

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Perlunya pengembangan kebudayaan

“...Budaya merupakan sebuah kompleks budi dan daya, bukan semata-mata kesenian dan kekriyaan. kebudayaan juga bukan semata mata himpunan belle epoch yang romantis...”(Priyotomo, 2004), Kebudayaan merupakan sebuah hasil karya cipta manusia dan kegiatan dalam masyarakat yang berkembang menjadi pola kehidupan sehingga menjadi ciri khas dari suatu kelompok masyarakat. Kebudayaan memiliki kecenderungan untuk berkembang seiring dengan waktu. Bahkan menurut Priyotomo (2005) dari uraiannya maka dapat di disimpulkan bahwa kebudayaan harus bisa menjadi tidak hanya sekedar potret melainkan harus menjadi sebuah film.

Kurang berkembangnya kebudayaan nusantara dikarenakan oleh serbuan kebudayaan-kebudayaan asing terutama oleh budaya barat perlu menjadi perhatian kita bersama. Kita juga harus menyadari bahwa untuk keluar dari belitan keterbalakangan, maka bangsa Indonesia harus memacu pertumbuhannya dalam segala bidang yang salah satunya adalah kebudayaan. Semakin menipis dan hilangnya kesadaran masyarakat akan kebudayaan nusantara, dapat mengakibatkan kita kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia yang juga berarti bahwa kita gagal mewujudkan cita-cita bersama bangsa Indonesia sebagai bangsa yang merdeka baik secara budaya.

1.1.2 Latar belakang dibangunnya Pusat Pengembangan Budaya Jawa

Kebudayaan Jawa merupakan kebudayaan yang Kraton sentris. sebagaimana halnya kebudayaan-kebudayaan lain di Asia tenggara seperti Thailand, Campa dan Kamboja, kebudayaan Jawa memiliki konsepsi *devaraja*, sebuah konsepsi kenegaraan yang menempatkan raja sebagai penjelmaan dewa, atau yang mewakili dewa, atau yang memiliki sifat-sifat seperti dewa. Konsepsi seperti inilah yang menyebabkan Kraton Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta yang merupakan pecahan dari kerajaan Mataram yang juga menganut konsepsi *devaraja* menjadi pusat Kebudayaan Jawa. Segala macam kebudayaan dan kesenian Jawa mulai dari seni pertunjukan seperti

tari-tarian, seni drama dan karawitan sampai sastra Jawa yang memiliki stratifikasi yang banyak dan rumit, serta tata busana dan upacara-upacara adat seperti upacara pernikahan dicipta di istana dan menjadi milik raja.

Pada tahun 1918 seni pertunjukan istana ini mulai keluar dari tembok istana dan bisa dinikmati serta dipelajari oleh kalangan rakyat jelata. Hal ini terjadi pada masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwono VII yang dipengaruhi oleh Pergerakan Nasional yang terjadi kala itu. Seiring dengan perkembangan jaman yang diikuti dengan Teknologi yang semakin maju dan berkembang dalam setiap bidang dan segi kehidupan, membuat banyak hal yang tadinya tidak dapat dilakukan menjadi dapat terlaksana, dan memacu berkembangnya pemikiran para seniman dan budayawan Jawa untuk terus berupaya mengembangkan kebudayaan Jawa.

Saat ini para seniman dan budayawan Jawa sudah mulai berupaya untuk menggarap kesenian-kesenian dan kebudayaan Jawa dalam balutan nuansa modern. Hal ini dapat dilihat dari berkembangnya pemakaian kain Batik. Batik dimasa silam hanya dikenakan sebagai penutup perut hingga kaki, sekarang telah menjadi penutup tubuh dan lengan. Kemudian dalam pewayangan almarhum Nartosabdo juga telah melakukan gebrakan yang memungkinkan jagad perwayangan untuk mengenal helikopter, sepeda motor dan perangkat band sebagai pelengkap alat musiknya. Akhir-akhir ini juga semakin banyak muncul grup-grup musik kontemporer yang menggabungkan musik Jawa dengan alat-alat dan aliran musik modern, yang salah satunya adalah seperti grup Sinten Remen yang dimotori oleh Djaduk Ferianto dan Butet Kertarajasa.

Belum adanya sebuah wadah yang mewadahi berkembangnya Kebudayaan Jawa di luar istana menyebabkan masyarakat kurang bisa mengetahuinya perkembangan sehingga menganggap budaya Jawa masih lekat dengan Kraton yang dianggap sakral dan tidak bisa sembarangan diubah. Keberadaan sebuah wadah pusat pengembangan Budaya Jawa diluar Istana juga diperlukan bagi seniman agar bisa lebih leluasa untuk mengembangkan kesenian Jawa dan mempertunjukkannya pada masyarakat.

1.1.4 Tinjauan lokasi tapak

Selain sebagai pusat budaya khususnya budaya jawa Daerah Istimewa Yogyakarta menyangand predikat sebagai kota pelajar di samping sebagai daerah tujuan wisata. Sebagai pusat budaya Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki kekayaan benda cagar

budaya sebagai salah satu bagian pusaka budaya (culture heritage). Benda cagar budaya atau disebut BCB yang kita temukan di Yogyakarta cukup banyak jumlah dan macamnya, baik dalam bentuk masa peninggalan dari masa prasejarah hingga masa revolusi.

Melihat banyaknya potensi BCB yang ada, maka Yogyakarta mempunyai sumbangan yang besar dalam memperkaya khasanah budaya bangsa, bahkan salah satu dari benda cagar budaya, yaitu Candi Prambanan telah diakui sebagai warisan dunia “world heritage” serta Kraton Yogyakarta dengan “water castle” Tamansarinnya telah masuk dalam World Monument Fund (WMF) sebagai salah satu pusaka budaya yang terancam punah. Benda cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa yang penting, artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan baik di masa kini maupun masa yang akan datang.

Kota Yogya yang terkenal dengan predikat sebagai kota budaya, revolusi, pendidikan, gudeg dan batik. Dikatakan sebagai kota budaya karena masih banyak dijumpai berbagai tradisi seni budaya masyarakat yang diwariskan dan dijaga kemurniannya secara turun-temurun.

Namun, sebaliknya, pengembangan kebudayaan di DIY terkesan setengah hati. Pelestarian benda cagar budaya serta aksara dan sastra Jawa pun baru dibuatkan perda. Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan lebih berkembang di akar rumput tanpa tersentuh perhatian dari pemerintah. Setelah hilangnya Gedung Seni Sono, kini Taman Budaya Yogyakarta tinggal satu-satunya arena bagi seniman untuk berekspresi. Kebudayaan yang dulu menjadi keistimewaan DIY, dengan keraton sebagai pusatnya, kini telantar nasibnya. Ruang-ruang ekspresi seniman tergusur oleh kehadiran mal-mal simbol modernitas yang semakin menghapus karakter budaya masyarakat.

Karena itu, aspek lain keistimewaan DIY yang diusulkan adalah dana perimbangan. Sebagai daerah istimewa, DIY juga berhak mendapatkan dana dari pemerintah pusat seperti halnya dana otonomi khusus, untuk membiayai pengembangan budaya serta hal-hal yang bersifat istimewa.

Untuk mendukung pengembangan budaya, terutama budaya Jawa di Yogyakarta maka diperlukan suatu wadah pusat pengembangan budaya Jawa yang dapat menampung berbagai jenis dan bentuk budaya Jawa. Pusat pengembangan budaya Jawa tidak hanya

berhenti kepada pameran benda-benda kuno dan antik melainkan juga pameran dan pertunjukan kesenian Jawa yang kontemporer, pemikiran, pemberian informasi, pendidikan serta pelatihan bagi masyarakat. Pusat pengembangan budaya Jawa merupakan wahana untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan dan pendidikan masyarakat mengenai kebudayaan Jawa agar dapat membantu pembangunan bangsa.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada perancangan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa adalah sebagai berikut:

1. Pusat Kebudayaan yang ada dewasa ini identik dengan sebuah museum, sehingga dalam kegiatannya pun masih sebatas memuseumkan Budaya Jawa.
2. Kebudayaan memiliki kecenderungan untuk selalu berkembang, begitu pula halnya dengan kebudayaan Jawa. Namun sampai saat ini belum ada wadah yang khusus mewadahi perkembangan kebudayaan Jawa ini.
3. Kurangnya ketertarikan masyarakat dan terutama generasi muda pada kebudayaan Jawa dan perkembangannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pulau Jawa dibagi menjadi tiga bagian yaitu Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Jawa Barat. Namun yang biasa disebut dengan orang Jawa identik dengan orang yang berasal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur. Bahkan menurut Magnis-Suseno yang dimaksud dengan orang Jawa adalah orang yang bahasa ibunya Jawa dan merupakan penduduk asli bagian tengah dan timur pulau Jawa.

Bangunan yang akan dirancang ini ditujukan utamanya bagi generasi muda, agar generasi muda Indonesia pada umumnya dan generasi muda Jawa pada khususnya dapat mengenal khasanah budaya Jawa yang merupakan budaya nusantara sehingga generasi muda Jawa dapat berpola pikir yang berkebudayaan Jawa dan turut serta dalam pengembangannya. Namun karena belum adanya suatu langkah inovatif dalam mengenalkan budaya Jawa pada generasi muda menyebabkan kurangnya minat generasi muda Jawa untuk mempelajari dan mengembangkan budaya Jawa. Untuk itu perlu coba

dilakukan pengenalan, pembelajaran, dan pengembangan budaya Jawa dalam metode yang modern.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan arsitektural yang harus dipecahkan adalah:

- Bagaimana mewadahi fasilitas yang dapat mencakup kegiatan untuk pengembangan budaya Jawa dalam perwujudan nuansa yang modern yang atraktif dan interaktif

1.5 Tujuan dan kegunaan

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. mewadahi fasilitas yang dapat mencakup seluruh kegiatan dan aktifitas untuk pengembangan budaya Jawa yang informatif dan rekreatif dalam perwujudan nuansa yang modern

1.5.2 Kegunaan

Adapun kegunaan dari perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pemerintah:

- 1) Untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan dan pendidikan masyarakat mengenai kebudayaan Jawa agar dapat membantu pembangunan bangsa.
- 2) Untuk mendukung pengembangan budaya, terutama budaya Jawa di Yogyakarta yang dapat menampung berbagai jenis dan bentuk budaya Jawa.

b. Bagi Akademisi:

- 1) Memudahkan dalam pencarian data dan informasi yang berhubungan dengan kebudayaan Jawa

2) Dapat dijadikan obyek kajian untuk menambah wawasan dalam mencari konsep-konsep perencanaan pembangunan kawasan Kota Yogyakarta sehingga tidak terlepas dari potensi lokal dan kebudayaan daerah.

c. Bagi Masyarakat:

- 1) Meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan Jawa
- 1) Menjadi tempat pencarian informasi, pendidikan, dan wisata yang menarik sekaligus dapat menambah wawasan masyarakat yang berkunjung ke kompleks bangunan tersebut.
- 3) Menambah pengetahuan masyarakat dalam menghargai dan melestarikan kebudayaan Jawa

d. Bagi Lingkungan:

- 1) Menambah citra kawasan dan memperindah tampilan visual kawasan tersebut



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Budaya Jawa

2.1.1 Orang Jawa

Yang dimaksud orang Jawa oleh Magnis-Suseno adalah orang yang bahasa ibunya bahasa Jawa dan merupakan penduduk asli bagian tengah dan timur pulau Jawa. Berdasarkan golongan sosial, menurut sosiolog Koentjaraningrat, orang Jawa diklasifikasi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Wong cilik (orang kecil) terdiri dari petani dan mereka yang berpendapatan rendah.
2. Kaum Priyayi terdiri dari pegawai dan orang-orang intelektual
3. Kaum Ningrat gaya hidupnya tidak jauh dari kaum priyayi

Selain dibedakan golongan sosial, orang Jawa juga dibedakan atas dasar keagamaan dalam dua kelompok yaitu:

1. Jawa Kejawen yang sering disebut abangan yang dalam kesadaran dan cara hidupnya ditentukan oleh tradisi Jawa pra-Islam. Kaum priyayi tradisional hampir seluruhnya dianggap Jawa Kejawen, walaupun mereka secara resmi mengaku Islam
2. Santri yang memahami dirinya sebagai Islam atau orientasinya yang kuat terhadap agama Islam dan berusaha untuk hidup menurut ajaran Islam.

(www.jawapalace.org, 2005)

2.1.2 Alam pikiran dan pandangan hidup orang Jawa

Orang Jawa percaya bahwa Tuhan adalah pusat alam semesta dan pusat segala kehidupan karena sebelumnya semuanya terjadi di dunia ini Tuhanlah yang pertama kali ada. Pusat yang dimaksud disini dalam pengertian ini adalah yang dapat memberikan penghidupan, keseimbangan, dan kestabilan, yang dapat juga memberi kehidupan dan penghubung dengan dunia atas. Pandangan orang Jawa yang demikian biasa disebut Manunggaling Kawula lan Gusti, yaitu pandangan yang beranggapan bahwa kewajiban moral manusia adalah mencapai harmoni dengan kekuatan terakhir

dan pada kesatuan terakhir itulah manusia menyerahkan diri secara total selaku kawula (hamba) terhadap Gustinya (SangPencipta).

Sebagian besar orang Jawa termasuk dalam golongan bukan muslim santri yaitu yang mencampurkan beberapa konsep dan cara berpikir Islam dengan pandangan asli mengenai alam kodrati dan alam adikodrati. Niels Mulder mengatakan bahwa pandangan hidup merupakan suatu abstraksi dari pengalaman hidup. Pandangan hidup adalah sebuah pengaturan mental dari pengalaman hidup yang kemudian dapat mengembangkan suatu sikap terhadap hidup. Ciri pandangan hidup orang Jawa adalah realitas yang mengarah kepada pembentukan kesatuan numinus antara alam nyata, masyarakat, dan alam adikodrati yang dianggap keramat. Orang Jawa bahwa kehidupan mereka telah ada garisnya, mereka hanya menjalankan saja.

Dasar kepercayaan Jawa atau Javanisme adalah keyakinan bahwa segala sesuatu yang ada didunia ini pada hakekatnya adalah satu atau merupakan kesatuan hidup. Javanisme memandang kehidupan manusia selalu terpaut erat dalam kosmos alam raya. Dengan demikian kehidupan manusia merupakan suatu perjalanan yang penuh dengan pengalaman-pengalaman yang religius.

Alam pikiran orang Jawa merumuskan kehidupan manusia berada dalam dua kosmos (alam) yaitu makrokosmos dan mikrokosmos. Makrokosmos dalam pikiran orang Jawa adalah sikap dan pandangan hidup terhadap alam semesta yang mengandung kekuatan supranatural dan penuh dengan hal-hal yang bersifat misterius. Sedangkan mikrokosmos dalam pikiran orang Jawa adalah sikap dan pandangan hidup terhadap dunia nyata. Tujuan utama dalam hidup adalah mencari serta menciptakan keselarasan atau keseimbangan antara kehidupan makrokosmos dan mikrokosmos.

Dalam makrokosmos pusat alam semesta adalah Tuhan. Alam semesta memiliki hirarki yang ditunjukkan dengan adanya jenjang alam kehidupan orang Jawa dan adanya tingkatan dunia yang semakin sempurna (dunia atas-dunia manusia-dunia bawah). Alam semesta terdiri dari empat arah utama ditambah satu pusat yaitu Tuhan yang mempersatukan dan memberi keseimbangan. Sikap dan pandangan terhadap dunia nyata (mikrokosmos) adalah tercermin pada kehidupan manusia dengan lingkungannya, susunan manusia dalam masyarakat, tata kehidupan manusia sehari-

hari dan segala sesuatu yang nampak oleh mata. Dalam menghadapi kehidupan manusia yang baik dan benar di dunia ini tergantung pada kekuatan batin dan jiwanya.

Bagi orang Jawa, pusat di dunia ada pada raja dan karaton, Tuhan adalah pusat makrokosmos sedangkan raja adalah perwujudan Tuhan di dunia sehingga dalam dirinya terdapat keseimbangan berbagai kekuatan alam. Jadi raja adalah pusat komunitas di dunia seperti halnya raja menjadi mikrokosmos dari Tuhan dengan karaton sebagai kediaman raja . karaton merupakan pusat keramat kerajaan dan bersemayamnya raja karena raja merupakan sumber kekuatan-kekuatan kosmis yang mengalir ke daerah dan membawa ketentraman, keadilan dan kesuburan. (www.jawapalace.org, 2005)

Dalam kehidupan masyarakat Jawa dapat ditelusuri berdasarkan pada sistem kategori dua tiga lima dan sembilan (Ronald 1986:65). Disisi lain masyarakat Jawa juga mengenal sistem klasifikasisimbolik yang berdasarkan pada kategori empat, enam, dan delapan.

Implementasi simbolisasi berkategori dua dalam arsitektur Jawa, terjadi dalam banyak hal. Salah satunya adalah konsep bipolar dalam penataan ruang rumah tinggal dimana masyarakat Jawa membagi dua kutub secara tegas , menjadi dua bagian muka dan bagian belakang.simbolisasi berkategori tiga dalam arsitektur Jawa diwujudkan dalam atap bangunan, yaitu pada joglo dan tajuk yang bersusun tiga. Konsepsi simbolik berkategori empat dan lima berasal dari pengaruh keyakinan budha Mahayana yang tertuang dalam konsep Jambudwipa. Dalam konsep ini diyakini bahwa jagad raya terdiri dari lima benua. Empat benua berada di empat penjuru mata angin, dan sebuah benua berada dipusatnya. Pada rumah Jawa digambarkan dalam bentuk denah pendopo joglo dengan empat buah saka gurunya, apabila ditarik kearah juarai empat sisinya terdapat lima ruang. Ruang pada bagian pusat, yang dibatasi oleh empat soko guru tersebut bermakna sebagai ruang kosong. (Yunianto)

2.2 Tinjauan Umum Pusat Pengembangan Budaya Jawa

2.2.1 Pengertian dasar

Pusat pengembangan Budaya mempunyai pengertian yang hampir sama dengan pengertian museum budaya menurut International Council of Museum, yaitu suatu lembaga yang bersifat tetap dan tidak mencari keuntungan dalam pengembangannya,

terbuka untuk umum, bertugas untuk meneliti, memelihara, mengawetkan, dan memamerkan bukti-bukti material tentang keberadaan manusia dan hasil karyanya. Namun Pusat pengembangan Budaya ini memuatnya dalam sesuatu bentuk peragaan-peragaan berupa gerak, pentas kebudayaan, maupun suatu pertemuan berupa seminar dan pengkajian budaya.

Fungsi Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini adalah:

- Sebagai pusat Informasi, kajian dan penelitian ilmiah untuk pengembangan kebudayaan Jawa
- Sebagai pusat pendidikan dan pelatihan mengenai kebudayaan Jawa
- Sebagai salah satu area pelestarian rekreasi, hiburan, dan obyek wisata

Gedung Pusat pengembangan Budaya Jawa ini dimaksudkan sebagai suatu wadah pendidikan yang bersifat menelaah, meneliti mempelajari dan mengembangkan mengenai kesenian dan kebudayaan Jawa. Dan selain itu juga memuat segi yang bersifat rekreatif dengan adanya fasilitas rekreasi dan pertunjukan kesenian di gedung tersebut.

2.2.2 Tinjauan Jenis dan bentuk budaya

Secara garis besar maka budaya Jawa dapat dibagi kedalam empat jenis yaitu:

a. Kesenian

Kesenian Jawa menurut jenisnya dibagi menjadi seni pertunjukan dan seni kerajinan. Yang termasuk kedalam seni-seni tersebut antara lain:

1. seni pertunjukan meliputi:

- tembang
- jarandor
- baratayudha
- hastabrata
- ketoprak
- pencak silat
- wayang
- tari
- gamelan

2. seni kerajinan meliputi:

- keris empu
- batik

b. Tradisi

Tradisi Jawa umumnya merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia baik berupa upacara-upacara maupun hal yang lainnya dari mulai lahir hingga mati. Tradisi Jawa tersebut antara lain berupa:

1. Tradisi yang berupa upacara-upacara, meliputi:

- Ruwatan
- Perkawinan
- Mantu
- Tahun Jawa

2. Tradisi yang berupa keyakinan-keyakinan

- Lahir mati
- Nama Jawa
- Tetenger
- Aja ma5
- Nujum Hari
- Pranoto mongso
- Sengkalan

3. Tradisi untuk kehidupan sehari-hari

- Tembang dolanan
- Bahasa Jawa
- Kalender Jawa
- Busana Jawa

c. Sastra

Perjalanan sejarah sastra Jawa dapat ditelusuri dengan melihat koleksi naskah Jawa yang terdapat dalam pelbagai museum, terutama di museum Yogyakarta, Surakarta, Jakarta dan diluar negeri yang banyak terdapat di Negeri Belanda. Dari pelbagai naskah itu kita akan jumpai naskah yang berupa Babad, Serat-serat, sastra pewayangan, sastra suluk.

Babad umumnya berisi tentang sejarah kerajaan atau tokohnya, Serat berisi tentang ajaran ajaran atau piwulang atau kisah dalam dunia pewayangan, khususnya pada kisah Mahabrata dan Ramayana, suluk berisi ajaran mengenai hubungan antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, ajaran moral, dll.

(www.Jawapalace.org, 2005)

Karya sastra Jawa pada umumnya berupa naskah, yang antara lain meliputi:

- rangga warsito
- kalatidha
- hanacaraka
- pustaka keraton
- riwayat hanacaraka
- sabda jati
- sabda pranawa
- kidung purwajati
- tripama
- paribasan
- residriya
- wulang sunu
- k. sesingkir
- kriya tembung
- dharmagandul
- wulangreh
- wedhatama
- hidaya jati
- tanggap rimbag
- gathocolo
- cemporet
- ambek songo

- yasadipura
- hastabrata
- serat bimasuci
- pangkur ginupita
- macapat
- bahasa jawa
- kawruh basa
- naskah merapi
- tunjung seta
- jaran gundil
- emprit gantil ngendog
- mata
- tumetes
- chentini
- wulang putra
- babad Jawa
- suluk saloka
- n. kertagama
- bharata yudha
- kekidungan
- candrarini
- wirayat jati
- suluk sujinah
- asthabrata

d. Spiritual

Bagi orang Jawa Tuhan adalah pusat alam semesta dan *pusat segala kehidupan* karena sebelum semuanya terjadi di dunia ini Tuhanlah yang pertama kali ada. Tuhan tidak hanya menciptakan alam semesta beserta isinya tetapi juga bertindak sebagai pengatur, karena segala sesuatunya bergerak menurut rencana dan atas ijin serta kehendakNya.

Pusat yang dimaksud dalam pengertian ini adalah sumber yang dapat memberikan penghidupan, keseimbangan dan kestabilan, yang dapat juga memberi kehidupan dan penghubung individu dengan dunia atas. Pandangan orang Jawa yang demikian biasa disebut Manunggaling Kawula lan Gusti, yaitu pandangan yang beranggapan bahwa kewajiban moral manusia adalah mencapai harmoni dengan kekuatan terakhir, yaitu manusia menyerahkan dirinya selaku kawula terhadap Gusti Allah. (www. Jawapalace.org, 2005)

Yang termasuk kedalam nilai-nilai spiritual budaya Jawa meliputi naskah-naskah:

- Al Qur'an
- sastrajendra
- kasempurnan
- tribuwana
- wejangan mataram
- wejangan sumarah
- kalender spiritual
- wirid
- subud
- sufi
- tarot wayang
- ajian paranormal
- kejawen
- mitologi
- kebatinan
- lima-pancer
- tirakat
- religi
- cipta-tunggal
- meditasi
- fatihah Jawa
- agama ilmu
- gaib

2.3 Tinjauan Aktifitas

2.3.1 Identifikasi Kegiatan

Berdasarkan fungsi dari pusat pengembangan budaya Jawa yang sudah dirumuskan maka aktifitas yang akan berlaku antara lain adalah sebagai berikut:

- sesuai fungsinya sebagai pusat informasi, kajian dan penelitian ilmiah untuk pengembangan kebudayaan Jawa maka akan terdapat aktifitas penerbitan majalah maupun tabloid tentang budaya Jawa, pameran hasil kerajinan maupun kesenian yang berhubungan dengan budaya Jawa dan penginformasian mengenai naskah-naskah Jawa melalui perpustakaan
- Sesuai fungsinya sebagai pusat pendidikan dan pelatihan mengenai kebudayaan Jawa maka akan terdapat aktifitas belajar mengajar tentang kesenian Jawa

- Sesuai fungsinya sebagai salah satu area pelestarian rekreasi, hiburan, maka akan terdapat aktifitas pagelaran dan pameran karya seni yang terpilih.

2.3.2 Sarana dan prasarana

Untuk mewadahi kegiatan yang mendukung fungsi-fungsi tersebut maka dibutuhkan sarana dan prasarana

- A. Gedung penerbitan untuk menerbitkan artikel-artikel, dalam bentuk majalah atau tabloid yang berhubungan dengan kebudayaan Jawa
- B. Gedung perpustakaan
- C. Area untuk pertunjukan yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan pementasan kesenian Jawa seperti tari dan wayang
- D. Gedung pameran seni lukis, patung dan seni kriya
- E. Gedung untuk pendidikan dan pelatihan kesenian Jawa
- F. Bangunan-bangunan yang bersifat rekreatif seperti restoran, dan cafe

2.4 Tinjauan sarana dan prasarana

2.4.1 Tinjauan fasilitas pendidikan

Sesuai fungsinya sebagai pusat pendidikan dan pelatihan mengenai budaya Jawa. Pusat pengembangan budaya Jawa ini mewadahi aktifitas pendidikan kesenian Jawa kepada masyarakat. Dalam kebudayaan Jawa itu sendiri inti dari kesenian Jawa dan bahkan inti dari kebudayaan Jawa adalah kesenian Wayang. Untuk itu pendidikan kesenian Jawa ini diwadahi dalam bentuk sebuah Sasano kesenian Wayang, gamelan dan tari.

2.4.2 Tinjauan Sasano kesenian Jawa

Kata Sasano memiliki arti pelajaran, petunjuk, nasehat, tempat, tempat duduk. Sehingga jika disimpulkan maka pengertian Sasano adalah tempat untuk memberikan pelajaran, petunjuk, dan nasehat.

Seni sebagai wujud dari ide, imajinasi, pancaran jiwa ataupun pandangan seseorang terdiri dari beberapa jenis. Perbedaan jenis disitu didasarkan pada perbedaan bentuk maupun sifatnya. Selain itu juga didasarkan pada cara seseorang menikmatinya.

Ditinjau dari segi bentuk, ada seni yang berbentuk fisik dan adapula yang berbentuk non fisik. Berbentuk fisik disini yang dimaksudkan adalah dapat dilihat langsung, diraba atau dipegang, sehingga dapat dinikmati secara lebih dekat keindahan seninya. Pada umumnya seniman membuat karya seninya itu sampai selesai, baru kemudian dapat dinikmati oleh orang lain. Sedangkan yang berbentuk non fisik adalah hasil karya seni yang bentuknya tidak dapat kita rasakan secara langsung dengan cara dilihat atau dipegang.

Ditinjau dari cara menikmatinya, ada yang dapat dinikmati secara langsung, seperti dengan cara dilihat atau dipegang. Misalnya hasil karya seni lukisan, patung, keramik, anyaman dan lain-lain, yang biasanya berbentuk fisik. Dengan cara ini orang akan dapat menikmati hasil karya seni itu secara lebih dekat dan detail. Selain itu ada pula yang tidak dapat dinikmati secara langsung dengan cara memegang atau merabanya tapi dengan cara dilihat atau didengar saja. Misalnya seni tari yang dapat kita nikmati keindahannya dengan cara melihatnya, seni musik dan seni suara yang dapat kita nikmati suaranya dengan mendengarkannya.

Ditinjau dari sifatnya ada yang bersifat gambaran nyata, dan adapula yang bersifat simbolik/abstrak. Yang bersifat gambaran nyata biasanya menggambarkan apa yang dilihat atau dirasakan si seniman secara nyata atau berupa wujud aslinya. Misalnya lukisan pemandangan, gerakan-gerakan tari yang menggambarkan gerak hidup sehari-hari, patung yang merupakan perwujudan asli dari seseorang dan lain-lain. Orang lain yang menikmati dapat langsung memahami apa yang dimaksudkan oleh seniman pembuatnya. Sedangkan yang bersifat simbolik atau abstrak, biasanya tidak dapat langsung dipahami oleh orang awam yang menikmatinya. Mereka tidak dapat langsung memahami apa yang dimaksud oleh seniman dan hanya dapat menikmati dari segi keindahannya saja. Si seniman menggambarkan ide-ide atau pemandangan berupa simbol-simbol saja.

2.4.2.1 Tinjauan kesenian Wayang

Pengertian wayang secara harfiah berarti *bayangan*, sebagaimana kemudian wayang menjadi salah satu seni pertunjukkan yang menyajikan pertunjukkan boneka/wayang melalui bayang-bayang¹. Dalam beberapa pengertian atau istilah dalam dunia wayang juga dikenal sebutan *wayang*

Purwo. Kata *purwo* berasal dari bahasa Jawa, *Purwo* yang berarti dahulu. Sedangkan dari bahasa sansekerta, *Purwo* berasal dari kata *parwan* yang artinya istilah bab dalam cerita Mahabarata, sehingga di tanah Jawa wayang Purwo dikenal sebagai wayang yang bercerita tentang kisah Ramayana dan Mahabarataⁱⁱ. Namun dalam pengertian masyarakat awam, lebih populer dengan sebutan wayang kulit.

Wayang kulit terbuat dari kulit kerbau atau atau lembu yang ditatah halus dan diberi warna. Secara fisik gambaran wayang kulit dapat dilihat pada gambar berikut ini

2.4.2.2 Tinjauan Pertunjukkan Wayang

1. Sejarah Pertunjukkan Wayang

Pada mulanya, pertunjukkan wayang dilakukan dalam rumah di bagian *pringgitan*. *Pringgitan* berasal dari kata *ringgit* yang artinya wayang. Sehingga *pringgitan* adalah tempat *ringgit* atau tempat wayang dipertunjukkan, dan pertunjukkan wayang dilakukan oleh keluarga dalam rumah tersebut sebagai bentuk pemujaan. Konsep tata ruang *pringgitan* bersifat spesifik dalam tata ruang rumah-rumah di Jawa Tengah. Di Jawa Timur, sering tidak ditemukan adanya *pringgitan*. Seperti yang diungkapkan Dumarcaay :

“In East java there is frequently no *pringgitan* and in this case the *pendopo* lies directly next to the wall of the *dalem*.”

Yaitu bahwa pada tata ruang rumah-rumah di Jawa Timur, *pendopo* langsung berhubungan dengan *dalem*. Hal ini mengindikasikan bahwa *pringgitan* merupakan ruang yang spesifik dalam tata ruang rumah-rumah di Jawa Tengah.

Berkaitan dengan diadakannya pertunjukkan wayang, pada mulanya wayang bertujuan untuk ritual keagamaan. Namun seiring berjalannya waktu, pertunjukkan wayang sering dijumpai pada acara-acara perkawinan, khitanan, ruwatan, peringatan hari ulang tahun kabupaten atau instansi, panen yang berhasil, dll. Selain itu pertunjukkan wayang juga tampil dalam beberapa fesival-festival kebudayaan.

2. Perlengkapan Pertunjukkan Wayang

Selain dalang dan wayang, ada elemen-elemen pertunjukkan yang harus ada untuk mendukung terlaksananya kegiatan pakeliran. Adapun perangkat pertunjukkan wayang adalah sebagai berikut :

a. Kelir

Kelir berarti tabir, atau sesuatu yang dibentangkan memanjangⁱⁱⁱ. Kelir yang biasa digunakan berukuran sekitar 450x120 cm, pada tepi kelir dipelipit dengan kain berwarna merah atau hitam. Pelipit bawah disebut *palemahan* dan pelipit atas disebut *plangitan*.

b. Blencong

Adalah lampu minyak yang digunakan untuk menerangi objek wayang sehingga timbul bayangan pada kelir. Namun saat ini blencong diganti dengan lampu listrik.

c. Kothak

Adalah tempat menyimpan wayang yang berupa peti kayu berbentuk persegi dengan penutup.

d. Gamelan

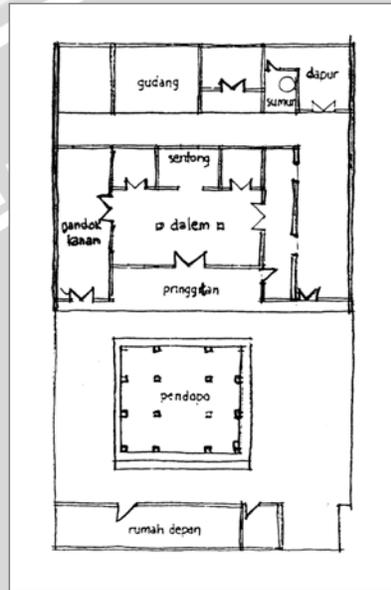
Merupakan perangkat alat musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukkan wayang.

3. Waktu Pertunjukkan

Ada dua macam pertunjukkan wayang apabila ditinjau dari waktu pertunjukannya, yaitu pertunjukkan wayang yang dilaksanakan pada siang hari untuk keperluan *ruwatan* dan pertunjukkan wayang biasa pada malam hari. Pertunjukkan wayang yang dilaksanakan pada waktu malam hari berkaitan dengan awal mula fungsi pertunjukkan sebagai media pemujaan, dimana malam hari dipandang sebagai waktu ketika bayangan-bayangan berkeliaran. Pada perkembangan selanjutnya, pertunjukkan wayang lebih sering dipertunjukkan malam hari.

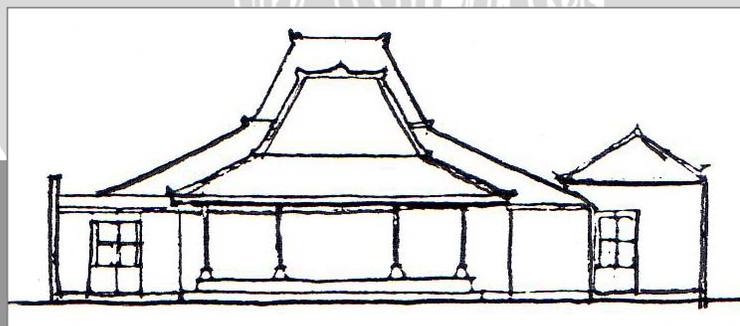
4. Konsep Tata Ruang Pertunjukkan Wayang

Tata ruang pertunjukkan wayang secara teknis melibatkan *pendopo*, *pringgitan* dan *dalem*. Pada rumah Jawa tradisional, letak *pringgitan* adalah diantara *pendopo* dan *dalem*, bermakna sebagai ruang transisi dari ruang publik (*pendopo*) ke ruang privat (*dalem*). Adapun secara skematik denah tata ruang rumah Jawa dapat dilihat pada gambar denah^{iv} berikut :



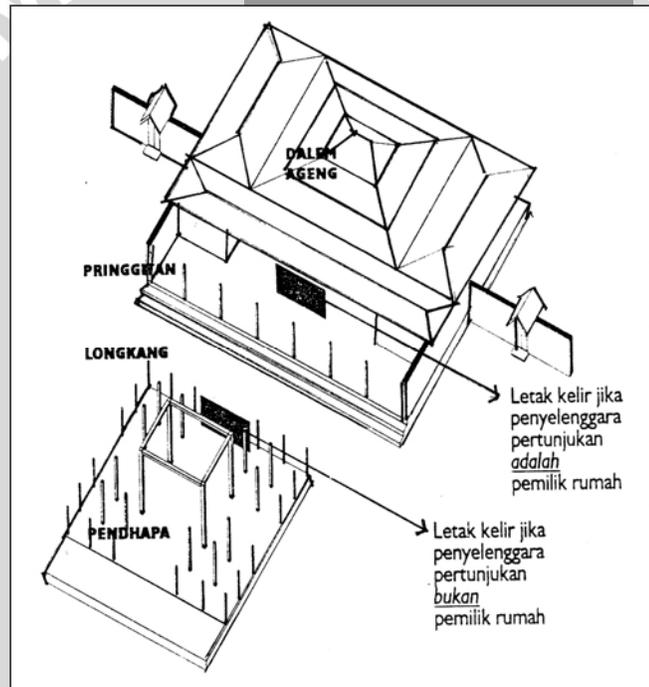
Gambar 2.1.
Denah Tata Ruang Rumah Jawa
Sumber : Nuryanti, 1989 : 33.

Adapun tampak depan dari rumah Jawa adalah sebagai berikut :



Gambar.2.2
Tampak depan Rumah Jawa
Sumber : Nuryanti, 1989 : 33.

Untuk pertunjukkan wayang dilakukan di dalam *pringgitan*. Secara skematik dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar. 2.3
Letak kelir pada pentas wayang
di Dalem Wirogunan berdasarkan status penyelenggara.
 Sumber : Santosa, 2000 : 166.

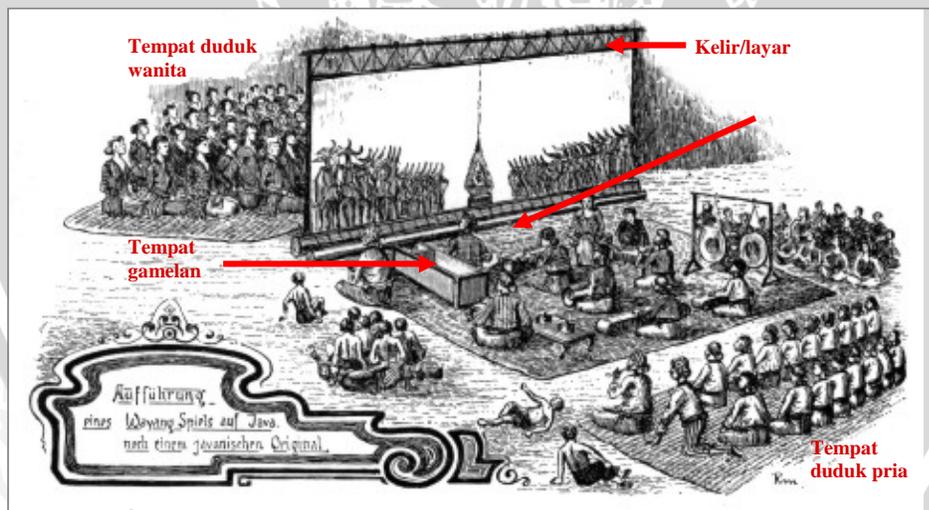
Berdasarkan gambar diatas, ada perbedaan tata letak kelir berdasarkan status penyelenggara pertunjukkan wayang. Dari Santosa didapatkan bahwa :

“Jika penyelenggara adalah pemilik Dalem, pertunjukkan akan diakomodasi di tempat yang semestinya yakni *pringgitan*, yang berarti tempat untuk memainkan *ringgit*, atau wayang. Tempat ini berupa bangunan panjang yang terletak di antara *pendhapa* dan *dalem ageng*, sebuah tempat kritis diantara dua bagian utama dari rumah. Dientang antara dua bagian ini, layar wayang dibentangkan tepat didepan pintu utama *dalem ageng*.”

Dari dokter Hazeu berpendapat :

“Adat lama menghendaki agar para wanita selama pertunjukkan duduk disebelah kelir, sehingga mereka hanya dapat melihat bayangan wayang pada kelir yang disinari cahaya lampu. Sedang para pria disebelah lain, tempat dalang, sehingga mereka dapat melihat boneka-boneka secara langsung “

Pada mulanya semua penonton duduk dibelakang kelir, sehingga hanya bisa melihat bayangannya saja. Namun penataan tempat duduk berubah kemudian menjadi dua bagian, yaitu wanita dibalik kelir sedangkan pria pada sisi dalang.



Gambar 2.4 Tata Ruang Pertunjukkan Wayang

Sumber : <http://homoluden.hu/>

Dari arah dalang yang terlihat adalah wujud wayang secara utuh dan gemerlap cahaya serta alat musik. Sedangkan dari arah balik layar yang terlihat hanya bayangan wayang saja. Adapun suasana pertunjukkan wayang dari arah dalang dan dari balik kelir dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.5

(a) Pertunjukkan Wayang Dari Arah Dalang (b) Pertunjukkan Wayang Dari Balik Kelir

Sumber : <http://www.seasite.niu.edu/>

5. Makna Pertunjukkan Wayang

Berkaitan dengan penjelasan tentang makna, ada satu hal yang perlu ditekankan, yaitu bahwa makna bersifat intersubjektif karena ditumbuhkembangkan secara individual, namun makna bisa dihayati bersama dan diobjektivisasikan dalam masyarakat. Maka dari itu penjelasan tentang makna simbolis pertunjukkan wayang dan tata ruang pertunjukkan wayang ini merupakan kumpulan dari beberapa pandangan dan hasil penelitian. Adapun secara lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut :

A. Makna Simbolik Pertunjukkan Wayang

Pertunjukkan wayang pada mulanya adalah kegiatan yang lebih bersifat ritual dan mengandung simbol-simbol tertentu daripada pertunjukkan hiburan. Pertunjukkan wayang bukan sekedar produk seni, tapi merupakan sebuah pertunjukkan yang sarat dengan petuah-petuah dan ajaran-ajaran luhur dalam budaya jawa dan amat penting untuk dipahami secara menyeluruh serta terpadu dalam rangka pembinaan watak bangsa.

“Pertunjukkan wayang purwa adalah simbol alam raya, dimana tiap-tiap lakon dapat diasosiasikan dengan kondisi batin seorang individu.”

Dari Rassers, menyatakan bahwa pertunjukkan wayang adalah sarana untuk menyampaikan ajaran etika dalam kepercayaan Jawa, dimana wayang purwa menyajikan pertentangan dan pergulatan antara hal baik dan hal buruk yang dimanifestasikan dalam bentuk pergulatan antara *wayang tengen* yang mewakili sifat kebajikan, melawan *wayang kiwo* yang mewakili tirani dan nafsu jahat.

Untuk memahami sebuah makna atau ajaran dari pertunjukkan wayang diperlukan kondisi batin yang bisa menangkap aspek-aspek non fisik yang tidak terlihat mata, karena makna merupakan interpretasi non fisik dari sebuah penglihatan fisik. Mengutip dari Kakawin Arjuna Wiwaha bait 59 pada masa kerajaan Airlangga di sekitar abad ke-sebelas, yang bunyinya adalah sebagai berikut:

“Hananton ringgit manangis asekel muda hidepan huwus wruh towin jan walulang inokir molah angucap hatur ning wang tresneng wisaya malaha tan wihikana Ri tatwan jan maya sahan-haning bhawa siluman”

Adapun terjemahannya adalah :

“Ada orang melihat wayang menangis, kagum serta sedih hatinya, walau mengerti bahwa yang dilihat itu hanya kulit dipahat berbentuk orang yang dapat bergerak dan berbicara, yang melihat wayang itu umpamanya orang yang bernafsu dalam keduniawian yang serba nikmat, mengakibatkan kegelapan hati. Ia tidak mengerti bahwa semua itu hanyalah bayangan, sesungguhnya hanya semu saja^v”

Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa banyak sekali terdapat aspek-aspek non fisik dalam pertunjukkan wayang yang lebih bersifat maknawi. Seringkali aspek-aspek non fisik tersebut tidak dapat ditafsirkan secara sepihak karena berkaitan dengan masing-masing individu dari penonton. Dari berbagai persepsi mengenai makna pertunjukkan wayang, Ward Keeler menyatakan bahwa :

“the content of performance of *wayang* is obviously not conceived of as a representation of life.”^{vi}”

Pernyataan tersebut sesuai dengan fenomena bahwa makna dari sebuah pertunjukkan wayang tidak langsung dapat diserap oleh penontonnya, bahkan penafsiran tentang makna bisa berbeda-beda. Hal tersebut bisa terjadi karena ajaran-ajaran dalam pertunjukkan wayang bukanlah suatu doktrin, melainkan membuka kesempatan sebesar-besarnya bagi para penonton untuk menafsirkan, menilai dan memilih ajaran-ajaran yang sesuai dengan pribadi dan tatanan sosial yang berlaku.

B. Makna Tata Ruang Pertunjukkan Wayang

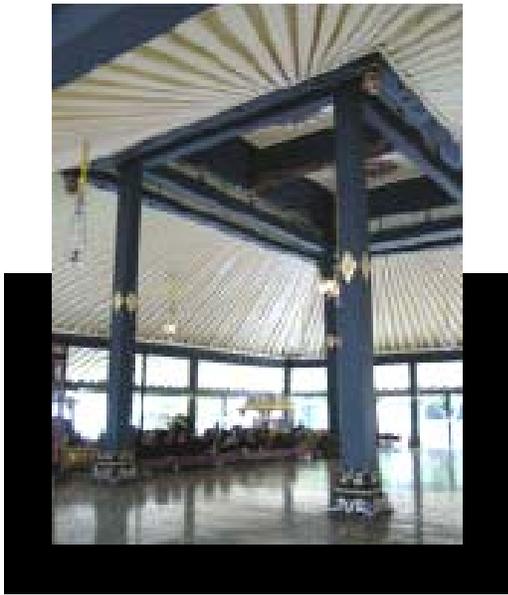
Tata ruang pertunjukkan wayang didalam rumah, bukanlah tanpa makna atau hanya mengikuti adat istiadat setempat, namun ada suatu nilai dari sebuah konsep ruang yang berkaitan erat dengan esensi cerita pada pertunjukkan wayang itu sendiri. Pertunjukkan wayang yang dilakukan di *pringgitan* memiliki makna dan nilai khusus yang akan menjadi hilang apabila tidak dilakukan di tempat tersebut. Sehingga bisa dikatakan bahwa wayang hanya dapat dipahami sepenuhnya apabila dilaksanakan di *pringgitan*.

““Pengertian” ruang di budaya Jawa tidak hanya difahami sebagai jalinan-jalinan tempat dan makna saja. Ruang dipandang sebagai jalinan yang tak terpisahkan dengan realitas ruang lain dalam suatu konfigurasi yang seimbang. Klasifikasi simbolik nampaknya menjadi dasar yang esensial. Klasifikasi simbolik mengisyaratkan adanya unsur arah, posisi dan sekaligus makna dari ruang (tempat).”

Makna atau nilai-nilai tersebut tercermin dalam dalam tatanan ruang makro dan simbolisme elemen-elemen pertunjukkan, dimana perlengkapan pertunjukkan masing-masing mewakili alam semesta (makrokosmos). Konsep tata ruang dalam pertunjukkan wayang merupakan cerminan hal yang esensial dalam kehidupan sehari-hari dan bukan sesuatu yang terpisah. Penjelasan lebih detail mengenai makna tata ruang akan dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pendopo

Pendopo adalah ruang publik. Dalam pertunjukkan wayang, pendopo berfungsi sebagai tempat untuk penonton laki-laki. Secara maknawi pendopo merupakan simbol dari formalitas dan hubungan keluar dan diidentikkan dengan keberadaan kaum laki-laki. Apabila ditinjau secara struktural, pendopo merupakan ruang yang tidak memiliki dinding, yang mengekspresikan keterbukaan dan hubungan sosial keluar.



Gambar. 2.6

Tipikal Struktur pada Pendopo

Sumber : Wahjudi & Miyazaki,

http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/conferences/CD_doNotOpen/ADC/final_paper/662.pdf

2) Pringgitan

Pringgitan adalah sebuah ruang yang digunakan untuk pertunjukkan wayang. Pringgitan secara struktur ruang merupakan pembatas diantara dualitas *pendopo* dan *dalem*. Sehingga dalam konteks pertunjukkan wayang, *pringgitan* merupakan batas fisik antara ruang luar (*public space*) dan ruang dalam (*private space*), antara wilayah pria dan wanita. Sedangkan dalam pemahaman esensi, yang berasal dari pemaknaan pertunjukkan wayang, *pringgitan* merupakan batas antara dunia fisik yang kasat mata dengan dunia non fisik atau yang tak kasat mata. Pada *pringgitan* inilah letak kelir, yang

merupakan batas yang memutus penglihatan dari *pendopo* ke arah *dalem* atau sebaliknya.

3) Dalem

Dalem disebut juga *dalem ageng*. Dalem merupakan ruang privat yang diperuntukkan bagi wanita. dalam pertunjukkan wayang, wanita berada dibalik dalang dan melihat pertunjukkan wayang dari sisi bayang-bayang. Pertunjukkan dari arah ini lah yang bersifat esensial dan diperuntukkan bagi kaum wanita dan tamu terhormat.

Selain pemaknaan dari tata ruang makro, elemen-elemen dalam pertunjukkan wayang juga memiliki simbol-simbol tertentu. Berkaitan dengan makna elemen-elemen pertunjukkan wayang, seorang dalang di Surakarta menyatakan bahwa :

“dalam pentas wayang purwa, dalang mewakili *Sang Hyang Wasesa* (Tuhan), kelir melambangkan *Sang Hewang Jagad Walikan* (pembalikan), batang pohon pisang melambangkan *Sang Hewang Bantala* (bumi), tokoh-tokoh wayang melambangkan sifat-sifat manusia, *blencong* melambangkan *Sang Hewang Suryo* (Matahari), dan gamelan dengan gending-gendingnya melambangkan keharmonisan tatanan kosmos^{vii}.”

Dari pernyataan tersebut dapat ditangkap bahwa elemen-elemen pertunjukkan wayang mulai dari dalang hingga perangkatnya, merupakan lambang atau simbol dari berbagai macam elemen di alam semesta. Elemen-elemen tersebut dimainkan satu dengan yang lain sehingga membuat suatu tatanan pertunjukkan yang merupakan simbol dari jalinan aktifitas alam semesta.

Konsepsi kelir sebagai *Sang Hewang Jagad Walikan* dapat ditafsirkan sebagai dualisme antara kenyataan hakiki dan kenyataan semu. Dimana kenyataan hakiki (kasunyatan) adalah kenyataan yang ada namun tak kasat mata, sedangkan kenyataan semu merupakan kenyataan yang kasat mata namun bersifat semu atau bayangan.

2.4.2.3 Tinjauan Penonton Pertunjukkan Wayang

Penonton wayang kulit merupakan salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan suatu pertunjukkan wayang. Bagaimana pun baiknya suatu pertunjukkan, tidak ada artinya jika tanpa kehadiran penonton. Penonton wayang kulit terdiri dari berbagai macam kalangan dan usia yang masing-masing akan memperlihatkan perilaku khusus berkaitan dengan jalannya pertunjukkan wayang. Pertunjukkan wayang pada awalnya merupakan kegiatan religius, sehingga masyarakat yang menontonnya pun memperlihatkan perilaku tertentu. Berikut ini adalah profil penonton wayang kulit yang dapat dibedakan dalam tiga golongan :

1. Penonton Golongan Anak-anak

Wayang kulit adalah pertunjukkan yang cukup digemari anak-anak. Golongan anak-anak di desa-desa pusat budaya wayang kulit seperti Yogyakarta dan Surakarta, rata-rata menonton wayang 8-10 kali dalam satu tahun. Terlebih lagi anak-anak yang dibesarkan di kalangan keluarga pedalangan. Berbeda dengan golongan tua, anak-anak biasanya mendatangi pertunjukkan pada awal pagelaran. Tidak jarang, anak-anak sering ditemukan tertidur disekitar panggung.

2. Penonton Golongan Muda

Yang digolongkan sebagai penonton golongan muda adalah yang berusia antara 15-40 tahun. Penonton golongan ini merupakan penonton dengan jumlah terbanyak. Penonton golongan ini lebih bisa memberikan penilaian terhadap kepiawaian seorang dalang. Golongan ini cenderung tertarik pada hal-hal yang ramai, indah dan lucu. Namun ada juga yang sudah mendalami lebih jauh mengenai filosofi wayang kulit. Selain itu penonton golongan ini juga tertarik kepada penampilan para sinden.

3. Penonton Golongan Tua

Penonton golongan ini adalah yang berusia diatas 40 tahun. Penonton golongan ini lebih bisa merenungkan ajaran-ajaran yang disampaikan dalam pertunjukkan wayang. Golongan ini juga bisa memahami hal-hal yang simbolis dan terselubung.

2.4.2.4 Upaya Pelestarian dan Pengembangan Pertunjukan Wayang

A. Persepsi Mengenai Pelestarian dan Pengembangan Pertunjukan Wayang

Dilihat dari aspek sejarah dan kedalaman makna yang terdapat dalam pertunjukan wayang, maka seyogyanya produk budaya ini dilestarikan dan dikembangkan agar tidak hilang seiring dengan berkembangnya arus globalisasi. Seperti pendapat Waluyo mengenai wayang dalam era globalisasi :

“Di era globalisasi, dimana teknologi komunikasi maju dengan pesat yang mengakibatkan kemudahan-kemudahan untuk melihat peristiwa di benua lain dalam waktu yang bersamaan di layar kaca, sehingga sebagian besar generasi muda kita lebih dekat dengan kebudayaan asing dibandingkan dengan kebudayaan sendiri”

Sehingga dari pandangan tersebut memunculkan pemikiran khususnya dari kalangan komunitas wayang untuk mengadakan pembaharuan dalam format pertunjukan wayang. Menurut Sri Mulyono, ada 3 pandangan dari komunitas wayang seputar pembaruan dalam dunia pewayangan. Tiga golongan tersebut adalah :

1. Golongan 1, menghendaki pembaruan/perubahan. Mereka memandang wayang seperti pertunjukan lainnya, sehingga mereka menghendaki agar waktu dan bahasa pertunjukan disesuaikan dengan kemajuan jaman.
2. Golongan 2, memandang wayang tidak hanya dari segi fisiknya saja, tetapi dari unsur kejiwaan. Golongan ini tetap ingin mempertahankan wayang sebagaimana adanya dengan alasan bahwa wayang adalah wujud kegiatan ritual yang *adiluhung*.
3. Golongan 3, berdiri diantara golongan 1 dan 2. Golongan ini berpendapat bahwa dalam membina wayang dibutuhkan toleransi namun tetap berpijak pada azas-azas seni klasik.

B. Bentuk-bentuk Pembaharuan Pertunjukan Wayang

Upaya-upaya pembaharuan format pertunjukan wayang atau *pakeliran* muncul mulai tahun 80-an hingga saat ini. Bentuk pakelirannya merupakan

inovasi-inovasi baru dalam menyajikan format pertunjukan yang menggunakan jasa teknologi. Beberapa bentuk pembaharuan adalah sebagai berikut :

1. *Pakeliran* gaya Ki Manteb Soedharsono

Pakeliran jenis ini muncul antara Dekade 1980-1990. Pada dekade ini dalang populer yang menyajikan *pakeliran* jenis baru adalah Ki Manteb Soedharsono, yang kemudian diikuti oleh dalang-dalang lain terutama dalang-dalang muda. Adapun format *pakeliran*-nya adalah sebagai berikut :

- a) Mengacu pada garapan *pakeliran* padat, baik bentuk maupun teknik sajian.
- b) Memasukan beberapa alat musik non gamelan, seperti bas drum, simbal, senar drum, klarinet, biola dan keyboard organ.
- c) Menggarap dan menggali ungkapan gerak wayang secara lebih variatif.
- d) Meniru, membuat atau memodifikasi wayang-wayang baru untuk melengkapi kebutuhan dan atau pengembangan sabetnya.
- e) Memasukkan beberapa teknik perfilman yang relevan, misalnya *sound effect*, *lighting*, dan *flashback*.

2. *Pakeliran* gaya Ganasidi

Pakeliran ini diselenggarakan oleh Gansidi, Jawa tengah. Sajian pekelerannya bersifat menghibur dengan tujuan menarik simpati dari golongan muda yang dianggap kurang tertarik pada dunia pewayangan. Format pakelirannya terdiri dari dua buah *kelir* yang dibentangkan dan diberi jeda khusus untuk para pesinden, penyanyi dan pelawak. Format pakeliran gaya Ganasidi ini selanjutnya disebut dengan *wayangan model Pantap*.

3. Pagelaran Wayang Sandosa

Selain upaya yang dilakukan oleh Ki Manteb Soedarsono, juga ada bentuk *pakeliran* kontemporer yang memanfaatkan jasa teknologi, diantaranya adalah pagelaran wayang Sandosa yang dilakukan oleh seniman muda Kota Surakarta. Para seniman yang tergabung dalam Komunitas Kayon Miring ini, mencoba mengapresiasi wayang kulit dengan cara memadukan unsur tradisional dan teknologi modern.

Untuk menggelar wayang kulit ini diperlukan tiga layar berukuran 7 x 3,5 meter. Selain itu juga digunakan *sound effect* dan *spot lighting* dengan dua warna yaitu biru dan jingga. Penonton di posisikan dibalik kelir sehingga tidak melihat dalang. Seperti halnya pertunjukan wayang jaman dahulu, penonton tidak duduk diatas kursi melainkan *lesehan*. Sedangkan tata cahaya ruangan pertunjukan cenderung gelap, sehingga fokus utama pandangan adalah pada kelir.

Berbeda dengan wayang kulit pada umumnya, wayang sandosa tidak ditanggap semalam suntuk. Pertunjukan cuma berlangsung dua jam. Dalang juga menggunakan bahasa Jawa dan Indonesia sehingga penonton yang tidak paham Bahasa Jawa pun bisa memahami isi cerita.

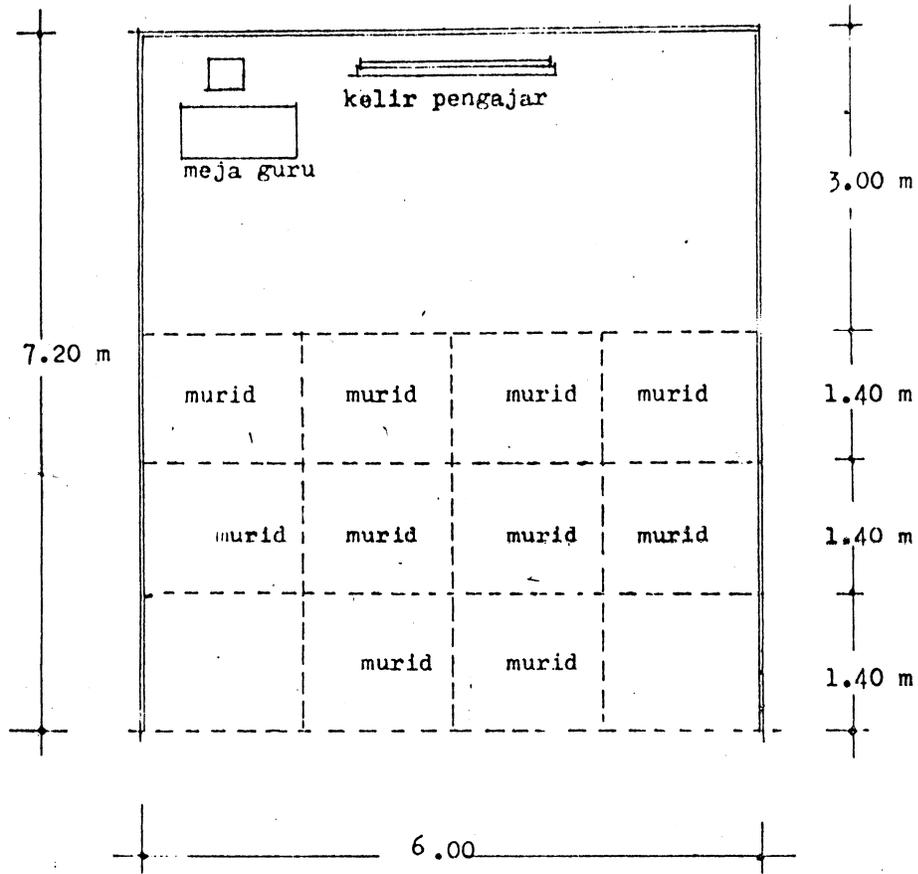


Gambar.2.7
Pertunjukan wayang Sandosa di Surakarta, Jateng.
Sumber : <http://www.liputan6.com/view/0,87092,1,0,1147242251.html>

2.4.2.5 layout dan besaran ruang teori dan praktek pendalangan

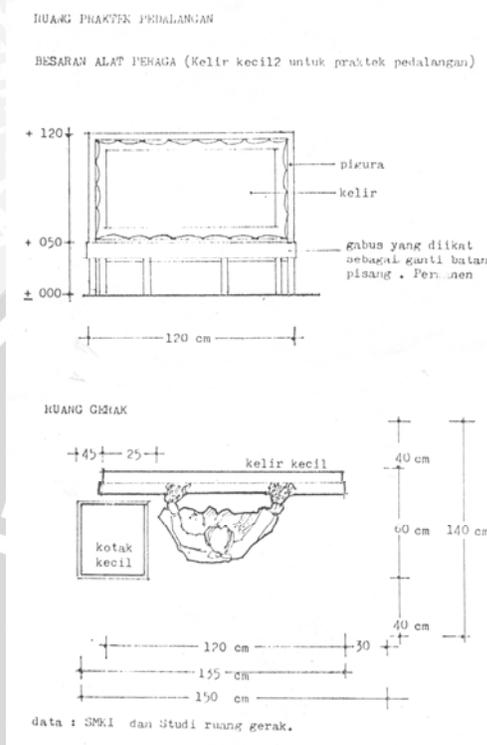
Seni pewayangan digelar dalam bentuk yang dinamakan Wayang Kulit Purwa, dilatar-belakangi layar/kelir. Berikut ini akan disajikan beberapa gambar yang dijadikan standar dalam perencanaan dan perancangan ruang untuk pengajaran teori dan praktek pendalangan yang diambil dari Stupa Yogyakarta

PERKLIHAAN BESARAN RUANG.



besaran ruang disesuaikan dengan kebutuhan jumlah murid.

Gambar 2.8 ruang teori pendalangan
Sumber : data dan survey



Gambar 2.9 ruang praktek pendalangan
 Sumber : data dan survey

2.4.2.5 Tinjauan kesenian Tari

Seni tari di Karaton Kasunanan Surakarta bukan semata olah gerak yang estitis saja, tetapi juga merupakan olah gerak batin, para penari juga dibekali dengan olah gerak maupun irama batin yang seimbang apalagi kalau sudah menarikan tarian klasik (Bedhaya yang dianggap sakral itu) seni tari dalam bahasa disebut “ Kagunan Beksa “ menurut etimologi Jawa berarti “ Hambeging Roso “ yaitu nuansa rasa sebagai jiwa didalam rasa yang diekpresikan dalam suatu gerak.

Adapun jenis-jenis tari yang dipandang sebagai hasil budaya karaton yaitu :

- 1) Bedhaya Anglirmendhung

Selain bedhaya ketawang di Karaton Surakarta dikenal pula Bedhaya Anglirmendung. Tari ini menurut RT. Warsodiningrat juga memiliki kemanak, katanya asal Mangkunegara sisa dari Anglirmendung. KGPH Hadiwijaya berpendapat kalau tidak salah Anglirmendung itu adiknya “ Bedhaya Ketawang “ ditilik dengan adanya persamaan yang seprinsip :

- a) Nama (anglir) mendhung = awan, terdapat dari mendhung = awan adalah langit (ke) tawang = langit, kurungnya mendung = awan.
- b) Kemanak sama-sama nganggang, bersuara menggema nyaring.
- c) Joged/tariannya sama-sama 3 babak. Anglirmendung adegan pertama/babak pertama juga kendang besar, lungit, tenteram, regu, wingit.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa Anglirmendhung itu “ adik “ disebabkan Katwang itu suatu Bedhaya yang penarinya 9 sudah dewasa, keluarinya setahun hanya sekali di Pendapa Agung Sasanasewaka (trohwhaal) yang menghadap nagkil dalam keadaan berpakaian kebesaran. Anglirmendung, srimpi seniwatinya hanya 4 masih perawan jumagar (remaja putri), gebyagannya sewaktu-waktu dan tempatnya sekehendak saja.

Untuk pembinaan setiap hari minggu di bangsal Marakata dilaksanakan pelajaran menari untuk umum (anak dana dewasa) dengan bimbingan GRA Koesmurtiyah. Dan pada hari selasa kliwon menjelang Jumenengan Dalem dilaksanakan latihan Beksan Bedhaya Ketawang di pendapa Sasanasewaka. Dengan dilestarikannya jenis tari yang bersifat sakral, religius dan magis itu membawa daya tarik tertentu bagi para wisatawan untuk menikmati dan menghayati secara langsung maupun tidak langsung (melalui rekaman vidio) serta mewarnai jenis tari Srimpi yang berada diluar Karton, terutama dalam menyambut tamu di pertemuan-pertemuan resmi atau resepsi perkawinan.

2) Bedhaya Pangkur.

Selain menunjukkan keindahan gerakan dan puisi tentang percintaan, Bedhaya Pangkur ini, seperti tari-tari Bedhaya lainnya juga mempunyai makna simbolis, misalnya bahwa manusia di dunia ini harus selalu mampu mengendalikan keinginannya sehingga dia dapat memperoleh kehidupan yang

baik hingga akhir hayatnya. Keinginan manusia digambarkan 9 penari wanita sebagai perlambang dari 9 lubang dibagian dalam tubuh manusia yang mengendalikan keinginan manusia.

3) Bedhaya Duradasih.

Tari bedhaya duradasih mempunyai ciri yang istimewa karena tari ini diiringi instrumen yang disebut “ Kamanak “. Instrumen ini berbentuk pisang (tong-tong) dengan lubang panjang yang terbuat dari perunggu dan diciptakan pada tanggal, 30 bulan Dulkaidah 1707 tahun Jawa.

Selain menunjukkan keindahan gerakan dan lirik, tari bedhaya duradasih ini mengandung pesan bahwa manusia harus mampu mengendalikan keinginannya agar dia dapat memperoleh kehidupan yang sempurna. Keinginan itu dilambangkan oleh 9 penari wanita yang melambangkan 9 lubang di dalam tubuh yang mengendalikan keinginan manusia

4) Beksan Bedhaya Sukaharja

Tari ini diciptakan pada purna bangun pasanggrihan Langenharja. Kata Langenharja artinya bahwa belio membangun Pesanggrihan sebagai tempat hiburan. Jadi Pesanggrihan juga dapat menyediakan hiburan bagi masyarakat disekitarnya. Nama Sukaharja yang diberikan pada komposisi musik dan tari tersebut mengandung makna bahwa keberadaan Langenharja juga mengandung makna “ Hasesuka Karaharja “ yaitu untuk menciptakan kemakmuran dengan menciptakan komposisi musik dan tari.

. Nama lengkap tari yang diciptakan oleh Paku Buwana XI adalah beksan bedhaya sukaharja, diiringi oleh komposisi musik gending Sukaharja Laras Pelog Pathet Nem. Pada tahun 1988, putri Dra. GRAJ. Koes Murtiyah, tanpa mengurangi gerakan dasar membuat sedikit perubahan untuk menyesuaikan tari dengan kondisi dan situasi yang berubah, atas izin ayah andanya, Hingkang Sinuhun Kanjeng Susuhunan Paku Buwana XII.

5) Fragmen Kusumayuda

Tari ini menggambarkan dua serdadu dari keluarga Pandawa: Raden Gathutkaca dan adiknya Raden Abimanyu, yang dalam perjalanan mereka ke medan perang dihadang oleh sekelompok raksasa dari kerajaan Bantar Angin.

Dalam tari, Raden Abimanyu yang sedang bermeditasi, diganggu oleh raksasa-raksasa itu dan akibatnya terjadilah pertempuran. Raksasa-raksasa itu dapat dihancurkan setelah kedatangan Raden Gathutkaca.

Tari itu menggambarkan bahwa dalam perjalanan untuk mencapai cita-cita, manusia selalu menghadapi gangguan-gangguan. Oleh karena itu, manusia harus mampu mengatasi gangguan-gangguan itu untuk mencapai cita-cita yang mulia.

6) Sendratari Arjuna

Menceritakan kisah Arjuna yang mendapatkan pusaka pasopati dan melawan Prabu Niwatakawaca

7) Fragmen Ramayana

Tari ini diciptakan oleh Dra. GRAj. Koes Moertijah, putri Sinuhun Kangjeng Susuhunan Paku Buwana XII. Tarian ini menceritakan kisah Rama Wijaya putra mahkota kerajaan Ayodya yang permaisurinya diculik oleh Raja Alengka, Prabu Rahwana.

8) Beksan Wireng Bandayuda

Tari ini diilhami oleh Tari Wireng Lawung, yang diciptakan oleh Sultan Agung di Mataram (1613-1645), yang menggambarkan empat serdadu yang berlatih perang dengan menggunakan tombak. Dalam Tari Wireng Bandayuda ini, tombak diganti dengan “Bhindi” atau tongkat pendek yang digunakan dengan “Tameng” atau perisai yang terbuat dari rotan.

Tari ini juga mengandung makna simbolik tentang empat nafsu manusia: amarah, aluamah, supiah, dan Mutmainah, yang secara bergantian mempengaruhi kehidupan manusia. Oleh karena itu, manusia harus selalu waspada dan mengendalikan nafsunya untuk mencapai kehidupan yang sempurna.

9) Klana Topeng

Tari ini diciptakan oleh Sunan Kalijaga, seorang pemimpin saleh yang mengajarkan Islam di Jawa

Tari ini melambangkan bahwa manusia yang hidup didunia ini seharusnya jangan menginginkan sesuatu yang di luar kemampuannya. Tari ini

mengingatkan kita untuk mengoreksi diri melalui kemampuan dan kelemahan kita untuk mencapai cita-cita. Dalam perkembangannya, tari Klana dapat ditarikan tanpa menggunakan topeng

10) Fragmen Panji Topeng Kilapawarna

Tarian ini diciptakan pada masa Hingkang Sinuhun Kangjeng Paku Buwana V (1820-1923).

11) Beksan Wireng Lawung

Tari ini mengingatkan manusia agar waspada terhadap segala sesuatunya yang dapat memperlemah kekuatannya.

Tari ini menggambarkan latihan perang oleh empat orang serdadu dengan menggunakan tombak. Tari ini menunjukkan keindahan gerakan para serdadu yang menggunakan tombak. Tari ini dipengaruhi oleh kepahlawanan Sultan Agung, yang dengan gigih mempertahankan bangsa dan negaranya.

Beksan Wireng Lawung juga mempunyai makna simbolik tentang keberadaan empat nafsu manusia yang secara bergantian mempengaruhi kehidupan manusia.

12) Beksan Pethilan Srikandi Mustakaweni

Tari ini dibawakan oleh para wanita yang menari berpasangan. Tari ini berkisah tentang dua putri raja dari kisah Mahabharata: Srikandi (istri Arjuna) yang diperintahkan oleh Kresna untuk mencari pencuri “Jimat Kalimasada” yang bernama Mustakaweni. Sewaktu keduanya saling bertatap muka, mereka adu kekuatan gaib. Tetapi tidak satupun yang menang.

Tari ini juga menggambarkan dua kekuatan dari putri raja yang berasal dari satu keluarga. Tari ini diciptakan pada masa pemerintahan Sunan Paku Buwana XII.

13) Beksan Wireng Garudha Yakso

Tari ini menggambarkan seorang raja dari Alengka: Rahwana yang jatuh cinta pada Sinta, tetapi cintanya tidak pernah disambut. Tari ini menggambarkan keberanian dan kekuatan seorang raja ketika dia jatuh cinta dengan seorang wanita.

14) Fragmen Tarian Panji Sekartaji

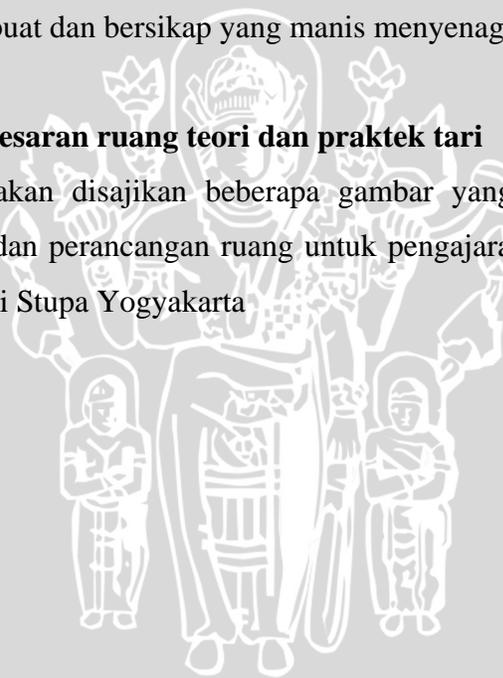
Tarian ini menceritakan Prabu Klana Sewandana, Raja Lesanpura yang marah dan dendam kepada Prabu Inu Kertapati karena Prabu Inu Kertapati berhasil memperistri Dewi Galuh Candrakirana sebagai Permaisuri di kerajaan Jenggala.

15) Tari Srimpi Ludira Madu

Tarian yang ditarikan 4 orang penari putri ini melambangkan tentang 4 nafsu yang dimiliki manusia yakni Aluamah, Amarah, Supiah dan Mutmainnah. Kata “madu “ yang juga bermakna manis, dalam tarian ini dimaksudkan sebagai tingkah laku yang menyenangkan. Oleh karena itu dihubungkan dengan keempat nafsu manusia diatas, tarian ini selalu mengingatkan kepada kita untuk selalu menyeimbangkan, menelaraskan tingkah laku kita. Agar kita selalu dapat bertindak, berbuat dan bersikap yang manis menyenangkan bagi sesama.

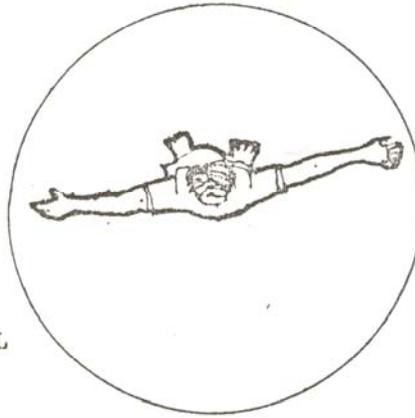
2.4.2.7 layout dan besaran ruang teori dan praktek tari

Berikut ini akan disajikan beberapa gambar yang dijadikan standar dalam perencanaan dan perancangan ruang untuk pengajaran teori dan praktek tari yang diambil dari Stupa Yogyakarta



STUDI RUANG GERAK

R. GERAK
HORIZONTAL

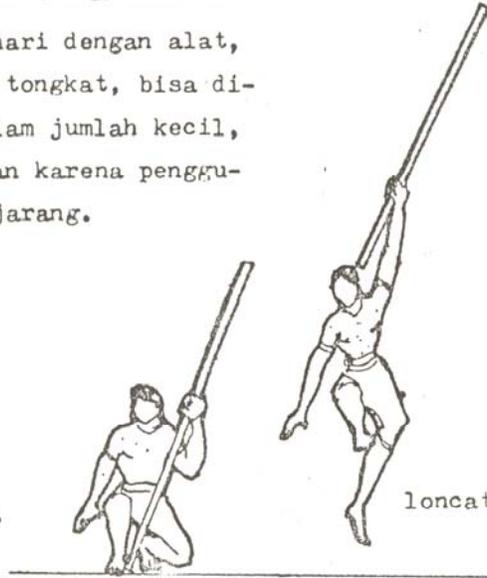


$d = \pm 180 \text{ cm}$

Ruang gerak seorang penari
tanpa alat ($d \pm 1.80 \text{ m}$)

Untuk penari dengan alat,
misalnya tongkat, bisa di-
latih dalam jumlah kecil,
bergantian karena penggu-
naannya jarang.

R. GERAK
VERTIKAL.

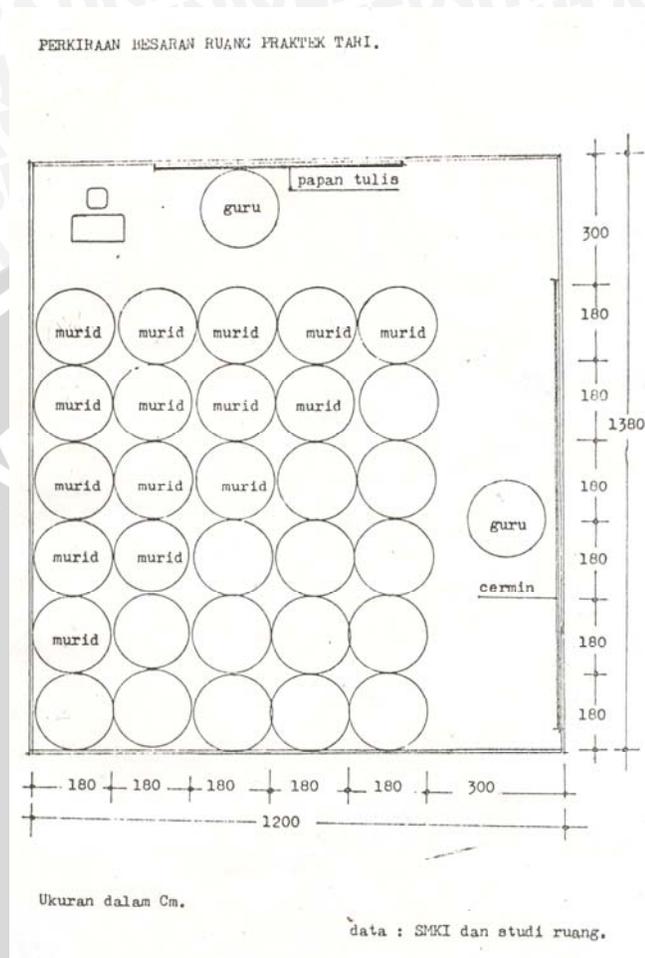


t. min 400 cm

Ketinggian yang diperlukan untuk penari dg. tongkat min.4 m.

Gambar 2. 10 Studi ruang gerak

Sumber : data dan survey



Gambar 2.11 ruang teori tari
Sumber : SMKI dan studi ruang

2.4.2.8 Tinjauan gamelan

Untuk menata segala kehidupan menjadi selaras dalam kehidupan duniawi dan rohani/batin adalah pandangan hidup dan kesehari-harian masyarakat Jawa pada umumnya, misalnya cara berbusana yang serasi (tidak kontras, tidak seronok, tidak selalu mencari perhatian), keselarasan dalam berbicara meskipun sedang dalam emosi batin yang meledak-ledak tetap berusaha santun dalam mengungkapkan isi hatinya. Ngono ya ngono nanging

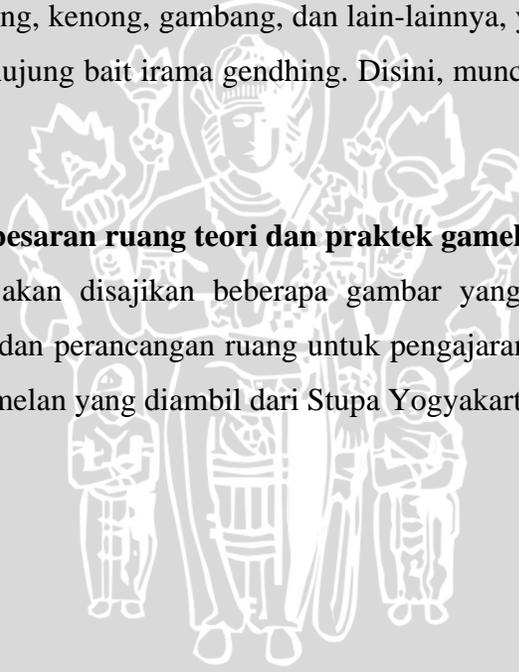
aja ngono (begitu ya begitu tapi jangan begitu) adalah peribahasa jawa dalam mengungkapkan keselarasan dapat menahan emosi.

Keselarasan berarti dirinya dapat mengatur keseimbangan emosi dan menata perilaku yang laras, harmonis dan tidak menimbulkan kegoncangan. Saling menjaga diri, saling menjaga cipta, rasa, karsa dan perilaku, adalah pandangan hidup dan realitas hidupnya walau terjadi ritme-ritme karena dinamika kehidupan masyarakat. Dari sini maka irama Gendhing/musik dari Gamelan termasuk tembang jawa itu disusun dan dibuat.

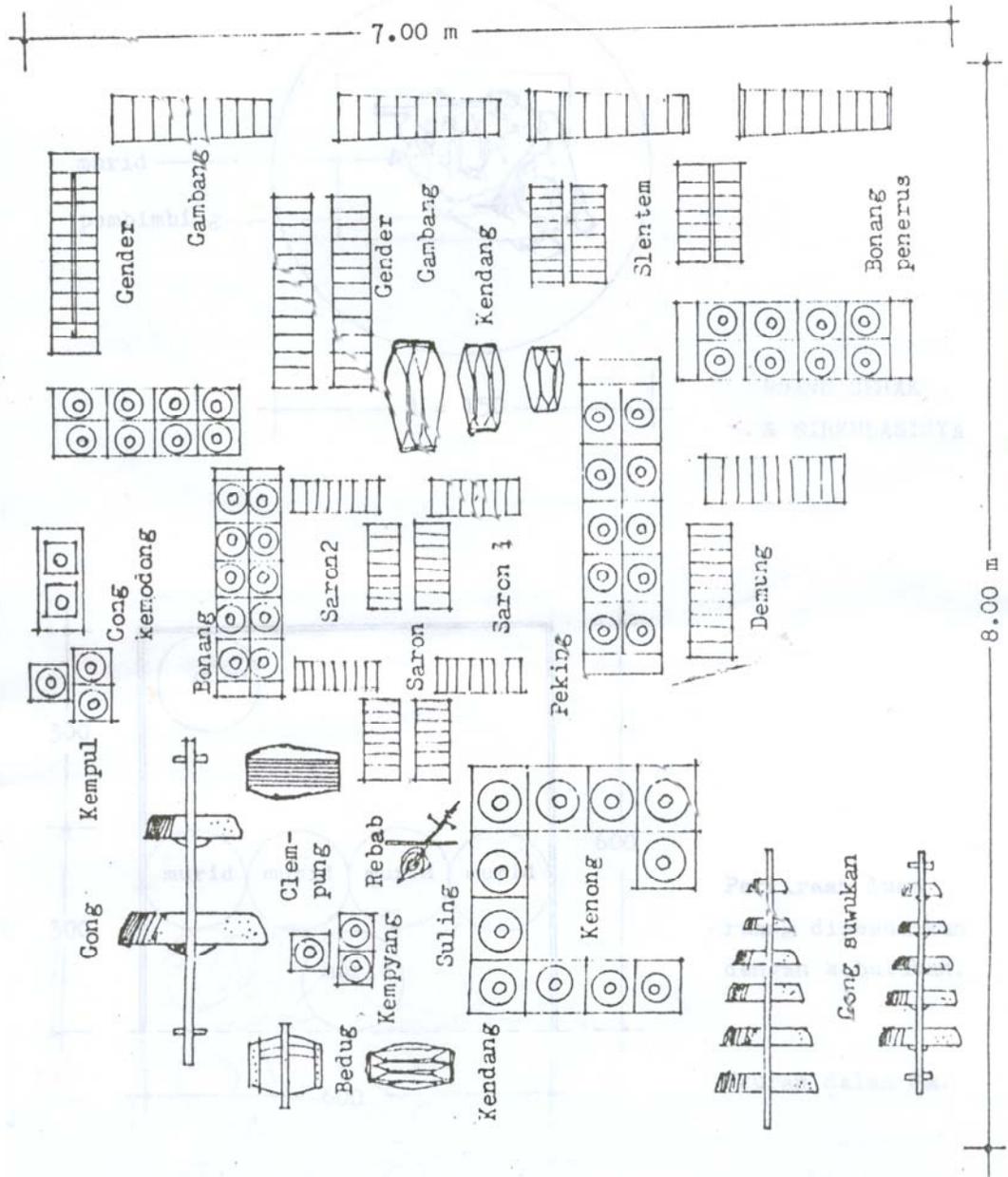
Anda bisa memperhatikan urutan-urutan dari alat gamelan ketika dibunyikan dalam sebuah irama Gending. Perhatikan saja tarikan dari tali rebab, disusul bunyi suara dari bilah-bilah logam kuningan yang disebut slentem, lalu bunyi saron, kendhang, kenong, gambang, dan lain-lainnya, yang selalu diakhiri suara gong di penghujung bait irama gendhing. Disini, muncul keselarasan jiwa dan rasa.

2.4.2.9 layout dan besaran ruang teori dan praktek gamelan

Berikut ini akan disajikan beberapa gambar yang dijadikan standar dalam perencanaan dan perancangan ruang untuk pengajaran teori, praktek dan pagelaran musik gamelan yang diambil dari Stupa Yogyakarta



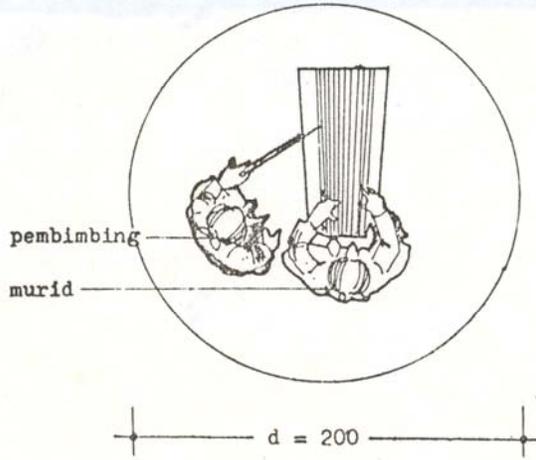
SUSUNAN GAMELAN TRADISIONIL



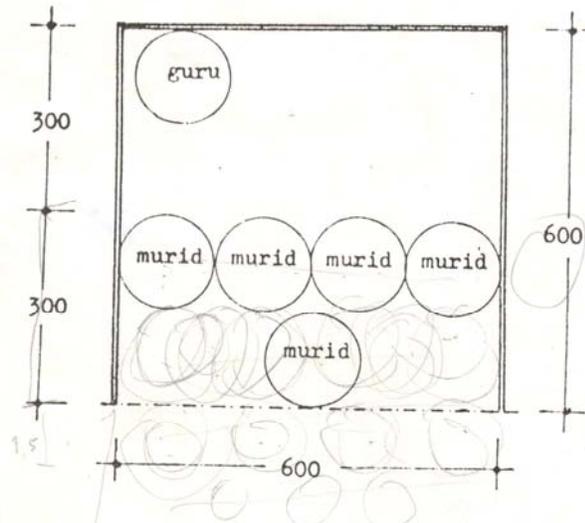
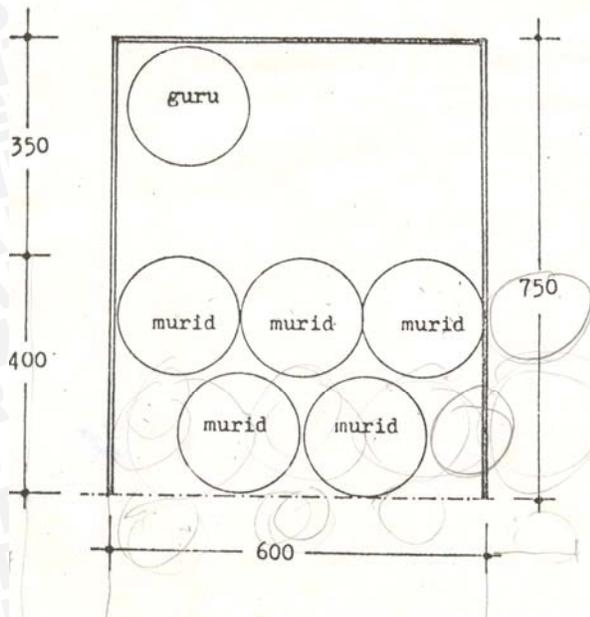
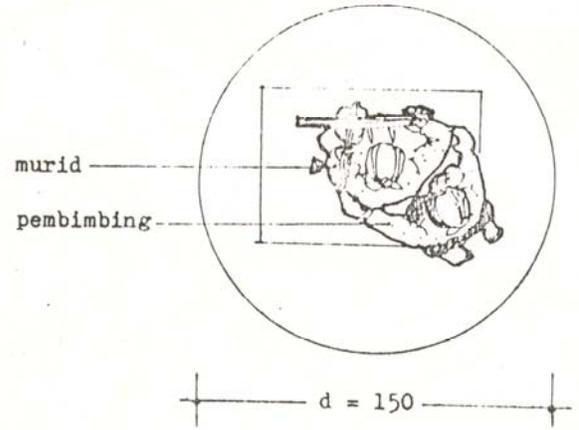
Gamelan tradisional Slendro - Pelog.
 Jumlah pemain 24 Orang. (Wahyono Harry, 1981).

Gambar 2.12 susunan gamelan tradisional
 Sumber : data dan survey

KELAS PRAKTEK SITER (CLEMPUNG)



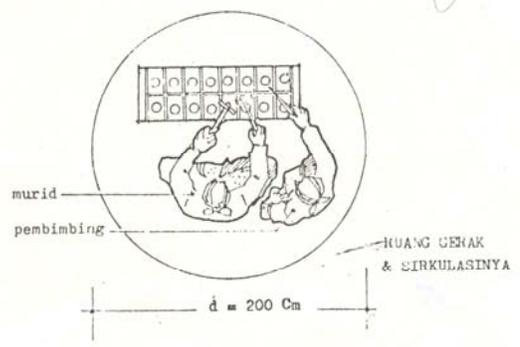
KELAS PRAKTEK REBAB



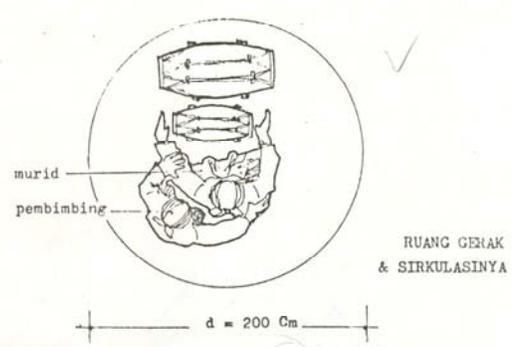
Gambar 2.13 kelas praktek siter
Sumber : data dan survey

Gambar 2.14 kelas praktek rebab
Sumber : data dan survey

KELAS PRAKTEK GENDER



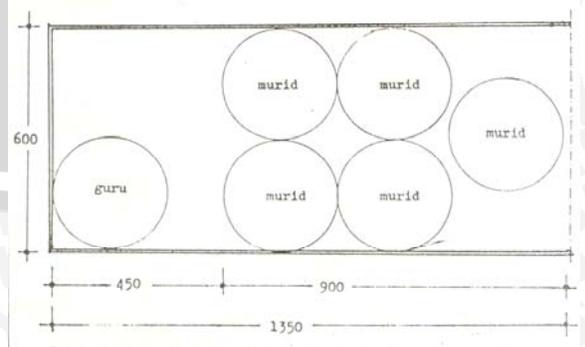
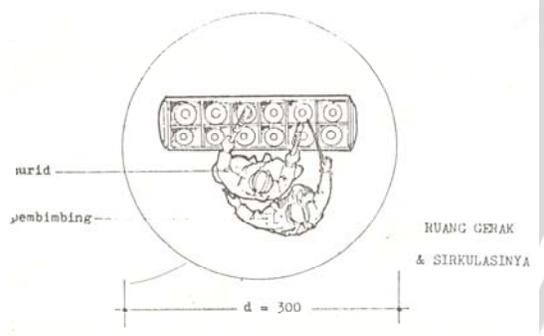
KELAS PRAKTEK KENDANG



Karena ruang gerak Praktek kendang gender dan eiter sama, maka ukuran kebutuhan ruang kelas juga sama.

Gambar 2.15 kelas praktek gender
Sumber : data dan survey

KELAS PRAKTEK BONANG



Perkiraan luas ruang disesuaikan dengan kebutuhan (flexible)

Gambar 2.16 kelas praktek bonang
Sumber : data dan survey

2.4.3 Tinjauan perpustakaan

Library–perpustakaan (Bahasa Indonesia), Maktabah (Bahasa Arab), Biblioteca (Bahasa Italia), Bibliothéque (Bahasa Perancis), Bibliothek (Bahasa Jerman), Bibliothéek (Bahasa Belanda) (Lasa Hs., 1998:75).

Kata “perpustakaan” berasal dari kata pustaka, yang berarti (1) kitab; buku, (2) buku primbon. Kemudian kata pustaka mendapat awalan *per* dan akhiran *an*, menjadi perpustakaan. Perpustakaan mengandung arti: (1) kumpulan buku (bacaan dan sebagainya); bibliotek, (2) kesusastraan; buku-buku kesusastraan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995:802).

Perpustakaan merupakan sistem pengumpulan informasi yang terdiri dari bahan pustaka maupun bahan non pustaka yang dikelola dengan sistem tertentu untuk dimanfaatkan oleh masyarakat pemakai. Menurut SEB Mendikbud RI Kepala BAKN No. 53649/MPK/1988 dan No. 15/SE/1988 tentang Jabatan Fungsional Pustakawan bahwa yang disebut perpustakaan adalah suatu lembaga, kantor, atau unit kerja yang sekurang-kurangnya memiliki 1.000 judul bahan pustaka yang terdiri dari sekurang-kurangnya 2.500 eksemplar/buah dan dibentuk dengan keputusan pejabat yang berwenang (Lasa Hs., 1998:75).

Menurut Sutarno NS (2003), selanjutnya ada istilah “pustaka loka” yang berarti tempat atau ruangan perpustakaan. Pengertian yang lebih umum dari perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung/bangunan, atau gedung itu sendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur demikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca. Perpustakaan dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana, seperti ruang baca, rak buku, rak majalah, meja-kursi baca kartu-kartu katalog, sistem pengelolaan tertentu, dan ditempatkan petugas yang menjalankan perpustakaan.

Masih berhubungan dengan perpustakaan, kita sering mendengar istilah “pustakawan”. Pustakawan adalah orang yang bergerak dalam bidang perpustakaan, ahli perpustakaan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988 dalam Sutarno NS, 2003). Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa pustakawan adalah orang yang bekerja, memiliki kemampuan, pengalaman, dan keahlian untuk mengelola dan menyelenggarakan perpustakaan. Berdasarkan Keputusan Menteri Penertiban

Aparatur Negara (Kepmen PAN) Nomor 18 tahun 1988 tentang jabatan Fungsional Pustakawan, disebutkan bahwa pustakawan pegawai negeri sipil yang diberi tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh oleh pejabat yang berwenang untuk melakukan kegiatan kepastakawanan pada unit-unit perpustakaan, dokumentasi, dan informasi pemerintah atau unit-unit informasi lainnya.

2.4.3.1 Maksud dan tujuan perpustakaan

a. Maksud perpustakaan

Menurut Sutarno NS (2003), maksud dibentuknya perpustakaan antara lain:

- 1) Tempat mengumpulkan dalam arti aktif, maksudnya perpustakaan tersebut mempunyai kegiatan yang terus-menerus untuk menghimpun sebanyak mungkin sumber informasi untuk dikoleksi.
- 2) Tempat mengolah atau memproses semua bahan pustaka, dengan metode atau sistem tertentu seperti registrasi, klasifikasi, katalogisasi, baik secara manual maupun menggunakan sarana teknologi informasi, pembuatan perlengkapan lain agar semua koleksi mudah digunakan.
- 3) Tempat menyimpan dan memelihara. Artinya ada kegiatan mengatur, menyusun, menata, memelihara, merawat, agar koleksi rapi, bersih, awet, utuh, lengkap, mudah diakses, tidak mudah rusak, hilang, dan berkurang.
- 4) Sebagai salah satu pusat informasi, sumber belajar, penelitian, dan rekreasi, preservasi serta kegiatan ilmiah lainnya. Memberikan layanan kepada pemakai, seperti membaca, meminjam, meneliti, dengan cara cepat, tepat, mudah, dan murah.
- 5) Membangun tempat informasi yang lengkap dan “*up to date*” bagi pengembangan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan Perilaku/sikap (*attitude*).
- 6) Merupakan agen perubahan dan agen kebudayaan dari masa lalu, sekarang, dan masa depan.

b. Tujuan perpustakaan

Sesuai dengan maksud-maksud tersebut diatas, maka tujuan perpustakaan adalah agar tercipta masyarakat yang terdidik, terpelajar, terbiasa membaca, dan berbudaya tinggi. Masyarakat yang demikian senantiasa mengikuti peristiwa dan perkembangan mutakhir karena menguasai sumber informasi dan ilmu pengetahuan serta mempunyai pandangan dan wawasan yang luas, bersikap mandiri, percaya diri, dan dapat mengikuti kemajuan zaman (Bafadal, 1992 dalam Sutarno NS, 2003).

2.4.3.2 Kebutuhan ruang perpustakaan

Menurut *Time-Saver Standards for Building Types* (1980), pernyataan tentang program-program yang didalamnya termasuk pandangan objektif, aktivitas-aktivitas, dan kebutuhan-kebutuhan, akan dijelaskan kebutuhan totalnya dalam ft persegi atau luas lantai. Penjelasan secara umum tentang kebutuhan total dapat dibagi ke dalam lima kategori: ruang untuk (1) buku, (2) pembaca/pengguna, (3) staff/pegawai, (4) kelompok diskusi, dan (5) ruang mekanikal dan lain-lain (tangga, elevator, toilet, dan lain-lain). Penempatan ruang yang sebenarnya akan cenderung berganti sesuai dengan program pelayanan perpustakaan dalam hubungannya dengan kebutuhan masyarakat.

a. Ruang untuk buku

Pada luasan yang besar, kebutuhan akan jumlah rak penyimpanan buku akan bergantung kepada ukuran tempat pelayanan perpustakaan dan sistem perpustakaan. Kebanyakan dari perencana perpustakaan, ketika memperkirakan ukuran koleksi buku, menggunakan standar yang berkisar dari 3 buku per orang (masyarakat berpenduduk sedikit) ke 1 - 1,5 buku per orang (kota besar). Pada beberapa kenyataan, kecukupan rak-rak penyimpanan buku yang harus disediakan, seharusnya diperhitungkan untuk mengantisipasi pertumbuhan selama 20 tahun mendatang.

Tidak menampik kenyataan bahwa terdapat banyak variasi pada ukuran buku-buku, ada juga beberapa rumus yang dapat dipercaya untuk digunakan dalam menghitung jumlah kebutuhan ruang untuk buku-buku.

Seperti berikut ini: ruang baca terbuka, 7 volume per satu kaki, atau 50 buku

per kaki dari standar tinggi rak buku, atau 100 buku per kaki dari rak buku yang saling berhadapan; tempat penyimpanan buku, 15 buku per kaki persegi (termasuk sirkulasinya), atau 2 buku per kaki kubik. Diperkirakan 50 panjang pita rekaman dapat disimpan pada 1 kaki di rak-rak penyimpanan. Sangat penting sebagai catatan bahwa rumus yang diberikan diatas berlaku ketika kapasitasnya penuh. Dibawah keadaan normal, setiap rak penyimpanan harus diperkirakan untuk penambahan di masa mendatang.

b. Ruang untuk pembaca

Kebutuhan ruang untuk pembaca ini harus diperhitungkan untuk 20 tahun mendatang. Dua prinsip utama informasi yang akan ditemukan oleh perencana gedung dan sangat berguna untuk tujuan ini adalah pertama, analisis yang teliti dari kebutuhan masyarakat sekitar, yang kedua, kondisinya. Hal yang paling penting dalam penentuan kebutuhan ruang bagi pembaca tentu saja keinginan membaca dari masyarakat yang akan menggunakan perpustakaan. Lokasi yang mudah dijangkau dan perpustakaan yang menarik akan merangsang secara dramatis peningkatan penggunaan perpustakaan.

Sebagai masalah tambahan yang harus diperhatikan pertama kali dan harus di evaluasi secara hati-hati ialah menyediakan secara cukup jumlah tempat duduk yang digunakan bagi pengunjung sebelum datang masa-masa puncak/jumlah pengunjung membludak menjadi banyak. Masalah ini telah diantisipasi baru-baru ini disebabkan oleh meningkatnya kunjungan dari pelajar-pelajar sekolah, dan metode terbaru yang diberikan, yang didalamnya tercakup penggunaan secara luas referensi dan materi tambahan oleh pelajar dari semua umur. Sejak periode meningkatnya jumlah pengguna terjadi tidak beraturan, tidak ekonomis jika menyediakan ruang bagi pembaca yang luas, yang dapat menampung jumlah pengunjung yang penuh sesak. Karena itu, beberapa perpustakaan memecahkan masalah ini dengan menempatkan ruang multifungsi berdekatan dengan area referensi dan belajar orang dewasa.

Rumus yang akan diberikan berikut ini dibuat oleh Joseph L. Wheeler, mengacu kepada analisis gedung yang dibuat untuk periode lebih dari 30 tahun. Jika perkiraan jumlah populasi kurang dari 10.000 orang,

diperkenankan 10 tempat duduk per 1000 orang; jika lebih dari 10.000 tetapi kurang dari 35.000 orang, diperkenankan 5 tempat duduk per 1000 orang; antara 35.000 - 100.000 orang, diperkenankan 3 tempat duduk per 1000 orang; antara 100.000 - 200.000 orang, diperkenankan 2 tempat duduk per 1000 orang; antara 200.000 - 500.000, diperkenankan 1,25 tempat duduk per 1000 orang; dan 500.000 ke atas, diperkenankan 1 tempat duduk per 1000 orang.

Kebutuhan ruang minimum untuk pembaca adalah 30 ft persegi per orang dewasa dan 20 ft persegi per anak-anak. Penempatan tempat duduk bagi pembaca adalah dalam bentuk jejaring ruang untuk pembaca, bangku-bangku, meja-meja, sirkulasi, dan meja pelayanan. Kebutuhan ruang duduk ini harus memperhitungkan juga beberapa area yang ada di dalam gedung. Sebagai tambahan, program yang telah disebutkan harus memperhitungkan proporsi antara meja tempat duduk pembaca dan tempat duduk yang tidak formal.

c. Ruang untuk staff/pegawai

Kebutuhan ruang untuk staff juga harus diperhitungkan dengan kondisi, (1) mengantisipasi pertumbuhan untuk 20 tahun mendatang, (2) keadaan sekarang dan perluasan program pelayanan perpustakaan. Asosiasi Perpustakaan Amerika menyarankan ruang pegawai diperhitungkan sebagai dasar, “satu orang staff (penuh waktu atau mendekati)...untuk setiap 2.500 orang pada tempat servis”. Ini adalah standar minimal bagi staff tetapi tidak untuk pegawai perlengkapan/peralatan. Walaupun cocok untuk dilakukan pada semua kondisi, hal ini tidak harus di perhatikan sebagai sesuatu yang tidak fleksibel. Lagi pula, sesuatu yang sangat fundamental yaitu berapa lama waktu perpustakaan tersebut buka perminggu yang akan mempengaruhi jumlah staff dan konsekuensinya terhadap kebutuhan ruang. Ada perbedaan yang mencolok akan kebutuhan staff diantara perpustakaan yang buka selama 20, 38 atau 72 jam per minggu.

Kebutuhan ruang untuk staff diperhitungkan pada keadaan 100 ft persegi per staff. Perhitungan tersebut termasuk ruang untuk meja, bangku, buku, dan perabot/perlengkapan. Tempat kerja staff harus termasuk, (1) kantor administrasi, (2) ruang kerja, dan (3) ruang makan siang dan tempat istirahat

staff. Kantor administrasi mencakup kombinasi ruang pimpinan perpustakaan–ruang pengelola, ruang asisten pimpinan perpustakaan, dan ruang sekretaris–resepsionis; kantor bisnis; dan ruang lain yang menunjang. Ruang kerja mencakup proses-proses secara teknik; referensi, sirkulasi, perluasan, dan bagian yang lain; ahli klasifikasi ilmu; dan penyimpanan persediaan. Fasilitas yang nyaman untuk staff mencakup dapur dan ruang makan siang sama pentingnya seperti loker, tempat istirahat, dan toilet untuk pria dan wanita. Kondisi kerja yang nyaman akan mempengaruhi kinerja pekerja yang efektif sebagai tujuan untuk mencapai pelayanan perpustakaan yang efisien.

d. Ruang mekanikal

Yang termasuk dalam kategori ini adalah hall, tangga, toilet, elevator dan lift, saluran udara, perlengkapan *Heating* dan *Air Conditioning*, kamar kecil, dan ruang peralatan. Dianjurkan untuk menyediakan 20% dari luas gedung untuk ruang mekanikal. Setelah jumlah ruang yang dibutuhkan diperhitungkan, hal yang harus ditambahkan ke jumlah total kebutuhan ruang adalah untuk aktivitas yang lain, yang harus disediakan di dalam gedung.

f. Pelayanan dan hubungan ruang

Sebagai perluasan logis dari program-program tersebut, hal yang sangat penting yang harus dimengerti oleh tim perencana, khususnya arsitek adalah hubungan antara ruang di dalam perpustakaan. Tidak hanya pengetahuan yang cukup tentang seberapa banyak ruang yang dibutuhkan, tetapi hal yang sama pentingnya yaitu mengetahui secara pasti elemen-elemen tersebut harus ditempatkan dimana dan mengapa. Dari pernyataan di atas, pelayanan dan hubungan ruang harus diklarifikasi dengan analisis yang jelas tentang semua aktivitas yang membutuhkan ruang di perpustakaan.

Pemikiran yang utama untuk perencana perpustakaan ialah bagaimana merangkum beberapa elemen yang beragam untuk menjamin fleksibilitas yang maksimum. Mengurangi jumlah pengawasan, anggota, dan konstruksi adalah keuntungan dari sistem “terbuka” gedung yang fleksibel. Lebih khususnya fleksibilitas akan mempengaruhi kesuksesan dan penggunaan yang

lama gedung tersebut. Tempat yang sama mungkin dapat digunakan untuk satu atau lebih tujuan pada waktu yang sama. Jumlah kebutuhan ruang yang disediakan untuk penggunaan tertentu mungkin saja berkurang atau bertambah/meluas tanpa adanya perubahan struktural, perabot, dan perlengkapan tidak tetap dan mungkin akan ditempatkan kembali. Idealnya, semua layanan publik seharusnya diletakkan pada ruang utama perpustakaan untuk kepentingan kenyamanan pengguna, ekonomis, dan kemudahan pelayanan.

Pada akhirnya, kesuksesan atau kegagalan yang ada pada gedung diukur dari bagaimana si perancang telah sukses dalam menerapkan prinsip-prinsip kedepan tentang perkiraan hubungan di dalam ruang. Apakah itu perpustakaan sederhana yang berada di desa atau perpustakaan kompleks di kota besar, setiap usaha harus dapat memfasilitasi kontrol pengawasan, fleksibilitas, dan kenyamanan pembaca. Perhitungan yang hati-hati akan kontrol pengawasan dan fleksibilitas pelayanan ruang publik akan menjaga waktu kerja staff dan kemampuan dalam menangani pengunjung yang membludak dengan hanya mengandalkan jumlah staff yang sedikit. Pada kasus yang sama, kegagalan untuk mencapai pelayanan dan hubungan ruang yang efektif dapat menyebabkan kerugian keuangan selama beberapa tahun dan merupakan sumber dari ketidaknyamanan berlanjut untuk beberapa pembaca.

Menurut Metcalf (1965), yang dimaksud dengan fleksibilitas adalah kemampuan beradaptasi pada kebutuhan yang berubah-ubah. Apakah yang menjadi karakteristik suatu perpustakaan dikatakan fleksibel? Jawabannya dapat diringkas sebagai berikut: besar prosentase dari luas lantai diupayakan harus dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi utama suatu perpustakaan, seperti: akomodasi pembaca, pelayanan ke pembaca, ruang untuk aktivitas staff, dan penempatan untuk koleksi. Hal tersebut mencakup bahwa:

- 1) Atmosfer dan kondisi kenyamanan yang lain, seperti ventilasi dan pencahayaan, harus cocok untuk berbagai macam tujuan.

- 2) Lantai harus mampu untuk memikul beban sampai 150 pon per kaki persegi, yang merupakan kebutuhan penyimpanan buku, dalam semua area bangunan.
- 3) Tinggi lantai harus cukup untuk berbagai macam tujuan, yang lebih utama tidak kurang dari 8 kaki 4 inci.
- 4) Semua area perpustakaan harus mudah dituju/dicapai, hal yang tidak diinginkan adalah adanya dinding pemikul beban pada ruang dalam yang nantinya dapat mengganggu pola sirkulasi di dalam perpustakaan.
- 5) Pengaturan ruang dalam harus secara serius tidak mengganggu kenyamanan kapasitas untuk buku, untuk pembaca, dan rak penyimpanan buku.

Hal tersebut dapat dimengerti bahwa penggunaan batu bata dan juga dinding yang diplesir, yang tidak teratur dan sulit untuk dipindahkan serta instalasi yang sifatnya permanen dari berbagai macam jenis harus dihindari untuk kepraktisan penggunaan. Pipa-pipa pemanas dan ventilasi, fasilitas toilet, dan transportasi vertikal harus disediakan pada tempat dimana paling sedikit mengganggu rencana perubahan pada pekerjaan ruang perpustakaan. Untuk gedung perpustakaan yang lebih dari satu lantai, beberapa arsitek secara ekstrim menempatkan penghubung antara setiap lantai dan tangga sekunder (darurat) di luar struktur utama gedung tersebut sebagai suatu tonjolan dan dapat dengan bagus mengolahnya menjadi pekerjaan arsitektural tanpa menghilangkan kesan estetikanya. Konstruksi yang berada diluar gedung dapat mempermudah pekerjaan dan pola pergerakan di dalam ruangan perpustakaan, tetapi bukan merupakan suatu pertimbangan yang penting, karena di beberapa gedung hal tersebut akan tidak cocok secara arsitektural.

Satu faktor lainnya yang penting dalam fleksibilitas adalah memperpanjang penggunaan perpustakaan dan menghindari pengeluaran yang tidak perlu di kemudian hari. Apakah setiap perubahan di dalam perpustakaan dapat diantisipasi? Penulis bukanlah nabi, tetapi kelihatannya jalan yang dapat diambil untuk memecahkan persoalan ini adalah

mengingat/mempertimbangkan apa yang dapat dipelajari dari masa lalu dan apa yang dapat disimpulkan dari pelajaran pada masa sekarang.

2.4.3.3 Perlengkapan dan perabot perpustakaan

Sutarno NS (2003) menyatakan, perlengkapan, peralatan dan perabot utama sebuah perpustakaan adalah: (1) rak bahan pustaka: buku, majalah, surat kabar, pandang dengar (AV); (2) lemari katalog, ukurannya disesuaikan dengan ukuran kartu katalog; (3) meja kursi untuk para pembaca di ruang baca dengan berbagai macam model; (4) meja sirkulasi/layanan; (5) mesin tik untuk pembuatan kartu katalog dan surat-surat; (6) meja kerja pengolahan dan untuk pegawai; (7) lemari penitipan tas/barang; (8) papan pameran (*display*); (9) alat baca khusus untuk koleksi tertentu; (10) lemari arsip untuk tata usaha; (11) papan pengumuman; (12) kotak saran; (13) jam dinding; (14) troli pembawa bahan pustaka; (15) komputer; (16) dan lain-lain, yang diperlukan.

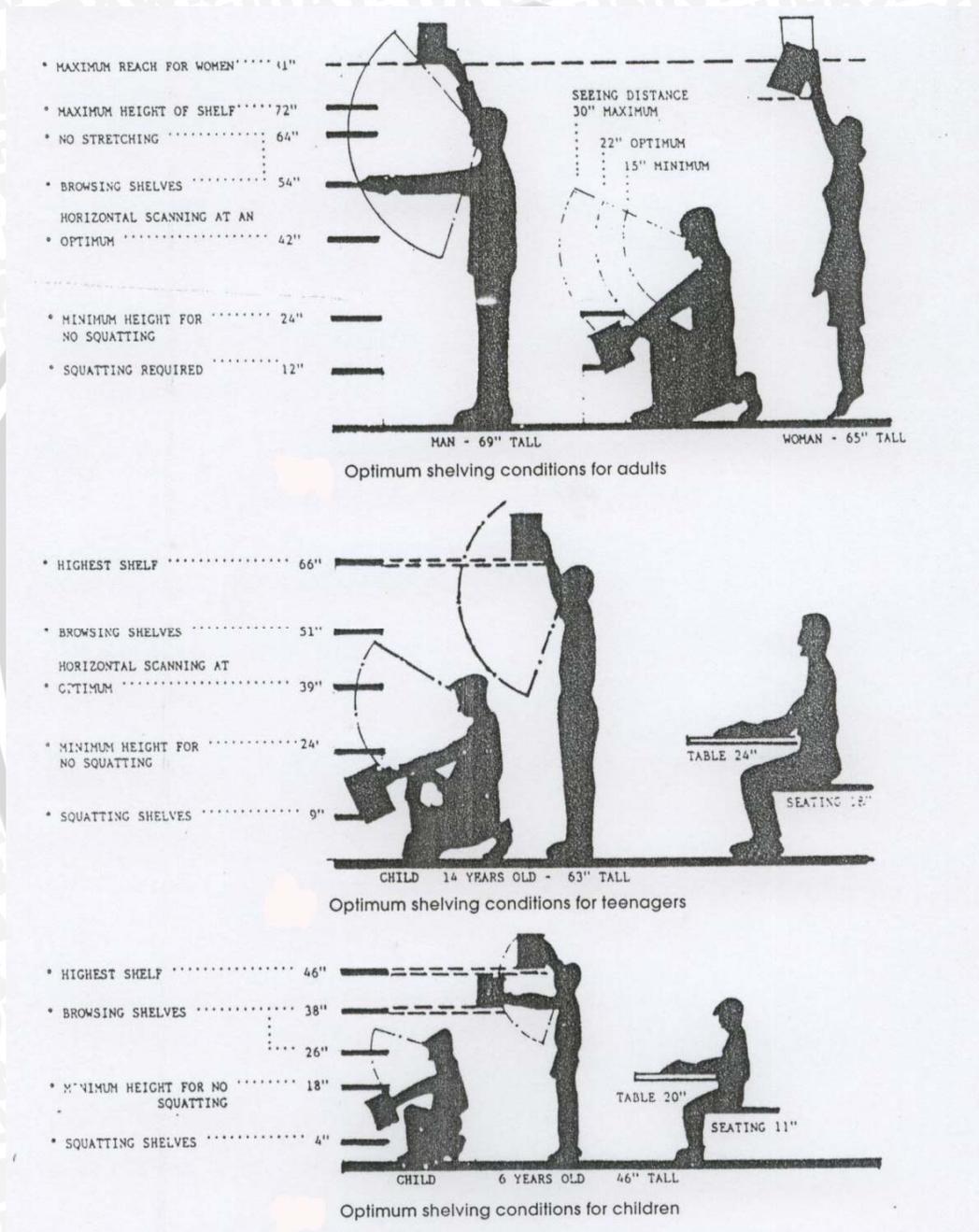
Perabot dan perlengkapan yang diperlukan oleh sebuah perpustakaan, sebagian besar sudah harus disediakan pada tahap awal pembentukan perpustakaan yang pertama. Oleh karena itu maka perlu sekali secara hati-hati dalam menentukan rancangan, konstruksi dan jumlah setiap kebutuhan barang. Keperluan perabot dan perlengkapan serta sarana lainnya harus pula disediakan seperti untuk kebersihan, keamanan, administrasi, pengolahan, dan lain-lain.

2.4.3.4 Sistem modul dan struktur

Perencanaan modul didasarkan pada ketinggian bangunan, material/bahan bangunan, sistem struktur, biaya, dan lain-lain. Modul yang berbentuk bujur sangkar lebih menguntungkan karena memudahkan dalam perletakan rak buku ke segala arah. Umumnya modul yang digunakan berkisar antara 6 meter sampai dengan 8,4 meter (Konya, 1973 dalam Sari, 2001).

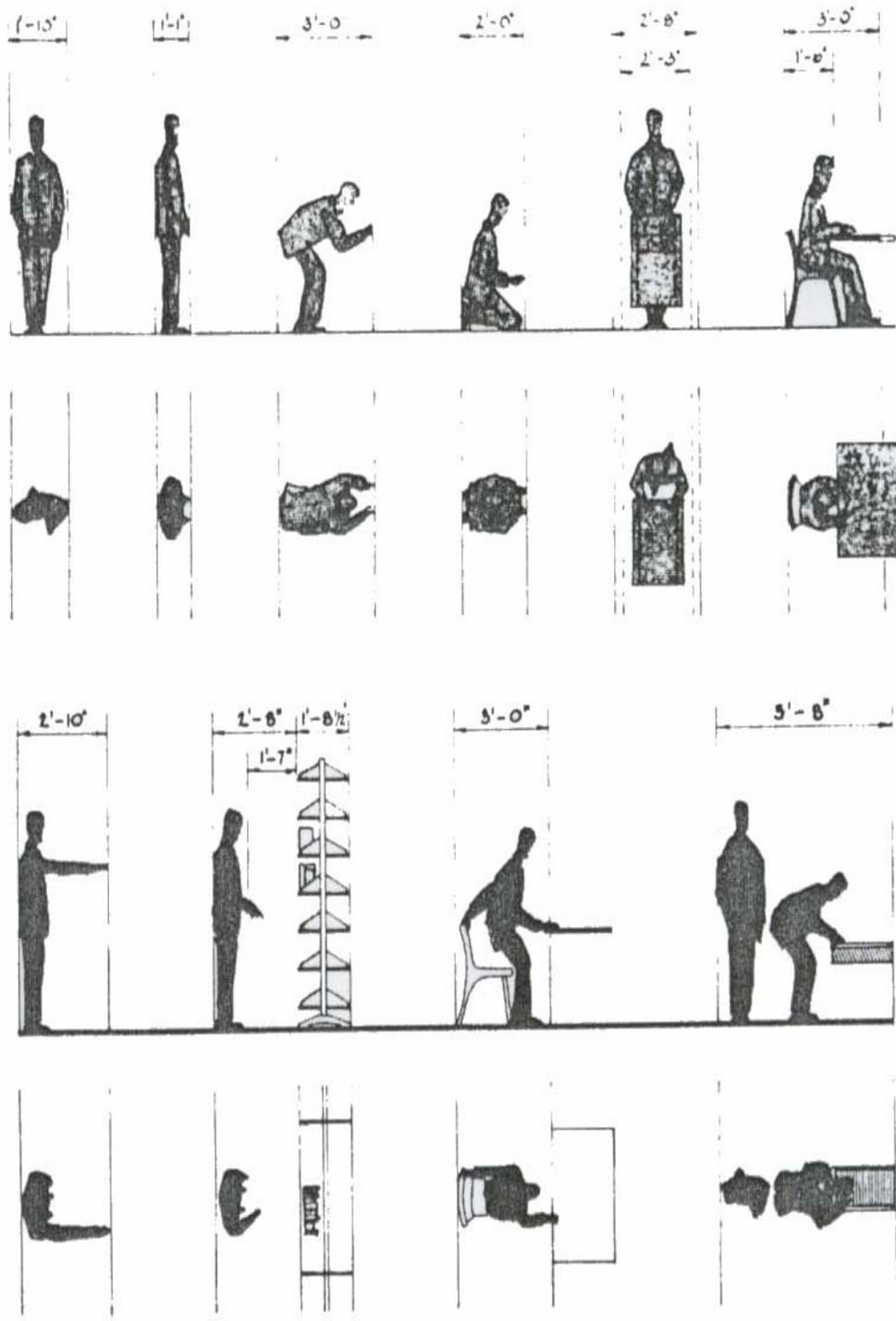
Dalam merancang perpustakaan, sebaiknya sepertiga luas bangunan menggunakan modul yang dibuat khusus untuk ruang koleksi sesuai dengan lemari/rak buku, sepertiga menggunakan modul yang disesuaikan untuk ruang baca dan sepertiga lagi menggunakan ukuran modul yang multifungsi (Metcalf, 1965).

Berikut ini akan disajikan beberapa gambar yang dijadikan standar dalam perencanaan dan perancangan perpustakaan yang diambil dari buku *Time-Saver Standards for Building Types* dan *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*.



Gambar 2.17. Berbagai kondisi optimal penempatan buku-buku untuk Orang dewasa, Remaja, dan Anak-anak

Sumber: *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*



Minimum clearances for various body positions in library stack areas.

Gambar 2.18. Ruang gerak minimum untuk berbagai posisi tubuh di tempat penyimpanan perpustakaan

Sumber: Time-Saver Standards for Building Types

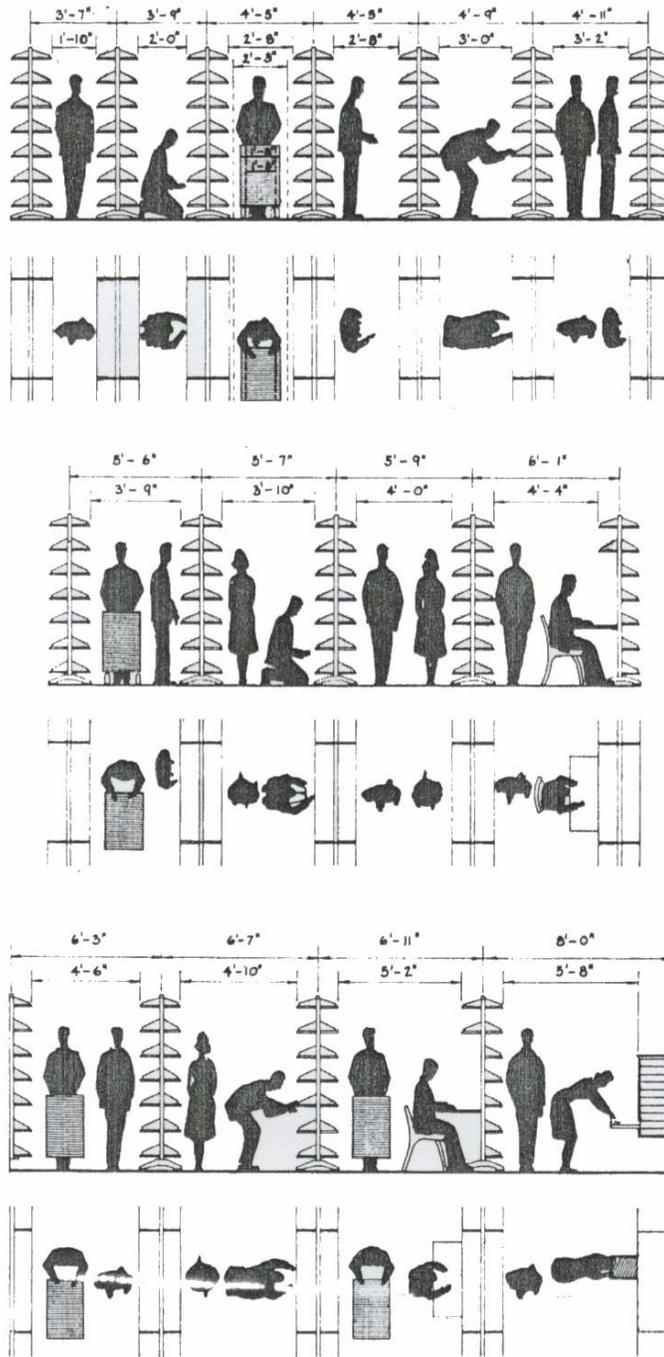
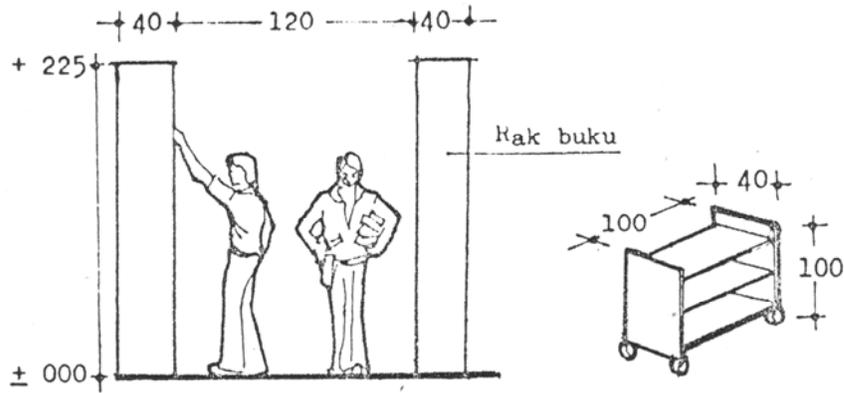


Fig. 4 (cont.) Minimum clearances for various body positions in library stack areas.

Gambar 2.18. (Lanjutan) Ruang gerak minimum untuk berbagai posisi tubuh di tempat penyimpanan perpustakaan

Sumber: Time-Saver Standards for Building Types

PERPUSTAKAAN

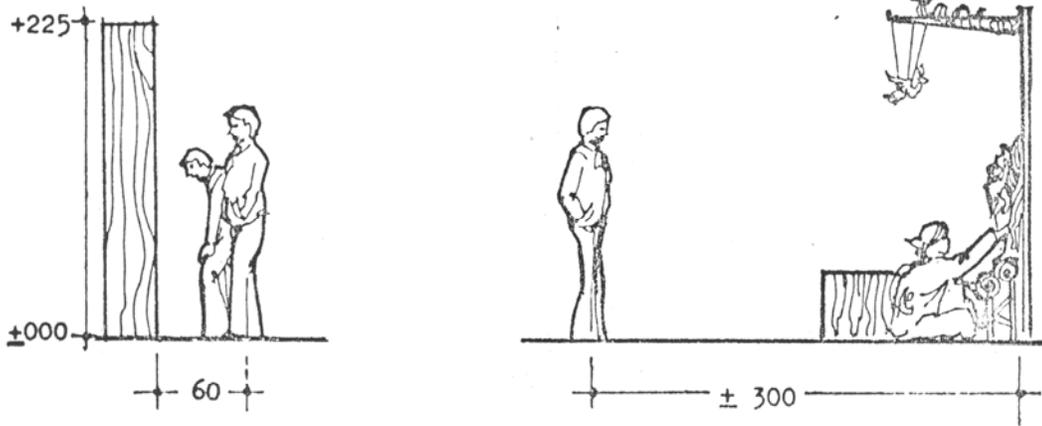


Jarak antara rak buku pada Perpustakaan sistem terbuka (Peminjam memilih buku sendiri)

Kereta dorong untuk membawa buku

(Ukuran dalam Cm)

MUSEUM WAYANG

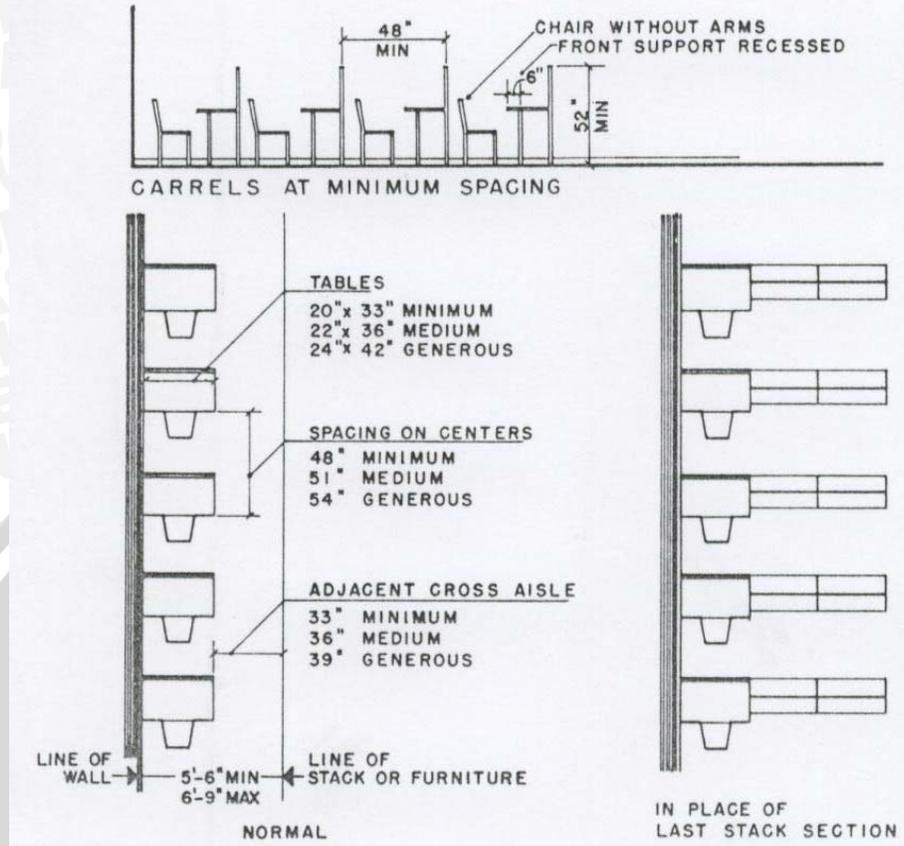


Pengamatan mendetail

Pengamatan global

Gambar 2.19 standart perpustakaan

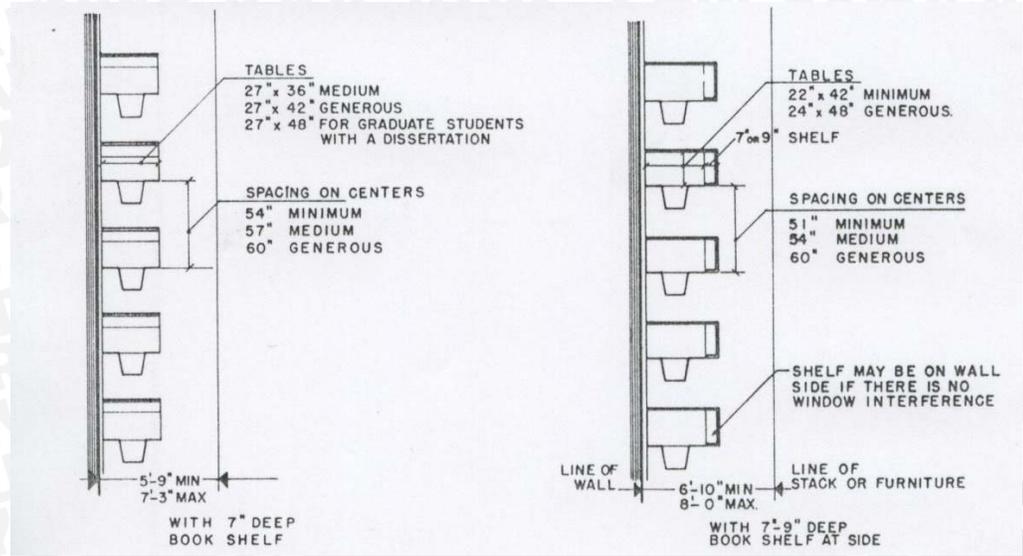
Sumber : data dan survey



Gambar 2.22. Carrels¹ yang berada di sebelah kanan dinding perpustakaan

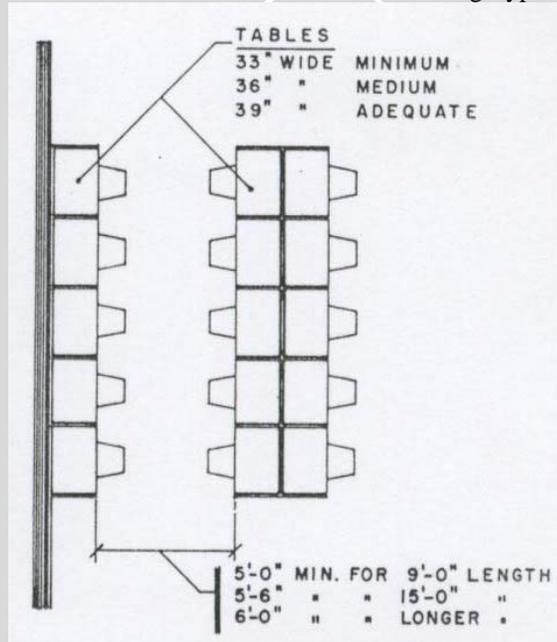
Sumber: Time-Saver Standards for Building Types

1. Carrels: Tempat membaca (kursi dan meja) yang pembacanya dipisahkan oleh penghalang antara satu dengan yang lain, baik itu di sebelah depan, belakang, atau samping.



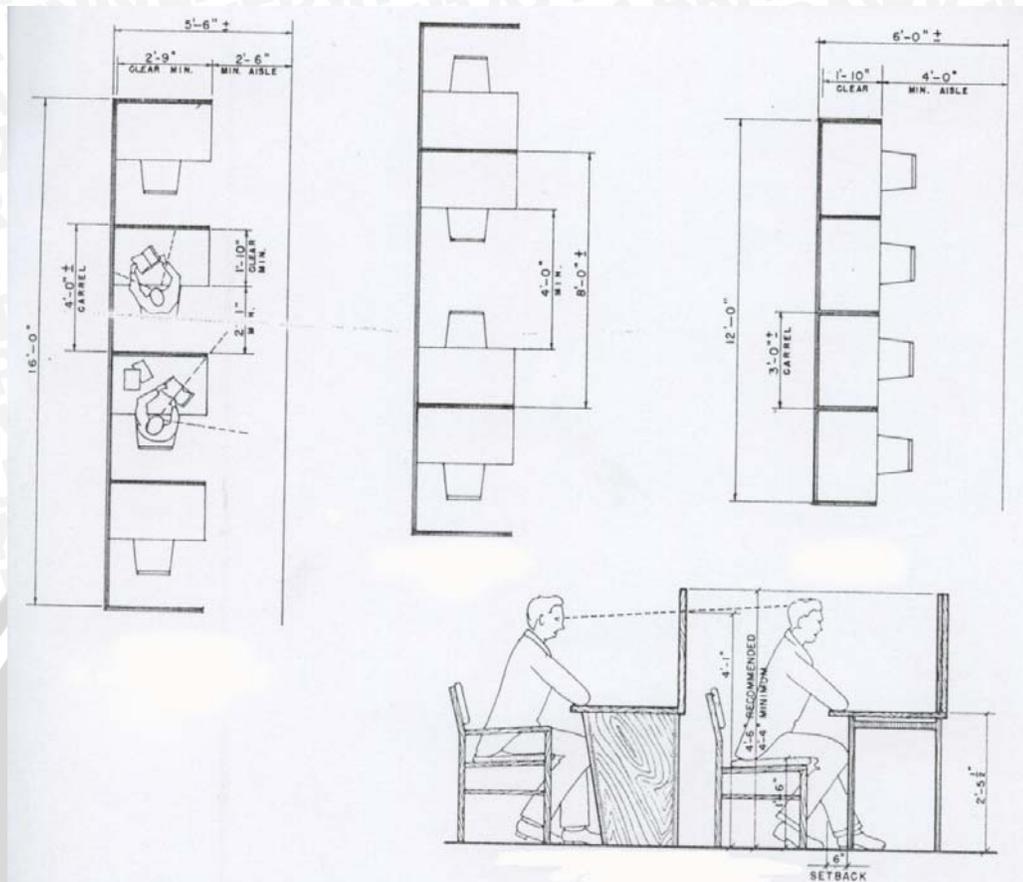
Gambar 2.23. Carrels yang dilengkapi dengan tempat penyimpanan buku

Sumber: Time-Saver Standards for Building Types



Gambar 2.24. Ruang meja belajar yang dipisahkan oleh partisi

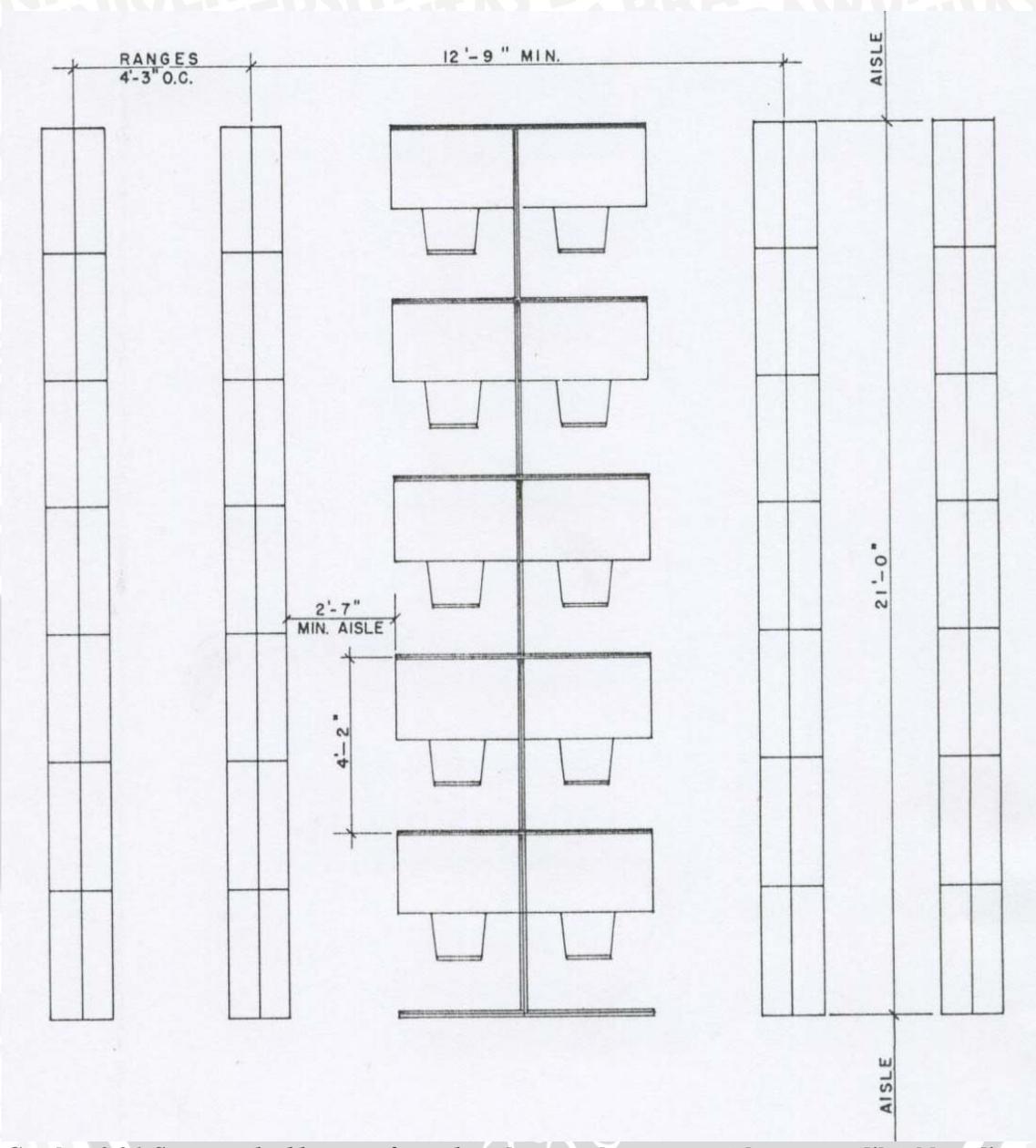
Sumber: Time-Saver Standards for Building Types



Gambar 2.25. Berbagai cara penyusunan *carrels* di sepanjang dinding perpustakaan

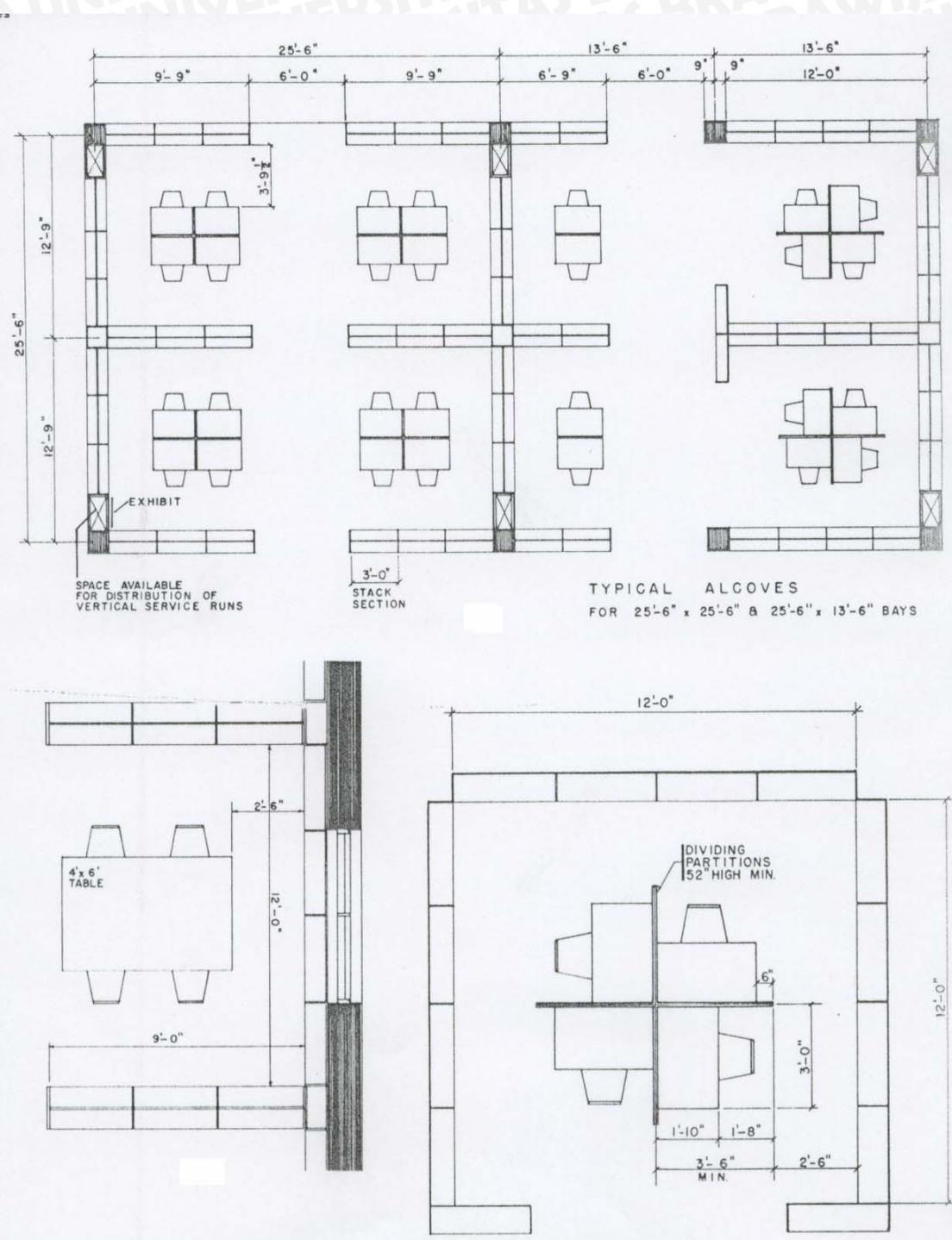
Sumber: Time-Saver Standards for Building Types





Gambar 2.26. Susunan *double rows of carrels* pada ruang baca perpustakaan yang diletakkan di antara dua jalur tempat penyimpanan buku

Sumber: Time-Saver Standards for Building Types



Gambar 2.27. Susunan meja-meja pada ruangan perpustakaan

Sumber: Time-Saver Standards for Building Types

2.4.4 Tinjauan ruang pameran galeri

2.4.4.1 Pameran galeri

Menurut Hirzy (2003), filosofi dasar dibalik pameran galeri, mengundang untuk mendatangi, mengakses, dan menciptakan lingkungan yang nyaman untuk membangkitkan perasaan dan menginspirasi pembelajaran bagi para pengunjung dengan berbagai variasi umur, minat dan latar belakang. Sebuah pameran yang bagus menciptakan sebuah atmosfer hiburan, partisipasi, dan perasaan ingin tahu yang mendorong para pengunjung untuk mencari informasi lebih lanjut terhadap topik yang ditampilkan. Ada beberapa karakteristik dari sebuah pameran yakni respon positif dari *audience*, kecocokan pemilihan subyek dan isi, jelas, koheren, menggugah informasi, aliran logis dari *sequence* pameran, konservasi yang layak dan pengukuran keamanan, desain dan layout yang cocok dengan tema, kondisi subyek, koleksi dan *audience*, dan perhatian untuk kenyamanan, keamanan dan aksesibilitas manusia.

1) Pameran permanen dan temporer

Pameran permanen pada dasarnya adalah landasan dari koleksi museum dan diidentifikasi sesuai pandangan. Temporer atau pameran yang tidak tetap berhubungan dengan topik lain yang terkait pada tujuan dan misi pendidikan yang diemban museum. Museum menambah pameran permanen termasuk di dalamnya bahan-bahan dari koleksi inti sama bagusnya dengan obyek yang dipinjam dari sumber lain. Beberapa pameran temporer digelar dan diatur oleh sebuah museum, sejumlah museum, dan sebuah organisasi non profit. Pameran ini membawa koleksi museum ke *audience* yang lebih luas. Hal ini juga sangat ekonomis, karena sejumlah museum dapat berbagi persiapan biaya yang besar. Pameran temporer dapat berakhir dari sekitar beberapa bulan sampai setahun atau lebih, tergantung pada kondisi subyek, tujuan pameran, dan kebutuhan museum.

2). Pameran online

Pameran online merupakan perpanjangan dari museum yang biasanya dibatasi dengan dinding secara fisik dan mengundang pengunjung virtual untuk mengeksplorasi gambar dan teks sesuai langkah mereka sendiri.

Bentang pameran ini dari gambar digital karya museum sampai tiga dimensional, penjelajahan interaktif galeri museum dengan audio dan video. *The World Wide Web* dari the National Galley of Art, misalnya, menyediakan ribuan gambar baik itu lukisan, patung, pekerjaan seni dekorasi, dan seni karya lewat kertas. Pameran ini juga menawarkan penjelajahan interaktif secara virtual melampaui pameran temporer, seperti pameran pada tahun 1998-1999 oleh pelukis Belanda, Vincent Van Gogh, yang memperbolehkan pengunjung untuk “melewati” ruangan pameran seperti tampilan aslinya.

Pengolahan ruang dalam museum tidak lepas dari fungsi-fungsi yang dapat mewedahi segala aktivitas pelaku di dalamnya. Salah satu fungsi museum sebagai ruang pamer, untuk itu dalam perancangan ruang dalam lebih diutamakan pada penataan ruang pamer. Menurut Sumadio (1986), dalam menata ruang pamer setidaknya ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Faktor koleksi

- Obyek yang dipamerkan hendaknya ditampilkan secara utuh sehingga bisa terkesan nilai-nilai hakekatnya sebagai runtutan peristiwa disamping nilai lahiriah dan keindahan benda.
- Obyek yang akan dipamerkan harus diseleksi terlebih dahulu agar tidak terlalu banyak sehingga tidak menimbulkan kesan sangat padat dan *sumpek*. Selain itu juga perlu diperhatikan jarak tiap benda agar pengunjung dapat melihat dengan leluasa.
- Hindari unsur dekorasi dan unsur lain yang sifatnya lebih dominan daripada benda koleksi agar tidak mengganggu konsentrasi pengunjung.

2. Faktor pengunjung

Pameran yang disajikan harus dapat memuaskan pengunjung.

Susunan obyek pamer harus dapat memberikan pengarahan dan tata ruangnya dapat memberikan kebebasan bergerak bagi pengunjung. Sirkulasi pengunjung perlu diarahkan agar pameran bisa dinikmati dengan baik.

3. Faktor sirkulasi

Dalam merancang suatu pola sirkulasi ruang pameran perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Fleksibilitas ruang pameran, hal ini dimaksudkan untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu.
- Menghindari terciptanya suasana monoton yaitu dengan menghindari adanya hubungan antara ruang satu dengan yang lain dalam satu garis lurus.

2.4.4.2 Faktor teknik dan metode penyajian dalam ruang pameran

Dari motivasi-motivasi pengunjung, dapat ditentukan metode-metode penyajian ruang pameran menurut Pedoman Tata Penyajian dan Tata Pameran di Museum (1990: 4-26):

1. *Metode penyajian Artistik*, yaitu metode yang mengutamakan koleksi-koleksi yang mengandung unsur keindahan.
2. *Metode penyajian Intelektual/Edukatif*, yaitu metode yang mengikutsertakan segala segi yang bersangkutan dengan koleksi yang dipamerkan seperti urutan proses terjadinya koleksi sampai dengan cara penggunaan atau fungsinya.
3. *Metode penyajian Romantik/Evokatif*, yaitu metode yang menyertakan semua unsur lingkungan tempat asal koleksi berada.

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam penataan koleksi (Akram dalam Triwijayanti 2003:12) ada tiga :

1. *Faktor Pandangan*,

kekontrasan dari suatu keragaman dapat menyumbangkan gubahan massa yang tidak biasa. Faktor pandangan sangat dipengaruhi oleh cara memandang manusia terhadap materi koleksi dan juga sudut pandang manusia.

- a. *Cara memandang materi koleksi.*

Faktor yang berpengaruh pada cara memandang manusia terhadap materi koleksi adalah dimensi materi koleksi dan cara penyajiannya.

Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori :

- 1) Benda koleksi dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah.
- 2) Benda koleksi tiga dimensi yang mempunyai arah pandang segala arah.

Oleh karena itu akan diperoleh sistem penyajian antara lain:

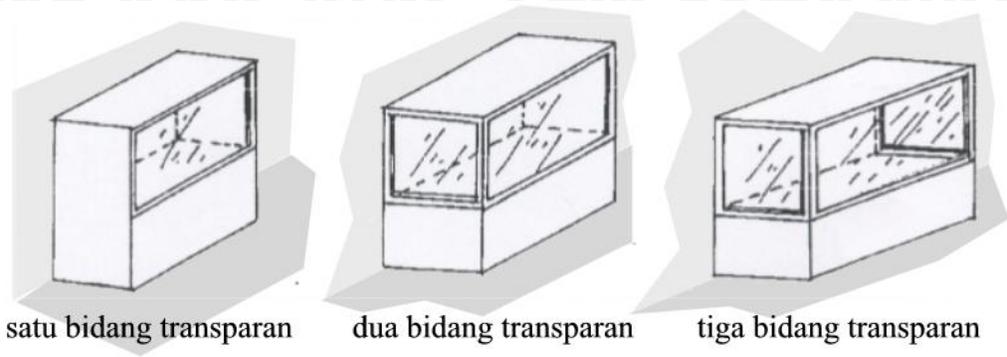
- 1) Tata penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang, yaitu benda-benda dua dimensi dan tiga dimensi yang ditata sedemikian rupa dalam satu bidang.
- 2) Tata penyajian yang dapat dinikmati dari dua arah pandang, yaitu benda tiga dimensi yang ditata secara berderet-deret.
- 3) Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah pandang untuk benda tiga dimensi yang ditata dengan lugas, pada bidang dasar datar baik secara berkelompok ataupun tunggal.



Gambar 2-28. Sistem penyajian benda koleksi.

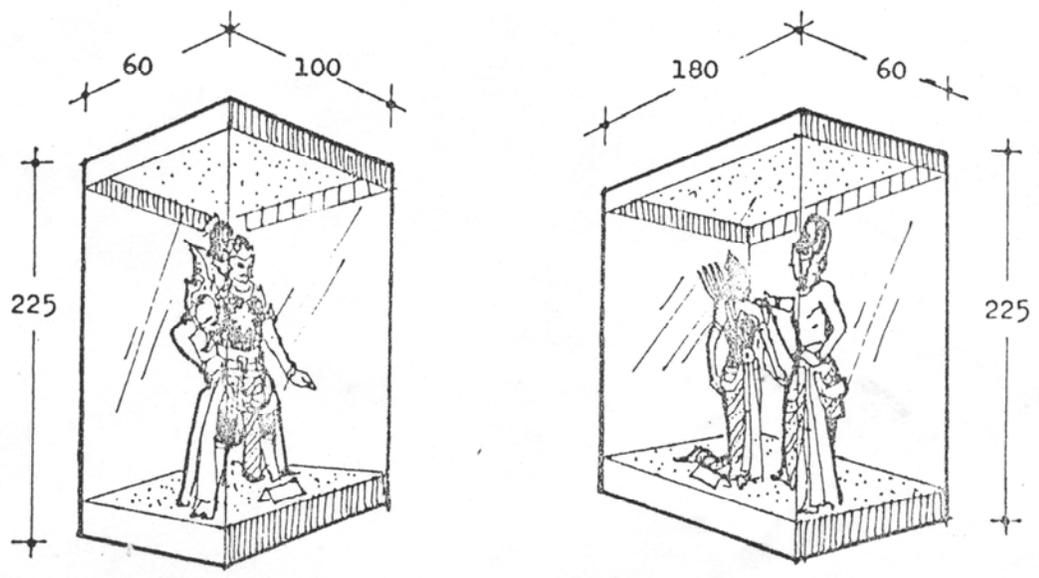
Sumber : Museum Sejarah dan Budaya Malang, Skripsi, Triwijayanti hal 13.

Konsekuensi dari tata penyajian tersebut akan mempengaruhi disain vitrin, dimana terdapat vitrin dengan satu bidang transparan, dua bidang transparan ataupun tiga bidang transparan.



Gambar 2-29. Macam-macam desain vitrin.
Sumber : Museum Sejarah dan Budaya Malang, Skripsi, Triwijayanti hal 13.

ALMARI DISPLAY UNTUK BONEKA-BONEKA WAYANG (VITRIN)

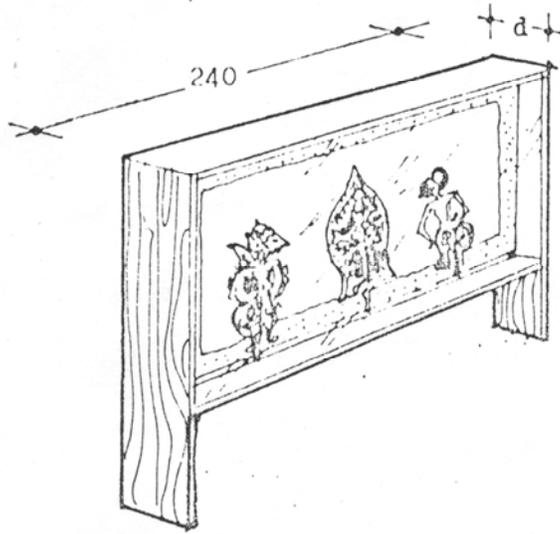


Untuk ukuran satu orang

Untuk ukuran dua orang

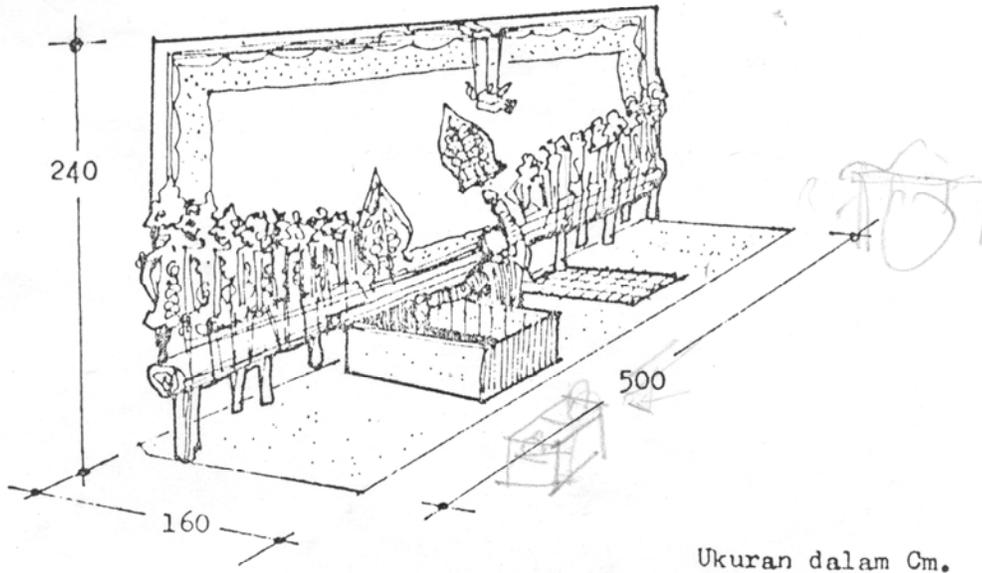
Gambar 2.30 standart vitrin
Sumber : data dan survey

PERALATAN DISPLAY MUSEUM



- Untuk wayang kulit, klitik, beber dll yang dua dimensi
 $d = 40$ Cm (dpt di lihat dari dua jurusan)
 $d = 20$ Cm (untuk almari yang menempel dinding)
- Untuk Wayang golek dan wayang2 yang 3 dimensi
 $d = 60$ Cm (bolak-balik) dan $d = 30$ Cm untuk almari yg menempel dinding.

Almari display untuk wayang.



Ukuran dalam Cm.

Display contoh peragaan Wayang kulit (tanpa gamelan) dengan dalang boneka dlm ukuran sesungguhnya.

data : Survey Museum Wayang Jakarta.

Gambar 2.31 standart peralatan display museum

Sumber : data dan survey

b. *Sudut pandang manusia*

Meletakkan materi koleksi tidak terlepas dari faktor sudut pandang manusia; sebab menyusun obyek diluar batas pandang wajar dan menyenangkan berakibat menjemukan pengunjung.

1) Sudut pandang potongan vertikal.

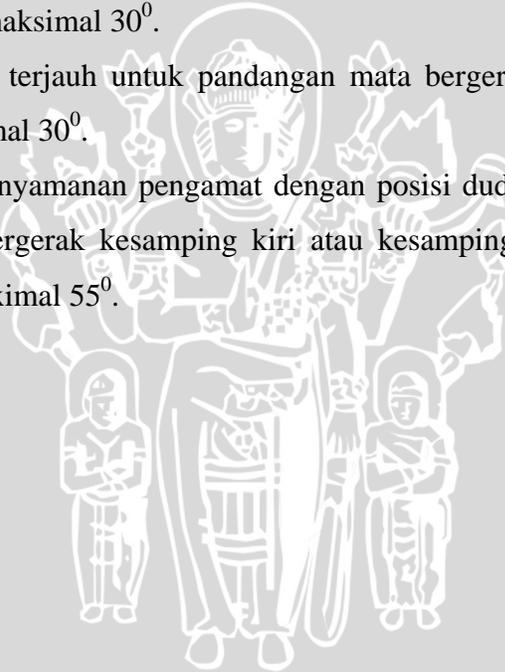
Menurut anatomi manusia sudut pandang potongan vertikal adalah:

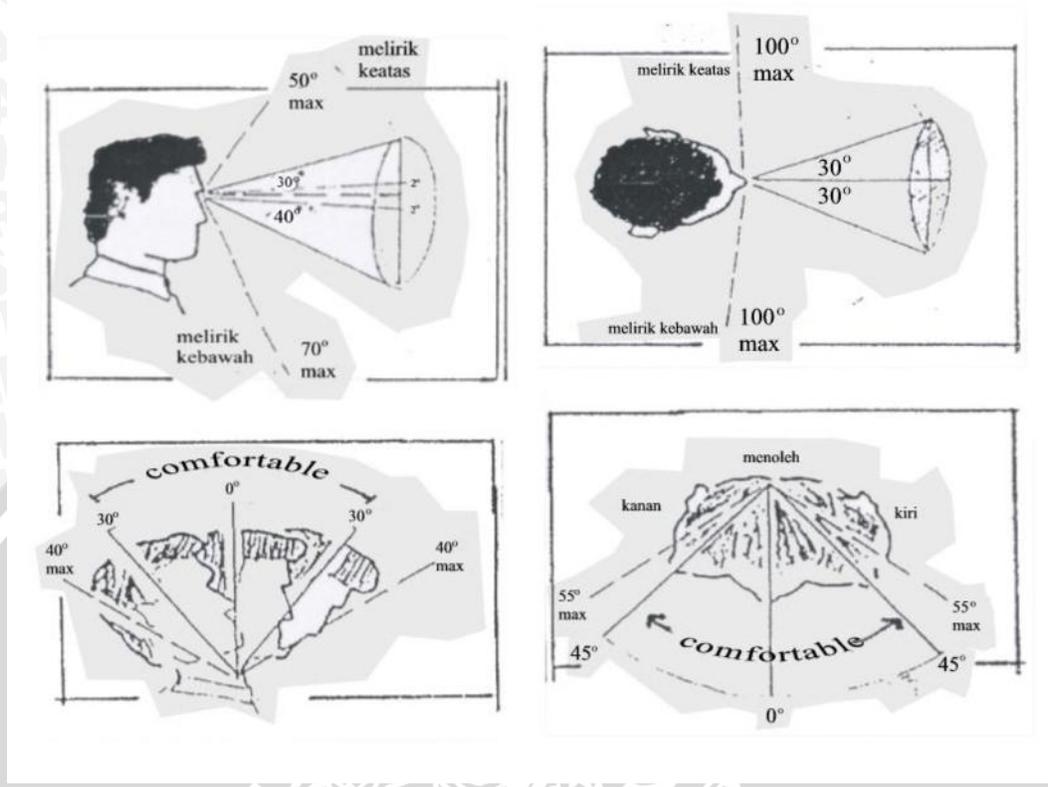
- Batas gerakan kepala standart kebawah 40° dan keatas 30° .
- Batas terjauh pandangan mata terhadap obyek kebawah 70° dan keatas 50° .

2) Sudut pandang potongan horizontal.

- Batas standart pengamat untuk mata diam ke samping adalah 15° dan maksimal 30° .
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi 100° dan minimal 30° .

3). Batas kenyamanan pengamat dengan posisi duduk atau berdiri dan kepala bergerak kesamping kiri atau kesamping kanan 45° adalah batas maximal 55° .





Gambar 2-32. Sudut pandang manusia.

Sumber : Museum Sejarah dan Budaya Malang, Skripsi, Triwijayanti hal 14.

2. *Faktor Warna,*

Faktor warna yang dipakai dapat memperkuat tema pada suatu pameran. Peranan tata warna sangat penting dalam suatu pameran disamping rmpengaruhi perasaan akan situasi ruangan juga memberi sesuatu yang lain, yang berhubungan dengan kejiwaan. Hal ini akan dapat menunjang kehadiran benda-benda koleksi yang dipamerkan. MisalInya dalam memamerkan benda koleksi yang bersifat magis seperti tongkat upacara, benda pusaka, jimat agar lebih menimbulkan kesan dramatis vitrin bisa dicat dengan warna yang gelap. Untuk benda koleksi peralatan pertanian dapat menggunakan warna hijau, dan sebagainya. Ruang pameran yang dicat dengan warna dasar gelap akan kelihatan menyempit, sedangkan ruang pameran yang dicat dengan warna dasar terang akan nampak terasa lebih luas dari ukuran yang sebenarnya, (Anonim dalam Triwijayanti, 2003:15).

3. Faktor Cahaya

sebagai penyumbang efek dalam suatu ruang pameran. Tata cahaya merupakan faktor yang memegang peranan penting dan juga sangat berpengaruh pada keberhasilan suatu pameran di museum. Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu benda koleksi ataupun menyilaukan pengunjung. Diusahakan pemasangan lampu tersebut terlindung sehingga tidak ada sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhatikan benar.

Sumber cahaya yang kita kenal ada dua macam yaitu cahaya alami (matahari) dan cahaya buatan (lampu). Jika dikaitkan dengan hal ini maka yang berperan penting adalah cahaya buatan. Cahaya lampu dapat menciptakan suasana dan karakter ruang yang diinginkan. Efek cahaya juga bisa menimbulkan kesan ruang lebih luas atau memberi kesan tertentu yang berpengaruh pada jiwa manusia di dalamnya.

Pencahayaan secara fungsional bisa dibedakan menjadi 3 yaitu *general lighting*, *task lighting* dan *decorative/accent lighting*. *General Lighting* atau penerangan merata adalah penerangan yang mutlak ada dan harus rata menerangi seluruh ruangan. Fungsi penerangan ini adalah untuk membantu kita melihat dengan jelas dan melakukan aktifitas. *Task Lighting* atau pencahayaan setempat digunakan untuk mendukung kegiatan tertentu yang membutuhkan cahaya lebih terang.

Jenis yang ketiga yaitu *decorative/accent lighting* yang merupakan penerangan tambahan yang lebih berperan dalam segi estetika. Penggunaan ketiga jenis pencahayaan ini bisa dikombinasikan dalam satu ruang atau dapat digunakan masing-masing sesuai dengan kebutuhan ruang.

Selain ketiga hal tersebut di atas, hal yang perlu diperhatikan adalah ruang pameran itu sendiri. Ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi persyaratan antara lain benar-

benar terlindungi dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan juga debu

2.4.4.3 Ruang dalam galeri

A. Sirkulasi ruang dalam

Menurut Puspadewi (2002), hal-hal yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi berkaitan dengan karakter pengunjung museum adalah:

1. Orientasi

Perlunya suatu obyek dan teknik dalam menciptakan orientasi bagi pengunjung terutama pada daerah entrance sehingga pengunjung jelas dimana ia berada dan tujuannya, dengan demikian pengunjung dapat berjalan nyaman secara fisik atau psikologis.

2. Museum *fatigue*

Merupakan kondisi yang timbul karena kejenuhan pengunjung dalam mengamati obyek sehingga menyebabkan turunnya perhatian atau respon terhadap obyek, hal ini disebabkan hilangnya orientasi, suasana monoton, kurangnya variasi atau ketidaknyamanan fisik.

3. Pemilihan rute

Ada beberapa faktor yang menyebabkan pengunjung cenderung memilih rute tertentu (letak pintu masuk dan keluar, panjang rute, dll). Dengan mempertimbangkan kebiasaan tersebut dapat diantisipasi kecenderungan mengabaikan ruang dan obyek pameran tertentu.

4. Kepadatan sirkulasi

Merupakan aspek yang harus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa pengunjung dapat bergerak mudah dan lancar, kepadatan pengunjung pada daerah tertentu disaat bersamaan berpengaruh terhadap kualitas komunikasi pada pengunjung museum.

5. Kejenuhan terhadap obyek dan galeri pameran

Faktor ini sangat berperan dalam terciptanya museum *fatigue*, seperti adanya kemonotonan obyek pameran (dikaitkan dengan gaya yang sama, kurun waktu sama). Hal yang menyebabkan kurangnya perhatian ini diatasi dengan pengaturan obyek yang memungkinkan adanya variasi.

6. Lingkup pergerakan

Adanya kecenderungan pengunjung untuk hanya berjalan-jalan saja dan mengamati obyek yang menarik perhatian saja. Untuk meningkatkan lingkup pergerakan pengunjung dapat diatasi dengan permainan warna atau variasi arsitektural lainnya, seperti variasi pintu masuk atau keluar.

Dalam hal ini yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi ruang dalam adalah:

1. Pemisahan jalur sirkulasi antara kegiatan pelayanan publik dan kegiatan pelayanan umum
2. Kecenderungan perilaku pengunjung
3. Keleluasaan pergerakan
4. Kejelasan orientasi
5. Keragaman ruang transisi untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung.

Dalam pelaksanaan suatu pameran karya seni rupa, proses apresiasi terhadap koleksi untuk mendapatkan suatu informasi akan lebih mudah bila melalui alur sirkulasi tertentu yang mengarahkan melalui urutan klasifikasi koleksi secara tertentu pula. Menurut Sumadio (1986) pola sirkulasi dalam galeri atau museum yang umum digunakan adalah sebagai berikut :

1. Sirkulasi Berliku

Pola sirkulasi ini paling banyak digunakan dalam museum atau ruang pamer di Indonesia. Pola sirkulasi yang terjadi bisa bermacam-macam bentuknya, organisasi ruang pamer dapat dilakukan secara linier horizontal maupun vertikal.

2. Sirkulasi Spiral

Pola ini diterapkan oleh sebagian bangunan museum modern, biasanya bangunannya lebih dari satu lantai. Pola ini dibedakan menjadi :

a. Spiral ulir baut

Sirkulasi menerus yang berasal dari satu titik bawah, berjalan memutar semakin lama semakin ke atas dan sebaliknya. Organisasi antar ruang pameran hanya dapat diterapkan secara linier vertikal karena

sirkulasi ini secara fisik membentuk suatu alur yang semakin ke atas atau ke bawah.

b. Spiral rumah siput

Sirkulasi menerus yang berawal dari satu titik di tepi ruang berjalan berputar semakin ke tengah dan sebaliknya. Penerapannya membutuhkan pemikiran serius dalam menciptakan kesinambungan antar ruang. Penggunaan sistem sirkulasi vertikal mutlak diperlukan untuk mempertemukan titik akhir sirkulasi ruang yang satu dengan titik awal sirkulasi ruang yang lain.

B . Pelayanan dan hubungan ruang

Pemikiran yang utama untuk perencana museum ialah bagaimana merangkum beberapa elemen yang beragam untuk menjamin fleksibilitas yang maksimum. Tempat yang sama mungkin dapat digunakan untuk satu atau lebih tujuan pada waktu yang sama. Menurut Metcalf (1965), yang dimaksud dengan fleksibilitas adalah kemampuan beradaptasi pada kebutuhan yang berubah-ubah. Apakah yang menjadi karakteristik suatu museum dikatakan fleksibel, jawabannya dapat diringkas sebagai berikut: besar prosentase dari luas lantai diupayakan harus dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi utama suatu museum, seperti: akomodasi pengunjung, pelayanan ke pengunjung, ruang untuk aktivitas staf, dan penempatan untuk koleksi. Hal tersebut mencakup antara lain:

- 1) Atmosfer dan kondisi kenyamanan yang lain, seperti ventilasi dan pencahayaan, harus cocok untuk berbagai macam tujuan.
- 2) Lantai harus mampu untuk memikul beban sampai 150 pon per kaki persegi, yang merupakan kebutuhan penyimpanan benda koleksi, dalam semua area bangunan.
- 3) Tinggi lantai harus cukup untuk berbagai macam tujuan, yang lebih utama tidak kurang dari 8 kaki 4 inci.
- 4) Semua area museum harus mudah dituju/dicapai, hal yang tidak diinginkan adalah adanya dinding pemikul beban pada ruang dalam yang nantinya dapat mengganggu pola sirkulasi di dalam museum.

- 5) Pengaturan ruang dalam harus secara serius tidak mengganggu kenyamanan kapasitas untuk koleksi pameran, untuk pengunjung, dan rak penyimpanan benda-benda koleksi.

C. Sistem pengkondisian ruang

1. Pencahayaan

Dalam penyelenggaraan pameran, penerangan/pencahayaan merupakan salah satu unsur yang penting. Harus diperhatikan segi keindahannya, segi kenyamanan pengunjung agar terhindar dari silau serta segi keamanan obyek pameran dari pencemaran radiasi sinar (Sutedjo, 1982). Pencahayaan amat mendukung fungsi pameran yang merupakan fungsi utama bangunan. Pada prinsipnya efek radiasi cahaya tidak dapat dihilangkan sama sekali (Kohler, 1959) dalam skripsinya Avianti (2003). Untuk sistem pencahayaan pada obyek pameran, Ball (1982) dalam skripsinya Avianti (2003), menyatakan bahwa pencahayaan pada obyek pameran berupa karya seni dapat mempengaruhi kualitas dari karya tersebut sekaligus dapat menonjolkan keindahan dari karya seni tersebut.

Pada ruang pameran ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencahayaan, misalnya:

- a. Skala ruang, bahan yang dipakai pada lantai, dinding dan plafon, ukuran bukaan
- b. Ruang, warna dan tekstur.
- c. Skala, bentuk, tekstur, warna, bahan obyek yang dipamerkan
- d. Perilaku pengunjung
- e. Iklim setempat dan lama penyinaran.

Jenis yang sering digunakan pada penataan museum adalah *lateral lighting*, yang arahnya mendatar atau membentuk sudut tertentu terhadap ruangan. Sumbernya berasal dari perubahan pada dinding atau jendela atau sumber cahaya lain yang letaknya horisontal atau menyudut.

Mengenai penggunaan elemen jendela pada ruang pameran, Lam (1986), menyatakan bahwa pemakaian elemen jendela pada ruang pameran bukanlah sesuatu yang mustahil meskipun hal itu relatif sulit dilakukan,

hal ini dikarenakan dalam pemakaian jendela harus memperhatikan peletakkannya karena berhubungan dengan obyek pameran dan sirkulasi ruang dalam.

2. Sistem penghawaan

Standar Minimal Gedung Dan Ruang Penyimpanan Arsip Inaktif, Arsip Nasional Republik Indonesia (2001) menyatakan:

- 1) Untuk mengatasi masalah suhu dan kelembaban secara teknis dapat dilakukan dengan cara :
 - a) Pemeriksaan secara periodik menggunakan alat higrometer.
 - b) Menjaga sirkulasi udara berjalan lancar.
 - c) Menjaga suhu udara tidak lebih dari 27 °C dan kelembaban tidak lebih dari 60%.
 - d) Menjaga langit-langit, dinding, dan lantai tidak berlobang dan tetap rapat.
 - e) Pondasi didesain untuk menjaga uap atau udara lembab naik ke tembok karena daya resapan kapiler.
 - f) Hindari menanam pohon dan kayu-kayuan di dekat gedung.
 - g) Menjaga ruang agar tetap bersih dari kontaminasi gas/lingkungan agar tidak mudah timbul jamur yang akan merusak arsip.
 - h) Tandai kondisi arsip dan peralatannya yang terkena jamur atau korosi, untuk segera diadakan perbaikan.
- 2) Standar suhu dan kelembaban untuk ruang simpan arsip sebagaimana apabila fasilitas proteksi arsip vital dan arsip permanen suatu instansi berada di gedung penyimpanan arsip inaktif, maka ruang penyimpanan didesain khusus yang tahan api dan memiliki suhu ruangan tidak lebih dari 20 °C dan kelembaban tidak lebih dari 50 %.

3. Sistem keamanan dan keselamatan

Selain dengan penataan sirkulasi dan teknik pameran untuk menarik perhatian pengunjung, juga dapat dengan cara pemeliharaan koleksi, karena bagus atau tidaknya kondisi koleksi juga mempengaruhi minat pengunjung. Sistem keamanan dan keselamatan di dalam museum

harus benar-benar di perhatikan, sebab hal tersebut menyangkut koleksi-koleksi yang akan dilestarikan dan dilindungi dari berbagai macam kerusakan dan bahaya lainnya yang dapat menyerang koleksi-koleksi yang terdapat di dalam museum.

Pemeliharaan koleksi juga harus memperhatikan faktor-faktor penyebab kerusakan koleksi. VJ Herman (1981) dalam skripsinya Avianti (2003), mengungkapkan kerusakan benda-benda koleksi dapat disebabkan oleh faktor-faktor, antara lain sebagai berikut :

- Faktor elemen iklim, meliputi kelembaban udara dan temperatur udara. Ukuran iklim yang sesuai untuk benda-benda koleksi adalah kelembaban udara antara 45% - 60% dan temperatur udara antara 20°C – 24 °C. Jika kondisi kelembaban dan temperatur udara dalam ruang pameran melebihi atau kurang dari ketentuan, maka akan menimbulkan kerusakan pada benda-benda koleksi.
- Faktor cahaya, meliputi cahaya alami dan buatan, juga yang menyangkut masalah radiasi ultraviolet dan kekuatan cahaya. Intensitas cahaya yang tinggi dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi organik. Intensitas cahaya yang baik untuk benda-benda koleksi organik adalah antara 50 lux - 150 lux.
- Faktor serangga dan binatang, faktor biologis ini dapat merusak benda-benda koleksi, misal binatang pengerat yang dapat merusak benda-benda organik.
- Faktor tumbuhan kecil (*microorganism*), meliputi segala jamur, cendawan. Untuk mencegah kerusakan koleksi dari *microorganism* dengan menjaga kelembaban udara dan memperhatikan pengaruh suhu.
- Faktor pengotoran udara/ polusi udara, polusi udara dapat merusak benda koleksi, misalnya deposit debu pada obyek koleksi menyebabkan perubahan bentuk, Untuk menghindari kerusakan tersebut, antara lain dengan membersihkan benda- benda koleksi secara teratur.

- Faktor lain, penyebab kerusakan benda koleksi yang dapat menimbulkan kerugian adalah kelengahan atau tindakan yang tidak bertanggungjawab, meliputi lingkungan yang berkenaan dengan tempat, manusia, insiden, api, air atau rusak akibat penggaraman.
- 1) Standar Minimal Gedung Dan Ruang Penyimpanan Arsip Inaktif, Arsip Nasional Republik Indonesia (2001), menyatakan:
 - a) Pencegahan dan Penanggulangan Bahaya Api/ Kebakaran
 - (1) Alat Pemadam Api dengan menggunakan:
 - (a) *Fire Alarm system* dan *fire fight system*.
 - (b) Tabung pemadam, *smoke detection*.
 - (2) Hydrant dalam gedung dan luar gedung.
 - b) Pencegahan dari Kehilangan Arsip
 - (1) Identifikasi terhadap petugas yang berwenang memasuki ruang simpan arsip inaktif dilaksanakan secara ketat dan konsisten.
 - (2) Setiap petugas yang memasuki area ruang penyimpanan arsip harus menggunakan tanda pengenal khusus yang disahkan oleh pejabat yang berwenang.
 - (3) Dikembangkannya prosedur penggunaan dan penggandaan arsip untuk menjaga keamanan informasi arsip.
 - (4) Pelatihan bagi petugas agar mampu mencegah dan menanggulangi bencana terhadap arsip.
 - c) Pencegahan dan Penanggulangan Bahaya Serangga
 - (1) Pemeliharaan arsip dengan menggunakan kapur barus, *tymol*, *fostoxin*, *paradecrolobensin*.
 - (2) Menjaga kebersihan ruangan:
 - (a) Tidak diperkenankan membawa makanan dan minuman ke dalam ruang penyimpanan arsip.
 - (b) Tidak diperkenankan merokok di dalam ruang penyimpanan arsip.

2) Standar Penyimpanan Fisik Arsip, Arsip Nasional Republik Indonesia (2001), menyatakan:

a) Pemeliharaan

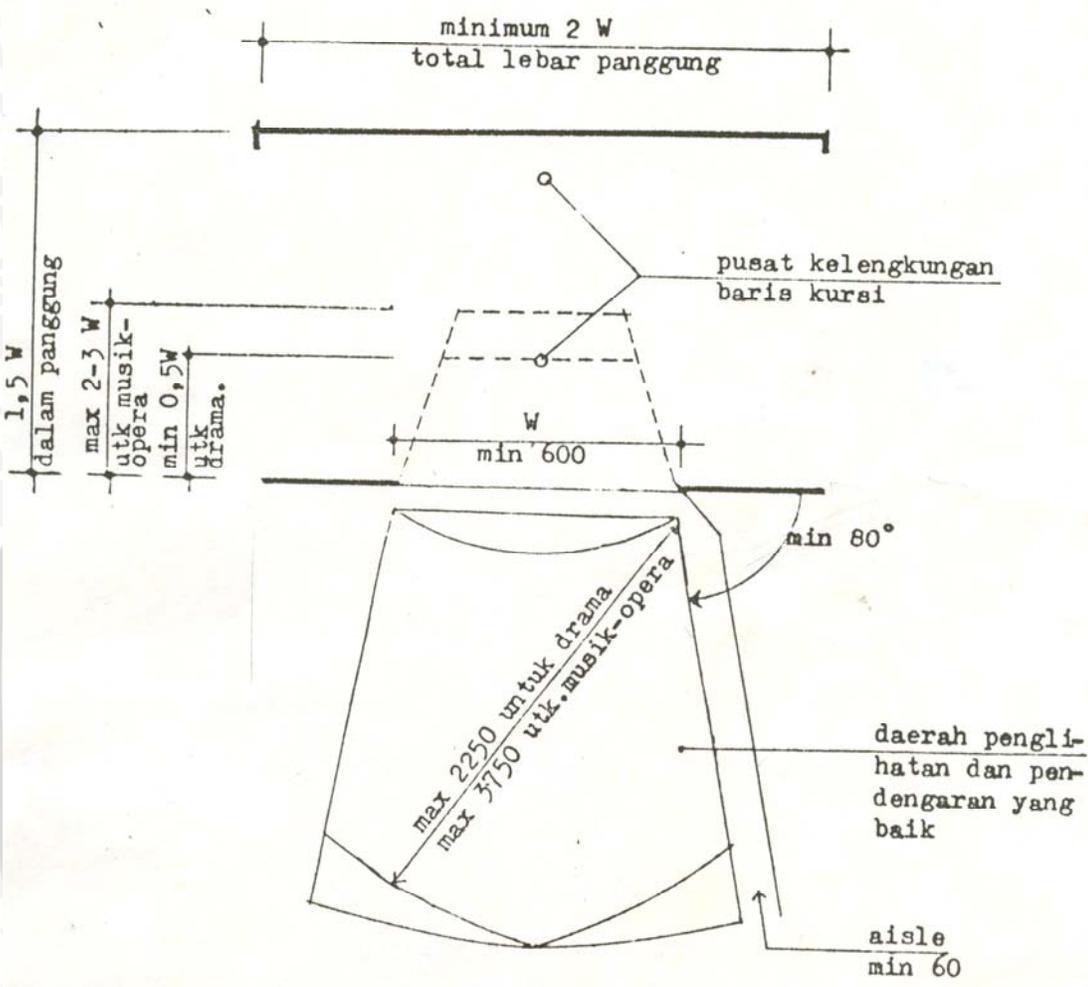
- (1) Program pemeliharaan arsip dan lokasi penyimpanan arsip harus dapat dilaksanakan untuk menjamin kestabilan lingkungan yang cocok.
- (2) Pelaksanaan pengawasan penyimpanan arsip harus secara berkelanjutan dan berkala.
- (3) Perbaikan ruang penyimpanan arsip dilaksanakan secara cepat dan tepat.
- (4) Adanya perbaikan arsip segera setelah diketahui adanya kerusakan arsip.

b) Proteksi

- (1) Peralatan dan tempat penyimpanan arsip sebaiknya dapat menjamin arsip selalu aman, mudah terjangkau, dan terlindung dari bahaya.
- (2) Setiap peralatan dan tempat penyimpanan dijamin dalam keadaan bersih untuk menjamin kebersihan.

2.4.5 Tinjauan ruang pertunjukan

Di dalam suatu kompleks pusat pengembangan budaya, keberadaan auditorium sangatlah penting, dimana kegiatan yang berskala besar melibatkan seluruh komponen hendaknya dapat menampung baik secara kuantitas maupun kualitas.



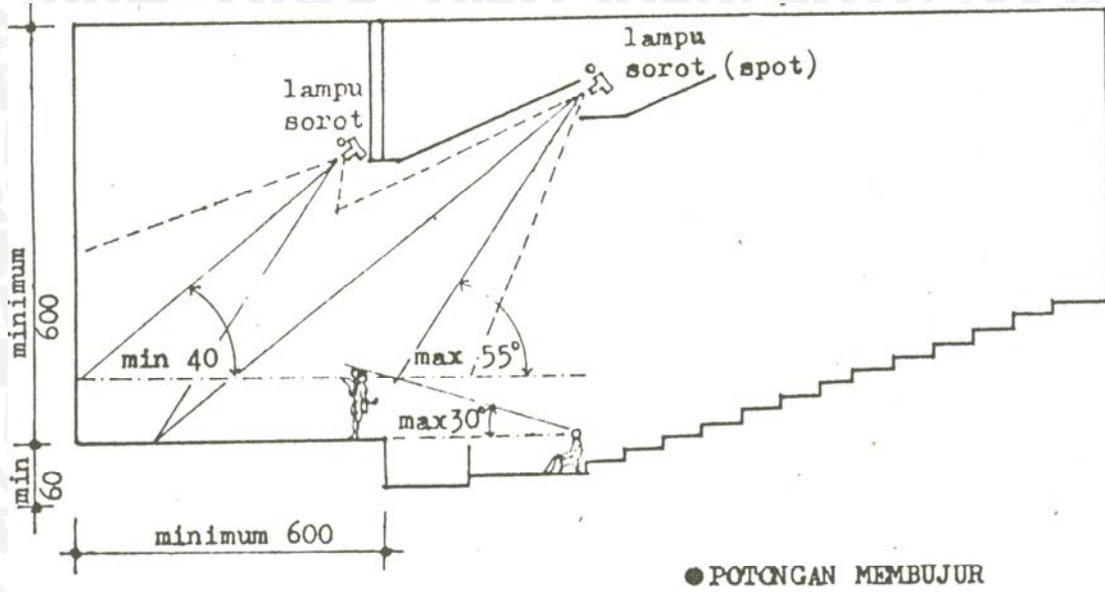
ukuran dalam Cm.

● DENAH

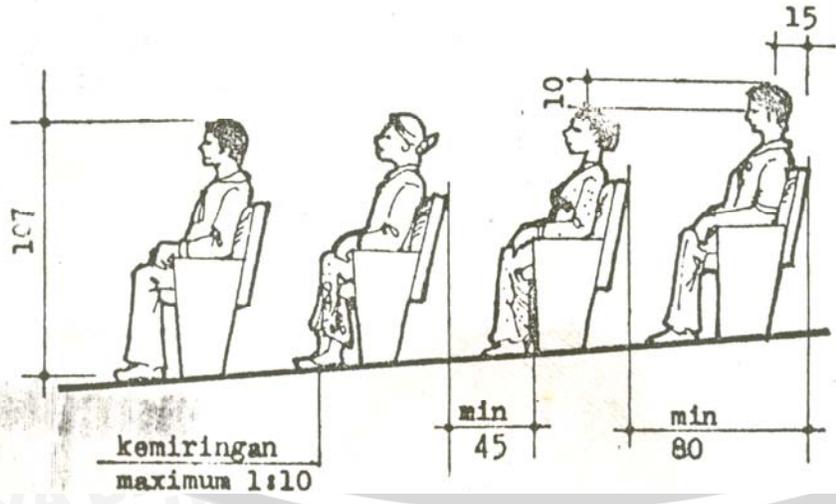
data : Mc Guinness ,William, 1964.

Gambar 2.33 Penampang teater tertutup untuk wayang orang

Sumber Mc Guinness, Williams

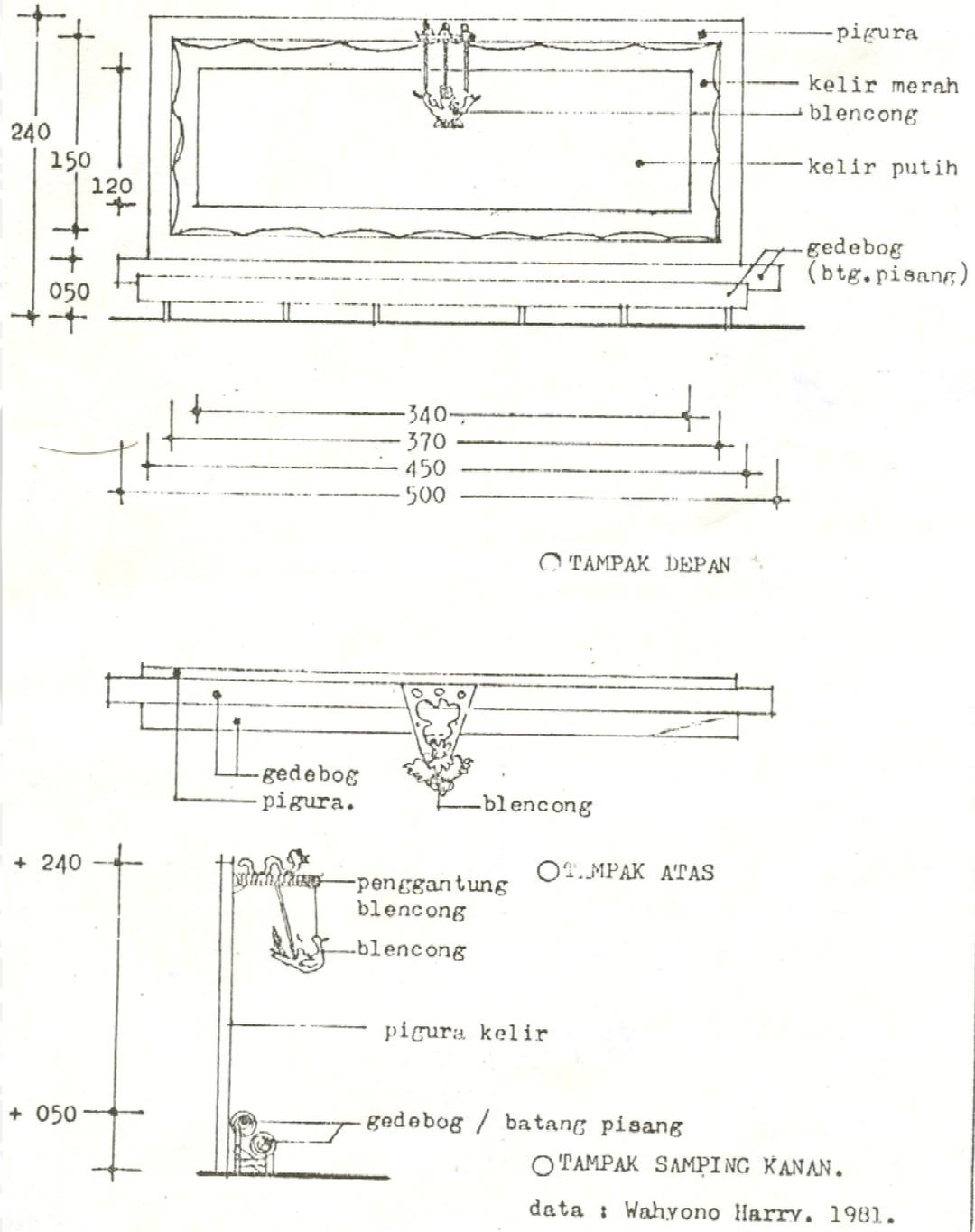


● POTONGAN MEMBUJUR



Gambar 2.34 potongan membujur teater tertutup
Sumber : data dan survey

KELIR UNTUK PAGELARAN WAYANG KULIT



Gambar 2.35. kelir untuk pertunjukan wayang kulit

Sumber : Wahyono Harry, 1981

2.5. Tinjauan Ruang Atraktif dan Interaktif :

Ruang Atraktif dan Interaktif sebagai konsep ruang pusat pengembangan kebudayaan yang lebih memberi pengalaman dan pembelajaran terhadap pengunjung.

Salah satu kelemahan yang ada pada pusat kebudayaan seperti keraton maupun Taman Budaya selama ini adalah kurangnya minat masyarakat umum karena teknik-teknik, baik teknik pembelajaran maupun teknik pementasan dan pameran yang ditampilkan secara apa adanya.

Menurut Danilov (1985,30) :

“... exhibits more than any other factor that give science and technology centers their distinctive character – and their popularity”

Danilov menyatakan bahwa pameran atau *exhibition* merupakan faktor yang sangat penting bagi sebuah fasilitas umum semacam pusat Kebudayaan atau pusat teknologi karena hal inilah yang membentuk karakter dan popularitas dari fasilitas umum tersebut. Danilov (1985,30) juga menyatakan :

“Participatory exhibits make it fun and an effective learning experience for children and adults”

Adanya partisipasi pengunjung dalam menampilkan suatu koleksi galeri merupakan hal yang memberi pengalaman menarik tersendiri bagi pengunjung. Partisipasi ini bisa diartikan bahwa barang koleksi dibuat “berinteraksi” dengan pengunjung, misalnya saja dengan metoda simulasi. Hal ini membuat pengunjung lebih senang dan merupakan pengalaman pembelajaran dan pendidikan yang efektif bagi anak-anak dan orang dewasa sebagai pengunjung galeri tersebut.

Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menampilkan barang-barang koleksi, cara pembelajaran maupun teknik pementasan secara atraktif dan interaktif. Hal ini berkaitan dengan bagaimana tata benda dalam ruang pamer atau gallery, cara penyampian informasi dalam ruang kelas atau praktek, dan perpustakaan.

2.5.1. Ruang Atraktif.

Nilai Atraktif atau menarik tidaknya sesuatu sifatnya sangat subyektif sekali karena tolok ukur masing-masing manusia berbeda-beda. Oleh karena itu maka untuk menampilkan secara atraktif maka unsur-unsur desain sangat berperan besar seperti ruang, bentuk, tekstur, dan warna yang digunakan. Selain itu juga penggunaan tata pencahayaan yang baik bisa mendukung hal tersebut.

Pengunjung galeri dalam menikmati barang koleksi tentu akan berpindah dari satu eksibisi ke eksibisi berikutnya. Danilov (1985;30) menyatakan bahwa pengunjung umum atau masyarakat umum biasanya tidak mengikuti alur yang sudah ditentukan dalam suatu eksibisi. Mereka melihat eksibisi hanya sekilas saja dan baru berhenti pada eksibisi yang menarik menurut mereka. Eksibisi yang menarik tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut :

- A. Obyek yang ditampilkan dalam eksibisi.
- B. Grafis atau gambar-gambar yang mendukung eksibisi.
- C. *Movement* atau gerakan-gerakan benda.
- D. Warna yang digunakan dalam eksibisi.
- E. Ukuran atau dimensi eksibisi.
- F. Suara-suara yang mendukung tema eksibisi.
- G. Tata pencahayaan yang mendukung tema ruang eksibisi.

Ke-atraktif-an suatu eksibisi, jika dikaitkan dengan eksibisi dalam galeri, bisa juga dimunculkan dengan membedakan eksibisi untuk satu obyek dengan obyek yang lain. Eksibisi yang bermacam-macam untuk masing-masing obyek justru sangat diharapkan. Hal ini akan memberi pengalaman tersendiri bagi pengunjung terhadap masing-masing obyek yang ditampilkan. Selain itu juga untuk menghindari kebosanan pengunjung karena bentuk eksibisi yang sama. Sementara jika dikaitkan dengan metode pembelajaran, bisa dimunculkan dengan penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dan jika dikaitkan dengan pertunjukan wayang, bisa dimunculkan dengan sound effect atau spotlight warna-warni.

2.5.2. Ruang Interaktif.

Penampilan secara interaktif dalam penyampaian informasi, pembelajaran, pertunjukan dan display barang koleksi museum sangat penting karena hal ini memberi pengalaman tersendiri bagi pengunjung dan pelajar. Danilov (1985,30) menyatakan bahwa sebagian besar pusat kebudayaan dan pusat teknologi lebih berkepentingan dengan masa sekarang dan masa yang akan datang dari pada dengan masa lalu. Mereka lebih menjelaskan tentang konsep secara teknologis dan ilmiah, proses serta dampak yang ditimbulkan dari sejarah obyek tersebut. Hal ini bukan berarti bahwa sejarah dari suatu obyek koleksi maupun obyek pembelajaran tidak penting untuk diketahui oleh pengunjung dan pelajar. Namun yang lebih penting adalah pengunjung bisa mengetahui tentang konsep, proses serta dampak yang dihasilkan dari suatu penerapan perkembangan kebudayaan yang dalam hal ini kebudayaan Jawa dalam kehidupan manusia.

Untuk menampilkan secara interaktif tersebut, maka dibutuhkan alat-alat bantu diantaranya sebagai berikut :

- A. Tombol-tombol (*buttons*).
- B. Pengungkit (*levers*).
- C. Tongkat-tongkat atau batang-batang pengendali.
- D. Komputer.
- E. Alat interaktif yang lain.



Gambar 2-36. Penggunaan komputer sebagai media interaktif dengan pengunjung.
Sumber : *Science Center Planning Guide*, Danilov V.J. halaman 18.

Alat-alat tersebut memberikan “*sense of discovery*” terhadap obyek yang ditampilkan dan dipelajari yang bisa membuat pengunjung tertarik untuk mencoba dan mempelajarinya.

Hal lain yang mendukung hal tersebut adalah penggunaan model obyek yang bisa beroperasi, video, rekaman narasi, proyeksi film atau slide, demonstrasi secara langsung, komputer, simulasi dan teknik imajinasi yang lain. Hal inilah yang justru menarik minat masyarakat umum untuk datang ke fasilitas-fasilitas umum semacam pusat kebudayaan atau pusat teknologi.

Supriyadi, hal. 37

ⁱⁱ Kurniadi, Hal 6.

ⁱⁱⁱ Mulyono, hal.11

^{iv} Denah rumah tersebut merupakan tipologi ruang pada rumah-rumah di daerah Kotagede propinsi DIY, berdasarkan laporan penelitian tahun 1989. Secara garis besar pola tata ruang rumah Jawa adalah terdiri dari pendopo, pringgitan dan dalem.

^v Supriyadi. Hal 37, didasarkan pada penelitian Hazeu.

^{vi} Soehardi hal.3, mengutip dari Keeler.

^{vii} Soehardi 1995, hal.7

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Identifikasi Permasalahan

Permasalahan utama yang dimunculkan dalam perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini adalah bagaimana desain bangunan agar bangunan yang bersifat budaya ini dapat lebih rekreatif, informatif, dan menarik minat generasi muda.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang nantinya dapat berguna sebagai pertimbangan untuk perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta, yang antara lain sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Data yang didapat berupa teori-teori dan standart yang memiliki kaitan dengan subyek perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta. Dibutuhkan studi literatur dalam proses Perancangan Pusat pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta, adapun yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- Studi Literatur bangunan Kraton Kesultanan Yogyakarta
- Studi Literatur tentang kebudayaan Jawa
- Rencana Tata Ruang Kota Daerah Istimewa Yogyakarta

Data–data literatur diatas merupakan acuan yang yang berhubungan dengan permasalahan yang digunakan untuk menganalisa dan menanggapi permasalahan yang diangkat.

2. Studi Komparasi

Studi komparasi ini dimaksudkan sebagai obyek pembandingan dalam perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta. Data obyek komparasi ini didapat dari internet dan juga datang langsung ke obyek tersebut. Adapun obyek komparasi yang didapat adalah:

- Kraton Kesultanan Yogyakarta
- Museum Ullen Sentalu
- Keraton Pakubuwono Solo

3.3 Tahap Analisa Data

Dalam tahap analisa data terdapat beberapa pendekatan yang dipergunakan, antara lain:

- Pendekatan studi perilaku dengan menganalisa kegiatan dan berpengaruh dalam perancangan
- Pendekatan dengan melakukan perencanaan terhadap organisasi ruang, dan penataan massa bangunan.

Tahapan proses dalam pelaksanaan metode pengolahan data dapat diuraikan sebagai berikut:

- Gagasan

Yaitu Perancangan Pusat pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta yang dapat menarik minat generasi muda sehingga budaya Jawa dapat berkembang

- Penyusunan proses perancangan

Pengujian kebenaran dengan cara membandingkan hubungan visual antara bangunan yang akan direncanakan untuk pengembangan dengan bangunan yang telah ada.

- Kajian teori arsitektur kontekstual

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh hubungan visual antara bangunan yang akan direncanakan dengan bangunan yang telah ada.

- Kajian tentang aspek fisik bangunan

- Tampilan bangunan
- Struktur dan bahan

- Kajian tentang aspek lingkungan, bahan dan konstruksi

Kajian terhadap faktor-faktor, potensi tapak dan lingkungan serta aspek-aspek yang tercakup didalamnya, yang bertujuan untuk menentukan tatanan massa, yang meliputi:

- Kondisi eksisting tapak
- Potensi tapak dan lingkungan sekitarnya

- Analisa

- **Analisa Mikro**

Merupakan analisa terhadap keberadaan tapak jika ditinjau secara keseluruhan dalam kawasan tapak secara keseluruhan.

- Analisa program ruang untuk mengetahui aktivitas yang terjadi sehingga didapatkan ruang-ruang yang dibutuhkan beserta luasnya dan fasilitas masing-masing ruang.
- Analisa hubungan ruang, untuk mendapatkan perletakan dan pengelompokan ruang-ruang tertentu serta hubungan masing-masing ruang.
- Analisa organisasi ruang, untuk mendapatkan pengelompokan-pengelompokan fungsi ruang sebagai acuan pembuatan denah.
- Analisa utilitas, untuk mendapatkan sistem utilitas yang digunakan dalam bangunan.
- Analisa ruang dalam untuk mendapatkan tatanan ruang dalam dan jalur sirkulasi dalam ruang.

- **Analisa Makro**

Merupakan analisa terhadap keberadaan Tapak jika ditinjau secara perletakkan dari Daerah Istimewa Yogyakarta secara keseluruhan.

- Analisa aksesibilitas, untuk mendapatkan akses pencapaian yang tepat terhadap site.
- Analisa sirkulasi, untuk mendapatkan jalur sirkulasi yang dapat mempermudah arah gerak pemakai.
- Analisa zoning site, untuk mendapatkan pengelompokan kegiatan masing-masing fungsi sebagai perletakkan masa-masa bangunan sesuai dengan fungsinya.

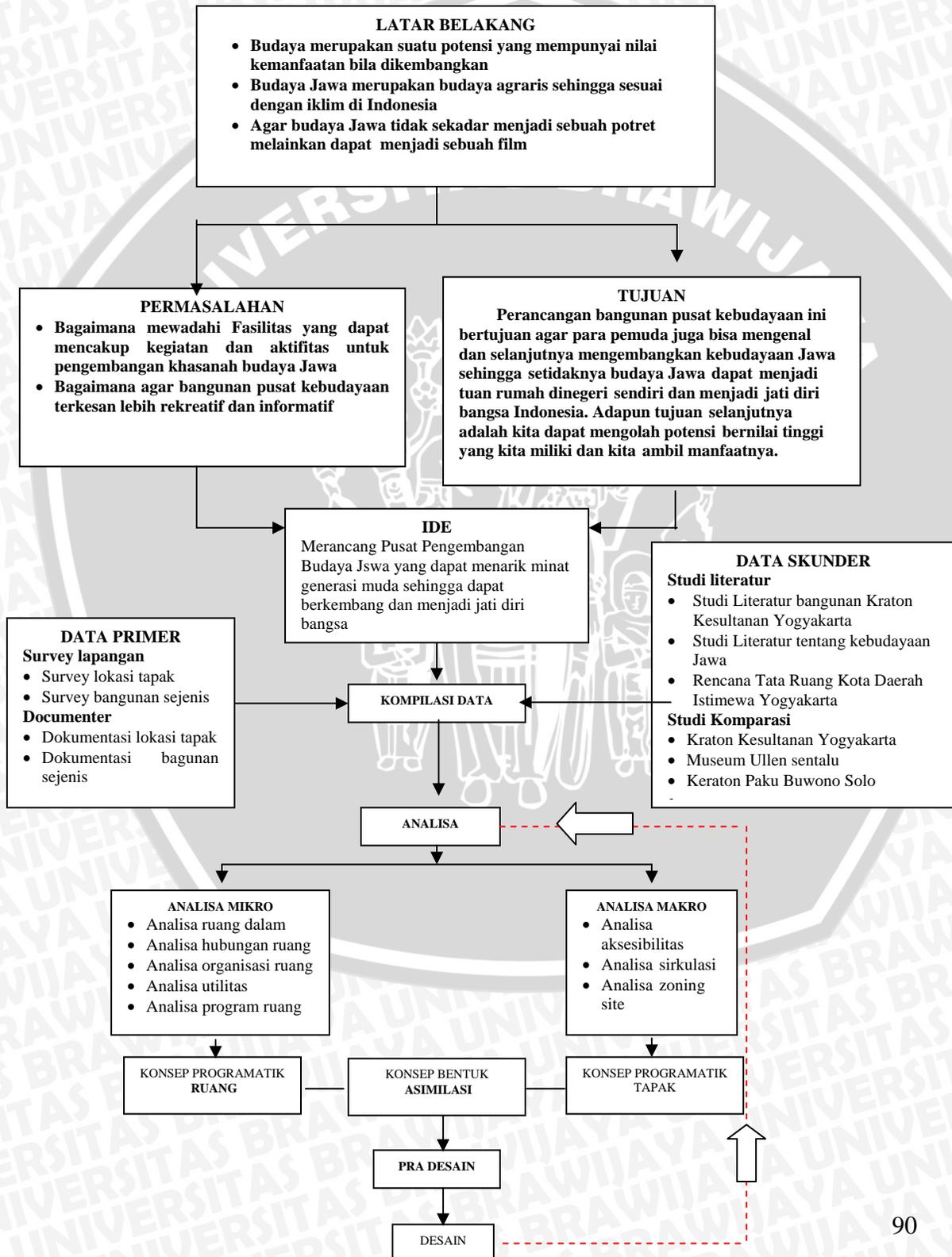
- Perumusan konsep

Dalam menyusun konsep programatik yang merupakan susunan gagasan yang sistematis, dimana perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta mempunyai beberapa konsep programatik yaitu konsep tentang tata ruang bangunan dan konsep tentang tapak. Dari hasil studi tersebut dapat dihasilkan

konsep-konsep dan kaidah-kaidah yang digunakan sebagai alat dalam pemecahan masalah dan selanjutnya ditransformasikan kedalam proses perancangan.

3.4 Skema Proses Perancangan

SKEMA PROSES PERANCANGAN



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Makro

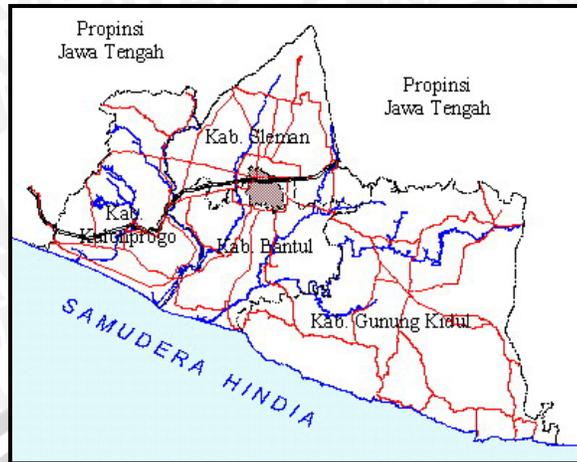
Perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Jogjakarta ini untuk memberikan wadah bagi kegiatan pembinaan dan pengembangan budaya Jawa baik yang berupa kesenian, tradisi, spiritual, dan sastra secara optimal yaitu pengoptimalan peran kota Jogjakarta sebagai kota pariwisata dan pendidikan sekaligus pusat kebudayaan. Untuk itu, maka perlu suatu tinjauan khusus mengenai konstelasi kota Jogjakarta terhadap keberadaan Pusat Pengembangan Budaya Jawa..

4.1.1. Tinjauan Daerah Istimewa Jogjakarta

Secara geografis Daerah Istimewa Jogjakarta terletak di pulau Jawa bagian tengah, dimana berjarak hampir sama dari dua gerbang internasional penting Indonesia, sekitar 600 km dari Jakarta dan 1000 km dari Bali. Selain sebagai Daerah Istimewa, Jogjakarta juga mempunyai predikat lain seperti Kota Pendidikan, Kota Budaya, Daerah Tujuan Wisata Utama, Pusat Pelayanan Perdagangan dan Transportasi Regional serta sebagai Pusat Pengembangan Industri Kecil. Di bawah ini adalah peta lokasi Daerah Istimewa Jogjakarta, lihat gambar:



Gambar 4.1. Peta DIJ dan wilayah sekitarnya



Gambar 4.2. Peta Wilayah DIJ

A. Lingkungan

1. Geografis

Wilayah Daerah Istimewa Jogjakarta berada di bagian tengah Pulau Jawa, termasuk zone tengah bagian selatan dari formasi geologi Jawa Tengah dan Jawa Timur. Secara astronomi, Jogjakarta terletak di antara $7^{\circ}33'$ - $8^{\circ}12'$ LS dan $110^{\circ}00'$ - $110^{\circ}50'$ BT. Secara administratif, keseluruhan wilayah berbatasan dengan :

- sebelah tenggara : Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah
- sebelah timur laut : Klaten, Jawa Tengah
- sebelah barat laut : Magelang
- sebelah barat : Purworejo
- sebelah selatan : Samudera Indonesia

Luas total wilayah adalah $3.185,8 \text{ km}^2$, terbagi menjadi 5 wilayah administratif Daerah Tingkat II, yaitu :

- Kotamadia Jogjakarta : $32,5 \text{ km}^2$
- Kotamadia Bantul : $506,85 \text{ km}^2$
- Kotamadia Kulonprogo : $586,7 \text{ km}^2$
- Kotamadia Gunungkidul : $1.485,36 \text{ km}^2$
- Kotamadia Sleman : $573,3 \text{ km}^2$

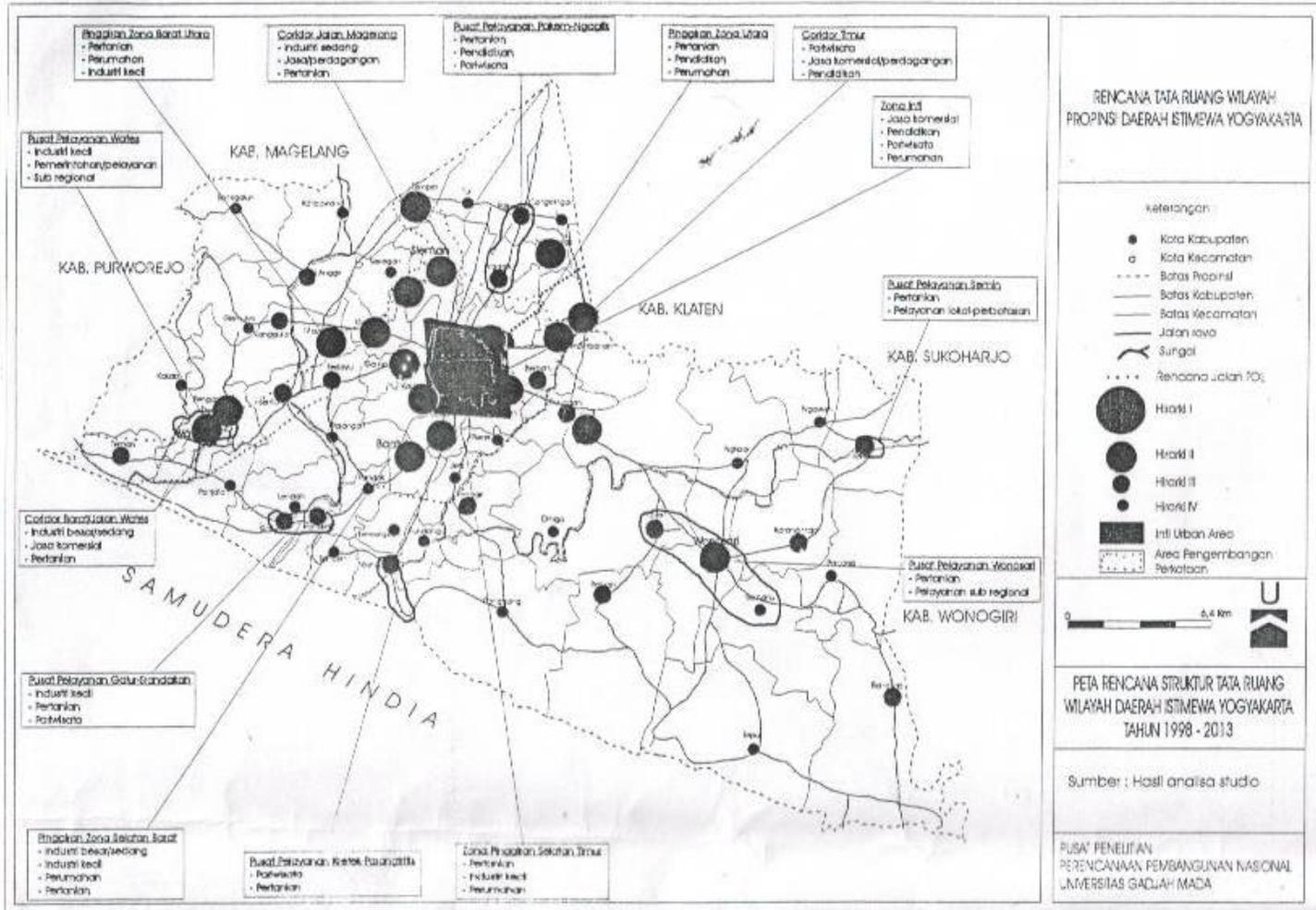
2. Struktur dan pola pemanfaatan ruang

Secara garis besar struktur ruang terutama dibentuk oleh adanya prasarana wilayah dan sistem permukiman. Sistem prasarana transportasi di DIJ terdiri dari sistem transportasi darat (jalan dan kereta api), sistem transportasi udara dan transportasi laut

walaupun hanya terbatas pada pelabuhan pangkalan pendaratan ikan dengan skala terbatas. Pada sistem transportasi jalan, di DIJ terdapat jalan arteri primer yang terdiri dari jalan lingkar serta jalan-jalan yang menghubungkan Jogjakarta-Cilacap melalui Wates, Jogjakarta-Surakarta melalui Prambanan, dan Jogjakarta-Semarang melalui Tempel. Di samping itu untuk jalan-jalan dengan fungsi kolektor primer antara lain jalan-jalan yang menghubungkan Jogjakarta-Pakem melalui Depok, Ngaglik. Jogjakarta-Kalibawang melalui Godean, Jogjakarta-Wates melalui Bantul, Srandakan, Jogjakarta-Parangtritis melalui Pundong. Jogjakarta-Rongkop melalui Banguntapan, Piyungan, Patuk, Wonosari. Semanu-Sukoharjo melalui Karangmojo, Semin. Prambanan-Tempel melalui Cangkringan, Pakem, Turi.

Dalam sistem transportasi kereta api, di DIJ terdapat stasiun Jogjakarta yang dapat menghubungkan langsung ke stasiun Jakarta-Merak, dan Surabaya-Banyuwangi. Untuk Sistem transportasi udara, di DIJ terdapat bandar udara Adi Sucipto sebagai bandara komersial skala pelayanan nasional dan “internasional terbatas”.





Gambar 4.3. Peta Rencana Struktur Tata Ruang Wilayah DIJ Tahun 1998 - 2013

Dalam pola pemanfaatan lahan, hal menonjol pada saat ini adalah adanya perubahan penggunaan lahan. Wilayah yang mengalami tekanan cukup besar terhadap persawahan hingga berubah menjadi perkampungan adalah Kabupaten Sleman, diikuti Kabupaten Bantul dan Kabupaten Gunungkidul.

B. Kondisi umum Daerah Istimewa Jogjakarta

1. Pariwisata

Sebelum tahun 1998 Program Pengembangan Pariwisata diarahkan pada upaya menyiapkan Jogjakarta sebagai Daerah Tujuan Wisata dengan sarana wisata yang memadai, baik yang bersifat pembinaan usaha akomodasi, rumah makan dan rekreasi hiburan umum. Upaya mempromosikan Jogjakarta sebagai Daerah Tujuan Wisata yang menarik dan aman bagi kunjungan wisatawan selalu dilakukan, baik melalui kegiatan promosi Luar Negeri maupun Dalam Negeri. Dengan adanya dukungan kondisi keamanan yang kondusif, arus kunjungan wisatawan ke Jogjakarta mengalami pertumbuhan yang cukup bagus ditunjukkan dengan meningkatkan jumlah Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Mancanegara pada tahun 2000.

Langkah-langkah untuk memperbaiki kondisi yang ada terus dilakukan melalui Pembinaan Usaha Jasa Pariwisata, Peningkatan SDM Pelaku Pariwisata dan Promosi Pariwisata yang tidak henti-hentinya dilakukan dengan harapan ketika saat situasi lebih kondusif, Jogjakarta akan lebih siap menerima kunjungan wisatawan.

2. Budaya

Di bidang permuseuman telah dilaksanakan pembinaan dan pengembangan baik secara internal bagi para pengelola museum tentang manajemen permuseuman dan secara eksternal melaksanakan sosialisasi dan apresiasi masyarakat terhadap museum. Sementara itu, Museum Sonobudoyo sebagai museum tertua kedua setelah Museum Nasional telah selesai menyusun studi revitalisasi untuk peningkatan peran dan fungsinya, sedangkan tentang pendirian Museum Seni Rupa di Jogjakarta sedang dalam tahap persiapan.

Dalam kurun waktu 5 tahun semenjak tahun 1998 terjadi peningkatan jumlah museum dari semula 25 buah menjadi 30 buah yang terdiri dari jenis Museum Umum dan Museum Khusus. Apa yang telah dilaksanakan di atas merupakan bentuk komitmen kita untuk mempertahankan predikat Jogjakarta dengan Kraton Ngayogyakarta dan Pura Pakualaman sebagai pusat budaya Jawa yang keberadaannya diakui oleh masyarakat luas.

C. Konstelasi Kota Jogjakarta Terhadap Keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa

Pengaruh kota Jogjakarta yang disumbangkan dengan keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa yaitu:

1. Jogjakarta sebagai kota pendidikan tentunya selaras dengan keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa sebagai salah satu sarana apresiasi, informasi, dan edukasi yang handal dan merupakan penunjang dunia pendidikan di Jogjakarta.
2. Keberadaan Jogjakarta sebagai kota Budaya dengan adat dan tradisi masyarakat yang khas dan masih dipegang teguh sampai sekarang (meskipun masyarakatnya juga tidak menolak kemajuan teknologi), sangat selaras dengan fungsi Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa sebagai wahana untuk mengembangkan budaya. Karena kebudayaan itu tidak bersifat statis melainkan dinamis, berkembang seiring dengan perjalanan waktu, maka hal ini sangat mendukung sifat dan karakter utama kebudayaan sendiri yaitu kontinuitas sesuai dengan perkembangan zaman, dengan kemungkinan perkembangan dimasa yang akan datang.
3. Bila dikaitkan dengan keberadaan kota Jogjakarta sebagai kota wisata, maka adanya Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa sebagai wahana rekreasi yang bersifat mendidik di dalam kota semakin menguatkan predikat kota wisata tersebut. Karena Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Dan sebaliknya, sebagai kota yang berpredikat kota wisata, maka kota Jogjakarta merupakan daerah yang sangat banyak dikunjungi wisatawan, kenyataan ini tentu mendukung keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa sebagai bangunan umum atau sosial yang dapat bermanfaat sebagai sarana rekreasi keluarga.
4. Bila ditinjau dari banyaknya atau keberadaan obyek sejenis di Jogjakarta, maka keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa ini belum jenuh, karena merupakan yang pertama di Indonesia
5. Bila ditinjau dari keadaan sosial masyarakatnya, maka keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa di Jogjakarta ini sangat sesuai dengan

kelompok sasaran yang ingin dicapai oleh museum, yaitu kelompok pelajar dan mahasiswa (merupakan prosentase terbesar dari jumlah penduduk di Jogjakarta = 60%).

6. Bila ditinjau dari aktivitas utama di Jogjakarta, yaitu aktivitas di dunia pendidikan dan pariwisata, dimana kesadaran akan pentingnya menimba ilmu pengetahuan sangatlah tinggi, maka keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa sebagai sarana pendidikan, informasi, dan rekreasi kebudayaan ini sangat tepat.
7. Bila ditinjau dari sosial ekonomi, maka keadaan sosial ekonomi di kota Jogjakarta, merupakan kota dengan pendapatan rata-rata penduduk yang tinggi dan merata di Indonesia, merupakan faktor penunjang bagi keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa. Karena ciri masyarakat dengan tingkat sosial ekonomi yang tinggi tersebut adalah sudah mengusahakan kebutuhan sekunder dan tersier (pendidikan, rekreasi, dan sebagainya), jadi keberadaan Pusat Pengembangan Kebudayaan sebagai wahana edukasi, informasi, dan rekreasi sudah dibutuhkan oleh masyarakat.
8. Bila ditinjau dari kehidupan seni budaya dan pembinaannya melalui pusat-pusat budaya, maka dengan adanya Pusat Pengembangan Kebudayaan dapat juga berperan sebagai salah satu wadah upaya pelestarian, pembinaan dan pengembangan kehidupan seni budaya. Sejalan dengan usaha pembinaan seni dan budaya serta pentingnya peranan pusat kebudayaan dalam usaha tersebut, maka di Jogjakarta banyak dibangun pusat kebudayaan. Dengan banyaknya pusat kebudayaan ini, maka diharapkan pada masa yang akan datang terjalin jaringan antar pusat kebudayaan, sehingga timbul suatu interaksi yang saling menguntungkan antar pusat kebudayaan di Jogjakarta.
9. Apabila ditinjau dari kondisi dan situasi kota Jogjakarta, maka dapat diketahui adanya *central point-central point* yang menjadi landmark kawasan sekaligus menjadi pusat orientasi massa (pengunjung). Landmark tersebut yaitu:
 - Kraton yang menjadi pusat kebudayaan Jawa
 - Kebun Binatang Gembira LokaKedua *central point* di atas berada di pusat kota dan mampu menyerap semua aktivitas masyarakat ke dalam pusat kota.

Dalam rangka pembangunan kota, maka pemerintah DIJ menerapkan kebijaksanaan untuk mengembangkan kawasan kota. Untuk itu diperlukan *central point* baru untuk memacu perkembangan kota tersebut. Salah satu dari kebijaksanaan itu adalah memacu sektor pendidikan.

4.1.2. Analisa Pemilihan Tapak

Dalam mencari alternatif lokasi tapak yang baik dan dapat memecahkan permasalahan perancangan yaitu perwujudan bangunan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa yang mewadahi fasilitas yang dapat mencakup seluruh kegiatan untuk pengembangan budaya Jawa yang informatif dan rekreatif dalam perwujudan nuansa yang modern, maka perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sebagai Pusat Kebudayaan yang ideal atau baik, maka perlu dipertimbangkan:
 - a. Persyaratan lokasi pusat kebudayaan yang ideal
 - b. Kemudahan pencapaian dalam arti mudah dijangkau oleh sarana transportasi dalam kota maupun dari luar kota (memiliki titik tapak yang jelas)
 - c. Luas lahan yang mendukung untuk didirikan sebuah museum dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan
 - d. Mempunyai daya dukung lingkungan yang baik, yaitu disekitar tapak tersedia pelayanan jaringan utilitas, listrik, sanitasi, dan drainase.
2. Dalam kaitannya dengan tujuan rekreatif Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa, maka hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah:
 - a. Interelasi dengan obyek sejenis atau obyek yang berhubungan dan menunjang misi yang diemban Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa.
 - b. Tinjauan karakteristik kota sebagai salah satu faktor penentu peletakan
 - c. Konsentrasi wisatawan terhadap obyek pariwisata dalam kota, terutama pada daerah Kraton sebagai pusat kebudayaan Jawa.
3. Dalam kaitannya dengan museum sebagai sarana edukasi, maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Lokasi museum haruslah berada di daerah pendidikan (daerah konsentrasi pelajar dan mahasiswa)
 - b. Kawasan yang memiliki suasana yang tenang sehingga dapat mendukung kegiatan edukasi.

Dengan dasar pertimbangan di atas, serta keuntungan yang akan didapatkan bila ditinjau dari struktur jaringan kota, maka site terpilih ditetapkan di kawasan kota Jogjakarta, tepatnya di Jl. Jendral Sudirman, wilayah Kota Yogyakarta. Karena memenuhi kriteria:

- a. Mudah dicapai dengan angkutan umum maupun kendaraan pribadi, baik dari dalam kota maupun dari luar kota.
- b. Berada di Areal perkantoran, jasa dan komersial
- c. Sesuai dengan peruntukan lahan (lahan diperuntukan untuk bahan bangunan yang berorientasi pada perkantoran dan jasa)
- d. Didukung dengan infrastruktur yang memadai (jaringan listrik, air, telepon, dsb).

4.1.3 Tinjauan Daerah Kota Yogyakarta

Site terpilih ditetapkan di kawasan tengah kota Jogjakarta, tepatnya di Jl. Jendral Sudirman, wilayah Kodya Yogyakarta. Untuk itu, perlu suatu tinjauan khusus tentang daerah Kodya Yogyakarta.

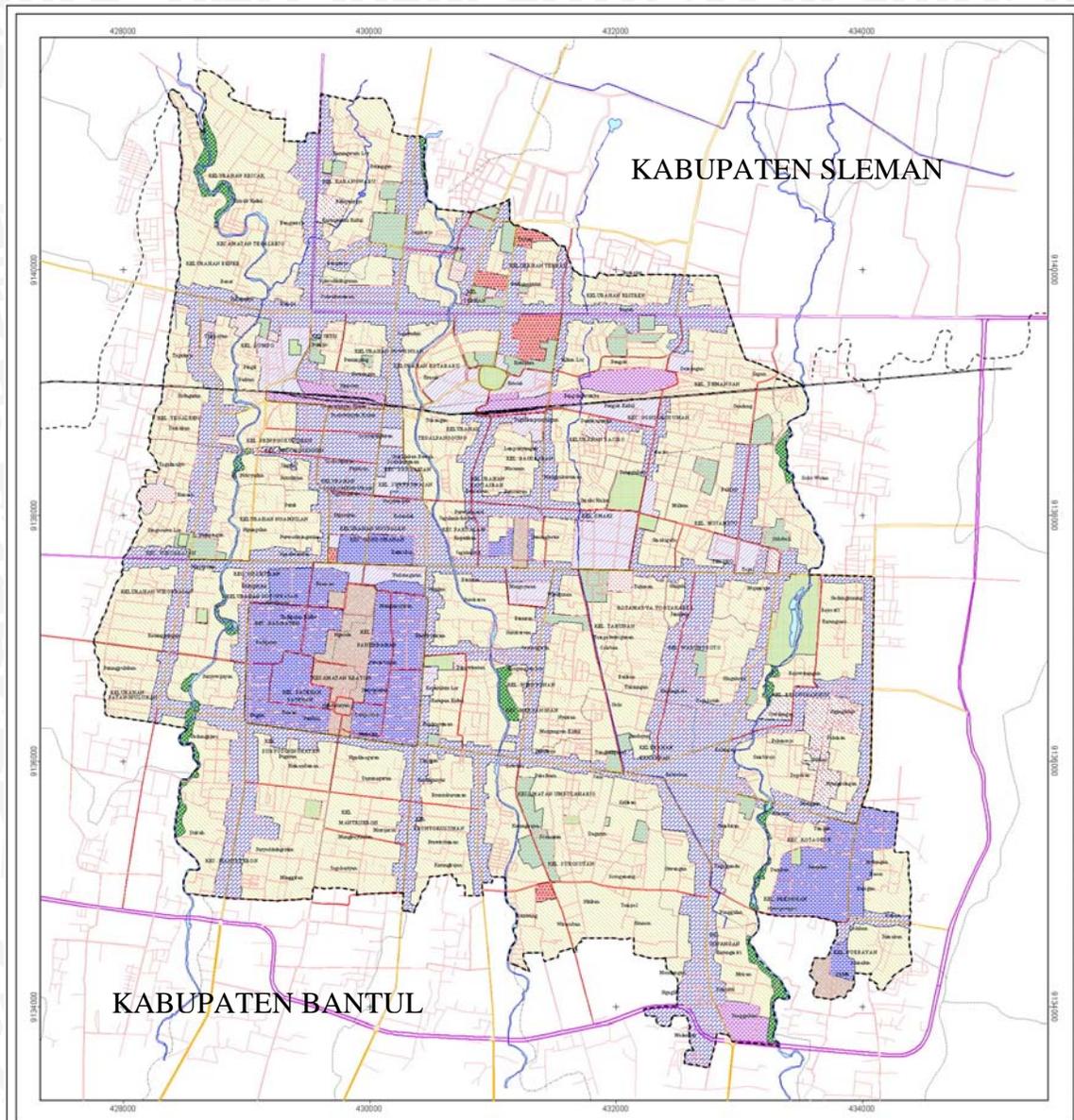
1. Geografis

a. Letak Wilayah

Kota Yogyakarta berkedudukan sebagai ibukota propinsi DIY dan merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten.

Kota Yogyakarta terletak di tengah-tengah propinsi DIY, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut.

- Sebelah Utara: Kabupaten Sleman.
- Sebelah Timur: Kabupaten Bantul dan Sleman.
- Sebelah Barat: Kabupaten Bantul dan Sleman.



Gambar 4.4 Peta Kota Yogyakarta
 Sumber: Dinas Kimpraswil Kota Yogyakarta

Wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara 1100 24' 19' sampai 1100 28' 53' Bujur Timur dan 7' 49' 26' sampai 070' 15, 24, Lintang Selatan dengan ketinggian rata-rata 114 m diatas permukaan laut.

b. Keadaan Alam

Secara garis besar Kota Yogyakarta merupakan dataran rendah dimana dari Barat ke Timur relatif datar dan dari Utara ke Selatan memiliki kemiringan ± 1 derajat, serta terdapat 3 (tiga) sungai yang melintas Kota Yogyakarta, yaitu:

- Sebelah Timur adalah Sungai Gajah Wong
- Bagian Tengah adalah Sungai Code
- Sebelah Barat adalah Sungai Winongo

c. Luas Wilayah

Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah tersempit dibandingkan dengan daerah tingkat II lainnya, yaitu 32,5 Km² yang berarti 1.025% dari luas wilayah Propinsi DIY.

Dengan luas 3.250 hektar tersebut terbagi menjadi 14 Kecamatan, 45 Kelurahan, 617 RW, dan 2.531 RT, serta di huni oleh 489.000 jiwa (data per Desember, 1999) dengan kepadatan rata-rata 15.000 jiwa/km.

d. Tipe Tanah

Kondisi tanah Kota Yogyakarta cukup subur dan memungkinkan ditanami berbagai tanaman pertanian maupun perdagangan, disebabkan oleh letaknya yang berada didataran lereng gunung Merapi (fluvia volcanic foot plain) yang garis besarnya mengandung tanah regosol atau tanah vulkanis muda.

Sejalan dengan perkembangan perkotaan dan permukiman yang pesat, lahan pertanian Kota setiap tahun mengalami penyusutan. Data tahun 1999 menunjukkan penyusutan 7,8% dari luas area Kota Yogyakarta (3.249,75) karena beralihh fungsi (lahan pekarangan)

e. Iklim

Tipe iklim "AM dan AW", curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn dengan 119 hari hujan, suhu, rata-rata 27,2°C dan kelembaban rata-rata 24,7%. Angin pada umumnya bertiup muson dan pada musim hujan bertiup angin barat daya dengan arah 220° bersifat basah dan mendatangkan hujan, pada musim kemarau bertiup angin muson tenggara yang agak kering dengan arah $\pm 90^\circ - 140^\circ$ dengan rata-rata kecepatan 5-16 knot/jam

f. Demografi

pertambahan penduduk Kota dari tahun ke tahun cukup tinggi, pada akhir tahun 1999 jumlah penduduk kota 490.903 jiwa dengan tingkat kepadatan rata-rata 15.197/km².

Angka harapan hidup penduduk kota Yogyakarta menurut jenis kelamin, laki-laki 72,25 tahun dan perempuan usia 76,31 tahun

4.1.4 Analisa Kebudayaan Jawa

Kebudayaan Jawa yang akan diwadahi dalam bangunan ini dibagi kedalam empat jenis dengan pembagian sebagai berikut:

a. Kesenian

Kesenian Jawa menurut jenisnya dibagi menjadi seni pertunjukan dan seni kerajinan. Yang termasuk kedalam seni-seni tersebut antara lain:

1. seni pertunjukan meliputi:

- tembang
- jarandor
- baratayudha
- hastabrata
- ketoprak
- pencak silat
- wayang
- tari
- gamelan

2. seni kerajinan meliputi:

- keris empu
- batik

b. Tradisi

Tradisi Jawa umumnya merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia baik berupa upacara-upacara maupun hal yang lainnya dari mulai lahir hingga mati. Tradisi Jawa tersebut antara lain berupa:

1. Tradisi yang berupa upacara-upacara, meliputi:

- Ruwatan
- Perkawinan
- Mantu
- Tahun Jawa

2. Tradisi yang berupa keyakinan-keyakinan

- Lahir mati
- Nama Jawa
- Tetenger
- Aja ma5
- Nujum Hari
- Pranoto mongso
- Sengkalan

3. Tradisi untuk kehidupan sehari-hari

- Tembang dolanan
- Bahasa Jawa
- Kalender Jawa
- Busana Jawa

c. Sastra

Perjalanan sejarah sastra Jawa dapat ditelusuri dengan melihat koleksi naskah Jawa yang terdapat dalam pelbagai museum, terutama di museum Yogyakarta, Surakarta, Jakarta dan diluar negeri yang banyak terdapat di Negeri Belanda. Dari pelbagai naskah itu kita akan jumpai naskah yang berupa Babad, Serat-serat, sastra pewayangan, sastra suluk.

Babad umumnya berisi tentang sejarah kerajaan atau tokohnya, Serat berisi tentang ajaran ajaran atau piwulang atau kisah dalam dunia pewayangan, khususnya

pada kisah Mahabrata dan Ramayana, suluk berisi ajaran mengenai hubungan antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, ajaran moral, dll.

Karya sastra Jawa pada umumnya berupa naskah, yang antara lain meliputi:

- | | |
|-------------------------|------------------|
| • rangga warsito | • wulang sunu |
| • kalatidha | • k. sesingkir |
| • hanacaraka | • kriya tembung |
| • pustaka keraton | • dharmagandul |
| • riwayat hanacaraka | • wulangreh |
| • sabda jati | • wedhatama |
| • sabda pranawa | • hidaya jati |
| • kidung purwajati | • tanggap rimbag |
| • tripama | • gathocolo |
| • paribasan | • cemporet |
| • residriya | • ambek songo |
| • yasadipura | • chentini |
| • hastabrata | • wulang putra |
| • serat bimasuci | • babad Jawa |
| • pangkur ginupita | • suluk saloka |
| • macapat | • n. kertagama |
| • bahasa jawa | • bharata yudha |
| • kawruh basa | • kekidungan |
| • naskah merapi | • candrarini |
| • tunjung seta | • wirayat jati |
| • jaran gundil | • suluk sujinah |
| • emprit gantil ngendog | • asthabrata |
| • mata | |
| • tumetes | |

d. Spiritual

Yang termasuk kedalam nilai-nilai spiritual budaya Jawa meliputi naskah-naskah:

- Al Qur'an
- sastrajendra
- kasempurnan
- tribuwana
- wejangan mataram
- wejangan sumarah
- kalender spiritual
- wirid
- subud
- sufi
- tarot wayang
- ajian paranormal
- kejawen
- mitologi
- kebatinan
- lima-pancer
- tirakat
- religi
- cipta-tunggal
- meditasi
- fatihah Jawa
- agama ilmu
- gaib

4.2 Tinjauan Studi Banding

4.2.1 Pusat kebudayaan dalam negeri

4.2.1.2 Keraton Kesultanan Yogyakarta

1. Tata Ruang dan Hirarki Ruang

Secara umum Keraton Yogyakarta adalah bagian dari mata Rantai kesinambungan pembangunan keraton-keraton di Jawa sehingga terdapat satu keterkaitan Tipologis yang mengaitkan Karaton Yogyakarta dengan tata Fisik Karaton Jawa sebelumnya bahkan pada skala yang lebih makro terdapat kaitan tipologis dengan istana-istana di Asia Tenggara dari kurun sebelumnya.

Kesamaan tipologi ini terjadi karena latar belakang persepsi kosmologi yang sama, mewarisi tradisi Hindu tentang *Jagad Purana* yang berpusat pada suatu benua bundar *Jambudwipa* yang dikelilingi tujuh lapis daratan dan samudera. Pada Benua terdapat gunung **Mahameru** tempat para dewa bersemayam. Untuk menjaga keselarasan

jagad, maka lingkungan binaanpun disusun secara konsentrik, membentuk istana sebagai replika jagad tersebut.

Dalam tatanan ini kedudukan titik pusat sangatlah dominan, sebagai penjaga kesetabilan keseluruhan tatanan. Pada skala negara tatanan memusat terwujud dalam kota yang berpusat pada **Kuthagara** yang dikelilingi Negara Agung, Mancanegara dan Pesisiran pada lingkaran terluar

Dengan luas 1,3 km², kraton dibagi menjadi **7 bagian**, sesuai dengan anggapan yang diwarisi dari agama Hindu, bahwa angka 7 merupakan angka yang sempurna. Hal ini sesuai dengan prinsip kosmologi Jawa yaitu bahwa dunia terbagi dalam 3 lapisan, yaitu **dunia atas**, tempat bersemayamnya para dewa dan supreme Being, **dunia tengah** tempat manusia, dan **dunia bawah** yang mewakili kekuatan-kekuatan jahat di alam. Dari susunan ini, dunia atas dan bawah terbagi dalam 3 bagian, sehingga lapisan dunia inipun menjadi 7 lapis.

Pembagian Kraton Yogyakarta menjadi 7 bagian (*seven steps to heaven*), antara lain :

Lingkungan I : Alun-alun Utara sampai Siti Hinggil Utara

Lingkungan II : Keben atau Kemandungan Utara

Lingkungan III : Sri Manganti

Lingkungan IV : Pusat Kraton

Lingkungan V : Kemagangan

Lingkungan VI : Kemandungan Kidul

Lingkungan VII : Alun-alun Selatan sampai Sitinggihil Selatan

Pada Karaton-karaton dinasti Mataram keberadaan pusat ini dalam wujud **Bangsal Purbayeksa/Prabusuyasa** sebagai persemayaman pusaka kerajaan dan tempat tinggal resmi Raja. Bangsal ini dilingkupi oleh pelataran **Kedathon** yang selanjutnya dilingkupi oleh pelataran **Kemagangan, Kemandhungan** dan **Alun-alun** pada lingkup terluar



Gambar 4.5 Gambar Pendopo Kraton
 Sumber: www.Jawapalace.org

2. Tata Ruang Keraton (pola konsentrik)

Lapis Terluar terdapat :

Alun-alun Utara dan Alun-alun Selatan dengan segala atributnya, yang terdiri dari:

- **Alun-alun Utara** dengan Masjid Agung, Pekapalan, Pagelaran dan Pasar yang membentuk Catur Gatara Tunggal
- **Alun Alun Selatan** dengan Kandang Gajah
- **Kepatihan** sebagai prasarana Birokrasdan Benteng sebagai prasarana Militer

Lapis ke dua

- **Siti Hinggil** - suatu halaman yang ditinggikan pelataran ini berada baik pada sisi utara dan selatan



Gambar 4.6 Gambar Siti Hinggil
 Sumber: www.Jawapalace.org

- **Siti Hinggil Utara** - terdapat bangsal Witana dan bangsal Manguntur Tangkil - tempat Sultan mengadakan upacara kenegaraan



Gambar 4.7 Gambar Siti Hinggil Utara

Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)

- **Siti Hinggil Selatan** - dipergunakan untuk kepentingan sultan yang lebih privat seperti menyaksikan latihan keprajuritan hingga adu macan dengan manusia (rampogan) atau banteng. Supit Urang / Pamengkang adalah jalan yang melingkari Siti Hinggil

Lapis ke Tiga

Pelataran Kemadhungan Utara dan Pelataran Kemandhungan Selatan. Suatu ruang transisi menuju pusat. Pada pelataran Kemadhungan Utara terdapat bangsal Pancaniti dan di pelataran Kemandhungan Selatan bangsal Kemandhungan.



Gambar 4.8 Gambar Pelataran Kemadhungan Utara dan Bangsal Pancaniti

Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)



Gambar 4.9 Gambar Pelataran Kemadhungan Selatan dan Bangsal Kemadhungan

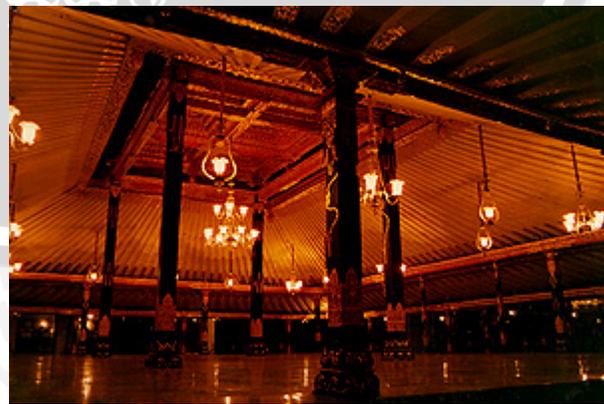
Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)

Lapis Ke Empat

Pelataran Sri Manganti dengan bangsal Sri Manganti yang merupakan ruang tunggu untuk menghadap raja. Bangsal Trajumas berada di sisi utara. Pelataran Kemagangan dan Bangsal Kemagangan berada di sisi selatan sebagai ruang transisi akhir sebelum ke pusat Istana.

Pusat Konsentrik

Pelataran Kedhaton - pusat konstelasi tata ruang di kraton pada tengah pelataran ini terdapat susunan tata bangunan Jawa pada umumnya yang terdiri dari *Tratag, Pendhopo, Peringgitan, Dalem*.



Gambar 4.10 Gambar Pendopo

Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)



Gambar 4.10 Gambar Kesatriyan
Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)

Kasatriyan dan Dalem Kasatriyan terletak di timur kompleks Kedaton

Gambar 4.11 Gambar Dalem Kesatriyan
Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)



Keputren berada di sisi Barat kompleks Kedaton



Gambar 4.12 Gambar Kaputren
Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)

Setiap pelataran tersebut dilingkupi oleh **Benteng** yang membentuk enclosure yang cukup kuat dan antar pelataran dihubungkan oleh **Gerbang** sehingga ada 9 (sembilan Gerbang karena ada 9 (sembilan) pelataran

1. Gerbang Pangurakan
2. Gerbang Tarub Agung
3. Gerbang Brajanala
4. Gerbang Srimanganti
5. Gerbang Danapatapa
6. Gerbang Kemagangan
7. Gerbang Gadung Mlathi
8. Gerbang Kemandhungan
9. Gerbang Gadhing

Simbolisasi angka sembilan (9) dilihat dari jumlah pelataran, dan jumlah Gerbang karena memiliki arti simbolik kesempurnaan sebagai alegori dari sembilan lubang yang ada pada manusia.

Pembangunan Karaton ini juga memiliki sumbu imajener Utara-Selatan sebagai sumbu Primer dan sumbu barat-timur sebagai sumbu sekunder

3. Tata ruang dan Kesakralan

Dalam kehidupan keraton. Sultan adalah figur sentral, wakil Tuhan di Bumi , pemegang kuasa militer dan keagamaan (Senapati Ingaaga Nagabdul Rahman Sayidina Panatagama Kalipatullah) sehingga Sultan dianggap sakral, begitu pula semua kegiatan resmi Sultan . Sehingga kesakralan ruang-ruang dapat diindikasikan dari frekuensi serta intensitas kegiatan sultan pada aarea tersebut.

Alun-alun, Pagelaran, Siti Hinggil pada tempat ini Sultan hadir hanya 3 kali satu tahun yaitu pada saat Pisowanan Ageng Grebeg Mulud, Sawal dan Besar. Serta kesempatan yang sangat insidental yang sangat khusus misal pada saat Penobatan Sultan dan Penobatan Putra Mahkota / Pangeran Adipati Anom .

Kemandhungan kegiatan Sultan disini lebih intensif . Pada Pelataran ini terdapat **Bangsal Pancaniti** yang secara harafiah berarti (*memeriksa lima*) di sini Sultan

melakukan pengadilan (khusus perkara yang ditangani Raja) bangsal ini digunakan pula oleh sebagian Abdi Dalem menunggu untuk menghadap Raja.

Pelataran Srimanganti tingkatan berikutnya. Pada area ini Sultan sering menerima tamu yang tidak terlalu formal dan semi formal. Di Bangsal ini Sultan Hamangkubuwana II menulis dan membacakan, buku kramat, Serat Suryaraja dihadapan para punggawa.



Gambar 4.13 Gambar Kaputren
Sumber: [www. Jawapalace.org](http://www.Jawapalace.org)

Pelataran Kedaton merupakan pelataran yang paling dalam dan sakral. Di pusatnya terdapat rumah segala pusaka milik Karaton, Prabayeksa dan bangsal Kencana tempat dimana Sultan bertahta memerintah sepanjang tahun. Ditempat ini Sultan menerima tamu paling penting setara Residen dan Gubernur.

4.2.1.2 Taman Budaya Yogyakarta

Taman Budaya Yogyakarta ini memainkan fungsinya sebagai pelestari seni-seni dan budaya-budaya tradisional, walaupun letaknya cukup strategis yaitu di jalan Malioboro, namun karena posisinya yang berada di dekat pasar, membuat bangunan ini kurang nyaman. Taman Budaya Yogyakarta ini, sekarang merupakan satu-satunya tempat bagi para seniman Yogyakarta untuk berekspresi. Bangunan ini aktif pada saat digelar pementasan maupun pameran yang diwadahi dalam fasilitas yang dimiliki oleh Taman Budaya Yogyakarta ini seperti fasilitas galeri, gedung Concert Hall, dan auditorium. Dengan fasilitas-fasilitas ini Taman Budaya Yogyakarta ini mampu mewadahi berbagai bidang kesenian mulai dari seni rupa sampai seni pertunjukan.

Fasilitas pada Taman Budaya Yogyakarta

Pada Taman Budaya Yogyakarta ini terdapat fasilitas-fasilitas seperti:

1. auditorium sosietet



Gambar 4.14 Gambar Auditorium Sosietet
Sumber: [www. TamanbudayaYogyakarta.com](http://www.TamanbudayaYogyakarta.com)

Auditorium ini digunakan untuk acara pementasan pertunjukan tari, teater, karawitan, dan pendalangan. Auditorium Sosietet ini berkapasitas tempat duduk 297 kursi.

2. gedung sosietet



Gambar 4.15 Gambar Gedung Sosietet
Sumber: [www. TamanbudayaYogyakarta.com](http://www.TamanbudayaYogyakarta.com)

gedung Sositet digunakan untuk pameran seni rupa dan grafis

3. lobby sositet



Gambar 4.16 Gambar Lobby Sositet

Sumber: [www. TamanbudayaYogyakarta.com](http://www.TamanbudayaYogyakarta.com)

Lobby Sositet, berukuran 31,50 x 8,85m terletak di depan auditorium. Lobby ini biasa untuk tamu transit sebelum dan waktu istirahat pertunjukan. Dan ruang ini selalu digunakan untuk kegiatan-kegiatan latihan Art For Children, latihan tari, teater, sarasehan/diskusi dan sebagainya.

4. panggung sositet



Gambar 4.17 Gambar Panggung Sositet

Sumber: [www. TamanbudayaYogyakarta.com](http://www.TamanbudayaYogyakarta.com)

Panggung Sositet berukuran 10 x 8 m. Tinggi permukaan 1 m. Tinggi space panggung 7 m. Dilengkapi sound system 1500 watt : speaker Ramsa, Mixer Ramsa 16 chenel, Micropon 6 buah, Stand Mick 6 buah, Tape recorder 1 buah, Kabel Mick 6 buah.

Tata Lampu : Par 64 1000 watt - 4 buah. Par 650 watt - 6 buah. Par 38 300 watt - 1 buah. RDS 10 1000 watt - 1 buah. RDS 5 500 watt - 3 buah. Fresnel 650 watt - 2 buah. Hallogen 500 watt - 3 buah. Follow Spot 1000 watt - 1 buah. Power Pack - 6 buah. Mixer - 1 buah.

5. gedung Concert Hall



Gambar 4.18 Gambar Gedung Concert Hall
Sumber: [www. TamanbudayaYogyakarta.com](http://www.TamanbudayaYogyakarta.com)

Gedung Concert Hall, gedung procenium berkapasitas 1200 penonton. Dilengkapi central AC, luas panggung 16x22m, tata lampu dan sound system berkapasitas 200KVA. Dua kamar rias standar seni pertunjukan. Lobby gedung yang terletak didepan untuk kelengkapan persiapan dan rest interval.

4.2.2 Pusat kebudayaan luar negeri

4.2.2.1 Tadao Ando

Chikatsu-Asuka Historical Museum

Osaka, Japan architect name



Photo: arcspace

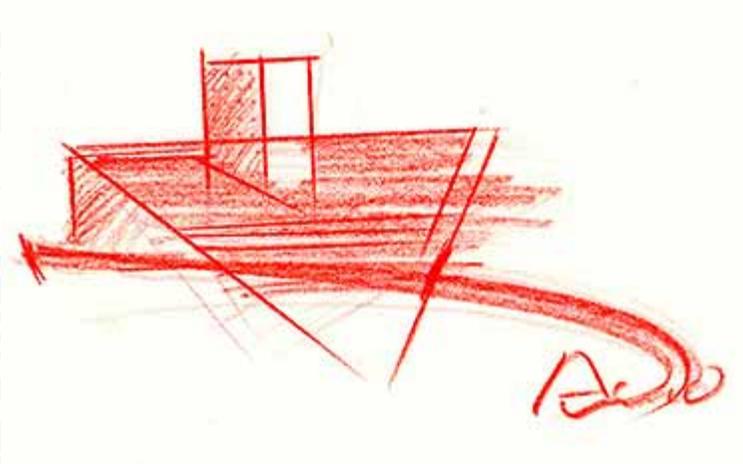
Gambar 4.19 Gambar Chikatsu-Asuka Historical Museum

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

Chikatsu-Asuka, Sebuah area di bagian selatan Osaka. Merupakan sebuah kota yang memiliki koleksi terbaik suku tumuli (kofun). Dan terdapat lebih dari 200 perbukitan termasuk 4 pusara kerajaan. Lokasi pusara raja Shotoku dan Ono-no-Moko merupakan lokasi penting dimulainya sejarah bangsa Jepang. Bangunan diharapkan dapat menjadi pusat untuk pameran dan pembelajaran kebudayaan Tumuli.

“The building is intended as a center for exhibiting and studying the culture of the Age of Tumuli, and my proposal was to create an environmental museum that incorporates not only the Tumuli scattered around the site but the natural environment of the burial mounds.”

Tadao Ando



Sketch courtesy Tadao Ando

Gambar 4.20 Gambar Sketsa Chikatsu-Asuka Historical Museum
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)



Photo: [arcspace](http://arcspace.com)

Gambar 4.21 Gambar Sekuen Chikatsu-Asuka Historical Museum
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

Bangunan ini sebagai perwujudan bukit yang dari bangunan ini bisa melihat keseluruhan area yang digali.



Photo: arcspace

Gambar 4.22 Gambar tampak Chikatsu-Asuka Historical Museum

Sumber: www. Arcspace.com

Di dalam museum pengunjung dapat merasakan pengalaman masa lalu



Photo: arcspace

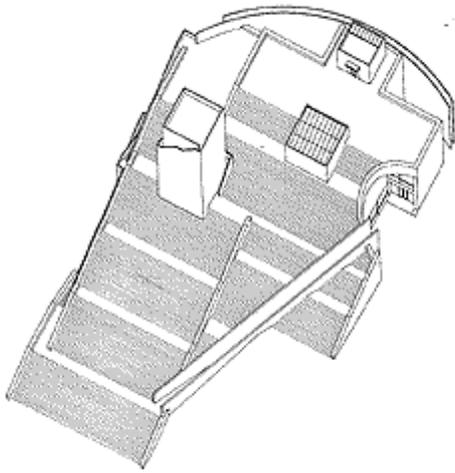
Gambar 4.23 Gambar interior Chikatsu-Asuka Historical Museum

Sumber: www. Arcspace.com

[Chikatsu-Asuka Historical Museum](#)

Architect: Tadao Ando Architect & Associates
Completed: 1994
Site area 14,352 meter persegi

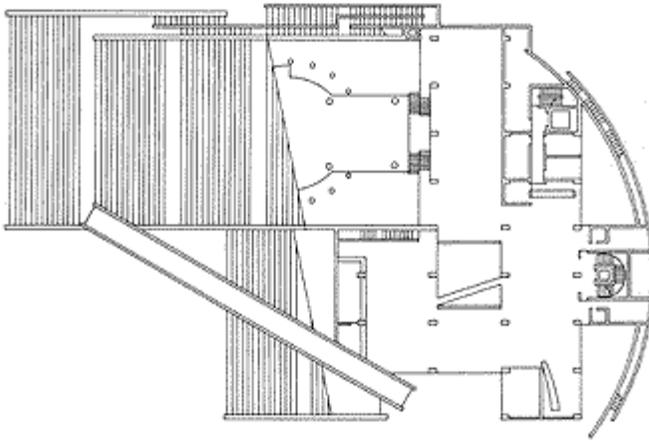
Floor area 3,407.84 meter persegi
Structure: Steel frame & reinforced concrete



Drawing courtesy Tadao Ando
Axonometric

Gambar 4.24 Gambar axonometric Chikatsu-Asuka Historical Museum
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

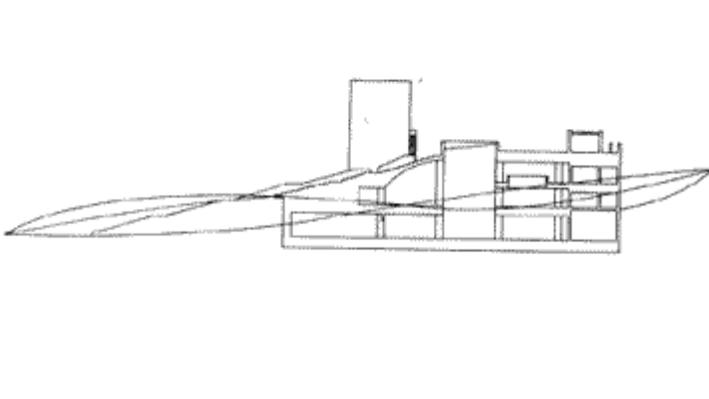




Drawing courtesy Tadao Ando
Entry Level Plan

Gambar 4.25 Denah Chikatsu-Asuka Historical Museum

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)



Drawing courtesy Tadao Ando
Section

Gambar 4.26 Gambar potongan Chikatsu-Asuka Historical Museum

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

4.2.2.2 National Space Centre

Nicholas Grimshaw and Partners

Leicester, Inggris



Gambar 4.27 Gambar National Sapce Centre
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

Space Centre adalah suatu bangunan yang secara keluruhan yang dikendalikan oleh ilmu pengetahuan. Gagasan untuk pembuatan Space Centre ini muncul dari ilmuwan Luar angkasa dari Universitas Leicester. Ini adalah salah satu generasi yang baru dari pusat kegiatan ilmiah interaktif, terkait tidak hanya dengan roket, satelit dan perjalanan luar angkasa tetapi lebih secara luas dengan tempat kita di dalam alam semesta".



Gambar 4.28 Interior National Sapce Centre
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

Tampilan Atraktif dan interaktif Space Centre

Menara roket yang setinggi 140 kaki merupakan corak utama yang mendominasi skyline setempat. Menara semi transparan yang dilapisi dengan bantal ETFE yang dihasilkan oleh para spesialis penyalur Skyspan Internasional, telah dirancang untuk mewadahi atraksi artefak paling besar itu, mencakup dua roket yang sangat besar.



Gambar 4.29 Fasade National Space Centre
Sumber: www.Arcspace.com



Gambar 4.30 Perspektif National Space Centre
Sumber: www.Arcspace.com

Badan utama bangunan space centre ini merupakan kotak baja yang dilubangi dan dibangun secara parsial dibawah permukaan tanah di dalam dinding. dibawah atap dome adalah panetarium dan pusat riset luar angkasa. entrance ke dalam space centre dicapai dari dari halaman yang merupakan lokasi dari challenger learning centre.

4.2.2.2 Phaeno Science Centre

Zaha Hadid



Gambar 4.31 Phaeno Science Centre

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

berlokasi pada pusat kota Wolfsburg, di lokasi rel kereta api ICE, science centre ini di set sebagai endpint dari bangunan cultural penting yang di desain oleh Aalto, Scharoun dan Schweger, dan penghubung mata rantai ke north bank of the Mittelland Kanal - the Volkswagen plant and the Autostadt.



Gambar 4.32 Kawasan Phaeno Science Centre

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)



Gambar 4.33 Phaeno Science Centre

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

Volume yang utama bangunan, diangkat tinggi di atas tanah dengan satu rangkaian kerucut beton,

1. Tata Ruang Phaeno Science Centre

Area di bawah volume utama bangunan yang berbentuk kerucut menjadi semacam ruang baru kota, suatu pemandangan tiruan yang di cakupi oleh lembah dan bukit [yang] berombak-ombak, berkembang ke luar ke dalam melingkupi area.



Gambar 4.34 Phaeno Science Centre

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

Ruang fungsional seperti pintu masuk museum, tempat di mana suatu eskalator membawa naik pengunjung ke tingkat utama, toko buku, dan suatu teater ditempatkan pada kerucut beton ini.



Gambar 4.35 Phaeno Science Centre

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)



Gambar 4.36 Kerucut Beton Phaeno Science Centre

Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

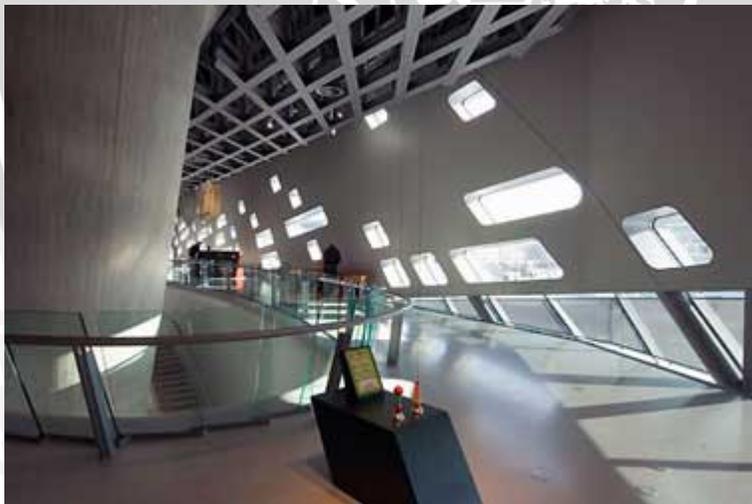
sirkulasi pedestrian dan diarahkan sampai lokasi, melalui tanah/landasan tiruan secara teratur baik dari luar maupun dari dalam bangunan menuju bangunan, membentuk suatu alat penghubung jalur pergerakan yang berjaln dan menciptakan ikatan yang unik antara bangunan dan kota wolfsburg



Gambar 4.37 Fasade Phaeno Science Centre
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

2. Ruang Atraktif dan interaktif pada Phaeno Science Centre

jendela yang dibuat seperti lubang ulat yang dipasang kaca yang merupakan perluasan dari existing jembatan yang mengalir di sepanjang bangunan membuat pengunjung dapat melihat pemandangan ke dalam dan keluar bangunan dari ruang pameran.



Gambar 4.38 Jrdnela lubang ulat Phaeno Science Centre
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

pada ruang utama galeri, Hadid telah menciptakan suatu pemandangan [yang] seperti kawah/lubang ledakan tiruan yang membuat pengunjung dapat melihat secara

diagonal ke tingkat ruang pameran yang berbeda. Kerucut beton menjadi kawah/lubang menciptakan suatu mata rantai antar[a] bagian luar dan pemandangan dinamis yang misterius di dalam.



Gambar 4.39 Kawah Kerucut Beton
Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)





Gambar 4.40 Interior Ruang Pamer
 Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)



Gambar 4.41 Interior Ruang kelas
 Sumber: [www. Arcspace.com](http://www.Arcspace.com)

bangunan ini adalah untuk membuka dan merintis pendekatan baru kepada dunia ilmu pengetahuan dan teknologi alami, untuk membangunkan kembali keinginan untuk membuat penemuan tentang diri sendiri. Arsitektur melibatkan pengunjung untuk menyatukan getaran melalui tatanan interior yang berulang-ulang menciptakan perspektif dan hubungan tak diduga.

4.3 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Pusat pengembangan kebudayaan Jawa di Yogyakarta ini mempunyai beberapa kefungsiannya yaitu:

- Sebagai pusat Informasi, kajian dan penelitian ilmiah untuk pengembangan kebudayaan Jawa
- Sebagai pusat pendidikan dan pelatihan mengenai kebudayaan Jawa
- Sebagai salah satu area pelestarian, rekreasi, hiburan, dan obyek wisata

Gedung Pusat pengembangan Budaya Jawa ini dimaksudkan sebagai suatu wadah yang mencoba untuk menelaah, meneliti, mempelajari dan kemudian mengembangkan mengenai kesenian dan kebudayaan Jawa dalam nuansa yang modern namun dengan tetap tidak meninggalkan nilai-nilai filosofi dan konsep Jawanya.

Kegiatan untuk mengembangkan budaya Jawa yang akan diwadahi dalam unit-unit yang ada dalam pusat pengembangan kebudayaan Jawa ini nantinya akan dilakukan dalam media yang inovatif dan dengan teknologi multimedia. Sehingga tampilan kebudayaan Jawa dalam pusat pengembangan kebudayaan Jawa ini akan menjadi interaktif, aktif dan atraktif.

Dengan terobosan ini diharapkan akan dapat menjadi penyegar bagi masyarakat umum dan Jawa serta generasi mudanya untuk melihat kembali kebudayaan Jawa yang selama ini terkesan ditinggalkan oleh masyarakat Jawa sendiri dan terutama generasi mudanya karena kuatnya pengaruh westernisasi yang melanda Indonesia dan dunia dewasa ini. Untuk itu usaha ini dilakukan untuk menguatkan kembali keberadaan budaya Jawa dalam masyarakat, sehingga budaya Jawa mampu bertahan ditengah perkembangan jaman dan tidak semakin tenggelam oleh westernisasi.

4.3.1 Analisa Aktifitas

Berdasarkan fungsi dari pusat pengembangan budaya Jawa yang sudah dirumuskan maka aktifitas yang akan berlaku antara lain adalah sebagai berikut:

- sesuai fungsinya sebagai pusat informasi, kajian dan penelitian ilmiah untuk pengembangan kebudayaan Jawa maka akan terdapat aktifitas pameran hasil kerajinan maupun kesenian yang berhubungan dengan budaya Jawa dan penginformasian mengenai naskah-naskah Jawa melalui perpustakaan

- Sesuai fungsinya sebagai pusat pendidikan dan pelatihan mengenai kebudayaan Jawa maka akan terdapat aktifitas belajar mengajar tentang kesenian Jawa
- Sesuai fungsinya sebagai salah satu area pelestarian rekreasi, hiburan, maka akan terdapat aktifitas pagelaran dan pameran karya seni yang terpilih.

4.3.2 Analisa Sarana dan prasarana

Untuk memwadahi kegiatan yang mendukung fungsi-fungsi tersebut maka dibutuhkan sarana dan prasarana

- A. Gedung perpustakaan
- B. Area untuk pertunjukan yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan pementasan kesenian Jawa seperti tari dan wayang
- C. Gedung pameran seni lukis, patung dan seni kriya
- D. Gedung untuk pendidikan dan pelatihan kesenian Jawa
- E. Bangunan-bangunan yang bersifat rekreatif seperti restoran, dan cafe

4.3.3 Analisa Pelaku

Pelaku kegiatan pada Pusat pengembangan Kebudayaan Jawa ini terbagi dalam tiga Unit yaitu:

1. Unit Pendidikan

Pada unit ini terdapat Sasano pendidikan Wayang dan Tari yang didalamnya terdapat pelaku-pelaku seperti kepala unit pendidikan, guru, murid, staff tata usaha, dan pelayanan umum

2. Unit Informasi, Kajian dan Penelitian Ilmiah untuk Pengembangan Kebudayaan Jawa

Unit ini dibagi dalam tiga fungsi yaitu:

- A. Perpustakaan

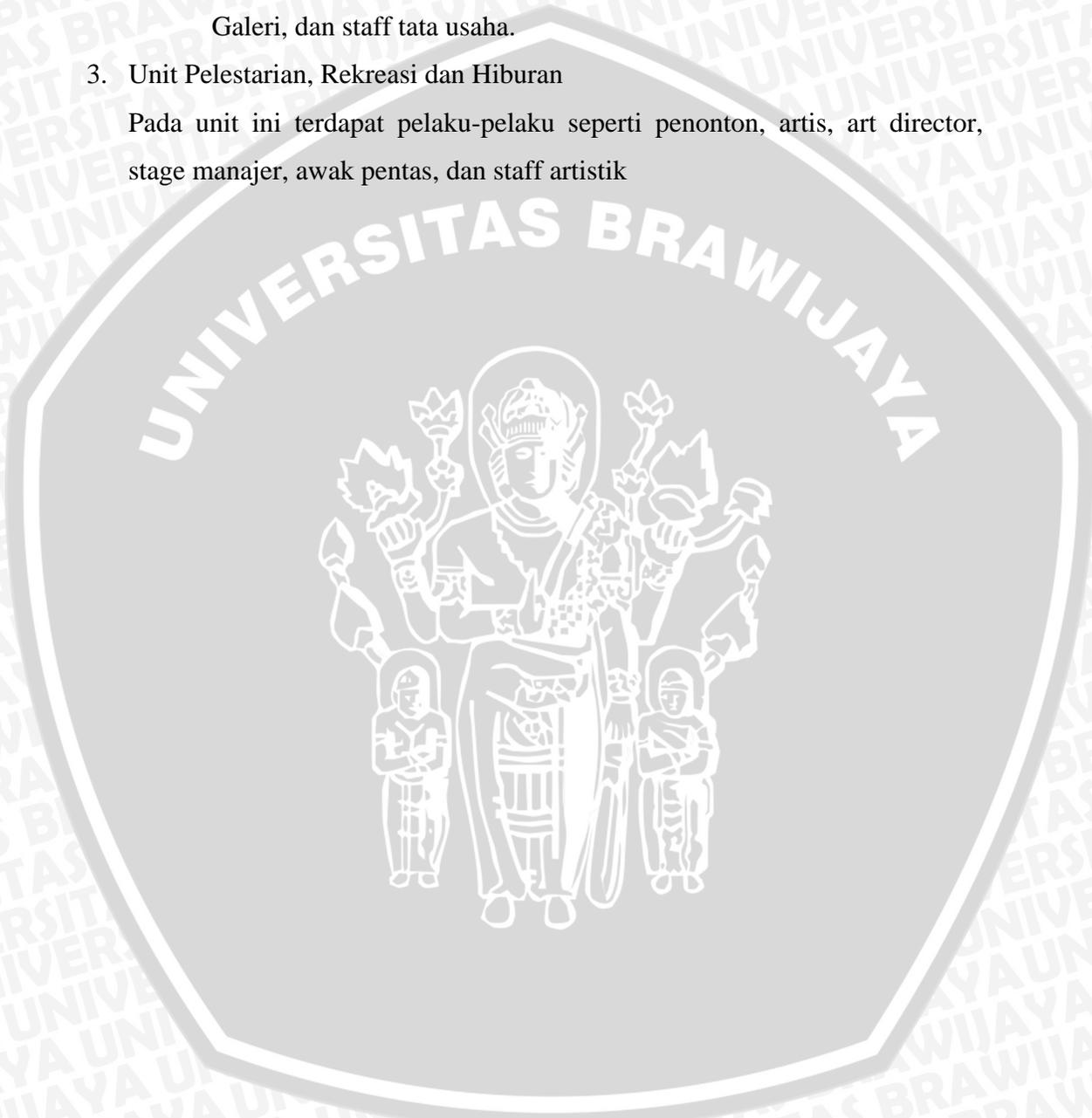
Pada perpustakaan terdapat pelaku-pelaku seperti pengunjung, staff pengolahan, kepala perpustakaan, dan staff tata usaha.

B. Galeri

Pada galeri terdapat pelaku-pelaku seperti pengunjung galeri, staff penerimaan dan pengiriman koleksi, staff registrasi dan dokumentasi, staff restorasi, staff konservasi, staff kuratorial, kepala Galeri, dan staff tata usaha.

3. Unit Pelestarian, Rekreasi dan Hiburan

Pada unit ini terdapat pelaku-pelaku seperti penonton, artis, art director, stage manajer, awak pentas, dan staff artistik



4.3.4 Analisa Aktifitas Pelaku dan kebutuhan ruang

Aktivitas pelaku dibuat berdasarkan klasifikasi pelaku kegiatan pada masing-masing unit yaitu unit pendidikan, Unit Informasi, Kajian dan Penelitian Ilmiah untuk Pengembangan Kebudayaan Jawa, dan Unit pelestarian, rekreasi dan hiburan.

Pelaku	Aktifitas	Unit Pendidikan	
			Ruang
Kepala unit pendidikan	Bertanggung Jawab atas jalannya segala kegiatan yang ada di unit pendidikan (manajerial unit pendidikan)		Kepala unit pendidikan R. rapat Toilet
	Bersama-sama dengan staff yang lain merumuskan keputusan yang berhubungan dengan unit pendidikan		
Guru	Mengajar kepada murid seperti apa yang tercantum di kurikulum		Kelas teori Praktek instrumen khusus Praktek karawitan besar Praktek pendalangan kecil Praktek pendalangan besar Studio Tari Akustik/Studio rekam Workshop R. Meditasi R. Guru Rapat Toilet
	Bersama-sama dengan staff yang lain merumuskan keputusan yang berhubungan dengan unit pendidikan		
Murid	Belajar		Kelas teori Praktek instrumen khusus Praktek karawitan besar Praktek pendalangan kecil Praktek pendalangan besar Studio Tari Akustik/Studio rekam Workshop Toilet
Staff Tata usaha	Bertanggung Jawab atas administrasi dan keuangan unit pendidikan		R. Tata usaha
	Bertanggung jawab atas data-data yang ada di unit pendidikan		R. Arsip Toilet
Pelayanan Umum	Pelayanan secara umum seperti :		Seluruh unit pendidikan
	pengandaan		khususnya :
	pengolahan		R. cetak
	penyimpanan		pantry
	kebersihan		gudang
dsb		Loading dock Toilet	

Tabel 4.1 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit pendidikan

Unit Informasi
Perpustakaan

Pelaku	Aktifitas	Ruang
Pengunjung	Penerimaan kedatangan	Hall Perpustakaan
	Menitipkan barang	Penitipan Barang
	Menelusuri barang	Bagian Katalog
	Menelusuri Koleksi Perpustakaan	R. Baca & Buku
	Memilih, membaca dan melihat koleksi perpustakaan	R. Audio Visual
	Fotocopy	Bagian Fotocopy
	Meminjam koleksi	Bagian sirkulasi toilet
Staff pengolahan	Mengadakan koleksi baru perpustakaan	R. Pengolahan
	Mengolah data-data koleksi yang ada di perpustakaan	Bag. Katalog
	Melayani peminjaman koleksi perpustakaan	Bag. Sirkulasi & pengawasan toilet
Kepala Perpustakaan	Bertanggung Jawab atas jalannya segala kegiatan yang ada diperpustakaan	Hall Perpustakaan
		R. Kepala perpustakaan
		Toilet
Staf Tata usaha	Bertanggung Jawab atas administrasi dan keuangan perpustakaan	Lobby museum
		R. Tata usaha
		R. Arsip
		Toilet

Tabel 4.2 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Perpustakaan



Pelaku	Aktifitas	Ruang
Pengunjung Galeri	Penerimaan kedatangan	Hall Galeri
	membeli Karcis	Loket karcis
	Menitipkan barang	Penitipan barang
	Melihat koleksi museum yang sedang dipamerkan	R. Pamer Galeri Toilet
Staff penerimaan dan pengiriman koleksi	Mengadakan penerimaan dan pengiriman koleksi	Loading dock R. Penerimaan dan pengiriman koleksi toilet
Staff Registrasi dan dokumentasi	Mengadakan pencatatan koleksi	R. Registrasi dan dokumentasi
	mendokumentasikan koleksi	Studio foto
	menyimpan koleksi yang dikhususkan	R. simpan sementara toilet
Staff restorasi	Mengadakan produksi dan reparasi benda koleksi	R. Restorasi/bengkel wayang Gudang koleksi toilet
Staff konservasi	Mengadakan konservasi dan perawatan benda koleksi	R. Konsevasi
	Menyimpan peralatan dan bahan	Peralatan dan bahan Gudang koleksi Toilet
Staff kuratorial	Melakukan pengumpulan, penelitian, dan pengelolaan koleksi Kebudayaan daerah	R. kuratorial
	Mengadakan penelitian data dan informasi tentang benda-benda koleksisi	Studio koleksi
	Menganalisa dan mengolah data informasi tentang benda-benda koleksi, menentukan identitas koleksi	
	menyimpan koleksi	Gudang koleksi Toilet
Kepala Galeri	Bertanggung Jawab atas Jalannya segala kegiatan yang ada di galeri	Lobby tata usaha galeri
	Bersama-sama dengan staf lain merumuskan keputusan yang berhubungan dengan galeri	R. kepala galeri R. rapat Toilet
Staff Tata usaha	Bertanggung Jawab atas administrasi dan keuangan galeri	Lobby tata usaha galeri R. tata usaha
	Penjualan tiket	R. arsip R. rapat Loket karcis toilet

Tabel 4.3 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Galeri

Unit Rekreasi dan Hiburan

Pelaku	Aktifitas	Ruang
Penonton	Penerimaan kedatangan	Hall
	Membeli karcis	loket karcis
	menyaksikan pertunjukan	R. penonton
		Toilet
Artis	Mempergelarkan pertunjukan sesuai spesialisasinya mempersiapkan diri sebelum pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
		R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
	Toilet	
Art Direktor	Mengepalai Staff artistk dalam mempersiapkan pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
		R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
	Toilet	
Stage manager	Mengepalai awak pentas sebelum dan selama pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
	memimpin jalannya pertunjukan	R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
		R. Dekor
		R. kontrol
		Gudang
	Toilet	
Awak Pentas: Penata Cahaya Penata Suara Penata Dekor	Mendesain tata cahaya, tata suara dan dekor sbml pertunjukan berlangsung	
	Bertanggung jawab atas tata cahaya, tata suara dan dekor selama pertunjukan	
Staff artistik Penata Tari/teater Penata Musik Penata Busana Penata Rias	Persiapan artistik sebelum pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
		R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
		Toilet

Tabel 4.4 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Rekreasi dan Hiburan

4.3.5 Analisa Jenis dan Luasan Ruang

Unit Pendidikan

Kelompok	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Perhitungan	Sumber	Luas
Pengajar	lobby/R.Tamu	5 orang	20 m ²	1x20	PMUN	20
	R. Kepala sekolah	1 orang	20 m ²	1x20	NAD	20
	R. Waka sekolah	1 orang	20 m ²	1x20	NAD	20
	R. Guru	20 orang	5,5 m ² /org	20x5,5	NAD	110
	Toilet	20 orang asumsi 4 unit	2m ² /wc 0,9 m ² /wastafel	WC : 4x2 Wastafel : 4x0,9	Study	8 2.7
Siswa	R. kelas teori	20 Orang/ kelas	1,6m ² /orang	20x1,6x5 kelas	NAD	160
	R. Praktek karawitan khusus (1 kelas untuk 1 instrumen		65m ² / kelas	3 instr x 65		195
	R. praktek karawitan besar (bermain bersama)	20 Orang	80 m ² /kelas	80 x 3 ruang		240
	R. praktek pendalangan besar	25 Orang	100 m ² /kelas	100 x 2 ruang	Survey	200
	R. praktek pendalangan kecil	4 Orang	48 m ² /kelas	48 x 2 ruang	Survey	96
	R. praktek tari	20 Orang	150 m ² /kelas	150 x 2 ruang	Survey	300
	R. Akustik				Survey	80
	R. Mixer				Survey	20
	Mushalla	20 Orang	3 m ² /orang	20 x 3	asumsi	60
	Workshop		100 m ² /ruang	100 x 2 ruang	Survey	200
Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1 4.9	
Pengelola Sasono	R. Tata usaha	5 orang	5,5 m ² /orang	5 x 5,5	NAD	27.5
	R. Arsip		15 m ²		NAD	15
	R. Rapat	25 orang	2m ² /orang	25 x 2 + 15% sirk	NAD	57.5
	R. Cetak	rak + mesin			Survey	20
	Dapur/Pantry				asumsi	9
	Toilet	5 orang asumsi 1 unit	2m ² /wc 0,9 m ² /wastafel	Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	2 0.9
	Gudang Umum Loading Dock	2 mobil	30 m ² 18 m ² /mobil	2x18	asumsi NAD	30 36

Tabel 4.5 analisa jenis dan luasan ruang unit pendidikan

Unit Informasi

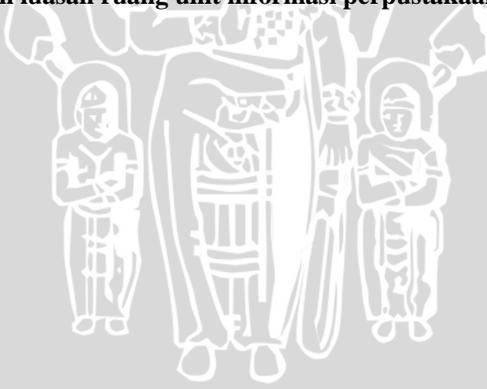
Kelompok	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Perhitungan	Sumber	Luas
Perpustakaan	Hall	15% pengunjung				0.75
	Locker	100 locker				25
	R. Baca + R. buku	10.000 buku	5.000 buku / 65 m ²	10.000/5.000 x 65	NAD	130
	Katalog		12 m ² /36.000 vol	10.000/36000 x 12	NAD	
	Foto copy	2 unit	6 m ² /unit	2x6	survey	12
	R. Audio visual	4 instalasi	5 m ² /instalasi	4x5	NAD	20
	R. Sirkulasi + Pengawasan	4 orang	5 m ² /orang	4x5	NAD	20
	R. Pengolahan	5 orang	5,5 m ² /orang	5x5,5	NAD	27.5
	Kepala Perpustakaan	1 orang	20 m ² /orang	1x20	NAD	20
	Tata usaha	3 orang	5,5 m ² /orang	5,5 x 3	NAD	16.5
	Gudang				asumsi	30
	Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1
Galeri	Hall					
	Loket Karcis	2 orang	10 m ² /orang	1x10	PMUN	10
	R. penitipan barang				asumsi	20
	R. Pamer				asumsi	2000
	R. Pemandu	4 orang	3 m ² /orang			12
Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1	
Penunjang	Workshop				NAD	200
	Galeri				PMUN	40
	Registrasi + Dokumentasi Penerimaan & Pengiriman koleksi				PMUN	60
	Gudang Koleksi Loading dock	1 mobil	18 m ² /orang		PMUN NAD	100 36
Administrasi	Lobby/R. Tamu	5 orang	20 m ²	1x20	PMUN	
	R. Kepala Galeri	1 orang	20 m ²	1x20	NAD	
	R. Sekretaris	1 orang	15 m ²	1x15	NAD	
	R. Kabag	1 orang	20 m ² / bagian	1x20x5 bagian	NAD	
	R. Staff	3 orang/bag	5,5 m ² /orang	3x5,5x5 bagian	NAD	
	R. Rapat	20 orang	2 m ² /orang	20x2x 15% sirk	NAD	
	Dapur/pantry				asumsi	
	Check clock		4 m ²		survey	
	Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1
						4.9

Tabel 4.6 analisa jenis dan luasan ruang unit informasi perpustakaan dan galeri

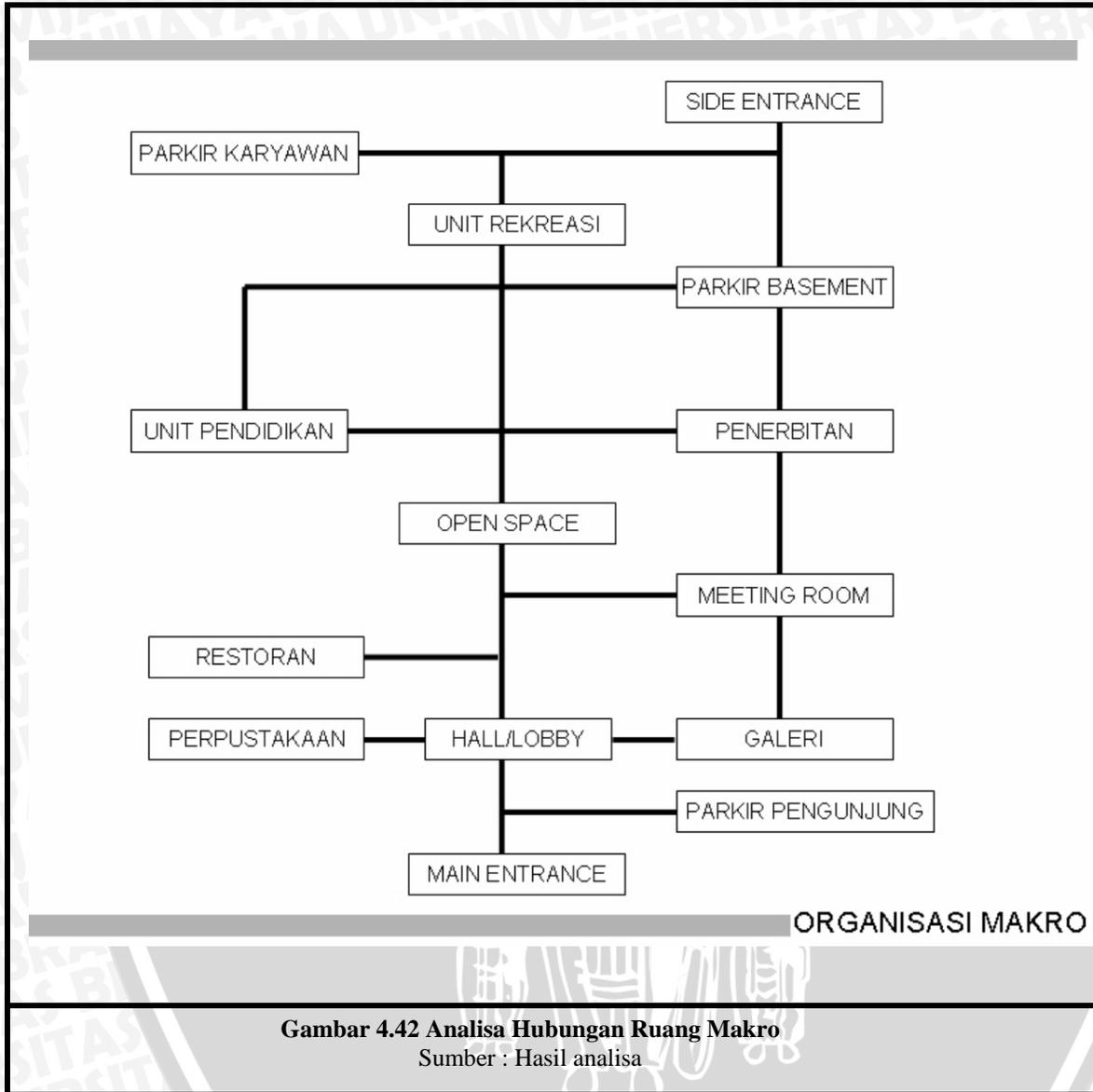
Unit Rekreasi dan Hiburan

Kelompok	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Perhitungan	Sumber	Luas	
Area Pertunjukan	Hall	1/6 x jmlh penonton		1/6 x 1000	NAD	36	
	Loket karcis	5 loket	5m ² /buah	5 x 5	TSS	133	
	R. penonton auditorium	1000 orang	0,8m ² /orang	0,8x1000	PMUN	25	
	Panggung	28 orang			NAD	800	
	R. pengiring/gamelan	25 orang			Survey	200	
	R. Ganti pemain	P : 24 orang W: 16 orang	2m ² /orang	2 x 24 2 x 16	BPDS	75 48	
	R. make up	40 orang	1,5m ² /orang	40 x 1,5	asumsi	32	
	R. Persiapan	40 orang	1,5m ² /orang	40 x 1,5	asumsi	60	
		2 orang				60	
	R. Kontrol				asumsi	20	
	Gudang				asumsi	30	
	R. Dekor				asumsi	30	
	Toilet pemain	Pemain = 40 Orang 50% x 40 = 20 org Pria = 50% x 20 = 10 Wanita = 50% x 20 = 10	1 unit untuk 5 pemain		Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1
	Toilet pengunjung	20% x 1000 orang = 200 P = 60% x 200 = 120 W = 40% x 200 = 80	2m ² /wc 1,6m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel 1 unit/10 orang (tersebar)		Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	54 23.2

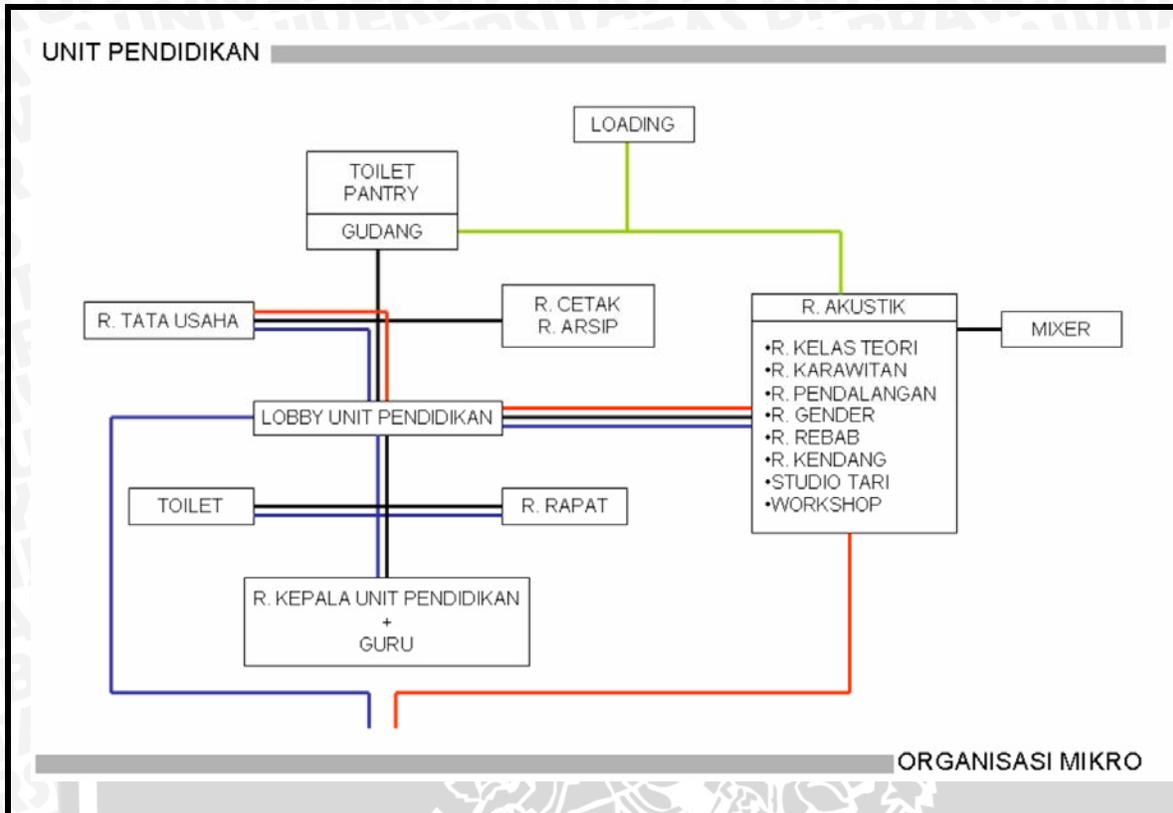
Tabel 4.7 analisa jenis dan luasan ruang unit informasi perpustakaan dan galeri



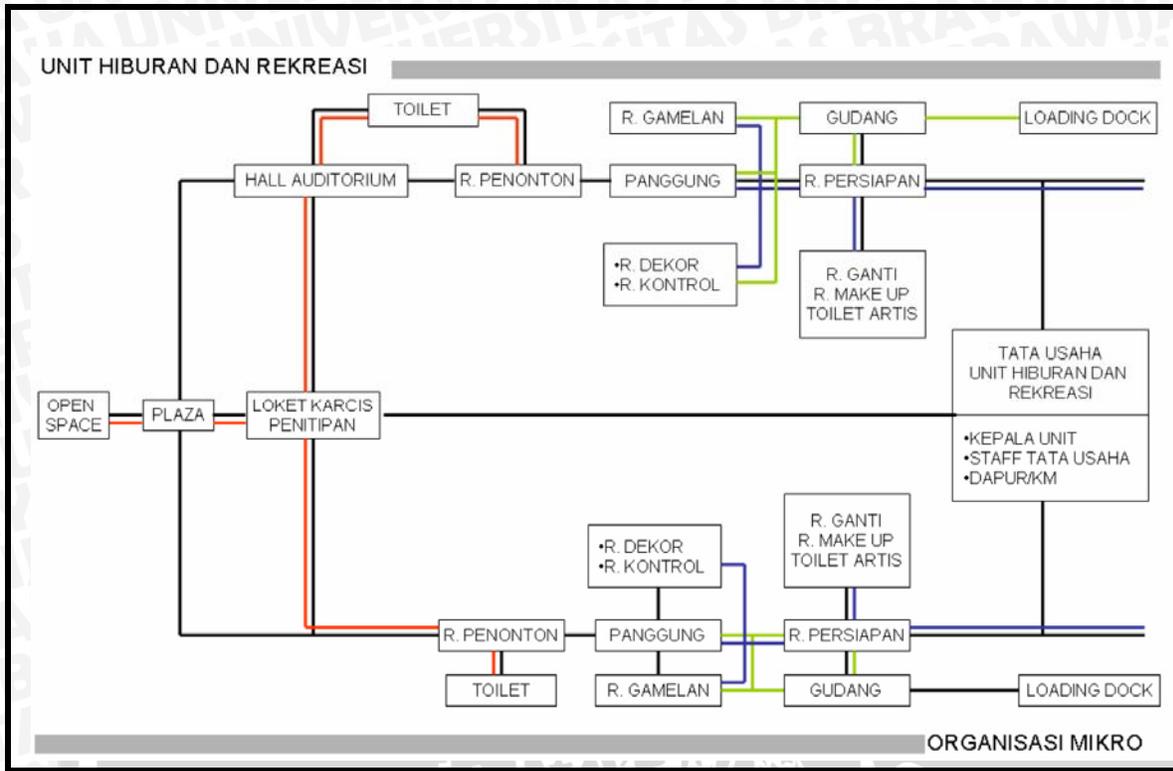
4.3.6 Analisa Organisasi Ruang



Gambar 4.42 Analisa Hubungan Ruang Makro
Sumber : Hasil analisa



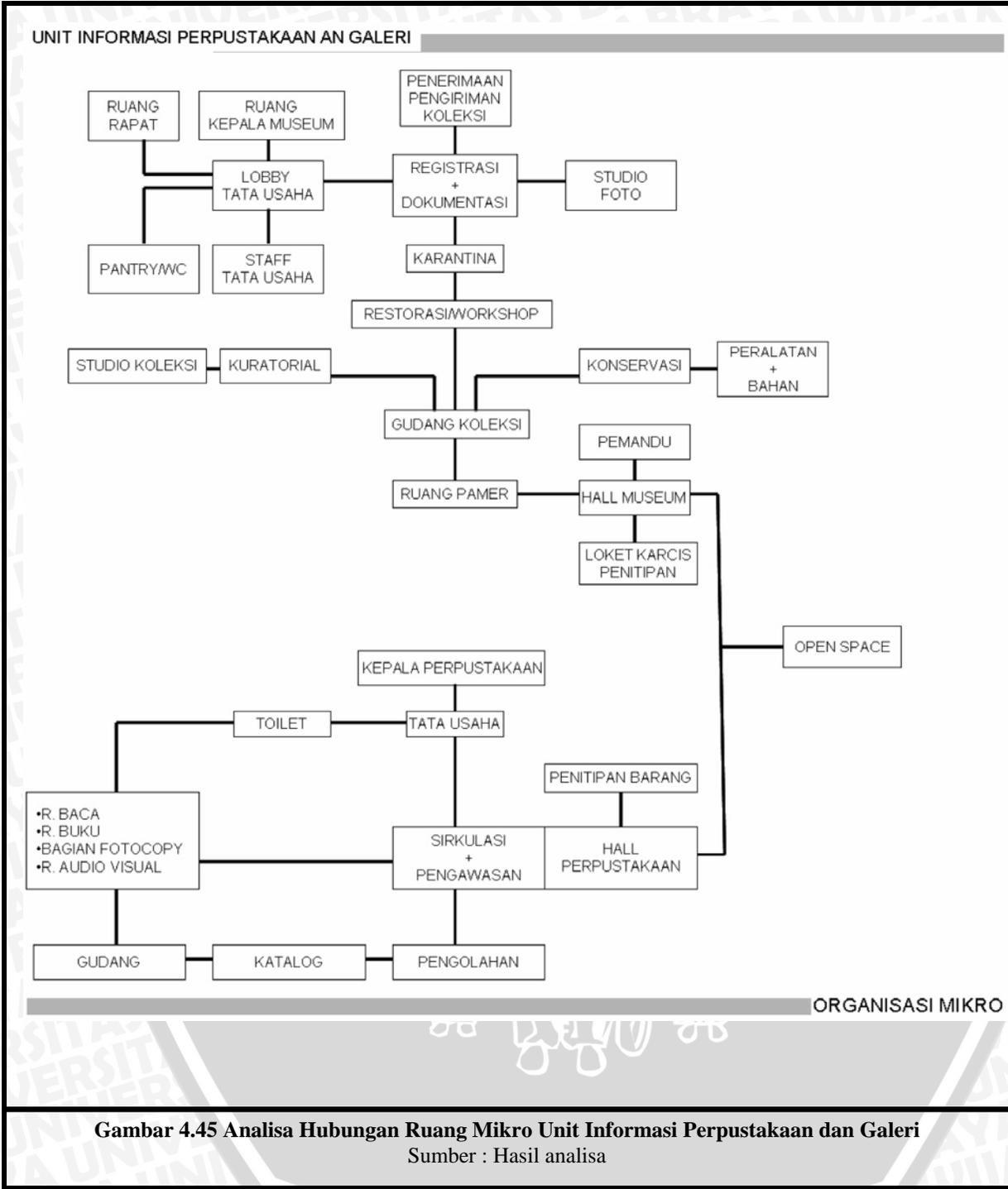
Gambar 4.43 Analisa Hubungan Ruang Mikro Unit Pendidikan
Sumber : Hasil analisa



Gambar 4.44 Analisa Hubungan Ruang Mikro Unit Hiburan dan Rekreasi

Sumber : Hasil analisa





Gambar 4.45 Analisa Hubungan Ruang Mikro Unit Informasi Perpustakaan dan Galeri
 Sumber : Hasil analisa

4.3.7 Analisa Ruang Dalam

pada awal telah disampaikan bahwa fungsi dari Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa ini adalah wadah untuk mengembangkan Kebudayaan Jawa dalam nuansa yang modern. Dan satu hal lagi yang menjadi kata kunci adalah tetap tidak meninggalkan nilai-nilai konsep dan filosofi budaya Jawa, maka pemakaian unsur-unsur yang bernuansa modern disesuaikan agar konsep dan filosofi yang terkandung dalam budaya Jawa tidak hilang.

Dengan sasaran utama generasi muda maka nuansa modern ini diperlukan agar dapat menarik minat mereka untuk mengenal lalu kemudian mempelajari. Dan berdasarkan karakter generasi muda dan masyarakat masa kini yang pada umumnya banyak bersentuhan dengan teknologi, terutama teknologi informasi dan multimedia, dalam suatu ruangan yang dimunculkan haruslah memperhatikan tatana interior yang mendukung pengaplikasian teknologi informasi dan multimedia, sehingga visi edukatif dan rekreatif yang interaktif, aktif dan atraktif dapat tercapai.

Proses penyampaian materi dapat dimunculkan dengan teknik multimedia yang sudah diprogram dengan tema-tema dan fungsi atau tujuan tertentu. Dan alternatif pendukung dalam ruangan seperti pemunculan musik-musik Jawa yang tentunya sudah melalui proses perpaduan dengan kesenian musik modern atau langgam musik yang lain sehingga sesuai dengan tema bangunan Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini.

Ketinggian langit-langit mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas; dapat juga memberi suasana santai, namun agar tidak membawa suasana jenuh maka dilakukan suatu permainan bentuk plafon. Plafon pada ruang-ruang baca bisa diolah dari segi bentuk, misalkan lengkung ataupun diagonal untuk mengimbangi kesan dinamika yang dimunculkan. Di sisi lain estetika plafon bisa dikombinasikan dengan titik lampu tanam dengan sorot yang tidak terlalu terang sehingga memberikan suasana tersendiri. Sedangkan untuk lampu dinding/tempel bisa bersifat *spot* (spotlight) untuk menghasilkan suatu aksen yang akan disampaikan.

Semua ruang yang ada dalam Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini harus mempunyai suatu kesan Jawa sekaligus nuansa modern sehingga menunjang aktifitas di

dalamnya. Namun dalam hal ini, ada beberapa ruang dalam yang menjadi penekanan dalam desain bangunan Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini di antaranya adalah :

a) Ruang Perpustakaan

Ruang perpustakaan ini berisi segala sesuatu mengenai budaya Jawa yang tersimpan dalam bentuk naskah. Materi koleksinya dapat berupa buku-buku, majalah, atau buletin yang memuat mengenai sastra, adat-istiadat, kesenian, dan arsitektur serta perkembangannya.

Kegiatan : membaca, mencari informasi dan data yang berhubungan dengan budaya Jawa

Kesan ruang : modern, atraktif, interaktif

Perabot : tempat duduk, meja baca bersama, kursi, komputer

Sifat ruang : tertutup

Dinding : menggunakan wall covering warna putih polos untuk memberikan kesan modern, dan diterapkan motif ukiran dan warna hitam untuk memecah unsur polos

Lantai : digunakan lantai keramik warna putih untuk memberika kesan bersih dan modern.

Motif : sebagai penguat kesan Jawa dalam ruang baca dan koleksi maka motif yang dimunculkan berupa ukiran-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan menggunakan metode finishing yang modern.

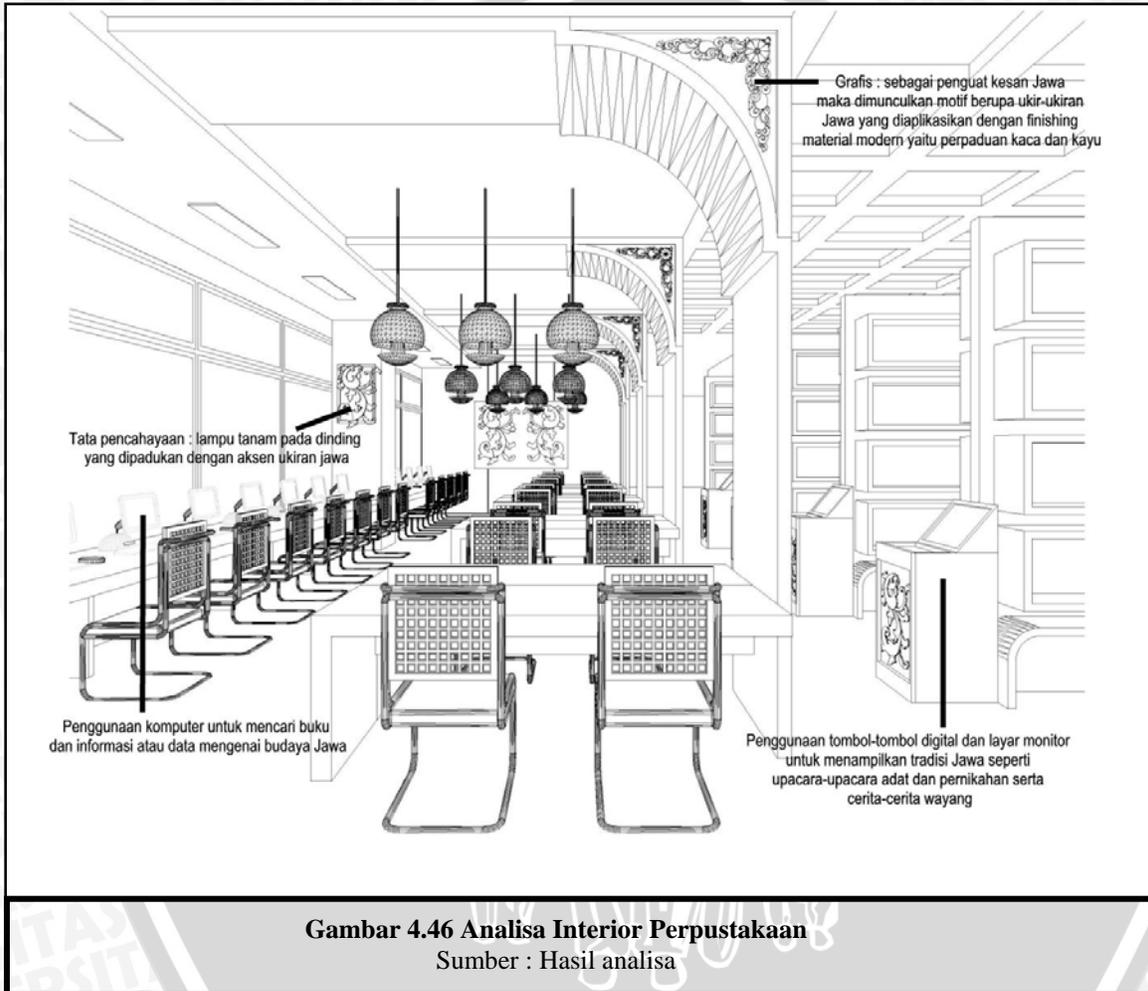
Penerangan : mayoritas digunakan penerangan buatan yaitu dengan beberapa lampu tanam baik pada plafon maupun pada dinding yang juga berfungsi sebagai penguat aksent dan penegas motif ukir-ukiran, *spot light* ,lampu neon dan lampu gantung sebagai penerang ruang.

Unsur atraktif

- *Grafis* : sebagai penguat kesan Jawa maka dimunculkan motif berupa ukir-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan finishing material modern yaitu perpaduan kaca dan kayu
- *Suara* : pemunculan musik-musik dan tembang Jawa
- *Tata pencahayaan* : lampu tanam pada dinding yang dipadukan dengan aksent ukiran jawa

Unsur interaktif

- Penggunaan komputer untuk mencari buku dan informasi atau data mengenai budaya Jawa
- Penggunaan tombol-tombol digital dan layar monitor untuk menampilkan tradisi Jawa seperti upacara-upacara adat dan pernikahan serta cerita-cerita wayang



b) Ruang Museum

Ruang museum ini berisi segala macam benda yang berhubungan dengan budaya Jawa. Materi koleksinya dapat berupa miniatur, vitrin, wayang kulit, kain, gamelan dan lain sebagainya yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung akan kebudayaan Jawa.

Kegiatan : melihat koleksi museum yang ditampilkan

Kesan ruang : modern, atraktif, interaktif, aktif

Perabot : display, layar monitor dengan tombol-tombol untuk mengoperasikan digital display

Sifat ruang : tertutup

Dinding : menggunakan wall covering warna putih polos untuk memberikan kesan modern, dan diterapkan motif ukiran dan warna hitam untuk memecah unsur polos

Lantai : digunakan lantai dengan motif kayu untuk memberikan kesan natural.

Motif : sebagai penguat kesan Jawa dalam ruang baca dan koleksi maka motif yang dimunculkan berupa ukiran-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan menggunakan metode finishing yang modern.

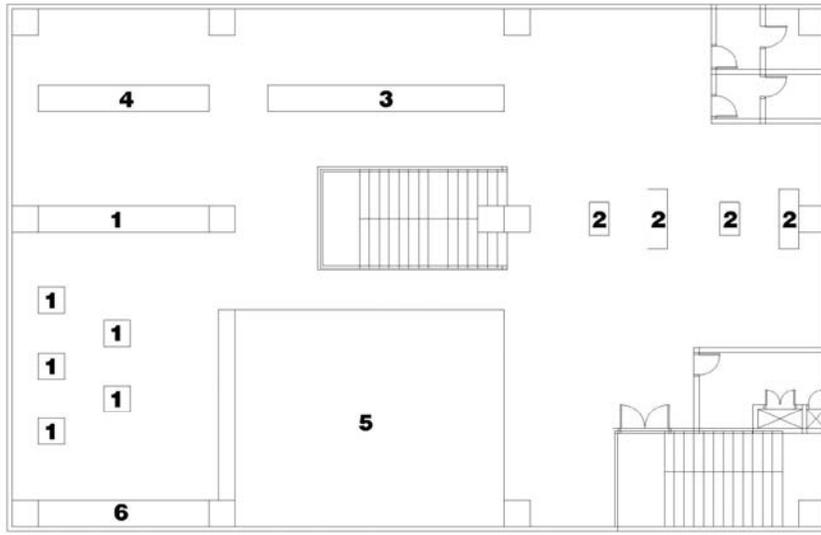
Penerangan : mayoritas digunakan penerangan buatan yaitu dengan beberapa lampu tanam baik pada plafon maupun pada dinding yang juga berfungsi sebagai penguat aksent dan penegas motif ukir-ukiran, *spot light* ,lampu neon dan lampu gantung sebagai penerang ruang.

Unsur atraktif

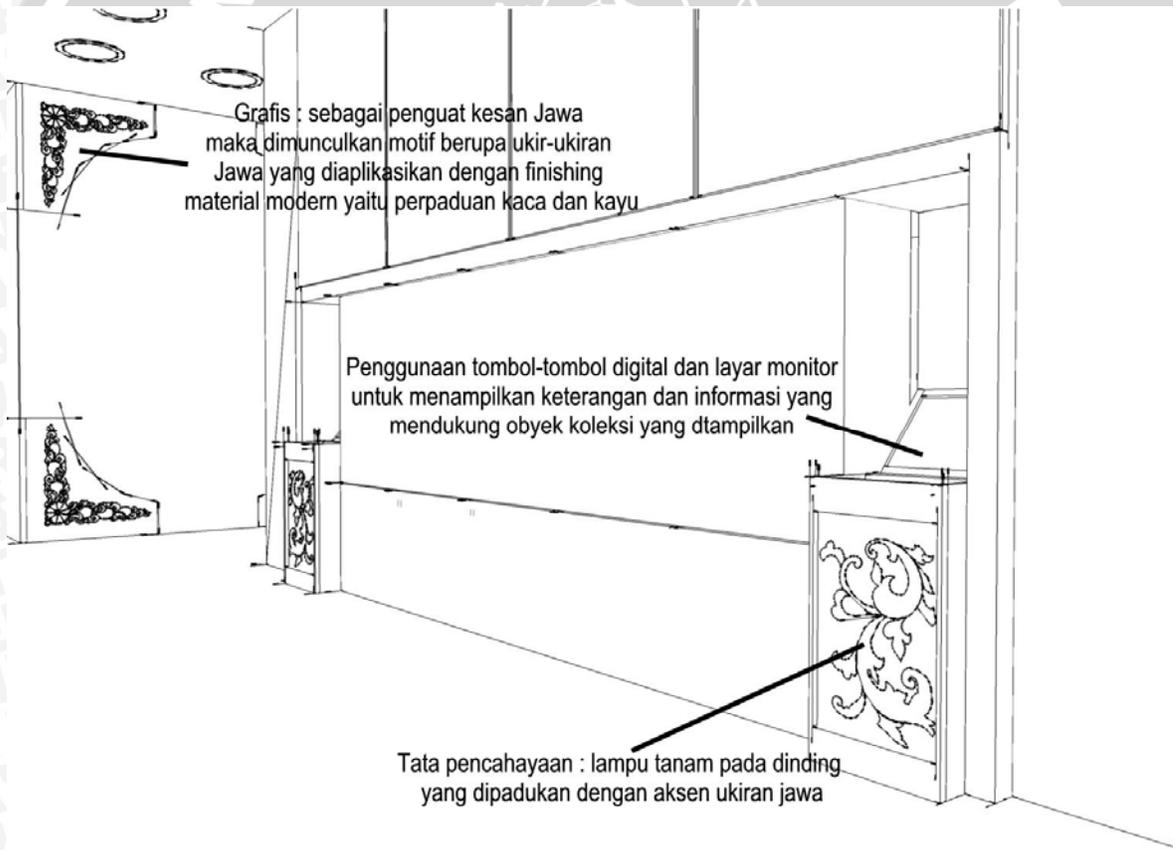
- *Movement* : pergerakan benda-benda koleksi
- *Grafis* : sebagai penguat kesan Jawa maka dimunculkan motif berupa ukir-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan finishing material modern yaitu perpaduan kaca dan kayu
- *Ukuran* : obyek koleksi dengan ukuran yang sesungguhnya
- *Suara* : pemunculan musik-musik dan tembang Jawa
- *Tata pencahayaan* : lampu tanam pada dinding yang dipadukan dengan aksent ukiran jawa

Unsur interaktif

- Penggunaan tombol-tombol digital dan layar monitor untuk menampilkan keterangan-keterangan dan informasi yang mendukung obyek koleksi yang ditampilkan



- 1. MINIATUR rumah tradisional Jawa
- Rumah Tradisional (1 buah)
- Ragam atap Tradisional Jawa
- 2. VITRIN boneka
- 3. WAYANG Kulit
- 4. BATIK ragam jenis motif kain dan fungsi
- 5. GAMELAN
- 6. TEMBANG



Gambar 4.47 Analisa Interior Museum
Sumber : Hasil analisa

c) Ruang Kelas

Ruang kelas digunakan untuk kegiatan belajar mengajar kesenian Jawa. Mulai dari seni wayang, pendalangan, tari dan gamelan. Metode pengajaran yang digunakan adalah dengan peralatan multimedia dan interaktif sesuai dengan tema pusat pengembangan budaya Jawa yang bernuansa modern.

Kegiatan : belajar mengajar, praktek

Kesan ruang : modern, atraktif, interaktif, aktif

Perabot : meja, alas duduk (matras), layar, lcd, komputer, kelir untuk praktek, instrumen karawitan, rak buku.

Sifat ruang : tertutup

Dinding : menggunakan wall covering warna putih polos untuk memberikan kesan modern, dan diterapkan motif ukiran dan warna hitam untuk memecah unsur polos

Lantai : digunakan lantai keramik warna putih untuk memberika kesan bersih dan modern.

Motif : sebagai penguat kesan Jawa dalam ruang baca dan koleksi maka motif yang dimunculkan berupa ukiran-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan menggunakan metode finishing yang modern.

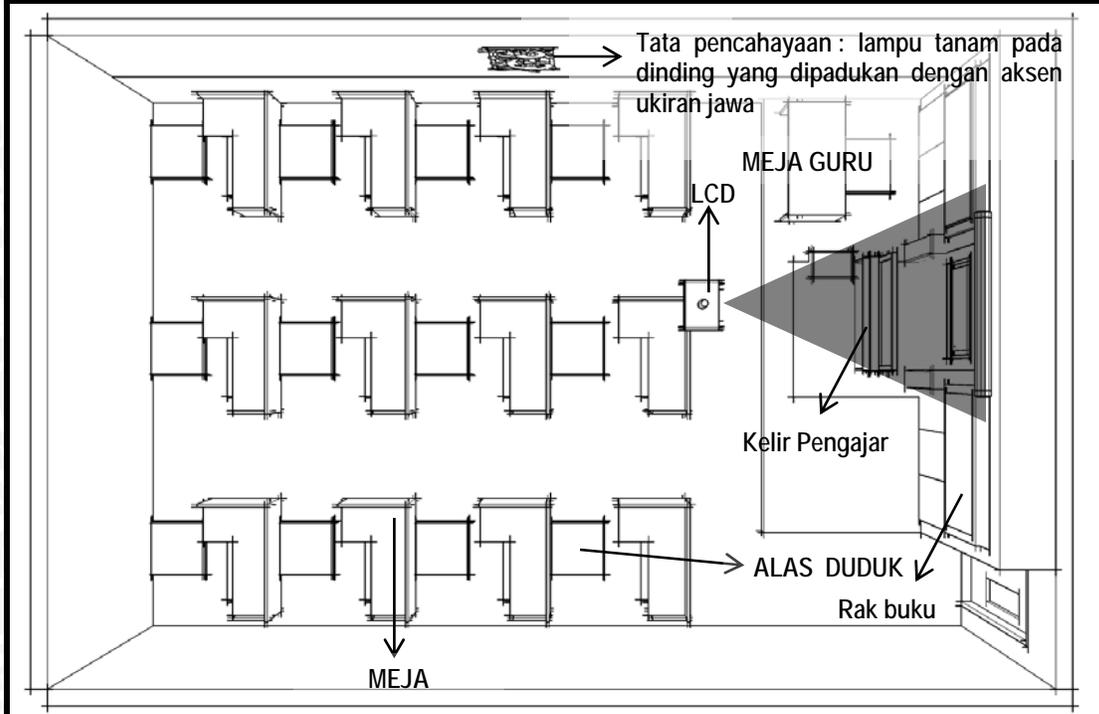
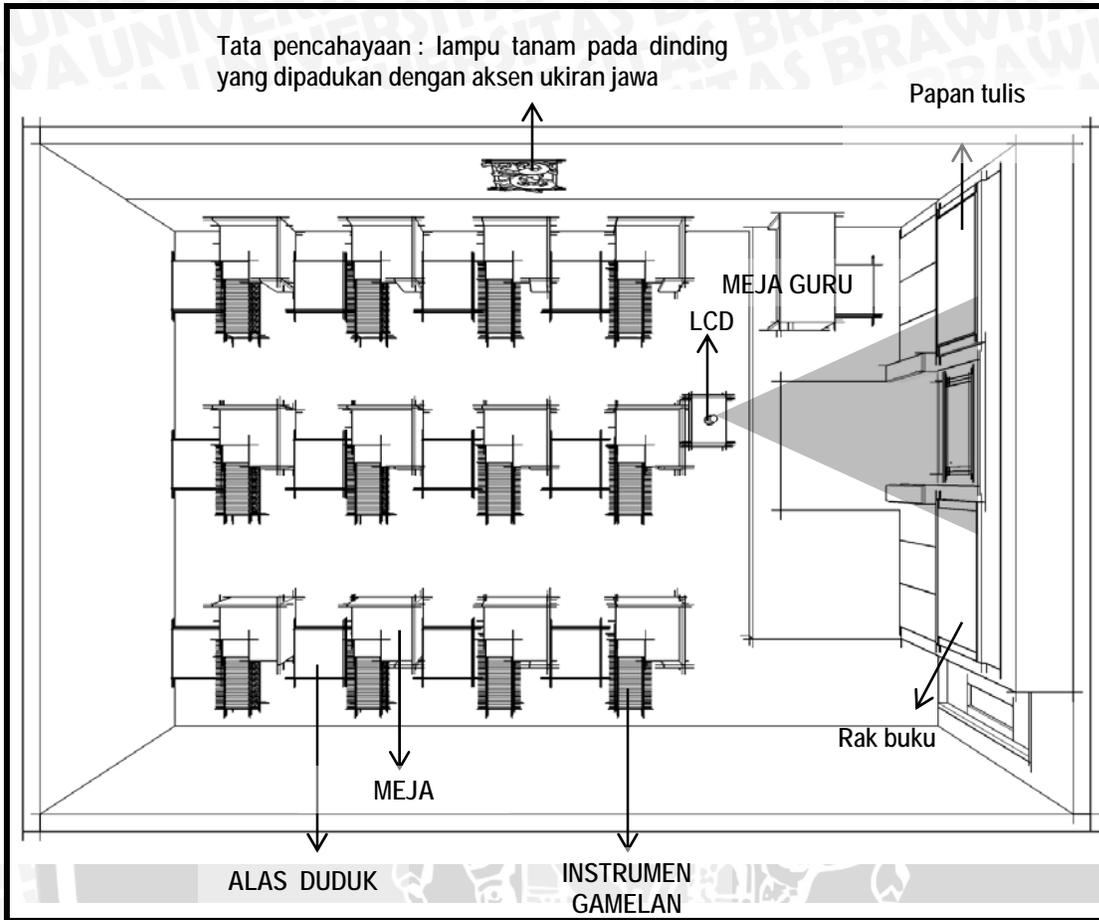
Penerangan : mayoritas digunakan penerangan buatan yaitu dengan beberapa lampu tanam baik pada plafon maupun pada dinding yang juga berfungsi sebagai penguat aksent dan penegas motif ukir-ukiran, *spot light* ,lampu neon dan lampu gantung sebagai penerang ruang.

Unsur atraktif

- Obyek : penggunaan kelir dan peralatan instrumen gamelan pada ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar
- Tata pencahayaan : lampu tanam pada dinding yang dipadukan dengan aksent ukiran jawa

Unsur interaktif

- Penggunaan komputer, layar, dan lcd untuk simulasi dan kegiatan belajar mengajar



Gambar 4.48 Analisa interior ruang kelas
Sumber : Hasil Analisa

4.3.8 Analisa Tapak

4.3.8.1 Tinjauan Tapak Terpilih

Lokasi perencanaan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa nantinya terletak pada area komersial kawasan Jalan Kenari,. Berdasarkan hasil analisa terhadap pemilihan tapak di atas, maka diperlukan tinjauan lebih dalam terhadap tapak terpilih tersebut, antara lain

1. Kedudukan administrasi tapak

Dati II : Kota Yogyakarta

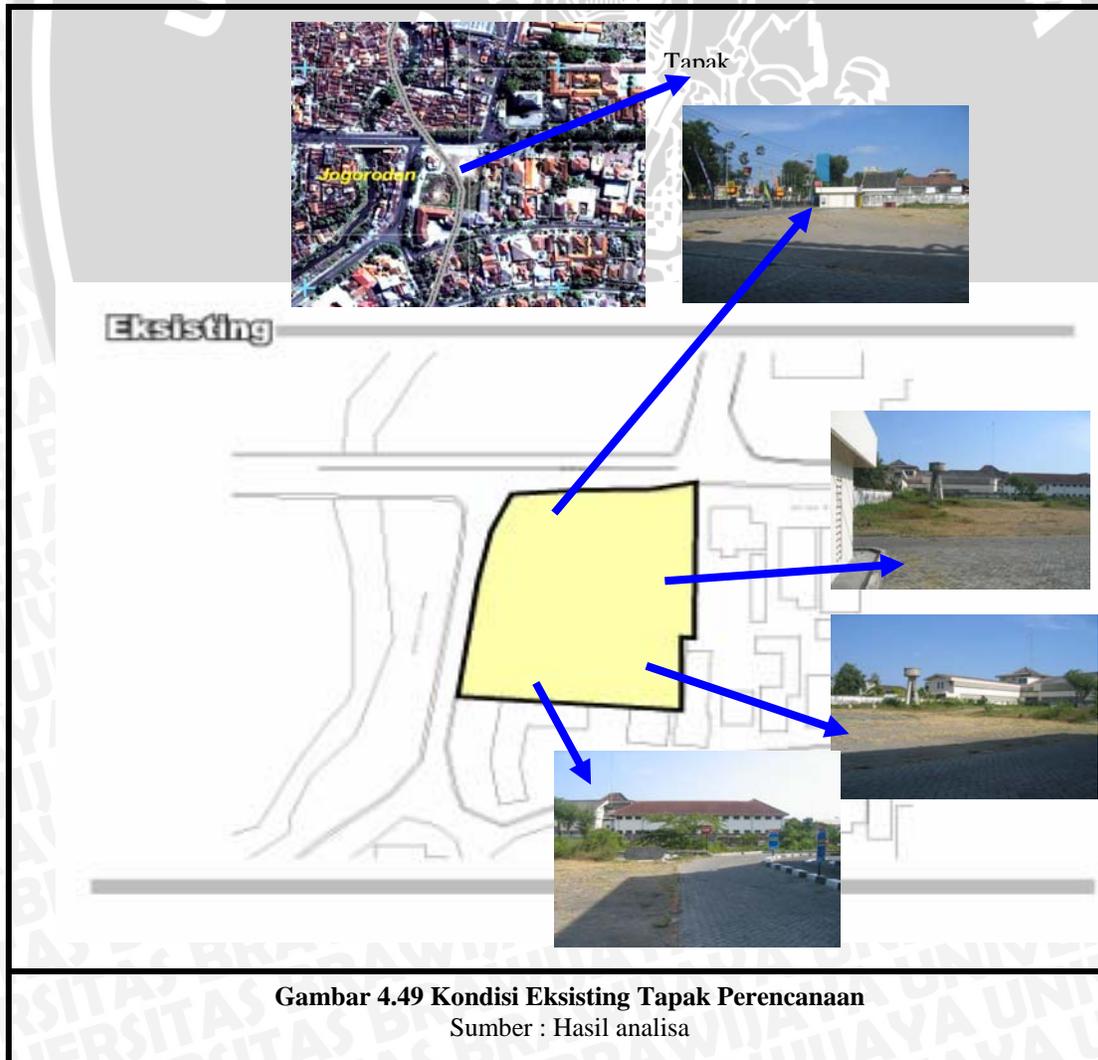
Wilayah : Jalan Jendral Sudirman

Kecamatan : Jagorodan

2. Kondisi Tapak

Luas tapak : 1,6 hektar

Koefisien dasar bangunan : 60% - 80%



Gambar 4.49 Kondisi Eksisting Tapak Perencanaan

Sumber : Hasil analisa

4.3.8.2 Analisa Pencapaian

Kondisi Eksisting

Untuk menuju ke lokasi tapak dapat ditempuh melalui dua alternatif jalan. Pertama pencapaian dapat ditempuh melalui jalan kolektor sekunder yang merupakan jalan sumbu utama pada kawasan ini, yaitu Jalan Jendral Sudirman. Kedua, pencapaian dapat ditempuh melalui jalan lokal sekunder I yaitu Jalan Sunaryo.

Ruas jalan kolektor sekunder Jendral Sudirman memiliki lebar 16 meter yang merupakan arus searah. Sedangkan untuk ruas jalan lokal sekunder I, yakni jalan Sunaryo yang berada di sebelah Barat tapak terpilih, mempunyai lebar ROW sebesar 11 meter. Dengan arus kendaraan dua arah.

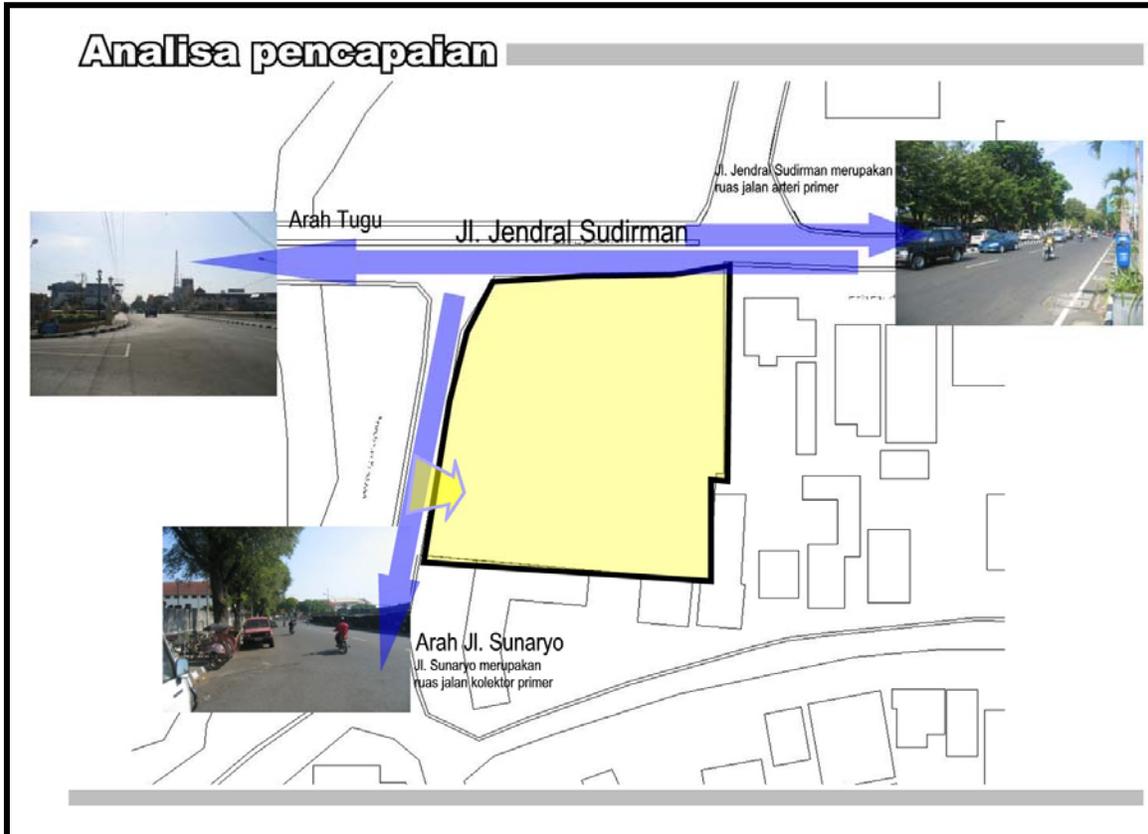
Tanggapan Perencanaan

Alternatif utama pencapaian ke dalam tapak terpilih dapat dicapai dari arus ruas Jl. Jendral Sudirman yang kemudian masuk dalam jalan lokal sekunder I, yaitu jalan Sunaryo.

Pencapaian	Kelebihan	Kekurangan	Putusan
A	<ul style="list-style-type: none"> • View pencapaian terlihat jelas • dapat diamati pengguna kendaraan atau pedestrian dengan mudah 		Titik pencapaian paling ideal
B	<ul style="list-style-type: none"> • View pencapaian terlihat jelas • dapat diamati pengguna kendaraan atau pedestrian dengan mudah 	Berpengaruh pada sirkulasi entrance dan exit dalam tapak	Kurang optimal, tapi bisa dijadikan sebagai titik exit dalam sirkulasi tapak

Tabel 4.8 analisa pencapaian

Sumber : Hasil Analisa



Gambar 4.50 Analisa Pencapaian
Sumber : Hasil Analisa

4.3.8.3 Analisa Sirkulasi

Kondisi Eksisting

Kondisi sirkulasi pada kawasan site perencanaan pada umumnya bila ditinjau dari pengguna kendaraan mempunyai kondisi yang cukup stabil. Pada jalan Jendral Sudirman mempunyai kecenderungan memiliki arus kendaraan yang cukup kuat karena ruas jalan ini bisa dikatakan sebagai sumbu jalan. Sedangkan di jalan Sunaryo yang merupakan ruas jalan site perencanaan memiliki kondisi sirkulasi yang stabil.

Adapun untuk sirkulasi yang ada dalam tapak perencanaan belum ada, karena masih berupa lahan kosong.

Tanggapan perencanaan

- Arah sirkulasi pada jalan Jendral Sudirman maupun Jalan Sunaryo diperkirakan tidak menjadi sebuah hambatan yang signifikan

- Pintu masuk utama diletakkan pada posisi yang strategis untuk memudahkan view dari pengguna dan pengunjung.
- Sirkulasi di dalam tapak perencanaan harus ada pengaturan agar tidak terjadi pola sirkulasi yang tumpang tindih. Ditambah dengan banyaknya fungsi yang nantinya ada pada bangunan. Maka masing-masing sirkulasi dalam tapak diupayakan agar tidak saling mengganggu.
- Sesuai dengan konsep bangunan maka entrance bangunan tidak menghadap jalan Jendral Sudirman yang merupakan entrance utama ke dalam tapak, melainkan menghadap barat

4.2.8.4 View ke Luar

Karena mempunyai empat sisi pengapit maka view tapak terpilih ke luar dalam kondisinya adalah sebagai berikut :

A. View ke Utara

Kondisi yang ada pada saat ini untuk arah view ke utara merupakan daerah pertokoan dan perkantoran. Bila dikaji dari potensi view yang ada, maka untuk view ke arah ini mempunyai potensi yang positif karena memberikan pandangan yang bagus.

B. View ke Timur

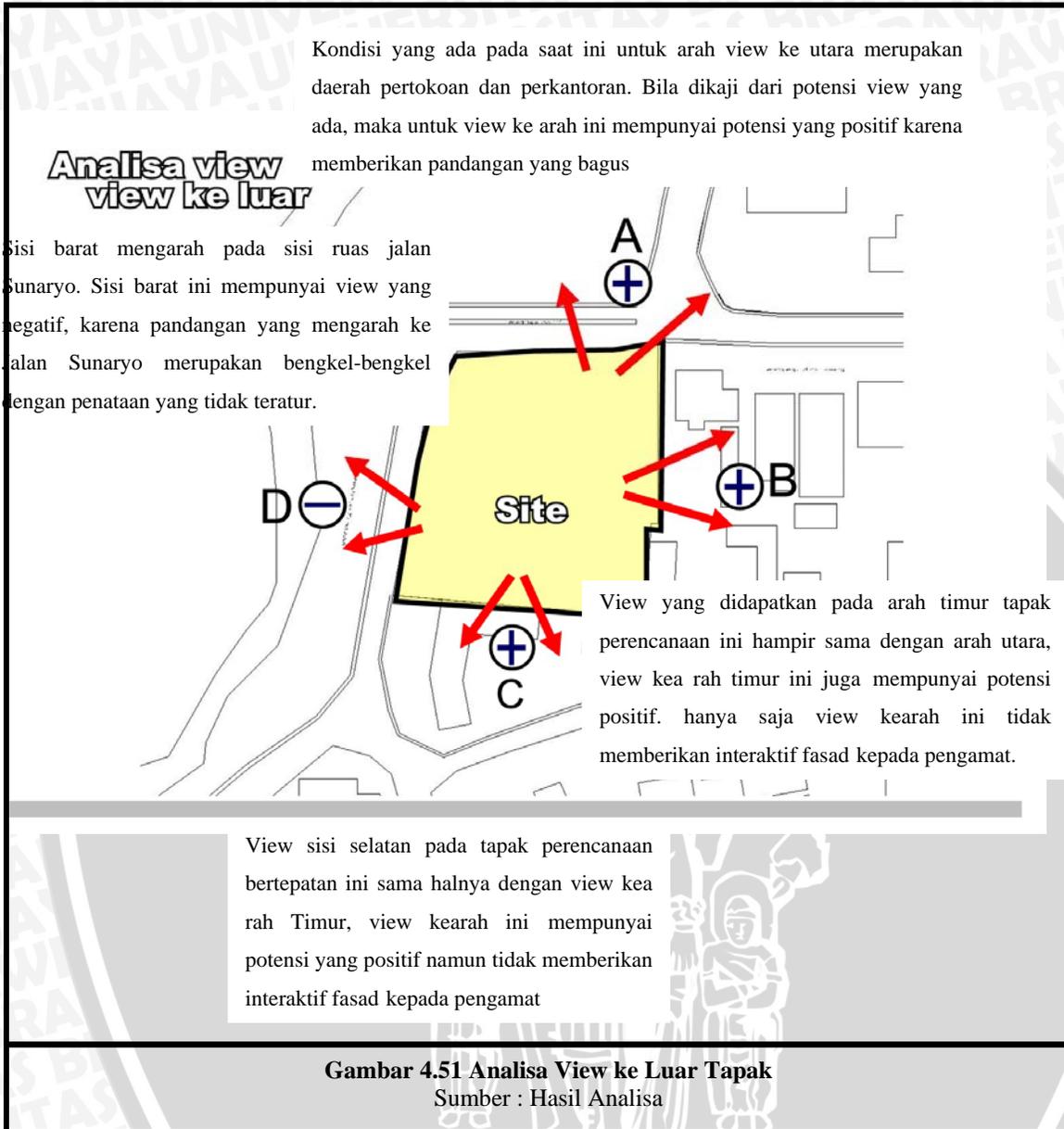
View yang didapatkan pada arah timur tapak perencanaan ini hampir sama dengan arah utara, view ke arah timur ini juga mempunyai potensi positif. hanya saja view ke arah ini tidak memberikan interaktif fasad kepada pengamat.

C. View ke Selatan

View sisi selatan pada tapak perencanaan bertepatan ini sama halnya dengan view ke arah Timur, view ke arah ini mempunyai potensi yang positif namun tidak memberikan interaktif fasad kepada pengamat.

D. View ke Barat

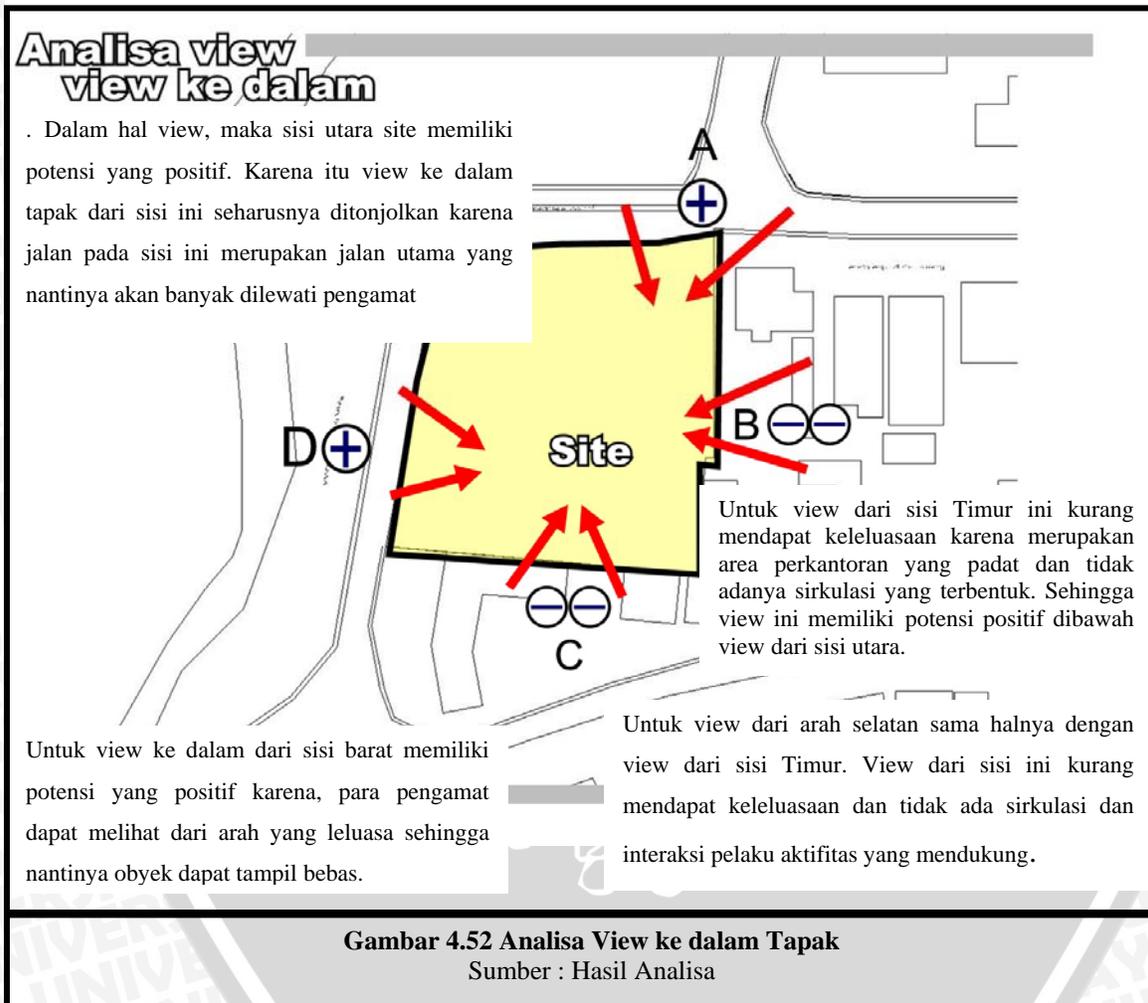
Sisi barat mengarah pada sisi ruas jalan Sunaryo. Sisi barat ini mempunyai view yang negatif, karena pandangan yang mengarah ke Jalan Sunaryo merupakan bengkel-bengkel dengan penataan yang tidak teratur.



4.3.8.5 View ke Dalam

- A. Dalam hal view, maka sisi utara site memiliki potensi yang. Karena itu view ke dalam tapak dari sisi ini seharusnya ditonjolkan karena jalan pada sisi ini merupakan jalan utama yang nantinya akan banyak dilewati pengamat
- B. Untuk view dari sisi Timur ini kurang mendapat keleluasaan karena merupakan area perkantoran yang padat dan tidak adanya sirkulasi yang terbentuk. Sehingga view ini memiliki potensi positif yang kurang.

- C. Untuk view dari arah selatan sama halnya dengan view dari sisi Timur. View dari sisi ini kurang mendapat keleluasaan dan tidak ada sirkulasi dan interaksi pelaku aktifitas yang mendukung.
- D. Untuk view ke dalam dari sisi barat memiliki potensi yang positif karena, para pengamat dapat melihat dari arah yang leluasa sehingga nantinya obyek dapat tampil bebas.

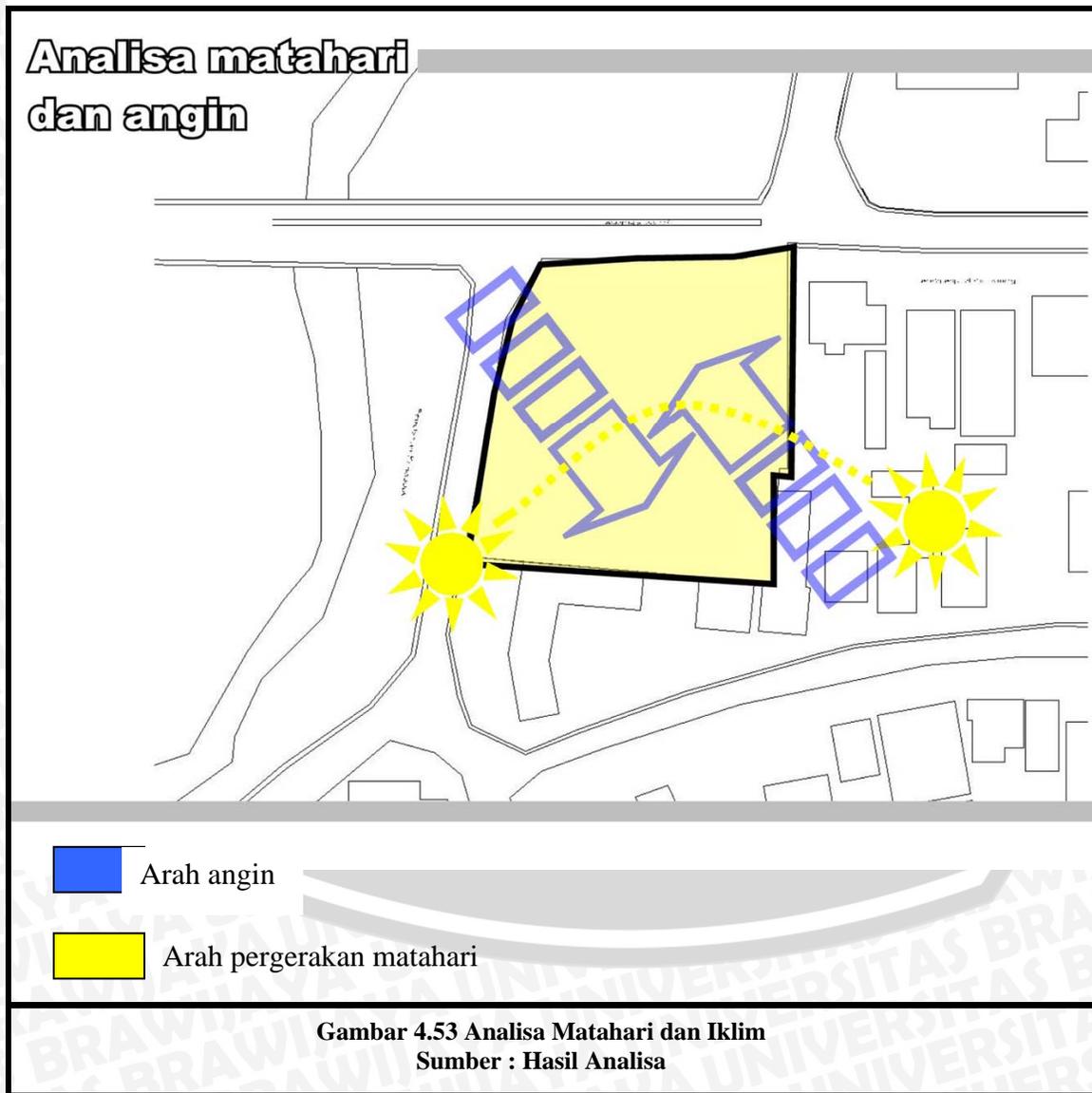


4.3.8.6 Analisa Matahari dan angin (iklim)

Kondisi Eksisting

Pergerakan iklim di Kota Yogyakarta umumnya dipengaruhi oleh angin musim yang selalu berhembus dari arah barat laut ke tenggara dan sebaliknya. Temperatur global yang dimiliki sekitar ± 29 derajat Celcius sedangkan untuk curah hujan total adalah sekitar ± 2.000 mm/tahun.

Pergerakan matahari memberikan efek pembayangan terhadap bangunan sehingga posisi maupun arah orientasi bangunan sangat menentukan.



Gambar 4.53 Analisa Matahari dan Iklim
Sumber : Hasil Analisa

Tanggapan perencanaan

- Dengan pertimbangan pergerakan matahari dari timur ke barat, maka perlu adanya antisipasi *overlighting/overradiance* dari efek matahari tersebut dengan pemunculan shading device atau elemen absorpsi lainnya.
- Di lain sisi, cahaya alami bisa dijadikan sebagai alternatif pencahayaan utama dalam bangunan dengan beberapa pengaturan. Yang tentunya penghawaan alami di sini dalam fungsi pelayanan perpustakaan sangat diminimalkan. Sehingga alternatif lainnya ialah dengan pengaturan pencahayaan buatan.
- Untuk pengoptimalan penghawaan, maka dengan adanya pergerakan angin musim bisa dijadikan pertimbangan dalam pengolahan bukaan dalam rangka memperoleh penghawaan alami.
- Penghawaan buatan seperti AC, juga bisa dijadikan bahan pertimbangan pada ruang-ruang tertentu dalam perpustakaan yang bersifat sebagai penyetabil suhu.
- Salah satu cara yang juga bisa digunakan sebagai pereduksi pencahayaan ataupun penghawaan alami ialah dengan pemasangan tanaman-tanaman.

Analisa vegetasi (tata hijau)

Kondisi Eksisting

Dari kondisi yang ada, mayoritas tanaman pada kawasan tapak terpilih merupakan tanaman peneduh/perindang. Dan pada tapak terpilih sendiri masih berupa lahan kosong dengan tanaman yang belum tertata.

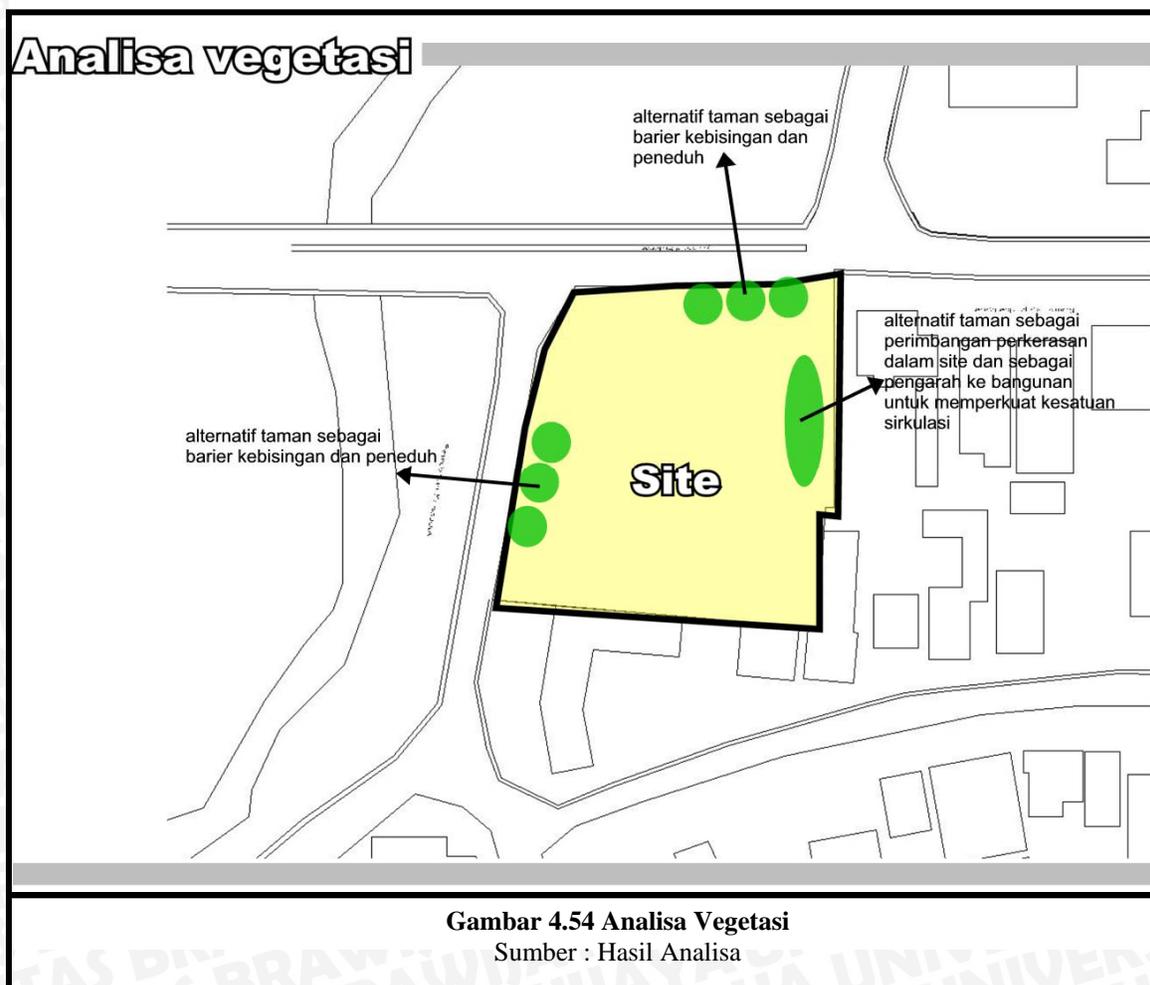
Batas site sebelah timur tapak terpilih masih berupa perkantoran berkepadatan sedang, dan kondisi vegetasi yang ada masih terdapat semak ataupun tanaman-tanaman liar.

Untuk pelapis atau penutup tanah pada kawasan ini sudah banyak yang memakai perkerasan (paving) sehingga terkadang terjadi kekurangsetimbangan dengan daya serapan tanah ketika terjadi luapan air pada musim hujan.

Tanggapan Perencanaan

- Pemberian tanaman pengarah bisa dijadikan sebagai alternatif penegasan sirkulasi dalam tapak.

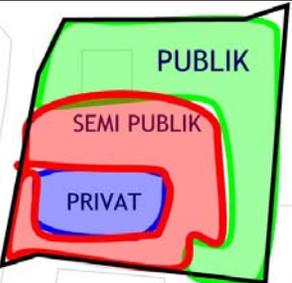
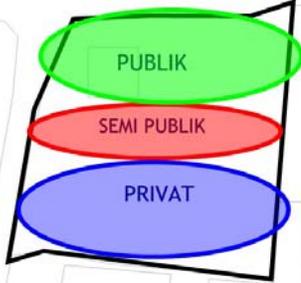
- Untuk mengimbangi adanya mayoritas pohon peneduh , maka bisa dimunculkan adanya tanaman penghias ataupun dapat diolah adanya taman sebagai penambah estetika dalam tapak.
- Pohon peneduh yang sudah ada,beberapa pada posisi tertentu dapat dipertahankan tentunya dengan penataan tertentu.
- Sebagai alternatif bahan penutup tanah untuk mengimbangi adanya absorpsi air dapat digunakan seperti, pengolahan struktur lapisan tanah, penggunaan rumput, dan sebagainya.
- Perkerasan dalam tapak harus imbang, misalkan pemakaian perkerasan pada pedestrian harus diimbangi adanya serapan tanaman pelapis tanah. Di samping itu juga bisa diterapkan adanya taman-taman yang selain memunculkan daya tarika estetik dapat merangkap sebagai penyerap air.



4.3.8.7 Analisa zoning

Dengan pertimbangan sub analisa tapak sebelumnya, maka zoning yang akan muncul pada tapak terpilih secara tidak langsung memperhatikan prioritas alternatif yang ada untuk memperoleh alternatif zoning yang optimal pula. Secara umum, zona yang tercakup pada tapak/site ialah zona publik, semipublik dan privat. Karena dalam perpustakaan anak ini terdapat beberapa fungsi maka penzoningan merujuk pada kefungsian bangunan terpenting dan seterusnya.

Berikut ini alternatif penzoningan pada tapak terpilih

No	Alternatif Zoning	Kelebihan	Kekurangan	Keputusan
1		<ul style="list-style-type: none"> • Zona privat mendapat ketenangan • Mempunyai kesan sentral (ada pengikat) 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum memenuhi kebutuhan fungsi dalam bangunan 	
2		<ul style="list-style-type: none"> • Zona privat mendapat ketenangan • Orientasi bisa dua arah • Sesuai dengan konsep bangunan • Dapat memenuhi kebutuhan fungsi unit bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Zona privat terlalu masuk • View ke dalam terdapat halangan 	Merupakan penzoningan yang ideal karena zona privat sebagai fungsi unit pendidikan dapat dan terhindar dari <i>crossing</i> sirkulasi maupun dari kebisingan.

Tabel 4.10 analisa zoning

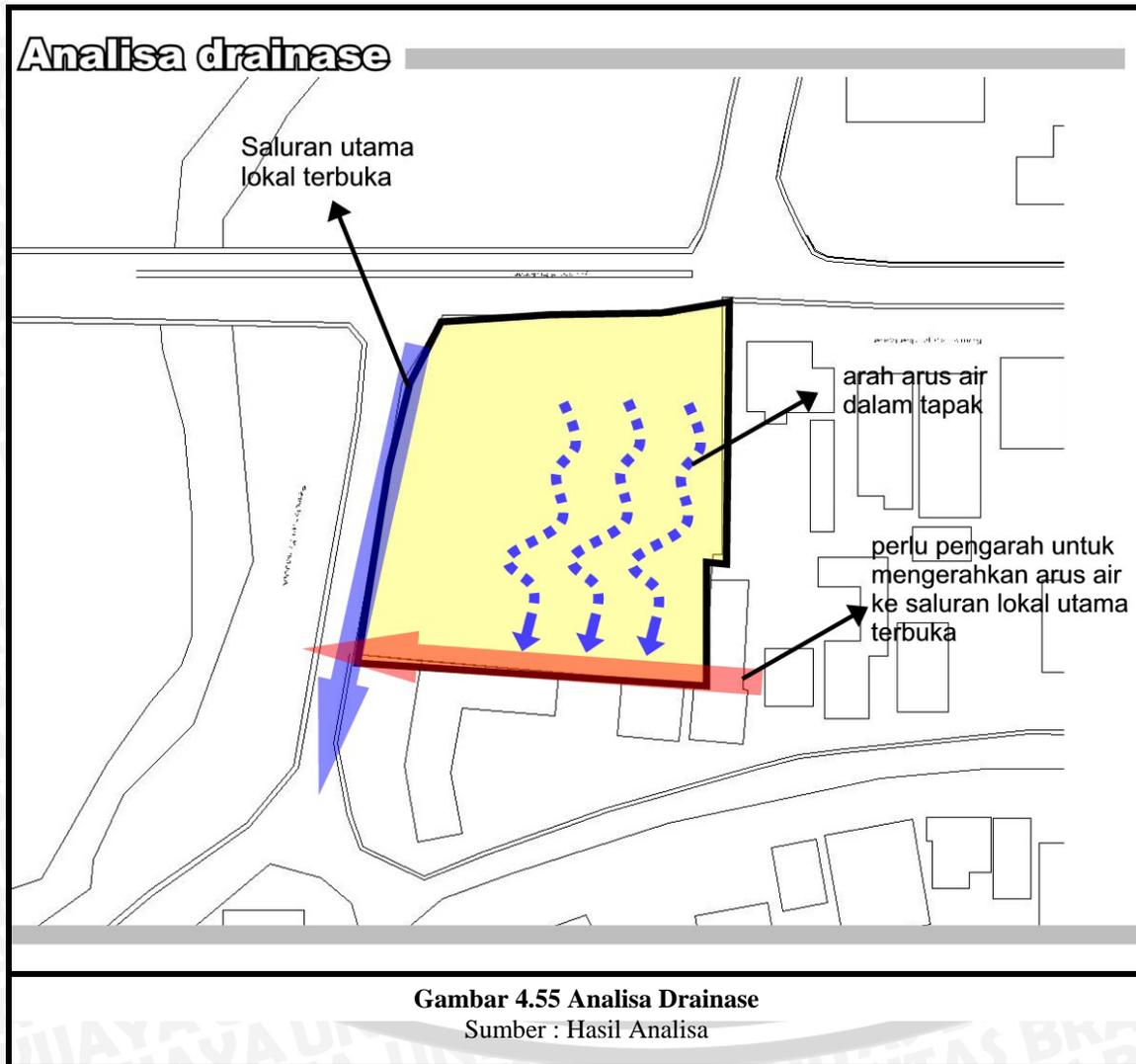
Dengan beberapa pertimbangan alternatif di atas maka alternatif zoning kedua dapat dijadikan alternatif utama. Zona privat pada tapak dapat diterapkan sebagai fungsi unit pendidikan, sedangkan untuk zona semipublik dapat dijadikan sebagai peletakan fungsi unit rekreasi dan hiburan serta perpustakaan dan galeri.

4.3.8.8 Analisa drainase

Kondisi Eksisting

Perkiraan prosentase sudut kemiringan tanah di dalam site perencanaan ialah kurang lebih 2 % ke arah selatan sehingga air hujan mengalir ke arah selatan atau sejajar dengan arah aliran sungai yang ada.

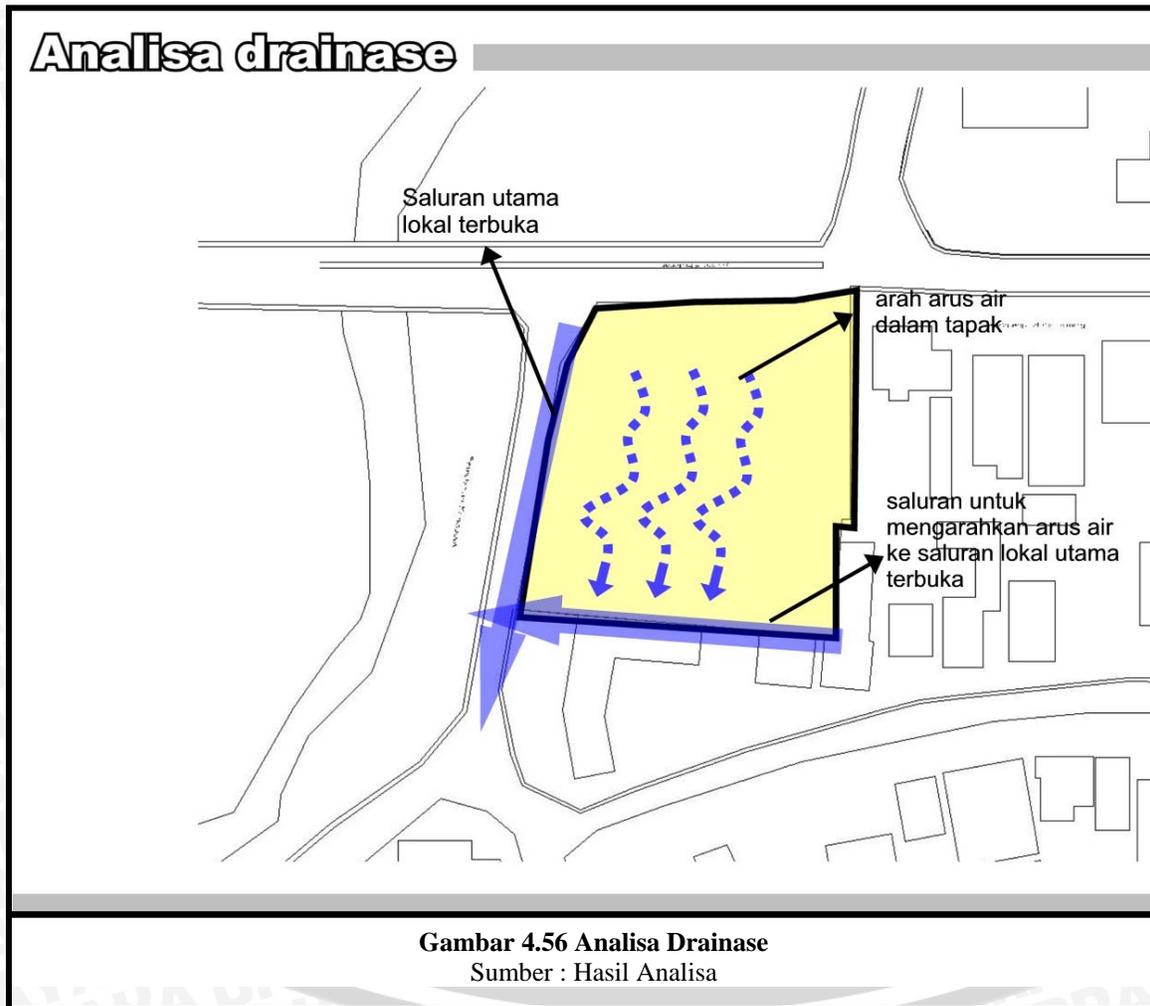
Saluran air tapak perencanaan terletak di sebelah Barat dan masuk dalam klasifikasi saluran lokal utama terbuka yang kondisinya masih layak untuk digunakan.



Tanggapan Perencanaan

Untuk pengaturan distribusi arus air pada tapak, maka saluran lokal utama terbuka yang terletak bertepatan di sebelah Barat tapak perencanaan dapat dijadikan pertimbangan untuk dikembangkan sebagai riol kota dengan penataan tertentu. Dalam tapak perencanaan perlu dibuat saluran air untuk mengalirkan air ke saluran lokal kota yang berada di sebelah Barat tapak.

Dan sebagai elemen yang dapat memperlancar arus air dalam tapak tentunya dapat dijadikan alternatif pilihan dalam pengolahan tapak seperti teknik olah sut ataupun



Dalam kondisi yang digambarkan, maka dalam penataan saluran drainase bisa dikembangkan penataan pedestrian juga yang dapat memperlebar sirkulasi pada jalan Sunaryo.

4.3.8.9 Analisa tatanan massa

Budaya Jawa merupakan kebudayaan yang memiliki banyak filosofi-filosofi kehidupan. Salah satunya dalam budaya Jawa terdapat sebuah konsep filosofi system tata massa yang biasa diterapkan oleh masyarakat Jawa dalam pengeturan tata ruang kota. Konsep tata ruang kota ini dapat dilihat dengan jelas pada penataan alun alun kota-kota Jawa. Konsep penataan massa ini merupakan refleksi dari pemahaman masyarakat Jawa akan keselarasan Makrokosmos dan Mikrokosmos, antara Jagad Raya besar dan Jagad Raya bentuk kecil tempat kehidupan manusia.

Pemikiran kepercayaan Brahma dan Budha seperti halnya jagad raya berpusat ke Gunung Meru, maka di dalam jagad kecil pun yaitu sebuah kerajaan atau negara haruslah mempunyai Gunung Meru pula pada pusat ibukota. Walaupun kosmologi Brahma dan Budha biasanya mengemukakan bahwa dunia itu berbentuk bundar, namun kota-kota “kosmis” di Asia Tenggara umumnya mempunyai bentuk segiempat dengan tiap sisinya menghadap ke penjuru mata angin yang di pusatnya terdapat candi.

Di Indonesia prinsip mikrokosmos ini tercermin pada tata ruang kota dan kerajaan tradisional yang salah satunya berada di Yogyakarta yaitu Keraton Kesultanan Yogyakarta. Pada keraton kesultanan Yogyakarta, terdapat organisasi tata ruang dan massa yang terpusat yang mengacu pada prinsip mikrokosmos, dimana pada Karaton-karaton dinasti Mataram keberadaan pusat ini dalam wujud **Bangsal Purbayeksa/Prabusuyasa** sebagai persemayaman pusaka kerajaan dan tempat tinggal resmi Raja. Bangsal ini dilingkupi oleh pelataran **Kedathon** yang selanjutnya dilingkupi oleh pelataran **Kemagangan, Kemandhungan** dan **Alun-alun** pada lingkup terluar.

Prinsip mikrokosmos dan makrokosmos ini terangkum dalam sistem sengkalan Jawa yang juga terpakai pada rumah Jawa. Sehingga pada bangunan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa ini juga akan diterapkan prinsip tersebut. Peletakan fungsi-fungsi yang dibutuhkan pada massa bangunan mengacu pada kebutuhan fungsi pada unit-unit yang ada. Seperti unit pendidikan dan perpustakaan akan diletakkan pada

massa bangunan yang terlindung dari kebisingan dan sesuai dengan zona yang telah ditetapkan.

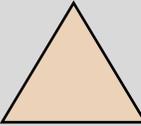
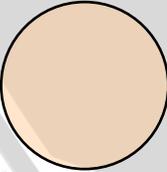
4.3.9 Analisa Bangunan

a) Bentuk

Analisa terhadap bentuk bangunan ditujukan untuk memperoleh bentuk dasar dari perencanaan bangunan pada tapak terpilih yang pada nantinya diharapkan akan mempunyai keselarasan dan kesatuan dengan kawasan yang melingkupinya dan tentunya sesuai dengan suatu tuntutan perancangan.

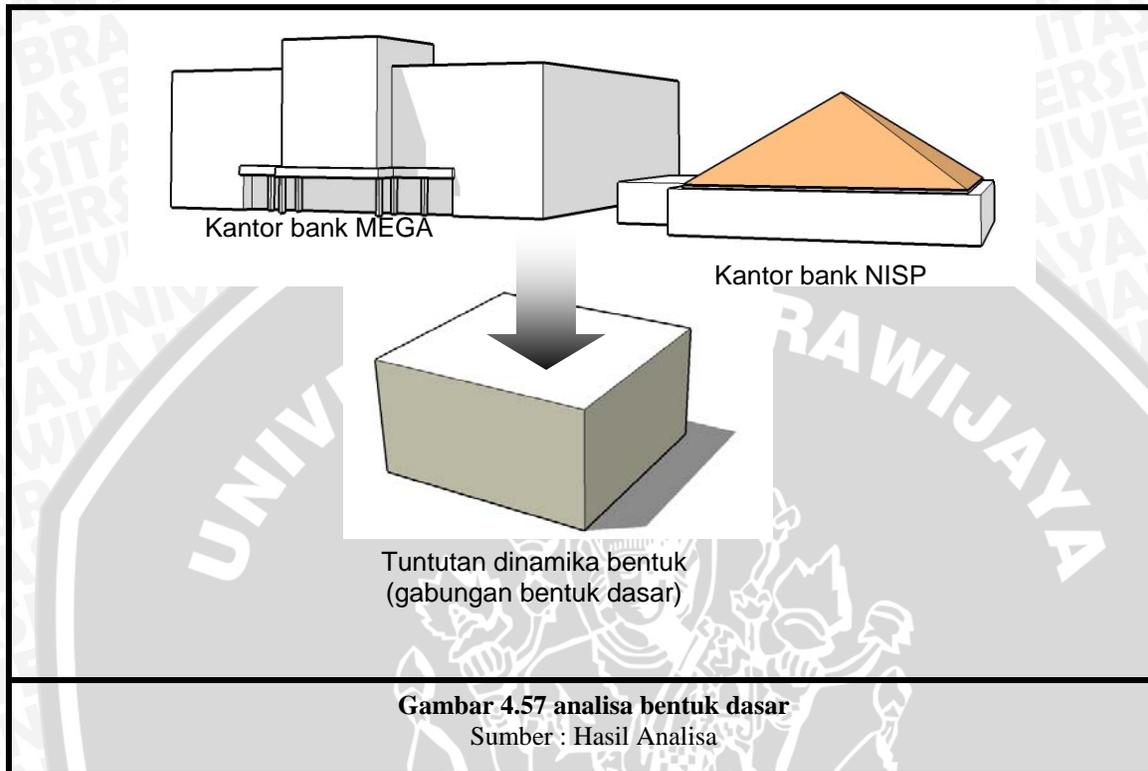
Bentuk dasar pada kawasan tapak terpilih memiliki dominasi kombinasi bentuk persegi yang memang memiliki tingkat efisiensi tinggi, dan mudah dalam suatu kolaborasi dasar geometris (fleksibel). Sedangkan bentukan yang lain di luar bentuk dasar seperti lengkung, trapesium dan sebagainya merupakan alternatif penunjang dalam asesoris elemen ruang luar ataupun ruang dalam.

Tabel 4.9. Analisa bentuk dasar geometris

Bentuk	Gambar	Ciri-Ciri	Putusan
Segi empat		<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai efektifitas ruang tinggi • Statis • Fleksibel 	selain mrp. mayoritas bentuk pd kwsan, bentuk ini dapat diolah dan dikombinasikan dengan bentukan lain
Segitiga		<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi satu sisi • Kesan sempit (efektifitas ruang kurang) 	
Lingkaran		<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi ke pusat • Bentuk stabil • Kesan lengang 	

Dari beberapa alternatif pertimbangan bentuk dasar geometris di atas, maka bentuk dasar yang menjadi prioritas utama sebagai awal kombinasi untuk Pusat pengembangan kebudayaan Jawa ialah bentuk segiempat. Dan bentuk dasar ini akan

mengalami suatu penambahan maupun pengurangan untuk mendapatkan karakter yang selaras dengan kebudayaan Jawa.



b) Tampilan

Tampilan bangunan dituntut agar dapat menarik perhatian pengamat yang utamanya generasi muda. Untuk mencapai hal tersebut salah satu cara yang ditempuh adalah dengan membuat tampilan bangunan yang monumental dan tidak terduga ataupun mungkin terpikirkan sebelumnya oleh pengamat. Hal ini akan memunculkan rasa penasaran pada pengamat. Sehingga pengamat tertarik untuk memasuki bangunan. Untuk itu penggunaan Joglo pada bangunan dihindari karena Joglo sudah sangat identik dengan pusat-pusat kebudayaan ataupun museum Jawa. Tampilan bangunan seyogyanya juga dapat merupakan perwujudan tujuan maupun visi dan misi bangunan, yaitu tidak sekedar memuseumkan Kebudayaan Jawa namun juga mengembangkannya yang salah satu jalannya ditempuh dengan cara menampilkan kebudayaan Jawa dalam presentasi atau

perwujudan nuansa yang modern. Sehingga apabila terdapat penggunaan Joglo maka akan menimbulkan kesan bahwa bangunan ini sama halnya dengan museum-museum kebudayaan Jawa yang sudah ada sehingga tidak dapat menarik lagi minat pengamat untuk memasuki bangunan. Selain itu hal ini juga akan memberi kesan kalau bangunan ini hanya akan sebatas memuseumkan budaya Jawa dan tidak akan memunculkan hal-hal yang baru sebagaimana yang diharapkan.



Gambar 4.58 Tampilan arsitektur modern dan monumental

Sumber: www.Arcspace.com

Bukan tidak mungkin bangunan Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa ini akan memakai langgam Arsitektur Modern. Karena langgam ini juga sesuai untuk menggambarkan kebudayaan Jawa yang akan dibawa untuk beranjak lebih dewasa lagi dari sebelumnya melalui bangunan ini. Bentuk arsitektur modern yang sederhana, tidak banyak ornament dan cenderung polos sesuai dengan filosofi masyarakat Jawa mengenai tingkatan kehidupan manusia yang dikenal dalam *poerwa*, *madya* dan *wasana*. Secara maknawi *poerwa* berarti suatu kehidupan yang masih awal, yang diterjemahkan yaitu ketika manusia baru dilahirkan ataupun dalam kandungan, untuk makna *madya* ialah suatu masa ketika manusia berada pada sisi kematangan hidup dan memiliki suatu pemikiran yang dewasa, sedangkan yang terakhir yaitu *wasana* adalah suatu fase ketika manusia telah melepaskan suatu tanggung jawab semasa hidup dan mempertanggungjawabkannya kepada Sang Pencipta. Yang biasanya dalam bangunan candi-candi di Jawa digambarkan dengan bentuk tampilan yang polos

Karakter dasar arsitektur modern adalah :

1. Menekankan pada fungsionalisme, “Kegunaan atau fungsi diletakkan di atas yang lain dalam menilai keindahan sesuatu, karena kegunaan sangat menentukan dalam kesenangan” (Souriau)
2. Purisme atau kemurnian, Ornamen pada bangunan hanya sedikit atau bahkan tanpa menggunakan ornamen sama sekali.
3. Rasional, Semua bentuk yang tidak dapat mengungkap alasan kenapa dibuat, tidak dapat dikatakan bagus” (Viollet-Le-Duc)
4. Arsitektur bukan semata- mata seni, “Dalam arsitektur modern para arsitek hendaknya berpola pikir bebas, tidak hanya selalu berpegang pada kaidah-kaidah yang sudah ada, terutama pandangan arsitektur semata- mata sebagai seni.” (Gaudet)
5. Asimetris, ketidaksetujuan untuk mengikuti atau mengulang konsep dan kaidah lama atau klasik. “ Simetris adalah pemaksaan untuk tujuan yang tidak mengacu kepada fungsi dan bersifat tidak jujur” (Gaudet)Semua sisi bangunan merupakan suatu kesatuan komposisi. Hal ini berlawanan dengan arsitektur klasik dan modern-eklektik dimana ornamen-ornamen serta elemen bangunan bukan merupakan satu kesatuan melainkan saling berdiri sendiri
6. berbentuk kubus, elemen bangunan seperti jendela, dinding atap dan lain-lain menyatu dalam komposisi bangunan.
7. pengoptimalan penggunaan teknologi, konstruksi dan struktur bangunan, material yang banyak dipergunakan antara lain kaca, besi, baja, dan beton bertulang atau kombinasinya yang membentuk komposisi massa bangunan.

Tampilan bangunan pusat pengembangan budaya Jawa juga dituntut agar mempunyai kesatuan dengan kawasan. Hal ini ditujukan untuk menghindari terjadi suatu tampilan yang individu sehingga tidak menyatu terhadap kawasan. Bila dilihat dari kondisi sekarang, pada kawasan tapak terdapat bangunan dengan langgam modern dan gabungan antara langgam modern dan langgam jawa. Dengan pertimbangan beberapa hal di atas, maka dalam tampilan pusat pengembangan budaya jawa di sini dapat dimunculkan suatu kombinasi dari obyek preseden namun tentunya arahnya masih dapat memenuhi tampilan yang sesuai untuk fungsi pusat pengembangan budaya jawa.

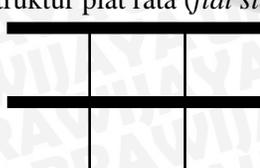


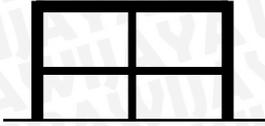
Gambar 4.59 Tampilan kawasan
Sumber: pustaka pribadi

4.3.10 Analisa Sistem Struktur

Struktur merupakan sub elemen bangunan yang juga memerlukan penanganan yang baik. Pusat pengembangan budaya Jawa di sini tentunya membutuhkan sistem struktur yang dapat membuat nyaman pelaku aktifitas di dalamnya sehingga bisa berkegiatan secara aman. Banyak alternatif sistem struktur yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perpustakaan anak ini, diantaranya ialah sebagai berikut :

Tabel 4.10 Analisa struktur bangunan

No	Sistem struktur penyokong	Analisa	Keputusan
1	Struktur dinding pendukung sejajar (<i>parallel bearing walls</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem mekanis sehingga tidak memerlukan struktur inti • Tidak ada ruang bebas yang luas 	
2	Struktur plat rata (<i>flat slab</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terdapat <i>deep beam</i> sehingga tinggi lantai dapat minimum 	

3	<p>Rangka kaku (<i>Rigid frame</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat dan kokoh untuk bangunan 2 hingga 3 lantai 	<p>Menjadi alternatif utama dengan pertimbangan jumlah lantai untuk fungsi anak-anak maks.2 lantai.</p>
4	<p>Rangka kaku dan inti (<i>Rigid frame with core</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya <i>core</i> dapat mengatasi pengaruh simpangan • Inti sistem memuat mekanikal dan transportasi vertikal 	

Dengan beberapa analisa terhadap sistem struktur di atas, maka sistem *rigid frame* merupakan sistem yang sesuai dijadikan pertimbangan sistem struktur. Kekokohan dan kekuatan yang mencapai kuantitas 2 lantai bisa menjadi struktur yang sesuai dengan fungsi anak-anak. Namun tentunya sistem struktur ini merupakan struktur dasar yang dalam pengembangan nantinya dapat berkombinasi dengan beberapa struktur yang lain.

4.3.11 Analisa sistem utilitas bangunan

Analisa sistem utilitas bangunan meliputi sistem penyediaan air bersih, pengolahan air kotor, penyediaan listrik, penyediaan jaringan komunikasi, penanggulangan kebakaran, dan penangkal petir.

1) Sistem penyediaan air bersih

Ada dua jaringan terpisah namun sejajar dalam sistem suplai air bersih, satunya ialah air untuk digunakan manusia dan satunya lagi untuk kebutuhan sistem mekanis dan pencegah kebakaran. Kebutuhan air bersih untuk Pusat Pengembangan budaya Jawa diperoleh dari PDAM. Diperlukan pompa air untuk menaikkan air dari sumber dibawah menuju bak atas yang kemudian akan didistribusikan ke dalam dan luar bangunan yang membutuhkan.

2) Sistem pengolahan air kotor

Air kotor adalah air bekas pakai yang sudah tidak memenuhi syarat kesehatan lagi dan harus dibuang agar tidak menimbulkan wabah

penyakit. Alat pembuangan air kotor dapat berupa kamar mandi, wastafel, kran-kran cuci, WC, dan dapur. Air dari kamar mandi tidak boleh dibuang bersama-sama dengan air dari WC maupun dari dapur, jadi masing-masing harus dibuatkan pipa-pipa pembuangan sendiri-sendiri. Setelah sampai bawah, semua pipa/saluran pembuangan air kotor harus merupakan saluran tertutup di dalam tanah agar tidak menyebarkan bau yang tidak sedap dan mencegah tersebarnya bibit penyakit. Semua pipa dari WC harus masuk terlebih dahulu ke bak *septic tank* untuk diproses penghancuran kotoran, kemudian baru boleh di salurkan ke sumur resapan atau riol kota bersama-sama air dari kamar mandi, dapur, dan kran-kran cuci; sedangkan untuk air kotor dari kamar mandi dialirkan ke bak kontrol terlebih dahulu sebelum menuju sumur resapan; air kotor dari dapur dialirkan ke penangkap lemak terlebih dahulu sebelum menuju sumur resapan; sedangkan air kotor yang mengandung bahan-bahan kimia (berasal dari ruang produksi dan reproduksi) dialirkan menuju bak penetral terlebih dahulu sebelum menuju sumur resapan. Air hujan dialirkan ke bak kontrol di bawah yang di pasang sepanjang saluran terbuka sekeliling bangunan kemudian disalurkan menuju riol kota.

3) Sistem penyediaan listrik

Sistem elektris sebuah bangunan mensuplai daya listrik untuk penerangan, pemanas ruangan, dan operasi peralatan listrik. Sistem tersebut harus dipasang agar beroperasi dengan aman, handal, dan efisien. Daya listrik disuplai ke bangunan oleh perusahaan listrik/PLN, sedangkan untuk arus cadangan didapat dari genzet. Kabel layanan mula-mula dihubungkan ke meteran dan saklar pemutus, kemudian ke panel, lalu panel tersebut membagi daya listrik yang masuk menjadi beberapa sirkuit yang lebih kecil dan lebih mudah dikendalikan, serta dijaga dari kemungkinan menerima beban yang berlebihan dengan memanfaatkan alat pemutus arus (sekering). Sirkuit bercabang mendistribusikan arus listrik ke ruang-ruang interior dalam suatu bangunan dan keluar bangunan.

4) Sistem penyediaan jaringan komunikasi

Sistem penyediaan jaringan komunikasi disediakan untuk komunikasi suatu gedung dengan menggunakan telepon, teleks, dan *facsimile*; serta jaringan komputer untuk internet dan katalogisasi. Selain hal tersebut digunakan *speaker*/pengeras suara untuk pemanggilan di dalam Pusat Pengembangan Budaya Jawa

5) Sistem penanggulangan kebakaran

Pada bangunan perpustakaan banyak terdapat bahan-bahan yang mudah terbakar, oleh karena itu alat penanggulangan kebakaran mutlak diberikan. Diusahakan agar penyebab kebakaran dan penyebaran api serta asap dapat dicegah. Pada ruang-ruang yang sangat peka dan mudah terjadi kebakaran dapat dipasang alarm kebakaran yang bekerja secara otomatis atau tidak otomatis serta dapat juga memasang detektor asap (detektor berdasarkan pengamatan dan *ionisation*), detektor api, dan detektor panas (detektor maksimal dan differensial). Instalasi CO₂ digunakan untuk memadamkan kebakaran pada tahap awal dan untuk menerima konsentrasi CO₂ yang sangat efektif sampai bahaya penyalaan api dipadamkan. Instalasi alat siram (*sprinkler*)—alat padam dengan semprotan air yang dipasang pada plafon—dapat menggunakan jenis yang biasa (normal) atau yang lain. Selain hal tersebut masih terdapat instalasi pemadam kebakaran dengan menggunakan bubuk (campuran homogen bahan kimia yang cocok untuk memadamkan kebakaran), instalasi perlindungan ruang dengan memakai halon, instalasi pemadam kebakaran dengan memakai busa, serta instalasi penyusutan asap dan panas. Pada bangunan umum, sebaiknya juga dipasang *fire hydrant* (dapat berupa saluran air tanjakan basah, saluran tanjakan kering, dan saluran tanjakan yang basah dan kering), yaitu saluran air pemadam kebakaran berada di saluran/pipa yang dipasang kokoh di dalam instalasi dengan perlengkapan pemadam kebakaran dan perlengkapan sambungan selang yang dapat ditutup pada tempat pengambilan air pemadam kebakaran serta dapat menyemprotkan air bertekanan.

6) Sistem penangkal petir

Bangunan bertingkat yang menjorok tinggi dibanding benda-benda disekitarnya akan lebih besar kemungkinannya disambar petir. Untuk melindungi bangunan dan penghuninya dari sambaran petir, maka perlu dipasang alat penangkal petir yang dipasang pada bagian atap yang tertinggi dari bangunan tersebut. Tiang penerima petir yang dipasang pada atap bangunan harus dihubungkan ke tanah oleh kabel yang ditanam sampai mencapai air tanah terendah, dan setinggi dua meter dari atas permukaan tanah, kabel tersebut harus dibungkus dengan pipa untuk mencegah penyebaran aliran petir yang dapat membahayakan orang yang berada di dekatnya. Terdapat dua jenis alat penangkal petir, pertama yaitu alat tangkal petir biasa, dapat dikerjakan oleh instalatir pada umumnya serta bersifat "menerima" bila ada petir yang menghampiri gedung tersebut; kedua yaitu alat tangkal petir radioaktif, untuk pemasangannya harus ada rekomendasi dari Badan Atom Nasional serta bersifat "menangkap" bila ada petir di sekitar gedung tersebut dalam radius tertentu.

4.3.12 Analisa sistem keamanan

Sistem pengamanan koleksi perpustakaan untuk mencegah kehilangan, penyobekan maupun bentuk pengrusakan yang lain oleh pemakai, dapat digunakan pintu pengaman, televisi monitor (CCTV), dan lainnya. Sistem pelayanan dilakukan dengan cara *open acces* (sistem layanan terbuka), yaitu sistem peminjaman koleksi perpustakaan yang memungkinkan pengunjung untuk memilih dan mengambil sendiri koleksi; sedangkan untuk menghindari pencurian, sifat suka merusak, dan perusakan dapat dikurangi melalui penempatan pintu keluar yang tepat dan sistem pengawasan. Buku yang sangat bernilai dapat dijaga dengan cara dikunci. Pada koleksi artefak/museum dapat dijaga dengan cara menutup dengan kaca obyek-obyek yang akan dipamerkan. Untuk beberapa buku penting yang disimpan pada rak terbuka, perlindungan yang terbaik adalah pemeriksaan terhadap semua pembaca ketika mereka meninggalkan gedung

tersebut, dan untuk memperkecil perusakan dapat disediakan mesin fotokopi untuk mengkopi dengan biaya yang layak.

4.4 Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

4.4.1 Konsep dasar

Konsep dasar yang menjadi acuan dari perancangan Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta ini ialah sebagai berikut :

- a. Tataan massa sesuai dengan konsep tataan massa jawa yang merupakan refleksi dari pemahaman masyarakat Jawa terhadap mikrokosmos, makrokosmos dan sistem sengkalan. dan peletakan fungsi-fungsi bangunan yang disesuaikan dengan karakteristik ruang pada rumah Jawa.
- b. Tampilan bangunan merupakan suatu kombinasi bentukan dasar gemetris dari bangunan dalam kawasan yang merupakan perpaduan dari bentuk tradisional dan modern tapi mengarah pada bentuk modern yang masih memperhatikan iklim tropis.
- c. Perancangan Ruang dalam Pusat Pengembangan budaya Jawa mengarah kepada fungsinya yang bernuansa modern, atraktif dan interaktif yang ditujukan agar dapat memberikan kenyamanan dan menarik minat masyarakat.
- d. Materi proses penanaman ilmu menggunakan metode yang intrekatif dan traktif.

4.4.2 Konsep Ruang

Konsep ruang yang muncul sebagai bagian dari konsep desain yang diperoleh dari pertimbangan sebelumnya ialah sebagai berikut :

a. Konsep programatik ruang

Ruang-ruang pada Pusat pengembangan budaya Jawa ini terbagi dalam tataan massa, dan fungsi-fungsi massa yang terdiri dari fungsi rekreasi dan hiburan berupa pendopo, ruang teater dan restoran, fungsi informasi yang terdiri dari perpustakaan dan galeri museum serta fungsi pendidikan, berupa sasono pendidikan wayang dan tari yang dengan fungsi pengelola.

Konsep peletakan fungsi pelayanan pusat pengembangan budaya Jawa ini diperoleh dari pertimbangan dari analisa sebelumnya dengan pertimbangan-pertimbangan yang ada.

1) Kebutuhan Ruang

Berikut konsep ruang yang muncul dari hubungan antara pelaku aktifitas dan ruang-ruang yang dibutuhkan dengan beberapa pengelompokan :

Unit Pendidikan

Pelaku	Aktifitas	Ruang
Kepala unit pendidikan	Bertanggung Jawab atas jalannya segala kegiatan yang ada di unit pendidikan (manajerial unit pendidikan)	Kepala unit pendidikan R. rapat Toilet
	Bersama-sama dengan staff yang lain merumuskan keputusan yang berhubungan dengan unit pendidikan	
Guru	Mengajar kepada murid seperti apa yang tercantum di kurikulum	Kelas teori Praktek instrumen khusus Praktek karawitan besar Praktek pendalangan kecil Praktek pendalangan besar Studio Tari Akustik/Studio rekam Workshop R. Meditasi R. Guru Rapat Toilet
	Bersama-sama dengan staff yang lain merumuskan keputusan yang berhubungan dengan unit pendidikan	
Murid	Belajar	Kelas teori Praktek instrumen khusus Praktek karawitan besar Praktek pendalangan kecil Praktek pendalangan besar Studio Tari Akustik/Studio rekam Workshop Toilet
Staff Tata usaha	Bertanggung Jawab atas administrasi dan keuangan unit pendidikan	R. Tata usaha
	Bertanggung jawab atas data-data yang ada di unit pendidikan	R. Arsip Toilet
Pelayanan Umum	Pelayanan secara umum seperti :	Seluruh unit pendidikan khususnya : R. cetak pantry gudang Loading dock Toilet
	pengandaan	
	pengolahan	
	penyimpanan	
	kebersihan	
dsb		

Tabel 4.11 aktifitas dan kebutuhan ruang unit pendidikan

Unit Informasi
Perpustakaan

Pelaku	Aktifitas	Ruang
Pengunjung	Penerimaan kedatangan	Hall Perpustakaan
	Menitipkan barang	Penitipan Barang
	Menelusuri barang	Bagian Katalog
	Menelusuri Koleksi Perpustakaan	R. Baca & Buku
	Memilih, membaca dan melihat koleksi perpustakaan	R. Audio Visual
	Fotocopy	Bagian Fotocopy
	Meminjam koleksi	Bagian sirkulasi toilet
Staff pengolahan	Mengadakan koleksi baru perpustakaan	R. Pengolahan
	Mengolah data-data koleksi yang ada di perpustakaan	Bag. Katalog
	Melayani peminjaman koleksi perpustakaan	Bag. Sirkulasi & pengawasan toilet
Kepala Perpustakaan	Bertanggung Jawab atas jalannya segala kegiatan yang ada diperpustakaan	Hall Perpustakaan
		R. Kepala perpustakaan
		Toilet
Staf Tata usaha	Bertanggung Jawab atas administrasi dan keuangan perpustakaan	Lobby museum
		R. Tata usaha
		R. Arsip
		Toilet

Tabel 4.12 aktifitas dan kebutuhan ruang unit informasi perpustakaan



Unit Informasi
Galeri

Pelaku	Aktifitas	Ruang
Pengunjung Galeri	Penerimaan kedatangan	Hall Galeri
	membeli Karcis	Loket karcis
	Menitipkan barang	Penitipan barang
	Melihat koleksi museum yang sedang dipamerkan	R. Pamer Galeri Toilet
Staff penerimaan dan pengiriman koleksi	Mengadakan penerimaan dan pengiriman koleksi	Loading dock R. Penerimaan dan pengiriman koleksi toilet
Staff Registrasi dan dokumentasi	Mengadakan pencatatan koleksi	R. Registrasi dan dokumentasi
	mendokumentasikan koleksi	Studio foto
	menyimpan koleksi yang dikhususkan	R. simpan sementara toilet
Staff restorasi	Mengadakan produksi dan reparasi benda koleksi	R. Restorasi/bengkel wayang Gudang koleksi toilet
Staff konservasi	Mengadakan konservasi dan perawatan benda koleksi	R. Konsevasi
	Menyimpan peralatan dan bahan	Peralatan dan bahan Gudang koleksi Toilet
Staff kuratorial	Melakukan pengumpulan, penelitian, dan pengelolaan koleksi Kebudayaan daerah	R. kuratorial
	Mengadakan penelitian data dan informasi tentang benda-benda koleksisi	Studio koleksi
	Menganalisa dan mengolah data informasi tentang benda-benda koleksi, menentukan identitas koleksi	
	menyimpan koleksi	Gudang koleksi Toilet
Kepala Galeri	Bertanggung Jawab atas Jalannya segala kegiatan yang ada di galeri	Lobby tata usaha galeri
	Bersama-sama dengan staf lain merumuskan keputusan yang berhubungan dengan galeri	R. kepala galeri R. rapat Toilet
Staff Tata usaha	Bertanggung Jawab atas administrasi dan keuangan galeri	Lobby tata usaha galeri R. tata usaha
	Penjualan tiket	R. arsip R. rapat Loket karcis toilet

Tabel 4.13 aktifitas dan kebutuhan ruang unit informasi galeri

Unit Rekreasi dan Hiburan

Pelaku	Aktifitas	Ruang
Penonton	Penerimaan kedatangan	Hall
	Membeli karcis	Ioket karcis
	menyaksikan pertunjukan	R. penonton
		Toilet
Artis	Mempergelarkan pertunjukan sesuai spesialisasinya mempersiapkan diri sebelum pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
		R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
	Toilet	
Art Direktor	Mengepalai Staff artistk dalam mempersiapkan pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
		R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
	Toilet	
Stage manager	Mengepalai awak pentas sebelum dan selama pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
	memimpin jalannya pertunjukan	R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
		R. Dekor
		R. kontrol
	Gudang	
	Toilet	
Awak Pentas: Penata Cahaya Penata Suara Penata Dekor	Mendesain tata cahaya, tata suara dan dekor sbml pertunjukan berlangsung	
	Bertanggung jawab atas tata cahaya, tata suara dan dekor selama pertunjukan	
Staff artistik Penata Tari/teater Penata Musik Penata Busana Penata Rias	Persiapan artistik sebelum pertunjukan	Panggung
		R. karawitan
		R. Persiapan
		R. Ganti pemain
		R. Make up
	Toilet	

Tabel 4.14 aktifitas dan kebutuhan ruang unit rekreasi dan hiburan

Unit Pendidikan

Kelompok	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Perhitungan	Sumber	Luas
Pengajar	lobby/R.Tamu	5 orang	20 m ²	1x20	PMUN	20
	R. Kepala sekolah	1 orang	20 m ²	1x20	NAD	20
	R. Waka sekolah	1 orang	20 m ²	1x20	NAD	20
	R. Guru	20 orang	5,5 m ² /org	20x5,5	NAD	110
	Toilet	20 orang asumsi 4 unit	2m ² /wc 0,9 m ² /wastafel	WC : 4x2 Wastafel : 4x0,9	Study	8 2.7
Siswa	R. kelas teori	20 Orang/ kelas	1,6m ² /orang	20x1,6x5 kelas	NAD	160
	R. Praktek karawitan khusus (1 kelas untuk 1 instrumen		65m ² / kelas	3 instr x 65		195
	R. praktek karawitan besar (bermain bersama)	20 Orang	80 m ² /kelas	80 x 3 ruang		240
	R. praktek pendalangan besar	25 Orang	100 m ² /kelas	100 x 2 ruang	Survey	200
	R. praktek pendalangan kecil	4 Orang	48 m ² /kelas	48 x 2 ruang	Survey	96
	R. praktek tari	20 Orang	150 m ² /kelas	150 x 2 ruang	Survey	300
	R. Akustik				Survey	80
	R. Mixer				Survey	20
	Mushalla	20 Orang	3 m ² /orang	20 x 3	asumsi	60
	Workshop		100 m ² /ruang	100 x 2 ruang	Survey	200
	Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1 4.9
Pengelola Sasono	R. Tata usaha	5 orang	5,5 m ² /orang	5 x 5,5	NAD	27.5
	R. Arsip		15 m ²		NAD	15
	R. Rapat	25 orang	2m ² /orang	25 x 2 + 15% sirk	NAD	57.5
	R. Cetak	rak + mesin			Survey	20
	Dapur/Pantry				asumsi	9
	Toilet	5 orang asumsi 1 unit	2m ² /wc 0,9 m ² /wastafel	Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	2 0.9
	Gudang Umum Loading Dock	2 mobil	30 m ² 18 m ² /mobil		asumsi NAD	30 36

Tabel 4.15 jenis dan luasan ruang ruang unit pendidikan

2) Program Ruang

Besaran ruang dalam Pusat pengembangan budaya Jawa di Yogyakarta ini ini diperoleh dari analisa sebelumnya dan di antaranya mengacu pada beberapa standar arsitektural seperti Data Arsitek edisi kedua oleh Ernst Neufert (1980), Time-Saver Standarts For Building Types Second edition (1980); (4) Time-Saver Standarts For Interior Design And Space Planning. Second edition (2001).

Unit Informasi

Kelompok	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Perhitungan	Sumber	Luas
Perpustakaan	Hall	15% pengunjung				0.75
	Locker	100 locker				25
	R. Baca + R. buku	10.000 buku	5.000 buku / 65 m ²	10.000/5.000 x 65	NAD	130
	Katalog		12 m ² /36.000 vol	10.000/36000 x 12	NAD	
	Foto copy	2 unit	6 m ² /unit	2x6	survey	12
	R. Audio visual	4 instalasi	5 m ² /instalasi	4x5	NAD	20
	R. Sirkulasi + Pengawasan	4 orang	5 m ² /orang	4x5	NAD	20
	R. Pengolahan	5 orang	5,5 m ² /orang	5x5,5	NAD	27.5
	Kepala Perpustakaan	1 orang	20 m ² /orang	1x20	NAD	20
	Tata usaha	3 orang	5,5 m ² /orang	5,5 x 3	NAD	16.5
	Gudang				asumsi	30
Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1	
Galeri	Hall					
	Loket Karcis	2 orang	10 m ² /orang	1x10	PMUN	10
	R. penitipan barang				asumsi	20
	R. Pamer				asumsi	2000
	R. Pemandu	4 orang	3 m ² /orang			12
Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1	
Penunjang	Workshop				NAD	200
	Galeri				PMUN	40
	Registrasi + Dokumentasi				PMUN	60
	Penerimaan & Pengiriman koleksi					
Galeri	Gudang Koleksi				PMUN	100
	Loading dock	1 mobil	18 m ² /orang		NAD	36
Administrasi	Lobby/R. Tamu	5 orang	20 m ²	1x20	PMUN	
	R. Kepala Galeri	1 orang	20 m ²	1x20	NAD	
	R. Sekretaris	1 orang	15 m ²	1x15	NAD	
	R. Kabag	1 orang	20 m ² / bagian	1x20x5 bagian	NAD	
	R. Staff	3 orang/bag	5,5 m ² /orang	3x5,5x5 bagian	NAD	
	R. Rapat	20 orang	2 m ² /orang	20x2x 15% sirk	NAD	
	Dapur/pantry				asumsi	
	Check clock				survey	
	Toilet	20% x 100 org = 20 asumsi 4 unit	4 m ² 2m ² /wc 1,6 m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1
						4.9

Tabel 4.16 jenis dan luasan ruang ruang unit informasi

Unit Rekreasi dan Hiburan

Kelompok	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Perhitungan	Sumber	Luas
Area Pertunjukan	Hall	1/6 x jmlh penonton		1/6 x 1000	NAD	36
	Loket karcis	5 loket	5m ² /buah	5 x 5	TSS	133
	R. penonton auditorium	1000 orang	0,8m ² /orang	0,8x1000	PMUN	25
	Panggung	28 orang			NAD	800
	R. pengiring/gamelan	25 orang			Survey	200
	R. Ganti pemain	P : 24 orang W: 16 orang	2m ² /orang	2 x 24 2 x 16	BPDS	75 48
	R. make up	40 orang	1,5m ² /orang	40 x 1,5	asumsi	32
	R. Persiapan	40 orang	1,5m ² /orang	40 x 1,5	asumsi	60
		2 orang				60
	R. Kontrol				asumsi	20
	Gudang				asumsi	30
	R. Dekor				asumsi	30
	Toilet pemain	Pemain = 40 Orang 50% x 40 = 20 org Pria = 50% x 20 = 10 Wanita = 50% x 20 = 10	1 unit untuk 5 pemain	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	8.1
	Toilet pengunjung	20% x 1000 orang = 200 P = 60% x 200 = 120 W = 40% x 200 = 80	2m ² /wc 1,6m ² /urinoir 0,9 m ² /wastafel 1 unit/10 orang (tersebar)	Pria: Closet 2x2 Urinoir 2x1,6 Wastafel 1x 0,9 Wanita: Closet 2x2 Wastafel 1x 0,9	NAD	54
						23.2

Tabel 4.15 jenis dan luasan ruang ruang unit rekreasi dan hiburan

4.4.3 Konsep tata massa

Tata massa dan peletakan fungsi bangunan mengacu pada konsep sengkalan Jawa yang juga dipakai pada rumah Jawa. Peletakan fungsi-fungsi dan penataan massa disesuaikan dengan karakteristik ruang pada rumah Jawa yang juga menggunakan sistem sengkalan.

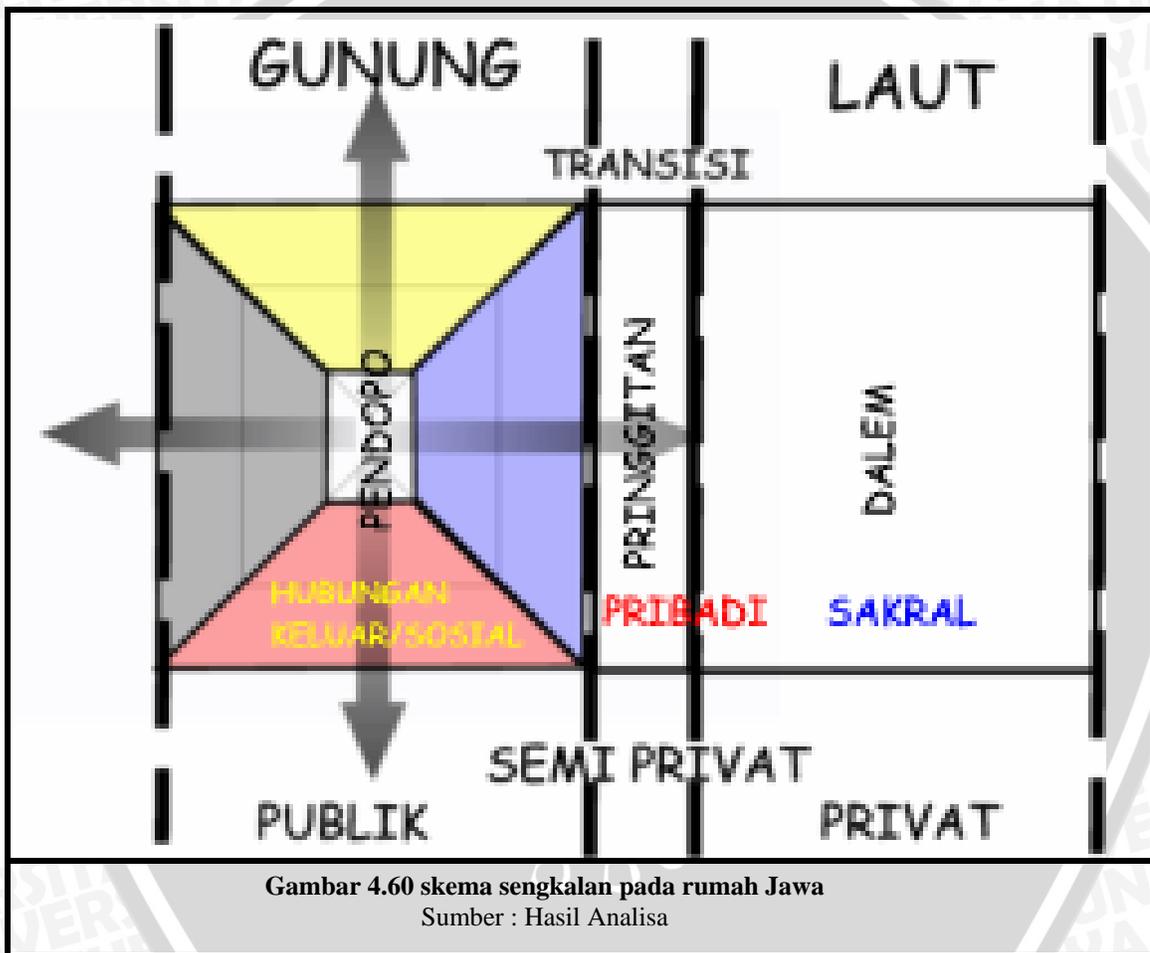
Sengkalan adalah kalimat atau susunan kata-kata yang mempunyai wakak bilangan. Sedangkan pada rumah Jawa terdapat konsepsi 2, 3, 4 dan 5 yang terimplementasikan sebagai berikut

- Simbolisasi kategori 2 : rumah Jawa terbagi menjadi dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang
- Simbolisasi kategori 3 : rumah Jawa terbagi menjadi 3 bagian yaitu publik berupa pendopo, semi privat berupa pringgitan dan privat berupa dalem.

Lebih lanjut pendopo mempunyai karakteristik hubungan sosial keluar, pringgitan mempunyai karakteristik pribadi dan dalam mempunyai karakteristik sakral.

- Simbolisasi kategori 4 dan 5 pada atap rumah Jawa terdapat 4 ruang dengan 1 ruang kosong sebagai ruang yang kelima sebagai pusat.

Secara skematik sistem sengkalan pada rumah Jawa ini mempunyai gambaran sebagai berikut



Peletakan fungsi-fungsi unit yang ada disesuaikan dengan karakteristik ruang pada rumah Jawa, dengan skema

- Pendopo dengan karakteristik hubungan sosial keluar digunakan untuk unit informasi dan unit rekreasi dan hiburan karena pada unit ini terdapat

fungsi-fungsi publik seperti perpustakaan, galeri, fasilitas pertunjukan dan rekreasi seperti restoran dan cafe yang erat kaitannya dengan hubungan sosial keluar

- Pringgitan dengan karakteristik pribadi digunakan untuk fungsi pengelola karena fungsi ini bersifat pribadi
- Dalem dengan karakteristik sakral digunakan untuk fungsi unit pendidikan karena proses belajar mengajar dipahami sebagai suatu hal yang sakral oleh masyarakat Jawa karena adanya pemahaman bahwa ilmu datang dari Sang Pencipta.

4.4.4 Konsep ruang dalam

pada awal telah disampaikan bahwa fungsi dari Pusat Pengembangan Kebudayaan Jawa ini adalah wadah untuk mengembangkan Kebudayaan Jawa dalam nuansa yang modern. Dan satu hal lagi yang menjadi kata kunci adalah tetap tidak meninggalkan nilai-nilai konsep dan filosofi budaya Jawa, maka pemakaian unsur-unsur yang bernuansa modern disesuaikan agar konsep dan filosofi yang terkandung dalam budaya Jawa tidak hilang.

Dengan sasaran utama generasi muda maka nuansa modern ini diperlukan agar dapat menarik minat mereka untuk mengenal lalu kemudian mempelajari. Dan berdasarkan karakter generasi muda dan masyarakat masa kini yang pada umumnya banyak bersentuhan dengan teknologi, terutama teknologi informasi dan multimedia, dalam suatu ruangan yang dimunculkan haruslah memperhatikan tatana interior yang mendukung pengaplikasian teknologi informasi dan multimedia, sehingga visi edukatif dan rekreatif yang interaktif, aktif dan atraktif dapat tercapai.

Proses penyampaian materi dapat dimunculkan dengan teknik multimedia yang sudah diprogram dengan tema-tema dan fungsi atau tujuan tertentu. Dan alternatif pendukung dalam ruangan seperti pemunculan musik-musik Jawa yang tentunya sudah melalui proses perpaduan dengan kesenian musik modern atau langgam musik yang lain sehingga sesuai dengan tema bangunan Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini.

Ketinggian langit-langit mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas; dapat juga memberi suasana santai, namun agar tidak membawa suasana jenuh maka dilakukan

suatu permainan bentuk plafon. Plafon pada ruang-ruang baca bisa diolah dari segi bentuk, misalkan lengkung ataupun diagonal untuk mengimbangi kesan dinamika yang dimunculkan. Di sisi lain estetika plafon bisa dikombinasikan dengan titik lampu tanam dengan sorot yang tidak terlalu terang sehingga memberikan suasana tersendiri. Sedangkan untuk lampu dinding/tempel bisa bersifat *spot* (spotlight) untuk menghasilkan suatu aksentasi yang akan disampaikan.

Semua ruang yang ada dalam Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini harus mempunyai suatu kesan Jawa sekaligus nuansa modern sehingga menunjang aktifitas di dalamnya. Namun dalam hal ini, ada beberapa ruang dalam yang menjadi penekanan dalam desain bangunan Pusat Pengembangan Budaya Jawa ini di antaranya adalah :

a) Ruang Perpustakaan

Ruang perpustakaan ini berisi segala sesuatu mengenai budaya Jawa yang tersimpan dalam bentuk naskah. Materi koleksinya dapat berupa buku-buku, majalah, atau buletin yang memuat mengenai sastra, adat-istiadat, kesenian, dan arsitektur serta perkembangannya.

Kegiatan : membaca, mencari informasi dan data yang berhubungan dengan budaya Jawa

Kesan ruang : modern, atraktif, interaktif

Perabot : tempat duduk, meja baca bersama, kursi, komputer

Sifat ruang : tertutup

Dinding : menggunakan wall covering warna putih polos untuk memberikan kesan modern, dan diterapkan motif ukiran dan warna hitam untuk memecah unsur polos

Lantai : digunakan lantai keramik warna putih untuk memberikan kesan bersih dan modern.

Motif : sebagai penguat kesan Jawa dalam ruang baca dan koleksi maka motif yang dimunculkan berupa ukiran-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan menggunakan metode finishing yang modern.

Penerangan : mayoritas digunakan penerangan buatan yaitu dengan beberapa lampu tanam baik pada plafon maupun pada dinding yang juga berfungsi sebagai penguat aksentasi dan penegas motif ukir-ukiran, *spot light*, lampu neon dan lampu gantung sebagai penerang ruang.

Unsur atraktif

- Grafis : sebagai penguat kesan Jawa maka dimunculkan motif berupa ukir-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan finishing material modern yaitu perpaduan kaca dan kayu
- Suara : pemunculan musik-musik dan tembang Jawa
- Tata pencahayaan : lampu tanam pada dinding yang dipadukan dengan aksent ukiran jawa

Unsur interaktif

- Penggunaan komputer untuk mencari buku dan informasi atau data mengenai budaya Jawa
- Penggunaan tombol-tombol digital dan layar monitor untuk menampilkan tradisi Jawa seperti upacara-upacara adat dan pernikahan serta cerita-cerita wayang



Gambar 4.61 Perspektif interior perpustakaan

Sunber : Hasil Analisa

b) Ruang Museum

Ruang museum ini berisi segala macam benda yang berhubungan dengan budaya Jawa. Materi koleksinya dapat berupa miniatur, vitrin, wayang kulit, kain, gamelan dan lain sebagainya yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung akan kebudayaan Jawa.

Kegiatan : melihat koleksi museum yang ditampilkan

Kesan ruang : modern, atraktif, interaktif, aktif

Perabot : display, layar monitor dengan tombol-tombol untuk mengoperasikan digital display

Sifat ruang : tertutup

Dinding : menggunakan wall covering warna putih polos untuk memberikan kesan modern, dan diterapkan motif ukiran dan warna hitam untuk memecah unsur polos

Lantai : digunakan lantai dengan motif kayu untuk memberikan kesan natural.

Motif : sebagai penguat kesan Jawa dalam ruang baca dan koleksi maka motif yang dimunculkan berupa ukiran-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan menggunakan metode finishing yang modern.

Penerangan : mayoritas digunakan penerangan buatan yaitu dengan beberapa lampu tanam baik pada plafon maupun pada dinding yang juga berfungsi sebagai penguat aksent dan penegas motif ukir-ukiran, *spot light*, lampu neon dan lampu gantung sebagai penerang ruang.

Unsur atraktif

- *Movement* : pergerakan benda-benda koleksi
- *Grafis* : sebagai penguat kesan Jawa maka dimunculkan motif berupa ukir-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan finishing material modern yaitu perpaduan kaca dan kayu
- *Ukuran* : obyek koleksi dengan ukuran yang sesungguhnya
- *Suara* : pemunculan musik-musik dan tembang Jawa
- *Tata pencahayaan* : lampu tanam pada dinding yang dipadukan dengan aksent ukiran jawa

Unsur interaktif

- Penggunaan tombol-tombol digital dan layar monitor untuk menampilkan keterangan-keterangan dan informasi yang mendukung obyek koleksi yang ditampilkan



Gambar 4.62 Perspektif interior museum
Sumber : Hasil Analisa

c) Ruang Kelas

Ruang kelas digunakan untuk kegiatan belajar mengajar kesenian Jawa. Mulai dari seni wayang, pendalangan, tari dan gamelan. Metode pengajaran yang digunakan adalah dengan peralatan multimedia dan interaktif sesuai dengan tema pusat pengembangan budaya Jawa yang bernuansa modern.

Kegiatan : belajar mengajar, praktek

Kesan ruang : modern, atraktif, interaktif, aktif

Perabot : meja, alas duduk (matras), layar, lcd, komputer, kelir untuk praktek, instrumen karawitan, rak buku.

Sifat ruang : tertutup

Dinding : menggunakan wall covering warna putih polos untuk memberikan kesan modern, dan diterapkan motif ukiran dan warna hitam untuk memecah unsur polos

Lantai : digunakan lantai keramik warna putih untuk memberika kesan bersih dan modern.

Motif : sebagai penguat kesan Jawa dalam ruang baca dan koleksi maka motif yang dimunculkan berupa ukiran-ukiran Jawa yang diaplikasikan dengan menggunakan metode finishing yang modern.

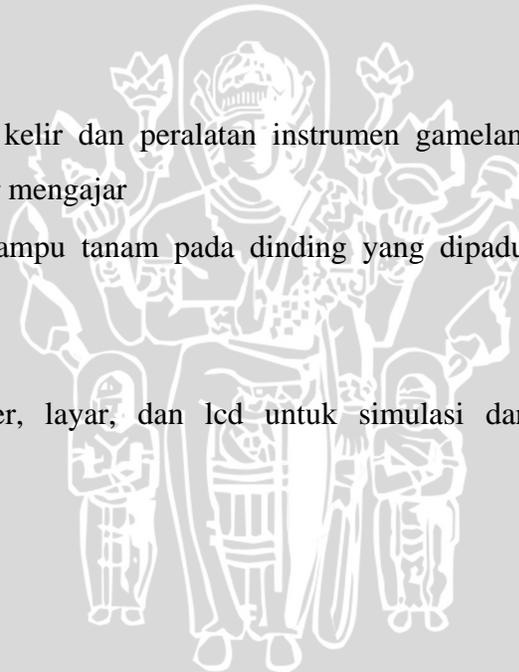
Penerangan : mayoritas digunakan penerangan buatan yaitu dengan beberapa lampu tanam baik pada plafon maupun pada dinding yang juga berfungsi sebagai penguat aksen dan penegas motif ukir-ukiran, *spot light* ,lampu neon dan lampu gantung sebagai penerang ruang.

Unsur atraktif

- Obyek : penggunaan kelir dan peralatan instrumen gamelan pada ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar
- Tata pencahayaan : lampu tanam pada dinding yang dipadukan dengan aksen ukiran jawa

Unsur interaktif

- Penggunaan komputer, layar, dan lcd untuk simulasi dan kegiatan belajar mengajar





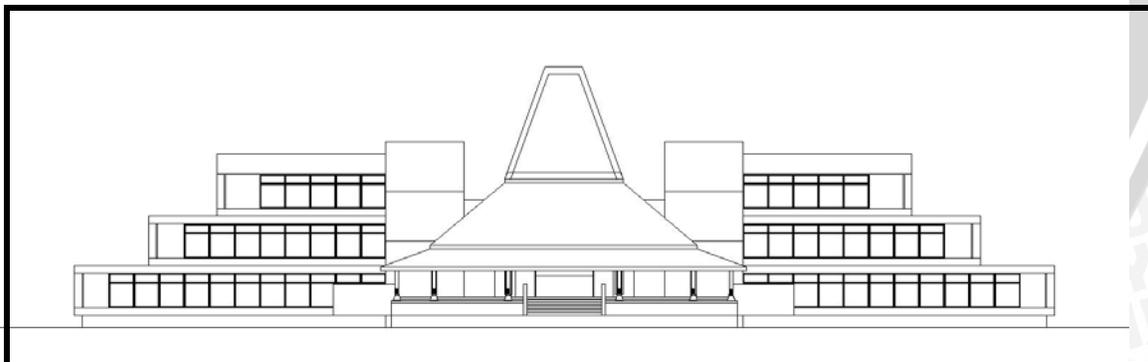
Gambar 4.63 Perspektif interior ruang kelas
Sumber: Hasil Analisa

4.4.5 Konsep bentuk dan tampilan

Seperti yang telah terpapar pada analisa bentuk bangunan Pusat Pengembangan Budaya Jawa bahwa bentuk dasar geometris yang telah ada dari bangunan sekitar terdapat dominasi bentuk persegi dan ditunjang dengan geomterik segitiga. Dalam kondisi riil bangunan disekitar tapak menggunakan bentuk atap segitiga yang ditransformasikan dalam bentuk atap limas atau perisai, dan atap datar murni.

Dari pertimbangan ini maka konsep bentuk dari Pusat pengembangan budaya Jawa ini merupakan kombinasi di antara obyek preseden yang mengarah pada langgam modern, yaitu masih menggunakan dominasi persegi dan juga pengolahan dari bentuk segitiga untuk menekankan adanya bangunan yang berada pada posisi tropis dan juga memberi kesan kesatuan dalam kawasan dari segi bentukan dasar. Untuk menambah kesan bahwa bangunan ini ialah pusat pengembangan budaya Jawa maka ditambahkan bangunan pendopo yang selain berfungsi sebagai bangunan penerima juga berfungsi sebagai fasilitas pertunjukan

Tampilan eksterior bangunan Pusat pengebangan budaya Jawa ini diwujudkan sederhana namun tertata dan tidak diterapkan suatu bentuk ataupun finishing warna dan motif yang ramai untuk mencerminkan karakter arsitektur modern , karena hal ini akan mengurangi nilai kawasan. Sehingga untuk mengimbangnya diberikan suatu olahan tampilan pada interior bangunan khususnya ruang-ruang pada fungsi utama.



Gambar 4.64 tampilan Pusat Pengembangan budaya Jawa

Sumber: Hasil Analisa



Gambar 4.65 Perspektif Pusat Pengembangan budaya Jawa
Sumber: Hasil Analisa



BAB V

KESIMPULAN

Globalisasi yang sudah lama kita dengar ternyata telah merambah segala aspek dan tidak ada batasan. Ini bukan berarti menjadi suatu hal yang harus ditakuti, justru sebenarnya globalisasi merupakan suatu proses penyamaan visi untuk menjalin interaksi sesama manusia. Informasi dan pengetahuan akan semakin lebar kita dapatkan sehingga akan menambah bendahara ilmu bagi kita. Namun tentunya suatu proses akan memiliki suatu sisi kurangnya. Seiring dengan perkembangan jaman yang diikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut kita untuk terus mengikutinya.

Budaya Jawa yang meliputi kesenian Jawa dan tradisi sebelumnya merupakan kebudayaan keraton sentris, yaitu kebudayaan yang berasal dari keraton, dan hanya dipakai, ditampilkan dan dipelajari di keraton. Kebudayaan keraton ini dianggap sakral karena masyarakat Jawa percaya bahwa seorang raja adalah titisan dewa. Sehingga tidak sembarang orang bisa memakai tradisi-tradisi keraton dan “mengutak-utiknya” namun seiring perkembangannya semakin banyak masyarakat Jawa yang pada akhirnya ikut menerapkan kebudayaan keraton ini dalam kehidupannya sehari-hari. Kesenian-kesenian Jawa seperti tari, wayang dan gamelan dahulunya hanya bisa dinikmati dan di rancang atau diciptakan oleh raja dan para bangsawan. Namun saat ini kesenian-kesenian tersebut sudah menjadi hiburan rakyat dan banyak para seniman rakyat yang juga ikut mengembangkannya.

Penerapan kebudayaan Jawa dalam nuansa modern semata-mata merupakan tuntutan jaman yang harus dilewati oleh budaya Jawa agar tetap dapat lestari dan terpelihara. Agar budaya Jawa tidak sekedar menjadi “potret” namun bisa menjadi “film”. Bukan untuk mengubahnya namun mencoba suatu hal yang baru tanpa mengubah essensinya.

Metode penyampaian materinya yang dilakukan secara interaktif dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dan membantu dalam proses pembelajaran. Dengan ini juga diharapkan dapat memperluas eksplorasi seniman dan budayawan Jawa untuk mengembangkan kebudayaan Jawa.

**PUSAT PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN JAWA DI
YOGYAKARTA
(JAVANOLOGY IN YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Disusun oleh:

RAHMANTO HUDA DARMA

NIM. 0210650049

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	
LEMBAR ORISINALITAS	
KATA PENGANTAR	
RINGKASAN	
SUMMARY	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Perlunya pengembangan kebudayaan.....	1
1.1.3 Latar belakang dipilihnya Budaya Jawa.....	1
1.1.4 Latar belakang dibangunnya Pusat Pengembangan Budaya Jawa.....	1
1.1.5 Tinjauan lokasi tapak.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan dan kegunaan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Umum Budaya Jawa.....	6
2.1.1 Orang jawa.....	6
2.1.2 Alam pikiran dan pandangan hidup orang Jawa.....	6
2.2 Tinjauan Umum Pusat Pengembangan Budaya Jawa.....	9
2.2.1 Pengertian dasar.....	9
2.2.2 Tinjauan Jenis dan bentuk budaya.....	10
2.3 Tinjauan Aktifitas.....	14
2.3.1 Identifikasi Kegiatan.....	14
2.3.2 Sarana dan prasarana.....	14

2.4 Tinjauan sarana dan prasarana

2.4.1 Tinjauan fasilitas pendidikan	14
2.4.2 Tinjauan Sasono kesenian Jawa.....	15
2.4.2.1 Tinjauan kesenian Wayang.....	16
2.4.2.2 Tinjauan pertunjukan Wayang.....	16
2.4.2.3 Tinjauan Penonton Pertunjukan Wayang.....	27
2.4.2.4 Upaya Pelestarian dan Pengembangan Pertunjukan Wayang.....	28
2.4.2.5 Layout dan besaran ruang teori dan praktek pendalangan	30
2.4.2.6 Tinjauan Kesenian Tari.....	32
2.4.2.7 Layout dan besaran ruang teori dan praktek tari.....	37
2.4.2.8 Tinjauan gamelan.....	39
2.4.2.9 Layout dan besaran ruang teori dan praktek Gamelan.....	40
2.4.3 Tinjauan perpustakaan	44
2.4.3.1 Maksud dan tujuan perpustakaan.....	45
2.4.3.2 Kebutuhan ruang perpustakaan.....	46
2.4.3.3 Perlengkapan dan perabot perpustakaan.....	52
2.4.3.5 Sistem modul dan struktur	52
2.4.4 Tinjauan ruang pameran galeri	63
2.4.4.1 Pameran galeri	63
2.4.4.2 Faktor teknik dan metode penyajian dalam ruang pameran	65
2.4.4.3 Ruang dalam galeri	72
2.4.5 Tinjauan ruang pertunjukan.....	79
2.5 Tinjauan Ruang Atraktif dan Interaktif.....	83
2.5.1 Ruang atraktif.....	84
2.5.2 Ruang interaktif	85
BAB III METODE PERANCANGAN	87
3.1 Identifikasi Permasalahan	87
3.2 Tahap Pengumpulan Data.....	87
3.3 Tahap Analisa Data.....	88
3.4 Skema Metodologi.....	90

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	90
4.1 Analisa Makro.....	91
4.1.1 Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta	91
4.1.2 Analisa Pemilihan Tapak	98
4.1.3 Tinjauan Daerah Kota Yogyakarta	99
Analisa Kebudayaan Jawa	102
4.2 Tinjauan Studi Banding	105
4.2.1 Pusat kebudayaan dalam negeri	105
4.2.2 Pusat kebudayaan luar negeri.....	116
4.3 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan	129
4.3.1 Analisa Aktifitas	129
4.3.2 Analisa Sarana dan Prasarana	130
4.3.3 Analisa pelaku.....	130
4.3.4 Analisa Aktifitas Pelaku dan kebutuhan ruang.....	132
4.3.5 Analisa Jenis dan Luasan Ruang.....	136
4.3.7 Analisa Organisasi Ruang.....	139
4.3.8 Analisa Ruang Dalam	142
4.3.9 Analisa Tapak	150
4.3.10 Analisa bangunan.....	165
4.3.11 Analisa sistem struktur.....	169
4.3.12 Analisa sistem utilitas bangunan.....	170
4.3.13 Analisa system keamanan	173
4.4 Konsep dasar Perencanaan dan Perancangan	174
4.4.1 Konsep dasar.....	174
4.4.2 Konsep Ruang.....	174
4.4.4 Konsep ruang dalam	183
4.4.5 Konsep Tampilan.....	189
BAB V KESIMPULAN.....	190
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Denah Tata Ruang Rumah Jawa	19
Gambar.2.2 Tampak depan Rumah Jawa	19
Gambar. 2.3 Letak kelir pada pentas wayang	20
Gambar 2.4 Tata Ruang Pertunjukkan Wayang	21
Gambar 2.5 (a) pertunjukan wayang dari arah dalang (b) Pertunjukan wayang dari balik kelir	26
Gambar. 2.6 Tipikal Struktur pada Pendopo	25
Gambar.2.7 Pertunjukan wayang Sandosa di Surakarta, Jateng	30
Gambar 2.8 ruang teori pendalangan	31
Gambar 2.9 ruang praktek pendalangan	32
Gambar 2.10 Studi ruang gerak	38
Gambar 2.11 ruang teori tari	39
Gambar 2.12 susunan gamelan tradisional	41
Gambar 2.13 kelas praktek siter	42
Gambar 2.14 kelas praktek rebab	42
Gambar 2.15 kelas praktek gender	43
Gambar 2.16 kelas praktek bonang	43
Gambar 2.17. Berbagai kondisi optimal penempatan buku-buku untuk Orang dewasa, Remaja, dan Anak-anak	53
Gambar 2.18. Ruang gerak minimum untuk berbagai posisi tubuh di tempat penyimpanan perpustakaan	54
Gambar 2.19 standart perpustakaan	56
Gambar 2.20. Ruang gerak minimum untuk manusia dan perabot pada ruang baca perpustakaan	57
Gambar 2.21 Kebutuhan ruang meja bagi pembaca	58
Gambar 2.22. <i>Carrels</i> yang berada di sebelah kanan dinding perpustakaan	58
Gambar 2.23. <i>Carrels</i> yang dilengkapi dengan tempat penyimpanan buku	59
Gambar 2.24. Ruang meja belajar yang dipisahkan oleh partisi	59
Gambar 2.25. Berbagai cara penyusunan <i>carrels</i> di sepanjang dinding perpustakaan ..	60

Gambar 2.26. Susunan <i>double rows of carrels</i> pada ruang baca perpustakaan yang diletakkan di antara dua jalur tempat penyimpanan buku.....	60
Gambar 2.27. Susunan meja-meja pada ruangan perpustakaan.....	62
Gambar 2.28. Sistem penyajian benda koleksi	66
Gambar 2.29. Macam-macam desain vitrin	67
Gambar 2.30 standart vitrin	67
Gambar 2.31 standart peralatan display museum	68
Gambar 2.32. Sudut pandang manusia	70
Gambar 2.33 Penampang teater tertutup untuk wayang orang.....	80
Gambar 2.34 potongan membujur teater tertutup	81
Gambar 2.35. kelir untuk pertunjukan wayang kulit	82
Gambar 2-36. Penggunaan komputer sebagai media interaktif dengan pengunjung.....	86
Gambar 4.1. Peta DIJ dan wilayah sekitarnya.....	90
Gambar 4.2. Peta Wilayah DIJ	91
Gambar 4.3. Peta Rencana Struktur Tata Ruang Wilayah DIJ Tahun 1998 – 2013.....	94
Gambar 4.4 Peta Kota Yogyakarta.....	100
Gambar 4.4 Gambar Pendopo Kraton.....	107
Gambar 4.5 Gambar Siti Hinggil	107
Gambar 4.6 Gambar Siti Hinggil Utara	108
Gambar 4.7 Gambar Pelataran Kemadhungan Utara dan Bangsal Pancaniti	108
Gambar 4.8 Gambar Pelataran Kemadhungan Selatan dan Bangsal Kemadhungan...	109
Gambar 4.9 Gambar Pendopo.....	109
Gambar 4.10 Gambar Kesatryan.....	110
Gambar 4.11 Gambar Dalem Kesatryan	110
Gambar 4.12 Gambar Kaputren.....	110
Gambar 4.13 Gambar Kaputren.....	112
Gambar 4.14 Gambar Auditorium Sosietet	113
Gambar 4.15 Gambar Gedung Sosietet	113
Gambar 4.16 Gambar Lobby Sosietet.....	114
Gambar 4.17 Gambar Panggung Sosietet	114
Gambar 4.18 Gambar Gedung Concert Hall.....	114

Gambar 4.19 Gambar Chikatsu-Asuka Historical Museum	116
Gambar 4.20 Gambar Sketsa Chikatsu-Asuka Historical Museum	117
Gambar 4.21 Gambar Sekuen Chikatsu-Asuka Historical Museum	117
Gambar 4.22 Gambar tampak Chikatsu-Asuka Historical Museum	118
Gambar 4.23 Gambar interior Chikatsu-Asuka Historical Museum	118
Gambar 4.24 Gambar axonometric Chikatsu-Asuka Historical	119
Gambar 4.25 Denah Chikatsu-Asuka Historical Museum	120
Gambar 4.26 Gambar potongan Chikatsu-Asuka Historical Museum	120
Gambar 4.27 Gambar National space centre	121
Gambar 4.28 Interior National space centre	121
Gambar 4.29 Fasade National Space centre	122
Gambar 4.30 Perspektif National Space Centre	122
Gambar 4.31 Phaeno Science centre	123
Gambar 4.32 Kawasan phaeno Science centre	124
Gambar 4.33 Phaeno Science centre	124
Gambar 4.34 Phaeno Science centre	124
Gambar 4.35 Phaeno Science centre	125
Gambar 4.36 Kerucut beton phaeno Science centre	125
Gambar 4.37 Fasade phaeno Science centre	126
Gambar 4.38 Jendela lubang ulat phaeno Science centre	126
Gambar 4.39 Kawah kerucut beton	127
Gambar 4.40 Interior ruang pameran	128
Gambar 4.41 Interior ruang kelas	128
Gambar 4.42 Analisa Hubungan Ruang Makro	139
Gambar 4.43 Analisa Hubungan Ruang Mikro Unit Pendidikan	140
Gambar 4.44 Analisa Hubungan Ruang Mikro Unit Hiburan dan Rekreasi	141
Gambar 4.45 Analisa Hubungan Ruang Mikro Unit
Informasi Perpustakaan dan Galeri	142
Gambar 4.46 Perspektif Interior Perpustakaan	145
Gambar 4.47 Perspektif interior museum dan digital display	147
Gambar 4.48 Perspektif interior ruang kelas	149

Gambar 4.49 Kondisi Eksisting Tapak Perencanaan.....	150
Gambar 4.50 Analisa Pencapaian	152
Gambar 4.51 Analisa View ke Luar Tapak	154
Gambar 4.52 Analisa View ke dalam Tapak	156
Gambar 4.53 Analisa Matahari dan Iklim.....	157
Gambar 4.54 Analisa Vegetasi	158
Gambar 4.55 Analisa Drainase	160
Gambar 4.57 analisa bentuk dasar	164
Gambar 4.58 Tampilan Arsitektur modern dan monumental	165
Gambar 4.9 Tampilan kawasan.....	167
Gambar 4.60 skema sengkalan pada rumah Jawa.....	180
Gambar 4.61 Perspektif Interior Perpustakaan	183
Gambar 4.62 Perspektif interior museum dan digital display.....	185
Gambar 4.63 Perspektif interior ruang kelas	187



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Pendidikan.....	132
Tabel 4.2 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Perpustakaan.....	133
Tabel 4.3 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Galeri	134
Tabel 4.4 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Rekreasi dan Hiburan.....	135
Tabel 4.5 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Pendidikan.....	136
Tabel 4.6 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Perpustakaan dan Galeri	137
Tabel 4.7 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Penerbitan.....	138
Tabel 4.8 analisa pencapaian	151
Tabel 4.10 analisa zoning	160
Tabel 4.9Analisa bentuk dasar geometris	164
Tabel 4.10 Analisa struktur bangunan	168
Tabel 4.11 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Pendidikan.....	173
Tabel 4.12 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Perpustakaan.....	174
Tabel 4.13 analisa aktifitas dan kebutuhan ruang unit Informasi Galeri	175
Tabel 4.14 Analisa aktifitas san kebutuhan ruang unit rekreasi dan hiburan	176
Tabel 4.1 jenis dan luasan ruang unit pendidikan.....	177
Tabel 4.16 Jenis dan luasan ruang unit informasi.....	178
Tabel 4.15 Jenis dan luasan ruang unit rekreasi dan hiburan	179

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Sesungguhnya, segala puji bagi Allah, kita memuji-Nya, memohon pertolongan kepada-Nya, meminta ampunan kepada-Nya, dan meminta perlindungan kepada-Nya dari kejahatan diri kita serta keburukan amal perbuatan kita. Barangsiapa yang diberikan petunjuk oleh Allah, tak seorangpun yang dapat menyesatkannya, dan barangsiapa yang disesatkan oleh Allah, tak ada seorangpun yang dapat memberinya petunjuk. Aku bersaksi tidak ada yang berhak diibadahi dengan benar melainkan Allah yang tidak ada sekutu bagi-Nya, dan aku bersaksi bahwa Muhammad SAW adalah hamba dan utusan-Nya. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada sanak keluarga dan para shahabat beliau serta orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga Hari Kebangkitan. *Alhamdulillah*, atas izin Allah SWT proposal ini dapat terselesaikan.

Penyusun ucapkan terima kasih kepada:

- a. Bapak Herry Santosa ST, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyusunan proposal.
- b. Ibu Ir. Haru Razziati selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyusunan proposal.
- c. Bapak dan Ibu selaku orang tua penyusun yang telah membantu materi dan do'a demi kelancaran kuliah ananda tercinta.
- d. Keluarga penyusun dimana pun berada atas bantuannya.

Kepada semua pihak yang telah membantu, penyusun ucapkan *jazakumullahu khairan katsira*. Semoga semua usaha, ikhtiar, amal, ibadah, dan do'a kita diterima dan mendapatkan ridha Allah SWT. Amin. Sebagai manusia biasa yang tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan yang ada pada diri penyusun, penyusun minta maaf apabila ada kekhilafan atau kesalahan dalam penyusunan proposal ini. Mudah-mudahan proposal ini dapat bermanfaat sesuai dengan tujuannya.

Malang, Desember 2005

Penyusun

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Saya yang tersebut di bawah ini:

Nama : RAHMANTO HUDA DARMA.....
NIM : 0210650049.....
Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas
Brawijaya

Judul Skripsi/Tugas Akhir: PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA JAWA.....
DI YOGYAKARTA.....
.....

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam hasil karya Skripsi/Tugas Akhir saya, baik berupa naskah maupun gambar, tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya Skripsi/Tugas Akhir yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi. Serta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi/Tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi/Tugas Akhir dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 12 APRIL 2007.....

Yang membuat pernyataan,



(.....RAHMANTO HUDA DARMA.....)
NIM.0210650049.....

Tembusan:

1. Kepala Laboratorium Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FTUB
2. 2 Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang bersangkutan
3. Dosen Pembimbing Akademik yang bersangkutan

repository.ub.ac.id

**PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA
JAWA DI YOGYAKARTA
(*JAVANOLOGY IN JOGJAKARTA*)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

**RAHMANTO HUDA DARMA
NIM. 0210650049**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**



repository.ub.ac.id

PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA JAWA DI YOGYAKARTA

(JAVANOLOGY IN YOGYAKARTA)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

RAHMANTO HUDA DARMA
NIM. 0210650049

DOSEN PEMBIMBING:

Herry Santosa ST, MT
NIP. 132 262 266

Ir. Rr Haru A Razziati, MT
NIP. 131 276 248



repository.ub.ac.id

PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA JAWA DI YOGYAKARTA (*JAVANOLOGY IN JOGJAKARTA*)

Disusun oleh :

RAHMANTO HUDA DARMA

NIM. 0210650049

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
Tanggal 16 Maret 2007

DOSEN PENGUJI

Ir. Nurachmad S
NIP. 131 281 615

Ir. Agus Budiman
NIP. 132 008 087

Dr. Ir. Jenny Ernawati, MSP.
NIP. 131 759 543

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Antariksa, M. Eng., Ph.D.
NIP. 131 476 915

RINGKASAN

Rahmanto Huda Darma, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, 2007, *Pusat Pengembangan Budaya Jawa di Yogyakarta*, Dosen Pembimbing : Herry Santosa ST,MT dan Ir. Rr Haru A Razziati MT.

“....Budaya merupakan sebuah kompleks budi dan daya, bukan semata-mata kesenian dan kekriyaan. kebudayaan juga bukan semata mata himpunan belle epoch yang romantis....”(prijotomo, 2004), Kebudayaan merupakan sebuah hasil karya cipta manusia dan kegiatan dalam masyarakat yang berkembang menjadi pola kehidupan sehingga menjadi ciri khas dari suatu kelompok masyarakat. Kebudayaan memiliki kecenderungan untuk berkembang seiring dengan waktu. Bahkan menurut Prijotomo (2005) dari uraiannya maka dapat di disimpulkan bahwa kebudayaan harus bisa menjadi tidak hanya sekedar potret melainkan harus menjadi sebuah film.

Arus globalisme yang sekarang sedang berjalan akan memberikan suatu pengaruh yang besar baik secara langsung ataupun tidak kepada kebudayaan Nusantara seperti kebudayaan Jawa. Kurang berkembangnya kebudayaan nusantara dikarenakan oleh serbuan kebudayaan-kebudayaan asing terutama oleh budaya barat perlu menjadi perhatian kita bersama. Kita juga harus menyadari bahwa untuk keluar dari belitan keterbelakangan, maka bangsa Indonesia harus memacu pertumbuhannya dalam segala bidang yang salah satunya adalah kebudayaan. Semakin menipis dan hilangnya kesadaran masyarakat akan kebudayaan nusantara, dapat mengakibatkan kita kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia yang juga berarti bahwa kita gagal mewujudkan cita-cita bersama bangsa Indonesia sebagai bangsa yang merdeka baik secara budaya.

Guna melestarikan budaya nusantara seperti budaya Jawa ini pengembangan unsur-unsur kebudayaan yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat seperti kesenian dan tradisi sangat perlu untuk dilakukan. Hal ini juga merupakan upaya untuk membuat kebudayaan Jawa yang kita miliki tidak hanya jadi sekedar “potret” tapi juga dapat menjadi sebuah “film” sehingga budaya Jawa dapat tetap hidup ditengah masyarakat.

Pusat pengembangan budaya Jawa yang terurai disini berusaha untuk mengubah persepsi dan paradigma dalam masyarakat akan budaya Jawa yang digambarkan sebagai bangunan museum yang memiliki gaya seperti bangunan kraton yang mempunyai kesan kaku dan sakral. Namun pusat pengembangan budaya Jawa disini merupakan suatu wadah yang dinamis dan disesuaikan dengan jiwa generasi muda yang menuntut adanya unsur yang rekreatif dan inovatif. Unsur yang ditonjolkan sebagai materi di dalamnya beragam, dari kandungan secara empiric ataupun esensial arsitektural. Diharapkan generasi muda dengan aktifitas di dalamnya dapat mencapai kenyamanan dalam mempelajari budaya Jawa yang tentunya hal ini dibarengi adanya suatu pemunculan materi nilai budaya Jawa yang secara proses bisa tertanam secara perlahan, sehingga kelak akan muncul suatu generasi muda Jawa yang mempunyai akar budaya Jawa yang cakap untuk melanjutkan perjalanan bangsa.

SUMMARY

Rahmanto Huda Darma, Departement of Architecture, Engineering Faculty, Brawijaya University, 2007, Javanology in Yogyakarta , Lecturer Counsellor : Herry Santosa ST,MT and Ir. Rr Haru A Razziati MT.

".... Culture represent a kindness complex and energy, not solely and artistry of kekriyaan. culture also not exclusively gathering of belle epoch which is just a romantic...."(prijotomo, 2004), Culture represent a result of masterpiece create human being and activity in society rounding into life pattern so that become individuality from a society group. Culture have tendency to expand along with time. Even according to Prijotomo (2005) from its description concluded that culture should be able to becoming not just portrait but have to become a film.

current of Globalisme which now is walking will give a big influence either through direct and or not to culture of Nusantara like culture of Java. Less expanding it culture of nusantara because of by foreign cultures incursion especially by west culture require to become our attention with. We also have to realize that to go out from entwise of situated behind, hence Indonesian nation have to race its] in all area which one of them is culture. Progressively attenuate and loss of awareness of culture society of nusantara, can result us losing of spirit as Indonesian nation which also mean that us fail to realize aspiration with Indonesian nation as nation which independence either through culture.

Utilize to preserve culture of nusantara like this Java culture of development of culture elements which have recognized many by society nymph of tradition and artistry very need to be conducted. This matter also represent effort to make culture of Java which we have do not only becoming simply " portrait" but also can become a " cultural film so Java can linger in the middle of society.

Center development of out for to ravelled Java culture here alter paradigm and perception in Java culture society Will which [is] described as [by] building of museum owning style like building of kraton having stiff impression and sakral. But center development of Java culture here represent a[n] place of dynamic and adapted for [by] the rising generation [soul/ head] claiming the existence of element which [is] and rekreatif of inovatif. signalized element as items in it [is] immeasurable, than content by empiric and or arsitektural esensial. Expected [by] the rising generation with aktifitas in it can reach freshment in studying Java culture which it is of course this matter [of] dibarengi of[is] existence of a[n] appearance of cultural value items [of] Java which processed can be planted slowly, so that later will emerge a[n] Java the rising generation having cultural root [of] capable Java to continue journey of nation.