

DESAIN INTERIOR MUSEUM WAYANG DENGAN PENDEKATAN SPIRIT OF PUPPET SHADOW

Alfariz Septian Nurkholis¹ dan Iyus Kusnaedi²

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

email:

farizseptian36@mhs.itenas.ac.id

Abstract

The Jakarta Puppet Museum is a cultural tourism object that has the potential to be developed. The following are appropriate and wise steps, providing a place that can be used as a cultural and educational heritage. The collection of the Wayang Museum consists of various types of puppets from various regions. Museums are used as places to care for, maintain collections of objects and knowledge that are useful for study, education (non-formal institutions), recreation, and as institutions used for the conservation of objects and culture. Thus, in order to achieve several functions (educational, recreational, and animation), the activities and facilities at the Museum are considered by going through the case study and analysis stages. With the efforts that will be applied, namely focusing on the storyline, displaying a collection of objects, and creating an atmosphere of space. The application of the concept of "Puppet Show" which has been made based on studies and analysis is expected to be achieved by the Jakarta Wayang Museum in accordance with the function and standardization of the museum.

Keywords: Jakarta Wayang Kulit Museum, Museum Functions, Museum Standardization, Puppet Show.

Abstrak

Museum Wayang Jakarta adalah objek wisata budaya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan. Merupakan langkah yang tepat dan bijak, menyediakan tempat yang dapat digunakan sebagai pelestarian warisan budaya dan edukasi. Koleksi Museum Wayang adalah berbagai jenis wayang dari berbagai daerah. Museum digunakan sebagai tempat untuk merawat, memelihara benda - benda koleksi dan ilmu yang berguna untuk tujuan studi, pendidikan (lembaga nonformal), rekreasi, dan sebagai lembaga yang digunakan untuk konservasi benda pameran dan melestarikan budaya.. Sehingga, untuk mencapai beberapa fungsi (edukatif, kreatif, dan konservatif), dilakukan pertimbangan aktivitas dan fasilitas di Museum dengan melalui tahapan studi kasus dan analisa. Dengan upaya yang akan diterapkan yaitu menitik fokuskan pada storyline, display benda koleksi, dan penciptaan suasana ruang. Pengaplikasian dari konsep "Pagelaran Wayang" yang telah dibuat berdasarkan studi dan analisa diharap dapat tercapainya Museum Wayang Jakarta yang sesuai dengan fungsi dan standarisasi museum.

Kata Kunci: Museum Wayang Kulit Jakarta, Fungsi Museum, Standarisasi Museum, Pagelaran Wayang.

1. PENDAHULUAN

Di tengah zaman modernisasi seperti saat ini keberadaan museum mulai terabaikan. Kebanyakan masyarakat kurang tertarik lagi untuk berekreasi maupun mencari ilmu pengetahuan dengan pergi ke suatu museum. Hal ini sangat disayangkan karena sebenarnya museum memiliki peranan yang penting dalam pertumbuhan unsur sosial, bisnis dan budaya. Dikatakan demikian karena museum mempunyai benda koleksi bersejarah yang mampu menunjukkan bagaimana proses dari unsur tersebut tumbuh atau berkembang hingga menjadi seperti sekarang ini, misalnya dengan datang serta melihat koleksi yg ada di museum kita bisa membayangkan apa yg dilakukan masyarakat di masa lampau sbelum berkembang seperti masa sekarang.

Di antara beberapa museum yang berada di kota Jakarta, tepatnya berada di kawasan Kota Tua adalah Museum Wayang yang menyimpan kurang lebih 6.373 buah koleksi wayang dari seluruh Nusantara, dan beberapa jenis gamelan sebagai properti pendukung pagelaran wayang yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai salah satu daftar Representatif Hasil Karya Warisan Budaya Tak-Benda (*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Maka untuk itu, penulis tertarik untuk mengkaji Museum Wayang Jakarta dalam penelitian ini sebagai bagian Tugas Akhir Perancangan Desain Interior Museum Wayang Jakarta dengan harapan menciptakan museum yang lebih interaktif, inovatif, informatif, dan pengunjung bisa membawa pengetahuan dan pengalaman yang baru.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun dalam penelitian ini digunakan metode deduktif melalui teori yang sudah ada dan dikaji berdasarkan permasalahan. Perencanaan dilakukan melalui pendekatan-pendekatan sebagai berikut: Tahap Pengumpulan Data: dengan melakukan studi literatur; Pustaka, melakukan studi terhadap buku, jurnal, maupun majalah yang berhubungan dengan perancangan sebagai dasar teori dan bahan perbandingan selama penyusunan perencanaan; Internet, melakukan kajian guna mencari data-data tambahan atau data literatur yang bersifat non-pustaka; survey yang dilakukan merupakan survey data yang berkaitan dengan kondisi lapangan serta studi banding terhadap proyek serupa. Hal ini dilakukan secara daring namun tetap diupayakan untuk mendapatkan keseluruhan data-data yang dibutuhkan selama proses perencanaan ini. Tahap Analisa Data: meliputi tahap objektifikasi dan identifikasi yang menguraikan permasalahan pada proyek ini serta mengidentifikasi hal-hal yang terkait dengan interior dan programming interior Museum Wayang. Tahap Pengembangan Konsep Desain: meliputi studi lanjutan mengenai programming ruang dan standar-standar dalam penyelesaian masalah dan diakhiri dengan penyelesaian masalah interior Museum Wayang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Museum Wayang di Jakarta.

Museum wayang merupakan salah satu museum yang strategis, berada di lokasi tengah kota dan merupakan salah satu museum yang memiliki daya tarik ini sehingga banyak masyarakat mudah mengakses lokasinya di Jalan Pintu Besar Utara 27, Jakarta Barat. Museum ini didirikan tahun 1975 dan mengoleksi banyak benda bersejarah yang sudah berumur ratusan tahun. Museum Wayang memamerkan berbagai jenis dan bentuk wayang dari seluruh Indonesia, baik yang terbuat dari kayu dan kulit maupun bahan-bahan lain. Selain itu, terdapat wayang dari luar negeri, misalnya dari Republik Rakyat Tiongkok dan Kamboja. Hingga kini Museum Wayang mengoleksi lebih dari 4.000 buah wayang, terdiri atas wayang kulit, wayang golek, wayang kardus, wayang rumput, wayang janur, topeng, boneka, wayang beber dan gamelan. Koleksi boneka, umumnya berasal dari Eropa meskipun ada juga yang berasal dari beberapa negara non-Eropa seperti Thailand, Suriname, Tiongkok, Vietnam, India dan Kolombia.



Gambar 1. LOGO Museum.

(Sumber : [//www.mitramuseumjakarta.org/wayang](http://www.mitramuseumjakarta.org/wayang))



Gambar 2. Tampak Depan Museum Wayang Jakarta.

(Sumber: [//www.mitramuseumjakarta.org/wayang](http://www.mitramuseumjakarta.org/wayang))

a. Visi

Museum Wayang Jakarta ini mendapatkan pengakuan dari dunia tentang nilai budaya yang terkandung pada wayang di Indonesia. Berdasarkan Visi yang dimiliki dari Museum Wayang Jakarta, yang dapat dikaitkan dengan interior museum adalah menerapkan konsep museum dengan menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang dimiliki oleh benda koleksi agar suasana lebih terasa dan menambah *experience* baru, yang menambahkan daya Tarik bagi pengunjung pribumi maupun asing.

b. Misi

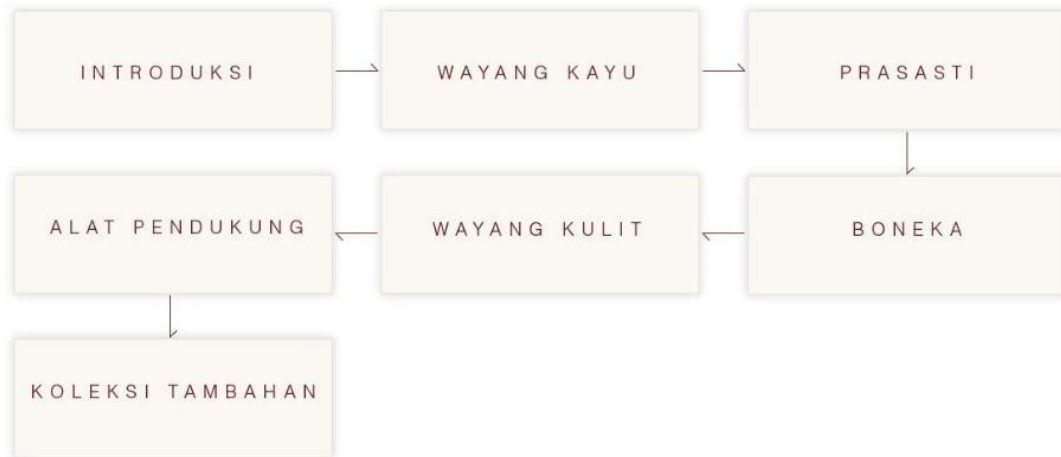
Museum wayang mengumpulkan berbagai macam bentuk dan asal wayang di Indonesia, dan menyatukannya dalam sebuah wadah yang dinamakan Museum Wayang. Berdasarkan Visi yang dimiliki dari Museum Wayang Jakarta, dapat dikaitkan dengan interior museum adalah memfasilitasi kebutuhan aktivitas untuk menyimpan berbagai macam benda koleksi dengan baik dan aman.

3.2 Analisa Storyline Asli Museum Wayang Jakarta.

Storyline atau alur cerita atau sistematika pameran adalah sekumpulan dokumen atau *blueprint* tertulis mengenai apa yang akan dipamerkan. Dokumen ini tidak diartikan secara sempit sebagai *outline linear* yang sederhana tetapi merupakan acuan utama dalam perancangan dan produksi pameran yang di dalamnya mengandung muatan pembelajaran dan pewarisan nilai. Alur cerita

disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran.

Museum Wayang Jakarta penyajian alur cerita dilakukan secara taksonomik dimana dibedakan secara kesamaan jenis wayang. Ini bisa dilihat oleh etalase pameran yang ada di Museum Wayang Jakarta, seperti ruang wayang kulit saja begitu pula ruang pameran yang lainnya. Berikut adalah bagan alur cerita pada museum wayang.



Gambar 3. Bagan Storyline Museum Wayang.

3.3 Analisa Eksisting Baru.

Rencana Tapak yang digunakan sebagai Perancangan Desain Interior Museum Wayang berada di Jalan Pintu Besar Utara No.27 Pinangsia, RT.3/RW.6, Kota Tua, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110.

Berikut fasilitas yang ada didalam museum wayang berdasarkan denahnya.

1. Lobby.

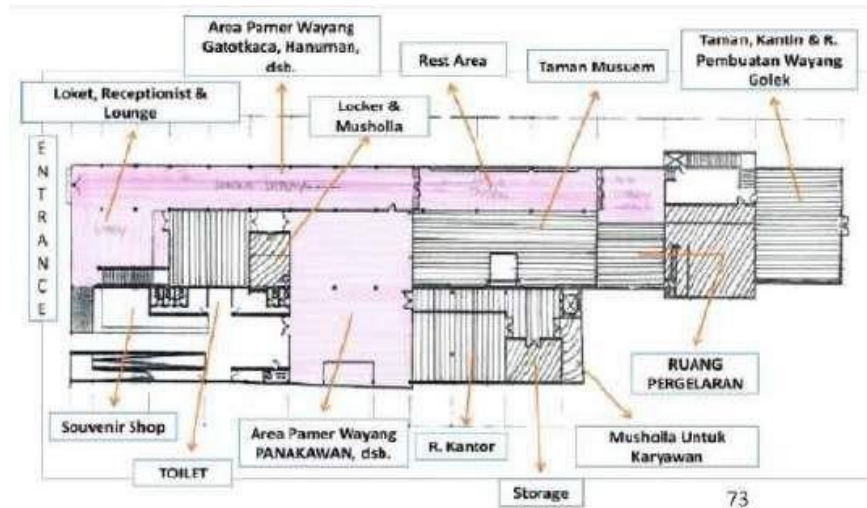
Sebagai impresi pertama museum tempat ini terdapat meja informasi dan administrasi selain juga terdapat mading, poster, dan informasi tentang kegiatan museum terbaru.

2. Area Pamer Wayang Kayu.

Ruangan ini adalah ruang untuk memamerkan koleksi-koleksi dari berbagai jenis wayang kayu khususnya wayang golek yang berasal dari Jawa Barat (Gbr. 6).

3. Area Taman.

Ruangan terbuka di bagian dalam gedung museum bisa digunakan untuk bersantai atau bahkan menunggu pengunjung lain dengan view unik yang di tawarkan yaitu peletakan beberapa prasasti nama orang-orang yang dimakamkan di sekitar gedung (Gbr. 7).



Gambar 4. Denah Museum wayang.

Sumber : <https://www.scribd.com/document/327284030/Skripsi-Versi-Mini-Mata-Kuliah->



Gambar 5. Area Lobby Museum Wayang Jakarta.

Sumber: artsandculture.google.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/

4. Area Pamer Boneka.

Ruangan ini diperuntukan memamerkan boneka-boneka yang berasal dari berbagai daerah yang ada di Nusantara, di antaranya terdapat *boneka sigale-gale* yang terkenal (Gbr. 8).

5. Area Pamer Wayang Kulit.

Berfungsi sebagai ruang pamer koleksi wayang kulit dari *wiracrita epos Mahabarata* hingga *epos Ramayana*. Terdapat juga silsilah wayang hingga penjelasan lainya tentang wayang kulit yang berasal dari berbagai daerah Nusantara (Gbr. 9).

6. Area Alat Pendukung.

Diperuntukan untuk menempatkan alat-alat pendukung dalam pagelaran wayang yang berisi gamelan, kelir, blencong, dan alat pendukung lainnya (Gbr 10).

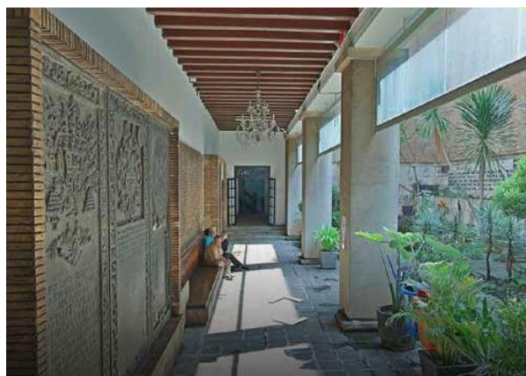
7. Ruang Pagelaran dan Auditorium.

Ruang pagelaran adalah ruangan atau tempat di mana kegiatan pagelaran tersebut dilaksanakan. Ruang pagelaran ini biasanya diselenggarakan khusus untuk di hari *weekend* (Gbr. 11).



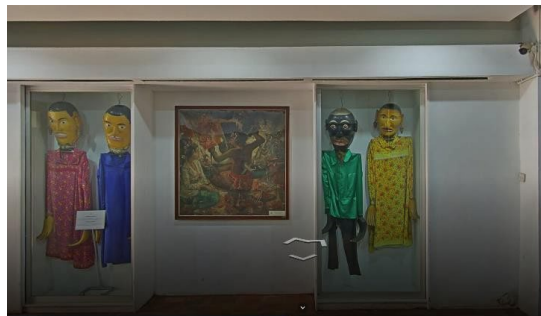
Gambar 6. Area Pamer Wayang Kayu.

Sumber : artsandculture.google.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/



Gambar 7. Area Taman.

Sumber : artsandculture.google.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/



Gambar 8. Area Pamer Boneka.

Sumber : artsandculture.google.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/

8. Ruang 3 Dimensi.

Ruangan ini adalah ruang untuk penayangan wayang secara 3 Dimensi, yang ditampilkan bagi pengunjung secara umum, namun ruangan ini tidak dapat digunakan tiap hari, hanya untuk *weekend* saja. Ruangan ini memiliki ukuran yang cukup besar agar dapat mengampung orang dalam jumlah banyak.

9. Area Souvenir.

Area souvenir, tempat menjual berbagai macam aksesoris mulai dari mainan wayang, gantungan kunci, alat - alat pendukung wayang, seperti gamelan dan hiasan hiasan lainnya



Gambar 9. Area Pamer Wayang Kulit.

Sumber : artsandculturgoogle.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/



Gambar 10. Area Alat Pendukung.

Sumber : artsandculturgoogle.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/



Gambar 11. Area Pagelaran Museum.

Sumber : artsandculturgoogle.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/



Gambar 13. Ruang 3 Dimensi Museum.

Sumber : artsandcultur.google.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/



Gambar 14. Area Souvenir Museum.

Sumber : artsandcultur.google.com/story/virtual-tour-of-museum-wayang/

3.4 Pengembangan *Storyline* Baru Museum Wayang Jakarta.

Pemberian alur cerita pada suatu museum dilakukan untuk mencapai tujuan perencanaan taksonomik pada museum, pemberian sistem penyajian tata pameran yang berdasarkan pada pengelompokan beda koleksi yang terdapat pada Museum Wayang Jakarta dirasa bisa membuat museum lebih informatif, edukatif, dan rekreatif. Alur cerita yang baik pada museum harus mampu membawa pengunjung untuk mengalami emosi dalam pengalaman ketika pertama memasuki museum bahkan harus bisa memberi kesan dan pesan untuk pengunjung saat meninggalkan area pameran museum. Untuk menyampaikan konten koleksi dengan lebih menarik, *storyline* harus disusun dan disesuaikan dengan mewakili setiap nilai dari koleksi yang ada.

Berdasarkan hasil survey pada tinjauan Pustaka yang di dapat, alur cerita (*storyline*) yang terdapat pada Museum Wayang Jakarta kurang maksimal sehingga pesan dari koleksi yang diberikan kurang tersampaikan pada pengunjung, karena penataan *storyline* pada eksisting Museum Wayang Jakarta belum terkelompokkan secara merata sehingga terkesan membingungkan untuk pengunjung. Maka pemberian *storyline* baru yang akan digunakan dalam perancangan museum ini akan menggunakan perpaduan pendekatan taksonomik dan pendekatan kronologi yang ditekankan pada perkembangan dan persebaran wayang yang ada di Indonesia. Klasifikasi wayang yang dibahas pada tinjauan pustaka merupakan dasar penyusunan *storyline* yang baru, setelah dianalisis dan dikembangkan maka bentuk bagan *storyline* baru adalah sebagai berikut :

DESAIN INTERIOR MUSEUM WAYANG DENGAN PENDEKATAN *SPIRIT OF PUPPET SHADOW*



Gambar 15. Bagan Pengembangan Konsep.

Berdasarkan *storyline* baru yang akan diterapkan dalam perancangan museum ini, dibuatlah sub-tema *storyline* baru yang bertujuan agar penyajian koleksi di setiap area pameran menjadi lebih informatif dan edukatif sehingga penyampaian dan nyajian untuk setiap benda koleksi dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh para pengunjung yang datang ke museum ini.

Dibawah ini merupakan bagan dari sub tema *storyline* baru:



Gambar 16. Bagan Pengembangan Sub Tema Storyline.

3.5 Pengembangan Konsep Area Pamer.

Warna yang diterapkan pada perencanaan kali ini yaitu warna yang bernuansa hangat. Karena diselaraskan dengan citra brand dan tema yang akan diaplikasikan pada perancangan Museum Wayang. Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris karena mengingat gaya yang digunakan adalah gaya kontemporer makabentuk geometris dapat menyampaikan kesan modern, *clean* dan tentu ditambah dengan sedikit elemen tradisional di dalamnya. Pemilihan material akan menyesuaikan dengan *keywords serenity, charismatic, cultural* yang akan menjadikan interior bergaya kontemporer dengan sentuhan modern dan tradisional. Konsep panel grafis dan *signange* menyesuaikan dengan standar ergonomi orang Asia, khususnya Indonesia yang memiliki tinggi rata-rata 160-170cm.

Berikut adalah perspektif beberapa area pameran yang menerapkan pendekatan tematik wayang Indonesia dan penerapan warna area pada panel grafis.



Gambar 17. Perspektif Area Introduksi Wayang Kayu.



Gambar 18. Perspektif Area Pamer Wayang Menak.



Gambar 19. Perspektif Area Pamer Diorama Pagelaran Wayang.



Gambar 21. Perspektif Area Sejarah Wayang.



Gambar 22. Perspektif Area Pamer Sejarah Wayang.



Gambar 23. Perspektif Area Pamer Diorama Gamelan.



Gambar 24. Perspektif Area Pamer Wayang Golek.



Gambar 25. Perspektif Area Pamer Wayang Kayu.



Gambar 26. Perspektif Area Pamer Wayang Kulit.

4. KESIMPULAN

Perencanaan Museum Wayang dengan penyajian koleksi dengan pengelompokan taksonomik beda pameran. Pada Eksisting museum *storyline* disusun belum maksimal dan belum cukup interaktif sehingga pesan dari koleksi yang diberikan kurang tersampaikan pada pengunjung karena penataan *storyline* pada Museum Wayang. Maka kebaruan *storyline* yang cocok akan digunakan dalam museum ini menggunakan perpaduan pendekatan taksonomik dan pendekatan tematik yang ditekankan pada bagian tata pameran. Tentunya didukung dengan peningkatan penyajian koleksi dan alur cerita baru, maka terjadi peningkatan kualitas serana dan prasarana tata pameran, seperti hadirnya media pameran yang lebih baru. Pada perencanaan ini diharapkan dapat menjadi solusi dari tujuan museum untuk menyampaikan benda koleksinya secara lebih optimal, interaktif, edukatif, dan informatif tentunya juga bisa memberikan pengalaman baru kepada pengunjung kedepannya nanti.

DAFTAR RUJUKAN

- Direktorat Pelestarian Cagar Budaya, D. J. (n.d.). *Pedoman Museum Indonesia*.
- Fatmawati, E. 2017. *Identifikasi Faktor - Faktor Penyebab Kerusakan Koleksi Perpustakaan. Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Museum Wayang Jakarta. (2015 - 2019)*.
- Noerhadi Magetsari. 2011. *Museum di Era Pascamodern*.
- Ernst dan Peter (terj.). 2000. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga
- Panero, Julius dan Martin Zalnik. (terj.) 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Arbi, Yunus. 2011. *Konsep Penyajian Museum*.
- Moh. Amor Sutaarga. 1997. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*.
- Varming. 2004. *A Pratical Guide for Sustainable Cliate Control and Lighting in Museum and Gallery*.

Sumber lain:

<https://www.beritajakarta.id/read/47027/pementasan-wayang-tingkatkanjumlahpengunjung-museum>

Peraturan Pemerintah RI No.66 Tahun 2015 Tentang Museum.