

# Perancangan Interior Museum Wayang Potehi di Surabaya

Faradila Chandra, Grace Mulyono  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* faradila.ch@hotmail.com ; gracem@petra.ac.id

**Abstrak**—Wayang potehi adalah budaya asal Tiongkok berupa boneka tangan yang dimainkan dengan cerita kolosal. Wayang potehi sempat mati suri pada era reformasi karena dekret presiden yang melarang seluruh budaya Tionghoa ditampilkan di depan umum. Pada masa sekarang budaya Tionghoa tersebut boleh tampil kembali. Banyak orang yang kurang tertarik dengan budaya wayang potehi ini karena dianggap membosankan. Surabaya adalah ibukota Jawa Timur yang didatangi wayang potehi pertama kali melewati jalur perdagangan sehingga cocok untuk dibangun museum wayang potehi. Diharapkan melalui perancangan ini dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengenal lebih dalam tentang salah satu budaya etnis Tionghoa yang merupakan etnis minoritas di Indonesia yang sempat mendapat diskriminasi pada masa orde baru, mengenal Negara Indonesia adalah Negara “Bhineka Tunggal Ika”.

**Kata Kunci**—Wayang, Potehi, Museum, Perancangan Interior, Surabaya.

**Abstract**— The potehi puppet was a culture from Chinese in the form of hand’s doll which played with colonial story. In the period of reformation, the potehi puppet had no permission from President wheresoever to all Chinese culture can’t show in public. Nowadays Chinese culture can show in public again. But many people had no interest for this culture because they assuming that thing so boring. Surabaya is a East Java’s capital where the potehi puppet came for the first time through market’s route ago so this place will be so compatible if there is a museum of potehi puppet. Hopefully, with this design planning people will have a place to give more acknowledges from one of Chinese culture where they were minority in Indonesia and so ever got discrimination in new orde’s period, knowing Indonesia is “Bhineka Tunggal Ika”.

**Keyword**—Puppet, Potehi, Museum, Interior Design, Surabaya.

## I. PENDAHULUAN

INDONESIA tidak hanya kaya akan bumi dan rempah-rempah, tetapi juga kaya akan suku bangsa. Dari berbagai suku bangsa inilah, Indonesia diperkaya dengan berbagai kebudayaan. Salah satu suku bangsa Indonesia yang turut memperkaya kebudayaan bangsa Indonesia adalah suku Tionghoa. Suku ini adalah suku minoritas di Indonesia yang berasal dari daratan Tiongkok. Karena suatu alasan tertentu, sekelompok orang Tionghoa di Tiongkok pindah dan menetap dalam waktu yang lama di Indonesia, kemudian beradaptasi

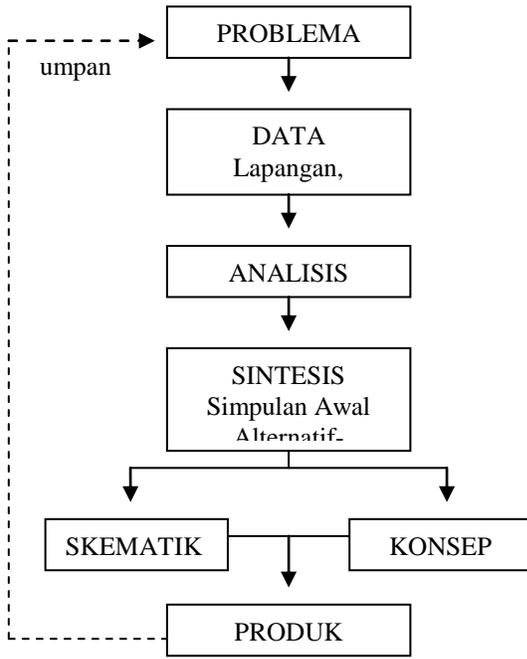
dan berbaur dengan masyarakat Indonesia, yang kemudian menghasilkan suku atau etnis Tionghoa.

Sekelompok orang yang berasal dari daratan Tiongkok ini tidak hanya membawa harta benda tetapi juga kebudayaan, adat-istiadat, serta tradisi mereka. Hal ini dapat dilihat dari masyarakat keturunan Tionghoa yang tinggal di Indonesia ini masih hidup berdasarkan adat-istiadat dan tradisi Tiongkok. Seperti merayakan hari raya imlek dan perayaan kue bulan. Selain itu dapat dilihat juga dari kesenian daerah Tiongkok yang sekarang sering kita lihat seperti pertunjukan ular naga dan barongsai.

Ada salah satu kebudayaan dari Tiongkok yaitu wayang potehi. Wayang potehi ini dikenal juga dengan nama wayang *thithi*, merupakan salah satu kebudayaan yang ikut dibawa oleh etnis Tionghoa dan masuk ke Indonesia pada sekitar abad ke-16 sampai sekitar pertengahan abad ke-19. Wayang potehi ini berasal dari provinsi Fu Jian, Tiongkok. Sesuai dengan namanya, *bu dai xi* (potehi) dimana “bu” berarti kain, “dai” berarti kantong, dan “xi” berarti pertunjukan, jadi potehi adalah pertunjukan boneka kain yang dimainkan dengan tangan yang dimasukan ke dalam kantong. Wayang potehi dibawa oleh etnis Tionghoa melalui jalur perdagangan dan menjadi akulturasi budaya di Indonesia. Wayang potehi menggunakan dua bahasa yaitu bahasa hokkian dan bahasa Indonesia.

## II. METODE PERANCANGAN

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling cocok digunakan adalah metode analitis. Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones,1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar (*thinking before drawing*). Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain.



**A. Penetapan Masalah**

Keunikan wayang potehi telah disenangi banyak orang, namun sayangnya pada masa orde baru, kesenian ini seolah mati karena dekrit presiden yang melarang memainkan segala budaya Tionghoa, meskipun yang memainkan adalah penduduk pribumi. Pada masa reformasi, presiden alm. Aburachman Wahid mencabut larangan ini. Kesenian wayang potehi pun mulai bangkit kembali dan banyak masyarakat Indonesia yang menaruh perhatian.

Bagaimana merancang interior dalam museum wayang potehi yang dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal lebih dalam tentang wayang potehi?

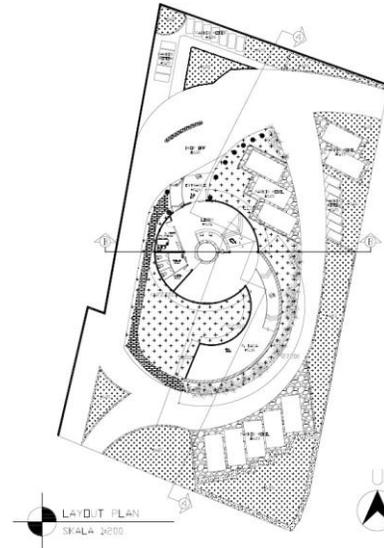
**B. Pendataan Lapangan**



Gambar.1. Tampak Site Perancangan Interior Museum Wayang Potehi di Surabaya

Lokasi perancangan berada di daerah Kembang Jepun (kayanya Surabaya) Pertigaan antara Jalan Kembang Jepun dan Jalan Husein Surabaya. Lokasinya sangat strategis karena

dapat diakses dari dua jalur yaitu jalan utama Kembang Jepun dan Jalan Husin yang menghubungkan dengan Klenteng pertama di Surabaya yang di datangi oleh wayang potehi yang dibawa oleh etnis Tionghoa dari Tiongkok melalui jalur perdagangan.



Gambar.2. Denah Layout Bangunan Perancangan Museum Wayang Potehi

**C. Analisis Data**

Mengumpulkan semua data-data yang diperlukan baik yang diperoleh dari hasil survey, wawancara, data literature, data pembeding, dan lain sebagainya. Data-data yang dikumpulkan berupa sejarah tentang wayang potehi, bagaimana cerita yang di bawakan, kebutuhan ruang yang di perlukan, berapa macam karakter boneka yang ada, lalu kemudian di proses dengan cara disortir. Dengan proses ini pencarian data disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses perancangan. Setelah mendapatkan data yang diperlukan lalu mencari data pembeding yang sesuai dengan perancangan. Karena perancangan ini museum maka data pembeding yang diperlukan juga museum. Bagaimana sistem display yang baik, alur yang digunakan, sampai kepada konsep perancangan yang digunakan. Pemecahan masalah berangkat dari permasalahan yang ada. Sehingga solusi yang diperoleh dapat diterapkan ke dalam perancangan.

**III. DESAIN AKHIR**

**A. Lingkup Perancangan**

Perancangan interior museum wayang potehi di Surabaya ini mempunyai 3 massa bangunan. Setiap massa bangunan di bagi menjadi beberapa area yang memiliki fungsi masing-masing. Massa A (bagian tengah) terdapat area resepsionis dan area pameran karakter boneka wayang potehi. Massa B (bagian atas) memiliki area pengetahuan tentang sejarah wayang potehi, area panggung dan pertunjukan, dan area pameran cerita wayang potehi. Massa C (bagian bawah) adalah area cafe, area souvenir, area perpustakaan, dan area informasi tentang wayang potehi melalui layar digital.

- Luas minimal 1000m<sup>2</sup>
- Objek Perancangan :
  - ✓ Lobby Lounge
  - ✓ Ruang Baca
    - Sebagai sarana agar pengunjung dapat membaca buku-buku yang berhubungan dengan kesenian wayang potehi.
  - ✓ Teater
    - Sebagai sarana pertunjukan wayang potehi
  - ✓ Cafe
    - Pengunjung dapat istirahat dan menunggu kerabat atau keluarga yang sedang berada di dalam museum.
  - ✓ History Area
    - Sebagai area edukasi dan informasi seputar sejarah dan kesenian tentang wayang potehi.
  - ✓ Staff Area
    - Meliputi toilet, ruang manager, dan ruang karyawan
  - ✓ Toilet Pengunjung

#### *Analisis Lokasi Perancangan*

Pemilihan lokasi untuk perancangan museum wayang potehi di Surabaya ini berada di daerah Kembang Jepun (kya-kya Surabaya) dengan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain :

1. Lokasinya sangat strategis karena dapat diakses dari dua jalur yaitu jalan utama Kembang Jepun dan Jalan Husin yang menghubungkan dengan Klenteng pertama di Surabaya yang di datangi oleh wayang potehi yang dibawa oleh etnis Tionghoa dari Tiongkok melalui jalur perdagangan.
2. Lokasi berada di daerah pecinan Surabaya yang merupakan pusat perdagangan orang Tiongkok saat mereka datang ke Indonesia pada jaman dahulu.
3. Bangunan bukan merupakan bangunan konservasi.

Kekurangan dari pemilihan site di daerah Kembang Jepun ini adalah lokasi jauh dari pusat kota Surabaya.

#### *Analisa Tapak Dalam*

Bangunan eksisting pada lokasi untuk perancangan interior museum wayang potehi ini merupakan bangunan fasilitas umum yang sudah tidak terpakai dan bukan bangunan konservasi sehingga dapat di ganti dengan bangunan lain.

Perancangan bangunan yang dipakai untuk mengganti bangunan eksisting adalah perancangan bangunan museum wayang potehi. Dalam perancangan, bangunan ini memiliki 3 massa yang di bentuk berdasarkan gerakan tangan dalang wayang potehi. Pada perancangan bagian dalam lebih terarah pada konsep *open space* yang menerapkan meminimalan sekat pada fungsi ruang. Ruang-ruang yang di sekat hanya ruangan yang membutuhkan privasi seperti kamar mandi dan ruang *staff*.

Dominan material yang di pakai menggunakan beton pracetak untuk menyesuaikan bentuk bangunan. Pada bagian dalam terdapat juga kisi-kisi agar memudahkan udara masuk tanpa menggunakan pendingin ruangan. Ditengah bangunan

terdapat void yang dihiasi dengan pipa baja sebagai estetika dan juga elemen struktur bangunan.

#### *Analisa Kebutuhan Ruang*

Ruang yang dibutuhkan adalah ruang untuk area resepsionis untuk penerimaan pengunjung dan informasi, area pameran tentang wayang potehi, area cafe agar pengunjung dapat beristirahat setelah berkeliling di dalam museum ataupun menunggu kerabat yang masih berkeliling, area souvenir untuk pengunjung membeli pernak-pernik tentang wayang potehi, area perpustakaan yang menyediakan berbagai macam buku tentang wayang potehi, dan juga area informasi melalui layar monitor yang dapat diakses oleh pengunjung sendiri.

#### *Analisa Karakteristik Ruang*

##### 1. Massa A (bagian tengah)

Massa A memiliki beberapa area di antaranya area resepsionis, toilet pengunjung dan karyawan, area pameran, dan area *staff*. Area *staff* merupakan area private yang hanya boleh digunakan oleh karyawan museum, area pameran merupakan area publik yang dapat di akses oleh siapa saja. Area toilet pengunjung dan resepsionis merupakan area semi publik.

##### 2. Massa B (bagian atas)

Massa B adalah area pertunjukan dan area pameran. dimana area tersebut merupakan area publik.

##### 3. Massa C (bagian bawah)

Massa C terdiri dari area *cafe*, area baca, area souvenir, dan area informasi. Area tersebut merupakan area publik.

#### *Pola Sirkulasi*

Pola sirkulasi pada museum wayang potehi ini mengarahkan pengunjung yang datang untuk masuk berkeliling sambil mendapatkan informasi atau pengetahuan tentang wayang potehi. Mulai dari apa itu wayang potehi, lalu dari mana wayang potehi berasal, seperti apa pertunjukannya, bagaimana cerita wayang potehi, sampai karakter apa saja yang di tampilkan dalam pertunjukan wayang potehi.

#### *B. Konsep Perancangan*

Konsep Desain yang dipakai pada perancangan interior museum wayang potehi ini adalah "BreakThrough" dimana breakthrough berarti menembus. Yang dimaksud menembus adalah budaya chinese yang dapat menembus jaman dan tetap relevan di era modern dengan mempertahankan ciri khas budaya chinese itu sendiri.

#### *C. Tema Perancangan*

Tema perancangan adalah memadukan antara budaya chinese dengan budaya modern. Pada saat pengunjung masuk ke dalam museum, pengunjung dapat merasakan suasana chinese pada desain yang modern.

#### *D. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang*

Museum ini menggunakan gaya desain Chinese Kontemporer dengan karakter bentuk yang minimalis sesuai dengan fungsi tetapi dilengkapi dengan ciri khas budaya chinese dengan tidak memainkan banyak ornamen. Suasana

ruang yang ingin ditimbulkan adalah suasana chinese yang modern yang didukung dengan pemilihan warna hitam, putih, coklat, abu-abu, merah, dan emas. Pengunjung diharapkan dapat merasakan budaya chinese yang kental pada saat memasuki museum wayang potehi ini.

#### E. Sistem Interior

##### Tata Udara

Museum ini menggunakan penghawaan buatan yaitu pendingin ruangan disetiap ruangnya. Pendingin ruangan yang digunakan adalah *AC Central*. Tidak ada penghawaan alami pada museum ini.

##### Tata Cahaya

Museum ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan berasal dari lampu LED dan lampu gantung, sedangkan pencahayaan alami berasal dari void yang berada di tengah bangunan. Ketika siang hari museum dibantu sinar matahari yang masuk lewat void sehingga dapat mengurangi penggunaan lampu.

##### Tata Suara

Sistem akustik hanya digunakan pada area pertunjukan karena kegiatan yang berlangsung dalam ruangan tersebut menggunakan alat musik, maka penggunaan *glasswool* diaplikasikan pada dinding.

##### Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan APAR yang terletak di beberapa tempat. Selain itu alarm pendeteksi asap juga di pasang dalam museum ini.

##### Sistem Keamanan

Sistem proteksi kebakaran menggunakan APAR yang terletak di beberapa tempat. Selain itu alarm pendeteksi asap juga di pasang dalam museum ini.

#### F. Hasil Desain

##### a. Resepsionis



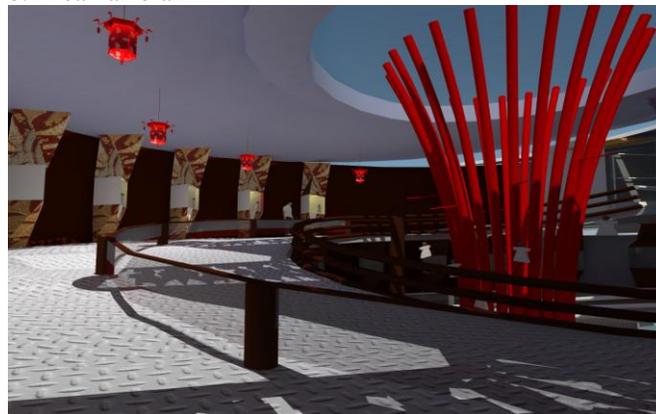
Gambar.3. Perspektif Resepsionis

Area resepsionis adalah area pertama kali di temui saat pengunjung masuk ke dalam museum. Area ini mempunyai meja resepsionis yang di tempati oleh 2 orang resepsionis. Disini pengunjung dapat membeli tiket untuk berkeliling ke dalam museum, selain itu area resepsionis juga memberikan informasi seputar museum.

Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pada saat siang hari sinar matahari dapat masuk melalui void

yang berada di tengah bangunan. Karena cahaya yang masuk kurang maka pencahayaan di tambah dengan lampu downlight. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan karena alasan kenyamanan, mengingat kota Surabaya mempunyai derajat panaan yang cukup tinggi pada siang hari.

##### b. Area Pameran



Gambar.4. Perspektif Area Suasana Pengunjung Saat Naik

Setelah menemui resepsionis, maka pengunjung diarahkan untuk naik mengikuti ramp. Pada saat pengunjung naik, pengunjung di kenalkan kepada bentuk boneka wayang potehi, seperti apa wujud boneka wayang potehi dengan cara boneka tersebut digantung di batang baja merah yang ada di bawah void bagian tengah. Pengunjung dapat naik sambil menikmati melihat boneka wayang potehi yang di gantung di tengah. Pengunjung hanya cukup menoleh ke kanan sambil berjalan menaiki ramp yang jalurnya memutar.

##### c. History of Potehi Puppet Area



Gambar.5. Perspektif Area Wayang Potehi

Setelah selesai melihat bagaimana bentuk boneka wayang potehi lalu pengunjung telah sampai keatas dimana pengunjung dibawa untuk memasuki area sejarah tentang perjalanan wayang potehi. Disini pengunjung dapat membaca bagaimana terbentuknya budaya wayang potehi, dari mana asalnya, lalu bagaimana dan kapan wayang potehi bisa masuk ke Indonesia. Disebelah kiri saat pengunjung masuk ke dalam area sejarah ini ada void yang memberikan cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan. Void tersebut di batasi oleh kaca.

#### d. Area Panggung Pertunjukan



Gambar.6. Perspektif Area Panggung Pertunjukan

Setelah melewati *history area* maka pengunjung masuk kedalam area pertunjukan wayang potehi, dimana area tersebut terdapat panggung yang dipakai pada saat pertunjukan wayang. Pengunjung dapat menikmati pertunjukan boneka wayang potehi pada waktu atau jam-jam yang telah ditentukan. Jika pengunjung datang pada saat pertunjukan tidak ada, maka pengunjung dapat melihat pertunjukan wayang potehi melalui monitor yang disediakan di area café di bawah area baca pada saat selesai berkeliling di dalam area pameran. Panggung wayang potehi memiliki ukuran 3x4 meter didalamnya. Dengan tinggi juga mencapai 3 meter. Diatas panggung terdapat atap kaca yang dapat membuat cahaya matahari masuk pada siang hari. Hal ini dimaksudkan karena hal yang paling utama dalam wayang potehi adalah pertunjukannya.

#### e. Area Foto Dalang dan Cerita Wayang Potehi



Gambar.7. Perspektif Area Foto Dalang dan Cerita Wayang Potehi

Setelah selesai melihat bagaimana panggung wayang potehi, pengunjung diarahkan menuju area yang memberikan informasi seputar apa saja dibalik pertunjukan wayang potehi. Di area ini ada beberapa informasi tentang dalang-dalang kuno yang sering membawakan pertunjukan wayang potehi dari berbagai daerah. Tidak hanya di Surabaya saja tetapi diseluruh Indonesia. Selain itu ada beberapa contoh-contoh cerita beserta karakter yang di bawakan pada saat pertunjukan. Kebanyakan cerita yang di bawakan berupa cerita kolosal.

#### f. Area Pameran Karakter Boneka Wayang Potehi



Gambar.8. Perspektif Area Pameran Karakter Boneka Wayang Potehi

Area pameran berikutnya, pengunjung kembali melewati ramp dengan arah turun untuk melihat karakter apa saja yang pada pada wayang potehi. Sistem display memudahkan pengunjung untuk melihat karakter dan informasi tentang wayang potehi. Sambil turun pengunjung sambil membaca dan menikmati karakter wayang potehi yang ditunjukkan. Disini juga menggunakan cahaya alami dan buatan. Cahaya alami yang masuk pada siang hari sangat membantu untuk mengurangi jumlah pemakaian lampu pada siang hari.

#### g. Area Café



Gambar.9. Perspektif Area Café

Selesai sudah perjalanan pengunjung untuk berkeliling kedalam area pameran. Setelah selesai pengunjung di arahkan memasuki area café yang berada di lantai 1 sekaligus pintu keluar. Area café ini bida di gunakan pengunjung untuk menunggu kerabat atau saudara yang masih berkeliling atau sekedar duduk sambil membaca buku yang disediakan di ruang baca. Selain menjual makanan dan minuman, area café juga menjual beberapa souvenir berupa boneka wayang potehi yang mungkin dimana pengunjung ingin mengoleksi dan memajang di rumah sebagai hiasan.

## h. Area Informasi



Gambar.10. Perspektif Area Informasi dan Tangga Menuju Ruang Baca

Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, jika pengunjung tidak dapat melihat bagaimana pertunjukan boneka wayang potehi berlangsung, maka pengunjung dapat melihat di monitor informasi yang di sediakan di dekat area café dan area baca. Ada 1 LCD dan 2 monitor informasi berupa layar sentuh. Dalam monitor layar sentuh pengunjung dapat mengoperasikan sendiri apa yang ingin dilihat oleh pengunjung tersebut.

## i. Area Baca



Gambar.11. Perspektif Area Baca

Area Baca adalah area dimana pengunjung dapat menambah informasi seputar wayang potehi melalui buku. Jika pengunjung kurang puas atau ingin lebih mengetahui tentang wayang potehi, pengunjung bias naik satu lantai didekat area café untuk melihat beberapa koleksi buku tentang wayang potehi. Pengunjung dapat membaca di tempat dan tidak diperbolehkan membawa keluar area museum. Disini pengunjung dapat duduk bersantai di bawah sambil membaca buku. Atau membawa buku tersebut ke area café.

Penulis Faradila Chandra mengucapkan terima kasih kepada pembimbing Ibu Grace Mulyono, S.Sn, MM selaku dosen pembimbing dan bimbingannya untuk menyelesaikan jurnal ilmiah ini.

## V. KESIMPULAN

Perancangan Interior Museum Wayang Potehi ini di latar belakang oleh kurangnya masyarakat mengenal budaya etnis Tionghoa terutama wayang potehi ini. Selain itu etnis Tionghoa sendiri sempat mendapat diskriminasi oleh pemerintah Indonesia yang tidak boleh menampilkan segala macam kebudayaannya di depan umum pada saat era reformasi. Maka dari itu perancangan ini di maksudkan agar budaya etnis Tionghoa ini dapat dikenal di masyarakat dan mendapat perhatian yang sama dengan budaya Indonesia yang lainnya. Mengenal Negara Indonesia adalah Negara yang mengusung prinsip “Bhineka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu.

Semoga dengan adanya museum wayang potehi ini masyarakat dapat lebih mengenal dan mengetahui tentang budaya etnis Tionghoa ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asmito, 1992. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Semarang; IKIP Semarang Press
- [2] Kuardhani, Hiwan. 2011. *Maecenas Potehi Dari Gudo*. Penerbit: Isacbook
- [3] Adhayanggono, G.M. 2006. *Tradisi Cerita Lisan Dalam Komunitas Tionghoa*, penerbit: Pertina
- [4] Isyanto, Joan. 2011. *Budaya Tionghoa Indonesia*. Aspertina.
- [5] A.K, Ferry. 2010. *Mendalami Wayang Potehi*. Jakarta: Travel Club.