LAPORAN TUGAS AKHIR

MUSEUM WAYANG di SURAKARTA

ADAPTIVE RE-USE eks. GEDOENG JOEANG SURAKARTA

Penekanan Pada Konsep Layout Interior Museum

Disusun Oleh :

Haryo Dwi Listrianto

07 512 132

Dosen Pembimbing :

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

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2012

DAFTAR ISI

Judul i

Halaman Pengesahan ii

Catatan Dosen Pembimbing iii

Halaman Pernyataan iv

Kata Pengantar v

Daftar Isi vii

Daftar Gambar ix

Daftar Tabel xii

Daftar Gambar Teknis xiii

Abstrak xiv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1. Pengertian Judul 1

1.2. Latar Belakang … 1

1.3. Permasalahan 5

1.4. Tujuan 5

1.5. Sasaran 5

1.6. Metode Perancangan 6

1.7. Kerangka Pola Pikir 7

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA 8

2.1. Museum Wayang Kekayon 8

2.2. Museum Wayang Jakarta 12

2.3. Wayang 15

2.4. Museum 22

2.5. Adaptive Re-use 35

BAB III ANALISIS 52

3.1 State Of The Art 92

3.2 Analisis SWOT 96

3.3 Analisis Elemen Struktural dan non Struktural 58

3.4 Analisis Teori Pelestarian Bangunan 62

3.5 Analisis Tentang Prinsip Adaptive Reuse 65

3.6 Analisis Ruang Dalam Gedoeng Joeang 67

3.7 Analisis Kebutuhan Ruang 72
3.8 Analisis Infill Desain 73
3.9 Alur Kegiatan 74
3.10 Analisis ornamen Bangunan Gedoeng Joeang 76
3.11 Analisis Pintu dan jendela 81
3.12 Analisis Faktor Inhern Museum 82
3.13 Analisis Ruang Museum Wayang 85
3.14 Kerusakan Bangunan Gedoeng Jeoang 91
3.15 Analisis Kerusakan Bangunan Gedoeng Jeoang 93
3.16 Keputusan Revitalisasi 95
3.17 Analisis Program Ruang 98
BAB V KONSEP 101
4.1 Zoning Area Museum 101
4.2 Konsep Interior 103
4.3 Konsep Tata Layout Museum 107
4.4 Konsep Eksterior 117
4.5 Infill Desain 119
BAB IV HASIL RANCANGAN 121
5.1 Spesifikasi Proyek 121
5.2 Desain Fungsi 121
5.3 Siteplan 121
5.4 Tampak Bangunan 122
5.5 Interior 123
BAB VI EVALUASI HASIL RANCANGAN 124
DAFTAR PUSTAKA 127
LAMPIRAN 128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Pagelaran Wayang Mini 8
Gambar 2.1.2 Replika Museum 9
Gambar 2.1.3 Pendopo Museum 10
Gambar 2.1.4 Ruang Pamer Museum 11
Gambar 2.2.1 Museum Wayang Jakarta 12
Gambar 2.2.2 Interior Museum Wayang Jakarta 13
Gambar 2.2.3 Koleksi Gamelan 14
Gambar 2.3.1 Wayang Kulit 15
Gambar 2.3.2 Wayang Golek 17
Gambar 2.3.3 Wayang Beber 18
Gambar 2.3.4 Wayang Potehi 18
Gambar 2.3.5 Wayang Rumput 19
Gambar 2.3.6 Wayang Gedhog 19
Gambar 2.3.7 Wayang Klithik 20
Gambar 2.3.8 Wayang Madya 20
Gambar 2.3.9 Wayang Menak 21
Gambar 2.3.10 Wayang Timplong 21
Gambar 2.4.1 Zona Ruang Museum 24
Gambar 2.4.2 Zona Ruang Museum 25
Gambar 2.4.3 Besaran Ruang Museum 25
Gambar 2.4.4 Hubungan Ruang Museum 26
Gambar 2.4.5 Diagram Layout Museum Kecil 26
Gambar 2.4.6 Diagram Sirkulasi Barang Koleksi 27
Gambar 2.4.7 Konsep tata Letak 27
Gambar 2.4.8 Area Publik dan Area Privat Museum 28
Gambar 2.4.9 Metode Ekspansi 28
Gambar 2.4.10 Pola Sirkulasi pada Museum 29
Gambar 2.4.11 Unsur Sirkulasi 30
Gambar 2.4.12 Pencapaian 31
Gambar 2.4.13 Konfigurasi Jalur 31
Gambar 2.4.14 Hubungan Jalur dan Ruang 32
Gambar 2.4.15 Hubungan Jalur dan Ruang 33

Gambar 2.5.1 Tampak Depan Gedoeng Joeang 44
Gambar 2.5.2 Tampak Belakang Gedoeng Joeang 44
Gambar 2.5.3 Lokasi Bangunan gedoeng Joeang 45
Gambar 2.5.4 Lokasi kawasan Heritage 45
Gambar 2.5.5 Tampak Depan Gedoeng Joeang 46
Gambar 2.5.6 Tampak Depan tiga massa Bangunan 46
Gambar 2.5.7 Tampak belakang tiga massa Bangunan 47
Gambar 2.5.8 Denah Gedoeng Joeang 48
Gambar 2.5.9 Detail Gambar Struktur 49
Gambar 2.5.10 Detail Gambar Struktur 50
Gambar 2.5.11 Detail Gambar Struktur 51
Gambar 3.1.1 Denah Musee d' Orsay 52
Gambar 3.1.2 Interior Musee d' Orsay 53
Gambar 3.3.1 Denah Lantai 1 Gedoeng Joeang 58
Gambar 3.3.2 Denah Lantai 2 Gedoeng Joeang 58
Gambar 3.3.3 Struktur Rangka Gedoeng Joeang 59
Gambar 3.3.4 Struktur Balok Gedoeng Joeang 59
Gambar 3.3.5 Struktur Dinding Gedoeng Joeang 60
Gambar 3.3.6 Struktur Kolom Gedoeng Joeangl 61
Gambar 4.1.1 Zoning Area Museum 101
Gambar 4.1.2 Konsep Plotting Museum 102
Gambar 4.2.1 Zoning Ruang koleksi 103
Gambar 4.2.2 Sirkulasi Linear 105
Gambar 4.2.3 Pencapaian 105
Gambar 4.2.4 Hubungan Jalur dan Ruang 105
Gambar 4.2.5 Sirkulasi Interior 106
Gambar 4.3.1 Penyajian Pertunjukkan Wayang Kulit 107
Gambar 4.3.2 Konsep Penyajian Wayang 108
Gambar 4.3.3 Pertunjukan Wayang Golek 108
Gambar 4.3.4 Pertunjukan Wayang Golek 109
Gambar 4.3.5 Konsep Penyajian Wayang 109
Gambar 4.3.6 Konsep Penyajian Wayang 110
Gambar 4.3.7 Konsep Penyajian Wayang 111

Gambar 4.3.8 Konsep Penyajian Wayang 112
Gambar 4.3.9 Konsep Penyajian Wayang 113
Gambar 4.3.10 Konsep Penyajian Wayang 114
Gambar 4.3.11 Penyajian Vitrin dan Ornamen..... 115
Gambar 4.3.12 Penyajian Vitrin dan Ornamen..... 115
Gambar 4.3.13 Penyajian Vitrin dan Ornamen..... 116
Gambar 4.3.14 Penyajian Pilaster dan Vitrin..... 116
Gambar 4.3.15 Penyajian Ornamen lantai 116
Gambar 4.4.1 Sirkulasi pada ruang Luar 117
Gambar 4.4.2 Tata Ruang Luar..... 118
Gambar 4.5.1 Kriteria Bangunan Kompatibel Laras. 119
Gambar 4.5.2 Denah Bangunan Infill. 120
Gambar 6.1.1 Konsep Penyajian Layout Wayang Kulit..... 124
Gambar 6.1.2 Konsep Penyajian Layout Wayang Golek 124
Gambar 6.1.3 Konsep Penyajian Layout Wayang Golek 125
Gambar 6.1.4 Konsep Sirkulasi dalam Museum 125
Gambar 6.1.5 Alur Pergerakan Sirkulasi 126

Gambar 4.3.8 Konsep Penyajian Wayang 112
Gambar 4.3.9 Konsep Penyajian Wayang 113
Gambar 4.3.10 Konsep Penyajian Wayang 114
Gambar 4.3.11 Penyajian Vitrin dan Ornamen..... 115
Gambar 4.3.12 Penyajian Vitrin dan Ornamen..... 115
Gambar 4.3.13 Penyajian Vitrin dan Ornamen..... 116
Gambar 4.3.14 Penyajian Pilaster dan Vitrin..... 116
Gambar 4.3.15 Penyajian Ornamen lantai 116
Gambar 4.4.1 Sirkulasi pada ruang Luar 117
Gambar 4.4.2 Tata Ruang Luar..... 118
Gambar 4.5.1 Kriteria Bangunan Kompatibel Laras. 119
Gambar 4.5.2 Denah Bangunan Infill. 120
Gambar 6.1.1 Konsep Penyajian Layout Wayang Kulit..... 124
Gambar 6.1.2 Konsep Penyajian Layout Wayang Golek 124
Gambar 6.1.3 Konsep Penyajian Layout Wayang Golek 125
Gambar 6.1.4 Konsep Sirkulasi dalam Museum 125
Gambar 6.1.5 Alur Pergerakan Sirkulasi 126

DAFTAR GAMBAR TEKNIS

Nomor Gambar

1. Situasi..... 1
2. Site Plan 2
3. Denah Bangunan Eksisting Lantai 1 dan 2 3
4. Denah bangunan Infill 4
5. Tampak Bangunan Eksisting 5
6. Potongan Bangunan Eksisting 6
7. Potongan Kawasan 7
8. Rencana Interior 8
9. Potongan Interior 9
10. Rencana Titik Lampu Interior 10
11. Rencana Titik Lampu Eksterior 11
12. Detail Lampu Interior 12
13. Detail Lampu Eksterior 13
14. Detail Vitrin 14

ABSTRAK

Surakarta memiliki semboyan "Berseri", akronim dari "Bersih, Sehat, Rapi, dan Indah", sebagai slogan pemeliharaan keindahan kota. Untuk kepentingan pemasaran pariwisata, Solo mengambil slogan pariwisata Solo, *The Spirit of Java* (Jiwanya Jawa) sebagai upaya pencitraan kota Solo sebagai pusat kesenian Jawa. Potensi - potensi seni dan kebudayaan kota Surakarta merupakan sebuah aset yang sangat berharga dan takkan habis digali nilai – nilainya, karena kehidupan seni dikota solo mulai berkembang.

UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukkan kesenian wayang dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Nilai-nilai yang terdapat dalam wayang, dalam sejarahnya yang teramat panjang, merangkum nilai-nilai yang berasal dari sistem etika zaman dahulu yaitu Hinduisme/Budhisme, Islam, aliran-aliran kepercayaan/kebathinan dan lain-lain. Ajaran wayang purwa banyak mempengaruhi cara berpikir dan perilaku masyarakat (Jawa). Kesenian wayang kulit dapat dipakai sebagai sebuah media pembelajaran hidup mulai dari nilai watak, etika. Maka Pelestarian kesenian sangat penting pada setiap kota yang berbudaya, diantaranya kota Surakarta atau Solo itu sendiri. Suatu wadah yang dapat memelihara nilai kesenian yaitu berupa museum sangat dibutuhkan, mengingat banyaknya juga bangunan-bangunan tua di kota Surakarta yang terbengkalai dapat dijadikan potensi untuk merencanakan suatu museum dengan tata layout interior yang baru dan berbeda pada umumnya.

Kata kunci : Kesenian Wayang dan Bangunan Heritage

BAB I

PENDAHULUAN

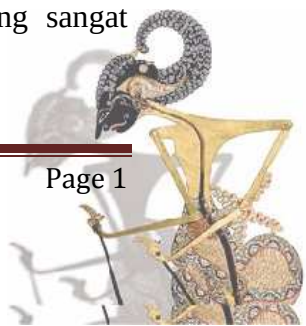
1.1 Pengertian Judul

Dalam perancangan tugas akhir judul yang saya ambil adalah Adaptive Reuse Gedung Juang 45' Sebagai Museum Wayang di Kota Surakarta, dimana penekanan pada masalah arsitektural adalah Pendekatan pada Pola Sirkulasi dan Tatanan Ruang Pada Bangunan Heritage. Hal tersebut bertujuan sebagai Konservasi kembali dan pemanfaatan potensi-potensi peninggalan sejarah terhadap bangunan-bangunan heritage yang terbengkalai (Gedung juang 45 di Surakarta) dan dimanfaatkan kembali dengan fungsi yang berbeda. Pemanfaatan peninggalan sejarah sebagai wadah penyimpanan dan pengenalan tentang kesenian (wayang), sehingga nilai-nilai sejarah, kesenian dalam satu wadah dapat memperkuat nilai kebudayaan dikota itu sendiri dan masyarakatnya. Pola sirkuasi dan tatanan ruang dapat dijadikan sebagai sistem dalam upaya memberikan suatu informasi yang informatif.

1.2 Latar Belakang

Dalam sejarah perkembangannya, bangsa Indonesia mempunyai kreasi dan karya yang sampai sekarang masih dikagumi yaitu kebudayaan. Didalam kebudayaan terdapat nilai-nilai kesenian. Karena kesenian budaya merupakan kreasi dan karya serta budi, dan pikiran manusia sebagai makhluk paling sempurna yang tak ternilai harganya. Bangsa Indonesia adalah sebuah bangsa dengan masyarakatnya yang berbeda-beda suku dan mempunyai berbagai macam, bentuk, dan variasi dari budaya dan kesenian. Kemajuan sebuah bangsa ditentukan oleh peradaban kesenian budayanya. Seiring perkembangan jaman dan globalisasi, semakin banyak kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia. Generasi muda bangsa kita semakin lupa akan budaya dan kesenian bangsanya sendiri, mereka seakan-akan tertelan arus globalisasi yang lebih mengandalkan teknologi dan melupakan akar budaya dan kesenian didaerahnya sendiri. Budaya dan kesenian asli seakan-akan hampir punah karena tidak dilestarikan dan semakin tertelan arus perubahan jaman. Oleh karenanya, maka warisan sejarah budaya dan kesenian perlu dipelihara dan dilestarikan.

Kesenian wayang adalah salah satu dari sekian banyak kesenian khas Indonesia. Di mata para pengamat budaya, kesenian wayang memiliki nilai lebih dibandingkan seni lainnya, karena kesenian wayang merupakan kesenian yang menarik karena didalam pertunjukannya memadukan unsur-unsur kesenian, diantaranya seni karawitan, seni rupa (tatah sungging), seni pentas (pedalangan), dan seni tari (wayang orang). Wayang adalah budaya yang terkenal bagi masyarakat Indonesia dan telah menjadi bagian dari warisan sejarah budaya bangsa. Disamping fungsinya sebagai hiburan, kesenian wayang juga memiliki fungsi estetika dan mengandungan nilai-nilai yang bersifat sakral. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatakan tokohnya, sampai bentuk wayang mengandung makna yang sangat dalam.



Nilai-nilai yang terdapat dalam wayang, dalam sejarahnya yang teramat panjang, merangkum nilai-nilai yang berasal dari sistem etika zaman dahulu yaitu Hinduisme/Budhisme, Islam, aliran-aliran kepercayaan/kebathinan dan lain-lain. Ajaran wayang purwa banyak mempengaruhi cara berpikir dan perilaku masyarakat (Jawa). Kesenian wayang kulit dapat dipakai sebagai sebuah media pembelajaran hidup mulai dari nilai watak, etika.

UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukkan kesenian wayang dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Sebenarnya, pertunjukan wayang tidak hanya ada di Indonesia. Banyak negara memiliki pertunjukkan wayang. Namun, pertunjukkan Wayang di Indonesia memiliki keunikkan tersendiri. Dan untuk itulah UNESCO memasukannya ke dalam Daftar Warisan Dunia pada tahun 2003.[1] Wayang Indonesia terdiri dari banyak jenis dan variasinya. Adapun beberapa jenis wayang yang berasal dari jawa, yaitu : Wayang Kulit Purwa, wayang Golek, Potehi, Wayang Beber, Wayang, Wayang Rumput.[2]

Kota Surakarta, juga disebut Solo atau Sala, adalah kota yang terletak di provinsi Jawa Tengah, Indonesia yang berpenduduk 503.421 jiwa (2010)[3] dan kepadatan penduduk 13.636/km2. Kota dengan luas 44 km2ini berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan. Sisi timur kota ini dilewati sungai Bengawan Solo. Bersama dengan Yogyakarta, Solo merupakan pewaris Kerajaan Mataram yang dipecah pada tahun 1755. Kota Surakarta mempunyai 7 museum yang menyimpan peninggalan sejarah dan warisan budaya, diantaranya :[4]

1. Museum Batik "House of Danar Hadi".
2. Museum Radya Pustaka.
3. Keraton Surakarta (Museum Sasana Pustaka).
4. Museum Pura Mangkunegaran (Museum Rekso Pustaka).
5. Museum Pers.
6. Museum Sangiran (Fosil Manusia Purba).
7. Museum Lukis Dullah.

Surakarta memiliki semboyan "Berseri", akronim dari "Bersih, Sehat, Rapi, dan Indah", sebagai slogan pemeliharaan keindahan kota. Untuk kepentingan pemasaran pariwisata, Solo mengambil slogan pariwisata Solo, *The Spirit of Java* (Jiwanya Jawa) sebagai upaya pencitraan kota Solo sebagai pusat kesenian Jawa. Potensi - potensi seni dan kebudayaan kota Surakarta merupakan sebuah aset yang sangat berharga dan takkan habis digali nilai – nilainya, karena kehidupan seni dikota solo mulai berkembang.

[1] *http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang*
[2] *http://Sekilas Tentang Wayang Surakarta, diunduh pada tanggal 21 Maret 2008*
[3] *Kepadatan Penduduk Solo Tertinggi Se-Jateng". Jawa Pos. 1 Juni 2011. Diakses pada 9 Juli 2010*
[4] *Pembicaraan:Kota Surakarta/Arsip Solo, Dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*

Daerah Surakarta, sebagai salah satu kota pariwisata dan kebudayaan Jawa di Indonesia, Kota tersebut dapat dijadikan sebagai tampat untuk melestarikan kebudayaan wayang karena :

1. Ciri masyarakat Surakarta dengan budaya Jawa yang kental namun adaptif
2. Sektor pariwisata yang berkembang.
3. Visi dan Misi kota Surakarta yang mengangkat nilai-nilai budaya.
4. Tidak adanya museum wayang di kota Surakarta.

Dalam hal ini kesenian wayang agar tidak hilang oleh perkembangan jaman maupun kebudayaan asing yang masuk. Salah satu cara melestarikan kebudayaan wayang adalah dengan adanya museum yang mampu menampung seluruh warisan koleksi budaya wayang di indonesia pada umumnya dan di jawa pada khususnya dengan seluruh jenis dan variasinya. Sehingga diharapkan dengan adanya Museum Wayang Nasional yang baik, masyarakat dapat lebih mengenal dan memahami kesenian wayang yang sebenarnya sangat menarik dan unik.

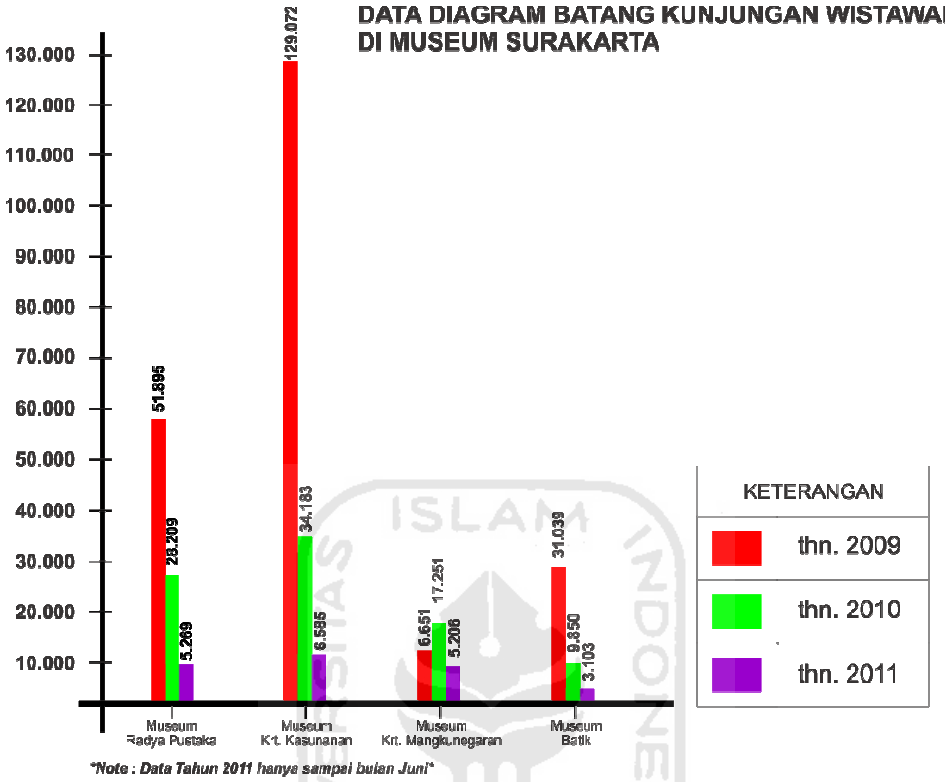
1.1 Gambar Tabel Pengunjung Museum Di Surakarta :[5]

DATA TABEL KUNJUNGAN WISATAWAN DI MUSEUM SURAKARTA

No.	NAMA MUSEUM DI SURAKARTA	Tahun	Bulan												
			Januari (Orang)	Februari (Orang)	Maret (Orang)	April (Orang)	Mei (Orang)	Juni (Orang)	Juli (Orang)	Agustus (Orang)	Septb (Orang)	Oktober (Orang)	Novemb (Orang)	Desemb (Orang)	*Jumlah*
1.	Museum Radya Pustaka	2009	1.090	726	563	1.240	639	780	1.771	643	379	594	483	1.433	51.895
		2010	861	1.375	1.418	1.974	1.465	1.438	2.960	431	746	1.632	1.325	1.666	28.209
		2011	1.044	754	766	1.405	1.300	-	-	-	-	-	-	-	5.269
2.	Museum Krt. Kasunanan	2009	34.026	10.052	19.649	8.646	6.140	14.998	10.861	9.764	8.707	7.758	7.273	14.924	129.072
		2010	4.022	2.396	2.455	2.586	3.014	3.782	3.604	1.300	1.092	2.093	3.192	3.761	34.103
		2011	2.059	1.407	1.460	1.658	-	-	-	-	-	-	-	-	6.585
3.	Museum Krt. Mangkunegaran	2009	2.658	2.903	4.065	2.845	3.521	4.201	4.159	12.573	3.989	3.282	3.920	3.779	6.651
		2010	2.560	3.318	2.943	2.735	3.157	3.150	5.590	4.232	3.016	2.951	2.712	1.743	17.251
		2011	1.163	1.251	1.459	1.333	-	-	-	-	-	-	-	-	5.206
4.	Musaum Batik	2009	3.464	3.345	3.804	2.410	2.331	2.448	2.479	2.347	2.358	2.561	1.111	2.410	31.039
		2010	579	1.410	525	999	650	1.035	1.045	972	609	537	758	1.351	9.350
		2011	470	610	642	503	878	-	-	-	-	-	-	-	3.103

[5] *Data Kunjungan Wisatawan di Museum Surakarta Dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta*

1.2 Gambar Diagram Batang Pengunjung Museum di Surakarta



Data diatas menunjukkan tentang jumlah minat pengunjung dari museum – museum yang berada di Surakarta, pada tahun 2009 – 2011 pengunjung museum menurun karena terdapat alasan khusus. Hasil dari survey yang telah dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan mengatakan bahwa penurunan terjadi karena museum – museum tersebut saat – saat sekarang ini banyak tutup diakibatkan banyaknya kasus yang yang terjadi, diantarany terjadinya kasus hilangnya wayang yang berda di museum Radya Pustaka yang sampai sekarang ini masih diteliti oleh tim investigasi tentang permuseumman nasional tentang hilangnya wayang tersebut.meskipun begitu pemerintah kota Surakarta berupaya menjaga dan melestarikan peninggalan – peninggalan sejarah dengan baik. Dalam tugas akhir ini, museum wayang direncanakan di kota Surakarta karena

1. Didasari dari visi kota Surakarta yaitu **:**
   "*Meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memajukan kota dilandasi spirit Solo sebagai Kota Budaya"* .
2. Dari 9 misi kota Surakarta yang menjelaskan tentang kebudayaan adalah point no. 3 yaitu :
   "*Memperkuat karakter kota dengan aksentuasi Jawa dan melestarikan aset-aset budaya, baik yang tangible (bendawi) maupun intangible (tak bendawi)".*[6]

[6] *http://www.surakarta.go.id/id/news/walikota.wawali.html*

3. Hasil survey di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Surakarta yang mengatakan bahwa walikota Surakarta berencana akan merencanakan museum wayang didaerah Utara kota Surakarta.
4. Kota Surakarta merupakan kota budaya, dimana kota tersebut adalah bekas ibukota kerajaan Mataram yang mempunyai nilai sakral dan budaya.
5. Museum wayang di Indonesia hanya ada dikota Jakarta yang mempunyai julukan sebagai "Kota Ibukota" dimana yang terkenal sebagai kota pengadu nasib dalam hal pekerjaan tetapi bukan sebagai kota budaya.

Maka museum wayang ini direncanakan didirikan di Surakarta. Dengan didirikannya Museum Wayang di Surakarta, diharapkan seluruh dokumen mengenai kesenian wayang berikut sarana dan prasarananya yang ada di Jawa (Surakarta) pada khususnya dan beberapa di Luar Jawa pada umumnya dapat dikumpulkan, didokumentasikan, dipelihara, diteliti, diidentifikasi serta dipamerkan untuk tujuan penelitian, edukasi, dan rekreasi. Museum Wayang Nasional yang akan direncanakan diusahakan dapat memenuhi kebutuhan akan wadah pelestarian kesenian wayang yang ada di seluruh Indonesia dan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh seluruh lapisan masyarakat, dengan sasaran utama untuk menarik minat masyarakat pada kesenian wayang.

1.3 Permasalahan

"Penekanan Pada Konsep Layout Interior Museum."

1.4 Tujuan

Merancang museum wayang dengan memanfaatkan potensi-potensi bangunan cagar budaya kota Surakarta, Sebagai langkah preventif terhadap kelangsungan pelestarian kesenian wayang jawa dalam arus perkembangan zaman.

1.5 Sasaran

1. Menggunakan bangunan lama sebagai daya tarik dan menumbuhkan nilai-nilai kesenian kota Surakarta.

2. Bangunan yang ada diarahkan untuk dipertahankan atau dipugar dengan semaksimal mungkin memelihara keasliannya. Penggunaan bangunan lama memakai prinsip '*adaptive re-use*' dengan memperhatikan klasifikasi pemugarannya

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Survey

Metode dalam pengumpulan informasi dilakukan sebagai berikut :

a) Wawancara
Mewawancarai beberapa narasumber yang bersangkutan diantaranya :
1. Ibu Nuri selaku pegawai Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Surakarta.
2. Bapak Kayatul selaku pegawa Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta.
3. Bapak Shalih selaku penjaga gedung Juang 45' (Eks Brigif 6).

b) Observasi
Melakukan survey secara langsung ke lokasi site dan lingkungan sekitar serta mengumpulkan data dari pihak-pihak terkait. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kondisi eksisting site berupa voto sehingga dapat dilakukan respon dalam rancangan terhadap lingkungan sekitar.

c) Studi Literatur
Pengumpulan informasi dan data melalui buku, artikel, jurnal, dan searching internet. Studi dilakukan untuk memperoleh data mengenai state of the art museum, kajian pustaka meliputi wayang, museum, adaptive reuse.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah metode analasis untuk mendapatkan data primer dan data sekunder. Setelah didapatkan data-data tersebut dilakukan penggabungan untuk dirumuskan. Hasil yang didapat akan dirangkum sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan. Tahap-tahap yang dilalui adalah :
Metode analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a) Menganalisis tentang kesenian wayang di kota Surakarta.
b) Menganalisis tipologi arsitektur kolonial Belanda untuk mendapatkan bentuk dan pola ruang.
c) Menganalisis tentang pelestarian arsitektur seperti konservasi yang terkait dalam preservasi, restorasi, adaptasi, dan rekonstruksi.
d) Menganalisis tentang prinsip adaptiv reuse.

1.6.3 Metode Pengujian Desain

Pengujian desain perancangan dilaksanakan setelah konsep perancangan dimasukkan kedalam desain. Pengujian dilakukan melalui alternatif desain dan prinsip-prinsip adaptive reuse pada bangunan.

1.7 Kerangka Berpikir

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Museum Wayang Kekayon[7]

Kabupaten Bantul - D.I. Yogyakarta - Indonesia

Sumber Gambar : (www.wisatamelayu.com)
Tampak Bangunan Museum

Lokasi

Museum Wayang Kekayon terletak di Jalan Raya Yogyakarta, Wonosari km 7, No. 277, Baturetno, Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

Museum ini dibuat dengan rancangan arsitektur jawa yaitu bangunan joglo sebagai bangunan serbaguna pada museum. Terdapat 10 bangunan utama dimana bangunan tersebut digunakan sebagai museum wayang dan auditorium.

Sumber Gambar 2.1.1: (www.wisatamelayu.com)
Pagelaran wayang mini

[7] *www.museumwayangkekayon.com*

Koleksi museum sendiri diletakkan di bangunan-bangunan khusus yang terbagi menjadi 9 unit dengan rincian sebagai berikut:

- Unit 1 : Wayang Purwa Gaya Yogyakarta
- Unit 2 : Wayang Purwa gaya Surakarta
- Unit 3 : Wayang Madya dan Gedhog
- Unit 4 : Wayang Klitik, Krucil, dan Beber
- Unit 5 : Aneka Jenis Wayang
- Unit 6 : Aneka Jenis Wayang
- Unit 7 : Wayang Golek dan Wayang Kreasi Baru
- Unit 8 : Topeng dan Pagelaran Mini
- Unit 9 : Aneka Jenis Wayang

Museum Wayang Kekayon lainnya adalah sejumlah replika dan bangunan yang menguraikan sejarah Indonesia sejak zaman purba hingga proklamasi kemerdekaan.Termasuk juga sejarah kesenian wayang dari abad 6 hingga 20. Rekaman jejak sejarah Indonesia ini di awali dari halaman depan museum. Di halaman museum terdapat patung singa Borobudur yang menandai masuknya peradaban Hindu-Budha. Di halaman museum ini, juga terdapat komplek menara air dengan atap berbentuk candi yang menggambarkan kejayaan Kerajaan Majapahitpada zaman dulu. Selain itu, terdapat pula simbol masuknya peradaban Islam yang dilambangkan dengan replika Menara Kudus. Sementara itu, Komplek Pancuran Bidadari melambangkan pengaruh Eropa, khususnya bangsa Belanda yang pernah menjajah Indonesia. Komplek Baleranu Mangkubumi, patung Jepang, dan patung Proklamasi melambangkan babak sejarah Indonesia sebelum masa kemerdekaan.

Sumber Gambar 2.1.2: (www.wisatamelayu.com)
Beberapa replika sebagai penanda jejak sejarah Bangsa Indonesia

Sumber Gambar 2.1.3: (www.wisatamelayu.com)
Pendopo yang bisa digunakan untuk melangsungkan berbagai acara

Museum Wayang Kekayon juga terdapat bangunan-bangunan lain yang memiliki fungsi masing-masing. Salah satunya adalah ruang auditorium lengkap dengan fasilitas audio visual yang biasa digunakan untuk mempresentasikan isi museum sebelum rombongan masuk ke dalam ruang utama. Museum Wayang Kekayon juga memiliki gedung induk berupa bangunan dengan arsitektur Jawa yang dilengkapi dengan kuncung, pendapa, longkang, peringitan, dan juga ndalem dengan sarean tengah. Pendopo yang luas dan megah ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti acara pernikahan, latihan kesenian, pelatihan, maupun paket wisata makan malam sembari menyaksikan pagelaran seni.

Hasil Analisis Museum Wayang Kekayon Yogyakarta

1. Faktor Inhernt Museum
   A. Pencahayaan
      Terdapat 2 Pencahayaan Museum Ini
      a. Pencahayaan Alami
         Pencahayaan didapat dari pintu, jendela, bovenlight (masif). Pada musim panas jendela tersebut sering dibuka, karena kelembaban tidak mempengaruhi, melainkan debu yang mempengaruhi pada item koleksi. Pada musim hujan jendela dan pintu selalu ditutup, karena udara sering membuat lembab dan mengurangi resiko yaitu tampias air.
      b. Pencahayaan Buatan
         Pencahayaan buatan pada museum ini hanya digunakan pada item koleksi yang dipamerkan dan penerangan ruangan pada saat musin hujan karena seringnya jendela dan pintu ditutup.

B. Kelembaban
Kelembaban sering terjadi pada musim penghujan, maka pada vitrin pameran yang dipasang didinding terdapat lapisan karpet didalam vitrin itu sendiri, guna mengurangi kelembaban pada koleksi wayang.

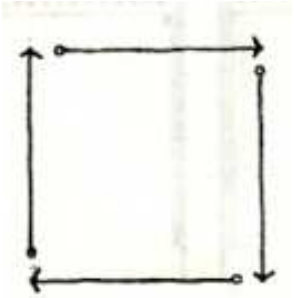
C. Sirkulasi Udara
Pada museum ini sirkulasi udara didapat dari jendela dan pintu apabila dalam keadaan terbuka. Jendela dan pintu pada museum ini tidak mempunyai angin-angin dan tidak terdapat AC pada museum ini. Kepengapan mungkin bias terjadi didalam museum tersebut apabila musim hujan karena tempat untuk sirkulasi udara ditutup.

2. Sirkulasi dan tatanan Layout pada Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

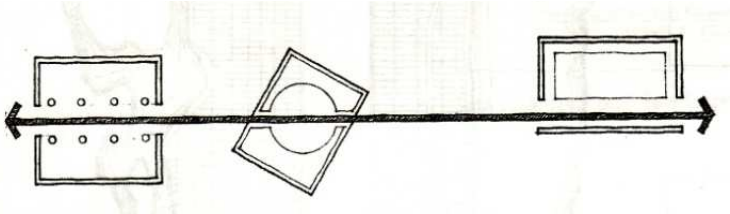
Tata layout pada museum ini menggunakan vitrin, dimana wayang dipamerkan pada setiap dinding ruangan dimasukan didalam kaca.

Sumber Gambar 2.1.4: (www.wisatamelayu.com)
Ruang Pamer Koleksi Wayang

Wayang-wayang tersebut akan dijelaskan oleh kurator kepada pengunjung, karena penjelasan pada vitrin hanya menjelaskan nama wayang tersebut. Tidak adanya fasilitas pendukung yang berupa audio visual yang secara langsung menjelaskan tentang wayang-wayang tersebut.



Gambar 2.1.5: Konfigurasi Jalur
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching



Gambar 2.1.6: Hubungan Jalur dan Ruang
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching

Sirkulasi Pada Masa Bangunan Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

Sirkulasi pada museum bersifat *linier*, dimana hubungan antar jalur dan ruang memakai sistem *menembus ruang*, Jalan dapat menembus ruang yang menurut sumbunya dan memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola pola istirahat dan gerak didalamnya.

2.2 Museum Wayang Jakarta[8]

Jl. Pintu Besar Utara No. 27 Jakarta Barat 11110

Museum wayang yang berada di jakarta, saat ini memiiki 5400 koleksi wayang dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam dunia perwayangan dari berbagai wilayah indonesia dan beberapa koleksi boneka yang dikendalikan dengan tangan dari mancanegara.

Sumber Gambar 2.2.1: www.museumwayang.com
Museum Wayang Jakarta

[8] *www.museumwayang.com*

1. Faktor Inhernt Museum
   A. Pencahayaan
      Terdapat 2 Pencahayaan pada museum ini
      a. Pencahayaan Alami
         Pencahayaan alami yang didapat pada museum ini hanya sedikit yaitu dari jendela dan pintu yang berada didepan bangunan, karena letak samping bangunan tersebut terdapat bangunan lain.
      b. Pencahayaan Buatan
         Pencahayaan buatan pada museum digunakan sebagai pencahayaan display item koleksi yang dipamerkan dan penerangan interior, karena jendela dan pintu hanya terdapat pada fasad depan bangunan.

   B. Kelembaban
      Pada umumnya kelembaban dipengaruhi oleh udara, pada museum ini penulis mengasumsikan bahwa resiko kelembaban sangat minim terjadi kerena minimnya bukaan pada bangunan museum wayang di Jakarta.

   C. Sirkulasi Udara dan penghawaan
      Karena minimnya adanya bukaan pada museum ini, maka penulis menyimpulkan museum ini terdapat AC yang berfungsi sebagai penghawaan yang dapat berguna sebagai pengatur sirkulasi udara.

Tata layout pada museum ini juga menggunakan vitrin, dimana wayang dipamerkan pada setiap dinding ruangan dimasukan didalam kaca.

Sumber Gambar 2.2.2: www.marketplus.co.id
Interior Museum Wayang Jakarta

Koleksi Wayang pada Museum Wayang di Jakarta :

1. Kelompok Wayang Golek

Mini Bandung, Cepak Cirebon, Elung Bandung, Pekalongan, Kebumen, Ciawi, Menak Kebumen, Menak Majakerta, Menak Cirebon, Lenong Betawi, Canton, Pakuan Bandung, Garut, Purwa Sunda.

2. Kelompok Wayang Kulit Purwa

Majakerto, Yogyakarta, Tasik, Cirebon, Sumatera, Banjarmasin, Sasak Lombok, Bali, Banyumas, Solo, Ngabean, Kyai Intan, Betawi.

3. Kelompok Wayang Kulit Lain-lain

Wayang Kulit Kelantan, Wayang Kulit Suluh(Surakarta), Wayang Kulit Kancil(Surakarta), Wayang Kulit Sadat(Surakarta), Wayang Kulit Suriname, Wayang Kulit Ki-NyiBrayut, Wayang Kulit Wahyu, Wayang Kulit Ukur, Wayang Kulit Madya, Wayang Kulit Gedog, Wayang Kulit Kedu, Wayang Kulit Revolusi.

4. Kelompok Wayang Mainan

Wayang Kardus, Wayang Bambu, Wayang Suket, Wayang Pandan, Wayang Seng, Wayang Tembaga.

5. Kelompok Wayang Campuran

Patung Semar(Bogor), Patung Hanuman, Patung Gatut Kaca(Wayang Golek Besar), Patung Bima(Wayang Golek Besar), Foto Arjuna dan Foto Kresna, Lukisan Diatas Kanvas, Foto Wayang, Lukisan Wayang Kaca, Wayang Beber, Wayang Kulit Berhala Besar, Wayang Kulit Berhala Kecil, Diorama Simpingan Wayang Kulit gaya solo, Diorama Ruwatan Gaya Solo.

6. Perlengkapan Yang Dibutuhkan Dalam Pementasan Wayang.

Karawitan.

Sumber Gambar 2.2.3: www.marketplus.co.id
Koleksi Gamelan di Museum Wayang Jakarta

2.3 Wayang

Dalam ***Kamus Bahasa Indonesia***, Pengertian Wayang diantaranya:

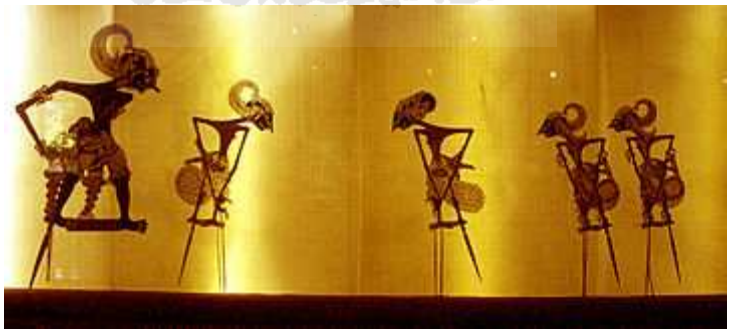
1. Wayang merupakan boneka tiruan orang yg terbuat dr pahatan kulit atau kayu dsb yg dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dl pertunjukan drama tradisional (bali, jawa, sunda, dsb), biasanya dimainkan oleh seseorang yg disebut dalang.
2. Wayang merupakan pelaku (yang hanya sebagai pelaku, bukan sbg perencana) orang suruhan yg harus bertindak sesuai dng perintah orang lain, misalnya penembak calon presiden itu hanya wayang bukan dalangnya.

Dalam ***bahasa Jawa***, kata wayang berarti "bayangan". Jika ditinjau dari arti filsafatnya "wayang" dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain.

Wikipedia, menjelaskan bahwa Wayang adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana.[9]

2.1.1 Jenis – jenis wayang[10]

1. Wayang Kulit



Gambar 2.3.1 : Wayang Kulit (wayang kulit) dalam jenis Wayang Purwa
Sumber : **http://wikipedia/wayang** .org

Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa. Wayang berasal dari kata Ma Hyang artinya menuju kepada yang maha esa.

[9] *file://pengertian-wayang .html*
[10] *Pasha Lukman, Buku Pintar Wayang, AzNa Books, 2011, Yogyakarta*

Pertunjukan wayang kulit telah diakui oleh **UNESCO** pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga *(**Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity**).*

Tokoh wayang kulit diantaranya

1. Dewa-Dewi wayang

Dewa-Dewi dalam dunia pewayangan merupakan dewa-dewi yang muncul dalam mitologi agama Hindu di India, dan diadaptasi dalam budaya Jawa.

Sang Hyang Adhama, Sang Hyang Sita, Sang Hyang Nurcahya, Sang Hyang Nurrasa, Sang Hyang Wenang, Sang Hyang Widhi, Sang Hyang Tunggal, Sang Hyang Rancasan, Sang Hyang Ismaya, Sang Hyang Manikmaya, Batara Bayu, Batara Brahma, Batara Candra, Batara Guru, Batara Indra, Batara Kala, Batara Kresna, Batara Kamajaya, Batara Narada, Batara Surya, Batara Wisnu, Batara Yamadipati, Batari Durga, Batara Kuwera, Batara Cingkarabala, Batara Balaupata, Hyang Patuk, Hyang Temboro.

2. Ramayana

Tokoh-tokoh Ramayana dalam budaya pewayangan Jawa diambil dan diadaptasi dari mitologi Hindu di India.

Anggada, Anila, Anjani, Dasarata, Hanoman, Indrajit (Megananda), Jatayu, Jembawan, Kosalya, Kumbakarna, Aswanikumba, Laksmana, Parasurama, Prahasta, Rama Wijaya, Rawana, Satrugna, Sita, Subali, Sugriwa, Sumali, Sumitra, Surpanaka (Sarpakenaka), Trikaya, Trijata, Trinetra, Trisirah, Wibisana, Wilkataksini, Dewi Windradi.

3. Mahabharata

Tokoh-tokoh Mahabharata dalam budaya pewayangan Jawa diambil dan diadaptasi dari mitologi Hindu di India.

Abimanyu, Resi Abyasa, Amba, Ambalika, Ambika, Antareja, Antasena, Arjuna, Aswatama, Baladewa, Banowati, Basupati, Basudewa, Bima, Bisma, Burisrawa, Bayu, Cakil, Citraksa, Citraksi, Citrayuda, Damayanti, Dewayani, Drona (Dorna), Drestadyumna, Dretarastra, Dropadi, Durgandini, Durmagati, Dursala (Dursilawati), Dursasana, Duryodana (Suyodana), Drupada, Ekalwya, Gatotkaca, Gandabayu, Gandamana, Gandawati, Indra, Janamejaya, Jayadrata, Karna, Kencakarupa, Kertawarma, Krepa, Kresna, Kunti, Madri, Manumanasa, Matswapati, Nakula, Nala, Niwatakawaca, Pandu, Parasara, Parikesit, Puru, Rukma, Rupakenca, Sadewa, Sakri,

Sakutrem, Salya, Sangkuni, Samba, Sanjaya, Santanu, Sarmista, Satyabama, Satyajit, Satyaki, Satyawati, Srikandi, Subadra, Sweta, Udawa, Utara, Utari, Wesampayana, Wicitrawirya, Widura, Wirata, Wisanggeni, Wratsangka, Yayati, Yudistira, Yuyutsu.

4. Punakawan dan Temannya

Punakawan adalah para pembantu dan pengasuh setia Pandawa yaitu Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung, Limbuk, Cangik.

2. Wayang Golek

Gambar 2.3.2 : Wayang Golek
Sumber : http://wikipedia/wayang .org

Wayang Golek adalah suatu seni pertunjukan wayang yang terbuat dari boneka kayu, yang terutama sangat populer di wilayah Tanah Pasundan.

Tokoh Wayang Golek diantaranya Anoman, Arjuna, Aswatama, Bambang Kaca, Bambang Sumantri, Batara Bayu, Batara Guru, Batara Kresna, Batara Rama, Bima, Cepot, Dawala, Denawa, Acung Denawa, Calangap, Denawa, Huntu, Dewi Drupadi, Gareng, Gatot Kaca, Nakula Sadewa, Yudhistira, Semar Badranaya.

3. Wayang Beber

Gambar 2.3.3 : Wayang Beber
Sumber : http://wikipedia/wayang .org

Wayang Beber adalah seni wayang yang muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra Islam dan masih berkembang di daerah daerah tertentu di Pulau Jawa. Dinamakan wayang beber karena berupa lembaran lembaran (beberan) yang dibentuk menjadi tokoh tokoh dalam cerita wayang baik Mahabharata maupun Ramayana.

4. Wayang Potehi

Gambar 2.3.4 : Wayang Potehi
Sumber : **http://wikipedia/wayang** .org

Wayang Potehi merupakan salah satu jenis wayang khas Tionghoa yang berasal dari Cina bagian selatan. Kesenian ini dibawa oleh perantau etnis Tionghoa ke berbagai wilayah Nusantara pada masa lampau dan telah menjadi salah satu jenis kesenian tradisional Indonesia. Pada penokohan wayang ini diketahui kurang lebih ada 110 tokoh wayang potehi.

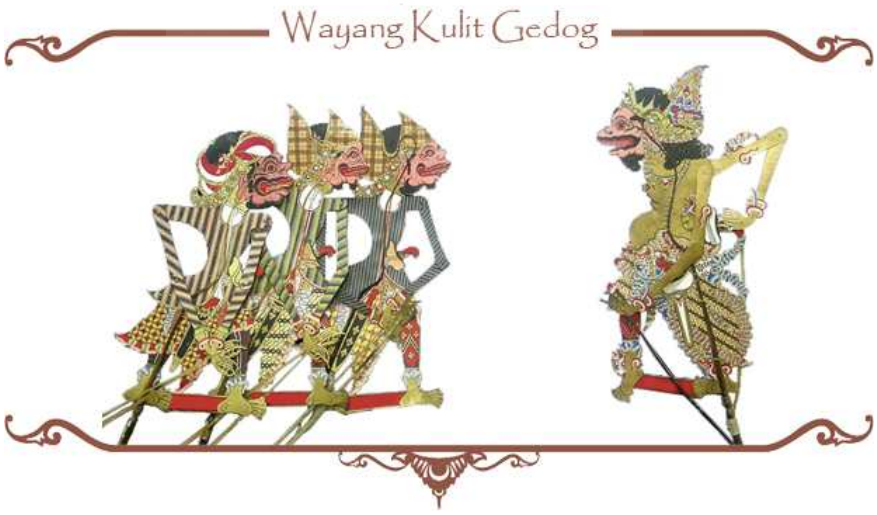
5. Wayang Rumput / Suket

Budaya pedesaan di Jawa memang akrab dengan dunia wayang. Bukan hanya rumput atau jerami, anak-anak desa ada yang membuat wayang-wayangan dari daun nangka, pelepah pohon bambu, dan kemudian seiring dengan perkembangan jaman beralih ke bahan karton. Menurut filosofinya Rumput adalah simbol rakyat jelata, yang tahan terhadap berbagai goncangan, bahkan lautan rumput yang terbakar habis sekalipun masih selalu saja bangkit dengan tunas-tunas barunya. Berulangkali rumput diinjak, dilindas dan dimusnahkan, namun selalu saja tumbuh kembali. Grass root society, masyarakat akar rumput, adalah sebutan bagi golongan rakyat jelata.

Gambar 2.3.5 : Wayang Rumput
Sumber : **http://wikipedia/wayang**.org

6. Wayang Gedog

Merupakan wayang yang memakai cerita dari serat panji. Wayang ini sudah ada sejak zaman majapahit. Bentuk wayang hampir sama dengan wayang purwa / kulit.



Gambar 2.3.6 : Wayang Gedog
Sumber : **http://wikipedia/wayang**.org

7. Wayang Klithik

Merupakan wayang yang diciptakan oleh Pangeran Pekik, Adipati Surabaya. Wayang yang dibuat dari bahan kulit dan berukuran kecil, sehingga lebih sering disebut Wayang Krucil.

Gambar 2.3.7 : Wayang Klithik
Sumber : **http://wikipedia/wayang**.org

8. Wayang Madya

Merupakan wayang kulit yang diciptakan sebagai penyambung cerita Wayang Purwa dengan Wayang Gedog.

Gambar 2.3.8 : Wayang Madya
Sumber : **http://wikipedia/wayang**.org

9. Wayang Menak

Merupakan kesenian yang berasal dari daerah Bagelen (Purworejo). Wayang yang menceritakan tentang tokoh-tokoh Islam tersebut juga sering disebut Wayang Golek Menak, karena wayang tersebut berbentuk boneka kayu yang diyakini muncul pertama kali didaerah kudus pada masa pemerintahan Sunan Pakubuwono II.

Gambar 2.3.9 : Wayang Menak
Sumber : **http://wikipedia/wayang**.org

10. Wayang Timplong

Merupakan jenis kesenian yang berasal dari daerah Nganjuk, Jawa Timur. Wayang Ini Terbuat dari kayu, baik kayu waru, mentaos, pinus.

Gambar 2.3.10 : Wayang Timplong
Sumber : **http://wikipedia/wayang**.org

2.4 Museum

Museum, berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums* disingkat *ICOM*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan dan sejak tahun 1977 tiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai hari *Hari Museum Internasional*.[11] Sedangkan Museum menurut Peraturan *Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1)* adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.[12]

Pendirian sebuah museum memiliki acuan hukum, yaitu:

1. Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undangundang
   RI Nomor 5 Tahun 1992.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaandan
4. Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum.
5. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM.33/PL.303/MKP/2004
   tentang Museum.

2.4.1 Jenis-jenis museum

Menurut koleksi yang dimilikinya, jenis museum dapat dibagi menjadi dua jenis museum, yaitu ;

1. Museum umum
   Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

2. Museum khusus
   Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

[11] *Museum - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm / Each Year around the 18th May*

[12] *http://dairizgraph.wordpress.com diunduh pada tanggal 18 februari 2010*

Museum berdasarkan kedudukannya, terdiri dari museum nasional, museum propinsi,
dan museum lokal.
Museum berdasarkan penyelenggaraannya, terdiri dari museum pemerintah dan museum swasta.

2.4.2 Syarat berdirinya sebuah museum

Adapun persyaratan berdirinya sebuah museum adalah:

1. Lokasi museum
   Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).

2. Bangunan museum
   Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompok menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum shop, tiket box, toilet, lobby, dan tempat parker).

3. Koleksi
   Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan *rohnya* sebuah museum, maka
   koleksi harus:

   1. Mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika).
   2. Diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya.
   3. Dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah.
   4. Dapat diidentifikasikan mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam).
   5. Dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah.
   6. Merupakan benda yang asli, bukan tiruan.
   7. Merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (master piece).

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

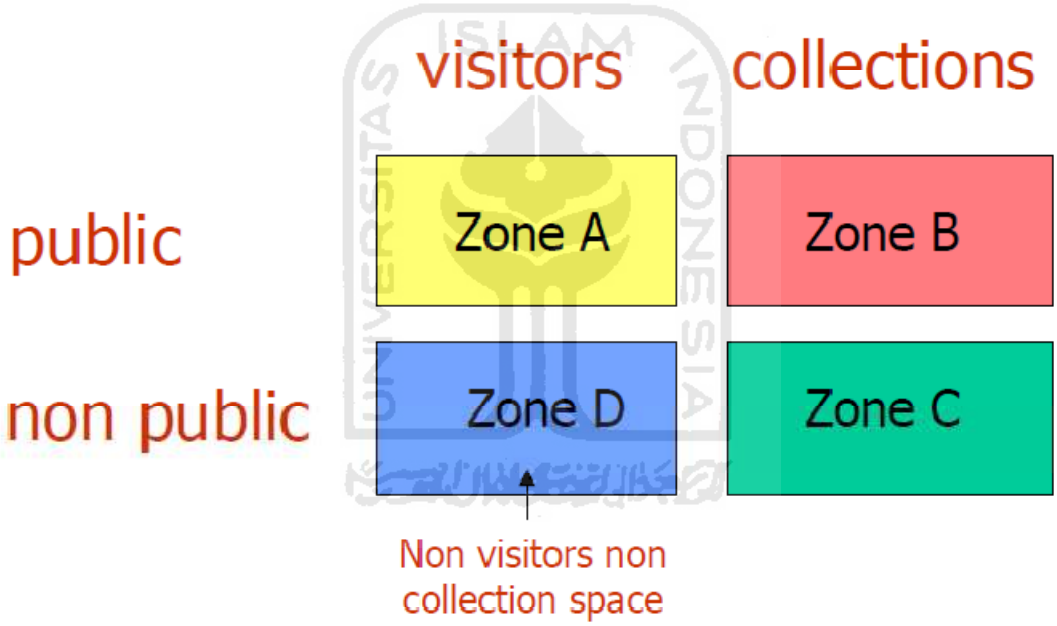
5. Organisasi dan ketenagaan

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

6. Sumber dana tetap
   Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum.[13]

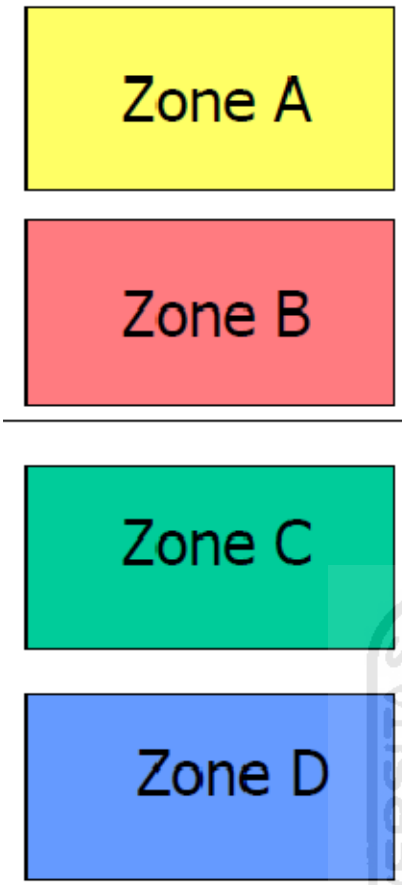
2.4.3 Tata Ruang dan Sirkulasi

A. Tata ruang museum menurut zona :



Gambar 2.4.1 :Zona Ruang Museum
Sumber : Building Type Basics Part II

[13] *http://www.budpar .co.id*



Zona A merupakan ruang publik tanpa koleksi seperti lobi, Toko Museum, R.Informasi, Auditorium/Hall.

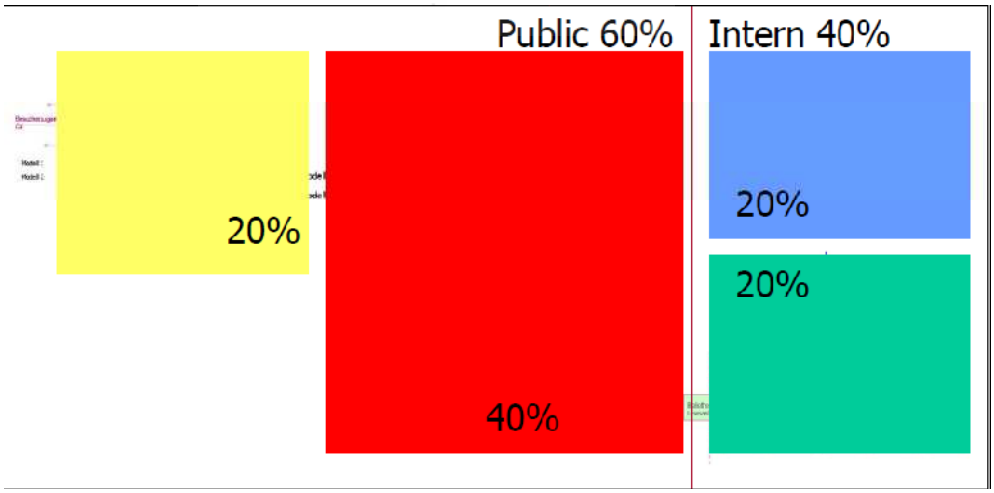
Zona B merupakan ruang publik dengan koleksi seperti R. Pameran, R. Galeri, Perpustakaan.

Zona C merupakan ruang privat dengan koleksi seperti R. Koleksi, R. Arsip.

Zona D merupakan ruang privat tanpa koleksi seperti R. Direktur, R. Karyawan, R. pertemuan.

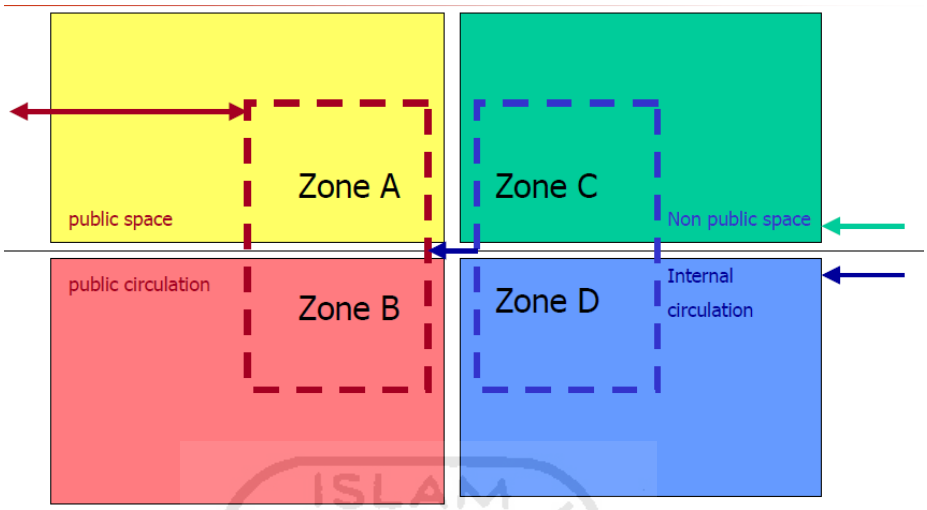
Gambar 2.4.2 :Zona Ruang Museum
Sumber : Building Type Basics Part II

B. Adapun Besaran Zona pada ruang tersebut :



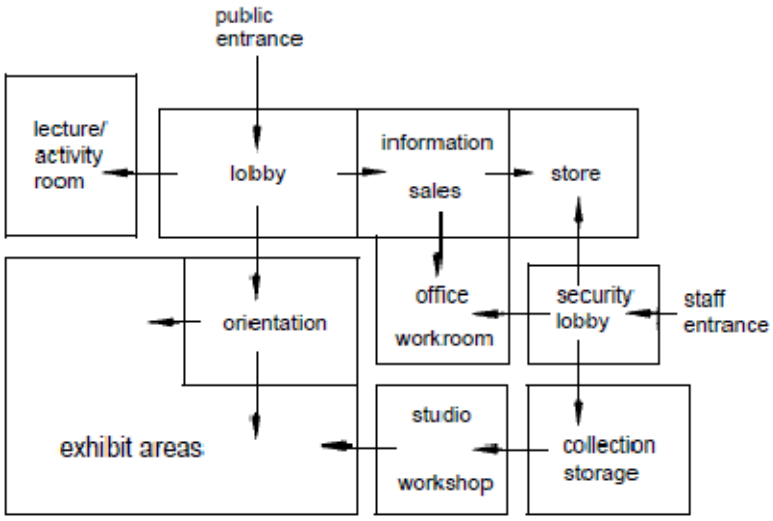
Gambar 2.4.3 : Besaran Zona Ruang Museum
Sumber : Building Type Basics Part II

C. Hubungan ruang atau sirkulasi ruang antar zonadidalam sebuah museum :



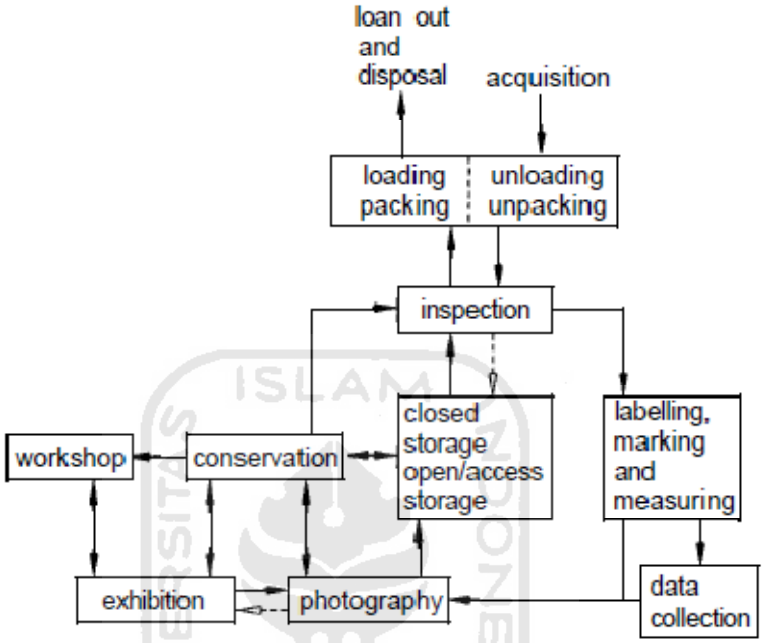
Gambar 2.4.4 : Hubungan Ruang Museum
Sumber : Building Type Basics Part II

Jenis dan klasifikasi museum sangat memengaruhi dari jenis tata ruang museum itu sendiri, karena berdasarkan fungsilah pengaturan layout dan sirkulasi itu disesuaikan. Seperti penyesuaian terhadap kepentingan, perawatan, atau berdasar konsep pameran dari museum itu sendiri sehingga akan membentuk tata ruang dan sirkulasi pada museum. Di dalam beberapa museum lokal dan swasta yang memamerkan koleksi – koleksi kecil, tetapi spesifik pada isi pemeran museum sehingga dapat menginformasikan kepada kepentingan lokal. Banyak museum seperti hanya memiliki satu kurator untuk memenuhi syarat guna sebagai pengawas pengelolaan koleksi dan pelayanan publik.



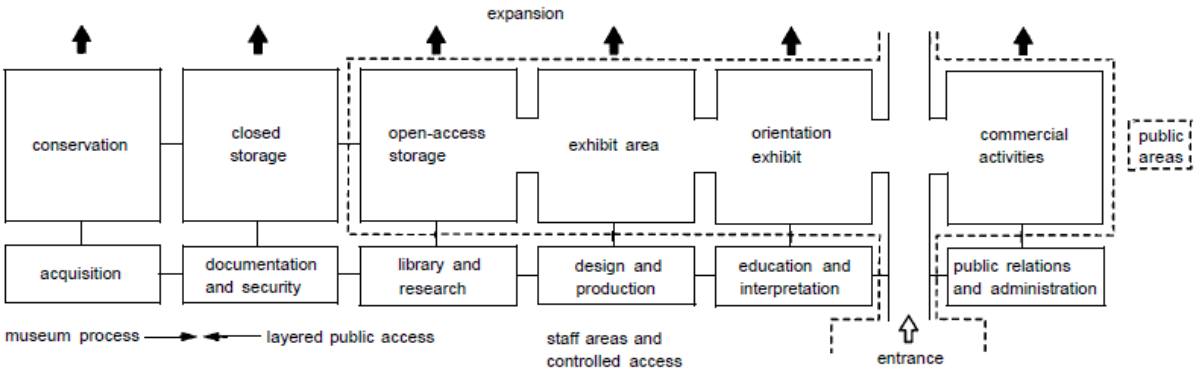
Gambar 2.4.5 : Diagram layout untuk sebuah museum kecil
Sumber : Matric Handbook Planning and Design Data

Diagram diatas menunjukkan layout mungkin untuk sebuah museum kecil dimana pameran interpretif dan program - program pendidikan adalah pusat untuk operasi. Dimana museum harus dikembangkan di sekitar instalasi skala besar dan permanen sehingga harus diintegrasikan ke dalam skema interpretatif pada tahap awal.



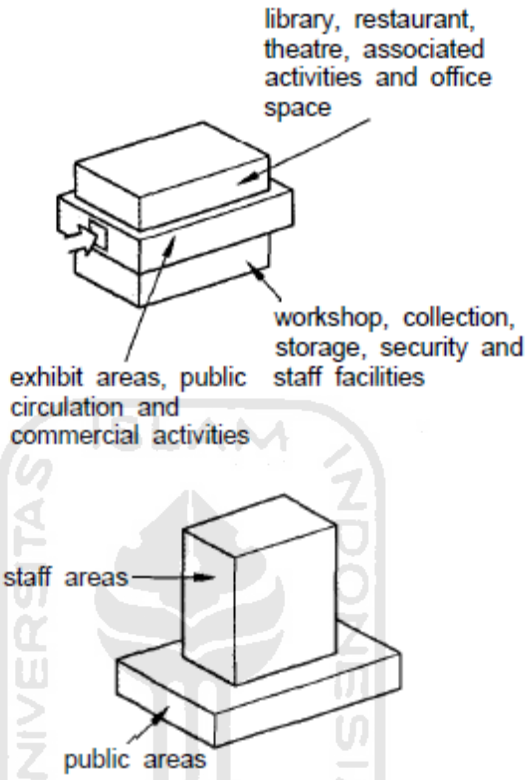
Gambar 2.4.6 : Diagram Sirkulasi Barang Koleksi
Sumber : Matric Handbook Planning and Design Data

Diagram diatas menunjukkan alur pergerakan barang koleksi dalam pengoperasian layanan pengumpulan, tetapi perhatikan bahwa tidak setiap operasi selalu membutuhkan ruang yang terpisah, dan beberapa layanan dapat diberikan oleh lembaga-lembaga luar. Apabila sirkulasi sangat jauh memungkinkan untuk dipisah.



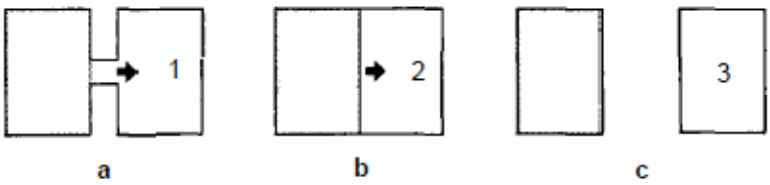
Gambar 2.4.7 : Konsep Tata Letak / Layout Zonasi Museum
Sumber : Matric Handbook Planning and Design Data

Diagram diatas menunjukkan hubungan yang jelas antara fungsi museum dan pendekatan untuk zonasi, ekspansi dan perluasan pada prinsip ini.



Gambar 2.4.8 : Area Publik dan Area Privat Dalam Museum
Sumber : Matric Handbook Planning and Design Data

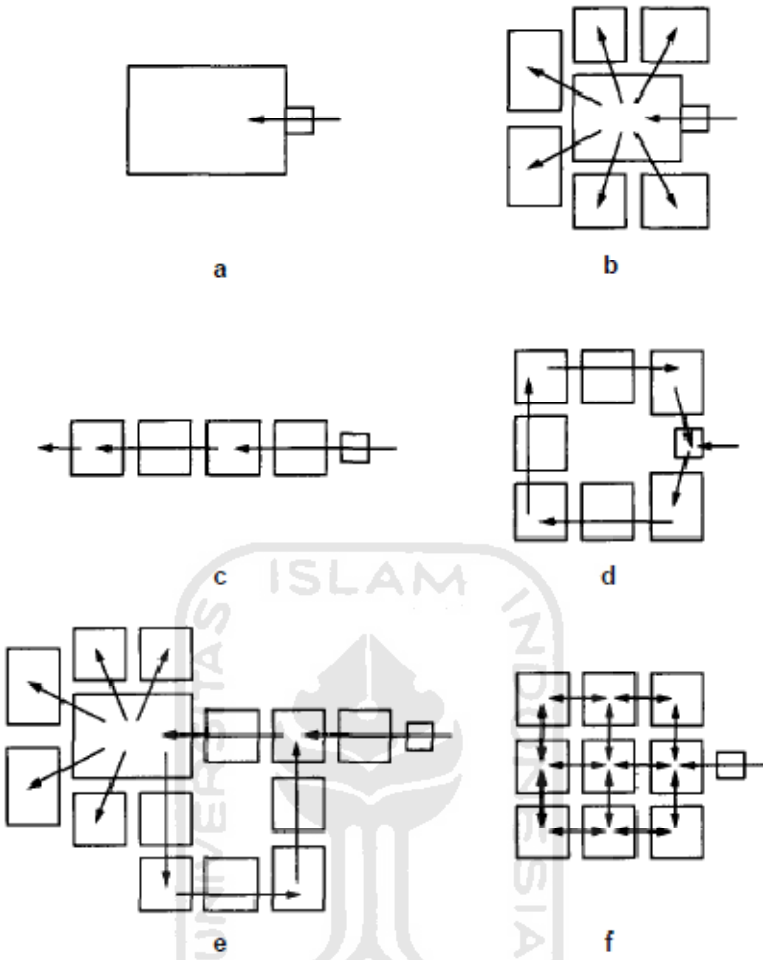
Dua konsep dasar massa yang memungkinkan dimana area publik dapat dijadikan satu tingkat dengan area privat.



Gambar 2.4.9 : Metode Ekspansi
Sumber : Matric Handbook Planning and Design Data

Pada gambar diatas menunjukan tiga mode ekspansi dimana :

A : Tambahan Blok
B : Ekstensi
C : Bangunan Baru



Gambar 2.4.10 : Pola Sirkulasi Pada Museum
Sumber : Matric Handbook Planning and Design Data

Rencana genetik untuk airkulasi pameran dan akses penyimpanan : **a** Rencana Terbuka, **b** Core + Satelit, **c** Prosesi Linier, **d** Loop / Memutar, **e** Komplek / Rumit**, f** Labirin

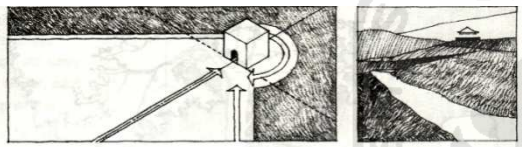
Konsep – Konsep sirkulasi diatas dipilih berdasarkan sifat – sifat suatu benda yang di museum. Karena sifat sirkulasi tersebut dapat menerjemahkan suatu cerita atau memberikan informasi yang sangat jelas pada pameran museum.

1. Core + satelit : merupakan komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder. Dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan. Organisasi terpusat adalah sebuah bentuk yang introvert yang memusatkan pandangannya ke dalam ruang pusatnya.
2. Prosesi Linear : Jalan yang lurus yg dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang. Tipe ruang ini biasanya menempatkan fungsi-fungsi yang ada dalam satu tata atur yang menyerupai sebuah garis lurus yang meneruskan

fungsi dari ruang satu ke ruang yang lain sehingga terjadi interaksi tatap muka langsung antar keduanya.

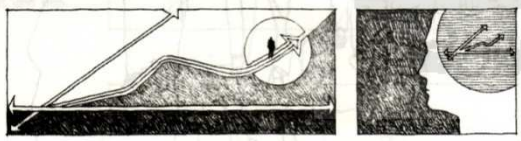
3. Loop / Memutar : Dimana sebuah alur dari titik awal kembali seperti semula dengan mengitari ruangan tersebut.
4. Kompleks : Gabungan skema sirkulasi dari Prosesi Linier, Loop, Core + Satelit.
5. Labirin : Sebuah pengaturan labirin dimana hubungan antara daerah dapat bervariasi dari pameran ke pameran dengan mengelola sirkulasi publik.

Francis D.K. Ching dalam bukunya " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatanan Edisi II menjelaskan bahwa sirkulasi gerakan kita dapat dibayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang – ruang pada suatu bangunan baik interior maupun eksterior. Karena kita bergerak dalam **Waktu** melalui suatu **Tahapan** didalam **Ruang**, Sehinnga kita dapat merasakan suatu ruang dimana kita berada dan dimana kita menetapkan tempat tujuan.

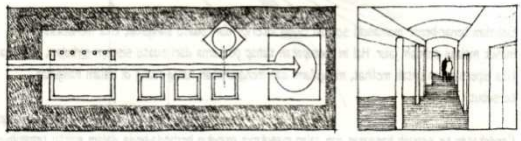


Pencapaian Bangunan
- Pandangan Berjarak

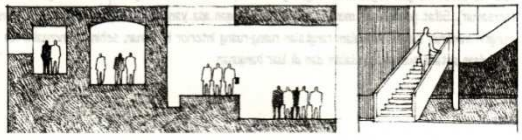
Jalan Masuk ke dalam bangunan
- Dari luar kedalam



Konfigurasi Jalan
- Serangkaian ruang

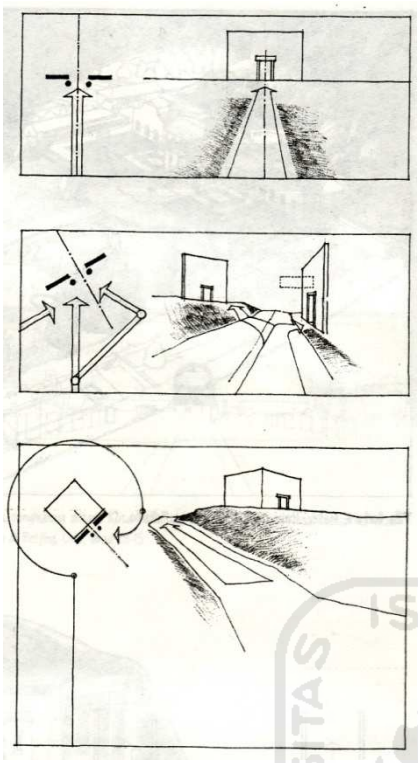


Hubungan Jalan-Ruang
- Sisi-sisi, Tanda-tanda dari pemberhentian dijalan



Bentuk Ruang Sirkulasi
- Koridor, Aula, Galeri, Tangga dan Kamar

Gambar 2.4.11 : Unsur Sirkulasi
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching



Pencapaian Langsung

- Suatu Pendekatan yang mengarah langsung kesuatu tempat langsung, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.

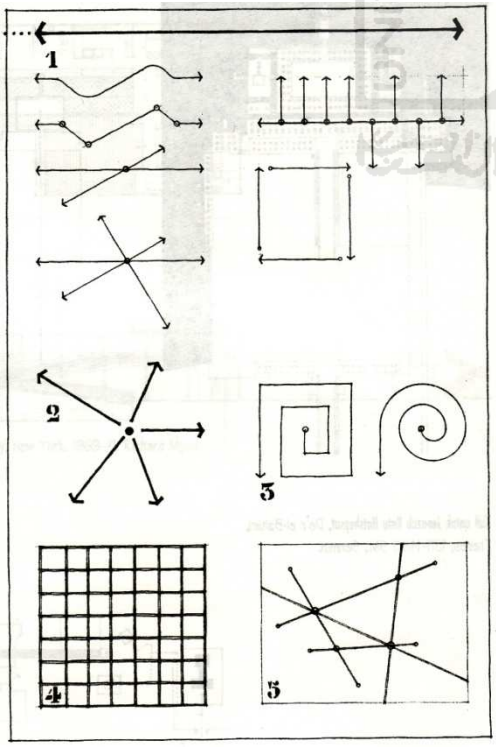
Pencapaian Tersamar

- Pendekatan yang samar-samar meningkatkan efek pespektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan.

Pencapaian Berputar

- Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.

Gambar 2.4.12 : Pencapaian
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching



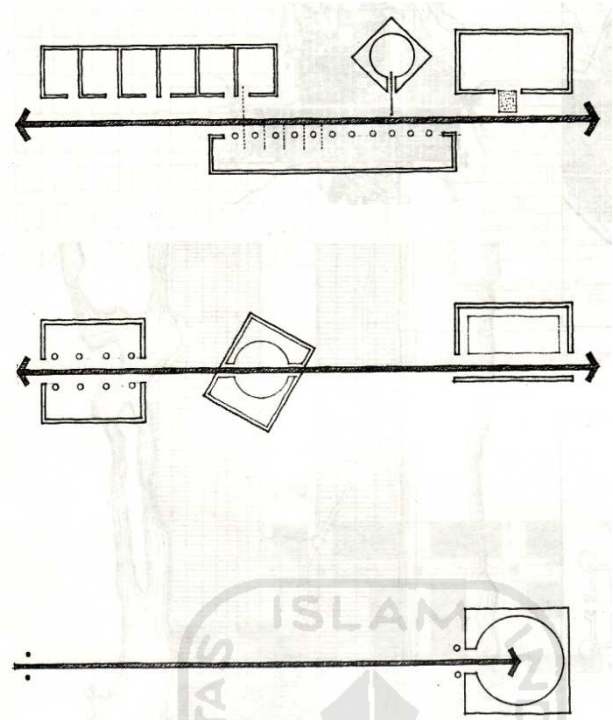
1. Linier : Jalan yang berbentuk lurus, lengkung, berbelok arah dimana unsur pengorganisiran utama untuk satu sederat ruang-ruang.
2. Radial : Jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.
3. Spiral : Jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilngi pusat dengan jarak yang berubah.
4. Grid : Terdiri dari 2 pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama.
5. Jaringan Jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.
6. Komposit : Hasli dari kombinasi dari 5 pola konfigurasi jalur tersebut.

Gambar 2.4.13 : Konfigurasi Jalur
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching

1.

2.

3.

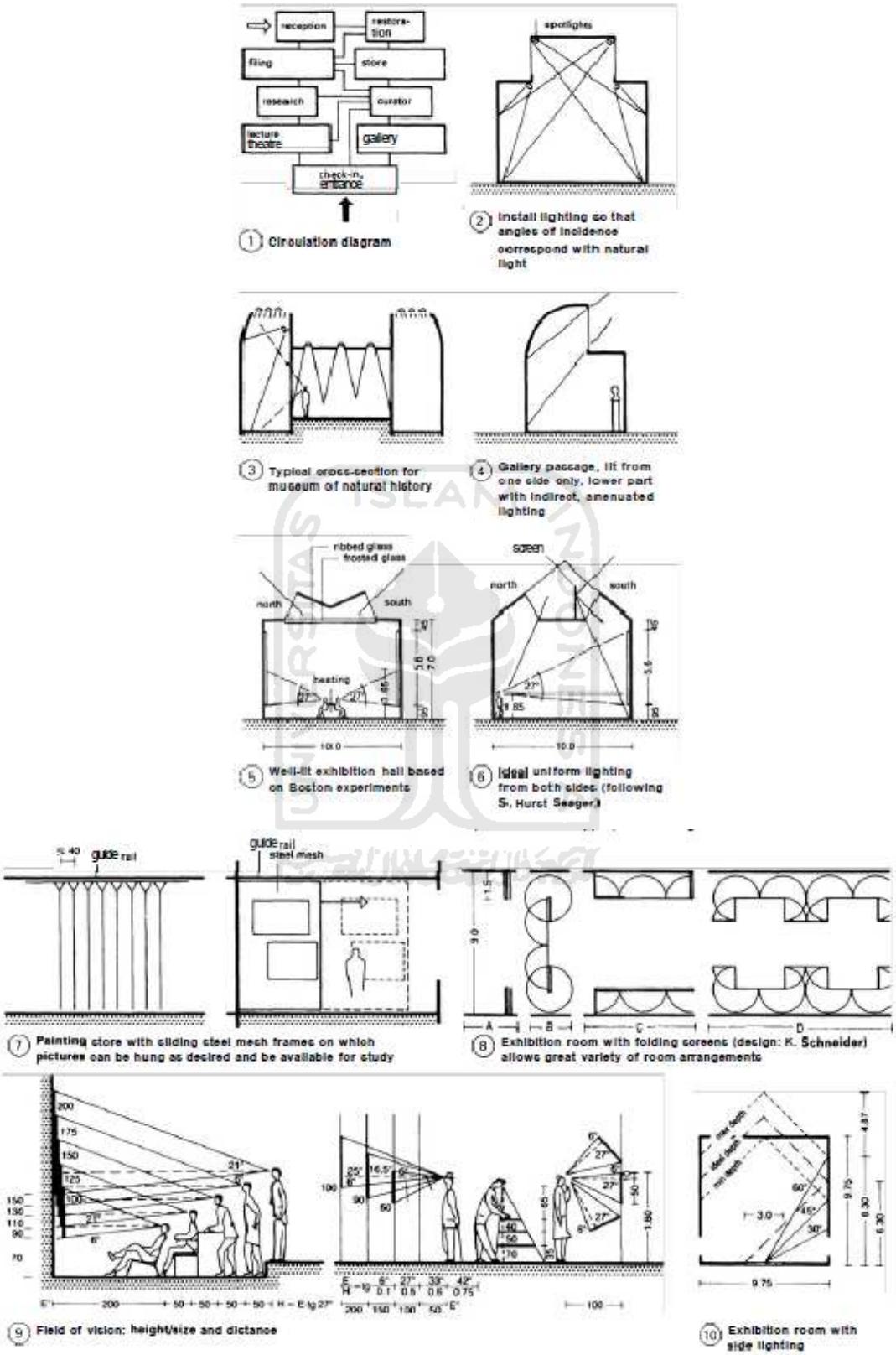


Gambar 2.4.14 : Hubungan Jalur dan Ruang
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching

1. Melalui Ruang :
   - Kesatuan dari tiap-tiap ruang yang dipertahankan.
   - Konfigurasi jalan yang fleksibel.
   - Ruang perantara dapat digunakan sebagai penghubung antara ruang dan jalan.

2. Menembus Ruang
   - Jalan dapat menembus ruang yang menerut sumbunya miring atau sepanjang sisinya.
   - Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola0pola istirahat dan gerak didalamnya.

3. Berakhir Dalam Ruang
   - Lokasi ruang menetukan jalan.
   - Hubungan jalan-ruang digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis.



Gambar 2.4.15 : Hubungan Jalur dan Ruang
Sumber : Bentuk, Ruang, Tatanan ed.II, Francis D.K Ching

2.4.4 Cahaya dan pencahayaan

Pencahayaan museum adalah masalah yang kompleks. Hal ini penting, terutama di museum seni, untuk menentukan kebijakan yang jelas tentang pendekatan untuk pencahayaan alami dan buatan. Sinar matahari langsung tidak boleh jatuh pada setiap koleksi item pada museum dan radiasi ultra violet harus efektif dihilangkan yang akan mengenai item koleksi pada museum secara langsung. Cahaya spektrum adalah cahaya yang sangat efektif dalam memulai perubahan kimia dalam bahan yang rentan atau sensitive terhadap cahaya. Dosis ini biasanya dicapai dengan membatasi tingkat pencahayaan pada barang-barang koleksi selama 50 jam per 3 hari. 200 lux pada Bahan – bahan yang sangat sensitive pada intensitas cahaya 200 lux seperti kayu, kulit, cat minyak. Selain item koleksi pada museum, mata manusia juga memiliki kemampuan terbatas untuk beradaptasi dengan perubahan kecerahan, dan sebagai pengunjung yang bergerak keluar masuk museum, perubahan mendadak dalam pencahayaan dan kontras yang ekstrim pada tingkat kecerahan di bidang pandang harus dihindari. Namun, kisaran yang wajar, kontras harus dipelihara dalam kondisi pencahayaan rendah untuk mencegah efek kusam dan mungkin masalah akomodasi visual.[14]

2.4.5 Akustik dan Zonasi Museum

Suara melalui struktur harus dikontrol. Zona fungsional harus disediakan dipermukaan atau sub-permukaan sehingga mengurangi dampak dan rongga suara guna untuk mengisolasi agar tidak mengganggu transmisi suara struktural. Tingkat kebisingan harus dikontrol dalam zona dengan pilihan yang tepat dari bahan penutup lantai, dinding dan langit-langit, dan membentuk interior ruang untuk mencegah bergetar dan menghindari efek atau hal - hal yang tidak diinginkan. Untuk menggeneralisasikan dan menyederhanakan, penetrasi rendah frekuensi suara dikurangi dengan massa struktural, frekuensi tengah dengan menyebarkan dan menyerap permukaan, dan frekuensi tinggi suara oleh penghapusan kesenjangan skala kecil udara di pintu, jendela dan partisi dinding.[15]

2.4.6 Keamanan dan Utilitas

Keamanan

Banyak masalah keamanan dapat dihindari dengan menjaga jumlah jalur akses ke situs dan bangunan untukdi minimumkan. Security dan alat keamanan seperti CCTV sangat diperlukan pada museum ini

Utilitas

Pertimbangan khusus harus diberikan untuk meminimalkan risiko koleksi ketika menemukan instalasi utilitas yang rusak. Sebagai contoh pipa, air dan limbah harus tidak diarahkan dekat penyimpanan koleksi dan area pameran. 8,05% pengurangan

[14] *David Adler - "Matric Handbook Planning and Design Data", Museums, Art galleries and Temporary spase hal.491, pdf.*

[15] *David Adler - "Matric Handbook Planning and Design Data", Museums, Art galleries and Temporary spase hal.491, pdf.*

risiko juga sangat ditingkatkan jika pemasangan secara terpisah system pemanas / AC atau sistem kontrol dengan daerah koleksi.[16]

2.4.7 Kelembaban relatif dan suhu

Pertimbangan khusus harus diberikan untuk kontrol yang tepat pada relatif kelembaban, temperatur dan polusi udara di semua bidang koleksi dari museum atau galeri seni. Area tersebut seperti area pameran, koleksi penyimpanan, dan konservasi, layar dan area kerja fotografi. Kelembaban suhu bias dipengaruhi dari kelembaban dinding, lantai dan plafon itu sendiri.[17]

2.5 ADAPTIVE REUSE

Adaptive Reuse adalah proses adaptasi struktur (bangunan) tua untuk tujuan selain yang awalnya dimaksudkan (pengalih fungsian).

Ketika penggunaan asli dari perubahan struktur atau tidak lagi diperlukan, seperti dengan bangunan tua dari revolusi industri , arsitek memiliki kesempatan untuk mengubah fungsi utama dari struktur, sementara tetap mempertahankan beberapa detail arsitektur yang ada yang membuat bangunan yang unik. Dalam masyarakat lokal, sekolah yang tidak terpakai atau bangunan Kantor Pos telah diadaptasi untuk digunakan kembali sebagai toko ritel atau kantor. Adaptive Reuse mencakup berbagai bidang perkotaan dan jenis bangunan.

Adaptive Reuse, bersama dengan brownfield reklamasi, dilihat oleh banyak orang sebagai faktor kunci dalam konservasi bangunan dan mengurangi jumlah bangunan . Bagi mereka yang menganggap dengan konsep pertumbuhan pintar, yang lebih efisien dan ramah lingkungan untuk mengembangkan kembali bangunan tua lebih dekat dengan core perkotaan daripada untuk membangun konstruksi baru. Adaptive Reuse juga terkait dengan bidang pelestarian bersejarah. Namun adaptif dapat menjadi kontroversial karena kadang-kadang ada garis kabur antara renovasi , facadism dan penggunaan kembali adaptif.

"Pelestarian harus mempertahankan bentuk yang ada, integritas dan bahan struktur bangunan atau situs. Substansial rekonstruksi atau pemulihan fitur yang hilang umumnya tidak disertakan dalam melakukan pelestarian. Pelestarian meliputi teknik menangkap atau memperlambat kerusakan properti melalui program pemeliharaan". Sehingga warisan arsitektur tidak lagi dipandang hanya sebagai satu set monumen nilai estetika, tetapi sebagai exporesion dari sosial budaya dan

[16] *David Adler - "Matric Handbook Planning and Design Data", Museums, Art galleries and Temporary spase hal.491, pdf.*
[17] *David Adler - "Matric Handbook Planning and Design Data", Museums, Art galleries and Temporary spase hal.491, pdf.*

ekonomi kepentingan komunitas yang menghasilkan dan dijiwai itu dengan kehidupan".[18]

2.5.1 Pelestarian dan Konservasi

A. Piagam Burra, 1999[19]

Piagam ini menetapkan standar pelaksanaan bagi pihak-pihak yang memberikan saran, membuat keputusan, atau menangani pekerjaan pada tempat-tempat bersignifikansi budaya, termasuk pemilik, pengelola dan pengawas. Piagam ini berdiri sendiri tetapi aspek penggunaan dan penerapannya dijelaskan lebih lanjut dalam dokumen ICOMOS Australia berikut ini :

1. Panduan Piagam Burra sebagai signifikansi budaya.
2. Panduan Piagam Burra sebagai kebijakan konservasi.
3. Panduan Piagam Burra sebagai prosedur untuk membuat penelitian dan laporan
4. Kode etik pendampingan dalam konservasi tempat – tempat bersejarah.

a. Pengertian Pelestarian menurut Piagam Burra, 1999 yaitu :

1. Konservasi artinya Seluruh proses pemeliharaan sebuah bahan dan tata letak sebuah tempat, dan harus dibedakan dari perbaikan. Perbaikan termasuk restorasi atau rekonstruksi.
2. Pemeliharaan artinya Perlindungan terus menerus pada bahan dan tata letak sebuah tempat, dan harus dibedakan dari perbaikan. Perbaikan termasuk restorasi atau rekonstruksi.
3. Preservasi artinya Mempertahankan bahan sebuah tempat dalam kondisi eksisting dan memperlambat pelapukan.
4. Restorasi artinya Mengembalikan bahan eksisting sebuah tempat pada keadaan semula sebagaimana yang diketahui dengan menghilangkan tambahan atau dengan meniru kembali komponen eksisting tanpa menggunakan material baru.
5. Rekonstruksi artinya Mengembalikan sebuah tempat pada keadaan semula sebagaimana yang diketahui dan dibedakan dari restorasi dengan menggunakan material baru sebagai bahan.
6. Adaptasi artinya memodifikasi sebuah tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan eksisting atau pemanfaatan yang diusulkan.

b. Prinsip – prinsip Konsevasi menurut Piagam Burra 1999 :

1. Konservasi dan Pengelolaan
    - Tempat-tempat bersignifikansi budaya harus dilestarikan.

[18] *(Standard for Historic Preservation Project, Donald Lesley; 1980)*

[19] *Piagam Burra, 1999.pdf*

- Tujuan dari konservasi adalah untuk mempertahankan signifikansi budaya dari sebuah tempat.
- Konservasi adalah bagian integral dari pengelolaan yang baik tempat-tempat bersignifikansi budaya.
- Tempat-tempat bersignifikansi budaya harus dilindungi dan tidak dibiarkan terlantar atau ditinggalkan dalam kondisi yang mengkhawatirkan.

2. Pendekatan yang Cermat
   - Konservasi berdasar pada penghargaan terhadap bahan, fungsi, asosiasi dan makna yang ada.
   - Perubahan pada sebuah tempat tidak boleh menimbulkan distorsi fisik ataupun bukti lain yang ada, serta tidak berdasarkan pada praduga.

3. Pengetahuan, Keahlian dan Teknik
   - Konservasi harus memanfaatkan seluruh ilmu pengetahuan, keahlian dan disiplin yang dapat memberi kontribusi pada kajian dan pemeliharaan sebuah tempat.
   - Material dan teknik tradisional lebih diutamakan untuk mengkonservasi bahan yang signifikan. Dalam keadaan tertentu material dan teknik modern yang menawarkan keuntungan konservasi secara substantif bisa jadi lebih sesuai.

4. Nilai
   - Konservasi sebuah tempat harus mengidentifikasi dan mempertimbangkan seluruh aspek signifikansi budaya dan alam tanpa penekanan tidak berdasar pada nilai seseorang dengan mengorbankan pihak yang lain.
   - Nilai relatif pada signifikansi budaya dapat mengarah kepada tindakan konservasi yang berbeda pada sebuah tempat.

5. Proses Piagam Burra
   - Signifikansi budaya sebuah tempat dan hal-hal lain yang berpengaruh pada masa depannya paling baik dipahami melalui serangkaian tahap pengumpulan dan analisis informasi sebelum membuat keputusan.
   - Kebijakan dalam mengelola sebuah tempat harus berdasarkan pada pemahaman terhadap signifikansi budayanya.
   - Pembuatan kebijakan harus juga mempertimbangkan faktor-faktor lain yang berpengaruh pada masa depan sebuah tempat seperti kebutuhan pemilik, sumber daya, keterbatasan eksternal dan kondisi fisik tempat tersebut.

6. Fungsi
    - Bilamana fungsi sebuah tempat mempunyai signifikansi budaya, maka harus dipertahankan.
    - Sebuah tempat harus memiliki kesesuaian fungsi.
    -

7. Tata Letak
    - Konservasi mensyaratkan dipertahankannya tataletak visual yang layak dan hal-hal lain yang berhubungan dengan itu yang memberi kontribusi pada signifikansi budaya sebuah tempat.
    - Tidak diperbolehkan adanya konstruksi baru, penghancuran, intrusi atau perubahan lain yang secara tercela akan mempengaruhi tataletak ataupun hal-hal lain tang berhubungan dengan itu.

8. Lokasi
    - Lokasi fisik sebuah tempat adalah bagian dari signifikansi budayanya.
    - Beberapa bangunan, konstruksi atau komponen lain dari sebuah tempat dirancang untuk bisa dipindahkan atau telah memiliki sejarah relokasi.
    - Jika ada bangunan, konstruksi atau komponen lain yang dipindahkan, harus dipindahkan ke lokasi yang sesuai dan diberi fungsi yang juga sesuai.

9. Tempat-tempat dan Obyek-obyek terkait
    - Kontribusi tempat dan obyek-obyek yang terkait pada signifikansi budaya sebuah tempat harus dipertahankan.

10. Partisipasi
    - Konservasi, interpretasi, dan pengelolaan sebuah tempat harus memberi tempat pada partisipasi orang-orang yang memiliki asosiasi dan makna khusus terhadap tempat tersebut, atau orang-orang yang memiliki tanggung jawab sosial, spiritual atau budaya pada tempat tersebut.

11. Ko-eksistensi Nilai-nilai Budaya
    - Ko-eksistensi nilai-nilai budaya harus diakui, dihargai dan didukung, terutama pada kasus-kasus apabila nilai-nilai budaya tersebut mengalami konflik.

c. Proses Konservasi yang dijelaskan didalam Piagam Burra yaitu :

1. Proses Konservasi itu sendiri

   Bergantung pada keadaan, konservasi dapat meliputi proses:

   - Mempertahankan dan memperkenalkan kembali sebuah fungsi.
   - Mempertahankan asosiasi dan makna.
   - Pemeliharaan, preservasi, restorasi, rekontruksi, adaptasi dan interpretasi.
   - Dan biasanya akan mencakup kombinasi dari berbagai hal tersebut.

2. Perubahan
   - Perubahan mungkin diperlukan untuk mempertahankan signifikansi budaya, tetapi tidak diinginkan apabila mengurangi signifikansi budaya.
   - Perubahan yang mengurangi signifikansi budaya harus bersifat sementara dan dikembalikan seperti semula apabila keadaan mengijinkan.
   - Penghancuran bahan yang signifikan pada sebuah tempat secara umum tidak dapat diterima. Namun dalam beberapa kasus, penghancuran minor mungkin layak dilakukan sebagai bagian dari konservasi.
   - Kontribusi semua aspek pada signifikansi budaya sebuah tempat harus dihargai.

3. Pemeliharaan
   - Pemeliharaan bersifat fundamental dalam konservasi dan harus dilakukan apabila bahan mempunyai signifikansi budaya dan pemeliharaannya diperlukan demi mempertahankan signifikansi budaya tersebut.

4. Preservasi
   - Preservasi layak dilakukan apabila bahan yang ada atau kondisinya menjadi bukti signifikansi budaya, atau apabila bukti yang ada tidak memadai maka diperbolehkan dilakukan proses konservasi yang lain.

5. Restorasi dan Rekonstruksi
   - Restorasi dan rekonstruksi harus menguak aspek-aspek budaya yang signifikan dari sebuah tempat.

6. Adaptasi
   - Adaptasi dapat diterima hanya apabila adaptasi tersebut memiliki dampak yang minimal pada signifikansi budaya sebuah tempat.

- Adaptasi harus menimbulkan perubahan seminimal mungkin pada bahan yang signifikan, dipergunakan hanya setelah mempertimbangkan beberapa arternatif.

7. Konstruksi baru
   - Konstruksi baru seperti penambahan pada sebuah tempat dapat diterima apabila tidak merusak atau mengaburkan signifikansi budaya tempat tersebut, atau menjauh dari interpretasi dan apresiasinya.
   - Konstruksi baru harus langsung dapat diidentifikasi.

8. Melestarikan Fungsi
   - Melanjutkan, memodifikasi atau mengembalikan sebuah fungsi yang signifikan adalah bentuk konservasi yang sesuai dan diutamakan.

9. Mempertahankan Asosiasi dan Makna
   - Asosiasi yang signifikan antara manusia dan sebuah tempat harus dihargai, dipertahankan dan tidak dikaburkan. Peluang-peluang untuk interpretasi, peringatan dan perayaan berbagai asosiasi tersebut harus diinvestigasi dan diimplementasikan.
   - Makna yang signifikan, termasuk nilai-nilai spiritual, sebuah tempat harus dihargai. Peluang-peluang untuk kesinambungan atau kebangkitan berbagai makna tersebut harus diinvestigasi dan diimplementasikan.

10. Interpretasi
    - Signifikansi budaya beberapa tempat tidak tampak jelas, dan harus di jelaskan melalui interpretasi. Interpretasi harus meningkatkan pemahaman dan kecintaan, dan layak secara budaya.

AylinOrbaslictg , menjelaskan didalam bukunya yang berjudul *"Architecture Conservation"* Dengan beberapa pengecualian, karakter perkotaan telah berubah seiring berjalannya waktu. Perubahan dari bentuk arsitektural terbarukan setiap periode. Begitu pula dengan perubahan permintaan fungsi bagunan tersebut. Karakter tersebut tumbuh dan dibuat, disaat perekonomian sedang dalam masa depresi. Bentuk arsitektural baru, dan material baru seringkali diperkenalkan sebagai periperal bangunan, dan juga di *space* kosong, atau juga sebagai bahan pengganti untuk bangunan-bangunan rusak. Seringkali, bangunan yang telah ada disesuaikan (diadaptasi) ke bentuk baru. Sangatlah langka diketemukan bangunan dengan nuansa historis. Kebanyakan, karakter yang ada, ialah perpaduan dari banyak bentuk , dan evolusi sangatlah penting untuk dijaga.
Arsitektur masa kini, ialah warisan bagi arsitektur masa depan dan menjadi lapisan lain dalam permadani kompleks yang menjadikannya karakter dan identitas perkotaan. Salah satu dari beberapa tujuan dari program pembangunan kota Rotterdam di Belanda, ialah merayakan "European Cultural Capital, 2001" dan telah

membangun "Warisan Masa Depan". bentuk arsitektural dalam setting yang ada akan di-set, agar dapat ditiru, disatukan, diharmonisasikan, disejajarkan, atau bahkan bersaing dengan bangunan lainnya. Setiap situasi memerlukan pendekatan berbeda.

The Context of Townscape

Pemahaman tentang perkotaan akan memberi informasi tentang cara konservasi, penggunaan kembali bahan yang telah ada, pembangunan-pembangunan baru, dan hal-hal lain yang termasuk didalamnya.

Analisis perkotaan bukanlah pembelajaran yang terbatas pada fasade, atau perekaman tipikal material bangunan, bentuk, dan detail. Secara mendalam, pemahaman townscape didalamnya berisi tentang perubahan historis dan morfologis dari berbagai macam elemen. Karakter perkotaan harus terlihat secara totalitas, termasuk:

- Komposisi kota, jalan, persimpangan, perawatan pelosok kota, ruang terbuka, *massing*, tinggi bangunan dan keterkaitan antar bangunan.
- Evolusi historis dan morfologis, bagaimana cara kota terbentuk.
- Pola penggunaan tanah, ruang hijau, dan keterkaitan penggunaan ruang di satu tempat dan lainnya.
- Bahan bangunan dan relevansinya terhadap daerah tersebut. Bagaimana material itu digunakan dan bagaimana material itu cocok.
- Tipologi umum menyangkut komponen , seperti opening, atap, dan cerobong asap.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bangunan bersejarah dapat memainkan peran penting dalam generasi kedepan dengan tambahan nilai dari warisan budaya ke revitalisasi dengan mendirikan lingkungan yang unik, berdasar dari karakter sejarah dan rasa dari identitas lokal yang berarti.

Revitalisasi hanya dapat terjadi melalui perubahan dan pembaharuan, memberikan ruang bagi lingkungan historis untuk beradaptasi dan membaur dengan bangunan baru. Terdapat berbagai cara yang dapat ditempuh untuk dapat menggunakan kembali bangunan bersejarah. Dan hal ini, tentunya dapat dilakukan oleh desainer yang imajinatif dan sensitif. Persamaan dari imajinatif ialah proyek finansial.

2.5.2 Tinjauan Bangunan Juang 45' (Eks Brigif 6)

A. Sejarah gedung juang 45' (Eks Brigif 6) kota Surakarta.[20]

±1880-an	Gedung didirikan
1900	Balai Pengobatan atau Verzogingsgeticht te Soerakarta
1940-an	Kantor Kleine Staf en Observation
1942	Dikuasai tentara Jepang
1945/1948	Markas Resimen Infanteri 26
1952	Markas Resimen Infanteri 15
1961-1985	Markas Resimen Infanteri 6/2 Kostrad
1987	Bangunan Benteng Vrestenburg dan Gedung Brigif 6 termasuk didalam tukar guling antara TNI dan PT. Benteng Perkasa Utama
1988 Juni	Rencana pendirian monumen laskar putri atas perintah Presiden Soeharto
1988 Agustus	PT. Benteng Utama mengijinkan pendirian monumen Laskar Putri dan digunakan sebagai gedung DHC 45 yang berada di Mabrigif 6/Kostrad
1989 Maret	Monumen Laskar Putri diresmikan
1990 Oktober	DHC Surakarta mengajukan untuk menempati Eks Brigif sebagai kantor kepada PT. Benteng Perkasa Utama
1991 Mei	DHC 45 menempati bekas Brigif 6 sebagai kantor cabang Surakarta yang menempati gedung sayap barat sebanyak 3 ruang
1992	Terbit sertifikat hak pakai pada Departemen Pertahanan dan Keamanan RI. No. 31 atas bangunan dan tanahnya.
1999 September	Gedung bagian tengah dipergunakan sebagai perguruan tinggi Wira Bhakti
2001 September	DHC 45 meminta ijin kepada Kodam IV/Diponegoro untuk menggunakan gedung tengah
2011 April	Ditempati sementara oleh kantor kelurahan kedung lumbu yakni bangunan sayap barat.

Bangunan yang didirikan kurang lebih akhir abad 19 pada awalnya dipakai sebagai balai pengobatan (Verzogingsgesticht te Soerakarta). Gaya arsitektur bangunan tersebut adalah "Indische Empire" (abad 18) dimana ciri gaya bangunan tersebut adalah terlihat pada denah bangunan yang simetris dengan bangunan unit tengah sebagai sentral.

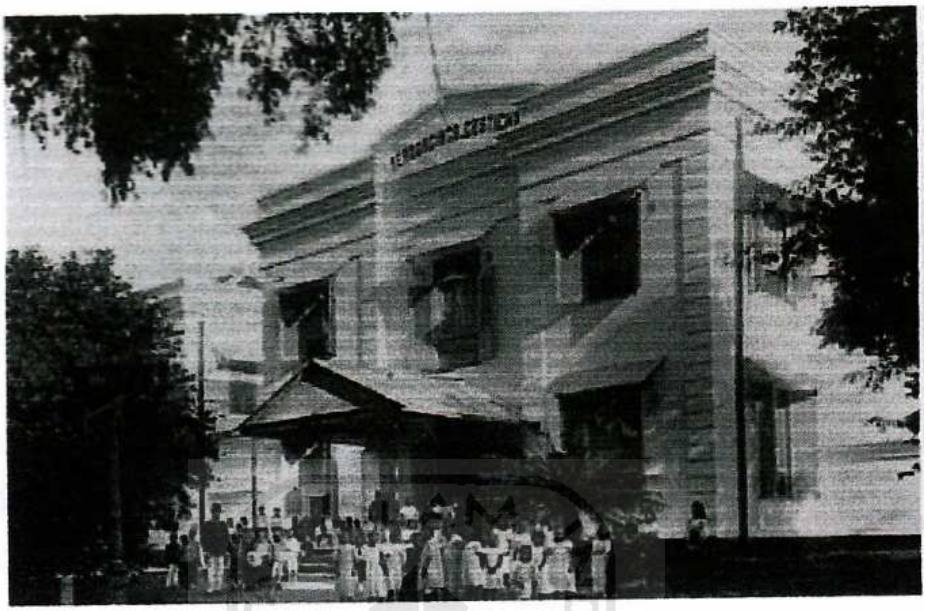
Bangunan Juang 45 dipilih sebagai perencanaan adaptive reuse dalam tugas akhir karena

[20] *Data Kajian Teknis Gedung Aks Brigif 6/2 Kostrad Surakarta, Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta*

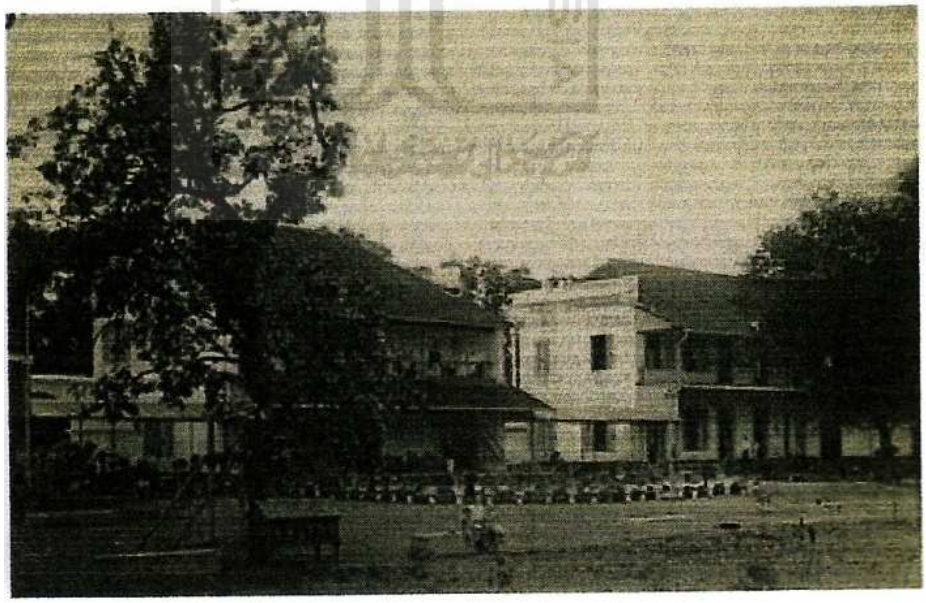
1. Berdasar nilai pengetahuan bangunan tersebut merupakan cagar budaya berkembang pada abad 17 yang disebut "Indische Empire". Dimana kondisi fisik bangunan yang memprihatinkan keberadaannya dan selalu mengalami kualitas yang diakibatkan oleh umur bangunan, cuaca, dan tidak adanya perawatan.
2. Berdasar nilai sejarah letak bangunan yang berada dikawasan heritage, dimana berada pada satu kawasan dengan bangunan Benteng Vrestenburg, Gedung Bank Indonesi, Kantor Pos, kantor Balaikota, Keraton Kasunanan.
3. Berdasan nilai kebudayaan bangunan tersebut berada dikawasan segitiga budaya (Kraton – Pasar Gede – Pura Mangkunegaran) turut memperkuat corak budaya fisik dikawasan tersebut.
4. Berdasar nilai ekonomi bangunan tersebut dikawasan strategis kota yang bernilai ekonomi tinggi, yang berada didekat kawasan pasar (PGS, P. Benteng, P. Gede, P. Klewer, BI, Bank Mandiri, P. Kuliner Galabo).

B. Spesifikasi Bangunan :

1. Alamat : Jl. Pasar Kliwon, no. 3 Surakarta.
2. Luas site : 4852 m^2
3. Dibangun tahun : ±1880-an
4. Batas-batas site
   a. Utara : Benteng Vrestenburg
   b. Timur : Kawasan Penduduk
   c. Selatan : Pasar Benteng
   d. Barat : Pasar Benteng dan PGS



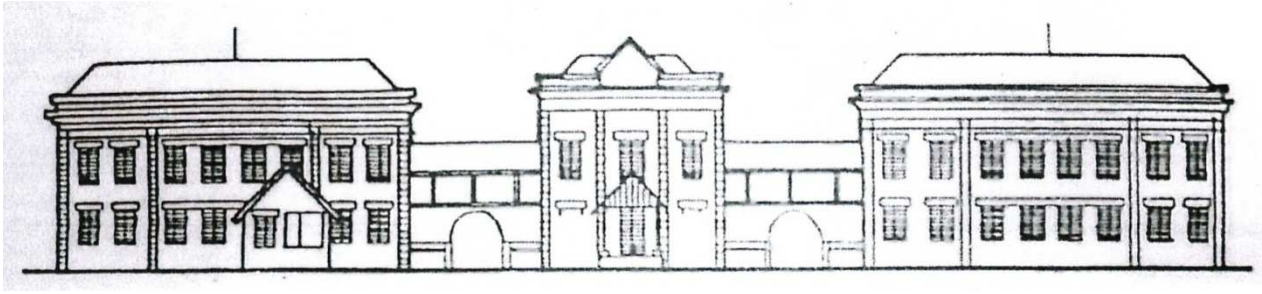
Gambar 2.5.1 : Tampak Depan Gedung Juang 45' Pada Tahun 1900
Sumber : Data Arsip Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta



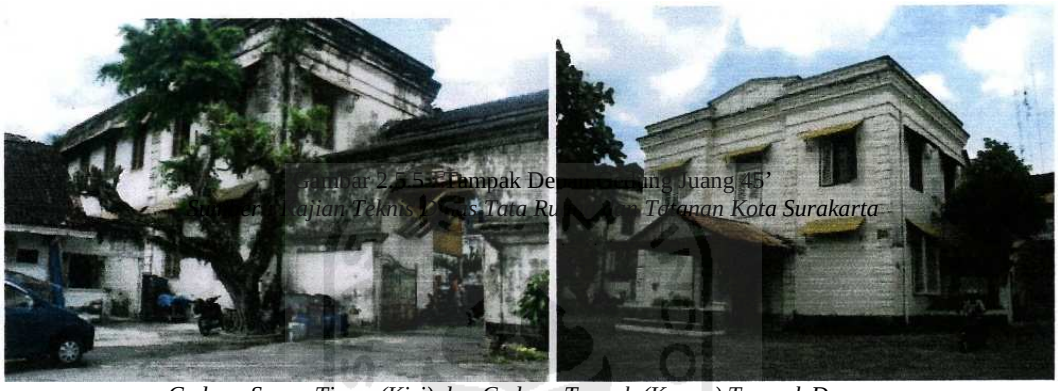
Gambar 2.5.2 : Tampak Belakang Gedung Juang 45' pada tahun 1890
Sumber : Data Arsip Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta

Gambar 2.5.4 : Lokasi Kawasan Heritage Sekitar Gedung Juang 45'
Sumber : google earth

Gambar diatas merupakan adalah area lingkungan disekitar bangunan juang 45' (Eks Brigif 6), Bangunan tersebut sekarang berstatus cagar budaya yang akan mengalami revitalisasi oleh pemerintaj kota Surakarta.



Gambar 2.5.5 : Tampak De[illegible]ng Juang 45'
Sumber : Kajian Tekn[illegible]s Tata Ru[illegible]n Tatanan Kota Surakarta



Gedung Sayap Timur (Kiri) dan Gedung Tengah (Kanan) Tampak Depan

Gedung Sayap Barat Tampak Depan

Gambar 2.5.6 : Tampak Depan 3 Massa Gedung Juang 45'
Sumber : Dokumentasi

Bangunan merupakan bangunan model bearing wall dengan ketebalan dinding 70 cm. Fasad bangunan menampakkan adanya galeri (teras), dinding depan dipasang hingga bagian atap sehingga menampakkan bangunan yang masif seolah tanpa penutup atap berupa genteng. Sebagai pelindung dari air hujan pada jendela dengan penambahan atap tambahan diatas jendela dengan konsol besi. Bangunan utama yang berada di tengah menampakkan fasad gaya arsitektur yang lugas dan tegas yang disirikan dengan garis –garis horizontal dibagian atas bangunan maupun sudut – sudut bangunan. Sebagai focal point di gedung tengah dengan penempatan gevel. Tetapi jika dilihat dari belakang terlihat atap limasan dengan bentang sempit.

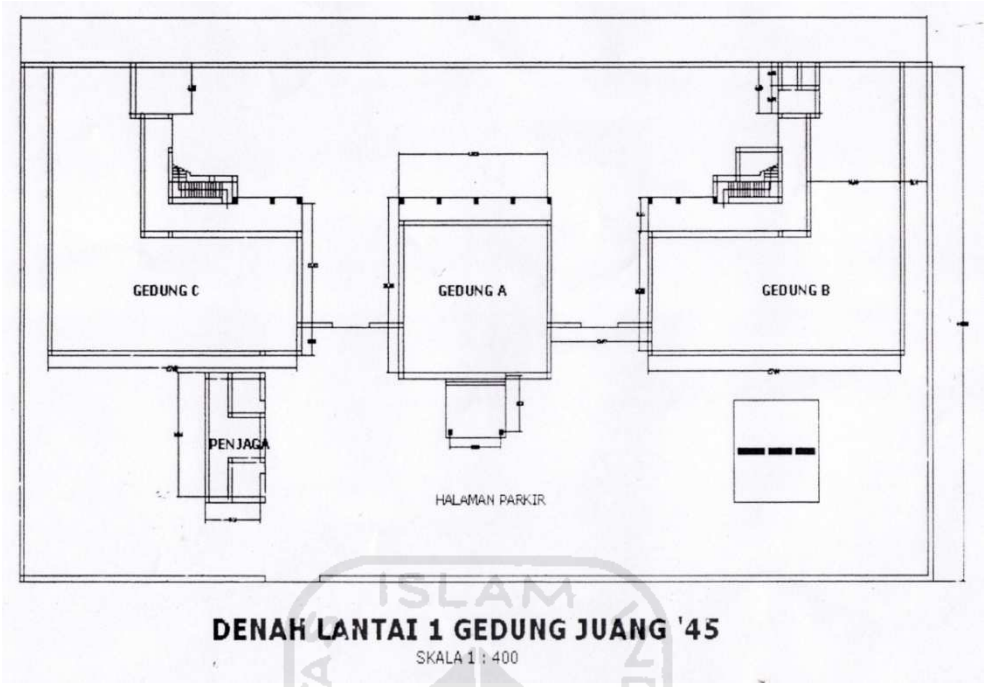
Gedung Sayap Barat (Kiri) dan Gedung Tengah (Kanan) Tampak Belakang

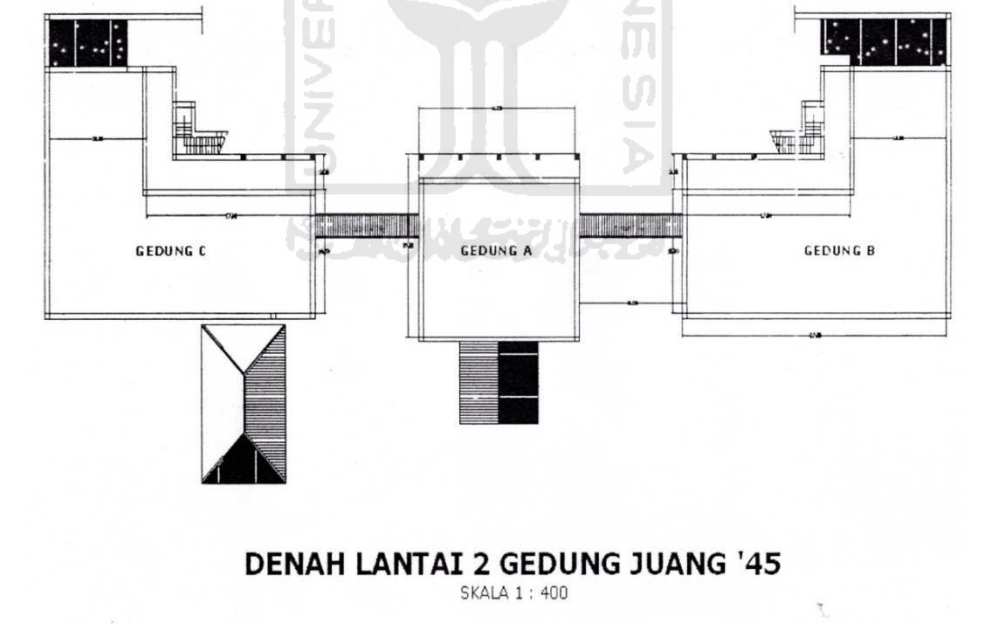
Gedung Sayap Timur Tampak Belakang

Doorlop Penghubung Gedung Tengah dengan Gedung Sayap Timur (Kiri) dan Detail Struktur Tangga

Gambar 2.5.7 : Tampak Belakang 3 Massa Gedung Juang 45'
Sumber : Dokumentasi

Bangunan secara umum berdenah simetris menghadap utara dengan tiga unit bangunan. Bangunan utama terletak ditengah, penghubung antara gedung sayap barat dan timur dengan struktur doorlop yang ditempatkan di lantai 2.





Gambar 2.5.8 : Denah Gedung Juang 45'
Sumber : Kajian Teknis Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta

Pada lantai 2 struktur kayu dengan papan kayu jati sebagai lantai. Adapun sebagai struktur penahan lantai 2 dengan menggunakan tiang – tiang besi sebagai penyangga yang di tempatkan disepanjang balok – balok kayu jati.

C. Kondisi Existing dan Kerusakan Bangunan Eksisting

1. Kondisi Bangunan Sayap B

- Pada Bagian Atap

(Kondisi atap bangunan dimana adanya genteng yang bocor, rangka atap yang lapuk dan tritisan yang rusak)

- Pada Bagian Dinding

(Kondisi dinding yang lembab dan terkelupaspada cat akibat)

- Pada Bagian Lantai

(Deformasi lantai, lapuknya lantai kayu pada lantai 2 dan pola lantai pada lantai 1 yang masih utuh)

Gambar 2.5.9 : Detail Gambar Struktur Gedung Juang 45'
Sumber : Dokumentasi

2. Kondisi Bangunan A
   - Pada Bagian Atap

(Kondisi atap bangunan dimana adanya genteng yang bocor, rangka atap yang lapuk dan tritisan yang rusak)

   - Pada Bagian Dinding

(Kondisi dinding yang lembab akibat bocornya atap)

   - Pada Bagian Lantai

(Struktur Tangga)

(Deformasi lantai dan pola lantai pada lanati 1 yang masih utuh)

Gambar 2.5.10 : Detail Gambar Struktur Gedung Juang 45'
Sumber : Dokumentasi

3. Kondisi Bangunan Sayap C
   - Pada Bagian Atap

(Kerusakan Pada Bagian Atap)

   - Pada Bagian Dinding

(Situasi dan Kondisi struktur dinding hingga dibagian dinding bagian atap)

   - Pada Bagian Lantai

(Lantai berupa papan kayu jati pada lantai 2 dan detail struktur lantai 2) *(Pola lantai pada lanati 1 yang masih utuh)*

(Struktur Tangga)

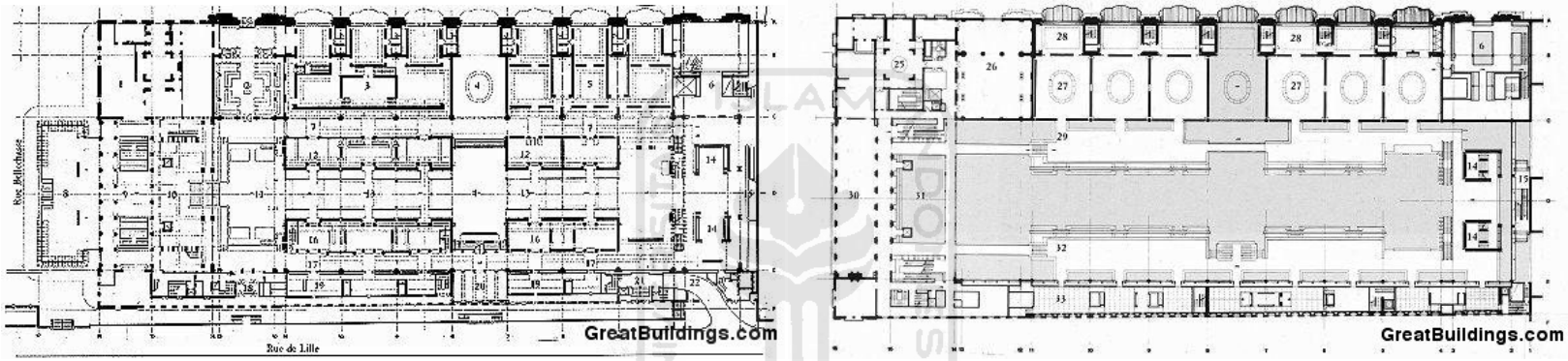
Gambar 2.5.11 : Detail Gambar Struktur Gedung Juang 45'
Sumber : Dokumentasi Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta, April 2011

BAB III

ANALISIS

3.1 State Of The Art

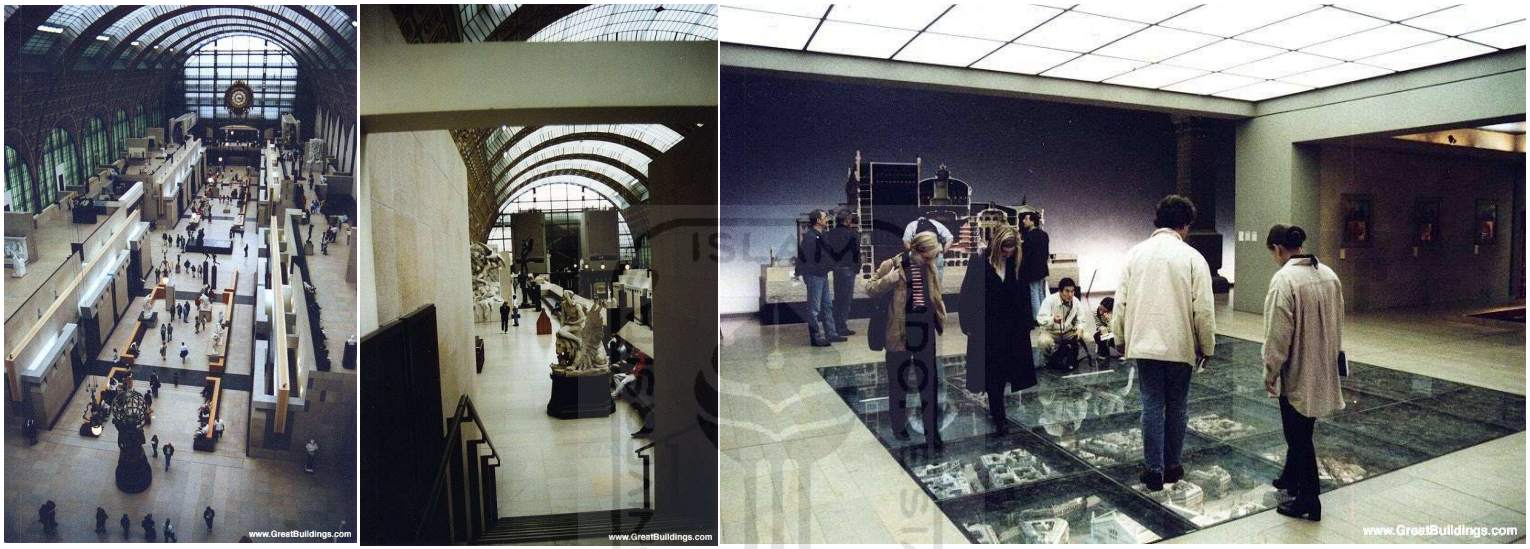
3.1.1 Musee d'Orsay



Denah Lantai 1 **Denah Lantai 2**

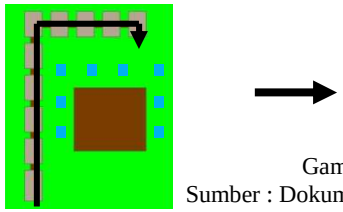
Gambar 3.1.1 : Denah Musee d'Orsay
Sumber : www.gridbuilding.com

Gae Aulenti, seorang arsitek interior melihat stasiun sebagai sebuah wadah, dimana sebuah wadah yang dapat diisi dengan sebuah arsitek yang baru didalamnya (Ruang). Stasiun tersebut adalah sebuah monumen atau bangunan yang bersejarah, tetapi tidak layak apabila bangunan tersebut terbengkalai. Gae Aulenti pada dasarnya beranggapan bangunan tersebut adalah sebuah kotak. Interior dirancang dengan membagi menjadi 3 jalur, ketinggian level yang berbeda, dan diisi dengan furniture yang baru dan modern tetapi dengan menghargai setiap potensi yang ada didalam museum.



Gambar 3.1.2 : Interior Musee d'Orsay
Sumber : www.gridbuilding.com

3.2 Analisis SWOT

<table>
<tr><td colspan="2">Analiasis SWOT</td></tr>
<tr><td></td><td>Museum Wayang Kekayon Yogyakarta</td></tr>
<tr><td>STRENGTH
(Kekutan)</td><td>1. Bentuk bangunan yang merupakan ciri khas dari bangunan Kraton Yogyakarta.
2. Adanya replika-replika bangunan yang menerangkan tentang sejarah Indonesia dan saling keterkaitan antara replica satu dan yang lain.
3. Koleksi wayang yang banyak yang berjumlah ± 5.464.
4. Mempunyai bangunan serbaguna yang dapat dijadikan tempat pameran sementara dan disewakan untuk umum.</td></tr>
<tr><td>WEAKKNESS
(Kelemahan)</td><td>1. Sirkulasi antara indoor dan outdoor tidak saling berhubungan (Sirkulasi antara museum wayang dan replica bangunan).

Gambar 2.2.1 : Detail Gambar Struktur Gedung Juang 45'
Sumber : Dokumentasi Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta, April 2011

Pada Replika-replika mempunya hubungan cerita sejarah indonesia dari zaman purba sampai kemerdekaan, pengnjung yang melihat replika tersebut pasti akan bingung tentang replika-replika tersebut apabila tidak dijelaskan oleh kurator.
2. Pencahayaan
Terdapat 2 Pencahayaan Museum Ini

a. Pencahayaan Alami
Pencahayaan didapat dari pintu, jendela, bovenlight (masif). Analisis penulis bahwa pengap mungkin terjadi pada ruangan museum, karenajarangnya jendela yang jarang dibuka dan jarak antar pintu 1 bangunan dan bangunan lain berdekatan karena sangat mempengaruhi sirkulasi udara dan cahaya itu sendiri.</td></tr>
</table>

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan pada museum ini hanya digunakan pada item koleksi yang dipamerkan. Pencahayaan pada koleksi sangat monotone karena cuman warna putih. Warna pencahayaan kurang dieksplore pada museum ini.

Pada setiap vitrin terdapat lampu neon berwarna putih yang berfusi sebagai pencahayaan item koleksi itu sendiri.

c. Kelembaban

Kelembaban sering terjadi pada musim ini terutama pada musim penghujan. Tampias air sering terjadi karen pendeknya tritisan pada bangunan.

d. Sirkulasi Udara

Pada museum ini sirkulasi udara didapat dari jendela dan pintu apabila dalam keadaan terbuka. Jendela dan pintu pada museum ini tidak mempunyai angin-angin dan tidak terdapat AC pada museum ini.

3. Kurangnya perawatan pada museum karena kurangnya pekerja atau pengelola museum.
4. Letak yang kurang strategis karena tidak berada diwilayah yang berdekatan dengan tempat wisata seperti Kraton, Merapi, Pantai.
5. Suasana museum yang tidak nyaman, terihat seram danseperti bangunan tua yang tidak dihuni.
6. Banyaknya mobil yang rusak yang berada diwilayah museum sehingga mengganggu pemandangan bagi pengunjung.
7. Banyaknya koleksi wayang yang rusak seperti termakan hama pengganggu, jamur karena kurangnya tenaga pengelola museum.

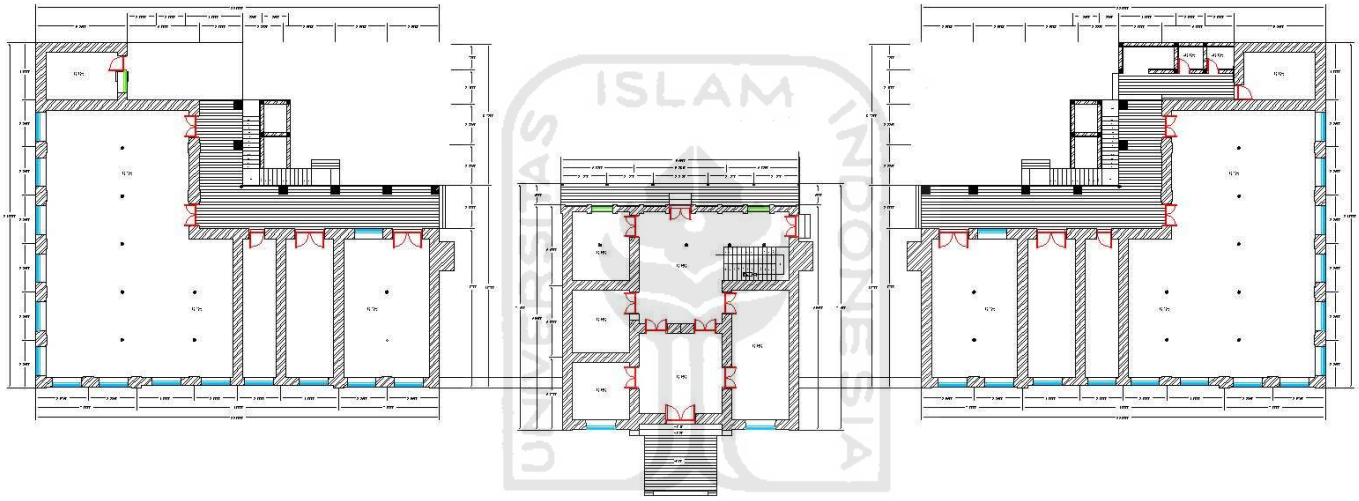
OPPORTUNITY (Peluang)	1. Menjadi tempat tujuan dalam pameran suatu karya seni terbaru dalam wayang.
THREAT (Tantangan)	1. Memiliki saingan antar museum lainnya yang ada dikota Yogyakarta.

3.3 Analisis Elemen Struktural dan Non Struktural pada Eks. Gedung Joeang

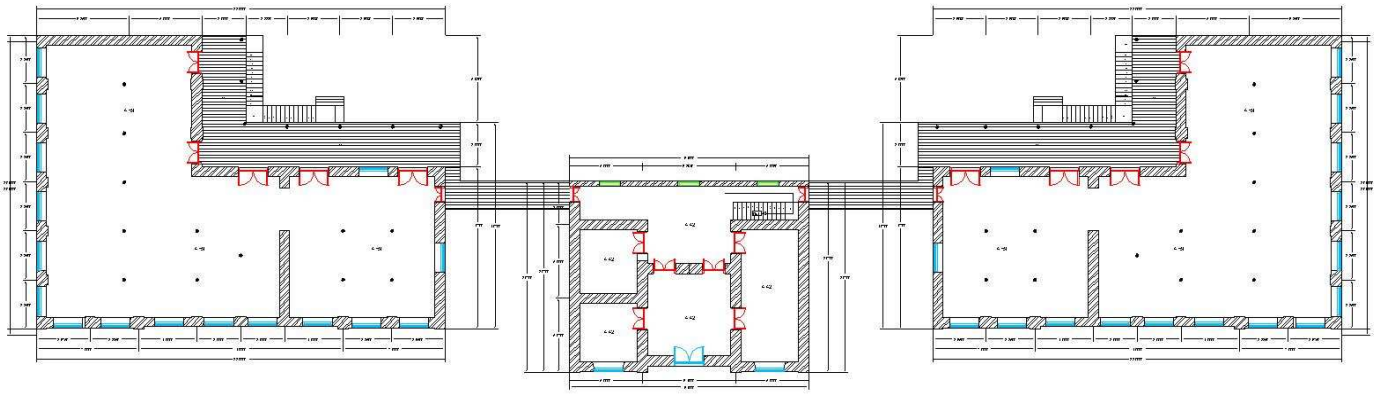
Pada bangunan asli dianalisis agar mengetahui bagian-bagian bangunan yang dapat dirubah ataupun tidak dapat dirubah. Pengalihan fungsi bangunan lama menjadi fungsi baru diperlukan perubahan sehingga fungsi baru dapat dimasukkan pada bangunan lama.

Struktural

Pada dasarnya struktur Bekas Gedung Joeang adalah struktural semua. Karena Struktur bangunan tersebut menggunakan struktur Bearing wall dengan tebal dinding 70 cm dan pengganti kolom pada bangunan menggunakan *pilaster*.



Gambar 3.3.1 : Denah Lantai 1 Bekas Gedung Joeang
Sumber : Redraw Penulis



Gambar 3.3.2 : Denah Lantai 2 Bekas Gedung Joeang
Sumber : Redraw Penulis

Atap Bangunan

Gambar 3.3.3 : Struktur Rangka Bekas Gedung Joeang
Sumber : Dokumentasi

Atap pada bangunan menggunakan struktur rangka dari bahan kayu jati dan geteng dari tanah liat sebagai bahan penutup atap pada bangunan utama. Sedangkan pada jembatan penghubung antar bangunan menggunakan matrial seng sebagai pentup atap.

1. Balok

Gambar 3.3.4 : Struktur Balok Bekas Gedung Joeang
Sumber : Dokumentasi

Balok Pada bangunan menggunakan struktur kayu, dimana ukuran balok kayu tersebut berbeda-beda, menyesuaikan beban dan luasan ruang yang diterima.

2. Dinding

Gambar 3.3.5 : Struktur Dinding Bekas Gedung Joeang
Sumber : Dokumentasi

Dinding bangunan memakai matrial batu bata. Dengan ketebalan 70cm sehingga dinding tersebut merupakan bagian dari struktur bangunan itu sendiri.

3. Kolom

Struktur Pilaster Bekas Gedung Joeang

Struktur Kolom Bekas Gedung Joeang Pada Slasar Teras

Struktur Kolom Besi Gedung Joeang didalam Ruangan

Struktur Kolom Kayu dan Besi Gedung Joeang

Gambar 3.3.6 : Struktur Kolom Bekas Gedung Joeang
Sumber : Dokumentasi

Pada kolom bangunan terdapat bentuk yang berbeda-beda. Kolom-kolom tersebut menggunakan bahan matrial kayu dan besi. Kolom hanya sebagai penahan pada balok dan tidak bersifat menerus sampai lantai 2.

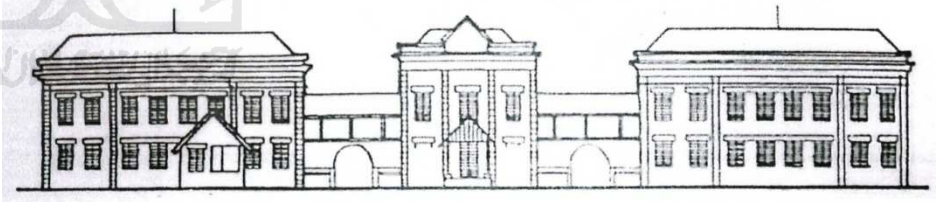
3.4 Analisis Teori Pelestarian Arsitektur[21]

Berdasarkan teori mengenai pelestarian arsitektur terdapat 5 aspek kenservasi dalam upaya pelestarian. Dalam analisis yang dilakukan dari aspek tersebut :

Pelestarian	Makna	Analisis	Respon Upaya Pada Pelestarian Bangunan Bekas Joeang
Pemeliharaan	Perlindungan terus menerus pada bahan dan tata letak sebuah tempat, dan harus dibedakan dari perbaikan. Perbaikan termasuk restorasi atau rekonstruksi.	Guna untuk mempertahankan yang sampai saat ini masih berdiri.	Pada bangunan Bekas Joeang pada lantai 2 dari ketiga masa bangunan tidak terpakai. Dilakukan konservasi agar tidak terlantar dan tidak mengkhawatirkan. Tampak bangunan Sayap Timur, Tengah, Sayap Barat

[21] *Analisis Penulis*

Preservasi	Mempertahankan bahan sebuah tempat dalam kondisi eksisting dan memperlambat pelapukan.	Guna untuk menambah usia dari bangunan bernilai sejarah tersebut yang dapat dilakukan misal dari segi pemlituran pada kayu.	Mempertahankan bahan eksisting bangunan kayu yang masih layak untuk dipakai baik untuk rangka atap, lantai, pintu, jendela, balok kayu pada bangunan. Rangka Atap Lantai kayu Pintu
Restorasi	Mengembalikan bahan eksisting sebuah tempat pada keadaaan semula sebagaimana yang diketahui dengan menghilangkan tambahan atau dengan meniru kembali komponen eksisting tanpa menggunakan material baru.	Guna untuk mengembalikan bentuk sesuai dengan aslinya menggunakan bahan lama dan memperkuat struktur dengan bahan baru.	Memperkuat kembali struktur pada bangunan bekas joeang dengan bahan yang baru. Misalnya pada pemberian kolom – kolom baru pada bangunan karena bangunan bekas joeang memakai struktur bearing wall. Struktur balok yang akan roboh Struktur dinding yang telah roboh

Rekonstruksi	Membangun kembali bangunan yang sudah hilang atau didomisili dengan bentuk bangunan selaras atau kontras dengan keadaaan semula, dan menggunakan bahan material baru.	Guna untuk melestarikan bangunan tua dengan cara menggunakan bahan yang baru.	Upaya ini dilakukan karena kondisi gedung C yang sangat rusak dan tidak aman bagi pengunjung atau pengelola apabila sudah digunakan dengan fungsi baru lagi. Kerusakan pada banguna sayap Timur
Adaptasi	Memodifikasi sebuah tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan eksisting atau pemanfaatan yang diusulkan.	Guna untuk mengalihfungsikan suatu tempat atau bangunan lama dengan fungsi yang baru.	Mengalihfungsikan bangunan bekas joeang menjadi fungsi baru yaitu museum wayang dengan mempertimbangkan aspek pemeliharaan, preservasi, Restorasi.  Tampak Depan Bekas Bangunan Joeang

3.5 Analisis Tentang Prinsip Adaptive Reuse[22]

Adaptive Reuse berarti pengalih fungsi lama menjadi fungsi baru berdasarkan prinsip-prinsip adaptive reuse itu sendiri guna untuk memperkuat proses pengadap reuse Bekas Gedung Joeang di Surakarta.

1. Authencity
   Merupakan suatu prinsip adaptive reuse yang dalam mengalihfungsikan bangunan melakukan suatu perubahan namun tetap mempertahankan keaslian bentuknya. Prinsip ini dapat tercapai apabila melakukan tindakan konservasi seperti pemeliharaan, preservasi, dan restorasi. Melakukan perubahan seminimal mungkin sesuai dengan kebutuhan. Misalnya yang sudah terpelihara dipertahankan dengan baik, yang rusak diperbaiki.

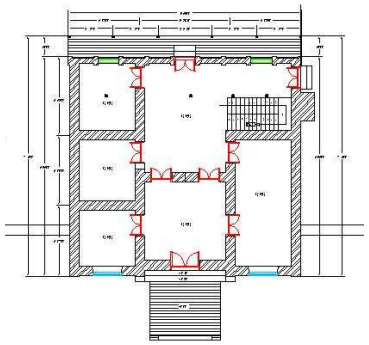
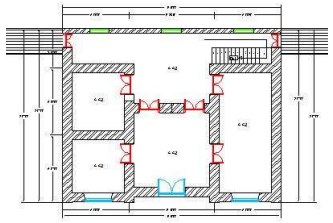
2. Perkuatan (Retrofit)
   Prinsip ini berkaitan dengan struktur dan bahan bangunan. Prinsip ini terjadi melalui tindakan restorasi dan rekonstruksi. Apabila restorasi dilakukan dengan memp-ertimbangkan bahan lama, namun bisa melakukan perubahan menggunakan bahan baru agar membedakannya. Rekonstruksi dilakukan dengan mengembalikan struktur yang telah hilang dengan menggunakan bahan yang baru.

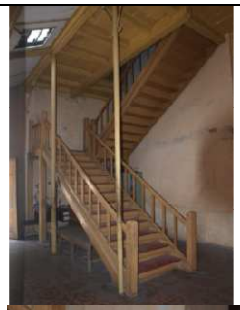
3. Adaptibilitas dan Fleksibilitas
   Prinsip yang berkaitan dengan fungsi ruang, yaitu mengalihfungsikan bangunan lama menjadi bangunan baru. Fungsi lama bangunan bekas joeang adalah markas dan akan menjadi fungsi baru yaitu museum wayang.

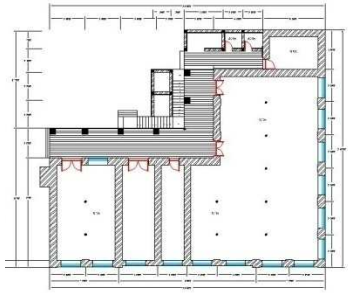
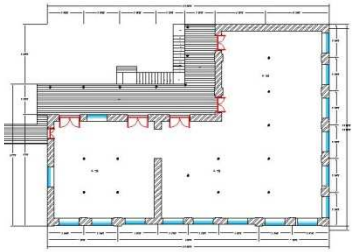
[22] *Analisis Penulis*

Isu – isu Adaptive Reuse	Alternative Penerapan Pada Bangunan Gedung Joeang Surakarta
Authencity	Tetap mempertahanakan keaslian bentuk fasad bangunan pada eksteriornya dan struktur utama. Foto Fasad Bekas Gedung Joeang di Surakarta
Perkuatan (Retrofit)	Penerapan pada bangunan bekas joeang dilakukan karena kondisi bangunan banyak yang rusak diantaranya pada bangunan sayap timur. Bangunan ini menggunakan struktur bearing wall sehingga memungkinkan bangunan tersebut dapat roboh kembali apabilan terjadi gempa meskipun dengan tebal dinding 70cm.
Adaptibilitas dan Fleksibilitas	Penerapan bentuk interior yang disesuaikan dengan fungsi baru dengan merubah bentuk ruang – ruang yang dibutuhkan seperti melakukan perubahan dinding.

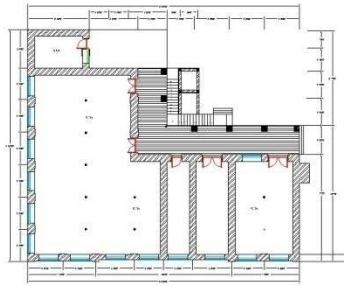
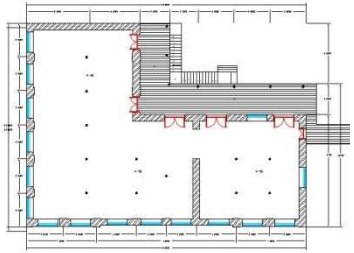
3.6 Analisis Ruang Dalam Gedung Joeang 45 Surakarta

Objek	Denah Kunci	Analisis	Prinsip Adaptive Reuse
Identifikai Bangunan Lama A / Gedung Bagian Tengah	 Denah A Lantai 1 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis  Denah A Lantai 2 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis	 Hilangnya ornamen 2 buah jendela pada fasad bangunan gedung A. Kondisi dinding banyak yang lembab dan talang air hujan yang rusak dan keropos. Lapuknya kayu pada rangka atap bangunan karena kondisi genteng banyak yang bocor pada bangunan gedung A.	• Mengembalikan kembali ornamen bangunan yang hilang dengan material baru yang selaras guna untuk menjaga keaslian bentuk. • Melakukan perawatan dengan pengecatan dan menambal talang air yang sudah keropos. • Melakukan perawatan atau penggantian matrial sesuai dengan kerusakan yang dialami.

			Kondisi tangga yang masih bagus dan kuat untuk menahan beban saat digunakan untuk sirkulasi.	• Tangga masih dapat digunakan dan hanya perlu perawatan.
			Kondisi lantai yang mengalami deformasi dan ubin masih tetap terjaga keasliannya.	• Perbaikan kembali dengan menambahi perkuatan pada lapisan lantai.
			Kondisi pintu dan angin-angin yang mulai lapuk dan cat yang mulai mengelupas.	• Melakukan perawatan dengan memlitur dan mengecat ulang, guna untuk menjaga nilai keaslian bentuk pintu pada bangunan.

Identifikasi Bangunan Lama B / Bangunan Sayap Barat	 Denah B Lantai 1 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis  Denah A Lantai 2 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis	 Robohnya ornamen *Cymatium* dan *Corona* pada fasad bangunan. Lapisan plesteran dinding yang mengelupas dan kondisi dinding yang lembab hingga ditumbuhi tanaman liar. Lapuknya kayu pada sebagian ornamen jendela bangunan.	• Mengembalikan ornamen-ornamen fasad bangunan yang hilang atau rusak untuk menjaga keaslian bentuk bangunan. • Melakukan pelapisan lagi pada dinding hingga pengecatan kembali. • Melakukan perawatan dengan cara pemlituran dan pengecatan kembali pada kayu.

		Lantai mengalami deformasi.	• Perbaikan kembali dengan menambahi perkuatan pada lapisan lantai.
		Lapuknya kayu pada lantai 2 baik sdislasar maupun didalam bangunan.	• Melakukan perawatan dengan cara pemlituran dan pengecatan kembali pada kayu.

Identifikasi Bangunan Lama C / Bangunan Sayap Timur	 Denah C Lantai 1 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis  Denah C Lantai 2 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis	 Kondisi gedung C sangat memprihatinkan. Gedung tersebut terdiri dari 2 lantai dimana lantai 1 dan 2 tidak difungsikan kembali. Pilaster pada sebelah timur depan bangunan roboh sampai ke lantai 2, ada sebagian atap dan lantai 2 yang roboh, dinding bangunan yang sudah di tumbuhi lumut dan tanaman, pintu dan jendela banyak yang rusak. Kemungkinan dari keamanan bangunan itu sendiri apabila difungsikan kembali akan tidak aman.	• Kondisi yang mengalami kerusakan paling parah kemungkinan domisili dilakukan dan membuat bangunan baru berdasarkan prinsip conservasi.

3.7 Analisis kebutuhan ruang

Di kelompokan berdasarkan penzonaan

Zone A	Zona A merupakan ruang publik tanpa koleksi
Zone B	Zona B merupakan ruang publik dengan koleksi
Zone C	Zona C merupakan ruang privat dengan koleksi
Zone D	Zona D merupakan ruang privat tanpa koleksi

Zona A	Zona B
1. Kebutuhan Ruang Penunjang 1. R. Informasi 2. Loket / Tiket 3. Hall 4. R. Penitipan Barang 5. Mushola dan Wudlu' 6. Kamar Mandi 7. Toko Sorvenir 8. Café 9. Parkir	2. Kebutuhan Ruang 1. Pameran Tetap 2. Pameran Tidak tetap 3. Audiovisual 4. Perpustakaan 5. Taman Pertunjukan

Zona C	Zona D
3. R. Kurator 1. R. Penerima Barang & Sortir 2. R. Restorasi & Konservasi 3. R. Penyimpanan Koleksi sementara 4. R. Persiapan Pameran 5. R. Arsip 1. 6. Gudang	4. R. kantor 1. R. Kepala Museum 2. R. Wakil Kepala Museum 3. R. Tata Usaha 4. R. Staff 5. R. Rapat 6. R. Cleaning Service 7. R. Keamanan

3.8 Analisis Infill Desain

Pendekatan Desain

Terdapat 4 pendekatan desain yang dijelaskan oleh Norman Tyler didalam bukunya Historic Preservation, yaitu

1. Matching
   Dalam Pendekatan Maching dijelaskan bahwa bangunan baru dirancang dengan gaya arsitektur sama seperti bangunan aslinya dengan membuat imitasi elemen bangunan bersejarah sekitarnya.

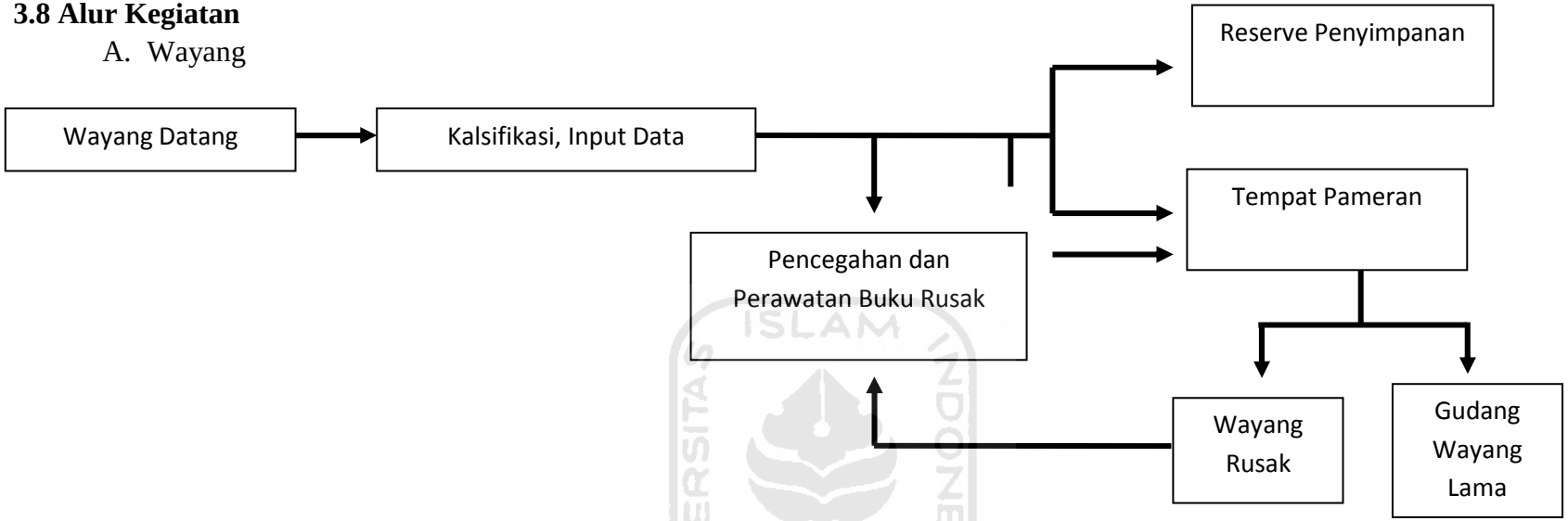
2. Contrasting
   Metode ini mengasumsikan bahwa bangunan sekitar tapak memiliki ragam langgam arsitektural dari berbagai periode waktu pembangunan yang berbeda sehingga bangunan baru dan lama seharusnya bebrbeda langgam.

3. Compaitible Laras
   Perancangan ini pada bangunan baru dibuat mirip, namun detailnya lebih sederhana dari bangunan asliny

4. Compaitible Contras
   Perancangan ini pada gubahan masa disesuaikan dengan bangunan lama, namun komposisi hubungan dibuat kontras, terutama pada fasad dan bentuk bangunan.

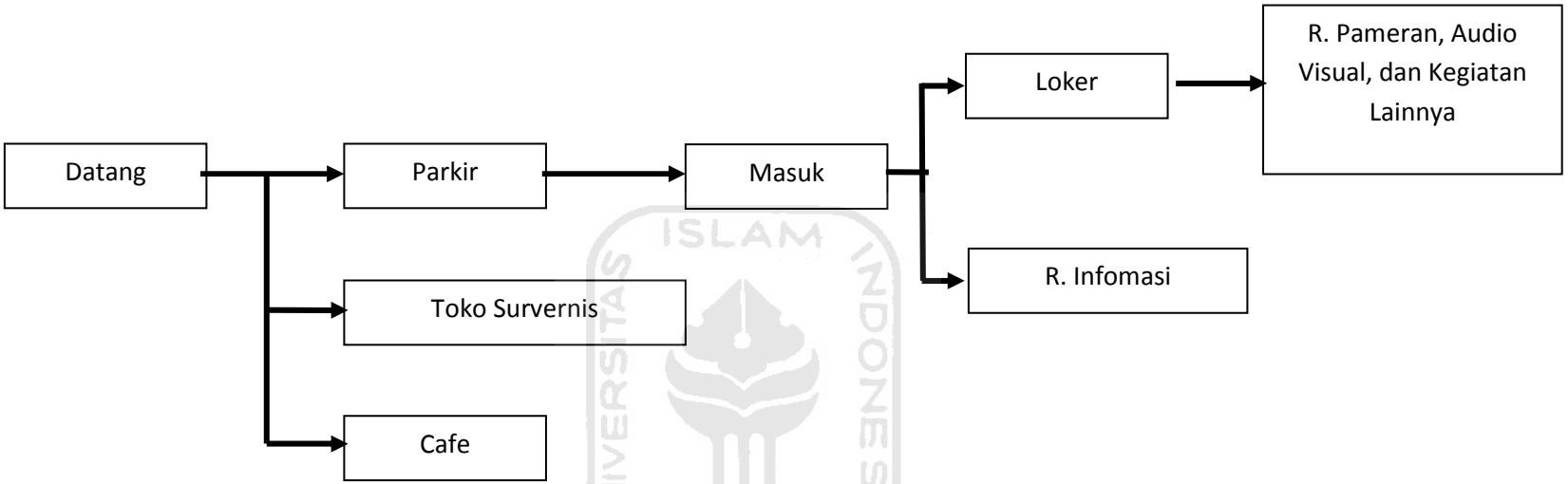
3.8 Alur Kegiatan

A. Wayang



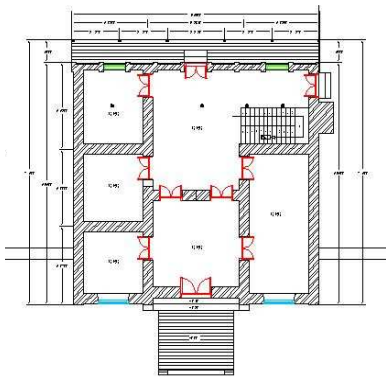
B. Pengeola

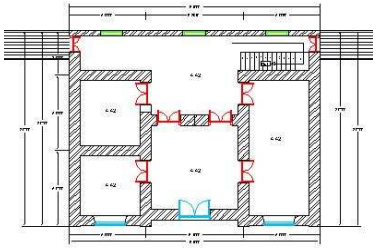
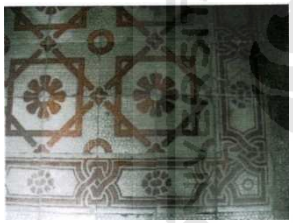
C. Pengunjung



3.9 Analisis Ornamen-ornamen Bekas Bangunan Joeangdi Surakarta

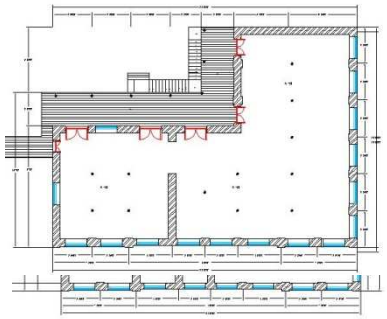
Bangunan A (Bangunan Tengah)

Bangunan	Detail-detail	Keterangan
		*Tympanum* : Konstruksi dinding berbentuk segitiga, atau setengah lingkaran diletakkan diatas pintu atau jendela sebagai hiasan.
		Cymantium dan *Corona* : Bagian dari entablature pada bangunan.
		Capital : Bentuk spiral dimana sering terdapat pada ornamen

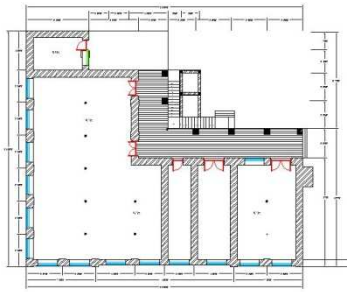
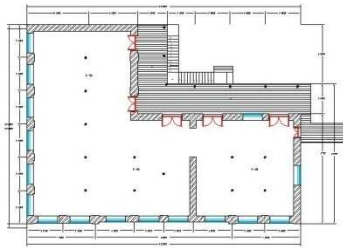
 Denah A Lantai 1 & 2 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis		ionic pada bangunan tua.
		Pilaster : Bagian bangunan untuk memperkuat dinding, berfungsi sebagai penguat atau kolom, menyatu dengan dinding pada jarak tertentu.
		Ubin pada bangunan, mempunyai sebuah pola yang berbentuk 2 buah tumpukan segi empat dan terdapat gambar bunga ditengah lambang tersebut.

Bangunan B (Bangunan Barat)

		Cymantium dan *Corona* : Bagian dari entablature pada bangunan.
		Pilaster : Bagian bangunan untuk memperkuat dinding, berfungsi sebagai penguat atau kolom, menyatu dengan dinding pada jarak tertentu.
		Archer : Berbentuk lengkung dibagian atas biasanya banyak terdapat pada bangunan kolonial-kolonial dahulu.

<table>
<tr>
<td rowspan="4">
Denah B Lantai 1 & 2 Bekas Gedung Joeang
Sumber : Redraw Penulis</td>
<td> </td>
<td>Kolom pada bangunan memakai sistem umpak. Dimana kolom kayu ditanam pada batu batu bata.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td> </td>
<td>Capital : Bentuk spiral dimana sering terdapat pada ornamen ionic pada bangunan tua.</td>
</tr>
<tr>
<td> </td>
<td>Pola lantai pada bangunan ada 2 :
1. Ubin dengan pola hitam dan putih.
2. Ubin dengan pola abu-abu dan merah</td>
</tr>
</table>

Bangunan C (Bangunan Timur)

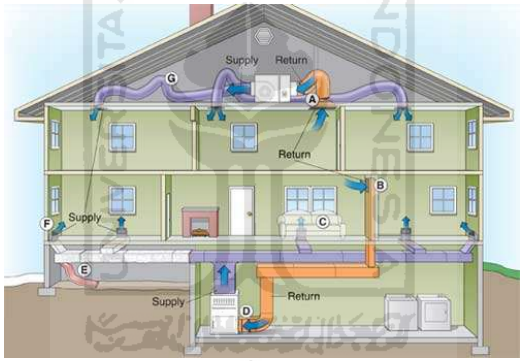
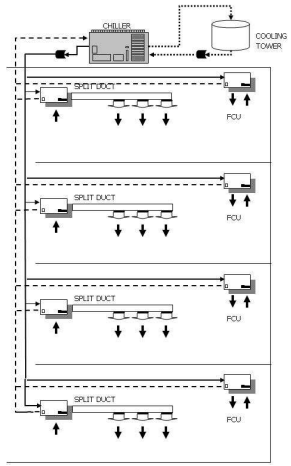
   Denah C Lantai 1 & 2 Bekas Gedung Joeang *Sumber :* Redraw Penulis		Pola lantai pada bangunan ini mempunyai pola dengan warna kuning dan abu-abu.
	**Detail bangunan C sama dengan bangunan B karena kedua bangunan tersebut simetris.*	

3.10 Pintu dan Jendela

	Gambar			
Pintu	A	B	C	D
Jendela	A	B	C	D
Lampu				

3.11 Analisis Faktor Inhern dalam Museum

Permasalahan	Dokumentasi	Solusi
Pencahayaan 1. Pencahayaan Alami • Pada eks Gedung Joeang di Surakarta 80% dari fasad bangunan adalah ornamen jendela, dimana bangunan tersebut akan menjadi fungsi baru menjadi museum wayang. Wayang mempunyai sensitifitas cahaya sebesar 200lux. 2. Pencahayaan Buatan • Pencahayaan ini berfungsi sebagai pencahayaan koleksi wayang itu sendiri.	 Tampak Bangunan Tampak Depan Tampak Belakang 	• Pada museum semua jendela ditutup, supaya cahaya matahari tidak masuk kedalam ruangan. • Pada cahaya buatan, dipilih lampu yang dimana cahaya yang di dikeluarkan tidak melebihi 200 lux.

Sirkulasi Udara • Sirkulasi udara sangat mempengaruhi kenyamanan bagi pengunjung dan item koleksi wayang itu sendiri. Sirkulasi udara sangat berpengaruh pada kondisi kelembaban udara didalam ruangan, terutama pada musim hujan. Sirkulasi udara pada eks gedung joeang hanya berasal dari angin-angin diatas pintu. Kondisi sekarang angin-angin pada pintu tertutup.	 Pintu 1 Pintu 2  Sistem Udara AC Central	1. AC Central  • AC Central digunakan karena proses pendinginan udara terpusat pada satu lokasi yang kemudian didistribusikan atau dialirkan ke semua arah atau lokasi (satu Outdoor dengan beberapa indoor). Sedangkan pada AC split pada setiap satu blower memerlukan satu kipas dan satiap satu blower digunakan pada satu ruangan.

Kelembaban • Kelembaban pada bangunan tidak hanya dipengaruhi oleh udara, melainkan jg dapat dipengaruhi oleh kelembaban dari ornament bangunan itu sendiri, missal dinding, lantai, plafon. Bagian tersebut sangat rentan terkena air baik dari bawah (tanah), atas (atap). Lembab juga dipengaruhi oleh air,dimana air masuk dari daerha atas dan bawah bangunan.		• Kelembaban dapat diatasi seperti hal nya Sirkulasi udara, atau memperbaiki dinding-dinding yang rusak, lantai dan plafon itu sendiri. Kelembaban dinding dari bawah bangunan dapat diatasi dengan member struktur sloof baru pada setiap dinding bangunan.

3.12 Analisis Ruang Museum Wayang

Objek	Informasi yang Ditampilkan	Elemen Interior	Jenis Ruang	Skala Prioritas
1. Wayang Kulit 2. Wayang Golek	• Koleksi Wayang • Tokoh Wayang • Audiovisual	1. Vitrin 2. Koleki Wayang 3. Layar Digital	Ruang Pamer : Tempat Pameran Koleksi Wayang. Wayang yang dipamerkan dipamerkan didalam vitrin baik yang menempel didinding maupun	35%

			ditengah ruangan dan digital, serta terdapat ruangan audio visual .	
3. Wayang Klithik 4. Wayang Menak	• Koleksi Wayang • Tokoh Wayang	1. Vitrin 2. Koleksi Wayang 3. Layar Digital 	Ruang Pamer : Tempat Pameran Koleksi Wayang. Wayang yang dipamerkan dipamerkan didalam vitrin baik yang menempel dididing maupun ditengah ruangan dan digital, serta terdapat ruangan audio visual.	20%

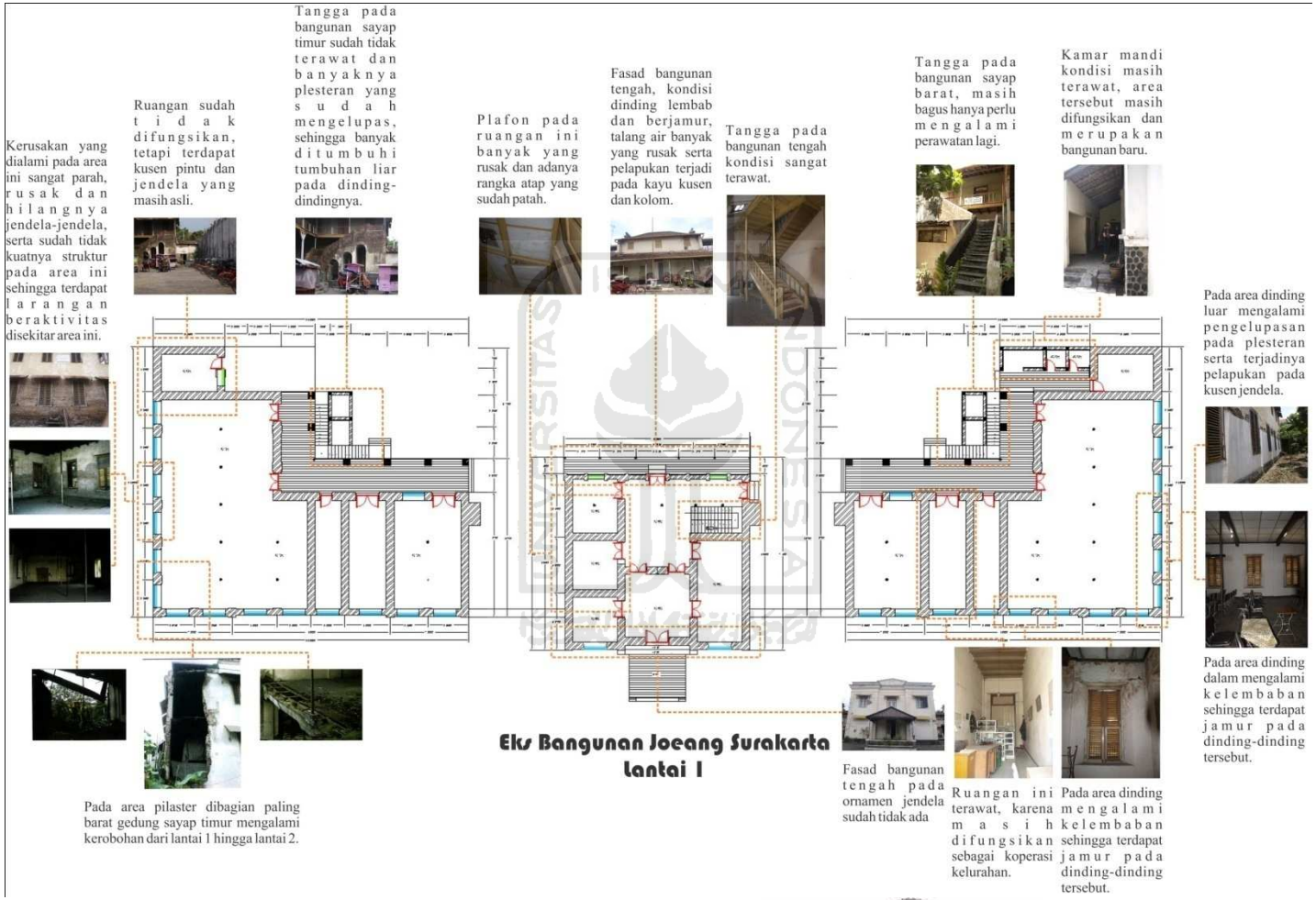
5. Wayang Beber 6. Wayang Rumput 7. Wayang Timplong	• Koleksi Wayang • Cerita Wayang	1. Vitrin 2. Koleksi Wayang 3. Layar Digital 	Ruang Pamer : Tempat Pameran Koleksi Wayang. Display wayang dipasang didalam vitrin, serta terdapat display berupa digital dimana yang dapat menjelaskan	15%

			tentang setiap cerita wayang beber.	
8. Wayang Potehi	• Koleksi Wayang • Tokoh Wayang	1. Vitrin 2. Koleksi Wayang 3. Layar Digital 	Ruang Pamer : 	15%

			Wayang yang dipamerkan dipamerkan didalam vitrin baik yang menempel didinding maupun ditengah ruangan dan terdapat permainan puzzle secara digital pada koleksi ini.	
9. Wayang Kulit 10. Wayang Golek	• Koleksi Wayang • Tokoh Wayang	2. Vitrin 3. Koleksi Wayang 4. Layar Digital 	Ruang Pamer : Tempat Pameran Koleksi Wayang. 	15%

			Wayang dipamerkan secara langsung didalam vitrin dan juga pada area koleksi ini juga ada pembelajaran secara digital dalam pembuatan wayang rumput beserta ceritanya.	

3.13 Kerusakan Pada Eks. Gedung Joeang Surakarta



Gambar 2.2.7 : Struktur Kolom Bekas Gedung Joeang
Sumber : Dokumentasi

Pada selasar bangunan terutama pada lantai 2 mengalami banya kerusakan dan tidak keterawatan.

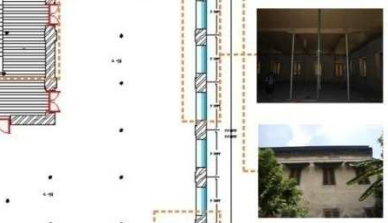
Pada selasar bangunan terutama pada lantai 2 mengalami banya kerusakan dan tidak keterawatan.

Fasad belakang pada lantai 2 mengalami kerusakan ada talang air dan pelapukan pada kusen jendela.

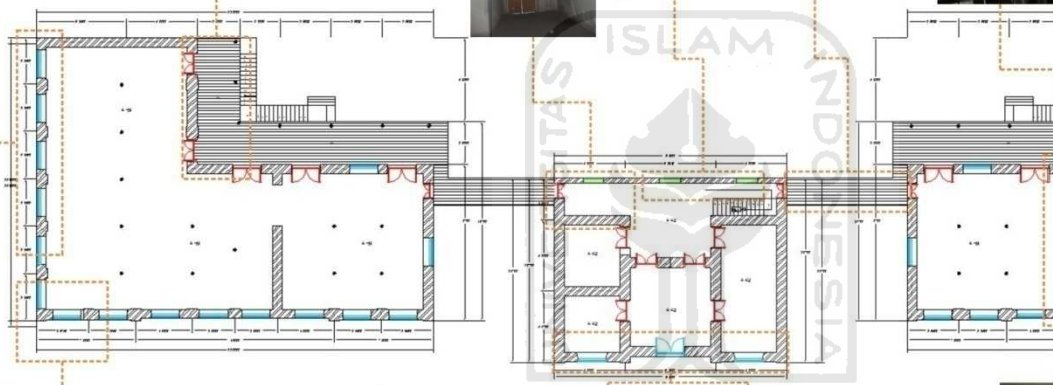
Jembatan penghubung bangunan sebelah barat butuh peratan terutama pada lantai jembatan tersebut.

Selasar pada lantai 2 hanya mengalami pengecatan ulang, tetapi pada kayu rangka atap, jendela, pintu dan lantai terdapat pelapukan.

Terjadinya kelembaban dinding dan pengelupasan plesteran,tetapi jendela masih keadaan utuh meskipun ada yang lapuk serta terdapat saran burung pada ruangan ini karena tidak difungsikan kembali.



Sudah tidak kuatnya struktur pada dinding area ini, diakibatkan terdapat pilaster bangunan yang sidah roboh.



Robohnya ornmen Tympanium danCymantium pada bangunan sayap barat.

Pada area pilaster dibagian paling barat gedung sayap timur mengalami kerobohan dari lantai 1 hingga lantai 2.

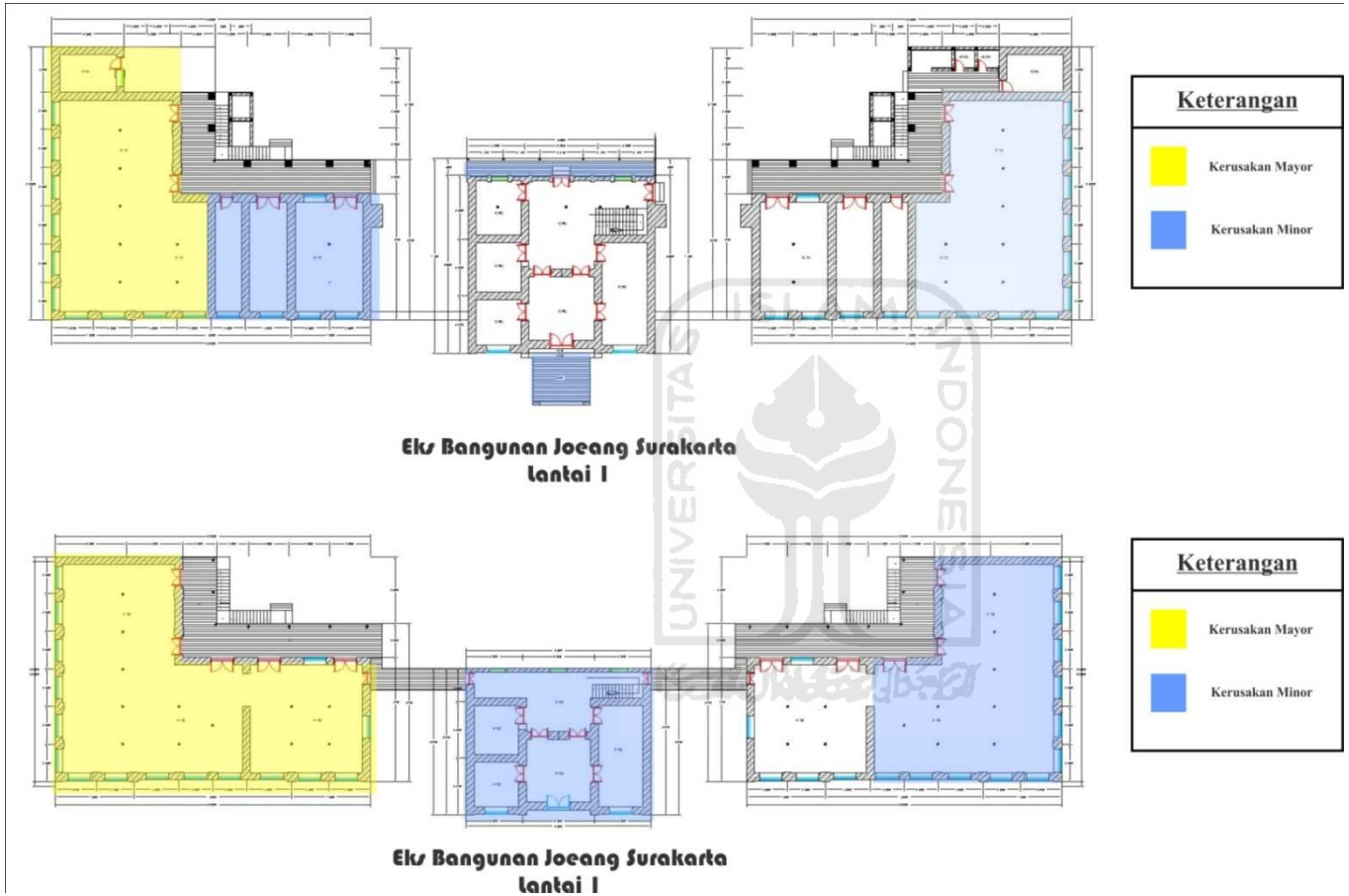
Fasad Bangunan tengah depan pada ornmen Tympanium danCymantium mengalami pengelupasan pada cat.

Eks Bangunan Joeang Surakarta Lantai 2

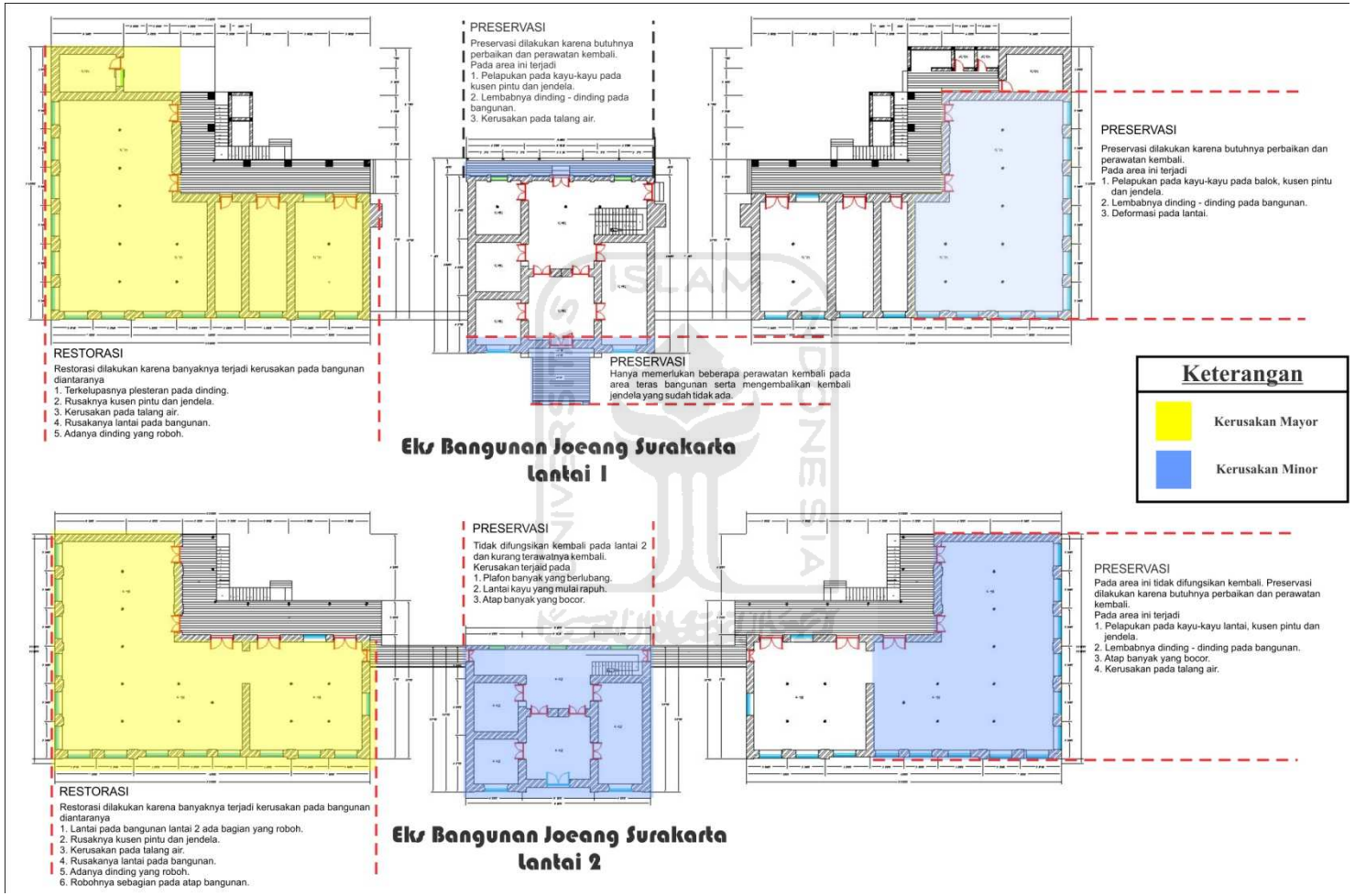
Pada ruangan ini terdapat archerr yang dijadikan sirkulasi penghubung antar ruang.

Area pilasater dibagian barat pada bangunan sayap timur sangat tidak terawat. Banyaknya tumbuhan liar yang tumbuh pada ornamen tersebut diakibatkan karena plesteran yang mengelupas dan seringnya terkena air hujan.

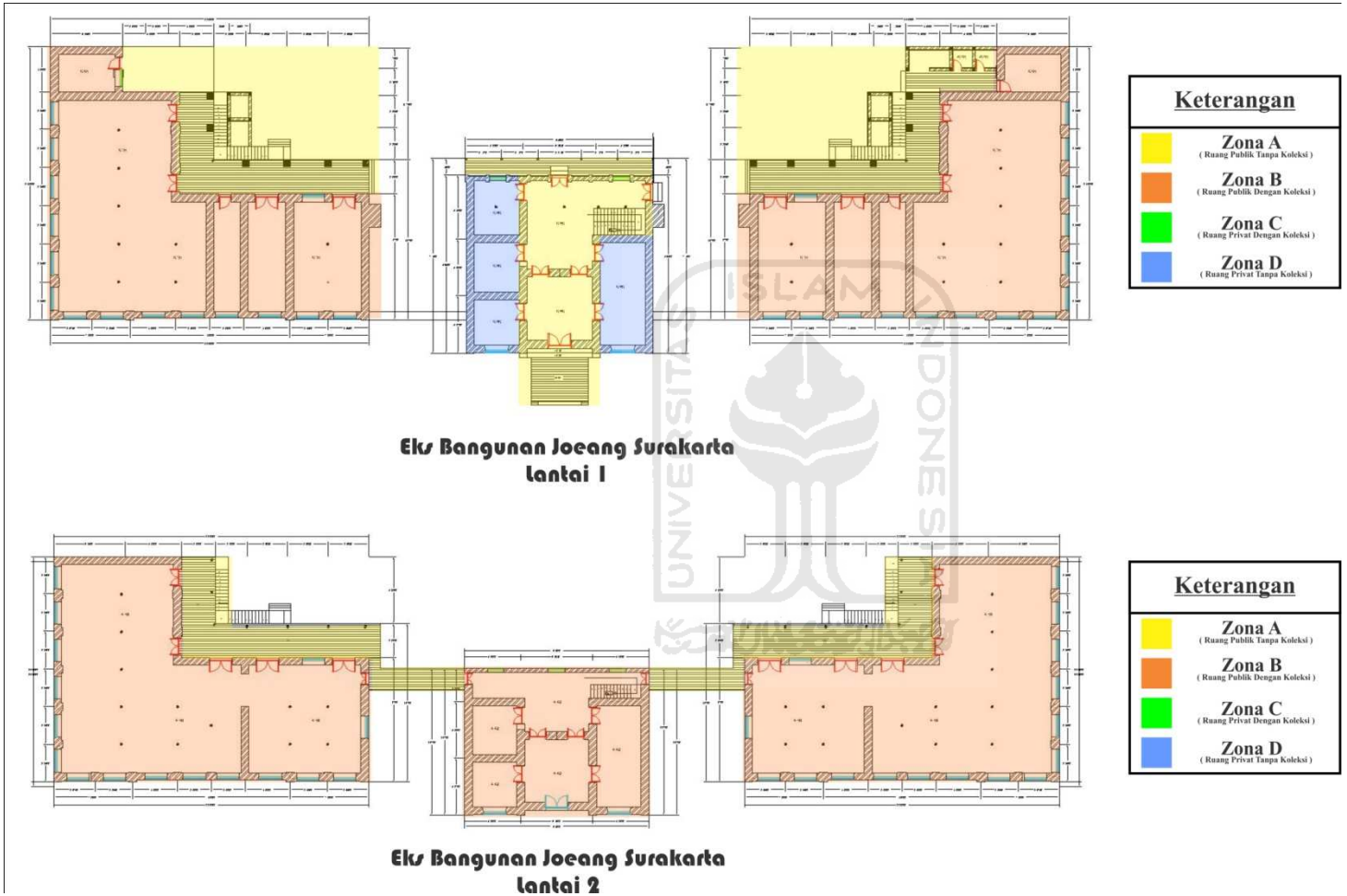
3.14 Analisis Kerusakan Bangunan



3.15 Keputusan Revitalisasi

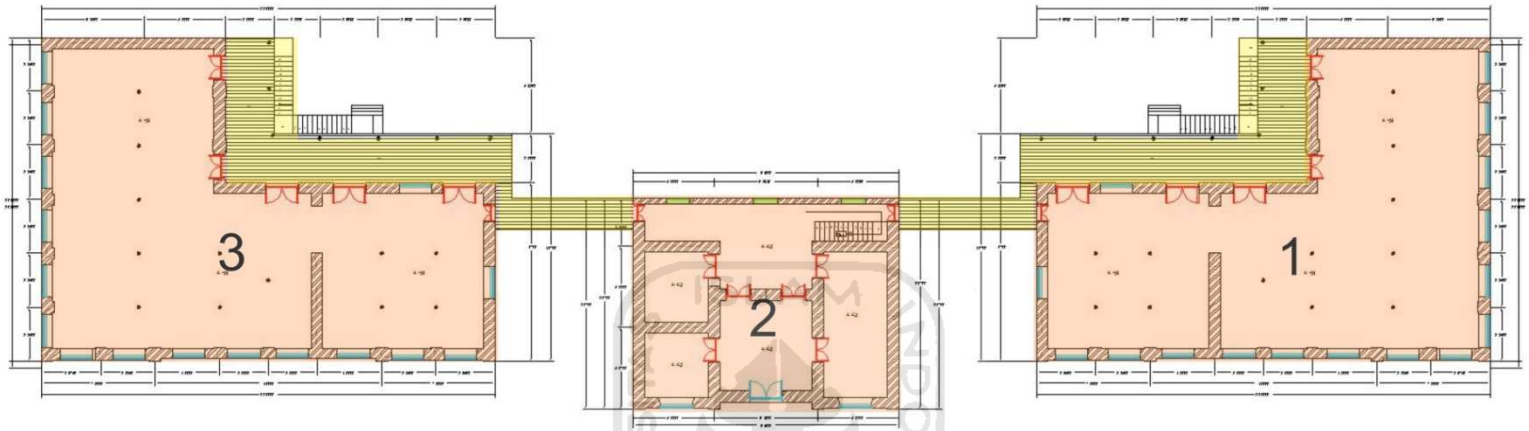


3.16 Zonning Ruang Pada Museum



3.16 Zoning Denah Pada Museum

Keterangan	
Zona A (Ruang Publik Tanpa Koleksi) Zona B (Ruang Publik Dengan Koleksi) Zona C (Ruang Privat Dengan Koleksi) Zona D (Ruang Privat Tanpa Koleksi)	Area 1 = Pameran Tetap Koleksi Wayang Madya. Area 2 = Ruang Pameran Wayang Beber. Area 3 = Ruang Pameran Wayang Timplong. Area 4 = Ruang Rapat. Area 5 = Ruang Informasi, Ruang Tunggu, Ruang Penitipan Barang. Area 6 = Ruang Kantor Kepala Museum, Wakil Kepala Museum, Ruang Staff. Area 7 = Ruang Pameran Wayang Suket. Area 8 = Ruang Pameran Wayang Gedog. Area 9 = Ruang Security. Area 10 = Ruang Tiket. Area 11 = Ruang Cleaning Service Area 12 = Musholla



Eks Bangunan Joeang Surakarta
lantai 2

Keterangan

Zona A
(Ruang Publik Tanpa Koleksi)

Zona B
(Ruang Publik Dengan Koleksi)

Zona C
(Ruang Privat Dengan Koleksi)

Zona D
(Ruang Privat Tanpa Koleksi)

Area 1 = Pameran Tetap Wayang Kayu yaitu Koleksi Wayang Golek, Wayang Menak.
Area 2 = Pameran Tetap Koleksi Wayang Potehi.
Area 3 = Pameran Tetap Koleksi Wayang Kulit, Wayang Klitik.

3.14 Analisis Program ruang

Kebutuhan Ruang

No	Kebutuhan Ruang	Unit (Ruang)	Kapasitas (Org/buah)	Standar Ruang Luasan (m^2)	Analisis	Jumlah (m^2)
1	R. Informasi	1	1	1		1
2	Loket / Tiket	1	2	2.25		4.5
3.	R. Penitipan Barang	1	2	2.25		4.5
4.	Mushola	1	25 Sirkulasi 20%	0.78	19.5+3.9	23.5
5.	Wudlu	2	4	1		8
6.	Lavatory	2	8	1.8		28.8
7.	Toko Sorvernir	3	Sirkulasi 20%	15		9
8.	Cafe	1	50 Sirkulasi 20% Dapur 25%	1.4	70+14+17.5	101.5
Total Ruang Publik Tanpa Koleksi						593.3

No	Kebutuhan Ruang	Unit (Ruang)	Kapasitas (Org/buah)	Standar Ruang Luasan (m^2)	Analisis	Jumlah (m^2)
1.	Pameran Tetap	1		Asumsi		1000
2.	Pameran Tidak tetap	1		Asumsi		40
4.	Perpustakaan	1		Asumsi		25
5.	Taman Pertunjukan	1		Asumsi		1000
Total Ruang Publik Dengan Koleksi						2065

No	Kebutuhan Ruang	Unit (Ruang)	Kapasitas (Org/buah)	Standar Ruang Luasan (m^2)	Analisis	Jumlah (m^2)
1.	R. Penerima Barang & Sortir	2		25	25	
2.	R. Restorasi & Konservasi	2	25	25+3	28	
3.	R. Penyimpanan Koleksi sementara	1		25	25	
4.	R. Persiapan Pameran	1		25	25	
5.	R. Arsip	6		8	48	
6.	Gudang	1		25	25	
Sirkulasi 20% Lain-Lain 5% Total Ruang Privat Dengan Koleksi					176 35.2 8.8 220	

No	Kebutuhan Ruang	Unit (Ruang)	Kapasitas (Org/buah)	Standar Ruang Luasan (m^2)	Analisis	Jumlah (m^2)
1.	R. Kepala Museum Museum	1	1	36		
2.	R. Wakil Kepala	1	1	24		24
3.	R. Tata Usaha	1	4	2.25		9
4.	R. Rapat	1	10	-		10
5.	R. Arsip	6		8		48
6.	R. Cleaning Service	1		25		25
7.	R. Keamanan	1	1	2	1x2	2
Total Ruang Privat Tanpa Koleksi						

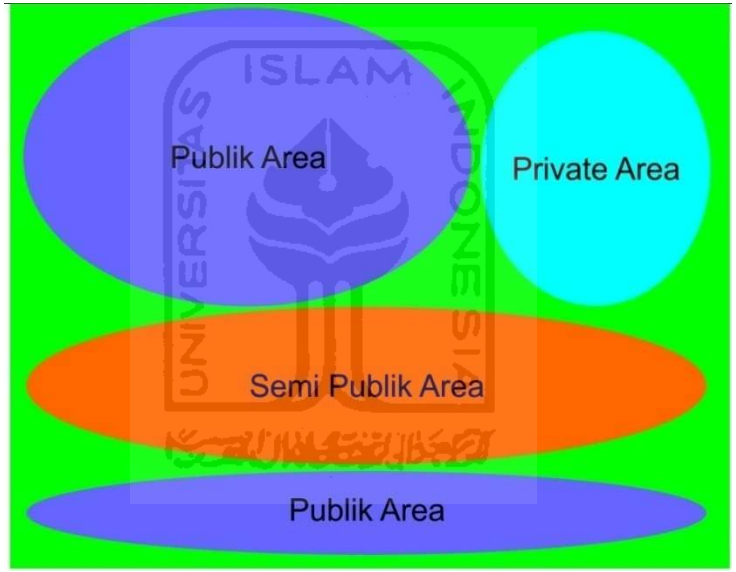
Tempat Parkir Pengunjung Museum						
1.	Parkir Motor	1	30	0.75	21.5	
2.	Parkir Mobil	1	10	12.5	125	
3.	Parkir Bus	1	4	30	120	
						460
Tempat Parkir Karyawan Museum						
1.	Parkir Motor	1	10	0.75	7.5	
2.	Parkir Mobil	1	10	12.5	125	
						200

BAB IV

KONSEP

4.1 Zoning Area Museum

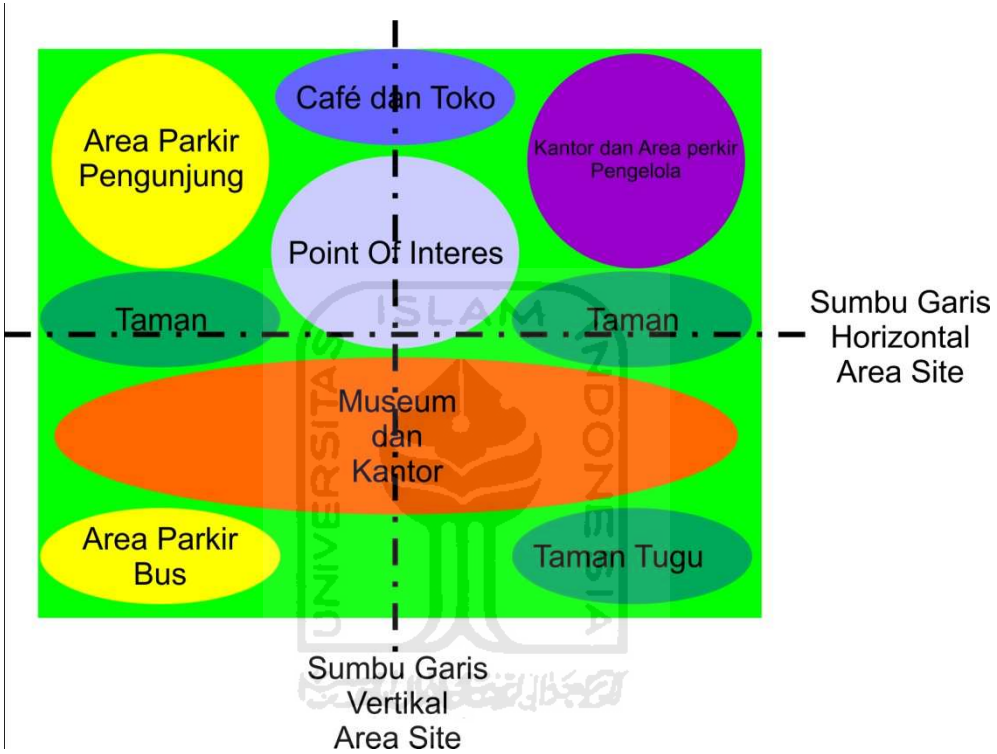
4.1.1 Konsep Zoning



Gambar 4.1.1 : Zoning Area Museum
Sumber : Redraw Penulis

Pada Area museum dibedakan menjadi 3 area, dimana bertujuan untuk menentukan ploting masa bangunan dan alur sirkulasi baik pengunjung maupun pengelola.

4.1.2 Konsep Ploting Area

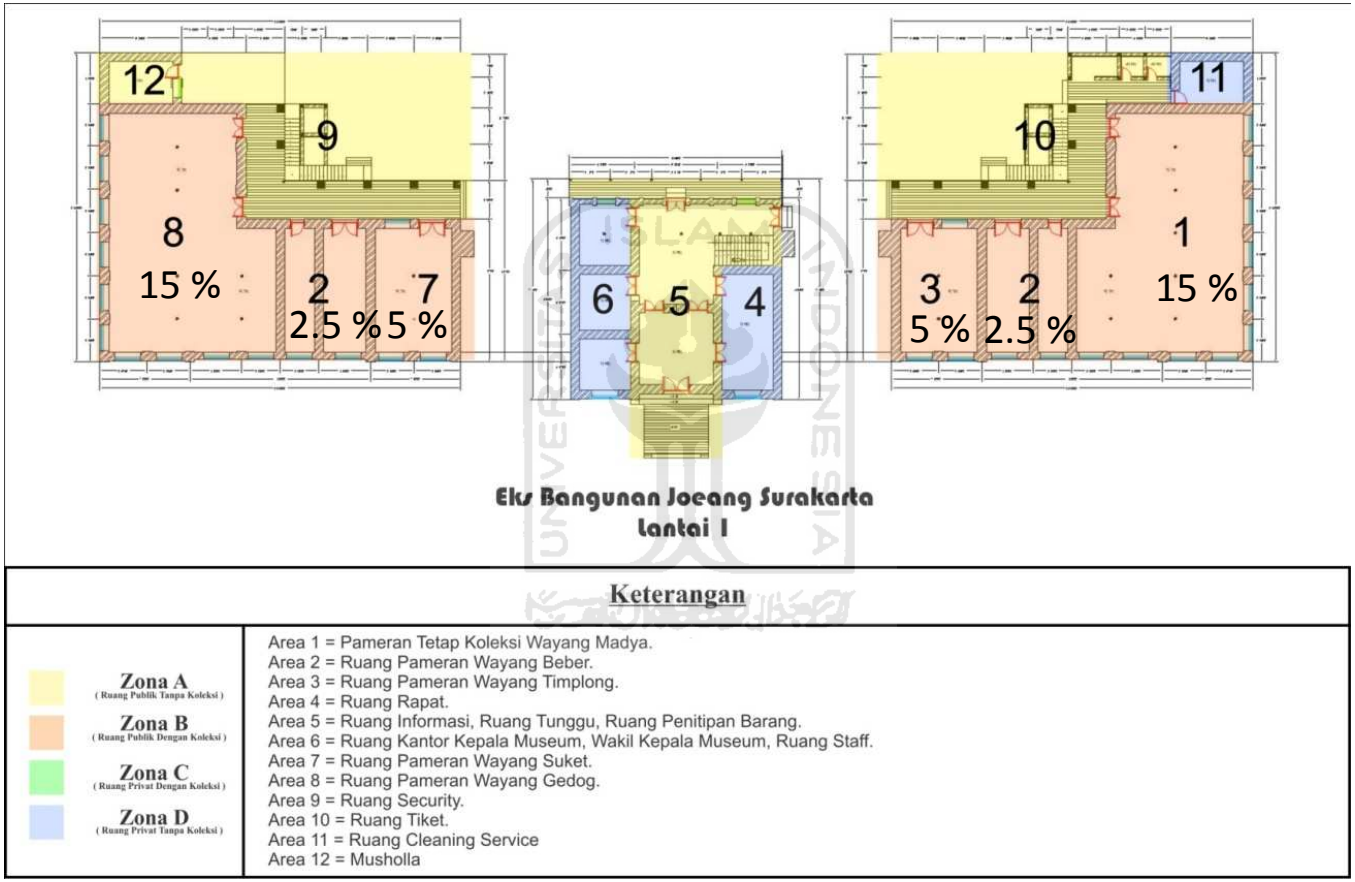


Gambar 4.1.2 : Konsep Ploting Museum
Sumber : Redraw Penulis

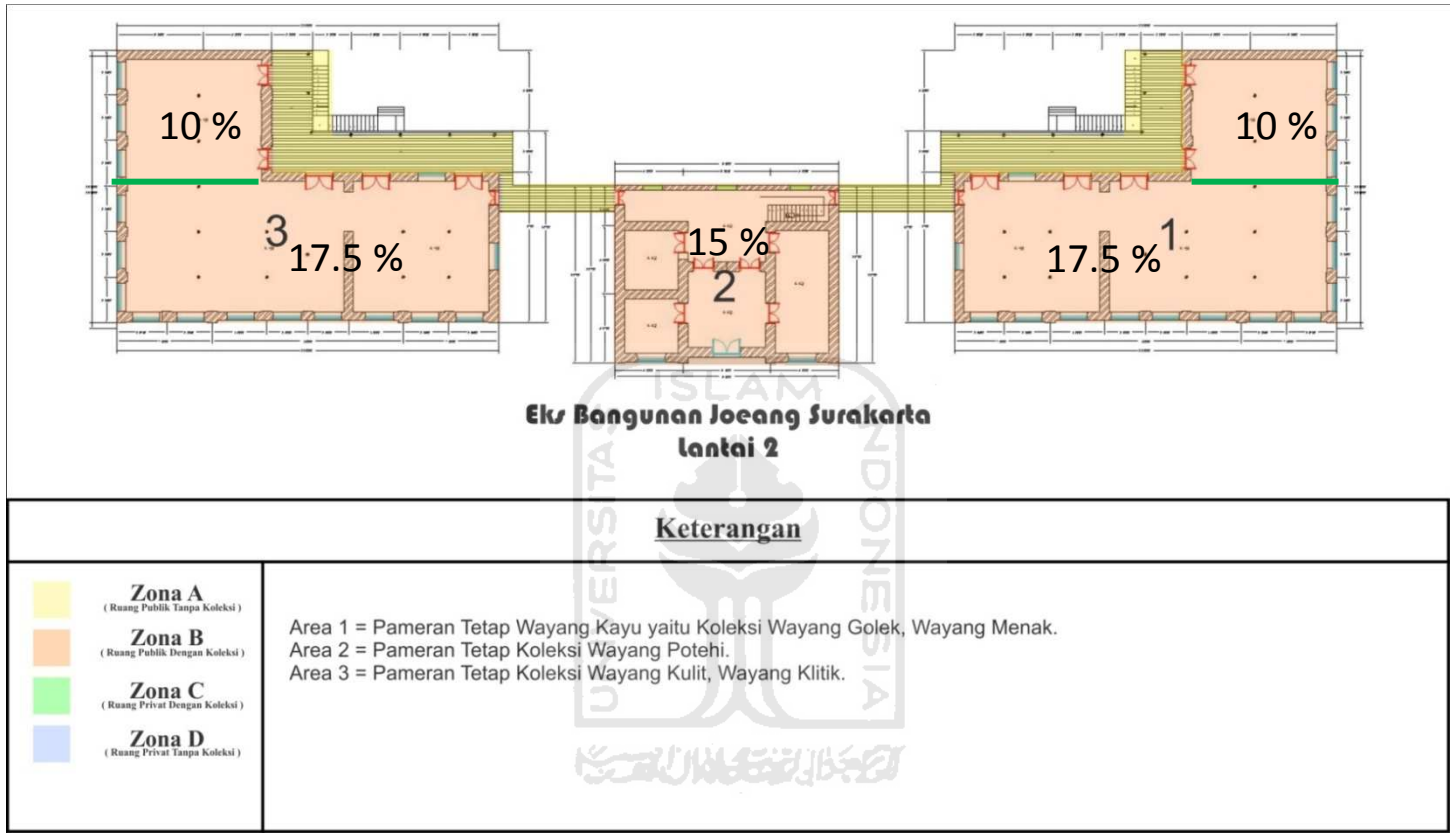
Pembagian area dibuat berdasarkan garis sumbu vertikal dan horisontal pada area site museum. Dimana pembagian yang simetris menjadi konsep dasar perancangan layout siteplan museum. Site yang berbentuk persegi dibagi menjadi 4 bagian yang sama luasnya.

4.2 Konsep Interior

4.2.1 Zoning Ruang Koleksi



Gambar 4.2.1 : Zoning Ruang kolesi
Sumber : Redraw Penulis



Gambar 4.2.1 : Zoning Ruang kolesi
Sumber : Redraw Penulis

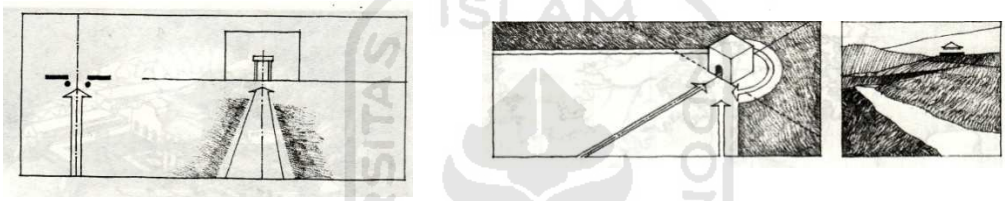
Dari analisis ruang pada museum, pembagian prioritas ruangan dibagi rata pada setiap item koleksi museum seperti yang tercantum pada tabel bab 3 analisis ruangan museum.

4.2.2 Sirkulasi Interior Museum

Gambar 4.2.2 : Sirkulasi Linier
Sumber : Handbook D.K.Ching

Prosesi Linear : Jalan yang lurus yg dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang. Tipe ruang ini biasanya menempatkan fungsi-fungsi yang ada dalam satu tata atur yang menyerupai sebuah garis lurus yang meneruskan fungsi dari ruang satu ke ruang yang lain sehingga terjadi interaksi tatap muka langsung antar keduanya.

4.2.3 Pencapaian Interior Museum

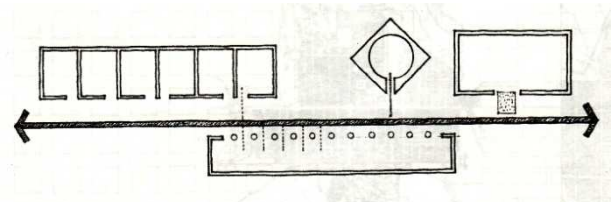


Gambar 4.2.3 : Pencapaian
Sumber : Handbook D.K.Ching

Pencapaian Langsung

- Suatu Pendekatan yang mengarah langsung kesuatu tempat langsung, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.

4.2.4 Hubungan Jalur dan Ruang Museum

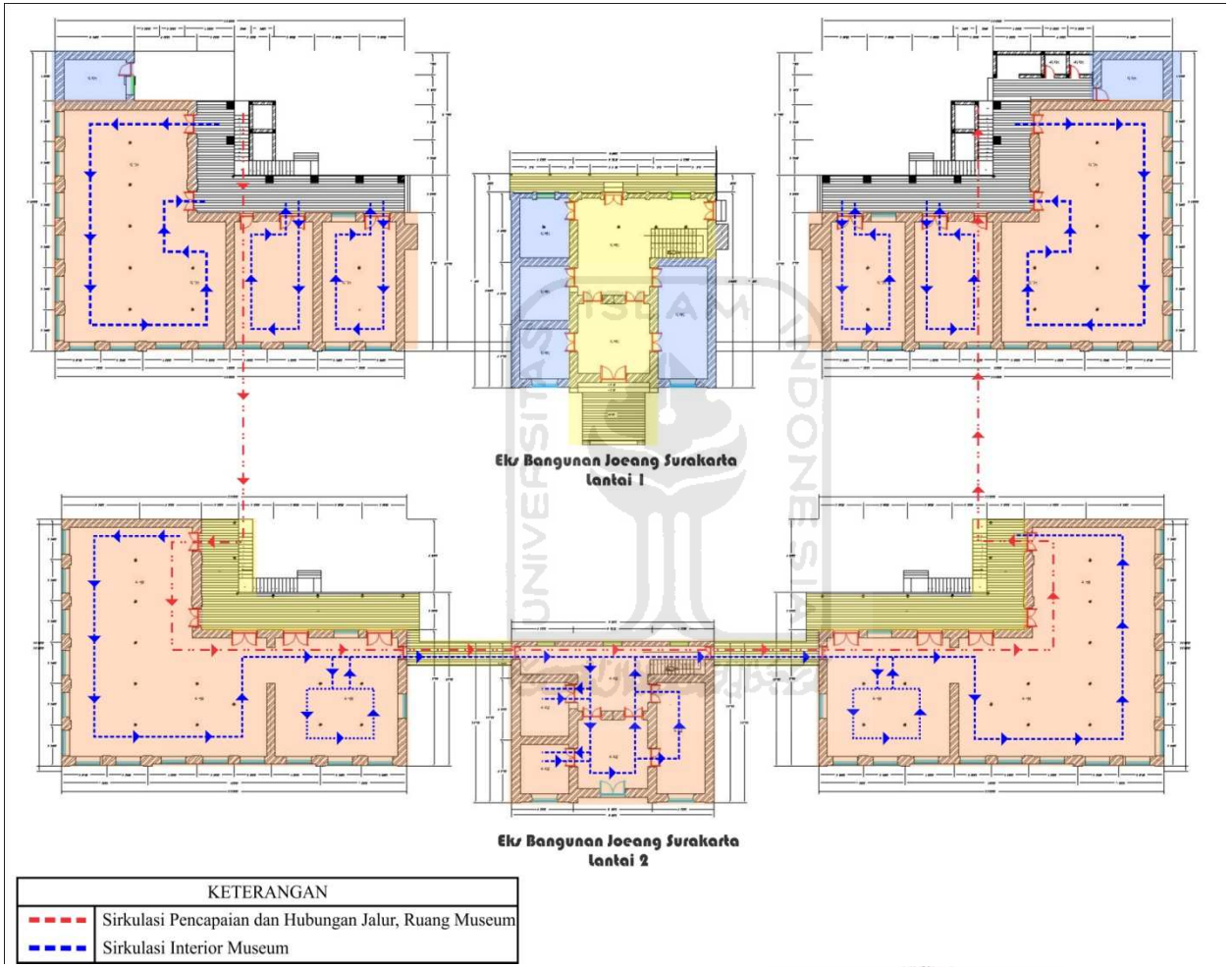


Gambar 4.2.4 : Hubungan Jalur dan Ruang
Sumber : Handbook D.K.Ching

Melalui Ruang :

- Kesatuan dari tiap-tiap ruang yang dipertahankan.
- Konfigurasi jalan yang fleksibel.
- Ruang perantara dapat digunakan sebagai penghubung antara ruang dan jalan.

4.2.5 Penerapan Sirkulasi Interior



Gambar 4.2.4 : Sirkulasi Interior
Sumber : Redraw penulis

Hubungan sirkulasi pada setiap ruang pameran koleksi memakai sistem linier, dimana pengunjung dapat melihat semua pameran koleksi dengan teratur, sedangkan pencapaian dan hubungan jalur, ruang dipilih secara langsung supaya tidak terjadi tabrakan antar sirkulasi pada interior museum.

4.3 Konsep Tata Layout Museum

4.3.1 Penataan Display Wayang

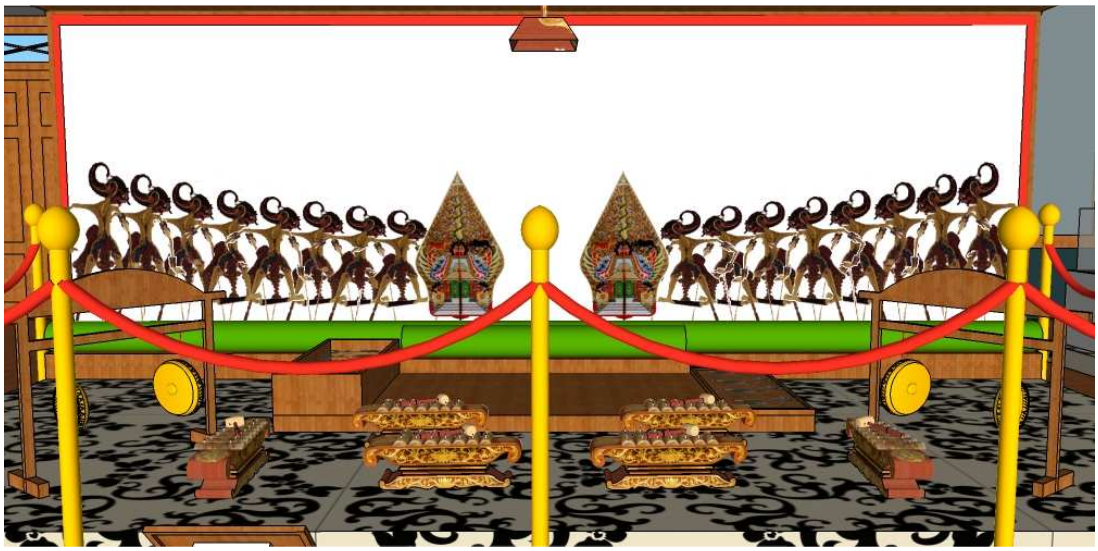
A. Wayang Kulit dan Wayang Golek

Wayang Kulit dan Wayang Golek pada tanggal 7 November 2003 ditetapkan oleh UNESCO sebagai *warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity) dalam Perfoming Art.* Perfoming Art dijadikan konsep dasar dalam penyajian Wayang kulit dan Wayang Golek.

1. Wayang Kulit

Gambar 4.3.1 : Penyajian Pertunjukan Wayang Kulit
Sumber : www.wayangklasik.com

Cara penyajian wayang disajikan seperti pementasan pada Wayang Kulit, dimana terdapat ornamen-ornamen atau alat yang dibutuhkan dalam pementasan wayang. Diantaranya Wayang Kulit, Layar, Debog (Batang pohon Pisang), Blencong (Lampu), Kotak Wayang, Tutup Wayang, Gamelan. Diterapkan dalam konsep penyajian atau tata layout wayang pada interior museum yang dirancang.



Gambar 4.3.2 : Konsep Penyajian Wayang
Sumber : Redraw Penulis

Konsep pertunjukan disajikan didalam museum, dan dijadikan display utama museum pada koleksi wayang kulit.

2. Wayang Golek

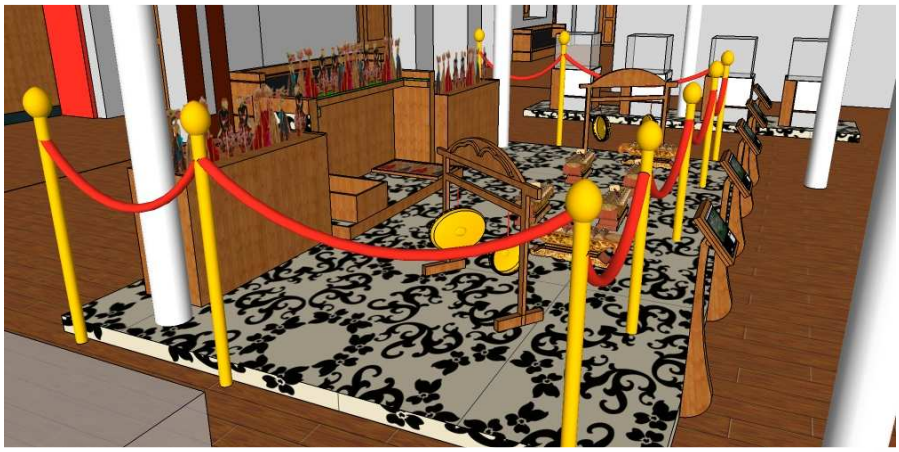
Dalam Perfoming Art Wayang Golek sama seperti Wayang Kulit, dimana hal seni bertutur (bicara), Tingkah laku mempunyai nilai lebih. Sarana pendukung tidak jauh beda dengan wayang kulit dimana terdapat seni musik karawitan sebagai iringan lagu pementasan dan wayang itu sendiri. Dalam pementasan wayang golek visualisasi penonton langsung ke objek (Wayang), tanpa layar, tidak melalui bayangan seperti wayang kulit. Ukuran panggung lebih pendek.

Gambar 4.3.3 : Pertunjukan Wayang Kulit
Sumber : www.wayanggolekshow.com

Gambar 4.3.4 : Pertunjukan Wayang Kulit
Sumber : www.wayanggolekshow.com

Faktor Pendukung Pementasan Wayang Golek antara lain :

1. Panggung Pertunjukan.
2. Lighting yang menyorot pada wayang.
3. Gamelan.
4. Wayang Golek.
5. Sound sistem (Untuk Dalang Bertutur).

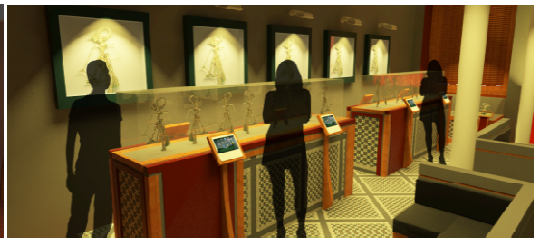


Seni pertunjukan wayang golek diterapkan pada display koleksi wayang didalam museum dengan dengan faktor pendukung pementasan seperti alat pengiring lagu yaitu gamelan saat pertunjukan.

3. Wayang Rumput dan Wayang Timplong

Penyajian Ruang Pamer : Wayang dipamerkan didalam vitrin yang berada ditengah dan ada juga yang menempel didinding. Adanya monitor digital dijadikan sebagai alat interaksi dengan pengunjung museum.

Vitrin dibuat dengan memanfaaatkan potensi ornamen yang berada didalam interior bangunan. Terdapat penambahan cara pembuatan wayang secara digital pada ruang koleksi ini.



Gambar 4.3.6 : Konsep Penyajian Wayang
Sumber : Redraw Penulis

4. Wayang Beber

Penyajian Ruang Pamer : Wayang disajikan secara terbuka tidak tergulung, dan ditaruh didalam vitrin. Dimana terdapat pembelajaran tentang cara menikmati cerita wayang beber baik cara membuka dan cara pertunjukan wayang itu sendiri melalui media alat digital.

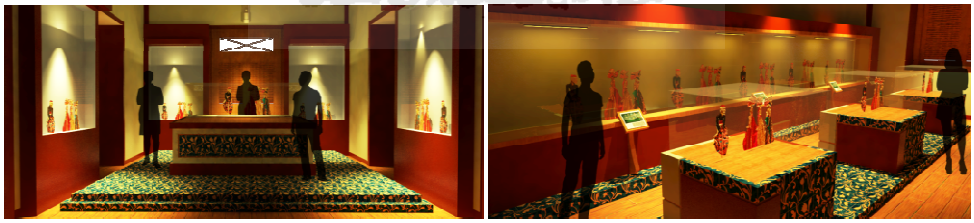
Vitrin berada menempel pada dinding yang tidak terdapat ornamen. Penambahan permainan puzzle yang bertujuan untuk mengerti salah satu cerita yang disajikan pada koleksi.

Gambar 4.3.7 : Konsep Penyajian Wayang
Sumber : Redraw Penulis

5. Wayang Potehi

Penyajian Ruang Pamer : Wayang dipamerkan didalam vitrin yang berada ditengah dan ada juga yang menempel didinding. Adanya monitor digital dijadikan sebagai alat interaksi dengan pengunjung museum.

Vitrin berada menempel pada dinding yang tidak terdapat ornamen dan ditengah ruangan. Penambahan permainan puzzle yang bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh wayang yang disajikan pada koleksi.



Gambar 4.3.8 : Konsep Penyajian Wayang
Sumber : Redraw Penulis

6. Wayang Klithik dan Wayang Menak

Penyajian Ruang Pamer : Wayang dipamerkan didalam vitrin yang berada ditengah dan ada juga yang menempel didinding. Adanya monitor digital dijadikan sebagai alat interaksi dengan pengunjung museum.

Vitrin pada ruangan koleksi menyesuaikan dengan penempatan vitrin itu sendiri, dengan mempertimbangkan aspek menjaga ornamen eksisting agar tidak terababaikan.

Gambar 4.3.9 : Konsep Penyajian Wayang
Sumber : Redraw Penulis

7. Wayang Madya dan Wayang Gedhog

Penyajian Ruang Pamer : Wayang dipamerkan didalam vitrin yang berada ditengah dan ada juga yang menempel didinding. Adanya monitor digital dijadikan sebagai alat interaksi dengan pengunjung museum.

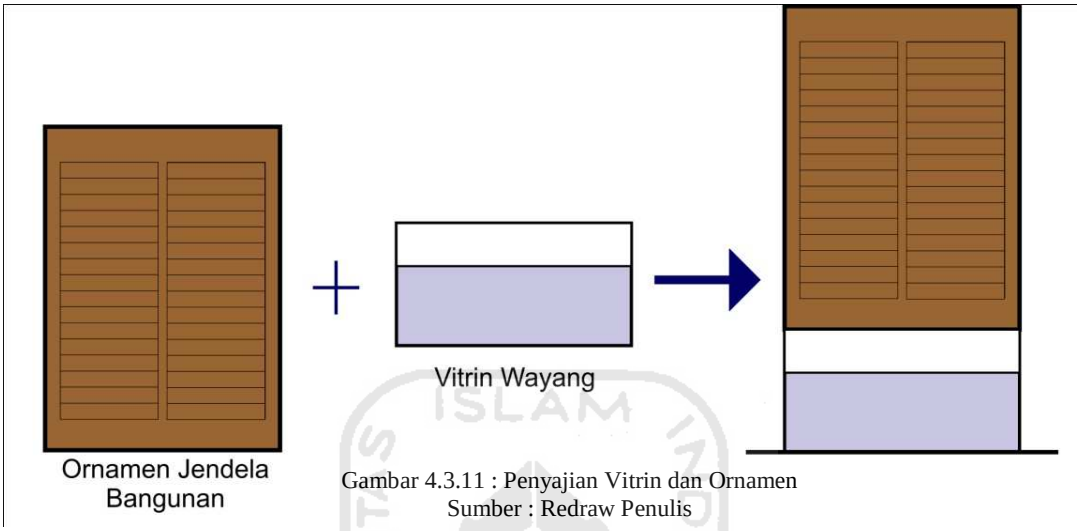
Seperti penyajian wayang klitik dan wayang menak, Vitrin pada ruangan koleksi menyesuaikan dengan penempatan vitrin itu sendiri, dengan mempertimbangkan aspek menjaga ornamen eksisting agar tidak terababaikan.

Gambar 4.3.10 : Konsep Penyajian Wayang
Sumber : Redraw Penulis

- Hal yang membedakan antar ruang koleksi adalah tata letak setiap penempatan ornamen interior yang berbeda-beda, Motif pola lantai dan penambahan sekat baru yang mirip seperti bentukan archer bangunan yang berada dalam satu ruangan bangunan.

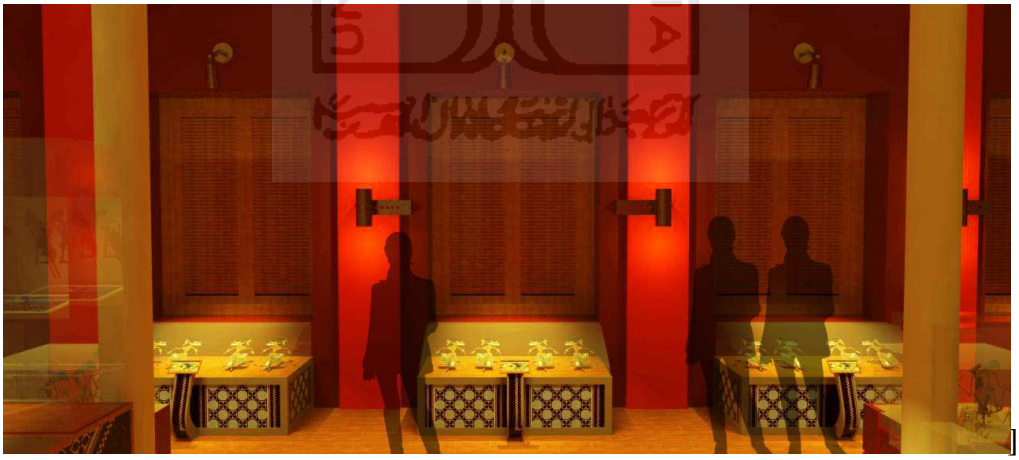
4.3.2 Penataan Display Wayang Dengan Ornamen

A. Vitrin dan Ornamen Jendela



Gambar 4.3.11 : Penyajian Vitrin dan Ornamen
Sumber : Redraw Penulis

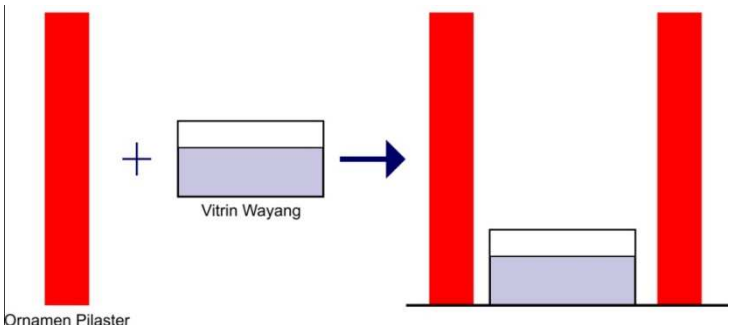
Penggabungan antara vitrin dan jendela merupakan cara penyajian koleksi wayang dengan memanfaatkan potensi ornamen sebagai background koleksi, sehingga antara koleksi wayang yang dipamerkan dan ornamen jendela menjadi satu kesatuan dan sama-sama saling terekspos.



Gambar 4.3.12 : Penyajian Vitrin dan Ornamen
Sumber : Redraw Penulis

Terdapat lampu sorot yang mempertegas pengeksposan kedua ornamen tersebut , baik letaknya di atas, tengah dan bawah ornamen.

B. Vitrin dan Ornamen Pilaster Bangunan



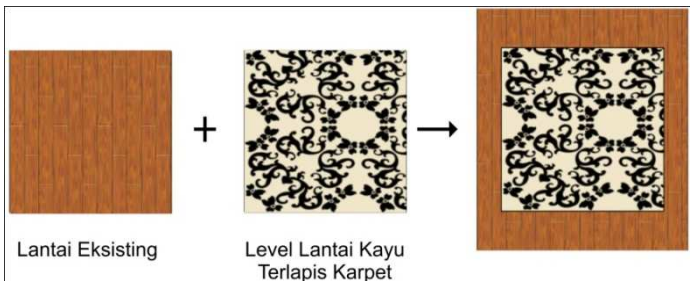
Gambar 4.3.13 : Penyajian Vitrin dan Ornamen
Sumber : Redraw Penulis

Penggabungan antara vitrin dan ornamen pilaster, dimana vitrin diletakkan ditengah ornamen pilaster sehingga ornamen tersebut dijadikan berupa frame atau bingkai pada vitrin koleksi.

Gambar 4.3.14 : Penyajian Pilaster dan Vitrin
Sumber : Redraw Penulis

Kedua ornamen diekspos dengan ornamen lampu sorot. Baik lampu sorot yang berada diatas, tengah bawah ornarnen tersebut.

3. Lantai Eksisting dan Lantai Baru

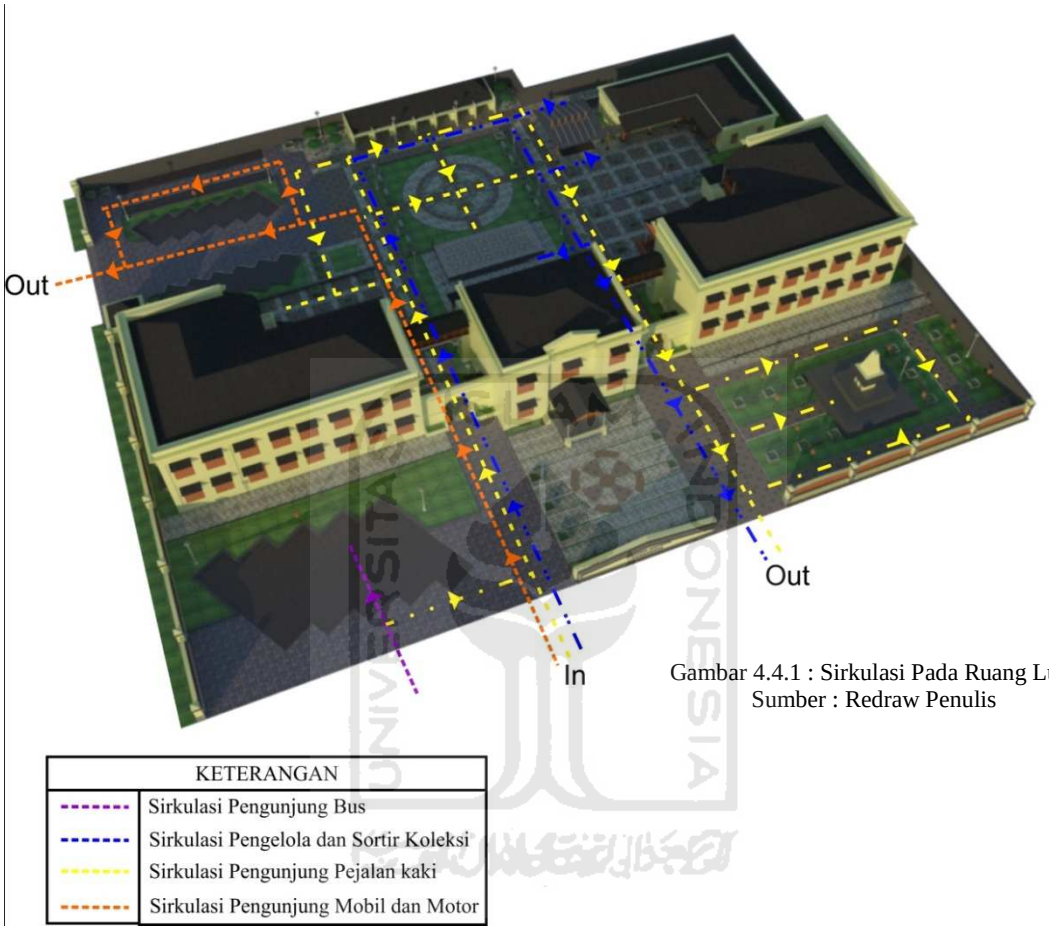


Gambar 4.3.15 : Penyajian Ornamen Lantai
Sumber : Redraw Penulis

Level lantai diletakka ndiatas lantai eksisting, yang bersifat non permanen (dapat dibongkar pasang) sehingga tidak merusak keaslian lantai bangunan pada museum.

4.4 Konsep Eksterior

4.4.1 Konsep Sirkulasi Ruang Luar



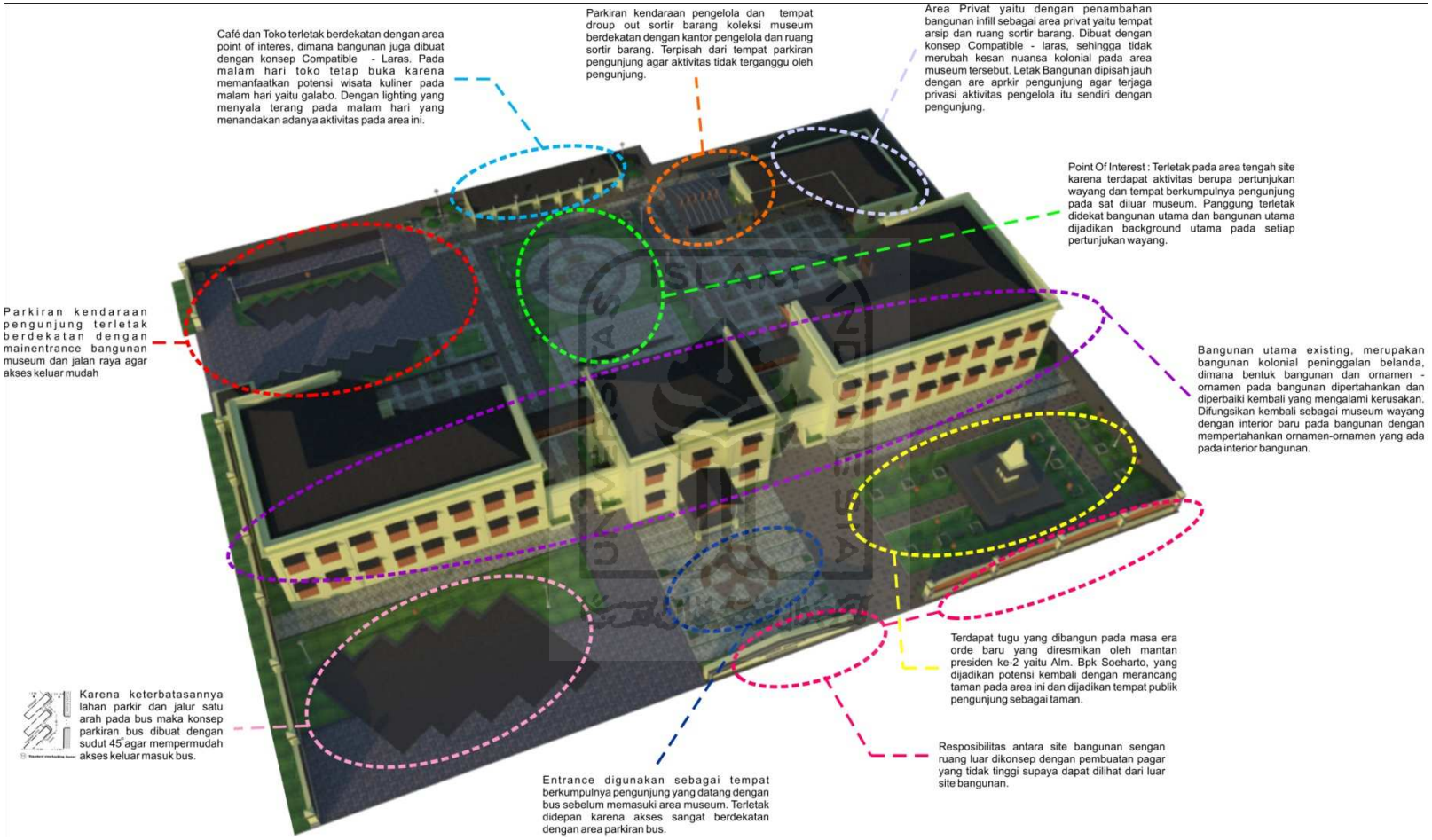
Gambar 4.4.1 : Sirkulasi Pada Ruang Luar
Sumber : Redraw Penulis

Sirkulasi pada ruang luar bangunan dibedakan menjadi 4 sirkulasi yaitu sirkulasi bus, pengelola, pejalan kaki pengunjung dan pengelola, mobil dan motor.

1. Pengunjung : Sirkulasi pada pengunjung langsung mengarah kepada mainentrance bangunan museum, agar akses dari tempat parkir dan bangunan lebih dekat.
2. Pengelola : Sirkulasi untuk pengelola dan museum dipisah dengan sirkulasi pengunjung yang bertujuan untuk mempermudah pengelola datang dan sortir barang koleksi, sehingga aktivitas pengelola tidak terganggu dengan aktivitas pengunjung itu sendiri.

Entrance pada area museum pada intinya sama, dalam artian baik pengunjung pejalan kaki, bermotor dan pengelola masuk melalui entrance yang sama, tetapi untuk keluar pada area museum terdapat pintu keluar sendiri – sendiri baik pengunjung dan pengelola.

4.4.2 Konsep Tata Ruang Luar Museum

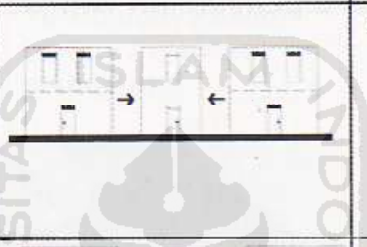
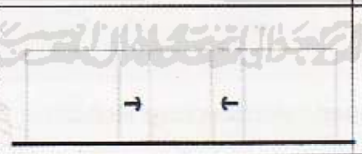
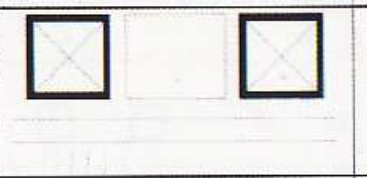


Gambar 4.4.2 : Tata Ruang Luar
Sumber : Redraw Penulis

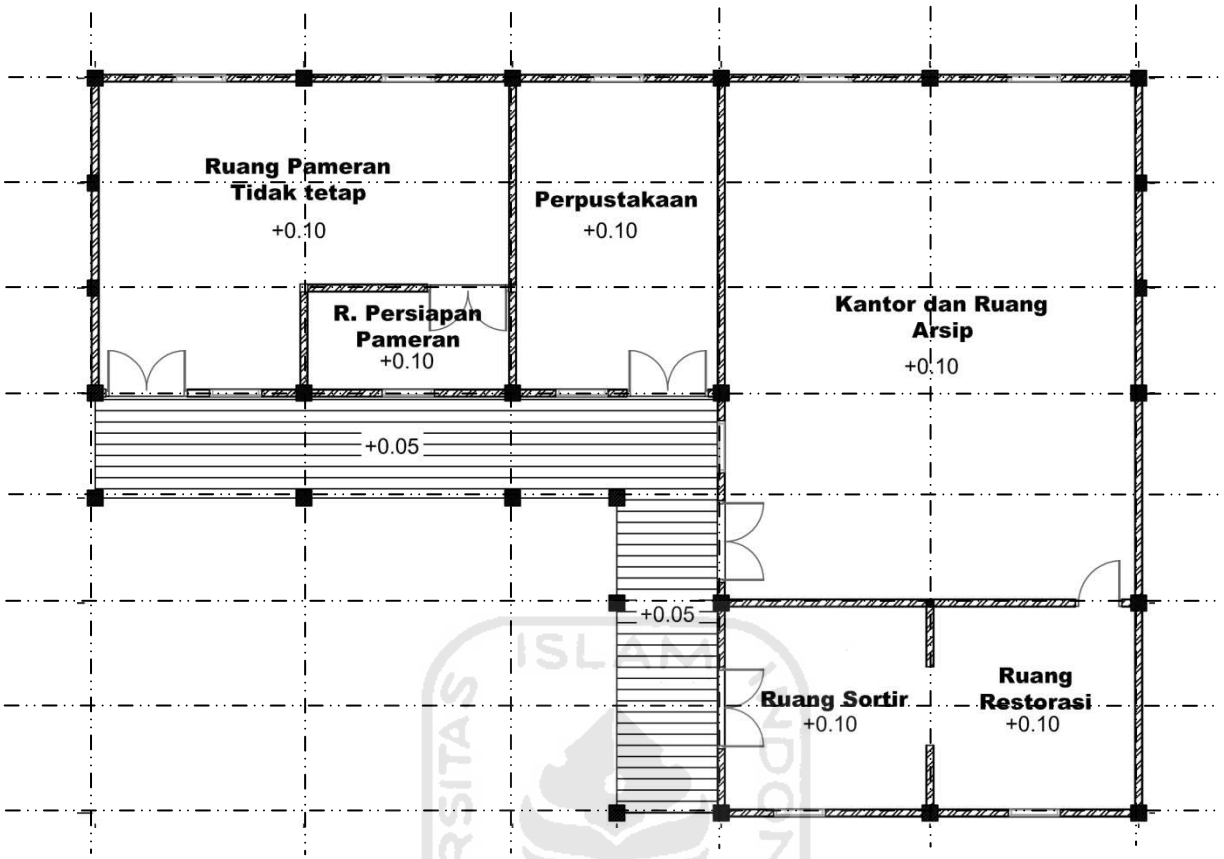
4.5 Infill Desain

Infill desain dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ruang pada museum. Zona D (Ruang Privat Tanpa Koleksi), dimana difungsikan sebagai tempat penyimpanan barang koleksi yang bersifat sementara atau barang koleksi yang baru masuk aatau disortir ke museum.

Pendekatan dengan konsep Compatible Laras, dipilih karena elemen-elemen visual bangunan baru dibuat mirip, namun detailnya lebih sederhana dari bangunan aslinya.

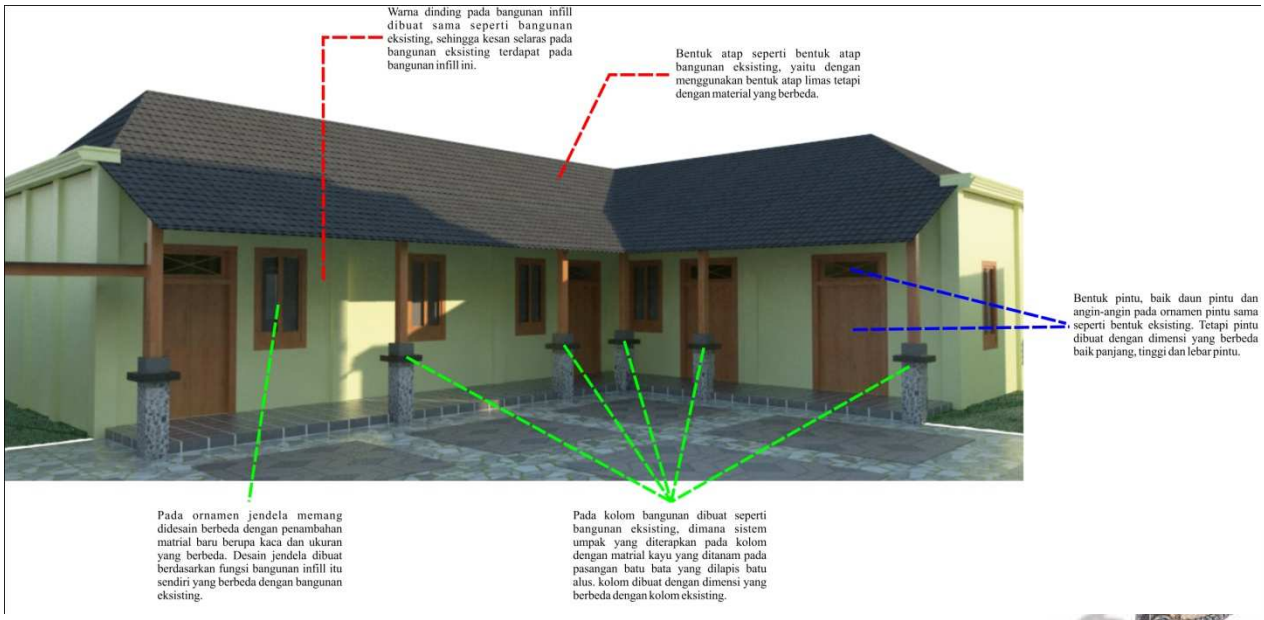
Elemen-elemen visual ***COMPATIBLE - LARAS***	Terwujudnya dalam bentuk / elemen arsitektural	Kriteria Perancangan ***COMPATIBLE-LARAS***
1. Elemen fasad		• elemen dan hubungan fasad yang mirip misal mengulang ritme ketinggian jendela dan pintu.
a) Proporsi bukaan		
b) Bahan bangunan		• Menggunakan bahan bangunan dan motif fasad sama dengan meminimalkannya.
c) Warna		• Menggunakan warna senada
2. Massa bangunan		• Menyesuaiakan dengan ketinggian rata-rata.
a) Tinggi bangunan		
b) Garis Sempadan bangunan		• Degradasi bangunan sama dengan bangunan eksisting sekitarnya.
c) Bentuk massa		• Bentukan *figure ground* sama dengan bangunan sekitar.

Gambar 4.4.2 : Kriteria Bangunan Compatible-Laras
Sumber : Buku Insertion



Gambar 4.4.2 : Denah Bangunan Infill
Sumber : Redraw Penulis

Denah dengan dasar bentukan kotak yang menjadi ciri denah bangunan kolonial dan juga berdasar grid pada setiap ruang-ruang bangunan. Dinding bangunan dengan ketebalan berbeda seperti bangunan eksisting atau lebih tipis karena struktur bangunan menggunakan struktur baru yaitu dengan adanya kolom dan balok pada bangunan.



BAB V

HASIL RANCANGAN

5.1 Spesifikasi Proyek

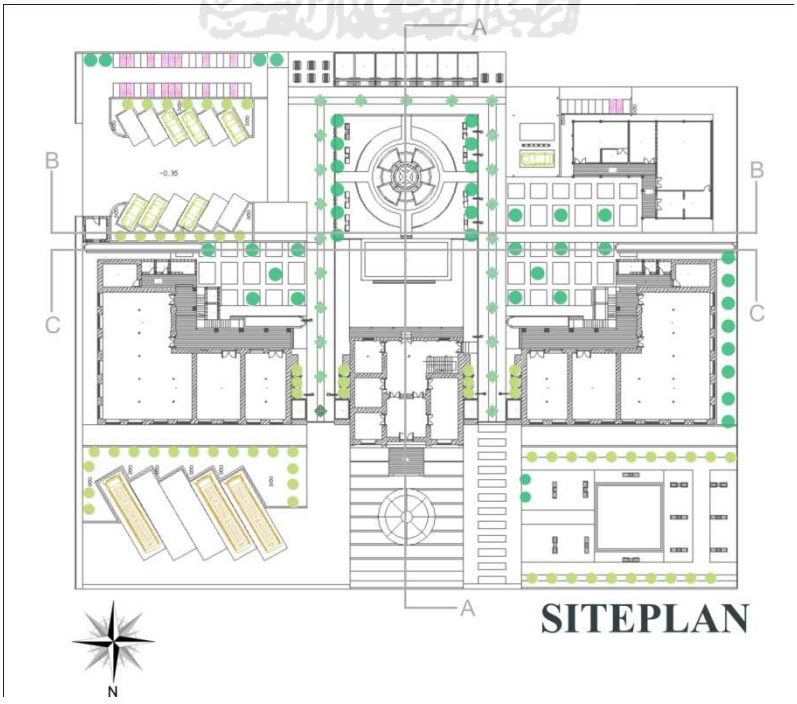
Bangunan ini adalah bangunan peninggalan belanda yang dimana dalam rancangan ini dialih fungsikan menjadi museum wayang. Bangunan yang terdiri dari dua lantai dan tiga massa yang saling berhubungan. Museum yang bertujuan mengenalkan dan sebagai tempat pembelajaran kesenian wayang oleh pengunjung museum itu sendiri.

5.2 Desain Fungsi

A. Museum

Sebagai sarana pembelajaran tentang kesenian wayang yang sudah diakui oleh dunia (UNESCO) pada era modern ini, sedang menjaga nilai kesenian.

5.3 Siteplan



5.4 Tampak Bangunan

5.5 Interior

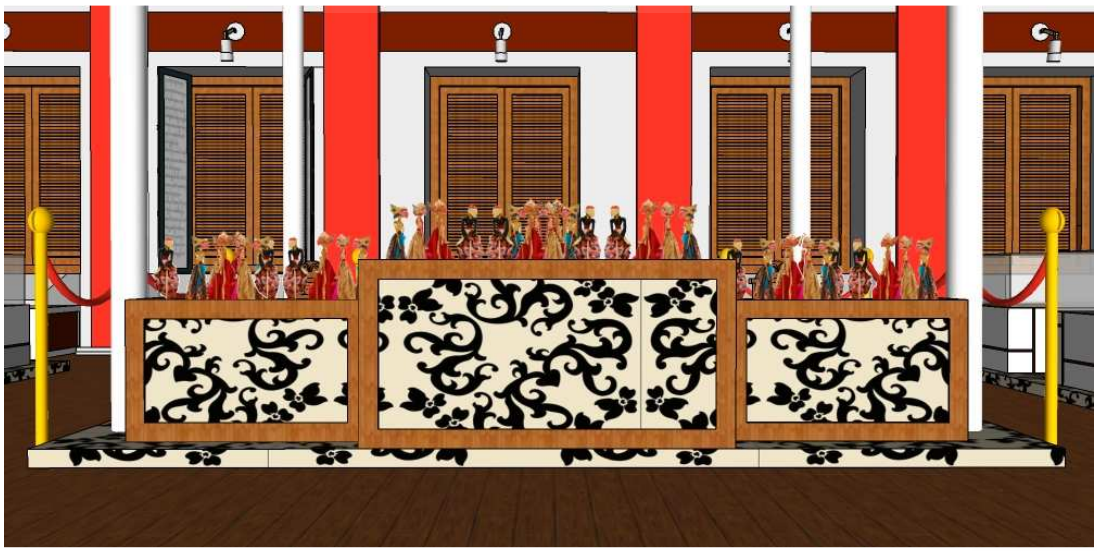
BAB VI

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

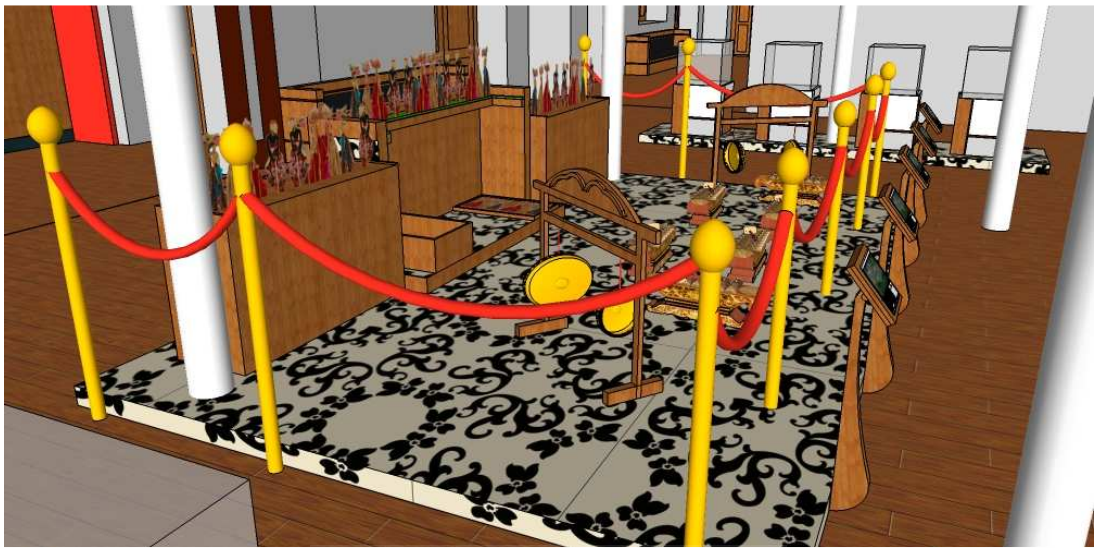
Berdasarkan hasil evaluasi akhir, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rancangan , sehingga laporan tugas akhir ini dapat menjadi pertimbangan pembaca untuk dijadikan sebagai acuan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1. Pada konsep interior dipertegas dengan adanya gamabar yang mewakili dari maksud konsep yang akan digunakan. Konsep Performing Art dijadikan konsep pada koleksi yang diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity yaitu Wayang Kulit dan Yayang Golek.*

Gambar 6.1.1 : Konsep Penyajian Layout Wayang Kulit
Sumber : Redraw Penulis

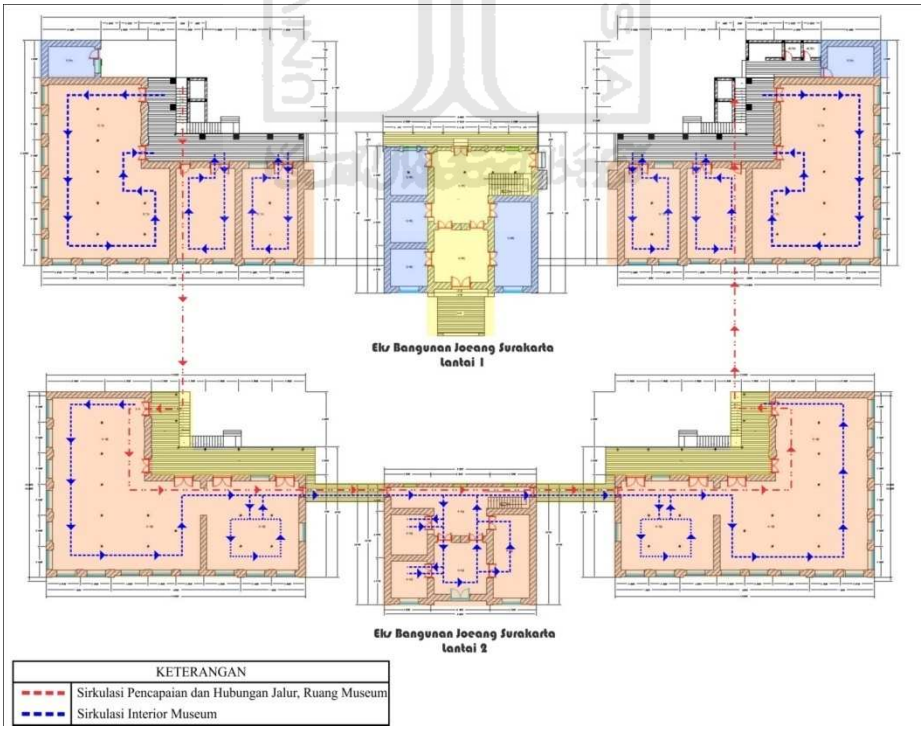


Gambar 6.1.2 : Konsep Penyajian Layout Wayang Golek
Sumber : Redraw Penulis

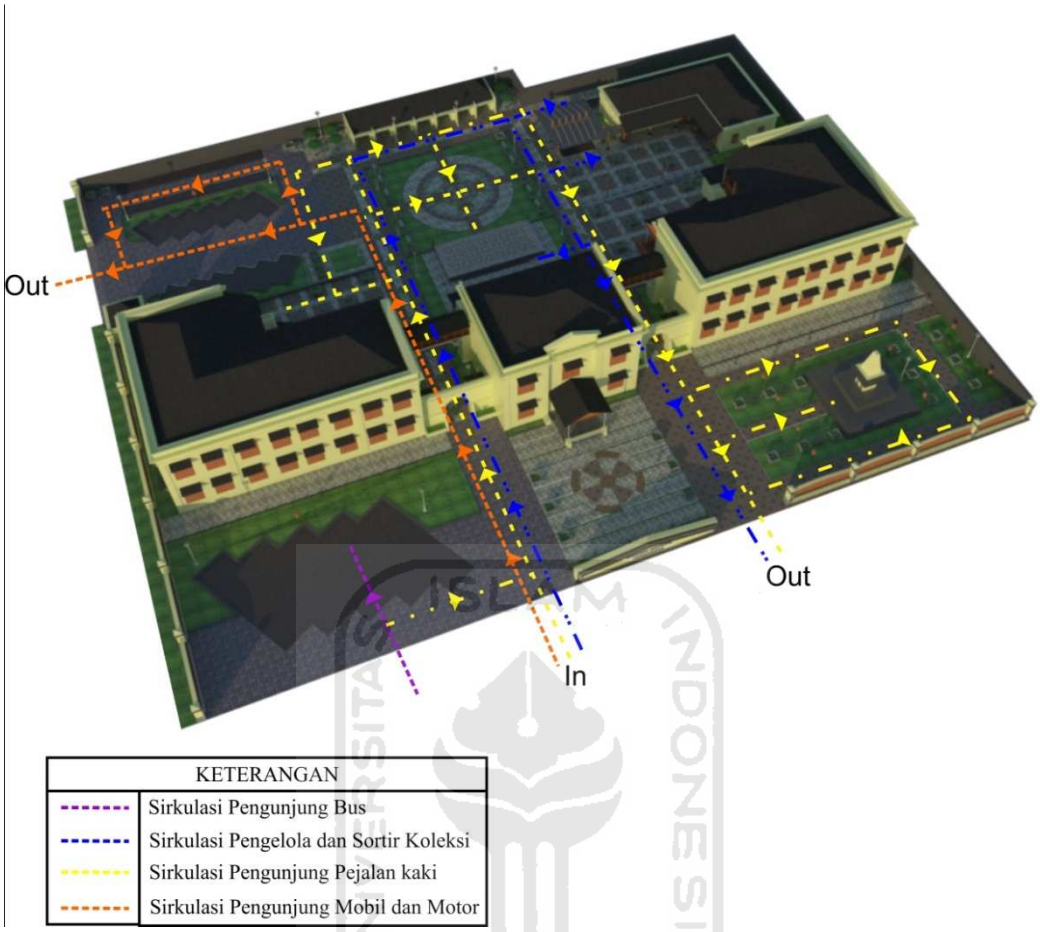


Gambar 6.1.3 : Konsep Penyajian Layout Wayang Golek
Sumber : Redraw Penulis

2. Dalam alur sirkulasi pengunjung museum didalam museum diatur dengan baik, maka konsep sirkulasi diperjelas pada konsep sehingga pengunjung dapat menikmati koleksi dengan nyaman. Ruang Luar juga diperhatikan agar aktivitas pengelola tidak terganggu oleh aktivitas pengunjung museum.



Gambar 6.1.3 : Konsep Sirkulasi didalam Museum
Sumber : Redraw Penulis



Gambar 6.1.3 : Alur Pergerakan Sirkulasi
Sumber : Redraw Penulis

Demikianlah hasil evaluasi akhir dari hasil perancangan ini, sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam desain untuk bangunan yang sejenis dan dapat dijadikan sebagai bahan pelengkap apabila akan menggunaka tuags akhir ini sebagai acuan oleh pembaca.

Daftar Pustaka

1. http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang
2. http://Sekilas Tentang Wayang Surakarta, diunduh pada tanggal 21 Maret 2008.
3. Kepadatan Penduduk Solo Tertinggi Se-Jateng". Jawa Pos. 1 Juni 2011. Diakses pada 9 Juli 2010.
4. Pembicaraan:Kota Surakarta/Arsip Solo, Dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.
5. Data Kunjungan Wisatawan di Museum Surakarta Dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta.
6. http://www.surakarta.go.id/id/news/walikota.wawali.html.
7. *www.museumwayangkekayon.com*
8. *www.museumwayang.co*.
9. file://pengertian-wayang.htm.
10. Pasha Lukman, Buku Pintar Wayang, AzNa Books, 2011, Yogyakarta
11. Museum - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm / Each Year around the 18th May.
12. http://dairizgraph.wordpress.com *diunduh pada tanggal 18 februari 2010.*
13. http://www.budpar.co.id.
14. *David Adler - "Matric Handbook Planning and Design Data", Museums, Art galleries and Temporary spase hal.491, pdf.*
15. *(Standard for Historic Preservation Project, Donald Lesley; 1980).*
16. *Piagam Burra, 1999.pdf*
17. http://ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning-engineering/study-program-of-architectural-engineering-s1/konservasi-arsitektur/pengertian-konservasi
18. AylinOrbaslicsg , didalam bukunya yang berjudul "Architecture Conservation".
19. http://wikipedia/BanksidePowerStation .org
20. Data Kajian Teknis Gedung Eks Brigif 6/2 Kostrad Surakarta, Dinas Tata Ruang dan Tatanan Kota Surakarta.