

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian

Judul : Museum Wayang di Yogyakarta

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

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.²

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

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

¹ Definisi Museum berdasarkan konferensi umum ICOM ke sepuluh di Kopenhagen tahun 1974.

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

³ Mulyono, Sri, Ir, 1975, "Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan", Hal 50.

1.2. Latar Belakang

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

1.2.1. Predikat Kota Yogyakarta

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

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

⁴ Drs. Sunyoto, Koordinator Kelompok Kerja Bimbingan Museum Sonobudoyo, 16 Maret 2001.

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

1.2.2. Wayang Sebagai potensi Wisata

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

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

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

1.2.3. Museum Wayang Yang Ada

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

⁵ Yogyakarta Dalam Angka Tahun 1998.

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

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

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

⁶ Buku Panduan, "Museum Wayang Kekayon Yogyakarta", Hal. 1.

1.2.4. Potensi Wisata Museum di Yogyakarta

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

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

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

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

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

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

⁷ Yogyakarta Dalam Angka Tahun 1998.

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

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

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

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

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

Berarti pokok-pokok persoalan pada museum antara lain adalah :

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

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

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

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

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

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

1.3. Permasalahan

1.3.1. Permasalahan Umum

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

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

1.3.2. Permasalaham Khusus

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

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

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

1.4.2. Sasaran

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

1.5. Lingkup Pembahasan

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

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

1.6. Metode Pembahasan

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

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

1.7. Keaslian Penulisan

Tabel 1.0. Keaslian Penulisan.

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

1.8. Sitematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN TEORITIS MUSEUM DAN WAYANG

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

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

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

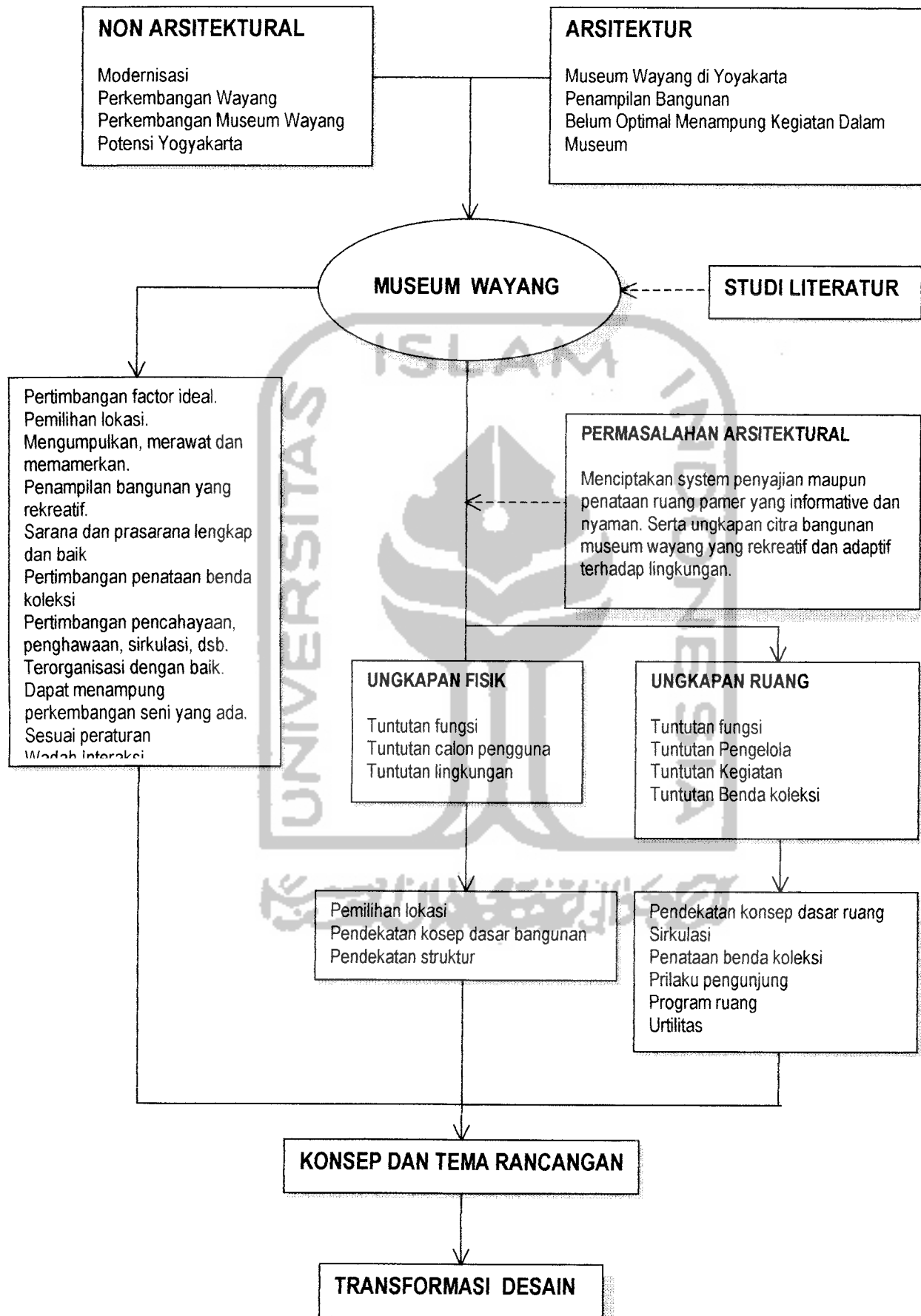
BAB IV ANALISA

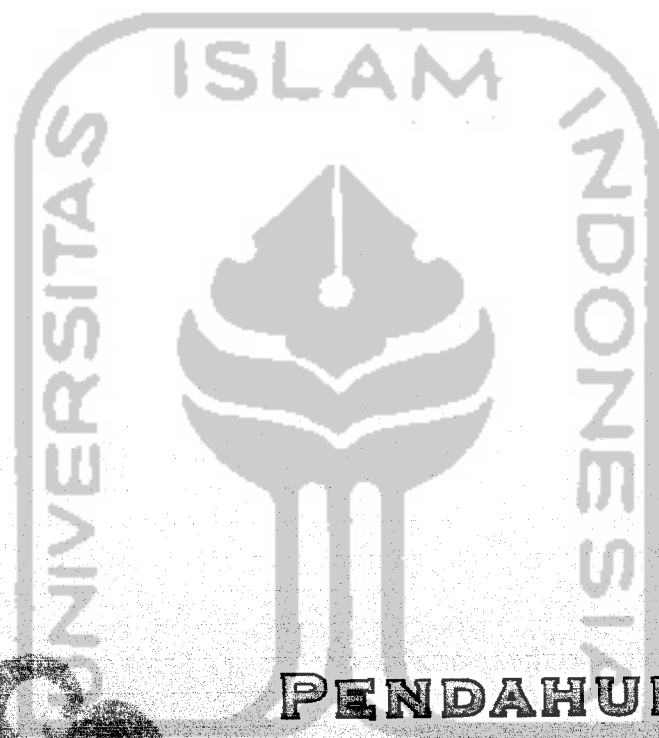
Analisa benda koleksi, keamanan benda koleksi, tata letak benda koleksi, tata letak pencahayaan, sirkulasi kegiatan, program bangunan, site terpilih, serta analisa konsep dasar bangunan

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

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

DIAGRAM POLA PIKIR





I

PENDAHULUAN

