



LANDASAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR

MUSEUM SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Disusun oleh :
JARIL SAFII
L2B 003 184

Periode 101
Oktober 2007 – Maret 2008

Kepada
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2007

BAB

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Wisetrotomo (www.gampingan-site.blogspot.com) Yogyakarta merupakan kota yang menjadi basis kelahiran dan pertumbuhan seni rupa modern atau kontemporer, justru tidak memiliki tempat yang memadai yang dapat digunakan sebagai ruang public kesenian dan tempat menyimpan jejak-jejak sejarah seni rupa.

Menurut Indarto (www.kuss-indarto.blogspot.com) nilai penting kehadiran museum kelak tentunya akan member ruang akomodasi atas (potongan) artefak seni rupa yang telah dihasilkan oleh seniman Yogyakarta atau Indonesia. Terjalin pula didalamnya, karya tersebut dimungkinkan mampu menjadi alat baca untuk menelusuri fakta social-kultural yang lahir dari medan seni rupa atau dengan kata lain, fakta dalam seni rupa menjadi cermin dari realitas social-budaya. Disinilah dimensi pembelajaran dan apresiasi akan beragam nilai-nilai mengemuka. Belum lagi aspek-aspek lain yang segera merimbun sebagai imbas positif dari munculnya museum. Singkatnya sudah saatnya bersama-sama membaca ulang dan membongkar kembali cara pandang serta bersikap yang kuno dan *stereotype* ihwal museum yang selama ini dipahami sebagai “kuburan” tempat mengonggokkan masa lalu saja, dan bukan sebagai “supermarket ingatan” tempat orang berbelanja dokumentasi.

Berangkat dari latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa di kota Yogyakarta, Museum Seni Rupa pantas untuk dihadirkan. Itulah suatu cara untuk menciptakan ruang kesenian public dan melengkapi miskinnya data, artefak, ingatan yang cenderung rapuh dan sebagai salah satu investasi budaya, yang memang ditujukan untuk masa depan (masa depan generasi, masa depan bangsa). Dalam Tugas Akhir periode 101 ini dipilihlah fungsi Museum Seni Rupa di Yogyakarta.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1) Tujuan

Tujuan dari penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini adalah menggali dan merumuskan masalah-masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Museum Seni Rupa di Yogyakarta yang dapat member kontribusi dalam dunia seni.

2) Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai berupa Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Museum Seni Rupa di Yogyakarta sebagai landasan konseptual bagi perencanaan fisik Museum Seni Rupa di Yogyakarta.

1.3. Manfaat

1.3.1. Manfaat secara Subjektif

Melandasi pekerjaan grafis di studio perancangan tugas akhir yang secara keseluruhan menjadi persyaratan untuk mencapai jenjang strata 1 (S1).

1.3.2. Manfaat secara Objektif

Manfaat dari perencanaan dan perancangan Museum Seni Rupa di Yogyakarta ini sebagai alat menelusuri jejak-jejak kreatifitas (artefak) karya seni rupa yng utuh dan lengkap, yang bisa dijadikan rujukan, konfirmasi visual, dan pembangkit motivasi bagi generasi berikutnya.

1.4. Lingkup Pembahasan

1. Substansial

Perencanaan dan perancangan suatu bangunan Museum Seni Rupa di Yogyakarta yang mendukung ruang kesenian public dan sebagai rujukan untuk melacak dan membaca dengan utuh perjalanan seni rupa Indonesia.

2. Spasial

Museum Seni Rupa di Yogyakarta, sebagai kota pertumbuhan dan kelahiran seni rupa di Indonesia.

1.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif komparatif, yaitu dengan menguraikan, memaparkan, dan menjelaskan data primer maupun data sekunder. Pencarian data ditempuh dengan cara :

- a. *Wawancara*, untuk mendapatkan informasi dari beberapa museum dan galeri seni rupa di Yogyakarta atau di kota lain, berkaitan dengan apa, dan bagaimana mekanisme kerja museum. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan data primer seperti struktur organisasi, macam ruang, jenis kegiatan, macam koleksi, fasilitas dan populasi guna mendukung perencanaan Museum Seni Rupa di Yogyakarta.
- b. *Studi literature*, untuk mendapatkan data sekunder, berkaitan dengan lokasi, peta, peraturan atau kebijakan yang berlaku, serta literature yang berkaitan.
- c. *Survey lapangan*, dilakukan dengan pengamatan langsung pada lokasi atau tapak perencanaan.
- d. *Studi Banding*, dilakukan dengan pengamatan pada objek studi yang sederajat dengan proyek dan hal-hal yang bersifat teknis yang bermanfaat untuk mendukung perancangan, seperti studi banding pada Rymah Seni Cemeti, Gedung Pameran Seni Rupa Jakarta, dan Museum Guggenheim Bilbao.

1. Analisis dan Penampilan Data

Analisis dilakukan sejak berada di lapangan dengan melakukan organisasi data dilanjutkan dengan menghubungkan antara satu dengan yang lain untuk kemudian diidentifikasi.

Dalam rangka mengolah data yang telah dikumpulkan, digunakan teknik analisis logic untuk data yang bersifat kualitatif dalam bentuk uraian sistematis. Untuk mengolah data kuantitatif digunakan teknik analisis statistic dalam bentuk penyajian tabel.

Proses dalam melakukan analisis adalah :

- a. Melakukan reduksi data, merupakan proses seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan, sehingga didapatkan data yang benar-benar diperlukan dalam proses perencanaan dan perancangan.

- b. Data display, menampilkan data yang penting berupa tabel untuk memudahkan analisis.

Pendekatan terhadap aspek-aspek arsitektural seperti aspek fungsional, kontekstual, kinerja, dan teknis, serta pendekatan karakter dari suatu seni yang akan dijadikan sebagai *guideline* dalam merencanakan dan merancang Museum Seni Rupa di Yogyakarta.

2. Pengolahan Data

Pengolahan data yang telah ada dengan cara mengelompokkan sesuai dengan perbedaan fungsi dan aktivitas yang terjadi di museum. Misalnya, aktivitas pengelola dan aktivitas pameran.

Dalam membahas dan mempersiapkan desain diperlukan alat, bahan, dan cara pembahasan, yaitu :

Metode pembahasan ini berdasarkan atas dua factor utama yaitu :

- a. Desain determinant, yaitu aspek-aspek yang dibutuhkan dalam suatu perancangan meliputi program ruang, tapak, utilitas, struktur dan konsep perancangan.
- b. Desain requirement, yaitu persyaratan-persyaratan yang mendasari suatu perencanaan agar aspek-aspek yang dibutuhkan dalam perancangan dapat menjadi sesuai.

Kedua factor yang mempengaruhi Perancangan Museum Seni Rupa di Yogyakarta tersebut dapat diuraikan menjadi lima aspek yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Program ruang

Dalam menyusun program ruang Museum Seni Rupa di Yogyakarta, digunakan data struktur organisasi Rumah Seni Cemeti maupun Gedung Pameran Seni Rupa Jakarta yang kemudian dianalisa. Dalam menghitung besaran ruang pameran tetap digunakan data jumlah karya seni berdasarkan periodisasi sejarah seni rupa di Indonesia (studi banding Gedung Pameran Seni Rupa Jakarta). Menentukan besaran ruang pameran temporer digunakan data jumlah karya seni pada event pameran yang diadakan Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara.

b. Tapak

Penentuan tapak untuk Museum Seni Rupa di Yogyakarta dengan melakukan criteria atau nilai bobot dan persyaratan lokasi yang berkaitan dengan pengembangan kebijakan Tata Ruang Kota khususnya untuk kawasan pendidikan dan kebudayaan yang kemudian dilakukan analisa berupa *scoring* untuk memperoleh nilai dan harga tertinggi.

c. Penetapan populasi

Penentuan populasi pengunjung dilakukan dengan menggunakan data jumlah pengunjung 5 tahun terakhir, prediksi jumlah pengunjung pada tahun prediksi (2017), data jumlah pengunjung pada tahun dipilih, data jumlah pengunjung rata-rata pada tahun terpilih, lama kunjungan dan jam kerja. Data diolah menggunakan proyeksi polinomial garis regresi. Penentuan populasi pengunjung menggunakan proyeksi data jumlah pengunjung museum-museum di Yogyakarta yang koleksi karyanya termasuk dalam cabang seni rupa.

d. Utilitas

Utilitas yang direncanakan bertujuan untuk mendukung bangunan Museum Seni Rupa di Yogyakarta agar dapat berfungsi dengan baik berdasarkan faktor ruang yang dibutuhkan. Oleh karena itu ada beberapa sistem utilitas pokok dan penunjang yang diperlukan antara lain :

1. Aspek Pokok

Sistem utilitas yang diperlukan menjadi faktor penting dalam ruang pameran, karena keberadaan ruang pameran berpengaruh terhadap keberhasilan suatu museum.

- a. Sistem Penghawaan
- b. Sistem Pencahayaan

2. Aspek Penunjang

Sistem utilitas yang mendukung bekerjanya sebuah museum

- a. Sistem telekomunikasi
- b. Sistem pencegah kebakaran
- c. Sistem penangkal petir
- d. Sistem keamanan

- e. Jaringan air bersih
- f. Jaringan air kotor
- g. Jaringan sampah
- h. Jaringan listrik

e. Struktur dan modul

Persyaratan struktur meliputi struktur pondasi, struktur badan bangunan dan struktur atap dengan pertimbangan tuntutan fungsi ruang, tuntutan citra dan estetika, serta kondisi lingkungan. Dasar penetapan modul adalah aktivitas pemakai, sistem utilitas, dan hal-hal khusus dalam perencanaan bangunan.

f. Konsep perancangan

Konsep perancangan lebih ditekankan untuk mewujudkan karakter sebuah museum seni rupa dan tentu saja dikaitkan dengan faktor yang paling mendasar, yaitu sebuah performa bangunan dapat menjembatani interaksi antara objek karya seni (nilai yang terkandung di dalamnya) dengan penikmat seni.

3. Kesimpulan

Berupa kesimpulan dari analisa yang dipakai sebagai dasar untuk membuat *design guideline* yang akan melandasi perancangan.

Melihat kondisi, potensi dan latar belakang pada Museum atau Galeri dan aktivitas berkesenian seni rupa dikaitkan dengan kebijakan pemerintah Kota Yogyakarta, ditemukan permasalahan, kemudian hal tersebut dianalisis untuk mencari pemecahan masalah dengan pendekatan-pendekatan yang menghasilkan program perencanaan dan perancangan Museum Seni Rupa di Yogyakarta.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Museum Seni Rupa di Yogyakarta ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menguraikan secara garis besar hal-hal yang menjadi tema dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur. Uraian tersebut meliputi Latar Belakang, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Lingkup Pembahasan, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Tinjauan Museum Seni Rupa

Menguraikan landasan teori yang berkaitan dengan museum dan seni rupa yang berhubungan dengan kebutuhan design, persyaratan design, kebutuhan ruang, persyaratan ruang, lokasi, site, dan studi banding terhadap obyek sejenis untuk mendukung perencanaan dan perancangan.

BAB III Tinjauan Kota Yogyakarta dalam Kaitannya dengan Perencanaan Museum Seni Rupa di Yogyakarta

Tinjauan kota Yogyakarta sebagai pusat perkembangan seni rupa di Indonesia, serta Kebijakan Pemerintah Daerah terhadap pengembangan wilayah Tata Ruang Kota khususnya untuk wilayah penyangga budaya di Kota Yogyakarta.

BAB IV Batasan dan Anggapan

Menguraikan batasan sebagai salah satu pedoman untuk membatasi lingkup pembahasan dan perancangan serta anggapan yang diperlukan untuk mendukung perencanaan dan perancangan.

BAB V Pendekatan Program Perencanaan

Menguraikan pendekatan yang mengacu pada pembantuan program ruang dan pemilihan tapak.

BAB VI Konsep Dasar Perancangan

Menguraikan tentang konsep dan program dasar perancangan sebagai pedoman utama atau *guide line* dalam perancangan fisik bangunan Museum Seni Rupa di Yogyakarta.