

## DAFTAR ISI

halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kontribusi Perancangan Interior .....	6
1.5 Batasan Perancangan Interior.....	7
1.6 Teknik Pengumpulan Data .....	9
1.7 Metode Penelitian.....	11
1.8 Sistematika Penulisan.....	13
1.9 Kerangka Perancangan Interior.....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
2.1 Budaya.....	16
2.1.1 Pengertian Budaya.....	16
2.1.2 Wujud dan Unsur Budaya .....	16
2.2.1 Surakarta.....	20
2.2.2 Taman Sriwedari .....	21
2.2.3 Wayang Orang.....	22
2.2.4 Unsur Pewayangan .....	23
2.3.1 Perancangan Teater .....	26
2.3.2 Panggung Prosenium.....	27

2.3.3	Standarisasi Teater .....	28
2.4	Pencahayaan .....	33
2.4.1.	Sumber Pencahayaan.....	33
2.5	Akustik .....	36
2.5.1.	Karakter Bunyi .....	36
2.5.2.	Standarisasi Akustik pada Ruang Pertunjukan.....	39
2.5.3.	Cacat Akustik .....	41
2.6.	Perancangan Interior Museum .....	43
2.6.1.	Museum.....	43
2.6.2.	Standarisasi Museum.....	43
2.6.3.	Sirkulasi Museum.....	45
2.7.	Metode Penelitian.....	46
2.7.1.	Proses Perancangan .....	46
2.7.2.	Perancangan dengan Pendekatan Naratif .....	47
2.7.3.	Metode Studi Kasus Tunggal .....	49
2.8.	Implikasi Teori Etis.....	49
2.9.	Pembahasan.....	51
<b>BAB III IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN REVITALISASI GEDUNG WAYANG ORANG SRIWEDARI .....</b>		<b>56</b>
3.1	Tinjauan Data Lapangan .....	56
3.1.1	Data Lokasi Makro.....	56
3.1.2	Data Lokasi Mikro .....	58
3.1.3.	Area Penonton.....	60
3.1.4.	Gamelan dan Panggung Pertunjukan .....	63
3.1.5.	Backstage .....	65
3.2.	Analisa Pola Aktivitas Pengguna .....	66
3.3.	Program Ruang Perancangan Interior .....	68
3.4.	Konsep Perancangan Interior .....	71
3.5.	Implementasi Program dan Konsep Perancangan.....	74
3.5.1.	Lobi .....	76
3.5.2.	Museum.....	77
3.5.3.	Area Transisi .....	83
3.5.4.	Teater.....	85
3.5.5.	Backstage .....	89

3.5.6. Lokakarya.....	90
<b>BAB IV ANALISA IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN REVITALISASI GEDUNG WAYANG ORANG SRIWEDARI .....</b>	<b>95</b>
4.1. Analisa Rumusan Masalah 1 .....	95
4.2. Analisa Rumusan Masalah 2 .....	123
4.3. Analisa Rumusan Masalah 3 .....	145
4.4. Analisa Rumusan Masalah 4 .....	154
4.4.1. Implementasi Teori Nilai Etika Desain dalam Perancangan.....	155
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>162</b>
5.1 Kesimpulan.....	162
5.2 Saran.....	162
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>164</b>



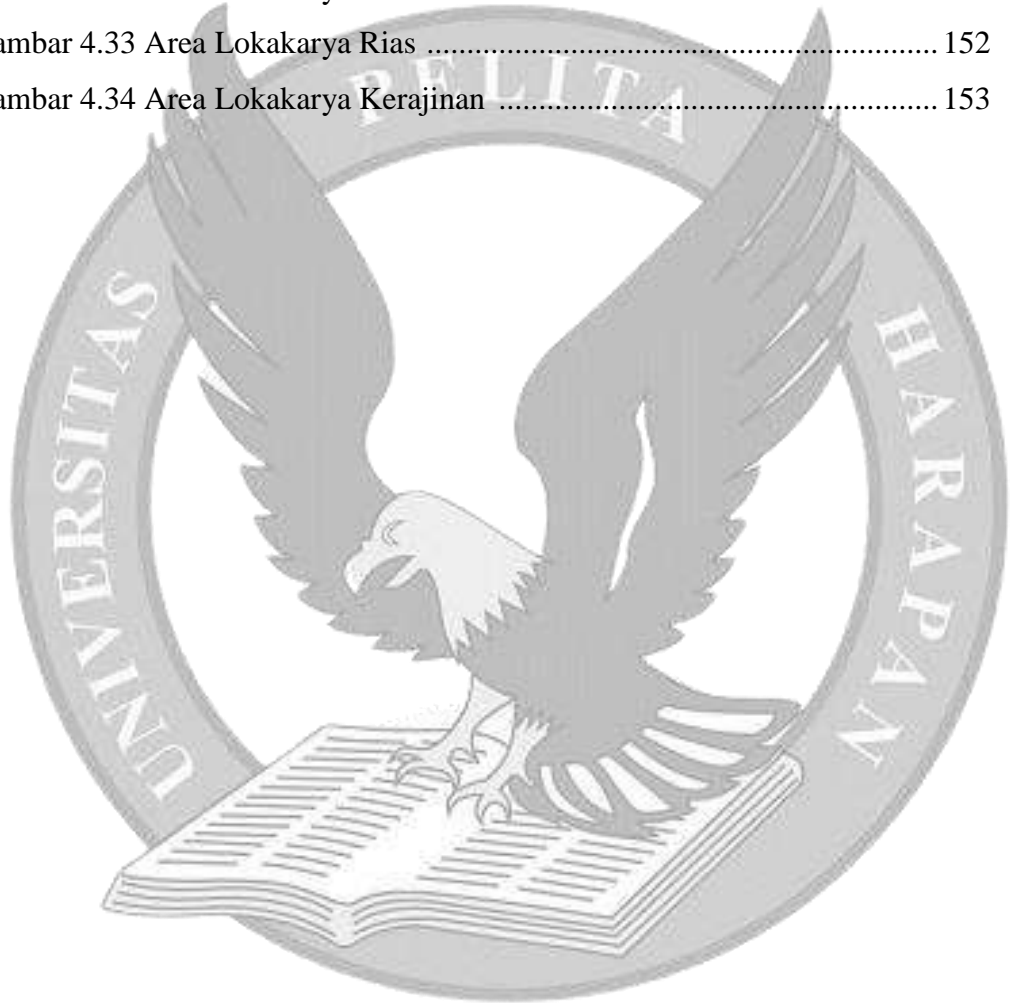
## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Skema Komponen Kebudayaan .....	18
Gambar 2.2 Denah Panggung Prosenium: <i>Wexford Opera House</i> .....	28
Gambar 2.3 Standarisasi Baris Tempat Duduk Berlengan .....	31
Gambar 2.4 Standarisasi Tempat Duduk Berlengan .....	31
Gambar 2.5 Garis Pandang Vertikal .....	32
Gambar 2.6 Konfigurasi <i>Staggered Seating</i> .....	33
Gambar 2.7 Gambaran Pandang dalam Konfigurasi <i>Staggered Seating</i> .....	33
Gambar 2.8 Lampu Sorot Langsung .....	35
Gambar 2.9 Lampu Sorot Menyilang .....	35
Gambar 2.10 Cakupan Sudut Pencahayaan <i>Overhead</i> .....	36
Gambar 2.11 Pemantulan Bunyi terhadap Permukaan .....	37
Gambar 2.12 Penyebaran Bunyi di dalam Ruang .....	38
Gambar 2.13 Peristiwa terhadap Bunyi di dalam Ruang .....	39
Gambar 2.14 Penyampaian Bunyi terhadap Kemiringan Tempat Duduk .....	40
Gambar 2.15 Pemantulan Bunyi oleh Material dan Bentuk Ruang .....	41
Gambar 2.16 Jangkauan Sudut Pandang Optimal terhadap Objek .....	44
Gambar 2.17 Jangkauan Sudut Pandang Optimal terhadap Objek .....	44
Gambar 2.18 Standarisasi <i>Display</i> Objek Terbuka .....	44
Gambar 2.19 Standarisasi Objek dalam Lemari Pajang .....	45
Gambar 2.20 Standarisasi Sirkulasi Museum .....	45
Gambar 2.21 Kerangka Pikir Teori .....	52
Gambar 3.1 <i>Masterplan</i> Taman Sriwedari .....	57
Gambar 3.2 Fasad dan <i>View</i> Sekeliling Gedung .....	57
Gambar 3.3 Tampak <i>Existing</i> Gedung Wayang Orang Sriwedari .....	58
Gambar 3.4 Denah <i>Existing</i> Lantai 1 & 2 Gedung Wayang Orang Sriwedari ..	59
Gambar 3.5 Area Penonton Pertunjukan Gedung Wayang Orang Sriwedari ..	62
Gambar 3.6 Area Penonton Pertunjukan .....	62
Gambar 3.7 Akses dan <i>View</i> ke Panggung dari Lantai Dua .....	62

Gambar 3.8 Area Gamelan dan Panggung Wayang Orang Sriwedari .....	63
Gambar 3.9 Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari.....	64
Gambar 3.10 Latar Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari .....	65
Gambar 3.11 Pencahayaan Panggung Wayang Orang Sriwedari .....	65
Gambar 3.12 Ruang Penyimpanan dan Ruang Cuci Wayang Orang Sriwedari .....	66
Gambar 3.13 Area Loker dan Transisi Sebelum Masuk ke Ruang Pertunjukan .....	68
Gambar 3.14 <i>Bubble Diagram</i> Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari .....	70
Gambar 3.15 <i>Zoning dan Grouping</i> Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari .....	71
Gambar 3.16 Konsep Bentuk Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari	73
Gambar 3.17 Konsep Material dan Warna Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari .....	73
Gambar 3.18 Perancangan Keseluruhan Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari .....	74
Gambar 3.19 Akses Masuk Pengunjung (kiri) dan Pegawai (kanan) .....	75
Gambar 3.20 Area <i>Welcoming</i> : Lobi .....	76
Gambar 3.21 Aksonometri Denah Ruang Museum .....	78
Gambar 3.22 Area Abstrak Museum .....	78
Gambar 3.23 Area Orientasi Museum .....	79
Gambar 3.24 Area Konflik Museum .....	80
Gambar 3.25 Area Evaluasi Museum .....	81
Gambar 3.26 Area Konflik Museum .....	82
Gambar 3.27 Area Transisi Lantai Satu .....	83
Gambar 3.28 Area Transisi Lantai Dua .....	84
Gambar 3.29 Area Toko Suvenir .....	85
Gambar 3.30 Area Penonton Teater .....	86
Gambar 3.31 Panggung Teater Sebelum dan Selama Pertunjukan .....	87
Gambar 3.32 Panggung Teater .....	89

Gambar 3.33 Area <i>Backstage</i> : Ruang Rias .....	89
Gambar 3.34 Potongan Area Lokakarya .....	91
Gambar 3.35 Area Lokakarya Kerajinan .....	92
Gambar 3.36 Area Lokakarya Rias .....	93
Gambar 3.37 Area Lokakarya Kostum .....	93
Gambar 3.38 Area Lokakarya Tari dan Gamelan dan Pintu Keluar .....	94
Gambar 4.1 Penyampaian Narasi dalam Area Lobi .....	99
Gambar 4.2 Alternatif Penambahan Area Suvenir di Lobi .....	100
Gambar 4.3 Museum Berdasarkan Babak Naratif .....	103
Gambar 4.4 Aksonometri Ruang Museum .....	105
Gambar 4.5 Ruang Transisi .....	107
Gambar 4.6 Ruang Transisi Menuju ke Teater .....	108
Gambar 4.7 Denah Ruang Transisi Lantai Dua .....	109
Gambar 4.8 Perbaikan Ruang Transision .....	111
Gambar 4.9 Denah Ruang Teater.....	113
Gambar 4.10 Potongan Ruang Teater .....	114
Gambar 4.11 Denah Area <i>Backstage</i> .....	115
Gambar 4.12 Denah dan Perspektif Area Manajerial .....	116
Gambar 4.13 Denah Ruang Kostum .....	117
Gambar 4.14 Potongan Ruang Kostum .....	120
Gambar 4.15 Area Berlatih Koreografi Wayang .....	121
Gambar 4.16 Area Lokakarya .....	122
Gambar 4.17 Denah Ruang Museum .....	125
Gambar 4.18 Multisensori Area Museum: Abstrak .....	125
Gambar 4.19 Denah dan Potongan Area Abstrak .....	126
Gambar 4.20 Multisensori Area Museum: Orientasi .....	128
Gambar 4.21 Denah Area Orientasi .....	129
Gambar 4.22 Pengenalan Perangkat Gamelan .....	130
Gambar 4.23 Multisensori Area Museum: Konflik .....	131
Gambar 4.24 Denah dan Detail <i>Display</i> Area Konflik .....	132
Gambar 4.25 Multisensori Area Museum: Evaluasi .....	133

Gambar 4.26 Denah Area Evaluasi .....	134
Gambar 4.27 Multisensori Area Museum: Resolusi .....	135
Gambar 4.28 Panggung Tertutup dan Terbuka .....	140
Gambar 4.29 Perbaikan Panggung .....	143
Gambar 4.30 Area Penonton Ruang Teater .....	144
Gambar 4.31 Area Lokakarya Tari dan Gamelan .....	149
Gambar 4.32 Area Lokakarya Kostum .....	150
Gambar 4.33 Area Lokakarya Rias .....	152
Gambar 4.34 Area Lokakarya Kerajinan .....	153



## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Standarisasi Ukuran Panggung Prosenium .....	28
Tabel 2.2 Rumusan Pertanyaan.....	53
Tabel 4.1 Karakter Narasumber .....	95

