

TUGAS AKHIR

**MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA**

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik  
Jurusan Teknik Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia



Disusun Oleh :

Nama : Firdaus

No. Mhs : 89-340-079

NIRM : 890051013116120074



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2001**

LEMBAR PENGESAHAN

**MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA**

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

**Disusun Oleh :**

Nama : Firdaus

No. Mhs : 89 340 079

Nirm : 890051013116120074

Yogyakarta, 31 Mei 2001

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

  
(Ir. H. Amir Adenan)

  
(Feung Purwati Saptasari, ST)

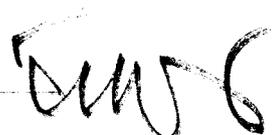
Jurusan Teknik Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Mengetahui Ketua Jurusan



  
(Ir. H. Munichy B. Edress. M. Arch)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

### Kata Mutiara

*Jika ada kebaikan diatas langit tinggi*

*Engkau harus menggapainya*

*Jika ada kebaikan didalam batu keras*

*Engkau harus memecahnya*

*Jika kebaikan berada ditanah dalam*

*Engkau harus menggalinya*

*Lakukan segala caramu dengan Lathif Khabir*

*Niscaya tergapai dengan mudah tanpa payah*

(Di ilhami Surat Luqmaan ayat 16)

Skripsi ini penulis dedikasikan sebagai tanda cintaku kepada Rosul Allah SAW dan ahlulbaitnya,

dan kuperuntukkan bagi orang-orang tercinta :  
Datuk H. Taufik dan Nenek, Bapak dan ibu serta keluarga yang telah membuat hidup ini menjadi berarti.

Kepada isteri tersayang **Mama Icha** serta Rembulan kecilku **Nanda Balqis**, yang telah memberikan tongkat Musa dan onta Ibrahim bagi laku pekertiku.

## DAFTAR ISI

Lembar Judul .....	Hlm i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Persembahan .....	iii
Daftar Isi .....	iv
Daftar Gambar .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Abstraksi .....	x
<b>MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Batasan Pengertian .....	1
1.2. Latar Belakang .....	2
1.3. Permasalahan .....	7
1.4. Tujuan dan sasaran .....	8
1.5. Lingkup Pembahasan .....	8
1.6. Metode Pembahasan .....	9
1.7. Keaslian Penulisan .....	9
1.8. Sistematika penulisan .....	10
1.9. Diagram Pola Pikir .....	11
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS MUSEUM DAN WAYANG</b>	
2.1. Tinjauan Museum .....	12
2.1.1. Pengertian Museum .....	12
2.1.2. Hakekat Kegiatan Museum .....	12
2.1.3. Tugas dan Fungsi Museum .....	14
2.1.4. Struktur Organisasi Museum .....	16
2.1.5. Materi Koleksi Museum .....	19
2.1.6. Jenis Kegiatan Pada Museum .....	20
2.1.7. Klasifikasi Museum .....	22
2.1.8. Patokan Perencanaan Museum .....	22
2.1.9. Standar Lokasi dan Luasan .....	24
2.2. Tinjauan Wayang .....	25
2.2.1. Pengertian Wayang .....	25
2.2.2. Wayang dan kebudayaan Indonesia .....	25
2.2.3. Wayang Dalam kehidupan Masyarakat Jawa .....	27
2.2.4. Sejarah pertumbuhan Wayang .....	28
2.2.5. Pembagian jenis Wayang berdasarkan periodesasinya .....	29
2.2.6. Evolusi Bentuk Wayang .....	30
2.2.7. Pembagian Wayang Menurut Bahannya .....	30
2.2.8. Jenis-Jenis Wayang Di Indonesia .....	31
2.3. Kesimpulan .....	32

<b>BAB III TINJAUAN KOTA, POTENSI WISATA MUSEUM DI YOGYAKARTA DAN STUDI KASUS BANGUNAN MUSEUM</b>	
3.1. Tinjauan Kota dan Pengembangan Pariwisata Yogyakarta .....	33
3.2. Tinjauan Museum wayang .....	35
3.3. Tinjauan Eksisting Museum Wayang Kekayon Yogyakarta .....	41
3.4. Studi Kasus Bangunan Museum .....	50
3.5. Tinjauan Teori Arsitektur .....	58
3.6. Kesimpulan .....	72
<b>BAB IV ANALISA</b>	
4.1. Analisa Benda Koleksi .....	74
4.2. Analisa Keamanan Benda Koleksi .....	75
4.3. Analisa Tata Letak Benda Koleksi .....	76
4.4. Analisa Tata Letak Pencahayaan .....	78
4.5. Analisa Sirkulasi Kegiatan .....	80
4.6. Analisa Program Bangunan .....	83
4.7. Analisa Site Terpilih .....	89
4.8. Analisa Konsep Dasar Bangunan .....	90
4.9. Analisa Bentuk dan Pembentukan Bangunan .....	92
<b>BAB V KONSEP DAN TEMA RANCANGAN</b>	
5.1. Konsep Rancangan .....	94
5.2. Tema Rancangan .....	94
5.3. Konsep Perancangan Tapak .....	94
5.3.1. Potensi Tapak .....	94
5.3.2. Perancangan Tapak .....	95
5.4. Konsep Perancangan bangunan .....	96
5.4.1. Tata Ruang Dalam .....	96
5.4.2. Sirkulasi .....	97
5.4.3. Penataan Benda Koleksi .....	98
5.5. Konsep Tata Ruang Luar .....	101
5.6. Konsep Struktur .....	104
5.7. Utilitas .....	105
5.7.1. Sistem Pencahayaan .....	105
5.7.2. Sistem Penghawaan .....	105
5.7.3. Sistem Pencegahan Kebakaran .....	105
5.7.4. Sistem Keamanan .....	106
5.7.5. Sistem Mekanikal .....	106
5.7.6. Sistem Elektrikal .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	108
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0. Skema Kaitan Penyelenggara Museum .....	16
Gambar 1.1. Skema Organisasi kerja .....	16
Gambar 1.2. Skema Struktur Organisasi Museum .....	17
Gambar 1.3. Struktur Organisasi Museum wayang .....	17
Gambar 1.4. Peta Wilayah Pengembangan Pariwisata Yogyakarta .....	34
Gambar 1.5. Peta Distribusi Museum Di Yogyakarta .....	38
Gambar 1.6. Citra Bangunan Rekreatif dan Adaptif .....	60
Gambar 1.7. Ruang Pameran tetap .....	61
Gambar 1.8. Ruang Pameran Tidak Tetap .....	62
Gambar 1.9. Jenis Pengelompokan Ruang pameran .....	62
Gambar 2.0. Sirkulasi Dalam Ruang .....	63
Gambar 2.1. Kebiasaan Pengunjung Dalam Mengamati obyek .....	69
Gambar 2.2. Penerangan Merata .....	70
Gambar 2.3. Pencahayaan terfokus .....	70
Gambar 2.4. Cahaya Silau .....	70
Gambar 2.5. Bayangan .....	70
Gambar 2.6. Sistem Peragaan Benda Koleksi .....	71
Gambar 2.7. Teknik Penyajian Benda Koleksi .....	76
Gambar 2.8. Tata Letak benda Koleksi .....	77
Gambar 2.9. Model Batas Pengamatan Dengan Benda Koleksi .....	78
Gambar 3.0. Penerangan Secara Menyeluruh .....	78
Gambar 3.1. Localized General Ligting .....	79
Gambar 3.2. Pencahayaan Setempat .....	79
Gambar 3.3. Area Difinition .....	80
Gambar 3.4. Pola Linier dan Keamanan benda Koleksi .....	83
Gambar 3.5. Orientasi bangunan .....	91
Gambar 3.6. Pencapaian Bangunan .....	91
Gambar 3.7. Bentuk Geometris .....	92
Gambar 3.8. Hubungan Ruang .....	93
Gambar 3.9. Tapak Terpilih .....	95
Gambar 4.0. Gubahan Massa .....	95
Gambar 4.1. Penataan Sirkulasi Di Luar Bangunan .....	96
Gambar 4.2. Konsep Tata Ruang Dalam .....	97
Gambar 4.3. Konsep Sirkulasi .....	98
Gambar 4.4. Konsep Tata Ruang Luar .....	104
Gambar 4.5. Skema Security System .....	107
Gambar 4.6. Skema Fire Protection .....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.0. Keaslian Penulisan .....	9
Tabel 1.1. Macam Ruang dan Hubungan antar Ruang .....	18
Tabel 1.2. Standar Luas Tanah dan Bangunan Museum .....	25
Tabel 1.3. Perkembangan Wayang .....	29
Tabel 1.4. Jenis Wayang Di Indonesia .....	31
Tabel 1.5. Jenis Wayang dan Klasifikasinya .....	32
Tabel 1.6. Diskripsi Museum Di Yogyakarta .....	39
Tabel 1.7. Jumlah Wisman dan Wisnus yang Berkunjung ke Obyek Wisata DIY .....	40
Tabel 1.8. Banyaknya Pengunjung Museum Di DIY tahun 1998 .....	40
Tabel 1.9. Perilaku Pengunjung Dalam Hubungannya Dengan Orientasi .....	65
Tabel 2.0. Perilaku Pengunjung Dalam Hubungannya Dengan Traffic Flow .....	66
Tabel 2.1. Perilaku Pengunjung Dalam Hub. Dengan Pengalih dan penarik Perhatian ..	66
Tabel 2.2. Perilaku Pengunjung Dalam Hubungannya Dengan Rute yang ditempuh .....	67
Tabel 2.3. Perilaku Pengunjung Dalam Hub. dengan Kelelahan Dalam Museum .....	68
Tabel 2.4. Spesifikasi Benda Koleksi Museum Wayang .....	75
Tabel 2.5. Jenis Kegiatan .....	84
Tabel 2.6. Hubungan Ruang .....	85
Tabel 2.7. Organisasi Ruang .....	86
Tabel 2.8. Besaran Ruang .....	87
Tabel 2.9. Kriteria penilaian Lokasi .....	90
Tabel 3.0. Pengelompokan Kegiatan .....	93
Tabel 3.1. Sistem Pencahayaan .....	106



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي شرح قلوب أولياء بمدح نبيه وحببيه صلى الله عليه وعلى اله وسلم والصلاة والسلام على سيدنا ومولانا محمد معدن العلوم والاسرار وقبلة دعاء كل الانسان وواسيلة كل المخلوقات للتقرب إلى خالقه وعلى اله واصحابه اجمعين . أما بعد .

Alhamdulillah atas karunia dan hidayah Allah SWT, akhirnya skripsi ini, meskipun penuh dengan liku-liku dan berbagai kendala, berhasil selesai disusun. skripsi dengan judul “Museum Wayang Di Yogyakarta” ini diajukan untuk melengkapi syarat dalam memperoleh derajat ke-sarjanaan pada jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Semua ini, sudah pasti tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari semua pihak yang *concern* terhadap penyusunan skripsi ini, untuk itu, secara khusus penyusun haturkan terima kasih yang tak terhingga pada :

- Bpk. Ir. H. Munichy B. Edress. M. Arch, selaku ketua jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Ibu. Ir Sugini. MT, selaku koordinator TGA pada penulisan ini dan terima kasih atas koreksinya pada saat penulisan proposal.
- Bpk. Ir. Amir Adenan, selaku dosen pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas perhatian, dorongan dan keluasan wawasannya yang tak mungkin penulis nafikan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
- Ibu. Inung Purwati Saptasari. ST, selaku dosen pembimbing pembantu. Atas perhatian, bimbingan dan pinjaman bukunya, penulis ucapkan terima kasih.
- Bpk. Mulyono Koordinator Pelaksana pada Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, atas izin, bantuan dan keramahannya dalam rangka studi kasus Museum Wayang.

- Tak lupa juga bapak-bapak atau ibu-ibu karyawan perpustakaan antara lain : Purna Budaya, Kependudukan UGM, Sonobudoyo, Balai kajian Sejarah dan Seni, Javanologi. serta Mas Agus Puspar UGM.
- Untuk semua sahabat-sahabatku Habib Zen, Savage, Wahyudi, Busman, Purwo, terima kasih atas pinjaman komputernya.
- Rekan-rekan studio perancangan Vastu Pancakarya, atas dorongan semangat serta pinjaman buku-bukunya.

Akhir kata, semoga amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah Swt dan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja.

*Wabillahi taufiq wal hidayah wa ridlo wal inayah*

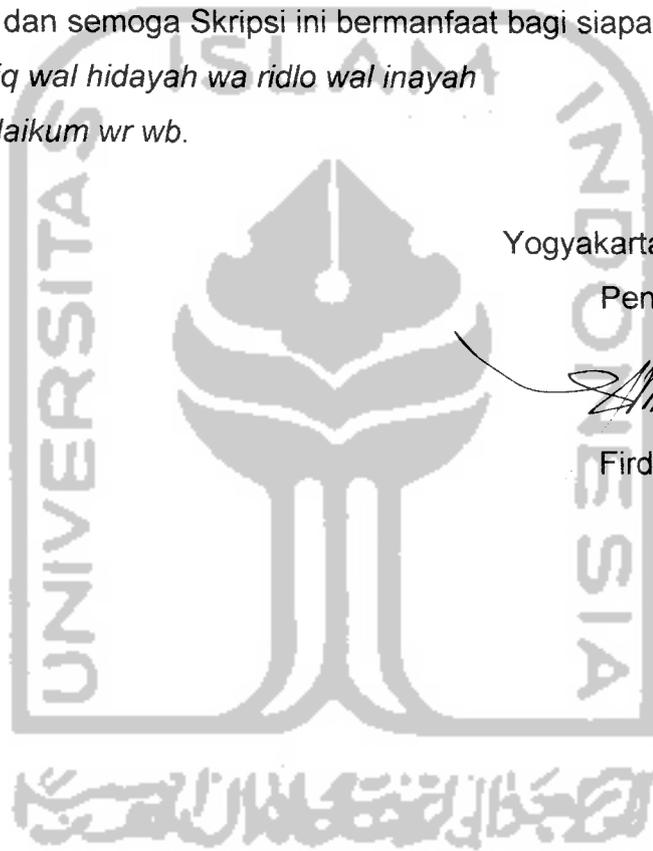
*Wassalamu alaikum wr wb.*

Yogyakarta, 16 Mei 2001

Penulis



Firdaus



## ABSTRAKSI

*Wayang termasuk seni alus, sekaligus merupakan seni yang paling tersebar luas, berakar dalam serta paling dielaborasi secara filosofis dan religius. Arti harafiah dari wayang itu sendiri adalah bayangan. Pewayangan merupakan salah satu kekayaan budaya, yang sarat akan nilai-nilai yang di simbolisasikan ke dalam sifat berbagai lakon atau tokoh pewayangan, pewayangan juga bisa digunakan untuk mendidik budi pekerti yang luhur. Dilihat dari kedekatan wayang terhadap masyarakat Jawa khususnya, maka wayang dalam bentuk Museum Wayang adalah obyek wisata budaya yang sangat potensial untuk dikembangkan.*

*Mengingat obyek wisata di Yogyakarta cukup banyak, baik itu wisata alam, wisata budaya dan wisata minat khusus, sehingga tidak salah apabila pengunjung banyak yang berminat dan memilih kota Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata.*

*Museum Wayang Kekayon Yogyakarta salah satu tempat wisata budaya, sejauh ini sudah banyak mengoleksi dan memamerkan wayang dari berbagai daerah, tetapi belum dapat secara maksimal mengakomodasi aktivitas kegiatan dalam museum. Baik dari pengadaan buku-buku literatur mengenai wayang dan belum ada fasilitas yang dapat menunjang ataupun menarik pengunjung untuk mendatangi museum tersebut dan juga dalam hal perencanaan kurang memadai.*

*Berkaitan dengan kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum, dan masyarakat masih menganggap museum hanya sebagai tempat penyimpanan benda, bukan sebagai tempat informasi ilmu. Sehingga masyarakat lebih tertarik datang ke tempat wisata dari pada museum, dan juga dikarenakan besarnya motivasi dari mereka. Sehingga dengan demikian bagaimana memperoleh suatu wadah yang dapat berfungsi sebagai sarana pendukung pendidikan (melestarikan memelihara dan mengembangkan) dan juga sebagai obyek wisata melalui perencanaan Museum Wayang di Yogyakarta.*

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Batasan Pengertian

Judul : Museum Wayang di Yogyakarta

Museum : Suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan, serta terbuka untuk umum. Museum Melaksanakan kegiatan pengadaan, pengawetan riset dan pameran segala macam benda bahan pembuktian tentang kehadiran umat manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan pengkajian, pendidikan dan kesenangan.<sup>1</sup>

Suatu badan tetap yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenian, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan.<sup>2</sup>

Wayang : Wayang berasal dari bahasa jawa yang artinya bayangan, yang dalam bahasa Melayu disebut bayang-bayang. Kata-kata dalam bahasa Jawa mempunyai akar kata *lang* dengan berbagai variasi vokalnya antara lain adalah: *layang* (selalu bergerak), *dhoyong* (tidak tetap), *puyeng* samar-samar), *reyong* (sayup-sayup).<sup>3</sup>

Jadi *Museum Wayang* adalah tempat mengumpulkan, memelihara, dan memamerkan salah satu kebudayaan Indonesia (*pewayangan*), sehingga dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang budaya wayang, dan juga diharapkan terjadi interaksi antara pengunjung, pengelola, seniman, dan penikmat seni serta unsur-unsur yang terlibat didalamnya, sehingga akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap keberadaan Museum Wayang tersebut sebagai sarana rekreasi dan pendidikan.

<sup>1</sup> Definisi Museum berdasarkan konferensi umum ICOM ke sepuluh di Kopenhagen tahun 1974.

<sup>2</sup> Sutarga, Moh. Amir, Drs, 1976, "Pedoman Penyelenggaraan dan pengelolaan Museum", Hal. 19.

<sup>3</sup> Mulyono, Sri, Ir, 1975, "wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan", Hal 50.

## 1.2. Latar Belakang

Memasuki *milenium* ketiga bangsa Indonesia secara pasti akan memasuki pergaulan dunia yang bebas dan terbuka atau biasa disebut *globalisasi*. Arus budaya asing akan masuk dan akan bercampur dengan budaya Indonesia yang bisa jadi dapat menggeser budaya bangsa Indonesia sehingga idealisme bangsa akan hilang. Sebagai antisipasi terhadap hal tersebut perlu diangkat kembali budaya dan tradisi bangsa Indonesia dan memperkenalkan pada generasi muda. Misalkan salah satunya tentang *budaya Pewayangan* yang merupakan budaya adiluhung dan kemudian menempatkan budaya tersebut dalam *konstelasi* budaya Islam modern.

### 1.2.1. Predikat Kota Yogyakarta

Yogyakarta memiliki beberapa predikat, yaitu sebagai kota perjuangan, kota pendidikan, kota seni dan budaya serta kota wisata. Sebutan sebagai kota seni dan budaya dikarenakan seni dan budaya itu berkembang sangat cepat di bekas pusat kerajaan ini, baik di jaman kerajaan Mataram Islam (abad ke 17 hingga abad ke 18 Masehi), serta saat pertengahan abad 18 pada waktu pemerintahan Kasultanan Yogyakarta hingga kini. Karena kekayaan budayanya, sejak lama Yogyakarta telah dikenal sebagai pusat budaya Jawa dan pusat pengembangan kebudayaan. Sebagai pusat kebudayaan Jawa, berbagai macam kegiatan seni tradisional ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari melalui penjadwalan yang teratur, seperti pementasan sandratari Ramayana, tari klasik Jawa, wayang kulit dan ketoprak. Dikenalnya Yogyakarta sebagai kota pendidikan dalam kaitannya dengan seni dan budaya, banyak terdapat lembaga-lembaga pendidikan seni dan kerajinan baik negeri maupun swasta seperti Institut Seni Indonesia, konservatorium seni musik dan tari tradisional Jawa serta beberapa yayasan seni lainnya. Keragaman dan kekayaan budaya yang dimiliki Yogyakarta, adalah salah satu dari banyak aspek yang membuat Yogyakarta terkenal sampai ke mancanegara.

Potensi-potensi budaya yang menonjol itu menjadi aset yang tak ternilai harganya dan tak akan habis digali nilai-nilainya, karena kehidupan seni dan budaya di Yogyakarta terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan jaman. Oleh karena itu dapat dimengerti mengapa Yogyakarta menjadi daerah tujuan wisata kedua setelah Bali.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Drs. Sunyoto, Koordinator Kelompok Kerja Bimbingan Museum Sonobudoyo, 16 Maret 2001.

Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata di Yogyakarta pada tahun 1997 sebanyak 4.441.252 orang, pada tahun 1998 sebanyak **2.986.597** orang.<sup>5</sup> Berarti pada tahun 1998 terjadi penurunan jumlah pengunjung sebanyak **1.454.655** orang (**-32,75 %**) yang merupakan dampak dari krisis moneter dan instabilitas politik yang terjadi di Indonesia.

### 1.2.2. Wayang Sebagai potensi Wisata

Wayang sebagai karya budaya nenek moyang bangsa Indonesia, berkembang sejak Indonesia pada jaman pra-sejarah hingga Indonesia mencapai kemerdekaannya. Melalui jaman kebudayaan Hindu dan jaman kebudayaan Islam, seni pewayangan mampu menjadi suritauladan bagi kehidupan manusia. Wayang merupakan warisan budaya yang tinggi nilai falsafahnya dan telah menyatu dalam kehidupan masyarakat Jawa, baik dalam bentuk budaya maupun uraian tentang wayang itu sendiri.

Dalam perkembangan seni pewayangan, wayang tidak lepas dari perjalanan sejarah, dimana pada jaman tertentu atau periode tertentu keberadaan wayang berbeda-beda, hal ini dapat dilihat dari jenis, bahan, dan cerita wayang. Indonesia memiliki berbagai macam wayang dari berbagai daerah, antara lain misalnya Jawa, Madura, Bali, Lombok serta beberapa dari daerah Sumatra.

Walaupun seni budaya pewayangan dikenal sejak lama, namun tidak membuat masyarakat jenuh dan meninggalkannya, tetapi sebaliknya masyarakat senantiasa menyukai. Dengan kata lain seni pewayangan mampu menggugah minat masyarakat untuk melihatnya baik secara langsung, melalui televisi, radio dan sebagainya.

### 1.2.3. Museum Wayang Yang Ada

Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, termasuk dalam klasifikasi lembaga permuseuman budaya dan seni. Museum ini merupakan milik pribadi dan dikelola oleh yayasan keluarga Kekayon. Koleksi-koleksi yang ada saat ini cukup banyak, terdiri dari benda-benda topeng, gamelan, lukisan dan peralatan yang berhubungan dengan seni pewayangan di Indonesia. Selain itu juga terdapat beberapa koleksi wayang dari mancanegara. Walaupun koleksi wayang belum seluruhnya ada, namun museum tersebut

---

<sup>5</sup> Yogyakarta Dalam Angka Tahun 1998.

sudah dapat mengenalkan salah satu budaya adiluhung bangsa Indonesia. Tujuan utama museum ini adalah *konservasi dan preservasi* kebudayaan Nasional, khususnya kebudayaan wayang, *edukasi, riset, rekreatif*.<sup>6</sup>

Yogyakarta sebagai kota pendidikan, kota budaya dan juga kota wisata, memiliki potensi yang sangat besar untuk menarik banyaknya pengunjung pada Museum Wayang, karena dilihat dari asal-usul serta kedekatan wayang bagi masyarakat Jawa khususnya (*lihat bab II, wayang dan kebudayaan Indonesia, wayang dalam kehidupan masyarakat Jawa*). Namun sampai sejauh ini, minat masyarakat terhadap Museum Wayang masih sangat rendah, data statistik menunjukkan bahwa pada tahun 1998 jumlah pengunjung yang masuk hanya 2.198 orang.<sup>7</sup> Pada hal salah satu kriteria umum dari sisi pengunjung, museum dikatakan berhasil apabila jumlah kunjungan rata-rata 4000 orang pertahun. Rendahnya minat masyarakat ini dikarenakan oleh beberapa faktor, antara lain :

1. Kurangnya sosialisasi dan publikasi tentang Museum Wayang ke masyarakat luas.
2. Lambannya pengelola museum dalam mengsikapi tuntutan masyarakat dimana museum sebagai obyek dan daya tarik wisata.
3. Kurangnya usaha dari pihak pengelolamuseum untuk menarik minat masyarakat dengan ,mengadakan pameran yang menarik dan variatif.
4. Materi pameran yang cenderung statis tidak dinamis.
5. Penyajian materi koleksi dalam satu ruangan tidak periodik dan terjadi pada setiap ruang pamer.
6. Ruang luar museum kurang terawat, karena jumlah pengelola tidak sebanding dengan luasan yang harus dirawat, sementara perawatan masih secara manual.
7. Ungkapan fisik bangunan apa adanya, tidak sesuai denga misi museumnya.
8. Metode penyajian materi koleksi yang monoton, mulai dari ruang pertama sampai ruang yang terakhir.
9. Tidak terpenuhinya faktor kenyamanan, baik itu termal, pencahayaan, sirkulasi dan visual. Apalagi bila pengunjung dalam bentuk rombongan.

---

<sup>6</sup> Buku Panduan, "Museum Wayang Kekayon Yogyakarta" , Hal. 1.

#### 1.2.4. Potensi Wisata Museum di Yogyakarta

*Kesadaran akan masa lampau adalah salah satu karakteristik homo sapiens (Cleere, 1989 :5). Pada sisi yang lain manusia masa lampau meninggalkan jejak-jejak kebudayaan mereka antara lain berupa sisa-sisa aktivitas mereka. Sisa-sisa aktivitas tersebut bisa disebut warisan budaya, yang sesungguhnya merupakan milik seluruh masyarakat, sehingga seluruh lapisan masyarakat harus menghargainya (Mc Gimsey ang Davis, 1977).*

*Pariwisata adalah aktivitas seseorang bepergian ke luar lingkungan biasa, selama kurang dari satu tahun, dan terutama untuk bersantai, rekreasi atau mencari sesuatu yang menghibur (Mc Intash, 1995 : 11, Ave, 1996 : 23).*

*Didalam sejarahnya pariwisata terus mengalami peningkatan, baik kuantitas maupun kualitasnya, dan sekarang berkembang menjadi suatu industri tersendiri. Pada tahun 1995 industri pariwisata menduduki urutan ke tiga di dalam urutan bidang-bidang penghasil devisa di dunia internasional (Nordman, 1996 : 28).<sup>8</sup>*

Yogyakarta memiliki setidaknya ada 8 daya tarik positif yang dapat dianggap sebagai kekuatan daerah dibidang pariwisata, yaitu :<sup>9</sup> *Iklim yang baik, atraksi pemandangan yang banyak, budaya yang menarik, masarakat ramah dan bersahaja, akomodasi, makanan yang khas, gaya hidup, harga yang pantas.*

Dengan melihat uraian beberapa ahli pariwisata diatas, dapat dipahami bahwa pariwisata diharapkan menjadi bagian penting didalam pembangunan perekonomian, terutama di negara kita ini. Apalagi jika mengingat pridiksi bahwa kawasan asia-pasifik pada abad ini akan menjadi pusat pengembangan pariwisata yang terpenting. Potensi budaya yang menonjol di Yogyakarta merupakan aset yang tak ternilai dan tak akan habis di gali nilai-nilainya, karena kehidupan seni budaya di Yogyakarta terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan zaman, oleh karena itu tak salah kalau banyak pengunjung yang memilih kota Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata.

Di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, saat ini memiliki tiga jenis pariwisata sebagai potensi yaitu: *wisata, museum, dan hiburan.* Museum mampu menarik minat pengunjung yaitu sebanyak **814.838** orang, atau **27.28 %** dari **2.986.597** (total pengunjung

---

<sup>7</sup> Yogyakarta Dalam Angka Tahun 1998.

<sup>8</sup> Adisijanti, Inajati, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengelolaan Warisan Budaya Dalam Pengembangan Pariwisata", Makalah Lokakarya terbatas. Pusat Penelitian dan pengembangan pariwisata UGM, 1 April 2000.

<sup>9</sup> Hasil Penelitian Puslitbang Pariwisata, "Toursm Sector Progremming and Policy Development", Lembaga Penelitian Perencanaan Wilayah dan Kota, ITB, Desember 1980.

tahun 1998), dengan karakter pengunjung, yaitu pelajar dan mahasiswa, peneliti, masyarakat awam dan wisatawan mancanegara. Motivasi pengunjung dapat dikelompokkan lagi menjadi, yaitu Motivasi Intelektual (*pelajar, peneliti*), Motivasi Romantis (*motivasi orang yang santai*), dan Motivasi Estetis (*rekreasi*).

Dari data tersebut diatas diketahui bahwa masyarakat lebih tertarik wisata dari pada museum, hal tersebut terbukti dimana museum berada pada peringkat kedua dalam jumlah pengunjung. Kebanyakan masyarakat datang ke museum hanya satu kali, setelah itu mereka tidak tertarik atau enggan untuk kembali mengunjungi museum tersebut. Untuk menarik minat masyarakat agar mengunjungi museum menjadi berkali kali, museum "Museum Wayang" harus melakukan perubahan atau berbenah diri, perubahan tersebut dikarenakan :

1. Museum pada waktu yang lalu mengutamakan segi pendidikan.
2. Publik/masyarakat sering mempunyai kontak atau hubungan awal dengan budaya yang lain melalui museum.
3. Masyarakat pada saat ini mempunyai informasi lain dan pilihan kesenangan.
4. Museum bersaing dengan televisi, film, video game, shopping mall, taman hiburan, komputer game, internet dan lain-lain.

Berarti pokok-pokok persoalan pada museum antara lain adalah :

1. Museum dan warisan budaya harus bersaing dengan pertunjukan-pertunjukan pariwisata/rekreasi.
2. Alternatif dalam pandangan atas museum : hiburan dan pendidikan.
3. Budaya/keindahan antar subyektif komunikasi dan persitipasi.
4. Isi seharusnya melebihi interpretasi fisik.
5. Informasi yang bertanggung jawab.
6. Hak cipta, konteks (lokasi/isi) infrastrukturnya.
7. Pemilihan teknologi yang sesuai.
8. Potensial (penelitian, pendidikan, wisata, rekreasi).
9. Menetapkan pada pasar yang tepat untuk menjual dan mengkomunikasikannya.

Dalam rangka melestarikan hal-hal yang berhubungan dengan wayang, dan menumbuhkan *social image*. Tentunya tidak hanya sekedar wadahnya yang bisa menyimpan atau menampung benda-benda berupa wayang atau yang berkaitan dengan wayang tetapi lebih dari itu, yaitu berupa wadah pengembangannya. Karena ditilik dari

sejarahinya, wayang itu mengalami perkembangan dari yang paling sederhana hingga sekarang. Hal ini ditunjang dengan kebijakan pemerintah dalam mengembangkan kebudayaan Nasional dengan melaksanakan inventarisasi dan memasyarakatkan nilai-nilai budaya Indonesia.

Kondisi sarana pelestarian wayang yang ada saat ini, belum memadai dalam memenuhi kebutuhan yang diinginkan, maka direncanakan suatu wadah yang nantinya dapat memenuhi persyaratan sehingga mencapai sasaran yang diinginkan, adapun sarana pelestarian lain yang sekarang sudah dapat dikatakan memenuhi syarat adalah dalam hal pementasan pegelaran Wayang Orang, di pelataran Candi Prambanan. Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa seni pewayangan ada dua hal, yaitu :

1. Bendanya sendiri, yaitu wayang dan perangkatnya yang disini mempunyai tugas / kegunaan, arti/makna tersendiri.
2. Kegiatan Dari benda itu, yaitu yang berhubungan dengan pementasan atau pegelaran.

Pelestarian tidak dapat hanya melalui pegelaran saja, ada yang tak kalah penting, yaitu menumbuhkan pengetahuan, pemahaman seni pewayangan kepada masyarakat. Karena seni pewayangan itu sendiri sangat kompleks, melalui wadah ini nantinya diharapkan dapat diketahui bagaimana nenek moyang kita dapat mewariskan seni budaya yang adiluhung. Maka dibutuhkan suatu wadah yang tepat, dimana wadah tersebut tidak hanya dapat menyimpan peninggalan seni pewayangan saja, tetapi lebih dari itu memberikan informasi untuk menambah pengetahuan, serta pemahaman. Wadah yang dimaksud adalah **Museum**, karena museum disini organisasinya jelas, terdapat bagian-bagian tersendiri dengan tugas-tugas yang berhubungan dengan pencarian, penelitian, pemeliharaan serta pengembangan dan penginformasian terhadap masyarakat. Diharapkan dengan mewadahi seni pewayangan dari segala aspek ke dalam museum, nantinya segala informasi tentang wayang dapat ditemukan dalam wadah ini.

### **1.3. Permasalahan**

#### **1.3.1. Permasalahan Umum**

- a) Bagaimanakah wujud bangunan museum Wayang yang dapat memenuhi tuntutan masyarakat, sebagai obyek dan daya tarik wisata "rekreasi budaya" khususnya seni pewayangan.

- b) Bagaimana mengolah materi koleksi agar dapat menjadi produk yang menarik dan menyenangkan bagi pengunjung.

#### 1.3.2. Permasalaham Khusus

- a) Bagaimana perwujudan bentuk penataan ruang pameran yang rekreatif dan informatif, sehingga dapat memberikan kenikmatan bagi pengunjung serta kemudahan dalam menyerap informasi.
- b) Bagaimana menghadirkan citra bangunan Museum Wayang yang rekreatif serta adaptif terhadap lingkungannya.

### 1.4. Tujuan dan Sasaran

#### 1.4.1. Tujuan

Mengungkapkan bangunan museum yang menghususkan pada salah satu unsur warisan budaya Jawa yaitu seni pewayangan, yang didalamnya mempunyai kegiatan pelestarian dan mengandung unsur-unsur kegiatan informasi dalam menumbuhkan pemahaman nilai-nilai seni pewayangan yang ada serta unsur-unsur kenyamanan bagi pengunjung.

#### 1.4.2. Sasaran

1. Mengungkapkan perwujudan tata ruang yang mendukung pemahaman dan penikmatan koleksi.
2. Mengadakan studi tentang karakter ungkapan fisik untuk menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan.

### 1.5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan akan dititik beratkan pada pemecahan masalah arsitektural yang diterapkan pada bangunan Museum Wayang, yaitu :

1. Pembahasan konsep dan penyelesaian wujud fisik bangunan yang *rekreatif adaptif*.
2. Pembentukan ruang yang dapat memberikan suasana *rekreatif, informatif*
3. Pembahasan perbedaan pola *sirkulasi pengunjung dan pengelola*.
4. Pembahasan pengaturan pencahayaan untuk *menambah daya tarik* obyek yang dipamerkan.

## 1.6. Metode Pembahasan

Untuk mendapatkan jawaban-jawaban dari permasalahan yang ada, maka digunakan metode-metode sebagai berikut :

1. wawancara, yaitu bertanya langsung dengan pihak-pihak terkait. Khususnya pengelola Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, Sonobodoyo, Badan Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional serta Javanologi.
2. Observasi, yaitu dilakukan pada beberapa Gallery wayang di Yogyakarta, Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, Museum Sonobudoyo, dan Keraton Yogyakarta.
3. Studi Literatur meliputi prinsip desain dan konsep perencanaan dan perancangan museum.
4. Analisis data serta informasi mengenai bentuk bangunan, karakter pengunjung, pembentukan ruang, sirkulasi, teknik penyajian dan pencahayaan.

## 1.7. Keaslian Penulisan

Tabel 1.0. Keaslian Penulisan.

Nama	Tahun	Juduk Skripsi	Pembahasan
FX. Urip Nugroho	UGM/1986	Museum Wayang di Yogyakarta	Penekanan pada kegunaan publik sebagai wadah untuk mendapatkan informasi melalui pola pewadahan yang mudah dijangkau, dan tidak terjadi Crossing
Asti Wijayanti	UGM/1989	Pusat Seni Pewayangan Di Yogyakarta	Penekanan pada kegiatan seni pewayangan yang merupakan pemusatan jenis kesenian wayang dengan didukung kegiatan lainnya yaitu wayang dalam bentuk kerajinan sebagai usaha untuk lebih meningkatkan apresiasi pengunjung.
Dini Andriani	TA - UII Th. 2000.	Museum Wayang di Yogyakarta	Penekanan pada pengolahan pola sirkulasi yang menunjang penyampaian informasi.
Firdaus	TA - UII Th. 2001	Museum Wayang di Yogyakarta	Penekanan pada sistem penyajian maupun penataan ruang pameran yang informatif dan nyaman. Serta Ungkapan citra bangunan Museum Wayang yang rekreatif serta adaptif terhadap lingkungannya.

### **1.8. Sitematika Penulisan**

Pada penulisan tugas akhir dengan judul Museum Wayang di Yogyakarta ini menggunakan sistematika penulisan berdasarkan tahapan pada metode pembahasan yang dipakai dalam pemecahan masalah yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, diagram pola pikir

#### **BAB II TINJAUAN TEORITIS MUSEUM DAN WAYANG**

Mengungkapkan pengertian bangunan museum, hakekat museum, tugas dan fungsi museum, struktur organisasi museum, materi koleksi museum, Jenis kegiatan, klasifikasi serta patokan dalam perencanaan sebuah museum. Mengungkapkan pengertian Wayang.

#### **BAB III TINJAUAN KOTA, POTENSI WISATA MUSEUM DI YOGYAKARTA DAN STUDI KASUS BANGUNAN MUSEUM**

Tinjauan kota dan pengembangan pariwisata yogyakarta, tinjauan Museum wayang, tinjauan eksisting Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, studi kasus bangunan museum, serta tinjauan teori arsitektur.

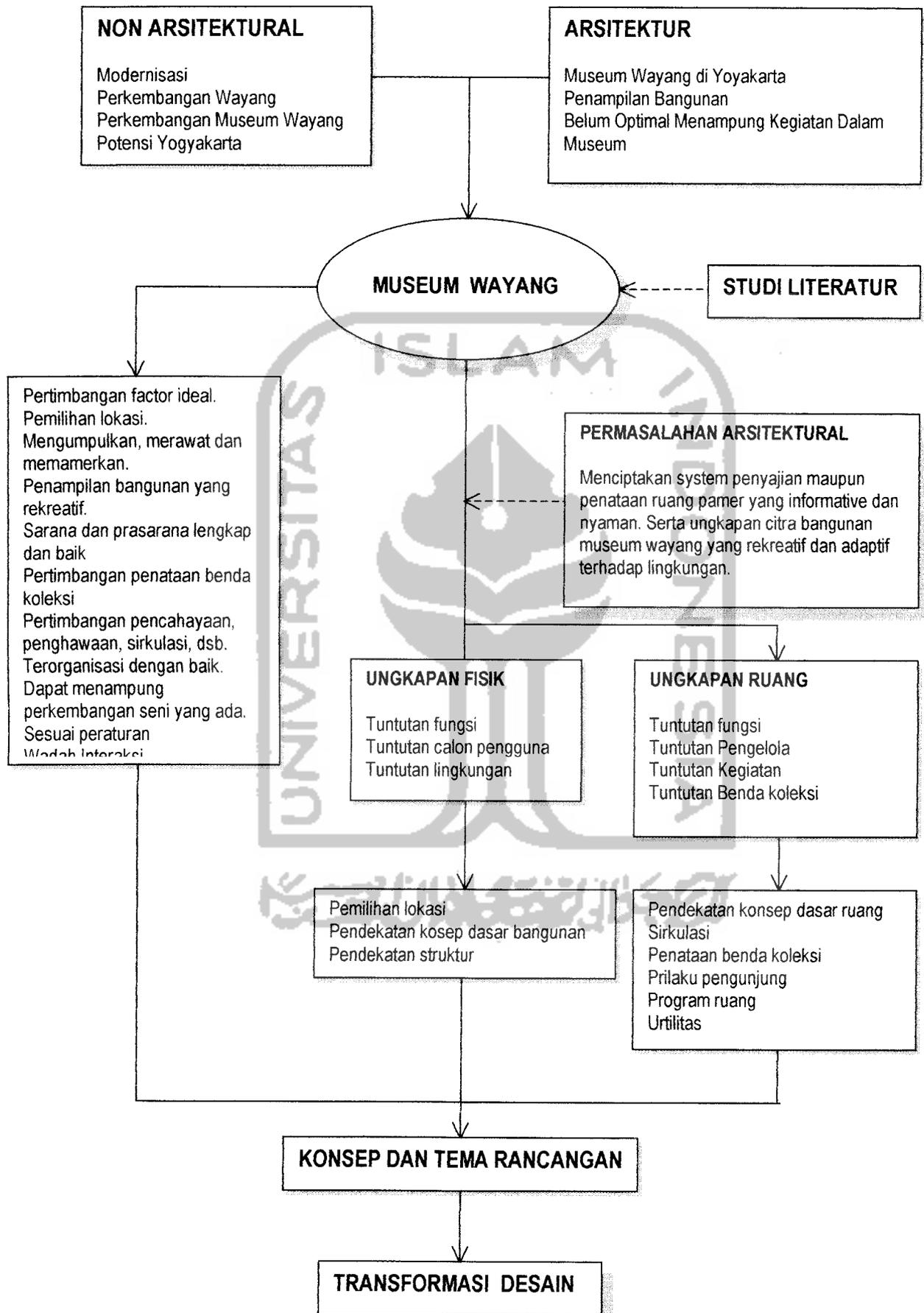
#### **BAB IV ANALISA**

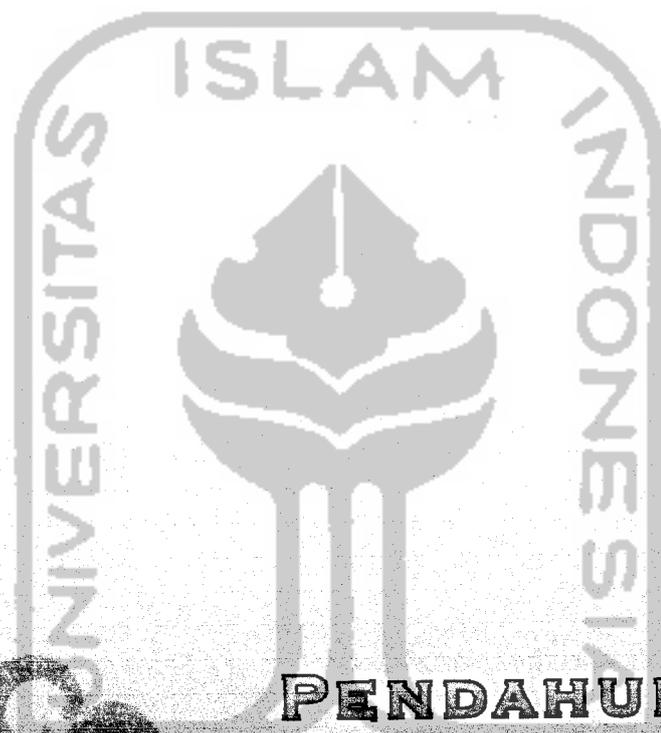
Analisa benda koleksi, keamanan benda koleksi, tata letak benda koleksi, tata letak pencahayaan, sirkulasi kegiatan, program bangunan, site terpilih, serta analisa konsep dasar bangunan

#### **BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisikan konsep-konsep dasar perencanaan dan perancangan sebagai pedoman dalam mentransformasikan ke perancangan fisik.

# DIAGRAM POLA PIKIR





**I**

**PENDAHULUAN**



## BAB II TINJAUAN TEORITIS MUSEUM DAN WAYANG

### 2.1. Tinjauan Museum

#### 2.1.1. Pengertian Museum

Menurut *Enseklopedia Nasional Indonesia*, museum berarti suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, missal peninggalan sejarah, seni, dan barang-barang kuno. Definisi museum berdasarkan *konfrensi umum ICOM* (International Council of Museum) 1974, adalah suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan, serta terbuka untuk umum. Museum melaksanakan kegiatan pengadaan, pengawetan, riset komunikasi dan pameran segala macam benda bahan pembuktian tentang kehadiran umat manusia dan lingkungannya untuk tujuan pengkajian, pendidikan dan kesenangan.

Menurut ahli, A.C. *Paker* (Museologi Amerika), Museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam.<sup>10</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, maka museum dapat disimpulkan untuk diartikan sebagai lembaga yang mengumpulkan (*collect*) benda-benda warisan budaya bangsa yang bernilai tinggi, guna diwariskan atau dikomunikasikan (*fungsi museum*) kepada generasi muda, sehingga dapat digunakan dalam rangka pembinaan, pengembangan kebudayaan dan pembangunan bangsa.

#### 2.1.2. Hakekat Kegiatan Museum.

Berdasarkan pengertian museum seperti tersebut diatas, dan juga fungsi-fungsi museum itu dari jaman ke jaman berubah, namun pada hakekatnya pengertian museum tidak berubah. Dimana landasan ilmiah dan kesenian tetap menjiwai arti museum sampai saat ini. Dalam perkembangannya hingga sekarang, museum dalam arti/konsep modern, adalah suatu lembaga yang aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam. Museum tidak hanya mengumpulkan benda-benda antik bagi penyelidikan ilmiah tapi benda yang sebagian besar sebagai warisan budaya harus dipamerkan pada umum dengan segala hubungannya yang ada.

<sup>10</sup> Paker, A.C. *Manual For History Museum*, New York, 1945, hal 3.

Karena wayang merupakan warisan budaya, dan budaya itu sendiri berkaitan erat dengan perjalanan sejarah masa lalu, masa kini dan akan datang. Pernyataan ini berhubungan dengan arti "aktif" dalam permuseuman modern dimana museum tidak hanya berkiblat pada hal-hal telah lalu tapi juga masa sekarang dan masa datang. Hakekat kegiatan museum mencakup dua kegiatan yaitu konservasi dan komunikasi terhadap sesuatu benda hasil budaya untuk kepentingan kelangsungan benda itu sendiri dan masyarakat luas.

#### 1. Konservasi

Konservasi dalam museum mempunyai pengertian sebagai suatu tindakan-tindakan:

- a. Pengumpulan, yaitu mengumpulkan benda-benda yang memenuhi syarat untuk dijadikan koleksi museum.
- b. Perawatan meliputi :
  - a) Segi teknis, yaitu memelihara benda-benda koleksi, menghindarkan dari bahaya rusak, musnah atau hilang, juga menjaga keasliannya agar dapat menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi seoptimal mungkin.
  - b) Segi administrasi, yaitu memberikan keterangan mengenai benda-benda koleksi sebagai pembuktian.

#### 2. Komunikasi

Pengertian komunikasi dalam museum adalah suatu tindakan penerangan, penyebaran pengetahuan kepada masyarakat melalui pameran obyek koleksi museum. Komunikasi ini melibatkan dua unsure yang saling berkaitan dan berhubungan timbal balik, masing-masing berperan sebagai subyek sekaligus obyek, yaitu: pertama obyek koleksi yang dikenal, diketahui, dipelajari, dipahami, dihayati dan diberi tanggapan, sekaligus sebagai subyek yang menampilkan diri. Kedua obyek penerima pesan yang disampaikan obyek penerima koleksi, sekaligus sebagai subyek yang mengenal, mengetahui, mempelajari, memahami, menghayati dan memberi tanggapan terhadap obyek tersebut.

Dalam berkomunikasi manusia melakukan persepsi melalui kelima inderanya, karenanya komunikasi dapat dijalankan melalui kelima saluran tersebut. Diantara saluran-saluran tersebut yang efektif dan dikembangkan manusia ialah melalui suara dan

penglihatan yang dikenal sebagai komunikasi audio dan komunikasi visual. Esensi kegiatan pameran dalam museum adalah komunikasi visual. Nilai museum sebagai media komunikasi visual terletak pada kelangsungan kontak antara penerima (masyarakat/individu) dengan obyek koleksi yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang asli. Sedangkan komunikasi audio sebagai pengkap untuk memudahkan informasi tentang obyek koleksi.

### 2.1.3. Tugas dan fungsi museum

#### 1. Tugas Museum

Secara umum keberadaan museum di Indonesia mempunyai tugas menyelenggarakan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penyajian, penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif cultural tentang benda bernilai budaya dan ilmiah. Lebih terperinci lagi, tugas museum di Indonesia, menurut *Amir Sutaarga* adalah :

- a. Menghindarkan bangsa dari kemiskinan budaya.
- b. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat.
- c. Turut memperluas dan menyalurkan pengetahuan dengan cara massal memberi kesempatan bagi penikmat seni.
- d. Membantu metodik dan didaktik sekolahan dengan cara kerja yang bertolak pada setiap kunjungan siswa.
- e. Memberi kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah.

#### 2. Fungsi Museum

Dari definisi tentang museum maka dapat dipahami bahwa museum dapat berfungsi sebagai berikut :

##### a. Tempat Preservasi

Museum merupakan wadah benda-benda hasil budaya yang disimpan, dirawat dan dijaga keawetannya sebagai bahan bukti kenyataan.

##### b. Tempat Pendidikan

Tugas pendidikan yang diperankan oleh museum bukan seperti yang dilakukan di sekolah atau lembaga pendidikan formal. Pendidikan dalam hal ini diartikan dalam pengertian yang lebih luas, ialah memberikan kesempatan bagi

masyarakat luas untuk mawas diri, mencari pengalaman masa lalu, pemahaman arti yang terkandung dalam koleksi, menambah ide serta inspirasi baru. Museum memberikan kebebasan untuk membuat analisa dan interpretasi terhadap benda-benda yang dipamerkan.

c. Tempat Rekreasi

Dengan koleksi benda-benda artistic dalam penataan penempatan yang menarik, pertunjukan kesenian dan kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh museum merupakan sarana pengembalian keseimbangan fisik atau psikis yang telah terganggu oleh kelelahan dan ketegangan dalam menghadapi kesibukan sehari-hari.

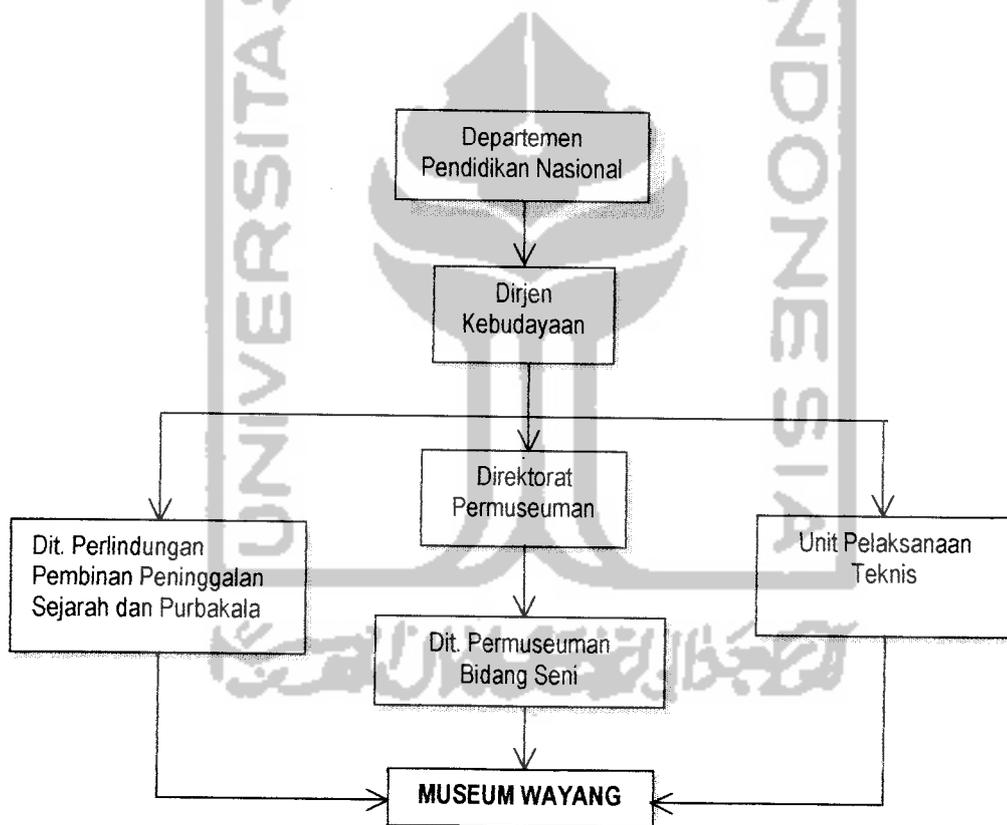
Susunan organisasi museum diturunkan berdasarkan tugas dan fungsi museum, yaitu meliputi :

1. Bidang tata usaha, meliputi kegiatan museum dalam ketertiban dan keamanan, kepegawaian dan keuangan.
2. Bidang pengolahan koleksi meliputi indentifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi museum. Menyusun konsepsi yang berhubungan dengan kegiatan presentasi, penelitian dan pengkajian koleksi dan penulisan yang bersifat ilmiah dan populer.
3. Bidang pengolahan koleksi yang meliputi konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan kelembaban dan suhu diruang koleksi dan gudang serta menangani laboratorium konservasi.
4. Bidang pengelolaan koleksi meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat penunjang kegiatan edukatif cultural dan penanganan bengkel preparasi.
5. Bidang bimbingan dan publikasi, meliputi kegiatan bimbingan edukatif cultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah populer serta penanganan peralatan audio visual.
6. Bidang pengelolaan perpustakaan, meliputi kegiatan penanganan perpustakaan *referensi*.

2.1.4. Struktur Organisasi Museum



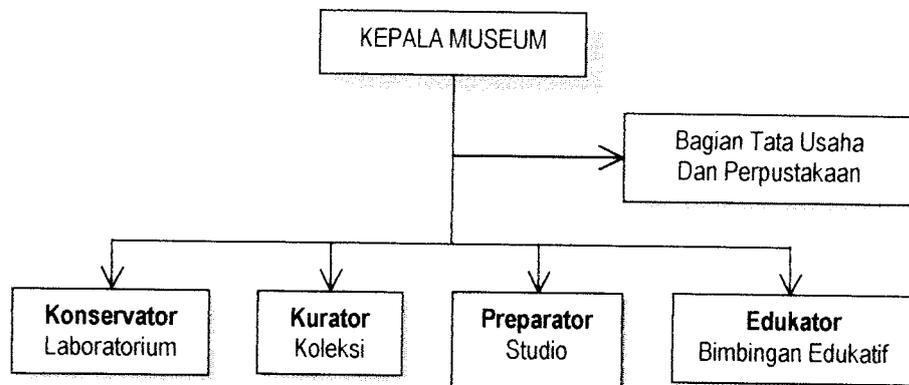
Bagan 1.0. Kaitan Penyelenggara Museum<sup>11</sup>



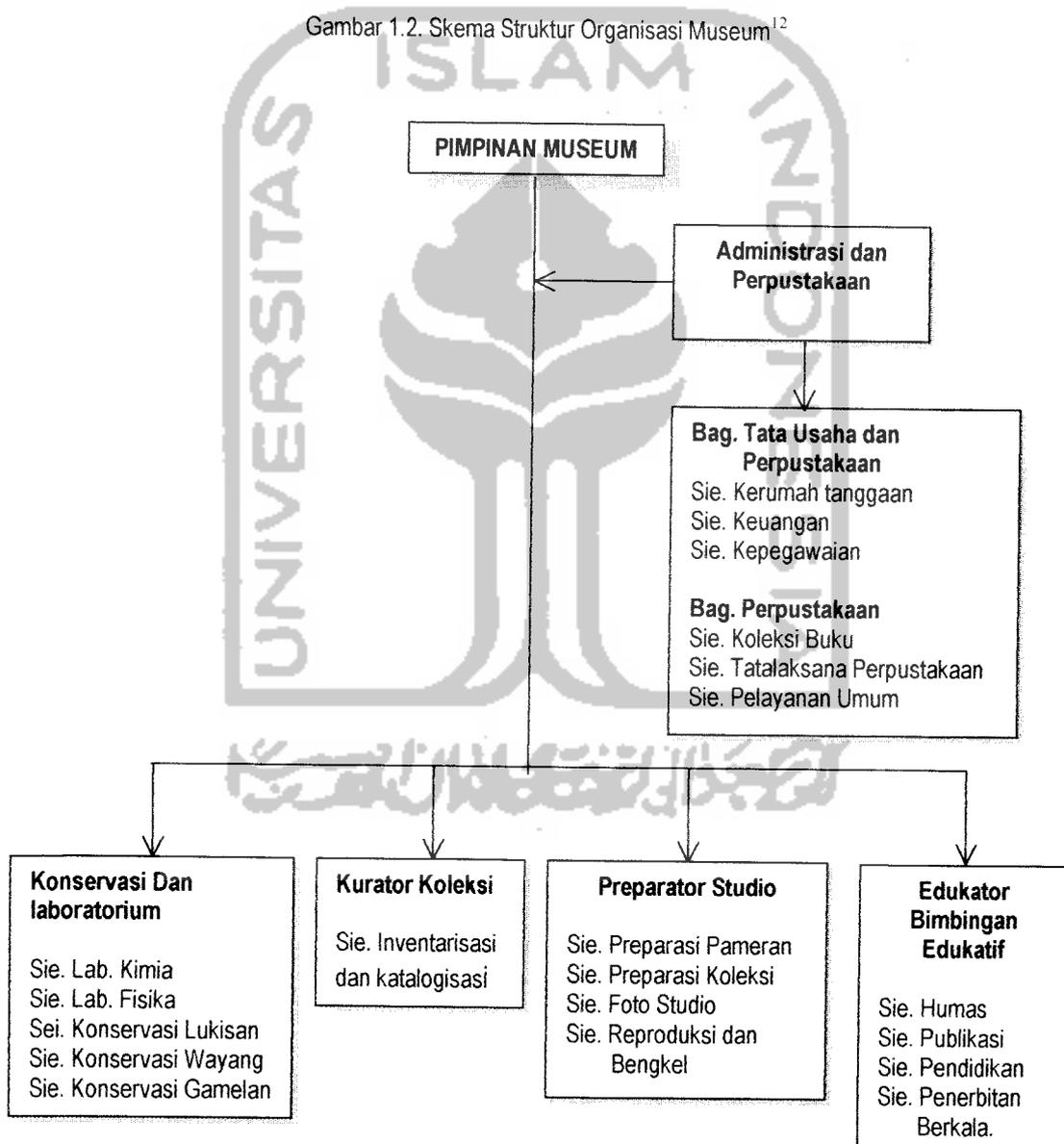
Bagan 1.1. Skema Organisasi Kerja

Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis museum. Di bawah ini diperlihatkan skema struktur organisasi museum.

<sup>11</sup> Sutarga, Amir. *Pedoman penyelenggaraan Museum dan Pegelolaan Museum.*



Gambar 1.2. Skema Struktur Organisasi Museum<sup>12</sup>



Gambar 1.3. Struktur Organisasi Museum Wayang.

<sup>12</sup> Susilo, Tedjo. Drs. *Pedoman Mendirikan Museum*.

Dari struktur organisasi museum diatas dapat diturunkan kelompok-kelompok ruang serta hubungan antar ruang-ruangnya, antara lain seperti pada table berikut :

Tabel 1.1. Macam ruang dan hubungan antar ruang  
 Sumber : Pengamatan pada beberapa museum (literature)

No.	Kelompok Ruang	Hubungan Antar Ruang
A	Ruang Pimpinan a) R. Direktur b) R. Wakil c) R. Sekretaris d) R. Tamu	
B	Ruang Tata Usaha a) R. Kepala Tata Usaha b) R. Kabag. Kepegawaian c) R. Kabag. Keuangan d) R. Sekretaris e) R. Kerja	
C	Ruang Konservasi a) R. Kabag. Konservasi b) R. Fumigasi c) R. Simpan sementara d) R. Peralatan dan bahan e) Lab. Konservasi f) R. Karantina	
D	Ruang Kurator a) R. Penerima, pengiriman b) Gudang sementara c) Gudang tetap d) R. Dokumen  a) R. Kabag. Kurator b) R. Tamu c) R. studio Koleksi	
E	Ruang Edukator a) R. Kabag. Edukator b) R. tamu	
F	Perpustakaan a) R. Baca b) R. Buku c) R. Katalog d) R. Koleksi Film / Video e) R. Peminjaman f) R. administrasi g) Gudang	

### 2.1.5. Materi Koleksi Museum<sup>13</sup>

Dalam upaya mengembangkan materi koleksi museum, diberlakukan hal-hal sebagai berikut :

#### 1. Persyaratan materi koleksi

Persyaratan umum yang diajukan untuk koleksi suatu museum adalah :

- a. Bernilai budaya (cultural Value), termasuk nilai ilmiah (Scientific Value), baik menurut ilmu-ilmu alam atau ilmu social dan budaya, atau bernilai keindahan (Esthetic Value), sedangkan nilai harga pasaran (Commercial Value) dan nilai intrinsic (Harga bahan) bukan merupakan syarat mutlak.
- b. Dapat diidentifikasi, artinya dapat dijelaskan mengenai wujud (morfologis), tipe (tipologis), dan asalnya (historis) dan lain-lain.
- c. Bernilai sejarah, dapat dianggap sebagai suatu monumen atau tanda peringatan.
- d. Dapat dianggap sebagai suatu dokumen yang membuktikan kenyataan dan kehadiran (realita dan eksistensi) suatu penyelidikan ilmiah.

#### 2. Pengadaan materi koleksi

Pengadaan materi koleksi dapat dilakukan dengan cara antara lain :

- a. Pemberian dari pemerintah, swasta ataupun dermawan.
- b. Pertukaran obyek koleksi dengan museum lain.
- c. Pembelian dari perorangan, perusahaan ataupun pengumpulan koleksi.
- d. Peminjaman atau penyewaan dari museum lain, perusahaan atau perorangan untuk jangka waktu peminjaman berkisar antara 10 sampai dengan 20 tahun.

#### 3. Perawatan materi koleksi

Perawatan materi koleksi dilaksanakan oleh konservator yang ahli di bidang Kimia, Fisika, Biologi dan ilmu pengetahuan bahan. Sebab benda-benda materi koleksi umumnya berasal dari bahan-bahan organik dan anorganik.

Faktor-faktor yang dapat merusak dan mempengaruhi benda-benda materi koleksi antara lain :

- a. Iklim

<sup>13</sup> Sutarga, Moh. Amir, Drs. *Kapita Selekta Museografi Dan Museologi*. Dir. Museum, Ditjen Kebudayaan, Depdiknas.

Iklm yang terlalu lembab dapat mengakibatkan :

- a) Tumbuhnya jamur pada kulit.
- b) Rangsangan karat pada logam.
- c) Kaburnya warna.
- d) Buramnya kaca.
- e) Lemahnya daya rekat, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu diperlukan pengendalian iklim yang *Relative Humidity* dan sesuai dengan bahan materi koleksi, menggunakan alat *dehumidifyer* untuk mengurangi kelembaban dan *umidifyer* untuk menambah kelembaban.

b. Cahaya

Radiasi cahaya dapat menimbulkan kerusakan pada bahan benda koleksi. Unsur sinar *ultra violet* dapat menimbulkan radiasi pada bahan koleksi, cara penanggulangannya dengan luminasi agar radiasi berkurang.

c. Serangga

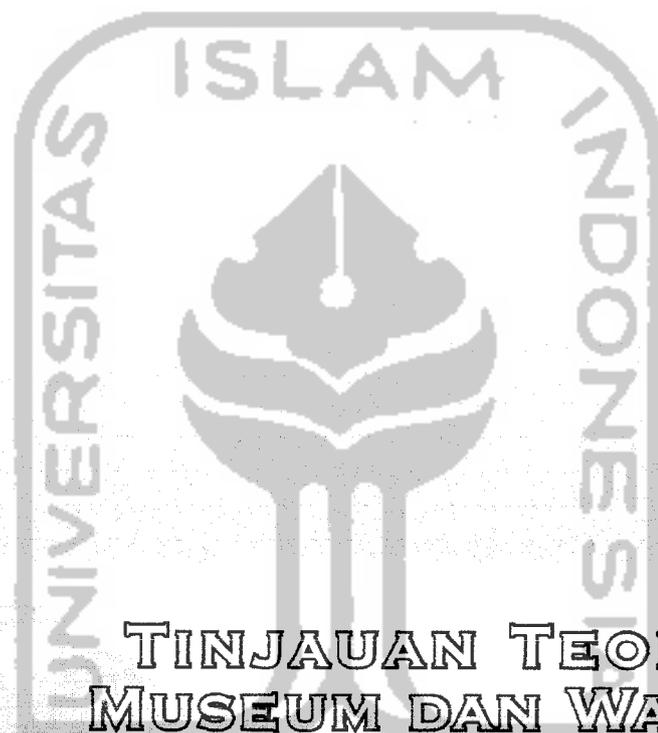
Indonesia yang mempunyai alam tropik banyak didapati bermacam serangga yang dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi, sementara untuk mencegah masuknya serangga ke dalam museum sangat sulit karena serangga dapat membonceng peti kemas yang dikirim ke dalam museum. Pencegahannya dapat melalui proses kimiawi dengan memperhatikan sifat dan bahan koleksi, dan diupayakan jangan sampai pencegahan tersebut justru menimbulkan kerusakan.

#### 2.1.6. Jenis kegiatan pada museum

Ditinjau secara administratif kegiatan-kegiatan yang berlangsung dalam sebuah museum dapat dibagi dalam kelompok-kelompok kegiatan sebagai berikut :

3. Bagian administrasi / tata usaha
  - a. Melaksanakan kegiatan surat-menyurat.
  - b. Melaksanakan urusan periengkapan.
  - c. Melaksanakan urusan kepegawaian.
  - d. Melaksanakan urusan keuangan.
  - e. Melaksanakan urusan dokumen koleksi.
  - f. Melaksanakan urusan registrasi.

2. Bagian konservasi dan preservasi
  - a. Melaksanakan kegiatan konservasi – preservasi.
  - b. Melaksanakan restorasi / perbaikan koleksi museum.
  - c. Melaksanakan pembuatan reproduksi koleksi.
3. Bagian pembinaan koleksi / kuratorial
  - a. Melaksanakan pengadaan, pengumpulan, penelitian koleksi.
  - b. Melaksanakan identifikasi dan klasifikasi koleksi.
  - c. Melaksanakan katalogisasi koleksi.
  - d. Menyusun konsep yang berhubungan dengan kegiatan pameran tetap.
  - e. Melaksanakan penyusunan tulisan ilmiah dan populer.
4. Bagian preparasi
  - a. Melaksanakan persiapan pameran.
  - b. Melaksanakan pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif cultural.
5. Bagian bimbingan edukasi dan publikasi
  - a. Melaksanakan bimbingan untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum dengan cara penjelasan, ceramah, pemutaran slide, film, atau video dan peragaan.
  - b. Melaksanakan kerjasama dengan organisasi social dan budaya dibidang kegiatan edukatif cultural.
  - c. Melaksanakan perencanaan program bimbingan, pameran khusus / temporal, acara ceramah, acara diskusi ilmiah dan memberikan penerangan museum secara umum.
  - d. Melaksanakan publikasi tentang koleksi umum yang bersifat ilmiah populer.
6. Bagian perpustakaan
  - a. Membina dan mengembangkan kepastakaan.
  - b. Mengadakan kerjasama dengan perpustakaan, lembaga atau instansi lain sesuai dengan peraturan undang-undang.
  - c. Melakukan pengelolaan administrasi perpustakaan umum.
  - d. Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi perpustakaan.



**II**

**TINJAUAN TEORITIS  
MUSEUM DAN WAYANG**



### 2.1.7. Klasifikasi museum

Menurut ICOM (*International Council Of Museum*), museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu :

1. Art Museum (*Museum Seni*).
2. Archeology and History Museum (*Museum Sejarah dan Arkeologi*).
3. Ethnographical Museum (*Museum Nasional*).
4. Natural History Museum (*Museum Ilmu Alam*).
5. Science and Technology Museum (*Museum Ilmu Pengetahuan*).
6. Specialized Museum (*Museum Khusus*).

Menurut penyelenggaraan, museum dibagi menjadi dua yaitu :

1. Museum pemerintah  
Yaitu museum yang diselenggarakan oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau oleh pemerintah daerah.
2. Museum swasta  
Yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan.

### 2.1.8. Patokan Perancangan Museum

Guna memperoleh perwujudan museum yang dapat mewadahi kegiatannya diperlukan patokan-patokan yang digunakan sebagai dasar perancangan. Patokan tersebut antara lain

1. Persyaratan umum arsitektur museum
  - a. Museum harus mempunyai ruangan kerja bagi para konservatornya yang dilengkapi dengan perpustakaan dan dibantu staf administrasi.
  - b. Museum harus mempunyai ruangan untuk koleksi penyelidikan (*referensi collection*) yang disusun menurut sistem dan metoda yang khas bagi ilmu pengetahuan.
  - c. Museum harus mempunyai ruangan pameran tetap (*permanent exhibition*) yang memungkinkan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat keindahan yang diperlukan, sehingga setiap benda dapat ditempatkan menurut arti dan fungsinya, sesuai dengan nilai ilmiah atau keindahan barang tersebut.

- d. Museum harus mempunyai ruangan untuk pameran sewaktu-waktu (*temporer exhibition*) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin di laksanakan secara konstruktif sehingga terasa faedahnya bagi pendidikan masyarakat.
  - e. Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban memberi cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya, menghindarkannya dari bahaya serangga, bahaya udara lembab dan lain-lain.
  - f. Museum harus mempunyai studio dengan perlengkapan pemotretan dan alat-alat audio visual lainnya, studio sebagai tempat reproduksi dan perbaikan koleksi museum.
  - g. Museum harus mempunyai ruangan untuk bagian-bagian penerangan dan pendidikan.
  - h. Museum harus dilengkapi dengan perpustakaan.
  - i. Museum harus dapat memberikan tempat penikmatan seni dan penyaluran ilmu pengetahuan.
2. Faktor pertimbangan dalam perencanaan ruang dan bentuk museum
- a. Tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang.
  - b. Type pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus disediakan.
  - c. Memperhatikan perilaku pengunjung.
  - d. Aktivitas ruang pameran museum.
  - e. Ruang-ruang pameran alternatif bagi pengunjung.
  - f. Segi-segi konservasi pameran.
  - g. Ruang atau area pusat yang besar sehingga pengunjung dapat mencapai seluruh pandangan terhadap museum dan rute yang memberikan kesan khusus.
  - h. Area *reception* adalah penting sebagai area untuk mencapai keberbagai ruang lainnya.
  - i. Ruang pameran permanen dapat dilakukan 3 (tiga) pendekatan model : pertama, menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang 'lay-out' pameran. Kedua, ruang kecil seperti galeri didesain untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga, perpaduan antara kedua pendekatan diatas.

- j. Area pameran temporer, sering merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.
  - k. Perawatan terhadap barang-barang pameran tidak hanya melalui restorasi tetapi juga konservasi, sehingga diperlukan hubungan langsung antara ruang pameran dengan ruang perawatan.
3. Beberapa patokan tentang perancangan museum<sup>14</sup>
- a. Hendaknya menggunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatan.
  - b. Perhatian terhadap koleksi-koleksi.
  - c. Perhatian terhadap pengunjung.
  - d. Perhatian terhadap staf museum berikut ruang-ruang untuk mereka.
  - e. Penempatan gudang pada tempat yang susah dicapai oleh umum.
  - f. Gudang hendaknya cukup untuk penyimpanan selama 1 tahun.
  - g. Perhatian terhadap keamanan koleksi dari bahaya kebakaran.
  - h. Kontrol temperatur dan kelembabab udara hendaknya menggunakan sistem sentral.
  - i. Menawarkan pengunjung untuk kontak langsung dengan koleksi pameran.
  - j. Dan dari keseluruhan desain museum merupakan monumen kemshuran dari arsiteknya.

#### 2.1.9. Standar Lokasi dan Luasan

Menurut Poerba, museum adalah alat untuk membawa pesan kepada masyarakat sehingga lokasi dari museum haruslah memungkinkan untuk mencapai tujuan-tujuan dari pada museum-museum itu.

Standar lokasi untuk sebuah museum dibagi berdasarkan tipe museum dan penggolongannya. Tipe museum dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu : Tipe A museum golongan besar, tipe B golongan sedang, dan tipe C museum golongan kecil. Dari tipe museum tersebut dibagi lagi berdasarkan penggolongan propinsi, sehingga dapat diketahui standar luas tanah dan bangunan museum. Berdasarkan penggolongan jenis museum menurut

<sup>14</sup> Dinu Bambaru, *The Commandments for The Museum Architect*.

propinsi, Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk dalam **tipe B**. Adapun luas tanah dan bangunan yang diijinkan untuk tipe tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 1.2. Standar luas tanah dan bangunan museum

No.	Luas Yang Diijinkan	Tipe Museum					
		A		B		C	
		Min. M <sup>2</sup>	Ideal M <sup>2</sup>	Min. M <sup>2</sup>	Ideal M <sup>2</sup>	Min. M <sup>2</sup>	Ideal M <sup>2</sup>
01	Tanah	30.000	40.000	20.000	30.000	15.000	20.000
02	Bangunan	12.500	16.000	10.000	12.000	7.000	10.000

## 2.2. Tinjauan Wayang

### 2.2.1. Pengertian Wayang

Wayang berasal dari bahasa jawa yang artinya bayangan, yang dalam bahasa Melayu disebut bayang-bayang. Kata-kata dalam bahasa Jawa mempunyai akar kata *lang* dengan berbagai variasi vokalnya antara lain adalah: *layang* (selalu bergerak), *dhoyong* (tidak tetap), *puyeng* samar-samar), *reyong* (sayup-sayup).<sup>15</sup>

Wayang termasuk *seni alus*, sekaligus merupakan seni yang paling tersebar luas, berakar dalam serta paling dielaborasi secara filosofis dan rilegius.<sup>16</sup> Arti Harafiah dari wayang itu sendiri adalah bayangan, tetapi dalam perjalanan waktu pengertian wayang itu bertambah, dan kini wayang dapat berarti pertunjukan atau teater. Adapun sutradara dalam pertunjukan wayang itu dikenal sebagai dalang, yang peranannya dapat mendominasi pertunjukan seperti dalam pertunjukan Wayang Purwa, Golek, Beber dan sebagainya. Karena seni pewayangan dan seni pedalangan merupakan kesatuan yang seimbang dan saling melengkapi.<sup>17</sup> Pewayangan dan pedalangan mengandung seni, sebagai berikut : *drama, sastra, suara, tari, ukir dan pahat* serta mempunyai unsur *hiburan, seni pendidikan filsafat, agama, etika, estetika dan penerangan, ilmu pengetahuan, kejiwaan mistik serta simbolik*.

### 2.2.2. Wayang dan Kebudayaan Indonesia

H. Fried Mort mengatakan bahwa, kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat, dan setiap kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>18</sup>

<sup>15</sup> Mulyono, Sri, Ir, 1975, "wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan", Hal 50.

<sup>16</sup> Geertz, Clifford 1960, *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa*.

<sup>17</sup> Mulyono Sri. Ir, 1975, *Wayang, Asal Usul, Filsafat dan Masa Depan*, hal 50.

<sup>18</sup> Guritno, Pandan, "Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila", Hal. 1.

Koentjoroningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai Keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil manusia dalam rangka kehidupan masyarakat. Yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Sedangkan kebudayaan Indonesia ialah kebudayaan yang timbul sebagai buah usaha budaya rakyat Indonesia seluruhnya.<sup>19</sup> Wayang sebagai hasil prestasi puncak masa lalu para leluhur yang berasal dari *etnis Jawa*, dengan demikian dapat dianggap sebagai warisan budaya Indonesia yang patut dijadikan milik bersama karena isi kandungannya, baik berupa etika maupun estetikanya, Tetap diminati selama berabad-abad, dan tidak henti-hentinya memukau perhatian orang-orang di dalam maupun di luar negeri.

Menurut penyelidikan, wayang diciptakan oleh Sang Prabu Jayabaya pada tahun Surya 861. Menurut sejarah Jayabaya memerintah tahun 1130-1160 M. Hal itu menunjukkan betapa tua keberadaan wayang di negeri ini.<sup>20</sup> Di Indonesia terdapat sekitar 40 macam wayang terutama dipulau Jawa.<sup>21</sup> Bermacamnya wayang tersebut dibedakan menurut cara pementasannya, cerita yang dibawakan, dan menurut bahan yang digunakan. Misalnya wayang *Beber* adalah wayang yang cara mementaskannya dibeber atau digelar, karena terbuat dari lembaran kain. Wayang *Gedhog* adalah wayang yang pada pementasannya membawakan cerita Panji, sedangkan wayang *Golek* atau wayang *Klithik* adalah wayang yang terbuat dari bahan kayu. Wayang kulit adalah salah satu jenis wayang yang terbuat dari kulit hewan. Sesuai dengan namanya yang disebut *Wayang Purwa*. *Purwa* artinya *yang pertama* (pemula). Wayang jenis ini telah lama dikenal di negara kita, terutama pertunjukannya. Wayang Kulit dalam bentuk yang asli dengan bentuk peralatan yang sederhana di pastikan berasal dari Indonesia dan diciptakan oleh bangsa Indonesia di Jawa.

Timbulnya jauh sebelum kebudayaan Hindu datang, sekitar 1500 tahun sebelum Masehi.<sup>22</sup> Meskipun wayang (wayang kulit) Purwa telah lama dikenal, ternyata tidak menjauhkan jarak dengan para penggemarnya, bahkan sebaliknya. Tidak mustahil bila setiap tokoh dalam cerita Mahabarata dan Ramayana dikenal oleh pencintanya dengan baik. Dan

---

<sup>19</sup> *Ibid*, Hal. 7.

<sup>20</sup> Sagio, 1991, "Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta", Haji Masagung, Jakarta.

<sup>21</sup> Haryono, Haryo Guritno, 1984, "Aspek Seni Rupa Pada Wayang Kulit Purwa", Yayasan Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan Peninggalan Lembaga Javanologi Yogyakarta, Hal.1.

<sup>22</sup> Sri Mulyono, 1978, "Wayang, Asal-Uasul, Filsafat dan Masa Depan", Jakarta, Gunung Agung. Hal.2.

tidak jarang tokoh penting dalam kedua cerita tersebut dijadikan lambang bagi dirinya. Tentu saja hal tersebut disesuaikan dengan watak orang yang bersangkutan.

Wayang kulit penuh dengan perlambang dan dalam pertunjukannya menggambarkan jalan hidup manusia.<sup>23</sup> Pewayangan mempunyai nilai hiburan yang mengandung cerita pokok yang juga berfungsi sebagai media komunikasi. Medium ini dapat menyampaikan berbagai nilai moral, pendidikan dan aspek-aspek kehidupan bermasyarakat dan bangsa.<sup>24</sup> Pewayangan merupakan salah satu kekayaan budaya, yang sarat akan nilai-nilai yang disimbolisasikan ke dalam sifat berbagai lakon atau tokoh pewayangan, pewayangan juga bisa digunakan untuk mendidik budi pekerti yang luhur.

### 2.2.3. Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa

Masyarakat Jawa dengan budaya wayang telah menyatu dalam kehidupan sehari-hari, semua orang Jawa mengenal wayang. Anak-anak kecilpun mengenal wayang dengan baik, mereka sering bermain-main dengan wayang berupa gambar wayang cetak dengan ukuran mini, akhir-akhir ini memang berkurang permainan wayang bagi anak-anak kecil. Wayang, karena sangat memasyarakat bahkan menimbulkan beberapa mitos dikalangan masyarakat. Kemudian muncullah beberapa legenda seolah-olah suatu tempat di pulau Jawa sebagai tempat tinggal salah satu tokoh cerita wayang. Hal ini bukan suatu keajaiban, apabila disesuaikan dengan pola pikir masyarakat pada waktu itu. Kejadian semacam itu, suatu bukti bahwa budaya wayang telah menyatu dalam kehidupan masyarakat Jawa. Dengan kondisi semacam itu, beberapa kegiatan dalam kehidupan masyarakat Jawa sering menggunakan wayang sebagai kelengkapan upacara. Selain sebagai kelengkapan upacara, wayang digunakan juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu.

Wayang sebagai sarana telah melekat dihati masyarakat tinggallah menyisipkan suatu misi ke dalamnya. Dengan perkembangan dan kondisi semacam itu, maka ditemui beberapa fungsi wayang di dalam masyarakat Jawa:<sup>25</sup>

#### 1. Upacara Ritual

Ruwatan, bersih desa, congkohan, tingkeban (nujuh bulan), Jemenengan, penutupan peringatan hari besar Kraton (Maulid nabi, Garebeg Sawalan maupun

<sup>23</sup> Prof. Mr. MM. Djojodigoeno dalam wawancara dengan Solichin Salam, *Loc cit.* Disarikan lagi oleh Sagio dan Ir Samsugi, "Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta", Haji Masagung, 1991. Hal.2.

<sup>24</sup> Harian Kedaulatan Rakyat, "Sanggupkah Wayang Bertahan Dalam Globalisasi", Tanggal 22 Agustus 1993.

<sup>25</sup> Banis Isma'un, 1989, "Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat", Bab IV, Hal. 75. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Garebeg besar, biasanya diakhiri dengan pegelaran wayang dengan lakon *Semar Boyong*).

2. Media Pendidikan

Pendidikan filsafat ( lakon Dewa Ruci), Genetika (Lara amis atau Durgandini), rumah tangga, patriotisme, moral, kesetiaan kepada negara.

3. Media Penerangan

Wayang telah mendapat tempat tersendiri dihati masyarakat, oleh sebab itu pesan-pesan disampaikan lewat media wayang akan berjalan dengan lancar.

4. Hiburan

Bagi golongan tua atau yang sudah berpikiran tua, wayang merupakan hiburan tersendiri bagi mereka. Selain menikmati keindahan bentuk wayang, suara merdu dalang dan warangga merupakan kenikmatan tersendiri. Sedangkan untuk konsumsi anak kecil atau muda usia biasanya cerita disesuaikan dengan anak-anak. Biasanya ringan, banyak humornya, dan diperbanyak adegan perang.

5. Lain-lain

Wayang dalam perkembangannya akhir-akhir ini mengalami penambahan fungsi atau kegunaan antara lain:

- a. Hiasan dinding, dengan mengambil wayang dari logam, kulit satu lembar utuh, bahkan banyak wayang dalam ukuran kecil dibuat dari gip.
- b. Cinderamata, wayang khas indonesia merupakan kebanggaan tersendiri bagi orang asing yang memilikinya.
- c. Sarana memperkenalkan Indonesia di dunia Internasional
- d. Wayang salah satu jati diri bagi bangsa Indonesia, sekalipun tidak hanya di Indonesia terdapat budaya wayang, tetapi wayang di Indonesia memiliki ciri khusus yang membedakan dengan wayang asing.

#### 2.2.4. Sejarah pertumbuhan wayang

Awalnya wayang dikenal merupakan pertunjukan bayang-bayang yang diiringi dengan irama untuk acara-acara pemujaan, kemudian berkembang menjadi tonil bayangan. Perubahan terjadi disana sini, sesuai dengan perkembangan zaman, menjadi pertunjukan wayang seperti sekarang ini. Dalam pertumbuhannya, pertunjukan wayang tetap

mempertahankan fungsi intinya sebagai suatu kegiatan gaib yang berhubungan dengan kepercayaan dan pendidikan (magis, religius dan didaktis),

Tabel. 1.3. Perkembangan Wayang

No.	Bentuk Asal	Perubahan
01	Bayang-bayang	Wayang (Kulir, Golek dan sebagainya).
02	Layar	Kelir
03	Medium/Pendeta	Dalang
04	Sajian	Sajejan
05	Nyanyian himne seni rupa	Suluk, Gerong dan sebagainya.
06	Tempat pemujaan	Panggung (batang pisang)
07	Blencong	Lampu penerang.

#### 2.2.5. Pembagian jenis wayang berdasarkan periodisasinya

Pembagian jenis wayang disusun sesuai dengan sejarah kebudayaan Indonesia, dapat dibagi menjadi 4 periode, yaitu :

##### 1. Zaman Prasejarah

Sejak permulaan adanya manusia dan adanya kebudayaan sampai sekitar abad V Masehi. Pada zaman ini mulai dikenal sejarah pertunjukan wayang.

##### 2. Zaman Mataram

Mulai zaman bangsa Hindu datang ke Indonesia pada permulaan abad V Masehi sampai zaman Majapahit, pada zaman ini kitab Ramayana ditulis dalam bahasa Kawi.

##### 3. Zaman Jawa Timur

Sejak zaman kerajaan Kediri dan kerajaan Medang yaitu zamannya Empu Sendok, Sri Kana Tunggalwijaya pada abad X. Pada zaman ini kitab Mahabarata mulai ditulis yang selanjutnya menjadi salah satu cerita wayang sampai sekarang.

##### 4. Zaman Kedatangan Islam Hingga Sekarang.

Sejak kedatangan agama Islam sampai sekarang, yang di bagi menjadi dua masa, yaitu :

- a. Pada tahun 1468-1945, dimulai dari pemerintahan kerajaan Demak, Pajang dan Mataram sampai pemerintahan Pakualaman tahun 1938.
- b. Pada tahun 1945 hingga sekarang.

Pada setiap zaman, fungsi atau sifat pertunjukan serta jenis materi dan tema cerita pertunjukan mempunyai bentuk dan nilai semakin berkembang, (lihat sejarah perkembangan wayang).

#### 2.2.6. Evolusi bentuk wayang

Adapun evolusi bentuk wayang :

1. Zaman Pra-Majapahit sampai menjelang abad XIII.

Pada zaman itu wayang masih berbentuk dekoratif, simbolik dan spiritual.

2. Zaman Majapahit (1292-1478).

Lahir wayang beber sebagai pendahulu wayang, wayang kulit pada masa itu masih berbentuk profil watak dan pribadi tertentu.

3. Zaman Demak (1474-1546) dan zaman Pajang (1546-1586).

Bentuk Wayang Kulir berlubang, pada mata, telinga dan mulut beserta pakiannya yang konon dipengaruhi oleh kebudayaan Islam dan Cina. Bentuk wayang diubah polanya supaya tidak menyerupai manusia misalnya tangan dipanjang sampai kaki, hidung, mata dan pundak juga diperpanjang namun tidak melupakan segi artistiknya dan daya cipta senimannya.

4. Zaman kerajaan Mataram (1558-1680).

Pada zaman ini wayang dilengkapi dengan tangan yang dapat digerakkan.

5. Zaman sesudah kerajaan Mataram (1700 sampai sekarang).

Terdapat beberapa pola seperti Kartasura-Surakarta, Yogyakarta-Pakualaman, Cirebon dan lain sebagainya.

#### 2.2.7. Pembagian menurut bahan

Pembagian wayang menurut bahannya, yaitu :

1. Kulit (Kulit Purwa, Madya, Gedog, dan lain-lain).
2. Orang ( Wayang orang dan Petilan).
3. Daun (Rontal Purwa dan Daun Kluwih).
4. Kain (Beber Purwa dan Beber Gedog).
5. Kayu (Golek Sunda, Klitik, Golek Purwa, Tenjil, dan Golek Purwa Jakin Nata).
6. Batu (Candi-candi).
7. Suket, bamboo, logam, kertas (dolan-anak).

2.2.8. Jenis-jenis wayang di Indonesia<sup>26</sup>

Tabel. 1.4. Jenis Wayang di Indonesia

Jenis Wayang Kulit	Periode	Kegunaan dan cerita
Bayangan	1500 SM	Sebagai upacara keagamaan
Wayang Kulit Purwa	876 M	Mahabarata dan Ramayana
Wayang Kidang Kencono	1556 M	Mahabarata dan Ramayana
Wayang Gedog	1563 M	Panji
Wayang Klitik Kulit	1648 M	Damarwulan
Wayang Madya	1830 M	Cerita dari kerajaan Demak sampai Surakarta.
Wayang Kuluk	1830 M	Cerita dari kerajaan Demak sampai Yogyakarta.
Wayang Menak	1850 M	Menak
Wayang Wahana	1920 M	Cerita zaman sekarang dengan estetika Wayang Purwa.
Wayang Kancil	1925 M	Dongeng Binatang.
Wayang Jawa	1940 M	Sejarah Indonesia.
Wayang Adam Ma'rifat	1940 M	Olah Tasauf
Wayang Perjuangan	1943 M	Sejarah Indonesia.
Wayang Suluh	1947 M	Penerangan perjuangan kemerdekaan.
Wayang Pancasila	1947 M	Ajaran Pancasila.
Wayang Wahyu	1963 M	Agama Khatolik
Wayang Sejati	1972 M	Sejarah.
<b>Jenis Wayang Wong</b>		
Wayang Wong	1760 M	Mahabarata dan Ramayana
Petilan	1760 M	Mahabarata, Ramayana dan Panji
<b>Jenis Wayang Daun</b>		
Rontal Purwa	934 M	Mahabarata, Ramayana pada daun tal.
Daun Kluwih	1316 M	Permainan anak (dolanan bocah).
<b>Jenis Wayang Kain</b>		
Beber Purwa	1361 M	Mahabarata, Ramayana dengan gamelan slendro.
Beber Gedog	1564 M	Panji dan Gamelan Pelog.
<b>Jenis Wayang Kayu</b>		
Golek Sunda	1808 M	Mahabarata dan Ramayana
Klitik	1564 M	Damarwulan
Krucil/Golek Purwa	1584 M	Mahabarata dan Ramayana siang hari
Tengil	Abad 19	Cerita Amir Hamzah, Omarmaya dan sebagainya.
Golek Purwa Jakin Nata	1965 M	Mahabarata
<b>Jenis Wayang Suket, Bambu, logam, kertas</b>		
Permainan dolanan anak		
<b>Jenis Wayang Batu</b>		
Candi-Candi	Abad 9-15	Mahabarata dan Ramayana

<sup>26</sup> S. Haryanto, 1988, *Pratiwimba Adhuluhung, Sejarah dan Perkembangan Wayang*, Penerbit Djambatan, Jakarta.

Tabel 1.5. Jenis Wayang dan Klasifikasinya<sup>27</sup>

No.	Jenis Wayang	Asal	Pelaku
01	Wayang Purwa	Jawa	Boneka Kulit
02	Wayang Gedog	Jawa	Boneka Kulit
03	Wayang Kulit Menak	Jawa	Boneka Kulit
04	Wayang Ramayana	Bali	Boneka Kulit
05	Wayang Panua	Bali	Boneka Kulit
06	Wayang Sasak	Sasak	Boneka Kulit
07	Wayang Betawi	Betawi	Boneka Kulit
08	Wayang Banjar	Banjar	Boneka Kulit
09	Wayang Palembang	Palembang	Boneka Kulit
10	Wayang Golek sunda	Sunda	Boneka Kayu
11	Wayang Golek Menak	Jawa	Boneka Kayu
12	Wayang Pakuan	Sunda	Boneka Kayu
13	Wayang Klitik	Jawa	Boneka Kayu Pipih
14	Wayang Beber	Jawa	Boneka kertas
15	Wayang Orang	Jawa-Sunda	Sekelompok orang <sup>28</sup>

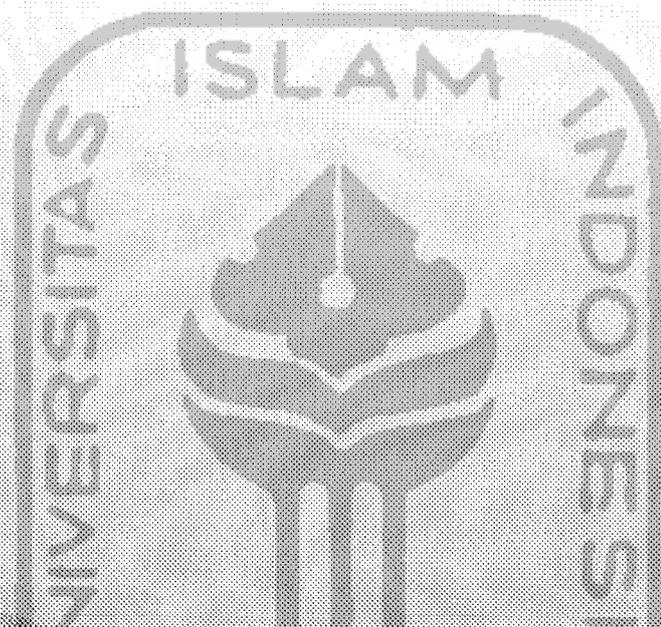
### 2.3. Kesimpulan

Museum merupakan sebuah tempat mengumpulkan benda-benda warisan budaya bangsa yang bernilai tinggi, guna diwariskan atau dikomunikasikan kepada generasi muda, sehingga dapat digunakan dalam rangka pembinaan, pengembangan kebudayaan dan pembangunan bangsa.

Wayang merupakan warisan budaya yang sarat akan nilai-nilai yang disimbolisasikan. Dalam kehidupan masyarakat Jawa wayang telah menyatu dalam kehidupan sehari-hari. Media wayang sering digunakan sebagai kelengkapan upacara dan juga sarana untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Wayang sebagai sarana telah melekat dihati masyarakat tiggallah menyisipkan misi kedalamnya. Adapun tugas dan fungsi Wayang dalam masyarakat Jawa antara lain : Upacara ritua, Media pendidikan, media penerangan, hiburan, lain-lain (cinderamata, hisan dinding, sarana memperkenalkan Indonesia ke dunia luar, Salah satu jati diri bangsa Indonesia).

<sup>27</sup> Guritno, Pandan. *Wayang Salah Satu Dimensi Dalam Dinamika Menuju Kebudayaan Nasional*.

<sup>28</sup> Guritno, Pandan. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. UI Pers.



**TINJAUAN KOTA,  
POTENSI WISATA MUSEUM  
DI YOGYAKARTA  
DAN STUDI KASUS  
BANGUNAN MUSEUM**

### BAB III

## TINJAUAN KOTA, POTENSI WISATA MUSEUM DI YOGYAKARTA DAN STUDI KASUS BANGUNAN MUSEUM

### 3.1. Tinjauan Kota dan Pengembangan Pariwisata Yogyakarta

#### 3.1.1. Kondisi Fisik kota

1. Topografi
  - a. Tanah di kota Yogyakarta relatif datar menurut arah Timur Barat dan cenderung menurun pada arah Utara Selatan (gunung-pantai).
  - b. Ketinggian rata-rata tanah 110m diatas permukaan air laut dengan daya dukung tanah sebesar 1 kg/cm.
2. Klimatologi
  - a. Suhu udara pada siang hari rata-rata 36 C
  - b. Kecepatan hembusan angin rata-rata 7,5 Km/jam.
3. Kependudukan
  - a. Jumlah penduduk Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 1998 mencapai kurang lebih 360.000 jiwa.
  - b. Jumlah penduduk kota Yogya relatif statis dri tahun ke tahun, namun tingkat perubahan penduduk relatif tinggi dengan jumlah yang relatif sama.
4. Tata Guna Tanah
  - a. Kota Yogyakarta memiliki tata guna lahan perentukan bagi kegiatan perkotaan perdagangan, pariwisata, idustri, jasa komersial, perkantoran dan pendidikan.
5. Transportasi
  - a. Terdapat bandara udara, terminal bus, stasiun kereta api, dan biro perjalanan yang memadai untuk melayani kebutuhan masyarakat kota Yogyakarta.

#### 3.1.2. Arah Pengembangan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta

Dalam jangka waktu sepuluh tahun terakhir kegiatan pengembangan obyek dan daya tarik wisata sangat banyak. Hal ini berkaitan dengan kebutuhan dan pengembangan pola dan bentuk pariwisata yang semakin beraneka ragam. Pada tahun 1998, obyek wisata dan daya tarik wisata Daerah Istimewa Yogyakarta dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu : obyek wisata alam, obyek wisata buatan dan obyek wisata budaya. Dan menurut Rencana

Induk pengembangan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, kota Yogyakarta dibagi menjadi tiga wilayah pengembangan pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu :

1. **Wilayah Utara A** = Vulkan Merapi dan Pegunungan Menoreh

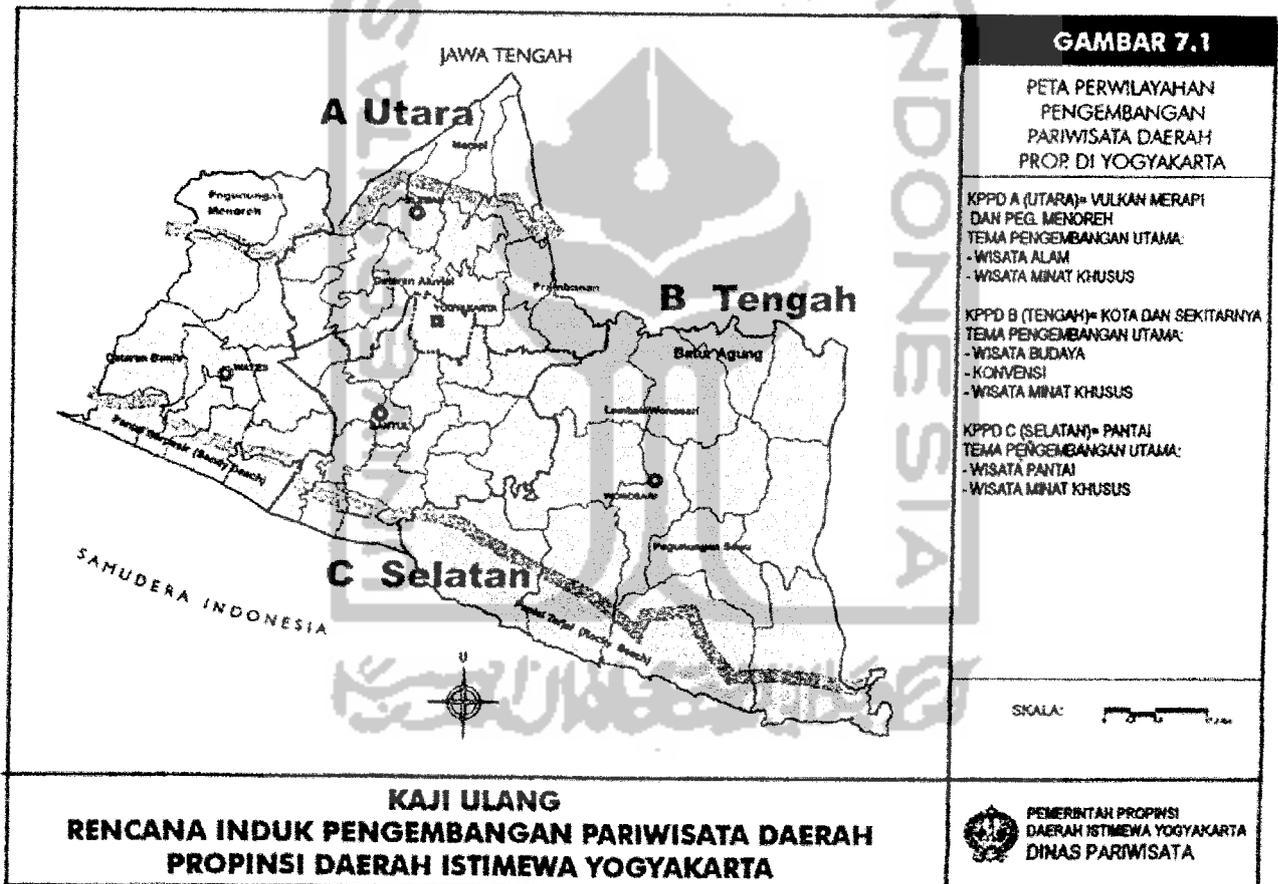
Tema pengembangan utama adalah wisata alam dan wisata minat khusus.

2. **Wilayah Tengah B** = Kota dan sekitarnya

Tema pengembangan utama adalah wisata budaya, konvensi, dan wisata minat khusus.

3. **Wilayah Selatan C** = Pantai

Tema pengembangan utama adalah wisata pantai dan wisata minat khusus.



Gambar 1.4. Peta Wilayah Pengembangan Pariwisata Yogyakarta  
Sumber : Dinas Pariwisata DIY

Dari data pembagian wilayah Yogyakarta, dapat diambil kesimpulan bahwa Museum Wayang Yogyakarta berada pada wilayah Tengah, yang tema utamanya pengembangan wisata budaya, konvensi dan wisata minat khusus.

### 3.2. Tinjauan Museum Wayang

#### 3.2.1. Pengertian Museum Wayang

Museum Wayang merupakan wadah untuk *melestarikan, memperkenalkan* salah satu kebudayaan adiluhung bangsa Indonesia, sehingga nilai-nilai yang terkandung didalamnya dapat *dihayati dan diamalkan* dari generasi ke generasi.

Museum Wayang adalah tempat mengumpulkan, memelihara dan memamerkan salah satu kebudayaan Indonesia (pewayangan), sehingga unsur-unsur dalam pewayangan tersebut dapat dimengerti oleh masyarakat dan juga diharapkan terjadi interaksi pengunjung, pengelola, seniman dan penikmat seni serta unsure-unsur yang terlibat dalam kesenian tradisional kota Yogyakarta, sehingga akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap Museum Wayang sebagai sarana rekreasi dan edukasi budaya.

Museum Wayang ini bercirikan sebagai berikut :

1. Mengenalkan salah satu budaya adiluhung bangsa Indonesia, tujuan agar masyarakat Yogyakarta pada khususnya dan masyarakat luar Yogyakarta pada umumnya, dapat mengetahui secara langsung mengenai *unsur-unsur pewayangan, jenis, bentuk, riwayat perannya, kemampuan dan peristiwa penting dari riwayat kebudayaan wayang.*
2. Sebagai wadah untuk *mengumpulkan, memelihara dan memamerkan, kemudian mempelajari* benda-benda hasil kebudayaan masa lalu yang dipamerkan kepada masyarakat, *dalam bentuk media informasi pendidikan, ilmu pengetahuan maupun rekreasi.*
3. Fasilitas dengan penampilan bangunan yang *menarik, imajinatif dan mempunyai ciri khusus sehingga mudah diingat,* disertai dengan keadaan lingkungan yang dapat mendukung keberadaan bangunan tersebut.
4. Tempat kegiatan, serta dapat juga sebagai landmark dan symbol bagi kota yang berperadaban tinggi dan berbudaya, khususnya bagi kota yogyakarta yang dikenal sebagai kota seni dan budaya.
5. Dalam penataan ruang, ruang-ruang museum itu dapat mewadahi kegiatan di

dalamnya dan penataan benda koleksi pameran yang dapat memudahkan pemahaman pengunjung.

6. Adanya pertimbangan *faktor pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, jarak pandang, jarak antara benda koleksi dengan memperhitungkan tuntutan dan persyaratan benda koleksi tersebut*, dan sebagainya.
7. Merupakan tempat kegiatan yang rekreatif berupa kegiatan menikmati warisan seni dan budaya, yang dapat dilakukan secara aktif (melihat pameran, pertunjukan), dan pasif (membaca diperpustakaan, ditaman) pada tempat tertutup serta terbuka.
8. merupakan tempat kegiatan pendidikan melalui pameran, perpustakaan, penelitian dan riset.
9. Merupakan wadah untuk bermasyarakat (interaksi), berbagai individu terutama dari kalangan pengunjung, sehingga dengan demikian akan terjadi interaksi baik secara perorangan maupun kelompok.

### 3.2.2. Fungsi Museum Wayang

Dengan tujuan memiliki, memelihara dan mengembangkan pewayangan, maka Museum Wayang mempunyai strategi dasar yang diarahkan pada sasaran pokok dan fungsi sebagai :

1. Menyebarluaskan ilmu pengetahuan mengenai pewayangan, khususnya mengenai perkembangan seni pewayangan dan seni pedalangan.
2. Menumbuhkan dan memupuk minat terhadap seni pewayangan dan seni pedalangan, serta berperan didalamnya.
3. Menambah rasa kesadaran dan kebanggaan akan budaya tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia.
4. Pusat dokumentasi dan penelitian pewayangan.
5. Media pembinaan, pendidikan, penerangan dan hiburan.
6. Pusat rekreasi dan obyek wisata.

### 3.2.3. Perkembangan Wisata Museum di Yogyakarta

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki 22 buah museum, dilihat dari sejarah didirikannya dan tujuan yang disandang, maka museum tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Lembaga permuseuman budaya dan seni.  
Termasuk didalamnya ialah Museum Negeri Propinsi DIY Sonobudoyo Unit I dan II, Museum Kraton Yogyakarta, Museum Puro Pakualaman, seni Lukis Affandi, SLKI Nyoman Gunarsa, Ullen sentalu Kaliurang dan **Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.**
2. Lembaga permuseuman perjuangan.  
Termasuk didalamnya ialah Museum Perjuangan, Monumen Pangeran Diponegoro, Sasmita Loka Pangsar Sudirman, Museum pusat TNI-AD Dharma Wiratama, Dewantara Kirti Griya, Monumen Pahlawan Pancasila, Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala, Monumen Yogya Kembali serta YHI Kowani.
3. Lembaga permuseuman pendidikan.  
Termasuk didalamnya adalah Museum Biologi, KRKB Gembira Loka dan Geoteknologi Mineral UPN Yogyakarta.

#### 2.4.4. Sebaran Museum di Yogyakarta

Distribusi museum di Yogyakarta menyebar di banyak lokasi dan tidak memusat pada titik-titik tujuan wisata tertentu (*lihat peta distribusi museum dan table 2.4. Diskripsi museum*). Hal ini menyebabkan hanya beberapa museum saja yang sudah dikenal dan dekat dengan lokasi pusat wisata yang banyak pengunjungnya. Tercatat kunjungan wisman dan wisnus terbesar di kawasan Malioboro Yogyakarta, menjadikan kunjungan kemuseum terbanyak juga di Museum Kraton, Sonobudoyo dan Benteng. Sementara diwilayah lain yang banyak dikunjungi adalah museum hidup KRKB Gembira Loka dan Museum Monumen Yogya kembali. Museum-museum lain lokasinya kebanyakan tidak berada di daerah wisata, sehingga hanya menerima "sisa-sisa" wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Kondisi yang demikian terjadi karena masih kurangnya informasi yang disebarakan mengenai permuseuman di Yogyakarta.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Drs. Sunyoto, Koordinator Bidang Penelitian dan Bimbingan Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Tanggal 16 Maret 2001.



Gambar 1.5. Peta Distribusi Museum di Yogyakarta

**KETERANGAN :**

- |                                   |                                       |                                      |
|-----------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| 01. Museum Sonobudoyo Unit 1      | 09. Museum Kraton Yogyakarta          | 16. Museum GTM UPN Veteran           |
| 02. Museum Sonobudoyo Unit 2      | 10. Museum Puro Pakualaman            | 17. Museum seni Lukis Affandi        |
| 03. Museum Biologi                | 11. Museum Dewantoro Kitri Griya      | 18. Museum SLKI Nyoman Gunarsa       |
| 04. Museum Perjuangan             | 12. Museum Batik                      | 19. Museum Monumen Yogya Kembali     |
| 05. Museum Monumen P. Diponegoro  | 13. Museum KRKB Gembira Loka          | 20. Museum YHI Kowani                |
| 06. Museum Sasmita Loka           | 14. Mon. Phalawan Pancasila Kentungan | 21. Museum Ullen Sentalu             |
| 07. Museum TNI-AD Dharma Wiratama | 15. Museum Dirgantara Mandala         | 22. Museum Wayang Kekayon Yogyakarta |

Tabel 1.6. Diskripsi Museum di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

No.	Nama Museum	JENIS MUSEUM	STATUS	M&AP (1)	J PKJ (2)	J PUN (3)	P&PK (4)	K&PB (5)	P (6)	SP (7)	SKOR	KONDISI UMUM
01	Museum Negeri Propinsi DIY Sonobudoyo	BUDAYA	Negeri	■	85	138.166	■	■	■	■	7	BAIK
02	Museum Sonobudoyo unit II Condokiranan	BUDAYA	Negeri	■	85	*	■	■			5	SEDANG
03	Museum Biologi	PENDIDIKAN	Negeri	■	6	7.488	■				2	KURANG
04	Museum Perjuangan	PERJUANGAN	Negeri	■	5	2.279	■		■		3	SEDANG
05	Museum Monumen Pangeran Diponegoro	PERJUANGAN	Negeri	■	14	2.219		■			3	SEDANG
06	Museum Sasmita Loka Pangsar Sudirman	PERJUANGAN	Negeri	■	14	17.990	■	■			5	SEDANG
07	Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama	PERJUANGAN	Negeri	■	14	4.746	■	■	■		5	SEDANG
08	Museum Benteng Yogyakarta	PERJUANGAN	Negeri	■	54	288.429	■	■	■		7	BAIK
09	Museum Kraton Yogyakarta	BUDAYA	Swasta	■	*	*	■	■	■		6	BAIK
10	Museum Puro Pakualaman	BUDAYA	Swasta	■	7	*	■	■	■		3	SEDANG
11	Museum Dewantoro Kiri Griya	PERJUANGAN	Swasta	■	3	*	■	■	■		3	SEDANG
12	Museum Batik	BUDAYA	Swasta	■	2	*	■	■			1	KURANG
13	Museum KRGB Gembira Loka	PENDIDIKAN	Swasta	■	5	514.351	■	■	■		6	BAIK
14	Monumen Pahlawan Pancasila Kentungan	PERJUANGAN	Negeri	■	3	*	■	■			1	KURANG
15	Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala	PERJUANGAN	Negeri	■	25	81.586	■	■	■		7	BAIK
16	Museum GTM UPN Veteran	PENDIDIKAN	Negeri	■	6	*	■	■			3	SEDANG
17	Museum Seni Lukis Affandi	BUDAYA	Negeri	■	13	1.610	■	■	■		5	SEDANG
18	Museum SLKI Nyoman Gunarsa	BUDAYA	Swasta	■	3	4.486	■	■	■		2	SEDANG
19	Museum Monumen Yogya Kembali	PERJUANGAN	Swasta	■	80	191.263	■	■	■		7	BAIK
20	Museum YHI Kowani	PERJUANGAN	Swasta	■	5	*	■	■			3	SEDANG
21	Museum Ullen Sentalu	BUDAYA	Swasta	■	7	*	■	■	■		6	BAIK
22	Museum Wayang Kekayon Yogyakarta	BUDAYA	Swasta	■	4	2.198	■	■			2	KURANG

Sumber : Sub Dinas Permuseum Dinas Kebudayaan Pemuda Tingkat I Bidang Jarahmitra Kanwil Depdiknas Propinsi DIY.

KETERANGAN :

- (1) Manajemen dan Administrasi Pengelolaan
  - (2) Jumlah pengunjung memenuhi Kriteria jika minimal 4000 orang pertahun
  - (3) Jumlah pengunjung memenuhi Kriteria jika minimal 4000 orang pertahun
  - (4) Penataan dan Perawatan Koleksi
  - (5) Kebersihan dan Pemeliharaan Bangunan
  - (6) Profesionalisme
  - (7) Penerapan Sapta Pesona Pariwisata.
- (■) Berarti keadaan museum memenuhi Kriteria yang dimaksud.  
 (\*) Tidak ada data.
- Kondisi umum berdasarkan skor dari seluruh Kriteria : **Baik** jika memenuhi 6-7 kriteria, **Sedang** memenuhi 3-5 kriteria, **Kurang** hanya memenuhi 1-2 kriteria.

Di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, saat ini memiliki tiga jenis pariwisata sebagai potensi yaitu: **wisata, museum, dan hiburan**. Banyaknya jumlah pengunjung dari ketiga jenis pariwisata, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 1.7. Banyaknya wisatawan Mancanegara dan Nusantara yang berkunjung ke obyek wisata di DIY

Uraian	Tahun 1997		Tahun 1998		Total A+B	Total A %	Total B %	Total A+B %	Total WMH %
	Wisman	Wisnus	Wisman (A)	Wisnus (B)					
Wisata	198.800	2.118.452	22.640	1.953.619	1.976.259	1.15	98.85	100	66.17
Museum	<b>196.000</b>	<b>1.621.000</b>	<b>83.990</b>	<b>730.848</b>	<b>814.838</b>	<b>10.31</b>	<b>89.69</b>	<b>100</b>	<b>27.28</b>
Hiburan	73.900	233.900	24.200	171.300	195.500	12.38	87.62	100	6.55
Jumlah	467.900	3.973.352	<b>130.830</b>	<b>2.855.767</b>	<b>2.986.597</b>	-	-	<b>100</b>	<b>100</b>

Sumber : Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka 1998.

Seiring dengan akan diberlakukannya otonomi daerah, maka sektor pariwisata diharapkan menjadi bagian penting didalam pembangunan perekonomian, terutama di negara kita ini. Apalagi jika mengingat prediksi bahwa kawasan asia-pasifik pada abad ini akan menjadi pusat pengembangan pariwisata yang terpenting. Potensi budaya yang menonjol di Yogyakarta merupakan aset yang tak ternilai dan tak akan habis di gali nilai-nilainya, karena kehidupan seni budaya di Yogyakarta terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan zaman, oleh karena itu tak salah kalau banyak pengunjung yang memilih kota Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata.

Wisata Museum untuk saat ini, berada pada urutan kedua dalam menarik minat pengunjung, yaitu sebanyak **814.838** orang, atau **27.28 %** dari **2.986.597** (total pengunjung tahun 1998), dengan karakter pengunjung sebagai berikut :

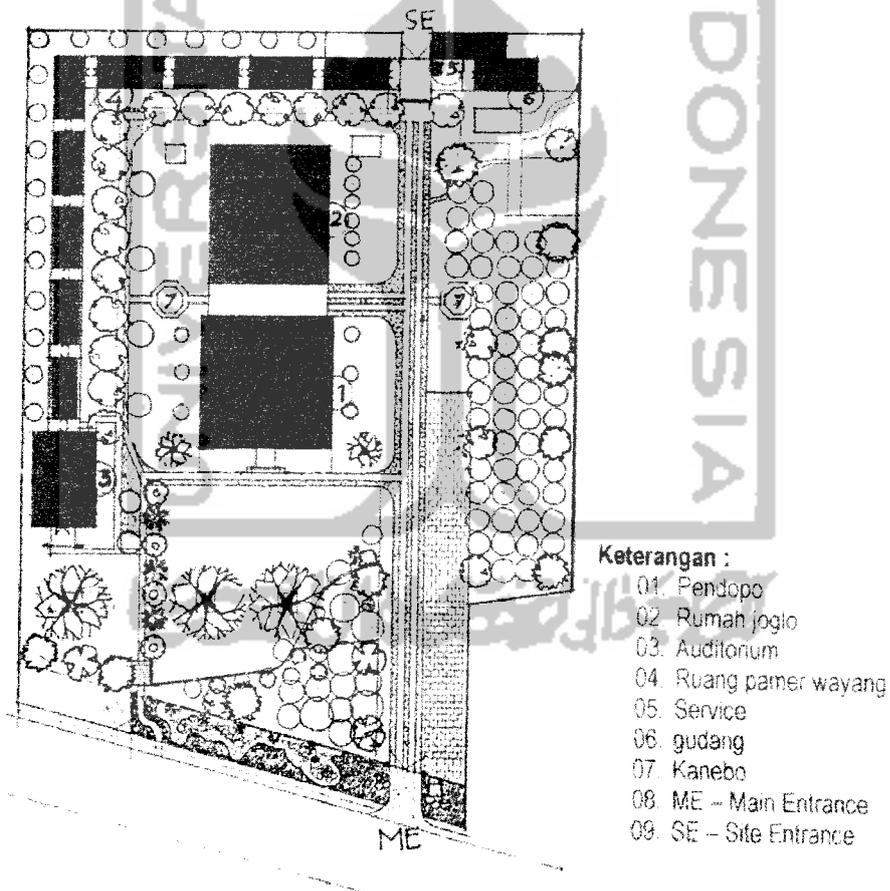
Tabel. 1.8. Banyaknya pengunjung Museum di DIY tahun 1998 Berdasarkan karakter pengunjung.

No.	Karakter Pengunjung	Jumlah pengunjung	% Pengunjung	Urutan %	SKOR
01	TK dan SD	54.131	6.6432	50.8165	1
02	SLTP	140.894	17.2910		
03	SLTA	198.086	24.3099		
04	Mahasiswa	20.961	2.5724		
05	Peneliti	23	0.0028	0.0028	4
06	Praktek Kerja	44	0.0054	0.0054	3
07	Masyarakat awam	316.709	38.8677	49,1753	2
08	Wisman	83.990	10.3076		
	JUMLAH TOTAL	<b>814.838</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

Dari Tabel karakter pengunjung diatas, ternyata ada dua jenis pengunjung terbesar, dengan urutan skor sebagai berikut : pertama *pelajar* yang terdiri dari *tingkat taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi*, yaitu: **50.8165 %** (sebanyak 414072 orang), kedua *Masyarakat awam dan wisman* sebesar **49,1753 %** (sebanyak 400699 orang). Berdasarkan karakter pengunjung dapat pula diketahui motivasi kunjungan, dan setiap karakter memiliki keinginan dan selera tertentu.<sup>11</sup> Motivasi pengunjung dapat dikelompokkan lagi menjadi, yaitu motivasi Estetis (*rekreasi*), Motivasi Intelektual (*pelajar, peneliti*), Motivasi Romantis (*motivasi orang yang santai*).

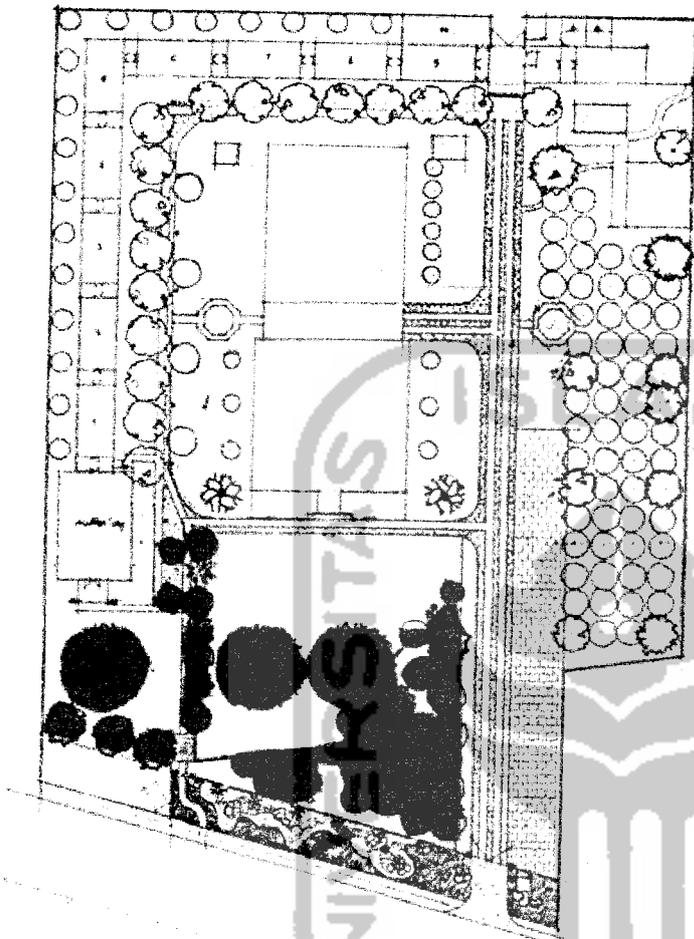
### 3.3. Tinjauan Eksisting Museum Wayang Kekayon, Yogyakarta

#### 3.3.1. Site Plane Museum Wayang Kekayon

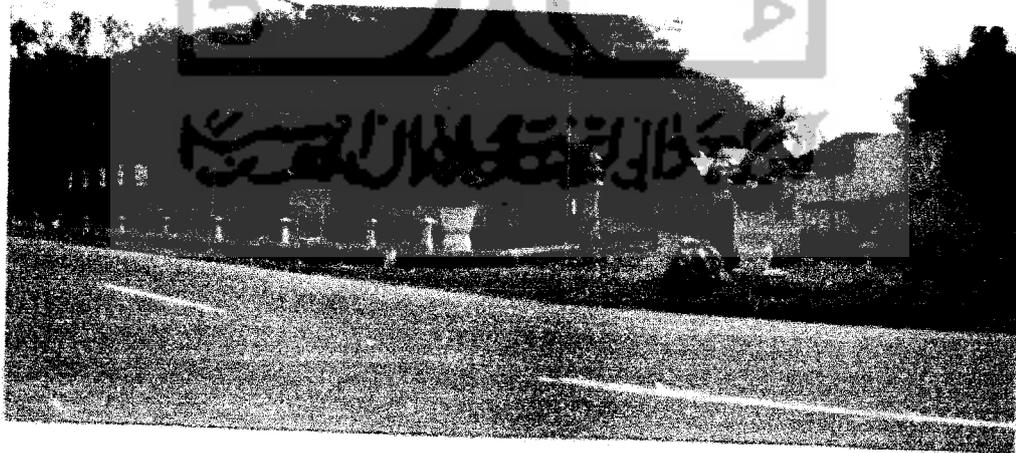


<sup>11</sup> Udansyah, Dadang. Drs. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseum, Jakarta 1979.

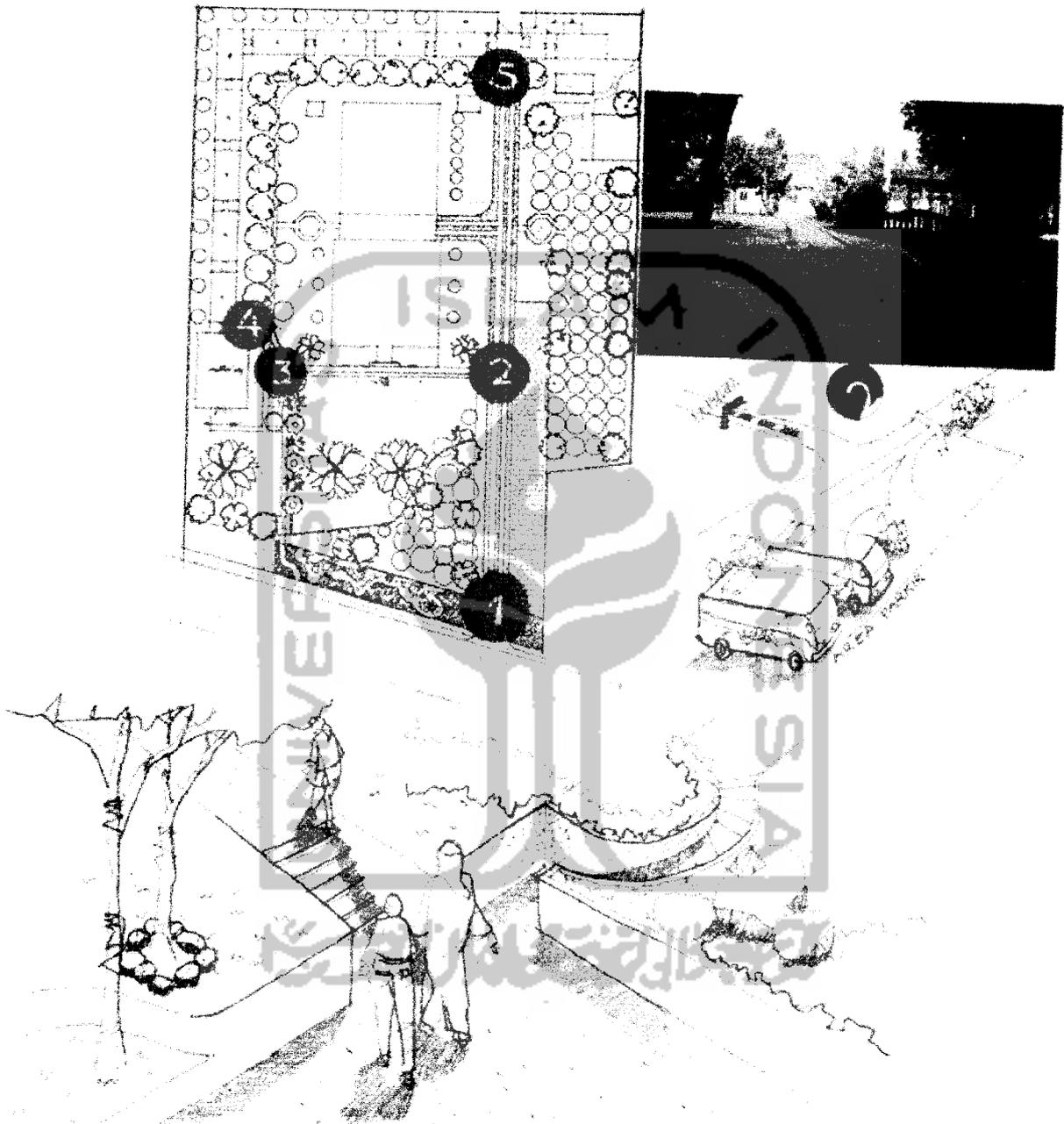
### 3.3.2. View Ke Museum Wayang Kekayon

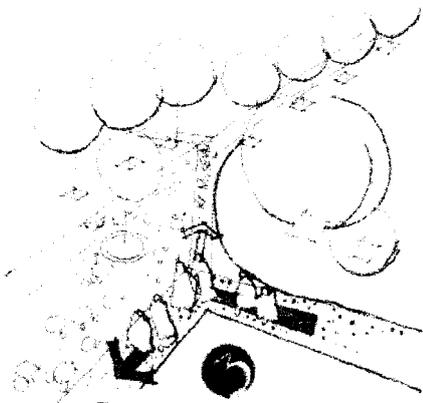


- 1. Keberadaan pepohonan yang pada bagian depan site menutup wajah bangunan secara keseluruhan
- 2. Fungsi bangunan diketahui melalui papan namanya
- 3. Semua tanaman yang ada merupakan tanaman spesies langka yang sengaja ditanam oleh pemilik museum. Oleh karena itu tanaman dibiarkan tumbuh alami tanpa dilakukan pemangkasan.
- 4. Seharusnya keberadaan tanaman pada area depan sebuah bangunan, berfungsi untuk mempertegas sosok dari bangunan itu sendiri. Sehingga masyarakat atau orang yang melewati lokasi museum merasa tertarik untuk datang mendekati dan akhirnya mengunjungi Museum Wayang.



3.3.3. Analisa Sirkulasi





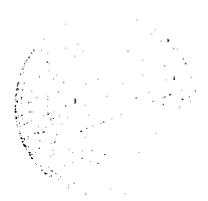
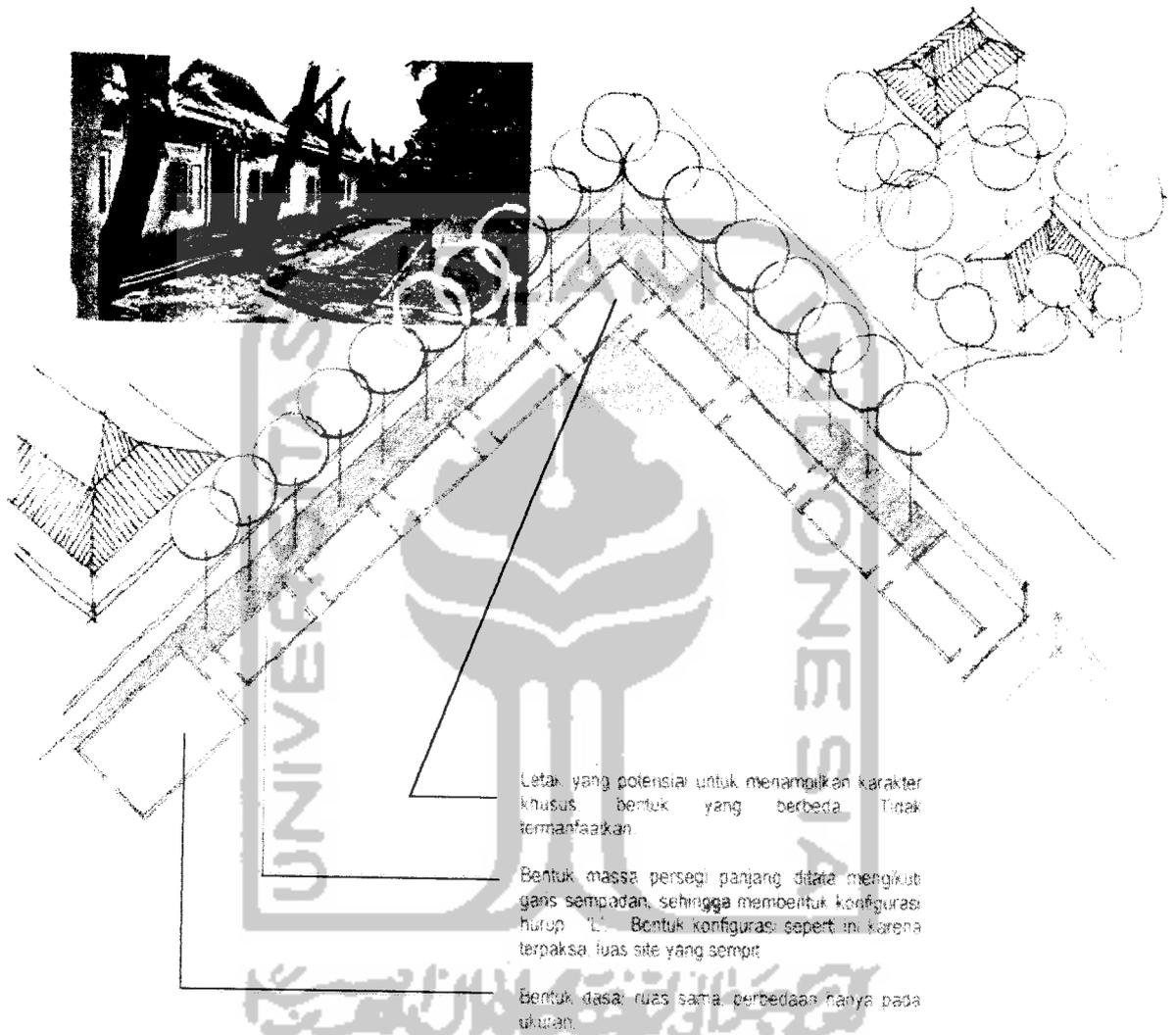
Perlu pengarahannya sirkulasi agar pengunjung tidak bingung.



Pertegas pintu masuk ke ruang pameran



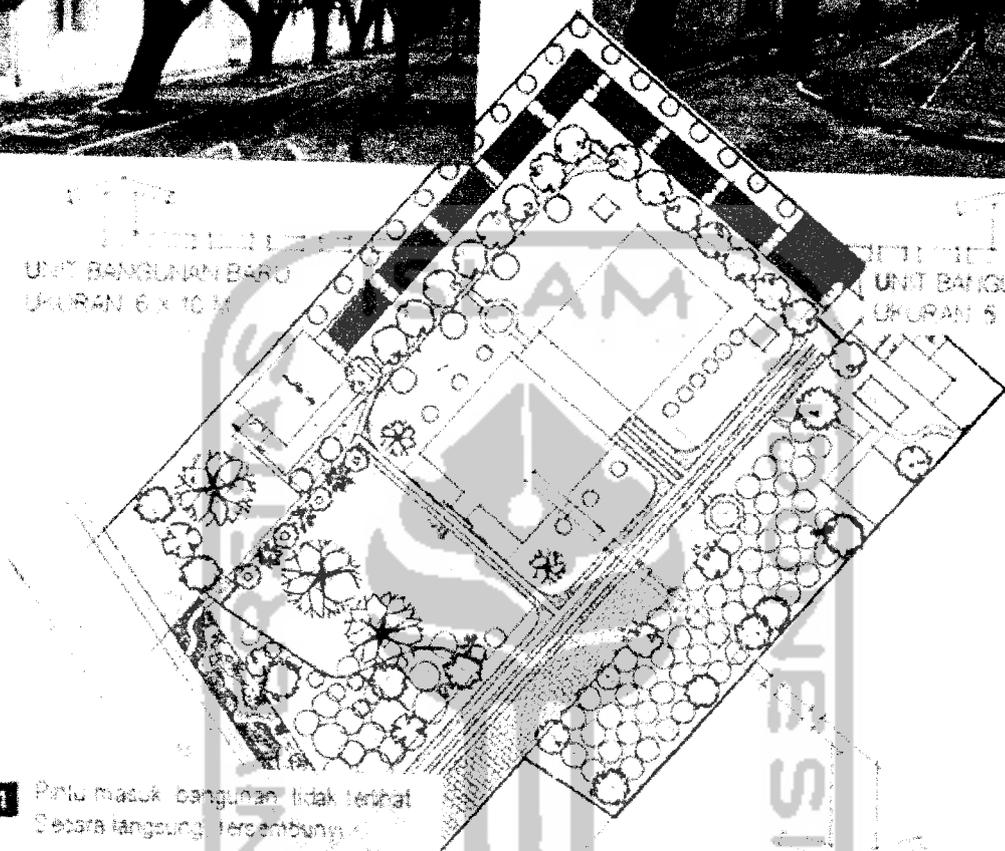
### 3.3.4. Analisa Tata Masa dan bentuk Massa





UNIT BANGUNAN BARU  
UKURAN 6 x 10 M

UNIT BANGUNAN LAMA  
UKURAN 6 x 10 M

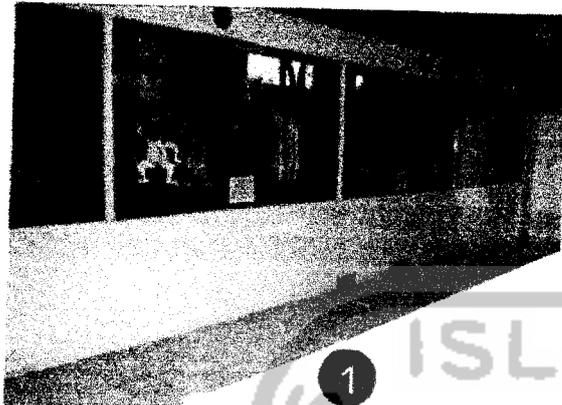


1. Pintu masuk bangunan tidak terlihat. Secara langsung tersembunyi.
2. Perlu ada elemen yang mempertegas jalan masuk ke ruang pameran.
3. Konfigurasi penataan ruang yang ber-Bentuk L, mengitari bangunan induk, ardat keterbatasan lahan atau lokasi tidak mencukupi.
4. Ruang pameran tidak terlindung dan tempat air hujan. Lebar lintasan terlalu kecil.



PENDOPO

### 3.3.5. Analisa Penataan Benda Koleksi



1

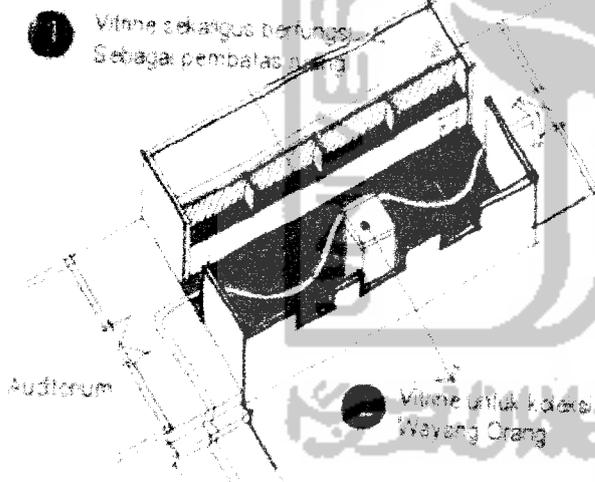
Pola penataan benda koleksi tidak kronologis dan sama pada setiap ruang pameran



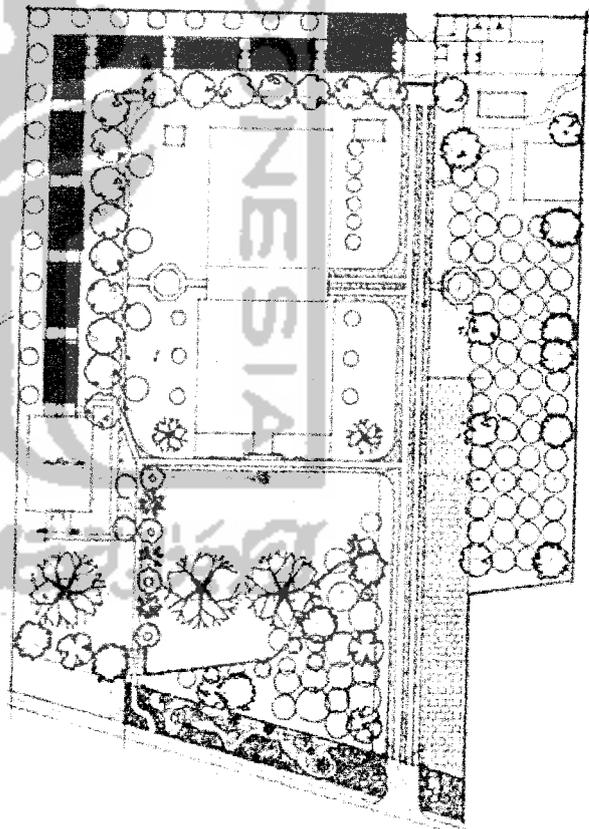
2

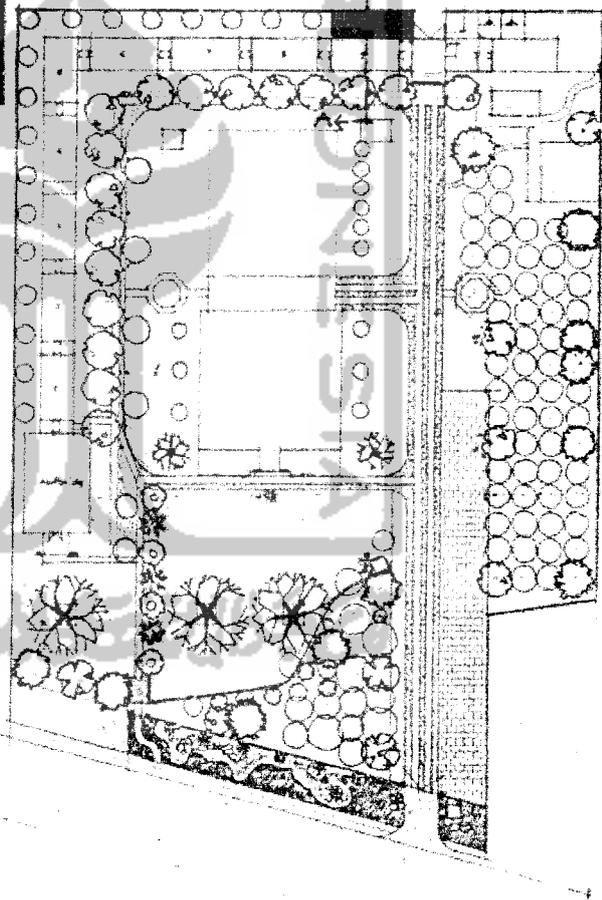
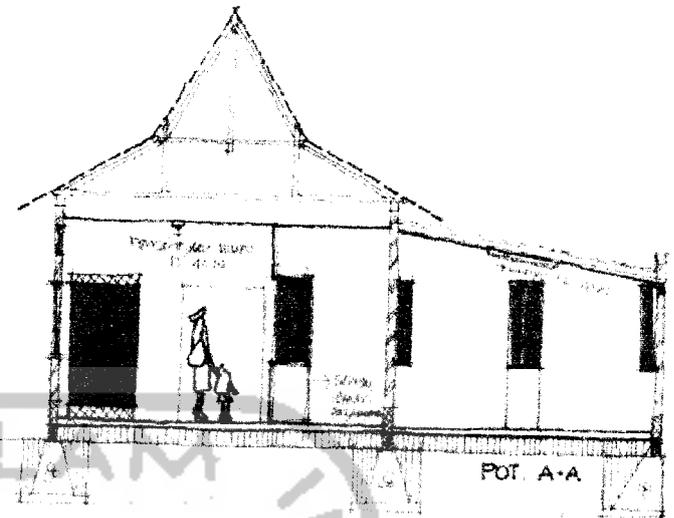
Model Penataan

1. Menempel lembaran dan digantung
2. Terpisah dari tembok



Pintu masuk ruang pameran tersembunyi, perlu elemen lain yang dapat mengalihkan jalan masuk.



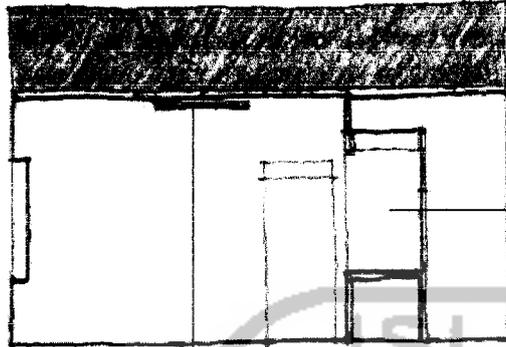


Penataan objek pameran terkesan seadanya kurang menarik.

Keterbatasan dana menjadi masalah utama pada museum ini.

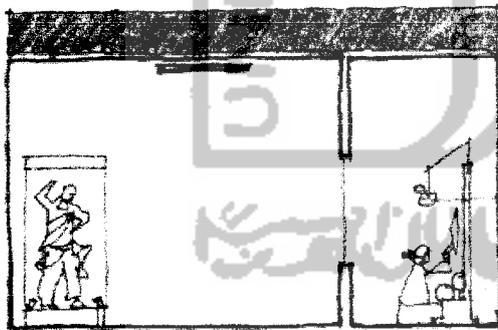
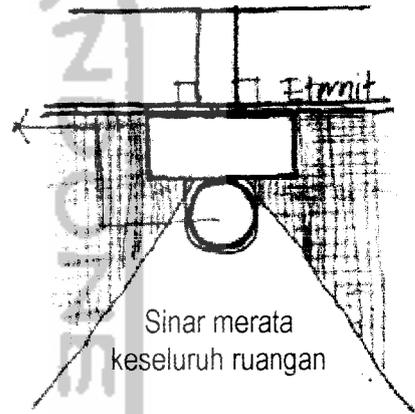
Terdapat tiga model penataan yaitu digantung pada dinding ditetakkan ditengah ruang sebagai pemisah ruang.

3.3.6. Analisa Tata Pencahayaan Ruang Pamer



Vitrine yang berfungsi sebagai pembatas ruang, belum ada lampu khusus yang dapat menguatkan penampilan obyek.

Sumber pencahayaan pada ruang pamer, menggunakan lampu TL 40 W. sumber cahaya tersebut disamping sebagai penerang pada ruang pamer, juga berfungsi sebagai pencahayaan obyek pameran yang ada dalam vitrine



Vitrine khusus model pagelaran wayang, menggunakan lampu pijar yang diletakkan pada tempat lampu khusus seperti pada pertunjukan wayang yang sebenarnya

Vitrine wayang orang, menggunakan lampu spat kecil terlihat efek cahaya yang menguatkan obyek pamer tapi masih terkesan seadanya.

- Secara umum museum wayang kekayan yogyakarta ini belum terlihat pengolahan tata cahaya dalam ruang pamer museum posisi lampu menimbulkan efek bayangan pada obyek pamer.

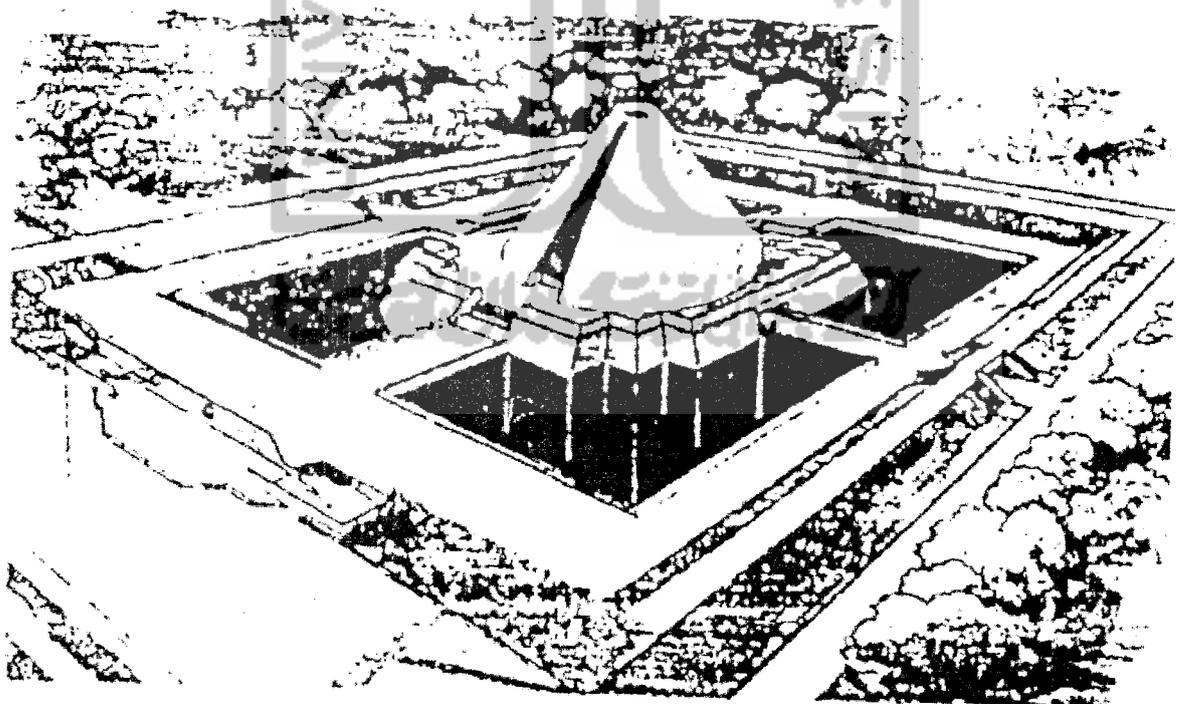
### 3.4. Studi Kasus Bangunan Museum

Studi parameter ini dilakukan pada bangunan museum. Karena bangunan museum yang ada di Yogyakarta pada umumnya masih jauh dari standar, maka dilakukan studi kepustakaan.

#### 1. Monumen Yogya Kembali

Monumen Yogya Kembali mengacu pada konsep gunung dan gunungan dengan berbagai kemungkinan pengembangan dan penampilannya. Pengambilan bentuk kerucut sebagai bentuk dasar dengan tidak mengesampingkan criteria monumental, menarik, tahan lama, menyatu dengan alam dan komunikatif.

Pemilihan lokasi yang tepat pada poros imajiner, yaitu poros antara Gunung Merapi – Tugu Pal Putih – Kraton – Panggung Krapyak.- Laut selatan. Penataan ruang bangunan Monumen Yogya Kembali berdasarkan filosofi semangat perjuangan dengan menampilkan bangunan yang megah dan monumental. Penggunaan struktur pada bangunan ini yaitu beton pratekan pada bagian-bagian tertentu dan struktur beton konvensional.

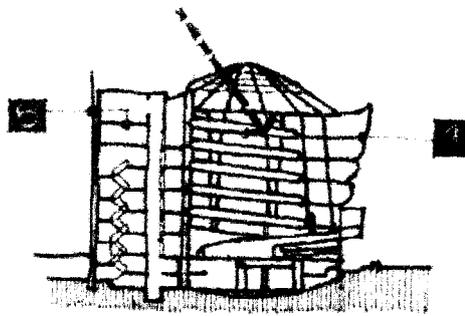


## 2. Guggenheim Museum

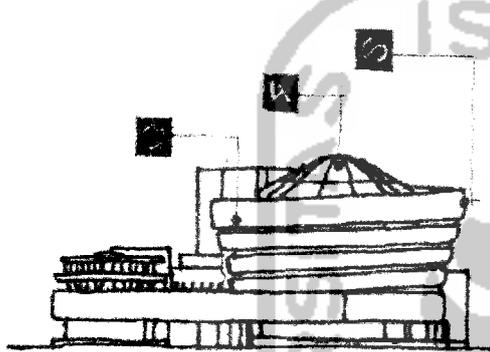
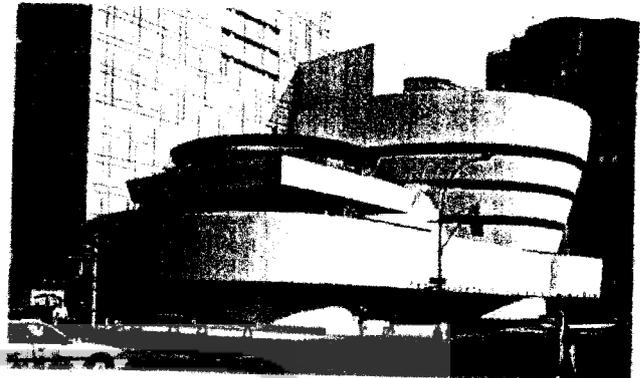
Arsitek : Frank Lloyd Wright

Museum ini berbentuk spiral yang menerus, memungkinkan pengunjung lebih leluasa untuk menikmati benda koleksi, karena dengan sistem spiral benda koleksi akan dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang. Pengoptimalan sistem pencahayaan alami terefleksi lewat bentukan atap dan bentuk masa yang melebar keatas. Dengan bentuk seperti ini memungkinkan cahaya masuk lebih maksimal.



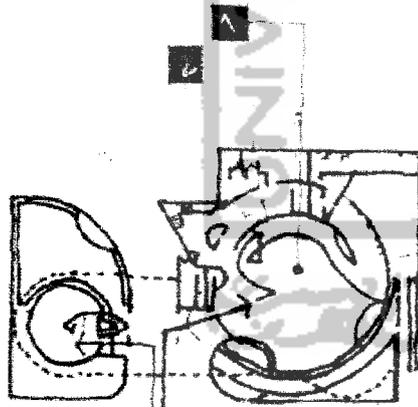


PETONGAN A.

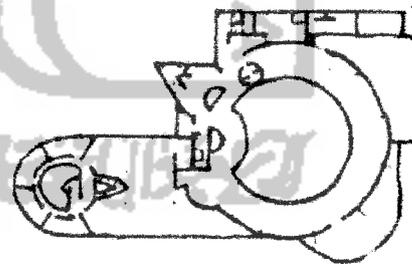


TAMPAK 1

- 1 Museum ini dirancang untuk pameran koleksi tetap. Bangunannya juga modern. Koleksi lukisan digantung dengan tali kataparan yang bisa digerak pada dinding.
- 2 Transportasi dalam ruangan menggunakan lift sebagai transportasi utama, pengunjung memulai pengamatan terhadap benda koleksi dimulai dari lantai paling atas.
- 3 Bentuk galeri spiral memutar.
- 4 Bentuk atap kubah transparan.
- 5 Struktur yang digunakan adalah beton bertulang baik pada bidang vertikal maupun horizontal.
- 6 Bentuk rampunan yang melebihi kemalar.
- 7 Kemiringan lantai kearah bagian pameran bertungsi sebagai pengaman.



DENAH LANTAI BAWAH



DENAH LANTAI ATAS

Keterangan:

- 1 Hall Gallery
- 2 Hall Ruang pengelala
- 3 Lift
- 4 Tangga
- 5 Service
- 6 Informasi
- 7 R. Penjualan

- 8 Lavelin
- 9 Perpustakaan
- 10 R. Buku
- 11 Gallery
- 12 R. Pengelala
- 13 Service
- 14 Penerimaan

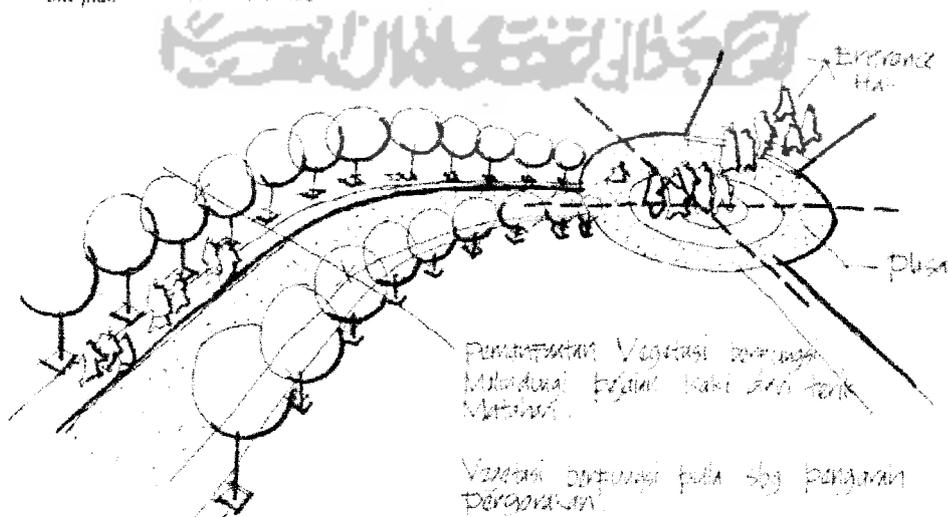
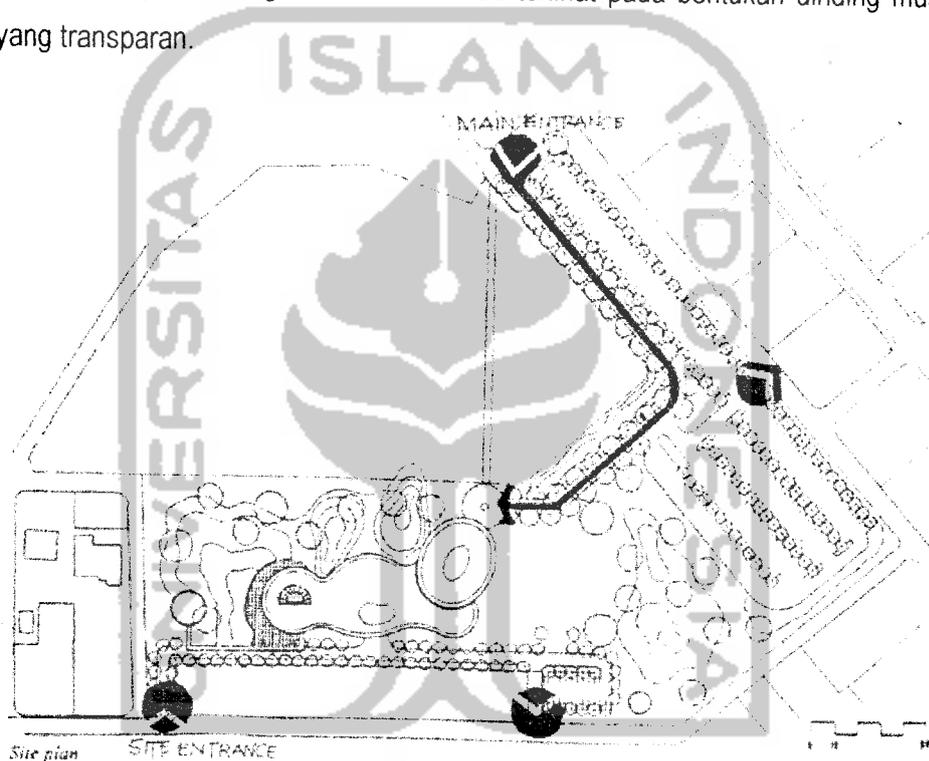
Analisa  
Terhadap Museum Gugenheim

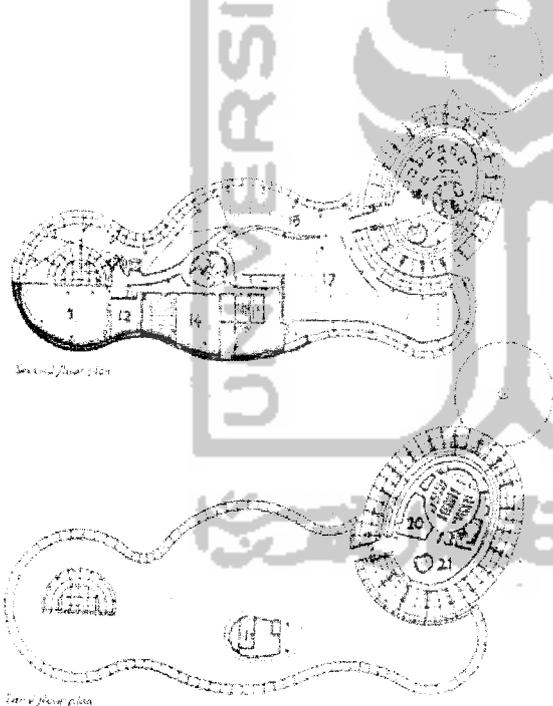
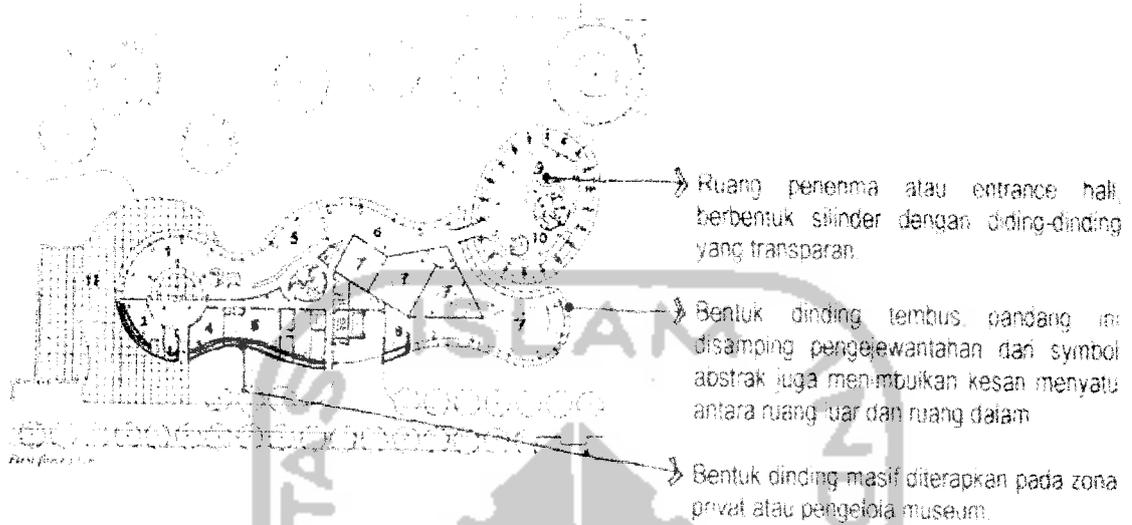
1. Pada bangunan ini terdapat dua sarana penghubung ke ruang-ruang gallery yaitu dengan lift sebagai transportasi utama dan tangga manual. Mengingat pengamatan terhadap benda koleksi pada museum ini dimulai dari lantai paling atas. Sistem seperti ini akan mengakibatkan kelelahan serta kesulitan dalam pengangkutan benda koleksi jika terjadi kemacetan.
2. Adanya tangga manual sebagai alternatif, memungkinkan pengunjung untuk memilih kelompok pameran yang diinginkan tanpa harus melalui semua pameran.
3. Ruang pameran yang berbentuk koridor serta berbentuk melingkar akan membuat pengurutan pengunjung yang teratur.
4. Bentuk bangunan yang melebar keatas dan bentuk kubah transparan memungkinkan masuknya cahaya alami secara optimal dan memberikan efek pantul yang merata pada ruang-ruang pameran, sekaligus dapat mengurangi kelelahan psikologis pengunjung.
5. Sistem pengambilan cahaya alami secara langsung pada museum ini, tidak sesuai jika diterapkan pada bangunan yang berada di daerah katulistiwa.
6. Karena museum ini memiliki 6 gallery, maka kemungkinan pergantian koleksi dapat dilakukan secara bertahap jika transportasi pengangkut macet.
7. Pengunjung dan pengelola memasuki bangunan melalui entrance yang sama. Keduanya harus melalui ruang perantara "Foyer" sebagai pengarah sirkulasi. Dari ruang foyer ini, pengunjung dan pengelola dapat masuk ke hall masing-masing.

### 3. Fukui City Museum of Art

Arsitek : Kisho Kurokawa

Pada museum ini sang arsitek mencoba mendefinisikan arti dari art yang ditransformasikan kedalam bentuk bangunan museum yang berbentuk asimetris dan tidak teratur. Dengan bentukan masa bangunan museum yang dinamis akan membuat pengunjung menjadi lebih fleksibel dalam menikmati koleksi museum. Sirkulasi yang atraktif terlihat pada selasar penghubung antar ruang yang mengelilingi ruang terbuka atau void pada tengah ruang, Selasar tersebut menempel pada dinding luar bangunan. Kesan akrab terlihat pada bentukan dinding museum yang transparan.





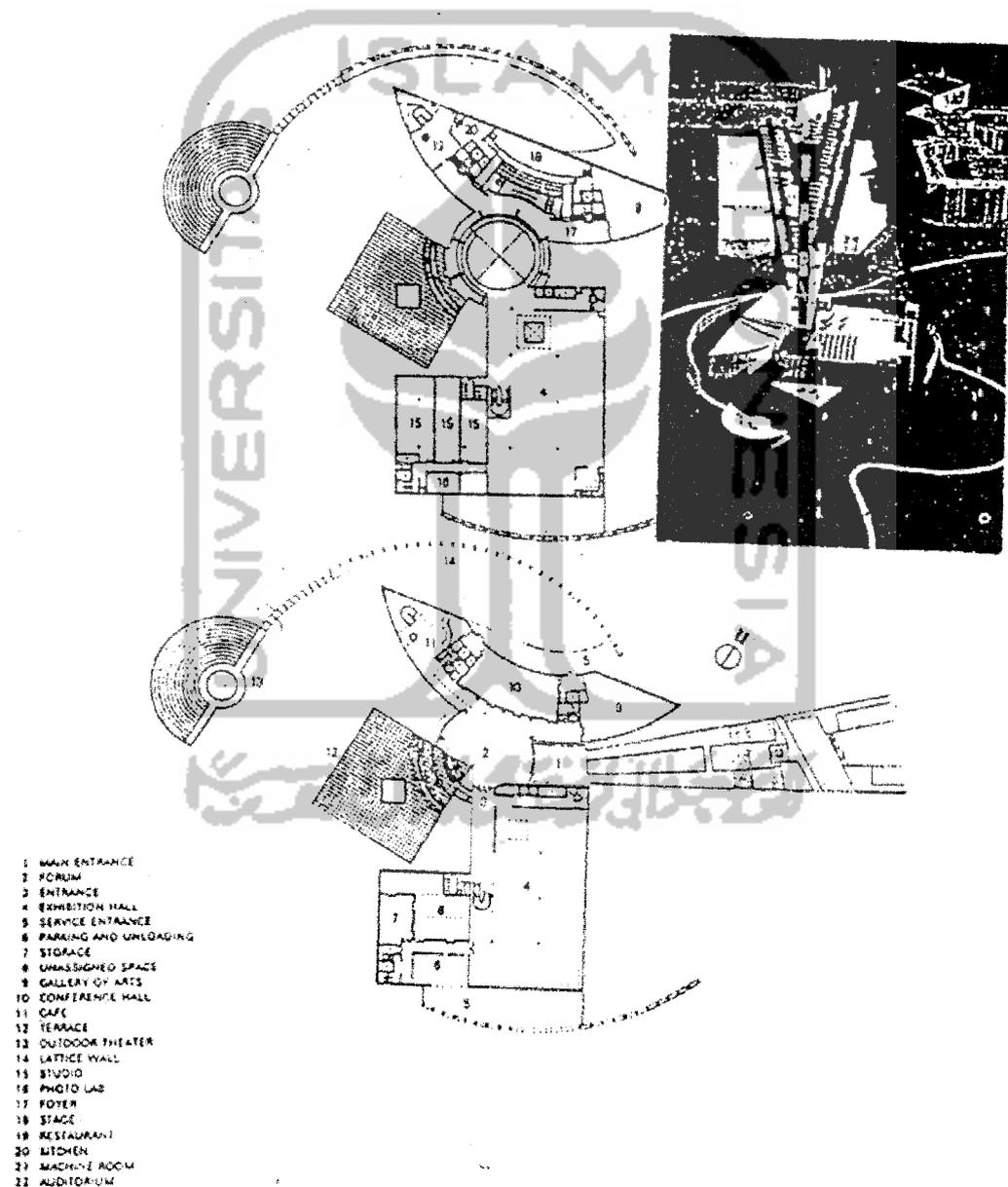
**Keterangan :**

- 01 Studio
- 02 Ruang Prevarasi
- 03 Studio untuk anak-anak
- 04 Ruang rapat
- 05 Kantor
- 06 Lobby Ruang Pameran tetap
- 07 Ruang Pameran Tetap
- 08 Gudang Pameran
- 09 Ruang Penenma
- 10 Ruang Souvenir
- 11 Studio Di Luar Gedung
- 12 Gudang
- 13 Ruang Penumpukan Sementara
- 14 Ruang Kurator
- 15 Ruang Pertukaran Informasi
- 16 Ruang Duduk
- 17 Ruang Pamer Khusus
- 18 Cafeteria
- 19 Auditorium
- 20 Ruang Mesin
- 21 Ruang Perantara
- 22 Gudang Penyimpanan Koleksi
- 23 Ruang Pembongkaran

#### 4. Musee de Louvain-la-Nauva

Arsitek : Kisho Kurokawa

Main entrance pada bangunan ini terlihat jelas dan tegas, Pengunjung diarahkan untuk masuk keruang museum dengan vegetasi, diperjelas dengan bentuk hall yang monumental. Bentukun gubahan masa pada museum yang asimetris membuat bangunan museum ini kontras dengan lingkungan dan menjadi landmark bagi kawasan tersebut. Teater terbuka sebagai sarana pelengkap pada museum ini.



### 3.4. Tinjauan Teori Arsitektur

#### 3.4.1. Guna Dan Citra

1. "Guna" menunjukkan pada keuntungan, pemanfaatan yang diperoleh. Berkat tata ruangnya, pengaturan fisik yang tepat dan efisiensi, kenikmatan yang kita rasakan di bangunan dan sebagainya. Guna dalam arti kata aslinya tidak hanya berarti manfaat, tetapi lebih dari itu punya daya yang menyebabkan atau berfungsi untuk kita bisa hidup lebih meningkat. Misal bangunan museum berguna untuk melindungi, menyimpan, memelihara, mengkoleksi dan memamerkan benda-benda koleksi warisan budaya bangsa (konservasi preservasi), berguna untuk penyebaran informasi (pendidikan) dan penelitian budaya serta rekreasi.
2. "Citra" sebenarnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap, arti seseorang yang melihat suatu bangunan. Citra tidak jauh dari guna, tetapi lebih bertingkat spiritual, lebih menyangkut martabat dan derajat manusia. Maka citra dapat menunjukkan pada tingkat kebudayaan dan guna menunjukkan pada segi ketrampilan atau kemampuan.

Citra menurut YB. Mangun Wijaya, citra merupakan image yang ditangkap oleh seseorang pada kesan dan pesan yang terdapat pada bangunan.

1. Citra dapat berperan sebagai,
  - a. Bahasa atau alat komunikasi, yang membahasakan makna tersembunyi dari sosok dan wujudnya melalui transformasi nilai wujud bangunan ke dalam bangunan, sehingga dapat ditangkap oleh indera manusia.
  - b. Ekspresi atau ungkapan jiwa, lebih memberikan muatan makna/nilai rasa bagi sebuah citra. Ekspresi dipakai sebagai pemahaman terhadap citra.
  - c. Karakter, mempunyai ungkapan yang merupakan fungsi bangunan.
  - d. Simbolis, yang mewakili suatu gagasan kolektif.
2. Citra Bangunan Kreatif dan Adaptif
  - a. Citra yang kreatif  
Kreatif berasal dari kata (to recreate) yang berarti rekreasi atau hiburan sehingga gambaran "kesan" atau "image" yang dimiliki oleh suatu bangunan yang bercirikan atau berkarakter rekreasi atau menghibur dan memiliki sesuatu

hal yang menarik atau daya tarik. Hal ini dapat ditimbulkan melalui karakter atau ekspresi bentuk-bentuk, yaitu :

- a) Komunikatif, mempunyai karakter bentuk-bentuk terbuka, mengundang dan akrab.
- b) Rekreatif, mempunyai karakter bentuk-bentuk dinamis, bebas dan organis, melengkung.
- c) Bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, skala dan proporsi ditentukan oleh rasa nyaman.
- d) Bentuk memiliki warna yang menimbulkan rasa senang, santai. Misal warna yang selaras dan kontras dengan lingkungan.
- e) Orientasi ke arah yang menyegarkan misal ke arah taman atau obyek wisata yang lain.
- f) Bentuk pertimbangan pencahayaan, kebisingan, suhu dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan pemakai bangunan.

b. Citra yang adaptif

Adaptif adalah sesuatu yang menyesuaikan terhadap suatu yang telah ada. Sehingga merupakan tanggapan dari bentuk yang telah ada sebelumnya. Tanggapan dari suatu bentuk aktivitas, bentuk bangunan maupun bentuk lingkungan. Beberapa aspek adaptif, yaitu :

a) Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan gagasan perlu adanya tanggapan bangunan baru dengan lingkungan sekitar. Kontekstual bahwa sesuatu yang kontras antara yang lama dan baru merupakan harmoni, namun untuk mendesain bangunan yang baru tidak hanya mengulang yang lama dan mendesain dengan kreatifitas menjadi desain yang baru.

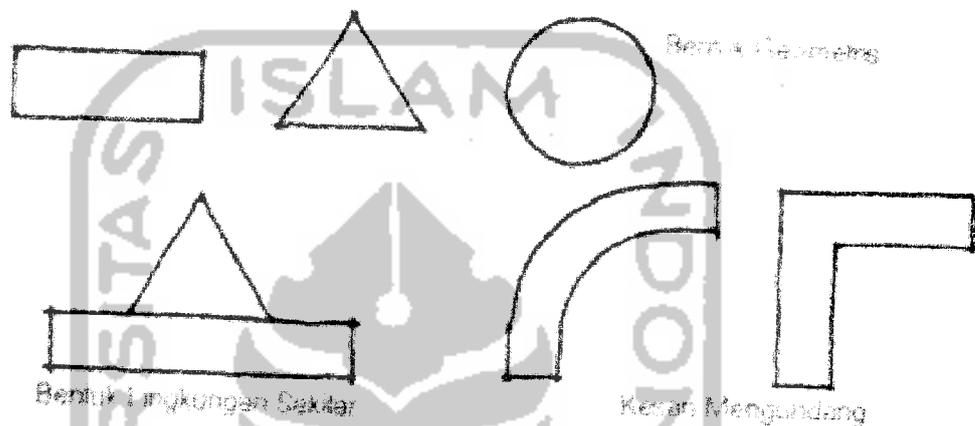
b) Regionalisme

Regionalisme merupakan salah satu bentuk penyatuan yang lama dengan yang baru, yang regional dan yang universal dalam menghasilkan bangunan baru. Misal: Kontinuitas visual pada fased Malioboro Mall dengan fased kawasan malioboro, adanya kesatuan antara bangunan.

## c) Keseimbangan dan kesinambungan.

Keseimbangan visual yang berasal dari raut, ukuran, warna dan posisi yang terlihat dari elemen dibidang penglihatan.

Kesinambungan adalah adanya garis penghubung maya yang menghubungkan dalam peletakan bangunan sebagai pembentuk komposisi bangunan.



Gambar 1.6. Citra Bangunan Kreatif dan Adaptif  
Sumber ; Pemikiran sendiri.

### 3.4.2. Ruang Pamer

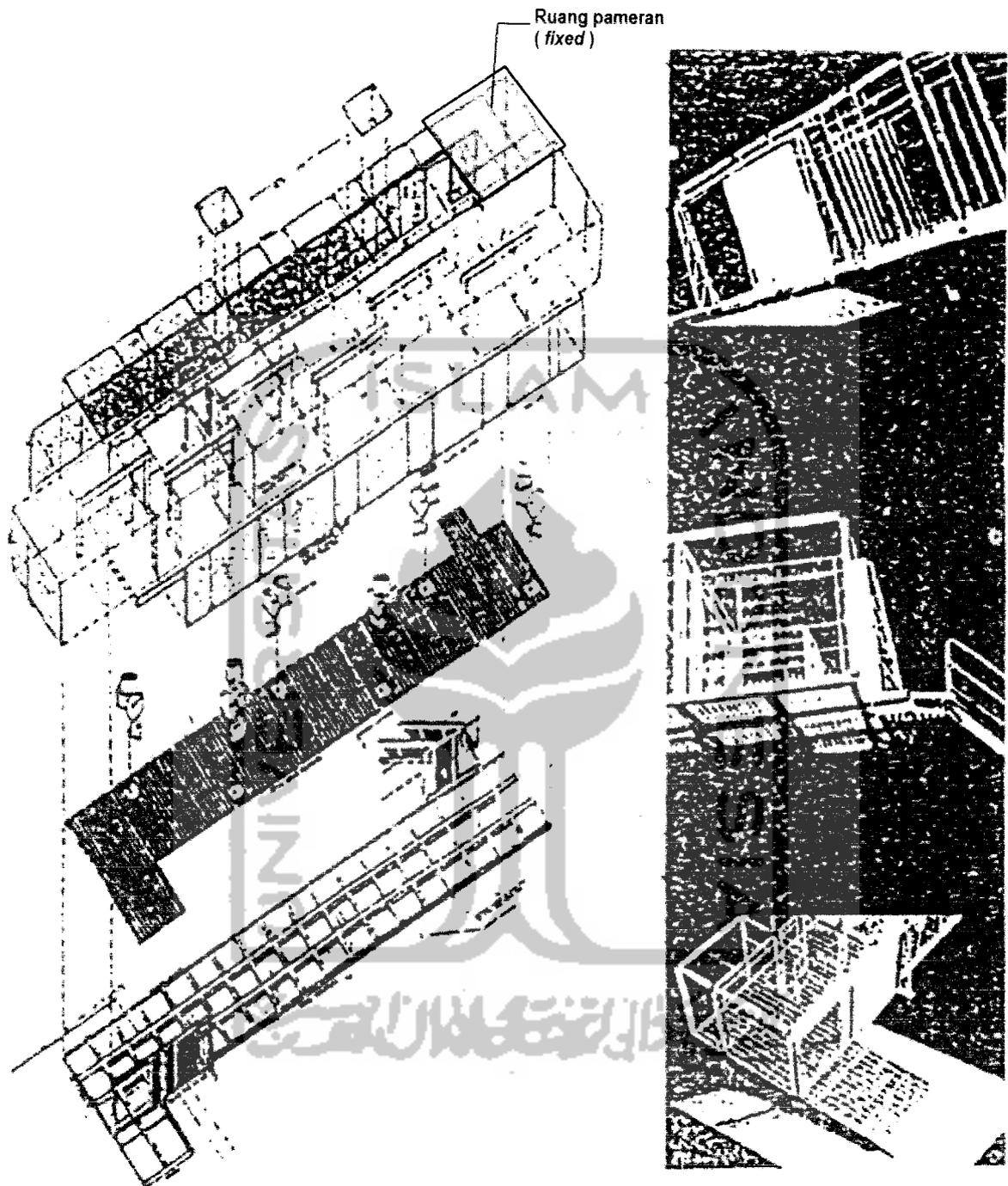
Menurut Danilov (1982), berdasarkan bentuk kegiatannya ruang pameran dalam sebuah museum dapat dibagi menjadi dua :

#### 1. Ruang pameran tetap

Pada kegiatan pameran yang bersifat tetap membutuhkan suatu ruangan yang pasti dan elemen arsitektur yang dibuat permanen. Baik itu berupa dinding maupun penataan interiornya.

#### 2. Ruang pameran tidak tetap

Karena kegiatannya yang bersifat berkala atau terbatas pada jangka waktu tertentu, maka ruang ini membutuhkan elemen vertikal yang mudah dibongkar pasang atau menggunakan panel dengan beberapa penataan antara lain : membuat ruang-ruang baru (ruang dalam ruang) dengan pembatas panel dimana tiap ruang memamerkan tema yang berbeda.

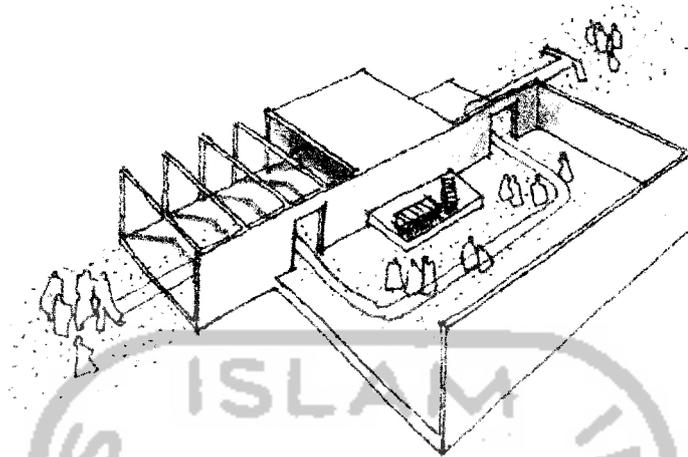


Gambar 1. 7. Ruang Pameran Tetap  
Sumber : Event Cities



Sumber : Public Space in Museum

#### 4. Sirkulasi dalam ruang



Gambar 2.0. Sirkulasi dalam Ruang  
Sumber : Public Space in Museum

#### 5. Interior

##### 3.4.3. Lounge / Ruang Duduk

Dalam sebuah museum faktor yang penting yang berkaitan dengan kenyamanan adalah adanya tempat untuk berhenti dan beristirahat berupa *Lounge* (ruang duduk). Hal ini merupakan bagian dari pelayanan untuk pengunjung. Penempatan *Lounge* akan membantu pengunjung untuk mengatasi kelelahan baik secara fisik maupun psikis.

Berdasarkan lokasinya *Lounge* dapat dibagi menjadi, Yaitu :

1. *Entry waiting areas, Lounge* yang terletak pada *entrance Hall*
2. *Seating along circulation, Lounge* yang berada pada Jalur sirkulasi
3. *Seating in galleries, Lounge* yang terletak di dalam ruang pameran.

##### 3.4.4. Perilaku Pengunjung Hubungannya dengan Perancangan Ruang

Hubungan antara perilaku pengunjung dan ruang sebagai *setting* kegiatan ada dua yaitu : pengaruh *setting* terhadap perilaku dan pengaruh perilaku terhadap perubahan *setting*. Pembahasan disini berdasarkan pilihan kedua yaitu; bagaimana perilaku pengunjung museum mempengaruhi perancangan ruang pameran yang ada, sehingga didapat suatu bentuk ruang pameran yang dapat mendukung terjadinya komunikasi antar obyek pameran dengan pengunjung.

## 1. Variabel Ruang

Variabel ruang yang mempengaruhi perilaku seseorang didalamnya untuk kemudian disesuaikan dengan studi perilaku pengunjung museum yang ada. Adapun variabel ruang tersebut adalah :

### a. Ukuran dan Bentuk

Dua variabel ini dapat merupakan variabel yang tetap (*fixe*) atau fleksibel sebagai bentuk ruang, disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi dalam proses perancangan ruang, ukuran dan bentuk. Secara visual ukuran dan bentuk ruang dapat dimanipulasi dengan aspek-aspek lingkungan ruang seperti penentuan warna.

### b. Perabot dan Penataan

Perabot sebagai variabel tak tergantung dari ruang, dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran ruang. Perabot dibuat untuk memenuhi tujuan fungsional dan mempengaruhi perilaku pemakai. Penataan perabot berperan dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya. Bentuk simetris memberi kesan kaku, teratur, disiplin dan resmi, sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.

### c. Warna ruang

Warna memainkan peranan dalam mewujudkan suasana ruang yang mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna pada manusia masih dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya, atau kondisi mental.

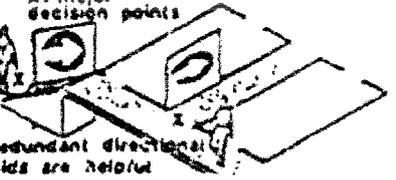
### d. Suara, Temperatur dan Pencahayaan

Suara yang terlalu keras akan mengakibatkan seseorang terganggu dan sulit berkonsentrasi, dalam museum hal ini akan mengakibatkan pengunjung sulit untuk mengapresiasi obyek pameran. Demikian juga dengan temperatur, ruang yang panas akan mengakibatkan pengunjung sulit untuk berkonsentrasi. Sedangkan pencahayaan, selain untuk segi estetika seperti untuk menonjolkan obyek juga berfungsi sebagai penerangan.

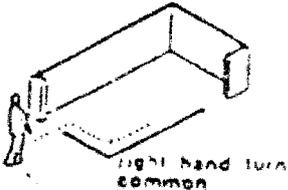
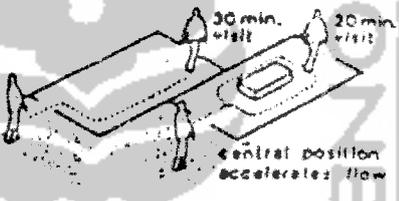
3.4.5. Perilaku Pengunjung Museum

Berdasarkan perilaku pengunjung museum, banyak hal yang ditemukan yang dapat mempengaruhi perancangan ruang-ruang museum. Adapun perilaku pengunjung dapat dilihat pada table-tabel berikut ini :

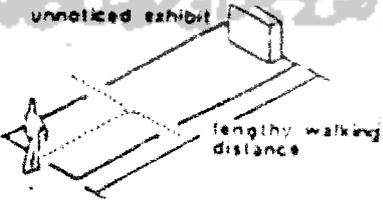
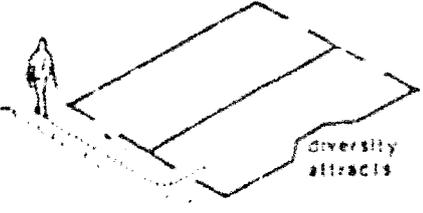
Tabel 1.9. Perilaku Pengunjung dalam Hubungannya dengan Orientasi  
 Sumber : Public Space In Museum

Perilaku Pengunjung		Ruang Yang Dipengaruhi
<p>Terlalu banyak arah untuk dipilih menyebabkan pengunjung menjadi jenuh</p>		<p>Sirkulasi</p>
<p>Petunjuk arah bias berupa peta dan denah bangunan, tanda-tanda, informasi staf, serta landmark yang terintegrasi dalam bentuk arsitektur seperti kolom, central court dua lantai dll</p>		<p>Sirkulasi</p>
<p>Petunjuk arah bias berupa peta dan denah bangunan, tanda-tanda, informasi staf, serta landmark yang terintegrasi dalam bentuk arsitektur seperti kolom, central court dua lantai dll</p>		<p>Sirkulasi dan Ruang Pamer</p>
<p>Pada suatu titik dimana pengunjung harus mengambil keputusan terhadap arah yang harus ditempuh (tangga naik, pertemuan jalan), pemberian atanda akan sangat menolong</p>		<p>Sirkulasi</p>

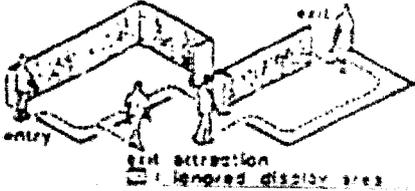
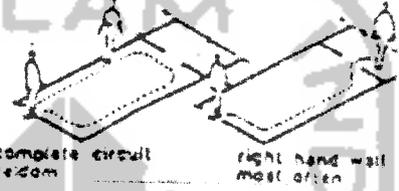
Tabel 2.0. Perilaku Pengunjung dalam Hubungannya dengan *Traffic Flow*  
 Sumber : Public Space In Museum

Perilaku Pengunjung		Ruang Yang Dipengaruhi
<p><i>Traffic flow</i> dari kanan ke kiri lebih sering terjadi daripada dari kiri ke kanan.</p>		<p>Sirkulasi dan Ruang Pamer</p>
<p>Sekumpulan obyek, tempat duduk dll. Merupakan pusat dari <i>traffic flow</i> dalam ruang pamer.</p>		<p>Ruang Pamer</p>
<p>Obyek yang ditengah-tengah ruang pamer akan mempercepat rata-rata pergerakan.</p>		<p>Sirkulasi dan Ruang Pamer</p>

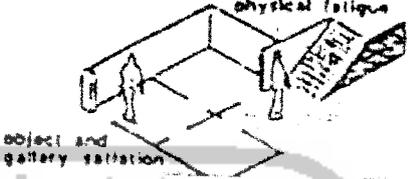
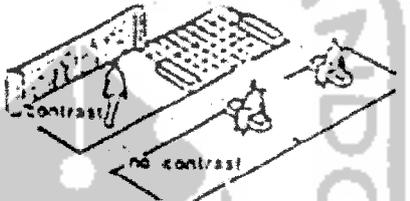
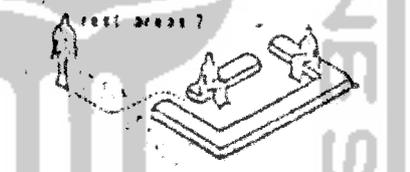
Tabel 2.1. Perilaku Pengunjung dalam Hubungannya dengan Faktor Pengalih Dan Penarik Perhatian  
 Sumber : Public Space In Museum

Perilaku Pengunjung		Ruang Yang Dipengaruhi
<p>Jarak yang terlalu jauh untuk sebuah obyek menjadikan pengunjung tidak melihatnya.</p>		<p>Ruang Pamer</p>
<p>Pengunjung museum cenderung memberikan perhatian pada lingkungan ruang pamer yang tidak biasa.</p>		<p>Ruang Pamer</p>

Tabel 2.2 Perilaku Pengunjung dalam Hubungannya dengan Rute yang Ditempuh  
 Sumber : Public Space In Museum

Perilaku Pengunjung		Ruang Yang Dipengaruhi
<p>Pengunjung jarang melakukan satu putaran penuh pada sebuah ruang pameran. Mereka biasanya hanya melihat obyek yang terletak di sebelah kanan ruang pameran.</p>		<p>Ruang Pamer</p>
<p>Pengunjung museum cenderung mengambil rute terpendek antara pintu masuk dengan pintu keluar.</p>		<p>Ruang Pamer</p>
<p>Setelah masuk ruang pameran pengunjung cenderung akan berbelok kekanan dan berputar berlawanan dengan arah jarum jam.</p>		<p>Sirkulasi dan ruang pameran</p>
<p>Faktor yang berpengaruh dalam pencarian sebuah rute meliputi lokasi-lokasi pintu masuk dan keluar ruang pameran, pameran yang atraktif dan landmark, handout dan petunjuk arah serta bentuk dari sirkulasi yang dapat ditangkap pengunjung berdasarkan perbandingan lebarnya.</p>		<p>Ruang Pamer</p>

Tabel 2.3. Perilaku Pengunjung dalam Hubungannya dengan Kelelahan Dalam Museum  
 Sumber : Public Space In Museum

Perilaku Pengunjung		Ruang Yang Dipengaruhi
Posisi badan pada saat menikmati obyek sangat menentukan tingkat kelelahan pengunjung.		Ruang Pamer
Kejenuhan terhadap obyek dan ruang pameran lebih berpengaruh terhadap kelelahan pengunjung dibanding dengan kelelahan secara fisik.		Ruang Pamer
Pengunjung selalu mencari area untuk beristirahat seperti bangku, restroom dan lounge dll.		Lounge atau ruang duduk-duduk

3.4.6. Jenis Pertimbangan Karakter Pengunjung

1. Jenis Pengunjung Museum

Jenis pengunjung yang datang ke museum dimotivasi oleh beberapa asumsi antara lain :

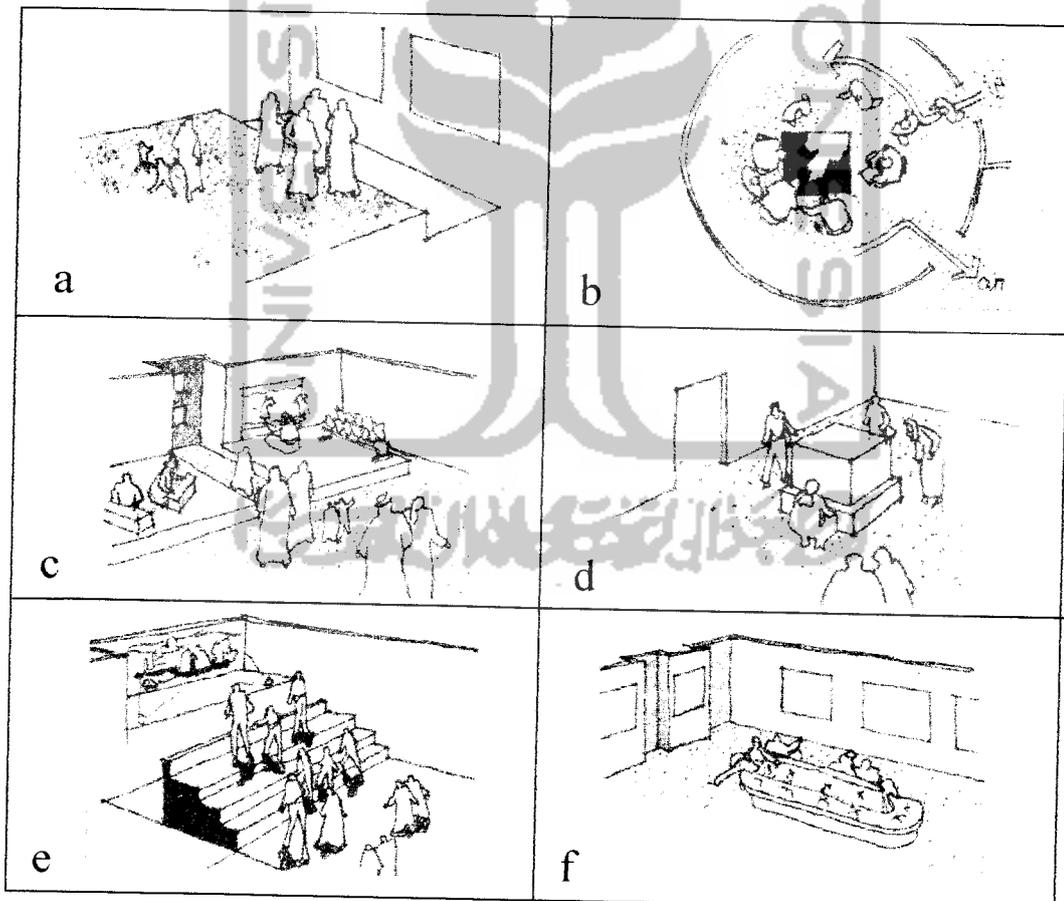
- a. Untuk mendapat pengetahuan yang mendalam pada seni pewayangan, jenis pengunjung ini datang untuk mencari informasi ilmu pengetahuan, studi kepustakaan dan penelitian.
- b. Berkaitan dengan rekreasi, jenis pengunjung ini datang dalam rangka mencari suasana yang lain dari keseharian sekaligus menikmati seni budaya pewayangan.

## 2. Karakter dan Pertimbangan Desain Pengunjung Museum

### a. Kebiasaan Pengunjung dalam Mengamati Obyek Benda Koleksi

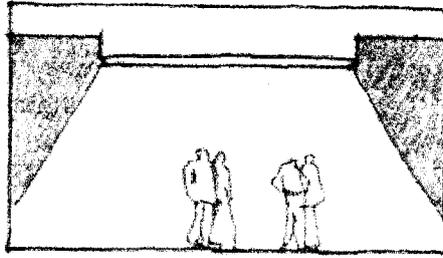
Kebiasaan pengunjung museum dalam mengamati obyek pameran, ada beberapa cara, yaitu :

- Berdiri dengan dan tanpa kecenderungan menyentuh koleksi.
- Posisi berdiri atau jongkok sambil membungkuk untuk mengamati secara detail.
- Menaiki atau mencoba obyek pameran.
- Bergerak mengitari obyek pameran.
- Posisi berdiri dengan alat bantu pijakan untuk mengamati benda yang letaknya agak tinggi.
- Posisi duduk dengan mengamati dari jarak tertentu.



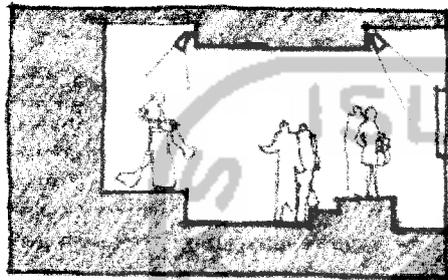
Gambar 2.1. Kebiasaan Pengunjung Dalam mengamati Obyek

### 3.4.7. Sistem Pencahayaan



**Gambar 2.2. Penerangan Merata**

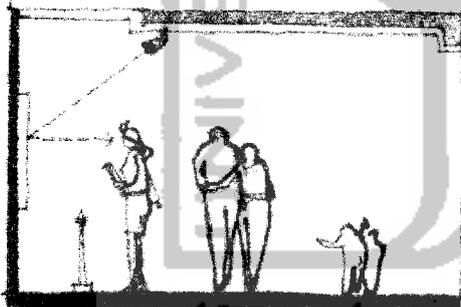
Cahaya menerangi secara merata keseluruhan ruangan



**Gambar 2.3. Pencahayaian Terfokus**

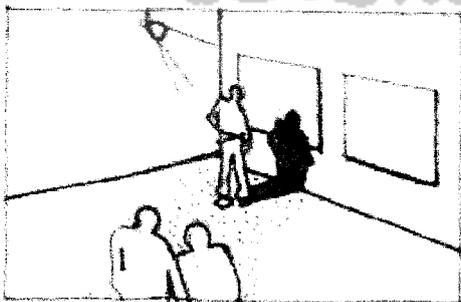
Memberi penekanan pada obyek tertentu

Beberapa hal harus dihindari mengenai hubungan cahaya dengan penglihatan pengunjung, yaitu :



**Gambar 2.4. Cahaya silau**

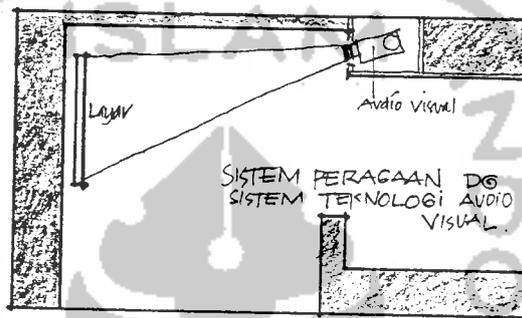
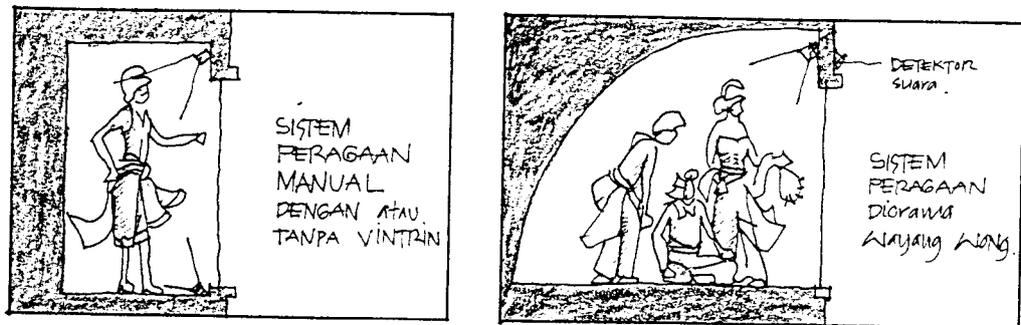
Cahaya yang datang dan dipantulkan menyilaukan mata pengunjung.



**Gambar 2.5. Bayangan**

Cahaya yang datang menimbulkan efek bayangan, mengganggu pengamatan pengunjung.

## 3.4.8. Sistem Peragaan Materi Koleksi



Gambar 2.6. Sistem Peragaan Benda Koleksi  
Sumber : Penulis

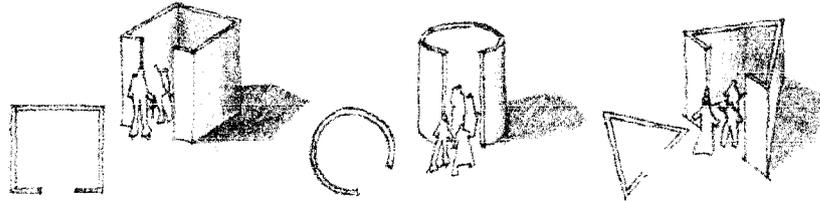
## 3.4.9. Prinsip Perencanaan Dan perancangan Museum Wayang

1. Museum Wayang berusaha menarik minat dan apresiasi masyarakat, untuk mengenali seni pewayangan dan mengembangkan seni pewayangan dalam konteks pariwisata di Yogyakarta pada khususnya. Beberapa faktor yang menjadi pertimbangan utama atas perencanaan Museum wayang, yaitu :
  - a. **Bentuk** : tidak mengurangi fungsi dari bangunan dan bentuk bangunan, bentuk Museum Wayang direncanakan mampu menggugah minat dan apresiasi masyarakat (generasi Muda).
  - b. **Ruang** : penataan kegiatan baik berupa tata pameran di kelompokkan (kronologi) benda koleksi dan penyimpanan.
  - c. **Sirkulasi** : penataan hubungan antar kegiatan, teknik penyajian dengan ruang dapat menjamin keamanan benda koleksi dan kenyamanan kegiatan pengunjung.
  - d. **Sistem struktur** : penggunaan sistem struktur yang mudah baik pelaksanaan, pembiayaan, ketahanan, keamanan, dan perawatannya.

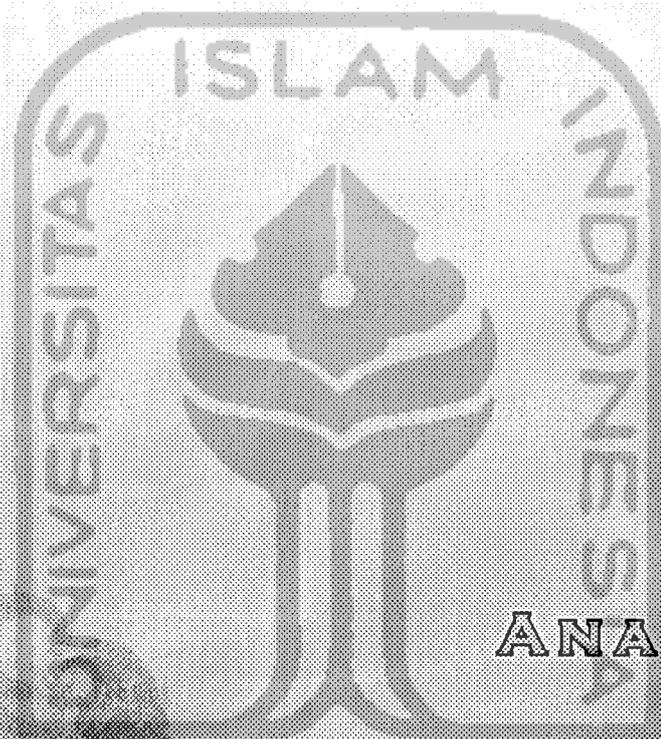
### 3.5. Kesimpulan

1. Yogyakarta sebagai kota pendidikan, budaya dan juga wisata, memiliki potensi yang sangat besar untuk menarik banyak pengunjung pada Museum Wayang, karena dilihat dari asal-usul serta kedekatan wayang bagi masyarakat Jawa.
2. Museum-museum yang ada saat ini, memusatkan perhatian hanya pada segi pendidikan. Maka karakter pengunjung museum terbesar adalah pelajar.
3. Menjelang pemberlakuan otonomi daerah, sektor pariwisata menjadi bagian penting didalam pembangunan perekonomian. Jika museum masih memusatkan perhatian pada segi pendidikan saja maka tidak banyak berperan dalam pembangunan perekonomian itu.
4. Karakter pengunjung yang terbesar ada pada tataran pelajar dan mahasiswa. Besarnya angka kunjungan tersebut tidak lepas dari keterkaitan antara sekolah atau institusi asal dengan museum. Jadi pelajar dan mahasiswa merupakan pengunjung tetap museum.
5. Karakter pengunjung yang disasar adalah masyarakat umum dan wisman, Jika ingin mendongkrak jumlah pengunjung museum. Hal yang menjadi perhatian yaitu pandangan masyarakat awam bahwa wisata merupakan kegiatan rekreasi, bersenang-senang. Jadi untuk dapat lebih berperan dalam masyarakat, museum perlu mengadakan peningkatan program sesuai fungsi dan tugasnya. Beberapa macam program antara lain: Peningkatan fasilitas dan pelayanan museum, berbagai ceramah atau diskusi yang berkaitan dengan koleksi museum, pertunjukan-pertunjukan budaya, pameran temporer secara berkala, dan menyediakan fasilitas dimana masyarakat dapat mencoba untuk memainkan Wayang, seperti pada pertunjukan Wayang sebenarnya.
6. Museum Wayang yang ada saat ini merupakan milik pribadi, yang memiliki dedikasi tinggi terhadap budaya " Wayang". Oleh karena itu suatu hal yang wajar jika terdapat banyak kekurangan-kekurangan pada museum tersebut, hal itu tentunya tak lepas dari ketersediaan dana yang dimiliki.
7. Perlu di Yogyakarta adanya sebuah museum kusus "Wayang" yang bukan milik pribadi atau perorangan.
8. Perlu dicari lokasi yang berdekatan dengan fasilitas wisata lainnya dan kemudahan pencapaian.

9. Pola penataan museum pada umumnya asimetris, bentuk merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk geometris. Bentuk ini dapat mewakili kesan dinamis (tumbuh, berkembang).



10. Pencapaian ke bangunan pada umumnya dibuat terpisah antara pengelola dan pengunjung.
11. Vegetasi menjadi elemen penguat arah pergerakan menuju bangunan.
12. Pada bangunan Museum Monumen Yogya Kembali Pola penataannya simetris, terpusat. Pola seperti ini dapat memberikan kesan kuat atau stabil pada bangunan. Bentuk dasar juga segi empat dan lingkaran.
13. Keberadaan bangunan museum umumnya diturunkan dari filosofis isi dari museum itu sendiri.
14. Pada umumnya terdapat ruang-ruang penunjang seperti teater terbuka, restoran dan sebagainya.



**IV**

**ANALISA**



## BAB IV ANALISA

Peranan Museum Wayang adalah mengenalkan budaya pewayangan dengan cara memamerkan benda-benda koleksi pewayangan kepada masyarakat luas untuk tujuan pendidikan maupun rekreasi. Sebagai empat pameran, Museum Wayang harus mempertimbangkan segi pengolahan tata ruang dan pengolahan penampilan bangunan sebagai daya tarik pengunjung untuk mendatangi museum tersebut. Berdasarkan hal tersebut pada bab-bab sebelumnya, maka perlu dilakukan analisa antara lain meliputi:

### 4.1. Analisa Benda Koleksi

Teknik penyajian dan penyimpanan benda koleksi didalam museum Wayang ini sangat perlu diperhatikan, agar dapat dimengerti secara mudah, jelas oleh pengunjung museum.

Benda koleksi museum memiliki spesifikasi yang berbeda-beda, yaitu :

1. Berdasarkan bentuknya
  - a. 2 dimensi dapat dilihat dari sisi depan.
  - b. 3 dimensi dapat dilihat dari segala arah
2. Berdasarkan dimensi benda koleksi
  - a. Ukuran kecil, < 0,5 M
  - b. Ukuran sedang, 1-3 M
  - c. Ukuran besar, > 3 M
3. Berdasarkan volume benda koleksi
  - a. Volume ringan, < 0,5 kg
  - b. Volume sedang, 0,5-10 kg
  - c. Volume berat, >10 kg
4. Berdasarkan bahan dan pengaruh cuaca
  - a. Mudah rusak, diperlakukan dan perlindungan khusus
  - b. Tidak mudah rusak, diletakkan diruangan tertutup atau luar ruangan.
5. Berdasarkan sifat permukaan benda terhadap cahaya
  - a. Cahaya buatan yang langsung menuju benda.
  - b. Cahaya alami yang langsung menuju benda.

6. Berdasarkan sifat perlakuan benda terhadap pengamat
  - a. Tidak boleh disentuh, adanya pembatas atau tutup.
  - b. Disentuh, dipegang dan dicoba.

Tabel 2.4. Spesifikasi benda koleksi museum Wayang

No.	Benda Koleksi	Spesifikasi Benda													
		1		2			3			4		5		6	
		a	b	a	b	c	a	b	c	a	b	a	b	a	b
01	Pewayangan														
02	Lukisan / Gambar														
03	Alat-alat pembuatan														
04	Seperangkat Gamelan														
05	Patung														
06	Foto-foto														
07	Maket														
08	Minirama														

## 4.2. Analisa Keamanan Benda Koleksi

### 4.2.1. Keamanan Benda Koleksi

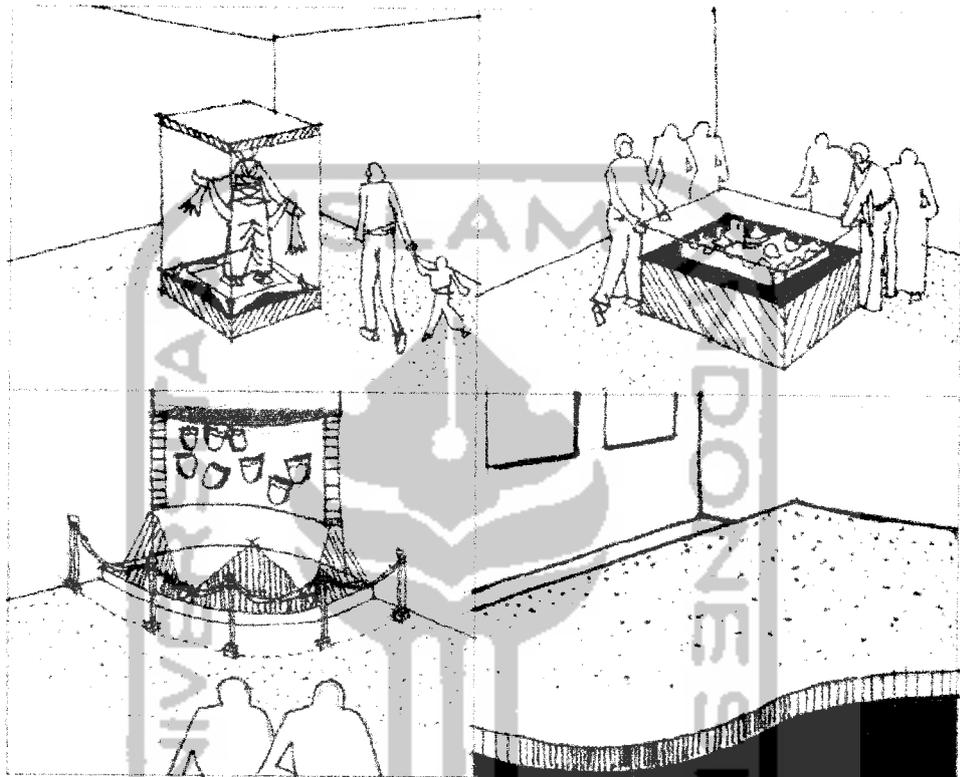
Ada tiga hal utama yang mempengaruhi keamanan benda koleksi :

1. Perilaku pengunjung, diupayakan benda koleksi tidak terjangkau pengunjung misal: memberi penutup kaca (vitrine), pembatas rantai tali atau perbedaan ketinggian, akan tetapi masih dalam kenyamanan pengamatan pengunjung.
2. Bahaya kebakaran, merupakan hal utama yang dapat menimbulkan kebakaran misal non logam, hal ini memerlukan penanganan seperti : Melindungi benda koleksi yang mudah terbakar, melengkapi utilitas keamanan untuk keselamatan pengunjung.
3. Pengaruh cuaca, benda koleksi yang dibuat dari non logam (kulit, kayu) umumnya terpengaruh oleh kondisi udara yang meliputi suhu dan kelembaban udara. Suhu ruangan normal (25 – 27) dan kelembaban 30% - 40%. Untuk itu dilakukan pemecahannya dengan memberi tutup pada benda koleksi dari pengaruh suhu.

#### 4.2.2. Teknik Pengamanan Benda koleksi

Teknik pengamanan benda koleksi terdiri dari :

1. Menggunakan pelindung kaca tertutup (vitrine) untuk benda-benda yang mudah terpengaruh oleh udara.
2. Menggunakan pembatas berupa tali atau perbedaan tinggi lantai.



Gambar 2.7. Teknik Penyajian benda koleksi  
Sumber : Pemikiran sendiri

#### 4.3. Analisa Tata Letak Benda Koleksi

##### 4.3.1. Hubungan ruang pameran dengan tata letak benda koleksi

Dalam penataan benda koleksi pada ruang pameran diharapkan :

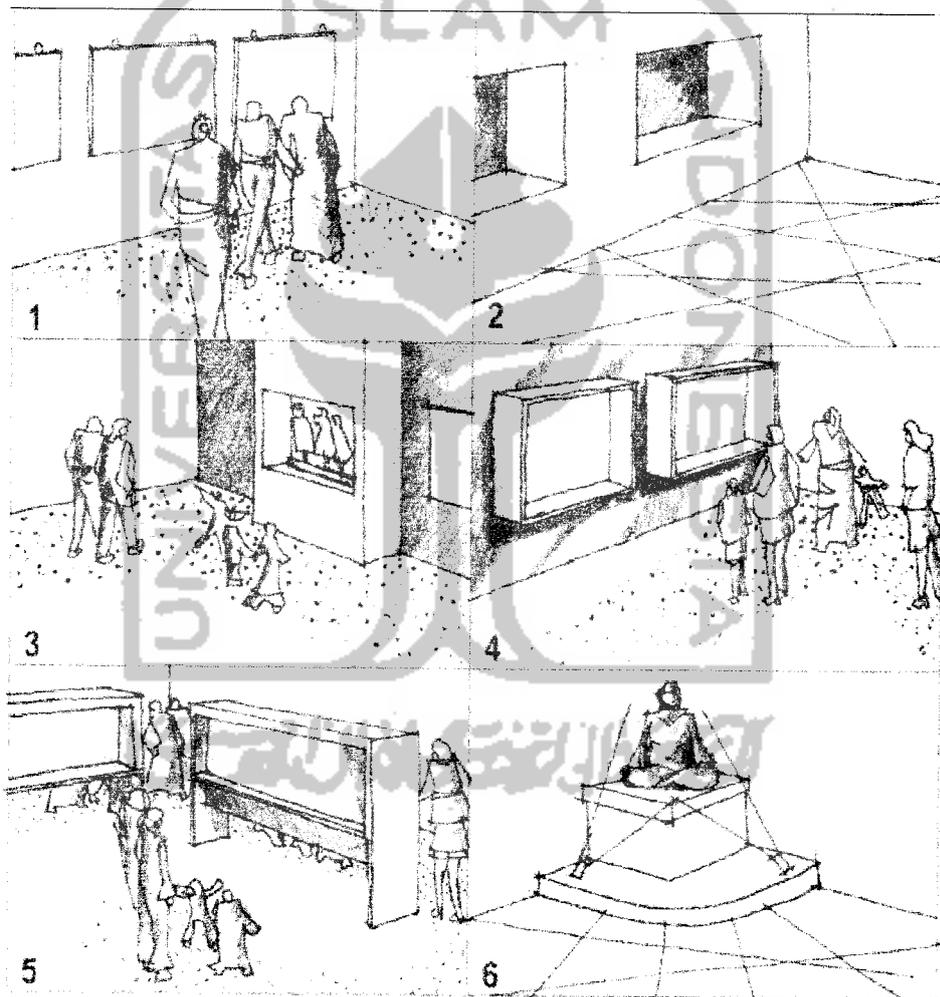
1. Dapat menumbuhkan rasa keingintahuan pengunjung.
2. Pengolahan ekspresi ruang disesuaikan dengan karakter rekreatif.
3. Mampu mempengaruhi emosi dan imajinasi pengunjung.
4. Memberikan pengaturan sirkulasi yang dinamis, terarah dan jelas.
5. memberikan suatu tema tertentu sesuai dengan urutan (periodisasi wayang) untuk menambah informasi dan pengetahuan pengunjung.

6. Obyek pameran haruslah sistematis, informatif dan estetis, sehingga penyajian benda tersebut akan mempengaruhi karakter atau fleksibilitas ruang pameran.

#### 4.3.2. Macam tata letak berdasarkan benda koleksi

Tata letak adalah teknik penataan benda-benda koleksi untuk menunjukkan maksud dan tujuan benda-benda koleksi yang ada, dapat dibedakan atas :

1. Menggunakan penutup benda berupa kaca penutup ( vitrine), yaitu teknik penataan letak untuk benda koleksi dengan kriteria sifat bahan benda koleksi tersebut sangat peka.



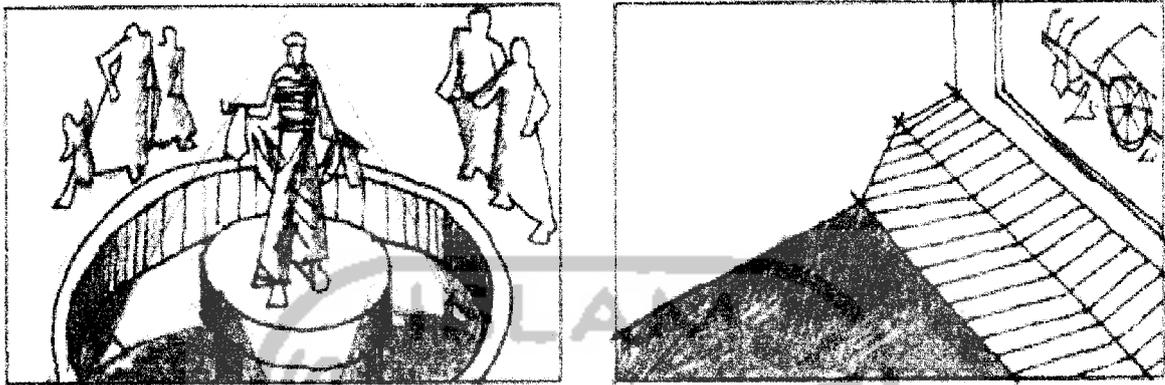
Gambar 2.8. Tata letak benda koleksi

Sumber : Pemikiran sendiri

**Keterangan :**

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| 1. Digantung pada dinding | 4. Menempel pada dinding |
| 2. Menjotok kedalam.      | 5. Pada tengah ruangan   |
| 3. Menjorok keluar.       | 6. Ditinggikan           |

2. Menggunakan pembatas tertentu yaitu pembatas berupa tali, rantai atau perbedaan ketinggian lantai sebagai peringatan bagi pengunjung untuk tidak memasuki area benda koleksi atau menyentuh.



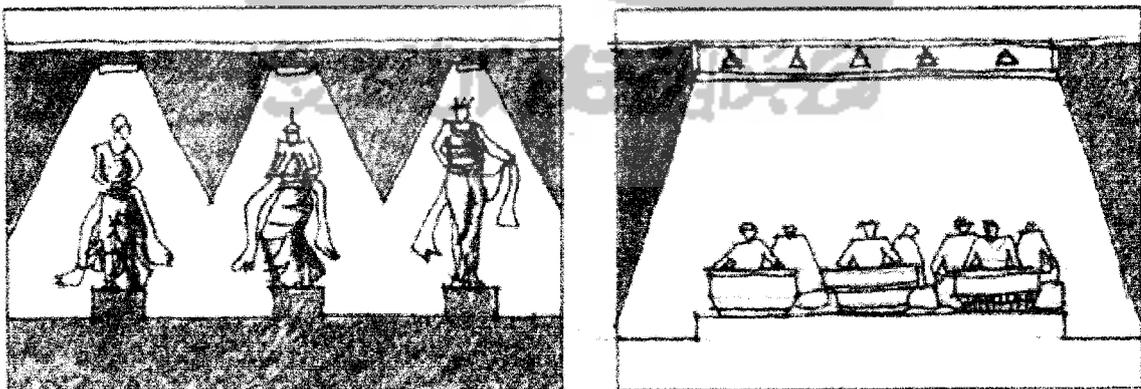
Gambar 2.9. Model batas pengamatan dengan benda koleksi  
Sumber : Pemikiran sendiri

#### 4.4. Analisa Tata Letak Pencahayaan

##### 4.4.1. Macam Tata Cahaya Berdasarkan Benda Koleksi dan Arah Cahaya

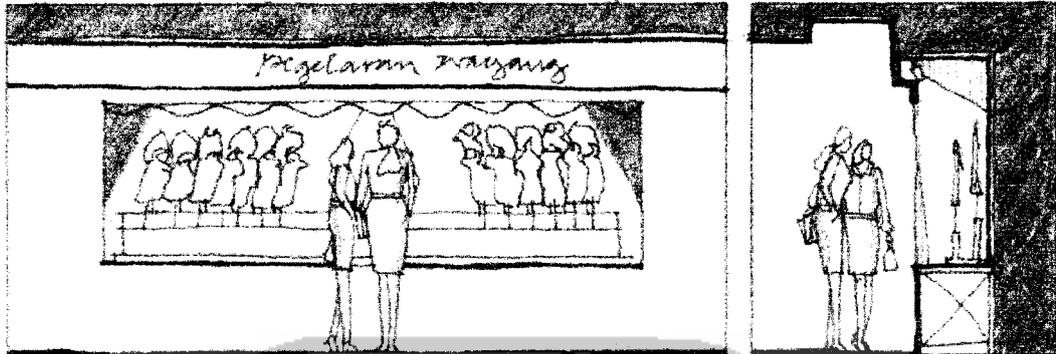
Tata cahaya ditinjau berdasarkan layout penempatan benda koleksi sangat berkaitan dengan ukuran benda koleksi, warna benda dan latar belakangnya, cahaya buatan dan alami, dapat dibedakan atas :

1. Penerangan secara menyeluruh dan merata dalam ruang untuk benda koleksi yang sifatnya khusus dan menarik.



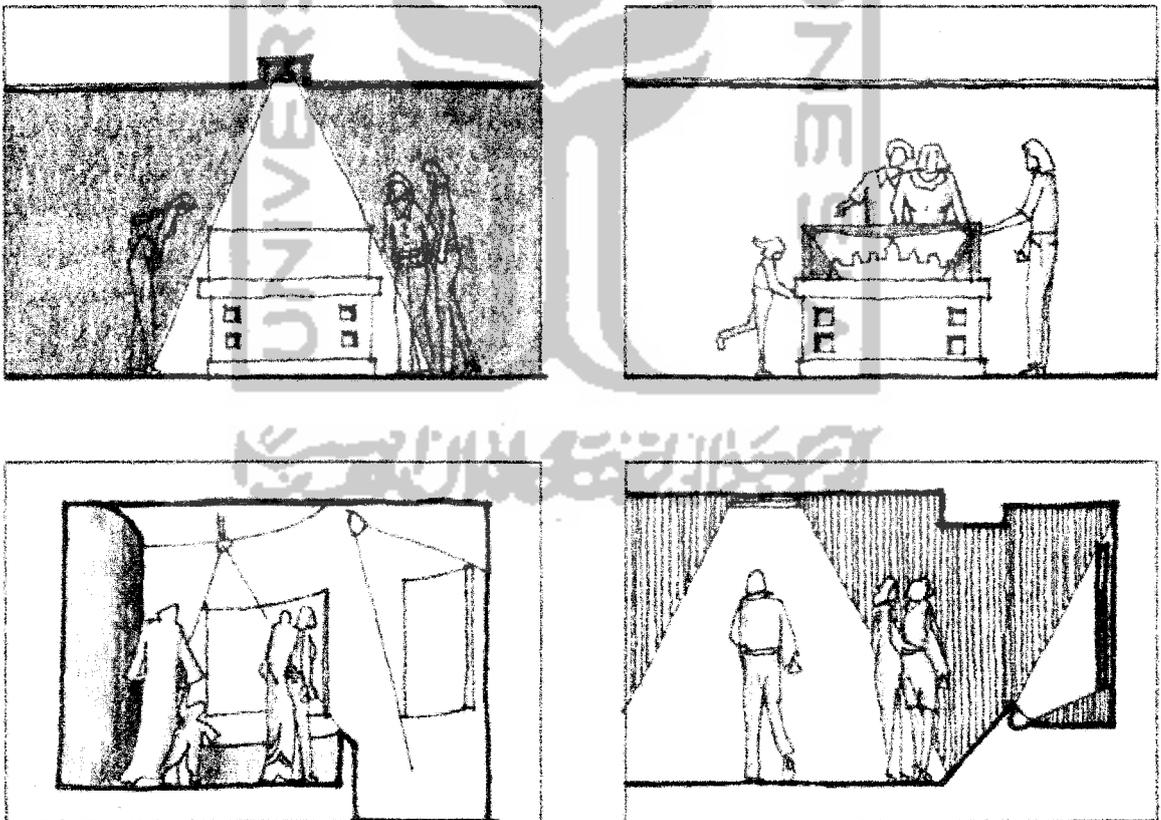
Gambar 3.0. Penerangan Secara Menyeluruh  
Sumber : Pemikiran sendiri

2. *Localized general lighting*, untuk kelompok benda-benda koleksi dengan karakteristik yang sama dan penting.



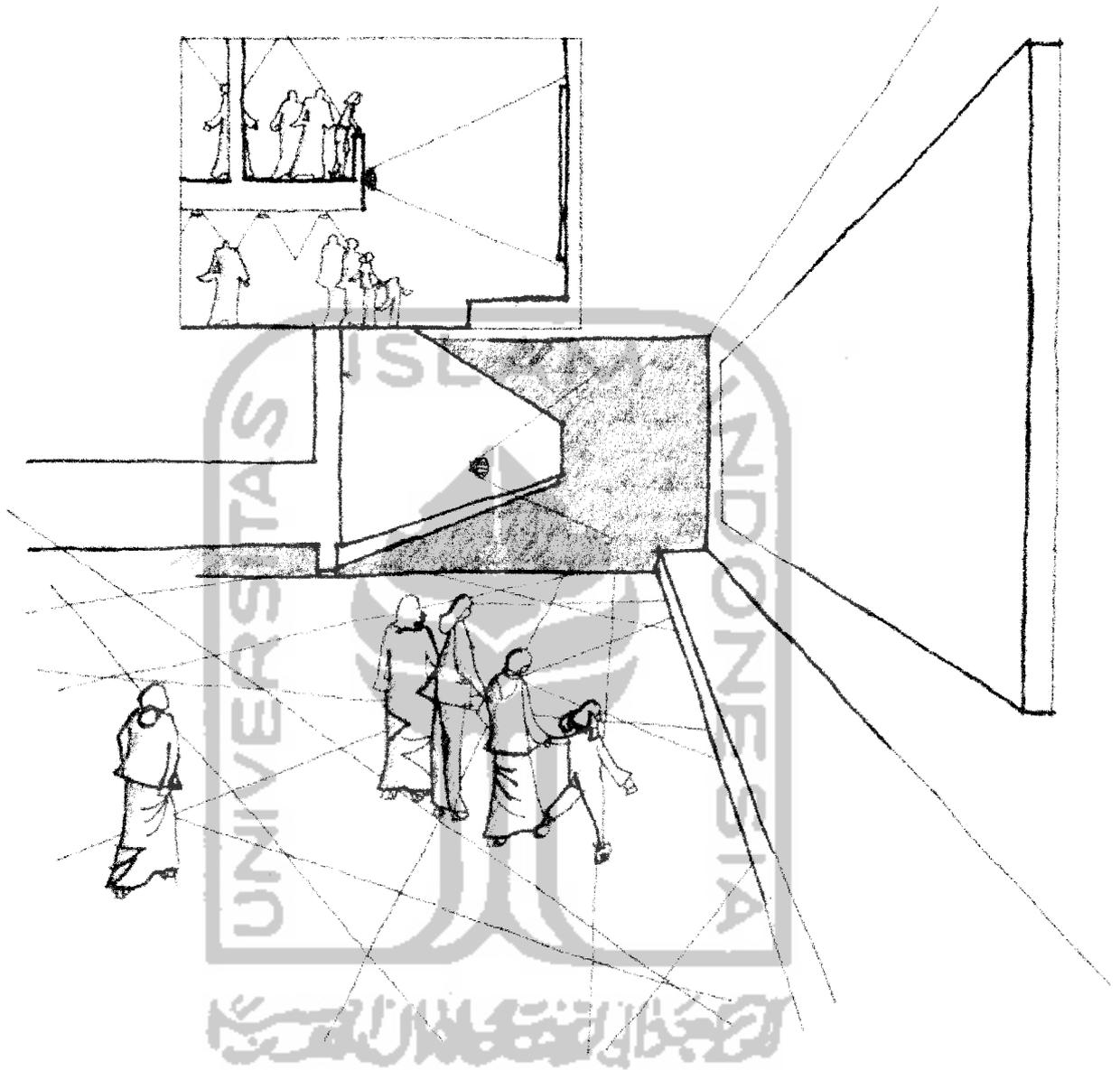
Gambar 3.1. Localized General Lighting  
Sumber : Pemikiran sendiri

3. Pencahayaan setempat (*light Art*), memiliki cakupan relatif lebih kecil dibandingkan penerangan secara *localized general lighting*, sesuai untuk tiap-tiap benda yang memiliki detail atau sifat khusus.



Gambar 3.2. Pencahayaan Setempat  
Sumer : Pemikiran sendiri

4. *Area Definition*, dilakukan pada beberapa benda koleksi yang memiliki keistimewaan dan karakteristik khusus.



Gambar 3.3. Area Difinition  
Sumber ; pemikiran sendiri

#### 4.5. Analisa Sirkulasi Kegiatan

Sirkulasi merupakan faktor yang penting dalam museum, sebab melalui sirkulasi ini lah pengunjung dapat menikmati keseluruhan bangunan serta keindahan benda koleksi yang dipamerkan. Sehingga proses komunikasi antar pengunjung dan benda koleksi dapat berlangsung.

#### 4.5.1. Bentuk sirkulasi berdasarkan periodisasi benda koleksi

Sirkulasi berarti pola pergerakan manusia maupun barang dari suatu ruang kegiatan ke ruang kegiatan yang lainnya, atau dapat juga disebut menghubungkan ruang-ruang, dibedakan atas beberapa jenis sirkulasi, yaitu :

1. Menerus / mendatar, dengan karakteristik, arah jelas, satu arah pengamatan, lebih teliti, menyebabkan kebosanan.
2. Melebar, dengan karakteristik leluasa, santai, melambatkan pergerakan, sesuai dengan benda koleksi dengan ketelitian khusus.
3. Membelok, dengan karakteristik dinamis, bergerak cepat, sesuai untuk pergerakan keluar bangunan atau ruang terbuka, tidak memerlukan pengamatan benda koleksi secara khusus.
4. Menyempit, dengan karakteristik perhatian satu arah, bergerak cepat.
5. Menyilang, dengan karakteristik membingungkan orang awam dalam menentukan pilihan.

#### 4.5.2. Pola dan Model sirkulasi

Pada dasarnya pola sirkulasi ada lima pola, yaitu :

1. Linier, antar ruang saling berhubungan dan benda koleksi terdusun berurutan.
2. spiral, antar ruang saling berhubungan, benda-benda koleksi tersusun secara berurutan.
3. Radial, antar ruang tidak berhubungan langsung, karena adanya elemen penyatu berupa selasar atau ruang pusat yang berfungsi sebagai pengarah.
4. grid, ruang dengan pola sirkulasi yang berubah-ubah atau fleksibel (linier menjadi radial).
5. Jaringan, antar ruang saling berhubungan namun memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih ruang.

Model sirkulasi mengacu pada pola sirkulasi di atas dibagi atas empat macam, yaitu :

1. Model sirkulasi berurutan (kegiatan tambahan diletakkan urutan paling akhir).
2. Tidak berurutan ( ada ruang perantara / pengantar dan kegiatan tambahan diletakkan sebelumnya).
3. Gabungan (mencakup dua model berurutan dan tidak berurutan).
4. Fleksibel (bebas memilih perlu tanda-tanda yang jelas)

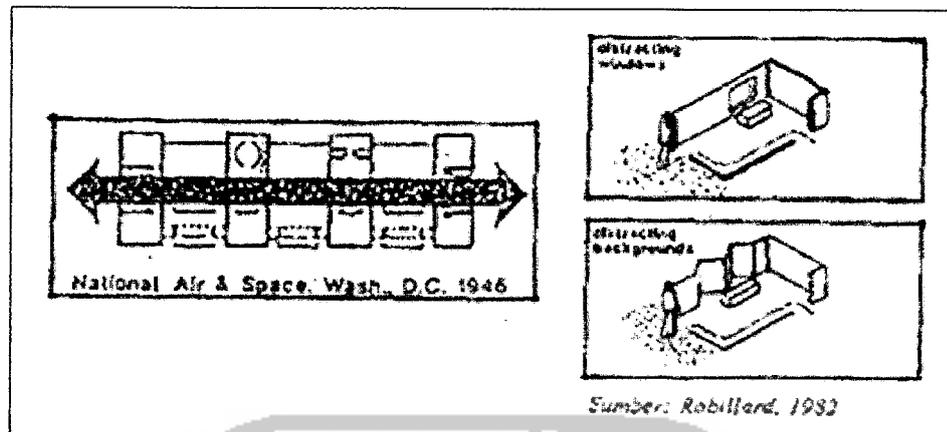
#### 4.5.3. Pola Sirkulasi Pengunjung dalam Mengamati Benda Koleksi

Adapun kecenderungan pola sirkulasi atau berjalan pengunjung dalam mengamati benda koleksi, yaitu :

1. cenderung bergerak mengitari sisi ruangan mulai dari sisi kanan ke kiri.
2. Cenderung mengamati secara sepintas benda koleksi pada satu deret susunan, memilih jalur yang pendek.
3. Letak, jumlah pintu dan posisi pintu keluar terhadap pintu masuk mempengaruhi lama pergerakan dan pengamatan.
4. Waktu pengamatan cenderung berkurang dari satu deret ke deret susunan lainnya.
5. Pengunjung tertarik pada jalur sirkulasi yang mempunyai landmark pada ujungnya.
6. Penempatan benda pameran atau tempat duduk di tengah jalur pergerakan sangat mengganggu proses sirkulasi dan kenyamanan visual.
7. Cenderung membutuhkan waktu yang lama dalam pengamatan pada susunan dengan jumlah benda koleksi yang sedikit.

Beberapa alternatif pengaturan pergerakan dalam Museum Wayang, yaitu :

1. Kegiatan Pameran dengan bentuk sirkulasi yang bersifat mempermudah dan memperjelas tujuan pameran bagi pengunjung, adalah : pola linier, antar ruang saling berhubungan dan benda koleksi tersusun secara berurutan.
2. Dimensi benda koleksi, bentuk sirkulasi yang sesuai dengan dimensi benda koleksi Museum Wayang yang umumnya berukuran sedang adalah : melingkar dan persegi
3. Kronologi Benda Koleksi, Kronologi benda koleksi menuntut bentuk sirkulasi yang berurutan dan jelas, dan bentuk sirkulasi yang sesuai, adalah : pola linier dengan adanya beda ketinggian.
4. Keamanan benda Koleksi, Keamanan benda koleksi ditentukan oleh beberapa faktor seperti sifat bahan, jenis bahan dan detail permukaan benda koleksi. Untuk itu ada alternatif pengalihan sirkulasi agar menghindari gangguan langsung pengunjung terhadap benda koleksi.



Gambar 3.4. Pola Linier dan Keamanan Benda Koleksi

#### 4.5.4. Pendekatan Konsep Tata Ruang Luar

1. Tata ruang luar diharapkan dapat menampung kegiatan atau aktivitas pengunjung. Menunjang nilai arsitektur bangunan dengan jalan memberikan keserasian dengan unsur-unsur struktural dan non struktural. Misal mengarahkan pandangan, menutup pandangan, menonjolkan obyek tertentu.
2. Adanya kesesuaian dengan kegiatan yang diwadahi dengan memasukkan unsur-unsur tata ruang luar. Misal tanaman, batu-batuan, air, lampu, patung, dan sebagainya.
3. Pengolahan taman membentuk sesuatu yang intim, akrab, sehingga terjadi interaksi dan komunikasi antar pengunjung.
4. Pengolahan tanaman untuk penambahan kualitas lingkungan. Misal sebagai kontrol lingkungan, pembatas fisik, pengendali iklim, dan pencegah erosi.

### 4.6. Analisa Program Bangunan

#### 4.6.1. Analisa Kegiatan

Program bangunan mengarah pada pendekatan kegiatan museum Wayang yang akan menentukan fungsi, bentuk, pola dan kegiatan. Kegiatan dan fungsi museum dibagi atas tujuh kelompok kegiatan terdiri dari

1. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang di wadahi dalam museum ini dapat dikelompokkan dalam tiga kegiatan , yaitu :

- a. Kegiatan pokok berupa kegiatan pameran.
  - b. Kegiatan pendukung berupa kegiatan komersial, pendidikan.
  - c. Kegiatan pengelola kegiatan administrasi, konservasi dan preservasi, pelayanan umum dan service.
2. Sifat Kegiatan
    - a. Kegiatan publik, pameran, pelayanan umum.
    - b. Kegiatan semi privat, komersial, pendidikan.
    - c. Kegiatan privat, administrasi, konservasi dan preservasi, service
  3. Jenis Kegiatan

Pendekatan jenis kegiatan akan menentukan fungsi, bentuk, pola dan kegiatan. Kegiatan dan fungsi yang dapat ditampung dalam Museum Wayang, dibagi atas :

Tabel 2.5. Jenis kegiatan  
Sumber : Pemikiran sendiri

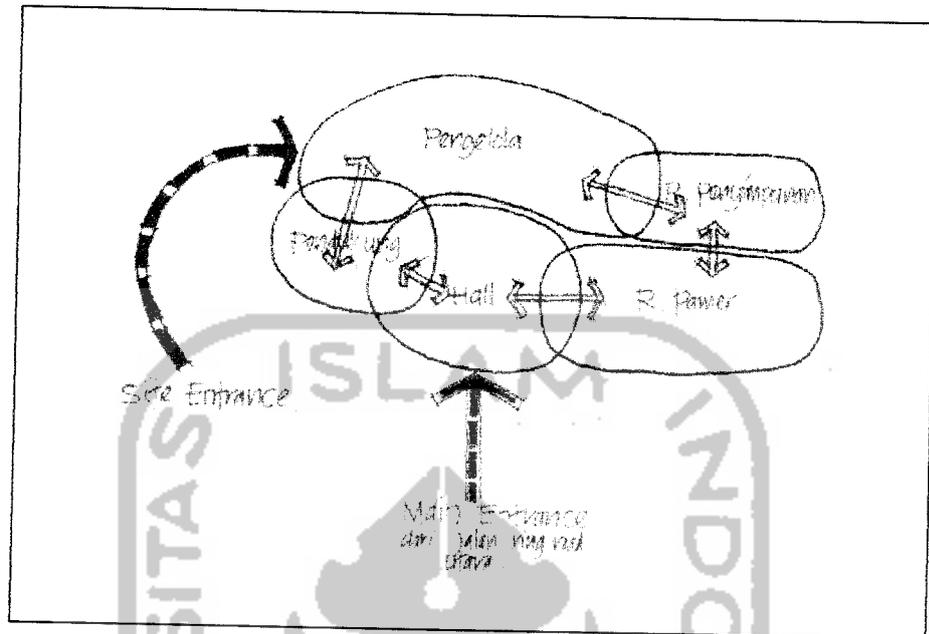
No.	Jenis Kegiatan	Jenis Ruang	Fungsi
A	Kegiatan pameran	1. Entrance Hall	
		a. Loket	Penjualan tiket
		b. R. informasi	Pengumuman dan informasi
		c. Penitipan barang	Menitipkan barang
		d. R. security	Menjaga keamanan
		2. Hall umum	
		3. R. pameran tetap	Pameran indoor
		4. R. relaksasi	Istirahat
		5. R. pameran temporer	Pameran berkala
		B	Kegiatan Pendukung
2. Peragaan Proses Produksi			
3. Toilet			
C	Kegiatan preservasi dan Konservasi	1. Hall preservasi	Meneliti obyek koleksi
		2. Kurator	
		a. R. kurator	Kantor
		b. Hall	
		c. R. penerima	Penerimaan benda koleksi
		d. R. kontrol	Pengontrolan
		3. R. preparasi	Merestorasi koleksi
		4. R. laboratorium Konservasi	Proses Laboratorium
		a. R. studio koleksi	Lab.
		b. R. studio foto	Lab.
		c. R. Fumigasi	Lab.
		d. R. persiapan	Lab.
		e. Gudang alat	Penyimpanan
		f. Gudang koleksi	Penyimpanan
	5. Toilet		

D	Kegiatan pendidikan	1. Hall pendidikan	
		2. Auditorium	
		3. R. edukasi	
		a. R. tamu	Terima tamu
		b. R. pimpinan	Kantor
		c. R. staf	Kantor
		4. Perpustakaan	
		a. R. buku	Menyimpan buku
		b. R. katalog	Menaruh katalog
		c. R. baca	Membaca
		5. R. Audiovisual	
6. Toilet			
E	Kegiatan pelayanan umum	1. Parkir pengunjung	Parkir
		2. Hall umum / plaza	
		3. Museum club	
		4. Cafeteria	Penjualan makan dan minum
		5. Souvenir shop	Penjualan cinderamata
		6. Musholla	Beribadah
		7. Toilet	
F	Kegiatan pengelolaan	1. R. kepala museum	Kantor
		2. R. sekretariat	Kantor
		3. R. tata usaha	Kantor
		4. R. tamu	Terima tamu
		5. R. publikasi	Publikasi pameran
		6. R. rapat	Rapat
		7. R. istirahat	Istirahat
		8. R. arsip	Menyimpan arsip
		9. Toilet	
G	Kegiatan service	1. Parkir pengelola	Parkir
		2. R. elektrikel	Pembangkit tenaga listrik
		3. R. jaga	Menjaga keamanan
		4. Toilet	

Tabel 2.6. Hubungan Ruang

No.	Kelompok Ruang	Hubungan Ruang
01	Kegiatan Pameran	
02	Kegiatan Pendukung	
03	Kegiatan Pendidikan	
04	Kegiatan Pelayanan Umum	
05	Kegiatan Pengelola dan administrasi	
06	Kegiatan Preservasi dan Konservasi	
07	Kegiatan Service	

Tabel 2.7. Organisasi Ruang



#### 4.6.2. Pendekatan Besaran Ruang

Besaran ruang didasarkan pada asumsi jumlah pengunjung, standar yang ada dan berdasarkan asumsi perhitungan pada ruang kegiatan yang tidak ada standarnya. Museum Wayang ini direncanakan menempati lokasi di Lingkar utara Yogya, sehingga asumsi banyaknya jumlah pengunjung yang datang berdasarkan jumlah pengunjung Monumen Yogya Kembali yang pada tahun 1998 mencapai jumlah sekitar 192.000 pengunjung, pada sepuluh tahun kemudian diasumsikan sekitar 250.000-300.000 pengunjung dengan tambahan perkiraan jumlah pengunjung per tahunnya sekitar  $15\% \times 300.000$ . Diasumsikan untuk tahun ini 250.000 orang per tahun. Jadi asumsi terakhir pengunjung per hari  $295.000 : 313$  (efektif) = 945 pengunjung., Sehingga kebutuhan ruang yang diperlukan yaitu :

Tabel 2.8. Besaran Ruang  
Sumber : pemikiran sendiri

No.	Jenis Kegiatan	Jenis Ruang	Perhitungan	Hasil		
A	Kegiatan pameran	1. Entrance Hall	Asumsi 25% pengunjung per hari $945 \times 25\% = 236$ orang, Standar $0,8 \text{ M}^2$ / orang Standar $0,8 \text{ M}^2$ / orang $236 \times 0,8 \text{ M}^2$	188 $\text{M}^2$		
		a. Locket		4 $\text{M}^2$		
		b. R. informasi		4 $\text{M}^2$		
		c. Penitipan barang		8 $\text{M}^2$		
		d. R. security		3 $\text{M}^2$		
		2. Hall umum	Asumsi 50% pengunjung per hari $945 \times 50\% = 472$ Orang $472 \times 0,8 \text{ M}^2$	376 $\text{M}^2$		
		3. R. pameran tetap				
		<b>Periode I</b>				
		Zaman Pra-Majapahit sampai Kerajaan Majapahit, (1292-1478)	Lukisan 2 buah x @ $7 \text{ M}^2$ Patung 5 buah x @ $6 \text{ M}^2$ Maket 2 buah x @ $15 \text{ M}^2$ Wayang Beber Purwa Wayang Purwa dengan gamelan Slendro	14 $\text{M}^2$ 30 $\text{M}^2$ 30 $\text{M}^2$ 15 $\text{M}^2$ 50 $\text{M}^2$		
		<b>Periode II</b>				
		Zaman Demak (1478-1546) Zaman Pajang (1546-1586)	Vitrine 5 buah x @ $7 \text{ M}^2$ Lukisan 2 buah x @ $7 \text{ M}^2$ Peti pewayangan Gamelan Pelog	35 $\text{M}^2$ 14 $\text{M}^2$ 20 $\text{M}^2$ 50 $\text{M}^2$		
		<b>Periode III</b>				
		Zaman Kerajaan Mataram II hingga Kartasuro (1586-1680)	Lukisan 3 buah x @ $7 \text{ M}^2$ Patung 2 buah x @ $8 \text{ M}^2$ Vitrine 3 buah x @ $7 \text{ M}^2$ Peralatan Gamelan lengkap	21 $\text{M}^2$ 16 $\text{M}^2$ 21 $\text{M}^2$ 20 $\text{M}^2$		
		<b>Periode IV</b>				
		(1700-sekarang) Kartosura-Surakarta Yogyakarta-Pakualam	Vitrine 20 buah x @ $7 \text{ M}^2$ Patung 5 buah x @ $8 \text{ M}^2$ Wayang kulit Gamelan lengkap dan cara pementasan wayang kulit Perlengkapan pembuatan wayang kulit	40 $\text{M}^2$ 40 $\text{M}^2$ 90 $\text{M}^2$ 20 $\text{M}^2$		
			Diorama 2 buah x @ $20 \text{ M}^2$	40 $\text{M}^2$		
			<b>JUMLAH</b>	<b>712 <math>\text{M}^2</math></b>		
		4. R. relaksasi	Asumsi 10% dari ruang pameran tetap $712 \text{ M}^2 \times 10$	71,2 $\text{M}^2$		
		5. R. pameran temporer	Asumsi 15% dari ruang pameran tetap $712 \text{ M}^2 \times 15\%$	106,8 $\text{M}^2$		
		6. Toilet		6 $\text{M}^2$		
			<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>1483 <math>\text{M}^2</math></b>		
		B	Kegiatan Pendukung	1. Pagejaran	Asumsi 10% pengunjung Perhari = $945 \times 10\% \times 1,8 \text{ M}^2$	260 $\text{M}^2$

		2. Workshop	170 X r. pegelaran (90 M <sup>2</sup> ). Asumsi 5% pengunjung Perhari = $945 \times 5\% \times 1,8 \text{ M}^2$	75,6 M <sup>2</sup>
		3. Toilet		10 M <sup>2</sup>
			<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>355 M<sup>2</sup></b>
C	Kegiatan Preservasi dan Konservasi	1. Hall preservasi	Asumsi 10% pengunjung per hari = $945 \times 10\% \times 0,8 \text{ M}^2$	75,6 M <sup>2</sup>
		2. Kurator		
		a. R. kurator		20 M <sup>2</sup>
		b. R. penerima		24 M <sup>2</sup>
		c. R. kontrol		12 M <sup>2</sup>
		3. R. preparasi		40 M <sup>2</sup>
		4. R. laboratorium Konservasi		
		a. R. studio koleksi		12 M <sup>2</sup>
		B. R. studio foto		12 M <sup>2</sup>
		c. R. Fumigasi		12 M <sup>2</sup>
		d. R. persiapan		12 M <sup>2</sup>
		e. Gudang alat		12 M <sup>2</sup>
		f. Gudang koleksi		80 M <sup>2</sup>
		5. Toilet		10 M <sup>2</sup>
		<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>321,6 M<sup>2</sup></b>	
D	Kegiatan pendidikan	1. Hall pendidikan	Asumsi 10% pengunjung per hari $945 \times 10\% \times 0,8 \text{ M}^2$	75,6 M <sup>2</sup>
		2. Auditorium	Asumsi 50% pengunjung per hari $945 \times 50\% \times 0,8 \text{ M}^2$	378 M <sup>2</sup>
		3. R. edukasi		
		a. R. tamu		12 M <sup>2</sup>
		b. R. pimpinan		12 M <sup>2</sup>
		c. R. staf		50 M <sup>2</sup>
		4. Perpustakaan		
		a. R. buku	Asumsi 5000 buku, standar untuk 1 M <sup>2</sup> adalah 133 buku $5000 : 133 \text{ buku}$	37,5 M <sup>2</sup>
		b. R. katalog		4 M <sup>2</sup>
		c. R. baca		90 M <sup>2</sup>
		5. R. Audiovisual	Asumsi 30 orang, $30 \times 1,8 \text{ M}^2$	64 M <sup>2</sup>
		6. Toilet		10 M <sup>2</sup>
		<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>733,1 M<sup>2</sup></b>	
E	Kegiatan Pelayanan Umum	1. Parkir pengunjung	Asumsi 10 bus, standar 1 bus $33 \text{ M}^2, 10 \times 33 \text{ M}^2$	330 M <sup>2</sup>
			Asumsi 50 mobil, standar 1 mobil $22,5 \text{ M}^2, 50 \times 22,5 \text{ M}^2$	1125 M <sup>2</sup>
			Asumsi 100 sepeda motor, Standar 1 motor $2,25 \text{ M}^2$	
			$100 \text{ buah motor} \times 2,25 \text{ M}^2$	225 M <sup>2</sup>
		2. Hall umum / plaza	Asumsi 50% pengunjung per hari $945 \times 50\% \times 0,8 \text{ M}^2$	378 M <sup>2</sup>
3. Museum club		20 M <sup>2</sup>		
4. Cafeteria	Kapasitas 100 orang $100 \times 1,8 \text{ M}^2$	180 M <sup>2</sup>		

		5. Souvenir shop	Kapasitas 100 orang 100X1,8 M <sup>2</sup>	180 M <sup>2</sup>
		6. Musholla	Kapasitas 50 orang, 50 X1,8 M <sup>2</sup>	90 M <sup>2</sup>
		7. Toilet		20 M <sup>2</sup>
			<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>2548 M<sup>2</sup></b>
F	Kegiatan pengelolaan	1. R. Kepala Museum		20 M <sup>2</sup>
		2. R. Sekretaris		24 M <sup>2</sup>
		3. R. Tata Usaha		40 M <sup>2</sup>
		4. R. Tamu		12 M <sup>2</sup>
		5. R. Publikasi		12 M <sup>2</sup>
		6. R. Rapat	Kapasitas 30 orang, 30 X 1,8 M <sup>2</sup>	54 M <sup>2</sup>
		7. R. istirahat		40 M <sup>2</sup>
		8. R. Arsip		12 M <sup>2</sup>
		9. Toilet		10 M <sup>2</sup>
			<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>224 M<sup>2</sup></b>
G	Kegiatan service	1. Parkir pengelola	Asumsi pengelola 30 orang 10% naik mobil 3 x 22,5m 90% naik motor 27 x 2,25m	67,5 M <sup>2</sup> 60,8 M <sup>2</sup>
		2. R. Elektrikel		
		a. R. AHU		30 M <sup>2</sup>
		b. R. Genset		20 M <sup>2</sup>
		c. R. Listrik		15 M <sup>2</sup>
		3. R. Jaga		
		a. 2 Kamar tidur		18 M <sup>2</sup>
		b. R. Makan dan dapur		16 M <sup>2</sup>
		4. Toilet		4 M <sup>2</sup>
			<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>231 M<sup>2</sup></b>
<b>TOTAL LUAS BANGUNAN ADALAH</b>				<b>5896 M<sup>2</sup></b>

#### 4.7. Analisa Site Terpilih

##### 4.7.1. Kriteria Pemilihan Lokasi

Dipilihnya kota Yogyakarta sebagai lokasi Museum Wayang, berangkat dari predikat yang diemban oleh kota Yogyakarta itu sendiri, yaitu: sebagai kota pendidikan, kota wisata serta kota budaya. Sebagai kota pendidikan dan wisata, terlihat jelas bahwa Yogyakarta menjadi pilihan, sedangkan dari sisi budaya, Jawa Tengah atau Surakarta dan Yogyakarta menjadi pusat pengembangan budaya Jawa. Diantara Dua kota itu sendiri Kota Yogyakarta memiliki potensi yang lebih besar dibandingkan dengan kota-kota lain di Jawa Tengah.

Kemudian Wayang bukan hanya milik masyarakat Jawa saja, akan tetapi sudah menjadi kebudayaan Nasional. Maka Museum wayang ini nantinya tidak hanya berskala regional tapi juga berskala Nasional.

Dalam hal pemilihan Site ada beberapa pertimbangan antara lain :

1. Adanya rencana pengembangan kawasan
2. Kemudahan pencapaian ke lokasi dan mempunyai kejelasan secara visual.

3. Adanya sarana pendukung seperti jaringan air bersih, listrik, telepon dan sebagainya.
4. Segi interelasi : dekat dengan fasilitas lainnya misal : tempat wisata
5. Strategis dekat dengan konsentrasi masyarakat setempat dan nilai budaya tinggi

Alternatif lokasi yang akan dipilih

1. lingkaran Utara Yogyakarta berdekatan dengan Monumen Yogya Kembali
2. Jalan Yogya-Wonosari / Lokasi Museum Wayang Kekayon

Tabel 2.9. Kriteria Penilaian Lokasi  
Sumber : Pemikiran Sendiri

LOKASI	Kriteria					Nilai
	1	2	3	4	5	
Lingkar Utara Yogyakarta	•	•	•	•	•	5
Jalan Yogya-Wonosari		•	•	•		3

#### 4.8. Analisa Konsep Dasar Bangunan

##### 4.8.1. Gubahan Massa

Gubahan massa bangunan Museum Wayang didasarkan pada :

1. Pengolahan massa bangunan, dengan memasukkan unsur luar ke dalam, sebagai kontak visual antara ruang luar dengan ruang dalam.
2. Perencanaan bangunan dengan mempertimbangkan karakter dalam citra bangunan yang kuat pada lingkungan sehingga dalam pembentukan massa bangunan mempertimbangkan selaras dengan lingkungan sekitar.

##### 4.8.2. Citra Bangunan

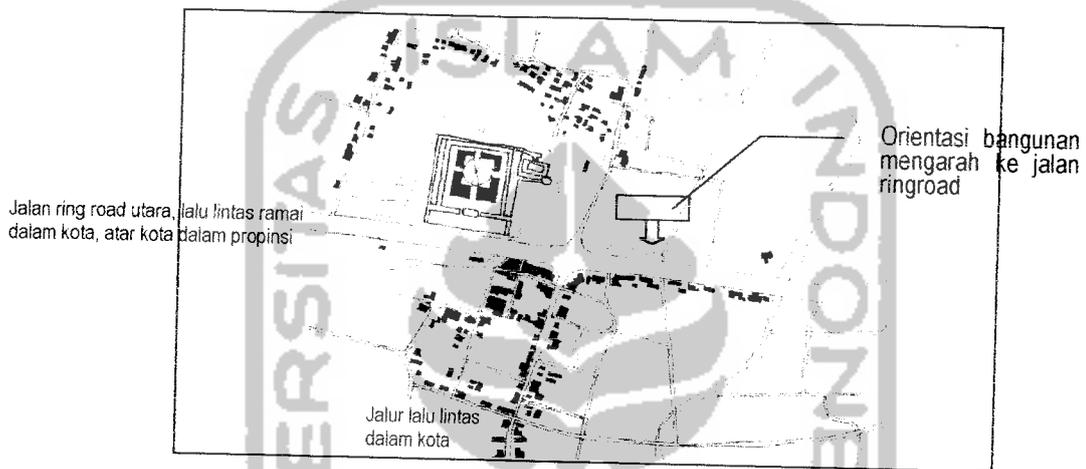
Bentuk bangunan Museum Wayang dapat menggambarkan citra bangunan yang menarik dan imajinatif. Hal tersebut dapat dicapai dengan :

1. Penciptaan bentuk yang karakter komunikatif, rekreatif dan spesifik, sehingga menciptakan suatu hal yang baru, imajinatif dan spesifik.
  - a. Karakter komunikatif : mengundang, akrab
  - b. Karakter rekreatif : bebas, organis, dinamis, melengkung, terbuka
  - c. Karakter adaptif : bentuk dapat menyerupai bentuk-bentuk rumah tradisional Jawa, pewayangan.

2. Mudah dikenal dan mudah diingat.
3. Memilih bentuk bangunan yang sesuai dengan tema kegiatan dengan mempertimbangkan dengan konteks lingkungan sekitar.

#### 4.8.2. Orientasi Bangunan Pada Site

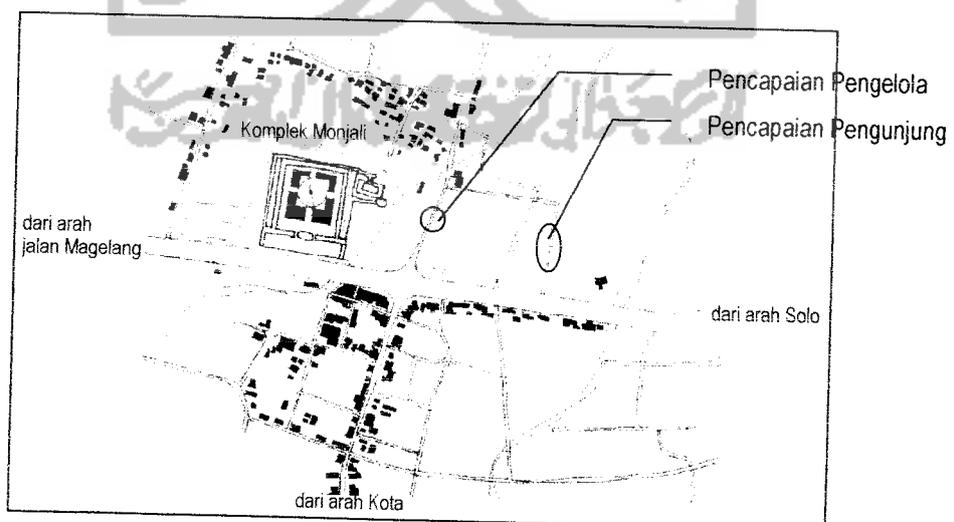
Orientasi yang baik ditujukan agar bangunan mendapatkan pengaruh positif dari lingkungan sekitar, yang dapat memudahkan bagi kegiatan di dalamnya dan pengunjung untuk berkomunikasi secara visual. Sehingga orientasi yang baik adalah menghadap pada jalan lingkar utara Yogyakarta.



Gambar 3.5. Orientasi Bangunan

#### 4.8.3. Pencapaian Entrance

Pencapaian menuju entrance Museum Wayang dapat dilakukan melalui main Entrance dan side entrance yaitu : jalan baru pada sisi Timur site dan jalan Jalagan Rejodani.



Gambar 3.6. Pencapaian Bangunan

#### 4.8.4. Peraturan Teknis Bangunan

Beberapa peraturan teknis bangunan yang menentukan perencanaan dan perancangan ialah :

1. Koefisien Dasar Bangunan (BCR) 40%-60%
2. Garis Sempadan minimal 5 m dari tepi jalan
3. Jumlah lantai bangunan kurang lebih 4 lantai

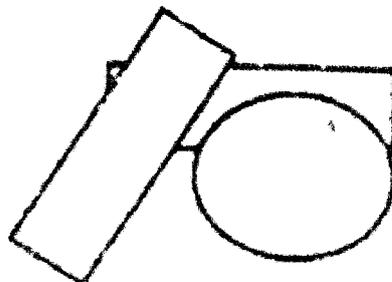
#### Fasilitas Prasarana Pendukung Lingkungan

1. Fasilitas air bersih dari PAM
2. Fasilitas energi listrik
3. Jaringan jalan milik Pemerintah
4. Saluran pembuangan kota, drainase dan fasilitas telepon.

### 4.9. Analisa Bentuk dan Pembentukan Ruang

#### 4.9.1. Analisa Bentuk dasar

Bentuk-bentuk dasar geometris merupakan bentuk-bentuk yang sederhana dan mudah diingat. Bentuk-bentuk tersebut tersebut dapat menyediakan ruang secara optimal bagi suatu kegiatan penyimpanan dan peragaan. Bentuk-bentuk memiliki pertimbangan, antara lain :



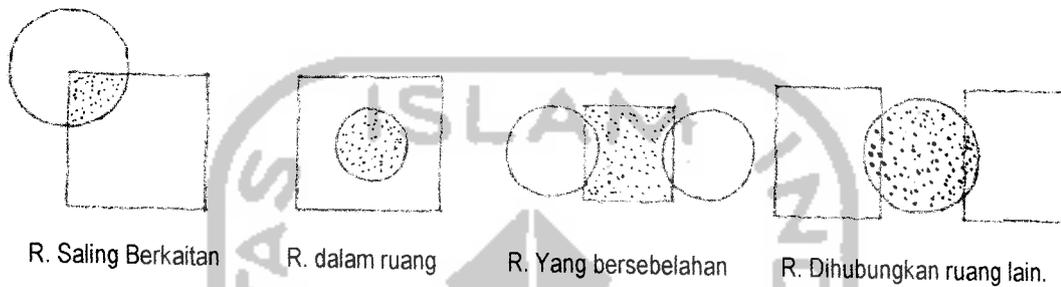
Penggabungan

Gambar 3.7. Bentuk Geometris  
Sumber : D.K. Ching.

#### 4.9.2. Analisa Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang terjadi berdasarkan atas hubungan antar kegiatan penyimpanan, penyajian, pengelola dan pengunjung, meliputi :

1. Ruang saling berkaitan, membentuk ruang bersama.
2. Ruang didalam ruang, mempunyai perbedaan fungsi kegiatan.
3. Ruang bersebelahan, membatasi pencapaian visual.
4. Ruang-ruang dihubungkan oleh ruang bersama, sebagai ruang penghubung.



Gambar 3.8. Hubungan Ruang  
Sumber : D. K. Ching.

#### 4.9.3. Pengelompokan Kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang diwadahi dapat dikelompokkan dalam beberapa bagian yang didasarkan pada suasana yang sesuai dengan kegiatan di dalam suatu museum tersebut :

Tabel 3.0. Pengelompokan kegiatan  
Sumber : Pemikiran Sendiri

No.	Jenis Kegiatan	Suasana Yang Diinginkan
01	Pameran	Rekreatif, keteraturan, dan suasana khusus sesuai benda koleksi
02	Auditorium	Rekreatif, Keteraturan
03	Perpustakaan	Keteraturan
04	Administrasi	Keteraturan Formil
05	Dokumentasi	Keteraturan Formil

**1. Konsep**

1. Me  
ya  
kol
2. Me  
ser
3. Per  
seh

**2. Tema I**

Tema  
asyarakat  
eraksi sei

**3. Konsep**

1. Potr  
Mus  
numen Y  
ngkar utara  
ri segi re  
a terletak  
okasi ber  
erlukan ur  
Kond  
ngan pros  
tu seluas 6





## BAB V KONSEP DAN TEMA RANCANGAN

### 5.1. Konsep Rancangan

1. Menciptakan ruang pameran yang kronologis, serta mengupayakan pengolahan ruang yang rekreatif sehingga terwujud komunikasi visual antar pengunjung dan benda koleksi.
2. Mewujudkan penampilan bangunan Museum Wayang yang rekreatif dan adaptif serta informatif sehingga dapat memenuhi tuntutan pengunjung.
3. Penciptaan lansekap yang memberikan keintiman, keakraban, kenyamanan sehingga terjadi interaksi antara pengunjung.

### 5.2. Tema Rancangan

Tema yang ingin diciptakan adalah suasana santai rekreatif, mengacu pada keinginan masyarakat sehingga motivasi berekreasi dapat terwujud bersamaan dengan adanya interaksi serta menikmati seni tradisional pewayangan dan seni pedalangan.

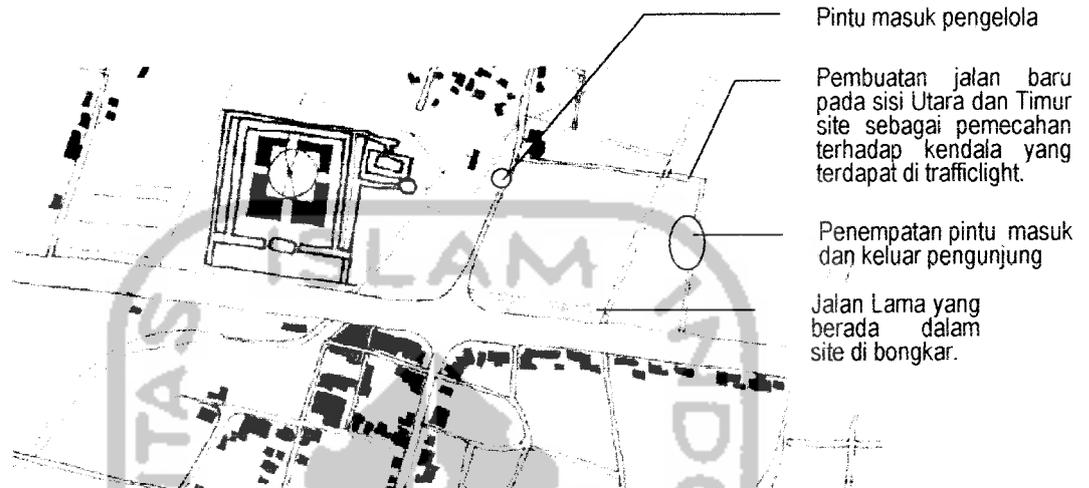
### 5.3. Konsep Perancangan Tapak

#### 5.3.1. Potensi Tapak

Museum Wayang yang direncanakan berada dekat dengan kawasan wisata Monumen Yogya Kembali, sekitar 5 km sebelah utara kota Yogyakarta, tepatnya Jalan lingkaran utara Yogyakarta. Lokasi ini mudah dijangkau dengan berbagai sarana transportasi. Dari segi rekreasi diuntungkan karena berdekatan dengan Monumen Yogya Kembali dan juga terletak pada jalur wisata Kaliurang, Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Dari segi edukasi berdekatan dengan fasilitas pendidikan dan keberadaan Museum Wayang ini diperlukan untuk media informasi dunia pewayangan dan penelitian.

Kondisi tanah relatif datar. Museum Wayang ini menempati lahan seluas 1,5 hektar dengan prosentase bangunan penggunaan lahan untuk bangunan 60% dari lahan yang ada yaitu seluas 9000m<sup>2</sup>

2. Sirkulasi di luar bangunan
  - a. Sirkulasi diluar bangunan meliputi sirkulasi pengunjung, pengelola dan sirkulasi kendaraan. Bentuk sirkulasi direncanakan menghindari terjadinya persilangan sirkulasi antara pengunjung dan pengelola.



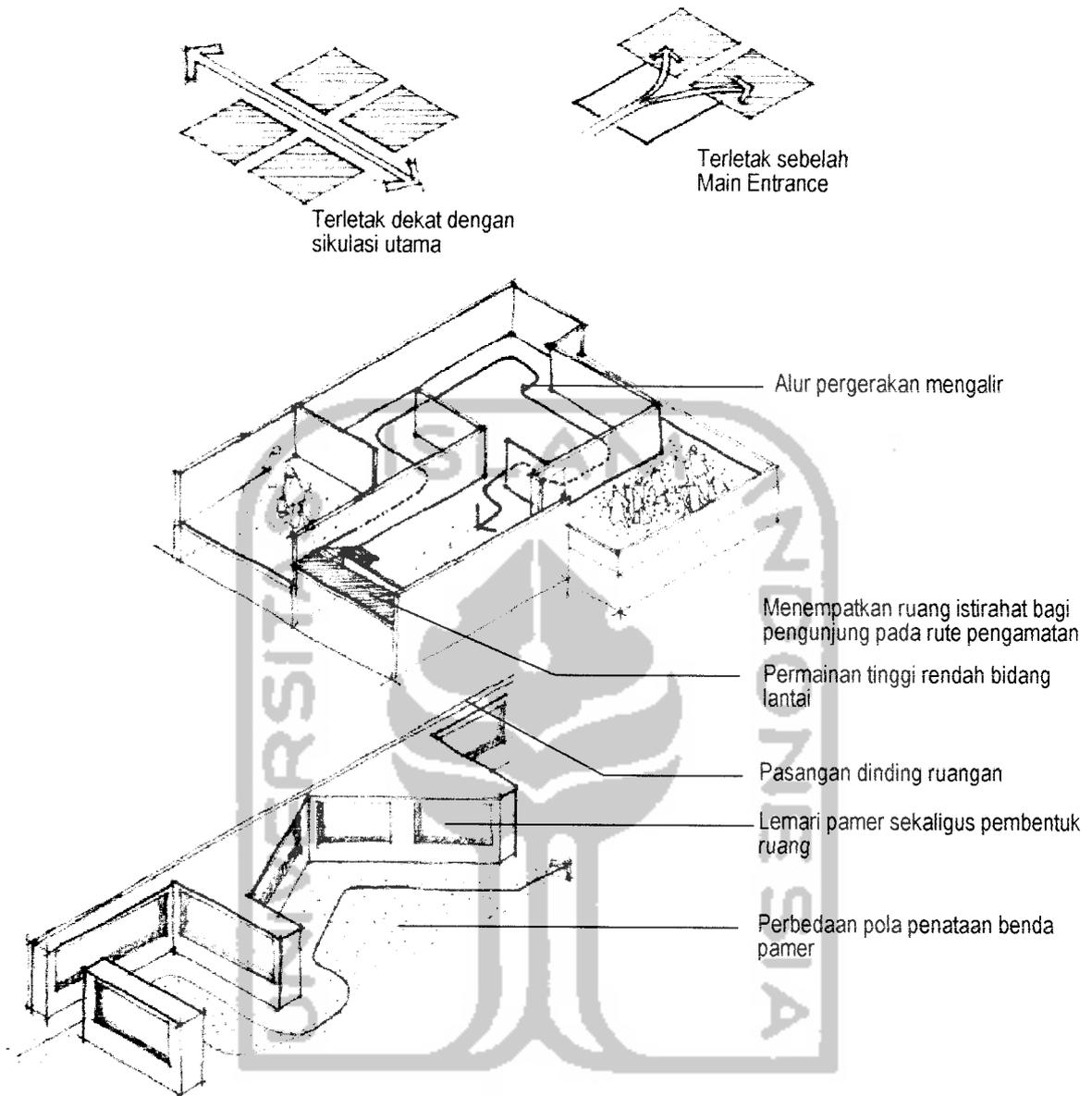
Gambar 4.1. Penataan Sirkulasi di luar bangunan  
Sumber : Pemikiran Sendiri

#### 5.4. Konsep Perancangan Bangunan

##### 5.4.1. Tata Ruang Dalam (Interior Bangunan)

Dalam perencanaan secara umum konsep interior bangunan akan memaparkan suasana ruang dengan tema-tema tertentu. Sehingga dari semua program yang ditetapkan, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa tampilan interior bangunan Museum Wayang adalah :

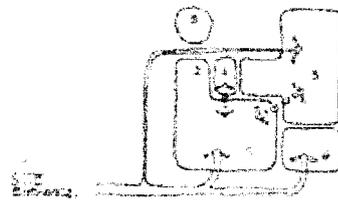
1. Adanya Citra ruang komunikatif (kejelasan, kemudahan), edukatif dan rekreatif.
2. Penyajian benda harus sistematis, sesuai dengan tema dan memudahkan pengunjung dalam kejelasan pengamatan.
3. Kejelasan gerak pengamatan dari ruang satu ke ruang yang lain dan kejelasan pembagian ruang.
4. Kenikmatan dalam menikmati pameran, kenyamanan jarak pandang dan kenyamanan ruang dengan adanya ruang istirahat pada ruang pameran.
5. Keamanan benda koleksi, dengan memberi tali, vitrine, tinggi rendah bidang lantai, dan sebagainya.



Gambar 4.2. Konsep Tata Ruang Dalam  
Sumber : Pemikiran sendiri

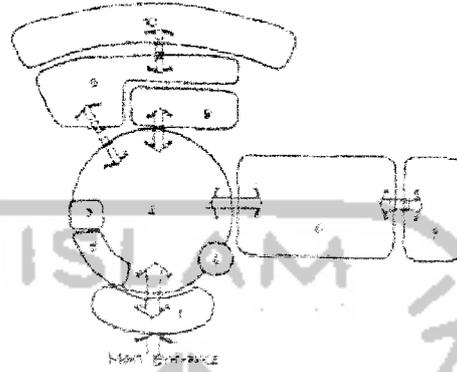
#### 5.4.2. Sirkulasi

1. Bentuk sirkulasi yang mempermudah dan memperjelas bagi pengunjung.
2. Bentuk sirkulasi berurutan disesuaikan dengan kronologi benda koleksi, sehingga memudahkan pemahaman pengunjung dalam pengamatan.
3. Peralihan atau pemberhentian sirkulasi untuk keamanan benda koleksi.
4. Antar ruang saling berhubungan, menimbulkan tahapan dinamis yang mampu mengarahkan sirkulasi pengunjung.

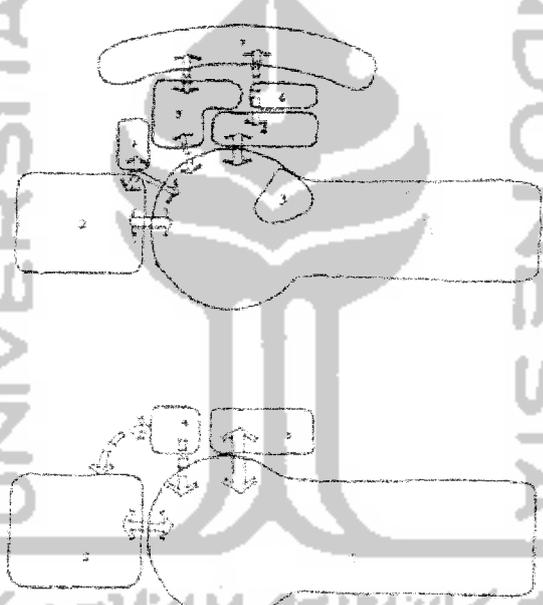


1. R. Jaga
2. R. Tidur
3. R. Mekanikal/Elektrikal
4. Service
5. Tangki Air
6. Lift Barang

1. Plasa
2. Hall
3. Informasi
4. Scurity
5. Lounge
6. Unit Educasi  
R. Tamu  
R. Educator  
R. Perpustakaan  
R. Audiovisual
7. Unit Interaksi  
Auditorium  
Persiapan
8. Lift dan tangga



9. Service  
Lavatori  
Gudang Alat  
Gudang Koleksi  
Gudang Sementara
10. Unit Konserfasi dan  
Preserfasi  
R. Documentasi  
R. Kurator  
R. Preserfasi  
R. Konserfasi



1. R. Pamer Tetap
2. R. Pamer Temporer
3. Lounge
4. Lift/ Tangga Manual
5. Service
6. Operator
7. Unit Kantor  
R. Tamu  
R. Direktur  
R. Arsip  
R. Publikasi  
R. Rapat  
R. Tata Usaha  
R. Istirahat
8. Persiapan

1. R. Pamer Tetap
2. R. Pamer temporer
3. Lift/Tangga Manual
4. Service  
Gudang  
Lavatori

Gambar 4.3. Konsep Sirkulasi

Sumber : Pemikiran sendiri

#### 5.4.3. Penataan Benda Koleksi

##### 1. Strategi Penyajian Benda Koleksi

Memberikan gambaran kepada pengunjung akan perkembangan sejarah pewayangan di Indonesia khususnya di Jawa.

##### a. Penyajian benda koleksi

Sejarah perkembangan Wayang diurutkan berdasarkan kronologi waktu terjadinya.

- b. Kronologi Pewayangan
- a) **Ruang Periode 1** (Pra-Majapahit hingga Kerajaan Majapahit, 1292-1478)
- 1) Lukisan.
    - (a) Gambar model penggambaran nenek moyang pada zaman tersebut.
    - (b) Gambar upacara yang dilakukan dan bercirikan dengan wayang.
  - 2) Maket Candi.
    - (a) Prambanan dan Borobudur
  - 3) Vitrine (dinding)
    - (a) Reproduksi Wayang Beber Purwa (kain Kertas)
    - (b) Wayang Purwa lengkap dengan Gamelan Slendro, dalang dan kelir
  - 4) Patung-patung
- b) **Ruang Periode 2** (Demak, 1478-1546 dan Pajang, 1546-1586)
- 1) Vitrine (dinding)
    - (a) Wayang Purwa
    - (b) Wayang Gedog
    - (c) Wayang Beber Gedog
    - (d) Wayang Purwa dan Gedog (Pajang)
    - (e) Wayang Kidang Kencana
  - 2) Lukisan Suasana pementasan wayang semalam suntuk.
  - 3) Peti penyimpanan wayang reproduksi.
  - 4) Peralatan gamelan Pelog, dipamerkan beserta patung pemainnya.
- c) **Ruang Periode 3** (Mataram II hingga Kartasura, 1586-1680)
- 1) Panembahan Senopati (1586-1601)
  - 2) Sultan Amangkurat III (1703-1704)
  - 3) Lukisan
  - 4) Benda koleksi dengan vitrine di dinding
    - (b) Wayang Purwa dan Gedog (Sultan Agung)
    - (c) Wayang Klitik dan Gedog (Amangkurat I)
    - (d) Wayang Purwa, Gedog, Krucil (Amangkurat II)
  - 5) Peralatan gamelan

d) **Ruang Periode 4****Paku Buwono II (1727-1945), Kartasura-Surakarta**

- 1) Vitrine dinding
  - (a) Wayang Gedog, Klitik (Paku Buwono II)
  - (b) Wayang Kyai Pramuknya (1730)
  - (c) Wayang Kyai banjed (1731)
  - (d) Wayang Kyai Wanda, Madya, Tengul
  - (e) Wayang Kyai Pramuknya Kadipaten (1774)
  - (f) Wayang Jimat (1779)
  - (g) Wayang Kyai Kadung (1799)
  - (h) Wayang Rama (1815)
  - (i) Wayang Wahana, Jawa (1923)
  - (j) Wayang kancil (1925)
  - (k) Patung Wayang Orang, alat-alat Wayang Orang

**Hamengku Buwono V (1822-sekarang) Yogyakarta- Pakualaman,**

- 1) Vitrine (dinding)
  - (a) Wayang Kuluk Panji
  - (b) Wayang Tapean
  - (c) Wayang lokapada
  - (d) Wayang Pancasila
  - (e) Wayang Golek Purwa
  - (f) Wayang Dobel, Klitik, Krucil.
  - (g) Wayang Tunduk Madya
  - (h) Wayang Suluh
  - (i) Wayang Purwa
- 2) Gamelan lengkap
- 3) Wayang Kulit lengkap dibedakan tokoh-tokohnya
- 4) Cara pementasan Wayang Kulit Lengkap
- 5) Perlengkapan pembuatan Wayang Kulit dan Wayang Orang
- 6) Diorama Wayang Orang

### 5.3.3. Konsep Tata Ruang Luar

Konsep tata ruang bertujuan untuk menunjang nilai arsitektur bangunan, melindungi bangunan dan penambahan kualitas lingkungan. Berdasarkan tujuan tersebut, direncanakan adanya ruang-ruang terbuka dengan penanaman pohon dan penataan unsur-unsur ruang luar. Tata ruang luar juga dapat menampung kegiatan atau aktivitas pengunjung yang disesuaikan dengan kegiatan yang diwadahi



Keterangan :

1. ruang publik
2. ruang semi publik
3. ruang privat



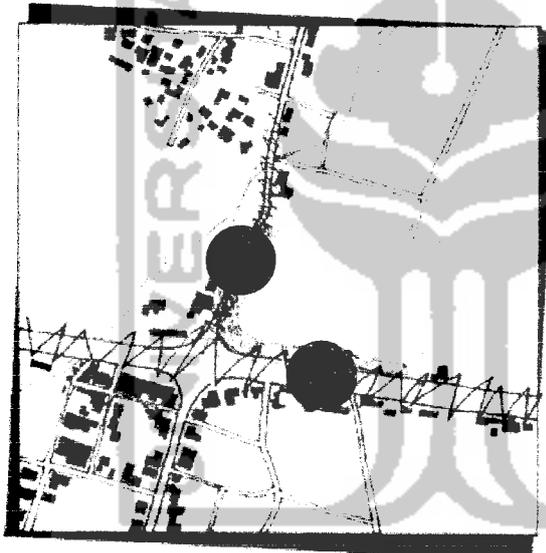
Keterangan :

1. Sumbu terhadap bangunan lain
  2. Sumbu terhadap jalan utama
  3. Sumbu imajener
- a. bentuk segi empat
  - b. bentuk lingkaran
  - c. bentuk segi tiga



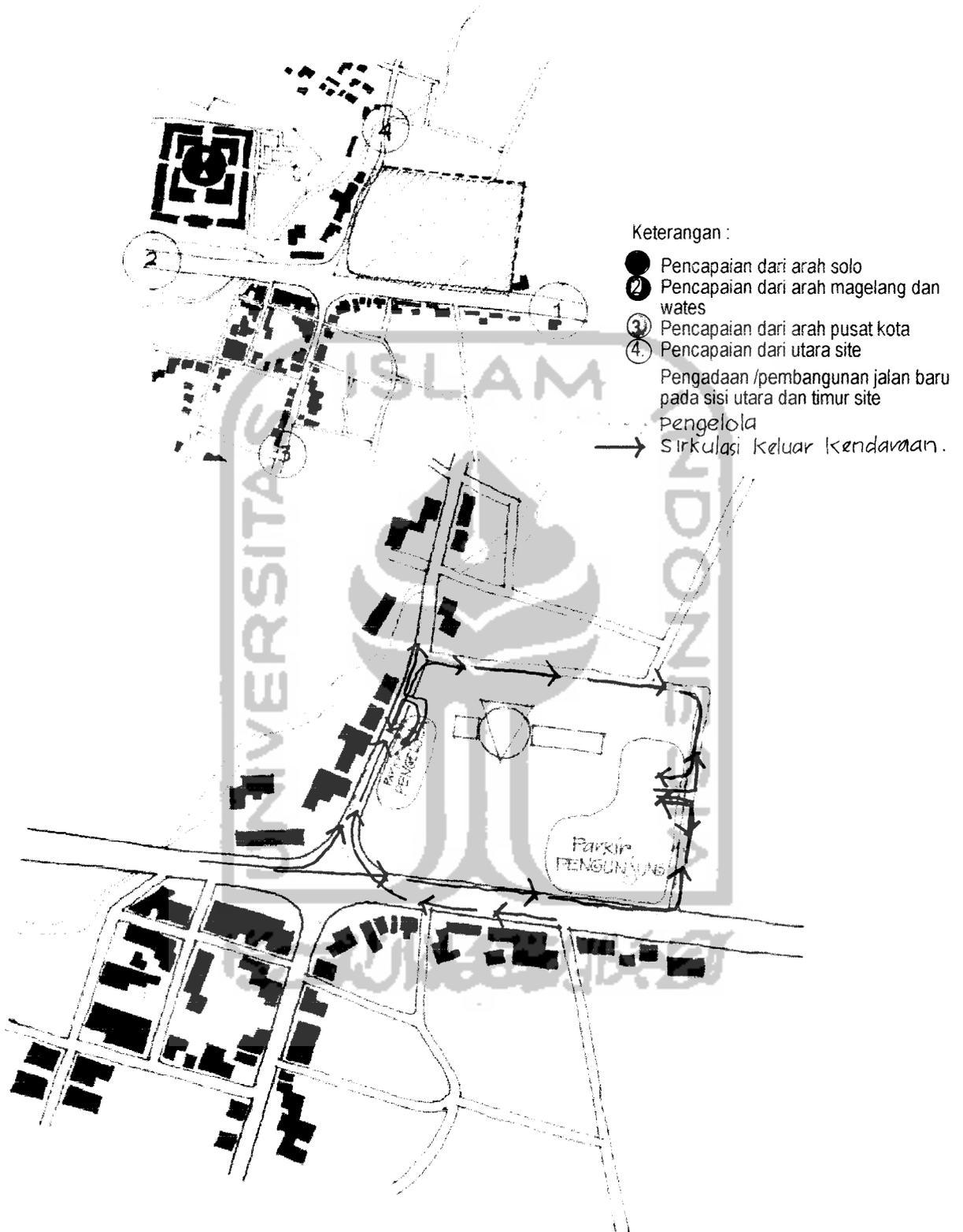
Keterangan :

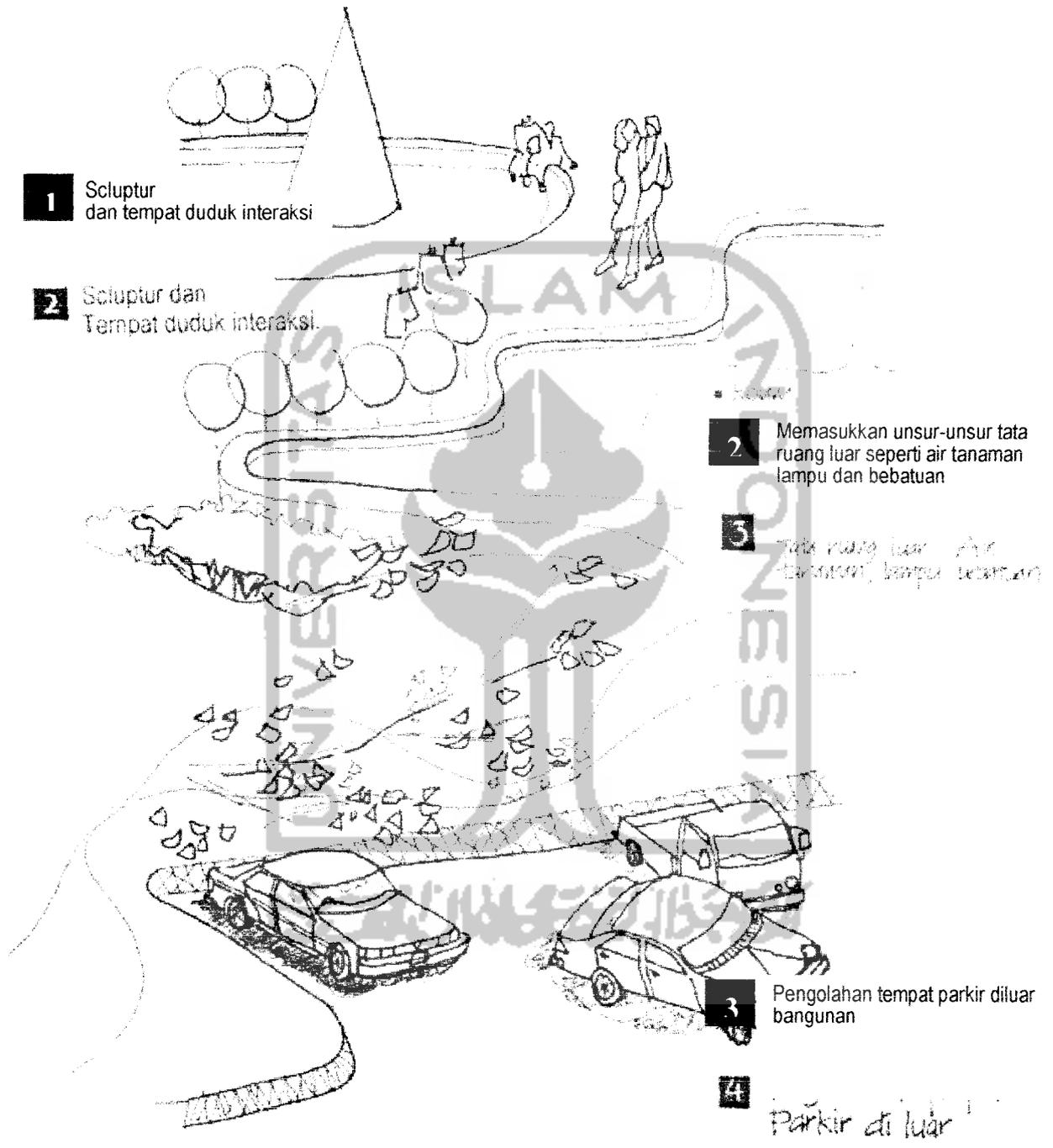
1. Arena parkir pengunjung
2. Area parkir pengelola
3. Bangunan Musium

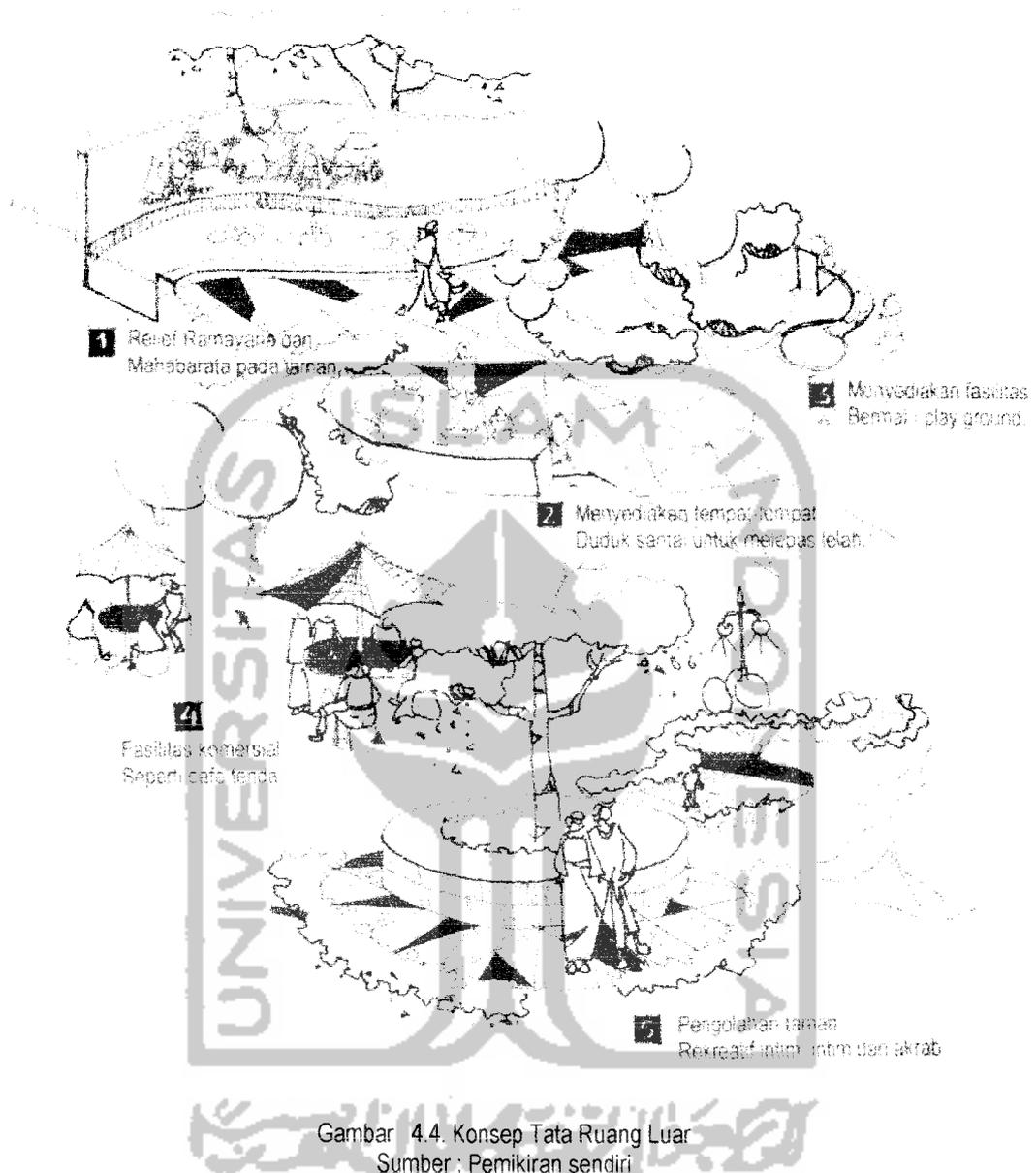


Keterangan :

- Jalan dua arah relatif ramai
- Jalan empat jalur, tingkat kebisingan tinggi
- Tanggulangi kebisingan dengan berier, gundukan tanah atau tanaman perduh.







#### 5.3.4. Konsep Struktur

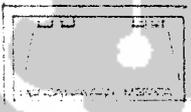
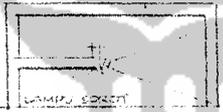
1. Fleksibilitas terhadap perubahan-perubahan bentuk penataan benda koleksi, sehingga didalam ruang pameran kolom diletakkan pada sisi luar bangunan.
2. Penggunaan sistem struktur yang mudah baik pelaksanaan, ketahanan, keamanan dan perawatannya.

## 5.7. Utilitas

## 5.7.1. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan merupakan salah satu unsur terpenting dari pada keberadaan Museum Wayang tersebut. Adapun penggunaannya dipasang sedemikian rupa sehingga secara optimal dapat menerangi benda koleksi serta membuat tertarik pengunjung untuk mengamati. Sistem pencahayaan digunakan secara efisien dan optimal sehingga dapat menghemat energi.

Tabel 3.1. Sistem Pencahayaan  
Sumber : Whaite. T. Edward, Concept Source Book

Jenis Lampu		Pemakaian Pada
Pencahayaan Merata dengan lampu Neon maupun Pijar		Ruang yang bersifat kantor, pustakaan, selasar, ruang pameran temporer.
Dengan Lampu fokus besar		Taman atau ruang luar
Dengan lampu fokus sedang		Obyek pameran tanpa vitrine seperti relief, auditorium.
Dengan lampu fokus kecil		Obyek pameran menggunakan vitrine dan tanpa vitrine seperti lukisan.
Panil		Auditorium dan audiovisual
Anti serangga		Ruang luar / taman atau tempat parkir

### 5.7.2. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada Museum Wayang menggunakan penghawaan buatan. Ada beberapa hal yang menguntungkan dalam menggunakan sistem ini, yaitu :

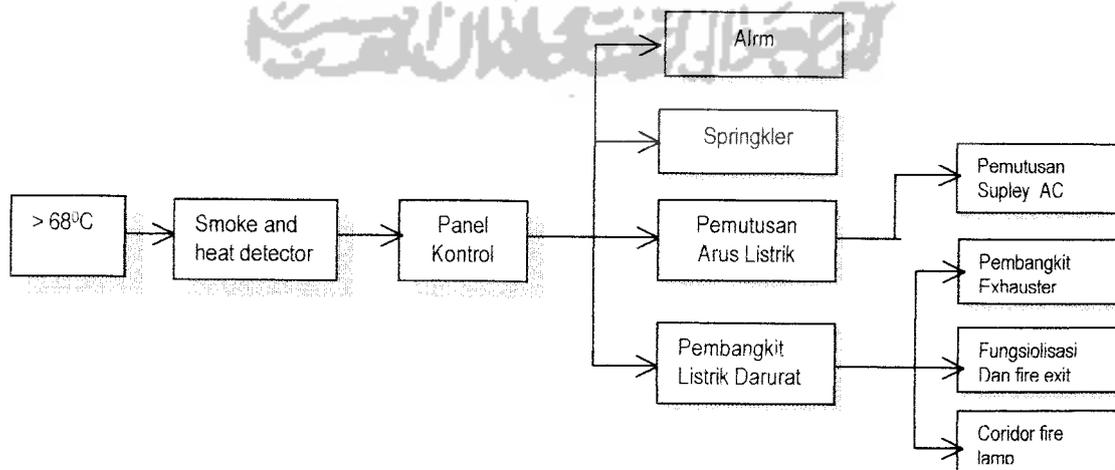
1. Keawetan pemeliharaan dari benda koleksi. Benda koleksi lebih terjamin dari gangguan debu.
2. Benda koleksi harus berada pada temperatur dan kelembaban udara yang stabil.
3. Dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung dan pengelola sehingga maksud dan tujuan Museum Wayang tercapai.

### 5.7.3. Sistem Pencegahan Kebakaran

Sistem pencegahan kebakaran di sini dimaksud untuk mencegah terjadinya kebakaran seoptimal mungkin dengan perencanaan yang memperhatikan fungsi, kondisi, interior dan eksterior bangunan. Sistem yang dipakai sistem kimia portable, selain itu disediakan pintu dan tangga darurat, jalur evakuasi penyelamatan dan perlindungan manusia, memasang penangkal petir pada bangunan dan penggunaan bahan-bahan yang tahan api.

### 5.7.4. Sistem Keamanan

Memakai sistem otomatis tingkat tinggi yang dikendalikan dari sebuah desktop console yang dipantau dan dioperasikan operator untuk berbagai pengamanan dan pengawasan. (SLSS : Life security and security system). Memakai sistem deteksi dan alarm pencurian.



Gambar 4 . Skema Security System

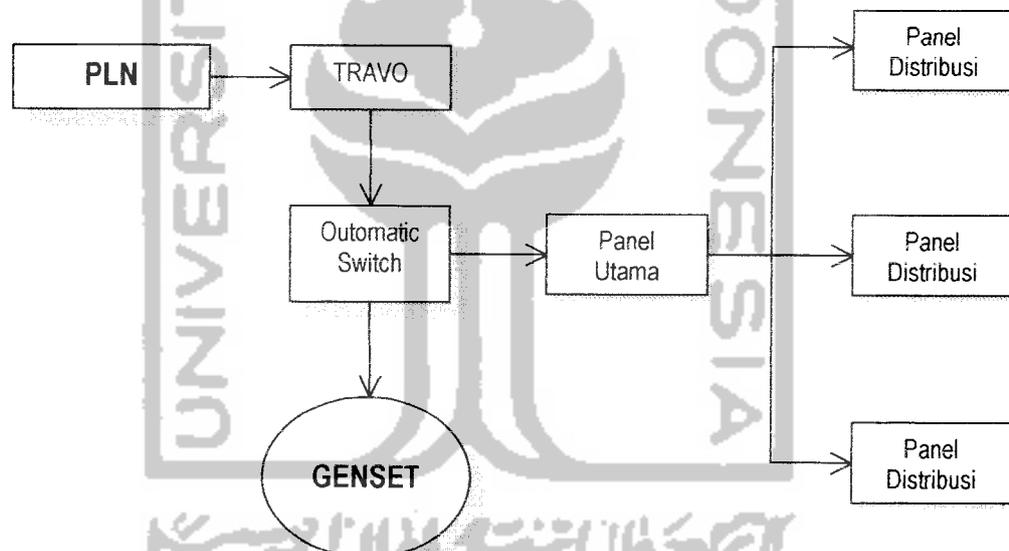
Sumber : Guinness, J. Williams, Mechanical Electrical Buildings, Jhon Wily Inc. 1971

### 5.7.5 Sistem Mekanikal

Distribusi air bersih untuk Museum Wayang bersumber dari PAM dan sumur bor. Suplay air ditampung dalam tangki bawah, kemudian disuplai ke tangki atas dan selanjutnya didistribusikan dengan sistem gravitasi. Sistem saluran air kotor yang terdapat dalam shaft-shaft, sedangkan pengaturan pada tapak dipakai bak kontrol kemudian disalurkan pada pembuangan tertutup.

### 5.7.6. Sistem Elektrikal

Sistem suplay utama dari PLN dilengkapi dengan cadangan genset yang bekerja apabila terjadi gangguan pada saluran PLN.



Gambar 4. . Skema Fire Protection System  
Sumber : Guinness, J. Williams, Mechanical Electrical Buildings, Jhon Wily Inc. 1971

## DAFTAR PUSTAKA

### Pustaka Arsitektur

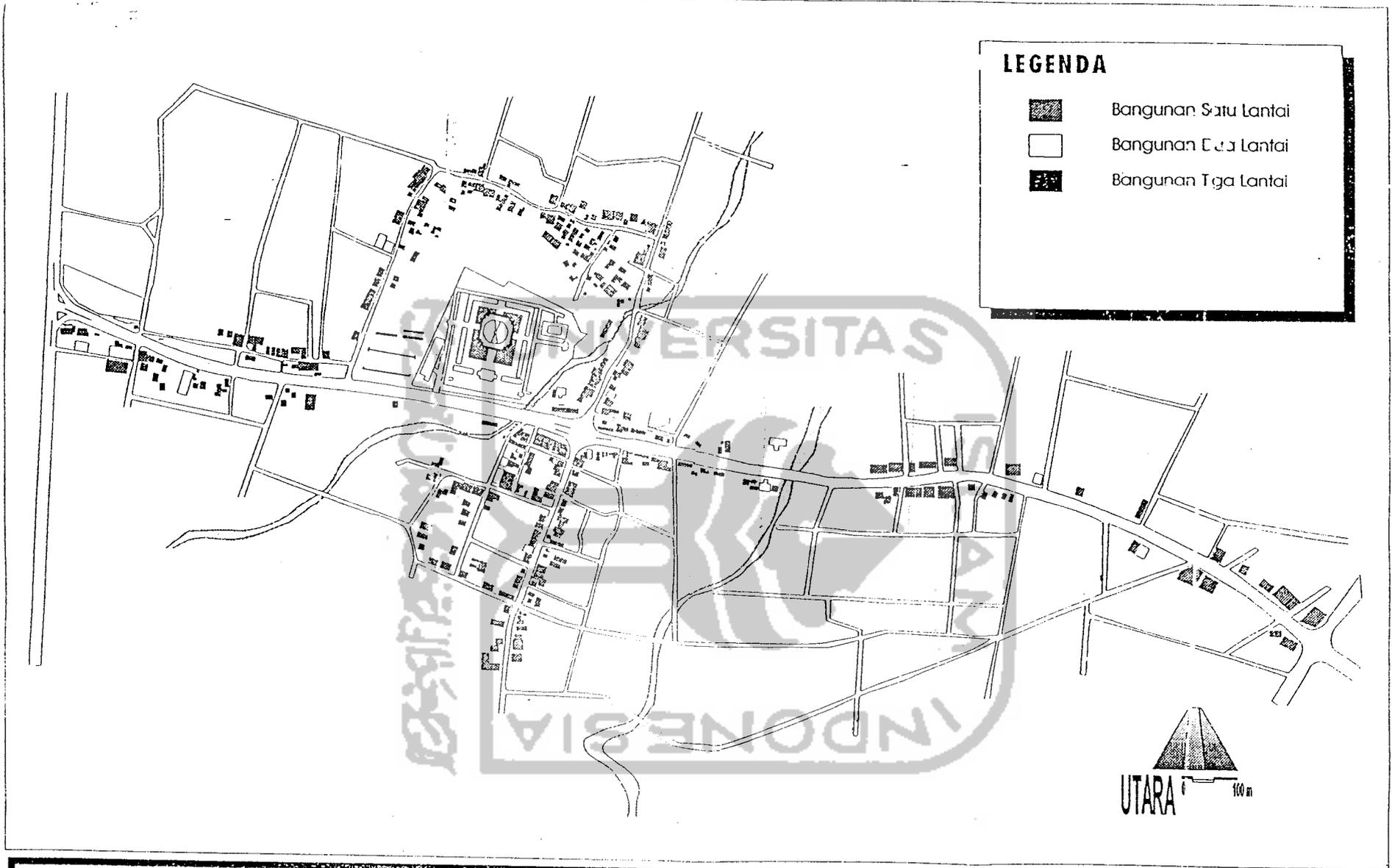
1. Sutedjo, Suwondo. 1985, *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*, Djambatan.
2. Penna William, Coorchil William, Focke John. 1975, *Penyelusuran Masalah*, Intermedia, Bandung.
3. White Edwart T. 1991, *Sumber Konsep*, Inter Matra, Bandung.
4. Ching, Francis. 1985, *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta.
5. Neufert Ernest. 1990, *Data Arsitek*, Terjemahan, Erlangga, Surabaya.
6. Bartusca, Tom. 1994, *The Built Environmental-Creative Inquiry Into Design & Planning*.
7. Guinness, J. Williams, 1971, *Mechanical Elektrical Building*, Jhon Wily Inc.
8. David A. Robillard, 1982, *Public Space Design in Museum*.

### Pustaka Pendukung

1. Sutarga, Moh. Amir, Drs. 1976, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*.
2. Mulyono, Ir. Sri, 1989, *Wayang*, Haji Masagung, Cetakan 3.
3. Guritno, Pandan, 1988, *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pncasila*, UI Pers.
4. Hardjowirogo, *Sejarah Wayang Purwa*, Balai Pustaka.
5. Sagio dan Samsugi, Ir. *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta, Morfologi, Tatahan, Sunggingan dan Teknik Pembuatannya*. Haji Masagung.
6. Sutrisno, *Sekilas Dunia Wayang dan Sejarahnya*, Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI Surakarta, 1984.
7. Geert, Clifford, 1990, *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa*.
8. Clara Van Groenendael, M. Victoria, *Dalang Dibalik Wayang*, Grafiti Pers.
9. Haryanto S., 1988, *Sejarah dan Perkembangan Wayang*,. Djambatan.
10. Haryanto S, 1991, *Seni Kriya Wayang kulit*, Djambatan.
11. Ismaun, Banis, 1989, *Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
12. Buku Panduan Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.
13. Kumpulan Makalah Seminar Permuseuman, Pusat Penelitian Pengembangan Pariwisata UGM, April 2000.

14. Buku Laporan Hasil Penelitian Puslitbang Pariwisata, *Turism Sector Progremming and Policy Developmen*, Lembaga Penelitian Wilayah dan Kota ITB. Desember 1980
15. Buku Analisis Konsep Rencana Pengembangan, *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta*, Pusat Penelitian dan Pengembangan Pariwisata UGM. Oktober 1999.
16. Kantor Biro Pusat Statistik DIY, *D.I. Yogyakarta Dalam Angka 1998*, Yogyakarta 1998.
17. Kumpulan Kliping Wayang periode 1990 - 1995. Pustakaaan Purnabudaya Yogyakarta.





**DEPARTEMEN PEKERJAAN UMUM**  
 KANTOR WILAYAH PROPINSI DIY  
 BAGIAN PROYEK PENATAAN BANGUNAN

PENYUSUNAN PEDOMAN PENATAAN BANGUNAN  
**KAWASAN MONUMEN YOGYA KEMBALI**  
 YOGYAKARTA  
 TAHUN 1994

**PETA :** Ketlinggian / Jumlah Lantai Bangunan

**SUMBER :** Peta Dasar, Peta Topografi Dir. Geologi 1978  
 Peta Tematik, Survey Lapangan 1993

Tabel/Table : 4.2.4.  
**BANYAKNYA PENGUNJUNG MUSIUM MENURUT JENISNYA  
 DI PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
*Number of Visitors to Museum by Spectators in D.I. Yogyakarta Province*

1998

Lanjutan Tabel : 4.2.4.  
*Continued Table*

MUSIUM <i>Museum</i>	PENGUNJUNG <i>Spectators</i>		JUMLAH/ <i>Total</i>
	WISMAN <i>Foreign</i>	WISNUS <i>Domestic</i>	
(1)	(2)	(3)	(4)
Sonobudoyo	6.198	41.406	47.604
Sasmitaloka Pangsar Jend. Sudirman	286	10.594	10.880
Taman Siswa Dewantara Kirti Griyo	11	6.662	6.673
Pangeran Diponegoro	26	2.193	2.219
Pusat Dharmawiratama	138	7.400	7.538
TNI AU Dirgantara Mandala	103	81.480	81.583
Perjuangan	54	2.225	2.279
Biologi UGM	52	7.436	7.488
Kereta Keraton	21.676	74.100	95.776
Benteng Vredenberg	473	90.115	90.588

MUSIUM <i>Museum</i>	PENGUNJUNG <i>Spectators</i>		JUMLAH/ <i>Total</i>
	WISMAN <i>Foreign</i>	WISNUS <i>Domestic</i>	
(1)	(2)	(3)	(4)
Affandi	389	1.221	1.610
Monumen Yogya Kembali	237	191.263	191.500
Geo Teknologi Mineral UPN	-	409	409
Wayang Kekayon	71	2127	2.198
Pendidikan Islam	-	-	-
Seni Lukis Kontemporer	22	72	94
HB IX	54191	211716	265.907
Puro Paku Alaman	-	10	10
Pagelaran Siti Hinggil	-	-	-
Budaya Jawa Ulen Sentanu	63	419	482

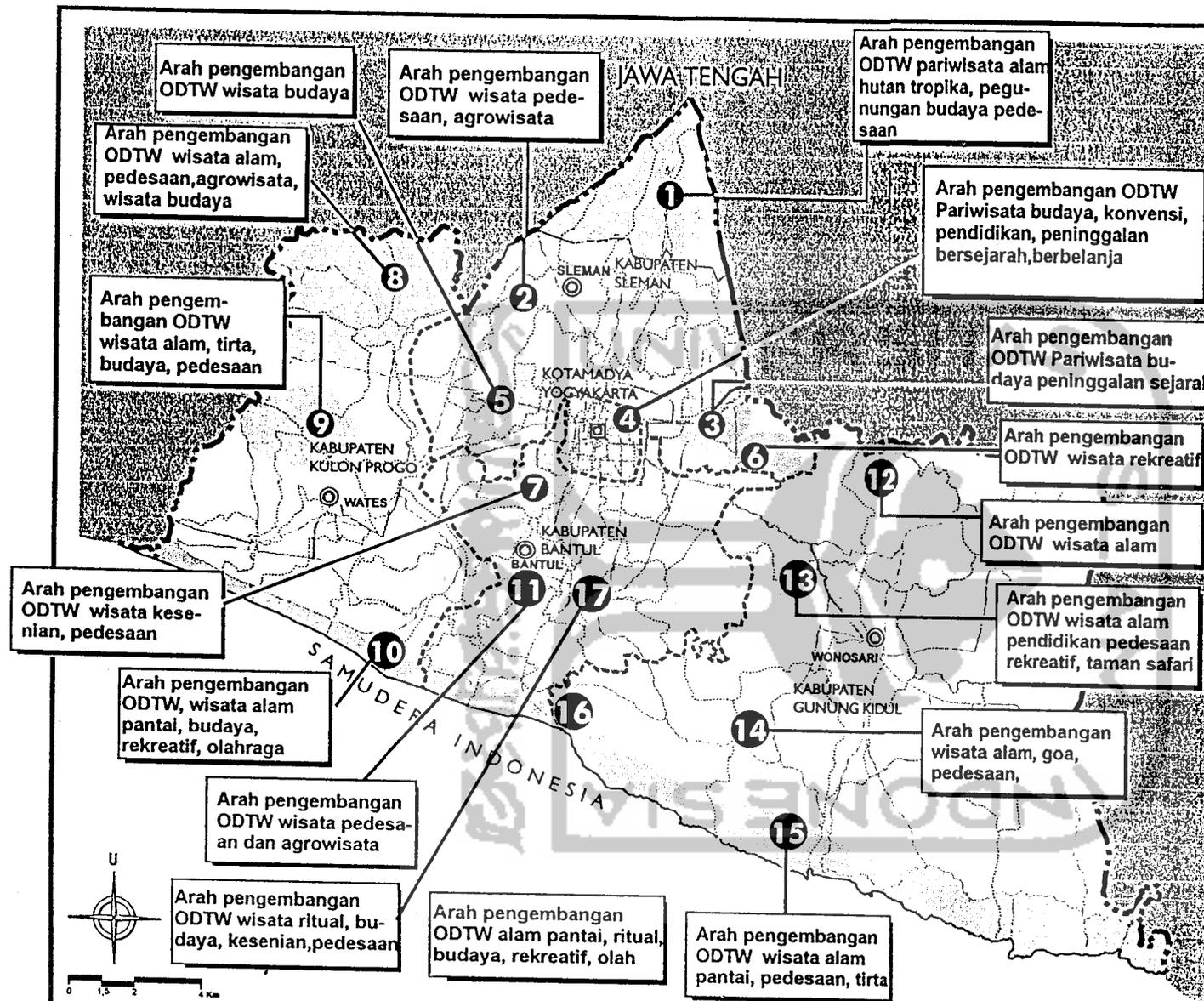
Sumber : DINAS PARIWISATA PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.  
 Source : Tourism Service of D.I. Yogyakarta Province

**GAMBAR 7.2**

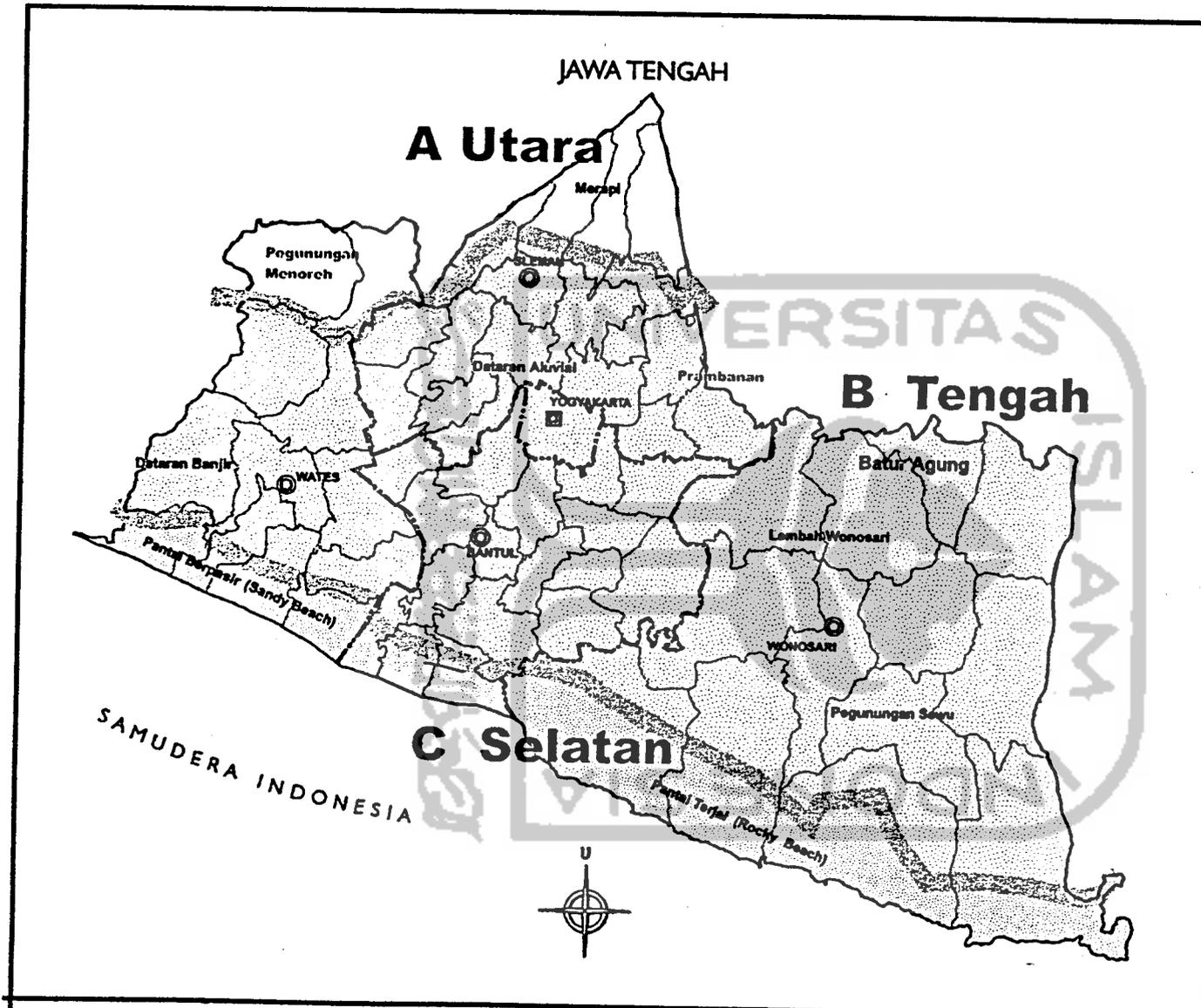
**PETA ARAHAN  
PENGEMBANGAN ODTW  
PROP. DI YOGYAKARTA**

KETERANGAN :

- BATAS PROPINSI
- BATAS KABUPATEN
- BATAS KECAMATAN
- ⊙ IBUKOTA KABUPATEN
- ⊠ IBUKOTA PROPINSI



**KAJI ULANG  
RENCANA INDUK PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH  
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



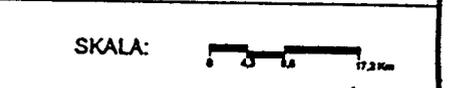
**GAMBAR 7.1**

PETA PERWILAYAHAN PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH PROP. DI YOGYAKARTA

KPPD A (UTARA)= VULKAN MERAPI DAN PEG. MENOREH  
 TEMA PENGEMBANGAN UTAMA:  
 - WISATA ALAM  
 - WISATA MINAT KHUSUS

KPPD B (TENGAH)= KOTA DAN SEKITARNYA  
 TEMA PENGEMBANGAN UTAMA:  
 - WISATA BUDAYA  
 - KONVENSI  
 - WISATA MINAT KHUSUS

KPPD C (SELATAN)= PANTAI  
 TEMA PENGEMBANGAN UTAMA:  
 - WISATA PANTAI  
 - WISATA MINAT KHUSUS



**KAJI ULANG  
 RENCANA INDUK PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH  
 PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

