

PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 21/07/03
NO. JUDUL :
NO. INV. :
NO. INDUS. :

MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA

5120000483001

PENDEKATAN PADA POLA SIRKULASI YANG MENDUKUNG
PENYAJIAN MATERI KOLEKSI

XIV, III : 23.000

TUGAS AKHIR

Program Studi Arsitektur
Sebagian Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur



MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

DINI ANDRIANI

95 340 081

NIRM : 950051013116120079

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2000**

**MUSEUM WAYANG
DI YOGYAKARTA**
**PENDEKATAN PADA POLA SIRKULASI YANG MENDUKUNG
PENYAJIAN MATERI KOLEKSI**

Oleh :

DINI ANDRIANI

9 5 3 4 0 0 8 1

NIRM : 950051013116120079

Yogyakarta, Oktober 2009

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I



(Ir. Sri Hardiyatno)

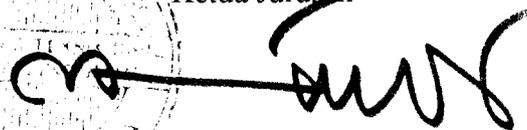
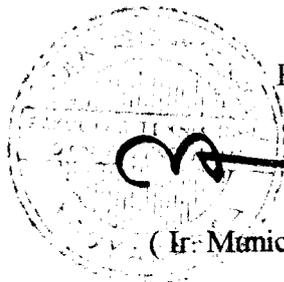
Dosen Pembimbing II



(Ir. Handoyotomo, MSA)

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Ketua Jurusan



(Ir. M. M. Edrees, M. Arch)

*Karya kecilku ini
Kupersembahkan Kepada :*

*Allah swt dan Nabi Besar Muhammad saw
Ayahanda (Almarhum) Andi Soeseno tercinta
Sebagian harapan dan asamu telah kucapai, dan belum sempat
kuberbakti padamu,
Ibunda Sugiharti tercinta
Yang telah mengajarku untuk dapat bersikap tegar, tabah dan
sabar dalam menjalani kehidupan sekarang dan yang akan datang,
de' Ariani Saraswati dan de' Bayu Adi Nugroho
Kalian adalah adik – adikku yang paling kusayangi,
Mas Joko Soetamto, ST
Sebagai suluh semangat hidup, cita, dan cintaku.*

MOTTO

Seperli wayang begitulah ibaratnya
hidup kita didunia ini diatur oleh dalangnya
yaitu Sang Maha Agung
yang menguasai seluruh alam semesta
manusia hanya sekedar menjalani sesuai dengan kehendak
Ki Dalang
tetapi kita berhak (bahkan Wajib) berusaha memperjuangkan
tercapainya cita-cita
dalam menunaikan kewajiban hidup kita.

Ilmu atau cita-cita itu
hanya terlaksana / terwujud lewat tindakan,
diawali ketekunan dan kesungguhan,
kesungguhan itu penegak dan penguat tekad,
dilandasi budi luhur sebagai pemusnah nafsu angkara

ABSTRAKSI

Wayang sebagai karya budaya nenek moyang bangsa Indonesia, berkembang sejak Indonesia pada zaman pra sejarah hingga Indonesia mencapai kemerdekaannya. Indonesia sendiri memiliki berbagai wayang dari berbagai daerah, misal : Jawa, Madura, Bali, Lombok, ditambah beberapa dari Sumatera.

Dalam perkembangan seni pewayangan, wayang tidak terlepas dari perjalanan sejarah, dimana pada masa tertentu keberadaan wayang berbeda-beda dalam hal ini dapat dilihat dari bahan, jenis, serta cerita wayang. Dan dalam upaya pelestarian wayang, pembahasan ini di fokuskan pada pelestarian yang berhubungan dengan wayangnya sendiri dan bukan dari kegiatannya sendiri dalam hal ini adalah yang berhubungan dengan pementasan, sehingga sebagai wadah yang tepat diperlukan suatu museum.

Sebagai latar belakang sehingga terpilihnya Museum Wayang di Yogyakarta adalah karena Yogyakarta dengan predikat sebagai kota seni dan budaya, yang sekaligus menjadi andalan usaha kepariwisataan memberikan banyak peluang bagi pengembangan kepariwisataan yang berkaitan dengan wayang, hal ini terbukti dengan adanya pusat – pusat pagelaran wayang dan pusat kerajinan wayang di Yogyakarta.

Dan dalam upaya pelestarian wayang maka diperlukan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan didalamnya, dalam hal ini adalah museum wayang. Namun fungsi museum tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda – benda bersejarah saja tetapi menyangkut masalah penataan/ penyajian materi koleksi yang dapat memudahkan pengunjung dalam memahami obyek koleksi dari wayang itu sendiri. Dan dalam hal ini sirkulasi berperan penting dalam mendukung penyajian materi koleksi tersebut. Sebagai permasalahan yang diangkat adalah bagaimana penyajian materi koleksi yang didukung oleh pola sirkulasi sehingga mampu menunjang proses penyampaian informasi. Tujuan dari penulisan ini adalah mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan sirkulasi dalam ruang pameran yang dapat mendukung penyajian materi koleksi.

Sebagai pembahasan dari permasalahan yang diangkat adalah Penyajian materi koleksi yang dapat memudahkan pengunjung yaitu penyajian yang didasarkan pada urutan sejarah wayang itu sendiri, maupun pada jenis materinya. Dan pada museum wayang ini pembagian penyajiannya adalah sebagai berikut : Ruang Pamer A menampilkan urutan pewayangan berdasarkan periodesasinya, Ruang Pamer B menampilkan tokoh – tokoh pewayangan, Ruang Pamer C menampilkan alat – alat pementasan pewayangan dan pada ruang D menampilkan alat – alat penunjang pementasan pewayangan, dengan penyajian seperti ini diharapkan terjadi pemahaman pengunjung terhadap obyek yang dipamerkan dan didukung dengan pola sirkulasi yang memberikan kejelasan arah yang harus dituju dalam memahami obyek pameran.

Dan penyajian pada ruang pameran A, B, C, D adalah penyajian dengan penggunaan lemari kotak/vitrine, kotak alas/vootsteekt, adalah penyajian yang sejajar dengan dinding. Sedang pola sirkulasi primer dari ruang A, B, C, D, adalah sirkulasi linear yang menerus dan berurutan, sedang sirkulasi sekunder pada tiap ruang adalah : Ruang A, merupakan sirkulasi linear yang berkesinambungan dalam artian memberi arahan kepada pengunjung untuk melewati jalur sirkulasi sesuai dengan pola penyajian materi koleksi berdasar urutan sejarah, Pada ruang Pamer B, C, dan D sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi linear yang bercabang pada tiap – tiap focus amatan, yaitu terhadap obyek koleksi, sehingga disini terjadi kebebasan terhadap pengunjung untuk memilih obyek mana terlebih dahulu untuk dapat diamati pertamakali dimana berbeda dari ruang pameran A, yang memaksa pengunjung untuk mengikuti pola sirkulasi yang ada yaitu disesuaikan dengan penyajian materi koleksi berdasar urutan sejarahnya tersebut.

Dan dalam menikmati obyek koleksi, dalam/ diluar jalur sirkulasi disediakan ruang relaksasi sebagai pelepas lelah setelah menikmati obyek yang terlalu banyak dan monoton, sehingga diharapkan dengan adanya ruang relaksasi memberikan suasana baru untuk dapat memulai kembali dalam menikmati obyek koleksi.

Dan dalam museum wayang ini juga didukung dengan fasilitas penunjang museum berupa perpustakaan, ruang pertemuan, workshop, dan fasilitas penunjang lainnya. Sehingga diharapkan museum wayang yang ada nantinya mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam hal budaya wayang tersebut sebagai salah satu hasil budaya yang bernilai tinggi.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Namun kata saja tidaklah sanggup untuk mengungkapkan rasa syukur atas terselesainya penulisan tugas akhir ini. Dalam kehidupan manusia, pasti ada saat-saat dimana segala sesuatu jadi terasa sulit, hanya optimisme yang mampu mengusir rasa sulit, untuk menyelesaikan satu etape dan menapaki etape-etape selanjutnya.

Tugas akhir ini berjudul “Museum Wayang di Yogyakarta”, judul ini diambil bukan semata-mata karena kecintaan kepada dunia pewayangan, akan tetapi lebih karena penulis ingin mengetahui sedikit demi sedikit tentang pewayangan dan juga melihat adanya suatu permasalahan dalam dunia pewayangan, berkaitan dengan wadah yang menjadi permasalahan arsitektur.

Dan pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch selaku Pembantu Dekan II,
2. Bapak Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia Yogyakarta,
3. Bapak Ir. Sri Hardiyatno selaku Dosen Pembimbing I, yang telah dengan sabar dan penuh ketelitian membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini,
4. Bapak Ir. Handoyotomo, MSA selaku Dosen Pembimbing II, yang juga telah dengan sabar dan penuh ketelitian membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini,
5. Segenap staf dan karyawan Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia Yogyakarta,
6. Segenap staf dan karyawan Museum Wayang Yogyakarta dan Jakarta, Museum Keramik Jakarta, dsbnya atas izin dan datanya,
7. Ayah (Almarhum) Andi Soeseno, dan mamah Sugiharti, yang telah mendidikku dengan cinta dan kasih sayang yang tulus dan doa restunya yang tiada pernah putus,
8. Adik-adikku Ariani Saraswati dan Bayu Adi Nugroho, di Ciledug (Tangerang) yang selalu membuat aku merasa memiliki keluarga yang paling kucintai,

9. Keluargaku di Yogyakarta (Mbah Kakung/Mbah Putri di Suronatan; Pakde/Bude di Notoprajan, Om/Bulik di Gendeng, Timoho; Pakde/Bude di Malangan, Umbul Harjo; dan Pakde/Bude di Puluhwatu), terimakasih atas nasehat - nasehatnya, semuanya adalah orangtuaku selama aku berada di Yogya, Serta Pakde/Bude di Semarang dan Pakde/Bude di Cibubur, Jakarta makasih juga buat nasehat – nasehatnya selama ini,
10. Om Totok dan Mbak Ilo' di Majenang, yang selalu direpotin kalau aku datang, dan makasih, selalu baik hati mo' ngantar dan nemenin ke makam ayah. Dan Om dan Bulik di Majenang, Cirebon, Purwokerto serta saudara – saudaraku semuanya,
11. Mas Joko Soetamto tersayang, yang selalu mengingatkanku tuk menyelesaikan skripsi ini, makasih atas saran, dan masukannya serta hari-hari kita, serta tidak lupa juga terimakasihku untuk keluarga di Batam, Tanjung Pinang, Yogyakarta, Klaten, dan buat “Joko Adek”, sukses buat kamu,
12. Sahabat – sahabat baikku Indah dan Nunung, makasih atas persahabatannya selama ini, anak-anak arsitek '95 dan seluruh teman-temanku yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu, thanks, atas hari-hari kita selama di Arsitektur UII,
13. Ema, Erna, Yiyin, Mas Dani we are the best team, dan teman - teman seperjuangan Heni, Ema, Dewi dan Indah, serta teman-teman Studio Periode I 2000/2001 sukses buat kita semua,
14. Teman-teman kost putri “Marjan United “, makasih yach,
15. Dan juga AB 4990 PS punya mas'ku yang rela menemani dan mengantarku kemana-mana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini disusun masih jauh dari sempurna oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan saran, kritik yang sifatnya membangun, semoga dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Oktober 2000

Penulis,

DINI ANDRIANI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	- i
HALAMAN PENGESAHAN	- iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	- iv
ABSTRAKSI	- vi
KATA PENGANTAR	- vii
DAFTAR ISI	- ix
DAFTAR GAMBAR	- xii
DAFTAR TABEL	- xiv

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Batasan Pengertian Judul	- 1
I.2. Latar Belakang Permasalahan	
I.2.1. Latar Belakang Umum	- 1
I.2.2. Latar Belakang Khusus	- 3
I.3. Permasalahan	
I.3.1. Permasalahan Umum	- 5
I.3.2. Permasalahan Khusus	- 5
I.4. Tujuan dan Sasaran	
I.4.1. Tujuan	- 6
I.4.2. Sasaran	- 6
I.5. Keaslian Penulisan	- 6
I.6. Metode Pemecahan Masalah	
I.6.1. Pengumpulan Data	- 7
I.6.2. Analisa	- 7
I.7. Sistematika Penulisan	- 8
I.8. Kerangka Pola Pikir	- 10

BAB II TINJAUAN MUSEUM WAYANG

II.1. Museum	
II.1.1. Pengertian Museum	- 11
II.1.2. Fungsi, Peranan dan Kegiatan Museum	- 12
II.1.3. Jenis Museum	- 13
II.1.4. Persyaratan Museum	- 14
II.1.5. Tugas Museum	- 15
II.1.6. Sarana Pameran dalam Museum	- 15
II.1.7. Stuktur Organisasi Museum	- 16
II.2. Wayang	
II.2.1. Pengertian Wayang	- 16
II.2.2. Sejarah Pertumbuhan Wayang	- 17
II.2.3. Pembagian Jenis Wayang berdasarkan Periode dasarnya	- 18
II.2.4. Pembagian Jenis Wayang berdasarkan Bahannya	- 18
II.2.5. Pembagian Jenis Wayang berdasarkan Ceritanya	- 19
II.2.6. Fungsi Wayang	- 21
II.2.7. Unsur Pertunjukan Wayang	- 21

- II.3. Museum Wayang
 - II.3.1. Pengertian Museum Wayang – 22
 - II.3.2. Fungsi dan Tujuan Museum Wayang – 22
 - II.3.3. Sifat Kegiatan Museum Wayang – 23
 - II.3.4. Faktor Penunjang Kegiatan dalam Museum Wayang – 24
 - II.3.5. Macam Kegiatan yang diwadahi – 25
 - II.3.6. Batas dan Cara Penyajian Obyek Koleksi – 26
- II.4. Tinjauan Sistem Peragaan Materi Koleksi – 27
- II.5. Tinjauan Umum Sirkulasi
 - II.5.1. Bentuk Sirkulasi – 31
 - II.5.2. Pola dan Model Sirkulasi – 32
- II.6. Kondisi dan Potensi Daerah Istimewa Yogyakarta
 - II.6.1. Gambaran Umum D.I.Y – 33
 - II.6.2. Latar Belakang Kebudayaan – 33
 - II.6.3. Potensi Yogyakarta dalam kaitannya dengan Museum Wayang – 34
 - II.6.4. Letak dan Keadaan Alam
 - II.6.4.1. Letak Wilayah – 35
 - II.6.4.2. Keadaan Alam – 36

BAB III POLA SIRKULASI YANG MENDUKUNG PENYAJIAN MATERI KOLEKSI

- III.1. Analisa Benda Koleksi – 37
- III.2. Analisa Sistem Penyajian Materi Koleksi – 39
- III.3. Analisa Sirkulasi Ruang Pamer
 - III.3.1. Studi Sirkulasi Pengunjung – 46
 - III.3.2. Pola Sirkulasi – 46
 - III.3.3. Pola Sirkulasi Berdasarkan Pengelompokan Materi Koleksi – 47
- III.4. Analisa Tata Cahaya terhadap Obyek Koleksi – 55

BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA

- IV.1. Pendekatan Pemilihan Lokasi dan Site
 - IV.1.1. Kriteria Pemilihan Lokasi – 57
 - IV.1.2. Kriteria Pemilihan Site – 59
 - IV.1.3. Analisa Site – 61
- IV.2. Pendekatan Tata Ruang Dalam
 - IV.2.1. Pendekatan Kegiatan – 65
 - IV.2.2. Pendekatan Kebutuhan Ruang – 65
 - IV.2.4. Pendekatan Arah Gerak Kegiatan dalam Museum – 67
 - IV.2.5. Pendekatan Pengelompokan Ruang – 69
 - IV.2.6. Pendekatan Hubungan Ruang – 70
 - IV.2.7. Pendekatan Organisasi Ruang – 73
 - IV.2.8. Pendekatan Besaran Ruang – 74
- IV.3. Pendekatan Tata Ruang Luar
 - IV.3.1. Pendekatan Pemintakatan – 77
 - IV.3.2. Pendekatan Penampilan Bangunan – 79
 - IV.3.3. Pendekatan Elemen Ruang Luar – 81
- IV.4. Pendekatan Kenyamanan
 - IV.4.1. Pendekatan Kenyamanan Pencahayaan – 82

IV.4.2. Pendekatan Kenyamanan Penghawaan	– 84
IV.5 Pendekatan Sistem Keamanan Koleksi	– 84
IV.6. Pendekatan Kenyamanan Pandang	– 85
IV.7. Pendekatan Sistem Bangunan	
IV.7.1. Pendekatan Struktur Bangunan	– 87
IV.7.2. Pendekatan Sistem Utilitas Bangunan	– 88

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA

V.1. Konsep Dasar Perencanaan	
V.1.1. Kondisi Umum Site Terpilih	– 90
V.1.2. Kondisi Internal Site	– 90
V.2. Konsep dasar Bangunan	
V.2.1. Konsep Dasar Bangunan	– 91
V.2.2. Konsep Pemintakatan	– 92
V.2.3. Konsep Penampilan Bangunan	– 93
V.3. Konsep Dasar Perancangan	
V.3.1. Konsep Tata Ruang Pamer	– 93
V.3.2. Konsep Sirkulasi dalam Ruang Pamer	– 94
V.3.3. Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang	– 96
V.4. Konsep Kenyamanan	
V.4.1. Konsep Kenyamanan Pencahayaan	– 97
V.4.2. Konsep Kenyamanan Penghawaan	– 99
V.5. Konsep Keamanan Benda Koleksi	– 99
V.6. Konsep Sistem Bangunan	
V.6.1. Konsep Struktur Bangunan	– 100
V.6.2. Konsep Utilitas	– 101

DAFTAR PUSTAKA – xv

LAMPIRAN – xvi

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1. Materi koleksi wayang kulit – 28
Gambar 2.2. Materi koleksi wayang golek – 28
Gambar 2.3. Materi koleksi wayang orang – 29
Gambar 3.1. Penyajian ruang pameran A – 43
Gambar 3.2. Penyajian ruang pameran B – 44
Gambar 3.3. Penyajian ruang pameran C – 45
Gambar 3.4. Penyajian ruang pameran D – 45
Gambar 3.5. Sirkulasi primer – 49
Gambar 3.6. Sirkulasi primer – 50
Gambar 3.7. Sirkulasi sekunder ruang pameran A – 52
Gambar 3.8. Sirkulasi sekunder ruang pameran B – 52
Gambar 3.9. Sirkulasi sekunder ruang pameran C – 53
Gambar 3.10. Sirkulasi sekunder ruang pameran D – 54
Gambar 3.11. Penerangan secara menyeluruh – 55
Gambar 3.12. Pencahayaan setempat – 56
Gambar 4.1. Alternatif lokasi – 58
Gambar 4.2. Alternatif site – 60
Gambar 4.3. Analisa Site – 61
Gambar 4.4. Analisa sirkulasi sekitar site – 62
Gambar 4.5. Analisa sirkulasi dalam site – 63
Gambar 4.6. Analisa pandangan ke dalam site – 64
Gambar 4.7. Analisa Pandangan ke luar site – 67
Gambar 4.8. Alur kegiatan pengunjung – 67
Gambar 4.9. Alur kegiatan pengelola – 68
Gambar 4.10. Alur kegiatan materi koleksi – 68
Gambar 4.11. Organisasi ruang – 73
Gambar 4.12. Pemintakatan – 78
Gambar 4.13. Orientasi bangunan – 78
Gambar 4.14. Symbolic sign – 79
Gambar 4.15. Iconic sign – 80
Gambar 4.16. Penggunaan struktur bangunan – 80
Gambar 4.17. Elemen penunjang luar bangunan – 81
Gambar 4.18. Pencahayaan alami – 82
Gambar 4.19. Pencahayaan buatan – 83
Gambar 4.20. Sistem Keamanan Benda Koleksi – 85
Gambar 4.21. Kenyamanan Pengamatan Koleksi Besar – 86
Gambar 4.22. Kenyamanan Pengamatan Koleksi Sedang – 86
Gambar 4.23. Kenyamanan Pengamatan Koleksi Kecil – 86
Gambar 4.24. Pendekatan Struktur Bangunan – 87
Gambar 4.25. Penyediaan Air Bersih – 88
Gambar 4.26. Sistem Saluran Air Kotor – 88
Gambar 4.27. Sistem Pecegahan Kebakaran – 89
Gambar 4.28. Sistem Elektrikal – 89
Gambar 5.1. Site terpilih – 91
Gambar 5.2. Pencapaian ke dalam site – 92
Gambar 5.3. Pemintakatan – 92
Gambar 5.4. Penampilan bangunan – 93

Gambar 5.5.	Konsep Tata Ruang Pamer	– 94
Gambar 5.6.	Konsep Sirkulasi Ruang Pamer	– 95
Gambar 5.7.	Pencahayaan Alami dan Buatan	– 98
Gambar 5.8.	Keamanan Benda Koleksi	– 99
Gambar 5.9.	Sistem Struktur	– 100
Gambar 5.10.	Sistem Utilitas	– 101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perkembangan Obyek Wisata di DIY	– 3
Tabel 2.1. Dimensi Peralatan Gamelan	– 30
Tabel 2.2. Pola dan Model Sirkulasi	– 32
Tabel 3.1. Spesifikasi Benda Koleksi	– 38
Tabel 4.1. Analisa Pemilihan Alternatif Lokasi	– 58
Tabel 4.2. Analisa Pemilihan Site	– 60
Tabel 4.3. Pendekatan Pengelompokan Ruan	– 69
Tabel 4.4. Pendekatan Hubungan Ruang	– 70
Tabel 4.5. Perhitungan Besaran Ruang	– 74
Tabel 5.1. Kebutuhan dan Besaran Ruang	– 96

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Batasan Pengertian Judul

Judul : Museum Wayang di Yogyakarta

Museum : 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.¹

Wayang : Wayang berasal dari bahasa Jawa yang artinya bayangan, yang dalam bahasa Melayu disebut bayang-bayang. Kata-kata yang dalam bahasa Jawa yang mempunyai akar kata "yang" dengan berbagai variasi vokalnya antara lain adalah : "layang" (selalu bergerak), "dhoyong" (tidak tetap), "puyeng" (samar-samar), "reyong" (sayup-sayup).²

Jadi *Museum Wayang* adalah tempat mengumpulkan, memelihara, dan memamerkan salah satu kebudayaan Indonesia (pewayangan), sehingga dapat dimengerti oleh masyarakat 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.

I.2. Latar Belakang Permasalahan

I.2.1. Latar belakang umum

Wayang sebagai karya budaya nenek moyang bangsa Indonesia, berkembang sejak Indonesia pada zaman pra-sejarah hingga Indonesia mencapai

¹ Sutaarga, Moch. Amir, Drs, 1976, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, hal 19.

² Mulyono, Sri, Ir, 1975, Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan, hal 50.

kemerdekaanya. Melalui zaman kebudayaan Hindu dan zaman kebudayaan Islam, seni pewayangan mampu menjadi suritauladan bagi kehidupan manusia.

Indonesia sendiri mempunyai berbagai macam wayang dari berbagai daerah, misalnya dari daerah Jawa, Madura, Bali, Lombok, ditambah beberapa daerah di Sumatera.

Wayang merupakan warisan seni budaya yang cukup tinggi nilai falsafahnya dan telah menjiwai masyarakat Indonesia, khususnya dalam bentuk bendanya ataupun uraian tentang wayang itu sendiri. Adapun dalam perkembangan seni pewayangan, wayang tidak terlepas dari perjalanan sejarah, dimana pada masa tertentu atau periode tertentu keberadaan wayang berbeda-beda hal ini bisa dilihat dari bahan, jenis, serta cerita wayang.

Dalam upaya pelestarian wayang, sarana yang ada sekarang ini hanya sebagai tempat mengumpulkan, memelihara, dan memamerkan saja, hingga belum secara optimal mampu menampung kegiatan-kegiatan yang diinginkan, hal ini didasarkan pada kesadaran masyarakat yang masih menganggap sarana yang ada hanya sebagai tempat penyimpanan benda, bukan sebagai tempat informasi ilmu, adapun sarana pelestarian lain yang sekarang sudah dapat dikatakan memenuhi persyaratan adalah dalam hal pementasan pagelaran wayang orang, yang ada dipelataran candi Prambanan. Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa seni pewayangan ada dua hal yaitu:

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

Berkaitan dengan dua hal tersebut, pelestarian terhadap pewayangan di fokuskan pada pelestarian yang berhubungan dengan wayangnya sendiri, sehingga sebagai wadah yang tepat untuk pelestarian unsur tersebut adalah "Museum", dengan pertimbangan bahwa museum ini juga terdapat fasilitas untuk pementasan yang bersifat semi publik, dan fasilitas lain sebagai sarana penunjang terhadap pemahaman seni pewayangan, misalnya perpustakaan, bengkel kerja, workshop, auditorium, dan lain-lain.

I.2.2. Latar belakang khusus

Yogyakarta dengan luas wilayah 3.185,81 km² dan relatif sempit dibandingkan dengan propinsi-propinsi lainnya, memiliki beberapa predikat yang melekat didalamnya, baik yang berasal dari sejarah maupun potensi seni budayanya. Yogyakarta dikenal sebagai kota perjuangan, kota pendidikan, kota seni budaya dan kota pariwisata.

Sebutan kota seni dan budaya karena Yogyakarta pernah menjadi pusat kerajaan, baik kerajaan Mataram Islam, kasultanan Yogyakarta, maupun Kadipaten Pakualaman yang banyak menghasilkan peninggalan-peninggalan kebudayaan bernilai tinggi yang sampai sekarang masih dapat kita temui.

Potensi-potensi seni budaya tersebut sampai saat ini masih lestari dan banyak dikembangkan, diwilayah DIY terdapat 48 jenis kesenian dan 40 jenis kerajinan / seni rupa, baik yang tradisional, klasik, maupun modern yang tersebar di wilayah DATI II meliputi Yogyakarta, Sleman, bantul, Kulon Progo, dan Gunung Kidul.

Potensi budaya yang begitu menonjol di Yogyakarta merupakan aset yang tak ternilai harganya dan tak akan habis digali nilai-nilainya, karena kehidupan seni budaya di Yogyakarta terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan jaman. Oleh karena itu tidak salah banyak pengunjung yang berminat dan memilih kota Yogyakarta sebagai kota kunjungan wisata. Begitu besarnya minat mereka akan obyek wisata di Yogyakarta dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1.1. Perkembangan obyek wisata di DIY

Obyek	1996			1997			1998		
	Wisman	Wisnus	Jumlah	Wisman	Wisnus	Jumlah	Wisman	Wisnus	Jumlah
Wisata	523,2	4283,5	4806,7	471,4	4048,5	4519,9	132,9	2884,7	3017,6
Museum	233,0	1999,8	2232,8	196,0	1621,0	1817	29,8	519,1	548,9
Hiburan	337,7	337,7	437,5	73,1	233,9	307	24,2	171,3	195,5
	856,1	6621,0	7477,1	740,5	5903,6	6644,1	186,9	3575,1	3762,1

(Di hitung dalam ribuan)

Sumber: Data Statistik Kepariwisataaan DIY, 1996

Dari tabel diatas dapat dilihat jenis kunjungan obyek wisata sebagai peringkat utama dan jenis kunjungan museum sebagai peringkat kedua, sehingga dapat

disimpulkan bahwa masyarakat lebih tertarik dengan potensi pariwisata daripada potensi museum sendiri sebagai sarana pendidikan dan rekreasi.

Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya, yang sekaligus masih menjadi andalan usaha kepariwisataan memberikan banyak peluang bagi pengembangan kepariwisataan yang berkaitan dengan wayang, hal ini terbukti dengan adanya:

1. Pusat-pusat pagelaran wayang di Yogyakarta
 - a. Siti Hinggil Kraton Yogyakarta,
 - b. Museum Sono Budoyo,
 - c. Taman Siswa (acara ruwatan),
 - d. Sasono Dwi Abad, Alun-alun Selatan Yogyakarta.
2. Pusat kerajinan wayang di Yogyakarta
 - a. Kerajinan Wayang Kulit di Patangpuluhan, Taman Sari, Kraton,
 - b. Kerajinan Topeng di Wirobrajan,
 - c. Pembuatan Gamelan di Ngampilan,
 - d. Gallery Dwi Sri, Jl. Solo, memamerkan dan menjual Wayang Kulit Purwa Gaya Solo.

Fungsi museum hendaknya tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda saja yang isinya bersifat tetap dan sangat tidak menarik bagi pengunjung. Lebih dari sekedar tempat penyimpanan, museum hendaknya merupakan pusat rekreatif dan edukatif serta penyampaian informasi dari wayang itu sendiri. Kemudian materi yang dipamerkan hendaknya bersifat dinamis, dalam artian setiap masa atau waktu tertentu materi yang dipamerkan dapat berubah atau bertambah, selain itu sebuah museum hendaknya juga menyediakan sarana-sarana bagi pengunjung.

Maka untuk mendorong keberhasilan sebuah museum, perlu peningkatan kualitas obyek, yang berarti menyangkut masalah penataan / penyajian materi koleksi yang dapat memudahkan orang / pengunjung dalam memahami obyek koleksinya, dalam hal ini adalah obyek koleksi dari wayang itu sendiri.

Dan sirkulasi berperan penting dalam mendukung penyajian materi koleksi, baik itu sirkulasi ruang luar maupun sirkulasi ruang dalam yang terbentuk dari penataan koleksi wayang berdasarkan periodisasinya / sejarahnya maupun

dari organisasi ruang / kegiatan yang terjadi didalam museum wayang ini berdasarkan fasilitas-fasilitas yang ada sebagai pendukung keberadaan museum itu sendiri yang semuanya dapat mewujudkan aspirasi positif dan minat masyarakat terhadap museum dan warisan budaya.

Kondisi wadah seni pewayangan yang ada di Yogyakarta dalam hal ini adalah Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, dapat dikatakan sangat minim dalam jumlah kunjungan wisatawan, rata-rata pengunjung yang datang antara 10 hingga 20 orang per-hari. Dan fasilitas pendukung sebagai daya tarik bagi museum tersebut masih dirasakan kurang memadai. Padahal untuk menampung kegiatan-kegiatan dalam museum agar terwujud keberhasilan misi museum diperlukan wadah yang luas, sehingga dapat menampung kegiatan-kegiatan dalam museum dan juga dapat menampung motivasi rekreasi masyarakat yang tinggi.

Dari uraian mengenai kondisi wadah seni pewayangan yang ada di Yogyakarta tersebut, maka dirasa perlu adanya penyediaan fasilitas sebagai sarana edukatif dan rekreatif dalam hal pewayangan, dalam hal ini adalah sebuah museum wayang.

I.3. PERMASALAHAN

I.3.1. Permasalahan umum

Bagaimana menciptakan suatu fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan informasi, preservasi, promosi, edukasi, sekaligus rekreasi yang komunikatif pada museum wayang dengan konsep perencanaan dan perancangan.

I.3.2. Permasalahan Khusus

Permasalahan yang diangkat adalah : "Bagaimana penyajian materi koleksi yang didukung oleh pola sirkulasi sehingga mampu menunjang proses penyampaian informasi".

I.4. TUJUAN DAN SASARAN

I.4.1. Tujuan

1. Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan sirkulasi dalam museum wayang yang dapat menunjang penyajian materi koleksi sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung museum.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam hal budaya wayang sebagai salah satu hasil budaya yang bernilai tinggi.

I.4.2. Sasaran

Sasaran dari pembahasan ini adalah sebuah landasan konseptual perencanaan dan perancangan yang akan ditransformasikan kedalam bangunan Museum Wayang.

I.5. KEASLIAN PENULISAN

1. Museum Senjata di Surabaya

Oleh ; Rinaldi Mirsa 93 340 063 (UII)

Penekanan: Pendekatan pada kenyamanan jarak pandang pada auditorium, penataan ruang pameran ruang luar, dan sirkulasi yang mengekspresikan bentuk senjata.

2. Museum Seni Rupa di Yogyakarta

Oleh : Adi Susilo 1234/TA/UGM/1990

Penekanan: Tinjauan ruang interval (ruang peralihan) pada ruang pameran.

3. Pusat Seni Pewayangan di Yogyakarta

Oleh : Asti Wijayanti / TA/UGM/72(019)/P/89-17

Penekanan: Wadah kegiatan seni pewayangan yang merupakan pemusatan jenis kesenian wayang dengan didukung kegiatan lain yaitu berupa wayang dalam bentuk kerajinan sebagai usaha untuk lebih meningkatkan apresiasi pengunjung.

koleksi, yang akan memudahkan pengunjung dalam hal pemahaman dengan dengan pola sirkulasi dalam ruang pameran sebagai pendukung dalam penyampaian informasi.

I.6. METODE PEMECAHAN MASALAH

I.6.1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang berhubungan dengan latar belakang dan permasalahan tersebut dilakukan dengan cara:

1. Wawancara, yaitu memwawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait, dalam hal ini wawancara dengan bapak Purwadi selaku pengelola Museum Wayang.
2. Observasi, yaitu dilakukan pada beberapa Gallery wayang di Yogyakarta dan Museum Wayang Kekayon di Yogyakarta serta pada Museum Wayang Jakarta.
3. Studi literatur, yaitu study yang berkaitan dengan data-data pendukung, baik yang bersifat kearsitekturalan maupun aspek-aspek pendukung diluar hal tersebut. Literatur yang dipakai :
 - a. Francis DK Ching, "Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya' yang membahas tentang pola tata ruang.
 - b. Udansyah, Dadang, Drs, "Pedoman Tata Pameran di Museum", permuseuman Indonesia, dapat digunakan sebagai salah satu pedoman penataan ruang pameran dan perencanaan sirkulasi pengunjung museum.
 - c. White, T, Edward, " Buku Sumber Konsep", bentuk-bentuk fasade bangunan yang disajikan dapat sebagai salah satu sumber ide dalam mengekspresikan bangunan nantinya.

I.6.2. Analisa

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data sebagai acuan bagi perencanaan dan perancangan bangunan Museum Wayang di Yogyakarta. Analisa ini berdasarkan pada penyajian obyek koleksi yang mendukung kelancaran sirkulasi dan suasana ruang yang diharapkan dapat menciptakan kondisi yang nyaman bagi pengunjung.

Setelah data lapangan dan study literatur dikaji pada tahap analisa, maka dilakukan tahap pendekatan konsep dengan teori-teori yang ada, kemudian disusun menjadi konsep perencanaan, yang nantinya akan dipergunakan sebagai acuan dalam prosese desain.

I.7. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan akan dikelompokan menjadi lima bagian pokok yang saling berkesinambungan dan mengarah kedalam suatu kesimpulan akhir yang lengkap dan mendalam. Kelima bagian ini disusun dalam bab-bab sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, lingkup batasan, metode pemecahan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN MUSEUM, WAYANG, MUSEUM WAYANG, DAN TINJAUAN UMUM TENTANG SIRKULASI

Bab ini berisi tinjauan tentang museum, wayang, museum wayang, tinjauan kota Yogyakarta sebagai kota seni budaya, serta tinjauan umum tentang sirkulasi.

Bab III ANALISA PENYAJIAN MATERI KOLEKSI YANG DIDUKUNG POLA SIRKULASI

Bab ini berisi pembahasan dalam lingkup batasan unsure-unsur perkara yang sudah dipilih untuk menemukan variabel pemecahan permasalahan, dari pengungkapan teori-teori sebagai dasar argumen, lalu pengungkapan data serta analisisnya.

Bab IV PENDEKATAN KONSEP PEMECAHAN PERMASALAHAN

Bab ini berisi prinsip-prinsip yang dipakai untuk kriteria pemecahan permasalahan sebagai analisis sebelumnya, hingga ditemukan solusi atau pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan konsep desain.

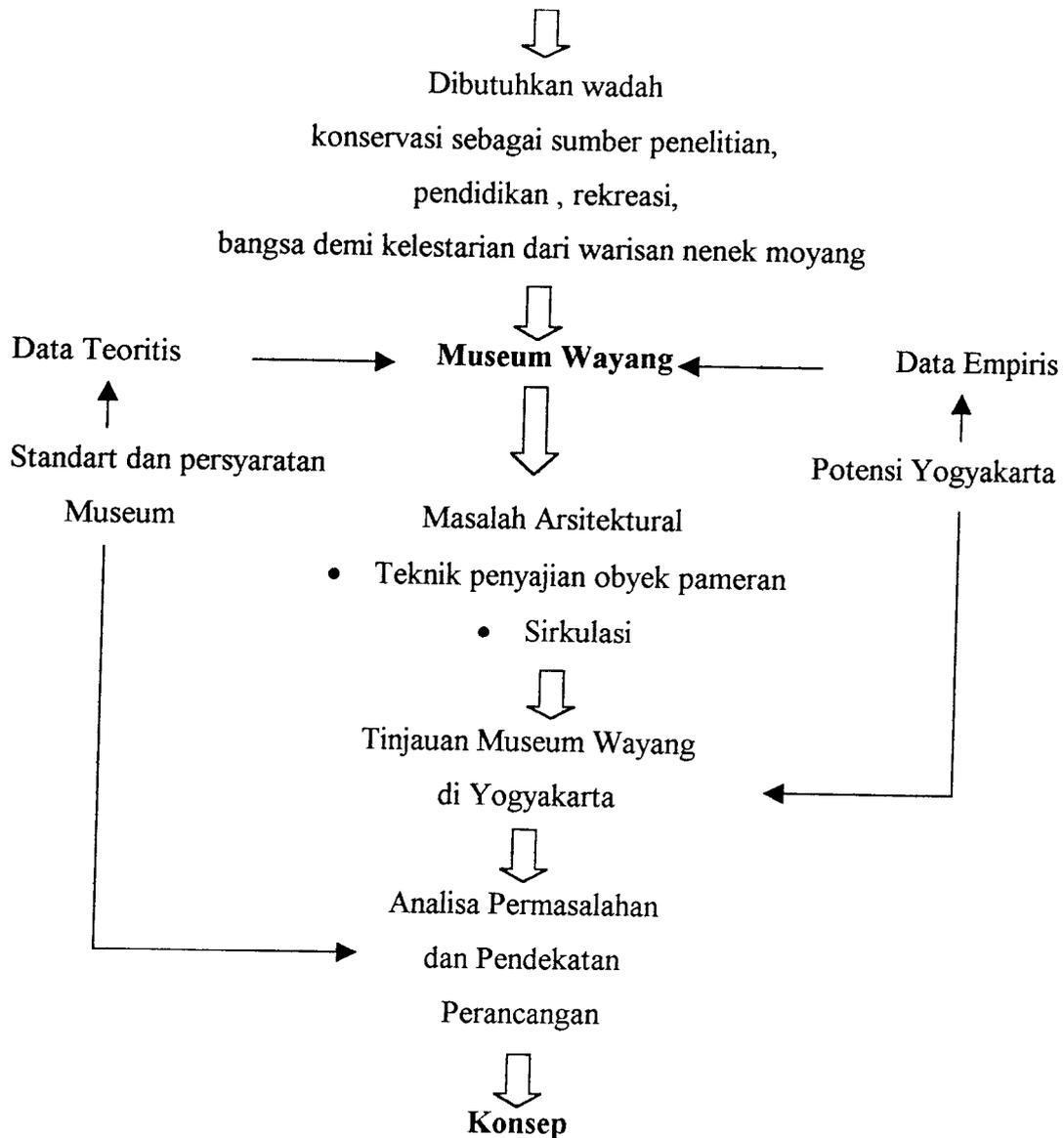
Bab V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM
WAYANG DI YOGYAKARTA

Bab ini berisi konsep dasar perencanaan dan perancangan yang merupakan transformasi dari hasil pemecahan permasalahan kedalam desain, sekaligus menjadi kesimpulan akhir dari seluruh penulisan.

I.8. Kerangka pola Pikir

Latar Belakang

Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya,
yang sekaligus masih menjadi andalan usaha kepariwisataan
memberikan banyak peluang bagi pengembangan kepariwistaan
yang berkaitan dengan wayang



BAB II

TINJAUAN MUSEUM WAYANG

II.1. Museum

II.1.1. Pengertian Museum

Menurut A.C. Parker, seorang sarjana museologi Amerika Serikat ; museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya didalam hal menuangkan dunia manusia dan alam.

Menurut Sir John Forsdyke, direktur British Museum, museum sebagai badan tetap yang memelihara kenyataan dengan kata lain, memamerkan kebenaran benda-benda selama kebenaran itu tergantung dari bukti-bukti yang berupa benda.

Menurut Anggaran Dasar Internasional Council of Museum (ICOM) pasal II, adalah :

"Suatu badan tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki dan memperbanyak pada umumnya, dan memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan, kumpulan obyek-obyek dan barang-barang kesenian, sejarah, ilmiah, dan teknologi, kebun raya, kebun binatang, dan akuarium, perpustakaan umum dan lembaga-lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruangan-ruangan yang tetap akan dianggap sebagai museum juga".³

Departemen P dan K dalam SK Mendikbud No. 093/ 0/ 1973 menegaskan bahwa:

" Museum adalah lembaga untuk menyelenggarakan pengumpulan, pengawetan, penyajian, perawatan, penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kulturil tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah".

Museum menurut Moch. Amir Sutaarga, dalam Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum adalah suatu badan tetap yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum,

³ Yuliman, Samanto, edit, 1983, Lingkup Seni Rupa, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITB, hal 7

yang memperoleh, merawat, menghubungkan, memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenian, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan.

II.1.2. Fungsi, Peranan, dan Kegiatan Museum

Tugas Museum adalah: mengumpulkan, merawat, mencatat, meneliti, memamerkan, dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Dan fungsi museum adalah:

1. Wadah kegiatan pameran sebagai sumber informasi dan studi
2. Wadah kekuatan konservasi dan preservasi
3. Wadah kegiatan penelitian dan pendidikan yang bersifat informal
4. Wadah kegiatan rekreasi pendidikan

Peranan Museum perlu ditingkatkan agar bermanfaat bagi masyarakat. Untuk itu perlu dilaksanakan usaha-usaha yaitu:

- a. Meningkatkan kegiatan rehabilitas museum, termasuk pembinaan tenaga dan fasilitas-fasilitas yang diperlukan.
- b. Meningkatkan bimbingan dan pembinaan bagi rencana pendirian museum-museum baru.
- c. Meningkatkan kesadaran berpartisipasi dengan berbagai kegiatan dan fungsi museum.

Karakteristik kegiatan museum merupakan penjabaran dari fungsi museum yaitu:

1) Kegiatan Pameran

Merupakan kegiatan pengamatan pengunjung terhadap benda-benda koleksi, diharapkan akan tumbuh minat dan apresiasi positif terhadap seni pewayangan. Kegiatan pameran ini bersifat komunikatif, edukatif, dan rekreatif.

2) Kegiatan Konservasi Preservasi

Merupakan usaha perawatan terhadap benda-benda koleksi yang terdiri dari kegiatan:

- a) Registrasi benda koleksi,
 - b) Penelitian benda koleksi oleh para kurator,
 - c) Dokumentasi
- 3) Kegiatan Penelitian
- Kegiatan penelitian yang dilakukan para ahli yang menekuni dalam rangka pengembangan benda koleksi ataupun identifikasi benda koleksi yang baru.
- 4) Kegiatan Rekreasi
- Kegiatan masyarakat umum untuk menikmati dan memahami benda koleksi tanpa harus mengalami kejenuhan dan kelelahan, sehingga diharapkan akan terjadi interaksi antar pengunjung

II.1.3. Jenis Museum

1. Museum Komprehensif

Mempunyai skala cakupan isi eksibisi yang luas dan besar, dan merupakan pengembangan secara penuh, lengkap dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Museum Khusus

Penekanan pada isi aspek tertentu dari ilmu pengetahuan dan teknologi seperti transportasi, kesehatan, energi, ruang angkasa, dan sebagainya, serta secara umum lebih kecil dibandingkan museum komprehensif.

3. Museum Terbatas

Museum terbatas dibagi menjadi dua, yaitu:

 - a. Museum Ilmu Pengetahuan
 - b. Museum bagian dari Ilmu Pengetahuan

4. Museum Seni

Ditekankan pada seni kontemporer, seni modern, seni dekoratif, seni tenun, kerajinan tangan, dan sebagainya.

5. Museum Sejarah

Penekanannya pada sejarah, baik itu berupa rumah kuno, monumen, perkampungan, benda-benda, dan sebagainya.

II.1.4. Persyaratan Museum

Secara arsitektural museum mempunyai syarat-syarat sebagai berikut:⁴

1. Museum harus mempunyai ruangan kerja bagi para konservatornya, dibantu oleh perpustakaan dan staf administrasi;
2. Museum harus mempunyai ruangan-ruangan untuk koleksi penyelidikan;
3. Museum harus mempunyai ruangan untuk pameran tetap, yang dapat memberi kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat-syarat keindahan yang diperlukan;
4. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran sewaktu-waktu yang sifatnya lebih khusus dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif, sehingga terasa benar faedahnya bagi pendidikan masyarakat;
5. Museum harus dilengkapi dengan suatu laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya, menghindarkan dari bahaya serangga, bahaya udara lembab, dan bahaya-bahaya kehancuran lainnya;
6. Museum harus mempunyai studio dengan perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat-alat audio visual lainnya, studio untuk membuat reproduksi barang-barang koleksi atau untuk membetulkan barang-barang koleksi yang rusak;
7. Museum harus mempunyai ruangan untuk bagian penerangan dan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para anggota staf ilmiah yang ditugaskan untuk menyusun acara-acara kunjungan, ceramah, ruangan-ruangan untuk menggambar dan pekerjaan lainnya, baik bagi para pelajar sekolah, bagi para mahasiswa, maupun bagi setiap rombongan anggota perkumpulan;
8. Perpustakaan museum harus dilengkapi dengan apa yang disebut alat-alat audio-visual, berupa slide, film, dan alat-alat lainnya.

⁴ Sutaarga, Moch. Amir, Drs, 1976, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum

II.1.5. Tugas Museum

Tugas Museum di Indonesia:⁵

1. Menghindarkan bangsa dari kemiskinan kebudayaan;
2. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat;
3. Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan dengan cara masal;
4. Memberikan kesempatan bagi penikmat seni;
5. Membantu metodik dan didaktik sekolahan dengan cara kerja yang berfaedah pada setiap kunjungan murid-murid ke museum;
6. Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah.

II.1.6. Sarana Pokok Pameran Dalam Museum

Sarana pokok pameran mutlak diperlukan dalam penataan pameran, karena tanpa sarana tersebut pameran tidak akan berhasil dalam mencapai tujuannya.

Sarana pokok pameran adalah:

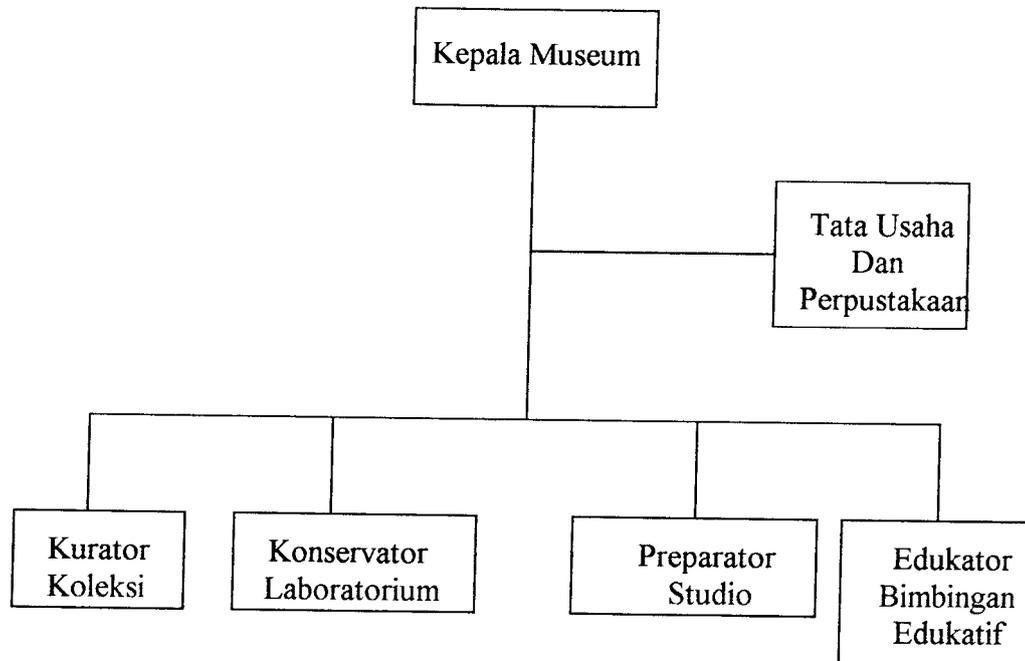
1. Panil, merupakan sarana pokok pameran yang digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.
2. Vitrin, merupakan tempat meletakkan benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan. Vitrin mempunyai fungsi sebagai pelindung koleksi baik dari gangguan manusia, maupun dari gangguan lingkungan yang berupa kelembaban suhu udara ruangan.
3. Pedestal atau alas koleksi, merupakan tempat meletakkan koleksi berbentuk tiga dimensi. Jika koleksi yang diletakan dipedestal bernilai tinggi dan berukuran besar, maka perlu mendapat perhatian ekstra pengamanan yaitu paling tidak diberi jarak yang cukup aman dari jangkauan pengunjung. Ukuran tinggi rendahnya harus disesuaikan dengan besar kecilnya koleksi yang diletakan di atasnya.

⁵ Sutaarga, Moch. Amir, Drs, 1976, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum.

II.1.7. Struktur Organisasi Museum

Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum, dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis museum. Dibawah ini diperlihatkan skema struktur organisasi museum.⁶

STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM



II.2. Wayang

II.2.1. Pengertian Wayang

Wayang adalah sebuah kata yang dalam bahasa jawa berarti “bayangan”, dalam bahasa melayu disebut “bayang-bayang”. Kata-kata didalam bahasa jawa yang mempunyai akar kata “yang” dengan berbagai variasi vokalnya antara lain adalah “layang” (selalu bergerak), “dhoyong” (tidak tetap), “puyeng” (samar-samar), dan “reyong” (sayup-sayup).⁷

Ketika boneka-boneka yang dipergunakan dalam pertunjukan ternyata menghasilkan bayangan, sedangkan pada waktu itu “awayang” mengandung

⁶ Sutaarga, Moch. Amir, Drs, 1976, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum.

⁷ Mulyono, Sri, Ir, 1975, Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan, hal 50

makna sama dengan 'hamayang' berarti bergaul dengan / bermain / mainkan wayang, mak lambat laun wayang menjadi nama suatu pertunjukan, dan bisa menjadi boneka sendiri.

Dalam perjalanan waktu selanjutnya pengertian "wayang" tidak lagi hanya berarti suatu pertunjukan wayang kulit yang menimbulkan bayang-bayang, tetapi berkembang menjadi pengertian dari segala macam bentuk permainan teater tradisional yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia, antara lain: wayang kulit Surakarta, Yogyakarta, Banyumasan, Cirebonan, Pekalongan, Sumatera, Bali, Banjarmasin, Tapanuli, Sunda, dsb.

II.2.2. Sejarah Pertumbuhan Wayang

Pada mulanya pertunjukkan wayang dikenal merupakan pertunjukan bayang-bayang yang diiringi dengan irama-irama untuk acara-acara pemujaan, yang kemudian berkembang menjadi tonil bayangan. Beberapa perubahan terjadi disana-sini sesuai dengan perkembangan zaman, menjadi pertunjukan wayang seperti sekarang ini. Dalam pertumbuhannya, pertunjukkan tetap mempertahankan fungsi intinya sebagai suatu kegiatan gaib yang berhubungan dengan kepercayaan dan pendidikan (magis, religius, dan didaktis), sehingga sampai sekarang dijumpai perwujudannya.

1. Yang semula berupa bayang-bayang kemudian berubah menjadi wayang (kulit, golek, orang);
2. Layar menjadi kelir;
3. Medium (pendeta) menjadi dalang;
4. Sajian menjadi sajen;
5. Nyanyian dan hymne seni rupa (suluk, gerong, dsb.);
6. Tempat pemujaan menjadi panggung (batang pisang);
7. Blencong menjadi lampu penerang.

II.2.3. Pembagian Jenis Wayang Berdasarkan Periodesasinya

Pembagian jenis wayang disusun sesuai dengan sejarah kebudayaan Indonesia, yaitu :⁸

1. Zaman Pra Sejarah

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

2. Zaman Mataram Hindu

Mulai zaman bangsa Hindu datang ke Indonesia pada permulaan abad ke V masehi sampai zaman Majapahit, pada zaman ini kitab Ramayana di tulis dalam bahasa kawi.

3. Zaman Jawa Timur

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

4. Zaman kedatangan Islam hingga sekarang

Sejak kedatangan agama Islam sampai sekarang, fungsi atau sifat pertunjukkan serta jenis materi dan tema cerita pertunjukan mempunyai bentuk dan nilai yang semakin berkembang.

Pada setiap zaman, fungsi atau sifat pertunjukkan serta jenis materi dan tema cerita pertunjukan mempunyai bentuk dan nilai semakin berkembang untuk lebih jelasnya lihat lintasan sejarah dan perkembangan wayang.

II.2.4. Pembagian Jenis Wayang Berdasarkan Bahannya

Adapun pembagian jenis wayang menurut bahannya:⁹

1. Kulit (Kulit Purwa, Madya, Gedog, dll)
2. Orang (wayang Orang)
3. Daun (Rontal Purwa)
4. Kain (beber Purwa dan Daun Kluwih)

⁸ Mulyono, Sri, Ir, 1975 Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depanannya.

⁹ Mulyono, Sri, Ir, 1975 Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depanannya

5. Kayu (Golek Sunda, Klitik, Golek Purwa)
6. Batu (candi-candi)
7. Suket, bamboo, logam, kertas (mainan anak-anak)

II.2.5. Pembagian Jenis Wayang Berdasar Ceritanya

Pembagian jenis wayang berdasar ceritanya :¹⁰

1. Bayangan
Pada mulanya pertunjukkan wayang dikenal merupakan pertunjukkan bayang-bayang dari nenek moyang yang diiringi dengan irama untuk acara pemujaan, pada tahun ± 1500 SM, digunakan sebagai upacara agama
2. Kulit Purwa
Pada tahun ± 872 – 903 M, cerita diambil dari kitab Mahabarata dan Ramayana
3. Kidang Kencana
Tahun ± 1556 M, cerita diambil dari kitab Mahabarata dan Ramayana
4. Gedog
Tahun ± 1563 M, cerita dari kitab Panji atau kisah Panji
5. Wayang Klitik dan Kulit
Tahun ± 1648 M, diambil dari cerita Darmawulan
6. Madya
Tahun ± 1850 M, cerita sesudah parikesit / gendrayana
7. Kuluk
Tahun ± 1830 M, cerita dari kerajaan Demak - Yogyakarta
8. Dupara
Tahun ± 1830 M, cerita dari kerajaan Demak - Surakarta
9. Wahana
Tahun ± 1920 M, cerita zaman sekarang dengan mengambil estetika wayang kulit

¹⁰ Mulyono, Sri, Ir, 1975, Wayang Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan

10. Kancil
Tahun ± 1925 M, diambil dari cerita binatang (dongeng binatang)
11. Perjuangan
Tahun ± 1943 M, diambil dari cerita perjuangan
12. Adam Massifat
Tahun ± 1940 M, diambil dari cerita tassawuff
13. Suluh
Tahun ± 1947 M, diambil dari cerita perjuangan kemerdekaan
14. Pancasila
Tahun ± 1947 M, diambil dari sesudah ajaran pancasila
15. Wahyu
Tahun ± 1963 M, diambil dari ajaran katolik
16. Sejati
Tahun ± 1972 M, diambil dari cerita sejarah
17. Rontal Purwo
Tahun ± 943 M, diambil dari cerita Mahabarata dan Ramayana pada daun tal
18. Daun Kluwih
Tahun ± 1316 M, diambil dari cerita permainan anak-anak
19. Beber Purwa
Tahun ± 1361 M, diambil dari cerita Mahabarata dan Ramayana dengan gamelan sledro
20. Beber Gedog
Tahun ± 1564 M, diambil dari cerita Panji dengan gamelan pelog
21. Golek Sunda
Tahun ± 1808 M, diambil dari cerita Mahabarata dan Ramayana
22. Krucil
Tahun ± 1584 M, diambil dari cerita Mahabarta dan Ramayana
23. Wayang Wong
Tahun ± 1760 M, diambil dari petilan cerita Mahabarata dan Ramayana

II.2.6. Fungsi Wayang

Fungsi wayang juga telah mengalami perubahan dari alat upacara untuk kepercayaan hingga menjadi:

1. Sebagai upacara agama
2. Sebagai dakwah agama
3. Sebagai alat pendidikan
4. Sebagai alat penerangan
5. Sebagai hiburan
6. Menjadi obyek ilmiah

II.2.7. Unsur Pertunjukan Wayang

Pimpinan pertunjukan wayang pada mulanya adalah pimpinan upacara, pendeta, yang akan berhubungan langsung dengan dunia gaib. Sarana upacara berupa patung, sajian yang digemari pada zaman nenek moyang kita. Kemudian unsure-unsur itu berkembang menjadi:

1. Pelaksana
 - a. Dalang, orang yang membeberkan cerita
 - b. Niyaga, bertindak sebagai penabuh gamelan dan kadang-kadang menjadi gerong
 - c. Pesinden, bertugas memberi ilustrasi suara
 - d. Penari, memerankan tokoh wayang
2. Sarana atau alat
 - a. Wayang, sebagai tokoh / pemeran
 - b. Pentas, merupakan arena pagelaran
 - c. Blencong, sebagai penerang (lampu)
 - d. Kotak, sebagai penyimpan wayang
 - e. Cempala, pemukul kotak (pengiring gerak).

II.3. Museum Wayang

II.3.1. Pengertian Museum Wayang

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 antara pengunjung, pengelola, seniamn, dan penikmat seni serta unsur-unsur yang terlibat didalam kesenian tradisional.

Museum wayang berciri-cirikan sebagai berikut:

1. Mengenalkan salah satu budaya adiluhunh bangsa Indonesia (khususnya Wayang Kulit), agar masyarakat Yogyakarta pada khususnya dan masyarakat luar Yogyakarta pada umumnya, dapat menikmati dan mengetahui secara langsung mengenai unsure-unsur pewayangan, jenis, bentuk, riwayat perannya, kemampuan, dan peristiwa penting dari riwayat kebudayaan wayang.
2. Selanjutkan sebagai wadah untuk mengumpulkan, memelihara dan memamerkahn, kemudian mempelajari benda-benda hasil kebudayaan masa lalu yang dipamerkan kepada masyarakat, dalam bentuk media informasi pendidikan, ilmu pengetahuan, maupun rekreasi.
3. Merupakan tempat kegiatan pendidikan melalui pameran, perpustakaan, penelitian dan riset.
4. Dalam penataan ruang, ruang-ruang museum itu dapat mewadahi kegiatan didalamnya dan penataan benda koleksi pamer yang dapat memudahkan pemahaman pengunjung berdasarkan kronologinya.

II.3.2. Fungsi Museum Wayang

Dengan tujuan memiliki 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 (wayang kulit, wayang wong, gamelan).
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.

II.3.3. Sifat Kegiatan Museum Wayang

Sifat kegiatan museum wayang cermin dari falsafah dasar wayang yang mengandung nilai museum pada umumnya, yaitu:

1. Preservasi

Sifat preservasi dan konservasi selalu ada dalam kegiatan setiap museum, kegiatan ini diungkapkan dalam pemeliharaan agar benda itu tetap hidup, artinya dijaga agar hal-hal yang bersangkutan dengan benda koleksi tetap ada dalam pikiran yang mengamatinya, walaupun benda itu sendiri akan rusak / punah / serta cacat, selain itu juga perawatan / pengawetan dari benda koleksi secara fisik. Sesuai dengan esensi museum yaitu, preservasi, maka semua kegiatan bertitik tolak dari hal ini:

Bentuk ungkapan kegiatan yang diwadahi:

- a. Pengumpulan materi / obyek koleksi
- b. Registrasi dari materi koleksi
- c. Dokumentasi
- d. Pengawetan, restorasi, perbaikan
- e. Pameran kepada publik

2. Pendidikan

Mengingat kedudukan museum wayang sebagai museum khusus, maka kegiatan pendidikan yang ditampung bukan kegiatan pendidikan formil tentang museum, tetapi lebih ditekankan pada pengenalan benda-benda koleksi yang dipamerkan, diteruskan pada usaha peningkatan pengetahuan pengunjung tentang sejarah kebudayaan nenek moyang melalui benda-benda koleksi wayang.

3. Rekreasi

Sifat pameran dalam museum mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati. Dan diharapkan hasil peningkatan pengetahuan tentang wayang, sesuai dengan fungsi museum sebagai tempat pendidikan informal.

Disamping itu rekreasi mempunyai arti bahwa dalam kegiatan tersebut tidaklah diperlakukan suatu konsentrasi yang akan menimbulkan keletihan dan kebosanan atau kejenuhan, karena sifat museum wayang sebagai fasilitas pelayanan umum, maka akan mengungkapkannya tata pameran dan system penyajian yang mengandung pikiran sebagai tempat rekreasi.

II.3.4. Faktor Penunjang Kegiatan dalam Museum Wayang

1. Pengunjung

a. Macam dan Jenis Pengunjung

- 1) Pengunjung yang baru pertama kali datang / pertama kali mengenal obyek koleksi
- 2) Pengunjung yang telah mempunyai bekal tentang obyek yang dipamerkan
- 3) Siswa sekolah yang datang berombongan
- 4) Pengunjung yang melakukan penelitian

b. Kegiatan Pengunjung

1) Pengunjung Umum

Datang – adaptasi suasana museum – beli tiket - masuk – melihat pameran – melihat fasilitas lain – meninggalkan museum.

2) Pengunjung Khusus

Datang – berhubungan dengan pimpinan – mengamati obyek koleksi – meninggalkan museum.

2. Materi Koleksi

- a. Koleksi wayang ditemukan, dicatat, disimpan dan didaftarkan pada katalog, diteliti dan dipamerkan
- b. Koleksi wayang diteliti dan didokumentasikan dan dapat dipublikasikan pada publik

3. Pengelola Museum

- a. Tata administrasi dan keuangan
- b. Dokumentasi
- c. Pengembangan pengetahuan

4. Pengelola Teknis

- a. Regrestasi materi koleksi
- b. Identifikasi
- c. Perawatan
- d. Reproduksi materi koleksi
- e. Perbaikan materi koleksi

II.3.5. Macam Kegiatan Yang di Wadahi

Berdasarkan fungsi museum pada umumnya, maka kegiatan yang diwadahi adalah :

1. Kegiatan Pameran

Merupakan kegiatan utama, yaitu kegiatan peragaan obyek koleksi untuk diamatai, dimengerti dan dipahami oleh pengunjung. Kegiatan pameran ini dapat dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Kegiatan pameran tetap, merupakan pameran utama
- b. Kegiatan pameran tidak tetap / temporer, merupakan pameran khusus dengan tema atau maksud tertentu, bersifat mendukung pameran tetap.

2. Kegiatan Pendidikan

Merupakan kegiatan penunjang, meliputi :

- a. Kegiatan pementasan, sebagai studi seni pewayangan
- b. Kegiatan audio visual (pemutaran film, slide, dsb.)
- c. Kegiatan kepastakaan

3. Kegiatan Konservasi / preservasi, meliputi :

- a. Kegiatan pemeriksaan obyek koleksi
- b. Kegiatan penelitian obyek koleksi
- c. Kegiatan perawatan obyek koleksi
- d. Kegiatan dokumentasi obyek

4. Kegiatan Administrasi

Merupakan kegiatan pelayanan dan pemeliharaan untuk mengelola seluruh kegiatan museum agar berjalan sesuai dengan fungsinya, meliputi :

- a. Kegiatan tata usaha
- b. Kegiatan menerima tamu
- c. Kegiatan rapat

5. Kegiatan Service, meliputi :

- a. Kegiatan keamanan
- b. Kegiatan pelayanan makan minum
- c. Kegiatan penunjang lain

6. Kegiatan Rekreasi

Merupakan kegiatan pelayanan untuk penikmatan yang menarik, tidak diperlukan suatu konsentrasi penuh yang akan menimbulkan keletihan dan kebosanan atau kejenuhan.

II.3.6. Batasan dan Cara Penyajian Materi Koleksi

Museum ini akan menyajikan segala hal yang berhubungan dengan seni pewayangan baik wayang itu sendiri, dari berbagai jenis dan urutan sejarah perkembangannya, maka diperlukan pengelompokan untuk memudahkan pemahaman.

1. Batasan Materi Koleksi

a. Kelompok sejarah seni pewayangan

Menampilkan perkembangan seni pewayangan berdasarkan urutan sejarah perkembangannya yang mewakili dari periode I sampai IV, terdiri dari beberapa lukisan yang menggambarkan suasana pemujaan roh nenek moyang pada periode I dimana zaman ini wayang masih berupa bayangan hingga disajikan bentuk wayang mulai dari periode I, II, III, dan terakhir pada periode IV yang terbentuk wayang dobel.

b. Kelompok alat-alat musik pewayangan seperti, gamelan lengkap baik slendro maupun pelog,

c. Kelompok penunjang seni pewayangan / pementasan seperti, blencong, kotak kelir, pakaian wayang wong, dan peralatan wayang orang.

d. Kelompok Tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan serta tentang candi-candi yang berhubungan dengan pewayangan, misal candi Borobudur.

2. Cara penyajian materi koleksi

a. Obyek 2 dimensi : gambar, foto, lukisan, dsb.

Dengan ditempel pada panil kaca

b. Obyek 3 dimensi : patung, gamelan, peralatan wayang lainnya.

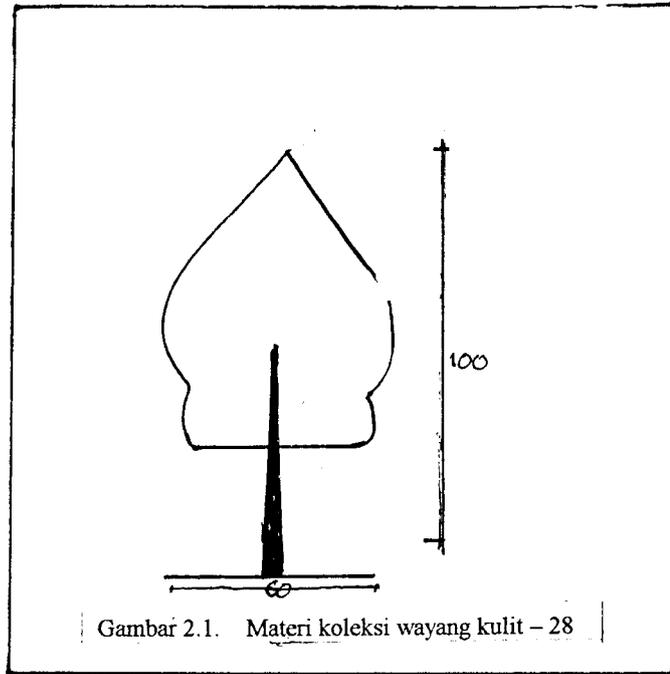
Dengan rak kaca / vitrine atau dengan foot step / kotak alas

II.4. SISTEM PERAGAAN MATERI KOLEKSI

Wayang Kulit

Diambil ukuran / dimensi wayang kulit terbesar, dengan pertimbangan untuk ukuran wayang kulit terkecil secara langsung dapat masuk, dan juga demi keamanan koleksi dari kesalahan petugas sewaktu pergantian koleksi, yaitu disebabkan bahan wayang dari kulit mudah patah ataupun warna dari wayang tersebut mudah lepas apabila sering tergeser.

- Ukuran Terbesar diambil 60 x 100 cm (ditambah toleransi) untuk ukuran gunung atau kayon.



Wayang Golek

Untuk Wayang Golek diambil ukuran rata-rata 0,30 x 0,30 x 0,70 m, dengan toleransi sewaktu penyajian pada vitrine.

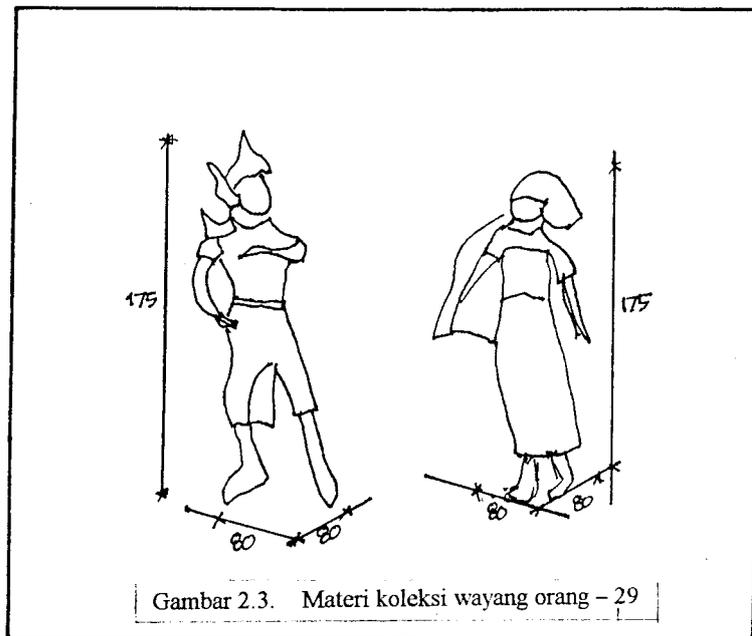


Wayang selain wayang Kulit dan Golek

Wayang selain wayang kulit dan golek, ukuran mengikuti wayang kulit karena ukuran sebenarnya lebih kecil, misalnya wayang krucil, wayang klitik, wayang kancil, hal ini untuk pemudahan penyajian serta peruangannya.

Wayang Orang

Menggunakan ukuran manusia sebenarnya, misal untuk patung tokoh wayang Ukuran 0,80 x 0,80 x 1,60 m untuk tokoh wanita, sedang tokoh pria 0,80 x 0,80 x 1,75 cm



Lukisan

Lukisan dipergunakan untuk suasana sewaktu pemujaan roh nenek moyang, lukisan goa tempat pemujaan, dan suasana lain yang berhubungan dengan wayang. Ukuran diambil ukuran rata-rata lukisan sebesar 1,50 x 2,00 m.

Peralatan Gamelan

Peralatan Gamelan

Dipergunakan ukuran yang terbesar, misalnya pada peralatan gamelan secara lengkap yaitu pelog dan slendro. Karena ada penyajian gamelan satu-satu dan ada yang secara lengkap.

Tabel 2.1. Dimensi Peralatan Gamelan

No.	Jenis	Dimensi
1.	Gender Penerus	1,66 x 1,26 M ²
2.	Gender Barung	1,43 x 1,80 M ²
3.	Rebab	0,80 x 0,80 M ²
4.	Gambang	1,61 x 2,41 M ²
5.	Kendang	1,20 x 1,25 M ²
6.	Slentem	1,20 x 1,25 M ²
7.	Kethuk – Kenong	2,70 x 2,70 M ²
8.	Gong Suwukan	1,80 x 2,50 M ²
9.	Suling	0,80 x 0,80 M ²
10.	Tutup Kotak	1,50 x 0,80 M ²
11.	Waranggana	5,00 x 0,64 M ²
12.	Penyinning	0,80 x 0,80 M ²
13.	Sesaji	0,60 x 1,20 M ²
14.	Gender Penembung	1,17 x 1,21 M ²
15.	Saron Demung	1,35 x 1,35 M ²
16.	Saron Ricik	2,20 x 1,10 M ²
17.	Saron Peking	1,05 x 0,95 M ²
18.	Bonang Ageng	2,63 x 2,59 M ²
19.	Bonang Barung	2,52 x 2,46 M ²
20.	Bonang Penerus	2,20 x 2,44 M ²
21.	Gong dan Kempul	2,50 x 1,80 M ²
22.	Clempung	1,40 x 1,20 M ²

II.5. Tinjauan Umum Sirkulasi

II.5.1. Bentuk Sirkulasi

Sirkulasi berarti pola pergerakan manusia maupun barang dari suatu ruang kegiatan ke ruang kegiatan lain, atau dapat juga disebut menghubungkan ruang-ruang / deretan ruang luar dan dalam secara bersama, dibedakan atas :

1. Menerus / mendatar

Orientasi arah jelas, ruang pengamatan dari satu arah saja (depan), pengamatan dapat lebih teliti, dapat menyebabkan kebosanan.

2. Membelok

Memberi kesan dinamis, terutama pada satu sisi tertentu dapat membuat pengunjung bergerak lebih cepat, sesuai untuk peragaan di ruang terbuka, tidak cocok untuk koleksi yang memerlukan pengamatan khusus.

3. Menyempit

Memusatkan perhatian pada satu arah, pengunjung cenderung bergerak cepat, tidak sesuai untuk pengamatan benda koleksi dengan ketelitian khusus. Teknik penyempitan dapat dilakukan dengan memperkecil jarak antara bidang-bidang pembentuk ruang.

4. Melebar

Kesan leluasa dan santai, melambatkan pergerakan, cocok untuk menempatkan benda koleksi dengan pengamatan yang lebih teliti.

5. Melingkar

Berkesan santai, memperjelas pengamatan, sangat cocok untuk koleksi dengan pengamatan khusus.

6. Menyilang

Memberi keleluasaan bagi pengunjung untuk menentukan pilihan, namun sering membingungkan pengunjung, cocok untuk obyek pameran dua dimensi atau tiga dimensi yang berukuran sedang-besar.

7. Menaik

Kesan yang ditimbulkan sama dengan karakteristik bentuk sirkulasi beda ketinggian, namun kekurangan bentuk ini adalah cenderung menghambat laju pergerakan dan melelahkan.

8. Menurun

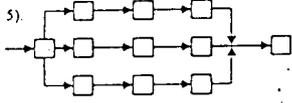
Mempercepat arus pergerakan, memberi gambaran sekilas terhadap kegiatan dilihat, tidak melelahkan, sesuai untuk kelompok benda koleksi berukuran besar namun akan mengurangi ketelitian pengamatan.

II.5.2. Pola dan Model Sirkulasi

Pola dan model sirkulasi dapat digambarkan secara bersama-sama sebagaimana umumnya diterapkan dalam museum, mengingat pola sirkulasi yang dikembangkan berdasarkan bentuk sirkulasi yang terjadi dan menimbulkan model sirkulasi yang umumnya digunakan pada beberapa museum ;

Tabel 2.2. Pola dan Model Sirkulasi

No.	Model	Uraian	Pola
1.	Linear	Antara ruang saling berhubungan dan benda-benda koleksi tersusun secara berurutan.	<p>1).</p>
2.	Spiral	Antara ruang saling berhubungan, benda koleksi tersusun berurutan dan pergerakan cenderung berputar.	<p>2).</p>
3.	Radial	Antara ruang tidak berhubungan langsung karena adanya elemen penyatu berupa selasar atau ruang pusat sebagai pengarah.	<p>3).</p>
4.	Grid	Ruang dengan pola sirkulasi berubah-ubah atau fleksibel	<p>4).</p>

5.	Jaringan	Antara ruang saling berhubungan, memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih ruang	
----	----------	---	--

II.6. Kondisi dan Potensi Daerah Istimewa Yogyakarta

II.6.1. Gambaran Umum

Kota Yogyakarta mula-mula berdiri sebagai suatu kerajaan, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat pada tahun 1756 M. Latar belakang sejarah kota Yogyakarta dengan kraton sebagai cikal bakal berdirinya kota Yogyakarta, sangat berpengaruh pada perkembangan kota selanjutnya. Kraton sebagai pusat budaya merupakan sumber dari terciptanya seni budaya baik adat-istiadat, tari-tarian, serta seni pewayangan. Seni pewayangan ini mula-mula berkembang dalam lingkungan Kraton, kemudian lama-kelamaan seni pewayangan berkembang pula di kalangan masyarakat diluar Kraton. Dengan latar belakang demikian akhirnya memberikan suatu kehidupan seni dan budaya yang menonjol di kota Yogyakarta ini.

II.6.2. Latar Belakang Kebudayaan

Yogyakarta sudah dikenal dengan sebutan kota seni dan budaya. Kenyataan ini memiliki pengaruh yang kuat terhadap daerah-daerah sekelilingnya. Yogyakarta sebagai kota budaya sudah tentu memiliki pendukung, antara lain ;

1. Adanya beberapa tokoh seniman yang ada di Yogyakarta; Seni Tari Kreasi Baru oleh bagong Kusudiharjo, Seni Batik Kreasi Baru oleh Bambang Utoro, Seni Lukis Effendi, Seni Pewayangan dan Seni Kerajinan Perak;
2. Adanya bekas-bekas peninggalan nenek moyang berupa candi-candi; Candi Prambanan, Candi Kalasan, Candi Sari;
3. Adanya organisasi kesenian yang tersebar luas di pelosok-pelosok desa seluruh Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

4. Adanya beberapa Museum di Yogyakarta; Museum Sono Budoyo, Museum Yogya Kembali, Museum Dirgantara, dsb-nya;
5. Adanya beberapa sekolah tinggi seni ; Sekolah Tinggi Seni Rupa, Sekolah Dalang Habiranda dan beberapa kelompok-kelompok seni lainnya.

Organisasi kesenian dari tahun ketahun di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami perkembangan dengan baik.

II.6.3. Potensi Yogyakarta dalam kaitannya dengan Museum Wayang

Secara Historis dan didukung oleh perkembangan dewasa ini, peranan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sangatlah penting bagi perkembangan regional maupun nasional. Latar belakang histories memberikan pula suatu ciri, karakter ataupun predikat bagi D.I.Yogyakarta **sebagai kota seni dan budaya**.

Dengan predikat sebagai kota budaya, tentu memiliki potensi-potensi yang mendukung keberadaan Museum Wayang di Yogyakarta. Potensi tersebut adalah :

1. Pusat-pusat pagelaran wayang di Yogyakarta
 - a. Siti Hinggil Kraton Yogyakarta
 - b. Sasono Dwi Abad, Alun-alun Selatan Yogyakarta
 - c. Museum Sono Budoyo Yogyakarta
 - d. Taman Siswa, dalam acara ruwatan
2. Pusat kerajinan wayang di Yogyakarta
 - a. Kerajinan wayang kulit di Patangpuluhan, Taman Siswa Yogyakarta
 - b. Kerajinan topeng di Wirobrajan Yogyakarta
 - c. Pembuatan gamelan di Ngampilan Yogyakarta
3. Pusat pendidikan seni pewayangan dan pedalangan di Yogyakarta
Selain diajarkan dalam pelajaran sekolah juga ada pusat pendidikan yang mengelola atau mempelajari seni pewayangan dan pedalangan, yaitu:
 - a. Institut Seni Indonesia (ISI), Yogyakarta
Jurusan pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, yang mengajarkan Wayang Kulit Purwa, Wayang Golek, Wayang Gedog, dll.
 - b. Bangsal Sri Manganti, Kraton Yogyakarta

- b. Bangsal Sri Manganti, Kraton Yogyakarta
Mempertunjukkan pagelaran wayang kulit purwa
- c. Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI), Yogyakarta
Memiliki Jurusan Seni Teater Daerah (Seni Pedalangan).

Ditinjau dari segi potensi Yogyakarta mengenai Wayang dan penyebarannya sehingga untuk mendapatkan obyek koleksi museum, kota Yogyakarta mempunyai potensi yang cukup besar. Dan juga banyak wayang yang berasal dari Yogyakarta sehingga memungkinkan Museum Wayang itu untuk pusat penelitian wayang.

II.6.4. Letak dan Keadaan Alam

II.6.4.1. Letak Wilayah

Daerah istimewa Yogyakarta termasuk salah satu dari 26 propinsi di Indonesia, berstatus daerah Tingkat I Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, terletak di Jawa Tengah bagian selatan.

1. Letak wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, berbatasan dengan :
 - a. Sebelah Tenggara berbatasan dengan kabupaten Wonogiri
 - b. Sebelah Timur Laut berbatasan dengan kabupaten Klaten
 - c. Sebelah Barat Laut berbatasan dengan kabupaten Magelang
 - d. Sebelah Barat Daya berbatasan dengan kabupaten Purworejo
 - e. Sebelah Selatan dibatasi oleh Samudera Indonesia
2. Luas wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta 3.185,81 Km², terbagi atas ;
 - a. Daerah Kotamadya, dengan luas wilayah 32,50 Km²
 - b. Kabupaten Sleman, dengan luas wilayah 573,82 Km²
 - c. Kabupaten Bantul, dengan luas wilayah 506,85 Km²
 - d. Kabupaten Kulon Progo, dengan luas wilayah 586,28 Km²
 - e. Kabupaten Gunung Kidul, dengan luas wilayah 1.485,36 Km².

II.6.4.2. Keadaan Alam

1. Klimatologi :
 - a. Temperatur sepanjang tahun 25, Temperatur rata-rata max. 30° C, dan temperatur rata-rata minimum 24° C
 - b. Kelembaban udara berkisar 78% - 86 %
 - c. Angin berhembus dengan kecepatan rata-rata 7,5 km / jam
2. Topografi :
 - a. Tanah di Yogyakarta relatif datar menurut arah Barat dan Timur dan sedikit menurun 1% dari Utara ke Selatan.
 - b. Ketinggian rata-rata tanah 110 M dari permukaan laut dengan daya dukung tanah 1 Kg / cm².

BAB III

POLA SIRKULASI YANG DAPAT MENDUKUNG PENYAJIAN MATERI KOLEKSI

Pelestarian benda peninggalan budaya tidak hanya bermanfaat bagi benda itu sendiri tapi juga bagi masyarakat umum, sehingga faktor penyampaian informasi untuk menunjang pemahaman tentang materi koleksi merupakan faktor utama. Mengingat museum wayang sebagai wadah edukatif, informatif dan rekreatif, maka perlu suatu sistem analisa atau cara yang dapat memudahkan dalam pelaksanaannya, yaitu dalam penyajian benda koleksi sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh pengunjung. Maka diperlukan beberapa factor analisa yang memudahkan dalam hal pemahaman, yaitu : Faktor koleksi (spesifikasi benda koleksi, sistematika penyajian materi koleksi, tata letak obyek koleksi), faktor pengunjung (sirkulasi ruang pamer sebagai pendukung dari sistem penyajian itu sendiri).

III.1. Analisa Benda Koleksi

Yang dimaksud dengan koleksi museum adalah benda hasil pembuktian sejarah manusia dan lingkungannya. Koleksi dapat berupa koleksi asli dan koleksi replika, yaitu koleksi tiruan yang bentuk dan ukurannya sesuai dengan aslinya, apabila ukurannya lebih kecil disebut miniatur. Benda koleksi museum merupakan benda-benda yang dipamerkan berupa berbagai jenis wayang (wayang kulit, wayang golek, wayang klitik, dll), lukisan, patung wayang orang, dsbnya.

Penyimpanan dan peragaan merupakan kegiatan utama dalam museum wayang. Teknik penyimpanan dan peragaan menjadi unsur penting yang sangat perlu diperhatikan, agar dapat diterima secara mudah, jelas dan efektif.

Benda koleksi tersebut memiliki spesifikasi yang berbeda, yaitu:

1. Berdasarkan Bentuknya
 - a. 2 dimensi, dapat dilihat dari satu sisi atau dari depan saja

- b. 3 dimensi dapat dilihat dari berbagai sudut
2. Berdasarkan ukuran
 - a. Kecil kurang dari 0,50 m
 - b. Sedang 1 – 3 m
 - c. Besar lebih dari 3m
3. Berdasarkan beratnya
 - a. Ringan kurang dari 0,50 kg
 - b. Sedang 0,50 – 10 kg
 - c. Berat lebih dari 10 kg
4. Berdasarkan bahan dan pengaruh cuaca
 - a. Mudah rusak, diperlukan perlindungan khusus
 - b. Tidak mudah rusak, tidak memerlukan perlindungan khusus, diletakan dalam ruangan tertutup dan diluar ruangan
5. Sifat permukaan benda koleksi berdasar cahaya
 - a. Aman hanya terhadap cahaya buatan yang langsung menuju benda
 - b. Aman dalam batas tertentu, terhadap cahaya buatan dan cahaya alami yang langsung menuju benda
6. Berdasarkan sifat perlakuan benda koleksi
 - a. Tidak boleh disentuh / ditutup
 - b. Boleh disentuh / dipegang

Tabel 3.1. 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
1	Pewayangan	•			•		•			•		•		•	
2	Lukisan / Gambar	•			•			•		•		•		•	
3	Alat -- alat pembuatan		•	•				•			•	•			•
4	Seperangkat Gamelan		•		•			•		•	•				•
5	Patung		•		•			•		•	•				•
6	Foto -- foto	•		•			•			•	•	•		•	
7	Maket		•		•			•		•	•			•	

III.2. Analisa Sistem Penyajian

Pada setiap ruang-ruang museum wayang, obyek yang disajikan dibedakan menurut materi koleksinya, yaitu :

1. Pada Ruang A,

Pada ruang ini disajikan macam-macam wayang menurut periodesasinya, dimulai dari bayangan, sampai akhirnya berwujud wayang.

a. Periode I (Pra-Majapahit – Kerajaan Majapahit), berupa

- 1) lukisan penggambaran nenek-moyang pada zaman tersebut, gambar upacara yang dilakukan dan bercirikan dengan wayang,
- 2) Reproduksi Wayang Beber Purwa

b. Periode II (Demak, 1478 – 1546 dan Pajang, 1546 – 1586), berupa

- 1) Wayang Purwa
- 2) Wayang Gedog
- 3) Wayang Beber Gedog
- 4) Wayang Purwa dan Gedog (Pajang)
- 5) Wayang Kidang Kencana

c. Periode III (Mataram II – Kartasura, 1586 – 1680), berupa

- 1) Wayang Purwa dan Gedog (Sultan Agung)
- 2) Wayang Klitik dan Gedog (Amangkurat I)
- 3) Wayang Purwa, Gedog, Krucil (Amangkurat II)

d. Periode IV

Paku Buwono II 1727 – 1945, Kartasura –Surakarta

- 1) Wayang Gedog, Klitik (Paku Buwono II)
- 2) Wayang Kyai Pramuknya (1730)
- 3) Wayang Kyai Wanda, Madya, Tengul
- 4) Wayang Jimat (1779)
- 5) Wayang Kyai Kadung (1799)
- 6) Wayang Wahana, Jawa (1923)
- 7) Wayang Kancil (1925)

Hamengku Buwono V (1822 – sekarang) Yogyakarta –Pakualaman

- 1) Wayang Kuluk Panji
- 2) Wayang Tapean
- 3) Wayang Lokapada
- 4) Wayang Pancasila
- 5) Wayang Golek Purwa
- 6) Wayang Dobel, Klitik, Krucil
- 7) Wayang Tunduk Madya
- 8) Wayang Suluh
- 9) Wayang Purwa

Bentuk peragaan pada ruang A, yang merupakan koleksi 2 dimensi dan 3 dimensi dengan penyajian pada dinding / panil, dalam vitrine dan diatas vootstek.

2. Pada **Ruang B**, dimana disajikan

Pada ruang ini disajikan tokoh – tokoh pewayangan, misal :

- a. Gatot Kaca
- b. Pandawa Lima
- c. Kurawa
- d. Anoman, dsbnya.

Bentuk peragaan pada ruang B, yang merupakan koleksi 3 dimensi dengan penyajian dalam vitrine dan diatas vootsteek.

3. Pada **Ruang C**, dimana disajikan

Pada ruang ini disajikan seperangkat alat gamelan, yang disajikan satu persatu maupun secara lengkap, misal :

- a. Rebab
- b. Bonang barung
- c. Kendang
- d. Siter
- e. Gong, dsbnya.

Bentuk peragaan pada ruang D, yang merupakan koleksi 3 dimensi dengan penyajian dalam vitrine dan diatas voosteek.

4. Pada **Ruang D**, dimana disajikan

Pada ruang ini disajikan jenis - jenis penunjang pementasan wayang, misal :

- a. Kelir
- b. Blencong
- c. Kotak Penyimpanan Wayang
- d. Pakaian Pementasan Wayang Orang
- e. Topeng Wayang Orang, dsbnya

Bentuk peragaan pada ruang C, yang merupakan koleksi 3 dimensi dengan penyajian dalam vitrine dan diatas voosteek.

Pembagian ruang – ruang ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan bagi pemahaman tentang seni pewayangan, dimulai dari ruang A didahulukan dalam penyajiannya, dengan tujuan agar pengunjung dapat mengetahui sejarah perkembangan seni pewayangan dimulai dari bayangan sampai terbentuk wayang seperti yang ada sekarang ini, setelah pengunjung mengetahui sejarah seni pewayangan diharapkan pengunjung dapat mengenal sosok tokoh – tokoh pewayangan secara lebih jelas dalam bentuk 3 dimensi yang ada pada ruang B, dan pada ruang C disajikan seperangkat peralatan gamelan, dimaksudkan selain pengunjung dikenalkan pada wayang wayang dan tokoh –tokoh wayang, pada ruang ini dikenalkan pula peralatan gamelan sebagai pengiring jalannya cerita pewayangan dan yang tidak kalah penting pengunjung dikenalkan pula terhadap alat alat penunjang pementasan pewayangan yang ada pada ruang D.

Dari sistem penyajian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penyajian dilakukan secara sistematis, mengingat obyek materi koleksi wayang relatif banyak, yaitu memamerkan benda-benda koleksi menurut zamannya atau periodenya (khusus untuk ruang pameran A), sedang untuk ruang pameran B, C, D sistem penyajian dilakukan berdasarkan materi koleksi dimulai dari tokoh – tokoh

pewayangan, peralatan gamelan, dan penunjang pementasan wayang. Pembagian sistem penyajian ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam hal pemahaman terhadap obyek materi.

Dan dalam penyajian materi koleksi harus dapat memberikan kejelasan pada pengamat / pengunjung, hal ini mempunyai arti bahwa perlu adanya label, foto, penjelasan / sketsa tentang benda yang bersangkutan dan untuk peragaan dibutuhkan alat-alat, sarana agar benda koleksi dapat dipahami dengan mudah oleh pengunjung. Sebagai dasar pertimbangan adalah ;

1. memerlukan tempat dan dinding untuk perletakkannya
2. dapat terlihat semua arah
3. memerlukan perlindungan dari pengunjung dan cuaca

Dan untuk itu ada beberapa cara teknik penyajian dalam museum wayang, mengingat adanya beberapa peralatan yang dapat digunakan dengan dimensi koleksi yang berbeda.

1) Sistem Terbuka

Merupakan penyajian dari wayang-wayang dalam 3 dimensi seperti: peralatan gamelan, penempatannya ditengah ruang sehingga dapat dilihat dari berbagai arah, dengan pemakaian kotak alas / vootsteek, dan penyajiannya dilakukan dengan ukuran sebesar manusia.

2) Dengan Vitrine

Disajikan dalam bentuk kelompok seperti wayang kulit, wayang golek, wayang gedog, patung, penunjang pementasan wayang dan sebagainya.

3) Dengan Lukisan

Ditempel pada vitrine, dengan perletakan pada dinding.

Dan dari penyajian koleksi pada ruang A, B, C, ataupun ruang D, dapat dianalisis pola perletakan terhadap materi koleksi tersebut. Dalam menentukan pola perletakan materi koleksi perlu adanya pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

1. Kemudahan kenyamanan pengamatan
2. Menghindari kejenuhan dari pandangan monoton

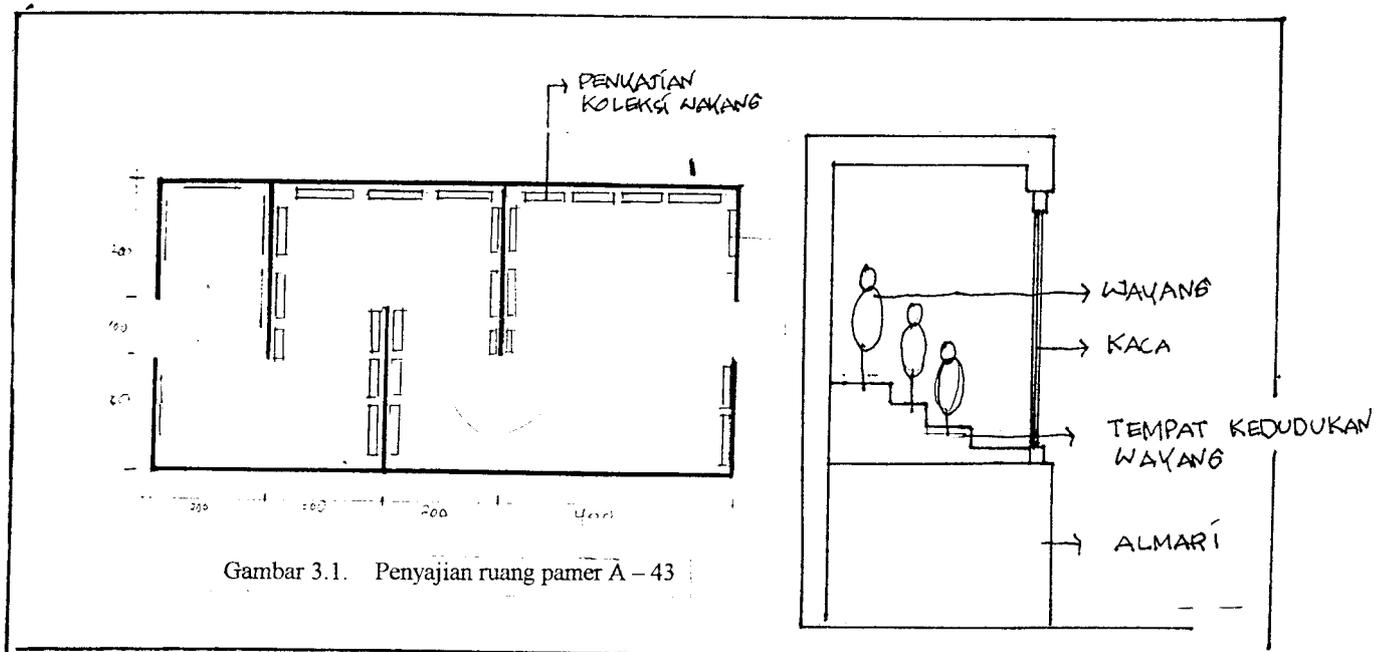
3. Memberikan kejelasan sirkulasi
4. Periode perkembangan materi koleksi

Dari pertimbangan-pertimbangan tersebut dapat ditentukan pola perletakan materi koleksi pada tiap-tiap ruang pameran, yaitu ;

- a. Pola perletakan ditepi ruang
Materi koleksi dengan obyek 2 dimensi
- b. Pola perletakan ditengah ruang
Materi koleksi dengan obyek 3 dimensi

Penyajian materi koleksi pada Ruang Pamer A

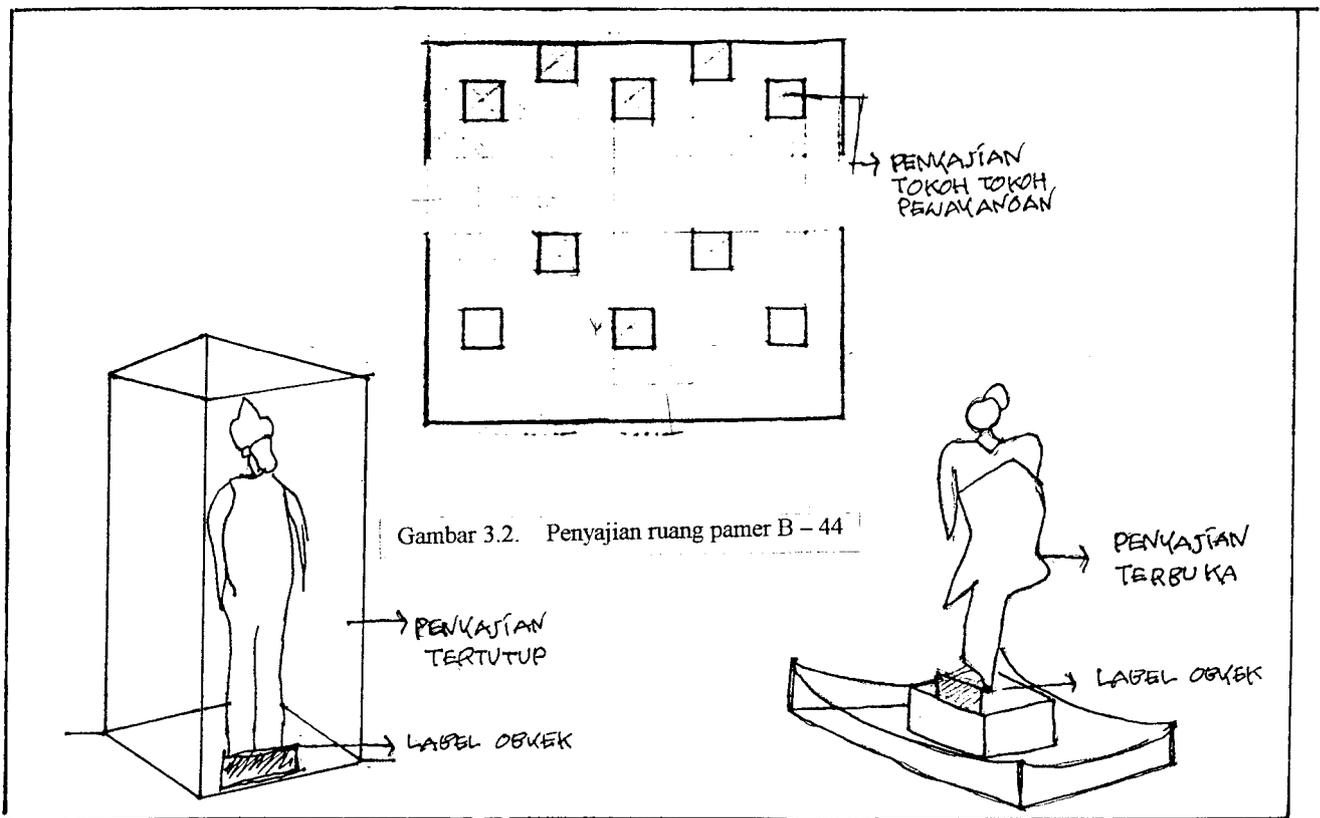
Berdasarkan temanya, yaitu yang berhubungan dengan jenis – jenis wayang berdasarkan urutan sejarahnya, maka dituntut penyajian secara urut. Dan Materi koleksi yang ditampilkan merupakan materi 2 dimensi, maka dalam ruang pameran A ini menuntut penyajian pada dinding (menempel pada dinding) atau penyajiannya searah dengan dinding (penyajian ditepi ruang) dengan penggunaan lemari kotak / vitrine atau dengan menempel pada dinding untuk materi koleksi berupa lukisan sejarah perkembangan pewayangan.



Gambar 3.1. Penyajian ruang pameran A – 43

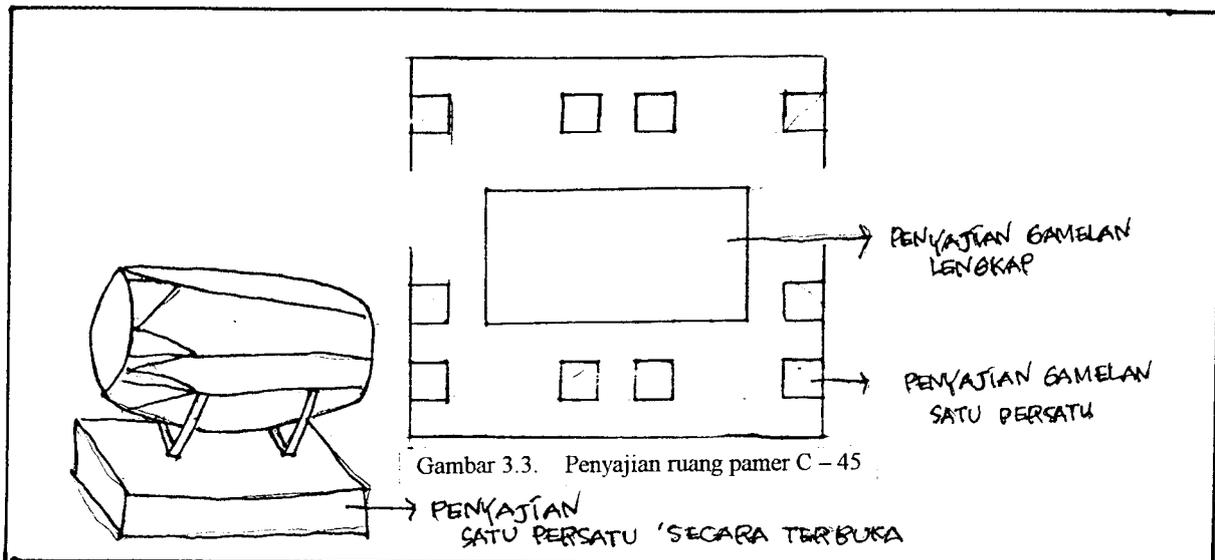
Penyajian materi koleksi pada Ruang Pamer B

Berdasarkan temanya, yaitu yang berhubungan dengan tokoh – tokoh dalam cerita pewayangan, dimana penyajiannya bebas tanpa adanya urutan periodisasi seperti pada ruang pameran A. Pada ruang pameran B ini penyajian seperti pada ruang A, yaitu searah pada dinding / penyajian ditepi ruang dengan penggunaan lemari kotak / vitrine.



Penyajian materi koleksi pada Ruang Pamer C

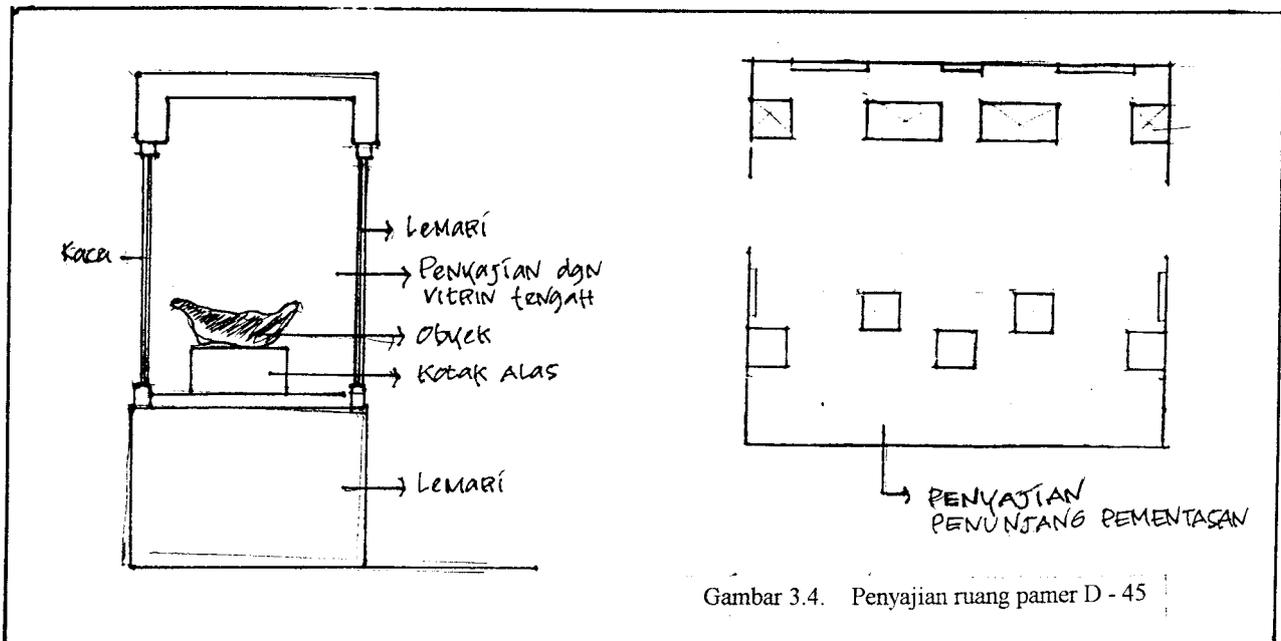
Berdasarkan temanya, yaitu yang berhubungan dengan alat – alat gamelan penyajiannya terbagi dua yaitu penyajian alat gamelan secara lengkap dan penyajian alat gamelan secara satu persatu. Dimana materi koleksi pada ruang C merupakan materi 3 dimensi maka dituntut penyajian ditengah ruang sehingga dapat dinikmati dari segala arah ataupun dapat dinikmati secara detail, dan penyajiannya dengan penggunaan vootsteek atau kotak alas guna memperjelas obyek yang akan diamati.



Gambar 3.3. Penyajian ruang pamer C - 45

Penyajian materi koleksi pada Ruang Pamer D

Berdasarkan temanya, yaitu yang berhubungan dengan alat – alat penunjang pementasan pewayangan, dimana disini penyajiannya pun bebas tanpa adanya urutan periodisasi, dan materi koleksi merupakan obyek 2 dan 3 dimensi maka penyajiannya ada yang ditengah ruang ataupun ada yang ditepi ruang dengan penggunaan masing – masing : untuk obyek 2 dimensi penyajian dengan vitrine atau lemari kotak, sedang 3 dimensi dengan memakai vootsteek atau kotak alas untuk memperjelas obyek yang akan diamati.



Gambar 3.4. Penyajian ruang pamer D - 45



III.3. Analisa Sirkulasi Ruang Pamer

III.3.1. Studi Sirkulasi Pengunjung

Dalam mengunjungi museum khususnya museum wayang, kegiatan pengunjung pameran pada museum wayang adalah melihat, menikmati, mengamati, ataupun mempelajari obyek koleksi pameran dengan cara bergerak, berpindah dari obyek yang satu ke obyek yang lain. Dan dalam melakukan kegiatan tersebut, pengunjung tidak menghendaki timbul masalah – masalah seperti, jalur gerak yang tidak lancar, penyajian koleksi yang tidak sistematis, dan penyajian koleksi yang tidak mampu memberikan nilai komunikatif dalam proses pemahaman materi koleksi.

III.3.2. Pola Sirkulasi

Untuk menentukan pola sirkulasi didalam ruang pameran terlebih dahulu ditinjau proses kegiatan pengunjung dalam memahami / menikmati materi koleksi. Adapun proses kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

- Sebelum masuk ruang pameran, diperlukan ruang penerima sebagai media transisi yang mengarahkan pengunjung pada tujuan utama.
- Kemudian masuk ruang pameran, adaptasi suasana
- Selanjutnya melihat / mengamati obyek pameran untuk mengenal dan memahami tentang pewayangan. Dalam melakukan pengamatan ini secara umum ada kecenderungan pengunjung untuk mengamati sesuatu yang mendasar terlebih dahulu baru kehal-hal yang lebih berkembang. Oleh karena itu tahapan pengamatan dimulai pada ruang A (berisi perkembangan pewayangan mulai dari periode I, periode II, periode III dan terakhir pada periode IV), kemudian berlanjut ke ruang B (berisi tentang tokoh – tokoh pewayangan), dan setelah itu masuk pada ruang C (berisi seperangkat peralatan gamelan), terakhir kali masuk pada ruang D (berisi tentang alat –alat penunjang pementasan wayang). Diluar kelompok ruang pameran tersebut masih terdapat ruang perpustakaan apabila ingin mendalami lagi tentang seni pewayangan atau juga dapat melihat pembuatan wayang, dalam hal ini adalah wayang kulit.

Karena dimungkinkan ada pengunjung yang telah mengetahui tahap pertama materi koleksi, maka bisa juga tahap pengamatan oleh pengunjung tidak urut, langsung ketahap berikutnya.

Dan dalam melakukan pengamatan kemungkinan ada pengunjung mengalami kelelahan sehingga membutuhkan istirahat atau santai sejenak untuk kemudian melanjutkan lagi mengamati obyek koleksi.

Dengan demikian pola sirkulasi yang dapat mendukung pemahaman dan penikmatan materi koleksi adalah pola sirkulasi yang sesuai dengan sistem pengelompokan materi dan syarat lelah pengamatan.

III.3.3. Pola sirkulasi berdasarkan pengelompokan materi koleksi

Didalam kelompok kegiatan penyajian benda pameran, terdapat dua macam sirkulasi, yaitu :

1. Sirkulasi Utama / Primer

Sirkulasi ini merupakan sistem sirkulasi pengunjung dalam menikmati obyek-obyek pewayangan dari ruang pameran yang satu ke ruang pameran yang lain.

2. Sirkulasi Sekunder

Pada tipe ini sistem sirkulasi yang terjadi merupakan gerak pengamat didalam mengamati obyek yang satu ke obyek yang lain dalam satu ruang.

a. Sirkulasi Primer (sirkulasi antar ruang)

Terlebih dahulu akan diungkapkan pengelompokan sistem benda pameran, yaitu :

- 1) Kelompok Ruang A didahulukan dalam penyajiannya, dengan tujuan agar pengunjung dapat mengetahui sejarah perkembangan seni pewayangan, di mulai dari bayangan sampai terbentuk wayang dobel
- 2) Kelompok Ruang B disini diungkapkan tentang tokoh –tokoh dalam cerita pewayangan, karena diharapkan pengunjung / penikmat seni setelah mengetahui sejarah perkembangan seni pewayangan juga dapat mengetahui dan memahami tentang tokoh – tokoh dalam cerita pewayangan.

- 3) Kelompok ruang C disini disajikan seperangkat gamelan, dikarenakan gamelan merupakan alat musik pengiring setiap pementasan / pagelaran wayang. Pada ruang ini akan disuguhkan seperangkat gamelan secara lengkap ataupun disajikan dalam bentuk satu-persatu.
- 4) Kelompok Ruang D menyusul kemudian dengan mengemukakan kelompok penunjang seni pementasan, dalam hal ini adalah penunjang pementasan wayang, baik berupa layar / kelir, kotak penyimpanan wayang, lampu penerangan sampai perlengkapan pementasan wayang orang-orang, antara lain : topeng, pakaian, dan atribut lainnya.

Setelah mengetahui materi koleksi, maka akan dikemukakan batasan macam ruang ditinjau dari fungsi yang termasuk kelompok kegiatan pameran adalah :

- a) Hall (ruang entrance) ruang yang digunakan sebagai penerima
- b) Ruang Pameran, yaitu ruang yang digunakan sebagai kegiatan komunikasi visual secara langsung antara pengunjung dan benda pamer, yang dapat diperinci :
 - Ruang A : Ruang pameran dengan tema sejarah perkembangan seni pewayangan, dimulai dari periode I – periode IV
 - Ruang B : Ruang pameran dengan tema kelompok tokoh pewayangan.
 - Ruang C : Ruang pameran dengan tema kelompok penyajian musik pengiring dalam hal ini adalah seperangkat gamelan.
 - Ruang D : Ruang pameran dengan tema kelompok penunjang pementasan.tokoh pewayangan
- c) Ruang Pergerakan yaitu ruang yang mendukung pergerakan pengunjung
- d) Ruang Relaksasi yaitu ruang yang digunakan untuk relaksasi / selingan dalam komunikasi visual pengunjung, dimana terdapat kegiatan duduk-duduk, santai.

Dari pengelompokan materi koleksi, yang mengharuskan pengunjung menikmati pameran dari ruang A sampai ruang D, maka sirkulasi yang sesuai dalam museum wayang ini adalah sirkulasi linear yang memungkinkan pengunjung menikmati

benda pameran secara berurutan, memungkinkan pengunjung melihat secara keseluruhan, dan memungkinkan pengunjung untuk memilih ruang yang dikehendaki namun tetap melewati ruang-ruang sebelumnya. Pola sirkulasi primer yang terbentuk adalah sebagai berikut :

Masuk

Kelompok A :

Dengan tema sejarah perkembangan pewayangan,
dimulai dari periode I sampai periode IV

Bentuk Peragaan :

Koleksi 2 dimensi, Penyajian pada dinding / panil
dalam vitrine dan diatas vootsteek

Kelompok B :

Dengan tema penyajian, tokoh-tokoh pewayangan
(Gatot Kaca, Pandawa Lima, dsbnya.)

Bentuk Peragaan :

Koleksi 3 dimensi, penyajian pada vitrine dan
didas vootsteek

Kelompok C :

Dengan tema penyajian alat-alat pewayangan
(gamelan, gong, dsbnya.)

Bentuk peragaan :

Koleksi 3 dimensi, penyajian pada vitrine dan
Diatas vootsteek

Kelompok D :

Dengan tema penyajian, alat-alat pendukung
Pementasan wayang
(kelir, blencong, dsbnya.)

Bentuk Peragaan :

Koleksi 3 dimensi, penyajian pada vitrine dan
Diatas vootsteek

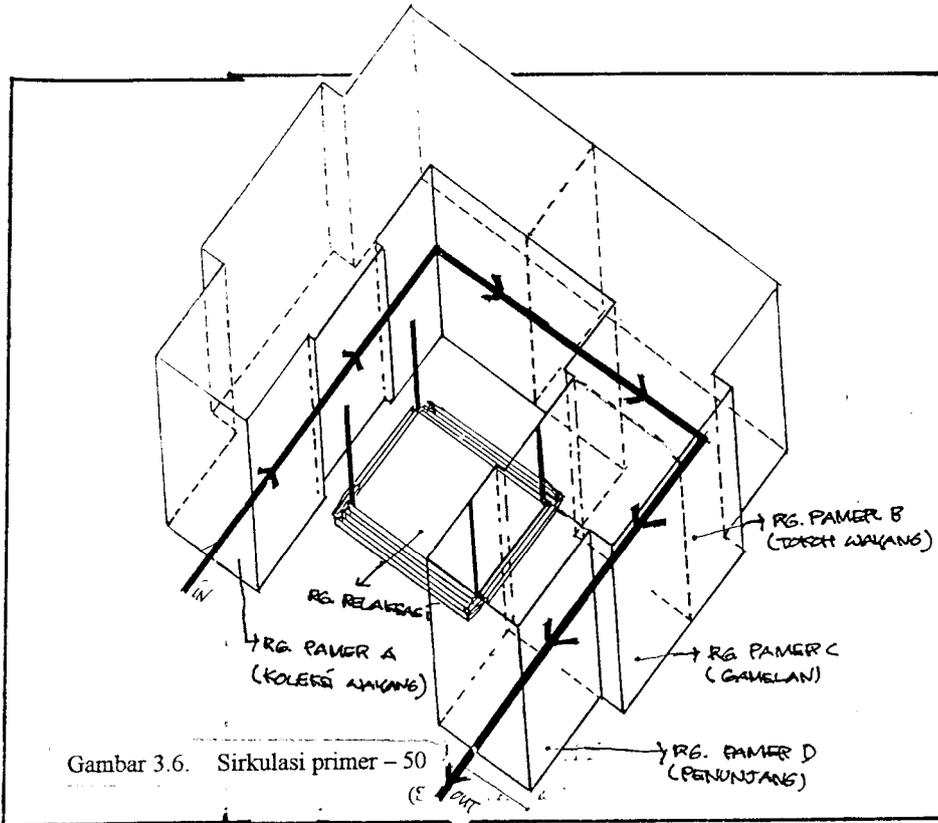
Keluar

Gambar 3.5. Sirkulasi primer – 49

Dan didalam menikmati benda koleksi / melakukan komunikasi visual, pengunjung mempunyai batas lelah, yaitu apabila telah mengamati 30 – 40 obyek atau dalam waktu 1 jam, sehingga disini pengunjung tidak dapat lagi menikmati obyek pameran dengan baik.

Bertitik tolak dari hal ini, maka pengunjung didalam menikmati obyek pameran tersebut membutuhkan istirahat / santai sejenak agar pengunjung didalam melakukan komunikasi visual tidak mengalami kejenuhan. Dengan adanya spesifikasi benda koleksi didalam ruang pameran, maka sedapat mungkin

menangkap suasana kegiatan pameran secara keseluruhan yaitu dengan berfungsi sebagai pemersatu ruang pamer dan juga sebagai penerima ataupun pembagi sirkulasi.



Gambar 3.6. Sirkulasi primer - 50

b. Sirkulasi Sekunder (sirkulasi didalam ruang pameran)

Sirkulasi sekunder merupakan jalur perpindahan pengunjung antar benda pamer atau antar kelompok benda pamer dalam satu ruang.

Sirkulasi sekunder, harus mampu menunjang obyek yang dilewatinya atau menjadikan susunan obyek yang dilewatinya dapat dimengerti dan mudah dikenal.

Untuk dapat menciptakan sirkulasi sekunder, maka perlu dipertimbangkan faktor yang mempengaruhi terbentuknya hal tersebut, yaitu spesifikasi benda koleksi terhadap pengunjung , dalam hal ini kaitannya dengan sirkulasi yang diakibatkan.

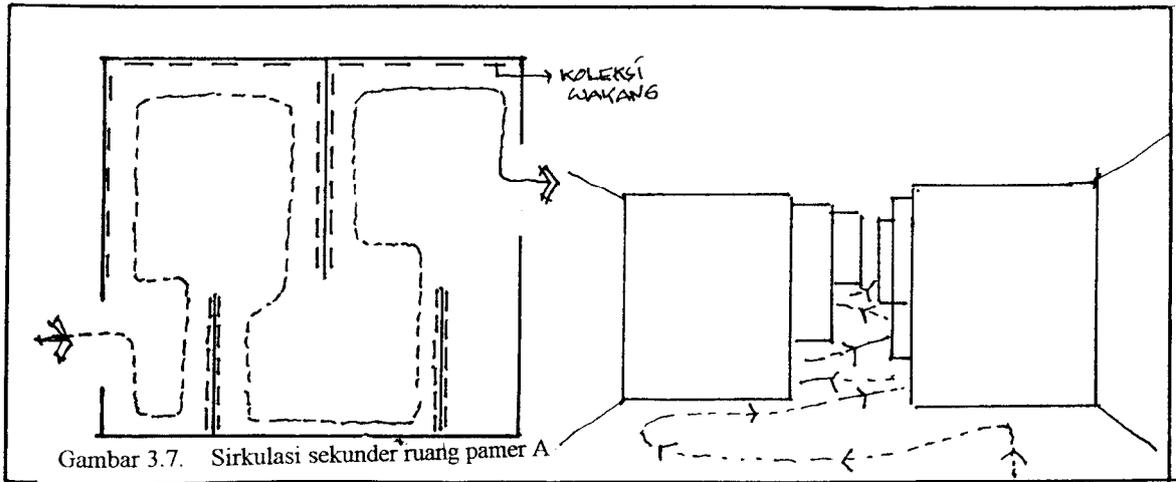
Sesuai dengan pengelompokan benda koleksi maka spesifikasi ini dapat dibedakan menjadi 2, yaitu :

- 1) Spesifikasi 2 dimensi
 - a) Penggunaan panil akan memberi batasan yang jelas pada setiap obyek yang dipamerkan dalam bentuk 2 dimensi..
 - b) Mempunyai tuntutan terhadap pengunjung yaitu dinikmati, dilihat dari arah depan atau frontal (satu arah)
- 2) Spesifikasi 3 dimensi
 - a) Mempunyai tuntutan terhadap pengunjung yaitu dinikmati dari segala arah, masing –masing arah dan mempunyai waktu pengamatan yang berbeda.
 - b) Penggunaan media vitrine atau diatas kotak alas memberi arah obyek 3 dimensi untuk diamati lebih jelas lagi dari berbagai sudut / sisi.

Dengan pertimbangan tersebut, maka :

Pola sirkulasi sekunder ruang pameran A

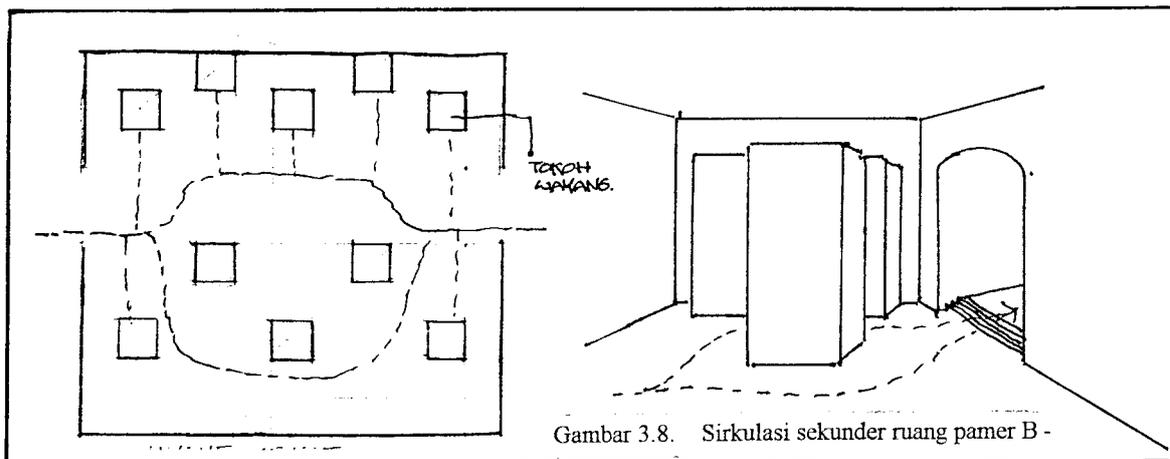
Masuk dalam ruang pameran A, dimana berisi tentang perkembangan sejarah pewayangan dari masa lampau hingga kini, pengunjung diarahkan untuk mengamati obyek koleksi secara berurutan dimulai dari periode I, II, III dan berakhir pada periode IV, dimana sirkulasi yang terjadi dalam ruang pameran A ini adalah sirkulasi yang mengikuti urutan periodisasi tersebut dan pola sirkulasi yang terjadi merupakan pola sirkulasi linear, menerus dari periode I, II, III, dan IV, dan diharapkan terjadi pemahaman terhadap obyek koleksi secara urut sesuai dengan urutan periode dan terjadi ketegasan arah / jalur sirkulasi yang harus dilalui sehingga tidak terjadi persilangan. Dan pada ruang pameran A ini, dihadirkan ruang relaksasi sebagai ruang istirahat bagi pengunjung yang mengalami kelelahan dalam menikmati obyek pameran secara urut.



Gambar 3.7. Sirkulasi sekunder ruang pamer A

Pola sirkulasi sekunder Ruang Pamer B

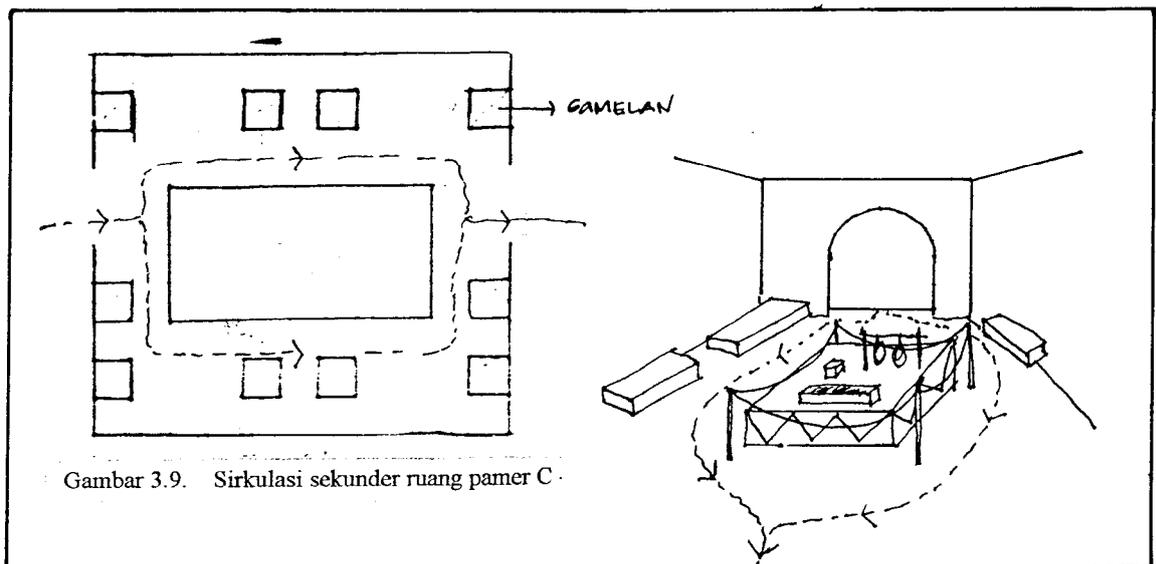
Masuk dalam ruang pamer B, dimana berisi tentang tokoh – tokoh dalam cerita pewayangan, pengunjung diberi kebebasan untuk menentukan jalur sirkulasi sesuai dengan obyek mana yang akan diamati terlebih dahulu. Sehingga disini jelas terlihat perbedaan dengan ruang pamer A yang mengharuskan pengunjung mengamati obyek koleksi secara urut berdasarkan periodesasinya. Dalam ruang pamer B ini pola sirkulasi yang terjadi adalah pola sirkulasi linear yang terdiri atas bagian – bagian atau memiliki cabang, dimana cabang ini yang mengantarkan pengunjung untuk menikmati obyek mana yang akan diamati terlebih dahulu sesuai dengan kehendak masing – masing pengunjung dan dimaksudkan untuk memberikan kebebasan setelah harus mengikuti pengamatan materi koleksi secara urut, dengan demikian diharapkan tidak terjadi kebosanan pengunjung dalam menikmati obyek pamer.



Gambar 3.8. Sirkulasi sekunder ruang pamer B -

Pola sirkulasi sekunder Ruang Pamer C

Masuk dalam ruang pameran C, di mana berisi tentang alat – alat gamelan, pengunjung diarahkan untuk dapat menikmati koleksi gamelan yang disajikan secara lengkap ataupun secara satu persatu, di mana dalam ruang pameran C ini pengunjung juga diberi kebebasan untuk dapat memilih obyek mana yang akan diamati terlebih dahulu, sehingga pola sirkulasi yang terjadi berputar sebagian dalam menikmati penyajian obyek secara lengkap ataupun berputar secara penuh dalam menikmati obyek 3 dimensi / penyajian secara satu persatu. Sehingga sirkulasi yang terjadi dalam ruang pameran C ini tetap dapat memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk menikmati materi koleksi yang ada.

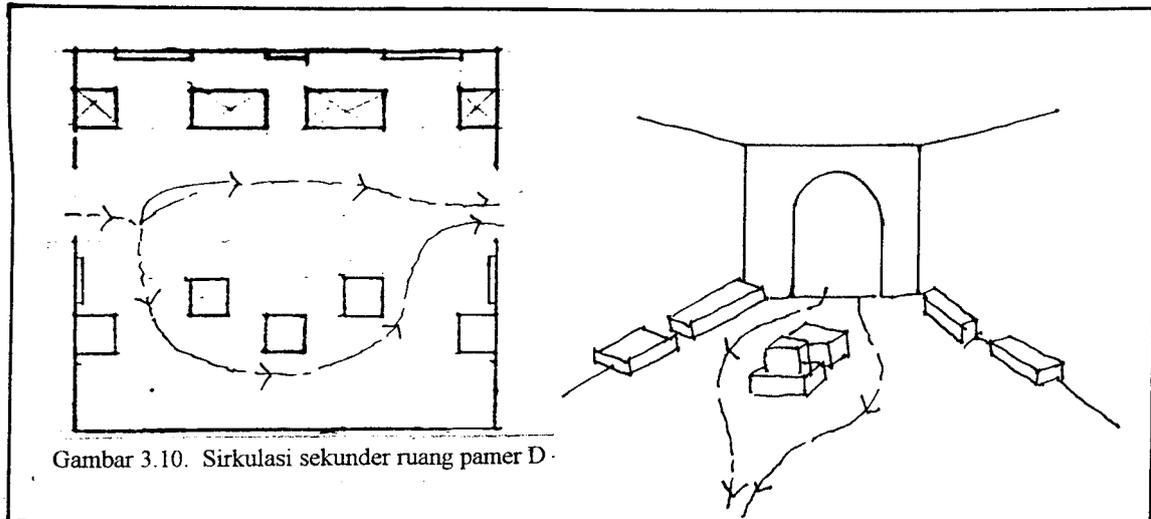


Gambar 3.9. Sirkulasi sekunder ruang pameran C.

Pola sirkulasi sekunder Ruang Pamer D

Masuk dalam ruang pameran D, di mana berdasarkan temanya yaitu yang berhubungan dengan alat – alat penunjang pementasan pewayangan, pengunjung diarahkan untuk dapat menikmati obyek sesuai dengan keinginan pengunjung, namun pola sirkulasi yang terjadi dalam ruang pameran D ini juga merupakan pola

sirkulasi linear dan bercabang yang dapat memberikan kebebasan pengunjung untuk dapat menikmati obyek koleksi yang diinginkan.



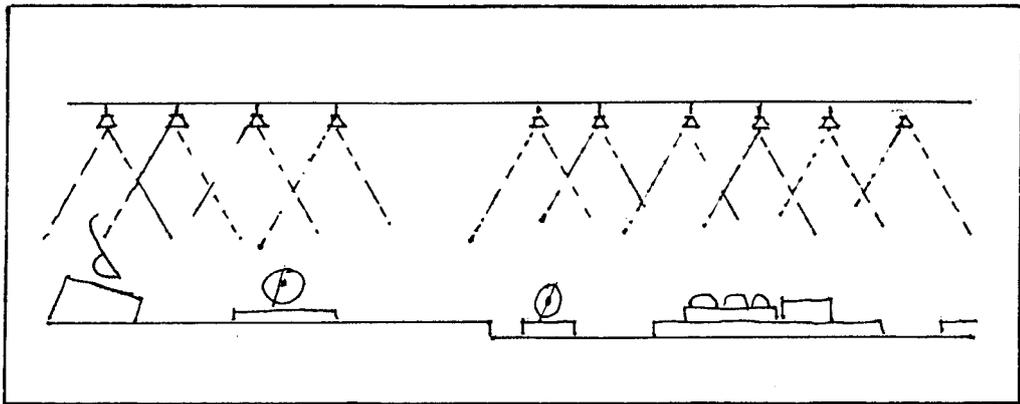
Dalam merencanakan sirkulasi bagi pengunjung, harus memperhatikan / mempertimbangkan :

- (1) Kemungkinan pengunjung dapat bergerak dengan leluasa, maka diperhitungkan penyediaan ruang minimal menampung gerak mengamati obyek pameran.
- (2) Ada ketegasan arah sirkulasi sehingga tidak terjadi cross / persilangan.
- (3) Adanya ruang relaksasi sebagai ruang istirahat setelah lelah menyaksikan pameran
- (4) Pengunjung dalam ruang pameran cenderung untuk mengetahui keseluruhan jalur yang akan dilalui sebelum bergerak mengamati obyek pameran.

III.4. Analisa Sistem Pencahayaan

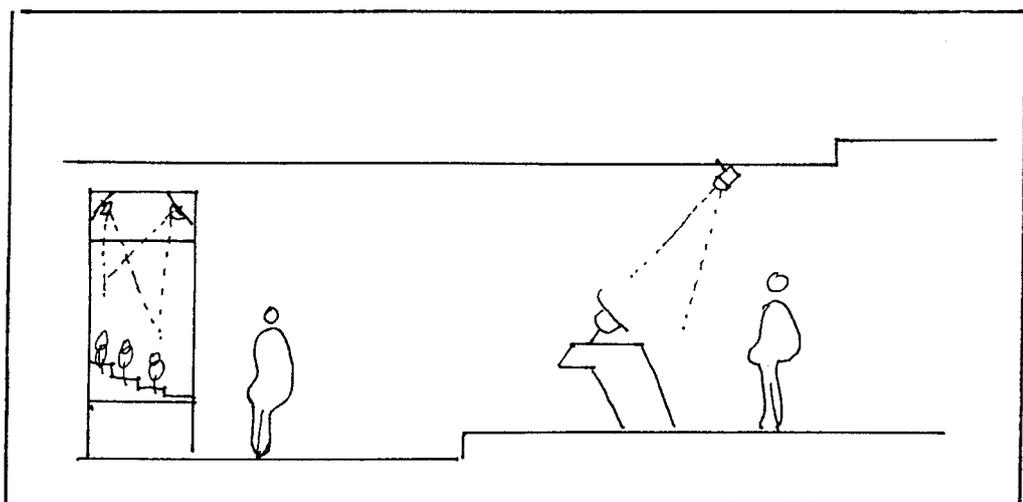
Yang harus diperhatikan dalam rancangan tata cahaya adalah layout penempatan obyek pameran, yang juga sangat berkaitan dengan ukuran benda, warna benda koleksi dan latar belakang cahaya buatan dan alami. Tata cahaya dapat dibedakan atas :

1. Penerangan secara menyeluruh dan merata dalam ruang, untuk benda koleksi yang berukuran besar dan tidak memiliki detail atau sesuatu yang khusus dan menarik.



Gambar 3.11. Penerangan secara menyeluruh -

2. Pencahayaan setempat (*light art*), memiliki cakupan relatif lebih kecil dibanding penerangan setempat, digunakan untuk tiap-tiap benda yang memiliki detail atau sifat khusus.



Gambar 3.12. Pencapaian setempat -

Pada ruang pameran pencahayaan alami dimanfaatkan melalui bukaan – bukaan pada atap ataupun pada dinding. Pencahayaan alami digunakan sebagai pencahayaan ruangan. Untuk pencahayaan benda koleksi lebih ditekankan pada penggunaan pencahayaan buatan yang diarahkan untuk setiap obyek pameran agar lebih menarik dan lebih jelas.

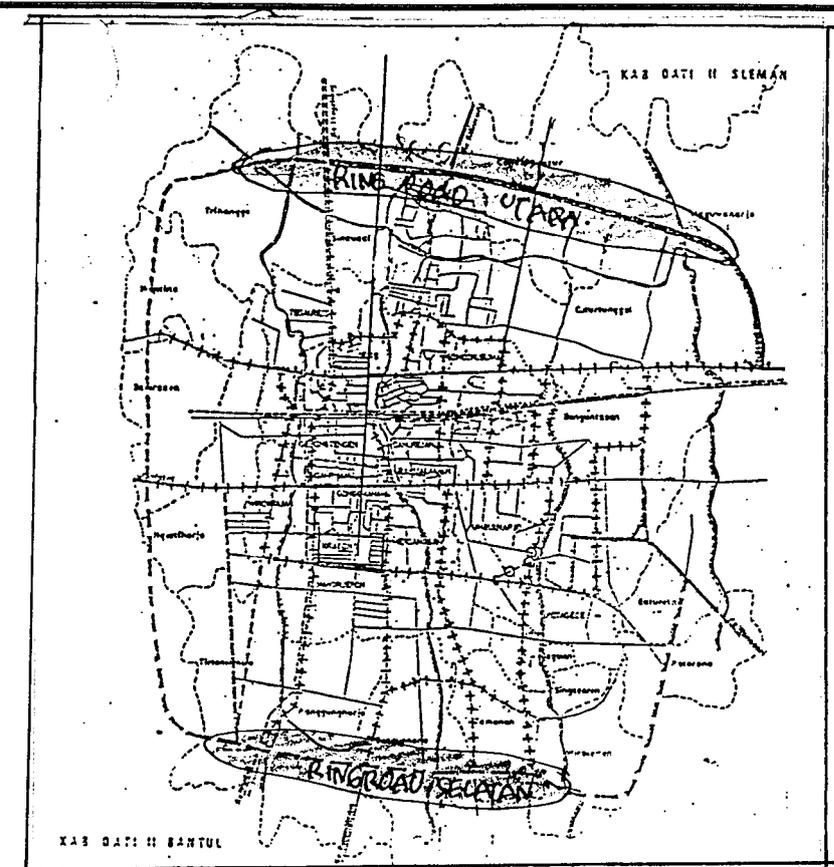
BAB IV

PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Pendekatan Pemilihan Lokasi

IV.1.1. Kriteria Pemilihan Lokasi

1. Kemudahan pencapaian yang aksesnya didukung oleh jalur transportasi angkutan kota.
2. Lokasi yang berdekatan dengan fasilitas lain yang mendukung, seperti dekat dengan potensi wisata dan budaya serta pendidikan.
3. Dukungan lokasi terhadap fasilitas kegiatan yang bersangkutan dan dukungan sarana fisik yang secara teknis memadai seperti tersedianya jaringan-jaringan infrastruktur.
4. Lokasi diupayakan berorientasi keluar kota, sehingga keberadaan bangunan memberi nilai plus bagi keberadaan kota dan pemilihan lokasi hendaknya tertuju pada kawasan pemekaran kota yang sesuai dengan program tata ruang kota. Dengan demikian disamping dapat menanggulangi permasalahan kemacetan lalu lintas dipusat kota dapat pula memancing pengembangan bangunan untuk tahap selanjutnya.



Gbr. 4.1. Alternatif Lokasi

(sumber : BAPPEDA TK II kab. Sleman)

Terdapat dua alternatif lokasi yang dipertimbangkan untuk dibangun sebuah Museum Wayang, yaitu ;

- a. Kawasan Ringroad Selatan
- b. Kawasan Monumen Yogya Kembali, Ringroad Utara

Tabel 4.1. Analisa Pemilihan Alternatif Lokasi

Alternatif Lokasi	Orientasi (3)	Bo-bot	Potensi Wisata Budaya Seni dan pendidikan (2)	Bo-bot	Pencapaian (1)	Bo-bot	Jumlah
Ringroad Selatan	Di luar kota	3	Wisata pantai Parangtritis Kampus ISI	4	Jalur antar kota Jalur luar kota	2	9
Ringroad Utara	Di luar Kota	3	Monjali Wisata Agro Jalur Ringroad Wisata Kaliurang Wisata Borobudur Kampus UGM, YKPN, UII	12	Jalur antar kota Jalur luar kota	2	17

(sumber : analisa)

Berdasarkan penilaian dari kriteria-kriteria diatas dari dua alternatif tersebut didapatkan bahwa lokasi yang tepat untuk keberadaan Museum Wayang adalah alternatif II terletak pada kawasan Ringroad Utara. Lokasi tersebut mempunyai kondisi sebagai berikut :

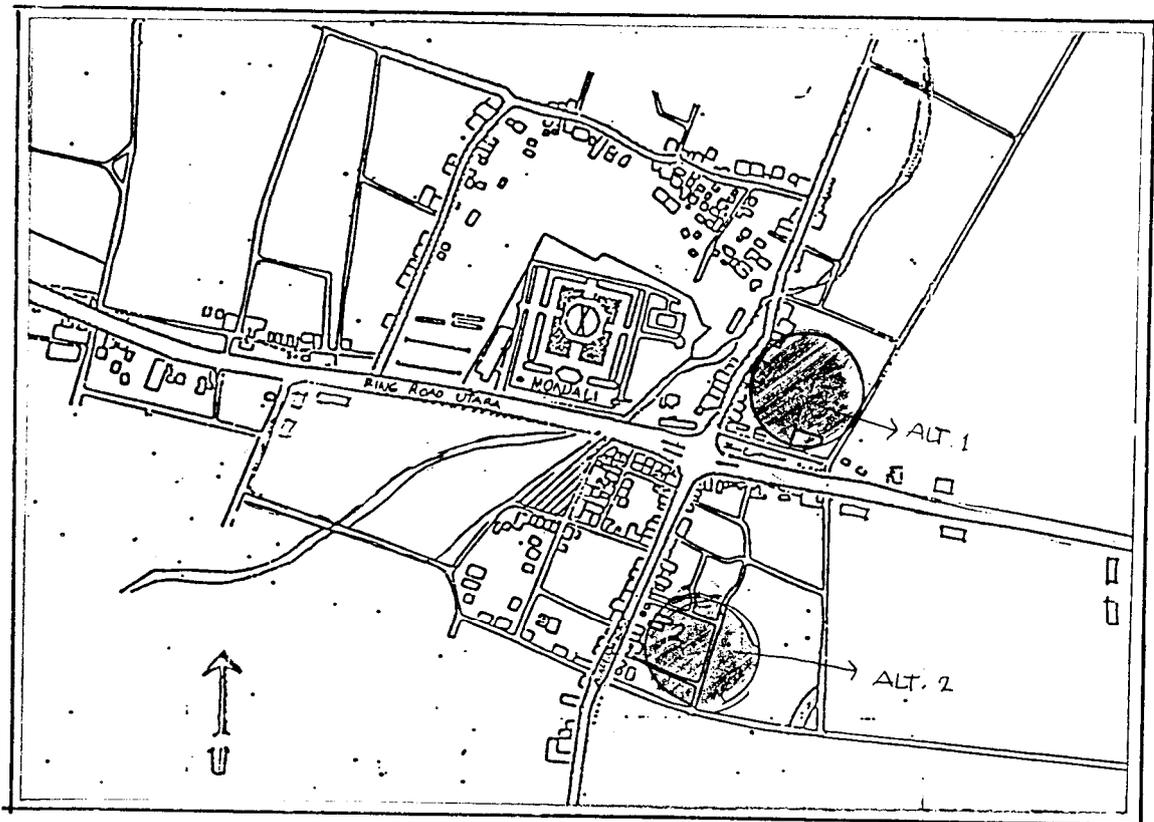
- 1) Adanya kemudahan pencapaian, dimana merupakan jalan lingkar yang didukung oleh jalur transportasi baik antar kota maupun luar kota yang sangat mendukung baik dari Timur, Barat maupun dari Selatan.
- 2) Dimana pada lokasi ini, dekat dengan potensi wisata seni budaya dan pendidikan antara lain Wisata Kaliurang, Wisata Agro, Monumen Yogya Kembali, Kampus UGM, UII dsbnya.
- 3) Lokasi merupakan kawasan yang diarahkan sebagai kawasan pengembangan kota secara intensif, didukung dengan kawasan intitusi yang cukup terkonsentrasi

IV.1.2. Kriteria Pemilihan Site

Dengan adanya pemilihan alternatif lokasi tersebut maka telah terpilih suatu lokasi yang tepat sebagai lokasi Museum Wayang. Disekitar kawasan tersebut terdapat dua buah site yang harus dipertimbangkan sebagai site untuk fasilitas tersebut, dan penentuan site museum wayang dilakukan dengan mempertimbangkan :

1. Pencapaian, yaitu adanya kemudahan pencapaian dari luar site menuju ke bangunan.
2. Kondisi fisik site, yaitu keadaan site dengan lingkungan sekitar
3. Suasana site, yaitu hubungan dengan keadaan dan kegiatan di sekitar lokasi, untuk menjaga dampak negatif (seperti kemacetan lalu lintas) dari keberadaan fasilitas ini dapat ditekan seminimal mungkin.
4. Posisi site yang tidak jauh dari jalan utama atau disisi jalan utama. Upaya ini akan mempermudah pencapaian kebangunan keluar kota mengingat jalan utama merupakan jalur lalulintas kota.

5. Utilitas site, yaitu adanya kemudahan dan sudah tersedianya jaringan utilitas pada site



Gbr. 4.2. Alternatif Site

(Sumber : BAPPEDA TK. II Kab. Sleman)

Tabel 4.2 Pemilihan Site

Alternatif Site	Pencapaian (5)	Kondisi fisik site (4)	Suasana Site. (3)	Posisi site (2)	Utilitas site (1)	Jumlah
Alt. 1	5	3	3	2	1	14
Alt. 2	4	2	3	1	1	11

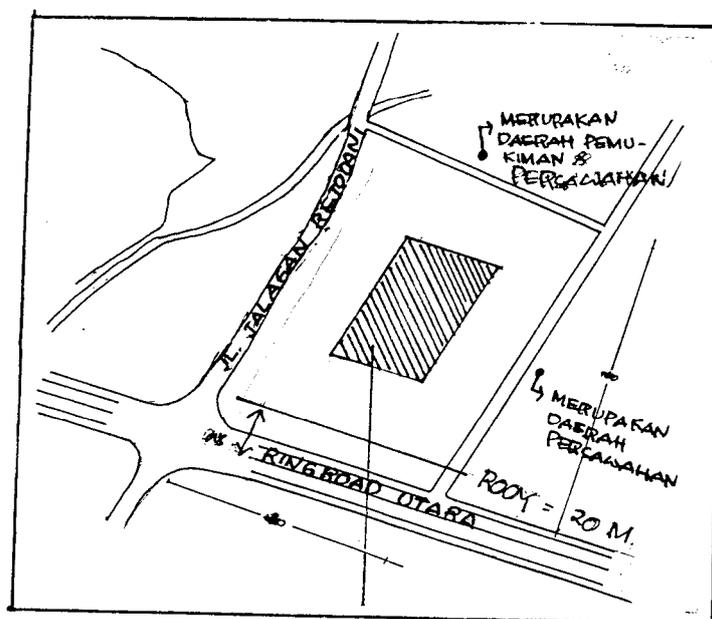
(Sumber : Analisa)

Berdasarkan penilaian dari kriteria-kriteria diatas dari kedua alternatif tersebut, didapatkan bahwa site yang sesuai untuk keberadaan Museum Wayang adalah alternatif I terletak pada sebelah timur Monjali, antara jalan Lingkar Utara dan jalan Palagan Tentara Pelajar.

IV.1.3. Analisa Site

Kawasan Ringroad Utara merupakan kawasan yang diarahkan sebagai kawasan pengembangan kota secara intensif. Lingkungan disekitar site sangat mendukung untuk didirikan sebagai suatu pusat budaya pewayangan dalam hal ini adalah Museum Wayang, dengan didukung adanya Monumen Yogya Kembali dan lingkungan pendidikan disekitar site, kondisi jalan yang ada pada daerah ini merupakan jalur utama / jalur lingkaran utara yang menghubungkan yogya bagian selatan dan utara, dan dengan kota – kota lainnya.

Pada daerah ini mempunyai peraturan tataguna lahan yang harus dipatuhi bila ingin membangun sebuah bangunan yaitu, batas izin bangunan yang akan didirikan tidak boleh lebih dari 14 m dan batas lantai maksimal 4 lantai, dengan koefisien bangunan 40 %, dan garis sepadan bangunan dari as jalan 21 meter. Batas site sebelah selatan merupakan jalan lingkaran utara (lebar 20 m) yang merupakan jalan dua arah, sebelah barat merupakan jalan kolektor merupakan jalan dua arah, sebelah utara merupakan jalan sekunder dan area pemukiman, sebelah timur merupakan area persawahan dan pemukiman.



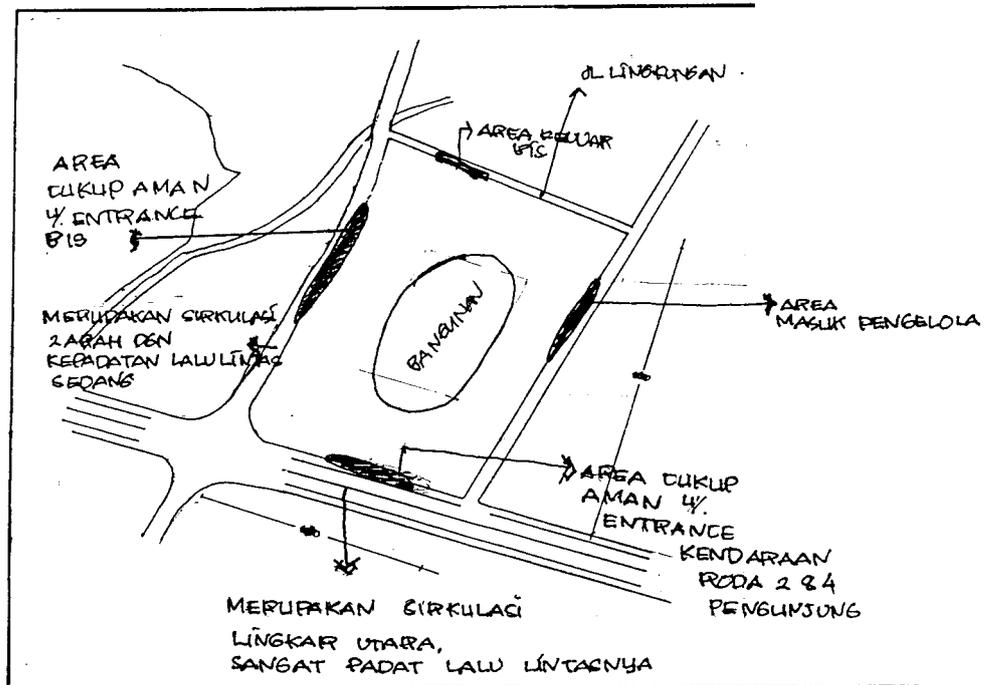
Gbr. 4.3. Analisa Site

(Sumber : Analisa)

1. Sirkulasi Sekitar Site

Posisi site terletak pada daerah per-empatan jalan, sirkulasi sekitar site cukup bagus, didukung oleh kondisi jalan yang baik. Lalu lintas pada terjadi pada jam 07.00 – 09.00, 12.00 – 14.00, 16.00 – 18.00 sehingga perlu diperhitungkan hal – hal sebagai berikut :

- a. Posisi pintu masuk untuk kemudahan pencapaian menuju bangunan dan tidak mengganggu kelancaran sirkulasi lalu lintas kota, mengingat site berada pada daerah ringroad.
- b. Keleluasaan bagi lalu lintas pada daerah per-empatan untuk keamanan dan kemudahan penentuan arah.
- c. Tempat parkir bangunan yang tidak membebani jalur transportasi kota.



Gbr. 4.4. Analisa Sirkulasi Sekitar Site

(Sumber : Analisa)

2. Kondisi Site

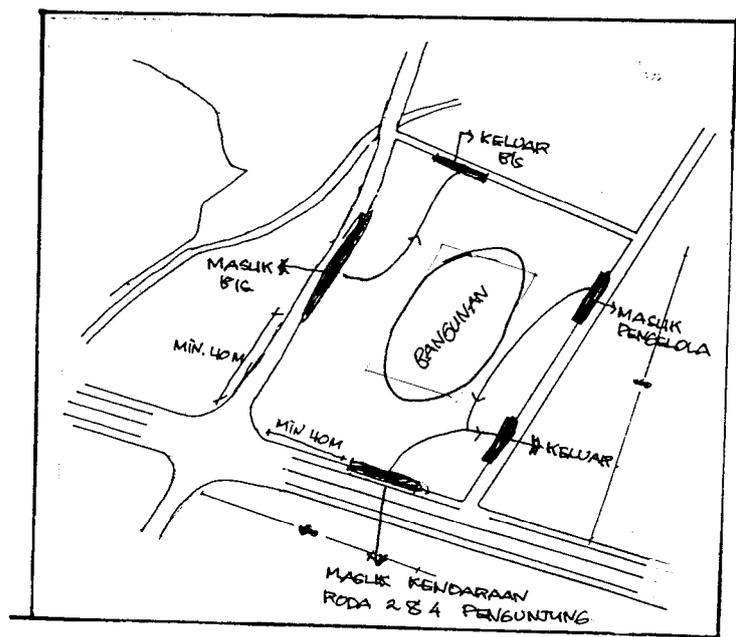
Site yang digunakan merupakan area persawahan dan pemukiman, secara garis besar kondisi site sebagai berikut :

- a. Site relatif tidak berkontur
- b. Dilalui oleh infra struktur kota seperti : listrik, telepon, PAM, saluran drainasi kota, hal ini sangat mendukung bagi utilitas bangunan.

3. Sirkulasi Dalam Site

Untuk sirkulasi dalam site maka perlu diperhatikan :

- a. Pemisahan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki
- b. Perbedaan sirkulasi kendaraan pengunjung dan sirkulasi kendaraan pengelola
- c. Untuk keamanan bangunan dari bahaya kebakaran perlu dibuat jalur sirkulasi untuk kendaraan pemadam kebakaran.

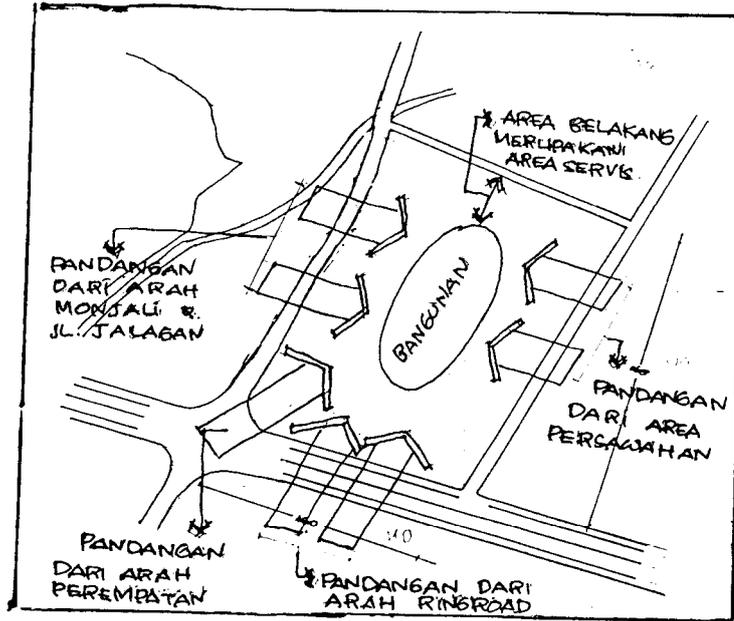


Gbr. 4.5. Analisa Sirkulasi Dalam Site

(Sumber : Analisa)

4. Pandangan ke Dalam Site

Analisa ini untuk mempermudah pengenalan terhadap bangunan, dimana perlu memperhatikan orientasi bangunan terhadap arah dan sudut pandang terutama dari jalan raya.

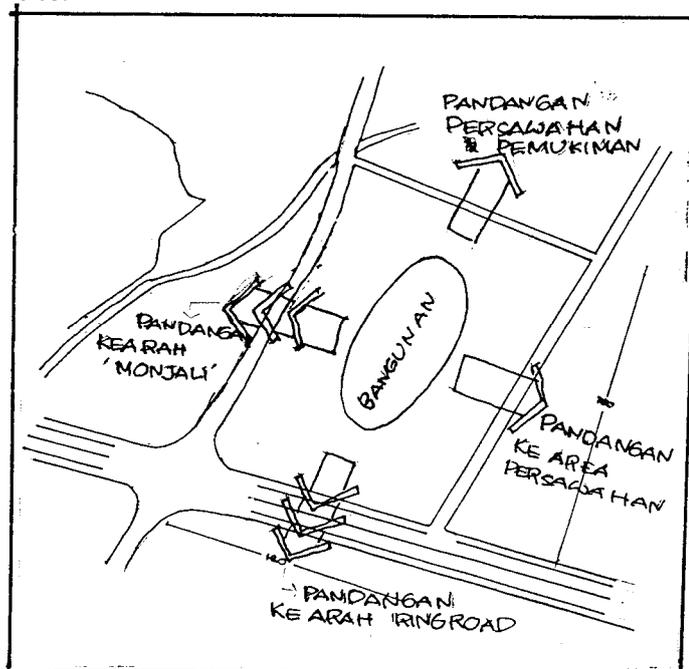


Gbr. 4. 6. Analisa pandangan ke dalam site

(Sumber : Analisa)

5. Pandangan ke Luar Site

Analisa ini untuk memberikan kemudahan arah pandang yang baik dari dalam ke luar site.



IV.2. Pendekatan Tata Ruang Dalam

IV.2.1. Pendekatan Kegiatan

Pendekatan kegiatan museum wayang yang akan menentukan bentuk kegiatan, dan sifat kegiatan. Pendekatan kegiatan terbagi atas :

1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan yang diwadahi dalam museum wayang ini adalah :

- a. Kegiatan pokok, berupa pameran
- b. Kegiatan pendukung, berupa kegiatan workshop
- c. Kegiatan pengelola, berupa kegiatan administrasi, publikasi pameran
- d. Kegiatan pendidikan, berupa kegiatan perpustakaan
- e. Kegiatan konservasi dan preservasi, berupa kegiatan pemeliharaan dan perawatan
- f. Kegiatan pelayanan umum dan servis

2. Sifat Kegiatan

- a. Kegiatan publik, berupa keamanan / pos jaga, souvenirshop, cafetaria, tiket box, penitipan barang, lobby / ruang istirahat, toilet, taman dan tempat parkir.
- b. Kegiatan semi publik, berupa pameran (pameran tetap dan pameran temporer), ruang pertemuan, ruang contoh pembuatan wayang, ruang administrasi, perpustakaan, ruang rapat.
- c. Kegiatan privat, berupa kegiatan administrasi, konservasi dan preservasi, dan pelayanan intern.

IV.2.2. Pendekatan Kebutuhan Ruang

Untuk bangunan Museum Wayang secara garis besar ruang-ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Ruang untuk kegiatan penerimaan pengunjung

- a. Area parkir pengunjung, sebagai space penerima dan ruang komunikasi

- b. Lobby dan hall, merupakan ruang masuk utama museum, didalamnya terdapat ruang informasi, loket, ruang penitipan barang, ruang keamanan, ruang duduk dan lavatory
2. Ruang untuk kegiatan pameran
 - a. Ruang pameran, merupakan ruang pameran koleksi wayang dan peralatan dan perlengkapan wayang lainnya.
 - b. Ruang relaksasi, merupakan ruang istirahat / santai, sebagai tahap interval dalam mengamati obyek koleksi
3. Ruang untuk kegiatan pendidikan
 - a. Ruang Pertemuan, dapat digunakan sebagai ruang diskusi.
 - b. Ruang bengkel kerja, merupakan ruang untuk proses pembuatan wayang (produksi pembuatan wayang) yang nantinya dapat dijadikan cendera mata bagi para pengunjung.
 - c. Ruang perpustakaan, merupakan ruang untuk menambah informasi tentang pewayangan, dan hal-hal yang berhubungan dengan seni pewayangan.
4. Ruang untuk kegiatan preservasi / konservasi
 - a. Ruang kuratorial, merupakan ruang staff ahli dalam mengadakan penelitian dan pendokumentasian koleksi
 - b. Ruang edukator.
 - c. Ruang laboratorium, merupakan ruang penelitian dan perawatan koleksi, terdiri dari :
 - 1) ruang fumigasi
 - 2) ruang konservator
 - 3) ruang dokumentasi
 - d. Ruang preparator, merupakan ruang persiapan dalam presentasi koleksi, terdiri dari ruang preparator dan bengkel
5. Ruang untuk kegiatan administrasi
 - a. Ruang direktur
 - b. Ruang tata usaha
 - c. Ruang rapat

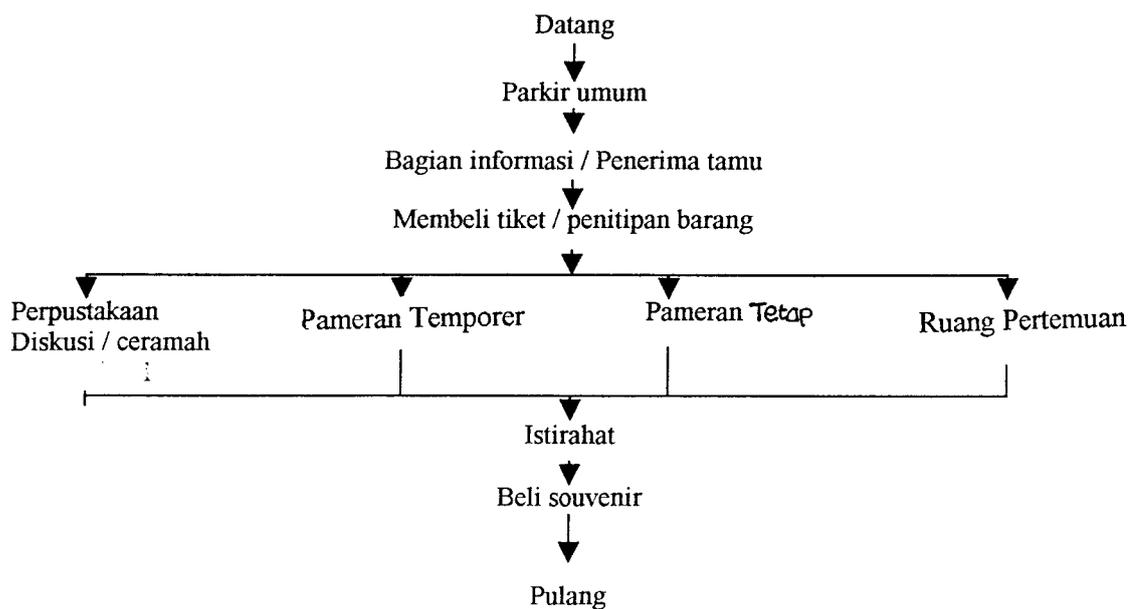
- d. Ruang tamu
 - e. Ruang publikasi
 - f. Ruang lavatory
6. Ruang-ruang pelengkap dan servis
- a. Kantin, melayani umum dan staf
 - b. Ruang parkir intern
 - c. Ruang mekanikal dan elektrikal
 - d. Ruang gudang
 - e. Ruang lavatory.

IV.2.3. Pendekatan Arah Gerak Kegiatan Dalam Museum

1. Alur Kegiatan Pengunjung

Kegiatan pengunjung dapat digambarkan sebagai berikut :

Datang, berhubungan dengan staff, diantar ke edukasi, diantar ke tempat pameran, ke perpustakaan, istirahat, dan bila berminat beli souvenir pulang.

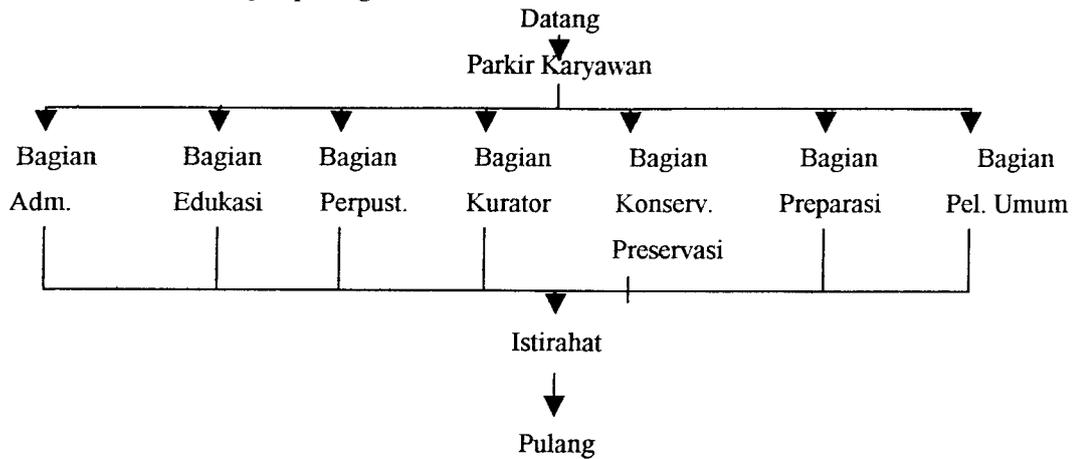


Gbr. 4.8. Alur Kegiatan Pengunjung

2. Alur Kegiatan Pengelola

Kegiatan pengelola antara lain:

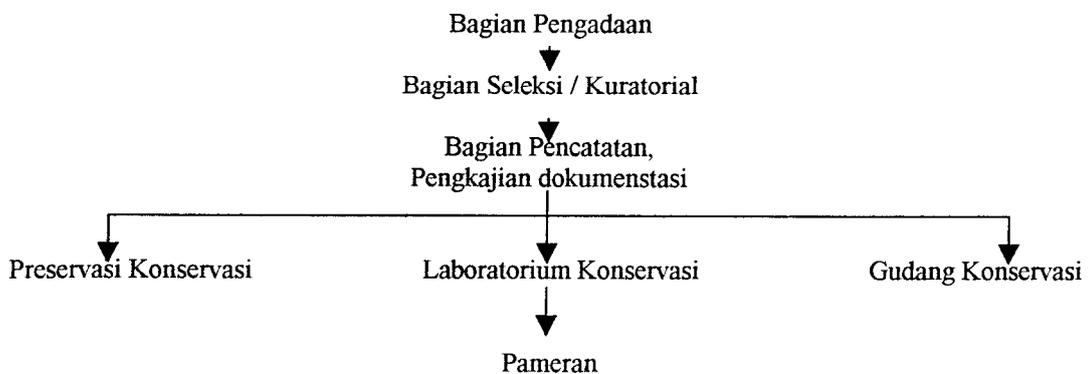
- a. datang menuju ke lokasi parkir karyawan
- b. menuju ke tempat masing-masing
- c. istirahat, pada waktu tertentu
- d. kembali bekerja, pulang



Gbr. 4.9. Alur Kegiatan Pengelola

3. Alur Kegiatan Materi Benda Koleksi

Materi datang, kebagian pengadaan koleksi, dibawa kebagian seleksi, pencatatan / pengkajian / dokumentasi, bagian perawatan / pengawetan, bagi yang rusak di bawa ke bagian reproduksi, gudang penyimpanan, dipamerkan.



Gbr. 4.10. Kegiatan Materi Koleksi

IV.2.4. Pendekatan Pengelompokan Ruang

Pengelompokan ruang didasarkan pada fungsi, macam kegiatan yang diwadahi, ruang kegiatan, pelaku kegiatan, dan materi koleksinya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3. Pendekatan Pengelompokan Ruang

Fungsi	Kegiatan	Ruang
Pameran	Penjualan Tiket Pengumuman dan Informasi Menitipkan Barang Menjaga Keamanan Pameran Istirahat	Entrance Hall Lobby Rg. Loker Rg. Informasi Rg. Penitipan Barang Rg. Keamanan Hall Pameran Rg. Pameran Tetap Rg. Relaksasi
Preservasi dan konservasi	Meneliti Koleksi Pengontrolan Merestorasi Laboratorium Laboratorium Laboratorium Penyimpanan Penyimpanan	Rg. Kuratorial Rg. Kabag. Kurator Rg. Pemeriksa Rg. Kontrol Rg. Preparasi Rg. Studio Rg. Konservator Rg. Fumigasi Rg. Laboratorium Rg. Gdg. Alat Rg. Gudang Koleksi Rg. Preparator Rg. Persiapan Rg. Bengkel
Pendidikan	Bengkel Kerja Diskusi Terima Tamu Bekerja Bekerja Menyimpan Buku Menaruh Katalog Membaca Meminjam Buku	Rg. Edukasi Rg. Pertemuan Rg. Tamu Rg. Pimpinan Rg. Staf Rg. Perpustakaan Rg. Buku Rg. Katalog Rg. Baca Rg. Peminjaman Rg. Administrasi
Pelayanan Umum	Parkir Pengunjung Jual Makanan Jual Cenderamata Beribadah	Rg. Parkir Rg. Kantin Rg. Souvenirshop Rg. Sholat

Pengelolaan	Bekerja Bekerja Bekerja Terima Tamu Publikasi Pameran Istirahat Menyimpan Arsip	Rg. Ka. Museum Rg. Sekertariat Rg. Tata Usaha Rg. Tamu Rg. Publikasi Rg. Rapat Rg. Istirahat Rg. Arsip
Servis	Parkir Menjalankan MEE Jaga Keamanan Ke Lavatori	Rg. Parkir Pengelola Rg. Elektrikal Rg. Jaga Rg. Toilet

IV.2.5. Pendekatan Hubungan Ruang

Hubungan ruang dalam Museum Wayang didasarkan pada keterkaitan yang erat antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya, yang penting sekali untuk melakukan penataan atau untuk melakukan lay out ruang. Ruang yang berhubungan erat akan diletakan berdekatan sedang ruang yang tidak berhubungan akan diletakan berjauhan. Pada dasarnya hubungan ruang dimaksudkan untuk memudahkan pergerakan dalam bangunan.¹¹

Hubungan ruang dapat dikelompokan sebagai berikut :

No.	Unit Kegiatan	
1.	Pameran	
2.	Pendidikan	
3.	Preservasi konservasi	
4.	Pengelola	
5.	Pelayanan Khusus / Servis	
6.	Pelayanan Umum	

Tabel 4.4 Pendekatan Hubungan Ruang

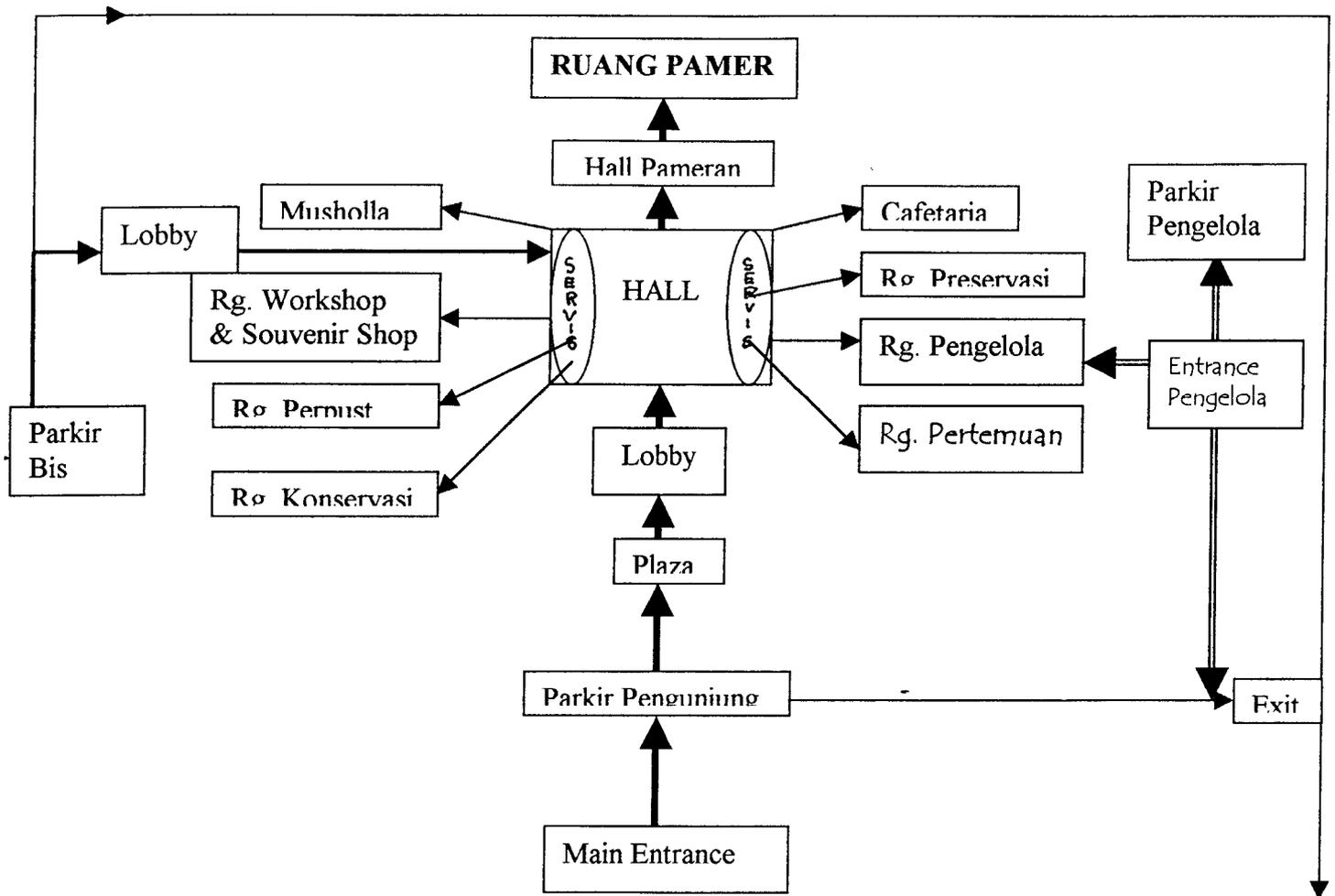
¹¹ White, Edward T, Ordering System, An Introdution to Architecture Design, University of Arizona, 1983.

Unit Kegiatan	Program Ruang	Pendekatan Hubungan Ruang
P A M E R A N	Parkir pengunjung Hall (A) Ruang Penerima 1. Locket 2. Rg. Informasi 3. Rg. Penitipan barang 4. Rg. Security 5. Kios Cenderamata 6. Lavatory (B) Ruang Pameran 1. Hall Pameran 2. Rg. Pamera	
P E N D I D I K A N	Hall (C) Ruang Perpustakaan 1. Rg. Baca 2. Rg. Buku 3. Rg. Katalog 4. Rg. Peminjaman 5. Rg. Kerja 6. Gudang 7. Lavatory (D) Ruang Pertemuan 1. Rg. Peralatan 2. Rg. Diskusi 3. Gudang 4. Lavatory (E) Ruang Workshop 1. Rg. Kabag. Pendidikan 2. Rg. Staf 3. Bengkel Kerja	
P E N G E L O L A P	Hall (F) Ruang Pimpinan Museum 1. Rg. Ka. Museum 2. Rg. Sekretaris 3. Rg. Kabag. Keuangan 4. Rg. Kabag. Kepegawaian 5. Rg. Staff 6. Rg. Rapat 7. Rg. Publikasi 8. Rg. Tamu 9. Lavatory	

R E S E R V A S I	<p>Hall (G) Ruang Kurator 1. Kabag Kurator 2. Rg. Staff 3. Rg. Pemeriksa 4. Rg. Penerbitan 5. Rg. Preparasi 6. Rg. Studio</p>		
	<p>(H) Ruang Konservasi 1. Rg. Kabag. Konservasi 2. Rg. Staf 3. Rg. Fumigasi 4. lab. Konservasi 5. Rg. Simpan sementara 6. Gudang alat</p>		
	<p>(I) Ruang Preparasi 1. Rg. Kabag. Preparasi 2. Rg. Staf 3. Rg. Foto Studio 4. Rg. Restorasi 5. Gudang alat</p>		
S E R V I S	<p>Hall (J) Ruang Rrumah Tangga 1. Rg. Staf 2. Rg. Cleaning servis 3. Gudang alat</p>		
	<p>Hall (K) Ruang Servis 1. Pantry 2. Rg. Makan 3. Rg. Istirahat 4. Gudang 5. Parkir Pengelola 6. Parkir Servis 7. Lavatory Rg. Genset Gardu Jaga</p>		
P e l a y a n a n	<p>Hall (L) Ruang Pelayanan Umum 1. Cafeteria 2. Musholla 3. Lavatory 4. Rg. Perkumpulan</p>		

IV.2.6. Organisasi Ruang

Pengorganisasian ruang dalam Museum Wayang ini akan menunjukkan tingkat kepentingan dan fungsi kelompok ruang-ruang tersebut dalam suatu bangunan serta didasarkan pada pola hubungan ruang dan pengelompokan kegiatan yang akan diwadahi.



Gbr. 4.11. Organisasi Ruang
(Sumber : Analisa)

IV.2.7. Pendekatan Besaran Ruang

Untuk menentukan besaran ruang, dipakai standart besaran ruang dari beberapa literature, yaitu :

- Architect Data, Earnest Neufert
- Time Saver Standart For Building Types

Analisa besaran ruang pengelola dan penunjang ditentukan berdasarkan beberapa faktor :

- a. Bentuk kegiatan
- b. Jumlah pemakai
- c. Area sirkulasi kegiatan

Analisa besaran ruang pameran didasarkan pada :

- a. Jumlah koleksi yang diwadahi
- b. Sirkulasi pengunjung dalam ruang pameran
- c. Standart kenyamanan pengamatan

Tabel 4.5. Perhitungan Besaran Ruang

Fungsi	Besaran Ruang		
	Kebutuhan ruang	Perhitungan	Hasil
Lobby		1,10 M ² x 100 orang	110 M ²
Entrance Hall		Standart 1,10 m ² /orang	
Loket		1,10 m ² x 200 orang	220 M ²
Rg. Informasi		2 x @ 5 M ²	10 M ²
Rg. Penitipan Barang			10 M ²
Rg. Souvenir Shop			30 M ²
Rg. Security			6 M ²
Toilet		o 3 wc x @ 2,16 M ² = 6,48 M ²	7 M ²
		4 urinoir x @ 0,90 M ² = 3,6 M ²	4 M ²
		2 toilet x @ 0,81 M ² = 1,62 M ²	2 M ²
		o 4 wc x @ 2,16 M ² = 8,64 M ²	9 M ²
		4 Toilet x @ 0,81 M ² = 3,24 M ²	4 M ²
			420 M ²
		Sirkulasi 10 %	42 M ²
			462 M ²
Hall			100 M ²
Toilet			24 M
Ruang A			
Periode I		Asumsi	
		Lukisan 10 buah x @ 2 M ² (panil)	20 M ²
		Jarak pengamatan @ 1,75 x 10	17,5 M ²
		Luas area pengamatan @ 5 M x 10	50 M ²

	Periode II	Maket 2 x @ 15 M ² (voosteek)	30 M ²
		Vitrine 2,00 x 0,90 x 2,50 M ²	
		Wayang 10 X @2 M ² (vitrine)	20 M ²
	Periode III	Jarak pengamatan & luas area pengamatan	17,5 M ²
		Wayang 10 X @2 M ²	50 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	20 M ²
	Periode IV	Wayang 10 x @ 2 M ²	17,5 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	50 M ²
		Wayang 15 x @ 2 M ²	20 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	17,5 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	50 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	30 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	26,25 M ²
		Jarak pengamatan & luas area pengamatan	75 M ²
		Sirkulasi 20 %	577,5 M ²
			115,5 M ²
			693 M ²
	Ruang B	Tokoh Pewayangan	
		Vitrine 1,5 x 1,5 x 2,25 M ²	
		20 Vitrine x 3 M ²	60 M ²
		Jarak pengamatan 1,29 x 20	25,8 M ²
		Luas area pengamatan	31 M ²
			116,8 M ²
		Sirkulasi 20 %	23.36 M ²
			140,16 M ²
	Ruang C	Peralatan Gamelan	
		Gamelan lengkap, dengan kotak alas 6 x 5 x 0,5 M ²	30 M ²
		Jarak pengamatan	6 M ²
		Luas area pengamatan	17,5 M ²
		Penyajian satu-persatu	
		Kenong (0,45 x 0,45 x 0,65) x 2	1,8 M ²
		Jarak pengamatan	0,8 M ²
		Luas area pengamatan	2,25 M ²
		Bonang (3,00 x 0,90 x 0,40) x 2	3,6 M ²
		Jarak pengamatan	3,46 M ²
		Luas area pengamatan	10 M ²
		Celempong (1,50 x 0,90 x 0,55) x 2	2,7 M ²
		Jarak pengamatan	2,6 M ²
		Luas area pengamatan	7,5 M ²
			88,21 M ²
		Sirkulasi 20 %	17,64 M ²
			105,85 M ²
	Ruang D	Penunjang pementasan	
		Penyajian dengan vitrine (2,00 x 0,90 x 2,50) x 10	20 M ²
		Jarak pengamatan	17,5 M ²
		Luas area pengamatan	50 M ²
			87,5 M ²
			17,5 M ²
			105 M ²
			1168,01 M ²

Rg. Pertemuan	Asumsi 200 orang pengunjung per hari, Standart. $66 \times 1,067 = 0,704 \text{ M}^2$ $(0,704 \times 200) + 5 \% = 141 \text{ M}^2$	141 M ²
Rg. Perpustakaan	Asumsi 5000 buku, standart 1 M ² sebesar 32,5 buku / M ² $(5000 : 32,5 = 153 \text{ M}^2$	153 M ²
Rg. Workshop		1000 M ²
Toilet		24 M ²
	Sirkulasi 10 %	1318 M ²
		13,1 M ²
		1331,1 M ²
Ruang Kurator		
Rg. Kabag		24 M ²
Rg. Staf		36 M ²
Rg. Pemeriksa		20 M ²
Rg. Penerbitan		30 M ²
Ruang Preparasi		
Rg. Kabag		24 M ²
Rg. Staf		36 M ²
Rg. Simpan Sementara	Dengan persyaratan Museum kelas A	30 M ²
Gudang alat	Dengan persyaratan Museum kelas A	30 M ²
Ruang Konservasi		
Rg. Kabag		24 M ²
Rg. Staf		36 M ²
Rg. Fumigasi		20 M ²
Rg. Restorasi		20 M ²
Rg. Simpan Sementara	Dengan persyaratan Museum kelas A	30 M ²
Gudang alat	Dengan persyaratan Museum kelas A	30 M ²
Ruang Edukasi		
Rg. Kabag.		24 M ²
Rg. Staf		36 M ²
Rg. Tamu		12 M ²
Rg. Foto Studio		20 M ²
Toilet		24 M ²
		647 M ²
	Sirkulasi 10 %	64,7 M ²
		711,7 M ²
Rg. Ka. Museum		30 M ²
Rg. Staff		120 M ²
Rg. Wakil		24 M ²
Rg. Tamu		20 M ²
Rg. Rapat		50 M ²
Rg. Administrasi		20 M ²
Toilet		24 M ²
		288 M ²
	Sirkulasi 10 %	28,8 M ²
		316,8 M ²
Gudang		30 M ²
Pantry		40 M ²

	Cafetaria		75 M ²
	Musholla		60 M ²
	MEE		40 M ²
	Toilet		24 M ²
			269 M ²
			26,9 M ²
			295,9 M ²
	Parkir Pengelola	Asumsi 5 mobil x @ 22,5 M ²	112,5 M ²
		Asumsi 20 motor x @ 2,25 M ²	45 M ²
	Parkir Pengunjung	Asumsi Jumlah pengunjung 400 orang, dan 10 % memakai mobil sedangkan 75 % memakai sepeda motor , dan 25 % memakai bus. (10 % mobil x 400) x 22,5 M ² + (75 % motor x 400) x 2,25 M ² + (25 % bus x 400) x 33 M ²	1675 M ²
			1832,5 M ²
		Luas Total	7940,836 M ²
		Total Luas Tapak	15.000 M ²

IV.3.Pendekatan Tata Ruang Luar

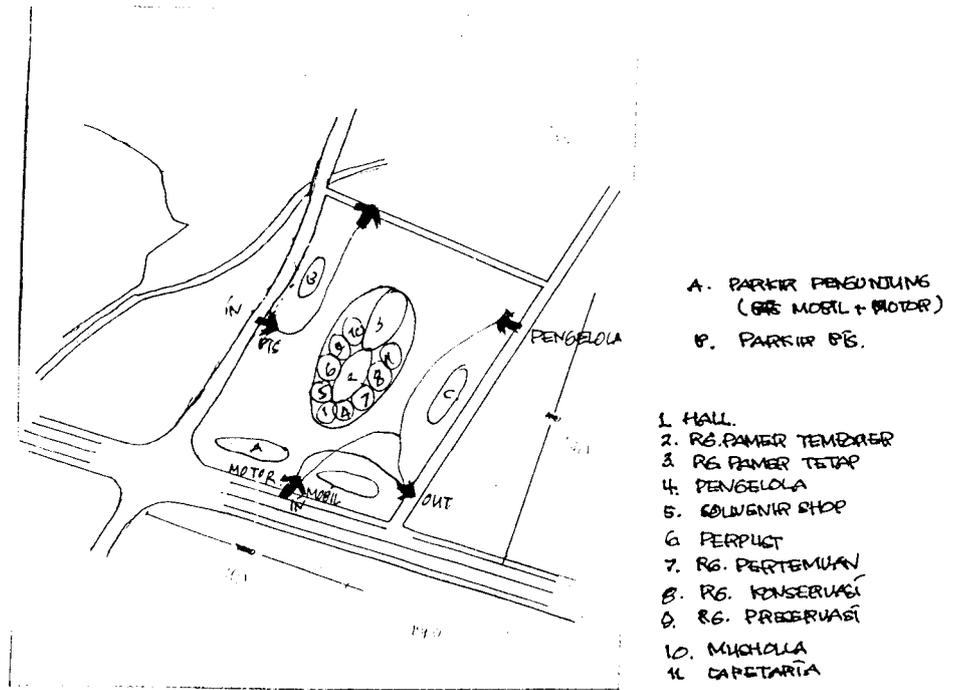
IV.3.1. Pemintakatan

Pemintakatan dilakukan dengan tujuan pengelompokan ruang kegiatan didalam Museum Wayang berdasarkan :

1. Pencapaian utama kedalam tapak
2. Hubungan antar kegiatan yang berlangsung

Berdasarkan pendekatan diatas, kemudian di kompilasikan dengan kelompok masing-masing kegiatan, menghasilkan ;

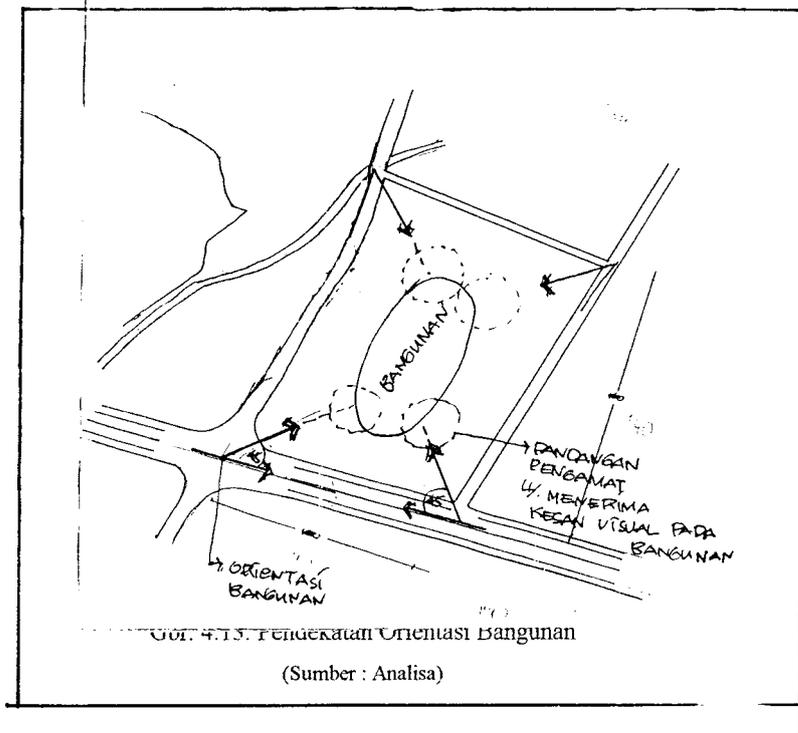
- a. Kelompok kegiatan yang mempunyai sifat umum, dimana kegiatan ini mempunyai hubungan langsung dengan luar, ditempatkan pada daerah yang ramai dan mudah di capai.
- b. Kelompok kegiatan pameran pada daerah yang tenang dan mudah dicapai.
- c. Kelompok pengelola diletakan pada daerah yang mudah dicapai.
- d. Kelompok kegiatan edukasi pada daerah yang tenang dan mudah di capai.
- e. Kelompok kegiatan konservasi, pada daerah dengan ketenangan sedang dan pencapaian sedang.
- f. Kelompok kegiatan service, pada daerah ketenangan rendah dan pencapaian sedang.



Gambar 4.12. Pemintakatan
(Sumber : Analisa)

IV.3.2. Pendekatan Orientasi Bangunan

Dasar analisa pendekatan orientasi bangunan adalah mempertimbangkan simpul pengamatan mata terhadap obyek bangunan dalam hal ini adalah museum wayang, sehingga diperoleh kesan visual pada bangunan museum tersebut.



Gbr. 4.13. Pendekatan Orientasi Bangunan
(Sumber : Analisa)

IV.3.3. Pendekatan Penampilan Bangunan

Untuk mewujudkan penampilan museum wayang yang dapat mencerminkan kegiatan yang diwadahi dapat melalui :

1. Simbolisasi sebagai pendekatan pengenalan obyek kegiatan

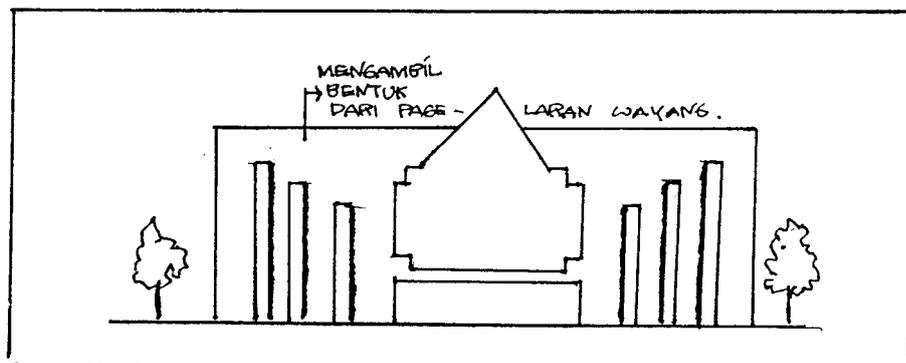
Simbol dalam suatu bangunan merupakan alat untuk mengkomunikasikan dan menuntun pemahaman pengamat terhadap fungsi dan obyek. Charles Pierce (1987 – 1903) mengklasifikasikan symbol atau sign dalam 3 kelompok, yaitu :

a. Indexial sign

Merupakan symbol yang memiliki hubungan langsung antara pemberi tanda dengan yang ditandakan terutama bentuk (ruang, permukaan, volume) dan proporsi (skala, Irama, tektur).

b. Symbolic sign

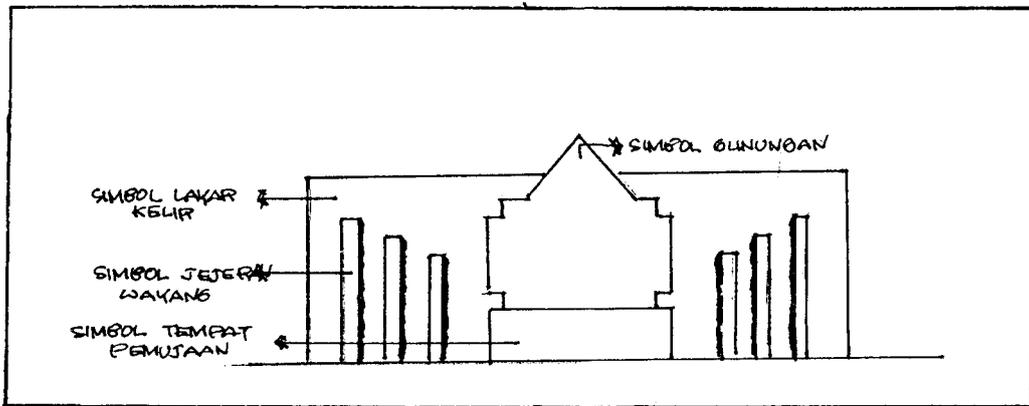
Merupakan tanda yang menunjukkan obyek pada aturan tertentu berdasarkan gagasan umum, sehingga dengan symbol tertentu suatu bangunan dapat di interprestasikan dengan obyek tersebut.



Gbr. 4.14. Symbolic Sign
(Sumber : Analisa)

c. Iconic sign

Merupakan symbol yang mengacu pada obyek yang ditampilkan atas dasar sifat khusus yang terkandung, serta menjadi symbol metafor atau kiasan.



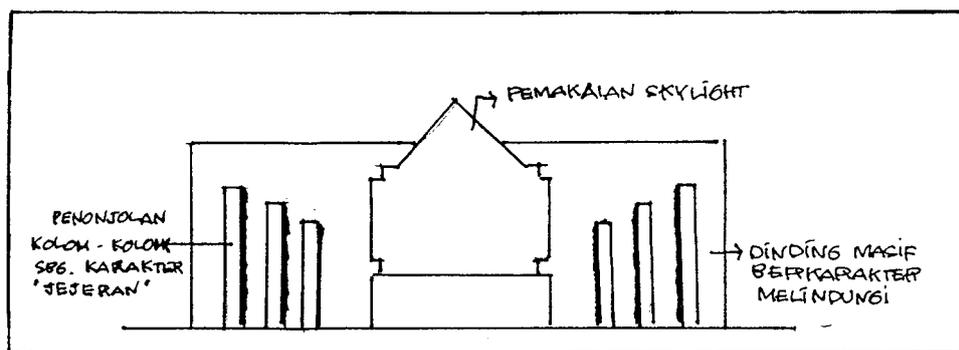
Gbr. 4.15. Iconic Sign

(Sumber : Analisa)

2. Teknologi modern

Penggunaan teknologi pada elemen – elemen yang mendukung penampilan bangunan diharapkan dapat mendukung kesan visual terhadap bangunan museum wayang.

Penampilan bangunan museum wayang merupakan pencerminan dengan lingkungan sekitarnya, namun tetap memperhatikan hakekat dari museum wayang itu sendiri, dalam hal ini menyangkut fungsi, tujuan dari museum wayang itu sendiri. Penampilan bangunan dalam museum wayang terwujud dengan penggunaan bahan atau bentuk dari penampilan bangunannya dan penggunaan teknologi serta penggunaan symbol – symbol dari pewayangan yang diolah pada fasad bangunan.

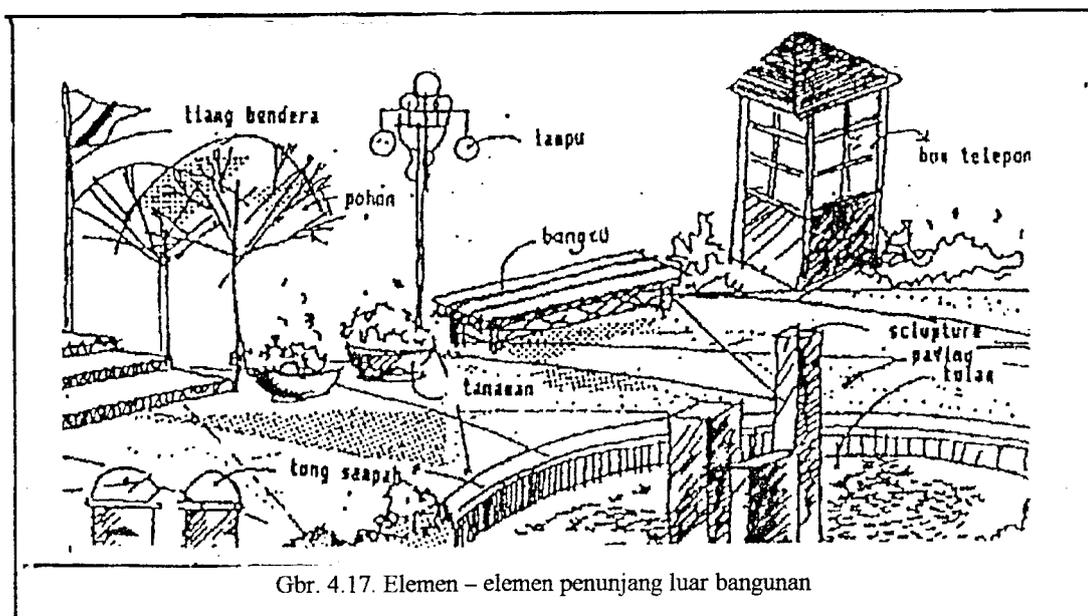


Gbr. 4.16. Penggunaan Teknologi Modern

(Sumber : Analisa)

IV.3.4. Elemen Ruang Luar

1. Tata hijau
 - a. Sebagai pelindung kawasan dan bangunan dari kondisi buruk lingkungan
 - b. Mengatur, mengarahkan pandangan, menutup pandangan pada obyek yang tidak diinginkan
 - c. Sebagai penegas jalur sirkulasi
 - d. Sebagai elemen pelembut dan memanipulasi bentuk serta masa bangunan
 - e. Memberikan tingkat penerangan antara ruang luar dan ruang dalam
2. Jalur pergerakan luar bangunan
 - a. Sebagai sarana penghubung antar kegiatan
 - b. Sebagai bagian pembentuk ruang luar
 - c. Sebagai elemen perkuatan pada tata ruang luar
3. Ruang terbuka / plaza
 - a. Sebagai elemen pengikat secara visual
 - b. Sebagai wadah kegiatan luar bangunan
 - c. Sebagai elemen yang bisa dijadikan orientasi bangunan
4. Sculpture
 - a. Sebagai titik orientasi pada tata ruang luar
 - b. Sebagai elemen pendukung penampilan bangunan



Gbr. 4.17. Elemen – elemen penunjang luar bangunan

5. Sistem parkir

Parkir disediakan untuk kebutuhan parkir bagi kegiatan utama, kegiatan pengelola serta pengunjung. Fasilitas parkir direncanakan menjadi 2 kelompok

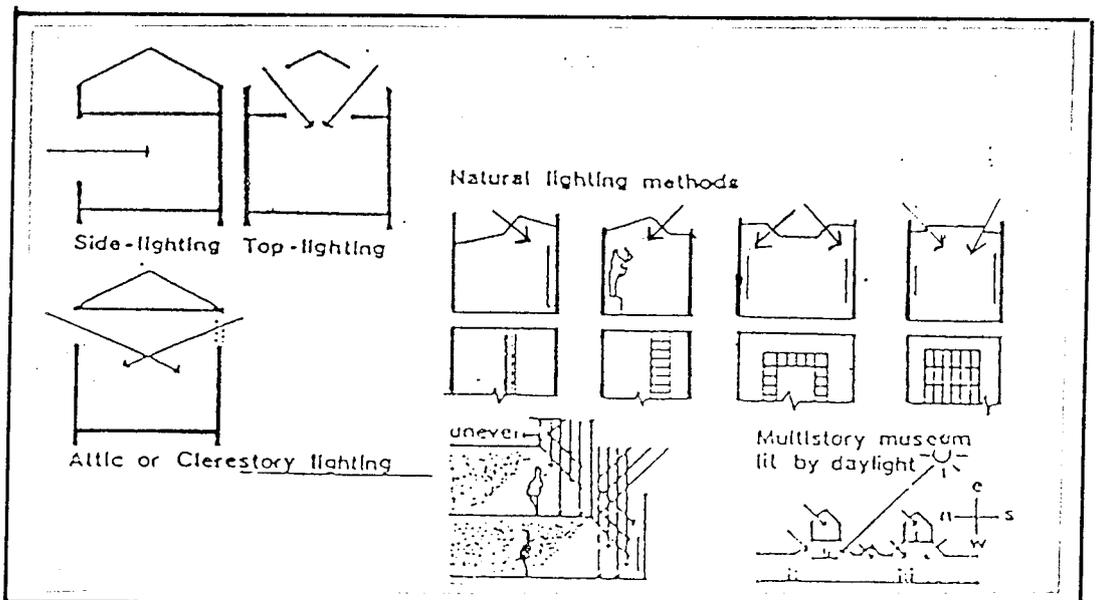
- a. Kegiatan parkir utama dan penunjang
- b. Kegiatan pengelola.

IV.4 Pendekatan Kenyamanan

IV.4.1. Pendekatan Kenyamanan Pencahayaan

1. Pencahayaan Alami

Pemanfaatan cahaya alami disiang hari memiliki beberapa keuntungan yaitu cahaya relatif lebih merata dan ekonomis. Namun kelemahannya dimana arah datangnya sinar matahari yang selalu berubah-ubah dan intensitasnya tidak selalu tetap. Pencahayaan alami dapat digunakan pada ruang pameran melalui jendela samping.



Gambar 4.18. Pencahayaan Alami
(Sumber : Public Space Design)

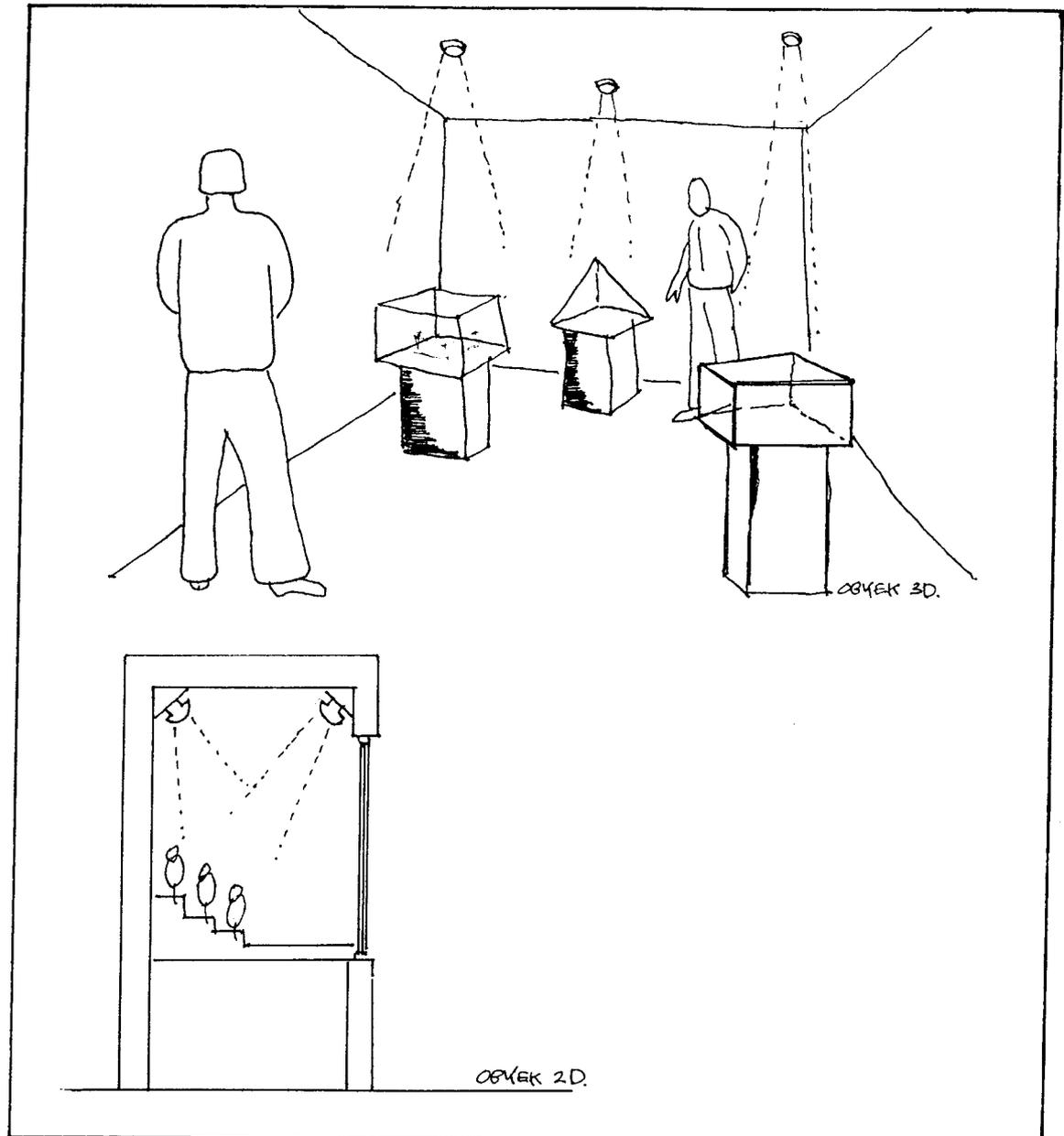
2. Pencahayaan Buatan

Yaitu cahaya yang berasal dari lampu dengan standart pemakaian minimal 250 lux. Keuntungannya adalah cahaya lebih bersifat permanen dengan intensitas

yang tetap dan dapat diatur kekuatannya serta arahnya. Selain itu fleksibel untuk penataannya.

Tujuan pemanfaatan pencahayaan buatan antara lain :

- 1) Menampilkan detail obyek baik tekstur maupun warnanya
- 2) Menampilkan karakter obyek seperti yang diharapkan
- 3) Memberikan penekanan yang merata pada obyek



Gbr. 4.19. Pencahayaan Buatan

IV.4.2. Pendekatan Kenyamanan Penghawaan

1. Penghawaan Alami

Penghawaan alami digunakan seoptimal mungkin terutama pada ruang-ruang yang tidak membutuhkan kondisi tertentu dan kondisi tidak stabil yaitu : selain ruang penyimpanan koleksi dan ruang pameran. Sistem penghawaan alami ini menggunakan *sistem cross ventilation*. Pendistribusian penghawaan alami ini dapat dilakukan melalui bidang bukaan samping (pintu, jendela).

2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan terutama dipergunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan kondisi tertentu dan stabil seperti ruang pameran dan ruang penyimpanan koleksi. Sistem penghawaan ini dapat menggunakan AC sebagai alat untuk mengkondisikan udara dalam ruangan. Persyaratan penghawaan buatan ini dengan kelembaban 50 % serta temperatur 24° C.

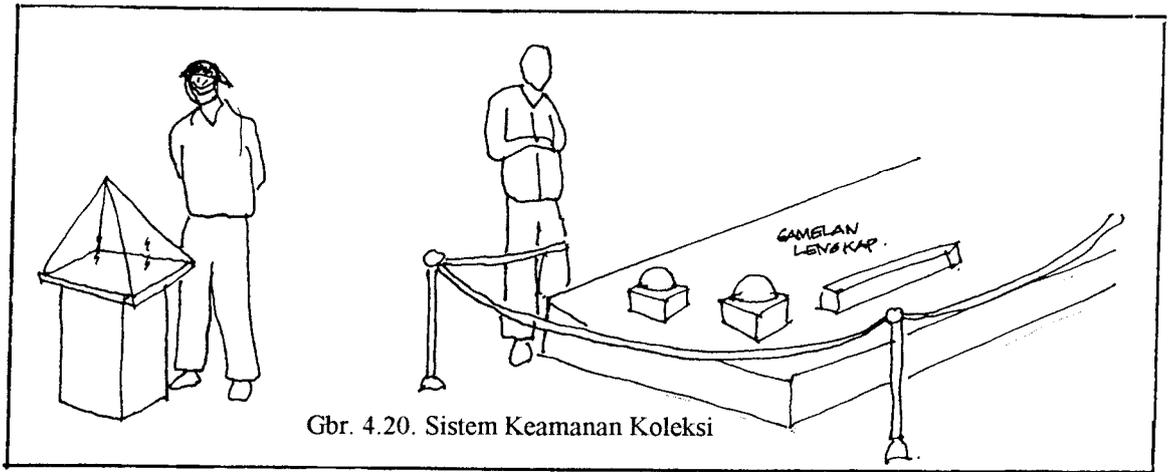
IV.5. Pendekatan Sistem Keamanan Koleksi

Keamanan bangunan terutama pada bangunan museum yang memiliki koleksi berharga, sangatlah utama. Keamanan yang utama adalah terhadap gangguan tindak kejahatan.

Sistem keamanan yang berarti upaya untuk mencegah tindak kejahatan ini dapat dilakukan secara pasif dan aktif, yaitu :

a. Secara pasif :

- 1) Menghindari dan mempersulit adanya tindakan kejahatan melalui :
Menggunakan pelindung tertutup (*vitrine*) untuk benda-benda koleksi wayang, maupun benda –benda berdimensi kecil
- 2) Menggunakan pembatas berupa tali, rantai, penggunaan perbedaan ketinggian lantai untuk benda-benda berukuran besar



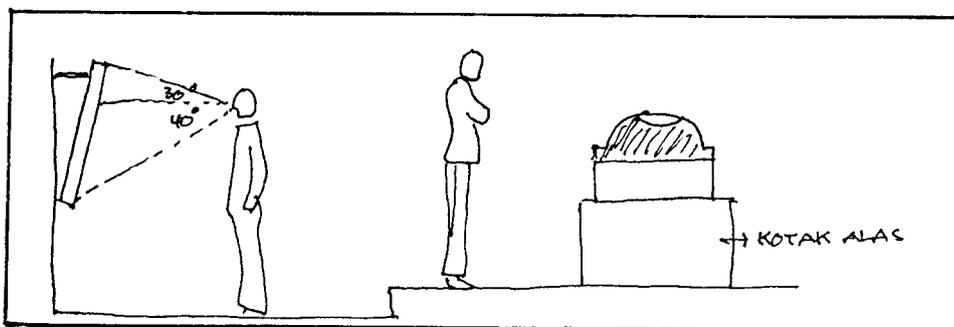
Gbr. 4.20. Sistem Keamanan Koleksi

b. Secara aktif :

Menghindari adanya tindakan kejahatan melalui tindakan baik secara manual dengan petugas jaga ataupun secara otomatis dengan peralatan tambahan, alarm system, card system.

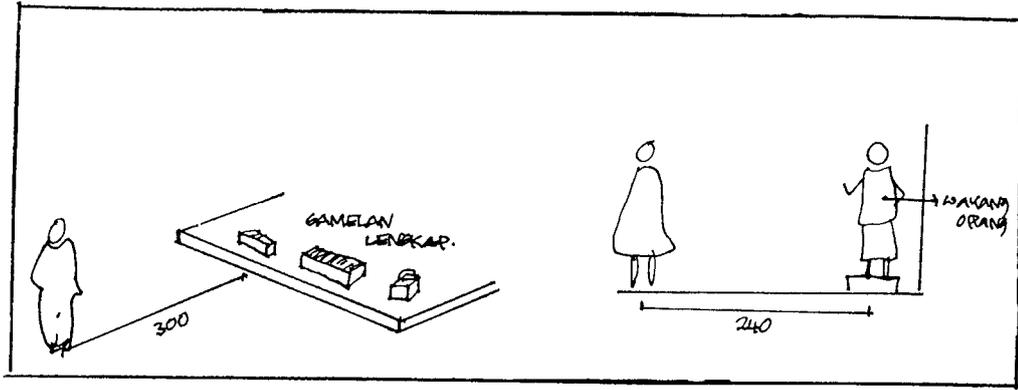
IV.6. Pendekatan Sistem Kenyamanan Pandang

Kenyamanan Pandang terhadap obyek dapat diusahakan dengan pengaturan jarak dan tata letak masa benda pameran yang efektif dan efisien terhadap pengamat. Yang perlu diperhatikan adalah batas jangkauan sudut pandang mata pengamat yaitu sudut pandang normal terhadap obyek kebawah sebesar 40° dan keatas sebesar 30° .



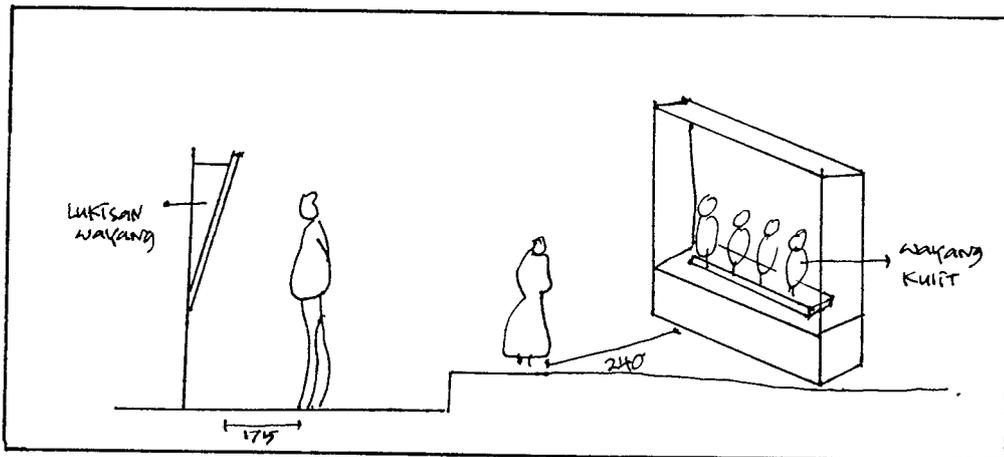
Sedangkan penentuan jarak minimal pengamatan didasarkan pada jenis benda koleksi :

a. Untuk benda koleksi besar, berupa penyajian alat gamelan lengkap maupun tokoh wayang jarak minimal penglihatan 100 – 300 cm. Hal ini didasarkan untuk menghindari dari jangkauan tangan manusia.



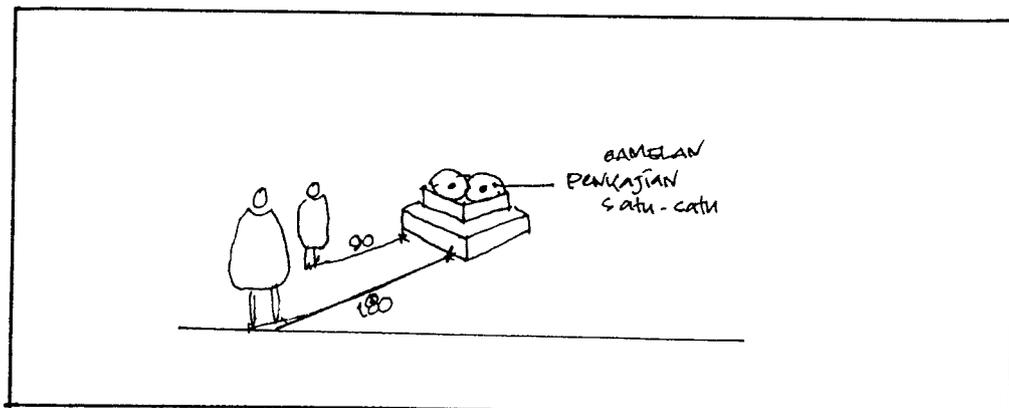
Gbr. 21. Kenyamanan Penglihatan Koleksi Besar

- b. Untuk koleksi sedang, berupa foto, lukisan dan wayang yang diletakan dalam kotak vitrine jarak minimal pengamatan 150 – 240 cm



Gbr. 22. Kenyamanan Koleksi Sedang

- c. Untuk benda koleksi kecil, berupa alat gamelan penyajian satu persatu maupun penunjang pementasan jarak minimal penglihatan 50 - 180 cm.



Gbr. 23, Kenyamanan Koleksi Kecil

IV.7. Pendekatan Sistem Bangunan

IV.7.1. Pendekatan Struktur Bangunan

Sistem struktur yang nantinya akan diterapkan harus disesuaikan dengan fungsi, bentuk, dan mempertimbangkan penggunaan material yang sesuai, mengingat bahwa sistem struktur mempunyai peran yang kuat dalam penampilan bangunan nantinya.

Dasar pertimbangan didalam pemilihan sistem struktur adalah :

- Sistem struktur dapat mendukung penampilan karakter bangunan sesuai dengan esensinya, yaitu sebagai bangunan perlindungan atau konservasi.
- Memenuhi persyaratan fungsi yang diwadahi.

Dari dasar pertimbangan diatas maka sistem struktur yang dipakai adalah sistem struktur rangka, dimana ;

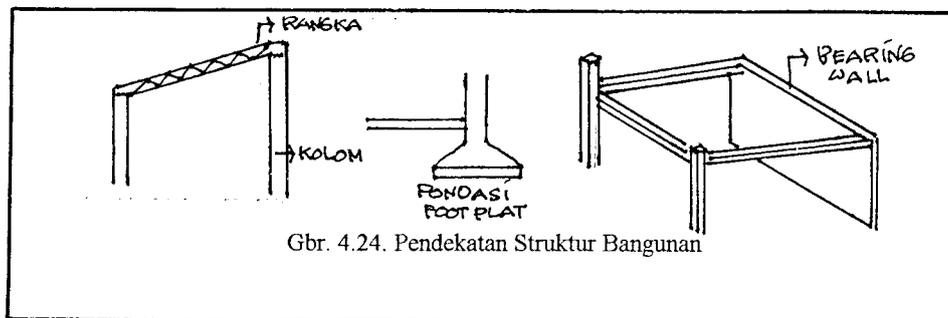
- memungkinkan fleksibilitas dalam gubahan secara optimal
- memungkinkan bentang lebar
- dan mudah dalam sistem pelaksanaannya.

Sedang pertimbangan didalam pemilihan materialnya adalah ;

- Kesesuaian dengan sistem struktur yang dipilih
- Karakteristik material dapat mendukung penampilan

Dari dasar pertimbangan diatas maka material yang dipilih adalah beton bertulang, dimana ;

- Kuat dan tahan terhadap api
- Bentang dapat lebar
- Mudah dalam sistem perlakuan
- Mudah dalam pemeliharaan
- Mempunyai karakter kokoh, kuat dan massif



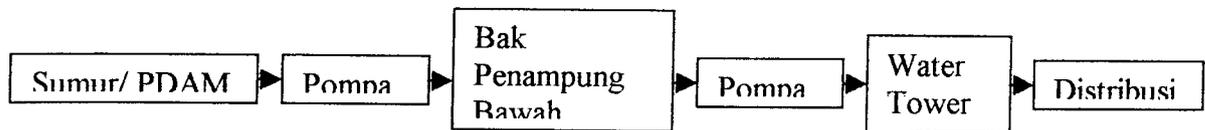
Gbr. 4.24. Pendekatan Struktur Bangunan

IV.7.2. Pendekatan Sistem Utilitas Bangunan

Pendekatan sistem utilitas bangunan mencakup beberapa sistem yang akan mendukung kelancaran maupun keamanan museum beserta koleksinya, meliputi :

1. Penyediaan Air Bersih

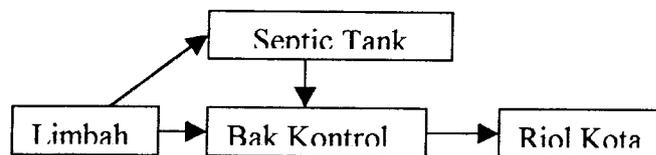
Sistem air bersih menggunakan air dari sumur ataupun dari PDAM yang ditampung pada bak penampung bawah dan dipompakan ke water tower yang kemudian didistribusikan menggunakan pipa air melalui treatment – treatment dengan sistem grafitasi



Gbr. 4.25. Penyediaan Air Bersih

2. Sistem Saluran Air Kotor

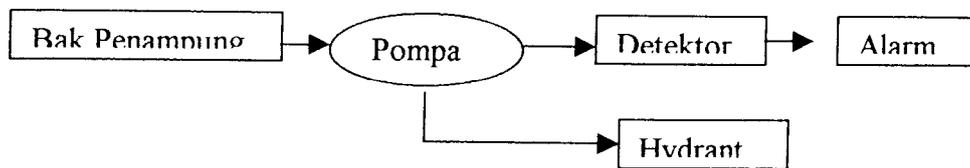
Sistem air kotor penyalurannya dalam bangunan menggunakan pipa – pipa saluran pembuangan air kotor. Sedangkan pengaturan pada tapak dipakai bak – bak kontrol yang disalurkan melalui saluran pembuangan tertutup dan diteruskan keriol kota. Untuk kotoran padat ditampung pada septic tank dan kemudian diteruskan keriol kota.



Gbr. 4.26. Sistem Saluran Air Kotor

3. Sistem Pencegahan Bahaya Kebakaran

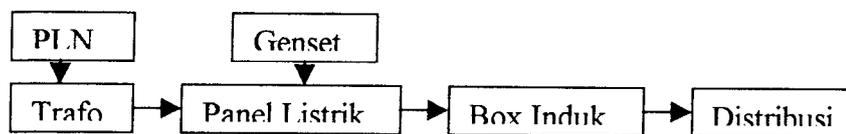
Untuk pencegahan bahaya kebakaran perlu dipasang pelaratan berupa detector yang bekerja secara otomatis yang dihubungkan dengan alarm system, fire hydrant (didalam bangunan dan diluar bangunan. Sumber air hydrant berasal dari bak penampung bawah yang dipompakan, selain itu juga dengan pemasangan alat pemadam kebakaran portable pada tempat – tempat tertentu.



Gbr. 4.27. Sistem Pencegahan Kebakaran

4. Sistem Elektrikal

Sistem mekanikal ,elektrikal pada bangunan ini dikelompokan sebagai bagian servis. Sumber daya listrik utama untuk memenuhi kebutuhan listrik disediakan dari PLN, sedangkan sumber listrik cadangan adalah diesel genset, dengan pertimbangan mudah dalam pengoperasian dan perawatan, serta penyediaan bahan bakar yang lebih mudah.



Gbr. 4.28. Sistem Elektrikal

5. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami (melalui bukaan) dan buatan (AC, Kipas Angin). Khusus pada ruang pameran menggunakan AC karena ruangan ini membutuhkan pengkondisian udara yang stabil untuk menjaga dari kerusakan benda koleksi.

6. Sistem Komunikasi

Telepon untuk hubungan ekstern dengan memakai sistem sambungan langsung atau PABX (Private Auto Branch Exchange). Selain itu untuk komunikasi keamanan menggunakan frekwensi (HT).

BAB V

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM WAYANG DI YOGYAKARTA

V.1. Konsep Perencanaan Site Museum Wayang di Yogyakarta

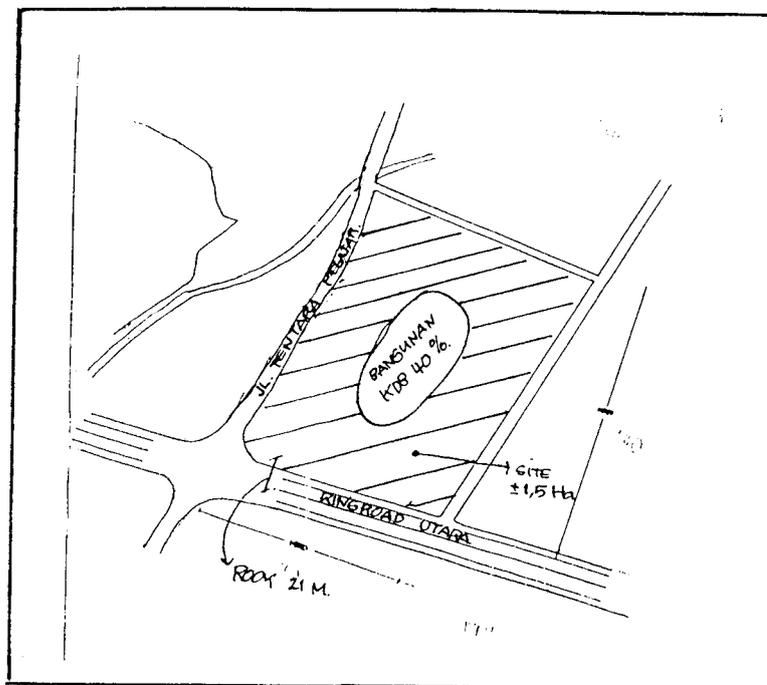
V.1.1. Kondisi Umum Site Terpilih

1. Site memiliki posisi yang menguntungkan karena berada dekat dengan obyek wisata "Monumen Yogya Kembali".
2. Keberadaan (lokasi) site yang akan memberikan kejelasan bagi visualisasi bangunan.
3. Hubungan Interalsasi, dekat dengan Hotel Resort Grant Hyatt.

V.1.2. Kondisi Internal (Analisis) Site

1. Peruntukan lahan saat ini adalah untuk persawahan dan perumahan
2. Kepadatan bangunan termasuk kategori sedang
3. Batas – batas site :
 - Utara : Pemukiman
 - Selatan : Jalan Ringroad Utara
 - Timur : Persawahan
 - Barat : Jalan Jalagan Rejodani / Obyek Wisata Monjali
4. Luas lahan : $\pm 15.000 \text{ M}^2$ (sekitar 1,5 Hektar)
5. Peraturan Bangunan :¹²
 - a. Peruntukan lahan untuk social budaya
 - b. Kepadatan bangunan (BCR) : 40 %
 - c. Ketinggian bangunan : 14 M
 - d. Garis sepadan minimal : 21 M

¹² Rencana penataan Bangunan Kawasan Monjali Departemen Pekerjaan Umum, Kanwil Propinsi DIY



Gambar 5.1. Site Terpilih

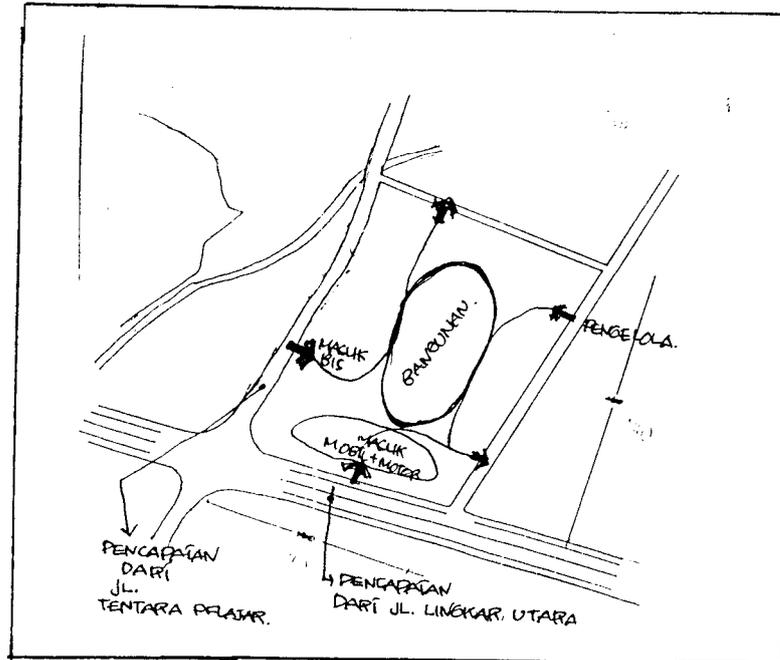
(Sumber : BAPPEDA TK II Kab. Sleman)

V.2. Konsep Dasar Bangunan

V.2.1. Pencapaian ke Site

Pencapaian ke site diarahkan dalam tiga arah yaitu melalui Jl. Lingkar Utara (untuk pejalan kaki), Jl. Palagan Tentara Pelajar (untuk kendaraan roda 4), dan Jl. Palagan I (untuk kendaraan bus). Pencapaian kedalam tapak dapat juga dengan mempertimbangkan pola sirkulasi dan kepadatan lalu lintas disekitar site :

1. Pintu masuk dan keluar direncanakan terpisah guna menghindari crossing antar kendaraan, dan pintu masuk untuk kendaraan besar (bus) diarahkan pada jalan Palagan I untuk menghindari kemacetan lalulintas disekitar Jl. Jalagan Rejodani maupun pada Jl. Lingkar Utara (merupakan arus sirkulasi terbesar dan merupakan jalan ringroad). Dan pintu keluar diarahkan pada Jl. Lingkungan.
2. Service entrance diarahkan pada Jl. Lingkungan.

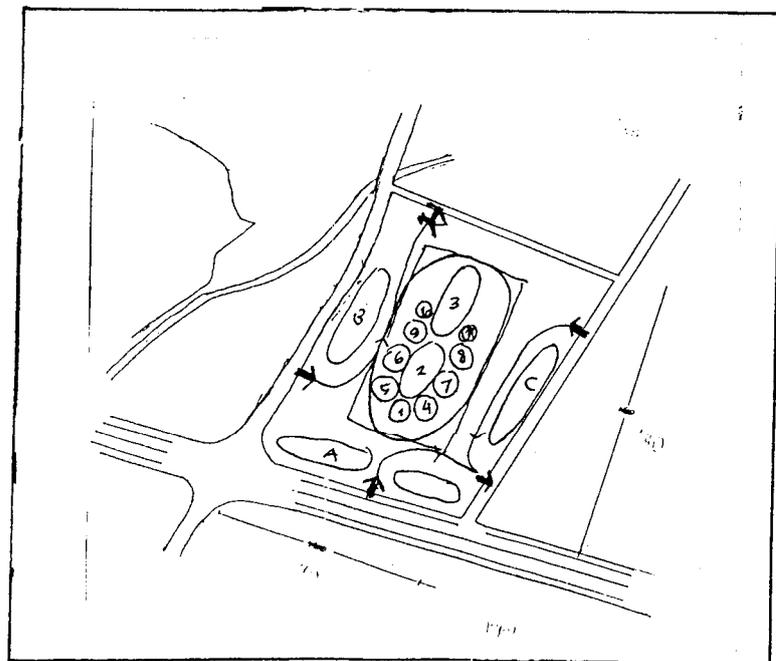


Gbr. 5.2. Pencapaian ke Site

(Sumber : Analisa)

V.2.2. Penzonningan / Pemintakatan

Konsep zoning pada site dengan mempertimbangkan sirkulasi lalu lintas, entrance, tempat parkir dan pemisahan sirkulasi kendaraan bermotor dan pejalan kaki, maka zoning pada site sebagai berikut :



- 1. HALL
 - 2. RS PAMER TEMPORER
 - 3. RS PAMER TETAP
 - 4. PENGELOLA
 - 5. SOLVENIRSHOP
 - 6. PERPUST
 - 7. PERTEMUAN
 - 8. KONSERVASI
 - 9. PRESERVASI
 - 10. MUSJOLLA
 - 11. KAFETERIA
-
- A. PARKIR MOBIL + MOTOR
 - B. PARKIR BIS
 - C. PARKIR PENGELOLA
- } PENJUNJUNG

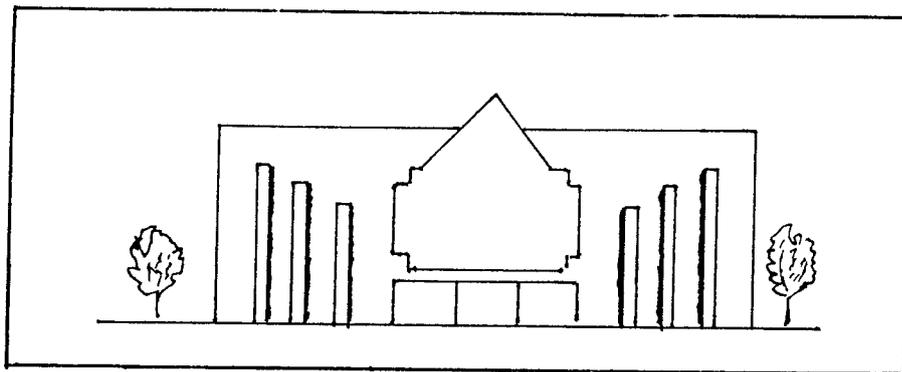
Gambar 5.3. Pemintakatan

(sumber : Analisa)

V.2.3. Penampilan Bangunan

Konsep penampilan bangunan dari museum wayang yaitu :

1. Karakter visual yang ditampilkan pada museum wayang mengacu pada bentukan sekitar dan mengacu pada alam (merapi), maupun dari wayang itu sendiri.
2. Museum Wayang diharapkan memiliki karakter visual terbuka dan dapat mencerminkan kegiatan yang diwadahi sebagai sarana pendidikan dan informasi tentang seni pewayangan.



Gbr. 5.4. Penampilan Bangunan
(Sumber : Analisa)

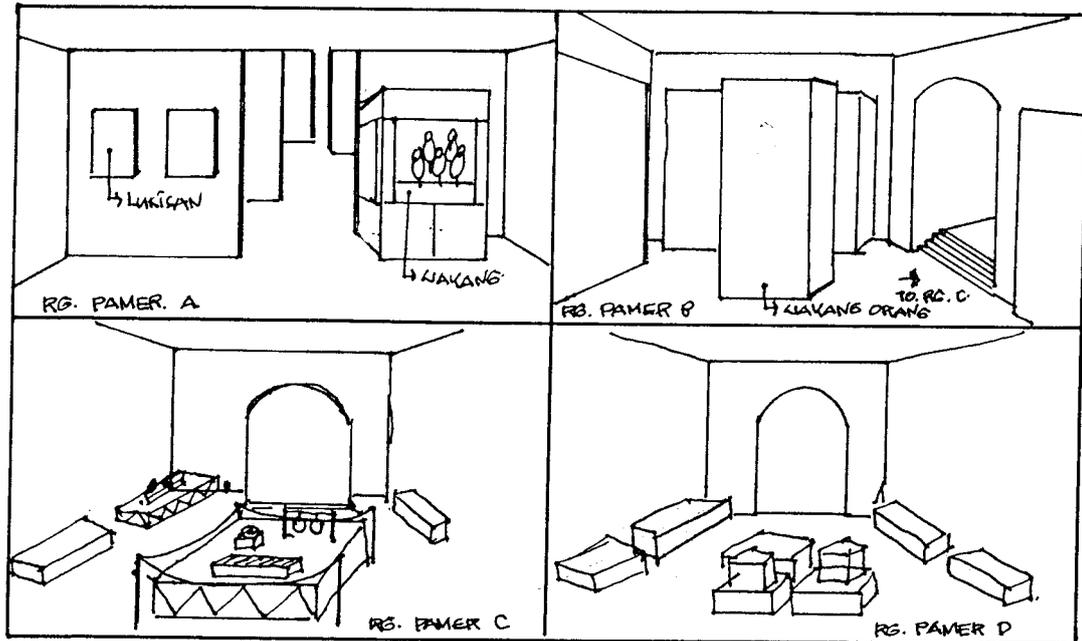
V.3. Konsep Perancangan

V.3.1. Konsep Tata Ruang Pamer

Pendekatan tata ruang pameran untuk museum wayang sangat dipengaruhi oleh kegiatan peragaan benda-benda koleksi, untuk memperjelas dan memudahkan pencapaian antar ruang maka perlu direncanakan suatu penataan ruang dengan mempertimbangkan factor kelelahan pengunjung dengan cara menghadirkan kegiatan relaksasi pada ruang peragaan benda koleksi.

Penataan ruang direncanakan untuk mempertimbangkan penyajian benda koleksi menurut materi benda koleksi sehingga dapat memudahkan pengunjung dalam hal pemahaman materi koleksi, oleh karena itu dituntut suatu pemecahan yang teliti untuk mengurangi factor kelelahan dan kebosanan agar sedapat mungkin pengunjung dapat mengikuti kegiatan peragaan tersebut dari awal hingga akhir.

Untuk itu bentuk ruang pamer (dalam hal ini adalah ruang pamer tetap), yang tepat diterapkan dalam Museum Wayang ini adalah kamar-kamar atau ruang-ruang yang disusun berurutan. Alternatif dari konfigurasi urutan ruang pamer tersebut adalah Ruang atau kamar-kamar diurutkan menurut materi koleksi dan dengan memberi batasan untuk setiap periode / materi.



Gbr. 5.5. Konsep Tata Ruang Pamer

V.3.2. Konsep Sirkulasi dalam Ruang Pamer

Sebagai dasar patokan perancangan tata ruang, yaitu :

1. Pola Sirkulasi

- a. Sebelum mencapai ruang pameran, diperlukan ruang penerima sebagai media transisi yang mengarahkan pengunjung pada tujuan utama, yaitu ruang pameran.
- b. Kejelasan pola sirkulasi antar kelompok kegiatan harus diikuti dengan pengaturan tata letak ruang pamer yang menekankan pada kemudahan pencapaian bagi pengunjung.

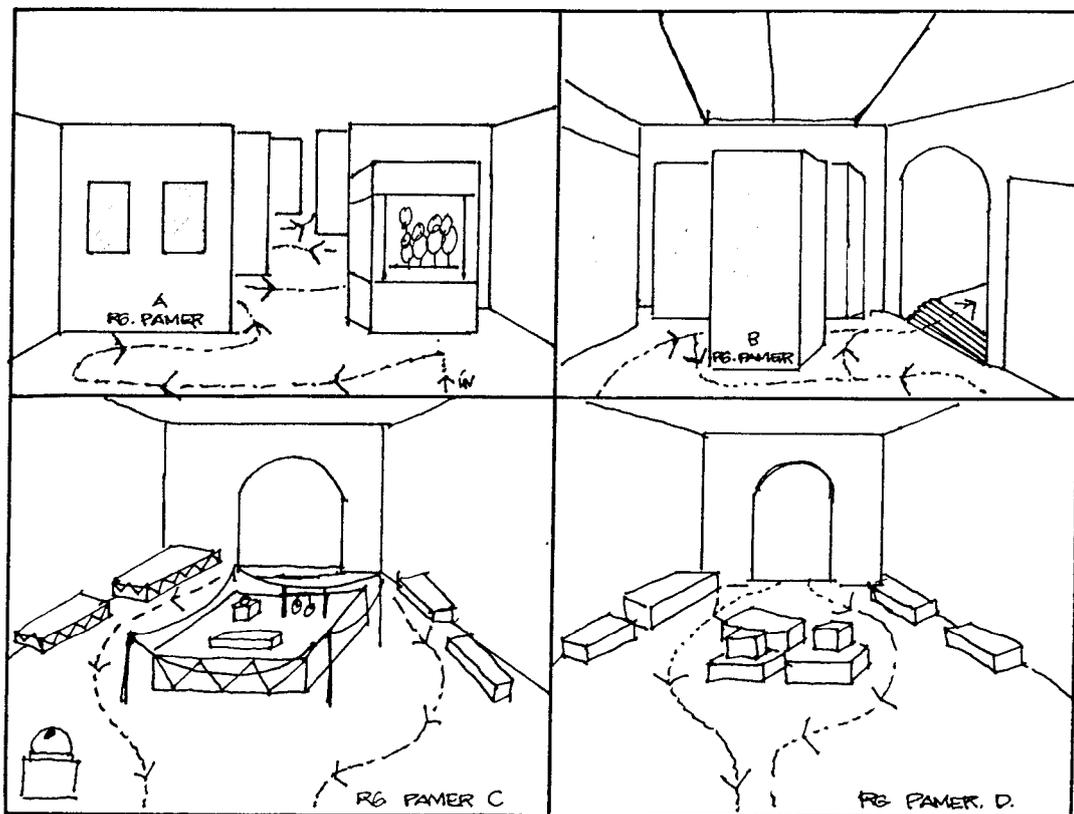
2. Konsep Sirkulasi

- a. Sirkulasi memungkinkan pengunjung menikmati obyek pameran secara urut, mengikuti proses / tahapan yang ditentukan.

- b. Sirkulasi memungkinkan pengunjung melihat secara langsung sebagian yang diinginkan, tetapi melalui jalur sirkulasi yang telah ditentukan.
- c. Sirkulasi memberikan ruang-ruang istirahat / relaksasi bagi pengunjung dengan tetap dapat menikmati obyek.

Berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka ditentukan sistem sirkulasi pada ruang pameran sebagai berikut :

- 1) Sistem sirkulasi linear atau menerus / mengalir secara berurutan mulai dari ruang pameran A sampai pada ruang pameran D. Tujuan sistem sirkulasi berdasarkan perodesasi (Rg. A) : adalah untuk memberikan kejelasan kepada pengunjung tentang perkembangan seni pewayangan.
- 2) Arah sirkulasi pengunjung dari ruang pameran yang satu ke ruang pameran yang lain bergerak menerus / linear dengan memberikan arah yang jelas dari satu ruang ke ruang yang lainnya.



Gbr. 5.6. Konsep Sirkulasi Ruang Pamer

V.3.2. Konsep Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Tabel 5. 1. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Besaran Ruang
	Lobby Entrance Hall Loket Rg. Informasi Rg. Penitipan Barang Rg. Souvenir Shop Rg. Security Toilet Sirkulasi 20 %	110 M ² 220 M ² 10 M ² 10 M ² 10 M ² 30 M ² 6 M ² 24 M ² 420 M ² 42 M ² 462 M ²
	Hall Toilet Rg. Pamer A Rg. Pamer B Rg. Pamer C Rg. Pamer D	100 M ² 24 M ² 693 M ² 140,16 M ² 105,85 M ² 105 M ² 1168,01 M ²
	Rg. Pertemuan Rg. Perpustakaan Rg. Work Shop Toilet Sirkulasi 20 %	141 M ² 153 M ² 1000 M ² 24 M ² 1318 M ² 13,1 M ² 1331,1 M ²
	Ruang Kurator Rg. Kabag. Rg. Pemeriksa Rg. Penerbitan Rg. Staf Ruang Preparasi Rg. Kabag. Rg. Staf RG. Simpan Sementara Gudang Alat Ruang Konservasi Rg. Kabag. Rg. Staf Rg. Fumigasi Rg. Restorasi	24 M ² 20 M ² 30 M ² 36 M ² 24 M ² 36 M ² 30 M ² 30 M ² 24 M ² 36 M ² 20 M ² 20 M ²

	RG. Simpan Sementara	30 M ²
	Gudang Alat	30 M ²
	Ruang Edukasi	
	Rg. Kabag.	24 M ²
	Rg. Staf	36 M ²
	Rg. Tamu	12 M ²
	Rg. Foto Studio	24 M ²
	Toilet	12 M ²
		647 M ²
	Sirkulasi 10 %	64,7 M ²
		711,7 M ²
	Rg. Ka. Museum	30 M ²
	Rg. Staff	120 M ²
	Rg. Rapat	50 M ²
	Rg. Tamu	20 M ²
	Rg. Wakil	24 M ²
	Toilet	24 M ²
		288 M ²
	Sirkulasi 10 %	28,8 M ²
		316,8 M ²
	Gudang	30 M ²
	Pantry	40 M ²
	Cafeteria	75 M ²
	Musholla	60 M ²
	MEE	40 M ²
	Toilet	24 M ²
		269 M ²
	Sirkulasi	26,9 M ²
		295,9 M ²
	Parkir Pengelola	157,5 M ²
	Parkir Pengunjung	1675 M ²
		1832,5 M ²
	Total Luas Bangunan	7940,836 M ²
	Total Luas Parkir	1832,5 M ²
	Luas Total	9773,336 M ²
	Total Luas Tapak	± 15.000 M ²

V.4. Konsep Kenyamanan

V.4.1. Pencahayaan

Sistem ini secara umum memakai pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Penggunaan dua sumber cahaya ini dimaksudkan untuk memenuhi aspek

kenyamanan dalam ruang terutama berkaitan dengan syarat penyajian materi koleksi dan untuk keamanan materi koleksi.

Sistem Pencahayaan yang diambil adalah :

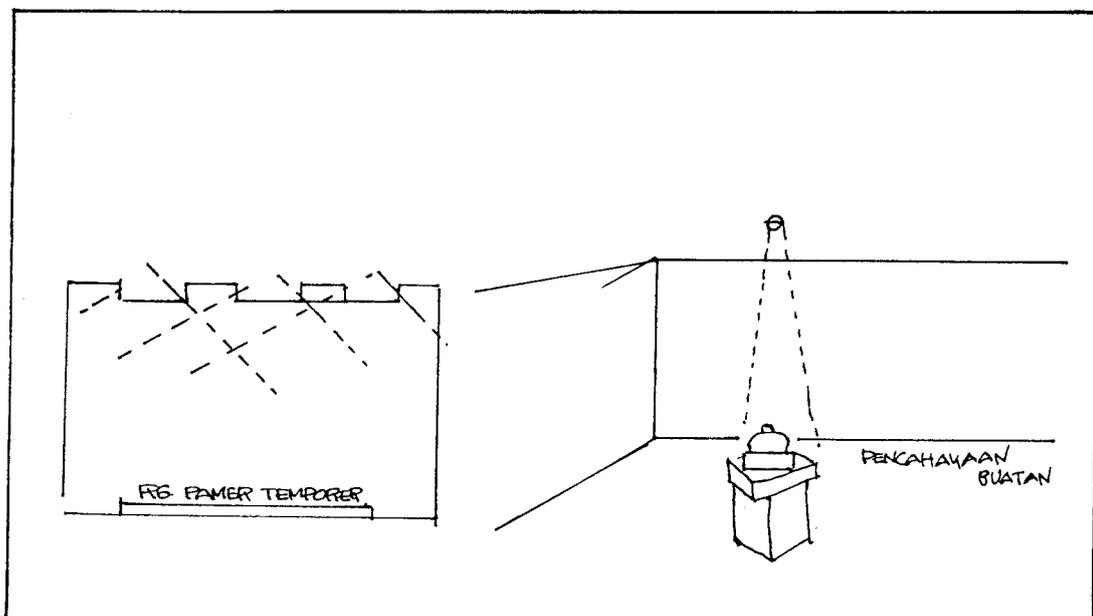
1. Pencahayaan Alami

- a. Untuk ruang yang khusus, misalnya ruang pameran, ruang konservasi, ruang simpan koleksi dan ruang yang perlu perlindungan dari cahaya alami ini perlu penanganan khusus, seperti penanaman pohon, sistem jendela tidak langsung maksudnya supaya cahaya tidak langsung mengenai obyek pamer.
- b. Untuk cahaya yang tidak khusus, misalnya ruang perpustakaan, ruang pertemuan, dan sebagainya, tidak perlu analisa penanganan khusus.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan yang dipakai adalah ;

- a. Pada ruang pamer mutlak digunakan dengan merata / netral dengan intensitas 150 lux, dan untuk benda koleksi tidak lebih dari 50 lux.
- b. Dipergunakan lampu tL dan pijar.



Gbr. 5.5. Pencahayaan Alami dan Buatan

V.4.2. Penghawaan

Untuk ruangan khusus menggunakan sistem Air Conditioning System, dan kelembaban menggunakan Dehumifier, sedangkan untuk ruangan yang tidak membutuhkan persyaratan khusus dapat memanfaatkan penghawaan alami dengan sistem *cross ventilation*.

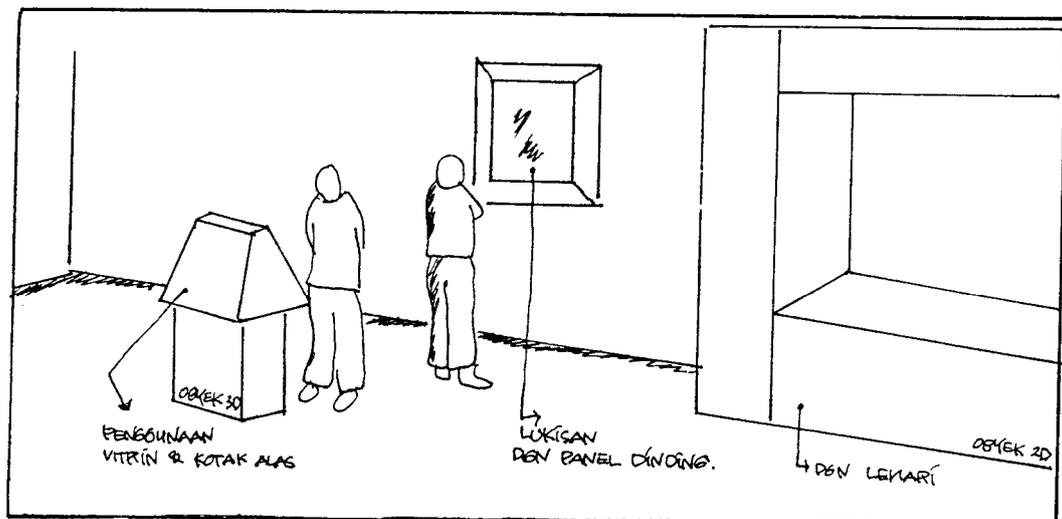
Dasar pertimbangan :

1. Kondisi ideal untuk benda koleksi, kelembaban antara 45 % - 60 % dan temperatur antara 20° C.
2. Sesuai letak geografis kota Yogyakarta temperatur rata-rata 25° C - 37° C, kelembaban 50 % - 100 %.

V.4.3. Sistem Keamanan Benda Koleksi

Digunakan sistem :

1. Dengan memberikan jarak antara pengunjung dan obyek, sehingga pengunjung tidak bisa menyentuh obyek.
2. Dengan memberi pembatas, seperti penurunan lantai, menggunakan tali, rantai, dsbnya.
3. Adanya penjagaan keamanan
4. Adanya alarm otomatis.



Gbr. 5.6. Keamanan Benda koleksi

(Sumber : Analisa)

V.5. Konsep Sistem Bangunan

V.5.1. Sistem Struktur

Dalam pemilihan sistem struktur harus berdasarkan persyaratan pemilihan struktur pada bangunan dengan mempertimbangkan :

1. Mempunyai persyaratan kekuatan, keawetan, dan persyaratan teknis lainnya yang sudah teruji.
2. Menguntungkan baik ditinjau dari perencanaan pelaksanaan pekerjaan, penggunaan, dan perawatan.

Pada bangunan museum wayang sistem yang digunakan terdiri dari :

a. Struktur Atap

Struktur atap yang digunakan berupa plat – plat beton dan Struktur atap rangka

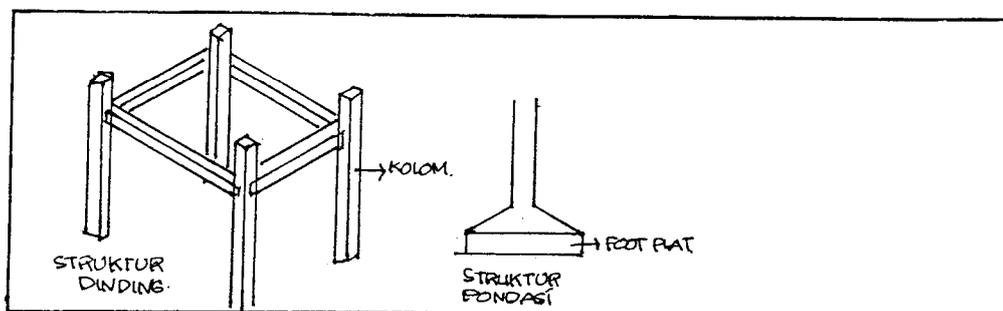
b. Struktur Dinding

Penggunaan struktur dinding disesuaikan dengan fungsi dinding itu sendiri.

Untuk dinding yang sifatnya pemisah / penyekat digunakan dinding berupa batu bata dengan penggunaan struktur rangka (kolom dan Balok) sebagai penahan beban, sedang untuk dinding yang sifatnya menahan beban digunakan dinding berupa bearing wall.

c. Struktur Pondasi

Pemilihan jenis pondasi harus melihat kondisi tanah setempat, kondisi tanah pada site berupa tanah datar dengan daya dukung tanah cukup baik sekitar 1 kg /cm. Pondasi yang digunakan berupa pondasi footplat untuk setiap titik kolom yang menumpu di atasnya, sedangkan pondasi untuk dinding pemisah digunakan pondasi menerus berupa pondasi batu kali.



Gbr. 5.7. Konsep Struktur

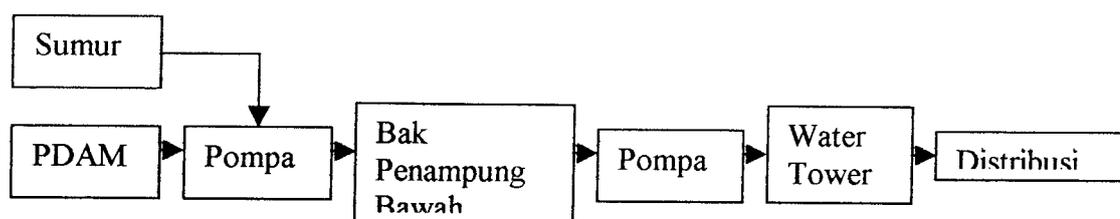
V.5.2. Sistem Utilitas

Konsep sistem utilitas bangunan akan mencakup beberapa sistem, yaitu :

1. Sistem Penyediaan Air Bersih

Seluruh kebutuhan air bersih, pada museum ini berasal dari PDAM dan sumur cadangan.

Sistemnya : air dari dua sumber ditampung pada bak penampung utama kemudian disalurkan ke tangki penampung bawah untuk di pompa ke tangki penampung atas yang diletakan diatap bangunan, selanjutnya didistribusikan ke masing-masing ruang.

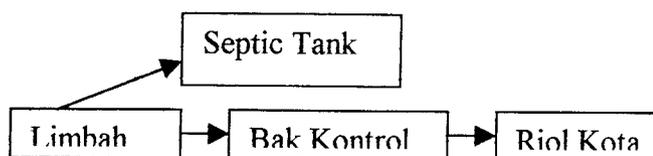


Gbr. 5.8. Sistem Penyediaan Air Bersih

2. Sistem Sanitasi

Dipertimbangkan terhadap :

- a. Pembuangan air kotor dari kamar mandi dan sisa dari pemakaian lain disalurkan ke bak penampung khusus.
- b. Kotoran padat / cair disalurkan ke septic tank



Gbr. 5.9. Sistem Sanitasi

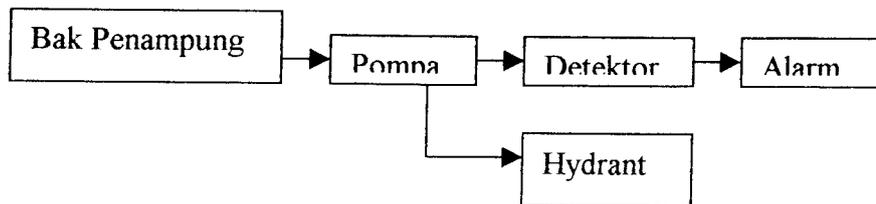
3. Sistem Pencegahan Kebakaran

Dilakukan dengan cara memasang alat detector :

- a. Mendeteksi tanda bahaya kebakaran dengan memasang alat pendeteksi bahaya kebakaran seperti smoke detector / temperatur detector, alat ini

digunakan pada ruang-ruang tertentu yang mudah terbakar dan memiliki alat / benda koleksi.

- b. Memasang alat pemadam kebakaran, dengan memeprtimbangan kegiatan dan peralatan didalamnya, yaitu dengan fire hydrant, sprinkler, selain itu disediakan pintu tangga darurat.



Gbr. 5.10. Pencegahan bahaya kebakaran

4. Penangkal Petir

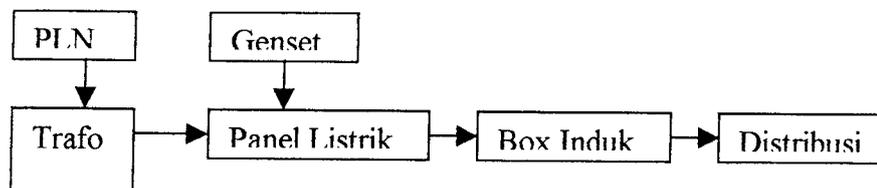
Menggunakan sistem sangkar faraday yang berupa tiang-tiang penangkal yang dipasang pada atap bangunan, kemudian dihubungkan kedalam tanah dengan lempengan baja pada kedalaman sampai mencapai air tanah

5. Jaringan Telepon

Jaringan telepon digunakan sistem operator atau sentralisasi, dengan dukungan intercom atau telepon antar ruang sebagai alat komunikasi dalam bangunan untuk memperlancar proses kegiatan.

6. Sistem Elektrikal

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



Gbr. 5.11. Sistem Elektrikal

DAFTAR PUSTAKA

1. -----, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*" Edisi 2, Balai Pustaka, Jakarta, 1991.
2. -----, "*Data Statistik Kepariwisataaan*" , Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Ching Francis DK, "*Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*" ,Erlangga, Jakarta, 1984.
4. Mulyono, Sri, "*Wayang Asal-Usul Filsafat dan Masa Depan*" , BP Alda, Jakarta, 1975.
5. Neufert, Ernst, "*Data Arsitek*" Jilid 1, Erlangga, Jakarta, 1994.
6. Neufert, Ernst, "*Data Arsitek*" Jilid 2, Erlangga, Jakarta, 1992.
7. Nugroho, RD, "*Artikel Wayang Menantang*" , Wayang 1 – 2 Co.id.
8. Sujanto, "*Wayang dan Budaya Jawa* " , Dahara Prize, Semarang, 1992.
9. Sutaarga, Moch. Amir, " Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum", 1976.
10. Yudhoyono, Bambang, "*Gamelan Jawa*" , Balai Pustaka,, Jakarta, 1982.

Perubahan yang terjadi pada wayang

Periode	Zaman / Tahun	Tipe-Tipe	Bahan	Perubahan pada			Keterangan
				Fungsi	Bentuk	Alat	
I	1500 SM - 400 M	1. Wayang Lulang / patung-patung 2. Wayang Tal	Kayu dan daun	Magis, mitos, religius	Gambar dari ruh nenek moyang orang	Gendang, papan dicat putih, alat-alat pembakar sesajen	Dilakukan didalam rumah, pekarangan tempat upacara
	400 M - 450 M	Wayang Lulang	Kulit	Magis, mitos, religius	Gambar nenek moyang, belum ditatah	Papan kekir	
II	450 M - 700 M	Wayang Lulang	Kulit	Magis, mitos, religius	Gambar orang, hewan, anak-anak dan lain-lain, sudah ditata	Kain putih, papan, lampu	Dilakukan didalam rumah, perkarangan tempat upacara
		Wayang Lulang	Kontal	Magis, mitos, religius	Lukisan	Direntang, pakai tali, peti berukir	
	Mataran (Sanjaya 839 M)	Wayang Purwa	Kulit	Magis, mitos, religius, alat pendidikan, media massa	Bentuk dewa, sudah ada pegangan dari bambu, sudah ada dua mata	Peti, kelir, blencong (lampu)	
III 903-1478M	Jayabaya (1130 - 1160 M)	Wayang Klitik	Kayu	Magis, mitos, religius, alat pendidikan, media massa	Bentuk dewa	Peti, kelir, blencong (lampu)	Contoh di Candi Jago ada peralatan cerita wayang
	Majapahit (1293 - 1528 M)	Wayang Purwa	Kulit	Magis, religius, pendidikan	Warna, kain	Gamelan Slendro dan lain-lain	Gamelan sudah lengkap, kelir, tembang gedé / suluk, sinden
IV 1478M - sekarang	Demak (1478 - 1520 M)	Wayang Beber Purwa (1361 M)	Kertas, kain		Wujud manusia	Gamelan Slendro dan lain-lain	Memanjang
		Wayang Purwa	Kulit	Masmedia	Wujud manusia	Gamelan Slendro dan lain-lain	
	Wayang Purba	Kulit	Magis, religius, masmedia	Berupa orang, gunung, gerombolan ketua, kayon	Kelir, blencong, gamelan, slendro	Kelir, blencong, gamelan, slendro	Memanjang
	Wayang Gedog	Kayu	Magis, religius, masmedia	Rambut digelung, keris		Kelir, gamelan, blencong	
	Wayang Dupara	Kulit	Untuk cerita Demak				Memanjang
	Wayang Beber Gedog (1393 M)	Kayu	Magis dan pendidikan	Gambar orang, mata dua, leher panjang		Gamelan, relog	

SUMBER : WAYANG, ASAL USUL DAN FILSAFATNYA
SRI MULYONO

Pajang (1546 – 1586 M)	Wayang Purwa / Gedog	Kulit, kayu	Magis dan pendidikan	Tangan bersatu dengan badan, memakai celana / tanpa celana, putri memakai dodot dan rambut terurai, bermata dua	Peralatan sudah lengkap	Tinggi ditambah terutama gunungan	
Mataram (1582 – 1586 M)	Wayang Purwa	Kulit	Dakwah, masmedia, sesajen	Sudah ditatah		Ukuran rata-rata 20 x 50 cm	Topeng oleh Sunan Kali Jaga dianggap Wayang Purwa
Seda Krapyak (1601 – 1613 M)	Wayang Dagelan Rician	Kulit		Dilatah dan diberi gapit yang baik	Kayu diganti batang pisang	20 x 50 cm	
Sultan Agung (1614 – 1645 M)	Wayang Purwa	Kulit		Sudah ditatah, wayang sudah dibeda-bedakan			Mata kliepan, menambah raksasa
	Wayang Gedog	Kayu		Rambut terurai, disempurnakan muka mirip Wayang Purwa, ricikan berdiri di atas batu			
Amangkurat (1645 – 1677 M)	Wayang Klitik / Krucil	Kayu dan kulit			Gamelan, ketuk, kendang, saron, rebab, kecek, kempul	Diperkecil	
	Wayang Gedog	Kayu		Diperbaharui dengan Kronogram		Diperkecil	
Kartasura 1680 M	Wayang Purwa	Kulit		Disempurnakan : dewa-dewa, pendeta-pendeta, memakai baju, sepatu, ditambah Punakawan dan Bagong		20 x 40 cm 25 x 50 cm	Gatot Kaca, Danawa Kecil Gagah Rupawan, Buta Gundul Leher Pendek
	Wayang Bebek Gedog	Kulit		Gambar	Gamelan diberi gambar Naga Raja	Memanjan, 20 x 60 cm 30 x 40 cm 15 x 40 cm	
HB V	Wayang Gedog	Kayu		Memakai baju, keris dan celana			
	Wayang Kulit	Kulit	Dakwah	Baju lurik berbeda corak dasar			
HB VII	Wayang Lokapala	Kulit	Dakwah	Tidak Berubah			
Mangkunegaran 1861 M	Wayang Wong	Orang	Dakwah	Memakai baju, keris dan celana		Ukuran manusia	

LINTASAN PERTUMBUHAN & PERIODISASI WAYANG *

I. ZAMAN PRASEJARAH.

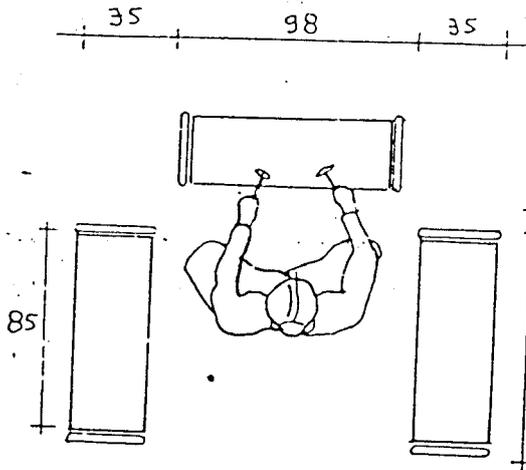
TAHUN	NEGARA/KEPALA NEGARA	KETERANGAN
250 Milyard Sebelum Maschi	Terjadinya Bumi	Kulit Bumi Masih Berbentuk Gas Panas
± 4.000 (S.M.)	PALEOLITHICUM	1. Periode I ± Tahun 1500 S.M.-400 M. Wayang Mempunyai 1. Fungsi Magis - Mitos - Religius - Sebagai upacara agama atau yang ada hubungannya dengan kepercayaan. - Bangsa Indonesia mulai ada, hidup menetap dan berbudaya ± 2.000 SM. - Nenek-moyang memuja/menyembah "Hyang". - Kedatangan roh nenek-moyang berujud/dibayangkan sebagai bayangan untuk diminta restu dan pertolongan nya (magis) dan untuk menerima kedatangan roh-roh itu disediakan tempat yang disebut tahta-tahta batu (kebudayaan megalith) dan ini terjadi pada zaman Neolithikum Indonesia tahun 1500 S.M. atau antara ± tahun 2000—500 S.M. 2. Cerita: Mitos kuna tradisional/menceritakan kepahlawanan dan petualangan nenek-moyang. 3. Bentuk: Wayang lulang, gambar dari roh nenek-moyang (bukan gambar nenek-moyang) yang berujud seperti bayangan orang, sebagaimana terlihat setiap hari.
± 2.000 (S.M.)	MESOLITHICUM	
	NEOLITHICUM	
± 2.000 (S.M.)	BANGSA INDONESIA LAHIR	
± 1.500 (S.M.)	PEMUJAHAN HYANG (LAHIRNYA WAYANG)	4. Waktu: Di malam hari, di mana roh-roh sedang mengembara. 5. Pelakranya: Orang sakti, kepala keluarga, syaman atau dalang. 6. Tempat: Di rumah/pakatannya atau tahta-tahta batu. 7. Bahasa: Jawa kuna murni asli (zuiver Javaansch). 8. Keperaktakaan: Belum ada hanya diwariskan secara lisan dengan tutur-kata
500 (S.M.)	PERUNGGU	
	SESI	

II. ZAMAN MATARAM I

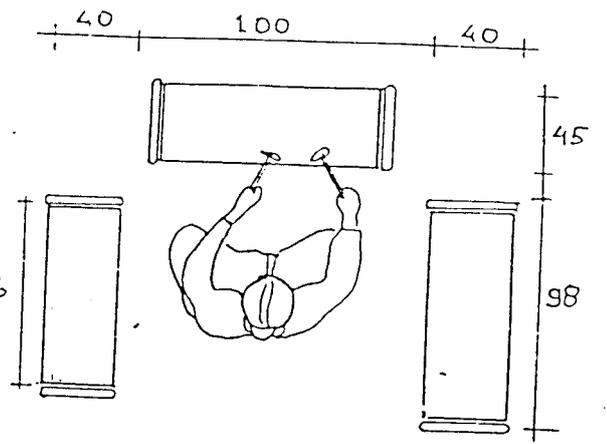
TAHUN	NEGARA/KEPALA NEGARA	KETERANGAN
Permulaan Maschi ke Indonesia	Bangsa Hindu datang ke Indonesia	II. Periode II ± Tahun 400—903 M. (abad V—X)
± 400	Kutai	III. Periode III ± Tahun 903—1478 M. (abad X—XV)
± 450	Tarumanegara	1. Fungsi/Sifat: Drama klasik tradisional sebagai: a. Upacara agama - kepercayaan/magis - mitos - religius. b. Alat pendidikan/dedaktis. c. Mass media/komunikasi.
± 650—700	Criwijaya	2. Cerita: Pada waktu Candi Prambanan yang sudah sebagian (sebagian masih dengan cerita mythos) menggunakan cerita dari Hindu/Ramayana dan Mahabharata versi Indonesia (wayang purwa) yaitu Ramayana/Mahabharata yang sudah diberi sifat lokal dan bercampur dengan mitos kuna tradisional, di mana pahlawan-pahlawan yang diceritakan dalam-Ramayana/Mahabharata adalah juga menjadi nenek-moyang dan Dewa-dewa mereka. Cerita-cerita pewayangan ini mulai ditulis dalam Keputakaan Jawa kuna yang teratur, baik dan tertib sebagai buku pegangan, antara lain kitab Ramayana mulai ditulis ± tahun 903 Maschi, menurut gaya dan cara menyusun cerita yang dapat diketahui/pada saat inilah sudah dapat dipastikan bahwa sudah ada pertunjukan wayang sebagian besar sudah dengan cerita Ramayana dan Mahabharata, karena pada tahun 907 terdapat prasasti Baitung yang menyebutkan bahwa: "... Si Galigi mawa- yang huat yang macarita Bhimma ya Xumra..."
732—928	MATARAM I	
732—780	— Sanjaya	
778—780	— Rakai Panangkaran	
780—800	— Rakai Panunggalan	
800—819	— Rakai Waraik	
819—838	— Rakai Garung	
750—850	CAILENDRA	
752—775	— Bhanu	
775—780	— Wishnu - Sri Dhar- matungga	
780—782	— Indra Sri Sangrama	
782—850	Dhananjaya — Samaratungga — Balaputra Dewa (pindah ke Sriwijaya) — Pramodawardhani (kawin dengan Pitak- tan Mataram)	
824—850 kawin	MATARAM I/JRGGAL	
750—928	Rakai Pikatan kawin dengan	
850—856	— Rakai Kayuwangi Dyah Lokapala	
856—886	— Rakai Watuhumalang	
886—998	— Rakai Watukura - Dyah Baitung	
898—910		

*) SUNIKER : ISI WUYONO, WAYANG ASAL-USUL

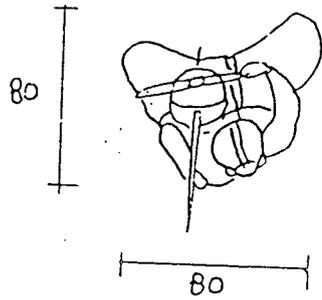
LUASAN RUANG TIAP ALAT GAMELAN



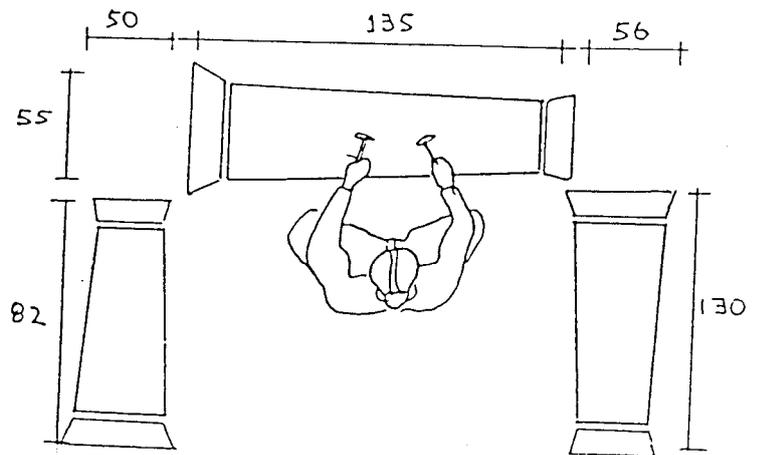
gender penerus



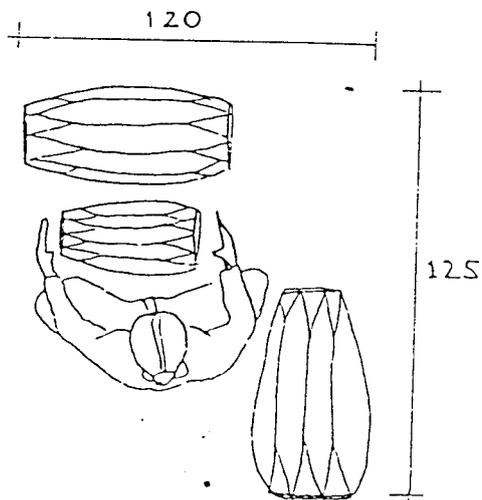
gender barung



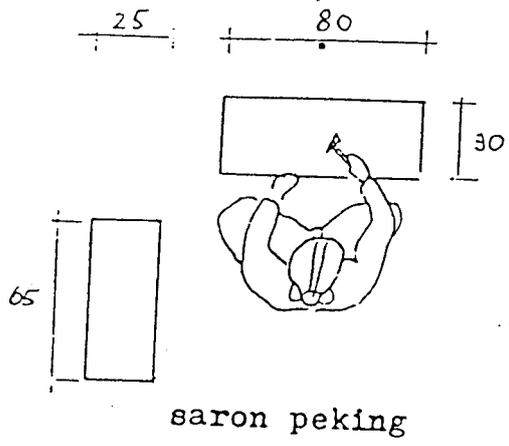
rebab



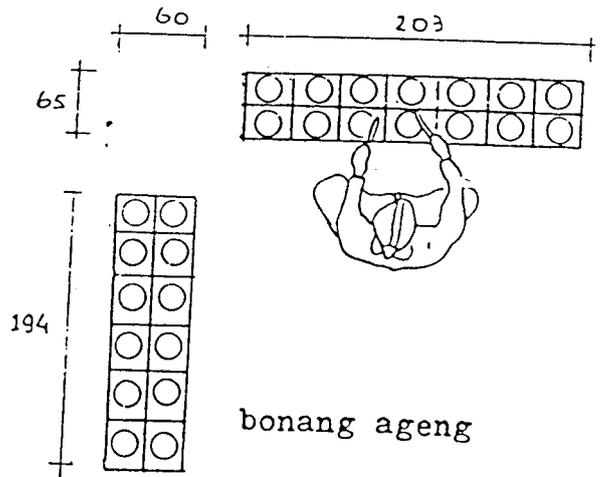
gambang



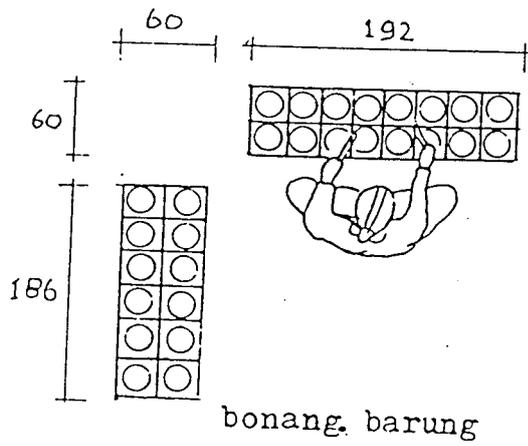
kendang



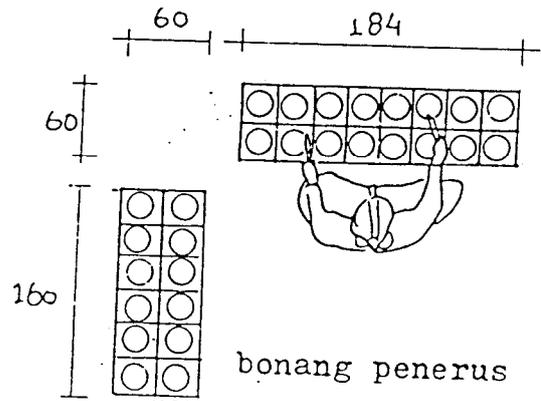
saron peking



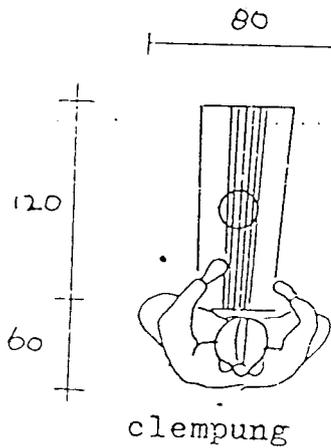
bonang ageng



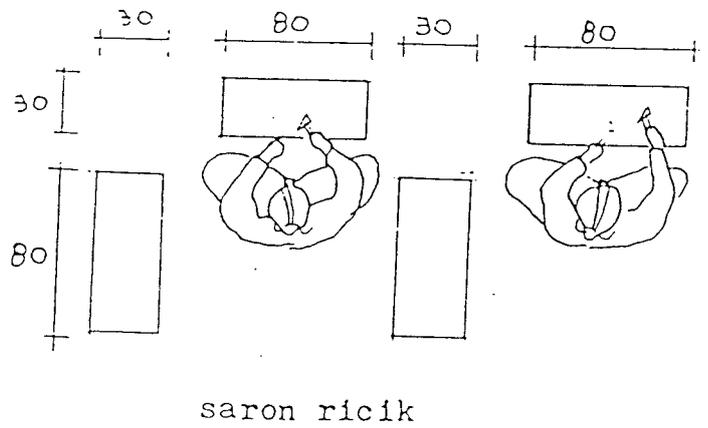
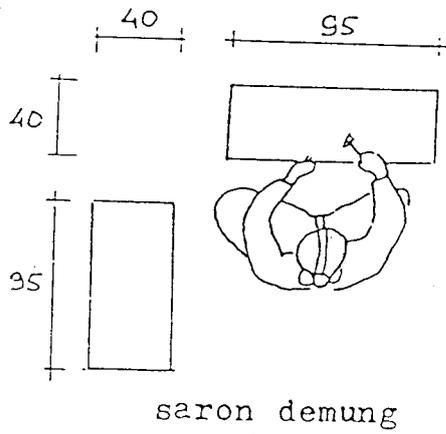
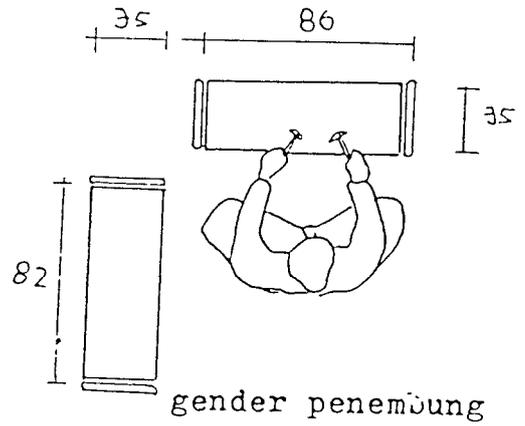
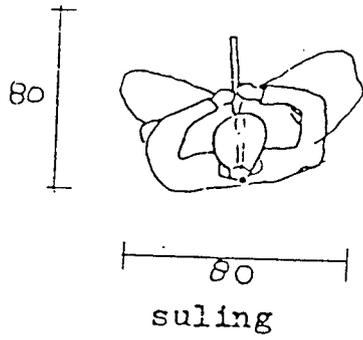
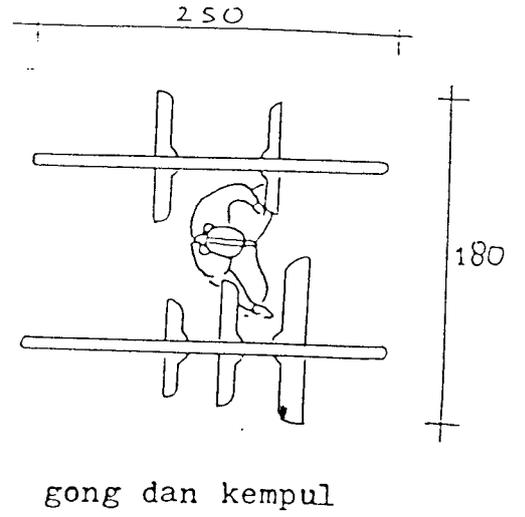
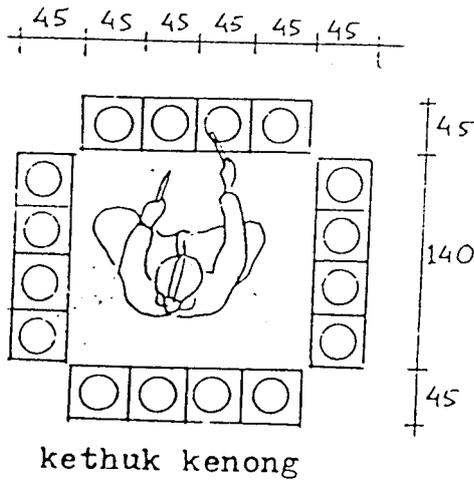
bonang barung



bonang penerus



clempung



SUMBER: GAMELAN JAWA

DIMENSI PERALATAN GAMELAN

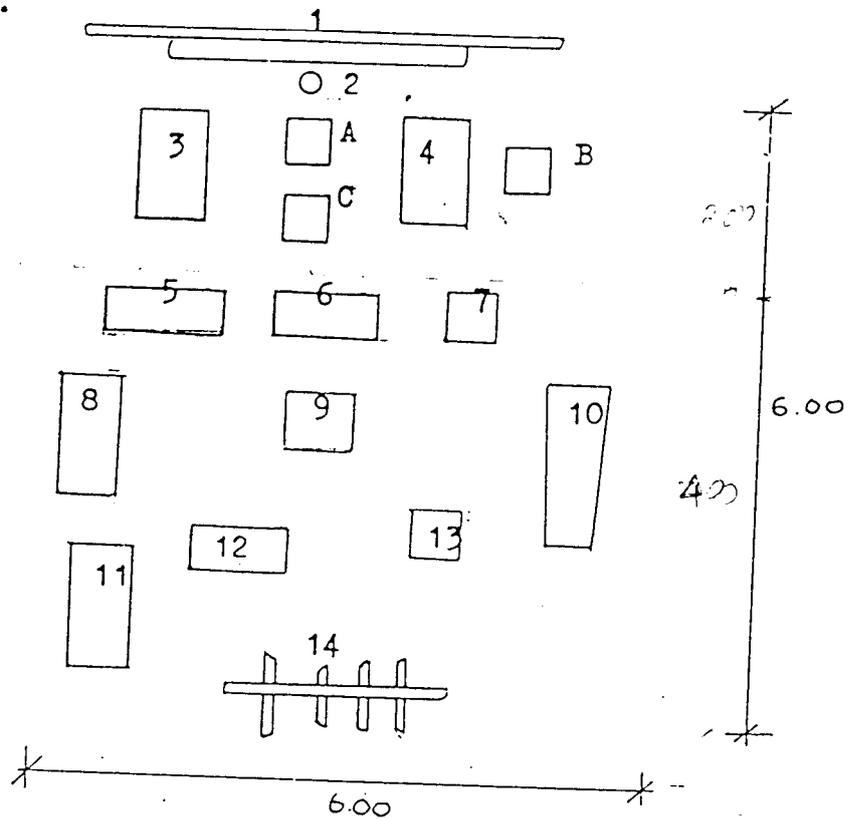
- Gender penerus	1.66 x 1.26 =	2.15 m ²
- Gender barung	1.43 x 1.80 =	3.02 m ²
- Rebab	0.80 x 0.80 =	0.64 m ²
- Gambang	1.61 x 2,41 =	4.36 m ²
- Kendang	1.20 x 1.25 =	1.50 m ²
- Slentem	1.20 x 1.25 =	1.50 m ²
- Kethuk-kenong	2.70 x 2.70 =	7.29 m ²
- Gong suwukan	1.80 x 2.50 =	4.50 m ²
- Suling	0.80 x 0.80 =	0.64 m ²
- Tutup kotak	1.50 x 0.80 =	1.20 m ²
- Waranggana	5.00 x 0.64 =	3.20 m ²
- Penyimping	0.80 x 0.80 =	0.64 m ²
- Sesaji	0.60 x 1.20 =	0.72 m ²
- Gender penembung	1.17 x 1.21 =	1.42 m ²
- Saron demung	1.35 x 1.35 =	1.82 m ²
- Saron ricik	2.20 x 1.10 =	2.42 m ²
- Saron peking	1.05 x 0.95 =	0.99 m ²
- Bonang ageng	2.63 x 2.59 =	6.81 m ²
- Bonang barung	2.52 x 2.46 =	6.20 m ²
- Bonang penerus	2.20 x 2.44 =	5.36 m ²
- Gong dan kempul	2.50 x 1.80 =	4.30 m ²
- clempung	1.40 x 1.20 =	1.68 m ²

65.50 m²

SUMBER : GAMELAN, WAYANG.

LAY OUT PERALATAN GAMELAN

PEMENTASAN WAYANG KULIT



Keterangan :

- | | | |
|-------------------|------------------|--------------------|
| 1. Kelir | 8. Slemthem | A. Dalang |
| 2. Blencong | 9. Kendang | B. Pembantu dalang |
| 3. Kotak | 10. Gambang | C. Waranggana |
| 4. Tutup kotak | 11. Kenong | |
| 5. Gender penerus | 12. Kethuk | |
| 6. Gender | 13. Suling | |
| 7. Rebab | 14. Gong suwukan | |