



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**MUSEUM WAYANG NUSANTARA
DI SURAKARTA**

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

diajukan oleh :
JOKO ISWANTO
NIM. L2B 099233

Periode 86
Maret – Juni 2004

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2004**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya dengan aneka ragam kebudayaan dan tradisi. Potensi merupakan model sebagai sebuah bangsa yang besar. Kesenian wayang merupakan salah satu dari sekian banyak kesenian produk asli bangsa Indonesia. Di mata pengamat budaya, kesenian wayang mempunyai nilai lebih dibandingkan seni lainnya. Kesenian wayang, merupakan kesenian komprehensif yang dalam pertunjukannya memadukan beberapa unsur kesenian, diantaranya seni karawitan, seni rupa (tatah sungging), seni pentas (pedalangan) dan seni tari (wayang orang). Disamping fungsinya sebagai hiburan dan pendidikan, kesenian wayang juga memiliki fungsi estetika dan sarat dengan kandungan nilai yang bersifat sakral. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatan tokohnya, sampai bentuk wayangnya mengandung makna yang sangat dalam.

Kesenian wayang telah masuk dalam pergaulan masyarakat dunia. Wayang ditetapkan sebagai warisan pusaka budaya dunia pada 7 Nopember 2003 oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB (Unesco) yang telah mengakui wayang sebagai World Masterpiece of Oral Imangible Heritage of Humanity. (Kompas, 16 Januari 2004)

Derasnya arus globalisasi yang mempengaruhi segala bidang kehidupan terus menggeser nilai-nilai kebudayaan dan kesenian tradisional. Sementara di satu sisi pembinaan konkrit untuk membangkitkan kesadaran dan pemahaman tentang wawasan nilai-nilai budaya umumnya dan kesenian tradisional khususnya terasa sangat kurang terhadap masyarakat, terutama terhadap generasi muda. Dunia wayang menjadi semakin asing di kalangan masyarakat desa maupun kota, terutama masyarakat generasi muda. Sehingga tidak aneh apabila anak-anak muda di kota-kota besar lebih mengenal tokoh-tokoh Superman, Batman dan Sinchan daripada Arjuna, Bima dan Gatotkaca.

Salah satu langkah dalam upaya menyelamatkan kekayaan kesenian tradisional adalah dengan penggalan melalui museum. Museum memiliki berbagai macam fungsi. Selain sebagai pusat dokumentasi, museum juga berperan sebagai tempat edukasi dan rekreasi.

Warisan sejarah bangsa, dalam hal kesenian wayang perlu dipelihara dan diselamatkan demi terwujudnya nilai-nilai budaya nasional yang dapat memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal harga diri dan kebanggaan nasional serta memperkokoh jiwa kesatuan nasional. Museum merupakan salah satu wadah yang tepat untuk memelihara dan menyelamatkan sejarah budaya. Melalui museum diharapkan masyarakat dapat mengenal kembali sejarah alam, sejarah

ilmu pengetahuan dan sejarah kebudayaan masa lalu dengan mempelajari koleksi-koleksinya. Museum mempunyai peranan sebagai pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah, sebagai media pendidikan, pembinaan, penerangan dan hiburan, sebagai pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa, sebagai cermin sejarah, alam dan kebudayaan, sebagai pusat peningkatan apresiasi budaya, serta sebagai obyek wisata.

Kondisi sara pelestarian wayang yang ada saat ini belum memadai dan belum memenuhi kebutuhan yang diinginkan serta belum mencapai saran yang dituju. Berdasarkan pertimbangan tersebut, diperlukan suatu wadah berupa Museum Wayang yang dapat memenuhi persyaratan sehingga mencapai sasaran yang diinginkan.

Kota Surakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata budaya di Jawa Tengah. Kota ini memiliki karakter dan citra budaya yang sangat kuat, hal ini tidak lepas dari sejarah kota Surakarta, serta didukung oleh keberadaan aset-aset peninggalan budaya masa lalu yang memiliki nilai sangat tinggi. Surakarta merupakan salah satu kiblat dunia pewayangan di Indonesia.

Pertimbangan perencanaan Museum Wayang Nusantara di Surakarta adalah karena belum adanya fasilitas semacam ini di Surakarta, sedangkan fasilitas tersebut sangat dibutuhkan. Dengan didirikannya Museum Wayang Nusantara di Surakarta, diharapkan agar kesenian wayang dan sara pendukung yang ada dan pernah ada di Nusantara (Indonesai) dapat dikumpulkan, didokumentasikan, dipelihara, diteliti dan diidentifikasi serta dipamerkan untuk tujuan pendidikan nonformal, penelitian dan rekreasi.

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur bagi Museum Wayang Nusantara di Surakarta

2. Sasaran

Sasaran penulisan ini adalah tersusunnya usulan langkah-langkah dasar proses perencanaan dan perancangan Museum Wayang Nusantara di Surakarta berdasarkan aspek-aspek panduan perencanaan dan perancangan.

C. Manfaat

1. Secara Subyektif

Memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata 1 (S1) pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip Semarang.

2. Secara Obyektif

- Sebagai sumbangan terhadap perencanaan pembangunan museum wayang
- Sebagai sumbangan perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya.

D. Ruang Lingkup

Lingkup pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini dititikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur dalam perencanaan dan perancangan Museum Wayang Nusantara di Surakarta. Hal-hal lain diluar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya tetapi tetap dalam koridor disiplin ilmu arsitektur.

E. Metode Pembahasan

Metode penulisan landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Museum Wayang Nusantara di Surakarta adalah metode deskriptif analisis yaitu dengan mengumpulkan dan mengidentifikasi data, merumuskan permasalahan yang ada serta menganalisisnya sehingga didapat pemecahannya untuk menentukan kriteria desain yang akan digunakan. Data yang digunakan dalam penyusunan LP3A ini diperoleh dengan pengumpulan data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Pengumpulan data primer merupakan langkah yang ditempuh untuk memperoleh data mengenai obyek dengan observasi langsung pada lokasi perencanaan dan obyek studi kasus maupun dengan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dengan perencanaan Museum Wayang Nusantara di Surakarta.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan untuk memperkuat dan melengkapi studi maupun data yang ada sehingga dalam penyusunannya bukan merupakan suatu asumsi subyektif belaka. Data sekunder yang ada berasal dari Dinas Pariwisata dan Budaya Surakarta sebagai lokasi perencanaan dari Biro Statistik, literatur dan keterangan dari pihak-pihak yang berkaitan dengan perencanaan Museum Wayang Nusantara di Surakarta.

F. Sistematika Pembahasan

Sistem penulisan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur adalah sebagai berikut :

- BAB I :** **PENDAHULUAN**
Menguraikan latar belakang permasalahan, tujuan penulisan, manfaat, ruang lingkup bahasan dan sistematika pembahasan.
- BAB II** **TINJAUAN PUSTAKA**
Berisi landasan teori, yaitu antara lain pengertian dan sejarah museum, klasifikasi museum, persyaratan museum, sejarah wayang, klasifikasi wayang dan unsur-unsur pertunjukan wayang, tinjauan arsitektur neo-vernakular, dan studi banding.
- BAB III** **TINJAUAN KOTA SURAKARTA**
Berisi fisik, sejarah, potensi dan faktor pendukung kegiatan perencanaan dan perancangan.
- BAB IV** **BATASAN DAN ANGGAPAN**
Berisi batasan-batasan dalam perencanaan dan perancangan Museum Wayang Nusantara di Surakarta.
- BAB V** **PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**
Menguraikan pendekatan pelaku, aktifitas dan kebutuhan besaran ruang serta pemilihan lokasi dan tapak.
- BAB VI** **PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**
Berisi konsep perencanaan dan perancangan bangunan yang didasarkan pada Penekanan desain arsitektur neo vernakular.