

Penerapan Narasi dan Multisensori pada Desain Interior Museum Wayang Kota Tua Jakarta

Devina Kristandi

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024190009@student.uph.edu

Agnes Satyawati Azarja

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
agnes.azarja@uph.edu

ABSTRAK

Museum Wayang merupakan salah satu museum seni di Indonesia yang menyimpan beragam koleksi wayang dari penjuru nusantara. Terdapat banyak wayang hasil ciptaan museum dan pemberian dari pihak luar. Melalui hal tersebut tentunya museum memiliki tujuan sebagai pelestarian kebudayaan untuk melindungi benda- benda koleksi yang menjadi bagian dari karyaseni Indonesia. Sebagai area rekreasi dan sarana edukasi, museum memberikan fasilitas kepada pengunjung untuk menikmati pameran, belajar tentang wayang, pagelaran dan lain-lain. Melalui metode naratif, penulis mengkritisi tata letak dan alur pameran yang berfokus pada edukasi, melalui penelusuran tersebut penulis menemukan fakta bahwa pengunjung mengalami kesulitan memahami dan mempelajari wayang, sehingga terbuka kesempatan untuk menggunakan metode narasi untuk memahami tiga aspek penting yang harus dilekatkan pada desain interior Museum Wayang Kota Tua, yaitu aspek pengenalan, aspek pemahaman, dan aspek nilai yang mendukung kekuatan edukasi. Kemudian interior museum harus melibatkan pengunjung kepada pengalaman ruang yang menggunakan multisensori, yaitu penglihatan, peraba, penciuman, pendengaran, dan perasa, sehingga metode narasi serta eksplorasi multisensori, mampu menjadikan Museum Wayang Kota Tua sebagai fasilitas rekreasi dan edukasi yang tepat.

Kata Kunci: Naratif, Edukasi, Rekreasi, Pengalaman Ruang, Multisensori

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu seni budaya yang telah dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak +1500 tahun yang lalu. Secara umum, wayang dimainkan oleh seorang dalang sebagai media penyampaian dalam sebuah pagelaran yang mengandung unsur pendidikan dan pesan moral yang tersampaikan oleh wujud, karakter tokoh maupun cerita yang disajikan. Seiring dengan berjalannya waktu, daerah Indonesia telah banyak memproduksi berbagai jenis wayang yang berbeda dan cara memainkannya akan semakin canggih. Maka, seni wayang menjadi bagian dari budaya yang sangat dilestarikan.

Museum Wayang Kota Tua Jakarta merupakan salah satu museum yang menyimpan dan memamerkan berbagai jenis wayang di seluruh daerah Indonesia. Walaupun bangunan dan interior Museum Wayang tidak terlihat besar, namun museum sangat menarik perhatian pengunjung mengenai pengetahuan yang diambil. Museum tidak dapat memberikan informasi yang jelas kepada pengunjung, jika pameran tidak dilengkapi dengan narasi mengenai benda-benda koleksi. Kemudian untuk menciptakan pengalaman pengunjung, maka museum perlu menerapkan multisensori dalam membantu jalannya narasi.

Narasi sebagai sebuah teknik yang digunakan dalam menganalisis sebuah cerita melalui sebuah peristiwa yang terjadi dalam waktu yang kompleks. Narasi melibatkan beberapa bagian penting dalam cerita yang terdiri dari tema, tokoh, alur, latar, dan struktur. Sebagai bagian dari narasi, Museum Wayang mengangkat cerita purwa dengan tema Mahabarata dan Ramayana untuk setiap jenis koleksi yang dipamerkan. Kemudian multisensori pada museum terlihat dalam dua aspek penglihatan yang tersampaikan pada tampilan koleksi dan pendengaran yang disampaikan oleh tim edukator.

Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

1. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :
Bagaimana penerapan narasi dan multisensori yang direkomendasikan pada desain interior Museum Wayang?
2. Tujuan dari penelitian ini adalah:
Berdasarkan rumusan masalah dan semua tahap penelitian yang dilakukan di Museum Wayang, tentunya bertujuan untuk memberikan rekomendasi mengenai narasi dan multisensori yang tepat untuk diterapkan di Museum Wayang.

KAJIAN TEORI

Teori Narasi

Narasi merupakan suatu pendekatan yang disusun oleh penulis berdasarkan tema, struktur, tokoh, dan alur dalam sebuah peristiwa. Narasi tersampaikan melalui sebuah strategi, yaitu penulis narasi dapat membagi beberapa adegan dalam cerita, kemudian diaplikasikan kedalam bentuk gambar maupun objek sekitar. Poin penting yang membuat narasi mudah dipahami oleh pembaca adalah tampilan visual mampu menjelaskan urutan peristiwa dan suasana yang terjadi pada masa tertentu (Cohn, 2013).

Sebelum memvisualisasikan narasi, penulis narasi harus menyiapkan tema dari konsep cerita yang akan diangkat. Setelah memahami isi dari cerita penulis narasi menyusun sebuah struktur untuk mengatur potongan adegan sesuai dengan urutan alur yang meliputi bagian awal, puncak dan akhir dari sebuah cerita. Selain itu tokoh menjadi peran penting untuk memerankan adegan. Tokoh akan menggambarkan secara jelas setiap karakter dan watak manusia yang terjadi dalam kehidupan.

Tampilan visual pada narasi dibuat dengan tujuan agar pembaca tidak hanya sekedar mengetahui isi dari sebuah teks, tetapi seolah-olah dapat merasakan gambaran peristiwa yang terjadi pada masa tersebut. Selain disampaikan secara visual, narasi dapat disampaikan secara langsung oleh narator kepada pendengar. Narator terlebih dahulu harus memahami secara keseluruhan isi dari teks narasi untuk menjelaskan kembali secara detail mengenai judul cerita.

Teori Multisensori

Multisensori merupakan suatu pendekatan yang melibatkan lebih dari satu panca indra manusia untuk merespon segala sesuatu yang terjadi pada lingkungan sekitar (Derval, 2010). Terdapat 5 indra sebagai aspek penting dalam multisensori yaitu:

- a) Penglihatan (*visual*) pada mata.
Aspek penglihatan direspon melalui sebuah proses maupun benda mati yang diterapkan oleh bentuk, warna, cahaya, dan bidang berkaitan dengan simbolisasi, waktu dan ruang.
- b) Pendengaran (*auditory*) pada telinga.
Aspek pendengaran direspon melalui bunyi-bunyi yang terdengar dari lingkungan sekitar.
- c) Penciuman (*olfactory*) pada hidung.
Aspek penciuman direspon melalui bau, maupun aroma yang berasal dari suatu sumber dalam lingkungan.
- d) Pengecap (*gustatory*) pada lidah.
Aspek pengecap direspon melalui berbagai macam rasa dari objek yang dapat dikonsumsi dan mengacu pada respon pengguna.
- e) Peraba (*tactile*) pada tangan.
Aspek peraba direspon melalui tekstur, kepadatan dan kepadatan yang mengacu pada pemikiran pengguna terhadap sesuatu yang disentuh (Lupton, Lipps, 2018).

Faktor utama yang mendorong multisensori bekerja adalah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi di luar maupun dalam ruangan. Jika dikaitkan dengan narasi, multisensori digunakan dalam membantu jalannya isi dari sebuah cerita, bahkan menjadi sebuah konsep untuk memenuhi kebutuhan dalam perencanaan desain ruangan. Segala hal yang menarik perhatian pengguna akan menjadi memori berdasarkan pengalaman ruang.

METODOLOGI

Museum Wayang sebagai studi kasus yang digunakan untuk melihat narasi dan multisensori yang diterapkan melalui seni wayang. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang terdiri dari 4 tahap yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Tahap observasi dilakukan dengan mengunjungi Museum Wayang secara langsung untuk mengamati kondisi interior museum dan koleksi-koleksi yang dipamerkan. Selain mengamati pameran, observasi juga dilakukan dengan mengikuti kegiatan lainnya yang diselenggarakan oleh museum, seperti

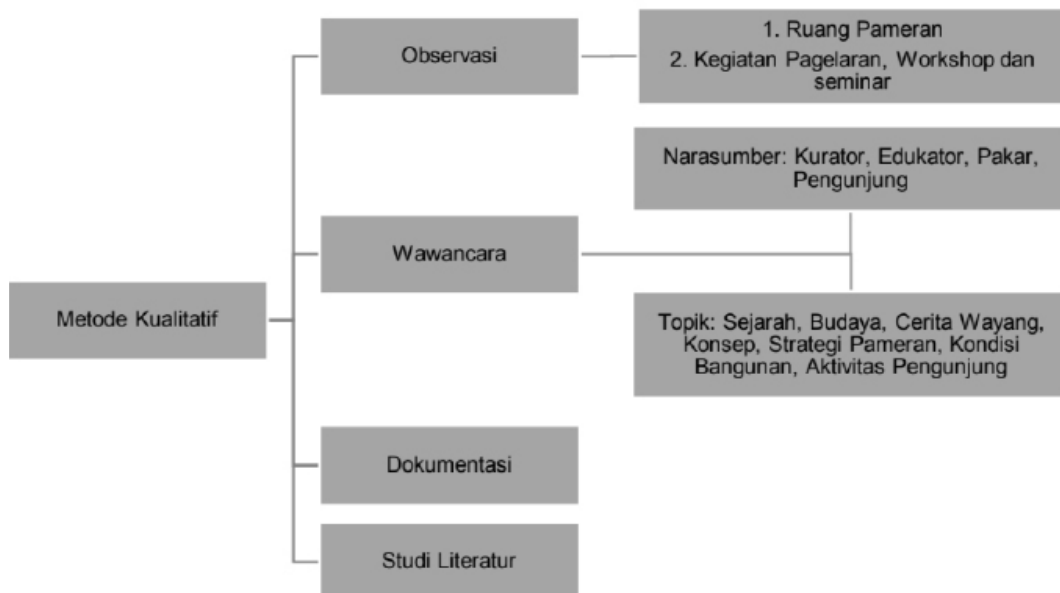
pagelaran, *workshop* maupun seminar. Semua kegiatan yang dilakukan pengunjung akan menjadi pengalaman yang meninggalkan kesan-kesan bagi museum.

Sambil melakukan tahap observasi, penulis juga melakukan tahap wawancara. Tahap wawancara dapat dilakukan setelah mendapatkan izin dari pihak pengelola museum. Wawancara dilakukan secara berulang kali untuk mendapatkan informasi secara detail mengenai Museum Wayang.

Pihak yang akan menjadi narasumber di antaranya adalah kurator, edukator, pakar wayang dan pengunjung. Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber berbicara seputar narasi dan multisensori yaitu, seperti sejarah, budaya, cerita wayang, konsep, strategi pameran, kondisi bangunan dan aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung.

Kemudian tahap dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar dari fasad bangunan dan setiap koleksi yang dipamerkan. Tahap ini bebas dilakukan oleh semua pengunjung tanpa persyaratan langsung dari pihak pengelola. Hasil dokumentasi digunakan sebagai media untuk menganalisis Museum Wayang.

Tahap studi literatur juga penulis manfaatkan berkaitan dengan teori- teori untuk memperkuat penjelasan mengenai narasi, multisensori dan tentang wayang. Tahap ini akan membantu memperkuat penjelasan ketika sedang melakukan observasi dan wawancara. Selain itu referensi dari berbagai literatur dapat menilai sejauh mana narasi dan multisensori diterapkan dalam Museum Wayang.



Gambar 1 Tahap Metode Kualitatif. (Sumber: Ilustrasi Pribadi oleh Devina Kristandi, 2024)



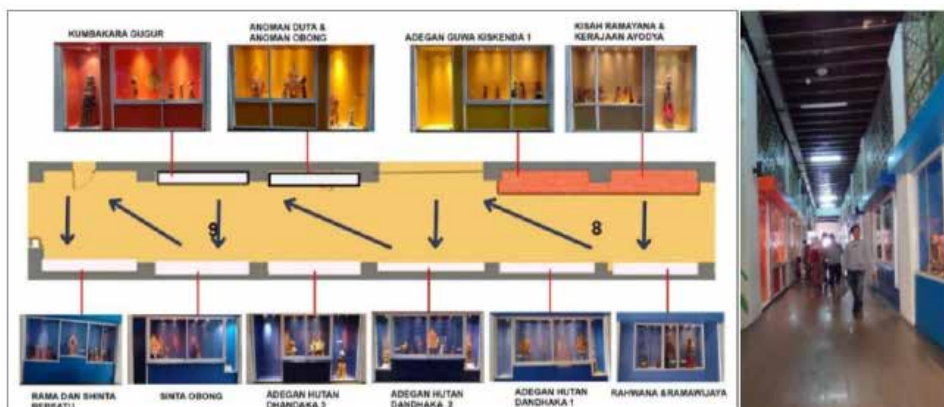
Gambar 2 Pelaksanaan Metode Kualitatif pada Museum Wayang.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi oleh Devina Kristandi, 2024)

PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian teori dengan empat tahap metode kualitatif, hasil dari penelitian narasi dan multisensori di Museum Wayang adalah sebagai berikut.

Narasi

Narasi belum terlalu banyak diterapkan pada desain interior Museum Wayang, hanya ada satu ruang yang menerapkan narasi secara lengkap yang meliputi, tema, tokoh, struktur dan alur (Cohn, 2013). Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak edukator dan kurator Museum Wayang, ruangan yang menerapkan narasi adalah ruangan Wayang Golek Sunda yaitu mengangkat konsep cerita Ramayana, untuk pameran lainnya hanya mewakili setiap jenis wayang. Oleh karena itu penulis hanya menggunakan Ruang Wayang Golek Sunda sebagai perwakilan area yang memiliki narasi. Agar narasi dapat dipahami oleh pengunjung, pihak pengelola menggunakan strategi secara *zigzag* dalam mengurutkan adegan di setiap *display*. Meskipun ruangan tersebut sudah menerapkan narasi, tetapi tidak semua pengunjung memahami narasi pameran secara visual. Hal tersebut terjadi karena penjelasan pameran yang terlalu kecil dan tidak ada pembatas pada struktur dan alur cerita, sehingga membuat narasi pada desain interior ruangan Wayang Golek Sunda belum efektif. Selain itu jumlah dari tim edukator Museum Wayang sangat terbatas untuk menjelaskan detail narasi wayang.



Gambar 3 Ruang Wayang Golek Sunda.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi oleh Devina Kristandi, 2024)

Multisensori

Multisensori di dalam Ruang Wayang Golek Sunda terdiri dari dua yang mewakili lima aspek dalam multisensori yaitu aspek penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*audiotory*). Aspek penglihatan (*visual*) tersampaikan melalui tampilan bentuk, warna dan cahaya pada *display* wayang. Melalui aspek penglihatan (*visual*) pengunjung dapat mengetahui wujud setiap tokoh yang ada di dalam cerita Ramayana. Penggunaan warna dan cahaya pada *display* bertujuan untuk memperindah tampilan objek agar tidak terlihat membosankan, sehingga pengunjung dapat mendokumentasikan pameran dengan jelas.



Gambar 4 Tampilan Display Ruang Wayang Golek Sunda.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi oleh Devina Kristandi, 2024)

Selanjutnya terdapat aspek pendengaran (*audiotory*) yang tersampaikan melalui suara-suara pengunjung yang berada di dalam ruang Wayang Golek Sunda. Selain itu terdapat tim edukator yang sedang menjelaskan kembali mengenai cerita Ramayana secara detail. Layanan edukator biasanya dilakukan oleh pengunjung rombongan, turis mancanegara maupun peneliti yang bertujuan untuk pendidikan.



Gambar 5 Penyampaian Narasi yang Dilakukan Edukator kepada Rombongan.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi oleh Devina Kristandi, 2024)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan pemaparan pada bagian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Desain Interior Museum Wayang, belum banyak menerapkan narasi dan multisensori. Selain itu, narasi yang diterapkan di ruang Wayang Golek Sunda, masih sulit dimengerti oleh pengunjung. Kemudian belum terlihat strategi yang kuat untuk menerapkan narasi dan multisensori pada tampilan adegan. Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini, tentunya beberapa rekomendasi akan menjadi solusi untuk segala kekurangan dari narasi dan multisensori.

Kemudian, rekomendasi juga dapat digunakan untuk ruang pameran lainnya, jika ingin menerapkan narasi dan multisensori dengan konsep cerita yang berbeda. Rekomendasi yang perlu diterapkan oleh Museum Wayang yaitu:

- a) Sebisa mungkin lorong pameran dapat mengangkat setiap perwakilan cerita yang berbeda, namun tetap menyesuaikan kebutuhan ruang dan koleksi, dengan mengambil adegan-adegan penting dalam cerita.
- b) Untuk mempermudah pengunjung dalam memahami narasi, sebaiknya setiap pergantian alur diberi pembatas, sesuai dengan strategi penyusunan pameran.
- c) Dalam mendukung aspek penglihatan (*visual*) dalam multisensori, penambahan diorama pada latar belakang *display* dapat dibuat dengan menggambarkan tempat dan suasana yang tersampaikan dalam adegan. Kemudian pemberian warna pada *display* dapat disesuaikan dengan arti dan simbolisasi pada setiap warna.
- d) Dalam mendukung aspek pendengaran (*audiotory*) dalam multisensori, tentunya museum dapat mengaktifkan alunan musik daerah asal dari masing-masing jenis wayang.
- e) Aspek peraba (*tactile*) dan penciuman (*olfactory*) dalam multisensori dapat diterapkan dengan cara menampilkan *sample* atau potongan material pada jenis wayang yang berbeda, agar pengunjung dapat merasakan tekstur dan aroma setiap material.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Monica (2021). Perancangan Revitalisasi Gedung Wayang Orang Sriwedari Melalui Pendekatan Naratif. Jakarta : Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- Cohn, Neil (2013) *Visual Narrative Structure*. United States: Tufts University.
- Derval, Diana (2010) *The Right of Sensory Mix*. Springer : USA.
- Leonardi, Jesslyn, 2023. *Desain Interior Multisensori sebagai Terapi Snoezelen untuk Penderita Ketidakmampuan Belajar*. Jakarta : Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- Lupton, Ellen. Lipps Andrea (2018). *The Senses: Design Beyond Vision*. America: Princeton Architectural Press.
- Nur Awal. Fatkur Rohman, 2018. *Jurnal Sejarah Perkembangan dan Perubahan Fungsi Wayang dalam Masyarakat Jawa Timur*. Jawa Timur: IAIN Tulungagung.
- Putri, Kus Puji. (2018) Struktur Naratif Vladimir Yakovlevich Propp dalam dongeng *Die Zertanzen* Schue Karya Bruderr Grimm. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Rukiah, Yahya. (2015) *Jurnal Makna Warna pada Wajah Wayang Golek*. Jakarta Barat: Universitas Indraprasta PGRI.
- Solichin. (2014) *Cakrawala Wayang Indonesia*. Jakarta: Senawangi.
- Tian, Qilong. (2019) *The Application of Narrative Expression in Museum Space Design*. China : ICHCAD 2019.