

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG
KEKAYON DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



diusulkan oleh:

RADEN EFREM HADYAN ADHIWIJNA GANDHI

NIM: 131 0075 123

KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2017

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG KEKAYON DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Abstract

Museum Wayang Kekayon Daerah Istimewa Yogyakarta is one of learning media that can enrich people's knowledge about wayang. Because, museum wayang has important role in social, education, and culture. In order to attract the visitor to learning wayang, it needs supporting media and infrastructure such as renovating the interior design of museum wayang by delivering visual performance and resetting the room itself to give a dramatical atmosphere. Transforming the interior design of museum wayang in local content form, setting up the space zone and circulation on the showroom will make the visitor know much about wayang, feel comfort, and deliver the visitor room by room inside the museum.

Keywords : *Museum Wayang Kekayon Daerah Istimewa Yogyakarta, Transforming interior design, local content, space zone, and circulation.*

Abstrak

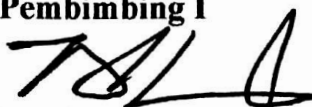
Museum Wayang Kekayon Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan manusia tentang wayang karena pada dasarnya museum wayang memiliki peranan sosial, edukasi, dan budaya. Untuk menarik minat pengunjung dalam memahami wayang, diperlukan sarana dan pra sarana yang menunjang dengan cara memperhatikan desain interior museum wayang melalui penyuguhan visual dan penataan ruang yang benar agar menimbulkan nuansa yang dramatik. Transformasi desain interior museum wayang dalam bentuk local content, pengaturan zona ruang dan sirkulasi didalam ruang pameran berfungsi bagi pengunjung agar lebih tahu dalam mencari informasi secara maksimal, nyaman, dan mempermudah pengunjung dalam mengamati koleksi wayang dari ruang ke ruang yang ada didalam museum wayang.

Kata Kunci : *Museum Wayang Kekayon Daerah Istimewa Yogyakarta, Transformasi desain interior, local content, zona ruang dan sirkulasi.*

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG KEKAYON DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA diajukan oleh Raden Efrem Hadyan Adhiwijna Gandhi, NIM 131 0075 123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2017.

Pembimbing I



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Pembimbing II



Bambang Pramono, SSn., M.Sn.
NIP. 19730830 200501 1 001

Cognate/Anggota



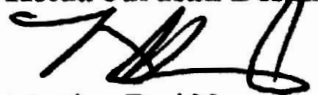
Drs. Hartoto Indro S., M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005



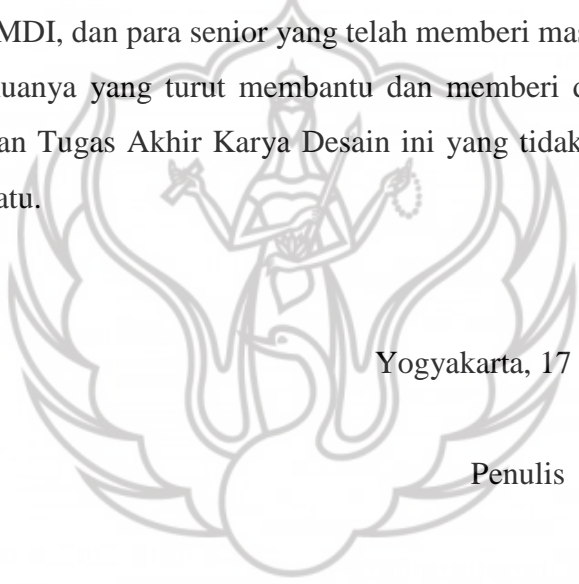
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Dra. Rr. Sri Widyaningsih, S.H., M.Hum., M.A., dan & Antonius Kiryanto orang tua kandung dari penulis, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
3. R. Daniel Kevin Billy Artha, S.H., R. Edward Tito Anindya Baskara, dan RR. Lydia Devina Santasyacitta, selaku saudara penulis yang senantiasa menemani dalam suka maupun duka.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan do'anya.
6. Yth. Ibu Yulita Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum. selaku Narasumber dan Dosen Perdalangan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Pimpinan serta para staff Museum Wayang Kekayon atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Rekan-rekan Seruni dan Kontrakan Orange.
12. Anggih Adhis Saputro, I Made Dwi Dian Rasmana, dan Lini Katahati selaku rekan yang bersedia meluangkan banyak waktunya dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan Gradasi (PSDI 2013), INDIS 2012, anggota IMDI, dan para senior yang telah memberi masukan selama ini.
14. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.



Yogyakarta, 17 Juni 2017

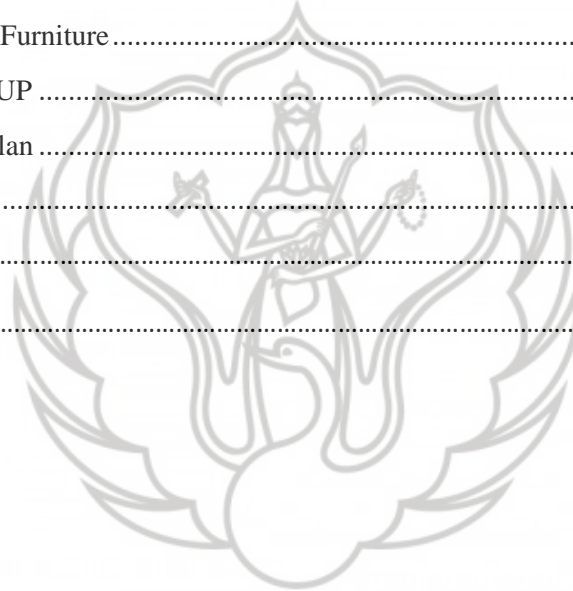
Penulis

Raden Efrem Hadyan Adhiwijna Gandhi

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Halaman Judul | i |
| Abstrak | ii |
| Halaman Pengesahan | iii |
| Kata Pengantar | iv |
| Daftar Isi | vi |
| Daftar Tabel | viii |
| Daftar Gambar | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Metode Desain | 3 |
| BAB II PRA DESAIN | 6 |
| A. Tinjauan Pustaka | 6 |
| a. Pengertian Museum | 6 |
| b. Pengertian Museum Wayang | 6 |
| c. Fungsi Museum | 8 |
| d. Jenis-Jenis Museum | 9 |
| e. Benda-Benda Koleksi Museum | 10 |
| B. Program Desain | 11 |
| a. Tujuan Desain | 11 |
| b. Sasaran Desain | 11 |
| c. Data | 12 |
| d. Data Literatur | 20 |
| BAB III PERMASALAHAN DESAIN | 28 |
| A. Pernyataan Masalah | 28 |
| B. Ide Solusi | 28 |
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN | 30 |
| A. Alternatif Desain | 30 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang | 30 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang | 37 |

| | |
|--|----|
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang | 40 |
| 4. Alternatif Pengisi Ruang..... | 42 |
| 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang..... | 44 |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain..... | 46 |
| 1. Zona dan Layout | 46 |
| 2. Rencana Lantai..... | 47 |
| 3. Rencana Plafond an ME..... | 48 |
| C. Hasil Desain | 49 |
| 1. Rendering Perspektif..... | 49 |
| 2. Layout | 51 |
| 3. Detail Furniture..... | 52 |
| BAB V PENUTUP | 54 |
| A. Kesimpulan | 54 |
| B. Saran | 54 |
| Daftar Pustaka..... | 55 |
| LAMPIRAN..... | 56 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Fungsi dan Pengguna Museum Wayang Kekayon | 14 |
| Tabel 2. Analisis Luas Ruang Untuk Sirkulasi | 27 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Gambar Bagan Pola Pikir Perancangan | 3 |
| Gambar 2.1 Logo Museum Wayang Kekayon..... | 13 |
| Gambar 2.2 Lokasi Museum Wayang Kekayon | 14 |
| Gambar 2.3 Tampak Depan Museum Wayang Kekayon..... | 15 |
| Gambar 2.4 Denah Museum Wayang Kekayon..... | 15 |
| Gambar 2.5 Layout Museum Wayang Kekayon..... | 16 |
| Gambar 2.6 Galeri Ruang 1 Museum Wayang Kekayon..... | 16 |
| Gambar 2.7 Galeri Ruang 1 Museum Wayang Kekayon..... | 17 |
| Gambar 2.8 Galeri Ruang 2 Museum Wayang Kekayon..... | 17 |
| Gambar 2.9 Galeri Ruang 3 Museum Wayang Kekayon..... | 18 |
| Gambar 2.10 Galeri Ruang 4 Museum Wayang Kekayon..... | 18 |
| Gambar 2.11 Galeri Ruang 5 Museum Wayang Kekayon..... | 19 |
| Gambar 2.12 Galeri Ruang 5 Museum Wayang Kekayon..... | 19 |
| Gambar 2.13 Galeri Ruang 6 Museum Wayang Kekayon..... | 20 |
| Gambar 2.14 Tata Letak Panil dan Sudut Pandang..... | 21 |
| Gambar 2.15 Ukuran Ergonomi Peletakan Koleksi..... | 23 |
| Gambar 2.16 Standar Alur Sirkulasi Ruang Pamer | 23 |
| Gambar 2.17 Vitrin Dinding | 25 |
| Gambar 2.18 Vitrin Tengah | 26 |
| Gambar 2.19 Vitrin Sudut..... | 26 |
| Gambar 4.1 Gunungan Museum Soeharto | 30 |
| Gambar 4.2 Skema Warna | 32 |
| Gambar 4.3 Kayu Jati Belanda | 34 |
| Gambar 4.4 Kaca..... | 34 |
| Gambar 4.5 Parquet..... | 35 |
| Gambar 4.6 Marmer | 35 |
| Gambar 4.7 Gypsum | 36 |
| Gambar 4.8 Alternatif Zona dan Sirkulasi | 37 |
| Gambar 4.9 Organisasi Ruang | 38 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.10 Alternatif Layout | 39 |
| Gambar 4.11 Alternatif Rencana Lantai | 40 |
| Gambar 4.12 Alternatif Rencana Plafon | 41 |
| Gambar 4.13 Alternatif Furniture | 42 |
| Gambar 4.14 Alternatif Furniture Bangku | 42 |
| Gambar 4.15 Alternatif Equipment 1 | 43 |
| Gambar 4.16 Alternatif Equipment 2 | 43 |
| Gambar 4.17 Rencana Pencahayaan Buatan | 44 |
| Gambar 4.18 Rencana Penghawaan Buatan | 45 |
| Gambar 4.19 Rencana Layout dan Zona Terpilih | 46 |
| Gambar 4.20 Rencana Lantai | 47 |
| Gambar 4.21 Rencana Plafon dan ME | 48 |
| Gambar 4.22 Perspektif Render 1 | 49 |
| Gambar 4.23 Perspektif Render 2 | 50 |
| Gambar 4.24 Perspektif Render 3 | 50 |
| Gambar 4.25 Layout | 51 |
| Gambar 4.26 Detail Vitrin Segitiga | 52 |
| Gambar 4.27 Detail Bangku | 53 |
| Gambar 4.28 Detail Vitrin Kotak | 53 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kota Yogyakarta dikenal sebagai kota seni dan budaya. Dalam perjalanan sejarah Indonesia, kota Yogyakarta dianggap sebagai salah satu pusat kebudayaan Jawa dan kesenian, khususnya kesenian wayang. Namun dengan semakin berkembangnya zaman, kebudayaan yang diciptakan oleh masyarakat kota Yogyakarta kini mulai dilupakan dan perlahan menghilang ditelan zaman modernisasi. Agar kesenian wayang yang merupakan warisan leluhur tersebut dapat tetap terjaga dengan baik, maka dibutuhkan adanya suatu museum. Namun apa yang terjadi saat ini justru bertolak belakang. Museum seolah hanya dianggap sebagai sebuah bangunan tua yang kurang diperhatikan. Hal ini sangat disayangkan karena sebenarnya museum memiliki peranan yang teramat penting dalam pertumbuhan unsur sosial, bisnis dan budaya. Walaupun banyak tempat yang berusaha menyuguhkan kesenian yang berhubungan dengan wayang, masyarakat di Yogyakarta masih banyak yang tidak memahami wayang dan tidak tertarik dengan kesenian wayang dikarenakan penyuguhan visual yang kurang menarik dan sudah tertinggal oleh zaman yang sudah semakin maju ini.

Yogyakarta sebagai kota budaya berusaha mengapresiasi dan melestarikan kesenian wayang tersebut dengan adanya Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. Koleksi yang terdapat dalam Museum Wayang Kekayon Yogyakarta tersebut tidak terbatas dari wayang yang berasal dari Yogyakarta saja, akan tetapi kita juga dapat menjumpai koleksi-koleksi wayang yang berasal dari berbagai macam daerah. Museum Wayang Kekayon Yogyakarta terdiri dari satu unit ruang auditorium dengan sembilan unit ruang pameran yang menggelarkan segala macam wayang

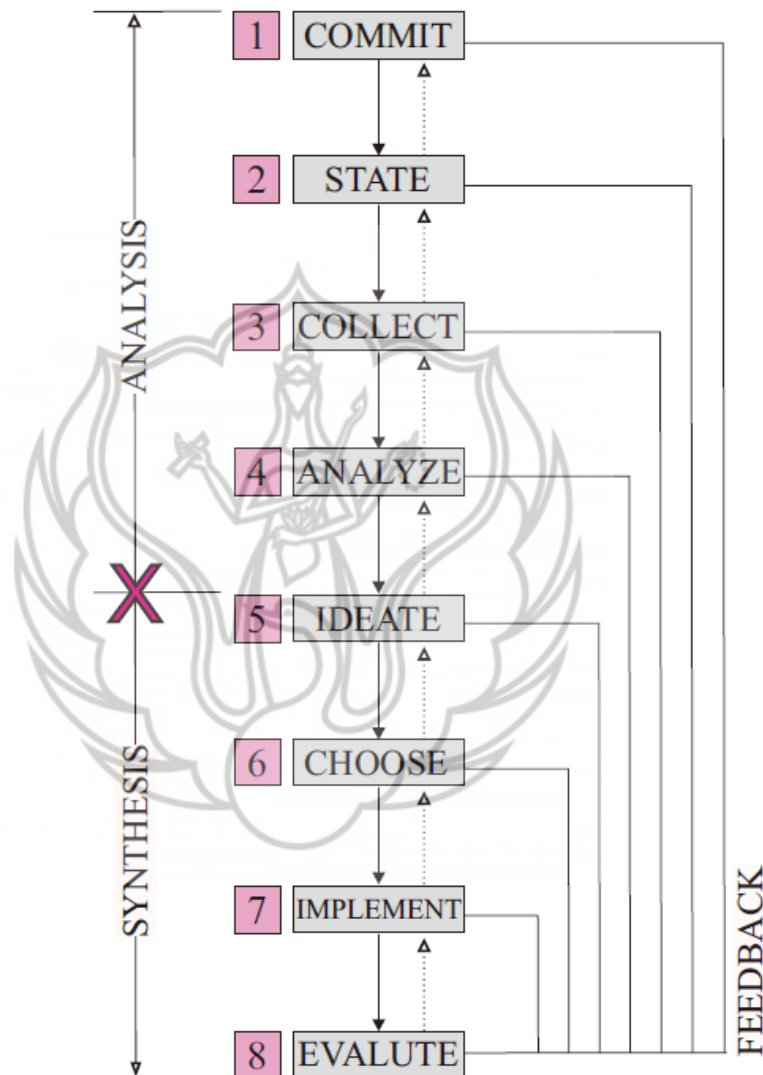
yang pernah ada di Jawa, ditambah beberapa wayang dari luar Jawa dan mancanegara.

Selain memiliki koleksi wayang yang menarik. Dengan adanya hal tersebut, maka Museum Wayang Kekayon Yogyakarta berpotensi untuk menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung baik dari wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung karena seiring berkembangnya zaman, museum kini tidak hanya menjadi tempat penyimpanan koleksi bersejarah atau tempat wisata saja, akan tetapi museum di masa modern ini juga dituntut untuk dapat dikembangkan menjadi sarana edukasi yang nyaman. Padahal kondisi Museum Wayang Kekayon Yogyakarta saat ini belum sesuai dengan standarisasi dan kurang mendukung terwujudnya tujuan museum tersebut. Hal ini dapat dilihat dari ruang pameran yang kurang pencahayaan, baik pencahayaan alami maupun pencahayaan buatan (*lighting*). Selain itu kondisi sirkulasi di dalam ruang museum juga kurang tertata dengan baik sehingga membuat pengunjung merasa tidak nyaman berada di dalam ruang. Padahal apabila hal-hal kecil seperti interior museum tersebut diperhatikan dan diperbaharui dengan diberi sentuhan modern, maka bukan tidak mungkin bahwa Museum Wayang Kekayon Yogyakarta akan menjelma menjadi salah satu ciri khas kota Yogyakarta yang dapat dibanggakan.

Maka berdasarkan hal-hal diatas, perancang tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan interior *public space* Museum Wayang Kekayon Yogyakarta sebagai tugas akhir. Cakupan perancangan tugas akhir ini adalah pada tujuh unit ruang pameran. Diharapkan dengan adanya perancangan dan perencanaan interior pada beberapa area Museum Wayang Kekayon Yogyakarta ini akan menarik lebih banyak pengunjung untuk datang dan menjadikan tempat untuk sarana edukasi agar tidak dilupakan oleh masyarakat di Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut maka perancang memilih gaya kontemporer dengan tema kearifan budaya lokal (*local content*) di Yogyakarta.

B. METODE DESAIN

Metode desain pada perancangan Museum Wayang Kekayon menggunakan proses desain milik Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis.



Gambar 1.1 Gambar Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian

setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Penjelasan singkat mengenai proses desain menurut Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas, Mengatur *time schedule*, dan mulai memikirkan konsep awal.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah. Dapat dengan tiga cara, yaitu: Memulai membuat *checklist* yang dapat memecahkan masalah meliputi semua aspek (data fisik, non fisik, psikologi dan dana). Mengumpulkan opini orang lain yang dapat mempengaruhi pemecahan dalam masalah. Dan membuat diagram *problem statement*.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *research, survey* lokasi dan wawancara.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep atau membuat diagram konsep.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming* dan *synectic* dengan bertanya pada orang yang mengerti desain dan orang yang tidak mengerti desain agar menimbulkan ide yang tidak biasa.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara *personal judgment*, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilhan terhadap orang lain dan memutuskan

pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.

- g. *Implement* adalah melaksanakan gambar desain dengan cara manual atau cara *digital* yang dapat dipresentasikan . Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *time schedules* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi dan detail gambar.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis, solicited opinions, critic's analysis*.

