REDESAIN MUSEUM WAYANG JAKARTA

REDESIGN MUSEUM OF WAYANG JAKARTA

ahmadnursheha@gmail.com

wulandarir@telkomuniversity.ac.id

Yunia Medisna

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

yuniamedisna13@gmail.com

Abstrak

Museum merupakan suatu lembaga yang bersifat permanen, yang melayani masyarakat serta terbuka untuk umum dan bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti dan memamerkan warisan sejarah yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian dan hiburan (*Internasional Council of Museum*, 1974). Kondisi museum pada saat ini seharusnya dapat menampung kegiatan yang dapat dilakukan di museum untuk perkembangan pendidikan, penelitian dan hiburan (Pasal 3 ayat (2) Tahun 2013 Peraturan Pemerintah tentang Museum). Sebagaimana kita ketahui museum mempunyai klasifikasi berdasarkan jenis benda koleksi, kedudukannya dan status hukum. Museum Wayang merupakan museum yang memamerkan jenis dan bentuk wayang dari seluruh Indonesia, seperti wayang kulit, wayang golek, wayang beber, wayang klitik, wayang cepak, wayang kaper, wayang janur, wayang potehi, lukisan, topeng, gamelan, peralatan pewayangan dan gamelan. Selain itu, Museum Wayang juga mengadakan beberapa kegiatan yang dapat diikuti oleh pengunjung, seperti workshop pembuatan wayang, menonton film animasi dan menonton pagelaran wayang. Melihat dari permasalahan berdasarkan hasil survey, wawancara dan pengguna. Maka akan dirancang desain ulang Museum Wayang Jakarta dengan konsep dan tema yang lebih menarik dengan menghadirkan suasana yang dapat mendukung terhadap benda koleksi. Tujuan dibuatnya desain ulang Museum Wayang Jakarta adalah untuk memperkenalkan warisan dan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh Indonesia serta memberikan fasilitas guna mendukung pengunjung agar dapat mempelajari warisan budaya, yaitu wayang.

Kata Kunci: Redesain; Museum Wayang, Jakarta

Abstract

The Museum is a permanent institution which serves the public and is open to the public and is tasked with collecting, preserving, researching and exhibiting the historical heritage of objects and objects and its environment for educational, research and entertainment purposes (International Council of Museum 1974) . The condition of the museum at this time should be able to accommodate activities that can be done in the museum for the development of education, research and entertainment (Article 3 paragraph (2) 2013 Government Regulation on Museum). As we know the museum has a classification based on the type of collection object, its status and legal status. Wayang Museum is a museum that showcases the types and forms of wayang from all over Indonesia, such as puppet kulit, puppet golek, puppet beber, puppet klitik, puppet cepak, puppet kaper, puppet janur, puppet potehi, painting, mask, gamelan, puppet equipment and gamelan. In addition, Puppet Museum also held some activities that can be followed by visitors, such as puppet show workshops, watching animated films and watching a puppet show. Looking at the problems based on survey results, interviews and users. So it will be designed redesigning Museum Wayang Jakarta with the concept and theme more interesting by presenting an atmosphere that can support the collection of

objects. The purpose of the redesign of Jakarta Wayang Museum is to introduce the heritage and cultural values owned by Indonesia and provide facilities to support visitors in order to learn the cultural heritage, the puppets.
Keywords : Redesign; Museum Of Wayang, Jakarta

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Museum Wayang merupakan museum yang memamerkan jenis dan bentuk wayang dari seluruh daerah di Indonesia, seperti wayang kulit, wayang golek, wayang klitik, wayang kaper, wayang beber, wayang sasak, wayang potehi, wayang catur, wayang janur, lukisan, gamelan dan peralatan pewayangan. Museum Wayang juga mengadakan beberapa kegiatan yang dapat diikuti oleh pengunjung, seperti workshop pembuatan wayang janur, menonton film animasi dan menonton pagelaran wayang. Museum Wayang berdiri dibawah koordinasi Museum Seni yang membawahi dua museum lain, yaitu Museum Seni Rupa dan Keramik serta Museum Tekstil. Kedua museum tersebut berada dibawah pengelolaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. Museum Wayang berlokasi di Jalan Pintu Besar Utara No. 27, Jakarta Barat. Lokasi Museum Wayang yang strategis, membuat pengunjung dan pengelola diuntungkan karena terletak pada kawasan yang mudah dilalui oleh transportasi umum dan dekat dengan destinasi wisata lain. Berdasarkan data Museum Wayang, wisatawan pada bulan Januari tahun 2018 jumlah pengunjung sekitar 37.986 orang. Dari data tersebut lebih banyak dikunjungi oleh wisatawan lokal, seperti pelajar, keluarga dan kemudian wisatawan mancanegara. Ramainya jumlah pengunjung yang datang, membuat beberapa permasalahan yang terjadi, seperti alur pengunjung yang terhambat karena adanya penumpukan pengunjung serta terjadi beberapa permasalahan pada interior, seperti kondisi elemen interior (lantai, dinding dan *ceiling*) yang mulai mengalami kerusakan serta pemilihan material yang tidak sesuai dengan fungsi ruang, pengaplikasian *storyline* yang kurang mudah dipahami, sistem display yang tidak didukung dengan pencahayaan terhadap benda koleksi, pengkondisian suhu ruang yang belum optimal dan banyaknya jumlah koleksi yang dimiliki, sehingga membutuhkan *storage* yang dapat menampung seluruh koleksi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Alur pengunjung yang sering terhambat karena adanya penumpukan pengunjung pada beberapa area, sehingga membuat sirkulasi menjadi terbatas karena tidak adanya pengaplikasian *storyline* dan penataan display yang tidak didukung dengan standar ergonomi yang baik.
2. Kondisi elemen interior, seperti lantai, dinding dan *ceiling* yang mulai mengalami kerusakan dan pemilihan material yang tidak sesuai dengan fungsi ruang.
3. Pengaplikasian *storyline* pada area pamer yang kurang mudah dipahami oleh pengunjung.
4. Sistem display yang kurang didukung dengan pencahayaan terhadap benda koleksi.
5. Pengkondisian suhu ruang pada beberapa area yang kurang optimal.
6. Membutuhkan *storage* yang dapat menampung seluruh koleksi yang tidak dipamerkan pada gudang penyimpanan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menentukan alur pengunjung yang dapat mengurangi penumpukan sehingga sirkulasi menjadi lebih luas ?

2. Bagaimana menentukan jenis material yang tidak cepat mengalami kerusakan serta sesuai dengan fungsi ruang ?
3. Bagaimana merancang interior dengan mengaplikasikan *storyline* yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengunjung ?
4. Bagaimana merancang sistem display yang didukung dengan pencahayaan terhadap benda koleksi ?
5. Bagaimana menghadirkan penghawaan yang dapat mendukung kenyamanan dan pelestarian benda koleksi ?
6. Bagaimana menyediakan *storage* pada gudang penyimpanan yang dapat menampung seluruh benda koleksi yang tidak dipamerkan ?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Membuat alur sirkulasi yang lebih luas dengan penataan display yang tepat.
2. Penggunaan material yang aman dan sesuai dengan fungsi ruang agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung lainnya.
3. Mengaplikasikan sistem display yang didukung dengan pencahayaan buatan.
4. Mengaplikasikan penghawaan buatan pada seluruh area museum terutama pada area pamer dan ruang yang memiliki aktivitas pengunjung dalam waktu yang cukup lama.
5. Membuat *storage* untuk koleksi yang tidak pamerkan dengan penataan display yang dapat menampung seluruh benda koleksi serta tetap dapat menjaga koleksi dari kerusakan.

2. Metodologi Perancangan

Metoda dalam Redesain Museum Wayang Jakarta melalui tahapan sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data
   Melakukan metode pengumpulan data melalui survei lapangan atau observasi, studi literatur, dokumentasi, wawancara agar dapat mendapatkan data dan informasi untuk perancangan yang akan dirancang.
2. Analisa Data
   Mengolah data setelah mendapatkan hasil data survey dan data literatur yang terkait untuk menganalisa permasalahan dan solusi dari data yang sudah di dapatakan dan diolah menjadi perancangan.
3. Perancangan
   Pengembangan dari konsep, tema dan penggayaan pada proses perancangan yang dilakukan.

3. Dasar Teori

3.1 Museum

Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan. karena itu bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan menurut *Internasional Council of Museum* (ICOM).

3.2 Persyaratan Ruang Museum

1. Pencahayaan

Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21^0 C–26^0 C2. Pencahayaan buatan lebih baik dari pada pencahayaan alami supaya tidak merusak, namun cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada tingkat keterangan cahaya tertentu untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet.

2. Penghawaan

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bisa melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya *(Cross Ventilation).* Sedangkan, untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC.

3. Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Standar-standar perletakan koleksi di ruang pamer museum.

4. Jalur Sirkulasi

Jalur sirkulasi di dalam ruang pamer harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.

5. Keamanan

Rancangan museum harus menyediakan sebuah organisasi yang mengabungkan zona-zona keamanan dan operasi yang efisien.

4.Pembahasan

4.1 Data Fisik Perancangan

Nama	: Redesain Museum Wayang Jakarta
Lokasi	: Jl. Pintu Besar Utara No 27, RT 07 RW 06, Pinangsia, Jakarta Barat
Status Proyek	: Non-Fiktif
Luas Bangunan	: 3.100 m²
Jumlah Lantai	: 2 Lantai

4.2 Konsep Perancangan

Konsep yang diterapkan pada interior Museum Wayang adalah *"Shadows Code"* karena wayang merupakan refleksi dari karakter atau sifat manusia yang sarat akan nilai, baik yang tercermin pada karakter tokoh wayang, cerita maupun berbagai unsur lain yang mendukung. Serta, cerita wayang sarat akan pesan, namun hanya disampaikan secara simbolis, sehingga pengunjung dibawa untuk membaca pesan melalui simbol yang terdapat pada tokoh wayang.

Arti kata *shadows* adalah bayang-bayang yang dapat merefleksikan karakter atau sifat pada diri manusia yang dapat dilihat melalui karakter pada tokoh wayang.

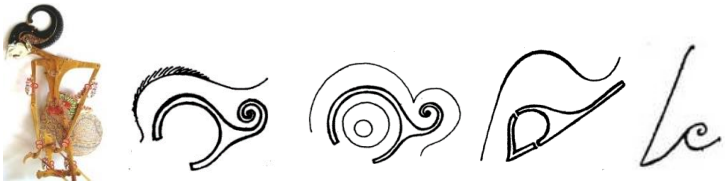
Arti kata *code* adalah tanda yang berisi kata-kata atau tulisan yang disepakati untuk mencapai maksud tertentu. Arti kata *code* dalam konsep perancangan ini adalah berupa simbol yang melambangkan karakter manusia yang direfleksikan melalui karakter pada tokoh wayang. Makna simbol merupakan misteri yang didalamnya berisi tentang pesan atau maksud yang ingin disampaikan.

4.3 Tema Perancangan

Pada interior Museum Wayang, ditemukan ide tema yang akan digunakan yaitu *Space of Human Reflection.* Tema tersebut merupakan cerminan dari kehidupan diri sendiri, sehingga menonton pertunjukan wayang tidak berbeda dengan melihat diri sendiri dari cermin yang dapat dilihat melalui alur cerita dalam pewayangan secara kesan dan simbolis. Penerapan tema ini adalah menghadirkan suasana bagi pengunjung untuk merefleksikan diri sendiri dari karakter dan sifat manusia melalui karakter tokoh wayang yang dapat dijadikan sebagai nilai-nilai dan falsafah hidup. Yang dimaksudkan dengan tema tersebut adalah bagaimana memberikan gambaran tentang karakter dari masing-masing tokoh wayang karena wayang memiliki dua karakter yang berbeda, yaitu karakter baik dan karakter buruk, namun eksistensi karakter baik justru akan semakin terlihat jika berada dalam pertentangan dengan karakter jahat.

4.4 Konsep Warna

Bentuk yang digunakan pada perancangan Museum Wayang menggunakan bentuk geometris dan organis. Bentuk tersebut diaplikasikan agar mendukung konsep yang ada karena konsep yang diangkat adalah menggambarkan suatu tokoh wayang yang memiliki karakter dengan sifat dan watak yang berbeda-beda dengan mengaplikasikan bentuk bagian fisik wayang yang dapat menunjukan karakter dari tokoh wayang tersebut.



Gambar 1. Konsep Bentuk

Sumber: Dokumen Pribadi, 2018

Gambar 2. Penerapan Konsep Bentuk Pada Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2018

4.5 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan diambil berdasarkan tema yang diangkat, yaitu *Space of Human Reflection*, sehingga warna-warna yang digunakan yaitu tone warna monokrom yang mewakili kesan kuat namun tetap memberikan rasa nyaman yang mencerminkan karakter dari seorang dalang pada saat berjalannya pertunjukan wayang serta sebagai simbol dari warna pada karakter-karakter tokoh wayang yang diaplikasikan pada area lobby, area pamer temporer dan ruang kerja karyawan. Sedangkan, pengaplikasian warna coklat untuk

mendukung suasana pada saat berjalannya pertunjukan wayang yang lebih didominasi oleh pengaplikasian warna coklat tersebut, sehingga suasana pertunjukan wayang lebih terasa saat memasuki area pamer pada lantai 1, area pamer lantai 2 dan ruang pagelaran.

Gambar 3. Penerapan Konsep Warna Pada Perancangan

Sumber : Dokumen Penulis, 2018

4.6 Konsep Material

Pengaplikasian material pada perancangan dimaksudkan agar mendukung tema yang digunakan, sehingga dapat mendukung suasana pada saat berjalannya pertunjukan wayang karena di dalam cerita pewayangan banyak menggambarkan latar dengan suasana di alam terbuka, sehingga banyak menggunakan material dengan nuansa kayu, seperti pengaplikasian vinyl, parket dan hpl. Kemudian, didukung dengan dengan pengaplikasian batu alam dan rumput sintetis. Sedangkan, pada bagian display menggunakan material dengan bahan yang transparan agar mendukung konsep perancangan serta adanya pengaplikasian material dengan kesan kuat agar menggambarkan karakter tokoh dalang.

Gambar 4. Penerapan Konsep Warna Pada Perancangan

Sumber : Dokumen Penulis, 2018

4.7 Konsep Pencahayaan

Pada area pamer mengaplikasikan pencahayaan buatan seperti lampu *spotlight*, *general light* dan *accent light* yang kekuatannya tidak lebih dari 200 lux. Lampu yang digunakan pada area pamer lantai 1 dan lantai 2, yaitu *general light* dan *LED fluorescent*, lampu tersebut digunakan untuk menerangi objek pada vitrin serta lampu tersebut juga digunakan sebagai penerangan pada area sirkulasi pengunjung dan sebagai penerangan pada ruang-ruang lain yang digunakan untuk beraktivitas. Sedangkan, lampu *spotlight* yang digunakan adalah *LED track lamp* yang berfungsi untuk menerangi benda koleksi agar pengunjung dapat lebih fokus pada benda koleksi.

Gambar 5. Penerapan Konsep Pencahayaan Pada Perancangan

Sumber : Dokumen Penulis, 2018

4.8 Konsep Penghawaan

Pada seluruh area pamer menggunakan penghawaan yang didapatkan dari penghawaan buatan dari *AC (Air Conditioner)*. Penempatan sistem penghawaan buatan diletakkan secara tersembunyi, sehingga tidak mengganggu estetika ruangan. Penghawaan buatan yang digunakan berfungsi untuk mendukung pelestarian dan perawatan benda koleksi agar tetap terjaga dengan baik, sehingga tidak merusak benda koleksi. Penghawaan buatan lebih diutamakan pada area pamer tetap, area pamer temporer, gudang penyimpanan koleksi dan ruang pagelaran wayang karena lebih banyak memerlukan perawatan untuk benda koleksi.

4.9 Konsep Keamanan

Sistem keamanan yang digunakan untuk menghindari pencurian benda-benda koleksi yang ada di dalam Museum Wayang Jakarta adalah dengan pemasangan kamera CCTV dan *security sensor* untuk memantau keadaan dan keamanan pada museum. Sistem keamanan untuk benda koleksi yang terdapat di museum agar menghindari dari kerusakan dari manusia maka mengaplikasikan pagar pembatas atau railing kaca pada area display benda koleksi. Sistem keamanan untuk penanggulan kebakaran terhadap seluruh ruang yang terdapat di museum dan benda koleksi yang dipamerkan, menggunakan sistem *smoke detector* dan *sprinkler*.

5.Kesimpulan

Kondisi Museum Wayang saat ini sangat diminati oleh masyarakat domestik dan mancanegara karena terletak pada kawasan destinasi wisata utama di Jakarta. Interior pada bangunan pun masih berpotensi untuk dirancang ulang agar dapat mewujudkan visi dan misi dari Museum Wayang karena keadaan interior pada saat ini masih belum mampu untuk mewujudkan visi dan misi yang dimiliki, agar dapat lebih mempermudah pengunjung dan karyawan dalam beraktifitas karena fungsi dari Museum Wayang belum optimal.

Permasalahan utama pada Museum Wayang terdiri dari dua aspek, yaitu informasi dan kenyamanan. Dari ketiga aspek tersebut menghasilkan lima permasalahan interior yaitu *storyline*, sistem display, alur sirkulasi, pengkondisian suhu dan elemen interior. Kelima permasalahan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya, dimana apabila pengunjung tidak mendapatkan kenyamanan, maka informasi yang disampaikan tidak akan diterima dengan baik.

6. Daftar Pustaka

[1] Chiara, Joseph De and John Hancock Callender, 1973, Time Server Standarts For Building Types, McGraw-Hill Companies Inc, USA

[2] Neufert, Ernst, 2005, Data Arsitek Jilid 2, Erlangga, Jakarta

[3] Panero, Julius, 1979, Human Dimension & Interior Space, The Architectural Press Ltd, London

[4] Ching, Francis D.K, 1996, Architecture : Form, Space, and Order 2nd Edition, John Wiley & Sons, Canada

[5] Wise, Conrad, 1974, Museum Vol XXVI, n° 3/4, 1974 Museum architecture, United Nations Educational, Inc, US

[6] Littlefield, David, 1970, Metric Handbook, Planning And Design Data, 3nd Edition, Jordan Hill, USA

[7] McLean, K. 1993, Planning for People in Museum Exhibitions, Association of Science–Technology Centers, Washington

[8] Tjahjopurnomo, R. Arbi, Yunus, Yulianto, Kresno, Ridwan, M. Oesman, Osrifoel, Sukasno . 2011. Konsep Penyajian Museum Direktorat Permuseuman, Jakarta

[9] Panero, J dan Martin Zelnik, Human Dimention and Interior Space, The Architectural Press Ltd, London

[10] Sutaarga, Moh. Amir, 1996/1997, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud.