

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR PADEPOKAN WAYANG GOLEK GIRI HARJA DI KOTA BANDUNG

2.1 Kesenian

Setiap wilayah di dunia yang memiliki penduduk pastilah mereka memiliki kesenian. Kesenian yang dimiliki pasti memiliki ciri khas masing-masing. Pada umumnya, masyarakat mengartikan sebuah kesenian berupa keindahan, baik itu dalam bentuk musik, tari, sastra, atau rupa. Mereka yang dapat melihat keindahan dalam sebuah kesenian akan merasa senang.

Kata seni berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu "sani" yang memiliki makna yang berkaitan dengan pemujaan, persembahan, dan atau pelayanan. Dengan makna yang terkandung dalam kata seni, maka seni sejatinya berhubungan dengan suatu kegiatan yang memiliki kaitan dengan keagamaan dan kegiatan tersebut disebut sebagai kesenian. Menurut Padmapuspita, mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda, yaitu "genie" yang berarti genius atau dengan kata lain diartikan sebagai kemampuan yang dibawa dari lahir. Di negara Eropa, seni lebih menjurus pada "art" yang memiliki arti sebagai artistik dari sebuah benda yang melakukan sebuah kegiatan. Dalam Kamus Besar

Bahasa Indonesia, seni memiliki arti sebagai sebuah keahlian yang dapat menciptakan karya yang bermutu.

Pada dasarnya, kesenian berkaitan dengan kebudayaan yang terdapat di suatu daerah, seperti seni tari, rupa, musik, sastra, dan drama. Menurut Harsoyo (1984) dan Koentjaraningrat (1990) mengartikan budaya sebagai bagian-bagian indah dalam kehidupan manusia. Unsur yang terdapat pada kebudayaan adalah ide, gagasan, norma, dan nilai yang memiliki sifat abstrak yang terlahir dari pemikiran masyarakat.

2.2 Wayang Golek

2.2.1 Pengertian dan Sejarah Wayang Golek

Wayang memiliki arti sebagai bayangan. Seperti yang dikemukakan oleh Mertosedono (1990) bahwa wayang merupakan barang yang terbuat dari kulit yang dipahat menyerupai orang dan menceritakan kisah leluhur zaman dulu. Disebut wayang karena dalam pertunjukannya menggunakan media kain (kelir) agar wayang tampak dihadapan penonton dalam bentuk bayangan. Dalam perkembangannya, arti wayang tidak terpaku pada pertunjukan bayangan yang ditampilkan pada media kain atau kelir. Menurut Sagio dan Samsugi (1991) menerangkan bahwa pertunjukan wayang tidak lagi dinikmati hanya sebatas melihat bayangan yang terbentuk dari benda

yang terkena cahaya. Tetapi, bayangan tersebut berubah menjadi angan-angan atau gambaran tingkah laku yang dilakukan oleh nenek moyang atau manusia pada masa lampau, dan bisa disebut juga dengan leluhur.

Pengertian yang dikemukakan oleh Sagio dan Samsugi (1991) ini muncul karena banyaknya bentuk wayang yang tidak ditampilkan dalam bentuk bayangan saat dilakukannya pertunjukan. Misalnya wayang golek, dalam pertunjukannya tidak menggunakan media kelir untuk menghadirkan bayangan, tetapi wayang golek ditampilkan dalam bentuk boneka berbentuk tiga dimensi dan bisa ditampilkan pada siang hari.

Menurut Salmun (1986) dan Ismunandar (1988) memiliki pendapat yang sama tentang awal kelahiran wayang golek ini. Mereka menyatakan bahwa pada tahun 1583 M Sunan Kudus memiliki ide untuk menampilkan pertunjukan wayang pada siang hari. Pada masa tersebut, pertunjukan wayang selalu ditampinkan pada malam hari dikarenakan saat pertunjukannya harus ditempat yang memiliki cahaya minim. Dari keinginan Sunan Kudes yang menampilkan wayang pada siang hari maka dibuatlah wayang yang tersebut dari kayu dan memiliki bentuk trimatra (3 dimensi).

2.2.2 Perkembangan Wayang Golek

Daerah yang menjadi tempat perkembangan wayang golek berada di daerah Cirebon. Perkembangan ini tidak luput dari masuknya agama Islam ke Jawa, terutama pada pemerintahan Sunan Gunung Jati pada tahun 1479 – 1568. Pada masa tersebut, wayang digunakan sebagai media dakwah agama Islam. Dikisahkan, untuk masyarakat yang ingin menonton pertunjukan wayang tersebut diwajibkan membaca kalimat syahadat sebagai pengganti tiket. Kejadian tersebut berlangsung hingga akhir abad ke-15. Menurut Salmun (1986), bahwa penyebaran wayang ke penjuru daerah berawal dari Cirebon, pada masa Mataram. Pada masa tersebut masyarakat sangat menyukai pertunjukan wayang golek.

Gundarjo (1989) menyebutkan bahwa wayang purwa Sunda dikenal oleh masyarakat Priangan di abad ke-19. Awal penyebaran dan pertumbuhannya wayang ke daerah Priangan, pertunjukan wayang masih dibawakan dengan menggunakan bahasa Jawa. Seiring dengan semakin besarnya minat masyarakat Sunda terhadap wayang golek, pembawaan cerita yang dilakukan oleh dalang mulai menggunakan bahasa Sunda. Dengan kejadian tersebut, munculah pembatas antara wayang

kulit yang diminati oleh masyarakat Jawa dan wayang golek diminati oleh masyarakat Sunda (Salmun, 1989).

Penggunaan bahasa Sunda dalam membawakan cerita wayang golek tidak luput dari peran pemerintahan pada masa itu. R. A. A. Wiranarakoesoemah IV atau Dalem Bintang (1846-1847) menjabat sebagai bupati Kabupaten Bandung telah memerintahkan dalang Ki Anting untuk menggunakan bahasa Sunda dalam pewayangan. Kegiatan tersebut dilanjutkan oleh dalang lain. Somantri (1989) menerangkan bahwa sekitar tahun 1840, Ki Darman diperintahkan untuk membuat sebuah wayang yang berbahan dasar dari kayu. Pembuatan tersebut tidak serta-merta disetujui langsung oleh Dalem Karang Anyar. Saat pertama pembuatannya, bentuk dari wayang tersebut mengikuti bentuk wayang kulit dan bentuknya pipih, setelah dilakukannya perbaikan, akhirnya bentuk wayang golek seperti bentuk sekarang lahir. Dengan diawali oleh Ki Darman membuat wayang golek dengan bentuk baru, lahirlah pengrajin lain yang membuat dan mengembangkan wayang golek.

Pengembangan wayang golek terus berlanjut hingga ke zaman pedalangan keluarga Abah Asep dengan kelompok Giriharja di tahun 80-an yang berada di daerah Jelesong, Majalengka.

Kelompok Giriharja ini mengembangkan pembaharuan wayang golek yang berhasil menarik minat masyarakat.

Di saat dunia perwayangan terpuruk, Abah Suryana memberikan perintah terhadap keluarganya untuk mencari jalan keluar dari masa keterpurukan tersebut. anak kedua dari Abah Surnarya yaitu Ade Kosasih mencoba menghadirkan tokoh tambahan yang tidak ada dalam cerita *Mahabharata* dan *Ramayana*. Tokoh atau peran yang ditampilkan adalah wayang golek *bodor*. *Bodor* dalam bahasa Sunda memiliki arti sebagai lucu atau pelawak. Dan wayang golek bodor ini bebas dari pakem. Pembaharuan golek ini menjadikan adanya penambahan tokoh, diantaranya panakawan dan buta. Bentuk dari tokoh tersebut merupakan hasil orisinalitas tanpa adanya adaptasi yang diambil dari bentuk wayang pokok. Dengan menghadirkan golek bodor tersebut, animo masyarakat terhadap wayang golek kembali meningkat karena penyajian dan pembawaan cerita yang dilakukan oleh dalang menyematkan gurauan-gurauan yang membuat penonton terhibut, tetapi dalam penyampaian moral, nilai kehidupan, dan keagamaan masih menjadi prioritas utama dalam ceritanya.

Cerita yang menjadi pakem jalannya wayang golek diambil dari *Mahabharata*. Menurut Suseno (1991) menjelaskan bahwa lakon

Mahabharata mengandung lebih banyak pandangan hasil terhadap kisah manusia.

Dalam pagelaran wayang golek tidak hanya menampilkan dan memperagakan gerakan saja. Kelompok seni wayang golek memiliki bagian-bagian yang berperan aktif saat pertunjukan, bagian tersebut diantaranya :

1. Dalang, bagian merupakan inti dari sebuah pertunjukan. Dalang bertanggung jawab atas kelancaran cerita yang dibawakan dan menggerakkan wayang agar terlihat hidup dan selaras dengan jalan cerita.
2. *Nayaga*, merupakan kelompok yang memainkan alat musik untuk mengiringi jalannya cerita wayang golek. Kelompok ini terdiri dari pemain gamelan, kendang, goong, rebab, dan juru kawih juga juru alok. Peran *nayaga* dalam seni wayang golek ini membawakan musik yang dapat mengiringi gerak dan jalannya alur cerita pewayangan agar terlihat menarik.
3. Golek, merupakan boneka yang digunakan dalam memperagakan gerakan dalam pertunjukan.

2.2.3 Tokoh Wayang Golek

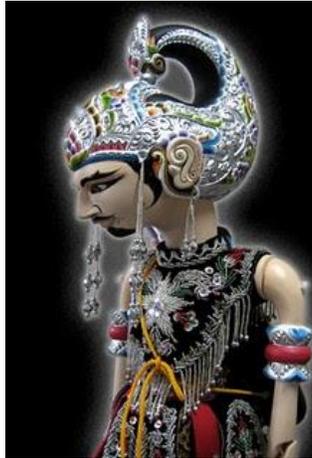
Tokoh atau boneka yang ada pada wayang golek terdapat 623 tokoh wayang dan semua tokoh tersebut tidak semua hadir saat

pertunjukannya (R. Gunawan). Semua tokoh wayang tersebut ada yang termasuk kedalam pengembangan wayang golek diantaranya tokoh panggawa atau panakawan dan buta. Tetapi, menurut Andi Aditya (2010) ada empat bagian tokoh wayang golek, mereka terbagi kedalam ; (1) Batara (Dewa) berjumlah 28 tokoh, (2) Ramayana berjumlah 30 tokoh, (3) Mahabharata berjumlah 87, (4) Panawakan berjumlah 4 tokoh.

Dalam buku Wayang Golek Sunda yang membahas tentang Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek karangan Jajajgn Suryana (2002), menyebutkan bahwa wayang golek terbagi menjadi 3 bagian. Diantaranya :

1. Kesatria

Yang termasuk ke dalam tokoh kesatria ini adalah tokoh yang memiliki kesaktian dan atau memiliki peran sebagai raja dalam cerita pewayangan. Tokoh dewa termasuk kedalam bagian kesatria.



Gambar 2. 1 Arjuna
(<https://wayang.wordpress.com/2010/07/18/arjuna-2/>,
diakses 6 April 2018)



Gambar 2. 2 Batara Guru.
(sundaneseethnicsz.blogspot.co.id, diakses 6 April 2018)

2. Panggawa atau panakawan

Tokoh panggawa sebenarnya tidak ada dalam lakon *Mahabharata* ataupun lakon *Ramayana*. Tokoh panggawa ini lahir dari hasil kreatifitas Ade Kosasih pada tahun 80-an. Peran yang ditampilkan tokoh ini membawakan kesan jenaka yang membuat penonton lebih terhibur. Ada 4 tokoh panggawa, yaitu Semar, Astrajinga (Cepot), Dawala, dan Gareng.

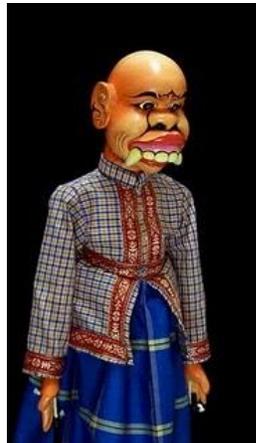


Gambar 2. 3 Panalawan

(<http://www.wewengkonsumedang.com/2014/12/panakawan-penebar-canda-dalam-cerita.html>, diakses 6 April 2018)

3. Buta

Buta, dalam wayang golek ini, buta diperankan menjadi seorang sosok yang berkarakter jahat dan biasanya mereka akan melukai atau memangsa manusia jika karakter manusia itu bertemu dengan buta.



Gambar 2. 4 salah satu tokoh buta dengan nama Denaya Acung.

(sundaneseethnicszz.blogspot.co.id, diakses 1 April 2018)

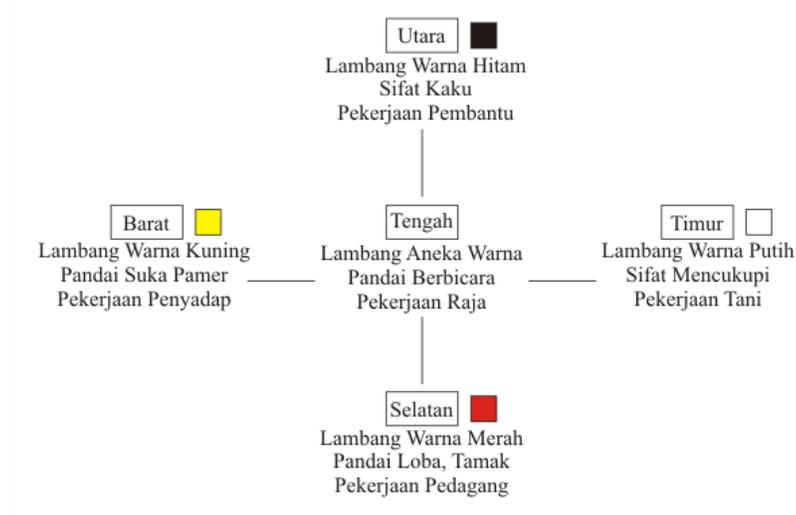
2.2.4 Karakteristik Warna Pada Wayang Golek

Warna merupakan bagian yang tak bisa dihindari kehadirannya, baik itu dalam seni, alat, dan simbol yang mewakili sifat tertentu. Umumnya masyarakat akan mengartikan warna merah dengan warna yang berani atau amarah dan biru diartikan dengan ketenangan atau kesejukan. Dan pemaknaan warna sebagai simbol dari sifat itu akan berbeda di setiap daerah.

Begitupun penggunaan warna dalam dunia pewayangan, khususnya wayang golek. Warna yang ditetapkan pada wayang golek merupakan unsur yang mendukung terciptanya watak setiap tokoh. Contoh penerapan warna merah dalam tokoh wayang golek adalah Cepot. Dalam ceritanya, Cepot memiliki sifat yang serakah, mudah marah, atau pun sombong. Penerapan warna ini pun akan sama bila tokoh tersebut memiliki watak seperti itu, baik itu jenis kesatria, panakawan, ataupun buta.

Mellema (1954) mengemukakan bahwa ada empat jenis warna yang digunakan dalam seni wayang golek, antara lain merah, hitam, putih, dan kuning (prada). Jika tokoh wayan golek menggunakan warna selain 4 jenis warna tersebut, maka itu adalah warna campuran yang melambangkan juga campuran watak.

Di masyarakat Sunda pun menerapkan konsep penggunaan warna yang diterapkan dengan menyesuaikan arah mata angin. Konsep warna pada arah mata angin disebut juga dengan “*nu opat kalima pancer*”. *Nu opat* dalam konsep tersebut menunjukkan arah mata anging, yaitu ; timur, utara, barat, dan selatan. Sedangkan *kalima pancer* menunjukkan pusat arah mata angin tersebut yang melambangkan *buana panca tengah* (alam manusia).



Gambar 2. 5 *Nu opat kalima pancer* (Wayang golek Sunda : Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek.)

Seperti pada gambar 2.5 diatas, mata aingin timur diwakili dengan warna putih. Warna ini memiliki sifat mencukupi dan tani merupakan pekerjaan yang ada dibagian timur ini. Sifat tani ini diantaranya jujur, tenang, tanpa pamrih dan mencukupi untuk

dirinya sendiri. Warna putih diterapkan pada tokoh wayang kesatria atau satria yang dituntut untuk jujur, tenang, dan tidak pandang bulu dalam melakukan kewajibannya.

Arah mata angin selatan diwakili dengan warna merah dan memiliki sifat loba, tamak. Pekerjaan pada arah selatan sesuai dengan pedagang. Biasanya pedagang cenderung serakah dalam urusannya. Sifat yang ada di dalam tokoh wayang golek antara lain sombong, mudah marah, licik, dan watak buruk lainnya.

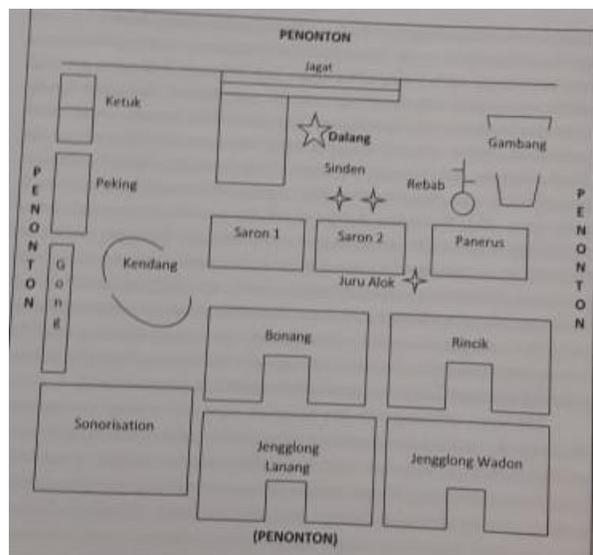
Barat diwakili dengan warna kuning dengan sifat yang suka pamer. Dan arah utara diwakili dengan warna hitam. Sifat dari warna hitam dalam wayang golek adalah kaku dan pekerjaannya adalah pembantu. Pada golek, warna ini jarang digunakan untuk mewarnai muka, akan tetapi warna hitam ini bisa dilihat dari tokoh semar dan kresna. Tokoh tersebut memiliki sifat yang setia terhadap atasannya.

2.2.5 Pertunjukan Wayang Golek

Pertunjukan wayang golek biasanya dilakukan pada malam hari hingga pagi hari. Rata-rata pertunjukan wayang golek membutuhkan 4 jam untuk meuntaskan cerita atau lakon yang dibawakan oleh dalang. Proses awal pertunjukan akan dibuka dengan musik-musik pengiring yang dimainkan oleh para nayaga yang dimaksudkan untuk mengundang para penonton untuk

menghadiri pertunjukan yang akan dilakukan, lalu dilanjutkan dengan nyanyian para sinden sampai menunggu sang dalang menempati jagat yang telah disediakan untuk membawakan cerita. Dalam cerita yang dibawakan akan disematkan alur cerita yang mengandung ilmu-ilmu yang bermanfaat, humor, dan juga alur cerita yang terdapat pada lakon.

Dalam sebuah panggung pertunjukan terdapat nayaga, sinden, dan dalang. Semua itu menyatu untuk memeriahkan jalannya cerita.



Gambar 2. 6 Komposisi panggung Wayang Golek (Raga Kayu Jiwa Manusia Wayang Golek Sunda)



Gambar 2. 7 Komposisi panggung Wayang Golek (Raga Kayu Jiwa Manusia Wayang Golek Sunda)

2.3 Arjuna

2.3.1 Sejarah Arjuna

Mungkin kata atau nama Arjuna sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Nama tersebut selalu muncul dalam cerita pewayangan, acara serial televisi, ataupun digunakan untuk menamai anak.

Dalam bahasa sanskerta, Arjuna (अर्जुन) memiliki arti sebagai bersinar terang, putih. Dengan arti nama tersebut, maka Arjuna memiliki makna sebagai “jujur dalam wajah dan pikiran”. Di dalam cerita *Mahabharata*, tokoh Arjuna merupakan yang memiliki watak baik atau bisa disebut dengan protagonis. Arjuna merupakan putra ke tiga Prabu Pandudewanata, raja di Kerajaan

Hastinapura (Astina dalam Wayang Golek) dengan Dewi Kunti sebagai istrinya. Prabu Pandudewata memiliki lima orang anak, ke lima anak tersebut sering disebut juga dengan Pandawa Lima yang terdiri dari Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Arjuna pun sering disebut dengan ksatria *Panengah Pandawa*.

Awal kelahirannya, sukma (jiwa) Arjuna keluar dari rahim Dewi Kunti yang berbentuk cahaya dan naik ke tempat bidadari, kayangan Kawidaren. Kehadiran sukma Arjuna yang bernama Wiji Mulya ke kayangan tersebut menarik perhatian para bidadari dan membuat para bidadari jatuh cinta. Cahaya tersebut lambat laun berubah menjadi sosok manusia yang memiliki paras tampan dengan pakaian sederhana. Dengan perginya sukma Arjuna dari rahim Dewi Kunti ke kayangan, menyebabkan kesedihan bagi Prabu Pandu. Dengan nasehat yang diberikan oleh Semar, akhirnya Pandu naik ke kayangan dan meminta Arjuna untuk kembali ke bumi.

Sejak usia muda, Arjuna merupakan pemuda yang senang menuntut ilmu yang berguna untuk dirinya ataupun untuk kepentingan orang lain. Di usia muda, Arjuna telah di didik oleh Resi Dorna. Resi Dorna merupakan salah satu guru yang mengajari Arjuna dan empat saudaranya menjadi ksatria, khususnya dalam bidang memanah. Kepintarannya tersebut

dibuktikan oleh Resi Dorna ketika dia menyimpan burung kayu di atas pohon. Ke empat saudaranya melihat pohon tersebut dan menyebutkan semua apa yang mereka lihat termasuk burung tersebut. Tetapi, Arjuna hanya melihat burung tersebut, karena burung tersebut merupakan objek atau target panah. Selain itu, Resi Dorna pun menguji keberanian para muridnya saat dirinya diterkam oleh buaya dan meminta tolong. Hanya Arjuna seorang yang datang untuk menolong dan membunuh buaya tersebut dengan menggunakan panah. Dengan berjalannya waktu, Arjuna pun tumbuh menjadi ksatria yang gagah berani dan dapat diandalkan untuk terjun ke medan pertempuran.

Dengan paras wajah yang rupawan, banyak sekali wanita yang jatuh hati kepada Arjuna, baik itu rakyat biasa, anak raja ataupun bidadari. Dalam cerita pewayangan, Arjuna memiliki lebih dari 40 istri. Dalam kisah *Mahabharata*, Arjuna memiliki 15 istri dan 14 anak, diantaranya :

1. Dewi Subadra, memiliki putera Raden Abimanyu
2. Dewi Larasati, memiliki putera Raden Sumatra dan Bratalaras
3. Dewi Ulupi, memiliki putera Bambang Irawan
4. Dewi Jamambang, memiliki putera Kumaladewa dan Kumalasakti

5. Dewi Ratri, memiliki putera Bambang Wijanarka
6. Dewi Dresanala, memiliki putera Raden Wisanggeni
7. Dewi Wilutama, memiliki putera Bambang Wilugangga
8. Dewi Manuhara, memiliki putera Endang Pregiwa dan Endang Pregiwati
9. Dewi Supraba, memiliki putera Raden Prabakusuma
10. Dewi Antakawulan, memiliki putera Bambang Antakadewa
11. Dewi Juwitaningrat, memiliki putera Bambang Sumbada
12. Dewi Maheswara
13. Dewi Retno Kasimpar
14. Dewi Dyah Sarimaya
15. Dewi Srikandi

Seorang ksatria sekelas Ajuna yang memiliki budi pekerti luhur pun tidak bisa lepas dari kesalahan. Kesalahan tersebut berkaitan dengan perlakuan pilih yang dilakukan Arjuna terhadap anaknya. Arjuna terlihat tak acuh saat putranya Bambang Sumitra akan melaksanakan pernikahan dengan Dewi Asmarawati. Acara tersebut diambil alih oleh Semar, dan acara pesta pun berjalan meriah dengan menghadirkan dewa dewi dari kahyangan. Arjuna pun sadar akan kesalahan dan kekhilafannya dalam hal pilih kasih.

2.3.2 Kesaktian dan Senjata Arjuna

Dalam kisah *Mahabharata* ataupun *Ramayana*, Arjuna merupakan ksatria yang telah diakui kekuatannya. Telah banyak peperangan yang telah dimenangkan oleh Arjuna. Kesaktian tersebut dibuktikan dengan sepuluh nama yang dimiliki oleh Arjuna, diantaranya :

1. Arjuna, raut wajah yang menyerupai pohon arjun “yang tidak pernah lapuk”.
2. Phalguna, diberikan saat bintang Uttarā Phālgunī berada tepat diatas.
3. Jishnu, akan memberikan kekuatan yang besar saat marah.
4. Kirti, diberikan saat Arjuna menerima mahkota pemberian dari ayahnya.
5. Shewtawahana, diberikan ketika Dewa Agni memberikan kuda putih.
6. Wibhatsu, tidak pernah berlaku curang dalam pertarungan.
7. Wijaya, tidak pernah kalah saat melakukan pertarungan.
8. Partha, diberikan karena ibunya bernama Pritha.
9. Sawyashachi, dapat menembakan panah menggunakan kedua tangannya.
10. Dhananjaya, diberikan setelah menaklukkan raja Yadnya Rajasuya dan mengumpulkan harta yang ada dikerajaannya.

Selain dari nama yang dimiliki oleh Arjuna, pun memiliki kekuatan atau ajian lainnya, diantaranya :

1. Panglimuanan atau kemayan, ajian yang dapat merubah tubuhnya agar tidak terlihat, dengan arti lain menghilang dari pandangan musuh.
2. Sepiangin, berjalan tanpa meninggalkan jejak kaki.
3. Tunggengmaya, menciptakan sumber air.
4. Mayabumi, memperbesar wibawa seorang petarung agar musuh takut sebelum berperang.
5. Mundri, menambah berat badan agar tidak bisa diangkat.
6. Penagsihan, membuat semua makhluk memberikan kasih pada Arjuna
7. Asmaracipta, menambah kemampuan dalam mengolah atau berpikir.
8. Asmaratantra, menambah kekuatan saat berperang.
9. Asmarasedya, menambah keteguhan hati.
10. Asmaraturida, menambah kekuatan dalam berolahraga.
11. Asmaragama, menambah kemampuan dalam asmara.
12. Anima, mengubah dirinya menjadi kecil agar musuh tak dapat melihatnya.
13. Lahima, meringankan tubuh agar bisa melayang

14. Prapki, dapat membuat dirinya sampai ke tempat tujuan yang dia inginkan.

15. Matima, mengubah wujud atau diri.

16. Kamawasita, memberikan keperkasaan dalam olah asmara.

Arjuna memiliki banyak senjata. Panah merupakan senjata dominan yang dimiliki olehnya karena Arjuna merupakan ksatria yang pandai dalam memanah. Senjata atau pusaka yang dimilikinya antara lain :

1. Pasopati, anak panah dengan mata panah berbentuk bulan sabit yang didapat dari tapa di gunung Indrakala, dan telah menewaskan raja-raja raksasa.
2. Ardadedali, anak panah dengan mata pata panah berbentuk burung.
3. Agniyastra, anak panah yang bila dilepaskan akan berubah menjadi kobaran api.
4. Pulanggeni, keris yang diwariskan oleh Abimanyu.
5. Keris Kyi Kalanadah, keris yang berasal dari taring Batara Kala.
6. Sarutama, anak panah yang dibuat oleh Empu Anggajali.
7. Kalamisani, keris buatan Empu Anggali yang diberikan kepada Arjuna sebagai hadiah atas jasa-jasanya kepada dewa.

8. Cundamanik, anak panah yang diwariskan dari Drona Arya Sengkali.
9. Gandiwa, busur sakti pemberian dari Dewa Waruna.

2.4 Giri Harja

Giri Harja merupakan nama sebuah kampung yang berada di Keluarahan Jelekong Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Awal mula dinamakan Giri Harja yaitu ketika pada masa keemasan alm. Abah Sunarya, dan beliau menamakan grup wayang golek yang dipimpinnya dengan nama PUSAHA GIRI HARJA. Pendirian Giri Harja ini bertujuan untuk mengembangkan seni pertunjukan wayang golek sunda sebagai paradigma kebudayaan Sunda. Saat ini, sudah ada empat generasi yang meneruskan jejak Abah Sunarya sebagai generasi seniman, Dalang dan Nayaga. Diantaranya ada juga tokoh budaya yang terkenal dan terpopuler. Seperti Dalang, H. Asep Sunandar Sunarya (alm), Dalang H. Ade Kosasih Sunarya (alm).



Gambar 2 1. Abah Sunarya (kumeokmemehdipacok.blogspot.co.id Diakses 1 Februari 2018)

Sepeninggalan leluhur yang telah mewariskan kebudayaan dan kesenian wayang golek kepada Giri Harja, tidak membuat wayang golek meredup sebagai kesenian asli rakyat Jawa Barat. Bahkan, semakin modern dan semakin berkembangnya zaman, kesenian wayang golek Giri Harja tidak menutup diri untuk mengikuti perkembangan zaman. Ini dibuktikan dengan menghadirkannya inovasi dan kreatifitas yang dilakukan oleh Giri Harja dengan menghadirkan tokoh baru seperti raksasa (buta) yang dimana dapat mengedipkan mata, menggerakkan rahang, dan tekhnik lainnya agar tokoh tersebut terlihat semakin nyata. Inovasi tersebut hanya terbatas untuk tokoh-tokoh yang memiliki karakter sebagai pengganggu (raksasa/buta). Dalam pembuatannya, seniman bebas untuk berkreasi sesuai dengan kreatifitas yang mereka miliki, lain halnya dengan tokoh yang sudah baku seperti Bima, Arjuna, Gatot Kaca, Batara, dan sebagainya. Tetapi, pada dasarnya tokoh baku tersebut juga mengalami perubahan bentuk. Dasar bentuk tokoh baku

tersebut bisa dilihat dari raut muka yang dimana zaman dahulu masih mengacu pada bentuk wayang kulit dengan raut muka dibagian hidung lancip dan terkesan dua dimensi. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemampuan para seniman, perubahan bentuk itu dilakukan untuk merepresentasikan bentuk asli dari manusia agar terlihat realistis dengan kostum yang lebih menarik dan ukuran wayang yang diubah sedikit lebih besar. Perkembangan itu ditunjukkan dari cerita yang diangkat dalam pertunjukan wayang yang menampilkan cerita kehidupan sehari-hari dan tokoh yang sudah menjadi *icon* adalah cepot.

2.5 Data Lama Pertunjukan Wayang Golek

Sebuah pertunjukan wayang golek, biasanya dilakukan pada malam hari dan memakan waktu hingga semalam suntuk untuk menyelesaikan sebuah lakon. Dalam pertunjukannya tersebut tidak terpaku pada alur cerita saja, tetapi akan diselingi oleh *bodoran* atau lelucon serta dakwah yang dibawakan oleh Semar, Cepot, atau tokoh lain. Berdasarkan data durasi yang diambil dari Youtube.com tentang durasi perunjukan wayang golek Giri Harja, berikut merupakan beberapa data pertunjukan yang dilakukan oleh Giri Harja.

No	Judul	Durasi	Menit
1	Budak Buncir	1:57	117
2	Sanghiang Tunggal Wibawa	4:39	279

3	Prabu Nalaka Suraboma Pejah	4:09	249
4	Sukma Jati	3:56	236
5	Rahwana Pejah	2:47	167
6	Dawala Gugat	2:36	156
7	Sukma Sajati	3:50	230
8	Bayu Suta Pawana	2:31	151
9	Dewa Nur Cahya	4:50	290
10	Eka Panca Tunggal	2:53	173
11	Tirta Wanara Suta	4:28	268
12	Arjuna Wihawa	2:53	173
13	Arjuna Putra	5:28	328
14	Panji Putra	5:29	329
15	Sanghyang Badra Dewa	5:33	333

Tabel 2 1 Data durasi pertunjukan wayang golek Giri Harja (Youtube.com)

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa pertunjukan wayag golek Giri Harja paling sedikitnya memerlukan waktu kurang dari 2 jam dalam sekali pertunjukan dan biasanya lakon yang dibawakan tersebut tidak terlalu kompleks pembahasannya. Untuk cerita yang lebih kompleks, seperti lakon Sanghyang Badra Dewa memerlukan waktu 5 jam 33 menit.

Dalam pertunjukan wayang golek ini, biasanya dilakukan di ruangan terbuka seperti lapangan, karena pada masa kejayaan wayang golek ini

akan datang para penonton dari berbagai daerah di sekitar tempat pertunjukan wayang golek tersebut diselenggarakan dan ruangan terbuka dirasa dapat menampung penonton yang membludak. Karena pertunjukan berada di luar ruangan, ini berdampak pada perilaku penonton yang sedikit bebas, diantaranya merokok, pedagang yang berjualan, makan dan minum, tidak tertibnya keluar masuk area penonton, dan lain-lain. Sementara itu, pertunjukan yang dilakukan di malam hari di area terbuka dapat menyebabkan gangguan kesehatan bagi para pelaku dan penonton pertunjukan. Dalam situs halosehat.com, menerangkan ada sedikitnya 5 bahaya angin malam yang dapat mengganggu kesehatan, diantaranya :

1. Meningkatkan resiko penyanit pneumonia
2. Meningkatkan resiko penyakit asma
3. Menyebabkan gangguan persendirian
4. Meningkatkan resiko infeksi penyakit dari nyamuk
5. Resiko penyakit infeksi saluran pernafasan atas (ISPA)

2.6 Padepokan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, padepokan diartikan sebagai tempat yang digunakan oleh raja-jara Jawa pada masa lalu untuk melakukan semedi atau meditasi; arti lain sebagai sanggar seni. Dalam Tesaurus Bahasa Indonesia (2006) yang disusun oleh Eko Endarmoko mengartikan bahwa padepokan lebih mengacu pada atelir, bengkel

(seni) sanggar, atau studio. Dengan dua pengertian tersebut maka padepokan diarkan sebagai tempat untuk mempelajari olah seni. Pengertian untuk tempat bersemedinya raja-raja sudah ditinggalkan karena kebiasaan tersebut sudah ditinggalkan.

Padepokan seni merupakan salah satu fasilitas yang melestarikan dan mengapresiasi sebuah seni. Pada umumnya seorang seniman dapat terus membuat karya dan mengembangkannya dengan bertukar ilmu dan informasi tentang ilmu seni dan interaksi tersebut bersifat baik dan menguntungkan dalam segi kesenian.

2.7 Futuristik

Futuristik merupakan salah satu peng gayaan yang berfokus pada masa depan dengan penggunaan teknologi sebagai dasar perancangannya. Peng gayaan ini termasuk dengan peng gayaan modern. Awal munculnya peng gayaan futuristik ini pada abad ke 20 yang bertempat di Italia yang ditemukan oleh seorang penyair Filippo Tommaso Marinetti di tahun 1909. Penemuan ini menarik minat profesi lainnya, tak terkecuali para arsitek pada zamannya.

Arsitektur atau desain futuristik ini memanfaatkan kemajuan perangkat teknologi dalam pengolahan bahan baku, seperti baja, besi, kaca, dan alumunium. Pada peng gayaan futuristik ini memiliki memiliki salah satu semboyan, yaitu *less is more* yang dimana tidak adanya penggunaan

ornamen karena penggunaan ornamen pada pengayaan ini merupakan salah satu tindakan kriminal atau tidak efisien. Pengayaan ini lebih mengutamakan polos atau simpel. Dalam pengayaan ini bentuk yang diterapkan adalah bentuk organis, biasanya bentuk diambil dari bentuk alam, sesuatu yang melengkung atau sesuatu yang dianggap tidak biasa. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, futuristik atau futuristis memiliki arti terarah, tertuju ke masa depan. Menurut Antonia Sant 'Elia, desain futuristik ini memiliki beberapa ciri dalam bentuk ruang, diantaranya :

1. Memiliki nilai yang elastis dan ringan..
2. Memanfaatkan garis miring dan bentuk lengkung agar menciptakan kesan dinamis.
3. Tidak menggunakan seni ornamen.
4. Menjadi kunci untuk menemukan inspirasi baru baik material atau spiritual.

Sebagai upaya untuk mengimplementasikan ke-bebasan dan keberani-an.

2.8 Teknologi

2.8.1 Pengertian Teknologi

Di era modern ini hampir semua masyarakat menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Baik dari segi

transformasi, komunikasi, dan lain-lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknologi diartikan sebagai metode ilmiah yang dibuat untuk mempermudah mencapai tujuan; ilmu terapan; sarana yang disediakan dan diperlukan bagi kenyamanan dan kelangsungan hidup. Menurut Miarso (2007) mengemukakan bahwa bentuk dari proses yang digunakan untuk meningkatkan nilai tambah bagi suatu produk yang berhubungan dengan produk lain. Ahli lain juga mengemukakan sebuah pendapatnya tentang pengertian teknologi, menurut Sardar (1987) berpendapat bahwa teknologi merupakan suatu sarana yang digunakan untuk memecahkan masalah mendasar yang ada di setiap peradaban manusia, jika tanpa adanya teknologi, maka masalah tersebut dapat berkembang dan tidak bisa dipecahkan dengan baik. Dengan demikian, teknologi dapat disimpulkan dengan sebuah proses atau produk dari penerapan sains yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah di peradaban manusia.

Di abad pertengahan, bentuk teknologi hanya sekedar mesin sederhana untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Seperti tuas, baut, dan katrol yang digabungkan menjadi sebuah alat yang lebih kompleks. Di abad ke-18 dalam perkembangan dan kepentingan manusia dalam menjalani

kehidupan, banyak inovasi-inovasi teknologi di bidang pertanian, percetakan, dan lain sebagainya sampai ke abad 20-an teknologi terus berkembang hingga ke transportasi yang memudahkan manusia untuk berpergian ke suatu tempat dengan cepat. Inovasi teknologi pun terus dikembangkan hingga ke abad 21. Itu dibuktikan dengan adanya penerapan ilmu fisika yang memunculkan teknologi nuklir untuk kepentingan sebuah wilayah, seperti sebagai penyedia daya listrik bahkan hingga ke senjata. Inovasi teknologi di bidang komputer pun terus dikembangkan hingga terciptanya sebuah robot yang dapat melayani masyarakat ataupun untuk melakukan pekerjaan yang tidak bisa dikerjakan oleh manusia. Bidang manufaktur ataupun konstruksi pun sekarang menggunakan teknologi dalam produksinya agar menghadirkan produk atau bentuk baru yang sesuai dengan perkembangan teknologi terkini.

Perkembangan teknologi pun tidak bisa dihindari. Dengan perkembangan tersebut lahir berbagai jenis penggunaannya di kalangan masyarakat. Jenis-jenis yang dikenal dan digunakan oleh masyarakat, diantaranya :

1. Teknologi komunikasi

Teknologi komunikasi ini merupakan teknologi yang digunakan untuk memberikan informasi dari tempat satu ke

tempat lain dalam waktu yang singkat. Salah satu contoh dari teknologi ini adalah telepon atau *handphone*.

2. Teknologi konstruksi

Teknologi ini digunakan untuk membuat sesuatu konstruksi, baik itu bangunan atau konstruksi berat seperti jembatan. Di masa lampau, biasanya sebuah bangunan akan berdiri tegak lurus dengan tanah. Tetapi dengan penerapan teknologi konstruksi ini dapat menghasilkan sebuah bangunan dengan bentuk spiral atau bentuk yang lainnya.

3. Teknologi medis

Teknologi medis ini digunakan dalam perawatan manusia. Teknologi ini bermanfaat untuk meningkatkan kehidupan manusia. Dalam penerapannya, teknologi ini digunakan untuk mengurangi rasa sakit dan mengurangi penyakit yang diderita oleh pasien agar dapat meningkatkan kesehatan dan harapan hidup yang lebih tinggi.

4. Teknologi informasi

Sebuah perangkat yang digunakan dalam penyampaian informasi kepada orang-orang dengan waktu yang sama. Bentuk penyebaran informasi tersebut dapat berupa media cetak ataupun digital.

2.8.2 Penerapan Teknologi dalam Seni Pertunjukan Wayang Golek

Dalam perkembangan dan penggunaan teknologi dalam kehidupan manusia untuk mempermudah memecahkan masalah, maka seni pertunjukan pun tidak luput dari pemakaian teknologi. Hampir di setiap pertunjukan modern menggunakan teknologi untuk mendukung jalan cerita yang ditampilkan.

Di zaman dulu saat wayang lahir, pertunjukan wayang dilakukan pada malam hari dan menggunakan *blencong* (lampu dari minyak kelapa) untuk merefleksikan bayangan wayang pada *kelir* (kain) agar gerakan wayang yang dimainkan oleh dalang dapat dilihat oleh penonton. Dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, *blencong* pun dapat diganti dengan menggunakan petromak dan hingga kini penggunaan teknologi pencahayaan seperti lampu pun digunakan dalam pertunjukan wayang. Penggunaan teknologi pencahayaan ini dirasa dapat membantu menambah penguatan cerita yang dibawakan oleh dalang. Warna cahaya yang digunakan tersebut antara lain merah, hijau, putih, biru dan lain-lain; contoh penggunaan warna tersebut salah satunya untuk mendukung latar saat dimana menceritakan nuansa hutan, maka warna yang digunakan adalah hijau dan suasana saat berperang akan menggunakan warna merah.

Wayang golek pun tidak luput dari penggunaan teknologi dalam pertunjukannya. Pada awal kelahirannya, wayang golek dimainkan pada siang hari karena penonton harus melihat bentuk dan warna yang ada pada wayang tersebut selain dari cerita yang dibawakan oleh dalang. Dengan berjalannya waktu dan besarnya minat masyarakat pada tahun 70-an yang mengharuskan pertunjukan wayang golek dihadirkan pada malam hari, maka penggunaan cahaya buatan pun diterapkan untuk menyinari seluruh panggung. Penggunaan cahaya buatan tersebut masih dipakai hingga sekarang. Tetapi ada pengembangan cahaya dalam tata cahaya yang digunakan dalam pertunjukannya.

Perkembangan teknologi memang berdampak besar pada masyarakat khususnya dalam dunia pertunjukan. Di zaman modern ini penggunaan tata cahaya pun sangat dibutuhkan untuk menciptakan efek yang lebih dramatis, seperti penggunaan lampu sorot, laser, dan sebagainya. Tidak hanya penggunaan cahaya saja yang digunakan. Penggunaan teknologi pada latar panggung pun sudah diterapkan untuk menampilkan gambaran keadaan yang diwakilkan oleh proyeksi gambar yang menceritakan suatu suasana. Menghadirkan suatu suasana tersebut menggunakan tehnik pencahayaan dan proyeksi yang

menciptakan ilusi optik bagi penonton, teknik tersebut disebut dengan *video mapping*. Beberapa contoh pertunjukan wayang yang menggunakan teknik proyeksi tersebut adalah teater manggar dengan judul “Genderang Perang Batarayuda” yang dibawakan oleh STMIK Anikom Yogyakarta pada 9 Mei 2016 di Concert Hall Taman Bunga Yogyakarta dan pagelaran wayang listrik yang dimainkan oleh Sanggar Paripurna-UNIMA Indonesia yang menceritakan tentang “Penculikan Dewi Sita” pada November 2016. Ke dua contoh tersebut sudah menyematkan teknologi pencahayaan dan proyeksi untuk menabuh kesan dramatis dari cerita yang dibawakan.

Inovasi yang dikembangkan dalam wayang golek pun tidak hanya menyematkan tata cahaya saja. Dalam konser wayang Tecno CDS 2015 lalu menghadirkan wayang golek yang berbasis teknologi. Pada konser ini, Wayang Golek Techno CDS dimainkan oleh Ki Dalang Asep Aceng Amung Sutarya. Menurutnya Wayang Techo CDS ini menggabungkan teknologi dan seni yang menghasilkan karya yang inovatif untuk menjawab tantangan yang ada di massa modern ini. Penggunaan teknologi tersebut diantaranya menggunakan efek multimedia, latar tempat, animasi dan teknik pencahayaan. Penggunaan teknologi

ini pun tidak menghilangkan *pakem-pakem* yang ada pada wayang tersebut.

2.9 Auditorium

Di kalangan masyarakat pada umumnya auditorium diartikan sebagai tempat menyelenggarakan suatu acara besar, baik itu acara resmi ataupun tidak resmi. Acara tersebut bisa berupa pertemuan, seminar, atau konser. Menurut Pratiwi (1985) berpendapat bahwa auditorium merupakan ruangan yang berfungsi untuk menyelenggarakan acara pertunjukan atau audio visual. Ahli lain pun berpendapat bahwa auditorium adalah ruang yang digunakan untuk berkumpul, berceramah, menyelenggarakan sebuah pertunjukan dan sebagainya (Purwadaminto:1983).

Acara yang diselenggarakan di auditorium tidak dibatasi dengan sebuah pertunjukan saja. Chiara & Crosbie (1991) membagi dua jenis auditorium dari fungsinya, diantaranya :

1. Auditorium khusus

Auditorium ini digunakan khusus untuk kegiatan pertunjukan yang bersifat audio visual, seperti teater, *concert hall*, *film theater* dan *musical*.

2. Auditorium multifungsi

Auditorium jenis ini digunakan untuk memfasilitasi dua atau lebih kegiatan yang berbeda dalam satu tempat.

Di dalam sebuah auditorium, ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk menunjang keberlangsungan dan kelancaran acara, seperti panggung (*stage*), *back stage*, dan area penonton. Panggung digunakan oleh para pementas sebagai pertunjukan, khususnya yang memiliki keahlian seperti musik, tari, teater dan sebagainya yang berkaitan dengan seni pertunjukan dan diperhatikan oleh penonton (*audience*). Suara yang dihasilkan oleh pemain yang berada di panggung dan didengarkan oleh penonton merupakan faktor yang harus diperhatikan. Faktor tersebut didukung oleh aspek visual dan akustik ruangan agar suara yang dihasilkan merata.

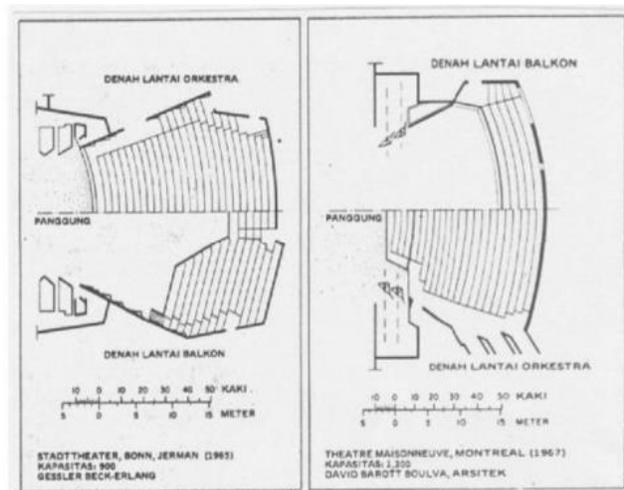
Panggung merupakan titik fokus yang diperhatikan oleh penonton. Seperti pertunjukan wayang golek, penonton akan memperhatikan gerakan wayang dan suara yang dibawakan oleh dalang. Dalam pertunjukan wayang golek, ada tiga kelompok yang ditampilkan diatas panggung, diantaranya dalang sebagai orang yang menggerakkan wayang agar terlihat hidup, *nayaga* dan *juru kawih* sebagai kelompok yang memainkan musik, dan deretan wayang yang berada di sisi kanan-kiri dalang dengan jumlah yang seimbang.

Ada beberapa jenis panggung yang digunakan dalam auditorium, diantaranya :

1. Panggung *proscenium*

Parmodaryana (1983) menjelaskan bahwa panggung *proscenium* merupakan panggung yang memiliki batasan antara area pameran dan area penonton yang diarahkan pada satu titik agar penonton lebih fokus ke pertunjukan. Terdapat tiga ciri pada panggung ini, yaitu :

- 1) Daerah panggung berada di sisi salah satu area auditorium
- 2) Bentuk yang konvensional
- 3) Arah penonton berada di satu sisi, sehingga untuk jumlah penonton yang banyak maka area penonton akan memanjang ke belakang.



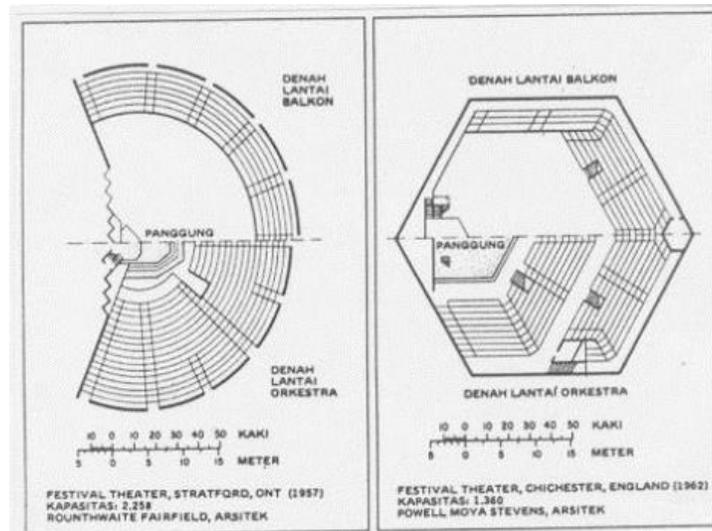
Gambar 2. 8 bentuk panggung *proscenium* (Doelle, Leslie L dan Leo Prsetio, MSc. 1993.

Akustik Lingkungan. Jakarta : Erlanga)

2. Panggung terbuka

Area penonton berada di beberapa sisi panggung yang seakan area panggung dikelilingi oleh penonton. Ciri dari panggung terbuka, yaitu :

- 1) Area panggung menghadap ke arah penonton di beberapa sisi
- 2) Bentuk panggung menciptakan hubungan yang erat antara penonton dan pemain
- 3) Memungkinkan banyaknya penonton yang lebih dekat dengan panggung



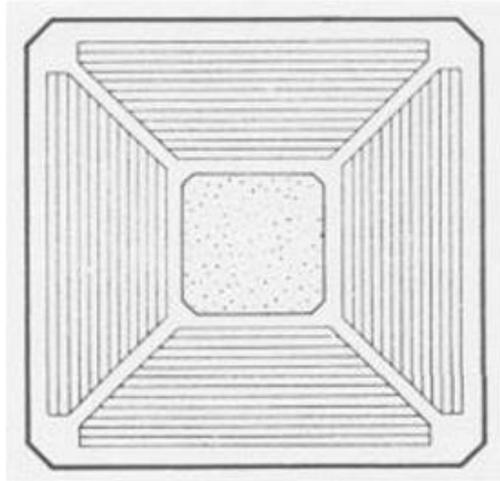
Gambar 2. 9 bentuk panggung terbuka (Doelle, Leslie L dan Leo Prsetio, MSc. 1993.

Akustik Lingkungan. Jakarta : Erlanga)

3. Panggung arena

Panggung arena ini merupakan kelanjutan dari panggung terbuka. Sisi area penonton akan mengelilingi area panggung. Panggung

arena ini menyebabkan penonton dapat melihat pemain dari sisi depan, belakang, kanan, dan kiri.



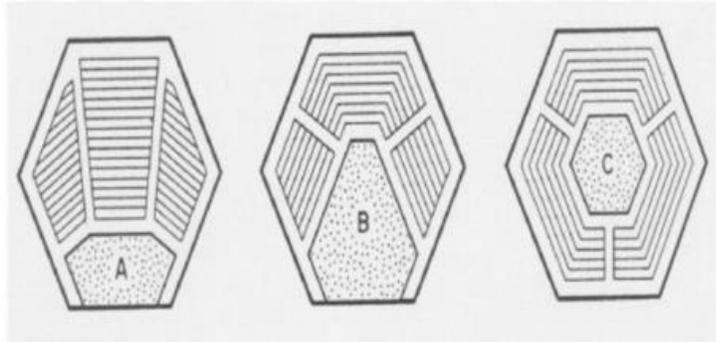
Gambar 2. 10 bentuk panggung arena (Doelle, Lesie L dan Leo Prsetio, MSc. 1993.
Akustik Lingkungan. Jakarta : Erlanga)

4. Panggung yang dapat disesuaikan (*Flexible stage*)

Flexible stage merupakan bentuk panggung yang dapat diatur ukuran, letak, dan bentuk yang mengikuti keperluan pertunjukan. Perubahan tersebut didukung oleh teknologi mekanik. Ada batasan kapasitas penonton untuk mendukung panggung jenis ini, yakni kurang dari 500 penonton. Pembatasan tersebut dikarenakan perlunya perubahan secara akustik agar suara yang dihasilkan dan diterima oleh penonton tetap sama. Ciri dari bentuk panggung ini, yaitu :

- 1) Panggung dapat fleksibel atau disesuaikan dengan keperluan pertunjukan

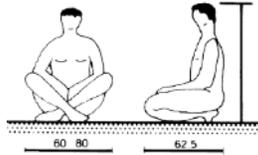
2) Dapat diubah-ubah dengan sistem elektromagnetis



Gambar 2. 11 bentuk pangung fleksibel (Doelle, Lesie L dan Leo Prsetio, MSc. 1993.

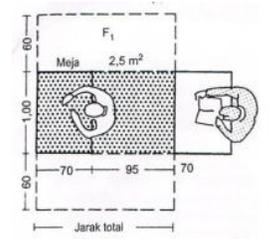
Akustik Lingkungan. Jakarta : Erlanga)

2.10 Antropometri



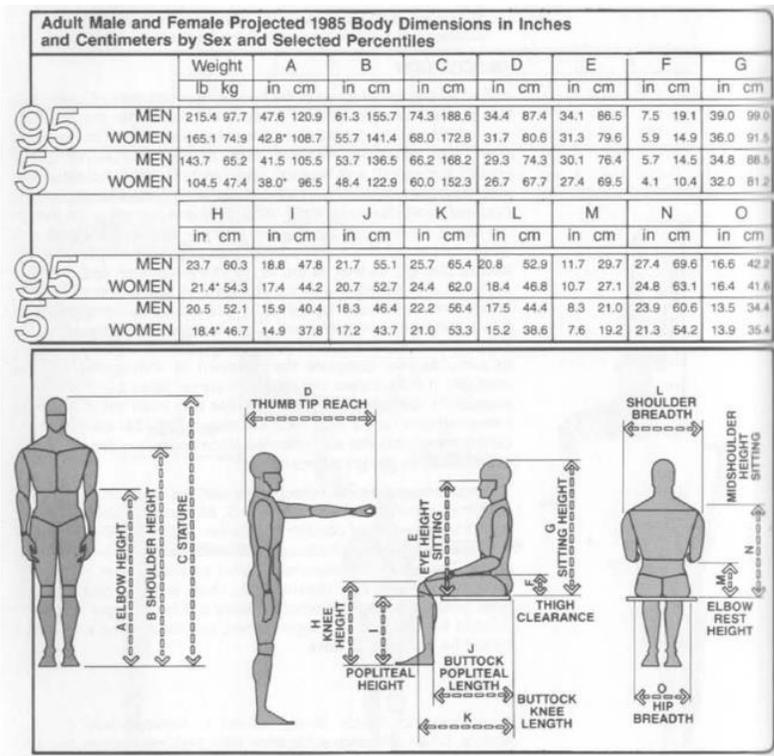
Gambar 2. 12 Antropometri duduk

(Neufert, 2002)

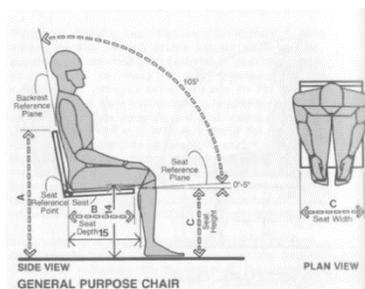


Gambar 2. 13 Meja perseorangan

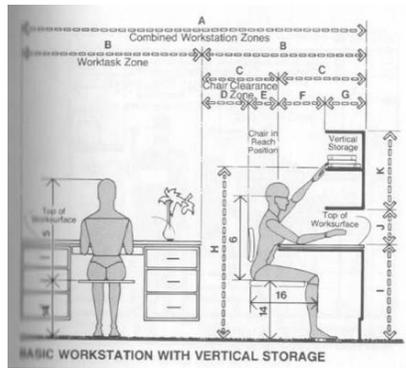
(Neufert, 2002)



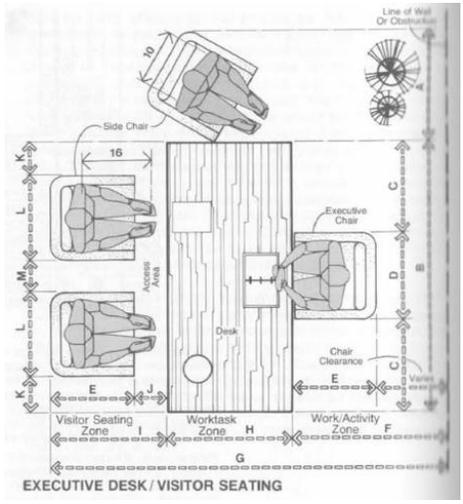
Gambar 2. 14 Antropometri tubuh manusia (Panero, 1979)



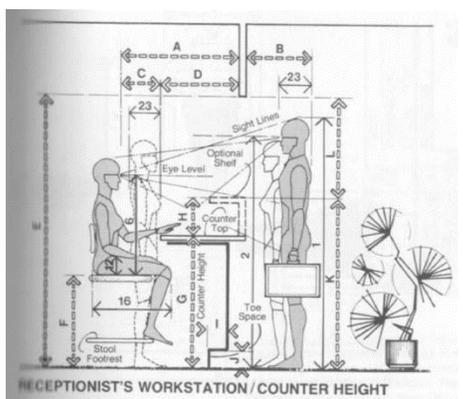
Gambar 2. 15 Posisi duduk (Panero, 1979)



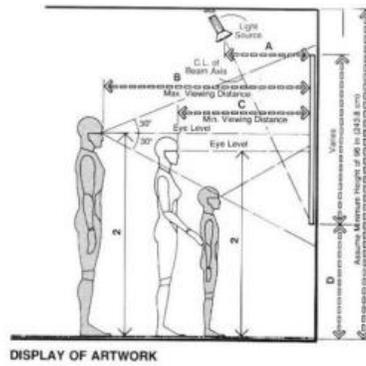
Gambar 2. 16 Area kerja 1 (Panero, 1979)



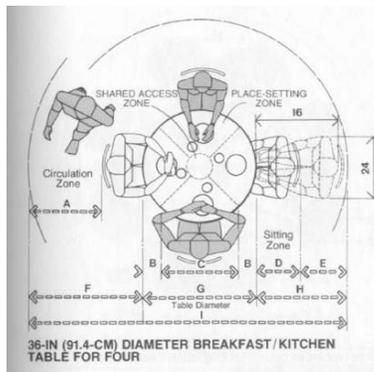
Gambar 2. 17 Area kerja 2 (Panero, 1979)



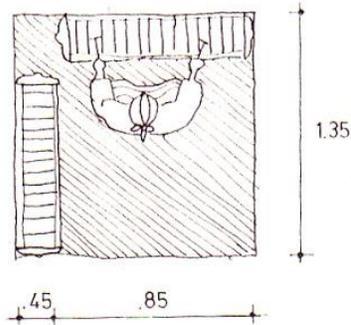
Gambar 2. 18 Area kerja receptionist (Panero, 1979)



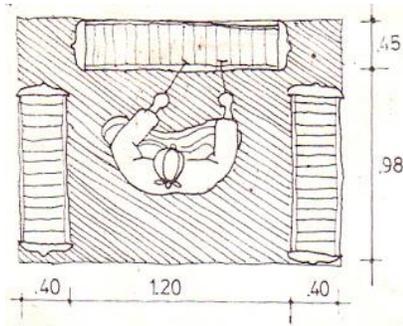
Gambar 2. 19 Area pameran (Panero, 1979)



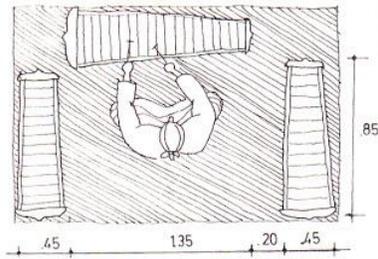
Gambar 2. 20 Area makan (Panero, 1979)



Gambar 2. 21 Gambang
 (<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/bean-aran-peralatan-gamelan-jawa.html>,
 diakses 16 April 2018)

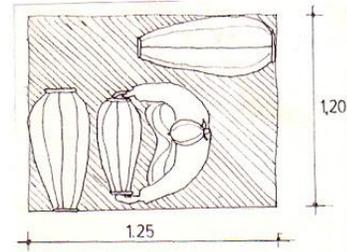


Gambar 2. 22 Gender baron
 (<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/bean-aran-peralatan-gamelan-jawa.html>,
 diakses 16 April 2018)



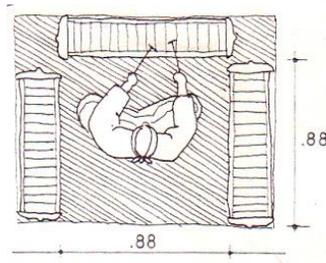
Gambar 2. 23 Gender penembung

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



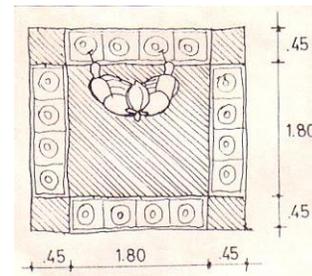
Gambar 2. 26 Kendang

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



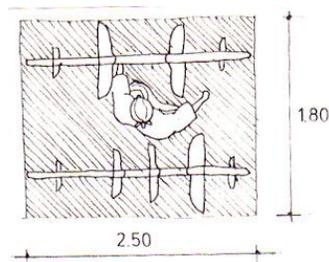
Gambar 2. 24 Gender penerus

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



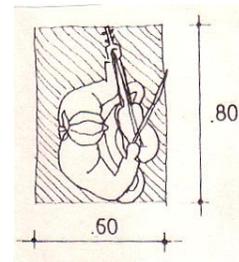
Gambar 2. 27 Ketuk kenong

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



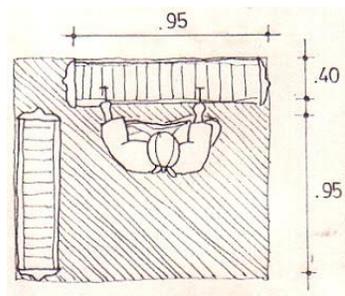
Gambar 2. 25 Googong dan kempul

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



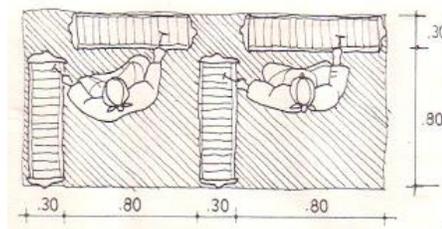
Gambar 2. 28 Rebab

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



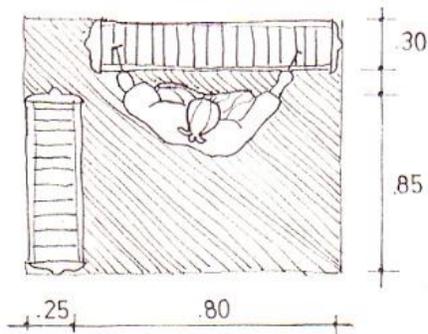
Gambar 2. 29 Saron demung

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



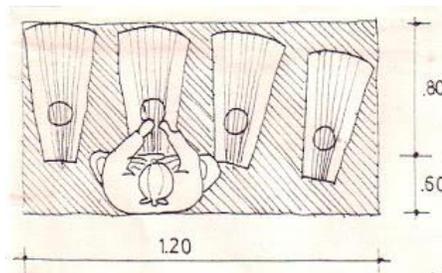
Gambar 2. 31 Saron ricik

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



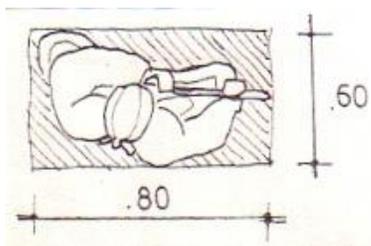
Gambar 2. 30 Saron peking

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



Gambar 2. 32 Siter

(<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)



Gambar 2. 33 Suling (<http://ma3dhy.blogspot.co.id/2011/06/besaran-peralatan-gamelan-jawa.html>, diakses 16 April 2018)

2.11 Studi Banding Padepokan Giri Harja

Sebelum melakukan perancangan, harus ada data yang mendukung agar perancangan dapat sesuai dengan kebutuhan , berikut merupakan data studi banding yang dilakukan di Padepokan Giri Harja yang ada di daerah Jelesong, Baleendah.

No	ASPEK	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan		<p>Bentuk bangunan persegi dan mempunyai panggung untuk menyelenggarakan sebuah pentas seni dan mempunyai 1 lantai untuk penonton yang berada di atas (lantai 2). Meliki bentuk bangunan yang menyerupai bentuk rumah adat Sunda.</p>	<p>Kondisi bangunan terlihat kurang terawat.</p>
2	Fasilitas Luar Bangunan		<p>Adanya fasilitas untuk parkir kendaraan, terdapatnya saung, dan kolan ikan (balong) yang terdapat di pinggir bangunan.</p>	<p>Kondisi kolam ikan dan saung yang berada di site studi tidak terawat dan dikhawatirkan jika dipakai saung tersebut akan ambruk.</p>

3	Fasilitas Dalam Bangunan		Adanya panggung yang digunakan untuk melakukan pentas seni dan 2 ruangan yang dapat digunakan untuk tamu VIP atau dijadikan ruang tunggu.	Tidak adanya ruangan untuk menyimpan barang yang menjadikan barang tidak tersimpan dengan rapih.
4	Fasilitas Sirkulasi Vertikal		Terdapat 2 fasilitas sirkulasi vertikal yang digunakan untuk akses ke lantai 2 di sudut ruangan dekat dengan pintu masuk.	
5	Sistem Penghawaan		Sistem penghawaan cukup memadai jika pintu yang berada di sisi bangunan dibuka.	Jika pintu bangunan tersebut ditutup, sistem yang digunakan menggunakan kipas angin yang berada disetiap kolom bangunan

				dan akan terasa sesak jika bangunan tersebut digunakan untuk banyak orang.
6	Sistem Pencahayaan		Sistem pencahayaan menggunakan lampu <i>downlight</i> .	Minimnya sumber cahaya alami yang menggunakan kaca membuat ruangan terasa gelap pada siang hari. Kaca yang digunakan pada bangunan tersebut menggunakan kaca berwarna putih yang menyebabkan terjadinya pengurangan cahaya yang masuk kedalam ruangan.

7	Sistem Keamanan		Akses untuk keluar dari bangunan jika terjadi sebuah bencana mudah, karena terdapat banyak pintu dan bangunan hanya 1 lantai.	Tidak terdapatnya sistem keamanan seperti fire detector, sprinkler.
---	-----------------	---	---	---

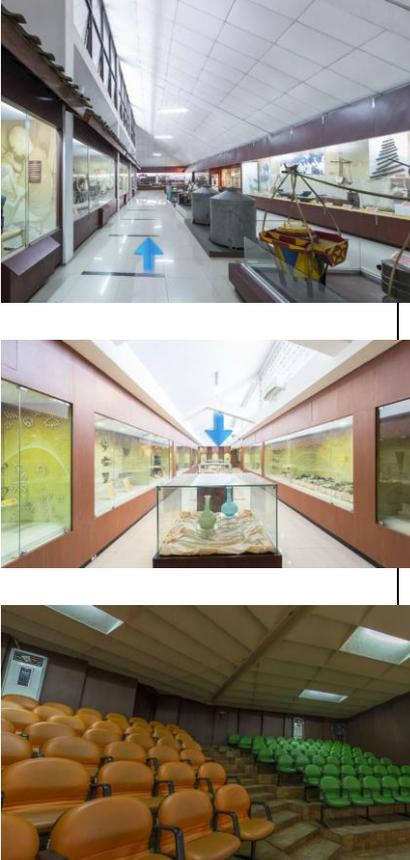
Tabel 2.2. Tabel Studi Banding Padepokan Giri Harja.

2.12 Studi Lapangan Site yang Dipilih

Dalam melakukan penerapan perancangan yang dibutuhkan, dipilihlah salah satu bangunan yang ada dengan pusat kota, yaitu bangunan Museum Sribaduga yang berada di Jl. BKR No. 185, Bandung, Jawa Barat. Berikut merupakan studi site yang dilakukan.

No	ASPEK	Dokumentasi Banding Sejenis	Studi Fasilitas	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan			<p>Bentuk bangunan persegi dan mempunyai bentukan fasad yang sama dengan site yang di studi banding. Bangunan yang luas bisa digunakan untuk fasilitas pembelajaran dan gudang penyimpanan</p>	
2	Fasilitas Luar Bangunan			<p>Adanya fasilitas untuk parkir kendaraan yang cukup untuk menampung banyak kendaraan</p>	

3	Fasilitas Dalam Bangunan		<p>Adanya panggung atau auditorium yang digunakan untuk melakukan pentas seni, adanya fasilitas selasar dan adanya alat kesenian sunda.</p>	<p>Terbatasnya luas area auditorium yang dikhawatirkan tidak dapat menampung jumlah penonton pagelaran wayang.</p>
4	Fasilitas Sirkulasi Vertikal		<p>Terdapat 2 fasilitas sirkulasi vertikal yang digunakan untuk akses ke lantai 2 di sudut ruangan dekat dengan pintu masuk. Dan panjang tangga yang dapat dilalui oleh 3 orang.</p>	<p>Tidak adanya tangga darurat yang dapat digunakan jika terjadi bencana</p>

5	Sistem Penghawaan		<p>Untuk penghawaan dalam ruangan menggunakan AC dan ada beberapa bukaan untuk alur sirkulasi angin</p>	<p>Jika pengunjung membludak, hawa akan terasa panas</p>
6	Sistem Pencahayaan		<p>Sumber cahaya yang ada pada bangunan ini dinilai cukup karena banyaknya bukaan yang menyebabkan cahaya masuk, dan penggunaan lampu yang memadai</p>	
7	Sistem Keamanan		<p>Terdapatnya sistem keamanan yang diterapkan</p>	

			<p>pada bangunan tersebut dan ini merupakan kelebihan yang ada dibandingkan dengan site studi banding di Padepokan Giri Harja Sistem</p>	
--	--	--	--	--

Tabel 2 3 Tabel Studi Site Museum Sribaduga