BAB VI

PERANCANGAN INTERIOR PADEPOKAN WAYANG GOLEK GIRI HARJA DI KOTA BANDUNG

4.1 Deskripsi Tema dan Konsep

4.1.1 Tema

Seperti yang telah dibahas dalam Bab 1 yang menjelaskan tentang wayang golek dan teknologi, dalam Perancagan Interior Padepokan Wayang Golek Giri Harja akan dirancang sebuah fasilitas yang akan menghadirkan nuansa futuristik dengan menjadikan karakteristik dari wayang golek sebagai unsur aksen dalam perancangannya. Aksen yang diterapkan pada perancangan ini adalah mengubah bentuk gunungan wayang golek sebagai unsur dari wayang golek. Salah satu tokoh yang mewakili perancangan ini adalah Arjuna. Arjuna merupakan salah satu kesatria dan pemimpin yang ada di kerajaan Pandawa. Dengan menghadirkannya tokoh Arjuna sebagai peran yang mewakili karakteristik dari wayang golek, maka tema yang diterapkan adalah Dhananjaya Sawyashachi. Tema tersebut diambil dari sepuluh nama yang dimiliki oleh Arjuna. Nama Dhananjaya merupakan nama julukan karena berhasil menaklukan semua musuh dengan kekuatannya dan nama Sawyashachi diberikan karena Arjuna dapat mengunakan kedua tangannya saat menembakan anak panah.

Dari tema Dhananjaya Sawyashachi dapat diuraikan dengan dan Sawyashachi. Dhananjaya Dhananjaya merupakan kekuatan dan Sawyashachi merupakan keahlian yang merujuk dalam penggunaan anak panah. Penguraian kata tersebut diterapkan pada jenis fasilitas yang terdapat dipadepokan. Untuk Dhananjaya fasilitas yang dihadirkan berupa mini museun dan auditorium, ini menandakan bahwa wayang memiliki kekuatan dalam beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sawyashachi fasilitas dihadirkan berupa yang kelas pembelajaran mengenai wayang golek (padepokan) dan perpustakaan yang menandakan arah atau target ilmu tentang wayang golek. Dalam penerapannya, tema tersebut akan menjadi acuan perancangan desain interior yang kuat dalam bentuk material dan anak panah yang menjadi bentukan interior.

Penerapan tema pada padepokan wayang golek ini memiliki tujuan untuk merepresentasikan kekuatan untuk mengalahkan rasa ketidakpedulian akan wayang golek dan meningkatkan fokus pada keingintahuan generasi muda dengan fokus mempelajari wayang golek.

4.1.2 Konsep

Dalam Perancagan Interior Padepokan Wayang Golek Giri Harja tema yang diterapkan adalah Dhananjaya Sawyashachi yang merujuk pada kekuatan dan keahlian dalam penggunaan panah. Untuk mendukung tema tersebut, konsep yang diterapkan menggunakan konsep Jamparing Pasopati. Menurut kamus bahasa Sunda, jamparing diartikan sebagai anak panah, dan dalam arti lain jamparing sama dengan jampe kuring yang berarti mantra atau ucapan yang diucapkan oleh diri sendiri. Sedangkan pasopati merupakan senjata milik Arjuna yang dipergunakan dalam membunuh hewan. Artian membunuh hewan di sini adalah nafsu seperti hewan. Panah pasopati memiliki bentuk bulan sabit dibagian mata panahnya. Dengan demikian, penggunaan tema dan konsep ini mengacu pada kekuatan dan mata panah poasopati yang berbentuk bulan sabit sebagai bentukan dalam interior.

Untuk menjawab permasalahan terkait menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mendatangi padepokan ini, maka dihadirkan penggunaan teknologi dan desain yang fasilitas ruang yang *instagramable*. Perancangan fasilitas ini mengacu pada penggayaan futuristik sebagai dasar

dari penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi tersebut akan diterapkan pada fasilitas yang ada di padepokan ini, diantaranya:

1. Ruang pertunjukan wayang golek atau auditorium. Pada fasilitas ini menghadirkan nuansa futuristik dengan bentukan yang melengkung yang menacu pada mata panah pasopati dan menggunakan unsur teknologi, seperti pemakaian hologram sebagai latar yang dapat mendukung atau memperkuat jalannya cerita yang sedang dibawakan. Aksen wayang golek pun dihadirkan dengan menghadirkan bentuk gunungan yang berada di *backdrop* panggung.



Gambar 4. 1 Auditorium padepokan (Sany, 2018)

Penempatan penonton juga mengadaptasi dari pertunjukan wayang golek pada umumnya, yaitu jenis panggung yang digunakan adalah *stage area* yang dimana penonton bisa berada disekeliling panggung. Lama durasi pertunjukan pun disesuaikan agar penonton tidak merasa jenuh dengan jalan

cerita. Durasi pada pertunjukan wayang golek pada umumnya memerlukan waktu semalam suntuk untuk mengakhiri satu cerita. Durasi pertunjukan yang dilakukan auditorium ini maksimal 2 sampai 3 jam, dan cerita bisa dibagi menjadi beberapa bagian, agar pengunjung kembali datang untuk mencari tahu akhir dari cerita.

2. Tapak wanci (mini museum), tepas (lobi), puseur infomasi (pusar informasi), ruang kelas, dan ruang riung (area makan) menggunakan setengah dari benbentukan mata panah pasopati. Bentuk panah pasopati akan muncul dari pantulan lantai.



Gambar 4. 2 Desain tepas padepokan (Sany, 2018)

4.1.2.1 Lay Out Furniture

Penempatan *layout furniture* pada padepokan ini menggunakan bentukan ruang simetris. Ini bertujuan agar ruangan terlihat seimbang dengan ditempatkanya furniture yang sama. Selain itu juga konsep simetris ini memiliki makna agar perbuatan dan pemikiran seimbang seperti cirta Arjuna.

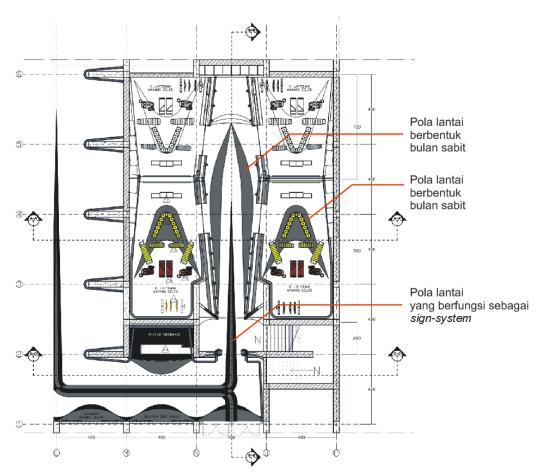
4.1.2.2 Pola Lantai

Dalam Perancangan Interior Padepokan Wayang Golek Giri Harja, pola yang digunakan menggunakan repetisi dari bentuk lengkung yang berbentuk bulan sabit dan berfungsi untuk menunjukan arah. Pola tersebut dibentuk dengan menggunakan sistem skala dari besar ke kecil. Pola yang dihasilkan pada lantai merupakan rekleksi dari bentuk dinding.



Gambar 4. 3 Pola lantai (Sany, 2018)

Penerapan pola lantai yang berbentuk bulan sabit berada di ruangan kelas dan koridor.



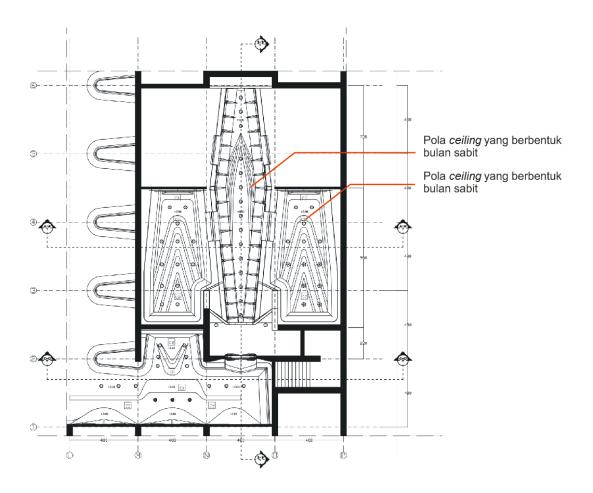
Gambar 4. 4 Penerapan pola lantai (Sany, 2018)



Gambar 4. 5 Impementasi layout furniture (Sany, 2018)

4.1.2.3 *Ceiling / Lighting Plan*

Pola yang akan diterapkan pada *ceiling* menggunakan pola lengungan dan dominan tidak menggunakan bentukan naik turun. Bentuk *ceiling* ini digunakan untuk membuat sebuah ruang semu yang membedakan antara ruang satu dengan ruang yang lainnya dan sebagai arah untuk memfokuskan pengguna ruangan kepada satu titik atau *focal point*.



Gambar 4. 6 Penerapan pola ceilingi (Sany, 2018)

4.1.2.4 Way Finding System

Way finding system akan diterapkan pada pola dinding dan direfleksikan oleh lantai yang bertujuan untuk mengarahkan penguniung untuk mencapai atau mengakses fasilitas yang ingin dikungjungi. Untuk lebih mempermudah pengunjung, akan dihadirkan informasional sign yang berisi tentang lokasi berupa tata letak ruangan yang akan di simpan dekat dengan lobi atau pintu masuk agar pengunjung bisa langsung mengetahui fasilitas apa saja yang ada di padepokan ini dan letak dari fasilitas tersebut.

4.1.2.5 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan dalam perangcangan ini mengacu pada jati diri Arjuna. Nama Arjuna dalam Sansekerta memiliki arti sebagai sinar terang, putih, dan bersih. Dengan demikian warna yang dipancarkan oleh Arjuna sinar putih yang terang dan dapat diartikan dengan jujur dalam wajah dan pikiran. Dalam cerita pewayangan, tokoh Arjuna merupakan tokoh protagonis yang selalu membela dan membatu rakyat atau keluarganya yang sedang dalam masalah. Tokoh Arjuna pun merupakan sosok pemimpin dan ksatria sakti mandraguna yang

berada di kerajaan Pandawa. Tetapi, Arjuna pun tidak luput dari nafsu yang ada dalam dirinya. Dengan demikian, konsep warna yang ada pada Arjuna mengacu pada konsep yang ada pada *nu opat kalima pancer*. Konsep warna tersebut merupakan konsep yang diterapkan pada wayang agar karakteristik dari wayang tersebut hidup dan mewakili sifat-sifat yang ada pada tokoh Arjuna.

Mengacu pada tema yang memiliki dua istilah, yaitu Dhananjaya dengan fasilitas mini museum dan auditorium, akan mengaplikasikan warna putih dan hitam dalam perancangannya. Sawyashachi dengan fasilitas kelas pembelajaran mengenai wayang golek (padepokan) dan perpustakaan, akan mengaplikasikan warna kuning dan merah sebagai warna aksen.

Dalam keseluruhan perancangan interior padepokan wayang golek ini akan menggunakan warna putih sebagai warna dominan. Warna putih merupakan salah satu warna yang cocok digunakan dalam penggayaan futuristik. Untuk warna merah, kuning, dan hitam digunakan sebagai warna aksen agar interior tersebut tidak terlihat monoton. Aksen warna tersebut menggunakan pigmen dan cahaya

yang digunakan pada ruangan. Pengaplikasian aksen warna merah dan hitam diterapkan pada material dengan karakteristik memiliki pigment dan penggunaan warna kuning akan diaplikasikan pada konsep pencahayaan.



Gambar 4. 7 Penerapan warna nu opat kalima pancer pada area kelas (Sany, 2018)

4.1.2.6 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diterapkan diambil dari bentuk panah Pasopati yang dimiliki oleh tokoh Arjuna. Panah pasopati memiliki kekuatan yang dapat memusnahkan. Arti memusnakan ini ditujukan pada nafsu yang ada dalam diri manusia.

Mata panah pasopati memiliki bentuk yang organis atau melengkung. Bentuk tersebut seperti bulan sabit. Bentuk organis merupakan bentuk yang fleksibel. Konsep tersebut sesuai dengan karakteristik dari wayang golek yang fleksibel, yang dapat berubah dan menyesuaikan dengan zaman.



Gambar 4. 8 Panah Pasopati (https://wayangku.id, diakses 23 Maret 2018)

Panah merupakan benda yang digunakan untuk menembak target. Dengan kegunaannya tersebut dapat diterapkan pada sistem arah untuk pengunjung yang datang ke padepokan wayang golek ini.

Unsur bentuk yang diambil dari panah pasopati adalah mata panah. Bentuk tersebut diterapkan pada konsep furnitur, dinding, pola lantai, dan pola *ceiling*.



Gambar 4. 9 Bentuk yang digunakan (Sany, 2018)



Gambar 4. 10 Pengembangan bentuk (Sany, 2018)



Gambar 4. 11 Pengembangan bentuk (Sany, 2018)

4.1.2.7 Konsep Material

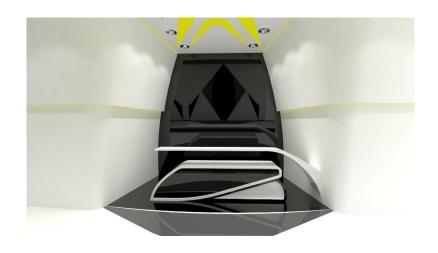
Untuk mencapai nuansa futuristik dalam padepokan, material yang digunakan dalam perancangan menggunakan material yang memiliki karakteristik mengkilap (*glossy*), bening, bertekstur halus, dan kuat. Untuk menghadirkan karakteristik tersebut maka dipilihlah material-material beikut, diantaranya logam, kaca, *epoxy*, dan akrilik. Selain untuk menampilkan kesan futuristik, material ini juga berfungsi sebagai material yang bertolak belakang dengan material yang digunakan pada wayang golek.

FUTURISTIK	TRADISIONAL
- Calciboard	- Bilik bambu
- PVC	- Kayu
- Ероху	
- Alumunium	
komposit	
- Akrilik	
- Multipleks	

Tabel 4 1 Perbandingan material yang digunakan (Sany, 2018)

4.1.2.8 Konsep Furniture

Penerapan konsep furnitur diambil dari karakteristik panah saat dilepaskan, yakni melayang. Konsep diaplikasikan pada furnitur agar terlihar seperti melayang dengan menggununakan kaki dan atau *built in* dengan dinding, lantai, atau *ceiling*. Konsep *built in* digunakan agar furnitur memberikan kesan kuat.



Gambar 4. 12 Bentuk yang digunakan (Sany, 2018)

4.1.2.9 Konsep Pencahayaan

Untuk mendukung tercapainya nuansa futuristik, konsep pencahayaan yang akan diterapkan menggunakan pencahayaan buatan yang berbasis pada teknologi. Dalam penerapannya, jenis pencahayaan buatan ini akan menggunakan jenis lampu *led strip* yang digunakan untuk mengarahkan pengunjung dan pola *ceiling*, *direct ligthing*

untuk benda pamer yang berada di ruangan museum, dan general lighting dengan jenis lampu memakai LED (Light Emitting Diode) digunakan pada ruangan yang memerlukan pencayahaan merata.



Gambar 4. 13 LED strip BGC452 4000 IP40

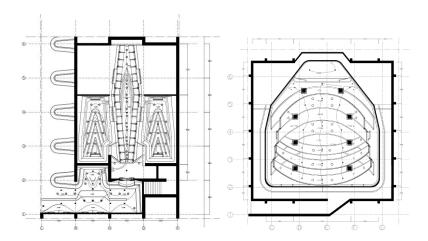
(http://www.lighting.philips.com/main/prof/outdoor-luminaires/architecturalfloodlighting/linear-lighting/vaya-free-form/912400136455_EU/product,
diakses 1 April 2018)



Gambar 4. 14 Down light – Philips DN560B LED12S/830

(http://www.lighting.philips.com/main/prof/indoorluminaires/downlights/luxspace/luxspace-poe/910503706670_EU/product,

diakses 1 April 2018)



Gambar 4. 15 Penerapan ligthing pada interior padepokan (Sany, 2018)



Gambar 4. 16 Perspekrif ligthing pada interior padepokan (Sany, 2018)

4.1.2.10 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan dalam perancangan padepokan ini menggunakan ventilasi silang. Penggunaan ventilasi silang ini bertujuan agar udara dalam ruangan tetap terasa sejuk karena sirkulasi udara akan terus mengalir dari dalam ke luar atau sebaliknya. Konsep penghawaan yang berbasis teknologi seperti penggunaan AC s*plit* yang berada di ruang kelas

pertunjukan wayang golek dan AC *central* juga digunakan untuk ruangan-ruangan tertutup, seperti ruang pertunjukan, ruang staff atau karyawan, dan ruang pembelajaran.

4.1.2.11 Konsep Keamanan

Konsep keamanan akan digunakan pada yang Perancangan Interior Padepokan Giri Harja ini diaplikasikan pada ujung furnitur yang dibuat tidak tajam. Selain itu, menyediakan sirkulasi pengunjung yang luas untuk mengurangi terjadinya penumpukan di satu tempat dan menyediakan alur sirkulasi darurat dan mengaplikasikan way finding system untuk mengarahkan pengguna fasilitas bilamana terjadi bencana. Untuk fasilitas basah seperti toilet akan menggunakan material yang mempunyai tekstur untuk mengantisipasi adanya pengunjung yang tergelincir.

Penggunaan sistem keamanan berbasis teknologi seperti, CCTV yang ditempatkan di tempat publik. Penggunaan CCTV ini bertujuan untuk memantau kegiatan pengunjung dan mengantisipasi tindakan kriminal. Untuk mengantisipasi terjadinya kebakaran, akan menggunakan smoke ditector, sprinkler, dan fire hydrant.