

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Setiap manusia cenderung memiliki pemahaman yang berbeda satu sama lain terhadap waktu. Dalam menyikapi adanya perbedaan persepsi ini, waktu sering dibedakan menjadi tiga bagian besar, yaitu masa lampau, masa kini, dan masa depan. Suatu hal dari masa lalu atau terbentuk dari waktu yang lama sering ditinggalkan karena dianggap sudah berlalu dan tidak lagi relevan. Masa kini adalah satu-satunya masa yang perlu kita pikirkan dan jalani. Sedangkan masa depan adalah masa yang tidak dapat disentuh dari sekarang. Pemahaman ini mengakibatkan banyak aspek kehidupan manusia yang sudah terbentuk dari waktu yang lama kemudian menjadi ditinggalkan ketika tercipta sebuah bentuk baru yang dianggap lebih baik. Apa yang ada di masa kini, dipercaya sebagai bentuk sempurna dari masa lampau, dan bentuk tidak sempurna dari masa depan, itulah mengapa hal yang terbentuk di masa lampau cenderung tidak lagi digunakan. Hal ini tidak sepenuhnya salah, namun manusia sering menerapkan pemahaman ini terhadap semua aspek kehidupan, termasuk hal-hal yang seharusnya bersifat absolut serta tidak lekang terhadap waktu, sehingga hal tersebut turut mengalami distorsi. Adapun hal yang kemudian terdampak contohnya adalah nilai-nilai kehidupan bermasyarakat dan berbagai bentuk budaya.

Kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari budaya. Manusia hidup sebagai hasil dari kebudayaan, begitu juga semua tindakannya. Secara bersama-

sama, manusia dan budaya menyusun kehidupan. Natur manusia sebagai makhluk sosial-budaya kemudian membentuk masyarakat, dan memungkinkan budaya tersebut untuk semakin berkembang, bertumbuh, terus terlahir dan terus tercipta. Manusia tidak akan ada tanpa budaya; begitu juga budaya tidak akan ada tanpa manusia.

Pada dasarnya manusia bukan hanya memiliki dorongan naluriah, namun juga akal budi, perasaan, serta pengetahuan. Lewat kelebihan yang dimiliki ini, manusia menjadi hidup dengan kemauan untuk selalu berkembang (*survival*) dari segala aspek, termasuk dalam berbudaya. Hal ini disebabkan tindakan manusia sebagai hasil budaya bisa didapatkan dengan berbagai cara belajar, seperti proses internalisasi, sosialisasi, dan akulturasi, sehingga budaya menjadi aspek kehidupan yang sangat dinamis sesuai perubahan sosial yang terus menerus berkembang dengan pesat. Nilai-nilai budaya merupakan suatu hal yang mampu diwariskan dari generasi ke generasi. Jadi, meskipun anggota masyarakat terus berganti akibat kelahiran dan kematian, nilai budaya akan tetap utuh dan hidup sebagaimana adanya.

Pada kenyataannya di masa sekarang ini, budaya yang seharusnya terus lestari meski sudah tercipta sejak waktu yang lama menjadi kian dilupakan. Bukan hanya nilai-nilai, bentuk-bentuk budaya pun sudah semakin tergantikan oleh bentuk-bentuk baru yang terus bermunculan. Seiring berjalannya waktu, arus globalisasi yang semakin kuat memungkinkan budaya-budaya dari luar untuk terus mempengaruhi budaya lokal. Salah satu kota yang sangat kental dengan kebudayaan, terutama kebudayaan Jawa adalah Kota Surakarta. Dalam

bermasyarakat, berbahasa, dan menjalankan segala aspek kehidupan lainnya, masyarakat Surakarta sangat menjunjung pandangan hidup dan nilai-nilai luhur yang sudah melekat erat dalam kehidupan mereka. Lahir dan berkembang di kota yang penuh nilai historis serta nilai adiluhung, kesenian di Kota Surakarta juga menjadi salah satu aspek kehidupan yang sangat mengangkat tinggi nilai budaya. Menampilkan pertunjukan yang mengangkat kisah-kisah dari Mahabarata dan Ramayana, pertunjukan wayang orang Sriwedari di Surakarta ini adalah salah satu tulang punggung kesenian Surakarta. Kesenian ini sangat erat dengan kebudayaan karena lewat cerita di dalamnya, pertunjukan ini selalu menyiratkan pesan-pesan moral kehidupan. Selain pesan yang disampaikan, kebudayaan Jawa juga turut tergambar dari berbagai unsur pertunjukan, seperti pakaian, riasan, tarian, iringan musik, bahasa, hingga karakter yang dibawa oleh para wayang. Kesenian yang sudah ada sejak abad ke-18 ini berada dalam masa kejayaan hingga tahun 1970-an. Sebelum pertunjukan wayang orang menjadi hiburan yang diperuntukkan untuk seluruh masyarakat secara terbuka, pertunjukan ini adalah hiburan yang hanya bisa dinikmati oleh keluarga kerajaan. Meski pertunjukan wayang orang khususnya wayang orang Sriwedari tetap lestari hingga saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa peminatnya mengalami penurunan dan tidak lagi seperti dahulu. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah terus bermunculannya bentuk hiburan baru sehingga generasi muda sudah tidak lagi familiar dengan kebudayaan ini. Di saat arus globalisasi terus masuk dan mempengaruhi budaya lokal, di sinilah peran masyarakat harus dapat tetap mempertahankan identitas budayanya. Bukan berarti masyarakat tidak boleh

menerima perkembangan budaya luar untuk bisa masuk, namun sudah seharusnya budaya terus dijaga agar terus terjaga dan lestari, sehingga generasi-generasi di bawah kita akan terus bisa mengenal dan menikmatinya.

Perancangan ini ditujukan untuk memberikan energi baru kepada budaya wayang orang, khususnya di Sriwedari, sehingga generasi muda dan yang akan datang dapat terus mengenal serta menjadi familiar dengan budaya ini. Perancangan ulang Gedung Wayang Orang Sriwedari dilakukan dengan pendekatan struktur naratif, di mana pengunjung akan bisa belajar dan mengenali kebudayaan wayang orang mulai dari sejarah, makna, karakter, hingga langsung turut mempelajari elemen-elemen dalam pertunjukan. Hal ini dilakukan sehingga bukan hanya menumbuhkan kemauan untuk generasi muda agar terus dapat melestarikan budaya ini, namun juga sekaligus memberi serta mengasah kemampuan mereka. Pendekatan ini juga diterapkan dengan harapan masyarakat lokal maupun turis yang baru mengenal kebudayaan ini dapat langsung menjadi familiar dengan histori dan latar belakangnya. Kebudayaan wayang orang memang sudah lahir dan tercipta sejak dahulu, namun nilai-nilainya tetap abadi hingga saat ini. Sudah selayaknya budaya ini terus dijaga, karena wayang orang bukanlah hanya sekedar sebuah hiburan berupa tontonan, namun juga memberikan tuntunan dan tatanan kehidupan.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari bukan hanya mampu mewadahi pertunjukan, namun juga mengenalkan kebudayaan ini kepada pengunjung sehingga pengunjung menjadi familiar dengan budaya, latar belakang, dan elemen wayang orang?
2. Bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari menjadi relevan dengan perkembangan zaman, namun tetap mempertahankan nilai-nilai adiluhung di dalamnya?
3. Bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari mampu menyediakan ruang yang mampu mewadahi perancangan ulang aktivitas pengguna ruang dalam usaha regenerasi penerus budaya wayang orang, sekaligus berkontribusi dalam mengembangkan sumber daya manusia?
4. Bagaimana penerapan kaidah etika desain dalam perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari mampu mewadahi pertunjukan sekaligus mengenalkan latar belakang kebudayaan lewat pengalaman ruang dengan pendekatan naratif.

2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari dapat relevan dengan perkembangan zaman, namun tetap mempertahankan nilai-nilai adiluhung di dalamnya.
3. Untuk mengetahui bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari mampu menyediakan ruang yang mewadahi perancangan ulang aktivitas dalam usaha regenerasi penerus budaya wayang orang, juga sekaligus berkontribusi dalam mengembangkan sumber daya manusia.
4. Untuk mengetahui bagaimana perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari memenuhi kaidah-kaidah etika desain.

#### 1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi ide untuk pengembangan perancangan Gedung Wayang Orang Sriwedari yang lebih relevan dan familiar bagi pengunjung.

2. Kontribusi Teoretis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan informasi literatur untuk perancangan tempat yang mewadahi perkembangan kebudayaan lewat pengalaman ruang dengan pendekatan naratif.

## 1.5 Batasan Perancangan Interior

Batasan penelitian dan perancangan interior revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari dikelompokkan menjadi lima bagian besar, yaitu batasan lingkungan makro, batasan lingkungan mikro, batasan identitas budaya, batasan pengguna ruang serta batasan teknis waktu perancangan dan penelitian proyek ini. Gedung Wayang Orang Sriwedari terletak di kompleks Taman Sriwedari yang berada di pusat kota Surakarta. Dalam perancangan yang baru, harus tetap memperhatikan hal-hal terkait kondisi *eksisting* makro, seperti kemudahan akses menuju pintu utama gedung, perancangan fasilitas yang mempengaruhi alur sirkulasi pengunjung maupun pekerja, serta faktor-faktor lain seperti arah mata angin dan kondisi lingkungan di kompleks Taman Sriwedari sendiri.

Kondisi mikro Gedung Wayang Orang Sriwedari berkaitan dengan gedung *existing*, meliputi keseluruhan lantai dasar dan area balkon untuk penonton dan ruang teknis. Pada perancangan yang baru, dapat memungkinkan untuk dilakukan perubahan pada keseluruhan bangunan karena kondisi yang kini kurang ideal untuk pentas pertunjukan maupun pengunjung untuk menonton. Batasan selanjutnya adalah terkait dengan identitas budaya wayang orang yang telah dipertahankan sejak dahulu. Gedung ini memiliki objek-objek terkait dengan elemen pertunjukan yang telah sangat dijaga dan dirawat dengan baik, serta secara rutin diadakan upacara demi mempertahankan tradisi dan kelestarian dari budaya ini. Dalam perancangan yang baru, diharapkan objek-objek ini turut dapat kembali dihadirkan dan ditampilkan sebagai identitas Wayang Orang Sriwedari yang sangat khas dan kental.

Pengguna ruang yang akan terlibat dalam aktivitas di perancangan yang baru dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pekerja dan pengunjung. Pekerja meliputi wayang, teknisi, pengurus administrasi, pengurus artistik, dan tenaga kerja lainnya, sedangkan pengunjung meliputi orang-orang yang datang untuk belajar kebudayaan ini maupun untuk menonton pertunjukan. Keduanya tentu memiliki jenis aktivitas yang berbeda dan perlu diberikan difasilitasi sesuai kebutuhan, dengan batasan ruang yang dibedakan dengan jelas.

Pelaksanaan perancangan dan penelitian revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari berlangsung dalam empat tahapan besar, yang masing-masing berlangsung selama empat bulan. Tahapan pertama yaitu Riset Desain 1, dilakukan pencarian topik lewat abstraksi dari suatu benda yang dieksplorasi dari berbagai aspek dan hasilnya adalah kata kunci dan referensi yang kemudian dikembangkan lagi di Riset Desain 2. Pada tahapan selanjutnya ini, hasil eksplorasi mulai dikaitkan dengan referensi-referensi perancangan interior atau arsitektur, hingga akhirnya menentukan proyek apa yang akan dibuat mulai dari penentuan klien dan lokasi serta pengumpulan data-data yang mendukung. Perancangan mulai dibuat pada Riset Desain 3, mulai dari perumusan data, analisa lokasi dan bangunan, pengelompokan ruang, hingga perancangan keseluruhan. Di tahap terakhir yaitu Tugas Akhir, dilakukan penelitian tentang sejauh mana hasil perancangan proyek revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari yang baru dapat mampu menjawab permasalahan dan tujuan yang telah dirumuskan, serta melakukan refleksi lewat teori-teori etika desain dan juga umpan balik dari klien serta pengguna ruang.



## 1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan interior dilakukan guna mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang bangunan yang akan di gubah maupun aktivitas yang terjadi di dalamnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung perancangan Gedung Wayang Orang Sriwedari ini terbagi menjadi dua, yaitu:

### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian. Dalam perancangan ini, teknik pengumpulan data primer dibagi lagi menjadi dua cara, yaitu:

#### a. Observasi Partisipasi

Teknik observasi berarti mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek kajian. Dalam melengkapi data perancangan ini, pengamatan dilakukan secara langsung, baik mengamati aktivitas pertunjukan yang berlangsung di Gedung Wayang Orang Sriwedari, maupun pengamatan terhadap kondisi dan teknis bangunan dari gedung ini. Dalam tahapan ini, penulis berkesempatan untuk mengamati dan mengeksplorasi kegiatan dari belakang panggung sebelum pertunjukan hingga turut berpartisipasi menonton pertunjukan wayang orang yang berlangsung selama kurang lebih tiga jam, sehingga penulis memiliki kedua sudut pandang baik dari para wayang yang bersiap tampil maupun pengunjung yang datang menonton. Selain itu, dalam tahapan ini juga dilakukan observasi

berupa mengamati masalah dan potensi yang terdapat di bangunan *existing*. Hasil observasi ini dikumpulkan dalam bentuk dokumentasi foto, video, dan catatan.

b. Wawancara Terstruktur dan Tak Terstruktur

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang kemudian hasilnya dicatat atau direkam. Dalam tahapan awal perancangan, penulis berkesempatan melakukan wawancara tak terstruktur bersama Bapak Agus Prasetyo sebagai Koordinator Wayang Orang Sriwedari, dan Bapak Heri sebagai perwakilan tim artistik. Wawancara ini lebih bersifat bebas dalam artian tidak terpaku pada susunan pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya. Bapak Agus Prasetyo dan Bapak Heri banyak berbagi tentang pengalaman dan juga nilai-nilai budaya wayang orang yang masih tetap dipegang teguh hingga kini. Selain itu, didapatkan juga informasi seputar kondisi pementasan setiap harinya dari masa ke masa, teknis pementasan, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi, serta harapan terkait kelanjutan budaya maupun harapan dari perancangan interior yang baru.

Setelah perancangan selesai, dalam tahap penelitian dilakukan lagi wawancara terstruktur, yaitu proses pengumpulan data berupa mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan dengan sistematis sebelumnya kepada narasumber. Wawancara terstruktur dilakukan kepada narasumber awal yaitu Bapak Agus Prasetyo, serta

delapan partisipan dan dua dosen yang menonton pertunjukan bersama penulis.

c. Survei

Mengukur bangunan dan ruang-ruang di dalamnya adalah tahap yang dilakukan penulis dalam usaha pengumpulan data ukuran bangunan. Data yang didapatkan dari pengukuran ini juga kemudian digunakan untuk menganalisa apakah terdapat permasalahan terkait aktivitas pengguna dalam hubungannya dengan kebutuhan ruang.

2. Data Sekunder

Teknik pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data-data tambahan yang mendukung data primer, yang dapat didapatkan dari studi literatur, internet, maupun referensi lainnya. Data yang dikumpulkan dapat berupa informasi maupun gambar/foto dan video.

1.7 Metode Penelitian

Pendekatan dalam suatu perancangan interior adalah suatu metode untuk menganalisis dan merancang konseptual objek perancangan secara lebih efektif sekaligus optimal. Pendekatan dalam perancangan interior juga dilakukan sebagai koridor untuk memecahkan masalah desain sehingga batasan keberhasilan perancangan menjadi lebih jelas. Dalam perancangan Gedung Wayang Orang Sriwedari, pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan naratif. Pendekatan ini diterapkan dalam ruang lingkup interior sebagai metode perancangan yang dapat menciptakan sebuah alur cerita yang dapat berkisah tentang suatu peristiwa secara

runtut. Pengalaman ruang yang tercipta kemudian memungkinkan pengguna ruang untuk mengalami kembali kisah tersebut dan menjadi paham terhadap pesan yang ingin disampaikan. Karena sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan yang ingin dicapai, pendekatan naratif dianggap tepat untuk perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari.

Proses perancangan revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari ini berdasarkan kepada sebuah teori tahapan desain oleh Cindy Coleman (2002: 484-491). Proses perancangan ini dimulai dari tahapan koordinasi proyek yang meliputi identifikasi dan perencanaan tugas, pembuatan jadwal, penentuan tujuan internal proyek maupun keseluruhan, pengumpulan informasi dari klien, *site*, dan konteks perancangan lainnya, pengidentifikasian gagasan umum, perancangan konsep hingga hasil akhir perancangan, dan yang terakhir adalah dokumentasi sekaligus presentasi.

Dalam penelitian ini diterapkan metode studi kasus tunggal, di mana berfokus pada pengujian terkait teori yang signifikan dan kasus yang unik. Penggunaan studi kasus tunggal dapat dilakukan ketika kasus mewakili (1) kasus kritis untuk menguji teori, (2) kasus yang tidak biasa atau unik, (3) kasus umum yang dapat menambah pemahaman pada peristiwa tertentu, (4) kasus yang sebelumnya tidak dapat diakses, (5) kasus longitudinal (Yin, 2002). Dalam konteks penelitian ini, proyek yang diteliti adalah proyek revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari yang datanya diperoleh dari observasi partisipasi, wawancara terstruktur dan tak terstruktur, serta survei untuk melakukan pengukuran.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir tentang perancangan Gedung Wayang Orang Sriwedari ini akan dibagi ke dalam beberapa bagian, adapun penjelasan dari masing-masing bagiannya adalah sebagai berikut:

Bab satu menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang terjadi secara garis besar, perumusan masalah serta tujuan perancangan, pendekatan interior yang digunakan untuk mewujudkan perancangan, batasan perancangan, teknik pengumpulan data yang dilakukan dan kerangka proses perancangan.

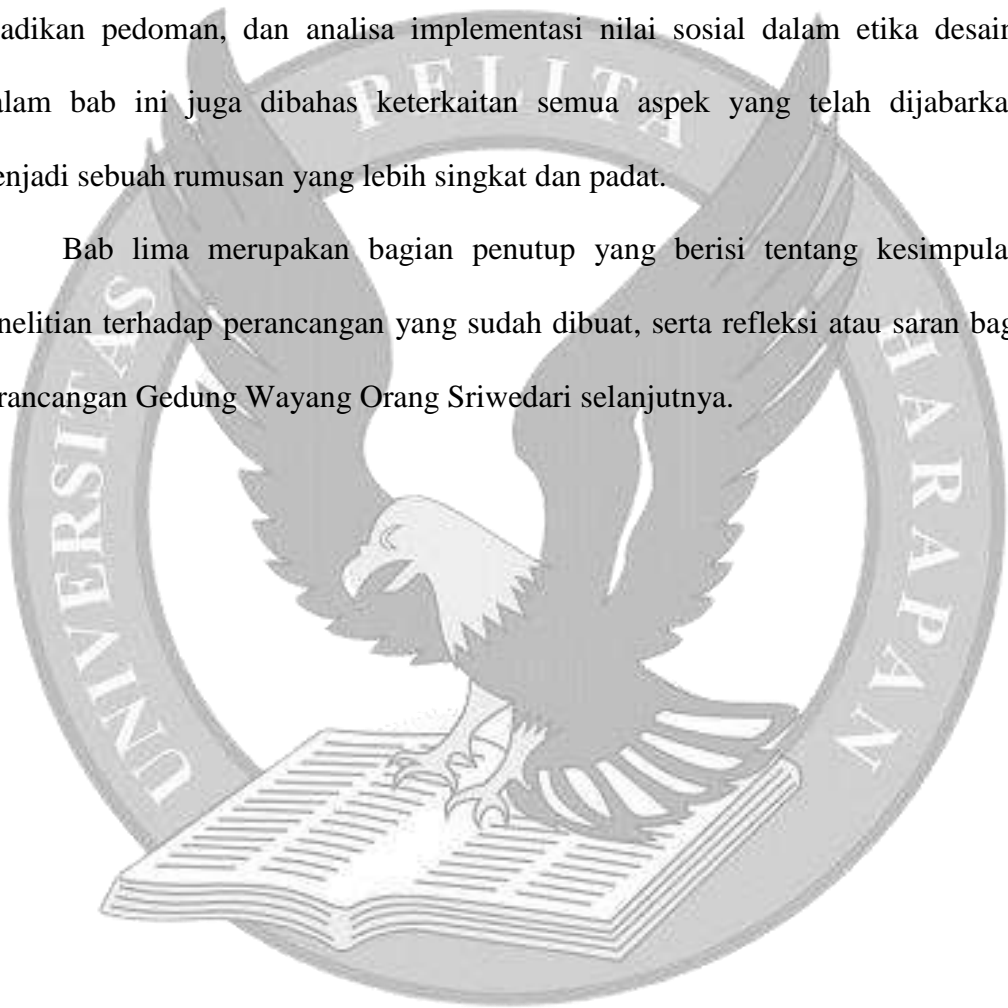
Bab dua membahas tentang landasan teori yang menguraikan kajian pustaka, bersumber dari buku maupun literatur yang mendukung perancangan ini. Adapun kajian yang dibahas antara lain mengenai budaya, kota Surakarta, sejarah dan budaya wayang orang, tinjauan teori interior yang berkaitan dengan perancangan teater dan museum, teori metode pendekatan naratif dan studi kasus tunggal yang digunakan, serta teori dari kaidah implikasi etis yang menjadi dasar perancangan.

Bab tiga membahas lebih dalam tentang data hasil survey Gedung Wayang Orang Sriwedari dan analisis kondisi bangunan tersebut, baik makro maupun mikro. Dalam bab ini juga membahas bagaimana perancangan yang baru dapat menjawab permasalahan yang telah dijabarkan pada rumusan masalah dan sesuai dengan standar-standar yang telah ditentukan. Dimulai dari kebutuhan dan program ruang, studi pengelompokan ruang, konsep perancangan untuk seluruh aspek, hingga implementasi masing-masing ruang dalam perancangan akhir

Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari yang baru, meliputi lobi, museum, area transisi, teater, *backstage*, dan ruang lokakarya.

Bab empat membahas tentang keseluruhan analisa permasalahan yang ada, meliputi analisa identifikasi rumusan masalah serta *feedback* atau tanggapan dari narasumber terhadap perancangan yang baru, analisa implementasi teori yang dijadikan pedoman, dan analisa implementasi nilai sosial dalam etika desain. Dalam bab ini juga dibahas keterkaitan semua aspek yang telah dijabarkan menjadi sebuah rumusan yang lebih singkat dan padat.

Bab lima merupakan bagian penutup yang berisi tentang kesimpulan penelitian terhadap perancangan yang sudah dibuat, serta refleksi atau saran bagi perancangan Gedung Wayang Orang Sriwedari selanjutnya.



## 1.9 Kerangka Perancangan Interior

