis, ruang rapat, ruang kontrol suhu/temperature, ruang kontrol alat komunikasi dan alat digital.
2. Pada fungsi servis menghasilkan kebutuhan ruang sebagai berikut : lobby, resepsionis, ruang penitipan barang, ruang ATM, *souvenir shop*, *restaurant/café*, ruang ibadah, ruang medis, tempat parkir pengunjung, tempat parkir pengelola, toilet pengunjung, toilet staff/pengelola, gudang alat/janitor, ruang genset dan *MEE*, ruang drainase/PAM, pantry dan *loading dock*.

Dari fungsi utama, dan fungsi penunjang yang didalamnya terdapat zona konservasi, zona edukasi, zona rekreasi, zona manajemen, dan zona servis akan disederhanakan ke dalam bentuk zona utama dengan dasar pertimbangan kedekatan hubungan zona publik dan koleksi. Hal ini nantinya bisa memudahkan untuk penyusunan alur dan konsep desain nantinya. Zona utama terbagi menjadi 4 ruang yaitu:

1. Fasilitas museum

2. Fasilitas pengelola
3. Fasilitas servis
4. Fasilitas penunjang

4.3.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Setelah melakukan analisis fungsi museum dan analisis pelaku-aktivitas, maka didapatkan kebutuhan ruang pada museum. Kemudian kebutuhan ruang juga memperhatikan dan menyesuaikan dengan arah pengembangan museum yang menjadi acuan dasar. Dengan begitu didapatkan penjabaran kebutuhan ruang museum beserta dengan penjelasan besaran ruang pada museum seperti penjelasan berikut:



Tabel 4. 2 Analisa kebutuhan ruang

No.	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis	Besaran
				Area Penerima	
		Hall & Lobby	800	2m ² (estimasi standar gerak manusia) Jumlah maks. pengunjung museum = 800	1600 m ²
		Receptionist & Ticketing	5	(5 kursi @0,3m ² + 5 meja @2m ²) + (5 x 1,5m ² = 7,5m ²) + 7,6m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	26,6 m ²
		R. Penitipan Barang / Locker Room	5	(5 kursi @0,3m ² + 5 meja @2m ² + 5 lemari @0,8m ²) + (5 x 1,5 m ² = 7,5 m ²) + 9,2 m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	32,2 m ²
		R. Informasi	5	(3 kursi @0,3m ² + 3 meja @2m ²) + (5 x 1,5 = 7,5 m ²) + 5,76m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	20,16 m ²
		R. Tunggu/R. Tamu	3	(3 kursi @0,3m ² + 3 meja @2m ²) + (3 x 1,5 = 4,5 m ²) + 4,5m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	15,9 m ²
		Toilet	80	Kapasitas maks. pengunjung museum = 800 orang/hari; Operasional museum = 10 jam/hari Standar toilet 41-80 orang Urinoir = 4 unit; WC = 2 unit; Wastafel = 3 unit 13, 38m ² + Janitor (2,62m ²) = 16m ² /unit toilet	16 m ²
				Total	1.710,86 m²
1.	Museum			Area Pamer	
		R. Pamer Tetap			
		Sejarah Batik	200	Sejarah Perkembangan Seni Batik disajikan dengan diorama dan peraga lain (3m ² x 150)	600 m ²
		Koleksi Batik	300	Koleksi Batik dibagi menjadi 2-3 fase (3m ² x 300)	900 m ²
		R. Pamer Temporer			
		Indoor	300	Ruang dalam untuk pameran temporer atau event tertentu (3m ² x 300)	900 m ²
		Outdoor	500	Ruang luar untuk pameran temporer atau even tertentu (3m ² x 500)	1500 m ²
		Toilet	80	Kapasitas maks. pengunjung museum = 800 orang/hari; Operasional museum = 10 jam/hari Standar toilet 41-80 orang Urinoir = 4 unit; WC = 2 unit; Wastafel = 3 unit 13, 38m ² + Janitor (2,62m ²) = 16m ² /unit toilet	16 m ²
				Total	4.966 m²
				Area Edukasi	

No.	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis	Besaran
	Workshop	Indoor	100	Ruang dalam untuk aplikasi atau penerapan ilmu tentang batik (3m ² x 100)	300 m ²
		Outdoor	100	Ruang dalam untuk aplikasi atau penerapan ilmu tentang batik (3m ² x 100)	300 m ²
	Perpustakaan		150	(30 rak arsip @2m ² = 60m ²) + (150 x 1,5m ² = 225 m ²) + 114m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	399 m ²
	R. Multimedia		15	(15 kursi @0,3m ² + 15 meja @0,8m ²) + (15 x 1,5m ² = 22,5m ²) + 15,6m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	54,6 m ²
	R. Serba Guna / Ballroom		200	Ruang untuk keperluan acara atau event tertentu seperti seminar, rapat, dan lain-lain (3m ² x 200)	600 m ²
	Café		50	10 meja @1,2 m ² + (50 x 1,5 m ² = 75 m ²) Bar+dapur 25% luas total cafe	108 m ²
	Toilet		80	Kapasitas maks. pengunjung museum = 800 orang/hari; Operasional museum = 10 jam/hari Standar toilet 41-80 orang Urinoir = 4 unit; WC = 2 unit; Wastafel = 3 unit 13, 38m ² + Janitor (2,62m ²) = 16m ² /unit toilet	16 m ²
Total					1777,6 m²
Area Kuratorial					
	R. Penerimaan Koleksi		5	Kapasitas 5 orang dengan ruang gerak 2m ² /orang. Luas muatan 30m ² .Sirkulasi 40%	56 m ²
	R. Isolasi Karantina / R. Sterilisasi & Laboratorium		5	Luas ruang karantina 50% dari luas total luas ruang penerimaan koleksi	28 m ²
	R. Sortir		5	Luas ruang sortir mengikuti besaran luas ruang penerimaan koleksi.	56 m ²
	R. Restorasi		5	Luas ruang restorasi 50% dari luas total luas ruang sortir	28 m ²
	R. Reproduksi / R. Perawatan		5	Luas ruang reproduksi 50% dari luas total luas ruang sortir	28 m ²
	R. Registrasi / R. Pendataan & Dokumentasi		5	Luas ruang registrasi 50% dari luas total luas ruang sortir	28 m ²
	R. Penyimpanan Koleksi / Storage			1:1 luas R. Pamer Tetap tetap	1500 m ²
Total					1.199 m²
Total Fasilitas Museum					9.653,46 m²
Area Parkir					1.961 m²
Area Pengelola					
2.	Kepengelolaan	R. Kepala Museum & Wakil Kepala Museum	5	Kepala bagian atau penguasa-ruangan dengan cakupan luas alat-alat perlengkapan mulai dari	36 m ²

No.	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis	Besaran
				30 m ²	
		Divisi Tata Usaha	5	Penanggung jawab (bila diperlukan tempat tambahan untuk pengikut latihan/trainee) atau 1 asisten karyawan dengan meja pembicaraan untuk kurang lebih 4 orang mulai dari 18 m ²	30 m ²
		Divisi Kuratorial	5	Penanggung jawab (bila diperlukan tempat tambahan untuk pengikut latihan/trainee) atau 1 asisten karyawan dengan meja pembicaraan untuk kurang lebih 4 orang mulai dari 18 m ²	30 m ²
	R. Divisi	Divisi Edukasi	5	Penanggung jawab (bila diperlukan tempat tambahan untuk pengikut latihan/trainee) atau 1 asisten karyawan dengan meja pembicaraan untuk kurang lebih 4 orang mulai dari 18 m ²	30 m ²
		Divisi Marketing	5	Penanggung jawab (bila diperlukan tempat tambahan untuk pengikut latihan/trainee) atau 1 asisten karyawan dengan meja pembicaraan untuk kurang lebih 4 orang mulai dari 18 m ²	30 m ²
		Divisi Humas	5	Penanggung jawab (bila diperlukan tempat tambahan untuk pengikut latihan/trainee) atau 1 asisten karyawan dengan meja pembicaraan untuk kurang lebih 4 orang mulai dari 18 m ²	30 m ²
	R. Rapat		30	Standar luas ruang rapat 2 m ² /orang	60 m ²
	Pantry		5	(4 kursi @0,3m ² + 1 meja @2m ² + 1 rak kabinet @2m ² + 1kulkas @0,5m ²) + (5 x 1,5m ² = 7,5m ²) + 5,2m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	18,4 m ²
	Toilet		30	Kapasitas pegawai = 30orang; Standar toilet pegawai 30 orang Urinoir = 2 unit; WC = 3 unit; Wastafel = 2 unit 9,38 m ² + Janitor (2,62m ²) = 12m ² /unit toilet	12 m ²
	Rumah Dinas			Spesifikasi rumah dinas mengikuti SNI rumah dinas tipe E dengan luas bangunan 36m ²	36 m ²
	Guest House			Guest house mengikuti spesifikasi rumah dinas berdasarkan SNI rumah dinas tipe E dengan luas bangunan 36 m ²	36 m ²
				Total Fasilitas Kepengelolaan	348,4 m²
				Area Parkir	
				Area Servis	
3.	Servis	R. ME	5	Standar luas ruang ME 10m ² – 30m ²	50 m ²
		R. Kontrol Digital	3	Bagian CCTV & Alarm	Standar luas ruang CCTV 10m ² – 30m ² 30 m ²

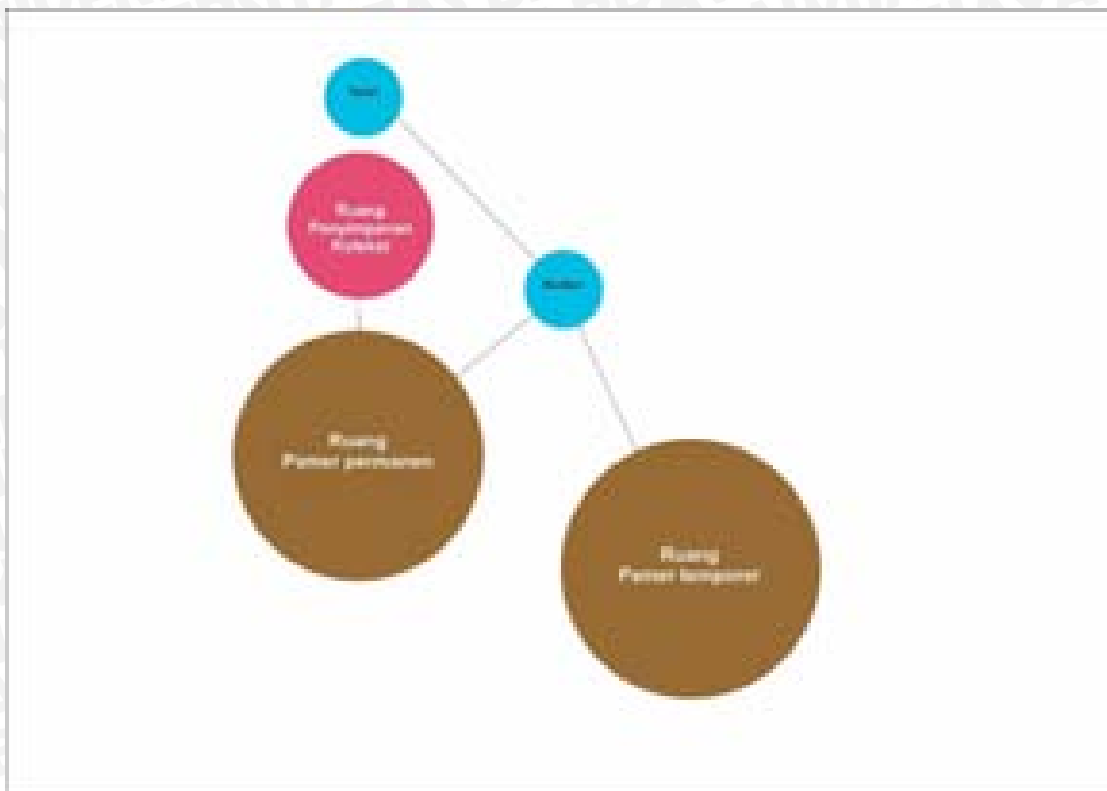
No.	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis	Besaran
		Bagian Alat Komunikasi	3	Standar luas ruang alat komunikasi 10m ² – 30m ²	30 m ²
		R. Drainase / PAM	3	Standar luas drainase 10m ² – 30m ²	30 m ²
		Pantry	5	(4 kursi @0,3m ² + 1 meja @2m ² + 1 rak kabinet @2m ² + 1kulkas @0,5m ²) + (5 x 1,5m ² = 7,5m ²) + 5,2m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	18,4 m ²
		Toilet	30	Kapasitas pegawai = 30orang; Standar toilet pegawai 30 orang Urinoir = 2 unit; WC = 3 unit; Wastafel = 2 unit 9,38 m ² + Janitor (2,62m ²) = 12m ² /unit toilet	12 m ²
		Gudang	5	(3 lemari @0,8m ²) + (5 x 1,5 = 7,5m ²) + 5,52m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	13,8 m ²
				Total Fasilitas Servis	184,2 m²
				Area Parkir	
				Area Penunjang	
		Retail / Souvenir Shop	150	(10 rak @0,8m ² + 10 kursi @0,3m ² + 4 meja @2m ²) + (150 x 1,5 = 225) + 97,6m ² (sirkulasi 40% besar kebutuhan ruang)	341,6 m ²
		Resto	200	(200 x 1,3m ²) + (1 meja saji x 3m ²) + (3 meja pengolahan x 2m ²) + (100 meja x 1m ²) + (200 kursi x 0,3m ²) + (4 wastafel x 0,5m ²) + (1meja x 3m ² = 3m ² + 2 Lemari pendingin x 1m ²) + 129,9m ² (sirkulasi 30% besar kebutuhan ruang)	562,9 m ²
		R.Medis	5	(5 x 1,3m ²) + (3 kursi x 0,3m ²) + (1 almari x 0,5m ²) + (1 meja x 0,5m ²) + (1 tempat tidur x 2m ²) + 3,12m ² (sirkulasi 30% besar kebutuhan ruang)	13,52 m ²
		Sarana Ibadah	100	(100 x 1,3m ²) + (Tempat wudhu kapasitas 10 Orang 13m ²) + 42,9m ² (sirkulasi 30% besar kebutuhan ruang)	185,9 m ²
		ATM Gallery		ATM gallery akan diisi dengan bilik mesin ATM dari 5 Bank yang berbeda dengan ukuran satu bilik mesin ATM @ 4m ²	20 m ²
				Total	1.123,92 m²
				Area Ruang Luar	
		Taman	800	Luas taman mengikuti standar taman privat yaitu 0,5m ² /orang	400 m ²
				Total	400 m²
				Total Fasilitas Penunjang	1.523,92 m²

4.3.4 Analisis Organisasi dan Hubungan Ruang

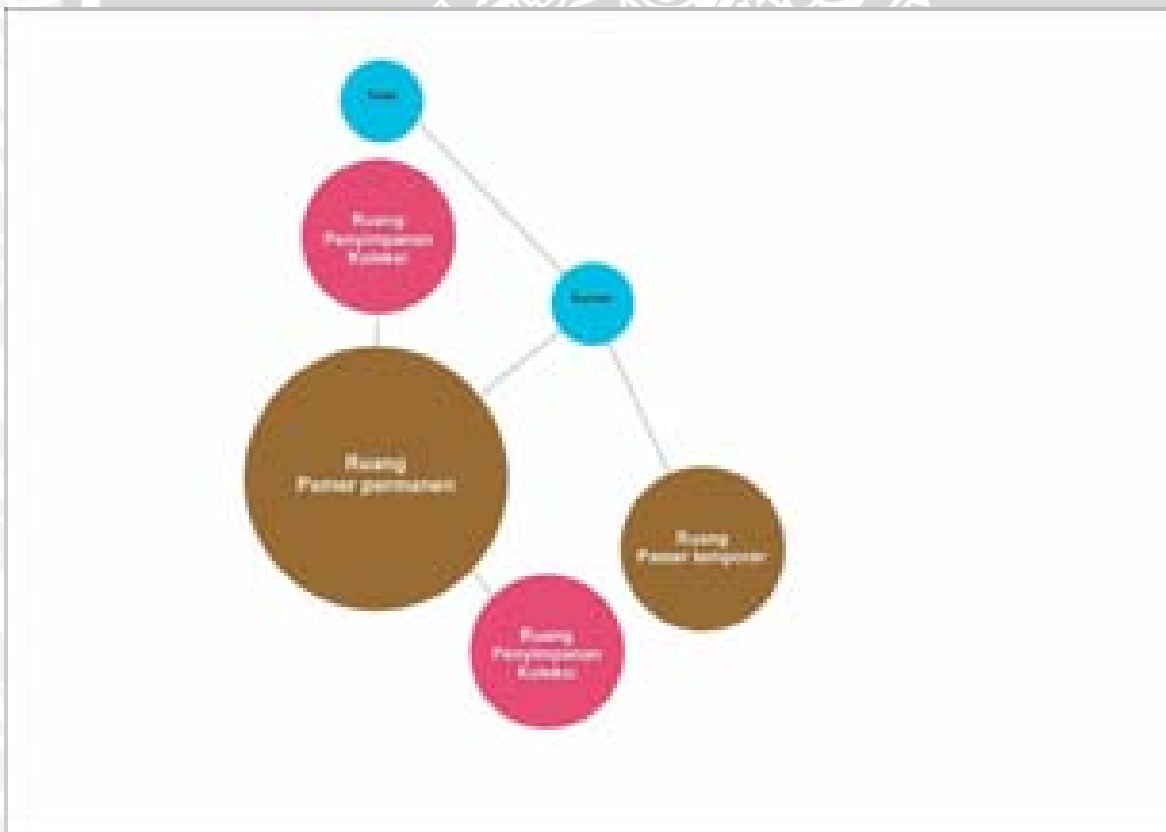
Setelah melakukan analisis fungsi-pelaku dan analisis kebutuhan-besaran ruang, dapat dilakukan analisis organisasi dan hubungan ruang untuk melihat alur dan organisasi antar ruang dan pemetaan ruang serta membantu dalam menghasilkan denah bangunan. Dari hasil sebelumnya dapat ditemukan bahwa terdapat 2 fungsi yaitu fungsi utama dan fungsi penunjang. Fungsi utama akan berisi kebutuhan ruang dan organisasi ruang terkait fasilitas museum dan fasilitas penunjang bagi pengunjung museum. Serta fungsi penunjang akan berisi kebutuhan ruang dan organisasi ruang terkait fasilitas pengelolaan dan fasilitas servis bangunan museum. Pola hubungan ruang pada fungsi utama museum akan dijelaskan melalui gambar berikut:



Gambar 4. 23 Bubble Diagram Organisasi Ruang

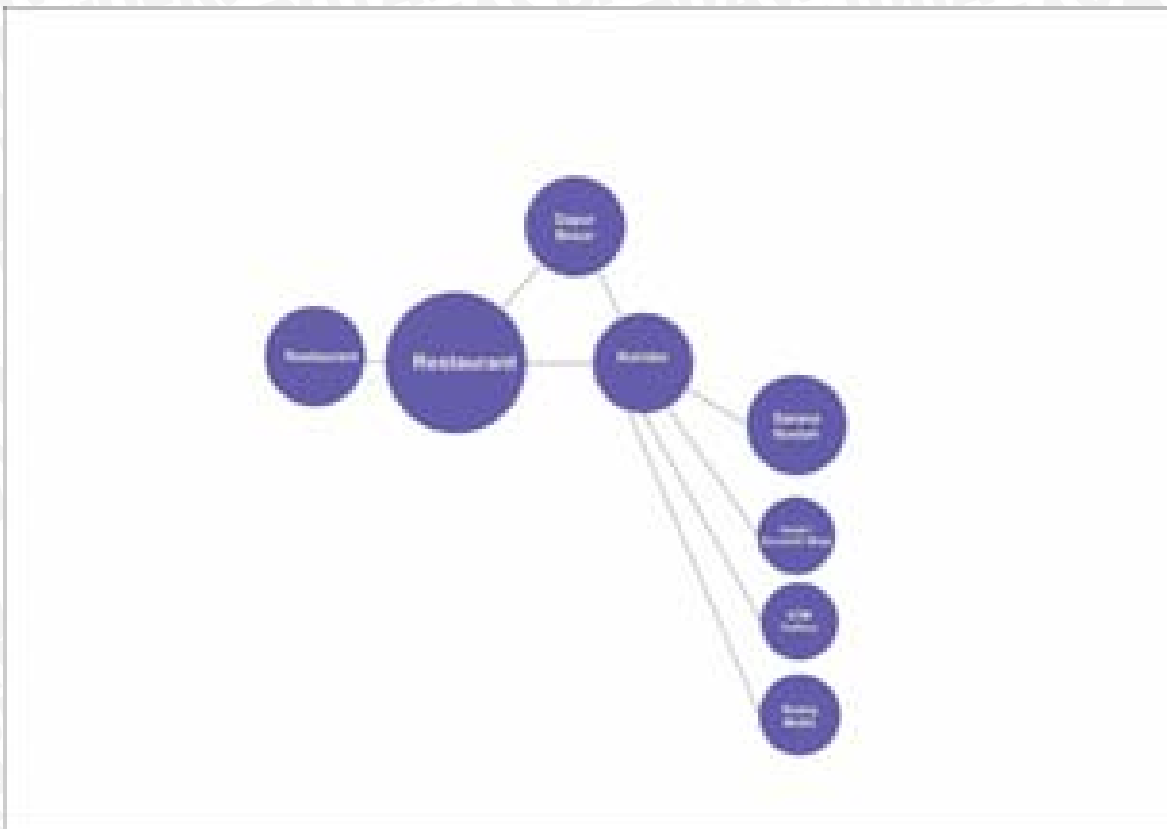


Gambar 4. 24 Bubble Diagram Organisasi Ruang

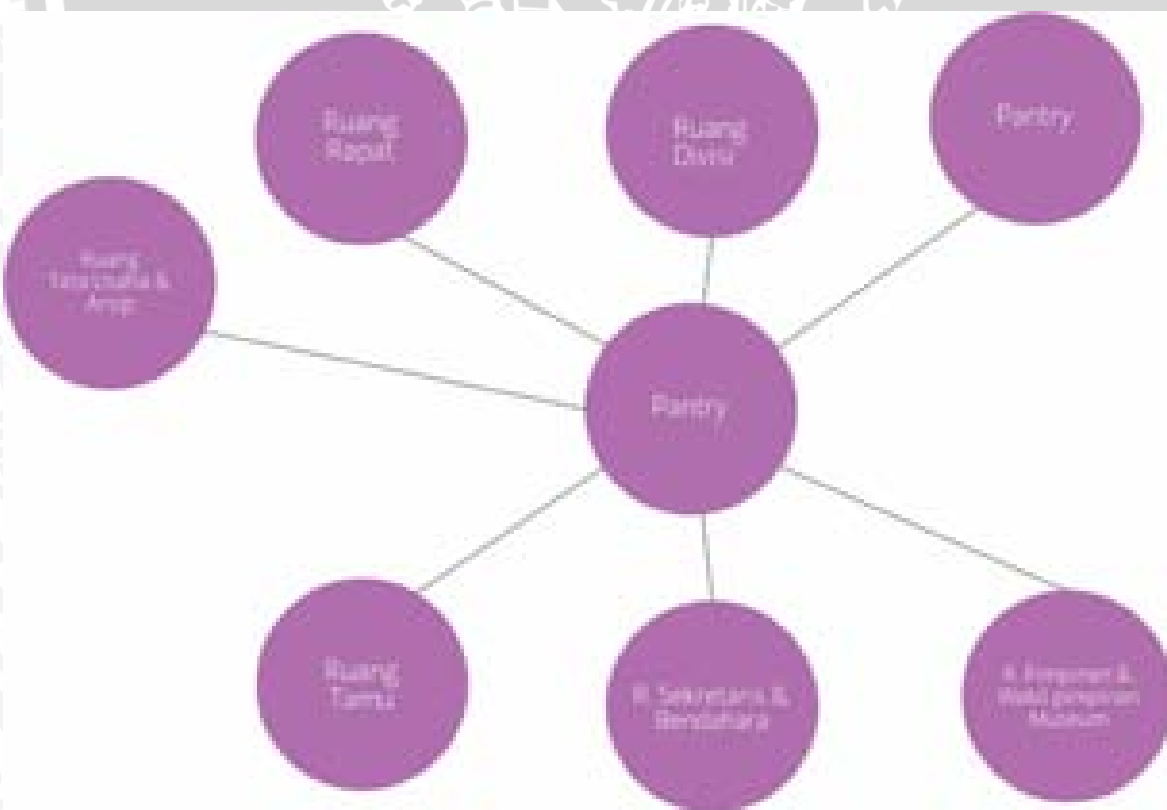


Gambar 4. 25 Bubble Diagram Organisasi Ruang





Gambar 4. 26 Bubble Diagram Organisasi Ruang



Gambar 4. 27 Bubble Diagram Organisasi Ruang

4.4 Analisis Motif Batik Parang

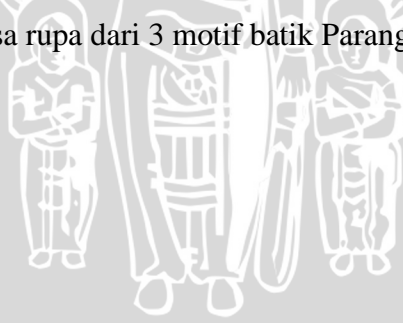
4.4.1 Analisis Bahasa Rupa Motif Batik Parang

Batik Parang merupakan seni rupa yang tidak terlepas dari unsur rupa dalam desain. Penjabaran mengenai unsur rupa pembentuk batik parang dapat dikaji melalui bahasa rupa yaitu dengan cara menjelaskan setiap elemen unsur-unsur pembentuk batik melalui metode kajian bahasa rupa yang dimana umumnya bahasa rupa memiliki empat kelompok unsur, yaitu (*Wucius Wong*, 1986):

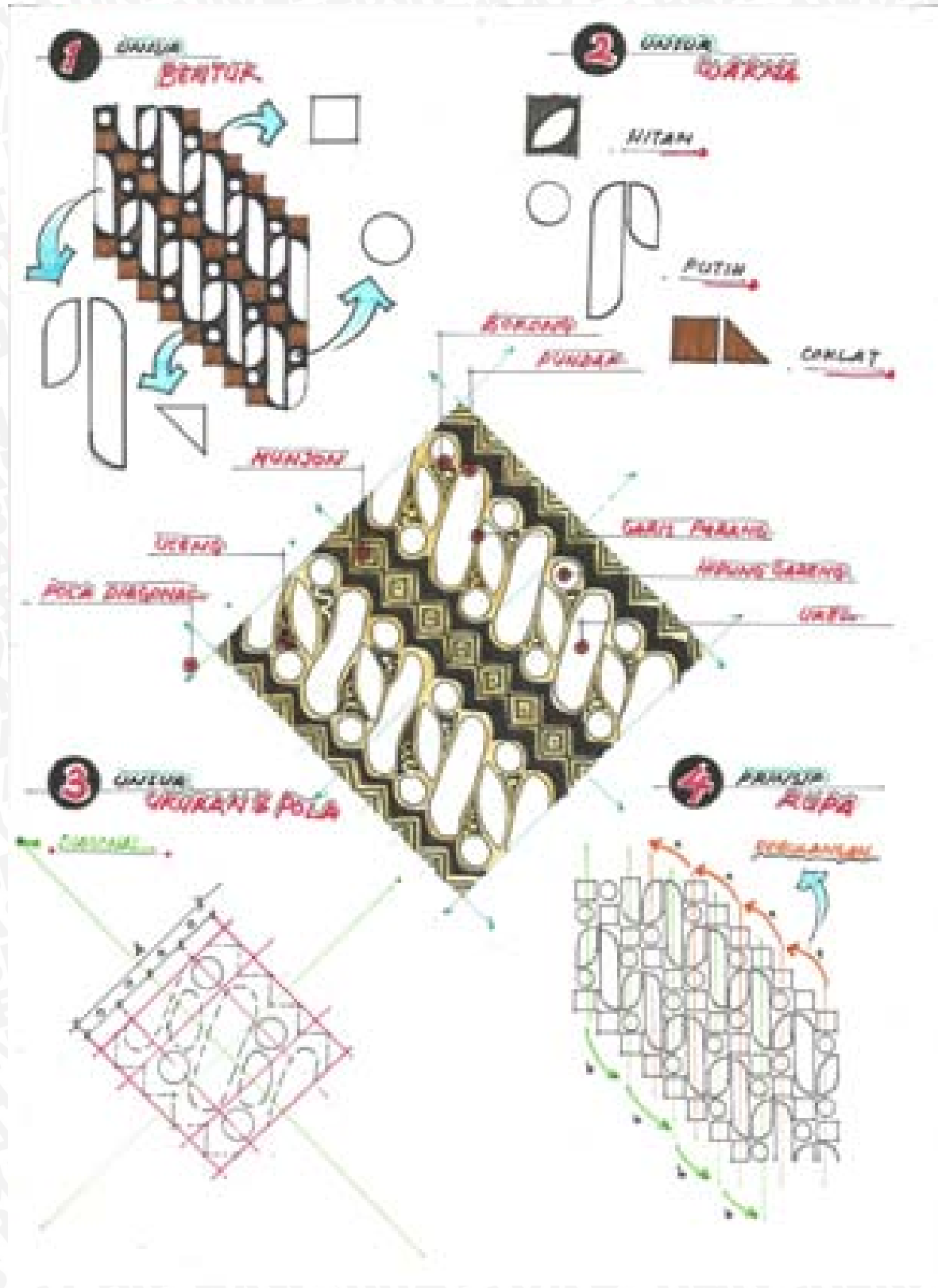
Unsur Konsep, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume.

- a. Unsur Rupa, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.
- b. Unsur Pertalian, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat.
- c. Unsur Peranan, yang terdiri dari gaya, makna, dan tugas.

Analisis ini perlu dilakukan karena nantinya hasil dari analisis ini akan menjadi bahan dasar ide desain yang kemudian akan ditransformasikan ke dalam konsep desain museum. Penerapan kajian bahasa rupa motif batik Parang akan diimplementasikan ke dalam tampilan visual museum melalui metode transformasi desain. Tampilan visual yang dimaksud adalah bentukan massa bangunan museum dan façade massa bangunan museum. Batik parang yang akan dianalisis adalah 3 jenis batik parang yang dominan atau dikenal masyarakat dari 60 jenis batik parang yang ada. Dari 3 jenis batik Parang yang dimaksud adalah batik Parang Rusak Barong, batik Parang Kusumo, batik Parang Curiga. Berikut ini akan dijelaskan proses analisis bahasa rupa dari 3 motif batik Parang terpilih.

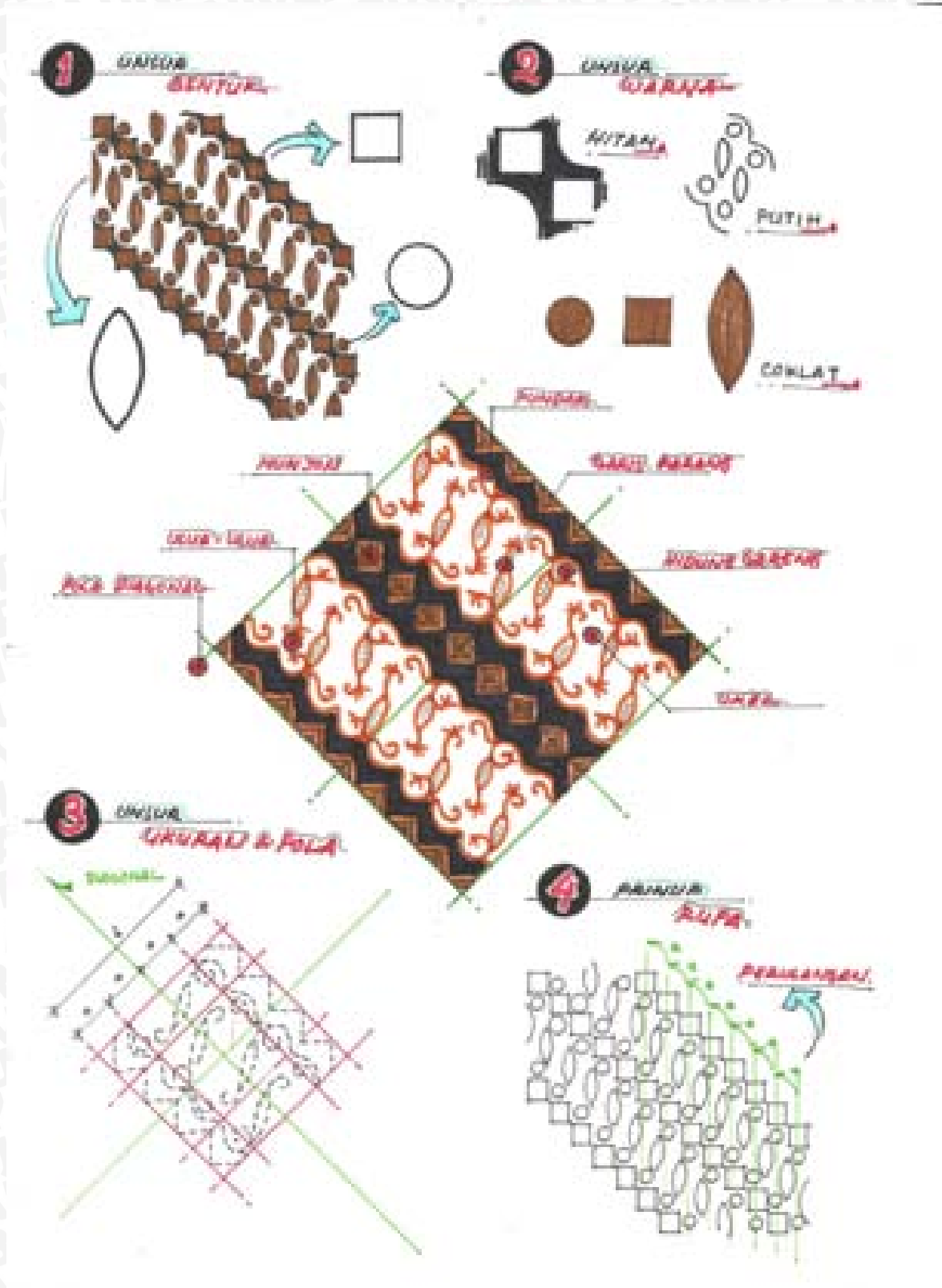


A. Batik Parang Rusak Barong



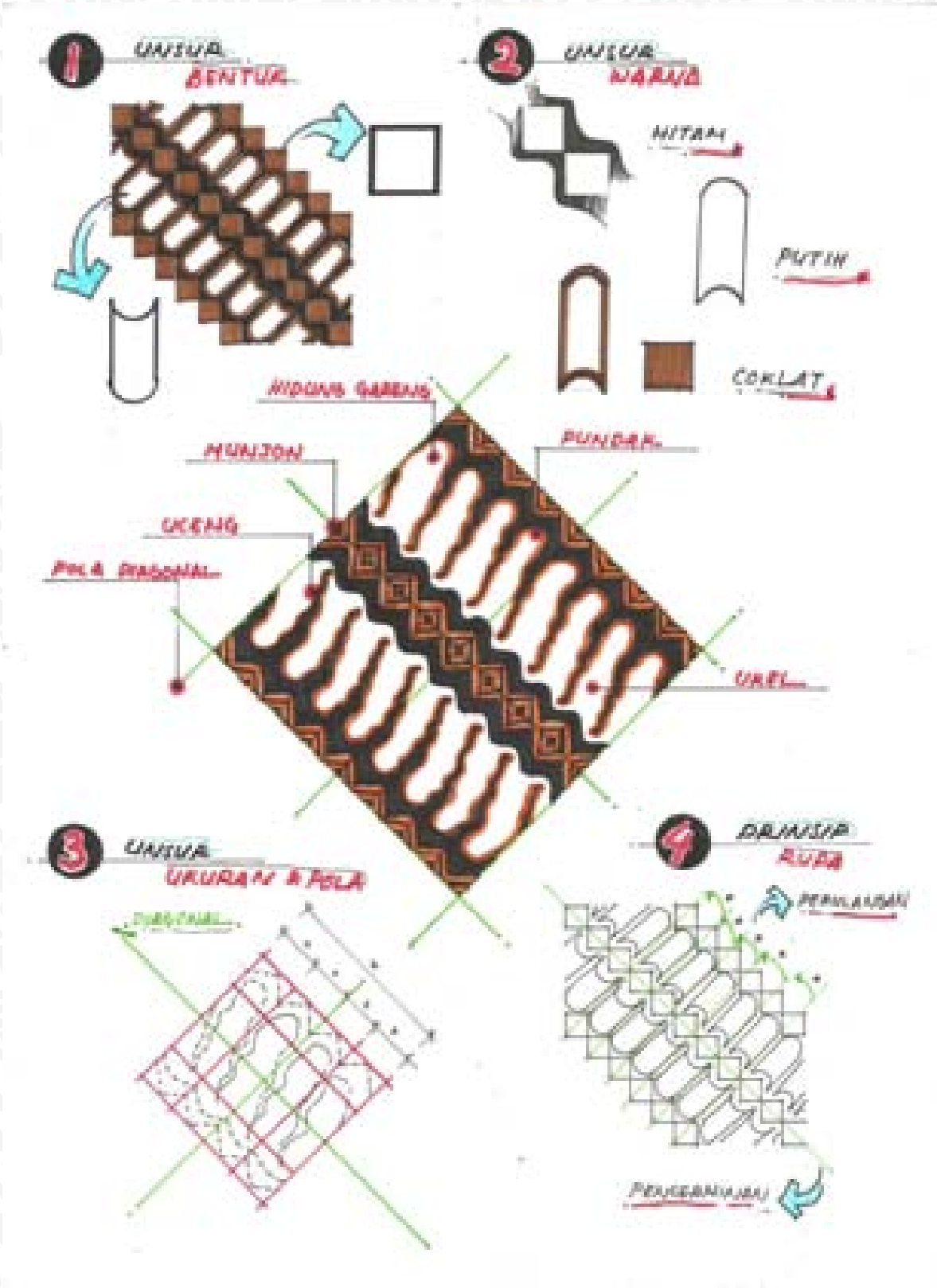
Gambar 4. 26 Analisis Motif Batik Parang Rusak Barong

B. Batik Parang Kusumo



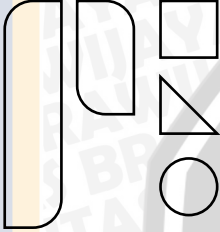



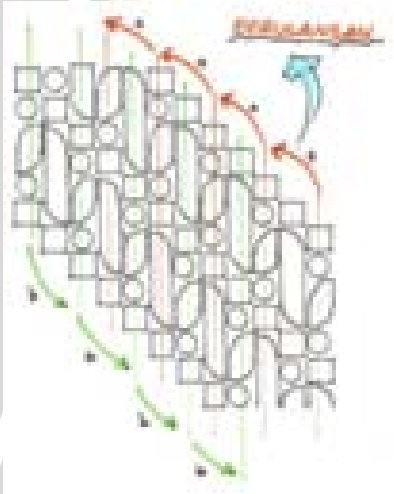
Gambar 4. 27 Analisis Motif Batik Parang Kusumo

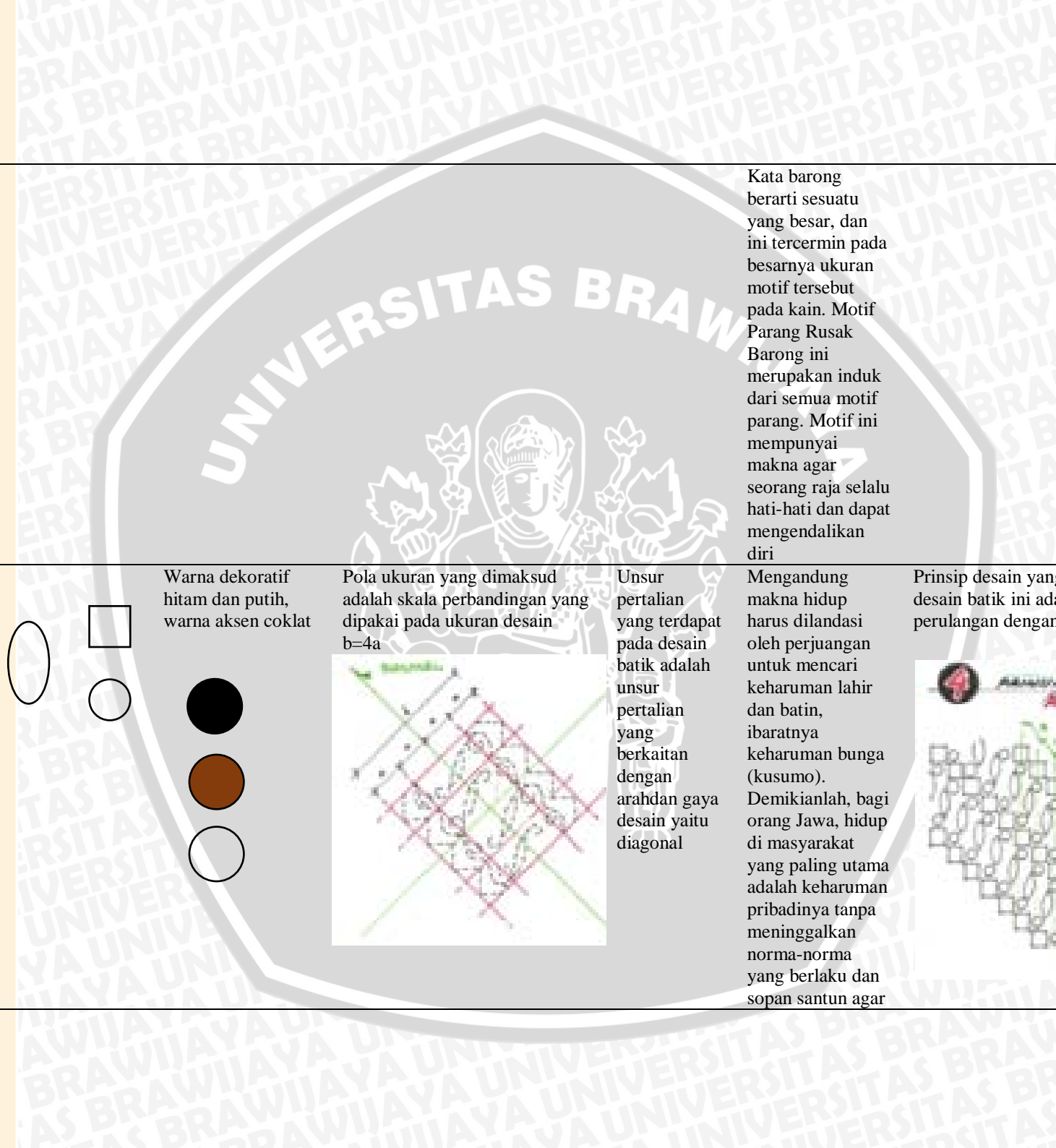
C. Batik Parang Curigo



Gambar 4. 28 Analisis Motif Batik Parang Curigo

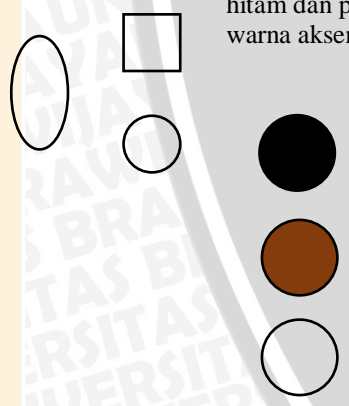
Tabel 4. 3 Analisa Bahasa rupa motif batik parang

No.	Jenis Batik Parang	Unsur Rupa			Unsur Pertalian	Unsur Peranan	Prinsip Desain
		Bentuk	Warna	Pola Ukuran			
1.	Batik Parang Rusak Barong		Warna dekoratif hitam dan putih, warna aksen coklat 	Pola ukuran yang dimaksud adalah skala perbandingan yang dipakai pada ukuran desain $b=4a$ 	Unsur pertalian yang terdapat pada desain batik adalah unsur pertalian yang berkaitan dengan arah dan gaya desain yaitu diagonal 	Motif batik ini berasal dari kata “batu karang” dan “barong” (singa). Parang Barong merupakan parang yang paling besar dan agung, dan karena kesakralan filosofinya motif ini hanya boleh digunakan untuk Raja, terutama dikenakan pada saat ritual keagamaan dan meditasi. Motif ini diciptakan Sultan Agung Hanyakrakusuma yang ingin mengekspresikan pengalamannya sebagai raja dengan segala tugas kewajibannya, dan kesadaran sebagai seorang manusia yang kecil di hadapan Sang Maha Pencipta. 	Prinsip desain yang dipakai pada desain batik ini adalah prinsip perulangan dengan pola a-b-a-b-a-b-



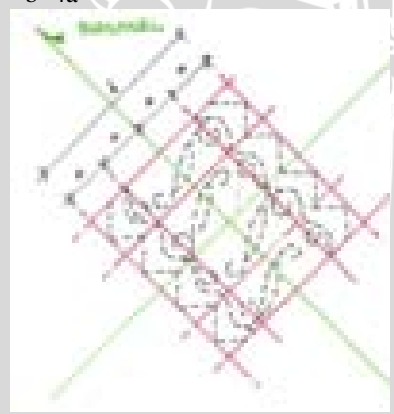
Kata barong berarti sesuatu yang besar, dan ini tercermin pada besarnya ukuran motif tersebut pada kain. Motif Parang Rusak Barong ini merupakan induk dari semua motif parang. Motif ini mempunyai makna agar seorang raja selalu hati-hati dan dapat mengendalikan diri

2. Batik Parang Kusumo



Warna dekoratif hitam dan putih, warna aksen coklat

Pola ukuran yang dimaksud adalah skala perbandingan yang dipakai pada ukuran desain $b=4a$



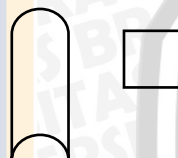
Unsur pertalian yang terdapat pada desain batik adalah unsur pertalian yang berkaitan dengan arah dan gaya desain yaitu diagonal

Mengandung makna hidup harus dilandasi oleh perjuangan untuk mencari keharuman lahir dan batin, ibaratnya keharuman bunga (kusumo). Demikianlah, bagi orang Jawa, hidup di masyarakat yang paling utama adalah keharuman pribadinya tanpa meninggalkan norma-norma yang berlaku dan sopan santun agar

Prinsip desain yang dipakai pada desain batik ini adalah prinsip perulangan dengan pola a-b-a-b-a-b-



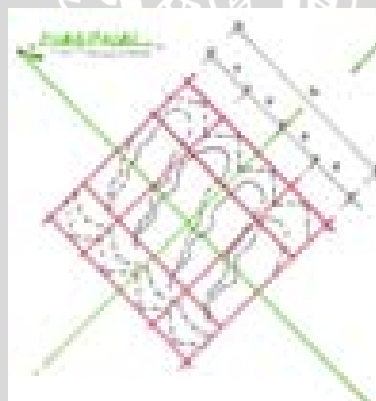
3. Batik Parang Curigo



Warna dekoratif hitam dan putih, warna aksen coklat



Pola ukuran yang dimaksud adalah skala perbandingan yang dipakai pada ukuran desain $b=4a$



Unsur pertalian yang terdapat pada desain batik adalah unsur pertalian yang berkaitan dengan arah dan gaya desain yaitu diagonal

dapat terhindar dari bencana lahir dan batin.

Kain batik motif Parang Kusumo biasanya digunakan pada saat tukar cincin.

Ciri khas dari pola ini adalah selalu ada ragam hias berbentuk belah ketupat yang juga sejajar dengan ragam hias utama pola parang, ragam hias ini disebut sebagai mlinjon.

Kegunaannya untuk menghadiri pesta. Si pemakai diharapkan memiliki kecerdasan, kewibawaan, serta ketenangan.

Prinsip desain yang dipakai pada desain batik ini adalah prinsip perulangan dengan pola a-a-a~ Serta pada jenis batik ini juga menerapkan prinsip pencerminan.



<p>Kesimpulan</p>	<p>Kesimpulan dari unsur bentuk yang dominan adalah bidang dasar persegi panjang dengan akses lengkung di beberapa sudut bidangnya, serta bidang dasar persegi menjadi bidang pembatas antar pola bentuk dan lingkaran sebagai akses.</p>	<p>Kesimpulan warna menghasilkan tiga warna pokok yaitu, hitam, coklat, dan putih dengan kedudukan hitam sebagai latar belakang serta coklat dan putih cenderung menjadi akses dalam batik.</p>	<p>Kesimpulan pola ukuran yang dimaksud adalah bahwa dalam mendesain motif batik ditemukan sebuah pola perbandingan yang digunakan sebagai patokan ukuran tiap unsur bidang dasarnya dalam proses desain batik.</p>	<p>Kesimpulan unsur pertalian yang mendominasi batik parang adalah arah pola desain yaitu diagonal.</p>	<p>Kesimpulan dari makna tiap motif batik parang adalah setiap motif parang memiliki makna yang berbeda baik secara kefungsiannya, waktu dan penggunaannya.</p>	<p>Kesimpulan prinsip yang digunakan dalam desain batik adalah prinsip perulangan dan pencerminan dari sebuah pola dasar motif batik tersebut.</p>
-------------------	---	---	---	---	---	--



4.4.2 Kriteria Desain Bahasa Rupa Motif Batik Parang

Untuk penerapan ke dalam arsitektur hasil analisa dari rupa batik parang nantinya akan diterapkan dalam bentukan massa dan elemen dekorasi. Nantinya unsur bentuk pada hasil analisa dari rupa batik parang diapakai atau diterapkan untuk kriteria pembentuk ruang dan keseluruhan massa. Untuk unsur warna nantinya akan menjadi elemen dekorasi. Prinsip rupa pada hasil analisa dari rupa batik parang nantinya sangat dominan dalam proses transformasi dari setiap unsur desain arsitektur, dikarenakan batik sangat erat kaitannya dengan prinsip desain yang dominan. Berikut kriteria masing-masing pembagian unsur dan penerapannya ke dalam arsitektur.

a. Bentuk (Unsur)

Secara umum bentukan massa bangunan nantinya adalah persegi panjang , namun tetap mengkombinasikan unsur lengkung pada beberapa sudut persegi. Hal ini didasari oleh hasil analisa unsur rupa (bentuk) motif batik parang.

b. Warna (Unsur)

Unsur warna nantinya akan diterapkan pada eksterior (fasad) dan interior, untuk eksterior fasad diambil warna aksen yaitu putih dan coklat karena merupakan warna yang menjadi dominasi pada setiap motif parang. Warna hitam pada hasil analisis nantinya digunakan sebagai latar belakang ataupun ditransformasikan menjadi permainan gelap terang.

c. Prinsip

Prinsip yang nantinya digunakan dalam perancangan museum baik tata bentuk dan elemen dekorasi atau fasad adalah perulangan, dan pencerminan

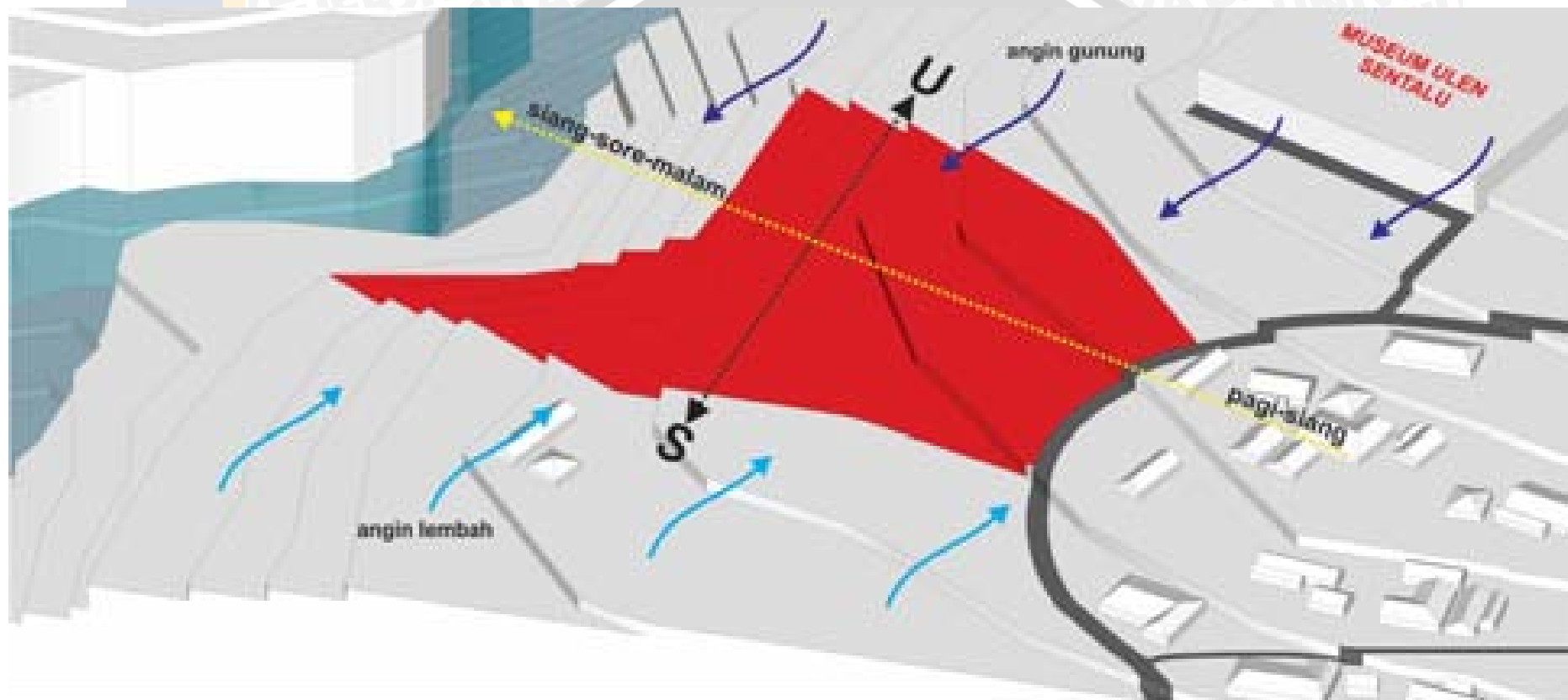
4.5 Konsep Desain

Setelah seluruh tahapan analisis yang diperlukan selesa dilakukan dan didapatkan sintesis, selanjutnya seluruh hasil tersebut akan digunakan menjadi bahan untuk menghasilkan konsep desain. Penyaluran bahan ide desain ke dalam konsep desain menggunakan metode transformasi desain arsitektur. Pertama akan dilakukan konsep tapak terkait hasil analisis tapak perancangan yang memberi pengaruh terhadap desain museum. Pada konsep tapak digunakan metode transformasi tradisional dengan penyesuaian terhadap batasan eksternal. Kedua akan dilakukan konsep ruang terkait hasil analisis fungsi-ruang yang memberi pengaruh terhadap desain museum. Pada konsep ruang digunakan metode transformasi tradisional dengan penyesuaian terhadap batasan internal. Tahap terakhir adalah konsep tampilan visual. Tampilan visual di sini, seperti yang sudah dijelaskan

sebelumnya, dijabarkan menjadi bentuk massa bangunan museum dan façade massa bangunan museum. Pada konsep tampilan visual digunakan metode transformasi *borrowing* dengan melakukan pengambilan atau peminjaman suatu objek, dalam hal ini unsur bahasa rupa pada motif batik Parang yang sebelumnya sudah dilakukan kajian terhadapnya. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap konsep.



4.5.1 Konsep Tapak (Batasan Eksternal)



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Tapak merupakan lahan berkontur yang terletak di dataran tinggi, bersebelahan dengan Museum Ulen Sentalu, memiliki luas lahan ± 30.000 m². Tapak dipengaruhi oleh angin gunung dan angin lembah pada sisi Utara-Selatan dan matahari pada sisi Barat-Timur yang berdampak pada bentuk massa bangunan, peletakan massa, orientasi massa dengan kebutuhan optimisasi cahaya matahari

Gambar 4. 29 Konsep Tapak



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Bentuk massa berbentuk geometri dasar persegi panjang dengan orientasi sisi panjang bangunan berada pada Barat-Timur dikarenakan faktor iklim matahari sebagai media pembayangan pada ruang dalam bangunan. Faktor topografi memberi pengaruh terhadap peletakan massa. Letak massa berada pada kondisi ketinggian kontur sedang dan berada di tengah untuk menghadirkan kesan monumental menyesuaikan kondisi topografi.

Gambar 4. 30 Konsep Tapak



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Penyesuaian volume massa bangunan dengan memaksimalkan penggunaan 3 level (persyaratan bangunan) agar kebutuhan ruang museum dapat terakomodir dan tidak mengganggu luasan RTHI dengan tujuan untuk menjaga ketersediaan ruang luar dan Ruang Terbuka Hijau (RTH) $\geq 30\%$ menyesuaikan dengan persyaratan bangunan dan lingkungan yang berlaku.

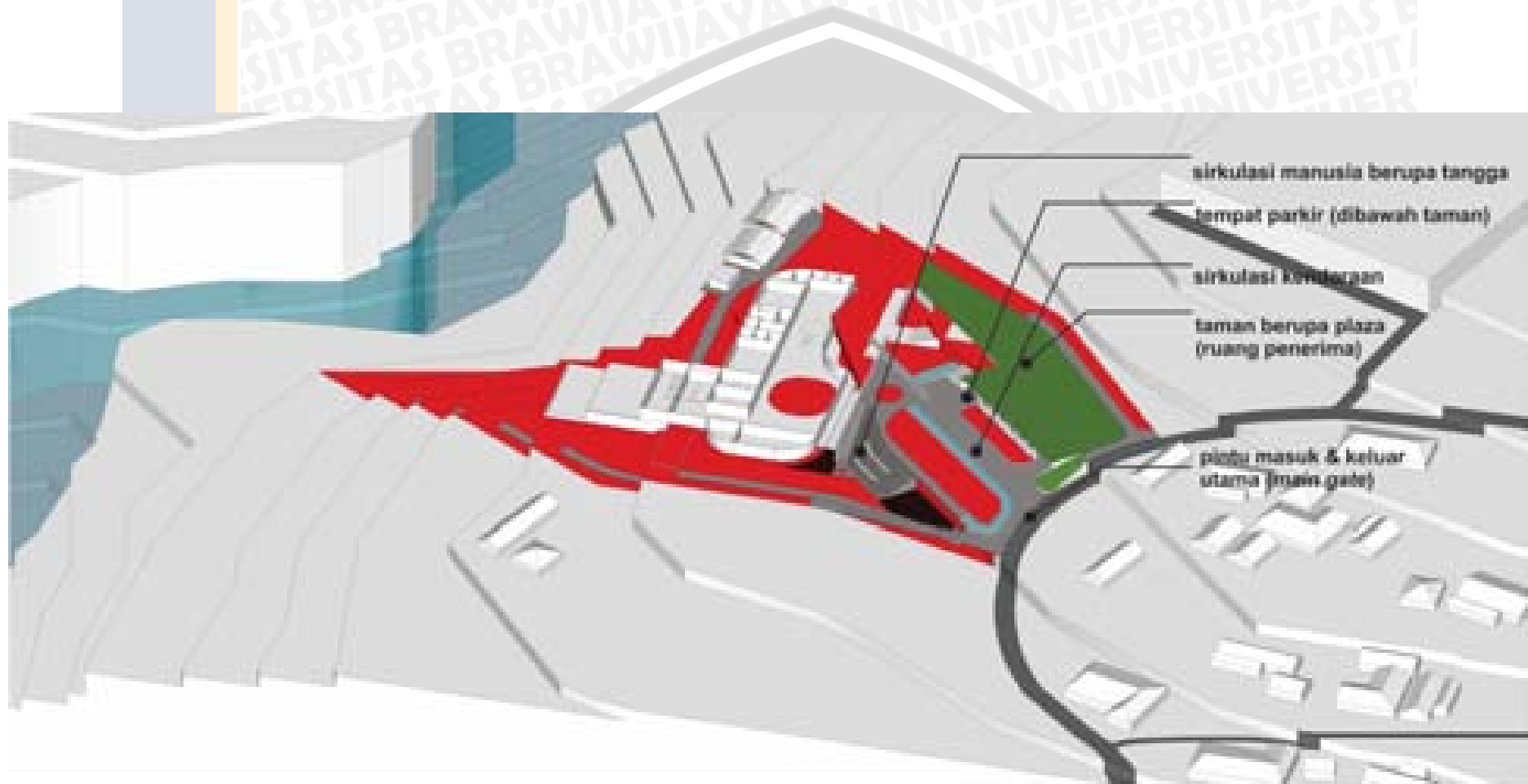
Gambar 4. 31 Konsep Tapak



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Massa bangunan juga diekstensi ke arah Barat (mengarah pada lembah bekas aliran lahar Gunung Merapi) untuk membuka ruang dan menanggapi potensi view yang nantinya dimanfaatkan untuk aktifitas tambahan, seperti pameran temporer dengan konsep ruang terbuka, atau taman.

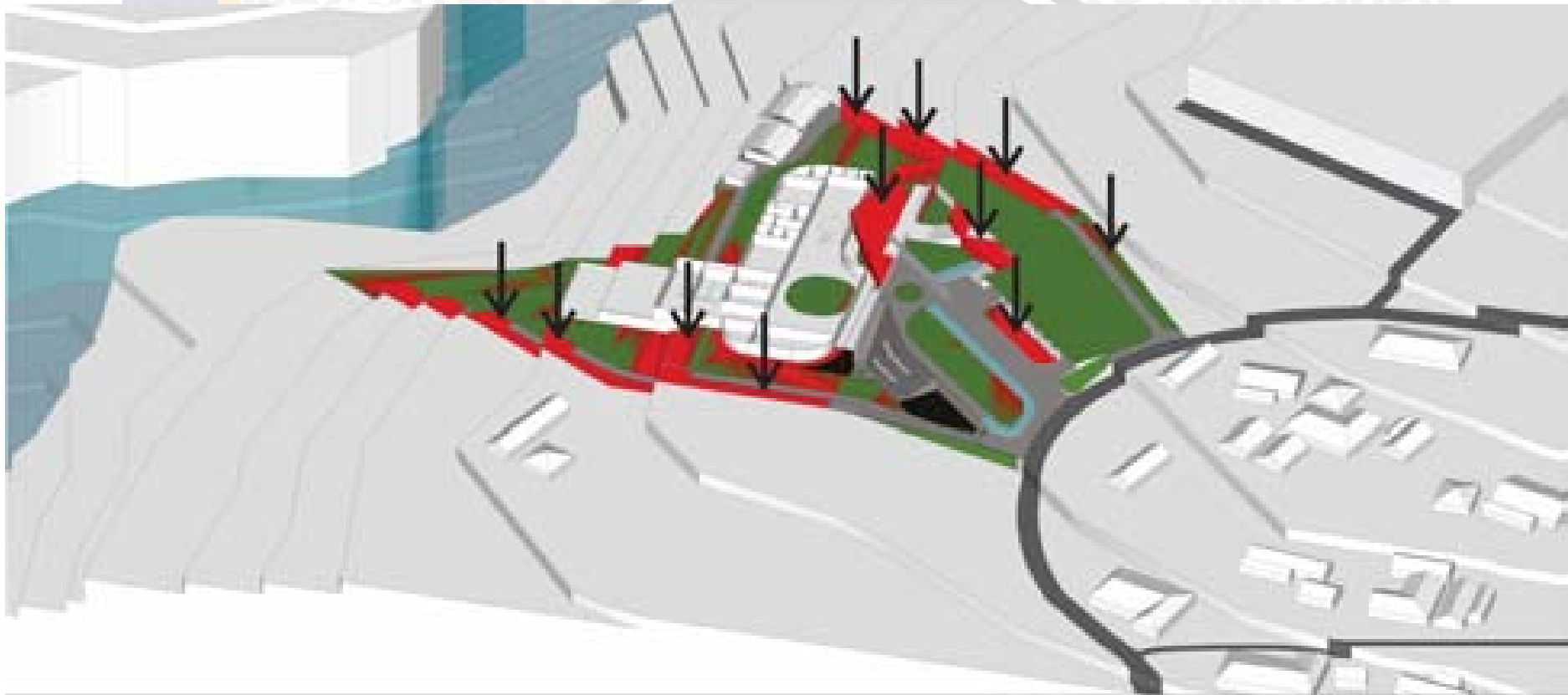
Gambar 4. 32 Konsep Tapak



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Elemen lansekap kemudian ditambahkan berupa sirkulasi, tempat parkir, dan taman. Taman berfungsi sebagai plaza atau area penyambut yang dapat mengajak pengunjung untuk merasakan kesan monumental bangunan Museum Batak Yogyakarta. Pintu masuk dan keluar tapak Museum Batak Yogyakarta berada di sisi Timur dan terhubung langsung dengan jalan utama.

Gambar 4. 33 Konsep Tapak

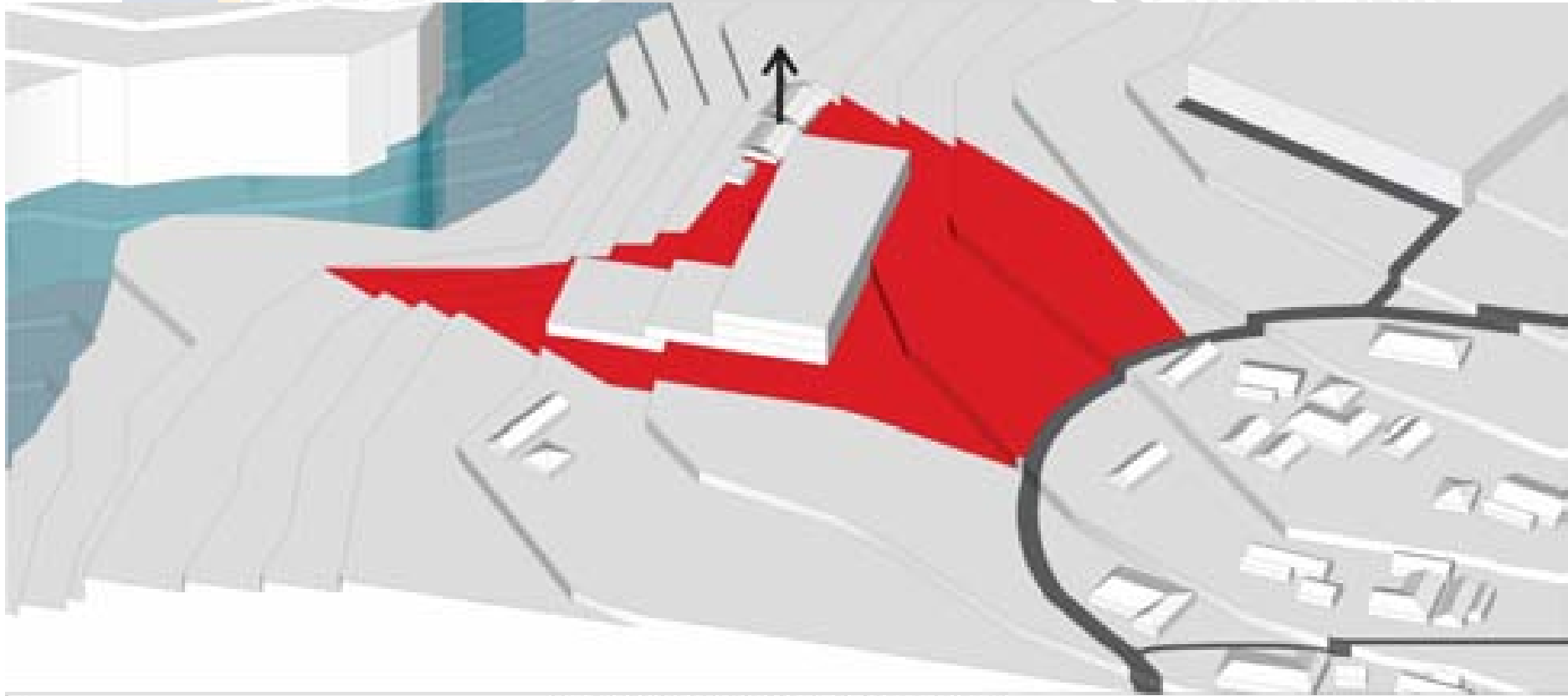


IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Beberapa bagian kontur tapak perlu disesuaikan dengan posisi massa bangunan utama dan elemen lansekap dengan menggunakan metode cut and fill sehingga kontur tapak dapat menyesuaikan pola yang terbentuk oleh massa bangunan dan elemen lansekap tersebut

Gambar 4. 34 Konsep Tapak

4.5.2 Konsep Ruang (Batasan Internal)

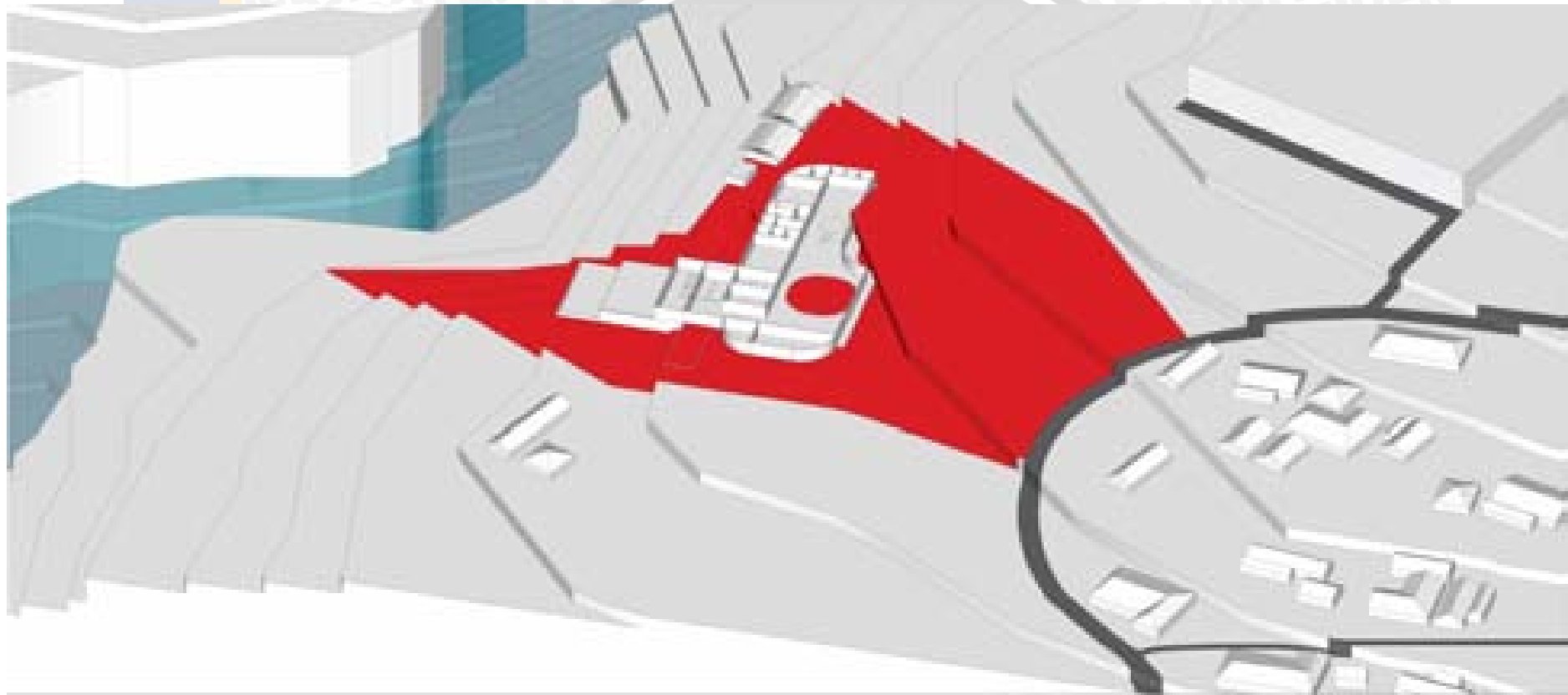


IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Massa bangunan penunjang yang berfungsi sebagai administratif diletakkan pada sisi Utara massa bangunan utama dengan pertimbangan privasi (penempatan cenderung berada di belakang massa bangunan utama)

Gambar 4. 35 Konsep Ruang





IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Massa bangunan yang membuka ruang ke arah Barat lembah kawah aliran lahar Gunung Merapi berupa lower ground memiliki beberapa fasilitas seperti Restoran, Mushola, Retail, ATM Center, Ruang Medis, dan Toilet

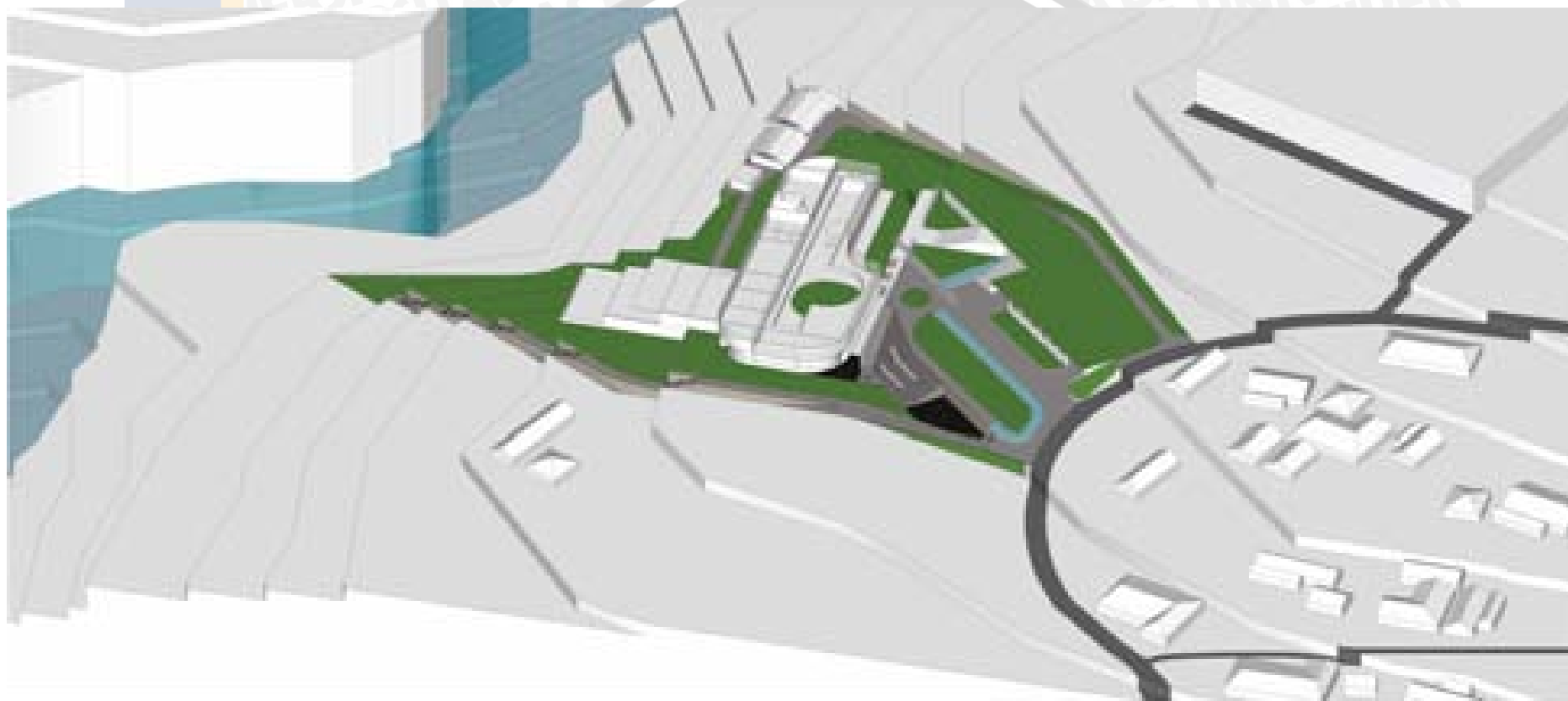
Gambar 4. 36 Konsep Ruang



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Massa bangunan dasar (antai dasar bangunan) berupa ground floor memiliki beberapa fasilitas seperti Lobby/Hall, Area Penerima, Area Koleksi, Ruang Serba Guna, Perpustakaan, dan Workshop.

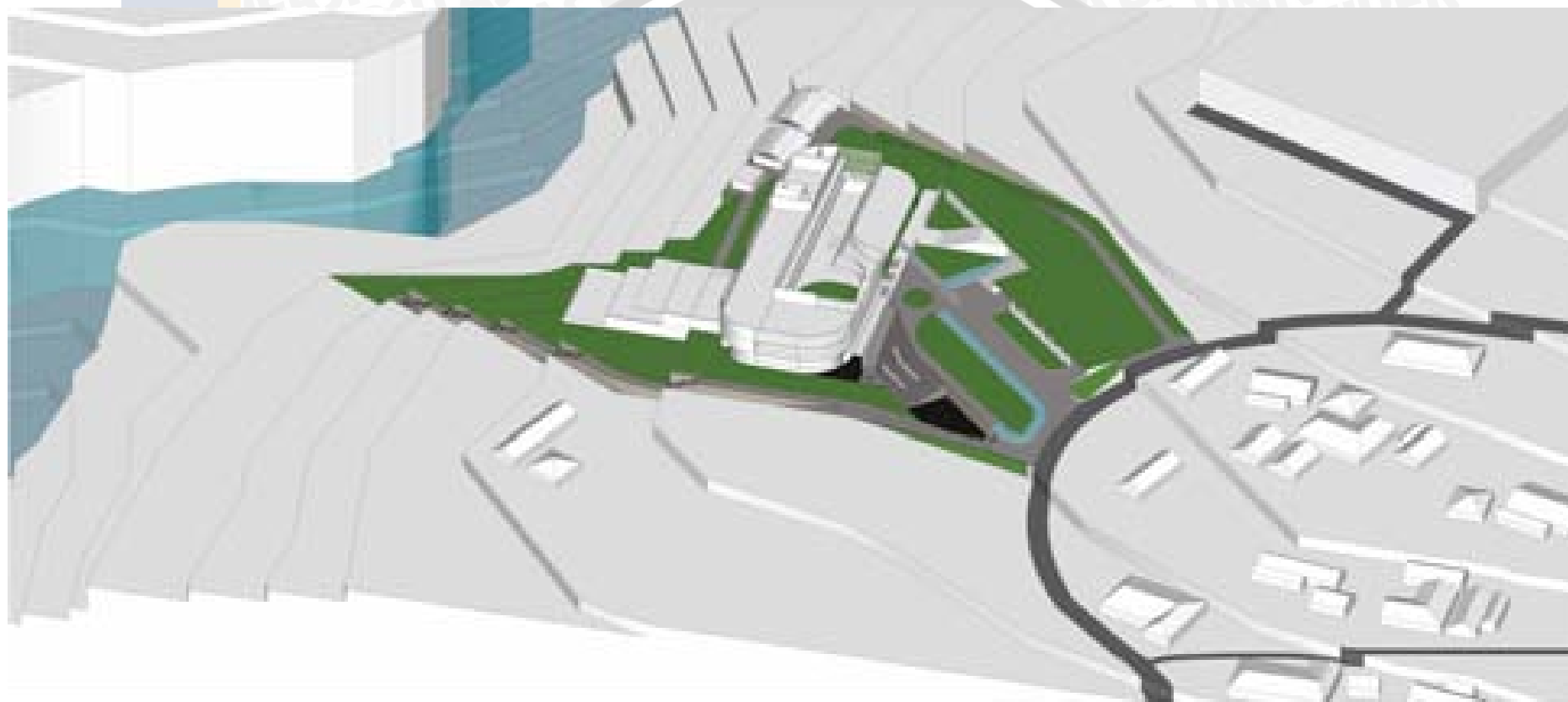
Gambar 4. 37 Konsep Ruang



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Massa bangunan tepat di atas ground floor berupa second floor memiliki beberapa fasilitas seperti Ruang Pamer Tetap, Ruang Pamer Temporer, Storage, dan Toilet.

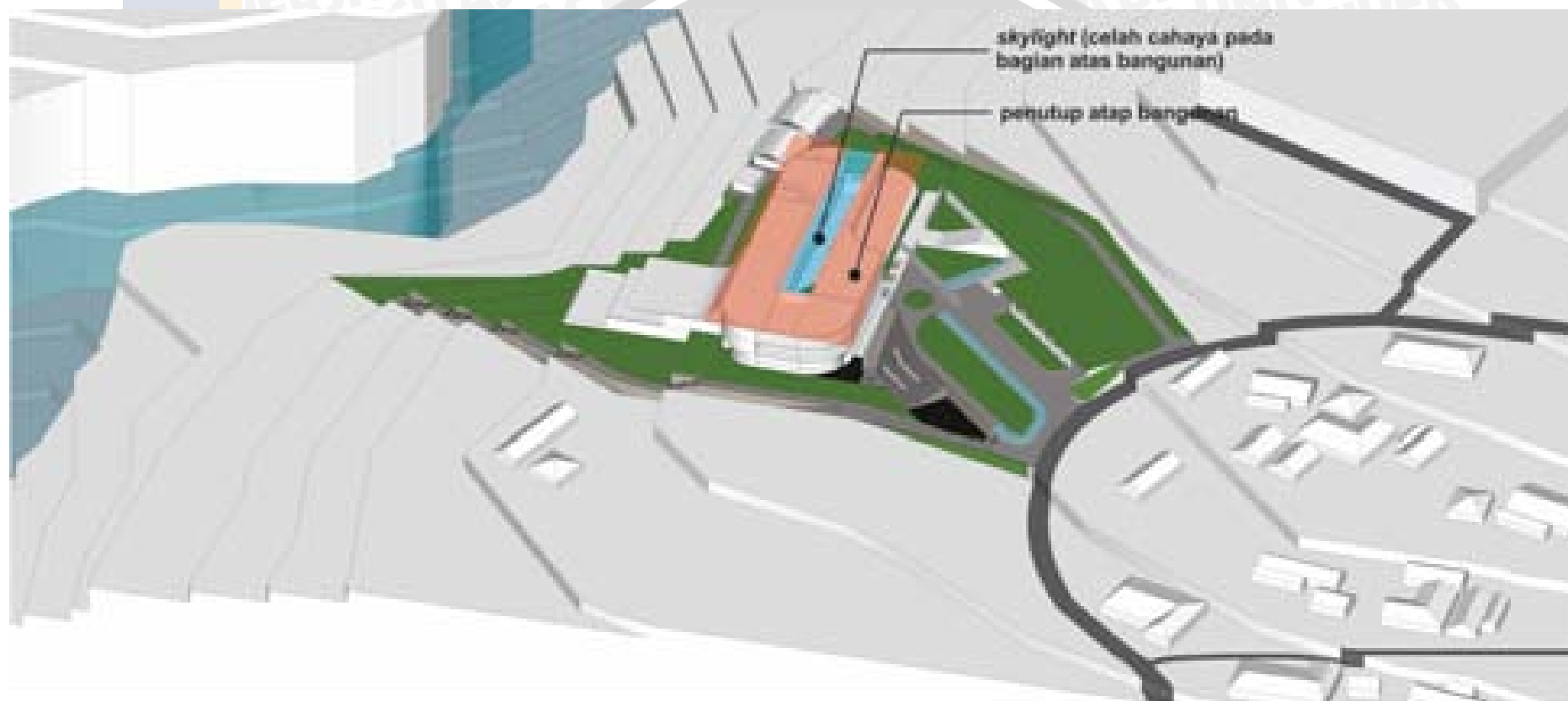
Gambar 4. 38 Konsep Ruang



IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Massa bangunan tepat di atas second floor berupa third floor memiliki beberapa fasilitas seperti Ruang Pamer Tetap, Ruang Pamer Temporer, Storage, dan Toilet.

Gambar 4. 39 Konsep Ruang



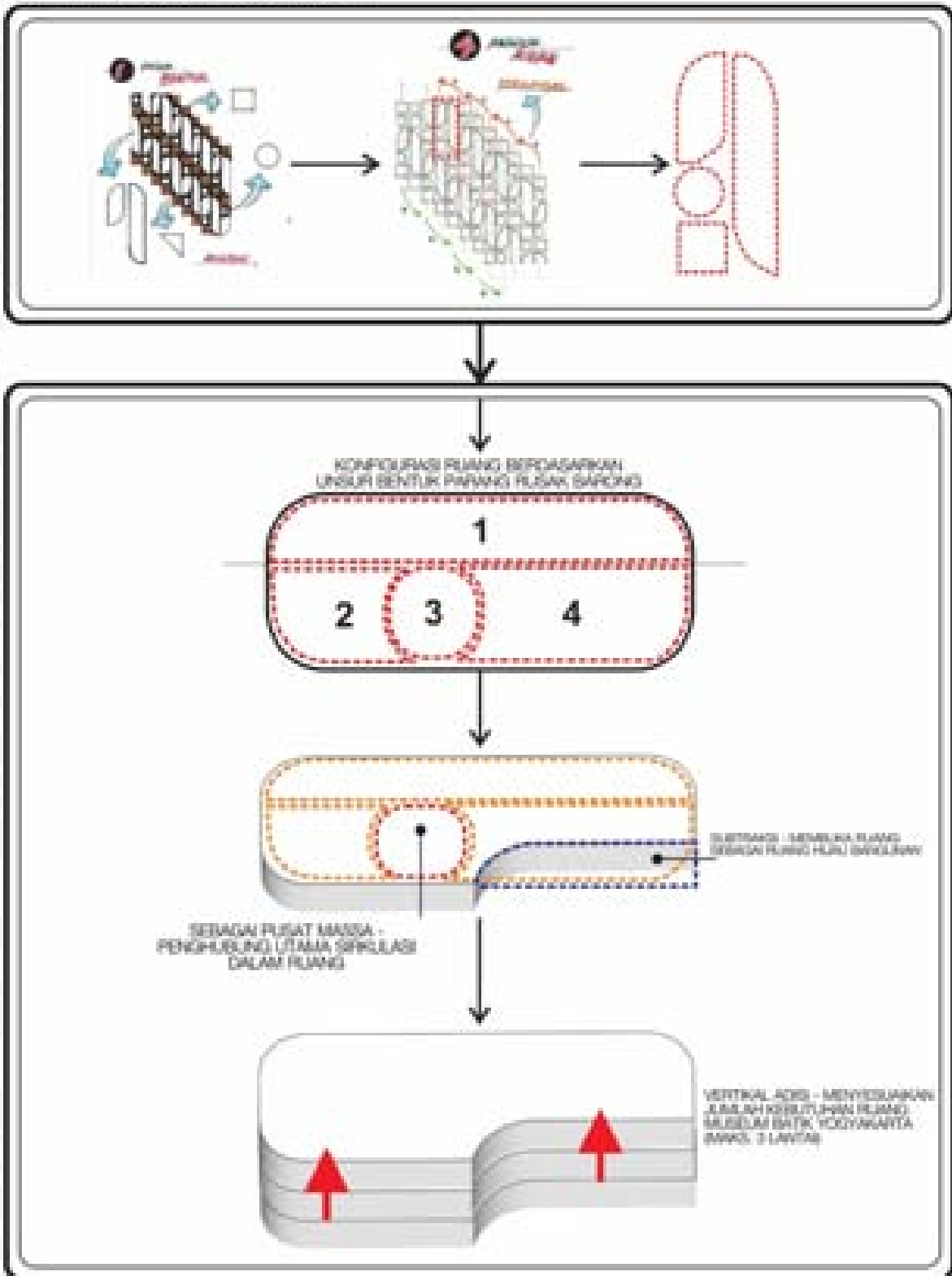
IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Konsep penutup atap bangunan berupa atap datar yang menutupi ruang-ruang bangunan pada third floor dengan bukaan pada bagian tengah yang berfungsi sebagai skylight yang dapat meneruskan cahaya matahari pada siang hari melalui atas bangunan.

Gambar 4. 40 Konsep Ruang

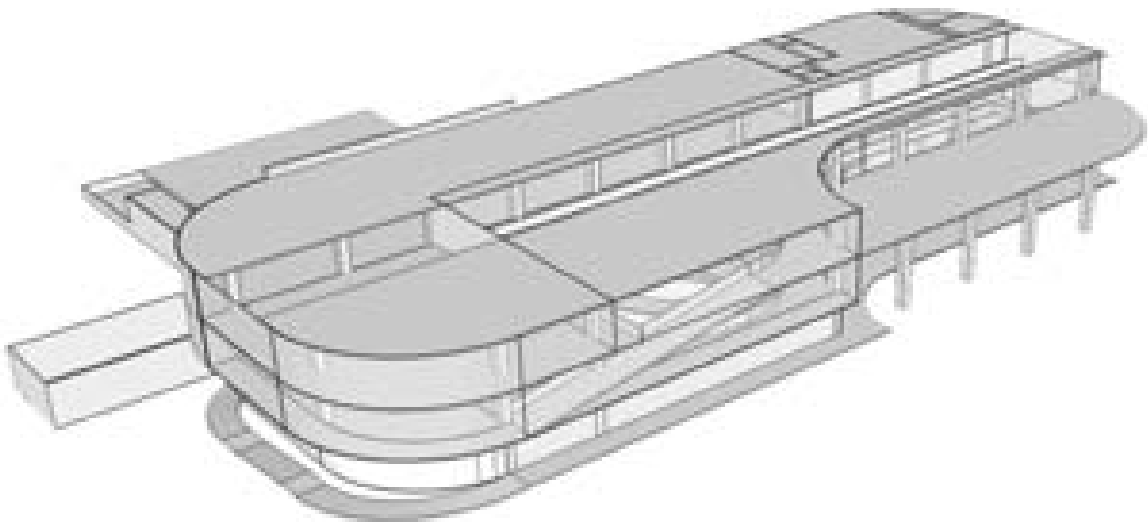
4.6 Konsep Tampilan Visual

JENIS PARANGI FLISAK BARONG
SEBAGAI MASSA BADAN BANGUNAN

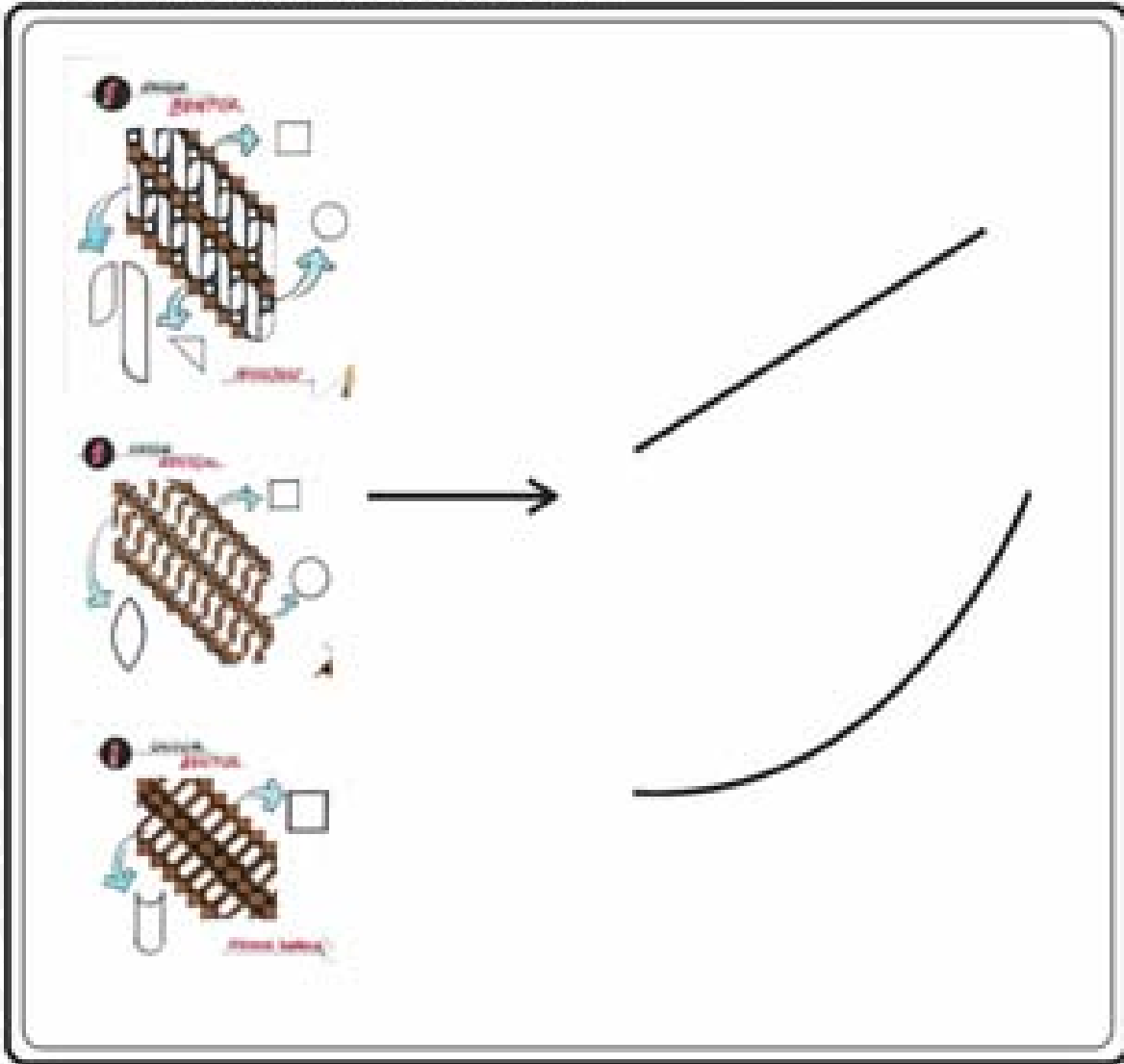


Gambar 4. 41 Konsep Tampilan Visual

Konsep tampilan visual yang pertama adalah penerapan unsur bahasa rupa motif batik Parang pada bentuk massa bangunan. Pertama motif yang dipilih adalah motif batik Parang Rusak Barong karena motif ini adalah motif utama milik Raja Jawa, mengingat museum ini merupakan analogi dari seorang Raja Jawa. Kedua, dengan menggunakan metode transformasi borrowing, penggunaan dan peminjaman yang dilakukan adalah dengan menggunakan unsur bentuk bahasa rupa motif Batik Parang Rusak Barong sebagai konsep bentuk utama dari massa bangunan. Dengan teknik borrowing kemudian dilakukan metode transformasi tradisional dengan batasan eksternal untuk membuka ruang hijau serta view dan batasan internal untuk menyesuaikan kebutuhan ruang. Maka hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:



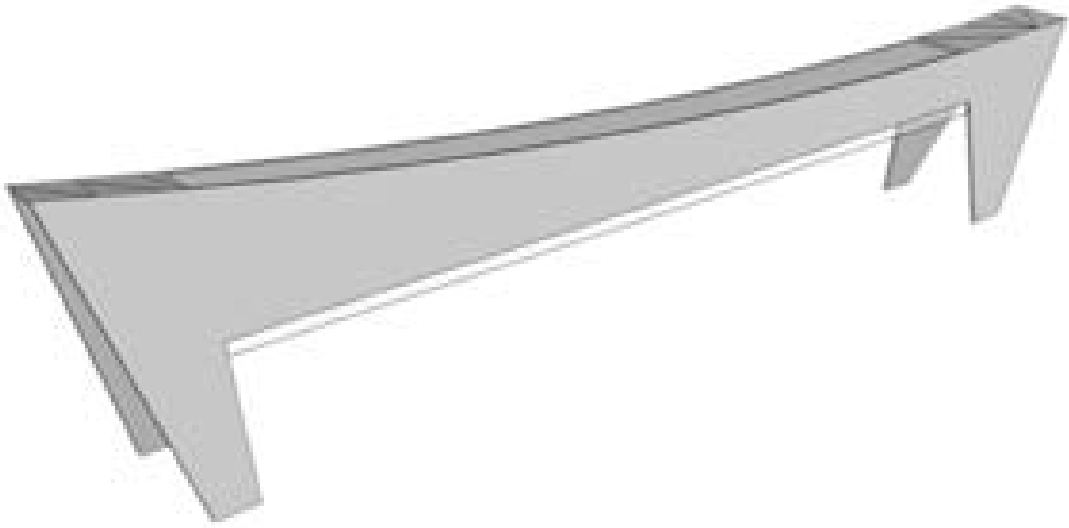
Gambar 4. 42 Konsep Tampilan Visual



Gambar 4. 43 Konsep Tampilan Visual

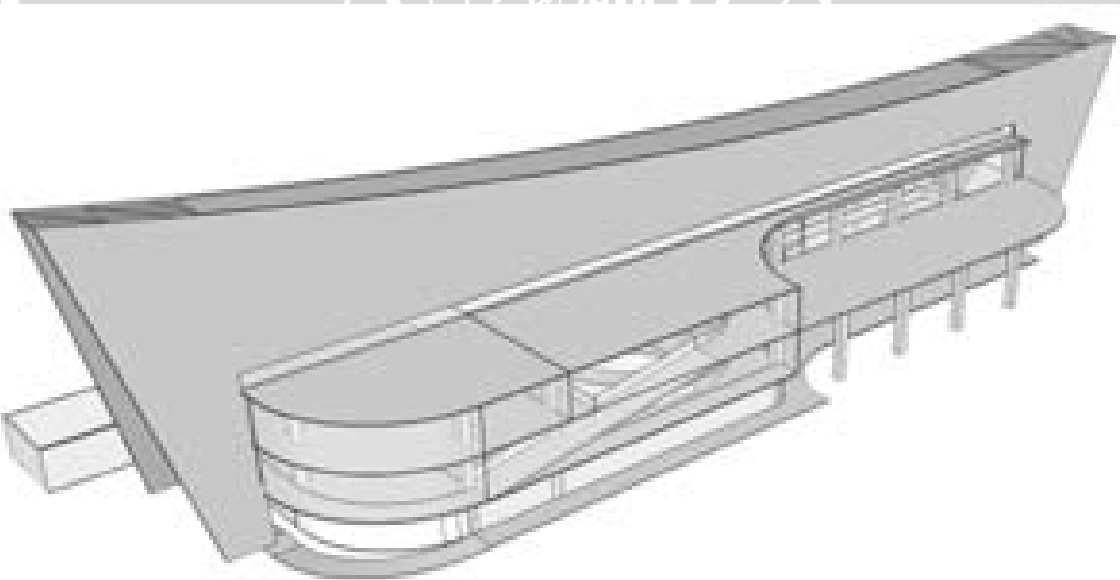
Konsep tampilan visual yang kedua adalah pembentuk sky line pada massa bangunan museum. Berangkat dari analogi museum seperti seorang Raja Jawa bagi masyarakat Jawa, jika sebelumnya terbentuk massa utama bangunan museum dianalogikan sebagai badan raja, maka pembentuk skyline massa bangunan museum dianalogikan sebagai kepala seorang Raja Jawa. Konsep dasar desain pembentuk skyline adalah sebagai kepala Raja yang menghadap pada gunung Merapi dan bergerak melihat menghadap laut Selatan. Garis imajiner yang ingin diciptakan adalah garis membujur dari gunung Merapi sampai laut Selatan, dimana kedua titik tersebut menjadi sumbu kosmologis bagi masyarakat Jawa. Pesan yang ingin disampaikan adalah untuk tetap memperhatikan dan menjaga kelestarian lingkungan dan budaya. Bentuk dari pembentuk skyline berupa hasil transformasi borrowing

dari bentuk garis dominan pada unsur bentuk motif batik Parang, yaitu memanjang dan dinamis. Bentuk akhir seperti terlihat pada gambar:



Gambar 4. 44 Konsep Tampilan Visual

Bentuk akhir massa bangunan museum merupakan gabungan “badan” dan “kepala” yang menjadi kesatuan bentuk utuh sebuah massa bangunan museum. Bentuk akhir seperti terlihat pada gambar:



Gambar 4. 45 Konsep Tampilan Visual

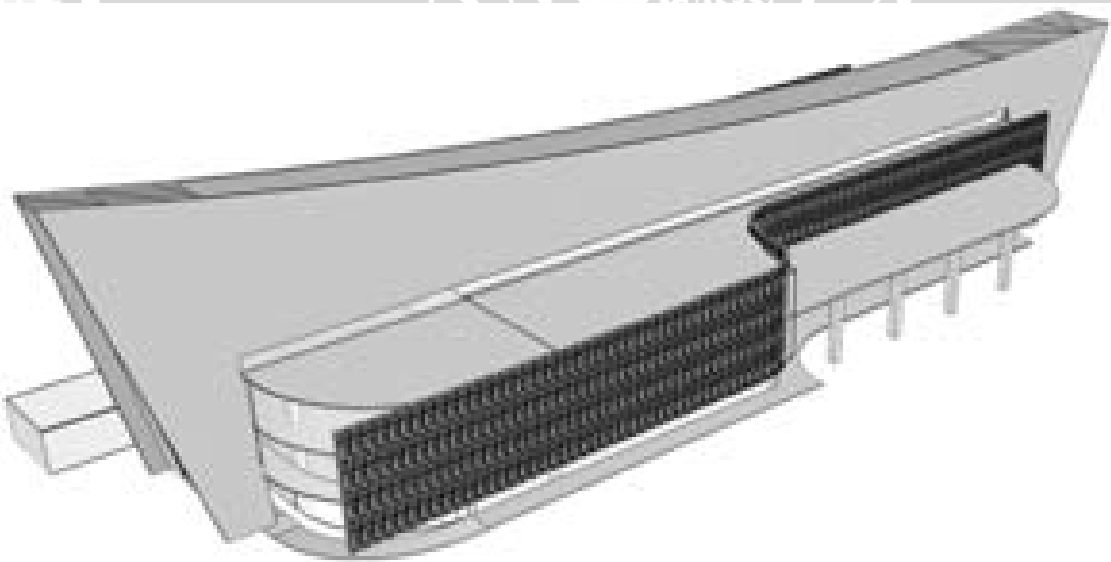
Konsep tampilan visual yang terakhir adalah façade pada massa bangunan museum. Konsep dasar dari façade ini juga berangkat dari analogi museum seperti seorang Raja Jawa. Setelah sebelumnya terbentuk massa bangunan dengan pembentuk skyline massa bangunan dengan analogi badan dan kepala Raja Jawa, maka selanjutnya façade bangunan merupakan

analogi dari selembar kain batik yang meliputi tubuh Raja dan menjadi pakaian raja. Dengan analogi ini, maka motif yang digunakan adalah motif batik Parang Rusak barong. Hasil akhir dapat dilihat seperti gambar berikut:

Maka hasil akhir dari bentukan massa bangunan museum atau konsep tampilan visual museum seperti gambar berikut:



Gambar 4. 46 Konsep Tampilan Visual

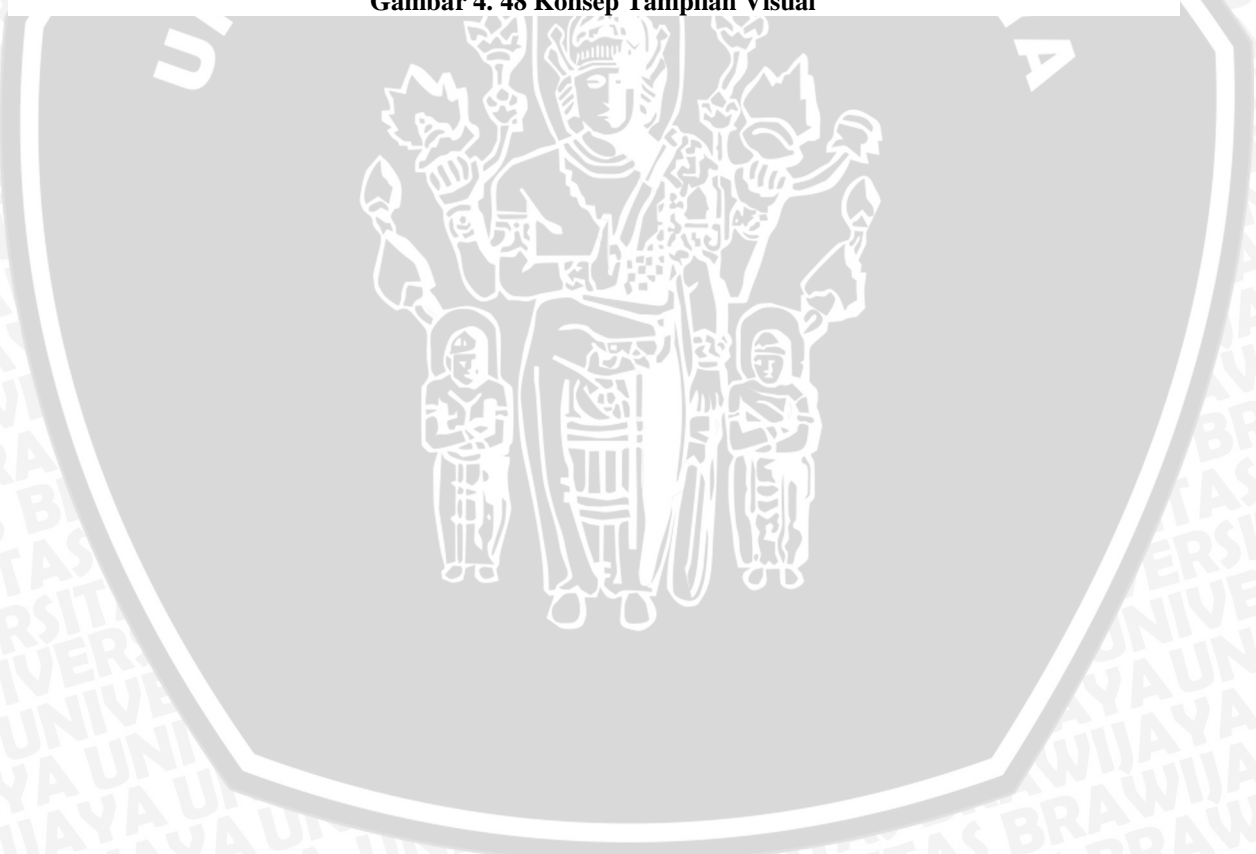


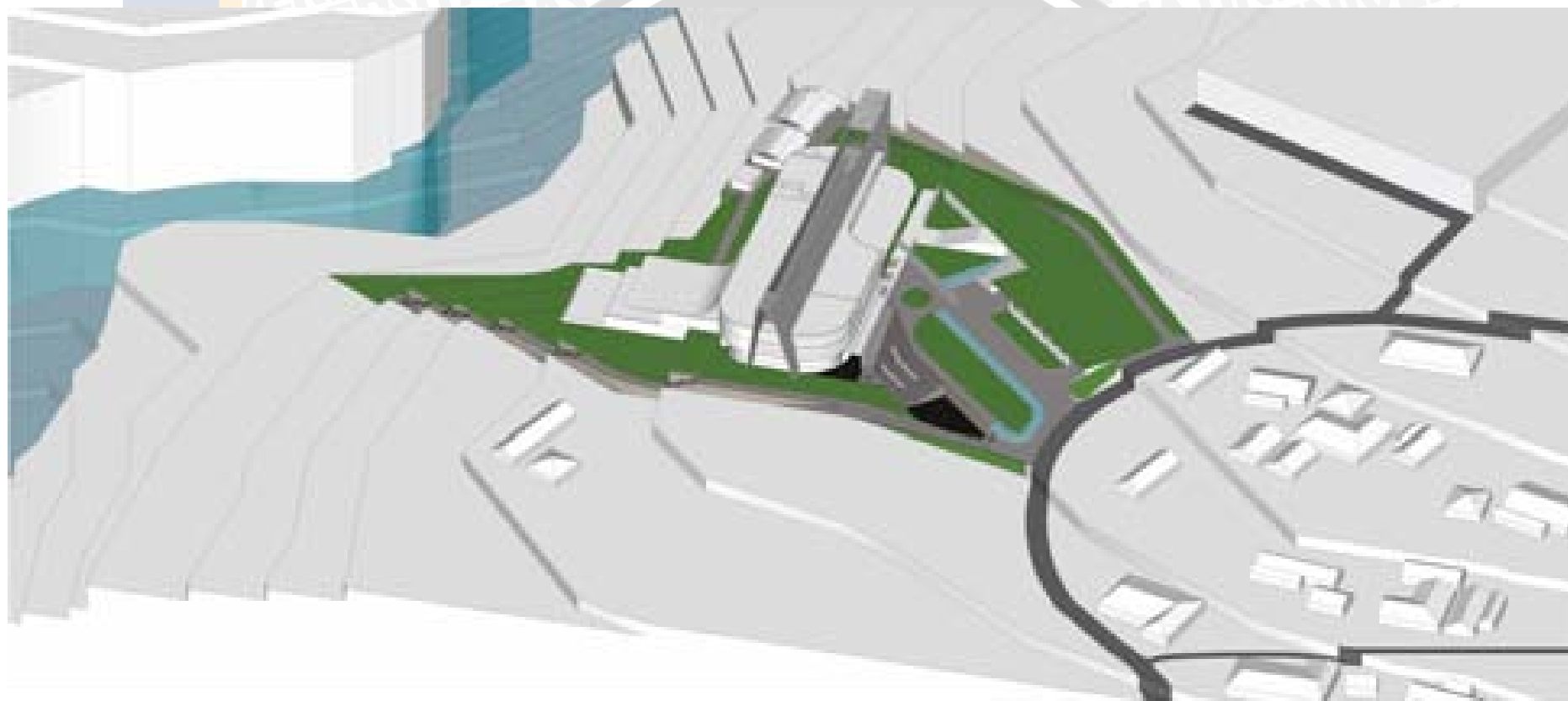
Gambar 4. 47 Konsep Tampilan Visual

Dan bentuk akhir keseluruhan konsep akan terbentuk seperti yang terlihat pada gambar seperti berikut:



Gambar 4. 48 Konsep Tampilan Visual





Gambar 4. 49 Konsep Keseluruhan

4.7 Hasil dan Pembahasan

4.7.1 Site Plan

Site plan menunjukkan tampak atas situasi pada tapak. Bangunan museum Batik Yogyakarta memiliki dua massa bangunan, yaitu massa utama berupa massa bangunan museum dan massa penunjang berupa massa bangunan kepengelolaan dan servis museum. Tatanan massa bangunan adalah linier dengan bentuk massa asimetris. Massa bangunan diletakkan memanjang membujur dari utara ke selatan dengan membuka bagian ke barat untuk membuka view ruang museum. Tatanan massa juga secara imajiner mebentang dari titik gunung merapi ke selatan arah laut selatan berada. Massa bangunan penunjang berada di barat laut massa bangunan utama untuk mendapatkan sisi privasi dan menutup akses publik.

Pintu masuk berada pada sisi timur yang bersinggungan langsung dengan jalan utama begitu juga dengan pintu keluar. Parkir pengunjung berada pada sisi timur untuk kemudahan akses sedangkan parkir pengelola berada pada kawasan massa penunjang. Orientasi utama menghadap timur dimana terletak pintu masuk dan pintu keluar. Ruang luar utama berada di sisi timur dan barat mengapit massa bangunan utama.

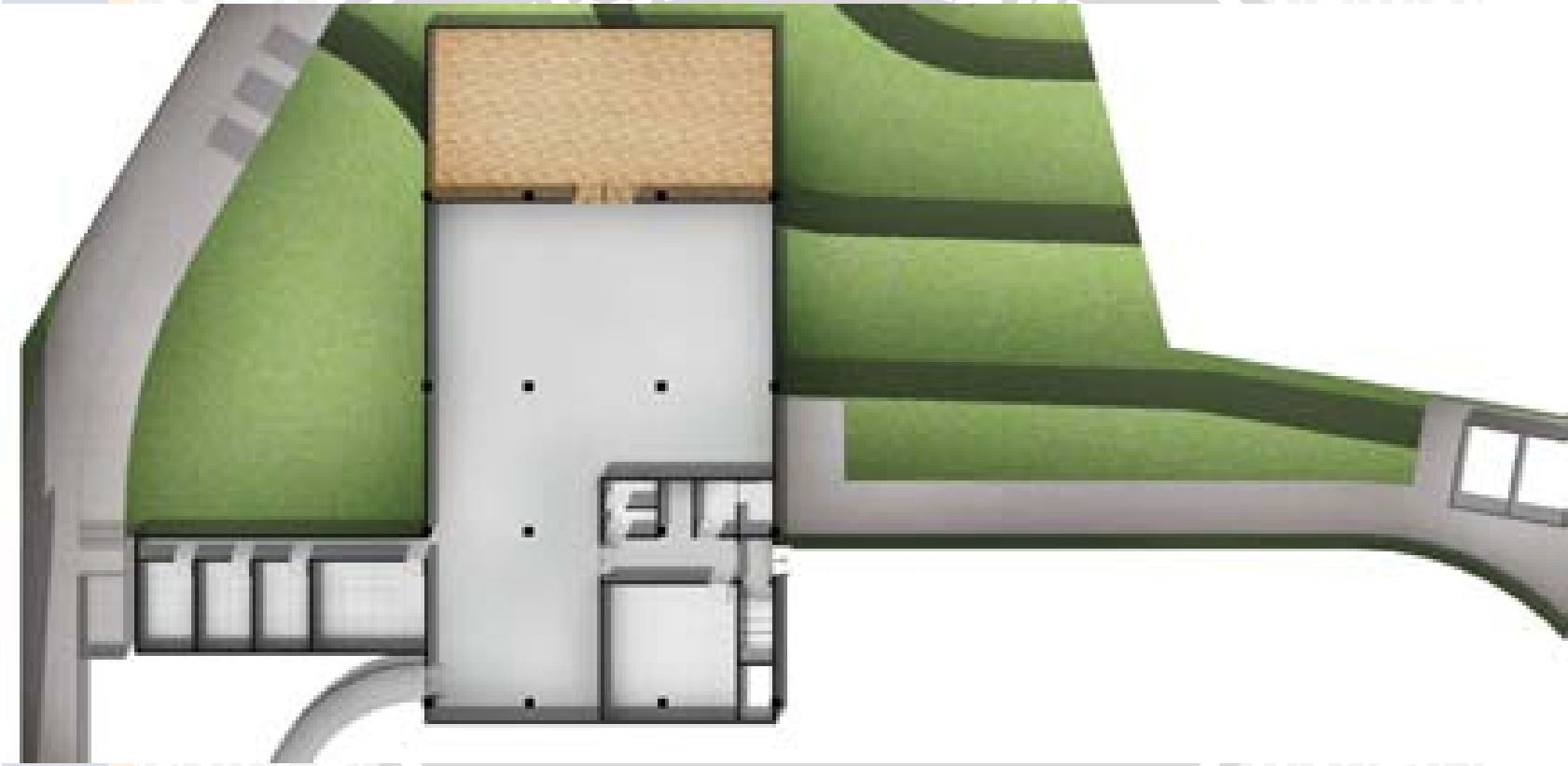




Gambar 4. 50 Site Plan

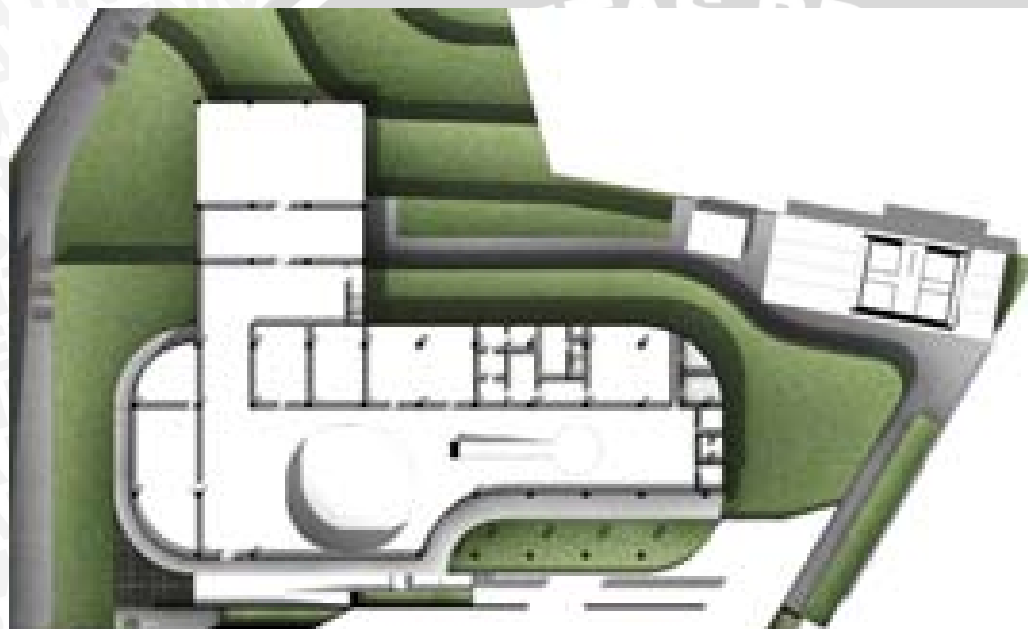
4.7.2 Denah

Terdapat empat denah dimulai dari lower ground floor. *Lower ground floor* terdiri dari restoran, musholla, retail, ATM center, dan ruang medis. Akses menuju *lower ground floor* melalui ram dari *ground floor*. View utama pada *level* ini adalah view jalur lahar dingin yang berada di sisi barat. Seperti terlihat pada gambar berikut :



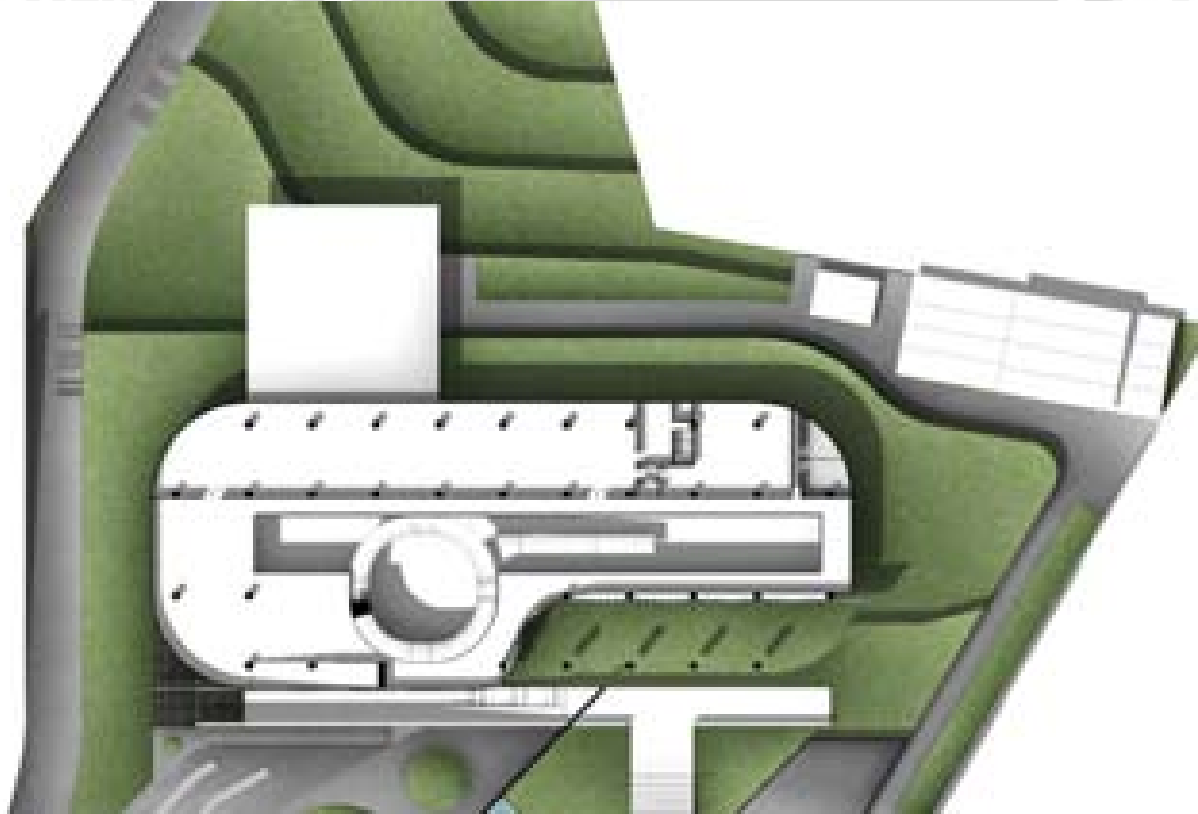
Gambar 4. 51 Denah Lower Ground Floor

Selanjutnya merupakan denah *ground floor*. Pada *level ground floor* terdapat ruang-ruang seperti lobi & *hall*, area penerima, area koleksi, ruang serba guna, *café*, perpustakaan, serta *workshop*. Seperti terlihat pada gambar:



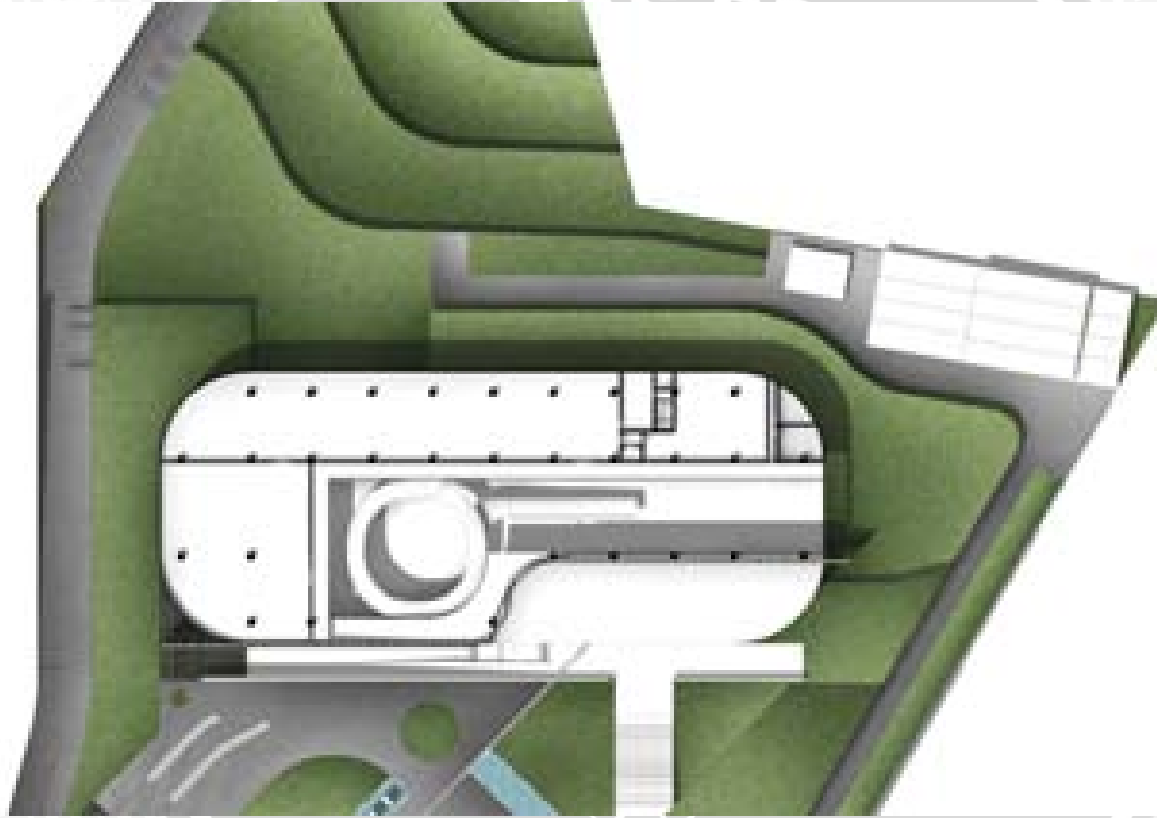
Gambar 4. 52 Denah *Ground Floor*

Selanjutnya merupakan denah *second floor*. Pada *level second floor* terdapat ruang-ruang seperti ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, *storage*, dan toilet. Seperti terlihat pada gambar:



Gambar 4. 53 Denah *second floor*

Dan yang terakhir merupakan denah *third floor*. Pada *level third floor* terdapat ruang-ruang seperti ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, *storage*, dan toilet. Seperti terlihat pada gambar:



Gambar 4. 54 Denah *Thrid floor*

4.7.3 Desain Akhir

Pada desain akhir, massa bangunan museum sesuai dengan hasil konsep desain tanpa terjadi banyak perubahan. Penambahan hanya terdapat pada landscape dan ruang luar berupa penataan taman.



BIRD'S-EYE VIEW



Gambar 4. 55 Perspektif Mata Burung



BIRD'S-EYE VIEW



Gambar 4. 56 Perspektif Mata Burung