

BAB II

TINJAUAN UMUM REVITALISASI MUSEUM, WAYANG, SENTRA WAYANG

2.1 TINJAUAN UMUM MUSEUM

2.1.1 Pengertian Museum

Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang mempelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian, rekreasi dan memberitahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan “tidak nyata” tentang lingkungannya kepada masyarakat (Intan Mardiana, Luthfi Asiaro, Nunus Supardi, Agus Aris Munadar, 2011).

Secara Etimologi kata museum berasal dari Bahasa latin yaitu “museum” (“musea”), Berasal dari Bahasa Yunani “mouseion” yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institute untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter SM.

Definisi museum menurut Association of Museum (1998) adalah Museum memperbolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk inspirasi, pembelajaran, dan kesenangan (Barus). Museum adalah badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan menerima artefak dan spesimen dari orang yang dipercaya oleh badan museum. Museum mengumpulkan dan merawat benda-benda ilmu pengetahuan alam, benda-benda seni dan benda-benda yang memiliki nilai sejarah untuk dipamerkan pada masyarakat dalam sebuah pameran. Museum dapat berada di kota besar maupun kota kecil dengan target menjangkau seluruh jenjang usia dari anak kecil hingga dewasa.

Pengertian museum menurut *international Council of Museum* yang dirumuskan pada 1974 adalah “*A museum is a non-profit, making permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public which acquires, conserves, research, communicates, and exhibits, for purpose of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment*” (museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, sebagai pelayanan masyarakat dengan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, memamerkan untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, rekreasi atau hiburan, bukti-bukti material manusia dengan lingkungannya.)

Museum Indonesia adalah lembaga museum yang didirikan di Indonesia atau di luar Indonesia yang koleksinya bernapaskan kebudayaan Indonesia, bercita rasa Indonesia dan mengungkapkan perkembangan atau khasanah kebudayaan Indonesia. Museum Indonesia dibangun untuk keperluan masyarakat Indonesia yang mempunyai tradisi tersendiri dalam menghargai pusaka nenek moyangnya.

2.1.2 Sejarah Museum di Indonesia

Nusantara merupakan daerah persilangan antara negara-negara Barat dan Timur, Selatan, dan Utara. Selain menjadi titik temu, bumi Nusantara pada awalnya merupakan wilayah perdagangan antar bangsa sampai akhirnya berubah menjadi daerah jajahan bangsa barat karena Nusantara sangat kaya akan rempah-rempah terutama cengkeh dan pala yang pada saat itu menjadi mata dagang paling terkenal. Persaingan bangsa barat yaitu Portugis, Spanyol dan Belanda telah berlangsung sejak tahun 1500-an. Pada awalnya, armada dagang Portugis mendarat di Maluku pada tahun 1511 dan berhubungan baik dengan Sultan

Ternate. Setelah 2 tahun, Sultan Ternate memberikan hak monopoli rempah-rempah kepada Portugis. Saat kedatangan armada dagang Spanyol tahun 1521, hak monopoli diberikan kepada Spanyol karena mereka berani membayar harga cengkeh dua kali lipat dari pedagang Portugis. Selanjutnya Portugis dikalahkan Belanda pada tahun 1601 sehingga Portugis meninggalkan Maluku. Armada perdagangan Spanyol meninggalkan Maluku pada tahun 1603 sehingga Belanda berhasil memonopoli perdagangan tidak hanya wilayah Maluku tetapi mencakup seluruh Nusantara. Belanda dengan segala strategi mencari keuntungan sebesar-besarnya. Dua cara yang dilakukan untuk mendapatkan keuntungan yang besar yaitu mampu bersaing dengan pedagang lain atau menjadi pedagang tunggal (memonopoli).

Dalam perkembangan selanjutnya Belanda tidak hanya menguasai perdagangan saja tapi juga tambang, hutan, pertanian, dan perkebunan. Dengan adanya pengaruh besar Belanda, bahasa dan budaya lokal menjadi tersingkir. Bangsa pribumi yang “terpilih” dan dapat memperoleh pendidikan, dididik menjadi kebarat-baratan dengan mewajibkan menggunakan bahasa Belanda sebagai pengantar mencabut akar kebudayaan kaum-kaum terpelajar Indonesia. Budaya barat menggantikan seni tradisional menjadi kesenian barat baik dibidang seni rupa, seni musik, seni suara, seni pertunjukan dan seni arsitektur (dapat terlihat jelas dengan peninggalan bangunan bergaya kolonial atau juga sering disebut gaya indis).

Memasuki abad ke-18 pemerintahan masa VOC/ Hindia yang berpusat di Batavia mulai memerhatikan bahwa perlunya upaya pemeliharaan, pembinaan, dan pengembangan di tiap-tiap daerah yang akhirnya dibentuknya lembaga-lembaga kebudayaan. Lembaga-lembaga museum Indonesia yang didirikan antara lain:

1. Museum van Het BGKW didirikan tahun 1778
2. Museum Radya Pustaka didirikan tahun 1890
3. Museum Zoologi Bogor didirikan tahun 1894
4. Museum Zoologi Bukittinggi didirikan tahun 1933
5. Museum Mojokerto didirikan tahun 1921
6. Museum Rumoh Aceh didirikan tahun 1915
7. Museum Mangkunegoro Surakarta didirikan tahun 1918
8. Museum Trowulan tahun 1929
9. Museum Gedong Kirtya Singaraja tahun 1928
10. Museum Geologi Bandung didirikan tahun 1929
11. Museum Bali Denpasar didirikan tahun 1932
12. Museum Rumah Adat Banjuang Bukittinggi 1933
13. Museum Stedelijk Historisch Surabaya didirikan tahun 1933
14. Museum Sonobudoyo Yogyakarta didirikan tahun 1935
15. Museum Simalungun Sumatera Utara didirikan tahun 1938
16. Museum Kota Batavia Lama (Oud Bataviasch Museum) didirikan tahun 1939

Era pembangunan program permuseuman dilakukan melalui”

1. PELITA I (tahun anggaran 1969/1970 – 1973/1974) merupakan proyek rehabilitasi dan perluasan museum yang sudah ada. Pembangunan museum didanai melalui Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum yaitu Museum Pusat, Museum Negeri Provinsi Bali, dan Museum Negeri Provinsi D.I. Yogyakarta “Sonobudoyo”
2. PELITA II (tahun anggaran 1974/1975 - 1978/1979) pembangunan dan rehabilitasi beberapa museum juga melanjutkan proyek rehabilitasi dan perluasan museum pada PELITA I.
3. PELITA III penambahan museum baru yaitu museum provinsi Irian Jaya.

Kebijakan permuseuman setelah otonomi daerah pada tahun 2000 hingga sekarang terjadinya perubahan terutama pada bidang pengelolaan museum yaitu museum negeri provinsi yang dikelola oleh pemerintah pusat beralih dikelola oleh pemerintah daerah.

2.1.3 Klasifikasi Museum Berdasarkan Jenis Koleksi

Jenis-jenis museum berdasarkan koleksinya:

1. Museum Umum

Merupakan museum yang memiliki koleksi berupa kumpulan bukti benda atau material seni, disiplin ilmu, dan atau teknologi manusia dengan lingkungannya.

2. Museum Khusus

Merupakan museum yang memiliki koleksi berupa kumpulan bukti benda atau material yang berkaitan dengan salah satu cabang disiplin ilmu teknologi manusia dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan tingkat koleksinya, museum terbagi atas:

1. Museum Nasional yaitu museum yang koleksinya berupa benda-benda, budaya, sejarah yang mewakili keseluruhan wilayah Indonesia.
2. Museum Provinsi yaitu museum yang koleksinya berupa benda-benda, budaya, sejarah yang menunjukkan identitas atau kekhasan suatu provinsi.
3. Museum Lokal merupakan museum yang koleksinya berupa kumpulan benda-benda, budaya, sejarah yang mewakili suatu wilayah kabupaten atau kotamadya.

Berdasarkan pengelolaannya, **museum dapat dikelola oleh pemerintah** yaitu pemerintah memberikan subsidi untuk pengelolaan dan perawatan museum. **Museum yang dikelola oleh swasta** yaitu

museum yang koleksi dan perawatan dari museum diolah dari dana swasta atau pribadi pemilik museum namun tetap harus memiliki izin dari pemerintah.

Museum dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis koleksi yang dimiliki antara lain:

1. Museum Seni yang sering dikenal sebagai galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran berbagai kesenian. Umumnya berupa seni visual seperti lukisan, ilustrasi, dan patung.
2. Museum Sejarah mencakup pengetahuan sejarah dan kaitannya dengan masa depan. Koleksi pada museum tersebut berupa dokumen, artefak, benda sejarah yang merupakan salah satu bukti dari sebuah event bersejarah. Terdapat berbagai macam museum sejarah diantaranya, rumah atau bangunan bersejarah yaitu bangunan yang memiliki nilai sejarah, Situs bersejarah yaitu menjadi museum seperti Pulau Robben, dan ruang terbuka yang disebut *open air museum*. Pada museum ini, pengunjung yang masuk ke dalam museum berusaha untuk mendapatkan suasana pada suatu waktu tertentu sebaik mungkin, termasuk diantaranya bangunan dan Bahasa.
3. Museum Maritim merupakan museum yang khusus untuk mempresentasikan sejarah, budaya arkeologimaritim. Hal yang dipamerkan yaitu kaitan antara masyarakat dengan kehidupan yang berhubungan dengan air atau maritim. Museum maritim terdiri dari beberapa jenis, yaitu:
 - a. Museum Arkeologi Maritim yang memamerkan kaitan antara arkeologi dengan maritim, Museum tersebut biasanya memiliki koleksi berupa kapal karam, serta artefak yang terkait dengan lingkungannya.

- b. Museum Sejarah Maritim merupakan museum yang memberikan edukasi mengenai sejarah maritim suatu daerah atau suatu kumpulan masyarakat.
 - c. Museum Militer Maritim
4. Museum Otomotif museum yang secara khusus memamerkan kendaraan.
 5. Museum Sejarah Alam merupakan museum yang memamerkan koleksi benda-benda alam bersejarah beserta budayanya. Pada umumnya memberikan edukasi yang berfokus pada sejarah kuno, antropologi, serta peninggalan-peninggalan zaman purba seperti dinosaurus.
 6. Museum Open Air merupakan museum terbuka yang berupa bangunan-bangunan dan landsekap bersejarah dan menciptakan kembali suasana masa lalu.
 7. Museum Sains merupakan museum yang membahas tentang ilmu pengetahuan alam beserta sejarahnya. Pada museum ini pada umumnya menggunakan media visual dalam menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks dengan studio visual tiga dimensi.
 8. Museum Spesialisasi merupakan museum yang berfokus pada satu topik tertentu seperti museum batik, museum musik, museum anak, dan lain sebagainya.
 9. Museum Virtual merupakan museum yang terdapat pada dunia maya berbasis internet. Museum hanya berupa data dan tidak memiliki bentuk fisik.

2.1.4 Fungsi Museum

Fungsi dari museum yaitu untuk memelihara, mengoleksi, memamerkan obyek-obyek dan spesimen-spesimen kepada masyarakat umum. Museum dapat berfungsi sebagai katalis yang memperkenalkan

ide dan bidang minat baru untuk mencari ilmu lebih dalam melalui penelitian dan kunjungan. Pameran yang terdapat pada museum tidak hanya untuk dinikmati namun diharapkan pengunjung juga mampu berpikir, mengagumi, memeriksa, menyelidiki dan mempelajari lebih lanjut apa yang dipamerkan pada museum tersebut. Berdasarkan rumusan *International Council of Museum* beberapa hal yang diutamakan dalam museum, yaitu:

1. Dokumentasi dan penelitian
2. Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
3. Preservasi dan Konservasi
4. Pemerataan dan penyebaran ilmu kepada masyarakat
5. Memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
6. Visualisasi warisan alam dan budaya
7. Media untuk menyatakan syukur bagi Tuhan pemilik hidup kita.

2.1.5 Kategorisasi Museum Wayang

Museum Wayang Kekayon merupakan museum yang secara khusus memamerkan koleksi wayang dari dalam negeri maupun manca negara. Museum Wayang dikelola secara pribadi oleh yayasan keluarga Prof. Dr. dr. KPH. Soejono Prawirohadikusumo, Sp.S,Sp.Kj., yang pada dasarnya menyukai kerajinan wayang terutama wayang kulit. Pembiayaan museum diperoleh dari tiket masuk museum dan usaha mandiri museum yang berupa penyewaan sebagian gedung untuk kegiatan lain seperti acara pernikahan, pagelaran wayang, dan lain sebagainya. Karena seluruh benda koleksi dan pemeliharaannya ditanggung sendiri oleh pihak yayasan, museum Kekayon ini merupakan museum swasta yang diakui secara nasional.

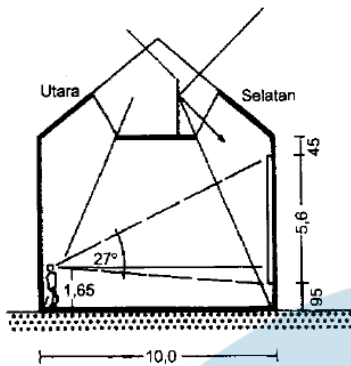
2.1.6 Tinjauan Kebutuhan Ruang pada Museum

- Ruang Publik : lobby, resepsionis, informasi, toilet, kantin / kafe, restoran
- Non Publik Koleksi : ruang workshop, ruang loading barang, elevator barang
- Non Publik, Non Koleksi : ruang kelistrikan, kantor, ruang mekanik, ruang keamanan, ruang konferensi, dapur, gudang
- Ruang Khusus : gudang koleksi, ruang komputer network, ruang keamanan kantor pengelola.

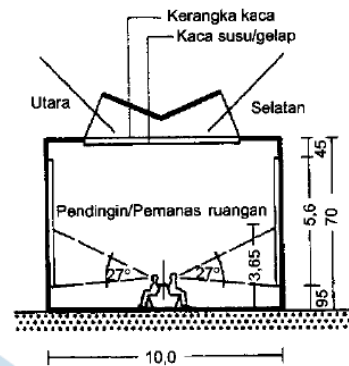
2.1.7 Standar Ruang pada Museum

Ruangan pada museum yaitu ruang pameran, untuk karya seni, dan ilmu pengetahuan umum haruslah:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering, dan debu.
2. Harus mendapatkan pencahayaan yang baik:
 - Dalam kuliah lukisan (tembaga, gambar tangan, dan lain sebagainya), Map disimpan dalam lemari berdimensi tinggi 80 x 60 cm.
 - Sesuatu yang lebih khusus untuk publik seperti lukisan minyak, lukisan dinding pameran yang berubah-ubah.

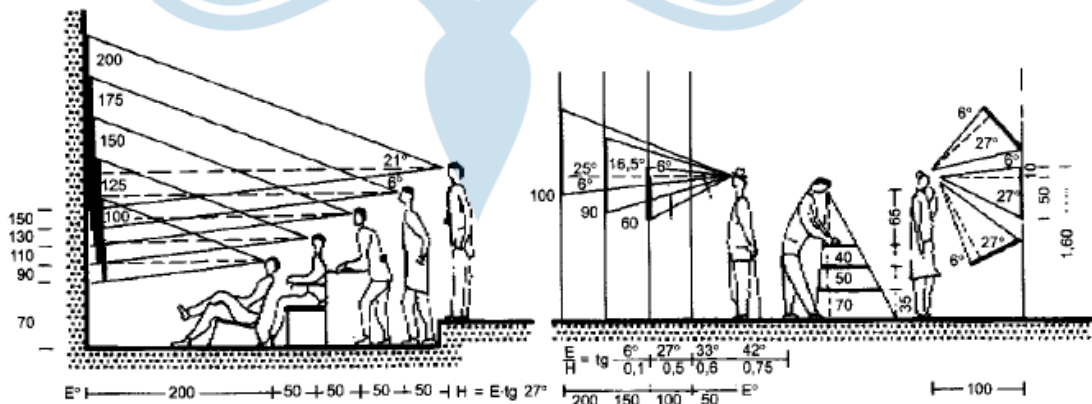


Gambar 2.1 Ukuran ruang pameran
Sumber Data Arsitek, 1996



Gambar 2.2 Penerangan yang baik pada museum
Sumber: Data Arsitek, 1996

Suatu pameran yang baik yaitu pameran yang dapat dinikmati tanpa menimbulkan rasa lelah. Penyusunan dari ruang pameran disesuaikan dengan kecocokan bentuk ruangan. Pada pameran yang diletakkan di dinding, sudut pandang normal adalah 54° atau 27° (seperti pada gambar 2.1 dan gambar 2.2), dengan pencahayaan yang cukup jarak antar pengunjung ke dinding dapat mencapai 10 m. Pencahayaan pada ruang pameran juga dapat diambil dari refleksi cahaya matahari yang dipantulkan menuju ke obyek pameran. (Data Arsitek, 1996).

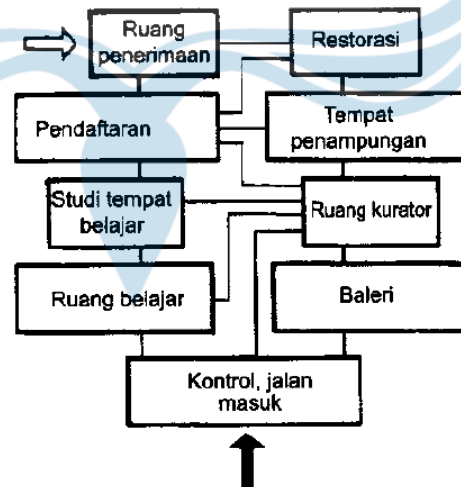


Gambar 2.3 Standar jarak pandang dengan jarak pandang
Sumber: Data Arsitek, 1996

Besarnya ukuran obyek pameran juga memengaruhi jarak pandang seseorang. Pada gambar 2.3, beberapa standar kenyamanan untuk berbagai penempatan obyek pameran dengan pengunjung. Gambar 2.3 kiri, terdapat obyek standar kenyamanan obyek pameran yang ditempelkan di dinding dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Untuk obyek pameran dengan ukuran tinggi 30 cm, diletakkan pada jarak 70cm dari arah tembok dengan posisi pengamat duduk santai, maka jarak yang pengamatan yang sesuai adalah 200 m. Untuk posisi pengamat duduk tegak, dengan sudut pandang 27° , jarak obyek pameran yang sesuai yaitu 90 cm diatas lantai dan berjarak 250 cm dari posisi pengamat, dan seterusnya. Penempatan obyek pameran dapat divariasikan jarak dan posisinya sehingga mendapatkan berbagai jenis posisi peletakan obyek pameran yang menarik (seperti pada gambar 2.3 kiri).

2.1.8 Pola Penataan Ruang pada Museum

Berikut adalah gambar skema ruang pada museum berdasarkan standar Data Arsitek, 1996:



Gambar 2.4 Skema ruang pada museum
Sumber: Data Arsitek, 1996

Pada gambar 2.4, terdapat skema pola penataan ruang yang dibagi berdasarkan kegiatan. Beberapa kegiatan yang dibagi dalam skema tersebut yaitu kegiatan penelitian yang berawal dari jalan masuk menuju ke ruang belajar lalu ke ruang curator dan melakukan penelitian, kegiatan pengunjung galeri lalu menuju ke ruang kurator, tempat penampungan serta restorasi untuk melakukan perawatan dari obyek pamer, juga kegiatan penerimaan barang koleksi yang akan direstorasi sebelum dipamerkan atau dijadikan sebagai obyek observasi. Kegiatan-kegiatan tersebut berkembang sesuai dengan percabangan yang dapat terjadi pada tiap kegiatan.

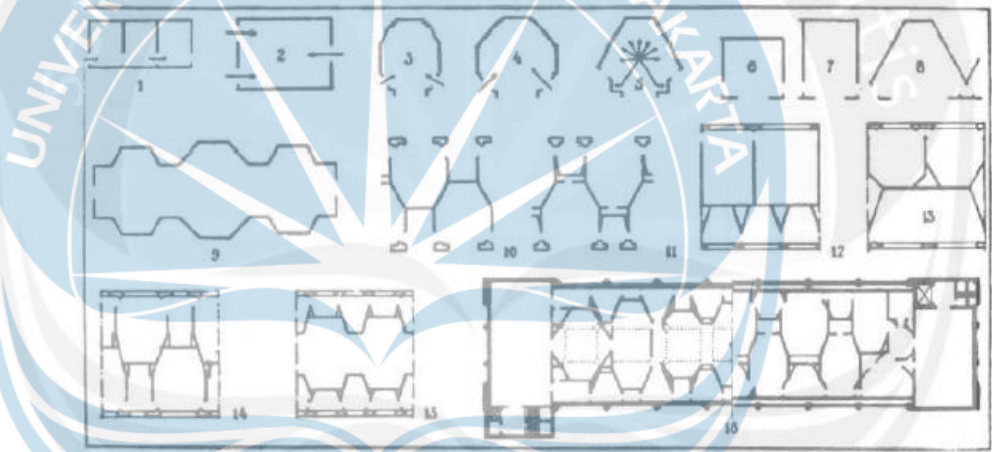


Fig. 2. (a) to (d) Floor plans for the location of doors in relation to the use of space. (e) Traditional location of doors. 2 to 6 - Secondary doors. 9 to 15 - Polygonal enclosures.

Gambar 2.5 Pola tata ruang pameran
Sumber: Saputra, 2015

Pada gambar 2.5 terdapat beberapa pola penataan ruang pameran yang beragam dan tidak monoton. Ruang pada museum harus memiliki fleksibilitas yang dapat berkembang terutama terhadap kemajuan teknologi informasi dan ide-ide baru dalam pameran. Organisasi-organisasi ruang museum yang disusun secara fleksibel sehingga menghasilkan bentuk sirkulasi yang mampu mengantisipasi adanya potensi perubahan-perubahan fungsi ruang yang terjadi dimasa yang akan datang.

2.2 TINJAUAN UMUM WAYANG

2.2.1 Pengertian Wayang

Wayang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI versi daring edisi III oleh Ebita Setiawan, 2019) berasal dari kata *wa* dan *yang*. Yang memiliki arti “boneka tiruan yang terbuat dari pahatan kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.”

Kata *wayang* dalam bahasa Jawa berarti bayangan. Wayang dengan akar kata *yang* memiliki arti bergerak berkali-kali, tidak tetap, berubah, melayang, samar-samar. Kata yang Kata depan “*wa*” pada zaman dahulu merupakan kata awalan yang memberikan wibawa pada suatu kata (Priyanto, S.S., M.Hum Darmoko, S.S., M.Hum, 2012).

Arti harafiah dari wayang menurut Guritno (1998) adalah bayangan, namun seiring perkembangan jaman pengertian wayang berubah dapat berarti pertunjukan panggung atau teater atau dapat pula berarti aktor atau aktris. Wayang dalam bentuk aslinya adalah pertunjukan bayang-bayang.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan sebuah alat atau boneka yang digunakan dalam pertunjukan dalam bentuk bayang-bayang dan dimainkan oleh seorang dalang pada suatu *event* tertentu.

2.2.2 Sejarah Wayang

Dahulu wayang telah diketahui dalam dua prasasti yaitu parasasti pertama dikeluarkan oleh Raja Lokapala pada tahun 840 dan prasasti kedua dibuat atas perintah Raja Balitung pada tahun 970. Pada prasasti yang pertama dicatat tentang orang yang *aringgit* mengambil bagian dalam pertunjukan wayang. Sedangkan pada prasasti yang kedua

disebutkan “.... Si Galigi Mawayang”, yang artinya Galigi mengadakan pertunjukan wayang.

GAJ. Hazeu berpendapat yang dikutip oleh Fang menyatakan bahwa seni lakon di Jawa bukanlah untuk hiburan semata-mata, melainkan berkaitan erat dengan upacara penyembahan nenek moyang. Anggota nenek moyang yang telah wafat dianggap sebagai roh yang melindungi keluarga yang masih hidup dan diberikanlah sajian dan dipuja (roh-roh nenek moyang). Beberapa suku bangsa di Nusantara mempunyai kebiasaan menggambar dan bayangan diatas kelir (layar putih) yang dipancarkan oleh suatu sumber cahaya. Dengan adanya kebiasaan yang telah dilakukan oleh orang terdahulu, terbentuklah wayang ini. Dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan sisa upacara keagamaan yang sudah ada sebelum adanya agama Hindu dan Budha.

Sekitar abad ke-10, Raja Jayabaya dari Kerajaan Mamenang / Kediri berusaha menciptakan gambaran dari leluhurnya di atas daun lontar (gambar 2.6). Hal tersebut merupakan cikal bakal terciptanya kesenian wayang yang tertulis dalam *Kitab Centini*. Selanjutnya, bentuk wayang purwa disempurnakan pada jaman Jenggala oleh Suryawisesa. Setiap terdapat upacara, maka pertunjukan wayang juga akan dilaksanakan oleh dalang Suryawisesa sendiri beserta sanak saudaranya sebagai pemain Gamelan Laras Sendro. Setelah Suryawisesa wafat, wayang tersebut dilanjutkan oleh putranya Suryamiluhur yang kemudian memindahkan gambar-gambar wayang yang semula di daun lontar ke kertas untuk mempertahankan bentuknya.



Gambar 2.6 Wayang yang terlukis diatas daun lontar

Sumber: kompassiana.com 01/04/2020 23:53

Pada jaman Majapahit penggambaran wayang kembali disempurnakan dengan ditambahkan bagian-bagian kecil yang digulung menjadi satu. Wayang yang berbentuk gulungan tersebut, jika dimaikan harus dibeber, maka wayang tersebut terkenal dengan sebutan Wayang Beber (gambar 2.7). Setelah terciptanya Wayang Beber, kesenian wayang tidak hanya dapat dinikmati dalam istana, namun juga dinikmati oleh masyarakat luar istana.



Gambar 2.7 Wayang Beber

Sumber: Adira.co.id diakses 21/03/2020 09.59

Pada masa pemerintahan Raja Brawijawa terakhir, beliau dikaruniai seorang putera bernama Raden Sungging Prabangkara yang memiliki keahlian melukis. Melalui bakat anaknya, Raja Brawijaya menyempurnakan kembali bentuk dari Wayang Beber dengan cat. Setelah runtuhnya kerajaan Mahapahit pada tahun 1433 / 1511 M, wayang serta gamelannya dipindahkan ke Kerajaan Demak karena Sultan Demak Syah Alam Akbar I sangat menggemari seni Kerawitan dan pertunjukan wayang.

Pada masa itu terdapat beberapa umat beragama Islam beranggapan bahwa Gamelan dan Wayang adalah kesenian haram karena berbau Hindu sehingga hal tersebut memberi pengaruh terhadap perkembangan wayang dengan adanya perpecahan antara pengikut yang mengharamkan dan pengikut yang menggemari kesenian wayang. Untuk menghilangkan kesan yang berhubungan dengan Hindu dan kesan pemujaan kepada arca, maka timbulan gagasan untuk menghilangkan wujud gambaran manusia dalam wayang. Para Wali Songo dan para pengikut Islam yang menggemari kesenian wayang

dengan keterampilan dan ketekunan, menciptakan bentuk baru dari Wayang Purwa dengan bahan kulit kerbau yang ditipiskan, wajah yang digambarkan miring, ukuran tangan yang lebih panjang dari tangan manusia, hingga sampai dikaki. Wayang tersebut diberi warna dasar putih yang terbuat dari campuran bahan perekat dan tepung tulang pada bagian kulit atau tubuhnya, sedangkan pangkalan wayang di cat dengan tinta.

Pada masa Kerajaan Demak, terjadi perubahan besar dalam pewayangan. Selain bentuk wayang yang diperbarui, dalam pertunjukan juga ditambahkan sarana seperti Kelir / layar, menggunakan batang pohon pisang sebagai media untuk mencapkan wayang yang dijejerkan, menggunakan Blencong sebagai sarana penerangan, dan menggunakan Kothak sebagai sarana penyimpanan wayang kulit serta cempala yang merupakan alat khusus untuk memukul Kothak (lihat pada gambar 2.8). Pagelaran masih menggunakan lakon dari Serat Ramayana dan Mahabrata, namun telah memasukkan unsur dakwah walaupun masih dalam bentuk lambang-lambang.



Gambar 2.8 Bentuk wayang yang telah diubah dan bentuknya menjauhi bentuk manusia

Sumber: swiskawayang.wordpress.com diakses 01/04/2020 00:03

Pada masa Kerajaan Mataram perbaikan bentuk wayang dilaksanakan dibawah perintah Panembahan Senapati atau Sutawijaya. Wayang ditata halus dan diberikan bahu, tangan yang terpisah dan diberi tangkai. Pada masa pemerintahan Sultan Agung Anyakrawati, Wayang Beber yang semula digunakan sebagai sarana upacara telah digantikan oleh Wayang Purwa dan tradisi tersebut masih terlaksana hingga sekarang.

Pada jaman pemerintahan Sri Hamangkurat IV, beliau mendapat warisan berupa Kitab Serat Pustakaraja Madya dan Serat Witaraja dari Raden Ngabehi Ranggawarsito. Isi dari kitab tersebut merupakan riwayat Prabu Aji Pamasa atau Prabu Kusumawicitra yang bertahta di negara Mamenang / Kediri yang kemudian dipindahkan ke Kraton di Pengging. Dari isi kitab tersebut memberi inspirasi beliau untuk membuat cerita wayang baru yang disebut Wayang Madya. Cerita dari Wayang Madya dimulai dari Prabu Parikesit, yaitu tokoh terakhir cerita Majapahit hingga Kerajaan Jenggala yang dikisahkan dalam cerita Panji.

Pada jaman Revolusi fisik antara tahun 1945-1949, usaha untuk mengumandangkan tekad perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan pertunjukan wayang kulit. Pada masa Revolusi kesenian wayang dimanfaatkan oleh Partai Komunis Indonesia (PKI) melalui Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) untuk mengumpulkan pengikut / pendukung dan menanamkan ideologinya. Pada masa itu, pagelaran wayang kulit sedang terkenal di Jawa Tengah terutama di daerah pedesaan yang jarang ditemukannya hiburan sehingga warga desa mudah dipengaruhi oleh PKI melalui pagelaran wayang tersebut. Setelah Orde Baru PKI dibubarkan dan Lekra dinyatakan sebagai

organisasi terlarang sehingga kesenian wayang kulit semakin memudar di kalangan masyarakat.

Pada jaman pemerintahan Presiden Soeharto, tokoh Semar sebagai Pamong rakyat, sering disebut sebagai alat politik. Kepopuleran Wayang Kulit khususnya bagi orang Jawa dijadikan dimanfaatkan sebagai alat politik dalam menanamkan ideologi melalui pertunjukan Goro-goro dengan tokoh Punakawan. Hal tersebut terus berlanjut hingga berakhirnya masa Orde Baru. Pada tanggal 07 November 2003, badan dunia UNESCO telah menetapkan Wayang sebagai salah satu karya agung dunia (*World Masterpiece Intangible of Humanity*). Wayang semakin mendunia dan banyak orang-orang Eropa mulai mempelajari seni Pedalangan ke Yogyakarta di Institut Seni Indonesia.

2.2.3 Jenis-Jenis Wayang

Ada bermacam-macam jenis wayang di Indonesia yang tersebar di pulau-pulau Jawa, Bali, Lombok, Kalimantan, Sumatera dan lainnya. Jenis-jenis wayang dapat dibedakan berdasarkan bahan baku pembuatannya dan berdasarkan cerita yang digunakan (Sumanto, 2014).

- Wayang berdasarkan bahan baku pembuatannya:
 - a. Wayang Kulit (berbentuk dua dimensi, terbuat dari kulit binatang dan tulang-belulang)
 - b. Wayang Golèk (terbuat dari kayu dalam bentuk tiga dimensi)
 - c. Wayang Klithik (dibuat dari kombinasi kayu dan kulit hewan)
 - d. Wayang Bèbèr (dibuat dari bahan kain yang dilukis yang tergulung dan direntangkan/dibeber)
 - e. Wayang Sukèt (terbuat dari rumput)
 - f. Wayang Wōng (peraganya manusia)

- g. Wayang Gêthük (terbuat dari gêthük, yakni makanan dari bahan ketela yang dihaluskan)
- h. Dan lain-lain
- Wayang berdasarkan cerita yang digunakan:
 - a. Wayang Purwâ, yakni wayang yang mengambil cerita dari kitab Mahabrata dan Ramayana sampai cerita mulai zaman Prabu Parikêsît.
 - b. Wayang Madyâ, yakni wayang yang menggunakan cerita mulai zaman Prabu Yudâyânâ sampai Majapahit.
 - c. Wayang Gêdhog, yaitu wayang yang menggunakan cerita mulai dari zaman Majapahit sampai seterusnya (zaman Jenggala, Singasari, Kediri, dan Daha).
 - d. Wayang Kancîl, yang bercerita tentang dunia hewan (fabel).
 - e. Wayang Golèk, yaitu wayang yang berisi kisah yang ada dalam Sèrat Menak (untuk Wayang Golèk gaya Yogyakarta), sedangkan Wayang Golèk Sunda atau Jawa Barat dapat juga menggunakan cerita Ramayana dan Mahabrata.
 - f. Wayang Wahyu, yaitu wayang yang menyajikan cerita yang ada di dalam Alkitab (Kitab Suci Agama Kristen/Katholik).
 - g. Wayang Sadat (SArânâ DAKwah lan Tablîg), yang menggunakan cerita para Wali, atau cerita yang berhubungan dengan dakwah Agama Islam.
 - h. Wayang Potèhi, yaitu wayang yang berisi cerita yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat Tionghoa.
 - i. Dan lain-lain.

Dari berbagai macam jenis wayang, yang paling digemari dan tersebar luas serta diketahui sejarah perkembangannya adalah Wayang Kulit Purwa. Wayang Purwa merupakan salah satu jenis wayang kulit yang lakon-lakonnya bersumber pada cerita-cerita kepahlawanan India,

yaitu Ramayana dan Mahabrata. Jenis Pertunjukan ini terkenal di wilayah Jawa Timur pada masa Pemerintahan Raja Airlangga pada abad ke-11, dan menyebar ke Bali, Kalimantan, Palembang, dan dipentaskan dengan bahasa-bahasa setempat. Dalam perkembangannya, Wayang Purwa memiliki banyak jenis dan saat ini paling banyak dimainkan adalah Wayang Purwa Gaya Yogyakarta dan Gaya Surakarta.

2.2.4 Pertunjukan Wayang

Dalam pelaksanaannya, pertunjukan wayang memiliki beberapa unsur yang digunakan yaitu:

1. Dalang



Gambar 2.9 Dalang pertunjukan wayang kulit
Sumber: tribunjogja.com diakses tanggal 18/03/2020 14:05

Dalang adalah seniman utama, narator dalam pertunjukan wayang (lihat pada gambar 2.9). Dalang biasanya seorang pria yang bertugas selain melakukan pertunjukan wayang juga memimpin seniman-senimawati dibelakangnya. Dalang akan memberikan arahan tersamar dengan wangsalan atau petunjuk sastra yang ada dalam narasinya yang dapat berupa gerak gerik, nyanyian,

dodongan dan kepyakan sehingga seniman-senimawati dapat mengiringi jalannya lakon wayang.

2. Niyaga atau Wiyaga

Niyaga merupakan para penabuh gamelan yang mengiringi pertunjukan wayang purwa (lihat pada gambar 2.10). Niyaga berjumlah sedikitnya 10 orang dan berada di belakang dalang. Niyaga bertugas sebagai pemain gamelan pengiring jalannya lakon wayang sehingga lebih menghidupkan cerita pewayangan. Kebanyakan gamelan yang dimainkan adalah alat musik pukul, beberapa jenis rebab, kendang dan siter.



Gambar 2.10 Niyaga di belakan layar kelir
Sumber: google.com diakses 18/03/2020 14.15

3. Pesinden atau penyanyi wanita



Gambar 2.11 Sindhen dalam pertunjukan wayang kulit
Sumber: negerikuindonesia.com diakses 18/03/2020 14:18

Pesinden atau penyanyi wanita bertugas mengiringi pertunjukan wayang dengan nyanyian-nyanyian (lihat pada gambar 2.11). Pesinden atau penyanyi wanita baru dikenal sekitar dasawarsa tiga puluhan dalam abad ini. Pada zaman sebelum itu, pewayangan belum memiliki pesinden dan merupakan hal yang aneh jika sebuah pewayangan memiliki penyanyi wanita. Saat ini pesinden dalam sebuah pertunjukan wayang merupakan salah satu unsur penting dalam pertunjukan wayang. Pengetahuan pesinden dapat dilatih dan dipelajari di sekolah-sekolah karawitan.

4. Wayang Kulit



Gambar 2.12 Wayang Kulit

Sumber: reqnews.com 18/03/2020 14:20

Boneka yang dipergunakan dalam pertunjukan wayang. Wayang kulit terbuat dari kulit untuk bagian bonekanya serta tulang kerbau untuk bagian *cempurit*. Cempurit merupakan bagian wayang yang digunakan untuk penegak/penguat yang ujung bawahnya merupakan bagian yang dipegang oleh dalang. Satu kotak wayang kulit purwa setidaknya berisi 200 buah boneka wayang.

5. Kelir

Kelir merupakan kain yang berfungsi sebagai layar yang diterangi oleh cahaya blencong/lampu miyak (gambar 2.13). Kelir

dibuat dari kain katun dengan ukuran lebar kira-kira 150 cm dan panjangnya sekitar 5 m. Pada rumah joglo, kelir dipasang pada bagian “*pringgitan*” dan merupakan bagian peralihan dari daerah publik pendopo atau bagaian depan kelir dengan bagian dalam kelir atau area privat, *ndalem*, atau *nggandok*. Dalam filosofi pertunjukan wayang, kelir melambangkan langit.



Gambar 2.13 Kelir

Sumber: wojogamelan.files.wordpress.com diakses 18/03/2020 14:23

6. Dhebog



Gambar 2.14 Dhebog

Sumber: wayangku.id diakses 18/03/2020 14:42

Dhebog merupakan batang pisang yang ditempatkan di dekat Kelir (gambar 2.14). Dhebog berfungsi sebagai tempat menancapkan tokoh-tokoh wayang. Dhebog memiliki panjang

sekitar 2 meter. Dhebog terdiri dari dua lapisan, dhebog atas disebut *pamedan* sedangkan dhebog bawah disebut *paseban*. Dhebog atas berfungsi sebagai tempat menancapkan tokoh wayang yang dalam adegan memiliki status tinggi. Sedangkan dhebog bagian bawah ditancapkan tokoh wayang yang berstatus lebih rendah untuk menciptakan posisi yang seolah-olah duduk di balik kelir.

7. Blencong



Gambar 2.15 Blencong

Sumber: wayang.wordpress.com 18/03/2020 pukul 14:46

Blencong merupakan lampu minyak kelapa yang digunakan sebagai penerangan dibalik kelir. Lampu ini terbuat dari logam atau perunggu dengan bentuk yang menyerupain burung (gambar 2.15). Kedua sayap dan ekor blencong berfungsi sebagai reflektor yang memantulkan cahaya meju kelir. Besar kecilnya api dari blencong diatur oleh dalang untuk menambahkan efek dalam pertunjukan wayang. Dalam filosofi pertunjukkan wayang, blencong melambangkan sumber cahaya yang dapat diibaratkan sebagai nurillah (Tuhan).

8. Kothak



Gambar 2.16 Kothak

Sumber: wayangku.id, diakses 18/03/2020 14:48

Kothak adalah peti wayang yang terbuat dari kayu nangka berukuran panjang 150 cm, lebar 75 cm, dan tinggi 55cm . Kothak berfungsi untuk menyimpan wayang, kelir, cempala, keyyak, dan lain-lain. Kothak ditempatkan di sebelah kiri dalang dan tutupnya diletakkan di sebelah kanan dalang. Kothak juga dipukul-pukul menggunakan cempala untuk memberikan suara-suara. Dalam filosofi pertunjukan wayang, kothak melambangkan gerak paru-paru atau napas manusia.

9. Cempala

Dua buah cempala dipergunakan dalam pertunjukan wayang yaitu cempala besar dan cempala kecil (lihat pada gambar 2.17). Cempala terbuat dari kayu jati, bentuknya silindris dengan garis tengah dan pangkalnya sekitar 5 cm dan diketuk-ketukkan pada sisi dalam dan terkadang luar kothak. Cempala kecil berukuran separuh dari cempala besar, dijepit oleh empu jari kaki kanan dalang dan diketukkan di sisi luar kothak.



Gambar 2.17 Cempala besar dan kecil
Sumber: wayangku.id diakses 18/03/2020 14:51

10. Kepyak



Gambar 2.18 Kepyak
Sumber: wayangku.id diakses 18/03/2020 14:53

Alat yang juga disebut keprak (Yogyakarta) atau kecrek (Banyumas) memiliki fungsi yang sama seperti cempala. Kepyak terdiri dari lembaran logam berukuran kira-kira 10 x 15 cm (gambar 2.18). Lembaran kepyak digantungkan menempel pada kothak. Kepyak dimainkan dengan kaki kanan oleh dalang bersama dengan cempala kecil yang dijepit kaki kanan dalang.

11. Gamelan



Gambar 2.19 Alat musik gamelan pada pertunjukan wayang
Sumber: flickr.com diakses 18/03/2020 14:58

Gamelan merupakan alat musik tradisional sebagai pengiring pertunjukan wayang. Instrumen yang digunakan kebanyakan berupa alat musik pukul yang terbuat dari perunggu atau besi (gambar 2.19). Berbagai jenis gamelan yang digunakan pada pertunjukan wayang kulit yaitu kendang, rebab, gender, demung, gambang, suling, siterm kempyang atau kemong, kethuk, kempul, kenong, saron besar dan kecil, boning, dan gong. Jika semua instrumen lengkap digunakan, makan niyaga yang dibutuhkan sebanyak 17 orang. Namun dalam pertunjukan wayang, niyaga biasa merangkap dalam menggunakan gamelan sehingga dalam pertunjukan sudah cukup jika terdapat 10 orang niyaga.

Fungsi utama pertunjukan wayang adalah sebagai ekspresi seni atau ungkapan pengalaman jiwa yang dalam, wayang secara luwes dapat mengakomodasi berbagai macam kepentingan masyarakat. Wayang dapat digunakan sebagai sarana upacara, pendidikan, peneragan, propaganda, hiburan, dan sebagainya. Kecenderungan seni pertunjukan wayang saat ini hanya mengarah ke seni tontonan

khususnya hiburan mengurangi inti dan makna penting dari keluwesan wayang sendiri.

Pergeseran fungsi utama pertunjukan wayang besar pengaruhnya dari masuknya perkembangan teknologi, budaya asing, desakralisasi, hedonistic masyarakat, dan lain sebagainya. Desakralisasi pertunjukan wayang di Jawa terutama di Jawa tengah, D.I. Yogyakarta dan Jawa Timur diantaranya disebabkan oleh pihak yang memiliki “pengaruh tinggi” atau “berkuasa” yang kurang menguasai dan memahami seluk beluk pewayangan. Dalang yang bertugas sebagai penyalur emansipasi yang tidak memihak golongan tertentu telah dilegitimasi oleh orang-orang yang memiliki pengaruh.

2.3 TINJAUAN UMUM SENTRA WAYANG

2.3.1 Pengertian Sentra

Sentra dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI versi daring oleh kemendikbud.go.id, 2016) terdiri dari kata sen dan tra, yang memiliki arti “tempat yang terletak di tengah-tengah, titik pusat, pusat (kota, industry, pertanian, dan sebagainya), sentral.”

Dalam SK Menteri Negara Koperasi dan UKM No:32 / Kep / M.UKM / IV / 2002, pengertian sentra yaitu, “sebagai pusat kegiatan di kawasan/lokasi tertentu dimana terdapat usaha yang menggunakan bahan baku/sarana yang sama, menghasilkan produk yang sama/sejenis serta memiliki prospek untuk dikembangkan menjadi klaster”.

Pengertian sentra menurut Prasetyo (2018), Sentra merupakan unit kecil kawasan yang memiliki ciri tertentu yang memiliki kegiatan produksi dan merupakan area komoditi dari sebuah kegiatan proses produksi, kegiatan ekonomi yang terbentuk secara alami dari sekumpulan pengusaha mikrom kecil dan menengah.

2.3.2 Industri Wayang

Pengertian Industri dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2014 adalah seluruh bentuk kegiatan ekonomi yang mengolah bahan baku dan memanfaatkan sumber daya industri sehingga menghasilkan barang yang mempunyai nilai tambah atau manfaat lebih tinggi, termasuk jasa industri. Menurut Badan Pusat Statistik usaha kecil menengah (UKM), usaha kecil memiliki jumlah tenaga lima sampai 19 orang sedangkan usaha menengah memiliki tenaga kerja 20 hingga 99 orang. UKM sendiri tidak mampu bersaing dengan pasar yang menghasilkan produk lebih banyak atau massal (pabrik) sehingga berkumpul untuk menciptakan sebuah kluster UKM dan menjadikannya sebuah kluster pembuatan suatu produk.



Gambar 2. 20 Pengrajin Wayang Kulit lokal
Sumber: tagar.id diakses 02/04/2020 01:15

Seperti pada gambar 2.20, Sentra Wayang di D.I Yogyakarta merupakan tempat pembuatan wayang yang biasanya dibuat oleh beberapa orang dalam satu keluarga (industri rumah tangga) dan bersifat turun-temurun. Beberapa rumah yang memiliki usaha pembuatan

wayang berkumpul dan menciptakan sentra pembuatan wayang untuk memperkuat daya saing terhadap sentra lain dengan produk yang sama. Persaingan dapat berupa harga, kualitas, jumlah produksi, tingkat keindahan, dan lain sebagainya. Sentra wayang yang terdapat di D.I Yogyakarta.

1. Tatah Sungging Kulit Gendeng yang berlokasi di Dusun Gendeng, Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, D.I.Y.
2. Wisata Wayang Kulit Pucung, Wukirsari berlokasi di Kelurahan Wukirsari, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, D.I.Y.

2.3.3 Tinjauan Kebutuhan Ruang pada Sentra Wayang

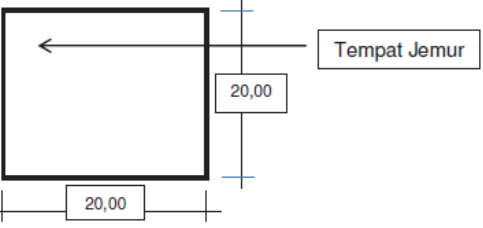
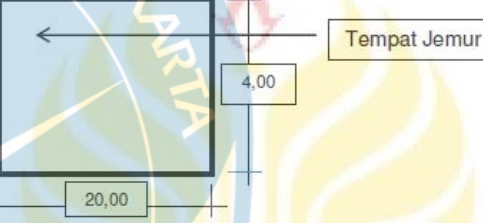
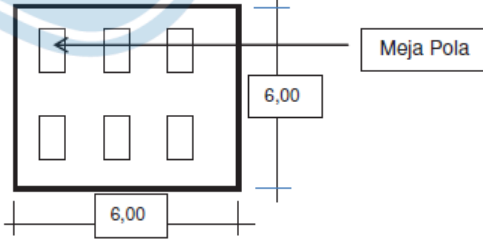
Proses pembuatan wayang khususnya wayang kulit memiliki beberapa tahap (Hidayat, 2017) yaitu:

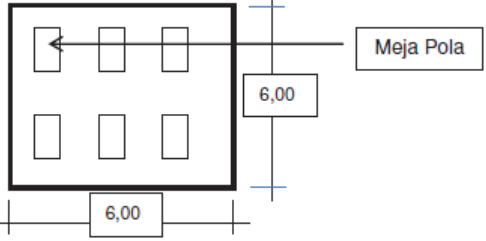
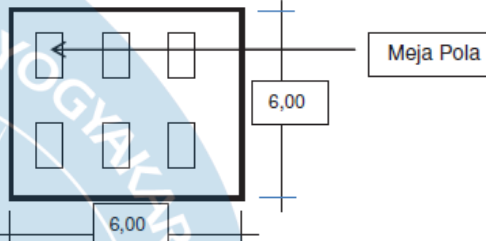
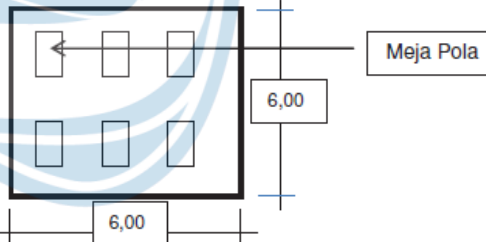
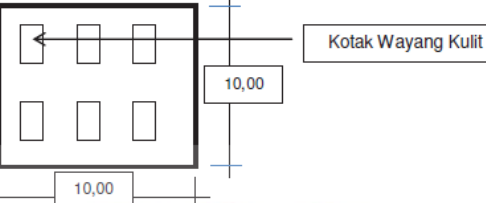
1. Pengeringan bahan yaitu kulit kerbau.
2. Proses pengerokan kulit dengan menggunakan alat bernama “patil”.
3. Penggambaran pola wayang.
4. Penatahan pola wayang yang telah dibuat.
5. Pewarnaan dan pemasangan bagian-bagian wayang kulit.

2.3.4 Kebutuhan Ruang Sentra Wayang

Untuk memenuhi kegiatan tersebut, besaran ruangan yang diperlukan dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Jenis Kegiatan dan Standar Rang Sentra Wayang

No	Nama Ruang	Jenis Kegiatan	Standar Ruang
1.	Ruang Jemur	Tempat penjemuran kulit kerbau mentah yang digunakan sebagai dasar dari wayang hingga benar-benar kering.	 <p>Ruang jemur berupa tanah atau perkerasan kosong yang nantinya kulit kerbau akan di bentangkan pada sebuah rangka kayu dan disusun berdampingan.</p>
2.	Ruang Pengerokan Kulit Kerbau	Setelah dijemur tahap selanjutnya adalah pengerokan kulit kerbau untuk menghilangkan bulu yang menempel di kulit.	 <p>Ruang pengerokan diletakkan disebelah penjemuran atau biasanya dilakukan di pinggir ruang jemur kulit.</p>
3.	Ruang Penggambaran Kulit Wayang	Setelah dibersihkan, kulit kemudian dipotong menjadi ukuran yang lebih kecil. Proses penggambaran wayang yaitu dengan memberikan pola atau wujud wayang yang diinginkan pada kulit sebelum ditatah.	 <p>Proses penggambaran wayang dilakukan di ruang tersendiri yang dilengkapi dengan meja dan alat gambar wayang.</p>

4.	<p>Ruang Proses Tatah Pola Wayang</p>	<p>Proses penatahan yaitu memberikan sebuah pola timbul pada kulit.</p>	 <p>Meja Pola</p> <p>6,00</p> <p>6,00</p> <p>Proses ini dapat dilakukan di ruangan yang sama atau bersebelahan dengan ruang penggambaran wayang.</p>
5.	<p>Ruang Proses Pewarnaan Dasar dan Arca (warna-warni)</p>	<p>Pada proses ini wayang diberikan cat dasar putih lalu selanjutnya diberikan warna-warna dalam nawa sanga sesuai pola.</p>	 <p>Meja Pola</p> <p>6,00</p> <p>6,00</p> <p>Pada ruangan diperlukan meja, kursi serta tempat penyimpanan wayang sementara.</p>
6.	<p>Ruang Pemasangan Gelik dan Kathik</p>	<p>Pemasangan Gelik dan Katik pada bagian pangkal dan penggerak wayang dilakukan di akhir proses pembuatan wauang kulit.</p>	 <p>Meja Pola</p> <p>6,00</p> <p>6,00</p> <p>Pada ruang pemasangan gelik dan katik diperlukan meja, kursi, peralatan pemasangan seperti palu, pelubang kulit dan lain sebagainya.</p>
7.	<p>Ruang Penyimpanan Wayang Kulit</p>	<p>Setelah semua proses selesai, wayang akan disimpan di kothak wayang dan diletakkan di gudan penyimpanan</p>	 <p>Kotak Wayang Kulit</p> <p>10,00</p> <p>10,00</p>

		wayang atau sebagian diletakkan di toko cinderamata.	Wayang disimpan dalam Kothak yang berukuran panjang 150 cm, lebar 75 cm, dan tinggi 55cm.
--	--	--	---

Sumber: Hidayat, 2017

Pada tabel 2.1, dijelaskan berbagai kegiatan pada sentra wayang kulit dan standar ruang yang diperlukan dalam proses sentra wayang. Ruang penjemuran kulit kerbau memiliki luas 400m². Pada ruangan tersebut, kulit yang dijemur akan dibentangkan pada sebuah rangka kayu dan dijejerkan berdampingan. Ruang pengerokan kulit kerbau tidak memerlukan ruang yang sangat luas yaitu 80m². Untuk proses penggambaran kulit wayang, proses pewarnaan dasar dan arca (warna-warni), ruang pemasangan gelik dan kathik dapat dilakukan di satu ruang yang sama karena pada kegiatan-kegiatan tersebut hanya memerlukan perabot wajib yang berupa meja kerja, kursi, dan almari penyimpanan alat-alat kerajinan. Ruang proses tatah pola wayang, dibuat berdampingan dengan ruang proses penggambaran kulit wayang. Hal tersebut dikarenakan dalam proses penatahan membutuhkan alas penatahan yang berupa kayu atau batu.

2.4 TINJAUAN UMUM REVITALISASI

2.4.1 Pengertian Revitalisasi

Revitalisasi adalah upaya untuk menvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital hidup akan tetapi mengalami kemunduruan dan degradasi (Bayu, 2014). Revitalisasi memiliki dua skala yaitu skala makro dan mikro. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengembangkan potensi lingkungan setempat (sejarah, makna, keunikan lokasi, dan citra tempat), bukan hanya sesuatu yang hanya berorientasi pada keindahan fisik saja tetapi juga meningkatkan ekonomi masyarakat serta budaya yang ada.

Dalam Sejarah Permuseuman Indonesia (2011), revitalisasi museum adalah upaya untuk meningkatkan kualitas museum dalam melayani masyarakat sesuai dengan fungsinya. Visi dari diadakannya revitalisasi museum yaitu museum di Indonesia menjadi sarana edukasi dan rekreasi yang berkualitas. Revitalisasi pada museum terdiri dari enam aspek:

a. Aspek Fisik

Aspek fisik terdiri dari penataan interior (meliputi renovasi penataan ruang pameran tetap, ruang penyimpanan koleksi, laboratorium, ruang pengenalan, dan bengkel kerja reparasi), penataan eksterior (penataan taman, pembuatan papan nama museum, penanda, dan *billboard calendar event*), rehabilitasi fisik, fasilitas penunjang, perluasan bangunan museum, dan pendirian museum baru.



Gambar 2. 21 penataan ruang pameran Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara hasil Revitalisasi 2010
Sumber: Sejarah Permuseuman Indonesia, 2011

b. Manajemen

Manajemen pada revitalisasi museum terdiri dari empat bagian, yaitu manajemen koleksi, manajemen sumber daya, manajemen keuangan, dan manajemen layanan pengunjung.

c. Jejaring

Dalam aspek jejaring terdapat 4 aspek utama, yaitu pemberdayaan masyarakat serta kemitraan dalam dan luar negeri mencakup pendampingan komunitas, pengembangan relawan museum, sarasehan, *workshop*, kerja sama dengan perguruan tinggi luar negeri, kerja sama dengan dunia usaha, kerja sama dengan asosiasi, komunitas, dan akreditasi museum.

d. Kebijakan

Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata nomor 33 Tahun 2004 tentang Museum dijadikan sebagai Norma Standar Prosedur dan Kriteria (NSPK) telah disusun dan dipersiapkan untuk menggantikan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Cagar Budaya Di Museum.

e. Pencitraan

Pencitraan dilakukan untuk memperbaiki citra museum yang telah tertanam di masyarakat. Pencitraan sendiri dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti kampanye Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM), publikasi cetak dan elektronik.

f. Program

Tujuan dari aspek program yaitu mengembangkan program yang inovatif dan kreatif pada museum seperti diadakannya lomba, festival, sayembara dan program edukasi yang dapat mempromosikan museum agar nama suatu museum menjadi lebih dikenal masyarakat.

2.4.2 Tujuan Revitalisasi

Tujuan dari revitalisasi museum yaitu:

1. Meningkatkan tampilan museum agar jadi lebih menarik untuk dikunjungi.
2. Meningkatkan profesionalisme dalam pengelolaan museum dan pelayanan pengunjung.
3. Mengembangkan program yang inovatif dan kreatif.
4. Mewujudkan dan memperkuat jejaring museum dan komunitas.
5. Menetapkan kebijakan pengelolaan museum.
6. Meningkatkan pencitraan museum. (Sejarah Permuseuman Indonesia, 2011)

2.4.3 Revitalisasi pada Museum Wayang

Revitalisasi pada museum wayang diwujudkan dengan membenahi sebagian kompleks bangunan museum dan mengembangkannya menjadi lebih dinamis dan menarik dikunjungi. Penambahan aktivitas berupa sentra wayang dapat meningkatkan kreativitas museum dan komunikasi antara museum dengan pengunjung. Revitalisasi dilaksanakan dengan tetap mempertahankan bangunan utama museum yaitu joglo yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan secara fleksibel. Revitalisasi yang dilakukan yaitu penataan ulang ruang dalam yaitu fungsi utama pameran dengan fungsi pendukungnya sehingga terbentuk hubungan ruang yang dinamis fungsional.

2.5 STUDI PRESEDEN MUSEUM BUDAYA DAN MUSEUM WAYANG

2.5.1 Museum Zhuo Lu, Sanzu, China



Gambar 2. 22 Museum Zhuo Lu

Sumber: Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 15:22

Museum Zhuo Lu (Sanzu), China terletak di daerah Zhuolu Provinsi Hebei, di bagian Utara Cina. Museum memiliki luas 9.174 meter persegi dengan fasilitas ruang pameran, ruang eksperimental dan ruangan kombinasi perkantoran. Zhuo Lu adalah salah satu tempat lahirnya peradaban Tiongkok, yang merupakan gabungan tiga leluhur legendarin Cina, Huangdi, Yandi dan Chiyou. Museum ini menerapkan tiga lapisan budaya kolektif Cina di Hongshan, Yangshoa dan Hetao. Tiga pertempuran penting yang ada dalam perpaduan budaya ini yaitu pertempuran *Banguan*, *Zhulu*, dan *Hefu*.



Gambar 2. 23 Ruang Konvergensi Tiga Leluhur

Sumber: Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 15:22

Pada zaman batu, periuk adalah satu-satunya pembawa materi bagi manusia. Tanda-tanda budaya kuno dapat dieksplorasi dan dilacak dari peninggalan budaya yang digali. Dengan meniru bentuk fisik mentah batu alam. Museum baru ini diupayakan untuk menciptakan semangat yang kuat di tempat itu, untuk merumuskan bentuk, kekuatan, dan jiwa naga Cina (Ikon Cina).

Penampilan bentuk arsitektur dibangun megah yang menyiratkan budaya Zhulu dalam refleksi dengan konteks budaya Cina dengan menggunakan batu kasar alami pada permukaan bangunan. Museum ini menerapkan pola karakteristik lingkungan

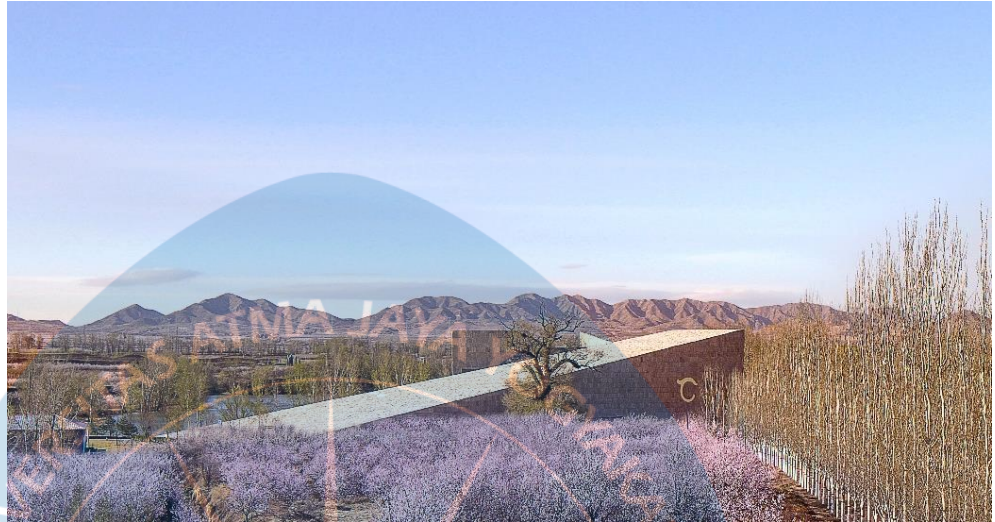
dari peradaban kuno, dengan menyoroti tiga karakteristik dari budaya leluhur dan pesona dari budaya tersebut. Museum mengajak pengunjung untuk kembali merasakan penjelajahan peradaban kuno.



Gambar 2. 24 Gambar alur kunjungan museum
Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 15:22

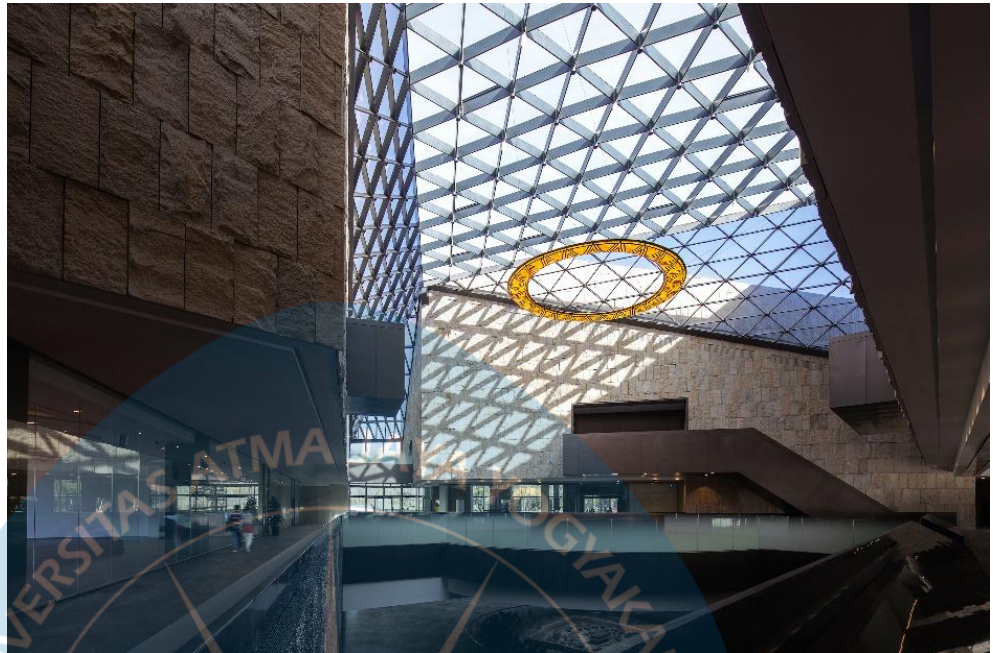
Skema arsitektur bangunan diambil dari kondisi lingkungan dan bangunan setempat. Konstruksi baru mereproduksi peradaban Cina melalui bentuk neo-geometris, tidak terbatas, menggemakan seluruh pola lansekap. Museum baru di masa depan akan secara alami dan lancar ditanamkan ke lingkungan sekitar. Rekonstruksi

museum sampai batas tertentu akan menciptakan sebuah landmark organik yang dipadukan dengan lingkungan alam.



Gambar 2. 25 Bagian atas / platform Museum Zhuo Lu
Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 15:22

Bagian atas bangunan (*platform*) yang terletak di bagian tertinggi museum menampilkan pemandangan baru (berbeda) yang dapat dilihat pengunjung, hal tersebut meningkatkan *spatial dynamics* dari bangunan. Penataan arsitektur dan landscape lingkungan yang baik menciptakan keindahan yang estetis yang dapat dinikmati dari bagian atas bangunan.



Gambar 2. 26 The Cultural Palace of the Harmony Hall (Hefu)
Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 15:32

Tiga blok individual dari Museum baru, membentuk konstruksi pengalaman waktu dan ruang. Halaman tengah yang dikelilingi oleh tiga blok melambangkan harmoni, vitalitas, dan kesatuan. Selain itu, dengan mengacu pada pola budaya naga Cina, tiga blok yang terpisah di lokasi pusat ruang angkasa atrium dihubungkan oleh tiga jembatan, yang menyiratkan proses peradaban Tiongkok dari pemisahan diri menuju solidaritas. Lantai dasar yang lebih rendah dari pelataran tengah mensimulasikan periode kuno dari tiga leluhur, mengenai pengaturan, seperti ukiran batu di dinding dan interior patung, untuk membuat suasana bersejarah, selanjutnya membangun istana budaya dari tiga leluhur. Seluruh model arsitektur, termasuk tiga blok individu dan halaman tengah, menggemakan pola *herring-boned building* pada periode tiga leluhur, pola yang sama juga diterapkan pada bagian “semi-bawah tanah”.

2.5.2 Kiasma Museum of Contemporary Art, Hensiki, Finlandia



Gambar 2. 27 Museum Kiasma

Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 18:20

Museum Kiasma terletak di Central Hensiki yang dibangun oleh Steven Holl Architect pada tahun 1998. Museum Kiasma memiliki luasan sebesar 12.077 meter persegi yang memiliki fasilitas ruang museum kesenian, teater, kafe, toko souvenir serta ruang *workshop* kesenian. Bentuk site adalah perpaduan dari air dan landsekap sekitar yang merupakan berbagai jenis grid kota Hensiki. Bentuk bangunan dari kota Hensiki sebagian besar mengikuti grid-grid yang telah diatur sehingga bentuk dari museum menyesuaikan dengan Tool Bay dan grid kota.



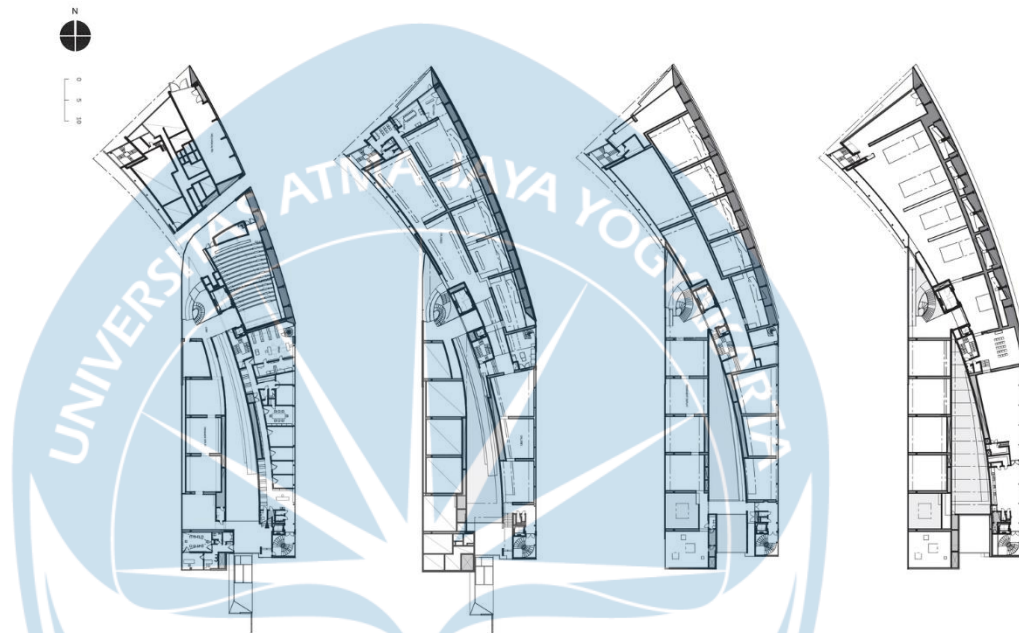
Gambar 2. 28 Site Plan Museum Kiasma

Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 18:20

Kamus Webster mendefinisikan kiasma sebagai “persimpangan anatomi.” Kiasma adalah, seperti namanya, desain persimpangan. Situsnya di pusat Helsinki adalah titik fokus antara beberapa struktur penting: gedung Parlemen Finlandia berbatasan langsung dengan barat museum, Finlandia Hall Alvar Aalto terletak di selatan, dan Stasiun Helsinki Eliel Saarinen dapat ditemukan di timur. Wajah utara museum. Sementara itu, dibatasi oleh Teluk Töölö.

Fitur-fitur ini berfungsi sebagai kekuatan pendorong untuk menentukan bentuk bangunan: "garis budaya" melengkung menghubungkan Kiasma ke Finlandia Hall, sementara "garis alami" lurus menghubungkannya ke lanskap dan teluk. Hasil sintesis situs ini adalah struktur yang terdiri dari tiga elemen utama: dua komponen bangunan dan air. Volume bangunan timur adalah massa yang bengkak dan melengkung yang bagian selatan dan timurnya

terpotong di tempat mereka bertemu jalinan kota. Mitra baratnya, sementara itu, adalah ekstrusi ortogonal yang lebih khas. Kedua bentuk bertemu di ujung utara situs, di mana mereka bersinggungan dengan perairan kolam pantulan yang memanggil Holl yang diusulkan perpanjangan ke selatan Teluk Töölö.



Gambar 2. 29 Denah Museum Kiasma

Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 18:20

Rute kunjungan yaitu masuk melalui pintu selatan yang mengarah langsung menuju jalan utama. Pada lantai dasar museum terdapat toko buku dan kafe yang dapat dikunjungi secara umum. Fasilitas lain pada museum yaitu teater yang berfungsi untuk pertunjukan drama, tari, music, multimedia, film, video dan seminar, ruang pembelajaran serta ruang diskusi public. Pada saat masuk, pengunjung akan melihat ruang lobby sempit seperti lorong dengan langit-langit yang tinggi dengan pecahayaan alami dari skylight. Di penghujung lorong terdapat ram dan tangga spiral yang menuju ke ruang atas tempat galeri pameran. Bentuk ram dan tangga yang melengkung memberikan kesan unik berupa momen

henti, refleksi dan penemuan yang mengajak pengunjung untuk memilih rute kunjungannya sendiri.



Gambar 2. 30 Jendela pada museum

Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 18:20

Variasi ini, menurut Holl, penting untuk fungsi Kiasma. Seniman kontemporer menghasilkan aliran karya-karya unik yang tak ada habisnya, dan karenanya sebuah museum yang memamerkan karya-karya itu harus dapat mengantisipasi dan menyediakan apa saja mulai dari yang halus dan terkendali hingga yang muluk dan tak terduga. Ruang-ruang museum yang tidak beraturan dan dibedakan secara halus berfungsi sebagai ruang pameran yang digambarkan Holl sebagai "latar belakang yang sunyi, namun dramatis" untuk menampilkan seni yang sama-sama beraneka ragam.



Gambar 2. 31 Pencahayaan salah satu ruangan museum
Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 18:20

Cahaya alami adalah pertimbangan penting - Holl terpesona oleh karakter siang hari Finlandia yang terus berubah. Banyak jendela di Kiasma tersusun dari kaca tembus cahaya, yang meredakan sinar matahari Skandinavia saat memasuki interior. Irama staccato dari pemandangan kota dicapai dengan dimasukkannya sesekali kaca transparan sepenuhnya - baik sebagai bulan sabit sempit yang memungkinkan pandangan ke Stasiun Helsinki dan sebagai fasad dinding tirai penuh di ujung utara dan selatan volume bangunan.



Gambar 2. 32 *Skylight museum*

Sumber: www.archdaily.com diakses 03/04/2020 19:29

Museum banyak menggunakan skylight sebagai pencahayaan utama. Skylight bekerja dengan garis-garis bangunan yang melengkung dan tidak beraturan untuk mengubah cahaya menjadi elemen pahatan itu sendiri. Skylight ditempatkan pada bagian lengkung bangunan sehingga dapat mengurangi silau cahaya dengan menggunakan material beton yang permukaan halus. Bagian 'penangkap cahaya' horisontal di sepanjang langit-langit dan dinding atas membelokkan dan menyebarkan cahaya dari jendela atap dan jendela tata ruang ke ruang museum; sistem ini memungkinkan cahaya alami dari satu bukaan atap untuk menembus dan menerangi berbagai tingkat. Pada bagian lengkung tersebut diberikan reflektor agar cahaya dapat didistribusikan dengan baik ke seluruh ruangan, Material lainnya yang digunakan pada museum Kiasma ini yaitu:

- Seng : Pada atap lengkung digunakan material seng yang dibuat dengan campuran titanium, copper, metal ages dengan campuran dark platina
- Aluminium : Dipasang pada fasad vertikal bangunan yang merupakan jendela mati. Material aluminium dipilih karena cocok digunakan pada iklim maritim di kota Hensiki.

- Kuningan (Brass) : Pada fasad bagian selatan dan utara bangunan yang berwarna kemerahan menggunakan material yang terbuat dari asam merah kuningan bertekstur.
- Kaca : Bagian lengkungan besar bangunan terbuat dari “reglit glass u-block” yang biasa digunakan pada bangunan industrial. Pada bagian glass wall dan jendela galeri elemen cahaya hijau pada kaca dihilangkan agar cahaya matahari yang masuk merupakan cahaya dengan warna alami.
- Plaster : Dinding dan langit-langit merupakan “Plaster” putih untuk menciptakan kesan *tranquility* dan *simplicity*
- Beton : Lantainya menggunakan material beton berwarna abu gelap, bagian dinding tinggin yang melengkung merupakan dan dicat putih.
- Plywood : Plywood berwarna kemerahan digunakan pada dinding bangunan museum.

2.5.3 Studi Komparasi Preseden

Tabel 2.2 Tabel Komparasi Preseden

KOMPARASI	Museum Zhuo Lu (Sanzu)	Kiasma Museum of Contemporary Art
GAMBAR		
LOKASI	Zhuolu Provinsi Hebei, di bagian Utara Cina	Central Hensiki Finlandia
LUAS BANGUNAN	9.174 m2	38,700 m2
TIPE BANGUNAN	Bangunan Tunggal	Bangunan tunggal
KONSEP	Bangunan menerapkan konsep budaya Zhulu, budaya Cina lama dengan mengambil karakteristik lingkungan peradaban kuno	Museum seni kontemporer dengan konsep persimpangan anatomi, garis alami landsekap dan teluk yang terdapat pada lokasi eksisting
TAMPILAN FISIK	Fasad menggunakan batu kasar alami yang mengekspresikan budaya kuno Cina yang mengekspresikan semangat, kekuatan dan jiwa dari naga Cina	Banyak menggunakan sky light untuk memunculkan pengalaman sensorik yang unik.
PENATAAN SIRKULASI PAMERAN	Sirkulasi pameran berupa vertikal	Sirkulasi pameran horizontal di tiap-tiap lantainya
ZONING	Pembagian zoning dipisahkan secara vertikal dari lantai terbawah yaitu area yang lebih umum hingga lantai teratas merupakan zona yang memerlukan ketenangan lebih	Pembagian zoning dipisahkan secara vertikal dari lantai terbawah yaitu area yang lebih umum hingga lantai teratas merupakan zona yang memerlukan ketenangan lebih