

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Seni Wayang Jawa sudah ada jauh sebelum masuknya kebudayaan Hindu ke Indonesia. Wayang merupakan kreasi budaya masyarakat /kesenian Jawa yang memuat berbagai aspek kebudayaan Jawa. Pertunjukan wayang ceritanya menggambarkan jiwa kepahlawanan para nenek moyang yang ada dalam mitologi.

Orang Jawa sangat gemar menonton wayang karena ceritanya sarat akan pelajaran-pelajaran hidup yang sangat berguna yang dapat dijadikan pedoman dalam menjalani hidup. Berdasarkan cerita dan cara penyajian, kira-kira terdapat 40 jenis wayang di Indonesia, diantaranya : Wayang Beber, Wayang Klithik, Wayang Kulit, Wayang Krucil dan Wayang Thengul / Golek. Pementasan wayang selalu diiringi dengan musik gamelan.

Wayang kulit adalah seni pertunjukan yang telah berusia lebih dari setengah milenium. Kemunculannya memiliki cerita tersendiri, terkait dengan masuknya Islam Jawa. Salah satu anggota Wali Songo menciptakannya dengan mengadopsi Wayang Beber yang berkembang pada masa kejayaan Hindu-Budha. Adopsi itu dilakukan karena wayang terlanjur lekat dengan orang Jawa sehingga menjadi media yang tepat untuk dakwah menyebarkan Islam, sementara agama Islam melarang bentuk seni rupa. Alhasil, diciptakan wayang kulit dimana orang hanya bisa melihat bayangan.

Pagelaran wayang kulit dimainkan oleh seorang yang kiranya bisa disebut penghibur publik terhebat di dunia. Bagaimana tidak, selama semalam suntuk, sang dalang memainkan seluruh karakter aktor wayang kulit yang merupakan orang-

orangan berbahan kulit kerbau dengan dihias motif hasil kerajinan *tatah sungging* (ukir kulit). Ia harus mengubah karakter suara, berganti intonasi, mengeluarkan guyonan dan bahkan menyanyi. Untuk menghidupkan suasana, dalang dibantu oleh musisi yang memainkan gamelan dan para sinden yang menyanyikan lagu-lagu Jawa.

Tokoh-tokoh dalam wayang keseluruhannya berjumlah ratusan. Orang-orangan yang sedang tak dimainkan diletakkan dalam batang pisang yang ada di dekat sang dalang. Saat dimainkan, orang-orangan akan tampak sebagai bayangan di layar putih yang ada di depan sang dalang. Bayangan itu bisa tercipta karena setiap pertunjukan wayang memakai lampu minyak sebagai pencahayaan yang membantu pemantulan orang-orangan yang sedang dimainkan.

Setiap pagelaran wayang menghadirkan kisah atau lakon yang berbeda. Ragam lakon terbagi menjadi 4 kategori yaitu lakon pakem, lakon carangan, lakon gubahan dan lakon karangan. Lakon pakem memiliki cerita yang seluruhnya bersumber pada perpustakaan wayang sedangkan pada lakon carangan hanya garis besarnya saja yang bersumber pada perpustakaan wayang. Lakon gubahan tidak bersumber pada cerita pewayangan tetapi memakai tempat-tempat yang sesuai pada perpustakaan wayang, sedangkan lakon karangan sepenuhnya bersifat lepas.

Cerita wayang bersumber pada beberapa kitab tua misalnya Ramayana, Mahabharata, Pustaka Raja Purwa dan Purwakanda. Kini, juga terdapat buku-buku yang memuat lakon gubahan dan karangan yang selama ratusan tahun telah disukai masyarakat Abimanyu kerem, Doraweca, Suryatmaja Maling dan sebagainya. Diantara semua kitab tua yang dipakai, Kitab Purwakanda adalah yang paling sering digunakan oleh dalang-dalang dari Kraton Yogyakarta. Pagelaran wayang kulit dimulai ketika sang dalang telah mengeluarkan gunung. Sebuah pagelaran wayang semalam suntuk gaya Yogyakarta dibagi dalam 3 babak yang memiliki 7 jejeran (adekan) dan 7 adegan perang. Babak pertama, disebut pathet lasem, memiliki 3

jejeran dan 2 adegan perang yang diiringi gending-gending pathet lasem. Pathet Sanga yang menjadi babak kedua memiliki 2 jejeran dan 2 adegan perang, sementara Pathet Manura yang menjadi babak ketiga mempunyai 2 jejeran dan 3 adegan perang. Salah satu bagian yang paling dinanti banyak orang pada setiap pagelaran wayang adalah gara-gara yang menyajikan guyonan-guyonan khas Jawa.

Seiring perkembangan jaman, keberadaan seni pewayangan di Yogyakarta saat ini sudah mengalami penurunan minat oleh para masyarakatnya, ditandai dengan berkurangnya minat para generasi muda untuk turut menikmati seluk beluk dunia pewayangan dan pertunjukan wayang kulit itu sendiri, padahal seni wayang kulit ini dapat dijadikan hiburan dan sarana penyampaian berita ataupun realita-realita kehidupan yang terjadi pada saat ini yang tentunya sarat akan makna. Permasalahan yang timbul saat ini adalah kurangnya minat generasi muda terhadap seni pewayangan ini. Tentunya kelestarian seni wayang kulit di Yogyakarta tidak terlepas dari campur tangan para generasi muda untuk mengenal, mempelajari, mengembangkan dan ikut melestarikan budaya seni wayang kulit di Yogyakarta. Tujuan dari penyusunan perancangan Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta ini adalah untuk menumbuhkan rasa kepedulian para generasi muda untuk ikut mengembangkan dan melestarikan budaya seni wayang kulit di Yogyakarta dengan pendekatan unsur komedi di dalamnya, sehingga Tergugahnya rasa kepedulian dan minat para generasi muda untuk lebih mengenal dan ikut melestarikan budaya seni wayang kulit di Yogyakarta.

I.2. Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang dibahas dan dikaji lebih dalam dari pengambilan judul ini adalah :

- Bagaimana wujud rancangan Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta yang mengeksplorasi unsur komedi, ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan dan penataan ruang yang dapat menarik minat generasi muda.

I.3. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

- **Tujuan**

- ✓ Menjelaskan dan menentukan keunggulan dari konsep desain secara umum, terutama konsep desain bentuk yang akan diterapkan pada desain Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit Yogyakarta yang akan dibangun
- ✓ Memastikan desain yang akan dibuat dapat beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan sekitarnya.

- **Sasaran**

- ✓ Memilih konsep desain dengan menerapkan unsur-unsur Memutarbalikkan Logika, Nyeleneh (komedi) dan unsur Kekanak-kanakan dalam setiap konsep khusus desain Pusat Pengembangan Kesenian Wayang Kulit Yogyakarta, sehingga menunjukkan perberbedaan dengan konsep desain proyek sejenis lainnya, serta memerhatikan keberadaannya terhadap eksistensi lingkungan bangunan sekitarnya.

I.4. Manfaat Pembahasan

1. Secara subyektif

- Dasar pengambilan judul untuk dijadikan penyusunan Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Sebagai pegangan dan acuan pengembangan selanjutnya.

2. Secara Obyektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa dalam pengajuan judul Tugas Akhir, maupun pembaca lain mengenai program perencanaan dan perancangan arsitektur, khususnya mengenai budaya seni pewayangan.

I.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dari judul Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta ini mencakup sejarah pewayangan di Indonesia, sejarah pewayangan di Yogyakarta, karakteristik seni wayang kulit, penerapan ilmu-ilmu arsitektur dalam bangunan, konsep, dan organisasi ruang, esensi unsur komedi serta pengaplikasian unsur-unsur komedi di dalam perancangan Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta.

I.6. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penulisan naskah ini adalah metoda deskriptif yaitu memberi gambaran segala permasalahan yang ada, yang kemudian informasi tersebut dianalisis berdasarkan pengetahuan disiplin ilmu arsitektural yang terkait untuk mendapatkan program perencanaan dan perancangan yang baik.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metoda survey lapangan dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara, dilakukan dengan pihak terkait dan kompeten dengan topik permasalahan untuk mendapatkan data primer.
2. Studi literatur, dilakukan untuk mendapatkan data-data berupa studi kepustakaan, pengumpulan data dan peta, studi kasus melalui buku, artikel Koran/majalah, brosur/katalog, dan situs internet mengenai obyek sejenis dan hal yang terkait dengan permasalahan.
3. Survey/observasi lapangan, dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek studi banding/kasus.

I.7. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode pembahasan dan sistematika pembahasan Perancangan Pusat Pengembangan Seni Wayang Kulit di Yogyakarta

BAB II TINJAUAN UMUM

Merupakan uraian teori-teori yang berkaitan dengan pusat seni, pengertian seni, pusat pengembangan seni, pengertian seni wayang, sejarah perkembangan seni wayang di Indonesia, jenis-jenis wayang di Indonesia, sejarah perkembangan seni wayang di Yogyakarta, tinjauan minat generasi muda terhadap seni pewayangan di Yogyakarta, pengertian, maksud, fungsi serta aktivitas yang diwadahi di dalam pusat budaya seni.

BAB III UNSUR - UNSUR KOMEDI DI DALAM SENI PEWAYANGAN

Menguraikan tentang unsur-unsur yang terkandung di dalam seni pewayangan, khususnya seni wayang kulit dan menggali makna yang terkandung di dalamnya

BAB IV TRANSFORMASI UNSUR-UNSUR KOMEDI DI DALAM ARSITEKTUR

Mentransformasikan unsur-unsur komedi ke dalam Arsitektur menyangkut organisasi ruang, bentuk arsitektur maupun bentuk bangunan secara umum

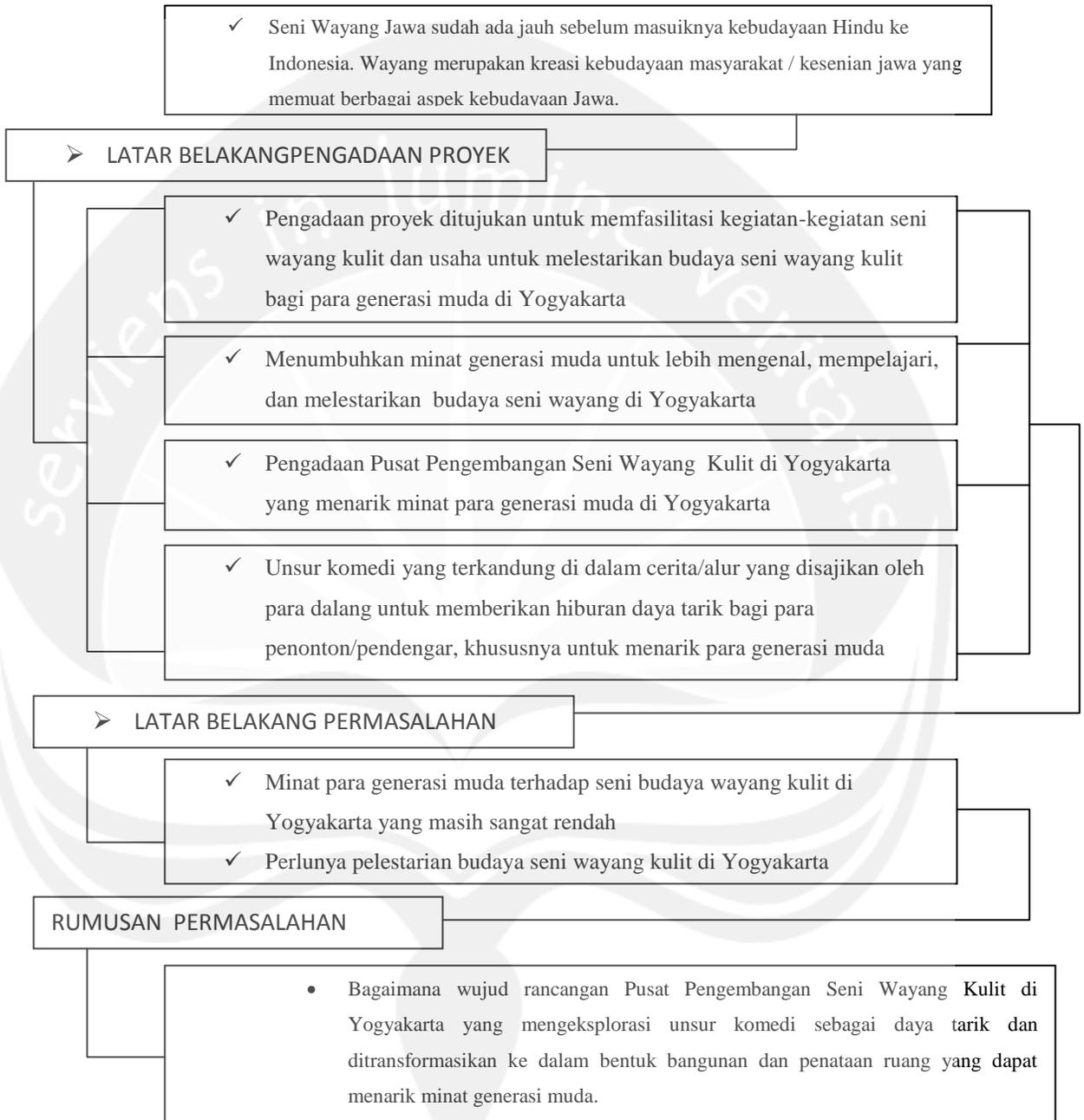
BAB V ANALISIS

Merupakan tahap analisis teori-teori terkait kedalam konsep desain, menyangkut analisis secara umum dan khusus.

BAB VII KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN ARSITEKTUR

Merupakan konsep dan program dasar perancangan yang akan digunakan dalam perancangan fisik berupa konsep dasar perancangan program ruang dan tapak pilih.

✓ KERANGKA POLA PIKIR



Tabel. 1.1. Kerangka Pola Pikir

Sumber : Data Pribadi