

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Pada bab ini akan mengungkapkan alasan-alasan mengapa sesuatu dipermasalahkan sebagai acuan dan dasar kajian dalam skripsi.

##### 1.1.1. Museum Wayang di Indonesia

Wayang merupakan salah satu hasil budaya kesenian bangsa Indonesia, budaya pewayangan yang sangat lekat dengan masyarakat Indonesia terutama etnis Jawa, kini telah tercatat sebagai warisan budaya dunia milik bangsa Indonesia. Wayang juga bisa dibidang sebagai seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Disamping itu wayang juga merupakan ekspresi kebudayaan Indonesia, wayang juga merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan.

Begitu pentingnya wayang di Indonesia harusnya menjadi semangat bagi masyarakat bangsa ini untuk menjaga dan melestarikan identitas budaya bangsa. Pelestarian wayang dapat dilakukan dalam hal non fisik dan fisik, hal non fisik yang dilakukan kiranya menumbuhkan kembali minat masyarakat terhadap seni pertunjukan wayang, agar masyarakat merasa memiliki dan memahami hasil seni budayanya sendiri. Dalam hal pelestarian fisik, museum merupakan salah satu media dan wadah untuk terlestariannya hasil peninggalan budaya bangsa, salah satunya adalah wayang.

Ada tiga museum wayang di Indonesia, yang pertama di Museum Wayang di Jakarta, tepatnya berada di kawasan Kota Tua Batavia. Museum yang pertama ini bisa dibidang sebagai museum wayang paling berkembang dibandingkan dengan dua museum wayang yang lain, yaitu Museum Wayang Kekayon yang ada di Bantul Yogyakarta dan Museum Wayang Sendang Mas yang ada di Kabupaten Banyumas. Kiranya sangat diperlukan pula pengembangan museum wayang ini menjadi lebih baik menuju perkembangan museum modern yang ada, agar seni pewayangan bisa berkembang dan lebih maju terutama pada dua museum yang ada di Bantul Yogyakarta dan Kabupaten Banyumas.

Banyak gagasan dan upaya mengembangkan museum kearah museum modern, yang tidak hanya menganggap museum sebagai gudang rongsokan masa lalu yang

hanya dipajang dan dilihat saja. Gagasan pengembangan museum modern kini jauh lebih kreatif, mulai dari museum sebagai media pelatihan hingga dari segi arsitektur visual museum yang sangat berperan sebagai landmark kawasan sebagaimana halnya monumen yang ada di Indonesia, seperti Monjali, Monas, dan lain sebagainya. Gagasan revitalisasi museum juga sudah dirumuskan dalam Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia pada tahun 2010, bahwa dalam revitalisasi museum ada enam bidang penting yang harus digunakan sebagai acuan, yaitu bidang fisik, manajemen, program, jejaring, pencitraan, dan kebijakan.

Perkembangan museum modern di Indonesia perlu kiranya digalakan untuk menuju perbaikan kecintaan bangsa terhadap hasil budayanya salah satunya seni pewayangan. Dewasa ini gagasan perancangan museum modern dalam arsitektur sangat berperan penting, seperti penerapan mnemonic atau teknik untuk memudahkan mengingat sesuatu dalam perancangan museum yang berkaitan erat dengan strategi desain visual arsitektur museum sebagai interpretasi isi museum agar masyarakat lebih mudah mengingat, dan diharapkan mampu menarik perhatian masyarakat berkunjung ke museum dengan tampilan visual yang atraktif dan khas. Selain itu juga dirumuskan pula *7 New Trends in Museum Design* oleh Larry Flynn tahun 2002 dimana salah satunya adalah *Museum Structure as Artwork and Attractor*, atau bangunan museum sebagai skulpture penanda suatu kawasan, dimana penting sekali tampilan visual sangat berpengaruh dalam upaya mewujudkan museum modern.

Wayang merupakan seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional terutama pada seni rupanya. Ornamental yang berakar pada seni rupa nasional yang terdapat pada bahasa rupa wayang merupakan ciri utama yang sangat khas dari wayang kulit. Bahasa rupa wayang kulit yang tersusun begitu indah dalam setiap unsurnya yaitu tatahan dan sunggingannya. Bahasa rupa wayang kulit dalam tatahan dan sunggingan merupakan hasil karya seni yang luar biasa dan patut dipelajari dan dipahami, agar nantinya bisa dikembangkan sesuai dengan irama zaman (Soekatno, 1992 : 2). Wayang yang sangat lekat dengan tampilan bahasa rupanya yang khas () kiranya dapat digunakan oleh arsitek sebagai salah satu sumber inspirasi dan kreativitas dalam upaya perancangan museum modern wayang yang memiliki karakter visual sebagai interpretasi wayang itu sendiri, serta agar hasil karya seni rupa dalam wayang kulit dapat berkembang dan menjadi salah satu sumber inspirasi desainer visual salah satunya arsitektur.

Museum wayang di Indonesia yang sangat gencar isu dalam pengembangannya adalah Museum Wayang Kekayon Bantul Yogyakarta. Museum Wayang Kekayon yang terletak di Jalan Raya Wonosari Km 7 Yogyakarta kondisinya kini terlihat tak terawat dengan pengunjung yang semakin sedikit dan pengelolaan kegiatan pengembangan yang terbengkalai, serta tampilan visual museum yang tidak menunjukkan suatu ciri atau karakter visual wayang. Kiranya perlu upaya gagasan pengembangan museum ini kearah museum modern, dengan strategi salah satunya adalah tampilan visual museum sebagai representasi bahasa rupa wayangnya yang khas, sehingga masyarakat mudah mengingat dan terkesan suasana khas wayangnya.

Dalam [bantulbiz.com](http://bantulbiz.com) pada tanggal 14 september 2012 Donny Megananda, S.Si. MM (penanggung jawab museum) menjelaskan bahwa kedepannya Donny menginginkan Museum Wayang Kekayon dapat menjadi wayang center. Penataan museum akan mengarah pada pola manajemen museum berstandar internasional. Dokumentasi akan dilengkapi dengan narasi budaya pewayangan, pengadaan literatur wayang, video wayang, sehingga pengunjung dapat pula menikmati pagelaran wayang melalui tayangan video. Misi yang akan dikembangkan menuju tercapainya visi Museum Wayang Kekayon yakni: membangun kerjasama dengan instansi dan lembaga terkait untuk lebih mengenalkan budaya pewayangan, merancang program pentas wayang dan mendirikan watung budaya sebagai wahana berkumpul dan berdiskusi para budayawan di Yogyakarta dan sekitarnya dan budayawan nusantara maupun dunia.

### **1.1.2. Strategi Perancangan Museum**

Museum di Indonesia merupakan aset yang luar biasa dalam upaya penjagaan hasil budaya bangsa yang dimiliki. Ada kurang lebih 280 museum yang ada di Indonesia dengan berbagai macam jenis dan isi tentang hasil budaya bangsa Indonesia termasuk kesenian. Dalam situs [www.radarbangka.co.id](http://www.radarbangka.co.id) pada tanggal 19 Desember 2012, menjelaskan kondisi museum di Indonesia sangatlah memprihatinkan. Dari 280an jumlah museum yang ada, sebagian besar memprihatinkan. Untuk itu diperlukan revitalisasi museum secepatnya.

Museum Wayang Kekayon merupakan salah satu museum kesenian yang ada di Indonesia dengan kondisi memprihatinkan seperti penjelasan di atas. Sebagai museum kesenian khas bangsa Indonesia selayaknya perlu adanya upaya pengembangan museum

ini, seperti penjelasan pada sub bab sebelumnya. Sebagai museum kesenian wayang seharusnya perlu diperhatikan bagaimana strategi museum ini agar mampu merepresentasikan isi museumnya yaitu wayang yang khas dengan bahasa rupanya.

Strategi pengembangan museum modern mulai bermunculan seperti pada sub bab sebelumnya tentang pula *7 New Trends in Museum Design* oleh Larry Flynn tahun 2002 serta penerapan strategi mnemonic pada perancangan museum. Pada teori tersebut menjelaskan bahwa strategi perancangan arsitektur museum salah satunya adalah tampilan visual arsitekturnya. Tampilan visual dalam arsitektur museum sebagai karya desain sangat mempengaruhi dan sangat penting dalam upaya merepresentasikan isi museum kepada masyarakat agar masyarakat tertarik dan mudah mengingat kesan pertamakali memasuki museum dengan kekhasannya yang unik dan berbeda dengan arsitektur lainnya.

Peran tampilan visual dalam arsitektur museum sangat penting untuk upaya merepresentasikan dan mempermudah masyarakat untuk mengenang isi museum (landmark) sebagai potensi dan ciri kawasan, oleh karena itu tampilan visual arsitektur tidak bisa disepelekan dalam upaya untuk terciptanya museum modern. Untuk mencapai tampilan visual yang sesuai dan mampu merepresentasikan isi museum wayang, perlu kiranya upaya kajian khusus untuk memahami tentang bahasa rupa dalam wayang terlebih dahulu oleh perancang atau arsitek agar bisa mempermudah memahami dan akhirnya menerapkannya kedalam desain arsitektural sebagai inspirasi kreatif desain.

Bahasa rupa sebagai hasil visual juga merupakan salah satu wujud tanda suatu karya seni. Dalam ilmu komunikasi dan sastra berkembang pula teori-teori untuk mengkaji tanda dalam bahasa rupa, dan yang biasanya dipakai oleh para pengkaji bahasa rupa, yaitu model kajian semiotika (ilmu tanda) yang salah satu pencetus teori kajian semiotika adalah Pierce. Dimana menurut Pierce bahwa semiotika merupakan ilmu pembaca tanda atau bahasa rupa yang berkaitan dengan, yaitu:

1. **Semiotika Sintaksis**, aktivitas yang mempelajari tanda dalam sistem tanda yang lain, yang menunjukkan kesamaan atau kerjasama (berkaitan dengan wujud tanda).
2. **Semiotika Semantik**, mempelajari hubungan antar tanda, denotasi dan penafsiran (berkaitan dengan pemaknaan tanda).

3. **Semiotika Pragmatis**, mempelajari hubungan tanda dengan pemakainya (berkaitan dengan kefungsiannya).

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda, dimana tanda sangat berkaitan erat dengan bahasa rupa atau visual. Selain itu dalam arsitektur, semiotika juga dipakai untuk mengkaji bahasa rupa (visual) arsitektur sebagai objek tanda dan media komunikasi suatu hasil budaya. Semiotika dapat digunakan sebagai strategi awal untuk merancang bangunan arsitektur sebagai media komunikasi simbolik ditampilkan visualnya, sebagaimana strategi perancangan museum modern dalam hal visual arsitekturnya.

Perlunya hasil kajian semiotika bahasa rupa wayang kulit purwa untuk perancangan museum wayang dapat dijadikan suatu konsep (ide kreatif dan inspirasi desain) acuan perancangan visual arsitektur museum wayang, yang mampu merepresentasikan isi museum wayang itu sendiri. Sehingga teori kajian semiotika dapat direkomendasikan untuk memaparkan atau menjabarkan bahasa rupa dalam wayang yang khas dalam nya, sehingga dapat digunakan oleh arsitek (desainer) sebagai sumber inspirasi perancangan visual arsitektur.

Dalam mengkaji bahasa rupa wayang kulit perancang tidak mungkin mengkaji keseluruhan tipe dan jenis wayang, sehingga pengkajian bahasa rupa wayang kulit purwa bisa dilakukan dengan mengambil sampel tokoh pewayangan. Misalnya tokoh raja, sebab secara penggolongan pertokohan, wayang yang dapat menjadi acuan analisis adalah tokoh raja sebab tokoh raja merupakan tokoh paling penting dan memiliki pengaruh besar dalam pewayangan, sehingga dimungkinkan pada desain rupa wayang tokoh raja memiliki kerumitan dan kelengkapan unsur-unsur dan teknik penyusunan rupa yang dapat dilihat dari kelengkapan dan kemegahan perangkat busana yang dipakai.

Dalam arsitektur juga berkembang strategi atau metode untuk menerapkan objek bahasa rupa kedalam desain visual arsitektur yaitu metode transformasi desain. Metode ini berkembang untuk mempermudah perancangan arsitektur dalam upaya merepresentasikan suatu objek bahasa rupa dengan mengeksplor tampilan visualnya (unsur rupa). Kiranya sangat diperlukan metode ini untuk menerapkan hasil kajian semiotika bahasa rupa wayang kedalam bentuk arsitektural museum wayang, dengan cara mengeksplor unsur rupa dalam wayang ke wujud visual arsitektur.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, didapatkan beberapa hal yang menjadi permasalahan:

1. Museum wayang sebagai salah satu wadah upaya pelestarian seni budaya wayang yang perlu pengembangan.
2. Belum tercapainya kondisi pengembangan kearah museum modern pada 3 museum wayang di indonesia.
3. Adanya arahan pengembangan Museum Wayang Kekayon Bantul Yogyakarta.
4. Pentingnya tampilan visual arsitektur museum sebagai salah satu upaya tercapainya gagasan museum modern.
5. wayang kulit purwa salah satu bahasa rupa khas seni visual wayang kulit purwa.
6. Perlunya penerapan bahasa rupa wayang kulit purwa pada perancangan museum wayang kekayon sebagai interpretasi karakter visual wayang.
7. Perlunya kajian semiotika untuk pendalami bahasa rupa pada wayang kulit purwa.
8. Hasil kajian semiotika bahasa rupa wayang kulit purwa sebagai konsep dasar perancangan visual arsitektur museum wayang kekayon.
9. Perlunya metode transformasi desain untuk menerapkan hasil kajian semiotika bahasa rupa wayang kulit purwa pada perancangan visual museum wayang kekayon.

## 1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan, maka didapat suatu rumusan masalah untuk diselesaikan, yaitu:

Bagaimana aplikasi transformasi semiotika bahasa rupa wayang kulit purwa pada perancangan visual pengembangan Museum Wayang Kekayon Bantul Yogyakarta?

## 1.4. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk memfokuskan studi yang dilakukan. Adapun batasan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Lokasi perancangan pengembangan berada di Museum Wayang Kekayon Bantul Yogyakarta.
2. Fokus perancangan adalah pada elemen visual bangunan museum (tata bentuk dan tata ruang).
3. Teori semiotika yang digunakan untuk kajian bahasa rupa wayang kulit purwa adalah teori semiotika dari Pierce.
4. Bahasa rupa wayang kulit purwa yang ditransformasikan dalam perancangan arsitektur museum terfokus pada bentuk dan pola pada wayang purwa tokoh raja (yang dibagi antara bagian kepala, badan, dan kaki wayang kulit purwa)
5. Arahan perancangan pengembangan Museum Wayang Kekayon berpatokan sebagai museum modern.
6. Menggunakan metode desain transformasi dalam perancangan museum.

### 1.5. Tujuan

Tujuan dari kajian perancangan ini adalah:

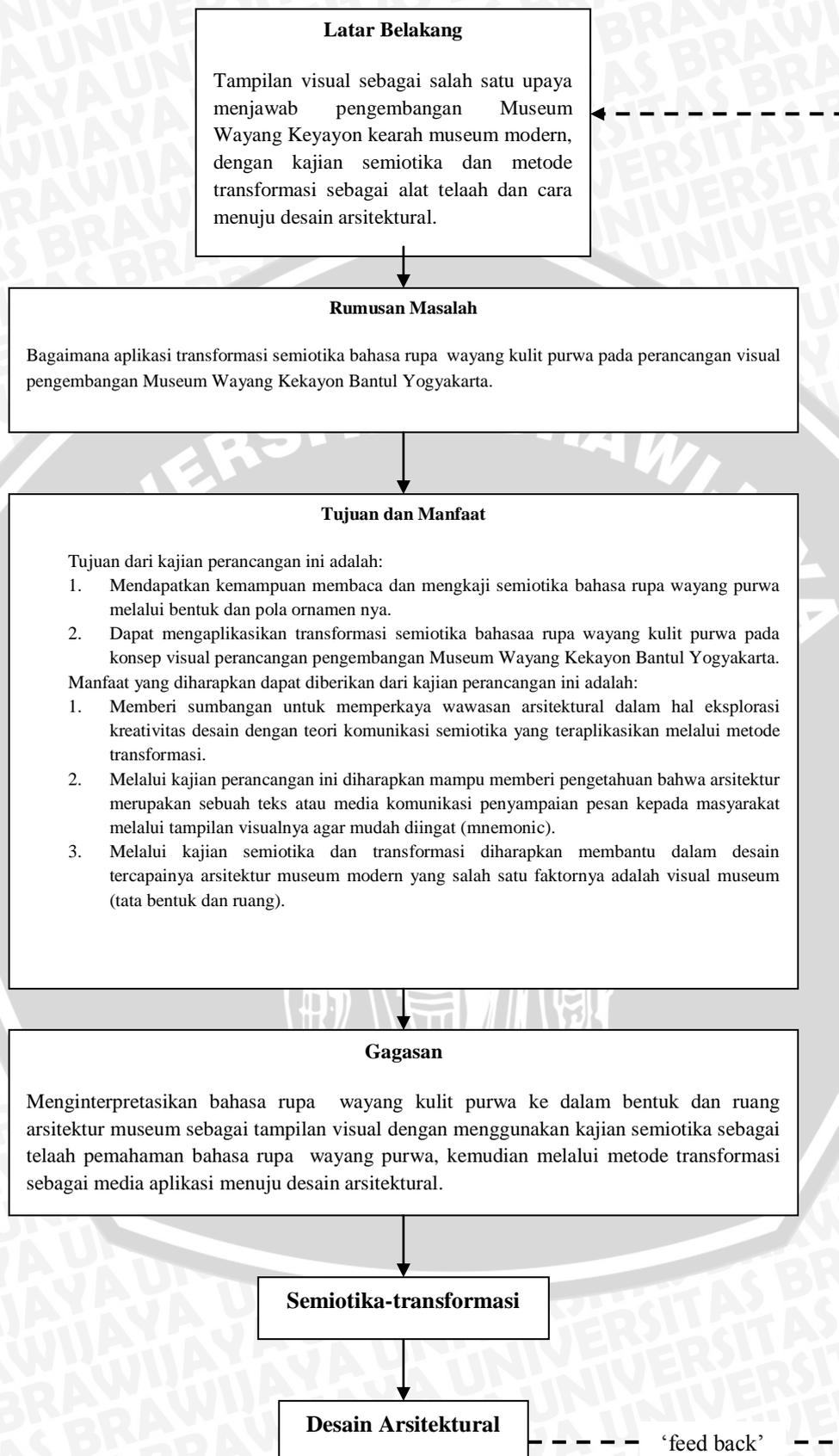
1. Mendapatkan kemampuan membaca dan mengkaji semiotika bahasa rupa wayang purwa melalui bentuk dan pola ornamennya.
2. Dapat mentransformasikan hasil baca semiotika bahasa rupa wayang kulit purwa pada konsep visual perancangan pengembangan Museum Wayang Kekayon Bantul Yogyakarta.

### 1.6. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diberikan dari kajian perancangan ini adalah:

1. Memberi sumbangan untuk memperkaya wawasan arsitektural dalam hal eksplorasi kreativitas desain dengan teori komunikasi semiotika yang terapkan melalui metode transformasi.
2. Melalui kajian perancangan ini diharapkan mampu memberi pengetahuan bahwa arsitektur merupakan sebuah teks atau media komunikasi penyampaian pesan kepada masyarakat melalui tampilan visualnya agar mudah diingat (mnemonic).
3. Melalui kajian semiotika dan transformasi diharapkan membantu dalam desain tercapainya arsitektur museum modern yang salah satu faktornya adalah visual museum (tata bentuk dan ruang).

## 1.7. Kerangka Berfikir



Gambar1.1 Diagram kerangka berfikir