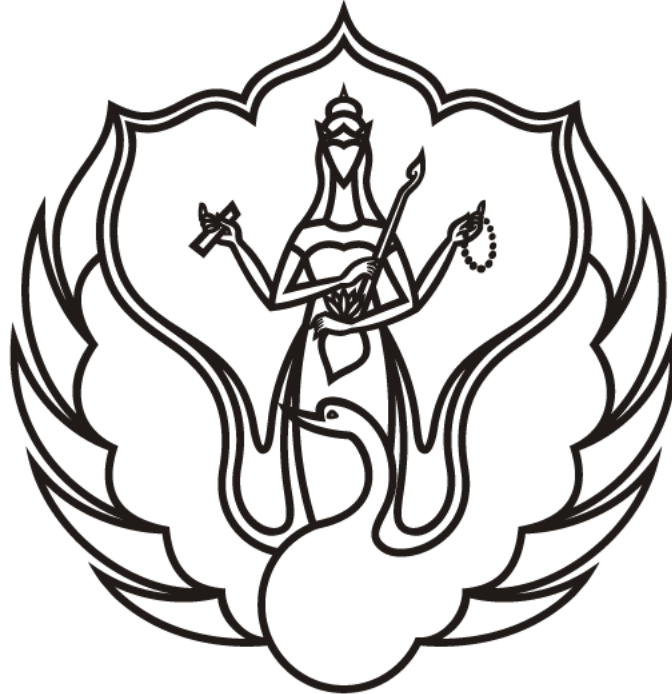


PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG KEKAYON



Disusun Oleh :

Gabriela Ivanna Riefka Windarto

NIM 2012350023

Program Studi Desain Interior

Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2024

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG KEKAYON

(Tugas Akhir Perancangan Interior Museum Wayang Kekayon Yogyakarta)

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Disusun Oleh :

Gabriela Ivanna Riefka Windarto

NIM 2012350023

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2024

ABSTRAK

Wayang merupakan sebuah kesenian asli Indonesia yang di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur. Untuk menjaga kelestariannya diperlukan suatu sarana yang dapat memperkenalkan kesenian tersebut kepada masyarakat luas terlebih generasi muda masa kini. Sehingga dibutuhkan sebuah museum dengan inovasi pengalaman meruang yang baru untuk meninggalkan kesan ‘membosankan’ pada museum. Hal ini dapat dicapai salah satunya melalui pendekatan konsep desain interaktif yang memungkinkan pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan benda koleksi sehingga informasi yang akan disampaikan museum dapat dengan mudah dimengerti pengunjung serta memunculkan kesan ‘*fun museum*’. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini ialah proses desain dari Rosemary Kilmer. Mengangkat konsep ‘*Sangkan Paraning Dumadi*’ sebagai dasar *storyline* museum menciptakan alur museum yang terstruktur dan runtut sehingga memberikan pemahaman kepada pengunjung mengenai proses perkembangan wayang. Penambahan unsur modern pada interior museum membuat museum tidak terlihat ketinggalan perkembangan zaman, namun tetap menjaga nilai-nilai Jawa melalui konsep dan detail elemen estetis yang diterapkan agar ciri khas tradisional Jawa dari museum tidak luntur.

Kata kunci : Museum Wayang, Interaktif, Tradisional

ABSTRACT

Wayang is an original Indonesian art that contains noble values. To ensure its continued existence, a facility is needed to introduce this art to the wider community, especially the younger generation. Therefore, a museum with an innovative spatial experience is needed to erase the 'boring' impression of the museum. This can be achieved through an interactive design approach that allows visitors to interact directly with the collection objects so that the information to be conveyed by the museum can be easily understood by visitors and create the impression of a 'fun museum'. The method that will be used in this design is Rosemary Kilmer's design process. By taking the concept of 'Sangkan Paraning Dumadi' as the basis of the museum's storyline, it creates a structured and coherent flow of the museum to provide visitors with an understanding of the process of wayang development. The addition of modern elements to the interior makes the museum not look outdated but still maintains Javanese values through the concept and details of the aesthetic elements applied so that the traditional Javanese characteristics of the museum do not fade.

Keyword : *Museum, Intractive, Traditional*

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Gabriela Ivanna Riefka Windarto
NIM : 2012350023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 11 Juni 2024



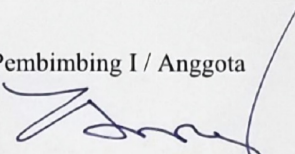
Gabriela Ivanna Riefka Windarto

NIM 2012350023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul: Perancangan Ulang Interior Wayang Kekayon oleh Gabriela Ivanna Riefka Windarto, NIM 2012350023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M. A

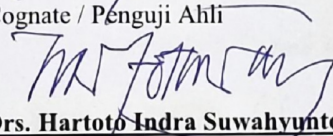
NIP 19770315 200212 1 005

Pembimbing II / Anggota


Arthanu Wishnu Aji, S. Sn., M. T

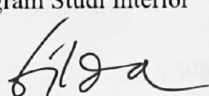
NIP 19740713 200212 1 002

Cognate / Penguji Ahli


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M. Sn


NIP 19590306199003 1 001

Ketua Program Studi Interior


Setva Budi Astanto, S. Sn., M. Sn.


NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M. A

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M. T

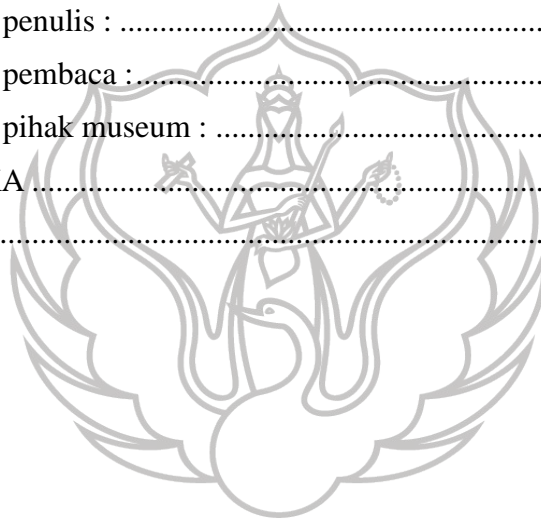
NIP 1970101913303 1 001 /NIDN 0019107005



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL.....	v
KATA PENGANTAR	vi
GLOSARIUM.....	viii
BAB 1	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. Landasan Teori Umum.....	7
2. Landasan Teori Khusus.....	11
B. PROGRAM DESAIN	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Sasaran Desain	16
3. Data	16
4. Daftar Kebutuhan dan Material.....	36
BAB III	38
A. PERNYATAAN MASALAH.....	38
B. IDEASI KONSEP DAN SOLUSI DESAIN.....	38
BAB IV	42
A. ALTERNATIF DESAIN	42
1. Alternatif Estetika Ruang	42
2. Elemen Pembentuk Ruang	46
3. Alternatif Penataan Ruang.....	48
4. Alternatif Pembentuk Ruang.....	52
5. Rencana Pengisi Ruang	53
6. Penghawaan.....	59
7. Tata Kondisional Ruang.....	60

8. Penerapan Desain Interaktif.....	62
9. Penerapan Metode Pengawetan Benda Koleksi.....	65
B. Evaluasi Hasil Desain	66
C. Hasil Desain	67
1. Sketsa Manual	67
2. Aksonometri	68
3. Render 3D.....	69
BAB V.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
1. Saran bagi penulis :	75
2. Saran bagi pembaca :	76
3. Saran bagi pihak museum :	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Proses	3
Gambar 2. 1 Logo Museum	17
Gambar 2. 2 <i>Storyline</i> Museum Wayang Kekayon.....	19
Gambar 2. 3 Ruang Pamer Unit 1	19
Gambar 2. 4 Ruang Pamer Unit 2.....	20
Gambar 2. 5 Ruang Pamer Unit 3.....	20
Gambar 2. 6 Ruang Pamer Unit 5.....	21
Gambar 2. 7 Ruang Pamer Unit 5.....	22
Gambar 2. 8 Ruang Pamer Unit 6.....	22
Gambar 2. 9 Fungsi Bangunan di Jl. Jogja – Wonosari	24
Gambar 2. 10 <i>Masterplan</i> Museum Wayang Kekayon	24
Gambar 2. 11 <i>Zoning</i> Museum Wayan Kekayon	25
Gambar 2. 12 Elemen Pengisi Ruang	27
Gambar 2. 13 Elemen Pengisi Ruang	27
Gambar 2. 14 Penataan Alur Museum Disarankan	28
Gambar 2. 15 Penataan Alur Museum Tidak Terstruktur.....	29
Gambar 2. 16 Penataan Alur Museum Terarah.....	29
Gambar 2. 17 Ukuran Optimal Pengelihatan.....	30
Gambar 2. 18 Ukuran Optimal Display Karya Seni	31
Gambar 2. 19 Ukuran Standar Meja Resepsionis	31
Gambar 2. 20 <i>Passing Space</i> bagi Pengguna Kursi Roda.....	32
Gambar 2. 21 Jarak Pintu bagi Pengguna Kursi Roda.....	33
Gambar 2. 22 Ukuran Kepadatan Komparatif Pengguna Kursi Roda	33
Gambar 2. 23 Ukuran Sirkulasi Pengguna Kursi Roda.....	34
Gambar 2. 24 Ukuran Sirkulasi Pengguna Kursi Roda.....	34
Gambar 2. 25 Ukuran <i>Ramp</i> untuk Kursi Roda	35
Gambar 3. 1 <i>Mindmapping</i> Ide Konsep	40
Gambar 3. 2 Gambar Referensi Museum	41
Gambar 3. 3 Gambar Sketsa Ide Vitrin	41
Gambar 4. 1 Konsep <i>Storyline</i>	43
Gambar 4. 2 Rencana <i>Color Pallete</i>	45
Gambar 4. 3 Skema Bahan 2D.....	45
Gambar 4. 4 Foto Referensi Lantai.....	46
Gambar 4. 5 Foto Referensi Plafon.....	47
Gambar 4. 6 Matriks Kedekatan Ruang.....	49
Gambar 4. 7 Alternatif 1 <i>Zoning</i>	50
Gambar 4. 8 Alternatif 2 <i>Zoning</i> (Terpilih).....	50
Gambar 4. 9 Alternatif 1 <i>Block Plan</i>	51
Gambar 4. 10 Alternatif 2 <i>Block Plan</i> (Terpilih).....	51
Gambar 4. 11 <i>Layout</i> (Terpilih).....	52
Gambar 4. 12 Rencana Lantai.....	52
Gambar 4. 13 Rencana Plafon	53
Gambar 4. 14 <i>Display Timeline</i>	53

Gambar 4. 15 <i>Display</i> Video dan Jenis Wayang	54
Gambar 4. 16 <i>Display</i> Alat Pembuatan Wayang	54
Gambar 4. 17 <i>Display</i> Wayang Beber	55
Gambar 4. 18 <i>Display</i> Interaktif Siluet	55
Gambar 4. 19 <i>Display</i> Set Pertunjukan	56
Gambar 4. 20 <i>Display</i> Adegan Lakon	56
Gambar 4. 21 <i>Display</i> Bentuk Wayang	57
Gambar 4. 22 <i>Display</i> Wayang Kurawa	57
Gambar 4. 23 <i>Display</i> Koleksi Wayang A	58
Gambar 4. 24 <i>Display</i> Koleksi Wayang B	58
Gambar 4. 25 <i>Display</i> Wayang Kontemporer	59
Gambar 4. 26 Lampu Philips <i>Downlight</i>	60
Gambar 4. 27 Lampu Philips <i>Spotlight</i>	61
Gambar 4. 28 Lampu Philips <i>LED Strip</i>	61
Gambar 4. 29 Gambar <i>Hide and Seek Card</i>	62
Gambar 4. 30 Gambar <i>Hide and Seek Card</i>	62
Gambar 4. 31 Gambar Ilustrasi Orang Mendalang	63
Gambar 4. 32 Gambar Ilustrasi <i>Directional Speaker</i>	64
Gambar 4. 33 Gambar Ilustrasi <i>Interactive Wall</i>	65
Gambar 4. 34 Gambar Hasil Sketsa Manual	67
Gambar 4. 35 Gambar Hasil Sketsa Manual	67
Gambar 4. 36 Gambar Hasil Sketsa Manual	67
Gambar 4. 37 Gambar Hasil Sketsa Manual	68
Gambar 4. 38 Gambar Aksonometri Tanpa Pencahayaan	68
Gambar 4. 39 Gambar Aksonometri dengan Pencahayaan	68
Gambar 4. 40 Gambar Hasil 3D Render Area Video Pembuatan Wayang	69
Gambar 4. 41 Gambar Hasil 3D Render Area Alat Pembuatan Wayang	69
Gambar 4. 42 Gambar Hasil 3D Render <i>Display</i> Wayang Beber	69
Gambar 4. 43 Gambar Hasil 3D Render Zona <i>Sangkaning Urip</i>	70
Gambar 4. 44 Gambar Hasil 3D Render <i>Display</i> Jenis-Jenis Wayang	70
Gambar 4. 45 Gambar Hasil 3D Render Area Set Pertunjukan dan Interaktif Siluet	70
Gambar 4. 46 Gambar Hasil 3D Render Area Adegan Lakon	71
Gambar 4. 47 Gambar Hasil 3D Render Area Adegan Lakon	71
Gambar 4. 48 Gambar Hasil 3D Render <i>Display</i> Bentuk Wayang	71
Gambar 4. 49 Gambar Hasil 3D Render Area Anak	72
Gambar 4. 50 Gambar Hasil 3D Render Area Koleksi	72
Gambar 4. 51 Gambar Hasil 3D Render Area Koleksi	72
Gambar 4. 52 Gambar Hasil 3D Render Area Koleksi	73
Gambar 4. 53 Gambar Hasil 3D Render Area Wayang Zodiak	73
Gambar 4. 54 Gambar Hasil 3D Render Area Koleksi	73
Gambar 4. 55 Gambar Hasil 3D Render Zona Kontemporer	74
Gambar 4. 56 Gambar Hasil 3D Render Zona Kontemporer	74
Gambar 4. 57 Gambar Hasil 3D Render Zona Kontemporer	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2 Tabel Daftar Kebutuhan dan Material.....	36
Tabel 3 Identifikasi Permasalahan dan Solusi Desain.....	37



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar. Laporan tugas akhir perancangan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan lulus sarjana S1 - Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir penulis. Pihak-pihak yang terkait di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Ucapan syukur dan terima kasih penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.
2. Ayah, ibu, kakak dan kedua adik penulis yang selalu memberikan dukungan lahir dan batin kepada penulis sehingga penulis selalu mempunyai semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Drs. Ismael Setiawan, M. M. selaku dosen wali penulis yang telah membimbing dan memberi arahan selama penulis menjalani pendidikan di program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M. A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberi arahan, masukan, saran serta bimbingan dalam perancangan tugas akhir penulis.
5. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S. Sn., M. T. selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan arahan, masukan, saran, serta bimbingan dalam perancangan tugas akhir penulis.
6. Kepala Museum Wayang Kekayon yang telah memberi izin untuk menjadikan Museum Wayang Kekayon sebagai obyek perancangan penulis.
7. Duta Museum Wayang Kekayon periode 2023 yang telah banyak membantu

penulis dalam pencarian data museum beserta koleksinya serta karyawan museum yang mendukung perancangan penulis.

8. Rozaq Aji selaku rekan penulis yang selalu memberikan dukungan, menemani penulis dalam mengerjakan tugas akhir, serta memberikan masukan yang bermanfaat bagi perancangan ini.
9. Rekan seperjuangan penulis, Bunga Matahari, Raissa Kireina, Daniel Wahyu yang telah menemani penulis dalam pengerjaan tugas akhir.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang turut serta membantu penulis dalam perancangan ini.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan.

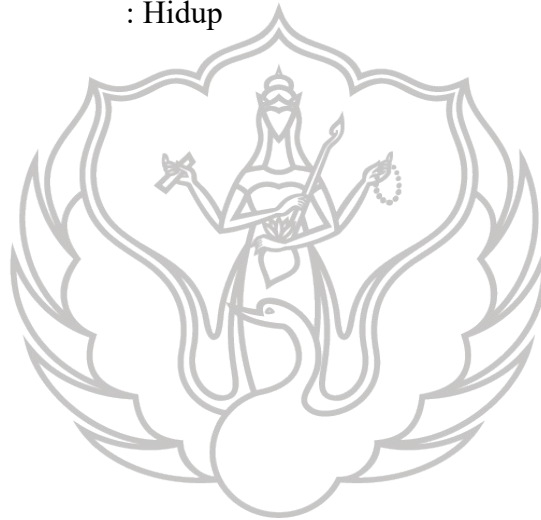
Laporan ini tentunya masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan kalimat maupun tata bahasanya, namun penulis berharap semoga laporan perancangan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Mei 2024

GLOSARIUM

<i>Augmented Reality</i>	: Suatu teknologi yang menggabungkan antara benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam suatu lingkungan yang nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu yang nyata.
<i>Dehumidifier</i>	: Pengawalembap atau sejenis peralatan listrik yang digunakan untuk mengurangi dan mengatur tingkat kelembapan suatu ruang. Digunakan untuk tujuan Kesehatan atau kenyamanan, untuk menghilangkan bau apek, serta mencegah pertumbuhan jamur dengan menyerap air melalui udara.
<i>Directional Sound</i>	: Mengacu pada gagasan menggunakan berbagai perangkat untuk menciptakan medan suara yang menyebar lebih sedikit daripada kebanyakan penguas suara tradisional.
<i>Dumadi</i>	: Lahir atau menjadi ada, yang menjadikan atau pencipta.
Interaktif	: Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.
<i>Kekayon</i>	: Gunungan pada pertunjukan wayang.
<i>Siyaga</i>	: Siaga, siap, sudah bersedia-sedia sebelumnya.
<i>Angesti</i>	: Keinginan
<i>Wiyata</i>	: Pengajaran, pelajaran.
<i>Motion Sensor</i>	: Detektor gerak atau suatu perangkat yang dapat mendeteksi obyek bergerak khususnya manusia.
<i>Paran</i>	: Tujuan
<i>Press</i>	: Tekan atau menekan
<i>Sangkan</i>	: Asal muasal
<i>Sangkan Paraning Dumadi</i>	: Asal-usul alam semesta yang diciptakan oleh Tuhan dan kembali kepada Tuhan
<i>Sengkalan</i>	: Sandi penulisan tahun dengan kalimat yang tiap kata atau bendanya merupakan perlambangan dari suatu angka. Biasa digunakan untuk memperingati tahun agar mudah diingat.

- Surya Sengkala* : Sengkalan yang perhitungannya berdasarkan perputaran matahari (tahun Saka dan tahun Masehi)
- Sungging* : Teknik yang dilakukan pada proses pewarnaan wayang dengan cara membuat gradasi, hal ini ditujukan untuk mempertegas setiap detail dari bagian wayang sehingga karakter wayang lebih terasa hidup.
- Sonyaruri* : Alam makhluk halus atau alam roh
- Tatah* : Teknik yang digunakan dalam pembuatan wayang dengan cara membuat lubang yang nantinya akan menjadi pembatas dari wayang kulit.
- Urip* : Hidup



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Wayang merupakan sebuah seni pertunjukan tradisional asli dari Indonesia yang berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Wayang merupakan kesenian yang mengandung nilai etika, moral, estetika, teladan, serta ajaran kehidupan di dalamnya. Seni pertunjukan ini telah diakui UNESCO sejak tahun 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan berharga (*Materpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Namun sayangnya seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman yang pesat mengakibatkan generasi muda masa kini lebih tertarik untuk mengikuti perkembangan budaya luar daripada mempelajari budaya asli Indonesia. Sehingga kesenian ini perlu untuk dilestarikan dan dijaga agar tidak terlupakan.

Museum menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai upaya perlindungan atau pelestarian terhadap benda-benda masa lampau maupun kebudayaan daerah. Selain berfungsi sebagai sarana rekreasi, museum juga sekaligus dapat mengedukasi pengunjung melalui informasi-informasi yang disediakan. Di era modern ini sebuah museum diharapkan mampu memberikan sebuah pengalaman yang dapat dirasakan oleh semua kalangan pengunjung, sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk memahami dan menangkap informasi dari museum yang ada. Oleh karena itu diperlukan adanya fokus pendekatan dalam perancangan desain museum. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pendekatan desain interaktif. Namun pada kenyataannya, masih terdapat museum yang kurang mempertimbangkan aspek tersebut sehingga beberapa museum kurang dapat memberikan pengalaman meruang yang baru bagi pengunjung museum.

Museum Wayang Kekayon merupakan salah satu wujud upaya pelestarian budaya wayang yang berada di Yogyakarta. Museum yang berlokasi di Jl. Jogja-Wonosari Km.7 ini terdiri atas 1 (satu) ruang

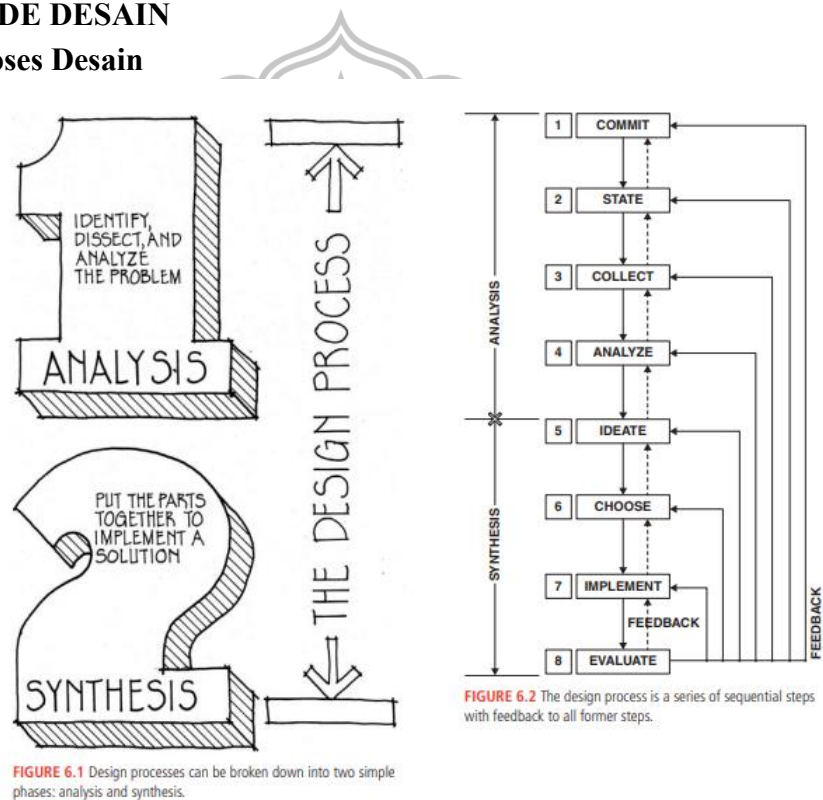
auditorium dengan fasilitas audio visual digunakan untuk penjelasan awal bagi pengunjung serta tujuh unit bangunan museum yang terdiri dari unit Wayang Purwa gaya Yogyakarta dan Surakarta, Wayang Madya dan Gedhog, Wayang Klithik, Krucil, dan Beber, Wayang Madura, Wayang Bali, Suluh, Wayang Golek, Wayang Jawa, Aneka Topeng, Yogyakarta, Bali, aneka kesenian tradisional, Wayang Kontemporer, Wayang satu abad, dengan *masterpiece* koleksi Seratus Wayang Kurawa. Museum Wayang Kekayon memiliki koleksi yang lengkap sehingga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran terhadap kesenian wayang selaras dengan misi Museum Wayang Kekayon yaitu mengkomunikasikan koleksi wayang dan filosofinya bagi generasi penerus serta menjadikan museum sebagai tujuan wisata terkemuka yang memiliki fungsi pendidikan, penelitian, dan rekreasi. Potensi lahan yang luas dengan konsep awal bangunan yang menarik yaitu menyatukan desain tradisional Jawa dengan penambahan replika sejarah Indonesia pada area taman membuat pengunjung tidak hanya mengenal budaya tradisional namun juga sejarah Indonesia. Namun kondisi museum saat ini kurang memberi kenyamanan dan pengalaman baru bagi pengunjung sehingga mengurangi minat pengunjung untuk datang. Hal ini disebabkan oleh karena penataan koleksi yang sangat monoton, terdapat beberapa bagian plafon yang berlubang, pencahayaan yang kurang baik, interior yang kurang modern, serta kurangnya perawatan yang membuat museum ini tampak terbengkalai. Beberapa hal tersebut merupakan komponen yang sangat penting untuk menciptakan sebuah museum yang memiliki daya tarik dan dapat mengedukasi serta dapat memberikan pengalaman yang mengesankan bagi para pengunjung.

Beberapa upaya pemerintah telah digiatkan untuk memperkenalkan museum ke masyarakat luas, salah satunya melalui adanya Duta Museum dan juga promosi dari berbagai *platform*. Penggiatan tersebut sudah berjalan dengan cukup baik, dibuktikan dengan beberapa anak muda yang ada di Yogyakarta mulai tertarik untuk mengunjungi museum salah satunya adalah museum Sonobudoyo dan Diorama Arsip Yogyakarta. Namun, dampak tersebut belum secara signifikan dirasakan oleh seluruh museum yang ada

di Yogyakarta. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh kondisi interior dari museum tersebut, apakah interior museum tersebut sudah terlihat cukup menarik untuk masyarakat datang. Oleh karena itu, perancang tertarik untuk merancang ulang interior Museum Wayang Kekayon dengan desain yang lebih modern tanpa meninggalkan unsur tradisional yang sudah melekat pada museum yang nantinya diharapkan dapat menambah pengalaman meruang dan menarik minat masyarakat umum terutama generasi muda untuk mengunjungi Museum Wayang Kekayon dan mempelajari serta melestarikan kebudayaan wayang.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Bagan Proses
(Sumber : Rosemary Kilmer, 2014)

Pada proses redesain interior Museum Wayang Kekayon ini, perancang menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer. Metode ini memiliki 2 fase, yaitu fase *Analysis* dan *Synthesis*. *Analysis* merupakan fase dimana sebuah masalah diidentifikasi dan dianalisa, kemudian dicari ide solusi pada tahap *Synthesis*. Kedua fase ini

apabila dipecah secara lebih spesifik akan menghasilkan 8 tahapan proses desain, yaitu :

a. *Commit*

Mengenali masalah desain dan berkomitmen terhadapnya adalah langkah pertama yang dilakukan seorang desainer dalam proses desain. Seorang desainer perlu menentukan prioritas untuk berkomitmen terhadap suatu permasalahan.

b. *State*

Tahap menentukan permasalahan. Pada tahap ini, teknik yang dapat dilakukan untuk menentukan sebuah permasalahan adalah dengan mendata seluruh aspek secara rinci mengenai hal-hal apa saja yang perlu dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

c. *Collect*

Mengumpulkan data informasi dengan melakukan wawancara terhadap pengguna ruang, survei lapangan, serta dapat pula dilakukan dengan menempatkan diri sebagai *user* untuk ikut merasakan permasalahan tersebut.

d. *Analyze*

Semua informasi mengenai permasalahan yang telah terkumpul dikelompokkan berdasarkan kategori terkait. Teknik yang dapat digunakan pada tahap ini adalah dengan membuat sketsa dan diagram konseptual, desain skematik, pencarian motif, dan metode matriks.

e. *Ideate*

Tahap ideasi ini merupakan tahap dimana desainer mengumpulkan segala ide kreatif dan alternatif yang mungkin dapat membantu memecahkan permasalahan. Terdapat banyak cara kreatif untuk melakukan ideasi, antara lain dengan *role-playing*, *brainstorming*, dan diskusi kelompok.

f. Choose

Solusi-solusi kreatif yang sudah terkumpul pada tahap sebelumnya kemudian dipilih satu solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan tersebut. Pembuatan keputusan ini dapat dilakukan berdasarkan keputusan pribadi, keputusan pengguna ruang, saran konsultan maupun analisa pembandingan.

g. Implement

Pada tahap ini, desainer mengkomunikasikan ide yang telah dipilih melalui gambaran final, gambar konstruksi, 3D render, dan bentuk presentasi lain kepada klien.

h. Evaluate

Evaluasi merupakan sebuah alat belajar bagi desainer untuk pemecahan masalah kedepannya. Terdapat banyak bentuk evaluasi yang dapat menjadi tolok ukur kualitas dan keefektifan sebuah pilihan desain. Salah satunya adalah dengan evaluasi secara pribadi, evaluasi studio, dan pendapat dari pihak lain.

2. Metode Desain

a. Analysis

Museum Wayang Kekayon ini merupakan museum yang secara pribadi penulis pilih untuk dijadikan objek perancangan tugas akhir penulis. Penulis tertarik untuk merancang ulang interior wayang kekayon karena melihat potensi museum wayang kekayon sebagai museum pelestari budaya baik dari aspek lingkungan maupun koleksinya. Sehingga dengan adanya perancangan ulang ini diharapkan dapat membuat semakin banyak orang yang berkeinginan untuk mempelajari tentang wayang di museum ini. Dengan latar belakang tersebut, penulis ingin merancang ulang interior museum wayang Kekayon dengan menggunakan konsep pendekatan desain interaktif. Pada proses pengumpulan data ini, penulis melakukan wawancara kepada Duta Museum Wayang Kekayon. Informasi yang penulis gali antara lain mengenai jumlah pengunjung, teknik penyimpanan

wayang, dan lain-lain. Penulis juga melakukan survei lapangan sebanyak 3 kali untuk melakukan pengukuran ruang, pendataan koleksi, dan untuk menempatkan diri langsung sebagai *user* dari museum tersebut. Semua informasi mengenai permasalahan yang telah terkumpul dikelompokkan berdasarkan kategori terkait. Teknik yang dapat digunakan pada tahap ini adalah dengan membuat sketsa dan diagram konseptual, desain skematik, pencarian motif, dan metode matriks.

b. *Synthesis*

Pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* bersama rekan penulis untuk menemukan ide pemecahan permasalahan dari museum tersebut. Ide yang telah penulis dapatkan kemudian penulis konsultasikan kepada dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II penulis untuk mendapatkan masukan. Solusi-solusi kreatif yang sudah terkumpul pada tahap sebelumnya kemudian dipilih satu solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan tersebut. Pembuatan keputusan ini dapat dilakukan berdasarkan keputusan pribadi, keputusan pengguna ruang, saran konsultan maupun analisa pembandingan. Pada implementasi desain, penulis mengkomunikasikan desain solusi melalui gambar kerja dan visualisasi 3D render.

c. *Evaluate*

Evaluasi secara pribadi pada perancangan penulis dilakukan selama proses mendesain. Sedangkan Evaluasi dengan pihak lain dilakukan sebanyak 3x selama proses bersama kedua dosen pembimbing penulis. Untuk tahap terakhir terdapat ujian Tugas Akhir bersama dosen pembimbing dan penguji.