

BAB IV

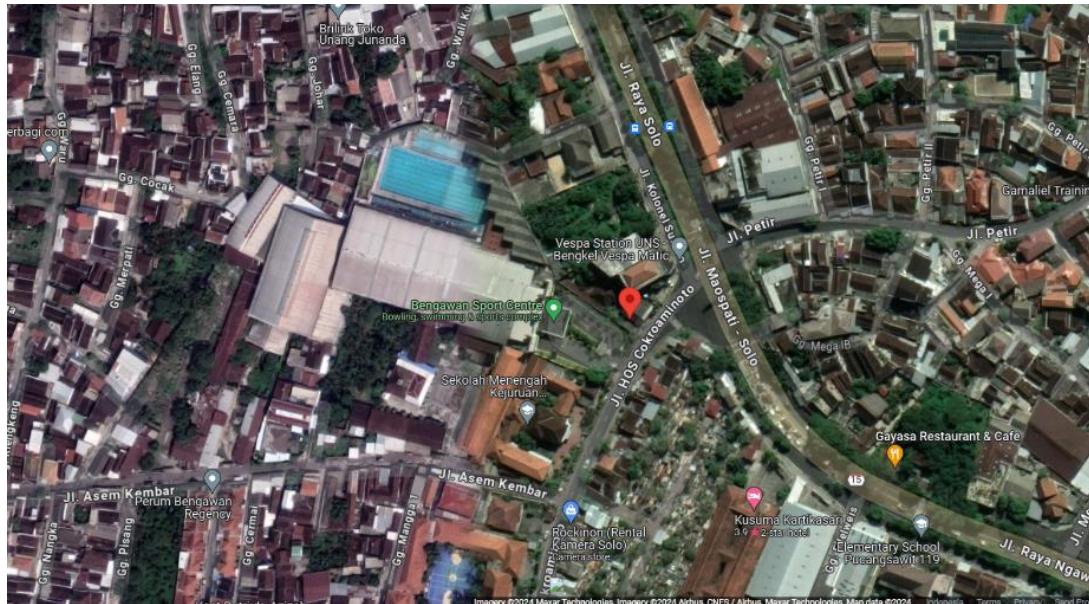
PERANCANGAN

4.1 Detail Proyek

4.1.1 Lokasi

Perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa terletak di Jl. HOS Cokroaminoto

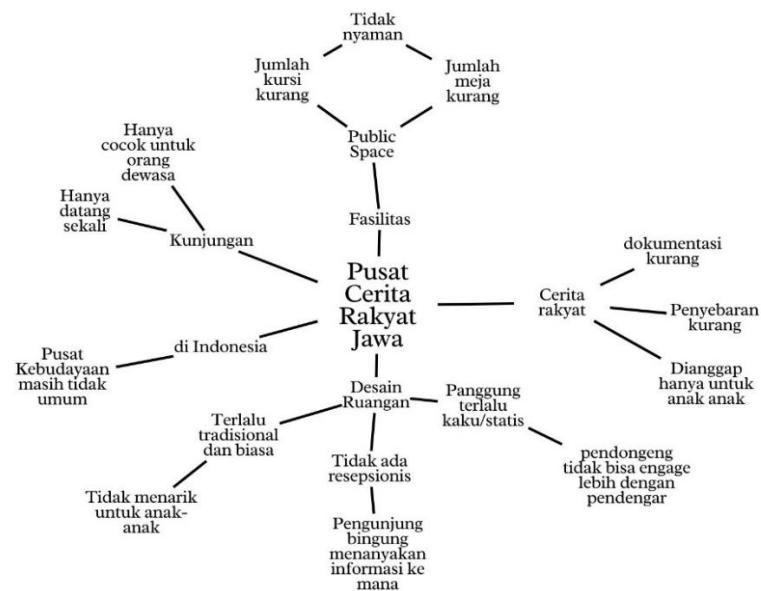
No.55, Pucangsawit, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126. Lokasi tersebut memiliki ukuran area 7000 m².



Gambar 4.3: Lokasi Proyek

Sumber: *Google Maps*

4.1.2 Mindmap Masalah



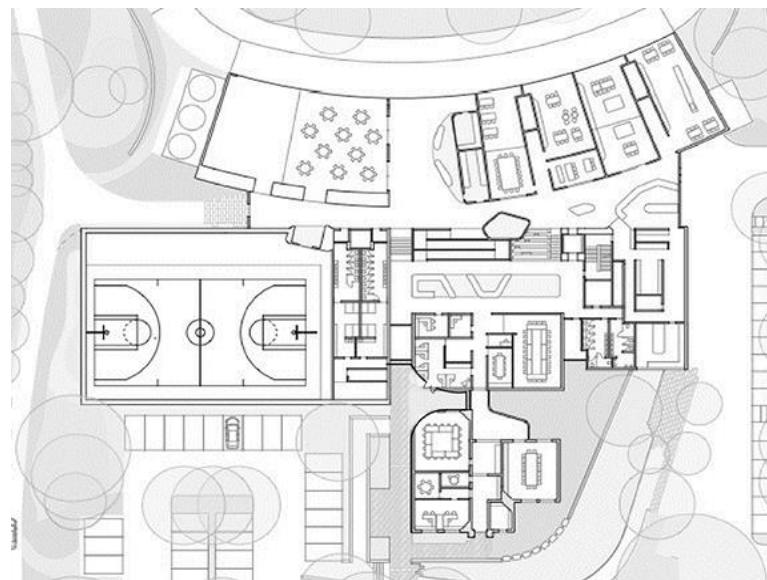
Gambar 4.2: *Design Problem* Mindmap

Sumber: Data Pribadi

Pusat Cerita Rakyat Jawa dirancang karena keberadaan masalah sekitar cerita rakyat dan pusat kebudayaan. Banyak orang yang memandang cerita rakyat sebelah mata dan tidak memiliki pengetahuan mengenai pusat kebudayaan. Oleh karena itu, Pusat Cerita Rakyat Jawa dirancang sebagai solusi dari permasalahan tersebut dan menemukan konsep berjudul *Boundless Unity*.

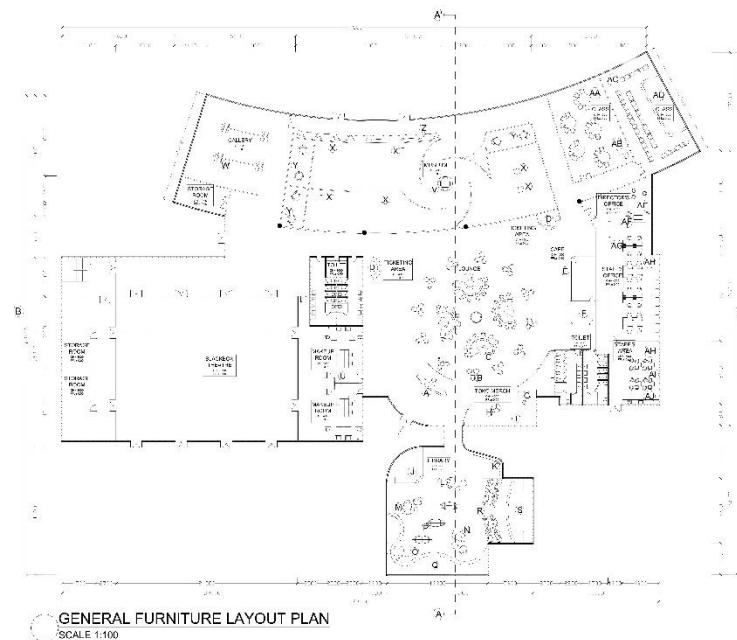
4.2 Layout Existing

Layout existing yang dipilih merupakan *Nunawading Community Hub* yang terletak di Australia. Layout tersebut memiliki luas 3000 m².



Gambar 4.3: *Layout Existing*

Sumber: Data Pribadi

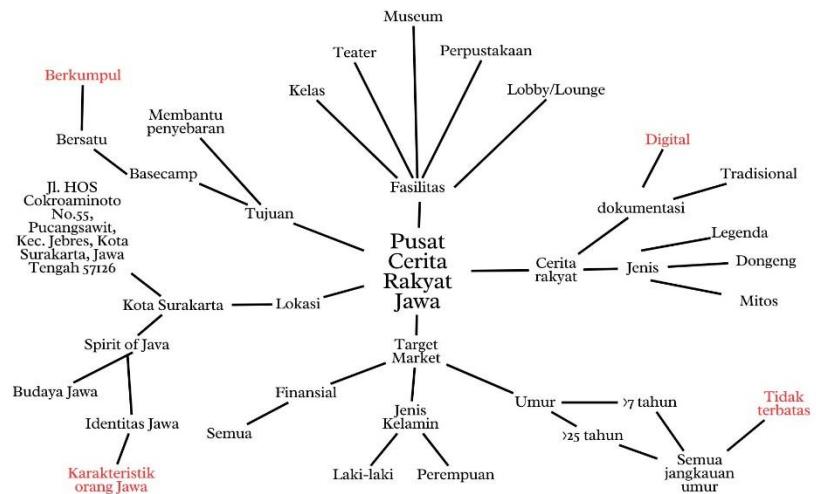


Gambar 4.4: *Layout Final*

Sumber: Data Pribadi

4.3 Konsep Perancangan

4.3.1 Mindmap

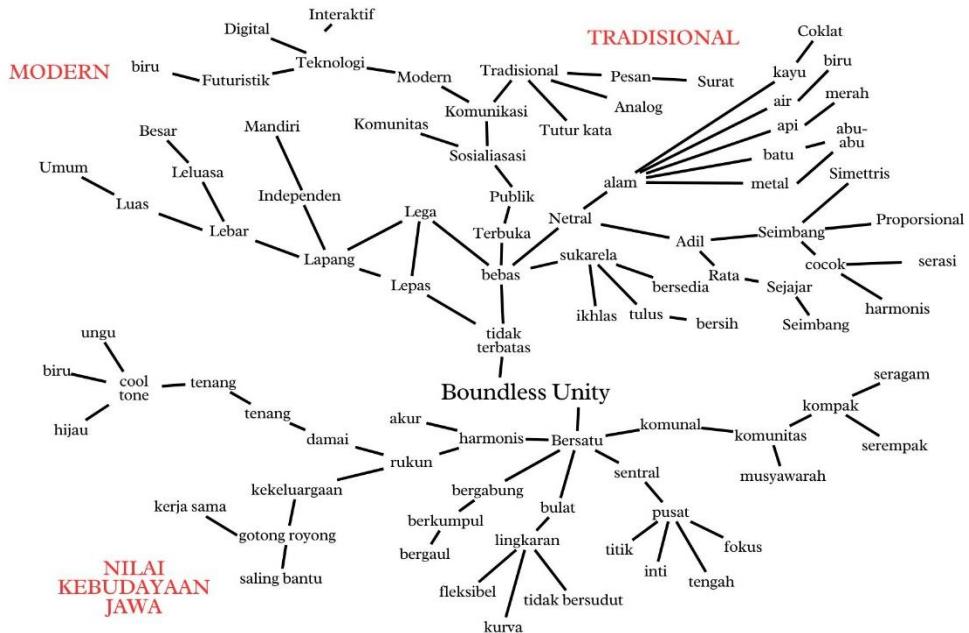


Gambar 4.5: *Mindmap* Konsep

Sumber: Data Pribadi

Data dasar dari perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa dibuat menjadi *mindmap*

untuk menemukan konsep diberi judul *Boundless Unity*.



Gambar 4.6: *Mindmap* Tema dan Gaya

Sumber: Data Pribadi

Boundless unity dibuat menjadi *mindmap* untuk mendapatkan kata kunci tema dan gaya. Kata kunci tersebut adalah modern, tradisional, dan nilai kebudayaan Jawa.

4.3.2 Konsep Citra

Berdasarkan mindmap konsep, tiga kata kunci yang dapat disimpulkan dari mindmap tersebut adalah berkumpul, digital, dan tidak terbatas. Melalui tiga kata kunci tersebut, diperoleh judul konsep yaitu *Boundless Unity* yang artinya kesatuan yang tidak terbatas.

Berdasarkan mindmap tema dan gaya, tiga kata kunci yang dapat disimpulkan adalah tradisional, modern, dan nilai kebudayaan Jawa. Jika kata kunci tersebut digabungkan, maka akan didapatkan gaya tradisional-modern dengan tema si Kancil.

4.3.3 Moodboard



Gambar 4.7: Moodboard

Sumber: Data Pribadi

Moodboard yang dibuat memiliki judul *Tales of si Kancil*. Dalam *moodboard* tersebut, warna yang mendominasi merupakan warna coklat dengan warna merah muda dan hijau muda yang menjadi warna aksen. Banyak digunakan bentuk-bentuk geometris yang menggambarkan karakteristik cerdik si Kancil.

4.3.4 Konsep, Tema, Gaya

Konsep perancangan Pusat Cerita Rakyat Jawa merupakan solusi yang didapatkan dari masalah-masalah yang ada. Masalah yang ada mengenai cerita rakyat dan pusat kebudayaan merupakan:

Tabel 22: Tabel Masalah dan Solusi

Sumber: Data Pribadi

	Analisis SWOT	Survey	Wawancara
Masalah	1. Perdokumentasian cerita rakyat 2. Penyebaran cerita rakyat berkurang 3. Dianggap hanya untuk anak-anak 4. Hanya datang sekali, lalu tidak datang lagi	1. Tidak ada informasi ruangan yang jelas (sigange) 2. Tidak ada resepsionis atau pusat informasi 3. Public space tidak memiliki kursi dan meja yang memadai untuk jumlah pengunjung yang datang	1. Harus bisa mempertahankan tradisi mendongeng 2. Biasanya hanya dianggap untuk anak-anak 3. Dibutuhkan teknologi untuk menyebarkan cerita rakyat 4. Panggung terlalu statis untuk pendongeng

Solusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digitalisasi dokumen cerita rakyat 2. Merancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang dapat menjadi basecamp 3. Merancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang interaktif dan menyenangkan 4. Merancang Pusat Cerita Rakyat Jawa yang cocok untuk semua umur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat area resepsionis yang bisa menunjukkan area-area pusat kebudayaan 2. Membuat public space yang luas dan nyaman dengan kursi-meja yang cukup 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang Museum yang digital 2. Menyediakan perpustakaan yang mendukung minat baca dan kegiatan mendongeng 3. Menyediakan teater yang custom (letak panggung dan kursi sesuai dengan keinginan pendongeng)
--------	---	---	--

Melalui masalah dan solusi yang telah didapatkan, Perancangan Pusat Cerita Rakyat menerapkan konsep *Boundless Unity* yang memiliki arti persatuan yang tidak terbatas. *Boundless Unity* terinspirasi dari konsep desain yang interaktif dan komunal. penggunaan teknologi yang membuat fasilitas interaktif dan menyenangkan bagi pengunjung, dan perancangan pusat yang komunal agar bisa menjadi *basecamp* pecinta cerita rakyat Jawa. Solusi yang dapat diterapkan ke dalam perancangan adalah lobby dan lounge yang luas, perpustakaan yang *fun* dan fleksibel, teater yang feksibel dan museum digital.

Konsep penataan ruang disesuaikan dengan konsep *Boundless Unity*. Konsep *boundless unity* membuat ruangan menjadi luas dan terbuka dan memiliki unsur melengkung. Tempat berkumpul berada di tengah gedung dan luas sehingga pengunjung bisa berkumpul. Di sekitarnya terdapat berbagai ruangan yang merepresentasikan metode-metode berbeda yang digunakan untuk penyebaran cerita rakyat, seperti museum (secara digital), teater (secara pertunjukan), dan perpustakaan (secara tradisional).

Konsep *Boundless Unity* dibagi lagi ke dalam mindmap yang menghasilkan tiga kata kunci untuk mendapatkan tema dan gaya, yaitu modern, tradisional, dan nilai kebudayaan Jawa.

Gaya dan Tema



Gambar 4.8: Gaya dan Tema

Sumber: Data Pribadi

Melalui *mindmap* tersebut, dicapailah gaya tradisional-modern dengan tema “Si Kancil”. Tema si Kancil diambil berdasarkan penelitian yang menyebutkan bahwa dongeng si Kancil merepresentasikan kepribadian rakyat Jawa (McKean, 1971). Tema si Kancil diimplementasikan ke dalam setiap ruangan, dengan memilih cerita kancil yang berbeda di setiap ruangannya. Contohnya, cerita si Kancil dengan buaya diimplementasikan di perpustakaan, cerita si Kancil Mencuri Timun diimplementasikan pada ruangan *lobby* dan *lounge*.

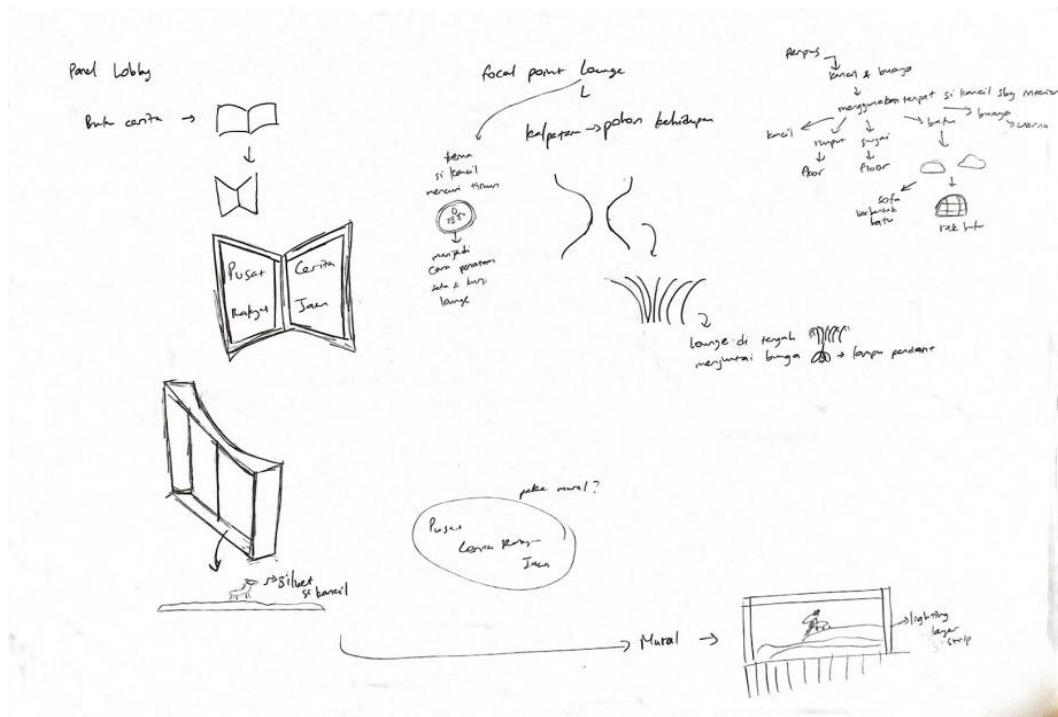
Konsep Bentuk dan Warna

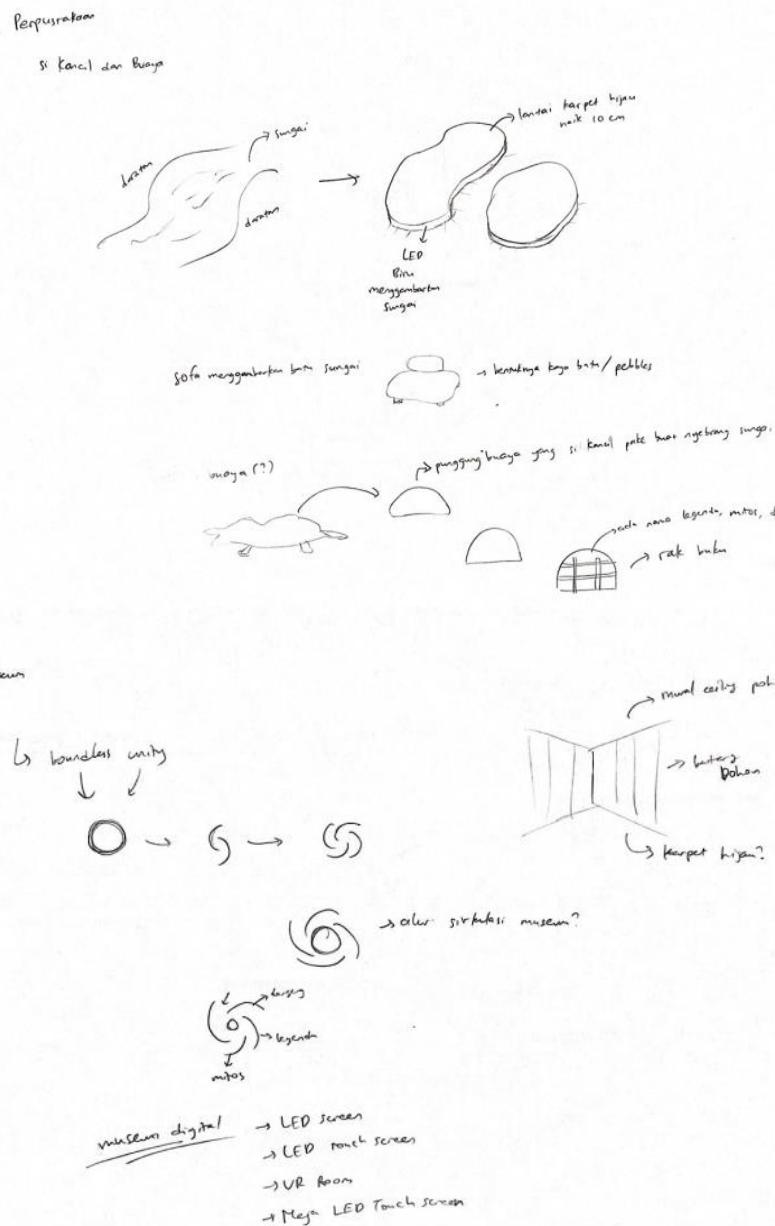


Gambar 4.9: Konsep Bentuk dan Warna

Sumber: Data Pribadi

Konsep warna berasal dari warna kancil dan latar belakang cerita kancil yang berada di alam. Warna tersebut merupakan warna dominan coklat dengan warna merah muda dan hijau muda sebagai aksen. Konsep bentuk geometris terinspirasi dari karakter kancil yang cerdik.





Gambar 4.10: Sketsa Konsep Bentuk

Sumber: Data Pribadi

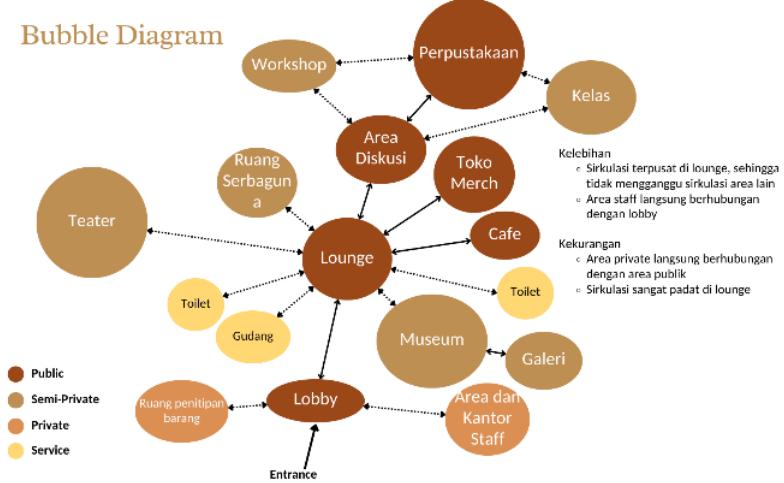
Sketsa konsep bentuk per ruangan ini mengikuti tema yang diwakili per ruangan.

Pada area *lobby* dan *lounge*, sketsa bentuk berupa mural si kancil dengan layer LED strip, papan nama utama, juga bentuk pohon Kalpataru sebagai pusat tempat. Pada area perpustakaan, sketsa bentuk berupa latar belakang cerita si Kancil dan Buaya seperti batu,

sungai, dan daratan. Punggung yang dipijak si Kancil untuk menyeberang menjadi inspirasi utama untuk rak buku. Pada area museum, sketsa bentuk berupa sirkulasi museum yang menyerupai kipas angin terinspirasi dari kata kunci konsep *boundless*.

4.4 Programming

4.4.1 Bubble Diagram

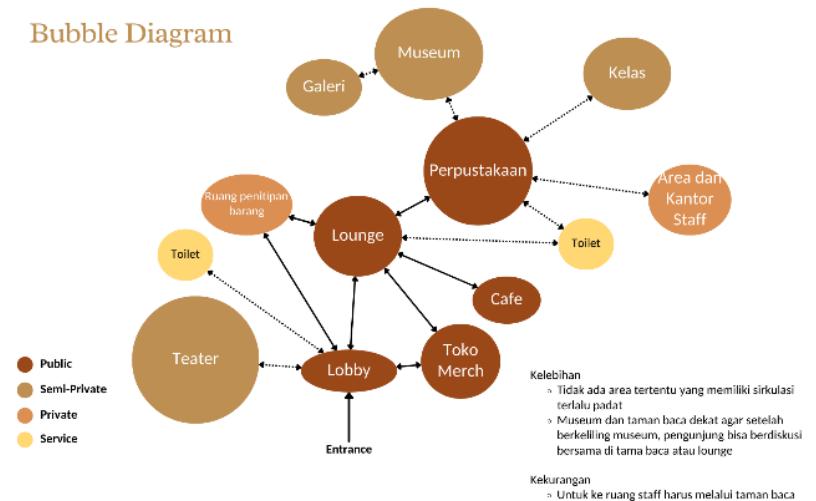


Gambar 4.11: *Bubble Diagram* Alternatif 1

Sumber: Data Pribadi

Pada alternatif *bubble diagram* pertama, sirkulasi terpusat di *lounge*, sehingga tidak mengganggu sirkulasi area lain. Area staff juga langsung berhubungan dengan *lobby* sehingga sirkulasi staff tidak perlu ke tempat-tempat lain lagi. Kekurangan dari *bubble diagram* ini adalah area *private* yang langsung berhubungan dengan area publik dan sirkulasi di *lounge* yang akan menjadi padat.

Bubble Diagram



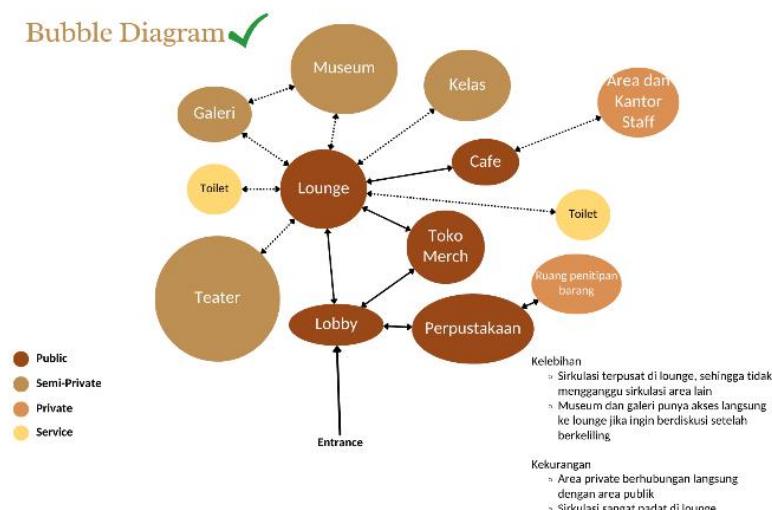
Gambar 4.12: Bubble Diagram Alternatif 2

Sumber: Data Pribadi

Pada alternatif *bubble diagram* kedua, sirkulasi tidak terpusat di area apa pun.

Area museum dan galeri sangat dekat dengan lounge dan taman. Hal ini sangat menguntungkan bagi pengunjung museum dan galeri ingin berdiskusi setelah dari museum dan galeri. Kekurangan dari *bubble diagram* ini adalah untuk ke ruang staff harus melalui perpustakaan.

Bubble Diagram ✓

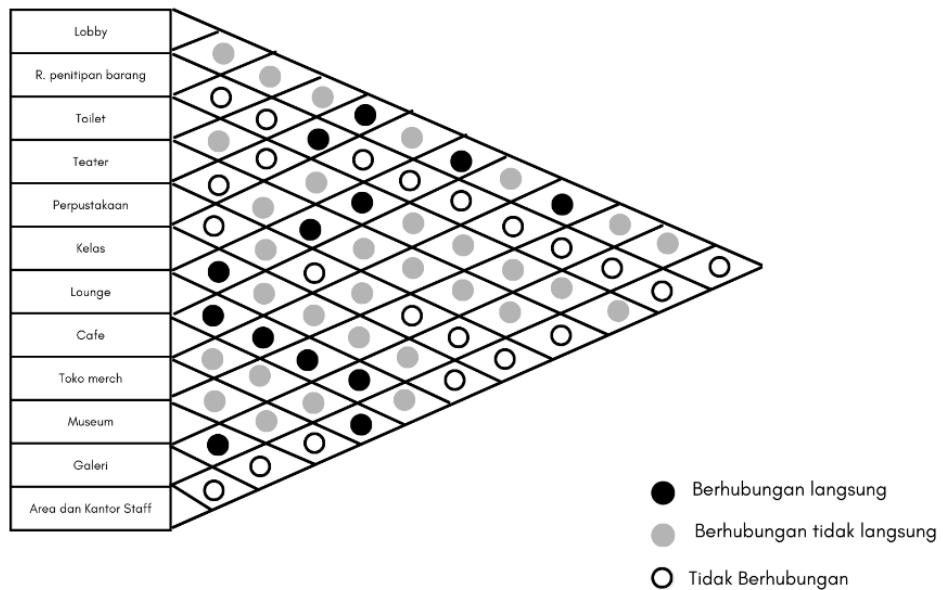


Gambar 4.13: Bubble Diagram Alternatif 3

Sumber: Data Pribadi

Pada *bubble diagram* ketiga (terpilih), sirkulasi terpusat di *lounge*, sehingga tidak mengganggu sirkulasi area lain. Area museum dan galeri memiliki akses langsung ke *lounge* jika ingin berdiskusi setelah berkeliling. Kekurangannya adalah area *private* berhubungan langsung dengan area publik dan sirkulasi yang padat di *lounge*.

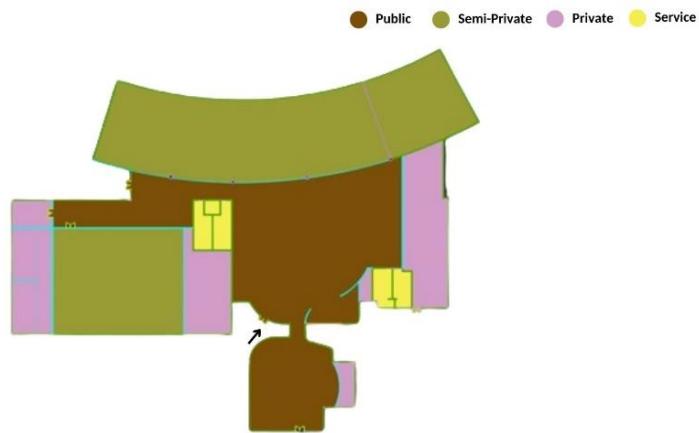
4.4.2 Matrix



Gambar 4.14: Matrix

Sumber: Data Pribadi

4.4.3 Zoning

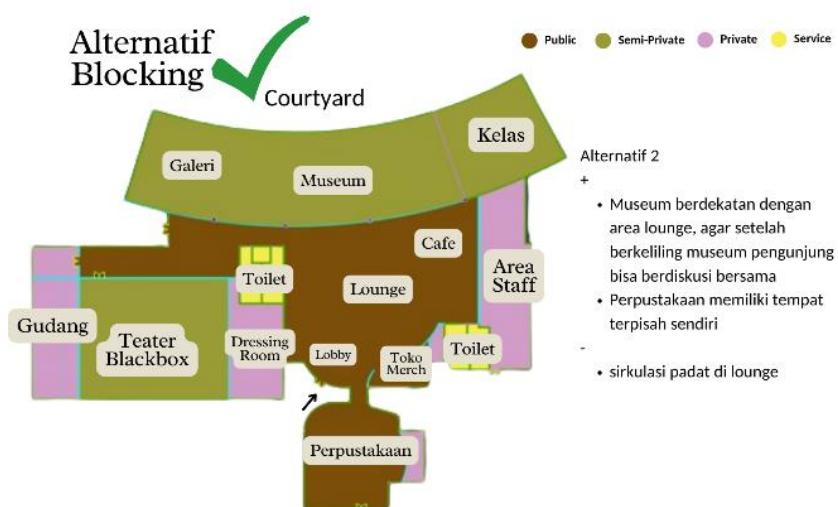


Gambar 4.15: Zoning

Sumber: Data Pribadi

Pada alternatif zoning yang terpilih, kelebihannya adalah pembagian area publik, *semi-private*, *private*, dan *service* yang cukup baik, dan area *service* memiliki akses ke area publik secara langsung. Kekurangan dari zoning tersebut adalah ada area *private* yang langsung berhubungan dengan area publik, sehingga tidak ada transisi melalui *semi-private* terlebih dahulu.

4.4.5 Blocking



Gambar 4.16: Blocking

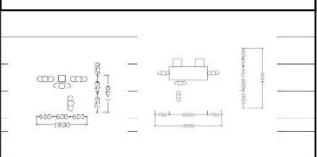
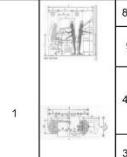
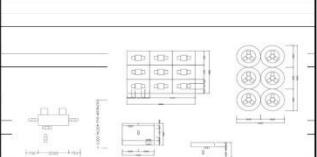
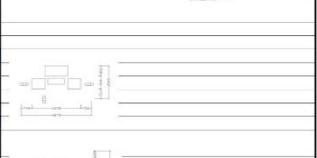
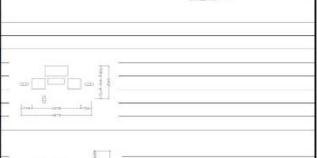
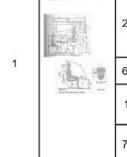
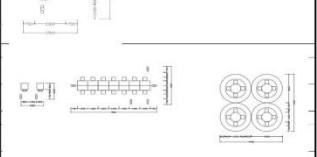
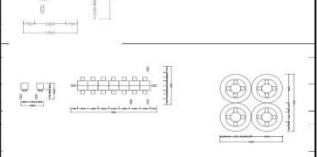
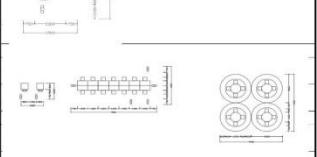
Sumber: Data Pribadi

Pada alternatif blocking yang terpilih, kelebihannya adalah museum berdekatan dengan area *lounge* sehingga setelah berkeliling museum pengunjung bisa berdiskusi bersama. Keuntungan lain dari blocking terpilih adalah perpustakaan memiliki tempat terpisah sendiri sehingga tempat terasa lebih private. Kekurangannya adalah sirkulasi padat di *lounge*.

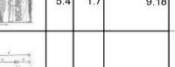
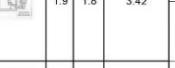
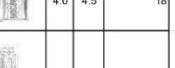
4.4.6 Tabel Aktivitas Fasilitas

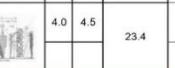
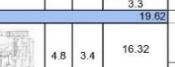
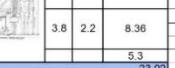
Tabel 23: Table Akfas

Sumber: Data Pribadi

Area	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas	Furniture				Jumlah Area	Ergonomi	Luas studi layout (m2)	Studi Layout	
				P (cm)	L (cm)	T (cm)	Q					
Resepsonis	Reception Area	Staff & Pengunjung	Melakukan transaksi	Meja Resepsionis	200	75	100	1	1	3.5 1.8 1.45	11.9 2.61 4.4	
			Melayani pengunjung	Kursi kerja	45	45	82	2				
			Mengkonfirmasi jadwal booking									
	Entrance Area	Staff & Pengunjung	Mengecek suhu tubuh	Pengecek suhu tubuh	25	25	150	1			18.91	
Café	Dining Area	Pengunjung	Makan	Meja Kotak	76	76	75	9	1	8.6 9 4.5 3.5	50.74 54 13.5 11.9	
			Minum	Kursi	45	45	90	18				
				Meja Lingkaran	60		75	6				
				Kursi	45	45	90	18				
	Cooking Area	Staff & Pengunjung	Membuat minuman	Meja membuat makanan minuman	200	60	100	1	1	4.5 3.5	42.6	
			Masak	Rak peralatan	200	60	1800	1				
	Cashier Area	Staff & Pengunjung	Transaksi pembayaran	Kursi kerja	45	45	82	2				
	Storage	Staff	Menyimpan peralatan	Meja kasir	200	75	100	1	10	4 3	12	
			Mencuci piring	Rak gudang	200	30	180	2				
				Sink				1			184.74	
Lounge	Seat area	Pengunjung	Beristirahat	Sofa 2 seater	160	80	95	1	10	4.9 2.5	122.5 38.75 159.25	
			Menunggu bersantai	Sofa 1 seater	90	80	95	2				
				Coffee table	100	45	45	1				
								1				
Taman Baca	Entrance area	Staff & Pengunjung	Peminjaman buku	Meja resepsionis	200	75	100	1	1	3.5 2.6	11.9 7.8	
			Bertanya	Kursi	45	45	90	2				
	Area Komputer Pencarian Buku	Staff & Pengunjung	Mencari buku	Meja komputer	80	80	750	2	1	6.3 10	20.79 48	
			Komputer									
	Area display buku	Staff & Pengunjung	Display buku	Rak buku	160	45	180	4	1	7.2 7.2	51.84	
				Meja Persegi	100	600	75	14				
	Area membaca	Pengunjung	Membaca buku	Kursi	45	45	90	14	1		42	
				Meja Lingkaran	120		75	4				
				Kursi	45	45	90	16				182.33

Area Diskusi	Area berdiskusi	Pengunjung	berdiskusi	Meja Lingkaran	120		75	4	1		7.2	7.2	51.84	
				Kursi	45	45	90	16			9	6	54	
				Meja Lingkaran	60		75	6						
				Kursi	45	45	90	18						
				Manusia 30%										
Toko Merchandise	Cashier Area	Staff & Pengunjung	Transaksi pembayaran	Kursi kerja	45	45	82	2	1		3.5	3.4	11.9	
				Meja kasir	200	75	100	1			6.2	4.1	25.42	
	Merch Display Area	Staff & Pengunjung	Display merchandise	Rak display	180	45	180	4						
				Meja display	180	800	75	2						
				Manusia 30%										
Total Area Publik 731.39														
Area Pameran Tetap	Reception Area	Staff & Pengunjung	Membayar biaya masuk museum	Meja Resepsionis	200	75	100	1	1		3.5	3.4	15.47	
			Registrasi masuk museum	Kursi kerja	45	45	82	2						
			Manusia 30%											
	Area Pameran Tetap	Pengunjung	Memberikan informasi	layar digital interaktif	200	170		1	10		2.5	2	50	
			display koleksi	Meja koleksi	100	100		1			6	4.5	4.5	157.95
			Manusia 30%											
Area Pameran Tidak Tetap (Galeri)	Pengunjung	Display barang yang bisa dijual	Rak koleksi	Rak koleksi	100	100		1	12		4.5	4.5	315.9	
Manusia 30%														
Museum	Ruang Audio Visual	Pengunjung	Menonton cerita rakyat	Kursi	45	45	90	35	1		6.3	7.6	62.24	
	Manusia 30%													
	Ruang Kurator	Staff	mengejelola objek pameran	kursi	45	45	90	35	1		3.9	2.4	12.2	
				Kabinet	200	55	180	1						
				meja	200	60	75	6						
	Manusia 30%													
	Ruang Konservator	Staff	mengejelola objek pameran	kursi	45	45	90	35	1		3.9	2.4	12.2	
				Kabinet	200	55	180	1						
				meja	200	60	75	6						
	Manusia 30%													
	Ruang Preparator	Staff	mengejelola objek pameran	kursi	45	45	90	35	1		3.9	2.4	12.2	
				Kabinet	200	55	180	1						
				meja	200	60	75	6						
	Manusia 30%													
	Ruang Edukator	Staff	mengejelola objek pameran	kursi	45	45	90	35	1		3.9	2.4	12.2	
				Kabinet	200	55	180	1						
				meja	200	60	75	6						
	Manusia 30%													
	Ruang IT	Staff	mengejelola objek pameran	kursi	45	45	90	35	1		3.9	2.4	12.2	
				Kabinet	200	55	180	1						
				meja	200	60	75	6						
	Manusia 30%													
	Ruang penyimpanan koleksi	Staff	mengejelola objek pameran	Rak	200	60	180	4	1		4.0	4.5	23.4	
	Manusia 30%													
685.96														
Pengunjung Belajar Meja				200	60	75	20							

Area Workshop	Area Workshop	Pembicara	Mengajar	Kursi	45	45	90	60	1		16.8	14.7	246.96	
				Manusia 30%							74			
Area Kelas	Area Workshop	Pengunjung	Belajar	Meja	200	60	75	6	2		4.2	14.7	123.48	
		Pembicara	Mengajar	Kursi	45	45	90	18			37			160.48
Teater	Auditorium	Pengunjung	Menonton pertunjukan	Kursi	45	45	90	35	240		16	14.6	227.76	
		Staff	Menampilkan pertunjukan	Panggung	12	9					12	9	108	
	R. makeup	Staff	Rias wajah	Meja	120	60	750	4	2		4.8	3.9	18.72	
				Kursi	45	45	900	4						
	Dressing room	staff	Ganti baju	Ukuran manusia	60	30		1	4		1.2		4.8	
	tempat Penyimpanan	staff	menyimpan barang	Loker	150	65	180	1	3		5.4	1.7	9.18	
				kloset	60	45	45	1			1.9	1.8	3.42	
	toilet	staff	Buang air	wastafel	100	66	750	1	2		4.0	4.5	18	
				kabinet	200	55	180	1			3.9	2.4	9.36	
	Control room	staff	Staff	kursi	45	45	90	35	1		3.9	2.4	9.36	
				meja	200	60	75	6						

Ruang Serbaguna	Loading dock	staff	staff	manusia	60				10		1.2		12		
	ticket box	staff	transaksi tiket	transaksi tiket	meja	200	60	75	6		3.5	3.4	11.9		
				kursi	45	45	90	35	35		3.5	3.4	11.9		
Ruang Staff	Area kosong	Staff & Pengunjung	Melaksanakan berbagai kegiatan	Manusia (60 orang)	122			1	100		1.2		122		
		Gudang	Staff	Menyimpan barang	Rak	200	60	180	4	1		4.0	4.5	23.4	
				Manusia 30%										206.4	
Admin	Kantor	Staff	Menyimpan berkas	Rak	120	55	180	1	4		4.8	3.4	16.32		
				Meja	120	60	75	1	2		4.8	3.4	16.32		
				Kursi	45	45	82	1			3.3		19.62		
Ruang IT	tempat IT	Staff	Menyimpan berkas	Rak	120	55	180	1	4		4.8	3.4	16.32		
				Meja	120	60	75	1	2		4.8	3.4	16.32		
				Kursi	45	45	82	1			3.3		19.62		
Ruang Staff	Menyimpan barang	Staff	beristirahat	Meja	120		75	1	4		7.2	7.2	51.84		
			Menyimpan barang	Kursi	45	45	82	4	3		5.4	1.7	9.18		
				Loker	150	65	180	1					18.3		
Pantry	Dapur	Staff	Masak	Kabinet	300	60	85	1	1		3	2.05	6.15		
		Direktur	Makan/Minum											7.95	
			Manusia 30%												
Kantor Direktur	Kantor	Direktur	Kerja	Meja	120	60	75	1	1		2.4	3.9	9.36		
				Rak	120	55	180	2			3.8	2.2	8.36		
				Membuka laptop	Kursi	45	45	82	3				5.3		
Kantor Direktur	Tempat menerima tamu		Sofa 1 seat	95	80	95	1	2					23.02		
			Sofa 2 seat	160	90	95	1	1							
			Coffee table	100	50	45	1	1							
Kantor Direktur	Tempat menerima tamu		Manusia 30%												

Tempat Penitipan Barang	Area loker	Staff	Menitip Barang	Loker	150	65	180	1	3		5.4	1.7	9.18			
					Manusia 30%						2.8		11.98			
Toilet	area toilet	Staff & Pengunjung	Cuci tangan	Wastafel	60	45	85	1	11		1.9	1	20.9			
			Buang air besar/kecil	Kloset	40	68	78	1	11		1.7	1	18.7			
Ruang Ibadah	Area ibadah	Staff & Pengunjung	ibadah	Manusia	60				10		1.2		12			
				Total Area Private				161.51		Total Area Service				51.6		
								2741.44								

4.5 Keputusan Interior

4.5.1 Tabel CMF

Tabel *Colour, Material, dan Finishing* merupakan salah satu hal yang akan sangat membantu desainer dalam menentukan bentuk desainnya. Tabel ini akan memberikan batasan kepada desainer mengenai material, warna, dan tipe finishing apa yang dapat digunakan agar desain terlihat lebih kohesif.

4.5.1.1 Lantai

Tabel 24: Tabel CMF Lantai
Sumber: Data Pribadi

	Colour	Material	Finishing	Keterangan	Gambar
Lobby/Lounge	dBali Bone, white, brown	ceramic, mosaic tiles	polished	<ul style="list-style-type: none"> Cocok digunakan untuk tempat dengan sirkulasi yang berat mudah dibersihkan berwarna terang di area sirkulasi dan gelap di area duduk, memberikan perbedaan area walaupun area terbuka 	
Perpustakaan	dBali Bone, green	ceramic, carpet	polished, matte	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesan rumput sesuai dengan desain yang diperlukan Menggunakan karpet dan keramik untuk membedakan area Keramik mudah dibersihkan 	
Museum	green	Carpet	matte	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesan rumput sesuai dengan desain yang diperlukan Meredam suara 	
Galeri	dBali Bone	ceramic	polished	<ul style="list-style-type: none"> Cocok digunakan untuk tempat dengan sirkulasi yang berat mudah dibersihkan 	
Blackbox Teater	black	Vinyl	Matte	<ul style="list-style-type: none"> Sesuai dengan standar desain blackbox theatre Menggunakan vinyl karena akan ada banyak bongkar pasang kursi dan panggung, sehingga dengan vinyl lantai akan lebih tahan lama 	
Kelas	dBali Bone	ceramic	polished	<ul style="list-style-type: none"> Cocok digunakan untuk tempat dengan sirkulasi yang berat mudah dibersihkan 	

4.5.1.2 Dinding

Tabel 25: Tabel CMF Dinding
Sumber: Data Pribadi

	Colour	Material	Finishing	Keterangan	Gambar
Lobby/Lounge	Beige, Brown	Plywood, Plaster, Mural	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte, Taco HPL TH 884 J - Tulare Walnut, Taco HPL TH 321 H - True Rumba	<ul style="list-style-type: none"> Berwarna terang HPL kayu menambah kesan alami dan hangat Mural menambah kesan fantasi 	   
Perpustakaan	Beige, Green	Wallpaper	Matte	<ul style="list-style-type: none"> Menambah kesan alami, seperti masuk ke dalam hutan 	
Museum	brown	Slat Wood Wall Panel Walnut, LED Screen	Taco HPL TI X0048 CM - American Walnut	<ul style="list-style-type: none"> Menambah kesan alami, seperti masuk ke dalam hutan Meredam suara LED screen untuk menunjukkan informasi secara digital 	 
Galeri	Beige	Plaster	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte	<ul style="list-style-type: none"> Dinding hanya satu warna agar barang display lebih menonjol 	
Blackbox Teater	black	Acoustik Diffuser, Bata	Matte	<ul style="list-style-type: none"> Bagian bawah dinding menggunakan bata agar suara bisa terpantul ke area yang luas Bagian atas dinding menggunakan acoustic diffuser untuk meredam suara 	 
Kelas	Beige	Plaster, Slab wood	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte	<ul style="list-style-type: none"> Membuat suasana kelas terang 	

4.5.1.3 Ceiling

Tabel 26: Tabel CMF Ceiling
Sumber: Data Pribadi

	Colour	Material	Finishing	Keterangan	Gambar
Lobby/Lounge	Beige	Gypsum and Plywood	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte, Taco HPL TH 306 LU -Fine Bamboo Log	<ul style="list-style-type: none"> Plywood membentuk seperti pohon kalpataru yang menjalar ke ceiling Membuat ruang terkesan terang dan luas 	  
Perpustakaan	Brown, beige	Gypsum, PVC	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte, Shunda Wooden PVC Ceiling Panel Special Brown Oak Wood	<ul style="list-style-type: none"> Untuk pembagian area. bagian ceiling yang lebih terang untuk area sirkulasi, ceiling yang gelap untuk area khusus 	  
Museum	Green	Mural	Matte	<ul style="list-style-type: none"> Menambah kesan alami, seperti masuk ke dalam hutan 	
Galeri	Beige	Gypsum	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte	<ul style="list-style-type: none"> Dinding hanya satu warna agar barang display lebih menonjol 	
Blackbox Teater	black	Acoustik Diffuser, Gypsum	matte	<ul style="list-style-type: none"> Panel acoustic dibuat dengan derajat tertentu untuk mengatur pemantulan suara 	
Kelas	Beige	Gypsum	Dulux Walls & Ceilings Ivory Lace Matte	<ul style="list-style-type: none"> Membuat suasana kelas terang 	

4.5.2 Tabel Pencahayaan & Penghawaan

4.5.2.1 Tabel Pencahayaan

Tabel 27: Tabel Pencahayaan
Sumber: Data Pribadi

	Jenis Pencahayaan	Detail	Gambar Alami	Gambar Buatan
Lobby/Lounge	Alami dan Buatan	<ul style="list-style-type: none"> Pendant Light 250 Lux Type Warm White 3300K Strip Light LED 210 Lux Type Warm white 3300K Recessed downlight LED 30 Watt 250 Lux Type Natural White 3500K Spotlight LED 25 Watt 270 Lux Type Warm White 3300K Jendela 		
Perpustakaan	Alami dan Buatan	<ul style="list-style-type: none"> Pendant Light 250 Lux Type Warm White 3300K Strip Light LED 210 Lux Type Warm white 3300K Recessed downlight LED 30 Watt 250 Lux Type Natural White 3500K Spotlight LED 25 Watt 270 Lux Type Warm White 3300K Jendela 		
Museum	Buatan	<ul style="list-style-type: none"> Recessed downlight LED 30 Watt 250 Lux Type Natural White 3500K Spotlight LED 25 Watt 270 Lux Type Warm White 3300K 		
Galeri	Buatan	<ul style="list-style-type: none"> Recessed downlight LED 30 Watt 250 Lux Type Natural White 3500K Spotlight LED 25 Watt 270 Lux Type Warm White 3300K 		
Blackbox Teater	Buatan	<ul style="list-style-type: none"> Recessed downlight LED 30 Watt 250 Lux Type Natural White 3500K Spotlight LED 25 Watt 270 Lux Type Warm White 3300K 		
Kelas	Alami dan Buatan	<ul style="list-style-type: none"> Recessed downlight LED 30 Watt 250 Lux Type Natural White 3500K Jendela 		

4.5.2.2 Tabel Penghawaan

Tabel 28: Tabel Penghawaan
Sumber: Data Pribadi

	Jenis Penghawaan	Detail	Gambar Alami	Gambar
Lobby/Lounge	Alami dan Buatan	AC Grille 3/4 PK		
Perpustakaan	Buatan	AC Grille 3/4 PK		
Museum	Buatan	AC Grille 3/4 PK		
Galeri	Buatan	AC Grille 3/4 PK		
Blackbox Teater	Buatan	AC Grille 3/4 PK		
Kelas	Buatan	AC Grille 3/4 PK		

4.6 Gambar Digital Interior

4.6.1 Lobby dan Lounge



Gambar 4.17: *Lobby*

Sumber: Data Pribadi

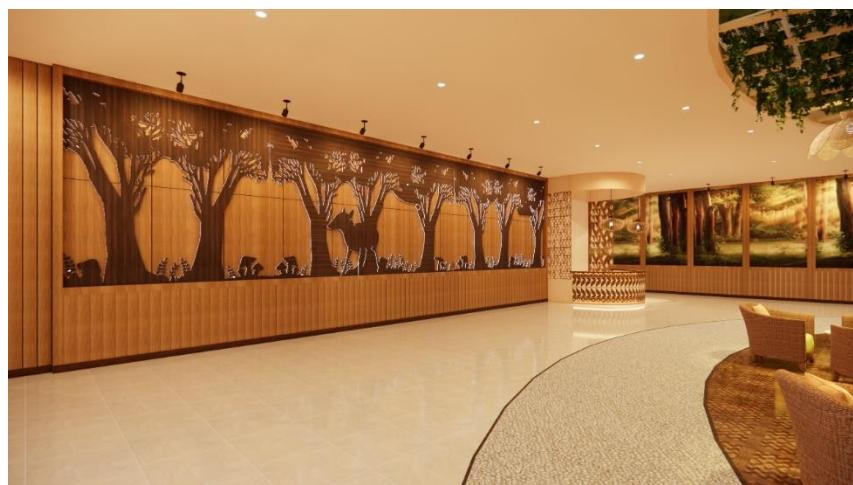
Lobby dan Lounge merupakan ruangan yang langsung terlihat saat masuk ke dalam gedung. Lobby dan Lounge memiliki tema “si Kancil mencuri Timun”. Layout melingkar terinspirasi dari bentuk timun. Dominan penggunaan material dengan menggunakan kayu untuk mencapai kesan natural dan alami. Desain meja resepsionis sama dengan partisi *backdrop* di belakangnya dengan bentuk geometris. Bentuk geometris merupakan gambaran dari karakter kancil yang cerdik.



Gambar 4.18: *Lounge*

Sumber: Data Pribadi

Pada pusat Lounge terlihat sebuah kolom buatan yang berbentuk seperti pohon. Kolom buatan tersebut terinspirasi dari pohon Kalpataru yang memiliki arti pohon kehidupan. Pada bagian cabang pohon Kalpataru terdapat lampu pendant berbentuk bunga yang menggambarkan bunga yang tumbuh di pohon Kalpataru yang asli. Pohon Kalpataru menjalar hingga *ceiling* sehingga menutupi seluruh area *lounge*. Hal ini dapat membantu membuat area *lounge* terkesan lebih *private* walaupun berada di ruangan terbuka.



Gambar 4.19: Mural si Kancil

Sumber: Data Pribadi

Pada bagian samping *lounge* terdapat mural si Kancil. Mural tersebut merupakan representatif dari tema desain interior secara keseluruhan. Latar mural dibuat seperti hutan sesuai dengan latar belakang cerita si Kancil yang mayoritas ada di dalam hutan. Hal tersebut untuk menambah kesan berbeda ketika masuk ke dalam ruangan, agar pengunjung dapat merasa seperti masuk ke dalam cerita rakyat.

4.6.2 Perpustakaan



Gambar 4.20: Perpustakaan

Sumber: Data Pribadi

Perspustakaan memiliki tema “Si Kancil dan Buaya”. Desain interior dalam perpustakaan mengikuti latar belakang cerita si Kancil dan Buaya, yaitu di sungai saat si Kancil ingin menyeberang. Lampu LED yang terpancar dari samping lantai yang dinaikan merupakan gambaran sungai, sedangkan lantai dengan finishing karpet merupakan gambaran daratan. Furniture sofa yang digunakan memiliki bentuk yang *soft* dengan warna abu-abu dan putih. Sofa tersebut merupakan representasi dari batu-batuan yang ada di daratan dekat sungai.



Gambar 4.21: Panggung Mendongeng

Sumber: Data Pribadi

Pada satu bagian perpustakaan, terdapat panggung mendongeng. Panggung tersebut dapat digunakan untuk acara mendongeng harian. Area mendongeng dibuat lebih *private* dibandingkan area lainnya di perpustakaan. Dinding perpustakaan dilengkapi dengan *wallpaper* hutan sehingga pengunjung dapat merasakan kesan masuk ke dalam dunia lain, yaitu cerita rakyat si Kancil dan Buaya.

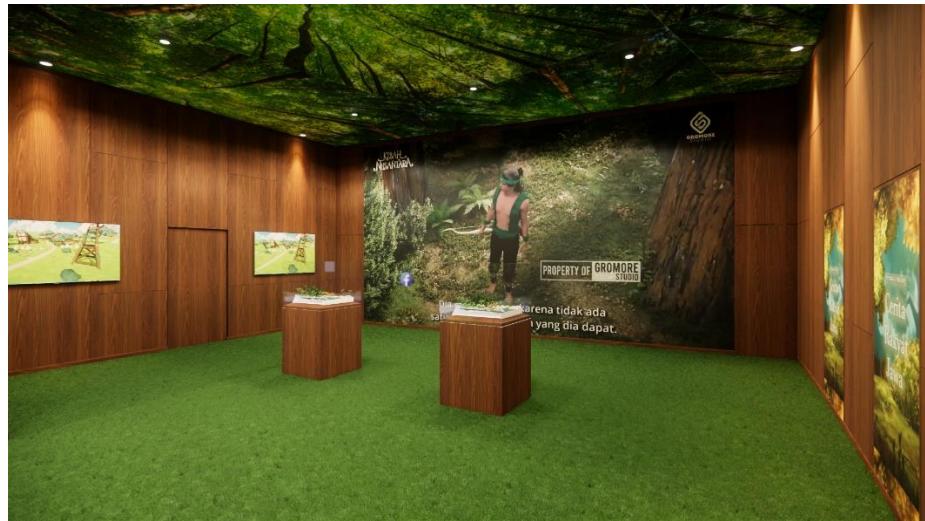
4.6.3 Museum



Gambar 4.22: Museum Central

Sumber: Data Pribadi

Museum dalam Pusat Cerita Rakyat Jawa berupa museum digital. Museum tersebut dipenuhi dengan LED screen dan touchscreen yang mendorong pengunjung untuk ikut melakukan kegiatan interaktif. Pada pusat museum tersedia meja LED screen yang akan memberikan informasi dasar mengenai cerita rakyat. Kemudian ruangan dibagi menjadi tiga sesuai dengan jenis cerita rakyat. Sekitar meja LED terdapat LED screen melengkung yang menjadi tanda bahwa ruangan tersebut merupakan ruangan yang membahas salah satu jenis cerita rakyat.



Gambar 4.23: Museum Legenda

Sumber: Data Pribadi

Foto di atas merupakan contoh di dalam ruang museum Legenda. Di dalam ruangan terdapat LED Touch Screen setinggi 180 cm yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk berinteraksi dan mencaritahu lebih banyak mengenai cerita rakyat jenis legenda. Dua meja display di tengah ruangan merupakan diorama dari cerita rakyat legenda yang berasal dari Jawa. LED Screen yang besar menampilkan karya Warga Indonesia yang menganimasikan cerita rakyat ke dalam bentuk yang menarik agar pengunjung bisa menonton cerita rakyat. Pada bagian samping ruangan terdapat VR Room. Pengunjung yang ingin merasakan masuk ke dalam cerita rakyat yang mereka pilih dapat menggunakan fasilitas tersebut.