

# Kesinambungan pada Galeri Kesenian Wayang Kulit Jawa Timur

Muhammad Ilhamullah dan Murni Rachmawati

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: murnitoni@yahoo.co.id

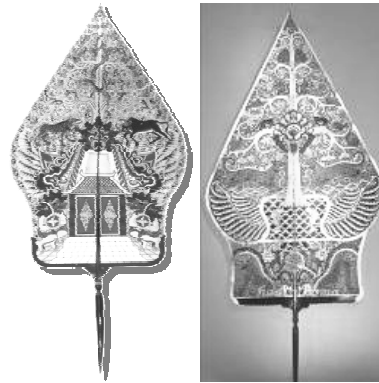
**Abstrak**—Budaya kesenian wayang kulit merupakan salah satu warisan nenek moyang bangsa Indonesia yang telah mendapat pengakuan secara internasional oleh UNESCO sebagai *World Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada tanggal 7 November 2003. Galeri Kesenian Wayang Kulit Jawa Timur merupakan objek rancang yang menghadirkan kembali budaya wayang kulit Jawa Timur di tengah-tengah kehidupan masyarakat sebagai sarana edukasi dan rekreasi. Objek ini dikembangkan menggunakan tema “Kesinambungan” yang bermakna suatu media penyambung yang susah diputus. Dihadirkan dengan kesan yang dinamis namun tetap mempertahankan sisi tradisional agar masyarakat dapat lebih mudah mengenal serta melestarikan budaya ini<sup>[5]</sup>. Simbol gunung merupakan ciri khas dari kesenian wayang kulit, proses rancang menggunakan metode metafora dalam menyelesaikan isu-isu yang terdapat dalam objek rancangan<sup>[1]</sup>. Objek ini diharapkan dapat menghidupkan dan mengembangkan kebudayaan wayang kulit Jawa Timur dengan ilmu dan teknologi yang berkembang, tanpa melupakan aturannya, sehingga tercipta sesuatu yang baru dengan bentuk, arti, dan fungsi yang sama<sup>[8]</sup>. Penerapan konsep dan tema terlihat pada eksterior, interior, bentuk dan struktur yang diterapkan pada galeri kesenian wayang kulit Jawa Timur.

**Kata Kunci**— Galeri, Kesenian, Kesinambungan, Wayang Kulit.

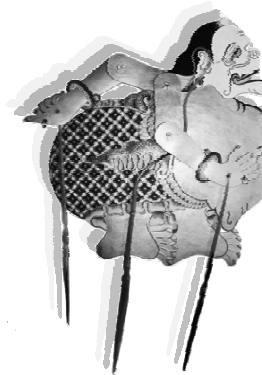
## I. PENDAHULUAN

Kesenian adalah salah satu bentuk budaya bangsa. Wayang kulit merupakan budaya asli bangsa Indonesia yang khususnya berkembang di Jawa. Kepopuleran kesenian wayang kulit saat ini semakin meredup seiring masuknya budaya-budaya baru yang berasal dari luar. Wayang kulit hanya dianggap sebagai sebuah sejarah kuno yang telah dimakan jaman. Adanya isu klaim dari negara tetangga mengenai wayang kulit memicu beberapa kalangan untuk meluruskan berita tersebut agar dapat menghidupkan, mengembangkan, dan melestarikan budaya kesenian wayang kulit kembali.

Pada saat ini langkah yang sangat dibutuhkan adalah mengingatkan kembali masyarakat Indonesia mengenai warisan nenek moyang yang begitu membanggakan yang telah diakui oleh UNESCO sebagai *world masterpiece of oral and intangible heritage of humanity* sebagai harta karun bangsa yang harus dijaga, dilestarikan, dan dikembangkan. Tiga hal



Gambar 1. Gunungan



Gambar 2. Semar



Gambar 3. Pagelaran Wayang Kulit

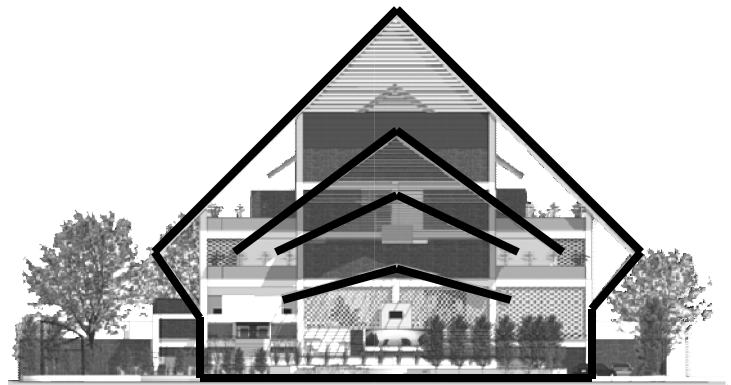
tersebut dapat dicapai dengan mengenalkan kepada seluruh lapisan masyarakat melalui event-event seperti Pagelaran Wayang Kulit, Pameran Koleksi Wayang Kulit, dan lain sebagainya. Namun event-event tersebut memiliki kekurangan seperti event yang tidak mungkin diselenggarakan setiap hari. Oleh karena itu dibutuhkan sesuatu yang bersifat monumental dan tetap, dimana masyarakat dapat belajar melihat sejarah sekaligus dapat melestarikan dan mengembangkan dari generasi ke generasi yang kesemua hal tersebut dapat ditemukan dalam sebuah bentuk galeri. Penciptaan objek rancang diawali dengan isu-isu diatas menciptakan satu kata yang dapat mencakup semua arti tersebut, yaitu “Kesinambungan”. Kesenambungan digunakan sebagai tema untuk digunakan sebagai dasar merancang yang mempunyai arti untuk memberikan kesan sebagai suatu objek dengan dasar masa lalu yang dikinikan dan digubah dengan teknologi terkini yang sesuai tanpa menghilangkan aturan dan dasarnya agar lebih menyatu, lebih mudah dikenal dan berkembang, serta dapat dijaga dan diwariskan secara turun-temurun ke generasi selanjutnya [1].

## II. KESINAMBUNGAN PADA PROSES PERANCANGAN

Lokasi Tapak berada di kawasan Ahmad Yani, tepatnya di antara Perumahan Pelni dan Kantor DLLAJR Jawa Timur. Kawasan ini merupakan gerbang kota Surabaya bagian selatan<sup>[1]</sup>. Letak lahan yang cukup strategis didukung dengan mudahnya akses transportasi baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

Eksplorasi bentuk site dan ruang luar menerapkan tema *kesinambungan*. Kesenambungan digunakan sebagai kata yang mewakili sesuatu dalam kesenian wayang kulit yang merupakan ciri khas dan mudah dikenal. Melalui simbol, arsitektur membentuk suatu kesinambungan sejarah dan budaya. Gunungan dalam kesenian wayang kulit dipilih sebagai simbol. Gunungan dalam pagelaran wayang kulit merupakan sebuah dunia dimana semua lakon-lakon pewayangan beraktivitas. Terdapat tiga bagian pada sebuah gunungan yang tingkatannya semakin keatas semakin bersifat privat atau penting (Gambar 4, 5) [2]. Tingkatan Gunungan digunakan sebagai dasar dalam membentuk pembagian fungsi ruang, lantai dasar yang digunakan sebagai area publik yang semakin keatas semakin bersifat privat yaitu digunakan sebagai area pengelola bangunan (Gambar 6) [3]. Bentuk gunungan juga digunakan dalam membentuk tatanan massa bangunan, tatanan ruang luar, dan bentuk bangunan [4]. Kesenambungan diterapkan pada tatanan yang dinamis serta pada pengalaman ruang yang saling terkait tujuannya dan penggunaan material lokal dengan teknologi terkini bercorak warna-warna teracota agar tercipta suasana tradisional modern.

Dalam gambar dibawah, pengaplikasian konsep terlihat pada atap yang dibuat dengan sudut dan ketinggian yang berbeda, bentuk bangunan, serta tatanan massa dan ruang luar.



Gambar 4. Tampak Depan



Gambar 5. Tampak Samping



Gambar 6. Potongan Site

Pada gambar potongan site terlihat pembagian ruang yang dibagi sesuai dengan konsep. Dimulai dari area publik sampai menuju area privat yaitu dari area pagelaran, lalu menuju area pameran, dan menuju area pengelola dan servis. Dari pembagian zona tersebut terbentuklah tatanan yang jelas dan unik.

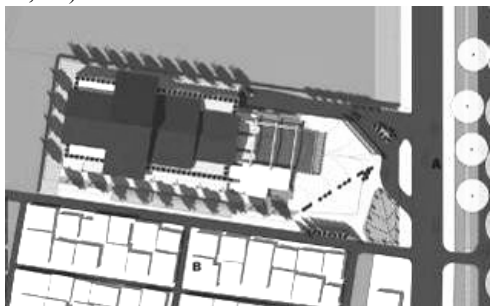
### III. HASIL RANCANGAN

Untuk menghadirkan kesinambungan pada bangunan terdapat beberapa hal yang mendukung. Konsep site dan ruang luar disesuaikan dengan tema yaitu *kesinambungan*, tatanan dibuat sesuai simbol yang menjadi ciri khas dari kesenian wayang kulit, sehingga tercipta bentuk yang dinamis, memiliki sirkulasi yang jelas, dan saling terhubung (Gambar 7, 8, 9).

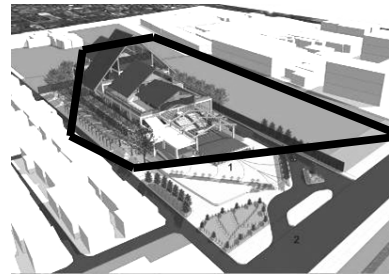
Konsep interior dalam galeri perlu diperhatikan agar tercipta suasana yang ramah, hangat, dramatis, dan tenang. Desain yang digunakan adalah memadukan tatanan objek yang dipamerkan dengan pencahayaan lampu berwarna putih hangat dan dikombinasikan dengan lantai parquet dan dinding partisi berwarna gelap sebagai background objek. Bagian plafon dibuat gelap agar fokus terhadap objek yang dipamerkan (Gambar 12, 13, 14, 15).

Konsep sirkulasi yang diterapkan pada denah objek rancang yang dimulai dari kegiatan awal yang berupa pagelaran wayang outdoor (I) (Gambar 16) sehingga dapat menarik pengunjung dengan memperkenalkan kesenian wayang kulit. Kemudian pengunjung dibawa masuk kedalam galeri pada lantai 2 yang memamerkan koleksi tokoh-tokoh wayang agar pengunjung lebih tahu. Pengunjung diterima di area lobby yang juga terdapat toko souvenir agar dapat menarik hati juga rasa keingintahuan mengenai hal-hal yang terkait dengan kesenian wayang kulit (Gambar 14). Terdapat area studi dan area workshop didalamnya agar pengunjung tertarik dalam melestarikan dan mengembangkan wayang kulit kedepannya (II, III) (Gambar 6, 9, 10). Pada lantai 3 terdapat ruang yang berfungsi sebagai tempat pagelaran dalam yang digunakan apabila tempat untuk pagelaran luar tidak dapat digunakan. Di lantai 3 ini juga dapat digunakan sebagai area pameran kesenian dan area untuk mencoba, terdapat panggung beserta kelirnya sehingga pengunjung dapat langsung mencobanya. Terdapat area bermain gamelan yang pengunjung juga dapat memainkannya secara langsung. Penataan dan pembagian fungsi ruang sesuai dengan tema yang secara tidak langsung dapat menarik minat pengunjung dalam mengenal dan melestarikan kesenian wayang kulit.

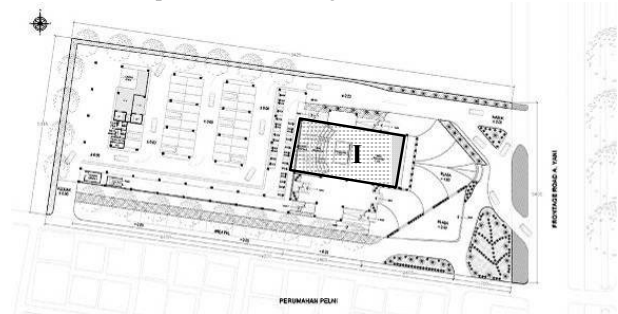
Penggunaan sistem struktur portal yaitu menggunakan sistem kolom-balok dengan bentangan 8 meter memaksimalkan fungsi ruang dan bentukan yang telah dirancang (Gambar 9, 10, 11).



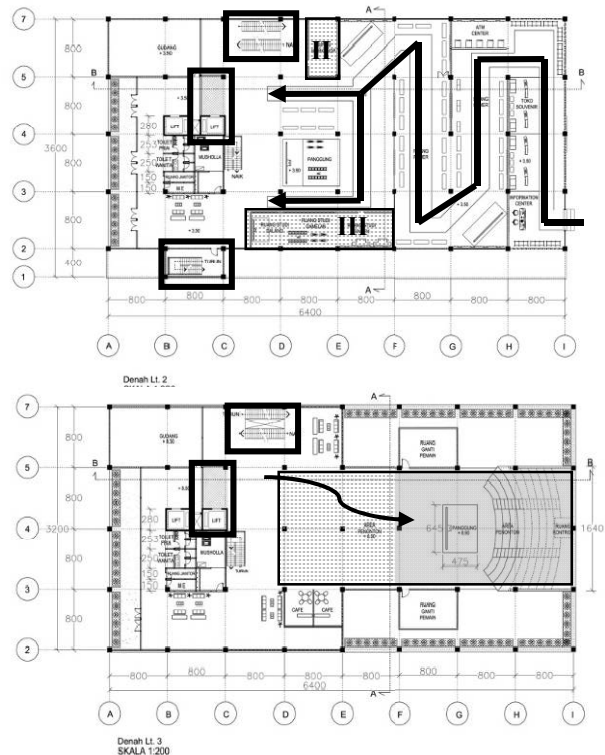
Gambar 7. Site plan



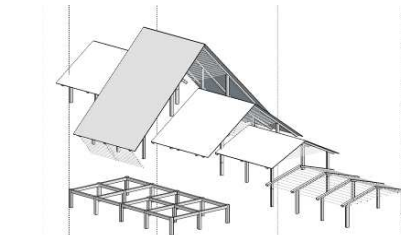
Gambar 8. Perspektif mata burung



Gambar 9. Layout plan



Gambar 10. Denah Lantai



Gambar 11. Sistem Struktur

#### IV. KESIMPULAN

Hasil akhir objek rancang merupakan problem solving dari isu-isu yang terjadi, tema *kesinambungan* dipadu dengan bentuk gunung yang merupakan simbol dari kesenian wayang kulit yang menjadi ciri khas dan sangat mudah sehingga menjadi sebuah galeri kesenian wayang kulit yang unik sesuai tema yang dipilih. Hasil ini sesuai dengan konsep site, konsep sirkulasi, pembagian ruang, desain eksterior, desain interior, dan bentuk bangunan yang dapat dilihat pada gambar-gambar yang disajikan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

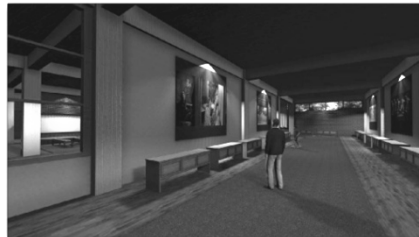
Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT atas bimbingan beliau selama proses pengerjaan tugas akhir penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar jurusan Arsitektur ITS.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Spuybroek, Lars, (2012), *The Architecture of Continuity*, <http://www.v2.nl/publishing/the-architecture-of-continuity>
- [2] Wordpress, (2012), *Fungsi, Ruang, Bentuk, dan Ekspresi dalam Arsitektur*, <http://othisarch07.wordpress.com/2010/02/05/fungsi-ruang-bentuk-dan-ekspresi-dalam-arsitektur/>
- [3] Blogspot, (2008), *Continuity: hermeneutic meets architecture*, <http://the-hermeneutic-of-continuity.blogspot.com/2008/05/continuity-hermeneutic-meets.html>
- [4] Broadbent, Geoffrey, (1973), *Design in Architecture : Architecture and Human Science*, John Wiley & Sons, Madison.



Gambar 12. Suasana Interior 1



Gambar 13. Suasana Interior 2



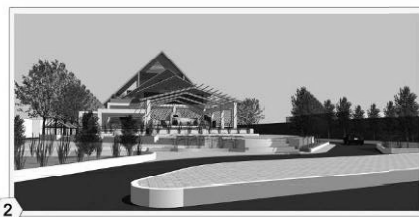
Gambar 14. Suasana Interior 3



Gambar 15. Suasana Interior 4



Gambar 16. Perspektif Normal 1



Gambar 17. Perspektif Normal 2