



ARSITEKTUR
UINMALANG



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

Perancangan Galeri Budaya Malangan di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur *Historicism*

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

**ARIVIANA NOOR ROZANATA - 200606110011
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T
PUDJI PRATITIS WISMANTARA, M.T**

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:

ARIVIANA NOOR ROZANATA

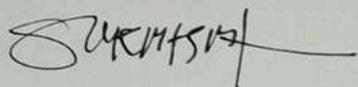
200606110011

Judul Tugas Akhir : Perancangan Galeri Budaya Malangan di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur Historicism

Tanggal Ujian : 5 Juni 2025

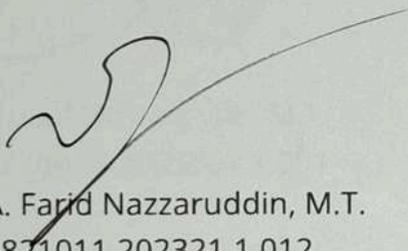
Disetujui

oleh:



1. Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 19780128 200912 2 002

(Ketua Penguji)



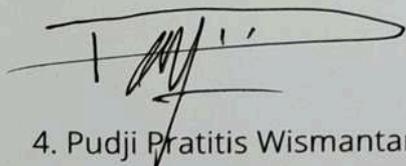
2. Dr. A. Farid Nazzaruddin, M.T.
NIP. 19821011 202321 1 012

(Anggota Penguji)



3. Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 2005001 1 001

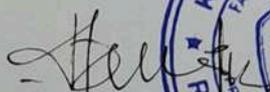
(Anggota Penguji)



4. Pudji Pratitis Wisnantara, M.T.
NIP : 19731209 200801 1 007

(Anggota Penguji)

Mengetahui: Ketua Program Studi
Teknik Arsitektur



Dr. Nunik Junar, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005

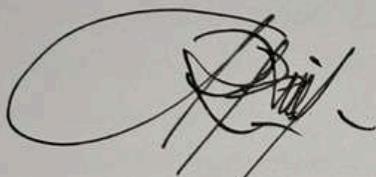


CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Buku laporan Karya Tugas Akhir yang disusun oleh: Ariviana Noor Rozanata, NIM : 200606110011, Judul Tugas Akhir : Perancangan Galeri Budaya Malangan di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur Historicism telah memenuhi tahap revisi sesuai dengan saran dan masukan saat sidang tugas akhir dengan kualitas buku laporan: Kurang / Cukup / Baik / Baik Sekali* sehingga dapat direkomendasikan / tidak direkomendasikan* menjadi acuan penyusunan proyek tugas akhir mahasiswa.

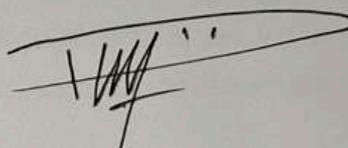
Malang, 17 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1



Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 2005001 1 001

Dosen Pembimbing 2



Pudji Pratitis Wismantara, M.T.
NIP : 19731209 200801 1 007

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ariviana Noor Rozanata

NIM Mahasiswa : 200606110011

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN GALERI BUDAYA MALANGAN DI TUMPANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HISTORICISM

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 4 Juni 2025

Yang membuat pernyataan;



Ariviana Noor Rozanata

200606110011

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Galeri Budaya Malang di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur Historicism". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Ars pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Saya menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

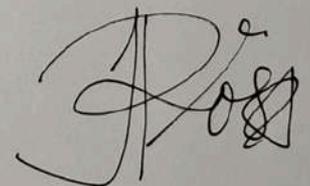
1. Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T. dan Bapak Pudji Pratitis. Wismantara, M.T. , selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Orang tua, kakak dan adik saya atas doa, kasih sayang, dukungan moral, dan material yang tidak pernah henti.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang dan diperlukan banyak penelitian yang berkelanjutan sesudahnya untuk memberikan sumbangan pengetahuan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca serta dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Demikian, semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

10 Mei 2025

Hormat Penulis,



Ariviana Noor Rozanata

PERANCANGAN GALERI BUDAYA MALANGAN DI TUMPANG DENGAN PERNEDEKATAN ARSITEKTUR *HISTORICISM*

Nama : Ariviana Noor Rozanata
NIM : 200606110011
Pembimbing 1 : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
Pembimbing 2 : Pudji Pratitis Wismantara, M.T.

ABSTRAK

Perancangan Galeri Sejarah Budaya Malangan di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur *Historicism* yang berada di Tumpang, sebuah kecamatan di Kabupaten Malang, memiliki nilai sejarah yang tinggi sebagai bagian dari kawasan peninggalan Kerajaan Singhasari. Berbagai artefak dan situs bersejarah seperti Candi Jago, Candi Kidal, dan jalur pendakian menuju Gunung Semeru yang diyakini sebagai tempat moksa Raja Kertanegara, menunjukkan bahwa kawasan ini memiliki potensi besar sebagai ruang edukasi sejarah dan budaya. Namun, minimnya perhatian dari pemerintah dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pelestarian warisan sejarah tersebut mengakibatkan potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah galeri sejarah yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang pameran dokumentasi artefak dan informasi sejarah, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan apresiasi budaya lokal. Pendekatan arsitektur *historicism* dipilih untuk menghadirkan nuansa historis melalui reinterpretasi elemen-elemen arsitektur tradisional dan klasik khas era Singhasari namun dengan edukasi yang aktif-interaktif, guna membangun koneksi emosional dan visual antara pengunjung dengan nilai-nilai sejarah yang diangkat.

Metodologi perancangan melibatkan studi pustaka, observasi lapangan, analisis kontekstual, serta pendekatan konseptual berbasis nilai sejarah dan budaya lokal. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan arsitektur *historicism* mampu membentuk identitas visual yang kuat dan meningkatkan daya tarik serta kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian sejarah. Galeri ini diharapkan menjadi katalis dalam menghidupkan kembali semangat menjaga dan merawat warisan budaya di Tumpang, serta menjadi destinasi edukatif yang representatif bagi generasi mendatang.

PERANCANGAN GALERI BUDAYA MALANGAN DI TUMPANG DENGAN PERNEDEKATAN ARSITEKTUR *HISTORICISM*

Name : Ariviana Noor Rozanata
NIM : 200606110011
Supervisor 1 : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
Supervisor 2 : Pudji Pratitis Wismantara, M.T.

ABSTRACT

Design of Malangan Cultural History Gallery in Tumpang with Historicism Architectural Approach located in Tumpang, a sub-district in Malang Regency, has high historical value as part of the heritage area of the Singhasari Kingdom. Various artifacts and historical sites such as Jago Temple, Kidal Temple, and the hiking trail to Mount Semeru which is believed to be the place of King Kertanegara's moksa, show that this area has great potential as a space for historical and cultural education. However, the lack of attention from the government and low public awareness of the preservation of historical heritage have resulted in this potential not being optimally utilized.

This study aims to design a historical gallery that not only functions as a display space for artifact documentation and historical information, but also as a means of education and appreciation of local culture. The historicism architectural approach was chosen to present a historical nuance through the reinterpretation of traditional and classical architectural elements typical of the Singhasari era but with active-interactive education, in order to build emotional and visual connections between visitors and the historical values raised.

The design methodology involves literature studies, field observations, contextual analysis, and a conceptual approach based on local historical and cultural values. The design results show that the application of historicism architecture is able to form a strong visual identity and increase the appeal and public awareness of the importance of historical preservation. This gallery is expected to be a catalyst in reviving the spirit of preserving and caring for cultural heritage in Tumpang, as well as becoming a representative educational destination for future generations.

تصميم معرض مالانجان الثقافي في تومبانج بنهج معماري تاريخي

الاسم : Ariviana Noor Rozanata
NIM : 200606110011
المشرف 1 : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
المشرف 2 : Pudji Pratitis Wismantara, M.T.

خلاصة

يقع معرض مالانجان للتاريخ الثقافي في تومبانج، وهو مشروع معماري قائم على النهج التاريخي، في تومبانج، إحدى مقاطعات مالانغ، ويتمتع بقيمة تاريخية عالية كجزء من منطقة التراث في مملكة سينغاساري. وتُظهر القطع الأثرية والمواقع التاريخية المتنوعة، مثل معبدي جاغو وكيدال، ومسار المشي لمسافات طويلة إلى جبل سيميرو، الذي يُعتقد أنه مقر الملك كيرتانيجارا، أن هذه المنطقة تتمتع بإمكانيات هائلة كمساحة للتعليم التاريخي والثقافي. إلا أن قلة اهتمام الحكومة وضعف الوعي العام بأهمية الحفاظ على التراث التاريخي قد حلا دون استغلال هذه الإمكانيات على النحو الأمثل.

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم معرض تاريخي لا يقتصر دوره على عرض وثائق القطع الأثرية والمعلومات التاريخية فحسب، بل يُسهم أيضًا في تعزيز الوعي بالثقافة المحلية وتقديرها. تم اختيار النهج المعماري التاريخي لتقديم لمسة تاريخية من خلال إعادة تفسير العناصر المعمارية التقليدية والكلاسيكية المميّزة لعصر سينغاساري، مع توفير تعليم تفاعلي فعال، وذلك لبناء روابط عاطفية وبصرية بين الزوار والقيم التاريخية المُثارة.

تتضمن منهجية التصميم دراسات أدبية، وملاحظات ميدانية، وتحليل سياقي، ونهجًا مفاهيميًا قائمًا على القيم التاريخية والثقافية المحلية. تُظهر نتائج التصميم أن تطبيق العمارة التاريخية قادر على بناء هوية بصرية قوية وزيادة جاذبية ووعي الجمهور بأهمية الحفاظ على التراث التاريخي. من المتوقع أن يكون هذا المعرض حافزًا لإحياء روح الحفاظ على التراث الثقافي ورعايته في تومبانج، وأن يصبح وجهة تعليمية نموذجية للأجيال القادمة.

DAFTAR ISI

1.1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang / Kajian Awal	2
1.1.1 Latar Belakang.....	2
1.1.2 Informasi Kontektual.....	3
1.1.3 Relevansi Proyek.....	3
1.1.4 Kerangka Kerja Teoritik.....	5
1.1.5 Tinjauan Keislaman.....	5
1.1.6 Motivasi Perancang.....	6
1.2 Ruang Lingkup	7
1.2.1 Tipe Proyek.....	7
1.2.2 Lokasi Tapak.....	7
1.2.3 Skala Proyek.....	9
1.2.4 Program Fungsional.....	9
1.2.5 Batasan Desain.....	9
1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan	10
1.3.1 Maksud Perancangan.....	10
1.3.2 Tujuan Perancangan.....	10
1.3.3 Sasaran Perancangan.....	10
1.4 Tinjauan Preseden	11
1.4.1 Museum Panji.....	11
1.4.2 Gedung Sate.....	13
1.4.3 Museum Sonobudoyo.....	15
1.5 Kajian Pendekatan.....	19
1.6 Strategi Perancangan.....	20



DAFTAR ISI

Bab 2 : Penelusuran Konsep Perancangan.....	24
2.1 Analisis Fungsi.....	25
2.2.1 Analisis Fungsi.....	25
2.1.2 Analisis Aktivitas dan Besaran Ruang.....	26
2.1.3 Analisis Persyaratan Ruang.....	29
2.1.4 Bubble Diagram.....	31
2.2 Analisis Tapak.....	33
2.2.1 Analisis Ukuran, Batas dan Arah Hadap Bangunan.....	33
2.2.2 Analisis Sirkulasi, KDB dan RTH.....	34
2.2.3 Analisis Kebisingan dan Vegetasi.....	35
2.2.4 Analisis Iklim.....	36
2.3 Analisis Bentuk.....	37
2.4 Analisis Struktur.....	40
2.5 Analisis Utilitas.....	41
2.6 Konsep Makro.....	42
2.7 Konsep Tapak.....	43
2.8 Konsep Bentuk.....	44
2.9 Konsep Ruang.....	47
2.10 Konsep Struktur.....	48
2.11 Konsep Utilitas.....	49



DAFTAR ISI

Bab 3 : Pengembangan Konsep dan Hasil Perancangan.....	50
3.1 Rancangan Tapak atau Kawasan.....	51
3.2 Rancangan Ruang Bangunan.....	52
3.3 Rancangan Bentuk dan Selubung Bangunan.....	53
3.4 Rancangan Interior Bangunan.....	56
3.5 Rancangan Sistem Struktur Bangunan.....	59
3.6 Rancangan Sistem Utilitas Bangunan.....	60
Bab 4 : Evaluasi Hasil Perancangan.....	61
4.1 Preview Evaluasi Perancangan.....	62
4.2 Hasil Penyempurnaan Perancangan.....	63
Bab 4 : Penutup.....	64





1 PENDAHULUAN

1.1.1 Latar Belakang

Kabupaten Malang, Jawa Timur, merupakan suatu daerah yang kaya dengan situs bersejarah peninggalan masa lalu. Kerajaan Singasari merupakan salah satu kerajaan yang berdiri di Jawa Timur pada masa Hindu-Buddha. Pusat pemerintahan kerajaan ini berada di wilayah Singasari, Kabupaten Malang. Kerajaan Singasari didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M. Salah satu raja terkenal Kerajaan Singasari adalah Kertanegara, yang memerintah antara 1268-1292M. Diketahui bahwa puncak kejayaan Kerajaan Singasari pada saat dipimpin oleh Raja Kertanegara. Di bawah kekuasaan Raja Kertanegara, perekonomian tertata dengan baik, bahkan Kerajaan Singasari menjadi besar dan makmur. Sektor perdagangan dan pelayaran Singasari berkembang pesat, dengan komoditas yang diperdagangkan berupa beras, emas, kayu cendana, dan rempah-rempah. Pada periode ini, Singasari berhasil menguasai jalur perdagangan dari Selat Malaka hingga Kepulauan Maluku. [1].



Gambar 1.1 Peta Persebaran Kerajaan Singasari
(Sumber : peta persebaran kerajaan singosari di malang - Bing images)

Malang menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Singosari pada abad ke-12 sampai abad ke-14 masehi. beberapa peninggalan Kerajaan Singosari masih dapat ditemukan hingga saat ini berupa candi, stupa, arca, dan petirtaan. Beberapa peninggalan telah terdaftar sebagai Benda Cagar Budaya (BCB) yaitu: Candi Singosari, Arca Dwarapala, Petirtaan Watugede, Candi Sumberawan, Candi Jago, Candi Kidal, Arca Ganesha, Candi Gunung Telih dan situs Watu Gilang (Kemendikbud, 2014). Benda Cagar Budaya peninggalan Kerajaan Singosari sebagian telah dimanfaatkan sebagai Obyek Daerah Tujuan Wisata (ODTW) dan sebagian lagi belum dikembangkan [2]

1.1.2 Informasi Konstektual

Salah satu desa yang merupakan pusat dari Kerajaan Singosari adalah Desa Tumpang. Budaya Desa Tumpang adalah dimana dahulu wilayah ini merupakan wilayah Kerajaan Singosari yang bercorak Hindu-Budha yang dipimpin oleh Raja Ken Arok raja pertama dari Kerajaan Singosari. Di Desa Tumpang ini dibangunlah sebuah candi yang dinamakan Candi Jago sebagai makam dari Renggawuni yang merupakan raja keempat Kerajaan Singosari dan juga digunakan sebagai tempat persembahyangan kerajaan. Pada zaman kolonial Belanda mulai ditemukannya Candi Jago setelah lama hilang akibat runtuhnya Kerajaan Singosari. Di Tumpang juga terdapat candi Kidal yang dibangun sebagai bentuk penghormatan atas jasa besar Anusapati, Raja kedua dari Singhasari, yang memerintah selama 20 tahun (1227 - 1248).

1.1.3 Relevansi Proyek

Budaya Malangan di Tumpang terdiri dari situs-situs arkeologi serta kesenian topeng Malangan. Situs-situs arkeologi di Tumpang terdiri dari Candi Jago dan Candi Kidal. Situs-situs peninggalan terdiri atas candi, stupa, arca dan petirtaan. Kesenian topeng Malangan terdiri atas kerajinan topeng Malangan dan tari topengan Malangan.

Di Tumpang sendiri tidak terdapat gedung yang dikhususkan untuk pertunjukan budaya. Jika terdapat acara tentang kebudayaan, biasanya hanya memakai gedung serbaguna milik desa yang biasanya disebut dengan Gedung Rakyat.

Balai Pelestraian Cagar Budaya Jawa Timur yang berwenang atas peninggalan kerajaan Kerajaan Singosari dinilai tidak optimal dalam melakukan perawatan dan menjaga benda- benda sarat sejarah tersebut. Sementara Pemerintah Kabupaten Malang kesulitan mengembangkan potensi itu karena tidak memiliki kewenangan. Padahal, ke depan Kabupaten Malang akan menjadikan peninggalan bersejarah itu sebagai destinasi wisata heritage termasuk di Kecamatan Tumpang. [3]

Dokumentasi sejarah dan informasi mengenai sejarah Kerajaan Singosari membutuhkan wadah edukasi interaktif tentang sejarah Kerajaan Singosari . Salah satu cara untuk mengenang tentang sejarah Kerajaan Singosari adalah dengan cara membangun galeri yang mampu merangkum cerita dari Kerajaan Singosari serta menjaga barang-barang peninggalan arkeologi kerajaan singosari yang masih banyak berserakan dan belum terdokumentasi ataupun belum dapat penanganan dari Balai Cagar Budaya. Keberadaan galeri ini dalam pengelolaan benda cagar budaya juga dalam pengawasan dan jn Balai Cagar Budaya. . Pembangunan galeri ini sendiri merupakan salah satu upaya menarik perhatian masyarakat terutama anak muda agar mau untuk melestarikan budaya tradisinal ini, karena di zaman sekarang banyak masyarakat yang kurang tertarik dengan cerita kerajaan-kerajaan maupun cerita tentang kehidupan nenek moyang dahulu. Alasan lain dibangunnya galeri ini adalah untuk melestarikan peninggalan Kerajaan Singosari agar tidak rusak dan hilang sehingga dapa digunakan sebagai media pembelajaran non-formal, penelitian dan rekreasi.

Puluhan kesenian tradisional setempat semakin "hilang" karena derasnya arus globalisasi, menyebabkan masyarakat semakin meninggalkan kesenian tradisional, salah satunya adalah kesenian tradisional Topeng Malang di Tumpang. Topeng Malang merupakan kesenian tradisional daerah yang sudah ada pada masa kerajaan Kediri dan berkembang di Kota Malang, Jawa Timur, sehingga lebih dikenal dengan nama kesenian Topeng Malang.

Kesenian ini merupakan sebuah seni pertunjukkan wayang orang, yang pemerannya menggunakan Topeng.Topeng-topeng yang digunakan memiliki mimik yang berbeda, mewakili karakter atau tokoh yang diperankan (seperti tokoh berwajah

marah, senang, sedih, konyol, dan lain lain).Selain itu, cerita yang dibawakan dalam pertunjukkan Topeng Malang diambil dari cerita Panji yang mengajarkan tentang kebaikan dalam hidup manusia.

Kesenian Tradisional Kota Malang
Tari Topeng Malangan
Tari Beskalan
Tari Bedayan Malang
Tari Grebeg Wiratama

Tabel 1.1. Kesenian Tradisional Kota Malang Sumber ;

<https://www.bing.com/ck/a?!&p=e5f48160b679a7c0JmItdHM9MTY4MDY1MjgwMCZpZ3VpZD0wMz00MTNiMy00NjAxLTY0MmUtMjU2OS0wMThjNDc1NzY1MmMmaW5zaWQ9NTE3MQ&ptn=3&hsh=3&fclid=033413b3-4601-642e-2569-018c4757652c&psq=daftar+kesenian+kota+malang&u=a1aHR0cHM6Ly9tYWxhbmdrb3RhLmdvLmIkL2tIc2VuaWFuLw&ntb=1>

Menurut hasil wawancara salah satu penari di Tumpang, saat ini terdapat beberapa sanggar yang berdiri seperti Sanggar Anggrek, Sanggar Lintang Pandu Sekar, Sanggar Srikandi, dan Sanggar Mangundarma. Namun, sanggar-sanggar yang ada di Tumpang kebanyakan hanya berlatih di sanggar-sanggar rumahan milik pribadi, tidak di sanggar yang cukup luas milik desa.



Gambar 1.2. Sanggar Tari Wisnuwardhana Sumber : <https://instagram.com/sanggar.wisnuwardhana?igshid=MjIjNjAzYmU=>

Namun, di Tumpang sendiri saat ini kesenian dan kebudayaan barat terus mendominasi kebudayaan di dalam negeri, seakan-akan telah menjadi konsumsi sehari-hari bagi generasi muda. Generasi muda yang dulunya bersemangat dalam mempelajari seni dan budaya tradisional sekarang musnah ditelan zaman. Mendominasinya kesenian dan kebudayaan barat di dalam negeri menjadikan generasi muda menganggap bahwa kesenian dan kebudayaan tradisional tidak ngetren dan terkesan kuno pada zaman sekarang. Dampaknya sangat terasa bagi generasi muda yang tidak mau mempelajari bahkan mereka sudah tidak mengenal seni dan budaya kita sendiri.[4]

Wayang Topeng Malang merupakan budaya khas asli dari Wilayah Malang. Wayang Topeng Malang saat ini terletak di Desa Kedungmonggo, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang, dan juga mulai berkembang di sekitar Candi Jago Desa Jago Kecamatan Tumpang-Kabupaten Malang. Kondisinya saat ini kurang mendapat perhatian dari Pemerintah Kabupaten Malang, terlihat tidak adanya fasilitas yang memadai untuk melestarikan serta memberikan pengenalan terhadap masyarakat yang saat ini telah condong kepada budaya barat. Budaya lokal memang harus bersinergi dengan budaya modern untuk tetap relevan dengan kondisi jaman.

Selain itu terdapat faktor penghambat Pemerintah Kota Malang dalam upaya melestarikan kesenian Tari Topeng Malangan yaitu kurangnya fasilitas sanggar seni.

Wayang Topeng Malang merupakan budaya khas asli dari Wilayah Malang. Wayang Topeng Malang saat ini terletak di Desa Kedungmonggo, Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, dan juga mulai berkembang di sekitar Candi Jago Desa Jago Kecamatan Tumpang-Kabupaten Malang. Kondisinya saat ini kurang mendapat perhatian dari Pemerintah Kabupaten Malang, terlihat tidak adanya fasilitas yang memadai untuk

melestarikan serta memberikan pengenalan terhadap masyarakat yang saat ini telah condong kepada budaya modern.

Selain itu terdapat faktor penghambat Pemerintah Kota Malang dalam upaya melestarikan kesenian Tari Topeng Malangan yaitu kurangnya fasilitas sanggar seni pekerjaan para anggota tidak adanya pementasan yang mengundang untuk tampil ke luar dan keikutsertaan menjadi anggota.

Di Tumpang sendiri tidak terdapat gedung yang dikhususkan untuk pertunjukan budaya. Jika terdapat acara tentang kebudayaan, biasanya hanya memakai gedung serbaguna milik desa yang biasanya disebut dengan Gedung Rakyat.



Gambar 1.3. Gedung Rakyat Tumpang

Sumber : <https://3.bp.blogspot.com/-FKyyh1jDYWM/U2v1Hde-9hI/AAAAAAAAABE4/C9-eS8fdIII/s1600/DSCN0254.JPG>

1.1.4 Kerangka Kerja Teoritik

Proyek ini akan mengadopsi pendekatan desain *Historicism* yang menekankan integrasi unsur-unsur sejarah untuk menumbuhkan jiwa yang dapat membentuk kewarganegaraan yang aktif dan menumbuhkan rasa nasionalisme. Selain itu juga sebagai penyampaian informasi terkait perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan dari masa ke masa.

1.1.5 Tinjauan Keislaman

Nilai-nilai keislaman berperan penting dalam kemajuan seni dan budaya. Budaya Islam menghasilkan berbagai bentuk seni yang mencerminkan keindahan dan kedalaman spiritual, seperti kaligrafi, arsitektur, dan sastra. budaya dalam Islam bukan hanya sekadar praktik sosial, tetapi juga merupakan manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Islam yang mendalam, membentuk cara hidup dan identitas masyarakat Muslim.

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar-Rad : 11)

Barangsiapa yang hari ini lebih baik dari hari kemarin, maka ia termasuk orang yang beruntung. Barangsiapa yang hari ini sama dengan hari kemarin, maka ia termasuk orang yang merugi. Dan barangsiapa yang hari ini lebih buruk dari hari kemarin, maka ia termasuk orang yang dilaknat." (HR. Al-Hakim)

Hadis ini mendorong umat Islam untuk selalu melakukan introspeksi diri dan berusaha menjadi .lebih baik setiap harinya

أَنَّ أَحْوَالَ الْعَالَمِ وَالْأُمَّمِ وَعَوَائِدَهُمْ وَنِحْلَهُمْ لَا تَدْوُمُ عَلَىٰ وَتَبِيرَةٍ وَاجِدِيَّةٍ وَمِنْهَا جِ مُسْتَقَرٌّ. إِنَّمَا هُوَ اخْتِلَافٌ عَلَى الْأَيَّامِ وَالْأَزْمِنَةِ. وَأَنْتِقَالَ مِنْ حَالٍ إِلَىٰ حَالٍ. وَكَمَا يَكُونُ ذَلِكَ فِي الْأَشْخَاصِ وَالْأَوْقَاتِ وَالْأَمْصَارِ. فَكَذَلِكَ يَقَعُ فِي الْأَفَاقِ وَالْأَقْطَارِ وَالْأَزْمِنَةِ وَالْأَدْوَالِ سُنَّةَ اللَّهِ الَّتِي قَدْ خَلَّتْ فِي عِبَادِهِ.

"Sungguh keadaan dunia, bangsa-bangsa, adat istiadat dan keyakinan mereka tidak selalu mengikuti satu model dan sistem yang tetap, melainkan selalu berbeda-beda (berubah) seiring perjalanan hari dan masa, berpindah dari satu kondisi menuju kondisi lainnya. Sebagaimana hal itu terjadi pada manusia, waktu, dan kota, di berbagai kawasan, zaman, dan negeri juga terjadi sunnah Allah (sunnatullah) yang telah terjadi pada hamba-hamba-Nya."

1.1.6 Motivasi Perancang

Proyek ini bermula dari pengamatan pribadi dalam mengeksplorasi budaya yang ada di Tumpang, Kab. Malang, khususnya dalam pelestarian cagar budaya dan budaya tari. Dalam perancangan proyek ini diharapkan dapat menambah minat masyarakat dalam pelestarian budaya di Tumpang, kab. Malang.

1.2.1 Tipe Proyek

Proyek ini merupakan proyek yang melibatkan masyarakat dan pemerintah dalam keberlangsungan dan mempromosikan budaya candi, kerajinan Topeng Malangan dan juga kesenian Tari Malangan. Galeri ini akan dikelola dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 87 Tahun 2021 yaitu Mengatur tentang rencana induk pemajuan kebudayaan, sistem pendataan kebudayaan, perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, pembinaan, dan penghargaan terkait pemajuan kebudayaan.

1.2.2 Lokasi Tapak

Lokasi galeri berada di Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang dengan luas lahan sebesar 1,5 ha yang saat ini difungsikan sebagai lahan kosong dan dulunya difungsikan sebagai Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Tapak berbatasan langsung dengan sungai yang digunakan sebagai pembatas antar desa yaitu Desa Tumpang dan Desa Kebonsari.



Gambar 1.4. Lokasi Galeri



Gambar 2.32 : Peta Tumpang

Sumber :

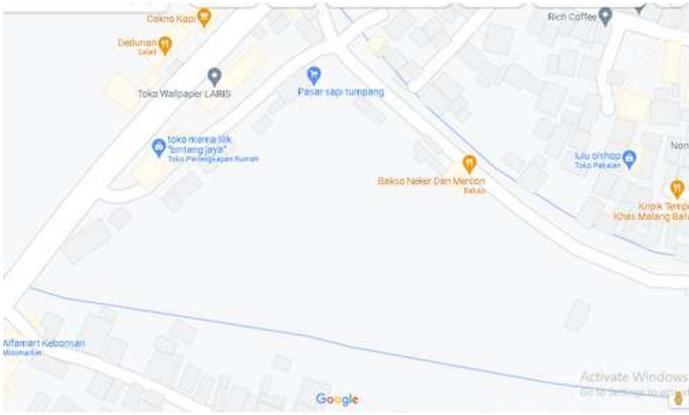
https://id.wikipedia.org/wiki/Tumpang,_Malang

Tumpang adalah salah satu kecamatan dari 33 kecamatan di Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Kecamatan Tumpang :

- Duwet 7.96 2 789
- Duwetkrajan 7.65 3 972
- Benjor 9.2 1 473
- Bokor 1.31 1 656
- Jeru 4.69 1 1.451
- Kambingan 3.3 3 978
- Kidal 6.2 4 1.016
- Malangsuko 2.19 1 769
- Ngingit 6.74 3 898
- Pandanajeng 2.76 4 1.436
- Pulungdowo 6.8 2 1.796
- Slamet 2.42 2 953
- Tulusbesar 4.44 4 1.194
- Tumpang 5.66 2 2.517
- Wringinsongo 1.37 2 646

Total Luas Kecamatan Tumpang: 72.69 km²



LOKASI

Jalan Raya Kebonsari Tumpang Kab. Malang.

KONDISI TAPAK

Tapak awalnya digunakan sebagai TPA untuk wilayah Tumpang dan dialihfungsikan sebagai area taman. Namun taman tersebut sepi karena warga banyak yang tidak mengetahui taman tersebut

KONDISI TAPAK



UTARA
Rumah warga



TIMUR
Area hijau



SELATAN
Sungai



BARAT
Ruko

1.2.3 Skala Proyek

Galeri berada di tapak yang berukuran 1,4427 ha. Galeri memiliki 3 bangunan utama yaitu bangunan era Kekacauan (Kerajaan Singhasari), era Kestabilan atau Agraris (Kerajaan Wisnuwardhana) dan era Maritim (Kerajaan Kertanegara). Di dalam 3 bangunan mencakup area pameran, lokakarya dan area komunitas.

1.2.4 Program Fungsional

FUNGSI PRIMER

SEBAGAI TEMPAT PELESTARIAN BUDAYA

FUNGSI SEKUNDER

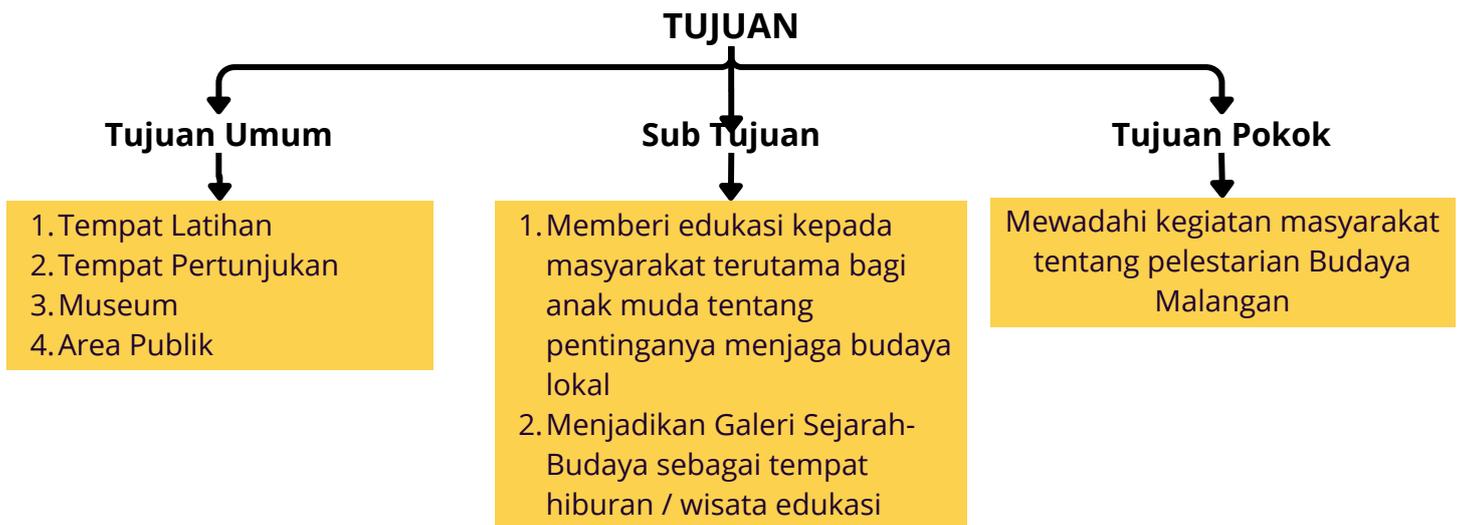
1. TEMPAT PERTUNJUKAN
2. PUSAT INFORMASI MENGENAI BUDAYA

1.2.5 Batasan Desain

Proyek galeri ini berfokus pada memamerkan peninggalan dan informasi sejarah Singhasari secara aktif dan interaktif, contohnya stupa, arca dan petirnaan dari Candi Jago, Candi Singosari dan Candi Kidal. Galeri ini tidak memamerkan benda asli melainkan hanya memamerkan dengan media dokumentasi

TUJUAN DESAIN

Tujuan dari desain Galeri Sejarah-Budaya Malang ini adalah untuk menarik perhatian masyarakat terutama anak muda agar mau untuk melestarikan budaya tradisinal dan sejarah, karena di zaman sekarang banyak masyarakat yang kurang tertarik dengan fakta-fakta potensi dan keunggulan kerajaan-kerajaan maupun sejarah kehidupan nenek moyang dahulu sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran non-formal, penelitian dan rekreasi.



1.3.1. Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan galeri ini adalah sebagai pusat pelestarian budaya tari malangan, topeng malangan dan candi yang ada di Kabupaten Malang yaitu Candi Singhasari, Candi Jago dan Candi Kidal, tempat pendidikan, yang memadukan nilai-nilai keislaman.

1.3.2. Tujuan Perancangan

1. Pelestarian Budaya

Menyediakan fasilitas galeri yang mendukung kegiatan masyarakat dalam pelestarian budaya yaitu tari malangan, pelestarian kerajinan topeng malangan dan menjadi pusat pengetahuan tentang candi-candi yang ada di Kabupaten Malang.

2. Pendidikan

Menyediakan fasilitas galeri yang aktif interaktif menggunakan media yang menarik perhatian masyarakat dengan media seperti *Virtual Reality (VR)*, *Televisi (TV)* dan media lain yang dapat menampilkan media yang menarik.

1.3.3. Sasaran Perancangan

1. Menarik Pengunjung

Galeri dapat menarik pengunjung sebanyak mungkin baik masyarakat lokal maupun internasional karena galeri berada di jalur menuju Gunung Bromo.

2. Menyediakan Ruang Khusus

Di dalam galeri terdapat ruang kelas atau ruangan yang digunakan untuk latihan tari malangan atau sanggar tari, tempat pertunjukan tari, galeri dan ruangan untuk kerajinan topeng malangan.

1.4.1. Museum Panji



Gambar 2.10 : Museum Panji
Sumber : <https://museumpanji.com/>

Museum Panji Malang yang terletak di wilayah Desa Slamet, Tumpang, Malang, Jawa Timur ini sesuai dengan namanya, mengusung konsep Cerita Panji. Kawasan Malang sendiri juga terkenal dengan seni pertunjukan yang didasari oleh cerita Panji yaitu Topeng Malangan. Selain itu di museum ini juga dipamerkan beragam benda-benda yang ditata menyerupai diorama yang menggambarkan sejarah Kota Malang. Di sini ditunjukkan bagaimana Kota Malang lahir dengan menghadirkan display yang menggambarkan peletakkan pondasi pertama oleh pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1716 silam. Selain itu juga dipamerkan berbagai koleksi lain seperti wayang, patung bahkan golek atau (boneka) yang terkenal di jaman dahulu. Museum Panji ini sebetulnya dimaksudkan untuk menanamkan kembali kebudayaan lokal pada masyarakat, yang kini sudah mulai ditinggalkan karena cerita Panji mengajarkan budi pekerti dan mencintai lingkungan. [5]

- **Elemen Pendukung display, Informasi Grafis dan Pencahayaan [5]**

Pendukung peraga benda koleksi kelihatannya sudah diusahakan untuk terlihat menarik dan dapat menonjolkan artefak. Namun, secara estetika kurang diperhatikan. Selain itu material yang dipakai juga bukan yang bersifat permanen dan tahan lama, sehingga bukan menguatkan artefak yang dipamerkan, malahan memberikan kesan kurang "serius". Secara umum kondisi panel informasi grafis harus diperbaiki dan diremajakan. Karena, meskipun ini museum yang baru dan berkonsep "modern", dari segi desain kurang digarap dan pemilihan bahannya kurang tepat sehingga panel informasi grafis mudah rusak dan terlihat usang.

Tidak semua benda/artefak yang dipamerkan diberikan label (yang akan dapat memberikan informasi lebih detail) sehingga pengunjung hanya melihat selintas saja pada benda-benda tersebut tanpa bisa menghubungkan benda yang satu dengan yang lainnya. Yang menarik adalah diorama yang berada di tengah ruang pameran, sayangnya tidak ada penjelasan yang memadai mengenai diorama tersebut, sehingga pengunjung tidak mengerti apa maksud dari diorama tersebut. Beberapa artefak sudah diberikan pencahayaan khusus namun belum maksimal. Pencahayaan 18 natural yang diterapkan di ruang pameran utama, juga kurang tepat, karena tidak memberikan efek yang menarik. Benda-benda yang dipamerkan menjadi terlihat datar.

- **Storyline dan Alur Tata Pamer [5]**

Museum Panji dimaksudkan untuk memperlihatkan cerita Panji yang sudah mulai dilupakan masyarakat, di mana cerita ini mengajarkan budi pekerti dan mencintai lingkungan, juga tentang sejarah kota Malang itu sendiri. Namun, melihat penataannya, narasi yang ingin disampaikan oleh museum ini tidak jelas. Memasuki area lobi seharusnya ada sebuah pengantar yang memberikan penjelasan bagaimana membaca museum ini. Jika bersifat tematik, seharusnya ada pengelompokkan (zoning) pada ruang dan penataan benda sehingga pengunjung tidak bingung.

- **Pemilihan dan Penempatan Artefak [5]**

Koleksi museum yang sangat beragam berupa artefak masa lalu, hingga benda-benda modern awal abad 20-an, membingungkan pengunjung, karena tidak jelas hubungan di antara mereka. Artefak di lobi dan di ruang pameran utama seperti tidak berhubungan. Penempatan artefak dalam alur yang melingkar di ruang pameran, jika secara kronologis jelas menjadi sebuah cerita bisa menarik, sayangnya kurang didukung oleh informasi grafis yang baik.

Museum Panji ini menggunakan jenis **Galeri Kontemporer** karena galeri ini dibangun perorangan bernama Dwi Cahyono yang merupakan seorang Arkeolog yang dibangun di tanah milik pribadi dengan luas kurang lebih tiga hektar. Museum ini memiliki juga fungsi komersial dengan adanya kolam renang yang ada di dalam area Museum Panji. Dan untuk jenis display museum ini menggunakan Free Standing on the floor or support karena di museum ini terdapat banyak patung dan produk seni seperti topeng dan wayang baik wayang golek maupun wayang kulit.



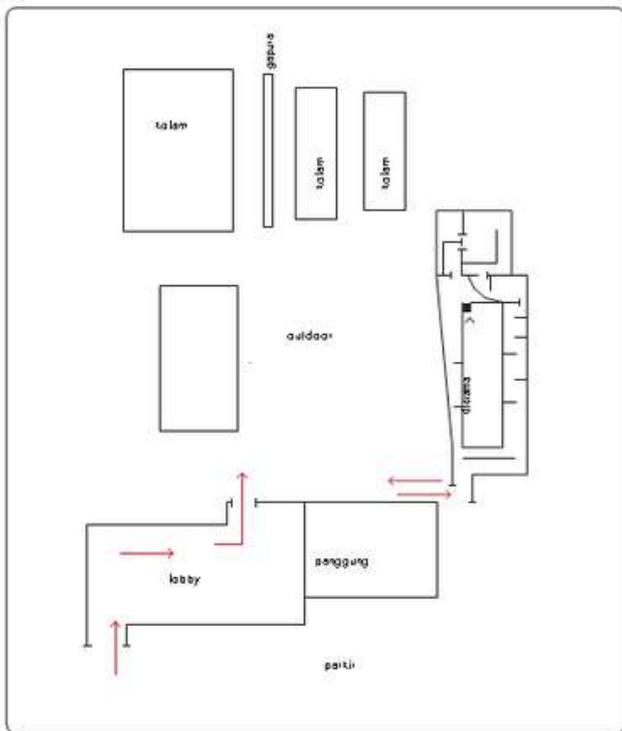
Gambar 2.13: Display Koleksi di Ruang Koleksi
Sumber : Dokumentasi Adityayoga



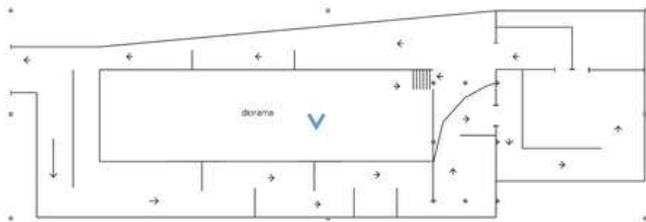
Gambar 2.15 : Diorama di Ruang Koleksi
Sumber : Dokumentasi Adityayoga



Gambar 2.16: Denah Museum Panj Display Koleksi di di Lobby
Sumber : Dokumentasi Adityayoga



Gambar 2.10 : Denah Museum Panji
Sumber : dokumentasi Adityayoga



Gambar 2.11 : Alur Denah Museum Panji
Sumber : dokumentasi Adityayoga



Gambar 2.12: Display Koleksi di Ruang Koleksi
Sumber : Dokumentasi Adityayoga

1.4.2. Gedung Sate



Gambar 2.17: Museum Gedung Sate
 Sumber : <https://keluyuran.com/museum-gedung-sate/>



Jalan Diponegoro Nomor 22, Citarum, Bandung Wetan, Bandung

Museum Gedung Sate merupakan museum yang termasuk jenis **Vanity Gallery** karena museum ini termasuk museum yang dijadikan pendidikan yang menceritakan tentang Bandung. Dan museum ini memiliki jenis **Display On Wall or Panels** karena didalam museum terdapat banyak spot yang menyajikan edukasi dengan karya dua dimensi.

FASILITAS MUSEUM GEDUNG SATE [6]

- **Media Interaktif**

Media Interaktif merupakan sebuah instalasi interaktif berbentuk layar yang besar yang dapat diaplikasikan dengan cara disentuh

- **Miniatur Gedung Sate**

Terletak tepat di dekat display atap sirap yang terbuat dari kayu ulin khas Kalimantan, miniatur Gedung Sate yang terletak di atas sebuah meja hitam yang dihiasi dengan lampu warna-warni.

- **Visual Perkembangan Kota Bandung**

Bentuk instalasi interaktif ini adalah sebuah meja timbul berwarna hijau yang dilengkapi dengan layar yang menampilkan video perkembangan Kota Bandung dan pembangunan Gedung Sate.

- **Ruang Audio Visual**

Ruang Audio Visual merupakan ruangan pertama yang ada di lorong dekat ruang informasi. Ruangan tersebut merupakan sebuah ruang teater mini yang dilengkapi dengan beberapa undakan kursi.

- **Ruang Augmented Reality**

Berbeda dengan instalasi interaktif lain, AR lebih mengutamakan para pengunjung untuk berinteraksi dengan animasi yang terpampang di layar.

- **Ruang Virtual Reality**

Terdapat ruangan yang digunakan sebagai ruangan untuk VR dengan balon udara untuk melihat keliling museum



Gambar 2.18 : Museum Gedung Sate
 Sumber : https://www.aroengbinang.com/2018/03/museum-gedung-sate-bandung_10.html

Pada bagian ini maket Gedung Sate dibuat dengan bentuk sama persis dengan aslinya, sedangkan di belakang maket ada dua layar yang bergerak dilengkapi dengan lampu. Layar sebelah kiri berisi tulisan tentang tahap demi tahap pembangunan Gedung Sate, sedangkan layar sebelah kanan adalah visualisasi dalam bentuk gambar. Ruang Museum Gedung Sate dipasang lampu di beberapa sudut yang sengaja dibuat tidak terang menderang, hal ini dikarenakan visualisasi digital yang ditayangkan agar tampak lebih jelas. [6]



Gambar 2.19 : Museum Gedung Sate
 Sumber : https://www.aroengbinang.com/2018/03/museum-gedung-sate-bandung_10.html

Salah satu hal yang menarik adalah terdapat lorong. Lorong ini mempunyai sensor, ketika berjalan di atas lantai lorong tersebut lampunya akan menyala. Berisi visualisasi jalanan yang berada di depan Gedung Sate dengan kendaraan yang lalu-lalang juga Lapangan Gazibu tepat berada di seberang Gedung Sate. Lampu-lampu dari lantai yang berisi visualisasi yang menyala terlihat sangat kontras dengan situasi lorong yang gelap. [6]



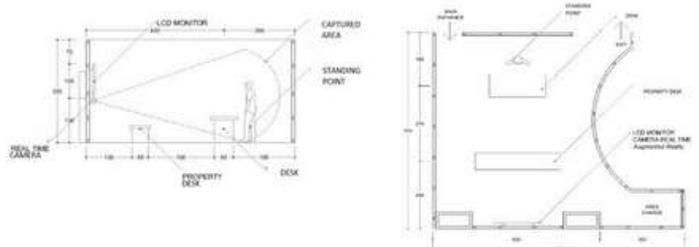
Gambar 2.20 : Museum Gedung Sate
 Sumber : https://www.aroengbinang.com/2018/03/museum-gedung-sate-bandung_10.html

Ruangan yang memberikan visualisasi pada masa lalu saat Gedung Sate dibangun, alat-alat atau barang-barang yang dipakai para pegawai disimpan di depan sepasang meja kursi. Lalu layar digital yang menayangkan para pekerja yang membangun Gedung Sate sedang beraktifitas. [6]



Gambar 2.21 : Virtual Reality Gedung Sate
 Sumber : https://www.aroengbinang.com/2018/03/museum-gedung-sate-bandung_10.html

Di museum ini juga terdapat fasilitas yang menarik yaitu keranjang balon udara yang dilengkapi dengan Virtual Reality. dengan kacamata VR ini pengunjung dapat membuat pengunjung seolah-olah menaiki balon udara mengelilingi area sekitar Gedung Sate. Cara kerja media digital pada ruang Sejarah dengan media penyajian VR ini menggunakan kamera realtime yang dikoneksikan dengan komputer untuk memvisualkan dan menggabungkan pengunjung dengan video pada layar monitor seakan-akan pengunjung masuk ke dalam video yang menampilkan dan menggambarkan simulasi keadaan ketika proyek pembangunan Gedung Sate berlangsung, teknologi VR menggabungkan lingkungan nyata kedalam dunia virtual tiga dimensi (3D), agar pengunjung dapat masuk kedalam dunia virtual. Pengunjung harus berada pada titik yang sudah ditentukan, tepatnya di belakang meja, ketika pengunjung masuk kedalam dunia virtual, pengunjung melihat dirinya di dalam layar TV. Visual yang ditampilkan dalam layar tersebut adalah citra pengunjung yang seolah-olah berada pada saat dimana pembangunan Gedung Sate berlangsung.[7]



Gambar 2.22 : Denah Virtual Reality Gedung Sate
 Sumber : <https://proceedings.unikom.ac.id/index.php/icobest/article/view/325/320> Perancangan Galeri Budaya Malangan di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur *Historicism*

1.4.3. Museum Sonobudoyo



Gambar 2.23 : Museum Sonobudoyo

Sumber :

https://www.aroengbinang.com/2018/03/museum-gedung-sate-bandung_10.html



Museum Sonobudoyo Unit 1 (Gedung Pamer) : Jl. Pangurakan No.6, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122



Gambar 2.24 : Museum Sonobudoyo

Sumber : Dokumentasi Mia Sandrina Putri

Untuk media edukasi, Museum Sonobudoyo menggunakan layar yang aktif-interaktif dengan menggunakan layar yang dapat disentuh agar para pengunjung lebih aktif

Fasilitas Museum Sonobudoyo : [8]

- **Candrakiranan**

Di Candrakiranan terdapat ruang pameran untuk koleksi Jawa Tengah. Selain itu juga terdapat ruang yang bisa digunakan untuk acara-acara tertentu dengan kapasitas lima ratus orang, aula, musholla yang representatif, dan parkir yang cukup luas, tidak mengganggu jalan utama

- **Sewa Tempat**

Gedung Pameran Temporer Museum Sonobudoyo sering digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan Pameran, Seminar, Pendidikan dan Latihan, dan sebagainya

- **Pemandu Wisata**

Ketersediaan sumber daya pemandu museum di Sonobudoyo diharapkan mampu mencukupi kebutuhan wisatawan tanpa adanya batas minimal pengunjung. Kemampuan dalam berkomunikasi multi bahasa menjadi kemampuan yang dimiliki oleh pemandu museum di Sonobudoyo

- **Layanan Manuskrip dan Perpustakaan**

Perpustakaan tersebut berisi majalah, koran, buku, laporan, dan berbagai naskah lain

Ruang Pamer: [8]

- **Ruang Pengenalan**

Beberapa koleksi di Ruang Pengenalan adalah pasren, genta kalasan, dan topeng kayu.

- **Ruang Prasejarah**

Benda-benda koleksi di ruangan ini berkaitan dengan cara hidup manusia pada zaman prasejarah; yaitu berburu dan mengumpulkan/meramu makanan.

- **Ruang Klasik**

Menampilkan benda-benda koleksi masa klasik (abad ke-4 sampai abad ke-15) yang terpengaruh agama Hindu-Budha.

- **Ruang Batik**

Memamerkan benda-benda koleksi yang berkaitan dengan batik, baik menyangkut bahan, peralatan, proses pembuatan, jenis-jenis batik dan motifnya, maupun catatan mengenai wilayah penyebaran dan pusat-pusat industri batik

- **Ruang Wayang Kulit**

Memamerkan berbagai koleksi wayang yang berfungsi sebagai media penyebaran agama

- **Ruang Wayang Golek**

Menampilkan empat koleksi yaitu Wayang Klitik, Wayang Golek Menak Yogyakarta, Wayang Golek Purwa Pasundan, Dan Wayang Dupara.

- **Ruang Topeng**

Memamerkan berbagai topeng karya seni tradisional Indonesia, baik topeng sebagai sarana upacara maupun seni pertunjukan

- **Ruang Jawa Tengah (Ruang Ukir)**

Memamerkan berbagai macam hasil karya ukir motif Jepara maupun Kudus.

- **Ruang Senjata**

Memamerkan koleksi senjata berupa keris, tombak, patrem, kapak, wedhung, clurit, dan sebagainya.

- **Ruang Permainan Anak-Anak.**

Memamerkan peralatan permainan tradisional anak-anak Jawa.

- **Ruang Bali**

Memamerkan benda-benda koleksi yang berkaitan dengan adat, seni budaya masyarakat Bali, dan hal-hal yang berkaitan dengan penyebaran agama Hindu.

- **Candi Bentar**

Museum Sonobudoyo merupakan museum yang termasuk jenis **Galeri di dalam Museum** karena di dalam museum ini terdapat benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah atau kelangkaan seperti patun, arca, dll. dan jenis display pada museum ini adalah In Show Case karena museum ini memiliki benda-benda yang memiliki nilai sejarah maka benda tersebut terletak di dalam kotak tembus pandang yang bermaterial kaca.

Bioskop Museum Sonobudoyo



- Merupakan fasilitas gratis dari Museum Sonobudoyo
- Untuk menyaksikan film di Bioskop Sonobudoyo dapat langsung berkunjung tanpa reservasi
- Jam tayang: 16.00 17.00 19.00 20.00 WIB



Gambar 2.25: Bioskop Museum Sonobudoyo
Sumber : <https://instagram.com/sonobudoyo?igshid=MzRlODBiNWFlZA==>



Gambar 2.26: Bioskop Museum Sonobudoyo
Sumber : <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=631830&val=6478&title=Pelestarian%20Bangunan%20Kolonial%20Museum%20Fatahillah%20di%20Kawasan%20Kota%20Tua%20Jakarta>

Bioskop Museum Sonobudoyo merupakan fasilitas yang ada di Museum Sonobudoyo. Bioskop ini menayangkan film yang merupakan khas dari kota Yogyakarta dan film dokumentasi kota Yogyakarta [11]

Dua genre film yang diputar di Museum Sonobudoyo ini yaitu :

- Film Dokumentasi
- Film Fiksi.

Terdapat 4 jam tayang film di bioskop Sonobudoyo yaitu :

- Selasa-Minggu : 16:00 WIB - 20:00 WIB
- Penayangan 1 : 16:00 WIB - 16:50 WIB
- Penayangan 2 : 17:00 WIB - 17:50 WIB
- Penayangan 3 : 19:00 WIB - 19:50 WIB
- Penayangan 4 : 20:00 WIB - 21:00 WIB

HTM Bioskop : Gratis

Pagelaran Wayang Museum Sonobudoyo

Museum Sonobudoyo
Yogyakarta

PAGELARAN WAYANG MUSEUM SONOBUDOYO

Apa saja pertunjukkan wayang di Museum Sonobudoyo?

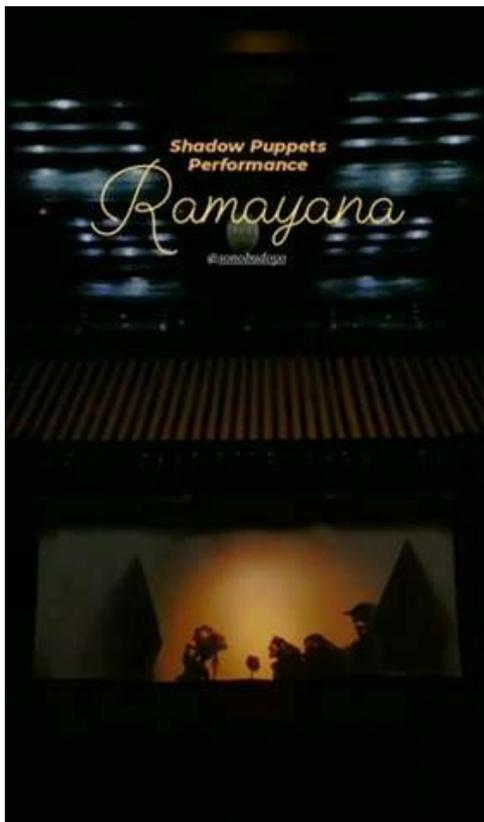
- Pagelaran Wayang Kulit – setiap hari Selasa
- Pagelaran Wayang Orang – setiap hari Rabu & Kamis
- Pagelaran Wayang Topeng Panji – setiap hari Jumat, Sabtu, & Minggu
- Seluruh pagelaran dimulai pukul 20.00 WIB
- Lokasi : Pendopo Timur Museum Sonobudoyo Unit 1

Apakah saya bisa reservasi tiket pagelaran wayang?

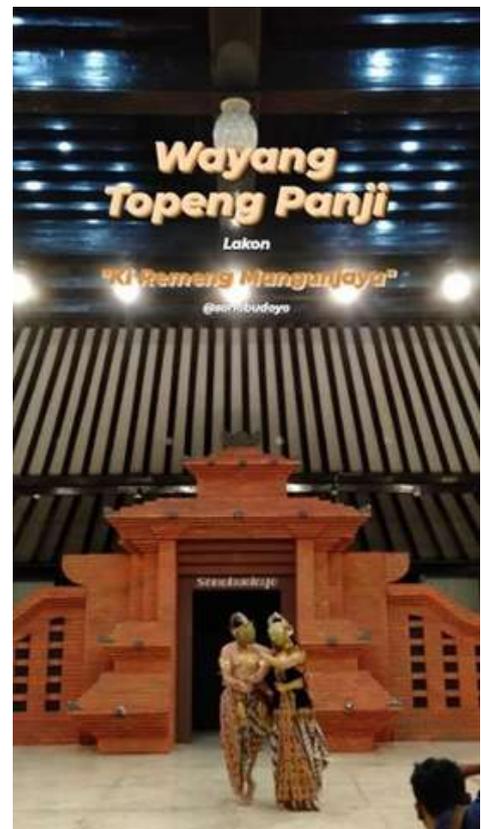
Tiket pagelaran wayang hanya dapat dibeli langsung ketika ingin menyaksikan pagelaran (on the spot) pada pukul 19.00-20.45 WIB. Lokasi ticketing berada di depan Pendopo Timur Museum Sonobudoyo

sonobudoyo | museum sonobudoyo | www.sonobudoyo.com

Gambar 2.27 : Pagelaran Wayang Museum Sonobudoyo
Sumber : [https://instagram.com/sonobudoyo?](https://instagram.com/sonobudoyo?igshid=MzRIODBiNWFIZA==)
igshid=MzRIODBiNWFIZA==



Gambar 2.28: Pagelaran Wayang Kulit
Sumber : Dokumentasi Mia Sandrina Putri



Gambar 2.29: Pagelaran Wayang Topeng
Sumber : Dokumentasi Mia Sandrina Putri

- Pagelaran Wayang Kulit : Selasa : 20:00 WIB - 21:30 WIB
- Pagelaran Wayang Topeng Panji : Jumat – Minggu : 20:00 WIB - 21:15 WIB
- Pagelaran Wayang Orang : Rabu & Kamis : 20:00 WIB - 21:15 WIB

Dua genre film yang diputar di Museum Sonobudoyo ini yaitu :

- Film Dokumentasi
- Film Fiksi.

Terdapat 4 jam tayang film di bioskop Sonobudoyo yaitu :

- Selasa-Minggu : 16:00 WIB - 20:00 WIB
- Penayangan 1 : 16:00 WIB - 16:50 WIB
- Penayangan 2 : 17:00 WIB - 17:50 WIB
- Penayangan 3 : 19:00 WIB - 19:50 WIB
- Penayangan 4 : 20:00 WIB - 21:00 WIB

HTM Bioskop : Gratis

Wayang kulit di ruang wayang kulit Museum Sonobudoyo ada lima jenis :

- Wayang kulit purwo
- Wayang gedhog Solo
- Wayang Sadat
- Wayang Wahyu
- Wayang Kancil

Pendekatan desain galeri menggunakan pendekatan Arsitektur Historicism atau Arsitektur Historisisme.

Pendekatan arsitektur historisisme adalah suatu aliran dalam arsitektur yang menekankan penggunaan elemen-elemen dan gaya arsitektur dari masa lalu.

Prinsip-prinsipnya meliputi:

- Referensi Sejarah:

Menerapkan gaya dan elemen dari berbagai periode sejarah, seperti klasik, Gotik, atau Baroque, untuk menciptakan bangunan yang mencerminkan warisan budaya.

- Konteks Budaya:

Memperhatikan konteks sosial dan budaya saat merancang, sehingga bangunan tidak hanya estetis tetapi juga relevan dengan masyarakat setempat.

- Reinterpretasi:

Mengadaptasi dan menginterpretasikan kembali gaya arsitektur lama dengan cara yang segar dan inovatif, alih-alih hanya menyalin.

- Harmoni Visual:

Menciptakan keselarasan antara bangunan baru dan bangunan lama di sekitarnya, memperkuat karakter lingkungan yang ada.

- Kualitas Material:

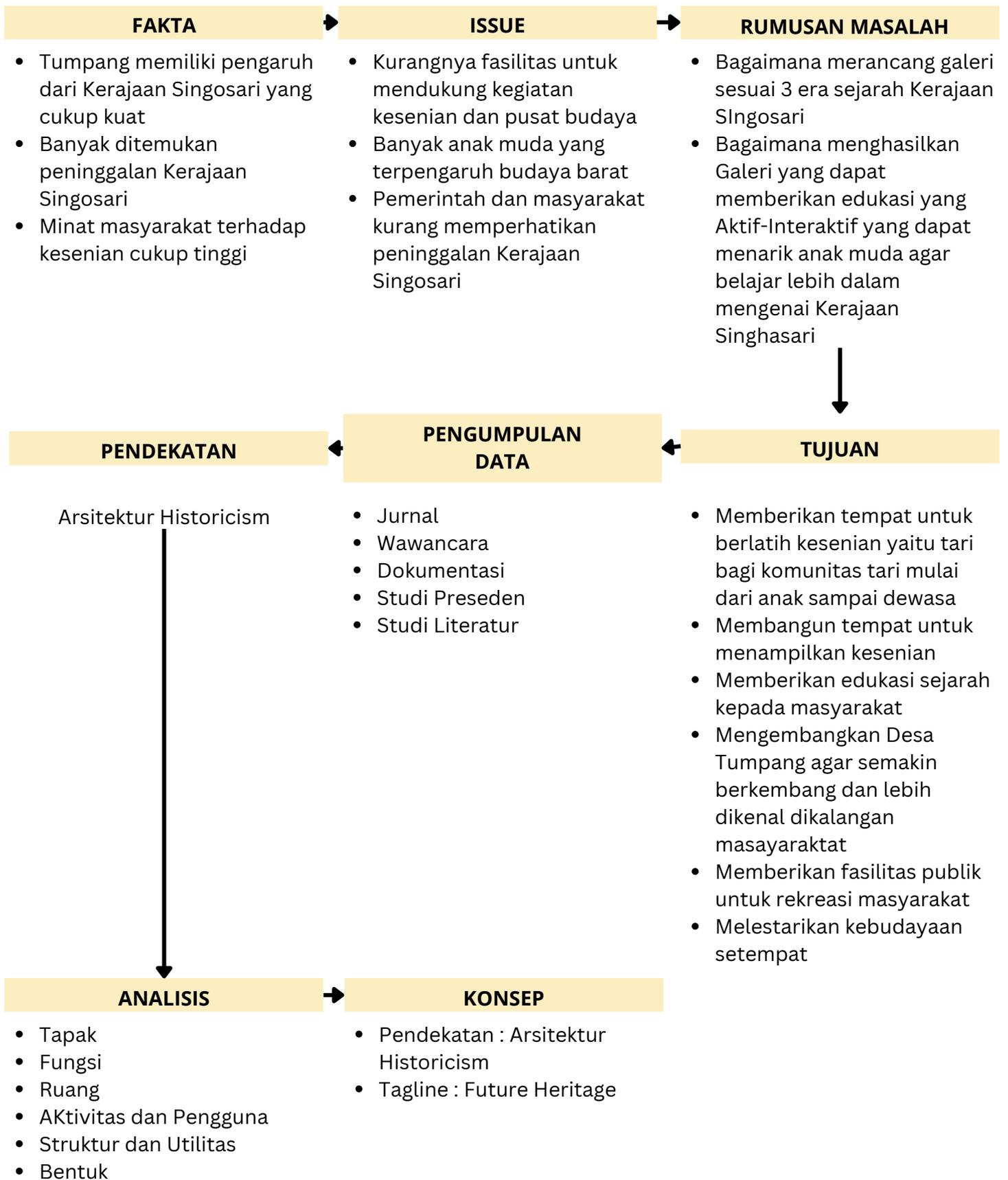
Memilih bahan yang sesuai dengan tradisi lokal dan yang dapat menciptakan nuansa historis yang diinginkan.

- Fungsionalitas:

Meskipun mengedepankan aspek estetika historis, bangunan tetap harus berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan pengguna modern.

Dengan pendekatan ini, arsitektur historisisme berusaha menjembatani masa lalu dan masa kini, menciptakan karya yang tidak hanya indah tetapi juga bermakna.

1.6 STRATEGI PERANCANGAN



Strategi perancangan pada aspek ini didasarkan pada Sinkronik (waktu) dan Diakronik (Peristiwa) dari sejarah Kerajaan Singhasari

1.6.1. Kekacauan

Kerajaan Singhasari merupakan kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha dan didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M. Masa Ken Arok merupakan era kekacauan karena pada masa ini terjadi peristiwa bunuh membunuh.

Era Anusapati berdiri era Kediri pada zaman Kertajaya. Di bawah Kerajaan Kediri terdapat kerajaan kecil yang bernama Tumapel yang dikuasai oleh Tunggul Ametung. Kemudian Tunggul Ametung menikah dengan Ken Dedes dan mendapatkan keturunan bernama Anusapati.

Tunggul Ametung dibunuh oleh Ken Arok karena Ken Arok ingin menjadi penguasa. Kemudian Ken Arok menjadi raja dengan gelar Sri Rajasa Bathara Sang Amurwabhumi dan menikah dengan Ken Dedes.

Ken Arok dibunuh oleh Anusapati. Kemudian Anusapati mengukuhkan diri dengan mengganti nama Tumapel menjadi Kerajaan Singhasari. Kemudian Anusapati mempunyai keturunan yang bernama Ranggawuni yang mempunyai gelar Wisnuwardhana.

1. Topeng sudah ada sejak era Ken Arok namun belum dilegitimasi
2. Pada era ini bentuk topeng masih sederhana, bentuk dari Topeng Panji masih karakter Kediri
3. Berdirinya Candi Kidal untuk meredam kekacauan

- Pola makna Peristiwa :

1. Tidak urut
2. Tidak simetris
3. Tidak beraturan

- Pola makna Objek (Candi Kidal) :

1. Vertikal
2. Relief cerita Garudeya di candi ini dapat dibaca berjalan berlawanan arah jarum jam, dimulai dari sisi sebelah selatan.

1.6.2. Agraris

Era Agraris merupakan masa yang stabil karena pada masa ini Kerajaan Wisnuwardhana mempunyai visi Penyatuan Jawa yaitu Madura, Jawa Timur dan Jawa Tengah (Tidak ada jawaban dari Jawa Barat).

Kultur Agraris merupakan kultur yang wangsa satu dengan wangsa lain tetapi hanya satu wilayah saja yaitu wilayah Jawa termasuk wilayah Sunda.

Wisnuwardhana memiliki keturunan bernama Kertanegara. Berbeda dengan ayahnya yang mempunyai visi Penyatuan Jawa, Kertanegara mempunyai visi penyatuan yang lebih luas yaitu Penyatuan Nusantara.

- Pada era ini, Topeng Panji mulai berkembang
- Topeng Panji pada Era Agraris belum ada variasi bentuk, Topeng Panji masih memiliki karakter Singhasari
- Munculnya Tari Topeng

- Pola makna Peristiwa : (Candi Jajaghu)
 1. Berdirinya Candi Jago
 2. Mulai urut
 3. Sedikit simetris
 4. Sedikit beraturan
 5. Kultur Tanah

- Pola makna Objek (Candi Jajaghu) :
 1. Vertikalis
 2. Panjang
 3. Punden berundak
 4. Relief mirip dengan era Majapahit
 5. Urut dari rendah ke tinggi
 6. Simetris
 7. Kuat
 8. Dimensi besar
 9. RTH

1.6.3. Maritim

Kertanegara yang merupakan anak dari Wisnuwardhana dan memiliki visi Penyatuan Nusantara. Kertanegara ingin mendirikan Kerajaan Besar dan tau bahwa Mongolia ingin menakhlukkan wilayah Nusantara. Pada Era Agraris ini sudah terdapat Politik Penyatuan Nusantara (Penyatuan Dwipantara).

Untuk mewujudkan keinginannya yaitu penyatuan Nusantara, Kertanegara mengajak seluruh wilayah di Nusantara untuk bergabung, namun pada saat itu Minangkabau tidak mau untuk diajak bergabung karena strategi budaya atau pola pandang dan pola pikir masyarakat Minangkabau dan pola pikir masyarakat Jawa berbeda. Masyarakat Minangkabau memiliki pola pikir Egaliter yaitu persamaan derajat pada setiap manusia. Pola pikir tersebut merupakan pengaruh dari Darma Kirti. Sedangkan masyarakat Jawa memiliki pola pikir Hirarki yaitu manusia memiliki 7 kasta yang berbeda.

Karena hal tersebut, akhirnya Kerajaan Damasraya dikirim ke Minangkabau untuk mengajak bergabung menyatukan Nusantara. Namun karena Kerajaan Damasraya dikirim ke Minangkabau, akhirnya Kerajaan Singhasari lengah dan akhirnya Raja Singhasari terbunuh. Setelah itu, terdapat kabar jika Minangkabau mau bergabung untuk penyatuan Nusantara.

- Pada era ini, Topeng Panji semakin berkembang
- Bentuk Topeng Panji sudah bervariasi karena Topeng Panji sudah Internasional (termasuk Vietnam, Filipina, China, Kamboja, Malaysia)
- Berdirinya Candi Singhasari
- Berorientasi laut

- Pola makna Peristiwa :
 1. Urut
 2. Simetris
 3. Beraturan
 4. Kultur Tanah dan Air

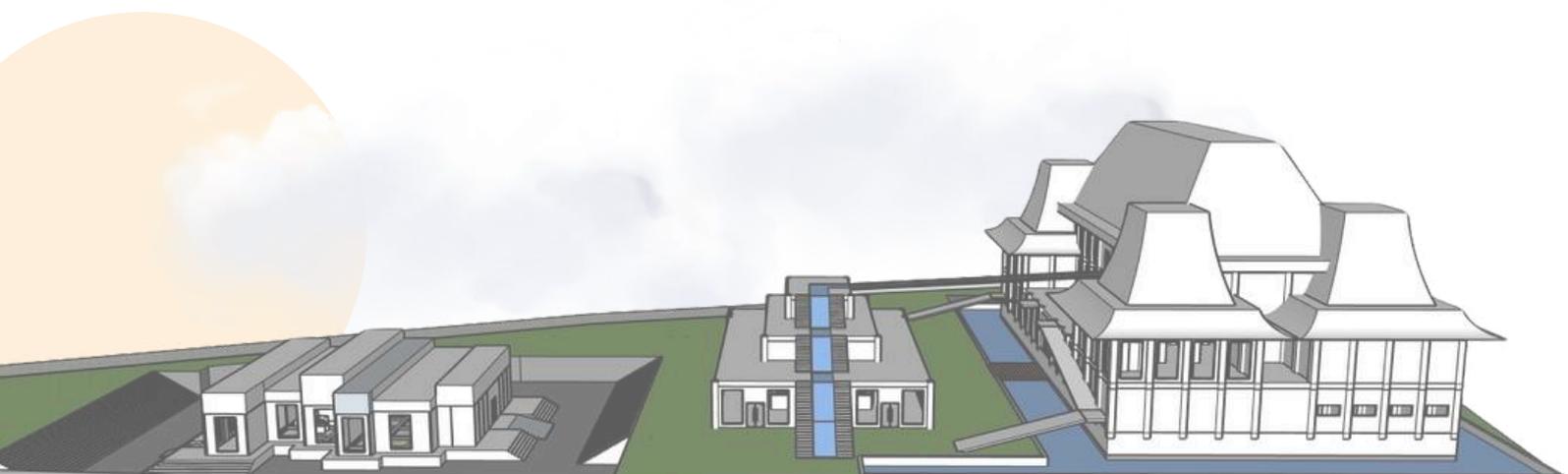
- Pola makna Objek (Candi Singhasari) :
 - 1.4 penjuru mata angin
 2. Kolam sebagai simbol dari kemaritiman
 3. Pusat



2 Penelusuran Konsep Perancangan

2.1.1 Analisis Fungsi

Fungsi		
PRIMER	Fungsi Pameran	<ul style="list-style-type: none"> • Galeri (Bangunan era kekacauan, era agraris dn era maritim)
	Fungsi Audio Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan tari (Bangunan era maritim) • Virtual Reality (VR) (Bangunan era maritim) • Area kontrol (Bangunan era kekacauan, agraris dan maritim)
SEKUNDER	Fungsi Latihan Tari	<ul style="list-style-type: none"> • Sanggar Tari (Bangunan era maritim) • Gudang tari (Bangunan era maritim)
PENUNJANG	Area Komunal	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet (Bangunan era kekacauan, agraris dan maritim) • Souvenir Center (Bangunan era maritim) • Food Court (Bangunan era maritim)
	Ibadah	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Ibadah (Bangunan era maritim)
	Penyimpanan	<ul style="list-style-type: none"> • Gudang (Bangunan era kekacauan, agraris dan maritim)
	Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir



2.1 ANALISIS FUNGSI

2.1.2 Analisis Aktivitas dan Besaran Ruang

PRIMER

Pengguna	Aktivitas	Sifat	Kebutuhan Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Jumlah Ruang	Perhitungan	Luas Ruang
Pengunjung	Melihat koleksi galeri	Publik	Galeri	NAD Asumsi	1 m ²	25 orang	3	1 x 25 x 3 = 75 m ²	75 m ²
Pengunjung	Menonton tari	Publik	Tribun amfiteater	Asumsi	1 m ²	30 orang	1	1 x 30 x 1 = 30 m ²	30 m ²
Pengunjung	Menonton VR	Publik	Ruang VR	Asumsi	9 m ²	5 orang	1	9 x 5 x 1 = 45 m ²	45 m ²
Pengunjung	Membeli tiket masuk	Publik	Lobby	Asumsi	1 m ²	50 orang	1	1 x 50 x 1 = 50 m ²	50 m ²
Penari	Tampil tari	Privat	Panggung amfiteater	Asumsi	9 m ²	15 orang	1	9 x 15 x 1 = 135 m ²	135 m ²
Pengelola	Mengontrol pertunjukan	Privat	Ruang Kontrol	NAD	8 m ²	3 orang	1	8 x 5 x 1 = 40 m ²	40 m ²
Total									335 m²

Diagram Aktivitas (Pengunjung)

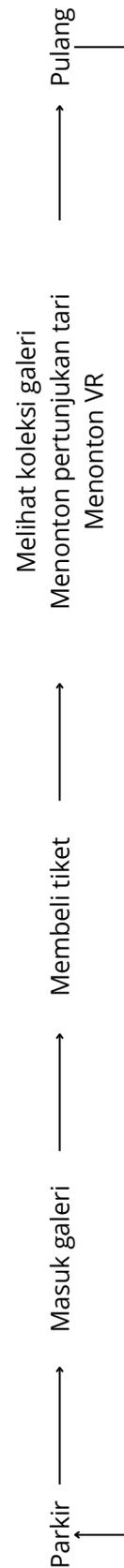
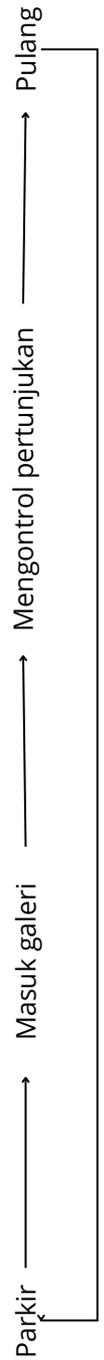


Diagram Aktivitas (Pengelola)



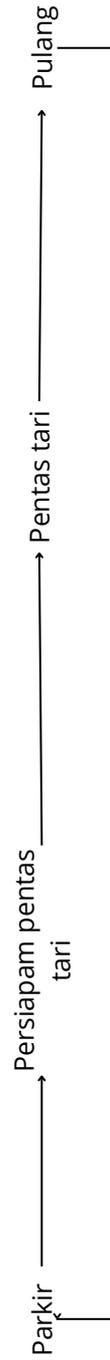
2.1 ANALISIS FUNGSI

2.1.2 Analisis Aktivitas dan Besaran Ruang

SEKUNDER

Pengguna	Aktivitas	Sifat	Kebutuhan Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Jumlah Ruang	Perhitungan	Luas Ruang
Penari	Latihan tari	Privat	Sanggar tari	Asumsi	9 m ²	15 orang	1	9 x 15 x 1 = 180 m ²	135 m ²
Pengelola	Penyimpanan barang penari	Privat	Gudang	Asumsi	9 m ²	3 orang	1	9 x 20 x 1 = 180 m ²	27 m ²
Total									162 m²

Diagram Aktivitas (Pengelola)



2.1 ANALISIS FUNGSI

2.1.2 Analisis Aktivitas dan Besaran Ruang

PENUNJANG

Pengguna	Aktivitas	Sifat	Kebutuhan Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Jumlah Ruang	Perhitungan	Luas Ruang
Pengunjung	Toilet	Publik	Toilet	Asumsi	3 m ²	3 orang	6	3 x 3 x 6 = 54 m ²	54 m ²
Pengunjung	Belanja	Publik	Souvenir center	Asumsi	4 m ²	30 orang	1	4 x 30 x 1 = 120 m ²	120 m ²
Pengunjung	Makan	Publik	Food court	Asumsi	4 m ²	30 orang	1	4 x 30 x 1 = 120 m ²	120 m ²
Pengunjung	Ibadah	Publik	Musholla	NAD	1 m ²	15 orang	1	1 x 15 x 1 = 15 m ²	15 m ²
Pengunjung	Wudhu	Publik	Ruang Wudhu	Asumsi	3 m ²	5 orang	5	3 x 5 x 5 = 75 m ²	75 m ²
Pengunjung	Parkir kendaraan	Publik	Pakir	Asumsi	Motor 2m ² Mobil 15m ² Bus 39 m ²	30 motor 10 mobil 3 bus	1 1 1	2 x 30 x 1 = 60 m ² 15 x 10 x 1 = 300 m ² 39 x 3 x 1 = 117 m ²	477 m ²
Pengelola	Menyimpan barang	Privat	Gudang	Asumsi	9 m ²	2 orang	1	9 x 2 x 3 = 45 m ²	54 m ²
Total									915 m²
Total besaran ruang									1412 m²

Diagram Aktivitas (Pengunjung)



Diagram Aktivitas (Pengelola)



2.1 ANALISIS FUNGSI

2.1.3 Analisis Persyaratan Ruang

PRIMER						SEKUNDER											
Jenis Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik		View		Jenis Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik		View	
	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Normal	Tenang	Kedalam	Keluar		Alami	Buatan	Alami	Buatan	Normal	Tenang	Kedalam	Keluar
• Galeri 2D • Galeri 3D		**	*			**	**	**							**		
Tribun amphiteater	**		**		*			*							*		
Ruang VR		**		**		**		*						**			
Lobby	**		**		*			*						*			**
Panggung amphiteater	**		**		*			*						*			**
Ruang Kontrol	*				*			*						*			*
Jenis Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik		View		Jenis Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Akustik		View	
Sanggar tari		*				*								*			*
Gudang		*				*								*			*

* Dibutuhkan

** Sangat dibutuhkan

2.1 ANALISIS FUNGSI

2.1.3 Analisis Persyaratan Ruang

PRIMER

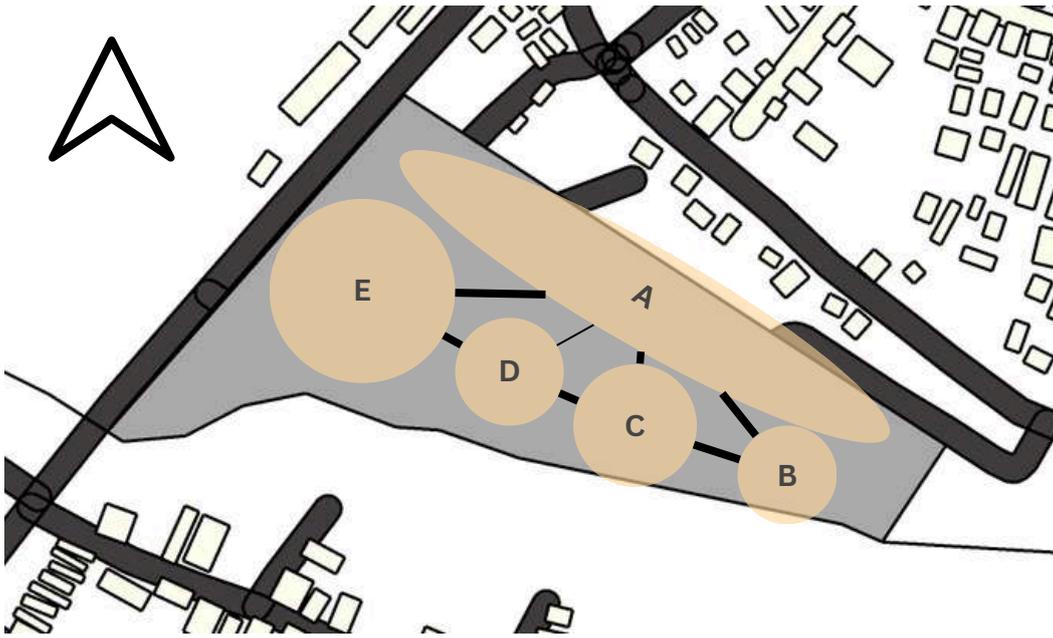
Jenis Ruang	Pencahayaannya		Penghawaannya		Akustik			View	
	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Normal	Tenang	Kedalam	Keluar	
Toilet		*	*		*		*		
Souvenir center		**		**	*			*	
Food court		**		**	*			*	
Musholla		**		**		**	*		
Ruang Wudhu		*	*			*	*		
Pakir	**		**		*			**	
Gudang		*	*		*		*		

* Dibutuhkan

** Sangat dibutuhkan

2.1 ANALISIS FUNGSI

2.1.4 Bubble Diagram



A Area parkir

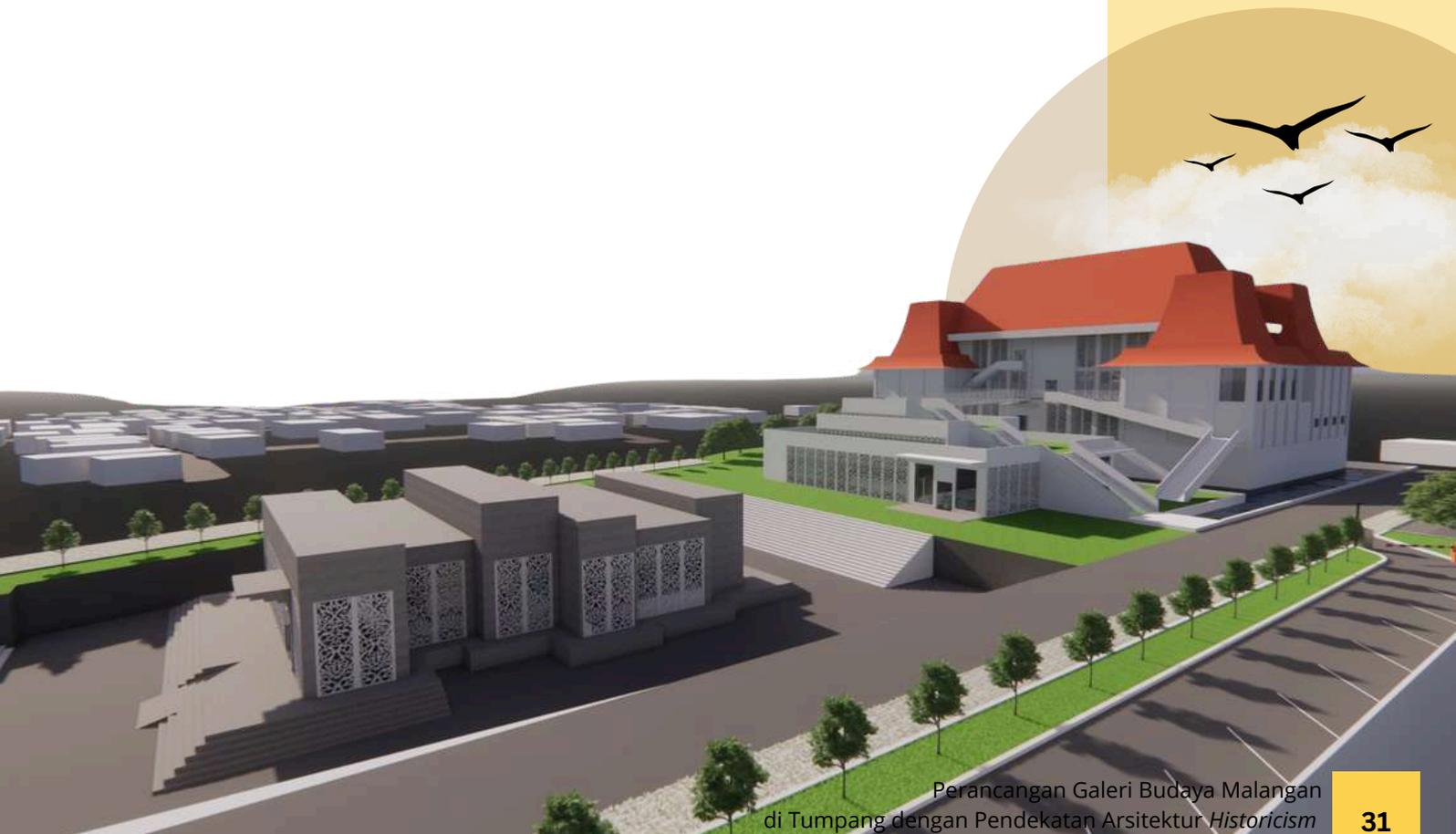
B Taman

C Bangunan era kekacauan

D Bangunan era agraris

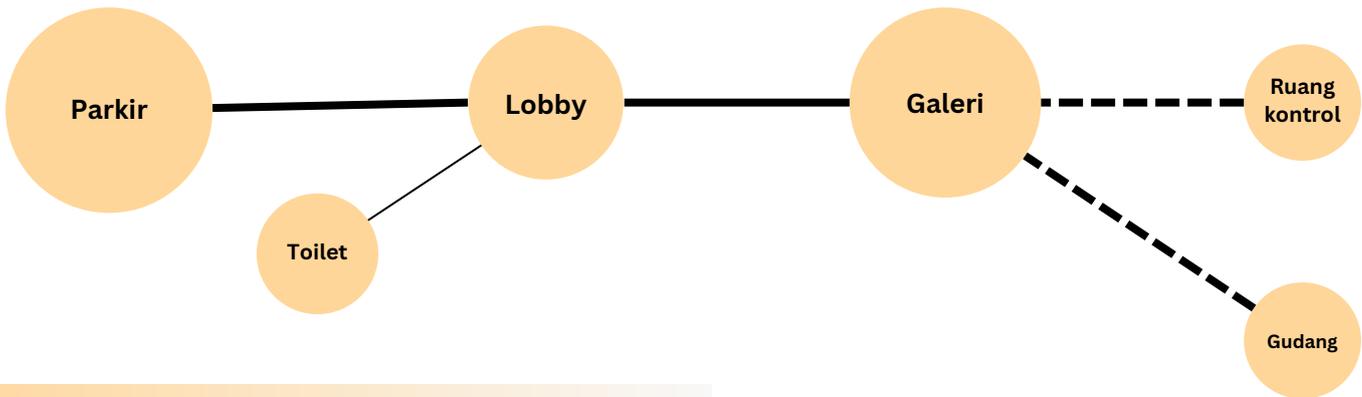
E Bangunan era maritim

— Berkaitan langsung
— Berkaitan dekat atau mudah dicapai

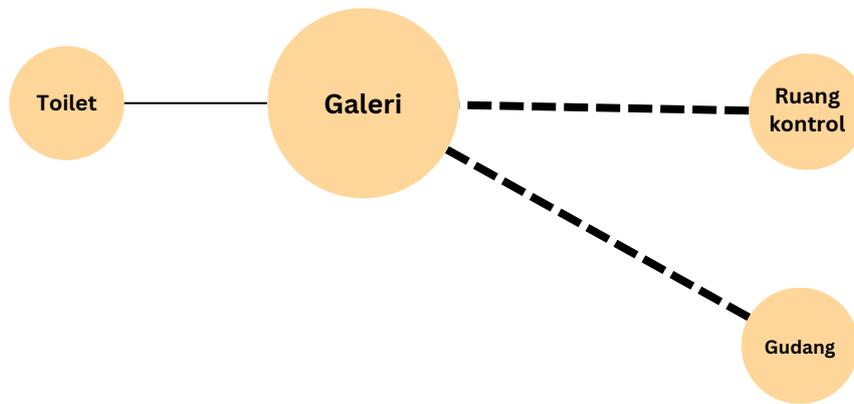


2.1.4 Bubble Diagram

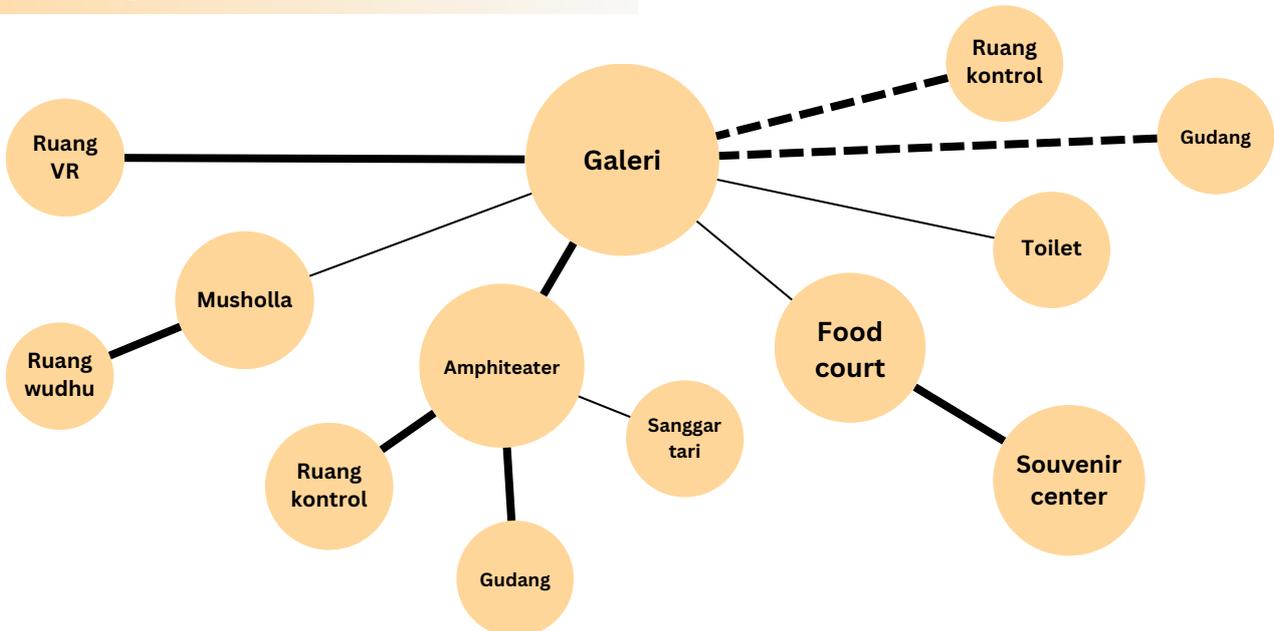
Bangunan Era Kekacauan



Bangunan Era Agraris



Bangunan Era Maritim

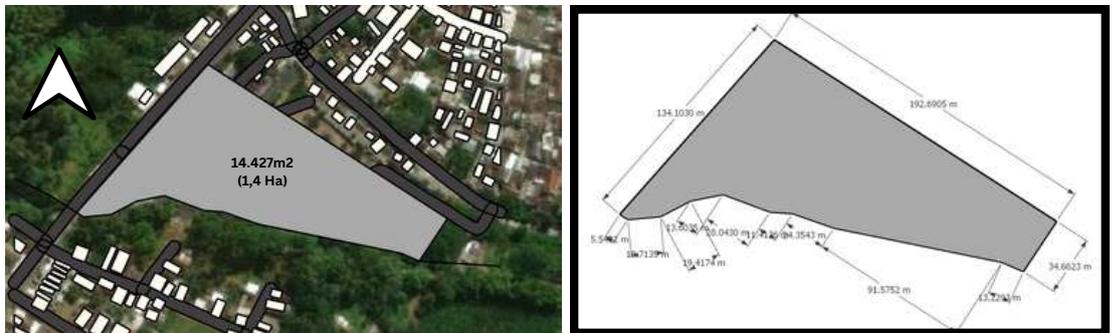


- Berkaitan langsung
- Berkaitan dekat atau mudah dicapai
- - - - -** Berkaitan tidak langsung

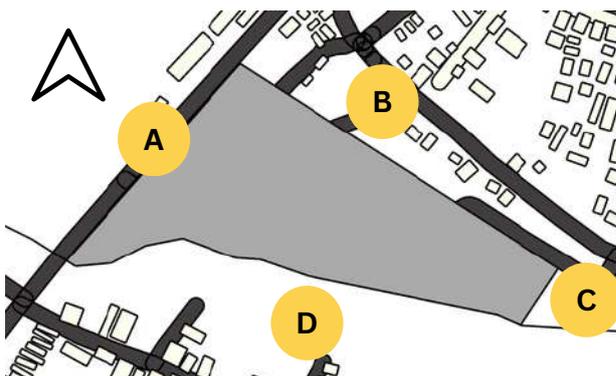
2.2 ANALISIS TAPAK

2.2.1 Analisis Ukuran, Batas dan Arah Hadap Bangunan

Ukuran Tapak



Batas-Batas Tapak



Jl. Raya Kebonsari



Rumah Warga

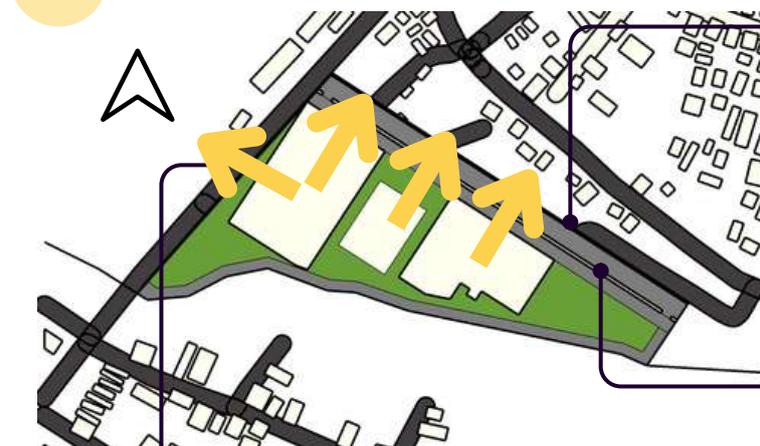


Area Hijau



Sungai

Arah Hadap Bangunan



Fasad menghadap ke arah timur laut dan barat laut



Batas tapak dengan permukiman warga didesain dengan tembok mural sejarah Kerajaan Singhasari, Wisnuwardhana dan Kertanegara

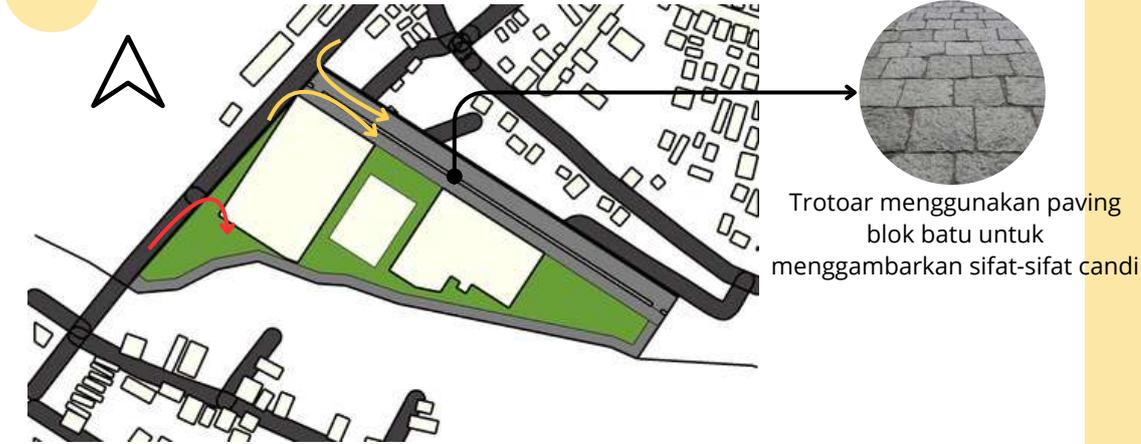


Pembatas galeri dan rumah warga adalah tembok yang didesain dengan mural tentang Kerajaan Singhasari

2.2 ANALISIS TAPAK

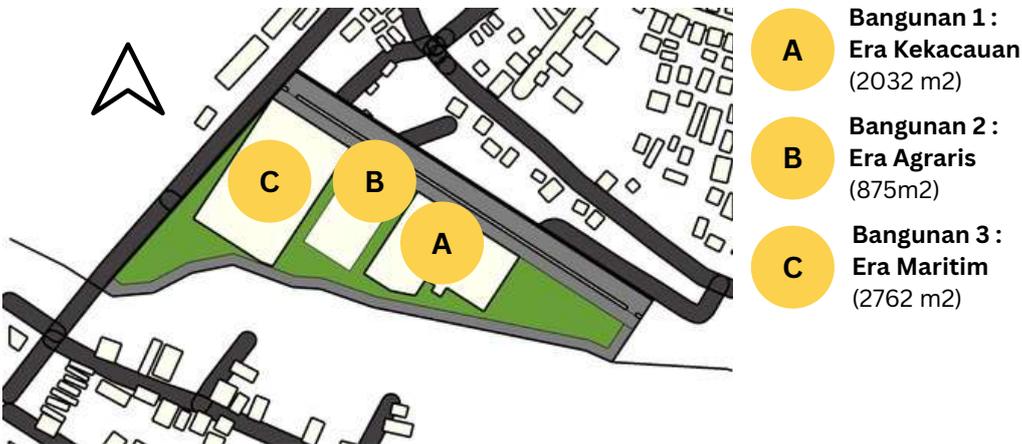
2.2.2 Analisis Sirkulasi, KDB dan RTH

Sirkulasi



- Sirkulasi parkir dan pejalan kaki pada bagian samping tapak karena mengikuti arah hadap bangunan
- Sirkulasi drop off barang terletak di samping sungai dipisah dengan sirkulasi pengunjung agar pengunjung tidak terganggu dengan kendaraan drop off

Rencana KDB



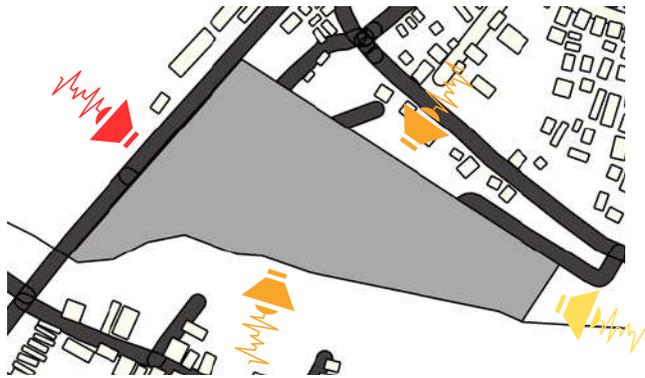
Bangunan pada tapak terdiri atas 3 bangunan utama. Hal tersebut didasarkan pada 3 era Kerajaan Singhasari

Rencana RTH



2.2.3 Analisis Kebisingan dan Vegetasi

Kebisingan



Kebisingan Tinggi

Kebisingan tinggi berasal dari Jl. Raya Kebonsari. Untuk mengatasi kebisingan, bangunan yang menghasilkan kebisingan tinggi diletakkan dekat dengan jalan raya

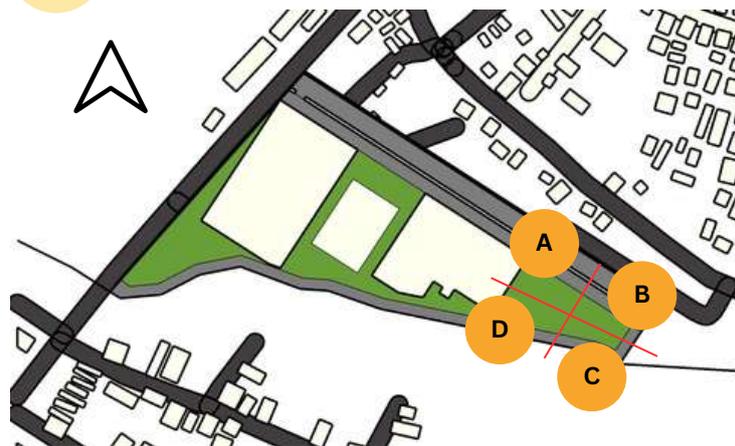
Kebisingan Sedang

Kebisingan sedang berasal dari arus sungai dan permukiman warga. Kebisingan tidak terlalu berpengaruh terhadap bangunan sehingga bangunan yang tidak terlalu membutuhkan ketenangan diletakkan di dekat sungai

Kebisingan Rendah

Kebisingan rendah berasal dari area hijau dan permukiman warga sehingga bangunan yang tidak menghasilkan kebisingan diletakkan dibagian yang kebisingannya rendah agar suasana didalam bangunan tetap tenang

Vegetasi



A Vegetasi Hijau

Mawar hijau

B Vegetasi Biru

Bunga lupin biru

C Vegetasi Merah

Bunga sepatu

D Vegetasi Orange

Bunga amarilis orange

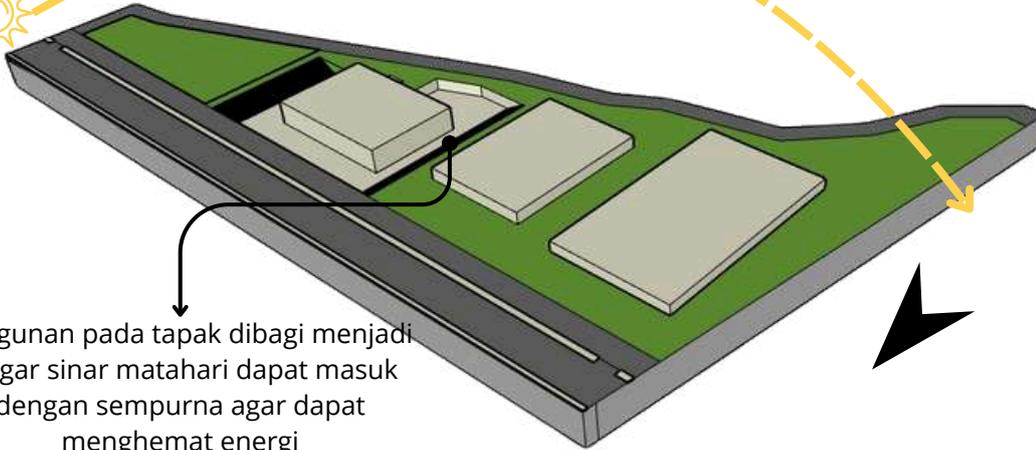
Vegetasi dibagi menjadi beberapa kelompok warna yaitu **hijau, biru, merah dan orange**. Warna-warna tersebut diwakili oleh pembagian warna menurut **Nawadewata** atau Dewata Nawa Sangha yaitu sembilan penguasa di setiap penjuru mata angin dalam konsep agama Hindu Dharma yang diidentikkan dengan warna tertentu

2.2 ANALISIS TAPAK

2.2.4 Analisis Iklim

Matahari

Matahari terbit dari arah belakang tapak



Bangunan pada tapak dibagi menjadi 3 agar sinar matahari dapat masuk dengan sempurna agar dapat menghemat energi

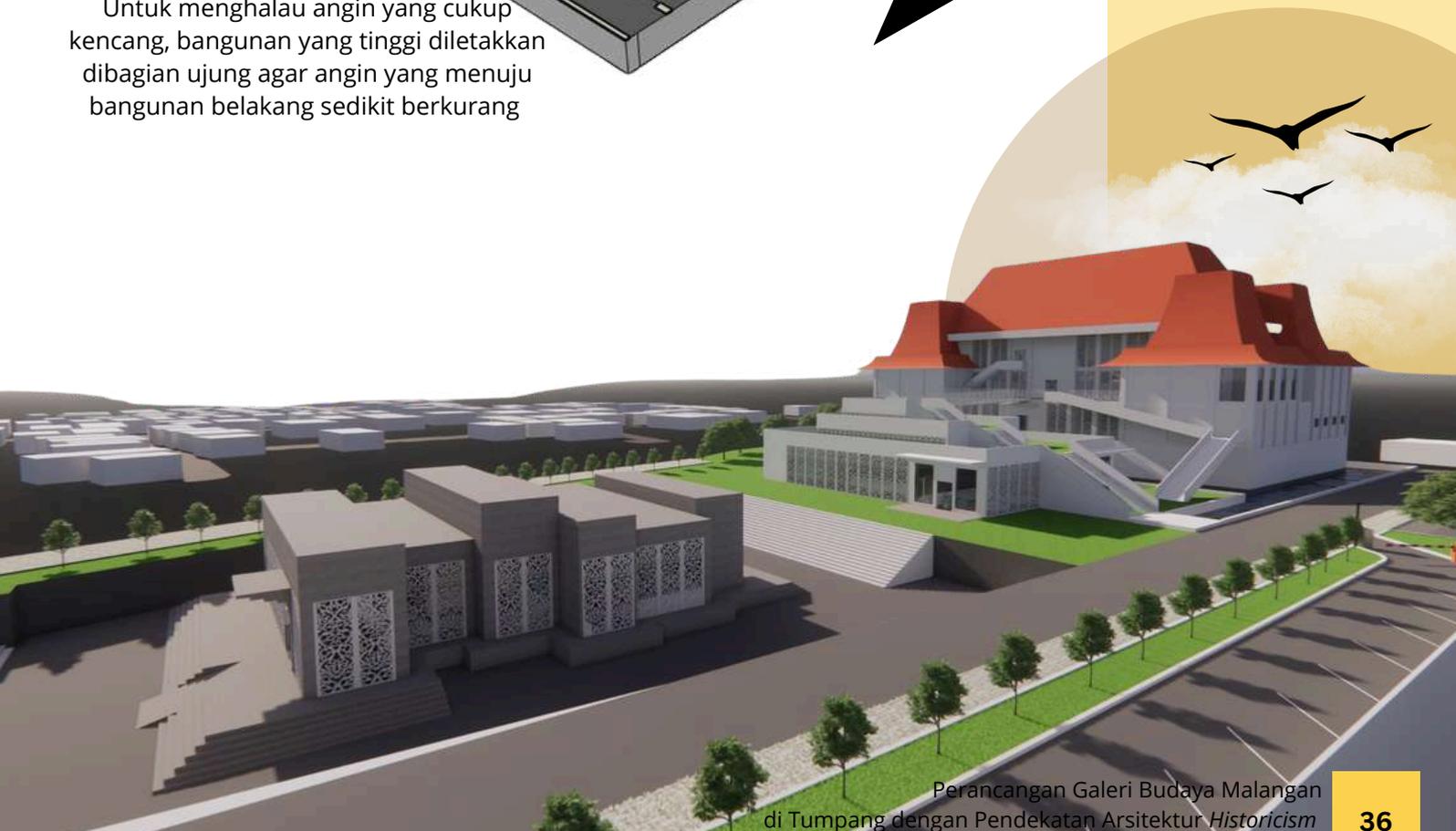
Angin

Angin berasal dari barat daya



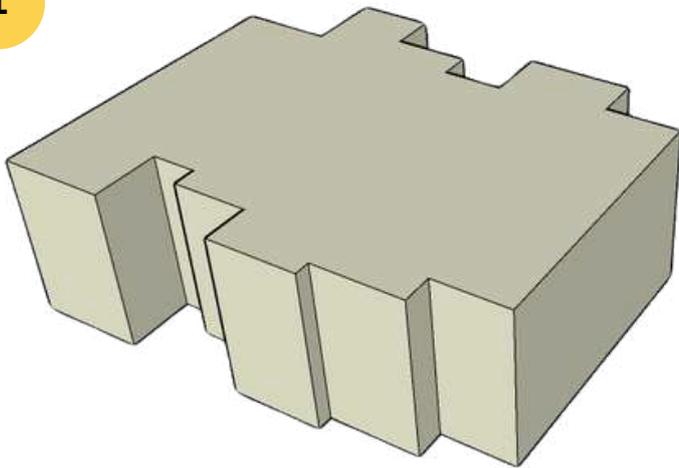
Rata-rata kecepatan angin 2 km/jam

Untuk menghalau angin yang cukup kencang, bangunan yang tinggi diletakkan dibagian ujung agar angin yang menuju bangunan belakang sedikit berkurang



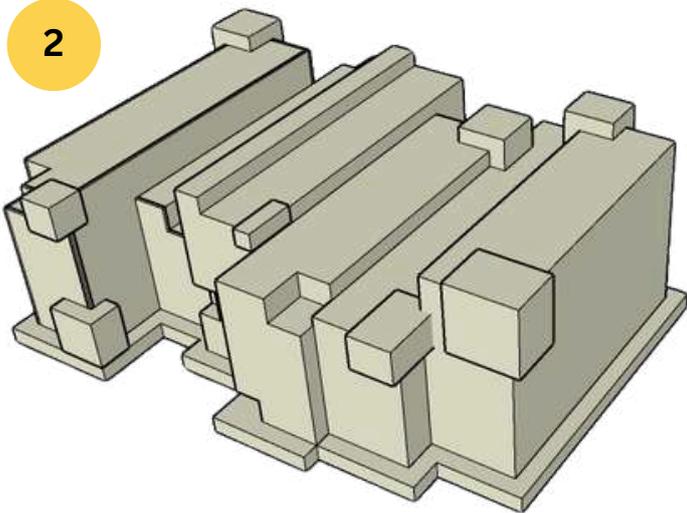
Bangunan Era Kekacauan

1



Bentuk bangunan didesain abstrak untuk menggambarkan sifat-sifat pada era kekacauan

2



Bentuk bangunan didesain dengan adanya kotak-kotak yang letaknya tidak beraturan untuk menggambarkan kesan batu

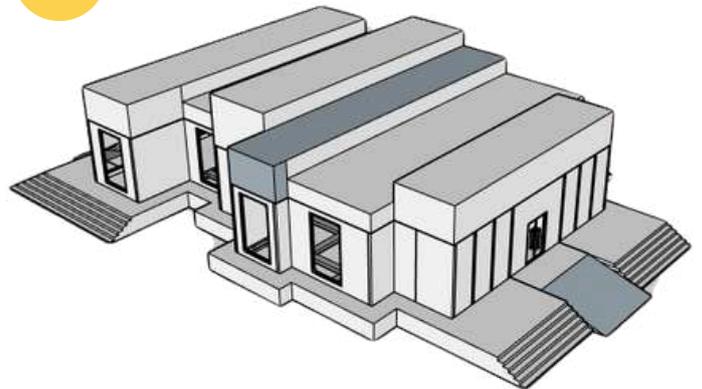
• Pola makna Peristiwa :

1. Tidak urut
2. Tidak simetris
3. Tidak beraturan

• Pola makna Objek (Candi Kidal) :

1. Vertikal
2. Relief cerita Garudeya di candi ini dapat dibaca berjalan berlawanan arah jarum jam, dimulai dari sisi sebelah selatan.

3



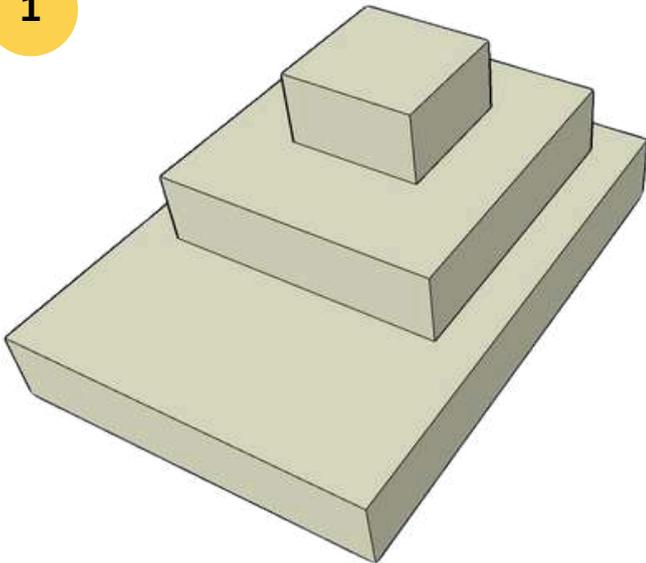
Fasad bangunan diberikan lapisan batu agar lebih berkesan seperti batu



Terdapat split level dengan ketinggian 3 meter pada bangunan pertama untuk memperkuat karakter bangunan era pertama yaitu era kekacauan

Bangunan Agraris

1

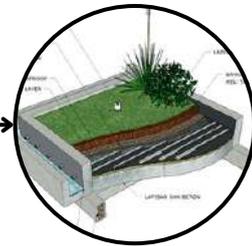
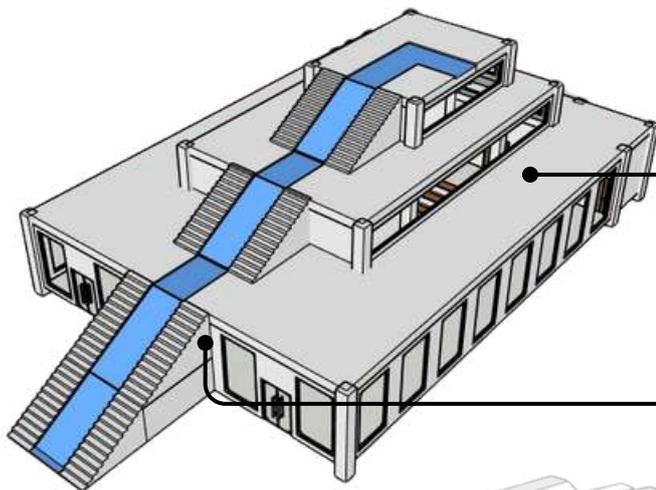


Bentuk bangunan era kestabilan mengambil ide dari bentuk Candi Jago yang memiliki sifat berundak

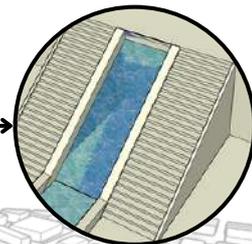
- Pola makna Peristiwa : (Candi Jajaghu)
 1. Berdirinya Candi Jago
 2. Mulai urut
 3. Sedikit simetris
 4. Sedikit beraturan
 5. Kultur Tanah

- Pola makna Objek (Candi Jajaghu) :
 1. Vertikal
 2. Panjang
 3. Punden berundak
 4. Relief mirip dengan era Majapahit
 5. Urut dari rendah ke tinggi
 6. Simetris
 7. Kuat
 8. Dimensi besar
 9. RTH

2



Menggunakan roof garden sebagai implementasi dari era agraris

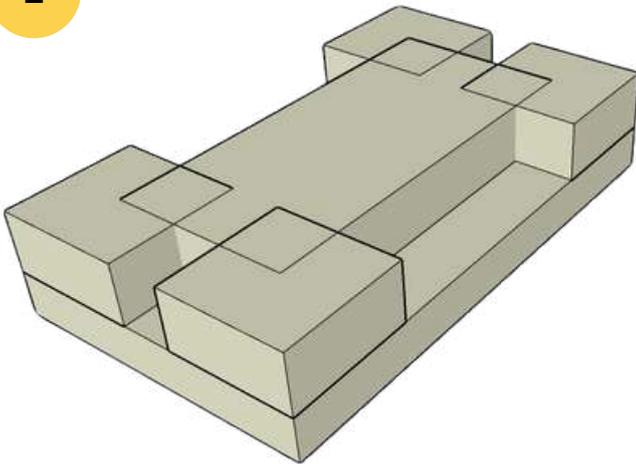


Pada bagian tengah bangunan terdapat kolam yang terhubung dengan kolam pada bangunan Era Maritim

2.3 ANALISIS BENTUK

Bangunan Era Maritim

1



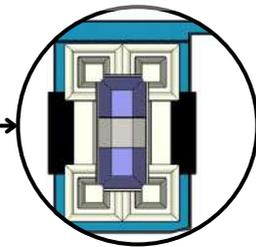
- Pola makna Peristiwa :

1. Urut
2. Simetris
3. Beraturan
4. Kultur Tanah dan Air

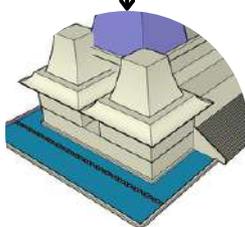
- Pola makna Objek (Candi Singhasari) :

1. 4 penjuru mata angin
2. Kolam sebagai simbol dari kemaritiman
3. Pusat

2

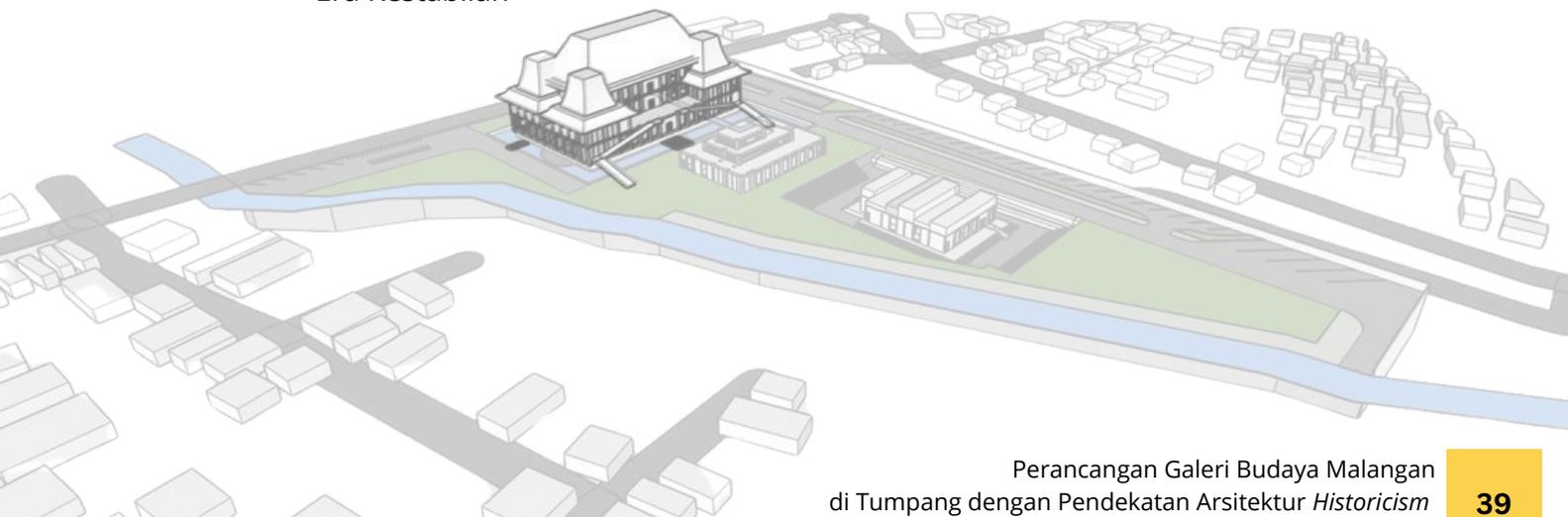


Terdapat 4 bangunan yang terbagi pada keempat sisi bangunan sebagai implementasi dari pola makna objek dari Candi Singhasari

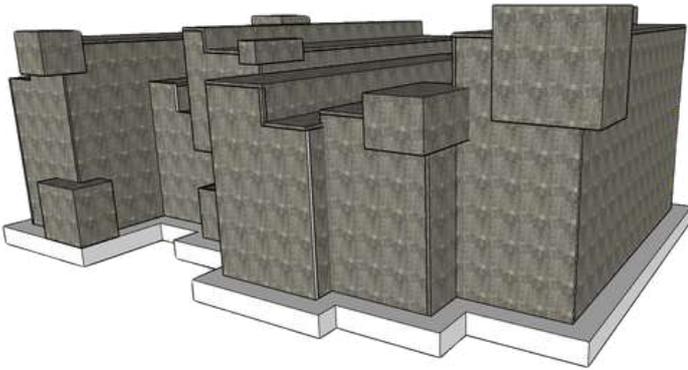


Atap bangunan diadaptasi dari atap khas Jawa yaitu atap Joglo

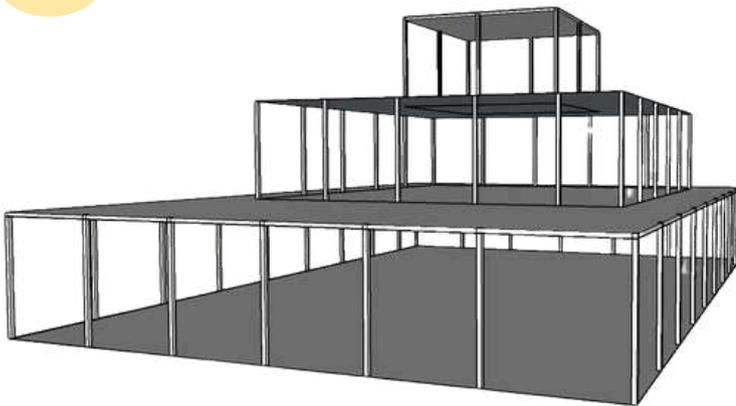
Pada bagian sekitar bangunan terdapat kolam yang terhubung dengan kolam pada bangunan Era Kestabilan



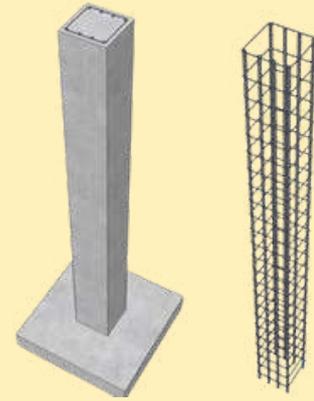
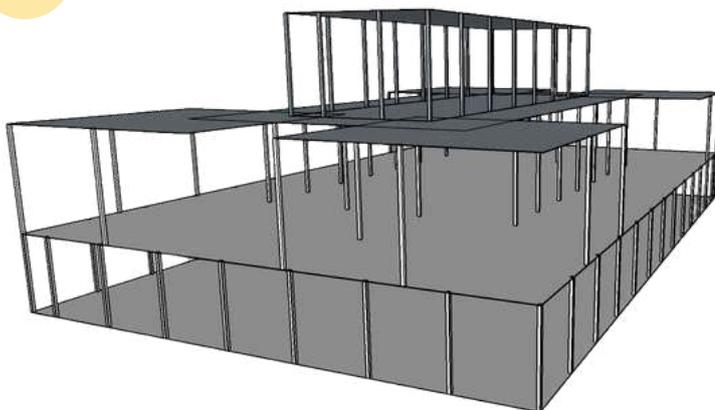
Bangunan Era Kekacauan



Bangunan Era Agraris

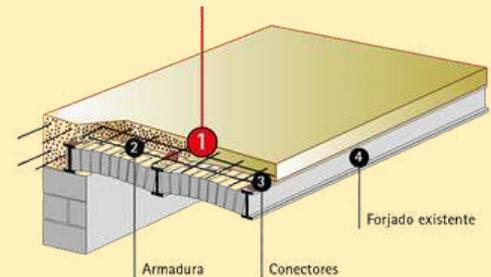


Bangunan Era Maritim



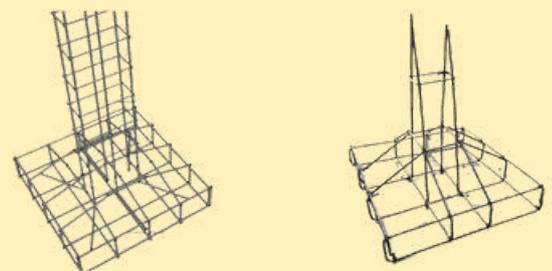
- **Kolom:**

Menggunakan **kolom 15x15** dan **balok 15x25** karena bangunan hanya 1 dan 3 lantai oleh karena itu kolom 15x15 dan balok 15x25 sudah cukup



- **Atap :**

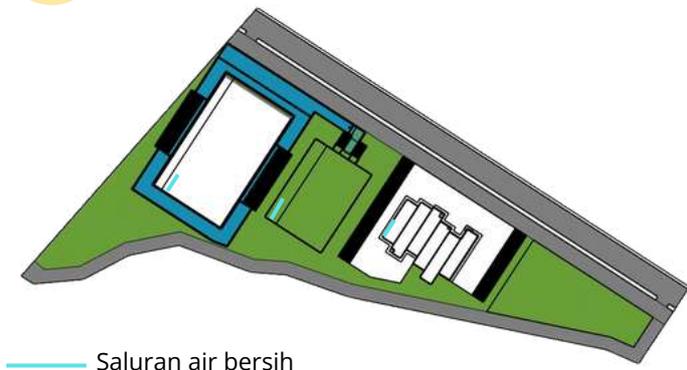
Menggunakan **atap dak beton** pada ketiga bangunan karena menyesuaikan fasad yang mempunyai bentuk tegas dan kokoh



- **Pondasi :**

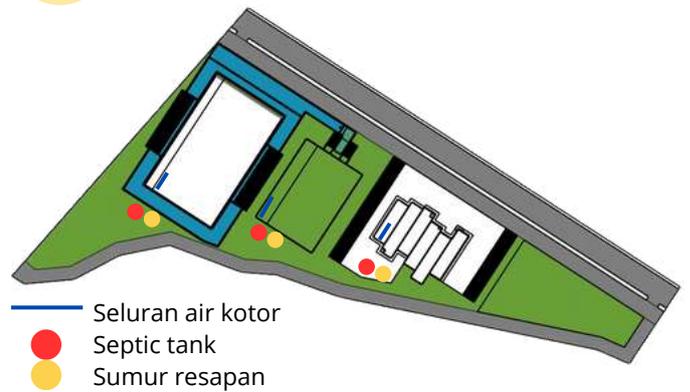
Menggunakan **pondasi foot plat** karena bangunan hanya 1 dan 3 lantai sehingga tidak memerlukan pondasi yang terlalu besar

Air Bersih

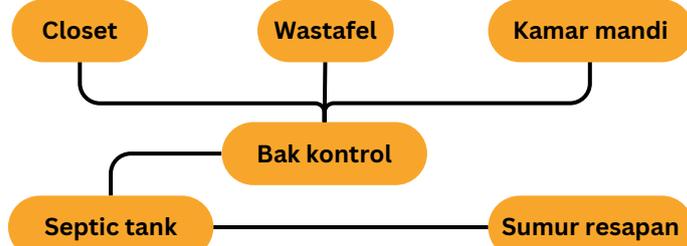


PDAM — Meteran air — Bangunan

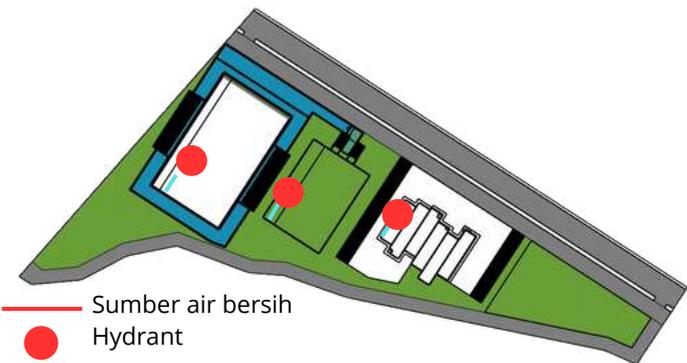
Air Kotor



Seluran air kotor
 ● Septic tank
 ● Sumur resapan



Kebakaran

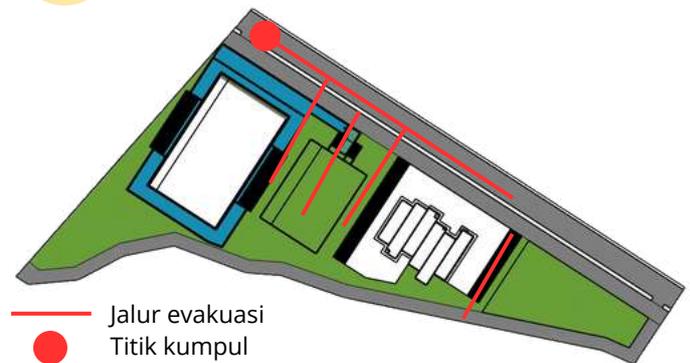


Sumber air bersih
 ● Hydrant

PDAM — Meteran air — Tandon air

Hydrant, apar, sprinkler

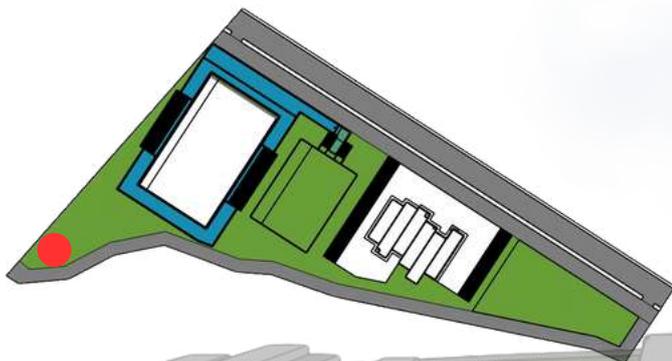
Jalur Evakuasi



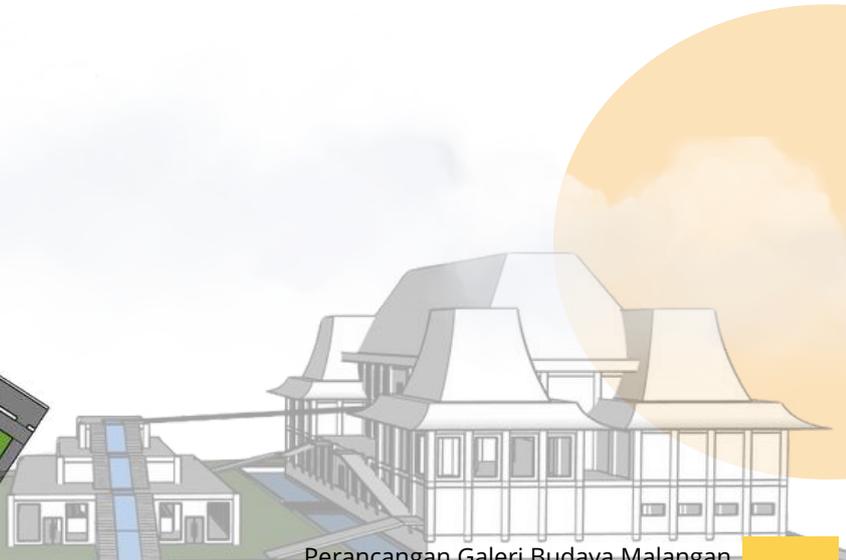
Jalur evakuasi
 ● Titik kumpul

Pintu — Titik kumpul

Sampah



● Tempat pembuangan sampah sementara



Future Heritage

Konsep Future Heritage adalah pendekatan yang memadukan pelestarian warisan budaya dengan inovasi, keberlanjutan, dan adaptasi untuk memastikan nilai-nilai sejarah dan tradisi tetap relevan dan memberikan manfaat di masa depan. Future heritage tidak hanya berfokus pada pelestarian elemen budaya masa lalu, tetapi juga menciptakan warisan baru yang sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi, dan kebutuhan masyarakat modern.

- **Nilai Budaya & Identitas**

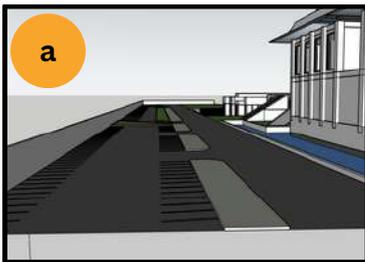
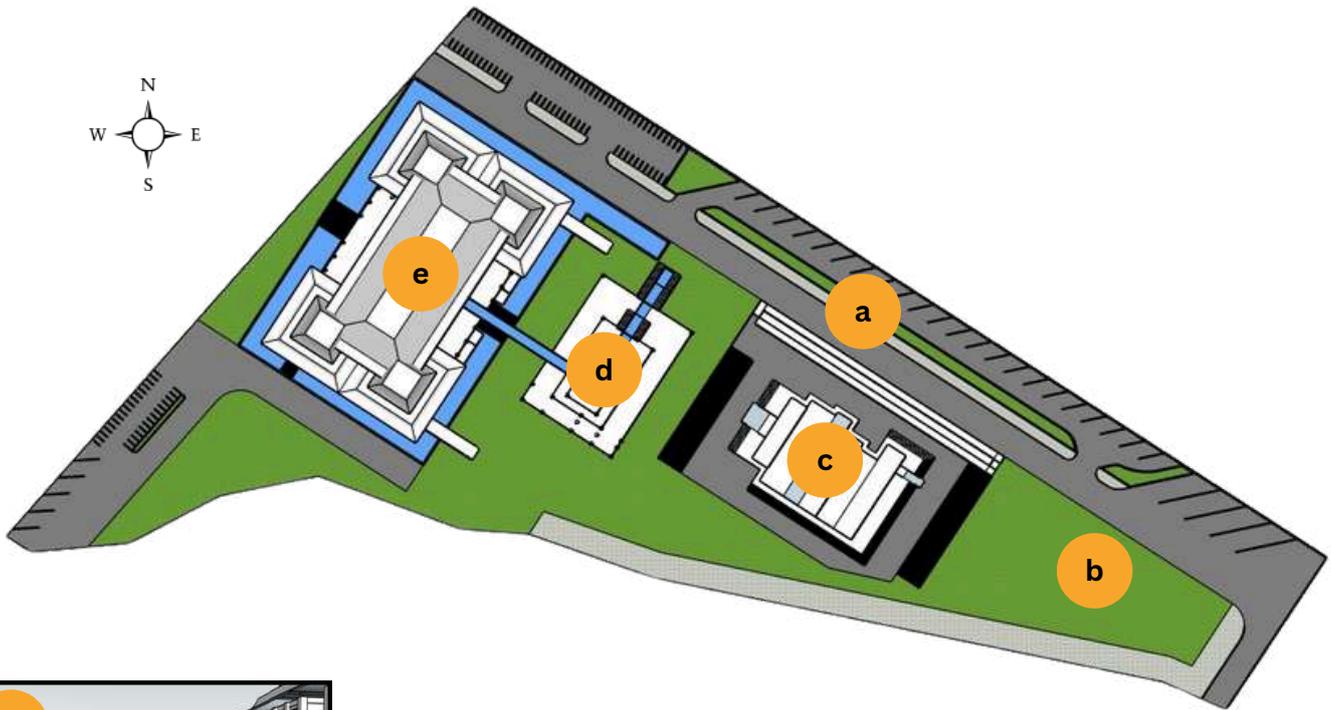
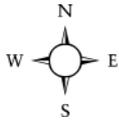
Prinsip Nilai Budaya & Identitas dalam Future Heritage mencakup pedoman untuk melestarikan, mengadaptasi, dan memanfaatkan warisan budaya yang ada agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Future heritage berfokus pada nilai-nilai budaya yang dapat diwariskan ke generasi mendatang sekaligus menciptakan identitas baru yang selaras dengan tantangan globalisasi dan modernisasi.

- **Inovasi Teknologi dan Adaptasi**

Prinsip Nilai Inovasi Teknologi dan Adaptasi dalam Future Heritage berfokus pada pemanfaatan teknologi dan kemampuan beradaptasi sebagai strategi untuk melestarikan, mengembangkan, dan memastikan keberlanjutan warisan budaya di era modern. Future heritage mencakup penerapan teknologi sebagai alat untuk menjaga relevansi nilai budaya dan mendukung pelestarian identitas dalam menghadapi perubahan global.

- **Kegunaan Berkelanjutan**

Prinsip Nilai Kegunaan Berkelanjutan dalam Future Heritage berfokus pada memastikan bahwa warisan budaya, baik tangible (berwujud) maupun intangible (tidak berwujud), tetap memiliki nilai guna yang relevan secara sosial, ekonomi, dan ekologis di masa kini dan mendatang. Konsep ini bertujuan untuk menjaga kelangsungan warisan budaya tanpa mengorbankan keberlanjutan sumber daya alam, keberagaman budaya, dan kesejahteraan komunitas.



• **Kegunaan Berkelanjutan :**

Penggunaan trotoar bergambar yang memungkinkan air hujan meresap ke tanah, mengurangi risiko banjir. Trotoar bergambar tidak hanya menjadi sirkulasi bagi pejalan kaki, tetapi juga menjadi sarana edukasi bagi pejalan kaki



• **Nilai Budaya & Identitas**

Taman pada galeri mempunyai nilai budaya dan identitas. Taman tidak hanya sebagai ruang terbuka hijau (RTH), tetapi juga sebagai perwakilan pembagian warna menurut Nawadewata atau Dewata Nawa Sangha

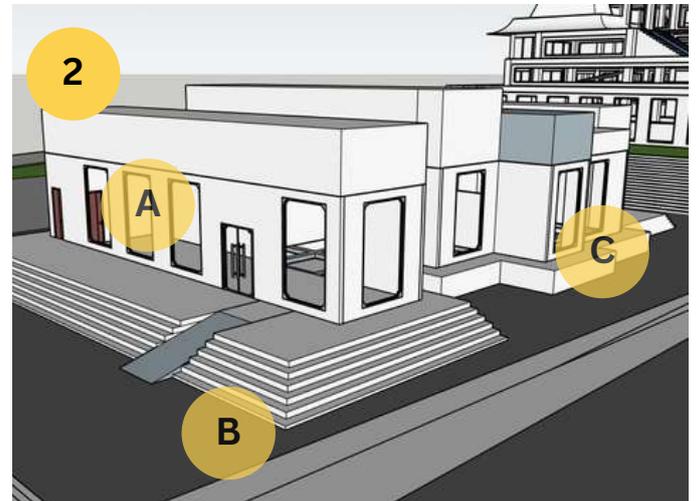
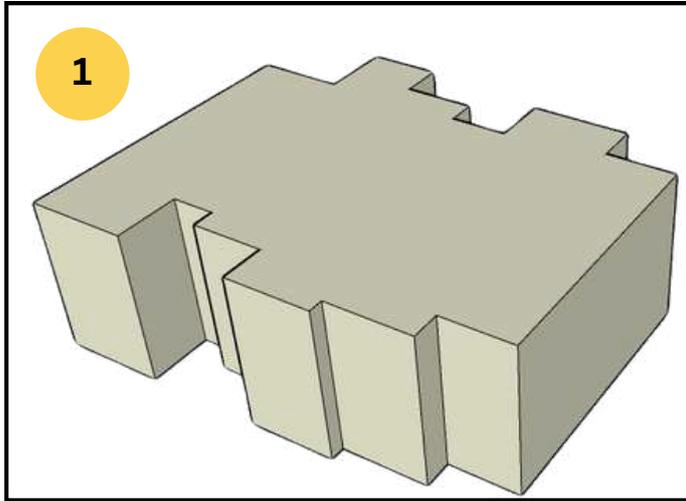


Inovasi Teknologi dan Adaptasi :

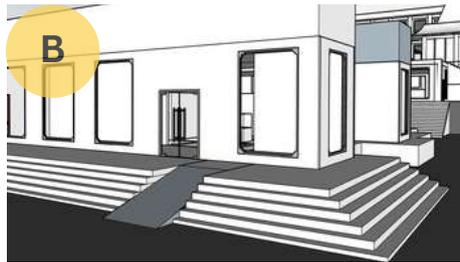
Penerapan teknologi baru dan penyesuaian desain untuk meningkatkan fungsi, efisiensi, keberlanjutan, dan kenyamanan bangunan agar lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan lingkungan. Contohnya seperti penggunaan kaca pada atap, jembatan air, dll.



Bangunan Era Kekacauan



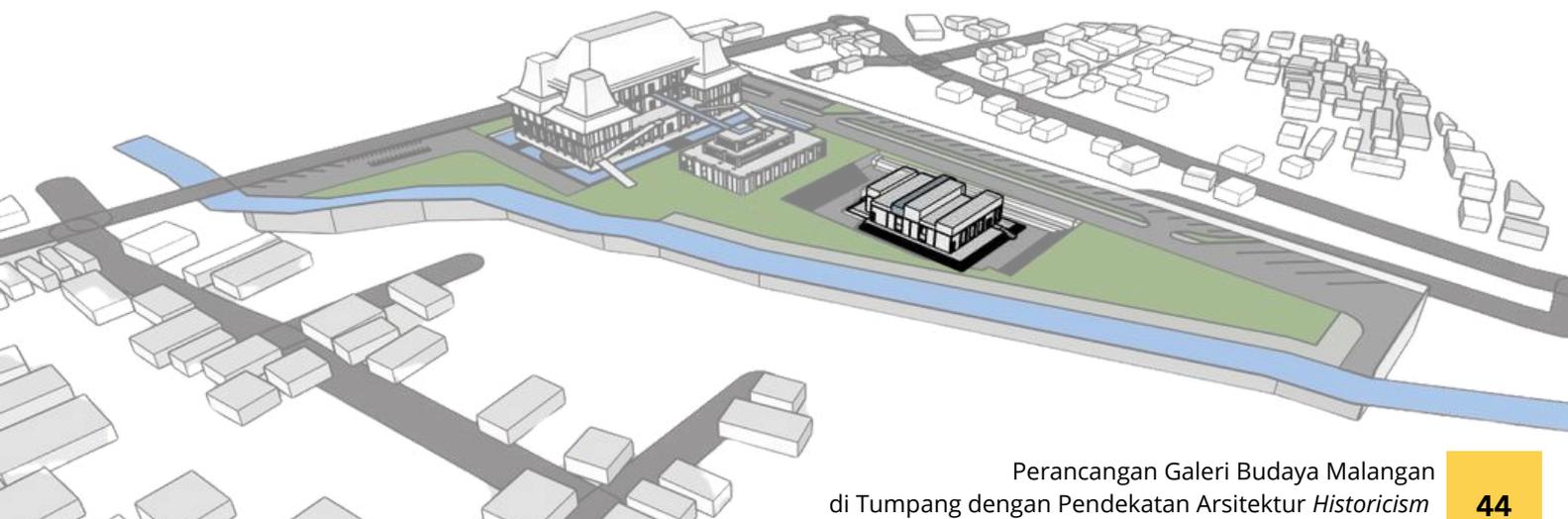
Kotak-kotak pada bangunan sebagai implementasi dari batu yang mempunyai bentuk abstrak



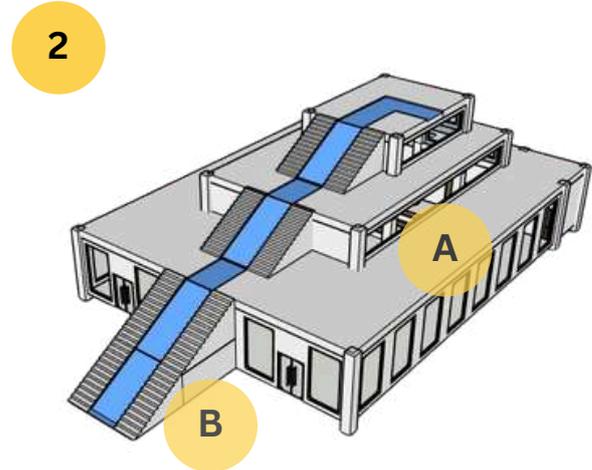
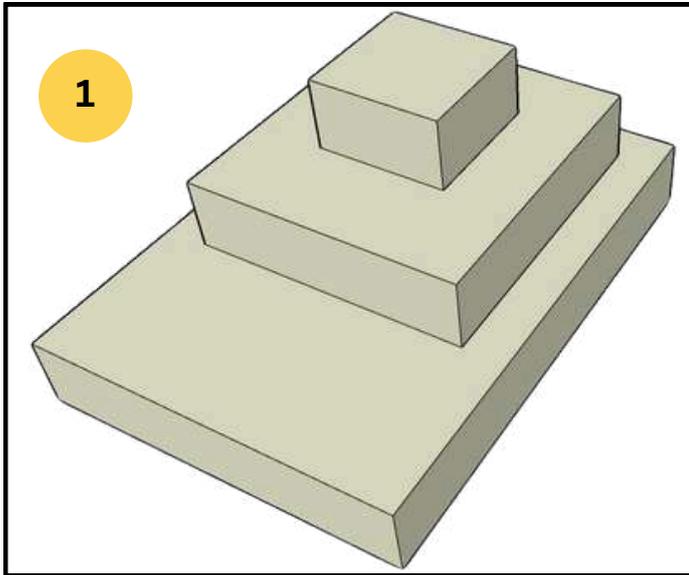
Terdapat level dengan ketinggian 1 meter agar bangunan tidak terlalu terlihat tenggelam dengan bangunan sebelahnya



Plester acian tekstur batu: Campuran semen, pasir halus, dan pewarna yang diaplikasikan dengan teknik khusus untuk meniru tekstur batu.

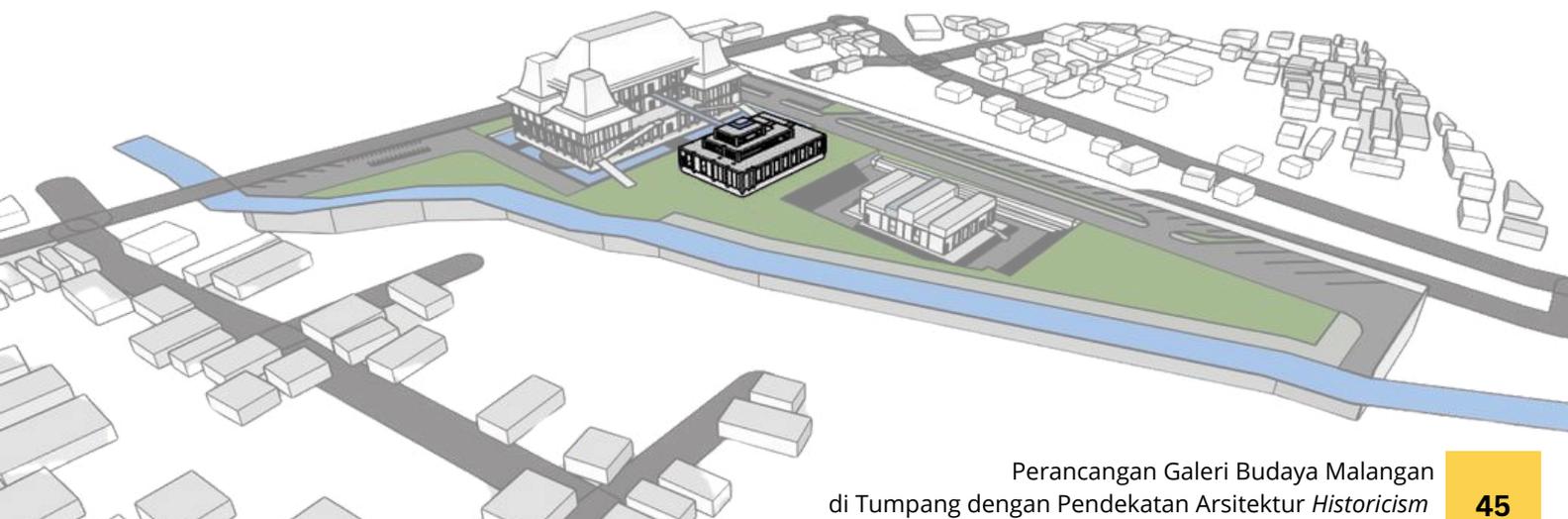


Bangunan Era Agraris

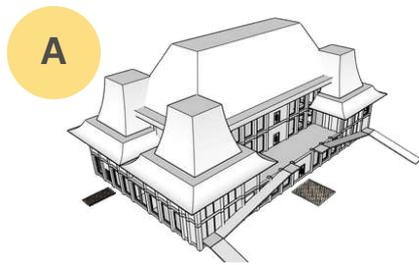
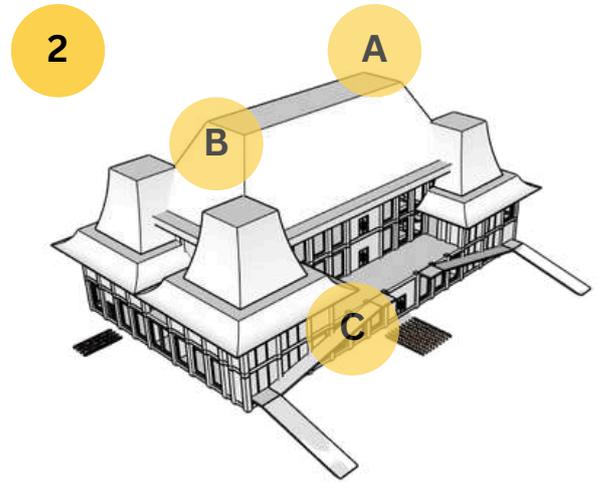
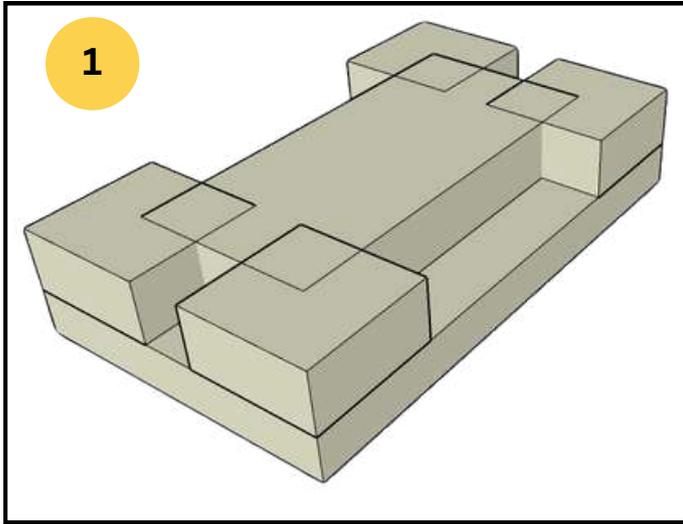


Menggunakan roof garden sebagai implementasi dari era agraris.

Pada bagian atas bangunan terdapat kolam air yang menghubungkan antara bangunan era Wisnuwardhana dan Kertanegara sebagai implementasi dari era Maritim



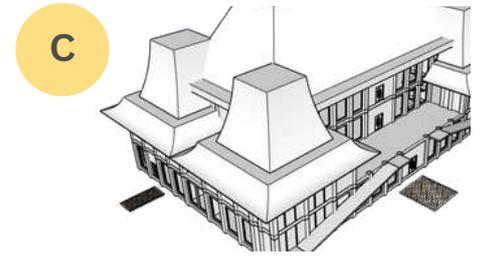
Bangunan Era Maritim



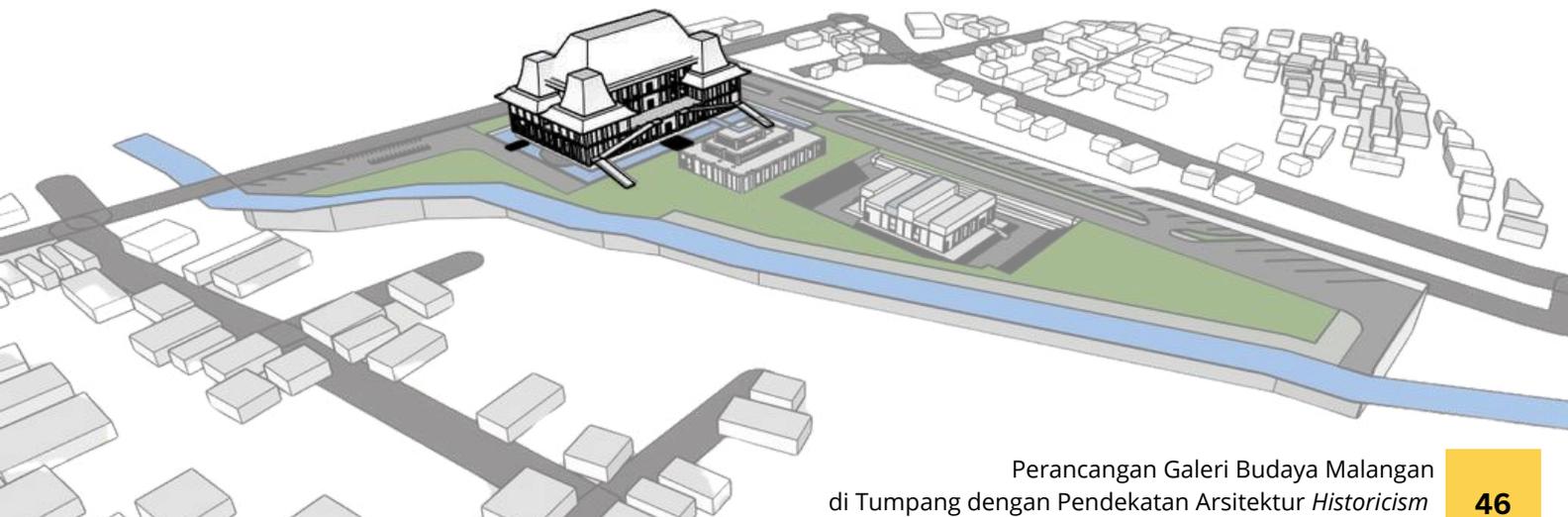
Pada bagian tengah atap utama, didesain dengan adanya bukaan yang bermaterial kaca agar dapat memberikan pencahayaan alami



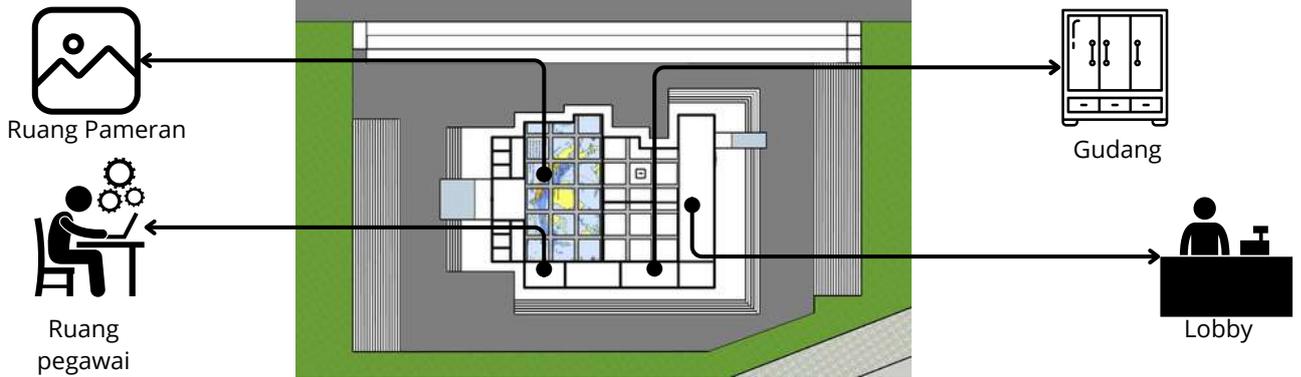
Pada bagian samping bangunan terdapat jembatan air yang menghubungkan antara bangunan era Wisnuwardhana dan Kertanegara sebagai implementasi dari era Maritim



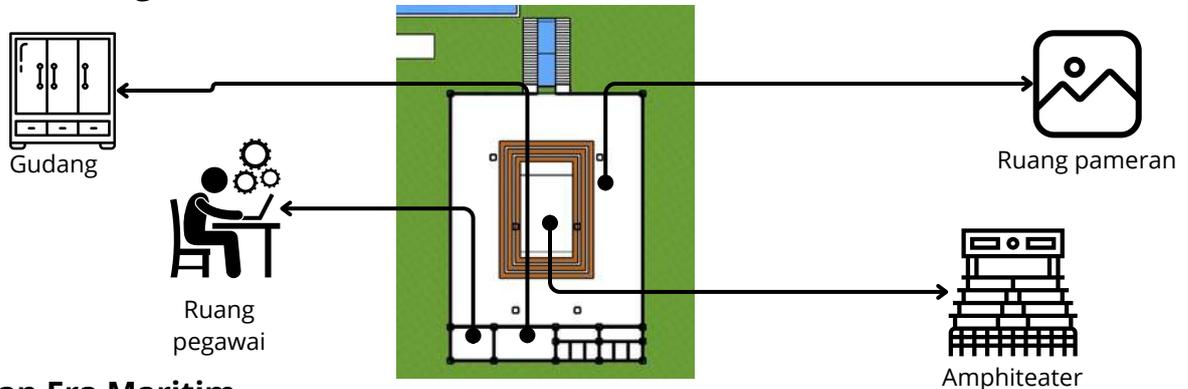
Bentuk atap yang simetris dengan puncak yang menjulang menciptakan kesan megah dan berwibawa. Unsur dekoratif seperti tumpang sari di bagian dalam juga menambah nilai estetika.



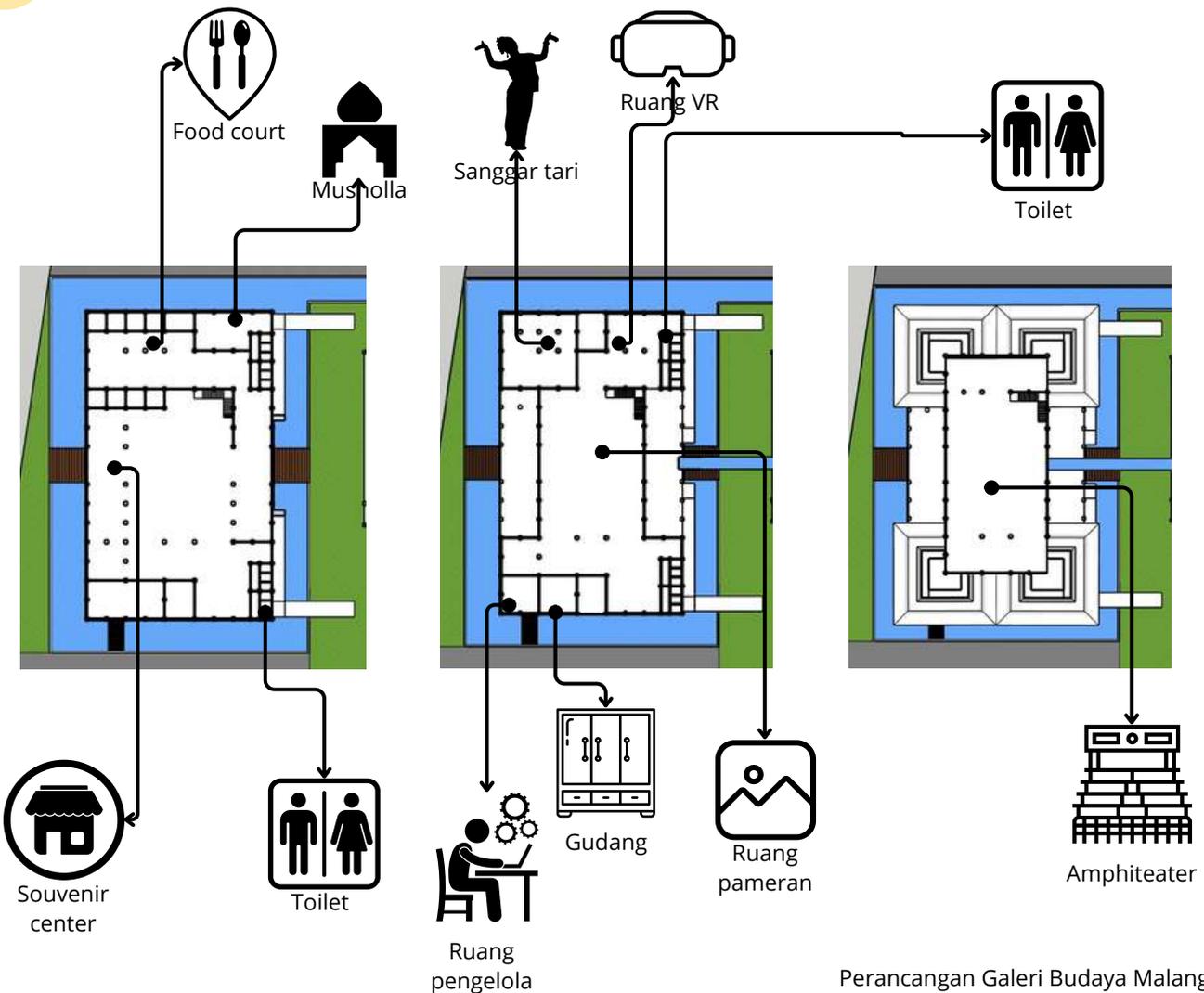
Bangunan Era Kekacauan



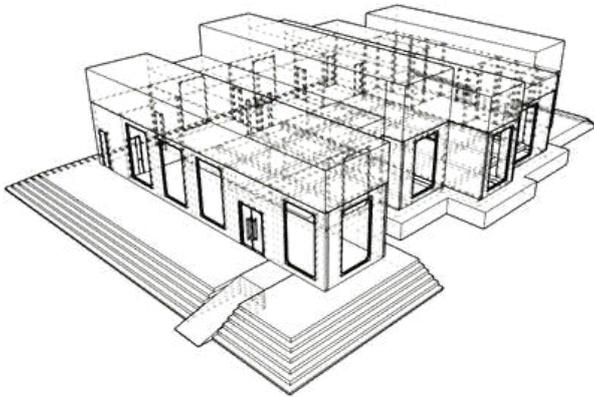
Bangunan Era Agraris



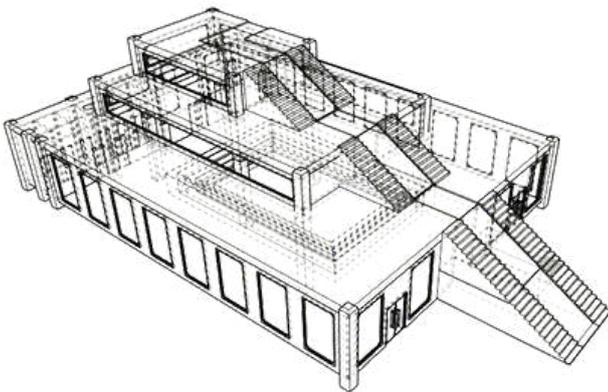
Bangunan Era Maritim



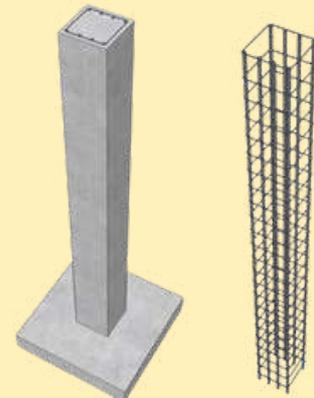
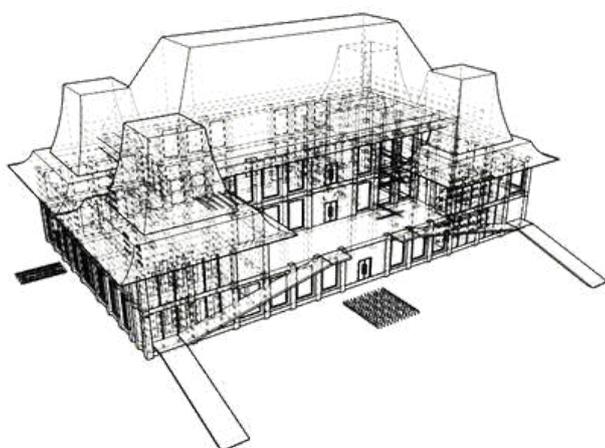
Bangunan Era Kekacauan



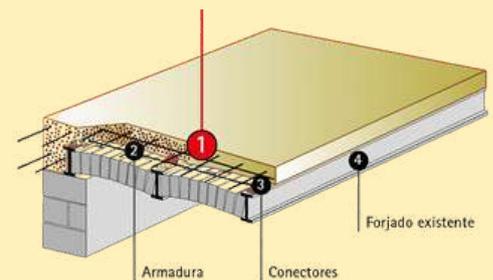
Bangunan Era Agraris



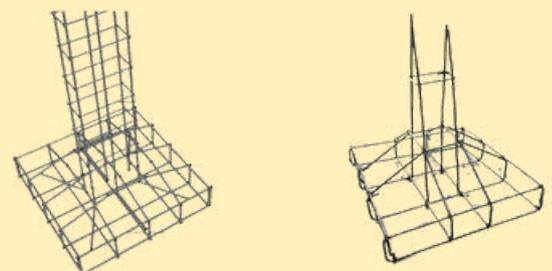
Bangunan Era Maritim



- **Kolom:**
Menggunakan **kolom 15x15** dan **60x60**

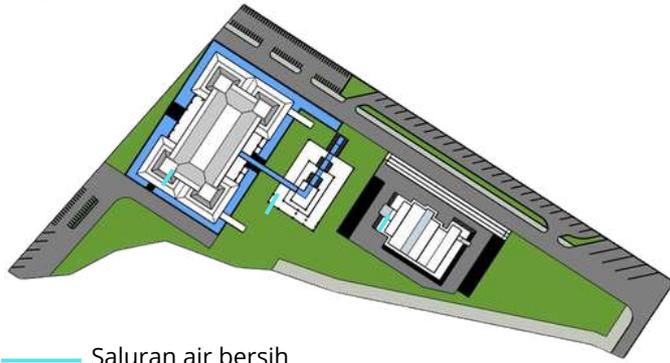


- **Atap :**
Menggunakan **atap dak beton** menyesuaikan fasad bangunan dan dapat membantu mengurangi kebisingan dari luar.

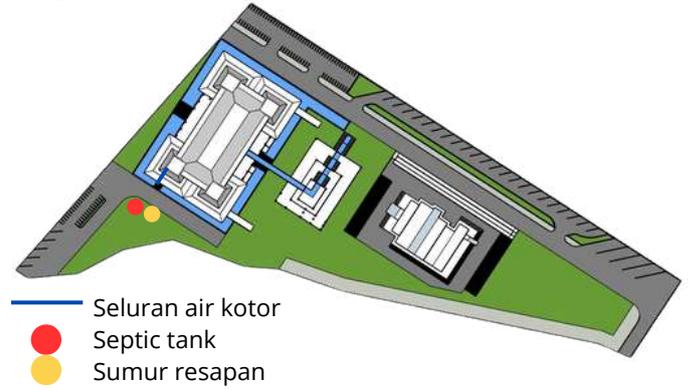


- **Pondasi :**
Menggunakan **pondasi batu kali** untuk bangunan Era Ken Arok dan **pondasi foot plat** untuk bangunan Era Wisnuwardhana dan Era Kertanegara

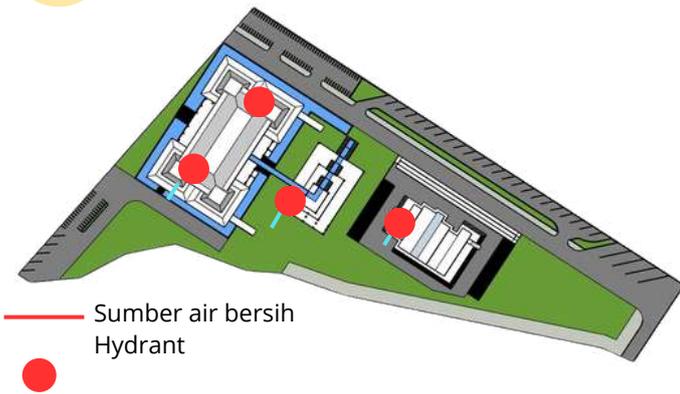
Air Bersih



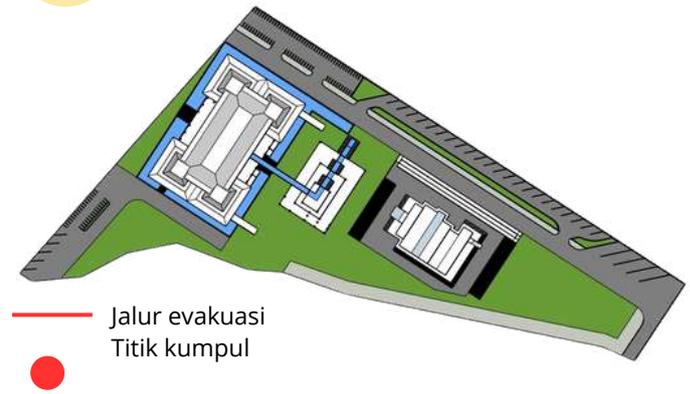
Air Kotor



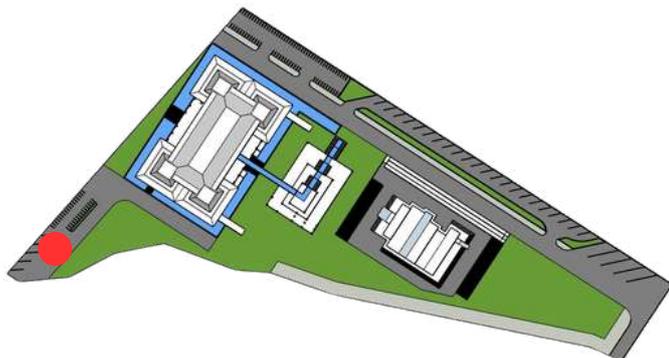
Kebakaran



Jalur Evakuasi



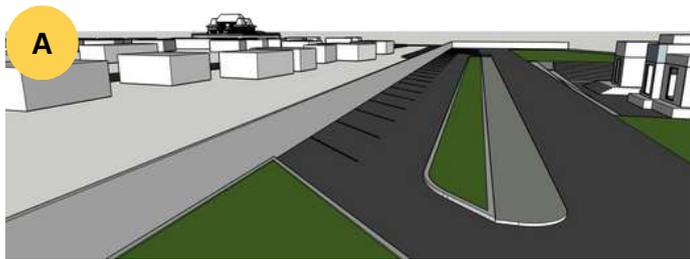
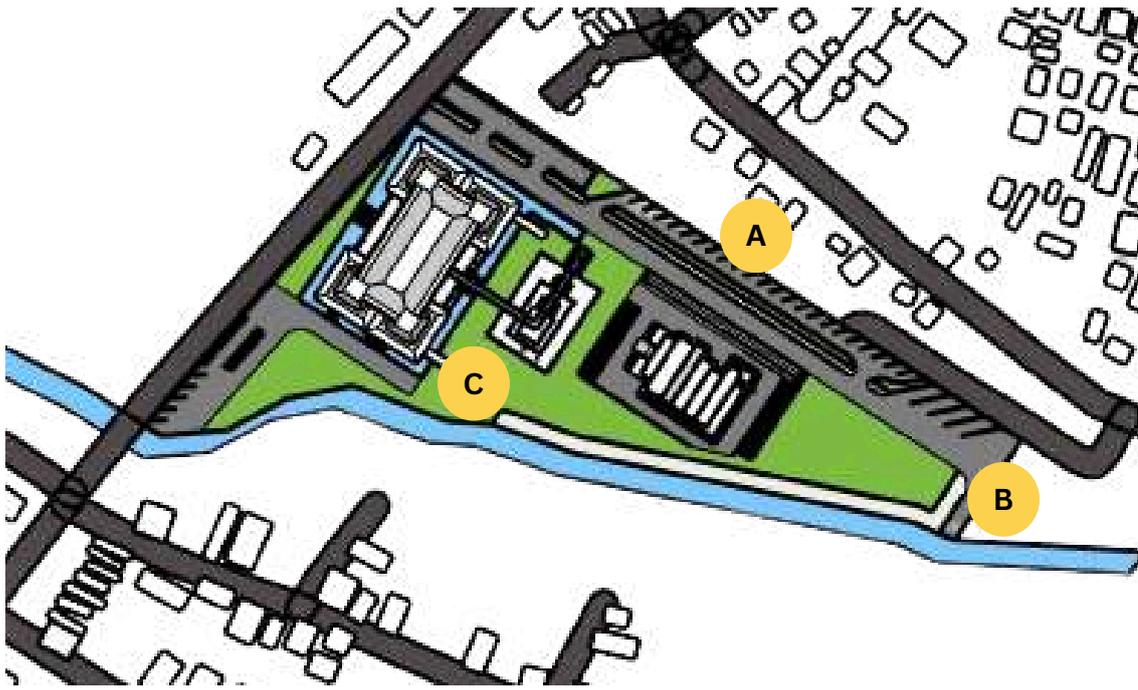
Sampah



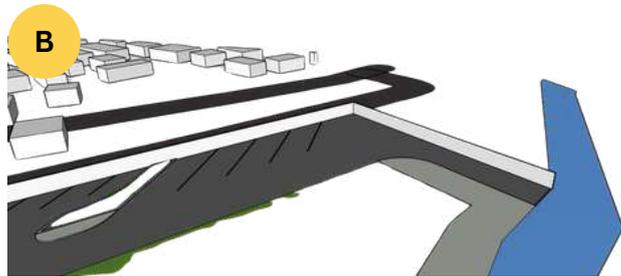


3 Pengembangan Konsep dan Hasil Perancangan

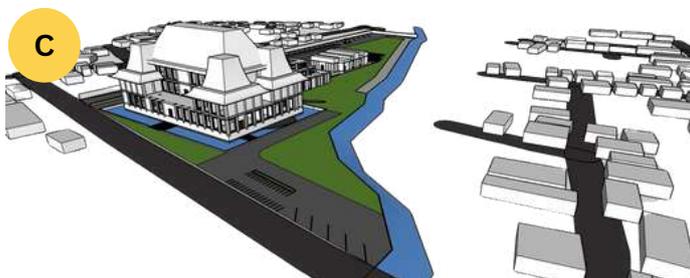
3.1 Rancangan Tapak atau Kawasan



Tapak dan area permukiman dibatasi dengan dinding yang didesain dengan gambar mural yang menceritakan Sejarah Kerajaan Singhasari

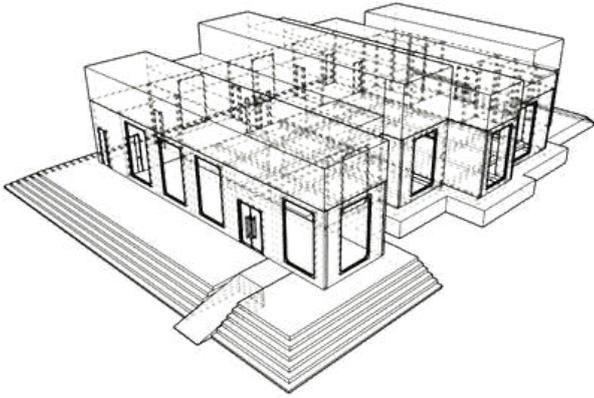


Tapak dan area hijau dibatasi dengan dinding yang didesain dengan gambar mural yang menceritakan Sejarah Kerajaan Singhasari



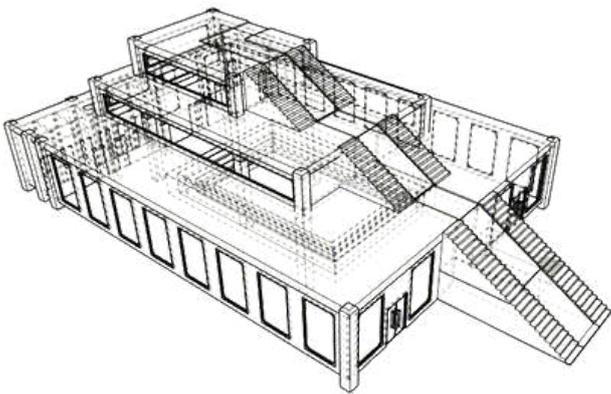
Tapak dan sungai dibatasi dengan pagar agar pengunjung dapat melihat sungai sebagai implementasi dari era maritim

3.2.1 Bangunan Era Kekacauan



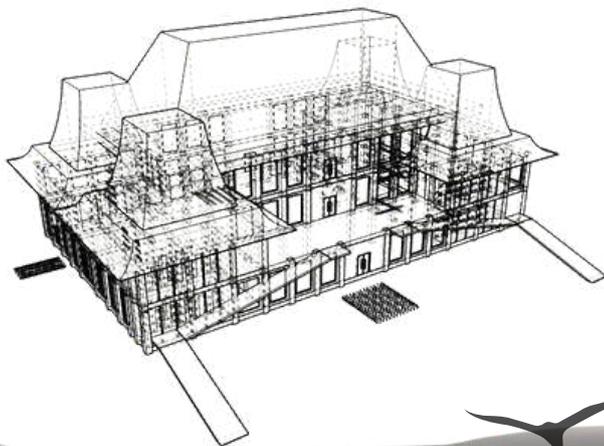
Terdapat jendela yang cukup besar dengan ukuran 3,4 x 2 meter agar menghemat penggunaan lampu. Namun penggunaan jendela hanya pada bagian fasad depan, bagian samping tidak terdapat jendela agar suasana ruang sedikit gelap dan sedikit mencekam

3.2.2 Bangunan Era Agraris

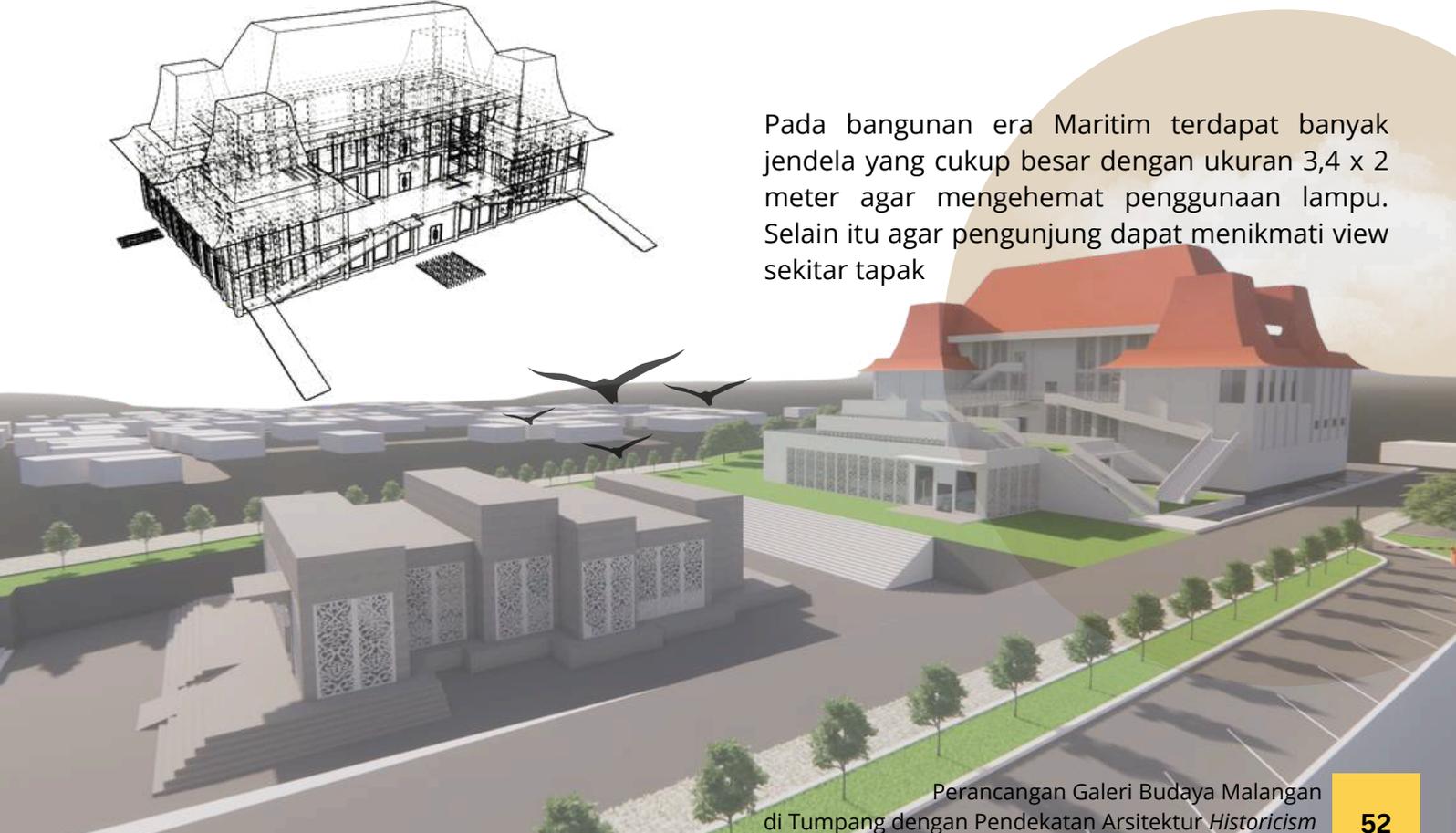


Terdapat jendela yang cukup besar dengan ukuran 3,4 x 2 meter agar menghemat penggunaan lampu. Selain itu terdapat skylight pada bagian atas bangunan sebagai penghubung air dari bangunan Era Agraris yang dapat juga digunakan sebagai pencahayaan alami

3.2.3 Bangunan Era Maritim



Pada bangunan era Maritim terdapat banyak jendela yang cukup besar dengan ukuran 3,4 x 2 meter agar menghemat penggunaan lampu. Selain itu agar pengunjung dapat menikmati view sekitar tapak



3.3.1 Bangunan Era Kekacauan



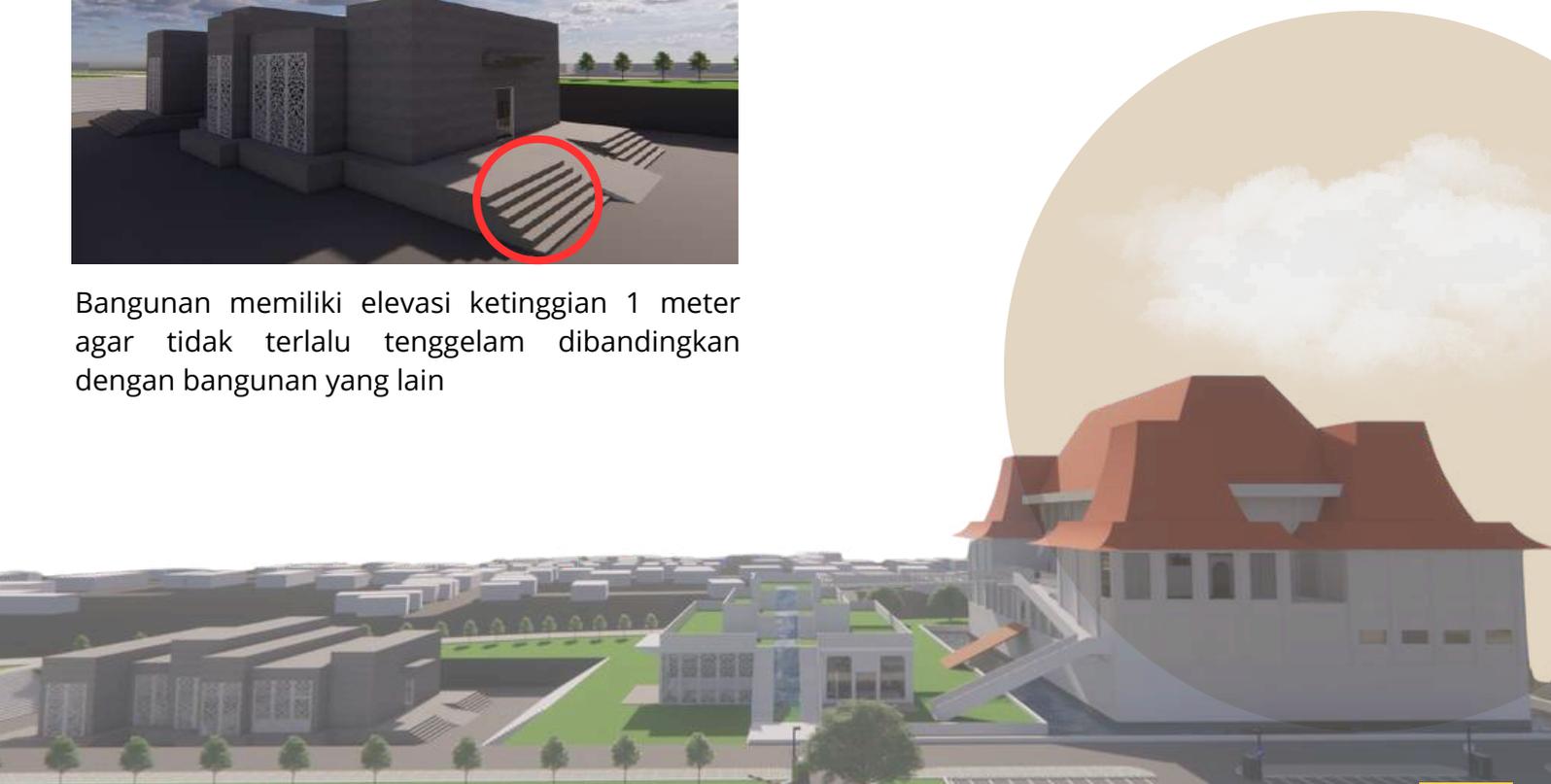
Bentuk bangunan acak implementasi dari kekacauan



Pintu masuk pada bagian samping bangunan



Bangunan memiliki elevasi ketinggian 1 meter agar tidak terlalu tenggelam dibandingkan dengan bangunan yang lain



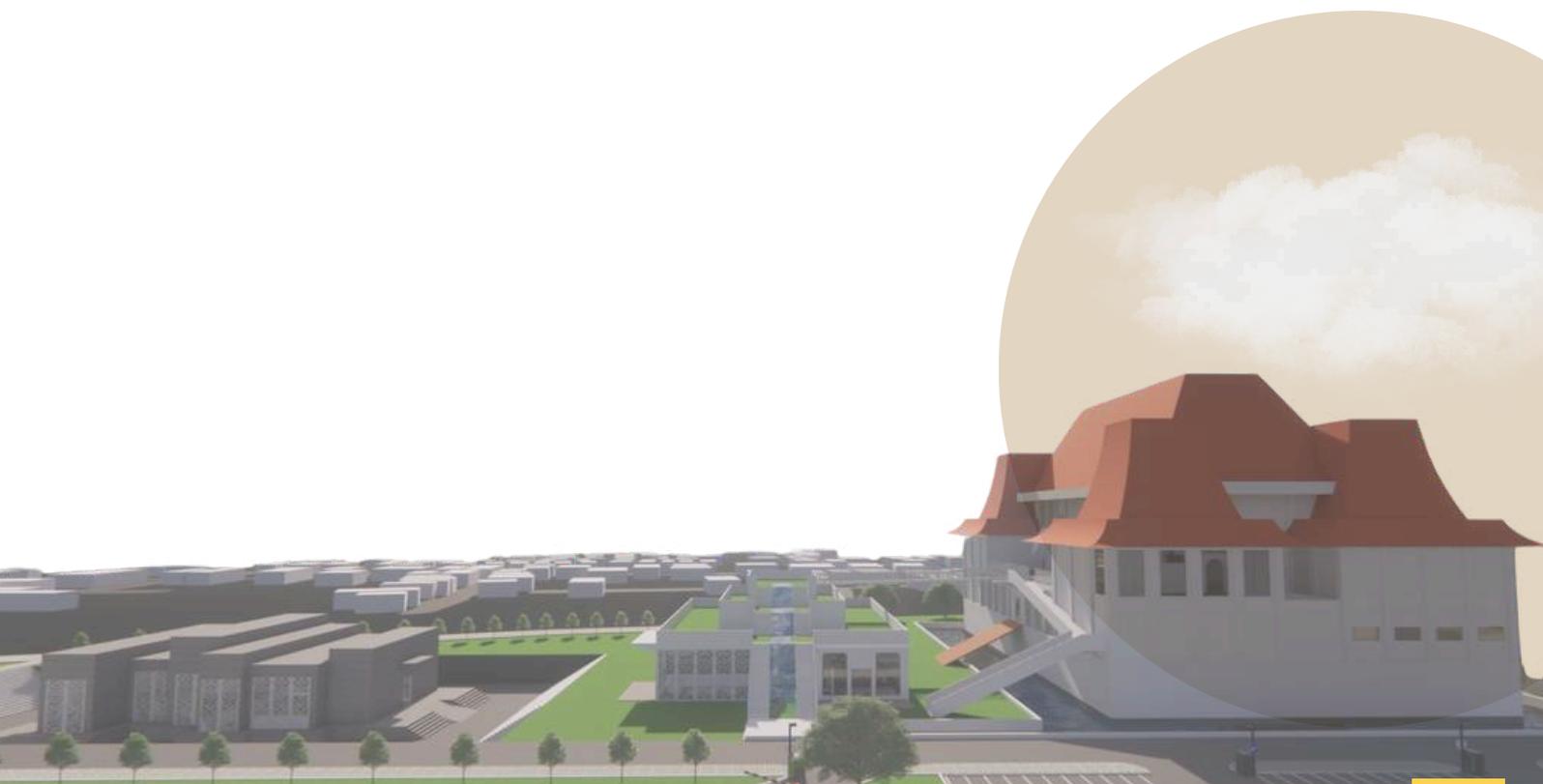
3.3.2 Bangunan Era Agraris



Bentuk bangunan berundak implementasi dari Candi Jajaghu



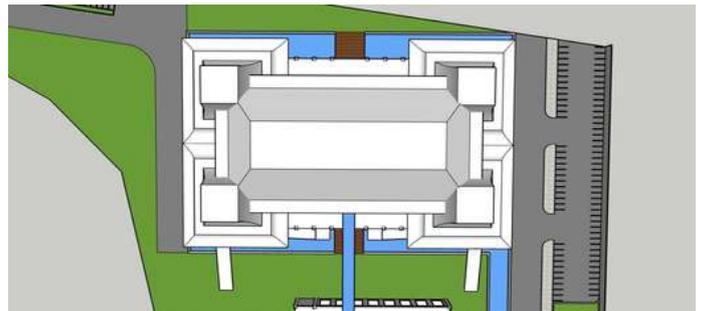
Pintu masuk pada bagian samping bangunan



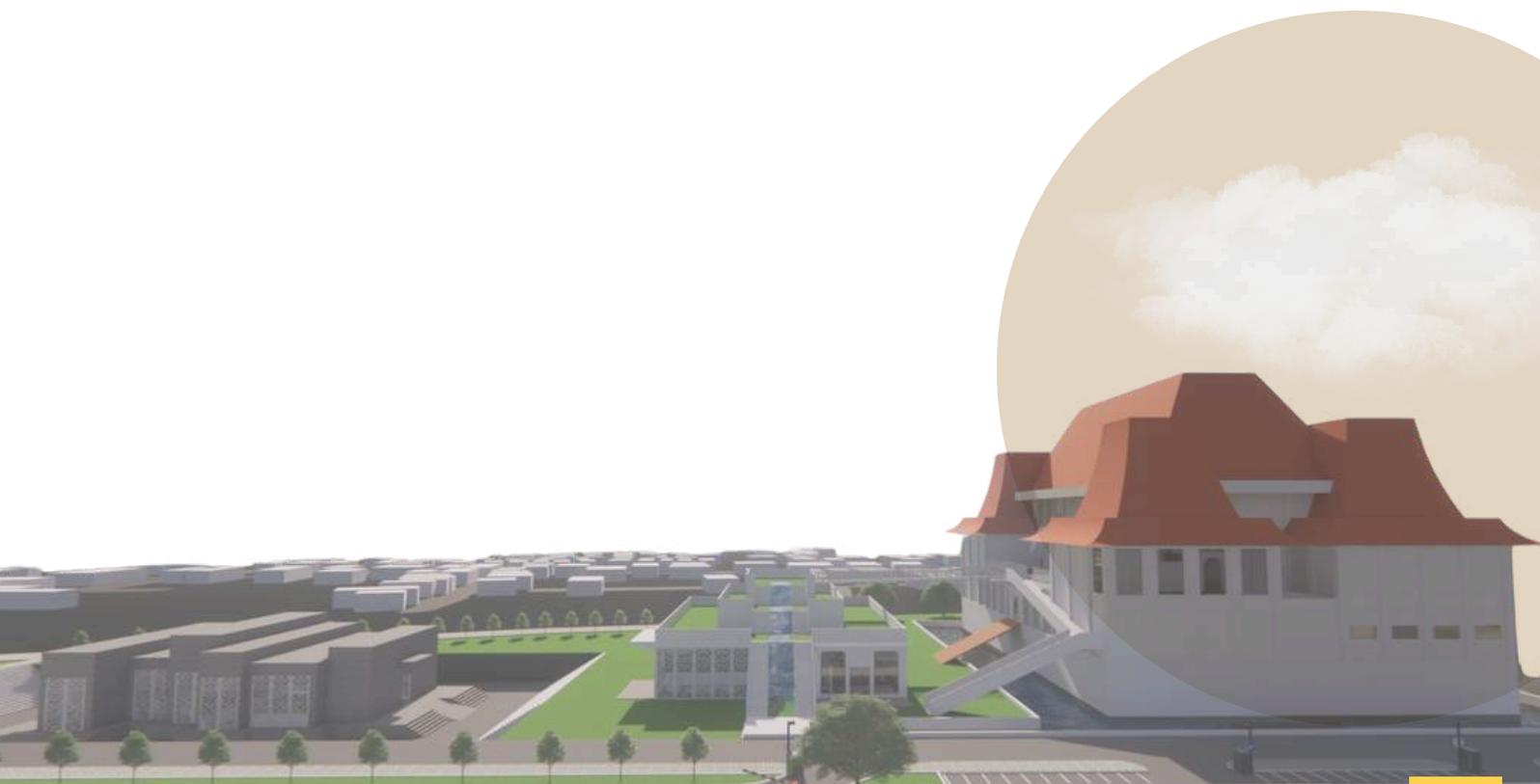
3.3.3 Bangunan Era Kertanegara



Bentuk bangunan merupakan bangunan paling megah dan tinggi yang merupakan implementasi dari puncak kejayaan Kerajaan Shinghasari



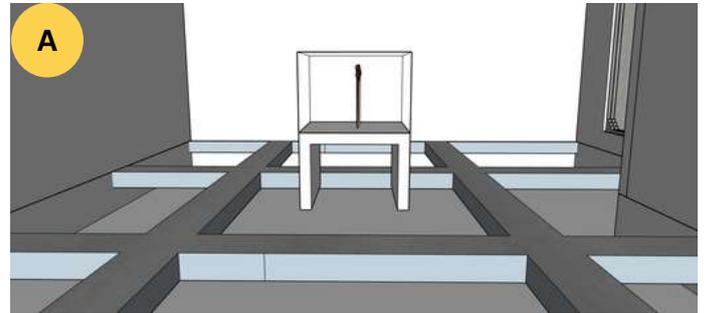
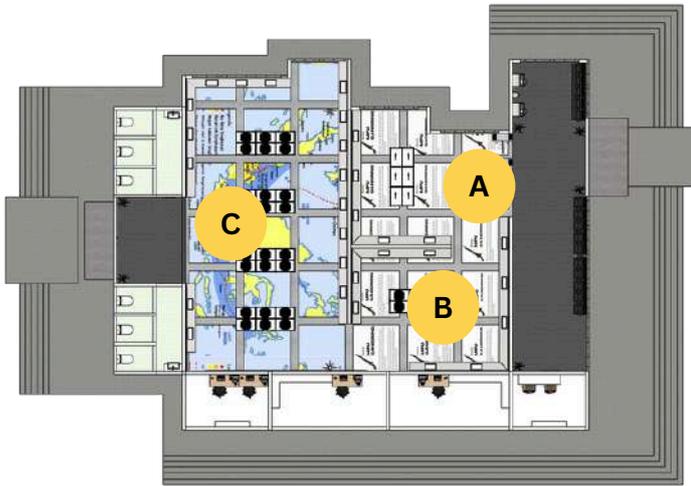
Bentuk bangunan merupakan bangunan paling megah dan tinggi yang merupakan implementasi dari puncak kejayaan Kerajaan Shinghasari



3.4 Rancangan Interior Bangunan

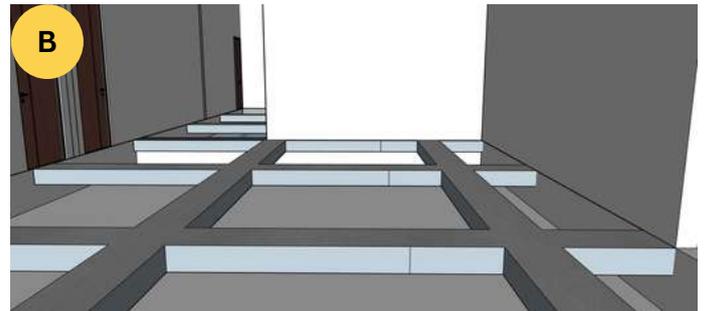
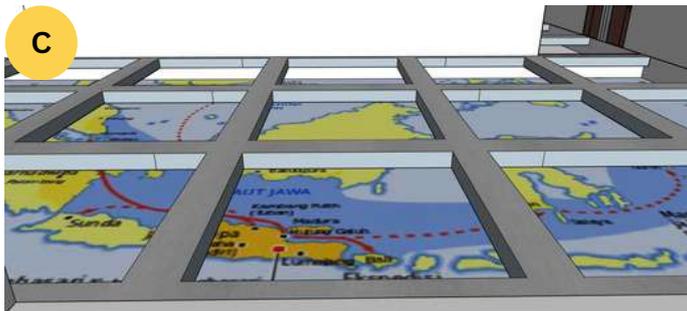
3.4.1 Bangunan Era Kekacauan

Bangunan Era Kekacauan dibagi menjadi 3 bagian yaitu area Mpu Gandring, area fase perebutan kekuasaan Tumapel dan rangkuman sejarah Kerajaan Singhasari, Era Ken Arok yang dibatasi dengan sekat setinggi 2,5 meter.

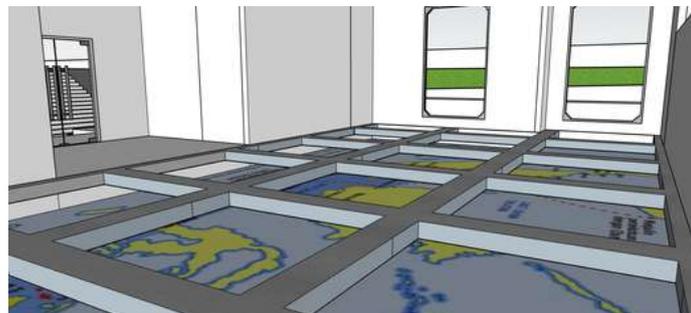


- Area Mpu Gandring

Terdapat keris Mpu Gandring pada tengah ruang dan dikelilingi media aktif interaktif pada sekitar keris dan gambar informatif pada lantai bangunan



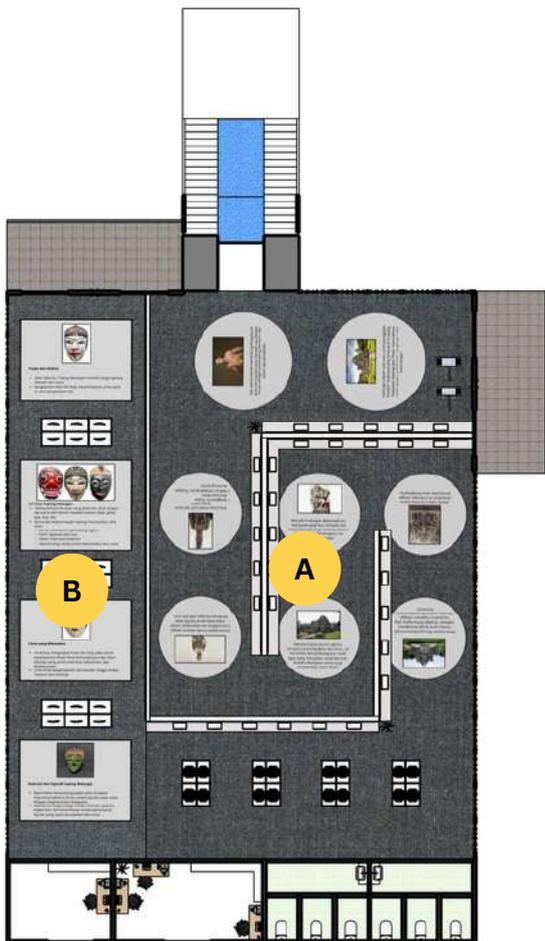
- Area fase perebutan kekuasaan Tumapel
Sama seperti area Mpu Gandring, pada area fase perebutan kekuasaan Tumapel dikelilingi media aktif interaktif pada sekitar dinding dan gambar informatif pada lantai bangunan



- Area rangkuman sejarah Kerajaan Singhasari
Pada area ini terdapat peta besar pada bagian lantai yang merupakan peta wilayah Kerajaan Singhasari dan terdapat media aktif interaktif pada bagian dinding.



3.4.2 Bangunan Era Agraris



Pada bagian A merupakan bagian dari galeri yang menceritakan kejrah Kerajaan Singhasari era Wisnuwardhana



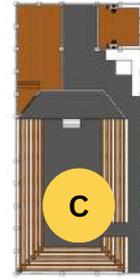
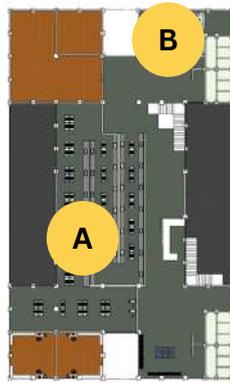
Pada bagian A merupakan bagian dari galeri yang menceritakan tentang sejarah topeng malangan yang mulai berkembang di era ini



Bangunan era Agraris memiliki atap sky light yang terhubung dengan jembatan air yang menghubungkan antara bangunan era Wisnuwardhana dan bangunan era Kertanegara.



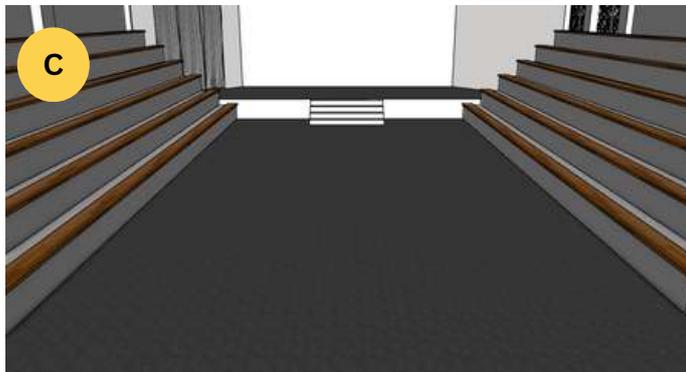
3.4.3 Bangunan Era Maritim



Pada bagian A merupakan bagian dari galeri yang menceritakan kejarah Kerajaan Singhasari era Kertanegara



Pada bagian B merupakan bagian dari ruang VR yang merupakan fasilitas dari galeri sebagai salah satu media aktif interaktif

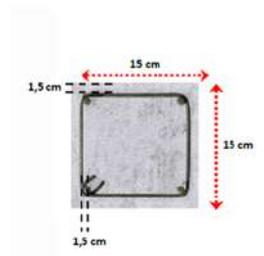


Pada bagian c merupakan bagian dari puncak kegiatan pengunjung galeri yaitu menonton pertunjukan tari topeng malangan



3.5 Rancangan Sistem Struktur Bangunan

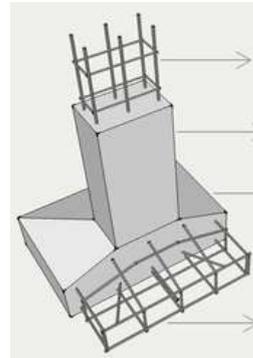
3.5.1 Bangunan Era Kekacauan



Pondasi Batu Kali

Kolom : 15 x 15

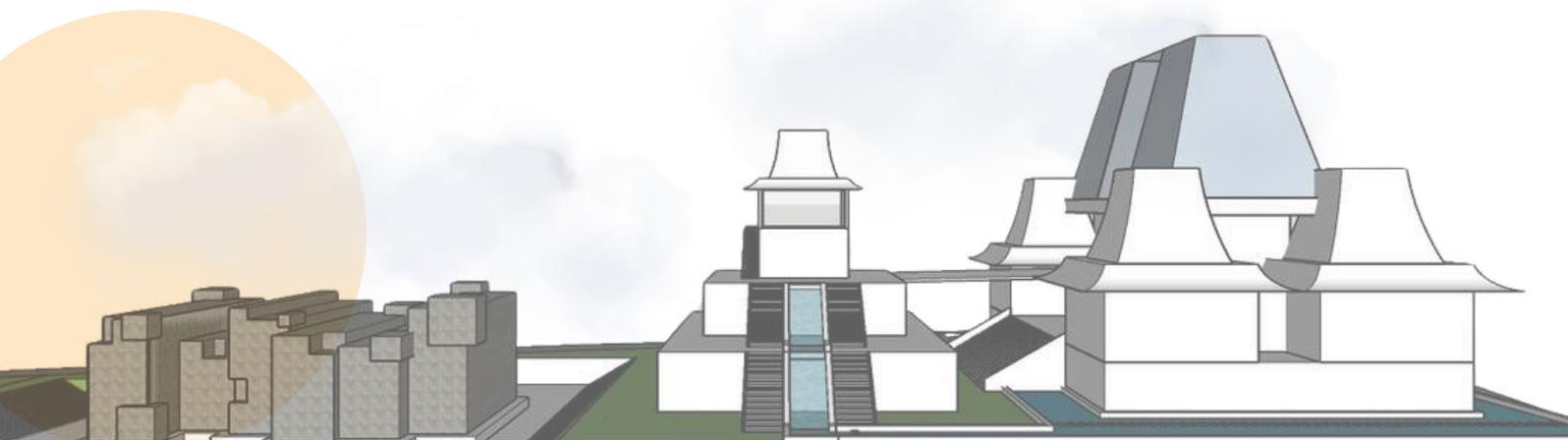
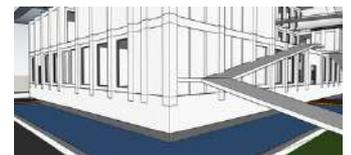
3.5.2 Bangunan Era Agraris



Pondasi Footplat

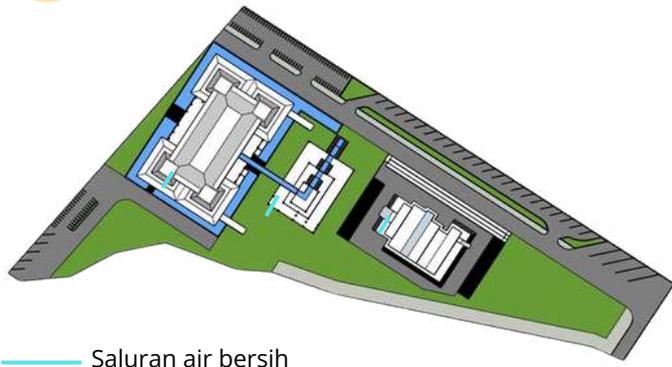
Kolom : 60 x 60

3.5.3 Bangunan Era Maritim

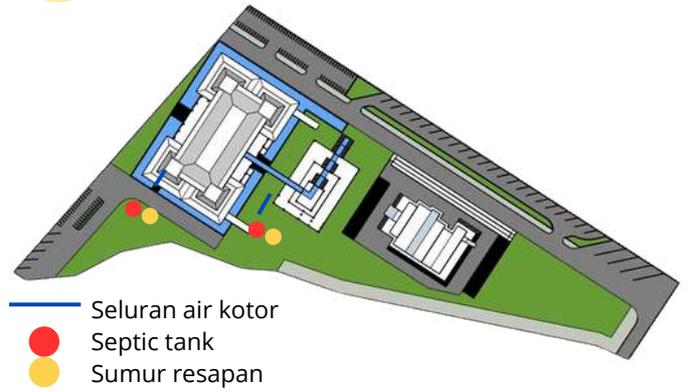


3.6 Rancangan Sistem Utilitas Bangunan

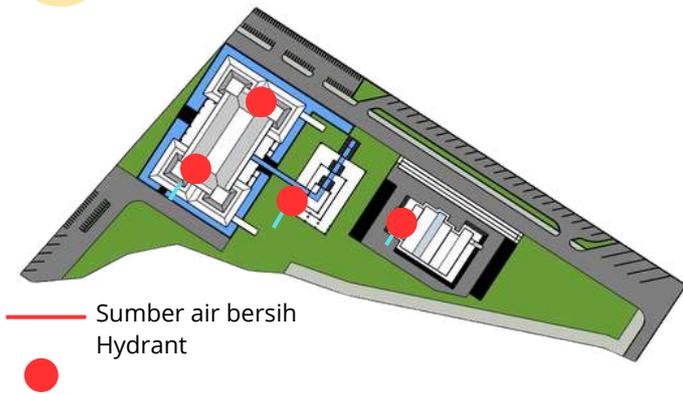
Air Bersih



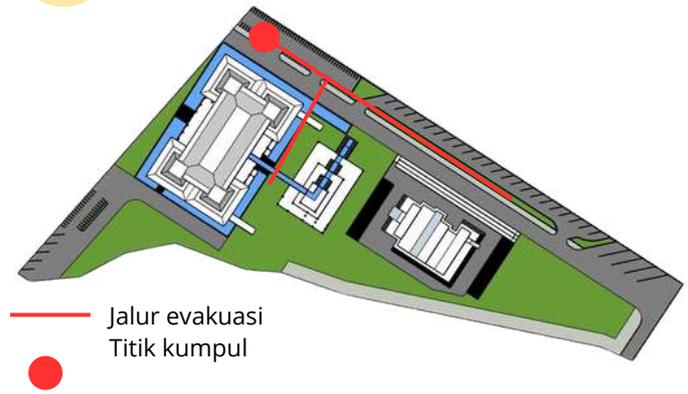
Air Kotor



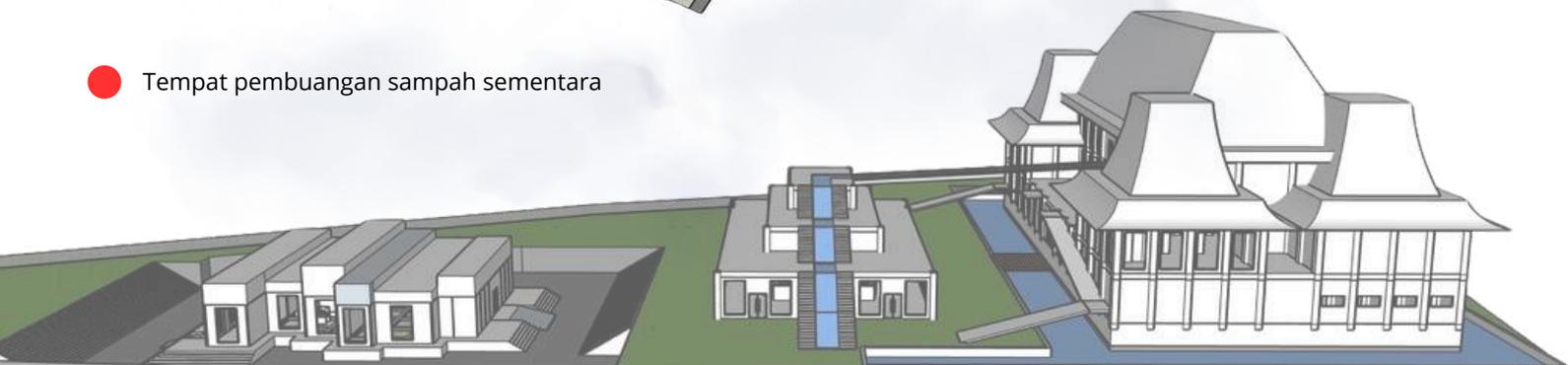
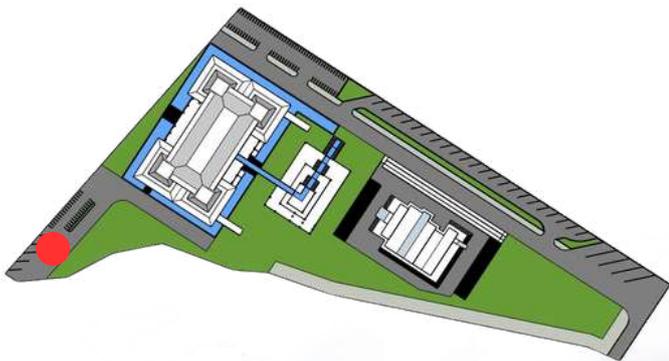
Kebakaran



Jalur Evakuasi



Sampah



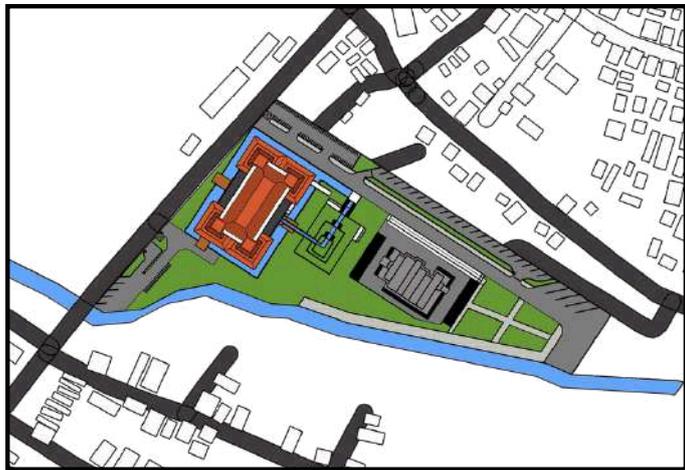


4 Evaluasi Hasil Perancangan

4.1 Preview Evaluasi Perancangan



Informasi di lantai diganti/ditempatkan pada posisi yang menjauh dari sirkulasi



Diberi tempat untuk istirahat dari bangunan 1 ke bangunan yang lain agar pengunjung dapat istirahat dan refleksi

لَقَدْ آتَيْنَا بَدْرًا وَإِن فَجَحْتُمْ بِظُلْمٍ لَّآتَيْنَاكَ مِائَاتَ عِشْرِينَ مِائَةً وَلَوْ أَنَّ جِبَالَكُم كَالْأَنْبُوتِ مَا كُنَّا لَبَدْرًا لَّكُمْ وَلَقَدْ آتَيْنَا لُؤْلُقًا لِّبَنِي إِسْرَائِيلَ وَبَدْرًا لِّلَّذِينَ آمَنُوا فِي حَرْبِهِمْ وَمَا جِئْتُمْ بِشَيْءٍ إِلاَّ إِنَّا جَاعِلُهُمْ فِيهِ حِمَمًا

Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal (Al-Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (ketuhanan) yang sebelumnya, menjelaskan segala sesuatu, dan (sebagai) petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman. (Yusuf, 12:111)

Ayat ini menjelaskan tentang pentingnya belajar sejarah dan orang terpuhla sebagai pembelajaran yang sebenarnya dan bukan hanya sekedar cerita yang dibuat-buat:

يا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّا جِئْنَاكُمْ بَدْرًا مِّنَ الْأَنْبُوتِ وَمَا جِئْتُمْ بِشَيْءٍ إِلاَّ إِنَّا جَاعِلُهُمْ فِيهِ حِمَمًا

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meneguhkan orang-orang yang beriman di antara dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa orang. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Ankabut: 18)

إِن جِئْتُمْ بِشَيْءٍ فَاصْبِرُوا وَإِن جِئْتُمْ بِشَيْءٍ فَاصْبِرُوا وَإِن جِئْتُمْ بِشَيْءٍ فَاصْبِرُوا

"Sungguh hebatnya ilmu, tangguh-tangguh, abadi, istiadat dan kepastian mereka tidak selalu mengikuti satu model dan sistem yang tetap, melainkan selalu berbede-bede (berubah) seiring perubahan hari dan masa, berwujud dan satu keruntuhan menuju kondisi lainnya. Sebagaimana full itu terjadi pada manusia, waktu, dan kota, di berbagai kawasan, zaman, dan negeri juga terjadi sunnah Allah (sunnatullah) yang tidak terjadi pada manusia-halwa-halwa."

1.1.6 Motivasi Perancang

Proyek ini bermula dari pengamatan pribadi dalam mengeksplorasi budaya yang ada di Tumpang, Kab. Malang khususnya dalam perencanaan ruang budaya dan budayanya. Dalam perancangan proyek ini diharapkan dapat merenungkan nilai masyarakat dalam pelaksanaan budaya di Tumpang, Kab. Malang.

Nilai keislaman diganti ke ayat/hadist diganti ke ayat/hadist yang menceritakan tentang perubahan ke arah yang lebih baik



5 Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan dengan judul “Perancangan Galeri Budaya Malangan di Tumpang dengan Pendekatan Arsitektur Historicism”, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- Relevansi Arsitektur Historicism:

Pendekatan arsitektur historicism berhasil memberikan solusi desain yang menghormati nilai-nilai sejarah dan budaya lokal, dengan merepresentasikan elemen-elemen arsitektur tradisional Malangan secara kontekstual dalam desain modern.

- Konservasi dan Adaptasi:

Dalam perancangan ini, prinsip historicism tidak hanya diterapkan untuk mempertahankan elemen bangunan bersejarah, tetapi juga mengintegrasikan fungsi-fungsi baru yang adaptif, seperti ruang galeri, amphiteater, dan sanggar tari, sehingga bangunan tetap relevan dengan kebutuhan masyarakat masa kini.

- Respon terhadap Konteks Tapak:

Desain memperhatikan harmonisasi antara bangunan lama dan baru dengan mempertahankan orientasi, skala, dan material yang selaras dengan lingkungan sekitar kawasan bersejarah. Elemen-elemen khas, seperti ornamen Jawa, pola ruang, dan penggunaan material lokal, berhasil diintegrasikan untuk memperkuat identitas kawasan.

Dengan demikian, pendekatan arsitektur historicism dapat menjadi metode yang efektif dalam menciptakan desain yang menghargai warisan budaya sekaligus mendukung kebutuhan modern.

Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Pemerintah dan Pemangku Kepentingan:

- Pemerintah diharapkan dapat memberikan perhatian lebih terhadap revitalisasi kawasan bersejarah dengan mempertimbangkan aspek historis, arsitektural, dan kebutuhan masyarakat modern.
- Perlu ada regulasi yang lebih ketat terkait perlindungan bangunan bersejarah untuk mencegah kerusakan atau hilangnya elemen-elemen arsitektur yang memiliki nilai historis tinggi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- Penelitian ini masih terbatas pada studi revitalisasi kawasan dengan pendekatan *historicism* di lingkungan lokal. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan pendekatan historicism pada konteks regional atau internasional untuk mendapatkan perbandingan yang lebih luas.
- Penggunaan teknologi digital, seperti *Virtual Reality (VR)*, dapat diintegrasikan untuk mendokumentasikan elemen-elemen arsitektur bersejarah dengan lebih presisi.

3. Bagi Masyarakat dan Akademisi:

- Diharapkan masyarakat dan akademisi turut serta dalam menjaga dan melestarikan bangunan bersejarah dengan meningkatkan kesadaran akan pentingnya warisan budaya dalam arsitektur.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kompas.com (2016, 8 Oktober) Kembangkan Pariwisata Sejarah, Malang Ingin Kelola Sendiri Prasasti Singosari. Diakses pada 31 Maret 2023), dari <https://regional.kompas.com/read/2016/10/08/15272091/kembangkan.pariwisata.sejarah.malang.ingin.kelola.sendiri.prasasti.singosari>
- [2]Kemendikbud.2014. Katalog dan Jumlah Kunjungan Situs/Cagar Budaya Jawa Timur [Internet]. Tersedia pada: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb/trowulan/1.htm>.
- [3] Kompas.com (2016, 8 Oktober) Kembangkan Pariwisata Sejarah, Malang Ingin Kelola Sendiri Prasasti Singosari. Diakses pada 31 Maret 2023, dari <https://regional.kompas.com/read/2016/10/08/15272091/kembangkan.pariwisata.sejarah.malang.ingin.kelola.sendiri.prasasti.singosari>
- [4] Indosiana (2019, 20 Mei) Lunturnya Minat Generasi Muda terhadap Seni dan Budaya Tradisional Indonesia. Diakses pada 31 Maret 2023, dari <https://www.indosiana.id/read/133646/lunturnya-minat-generasi-muda-terhadap-seni-dan-budaya-tradisional-indonesia>
- [5] Jurnal Seni Rupa Warna (2019, 2 Juli) Penyajian Koleksi Museum Sejarah dan Budaya Kota Malang. Diakses pada 5 April 2023, dari <http://repository.ikj.ac.id/193/1/jurnal%20Tata%20Letak%20Musium.pdf>
- [6] Kumparan Travel (2020,17 Januari) Menjelajahi Museum Gedung Sate Bandung, Museum Tercanggih di Indonesia. Diakses pada 12 April 2023, dari <https://kumparan.com/kumparantravel/menjelajahi-museum-gedung-sate-bandung-museum-tercanggih-di-indonesia-1-sevATV86QY/full>
- [7] Smarteye.id Blog (2020, 3 Maret) Gedung Sate, Wisata Hi-Tech Virtual Reality dan Augmented Reality di Bandung. Diakses pada 12 April 2023, dari <https://www.smarteye.id/blog/augmented-reality-bandung-gedung-sate/>
- [8] Putri, Mia Sandrina "MUSEUM NEGERI SONOBUDOYO YOGYAKARTA Tahun 2022" Laporan Job Orientation STiPRAM

