

MUSEUM SENI BUDAYA YOGYAKARTA

Amie Sanyoto

Dr. Pribadi Widodo, M.Sn., B.E. Arch.

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: amiesanyoto@gmail.com

Kata Kunci : Indonesia, Jawa, Yogyakarta, seni budaya, museum, informasi, edukasi, eksibisi

Abstrak

Indonesia merupakan bangsa yang dikenal dengan kemajemukan seni budayanya. Seni budaya Jawa merupakan salah satu seni budaya di Indonesia dengan Yogyakarta sebagai pusat dari seni budaya Jawa yang memiliki kekhususan tersendiri. Pelestarian seni budaya di Indonesia merupakan hal yang penting sebagai bentuk ketahanan terhadap intervensi eksternal budaya luar. Museum merupakan fasilitas yang dapat menjadi sarana pelestarian budaya. Museum juga memiliki fungsi edukasi, pelestarian, dan konservasi. Perancangan Museum Seni Budaya Yogyakarta ini bertujuan untuk melestarikan dan mengenalkan secara luas mengenai hal-hal yang berkenaan dengan seni budaya Yogyakarta. Perpaduan gaya khas budaya Yogyakarta dan gaya *modern* yang ditunjang dengan sejumlah teknologi interaktif diharapkan dapat menjadikan museum sebagai pusat konservasi budaya yang bersifat edukatif, informatif, dan juga rekreatif.

Kata Kunci: Seni budaya, Konservasi, Edukasi, Yogyakarta

Abstract

Indonesia is a country renowned for its arts and cultural diversity. Javanese cultural arts is one of the most prominent art in Indonesia, and Yogyakarta is its centre stage, the heart of Javanese cultural arts with its own distinctiveness. Cultural arts preservation in Indonesia has become increasingly important as a way of warding off the intervention of foreign cultures. Museum as a public facility can be a means of cultural preservation much needed for said reason. Museum can also function as an education, preservation, and conservation facility. The design of Yogyakarta Cultural Arts Museum intends to preserve and widely introduce various things and informations related to Yogyakarta's cultural arts. Through the blend of Yogyakarta's distinct cultural elements and modern elements, combined with the use of interactive technology, it is hoped that the museum can serve its purposes as a cultural conservation centre that is educative, informative, and also recreative.

Keywords: Cultural arts, Conservation, Education, Yogyakarta

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai bangsa yang besar dengan kemajemukan sukunya memiliki latar belakang kebudayaan yang sangat beragam. Keberagaman budaya ini namun juga tidak lepas dari masalah seperti isu pelestarian budaya. Masuknya berbagai kebudayaan dari luar dan kurang diterapkannya unsur-unsur kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari dapat menyebabkan lunturnya kebudayaan asli Indonesia.

Kebudayaan asli suatu bangsa sendiri merupakan hal yang penting untuk dijaga kelestariannya karena kebudayaan merupakan identitas bangsa. Lunturnya kebudayaan asli suatu bangsa tidak hanya menyebabkan kerugian secara materi namun lebih menimbulkan kerugian dari segi nilai di mana suatu bangsa tidak dapat menjaga kebudayaan aslinya yang berujung pada hilangnya identitas bangsa.

Salah satu cara untuk menjaga keberlangsungan budaya adalah dengan menyediakan sarana kebudayaan seperti museum. Museum dapat menjadi sarana kebudayaan yang berfungsi sebagai pusat konservasi sekaligus informasi mengenai bentuk-bentuk hasil kebudayaan. Museum juga bersifat universal dan dapat diakses oleh berbagai kalangan ditinjau dari berbagai aspek baik usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, dan lain sebagainya. Adanya fasilitas museum dapat mempermudah dalam pengembangan suatu riset dan juga dapat bermanfaat dalam sistem pendidikan serta dapat menjadi sarana rekreasi. Sayangnya, museum di Indonesia banyak yang belum menjadi lembaga yang dekat dengan masyarakat, padahal museum memiliki fungsi edukasi yang penting selain fungsi rekreasi bagi masyarakat.

Yogyakarta merupakan provinsi di Indonesia dengan sejarah kebudayaan yang panjang dan sudah lama berperan sebagai pusat kebudayaan Jawa. Yogyakarta juga memiliki potensi wisata yang besar dengan pengembangan wisata yang berbasis pada wisata budaya sebagai daya tarik utama. Adanya fasilitas kebudayaan yang informatif, menarik, serta terintegrasi dapat membantu dalam pelestarian kebudayaan, pendidikan, serta pengembangan pariwisata berbasis budaya di Yogyakarta. Museum Seni Budaya Yogyakarta merupakan fasilitas kebudayaan yang mengkhususkan pada konservasi dan eksibisi bentuk-bentuk seni budaya dari Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut masalah dalam perancangan Museum Seni Budaya Yogyakarta:

- Museum belum menjadi lembaga yang “dekat” dengan masyarakat di Indonesia.
- Belum banyak yang memahami persoalan mengenai seni budaya khususnya Yogyakarta.
- Masyarakat masih menempatkan museum sebagai sarana hiburan, bukan pendidikan.
- Museum cenderung bersifat pasif, kurang memicu adanya interaksi dengan pengguna.

Adapun tujuan perancangan Museum Seni Budaya Yogyakarta adalah:

- Menciptakan ruang museum yang dekat dan mudah diakses oleh masyarakat.
- Menampilkan berbagai materi seni budaya Jawa khususnya Yogyakarta untuk diketahui masyarakat secara lebih luas.
- Membuat ruang museum yang berfungsi sebagai sarana pendidikan dan informasi bagi masyarakat sekaligus sebagai sarana pelestarian budaya.
- Menciptakan sistem *display* museum dengan metode interaktif untuk menarik minat serta kunjungan masyarakat.

2. Proses Studi Kreatif

Museum Seni Budaya Yogyakarta bertujuan menampilkan ragam perwujudan seni budaya Yogyakarta melalui eksibisi yang bersifat edukatif serta informatif. Periode seni budaya yang ditampilkan dimulai dari awal terbaginya wilayah menjadi dua yaitu Kasultanan Ngayogyakarta dan Kasunanan Surakarta yang diatur dalam Perjanjian Giyanti. Bentuk seni budaya yang akan ditampilkan pada museum meliputi sejumlah kategori seni budaya yang mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti pakaian, tekstil, seni musik, seni pertunjukan, arsitektur, literatur, peristiwa, kerajinan, dan kuliner. Secara lebih lanjut pembagian kategori seni budaya dijabarkan sebagai berikut:

Area	Kategori	Subkategori	Materi
Introduksi			Pengenalan Asal Usul Seni Budaya Yogyakarta
Peristiwa	Sejarah Pembentukan Provinsi DIY		<ul style="list-style-type: none"> • Berdirinya Kasultanan Ngayogyakarta • Era Kemerdekaan • Yogyakarta sebagai Ibukota • Penetapan Sebagai Daerah Istimewa • Era Orde Baru • Era Demokrasi dan Otonomi Daerah
	Upacara dan Tradisi		<ul style="list-style-type: none"> • Upacara Grebeg • Sekaten • Gunungan • Saparan Bekakak • Labuhan • Bersih Desa
Musik	Alat Musik	Gamelan	<ul style="list-style-type: none"> • Bonang • Celempung • Gambang • Gender • Gong • Kemanak • Gendhing • Kendang

			<ul style="list-style-type: none"> • Saron • Slenthem • Suling
		Susunan alat dan notasi	
	Lagu	Lagu Daerah	<ul style="list-style-type: none"> • Suwe Ora Jamu • Pitik Tukung • Sinom • Te Kate Dipanah
		Mars	<ul style="list-style-type: none"> • Mars Kota Yogyakarta
Seni Pertunjukan	Wayang	Wayang Purwa	<ul style="list-style-type: none"> • Wayang Kulit • Wayang Wong
		Wayang Madya	<ul style="list-style-type: none"> • Wayang Beber • Wayang Klithik • Wayang Geculan • Wayang Gedhog
	Tari	Tari Klasik	<ul style="list-style-type: none"> • Tari Srimpi • Tari Bedhaya • Tari Golek Menak • Ramayana • Langen Mandra Wanara
		Tari Rakyat	<ul style="list-style-type: none"> • Tari Angguk • Dadung Awuk • Jathilan
	Teater		<ul style="list-style-type: none"> • Ketoprak Lesung • Langendriyo • Krumpyung • Dagelan
Pakaian & Tekstil	Pakaian	Pakaian Daerah	<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian daerah laki-laki • Pakaian daerah perempuan • Pakaian anak
		Pakaian Adat	<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian Pernikahan • Pakaian Upacara
	Tekstil	Batik	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam Jenis: Sido Mukti, Sido Asih, Kawung, Pamiluto, Parang Kusumo, Ceplok Kasatrian, Nitik Karawitan, Truntum, Ciptoning, Tambal, Parang • Teknik: Tulis, cap
		Lurik	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam Jenis • Teknik
		Jumputan	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam Jenis • Teknik
Arsitektur	Rumah Adat	Susunan	Susunan ruang pada rumah tradisional Jawa

		Susunan	
		Elemen Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam Bentuk • Ukiran • Material
	Cagar Budaya di Yogyakarta		<ul style="list-style-type: none"> • Kraton • Tamansari • Panggung Krapyak • Tugu • Masjid Agung • Gereja Santo Yusup Bintaran • Benteng Vredeburg • Monumen Jogja Kembali • Istana Kepresidenan Gedung Agung • Pasar Beringharjo • Vihara Buddha Prabha • Pura Pakualaman
Literatur	Aksara	Aksara Jawa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata cara penulisan, pembacaan
	Karya Sastra	Naskah kuno	<ul style="list-style-type: none"> • Babad Tanah Jawi • Babad Nitik • Serat
		Cerita	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita Rakyat • Cerita Pendek
		Kata Bijak	
Kerajinan	Gerabah (Bantul)		<ul style="list-style-type: none"> • Cara Pembuatan • Benda Hasil Kerajinan
	Tegel kunci		
	Perak bakar (Kotagede)		
Kuliner	Makanan	Jenis Makanan	<ul style="list-style-type: none"> • Bakpia • Gudeg • Getuk • Geplak • Nasi Kucing • Sate Klathak • Wedang Ronde • Yangko • Bakmi Jawa
		Bumbu	

	Peralatan	Alat Makan	
		Alat Masak	

Implementasi Konsep Perancangan:

Konsep Eksibisi

Konsep eksibisi secara keseluruhan bertolak dari konsep perancangan yang mengadaptasi unsur budaya Yogyakarta dengan budaya Kraton Yogyakarta sebagai acuan utama, dipadukan dengan unsur *modern* dan sarana interaktif.

Penyajian materi eksibisi mengikuti pembagian area dengan alur sebagai berikut:



Konsep desain pada setiap area lebih lanjut disesuaikan dengan materi yang ditampilkan. Konsep desain tiap area mengacu pada konsep perancangan utama yaitu gaya Yogyakarta khususnya Kraton dipadukan dengan unsur *modern*. Sistem *display* yang digunakan pada setiap area dijabarkan sebagai berikut:

Kategori	Sistem Display
Introduksi	<ul style="list-style-type: none"> Infografi
Peristiwa	<ul style="list-style-type: none"> Infografi cetak/digital Diorama Monitor <i>display</i>
Musik	<ul style="list-style-type: none"> Infografi cetak/digital Artefak Alat simulasi Alat untuk mendengar
Seni Pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> Infografi cetak/digital Diorama Artefak Monitor <i>display</i> Simulasi
Pakaian & Tekstil	<ul style="list-style-type: none"> Infografi cetak/digital Alat peraga Artefak Simulasi
Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> Infografi cetak/digital Maket Monitor simulasi interaktif

	<ul style="list-style-type: none"> • Artefak
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Infografi cetak/digital • Simulasi • Artefak • Penayangan digital
Kerajinan	<ul style="list-style-type: none"> • Infografi cetak/digital • Artefak, diorama • Monitor <i>display</i>
Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> • Infografi cetak/digital • Model buatan • Simulasi • Artefak • Alat peraga

Area yang dirancang lebih lanjut pada proyek ini adalah area 1 (Peristiwa), 2 (Musik), 3 (Seni Pertunjukan), dan 4 (Pakaian & Tekstil).

- Implementasi Konsep Bentuk

Konsep mengacu pada ragam bentuk persegi, geometris yang cenderung bersudut dan tidak memiliki banyak segi. Bentuk juga berdasar dari penyederhanaan bentuk-bentuk arsitektural yang dapat ditemui di Kraton Yogyakarta.



- Implementasi Konsep Warna

Konsep warna mengacu pada perpaduan warna khas Kraton Yogyakarta dengan warna modern. Konsep warna secara detail pada setiap area sebagai berikut:



- Implementasi Konsep Material

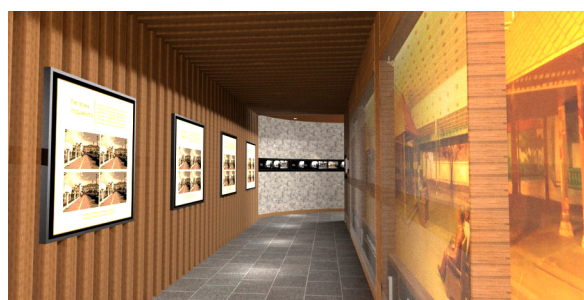
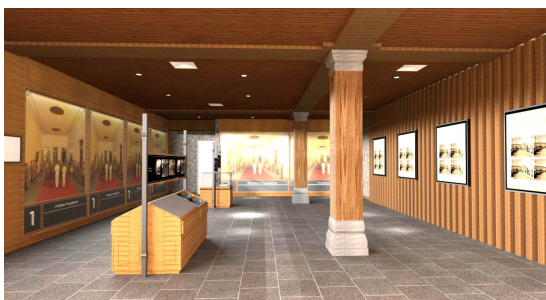
Konsep material mengacu pada perpaduan material khas bangunan Jawa dengan material modern. Konsep material secara detail pada setiap area sebagai berikut:



3. Hasil Studi dan Pembahasan

Berikut hasil implementasi konsep di atas pada desain museum:

- Area 1 – Peristiwa

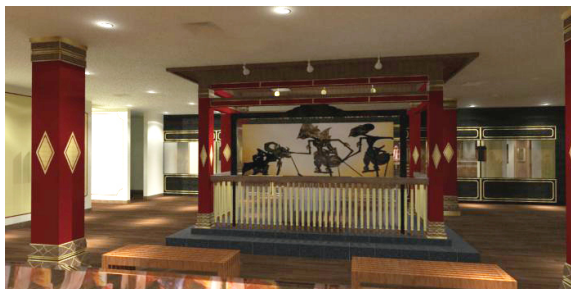
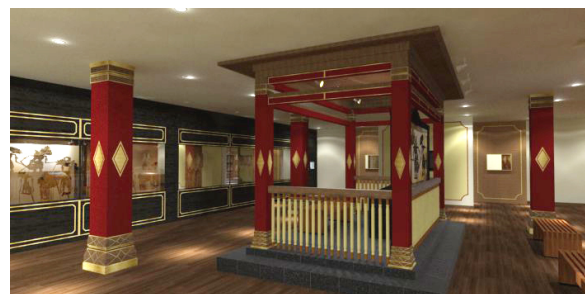




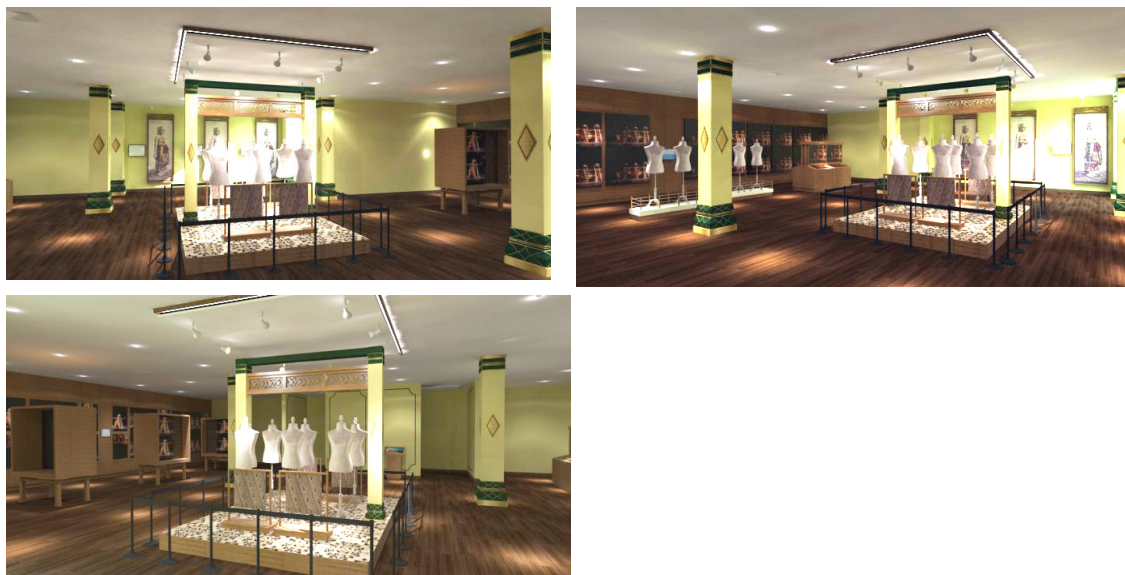
- Area 2 – Musik



- Area 3 – Seni Pertunjukan



- Area 4 – Pakaian & Tekstil



4. Penutup / Kesimpulan

Perancangan Museum Seni Budaya Yogyakarta diharapkan dapat membentuk suatu fasilitas konservasi seni budaya yang bersifat edukatif dan informatif. Unsur budaya khas yang digabungkan dengan unsur modern diharapkan dapat memunculkan ciri khas budaya yang berpadu dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini sehingga menjadikan museum bersifat lebih interaktif tanpa meninggalkan unsur-unsur budaya yang ada.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing DR. Pribadi Widodo, M.Sn. B.E. Arch.

Daftar Pustaka

- Lord, Gail Dexter., Barry Lord. 1999. *The Manual of Museum Planning*. Maryland: Rowman & Littlefield
- Soedarsono, R.M. 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia & Pariwisata*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Neufert, Ernst. 1980. *Architects' Data*. London: Blackwell Science Ltd.
- ICOM. 2004. *Running a Museum: A Practical Handbook*. Paris: International Council of Museums
- Sumarsam. 2003. *Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Heryanto, Mas Fredy. 2006. *Mengenal Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta: Warna Grafika
- Pramastuti, Herni. 2003. *Mozaik Pusaka Budaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta
- Moertjipto. 1990. *Bentuk-bentuk Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya
- Sumintardja, Djauhari. 1981. *Kompendium Sejarah Arsitektur*. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan