

TRANSFORMASI BAHASA RUPA WAYANG KULIT PURWA PADA PERANCANGAN MUSEUM WAYANG KEKAYON BANTUL YOGYAKARTA

Ardhi Ismana
Chairil B. Amiuza
Nurachmad Sujudwijono A. S.
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
Jl. MT Haryono, Malang
E-mail: ardhi.ismana@gmail.com

ABSTRAK

Arsitektur merupakan media komunikasi pesan visual yang diungkapkan melalui simbol dari arsitek atau perancang kepada para pengguna atau pengamat bangunan. Begitu pula peran visual sangat berpengaruh pada perancangan arsitektur museum. Dewasa ini gagasan perancangan museum modern dalam kaitan visual arsitektur sangat berperan penting, dimana desain visual arsitektur museum sebagai interpretasi isi museum agar masyarakat lebih mudah mengingat. Selain itu visual arsitektur museum sebagai ungkapan simbol berupa skulpture penanda suatu potensi kawasan. Ada beberapa metode untuk terwujudnya perancangan visual arsitektur sebagai media komunikasi simbolik, metode yang pertama adalah pengkajian terlebih dahulu tentang objek karakter visual yang akan disampaikan dalam ranah arsitektur. Dalam perkembangannya metode yang sering digunakan berkaitan dengan kajian visual adalah teori kajian semiotika. Tahap kedua adalah kajian perancangan yang digunakan untuk memindah objek karakter visual yang dikaji keranah arsitektur. Tahap yang kedua ini dalam ranah arsitektur sering disebut metode perancangan transformasi.

Kata Kunci: Arsitektur, Museum, Metode, Transformasi, Semiotika

PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu hasil budaya kesenian bangsa Indonesia. Wayang juga bisa dibilang sebagai seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional dan merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan. Ada tiga museum wayang di Indonesia, salah satunya adalah Museum Wayang Kekayon Bantul Yogyakarta dengan rencana pengembangan kedepannya. Museum ini terletak di Jalan Raya Wonosari Km 7 Yogyakarta kondisinya kini terlihat tak terawat. Kiranya perlu upaya gagasan pengembangan museum ini kearah museum modern.

Dewasa ini gagasan perancangan museum modern dalam arsitektur sangat berperan penting, seperti penerapan

mnemonic atau teknik untuk memudahkan mengingat sesuatu dalam museum yang berkaitan erat dengan strategi dimana desain visual arsitektur museum sebagai interpretasi isi museum agar masyarakat lebih mudah mengingat. Selain itu juga dirumuskan pula 7 New Trends in Museum Design oleh Larry Flynn tahun 2002 dimana salah satunya adalah *Museum Structure as Artwork and Attractor*, atau bangunan museum sebagai skulpture penanda suatu kawasan.

Untuk mencapai tampilan desain visual berkarakter wayang, kiranya perlu adanya kajian bahasa rupa wayang kulit purwa terlebih dahulu, agar dapat tercapai perancangan museum yang berkarakter visual wayang. Tampilan visual yang memiliki ciri khas pada elemen rupa desain wayang dapat terlihat dari unsur-unsur

rupanya yang biasa dalam pewayangan disebut *tatahan* dan *sunggingan* wayang.

METODE PERANCANGAN

Tampilan visual perancangan arsitektur museum wayang yang berkarakteristik visual wayang tidak bisa terwujud dan tepat sasaran jika dalam perancangannya tidak mendalami terlebih dahulu tentang karakter visual wayang. Sehingga perlu kiranya ada kajian lebih lanjut dari *tatah sungging* pada wayang, tentu saja dengan menggunakan metode kajian tertentu. Teori kajian semiotika yang berkembang dikeilmuan desain rupa dan komunikasi dapat direkomendasikan sebagai alat kajian bahasa rupa pada wayang kulit purwa, sehingga hasil kajian dapat digunakan oleh arsitek (desainer) sebagai sumber inspirasi dan ide konsep perancangan visual arsitektur.

Teori semiotika yang dipakai yaitu teori semiotika dari Pierce. Dalam Sachari (2005: 66) dijelaskan mengenai teori semiotika dari Pierce bahwa semiotika dari segi relasi tanda antara satu tanda dengan tanda lainnya, terdiri atas tiga kelompok utama, yaitu:

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

Hal ini berkaitan langsung dengan “Beberapa Asas Merancang Trimatra” Wucius Wong (1989: 9) yang menjelaskan kaitan kajian semiotika sebagai kajian terhadap unsur rupa suatu objek visual atau simbol. Dimana kajian bahasa rupa dalam semiotika dapat dilihat dan menentukan

penampilan akhir sebuah rancangan, maksudnya bahwa bahasa rupa merupakan kerangka dasar dalam sebuah desain. Dari teori wucius Wong, Sachari (2005: 71) merangkum bahwa bahasa rupa, seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki apa yang dikenal sebagai kaidah, asas atau konsep. Desain sebagai bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu:

1. **Unsur Konsep**, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume. Berkaitan dengan Semiotika Sintaksis.
2. **Unsur Rupa**, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Berkaitan dengan Semiotika Sintaksis.
3. **Unsur Pertalian**, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat. Berkaitan dengan Semiotika Sintaksis.
4. **Unsur Peranan**, yang terdiri dari gaya, makna, dan tugas. Berkaitan dengan Semiotika Pragmatik dan Semantik.

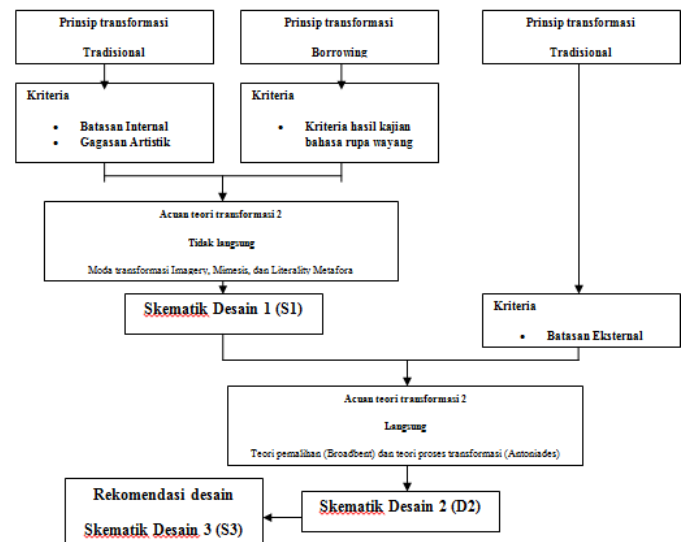
Setelah kajian tentang bahasa rupa atau tampilan karakter visual wayang telah dilakukan, dalam arsitektur juga berkembang strategi atau metode untuk menerapkan objek bahasa rupa kedalam desain bentuk dan tampilan visual arsitektur yaitu dengan metode transformasi desain. Kiranya sangat diperlukan metode ini untuk mempermudah menerapkan hasil kajian semiotika bahasa rupa wayang kedalam bentuk arsitektural museum wayang, dengan cara mengeksplor unsur rupa dalam wayang ke wujud bentuk dan tampilan visual arsitektur. Tahap transformasi yang dilakukan adalah :

1. Tahap pertama dalam proses transformasi ini adalah menghubungkan kriteria atau konsep visual museum wayang yang diperoleh dari hasil kajian bahasa rupa *tatah sungging* wayang (prinsip borrowing)

dengan kriteria batasan internal (fungsi, program ruang) dan artistik sebagai gagasan awal perancang secara individu (kemampuan, kemauan, dan sikap arsitek). Dengan kriteria batasan internal dan artistik diperoleh melalui prinsip transformasi tradisional. Hubungan kriteria-kriteria di atas akan menghasilkan skematik desain satu (S1).

2. Tahapan berikutnya adalah menghubungkan atau mentransformasikan skematik desain satu (S1) dengan kriteria program tapak (zoning fungsi, tata masadan ruang luar, orientasi dan lainnya) yang diperoleh dari hasil analisis kriteria eksternal (teori prinsip transformasi tradisional). Transformasi ini akan menghasilkan skematik desain dua (S2) yang nantinya akan menjadi rekomendasi desain yang dikembangkan sesuai kondisi tapak perancangan museum wayang.
3. Dalam proses transformasi nantinya akan menghasilkan rekomendasi desain yang selanjutnya memasuki tahap perancangan pengembangan, yaitu pengembangan hasil rekomendasi hingga menjadi produk sajian akhir. Pengembangan menggunakan beberapa metode, yaitu metode pragmatis (try and error), teknik digitalisasi, sketsa-sketsa, serta permodelan. Hasil akhir berupa site plan, layout plan, denah, tampak, potongan, perspektif interior dan eksterior, detail-detail arsitektural khususnya elemen-elemen visual arsitektur museum wayang sebagai interpretasi tampilan bahasa ruta tatah sungging wayang kulit purwa, serta model/maket.

Berikut skema proses transformasi dalam perancangan:



Gambar 1. Skema transformasi perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Bahasa Rupa Wayang Kulit Purwa

Analisis bahasa rupa pada wayang perlu dilakukan untuk memberikan sumber kreatifitas visual dan penataan dalam perancangan museum wayang, sehingga perancangan museum nantinya dapat merepresentasikan objek atau isi dalam museumnya secara arsitektural yang memiliki kemiripan visual dengan wayang. Kekhasan dan keunikan wayang dalam bahasa rupanya memiliki kompleksitas yang berbeda-beda setiap pertokohan dari segi desainnya, hal ini dapat dilihat dari detail dan tingkat kesusaha dalam pembuatannya. Bahasa rupa pada wayang tergambar pada teknik-teknik penghiasnya yaitu yang sering disebut tatahan atau pola bentuk dan tekstur, serta teknik pewarnaan dan pemilihan warna yang sering disebut sunggingan.

Analisis perangkat busana yang dominan dipakai pada wayang, dengan objek analisis wayang yang difokuskan pada tokoh para raja. Tokoh raja dipilih sesuai pada pemaparan sebelumnya bahwa, secara penggolongan pertokohan, wayang yang dapat menjadi

acuan analisis adalah tokoh raja sebab tokoh raja merupakan tokoh paling penting dan memiliki pengaruh besar dalam pewayangan, sehingga dimungkinkan pada desain rupa wayang tokoh raja memiliki kerumitan dan kelengkapan unsur-unsur dan teknik penyusun rupanya yang dapat dilihat dari kelengkapan dan kemegahan perangkat busana yang dipakai.

Analisis perangkat busana tokoh raja pada pembahasan ini difokuskan untuk mendapatkan hasil perangkat-perangkat busana apa saja yang dominan dipakai oleh raja-raja. Analisis ini dilakukan dengan cara mengambil sepuluh sample tokoh raja kemudian dilakukan perbandingan atau analisis dengan teknik pentabelan. Tokoh raja yang dipakai untuk dianalisis adalah Baladewa, Basudewa, Dasamuka, Kresna, Matswapati, Narasinga, Ramawijaya, Sugriwa, Wesiaji, Yudistira. Hasil analisis nantinya akan dilanjutkan pada tahap analisis berikutnya, yaitu analisis bahasa rupa dengan menggunakan metode semiotika. Berikut adalah analisis perangkat busana tokoh raja dengan teknik tabel.

No.	Tokoh Raja	Busana Bagian Mahkota	Busana Bagian Badan	Busana Bagian Tangan	Busana Bagian Kaki
1.	Baladewa				
2.	Basudewa				
3.	Dasamuka				
4.	Kresna				
5.	Matswapati				
6.	Narasinga				
7.	Ramawijaya				
8.	Sugriwa				
9.	Wesiaji				
10.	Yudistira				

Tabel 1. Analisa perlengkapan perangkat busana tokoh wayang raja

Sehingga diperoleh kesimpulan pemakaian perlengkapan busana raja yang dominan dipakai sebagai simbol kebesaran kedudukan raja, sebagai berikut:

- Pada bagian kepala busana yang dipakai adalah:

1. Mahkota dengan jenis makutha dengan hiasan perhiasan turida, jamang susun tiga, jungkat penatas, karawista, nyamat
2. Bersumping mangkara dengan gelapan utah-utah walik

Dengan sampel analisa adalah perlengkapan bagian kepala dari tokoh Kresna

- Pada bagian badam busana yang dipakai adalah:

1. Memakai ulur-ulur naga mamongsa
2. Praba

Dengan sampel analisa adalah perlengkapan bagian kepala dari tokoh Basudewa

- Pada bagian badam busana yang dipakai adalah:

1. Kelat bahu naga pangangrang
2. Gelang columpringan

Dengan sampel analisa adalah perlengkapan bagian kepala dari tokoh Basudewa

- Pada bagian kaki, busana yang dipakai adalah:

1. Memakai pocog banyakan dengan motif semen jrengut seling gurdha. Memakai sepasang uncal kencana
2. Keroncong

Dengan sampel analisa adalah perlengkapan bagian kepala dari tokoh Ramawijaya

Berikut keterangan gambar perangkat busana raja:



1. Jamang sada sealer
2. Jamang susun
3. Sumping
4. Garuda
5. Utah-utahan
6. Karawista
7. Modangan
8. Sruni
9. Nyamat
10. Praba
11. Tali praba
12. Kalung
13. Subang
14. Ulur-ulur

Gambar 2. Perangkat busana bagian kepala wayang

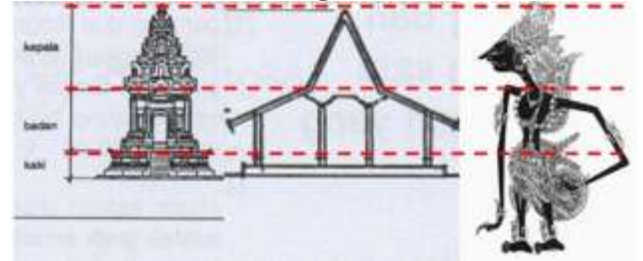
Keterangan :



1. jamang sada sealer
2. jamang susun
3. sumping
4. garuda
5. tali garuda
6. Utah-utahan
7. Gelung
8. Lungsen
9. Dawala
10. Janggut
11. Praba
12. Tali praba
13. Kalung
14. Ulur-ulur
15. Sabuk
16. Timang
17. Kepuh
18. Badong
19. Kain (dodot)
20. Uncal kencana
21. Uncal wasta
22. Kunca
23. Kathok
24. Celana
25. Kroncong
26. Kelatbahu
27. Gelang
28. Cicin

Gambar 3. Perangkat busana wayang

2. Skematik Perancangan Museum

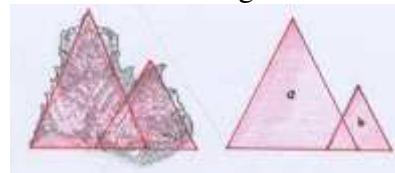


A. Transformasi sintaksis bahasa rupa wayang bagian mahkota pada elemen arsitektur

1. Elemen utama

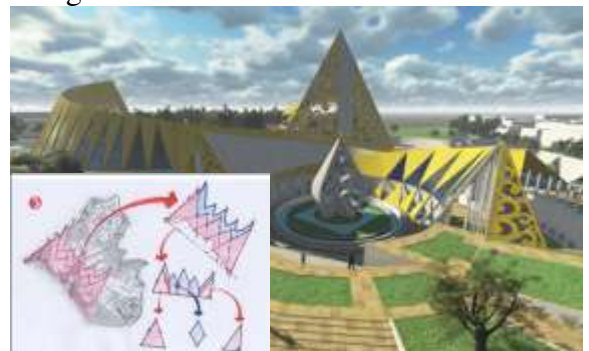
- Unsur bentuk utama

Secara keseluruhan bentuk utama mahkota pada tokoh wayang raja adalah segitiga sama kaki. Bentuk utama ini ditransformasikan dalam arsitektur pada bentuk utama bangunan.



- Unsur bentuk penunjang

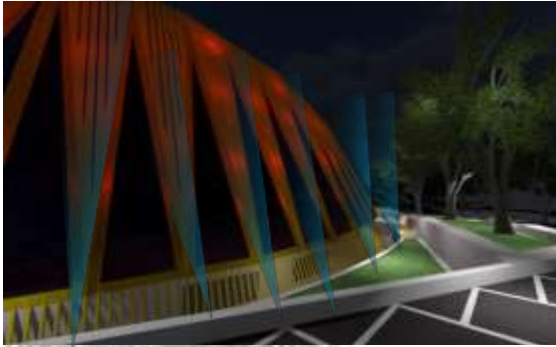
Unsur bentuk penunjang atau unsur bentuk dekoratif penghias mahkota juga berbentuk segitiga sama kaki. Hal ini dilihat pada bagian perangkat mahkota jamang mangkara.



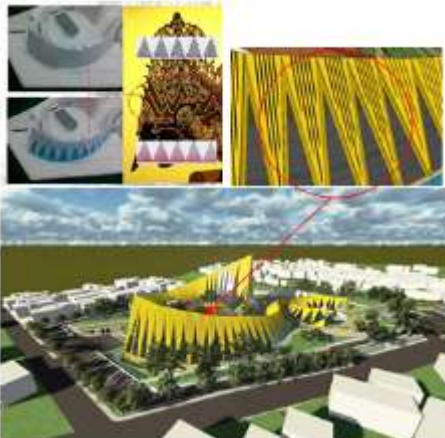
Bentuk segitiga dan jajar genjang pada jamang ditransformasikan pada bentuk selubung masa yaitu dengan elemen kaca dan aluminium.

2. Elemen penunjang (dekoratif)

- Unsur warna

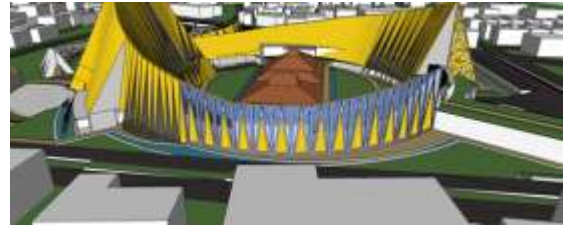


Teknik pewarnaan gradasi pada unsur sunggingan tlacapan ditransformasikan dari pembiasan cahaya lampu sorot pada bangunan.



Unsur Warna penunjang berikutnya yaitu warna hitam pada sunggingan cawen, dengan teknik sunggingan garis lurus yang disusun berjajar. Transformasi pada arsitektur adalah melubangi bidang aluminium dengan pola lubang garis. Sehingga membentuk pola bayangan garis hitam pada siang hari. Dan warna utama adalah warna kuning emas di transformasikan pada dominan selubung bangunan.

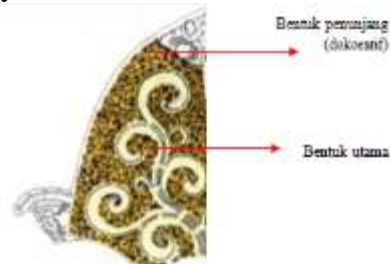
Elemen fasad dengan pola yang lain yang merupakan transformasi dari bentukan utama segitiga sama kaki digunakan pada bagian fasad massa dua di bagian utara. Berikut desain visualnya.



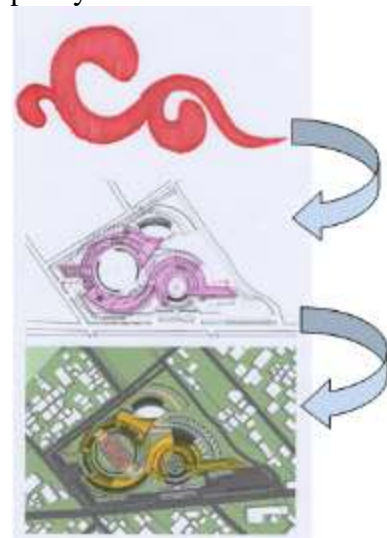
B. Transformasi sintaksis bahasa rupa wayang bagian badan pada elemen arsitektur

Transformasi bahasa rupa wayang ke dalam arsitektur meliputi elemen pembentuk ruang. Baik terbentuknya ruang secara keseluruhan maupun elemen-elemen pendukung ruang, seperti dinding, plafon, ataupun lampu dan sebagainya.

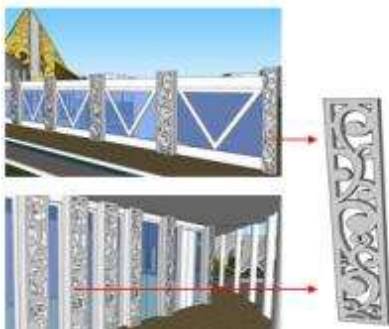
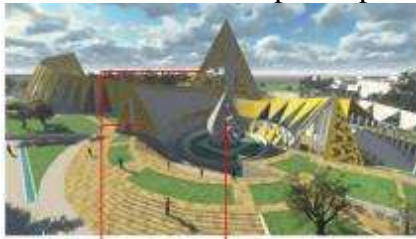
1. Penerapan bentuk yang dominan yaitu:



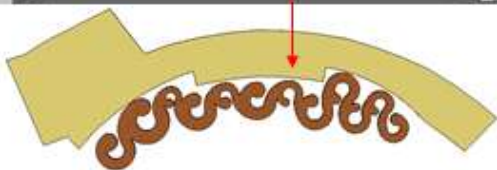
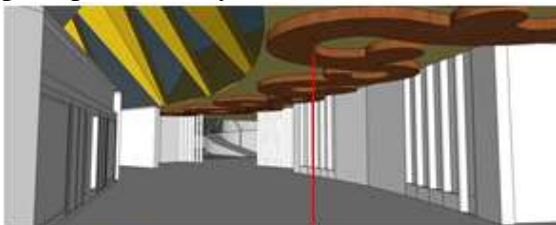
- Penerapan bentuk utama pada perangkat busana bagian badan tepatnya di perangkat praba.menggunakan prinsip pancaran dengan pola bidang yang terakhir membesar. Bentuk ini di transformasikan pada pembentuk pola masa atau ruang keseluruhan museum. Berikut penerapannya.



- Penerapan bentuk dekoratif pada bagian perangkat praba wayang dikenal dengan istilah pola yg terbentuk dari tatahan patran. Hampir sama dengan bentuk utama, tetapi prinsip yang dipakai adalah perulangan dengan pola yang terbentuk saling berkaitan. Pola dekoratif ini ditransformasikan pada elemen arsitektur museum berupa elemen penghias dinding atau pun sculpture penghias pada area-area terbuka. Berikut penerapannya.



- Pola dekoratif ini ditransformasikan pada elemen arsitektur museum berupa elemen penghias ruang dalam seperti plafon. Contoh penerapan pada plafon lobby.



2. Penerapan warna

- Warna utama. Warna yang akan di transformasikan pada elemen arsitektur salah satunya adalah elemen utama pada sulur atau tatahan patran. Warna sebenarnya pada wayang adalah merah dan biru, tetapi dalam transformasi keelemen arsitektur menjadi warna warna alami yaitu coklat kayu dan warna batu abu-abu. Sebab sulur merupakan transformasi bagian dari tumbuhan alami.

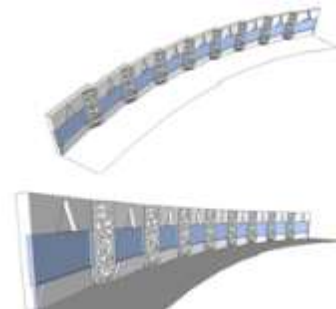


3. Suasana ruang

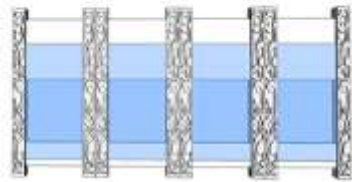
- Ruang pameran utama (wayang yogyakarta dan perlengkapannya).



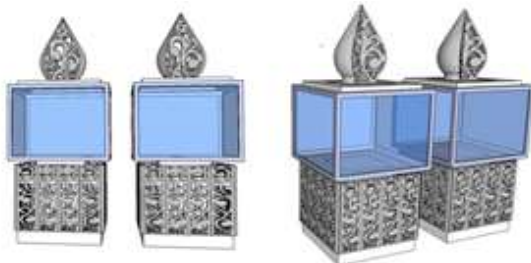
- Display untuk jenis wayang dua dimensi
Display untuk cuplikan cerita dalam pentas pewayangan



Display untuk pemajangan pertokohan wayang



- Display untuk jenis wayang tiga dimensi



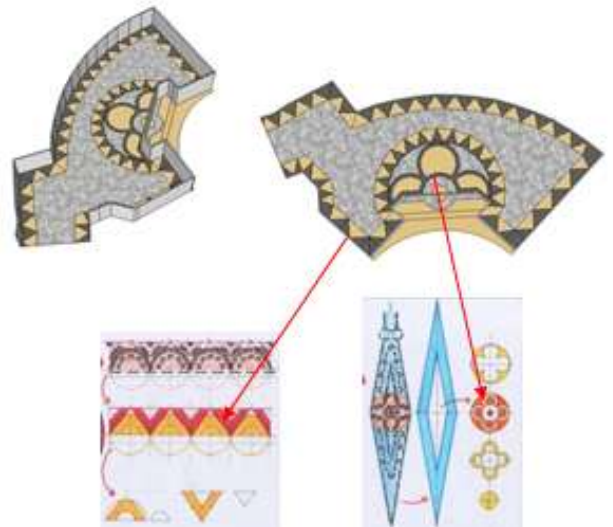
C. Transformasi sintaksis bahasa rupa wayang bagian kaki pada elemen arsitektur

Transformasi bahasa rupa wayang bagian perangkat kaki ke dalam arsitektur meliputi elemen pembentuk lantai atau lansekap. Baik terbentuknya ruang secara keseluruhan maupun elemen-elemen pendukung ruang, seperti lantai.

1. Transformasi unsur bentuk

- Transformasi unsur bentuk pola 1 pada lantai

Contoh penggunaan pada lantai lobby, transformasi ini menggunakan material batu marmer dan granit karena mudah untuk membentuk pola yang diinginkan. Berikut transformasinya.



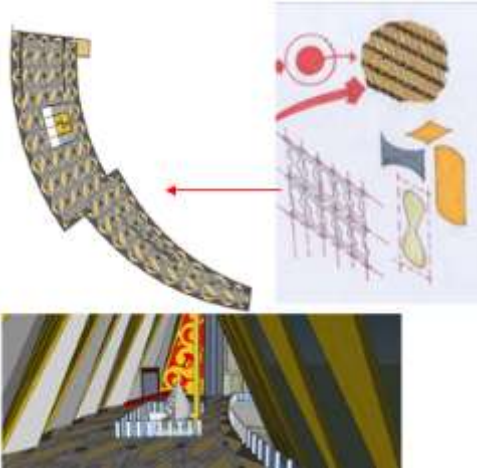
- Transformasi unsur bentuk pola 2 pada lantai dan lansekap
Pola berikutnya di transformasikan pada ruang open plan di area taman baik sebagai pembentuk maupun pola lantainya.



Perspektif eksterior area open plan (ruang pameran temporer).

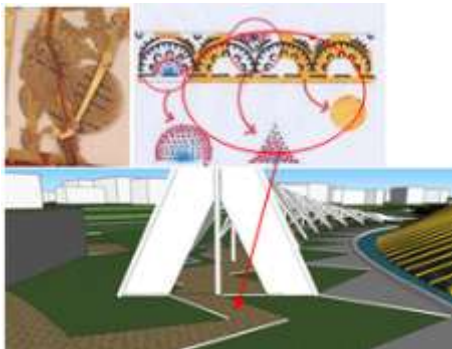


- Transformasi unsur bentuk pola 3 pada lantai utama ruang pameran permanen.
Transformasi ini mengambil pola sunggingan dari dodotan (kain). Berikut pola transformasi yang terbentuk dan diterapkan.



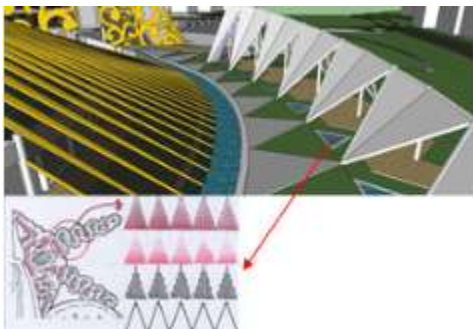
2. Transformasi unsur warna

- Transformasi unsur warna utama pada perkerasan lansekap dan area open plan (pamer temporer). Warna yang ditemukan adalah warna kuning emas kecoklatan coklat.berikut penerapan warna pada lantai.



Penggunaan material lantai yang memiliki pola tekstur titik-titik yang merupakan transformasi dari sunggingan drenjeman.

- Transformasi unsur warna pendukung (dekoratif) pada wayang keelemen dekoratif arsitektur yaitu lampu sorot taman dan pembiasan cahaya pada kolam.



Warna sunggingan pada dekorati perangkat busan bagian kaki salah satunya adalah

sunggingan tlacapan pada perangkat busana manggaran yang berbentuk segitiga, dengan teknik gradasi dan biasa ditemukan dengan warna merah, hijau, dan biru. Penerapan transformasi pada elemen arsitektur adalah kolam pada taman yang berkolaborasi dengan area openplan atau area pamer temporer. Warna yang dipakai yang diambil adalah transformasi warna biru pada kolam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah proses kajian semiotika bahasa rupa wayang kulit purwa pada unsur tatahan sunggingannya, serta proses desain transformasi dari hasil kajian bahasa rupa menjadi hasil desain arsitektur museum wayang dilakukan, diharapkan dapat terwujudnya perancangan desain arsitektur museum wayang kekayon di Bantul Yogyakarta yang bertaraf modern dengan tampilan visual museum memiliki karakteristik dan sebagai representasi visual dari bahasa rupa wayang kulit purwa. Dari proses penulisan dan desain ini pula diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bacaan bagi pada pembaca khususnya desainer arsitektur bahwa tampilan visual museum yang memiliki karakter dan representasi dari isi museum sangat penting dalam perancangan museum modern, serta metode kajian semiotika dan metode desain transformasi dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengeksplorasi kreatifitas desain khususnya dari segi tampilan visual arsitektur agar lebih memperkaya dan berkembang ide desain dalam perancangan arsitektur.

Perancangan desain arsitektur museum wayang melalui pendekatan hasil transformasi dari kajian semiotika bahasa rupa ini merupakan upaya untuk mencapai karakter mnemonic museum sehingga museum modern dapat mempermudah masyarakat untuk mengingat serta mengenang museum secara visual dan dapat mengkomunikasikan museum

sebagai *Museum Structure as Artwork and Attractoor*, atau bangunan museum sebagai skulptur penanda kawasan maupun interpretasi isi museumnya sendiri. Setelah dilaksakannya kajian, maka terdapat beberapa saran yang ditujukan pada pihak akademisi, pihak keprofesionalan, dan pihak pemerintah terkait:

- Saran pada pihak akademisi perancangan desain arsitektur museum wayang melalui pendekatan hasil transformasi dari kajian semiotika bahasa rupa ini dapat menjadi acuan desain yang cukup baik untuk memecahkan permasalahan museum modern yang berkaitan dengan visual tampilan museum sebagai *Museum Structure as Artwork and Attractoor*. Namun perlu kajian lebih lanjut bagaimana agar setiap pemecahan masalah desain arsitektur museum dapat merepresentasikan isi museum secara karakter visual sehingga dapat menjadi landmark kawasan yang sesuai dengan potensi kawasan maupun isi museum itu sendiri.
- Saran untuk pihak keprofesionalan perancangan desain arsitektur museum wayang melalui pendekatan hasil transformasi dari kajian semiotika bahasa rupa ini dapat menjadi salah satu upaya menggali ide dan kreatifitas untuk pemecahan permasalahan tampilan visual museum yang berkarakter kawasan dan isi museumnya itu sendiri sehingga terciptalah museum sebagai *Museum Structure as Artwork and Attractoor*.
- Saran untuk pihak pemerintah perancangan desain arsitektur museum wayang melalui pendekatan hasil transformasi dari kajian semiotika bahasa rupa ini dapat meningkatkan citra daerah setempat agar masyarakat luas mengetahui apa potensi produk maupun kekayaan daerah setempat dalam wujud arsitektur museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Sachari, Agus. 2005. Metodologi Penelitian Budaya Rupa. Jakarta: Erlangga.
- Wiguno, Perwito, L. M. 2004. Wayang Kulit Gaya Yogyakarta: Bentuk dan Ceritanya. Yogyakarta.
- Soekarno, A. B. 1992. Mengenal Wayang Kulit Purwa. Semarang: Aneka Ilmu.
- Amanati, Ratna. 2008. Transformasi Makna dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park. Jurnal Sains dan Teknologi. XII (2): 45-53.
- Haryono, Daniel. 2011. Museum Ullen Sentalu: Penerapan Museologi Baru. Makalah dalam Seminar *Towards Indonesian Postmodern Museums*. Departemen Arkeologi Universitas Indonesia. 3 Maret 2011.
- Magetsari, Noerhadi. 2011. Museum di Era Pascamodern. Makalah dalam Seminar *Towards Indonesian Postmodern Museums*. Departemen Arkeologi Universitas Indonesia. 3 Maret 2011.
- Swadiansa, Eka. 2008. Museum Tsunami di Nanggroe Aceh Darussalam. Skripsi tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Ridha, Muhammad. 2012. Minang Expo (Transformasi Ruang dan Bentuk Arsitektur Tradisional Rumah Gadang Minangkabau). Skripsi tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Museum untuk Persatuan dalam Perbedaan. 2010. Hasil Rumusan Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia 2010. <http://museumku.wordpress.com/> di akses 9 April 2013.