

BAB II

PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS WISATA BUDAYA WAYANG GOLEK DENGAN PENERAPAN RAMAH LINGKUNGAN DI KOTA BANDUNG

2.1. Studi Literatur

2.2.1. Sejarah Wayang



*Gambar 2.1. sejarah wayang indonesia
Sumber : Erik Muhammad, 2021*

Bastomi Suwaji (1993; 43), berpendapat bahwa wayang merupakan representasi kehidupan yang mengandung sanepa, piwulang dan pituduh. Wayang mengandung kecenderungan-kecenderungan hidup, tingkah laku manusia yang dialami sejak lahir, hidup, berlalu, yang kesemuanya merupakan bentuk-bentuk normal. Dalam proses ini, manusia mencari penyesuaian dengan alam, individu manusia, dan Tuhan sebagai pencipta.

Ada beberapa pendapat mengenai wayang, Wayang berasal dari bahasa Jawa Kuno dari kata wod dan yang, yang mengandung makna perkembangan yang monoton dan tidak tetap, dengan arti kata tersebut dapat dikatakan bahwa wayang berarti suatu bentuk bayangan yang terus bergerak secara tidak tetap. (Marina Puspitasari, 2008:32).

menurut (Marina Puspitasari, 2008:4), Wayang merupakan salah satu budaya Jawa yang sudah ada dan dikenal oleh masyarakat Jawa sejak ± 1500 tahun yang lalu. Kebudayaan Hindu yang datang ke Jawa berdampak pada pertunjukan bayangan yang kemudian dikenal dengan pemunculan wayang. Dalam penyebaran agama Hindu di pulau Jawa, para Brahmana menggunakan kitab Mahabharata dan Ramayan dalam perluasan Weda

sehingga kitab tersebut dikenal masyarakat Jawa. Cerita wayang awalnya menceritakan pengalaman dan keberanian nenek moyang mereka dan setelah itu beralih ke cerita Mahabharata dan Ramayana. Dan pada Cerita mahabrata dan ramayana dilakon kan oleh wayang golek (wayang golek purwa).

2.2.2. Definisi Wayang Golek

Wayang golek adalah salah satu bentuk seni pertunjukan yang berasal dari Jawa Barat. Tersebar luas dari Cirebon Banten, bahkan di daerah Jawa yang berbatasan dengan Jawa Barat sering pula diadakan pertunjukan wayang golek.

Menurut (Sumantri, 1988) Pada awalnya, yang dipentaskan dalam wayang golek adalah cerita tentang Panji dan wayang yang disebut wayang golek menak. Dahulu, wayang golek ini muncul seperti yang ada sejak pemerintahan Ratu (Cicit Sunan Gunung Jati (1540-1650)). Di wilayah Cirebon disebut sebagai wayang golek papak atau wayang cepak karena bentuk kepalanya yang datar. Pada masa Kesultanan Girilaya (1650-1662). Wayang Cepak lengkap dengan cerita-cerita yang diambil dari abad dan sejarah kedatangan Jawa. Pementasan yang disampaikan saat itu bertepatan dengan penyebaran agama Islam. Selain itu, wayang golek dengan lakon Ramayana dan Mahabharata (wayang golek purwa) lahir pada tahun 1840.

Kelahiran wayang golek dipelopori oleh Dalem Karang Anyar (Wiranata Koesoemah III) di penghujung masa jabatannya. Saat itu pengadilan meminta Ki Darman (penyungging wayang kulit asal Tegal) yang tinggal di Cibiru, Ujung Berung, untuk membuat wayang dari kayu. Pada mulanya bentuk wayang dibuat rata dan berpola seperti wayang kulit namun seiring berjalannya waktu, atas anjuran Dalem, Ki Darman membuat wayang golek yang bentuknya tidak jauh berbeda dengan wayang golek saat ini. Di kawasan Priyangan sendiri, masyarakat Sunda pasti sudah mengenal wayang golek pada abad ke-19 saat pembukaan Jala Raya Daendels. Semua wayang golek dipriyangan menggunakan bahasa Jawa. Namun, setelah orang Sunda tampil, maka bahasa yang digunakan adalah bahasa Sunda.

2.2.3. Definisi Gunungan Wayang



*Gambar 2.2. Gunungan wayang
Sumber : Erik Muhammad, 2021*

Gunungan adalah wayang berbentuk gambar gunung beserta isinya. Di bawahnya terdapat gambar pintu masuk yang diawasi oleh dua raksasa yang menggunakan pedang dan perisai di depan gerbang kediaman kerajaan. Di puncak gunung ada pohon kayu yang dililit oleh ular naga. Di samping itu juga, dalam pegunungan terdapat gambar makhluk hutan lainnya. Gambar secara keseluruhan gunungan wayang menggambarkan keadaan di dalam hutan belantara. Gunungan melambangkan keadaan dunia beserta isinya. Sebelum wayang dimainkan, gunungan ditancapkan di pertengahan layar dengan menghadap ke kanan, dimaknai bahwa lakon wayang belum dimulai, perumpaannya adalah bagaikan dunia yang belum beriwat. Dan Setelah wayang dimainkan, gunungan wayang tersebut dicabut dan dijajarkan di sebelah kanan.

Gunungan juga digunakan sebagai tanda pergantian pentas lakon/cerita. Maka dari itu gunungan wayang di tancapkan di pertengahan layar dengan menghadap kekiri. Dalam perkembangannya, gunungan juga digunakan untuk melambangkan api atau angin. Saat gunungan berganti, terdapat visualisasi gambar cat berwarna merah. Warna merah tersebut, yang akan melambangkan api. Gunungan juga digunakan untuk melambangkan hutan belantara, dan dimainkan pada saat adegan rampogan atau saat mempersiapkan berbagai senjata yang akan dibuat. Dalam hal ini gunung dapat berperan multi fungsi, baik sebagai tanah, hutan belantara, jalanan dan

sebagainya. Dalang berperan sebagai komunikator cerita. Ketika selesai, gunung berhenti sekali lagi di tengah layar, bahwasannya melambangkan bahwa cerita sudah paripurna.

Pada dasarnya gunung wayang adalah simbol kehidupan manusia dan pada setiap ornamen yang berada pada gunung wayang melambangkan sebuah seluruh alam raya beserta isinya mulai dari tingkatan karakter kehidupan manusia, hutan, hewan, dan lingkungan.

2.2.4. Pertunjukan wayang golek

Pertunjukan wayang golek purwa dapat berupa pertunjukan multidimensi, yang memadukan 10 (sepuluh) perspektif kesenian (dasa matra) diantaranya : seni cerita yang berdongeng, seni pahat, seni rupa, seni sastra, seni drama, seni suara, seni gamelan, seni tari, seni perlambang, dan seni menyulam. Bukan sebagai kerajinan, tetapi lebih dari itu ada nilai-nilai luhur masyarakat yang ditampilkan dalam bentuk wayang yang menjaga nilai-nilai kearifan lokal, terutama yang berlaku dan dibuat dalam masyarakat Sunda.

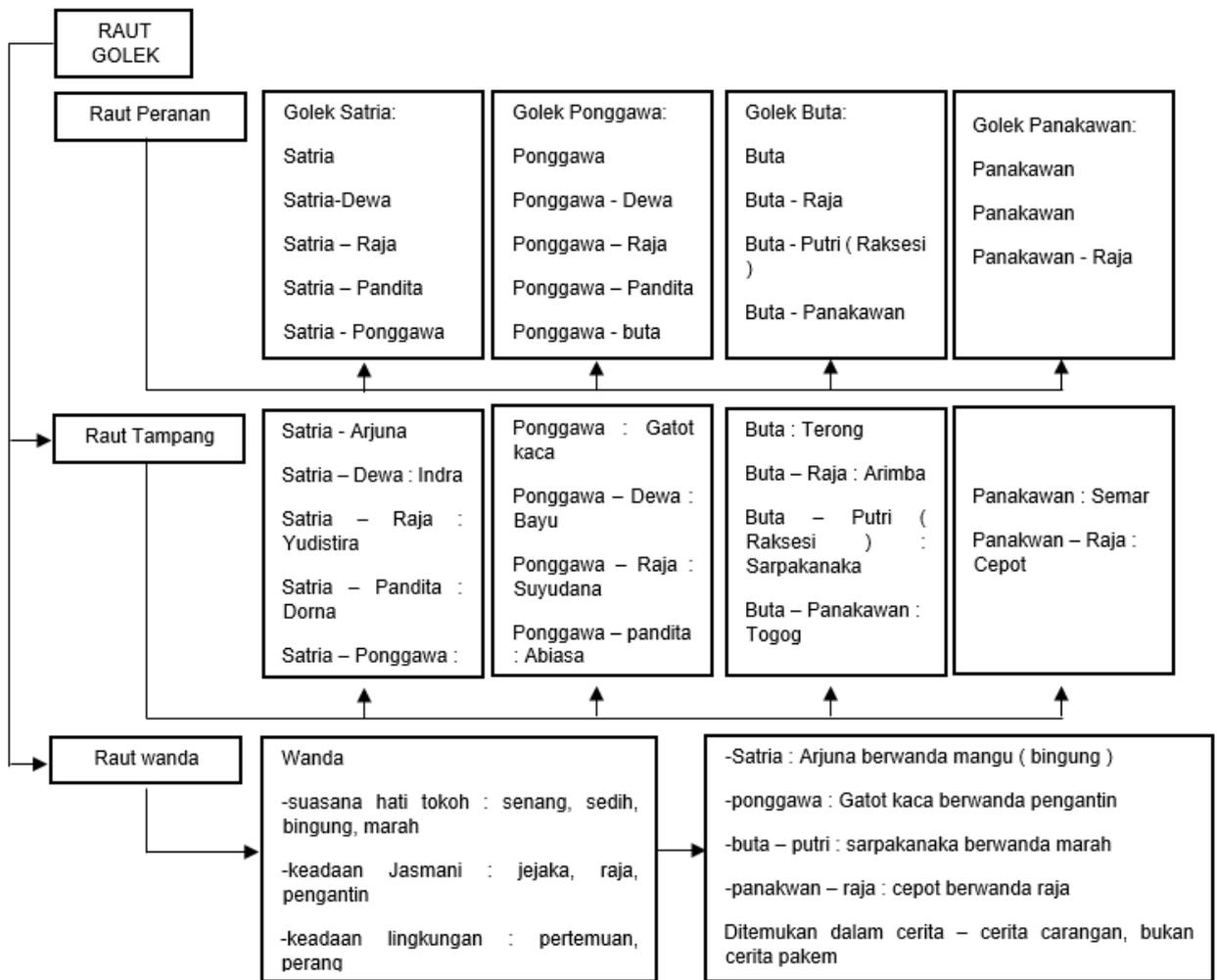
Penampilan Wayang golek purwa bukan sebagai sebuah pagelaran kesenian yang bersifat mengihur saja, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media data, pengajaran, dakwah Islam dan lain-lain yang sarat dengan nilai-nilai kebajikan dan falsafah keutamaan hidup. Sebagai seni kreatif bermutu tinggi, wayang tidak dimaksudkan sebagai hiburan semata, tetapi lebih dari itu kehidupan langsung yang memberikan pelajaran untuk mendapatkannya alam semesta dan sekaligus sebagai kerangka acuan untuk menyesuaikan ekspresi moral, seni religiusitas, dan hiburan yang elegan. Maka dari itu, pertunjukan wayang golek purwa harus memiliki makna kandungan nilai religio-kultural untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan manusia.

Nilai-nilai filosofis keutamaan hidup dalam wayang golek purwa disampaikan melalui karakter atau watak para tokoh wayang. Dalam cerita wayang, setiap tokoh dapat menjadi cerminan atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum. Kebaikan dan kejahatan,

kebatilan, keburukan, kasih sayang, cinta, bela negara, toleransi, tepa salira dan gotong – royong merupakan nilai – nilai yang disampaikan dalam setiap pertunjukan golek (Azid, 2012, hlm.15).

2.2.5. Visualisasi Karakter Wayang Golek

Menurut (Sunarya J: 2002: 12 dan 27) secara lahiriah ekspresi wajah para tokoh wayang golek tidak dapat dinikmati oleh sekelompok penonton. Seolah-olah kelompok penonton tertentu dapat menghargainya. Tingkah laku kepala, warna konfrontasi, desain alis, desain mata, desain hidung, desain garis kumis, dan desain mulut pada dasarnya memunculkan karakter dan ciri-ciri tandan golek tertentu. Tampilan rupa dapat dikenali berdasarkan tiga hal yang dihitung: bagian tokoh (bagian ekspresi: satria, ponggawa, linglung, dan panakawan); konfrontasi tokoh (penampilan: Arjuna, Gatotkaca, Arimba, Semar, dan sebagainya); karakter wanda (ekspresi wanda: bagian dan ekspresi dari konfrontasi yang menggambarkan temperamen, kondisi fisik, atau lingkungan karakter tertentu yang lazim, banyak disorot dalam cerita yang berbeda). Pengambilan gambar selanjutnya adalah ilustrasi grafik bagan “Raut Golek” dalam memvisualisasikan karakter golek dalam sebuah cerita diantaranya :



Gambar 2.3. bagan penggunaan istilah "Raut Golek"
 Sumber : (Suryana J : 2002 : 28)

Mang Duyeh, wayang kulit merupakan salah satu sumber ekspresi, terutama dalam menentukan ciri-ciri yang telah disepakati. Kepala wayang golek bisa menjadi bagian yang sangat jelas, meskipun tahta golek ini ditentukan dalam standar wayang kulit, tetapi beberapa ahli golek menambahkan pengayaan ekstra pada mahkota golek (Suryana J: 2002: 124 dan 125). Berikut ini adalah contoh visualisasi dari wayang golek :



Gambar 2.4. Enam raut peranan: 1) Puteri, 2) Satria, 3) Ponggawa, 4) Buta, 5) Raseksi, 6) Panakawan (panakawan berwanda raja), merupakan gambaran umum golongan golek.
 Sumber : [Buurman (1984), Suryana J (2002)]

Berikut adalah tabel dari wayang golek sunda kajian estetika diantaranya :

Tabel 2.1. Tabel golek Hendi “Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek”
 Sumber : (Suryana J : 2002 : 139)

Golek	1 Sikap Kepala	2 Warna Wajah	3 Alis	4 Mata	5 Hidung	6 Kumis	7 Mulut	8 Hiasan
Satria lungguh	Tungkul	Bodas	Satriaan	Sipit, jaitan, tulis	Alit tungkul	Tanpa kumis	Biasa	Pelengkungan
Satria ladak tungkul	Tungkul	Gading tulang	Satriaan	Sipit jaitan, tulis	Alit tungkul	Kumis tulis	Biasa	Makutasekar kluih
Satria ladak dangah	Dangah	Kayas	Satriaan	Sipit, jaitan, tulis	Bangir	Kumis tulis	Biasa	Makutasekar kluih
Ponggawa alit	Tungkul	Ros ngora	Ponggawa tanpa rerengon	Kedongdong	Bangir	Kumis tulis	Biasa	-

Ponggawa sembada	Tungkul	Ros	Ponggawa rerengon tulis	Kedongdon g	Bangir	Kumis turih	Biasa rada ageung	-
Ponggawa ageung	Dangah	Beureum	Ponggawa rerengon tulis	Kedongdon g	Bangir	Kumis turih	Biasa ageung	-
Ponggawa badag	Tanggah	Beureum ati	Ponggawa rerengon turih	Kedongdon g	Bangir	Kumis turih	Sihungan	-
Buta biasa	Dangah	Beureum	Ageung, rerengon turih	Molotot	Medang, panjang, gendul	Kumis turih	Guseng, sihung, ranggeteng	-
Buta garang	Tanggah	Beureum kolot	Ageing, rerengon turih	Molotot	Medang, panjang, gendul	Kumis turih	Guseng, sihung, ranggeteng	-
Panakawan: Semar	Dangah	Bodas	Tulis	Biasa, rembesan	Gendul	Tanpa kumis	Cameuh mesem	Kukun cungan
Panakawan: Cepot	Dangah	Beureum	Tulis	Peten	Gendul	Kumis tulis	Cameuh mesem	-
Panakawan: Dawala	Dangah	Beureum ngora	Ageung tulis	Peten juling	Panjang	Kumis tulis	Cadok	-
Panakawan: Gareng	Tungkul	Gading	Tulis	Juling	Benguk	Kumis tulis	Gusen mesem	-

2.2.6. Daftar Koleksi Wayang Golek Sesuai Dengan Cerita Mahabrata

1. Tokoh Keluarga Pandawa : Lampiran 1
2. Tokoh Keluarga Kurawa : Lampiran 2
3. Tokoh Leluhur Pandawa dan Kurawa : Lampiran 3
4. Tokoh Keluarga Panakawan : Lampiran 4

2.2.7. Alat Musik Wayang Golek

pertunjukan Wayang Golek diiringi oleh musik gamelan Sunda. Gamelan terdiri dari gambang, rebab, demung, kendang, gong, kenong, seperangkat bonang, selentem, saron, dan dua saron. Instrumen alat musik tersebut ditabuh oleh beberapa orang Nayaga atau juru gending.

1. GAMBANG



*Gambar 2.5. Alat musik gambang
Sumber :(google image)*

Gambang bisa menjadi alat musik tradisional yang dimainkan dengan cara dipukul. Terbuat dari bambu, Gambang terdiri dari 18 penyangga bambu. Jika membandingkannya dengan alat musik tradisional ini, gambang sangat sebanding dengan Xylophone. Karena terlihat pada cara memainkannya.

2. REBAB



*Gambar 2.6. Alat musik rebab
Sumber : (google image)*

Rebab, juga rebap, rabab, rebeb, rababah, atau al-rababa adalah jenis alat musik instrumen melodi yang cocok dari abad ke-8 dan menyebar melalui jalur perdagangan Islam dari Afrika Utara, Timur Tengah, sebagian Eropa, dan Timur Jauh.

3. DEMUNG



*Gambar 2.7. Alat musik demung
Sumber : (google image)*

Demung merupakan alat musik gamelan yang termasuk keluarga balungan. satu set gamelan biasanya terdapat 2 demung, dan keduanya memiliki versi pelog dan slendro. Alat musik Demung ini menghasilkan nada oktaf terkecil dalam keluarga balungan, dengan ukuran fisik yang lebih besar.

4. KENDANG



*Gambar 2.8. Alat musik kendang
(google image)*

Kendhang atau gendang adalah instrumen dalam gamelan yang fungsinya adalah mengatur irama. gendang ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu. kendhang yang kecil disebut dengan ketipung, sedangkan yang menengah disebut dengan kendhang ciblon/kebar.

5. GONG



*Gambar 2.9. Alat musik gong
Sumber : (google image)*

Gong merupakan sebuah alat musik dipukul yang terkenal di Asia Tenggara dan Asia Timur. Gong digunakan untuk alat musik tradisional.

6. KENONG



*Gambar 2.10. Alat musik kenong
Sumber : (google image)*

Kenong merupakan alat musik yang menyusun gamelan Jawa. Yang dimainkan dengan cara dipukul.

7. SEPERANGKAT BONANG



*Gambar 2.11. Alat musik seperangkat bonang
Sumber : (google image)*

Bonang merupakan alat musik yang berasal dari Jawa Tengah, menurut sejarahnya, alat musik bonang ini terbuat dari bahan logam, sehingga alat musik bonang termasuk kedalam kategori instrumen metalofon.

8. SELENTEM



*Gambar 2.12. Alat musik slenthem
Sumber : (google image)*

Slenthem instrumen gamelan merupakan jenis alat musik yang terdiri dari lembaran logam ramping lebar yang digantung dengan senar dan direntangkan di atas tabung dan menghasilkan dengungan rendah atau gema yang mengikuti nada saron, ricik, dan balungan bila dipukul.

9. SARON



*Gambar 2.13. Alat musik saron
Sumber : (google image)*

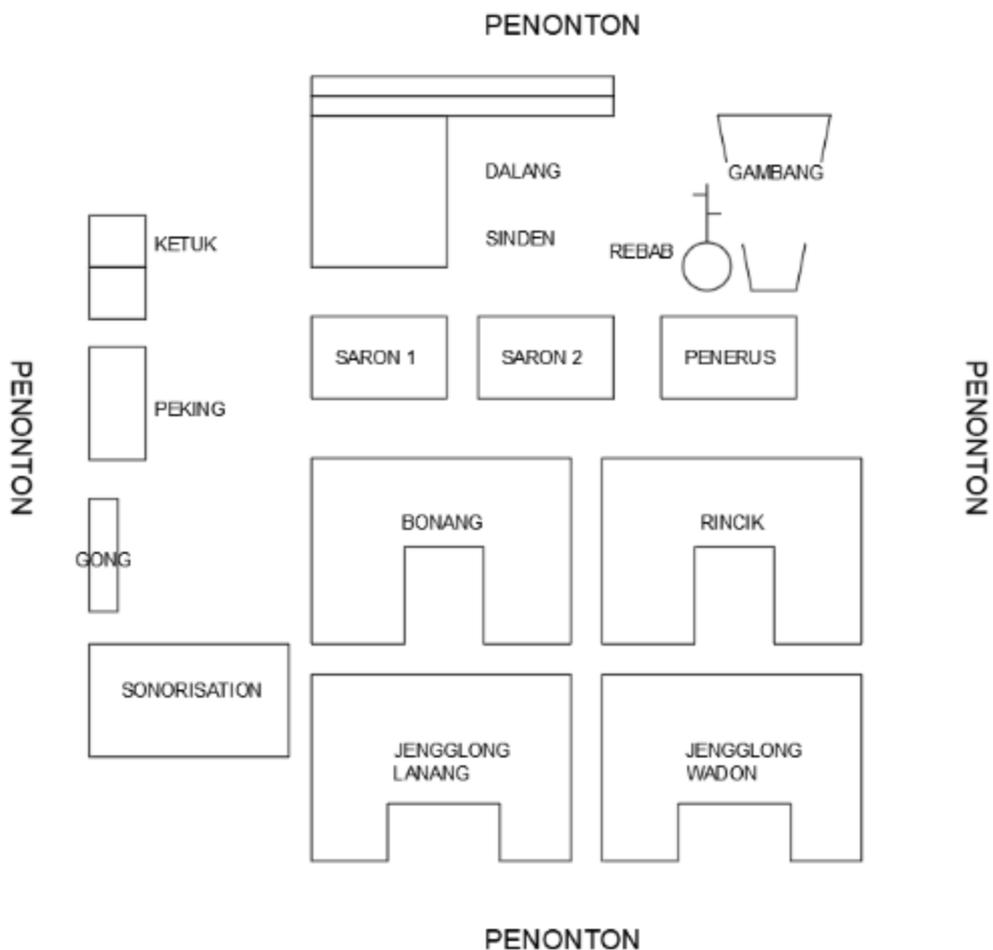
Saron, atau lebih dikenal dengan ricik, merupakan alat musik gamelan yang mendapat tempat bagi keluarga balungan. Saron terbuat dari perunggu dan dimainkan dengan cara dipukul dengan pon. Satu set gamelan gaya Surakarta lebih sering memiliki 2 set saron, yaitu pelog dan slendro.

Seluruh alat musik (waditra) tersebut dimainkan oleh para pangrawit atau nayaga yang masing-masing memainkan satu waditra. Selain para pangrawit, pendukung lainnya adalah Pesinden atau disebut dengan “juru sekar” dan seorang Wira Suara atau disebut dengan “juru alok”. Para pangrawit, presiden, dan wira suara ke 3 pemain alat musik (waditra) ini merupakan para pendukung pagelaran wayang golek, sedangkan yang didukungnya adalah dalang. Sebelum pagelaran wayang dimulai, gamelan ditabuh terlebih dahulu (gending tatalu). Gending tatalu ini di bawakan pada lagu jipang wayang atau jipang keraton.

Gending tatalu ini merupakan gending pembuka sebagai pertanda bahwa pertunjukan wayang akan dimulai. Pada gending peralihan per-babad atau adegan biasanya menggunakan gending ayak-ayakan maupun gending lain yang disesuaikan dengan kebutuhan, sedangkan untuk gending pengiring perang biasanya digunakan gending sampak. pada penyajian kliningan tukang kendang yang mengikuti sinden, tetapi dalam penyajian iringan wayang maupun iringan tari justru sinden yang harus mengikuti embat yang dibawa oleh tukang kendang. Musik dalam pementasan seni wayang golek harus disesuaikan dengan karakter-karakter wayang yang diiringinya, misalnya :

1. **Satria Ladak**, seperti Narayana, Karna, Salya, Somantri, harus diiringi dengan gending gawil2.
2. **Satria Lungguh**, seperti Arjuna, Abimanyu, Pandu, Semiaji, diiringi dengan gending banjar Sinom atau Udan Mas
3. **Punggawa**, seperti Gatotkaca, Indrajit, Baladewa, biasa diiringi dengan gending bendrong, Waled, dan Macan Ucul
4. **Raja-raja**, seperti Kresna diiringi dengan gending Kastawa, Rahwana dengan gending Gonjing atau genggong

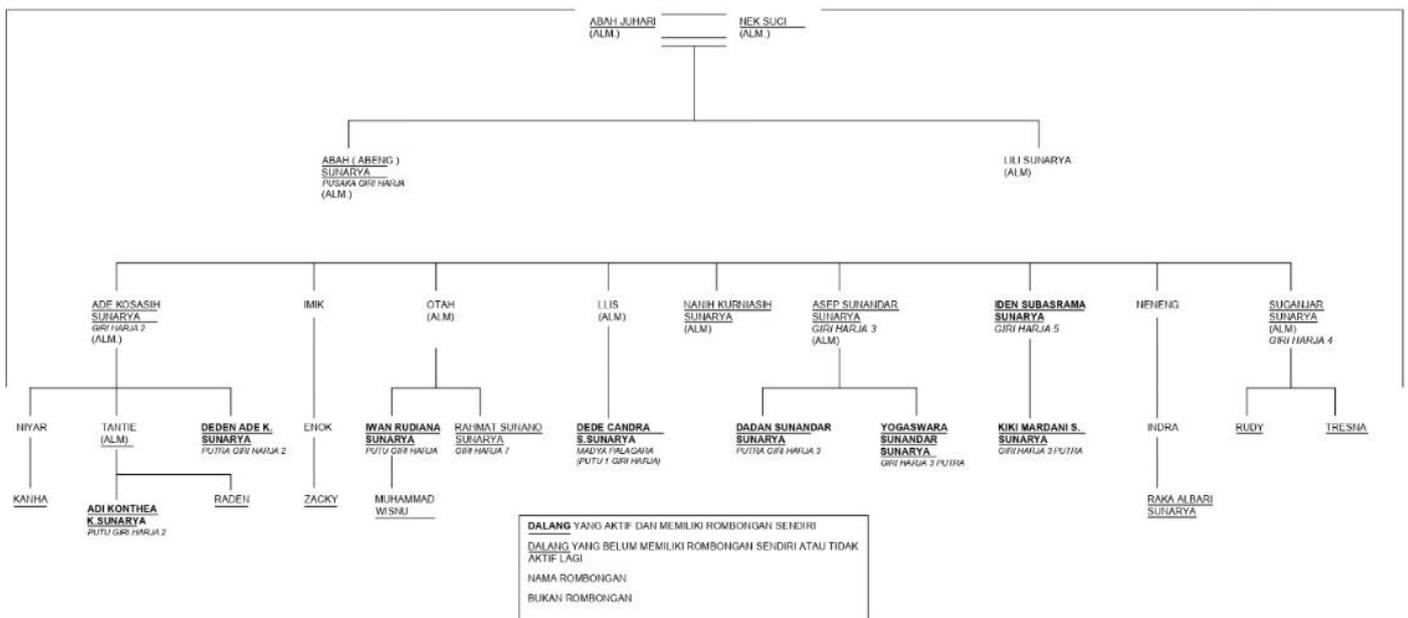
Berikut adalah tata letak alat musik gamelan :



Gambar 2.14. tata letak alat musik gamelan
 Sumber : Erik Muhammad, 2021

2.2.8. Silsilah Keturunan Dan Transmisi : Wayang, Warisan, Keluarga

Dalam praktik praktik wayang golek, acuan kepada seorang leluhur dalang adalah sebuah unsur utama penilaian baik. Istilah-istilah yang digunakan untuk mengaitkan silsilah ini bervariasi : Asal-Usul, Panca kaki menyebutkan silsilah keturunan, posisi para leluhur dan keturunan dalam waktu, transmisi dan terima unsur-unsur dari yang satu kepada yang lain, baik itu mengenai darah, kepemilikan status, maupun kemampuan khas. Bahkan jika hal ini bukan suatu kewajiban, putra-putra dalang cenderung untuk mempelajari wayang secara lebih spontan. Sama pula, para dalang sendiri tampaknya lebih suka mengajari anak-anak mereka, terutama anak laki-laki. Namun demikian, siapa saja pada dasarnya dapat mendatangi seorang dalang dan meminta menjadi orang tersebut.



Gambar 2.15. Tata panggung dan gamelan (multilaras)

Kesimpulan bagan di atas adalah dalang yang masih aktif dalam per wayangan di Jawa Barat yaitu :

1. Deden Ade K. Sunarya (putra giri harja 2) , Adi Konthea K. Sunarya (putu giri harja 2), anaknya dari Ade Kosasih Sunarya (Alm) (giri harja 2) dan memiliki rombongan sendiri.
2. Iwan Rudana Sunarya (putu giri harja) anak dari Otah (Alm). memiliki rombongan sendiri

3. Dede Candra S.Sunarya (madya palagara putu 1 giri harja) anak dari Ilis (Alm). memiliki rombongan sendiri
4. Dadan Sunandar sunarya (putra giri harja 3), yooga swara sunandar sunarya (giri harja 3 putra) anak dari asep sunandar sunarya (Alm) (giri harja 3) memiliki rombongan sendiri

2.2.9. Sunda

Suku Sunda adalah kumpulan atau suku bangsa yang bermula dari bagian barat Pulau Jawa, Indonesia dengan istilah Tatar Pasundan yang meliputi wilayah Jawa Barat dan Banten, Lampung dan sebagian barat dari Jawa Tengah (Banyumas, Cilacap). Suku Sunda telah menyebar luas ke berbagai kabupaten di Indonesia. Salah satunya adalah Suku Baduy Baduy atau Kanekes adalah sekelompok masyarakat Sunda yang berada di dalam wilayah Lebak, Banten. Sebutan "Baduy" diberikan oleh masyarakat luar kepada kelompok masyarakat tersebut, para peneliti belanda menyebut menyamakan masyarakat baduy dengan kelompok arab badawi yang merupakan masyarakat yang sberpindah-pindah (nomaden).

2.2.9.1. Kelompok etnis baduy

1. Tangtu

Tangtu merupakan kelompok masyarakat baduy dalam yang dikenal dengan adat istiadatnya begitu ketat.



*Gambar 2.16. Ciri Khas pakaian Kelompok Tangtu
Sumber: (google image)*

2. Panamping

Panamping adalah kelompok yang dikenal sebagai baduy luar,



*Gambar 2.17. Ciri Khas pakaian Kelompok Panamping
Sumber: (google image)*

yang tinggal di beerbagai kampung dan tersebar mengelilingi wilayah 9 Baduy dalam, seperti Cikadu, Kaduketuk, Kadukolot, Gajeboh, Cisagu, dan lain sebagainya. Menurut (Wilodati, 2011: 4) Masyarakat Baduy Luar memiliki ciri khas menggunakan pakaian dan ikat kepala berwarna hitam. Masyarakat Baduy Luar berbeda dengan masyarakat baduy dalam, karena masyarakat baduy dalam sangat taat pada adat dan tidak menerima kemajuan teknologi. Masyarakat baduy daam kesehariannya sudah terpengaruh budaya luar dan kemajuan teknologi, tetapi masyarakat baduy luar masih menggunakan adatnya meskipun tidak seketat baduy dalam.

3. Dangka

Suku Baduy Dangka adalah suku Baduy yang tinggal di luar wilayah Kanekes, berbeda dengan Baduy Dalam dan Baduy Luar. Sependapat dengan Permana (dalam Astari, 2009: 8), mereka tinggal di dua kota, yaitu Padawaras (Cibengkung) dan Sirahdayeuh (Chandam). Kampung Dangka berfungsi sebagai "zona penyangga" untuk dampak eksterior. Suku Baduy terisolasi menjadi tiga, lebih spesifiknya, Baduy Dalam (Tangtu), Baduy Luar (Panamping), dan Baduy Dangka. Tiga tandan Baduy tinggal di sekitar Kota Kanekes dan luar Kota Kanekes. Baduy Dalam

memakai pakaian khusus putih dan biru dan memakai ikat kepala putih, Baduy Luar memiliki pakaian yang jelas dan ikat kepala berwarna gelap, sedangkan Dangka Baduy bekerja sebagai "zona penyangga" karena pengaruh luar.

2.2.9.2 Karakter Orang Sunda (Baduy)

Masyarakat suku baduy dalam menjaga aturan yang ada sangat disiplin, meskipun banyak wisatawan yang berkunjung pada masyarakat baduy. Masyarakat baduy Disiplin dalam menjaga alam dan juga selalu menegakan kedisiplinannya. Suku Baduy Dalam, merupakan kelompok masyarakat yang tempat tinggalnya di dalam hutan. Ciri khas suku ini bisa dilihat dari pakaiannya yang berwarna putih dan memakai iket warna hitam. Mereka tidak mengenal teknologi, uang maupun sekolah. Sehingga, masyarakat suku Baduy Dalam hanya bisa berkomunikasi dengan bahasa asli, yaitu dengan bahasa Sunda dialek Banten.

2.2.9.3 Makna dan Bentuk Dasar pada masyarakat suku baduy

Dalam khasanah seni rupa, desain, arsitektur, dan matematika dikenal tiga bentuk dasar, yaitu segiempat, lingkaran dan segitiga. Ketiga bentuk dasar ini dipakai dalam *babasan* (ungkapan) dan *paribasa* (peribahasa) sunda untuk menggambarkan atau sebagai simbol suatu kondisi atau sifat dan karakter manusia serta tempat.

1. Segiempat

Bentuk segiempat terdapat dalam ungkapan "*Hirup Kudu Masagi*". Yang artinya hidup harus serba bisa. Bentuk lain "*jelema masagi*" artinya orang yang memiliki banyak kemampuan dan tidak kekurangan. Menurut (Natawisastra, 1997:14 dan Hidayat, 2005:219). Kara asal *Masagi* berasal dari kata persegi yang mengartikan menyerupai bentuk persegi.

2. Lingkaran

Bentuk lingkaran bisa dilihat dalam ungkapan “*Niat Kudu Buleud*” (niat harus bulat). Bentuk bulat dibuat dari galis melingkar dengan ujung saling bertemu, dengan jari-jari dan titik pusat ke setiap sisi dalam ukuran yang sama. Bentuk bulat atau garis lingkarang dipakai sebagai simbol niat atau tekad.

3. Segitiga

Bentuk segi tiga yang terdapat pada ungkapan “*Bale Nyuncung*” dan “*Buana Nyuncung*” (tempat para dewa hyang dalam kosmologi masyarakat kanakes). *Bale Nyuncung* adalah sebutan lain untuk tempat atau bangunan suci atau yang disebut dengan masjid. Kalimat kabale nyuncung dalam percakap sehari-hari maksudnya melangsungkan akad nikah, yang zaman dahulu umumnya dilakukan di masjid. *Bale nyuncung* merujuk pada bentuk atap masjid zaman dulu yang menggunakan “model Gunungan” atau ‘Meru’.

Dalam makna dan bentuk tersebut yang akan di implementasi pada “Perancangan Interior Fasilitas Wisata Budaya Wayang Golek Dengan Penerapan Ramah Lingkungan Di Kota Bandung” ini terdapat pada point 3 yaitu menggunakan bentuk segitiga. Karena bentuk segitiga ini salah satu ciri khas dari masyarakat kanakes atau suku baduy.

2.2.10. Wisata Budaya

Wisata budaya dapat berupa gerakan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan pergi ke tempat-tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, peningkatan individu, atau mempelajari wisata budaya dengan memanfaatkan potensi budaya dari tempat yang dikunjungi.

Menurut Pendit dalam Priyanto (2016: 78) wisata budaya adalah perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, tradisi, cara hidup, kebudayaan, dan keahlian.

Dalam pariwisata berbasis budaya, terdapat 12 unsur budaya yang dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk mengunjungi objek wisata budaya Indonesia. Berikut ini merupakan unsur-unsur kebudayaan yang dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung diantaranya :

1. Masyarakat (*traditions*)
2. Kerajinan tangan (*handicraft*)
3. Makanan dan kebiasaan makan (*foods and eating habits*)
4. Musik dan kesenian (*art and music*)
5. Sejarah suatu tempat (*history of the region*)
6. Cara Kerja dan Teknolgi (*work and technology*)
7. Agama (*religion*)
8. Bentuk dan karakteristik arsitektur di daerah wisata (*architectural characteristic in the area*)
9. Tata cara berpakaian penduduk setempat (*dress and clothes*)
10. Sistem pendidikan (*educational system*)
11. Aktivitas pada waktu senggang (*leisure activities*)

Pada unsur-unsur kebudayaan diatas yang akan di terapkan pada “Perancangan Interior Fasilitas Wisata Budaya Wayang Golek Dengan Penerapan Ramah Lingkungan Di Kota Bandung” ini terdapat pada point di antaranya :

3. kerajinan tangan (*handicraft*) yang akan di implementasikan pada area workshop
5. Musik dan kesenian (*art and music*) yang akan di implementasikan pada seluruh area pameran wisata budaya wayang golek

2.2.10.1. Jenis – jenis Wisata Budaya

Menurut Pendit (1994), jenis wisata budaya yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, tradisi, cara hidup, kebudayaan, dan keahlian. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan

kesempatan–kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan–kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara) dan kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman budaya dan kesenian serta sejarah yang patut dipelajari, banyak sekali objek wisata budaya di Indonesia. Wisata budaya terbagi menjadi dua kelompok menurut kegiatan atau fasilitasnya yaitu antara lain :

1. Wisata Budaya Benda

- a. Produk Lokal, contohnya Batik motif solo di Jawa Tengah dan kesenian Wayang Golek Jawa barat.
- b. Rumah Adat, contohnya Rumah gadang khas Sumatra Barat, dan Rumah Joglo khas Jawa Tengah.
- c. Monumen, seperti monumen nasional dan monumen patung dirgantara di D.K.I Jakarta, serta monumen perjuangan rakyat Jawa Barat di Bandung.
- d. Museum, contohnya Rumah bersejarah inggit garnasih di Bandung, museum senobudoyo dan museum affandi di D.I Yogyakarta.

2. Wisata Budaya non-Benda

- a. Festival dan event seni budaya, seperti seni adu domba di Garut dan festival Tabut di Bengkulu.
- b. Kepercayaan dan adat istiadat, contohnya seba Baduy di Serang, Ngaben di Bali, ritual yadnya kesada di Gunung Bromo
- c. Gastronomi, contohnya Dodol khas Garut, Papeda kha Maluku, Sate maranggi khas Jawa Barat dan Kerak telur khas Jakarta.

Pada unsur-unsur kebudayaan diatas yang akan di terapkan pada “Perancangan Interior Fasilitas Wisata Budaya Wayang Golek Dengan Penerapan Ramah Lingkungan Di Kota Bandung” ini terdapat pada point di antaranya :

1. Wisata Budaya Benda

- a. Produk Lokal, contohnya Batik motif solo di Jawa Tengah dan kesenian Wayang Golek Jawa barat.
- d. Museum, contohnya Rumah bersejarah inggit garnasih di Bandung, museum senobudoyo dan museum affandi di D.I Yogyakarta.

2.2.11. Definisi Global Environment crisis

Global Environment Crisis atau dikenal dengan krisis lingkungan global merupakan pekerjaan rumah bagi masyarakat di dunia. Dampak langsung yang dirasakan adalah munculnya pemanasan global atau *global warning* yang berdampak pada perubahan iklim (*climate change*). Hal ini memberikan dampak negatif bagi kehidupan manusia dan siklus kehidupan lainnya di tanah ini, memang dapat mengurangi populasi manusia sebagai akibat dari berkurangnya populasi dan tumbuhan yang menjadi sumber kehidupan manusia. Maka dari itu, munculah gerakan desain yang ramah lingkungan.

Global Environment Crisis yang terjadi di Bandung salah satunya tentang Ruang Terbuka Hijau yang belum memadai. Saat ini Bandung yang begitu metropolitan, perlu menghadapi isu Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang juga menjadi daerah resapan air dan sebagai penyejuk iklim perkotaan yang saat ini kehilangan pepohonan. Menurut data yang didapat pada tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Wawasan (BPS) Kota Bandung, terdapat sekitar 12,25 persen luas RTH di Kota Bandung atau tepatnya 2.048,97 hektar RTH ruang di luar kota Bandung seluas 16.730 hektar. Penggusuran perumahan padat penduduk yang dilakukan pun bukan menjadikannya sebagai RTH, akan tetapi malah melakukan pembangunan gedung tinggi dan besar yang semakin membuat kontur tanah rentan dan sangat mengurangi resapan air. Salah satu dampak yang dirasakan adalah semakin meluasnya banjir yang semakin mendekati jantung tanah sunda ini.

2.2.12. Ramah Lingkungan

Ramah Lingkungan merupakan ilmu yang mempelajari interaksi antara lingkungan dan orang lain. Disimpulkan dari kata Yunani oikos (habitat) dan logos (ilmu). Ramah lingkungan diartikan sebagai ilmu yang mempertimbangkan interaksi makhluk hidup dan lingkungannya. Istilah ekologis atau ramah lingkungan pertama kali dikemukakan oleh Ernst Haeckel (1834 -1914). Untuk merealisasikan konsep ramah lingkungan atau mencegahnya *Global Environment crisis* salah satunya yaitu menggunakan konsep 3R *reuse, reduce dan recycle*.

menurut Berge dalam bukunya *The Biology of Building Materials (2000)*, ada tiga tingkatan penggunaan kembali berdasarkan manfaatnya, yaitu:

1. *Re-use*

Reuse atau penggunaan kembali adalah tingkat penggunaan kembali yang paling tinggi, yaitu menggunakan kembali secara spesifik barang-barang yang telah digunakan tetapi masih memiliki sisa umur.

2. *Recycle*

Penggunaan kembali membutuhkan vitalitas dan bentuk untk mengubah bahan bekas menjadi bahan yang dapat digunakan.

3. *Energy recovery*

Energy recovery adalah tingkat pengurangan terkecil dalam penggunaan kembali. Semua bahan yang tidak dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan vitalitas potensial yang masih terkandung di dalam kain melalui pegangan pembakaran.

Tujuan dari daur ulang yaitu untuk membuka kehidupan berharga dari perbedaan pendapat atau kain. Semakin lama penggunaan bahan bangunan atau masuk akal untuk digunakan kembali, semakin kecil kemungkinannya menyebabkan pemborosan alam dan lingkungan.

Menurut Ervianto (2012) dalam bukunya yang berjudul *Selamatkan Bumi Melalui Kontruksi Hijau*, Reuse adalah penggunaan kembali bahan-bahan khas dalam beberapa cara: (1) Dekonstruksi, bahan yang digunakan

kembali dalam bentuk yang sama, (2) Limbah material digunakan dengan sama dan fungsi sebelumnya.

Menurut Saleh (2009) dalam Ervianto et al (2012) penggunaan kembali dapat dipisahkan menjadi tiga, yaitu: (a) *building reuse*, (b) *component reuse*, (c) *material reuse*.

Penggunaan kembali suatu bangunan (*building reuse*) dapat terjadi ketika seluruh bangunan dapat dicapai tanpa pegangan dilakukan melalui pegangan gerakan dan Penggunaan kembali suatu bangunan harus dipahami dengan pengaturan dan rencana yang kompleks untuk menghasilkan manfaat yang paling ekstrim dari sudut pandang alam dan keuangan . Itu dapat menggunakan aset umum menghitung bahan mentah, vitalitas, dan diskusi. Dalam perluasannya, penggunaan kembali bangunan mampu mengantisipasi pencemaran yang disebabkan oleh pengambilan kain, pembangkitan, pengangkutan dan penyebab pemborosan yang menutup di tempat pembuangan akhir.

Reuse komponen bangunan (*component reuse*) digunakan untuk bagian interior dalam non struktural, seperti dinding interior, pintu, lantai, langit-langit yang akan digunakan untuk hal yang sama atau untuk hal lain sampai masa pakai komponen tersebut habis. Agar komponen dapat digunakan kembali, penyelenggara dan perencana berperan dalam membuat rencana imajinatif yang memungkinkan mereka untuk diperkenalkan dan dihancurkan tanpa dirusak sehingga mereka dapat diperkenalkan di bangunan lain.

Penggunaan kembali bahan yang berasal dari dekonstruksi struktur bangunan pada bangunan yang tidak digunakan (*material reuse*) sangat dianjurkan untuk menjaga nilai keuangan, mengurangi vitalitas yang dibutuhkan dalam pegangan penggunaan kembali, Menurut Chini, dkk (2012) dalam Ervianto (2012) menyatakan bahwa menggunakan bahan untuk kehidupan mereka yang berharga mungkin menjadi kebutuhan terbaik bagi desainer dan penyelenggara dalam memilih jenis kain yang akan digunakan.

Penerapan material bekas dengan metode *reuse* atau *recycle* sebagai bahan material pada bangunan merupakan salah satu langkah alternatif untuk menyelamatkan alam akibat kerusakan limbah konstruksi serta merupakan satu langkah efisien dibandingkan dengan metode daur ulang yang lainnya. Disamping itu juga, penerapan material bekas dapat menambah nilai estetika suatu bangunan melalui ide-ide kreatif dalam mendesain, sehingga material yang tidak terpakai lagi dapat dimanfaatkan kembali menjadi sesuatu yang layak pakai. Desain yang kreatif akan memberikan kesan unik pada penerapan kembali material bekas sebagai elemen dalam mendesain bangunan.

2.2.12.1. Pengolahan material Reuse

Komponen terbanyak dalam industri reuse adalah bahan mentah dalam rangka produk yang dimanfaatkan. Jika bahan mentah tidak dapat diakses, latihan pembangkitan akan dihentikan. Bahan baku dapat diperoleh melalui komponen-komponen yang terbentuk secara nyata di dalam masyarakat dimana pengumpul merupakan inisiasinya (Ervianto et al, 2012).

Pengolahan bentuk material habis pakai dapat dibagi menjadi dua kemungkinan, yakni:

1. Material akan diolah di tempat pengepul untuk tahap penyeleksian dan perbaikan material (sesuai kriteria).
2. Material akan diolah di lapangan dimana pengolahan material seperti yang dilakukan pada material-material baru untuk diterapkan pada bangunan.

Pengepul dibedakan menjadi 3 yaitu pengepul lokal, pengepul wilayah dan pengepul yang memiliki jalan atau akse ke industri. pengumpul material merupakan bahan bekas yang dihasilkan oleh pemulung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan Ervianto (2012) terhadap beberapa pengepul, untuk memperoleh pasokan material bekas, pengepul

dapat memperoleh melalui beberapa cara sebagai berikut: (a) mendapatkan pasokan dari pemulung, (b) lelang pembongkaran bangunan, (c) membeli bongkaran bangunan. Dari ketiga cara tersebut mempunyai aspek positif dan negatif masing-masing.

Keterangan lebih detail mengenai tentang tabel pengolahan maerial *reuse* “tabel komparasi sistem pasokan material bekas” bisa di lihat pada lampiran 5.

Untuk merealisasikan pendekatan reuse yang digunakan pada perancangan ini, maka penggayaan yang cocok adalah penggayaan futuristik. futuristik merupakan penggayaan yang menghadirkan sentuhan masa depan yang unik dan nyentrik. berikut ciri-ciri dari penggayaan desain interior Futuristik diantaranya :

1. Minimalis yang berkelas
2. Perpaduan Dua Warna yang Menghasilkan Kontras.
3. Penggunaan Lampu LED untuk Pencahayaan Desain Futuristik.
4. Furnitur Dengan Desain Aerodinamis.
5. Dekorasi yang Estetik.
6. Penggunaan Meterial Bertekstur Licin dan Mengkilap.
7. Teknologi Hi-Tech yang Memanjakan atau sering kali ditemukan bahwa dalam penggayaan desain futuristik itu berbasis teknologi

2.2.13 Sistem Penyajian Koleksi Museum (Pameran/Galeri)

Referensi sistem penyajian koleksi museum ini merupakan rujukan dalam perancangan penyajian koleksi di fasilitas perancangan wisata budaya wayang golek ini.

Menurut (Locker: 2010) pusat sejarah (museum) memiliki beberapa kerangka dalam pengenalan koleksi museum, diantaranya:

1. Teknik Tata Letak Benda Koleksi

a. Diorama

Menggambarkan suatu peristiwa tertentu yang dilengkapi dengan penunjang suasana seperti background yang berupa poster, lukisan atau berbentuk 3Dimensi.

b. Ruang yang Terbuka

c. Pameran Interaktif

d. *Student case study*

e. Display (Media)

Referensi teknik tata letak benda koleksi rujukan dalam perancangan penyajian koleksi di fasilitas perancangan wisata budaya wayang golek ini. Dalam teknik Tata Letak Benda Koleksi ini yang akan di gunakan yaitu pameran interaktif dan meda display.

2. Teknik dan Metode penyajian Koleksi

Penyajian benda koleksi harus memiliki ukuran khusus seperti pencahayaan, warna, area, suara, keamanan, pelabelan, foto pendukung, dan setidaknya ukuran papan atau panel.

Disamping itu juga, strategi yang digunakan untuk menampilkan benda-benda koleksi ruang pameran, diantaranya :

a. **Metode penyajian edukatif dan intelektual**

Tidak hanya pada bendanya saja, tetapi juga hal yang berkaitan dengan benda tersebut.

b. Metode penyajian romantik

Memamerkan koleksi-koleksi disertai unsur lingkungan dimana koleksi tersebut berada/berasal.

c. Metode penyajian artistik

Memamerkan koleksi-koleksi yang mengandung unsur keindahan.

d. Metode penyajian sinematik

Pameran multimedia sering menggunakan teknologi untuk menyampaikan budaya dan pesan komersial. Memilih media yang paling tepat untuk komunikasi adalah prioritas untuk perancang pameran. Audiovisual menampilkan penggunaan proyeksi yang memberikan manfaat dan peluang yang fleksibel.

e. Metode penyajian teatrical

Membagi ruang menjadi beberapa 'set' yang akan dilalui, di mana ruangan seakan bergerak. Seperti Perubahan tinggi ruang, skala, warna, suara, tekstur, Permukaan dan pencahayaan, itu semua mempengaruhi atmosfer dan karakter ruang.

Referensi Teknik dan Metode penyajian Koleksi rujukan dalam perancangan penyajian koleksi di fasilitas perancangan wisata budaya wayang golek ini. Dalam Teknik dan Metode penyajian Koleksi ini yang akan di gunakan yaitu teknik teatrical dan sinematik.

2.2.13.1 Persyaratan Museum

Menurut (Moh. Amir Sutarga, *Persoalan Museum di Indonesia*, Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : 1958) dalam (Setyadi : 2010) pusat sejarah (museum) harus memiliki persyaratan dalam kebutuhan fisik maupun bangunannya.

1. Persyaratan Kebutuhan Fisik Museum

Museum harus memiliki prasyarat fisik yang memuaskan, seperti studio audio visual, studio pemotretan untuk keperluan dokumentasi tamu, kantor instruktif dan rekreasi, tempat istirahat, ruang kerja untuk konservator, staf otoritatif dan staf perpustakaan, fasilitas penelitian, lobi presentasi, koleksi, dan fasilitas penelitian.

2. Persyaratan Bangunan Museum

Prasyarat bangunan gedung pameran lebih unggul terdapat di pusat kota, karena untuk mendorong akses terbuka ke galeri, tidak tercemar, tidak terlalu luas, selain itu, gedung galeri harus memenuhi kebutuhan bangunan diantaranya:

a. Syarat Umum

- A. privat
- A. publik
- A. semi publik
- *main entrance*
- *service entrance*
- Bangunan dikelompokkan menurut ketenagakerjaan, keamanan, fungsi, dan aktifitasnya.

b. **Syarat Khusus**

- Bangunan administrasi harus menjadi kunci dalam mengatur untuk mendorong para tamu.
- Bangunan khusus atau private terletak di zona yang tidak bising, tenang, memiliki pintu masuk yang khusus dan memiliki sistem keamanan yang baik.
- Bangunan auditorium dapat dimanfaatkan untuk latihan seperti ruang pertemuan, kursus, dan sebagainya, selain itu kawasan gedung gedung pertemuan harus mudah dijangkau oleh para tamu.
- Sebagian besar gedung (wilayah presentasi abadi dan presentasi abadi) secara efektif dibuka oleh para tamu, dapat menampung koleksi ruang pameran dengan kerangka keamanan yang baik.

2.2.13.2. Persyaratan Elemen Pendukung Museum

Menurut (Dinas Pendidikan Nasional, Ditjen Kebudayaan, Usaha Pengembangan Galeri Jakarta), Aturan Pendirian Gedung Pameran “Sedikit Tapi Unggul”: 1999/2000) terdapat beberapa komponen pendukung galeri, yaitu:

1. Pencahayaan
2. Kelembaban atau temperatur
3. Kulit luar bangunan
4. Sistem komunikasi
5. Fire protection
6. Ventilasi

2.2.13.3 Sistem Pencahayaan Terhadap Benda Koleksi Museum

Menurut (*Rosenblatt* : 2001) dalam (*Arief* : 2016) manusia membutuhkan cahaya sebagai sumber utama indra penglihatannya. Pencahayaan juga dapat memaksimalkan visual benda koleksi museum. Pencahayaan pada museum memiliki tujuan sebagai salah satu cara untuk menyampaikan hubungan visual suatu objek koleksi yang ada pada museum dengan pengunjung museum.

Menurut (*Rees* : 1999) dalam (*Arief* : 2016) terdapat beberapa tipe penerangan ruang, diantaranya :

1. Ambient Lighting

Pencahayaan ini merupakan pencahayaan umum, menerangi ruang secara menyeluruh.



Gambar 2.18. Ambient lighting

Sumber : <http://www.mackcarlisleart.com/grammy.html>

2. Task Lighting

Pencahayaan ini bertujuan membantu pengguna ruang dalam setiap proses kegiatan tertentu.



Gambar 2.19. Task lighting

Sumber : <https://www.kompasiana.com/moniqueandhara/555478c36523bd221e4aef>
e2/the-interactive-museum

3. Accent Lighting

Pencahayaan ini digunakan untuk mengekspos suatu benda atau area.

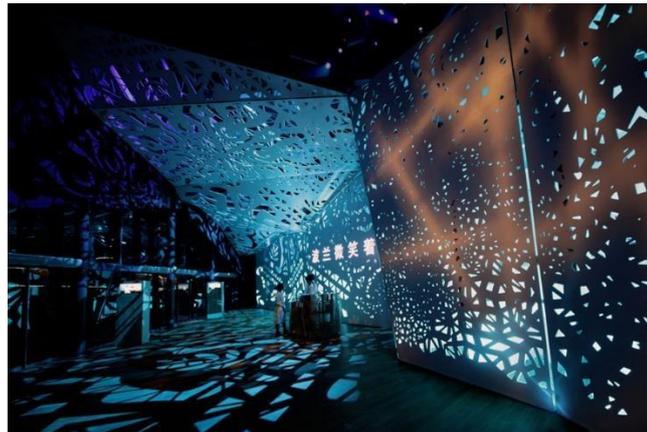


Gambar 2.20. Accent Lighting

Sumber : <https://www.angieslist.com/articles/learn-how-use-accent-taskambient-lighting.htm>.

4. Decorative Lighting

Pencahayaan jenis ini ditujukan hanya untuk unsur estetik dan tidak ditujukan untuk unsur fungsional.



Gambar 2.21. Decorative lighting

Sumber : <https://www.ofdesign.net/interior-design/decorative-lights-playstunning-with-light-and->

Menurut (Zumtobel : 2018) terdapat pengelompokan pencahayaan yang dilihat dari ruang dan benda koleksi museum, diantaranya :

1. Ruang pameran dengan benda koleksi museum yang sangat sensitif harus memiliki tingkat cahaya antara 5 sampai 10 fc, seperti benda dari kain, kertas print, kulit yang berwarna.
2. Ruang pameran dengan benda koleksi museum yang kurang sensitif memiliki tingkat cahaya 30 sampai 50 fc, seperti benda kaca, batu, logam, keramik.
3. Ruang pameran dengan benda koleksi museum yang sensitif memiliki tingkat cahaya 15 sampai 20 fc, seperti benda kayu, lukisan cat maupun tempera.

Menurut (Akmal : 2006) dalam (Arief : 2016) ada beberapa jenis teknik penerangan di dalam suatu ruang, diantaranya :

1. *Indirect Lighting*; penerangan jenis ini tidak menerangi secara merata suatu ruang, pengguna ruang tidak dapat melihat pencahayaan ini secara langsung, pencahayaan ini bertujuan untuk memberikan suasana yang sederhana dan bersih.
2. *Direct Lighting*; pencahayaan ini difungsikan untuk umum dan ditempatkan secara merata.
3. *Uplight*; jenis pencahayaan ini ditujukan untuk kepentingan estetika, digabungkan dengan teknik *indirect* bertujuan agar tidak mengganggu penglihatan, cahaya ini bersumber dari bawah yang di arahkan ke atas.
4. *Frontlight*; digunakan untuk menerangi benda koleksi 2Dimensi dan sumber cahaya dari arah horizontal.
5. *Sidelight*; pencahayaan ini digunakan untuk mengekspos tekstur dari sisi yang diteranginya atau benda tertentu, teknik yang digunakan pencahayaan ini adalah menyamping, dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.
6. *Downlight*; menerangi apa yang ada dibawahnya secara merata dengan teknik dari atas kebawah

7. *Wall Washer*; bertujuan untuk membuat suatu bidang menjadi memiliki efek bersinar dan terang benderang.
8. *Backlight*; jenis pencahayaan ini memanfaatkan sisi gelap suatu benda untuk mendapatkan bayangan dari benda atau objek tersebut.

2.2.10.4 Digitalisasi Museum

Menurut www.monsterar.net, salah satu situs web yang memiliki tempat untuk organisasi pusat digitalisasi pusat sejarah, cara untuk menyatukan koleksi pusat sejarah yang monoton dan masalah mengumpulkan tampilan yang kurang serbaguna adalah dengan mendigitalkan pertunjukan, sehingga pertunjukan dapat membuat lebih banyak dari mereka. terpuji, dan dihormati oleh individu-individu muda saat ini. Berikut beberapa perkembangan komunikasi informasi berbasis digital yang dapat disambungkan dalam tampilan, diantaranya :

1. Augmented Reality



Gambar 2.22. Augmented Reality
Sumber : www.monsterar.net

Augmented Reality adalah penggabungan dunia virtual dan dunia nyata yang dibuat oleh komputer, diproyeksikan dalam waktu nyata (real time). Menurut (Kamelia : 2015) terdapat 3 komponen yang digunakan dalam teknologi AR, diantaranya :

- a. Komputer

b. *Head Mounted Display* (HMD)

c. Marker

2. Virtual Reality



Gambar 2.23. *Augmented Reality*

Sumber : <https://augmentedrealityindonesia.com/perkembangan->

Virtual Reality merupakan teknologi yang membuat pengguna tergabung kedalam suatu lingkungan virtual secara keseluruhan, pengguna tidak bisa melihat lingkungan nyata yang ada disekitarnya ketika sedang tergabung kedalam lingkungan virtual. Menurut (Kamelia : 2015) informasi mengenai dunia virtual yang ditampilkan untuk pengguna menggunakan :

- a. Layar atau *Head Mounted Display*.
- b. Audio menggunakan *Headphone*.
- c. Kontroler.
- d. Sarung tangan khusus.

Ukuran ruangan yang dibutuhkan untuk *virtual reality* tergantung dari kebutuhan ruangan itu sendiri.

3. Hologram Technology



Gambar 2.24. Hologram Technology

Sumber : <https://www.theflorentine.net/news/2018/05/carrara-michelangelomuseum/>.

Hologram Technology merupakan teknologi yang merekam cahaya , lalu di sebarakan oleh suatu objek kemudian disajikan dalam bentuk 3D (tiga dimensi). *Hologram Technology* ini memiliki beberapa komponen utama diantaranya :

- a. Proyektor video (inovasi proyeksi DLP dengan kartu definisi tinggi/ setidaknya 1400 x 1050 determinasi dan tingkat 7000+ lumens.
- b. Didorong pembagi setebal 6 milimeter atau 4 milimeter untuk menutupi atap bangunan sebagai sumber video, di atur untuk memaksimalkan jenis bangunan dengan tinggi cahaya terkonsentrasi.
- c. Layar LCD berkualitas tinggi atau TFT Plasma untuk perusahaan kecil.
- d. Pemutar disk yang sulit dengan kartu desain HD 1920 x 1080i, server Apple atau PC, dan pemutar DVD.

4. Interactive Floor/ Wall



Gambar 2.25. Interactive Floor
Sumber : www.monsterar.net

Interactive Floor/ Wall adalah sensor inovasi yang memungkinkan klien untuk terhubung dengan gambar yang digunakan di lantai atau sekat. Komponen yang digunakan pada teknologi *Interactive Floor/ Wall* ini yaitu :

- a. Proyektor informasi HD dengan tiang sebagai sandaran, dan diletakkan di langit-langit.
- b. Komponen sensor dalam inovasi ini untuk menggerakkan suatu gerakan jika ada tamu yang berinteraksi dengan objek tersebut.

5. Smart Table



Gambar 2.26. Smart Table
Sumber : www.monsterar.net

Smart Table adalah media untuk memberikan segala informasi bagi pengguna dalam satu perangkat meja pintar, agar pengguna memiliki ruang gerak lebih dan ruang bisa lebih dimaksimalkan.

Komponen yang digunakan untuk teknologi ini adalah :

- a. Pengenalan Pola
- b. *Touch Table* 2m x 1,5m
- c. Teknologi UX Interaktif dengan antarmuka *Multitouch*

6. Interactive Directory



Gambar 2.27. *Smart Table*
 Sumber : www.monsterar.net

Interactive Directory bisa menjadi inovasi terkomputerisasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengkoordinasikan tamu dengan menampilkan postingan katalog di komputer. Komponen yang digunakan dalam inovasi ini dapat berupa inovasi komponen layar LCD layar sentuh yang disinkronkan dengan perangkat komputer terkait.

7. Immersive Cinema



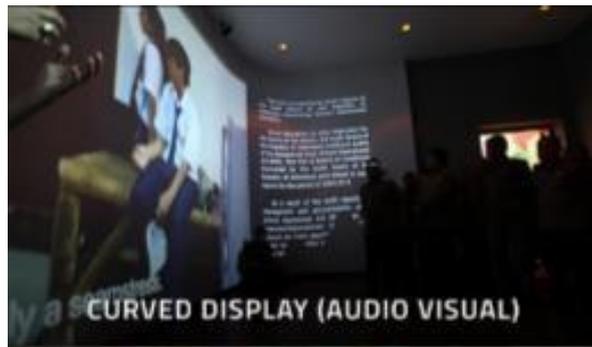
Gambar 2.28. *Immersive Cinema*
 Sumber : <http://lzymore.com/>.

Immersive Cinema merupakan teknologi yang menggabungkan dunia digital atau simulasi dengan dunia nyata agar dapat membuat penggunaanya bisa merasakan suasana yang mirip dengan dunia

nyata. Terdapat beberapa komponen untuk teknologi *immersive cinema* ini, diantaranya :

- a. Proyektor data HD
- b. Speaker yang ditanam dalam dinding
- c. Sensor pelacak gerak yang dapat memantau ruang, lantai di depan dinding untuk mendeteksi gerakan tubuh

8. Curved Display (Audio Visual)



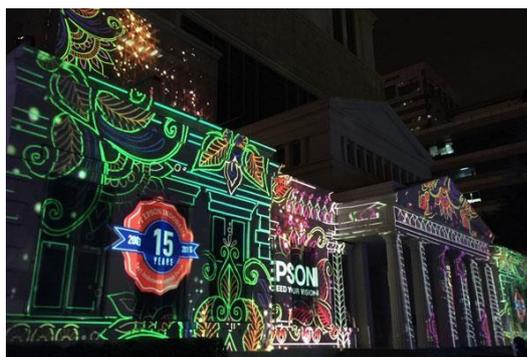
Gambar 2.29. *Curved Display (Audio Visual)*
Sumber : *Sumber : www.monsterar.net*

Curved Display merupakan teknologi yang menciptakan sedikit sensasi 3D (3 Dimensi), memiliki visual yang lebih baik dan sudut pandang yang lebar.

Teknologi *curved display* memiliki komponen sebagai berikut :

- a. Proyektor data HD.

9. Video Mapping



Gambar 2.30. *Video Mapping*
Sumber : <https://www.hardwarezone.co.id/tech-news-epson-menyulap-tampilagedung-museum-nasional-dengan-visual-art-video-mapping>.

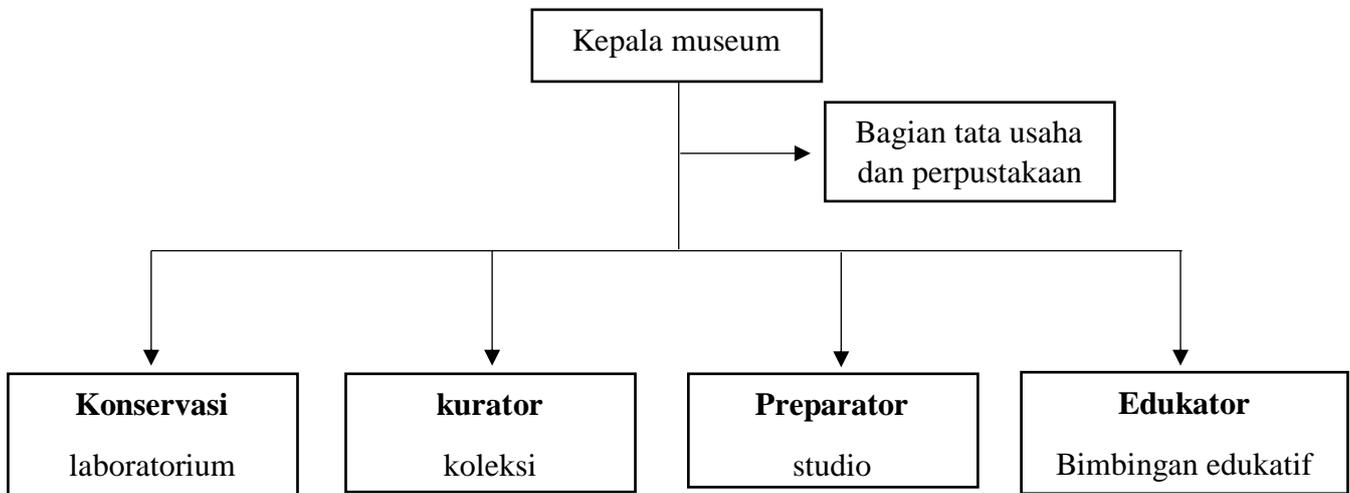
Video Mapping merupakan teknik pemetaan suatu video pada objek atau layar yang bertekstur, semakin objek atau layar bertekstur maka hasil yang di dapat semakin nyata.

Video mapping memiliki cara kerja sebagai berikut :

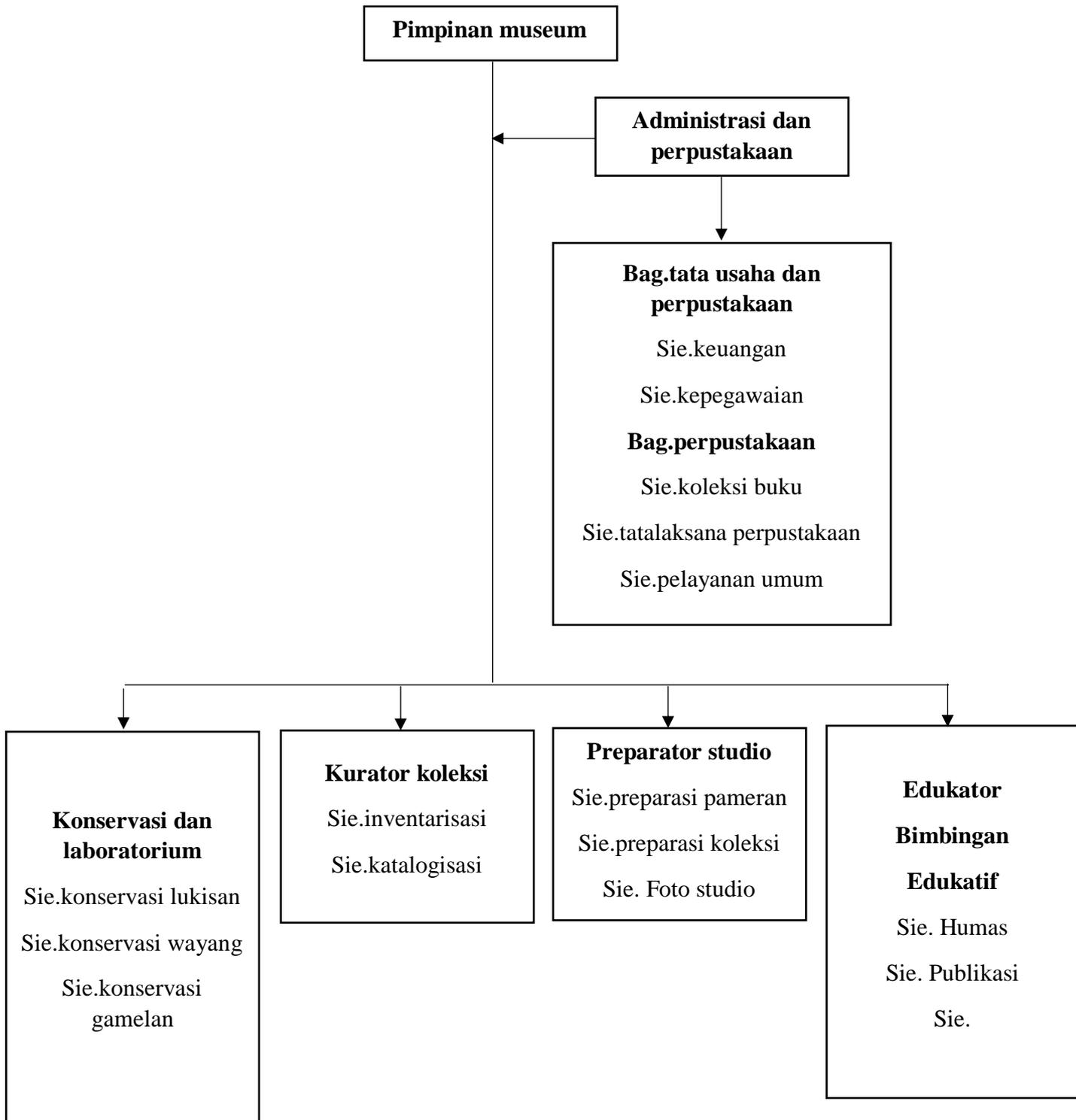
- a. Video diproyeksikan pada permukaan yang telah di targetkan.
- b. Proses masking yang memakai opacity untuk menutupi bentuk asli dan posisi dari elemen-elemen yang berbeda pada area yang akan diproyeksikan.
- c. Penentuan posisi dan spesifikasi lensa proyektor XYZ orientasi untuk menentukan virtual yang dibuat.
- d. Penggunaan proyektor data HD dengan output sebesar 20004000 lumen untuk bangunan besar, sedangkan untuk proyek kecil seperti keperluan indoor minimal output 2200 lumen.

2.2.14 Struktur Organisasi

Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis museum. Dibawah ini diperlihatkan skema struktur organisasi museum. Dan pada struktur organisasi ini adalah hasil studi banding penulis museum wayang yogyakarta.



Gambar 2.31. skema struktur organisasi museum
Sumber : (google image)

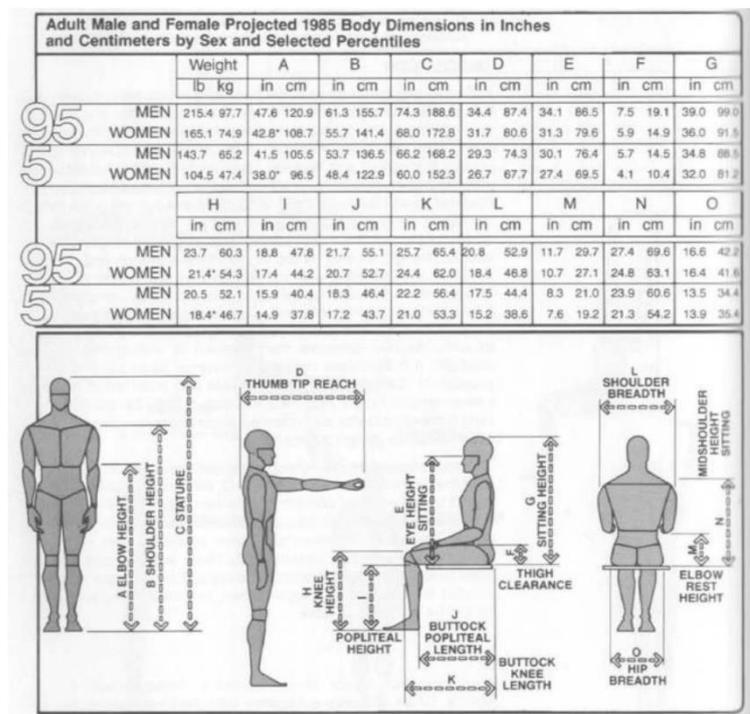


Gambar 2.32. struktur organisasi museum
 Sumber : (google image)

2.2. Studi Antropometri

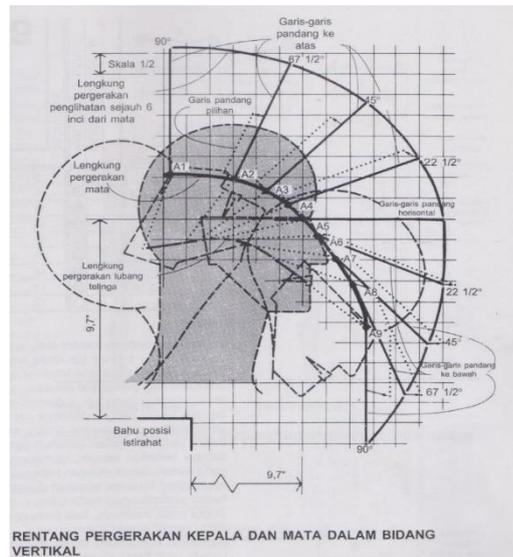
Dalam suatu perancangan, studi antropometri merupakan hal yang sangat diperlukan dalam suatu perancangan bangunan dan fasilitas didalamnya, terdapat beberapa studi antropometri yang dapat digunakan dalam acuan dalam perancangan, diantaranya :

Gambar 2.33 merupakan ilustrasi dari Antropometri tubuh manusia, terdapat ukuran standar tertentu dalam suatu perancangan yang mengacu pada ukuran dan dimensi tubuh manusia.



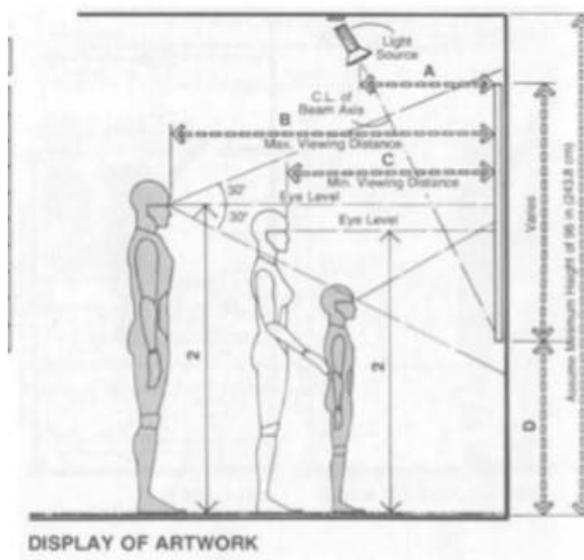
Gambar 2.33. Antropometri Tubuh Manusia
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.34 merupakan ilustrasi antropometri dari pergerakan kepala yang digunakan dalam aktivitas penggunaan kacamata VR (Virtual Reality) pergerakan kepala ini merupakan hal yang penting dalam ruang sirkulasi kepala pada simulasi V



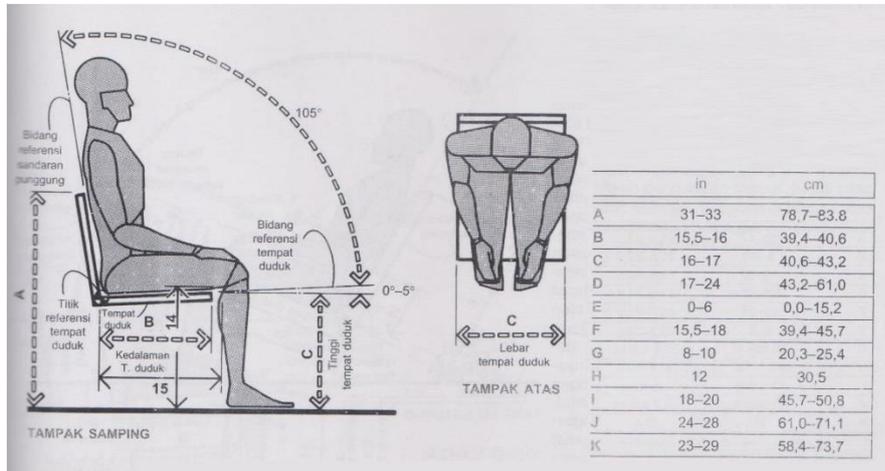
Gambar 2.34. Antropometri Pergerakan Kepala
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.35 merupakan ilustrasi antropometri untuk ukuran dan jarak pandang manusia terhadap objek atau display pameran.



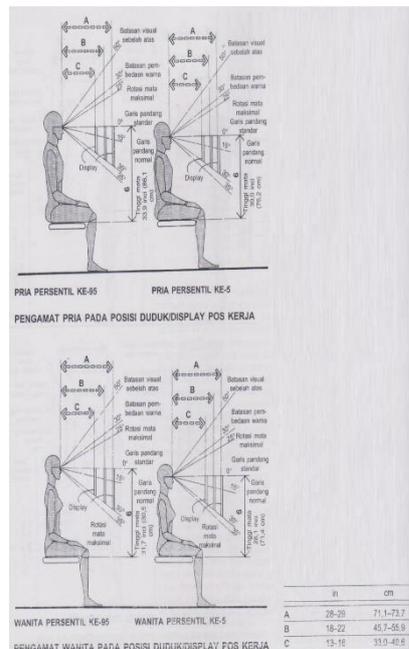
Gambar 2.35. Antropometri Ergonomi jarak pandang terhadap display kerja
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.36 merupakan ilustrasi antropometri dalam suatu sikap posisi duduk, yang digunakan dalam fasilitas duduk di dalam sarana pusat edukasi, termasuk dalam area pameran.



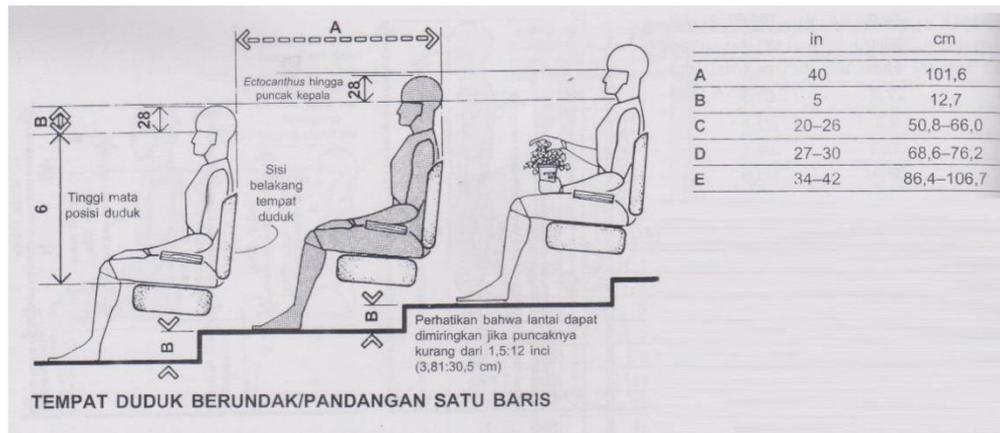
Gambar 2.36. Antropometri Posisi Duduk
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.37 merupakan ilustrasi antropometri dari ergonomi posisi duduk terhadap objek display kerja pameran, perlunya suatu ukuran jarak tertentu yang diterapkan, agar munculnya suatu kenyamanan pengunjung dalam melihat konten objek displaynya.



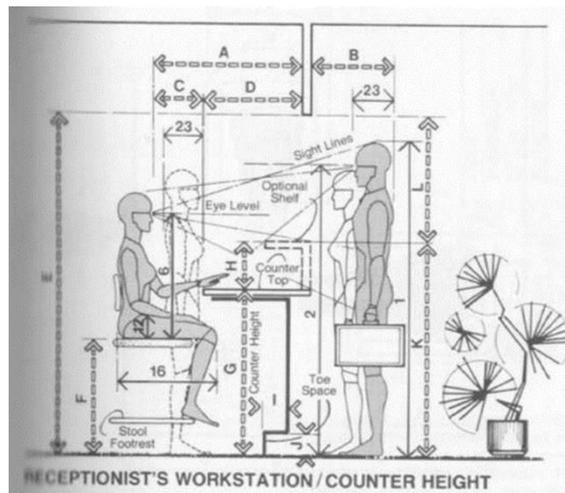
Gambar 2.37. Antropometri Posisi Duduk
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.38 merupakan ilustrasi antropometri dari sikap dan posisi duduk yang akan digunakan dalam ruang auditorium.



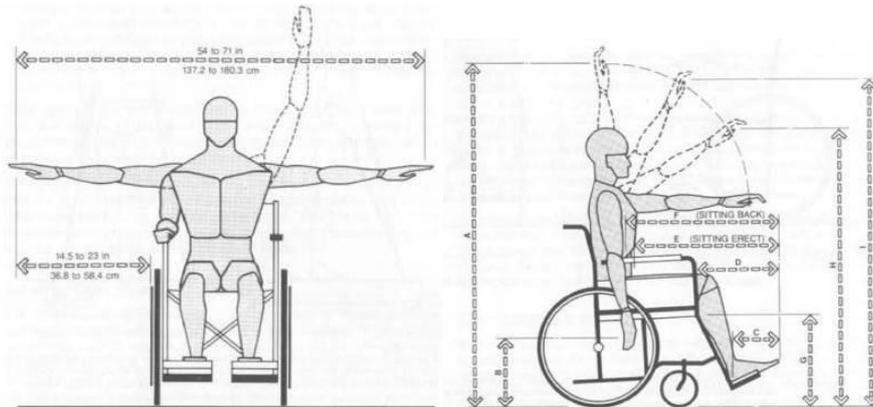
Gambar 2.38. Antropometri posisi duduk penonton
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.39 merupakan ilustrasi antropometri dari area kerja receptionist yang menerima tamu kunjungan pusat edukasi.



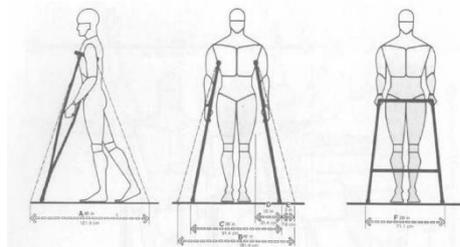
Gambar 2.39. Antropometri Area receptionist
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.40 merupakan ilustrasi antropometri yang digunakan dalam area suatu jarak sirkulasi terhadap ruangnya, seperti pada area ramp, pameran dll.



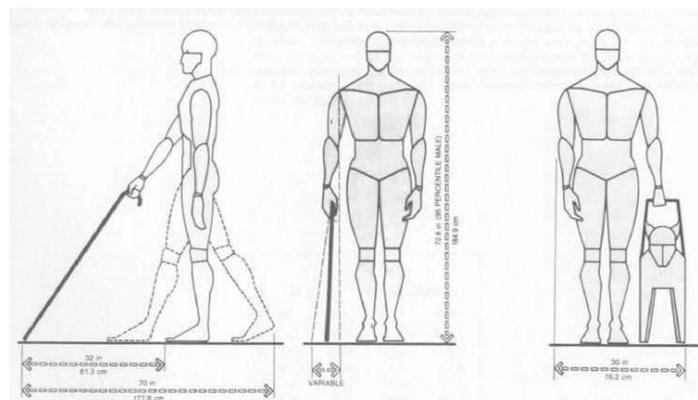
Gambar 2.40. Antropometri Penggunaan Kursi Roda
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.41 merupakan ilustrasi antropometri dari penggunaan alat bantu berjalan.



Gambar 2.41. Antropometri Penggunaan Alat Bantu Penopang Berjalan
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 2.42 merupakan ilustrasi dari penggunaan dari alat bantu tongkat.



Gambar 2.42. Antropometri Penggunaan Alat Bantu Tongkat
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

2.3. Studi Banding

Data perbandingan sangat penting untuk mendukung salah satu perancangan yang akan di rancangan, maka dari itu, penulis melakukan studi banding di “Gallery wayang golek ” yang berlokasi kompleks pendopo kabupaten Purwakarta, jl. Ganda Negara no. 11A.

Tabel 2.3. Tabel studi banding
Sumber : (penulis, 2022)

No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan saat ini	 <p><i>Gambar 2.43. Kondisi Bangunan Museum wayang golek sumber : https://artspace.id/2018/02/03/galeri-wayang-purwakarta/</i></p>	Bangunan ini memiliki bentuk persegi panjang, bentuk persigi panjang ini mempermudah hal dalam mengatur gubahan ruang, layout, dan benda pameran, bangunan ini juga memiliki filosofi mendalam dari tradisi budaya jawa barat purwakarta.	

2	<p>Fasilitas Luar Bangunan</p>	 <p><i>Gambar 2.44. Fasilitas Luar Bangunan Museum Museum wayang golek sumber : https://www.indoplaces.com/mod.php?mod=indonesia&op=view_region&regid=5013</i></p>	<p>Terdapat fasilitas ruang terbuka hijau bagi pengunjung dan jalan yang mudah diakses. Dan ada 2 gate pemisah jalan gerbang masuk dan keluar. Sebelah kiri gerbang masuk ke museum wayang golek sedangkan sebelah kanan gerbang keluar dan terdapat simbol kujang sebagai ciri khas jawa barat dan memiliki warna hitam putih dibagian gate gerbang</p>	
---	--	---	--	--

			sebagai ciri khas purwakarta	
3	Fasilitas Dalam Bangunan	<p>pintu masuk museum wayang golek</p>  <p><i>Gambar 2.45 partisi berbentuk gunung wayang sumber : pribadi</i></p>	<p>pintu masuk museum wayang golek</p> <p>Terdapat partisi berbentuk gunung wayang sesuai identitas wayang golek. dan terdapat ada 4 wayang di sebelah kiri dan sebelah kanan sebelah kiri terdapat wayang dari pulau jawa yaitu semar</p>	<p>- Kurangnya area bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi - kurangnya area pembatas pada wayang seperti</p>

			<p>dan cepot sedangkan dibagian kanan terdapat wayang dari bali.</p>	<p>pada gambar 2.20 Sehingga a pengunjung dapat menyentuh wayang tersebut</p>
		<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p> 	<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p> <p>Terdapat panggung display wayang yang di bentuk sesuai dengan panggung saat pertunjukan wayang. Sehingga pegunjung dapat mengetahui bagaimana saat pertunjukan wayang di gelar</p>	<p>- Kurangn ya area bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi - kurangn ya area pembata</p>



Gambar 2.47. Fasilitas panggung display Ruang wayang golek sumber : pribadi

s pada wayang seperti pada gambar 2.21 Sehingga pengunjung dapat menyentuh wayang tersebut - kurangnya media digital pada benda koleksi museum

		<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p>  <p><i>Gambar 2.48. Fasilitas area workshop sumber : pribadi</i></p>	<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p> <p>Terdapat fasilitas workshop pembuatan wayang oleh abah djani. Sehingga pengunjung mengetahui bagaimana cara pembuatan wayang secara langsung</p>	<p>Lingkup workshop terlalu kecil</p>
		<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p> 	<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p> <p>Terdapat display jenis-jenis wayang mulai dari jenis wayang wali, wayang kulit, wayang bambu, wayang suket, wayang cepak dan wayang klitik.</p>	<p>- Kurangnya area bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi</p>



Gambar 2.49. Fasilitas display jenis – jenis wayang sumber : pribadi

-
 kurangnya area pembatas pada wayang seperti pada gambar 2.23
 Sehingga pengunjung dapat menyentuh wayang tersebut
 -
 kurangnya media digital pada benda koleksi museum

		<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p>  <p><i>Gambar 2.50. gambaran pertunjukan wayang sumber : pribadi</i></p>	<p>Bagian sebelah kiri museum wayang golek</p> <p>Terdapat gambaran pertunjukan dari wayang kulit. Perbedaan dengan pertunjukan wayang golek adalah wayang golek pertunjukannya terbuka seperti terdapat pada gambar 2.24 sedangkan wayang kulit pertunjukan tertutup yang ditutup dengan kelir.</p>	<p>- Kurangn ya area bagi pengunj ung untuk beristirahat sejenak ketika mengam ati benda koleksi - kurangn ya area pembata s pada wayang seperti pada gambar 2.24 Shingg a pengunj ung dapat menyent</p>
--	--	--	---	--

				<p>uh wayang tersebut - kurangnya media digital pada benda koleksi museum</p>
		<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p> 	<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p> <p>Terdapat relife gambaran cerita dari riajenaka panakawan</p>	<p>- Kurangnya area bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi - kurangnya area pembata</p>

		 <p><i>Gambar 2.51. gambaran cerita riajenaka panakawan sumber : pribadi</i></p>		<p>s pada wayang seperti pada gambar 2.25 Sehingga pengunjung dapat menyentuh wayang tersebut - kurangnya media digital pada benda koleksi museum</p>
		<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p>	<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek Terdapat display topeng wayang dan filosofinya</p>	<p>- Kurangnya area bagi pengunjung untuk</p>



Gambar 2.52. fasilitas display topeng dan filosofinya sumber : pribadi

dalam penataan beristirahat
 topeng wayang hat
 ini yaitu topeng sejenak
 yang berada ketika
 paling atas itu mengamati
 adalah kasta ati
 atau ilmu paling benda
 tinggi koleksi
 sedangkan wayang
 topeng paling -
 bawah itu kurangnya
 adalah kasta ya
 yang terendah. media
 digital
 pada
 benda
 koleksi
 museum

		<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p>  <p><i>Gambar 2.53. display lukisan kaca cerita wayang golek sumber : pribadi</i></p>	<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p> <p>Terdapat display lukisan kaca cerita wayang golek.</p> <p>- Kurangn ya area bagi pengunj ung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi wayang - kurangn ya media digital pada benda koleksi museum</p>
--	--	--	--

		<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p>  <p><i>Gambar 2.54. display wayang klasik dan modern sumber : pribadi</i></p>	<p>Bagian sebelah kanan museum wayang golek</p> <p>Terdapat display wayang klasik dan wayang modern.</p>	<p>- Kurangnya area bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi</p> <p>- kurangnya media digital pada benda koleksi museum</p>
4	Sistem penghawaan		Sistem penghawaan pada museum wayang golek cenderung menggunakan penghawaan	Kurangnya ventilasi udara pada museum wayang

		 <p><i>Gambar 2.55. Fasilitas display jenis – jenis wayang sumber : pribadi</i></p>	<p>buatan seperti menggunakan ac split.</p>	<p>golek ini, sehingga tidak ada pengha waan alami masuk pada area museum tersebut.</p>
5	Sistem pencahyaan		<p>Pada museum wayang golek ini menggunakan pencahyaan buatan yang diterapkan pada seluruh area museum ataupun pada pendisplay-an.</p>	<p>Kurangnya pencahyaan alami pada museum wayang golek ini, sehingga minim pencahyaan alami masuk pada</p>

		 <p>Gambar 2.56. Fasilitas display jenis – jenis wayang sumber : pribadi</p>		<p>area museum tersebut.</p>
6	Sistem keamanan	 <p>Gambar 2.57. Fasilitas display jenis – jenis wayang sumber : pribadi</p>  <p>Gambar 2.58. display wayang klasik dan modern sumber : pribadi</p>	<p>Pada bagian sistem keamanan benda Koleksi wayang yang ditempelkan pada display kayu yang ditutup dengan kain hitam sedangkan foto-foto lebih menggunakan frame kaca, selain itu koleksi benda</p>	<p>- Kurangnya area bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak ketika mengamati benda koleksi - kurangnya area pembata</p>

		 <p><i>Gambar 2.59. display lukisan kaca cerita wayang golek golek sumber : pribadi</i></p>	<p>pamer lainnya lebih menggunakan vitrin/lemari panjang.</p>	<p>s pada wayang seperti pada gambar 3. Sehingga pengunjung dapat menyentuh wayang tersebut - kurangnya media digital pada benda koleksi museum</p>
--	--	---	---	---

2.5. Studi Image



*Gambar 2.60. Studi image gallery interior
Sumber : (google image)*

Pada gambar 2.60 ide yang akan di terapkan pada perancangan penulis adalah menggunakan konsep *open space* seperti pada gambar 2.41 dimana gambar tersebut memiliki atap yang terbuka atau disebut dengan skylight yang akan di implementasikan pada area lobby.



*Gambar 2.61. Museum Designer and Exhibition Director.
Sumber : <https://m.blog.naver.com/ychoi2002>*

Pada gambar 2.61 ide yang akan diterapkan untuk display benda koleksi seperti foto-foto dan benda koleksi lainnya dengan media digital interaktif.



Gambar 2.62. perpustakaan microlibrary
Sumber : (google image)

Pada gambar 2.62 ide yang akan di terapkan pada perancangan penulis adalah menggunakan konsep *Reuse* seperti pada gambar 2.41 dimana gambar tersebut menerapkan material bahan bekas salah satunya adalah dari bahan bekas kotak *ice cream (plastik)*. Maka dari itu konsep *reuse* ini akan di implementasikan pada perancangan penulis seperti pada ceiling.