

# TRANSFORMASI RUPA TOPENG MALANGAN PADA PERANCANGAN MUSEUM SENI MALANG

**Aditya Taufiqurrahman, Mohammad Abraham Ridjal, Tito Haripradianto.**

*Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya  
Jalan MT. Haryono 167, Malang 65145, Indonesia  
Email: [aditya.taufiqurrahman@gmail.com](mailto:aditya.taufiqurrahman@gmail.com)*

## ABSTRAK

Kota Malang merupakan salah satu kota yang mempunyai kesenian khas yaitu topeng malangan. Namun pada perkembangannya hingga sekarang topeng mengalami fase naik turun sebelum benar-benar turun saat ini dikarenakan hilangnya peminat dan semakin sedikitnya pengrajin topeng malangan. Untuk itulah perlunya upaya pelestarian topeng hal ini dapat dilakukan dalam hal fisik dan nonfisik. Hal non fisik yaitu dengan cara menumbuhkan kembali minat masyarakat terhadap seni pertunjukan topeng agar masyarakat Malang sendiri tahu, dan memahami seni dan budayanya sendiri. Dalam hal pelestarian fisik, museum merupakan salah satu media dan wadah untuk tetap dijaga dan dilestarikannya hasil peninggalan budaya. Untuk mendapatkan hal tersebut perlu ada kajian analisis lebih dalam tentang objek yang akan dibahas yaitu topeng malangan serta metode transformasi yang dirasa dapat menjembatani untuk menjadi suatu hal yang lebih arsitektural. Hasil dari transformasi ini nantinya terfokus pada bagian depan atau fasad museum dengan penerapan transformasi *sculpting* topeng yang ditambahkan teknologi dapat bergerak pada fasadnya.

Kata kunci: museum, seni rupa, transformasi, rupa, topeng malangan

## ABSTRACT

Malang city is one of the cities that has a unique art, Malangan mask. But in its development, Malangan mask has been through an upside-down phase until it reached the lowest phase because of the lost of interest and Malangan mask fewer craftsmen. That's why it needs conservation efforts of Malangan mask which can be done in physical and non-physical terms. Non physical term can be done by trying to grow people interest in Mask art performance in order to make them knowing and understanding their own arts and cultures. In physical term, a museum is one of the media and containers to keep and preserve arts and culture heritages. To solve the problem, it needs to gather the datas and informations needed to be processed and analyzed by inserting appropriate transformation design method. Then it will be translated into a schematic analysis of designing art museum basic concepts.

Keywords: museum, art, transformation, malangan mask

## 1. Pendahuluan

Topeng merupakan salah satu seni dan budaya yang hampir terlupakan karena pada saat ini topeng dianggap ketinggalan jaman dan dianggap tak lebih dari sekedar penutup muka yang terkadang orang menganggap sebagai upaya menyembunyikan sebuah kejujuran.

Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, kesenian topeng ini perlahan-lahan mulai menghilang dan berangsur-angsur tergerus oleh budaya modern. Hal ini juga pengaruh dari kurangnya sumber sejarah yang mencatat sepak terjang kesenian topeng ini secara pasti. Sampai pada akhirnya dilakukan pencatatan sejarah oleh Dr. Th. Pigeaud pada tahun 1930an yang menyebutkan bahwa kesenian ini merupakan salah satu pertunjukan tradisional populer khas Jawa yang berada di wilayah Malang (Hidayat, 2008). Maka dari itu dibutuhkan tempat salah satunya yaitu museum yang dapat menjembatani permasalahan di atas.

Namun museum sendiri mempunyai permasalahan yaitu seringnya dianggap sebagai tempat barang rongsokan ataupun gudang koleksi, sehingga hal ini dirasa perlu dirubah pola pikir dari masyarakat tentang hal itu yaitu dengan salah satu caranya yaitu strategi perancangan museum modern oleh Flynn, 2002 dalam 7 New Trends in Museum Design. Teori tersebut menjelaskan bahwa strategi perancangan arsitektur museum salah satunya adalah dengan tampilan visual arsitekturnya. Tampilan visual dalam arsitektur museum sebagai karya desain yang sangat mempengaruhi dan sangat penting dalam upaya merepresentasikan isi museum kepada masyarakat agar masyarakat tertarik dan mudah mengingat kesan pertamakali memasuki museum dengan kekhasannya yang unik dan berbeda dengan arsitektur lainnya.

Peran visual dalam arsitektur museum sangat penting untuk merepresentasikan dan mempermudah masyarakat untuk mengenal isi museum sebagai potensi dan ciri kawasan yang khas oleh tampilan visual arsitektur. Untuk mencapai tampilan visual yang sesuai dan mampu merepresentasikan isi museum seni, perlu adanya kajian khusus untuk memahami tentang bahasa rupa tentang topeng malangan sebagai fokusnya agar bisa mempermudah menerapkannya ke dalam desain arsitektural.

Dalam arsitektur juga berkembang strategi atau metode untuk menerapkan objek bahasa rupa ke dalam desain visual arsitektur yaitu metode transformasi desain. Metode ini berkembang untuk mempermudah perancangan arsitektur dalam upaya merepresentasikan suatu objek dengan mengeksplor tampilan visualnya. Kiranya sangat diperlukan metode ini untuk menerapkan hasil kajian Museum Topeng Malangan ke dalam bentuk arsitektural museum seni, dengan cara mengeksplor unsur rupa dalam topeng ke dalam wujud visual arsitektur.

## **2. Bahan dan Metode**

### *2.1 Definisi Topeng Malangan*

Topeng dipahami sebagai hasil pahatan yang menyerupai wajah, bahkan profil yang diukirkan adalah mempresentasikan keseluruhan pribadi (profil muka), maka "topeng" dapat dikenali sebagai keseluruhan pribadi seseorang, artinya topeng adalah menggambarkan karakteristik atau kepribadian seseorang (Hidayat, 2008 : 2).

Topeng dapat dipahami dalam beberapa istilah. Menurut pengertian dalam Bahasa Jawa dikenal dengan istilah *Tapel*, yaitu diartikan sebagai popok (menempel atau menutupi anggota badan dengan sesuatu). Popok memang tidak memiliki hubungan langsung dengan topeng, tetapi popok itu diartikan sebagai sesuatu barang yang ditempelkan (Hidayat, 2008 : 8).

Adapun topeng-topeng yang menjadi cikal bakal topeng malangan yaitu Klana, Gunungsari, Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji. Topeng-topeng ini berada di Dusun Pucangsongo sekitar awal abad XX. Bisa jadi keberadaan topeng di Pucangsongo tersebut yang pernah dicatat oleh Pigeaud dari keterangan seorang lurah bernama

Saritruno, di Pucangsongo. Kek Ruminten adalah kemenakan Reni, pengukir topeng dari Dusun Palawijen.

### 2.1.1 Karakteristik Topeng Malangan

#### 1. Hiasan Jamangan

Hiasan jamangan yang melengkung memanjang di tepi atas topeng nampak sangat menyolok ukurannya, begitu besar namun sekaligus memberikan kemegahan yang tersendiri dengan semacam “cula” tepat di atas dahinya. Keratan ukirannya yang tajam dan tegas terpadu dengan bentuk mahkota kulit dengan hiasan semacam “sumping” bermotif ular naga yang membuka ke samping di atas kening menghasilkan bentuk yang khas.

#### 2. Mata Membelalak

Jika dibandingkan dengan topeng-topeng dari Cirebon dan Jawa Tengah, maka hampir semua Topeng Malang memiliki bentuk mata yang relatif lebih besar, mirip apa yang disebut “kedelen” pada motif mata wayang kulit. *Manik* atau bulatan bagian tengah pada mata dilukis berupa separuh bulatan besar hitam dengan garis-garis lengkung dan lurus sejajar dengan garis tepi atas mata, hasilnya memberi kesan membelalak dan ekspresif. Motif semacam ini dipergunakan untuk topeng-topeng putri, putra alus dan putra gagah.

#### 3. Bentuk Muka

Bentuk muka pada umumnya bulat telur, dengan dagu yang sedikit meruncing. Seluruh garis tepi topeng menyatu dengan garis tepi bawah jamangan. Bentuk semacam ini membawa ingatan kita kepada bentuk-bentuk muka patung-patung Hindu di Indonesia. Sebagaimana yang banyak ditemui pada candi-candi dari zaman Indonesia-Hindu. Tentu saja ada juga kelainan untuk topeng-topeng tertentu. Misalnya untuk Patrajaya topeng ini hanya separuh muka bagian atas saja, tanpa bibir bawah, sehingga si pemakai topeng tetap kelihatan dagunya dan mudah berbicara dengan suara yang lepas.

#### 4. Garis Keratan

Garis-garis yang dibentuk oleh keratin pisau menghasilkan pintasan-pintasan yang tajam. Sejenak nampak kaku tetapi hal seperti ini mungkin karena ekspresi pribadi pemahatnya saja. Garis-garis ukiran topeng dibuat dengan goresan-goresan yang cukup teliti seakan-akan tidak lagi memerlukan cat pewarna yang akan menutupinya. Tetapi dengan cat warna pun garis kerut wajah masih tetap jelas. Alis, kumis janggut, godeg, serta sinom atau sisa rambut di dahi, semuanya mendapatkan perhatian yang sangat teliti dari pemahatnya, terutama wajah-wajah yang berwatak keras. Bentuk hidung topeng Malang jika dibandingkan dengan topeng Jawa Tengah, lebih mendekati bentuk hidung manusia biasa.

#### 5. Ukiran yang Dominan

Wujud dari sebuah topeng Malang sangat didominasi oleh keratin ukirannya. Dari pahatan dan keratin pada zamang bermotif dedaunan atau bunga sampai kepada rambut-rambut simbol kejantanan, semuanya dikerat tajam dan dalam. Bentuk-bentuk hiasannya dibuat sederhana tetapi kuat, berbeda dengan topeng-topeng Jawa Tengah yang relatif lebih halus dan tipis keratannya, sehingga seringkali perlu dipertegas garis-garisnya dengan perbedaan warna *sunggingan*.

Warna-warna yang digunakan sekaligus memadu dengan bentuk muka, bentuk mata dan ukirannya yang selanjutnya akan menghasilkan suatu watak tertentu sesuai dengan tokoh yang dilukiskan.

### 2.1.2 Tokoh Inti (Pakem) Topeng Malangan

Tokoh inti atau dalam dramaturgi disebut dengan tokoh utama yang diutamakan, dalam sebuah lakon, atau tokoh yang paling banyak ditampilkan, tokoh utama merupakan pelaku pada setiap kejadian.

Adapun karakteristik tokoh inti dari topeng malangan sebagai berikut :

#### 1. Panji Asmorobangun



Gambar 1. Tokoh Inti (Panji Asmorobangun)

Sumber: Robby Hidayat. 2011

Panji Asmorobangun lebih banyak dibangun dari inspirasi tokoh Arjuna. Hal ini dikarenakan topeng malangan disadur dari wayang kulit. Kemiripan antara Arjuna dan Panji tampak pada raut wajah topengnya yang tidak berbeda. Raut wajah topeng berbentuk segitiga, bermata gabahan, alias *blarak sineret*, dan kumis bermotif *kucing anlok*. Mahkota yang dikenakan adalah *gelung bersumping garuda mungkur* di samping kiri dan kanannya.

#### 2. Dewi Sekartaji



Gambar 2. Tokoh Inti (Dewi Sekartaji)

Sumber: Robby Hidayat. 2011

Identitas fisik Dewi Sekartaji meliputi, warna topeng putih, kembenan/mekak (kain penutup dada) warna hiam, kain panjang (jarit) warna terang (latar putih).

#### 3. Gunungsari



Gambar 3. Tokoh Inti (Gunungsari)

Sumber: Robby Hidayat. 2011

Identitas fisik tokoh Gunungsari adalah topeng berwarna putih, hal ini dikarenakan Gunungsari adalah seorang putra Prabu Kresna namun dia memiliki pembawaan yang feminim. Selain itu menurut mbah Karimoen dan mbah Rasimoen warna topeng putih melambangkan sifat yang suci, memikirkan segala sesuatu yang baik. Dengan demikian putih dianggap sebagai lambang keabadian/kekekalan.

#### 4. Klana

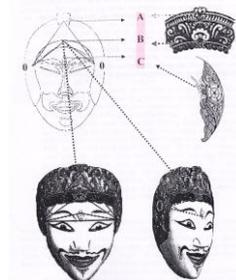


Gambar 4. Tokoh Inti (Klana)

Sumber: Robby Hidayat. 2011

*Prototype* Dasamuka tampak terfleksikan dalam tokoh Klana. Yaitu menggambarkan tokoh berwatak angkara murka yang mengarah pada ungkapan nafsu badaniah. Identitas fisik Klana meliputi topeng yang berwarna merah, kostum merah, memakai praba.badhog, sampur hijau/kuning, dan mengenakan gongseng. Topeng dan kostum warna merah adalah sebagai simbol bahwa dalam tokoh Klana itu tumbuh yang disebut nafsu angkara murka, selalu ingin menguasai.

Topeng adalah matrial, sebuah sarana untuk menuju hakikat yang lebih esensial yaitu dunia kosmis: Karimoen dalam Hidayat, 2011 memahami tiga domain pada raut topeng, yaitu : (A) Menthul (B) Cundhuk (C) Kelip  
Skema tersebut dapat diperhatikan di gambar berikut :



Gambar 5. Skema Raut Topeng

Sumber: Robby Hidayat. 2011

## 2.2 Definisi Museum

Museum adalah suatu tempat untuk menyimpan benda benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata.

Selain itu museum menurut **International Council of Museum (ICOM)** adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

### 2.3 *Mnemonic dalam Arsitektur*

Teknik *mnemonic* sudah dikenal sejak zaman Yunani dan Romawi kuno dan masih digunakan hingga sekarang. Beberapa kalangan menggunakan teknik *mnemonic* misalnya: pemasaran, pengacara, perusahaan, pelajar, desainer hingga arsitektur. Pada dasarnya *mnemonic* dalam dunia desain salah satunya arsitektur merupakan strategi desainer atau arsitek untuk mengkomunikasikan karyanya melalui tanda (hasil desain) yang erat kaitannya dengan visual sehingga memudahkan masyarakat untuk mengingat dan menikmati.

*Mnemonic* adalah teknik untuk memudahkan mengingat sesuatu yang dilakukan dengan membuat rumusan atau ungkapan, atau menghubungkan kata, ide, dan khayalan. Dengan kata lain *mnemonic* berarti teknik untuk mendaya gunakan daya ingat dengan cara-cara tertentu. (Haryono. 2011)

### 2.4 *Transformasi Arsitektur*

Definisi transformasi dalam sisi bahasa, dapat diartikan sebagai perubahan bentuk. Apabila di-Indonesia-kan kata transformasi dapat disepadankan dengan kata “pemalihan” (Josef Projotomo, 1992) dalam Amanati (2008) yaitu perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukkan petunjuk-petunjuk benda asalnya.

Dari pandangan lain mengenai gagasan dan cara mencapai kreatifitas desain yang ada dalam “Poetic of Architecture, Theory of Design”, Antoniades (1990) menjelaskan, bahwa transformasi didefinisikan sebagai perubahan bentuk di mana sebuah bentuk dapat mencapai tingkat tertinggi dengan jalan menanggapi banyaknya pengaruh-pengaruh eksternal dan internal. Dalam pengertian tersebut disiratkan bahwa transformasi hanyalah merupakan perubahan sebuah bentuk kepada bentuk lain.

### 2.5 *Tampilan Visual Arsitektur*

Ciri visual yang lebih mengacu pada kualitas tipologi arsitektural secara umum adalah yang berdasar teori Ching (1979) yaitu: wujud, warna, tekstur pola, posisi, orientasi, dan inerti visual. Semua ciri visual tersebut pada kenyataannya dipengaruhi oleh keadaan bagaimana pengamat memandangnya. Keadaan tersebut sesuai dengan perspektif atau sudut pandang pengamat, jarak pengamat terhadap bentuk, keadaan cahaya yang ada, dan bidang pandangan yang mengelilingi benda tersebut.

### 2.6 *Teori Semiotika*

Semiotika berasal dari kata Yunani yang berarti tanda yang kerap diartikan sebagai ilmu tanda. Menurut Pierce dan des Saussure dalam (Sachari. 2003) pemaknaan tanda bisa berarti sangat luas dalam linguistik maupun tanda lainnya yang bersifat umum

### 2.7 *Kajian Semiotika Bahasa Rupa*

Bahasa rupa merupakan kerangka dasar dari desain. Bahasa rupa, seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki apa yang dikenal sebagai kaidah asas atau konsep

desain, sebagai bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu (Wong, 1986)

- a. Unsur Konsep, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume.
- b. Unsur Rupa, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.
- c. Unsur Pertalian, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat.
- d. Unsur Peranan, yang terdiri dari gaya, makna, dan tugas.

Dari beberapa tinjauan teori yang sudah dipaparkan di atas, nantinya akan ada beberapa teori pokok yang dapat digunakan sebagai dasar acuan perancangan seperti teori *mnemonic* yang didapat melalui tampilan visual, dan teori transformasi sebagai pembantu pembentuk karakter visual suatu bangunan melalui teori dari Antoniades dan Broadbent seperti transformasi tradisional internal dan eksternal, transformasi berupa pegeseran, perputaran, penarikan, pemutaran, pengirisan, dll, serta analogical dan transformasi *borrowing*.

## 2.8 Metode Perancangan

Dalam tahapan perancangan museum seni ini dimulai dari menguraikan latar belakang masalah yang diangkat, mengidentifikasi permasalahan tersebut, kemudian menentukan batasan masalah agar nantinya masalah tersebut dapat lebih fokus dan terarah. Untuk menyelesaikan masalah perlu adanya proses pengumpulan data yang sesuai dengan kajian bahasan untuk selanjutnya dioalah dan dianalisis kemudian memasukkan beberapa metode seperti transformasi yang sesuai dengan kajian perancangan sehingga nantinya akan diterjemahkan dalam tahapan konsep skematik analisis yang menjadi konsep dasar perancangan museum seni.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Deskripsi Tapak

Lokasi tapak berada di Kecamatan Klojen, yang berada di daerah pusat Kota Malang yaitu di daerah sekitar Tugu Kota Malang yang lebih tepatnya berada di kawasan Kayutangan. Lokasi ini dipilih karena termasuk dalam rencana pengembangan kawasan wisata budaya yang tercantum pada PERDA Kota Malang nomor 4 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang tahun 2010-2030. Kecamatan Klojen mempunyai luas wilayah ±88.000 Ha.

Berikut gambar kondisi serta beberapa bangunan sekitar yang terdapat pada sekitar tapak :



Gambar 6. Kondisi Eksisting Tapak

### 3.2 Analisis - Konsep Skematik Tapak

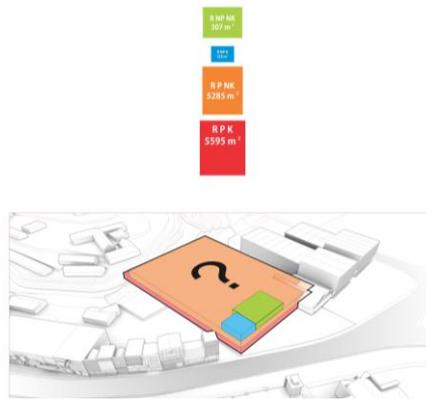
Tahap analisis dan konsep dijabarkan melalui gambar-gambar skematik, dimulai dari zonasi yang dibuat berupa blok-plan sesuai luas yang dibutuhkan pada bab sebelumnya.



Gambar 7. Analisis Diagram Skematik

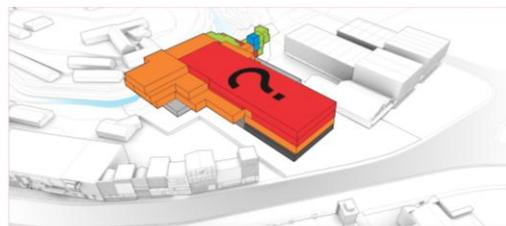
(Sumber: Hasil analisis, 2014)

Gambar di atas merupakan 4 zona dengan luas yang sudah ditentukan yang akan dimasukkan pada tapak. 4 zona tersebut adalah RPK (Ruang Publik Koleksi), RPNK (Ruang Publik Non Koleksi), RNPK (Ruang Non Publik Koleksi), RPNPK (Ruang Non Publik Koleksi).



Gambar 8. Penggabungan Zona Terkait  
(Sumber: Hasil analisis, 2014)

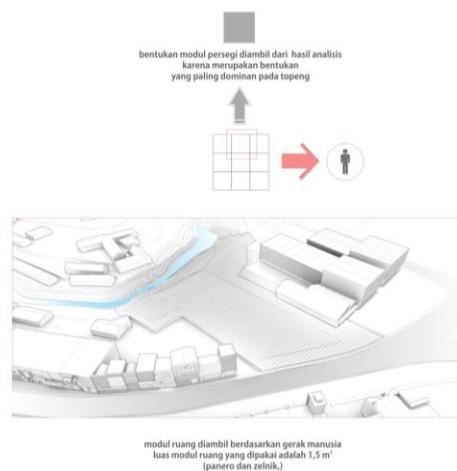
Setelah semua zona diletakkan di atas tapak dan dikenakan peraturan mengenai ketentuan bangunan, nantinya blok-plan akan bertransformasi dengan mengacu pada teori Antoniades mengenai strategi tradisional nya.



Layer basement, 1, 2, 3,  
Blok Plan

Gambar 9. Diagram Skematik Zonasi  
(Sumber: Hasil analisis, 2014)

Pada tahapan ini bentuk akan ditransformasikan lagi berdasarkan modul dan bentuk yang dominan dari hasil analisis di bab sebelumnya. Untuk modul dari bangunan sendiri mengambil 1,5 m<sup>2</sup> dengan hitungan gerak bebas manusia mengacu dari teori Panero dan Zelnik. Gambar dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 10. Diagram Skematik Pemasukan Modul  
(Sumber: Hasil analisis, 2014)



Gambar 11. Diagram Skematik Hasil Blok Plan  
(Sumber: Hasil analisis, 2014)

Perubahan bentuk pada tiap layer ini menghasilkan bentuk baru yang merupakan hasil perpaduan organisasi ruang dan modul terkecil.

### 3.3 Konsep Desain

Konsep desain ini merupakan pemaparan hasil analisis yang dibuat berupa konsep secara skematik yang nantinya diimplementasikan pada bangunan utama. Secara konsep skematik nantinya akan diterapkan pada konsep *main facade* (fasad utama) yang terletak di depan, fasad penunjang yaitu yang terletak di bagian samping dan belakang. Yang menjadi acuan teori adalah Broadbent dengan imagery, mimesis sedangkan Antoniades dengan borrowingnya.

#### a. Konsep *Main Façade*



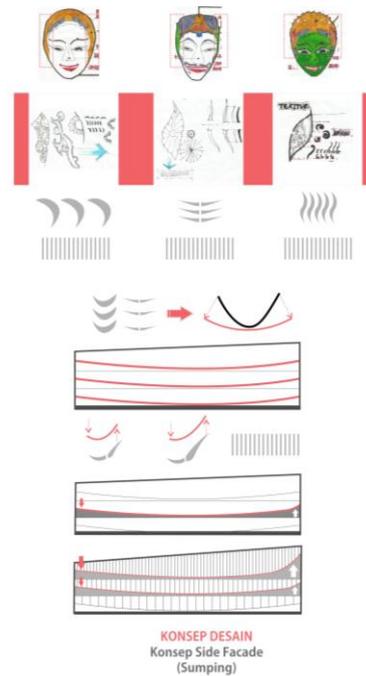
Gambar 12. Konsep Fasad Utama  
(Sumber: Hasil sintesis, 2014)

Pengambilan tokoh Panji sebagai konsep dikarenakan mewakili dari sifat dan wataknya. Dan jamangan sendiri diambil karena merupakan bagian yang terlihat secara visual dari depan yang juga diibaratkan tampak depan bangunan.

#### b. Konsep Fasad Penunjang

Dari gambar di bawah terlihat pada tahap pertama yaitu mengambil sampel yang dominan untuk selanjutnya ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih arsitektural. Pada fasad samping pada layer 2 dan 3 tepatnya di bagian fasad lengkung semakin ke depan dibuat semakin tinggi mengikuti tinggi massa

bangunan, hal ini dikarenakan adanya unsur lengkung yang terdapat pada sumping juga demikian



Gambar 13. Konsep Fasad Sumping

(Sumber: Hasil sintesis, 2014)

### 3.4 Hasil Desain

Pada hasil desain ini akan dibahas secara detail proses mulai dari konsep hingga desain. Tahapan ini akan dijabarkan berdasarkan kriteria desain unsur dan prinsip rupa topeng malangan yaitu dimulai dari bentuk, warna, tekstur, dan prinsip

#### a. Bentuk



Gambar 14. Hasil Desain Bentuk

(Sumber: Hasil desain, 2014)

Pada hasil akhir dari hasil bentuk merupakan bentukan yang masih akan ditransformasi dengan penambahan unsur tekstur pada tahap berikutnya.

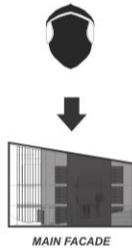
#### b. Tekstur

Pada hasil desain tekstur terbagi menjadi dua bagian seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa untuk tekstur diaplikasikan pada bagian fasad yaitu bagian utama (fasad utama) dan penunjang (fasad samping dan belakang). Berikut penjelasan pembagian mengenai dua bagian tersebut :

##### 1. Fasad Utama:

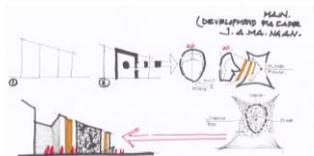
HASIL DESAIN  
TEKSTUR

1



MAIN FACADE

3

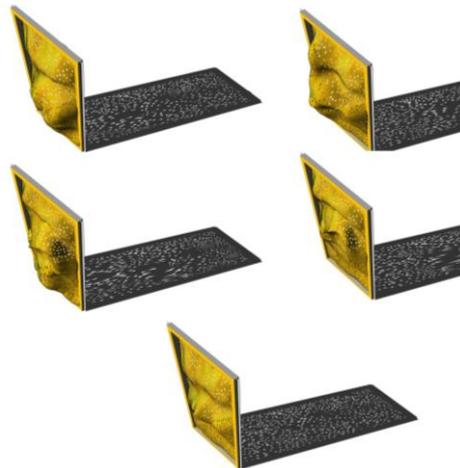


Tahap di atas merupakan tahap pengembangan dari fasad di awal dengan tetap panji sebagai konsep utamanya. Pada tahap ini tokoh Panji lebih diperlihatkan dari *sculptingnya* yang ditemukan melalui bidang yang ditarik ke permukaan topeng sehingga muncul bekas-bekas lekukan pada kertas itulah yang di *sculpting*

2



Konsep utama dari main facade di ambil dari panji dengan menganalogikan watak ke dalam fungsi utama museum



Pengembangan bukan menghasilkan satu bentuk namun gambar di atas merupakan beberapa bentuk yang nantinya dapat diaplikasikan pada muka museum yang terletak di bagian depan.

Gambar 15. Hasil Desain Tekstur

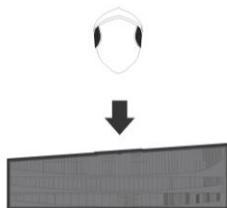
Sumber: Hasil desain, 2014)

2. Fasad Penunjang:

Fasad penunjang merupakan fasad yang terdapat pada bagian samping dan belakang bangunan, berikut penjelasan desain pada fasad bagian samping.

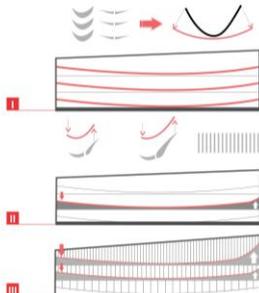
HASIL DESAIN  
TEKSTUR

1



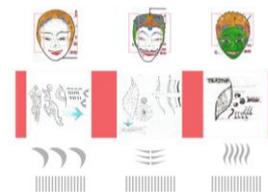
SIDE FACADE

3



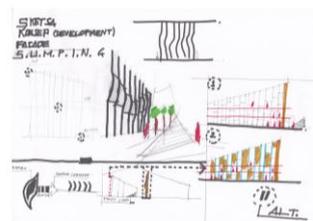
Proses transformasi dari bentukun lengkung yang begitu dominan serta garis garis yang menggunakan prinsip perulangan

2

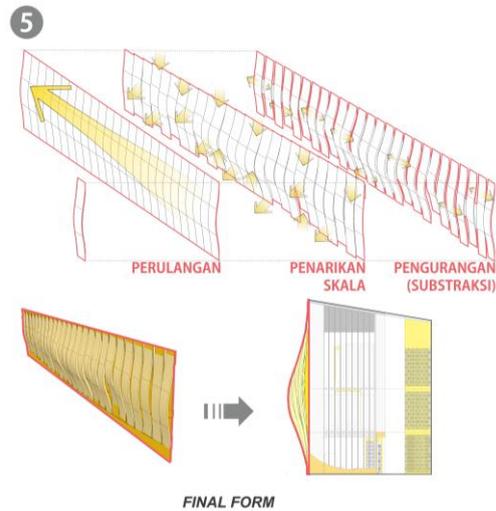


Hasil analisa tekstur pada bagian samping yang nantinya akan menjadi konsep utama dalam fasad penunjang

4

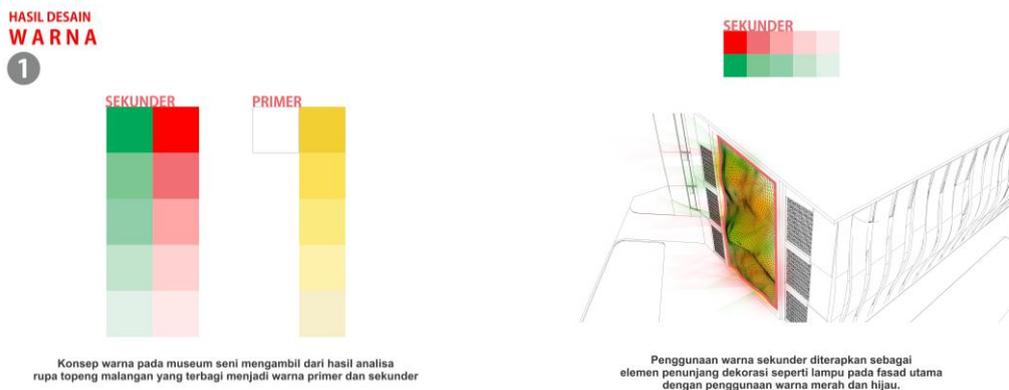


proses penggalan ide dari samping dengan teori *borrowing* yang ditransformasikan berdasarkan prinsip yang dominan yaitu perulangan baik dari garis maupun bentuk.



Gambar 16. Fasad Penunjang  
(Sumber: Hasil desain, 2014)

c. Warna



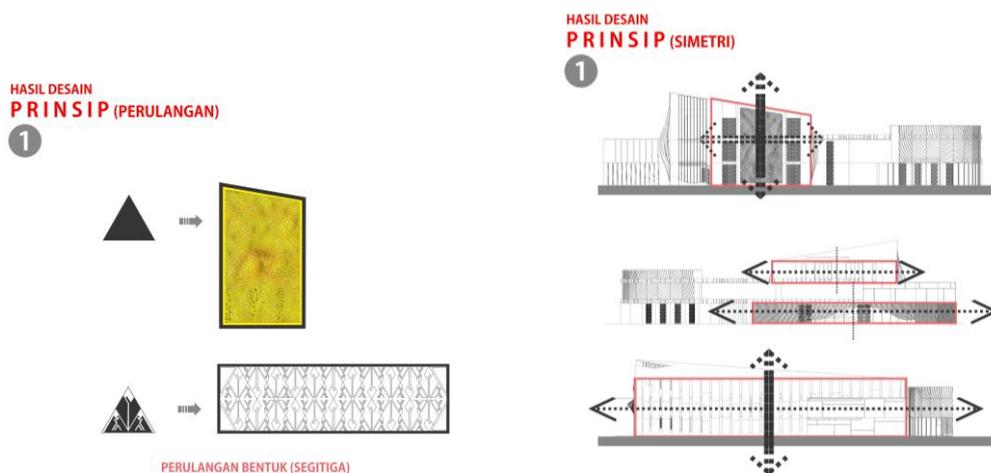
Konsep warna pada museum seni mengambil dari hasil analisa rupa topeng malangan yang terbagi menjadi warna primer dan sekunder

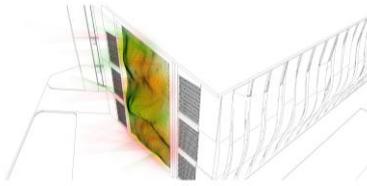
Penggunaan warna sekunder diterapkan sebagai elemen penunjang dekorasi seperti lampu pada fasad utama dengan penggunaan warna merah dan hijau.

Gambar 17. Hasil Desain Warna  
(Sumber: Hasil desain, 2014)

d. Prinsip

Pada hasil analisis prinsip rupa topeng malangan terdapat 3 prinsip paling dominan yaitu perulangan, simetri, dan kontras. Berikut visualisasi dari ketiga prinsip yang dimaksud.





Salah satu icon dari museum seni yaitu perwujudan transformasi dari topeng itu sendiri yang di sculpting pada fasad utama.

Gambar 18. Hasil Desain Prinsip  
(Sumber: Hasil desain, 2014)

#### 4. Kesimpulan

Dalam upaya pelestarian sebuah kesenian dapat dijumpai dengan salah satunya perancangan dari segi arsitektural yaitu membuat wadah seperti museum dengan pendekatan transformasi dan difokuskan dari segi visual agar dapat menarik pengunjung untuk berkunjung ke museum dan pada akhirnya tahu, kenal, dan ikut serta melestarikan kesenian yang juag menjadi identitas dari masyarakat itu sendiri.

#### Daftar Pustaka.

- Amanati R. 2008 Transformasi Makna Dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park , *Jurnal Sains dan Teknologi*.
- Antoniades. 1990. *Poetic of Architecture*.
- Ching, DK. 2000. Bentuk Ruang dan Tata letak.
- Haryono, Daniel. 2011. Museum Ullen Sentalu: Penerapan Museologi Baru. Makalah dalam *Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums*. Departemen Arkeologi Universitas Indonesia. 3 Maret 2011.
- Hidayat, Robby. 2008 Struktur, Simbol, dan Makna Wayang Topeng Malang, Malang : Gantar Gumelar (edisi lengkap)
- Hidayat, Robby. 2008 *Wayang Topeng Malang*. Malang : Gantar Gumelar.
- Hidayat, Robby. 2011 *Wayang Topeng Malang Struktural Simbolik Seni Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur*. Malang : Gantar Gumelar.
- Museum untuk Persatuan dalam Perbedaan. 2010. *Pengertian Museu*. <http://museumku.wordpress.com/> di akses 15 Januari 2014.
- Sachari, Agus. 2003. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga
- Wong, Wucius 1986. Beberapa Asas Merancang Dwimatra.