

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
SINOPSIS	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II	8
TINJAUAN DATA.....	8
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
BAB III	18
ANALISIS DATA	18
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
BAB IV	29

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	29
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
BAB V	46
HASIL PERANCANGAN INTERIOR.....	46
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
BAB VI	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
6.1 Kesimpulan	62
6.2 Saran	63

DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN..... 68

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.

(Warmansyah, et al., 1983) Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya terwujud. Saat ini, ruang pameran di museum wayang masih cenderung statis dan penataan display pameran yang masih repetitif. Sehingga, pesan filosofis dan estetika dari seni wayang tidak tersampaikan secara optimal kepada pengunjung. Tanpa dukungan interior yang representatif, pengunjung hanya melihat wayang sebagai suatu koleksi saja, bukan sebagai media pertunjukan yang mempunyai makna filosofis, moral, dan spiritual.

Selain itu, elemen interaktif juga sangat penting diterapkan pada desain sebagai media untuk penyampaian makna filosofis wayang yang dapat melibatkan pengunjung. Hal ini dikarenakan saat ini generasi muda sudah terbiasa menggunakan teknologi digital. (divajournals, 2025) Kehadiran fasilitas interaktif pada museum wayang diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara cara tradisional dalam penyampaian koleksi dengan kebiasaan masyarakat saat ini.

Desain interior yang representatif juga harus didukung dengan pemilihan material yang tepat. Material yang dipilih tidak boleh hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga sebagai representasi nilai budaya yang terkandung dalam seni wayang. Penerapan ornamen juga harus terinspirasi dari bentuk dan filosofi wayang agar desain mampu memperkuat identitas visual museum serta mendukung penyampaian narasi budaya secara lebih kontekstual. (Seftianingsih, Rafia, Rifai, & Paradita, 2024)

Dengan demikian, Museum Wayang tidak hanya menjadi tempat penyimpanan koleksi saja, tetapi dapat berkembang menjadi wadah edukasi, rekreasi, dan inspirasi bagi seluruh kalangan masyarakat yang mampu menghubungkan warisan budaya tradisional dengan kebutuhan masyarakat modern.

1.2 Identifikasi Masalah Perancangan

1. Bagaimana elemen ruang, material, dan ornamen interior di Museum Wayang dapat merepresentasikan nilai filosofis dan estetika dari seni wayang?
2. Bagaimana menciptakan ruang pameran yang lebih komunikatif dan berkarakter agar dapat meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap koleksi?
3. Bagaimana fasilitas interaktif dapat berperan dalam meningkatkan keterlibatan pengunjung khususnya generasi muda?
4. Bagaimana cara meningkatkan citra Museum Wayang di masyarakat modern?

1.3 Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan interior Museum Wayang mencakup area pameran utama, lobby (area pembelian tiket/ resepsionis), kantin, dan area tunggu. Perancangan ruang pameran mencakup area pameran 1 dan area pameran 2 & 3. Perancangan area pameran berfokus pada penataan ulang ruang agar lebih representative dan komunikatif. Area pameran menampilkan koleksi wayang kulit, wayang golek, wayang topeng, dan wayang gundala-gundala, yang disajikan dalam bentuk display beragam dengan konsep Siluet Alam. Perancangan ruang pendukung lainnya, seperti ruang tunggu, kantin, dan area lobby menerapkan ornamen wayang sebagai elemen desain utama. Perancangan interior Museum Wayang terbatas pada peraturan cagar budaya tipe A. Sehingga, perancangan interior tidak mencakup perubahan pada elemen arsitektural asli bangunan, seperti struktur bangunan. Perancangan interior menggunakan elemen non-permanen, yaitu elemen yang tidak merusak atau menghilangkan nilai historis bangunan.

Proses analisis mencakup tahapan *programming*, yaitu proses pengumpulan data fisik dan non-fisik, studi literatur, dan data lainnya untuk menganalisa permasalahan yang terjadi.

Proses sintesis mencakup proses desain, yang menghasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapat pada proses analisis/ *programming*. Alternatif yang dihasilkan kemudian diproses kembali untuk didapatkan alternatif terbaik yang dapat memecahkan masalah secara optimal.

Tahapan proses desain menurut Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

1. *Commit*, yaitu desainer berkomitmen terhadap suatu proyek, membuat target waktu penyelesaian proyek, serta menjalankannya sesuai target waktu yang telah ditentukan.
2. *State*, yaitu pernyataan tentang masalah. Artinya, desainer harus dapat melakukan identifikasi terhadap suatu masalah dengan pikiran yang terbuka. Pada tahapan ini, desainer harus dapat mengidentifikasi masalah dari segala aspek, baik fisik, sosial, ekonomi, maupun psikologis.
3. *Collect*, yaitu mengumpulkan data/ fakta. Pada tahap ini, desainer dapat memperoleh data primer/ sekunder melalui literatur, survey lapangan, dan wawancara.
4. *Analyze*, yaitu analisis. Pada tahapan ini, desainer dapat menganalisa masalah dari data yang telah diperoleh, sehingga dapat mengetahui gambaran masalah dan potensi desain yang dapat dikembangkan.
5. *Ideate*, yaitu pengembangan ide. Pada tahap ini, desainer dapat menuangkan ide dalam skema konsep desain, yaitu meliputi konsep tema, elemen ruang, material dan warna, furniture, mood board, alternatif zonasi, sirkulasi, konsep tata letak furniture, dan lainnya.
6. *Choose*, yaitu pemilihan desain. Pada tahapan ini, desainer dapat memilih alternatif desain terbaik dari ide-ide yang sudah ada. Dalam memilih alternatif, desainer dapat menganalisis dengan objektif berdasarkan kebutuhan pengguna, kesesuaian konsep, dan kriteria desain yang sudah ditentukan.

7. *Implement*, yaitu tahap pengembangan desain. Pada tahap ini, desainer melakukan penggambaran dalam bentuk 2D dan 3D pada desain yang terpilih, serta mengembangkan desain lebih detail sesuai kriteria yang sudah ditetapkan.
8. *Evaluate*, yaitu meninjau kembali desain yang sudah dibuat, dan melakukan evaluasi desain sesuai dengan permasalahan yang sudah dianalisis.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi atas empat bab pembahasan, dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I. Pendahuluan, memuat latar belakang perancangan, identifikasi masalah perancangan, batasan dan ruang lingkup perancangan, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II. Tinjauan Data, memuat tinjauan umum yang mencakup literatur tentang pengertian dan jenis museum, serta pengertian dan jenis wayang, dan tinjauan khusus yang mencakup literatur tentang Museum Wayang sebagai objek yang diangkat pada tugas akhir, serta terminology/ istilah.
3. Bab III. Analisis Data, mencakup analisis citra/ *image* (visual/ non visual), analisis potensi lingkungan/ tapak, analisis bangunan, analisis program aktifitas dan besaran ruang, analisis persyaratan ruang, analisis organisasi ruang dan sirkulasi ruang, dan analisis material dan warna.
4. Bab IV. Konsep Perancangan, mencakup konsep umum perancangan, konsep organisasi ruang, konsep layout, konsep pola sirkulasi, konsep lantai, konsep dinding, konsep langit-langit, konsep furnitur, konsep material dan warna, dan konsep fisika bangunan/ pengkondisian ruang, serta konsep keamanan.
5. Bab V. Hasil Perancangan Interior, mencakup gambar layout furnitur, gambar tampak/ potongan interior, gambar perspektif interior, gambar sketsa furniture, gambar axonometri/ maket interior, dan RAB ruang khusus.

6. Bab VI. Kesimpulan dan saran, berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran untuk penelitian yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN DATA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Museum

Definisi museum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah gedung yang difungsikan sebagai suatu tempat pameran tetap bagi benda-benda yang patut untuk mendapatkan perhatian umum, seperti benda peninggalan sejarah, seni, budaya, ilmu pengetahuan, maupun tempat menyimpan benda kuno. Sedangkan, menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum merupakan lembaga yang tidak tetap, tidak berorientasi pada keuntungan, yang bertujuan melayani masyarakat untuk memberikan pendidikan, penelitian, dan pariwisata mengenai sejarah manusia dan lingkungannya. (Ujianto & Isharyanto, 2016).

Museum memiliki fungsi untuk meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, serta memamerkan warisan budaya, baik yang bersifat berwujud maupun takbenda. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 1995, mendefinisikan museum sebagai lembaga yang berperan dalam kegiatan merawat, menyimpan, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya dan bertujuan mendukung upaya melindungi dan melestarikan budaya bangsa.

2.1.2 Klasifikasi Museum

2.1.2.1 Berdasarkan *International Council of Museum (ICOM)*

International Council of Museum (ICOM) mengklasifikasikan museum ke dalam enam kategori, yaitu: (Hardian, 2020)

1. Museum Seni / *Art Museum*
2. Museum Sejarah dan Arkeologi/ *Archeologi and History Museum*

3. Museum Nasional/ *Ethnographical Museum*
4. Museum Ilmu Alam / *Natural History Museum*
5. Museum IPTEK / *Science and Technology Museum*
6. Museum Khusus/ *Specialized Museum*

2.1.2.2 Berdasarkan Jenis Koleksi Museum

Berdasarkan buku Ayo Kita Menenal Museum (2009), museum terbagi berdasarkan jenis koleksinya, yaitu: (Direktorat Museum, 2009)

1. Museum Umum

Museum umum merupakan jenis museum yang menyimpan koleksi yang berkaitan dengan cabang ilmu pengetahuan, meliputi pengetahuan alam, teknologi, dan ilmu pengetahuan sosial. Contoh museum umum yaitu Museum Nasional Indonesia, Museum Aceh, dan lainnya.

2. Museum Khusus

Museum yang memiliki koleksi yang menunjang satu cabang ilmu pengetahuan tertentu, misalnya Museum Seni Rupa, Museum Teknologi, Museum Wayang, dan lainnya.

2.1.3 Pengertian Wayang

Wayang merupakan warisan budaya yang diturunkan dari nenek moyang dan diperkirakan sudah ada sejak ±1500 tahun SM. (Anggoro, 2018) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), wayang diartikan sebagai boneka tiruan berbentuk manusia, terbuat dari pahatan kulit, kayu, atau bahan lainnya, yang digunakan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam pertunjukan drama tradisional. Istilah wayang berasal dari kata dalam bahasa Jawa Kuno yaitu *wod* dan *yang*, yang

memiliki makna sebagai gerakan tidak tetap dan berulang. Dengan kata lain, wayang diartikan sebagai wujud bayangan yang samar, bergerak secara dinamis, dan tidak menetap pada satu posisi. (Setyono, 2024)

2.1.4 Jenis Wayang

Wayang ditetapkan menjadi warisan budaya tak benda oleh UNESCO pada tanggal 7 November tahun 2003. (Pratama, 2021) Berdasarkan bahan pembuatannya, wayang terbagi menjadi empat jenis, yaitu:

1. Wayang Golek

Wayang golek adalah wayang yang memiliki bentuk tiga dimensi dan berbahan dasar kayu. Asal nama golek yaitu dari bahasa Jawa, *nggoleki*. Yang artinya, setelah seseorang menonton pertunjukan wayang, diharapkan orang tersebut dapat mencari (*nggoleki*) inti dari cerita.

2. Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan wayang yang terbuat dari kulit kerbau atau kulit sapi. Pada proses pembuatan wayang kulit, bahan dasar kulit harus dikeringkan terlebih dahulu, sebelum dibentuk sesuai dengan karakter tokoh-tokoh pewayangan.

3. Wayang Beber

Wayang beber merupakan wayang yang terbuat dari lembaran kain (beberan). Pada pertunjukan wayang beber, kain yang berisi lukisan atau gambar adegan akan dibentangkan satu demi satu, sesuai dengan urutan cerita.

4. Wayang Klitik

Wayang klitik merupakan wayang yang terbuat dari bahan dasar kayu, yang memiliki ketebalan berbeda dengan wayang golek. Wayang klitik memiliki ukuran kayu yang lebih tipis dan ringan dibanding wayang golek. Dinamakan wayang klitik karena ketika dimainkan, kayu pada wayang akan saling bergesek, dan menimbulkan suara "klitik-klitik".

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Museum Wayang

Museum wayang merupakan museum bersejarah yang berlokasi di kawasan Kota Tua Jakarta, tepatnya di Jalan Pintu Besar Utara No.27, Jakarta Barat. Museum Wayang Jakarta termasuk ke dalam kategori museum khusus, yaitu museum yang menyimpan koleksi wayang dari berbagai daerah di Indonesia. (Sudarta, Andrianawati, & Perdana, 2025)

2.2.2 Sejarah Museum Wayang

Bangunan museum wayang mengalami sejarah panjang dan beberapa kali mengalami perubahan bentuk dan fungsi gedung. Fase sejarah museum wayang, yaitu:

1. Awal Mula (1640 – 1732)

Peletakan batu pertama untuk membangun gereja Belanda untuk peribadatan warga Belanda di Batavia, yang diberi nama ‘De Oude Hollandsche Kerk’ dan dikenal juga dengan nama Gereja Salib atau Gereja Belanda Lama.

2. Pergantian Nama dan Fungsi (1733 – 1937)

Setelah penggunaan gedung, bangunan dianggap sudah tidak memadai aktivitas gereja. Sehingga, pada tahun 1736 bangunan dibongkar dan dibangun kembali pada 1736 yang dinamai de Nieuw Hollandsche Kerk atau Gereja Belanda Baru. Hingga tahun 1937, bangunan ini kemudian dibeli oleh Bataviaasch Genootschap dan diserahkan kepada Lembaga Batavia Lama untuk beralih fungsi menjadi gudang.

3. Museum Batavia Lama (1938 – 1957)

Pada tahun 1938, bangunan ini dilakukan pemugaran pada seluruh bagian dalam bangunan untuk menyesuaikan gaya rumah Belanda, dan dibuka sebagai ‘De Oude Bataviasche Museum‘ atau Museum Batavia Lama. Museum ini kemudian diresmikan oleh Meester Aldius Warmoldus Lambertus Tjandra van Starckenborg Stachouwer pada tahun 1939.

4. Museum Jakarta Lama (1954 – 1968)

Setelah Indonesia merdeka, bangunan ini diserahkan kepada Lembaga Kebudayaan Indonesia (LKI), dan berganti nama menjadi Museum Jakarta Lama, yang akhirnya dikenal dengan nama Museum Jakarta. Kemudian, museum ini diserahkan kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI pada tahun 1962 dan diserahkan kepada Pemerintah DKI Jakarta pada 1968.

5. Kantor Walikota Jakarta Barat (1970)

Sebelum diresmikan menjadi Museum Wayang, bangunan ini difungsikan sebagai kantor walikota Jakarta Barat oleh pemerintah daerah.

6. Peresmian Museum Wayang (1975)

Akhirnya, pada tanggal 13 Agustus 1975, bangunan ini diresmikan sebagai Museum Wayang, oleh Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin.

2.2.3 Logo Museum Wayang



Gambar 2. Logo Museum Wayang

Sumber: detik.com, 2025

Logo Museum Wayang berbentuk Gunungan atau disebut kayon dalam perwayangan, yang merupakan simbol penting yang melambangkan gunung beserta isinya dan mengandung ajaran filosofis kebijaksanaan serta pelajaran hidup. (Delfin, Koesoemadinata, & Fivanda, 2019)

2.2.4 Jenis Koleksi di Museum Wayang

Museum Wayang menyimpan berbagai koleksi wayang dari dalam dan luar negeri. Jumlah keseluruhan koleksi yang dimiliki Museum Wayang mencapai 6000 buah, dengan koleksi wayang tertua yaitu Wayang Intan yang dibuat oleh Ki Guna Kerti Wanda pada tahun 1870.

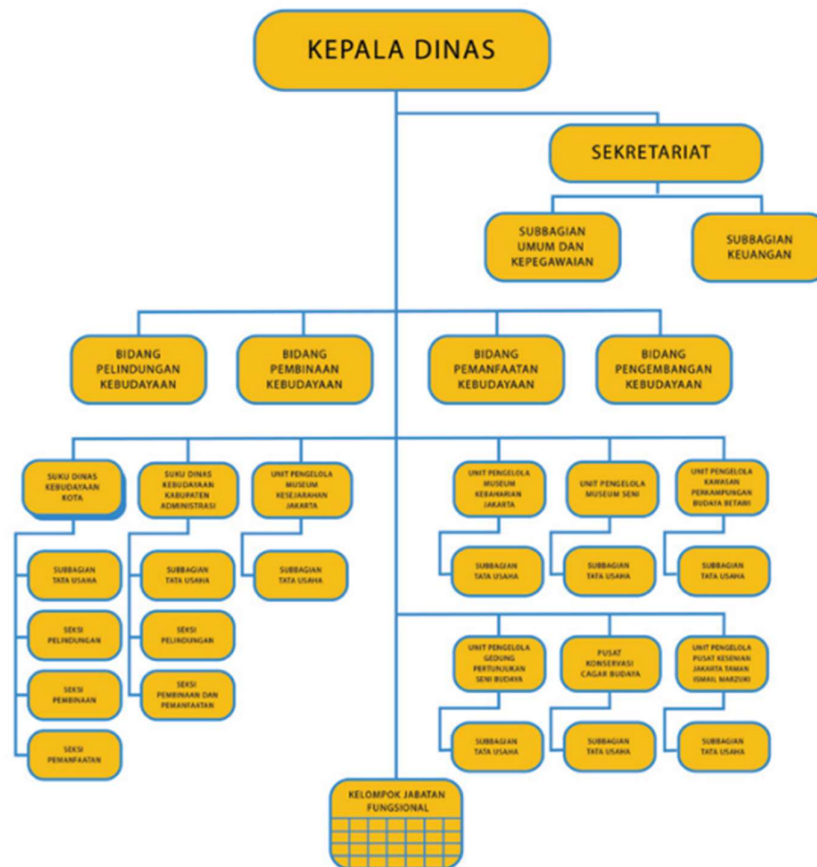
Koleksi wayang dalam negeri pada museum ini berupa wayang kulit, wayang potehi, wayang golek, wayang kardus, wayang beber, wayang

rumpun, wayang kaca, serta patung wayang. Wayang dalam negeri juga dilengkapi dengan koleksi wayang revolusi khas Betawi, serta patung Semar. Selain itu, terdapat juga koleksi wayang dari negara asing seperti Suriname, China & Thailand.

Selain mengkoleksi wayang, museum ini juga memiliki koleksi berupa prasasti Jan Pieterszoon Coen dan satu set gamelan, serta koleksi topeng dari seluruh Indonesia.

2.2.5 Struktur Organisasi

Museum Wayang Jakarta berada di bawah Dinas Kebudayaan DKI Jakarta, yang memiliki struktur organisasi sebagai berikut:



Gambar 3. Struktur Organisasi Museum Wayang
 Sumber: Dinas Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta, 2022

2.2.6 Visi dan Misi Museum Wayang

Museum wayang memiliki visi dan misi sebagai landasan pelaksanaannya. Visi Museum Wayang yaitu menjadikan Museum Wayang sebagai destinasi wisata edukatif bertaraf Internasional yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. Adapun, misi Museum Wayang meliputi upaya mengkomunikasikan koleksi wayang sebagai bukti kekayaan sejarah Indonesia, menyajikan informasi mengenai wayang dari berbagai daerah di Indonesia maupun mancanegara, menyelenggarakan kegiatan edukatif dan rekreatif, memberikan pengalaman berkunjung yang menyenangkan bagi seluruh kalangan, serta memberikan pelayanan terbaik bagi seluruh pengunjung. (Museum Wayang Jakarta, n.d.)

2.3 Terminologi/ Istilah

2.3.1 Desain Interior

Desain Interior merupakan proses menyusun dan menciptakan berbagai elemen interior, agar menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan, dengan tujuan mencapai estetika, kenyamanan, dan keamanan ruang. (Ciputra, 2021) Sedangkan, Suptandar (1995) menyatakan bahwa desain interior merupakan ilmu yang mempelajari pengaturan ruang agar mampu memberikan kenyamanan, keamanan, kepuasan, dan kebutuhan fisik maupun spiritual pengguna tanpa mengabaikan aspek keindahan/ estetika. (Safeyah & R, 2021)

2.3.2 Museum

Peraturan Pemerintah no 66 Tahun 2015 menyatakan bahwa museum merupakan Lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya dengan masyarakat. Sedangkan, menurut Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Research, dan Teknologi RI, museum adalah

Lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, dan terbuka untuk umum.

2.3.3 Konservasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konservasi memiliki makna yaitu pemeliharaan, serta perlindungan terhadap suatu objek secara teratur, guna mencegah kerusakan dan kemusnahan yang dilakukan dengan cara mengawetkan dan melestarikan.

Kegiatan konservasi bangunan bersejarah sudah diatur Badan Warisan Dunia dibawah UNESCO, yang tertuang dalam Piagam Burra. Prinsip-prinsip tersebut, yaitu: (Pawitro, 2015)

1. Mempertahankan *cultural significance* sebuah tempat (*place*) sebagai tujuan akhir konservasi,
2. Konservasi menghargai kondisi awal fisik bangunan, dengan melakukan intervensi seminim mungkin dan tetap mempertahankan material fisik sebagai bukti sejarah.
3. Konservasi melibatkan seluruh disiplin ilmu yang dapat memberikan kontribusi terhadap studi dan penyelamatan sebuah tempat.
4. Seluruh aspek *cultural significance* harus dipertimbangkan dalam proses konservasi sebuah tempat.
5. Konservasi harus dilakukan dengan tahapan penyelidikan secara saksama dan diselesaikan dengan laporan yang memuat *cultural significance*, yaitu syarat utama untuk menetapkan kebijakan konservasi.
6. Kebijakan konservasi menentukan kegunaan apa yang paling tepat.

7. Dalam melakukan konservasi, tidak diperbolehkan untuk merubah wujud visual bangunan (warna, bentuk, skala, tekstur, dan material bangunan). Penambahan elemen bangunan diperbolehkan, asalkan tidak merubah dan merusak bangunan asli.
8. Sebuah bangunan konservasi tidak disarankan untuk dipindahkab sebagian maupun seluruhnya dari lokasi aslinya. Pemindahan seluruh maupun sebagian bangunan dapat diterima jika hal ini merupakan satu-satunya cara yang dapat dilakukan untuk menyelamatkannya.
9. Pemindahan isi yang membentuk bagian dari *cultural significance* dari sebuah tempat tidak dapat diterima/ disahkan.

2.3.4 Wayang

Wayang adalah salah satu kesenian berasal dari Indonesia yang harus terus dikembangkan, dan merupakan salah satu produk budaya yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat dan lingkungannya. (Saraswati & Putri, 2019) Wayang dikenal sebagai suatu seni pertunjukan tradisional Indonesia yang berkembang di kelompok masyarakat Jawa, dan memiliki makna dan filosofis yang kuat. (Tiyas, 2022)

BAB III ANALISIS DATA

3.1 Analisis Citra/Image (visual/non visual)

Tabel 1. Analisis Citra Museum Wayang

Komponen Masalah	Uraian	Kata Kunci	Citra/Image	Kesimpulan
Lembaga	Museum Wayang dikelola oleh Dinas Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta. Berfungsi melestarikan, meneliti, dan memperkenalkan seni wayang sebagai warisan budaya dunia (UNESCO).	<ul style="list-style-type: none"> • Pelestarian • Edukasi • Warisan Budaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesional • Tradisional • Respresentatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesional • Respresentatif
Pengunjung	Terbuka untuk semua kalangan: anak-anak, pelajar, peneliti, wisatawan lokal & mancanegara. Dapat menikmati pameran, workshop, pertunjukan, dan fasilitas digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak • Pelajar • Wisatawan • Koleksi beragam 	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Atraktif • Inklusif 	<ul style="list-style-type: none"> • Fleksibel • Edukatif
Aktivitas	Aktivitas utama: pameran tetap & temporer, pertunjukan wayang, workshop pembuatan wayang, penelitian, diskusi, seminar, serta teknologi digital (AR/VR).	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan • Workshop • Digitalisasi • Interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Dinamis • Budaya • Modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Dinamis
Lokasi	Berada di kawasan Kota Tua Jakarta, dekat dengan Taman Fatahillah. Termasuk kawasan cagar budaya yang ramai dikunjungi wisatawan.	<ul style="list-style-type: none"> • Kawasan bersejarah • Strategis • Ikonik 	<ul style="list-style-type: none"> • Lalu lintas • Kawasan heritage 	<ul style="list-style-type: none"> • Tenang • Hening
Koleksi	Memiliki koleksi wayang dari berbagai daerah Indonesia (wayang kulit, golek, beber, klithik, dll) serta koleksi mancanegara (India, Kamboja, Tiongkok).	<ul style="list-style-type: none"> • Beragam • Tradisional • Internasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Variatif • Edukasi • Sejarah 	<ul style="list-style-type: none"> • Heritage • Global

Sumber: Olahan Penulis, 2025