

Perancangan Interior Museum Wayang di Jakarta

Jl. Jendral Gatot Subroto, Kavling 18, Jakarta

Joelene Tanmin¹, Dwi Sulistyawati², Anastasia Cinthya Gani³

¹²³Universitas Tarumanagara

¹myitworld@gmail.com, ²dwis@fsrd.untar.ac.id, ³anastasiag@fsrd.untar.ac.id

Dari sekian banyak kebudayaan yang terdapat di Indonesia, diperlukan upaya pelestarian guna mewariskan potensi dan kekayaan budaya yang perlu dilindungi, dipelihara, dilestarikan dan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk kepentingan sejarah, budaya, ilmu pengetahuan, sosial dan ekonomi. Salah satu kebudayaan dan kesenian Indonesia yang perlu dilestarikan adalah wayang. Namun saat ini kesenian wayang mulai dilupakan, hal ini disebabkan karena pengaruh dari budaya luar. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah upaya pelestarian budaya dan kesenian, salah satunya adalah dengan pembangunan museum. Pada saat ini, ternyata keberadaan museum belum mampu meningkatkan niat masyarakat untuk mengunjungi museum. Oleh sebab itu, sebuah fasilitas museum yang menarik dengan segala perancangan unsur estetis dan fungsional sangat diperlukan untuk menarik peminat pengunjung, sehingga tujuan edukasi dan konservasi dapat terpenuhi.

Setelah melalui proses pengumpulan data, analisis data, dan kemudian diolah menjadi sebuah analisis masalah yang kemudian menghasilkan sebuah konsep desain. Melalui proses-proses tersebut di dapatkan perancangan sebuah Museum Wayang dengan gaya kontemporer dan tema desain Grooving in the Silhouette.

Kata kunci: museum, interior, kontemporer, wayang.

I. PENDAHULUAN

Dari sekian banyak kebudayaan yang terdapat di Indonesia, diperlukan upaya pelestarian guna mewariskan potensi dan kekayaan budaya yang perlu dilindungi, dipelihara, dilestarikan dan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk kepentingan sejarah, budaya, ilmu pengetahuan, sosial dan ekonomi. Salah satu kebudayaan dan kesenian Indonesia yang perlu dilestarikan adalah wayang. Namun saat ini kesenian wayang mulai dilupakan, hal ini disebabkan karena pengaruh dari budaya luar. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah upaya pelestarian budaya dan kesenian, salah satunya adalah dengan pembangunan museum. Pada saat ini, ternyata keberadaan museum belum mampu meningkatkan niat

masyarakat untuk mengunjungi museum. Oleh sebab itu, sebuah fasilitas museum yang menarik dengan segala perancangan unsur estetis dan fungsional sangat diperlukan untuk menarik peminat pengunjung, sehingga tujuan edukasi dan konservasi dapat terpenuhi.

II. METODE

Metode pengumpulan data dan analisis yang digunakan adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif bertujuan tidak hanya untuk menggali data, tetapi juga untuk mengungkap makna yang terkandung dalam latar penelitian agar peneliti dengan mudah mengamati secara langsung indikator sesuai kajian teori, dengan

harapan semua jawaban dapat dikuantitatifkan dan diklasifikasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Untuk melengkapi data maka dilakukan studi literatur dengan mengumpulkan literatur melalui beberapa sumber yang berhubungan dengan judul perancangan. Adapun literatur berupa buku buku umum mengenai museum yang digunakan antara lain : *The museum environment, pedoman tata pameran di museum, the organization of museum*, buku petunjuk museum wayang, wayang asal usul filsafat dan masa depannya.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke gedung museum untuk mendapatkan data faktual. Dan juga dilakukan studi banding di Museum Bank Indonesia dan Museum Nasional.

c. Wawancara

Melakkan wawancara langsung kepada pihak pengelola museum wayang untuk mendapatkan informasi mengenai system penataan yang ada di dalam museum

d. Programming

Penyusunan data – data yang telah disurvey kemudian disesuaikan dengan standart kenyamanan museum.

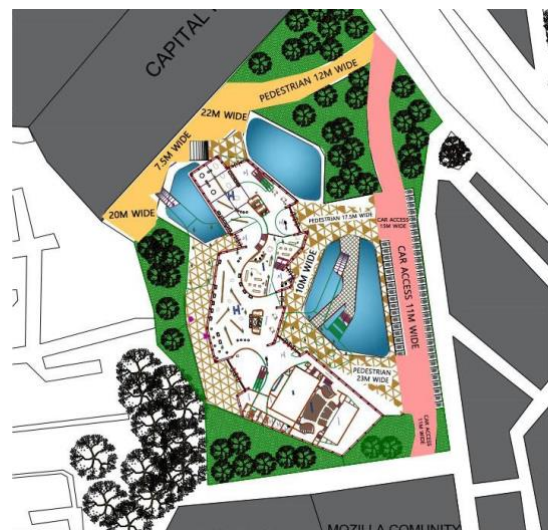
e. Konsep desain

Rancangan tema, gaya yang telah disesuaikan dengan *programming*.

Metode pengolahan data meliputi pengolahan data dari pengumpulan data menjadi solusi desain berupa serangkaian dokumen gambar kerja dan gambar presentasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

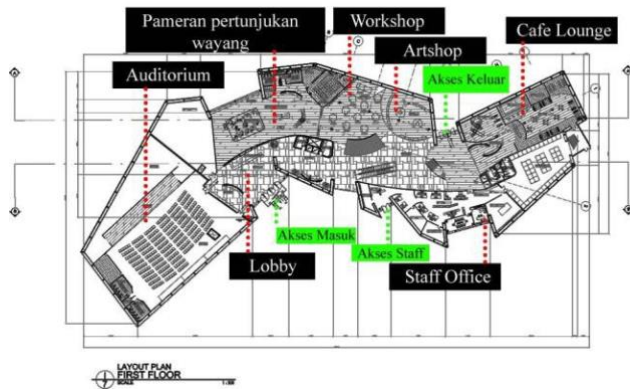
Lokasi Museum Wayang Jakarta terletak di Jalan Jendral Gatot Subroto, Kavling 18 yang terdapat pada lahan seluas 3 hektar dengan luas bangunan kurang lebih 10.000 m². Bangunan terdiri dari 3 lantai, yaitu lantai dasar, lantai mezanine dan lantai dua.



Gambar 1 Site Plan Museum Wayang
(sumber : Joelene, 2017)

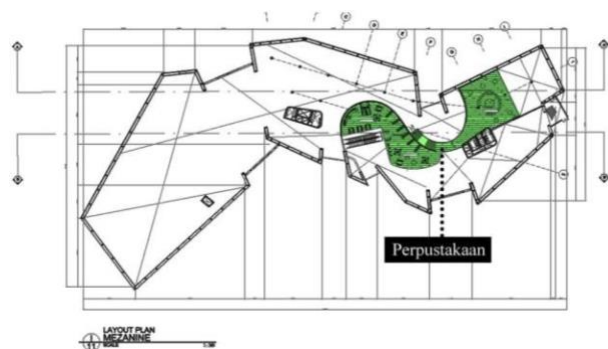
Dengan luas bangunan tersebut didapatkan besaran ruang berdasarkan kebutuhan fasilitas dan aktivitas pengguna seluas 7131,72 m².

Analisa aktivitas dan persyaratan ruang dan menghasilkan organisasi ruang dan jalur sirkulasi pengguna yang dijabarkan kedalam bentuk *zoning* dan *blocking* yang kemudian dikembangkan menjadi konsep layout ruang.



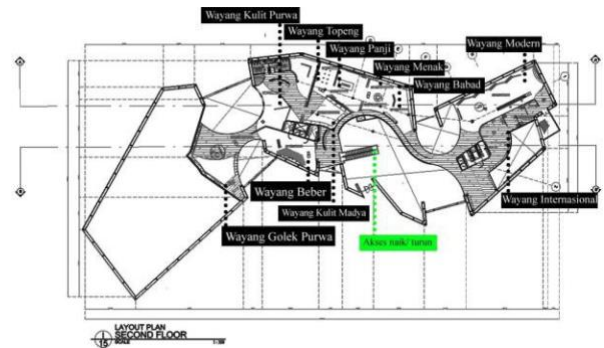
Gambar 2 Layout lantai satu (sumber : Joelene, 2018)

Lantai satu merupakan area yang difungsikan sebagai area fasilitas publik selain ruang pameran, auditorium dan area staff. Ruangan-ruangan tersebut meliputi : lobby, auditorium, ruang pamer pertunjukan wayang, *workshop*, *Artshop*, *Cafe lounge*, dan *Staff Area*.



Gambar 3 Layout Mezanine (sumber : Joelene, 2018)

Lantai *mezanine* yang hanya difungsikan sebagai area perpustakaan sehingga menciptakan ruangan yang privat bagi pengunjung untuk studi dan langsung dapat diakses oleh pengunjung tanpa harus melewati area lain.



Gambar 4 Layout Lantai Dua (sumber : Joelene, 2018)

Lantai dua merupakan area yang seluruhnya difungsikan sebagai area pameran, sehingga pengunjung menikmati satu rute periode pameran wayang secara berurutan tanpa terpotong oleh ruangan lain selain ruang pameran. Area-area pameran wayang pada lantai 2 berurutan sesuai dengan periode wayang tersebut. Area-area pameran tersebut secara berurutan antara lain adalah : Area pameran Wayang beber, Area pameran Wayang golek purwa, Area pameran Wayang kulit purwa, Area pameran Wayang kulit madya, Area pameran Wayang topeng, Wayang panji, Area pameran Wayang menak, Area pameran Wayang babad, Area pameran Wayang modern, Area pameran Wayang internasional.

Dari jumlah 3 lantai pada museum wayang maka terpilih 6 ruang yang dijadikan sebagai ruangan khusus perancangan. Ruang-ruang tersebut antara lain adalah Lobby, Workshop, Area pameran 1 : wayang beber, Area pameran 2 : wayang golek purwa, Area pameran 3 : wayang kulit purwa, Area pameran 4 : wayang topeng.

Berdasarkan analisa beberapa variabel didapatkan konsep umum perancangan, studi pra-desain dan pengembangan desain dari ruang khusus terpilih.

A. Konsep Umum Perancangan

a.1 Konsep Citra

Konsep citra yang didapatkan dari hasil analisa masalah adalah sebuah ruangan museum yang dapat memberikan kenyamanan dan kehangatan bagi para pengunjung, dan juga memiliki fasilitas yang kreatif yang dapat menciptakan pengalaman edukatif yang menyenangkan bagi pengunjung. Kekreatifan sebuah ruang museum yang dapat diciptakan melalui ruangan yang dinamis. Tidak hanya fasilitas yang kreatif namun juga elegan untuk dapat mengikuti perkembangan jaman yang modern saat ini.

a.2 Konsep Tema

Konsep tema yang didapatkan dari hasil analisa masalah adalah ***Grooving In The Silhouette***. Tema ini terdiri dari 2 susunan utama yaitu *Groove* dan *Siluet*. *Groove* dalam tema ini ingin menggambarkan konsep ruangan yang didukung oleh teknologi interaktif, penggunaan warna yang kontras, dan penggunaan bentuk bentuk yang dinamis.

Siluet dalam tema ini didapatkan dari sifat dari pertunjukan wayang. Pada

pertunjukan wayang, yang ditampilkan adalah bayangan dari wayang itu sendiri yang dipantulkan oleh cahaya dibalik layar. Sehingga menghasilkan siluet dari wayang. Siluet yang ditampilkan dapat didukung melalui desain pencahayaan dalam ruangan sehingga menampilkan ojek yang terang dan gelap, dapat juga melalui kontras penggunaan warna, antara warna yang mencolok dan warna yang gelap.

B. Studi pra-desain dan pengembangan desain

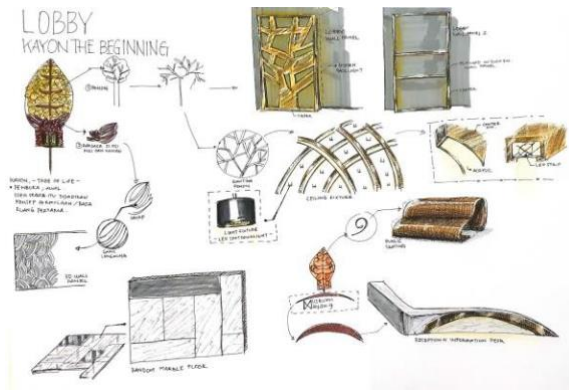
b.1 Lobby

Lobby dengan tema "*Kayon, The Beginning*" , dimana kayon yang memiliki arti kehidupan dan digunakan untuk memulai pertunjukan pada wayang, maka konsep kayon digunakan pada ruangan pertama yaitu lobby, untuk membuka kunjungan pengunjung pada museum. Sketsa desain dikembangkan untuk membangun desain pada area lobby.



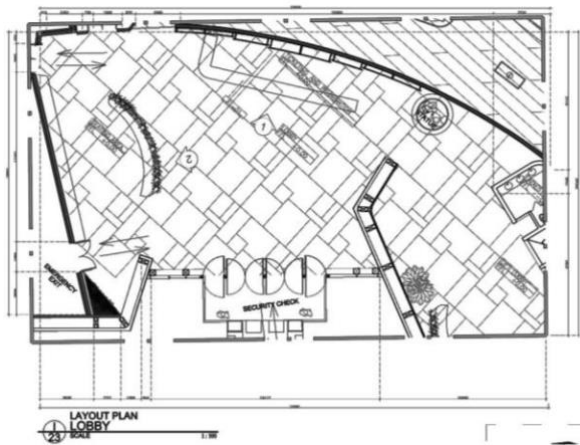
Gambar 5 Skematik image desain lobby

(sumber : Joelene, 2018)



Gambar 6 Sketsa elemen interior lobby
(sumber : Joelene, 2018)

Dari hasil sketsa kemudian dikembangkan menjadi desain pada ruangan lobby.



Gambar 7 Layout Plan Lobby (sumber : Joelene, 2018)



Gambar 8 Perspektif Lobby (sumber : Joelene, 2018)

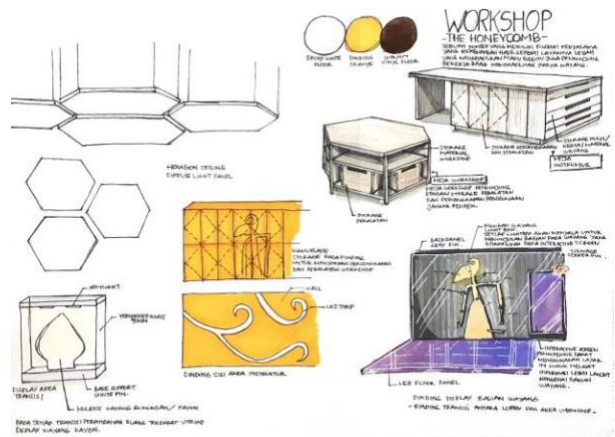
b2 Workshop

Konsep “Honeycomb” digunakan sebagai konsep lobby, dimana merupakan sebuah konsep yang memiliki filosofi semangat kerjasama dari lebih yang menghasilkan

madu. Sehingga konsep ini diambil sebagai konsep agar pengunjung dapat bekerja secara berkelompok untuk menghasilkan karya wayang yang indah. Sketsa desain dikembangkan untuk membangun desain pada area Workshop.

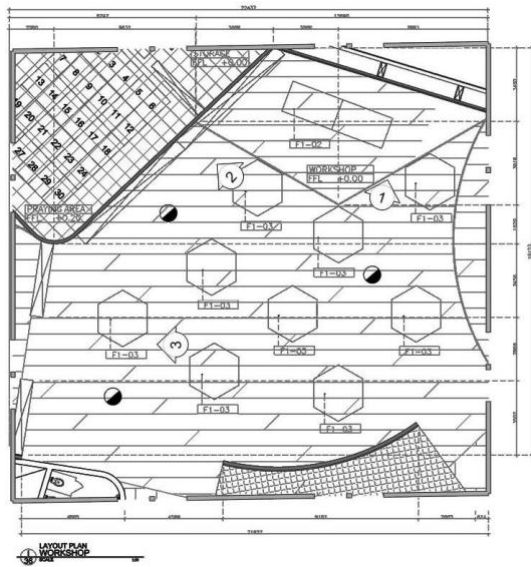


Gambar 9 Skematik image desain workshop
(sumber : Joelene, 2018)



Gambar 10 Sketsa elemen interior workshop
(sumber : Joelene, 2018)

Dari hasil sketsa kemudian dikembangkan menjadi desain pada ruangan Workshop.



Gambar 11 Layout Plan Workshop
(sumber : Joelene, 2018)



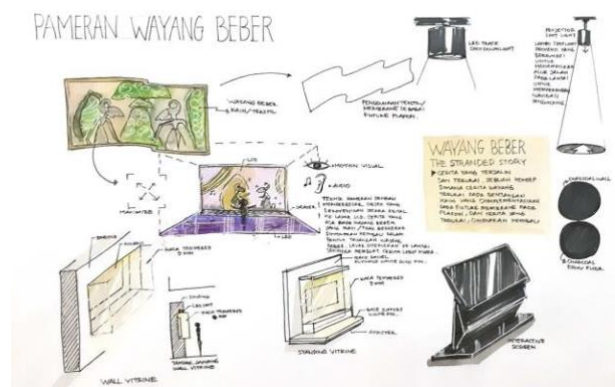
Gambar 12 Perspektif Workshop (sumber : Joelene, 2018)

b.3 Area Pamer Wayang Beber

Konsep “The Stranded Story” digunakan untuk area pameran wayang beber, yang memiliki arti cerita yang terjalin, dibebarkan pada helai kain. Sketsa desain dikembangkan untuk membangun desain pada area pameran wayang beber.

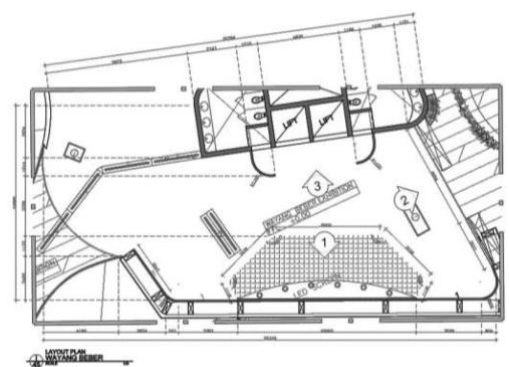


Gambar 13 Skematik image desain wayang beber
(sumber : Joelene, 2018)



Gambar 14 Sketsa elemen interior pameran wayang beber
(sumber : Joelene, 2018)

Dari hasil sketsa kemudian dikembangkan menjadi desain pada area pameran Wayang Beber.



Gambar 15 Layout Plan Pameran Wayang Beber
(sumber : Joelene, 2018)



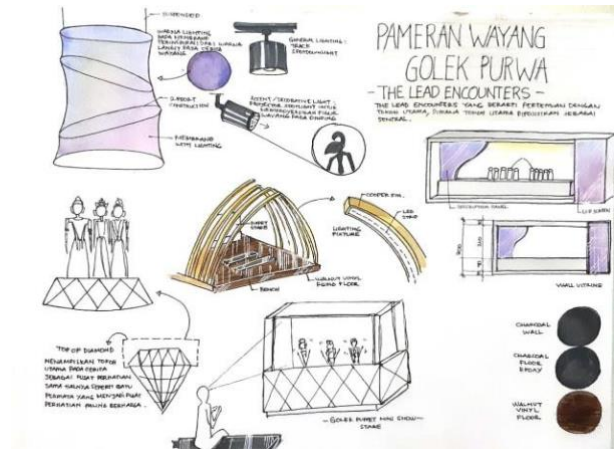
Gambar 16 Perspektif Pameran Wayang Beber
(sumber : Joelene, 2018)

b.4 Area Pamer Wayang Golek Purwa

Konsep “The Lead Encounters” digunakan untuk area pameran wayang golek purwa, yang berarti pertemuan dengan tokoh utama. Dimana tokoh utama diposisikan sebagai sentral di dalam area. Sketsa desain dikembangkan untuk membangun desain pada area pameran wayang beber.

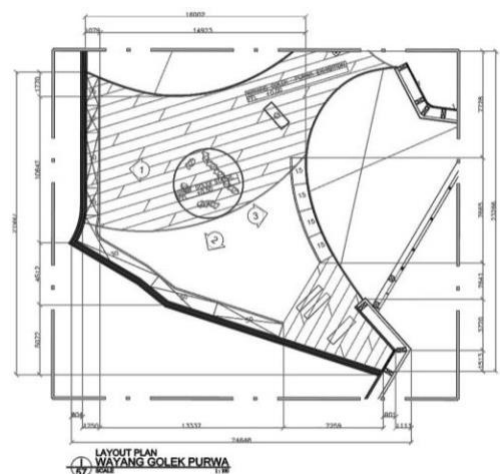


Gambar 17 Skematik image desain wayang golek purwa
(sumber : Joelene, 2018)



Gambar 18 Sketsa elemen interior pameran wayang golek purwa (sumber : Joelene, 2018)

Dari hasil sketsa kemudian dikembangkan menjadi desain pada area pameran Wayang Golek Purwa.



Gambar 19 Layout Plan Pameran Wayang Golek Purwa
(sumber : Joelene, 2018)



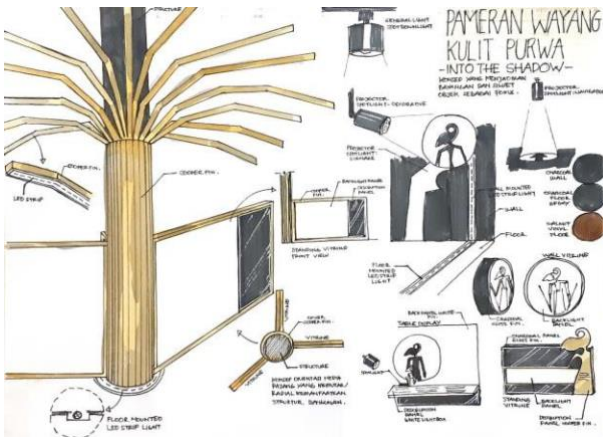
Gambar 20 Perspektif Pameran Wayang Golek Purwa
(sumber : Joelene, 2018)

b.5 Area Pamer Wayang Kulit Purwa



Gambar 21 Skematik image desain wayang kulit purwa

(sumber : Joeline, 2018)



Gambar 22 Sketsa elemen interior pameran wayang kulit

purwa (sumber : Joeline, 2018)

Dari hasil sketsa kemudian dikembangkan menjadi desain pada area pameran Wayang Kulit Purwa.



Gambar 23 Layout PlanPameran Wayang Kulit Purwa

(sumber : Joeline, 2018)



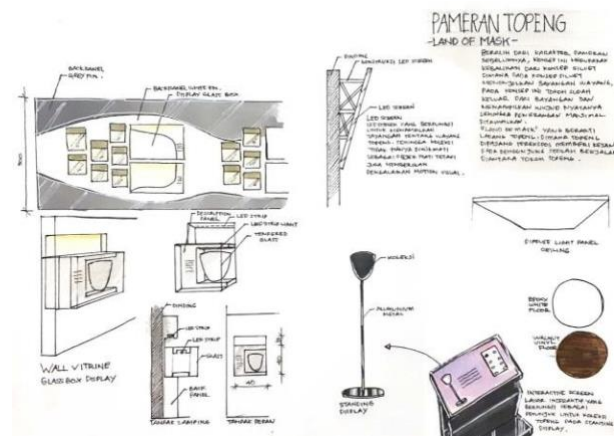
Gambar 24 Perspektif Pameran Wayang Kulit Purwa (sumber : Joelene, 2018)

b.6 Area Pamer topeng



Gambar 25 Skematik image desain wayang topeng

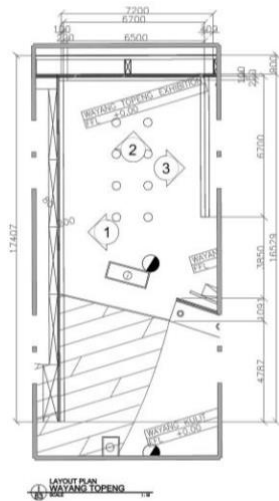
(sumber : Joeline, 2018)



Gambar 26 Sketsa elemen interior pameran wayang topeng

(sumber : Joeline, 2018)

Dari hasil sketsa kemudian dikembangkan menjadi desain pada area pameran Topeng.



Gambar 27 Layout Plan Pameran Topeng
(sumber : Joelene, 2018)



Gambar 28 Perspektif Pameran Topeng
(sumber : Joelene, 2018)

IV. SIMPULAN

Perancangan museum Wayang ini mengutamakan fungsi konservasi, edukasi dan hiburan dari sebuah museum dengan harapan dapat meningkatkan minat pengunjung dalam negeri maupun wisatawan.

Disamping itu pelestarian budaya dan edukasi informasi mengenai wayang dapat mengikuti alur modernisasi melalui perancangan ini.

Penggunaan teknologi yang interaktif, perancangan sistem display, fasilitas edukasi yang inovatif dan interaktif, penggunaan

konsep tematik pada setiap ruangnya menjadi aspek utama yang digunakan penulis untuk mencapai tujuan tersebut.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sadar bahwa tanpa bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, akan sulit bagi penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyusun laporan ini, khususnya kepada:

1. Bapak Kurnia Setiawan S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memimpin, menyelenggarakan dan membina kegiatan pendidikan di fakultas dengan baik.
2. Ibu Maitri Widya Mutiara S.Ds., MM., selaku Ketua Program Studi Desain Interior yang telah mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran yang dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk kelancaran pelaksanaan tugas.
3. Ibu Dwi Sulistyawati S.Sn, M.T., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah bersedia menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan dan memotivasi penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Anastasya Cinthya Gani

S.Ds.,M.Ars., selaku Koordinator Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing Kedua mata kuliah Tugas Akhir yang sudah memberikan arahan secara umum dan membimbing dengan baik.

5. Kepada orangtua, saudara dan keluarga yang telah memberikan doa, motivasi dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan lancar.

Penulis sadar dan meminta maaf bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran sangat terbuka. Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan dan membawa berkah untuk semua pihak terkait yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

Dean, David. 1996. *The Handbook for Museum*, London and Newyork: Routledge, Psychology Press

Fernando, Michael. 2017. Museum Budaya Di Pontianak, Kalimantan Barat. Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Museum, D. 2009. Ayo Kita Mengenal Museum. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Neufert, Ernest. 1996. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga (Ahli bahasa oleh Sunarto Tjahjadi).

Neufert, Ernest and Peter. 2000. *Architects'Data Third Edition*. UK: Blackwell Publishing.

Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga (Ahli Bahasa oleh Sjamsu Amril).

Neufert, Ernest. 2012. *Architects'Data Third Edition*. UK: Blackwell Publishing.

Supriyono. 2008. Seni Pedalangan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Tofani. 1997. Sari-sari basa Jawi Pepak. Perwakilan Jawa Timur: Yayasan Panti Asuhan "Amanah"

Udansyah, Dadang. 1997. Pedoman Tata Pameran Museum. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.