

**PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA WAYANG KULIT  
DI KOTA MADIUN  
(TEMA: PARADOKS)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**ULIL HUDHA**

**NIM. 12660064**



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2016**

**PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA WAYANG KULIT  
DI KOTA MADIUN  
(TEMA : PARADOKS)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Kepada:**

**Fakultas Sains dan Teknologi**

**Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)**

**Oleh:**

**ULIL HUDHA**

**NIM. 12660064**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2016**

**SURAT PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA**

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulil Hudha  
NIM : 12660064  
Fakultas/Jurusan : Sains Dan Teknologi/ Teknik Arsitektur  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota  
Madiun

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil karya saya ini tidak terdapat unsur-unsur pengambilan data penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur jiplakan, maka saya bersedia untuk mempertanggungjawabkan, serta diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 30 Desember 2016

Yang membuat pernyataan,



(Ulil Hudha)

12660064

**PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA WAYANG KULIT**

**DI KOTA MADIUN**

**(TEMA : PARADOKS)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**ULIL HUDHA**

**NIM. 12660064**

Telah disetujui oleh:

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

  
**Dr. Agung Sedayu, M.T**

**NIP. 19781024.200501.1.003**

  
**Aldrin Yusuf Firmansyah, MT**

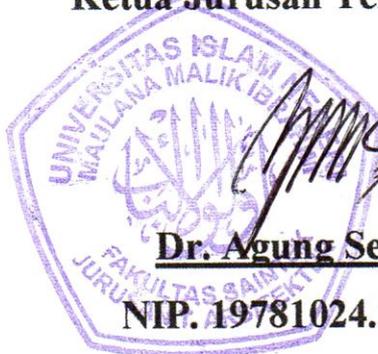
**NIP. 19770818.200501.1.001**

**Tanggal, 30 Desember 2016**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

  
**Dr. Agung Sedayu, M.T**  
**NIP. 19781024.200501.1.003**



**PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA WAYANG KULIT  
DI KOTA MADIUN  
(TEMA : PARADOKS)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**ULIL HUDHA**

**NIM. 12660064**

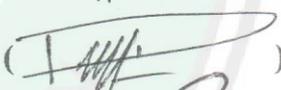
**Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan  
Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (ST)**

**Tanggal, 30 Desember 2016**

**Susunan Dewan Penguji**

- 1. Penguji Utama : Luluk Maslucha, M.Sc**  
NIP. 19800917.200501.2.003
- 2. Ketua : Pudji P. Wisnantara, M.T**  
NIP. 19731209.200801.1.007
- 3. Sekretaris : Dr. Agung Sedayu, M.T**  
NIP. 19781024.200501.1.003
- 4. Anggota : M. Mukhlis Fahrudin, M.Si**  
NIPT. 201402011409

**Tanda Tangan**

(  )  
(  )  
(  )  
(  )

**Mengetahui dan Mengesahkan,  
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

  
**Dr. Agung Sedayu, M.T**  
NIP. 19781024.200501.1.003



## Kata Pengantar

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan bab 1 sampai bab 6 ini dalam bentuk dan isi yang masih sangat sederhana. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafa'atnya di yaumul qiyamah.

Laporan ini berjudul “Perancangan Sanggar Budaya Wayang di Kota Madiun”. Judul laporan ini dilatar belakangi oleh pandangan penulis terhadap zaman modern yang membuat banyak masyarakat lupa dengan budaya lokalnya. Sehingga banyak nilai-nilai yang mulai hilang tenggelam dengan tradisi modern yang meracuni pola pandang serta pola pikir masyarakat.

Besar harapan penulis, semoga laporan ini dapat membawa nilai kemanfaatan untuk generasi selanjutnya agar senantiasa menjaga kelestarian budaya lokal di tengah dominasi budaya global.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Malang, 1 Desember 2016

Ulil Hudha  
NIM.12660064

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>                 | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....</b> | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>            | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>             | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                    | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                 | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                  | <b>xiii</b> |
| <b>ABSTRAK.....</b>                       | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                   | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                  | 5           |
| 1.3 Tujuan Perancangan.....               | 5           |
| 1.4 Manfaat Perancangan.....              | 6           |
| 1.5 Batasan perancangan.....              | 7           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>       | <b>8</b>    |
| 2.1 Tinjauan Objek Perancangan.....       | 8           |
| 2.2 Cerita Pewayangan.....                | 19          |
| 2.2.1 Ramayana.....                       | 20          |
| 2.2.2 Mahabarata.....                     | 20          |
| 2.2.3 Punakawan.....                      | 20          |
| 2.3 Falsafah Jawa.....                    | 25          |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.4 Tinjauan Ruang dan Persyaratan Teknis..... | 26        |
| 2.5 Tinjauan Tema.....                         | 40        |
| 2.6 Tinjauan KeIslaman.....                    | 47        |
| 2.7 Studi Banding Objek.....                   | 50        |
| 2.8 Studi Banding Tema.....                    | 55        |
| <b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>         | <b>58</b> |
| 3.1 Ide Perancangan.....                       | 58        |
| 3.2 Identifikasi Masalah.....                  | 59        |
| 3.3 Tujuan Perancangan.....                    | 59        |
| 3.4 Pengumpulan Data.....                      | 60        |
| 3.5 Analisis.....                              | 60        |
| <b>BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....</b>        | <b>63</b> |
| 4.1 Latar Belakang pemilihan tapak.....        | 63        |
| 4.2 Kondisi Eksisting Tapak.....               | 64        |
| 4.2.1 Iklim dan Cuaca.....                     | 66        |
| 4.2.2 Orientasi Matahari.....                  | 66        |
| 4.2.3 Angin.....                               | 67        |
| 4.2.4 Aksesibilitas dan Sirkulasi.....         | 68        |
| 4.2.5 Tata Ruang Kawasan.....                  | 69        |
| 4.2.6 View pada Tapak.....                     | 70        |
| 4.3 Kekurangan dan Kelebihan.....              | 74        |
| 4.4 Objek.....                                 | 77        |
| 4.5 Tema.....                                  | 78        |

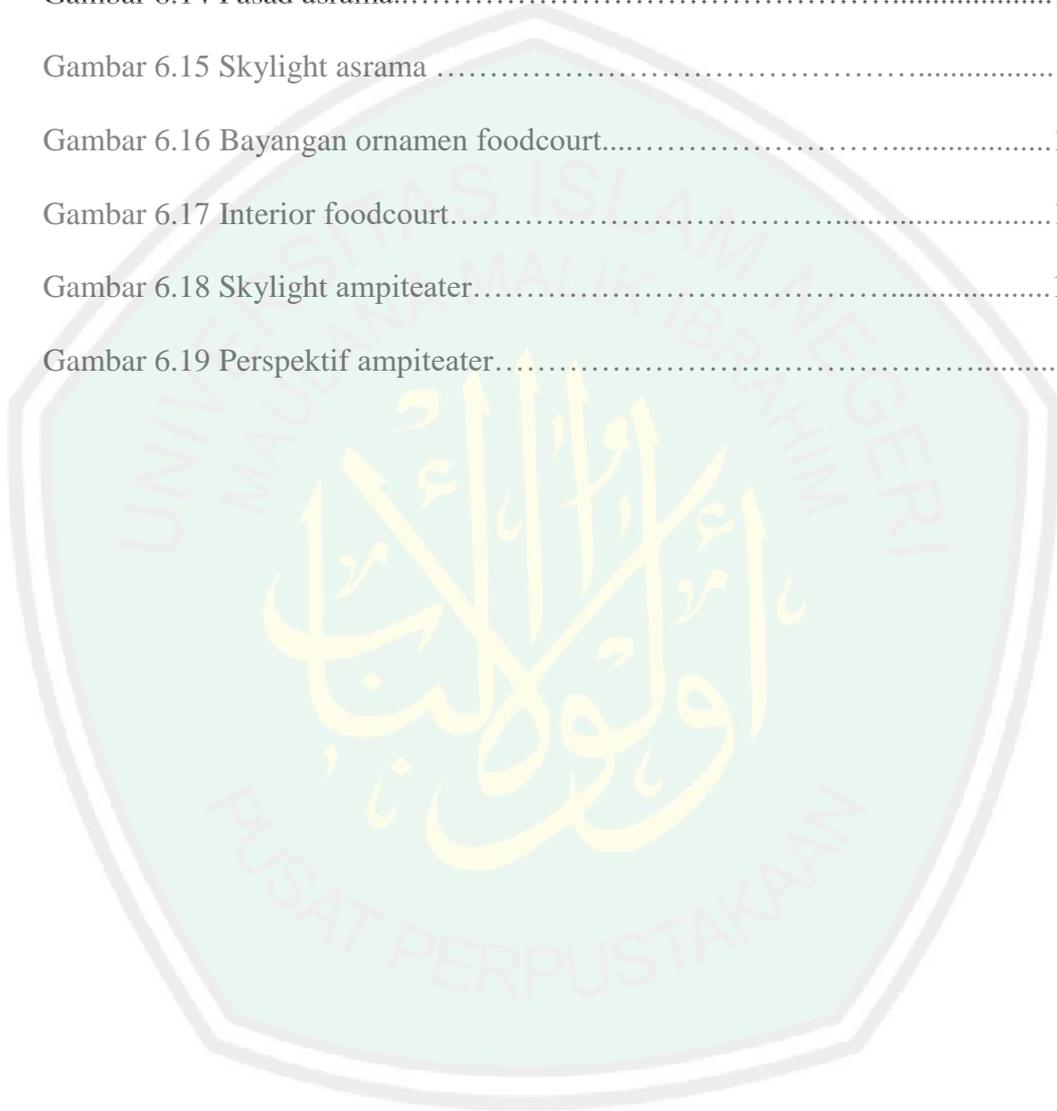
|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| 4.6 Analisis Fungsi.....         | 80         |
| 4.7 Analisis Aktivitas.....      | 81         |
| 4.8 Analisis Alur Aktivitas..... | 81         |
| 4.9 Analisis Ruang.....          | 82         |
| 4.10 Analisis Tapak.....         | 90         |
| <b>BAB V KONSEP.....</b>         | <b>97</b>  |
| 5.1 Konsep Dasar.....            | 97         |
| 5.2 Konsep Rancangan.....        | 98         |
| <b>BAB VI HASIL RANCANG.....</b> | <b>103</b> |
| 6.1 Rancangan pada tapak.....    | 103        |
| 6.2 Rancangan pada tapak.....    | 104        |
| <b>BAB VII PENUTUP.....</b>      | <b>121</b> |
| 7.1 Kesimpulan.....              | 121        |
| 7.2 Saran.....                   | 122        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>       | <b>123</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                  |            |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Wayang beber.....  | 12 |
| Gambar 2.2 Wayang Kulit Adipati Karna.....                                | 14 |
| Gambar 2.3 Wayang Golek.....  | 16 |
| Gambar 2.4 Wayang Wong.....   | 18 |
| Gambar 2.5 : Standar Ruang Workshop.....                                  | 27 |
| Gambar 2.6 : Ruang Latihan.....   | 28 |
| Gambar 2.7 : Gudang Peralatan.....  | 35 |
| Gambar 2.8 : Interior Studio.....   | 36 |
| Gambar 2.9 : Galeri Seni Padepokan Seni Bagong Kussudiarja.....           | 37 |
| Gambar 2.10 : Standar Ruang Galeri.....                                   | 38 |
| Gambar 2.11 Standar Ruang Auditorium.....                                 | 38 |
| Gambar 2.12 : Gudang Pagelaran.....                                       | 39 |
| Gambar 2.14 : Segitiga prinsip tema paradoks.....                         | 47 |
| Gambar 2.15 Lokasi Taman Krida Budaya di Jalan Soekarno Hatta Malang..... | 51 |
| Gambar 2.16 Para Pedagang di Depan Taman Krida Budaya.....                | 55 |
| Gambar 2.17 The Torri Center.....   | 55 |
| Gambar 4.1 Lokasi Tapak.....  | 63 |
| Gambar 4.2 Batasi Tapak.....  | 65 |
| Gambar 4.3 Analisis Matahari.....   | 67 |
| Gambar 4.4 Analisis Angin.....  | 68 |
| Gambar 4.5 Sirkulasi sekitar tapak.....                                   | 69 |
| Gambar 4.6 Rumah penduduk.....  | 70 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.7 Sungai, ringroad, sawah.....        | 71  |
| Gambar 4.8 Sawah, rumah penduduk.....          | 71  |
| Gambar 4.9 Tempat pembuangan akhir, sawah..... | 72  |
| Gambar 4.10 Sawah dan rel kereta.....          | 72  |
| Gambar 4.11 Jalan menuju TPA.....              | 73  |
| Gambar 4.12 Sungai dan sawah.....              | 73  |
| Gambar 4.13 Sawah.....                         | 74  |
| Gambar 5.1 Bentuk bangunan.....                | 99  |
| Gambar 5.2 Perspektif bangunan.....            | 100 |
| Gambar 5.3 Akses tapak.....                    | 101 |
| Gambar 5.4 View tapak.....                     | 101 |
| Gambar 5.5 Utilitas.....                       | 102 |
| Gambar 6.1 Tatanan masa.....                   | 103 |
| Gambar 6.2 Lorong galeri.....                  | 107 |
| Gambar 6.3 Lorong galeri.....                  | 107 |
| Gambar 6.4 Tampak galeri.....                  | 108 |
| Gambar 6.5 Perspektif galeri.....              | 109 |
| Gambar 6.6 Perspektif galeri.....              | 109 |
| Gambar 6.7 Suasana ruang galeri.....           | 110 |
| Gambar 6.8 Suasana ruang sanggar.....          | 111 |
| Gambar 6.9 Fasad sanggar.....                  | 112 |
| Gambar 6.10 Bayangan ornamen sanggar.....      | 112 |
| Gambar 6.11 Penghawaan sanggar.....            | 113 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 6.12 Denah asrama.....               | 114 |
| Gambar 6.13 Skylight asrama.....            | 115 |
| Gambar 6.14 Fasad asrama.....               | 116 |
| Gambar 6.15 Skylight asrama .....           | 117 |
| Gambar 6.16 Bayangan ornamen foodcourt..... | 118 |
| Gambar 6.17 Interior foodcourt.....         | 119 |
| Gambar 6.18 Skylight ampiteater.....        | 119 |
| Gambar 6.19 Perspektif ampiteater.....      | 120 |



## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 2.1 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Karawitan.....  | 27  |
| Tabel 2.2 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Karawitan.....  | 29  |
| Tabel 2.3 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Musik .....     | 31  |
| Tabel 2.4 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Pedalangan..... | 32  |
| Tabel 2.5 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Teater.....     | 34  |
| Tabel 2.6 Persyaratan Studio Secara Umum.....   | 36  |
| Tabel 2.7 Fasilitas Taman Krida Budaya Malang.....  | 52  |
| Tabel 4.1 Kekurangan dan kelebihan tapak.....   | 74  |
| Tabel 4.2 Analisis aktifitas.....   | 81  |
| Tabel 6.1 Klasifikasi karakter tokoh punakawan.....   | 104 |

## ABSTRAK

Hudha, Ulil. 2016. **Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun**. Dosen Pembimbing : Agung Sedayu, M.T dan Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

Wayang merupakan budaya asli Indonesia yang mempunyai peran penting dalam perkembangan budaya bangsa Indonesia. Selain itu, wayang juga berpengaruh besar terhadap berkembangnya agama islam di tanah Jawa pada khususnya dan di bumi Indonesia pada umumnya. Namun kini, budaya yang sangat besar dan mampu menjunjung nama Indonesia di tingkat dunia tersebut, sudah hampir punah ditelan modernisasi zaman. Sebagai generasi penerus pergerakan bangsa Indonesia, kita harus berusaha menjaga kelestarian nilai-nilai luhur berketuhanan Yang Maha Esa yang terkandung dalam seni kebudayaan wayang kulit.

Oleh sebab itu, dibutuhkan bangunan yang mampu mewadahi kebudayaan wayang kulit tersebut mulai dari pembuatan wayang dan media pembelajaran yang bersangkutan dengan pagelaran wayang (seni pedalangan, seni olah vocal, seni karawitan). Selain itu juga sebagai tempat pencarian informasi dan data-data tentang sejarah wayang sehingga mempermudah masyarakat dalam pelestarian budaya peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia.

Kata kunci : wayang, budaya, nilai luhur.

## ABSTRACT

Hudha, Ulil. 2016. **Design Studios Puppet Skin Culture in Madiun City.**

Supervising lecturer : Agung Sedayu, M.T and Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

Puppet is native culture Indonesia that have an important role in the development of culture of the nation of Indonesia. Besides , puppet also seriously impact on the rise of the islamic religion in the land of Java in particular and on the earth Indonesia in general. But now , culture very large and capable of esteems the name of Indonesia in the level of the world , already swallowed almost extinct modernization of the times. As the next generation the movement of the Indonesian nation , we should attempt to preserve the noble values divinity of almighty god contained in the art of puppet skin culture .Because of that , needed a building that is capable of culture accommodate puppet this skin start of making puppets and media learning concerned with puppet performances ( art pedalangan, vocal art of sports , art karawitan ) . Besides that also as a place of search data and information about the history of puppet so as to simplify the community in the preservation of cultural relics ancestors Indonesian nation.

Keyword : puppet , culture , the value of the sublime .

## المخلص

ألهدى، أولي. ٢٠١٦. التصميم استوديو الثقافي الدمية الجلدية في مدينة ماديون. المعلم المشرف : الدكتور

أفونق سدايو، M.T. و أدرين يوسف فيرمانشاه، M.T.

الدمية الجلدية تمثل الثقافة ذات الأصول الإندونيسية والتي تمثل الدور المهم في تطور الأجيال الإندونيسية ويمكن القول أن الدمية الجلدية تؤثر بشكل كبير وتنسجم مع الديانة الإسلامية في جزيرة جاوة بشكل خاص وباقي الجزر الإندونيسية بشكل عام، حيث أنها ترفع مستوى وثقافة إندونيسيا أمام العالم لما لها من تأثير وتميز، والتي تعتبر شبه منعمة في العصر الحديث، لكونها فاخرة ومحافظ على حركتها وتطورها على مر الأجيال الإندونيسية، يجب علينا رعايتها لدوام عراققتها الفاخرة والتمينة ضمن الفنون الثقافية للدمية الجلدية .

ولهذا السبب، نحتاج لتصميم مبنى قادر على احتواء ثقافة وفن الدمية الجلدية بداية من صنع الدمية والتعريف والتوثيق في صميم الموضوع تجمع معلومات عن الدمية بالخصوص ( فنون الدمى، البرامج الغنائية، قصائد شعرية) بالإضافة إلى مركز للبحوث وجمع المعلومات بخصوص الدمية المذكورة لأجل التسهيل والتيسير للمجتمع بخصوص ثقافة الاسلاف والأجداد للشعب الإندونيسي.

الكلمات الرئيسية: الدمية، الثقافة، قيمة كبيرة

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia terkenal dengan negeri yang kaya dengan budaya. Mulai dari Sabang sampai Merauke terdapat berbagai macam suku bangsa begitu pula dengan kebudayaan masing-masing daerah yang sangat beragam. Sebagai anak bangsa seharusnya kita bangga mempunyai negeri yang berbudaya dan mempunyai kekayaan alam yang subur, makmur, *ijo royo-royo gemah ripah loh jinawi*. Tetapi banyak putera-puteri negeri ini yang lupa dengan budaya lokalnya sendiri dan sering terbawa oleh arus budaya global-kapital, yang tidak menempatkan kedudukan manusia sebagai manusia.

Nasionalisme saat ini berada di titik rendah, dimana semua kebijakan berkiblat pada neoliberalisme, sehingga kesejahteraan rakyat jauh dari cita-cita *Founding Father* bangsa ini. Terpuruknya kedaulatan bangsa dan nasib rakyat bukanlah suatu fenomena yang datang dengan sendirinya. Kondisi ini tidak lepas dari fenomena global yang berkembang pesat, dalam dan luas dewasa ini yakni ketidaksiapan dan kemampuan mental dalam menghadapi ancaman globalisme dan neoliberalisme. Semua yang mempengaruhi budaya masyarakat Indonesia sebenarnya tidak semata-mata karena kemajuan modernisasi zaman, tetapi juga karena kurangnya perhatian dari pemerintah dalam melestarikan, memajukan, dan mengembangkan berbagai macam budaya yang terdapat di Indonesia raya ini. Salah satu faktor penting yang harus ada dalam upaya pelestarian kebudayaan yaitu sarana serta fasilitas yang menunjang salah satunya yaitu dengan adanya sanggar.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, sanggar adalah tempat untuk kegiatan seni. Kegiatan yang ada dalam sebuah sanggar berupa kegiatan pembelajaran, yang meliputi proses dari pembelajaran, penciptaan hingga produksi dan semua proses hampir sebagian besar dilakukan di dalam sanggar (tergantung ada tidaknya fasilitas dalam sanggar). Perancangan sanggar budaya wayang kulit ini sebagai salah satu wujud fasilitator untuk mewadahi aspirasi publik dalam pemenuhan kebutuhan sarana pembelajaran terhadap budayanya.

Wayang sebagai budaya asli Jawa pada khususnya, dan budaya asli Indonesia pada umumnya, perlu adanya upaya pelestarian mengingat dari sejarah panjangnya yang berpengaruh besar dalam banyak aspek kehidupan masyarakat. Dalam disertasinya berjudul *Bijdrage tot de Kennis van het Javaansche Tooneel* (1897), ahli sejarah kebudayaan Belanda *Dr. GA.J. Hazeau* menunjukkan keyakinannya bahwa wayang merupakan pertunjukan asli Jawa. Masyarakat Jawa memiliki karakteristik pergaulan yang simbolik untuk memahami orang lain sehingga tidak terjadi ketersinggungan dengan sesama (Suratno dan Astiyanto : 2005). Pertunjukan wayang kulit telah diakui oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga. Yang luar biasa lagi pada tahun 1950-1960-an wayang diakui oleh para peneliti barat, sebagai seni pertunjukan terindah di dunia. Keindahan wayang kulit ini karena mampu menyatukan berbagai unsur seni yang meliputi seni rupa, seni sastra, seni tari, seni suara, seni drama, dan seni musik (Mulyono dalam Herusatoto, 1983:112).

Dalam penjelasan singkat di atas kita dapat melihat dengan cukup jelas bahwa pada dasarnya masyarakat Jawa menggunakan media wayang sebagai sarana untuk menunjukkan jati dirinya kepada masyarakat dunia. Wayang juga merupakan sarana masyarakat Jawa untuk menunjukkan identitasnya sebagai masyarakat yang mengedepankan nilai-nilai keharmonisan. Hal ini tidak terlepas dari kedudukan wayang kulit yang merupakan kreasi dan ekspresi nilai-nilai estetika dipadukan dengan etika dari Walisanga (khususnya Sunan Kalijaga). Dengan media wayang inilah Sunan Kalijaga dakwah agama Islam. Dalam pertunjukan wayang banyak sekali pelajaran-pelajaran yang dapat kita ambil berupa hikmah-hikmah yang tersirat dalam kisah yang ada pada alur cerita wayang. Dengan ini dapat dilihat bahwa nilai-nilai yang ada dalam pertunjukan wayang juga sesuai dengan apa yang ada dalam ayat Al-Qur'an pada surat Huud ayat 120 :

*“Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman”. (QS.Huud : 120)*

Selain itu pada surat Azzumar ayat 27 Allah berfirman :

*“Sesungguhnya telah Kami buatkan bagi manusia dalam Al Quran ini setiap macam perumpamaan supaya mereka dapat pelajaran”. (QS.Azzumar : 27)*

Madiun merupakan kota madya yang menaungi lima kabupaten yaitu Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Pacitan, Kabupaten Magetan, Dan Kabupaten Ngawi. Lokasi yang sentral dari kota Madiun sangat tepat untuk lokasi perancangan sanggar budaya wayang ini dibandingkan dari wilayah di

sekitarnya. Wilayah ini juga merupakan karesidenan paling barat dari propinsi Jawa Timur, budaya jawa masih sangat kental di daerah ini terutama kebudayaan wayang.

Pemerintah Kota Madiun juga berniat akan mewadahi segala bentuk aktivitas kesenian di Kota Madiun. seperti kesenian wayang kulit, yang rencananya bakal dilaksanakan secara rutin di Gedung Kesenian Kota Madiun. Walikota Madiun Bambang Irianto, disela acara pertunjukan wayang kulit di alun-alun Madiun mengatakan, setiap kecamatan nantinya akan digelar pertunjukan wayang kulit secara rutin. “Kita ini (Madiun) punya sekitar tujuh dalang. Tentu ini harus dioptimalkan, untuk pelestarian budaya di Kota Madiun”, kata Walikota. Dinas Pendidikan Kota Madiun, sudah melakukan gebrakan dengan memasukan pelajaran seni pedalangan wayang kulit di sekolah, sebagai kegiatan ekstra kurikuler. Contohnya seperti di SMAN 2 Mejayan, SMP Negeri 1 Mejayan dan SMP Negeri 1 Geger, yang sudah aktif di jalankan sejak tahun 2012, dan sekolah-sekolah lain di daerah Madiun.

Perancangan sanggar budaya wayang kulit ini menggunakan tema “*paradoks*”. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), paradoks adalah pernyataan yg seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran. Dengan pengertian berdasarkan KBBI tersebut bisa disimpulkan bahwa paradoks secara etimologi mengandung pengertian kontradiksi. Dengan tema ini, diharapkan dapat menampilkan nilai-nilai budaya masyarakat terdahulu dengan tampilan masa kini. Serta dapat mewadahi rancangan sanggar budaya wayang kulit dengan tampilan

modern, dan diharapkan dapat mengubah pola pikir masyarakat modern tentang wayang yang cenderung dianggap sudah bukan zamannya lagi. Sehingga sesuai dengan pola kehidupan masyarakat masa kini dan dapat dijadikan sarana pembelajaran yang menarik.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana perancangan sanggar budaya wayang kulit yang mampu mewadahi sarana prasarana yang dibutuhkan masyarakat dalam hal pembelajaran wayang dalam mempelajari wayang kulit?
2. bagaimana peerancangan sanggar budaya wayang kulit dengan menerapkan tema paradoks?

## **1.3 TUJUAN**

1. Untuk merancang sanggar budaya wayang yang mampu mewadahi seluruh sarana prasarana yang dibutuhkan masyarakat dalam hal pembelajaran wayang sehingga bisa menjadi sanggar budaya wayang kulit yang efisien dan tepat guna.
2. Untuk merancang sanggar budaya wayang dengan menerapkan tema paradoks.

## 1.4 MANFAAT

1. Bagi masyarakat :
  - a. Sebagai sarana pembelajaran masyarakat terhadap budaya wayang mulai dari sejarah sampai aplikasi pementasannya.
  - b. Sebagai tempat penyimpanan data-data tentang budaya wayang yang dapat dipelajari masyarakat.
2. Bagi pemerintah daerah :
  - a. Menambah pemasukan yang dapat digunakan untuk membangun serta meningkatkan kemajuan kota Madiun.
  - b. Dapat melakukan pementasan sewaktu-waktu dan pada hari-hari tertentu.
3. Bagi akademisi :
  - a. Menambah ilmu pengetahuan dalam hal penelitian terhadap budaya masyarakat Jawa khususnya wayang.
4. Bagi peneliti :
  - a. Sebagai tempat penelitian terhadap budaya wayang dengan mengakses data-data yang lengkap.
  - b. Sebagai penelitian terhadap pola kehidupan masyarakat yang kental dengan identitas budayanya.

## 1.5 BATASAN

### 1. Objek

Perancangan sanggar budaya wayang kulit ini dirancang untuk memenuhi sarana masyarakat dalam mempelajari, melestarikan, memajukan, dan mengembangkan budaya lokalnya.

### 2. Pengguna

Di khususkan kepada seluruh masyarakat se-karesidenan Madiun, dari yang muda sampai yang tua.

### 3. Tema

Perancangan sanggar budaya wayang kulit ini menggunakan tema “*paradoks*”.

### 4. Skala layanan

Jangkauan layanan sanggar budaya wayang kulit ini meliputi seluruh kabupaten se-karesidenan Madiun.(kab.Madiun, Kab.Ngawi, Kab.Magetan, Kab.Ponorogo, Kab.Pacitan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Objek Perancangan

##### a. Pengertian Sanggar

Kata sanggar mempunyai makna tempat. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, sanggar mempunyai dua arti yaitu sanggar sebagai tempat pemujaan yang terdapat di depan rumah, dan sanggar sebagai tempat untuk kegiatan seni.

##### b. Pengertian Budaya

Budaya berasal berasal dari kata budi yang mempunyai arti nilai luhur dan daya yang mempunyai arti energi. Budaya mempunyai pengertian nilai luhur yang berketuhanan yang maha esa yang ada pada setiap individu manusia sejak lahir untuk berkehidupan yang adil dan makmur antar sesama manusia dan lingkungan alam semesta. (Hidayat, 2012)

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai halhal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia. (Sumber: Modul 1 Pengertian Kebudayaan Seni SMK, <http://guruvalah.20m.corr>)

Budaya dalam pengertian yang luas adalah pancaran daripada budi dan daya. Seluruh apa yang dipikir, dirasa dan direnung diamalkan dalam bentuk daya menghasilkan kehidupan. Budaya adalah cara hidup sesuatu bangsa atau umat. Budaya tidak lagi dilihat sebagai pancaran ilmu dan pemikiran yang tinggi dan murni dari sesuatu bangsa untuk mengatur kehidupan berasaskan peradaban. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung meng-anggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

### **c. Pengertian Wayang**

Wayang merupakan pedalangan dan drama tradisional Indonesia yang sudah digemari oleh rakyat Indonesia sejak zaman prasejarah sampai sekarang. Wayang kemudian berkembang sejak abad ke-9 dan ke-10 sebagai media untuk pementasan lakon-lakon yang diciptakan bertemakan sastra epos Ramayana dan Mahabarata dan kemudian sejak abad-abad pertengahan diciptakan pula lakon-lakon bertemakan agama Islam. (*Santosa, Eko, dan dkk. Seni Teater Jilid 1. 2008*).

Wayang berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia adalah boneka tiruan orang yg terbuat dr pahatan kulit atau kayu dsb, yg dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh di pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yg disebut dalang. Sedangkan menurut filsafat Jawa, arti *wayang* adalah *bayangan* atau cerminan dari sifat serta kejadian di dunia nyata ini. Beberapa jenis wayang berupa boneka 2 dimensi, terbuat dari kulit, dioperasikan oleh dalang di depan layar kain diterangi oleh lampu, dapat ditonton dari depan atau dari belakang layar, misalnya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. Adapun wayang yang peran-perannya dimainkan oleh manusia, misalnya Wayang Orang. Wayang sebagai bentuk kesenian istimewa karena memiliki sifat-sifat yang dalam bahasa Jawa disebut *adiluhung* dan *edipeni*, yaitu sangat agung dan luhur, dan juga sangat indah (etika dan estetika). Para sarjana dunia telah menyebutkan wayang sebagai bentuk drama yang paling canggih di dunia.

Dengan demikian, sanggar budaya wayang merupakan sarana pembelajaran, pendidikan, serta pengembangan budaya wayang. Mulai dari pembuatan wayang, sampai dengan pementasannya. Selain itu juga sebagai penambah wawasan sejarah dengan adanya galeri serta data-data tentang wayang.

#### **d. sejarah perkembangan wayang di Indonesia**

Kesenian wayang dalam bentuknya yang asli timbul sebelum kebudayaan Hindu masuk di Indonesia dan mulai berkembang pada zaman Hindu-Jawa. Pertunjukan kesenian wayang merupakan sisa-sisa upacara keagamaan orang Jawa, yaitu sisa-sisa dari kepercayaan animisme dan dinamisme.

Tentang asal-usul kesenian wayang hingga dewasa ini masih merupakan suatu masalah yang belum terpecahkan secara tuntas. Namun demikian, banyak ahli mulai mencoba menelusuri sejarah perkembangan wayang dan masalah ini ternyata sangat menarik sebagai sumber atau obyek penelitian.

Menurut Kitab Centini, tentang asal-usul wayang purwa disebutkan bahwa kesenian wayang mula-mula sekali diciptakan oleh Raja Jayabaya dari Kerajaan Mamenang/Kediri. Sekitar abad ke-10 Raja Jayabaya berusaha menciptakan gambaran dari roh leluhurnya dan digoreskan di atas daun lontar.

Bentuk gambaran wayang tersebut ditiru dari gambaran relief cerita Ramayana pada Candi Penataran di Blitar. Cerita Ramayana sangat menarik perhatiannya karena Jayabaya termasuk penyembah Dewa Wisnu yang setia, bahkan oleh masyarakat dianggap sebagai penjelmaan atau titisan Batara Wisnu. Figur tokoh yang digambarkan untuk pertama kali adalah Bhatara Guru atau Sang Hyang Jagadnata, yaitu perwujudan dari Dewa Wisnu.

Masa berikutnya yaitu pada zaman Jenggala, kegiatan penciptaan wayang semakin berkembang. Semenjak Raja Jenggala Sri Lembuami luhur wafat, maka pemerintahan dipegang oleh putranya yang bernama Raden Panji Rawisrengga dan bergelar Sri Suryawisesa. Semasa berkuasa, Sri Suryawisesa giat menyempurnakan bentuk wayang purwa. Wayang-wayang hasil ciptaannya dikumpulkan dan disimpan dalam peti yang indah. Sementara itu diciptakan pula pakem cerita wayang purwa. Setiap ada upacara penting di istana diselenggarakan pagelaran wayang purwa dan Sri Suryawisesa sendiri bertindak sebagai dalangnya.

Para sanak-keluarganya membantu pagelaran dan bertindak sebagai penabuh gamelan. Pada masa itu pagelaran wayang purwa sudah diiringi dengan gamelan laras slendro. Setelah Sri Suryawisesa wafat, digantikan oleh putranya yaitu Raden Kudalaleyan yang bergelar Suryaamiluhur. Selama masa pemerintahannya beliau giat pula menyempurnakan wayang. Gambar-gambar wayang dari daun lontar hasil ciptaan leluhurnya dipindahkan pada kertas dengan tetap mempertahankan bentuk yang ada pada daun lontar. Dengan gambaran wayang yang dilukis pada kertas ini, setiap ada upacara penting di lingkungan keraton diselenggarakan pagelaran wayang.



*Gambar 2.1 : Wayang beber*

*(Sumber : google image)*

Pada zaman Majapahit usaha melukiskan gambaran wayang di atas kertas disempurnakan dengan ditambah bagian-bagian kecil yang digulung menjadi satu. Wayang berbentuk gulungan tersebut, bilamana akan dimainkan maka gulungan harus dibeber. Oleh karena itu, wayang jenis ini biasa disebut wayang beber. Semenjak terciptanya wayang beber tersebut terlihat pula bahwa lingkup kesenian wayang tidak semata-mata merupakan kesenian keraton, tetapi malah meluas ke lingkungan di luar istana walau pun sifatnya masih sangat terbatas. Sejak itu masyarakat di luar lingkungan keraton sempat pula ikut menikmati keindahannya.

Bilamana pagelaran dilakukan di dalam istana, diiringi dengan gamelan laras slendro. Tetapi bilamana pagelaran dilakukan di luar istana, maka iringannya hanya berupa rebab dan lakonnya pun terbatas pada lakon Murwakala, yaitu lakon khusus untuk upacara ruwatan.

Pada masa pemerintahannya berakhir, Raja Brawijaya kebetulan sekali dikaruniai seorang putra yang memunyai keahlian melukis, yaitu Raden Sungging Prabangkara. Bakat putranya ini dimanfaatkan oleh Raja Brawijaya untuk menyempurkan wujud wayang beber dengan cat. Pewarnaan dari wayang tersebut disesuaikan dengan wujud serta martabat dari tokoh itu, misalnya raja, kesatria, pendeta, dewa, punakawan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, pada masa akhir Kerajaan Majapahit, keadaan wayang beber semakin semarak. Semenjak runtuhnya Kerajaan Majapahit dengan sengkala Geni Murub Siniram Jalma Saka (1433 / 1511 M ), maka wayang beserta gamelannya diboyong ke Demak. Hal ini terjadi karena Sultan Demak Syah Alam Akbar I sangat menggemari seni kerawitan dan pertunjukan wayang.



*Gambar 2.2 : Wayang Kulit Adipati Karna  
(Sumber : google image)*

Pada masa itu, sementara pengikut agama Islam ada yang beranggapan bahwa gamelan dan wayang adalah kesenian yang haram karena berbau Hindu. Timbulnya perbedaan pandangan antara sikap menyenangi dan mengharamkan tersebut memunyai pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan kesenian wayang itu sendiri. Untuk menghilangkan kesan yang serba berbau Hindu dan kesan pemujaan kepada arca, maka timbul gagasan baru untuk menciptakan wayang dalam wujud baru dengan menghilangkan wujud gambaran manusia. Berkat keuletan dan keterampilan, para pengikut Islam yang menggemari kesenian wayang, terutama para Wali, berhasil menciptakan bentuk baru dari wayang purwa dengan bahan kulit kerbau yang agak ditipiskan dengan wajah digambarkan miring, ukuran tangan dibuat lebih panjang dari ukuran tangan manusia, sehingga sampai di kaki. Wayang dari kulit kerbau ini diberi warna dasar putih yang dibuat dari campuran bahan perekat dan tepung tulang, sedangkan pakaiannya dicat dengan tinta.

Pada masa itu terjadi perubahan secara besar-besaran di seputar pewayangan. Di samping bentuk wayang baru, diubah pula tehnik pakelirannya, yaitu dengan mempergunakan sarana kelir/layar, mempergunakan pohon pisang sebagai alat untuk menancapkan wayang, mempergunakan blencong sebagai sarana penerangan, mempergunakan kotak sebagai alat untuk menyimpan wayang. Dan diciptakan pula alat khusus untuk memukul kotak yang disebut cempala. Meski pun demikian dalam pagelaran masih mempergunakan lakon baku dari Serat Ramayana dan Mahabarata, namun di sana-sini sudah mulai dimasukkan unsur dakwah, walau pun masih dalam bentuk serba pasemon atau dalam bentuk lambang-lambang. Ada pun wayang beber yang merupakan sumber, dikeluarkan dari pagelaran istana dan masih tetap dipagelarkan di luar lingkungan istana.

Pada zaman pemerintahan Sultan Syah Alam Akbar III atau Sultan Trenggana, perwujudan wayang kulit semakin semarak. Bentuk-bentuk baku dari wayang mulai diciptakan. Misalnya bentuk mata, diperkenalkan dua macam bentuk liyepan atau gambaran mata yang mirip gabah padi atau mirip orang yang sedang mengantuk. Dan mata telengan yaitu mata wayang yang berbentuk bundar. Penampilan wayang lebih semarak lagi karena diprada dengan cat yang bewarna keemasan.

Pada zaman itu pula Susuhunan Ratu Tunggal dari Giri, berkenan menciptakan wayang jenis lain yaitu wayang gedog. Bentuk dasar wayang gedog bersumber dari wayang purwa. Perbedaannya dapat dilihat bahwa untuk tokoh laki-laki memakai teken. Lakon pokok adalah empat negara bersaudara, yaitu Jenggala, Mamenang/Kediri, Ngurawan, dan Singasari. Menurut pendapat G.A.J. Hazeu,

disebutkan bahwa kata "gedog" berarti kuda. Dengan demikian pengertian dari wayang gedog adalah wayang yang menampilkan cerita-cerita kepahlawanan dari "Kudawanengpati" atau yang lebih terkenal dengan sebutan Panji Kudhawanengpati. Pagelaran wayang Gedog diiringi dengan gamelan pelog. Sunan Kudus salah seorang wali di Jawa menetapkan wayang gedog hanya dipagelarkan di dalam istana. Berhubung wayang gedog hanya dipagelarkan di dalam istana, maka Sunan Bonang membuat wayang yang dipersiapkan sebagai tontonan rakyat, yaitu menciptakan wayang Damarwulan. Yang dijadikan lakon pokok adalah cerita Damarwulan yang berkisar pada peristiwa kemelut Kerajaan Majapahit semasa pemerintahan Ratu Ayu Kencana Wungu, akibat pemberontakan Bupati Blambangan yang bernama Menak Jinggo.



*Gambar 2.3 : Wayang Golek  
(Sumber : google image)*

Untuk melengkapi jenis wayang yang sudah ada, Sunan Kudus menciptakan wayang golek dari kayu. Lakon pakemnya diambil dari wayang purwa dan diiringi dengan gamelan slendro, tetapi hanya terdiri dari gong, kenong,

ketuk, kendang, kecer, dan rebab. Sunan Kalijaga tidak ketinggalan juga, untuk menyemarakkan perkembangan seni pedalangan pada masa itu dengan menciptakan topeng yang dibuat dari kayu. Pokok ceritanya diambil dari pakem wayang gedog yang akhirnya disebut dengan topeng panji. Bentuk mata dari topeng tersebut dibuat mirip dengan wayang purwa. Pada masa Kerajaan Mataram diperintah oleh Panembahan Senapati atau Sutawijaya, diadakan perbaikan bentuk wayang purwa dan wayang gedog. Wayang ditatah halus dan wayang gedog dilengkapi dengan keris.

Di samping itu, baik Wayang Purwa maupun Wayang Gedog diberi bahu dan tangan yang terpisah dan diberi tangkai. Pada masa pemerintahan Sultan Agung Anyakrawati, wayang beber yang semula dipergunakan untuk sarana upacara ruwatan diganti dengan wayang purwa dan ternyata berlaku hingga sekarang. Pada masa itu pula diciptakan beberapa tokoh raksasa yang sebelumnya tidak ada, antara lain Buto Cakil. Wajah mirip raksasa, biasa tampil dalam adegan Perang Kembang atau Perang Bambang.

Perwujudan Buta Cakil ini merupakan sengkalan yang berbunyi: Tangan Jaksa Satataning Jalma (1552 J/1670 M). Dalam pagelaran wayang purwa tokoh Buta Cakil merupakan lambang angkara murka. Bentuk penyempurnaan wayang purwa oleh Sultan Agung tersebut diakhiri dengan pembuatan tokoh raksasa yang disebut Buta Rambut Geni, yaitu merupakan sengkalan yang berbunyi Urubing Wayang Gumulung Tunggal (1553 J/1671 M). Sekitar abad ke-17, Raden Pekik dari Surabaya menciptakan wayang klitik, yaitu wayang yang

dibuat dari kayu pipih, mirip wayang purwa. Dalam pagelarannya dipergunakan pakem dari cerita Damarwulan, pelaksanaan pagelaran dilakukan pada siang hari.



*Gambar 2.4 : Wayang Wong  
(Sumber : google image)*

Sultan Amangkurat I menciptakan wayang dalam bentuk lain, yaitu wayang wong. Wayang wong adalah wayang yang terdiri dari manusia dengan mempergunakan perangkat atau pakaian yang dibuat mirip dengan pakaian yang ada pada wayang kulit. Dalam pagelaran dipergunakan pakem yang berpangkal dari Serat Ramayana dan Serat Mahabharata. Perbedaan wayang wong dengan wayang topeng adalah: pada waktu main, pelaku dari wayang wong aktif berdialog; sedangkan pada wayang topeng dialog para pelakunya dilakukan oleh dalang.

Pada zaman pemerintahan Sri Amangkurat IV, beliau dapat warisan kitab Serat Pustakaraja Madya dan Serat Witaraja dari Raden Ngabehi Ranggawarsito. Isi buku tersebut menceritakan riwayat Prabu Aji Pamasa atau Prabu Kusumawicitra yang bertakhta di negara Mamenang/Kediri, kemudian pindah keraton di Pengging. Isi kitab ini mengilhami beliau untuk menciptakan wayang baru yang disebut wayang madya. Cerita dari wayang madya dimulai dari Prabu

Parikesit, yaitu tokoh terakhir dari cerita Mahabharata hingga Kerajaan Jenggala yang dikisahkan dalam cerita panji.

Bentuk wayang madya, bagian atas mirip dengan wayang purwa, sedang bagian bawah mirip bentuk wayang gedog. Semasa zaman Revolusi fisik antara tahun 1945-1949, usaha untuk mengumandangkan tekad perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu usaha ialah melalui seni pedalangan. Khusus untuk mempergelarkan cerita-cerita perjuangan tersebut, maka diciptakanlah wayang suluh.

Wayang suluh berarti wayang penerangan, karena kata suluh berarti pula "obor" sebagai alat yang biasa dipergunakan untuk menerangi tempat yang gelap. Bentuk wayang suluh, baik potongannya mau pun pakaiannya mirip dengan pakaian orang sehari-hari. Bahan dipergunakan untuk membuat wayang suluh ada yang berasal dari kulit ada pula yang berasal dari kayu pipih. Ada sementara orang berpendapat bahwa wayang suluh pada mulanya lahir di daerah Madiun yang di ciptakan oleh salah seorang pegawai penerangan dan sekaligus sebagai dalangnya. Tidak ada bentuk baku dari wayang suluh, karena selalu mengikuti perkembangan zaman. Hal ini disebabkan khususnya cara berpakaian masyarakat selalu berubah, terutama para pejabatnya.

## **2.2 Cerita Pewayangan**

Dalam sejarahnya banyak versi yang dan kitab yang dijadikan pedoman dalam cerita pewayangan, antara lain cerita pewayangan versi Ramayana dan cerita pewayangan versi mahabarata.

### 2.2.1 Ramayana

Ramayana berasal dari kata “*Rama*” dan “*Ayana*” yang berarti perjalanan Rama. Ramayana juga terdapat dalam khazanah sastra Jawa dalam bentuk kakawin Ramayana, dan gubahan-gubahannya dalam bahasa Jawa Baru yang tidak semua berdasarkan kakawin ini. Dalam urutan ceritanya, Ramayana dibagi menjadi tujuh kitab yaitu Balakanda, Ayodhyakanda, Aranyakanda, Kiskindhakanda, Sundarakanda, Yuddhakanda, Uttarakanda.

### 2.2.2 Mahabharata

Mahabharata adalah sebuah karya sastra kuno yang berasal dari India. Secara tradisional, penulis Mahabharata adalah Begawan Byasa atau Vyasa. Buku ini terdiri dari delapan belas kitab, maka dinamakan Astadasaparwa (asta = 8, dasa = 10, parwa = kitab). Namun, ada pula yang meyakini bahwa kisah ini sesungguhnya merupakan kumpulan dari banyak cerita yang semula terpencar-pencar, yang dikumpulkan semenjak abad ke-4 sebelum Masehi.

### 2.2.3 Punokawan

Dalam sejarahnya, tokoh-tokoh punokawan dihadirkan oleh para wali untuk syi’ar agama islam. Punokawan ini juga tidak terdapat dalam pakem pewayangan baik itu alur cerita Ramayana maupun Mahabharata. Terdapat empat tokoh dalam punokawan. Masing-masing tokoh mempunyai karakter dan makna simbolik tersendiri bahkan namanya pun juga mempunyai makna yang mendalam yang menyiratkan nilai-nilai ajaran al-qur’an. Beberapa tokoh pewayangan tersebut antara lain :

a. Semar

Kyai Lurah Semar Badranaya merupakan penjelmaan dari Batara ismaya. Sahyang Tunggal menciptakan sebuah unsur kehidupan dari sebutir telur. Dari telur tersebut muncullah tiga dewa yang dikenal dengan nama Ismaya Dario kuning telur, Manikmaya dari putih telur, dan Tejamantri atau Wiramantri dari kulit telur.

Dalam pewayangan dikisahkan, Batara Ismaya sewaktu masih di kahyangan dijodohkan dengan sepupunya yang bernama Dewi Senggani. Dari perkawinan itu lahir sepuluh orang anak. Beberapa hari kemudian timbullah timbullah pertikaian diantara ismaya, manikmaya dan tejamantri. Penyebabnya adalah perselisihan tentang siapa yang paling tua dan berhak menjadi pemimpin diantara ketiganya untuk menggantikan kedudukan Sahyang Tunggal kelak. Akhirnya diputuskan untuk adu kekuatan diantara ketiganya.

Mereka mengadakan lomba memakan gunung yang paling besar. Barang siapa bisa menelan gunung dalam sekali telan maka dialah berhak menjadi pemimpin. Tejamantri langsung mengubah dirinya menjadi raksasa dan mencabut gunung yang paling besar kemudian menelannya. Tetapi yang ditelannya tidak mau masuk ke perut dan nyangkut di mulutnya sehingga wajahnya yang tampan berubah menjadi seperti kaca. Ismaya yang melihat Tejamantri menelan gunung, ia pun tak mau kalah dan mengambil gunung yang lebih besar lalu menelannya sekaligus. Saking rakusnya, ia tak

mementingkan giginya yang rontok, bahkan tinggal tersisa satu di bagian depan. Akibatnya perut Ismaya menjadi buncit karena gunung yang ia telan.

Akhirnya keduanya menyadari ambisinya dan menyesali nasibnya. Sebagai hukuman dari Sahyag tunggal, mereka berdua akhirnya di utus untuk turun ke bumi dan hidup menjadi manusia biasa, yang tujuannya menjadi penyeimbang antara kebaikan dan kejahatan. Ismaya mengabdikan kepada satria yang baik, sementara Tejamantri mengabdikan kepada raja yang jahat untuk diingatkan dan diluruskan kembali ke jalan yang baik dan benar. Dikemudian hari Ismaya dikenal sebagai Semar dan Tejamantri dikenal sebagai Togog.

Di bumi, semar bertempat tinggal di padukuhan Karang Tumaritis atau disebut juga Karangkadempel, karang Kabolotan atau Klampis Ireng. Meskipun tubuhnya pendek dan gemuk serta buruk rupa, namun hatinya penuh dengan kebijaksanaan. Tetapi jika ia sedang marah karena melihat perbuatan yang dianggapnya kelewat batas dari rasa keadilan, maka tidak ada makhluk di dunia yang sanggup menandinginya karena ia adalah jelmaan dari batara Ismaya.

Suatu ketika, kayangan diserang oleh pasukan raksasa. Diantara raksasa tersebut, ada dua raksasa yang paling kuat. Batara guru meminta bantuan Semar untuk menghadapinya. Dengan kesaktiannya, kedua raksasa tersebut berhasil ditaklukkan. Satu raksasa ia kalahkan dengan mematahkan punggungnya hingga bengkok dan menarik hidungnya hingga panjang. Dan yang satunya dikalahkan dengan menghajarnya habis-habisan. Pada

akhirnya, kedua raksasa tersebut memminta ampun kemudian semar mengampuni mereka dan mengangkatnya menjadi anak-anaknya.

Semar kemudian mengubah mereka menjadi manusia biasa. Raksasa berhidung panjang kemudian dikenal sebagai petruk dan raksasa yang berhidung bulat dikenal sebagai gareng.

b. Gareng

Gareng merupakan anak semar yang dianggap sebagai anak pertamanya. Nala gareng berarti hati yang kering. Hal ini adalah pernyataan semar pada dirinya yang waktu itu masih berwujud raksasa bangsa jin tamak yang bernama mercu sukati dari kerajaan Buluktiba. Kala itu ia bersama saudaranya yang bernama mercu panyulikan sedang bertempur dengan ganas melawan dewa-dewa di kahyangan untuk merebut kekuasaan. Ia menyamar sebagai ksatria yang angkuh karena merasa hebat kesaktiannya bernama bambang sukodadi.

Atas tingginya ilmu yang dimiliki semar dan bijak itu, Gareng memutuskan untuk selalu setia mengikuti perjalanan semar. Hal ini juga diikuti oleh bambang panyulikan yang akhirnya mereka berdua menjadi bersaudara dan diangkat sebagai anak semar. Gareng telah bertaubat dari hati yang penuh nafsu menjadi hati yang penuh rasa menerima dengan keadaanya yang sekarang hingga menjadi bertubuh pendek dan kecil. Matanya yang juling dianggap sebagai tanda dia tak mudah tergoda oleh nafsu keduniawian. Tangannya yang cacat menandakan bahwa ia tak mau

mengambil hak milik orang lain. Kakinya yang pincang menandakan bahwa dia selalu berhati-hati dalam bertindak.

c. Petruk

Petruk adalah anak semar sabagai bagian dari punokawan yang menemani perjalanan para satria baik atau para titisan batara wisnu. Petruk sebenarnya adalah mercu panyilikan, seorang raja gandarawa raksasa yang paling sakti dari pertapan Kembangore yang berperilaku congkak, sombong dan serakah ingin menguasai kahyangan. Ia menyamar sebagai bambang supatra yang dalam pertempuran menghadapi semar, dipukul punggungnya hingga bengkok dan menarik hidungnya hingga memanjang.

Jelmaan Kala panyulikan ini setelah menjadi pengikut semar, namanya berganti menjadi petruk. Dia punya nama lain yaitu Kanthongbolong, yaitu melambangkan perubahan watak buruk sebelumnya menjadi suka memberi meskipun ia sendiri kesusahan. Watak yang tidak mementingkan kemewahan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu kepada sesama.

d. Bagong

Asal muasal terjadinya bagong yaitu hasil dari bayangan Semar ketika turun ke bumi menjalankan kewajiban yang diperintahkan oleh sahyang wenang untuk menuntun para ksatria agar berjalan kea rah kebaikan dan keadilan khususnya para keturunan Batara Brama, Indra, dan Wisnu. Setelah Semar mendapatkan dua teman perjalanan yang diakui sebagai anak, yaitu Gareng dan Petruk, namun keduanya memohon agar diberi

seorang teman lagi. Kemudian Semar memuja cipta dengan bayangan sendiri hingga muncullah sesosok lelaki lucu yang mirip dengan dirinya. Ciptaan tersebut lalu diberi nama Bagong yang artinya tiruan atau bayangan di belakang yang bergerak mengikuti tuannya.

Ia kemudian bersama-sama kedua saudara angkat sebelumnya menjadi para punokawan yang selalu menemani perjalanan Semar dalam mengiringi satria berbudi luhur dengan gayanya yang khas, yaitu polos, lugu, dan jujur mengatakan apa adanya sehingga tingkah lakunya cenderung kekanak-kanakan terkadang menjengkelkan namun bicaranya selalu tepat dengan apa yang terjadi dan apa adanya.

### 2.3 Falsafah Jawa

Dalam dunia pewayangan mempunyai banyak nilai-nilai yang sangat mendalam maknanya. Banyak dari falsafah-falsafah tersebut yang mengambil dari falsafah jawa dari nenek moyang terdahulu. Salah satunya adalah *papat kiblata limo pancer*, dalam pewayangan falsafah tersebut merupakan nilai yang terkandung dalam gunung wayang.

Gunungan atau kayon adalah lambing jagad besar dan jagad kecil di dalam diri manusia. Manusia (alam mikro) dan dunia (alam makro) tidak dapat dipisahkan. Dilukiskan kesatuan antara kelir (beserta gamelan sebagai alam makro) dan wayang (beserta dalang sebagai alam mikro). Tidak mungkin disebut wayangan apabila kelir atau dunia tanpa wayang atau manusia. Demikian juga sebaliknya.

Gunungan bisa diartikan lambang pancer, yaitu jiwa atau sukma, sedang bentuknya segitiga mengandung arti bahwa manusia terdiri dari unsur cipta, rasa

dan karsa. Sedangkan lambang gambar segi empat lambang sedulur papat dari anasir tanah, api, air, dan udara.

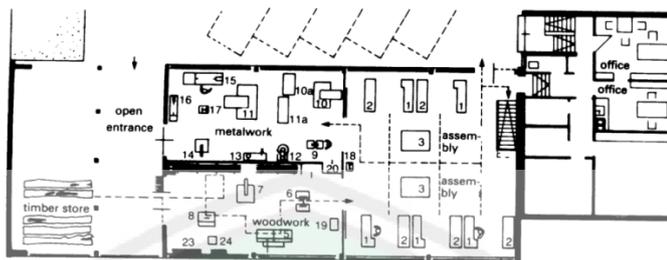
Papat kiblat limo pancer melambangkan empat nafsu yang selalu mengiringi setiap langkah yang ada pada diri manusia. Nafsu tersebut harus dikendalikan oleh hati yang bersih sehingga setiap sikap, perilaku dan ucap manusia sesuai dengan nilai-nilai ilahiyah. Hati serta jiwa yang bersih tersebut merupakan makna dari pancer dari empat nafsu manusia.

#### **2.4 Tinjauan Ruang dan Persyaratan Teknis**

Seperti halnya sanggar seni lain, sanggar budaya wayang mempunyai berbagai macam fasilitas yang menunjang aktivitas di dalamnya. Dan ada beberapa kriteria yang harus ada dalam sebuah sanggar diantaranya :

##### **a. Ruang kerajinan**

Ruangan ini berfungsi sebagai sarana pembuatan wayang. Yaitu sebagai sarana pembelajaran terhadap masyarakat yang hasilnya bisa dijadikan souvenir. Selain sebagai tempat produksi wayang ruangan ini juga sebagai ruang pembelajaran bagi peserta didik yang ada di sana. Hasil dari produk wayang ini selain bisa di jadikan souvenir, juga bisa dipamerkan di ruang galeri maupun pada acara-acara tertentu.



Gambar 2.5 : standar ruang workshop  
(sumber : Architects' Data third Edition)

Adapun standar besaran ruang kerajinan kulit berdasarkan peraturan menteri pendidikan Republik Indonesia tahun 2007 nomor 70 diantaranya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Kria Kulit**

| No. | Jenis                         | Rasio                           | Deskripsi  |
|-----|-------------------------------|---------------------------------|--|
| 1   | Area kerja Pola               | 4 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 4 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 16 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 4 m. |
| 2   | Area kerja tatah dan sungging | 4 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 32 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 4 m. |
| 3   | Area kerja Jahit manual       | 4 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 32 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 4 m. |
| 4   | Area kerja jahit masinal      | 4 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 32 m <sup>2</sup> .                              |

|   |                                  |                                 |  |
|---|----------------------------------|---------------------------------|--|
|   |                                  |                                 | Lebar minimum adalah 4 m.  |
| 5 | Area kerja finishing             | 4 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 4 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 16 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 4 m. |
| 6 | Ruang penyimpanan dan instruktur | 4 m <sup>2</sup> /instruktur    | Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m.                                     |

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2007

#### b. Ruang Latihan

Sebagai tempat latihan pewayangan mulai dari belajar secara teori hingga aplikasi diantaranya adalah latihan dalam bidang pedalangan, seni olah vocal (sinden) dan karawitan. Dan berbagai macam latihan-latihan yang lainnya yang menunjang dalam pagelaran wayang kulit. Seperti contohnya seni lawak yang diperankan beberapa orang dalam alur pementasan wayang kulit. Dalam ruang latihan ini terbagi atas ruang latihan karawitan, ruang latihan teater, dan ruang latihan pedalangan.



Gambar 2.6 : ruang latihan

(sumber : padepokan seni Bagong Kussudiarja)

Adapun persyaratan dan besaran ruangnya adalah sebagai berikut :

### 1) Ruang Praktik Program Keahlian Seni Karawitan

- a. Ruang praktik Program Keahlian Seni Karawitan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar memainkan alat musik secara individu, memainkan alat musik secara bersama dalam bentuk tabuh bersama, pengaturan sound system dan perekaman.
- b. Luas minimum ruang praktik Program Keahlian Seni Karawitan adalah 272 m<sup>2</sup>, untuk menampung 32 peserta didik meliputi ruang praktik individu 48 m<sup>2</sup>, ruang praktik bersama 48 m<sup>2</sup>, ruang pagelaran karawitan 64 m<sup>2</sup>, ruang praktik/studio rekam 64 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.
- c. Ruang praktik Program Keahlian Seni Karawitan dilengkapi prasarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Karawitan**

| No. | Jenis                  | Rasio                           | Deskripsi  |
|-----|------------------------|---------------------------------|--|
| 1   | Ruang praktik individu | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 2   | Ruang praktik bersama  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |

|   |                                  |                                 |  |
|---|----------------------------------|---------------------------------|--|
| 3 | Ruang pagelaran karawitan        | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 64 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 8 m. |
| 4 | Ruang praktik/studio rekam       | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 64 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 8 m. |
| 5 | Ruang penyimpanan dan instruktur | 4 m <sup>2</sup> /instruktur    | Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m.                                     |

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2007

## 2) Ruang Praktik Program Keahlian Seni musik

- a. Ruang praktik Program Keahlian Seni Musik berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar memainkan alat musik secara individu, memainkan alat musik secara bersama dalam bentuk ansambel atau orkestra, pengaturan sound system dan perekaman.
- b. Luas minimum ruang praktik Program Keahlian Seni Musik adalah 272 m<sup>2</sup>, untuk menampung 32 peserta didik meliputi: ruang praktik individu 48 m<sup>2</sup>, ruang praktik bersama 48 m<sup>2</sup>, ruang pagelaran musik 64 m<sup>2</sup>, ruang praktik/studio rekam 64 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.
- c. Ruang praktik Program Keahlian Seni Musik dilengkapi prasarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik  
Program Keahlian Seni Musik**

| <b>No.</b> | <b>Jenis</b>                     | <b>Rasio</b>                    | <b>Deskripsi</b>   |
|------------|----------------------------------|---------------------------------|--|
| 1          | Ruang praktik individu           | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 2          | Ruang praktik bersama            | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 3          | Ruang pagelaran musik            | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 64 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 8 m. |
| 4          | Ruang praktik/studio rekam       | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 64 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 8 m. |
| 5          | Ruang penyimpanan dan instruktur | 4 m <sup>2</sup> /instruktur    | Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m.                                     |

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 74  
Tahun 2007

### 3) Ruang Praktik Program Keahlian Seni pedalangan.

- a. Ruang praktik Program Keahlian Seni Pedalangan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar olah vokal, memainkan wayang secara individu, memainkan wayang secara bersama dalam bentuk rampak dalang, pagelaran wayang.
- b. Luas minimum ruang praktik Program Keahlian Seni Pedalangan adalah 256 m<sup>2</sup>, untuk menampung 32 peserta didik meliputi: ruang praktik olah vokal 48 m<sup>2</sup>, ruang praktik individu 48 m<sup>2</sup>, ruang praktik bersama 48 m<sup>2</sup>, ruang pagelaran wayang 64 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.
- c. Ruang praktik Program Keahlian Seni Pedalangan dilengkapi prasarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Pedalangan**

| No. | Jenis                    | Rasio                           | Deskripsi  |
|-----|--------------------------|---------------------------------|--|
| 1   | Ruang praktik olah vokal | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 2   | Ruang praktik individu   | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 3   | Ruang praktik bersama    | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.   |

|   |                                  |                                 |  |
|---|----------------------------------|---------------------------------|--|
|   |                                  |                                 | Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m.                                     |
| 4 | Ruang pagelaran pedalangan       | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 64 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 8 m. |
| 5 | Ruang penyimpanan dan instruktur | 4 m <sup>2</sup> /instruktur    | Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m.                                     |

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 78 Tahun 2007

#### 4) Ruang Praktik Program Keahlian Seni Teater

- a. Ruang praktik Program Keahlian Seni Teater berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar olah tubuh dan gerak, olah vokal, memainkan peran secara individu, apresiasi teater, pagelaran teater.
- b. Luas minimum ruang praktik Program Keahlian Seni Teater adalah 256 m<sup>2</sup>, untuk menampung 32 peserta didik meliputi: ruang praktik olah tubuh dan gerak 48 m<sup>2</sup>, ruang praktik olah vokal 48 m<sup>2</sup>, ruang praktik apresiasi teater 48 m<sup>2</sup>, ruang pagelaran teater 64 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.
- c. Ruang praktik Program Keahlian Seni Teater dilengkapi prasarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.5.

**Tabel 2.5 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Seni Teater**

| No. | Jenis                              | Rasio                           | Deskripsi  |
|-----|------------------------------------|---------------------------------|--|
| 1   | Ruang praktik olah tubuh dan gerak | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 2   | Ruang praktik olah vokal           | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 3   | Ruang praktik apresiasi teater     | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m. |
| 4   | Ruang pagelaran teater             | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik | Kapasitas untuk 8 peserta didik.<br>Luas minimum adalah 64 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 8 m. |
| 5   | Ruang penyimpanan dan instruktur   | 4 m <sup>2</sup> /instruktur    | Luas minimum adalah 48 m <sup>2</sup> .<br>Lebar minimum adalah 6 m.                                     |

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2007

### c. Ruang penyimpanan

Ruangan ini berfungsi untuk gudang penyimpanan alat musik dan wayang, peralatan pagelaran, kostum penampilan, perlengkapan tata suara serta peralatan lain yang menunjang dalam pagelaran seni wayang kulit. Ruangan ini lebih bersifat

privat karena hanya petugas serta orang-orang yang bersangkutan yang boleh masuk guna untuk menjaga keamanan barang-barang yang ada di dalamnya. Dengan sedikitnya orang yang bisa masuk di ruangan ini, juga akan berpengaruh terhadap bentuk ruang yang lebih cenderung tertutup dan sedikit membutuhkan pencahayaan dari luar (alami) dan bukaan-bukaan yang kurang diperlukan.



*Gambar 2.7 : gudang peralatan  
(sumber : padepokan seni Bagong Kussudiarja)*

Besaran ruangan ini adalah 8 m x 8 m dengan karakteristik ruang tidak dapat diakses langsung oleh pengunjung tetapi mudah diakses oleh petugas dan terjaminnya keamanan.

#### **d. Studio Karawitan dan Rekaman**

Ruangan ini berfungsi sebagai tempat latihan karawitan dan rekaman musik-musik Jawa. Yang nantinya akan dipublikasikan ke masyarakat luas sehingga mampu menjadikan salah satu media untuk melestarikan budaya Indonesia khususnya budaya Jawa.



*Gambar 2.8 : interior studio*

*(sumber : padepokan seni Bagong Kussudiarja)*

Besaran ruang studio karawitan dan rekaman di Padepokan Seni Bagong adalah 15 m x 9 m dengan karakteristik ruang yang tenang, privat, akustik yang baik dan nyaman.

Dalam prakteknya, pihak studio rekaman, sound engineer banyak mengadaptasi pada standar kriteria yang menetapkan seberapa banyak background noise yang diperbolehkan untuk ada dalam ruangan dalam setiap kondisi yang dijalankan (studio rekaman, ruang gereja, ruang konser, dsb).

Ada dua kategori Background Sound yang harus diperhitungkan disini:

1. Airborne Sound (Suara yang merambat langsung lewat udara).
2. Structure Borne-Sound (Suara yang merambat melalui struktur bangunan).

**Tabel 2.6 Persyaratan Studio secara Umum**

| Persyaratan Akustikal     | Persyaratan Fungsional                  |
|---------------------------|---|
| Ketenangan di bawah NC 20 | Kontrol suhu dan ventilasi yang memadai |
| Isolasi dari lingkungan   | Akses ke kamar mandi                    |
| Dengung yang memadai      | Kontak visual dengan ruang control      |

|   |  |
|---|--|
| Bebas dari kerusakan akustik                                      | Area penyimpanan                         |
| Difusi yang wajar   | Fasilitas pemeliharaan peralatan         |
| Isolasi untuk instrumen yang berbeda                              | Ruang istirahat dan area telepon pribadi |
| Pengendalian dengung bass   | Area percakapan (akses internet)         |
| Penyerapan variabel   | Ruang konferensi dan kantor              |
| Panel dinding akustik (panel akustik menyerap atau merefleksikan) | Akses difabel                            |
|   | Akses ke pemasangan kabel                |

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

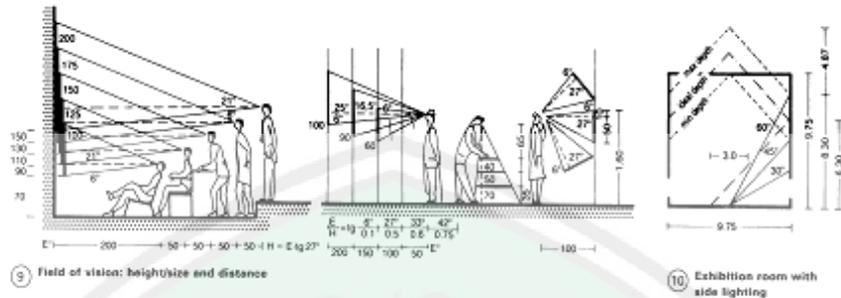
#### e. Galeri

berisi karya-karya wayang yang dibuat di ruang kerajinan berupa hasil karya murid yang belajar tentang wayang. Selain itu juga tempat penyimpanan data-data dan pameran data tentang sejarah wayang sehingga dapat dijadikan sebagai tempat pembelajaran bagi masyarakat luas



*Gambar 2.9 : Galeri Seni Padepokan Seni Bagong Kussudiarja  
(sumber : padepokan seni Bagong Kussudiarja)*

Besaran ruang pada galeri seni di padepokan ini adalah 20 m x 18 m. Standar ruang galeri pada buku data arsitek adalah sebagai berikut :



Gambar 2.10 : standar ruang galeri

(sumber : architect Data)

#### f. Ruang Pagelaran

Berfungsi sebagai ruang pagelaran wayang. Selain itu juga sebagai tempat aplikasi atau praktek bagi seluruh siswa yang ada di sanggar. Persyaratan teknis ruangan ini antara lain :

- a. Standar minimal panggung dalam pewayangan yaitu 8 x 8 meter. untuk gamelan tingginya antara 40 cm, sedang untuk panggung gawangan kelir, dalang dan pesinden tingginya kurang lebih 60 cm, sedangkan panggung kusus dalang tingginya ditambah lagi 20 cm.



Gambar 2.11 : standar panggung pewayangan

(sumber : Pusat Data Wayang Indonesia)

**g. Ruang pengelola**

Ruang ini berfungsi sebagai ruang untuk para staf pengelola Sanggar Budaya Wayang kulit untuk mengatur dan menata kelola berbagai macam kebutuhan pengelolaan sanggar.



*Gambar 2.13 : ruang pengelola*

*(sumber : padepokan seni Bagong Kussudiarja)*

Standar besaran ruang pengelola ini adalah sebagai berikut :

Ruang Kep. Pengelola : ± 16 m<sup>2</sup>

Ruang Sekretaris : ± 16 m<sup>2</sup>

Ruang Bendahara : ± 16 m<sup>2</sup>

Ruang Rapat : ± 100m<sup>2</sup>

Dilengkapi dengan berbagai macam perlengkapan ruangan dan kebutuhan lainnya yang mencakup meja, kursi, telepon, komputer, rak buku (arsip), dll.

## 2.5 Tinjauan Tema

Tema pada perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun ini adalah Paradoks. Paradoks adalah suatu situasi yang timbul dari sejumlah premis (apa yang dianggap benar sebagai landasan kesimpulan kemudian, dasar pemikiran, alasan asumsi kalimat yg dijadikan dasar penarikan kesimpulan di dalam logika), yang diakui kebenarannya yang bertolak dari suatu pernyataan dan akan tiba pada suatu konflik atau kontradiksi.

Sebuah *paradoks* adalah sebuah pernyataan yang betul atau sekelompok pernyataan yang menuju ke sebuah kontradiksi atau ke sebuah situasi yang berlawanan dengan intuisi. Biasanya, baik pernyataan dalam pertanyaan tidak termasuk kontradiksi, hasil yang membingungkan bukan sebuah kontradiksi, atau "premis"nya tidak sepenuhnya betul atau, tidak dapat semuanya betul. Pengenal ambiguitas dan perkiraan yang tak diutarakan di paradoks yang dikenal sering kali menuju ke peningkatan dalam sains, filsafat, dan matematika.

Etimologi *paradoks* dapat ditelusuri kembali ke Renaissance. Bentuk awal dari kata ini muncul dalam bahasa Latin *paradoxum* dan berhubungan dengan bahasa Yunani *paradoxon*. Kata ini terdiri dari preposisi *para* yang berarti "dengan cara", atau "menurut" digabungkan dengan nama benda *doxa*, yang berarti "apa yang diterima". Bandingkan dengan ortodoks (secara harafiah "pengajaran langsung") dan heterodoks (secara harafiah "ajaran berbeda").

Terdapat beberapa tokoh arsitektur paradoks dengan berbagai macam teori yang berbeda-beda pada penerapannya. Beberapa prinsip tentang arsitektur paradoks tersebut antara lain :

1. Antoni ades

Penyampaian metafisik melalu sindiran, abstrak dan tidak mudah dimengerti, menentang kebenaran yang ada, menciptakan kenyamanan non fisik.

2. Bernard Tchumi

Realita dan khayal, linguistik, empirik, pertentangan sifat dua hal, metafisik menjadi fisik.

3. Aldo rossi

Metafisik, ambigu, dan diluar pendapat umum.

Dari ketikga tokoh tersebut diambillah kesimpulan prinsip tema paradoks dalam penerapannya pada rancangan prinsip-prinsip tersebut antara lain :

1. Metafisik

Metafisik merupakan pengemukaan tentang sesuatu yang tidak diketahui dan tidak dikenal. Metafisik mengandung makna tentang perenungan apa saja yang ada melebihi fisiknya, apa saja yang melebihi pegangan pengetahuan dan batas-batas logika. Secara keseluruhan, metafisik terfokus pada konsep-konsep ketakterbatasan (tanpa batas) dank ke-Tuhanan.

Bagi metafisikawan, perenungan ruang dan waktu adalah topik utama dari penyelidikan metafisik. Hal ini adalah topik utama arsitektur dan merupakan pernyataan awal tentang kekekalan atau keabadian yang terus menerus menghidupkan perjuangan estetika arsitektur untuk memenuhi harapan batas ruang

dalam arsitektur berdasarkan pemahaman tentang sesuatu yang tidak diketahui (*unknown*).

Salah satu contoh penerapan prinsip tema metafisik ini adalah pada karya Aldo Rossi yaitu *Funeral Chapel*. Paradoks yang digunakan adalah paradoks antara kehidupan dan kematian. Pada rancangan ini Aldo Rossi mencoba menghadirkan suasana ruang yang terbuka dengan maksud untuk merasakan keterbukaan dan penyatuan bangunan dengan lingkungan luar. Aldo Rossi berusaha untuk mendekati diri dengan kehidupan luar yang mempunyai nilai hakiki yang luas setelah mati.

## 2. Abstrak

Pengertian tentang abstrak hampir sama dengan metafisik. Secara umum abstrak merupakan sebuah proses yang ditempuh pikiran untuk sampai pada konsep yang bersifat universal. Proses ini berangkat dari pengetahuan mengenai obyek individual yang bersifat ruang dan waktu.

Menurut Antoniades dalam penerapannya pada arsitektur sesuatu yang abstrak merupakan imajinasi dari sang arsitek. Arsitektur merupakan suatu fenomena yang mencakup seluruh kehidupan manusia, jadi untuk menjadi arsitek yang kreatif harus memiliki jiwa seni profesional dalam berfikir, dimana kreatifitas dapat timbul dengan imajinasi yang tinggi dan luas.

### 3. Linguistik

Pada teori ini membahas adanya budaya yang semakin krisis pada era modernisasi, yang dapat mempolakan suatu pemikiran, pada pergerakan postmodern mulai diperhatikan akan masalah budaya sampai pada rekonstruksi pemaknaan bahasa arsitektural.

Bahasa dalam arsitektur mempunyai suatu keterkaitan dengan penanda dan pertanda, hal inilah yang kemudian disampaikan oleh perancang untuk memberikan suatu makna terhadap bangunan. Dalam konteks derrida dibahas bahwa tidak ada suatu konteks yang jelas untuk memisahkan antara petanda dengan penanda. Dalam bahasa arsitektural suatu tanda akan membawa kita ketanda seterusnya tanpa suatu batasan yang jelas.

### 4. Ambiguitas

Ambiguitas dari ambigu yang mempunyai makna sifat atau hal yang berarti dua atau kemungkinan yang mempunyai dua pengertian. Kemungkinan adanya makna lebih dari satu (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Ambiguitas berasal dari bahasa Inggris yaitu ambiguity yang berarti suatu konstruksi yang dapat ditafsirkan lebih dari satu arti. Ambiguitas sering juga disebut ketaksaan (Alwi, 2002:36).

Penerapan tema paradoks pada perancangan Sanggar Buudaya Wayang Kulit ini adalah dengan menggunakan nilai-nilai yang terdapat dalam karakteristik beberapa tokoh pewayangan yang sesuai dengan prinsip-prinsip tema paradoks yang bersifat metafisik, abstrak, tidak mudah dimengerti karena para sunanlah yang menyisipkan makna tersebut, sebagai sarana untuk menyampaikan hikmah yang ada pada alur ceritanya, dan secara prinsip tema mempunyai sifat linguistik. Tokoh-

tokoh yang diambil dalam penerapan tema paradoks terhadap rancangan ini adalah tokoh-tokoh punakawan yaitu semar, gareng, petruk, bagong.

Sunan Kalijaga menciptakan karakter-karakter dalam wayang kulit dengan tujuan agar masyarakat senantiasa mengingat Allah Swt. (Gusti Allah). Dari banyaknya karakter wayang kulit, terdapat beberapa karakter wayang nan sangat unik, yaitu tokoh Punakawan. Hadirnya tokoh panakawan dalam pewayangan sengaja diciptakan para wali untuk memperkuat konsep filsafat bahwa di dunia ini tidak ada makhluk yang benar-benar baik, dan yang benar-benar jahat. Setiap makhluk selalu menyandang unsur kebaikan dan kejahatan. Secara etimologis, Punakawan berasal dari kata Puna dan Kawan. Puna berarti terang, dan kawan berarti teman sehingga artinya menjadi teman yang mengajak kepada jalan yang terang atau lurus. Bahkan, jika nama-nama para tokoh Punakawan digabungkan akan menjadi “Bergegaslah meraih kebajikan serta tinggalkan sesuatu hal yang buruk”. Tokoh-tokoh Punakawan dalam pewayangan Jawa adalah:

1. Semar

Nama lengkap semar yaitu semar badranaya. Berasal dari bahasa Arab *Ismar* yang artinya paku. Menyimbolkan kokohnya ajaran agama Islam laksana paku yang kokoh menancap. Dan badranaya dari badra yang artinya membangun sarana dari dasar, dan nayaka yang artinya mengrasul/ utusan yang berarti Mengemban sifat membangun dan melaksanakan perintah Allah demi kesejahteraan manusia. Hal senada sesuai dengan hadist *Al Islami Ismaraddunya* yang berarti Islam adalah pengokoh (paku pengokoh) keselamatan dunia. Tangan kanannya keatas dan tangan kirinya kebelakang. Maknanya “Sebagai

pribadi tokoh semar hendak mengatakan simbul Sang Maha Tunggal”. Sedang tangan kirinya bermakna “berserah total dan mutlak serta sekaligus simbol keilmuan yang netral namun simpatik”.

## 2. Gareng

Ia digambarkan dengan fisik yang memiliki kekurangan yaitu pada kaki, tangan dan mata. Gareng adalah punakawan yang berkaki pincang. Hal ini merupakan sebuah *sanepa* dari sifat Gareng sebagai kawula yang selalu hati-hati dalam bertindak. Selain itu, cacat fisik Gareng yang lain adalah tangan yang *ciker* atau patah. Ini adalah *sanepa* bahwa Gareng memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Dan cacat pada mata melambangkan bahwasanya manusia harus bisa memahami empiris kehidupan yang sesungguhnya.

## 3. Petruk

Berasal dari bahasa Arab *Fatruk* oleh pengucapan lidah Jawa menjadi *petruk*. Kata tersebut merupakan kata pangkal kalimat pendek dari sebuah wejangan tasawuf tinggi yang berbunyi. *Fat-ruk kulla man siwallahi*, yang artinya tinggalkan apapun selain Allah.

## 4. Bagong

Dari bahasa Arab *Baghaa* oleh orang Jawa menjadi *bagong* yang berarti berontak, yaitu berontak terhadap kebatilan atau kemungkaran kesalahan. Dalam versi lain berasal dari kata *baqa'* (Arab) yang berarti kekal. Menurut versi lain lagi *bagong* berasal dari kata *Bahar* (Arab) yang berarti bumbu. Betapa gayengnya ki dalang mementaskan tokoh *bagong* sebagai bumbu penyedap lakon. Dia dikenal

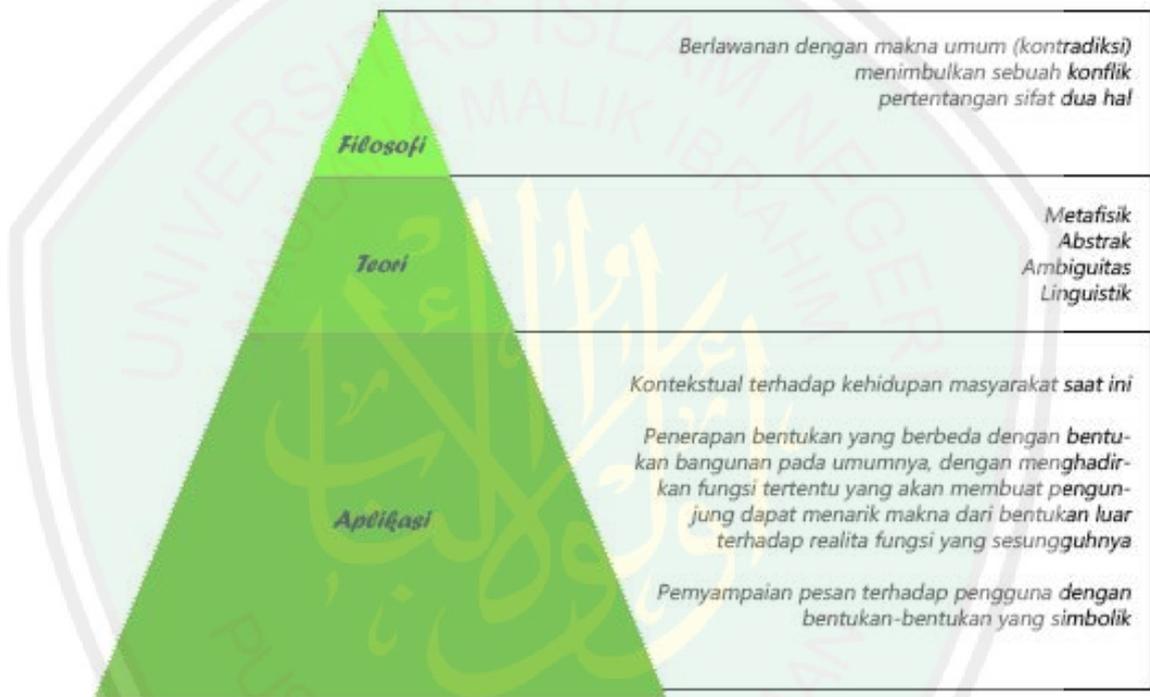
sebagai punakawan yang kritis, *blokosuto*, dan tidak segan-segan mengkritik dan menyindir keadaan yang dipandang tidak pas.

Dari situlah nantinya rancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit ini di arahkan terhadap perkembangan sosial masyarakat. Dengan mengedepankan tampilan kekinian yang lebih sesuai dengan konteks masyarakat terhadap kehidupan modern, yang menganggap kebudayaan wayang sebagai kebudayaan yang ketinggalan zaman, diharapkan mampu menarik serta mempengaruhi masyarakat tentang anggapannya terhadap wayang. Selain itu juga sesuai dengan landasan kebudayaan wayang yang menyebabkannya memiliki daya tahan dan daya kembang wayang sepanjang zaman. Landasan-landasan tersebut antara lain Hamot, Hamong, Hamemangkat.

- **Hamot** adalah keterbukaan untuk menerima pengaruh dan masukan dari dalam dan luar.
- **Hamong** adalah kemampuan untuk menyaring unsur-unsur baru itu sesuai nilai-nilai wayang yang ada, untuk selanjutnya diangkat menjadi nilai-nilai yang cocok dengan wayang sebagai bekal untuk bergerak maju sesuai perkembangan masyarakat.
- **Hamemangkat** atau memangkat sesuatu nilai menjadi nilai baru. Dan, ini jelas tidak mudah. Harus melalui proses panjang yang dicerna dengan cermat. Wayang dan seni pedalangan sudah membuktikan kemampuan itu, berawal dari zaman kuna, zaman Hindu, masuknya agama Islam, zaman penjajahan hingga zaman merdeka, dan pada masa pembangunan nasional

dewasa ini. Kehidupan global juga merupakan tantangan dan sudah tentu wayang akan diuji ketahanannya dalam menghadapinya.

Berdasarkan penjelasan tema paradoks di atas, dapat di tarik kesimpulan filosofi, teori, dan aplikasi ke dalam rancangan sebagai berikut :



Gambar 2.14: Segitiga prinsip tema paradoks

Sumber: Analisis,2015

## 2.6 Tinjauan Keislaman

Dalam masyarakat jawa asal wayang yaitu bayang atau *ayang-ayang* yang bermakna bayangan. Dalam filosofi jawa, wayang dimaknai sebagai bayangan atau cerminan kehidupan, yang mencerminkan pola tatanan kehidupan masyarakat dan mengandung hikmah di dalamnya untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Selain sebagai tontonan, wayang juga mengandung nilai-nilai tuntunan dalam alur ceritanya.

Selain itu wayang juga berasal dari kata wahyan yang mempunyai kata dasar wahaa yang artinya wahyu. Yaitu isyarah al syari'ah atau isyarat yang tepat. sedangkan menurut qutham, wahyu dalam bentuk masdar mengandung dua makna yaitu tersembunyi dan cepat. Dengan demikian secara bahasa wahyu menunjukkan suatu arti pemberitahuan yang tersembunyi dan cepat yang dikhususkan kepada orang yang dimaksud, arti sembunyi dalam arti yang lain Yaitu isyarat yang cepat melalui rumus dan kode seperti isyarat Zakariya dalam surat Maryam.

Para wali dulu menggunakan media wayang kulit sebagai dakwah islam. Yang menggunakan dasar misi dakwah pada surat An-Nahl yang artinya :

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.*(QS. An-Nahl:125)

Dari ayat tersebut jelas bahwasanya anjuran dakwah islam dengan menggunakan hikmah dan pelajaran salah satunya dengan hikmah dan pelajaran yang terkandung dalam pewayangan. Hikmah dan pelajaran tersebut tentunya juga bercermin terhadap pola tatanan kehidupan Rosulullah untuk dipertontonkan terhadap masyarakat sebagai tuntunan hidup. Dalam al-qur'an telah disebutkan yang artinya:

*“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang-orang yang mengharap (rahmat) Allah dan*

*(kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah". (Qs.Al-Ahzab:21)*

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya banyak terkandung nilai-nilai islam dalam wayang terutama pada pemaknaan katannya dan pada alur cerita dan karakteristik tokohnya yang sudah di integrasikan oleh para wali ke dalam nilai-nilai islam. Selain itu juga pada beberapa aspek dalam pagelarannya, antara lain :

1. Nilai-nilai persatuan yang diwujudkan dalam pagelarannya yang mampu menampung berbagai macam golongan mulai dari rakyat jelata hingga kaum bangsawan dengan konsep pakeliran yang ada pada pewayangan. Di dalam Al-Qur'an juga diterangkan bahwasannya Allah menciptakan laki-laki dan perempuan bersuku-suku dan berbangsa-bangsa untuk saling mengenal.
2. Kegotong royongan tercermin dalam setiap pagelaran wayang yaitu antara dalang, sinden, dan karawitan yang saling mengisi sehingga mampu menampilkan satu keterpaduan yang harmonis.

## 2.7 Studi Banding Objek

Studi banding yang berkaitan dengan rancangan sanggar budaya wayang kulit di Kota Madiun yaitu Taman krida budaya malang. Taman krida budaya malang ini mempunyai fasilitas pertunjukan sosial budaya yang berada di Kota Malang. Terdiri dari kompleks bangunan dengan luas lahan 17.050 m<sup>2</sup>. Massa utama adalah pendopo besar yang mengakomodasi kegiatan sosial budaya Kota Malang. Berdasarkan perda no.07 tahun 2001/RTRW KOTA MALANG BAB IV pasal 16, pemanfaatan fasilitas sosial budaya skala kota malang ini adalah :

“peningkatan spesial event, yaitu dilakukan berbagai macam karnaval,pameran/expo, dan spesial event untuk kegiatan budaya secara kontinu. Terkait dengan kegiatan ini, Taman Krida Budaya diarahkan sebagai pusat eventatraksi wisata budaya secara berkala”.

### A. Lokasi

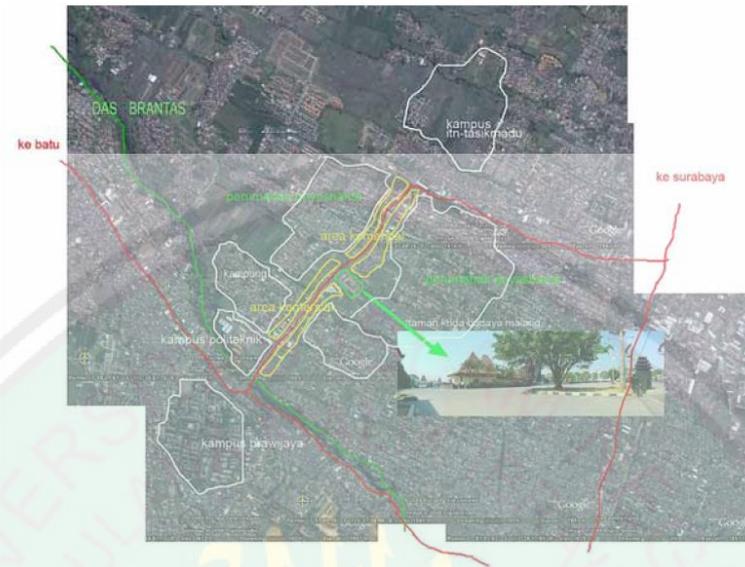
Lokasi Taman Krida Budaya Malang berada di jl. Soekarno- Hatta Malang. Letak geografis Taman Krida Budaya Malang kaitannya dengan lingkungan sekitar, terdeskripsikan sebagai berikut :

Sisi utara : jl. Soekarno- Hatta, jalan alternatif penghubung alur surabaya- malang.

Sisi selatan : lahan kosong, yang dikelilingi oleh lingkungan perumahan.

Sisi timur : kompleks kantor pemasaran perumahan Griyashanta

Sisi barat : kompleks ruko Taman niaga Malang. Kompleks perdagangan dan jasa.



Gambar 2.15 : Lokasi Taman Krida Budaya di Jalan Soekarno Hatta Malang  
(sumber : google map )

### B. Fungsi

Fungsi yang diwadahi di dalam taman krida budaya malang ini ada empat fungsi, diantaranya adalah :

1. Pagelaran seni tradisional berkala
2. Pameran temporer dan karnaval
3. Resepsi dan acara-acara seremonial
4. Rapat dan pertemuan budaya.

### C. Fasilitas dan Aktivitas

Terdapat berbagai macam fasilitas dan aktivitas yang ada di Taman Krida Budaya Malang. Fasilitas yang ada di Taman Krida Budaya Malang disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang terdapat disana antara lain kegiatan rutin yang sudah ada maupun sebagai wadah acara-acara masyarakat kota Malang. Fasilitas- Fasilitas

yang ada pada Taman Krida Budaya Malang ini antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 2.7 Fasilitas Taman Krida Budaya Malang**

| Fasilitas Ruang   | Fungsi Kegiatan  | Besaran Ruang   |
|---|--|---|
| <br>Parkir kendaraan | Area parkir roda 2 dan roda 4, terletak di depan dan di sisi barat dan timur pendopo   | Parkir depan = $26\text{m} \times 60\text{m} = 1560 \text{ m}^2$ . Dengan kapasitas 40 mobil.<br>Parkir samping timur dan barat = $2 \times (24 \times 40) = 1920 \text{ m}^2$ . Dengan kapasitas 56 mobil. |
| Pos keamanan  | Area penjagaan, berjumlah dua yang diletakkan di depan gerbang Taman Krida Budaya Malang   | $2 \times (5 \times 5) = 50 \text{ m}^2$  |
| <br>Ruang ganti    | Dua buah bangunan yang beratap tajug terletak di bagian samping depan sebelah barat dan timur bangunan pendopo. Digunakan sebagai tempat ganti atau aktivitas temporer yang berskala kecil | $2 \times (12 \times 12) = 288 \text{ m}^2$   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  <p>Pendopo</p>                   | <p>Ruang kegiatan utama dari Taman Krida Budaya Malang (seremonial, pertunjukan, dan resepsi).</p>   | <p><math>35 \times 35 = 1655 \text{ m}^2</math><br/> Luasan 1 orang = <math>1 \text{ m}^2</math><br/> Sirkulasi 10% = 165,5<br/> <math>= 1655 - 165,5</math><br/> <math>= 1489,5</math><br/> Kapasitas = 1490 orang</p> |
|  <p>Ruang rapat dan pertemuan</p> | <p>Area event khusus dan terbatas. Terletak dalam kompleks bagian belakang. Kompleks ini mempunyai 9 massa berderet membentuk huruf "U".</p>     | <p><math>2 \times (15 \times 42) + (17 \times 50)</math><br/> <math>= 1260 + 850</math><br/> <math>= 2110 \text{ m}^2</math></p>  |
| <p>Ruang pengelola dan administrasi</p>  | <p>Terletak di kompleks belakang bagian tengah</p>   | <p><math>12 \times 12 = 144 \text{ m}^2</math></p>  |
| <p>Ruang servias</p>   | <p>Merupakan ruang utilitas, pantry, dan mushollla. Terletak di bagian bawah pendopo. Kondisi ini dikarenakan tapak yang menurun ke belakang</p> | <p><math>15 \times 36 = 540 \text{ m}^2</math></p>  |

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | <p>Taman rumput yang dikelilingi oleh 9 massa bangunan.</p> | <p><math>35 \times 45 = 1575 \text{ m}^2</math></p> |
| <p>Taman tengah/ patio</p>  |   |   |

Sumber: [www.digilib.itb.ac.id](http://www.digilib.itb.ac.id)

Aktivitas yang cenderung berlangsung diluar dari kegiatan yang direncanakan pada Taman Krida Budaya Malang aktivitas perdagangan. Namun kegiatan tersebut berlangsung di bahu jalan trotoar Taman Krida sendiri. Bahkan diwaktu-waktu tertentu, kegiatan pameran seringkali mengambil salah satu ruas jalan sehingga arus lalu lintas 2 arah harus diarahkan pada satu jalur saja yang mengakibatkan kemacetan jalan. tentunya sangat disayangkan dengan adanya kondisi tersebut.

Seharusnya perlu adanya perhatian pemerintah mengenai hal tersebut supaya aktivitas dan kegiatan yang ada di Taman Krida Budaya Malang sesuai dengan fungsi yang seharusnya ada disana. Selain itu juga dengan adanya kegiatan-kegiatan liar yang ada di depan Taman Krida Budaya Malang juga akan mengurangi *image* Taman Krida sebagai bangunan yang bertujuan untuk mewadahi budaya yang ada di Kota Malang. Sehingga banyak orang yang memilih berkunjung ke tempat lain daripada kesana.



Gambar 2.16: Para pedagang di depan Taman Krida Budaya  
(sumber : google image)

## 2.8 Studi Banding Tema

Studi banding yang diambil oleh penulis yaitu bangunan The Torri Center yang terletak di Parma, Italia.



Gambar 2.17 : The Torri Center  
(Sumber : google image)

Bangunan ini adalah salah satu hasil rancangan Aldo Rossi yang sangat kental dengan pemahaman metafisika melalui paradoks dalam bangunan. Bangunan yang memiliki luas 18.000 m<sup>2</sup> ini terdiri dari tiga bagian utama yaitu sarana lalu lintas air (*sole motor way*), bangunan dan galeri komersial. Bagian

dalam sebagai fungsi utama terbagi atas *brico cebter* (2100 m<sup>2</sup>), supermaret dan 14 ruang yang dipersewakan untuk rental office. Kompleks bangunan ini memiliki 10 menara yang menjulang mulai dari pintu masuk utama yang terlihat pada tampak bangunan dan memiliki bentuk simetris yang sangat kuat. Menara ini memiliki ketinggian yang berbeda-beda. Menggunakan konstruksi bangunan yang sama, enam menara dengan ketinggian 24 meter sedangkan sisanya memiliki ketinggian 20 meter. Kompleks bangunan ini terletak pada kawasan distrik *San Leonardo*, sebuah kawasan pusat kota yang memiliki nilai lahan yang sangat mahal, sehingga perancangannya membutuhkan penanganan efektifitas penggunaan lahan yang ada.

Menurut Papadakis (1990), Aldo Rossi memunculkan pemikiran paradoks pada bangunan tersebut. Pada saat itu terjadi perubahan yang besar-besaran terhadap pemahaman dan pengertian manusia mengenai materi. Materi merupakan hal yang utama sehingga manusia dengan cepat mempunyai sifat yang mementingkan material (materialistis). Hal ini tergambarkan dalam karya Aldo Rossi yang menyiratkan bahwa apabila manusia memiliki hawa nafsu yang serakah dan nafsu materialis yang sangat tinggi, maka mereka akan setara dengan barang-barang produksi dari pabrik yang selalu menekankan nilai jual yang efektif dan efisien dalam pemroduksian barang. Sifat manusia yang materialistis dan memiliki hawa nafsu yang serakat terlihat jelas pada karya *The Torri Center* ini dengan penampakan bentuk bangunan yang simpel berbentuk persegi empat dan sangat sederhana dengan pemanfaatan ruang yang sangat efektif yang berupa menara-menara yang terdapat pada bangunan ini.

Penggunaan material dari lapisan timah berprofil pada krownis (bagian ujung atas menara) sebagai bentuk dekorasi akhir, serta penggunaan material tembaga dapat terlihat pada tampak depan dari kompleks bangunan tersebut. Penggunaan material ini menyiratkan pemikiran metafisika Aldo Rossi yang menganggap bahwa manusia yang memiliki sifat materialis yang tinggi sama dengan material tersebut yang dapat dibentuk sesuai keinginan pembuatnya. Penggunaan tembaga dan timah sebagai dekorasi akhir bangunan memperlihatkan sifat manusia yang materialis tersebut. Melalui pemikiran metafisika, Aldo Rossi lebih menekankan pada kehidupan manusia yang merupakan landasan pemikiran metafisika. Pemahaman kehidupan manusia yang digambarkan Aldo Rossi pada bangunan ini adalah bahwa manusia yang merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki nafsu dan keinginan untuk memiliki material yang lebih, menyebabkan manusia tersebut terjerumus dalam sifat keserakahan dan meterialistis, terjebak dalam lingkungan yang lebih mementingkan material.

## **BAB III**

### **METODE PERANCANGAN**

Metode yang digunakan dalam perencanaan sanggar budaya wayang kulit ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu metode pencarian data dengan cara wawancara, catatan lapangan, observasi, intisari dokumen, rekaman, dsb. Dengan metode ini penulis akan melakukan pengamatan dengan menggunakan landasan pemikiran berupa teori sebagai bahan penjas. Data yang muncul nantinya berwujud diskripsi. Dengan metode tersebut, penulis akan mencari data-data hasil penelitian dari berbagai pihak untuk memecahkan permasalahan yang ada pada proses perancangan.

#### **3.1 Ide Perancangan**

Ide perancangan sanggar budaya wayang kulit di Kota Madiun didinspirasi dari semakin berkembangnya teknologi-teknologi yang berkembang sehingga banyak masyarakat indonesia yang lupa dengan jati diri bangsanya, lupa dengan warisan leluhur bangsanya sehingga perlu adanya pengembangan-pengembangan berbagai macam budaya yang ada di indonesia salah satunya adalah wayang kulit yang memberikan pengaruh besar terhadap masyarakat dalam berkehidupan dan berbangsa. Salah satu wilayah yang masih banyak masyarakat yang melestarikan kebudayaan wayang adalah karesidenan Madiun yang terbukti dengan terpecahkannya rekor muri dengan pagelaran wayang yang dilakukan serentak dalam satu malam di berbagai kecamatan yang ada.

### 3.2 Identifikasi masalah

Perancangan sanggar budaya wayang di kota Madiun ini didasarkan pada beberapa identifikasi masalah diantaranya adalah :

1. Kurang adanya kemauan yang kuat dari masyarakat Indonesia terutama masyarakat asli Jawa untuk melestarikan kebudayaan warisan nenek moyangnya. Salah satunya budaya besar yang sudah diakui oleh dunia sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga.
2. Kurangnya tempat pembelajaran salah satunya sanggar yang bergerak dalam bidang pewayangan. Sedangkan banyak potensi dari putera-puteri ibu pertiwi yang dapat ditumbuh kembangkan dalam bidang budaya terutama budaya lokal Indonesia.
3. Kurang perhatiannya pemerintah terhadap budaya besar bangsa Indonesia yang dulunya digunakan wali songo khususnya Sunan Kali Jaga dalam menyebar luaskan agama Islam yang terdapat dalam kandungan cerita pewayangan.

### 3.3 Tujuan Rancangan

Rancangan Sanggar Budaya Wayang di Kota Madiun ini ditujukan untuk memudahkan masyarakat dalam mempelajari budaya lokalnya. Terutama pada kalangan anak-anak sebagai penerus perjuangan bangsa agar tertanam dalam sikap, perilaku, ucap, serta jiwa yang mau mencintai, melestarikan, dan mengembangkan

budaya asli Indonesia yang mempunyai peran besar dalam perkembangan Negara Indonesia serta dalam perkembangan agama islam.

Mempertahankan budaya- budaya lokal khususnya kebudayaan wayang kulit dalam menghadapi tantangan zaman. Serta menjadi cerminan terhadap daerah-daerah lain untuk mempertahankan dan terus menumbuh kembangkan budaya lokalnya sehingga kebudayaan asli Indonesia peninggalan nenek moyang kita ini tidak di klaim oleh negaara-negara lain.

### **3.4 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun dengan menggunakan pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer meliputi survey, observasi (studi banding), dan dokumentasi, sedangkan data sekunder dengan pengumpulan data-data dari studi literatur.

### **3.5 Analisis**

Setelah tahapan pengambilan data, kemudian dilanjutkan dengan analisis data. Analisis ini mencakup:

#### **a) Analisis Tapak**

Analisis yang diperlukan yaitu alternatif batas tapak, analisis vegetasi pada tapak, orientasi matahari, analisis hujan, angin, dan suhu, view dari luar dan ke dalam tapak, kebisingan, sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan.

#### **b) Analisis Fungsi**

Analisis ini merupakan analisis yang menjelaskan fungsi utama rancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun. Selain fungsi utama terdapat

fungsi sekunder dan penunjang pada rancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun.

**c) Analisis Aktivitas**

Analisis ini merupakan analisis tentang aktivitas pengguna yang akan menempati rancangan sanggar budaya wayang kulit. Selain itu berfungsi sebagai pengatur pola sirkulasi pada bangunan, tapak, maupun sekitar tapak.

**d) Analisis Pengguna**

Analisis pengguna merupakan analisis yang menjelaskan siapa saja yang akan menggunakan bangunan sanggar budaya wayang kulit tersebut. Sehingga hal ini menghasilkan data-data kebutuhan ruangan yang diperlukan.

**e) Analisis Ruang**

Merupakan analisis kebutuhan ruang yang telah dihasilkan dari analisis penggunaan dan aktivitas dengan disertai besar dan luasan ruang yang dibutuhkan. Selain besar dan luasan, terdapat hubungan antar ruang yang bertujuan memberikan kemudahan aksesibilitas bagi tuna daksa dan pengguna lainnya. Pada analisis ini juga terdapat jumlah kebutuhan ruang serta fungsi tiap-tiap ruangan yang akan dipakai untuk beraktivitas.

**f) Analisis Bentuk**

Analisis bentuk digunakan untuk mendapatkan alternatif-alternatif fasad dan mendapatkan detail-detail rancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit.

**g) Analisis Utilitas**

Merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan utilitas pada rancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun. Seperti instalasi listrik dan jaringan telepon, air kotor dan bersih, drainase, pembuangan sampah, dan sistem pemadam kebakaran pada bangunan.

**i) Analisis Struktur**

Merupakan analisis tentang struktur yang akan dipakai pada rancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun. Serta material yang akan digunakan pada perancangan ini.

**j) Analisis integrasi keislaman**

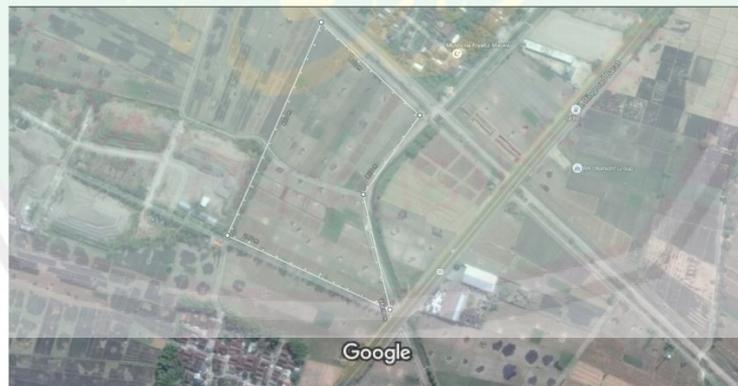
analisis integrasi keislaman ini digunakan untuk menyelarskan hasil rancangan dengan berdasar pada konsep keilmuan qur'ani, yang berlandaskan pada ayat-ayat Al-qur'an.

## BAB IV

### ANALISIS PERANCANGAN

#### 4.1 Latar Belakang Pemilihan Tapak

Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Madiun, direncanakan menjadi tempat pembuatan sampai dengan pembelajaran tentang pewayangan, harus mempunyai kelas indoor maupun outdoor maka dalam pemilihan lokasi tapak harus sesuai dan mendukung dari fungsi bangunan tersebut. Untuk itu dipilihlah lokasi tapak yang berada di Jalan *Ringroad* Barat, Manguharjo, Madiun. Sesuai dengan peraturan daerah kota Madiun nomor 06 tahun 2011 tentang rencana tata ruang wilayah kota Madiun tahun 2010-2030 bagian 2 pasal 18, yang mengatur fungsi lingkungan. salah satu fungsi didaerah tersebut adalah sebagai kawasan pendidikan. Berikut adalah peta lokasi tapak dan kondisi eksistingnya :



Measure distance  
 Total area: 45,617.74 m<sup>2</sup> (491,025.23 ft<sup>2</sup>)  
 Total distance: 984.18 m (3,228.92 ft)

Gambar 4.1: Lokasi Tapak  
 (Sumber : google map)

#### 4.2 Kondisi Eksisting Tapak

Tapak berada di Jalan *Ringroad* Barat, Manguharjo, Madiun yang terletak di sekitar permukiman penduduk. Kawasan ini merupakan kawasan pengembangan pendidikan terutama pendidikan nonformal. Kondisi topografi yang merupakan area persawahan dengan ditumbuhi berbagai macam tanaman. terdapat sungai pada sisi sebelah Utara dan Timur tapak. Batas-batas tapaknya antara lain :

1. Pada sisi sebelah Utara berbatasan dengan rel kereta api, sawah, dan permukiman penduduk.
2. Pada sisi sebelah Timur berbatasan dengan sungai, jalan *Ringroad* Barat, area persawahan, dan bengkel mobil.
3. Pada sisi sebelah Selatan berbatasan dengan Jalan menuju ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Winongo, sawah dan permukiman penduduk.
4. Dan pada sisi sebelah Barat tapak berbatasan dengan Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Winongo dan area persawahan.



Gambar 4.2: Batas Tapak

(sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

#### 4.2.1 Iklim dan Cuaca

Secara geografis tapak berada di 111° BT - 112° BT dan 7° LS - 8° LS terletak pada daratan dengan ketinggian 63 meter hingga 67 meter dari permukaan air laut. Rentang temperatur udara antara 20 °C hingga 35 °C. Rata-rata curah hujan Kota Madiun 162 mm. Rata-rata curah hujan tinggi terjadi pada bulan-bulan di awal tahun dan akhir tahun, sedangkan rata-rata curah hujan rendah terjadi pada pertengahan tahun. Pertimbangan cuaca yang dingin dingin tersebut membuat desain rancangan yang tertutup tetapi juga memperbanyak bukaan untuk menghasilkan penghawaan alami ketika cuaca panas di siang hari. Curah hujan yang cenderung tinggi di awal dan akhir tahun bisa dimanfaatkan airnya untuk kebutuhan perawatan seperti untuk menyiram taman, untuk mencuci kulit yang akan dibuat wayang dan untuk keperluan lainnya.

#### 4.2.2 Orientasi Matahari

Orientasi matahari mempengaruhi suhu dalam bangunan. Oleh karena itu orientasi matahari pada tapak mempengaruhi letak, bentuk, dan juga bahan bangunan pada perancangan. Selain itu juga untuk menentukan bukaan yang ada dalam bangunan dan juga perletakan ruang yang ada di dalamnya. Ruang-ruang yang penting sebaiknya menghindari arah Timur dan Barat secara langsung. ruang-ruang yang jarang terjadi aktivitas didalamnya diletakkan pada arah Timur dan Barat seperti ruang service yang tidak dihuni manusia secara terus menerus, seperti tangga, toilet, pantry, gudang dan lain-lain.

Seperti halnya di daerah-daerah lain di Negara Indonesia, kota Madiun memiliki iklim tropis. Kondisi matahari yang berpengaruh pada kenyamanan di daerah madiun yaitu pada pagi hari jam 06.00-09.00 dan sore hari jam 15.00-18.00. Sedangkan antara jam 09.00-15.00 intensitas cahaya matahari kurang nyaman. Sehingga perlu adanya kantilever pada ruangan-ruangan tertentu untuk menghindari panas sinar yang masuk pada kondisi intensitas cahaya matahari yang kurang nyaman.



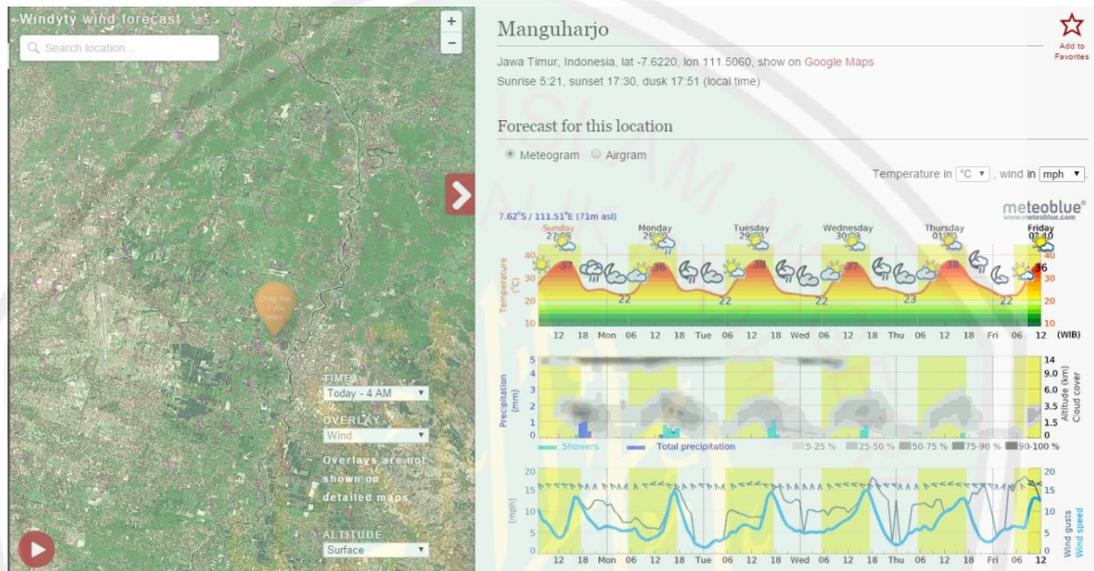
Gambar 4.3: analisis matahari

(sumber: [http://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos\\_sun.php?lang=en](http://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos_sun.php?lang=en))

### 4.2.3 Angin

Pada site ini kondisi angin bergerak dari arah Selatan ke Utara dengan kecepatan rata-rata 13.5 km/jam. Lokasi tapak terletak pada dataran rendah dan kecenderungan angin di site bergerak dari dataran tinggi ke rendah (anabatik). Pada site mempunyai suhu rata-rata antara 24° C sampai dengan 32° C.

Di sekitar tapak merupakan area persawahan sehingga angin langsung masuk ke dalam tapak. Sehingga perlu adanya banyak pepohonan untuk meminimalisir polusi udara yang masuk ke area tapak.



Gambar 4.4: analisis angin

(Sumber : <https://www.windyty.com/spot/location/-7.622/111.506/name/Manguharjo?-7.601,111.628,12>)

#### 4.2.4 Aksesibilitas dan Sirkulasi

Sirkulasi mencakup sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Dalam analisis sirkulasi, hal yang penting diperhatikan adalah sirkulasi kendaraan di sekeliling tapak, baik itu lalu lintas kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Kendaraan umum sebagai sumber datangnya pejalan kaki dan arus lalu lintas kendaraan pribadi akan menentukan letak pencapaian (jalan masuk/entrance) ke dalam tapak baik bagi pejalan kaki maupun bagi kendaraan pribadi. Dalam menentukan letak jalan masuk, juga perlu diperhatikan kemudahan pencapaian, baik secara fisik maupun secara visual.



Gambar 4.5: Sirkulasi sekitar tapak  
(sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

Letak tapak berada pada area persawahan dan terletak di pinggir jalan utama. Di sebelah Selatan tapak juga terdapat jalan menuju ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Sehingga entrance bisa diletakkan di sebelah Selatan maupun di Timur tapak untuk mempermudah kendaraan dan pejalan kaki dalam pencapaiannya.

#### 4.2.5 Tata Ruang Kawasan

Berdasarkan peraturan pemerintah, kawasan Manguharjo khususnya pada area permukiman penduduk diperuntukkan sebagai kawasan pendidikan yang meliputi pendidikan formal seperti SD,SMP,SMA dan lain-lain, dan juga pendidikan nonformal seperti sanggar, pelatihan ketrampilan dan pendidikan lain yang dibutuhkan masyarakat. KDB,KLB,TLB yang telah ditetapkan yaitu sebesar

KDB : 40-60%, KLB: 0.4-1,8, dan TLB: 1-3 lantai. Dari luas lahan 4,5 hektar diperoleh KDB seluas 1,8 hektar-2,7 hektar.

#### 4.2.6 View pada tapak

##### 1. View keluar Tapak

- a. Pada sisi Utara : sawah, dan permukiman penduduk.

Merupakan potensi untuk bangunan yang akan dirancang karena kondisi sawah yang membentang luas beserta permukiman penduduk yang tenteram-damai sehingga nyaman untuk dipandang.



Gambar 4.6: Rumah penduduk  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

- b. Pada sisi Timur : sungai, jalan *Ringroad* Barat, area persawahan.

Sungai dan sawah merupakan potensi untuk view keluar tapak apabila dikelola dengan baik. Sedangkan jembatan layang merupakan kendala untuk view keluar karena justru menghalangi pandangan untuk menatap suasana sejuk segar area persawahan yang ada di sebrang jalan.



Gambar 4.7: sungai, ringroad, dan sawah  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

- c. Pada sisi Selatan : sawah dan permukiman penduduk.

Seperti halnya pada sisi bagian utara tapak, pada sisi sebelah selatan juga berpotensi untuk view pada rancangan.



Gambar 4.8: sawah, rumah penduduk  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

- d. Pada sisi Barat : Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Winongo dan area persawahan.

Pada sisi Barat tapak terdapat kendala yang terkait dengan view yaitu dengan adanya tempat pembuangan sampah. Tetapi juga terdapat potensi untuk view keluar tapak yaitu area persawahan yang sangat luas dan lebih jauh lagi ketika sore hari nampak terlihat gunung Lawu.



Gambar 4.9: tempat pembuangan akhir, sawah  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

## 2. View ke dalam tapak

- a. Pada sisi Utara tapak view ke dalam tapak yaitu sawah dan rel kereta.

Rel kereta api pada sisi sebelah utara juga sangat menarik ketika dilihat dari atas jembatan layang sehingga rancangan nantinya juga menyesuaikan dengan kondisi tersebut.



Gambar 4.10: sawah dan rel kereta  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

- b. Pada sisi Selatan dari luar tapak view ke arah tapak berupa jalan.

View kedalam pada sisi selatan adalah jalan menuju pembuangan sampah yang rindang dipenuhi dengan pepohonan di sepanjang jalan. Sehingga juga menjadi potensi view yang sangat menarik.



Gambar 4.11: jalan menuju TPA  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

- c. Pada sisi sebelah Timur dari luar tapak view kedalam tapak yaitu sungai dan sawah.

View ini berpotensi menarik pengunjung yang melintas melewati jembatan layang *Ringroad* yang juga berada di sisi sebelah timur tapak. Pemandangan dari atas jembatan sangat menarik dan terlihat ke seluruh bagian dari tapak dan area persawahan yang ada di sekitarnya.



Gambar 4.12: sungai dan sawah  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

- d. Pada sisi sebelah Barat yaitu area persawahan.

Potensi view yang sangat menarik terdapat pada sisi sebelah barat tapak karena merupakan hamparan sawah yang sangat luas dan tidak menghalangi pandangan ke dalam tapak.



Gambar 4.13: sawah  
(Sumber : Dokumentasi pribadi,2015)

### 4.3 Kekurangan dan kelebihan

Tabel 4.1 kekurangan dan kelebihan tapak

|                 |                   |  |
|-----------------|-------------------|--|
| <b>INTERNAL</b> | <b>STRENGTHS</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-letak tapak yang berada di pinggir jalan utama berpeluang menarik banyak pengunjung dan mempermudah dalam penjualan aneka kerajinan wayang</li> <li>- luas lahan dengan KDB 40-60% dapat dimanfaatkan sebagai lahan parkir yang luas sehingga mampu menampung banyak pengunjung</li> <li>- tapak berada di pinggir jalan utama madiun-magetan yang mempermudah akses pejalan kaki, kendaraan pribadi, dan kendaraan umum untuk mencapainya</li> <li>- KDB 40-60% dari luas lahan sehingga masih terdapat lahan yang luas untuk RTH dan ruang publik</li> </ul> |
|                 | <b>WEAKNESSES</b> |  |

|                  |                      |  |
|------------------|----------------------|--|
|                  |                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- terbatasnya tinggi bangunan sesuai dengan perda kota madiun yang mengatur TLB 1-3 lantai</li> <li>- letak tapak berada di dekat rel kereta yang berpotensi kebisingan</li> <li>- tapak berada pada tengah sawah sehingga suasana sunyi ketika malam hari</li> </ul>   |
| <b>EKSTERNAL</b> | <b>OPPORTUNITIES</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- panas matahari dengan suhu yang tinggi di siang hari dapat bermanfaat untuk penjemuran kulit untuk pembuatan wayang</li> <li>- kondisi angin yang kencang dapat digunakan sebagai penghawaan alami untuk menetralsisir suhu panas ruang</li> <li>- panas matahari di siang hari berpeluang menghasilkan energi listrik alami dengan menggunakan panel surya</li> <li>- Tempat Pembuangan Akhir dapat digunakan sebagai sumber energi listrik</li> <li>- kondisi view persawahan dan gunung lawu dapat menambah kenyamanan dengan bukaan-bukaan tertentu - view yang sangat menarik di sekitar tapak dapat menarik pengunjung</li> </ul> |
|                  | <b>THREATS</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- kondisi cuaca yang sangat panas di daerah kota Madiun</li> <li>- angin yang cukup kencang membawa polusi udara ke dalam tapak</li> </ul>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- banyak truk pengangkut sampah yang lewat sehingga mengganggu sirkulasi</li> <li>- Tempat Pembuangan Akhir yang membuat bau kondisi sekitar tapak yang berpotensi masuk ke tapak bagian Barat</li> <li>- kebisingan sekitar tapak yang membuat kurang tenangnya suasana pembelajaran</li> <li>- TPA pada batas sebelah tapak membuat view yang kurang nyaman dipandang</li> <li>- sirkulasi satu arah di depan tapak membuat pengunjung sulit untuk mengaksesnya</li> <li>- kondisi cuaca ditambah angin yang kencang membuat suhu yang sangat dingin di malam hari</li> </ul> |
|--|--|--|

Sumber : Analisis pribadi,2015

Banyak kekurangan- kekurangan yang ada di tapak maupun yang ada di sekitar tapak yang berdampak pada rancangan. Untuk menyikapi hal tersebut perlu adanya solusi-solusi yang tepat guna sehingga tidak merusak kondisi lingkungan sekitar. Beberapa solusi untuk permasalahan yang ada di dalam dan di luar tapak tersebut antara lain :

#### 1. Internal

Memaksimalkan tinggi bangunan sesuai dengan perda Kota Madiun yaitu dengan tinggi bangunan 3 lantai. Dengan kondisi tersebut maka bangunan yang akan dirancang juga perlu memaksimalkan pemakaian tapak

sehingga dapat menampung semua ruang yang dibutuhkan dalam rancangan.

Untuk menyikapi keberadaan tapak yang berada di tengah sawah yang sepi ketika malam hari, yaitu dengan desain ruang terbuka pada bagian depan tapak sehingga aktivitas yang berada disana menimbulkan kesan suasana ramai.

## 2. Eksternal

Kondisi cuaca dan lingkungan yang berada di sekitar tapak memang banyak menimbulkan hal-hal yang dianggap oleh sebagian orang adalah sebuah masalah. Tetapi sebenarnya semua kekurangan itu justru dapat menjadi potensi-potensi yang nantinya akan diterapkan pada rancangan. Contohnya seperti kondisi matahari yang panas, angin yang kencang, dan sampah yang sangat berpotensi menjadi sumber energi listrik.

### 4.4 Objek

Objek perancangan sanggar budaya wayang kulit merupakan rencana pemerintah sebagai sarana mengembangkan pembelajaran tentang budaya warisan leluhur bangsa Indonesia. Sebelumnya, Dinas Pendidikan Kab. Madiun, sudah melakukan gebrakan dengan memasukan pelajaran seni pedalangan wayang kulit di sekolah, sebagai kegiatan ekstra kurikuler. Contohnya seperti di SMAN 2 Mejayan, SMP Negeri 1 Mejayan dan SMP Negeri 1 Geger, yang sudah aktif di jalankan sejak tahun 2012, dan sekolah-sekolah lain di daerah Madiun.

Selain sebagai tempat pembelajaran dan pendidikan, rancangan sanggar budaya wayang kulit juga sebagai wisata pendidikan kota Madiun yang telah di atur dalam peraturan daerah kota madiun salinan nomor 06 tahun 2011 pasal 36.

#### 4.5 Tema

Tema pada perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit ini menggunakan paradoks. Pada intinya, paradoks merupakan suatu pernyataan yang bertentangan dengan pernyataan pada umumnya sehingga menimbulkan berbagai macam premis dan asumsi-asumsi.

Prinsip-prinsip tema paradoks yang diterapkan pada rancangan nantinya antara lain metafisik, abstrak, ambiguitas, dan linguistik. Penerapan prinsip tema tersebut dengan memadukan terhadap prinsip nilai yang terkandung pada beberapa tokoh pewayangan. Tokoh-tokoh pewayangan yang di ambil dalam penerapan tema ini adalah tokoh punokawan yang memang sengaja dihadirkan oleh para wali sebagai sarana dakwah.

#### 5. Semar

- Nama lengkap semar yaitu semar badranaya. Berasal dari bahasa Arab *Ismar* yang artinya paku. Penerapan nilai kokoh pada bangunan.
- Tangan kanannya keatas dan tangan kirinya kebelakang. Maknanya “Sebagai pribadi tokoh semar hendak mengatakan simbul Sang Maha Tunggal”. Sedang tangan kirinya bermakna “berserah total

dan mutlak. Penerapan pada rancangan nantinya dengan perpaduan tinggi rendah bangunan.

## 6. Gareng

- Kaki pincang mempunyai makna kehati-hatian dalam bertindak. Penerapan pada desain rancangannya adalah dengan penggunaan material yang tidak membahayakan pengguna.
- Tangan yang *ciker* atau patah mempunyai makna tidak suka mengambil hak milik orang lain. Penerapannya adalah dengan kesesuaian bangunan terhadap lingkungan dan tidak terlihat mencolok atau kontras.
- Cacat pada mata melambangkan bahwasanya manusia harus bisa memahami empiris kehidupan yang sesungguhnya. Penerapannya pada rancangan yaitu dengan menghadirkan suasana ruang yang kontras.

## 7. Petruk

- Berasal dari bahasa Arab *Fat-ruk kulla man siwallahi*, yang artinya tinggalkan apapun selain Allah. Penerapannya yaitu dengan menghadirkan ruang yang kosong, tenang dan hening.

## 8. Bagong

- Dari bahasa Arab *Baghaa* oleh orang Jawa menjadi *bagong* yang berarti berontak, yaitu berontak terhadap kebatilan atau

kemungkinan kesalahan. Penerapan dalam rancangan yaitu dengan bentuk yang atraktif tetapi bentuk tersebut juga didasarkan terhadap fungsi yang ada di dalamnya.

#### **4.6 Analisis fungsi**

##### **a. Fungsi primer**

1. Sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat umum yang berhubungan erat dengan kebudayaan wayang kulit mulai dari pembuatan sampai pagelarannya yang meliputi pedalangan, karawitan, dan seni olah vokal.
2. Menciptakan generasi penerus budaya warisan leluhur yang berwawasan luas dengan teori dan aplikasi yang ada di sanggar.
3. Mempertahankan budaya lokal ditengah dominasi budaya global.

##### **b. Fungsi sekunder**

1. Sebagai pusat informasi tentang wayang.
2. Mengembangkan dan mempublikasikan hasil karya-karya yang dibuat oleh siswa-siswa yang mengikuti pembelajaran.
3. Sebagai tempat wisata pendidikan budaya yang berkaitan dengan wayang kulit.

##### **c. Fungsi penunjang**

1. Masjid
2. Toko oleh-oleh
3. Kantin dan Cafeteria
4. Koperasi

5. Lahan parkir

6. Taman pintar

#### 4.7 Analisis aktivitas

Tabel 4.2 Analisis aktivitas

| PESERTA DIDIK              | PENGELOLA                 | PENGAJAR                   | PENGUNJUNG             |
|----------------------------|---------------------------|----------------------------|------------------------|
| Mengikuti pendidikan       | Administrasi              | Menyusun metode pendidikan | Melihat karya yang ada |
| Menjalankan tugas yang ada | Pembukuan                 | Mengajar peserta didik     | Mencari informasi      |
| Diskusi                    | Memberikan pelayanan      | Diskusi                    | Studi banding          |
|                            | Menyelenggarakan kegiatan |                            | Penelitian             |

Sumber : Analisis pribadi,2015

#### 4.8 Analisis alur aktivitas

1. Peserta didik (tinggal di asrama)

Datang- masuk kelas - menerima pelajaran teori – diskusi – istirahat – praktik- pulang.

2. Peserta didik (masyarakat sekitar)

Dating - entrance - parkir - masuk kelas – menerima pelajaran teori – diskusi – istirahat – praktik- pulang.

3. Pengelola

Datang- entrance – parkir – melakukan pembukuan – melakukan administrasi – melakukan pelayanan – memberikan informasi – pembuatan jadwal – istirahat – makan – pulang.

4. Pengajar

Datang – entrance – parkir – masuk kelas – kegiatan pembelajaran – diskusi – praktik – pulang.

5. Pengunjung

Datang – entrance – parkir – masuk galeri – melihat karya – mencari data dan informasi – diskusi – istirahat – mencari souvenir – pulang.

#### 4.9 Analisis ruang

##### 1. Kebutuhan ruang

- Ruang belajar (teori)  
Ruang kelas, ruang staf pengajar, ruang informasi, ruang administrasi, hall.
- Ruang kerajinan  
Ruang infrastruktur dan penyimpanan, ruang pengolahan kulit, ruang pengerjaan, ruang finishing, ruang rapat kantor pengelola.
- Ruang praktik bidang keahlian karawitan  
Ruang praktik individu, ruang praktik bersama, ruang pagelaran karawitan, ruang praktik studio rekam, ruang penyimpanan.
- Ruang praktik pedalangan  
Ruang olah vokal, ruang pagelaran pedalangan, ruang praktik individu, ruang praktik bersama.

- Ruang keahlian teater

Ruang praktik olah tubuh dan gerak, ruang praktik apresiasi teater, ruang praktik olah vokal, ruang pagelaran.

- Galeri

Ruang pemeran karya, ruang sejarah, ruang data wayang, ruang diskusi, ruang penyediaan souvenir.

- Ruang Pengelola

Ruang Kep. Pengelola, Ruang Sekretaris, Ruang Bendahara, Ruang Rapat.

- Asrama

Kamar peserta didik, kamar pengelola, ruang administrasi, kantin, koperasi.

- Auditorium

Hall, panggung pementasan, ruang mekanikal elektrik, ruang ganti, tribun penonton, ruang penyimpanan.

- Perpustakaan

Hall, ruang buku, ruang katalog, ruang baca, ruang kabag perpustakaan, ruang staf perpustakaan, ruang fotocopy, ruang arsip.

| Program Kebutuhan Ruang          |           |        |  |   |  |
|----------------------------------|-----------|--------|--|---|--|
| 1. Ruang belajar (teori)         |           |        |  |   |  |
| Nama Ruang                       | Kapasitas | Sumber | Standart   | Perhitungan (m <sup>2</sup> )                               | Total (m <sup>2</sup> )                  |
| Hall                             | 100 orang | NAD    | 0.8–2m <sup>2</sup> /orang   | 100 x 2   | 200                                      |
| Ruang Informasi                  | 2 orang   | NM     | 6m <sup>2</sup> /orang   | 2 x 6   | 12                                       |
| Ruang Kelas                      | 5 kelas   | NAD    | 70 m <sup>2</sup> / kelas  | 5 X 70  | 350                                      |
| Ruang Staf Pengajar              | 10 orang  | NAD    | 5.5 m <sup>2</sup> / orang   | 5.5 x 10  | 55                                       |
| Locker                           | 45 orang  | NAD    | 0.25/ orang  | 0.25x 45  | 11,25                                    |
| Toilet                           |           | NAD    | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria: 2wc+4urinoir<br>+4wastafel: (2x2)+(4x1.6)<br>+(4x0.9) | 14                                       |
|                                  |           |        |  | Wanita<br>:2wc+2wastafel<br>:(2x2)+(2x0.9)                  | 11,6                                     |
|                                  |           |        |  |   | 653,85                                   |
|                                  |           |        |  |   | sirkulasi 30% = 196.15<br>total = 850    |
| 2. Ruang Kerajinan               |           |        |  |   |  |
| Ruang Instruktur dan Penyimpanan | 20 orang  | PP     | 4 m <sup>2</sup> / instruktur  | 20x 4   | 80                                       |
| Ruang Pengolahan Kulit           | 50 orang  | PP     | 4 m <sup>2</sup> / instruktur  | 50x 4   | 200                                      |
| Ruang kerja Pola                 | 100 orang | PP     | 4 m <sup>2</sup> / instruktur  | 100x 4  | 400                                      |
| Ruang Kerja Tatah Sungging       | 100 orang | PP     | 4 m <sup>2</sup> / instruktur  | 100x 4  | 400                                      |
| Ruang Finishing                  | 100 orang | PP     | 4 m <sup>2</sup> / instruktur  | 100x 4  | 400                                      |
| Ruang Rapat                      | 20 orang  | NAD    | 1.5 m <sup>2</sup> /orang  | 20x 1.5   | 30                                       |
| Ruang Administrasi               | 3 orang   | NAD    | 5.5 /orang   | 3x 5.5  | 16,5                                     |
| Toilet                           |           | NAD    | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria:<br>8wc+24urinoir+8wastafel:<br>(8x2)+(24x1.6)+(8x0.9) | 68,8                                     |
|                                  |           |        |  | Wanita:<br>12wc+8wastafel<br>:(12x2)+(8x0.9)                | 31,2                                     |
|                                  |           |        |  |   | 1626,5                                   |
|                                  |           |        |  |   | sirkulasi 30% = 487.95<br>total =2114.45 |

| 3. Ruang praktik bidang keahlian Karawitan  |          |     |  |   |   |
|---|----------|-----|--|---|---|
| Ruang praktik individu                      | 50 orang | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | 50 x 6  | 300                                     |
| Ruang praktik bersama                       | 50 orang | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | 50 x 6  | 300                                     |
| Ruang pagelaran karawitan                   | 50 orang | PP  | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik  | 50 x 8  | 400                                     |
| Ruang praktik studio rekam                  | 3 orang  | PP  | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik  | 3 x 6   | 18                                      |
| Ruang penyimpanan                           | 10 orang | PP  | 4 m <sup>2</sup> /instruktur   | 10 x 4  | 40                                      |
| Toilet                                      |          | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria:<br>8wc+24urinoir+8wastafel:<br>(8x2)+(24x1.6)+(8x0.9) | 68,8                                    |
|   |          |     |  | Wanita:<br>12wc+8wastafel<br>:(12x2)+(8x0.9)                | 31,2                                    |
|   |          |     |  |   | 1158                                    |
|   |          |     |  |   | sirkulasi 30% = 347.4<br>total = 1505.4 |
| 4. Ruang praktik bidang keahlian pedalangan |          |     |  |   |   |
| Ruang olah vokal                            | 8 orang  | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 6) x 5 (kelas)   | 240                                     |
| Ruang praktik individu                      | 8 orang  | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 6) x 5 (kelas)   | 240                                     |
| Ruang praktik bersama                       | 8 orang  | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 6) x 5 (kelas)   | 240                                     |
| Ruang pagelaran pedalangan                  | 8 orang  | PP  | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 8) x 5 (kelas)   | 320                                     |
| Toilet                                      |          | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria:<br>8wc+24urinoir+8wastafel:<br>(8x2)+(24x1.6)+(8x0.9) | 68,8                                    |
|   |          |     |  | Wanita:<br>12wc+8wastafel<br>:(12x2)+(8x0.9)                | 31,2                                    |
|   |          |     |  |   | 1140                                    |
|   |          |     |  |   | sirkulasi 30% = 342<br>total = 1482     |

| 5. Ruang praktik bidang keahlian teater |           |     |  |   |   |
|---|-----------|-----|--|---|---|
| Ruang praktik olah tubuh dan gerak      | 8 orang   | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 6) x 5 (kelas)   | 240                                       |
| Ruang praktik apresiasi teater          | 8 orang   | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 6) x 5 (kelas)   | 240                                       |
| Ruang praktik olah vokal                | 8 orang   | PP  | 6 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (8 x 6) x 5 (kelas)   | 240                                       |
| Ruang pagelaran                         | 40 orang  | PP  | 8 m <sup>2</sup> /peserta didik  | (40 x 8) x 5 (kelas)  | 1600                                      |
| Toilet                                  |           | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria:<br>8wc+24urinoir+8wastafel:<br>(8x2)+(24x1.6)+(8x0.9) | 68,8                                      |
|   |           |     |  | Wanita:<br>12wc+8wastafel<br>:(12x2)+(8x0.9)                | 31,2                                      |
|   |           |     |  |   | 2420                                      |
|   |           |     |  |   | sirkulasi 30% = 726<br>total = 3146       |
| 6. Galeri                               |           |     |  |   |   |
| Ruang pemeran karya                     | 100 orang | NAD | 10 m <sup>2</sup> / orang  | 100 x 10  | 1000                                      |
| Ruang sejarah                           | 50 orang  | NAD | 5 m <sup>2</sup> / orang   | 50 x 5  | 250                                       |
| Ruang data wayang                       | 50 orang  | NAD | 5 m <sup>2</sup> / orang   | 50 x 5  | 250                                       |
| Ruang diskusi                           | 20 orang  | NAD | 2 m <sup>2</sup> / orang   | 20 x 2  | 40  |
| Toilet                                  |           | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria: 2wc+4urinoir<br>+4wastafel: (2x2)+(4x1.6)<br>+(4x0.9) | 14  |
|   |           |     |  | Wanita<br>:2wc+2wastafel<br>:(2x2)+(2x0.9)                  | 11,6                                      |
|   |           |     |  |   | 1565,6                                    |
|   |           |     |  |   | sirkulasi 30% = 469.68<br>total = 2035.28 |

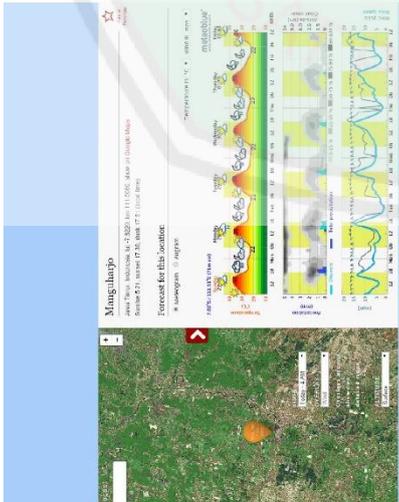
| 7. Ruang pengelola     |                     |     |  |   |   |
|------------------------|---------------------|-----|--|---|---|
| Ruang Kepala Pengelola | 1 orang             | NAD | 20 m <sup>2</sup> / orang  | 1 x 20  | 20  |
| Ruang sekretaris       | 1 orang             | NAD | 4 m <sup>2</sup> / orang   | 1 x 4   | 4   |
| Ruang Bendahara        | 1 orang             | NAD | 4 m <sup>2</sup> / orang   | 1 x 4   | 4   |
| Ruang Rapat            | 50 orang            | NAD | 1.5 / orang  | 50 x 1.5  | 75  |
| Toilet                 |                     | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria: 2wc+4urinoir<br>+4wastafel: (2x2)+(4x1.6)<br>+(4x0.9) | 14  |
|                        |                     |     |  | Wanita<br>:2wc+2wastafel<br>:(2x2)+(2x0.9)                  | 11,6                                      |
|                        |                     |     |  |   | 128,6                                     |
|                        |                     |     |  |   | sirkulasi 30% = 38.58<br>total = 167.18   |
| 8. Asrama              |                     |     |  |   |   |
| Kamar peserta didik    | 5 orang<br>50 kamar | NAD | 4 m <sup>2</sup> / orang   | 5 x 4 x 50  | 1000                                      |
| Kamar pengelola        | 5 orang<br>10 kamar | NAD | 4 m <sup>2</sup> / orang   | 5 x 4 x 10  | 200                                       |
| Ruang kantor pengelola | 5 orang             | NAD | 5 m <sup>2</sup> / orang   | 5 x 5   | 25  |
| Kantin                 | 100 orang           | SB  | 2.5 m <sup>2</sup> /orang  | 100 x2.5  | 250                                       |
| Koperasi               | 5 unit              | SB  | 40 m <sup>2</sup> / unit   | 5 x 40  | 200                                       |
| Toilet                 |                     | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel | Pria: 2wc+4urinoir<br>+4wastafel: (2x2)+(4x1.6)<br>+(4x0.9) | 14  |
|                        |                     |     |  | Wanita<br>:2wc+2wastafel<br>:(2x2)+(2x0.9)                  | 11,6                                      |
|                        |                     |     |  |   | 1700,6                                    |
|                        |                     |     |  |   | sirkulasi 30% = 510.18<br>total = 2210.78 |
| 9. Auditorium          |                     |     |  |   |   |
| Hall                   | 500 orang           | SB  | 2 m <sup>2</sup> / orang   | 500 x 2   | 1000                                      |
| Panggung               | 35 orang            | SB  | 4 m <sup>2</sup> / orang   | 35 x 4  | 140                                       |
| Ruang ganti            | 35 orang            | NAD | 2.5 m <sup>2</sup> / orang   | 35 x 2.5  | 87,5                                      |

|                                    |   |     |  |   |   |
|------------------------------------|---|-----|--|---|---|
| Tribunpenonton                     | 500 orang                               | SB  | 2 m <sup>2</sup> / orang   | 500 x 2   | 1000                                      |
| Ruang penyimpanan                  | 35 orang                                | NAD | 4 m <sup>2</sup> / orang   | 35 x 4  | 140                                       |
| Toilet                             |   | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel       | Pria: 2wc+4urinoir<br>+4wastafel: (2x2)+(4x1.6)<br>+(4x0.9) | 14  |
|                                    |   |     |  | Wanita<br>:2wc+2wastafel<br>:(2x2)+(2x0.9)                  | 11,6                                      |
|                                    |   |     |  |   | 2393,1                                    |
|                                    |   |     |  |   | sirkulasi 30% = 717.93<br>total = 3111.03 |
| <b>10. Perpustakaan</b>            |   |     |  |   |   |
| Hall                               | 50 orang                                | NAD | 2 m <sup>2</sup> / orang   | 50 x 2  | 100                                       |
| Ruang buku                         | 50 rak                                  | NAD | 2 m <sup>2</sup> / rak   | 50 x 2  | 100                                       |
| Ruang baca                         | 50 meja                                 | NAD | 4 m <sup>2</sup> / meja  | 50 x 4  | 200                                       |
| Ruang kabag perpus                 | 1 orang                                 | NAD | 20 m <sup>2</sup> / orang  | 1 x 20  | 20  |
| Ruang staf perpus                  | 4 orang                                 | NAD | 5.5 m <sup>2</sup> / orang   | 4 x 5.5   | 22  |
| Ruang fotocopy                     | 2 mesin                                 | NAD | 2.5 m <sup>2</sup> / mesin   | 2 x 2.5   | 5   |
| Toilet                             |   | NAD | 2m <sup>2</sup> /wc<br>1.6m <sup>2</sup> /urinoir<br>0.9m <sup>2</sup> /wastafel       | Pria: 2wc+4urinoir<br>+4wastafel: (2x2)+(4x1.6)<br>+(4x0.9) | 14  |
|                                    |   |     |  | Wanita<br>:2wc+2wastafel<br>:(2x2)+(2x0.9)                  | 11,6                                      |
|                                    |   |     |  |   | 472,6                                     |
|                                    |   |     |  |   | sirkulasi 30% = 141.78<br>total = 614.38  |
| <b>11. Fasilitas luar bangunan</b> |   |     |  |   |   |
| Parkir                             | 100 mobil<br>200 sepeda motor<br>10 bus | PP  | 24 m <sup>2</sup> / mobil<br>4 m <sup>2</sup> / sepeda motor<br>65 m <sup>2</sup> /bus | 100 x 24<br>200 x 4<br>10 x 65                              | 2400<br>800<br>650                        |
| Tempat jemur kulit                 | 500 kulit                               | SB  | 2m <sup>2</sup> / kulit  | 500 x 2   | 1000                                      |
|                                    |   |     |  |   | 4850                                      |

## Rekapitulasi Luas Bangunan

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| Ruang belajar teori                       | 850                             |
| Ruang kerajinan                           | 2114,45                         |
| Ruang praktik bidang keahlian karawitan   | 1505,4                          |
| Ruang praktik bidang keahlian pedalangan  | 1482                            |
| Ruang praktik bidang keahlian teater      | 3146                            |
| Galeri                                    | 2035,28                         |
| Ruang pengelola                           | 167,18                          |
| Asrama                                    | 2210,78                         |
| Perpustakaan                              | 614,38                          |
| <b>Jumlah</b>                             | <b>14125.47</b>                 |
| mekanikal elektrikal<br>10% luas bangunan | 10% x<br>14125.47<br>= 1412.547 |
| Fasilitas luar bangunan                   | 4850                            |
| <b>Luas total<br/>m<sup>2</sup></b>       | <b>20388.017</b>                |

## 4.10 Analisis Tapak



**Malangharjo**  
Jawa Timur, Indonesia, 8° 2' 52" S, 111° 5' 0" E, 300 m (984 ft) above sea level  
Batas 500 m, interval 10 m, max 7.5 (100 ft/min)  
Ditandai for data berikut:  
\* kecepatan \* arah

100% RELYING ON WEATHER  
"TEMPERATURE" \* "WIND" \* "WIND DIRECTION"  
\* "WIND SPEED"  
\* "WIND DIRECTION"  
\* "WIND SPEED"  
\* "WIND DIRECTION"  
\* "WIND SPEED"  
\* "WIND DIRECTION"

**Pada site ini kondisi angin bergerak dari arah selatan ke utara dengan kecepatan rata-rata 13.5 km/jam. Lokasi tapak terletak pada dataran rendah dan kecenderungan angin di site bergerak dari dataran tinggi ke rendah (anabatic). Pada site mempunyai suhu rata-rata antara 24 sampai dengan 32 derajat. Di sekitar tapak merupakan area persawahan sehingga angin langsung masuk ke dalam tapak. Sehingga perantara banyak pepohonan untuk meminimalisir polusi udara yang masuk ke area tapak.**

# ANALISA ANGIN

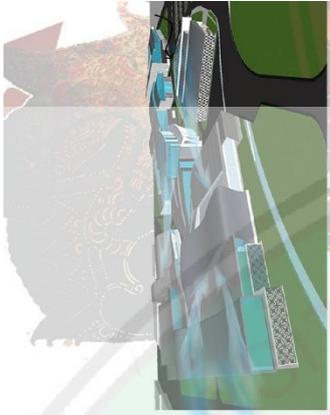
### Alternatif 1

MENGARAHKAN ANGIN DARI TINGGI KE ARAH YANG LEBIH RENDAH

KARAKTER SEMAR SEBAGAI ABDI ATAU PESURUH YANG MEMPUNYAI TUBUH GEMUK PENDEK SERTA BURUK RUPA, TETAPI MEMPUNYAI BUDI PAKERTI LUHUR DAN MERUPAKAN KETURUNAN DARI BANGSAWAN

PENERAPAN : TINGGI-RENDAH PENERAPAN PRINSIP AMBIGUITAS DARI DU SIFAT SEMAR YANG BERBEDA ANTARA DERAJAT YANG TINGGI DAN RENDAH

- (+) MEMAKSIMALKAN ANGIN YANG MASUK
- (-) ARAH BUKAAN MENGHADAP KE ATAS YANG BERPOTENSI AIR HUJAN BISA MASUK



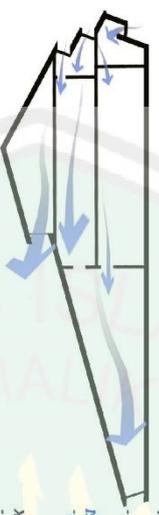
### Alternatif 2

MENGARAHKAN ANGIN YANG MASUK KE DALAM BANGUNAN SUPAYA MERATA

PENERAPAN SIFAT SEMAR YANG MENCINTAI KEADILAN, DIA SANGAT MARAH KETIKA MELIHAT PERBUATAN YANG DI ANGGAPNYA MELAMPAUI BATAS DARI RASA KEADILAN, DAN KETIKA SEMAR MARAH, TAK ADA SATUPUN MAHLUQ YANG BISA MENGALAHKANNYA.

PENERAPAN : MERATA DAN TIDAK TERFOKUS PADA SATU TITIK MERUPAKAN PENERAPAN PRINSIP METAFISIK SEPERTI KARYA ALDO ROSSI DALAM MENCIPTAKAN RUANG YANG TERBUKA

- (+) ANGIN MENYEBAR KE SELURUH RUANGAN SEHINGGA PENGHAWAAN SELURUH RUANGAN DENGAN PENGHAWAAN ALAMI
- (-) DEBUDARI LUAR SANGAT MUDAH MASUK KE SELURUH RUANGAN
- (-) HARUS ADA BUKAAN ANTAR RUANG SEHINGGA SULIT DALAM PERLETAKAN RUANG PRIVAT



### Alternatif 3

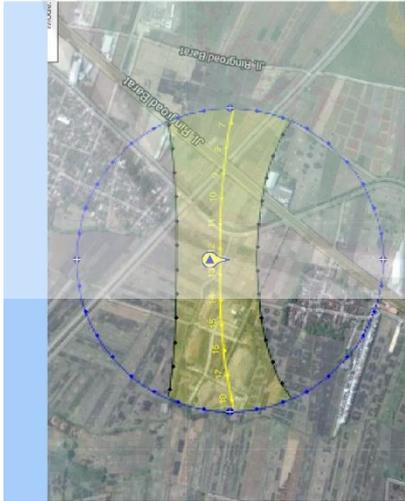
MEMBERIKAN BANYAK BUKAAN TERUTAMA DI TENGAH BANGUNAN UNTUK MENGEKLUARKAN HAWA PANAS SEHINGGA UDARA DIDALAM MENGALAMI PERGANTIAN

MEMBERIKAN BUKAAN INI MENGAMBIL DARI NAMA PETRUK DENGAN NAMA LAIN KANTHONGBOLONG, YANG MELAMBAKANGKAN PERUBAHAN WATAK BURUK SEBELUMNYA AGAR MENJADI SUKA MEMBERI MESKIPUN DIA SENDIRI KESUSAHAN

PENERAPAN : TERBUKA - TERTUTUP PENERAPAN PRINSIP AMBIGUITAS DENGAN BEKAAN DAN TUTUPAN TERTENTU

- (+) KONDISI RUANGAN TIDAK PENGAP KARENA ADANYA PERGANTIAN UDARA
- (-) PENGUNJUNG AKAN MERASA NYAMAN KARENA TIDAK PANAS
- (-) KEBISINGAN YANG ADA DI SEKITAR AICAN SANGAT TERDENGAR KARENA BANYAK BUKAAN





*Seperti halnya di daerah-daerah lain di Negara Indonesia, Kota Madiun memiliki iklim tropis. Dengan kondisi matahari, pada pukul 06.30 berada pada azimuth 85°, pada pukul 12.00 berada pada azimuth 30.71°, dan pada pukul 18.00 berada pada azimuth 276°. Orientasi matahari mempengaruhi suhu dalam bangunan. Oleh karena itu orientasi matahari pada atap mempengaruhi letak, bentuk, dan juga bahan bangunan pada perencanaan. Selain itu juga untuk menentukan bukaan yang ada dalam bangunan dan juga perletakan ruang yang ada di dalamnya.*



# ANALISA MATAHARI

## Alternatif 1

PEMANFAATAN KEMIRINGAN BANGUNAN UNTUK MEMASUKKAN SINAR MATAHARI TETAPI TIDAK LANGSUNG MENGENAI PENGGUNA

BENTUK TERSEBUT DI AMBIL DARI CERITA MUNCULNYA BAGONG YAITU MERUPAKAN BAYANGAN DARI SOSOK SEMAR KETIKA TURUN KE BUMI MENJALANKAN KEWAJIBAN YANG DIEMBAN DARI SANGHYANG WENANG UNTUK NMEMUNTUN PARA Satria KE ARAH KEBAIKAN DAN KEADILAN

**PENERAPAN :** CERLANG - BAYANG PENERAPAN PRINSIP AMBIGUITAS ANTARA KONDISI CERLANG DAN BAYANG  
(+) RUANGMANG MENDAPAT SINAR YANG TERANG TETAPI TIDAK MENYILAUKAN  
(-) KEMIRINGAN BANGUNAN DENGAN SUDUT YANG MEMBAHAYAKAN KONSTRUKSI

## Alternatif 2

PEMANFAATAN SINAR MATAHARI SEBAGAI SUMBER ENERGI SALAH SATUNYA DENGAN PANEL SURYA

PENERAPAN SIFAT SEMAR DALAM MENGHADAPI KEDUA RAKSASA BESAR SETELAH KEDUA RAKSASA TERKALAHKAN Justru DIMANFAATKAN OLEH SEMAR SEBAGAI TEMAN UNTUK MENEMANI PERJALANNANYA DI DUNIA, MENGEIRINGI LANGKAH PARA KSatria YANG BERBUDI PEKERTI BAIK

**PENERAPAN :** MANFAAT - MUDOROT PENERAPAN PRINSIP  
TEMA PARADOKS YAITU METALESIK  
(+) SUMBER LISTRIK ALTERNATIF: KETIKA ADA PEMADAMAN BERGILIR DARI PLN  
(-) TIDAK DAPAT DIMANFAATKAN KETIKA MUSIM HUJAN

## Alternatif 3

PEMANFAATAN TEKUKAN-TEKUKAN DAN TINGGI RENDAH BANGUNAN UNTUK MEMAKSIMALKAN PENCAHAYAN

PENERAPAN SIFAT PUNOKAWAN YANG BIAK DALAM MENGHADAPI SETIAP MASALAH YANG ADA DAN SANGGUP MENERIMA RESIKO YANG DIHADAPINYA DEMI SEBUAH KEADILAN

**PENERAPAN :** DINAMIS - STATS PENERAPAN PRINSIP LINGUISTIK YAITU DALAM BERDAKWAH DENGAN MENYESUAIKAN SITUASI DAN KONDISI  
(+) MEMUDAHKAN PENGATURAN LETAK RUANG MEMBUTUHKAN BANYAK CAHAYA DAN SEDIKIT CAHAYA  
(+) DAPAT BERPENGARUH MENAMBAH ESTETIKA BANGUNAN SECARA EKSTERNAL DAN IMPUNYAI FUNGSI SECARA INTERNAL



# ANALISA SIRKULASJ & AKSESIBILITAS

## Alternatif 1

PERLETAKAN MAIN ENTRANCE DARI JALAN UTAMA. SEHINGGA SECARA VISUAL MUDAH DIKENALI DAN SECARA FISIK MUDAH DICAPAI  
 PENERAPAN NILAI DARI GARENG YANG KARAKTERNYA DIKENAL MEMPUYAI CACAT FISIK SALAH SATUNYA PADA KAKINYA YANG PATAH MEMPUYAI MAKNA AGAR MANUSIA SENANTIASA BERHATI-HATI  
 PENERAPAN : MUDAH - SULT PENERAPAN PRINSIP ABSTRAK PADA RANCANGAN KARENA SECARA INDIVIDU MENCIPTAKAN SUATU KENYAMANAN FISIK TETAPI MENDAPAT SUATU KENDALA SECARA UNIVERSALITAS YAITU KEMACETAN DI JALAN  
 (+) DAPAT TERLIHAT JELAS OLEH PENGGUNA JALAN SEHINGGA DAPAT MENARIK PERHATIAN  
 (+) LETAK BERADA DIPINGGIR JALAN BAYA SEHINGGA SANGAT MUDAH DI AKSES  
 (-) BERPOTENSI MENYEBABKAN KEMACETAN KARENA MERUPAKAN JALAN UTAMA DAN SATU ARAH



## Alternatif 2

PERLETAKAN MAIN ENTRANCE PADA JALAN SEKUNDER DI SEKITAR TAPAK. DARI SEGI VISUAL SULIT DI KENALI TETAPI TIDAK BERPOTENSI MENYEBABKAN KEMACETAN DI JALAN UTAMA



VISUALISASI TOKOH BAGONG DALAM PEWYANGAN WALAUPUN DIA HANYA DARI BAYANGAN SEMAR TETAPI MEMPUYAI KARAKTER TOKOH YANG KRITIS DAN SUKA MENKRITIK KARENA DARI NAMANYA JUGA MEMPUYAI MAKNA BERONTAK, YAITU BERONTAK TERHADAP KEBATILAN

PENERAPAN : SULT DIKENALI TETAPI NYAMAN MERUPAKAN PENERAPAN DARI PRINSIP TEMA 'METAFISIK YANG MENERANGKAN 'KENYAMANAN AKSES YANG SULT DIKENALI  
 (+) TIDAK MENYEBABKAN MACET  
 (-) PENGUNJUNG AKAN HASILTAN DALAM MENGAKSESNYA

## Alternatif 3

PERLETAKAN ENTRANCE PADA SISI SELATAN JALAN SEHINGGA ENTRANCE MUDAH DICAPAI DAN TIDAK MENYEBABKAN KEMACETAN KARENA TIDAK LANGSUNG BERADA DI PINGGIR JALAN UTAMA  
 DIAMBIL JUGA DARI KARAKTER BAGONG YANG HUMORIS DAN BERLAGAK BODOH DALAM MENGHADAPI PERSOALAN YANG SERIUS



PENERAPAN : SANTAI TETAPI SERIUS MEMPUYAI SIFAT AMBIGUITAS YANG MEMPUYAI DUALISME MAKNA YANG TENANG JUSTRU DALAM KETENANGANNYA TERSEBUT TERDAPAT KELEBIHAN  
 (+) KEMUDAHAN PENGUNJUNG DALAM PENCAPAIAN DAN MUDAH DIKENALI  
 (+) TIDAK MENYEBABKAN KEMACETAN



*Sirkulasi mencakup sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Dalam analisis sirkulasi, hal yang penting diperhatikan adalah sirkulasi kendaraan di sekeliling tapak, baik itu lalu lintas kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Kendaraan umum sebagai sumber datangnya pejalan kaki dan arus lalu lintas kendaraan pribadi akan menentukan letak pencapaian (jalan masuk/entrance) ke dalam tapak baik bagi pejalan kaki maupun bagi kendaraan pribadi. Dalam menentukan letak jalan masuk, juga perlu diperhatikan kemudahan pencapaian, baik secara fisik maupun secara visual.*

# ANALISA KEBISINGAN

## Alternatif 1

PENAMBAHAN VEGETASI DISEKITAR TAPAK TERUTAMA PADA TITIK KEBISINGAN UNTUK MEMFILTER SUARA YANG MASUK KE TAPAK

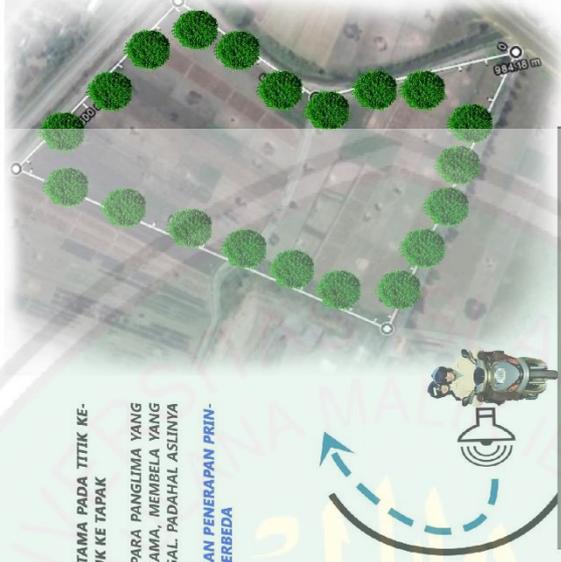
KARAKTER SEMAR SEBAGAI KESATRIA PENGAWAL PARA PANGLIMA YANG ADA DI BUMIL MELINDUNGI DAN MENYAYAMI SESAMA, MEMBELA YANG LEMAH SEBAGAI HUKUMAN DARI SAHYANG TUNGGAL. PADAHAL ASINYA SEMAR MERUPAKAN DEWA DI KAYANGAN

PENERAPAN : ANCAMAN-PERTAHANAN MERUPAKAN PENERAPAN PRINSIP AMBIGUITAS YAITU DUA KEDUDUKAN YANG BERBEDA

- (+) FILTER SUARA DAN DEBU YANG MASUK
- (+) BISA DIJADIKAN PENEDEH
- (+) MENAMBAH AREA HIJAU
- (-) MENGHALANGI VIEW KE DALAM TAPAK



sumber kebisingan tapak yaitu pada 3 titik. titik pertama pada sisi sebelah timur tapak pada jalan ringroad barat kota madani. titik kedua pada sisi sebelah utara yaitu pada rel kereta api. kemudian titik ketiga yaitu pada sisi sebelah selatan tapak pada jalan menuju tempat pembangunan akhir yang sering dilalui oleh truk pengangkut sampah.



## Alternatif 1

PENAMBAHAN PAGAR LENGKUNG DI SEKITING TAPAK UNTUK MENGRAHAKAN SUARA BISING YANG AKAN MASUK KE TAPAK

TOKOH SEMAR YANG MEMBUAT TAUBAT PARA RAKSASA YANG SOMBONG-YANG SEDANG BEKELAH YAITU BAMBANG SUKODADI DAN BAMBANG PENYULIKAN KEMUDIAN DIAJAK BERJUANG BERSAMA MENEGAKKAN KEBENARAN DAN DIGANTI NAMANYA OLEH SEMAR MENJADI GARENG DAN PETRUK

PENERAPAN : PERUBAHAN SIFAT BURUK KE BAIK, PRINSIP TEMA LINGUSTIK YAITU BAHASA SEBAGAI SARANA DAKWAH UNTUK MERUBAH KARAKTER BURUK MENJADI BAIK

- (+) MEMBALIKKAN ARAH DATANGNYA KEBISINGAN
- (+) SUARA BISING TERHALANGI DAN TIDAK DAPAT MASUK KE TAPAK
- (-) KURANG MENYATUNYA TAPAK DENGAN LINGKUNGAN KARENA TERBATAS PAGAR TEMBOK YANG TINGGI



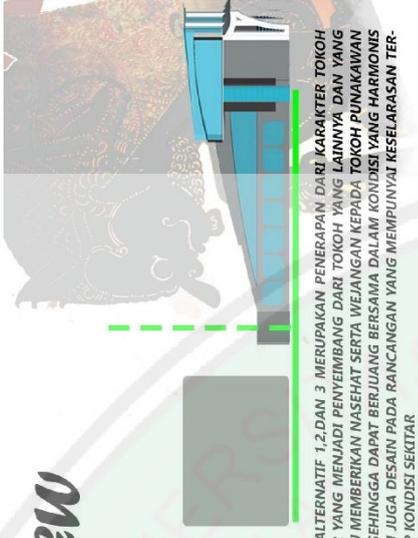


- 1. View ke luar Tapak**
- a. Pada sisi utara : sawah, dan perumahan penduduk.
  - b. Pada sisi timur : sungai, jalan ringroad barat, area persawahan
  - c. Pada sisi selatan : sawah dan perumahan penduduk
  - d. Pada sisi barat : Tempat Pembangunan Aqhir (TPA) Winongo dan area persawahan
- 2. View ke dalam tapak**
- a. Pada sisi selatan dari luar tapak view ke arah tapak berupa jalan.
  - b. Pada sisi sebelah timur dari luar tapak view ke dalam tapak yaitu sungai dan sawah
  - c. Pada sisi utara tapak view ke dalam tapak yaitu sawah dan rel kereta.
  - d. Pada sisi sebelah barat yaitu area persawahan

# ANALISA VIEW

## Alternatif 1

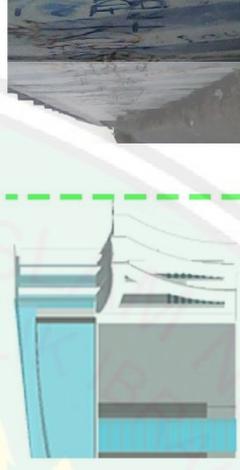
VIEW PADA SISI SEBELAH SELATAN TAPAK ADALAH PERMUKIMAN PENDUDUK DAN PERLU ADANYA KESESUAIAN TINGGI RANCANGAN TERHADAP KETINGGIAN BANGUNAN YANG ADA DI SEKITARNYA SEHINGGA SESUAI DENGAN KARAKTER BANGUNAN LOKAL YANG ADA



PADA ALTERNATIF 1, 2, DAN 3, MERUPAKAN PENERAPAN DARI KARAKTER TOKOH SENAR YANG MENJADI PENYEBAB DARI TOKOH YANG LAINNYA DAN YANG SELALU MEMBERIKAN NASEHAT SERTA WEJANGAN KEPADA TOKOH PUNAKAWAN LAIN. SEHINGGA DAPAT BERJUANG BERSAMA DALAM KONDISI YANG HARMONIS BEGITU JUGA DESAIN PADA RANCANGAN YANG MEMUNYAI KESELARASAN TERHADAP KONDISI SEKITAR

## Alternatif 2

PADA SISI SEBELAH TIMUR TAPAK TERDAPAT JEMBATAN LAYANG DENGAN KETINGGIAN SEKITAR 10 METER DARI PERMUKAAN TANAH. BANGUNAN JUGA HARUS SESUAI DENGAN KETINGGIAN JEMBATAN SEHINGGA SEIMBANG MAKA PADA SISI TIMUR LEBIH TINGGI DI BANDING DENGAN SISI YANG LAINNYA

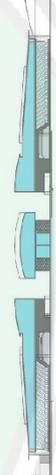


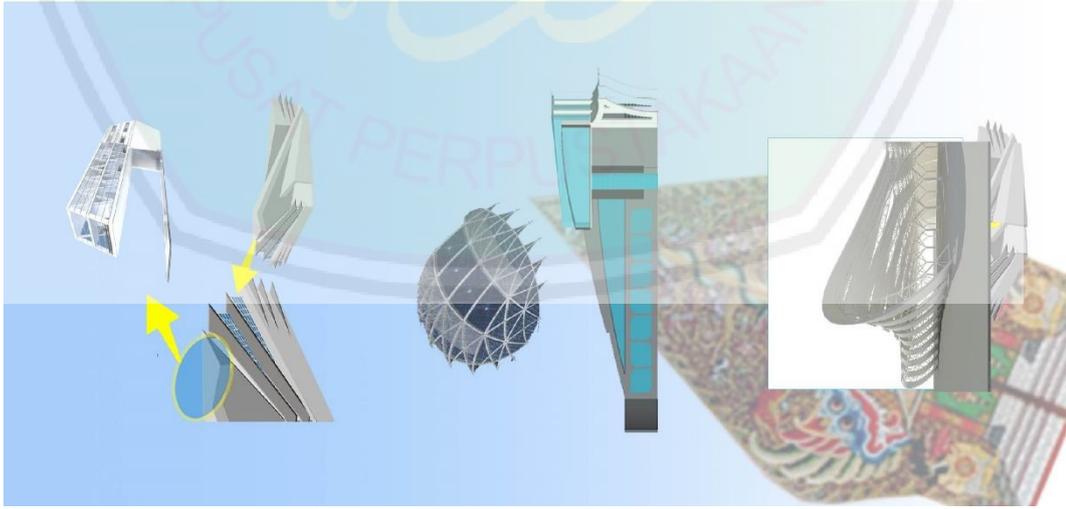
PENERAPAN : KESEIMBANGAN TERHADAP GEJOLAK LINGKUNGAN PENERAPAN PRINSIP ABSTRAK YANG MERUPAKAN PROSES YANG DITEMPUH UNTUK MENCAPAI KONSEP UNIVERSAL

(+) SESUAI DENGAN KONDISI LINGKUNGAN SEHINGGA LEBIH MEMASYARAKAT

## Alternatif 3

AREA DI SEKITAR TAPAK TERBENTANG LUAS PERSAWAHAN DAN PADA SISI SEBELAH BARAT TERDAPAT PEMANDANGAN BERUPA GUNUNG LAWU SEHINGGA PADA SISI-SISI SEBELAH BARAT LEBIH TERBUKA SUPAYA MAMPU MENGHADIRKAN VIEW YANG INDAH KE BANGUNAN





# ANALISA STRUKTUR

## Alternatif 1

PENGUNAAN STRUKTUR KANTILEVER YANG PANJANG PADA SALAH SATU SISI BANGUNAN UNTUK AKSES MASUK DI BAGIAN BAWAHNYA

PENERAPAN SIFAT SEMAR YANG MEMPUYAI KEDEKATAN DENGAN ALLAH DAN TIDAK MAMPU DIKALAHKAN OLEH DUA RAKSASA YANG SANGAT GANAS. JUSTRU KEDUANYA MAMPU DITAKLUKKAN DAN MENJADI TEMAN UNTUK BERJUANG. DAN SEMAR JUGA MAMPU MEMIMPIN TEMAN-TEMANNYA YANG MEMPUYAI SIFAT DAN KARAKTER YANG BERBEDA

PENERAPAN : SEDIKIT RUANG UNTUK MENAMPUNG BANYAK RUANG DI ATASNYA. PENERAPAN PRINSIP TEMA ABSTRAK ANTARA RUANG KOSONG DI BAWAH SEBAGAI NILAI INDIVIDUAL DAN RUANG YANG MEMAMPUNG BANYAK RUANG DI ATAS SEBAGAI NILAI UNIVERSALITASNYA. KEDUANYA SALING TERAJUT DAN MEMPUYAI NILAI KEMAMPAUAN MENYALING-SALING  
 (+) TIDAK MENGHABISKAN BANYAK LAHAN DAN LAHAN DI BAWAHNYA DAPAT MENJADI FUNGSI LAIN  
 (-) RAWAN TERHADAP GEMPA, DAN KONDISI CUACA BURUK

## Alternatif 2

PENGUNAAN STRUKTUR CANGKANG PADA RUANG PERTUNJUKAN. WALAUPUN BENTUKNYA SEDERHANA TETAPI SECARA FUNGSI MAMPU MENAMPUNG PENONTON DALAM JUMLAH BANYAK

MENGAMBIL BENTUKAN BAGONG YANG PENDEK DAN BULAT TETAPI KEKURANGANNYA TERSEBUT DIA MAMPU MENAMPUNG, MEWADAH, DAN MENGIMBANGI SELURUH SIFAT PUNOKAWAN DENGAN HUMORAN YANG KHAS DAN MENGANDUNG PELAJARAN

PENERAPAN : DI BALIK KEKURANGAN ADA KELEBIHAN. MENGAMBIL UNSUR FUNGSIONAL DARIPADA HANYA SEKEDAR ESTETIKA SAJA. PENERAPAN PRINSIP METAFISIK YANG MENGAMBIL NILAI FUNGSIONAL DARI BENTUKAN FISIKNYA

(+) PENERAPAN STRUKTUR INI PADA RUANG PAGELARAN SEHINGGA COCOK UNTUK MENAMPUNG BANYAK PENONTON  
 (+) AKUSTIK RUANG DAPAT MERATA

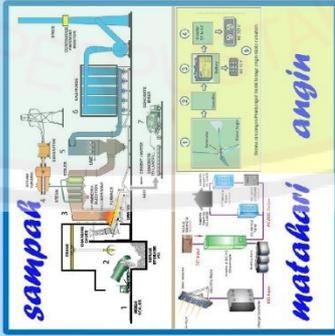
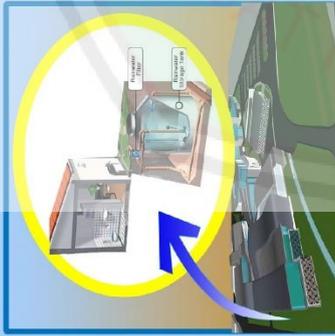
## Alternatif 3

PENGUNAAN SPACE FRAME PADA DINDING

PENERAPAN SIFAT PARA TOKOH PUNOKAWAN YANG MEMPUYAI BANYAK MAKNA DIDALAMNYA YANG MAMPU DIWUJUDKAN DALAM SIMBOL-SIMBOL YANG ADA PADA BENTUKAN WAYANG

PENERAPAN PADA BANGUNAN : 2 BAGIAN PADA BANGUNAN, LUAR DAN DALAM. PENERAPAN INI JUGA MERUPAKAN PRINSIP METAFISIK YANG MENJELASKAN MAKNA DARI SIMBOL FISIK YANG ADA

(+) MENGHASILKAN RUANG YANG LUAS  
 (+) SESUAI DENGAN BANGUNAN BENTANG LEBAR



# ANALISA UTJLJITAS

## Alternatif 1

PENAMPUNGAN AIR HUJAN YANG DIGUNAKAN UNTUK PENYIRAMAN TANAMAN DAN KEBUTUHAN AIR BERSIH DI DALAM BANGUNAN

PENERAPAN SIFAT GARENG YANG MAMPU MENGAMBIL HIKMAH DARI PERBUJATAN YANG TIDAK PERLU DILAKUKANNYA SEHINGGA MEMBUATNYA CACAT FISIK KETIKA BERTARUNG MELAWAN PETRUK SEBELUM AKHIRNYA DI LERAI OLEH SEMAR

PENERAPAN : MENGHADIRKAN FUNGSI DARI SESUATU YANG SUDAH TIDAK BERFUNGSI PADA PENERAPAN INI MENGGUNAKAN PRINSIP TEMA METAFISIK YAITU MERUPAKAN PERENUNGAN YANG MELEBIHI FISIKNYA DENGAN MENGAMBIL NILAI KEMANFAATAN  
 (+) MENAMBAH SUPLAY AIR PADA BANGUNAN  
 (-) KESULITAN AIR PADA SAAT MUSIM KEMARAU

## Alternatif 2

SUMBER LISTRIK DENGAN MEMANFAATKAN KONDISI ALAM DI SEKITAR TAPAK SEPERTI MAHAHARI YANG SANGAT PANAS DI DAERAH TERSEBUT, ANGIN YANG KENCANG, DAN SAMPAH PADA AREA PEMBUANGAN AKHIR YANG ADA DI DEKAT TAPAK

MENGAMBIL AJARAN SEMAR "WITRO YUDHO WICAKSONO" YAITU BERANI MEMBELA KEBENARAN SECARA BIJAK

PENERAPAN : BIJAK TERHADAP KONDISI LINGKUNGAN PENERAPANNYA SAMA DENGAN PRINSIP METAFISIK DI ALTERNATIF 1

(+) MENGURANGI SAMPAH YANG MENUMPUK  
 (+) BISA MENJADI SUMBER LISTRIK ALTERNATIF KETIKA ADA PEMADAMAN DARI PLN

## Alternatif 3

PENGUNAAN ESKALATOR PADA BANGUNAN UNTUK MEMPERMUDAH PENCAPAIAN DARI LANTAI BAWAH KE ATAS KARENA BANGUNAN LUAS SEHINGGA DAPAT MENGURANGI RASA LELAH

CARA DAKWAH PARA WALI DENGAN MENYISIPKAN MAKNA SIMBOLIK YANG TERDAPAT PADA KARAKTER PUNOKAWAN YANG DAPAT MEMPERMUDAH PENYAMPAIAN DAKWAH

PENERAPAN : PRINSIP LINGUISTIK PADA TEMA PARADOKS  
 (+) JEMPERCEPAT AKSES DARI LANTAI BAWAH KE LANTAI ATAS  
 (-) PENGGUNAAN LISTRIK SEMAKIN MENINGKAT

## BAB V KONSEP

### 5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan sanggar budaya wayang ini adalah mengambil makna dari puokawan dalam pewayangan. Yaitu dengan cara mengambil nilai-nilai yang berkesesuaian dengan hasil analisis.

## KONSEP DASAR



## 5.2 Konsep Rancangan

Pada hasil analisis ditarik beberapa kesimpulan yang akan lebih diperdalam lagi dan menghasilkan sebuah konsep rancangan pada perancangan sanggar budaya wayang kulit di kota madiun ini.

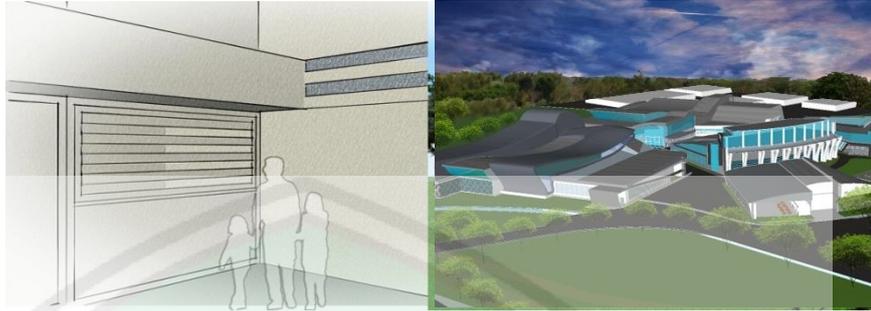
Hasil dari kesimpulan analisis pada bab sebelumnya antara lain :

### 1. Angin

Desain rancangan dari kondisi angin yang ada di Kota madiun yaitu dengan pemanfaatan angin pada bangunan sebagai penghawaan alami dengan pemerataan angin ke seluruh bagian ruangan baik interior maupun eksterior, sehingga bentuk dan rancangan pada bangunan sangat berpengaruh terhadap pergerakan angin supaya dapat terpenuhi penghawaan pada seluruh ruangan.

Dari hasil analisis tersebut menghasilkan bentukan interior bangunan yang mempunyai keterhubungan antar ruang yaitu dengan bukaan- bukaan pada bagian tertentu yang menjaga area privat pada ruangan-ruangannya.

Sedangkan pada bentukan eksterior bangunan yaitu dengan memperbanyak lekukan-lekukan yang berfungsi sebagai pengarah angin yang masuk sehingga angin dari luar bisa diarahkan pada bagian-bagian tertentu bangunan yang membutuhkan banyak udara dan mencegah angin masuk ke dalam ruangan yang membutuhkan sedikit udara.



Gambar 5.1: Bentuk bangunan  
(Sumber : hasil rancangan,2016)

## 2. Matahari

Pemanfaatan bentuk luar bangunan untuk mendapatkan sinar matahari pada ruangan-ruangan yang membutuhkan banyak sinar matahari seperti pada ruang kelas, ruang kantor, gallery dan ruangan lainnya. Aplikasi bentuk tersebut yaitu dengan pemanfaatan tinggi rendah bangunan dan lekukan- lekukan yang juga dapat berfungsi menghadirkan bayang tertentu untuk menghadirkan suasana pada ruangan bangunan. Selain dari bentuk, sinar matahari juga didapatkan dari arah hadap bangunan yang dan perletakan ruangnya. Contohnya seperti perletakan ruangan yang membutuhkan banyak sinar matahari pada bagian timur bangunan dan perletakan ruangan yang membutuhkan sedikit sinar pada sisi lain bangunan seperti gudang dan janitor.

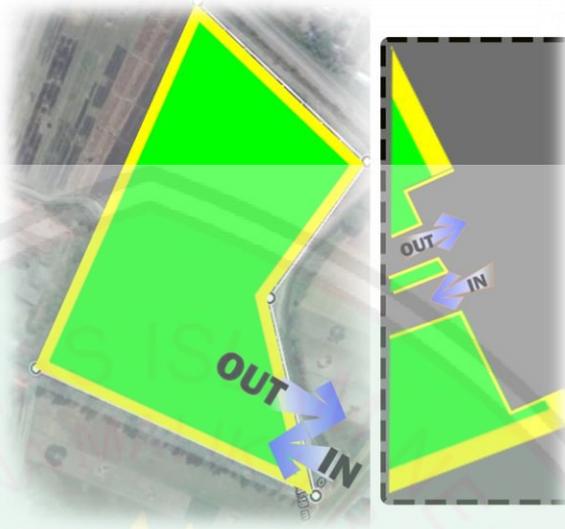


Gambar 5.2: Perspektif bangunan  
(Sumber : hasil rancangan,2016)

### 3. Aksesibilitas

Akses yang dipilih untuk menuju ke tapak adalah bagian timur dari tapak, atau lebih tepatnya pada sisi jalan ringroad yang mampu menarik pengunjung karena mudah dikenali dan mempermudah pencapaian. Rancangan pada akses masuk ke dalam tapak agar lebih menarik pengunjung yaitu dengan memberikan gapura sebagai penanda dan simbol penyambutan terhadap pengunjung. Gapura tersebut juga sebagai pembeda antara akses masuk pengunjung dan pengelola. Sehingga tidak membuat pengunjung bingung dan ragu untuk masuk.

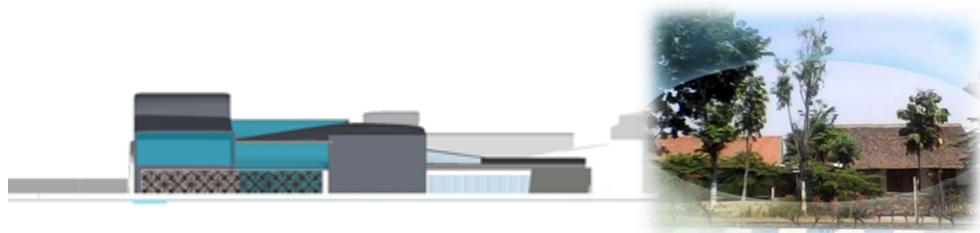
Pada depan akses masuk dirancang lebih menjorok ke dalam supaya tidak menyebabkan kemacetan pada jalan utama. Keluasan tersebut selain mengatasi kemacetan juga sebagai kenyamanan akses untuk pengunjung dan warga masyarakat sekitar, karena juga sering dilewati masyarakat untuk aktivitas keseharian.



Gambar 5.3: Akses tapak  
(Sumber : hasil rancangan,2016)

#### 4. View

View pada sekitar tapak sangat menarik sehingga masyarakat sekitar sering memanfaatkannya untuk nyantai di sore hari selepas aktivitas kesehariannya. Rancangan ini juga harus sesuai dengan kondisi lingkungannya yang mempunyai view yang sangat menarik sehingga bangunan yang akan dirancang nantinya harus mempunyai kesesuaian tinggi bangunan dengan lingkungan sekitar. Dengan penyelesaian tersebut, maka akan menghasilkan desain yang mempunyai kesetimbangan dengan lingkungan sekitar.



Gambar 5.4: View tapak  
(Sumber : hasil rancangan,2016)

## 5. Struktur

Pondasi menggunakan pondasi setempat dan menerus. Sedangkan untuk struktur atap menggunakan space frame dengan penutup aluminium composite panel (ACP)

## 6. Utilitas

Pemanfaatan lingkungan yang dapat dijadikan sumber energi. Contohnya seperti tempat pembuangan akhir yang berpotensi sebagai sumber energi listrik. Begitu juga dengan kondisi matahari yang cukup panas dan angin yang cukup kencang. Dengan kondisi tersebut membuat banyak peluang dalam pemanfaatan teknologi terbaru.



Gambar 5.5: Utilitas  
(Sumber : hasil rancangan,2016)

## BAB VI

### HASIL RANCANGAN

#### 6.1. Rancangan pada tapak

Papat kiblat limo pancer sebagai konsep rancangan diterapkan pada tatanan masa secara global yaitu dengan penataan empat bangunan pada sisi-sisi tapak dan berpusat pada tengah tapak. Bangunan pusat sebagai anasir hati sebagai cerminan empat bangunan yang ada di sekitarnya yang dianasirkan sebagai simbol empat nafsu yang selalu mengiringi perjalanan hidup manusia yaitu amarah, aluamah, sufiah, dan muthmainnah.



Gambar 6.1 Tatanan masa  
(Sumber: Hasil rancangan, 2016)

Keterkaitan dengan tema paradoks yang mengambil tokoh punokawan yaitu dengan perumpamaan sifat serta karakter tokoh wayang antara lain tokoh Semar dianasirkan sebagai nafsu mutmainnah, tokoh Gareng dianasirkan sebagai nafsu sufiah, tokoh Petruk dianasirkan sebagai nafsu amarah dan tokoh Bagong yang dianasirkan sebagai nafsu aluamah. Pembagian perwatakan tokoh punokawan dan empat nafsu yang tersebut di atas, sebagai metode pembagian masa bangunan yang dibagi berdasarkan fungsi bangunan yaitu fungsi sanggar yang mewakili nafsu mutmainnah, fungsi galeri mewakili nafsu sufiah, fungsi asrama yang mewakili nafsu amarah, dan foodcourt yang mewakili nafsu aluamah.

## 6.2. Rancangan pada bangunan

Pada masing-masing bangunan yang telah terbagi berdasarkan karakter tokoh-tokoh punokawan juga diterapkan pula nilai-nilai dari masing-masing tokoh. Berikut adalah karakter tokoh yang serta nilai-nilai hikmah pembelajaran yang ada di dalamnya, serta penerapan nilai-nilai paradoknya:

Tabel 6.1 Klasifikasi karakter tokoh punakawan

| tokoh wayang/<br>paradoks | Semar   | Gareng   | Petruk  | Bagong  |
|---------------------------|---|--|---|---|
| metafisik                 | derajat tinggi di hadapan Allah dan terlihat sederhana di kalangan masyarakat | kehidupan dunia adalah fana kehidupan akhiratlah yang hakiki | fatruk 'ala ma siwallahi(mening galkan selain Allah) di dunia ada yang baik dan buruk | merupakan bayangan dari Semar mempunyai makna bahwasanya dunia adalah gambaran dari |

|            |   |   |   |  |
|------------|---|---|---|--|
|            | terutama dari penampilan  |   | dan kebenaran yang sejati hanyalah Allah  | akhirat, perbuatan baik di dunia akan mendapat surga dan perbuatan buruk akan masuk neraka |
| Abstrak    | penggambaran makhluk yang tidak sempurna tetapi memiliki derajat tinggi karena kedekatan dengan Allahnya  | walaupun keturunan jin Gareng merupakan sosok seorang raja yang penuh kehati-hatian dan menolak godaan duniawi        | mengkritik keburukan dengan cara yang baik dan bijak bukan malah menambah masalah   | penampilannya seperti orang dungu tapi ia sosok tangguh dan dihormati                      |
| Linguistik | penyampaian simbol dari tangan kanan yang menghadap ke atas merupakan makna pengakuan ke Esaan Allah dan tangan kiri ke bawah penyampaian hubungan terhadap manusia | tidak melihat manusia dari fisiknya tetapi dari hati karena budi terletak di hati watak tidak tampak pada wujud fisik | tangan yang depan menunjuk jalan dan yang belakang mengepal penyampaian makna kehidupan yang tenang tetapi tetap punya target | prinsip hidup yang polos dan lugu tapi memiliki esensi yang sangat luhur                   |
| Ambiguitas | sosok yang mempunyai wajah seperti laki-laki dan perempuan, terlihat tersenyum tetapi juga terlihat marah   | tampilan buruk rupa Gareng yang justru mengandung penyampaian nilai-nilai luhur                                       | postur tubuh yang tinggi tetapi memiliki kerendahan hati  | Bagong senang memberontak habis-habisan terhadap kezaliman                                 |

Sumber: Hasil rancangan (2016)

Kesimpulan nilai dari masing-masing tokoh :

1. Semar

- a. Pada sosok Semar terdapat gambaran nilai ketauhidan.
- b. Sifat-sifatnya sosok Semar mempunyai kewibawaan yang tinggi
- c. Arif dan bijak dalam menyikapi segala masalah yang dihadapinya.
- d. Tegas dalam mengambil keputusan dalam menegakkan keadilan.

Penerapan nilai sosok Semar ini dalam bentukan arsitektural diterapkan pada bangunan galeri. Penerapan pada bangunannya mengambil kesimpulan dari keempat nilai tersebut yaitu dengan penerapan pencahayaan ruang sebagai simbol *nuurullah* yang terpancar berpadu dengan nuansa khas Jawa. Nuansa tradisional Jawa yang sering dipandang rendah pada kehidupan global masyarakat saat ini, dapat dihadirkan dengan suasana yang kontemporer. Penerapan lainnya dari nilai-nilai yang tersebut di atas adalah dengan perpaduan fleksibilitas pada bagian ruang maupun fasad bangunan yang menyimbolkan sosok Semar yang arif dan bijak dalam menyikapi segala masalah yang dihadapinya. Selain itu sosok Semar yang tidak menunjukkan kedudukannya yang luhur ketika menghadapi kehidupan di jagad alit (kehidupan masyarakat di muka bumi)

1. Penerapan ornamentasi tradisional Jawa yang dipakai oleh Semar dibungkus dengan kesan yang mewah. Penerapannya pada lorong yang terdapat pada bangunan galeri sebagai alur sirkulasi pengunjung.



Gambar 6.2 Lorong galeri  
(Sumber: Hasil rancangan ,2016)

Skylight yang berada di dalam ruang sebagai penunjuk sirkulasi pengunjung, mengandung nilai yang tergambar dalam jari Semar yang menunjuk ke atas sebagai simbol hanya Allah lah Yang Maha Esa, dan hanya Allah lah yang mampu memberi petunjuk kebenaran pada makhluk-Nya. Penerapannya pada rancangan, yaitu dari atasliah (sumber cahaya) sebagai penuntun sirkulasi pengunjung dalam mengelilingi ruang yang ada di dalam bangunan.

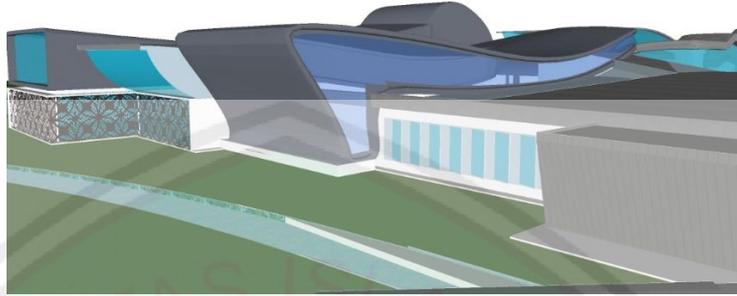


Gambar 6.3 Lorong galeri  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

2. Fasad pada bangunan juga mengambil bentukan fisik dari Semar. Bagian depan yang rendah dan bagian belakang yang terdapat monclan (membesar), Sebagai simbol pertemuan antara jagad alit (mikrokosmos) dengan jagad gede (makrokosmos). Bentuk Semar bagian belakang merupakan isyarat jagad gede karena nilai-nilai transendentalnya. Kuncung bagian depan Semar yang merupakan isyarat jagad alit, terkait dengan tugas manusia sebagai khalifatullah fi al-ardi yang membutuhkan kekuatan Allah. Supaya manusia mampu melaksanakan tugasnya yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, dibutuhkan kekuatan Allah .

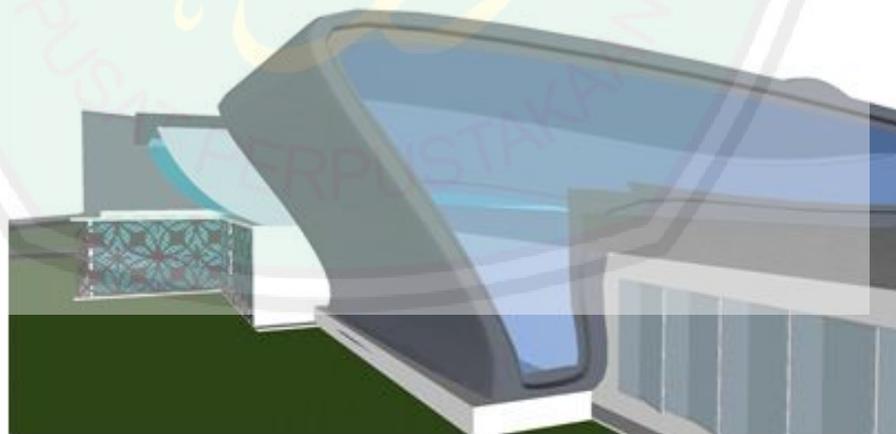


Gambar 6.4 Tampak galeri  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)



Gambar 6.5 Perspektif galeri  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

3. Selain itu, fleksibilitas ditunjukkan pada bagian atapnya yang menerapkan lengkungan pada bagian depannya, berfungsi untuk memasukkan cahaya dari luar ke dalam. Penerapan fleksibilitas ini mengandung makna simbolis bahwa hukum yang bersifat tetap yaitu firman Allah (Al-Qur'an), mempunyai sifat dinamis terhadap kehidupan manusia sebagai petunjuk menuju kemaslahatan umat.



Gambar 6.6 Perspektif galeri  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

Unsur- unsur lekukan yang terdapat pada lorong dengan lekukan lembut menggunakan material baja. Suasana lorong yang

panjang akan lebih terasa lebih dinamis dan tidak menjenuhkan. Unsur ini menggambarkan dualisme sosok Semar yang sering dipandang oleh masyarakat Jawa mempunyai sosok menyerupai laki-laki dan perempuan.



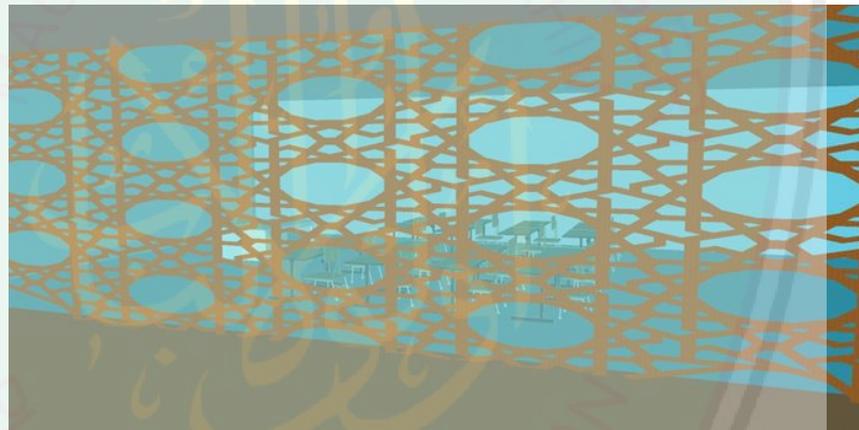
Gambar 6.7 Suasana ruang galeri  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

## 2. Gareng

- a. Sosok Gareng selalu penuh kehati-hatian dan penuh kewaspadaan dalam mengambil langkah
- b. Wujud fisik Gareng yang buruk rupa mengandung banyak makna yang luhur di dalamnya salah satunya manusia yang selalu mengedepankan kehidupan akhirat dibandingkan kehidupan duniawi.

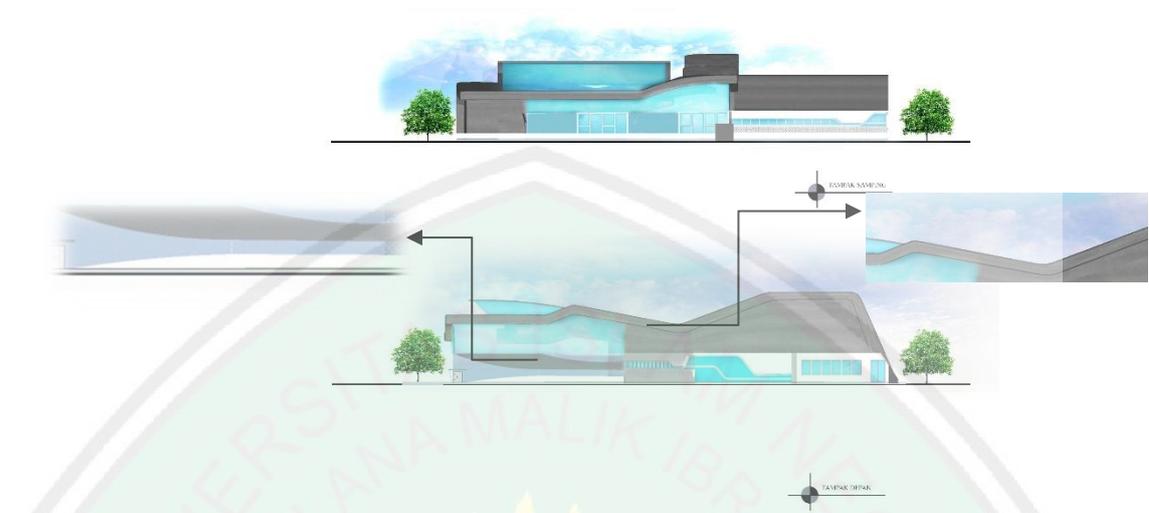
Penerapan nilai sosok Semar ini dalam bentukan arsitektural diterapkan pada bangunan sanggar. Nilai-nilai Gareng yang tersebut di atas diterapkan dalam bentukan arsitektural, yaitu penggambaran fisik Gareng yang cacat terdapat pada lekukan bangunan, serta penerapan makna di balik fisik Gareng yang cacat berupa suasana pada ruang bangunan yang terbentuk dari fisik bangunan.

1. Pembatas ruangan yang transparan, menggunakan material kaca berpadu dengan ornamentasi dari motif batik yang dipakai oleh Gareng. Pengunjung tetap dapat melihat aktifitas dalam ruangan tanpa mengganggu aktifitas di dalamnya. Penerapan ini merupakan pengambilan makna bahwasanya aktifitas pembelajaran sanggar yang ada dalam ruangan dianasirkan sebagai nilai yang terkandung di balik sosok fisik Gareng yang cacat, tetap terlihat dan dapat menginspirasi lingkungan yang ada di luarnya.



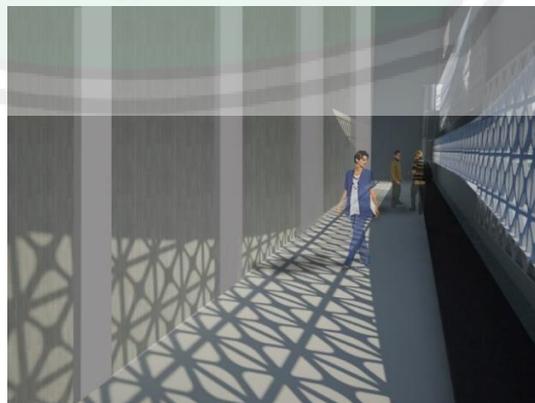
Gambar 6.8 Suasana ruang sanggar  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

2. Patahan atap dan patahan- patahan pada fasad menggambarkan sosok Gareng yang mempunyai kaki patah dan tangan yang melengkung.



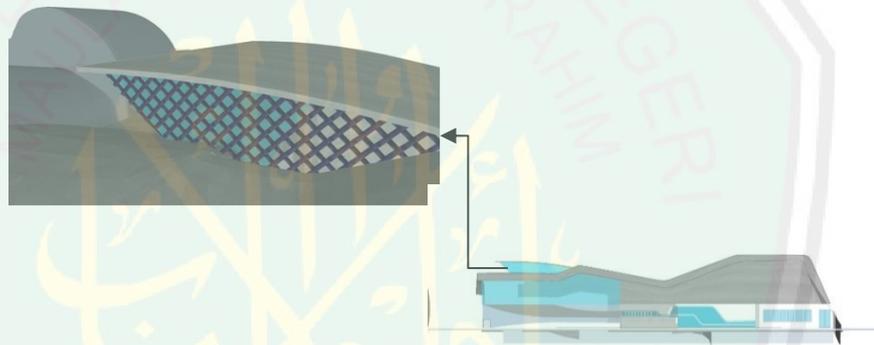
Gambar 6.9 Fasad sanggar  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

3. Ornamentasi eksterior bangunan yang berada di depan kaca pada fasad bangunan, memberikan bayang-bayang pada interior bangunan. Hadirnya kesan eksterior memberikan kesan suasana pada interior bangunan. Merupakan penerapan nilai yang terkandung pada bentukan fisik Gareng yang terdapat nilai pembelajaran tersendiri di dalamnya.



Gambar 6.10 Bayangan ornamen sanggar  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

4. Bentuk atap yang terdapat perbedaan tinggi rendah serta lengkung bagian tengah digunakan untuk aliran udara pada ruang karawitan yang berada tepat di tengah bangunan. Sistem pengaliran udara ini mengambil nilai dari sosok Gareng bahwa dalam setiap bentuk terdapat makna tersendiri. Salah satunya fungsi lekukan atap sebagai sirkulasi udara dan peninaran matahari pada ruang tengah bangunan.

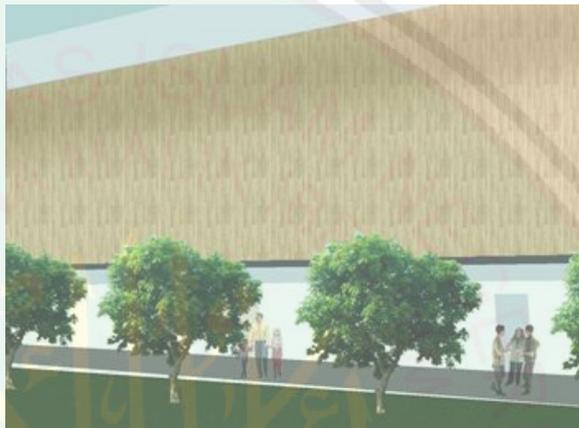


Gambar 6.11 Penghawaan sanggar  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

3. Petruk
  - a. Postur tubuh yang tinggi dengan kerendahan hati membuat sosok Petruk mampu menyelesaikan segala permasalahan dengan kebaikan. Bagi Petruk kedudukan manusia sebagai makhluk adalah sama di hadapan sang Khaliq, dan hanya Allah lah yang maha kekal.
  - b. Sosok Petruk dengan tangan ke depan menunjukkan jalan yang baik tangan yang satunya lagi mengepal ke belakang menunjukkan sosok Petruk yang pandai menyimpan rahasia.



- Selain itu juga ditunjukkan pada sistem pencahayaan yang menghadirkan ruang terbuka pada bagian tengah bangunan. Skylight yang luas menunjukkan keluasan Petruk dalam berfikir, arif dan bijak dalam mengambil tindakan.



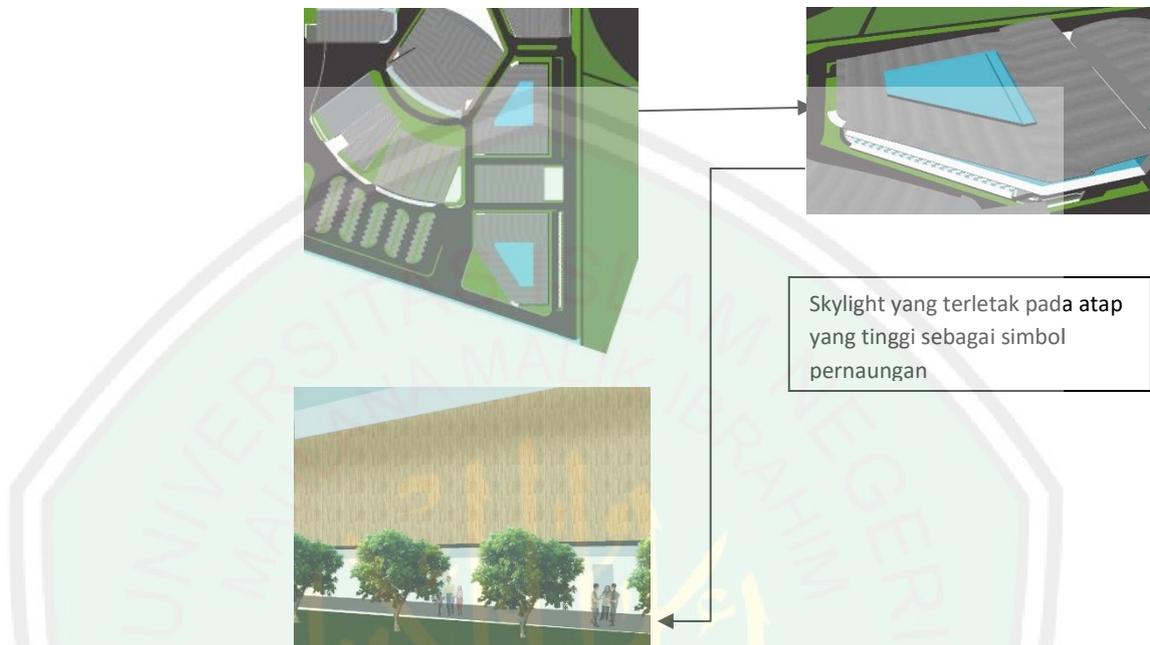
Gambar 6.13 Skylight asrama  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

- Fasad bangunan yang membesar di bagian depan dan meruncing di bagian belakang, mengambil bentukan dari nilai yang terkandung dalam jari Petruk yang menunjuk ke depan. Mempunyai makna simbolik kehidupan yang tenang tetapi mempunyai target yang besar ke depannya. Selain itu, ornamentasi batik yang dikenakan Petruk juga mengarah ke depan seakan menggapai target dalam berkehidupan yaitu keselamatan di dunia maupun akhirat.



Gambar 6.14 Fasad asrama  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

4. Postur tubuh Petruk yang tinggi tetapi mempunyai kerendahan hati ditunjukkan pada bangunan asrama yang memanjang dibandingkan bangunan yang lainnya. Tampak terlihat dari arah depan tampak tetapi mempunyai perletakan masa pada bagian belakang. Selain itu, penerapan nilai tersebut juga pada skylight yang ada tepat di tengah asrama yang terletak tinggi di atas atap. Mempunyai makna, sebagai tempat tinggal dapat memberikan kesan pernaungan bagi manusia yang ada di bawahnya tetapi cahaya matahari sebagai salah satu sumber kehidupan lingkungan alam juga dapat tetap masuk.



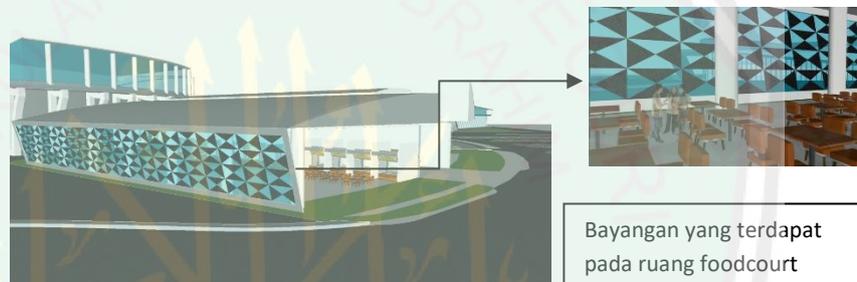
Gambar 6.15 Skylight asrama  
(Sumber: Hasil rancangan, 2016)

4. Bagong
  - a. Bagong merupakan bayangan dari Semar yang bertubuh pendek bulat tetapi mempunyai mulut lebar.
  - b. Sifat Bagong sering menghibur orang yang lagi bersusah hati
  - c. Memberontah pada kejahatan.
  - d. Lemah lembut dan tangguh.

Penerapan nilai Bagong ini terletak pada bangunan foodcourt. Nilai-nilai yang tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan penerapannya yaitu banyak unsur lengkung pada bangunan foodcourt. Selain itu juga terdapat unsur tegas berupa ekspose material dan juga kaca transparan

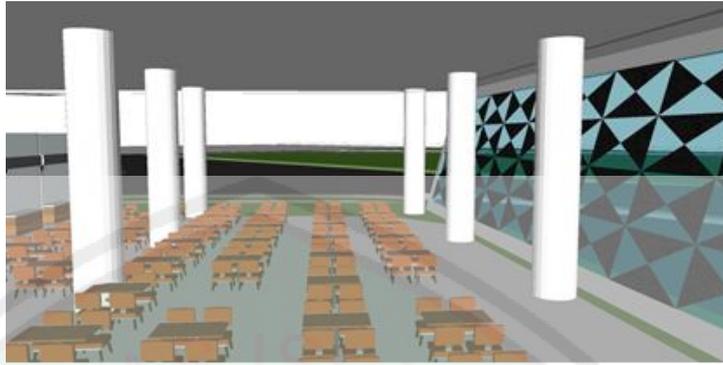
berpadu dengan bayangan dari ornamentasi batik (yang dipakai oleh sosok Bagong) pada fasad bangunan.

1. Bagong merupakan bayangan dari Semar yang kemudian diangkat menjadi teman dalam perjalanannya. Nilai tersebut diterapkan pada bangunan foodcourt bagian depan yang semi terbuka sehingga menghasilkan bayang-bayang bermotif batik pada kondisi ruang.



Gambar 6.16 Bayangan ornamen foodcourt  
(Sumber: Hasil rancangan ,2016)

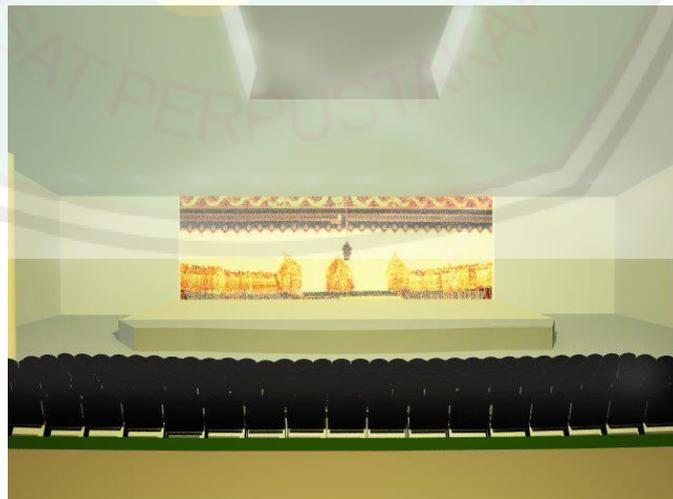
2. Penampilan Bagong sangatlah polos tetapi merupakan sosok tangguh. Penerapannya pada ruang foodcourt yang los tanpa terbatas tembok di sisi sampingnya, merupakan penggambaran sosok Bagong yang polos tetapi menghadirkan kolom yang terekspose pada bagian tengah ruang sebagai simbol ketangguhan sosok Bagong.



Gambar 6.17 Interior foodcourt  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

#### 5. Amfiteater

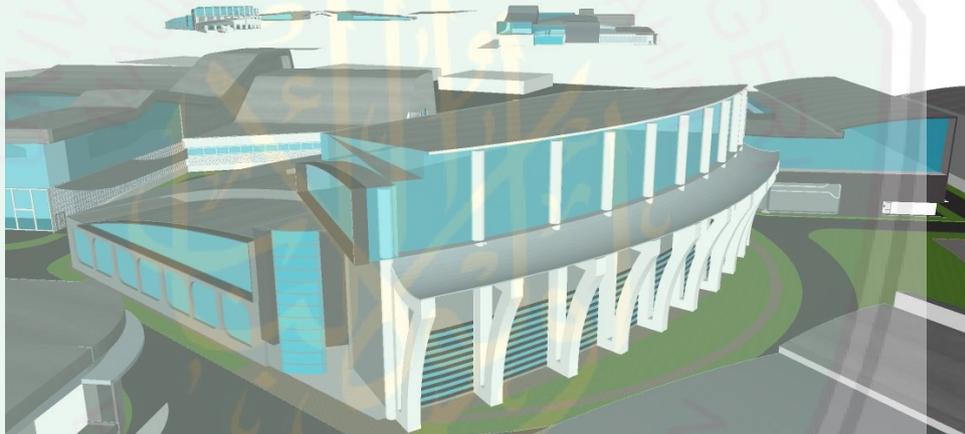
Merupakan bangunan yang menjadi pusat dari bangunan sekitarnya. Sebagai bangunan yang dianasirkan sebagai pancar, bangunan ini memiliki ketinggian yang lebih tinggi dibanding bangunan sekitar yang mempunyai makna simbolik bahwa hatilah yang harusnya mengendalikan nafsu yang ada pada diri manusia. Sirkulasi bangunan ini juga terbuka luas yang menyimbolkan hati yang suci dapat menerima segala hal yang datang.



Gambar 6.18 Skylight ampiteater  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

Sistem pencahayaan alamiah dari atap merupakan makna simbolik dari hati yang suci yang mampu menerima pancaran cahaya ilahiyah.

Selain itu koneksitas antara makhluk dengan sang kholiq digambarkan dengan tatanan kolom pada bagian fasad bangunan. Kolom bagian bawah terlihat lebih besar dan mengerucut pada satu titik di bagian atas merupakan titik seorang hamba yang memiliki hati suci di hadapan Allah SWT dapat mencapai derajat yang tinggi.



Gambar 6.19 Perspektif ampiteater  
(Sumber: Hasil rancangan,2016)

## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **7.1 KESIMPULAN**

Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun, selain sebagai kebutuhan dari masyarakat dan pemerintah kota Madiun, juga merupakan wujud usaha penulis dalam mempertahankan karya-karya bangsa dalam ranah budaya khususnya dalam bidang pewayangan. Wayang merupakan warisan budaya negeri ini yang sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan sosio-kultural masyarakat Indonesia. Dalam perkembangannya, wayang banyak meraih banyak apresiasi dari publik, bahkan sampai ke luar negeri wayang telah diakui sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga.

Banyak masyarakat saat ini yang sudah lupa dengan budayanya sendiri, terutama budaya besarnya dalam bidang pewayangan yang juga ikut berperan besar dalam perkembangan agama islam. Dengan hal tersebut penulis menggunakan tema paradoks pada perancangan sanggar budaya wayang kulit ini untuk menyesuaikan dengan pola kehidupan masyarakat saat ini dalam wujud fisiknya. Tetapi, tetap mengedepankan nilai-nilai luhur yang berke-Tuhanan Yang Maha Esa dalam aspek-aspek yang terkandung didalamnya, baik secara ruang maupun waktu. Agar senantiasa bersinambung-lanjut seiring dengan perkembangan zaman sesuai dengan landasannya yaitu Hamot, Hamong, Hamemangkat.

## 7.2 SARAN

Indonesia merupakan negeri yang kaya budaya. Banyak budaya-budaya warisan nenek moyang yang telah diwariskan kepada kita sebagai generasi penerus perjuangan pergerakan bangsa. Untuk itu, kita harus senantiasa menjaga identitas tersebut untuk dapat mewujudkan cita-cita luhur pendahulu kita dalam menciptakan negeri yang subur, makmur, gemah ripah loh jinawi dan berkepribadian luhur. Sehingga generasi penerus negeri ini nantinya tidak hanya terpengaruh oleh perkembangan dunia global tetapi juga mempunyai identitas lokal yang mengglobal.



## DAFTAR PUSTAKA

Layung Kuning, Bendung. 2011. Atlas Tokoh-tokoh Wayang. NARASI:

Yogyakarta

Mulyono, Sri. 1982. Wayang, Asal-usul, Filsafat, dan Masa depannya. Gunung Agung: Jakarta

Purwadi, 2007. Mengenal Gambar Tokoh Wayang dan Keterangannya. Cendrawasih: Surakarta

Neufert, Ernst. 1980. Architect Data. Granada Publishing: New York

Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Jakarta: Sekretariat Negara

<https://dituneik.wordpress.com/2014/01/16/pemkot-madiun-bakal-anggarkan-khusus-untuk-wayangan/>

<https://puthutnugroho.wordpress.com/category/wayang/>





LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP : 19781024.200501.1.003

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ulil Hudha

Nim : 12660064

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP. 19781024.200501.1.003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Ulil Hudha  
NIM : 12660064  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016  
Dosen Pembimbing I,

Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP. 19781024.200501.1.003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

NIP : 19770818.200501.1.001

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ulil Hudha

Nim : 12660064

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT  
NIP. 19770818.200501.1.001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Ulil Hudha  
NIM : 12660064  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016  
Dosen Pembimbing II,

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT  
NIP. 19770818.200501.1.001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Maslucha, M.Sc

NIP : 19800917.200501.2.003

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ulil Hudha

Nim : 12660064

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Luluk Maslucha, M.Sc  
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Ulil Hudha

NIM : 12660064

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota  
Madiun

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016  
Dosen Penguji Utama,

Luluk Masluha, M.Sc  
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pudji P. Wismantara, M.T  
NIP : 19731209.200801.1.007

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ulil Hudha  
Nim : 12660064  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Pudji P. Wismantara, M.T  
NIP. 19731209.200801.1.007



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Ulil Hudha

NIM : 12660064

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota  
Madiun

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016  
Dosen Ketua Penguji,

Pudji P. Wisnantara, M.T  
NIP. 19731209.200801.1.007



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA  
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Mukhlis Fahrudin, M.Si

NIPT : 201402011409

Selaku dosen anggota penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ulil Hudha

Nim : 12660064

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota Madiun

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

M. Mukhlis Fahrudin, M.Si  
NIPT. 201402011409



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Ulil Hudha  
NIM : 12660064  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sanggar Budaya Wayang Kulit di Kota  
Madiun

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016  
Dosen Penguji Agama,

M. Mukhlis Fahrudin, M.Si  
NIPT. 201402011409

- LEGENDA**
1. Galeri
  2. Sanggar
  3. Asrama
  4. Kantor Asrama
  5. Foodcourt
  6. Amptheater
  7. Parkir Bus
  8. Parkir Mobil
  9. Parkir Sepeda Motor
  10. Parkir Asrama
  11. Taman



|  |         |        |
|--|---------|--------|
|  <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR<br/>FAKULTAS SAAS DAN TEKNIK<br/>UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p> |         |        |
| NAMA MAHASISWA   |         |        |
| UL. ALDHA  |         |        |
| NIM  |         |        |
| TANGGAL  |         |        |
| TUGAS AKHIR  |         |        |
| JUDUL TUGAS AKHIR  |         |        |
| PENYANGKAPAN DAN/ATAU BUKLAH<br>REVISI RUMAH SAKIT DI HOTA MADURA  |         |        |
| PEMBINA I  |         |        |
| DIAJUKAN BERDASARKAN NIP   |         |        |
| PEMBINA II   |         |        |
| ALHAFIZH NUSUF PERMASYIHAN NIP   |         |        |
| NO   | CATATAN |        |
|  |         |        |
| JUDUL GAMBAR   | SKALA   |        |
| ESTERIOR   |         |        |
| KODE   | KORCHER | JUWANI |
| ARS  |         |        |

|  |       |         |
|--|-------|---------|
|  <p>                 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR<br/>                 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI<br/>                 UNIVERSITAS ISLAM MALANG             </p> |       |         |
| NAMA MAHASISWA   |       |         |
| U.L. HUDA  |       |         |
| NIM  |       |         |
| 1200004  |       |         |
| <b>TUGAS AKHIR</b>   |       |         |
| JUDUL TUGAS AKHIR  |       |         |
| PERENCANAAN DAN GAMBAR BUDAYA  |       |         |
| SARUNG MALL DI KOTA MALANG   |       |         |
| PEMBINA I  |       |         |
| DI AJUKAN BERSAMA SAMA   |       |         |
| NAMA   |       |         |
| ALBERTUS FERDINANDUS   |       |         |
| NPM  |       |         |
| CATATAN  |       |         |
| NO   |       |         |
| CATATAN  |       |         |
| JUDUL GAMBAR   |       |         |
| SKALA  |       |         |
| LAYOUT PLAN  |       |         |
| KODE   | NOACR | JUWALAH |
| ANS  |       |         |

LAYOUT PLAN






JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDHA

NIM

12860064

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

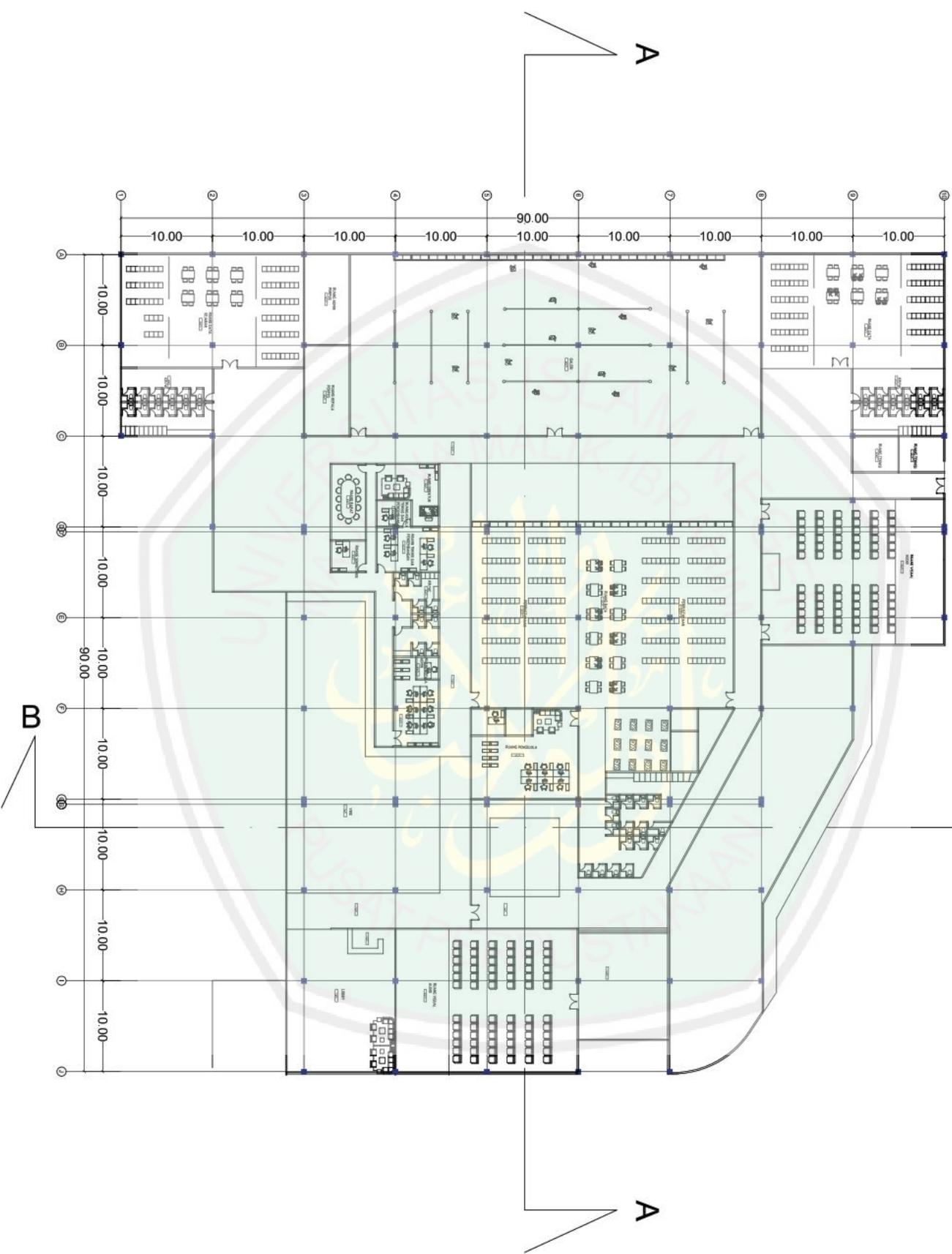
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

DENAH GALERI 1 : 300

KODE NOMOR JUMLAH

ARS





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12980094

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULIT DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

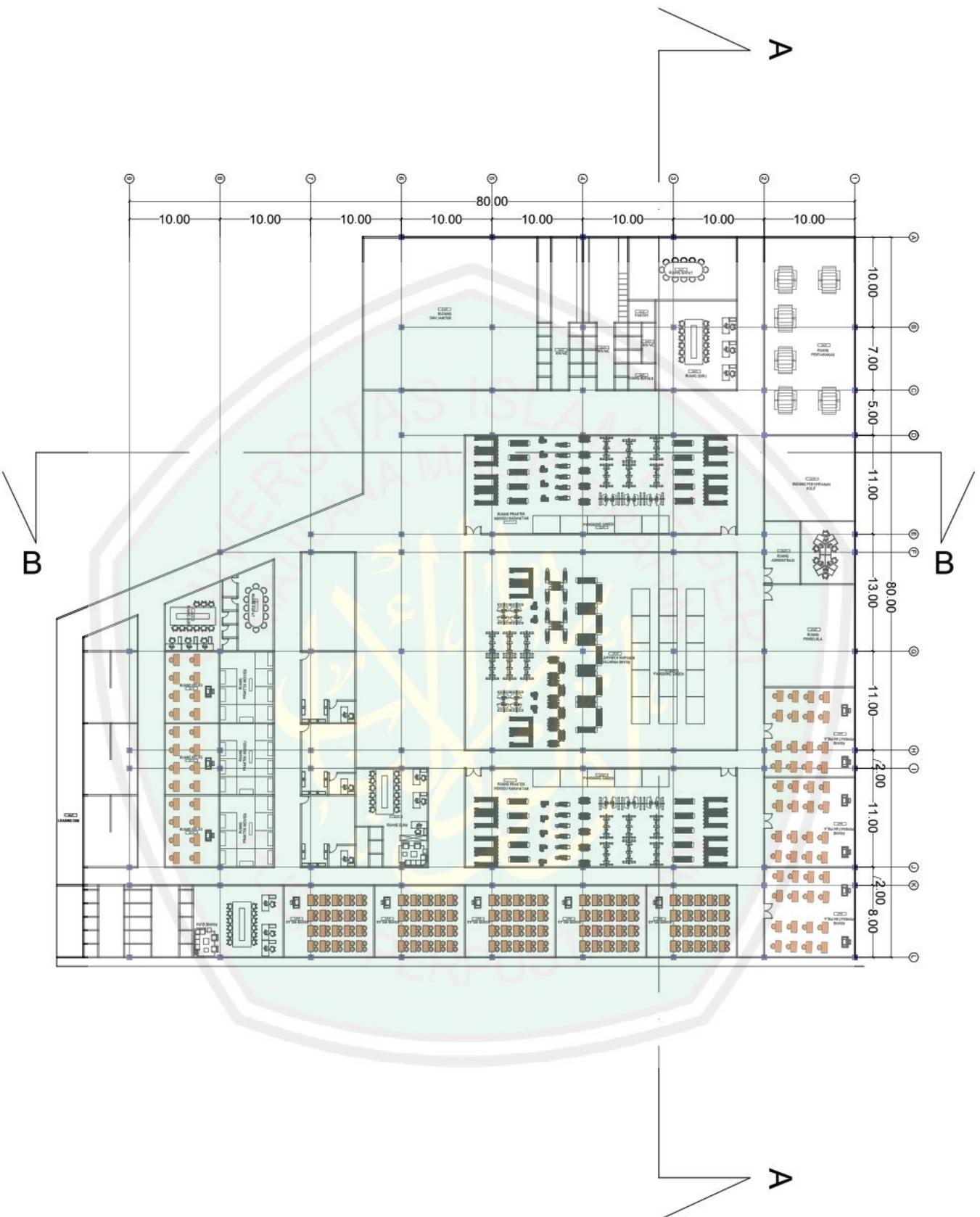
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

DENAH SANGGAR 1: 300

KODE NOMOR JUMLAH

ARS





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12980094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

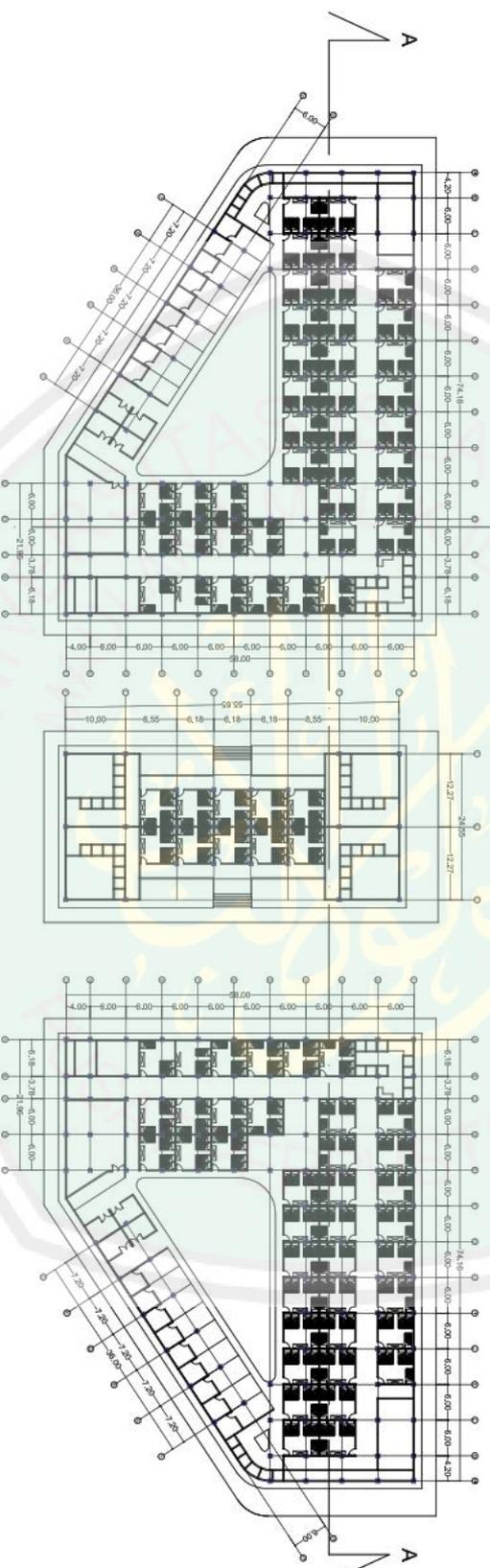
DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

ND  
CATATAN



JUDUL GAMBAR  
DENAH ASRAMA

SKALA  
1:600

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

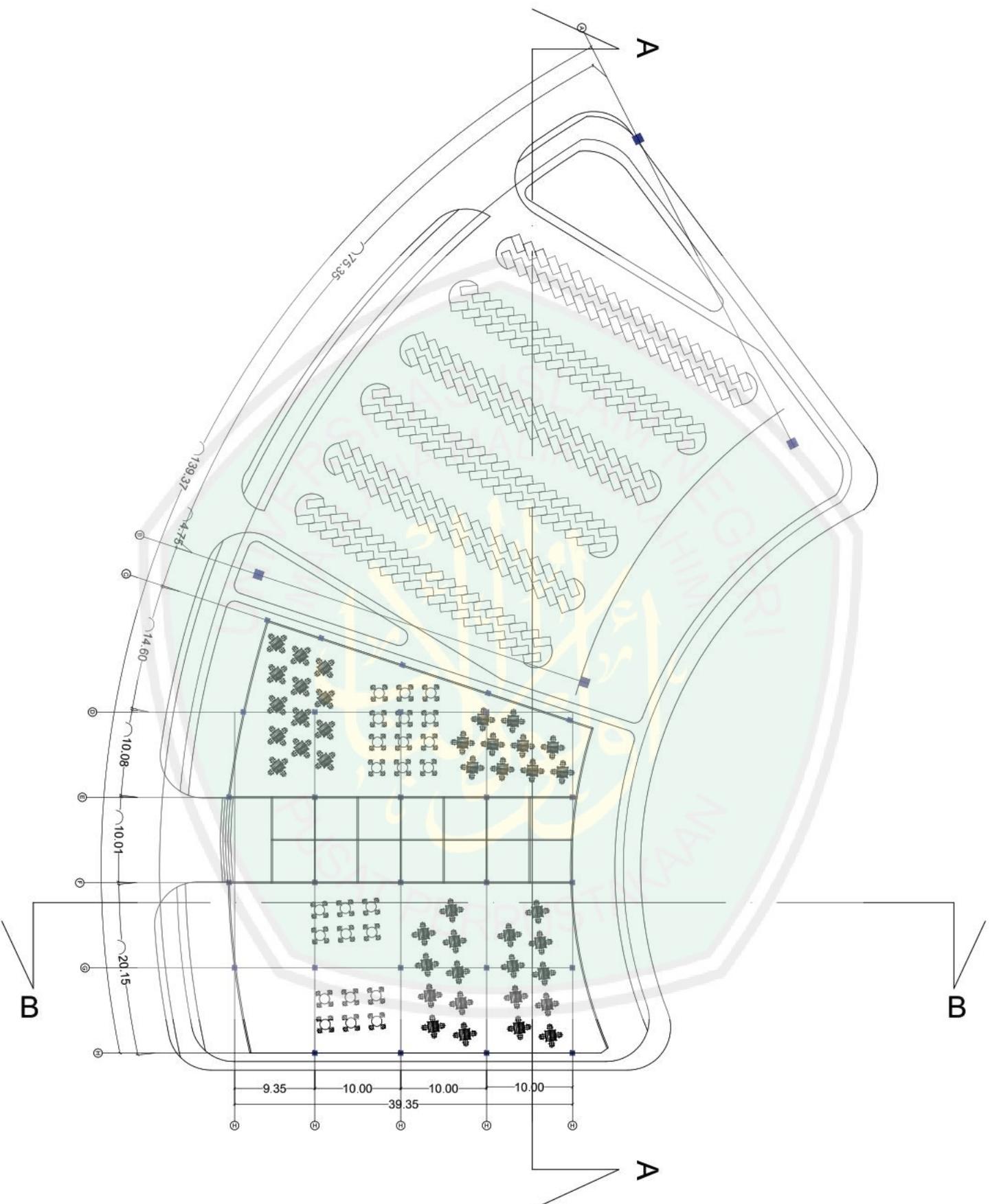
CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

DENAH FOODCOURT 1: 300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

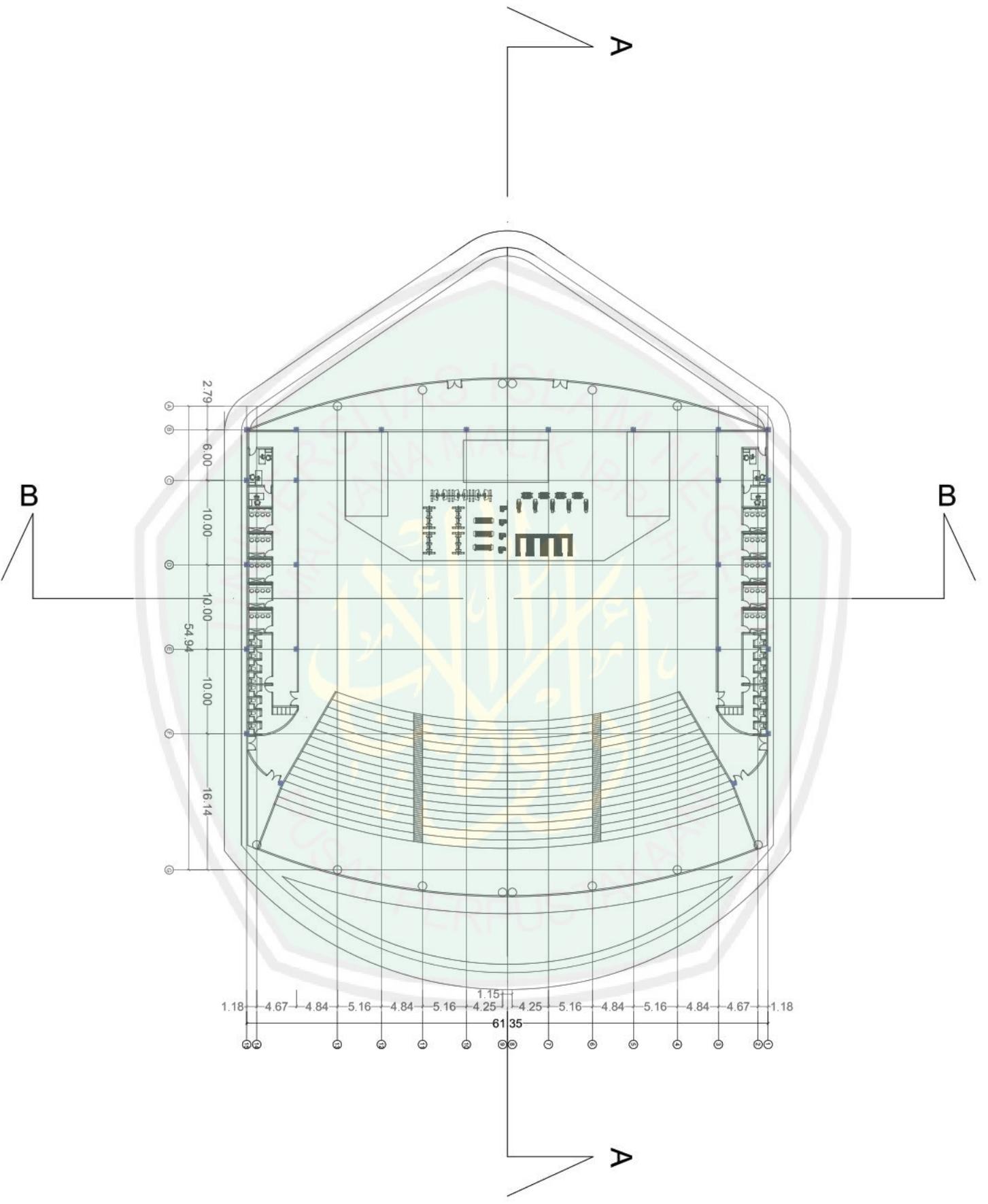
PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

ND  
CATATAN

| JUDUL GAMBAR        | SKALA  |        |
|---------------------|--------|--------|
| DENAH<br>AMPITEATER | 1: 300 |        |
| KODE                | NOMOR  | JUMLAH |
| ARS                 |        |        |





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAHAB DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM (UMMI)

NAMA MAHASISWA

UL-HUDA

NIM

1980004

**TUGAS AKHIR**

JUDUL: TUGAS AKHIR

POTANSIANG DAN DAMPAK DINDAYA  
 WAWASAN KULTUR DI KOTA MALANG

PERUBAHAN I

ORASANSI SEBANYAK

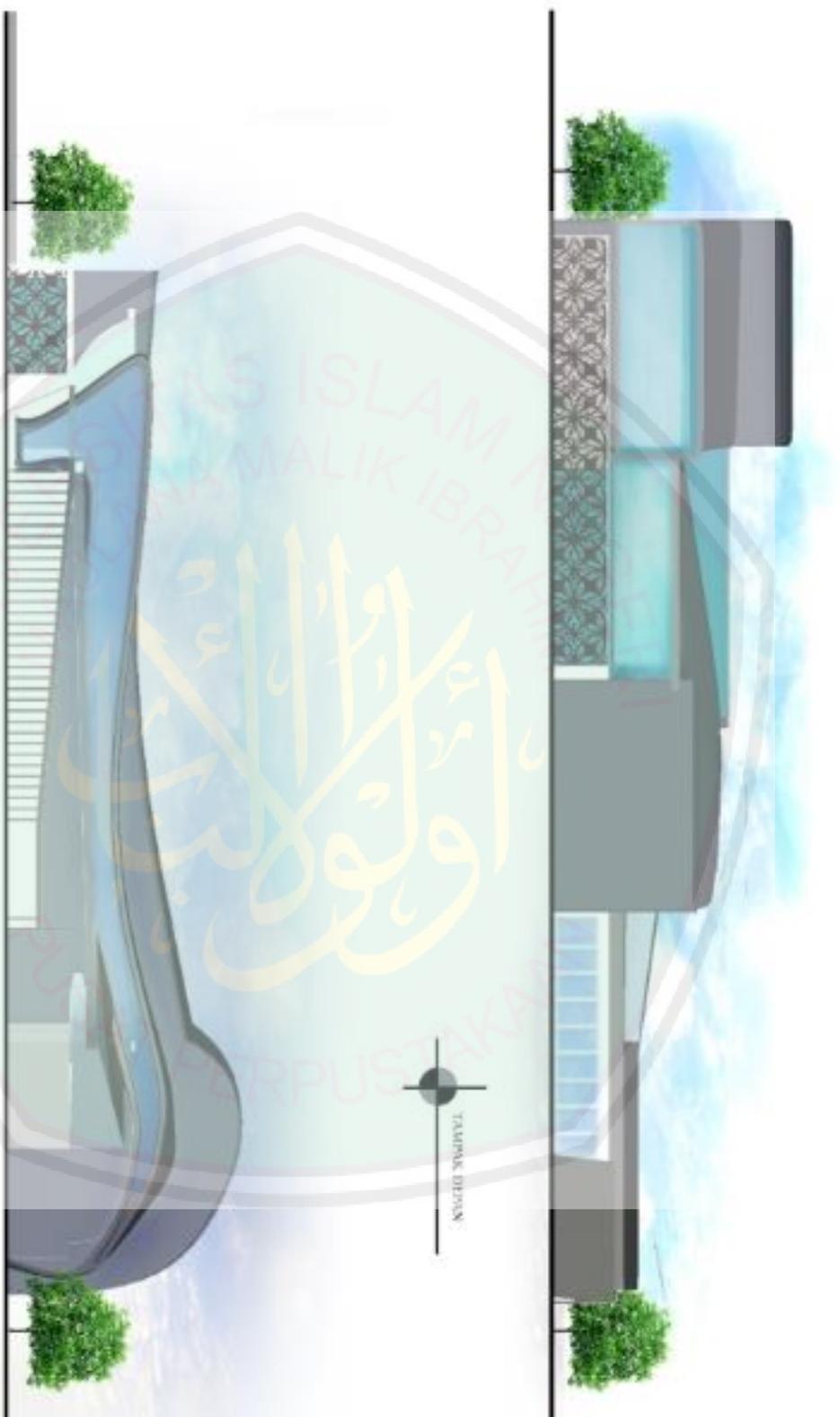
NIP

PERUBAHAN II

ALTERN TUGAS PERUBAHAN I  
 NIP

CATATAN

NO CATATAN



TAMPAK SAMPING

TAMPAK DEPAN

JUDUL GAMBAR: SKOLA

TAMPAK GALERI: 1: 300

| KODE | NOGOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| MS   |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAHAB DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM

NAMA MAHASISWA

UL-HUDA

NIM

1980004

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

POTANSIANGAN DANLOAN DUDUKAN  
 WAWASAN KULTUR DI KOTA MALANG

PERUBAHAN I

ORASION SEDANLANT

NIP

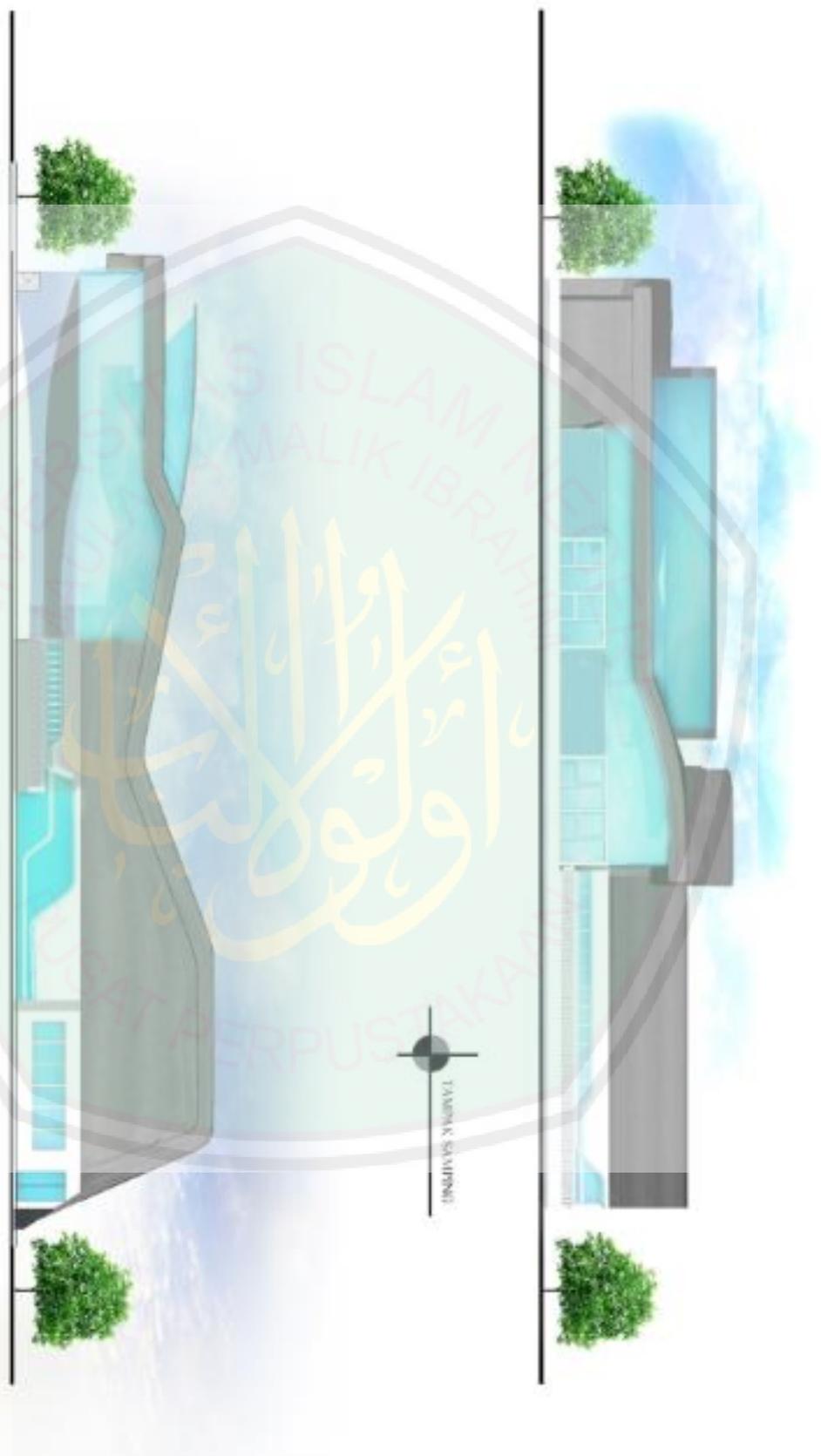
PERUBAHING II

ALORA YUSUF PERUBAHING I

NIP

CATAHAN

NO CATRINA



|                |        |        |
|----------------|--------|--------|
| JUDUL GAMBAR   | SKALA  |        |
| TAMPAK SANGGAR | 1: 300 |        |
| KODE           | NOOR   | JUMLAH |
| MS             |        |        |





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAHIB DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

UL-HUDA

NIM

1980004

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

POTANSIANGAN DAN DOKUMEN BUDAYA  
 WISATA KELU'T DI KOTA MALANG

PELAKSANA I

ORANGSANG SEPERTAMA

PEMBAHASING II

ALTERN TUGAS PERANGKAPANT

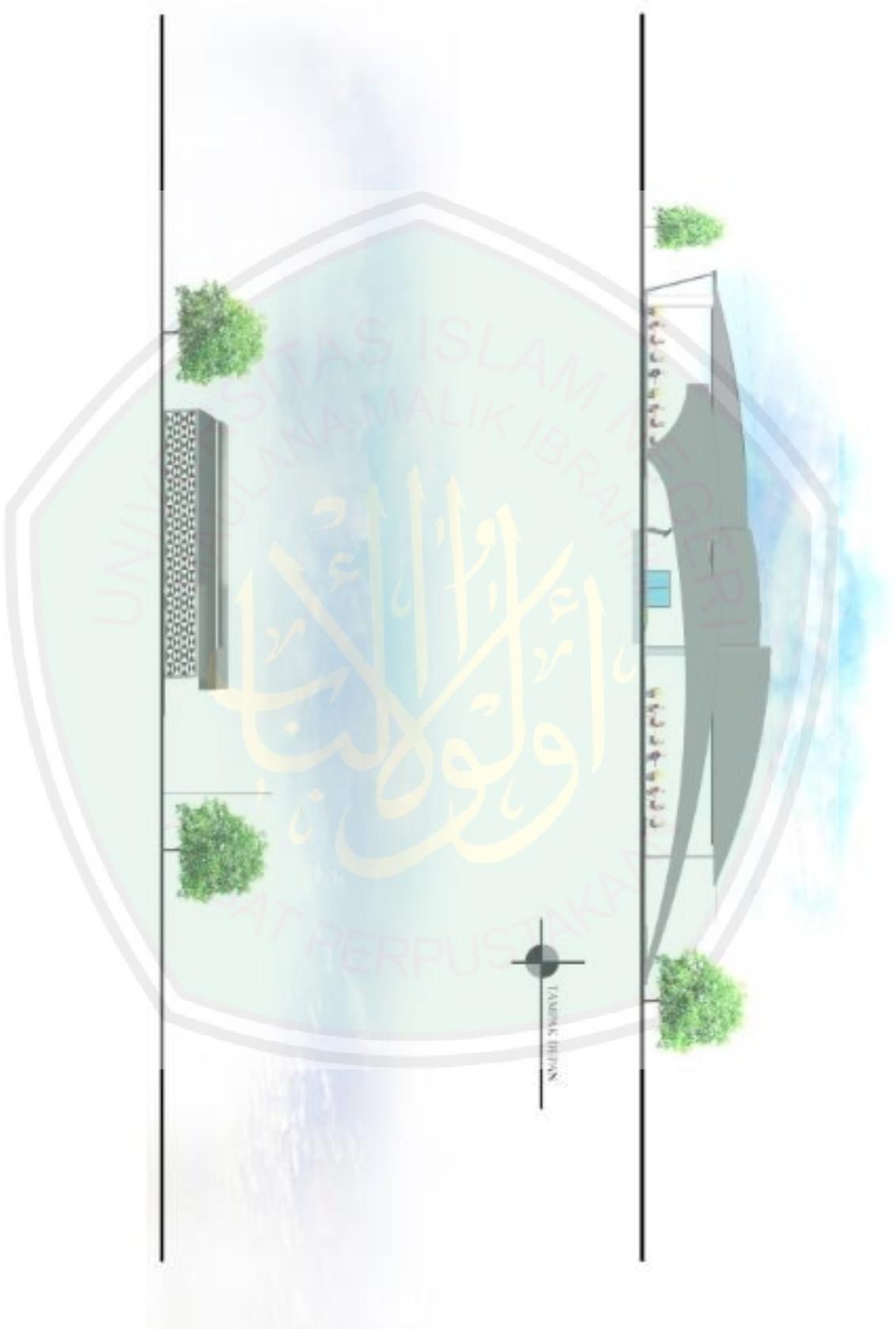
NO CATATAN

NO CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK TERDOKUMENT 1: 300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ANS  |       |        |





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM

NAMA MAHASISWA

ULLYDIA

NIM

1903004

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERENCANAAN DAN RENCANA GAMBAR  
 KAWASAN KULTURAL MUSEUM

PERUBAHAN I

DR AGUNG SEDYANTO  
 NIP.

PERUBAHAN II

ALDIRA YUSUF ERIKAWATI  
 NIP.

CATATAN

NO CATATAN



| JUDUL GAMBAR      | SKALA  |        |
|-------------------|--------|--------|
| TAMPAK ARSITEKTUR | 1:300  |        |
| WIDEX             | NOORAH | JUMLAH |
| MS                |        |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAKANG KULTI DI KOTA MADIUN

PEMBIMBING I

DR.AGUNG SEDAYU,MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH,MT  
NIP.

CATATAN

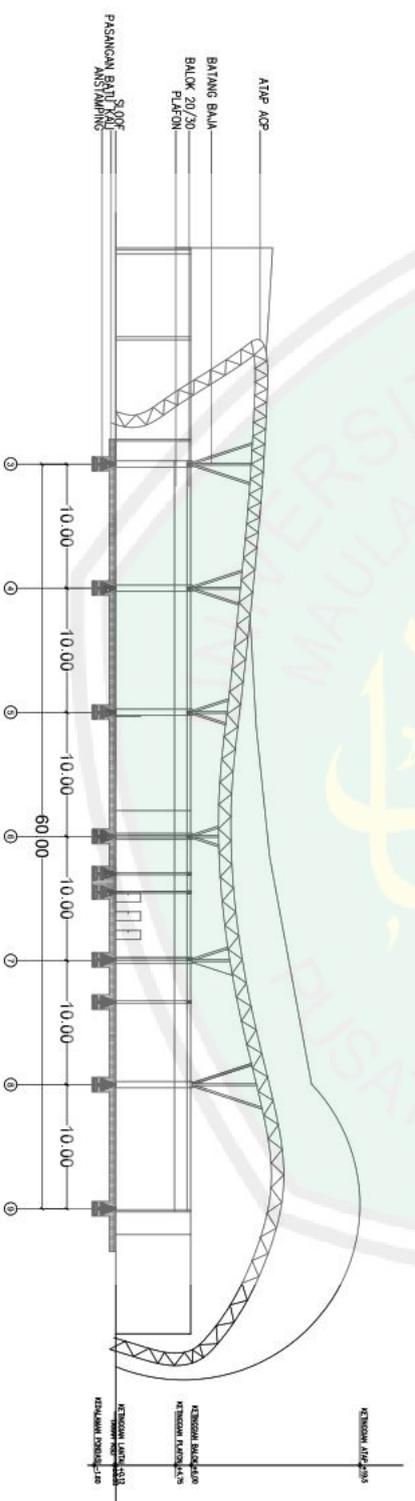
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

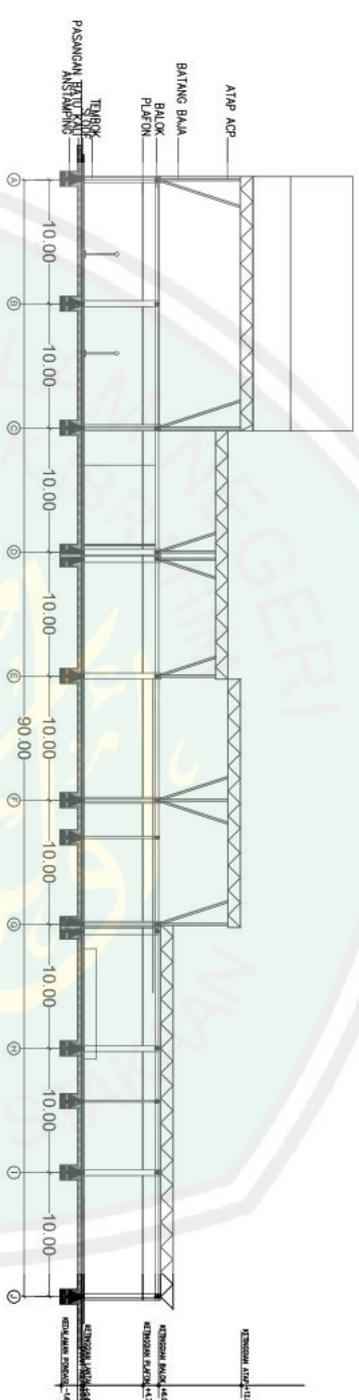
POTONGAN GALERI 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |

**2** POTONGAN B-B  
SKALA 1:300



**1** POTONGAN A-A  
SKALA 1:300





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULIT DI KOTA MADIUN

PEMBIMBING I

DR.AGUNG SEDAYU,MT

NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH,MT

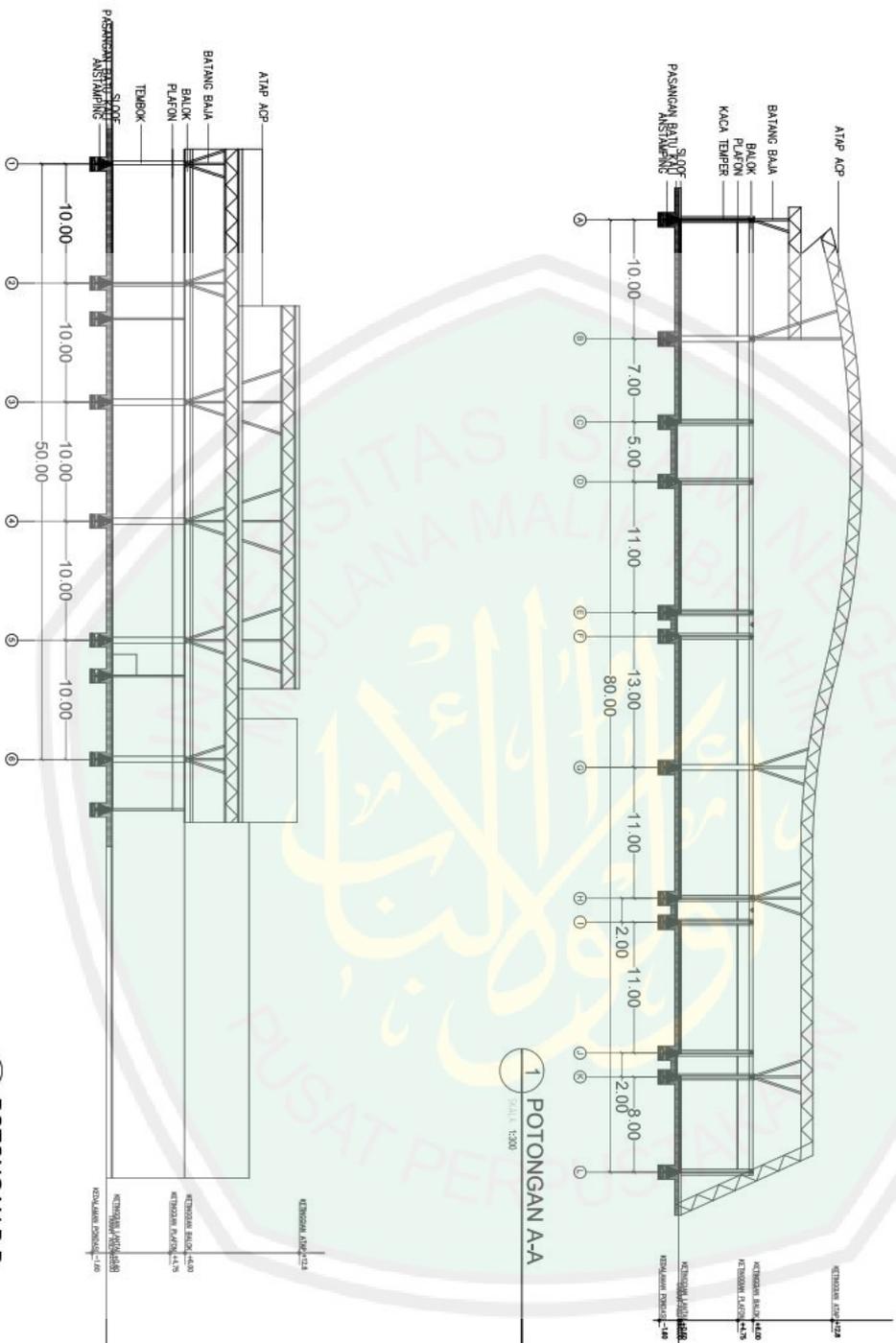
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA  
POTONGAN  
SANGGAR 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



2 POTONGAN B-B  
SKALA 1:300

1 POTONGAN A-A  
SKALA 1:300





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADIUN

PEMIMBING I

DR.AGUNG SEDAYU,MT  
NIP.

PEMIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH,MT  
NIP.

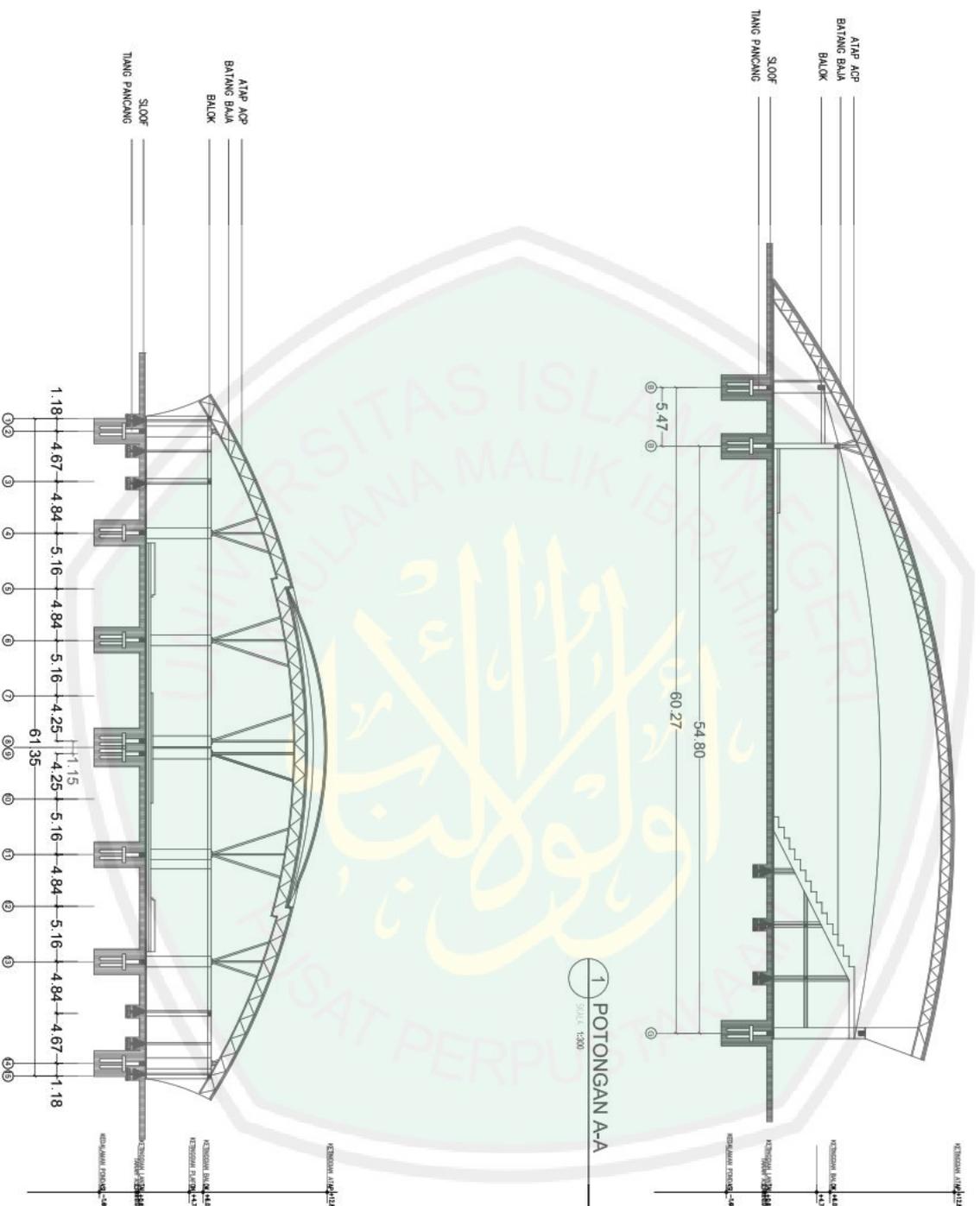
CATATAN

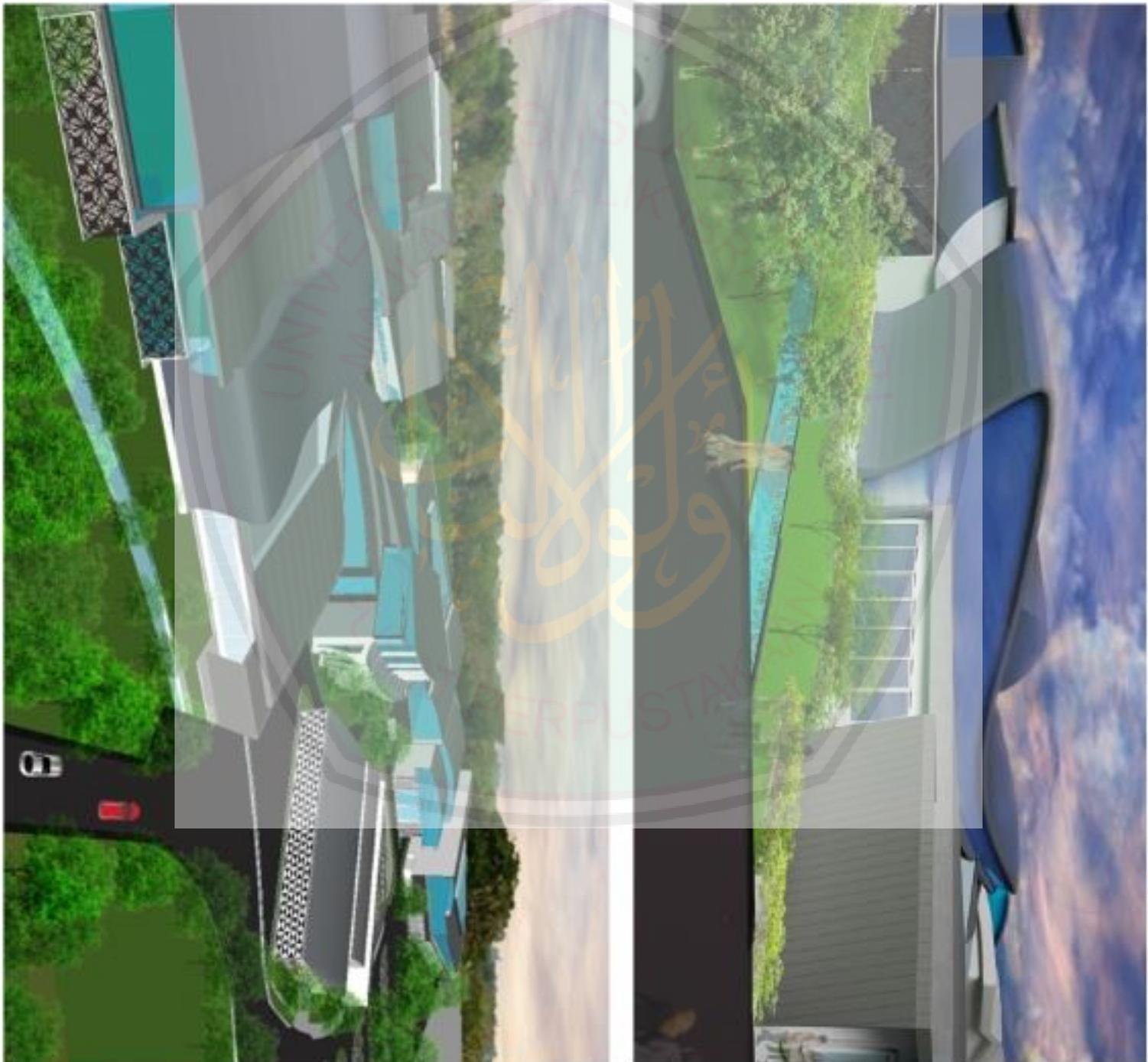
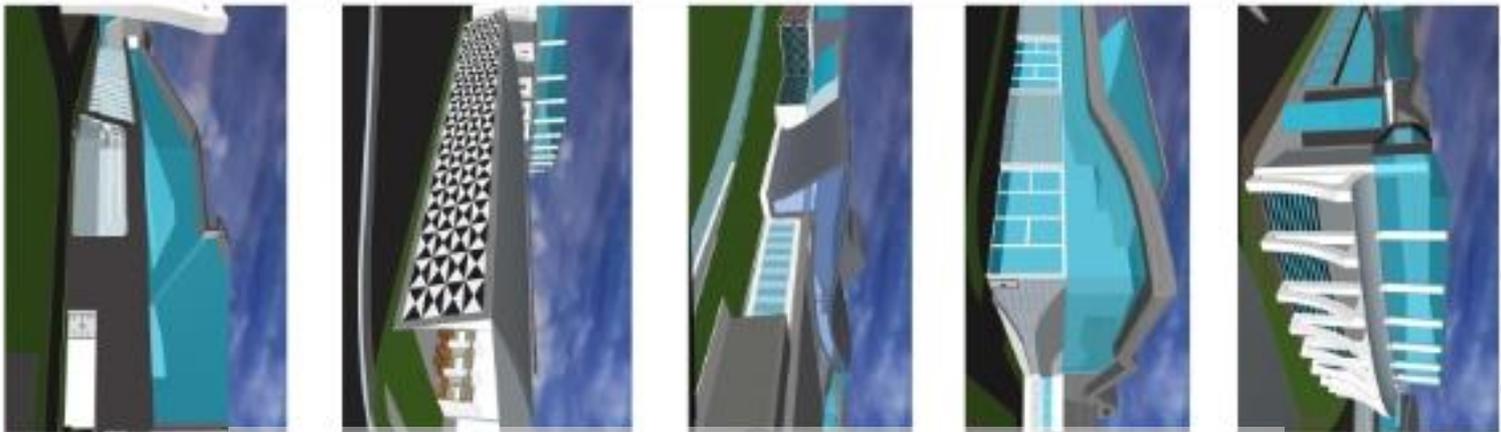
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA  
POTONGAN AMPITEATER 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |

2 POTONGAN B-B  
SKALA 1:300





JURISAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM

NAMA MAHASISWA

UUL FIDYAH

NIM

1286004

**TUGAS AKHIR**

JUDUL: TUGAS AKHIR

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN DESAIN  
WISATA KULTUR DI KOTA MALANG

PERUBAHAN 1

DIREKTOR SEKOLAH

MP

PERUBAHAN 2

ALDRIAN YUSUF PRUANINGRAT

NO

CADANGAN

CARAAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

PERSPEKTIF

ISOMETRI

NO

NO

NO

NO

NO

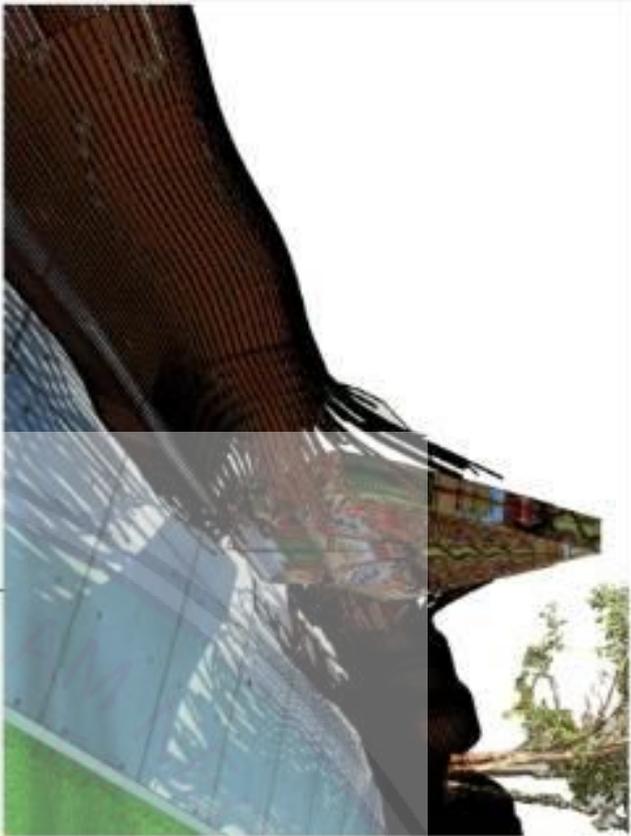
KODE

NOUR

Jumlah

MS





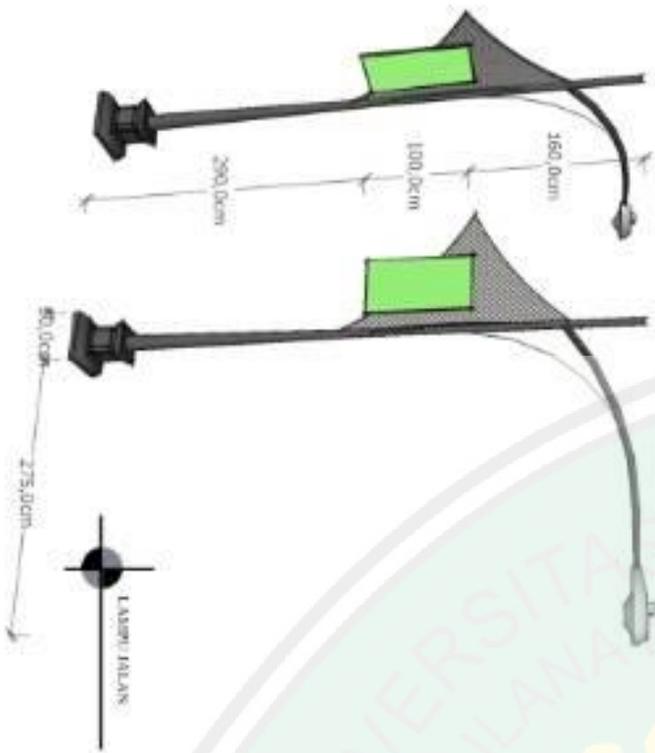
KURSI TAMAN



TEBANGAN KAYU



TEBANGAN PEGASIBO BANGUNAN



KURSI TALKAN

LAMPU JALAN



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
FACULTY OF ARCHITECTURE AND PLANNING  
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

NAMA MAHASISWA

NO. IDENTITAS

NIM

12060044

**TUGAS AKHIR**

ADILE TUGAS AKHIR

PERENCANAAN SANGGAR BUDAYA  
WISATA KULTUR DI KOTA MALANG

PERAWANG I

DR. KHUSNUL SEWANDI  
NIP. 195301011980031001

PERAWANG II

ALDIN YUSUF FERMANI/19117  
NIP. 1995010119950101001

CADANGAN

NO. IDENTITAS

JUDUL GAMBAR : SKALA

DETAIL ARSITEKTURAL

KODE NOMOR JILID

ARTIS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12890094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WANGKANG KULTI DI KOTA MADUN

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

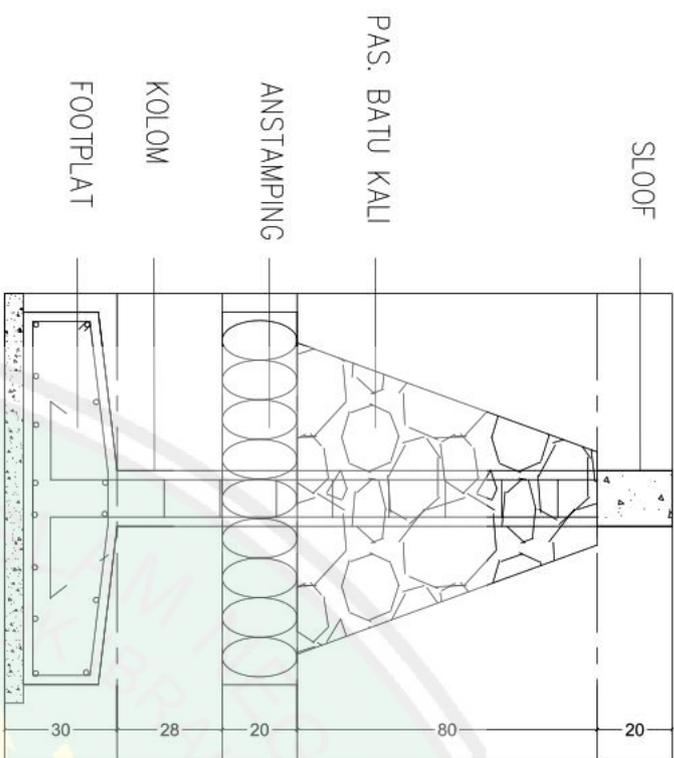
CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

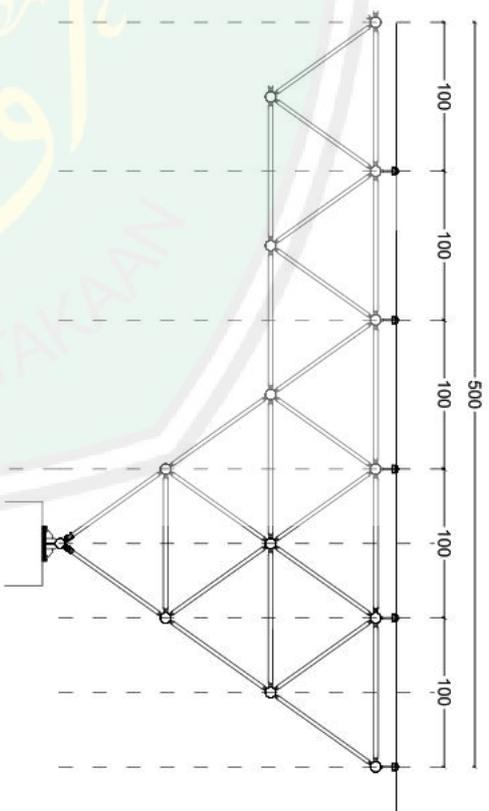
DETAIL STRUKTUR

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |

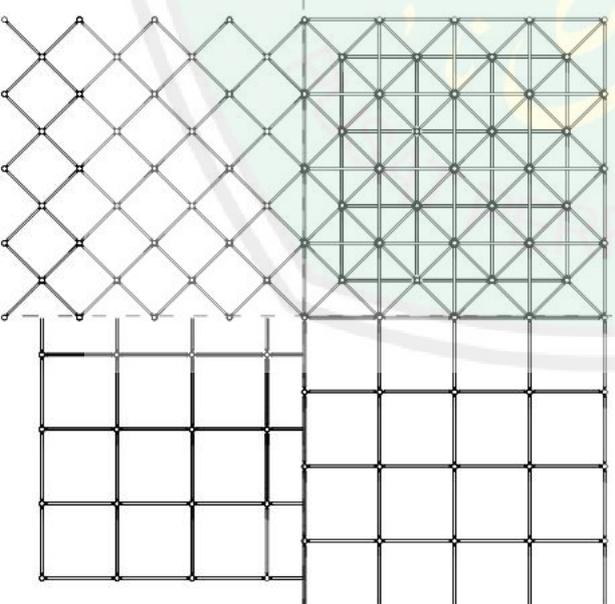


1 DETAIL PONDASI  
SKALA 1:300

|                |              |              |              |
|----------------|--------------|--------------|--------------|
| TULANGAN ATAS  | 2 $\phi$ 12  | 2 $\phi$ 12  | 3 $\phi$ 12  |
| TULANGAN BAWAH | 2 $\phi$ 12  | 2 $\phi$ 12  | 3 $\phi$ 12  |
| SENGKANG       | $\phi$ 8-150 | $\phi$ 8-200 | $\phi$ 8-400 |



2 DETAIL ATAP  
SKALA 1:100



3 DETAIL BALOK



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR.AGUNG SEDAYU,MT  
NIP.

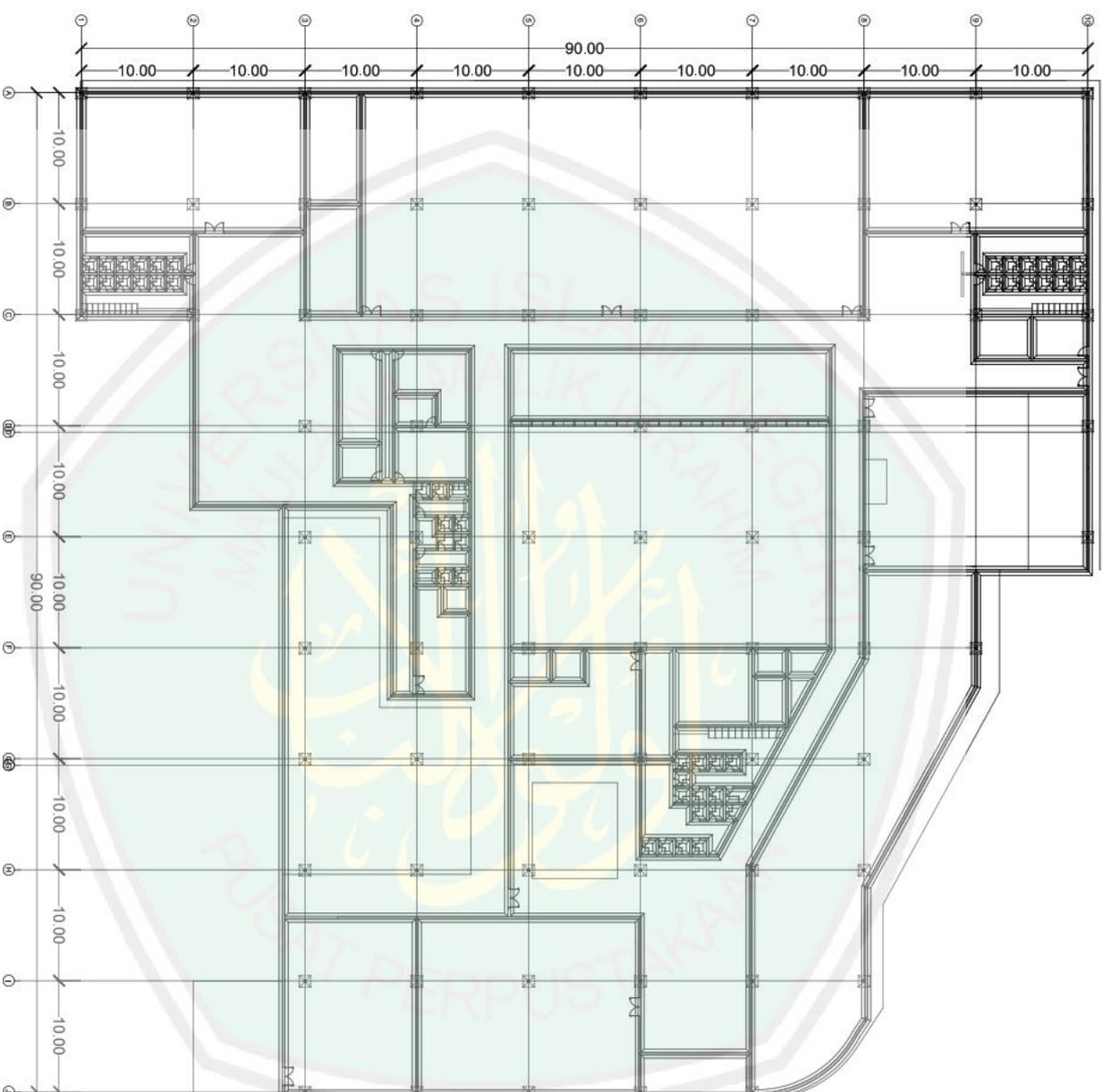
PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH,MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA  
RENCANA PONDASI 1:300  
GALERI



RENCANA PONDASI  
Skala: 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12660064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
 WAKANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
 NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
 NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA PONDASI  
 SANGGAR 1:300



1. RENCANA PONDASI  
 SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880064

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULIT DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

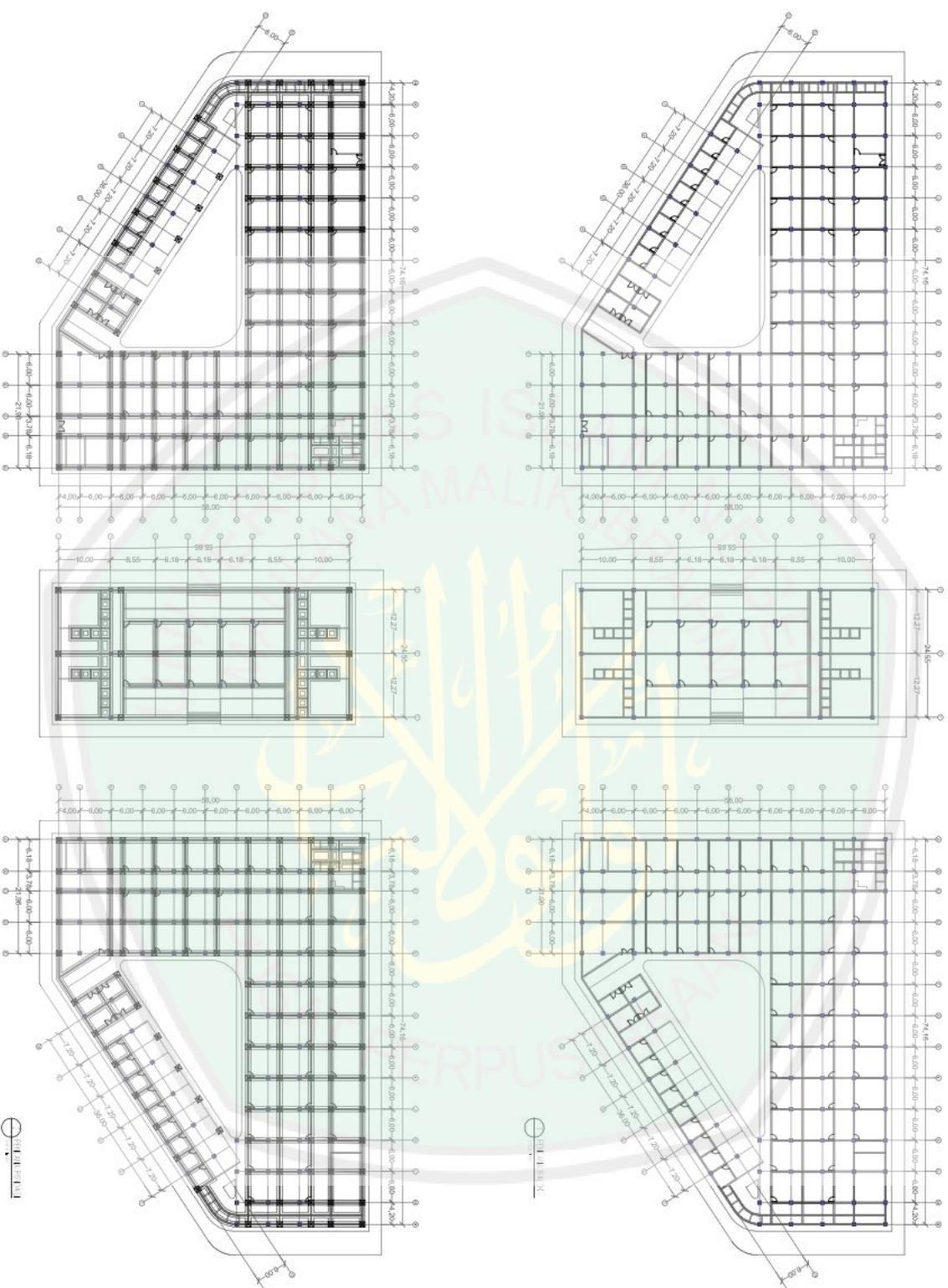
DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

ND  
CATATAN



JUDUL GAMBAR

RENCANA ASRAMA

SKALA

1:300

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

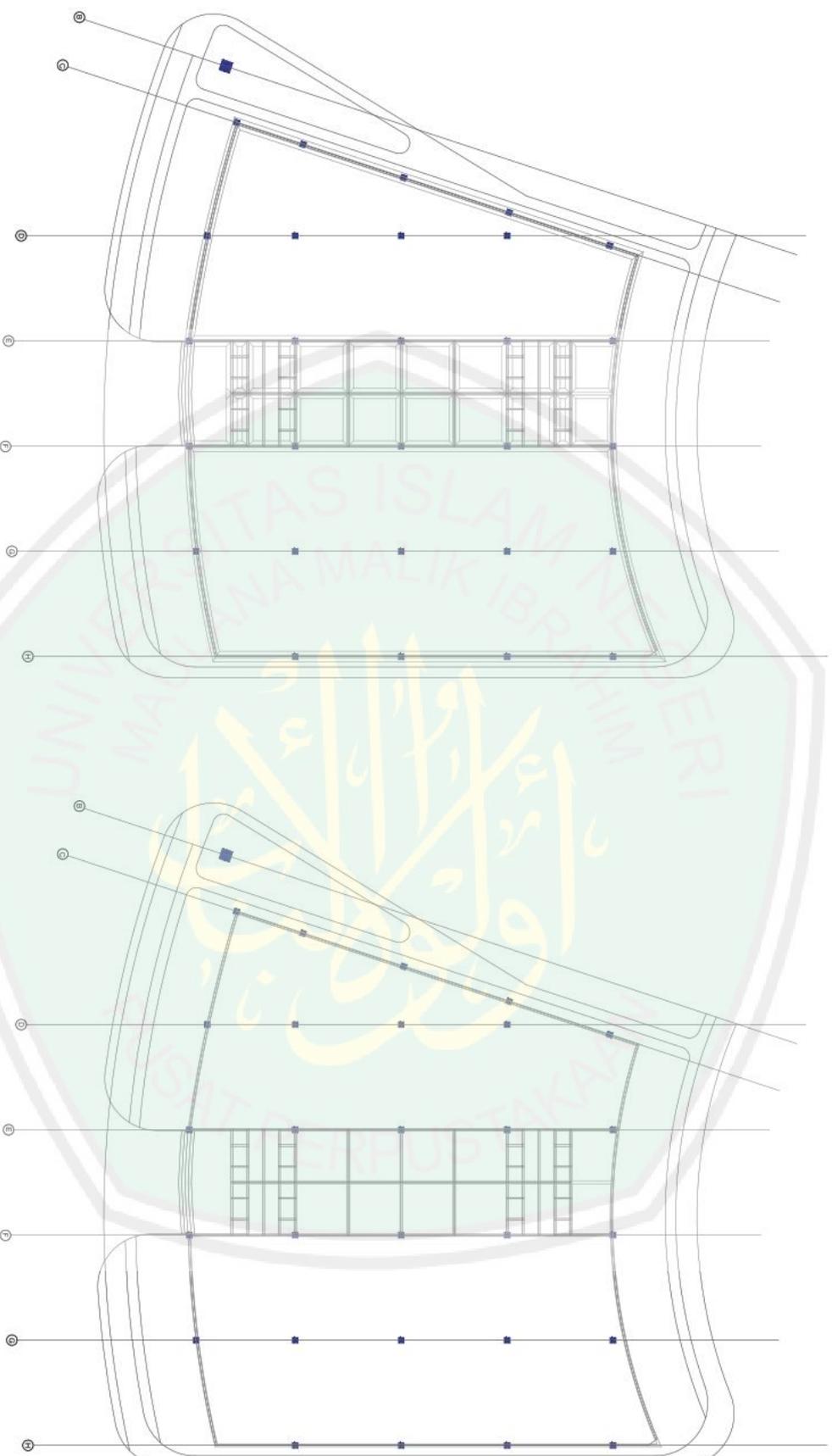
DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN



1 RENCANA PONDASI  
SKALA 1:300

2 RENCANA BALOK  
SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |

| JUDUL GAMBAR      | SKALA |
|-------------------|-------|
| RENCANA FOODCOURT | 1:300 |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

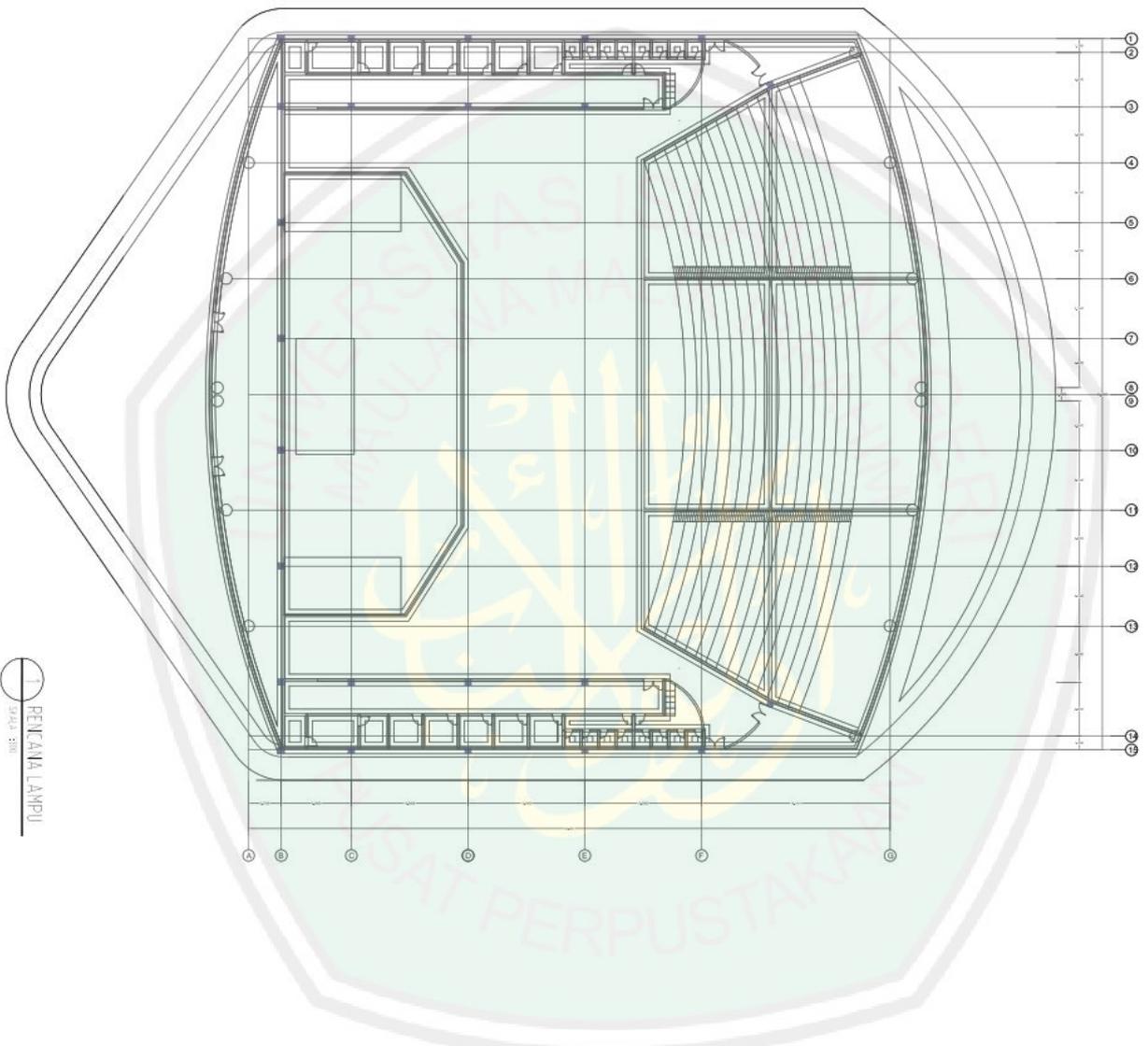
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA AMPITEATER 1:300



RENCANA LAMPUL  
Skala : 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR.AGUNG SEDAYU,MT  
NIP.

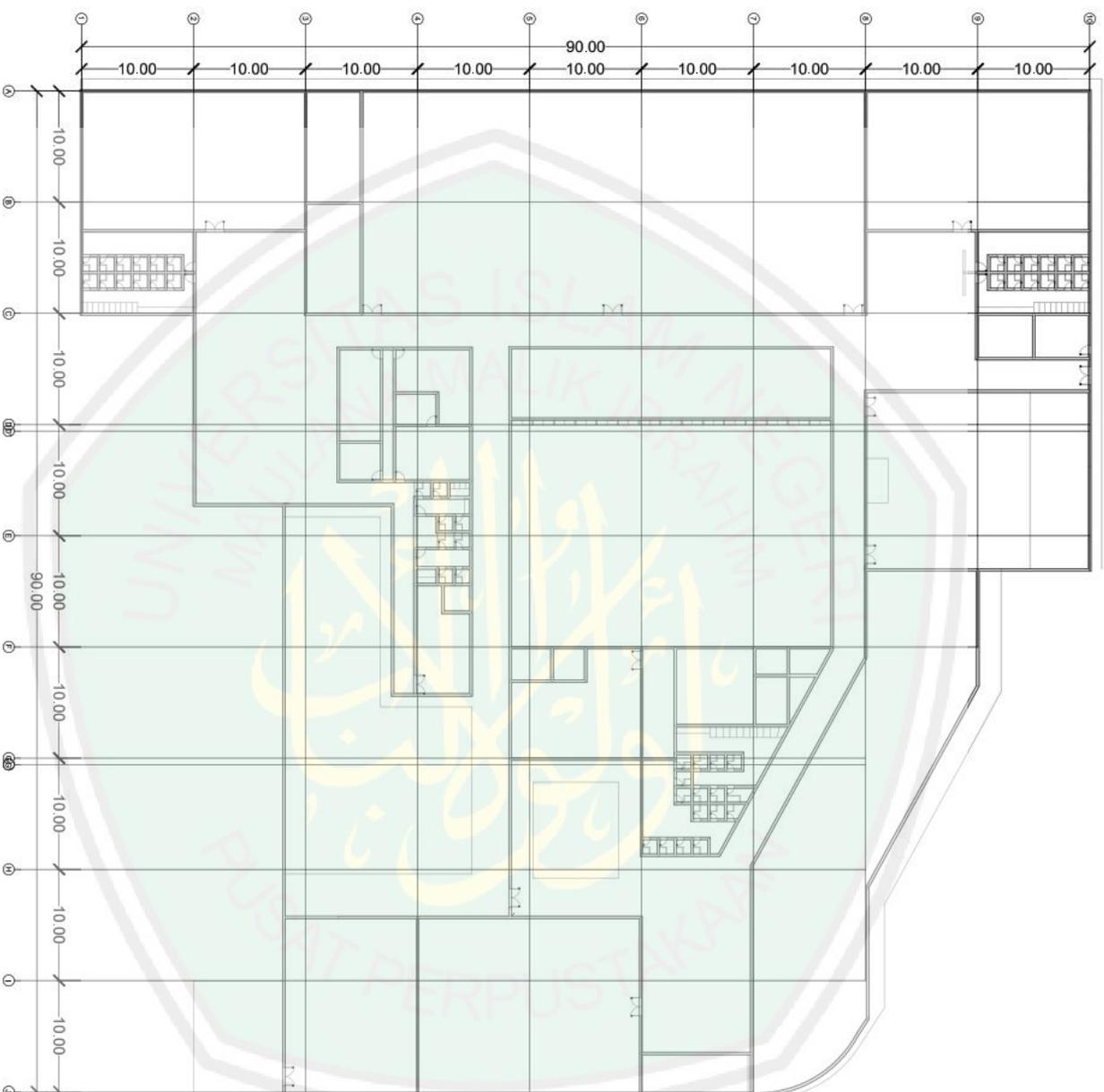
PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH,MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA  
RENCANA BALOK 1:300  
GALERI



RENCANA BALOK  
Skala: 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

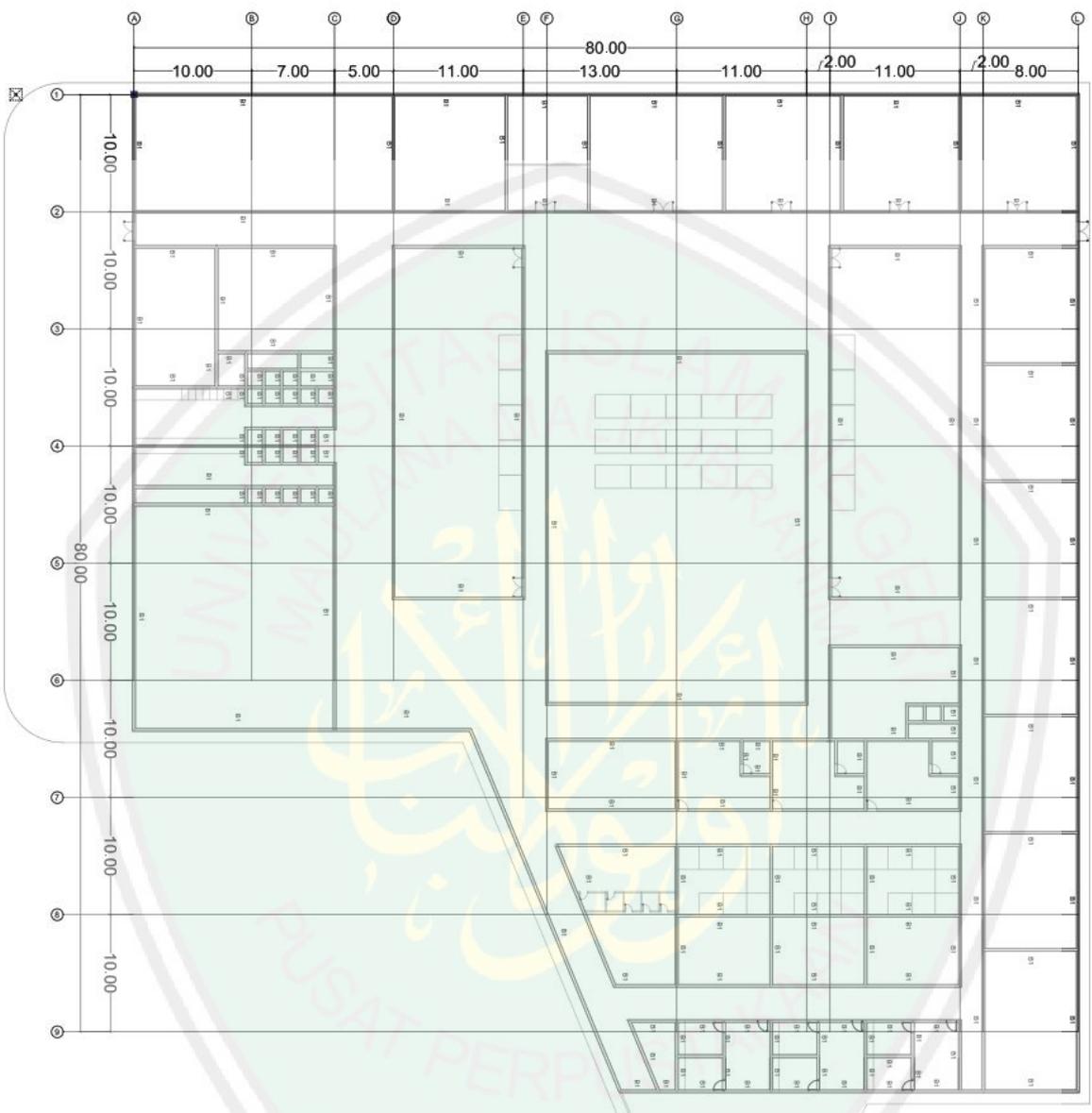
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

ND. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA BALOK  
SANGGAR 1:300



RENCANA BALOK  
SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADJUN

PEMBIMBING I

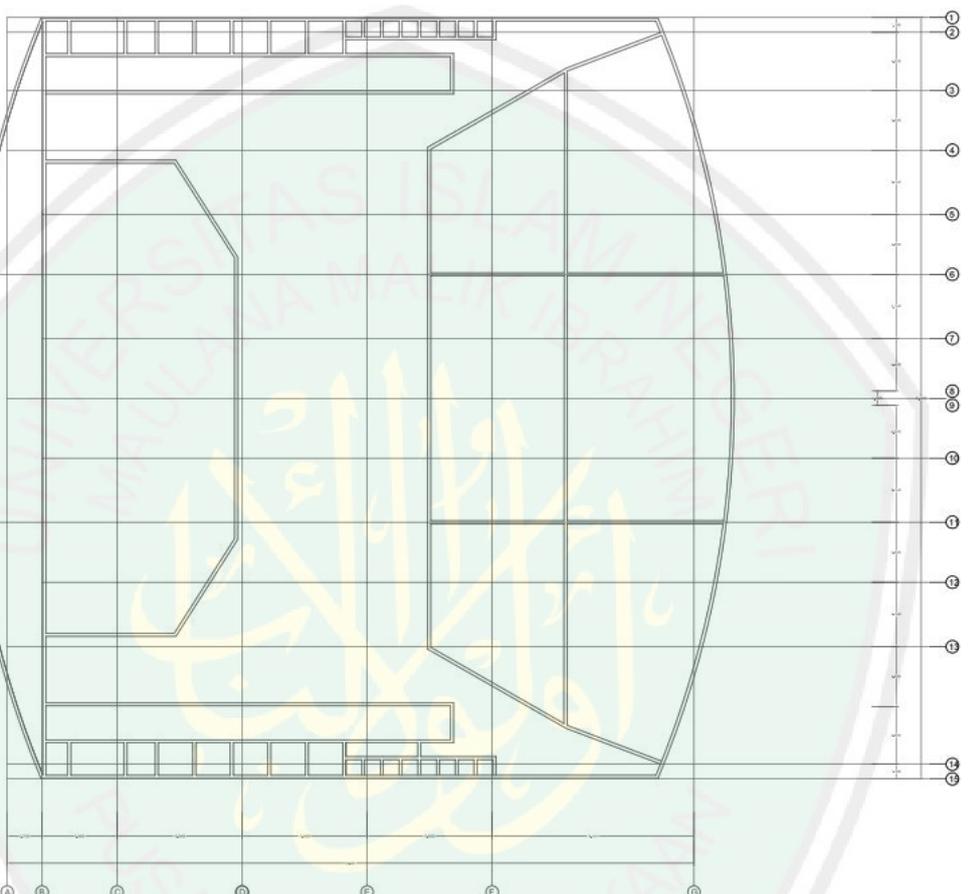
DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN



1 RENCANA BALOK  
SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAKANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

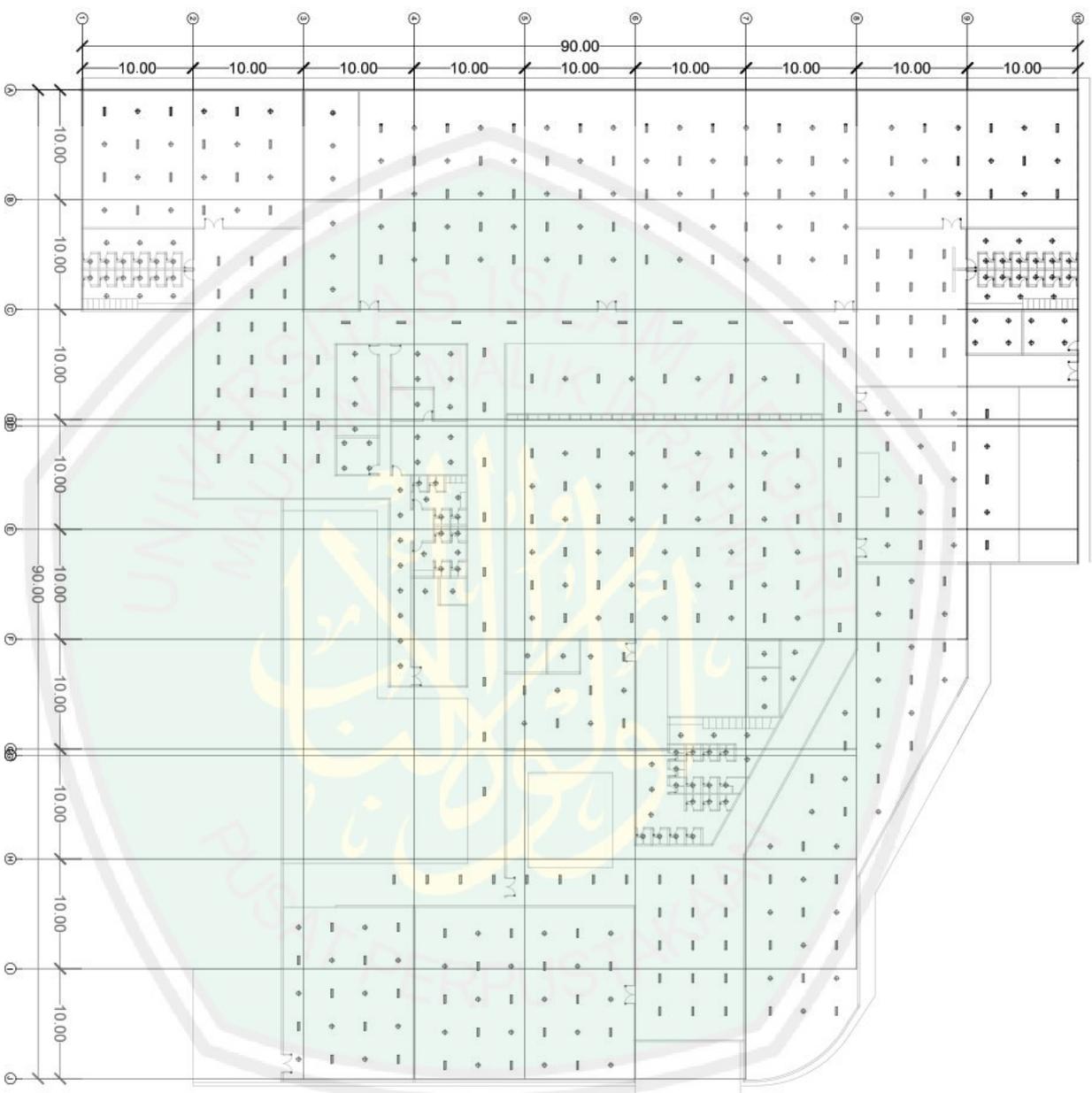
CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA TITIK LAMPU  
LAMPU GALERI 1:300

RENCANA TITIK LAMPU  
SKALA: 1:300



| NO. | REVISI | ALASAN |
|-----|--------|--------|
| 1   | 1      | ...    |
| 2   | 2      | ...    |
| 3   | 3      | ...    |
| 4   | 4      | ...    |
| 5   | 5      | ...    |
| 6   | 6      | ...    |
| 7   | 7      | ...    |
| 8   | 8      | ...    |
| 9   | 9      | ...    |
| 10  | 10     | ...    |

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |







JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880094

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAKANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

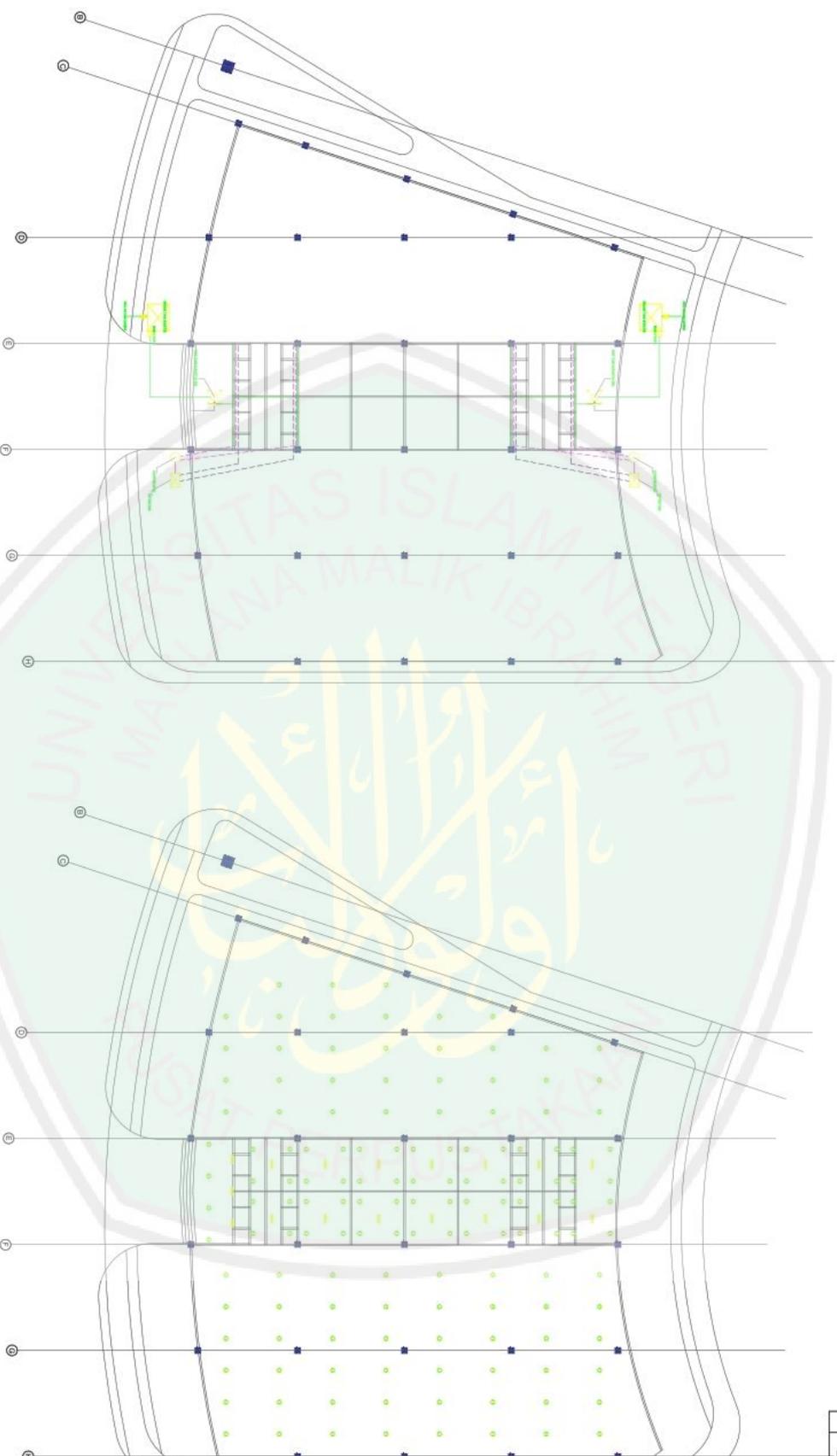
DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN



- KETERANGAN
- PIPA AIR BERSIH
  - PIPA AIR KOTOR
  - PIPA AIR BEBAS
  - KRAN TAMAN

| NO. | SYMBOL | TERANGAN  |
|-----|--------|-----------|
| 1   | ○      | TAMBAH    |
| 2   | ⊕      | PERUBAHAN |
| 3   | ⊖      | HILANG    |
| 4   | ✂      | POTONG    |
| 5   | ↔      | PERUBAHAN |
| 6   | ↔      | PERUBAHAN |
| 7   | ⊞      | PERUBAHAN |
| 8   | ⊞      | PERUBAHAN |

1 RENCANA SANITASI  
SKALA 1:300

2 RENCANA TITIK LAMPU  
SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |

| JUDUL GAMBAR      | SKALA |
|-------------------|-------|
| RENCANA FOODCOURT | 1:300 |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

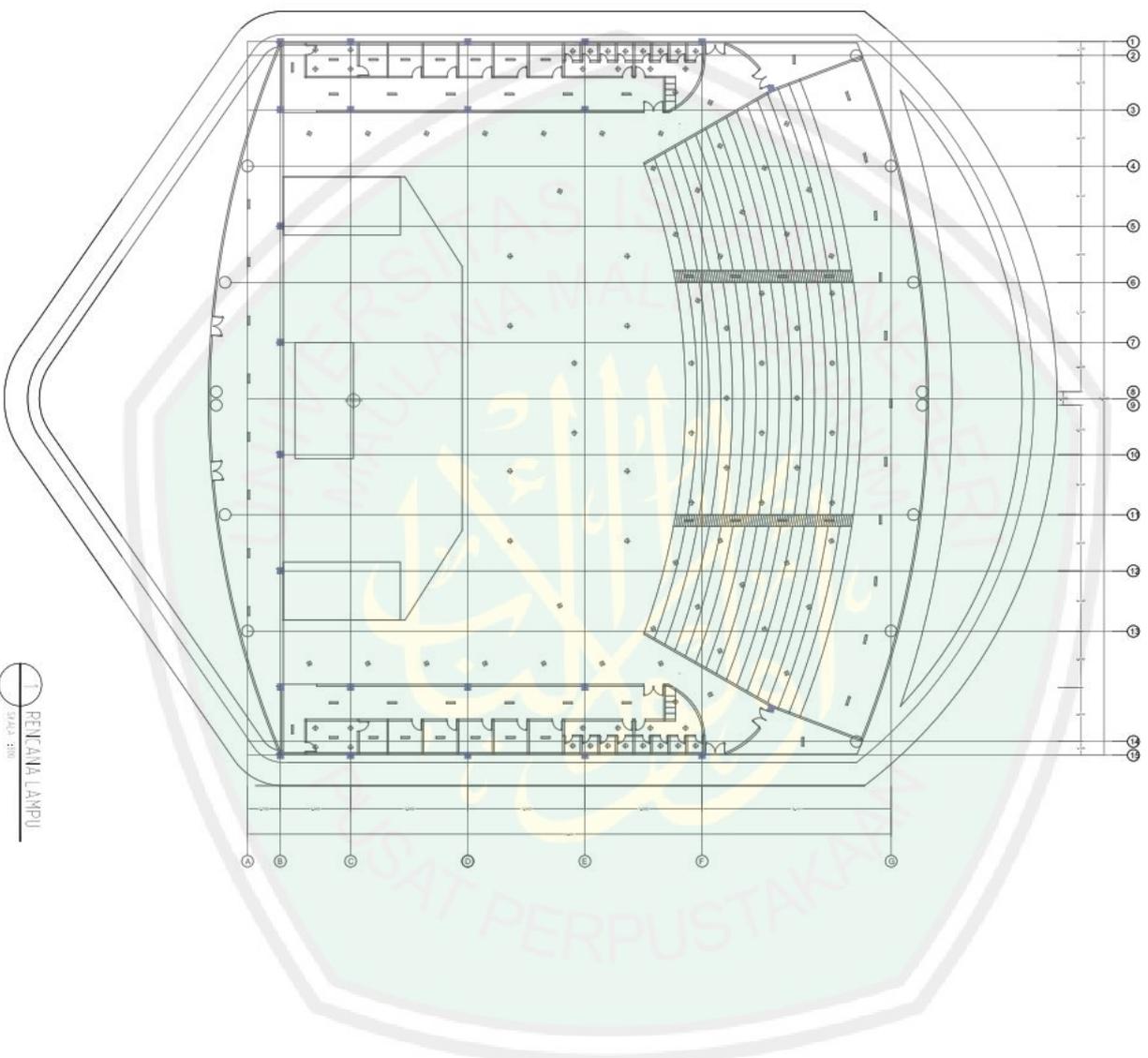
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA AMPITEATER 1:300



RENCANA LAMPUI  
Skala : 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

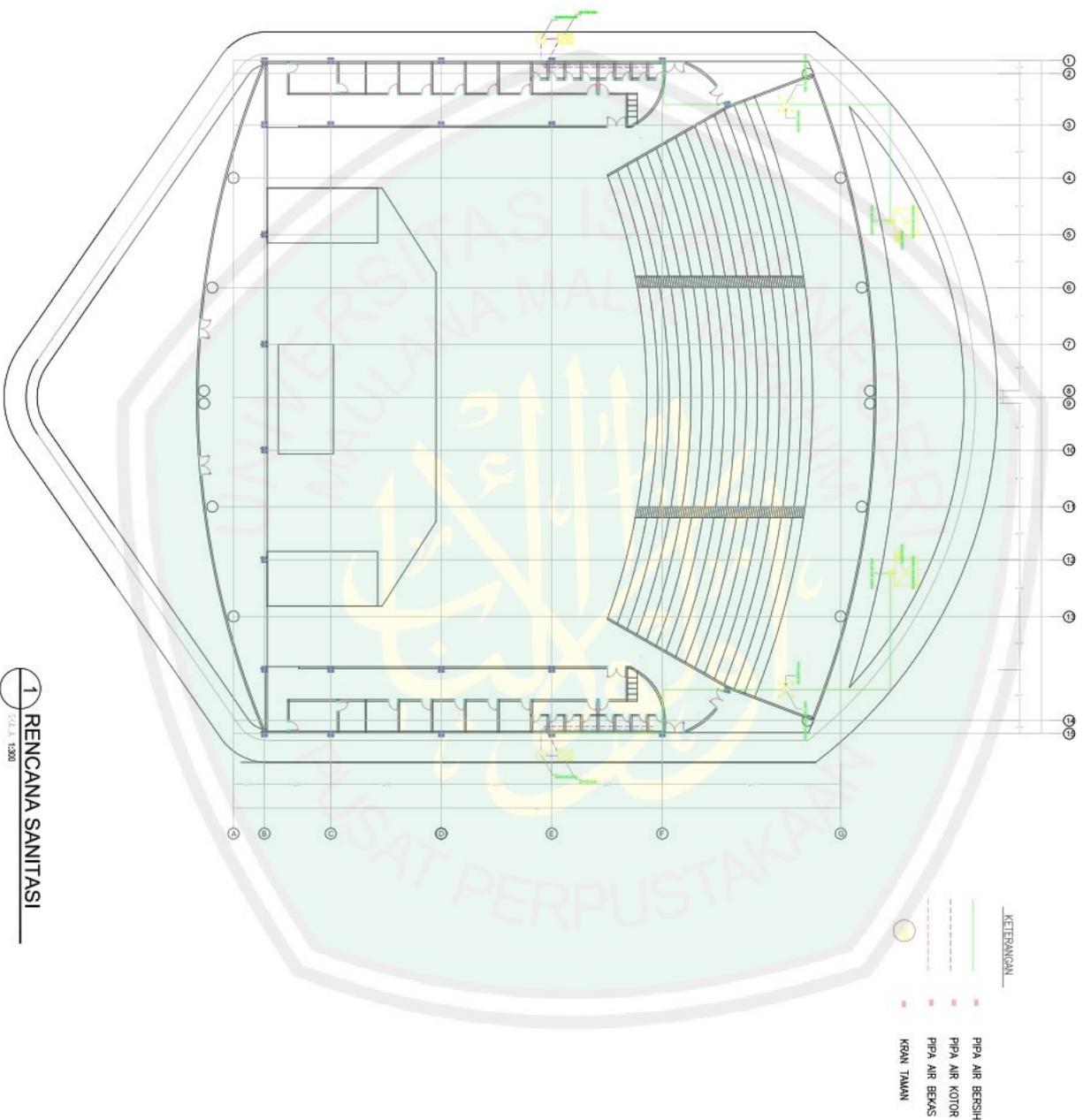
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

RENCANA  
AMPI TEATER

SKALA

1:300



1 RENCANA SANITASI  
SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WATANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

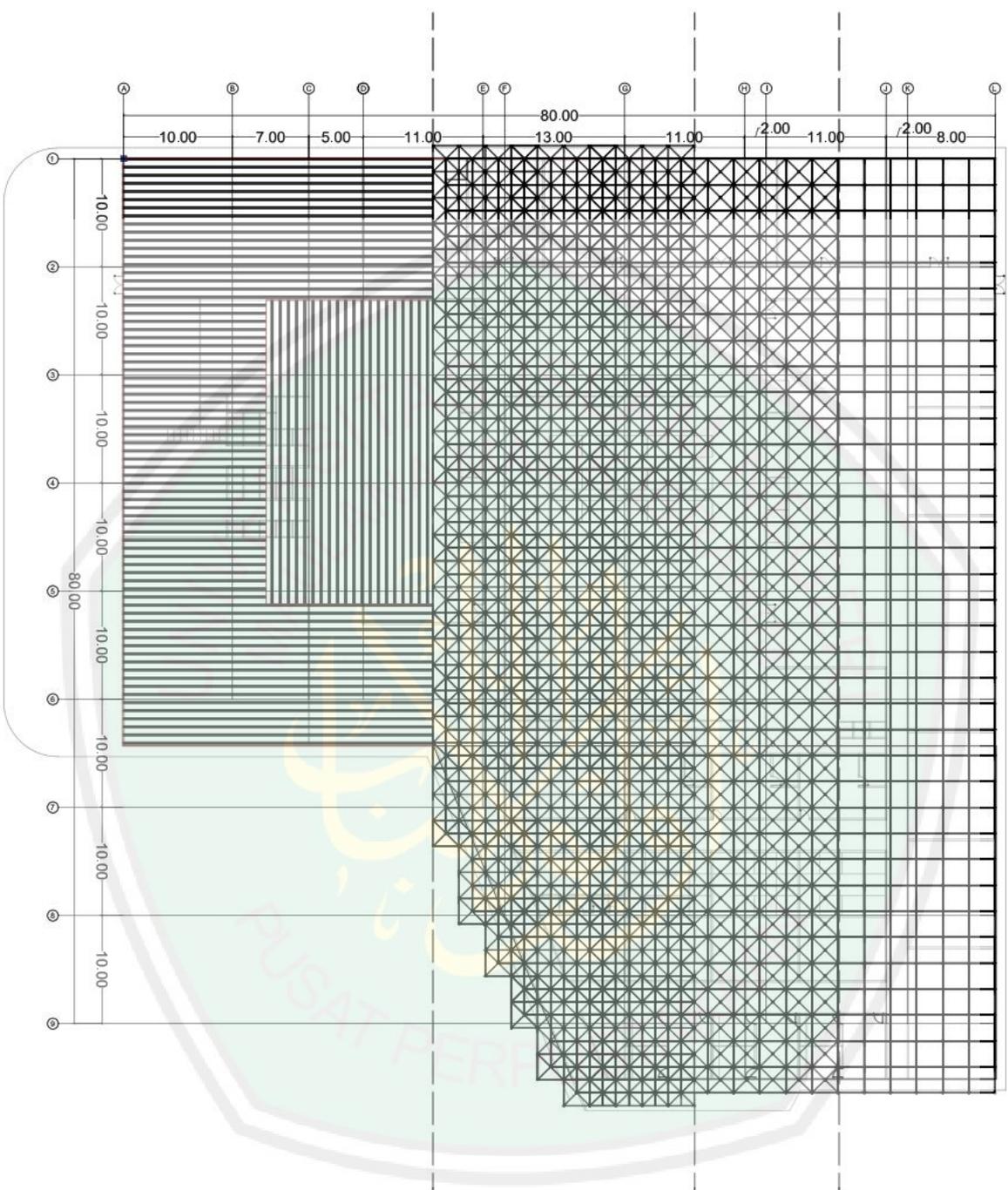
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA ATAP 1:300



1 RENCANA ATAP  
Skala : 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12860094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

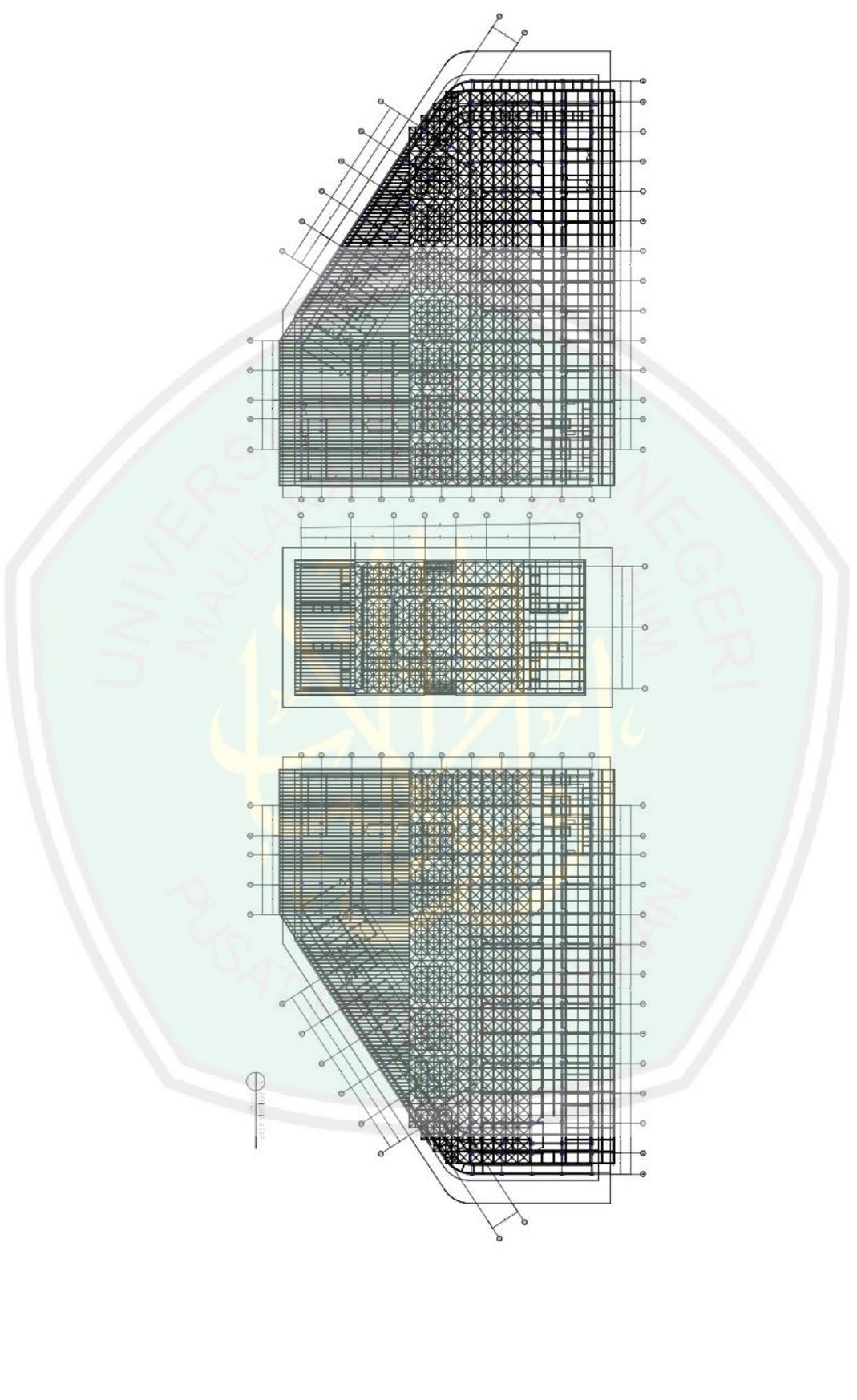
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA ASRAMA 1:600

KODE NOMOR JUMLAH

ARS





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880094

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

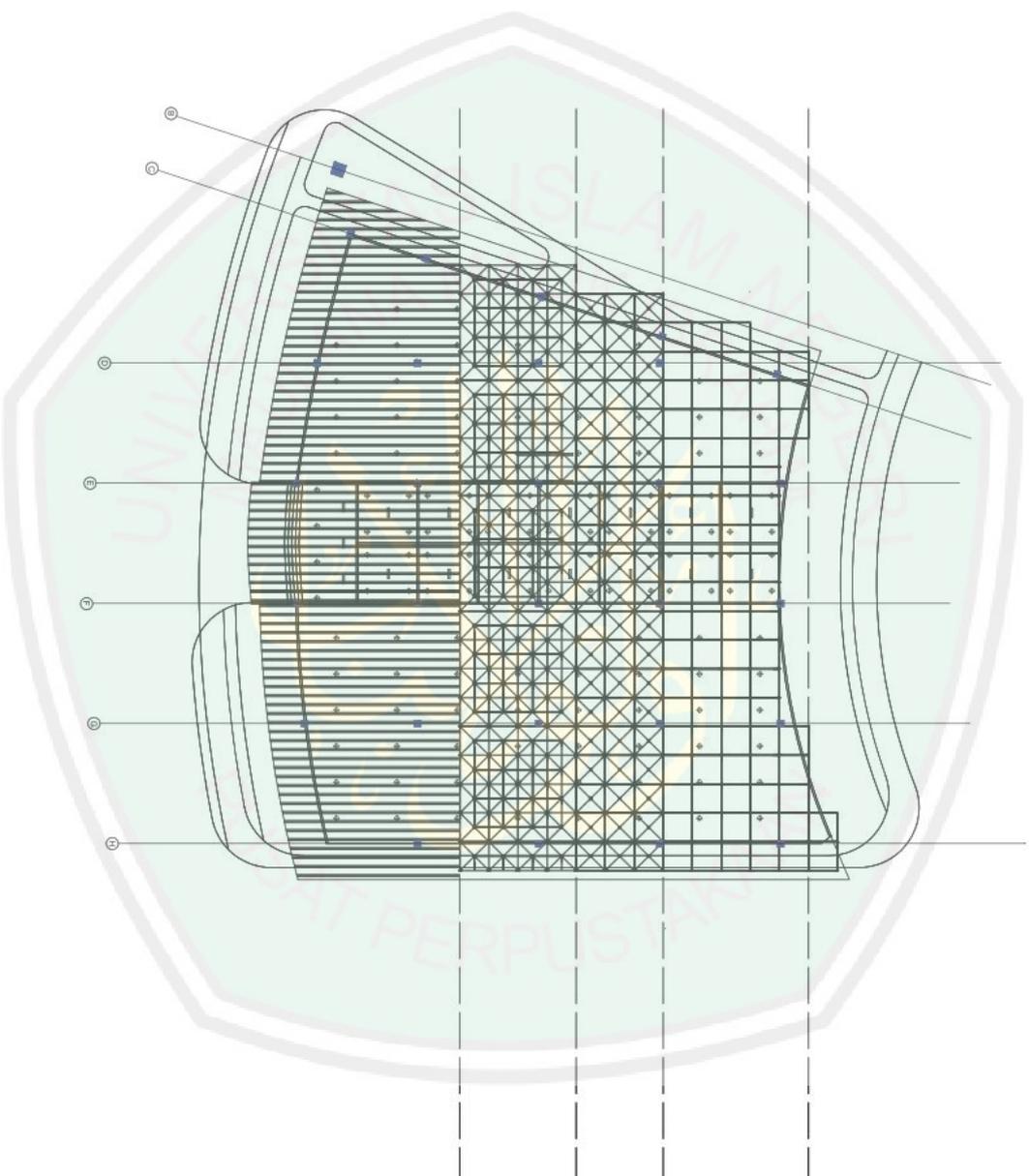
DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN



1 RENCANA ATAP  
SKALA 1:300

| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ULIL HUDDHA

NIM

12880064

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SANGGAR BUDAYA  
WAYANG KULTI DI KOTA MADRID

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT  
NIP.

PEMBIMBING II

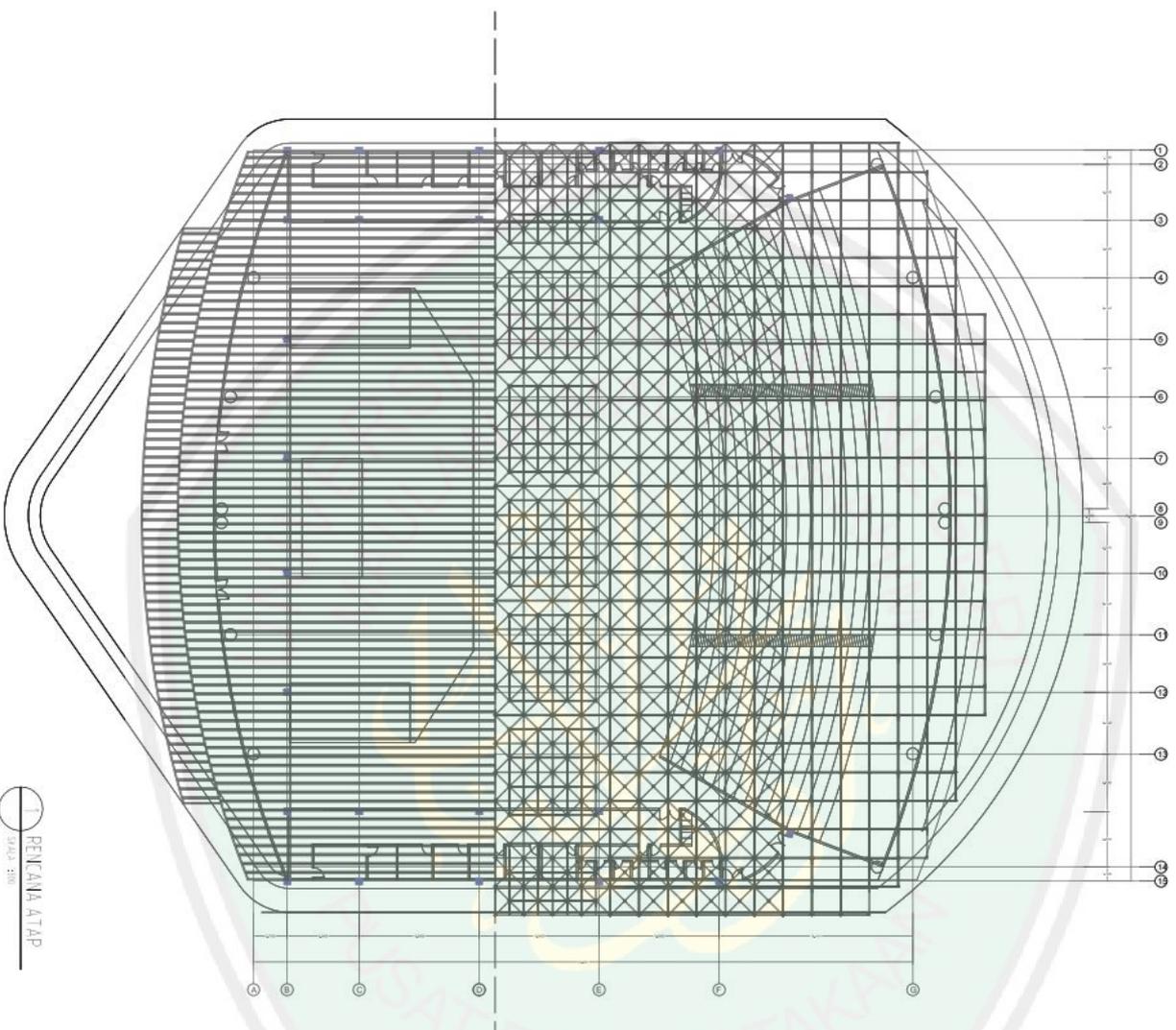
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, MT  
NIP.

CATATAN

NO. CATATAN

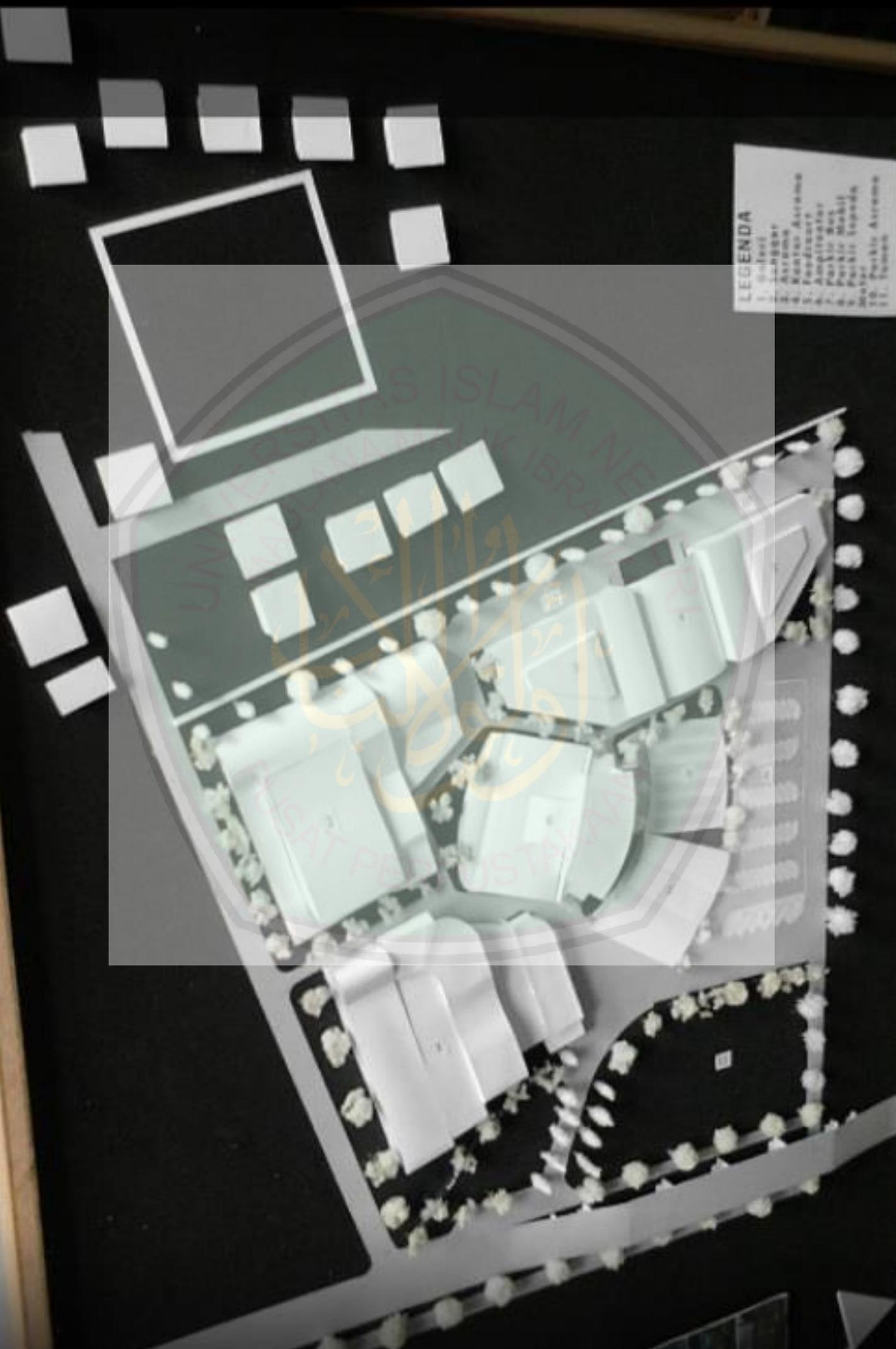
JUDUL GAMBAR SKALA

RENCANA AMPITEATER 1:300



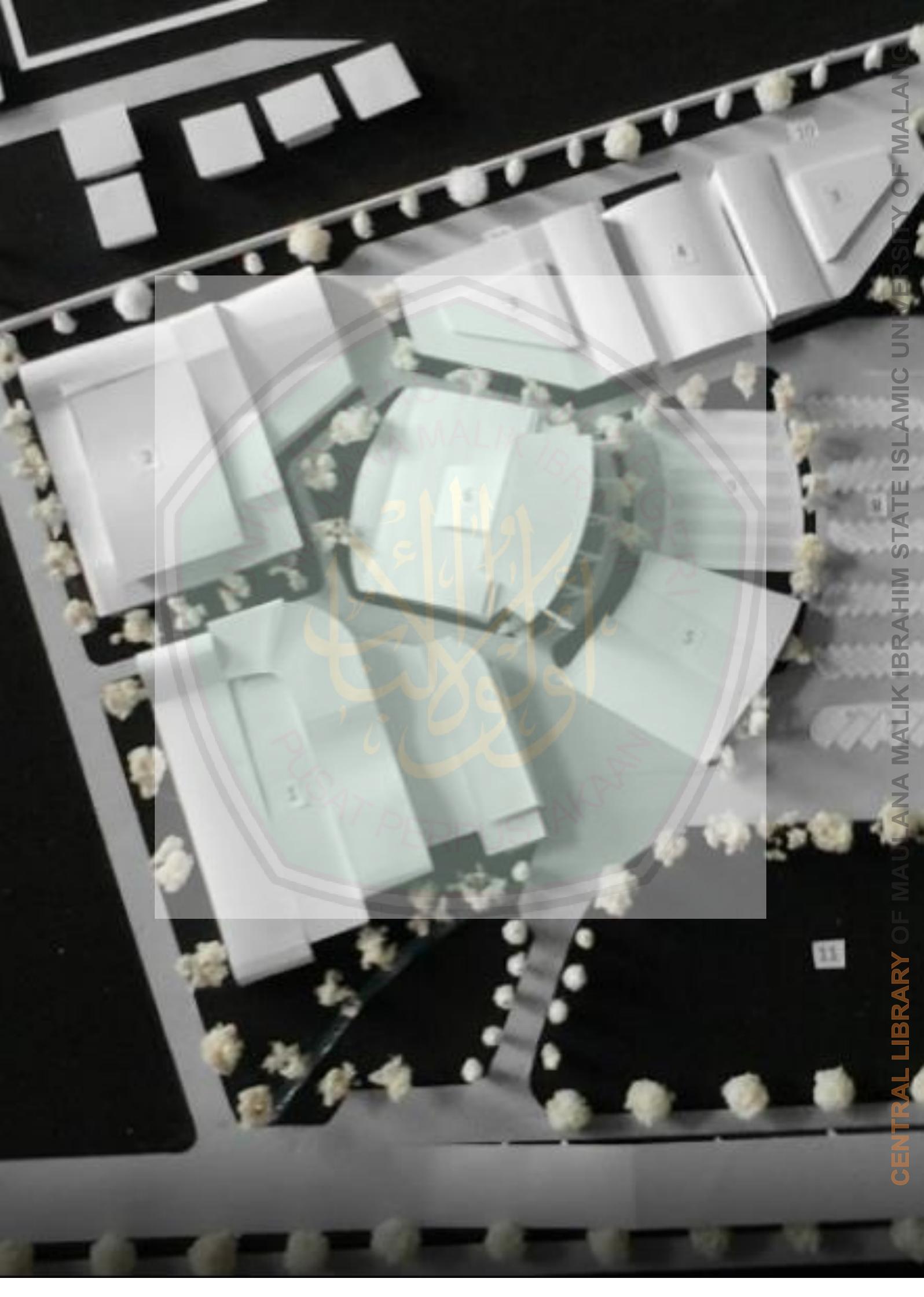
1 RENCANA ATAP  
Skala: 1:300

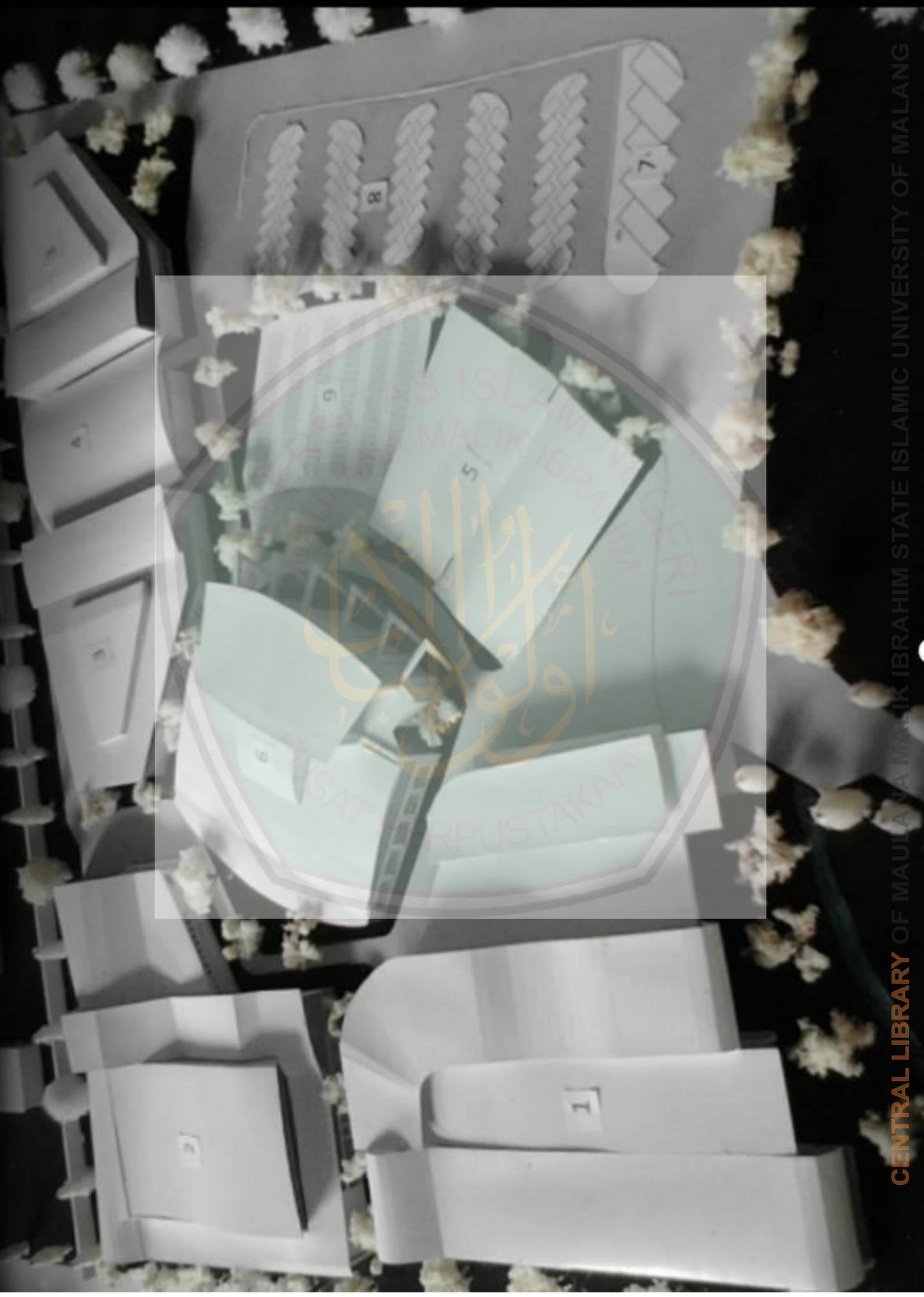
| KODE | NOMOR | JUMLAH |
|------|-------|--------|
| ARS  |       |        |



- LEGENDA**
- 1. G. Teori
  - 2. Substansi
  - 3. Atrium
  - 4. Masjid Atrium
  - 5. Fasad
  - 6. Angkutasi
  - 7. Parkir Bus
  - 8. Parkir Mobil
  - 9. Parkir Sepeda
  - 10. Masjid
  - 11. Parkir Atrium
  - 12. Taman







MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG  
PUSHTAKAAH  
PUSAT  
MADINAH  
DARI