

# Fasilitas Pengembangan Wayang di Surabaya

Leonardo Gunady dan Samuel Hartono  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: gunady03@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Pengembangan Wayang di Surabaya

## ABSTRAK

Wayang merupakan kesenian asli Indonesia yang telah menjadi warisan budaya dunia, tetapi minat masyarakat perkotaan terhadap Wayang itu sendiri telah berkurang karena masuknya budaya asing dan semakin majunya perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu perlu ada Fasilitas Pengembangan Wayang di Surabaya agar berbagai jenis Wayang yang telah terkesan kuno bagi masyarakat perkotaan di tampilkan dengan sarana yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi masa kini. Fasilitas ini diharapkan bukan hanya sebagai tempat wisata melainkan juga sebagai tempat berkumpul, bersosialisasi, dan hiburan bagi masyarakat. Pendekatan yang dipilih adalah pendekatan simbolik dimana desain arsitektur ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum kepada pengunjung tentang karakter dan bentuk Wayang. Selain itu pencahayaan alami digunakan sebagai pendalaman pada desain ini karena pada dasarnya Wayang merupakan permainan bayang-bayang, diharapkan dengan fasilitas ini pengunjung dapat belajar lebih banyak tentang Wayang melalui desain arsitektur baik dari dalam maupun dari luar bangunan.

Kata Kunci: Fasilitas Pengembangan, Wayang, Simbolik, Pencahayaan alami, Surabaya

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

**D**IERA modern ini budaya di Indonesia telah banyak bercampur dengan budaya barat. Banyaknya masyarakat terutama kaum milenial yang lebih tertarik pada budaya barat, padahal di Indonesia memiliki banyak jenis budaya seperti batik, Wayang, angklung, keris, tari-tarian, dll. Budaya-budaya asing yang terus berkembang pesat di Indonesia menjadikan masyarakat terpengaruh, khususnya masyarakat perkotaan. Pada jaman sekarang hanya sebagian kecil dari masyarakat yang peduli terhadap kesenian Indonesia khususnya wayang, yang lainnya seakan acuh pada kesenian ini dimana seharusnya dilestarikan (Aizid, 2012). Kesenian Wayang sendiri telah di akui oleh UNESCO sebagai "A Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity"

Jawa Timur dimana kesenian Wayang pernah muncul dan berkembang justru tidak memiliki fasilitas untuk melestarikan kesenian Wayang (Susanto, 2013). Surabaya sendiri adalah kota terbesar kedua di Indonesia dan terletak di Jawa Timur seharusnya bisa mewadahi kesenian tradisional Indonesia dengan baik. Tetapi pada kenyataannya eksistensi Wayang mulai berkurang dan pengetahuan masyarakat terhadap kesenian tradisional ini telah memudar.



Gambar 1.1. Aneka ragam budaya di Indonesia  
 Sumber: wowmenariknya.com

Untuk mengembalikan minat masyarakat terhadap kesenian tradisional Indonesia khususnya Wayang, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat memwadahi proses pengenalan budaya ini, yaitu fasilitas pengembangan yang akan menampilkan dan mengajak masyarakat untuk belajar tentang Wayang yang berada di Kota Surabaya. Fasilitas ini akan menjadi tempat wisata, bersosialisasi, belajar dan bermain bagi wisatawan asing dan domestik dari berbagai negara. Fasilitas ini sendiri akan menggunakan teknologi masa kini dalam menyajikan Wayang-Wayang Indonesia, sehingga apa yang ditampilkan dalam fasilitas ini akan lebih di minati dan dimengerti oleh masyarakat sekarang.

**B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada proyek ini adalah bagaimana merancang fasilitas pengembangan ini agar dapat bertahan di tengah – tengah perkembangan teknologi yang pesat di Kota Surabaya.

**C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah memunculkan kembali minat masyarakat terhadap kesenian Wayang Indonesia, dan menciptakan fasilitas yang dapat menghidupkan kembali Wayang Indonesia dan dikemas secara modern.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.2. Lokasi tapak

Lokasi tapak berada di jalan Kusuma Bangsa, Surabaya, lokasi ini sebelumnya adalah Taman Remaja Surabaya yang telah tidak diminati. Di samping lokasi ini juga terdapat tempat kesenian Wayang Orang dan Mall. Akses lokasi ini juga mudah dan terletak di jalan besar.

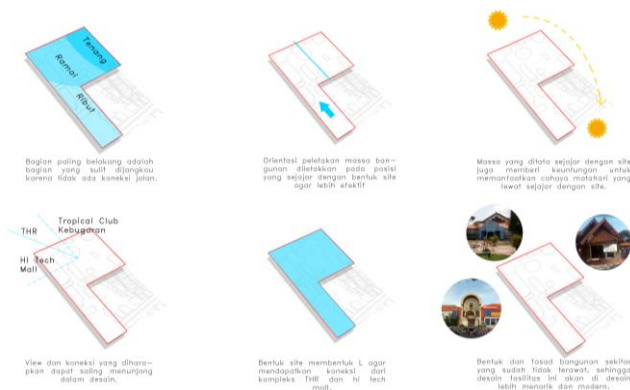


Gambar 1.3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	:	
Nama jalan	:	Jl. Kusuma Bangsa
Status lahan	:	Taman Remaja
Luas lahan	:	12.590 m <sup>2</sup>
Tata guna lahan	:	Fasilitas Umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	:	
Samping	:	2 meter
Depan (jalan Kusuma Bangsa)	:	6 meter
Belakang (Club Kebugaran)	:	2 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	:	50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:	10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	:	150%
Tinggi Bangunan	:	15 meter
(Sumber: petaperuntukan.cktr.web.id)		

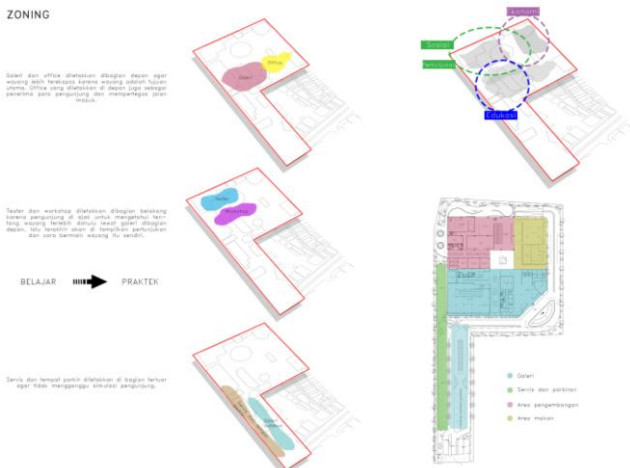
**DESAIN BANGUNAN**

**A. Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2.1. Analisa tapak

Galeri diletakkan pada bagian depan site ini sebagai penerima pengunjung pertama kali. Orientasi pada bangunan ini juga mengikuti arah site dimana untuk mengoptimalkan matahari yang akan masuk ke dalam bangunan. Untuk mendapatkan koneksi dari THR dan Hi tech mall maka diberikan akses masuk pejalan kaki kedalam fasilitas ini.

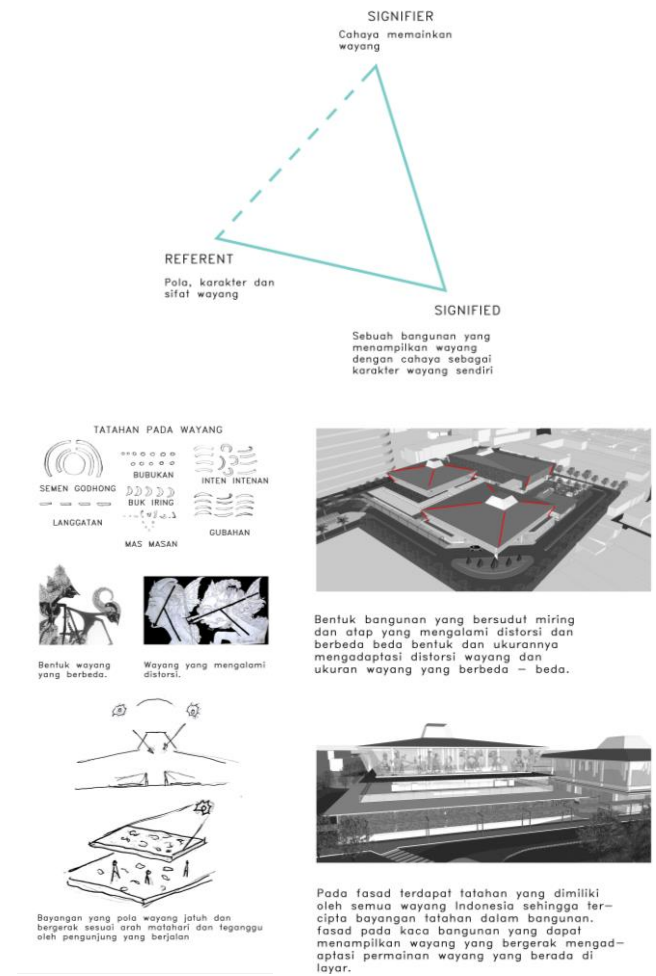


Gambar 2.2. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada bangunan ini dibagi menjadi tiga yaitu edukasi, sosial, dan ekonomi. Di antara ketiga zoning ini terdapat plaza dan ruang terbuka, yang digunakan sebagai titik dimana pengunjung akan berkumpul dan terbagi ke tiga zona yang lain.

**B. Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah pada desain, pendekatan yang digunakan adalah simbolik dimana karakter dan pola pada Wayang akan menjadi dua konten yang di simbolkan pada desain ini.



Gambar 2.3. Konsep pendekatan perancangan.

Menurut Ferdinand de Saussure dalam berkomunikasi, seseorang akan menggunakan tanda untuk mengirimkan suatu makna tentang objek yang dilihat dan orang lain akan menafsirkan atau memberikan pandangannya tanda tersebut. Sehingga diangkat konsep simbolik yang akan menginterpretasikan bentuk bangunan berupa karakter dan pola Wayang pada pengunjung. Sedangkan bentuk dasar pada massa yang diambil berbentuk kotak, dimana merupakan bentuk yang dapat menampung banyak kegiatan secara optimal. Lalu bentuk atap dan pola pada dinding maupun kanopi menjadi pemersatu dari semua bangunan.

**C. Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2.4. Site plan



Gambar 2.5. Tampak keseluruhan

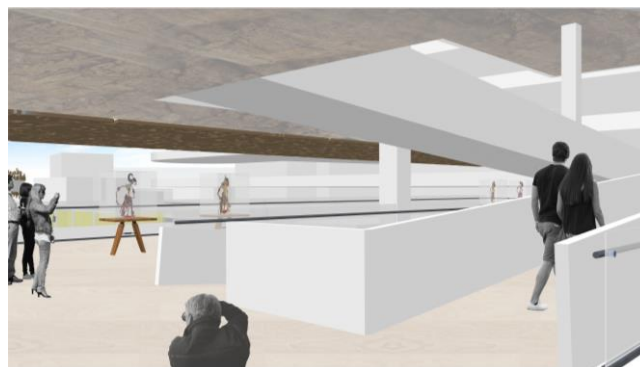
Pada site ini massa terletak di belakang site dimana bidang tangkap hanya terdapat pada pintu masuk fasilitas, oleh karena itu diletakkan suatu icon atau gapura di depan pintu masuk untuk menjadi bidang tangkap yang kemudian dilengkapi dengan galeri outdoor untuk mengundang wisatawan untuk masuk dan melihat kegiatan di dalam fasilitas ini. Selain itu di berikan akses dari sisi jalan THR untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung di sekitar kompleks tersebut untuk masuk.

Fasilitas ini tidak hanya menampilkan jenis – jenis Wayang pada pengunjung, tetapi juga memberikan tempat – tempat pendukung untuk mengembangkan Wayang lainnya. Pengunjung tidak hanya melihat tetapi juga dapat belajar, bermain, dan mengetahui Wayang lebih dalam lagi.

D. Fasilitas Bangunan

Pada fasilitas ini terdapat beberapa fasilitas pengembangan Wayang, diantaranya:

1. Galeri Wayang



Gambar 2.6. Perspektif galeri Wayang

Pada area galeri Wayang ini pengunjung dapat belajar, dan mengetahui informasi seputar Wayang Indonesia. Di dalam galeri ini terdapat *prototype* pementasan, jenis – jenis, dan informasi tentang Wayang.

2. Teater

Di dalam fasilitas ini juga terdapat teater yang digunakan untuk pementasan Wayang Orang. Teater ini menampilkan kesenian Wayang Orang dengan cara yang lebih modern, sehingga pengunjung dapat menyaksikan kesenian ini dengan lebih mudah dan mengerti cerita yang di sampaikan.

3. Area Wayang Beber dan Wayang Digital



Gambar 2.7. Perspektif area Wayang Beber

Area Wayang Beber pengunjung dapat belajar tentang bagaimana cara penyampaian cerita, bentuk dan rupa pada Wayang Beber. Area ini juga memberikan pengunjung wawasan bahwa tidak semua wayang berbentuk seperti boneka, tetapi juga ada yang berbentuk gambar dua dimensi. Pengunjung dapat ikut bermain Wayang di area Wayang Digital, dimana merupakan perkembangan dari Wayang Tradisional yang mengikuti teknologi masa kini mulai dari musik dan cahaya.

4. Amphiteater

Pada amphiteater ini pengunjung akan menonton Pertunjukan Wayang Kulit dengan cara yang lebih tradisonal, dengan menggunakan layar, cahaya, Wayang Kulit dan dalang yang memainkannya.

5. Perpustakaan

Perpustakaan ini di fungsikan untuk menambah wawasan pengunjung tentang asal usul, sejarah, teori di berbagai jenis Wayang yang ada di Indonesia.

6. Workshop

Pada area ini pengunjung di ajarkan cara membuat Wayang Kulit tetapi dengan bahan yang lebih sederhana, mulai dari pemotongan, pewarnaan hingga pemasangan. Ruang ini juga terletak di sebelah jalur sirkulasi sehingga kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan dapat di lihat dan menjadi daya tarik pengunjung untuk mencoba.

7. Tempat pelatihan Wayang Orang



Gambar 2.8. Perspektif area latihan

Pada area ini pengunjung dapat melihat dan belajar cara memainkan Wayang Orang. Pengunjung dapat belajar bersama pemain Wayang Orang yang telah mahir dalam kesenian ini. Area ini di buat lebih terbuka agar terkoneksi dengan sirkulasi pengunjung, dan pengunjung akan dapat melihat dengan langsung proses latihan kesenian ini.

Pada fasilitas ini terdapat juga fasilitas pendukung lainnya antara lain: *cafe*, restoran, toko cinderamata, area jajan, galeri terbuka, ruang diskusi, spot foto dan *minimarket*. Terdapat juga fasilitas pengelola dan servis seperti *office*, musholla dan area *loading dock*.



Gambar 2.8. Perspektif bird eye view



Gambar 2.9. Perspektif suasana ruang luar

E. Pendalaman Desain

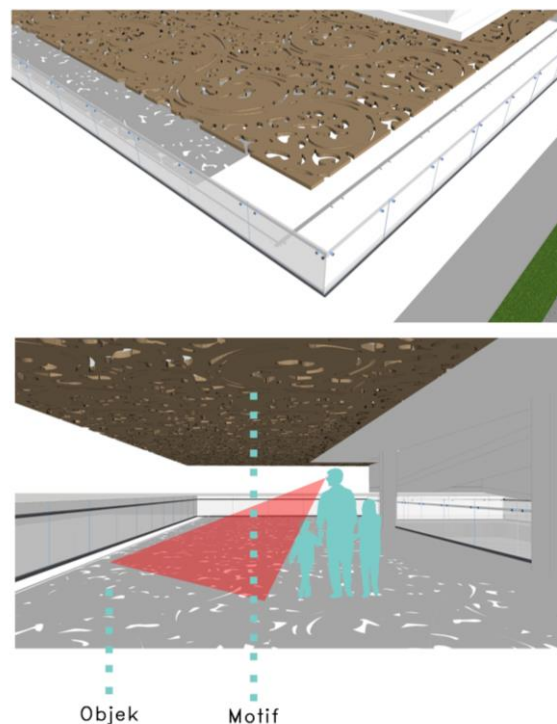
Pendalaman yang dipilih adalah *daylight*, untuk memberikan wawasan terhadap pengunjung tentang cara bermain dan karakter Wayang dimana pada

dasarnya Wayang merupakan permainan bayang – bayang.



Gambar 2.10. Dinding laser cut

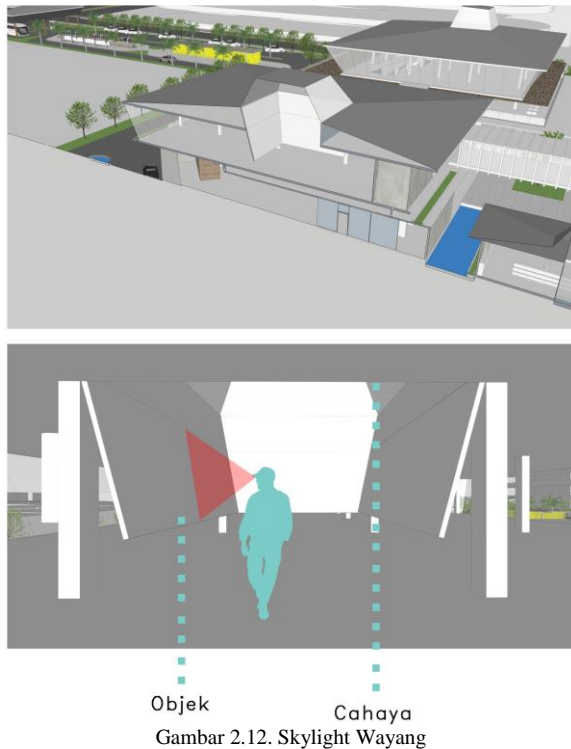
Dinding laser cut ini diletakkan di bagian barat dan selatan pada galeri Wayang. Sistem laser cut yang digunakan ini bertujuan agar pengunjung bukan hanya dapat melihat pola tatahan pada Wayang, tetapi pengunjung juga dapat merasakannya dengan menyentuh dinding tersebut.



Gambar 2.11. Kanopi laser cut

Kanopi ini di letakkan pada lantai dua galeri Wayang dimana cahaya yang masuk akan membentuk pola

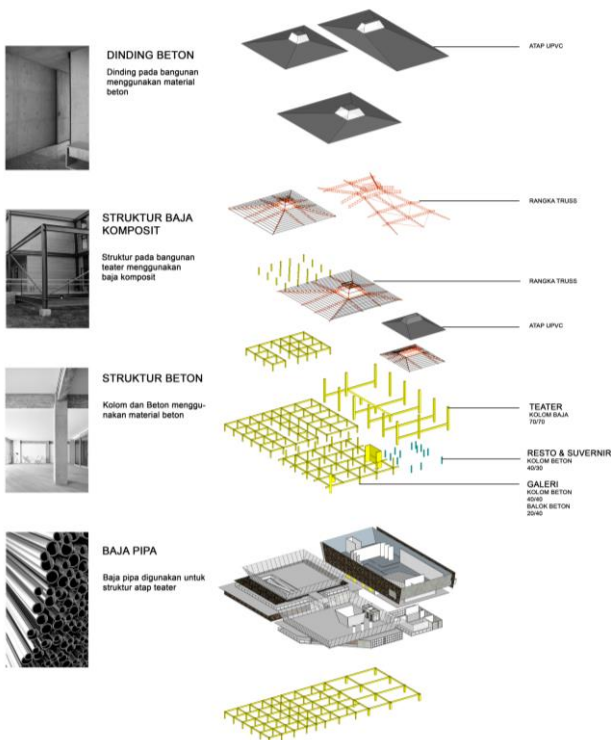
tahanan dan bergerak sesuai dengan arah matahari. Desain kanopi ini digunakan agar pengunjung dapat merasakan pergerakan bayangan seperti halnya Wayang.



Gambar 2.12. Skylight Wayang

Skylight ini bertujuan untuk memberi cahaya matahari masuk kedalam dan menjatuhkan cahaya di ke tiga sisi *polycarbonate* pada interior galeri ini. Papan *polycarbonate* ini memiliki gambar Wayang yang di cat menggunakan bahan cat khusus dimana gambar akan muncul ketika diberi cahaya.

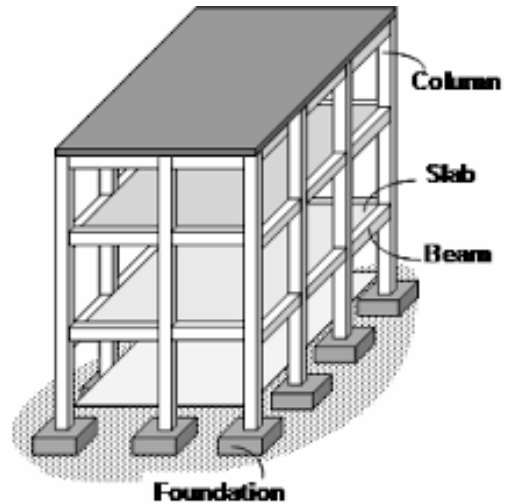
F. Sistem Struktur



Gambar 2.13. Isometri struktur

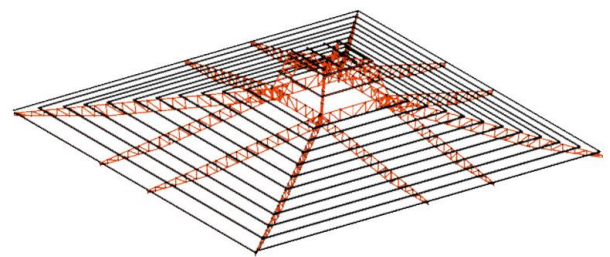
Terdapat dua jenis sistem struktur yang digunakan pada fasilitas ini. Sistem struktur yang digunakan pada galeri Wayang dan area makan menggunakan sistem struktur beton. Pemilihan struktur ini didasarkan pada objek yang ditampilkan, karena dimensi dan kebutuhan ruang untuk Wayang tidak membutuhkan ruang dengan bentang lebar.

Pada konstruksi galeri Wayang ini menggunakan modul kolom 6 – 8 meter, dengan dimensi balok 20 x 40 cm dan kolom 40 x 40 cm.



Gambar 2.14. Sistem struktur beton  
Sumber: world-housing.net

Pada gedung teater digunakan sistem struktur baja komposit dengan bentang 10 meter. Dimensi kolom yang digunakan adalah 70 x 70 cm. Penggunaan baja komposit ini di pertimbangkan karena teater yang membutuhkan bentang lebar untuk kenyamanan penonton.



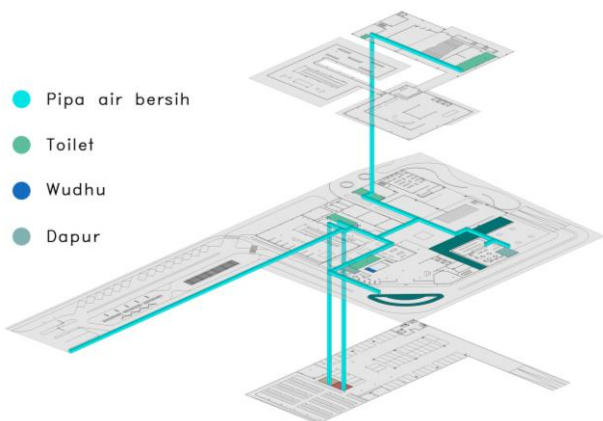
Gambar 2.15. Struktur truss pada atap

Atap pada fasilitas ini menggunakan struktur truss dimana bentuk atap pada bangunan ini menyerupai atap joglo, posisinya yang tidak simetris dan memiliki ukuran yang cukup besar sehingga dibutuhkan struktur khusus untuk menompang atap ini.

G. Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

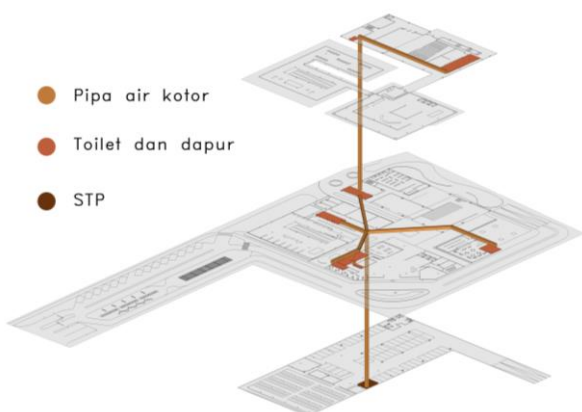
Sistem penyaluran air bersih disalurkan dari saluran PDAM lalu air bersih berjalan ke tandon bawah menuju pompa air yang berada di *basement*. Air bersih kemudian disalurkan ke setiap massa. Lalu air yang digunakan untuk kolam menggunakan air bersih yang disalurkan dari pompa yang akan terus di filter sehingga tidak ada air yang terbuang sia – sia.



Gambar 2.16. Isometri utilitas air bersih

### 2. Sistem Utilitas Air Kotor

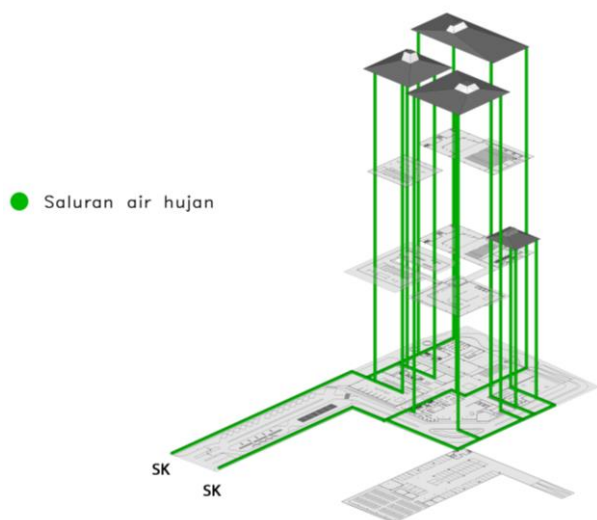
Air kotor dari kamar mandi akan disalurkan menjadi satu pipa untuk menuju ke *septic tank* yang berada di lantai *basement*.



Gambar 2.17. Isometri utilitas air kotor

### 3. Sistem Utilitas Air Hujan

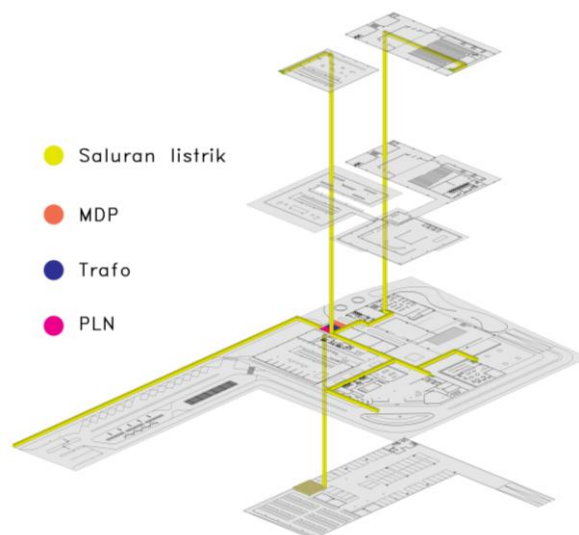
Air hujan akan turun melewati talang air yang berada di setiap massa lalu di pipa penyaluran air hujan akan di kelompokkan berdasarkan saluran terdekat, lalu air hujan akan di alirkan ke saluran kota.



Gambar 2.18. Isometri utilitas air hujan

### 4. Sistem Utilitas Listrik

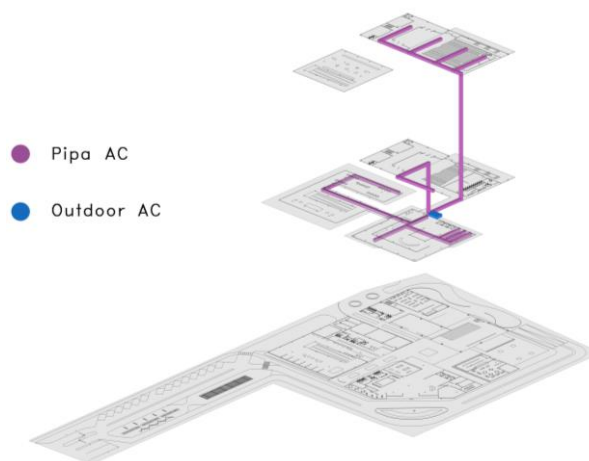
Listrik yang disalurkan oleh PLN akan di alirkan ke ruang trafo kemudian menuju ruang MDP dan di salurkan ke SDP masing – masing bangunan. Listrik yang berada di ruang MDP akan di hubungkan dengan gendset, sehingga ketika adanya gangguan dari aliran listrik PLN, listrik pada fasilitas ini akan tetap menyala. Ruang – ruangan ini terletak pada area loading dock dan servis, sedangkan ruang gendset berada pada lantai *basement* dan menerus hingga lantai satu



Gambar 2.19. Isometri utilitas listrik

### 5. Sistem Utilitas AC

Sistem AC yang digunakan pada fasilitas ini adalah Sistem AC VRV (*variable refrigerant volume*). Berawal dari mesin *outdoor* lalu menyalurkan udara ke masing – masing *indoor* yang ada di setiap massa. Pemilihan jenis AC ini di dasarkan pada kebutuhan ruang yang berbeda – beda, waktu pemakaian yang berbeda dan banyaknya ruang yang terdapat pada fasilitas ini.



Gambar 2.20. Isometri utilitas AC

### KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Pengembangan Wayang di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi tempat wisata, bersosialisasi, dan belajar bagi masyarakat kota Surabaya maupun wisatawan. Selain itu fasilitas ini juga mengingatkan bahwa pentingnya mengetahui warisan budaya Indonesia khususnya Wayang.

Perancangan ini telah mencoba untuk menjawab permasalahan dimana banyaknya masyarakat terutama kaum milenial yang kurang mengenal kesenian Wayang. Bukan hanya untuk mengenalkan dan memberi wawasan pada masyarakat, tetapi fasilitas ini juga mengakomodasi para dalang, maupun pemain Wayang untuk berkarya.

Rancangan ini juga diharapkan dapat merubah stigma masyarakat tentang Wayang yang kuno dan tradisional melalui teknologi masa kini yang digunakan dalam fasilitas ini untuk menampilkan berbagai jenis Wayang Indonesia. Penampilan dan bentuk bangunan pada fasilitas ini berusaha menanggapi kebiasaan masyarakat sekarang yang suka dengan tempat yang *photoable* sehingga diharapkan pengunjung yang datang akan lebih mudah untuk mengerti dan nyaman berada di "Fasilitas Pengembangan Wayang" ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. (2012). *Atlas tokoh – tokoh Wayang*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Surabaya. (2018). *Data dalang dan Wayang Orang di Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya
- Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang. (2017). *Ketentuan umum intensitas dan tata bangunan. Surabaya: Pedoman teknis pengendalian pemanfaatan ruang dalam rangka pendirian bangunan di kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Google Earth. (2018). Surabaya. Retrieved December 20, 2018 from <http://earth.google.com/>
- Haryanto, S. (1988). *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan
- Unesco. (2018). *Wayang puppet theatre*. Retrieved December 20, 2018 from <https://ich.unesco.org/en/RL/wayang-puppet-theatre-00063>
- Lesmana, F. (2019). "7 warisan budaya Indonesia yang mendunia" *Wow Menariknya*. Retrieved from <https://www.wowmenariknya.com/lists/7-warisan-budaya-indonesia-yang-mendunia/>
- Moebirman. (1973). *Wayang Purwa: The Shadow play of Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pelita Wisata
- Mulyono, S. (1975). *Wayang: Asal usul filsafat dan masa depannya*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Rafika, Y. (2017, December). "Wayang kontemporer, pengembangan seni wayang yang disesuaikan dengan generasi Z" *Zetizen*. Retrieved from <https://www.zetizen.com/show/14000/wayang-kontemporer-pengembangan-seni-wayang-yang-disesuaikan-dengan-generasi-z>.
- Susanto, Y.R. (2013). *Grha kesenian Wayang di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Zamhari. (2016). "Mengenal semiotika model Ferdinand de Saussure" *Academicindonesia*. Retrieved from <https://www.academicindonesia.com/semiotika-saussure/>