

Grha Kesenian Wayang di Surabaya

Yessica Resita Susanto dan Timoticin Kwanda B.Sc., MRP
 Prodi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: yessica.susanto@gmail.com ; cornelia@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif eksterior dari arah barat laut

Abstrak—Grha Kesenian Wayang di Surabaya ini merupakan fasilitas yang dimaksudkan untuk melestarikan kesenian wayang di kota Surabaya. Fasilitas ini ditujukan tidak hanya bagi penggemar kesenian wayang saja, tetapi juga bagi masyarakat yang belum mengenal wayang. Melalui fasilitas ini pengunjung diajak untuk mengenal dan mengapresiasi kesenian wayang dan diharapkan dapat menambah wawasan dan kecintaan pengunjung mengenai kesenian wayang. Wayang diperkenalkan kepada pengunjung dalam bentuk sesungguhnya dan ada juga yang ditampilkan secara virtual dengan menggunakan teknologi supaya lebih menarik dan tercipta interaksi antara objek yang ditampilkan dengan pengunjung. Oleh karena itu, cara menampilkan wayang menjadi fokus dalam perancangan fasilitas ini di mana dalam menampilkan wayang tersebut, diperlukan pengolahan elemen-elemen ruang yang berperan sebagai media penyajian.

Kata Kunci—Elemen Ruang, Kesenian Wayang, Ruang

I. PENDAHULUAN

Kesenian wayang telah ditetapkan UNESCO sebagai “A Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity”. Penghargaan tersebut merupakan kehormatan sekaligus menjadi tantangan bagi masyarakat Indonesia, apakah wayang mampu bertahan dan berkembang di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang melanda saat ini (Soetrisno, 2008). Kenyataannya, di era modern ini hanya sebagian kecil masyarakat yang peduli, sedangkan yang lain seakan acuh terhadap kesenian wayang yang sudah sepatutnya dilestarikan (Aizid, 2012)

Sejak abad ke-20, semakin banyak jenis wayang yang dikembangkan oleh para pelestari wayang dengan bentuk-bentuk baru untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap wayang, seperti pakeliran padat, pakeliran layar lebar sandosa, wayang relief, dan wayang kontemporer (Murtiyoso, Sumanto, Suyanto & Kuwato, 2007). Usaha dari para pelestari wayang ini selayaknya diwadahi dalam suatu fasilitas yang bertujuan untuk memasyarakatkan kesenian wayang pada masyarakat.



Gambar 2. Wayang kontemporer yang merupakan modifikasi dari wayang kulit yang dikembangkan untuk menarik minat masyarakat terhadap kesenian wayang.

Di Pulau Jawa, ada beberapa fasilitas berupa museum yang ditujukan untuk melestarikan kesenian wayang. Namun di Jawa Timur, di mana kesenian wayang pernah muncul dan berkembang justru belum memiliki fasilitas tersebut. Oleh karena itu, Grha

C. Pendekatan Perancangan

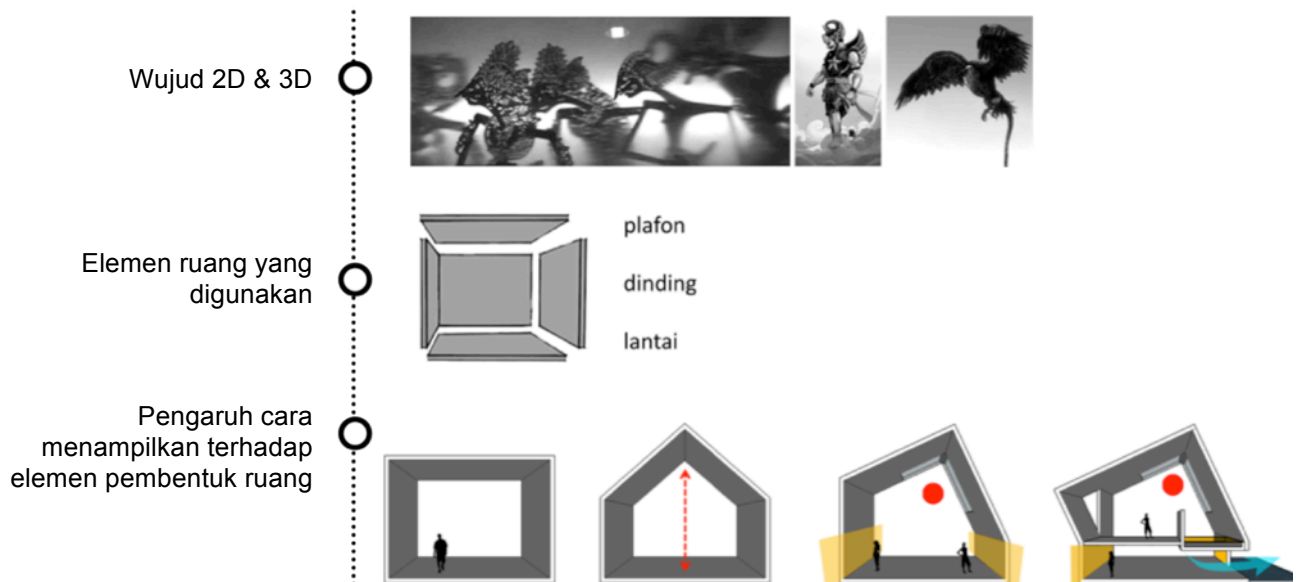
Masalah desain dari Grha Kesenian Wayang ini adalah bagaimana cara menampilkan wayang agar menarik bagi pengunjung, oleh karena itu digunakan

pendekatan elemen ruang yang terdiri dari dinding, lantai, dan plafon sebagai media penyajian

R. Pamer Wayang Purwa

Wayang purwa pada mulanya ditujukan untuk kegiatan yang bersifat sakral sehingga ruang ini berskala besar. Wayang berwujud 2D dan 3D sehingga elemen ruang yang digunakan adalah

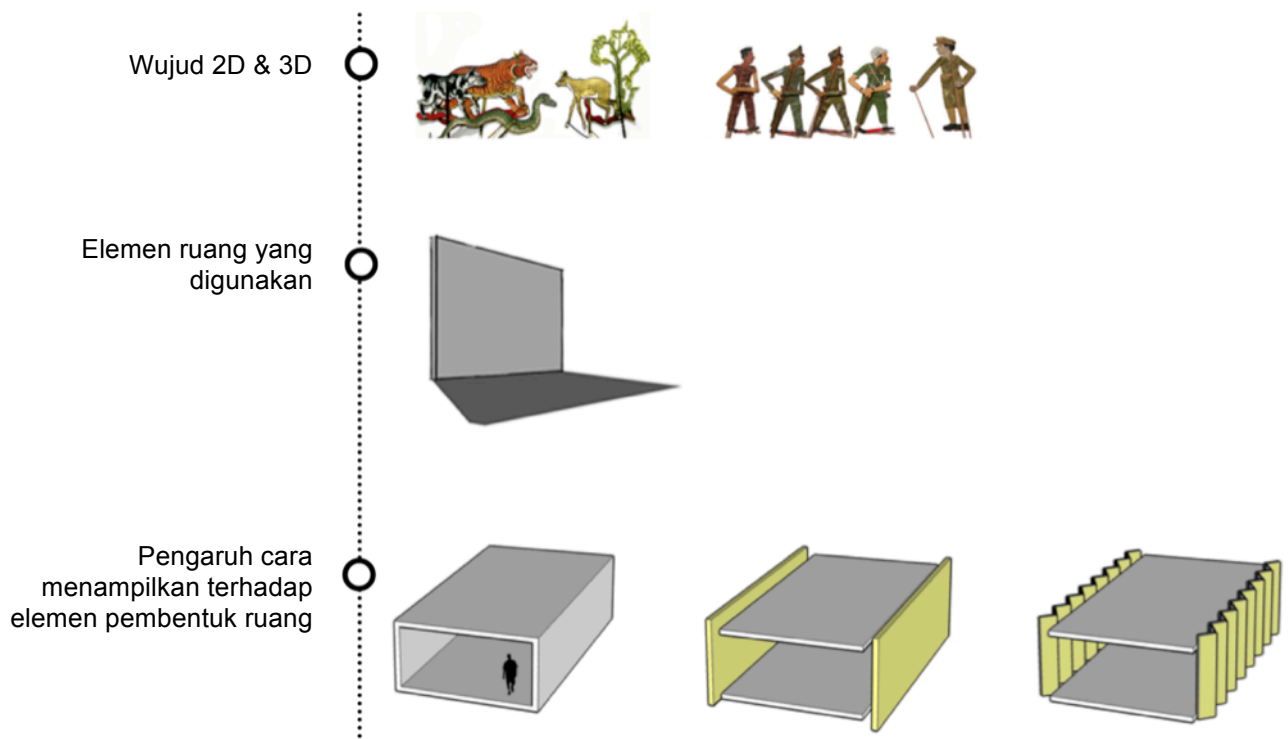
dinding, lantai dan plafon. Elemen-elemen ruang ini diolah berdasarkan kebutuhan untuk menampilkan wayang.



R. Pamer Wayang Gubahan Baru

Wayang gubahan baru berfungsi sebagai media sosialisasi dan edukasi sehingga ruang ini berskala manusia. Dinding yang merupakan media penyajian dibuat lebih menonjol dari elemen ruang lain dan

diolah menjadi bentuk zig-zag sehingga pengunjung dapat berjalan sambil menyaksikan tokoh-tokoh wayang yang disajikan pada repetisi bidang-bidang diagonal tersebut.

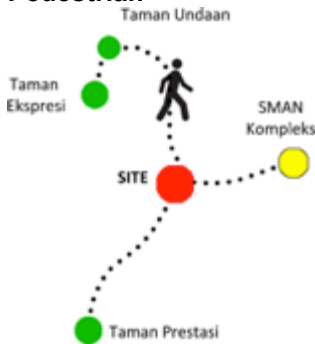


E. Analisa Tapak



Gambar 7. Situasi tapak

Pedestrian

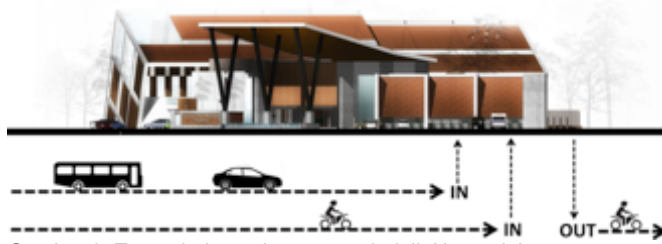


Site berada di antara beberapa taman kota Surabaya dan sekolah (SMAN Kompleks)

Memungkinkan adanya pejalan kaki yang datang menuju site dari kedua jalan sehingga diperlukan akses pedestrian pada site

Jl. Ngemplak

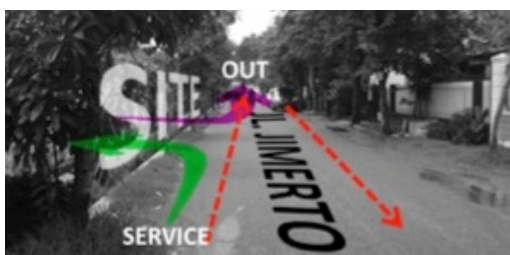
Sebagai main entrance karena frekuensi kendaraan lewat tinggi dengan lebar jalan 14 m. Entrance terletak pada bagian selatan supaya dapat melewati wajah bangunan terlebih dulu dan menghindari kemacetan pada pertigaan



Gambar 8. Tampak depan bangunan dari Jl. Ngemplak

Jl. Jimerto

Sebagai side entrance (service) dan akses keluar mobil dan bus (keluar ke arah Barat supaya tidak cross dengan kendaraan lain yang lewat)



Gambar 9. Jl. Jimerto yang berada di sebelah utara tapak

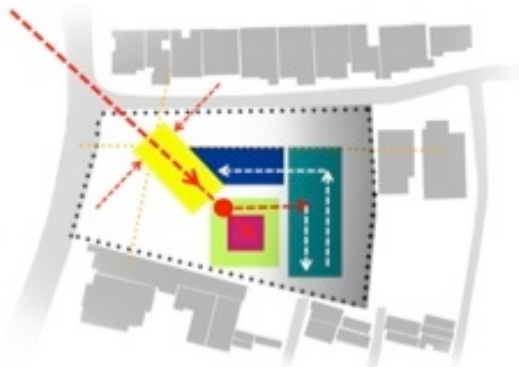
F. Proses Desain

Site diapit 2 jalan sehingga orientasi massa penerima diagonal terhadap kedua jalan tersebut. Area penerima terhubung dengan ruang luar di mana dari ruang luar tersebut pengunjung dapat memilih untuk menuju ke ruang pameran atau ruang pertunjukan.



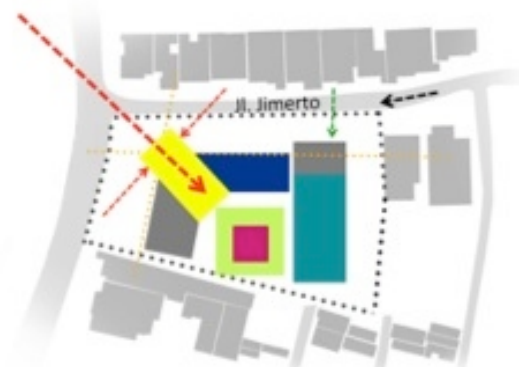
Gambar 10. Proses desain 1

Ruang pertunjukan berada dalam satu area dengan ruang luar karena membutuhkan akses keluar masuk pengunjung yang cukup bebas. Ruang pameran menggunakan sirkulasi linier sehingga bentuk massa memanjang Ruang pameran wayang gubahan baru menjadi penghubung dari ruang pameran wayang purwa untuk kembali ke lobby



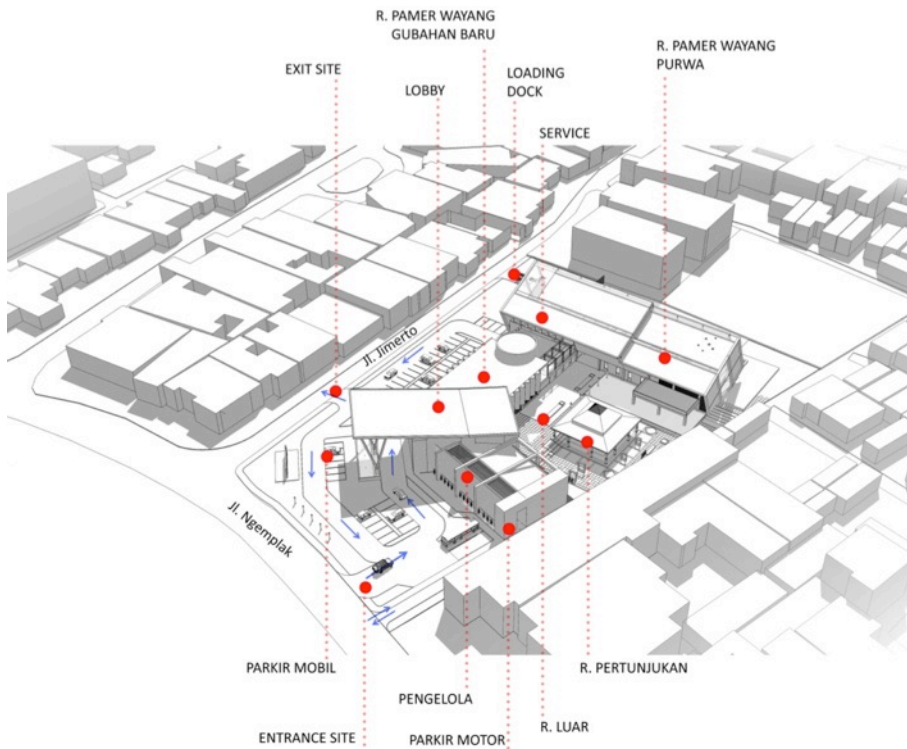
Gambar 11. Proses desain 2

Orientasi massa sejajar jalan dan keberadaan massa yang ada memperkuat terbentuknya ruang luar



Gambar 12. Proses desain 3

G. *Tatanan Massa*

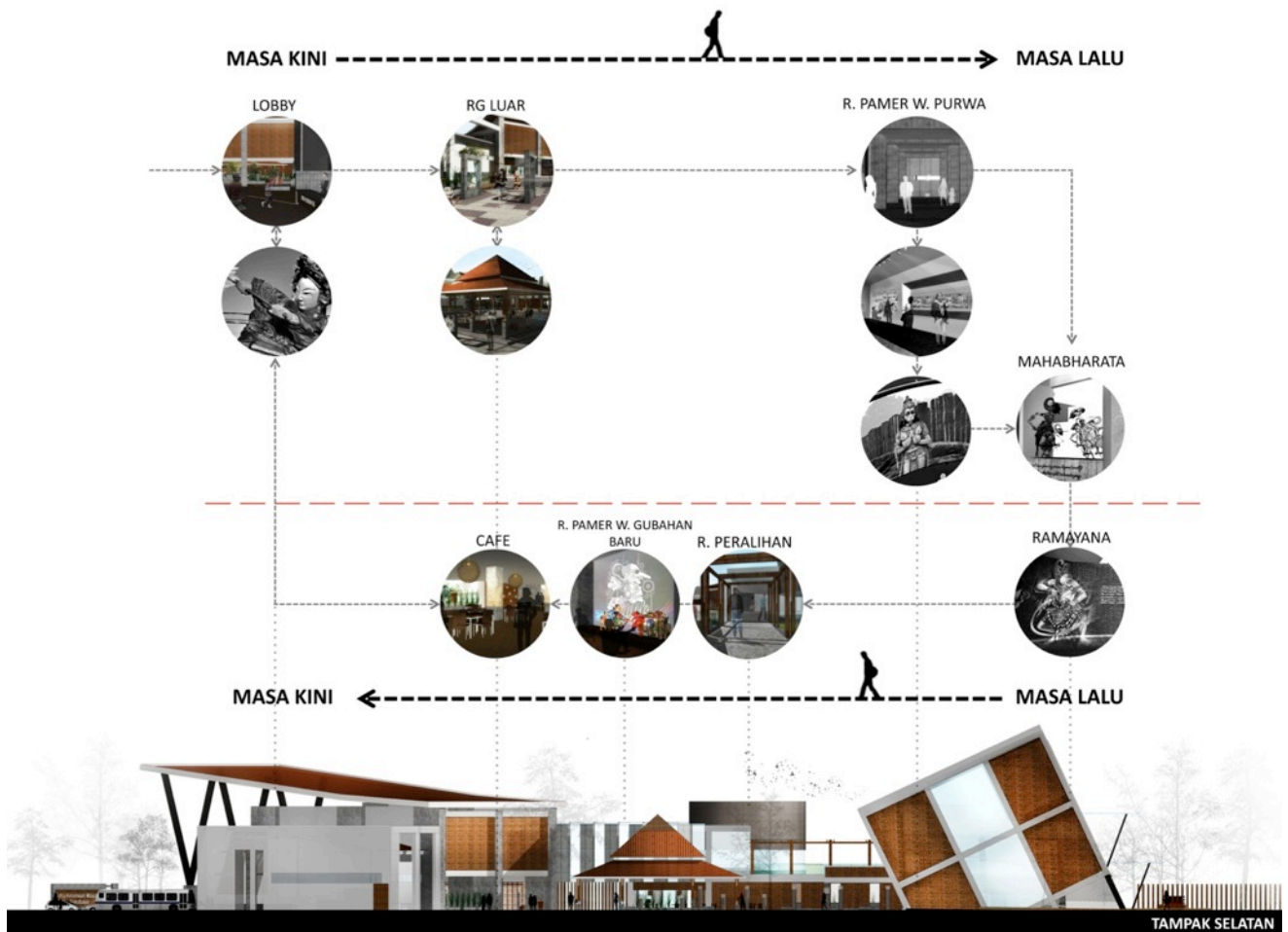


Gambar 13. Tatanan massa yang diperoleh dari hasil pendekatan perancangan, analisa tapak, dan proses desain.

E. *Sirkulasi dalam Bangunan*

Sirkulasi pada ruang pameran merupakan sirkulasi linier karena wayang disajikan berdasarkan urutan waktu, dimulai dari wayang purwa secara umum dan

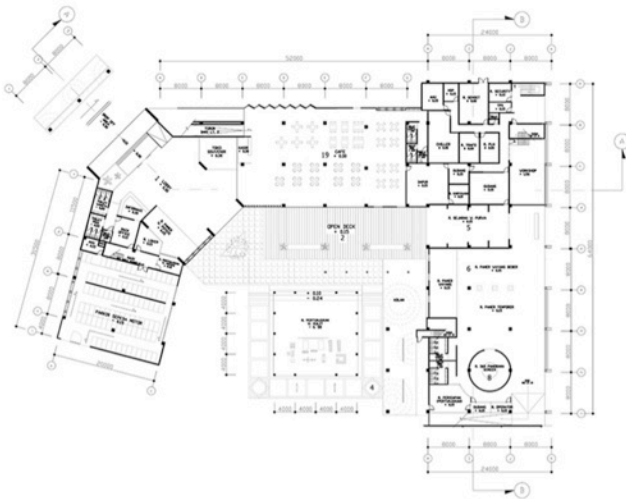
wayang purwa berdasarkan cerita Ramayana dan Mahabharata hingga Wayang Gubahan Baru.



Gambar 14. Sirkulasi dalam bangunan

H. Desain

Lantai 1



Kiri

Gambar 15. Denah Lt. 1

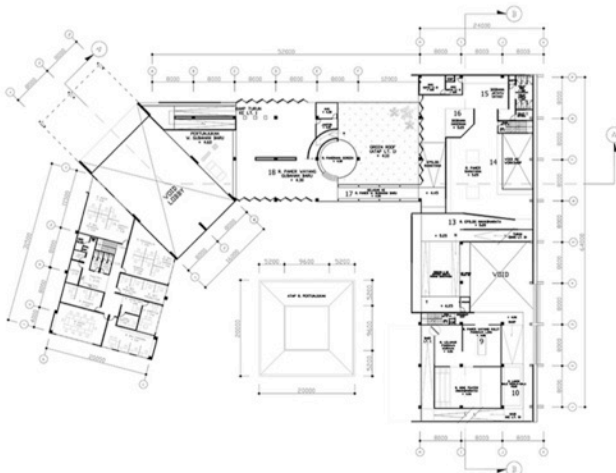
Bawah (Ki-Ka)

Gambar 16. Fasilitas yang terdapat pada Lt. 1

- R. Pamer outdoor
- R. Pertunjukan wayang kulit
- R. Water projector
- R. Pamer wayang beber
- R. Animasi tokoh-tokoh wayang



Lantai 2



Kiri

Gambar 17. Denah Lt. 2

Bawah (Ki-Ka)

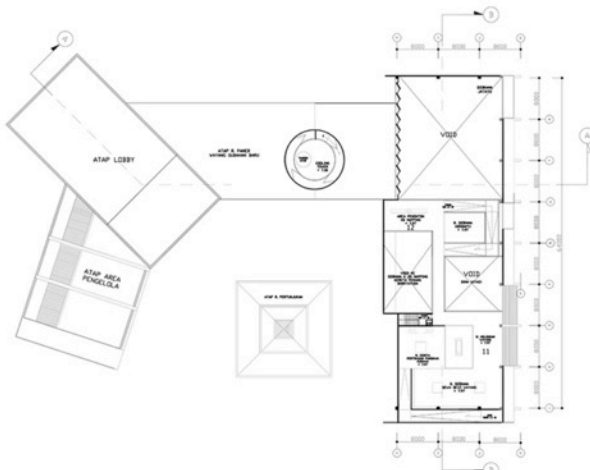
Gambar 18. R. Pamer wayang purwa dan Workshop



Atas (Ki-Ka)

Gambar 19. R. Peralihan dan R. Pamer wayang gubahan baru

Lantai 3

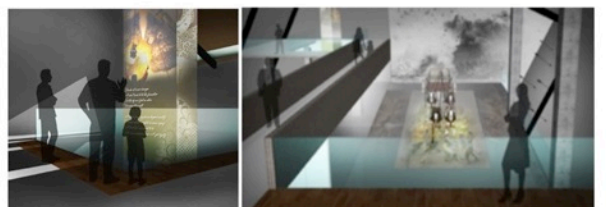


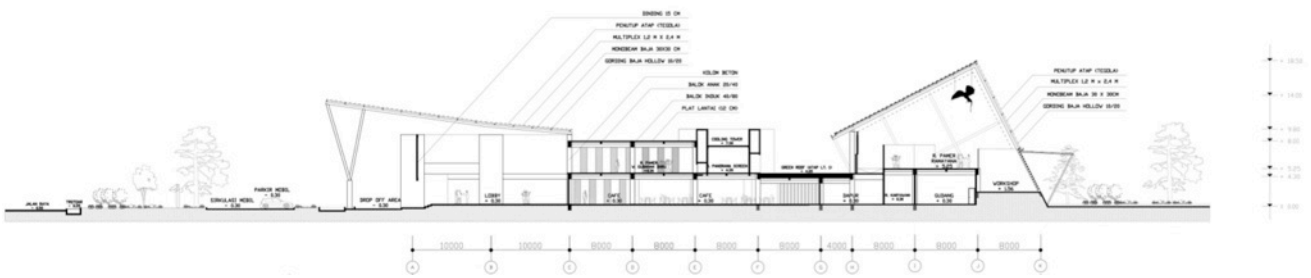
Kiri

Gambar 20. Denah Lt. 3

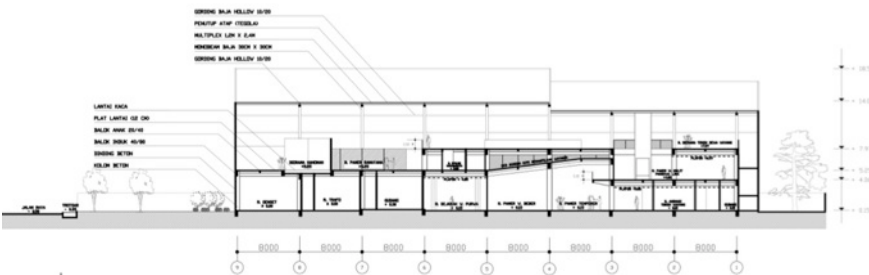
Bawah (Ki-Ka)

Gambar 21. Perspektif ruang hologram dan ruang penonton 3D mapping perang bharatayudha





Atas
Gambar 22. Potongan A-A

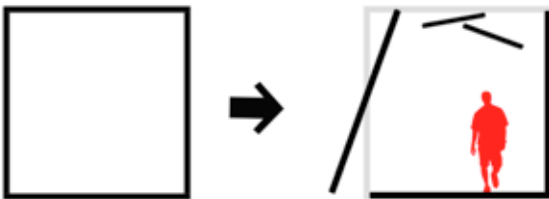


Kanan
Gambar 23. Potongan B-B

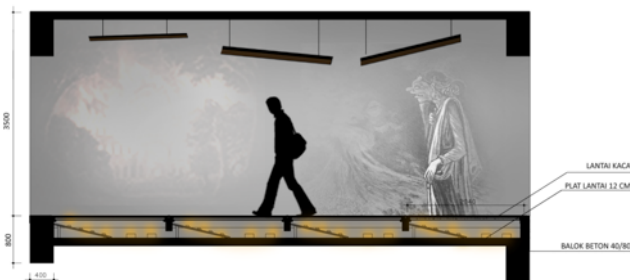
I. Pendalaman

Menggunakan pendalaman ruang di mana elemen-elemen pembentuknya yang merupakan media penyajian diolah untuk menampilkan kesenian wayang.

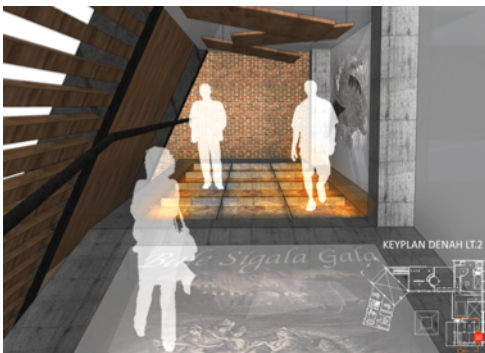
R. Pertikaian Pandawa Kurawa



Tinggi ruang cenderung rendah dan adanya bidang vertikal (material multiplex) serta plafon gantung (kayu) yang miring membuat elemen pembentuk ruang seolah-olah seperti akan jatuh karena terbakar.

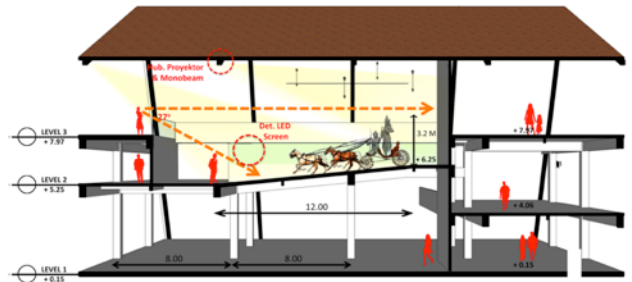


Gambar 24. Potongan ruang pertikaian Pandawa-Kurawa



Gambar 25. Perspektif ruang pertikaian Pandawa-Kurawa

R. Diorama dan 3D Mapping Perang Bharatayudha

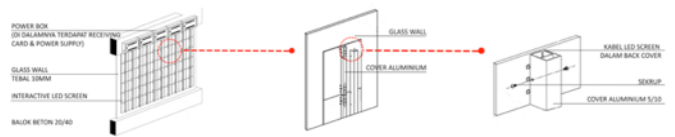


Atas
Gambar 26. Potongan perspektif ruang



Kiri
Gambar 27. Perspektif Ruang diorama perang Bharatayudha

Bawah
Gambar 28. Detail LED wall



R. Epilog Mahabharata

Menceritakan tentang banyaknya tokoh-tokoh yang gugur pada saat perang Bharatayudha dan cerita mengenai Pandawa Lima setelah perang Bharatayudha berakhir

Lantai menggunakan material yang memiliki lubang-lubang berdiameter 10 mm. Bidang lantai diturunkan sebagai tempat meletakkan lampu. Banyaknya tokoh yang gugur pada akhir cerita Mahabharata digambarkan melalui cahaya yang muncul dari lubang-lubang yang ada pada bidang lantai.

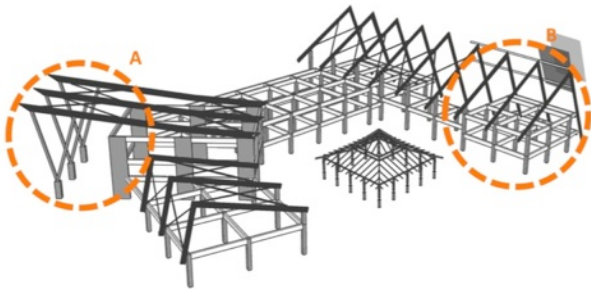


Gambar 29. Potongan R. Epilog Mahabharata



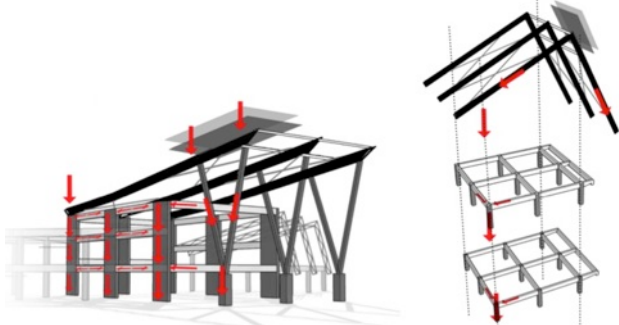
Gambar 30. Perspektif R. Epilog Mahabharata

J. Struktur dan Utilitas



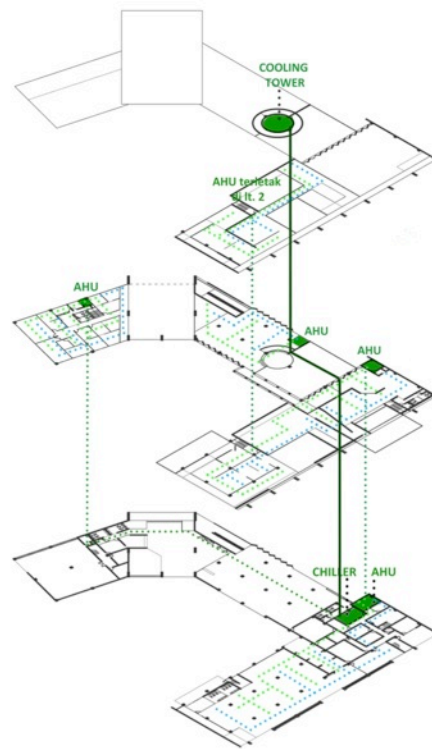
Gambar 31. Aksonometri struktur bangunan

Menggunakan sistem struktur kolom balok dengan konstruksi beton. Bagian atap ada yang menggunakan monobeam baja sehingga dihasilkan ruang bebas kolom pada lantai di bawahnya, yang dapat digunakan untuk menampilkan objek dengan skala yang besar.



Gambar 32. Sistem struktur massa penerima dan ruang pameran wayang purwa

Sistem penghawaan terdiri dari penghawaan aktif dan pasif. Pada ruang pameran terdapat ruang-ruang yang digunakan untuk memamerkan wayang kulit yang membutuhkan tingkat kelembaban tertentu (RH tidak terlalu tinggi) sehingga digunakan sistem AC VAV di mana terdapat AHU yang dapat mengatur tingkat kelembaban dalam ruang.



Gambar 33. Sistem penghawaan aktif pada bangunan

III. KESIMPULAN

Perancangan “Grha Kesenian Wayang di Surabaya” ini merupakan jawaban untuk memperkenalkan kesenian wayang pada masyarakat. Adapun permasalahan proyek yang telah disebutkan di awal telah dijawab dengan pemecahan masalah baik dari luar maupun dari dalam serta pemilihan pendalaman pengolahan elemen-elemen ruang sebagai media untuk menyajikan kesenian wayang sesuai dengan konsep perancangan, maka masalah bagaimana cara menampilkan wayang supaya menarik pengunjung fasilitas ini telah terjawab.

DAFTAR PUSTAKA

Aizid, Rizem. (2012). *Atlas Tokoh-tokoh Wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
 De Chiara, Joseph & John Callender. (1983). *Time-Saver Standard for Building Types 2nd ed*. Singapore: McGraw-Hill.
 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. (2012). *Surabaya Tourism Directory 2011*. Surabaya: Author.
 Littlefield, David (Ed.). (2008). *METRIC HANDBOOK Planning and Design Data 3rd ed*. Oxford: Elsevier Ltd.
 Murtiyoso, H. B., Sumanto, Suyanto & Kuwato. (2007). *TEORI PEDALANGAN*. Surakarta: ISI Surakarta.
 Neufert, Ernst & Peter. (2000). *Architects' Data 3rd ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
 Panero, Julius and Martin Zelnik. (1979). *HUMAN DIMENSION & INTERIOR SPACE*. New York: Whitney Library of Design.
 Pickard, Quentin (Ed.). (2002). *The Architects' Handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
 Soetarno, Sarwanto & Sudarko. (2007). *Sejarah Pedalangan*. Sukoharjo: ISI Surakarta.
 Soetrisno R. (2004). *Wayang Sebagai Ungkapan Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Aditya Pressindo.
 Soetrisno R. (2008). *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
 Walujo, Kanti. (2000). *Dunia wayang: Nilai Estetis, Sakralitas, dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
 Wijaya, Putu. (2007). *TEATER Buku Pelajaran Seni Budaya*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.