

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Indonesia dikenal sebagai salah satu Negara yang memiliki beragam macam budaya dan tradisi yang sangat menarik serta bervariasi, diantaranya adalah Wayang Golek. merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, daerah penyebarannya dari Cirebon di sebelah timur sampai wilayah Banten. Pertunjukan Wayang telah dinobatkan oleh Organisasi Pendidikan dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sebagai warisan budaya tak benda dunia atau *intangible Cultural Heritage* sejak tahun 2003. Sejak awal kemunculannya, Wayang Golek juga tidak hanya sebagai pertunjukan seni belaka, melainkan juga sebagai media pelengkap upacara selamat atau ruwatan, pertunjukan seni wayang golek juga menjadi tontonan dan hiburan dalam perhelatan tertentu. (sumber : wikipedia.org/wayang)

Di era modern ini khususnya di kota Bandung para Dalang dan para komunitas wayang golek sedang berusaha mempertahankan eksistensi wayang golek itu sendiri. Bahkan sekarang ini tempat pelestarian Wayang Golek Sunda di Bandung yang terkenal seperti Kampung Jelekong, Cupumanik dan komunitas lainnya sedang giatnya dalam melestarikan budaya wayang golek kepada masyarakat Bandung dan luar Bandung, supaya kebudayaan wayang golek ini tidak memudar karena perkembangan zaman yang semakin pesat. Salah satu usaha dari Dalang dan Komunitas Wayang Golek ini adalah menambahkan inovasi-inovasi terbaru baik itu pada Wayang Golek atau pun Seni Pertunjukan Wayang Golek berdasarkan pernyataan Bapak Tantan Sugandi selaku Wakil ketua Pepadi Kota Bandung. Selain itu, Adanya komunitas Pamiarta (Penikmat Wayang Golek) di Bandung yang sudah melestarikan Wayang Golek sejak tahun 2013 dan sudah lebih dari 5000 orang sebagai anggota komunitas. Namun belum adanya fasilitas pendukung untuk mewadahi komunitas pamiarta ini. Dengan adanya Museum Wayang Golek ini para komunitas dapat menyalurkan rasa cinta terhadap seni budaya sunda dan wayang golek termasuk dalam upaya pelestariannya.

Untuk menunjang fenomena tersebut, diperlukan sebuah fasilitas Museum Wayang golek Sunda di Kota Bandung yang dapat menjadi tempat untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasinya kepada masyarakat serta melestarikan berbagai hal mengenai Wayang Golek Sunda (Pasal 1 ayat (1) tahun 2015

Peraturan Pemerintah Tentang Museum). Selain itu ditambah belum adanya fasilitas interior untuk memamerkan, mengelola, dan merawat wayang golek yang dihasilkan dari daerah Jawa Barat, Terlebih lokasinya yang berada di kota Bandung dimana kota Bandung terkenal sebagai Pusat Kota Seni yang perlu turut serta untuk menjaga dan melestarikan kesenian Wayang golek hasil kesenian dari Jawa Barat.

Saat ini belum terdapat museum khusus yang membahas tentang Wayang Golek secara Nasional, dan juga para dalang dan komunitas wayang golek yang sudah melestarikan wayang golek Sunda di era modern ini maka dari itu penulis ingin ikut melestarikan wayang golek Sunda dengan cara membuat fasilitas interior atau tempat untuk mengkonservasikan dan menyimpan koleksi-koleksinya yaitu museum. Serta dalam perancangan museum ini akan memperkenalkan wayang golek Sunda yang sudah banyak mengalami perubahan dengan inovasi-inovasi terbarunya yang sudah seharusnya kita jaga bersama untuk menjaga warisan bangsa Indonesia dan Dunia. Kemudian, museum ini akan menjadi tempat edukasi dan pengenalan wayang golek sunda yang disajikan dalam bentuk *story line* dan menambahkan teknologi agar museum ini memiliki keunggulan dari museum lainya yaitu museum yang atraktif terhadap pengunjung.

Dari fenomena studi banding terhadap Museum Wayang Jakarta, Museum Wayang Kekayon dan Museum Wayang Sendang Mas Banyumas. Dari museum tersebut sistem display yang kurang atraktif dan monoton karena beberapa faktor seperti sebagian benda pamer memiliki informasi yang kurang pada obyek display, sebagian benda koleksi tidak bisa dimanfaatkan dengan baik, serta suasana ruang pada museum tersebut belum begitu muncul, dari ketiga museum tersebut hanya menampilkan *display* tanpa ada suasana ruang yang mewakili objek pamer di museum tersebut. Dari ketiga museum belum memanfaatkan fasilitas interaktif dengan maksimal. Sehingga data perancangan tersebut dapat dijadikan acuan untuk perancangan Museum Wayang Golek Sunda.

Oleh karena itu, maksud dari perancangan Museum Wayang Golek ini bertujuan untuk mengkonservasi dan memperkenalkan wayang golek Sunda kepada masyarakat Bandung dan sekitarnya serta menciptakan Museum Wayang Golek Sunda di kota Bandung yang memberikan fasilitas yang bersifat interaktif, inovatif, imajinatif dan edukasi hingga konservasi yang dapat meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai pelestarian hingga informasi mengenai perkembangan inovasi Wayang Golek serta dengan mengunjungi museum pengunjung dapat meningkatkan rasa kecintaanya terhadap wayang golek.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka didapatkan identifikasi sebagai berikut :

- Wayang Golek Sunda sejauh ini belum memiliki sarana ruang untuk melestarikan dan menceritakan inovasi-inovasi Wayang Golek Sunda kepada pengunjung.
- Museum yang sudah ada belum memiliki storyline dan konsep yang disesuaikan dengan karakter wayang golek sehingga belum menarik pengunjung.
- Objek pameran yang akan dipamerkan berupa objek 3D yang akan menggunakan bantuan multimedia sehingga menjadi interaktif, informatif, imajinatif dan juga edukatif.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan dari identifikasi diatas maka dapat disimpulkan :

- Bagaimana cara menciptakan sarana untuk melestarikan dan menceritakan inovasi-inovasi Wayang Golek Sunda kepada pengunjung?
- Bagaimana cara menciptakan storyline dan menciptakan konsep yang sesuai dengan karakter wayang golek sehingga dapat menarik pengunjung?
- Bagaimana cara memamerkan objek pameran 3D yang akan dipamerkan sehingga memiliki kesan yang interaktif, informatif, imajinatif dan edukatif?

1.4 BATASAN PERANCANGAN

Agar Perancangan tidak meluas, maka perlu adanya batasan perancangan sebagai berikut :

- Perancangan Interior Museum Wayang Golek di Bandung beralamat di jalan Supratman, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat.
- Ruang lingkup perancangan pada Museum Wayang Golek di Bandung ini meliputi ruang loket, ruang resepsionis, ruang lobby, area pameran, area workshop, area interaktif, ruang perpustakaan, ruang pertunjukan/auditorium, area komersil dan café museum.

1.5 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dan sasaran dari perancangan interior museum wayang golek Sunda yaitu :

1. Tujuan perancangan interior Museum Wayang Golek Sunda adalah untuk mengkonservasi dan memperkenalkan wayang golek Sunda kepada masyarakat Bandung dan sekitarnya serta menciptakan Museum Wayang Golek Sunda di kota Bandung yang memberikan fasilitas yang bersifat interaktif, inovatif, imajinatif dan edukasi hingga konservasi yang dapat meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai pelestarian hingga informasi mengenai perkembangan inovasi Wayang Golek serta dengan mengunjungi museum pengunjung dapat meningkatkan rasa kecintaanya terhadap wayang golek.
2. Sasaran perancangan interior Museum Wayang Golek Sunda
 - a. Belum terdapat Museum khusus Wayang Golek Sunda di Indonesia yang dapat memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat.
 - b. Membuat display yang interaktif yang akan diterapkan pada system penyajian objek pameran agar pengunjung merasakan langsung sensasi berinteraksi dengan objek pameran dengan bantuan teknologi.
 - c. Membuat media pendukung lainnya seperti *Virtual Reality*, Diorama dan lain sebagainya untuk pendisplayan koleksi Wayang Golek Sunda.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Adapun manfaat dari perancangan ini :

1. Mengenalkan Wayang Golek Sunda dengan metode display yang mengasyikan dengan bantuan teknologi.
2. Mengedukasi masyarakat tentang Wayang Golek Sunda sehingga dapat meningkatkan rasa kecintaanya terhadap seni Wayang Golek Sunda dan Pertunjukanya.
3. Dengan bantuan multimedia museum Wayang Golek Sunda akan membuat objek pameran lebih interaktif dan imajinatif.

1.7 METODE PERANCANGAN

Metode yang diperlukan dalam mendesain sebuah Museum Wayang Golek adalah meliputi :

- a. Penentuan topik perancangan
Menentukan topik perancangan yaitu “Perancangan Interior Museum Wayang Golek Sunda di Bandung”
- b. Observasi (survey lapangan)

Melakukan pengamatan dengan cara survey lapangan secara langsung sesuai dengan objek perancangan yaitu Museum Wayang Golek. Observasi dilakukan di tiga tempat antara lain Museum Wayang Jakarta, Museum Wayang Kekayon, dan Museum Wayang Banyumas. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada waktu observasi yaitu seperti aktifitas manusia, sirkulasi, organisasi ruang, kondisi layouting dan lain lain.

c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan petugas pengelola Museum Wayang dan pengunjung Museum Wayang. Wawancara dengan pegawai Museum Wayang ditujukan kepada adanya ruang istirahat untuk petugas dan pengelola museum. Sedangkan wawancara dengan pengunjung museum yaitu untuk mengetahui kekurangan pada Museum Wayang, Dan melakukan wawancara kepada dalang dan pengrajin wayang golek guna mengetahui fenomena-fenomena yang ada untuk memenuhi kebutuhan latar belakang.

d. Melakukan studi literatur

Mencari landasan teori yang berkaitan dengan topik perancangan.

e. Buku yang menjadi landasan literatur antara lain :

1. Human Dimension
2. Time Saver
3. Raga Kayu, Jiwa Manusia
4. Buku Pedoman Tata Pamer Pada Museum
5. Pengenalan Wayang Golek Purwa Di Jawa Barat
6. Sejarah Wayang Asal Usul, Jenis dan Cirinya

f. Melakukan analisa data dari hasil observasi, wawancara maupun dari buku-buku literatur.

g. Sintesis data

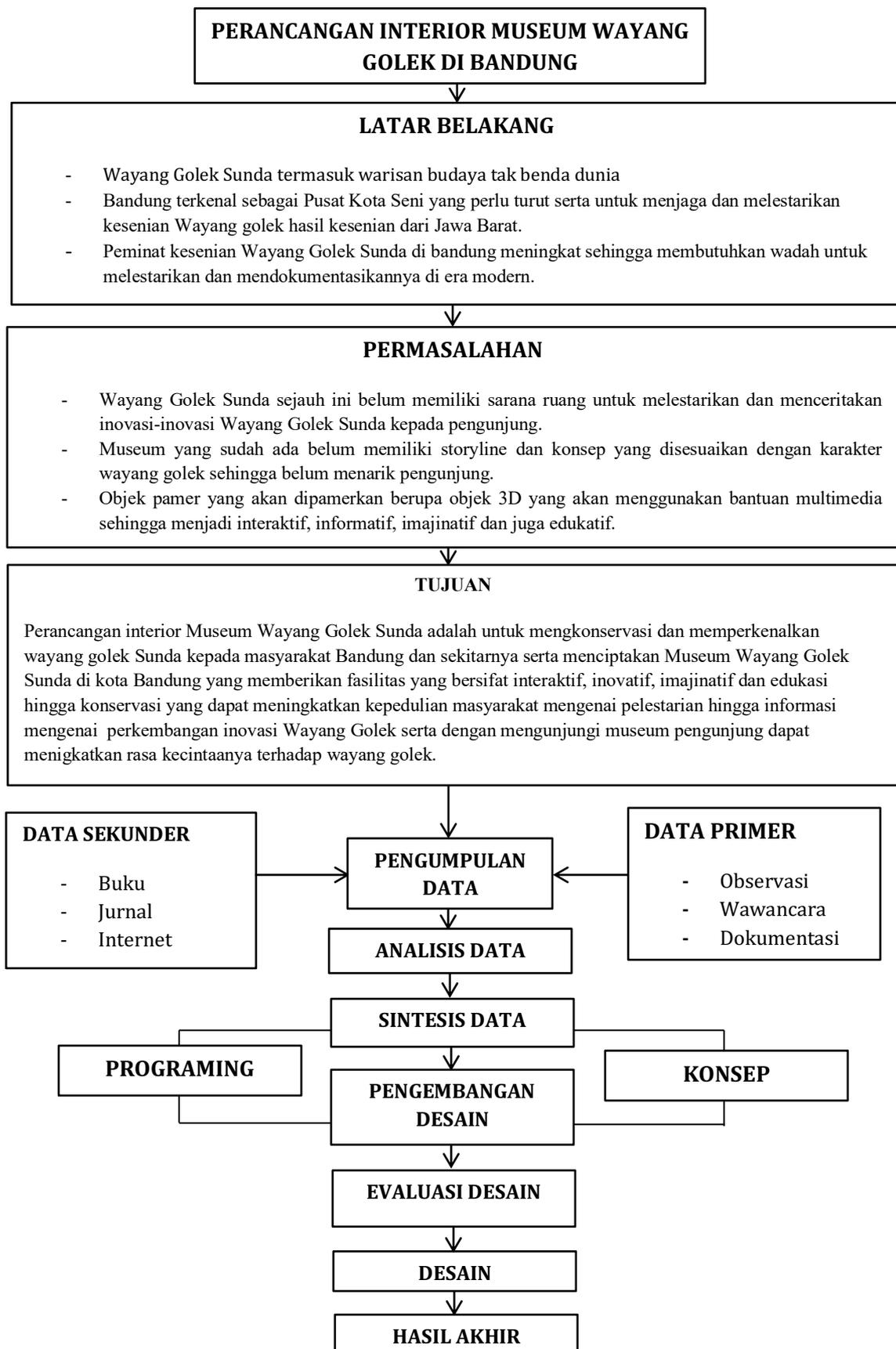
Metode perancangan yang meliputi studi aktifitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks bubble diagram, zoning dan blocking yang dapat dihasilkan dari survei dan literatur sehingga dapat membuat programing pada perancangan.

h. Pengembangan desain

Dengan melakukan perencanaan konsep dan tema yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan gambar kerja berupa denah layout, ceiling plan, floor plan, elevation, section, dal lain-lain.

i. Evaluasi dan Hasil Akhir

1.8 BAGAN SISTEMATIKA BERPIKIR



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

Garis besar sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, tinjauan pustaka, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah penulisan, metode perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- TINJAUAN UMUM MUSEUM :

Membahas tentang Tinjauan terhadap Museum dan perkembangannya. Faktor pendirian museum, Aspek perancangan interior Museum, dan Tinjauan Terhadap Warna.

- TINJAUAN WAYANG GOLEK:

Membahas tentang tinjauan terhadap wayang golek dan perkembangannya, aspek teknis perancangan, tinjauan terhadap perancangan museum wayang golek, serta bagaimana cara mendisplay wayang golek.

BAB III METODE PERANCANGAN

Membahas tentang metode apa saja yang akan dilakukan untuk memberikan sebuah informasi yang dapat dipercaya untuk sebuah penulisan tugas akhir. Meliputi : Data literatur, studi lapangan, wawancara, interview, observasi serta dokumentasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang studi banding dari museum-museum yang disurvei, mulai dari kelebihan, sampai kekurangan disetiap museum yang disurvei. Dengan demikian data tersebut menjadi perbandingan untuk melakukan perancangan dengan cara menentukan permasalahan-permasalahan yang umumnya terjadi pada museum dan struktur bangunan proyek serta penyediaan fasilitas kerja yang efisien dan estetis dalam arti fungsi dan penerapan gaya serta tema sebagai permasalahan khusus.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi suatu analisa kesimpulan dari hasil pembahasan dalam melaksanakan tugas akhir, dan berisi tentang saran penulis yang dilihat dari hasil pengamatan penulis pada

perancangan interior Museum Wayang Golek Sunda di Bandung. Keseluruhan dari kelima bab diatas dilengkapi dengan : Daftar Pustaka Berisikan tentang literatur yang didapat didalam laporan, dan sumber-sumber informasi lainnya. Lampiran-lampiran. Berisikan mengenai data arsip bermanfaat yang berada pada laporan tugas akhir.