

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang besar, bangsa yang kaya akan ragam, bentuk dan variasi baik suku, budaya, tradisi, dan kesenian dari berbagai daerah di Indonesia. Dalam sejarah perkembangannya, bangsa Indonesia pernah mencapai puncak masa kejayaannya dengan berbagai hasil kreasi seni dan budaya yang dari jaman ke jaman hingga sekarang ini masih sangat dikagumi dan dapat kita banggakan. Karya tersebut merupakan hasil dari perwujudan akal, budi, dan pemikiran para punggawa seni yang tak ternilai harganya, yang dijadikan sebagai warisan budaya bangsa. Salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang terkenal adalah Wayang.

¹ Wayang adalah boneka tiruan orang dan sebagainya yang terbuat dari pahatan kulit, kayu, dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda dan sebagainya) biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Wayang merupakan hasil kreasi seni dan budaya terdiri dari berbagai macam jenis, seperti wayang purwa, wayang kulit, wayang klitik, sampai wayang golek.² Wayang sebagai bagian dari kebudayaan kita memiliki aset yang tidak ternilai dan menjadi salah satu bagian dari kebanggaan Indonesia sebagai warisan karya budaya dunia. Di mata para pengamat budaya, kesenian wayang memiliki nilai lebih dibandingkan seni lainnya, karena kesenian wayang merupakan kesenian yang komprehensif yang dalam pertunjukannya memadukan unsur-unsur kesenian, diantaranya seni karawitan, seni rupa (tatah sungging), seni pentas (pedalangan), dan seni tari (wayang orang).

¹*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1989

²<http://www.uniknya.com/2011/12/09/5-kebanggaan-indonesia-dalam-warisan-budaya-dunia/>

Disamping fungsinya sebagai hiburan, kesenian wayang juga memiliki fungsi estetika dan sarat dengan kandungan nilai yang bersifat sakral. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatakan tokohnya, sampai bentuk wayang mengandung makna yang sangat dalam.

Kesenian wayang tersebar hampir di seluruh pelosok daerah di Indonesia, seperti Sumatera, Jawa, Bali, Lombok, Kalimantan, dan lainnya. Wayang-wayang tersebut tentunya memiliki kekhasan dan keunikan yang disesuaikan dengan kultur budaya setempat. Jika dihitung, lebih dari 100 ragam jenis wayang yang terdapat di seluruh Indonesia. Wayang-wayang tersebut bersifat adaptif dan demokratis, yang kemudian mengalami perkembangan dan berintegrasi dengan budaya lokal. Seiring berkembangnya jaman, baik dari bentuk, variasi, dan acara pementasan wayang itu sendiri mengalami perubahan sedikit demi sedikit agar menarik dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.

Sampailah pada era globalisasi dimana bangsa Indonesia juga turut masuk ke dalamnya. Berbagai budaya asing populer yang masuk membuat generasi muda bangsa ini mulai lupa akan budaya bangsanya sendiri. Berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat para generasi muda lupa terhadap akar budaya bangsa mereka sendiri, lupa akan warisan-warisan budaya yang sudah diperjuangkan oleh para pendahulunya. Kebudayaan asli Indonesia semakin lama semakin berkurang, bahkan hampir punah karena kurangnya pelestarian dan penghargaan terhadap budaya-budaya lokal bangsa Indonesia.

Oleh karena itu, sebagai upaya untuk melestarikan warisan budaya bangsa agar tidak hilang seiring berkembangnya jaman dan masuknya budaya – budaya asing, maka diperlukan sarana yang dapat memenuhi tujuan tersebut. Sarana tersebut salah satunya adalah Museum Wayang Nasional.³ Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu. Museum juga merupakan suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat dan perkembangannya, dan terbuka untuk umum, yang memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan, dan memamerkan barang – barang pembuktian manusia dan lingkungannya untuk tujuan pengkajian, pendidikan dan kesenangan. Jadi museum wayang adalah sebuah wadah yang menampung benda-benda hasil intelektual manusia

berupa wayang untuk dilestarikan kepada anak cucu generasi penerus bangsa. Sehingga diharapkan dengan adanya Museum Wayang Nasional yang *representative*, masyarakat khususnya anak-anak hingga para pemuda dapat lebih mengenal, memahami dan turut melestarikan budaya wayang yang sebenarnya sangat menarik dan unik.

Banyak kota di Indonesia yang kental dan melekat erat dengan kesenian dan kebudayaan, salah satunya kota Surakarta yang terletak di propinsi Jawa Tengah. Surakarta sebagai salah satu kota pariwisata dan memiliki latar belakang budaya yang kental di Indonesia dianggap cocok sebagai kota pusat kebudayaan wayang. Budaya Jawa sendiri sudah melekat dan mendarah daging pada kota ini serta masyarakat lokal dengan adanya kompleks keraton dan tempat-tempat wisata lainnya seperti museum, pasar seni, tempat-tempat pertunjukan seni tradisional, dan lainnya.⁴ Tradisi – tradisi lokal masyarakat setempat seperti Sekaten, Malam 1 Sura, Pasar Malem, Kirab, dan lainnya semakin menambah *image* Surakarta sebagai kota yang masih memiliki rasa cinta kepada kebudayaan daerah dan masih memiliki upaya untuk melestarikannya. Hal-hal seperti ini merupakan nilai *plus* dan potensi yang perlu dimaksimalkan dengan perwujudan sarana yang nantinya dapat membantu melestarikan dan mengenalkan kesenian wayang yang merupakan salah satu kesenian lokal dan warisan budaya bangsa pada masyarakat serta wisatawan domestik maupun mancanegara. Atas dasar beberapa pertimbangan itu lah, maka Kompleks Museum Wayang Nasional ini akan didirikan di Surakarta dengan harapan agar seluruh hal-hal yang berkaitan dengan dunia wayang dari seluruh pelosok negeri dapat dikumpulkan, didokumentasikan, dipelihara, diteliti, diidentifikasi, dan dipamerkan berdasarkan sistem periodisasi wayang itu sendiri untuk tujuan edukasi dan rekreasi sehingga warisan budaya bangsa ini dapat terus dilestarikan dan membangkitkan kembali rasa cinta para generasi muda bangsa pada kebudayaan dan kesenian Indonesia, khususnya wayang.

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1989

⁴ id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surakarta

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Di kota Surakarta sendiri sudah terdapat sedikitnya 7 buah museum yang merupakan daya tarik tersendiri dari para wisatawan setempat, luar kota, maupun wisatawan asing.⁵ Ketujuh museum tersebut adalah Museum Suaka Budaya, Museum Radya Pustaka, Museum Lukis Dullah, Museum Purbakala Sangiran, Museum Batik Danar Hadi, Museum Pers, dan Museum Pura Mangkunegaran. Museum-museum yang terdapat di kota Surakarta ini pada umumnya menggunakan konsep gabungan antara arsitektur tradisional Jawa dan kolonial Belanda. Konsep ini memang lazim digunakan mengingat bahwa keberadaan museum-museum ini sudah berumur lebih dari 50 tahun dimana pengaruh koloni masih sangat ketara di Indonesia ketika jamannya. Konsep ini memang mengutamakan kokohnya bangunan dan estetika yang ditonjolkan oleh gabungan kedua tradisi tersebut. Namun seiring berjalannya waktu, kehebatan teknologi pun semakin tak terbendung. Konsep bangunan yang bisa dikatakan kuno atau “jadul” dan cara *display* yang kurang menarik kian lama semakin tenggelam oleh jaman dan dilupakan. Para peminatnya pun semakin berkurang, apa lagi dikalangan anak-anak dan pemuda yang kesehariannya sudah disugahi oleh teknologi-teknologi canggih seperti bermacam-macam *gadget* serta media-media yang memiliki label “modern dan canggih”. Bangunan – bangunan dengan konsep yang semakin bebas, menarik dan modern kerap kali ditampilkan melalui berbagai media, seperti media cetak dan media elektronik yang membuat masyarakat, khususnya anak-anak hingga pemuda memiliki *interest* atau ketertarikan yang lebih tinggi terhadap bangunan-bangunan tersebut.

Tabel 1.1 Banyaknya Pengunjung Obyek Wisata Museum Di Surakarta

Objek Wisata	2009		2010		2011		Rata-rata/hari
	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	
Kraton Kasunanan	5.205	123.867	3.516	30.767	1.201	30.882	179
Mangkunegaran	15.791	36.104	18.231	19.978	23.502	17.731	121
Radya Pustaka	1.360	9.191	1.007	16.244	2.575	14.124	41
Museum Batik	801	30.238	1.026	8.824	1.826	15.094	53

Sumber : Surakarta Dalam Angka. 2011

⁵id.wikipedia.org/wiki/Daftar_museum_di_Kota_Surakarta

Hal-hal baru, hal-hal yang spektakuler ini salah satunya datang dari budaya populer yang berasal dari Jepang. Pengertian budaya populer adalah budaya yang dibuat oleh masyarakat dan diproduksi secara massa yang diperuntukkan untuk masyarakat itu sendiri dengan tujuan untuk menyenangkan diri mereka. Budaya asing populer yang sukses berkembang di Indonesia, khususnya budaya yang dapat menjangkau dan menyedot perhatian anak-anak serta pemuda adalah *Anime* yang berasal dari Jepang.⁶ *Anime* sendiri adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita dengan sangat teliti dan detail, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. *Anime* sangat digemari oleh anak-anak hingga pemuda / mahasiswa. Banyak dari mereka rela merogoh koceknya dalam-dalam demi mendapatkan film, lagu, komik, poster, hingga *action figure* atau *merchandise* yang berhubungan dengan para tokoh *anime* ini.

Menurut penelitian yang dilakukan salah seorang mahasiswa UNS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang bernama Septi Purfitasari pada tahun 2009 mengenai “*Gaya Hidup Penggemar Anime dan Manga*”, dapat diambil kesimpulan bahwa *Anime* memiliki daya pikat tersendiri jika dibanding animasi atau kartun lainnya dari berbagai belahan dunia. Daya tarik *Anime* yang pertama adalah penggambaran karakter yang unik, karakter yang digambarkan secara detail termasuk ekspresinya dan eksplorasi dari latar belakang karakter itu sendiri

Tingkat kedetailan itu tidak hanya sebatas tokoh utama saja, bahkan hingga tokoh-tokoh pelengkap atau pendukung dalam cerita sehingga membuat para penonton tidak bosan karena hanya terfokus pada karakter utama. Yang kedua adalah setting yang terdapat pada dunia anime ini juga sangat menarik. *Background* atau latar belakang yang digambarkan pada dunia *Anime* ini sangat mendetail. Dunia yang digambarkan dengan bebas tanpa batas kreasi, tanpa batas logika dan dipenuhi dengan berbagai macam bentuk dan warna yang menggambarkan kebebasan berekspresipun digambarkan dengan detail sehingga menjadi daya tarik tersendiri dibanding kartun atau animasi buatan Eropa atau negara barat lainnya.

⁶id.wikipedia.org/wiki/Anime

Yang ketiga adalah alur ceritanya yang berkisar pada kehidupan sehari-hari, bercerita tentang persahabatan, percintaan, keluarga, perjuangan, dan lain-lain sehingga sangat erat dengan kehidupan kita sehari-hari yang membuat penonton dapat larut ke dalamnya ketika menonton *anime* tersebut. Banyak juga nilai-nilai positif atau nilai-nilai hidup yang dapat diambil dari film *anime* ini, seperti pelajaran mengenai bagaimana kita dituntut untuk bekerja keras untuk memperoleh sesuatu, tidak mengenal kata menyerah, rela berkorban demi kebaikan, dan lain-lain. Hal-hal di atas tentunya dapat membuat para pembaca atau penonton tidak beranjak dari tempat duduk untuk terus menikmatinya.

Anime sendiri dapat digolongkan berdasarkan usia penonton dan genre dari *anime* itu sendiri. Tiap genre tersebut memiliki karakter, *story line*, *setting*, nilai hidup, dan keunikan serta kekhasan masing-masing. Namun dari berbagai variasi genre dan tema dari yang sudah disebutkan sebelumnya, *anime* sendiri memiliki pengikat atau pemersatu yang terwujud melalui ciri khas gambar yang menjadi identitas utama *anime*. Ciri – ciri tersebut adalah :

- **Ekspresif.** Karakter dan setting dalam dunia *anime* digambarkan dan diwujudkan dengan sangat ekspresif, sangat detail khususnya dalam cara penyampaian emosi.
- **High Contrast.** Fungsi kontras dalam mendefinisikan makna dapat dijelaskan dengan membandingkan sesuatu yang sangat berlawanan. Contoh: gelap/terang, lembut/keras, cepat/lambat, dan lain-lain. Kontras juga bisa menimbulkan kesan kejutan karena memang 2 atau lebih elemen dibandingkan dengan cara yang sangat berlawanan. Untuk penerapan pada *anime* sendiri, biasa *high contrast* ini diaplikasikan pada bentuk, tekstur dan warna untuk mendukung atau menguatkan sesuatu.
- **Tidak harus Proporsional.** Tidak proporsional adalah sebuah kata sifat yang berarti tidak sesuai dengan proporsi, tidak sebanding, tidak seimbang , tidak berimbang. Untuk penerapannya pada *anime*, hal-hal yang tidak proporsional biasanya adalah bentuk karakter anime seperti tubuh, mata dan rambutnya. Hal ini juga umum diterapkan pada setting bangunan atau lingkungan yang terdapat di dalam cerita karena dunia *anime* bersifat fantasi.
- **Colourful.** Dunia *anime* dipenuhi dengan corak warna yang amat sangat beragam sehingga penonton dapat tertarik, tidak bosan, dan semakin larut dalam emosi cerita itu sendiri salah satunya melalui warna sebagai pendukung.

Ke empat ciri tersebut merupakan ciri khas utama anime menurut beberapa penulis (A.R Studio,2012; Embis,2011) dan Anne Ahira⁷. Ciri khas seperti yang sudah disebutkan di atas ini memang tidak lazim digunakan, namun menjadi daya tarik sendiri, daya pikat, dan *eye catching* untuk anak-anak hingga pemuda yang memiliki cara berpikir bebas dan penuh angan-angan.

Jika dilihat dari beberapa sudut pandang, wayang dan *anime* mempunyai beberapa persamaan. Beberapa persamaan tersebut antara lain :

- Sama-sama memiliki tokoh atau karakter yang menjadi sosok sentral dalam sebuah cerita (biasa disebut lakon) disertai tokoh atau karakter lain yang berperan sebagai pendukung jalannya cerita.
 - *Anime* : Naruto, SonGoku, Ichigo Kurosaki, Natsu, dan lainnya.
 - Wayang : Kresna, Bima, Arjuna, Gatotkaca, Anoman, dan lainnya
- Sama-sama memiliki jalan cerita atau *story line* yang akan menjadi daya tarik atau focus perjalanan dari cerita itu sendiri.
 - *Anime* : Perjalanan mencari 7 bola naga (*Dragon ball*), Perang antara kebaikan dan kejahatan (*Fairy Tail, Naruto*, dan lainnya)
 - Wayang : Perang Bharatayudha antara Padawa dan Kurawa, Ramayana tentang kisah cinta Rama dan Shinta.
- Sama-sama memiliki *setting* atau latar belakang tempat kejadian.
 - *Anime* : desa, kota, hutan, gunung, dan lainnya.
 - Wayang : hanya berupa layar atau disebut sebagai kelir.
- Sama-sama memiliki musik sebagai pendukung suasana.
 - *Anime* : soundtrack dan sound effect yang berkaitan dengan *anime* tersebut.
 - Wayang : gamelan dan tembang-tembang Jawa.
- Sama-sama memiliki nilai-nilai hidup yang dapat menjadi pelajaran positif bagi para penonton.

Selain memiliki beberapa persamaan, wayang dan *anime* juga memiliki perbedaan yang dapat menjadi sorotan. Berikut adalah bagan perbandingan antara wayang dan *anime* :

⁷ <http://www.anneahira.com/manga.htm>

Tabel 1.2 Perbedaan Wayang dan Anime

	Wayang	Anime
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Monoton <p>Dominan berbentuk pipih seperti bentuk tradisional wayang pada umumnya dengan disangga pegangan kayu (gapit) untuk dimainkan oleh dalang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresif dan Variatif. <p>Memiliki bermacam-macam bentuk dan ukuran yang tidak harus proporsional atau ideal sehingga menimbulkan keunikan tersendiri dilengkapi dengan tingkat kedetailan yang tinggi.</p>
Dimensi	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan 2D dengan ukuran yang standard. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan 3D dengan berbagai macam ukuran bisa ditampilkan dengan skala yang bermacam-macam.
Tekstur	<ul style="list-style-type: none"> • Monoton <p>Biasa terbuat dari kulit atau kayu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variatif <p>Bisa bermacam-macam, seperti kasar, halus, licin, empuk, tidak rata, dan lainnya.</p>
Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Gelap & Terang 	<ul style="list-style-type: none"> • Colourful <p>Beragam paduan warna bisa ditampilkan dengan efek gradasi, kontras, dan lainnya.</p>
Contoh: Pandawa		

Gambar 1.2 Pandawa Tradisional
Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

Gambar 1.2 Pandawa Anime
Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

Perbandingan tersebut dapat dijadikan alasan mengapa *anime* sangat digemari dan lebih dikenal oleh generasi muda saat ini daripada wayang. Untuk kembali membangkitkan dunia pewayangan di mata masyarakat khususnya anak-anak dan pemuda supaya, diperlukan suatu konsep yang dapat mengambil kembali perhatian anak-anak hingga pemuda agar dapat tertarik kepada warisan budaya bangsa, khususnya wayang ini tanpa menghilangkan unsur modern yang kenyataannya memang sudah menjadi bagian dari masyarakat saat ini. Konsep yang nantinya diharapkan dapat menumbuhkan kembali rasa cinta dan bangga, serta mau melestarikan kebudayaan dan kesenian daerah yang perlahan sudah mereka lupakan. Dengan beberapa pertimbangan tersebut, konsep gambar *anime* kemudian akan coba dipadukan dan diadaptasi ke dalam bentuk dan ruang Museum Wayang Nasional dengan harapan dapat memberi warna yang berbeda serta menarik kembali minat para generasi muda untuk mengenal sejarah wayang dari perspektif yang berbeda pula namun tetap dengan esensi yang sama yaitu wayang tetap menjadi warisan budaya bangsa yang layak untuk dilestarikan dan diperjuangkan untuk masa depan.

1.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Kompleks Museum Wayang Nasional yang dapat meningkatkan apresiasi pengunjung tentang sejarah wayang di Surakarta melalui transformasi bentuk dan ruang dengan gaya *Anime*.

1.4 Tujuan

Mewujudkan rancangan bangunan Kompleks Museum Wayang Nasional yang berlandaskan pada pendekatan historis dari wayang itu sendiri guna mempermudah pengunjung untuk memahami sejarah wayang serta penggunaan gaya *Anime* dalam pengolahan bentuk dan ruangnya untuk menarik apresiasi masyarakat, khususnya anak-anak, remaja dan pemuda.

Sasaran

Mewujudkan sebuah Kompleks Museum Wayang Nasional melalui transformasi bentuk *Anime* yang diterapkan pada elemen-elemen bangunan. Pengolahan bentuk dan

ruang bangunan tersebut disinergikan sehingga menjadi sebuah rancangan yang utuh dan terintegrasi dengan baik, melalui setiap elemen-elemen bangunan dan fungsi ruang, yang menjadikan bangunan sebagai museum wayang di Surakarta.

1.5 Lingkup Studi

a. Ruang Lingkup Substansial

Perancangan Kompleks Museum Wayang Nasional ini akan meliputi perancangan fasilitas yang diharapkan dapat mempermudah para pengunjung untuk mengerti dan memahami jenis-jenis wayang dari waktu ke waktu melalui penataan ruang yang didasarkan pada pendekatan historis dari kemunculan wayang-wayang tersebut di Indonesia.

b. Ruang Lingkup Spasial

Perancangan Kompleks Museum Wayang Nasional ini sebagai fasilitas pariwisata dan pendidikan untuk seluruh masyarakat Jawa Tengah, khususnya Surakarta.

c. Ruang Lingkup Temporal

Bangunan ini akan dirancang untuk bertahan selama ± 10 tahun.

1.6 Metoda Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan adalah metode deskriptif dan komparatif, yaitu dengan mengumpulkan, mengidentifikasi data, menganalisa studi kasus, menetapkan batasan dan anggapan, melakukan pendekatan-pendekatan, dan menentukan program perancangan.

1. Tahap Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui :

- Observasi

Melakukan pengamatan kepada obyek yang berkaitan dengan perencanaan Museum Wayang Nasional berikut materi koleksinya. Observasi akan dilakukan kepada beberapa museum di Surakarta, seperti : Museum Suaka Budaya, Museum Pura Mangkunegaran, dan Museum Radya Pustaka.

- **Studi Literatur**

Mempelajari buku-buku atau brosur yang berkaitan dengan teori, konsep dan standar perencanaan Museum seperti yang terdapat pada buku *Building Type dan Data Arsitek* yang digunakan dalam penyusunan program dan literature yang berkaitan dengan jenis-jenis wayang yang ada di Indonesia, seperti buku *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Mencari info melalui majalah-majalah yang berhubungan dengan *anime* seperti majalah *Animonster*.

- **Wawancara**

Melakukan wawancara mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan perencanaan Museum Wayang Nasional di Surakarta dengan narasumber yang terkait.

2. **Tahap Analisa**

Menganalisa data yang ada serta menggali potensi dan masalah yang timbul, mencari keterkaitan antar masalah. Pada tahap analisa ini telah didasari oleh landasan teoritis berupa standar-standar yang berasal dari literatur studi.

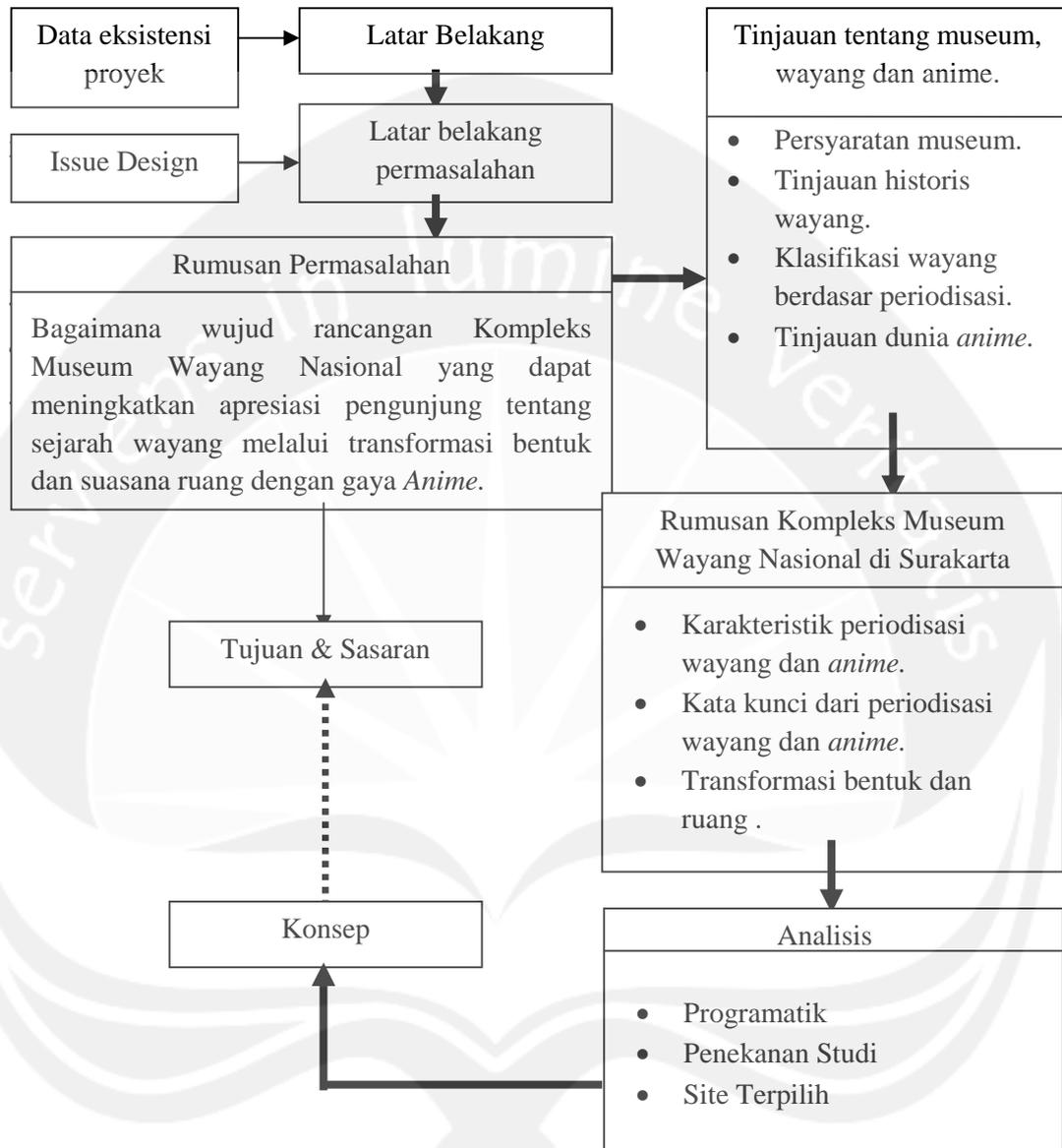
3. **Tahap Sintesa**

Merupakan suatu tahap integrasi antara keseluruhan data lapangan dan hasil analisa untuk mencapai tujuan pada sasaran yang ditetapkan. Data-data ini kemudian diintegrasikan dengan persyaratan dan ketentuan perencanaan dan perancangan hingga diperoleh output berupa alternative-alternatif pemecahan masalah.

4. **Tahap Kesimpulan**

Merupakan kesimpulan yang didapat dari hasil analisa dan sintesa yang dilakukan. Kesimpulan ini digunakan sebagai dasar untuk membuat desain guideline yang akan melandasi perancangan.

1.7 Tata Langkah



1.8 Sistematika Penulisan

- **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran penulisan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

- **BAB II Tinjauan Umum Museum Wayang**

Bab ini berisi tentang kepustakaan tentang pengertian museum, fungsi dan tujuan museum, dan pemaparan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kesenian wayang serta penjelasan singkat mengenai dunia *anime*.

- **BAB III Tinjauan Khusus Museum Wayang Nasional – Anime di Surakarta**

Bab ini berisi tentang sejarah dan dunia anime, pengertian tentang Museum Wayang Nasional – Anime beserta ketentuan-ketentuannya, pembahasan mengenai lokasi proyek, dan preseden mengenai museum yang ada di Indonesia atau dunia.

- **BAB IV Tinjauan Teori**

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam perncanan dan perancangan untuk mencapai konsep dan pendekatan transformasi arsitektural dari sebuah rancangan Museum Wayang Nasional di Surakarta.

- **BAB V Analisis dan Sintesis Perencanaan dan Perancangan**

Berisikan analisa penekanan studi dan analisa programatik dari obyek studi dengan menggunakan acuan teori serta analisis site terpilih yang kemudian disintesis ke dalam bentuk bangunan dan ruang.

- **BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**

Bab ini berisi tentang konsep dasar perancangan dan perencanaan Museum Wayang Nasional di Surakarta dan juga kesimpulan yang didapatkan berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.