



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Judul:**

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG  
DI KOTA TUA**

**Disusun Oleh :**

**Stephanie Florencia**

**NIM 615220006**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**2025**





## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Judul:**

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG  
DI KOTA TUA**

**Disusun Oleh :**

**Stephanie Florencia**

**NIM 615220006**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**2025**



## HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Stephanie Florencia

NIM : 615220006

Program Studi : Desain Interior

Judul : Perancangan Interior Museum Wayang di Kota Tua

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini merupakan hasil kerja Saya sendiri di bawah bimbingan Tim Pembimbing dan bukan hasil plagiasi dan/atau kegiatan curang lainnya.

Jika Saya melanggar pernyataan ini, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Tarumanagara.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,

Stephanie Florencia

NIM 615220006

## **PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Stephanie Florencia  
NIM : 615220006  
Program Studi : Desain Interior  
Judul : Perancangan Interior Museum Wayang di Kota Tua

Laporan Tugas akhir ini disetujui untuk diuji.

Jakarta, 16 Desember 2025

Pembimbing:

Adi Ismanto, S.Sn., M.T.

NIK/NIP : 10608010

---

Pembimbing Pendamping:

Drs. Aing R. Nayadilaga, M.T.

NIK/NIP : 10605005

---

## PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Stephanie Florencia  
NIM : 615220006  
Program Studi : Desain Interior  
Judul : Perancangan Interior Museum Wayang di Kota Tua  
Title : *Interior Design of the Wayang Museum in Old Town*

Laporan Tugas akhir ini dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara pada tanggal 16 Desember 2025.

Tim Penguji:

1. Heru Budi Kusuma, S.Sn, M.Ds.
2. Noeratri Andanwerti, M.Sn.

Yang bersangkutan dinyatakan : LULUS

Pembimbing:

Adi Ismanto, S. Sn., M.T.

NIK/NIP : 10608010

---

Pembimbing Pendamping:

Drs. Aing Nayadilaga, M.T.

NIK/NIP : 10605005

---

Jakarta, 16 Desember 2025

Ketua Program Studi

Dr. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara.

Tugas Akhir ini mengangkat perancangan interior Museum Wayang dengan konsep *Siluet Alam* yang bertujuan menghadirkan ruang pameran yang bersifat edukatif, komunikatif, dan berkarakter. Melalui laporan ini, penulis menuangkan proses perancangan dari analisis hingga hasil desain yang diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan desain interior museum berbasis budaya.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian laporan tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan secara moral maupun akademik selama proses penyusunan Tugas Akhir ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu desain interior.

Jakarta, 16 Desember 2025

Penulis,

Stephanie Florencia

NIM 615220006

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir, khususnya:

1. Bapak **Dr. Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.**, selaku **Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara**, atas dukungan fasilitas dan kesempatan yang diberikan selama proses perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir.
2. Ibu **Dr. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M.**, selaku **Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Tarumanagara**, atas arahan dan kebijakan akademik yang mendukung kelancaran penyusunan Tugas Akhir.
3. Ibu **Anastasia Cinthya Gani, S.Ds., M.Ars.** selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir Desain Interior 55 Universitas Tarumanagara.
4. Bapak **Adi Ismanto, S.Sn., M.T.**, selaku **Dosen Pembimbing I**, atas bimbingan, arahan, dan masukan konstruktif selama proses perancangan dan penulisan laporan.
5. Bapak **Drs. Aing Nayadilaga, M.T.**, selaku **Dosen Pembimbing II**, atas bimbingan, saran, dan dorongan yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak **Heru Budi Kusuma S.Sn., M.Ds.** Selaku Dosen Penguji.
7. Ibu **Noeratri Andanwerti S.Sn., M.Sn.** Selaku Dosen Penguji
8. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior Universitas Tarumanagara atas bimbingan dan ilmu yang diajarkan selama masa perkuliahan.
9. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral maupun motivasi selama proses perancangan Tugas Akhir.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis secara langsung atau tidak langsung selama proses penulisan Tugas Akhir ini.

## ABSTRAK

Museum Wayang Jakarta merupakan institusi budaya yang berperan penting dalam pelestarian seni pertunjukan wayang sebagai warisan budaya Nusantara yang sarat nilai filosofis, moral, dan memiliki estetika. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, museum seharusnya mampu menjadi ruang edukatif dan rekreatif yang memberikan pengalaman ruang yang bermanfaat bagi pengunjung. Namun, kondisi interior Museum Wayang saat ini masih menghadapi sejumlah permasalahan, antara lain penataan ruang pameran yang cenderung statis dan repetitif, kurangnya narasi ruang yang komunikatif, serta minimnya fasilitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung, khususnya generasi muda. Identitas interior juga belum sepenuhnya merepresentasikan karakter dan filosofi seni wayang sebagai media pertunjukan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang ulang interior Museum Wayang agar mampu menghadirkan pengalaman ruang yang lebih imersif, edukatif, dan inspiratif melalui pendekatan desain naratif. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi lapangan, analisis kebutuhan ruang, serta penerapan konsep desain yang mengintegrasikan elemen budaya, pemilihan material dan ornamen berciri pewayangan, serta teknologi interaktif berbasis digital. Hasil perancangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, memperkuat identitas budaya Museum Wayang, serta menjadikan museum sebagai ruang publik yang relevan dengan perkembangan zaman tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisional yang diusung. Dengan demikian, Museum Wayang dapat berkembang sebagai pusat edukasi dan pelestarian budaya yang mampu menghubungkan warisan tradisional dengan kebutuhan masyarakat modern.

**Kata Kunci:** budaya; desain naratif; interaktif; interior; museum wayang

## ***ABSTRACT***

The Jakarta Wayang Museum is a cultural institution that plays a vital role in preserving the art of wayang performance as a cultural heritage of the archipelago, rich in philosophical, moral, and aesthetic values. In addition to its function as a repository for collections, the museum should also serve as an educational and recreational space, offering a beneficial spatial experience for visitors. However, the current condition of the Wayang Museum's interior still faces several problems, including the arrangement of exhibition spaces that tends to be static and repetitive, the lack of a communicative spatial narrative, and the lack of interactive facilities that can increase visitor engagement, especially among the younger generation. The interior identity also does not fully represent the character and philosophy of wayang art as a performance medium. This design aims to redesign the interior of the Wayang Museum to present a more immersive, educational, and inspiring spatial experience through a narrative design approach. The methods used include literature studies, field observations, analysis of space needs, and the application of a design concept that integrates cultural elements, the selection of materials and ornaments characteristic of wayang, and digital-based interactive technology. The resulting design is expected to enhance the visitor experience, strengthen the Wayang Museum's cultural identity, and establish it as a public space that is relevant to current developments without diminishing its traditional values. Thus, the Wayang Museum can develop as a center for education and cultural preservation that connects traditional heritage with the needs of modern society.

**Key Words:** culture; narrative design; interactive; interior; puppet museum

## SINOPSIS

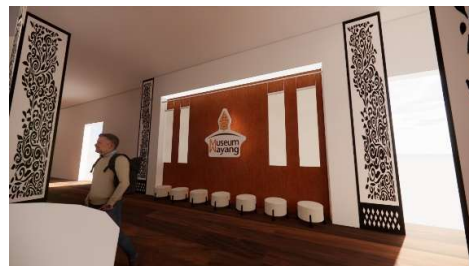
### Uraian ringkas kegiatan :

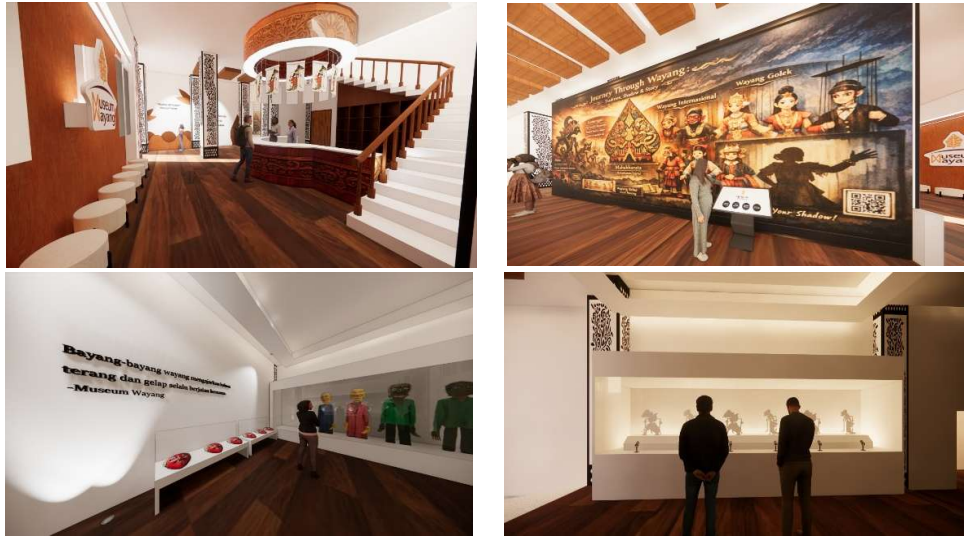
Laporan Tugas Akhir ini berisi tentang pembahasan perancangan interior museum wayang di kota tua Jakarta. Perancangan ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu studi literatur tentang museum, studi preseden terhadap objek sejenis, observasi langsung ke lokasi perancangan, dan analisis kebutuhan ruang pengunjung museum. Berdasarkan data yang diperoleh, konsep yang sesuai yaitu konsep Siluet Alam. Konsep ini bertujuan agar museum dapat menghadirkan ruang pameran yang fungsional, dan dapat menjadi sarana pembelajaran bagi pengunjung. Kemudian, dilanjutkan dengan proses desain yang mempertimbangkan pengalaman ruang yang mendalam bagi pengunjung dengan menerapkan elemen bayangan, pencahayaan, dan penggunaan material alami, sehingga pengunjung dapat merasakan karakter wayang selama berada di dalam museum. Hasil dari perancangan dengan konsep Siluet Alam, mampu menciptakan suasana ruang yang terfokus dan dramatis, sehingga dapat memperkuat karakter visual yang dapat mendukung fungsi museum sebagai sarana pembelajaran dan pelestarian budaya wayang yang dapat terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

### Dampak yang diharapkan :

Perancangan desain interior museum mengangkat konsep Siluet Alam, yaitu pendekatan desain yang menggunakan elemen bayangan, pencahayaan, dan material alami untuk menciptakan ruang yang dramatis dan terfokus. Selain itu, desain interior museum juga mempertimbangkan elemen interaktif dengan pendekatan naratif visual pada pameran, yang mencakup pengelolaan alur ruang pameran, dan penerapan elemen display yang lebih komunikatif dan imersif. Sehingga, melalui desain yang diciptakan, diharapkan pengunjung dapat memahami isi pameran secara optimal, artinya pengunjung tidak hanya mendapatkan pembelajaran tentang wayang, tetapi dapat memahami karakter wayang melalui elemen desain yang diciptakan. Selain itu, diharapkan perancangan museum wayang ini mampu menjadi media pembelajaran inspiratif, yang dapat mendorong apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya Indonesia, serta mampu menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian budaya tradisional ditengah perkembangan zaman.

### Perubahan yang teramati :





Perancangan Museum Wayang menggunakan elemen bayangan, pencahayaan, dan material alami untuk menciptakan ruang yang dramatis dan terfokus. Desain interior museum mempertimbangkan elemen interaktif dengan pendekatan naratif visual pada pameran sehingga pengunjung dapat memahami isi pameran secara optimal

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>SINOPSIS</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Identifikasi Masalah Perancangan.....	3
1.3 Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan .....	3
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Metode Perancangan .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>TINJAUAN DATA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Pengertian Museum .....	8
2.1.2 Klasifikasi Museum.....	8

2.1.3	Pengertian Wayang.....	9
2.1.4	Jenis Wayang.....	10
2.2	Tinjauan Khusus.....	11
2.2.1	Museum Wayang.....	11
2.2.2	Sejarah Museum Wayang.....	11
2.2.3	Logo Museum Wayang.....	13
2.2.4	Jenis Koleksi di Museum Wayang.....	13
2.2.5	Struktur Organisasi.....	14
2.2.6	Visi dan Misi Museum Wayang.....	15
2.3	Terminologi/ Istilah.....	15
2.3.1	Desain Interior.....	15
2.3.2	Museum.....	15
2.3.3	Konservasi.....	16
2.3.4	Wayang.....	17
<b>BAB III</b>	.....	<b>18</b>
<b>ANALISIS DATA</b>	.....	<b>18</b>
3.1	Analisis Citra/Image (visual/non visual).....	18
3.2	Analisis Potensi Lingkungan/ Tapak.....	19
3.3	Analisis Bangunan.....	22
3.4	Analisis Program Aktifitas dan Kebutuhan Fasilitas.....	24
3.5	Analisis Persyaratan Ruang.....	25
3.6	Analisis Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang.....	26
3.6	Analisis Material dan Warna.....	28
<b>BAB IV</b>	.....	<b>29</b>

<b>KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>	<b>29</b>
4.1 Konsep Programatik.....	29
4.2 Konsep Desain .....	29
4.2.1 Konsep Umum Perancangan .....	29
4.2.2 Konsep Organisasi Ruang .....	31
4.2.3 Konsep Layout.....	32
4.2.4 Konsep Pola Sirkulasi.....	33
4.2.5 Konsep Lantai .....	35
4.2.6 Konsep Dinding.....	35
4.2.7 Konsep Langit-langit .....	35
4.2.8 Konsep Furnitur .....	35
4.2.9 Konsep Material dan Warna .....	36
4.2.10 Konsep Fisika Bangunan .....	36
4.2.11 Konsep Keamanan.....	37
4.3 Implementasi Desain .....	37
4.3.1 Implementasi Desain Resepsionis.....	37
4.3.1 Implementasi Desain Area Tunggu.....	38
4.3.2 Implementasi Desain Spot Foto .....	39
4.3.4 Implementasi Desain Pameran 1 .....	40
4.3.5 Implementasi Desain Pameran 2&3.....	43
4.3.6 Implementasi Desain Kantin.....	44
<b>BAB V .....</b>	<b>46</b>
<b>HASIL PERANCANGAN INTERIOR.....</b>	<b>46</b>
5.1 Gambar Layout Furniture.....	46

5.1.1	Layout <i>Lobby</i> .....	46
5.1.2	Layout Pameran 1 .....	48
5.1.3	Layout Pameran 2&3.....	50
5.1.4	Layout Kantin.....	51
5.2	Gambar Tampak/ Potongan Interior .....	52
5.2.1	Potongan Lobby Resepsionis .....	52
5.2.2	Gambar Potongan Spot Foto .....	52
5.2.3	Potongan Pameran 1 .....	52
5.2.4	Potongan Pameran 2&3.....	53
5.2.5	Potongan Kantin .....	54
5.3	Gambar Perspektf Interior.....	54
5.3.1	Gambar Perspektf Lobby.....	54
5.3.2	Gambar Perspektf Spot Foto .....	55
5.3.3	Gambar Perspektf Area Tunggu.....	56
5.3.4	Gambar Perspektf Pameran 1 .....	56
5.3.5	Gambar Perspektf Pameran 2&3 .....	58
5.3.6	Gambar Perspektf Kantin .....	59
5.4	Gambar Sketsa Furnitur .....	60
5.5	Gambar Axonometri/Maket Interior .....	60
5.6	RAB Ruang Khusus.....	61
<b>BAB VI</b>	.....	<b>62</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>62</b>
6.1	Kesimpulan .....	62
6.2	Saran .....	63

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Metode Desain Rosemary Kilmer .....	4
Gambar 2. Logo Museum Wayang .....	13
Gambar 3. Struktur Organisasi Museum Wayang .....	14
Gambar 4 Museum Wayang.....	22
Gambar 5 Cafe Batavia .....	22
Gambar 6 Museum Bank Indonesia.....	22
Gambar 7 Bubble Diagram Organisasi Ruang.....	26
Gambar 8 Analisis Pola Sirkulasi (Pengunjung).....	26
Gambar 9 Analisis Pola Sirkulasi (Karyawan) .....	27
Gambar 10 Material dan Warna.....	28
Gambar 11 Siluet Alam.....	29
Gambar 12 <i>Story Line</i> .....	31
Gambar 13 Konsep Zoning .....	32
Gambar 14 Konsep Pola Sirkulasi (Penjungjung) .....	33
Gambar 15 Pola Sirkulasi (Karyawan) .....	34
Gambar 16 Konsep Furniture.....	35
Gambar 17 Material Parket Kayu .....	36
Gambar 18. Implementasi Desain Lobby Museum Wayang View 1 .....	37
Gambar 19 Implementasi Desain Area Tunggu Museum Wayang View 1 .....	38
Gambar 20. Implementasi Desain Area Tunggu Museum Wayang View 2.....	38
Gambar 21 Implementasi Desain Lobby Museum Wayang (Spot Foto).....	39

Gambar 22 Implementasi Desain Pintu Masuk Pameran.....	40
Gambar 23 Implementasi Desain Pameran 1 View 1 .....	40
Gambar 24 Implementasi Desain Pameran 1 View 2 .....	41
Gambar 25. Spot Foto pada Pameran 1.....	42
Gambar 26. Ilustrasi Hasil Foto di Spot Foto Pameran 1 .....	42
Gambar 27 Implementasi Desain Pameran 2&3 View 1 .....	43
Gambar 28 Implementasi Desain Pameran 2&3 View 2 .....	43
Gambar 29 Implementasi Desain Kantin View 1 .....	44
Gambar 30 Implementasi Desain Kantin View 2 .....	45
Gambar 31 Layout Lobby Museum Wayang.....	47
Gambar 32 Layout Pameran 1 Museum Wayang .....	49
Gambar 33 Layout Pameran 2 &3 Museum Wayang.....	50
Gambar 34 Layout Kantin Museum Wayang .....	51
Gambar 35 Potongan A-A' Lobby Resepsionis Museum Wayang .....	52
Gambar 36 Potongan B-B' Lobby Resepsionis (Spot Foto).....	52
Gambar 37 Potongan A-A' Pameran 1 .....	52
Gambar 38. Potongan B-B' Pameran 1 .....	53
Gambar 39 Potongan A-A' Pameran 2&3 .....	53
Gambar 40. Potongan B-B' Pameran 2 & 3 .....	53
Gambar 41 Potongan A-A' Kantin .....	54
Gambar 42. Potongan B-B' Kantin .....	54
Gambar 43 Perspektif Lobby Museum Wayang View 1 .....	54
Gambar 44 Perspektif Lobby Museum Wayang View 2 .....	55

Gambar 45 Perspektif Lobby Museum Wayang (Spot Foto) .....	55
Gambar 46 Perspektif Lobby Museum Wayang (Area Tunggu) .....	56
Gambar 47 Perspektif Pintu Masuk Pameran .....	56
Gambar 48 Perspektif Pameran 1 View 1 .....	57
Gambar 49 Perspektif Pameran 1 View 2 .....	57
Gambar 50 Perspektif Pameran 2&3 View 1 .....	58
Gambar 51 Perspektif Pameran 2&3 View 2 .....	58
Gambar 52 Perspektif Kantin View 1 .....	59
Gambar 53 Perspektif Kantin View 2 .....	59
Gambar 54 Material Board.....	60
Gambar 55 Maket Interior.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Citra Museum Wayang .....	18
Tabel 2. Kata Kunci Citra .....	19
Tabel 3 Tabel Analisis Aktivitas dan Besaran Ruang.....	24
Tabel 4 Tabel Analisis Persyaratan Ruang .....	25
Tabel 5. RAB Ruang Khusus .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Asistensi Pembimbing 1.....	68
Lampiran 2. Lembar Asistensi Pembimbing 2.....	68
Lampiran 3 Review Tugas Akhir Dosen Pembimbing 1 .....	69
Lampiran 4 Review Tugas Akhir Dosen Pembimbing 2 .....	69
Lampiran 5 Review Tugas Akhir Dosen Pembimbing 3 .....	70
Lampiran 6 Review Tugas Akhir Dosen Penguji 4 .....	70
Lampiran 7 Jurnal TICASH Part 1.....	71
Lampiran 8 Jurnal TICASH Part 2.....	71
Lampiran 9 Jurnal TICASH Part 3.....	72
Lampiran 10 Jurnal TICASH Part 4.....	72
Lampiran 11 Jurnal TICASH Part 5.....	73
Lampiran 12 Jurnal TICASH Part 6.....	73
Lampiran 13 Jurnal TICASH Part 7.....	74
Lampiran 14 Jurnal TICASH Part 8.....	74
Lampiran 15 Jurnal TICASH Part 9.....	75
Lampiran 16 Jurnal TICASH Part 10.....	75
Lampiran 17 Jurnal TICASH Part 11.....	76
Lampiran 18. Poster .....	76
Lampiran 19. Denah Museum Wayang .....	77
Lampiran 20 Denah <i>Furniture</i> Museum Wayang.....	77

Lampiran 21 Denah <i>Ceiling</i> dan Elektrikal Plan Umum .....	78
Lampiran 22 <i>Floor Plan</i> .....	78
Lampiran 23. Rencana <i>Finishing Ceiling</i> Ruang Lobby .....	79
Lampiran 24 Rencana <i>Finishing</i> Lantai Ruang Lobby .....	79
Lampiran 25 Rencana <i>Finishing</i> Dinding Ruang Lobby .....	80
Lampiran 26 Rencana <i>Furniture</i> Ruang Lobby .....	80
Lampiran 27. Rencana ME Lobby .....	81
Lampiran 28. Rencana <i>Finishing Ceiling</i> Pameran 1 .....	81
Lampiran 29 Rencana <i>Finishing</i> Lantai Pameran 1 .....	82
Lampiran 30 Rencana <i>Finishing</i> Dinding Pameran 1 .....	82
Lampiran 31 Rencana <i>Furniture</i> Pameran 1 .....	83
Lampiran 32 Rencana ME Pameran 1 .....	83
Lampiran 33. Rencana <i>Finishing Ceiling</i> Ruang Pameran 2 dan 3 .....	84
Lampiran 34 Rencana <i>Finishing</i> Lantai Ruang Pameran 2 dan 3.....	84
Lampiran 35 Rencana <i>Finishing</i> Dinding Pameran 2 dan 3 .....	85
Lampiran 36. Rencana Furniture Pameran 2 dan 3.....	85
Lampiran 37. Lampiran 36. Rencana ME Pameran 2 dan 3 .....	86
Lampiran 38. Rencana <i>Finishing Ceiling</i> Kantin .....	86
Lampiran 39. Rencana <i>Finishing</i> Lantai Kantin.....	87
Lampiran 40. Rencana <i>Finishing</i> Dinding Kantin .....	87
Lampiran 41. Rencana <i>Furniture</i> Kantin .....	88
Lampiran 42. Rencana ME Kantin.....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Perancangan**

Wayang merupakan identitas budaya Indonesia yang menjadi salah satu kesenian budaya berbentuk teater tradisional paling tua di Indonesia. (Pradipa, Syafitri, & Nasruddin, 2024) Wayang memiliki peran penting sebagai media penyampaian nilai moral, karakter, dan pandangan hidup, dalam pembentukan identitas budaya masyarakat Indonesia. (Syahputra, Rohman, Akmal, & Fikri, 2025) Sehingga, Museum Wayang menjadi suatu sarana penting dalam upaya pelestarian, edukasi, dan pengenalan seni wayang kepada masyarakat luas.

Museum Wayang merupakan merupakan salah satu institusi budaya yang berdiri di kawasan Kota Tua Jakarta sejak 13 Agustus 1975 yang diresmikan oleh Bapak Ali Sadikin. (Ardiansyah, et al., 2024) Sebagai museum seni dan budaya, Museum Wayang memiliki peran dalam melestarikan, menampilkan, serta mengedukasi masyarakat mengenai warisan tradisional wayang yang sarat akan nilai filosofis dan estetika. (Simanihuruk, Setiyawati, Masyhuri, Khairunnisa, & Aulia, 2024) Di tengah perkembangan zaman, museum dituntut untuk terus berinovasi dalam aspek kuratorial, penyajian koleksi, serta desain interior yang mendukung pengalaman pengunjung. Namun, dalam penerapannya, penyajian koleksi di Museum Wayang masih cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif. Padahal, museum seni dan budaya memiliki peran strategis tidak hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang publik yang berfungsi melestarikan, menampilkan, dan mengedukasi masyarakat mengenai warisan tradisional yang sarat makna.

Museum Wayang memiliki potensi besar dalam menjembatani nilai budaya tradisional Indonesia kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda.