

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun 2019/2020

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

MUSEUM GERABAH DESA WISATA KASONGAN

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR,
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

September 2019

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

Judul : Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan

Penyusun : Gracea Anggita Darisetya

NIM : 15.A1.0085

Pembimbing : Ir. Supriyono, MT

Penguji : 1. Ratih Dian Saraswati, ST., M. Eng

2. Ir. Albertus Sidharta M., MSA

3. Dr. Ir. Ant. Ardiyanto, MT

Semarang, 19 September 2019

Mengetahui dan mengesahkan,

Dekan
Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph. D
NIDN : 0626076501

Ketua
Program Studi Arsitektur

Christian Moniaga, ST., M.Ars
NIDN : 0618039101

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

Judul : Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan

Penyusun : Gracea Anggita Darisetya

NIM : 15.A1.0085

Pembimbing : Ir. Supriyono, MT

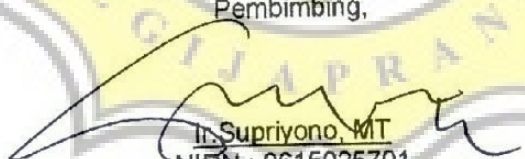
Penguji : 1. Ratih Dian Saraswati, ST., M. Eng

2. Ir. Albertus Sidharta M.MT


3. Ir. Ant. Ardiyanto, MT

Semarang, 19 September 2019

Mengetahui dan mengesahkan,
Pembimbing,


Ir. Supriyono, MT
NIDN : 0615025701

Penguji


Ratih Dian S., ST., M. Eng
NIDN : 0617058702

Penguji


Ir. Albertus Sidharta M.MT
NIDN : 0612065701

Penguji


Dr. Ir. Ant. Ardiyanto, MT
NIDN : 0629056301

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gracea Anggita Darisetya

NIM : 15.A1.0085

Program studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Landasan Teori dan Program Projek Akhir Arsitektur dengan judul : Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan tata cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam Projek Akhir Arsitektur Tahap Landasan Teori dan Program ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 19 September 2019

Penulis,



Gracea Anggita Darisetya

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Program Projek Akhir Arsitektur yang berjudul “Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan” sebagai tahap memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Proses pembuatan hingga mencapai keberhasilan dalam penyusunan Landasan Teori Dan Program tentu tidak lepas dari doa, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Supriyono, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dan membantu dalam memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam penyusunan landasan teori dan program ini.
2. Ibu Dra. B. Tyas Susanti, MA., Phd., selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
3. Bapak Christian Moniaga ST., M.Ars, selaku Kepala Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain.
4. Ibu MD. Nestri Kiswari, M.Sc., selaku Dosen Koordinator Projek Akhir Arsitektur 76.
5. Bapak Dr. Krisprantono, MA., yang telah memberi materi dan masukan mengenai judul projek.
6. Almarhum Papa, Mama, serta kedua kakak; Ellen dan Celin yang menjadi semangat dan selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk kelancaran proses penulisan Landasan Teori dan Program Projek Akhir Arsitektur ini.

7. Tisna, Eli, Gitta, Maulyda, Monica, Veronica, Arlin yang selalu ada dan memberi dukungan dan semangat serta membantu penulis.
8. Kumalew yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta membantu penulis dalam menyelesaikan Landasan Teori Dan Program ini.
9. Teman-teman satu angkatan Proyek Akhir Arsitektur 76 yang saling memberi semangat satu sama lain.
10. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap bahwa Landasan Teori dan Program Proyek yang berjudul “Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan” ini dapat memberikan gambaran proyek yang jelas serta menjadi acuan pembelajaran bersama yang baik. Terima kasih.

Semarang, September 2019

Penulis

Gracea Anggita Darisetya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pertanyaan Masalah Desain.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Pembahasan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM.....	5
2.1 Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	5
2.1.1 Definisi Fungsi Bangunan.....	5
2.1.1.1 Museum.....	5
2.1.1.2 Gerabah.....	6
2.1.1.3 Wisata.....	7
2.1.1.4 Kasongan.....	7

2.1.1.5 Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan	7
2.1.2 Karakteristik Bangunan	8
2.1.2.1 Fungsi Museum	8
2.1.2.2 Klasifikasi Museum	8
2.1.2.3 Materi Museum	10
2.1.2.4 Gambaran Sejarah Kerajinan Gerabah	11
2.1.3 Jenis Ruang	13
2.1.3.1 Kegiatan Pada Bangunan	13
2.1.3.2 Pengelompokan Jenis Ruang	14
2.1.4 Persyaratan Ruang	20
2.1.5 Utilitas Bangunan.....	22
2.2 Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak.....	23
2.2.1 Karakteristik Bangunan	23
2.2.2 Karakteristik Jalan dan Transportasi	24
2.2.3 Karakteristik Iklim.....	24
2.2.4 Karakteristik Lansekap.....	25
2.2.5 Peraturan yang Berlaku	26
2.2.6 Kondisi Kebencanaan	26
2.2.7 Kondisi Tanah	27
2.3 Gambaran Umum Tapak	27
2.3.1 Kondisi Eksisting.....	29
BAB III PEMROGRAMAN ARSITEKTUR.....	31
3.1 Analisis Fungsi Bangunan.....	31

3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna.....	31
3.1.1.1 Pengguna / Pelaku Aktivitas.....	31
3.1.1.2 Kapasitas Pengguna	34
3.1.2 Analisis Pengguna dan Kegiatan.....	39
3.1.2.1 Studi Aktivitas	39
3.1.2.2 Pola Aktivitas Pelaku.....	46
3.1.2.3 Waktu Operasional Bangunan	48
3.1.3 Jenis Ruang Dalam.....	49
3.1.3.1 Persyaratan Ruang	51
3.1.3.2 Studi Kebutuhan Luas Ruang	54
3.1.4 Struktur Ruang.....	62
3.1.4.1 Zonasi Ruang.....	62
3.1.4.2 Organisasi Ruang	63
3.1.5 Jenis Ruang Luar.....	65
3.2 Analisis Tapak	67
3.2.1 Analisis Pemilihan Tapak.....	67
3.2.2 Analisis Tapak.....	68
3.3 Analisis Lingkungan Buatan.....	70
3.3.1 Analisis Bangunan dan Sekitarnya.....	70
3.3.2 Analisis Transportasi, Utilitas Kota	71
3.3.3 Analisis Vegetasi.....	72
3.3.4 Analisis Pertanian	72
3.4 Analisis Lingkungan Alami	72

3.4.1 Analisis Klimatik	72
3.4.2 Analisis Lansekap	73
3.5 Luas lahan efektif yang digunakan.....	74
BAB IV LANDASAN TEORI	75
4.1 Landasan Teori Kenyamanan	74
4.1.1 Kenyamanan Thermal.....	75
4.1.2 Kenyamanan Visual	76
4.1.3 Kenyamanan Pandangan.....	79
4.2 Landasan Teori Penyajian Koleksi	80
4.2.1 Faktor Alur Cerita.....	80
4.2.2 Faktor Koleksi	81
4.2.3 Faktor Sarana dan Biaya	81
4.2.4 Metode dan Teknik Penyajian Koleksi.....	81
4.2.5 Teknik Penataan Koleksi.....	82
4.3 Landasan Teori Efisiensi Ruang dan Desain	86
4.3.1 Pendekatan Kontekstual	86
4.3.2 Pendekatan Kontemporer	87
BAB V PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN	89
5.1 Pendekatan Desain.....	89
5.2 Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak.....	91
5.3 Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	91
5.4 Landasan Perancangan Bentuk Bangunan.....	93
5.5 Landasan Perancangan Wajah Bangunan.....	93

5.6 Landasan Perancangan Struktur Bangunan	94
5.7 Landasan Perancangan Konstruksi Bangunan	95
5.8 Landasan Perancangan Sistem Bangunan	97
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kecamatan Kasihan.....	23
Gambar 2.2 Peta Satelit Lokasi Desa Wisata Kasongan.....	28
Gambar 2.3 Peta Administrasi Desa Bangunjiwo.....	28
Gambar 3.1 Lokasi dan Tapak Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan.....	69
Gambar 3.2 Kondisi Jalan Kasongan.....	70
Gambar 3.3 Kondisi Eksisting Tapak	70
Gambar 3.4 Sekolah Taman Kanak-Kanak.....	70
Gambar 3.5 Kondisi Jalan Kasongan.....	70
Gambar 3.6 Drainase Pada Tapak.....	71
Gambar 3.7 Lahan Persawahan	72
Gambar 4.1 Penerangan Langsung dan Tidak Langsung	78
Gambar 4.2 Kemampuan Pandang Manusia	80
Gambar 4.3 Tipe Story Line	80
Gambar 4.4 Denah Pendekatan Alur Pengunjung Dalam Pameran (Alur yang Disarankan)	84
Gambar 4.5 Denah Pendekatan Alur Pengunjung Dalam Pameran (Alur yang Diarahkan)	85

Gambar 4.6 Denah Pendekatan Alur Pengunjung Dalam Pameran (Alur yang tidak berstruktur).....	85
--	----

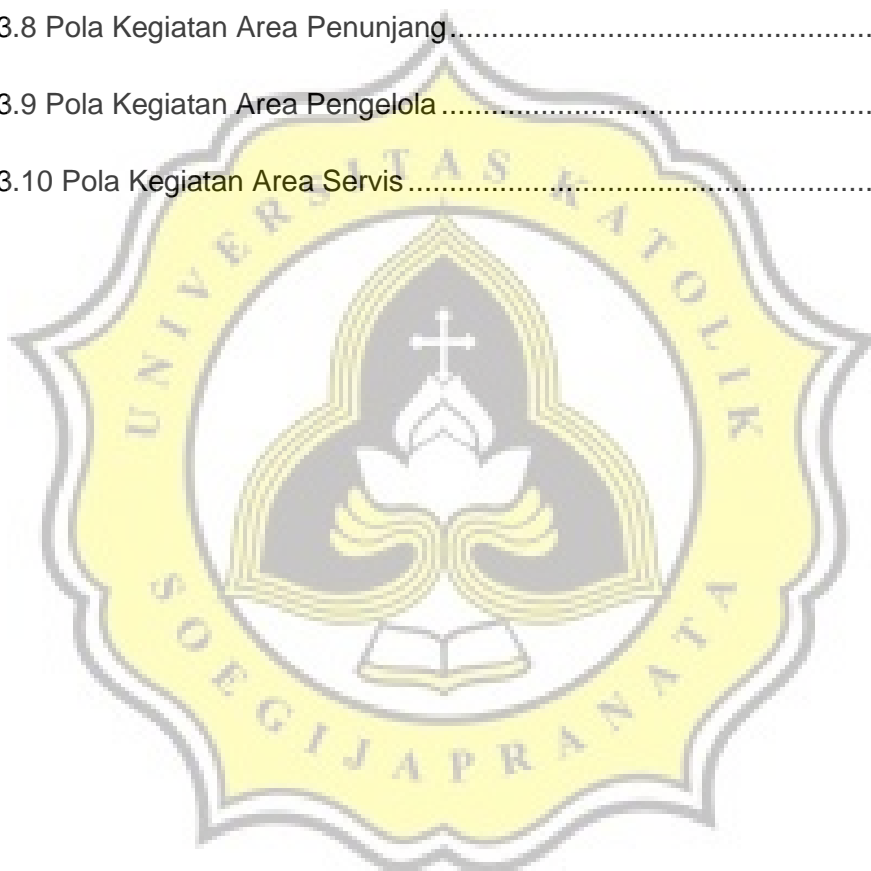
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengelompokan Jenis Ruang.....	14
Tabel 2.2 Tingkat Kemiringan Tanah di Kabupaten Bantul	25
Tabel 3.1 Pendekatan Jumlah Pengelola.....	34
Tabel 3.2 Jumlah Pengunjung Daya Tarik Wisata.....	35
Tabel 3.3 Studi Aktivitas Pengunjung.....	39
Tabel 3.4 Studi Aktivitas Pengelola.....	40
Tabel 3.5 Studi Aktivitas Servis.....	45
Tabel 3.6 Waktu Operasional Bangunan.....	48
Tabel 3.7 Kebutuhan Ruang	49
Tabel 3.8 Persyaratan Ruang	51
Tabel 3.9 Kebutuhan Luas Ruang.....	55
Tabel 3.10 Zonasi Ruang.....	63
Tabel 3.11 Perhitungan Kebutuhan Lahan Parkir	66
Tabel 5.1 Strategi Pendekatan Kontekstual	89
Tabel 5.2 Strategi Pendekatan Kontemporer	90

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Struktur Organisasi Pengelolaan Museum.....	32
Diagram 3.1 Pola Aktivitas Umum.....	46

Diagram 3.2 Pola Aktivitas Pengunjung Museum.....	47
Diagram 3.3 Pola Aktivitas Peserta Pelatihan	47
Diagram 3.4 Pola Aktivitas Pengelola Museum.....	47
Diagram 3.5 Pengunjung Non-Museum dan Non-Pelatihan.....	48
Diagram 3.6 Pola Kegiatan Ruang Makro Museum Gerabah.....	64
Diagram 3.7 Pola Kegiatan Ruang Utama	64
Diagram 3.8 Pola Kegiatan Area Penunjang.....	64
Diagram 3.9 Pola Kegiatan Area Pengelola.....	65
Diagram 3.10 Pola Kegiatan Area Servis.....	65



ABSTRAK

Perkembangan, seni kerajinan gerabah tidak lepas dari perjalanan sejarah dimana pada masa tertentu kerajinan gerabah mengalami perkembangan hingga kerajinan gerabah masih digunakan sampai sekarang. Kerajinan gerabah Kasongan memiliki sejarah yang harus dilestarikan dan bagaimana kerajinan gerabah menjadi salah satu faktor penting pendukung ekonomi penduduk Desa Kasongan. Dalam upaya pelestarian sejarah, pembahasan berfokus pada pelestarian kerajinan gerabah dimana wadah yang diperlukan adalah suatu museum yang berfokus pada sejarah gerabah di Desa Kasongan. Latar belakang terpilihnya Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan adalah Desa Wisata Kasongan merupakan kawasan industri dan merupakan desa wisata yang telah terkenal hingga ke mancanegara. Upaya pelestarian kerajinan gerabah diperlukan wadah yang dapat menampung kegiatan dan cerita sejarah serta benda historis didalamnya, dalam hal ini yang dimaksud adalah museum yang berada di Desa Wisata Kasongan. Proyek museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda dan sejarah saja tetapi menyediakan wadah pelatihan pembuatan kerajinan gerabah dimana kegiatan ini sebelumnya telah dilaksanakan namun terkendala dengan fasilitas yang kurang. Dalam museum tidak hanya penataan benda bersejarah saja yang menjadi masalah namun juga bagaimana penyajian materi koleksi yang didukung dengan adanya pola sirkulasi sehingga informasi yang disampaikan dapat dicapai dengan maksimal. Tujuan dari penulisan landasan dari proyek adalah mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan bangunan museum yang dapat mendukung segala aktivitas kegiatan. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menciptakan sebuah tatanan ruang sirkulasi dan penyajian museum yang sesuai dengan *storyline* dari Desa Kasongan serta bagaimana menciptakan sebuah kenyamanan ruang yang mendukung penyajian koleksi yang inovatif dan interaktif. Dalam Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan ini penyajian dibedakan menjadi dua yaitu ruang pameran dan ruang pelatihan pembuatan kerajinan. Serta penerapan pendekatan Arsitektur Kontekstual Kontemporer pada bangunan khususnya pada bagian fasad bangunan. Didalam museum ditampilkan seluruh sejarah mengenai Desa Kasongan sampai dengan munculnya kerajinan gerabah sebagai faktor perekonomian penduduk setempat. Sedangkan di dalam ruang pelatihan dilakukan aktivitas pelatihan mengenai pembuatan kerajinan gerabah. Penyajian pada ruang pameran menggunakan vitrin dan beberapa benda koleksi yang digantung pada dinding, serta ruang audio visual sebagai pendukung media informasi bagi beberapa benda sejarah yang tidak bisa dipamerkan secara umum. Pola sirkulasi yang digunakan adalah linier yang berkesinambungan sehingga memberikan arah kepada pengunjung untuk melewati jalur sesuai dengan pola yang telah dibentuk. Setelah menikmati objek koleksi benda pengunjung disediakan ruang pelatihan pembuatan kerajinan gerabah apabila ingin mengikuti pelatihan atau kafetaria sebagai ruang istirahat setelah melakukan perjalanan di dalam museum.

Kata kunci : *Museum Gerabah, Kerajinan Gerabah, Desa Wisata Kasongan, Kontekstual, Kontemporer*