

PUSAT KESENIAN WAYANG KULIT DI WONOGIRI

Berpendekatan Arsitektur Simbiosis

Yeni Pratiwi, A. Bambang Yuwono dan Eny Krisnawati

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

Jl. Walanda Maramis No. 31 Surakarta

yenipratiwi1212@gmail.com

Abstrak

Wonogiri merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki keanekaragaman dan keunikan budaya Jawa khususnya kesenian wayang kulit. Hal ini dapat diketahui bahwa di kecamatan Selogiri terdapat ikon monumen selamat datang berbentuk wayang kulit. Sebenarnya Wonogiri terdapat sentra produksi wayang kulit di Manyaran dan Museum Wayang Indonesia di Wuryantoro yang cukup potensial tetapi tidak banyak diketahui publik. Di sana terdapat kegiatan belajar kesenian wayang dari awal pembuatan wayang kulit hingga dipertunjukkan. Hal itu merupakan potensi sosial ekonomi yang mendukung pengembangan pariwisata Wonogiri. Dengan demikian maka dibutuhkan suatu wadah atau bangunan yang dapat dijadikan sebagai pusat edukasi dan rekreasi dalam hal ini Pusat Kesenian Wayang Kulit di Wonogiri Berpendekatan Arsitektur Simbiosis dan dapat mendukung ikon wayang kulit yang ada di Krisak, Selogiri.

Tujuan dari penulisan disini yaitu untuk menyusun konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kesenian Wayang Kulit yang dapat mendukung ikon wayang kulit yang ada di Wonogiri.

Kata kunci: arsitektur simbiosis, wayang kulit, Wonogiri.

Abstract

The Wonogiri is one of the many districts in central Java that have the diversity and uniqueness of Java especially the art of puppets. It is well known that in the selogiri district there is a welcome home icon of a mark-shaped monument. In fact the Wonogiri are a series of puppet production in the manyaran and the Indonesian puppet museum in Wuryantoro which is quite a potential but is not much public knowledge. There is the art of marionette studies from the start of marionette production to exhibition. It is the socioeconomic potential that supports the development of the Wonogiri tourism. Thus, a container or building that could be used as a center for education and recreation in this case the Wonogiri arts center for a symbiotic architecture approach and could support the marionette icon in the Krisak, Selogiri.

The purpose of writing is to create a concept of planning and design of the art marionette center that can support the Wonogiri icon.

Key words: *symbiotic architecture, shadow puppets, Wonogiri.*

I. PENDAHULUAN

Kebudayaan Jawa sebagai identitas adalah realita yakni potensi faktual yang ada adalah huruf Jawa, bahasa Jawa, adat istiadat Jawa, falsafat Jawa, kesenian Jawa, hingga pernak-pernik Jawa.¹ Wonogiri merupakan

salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki keanekaragaman dan keunikan budaya Jawa khususnya kesenian wayang kulit. Hal ini dapat diketahui bahwa di kecamatan Selogiri terdapat ikon monumen selamat datang berbentuk wayang kulit.

¹Mufti, Dipar. 2009. *Bid Pelestarian Surakarta*. Surakarta.

Namun banyak masyarakat yang belum memahami akan maksud ikon tersebut.

Sebenarnya Wonogiri terdapat sentra produksi wayang kulit di Manyaran dan Museum Wayang Indonesia di Wuryantoro yang cukup potensial tetapi tidak banyak diketahui publik. Di sana terdapat kegiatan belajar kesenian wayang dari awal pembuatan wayang kulit hingga dipertunjukkan. Hal itu merupakan potensi sosial ekonomi yang mendukung pengembangan pariwisata Wonogiri. Dengan demikian maka dibutuhkan suatu wadah atau bangunan yang dapat dijadikan sebagai pusat edukasi dan rekreasi dalam hal ini Pusat Kesenian Wayang Kulit di Wonogiri Berpendekatan Arsitektur Simbiosis dan dapat mendukung ikon wayang kulit yang ada di Krisak, Selogiri.

Dengan demikian maka dibutuhkan suatu wadah atau bangunan yang dapat dijadikan sebagai pusat edukasi dan rekreasi dalam hal ini Pusat Kesenian Wayang Kulit di Wonogiri Berpendekatan Arsitektur Simbiosis dan dapat mendukung ikon wayang kulit yang ada di Krisak, Selogiri.

II. METODE PENELITIAN

Metode Pembahasan yang dipakai yaitu :

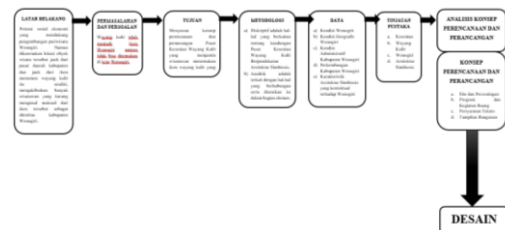
- 1) Diskriptif adalah hal-hal yang berkaitan tentang kandungan Pusat Kesenian Wayang Kulit Berpendekatan Arsitektur Simbiosis.

- 2) Analitik adalah terkait dengan hal-hal yang berhubungan serta diuraikan ke dalam bagian elemen.

1) Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran dilakukan dengan tahap – tahap sebagai berikut:

TABEL 2. Kerangka Pemikiran



2) Teknik Pengumpulan Data

- a. Survey lapangan untuk mengetahui situasi dan kondisi site.
- b. Mencari di literasi tentang teori, perundang – undangan, Peraturan mengenai Pusat Kesenian Wayang Kulit yang mendukung proses perencanaan dan perancangan.

3) Teknik Analisa Data

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis pada tingkat aspek yang berkaitan dengan :

a. Aspek Manusia

Adalah aspek untuk mencapai penyelesaian masalah yang berkaitan dengan aktifitas, prilaku persepsi pelaku kegiatan, menentukan kebutuhan dan kapasitas ruang yang menentukan dimensi ruang yang dibutuhkan dan pola sirkulasi dalam bangunan.

2

b. Aspek Lingkungan

Merupakan aspek untuk mencapai penyelesaian masalah yang berkaitan dengan lokasi, tipologi bangunan dan potensi lingkungan yang mendukung perencanaan dan perancangan.

c. Aspek Induktif

Mengkomplikasikan data-data yang di peroleh kemudian dianalisa dan dari hasil analisa disentesa untuk menuju transformasi desain.

4) Langkah-Langkah Penelitian

Langkah – langkah yang ditempuh dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data, yaitu pengumpulan data-data sekunder untuk bekal survey lapangan guna menghasilkan data primer dan eksplorasi data sekunder melalui literatur dan wawancara.
- b. Kompilasi data, yaitu menyusun, memilah-milah dan mengklarifikasikan data kedalam bagian-bagian yang relevan.
- c. Analisis data, yaitu pengkajian data dan informasi yang didapatkan dengan pencarian data yang akan digunakan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan.
- d. Sintesis, yaitu menggabungkan hasil analisis data ke dalam konsep perencanaan dan perancangan Tugas Akhir yang akan dilanjutkan dalam tahap studio Tugas Akhir.

III. SURVEI PUSTAKA

- a. Kesenian : Menurut Koentjaraningrat, kesenian ialah kompleks dari berbagai ide-ide, norma-norma, gagasan, nilai-nilai, serta peraturan dimana kompleks aktivitas dan tindakan tersebut berpola dari manusia itu sendiri dan pada umumnya berwujud berbagai benda-benda hasil ciptaan manusia.²
- b. Wayang Kulit : Menurut WJS. Poerwa Darminta: “Wayang adalah gambar atau tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kayu dan sebagainya untuk mempertunjukkan sesuatu lakon / cerita”.³
- c. Wonogiri : Wonogiri, dalam bahasa jawa: “wanagiri”, secara harfiah berarti “hutan di gunung”, adalah sebuah Kabupaten di Jawa Tengah. Secara geografis lokasi Wonogiri berada di bagian tenggara Propinsi Jawa Tengah.⁴
- d. Arsitektur Simbiosis : Arsitektur berdasarkan filsafat simbiosis, atau yang lebih dikenal dengan arsitektur simbiosis adalah pendekatan yang diwujudkan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan di saat yang sama berusaha untuk menggabungkan (*unification*) elemen-elemen dari budaya lain dalam karyanya, sehingga terjadi gabungan

²Koentjaraningrat. 1982. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia: Jakarta

³Sagio dan Ir. Samsugi. 1991. *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta*. Haji Masagung : Jakarta

antara dua elemen langgam budaya yang berbeda.⁵

Jadi secara umum Pusat Kesenian Wayang Kulit di Wonogiri sebagai Identitas Kota dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai obyek edukasi dan rekreasi kebudayaan jawa khususnya dalam kegiatan pembelajaran tentang seni budaya wayang kulit yang meliputi proses dari pembelajaran yang mendapatkan aspek pendidikan dan kebudayaan, misalnya: belajar tatah sungging, belajar dalang, belajar sinden, belajar gamelan.

B. Tapak

a) Tapak terletak di Jl. Raya Wonogiri-Ponorogo, Jatibedug, Purworejo, Kec. Wonogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah yang merupakan akses utama menuju ke jalan utama / jalan kota.

b) Batas – batas site

1. Utara: Lahan Kosong & Graha Sejahtera
2. Selatan: Jl. Raya Wonogiri - Ponorogo
3. Barat: Pemukiman & Lahan Kosong
4. Timur : Lahan Kosong

c) Luas tapak : 17.884 m²



Gambar 2. Batas – Batas Site

Sumber : *Google Earth*

IV. LOKASI PERANCANGAN

A. Lokasi



Gambar 1. Peta Lokasi

Sumber :

<https://pusdataru.jatengprov.go.id/dokumen/RT-RW-Prov/16-Kab-Wonogiri/>

Lokasi tapak yang terpilih sebagai Pusat Kesenian Wayang Kulit di Wonogiri berada di Jl. Raya Wonogiri-Ponorogo, Jatibedug, Purworejo, Kec. Wonogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah.

V. KONSEP

A. Desain Tampak



Gambar 3. Tampak Selatan Bangunan

⁴Humas Pemkab Wonogiri. 2008. *Buku Pintar : Pemerintahan Kabupaten Wonogiri*. Bagian Humas Setda Kab. Wonogiri : Wonogiri

⁵Kisho, Kurokawa. 1987. *The Architecture of Symbiosis*. Electa Moniteur : France.



Gambar 4. Tampak Barat Bangunan

a. Verticulture

Fasad dibuat dengan verticulture untuk penghawaan dan pencahayaan alami lebih maksimal.

b. Atap Pelana Jumlah 4

Atap bangunan mess berjumlah 4 yang merupakan jumlah tokoh pewayangan punokawan (semar, petruk, gareng, bagong), tokoh pewayangan ini mengingatkan bahwa manusia di dunia memiliki berbagai watak dan perilaku. Tidak semuanya baik, sehingga setiap orang harus bisa memahami watak orang lain, toleran, dan masyarakat dengan baik.

c. Atap Gunungan

Struktur berbentuk kerucut atau segitiga (bagian atas meruncing) yang terinspirasi dari bentuk gunung (api).

d. Lasser Cutting Motif Wayang Gunungan dan Batik Kawung

1) Filosofi gunungan dalam pewayangan mengandung ajaran filsafat yang tinggi, yaitu ajaran mengenai

kebijaksanaan. Semua itu mengandung makna bahwa lakon dalam wayang berisikan pelajaran yang tinggi nilainya. Hal ini berarti bahwa pertunjukan wayang juga berisi pertunjukan wayang juga berisi ajaran filsafat yang tinggi.

2) Filosofi batik motif kawung mempunyai makna yang melambangkan harapan agar manusia selalu ingat akan asal usulnya. Makna filosofi dalam batik ini juga sebagai lambang keperkasaan dan keadilan.

B. Desain Ruang Dalam (*Interior*)



Gambar 5. Desain Ruang Dalam Ruang (*Interior*) Auditorium Workshop dan Ruang Pertunjukan Wayang Kulit

C. Desain Ruang Luar (*Eksterior*)



Gambar 6. Desain Ruang Luar (*Eksterior*)

Mufti, Dipar. 2009. *Bid Pelestarian Surakarta*. Surakarta.

Sagio dan Ir. Samsugi. 1991. *Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta*. Haji Masagung : Jakarta.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Pusat kesenian wayang kulit dirancang dengan tujuan sebagai pusat edukasi dan rekreasi dalam hal ini Pusat Kesenian Wayang Kulit di Wonogiri Berpendekatan Arsitektur Simbiosis dan dapat mendukung ikon wayang kulit yang ada di Krisak, Selogiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing tugas akhir ini, yaitu Bapak A. Bambang Yuuwono, ST., MT dan Ibu Ir. Eny Krisnawati, M.Si. Terima kasih kepada dosen penguji yaitu Bapak Dr. Tri Hartanto, ST, M.Sc dan Ibu Ir. Danarti Karsono, MT. Ucapan terima kasih kepada seluruh Civitas Akademik Fakultas Teknik Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Humas Pemkab Wonogiri. 2008. *Buku Pintar : Pemerintahan Kabupaten Wonogiri. Bagian Humas Setda Kab. Wonogiri* : Wonogiri.

Kisho, Kurokawa. 1987. *The Architecture of Symbiosis*. Electa Moniteur : France.

Koentjaraningrat. 1982. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia: Jakarta.