

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Cirebon secara tradisional dianggap sebagai salah satu pusat budaya tradisional dan tolok ukur utama keanekaragaman budaya nusantara. Hal tersebut dapat dilihat dari beragamnya seni pertunjukan yang ada di Cirebon, seni pertunjukan tidak hanya sebagai tontonan namun menjadi media terkait amanat kehidupan maupun beragama. Seni pertunjukan tradisional Cirebon diantaranya: seni pertunjukan musik, seni pertunjukan tari, seni pertunjukan wayang, dan seni pertunjukan sandiwara. Seni pertunjukan tradisional merupakan bagian dari berbagai unsur kearifan budaya lokal yang berisi moral, agama, nilai-nilai pendidikan, serta unsur-unsur yang ada sebagai warisan budaya (Bahardur, Iswadi:2018 (Prayogi & Endang Danial, 2016: 63)). Menurut laporan lokal (Sindonews.com: 2014 (Rosidin, D.N & Syafa'ah, A: 2016)) menyatakan bahwa lebih dari 28 kesenian khas Cirebon terancam punah. Dinyatakan hampir punah, salah satunya seni pertunjukan rakyat. Hal tersebut dikarenakan penurunan dan kurangnya kesadaran masyarakat terkait seni pertunjukan tradisional Cirebon.

Kesenian modern yang muncul saat ini mengartikan bahwa kesenian tradisional semakin tergerus oleh budaya modern. Kesenian tradisional semakin sulit ditemukan di perkotaan. Situasi krisis penonton dan penurunan frekuensi pertunjukan menyebabkan banyak kelompok seni menghentikan animasi atau bahkan menghentikannya sama sekali. Faktor penting yang berperan besar dalam krisis tersebut adalah dampak teknologi informasi terkait kesenian tradisional (R.M. Andri, Laura: 2016). Dalam wawancaranya Ketua Dewan Kesenian Kabupaten Cirebon Sulama Hadi menyatakan bahwa untuk melindungi kesenian yang hampir punah ini, pihaknya berupaya mencari seniman senior yang masih bisa mengajarkan beberapa kesenian yang hampir punah (TribunCirebon, 2023). Hal tersebut menggambarkan bahwa seniman di sanggar dan komunitas seni sebagai pemain kunci jumlahnya berkurang, dan penampilan jarang.

Dikutip dari wawancara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Cirebon (Dialog Indonesia, 2022) mewacanakan pembangunan sebuah museum, karena sampai saat ini, selain museum yang ada di keraton, Kota Cirebon tidak memiliki museum yang menjadi sumber koleksi dan cerita jati diri kota. Dari hasil wawancara langsung dengan Kepala Disbudpar Kota Cirebon Bapak Agus Sukmanjaya menyatakan bahwa Cirebon itu hidup dari sektor pariwisata, bukan pariwisata alam, Cirebon itu kecil. Wisata

budaya, religi, dan sejarah menjadi lokomotif pariwisata Cirebon. Cirebon memiliki beragam kesenian yang perlu dimuseumkan. Hal tersebut selaras dengan visi misi dari wali Kota Cirebon “Sehati kita wujudkan Cirebon sebagai kota kreatif berbasisi budaya dan sejarah”. Dengan wacana pembangunan museum ini merupakan salah satu wujud keberpihakan dalam pelestarian budaya. Hal tersebut didukung juga dengan hasil wawancara dengan budayawan dari Kota Cirebon Bapak Jajat Sudrajat dan seniman Cirebon Bapak Waryo Selo bahwa seni pertunjukan saat ini memiliki penurunan minat, penampilan seni pertunjukan sudah cukup jarang dilakukan. Hal tersebut dipengaruhi oleh teknologi dan generasi saat ini yang ingin serba instan.

Dilihat dari hasil observasi maupun kuisioner, pengunjung di museum seni modern lebih banyak dikunjungi oleh masyarakat umum, sedangkan untuk museum mengenai seni tradisional seperti Museum Wayang hanya dikunjungi oleh anak-anak sekolah dan juga tidak begitu banyak masyarakat umum yang datang ke museum tersebut. Dilihat dari interior museum, ruangan tidak diolah dengan baik yang mengakibatkan sirkulasi jalan dari pengunjung sempit, ukuran display dan pencahayaan yang kurang baik, penggunaan material lantai yang kurang tepat sehingga mengeluarkan suara saat dilalui oleh pengunjung. Selain itu tidak menerapkan karakter dari benda koleksi yang ditampilkan untuk menarik perhatian pengunjung juga tidak menampilkan keterbaruan dalam pengolahan interiornya. Sehingga saat memasuki museum suasana ruangan tidak terkesan memasuki museum yang mencirikan karakter dari benda koleksinya. Hal tersebut menjadi salah satu faktor akan kurangnya minat masyarakat umum untuk mengunjungi museum seni tradisional. Berbeda dengan Museum Sonobudoyo dimana pada bagian gedung baru banyak kebaruan yang ditampilkan mulai dari cara mendisplaykan benda koleksi juga interiornya yang menarik penggabungan antara unsur budaya dan teknologi sesuai dengan benda koleksi yang di pajang pada museum tersebut, namun dikarenakannya banyak minat pengunjung untuk menggunakan display interaktif terjadi antrian pengunjung sedangkan fasilitas display interaktif hanya sedikit. Dari hasil studi banding ini akan menjadi acuan dari perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon terkait hal yang dapat diterapkan pada museum dan tidak mengulangi kesalahan yang sama pada museum studi banding.

Dengan menurunnya minat generasi muda terhadap seni pertunjukan dan juga mulai berkurangnya maestro terkait seni pertunjukan menjadi salah satu concern dari perancangan museum ini. Dari hasil wawancara dengan budayawan Cirebon Bapak Jajat

menyebutkan bahwa salah satunya wayang cepak saat ini sudah punah maestro wayang cepak hanya tinggal satu orang lagi dan peminatnya pun sekarang sudah sangat menurun. Sehingga dibuatnya museum ini sebagai antisipasi juga repository terkait kesenian yang sudah punah, bahkan hampir punah juga perkembangannya. Jika dibuatnya sanggar/gedung pertunjukan namun tidak adanya edukasi terlebih dahulu terkait seni pertunjukan akan sulit, selain itu saat ini Kota Cirebon tidak kekurangan sanggar namun kekurangan audience dari seni pertunjukan. Museum menjadi wadah yang tepat dikarenakan saat ini generasi muda lebih tertarik untuk melihat seni pertunjukan yang dikemas dengan singkat. Sehingga harapannya dapat meningkatkan kembali minat masyarakat terkait seni pertunjukan tradisional Cirebon. Jika tidak dimuseumkan akan sulit untuk generasi selanjutnya mengetahui atau bahkan mengenal kesenian tersebut. Selain itu jika dibuatnya museum cakupan yang didapat tidak hanya dari masyarakat Cirebon saja namun juga dari masyarakat luar Cirebon yang sedang berkunjung ke Cirebon.

Dengan adanya Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon dan mengemas seni pertunjukan kedalam sebuah museum dapat menarik minat baru terhadap masyarakat terkait seni pertunjukan. Dimana seni pertunjukan biasanya diadakan pada acara-acara tertentu dengan durasi yang lama. Dengan menghadirkan display interaktif berupa auditory display, sensory display, taktil display. Akan memberikan kesan baru bagi pengunjung museum dan memberi suasana pertunjukan yang tidak langsung dapat dirasakan secara virtual melalui display yang interaktif. Selain itu saat ini fenomena museum sebagai sarana rekreasi maupun menyenangkan diri banyak dilakukan oleh masyarakat umum. Dengan mengunjungi museum memberikan ketenangan dan kesenangan yang mampu menyembuhkan atau menjadi *healing* dari berbagai macam kesibukan yang telah dilewati (Tasyarani, N.M:2022). Museum tidak hanya sebagai tempat untuk memamerkan benda koleksi tetapi ada hubungan timbal balik dengan pengunjung melalui perencanaan display interaktif terkait seni pertunjukan.

Pendekatan yang diambil yaitu pendekatan karakter seni pertunjukan. Hal tersebut membantu perancangan interior Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon sebagai salah satu cara untuk melestarikan seni pertunjukan tradisional Cirebon. Dengan menggabungkan unsur karakter seni pertunjukan Cirebon melalui interior dan display yang interaktif berupa audiovisual, dan penataan display yang menarik menjadi acuan dalam perancangan interior Museum Seni Pertunjukan Cirebon. Harapannya akan lebih banyak

peminat untuk mengunjungi museum seni tradisional dan membantu untuk melestarikan seni tradisional yang mulai terlupakan akan pergantian zaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang terkait perancangan baru Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon, antara lain:

Permasalahan umum diambil dari hasil studi banding, diantaranya:

1. Diperlukannya penerapan karakter benda koleksi pada interior untuk menambah kesan ruang.
2. Diperlukannya suasana yang sesuai dengan benda koleksi yang dipamerkan.
3. Diperlukannya display, pencahayaan pada benda koleksi, dan sirkulasi yang sesuai dengan standar.
4. Diperlukannya pemilihan material yang tepat untuk bangunan publik.
5. Diperlukannya display interaktif dengan jumlah yang sesuai dengan pengunjung area pameran.

Permasalahan Khusus diambil dari hasil analisis site dan eksisting bangunan, diantaranya:

1. Bangunan menghadap kearah timur sehingga memungkinkan bagian lobby museum silau terkena sinar matahari. Oleh karenanya dapat dimanfaatkan dengan penerapan secondary skin pada bagian depan lobby.
2. Bangunan berada di perbatasan kota Cirebon dan banyak dilalui oleh kendaraan, sehingga mengakibatkan kebisingan pada bangunan museum. Jarak antara jalan raya dan bangunan cukup jauh dan bangunan dikelilingi oleh pepohonan sehingga pada area lobby maupun area pameran tidak terlalu terganggu dengan kebisingannya. Dengan penerapan material kayu pada area museum juga membantu mengurangi kebisingan.
3. Bangunan berada bahu jalan di Jalan Brigjen Darsono, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai potensi view dari bangunan tersebut. Pada bagian depan bangunan khususnya area lobby diterapkan jendela-jendela tinggi sehingga pengunjung maupun pengelola dapat melihat keadaan area museum maupun area luar museum.

4. Batas bangunan bagian Barat terdapat Rumah Sakit dan bangunan kampus Universitas Gunung Jati. Pada bagian ini bangunan mayoritas diisi oleh dinding dan tanaman sehingga tidak mengganggu area tersebut.
5. Bentuk denah yang tidak simetris dan penempatan ruang berbentuk persegi yang acak. Sehingga mengakibatkan adanya ruang-ruang kecil yang kosong jika digunakan untuk area pameran akan terjadi penumpukan dan antrian pengunjung. Oleh karenanya terdapat bagian area yang ditutup oleh plywood untuk membentuk jalur sirkulasi yang baru agar tidak menimbulkan antrian pengunjung.
6. Suhu yang panas dan pengap pada siang hari di Cirebon. Dengan menerapkan penghawaan buatan seperti AC pada setiap ruang museum akan membantu mengurangi panas dan pengap di dalam ruangan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dari perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon yang sudah dijabarkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar interior museum dapat menerapkan karakter dari benda koleksinya?
2. Bagaimana cara menghadirkan kesan penampilan langsung seni pertunjukan kedalam sebuah museum?
3. Bagaimana cara memanfaatkan dan mengolah posisi bangunan yang mengarah ke Timur, bentuk denah yang tidak simetris, dan suhu yang panas disekitar site juga berada di daerah dengan tingkat kebisingan yang cukup tinggi pada interior museum?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan interior Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon adalah melindungi juga melestarikan seni pertunjukan tradisional Cirebon dan menampilkan pendekatan karakter dari seni pertunjukan pada interior ruangan yang menarik sebagai sarana rekreasi juga edukatif yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman. Suasana ruang yang diharapkan yaitu suasana tenang dan megah. Benda koleksi menjadi fokus utama pada ruangan. Karena pendekatan yang diambil

karakter seni pertunjukan, menggambarkan sesuatu yang megah dan sesuatu yang disorot.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon, yaitu:

1. Menyediakan tempat edukasi yang rekreatif bagi masyarakat Cirebon terkait Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon
2. Menerapkan karakter seni pertunjukan pada interior ruang sehingga pengunjung dapat merasakan tujuan dari benda koleksi yang dipamerkan
3. Memudahkan pengunjung dalam menerima informasi terkait Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon
4. Membantu melestarikan seni Pertunjukan Tradisional Cirebon

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada museum ini pada:

1. Lokasi bangunan berada di perbatasan kota Jl. Brigjen Darsono, Sunyaragi, Kesambi, Kota Cirebon (SWK III).
2. Batasan perancangan bangunan sebesar 1336.36 m². Lobby sebesar 270.11 m² dan Area Pamer sebesar 1066.25 m².
3. Batasan ruang yang akan dirancang: Lobby dan Area Pamer
4. Perancangan mencakup seni pertunjukan tradisional Cirebon.
5. Pendekatan yang digunakan pada Perancangan Baru Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon yaitu Karakter Seni Pertunjukan.

1.6 Manfaat Perancangan

A. Manfaat bagi Masyarakat

1. Memberi tempat sarana rekreasi yang beredukasi pada masyarakat sehingga memberikan perasaan senang dan nyaman.
2. Memiliki wadah untuk mengenal seni pertunjukan tradisional Cirebon sehingga menghadirkan kebanggaan pada diri.

B. Manfaat bagi Pemerintah

1. Sebagai sarana untuk melestarikan seni pertunjukan tradisional Cirebon

2. Sebagai sarana rekreasi yang beredukasi

C. Manfaat bagi Bidang Keilmuan Interior

1. Agar pihak di bidang keilmuan interior mendapatkan ilmu pengetahuan baru mengenai perancangan interior museum. Dengan penataan interior yang baik dan menarik akan menarik perhatian pengunjung.
2. Sebagai sarana referensi dalam penataan ruang museum.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam merancang Perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Objek Perancangan

Objek perancangan diambil berdasarkan permasalahan latar belakang mengenai kebutuhan masyarakat Cirebon akan edukasi dan melestarikan seni pertunjukan tradisional Cirebon.

2. Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai bahan referensi untuk mendukung dalam proses perancangan, diantaranya:

a. Kuesioner

Kuesioner ini ditujukan kepada masyarakat luas sebagai penikmat museum guna mengetahui urgensi juga respon dan minat pengunjung terhadap museum yang berisi koleksi seni dan budaya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada Petugas museum guna mengetahui aktivitas yang dilakukan di museum, mulai dari penerimaan koleksi, perawatan, pendisplayan, dan aktivitas saat museum dibuka hingga tutup. Selain itu melakukan wawancara dengan Kepala Disbudpar Kota Cirebon, Staff Disbudpar, Budayawan Cirebon dan Seniman Cirebon terkait pengembangan juga upaya pihak Disbudpar Kota Cirebon akan menurunnya minat masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisional Cirebon dan wacana pembangunan museum.

c. Observasi

Studi lapangan dilakukan guna mengetahui data mengenai perancangan sebuah museum dengan mengamati elemen-elemen interior, perilaku

pengunjung, pola sirkulasi, penataan display, dan penataan ruang. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengunjungi Museum Wayang dan Museum Sonobudoyo.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan guna mencari data-data sebagai tolak ukur dan standar dalam perancangan sebuah museum. Studi pustaka didapatkan dari referensi buku, jurnal, e-proceeding, berita, tugas akhir, artikel, dan peraturan perundang-undangan.

Buku:

- Museum Basics (3rd ed.). Ambrose, T., & Paine, C. Routledge.
- Buildings for the Performing Arts A Design and Development Guide Second Edition. Appleton, I. Elsevier Limited.
- Konsep penyajian museum. Arbi, Y., Yulianto, K., Tjahjopurnomo, R., Kosim, M. R. A., Oesman, O., & Sukasno. Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Interior Graphic Standards: Student Edition (2nd ed.). Benggeli, C. Wiley.
- The arts of Cirebon. Cohen, M. I. Saleh Notes
- Glasgow Museum Display Guidelines (A Practical Guide for Exhibitions). Glasgow Museum.
- Dimensi Manusia & Ruang Interior. Panero, J. Erlangga.
- The Architects' Handbook. Pickard, Q. Wiley.
- Keragaman Budaya Cirebon: Survey Atas Empat Entitas Budaya Cirebon. Rosidin, D.N., & Syafa'ah, A. CV. Elsi Pro.
- Gamelan: The Traditional Sound of Indonesia, Volume 2. Spiller, H. ABC-CLIO, Inc.
- Pedoman Standarisasi Museum. Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan.
- Pengamanan Museum (Museum Security). Tjahyono, H. Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.

- Architecture Form, Space, And Order (4th Edition). Ching, F.D.K. New Jersey: ohn Wiley & Sons, Inc.

Jurnal:

- Makna Filosofis Tari Topeng Cirebon Menggunakan Eksplorasi Visual dalam Video Mapping Performance. Adita, Gina F., and Alfonso R. Koapaha. Visual Communication Design.
- Faktor Daya Tarik Display Interaktif terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. Andriana, F., dkk. AKSEN: Journal of Design and Creative Industry.
- Perancangan Ensiklopedia Digital Interaktif Tokoh Wayang Kulit Cirebon pada Mobile Device. Aulan, B. N., Irfansyah, I., & Mansoor, A. Z. Wimba: Jurnal Komunikasi Visual.
- KEARIFAN LOKAL BUDAYA MINANGKABAU DALAM SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL RANDAI Local Wisdom of Minangkabau Culture in Traditional Performing Arts “Randai”. Bahardur, I. Jentera: Jurnal Kajian Sastra.
- Seni Pertunjukan Arak-arakan dalam Upacara Tradisional Dugdheran di Kota Semarang (Arak-arakan Performing Art of Dugdheran Tradisional Ceremony in Semarang City). Cahyono, A. Harmonia: Journal of Arts Research and Education.
- Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. Hananti, F. Jurnal Representamen.
- THE MODEL OF STUDIES AND PACKAGING THEATRICAL CIREBON IN THE EFFORTS OF REVITALIZATION IN PERFORMING ARTS AND THE EMPOWERMENT OF SOCIETY ECONOMY. Jaeni. Mudra (JURNAL SENI BUDAYA).
- Kenyamanan Termal Pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia-Jakarta. Kusuma, H.B. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni.
- Wayang kulit Cirebon: Warisan diplomasi seni budaya nusantara. Koesoemadinata, M. I. P. Journal Vis. Art Des.

- Golden Ratio and the Meaning of the Wayang Kulit Gunungan Philosophy. Perasutiyo, I., Muchyidin, A., Nursupriah, I. *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*.
- Seni Pertunjukan Tradisional Di Persimpangan Zaman: Studi Kasus Kesenian Menak Koncer Sumowono Semarang. Andri R.M., L. HUMANIKA.
- THE CIREBONAN THEATRICAL PERFORMING ART IN THE MIDDLE OF GLOBALIZATION EXPOSURE. Supardan, D., dkk. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*.
- Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. Wulandari, A. A. A. HUMANIORA.
- Perancangan Interior Auditorium di Surabaya. Sulistio, R. *Jurnal Intra*.
- Sistem Pencahayaan Vol.3 Panduan Pengguna Bangunan Gedung Hijau Jakarta Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 38/2012. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Kajian Kenyamanan Pada Ruang Dalam Perkantoran (Studi Kasus Lobi Gedung Dekanat ft Universitas Diponegoro). Aghniya, A.A & Pandelaki, E.E. *IMAJI: Jurnal Riset Arsitektur*.
- Efektifitas Pola Tata Ruang Terhadap Sistim Sirkulasi Masjid Al-Mukarramah –Pekanbaru. Masrul, W&Samra B. 2021. *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Wayang Kulit Purwa sebagai Media Pendidikan Spiritual Cirebon. Fani, D.R. *Yaqzhan*, 2(1).
- Auditory icons, earcons, and displays: Information and expression through sound', in Siu-Lan Tan and others (eds), *The Psychology of Music in Multimedia*. Roginska, A. 2013. (Oxford, 2013; online edn, Oxford Academic, 1 Sept. 2013).
- The Role of Interior Design Elements in Attracting K-pop Lovers at Mujigae Restaurants in Bandung. 6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019. Telkom University, 2019, pp. 260-264.

- Analisa sirkulasi ruang gerak pengguna pada area baca di perpustakaan universitas swasta Studi kasus: Perpustakaan Learning Center, Telkom University dan Perpustakaan Universitas Parahyangan. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 1(3), 283-296. [10.25124/idealog.v1i3.979](https://doi.org/10.25124/idealog.v1i3.979)
- Analisa standarisasi museum batik dengan pendekatan kearifan lokal budaya arsitektur Surakarta. *Jurnal Patra*, 3, 127-137. <https://doi.org/10.35886/patra.v3i2.248>

E-proceeding:

- Persepsi Mantan Penari Sintren Terhadap Tari Sintren. Jody, M., & Mayangsari, I.D. *e-Proceeding of Management*.
- Penerapan Sistem Pencahayaan Buatan Untuk Menunjang Kenyamanan Visual Pada Ruang Pamer Pusat Seni dan Budaya Di Jimbaran, Bali. Yaumairah, F, dkk. *Prosiding Seminar Intelektual Muda #8, Metode Mitigasi, Keselamatan Proyek dan Kenyamanan Lingkungan Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Hidup*.
- Redesain Museum Brawijaya Malang. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Berita:

- Kota Cirebon Akan Punya Museum Disbudpar Sudah Lakukan Kajian. *Dialog Indonesia*. <https://dialogindonesia.com/kota-cirebon-akan-punya-museum-disbudpar-sudah-lakukan-kajian>.
- Pertunjukan Seni Budaya Cirebon di Ruang Terbuka Digencarkan. *ReJabar*. <https://rejabar.republika.co.id/berita/rdd3pz327/pertunjukan-seni-budaya-cirebon-di-ruang-terbuka-digencarkan>.
- Dewan Kesenian Kabupaten Cirebon Catat Ada 42 Kesenian Terancam Punah, Ada Umbul dan Wayang Papak. *TribunCirebon.com*. <https://cirebon.tribunnews.com/2023/02/09/dewan-kesenian-kabupaten-cirebon-catat-ada-42-kesenian-terancam-punah-ada-umbul-dan-wayang-papak>.

Tugas Akhir:

- Pertunjukan Tari Kreasi Buang Lancang di Bagan Siapi-api Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau. Anggraini, Eci. Universitas Islam Riau.
- TARI TOPENG CIREBON: Kajian Makna Warna Kostum Penari pada Tari Topeng Gaya Slangit di Sanggar Tri Tunggal Budaya Desa Tegalwangi, Kec. Weru, Kab. Cirebon. Arasi Indah. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Proliferation Map of Tari Topeng Cirebon. International Conference on Arts and Culture. Herdiani, E. Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
- Museum Wayang di Surakarta. Hanani, A. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Wayang Kulit Gagrag Cirebon: Kajian Sejarah dan Peran Ki Darso Tahun 1995. Toatun. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Artikel:

- Standards and guidelines. ICOM international council of museums. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- Wayang Cirebon. Senawangi. <https://senawangi.org/wayang-cirebon/>

Peraturan perundang-undangan:

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum.

3. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah melakukan pengumpulan data yang kemudian data tersebut dianalisis dengan melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Analisa data primer berupa site plan, fungsi bangunan, layout, konstruksi, material, warna, penghawaan, pencahayaan, utilitas, keamanan, akustik, dan sistem penanda. Sementara itu data sekunder berupa data yang berkaitan dengan standar perancangan dan batasan perancangan museum.

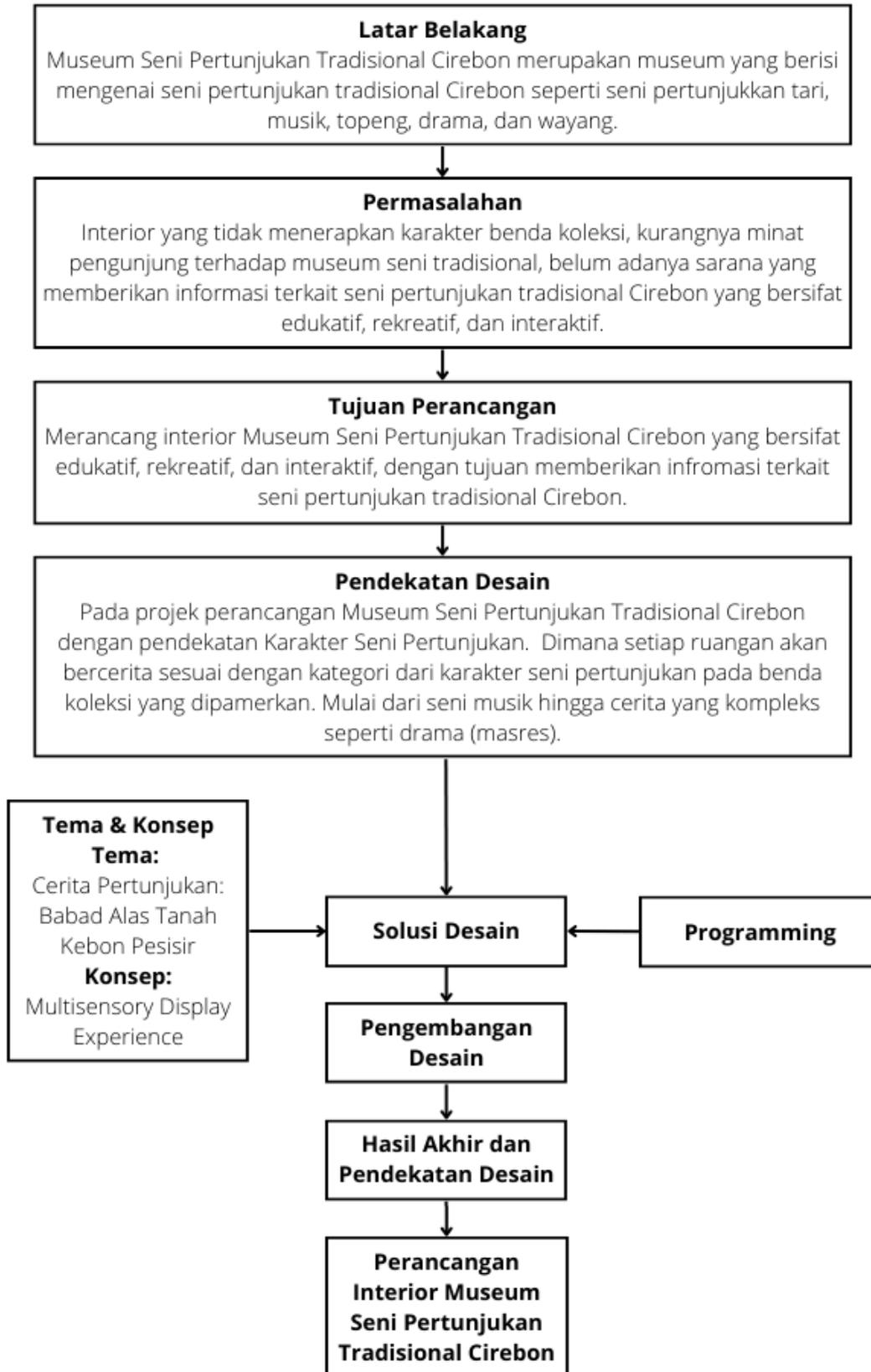
4. Sintesis Data

Metode ini merupakan metode yang penting meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, dan sirkulasi. Data-data tersebut didapat dari hasil survei lapangan dan studi pustaka, sehingga data tersebut bisa dijadikan data untuk membuat programming pada perancangan.

5. Pengembangan Desain

Pengembangan desain merupakan hasil akhir dari perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon dengan menganalisa data yang didapatkan dari proses pengumpulan data, programming, dan konsep. Pengembangan desain diawali dengan pengumpulan data berupa fenomena dan hasil studi banding, lalu pembuatan mind mapping dari fenomena dan studi banding yang ada untuk menghasilkan sebuah solusi. Setelah itu melakukan analisis data dan programming. Lalu menentukan konsep dan pendekatan yang akan digunakan. Proses selanjutnya mengimplementasikannya pada layout.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan pada proposal perancangan interior Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon adalah sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

B. BAB II KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian, deskripsi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi, teori pendukung, peraturan pemerintah, serta hal-hal umum lainnya yang berkaitan dengan perancangan Museum Seni Pertunjukan Tradisional Cirebon.

C. BAB III ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI, DAN ANALISIS PROYEK

Pada bab ini menjelaskan tentang pendekatan konsep yang diterapkan. Konsep didapat dari hasil analisis data permasalahan interior yang ada beserta beberapa alternatif desain yang kemudian dianalisis kembali sehingga menghasilkan desain akhir.

D. BAB IV TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil akhir terbaik yang terpilih dan dikembangkan dari beberapa alternatif desain serta penerapan tema dan konsep perancangan.

E. BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari perancangan sebagai hasil akhir dari penyelesaian masalah yang didapat pada saat menganalisis data serta berisi saran yang bersifat membangun bagi pembaca maupun bermanfaat untuk proyek serupa.