

#### 4.6. Penetapan Acuan Perancangan

Acuan rancangan merupakan kriteria-kriteria yang harus dipenuhi dalam perancangan museum wayang. Kriteria yang dimaksud merupakan sintesis dari hasil analisis yang dipilih sebagai acuan dan dasar untuk merancang museum. Kriteria ini diperoleh dari tiga analisis utama yaitu analisis yang berkaitan dengan kefungsiian ruang untuk museum, analisis tanggapan kondisi tapak, serta analisis bahasa rupa wayang kulit purwa. Berikut akan dijelaskan kriteria-kriteria apa saja yang harus digunakan menjadi dasar perancangan museum wayang.

##### 4.6.1. Kriteria Desain Fungsi Ruang Museum

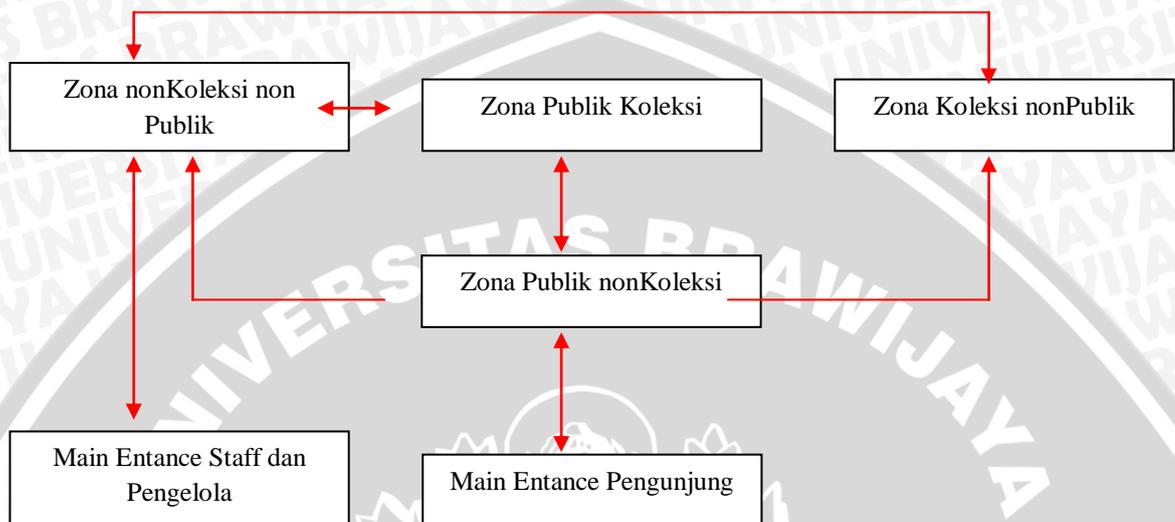
Dari hasil analisis kefungsiian ruang museum, ada lima kriteria utama yang minimal harus terpenuhi pada perancangan museum wayang, kriteria itu yaitu:

1. Fungsi utama museum yang harus diwadahi adalah berkaitan dengan edukasi, rekreasi, restorasi, presentatif, konservasi.
2. Dalam perancangan museum wayang terdiri dari 4 zona utama dengan kebutuhan ruang yaitu:
  - a. Zona Publik Koleksi dengan ruang yang dibutuhkan adalah Ruang pameran tetap, Ruang pameran temporer dan hall, Ruang audiovisual, Ruang baca dan koleksi buku (perpustakaan).
  - b. Zona Publik Nonkoleksi dengan ruang yang dibutuhkan adalah Ruang pementasan wayang kulit tradisional, Ruang pementasan wayang modern (panggung terbuka dan tertutup), Lobby, Resepsionis, Ruang penitipan barang, Ruang keamanan, Ruang computer, Ruang auditorium, Toilet, Ruang medis, Area workshop, Area parkir, Souvenir shop, Restouran, Guest house, Sarana ibadah, Taman dan tempat bermain.
  - c. Zona Koleksi Nonpublik dengan ruang yang dibutuhkan adalah Ruang perawatan/fumigasi, Ruang sortir, Bengkel kerja/restorasi, Ruang registrasi, Ruang pustakawan, Loading dock, Gudang koleksi.
  - d. Zona Nonkoleksi NonPublik dengan ruang yang dibutuhkan adalah Ruang genset dan MEE, Ruang drainase/pompa/PAM, Rumah dinas, Parkir kendaraan operasional, Ruang kontrol keamanan, Ruang locker, Ruang kepala pengelola museum, Ruang staff administrasi, Ruang rapat, Ruang istirahat, Pantry, Gudang peralatan/janitor, Ruang kontrol fasilitas CCTV ,

Ruang kontrol fasilitas pengaturan suhu/AC, Ruang kontrol fasilitas alat komunikasi (HT, Airphone, sound system) dan hotspot.

3. Ada dua organisasi zona utama dalam perancangan yaitu secara vertikal dan horizontal, yaitu:

a. Organisasi zona secara vertical



Gambar 4.36 Diagram hubungan ruang makro pada perancangan museum

b. Organisasi ruang secara horizontal



Gambar 4.37 Analisis organisasi ruang pada perancangan museum wayang

4. Perancangan museum terdiri dari dua masa utama, dengan rincian tiap masa adalah:

a. Edukasi yang pertama melalui pengenalan wayang dengan melihat objeknya, baik jenis wayang maupun alat-alat pendukung pementasannya.

- b. Edukasi yang kedua melalui pemahaman dan pelatihan, yaitu melalui pengenalan lebih dalam dengan koleksi buku di perpustakaan, pemahaman perkembangan wayang saat ini melalui alat multimedia dan pementasan wayang modern, serta praktek pengenalan melalui workshop atau pelatihan permainan wayang, pembuatan wayang dan permainan alat-alat musik penunjang pementasan wayang.
5. Menyediakan ruang pameran untuk wayang berdasarkan perwilayahan jenis wayang, serta pendisplayan wayang berbentuk ekspos dua dimensi maupun tiga dimensi tergantung bentuk wayang yang akan didisplay
- a. Wayang Jawa Timur display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi, dibagi menjadi dua:
- Wayang Kulit Malangan atau Wayang Jawa Timuran
  - Wayang Kulit Madura



Gambar 4.38 Wayang Jawa Timuran

Sumber: Data pribadi

- b. Wayang Jawa Tengah display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi, dibagi menjadi dua:
- Wayang Kulit Solo



Gambar 4.39 Wayang Kulit Solo

Sumber: Data pribadi

- Wayang Kulit Yogyakarta



Gambar 4.40 Wayang Kulit Yogyakarta

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- Wayang Kulit Banyumas



Gambar 4.41 Wayang Kulit Banyumas

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

c. Wayang Jawa Barat display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos tiga dimensi, dibagi menjadi tiga:

- Wayang Krucil



Gambar 4.42 Wayang Krucil

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- Wayang Golek



Gambar 4.43 Wayang Golek

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- Wayang Cepak Cirebon



Gambar 4.44 Wayang Cepak Cirebon

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- d. Wayang Kulit Parwa Bali display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi.



Gambar 4.45 Wayang Kulit Parwa Bali

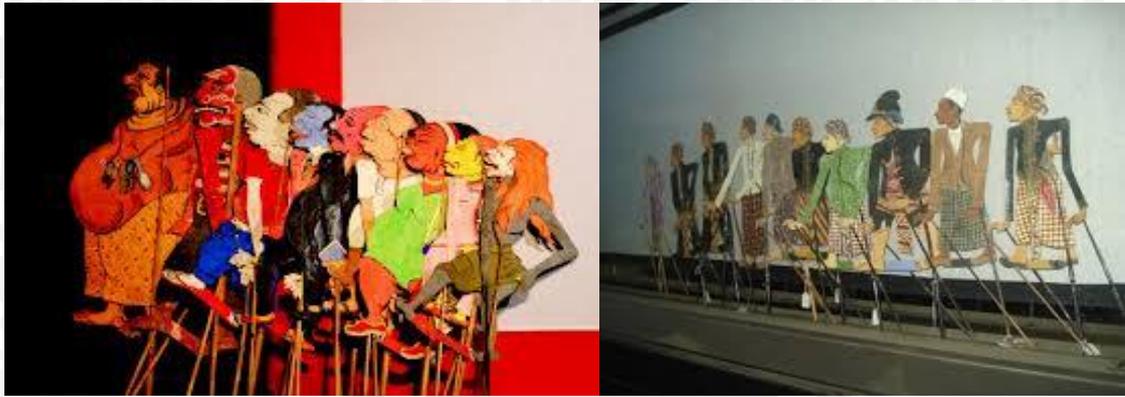
Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- e. Wayang Kulit Gubahan Baru display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi.



Gambar 4.46 Wayang Wahyu

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 4.47 Wayang Gubahan Baru

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- f. Wayang Cina display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi.



Gambar 4.48 Wayang Cina

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- g. Wayang Thailand display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi



Gambar 4.49 Wayang Thailand

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- h. Wayang India display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos dua dimensi



Gambar 4.50 Wayang India

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

- i. Wayang Eropa display difokuskan pada bentuk tempat display ekspos tiga dimensi



Gambar 4.51 Wayang Eropa

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

#### 4.6.2. Kriteria Desain Tanggapan Kondisi Tapak

Dari hasil analisis tanggapan kondisi tapak museum, ada tujuh kriteria utama yang minimal harus terpenuhi pada perancangan museum wayang, kriteria itu yaitu:

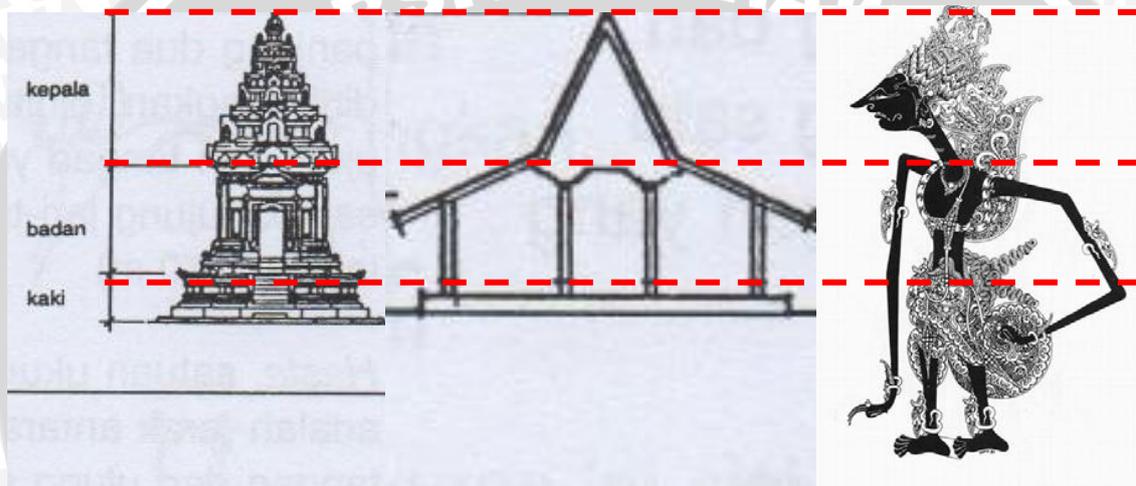
1. Tanggap kondisi tipologi berkontur.
2. Tanggap kondisi pencahayaan dan sinar matahari sesuai orientasi.
3. Penempatan vegetasi sesuai ruang penggunaan.
4. Tata massa eksisting bangunan joglo tidak dirubah dan sebagai poin utama memorial museum.
5. Pencapaian dan sirkulasi utama dipilih dari jalan utama yaitu jalan Wonosari
6. Tidak ada batas visual dan ruang keluar dan kedalam tapak.
7. Memberikan lahan terbuka untuk menunjang visual museum terlihat monumental pada lahan dengan kontur paling rendah.

#### 4.6.3. Kriteria Desain Unsur dan Prinsip Bahasa Rupa Wayang Kulit

Dari hasil analisis unsur prinsip bahasa rupa wayang, sintesis yang diperoleh untuk dijadikan acuan dan kriteria perancangan museum adalah:

##### 1. Arsitektur dan wayang

Arsitektur dan wayang memiliki kesamaan dalam segi kedudukan susunannya. Dalam arsitektur baik arsitektur tradisional maupun arsitektur yang bersifat monumental dalam sebuah candi khususnya di Jawa, memiliki kedudukan dan susunan yang sama dengan wayang, hal ini dapat dilihat dari tiga susunan bagian, yaitu bagian kepala, badan, dan kaki.



Gambar 4.52 Persamaan elemen penyusun antara wayang dan arsitektur

Dari persamaan itulah muncul kriteria bahwa bahasa rupa wayang yang dipakai dalam perancangan arsitektur sesuai dengan bagian yang sama, yaitu:

- Bahasa rupa perangkat busana bagian kepala wayang ditransformasikan untuk bagian atap atau selubung arsitektur, baik bentuk masa ataupun dekorasi penghias fasad.
  - Bahasa rupa perangkat busana bagian tangan dan badan wayang ditransformasikan pada bagian dinding, pola pembentukmasa ataupun pada dekorasi ruang.
  - Bahasa rupa perangkat busana bagian kaki wayang ditransformasikan pada bagian lansekap atau pola dekorasi ruang seperti lantai.
2. Bahasa rupa dalam wayang dibagi menjadi dua yaitu, utama (keseluruhan) dan dekoratif (penghias). Yang utama adalah unsur bentuk, dan dekorasi adalah unsur

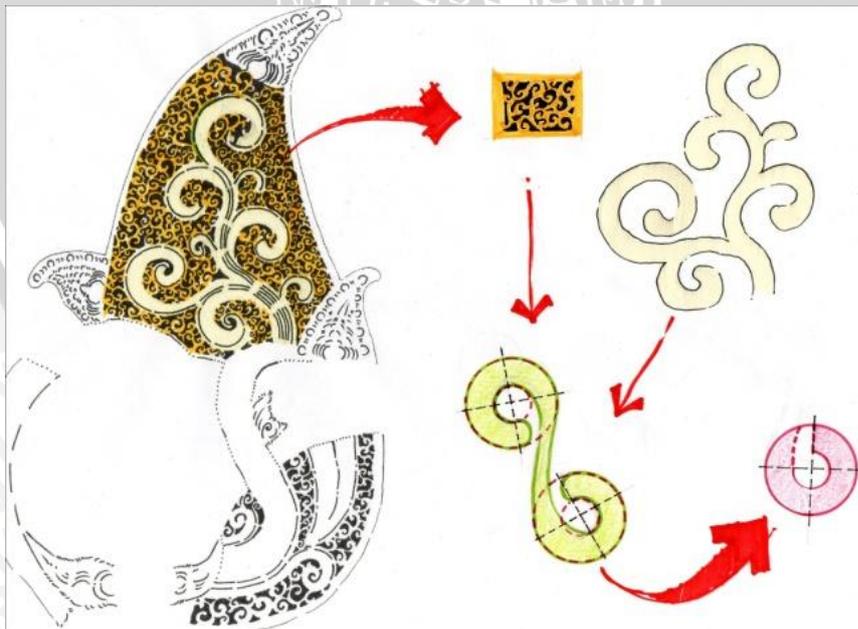
warna dan tekstur. Sehingga penerapan dalam arsitektur unsur bentuk pada wayang sebagai pola utama yang dipakai sebagai kriteria pembentuk baik ruang maupun keseluruhan masa, unsur warna dan tekstur sebagai kriteria elemen penunjang (dekorasi) pada arsitektur.

### 3. Unsur prinsip kepala

- Prinsip rupa yang dipakai adalah prinsip utama kontras, dan prinsip dekorasi perulangan.
- Unsur bentuk yang dominan adalah segitiga sama kaki, dengan dekorasi garis lurus dan susunan segitiga sama kaki lebih kecil.
- Unsur warna yang utama adalah warna emas, dengan warna dekorasi adalah merah, hijau, kuning, biru.
- Unsur tekstur (tatahan lubang) yang utama adalah pola *tatahan inten-intenan dan mas-masan*.

### 4. Unsur prinsip badan

- Prinsip rupa yang dipakai adalah prinsip utama pancaran dan prinsip dekorasi perulangan.
- Unsur bentuk yang dominan adalah pola bentuk lingkaran yang saling berkaitan, seperti pola sulur-sulur pada tanaman rambat, begitu pula pada unsur dekorasinya yang memiliki pola sama.

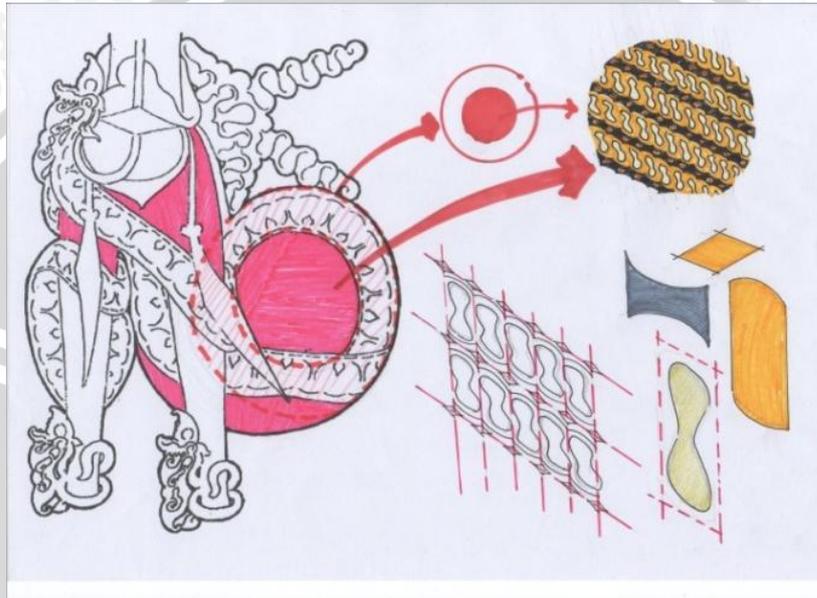


Gambar 4.53 Unsur bentuk yang dominan bagian badan

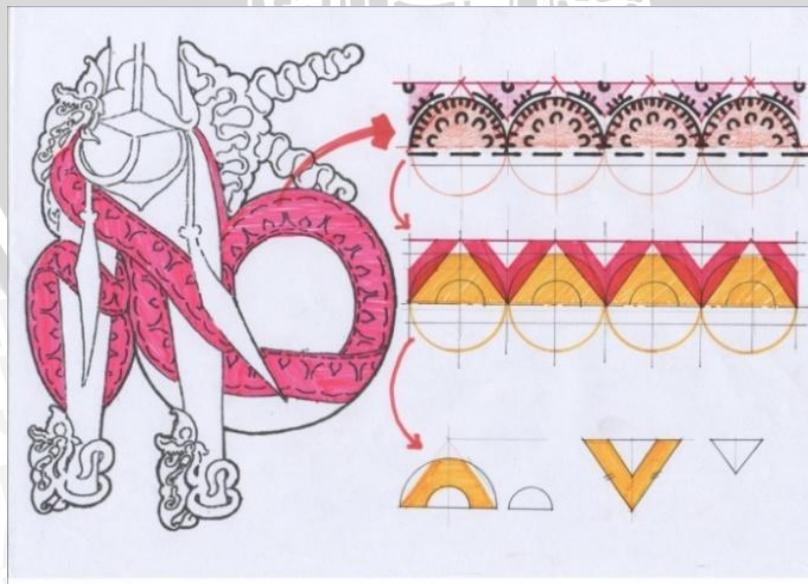
- Unsur warna yang dominan dipakai adalah warna emas, dengan warna dekorasi hitam, merah, biru.
- Unsur tekstur (tatahan) yang dominan dipakai adalah pola *tatahan patran*, *langgatan*, serta *langgat bubuk*.

5. Unsur prinsip kaki

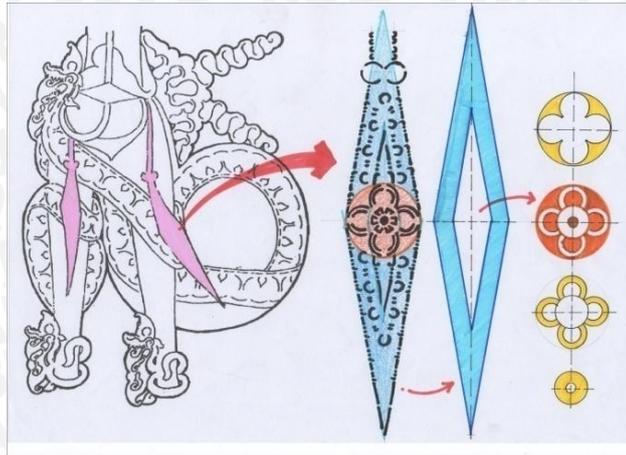
- Prinsip yang dipakai adalah prinsip utama dan dekorasi perulangan.
- Unsur bentuk yang dominan adalah :



Gambar 4.54 Pola unsur bentuk yang dominan pada kain (*dodotan*)



Gambar 4.55 Pola unsur bentuk yang dominan pada pembatas kain (*seret tumpal*)



Gambar 4.56 Pola unsur bentuk yang dominan pada *uncal kencana*

- Unsur warna yang dominan adalah di bagian kain (*dodotan*) dengan warna coklat tua dan dikombinasi dengan warna kuning emas. Warna dekorasi adalah warna merah, hijau, kuning, dan biru.
- Unsur tekstur (tatahan) yang dominan dipakai adalah *langgat bubuk* dan *semen*.

#### 4.7. Pembahasan Hasil Konsep Perancangan

Hasil konsep perancangan dibagi dalam tiga tahap utama yaitu skematik 1, skematik 2, dan skematik 3. Skematik satu merupakan Tahap pertama dalam proses transformasi, yaitu menghubungkan kriteria atau konsep visual museum wayang yang diperoleh dari hasil kajian bahasa rupa tatah sungging wayang (prinsip borrowing) dengan kriteria batasan internal (fungsi, program ruang) dan artistik sebagai gagasan awal perancang secara individu (kemampuan, kemauan, dan sikap arsitek).

Tahapan berikutnya adalah menghubungkan atau mentransformasikan skematik desain satu (S1) dengan kriteria program tapak (zoning fungsi, tata masadan ruang luar, orientasi dan lainnya) yang diperoleh dari hasil analisis kriteria aksternal (teori prinsip transformasi tradisional). Transformasi ini akan menghasilkan skematik desain dua (S2) yang nantinya akan menjadi rekomendasi desain yang dikembangkan sesuai kondisi tapak perancangan museum wayang.

Tahap terakhir adalah memaparkan detail-detail arsitektur yang merupakan hasil transformasi bahasa rupa wayang kulit yang digunakan dalam elemen dekorasi, atau bisa pula dengan penjelasan spesifikasi bahan yang dipakai. Hasil konsep transformasi pada pembahasan nantinya di sajikan dalam bentuk tabel.