

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki beragam kesenian dan kebudayaan yang telah berkembang sejak lama. Salah satu di antaranya adalah seni wayang, yang dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Wayang adalah seni pertunjukan tradisional Indonesia yang telah berkembang sejak abad ke-9 atau ke-10 dan memiliki beragam bentuk serta fungsi dalam masyarakat. Berasal dari kata Jawa yang berarti "bayangan", wayang awalnya digunakan untuk menyebarkan ajaran agama dan nilai moral melalui kisah seperti *Ramayana* dan *Mahabharata*. Seiring waktu, wayang beradaptasi dengan budaya lokal di berbagai daerah. Setiap daerah atau provinsi memiliki bentuk wayang yang khas dan beragam, mencerminkan kekayaan budaya setempat. Keunikan wayang tidak hanya terletak pada pertunjukannya, tetapi juga pada nilai budaya, sejarah, dan filosofi yang dikandungnya. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pengembangan wayang perlu terus dilakukan agar tetap relevan bagi generasi masa kini dan mendatang.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum (Pasal 1 Ayat 1) menegaskan bahwa museum adalah lembaga yang memiliki peran dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, serta menyampaikan informasi kepada masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa museum memiliki peran penting dalam melestarikan dan mempromosikan kekayaan budaya, sekaligus menjadi wadah pembelajaran bagi masyarakat untuk lebih mengenal dan memahami warisan budaya bangsa. Salah satunya adalah Museum Wayang Jakarta.

Museum Wayang Jakarta terletak di kawasan Kota Tua, Jakarta Barat, dalam sebuah Bangunan Cagar Budaya. Berada satu kawasan dengan Museum Sejarah Jakarta, Museum Seni Rupa dan Keramik, serta tidak jauh dengan Museum Nasional Indonesia. Museum Wayang Jakarta merupakan museum jenis khusus yang memiliki koleksi wayang yang sangat beragam dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk wayang kulit, wayang golek, dan bentuk seni pertunjukan wayang lainnya. Museum Wayang Jakarta berfungsi untuk melestarikan dan mengedukasi masyarakat mengenai budaya wayang, dengan mengadakan berbagai macam kegiatan yang melibatkan pengalaman pengunjung. Berdasarkan hal tersebut, dalam penciptaan fungsi museum harus sesuai dengan visi museum, yaitu untuk melestarikan dan mengkomunikasikan warisan budaya kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi lapangan serta wawancara langsung dengan pengelola, terdapat beberapa permasalahan utama, yaitu kurangnya penerapan alur storyline yang jelas dan mudah dipahami oleh pengunjung, sehingga belum mampu mempresentasikan keberagaman wayang di Indonesia. Selain itu, sistem signage dan wayfinding yang tidak sesuai standar pameran menyebabkan beberapa area sering terlewat oleh pengunjung. Teknik display koleksi kurang informatif, sehingga pengunjung kesulitan memahami informasi yang disampaikan. Museum ini juga belum menerapkan pengalaman interaktif pengunjung secara optimal, menyebabkan pengalaman kunjungan terasa monoton dan konsep pameran kurang inovatif. Fasilitas di museum, seperti area tunggu di lobby, belum dimanfaatkan optimal, menyebabkan penumpukan pengunjung di beberapa titik, termasuk di area pameran wayang, di mana pengunjung kesulitan bergerak akibat keramaian. Kurangnya penyusunan alur storyline yang jelas dalam pameran, kurangnya display yang merepresentasikan keberagaman wayang, serta minimnya pengalaman interaktif bagi pengunjung menyebabkan rendahnya daya tarik Museum Wayang Jakarta. Hal ini menjadi salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya jumlah pengunjung dan eksistensi museum dibandingkan museum lainnya di Jakarta.

Berdasarkan Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi DKI Jakarta, jumlah pengunjung Museum menurut Jenis Museum di Provinsi DKI Jakarta, tahun 2020-2021, yaitu pada museum nasional tahun 2020 memiliki angka pengunjung 1.779.965 dan museum sejarah jakarta dengan angka 145.771, sedangkan museum wayang memiliki angka pengunjung yang lebih rendah yaitu 48.456. Sebagian besar pengunjung merupakan wisatawan lokal, termasuk pelajar dan keluarga, diikuti oleh wisatawan mancanegara. Rendahnya jumlah pengunjung di museum wayang membuat perlunya perancangan ulang museum wayang untuk mengatasi permasalahan eksisting yang ada dan memenuhi kebutuhan pengunjung. Salah satunya dengan pembaharuan interior dan fasilitas pada museum.

Selain sebagai sarana edukasi, museum juga menjadi daya tarik rekreasi bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Di Indonesia terdapat 439 museum, namun baru 8% yang memenuhi standar baik. Masih perlu banyak perhatian dan peran dari pemerintah, swasta, dan masyarakat untuk dapat memperkuat fungsi dan kualitas museum yang ada (Delfin, 2019). Dalam perihal ini, Museum Wayang Jakarta sebagai museum budaya perlu memperkuat unsur tematik dari koleksi wayangnya karena wayang bukan hanya objek seni, tetapi juga medium penyampai nilai-nilai moral, filosofi

hidup, hingga identitas. Pendekatan tematik lakon wayang memungkinkan setiap elemen display, pencahayaan, alur cerita, hingga zonasi ruang, dirancang untuk mencerminkan makna dari tokoh, lakon, dan daerah asal masing-masing koleksi. Dengan menghadirkan tampilan yang interaktif, pengunjung diajak tidak sekadar melihat wayang sebagai artefak, tetapi mengalami dan menafsirkan kisah serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Tujuan dari proyek ini adalah menciptakan desain interior yang mendukung fungsi dan visi museum dengan pendekatan tematik lakon pewayangan. Pendekatan ini berfokus untuk menghadirkan desain interior yang mampu mengangkat tema lakon pewayangan dari koleksi yang dipamerkan. Desain dirancang tidak hanya untuk fungsi visual dan penataan, tetapi juga untuk menyampaikan pesan budaya, nilai filosofis, dan kearifan lokal dari setiap jenis wayang yang ditampilkan. Dengan menghadirkan tampilan pameran yang lebih interaktif, representatif, dan komunikatif, museum ini diharapkan dapat menambah daya tarik dan edukasi bagi pengunjung serta meningkatkan pemahaman Masyarakat tentang pentingnya pelestarian budaya.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, identifikasi permasalahan yang ditemukan dalam interior Museum Wayang Jakarta meliputi:

1. Penyusunan alur *storyline* yang kurang jelas pada area pameran sehingga sulit dipahami oleh pengunjung.
2. Teknik pendisplayan koleksi yang kurang menunjukkan keberagaman wayang dari berbagai daerah di Indonesia sehingga tidak menciptakan suasana ruang yang mendukung objek yang dipamerkan.
3. Kurang optimalnya fasilitas interaktif yang mendukung aspek edukasi dan daya tarik bagi pengunjung, sehingga pameran tidak melibatkan pengunjung secara langsung.
4. Kurangnya sistem signage, wayfinding, nama ruang serta penanda ruang membuat beberapa area banyak dilewati pengunjung.
5. Kurangnya fasilitas pendukung seperti area tunggu, dan café/lounge yang membuat pengunjung tidak dapat beristirahat dan menikmati museum secara keseluruhan.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa rumusan masalah dalam proses perancangan ulang Museum Wayang Jakarta, antara lain:

1. Bagaimana menyusun alur storyline yang jelas dan informatif agar mudah dipahami oleh pengunjung?
2. Bagaimana merancang teknik pendisplayan koleksi yang dapat merepresentasikan keberagaman wayang dari berbagai daerah di Indonesia?
3. Bagaimana mengoptimalkan fasilitas interaktif agar dapat meningkatkan aspek edukasi dan daya tarik museum bagi pengunjung?
4. Bagaimana menerapkan sistem signage, wayfinding, serta penanda ruang yang efektif untuk memudahkan navigasi pengunjung?
5. Bagaimana menyediakan fasilitas pendukung yang dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengunjung dalam menikmati museum?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1. Tujuan

Tujuan perancangan ulang Museum Wayang Jakarta adalah untuk :

- a. Menghadirkan alur pameran yang terstruktur dan mudah dipahami melalui aspek interior, seperti tata letak furnitur, sirkulasi, signage agar membantu pengalaman pengunjung dalam memahami alur museum dengan baik.
- b. Mengoptimalkan teknik pendisplayan koleksi secara tematik lakon wayang untuk menampilkan berbagai jenis wayang dari berbagai daerah di Indonesia, menciptakan suasana ruang yang mendukung objek pameran.
- c. Meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, dengan penerapan fasilitas pendukung dan display interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

2. Sasaran

Sasaran dari perancangan ulang Museum Wayang Jakarta adalah :

- a. Mengadakan Museum Wayang yang memamerkan berbagai jenis koleksi wayang, dengan konsep interior kontemporer dengan tema lakon pewayangan yang menampilkan keberagaman wayang.
- b. Membuat Alur pameran yang sesuai dengan storyline melalui sirkulasi, signage & wayfinding, serta penataan furnitur & display yang tepat.
- c. Membuat display interaktif yang diterapkan dalam penyajian objek pameran agar pengunjung dapat memiliki pengalaman interaksi secara langsung.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan Perancangan dalam perancangan ulang Museum Wayang Jakarta adalah :

- a. Berada di kawasan wisata dengan lokasi strategis yang beralamat di Jalan Pintu Besar Utara No.27, Kota Tua, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat.
- b. Museum Wayang Jakarta memiliki luas lahan 990 m² dan 627 m² dengan luas bangunan sekitar 3.100 m² meter persegi. Bangunan memiliki dua tingkat, yaitu lantai dasar dan lantai atas.
- c. Ruang lingkup perancangan pada Museum Wayang Jakarta, yaitu lobby, resepsionis, ruang audiovisual, ruang workshop, area pameran tetap lantai 1 dan 2.
- d. Perancangan menggunkan pendekatan tematik lakon pewayangan.

1.6 METODE PERANCANGAN

Tahapan metode perancangan dari perancangan ulang Museum Wayang Jakarta sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lapangan, wawancara serta pengumpulan data pendukung melalui studi literatur dan studi preseden.

1. Observasi Lapangan

Melakukan pengamatan langsung ke Museum Wayang Jakarta dengan melihat kondisi eksisting dan elemen desain interior yang ada di museum dan lingkungan sekitarnya, serta mendokumentasikan segala aspek pengamatan. Aspek penting yang di amatai dalam observasi lapangan berupa aktifitas manusia, sirkulasi, organisasi ruang, layout furniture, fasilitas, serta pencahayaan, penghawaan, kebisingan, signsystem & wayfinding, dan Keamanan.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek utama yang diamati, guna memperoleh informasi yang lebih mendalam melalui narasumber. Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak pengelola Museum Wayang Jakarta, yaitu Bapak Suandi selaku ketua satuan pelayanan dan Bapak Anshor sebagai staf museum. Hasil wawancara direkam dan kemudian dituliskan kembali sebagai data primer untuk perancangan.

3. Studi Literatur

Melakukan studi literatur untuk memperoleh data teoritis, seperti buku, jurnal tugas akhir, serta jurnal dan artikel yang relevan dengan topik perancangan. Data yang diperoleh mencakup informasi mengenai museum secara umum, standar perancangan museum, regulasi pemerintah, serta literatur mengenai budaya lokal Indonesia yang dapat diterapkan dalam museum.

4. Studi Preseden

Melakukan Studi preseden dengan pengamatan terhadap desain interior museum yang telah ada untuk mengumpulkan data pembandingan terkait metode display, penggunaan fasilitas interaktif, sirkulasi, serta elemen lain yang mendukung solusi perancangan. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengidentifikasi keunggulan dan kekurangan, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses perancangan.

2. Tahap Analisa Data

Analisa data dilakukan setelah melakukan survei langsung ke lapangan dan setelah mencari data literatur. Berikut tahapan dari analisa data :

1. Menganalisa kondisi eksisting Museum Wayang

Menganalisis kondisi eksisting yang meliputi elemen interior (konstruksi, bentuk, material & warna), elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon, bukaan, seperti jendela dan pintu), kondisi lingkungan sekitar (pencahayaan, penghawaan, kelembapan, dan kebisingan).

2. Menganalisa kegiatan pengunjung dan karyawan yang sedang berlangsung

Menganalisis kegiatan pengguna (pengunjung & karyawan) meliputi aktifitas, akses masuk, sirkulasi, kegiatan, fasilitas yang digunakan, organisasi ruang, serta kebutuhan ruang.

3. Menganalisa data wawancara dengan pengelola Museum Wayang

Menganalisis hasil wawancara dengan pengelola dan staf museum untuk mengidentifikasi permasalahan dan potensi museum sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Menganalisa studi Banding

Membandingkan potensi dan permasalahan dari museum wayang lainnya, yaitu museum gubug wayang, museum wayang kekayon, dan museum wayang banyumas. Kesimpulan yang diambil dari analisis meliputi:

- Museum Gubug Wayang: Penerapan koleksi wayang sesuai storyline dan bentuk display yang beragam serta memiliki fasilitas QR virtual tour.

- Museum Wayang Kekayon: Penerapan tema lokal budaya jawa yang menjadikan keunikan tersendiri bagi museum wayang kekayon.
- Museum Wayang Banyumas: Penerapan budaya banyumas terutama pada koleksi yang menjadikan keunikan tersendiri karena melibatkan tema budaya banyumas sebagai konsep utama.

3. Sintesis Data

Sintesis data dengan pembuatan programming perancangan yang meliputi studi aktifitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks bubble diagram, zoning dan blocking yang dapat dihasilkan dari observasi lapangan dan literatur untuk menemukan solusi desain.

4. Pengembangan desain

Melakukan perencanaan tema & konsep berdasarkan masalah & solusi yang di analisis. Tema & konsep perancangan dengan pengayaan *contemporary in cultural heritage*, menghadirkan elemen tematik lakon pewayangan dan penerapan fasilitas interaktif yang mendukung pengalaman pengunjung tanpa mengubah tujuan utama museum yaitu mewariskan budaya yang sesuai dengan konsep. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan visualisasi perancangan seperti gambar kerja, 3D, maket, dll.

5. Evaluasi dan Hasil Akhir

Melakukan evaluasi setelah seluruh perancangan di teliti. Pada tahap ini, desain optimal akan dipilih dari berbagai alternatif desain yang telah dikembangkan sebelumnya.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

1. Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Agar Museum Wayang Jakarta menjadi sarana edukasi yang positif dan interaktif, dengan mengimplementasikan unsur tematik lakon pewayangan, museum dapat menjadi sarana edukatif yang bermanfaat untuk memperkenalkan keberagaman wayang yang ada di indonesia kepada pengunjung. Selain itu, penggunaan display objek pamer yang interaktif akan meningkatkan pengalaman pengunjung sehingga memungkinkan mereka untuk lebih mendalami sejarah dan budaya. Hal ini juga akan menambah ketertarikan masyarakat untuk mengunjungi museum, serta memperkuat peran museum sebagai pusat pelestarian dan pendidikan budaya.

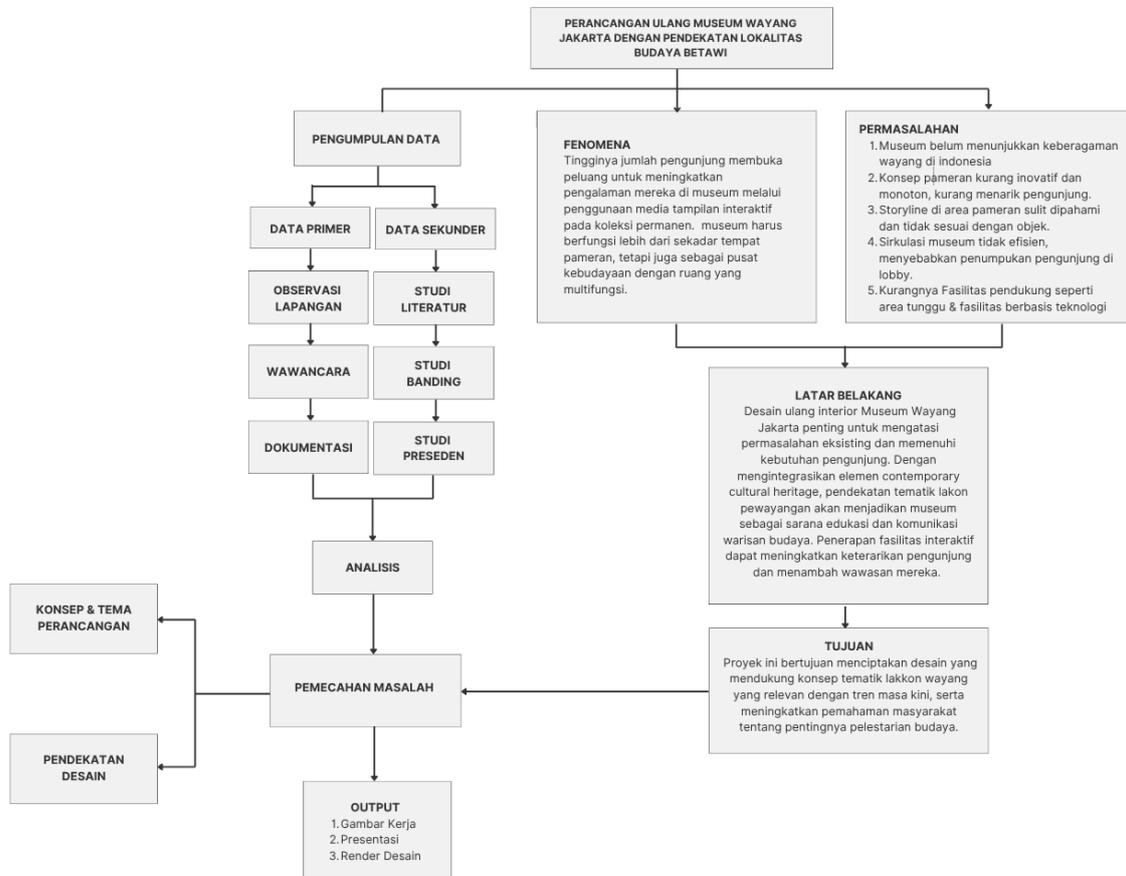
2. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Agar Institusi Pendidikan dapat menjadikan perancangan Museum Wayang Jakarta ini sebagai referensi dalam pengembangan interior dengan konsep pelestarian budaya dan desain kontemporer yang menggabungkan elemen tradisional dan modern. Sehingga museum ini dapat menjadi sumber belajar dan bermanfaat untuk mendukung pengajaran dalam bidang desain interior serta memfasilitasi pengembangan penelitian dan praktik bagi mahasiswa dan profesional di bidang terkait.

3. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Agar konsep *contemporary cultural heritage* dalam perancangan Museum Wayang Jakarta dapat memberikan wawasan baru dalam menggabungkan elemen tradisional dan modern. Sehingga, penggunaan elemen budaya sebagai bagian dari interior memperkaya pemahaman dalam mengadaptasi budaya lokal dalam desain kontemporer. Selain itu, penerapan display interaktif memberikan manfaat memperkaya pemahaman dalam menciptakan ruang yang tidak hanya estetik, tetapi juga mendidik, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan pengunjung dalam konteks pelestarian budaya.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1.1 Kerangka Pikir Perancangan

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

BAB 1 PENDAHULUAN

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN