

# Wayang House – Rumah Wayang

Teuku Hanif Zayadi dan Josef Prijotomo

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111, Indonesia

*e-mail*: cepitulas@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional Indonesia yang berkembang di pulau Jawa dan Bali. Awalnya seni pertunjukan wayang ini sebagai media penyebaran agama Hindu di Indonesia melalui cerita Ramayana dan Mahabharata. Saat ini minat anak muda akan kesenian wayang mulai berkurang seiring dengan globalisasi dan kemajuan teknologi yang membuat mudahnya budaya luar masuk. Metode *Inquiry by Design* oleh John Zeisel digunakan dalam merancang objek ini. Respon arsitektural berupa ruang publik yang dapat mengedukasi masyarakat akan nilai-nilai wayang. Arsitektur yang dapat menstimulasi kreatifitas anak muda dan mengubah pandangan tentang kesenian wayang.

**Kata Kunci**— Anak muda, Arsitektur, Budaya, Moral, Wayang.

## I. PENDAHULUAN

KATA ‘wayang’ berasal dari kata ‘bayang’ yang merupakan sebuah ritual zaman purbakala sebagai upacara memanggil arwah dengan cara memasang lampu minyak kelapa dan menayangkan bayangan pada dinding atau kain putih yang dibentangkan.

Wayang dianggap sebagai bentuk kesenian karena memiliki sifat-sifat yang dalam bahasa Jawa disebut *adiluhung* dan *edipeni*, yaitu sangat agung dan luhur, dan juga sangat indah (*etika* dan *estetika*). Menurut para pujangga Jawa, wayang berfungsi sebagai tontonan dan tuntunan, dan wayang merupakan gabungan lima jenis seni, yakni :

1. Seni Widya (filsafat dan pendidikan)
2. Seni Drama (pentas dan musik karawitan)
3. Seni Gatra (pahat dan seni lukis)
4. Seni Ripta (sangat dan sastra)
5. Seni Cipta (konsepsi dan ciptaan-ciptaan baru)

Wayang bukan sekedar tontonan bayang-bayang, melainkan sebagai ‘wewayangane ngaurip’ yaitu bayangan hidup manusia. Dalam suatu pertunjukan wayang dapat dinalar dan dirasakan bagaimana kehidupan manusia itu dari lahir hingga mati. Perjalanan hidup manusia untuk berjuang menegakkan yang benar dengan mengalahkan yang salah. Dari berbagai macam jenis wayang yang ada, wayang kulit dan wayang golek merupakan wayang yang terkenal di pulau Jawa.

Pada pagelaran wayang kulit tidak hanya sekedar sebuah pementasan karya seni yang bisa dinikmati nilai esestetikanya, tetapi lebih dari itu dalam pementasan wayang kulit terkandung peran lain yakni sebagai sarana pendidikan,

sarana untuk berkomunikasi serta sarana untuk mempererat tali silaturahmi di antara sesama warga masyarakat.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat mudahnya pertukaran informasi antar negara. Hal ini mengakibatkan budaya luar mudah masuk dan menjadi tren di kalangan masyarakat khususnya anak muda. Pada era globalisasi ini anak muda lebih cenderung berkiblat ke tren budaya luar daripada budaya lokal. Menurut hasil survei Sosial Ekonomi Nasional (*susenas*) yang dilakukan BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2006 dan dirilis pada website Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia ([www.budpar.go.id](http://www.budpar.go.id)) presentase minat penduduk terhadap kesenian lokal seperti wayang kian menurun.

Objek rancangan merupakan respon yang diajukan atas isu yang diangkat. Dengan respon yang sudah dijelaskan diatas, maka terdapat beberapa kriteria penentuan objek. Objek haruslah mewedahi kegiatan edukasi tentang nilai wayang yang dapat diterima masyarakat. Objek juga harus menarik perhatian dan menstimulasi anak muda agar tertarik untuk datang berkunjung.

Oleh sebab itu maka objek yang diputuskan hadir sebagai respon terhadap isu ialah “Rumah Wayang” yaitu sebuah objek arsitektur yang mewedahi dan mengedukasi masyarakat tentang nilai-nilai kesenian wayang yang diharapkan generasi muda lebih mengenal dan mencintai kesenian lokal. Objek ini berupa ruang publik yang mengangkat nilai tradisional dan dikemas secara modern. Kriteria desain berupa :

1. Menjadikan masarakat lebih mengenal wayang kulit.
2. Sarana untuk anak muda berkumpul.
3. Mengangkat nilai-nilai moral dari wayang kulit.

## II. PROGRAM DESAIN

### A. Pengguna

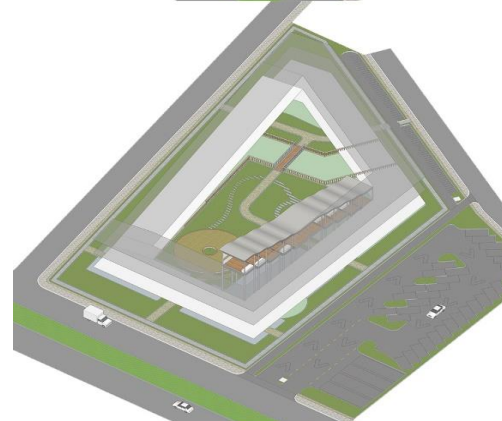
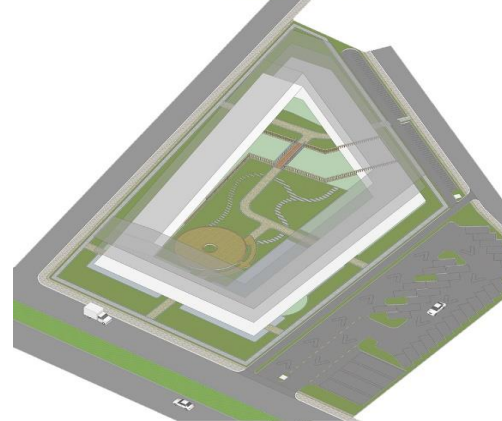
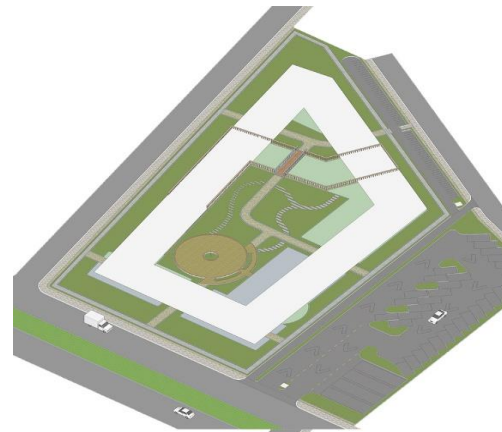
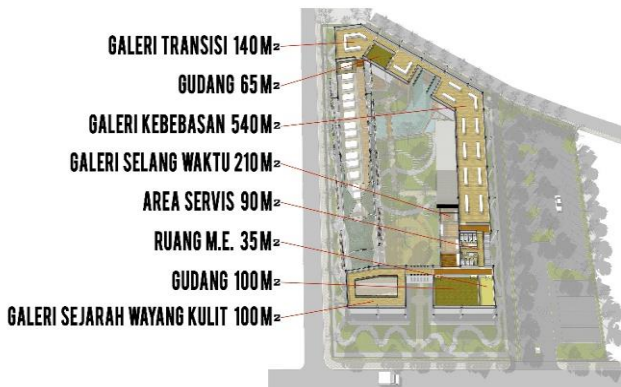
#### 1) Pengunjung

Pengunjung yang dimaksud adalah semua kalangan. Mulai dari kalangan muda sampai tua.

#### 2) Pengelola

Bangunan ini juga tidak terlepas dari pengelola didalamnya. Sehingga diperlukannya ruangan khusus agar pelayanan dapat maksimal.

1. Aktifitas
2. Pengunjung
3. Melihat galeri
4. Membaca



5. Berkumpul
6. Pengelola
7. Merawat dan menjaga galeri
8. Memberikan pelayanan kepada pengunjung
9. Fasilitas

### III. HASIL EKSPLORASI DESAIN

#### A. Konsep & Metode Desain

Pendekatan desain mengenai isu terkait adalah bagaimana cara mengubah persepsi dan pandangan anak muda tentang kesenian wayang yang kurang diminati. Kurt Lewin, orang yang memperkenalkan Field Theory, menyatakan bahwa interaksi antara manusia dan lingkungan menciptakan daya tarik dan daya tolak yang terjadi pada

psikologi seseorang dan akhirnya mencerminkan perilaku seseorang.

Menurut Donna P. Duerk dalam bukunya Architectural

Programming dijelaskan bahwa “manusia dan perilakunya adalah bagian dari sistem yang menempati tempat dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Karena itu perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan dapat dievaluasi secara keseluruhan tanpa faktor-faktor lingkungan”.

Metode desain yang digunakan dalam rancangan ini menggunakan metode Inquiry by Design: Tools for Environment Behavior Research (1984) oleh John Zeisel. Penggunaan metode ini dipakai karena dalam prosesnya terdapat berbagai hal yang dapat mempengaruhi objek rancangan.

Pada metode ini terdapat tiga tahap yang terjadi berkelanjutan hingga menemukan hasil akhir yang ideal. Tahapan tersebut adalah Imaging (gambaran garis besar), Presenting (menyajikan desain), dan Testing (menguji desain).

Dalam proses rancangan, tahap Imaging merupakan tahap untuk menggali eksplorasi desain sebanyak banyaknya, kemudian dipresentasikan pada tahap Presenting. Tahap selanjutnya adalah Testing, yaitu perancang mengkaji ulang desainnya dengan berfikir ke belakang dan ke depan secara simultan. Proses ini memungkinkan untuk mendapatkan ide baru yang akan direspon lagi ke tahap Imaging sehingga terjadi berulang-ulang. Rancangan terus dimodifikasi oleh ide dan gagasan baru hingga terpenuhinya kriteria desain yang ideal.

#### *B. Konsep Desain*

Pada bagian timur yang berbatasan dengan hotel Sala View, diletakan parkir dan akses kendaraan roda dua yang menghubungkan jalan Brigjen Slamet Riyadi dan jalan pada bagian utara lahan. Bangunan dibuat trapesium mengikuti bentuk lahan dan pada bagian tengahnya dikosongkan sebagai area hijau juga untuk mendapatkan pencahayaan alami dan view dari pengunjung yang maksimal.

Sirkulasi pengunjung pada bangunan dibuat linier spiral dari lantai dasar menuju lantai atas sampai kembali lagi ke lantai dasar. Lantai dasar bangunan difokuskan untuk lalulintas pejalan kaki yang melintas di sekitar lahan sehingga menjadi daya tarik untuk berkunjung ke bangunan utama.

#### IV. KESIMPULAN

Dengan adanya desain Rumah Wayang ini diharapkan minat anak muda terhadap kesenian wayang dapat meningkat dengan arsitektur yang dapat berperan sebagai pembentuk perilaku manusia.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis T. H. Z. (inisial nama mahasiswa) mengucapkan terima kasih kepada Bapak Defry Agatha Ardianta, ST., MT., selaku dosen koordinator I Tugas Akhir sekaligus

selaku dosen pembimbing. Bapak Rabbani Kharismawan, ST., MT., Bapak Irvansjah, ST., MT. Bapak Ir. Dwi Hariadi, MT. Segenap dosen dan karyawan jurusan arsitektur ITS, teman-teman dan keluarga atas semua doa serta dukungan terhadap penulis, sehingga dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dan jurnal ilmiah ini

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] White, Edward T., (1995). Site Analysis. Florida A & m University; Florida
- [2] Anthonius N. Tandali, Pingkan Peggy Egam ; Arsitektur Berwawasan Perilaku
- [3] Hershberger (1999), Architectural Programming
- [4] John Zeisel (1984), Inquiry by Design : Tools for Environment Behavior Research