

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG KEKAYON DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Raden Efrem Hadyan Adhiwijna Gandhi
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta
Efremgandhi@Gmail.com

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.*

PENDAHULUAN

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.

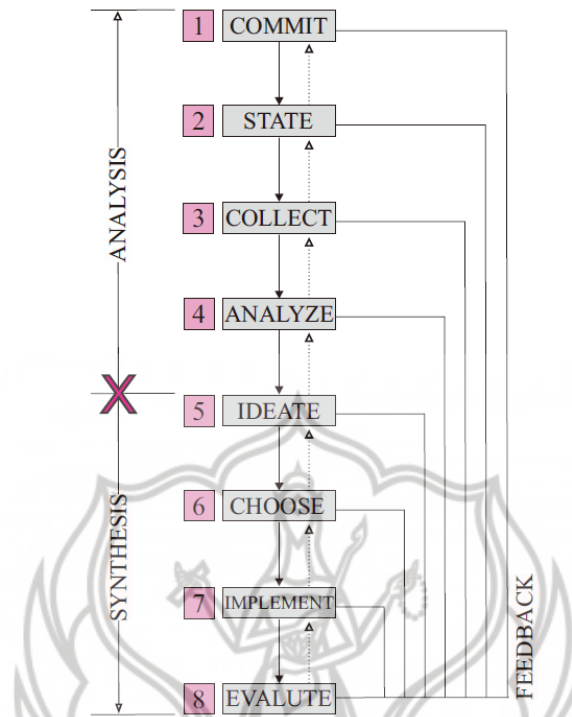
Yogyakarta sebagai kota budaya berusaha mengapresiasi dan melestarikan kesenian wayang tersebut dengan adanya Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. Koleksi yang terdapat dalam Museum Wayang Kekayon Yogyakarta tersebut tidak terbatas dari wayang yang berasal dari Yogyakarta saja, akan tetapi kita juga dapat 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 menggelar 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 di atas, 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.

METODE PERANCANGAN

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



(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. Berkomitmen dengan Lokasi yang dipilih
Penulis membuat daftar prioritas seperti surat izin survey, permohonan untuk melakukan pengukuran, mengatur jadwal dan memulai memikirkan konsep dasar
2. Mengumpulkan Data Lapangan
Penulis melakukan survey lokasi dan wawancara terhadap pihak-pihak yang terikat dengan lokasi tersebut. Penulis menganalisa bangunan tampak luar kemudian mengukur lokasi dan membuat sketsa ukuran bangunan, sketsa yang dibuat berupa layout tujuh ruang galeri pameran, fasilitas didalam tiap ruangan dan foto-foto koleksi museum wayang.
3. Mengumpulkan Data Literatur
Salah satu acuan mendesain suatu proyek adalah mengumpulkan literatur. Penulis mengumpulkan beberapa literatur yang berhubungan dengan museum dan literatur tentang wayang.
4. Mengumpulkan Data Tipologi
Penulis mengumpulkan data tentang bangunan bersejarah lain untuk melakukan perbandingan dengan Museum Wayang Kekayon. Bangunan bersejarah perbandingan

adalah Museum Soeharto dan Museum Soekarno. Tiap bangunan pembanding mempunyai ciri khas yang menarik.

5. Analisa Data

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul penulis memulai mengevaluasi, membandingkan dan mencoba mengaplikasikan pada rancangan yang akan dibuat. Data ini berpengaruh terhadap standar rancangan setiap ruang dan *zoning* sirkulasinya.

6. Menentukan Konsep Desain

Setelah mengumpulkan data, menemukan dan memecahkan permasalahan, tahap berikutnya adalah memulai menentukan konsep yang ingin diwujudkan dalam perancangan museum ini. Konsep dalam desain interior adalah sebuah dasa pemikiran desainer dalam memecahkan permasalahan desain. Konsep juga digunakan sebagai acuan desain agar perancangan memiliki batasan desain sehingga saat merancang, desain tidak terlalu meluas dan keluar jalur. Konsep akan membentuk batasan desain, suasana, bentukan, sirkulasi dan perilaku pengguna yang ingin dibentuk dan diharapkan oleh perancang dalam desainnya. Dalam perancangan Museum Wayang Kekayon ini konsep yang digunakan adalah penyerderhanaan bentuk *local content* dan icon dari Museum Wayang Kekayon yaitu Gunungan.

7. Skematik Desain

Dalam skematik desain akan terjadi proses awal dari ide-ide spontan menuju desain akhir. Skematik desain diawali dengan sketsa-sketsa ide secara spontan baik ruang maupun perabot. Sketsa-sketsa ini tetap harus dibuat mengacu pada analisis pemecahan masalah yang sudah dibuat sebelumnya serta kebutuhan dan hubungan pengguna dengan ruang. Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

8. Desain Akhir

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan. Desain yang sudah dibuat, diaplikasikan ke dalam gambar kerja yang detail dan lengkap dalam keterangan material dan finishing yang digunakan, ukuran-ukuran secara lengkap dan disajikan dengan format yang mudah dimengerti

HASIL

1. Data lapangan



Gambar 1. Fasad Bangunan
(digambar oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)

Gambar 2. Ruang Loket
(digambar oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)



Gambar 3. Ruang Galeri 2
(digambar oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)

Gambar 4. Ruang Galeri 4
(digambar oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana merancang interior Ruang Galeri, dan Ruang Audiovisual dengan mengangkat transformasi yang bernuansa local content Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Bagaimana menentukan zona dan sirkulasi agar karya yang ada didalam interior ruang pameran Museum Wayang Kekayon dapat memenuhi kebutuhan penggunanya untuk lebih tau dan mencari informasi secara maksimal dan nyaman saat berada di dalam ruang.
- c. Bagaimana membuat sign system yang menarik agar mempermudah pengunjung untuk mengamati dari ruang ke ruang secara maksimal.

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

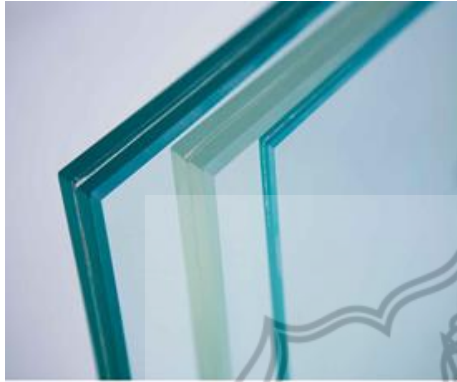
Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memilih bentuk Gunungan pada wayang karena Gunungan merupakan *icon* dari Museum Wayang Kekayon dan termasuk *local content* yang sangat terkenal di dalam masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Gunungan dalam kehidupan sosial dapat diwujudkan sebagai peralatan dan bentuk. Penulis juga memilih transformasi keris, transformasi Keris digunakan untuk pola peletakan display wayang dan acuan desain vitrin. Penulis ingin menimbulkan kesan luas pada ruang dan mewujudkan kesan display yang dramatik. Penulis memberi Digital Signage yang memudahkan pengunjung untuk mencari informasi sehingga tidak banyak caption atau tulisan didalam ruang.

Gaya perancangan pada Museum Wayang Kekayon adalah Kontemporer. Gaya kontemporer adalah gaya yang berasal dari penyerdehanaan bentuk tradisional dengan digambarkan lebih modern. Gaya kontemporer berfokus pada garis-garis sederhana, rapi dan bersih. Gaya kontemporer menggunakan warna-warna netral. (Lisa Frederick, *Houzz Contributor*)

Pencahayaan gaya Kontemporer lebih fokus menyoroti bagian-bagian ruang sehingga menimbulkan kesan dramatis. Ruangan dibuat terlihat luas agar pengunjung dapat menikmati wayang yang terdisplay didalam Museum Wayang Kekayon.

Wayang didisplay menurut teknik perkileran Purwa lakon Wiratha Parwa, tentang penyerangan Pandhawa yang berada di kerajaan Negara Wiratha oleh Raja Astina Prabu Duryudana yang dibantu Prabu Susarma dari kerajaan Trigarta. Cerita ini dibagi tiga bagian yaitu, Pathet Nem (permulaan), Pathet Sanga (pertengahan) dan Pathet Mayura (akhir).

Skema Warna dan Material



Gambar 7. Kaca
(Sumber: Pinterest, 2017)



Gambar 8. Skema Warna
(digambar oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)



Gambar 9. Gypsum
(Sumber: Pinterest, 2017)



Gambar 10. Kayu Jati Belanda
(Sumber: Pinterest, 2017)

B. Desain Akhir



Gambar 11. Ruang Galeri 2
(diambil oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)



Gambar 12. Hasil Redesain Ruang Galeri 2
(digambar oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)

Pada ruang Galeri ini, furnitur yang dipakai yaitu Vitrin berbentuk segitiga. Vitrin dipilih agar seluruh pengunjung dapat mengamati wayang secara 3 sisi. Ruangan dibuat mirip galeri lukis, agar koleksi wayang yang ditampilkan muncul dan memberikan kesan luas.



Gambar 13. Ruang Galeri 5
(diambil oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)



Gambar 14. Hasil Redesain Ruang Galeri 5
(diambil oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)

Permasalahan yang terdapat pada Ruang Galeri di Museum Wayang Wayang Kekayon adalah penempatan koleksi wayang yang kurang tertata, kurangnya pemanfaatan ruangan yang luas, dan tidak adanya elemen estetis



Gambar 15. Ruang Galeri 5
(diambil oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)



Gambar 16. Hasil Redesain Ruang Galeri 5
(diambil oleh R.Efrem H.A Gandhi, 2017)

KESIMPULAN

Museum Wayang Kekayon salah satu museum kebudayaan yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Perancangan desain Museum Wayang Kekayon Yogyakarta merupakan bangunan yang membutuhkan penyelesaian dalam masalah zona dan sirkulasi. Pengadaan fasilitas yang memadai sangat menunjang agar pengunjung lebih teredukasi ketimbang menonjolkan aspek estetikanya saja. Pengelola menginginkan desain interior yang mencerminkan icon wayang yang dibuat lebih modern. Konsep Museum Wayang Kekayon ini mengambil transformasi Gunung wayang yang merupakan icon dari Museum Wayang Kekayon, dan penataan vitrin yang berkelok-kelok menyerupai bentuk keris. Melalui redesign Museum Wayang

Kekayon ini, museum tidak hanya sebagai tempat koleksi melainkan tempat edukasi yang menarik bagi pengunjung dengan desain interior yang dibuat modern.

DAFTAR PUSTAKA

Amir Sutarga. (1978). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Peningkatan dan Pengembangan Museum

Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrand Reinhold Company.

George Latshaw. (2012). *The Complete Book of Puppetry*. Courier Corporation.

Phaidon Press. (2011). *The Art Museum*. Phaidon Publishing.

R. Tjahjopurnomo. (2011). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Junaidi. (2014). *Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. BP ISI Yogyakarta

