

PERANCANGAN ULANG MUSEUM WAYANG JAKARTA DENGAN PENDEKATAN TEMATIK

Nabila Faidza Sudartha¹, Aida Andrianawati² dan Aditya Bayu Perdana³

^{1,2,3} Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu

– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

nabilafaidzas@student.telkomuniversity.ac.id, aidaadrianawati@telkomuniversity.ac.id,

adityabayuperdana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Museum Wayang Jakarta memiliki peran penting dalam melestarikan keberagaman wayang di Indonesia. Namun, kurangnya alur storyline yang jelas, display koleksi yang kurang informatif, serta minimnya fasilitas interaktif membuat daya tarik museum menurun, berdampak pada rendahnya jumlah pengunjung dibandingkan museum lain di Jakarta. Penelitian ini bertujuan merancang ulang interior Museum Wayang Jakarta dengan pendekatan tematik untuk meningkatkan daya tarik dan pengalaman pengunjung lewat suasana ruang dan elemen visual yang di aplikasikan pada desain berdasarkan narasi per tema. Solusi yang diusulkan meliputi perbaikan alur storyline, optimalisasi display koleksi, serta penerapan fasilitas interaktif yang inovatif. Dengan pengembangan ini, museum diharapkan menjadi sarana edukasi yang lebih efektif serta menarik lebih banyak wisatawan.

Kata kunci: Museum Wayang Jakarta, keberagaman wayang, desain interior, tematik

Abstract: The Jakarta Wayang Museum plays a vital role in preserving the diversity of wayang (puppetry) in Indonesia. However, the lack of a clear storyline, uninformative collection displays, and a lack of interactive facilities have diminished the museum's appeal, resulting in lower visitor numbers compared to other museums in Jakarta. This research aims to redesign the interior of the Jakarta Wayang Museum using a thematic approach to enhance visitor appeal and experience through spatial atmosphere and visual elements applied to the design based on narratives per theme. Proposed solutions include improving the storyline, optimizing collection displays, and implementing innovative interactive facilities. With these developments, the museum is expected to become a more effective educational tool and attract more visitors.

Keywords: Wayang Museum, wayang diversity, interior design, thematic

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang beragam, salah satunya seni pertunjukan wayang yang telah berkembang sejak abad ke-9 hingga ke-10. Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai nilai moral, ajaran agama, dan filosofi hidup melalui kisah-kisah epik seperti Ramayana dan Mahabharata. Setiap daerah di Indonesia memiliki jenis wayang yang khas, mencerminkan identitas dan kearifan lokal masing-masing. Oleh karena itu, upaya pelestarian dan pengembangan seni wayang menjadi penting agar tetap relevan bagi generasi masa kini dan mendatang.

Museum Wayang Jakarta, yang terletak di kawasan Kota Tua Jakarta Barat, merupakan museum khusus yang menyimpan koleksi wayang dari berbagai daerah di Indonesia. Sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015, museum memiliki peran melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi serta menyampaikan informasi kepada masyarakat. Namun, berdasarkan observasi lapangan dan wawancara dengan pihak pengelola, Museum Wayang Jakarta menghadapi sejumlah permasalahan. Di antaranya, alur pameran (storyline) yang kurang jelas, teknik display yang belum merepresentasikan keberagaman koleksi secara optimal, fasilitas interaktif yang minim, signage dan wayfinding yang tidak efektif, serta kurangnya fasilitas pendukung yang menunjang kenyamanan pengunjung.

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi DKI Jakarta menunjukkan bahwa jumlah pengunjung Museum Wayang masih rendah dibandingkan dengan museum lain di Jakarta. Tahun 2020, jumlah pengunjung Museum Wayang hanya mencapai 48.456, jauh di bawah Museum Sejarah Jakarta (145.771) dan Museum Nasional (1.779.965). Rendahnya jumlah pengunjung ini menandakan perlunya strategi desain ulang yang mampu meningkatkan daya tarik dan fungsi edukasi museum.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan tematik lakon wayang, yang menekankan pengemasan koleksi berdasarkan tema cerita dan tokoh. Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara tata ruang, pencahayaan, narasi, dan media interaktif sehingga pengunjung tidak hanya melihat wayang sebagai artefak, tetapi juga mengalami dan memahami kisah, nilai budaya, serta filosofi yang terkandung di dalamnya. Dengan pembaharuan ini, Museum Wayang Jakarta diharapkan dapat menjadi ruang edukatif sekaligus destinasi wisata budaya yang interaktif, representatif, dan komunikatif.

Tujuan perancangan ini adalah menciptakan alur pameran yang terstruktur dan mudah dipahami, mengoptimalkan teknik display koleksi secara tematik lakon, serta meningkatkan pengalaman pengunjung melalui fasilitas interaktif dan pendukung yang memadai. Hasilnya diharapkan mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung sekaligus memperkuat peran museum dalam melestarikan warisan budaya bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus pada Museum Wayang Jakarta. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kondisi eksisting, permasalahan yang dihadapi, serta potensi pengembangan desain interior dengan pendekatan tematik lakon.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian diarahkan pada perancangan ulang interior Museum Wayang Jakarta yang menitikberatkan pada penyusunan alur pameran (storyline), teknik display koleksi, fasilitas interaktif, sistem wayfinding, serta

fasilitas pendukung, dengan tujuan meningkatkan daya tarik dan kualitas pengalaman pengunjung.

Profil Kasus Studi

Kasus studi adalah Museum Wayang Jakarta, sebuah museum jenis khusus yang berlokasi di kawasan Kota Tua, Jakarta Barat. Museum ini memiliki koleksi wayang dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk wayang kulit, wayang golek, dan wayang topeng. Meskipun memiliki kekayaan koleksi, pengelolaan ruang pameran masih menghadapi kendala dalam penyampaian narasi, kejelasan alur kunjungan, dan keterlibatan pengunjung.

Sumber Data dan Penentuan Sampel

Data primer diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pihak pengelola, meliputi Ketua Satuan Pelayanan (Bapak Suandi) dan staf museum (Bapak Anshor). Pemilihan narasumber dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan relevansi peran dan pengetahuan terhadap operasional museum. Data sekunder diperoleh dari studi literatur dan studi preseden terhadap beberapa museum sejenis di Indonesia.

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi Lapangan – Mengamati kondisi eksisting interior dan lingkungan museum, termasuk aktivitas pengunjung, sirkulasi, organisasi ruang, layout furnitur, fasilitas, pencahayaan, penghawaan, kebisingan, sign system & wayfinding, serta keamanan.
2. Wawancara – Menggunakan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan aspek-aspek utama desain museum untuk memperoleh informasi mendalam dari pengelola.
3. Studi Literatur – Mengkaji buku, jurnal, regulasi, dan artikel terkait museum, desain interior, serta budaya pewayangan di Indonesia.
4. Studi Preseden – Menganalisis museum sejenis (Museum Gubug Wayang, Museum Wayang Kekayon, Museum Wayang Banyumas)

untuk mendapatkan pembandingan terkait metode display, fasilitas interaktif, sirkulasi, dan elemen pendukung desain.

Metode Analisis Data

Analisis dilakukan secara kualitatif dengan membandingkan data lapangan dan data literatur. Langkah analisis meliputi:

- Menganalisis kondisi eksisting Museum Wayang Jakarta (elemen interior, pembentuk ruang, dan lingkungan sekitar).
- Menganalisis perilaku dan kebutuhan pengguna (pengunjung dan staf museum).
- Menganalisis hasil wawancara untuk mengidentifikasi masalah dan potensi.
- Membandingkan temuan lapangan dengan studi preseden untuk menemukan keunggulan dan kelemahan yang relevan.

Sintesis Data dan Pengembangan Desain

Hasil analisis digunakan untuk menyusun program perancangan, meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks hubungan ruang, zoning, dan blocking. Tema dan konsep dikembangkan berdasarkan pendekatan contemporary in cultural heritage yang memadukan elemen tematik lakon pewayangan dan fasilitas interaktif. Tahap ini diikuti dengan pembuatan visualisasi desain berupa gambar kerja, 3D rendering, dan maket.

Evaluasi

Alternatif desain dievaluasi berdasarkan kesesuaian dengan visi museum, kelayakan teknis, dan efektivitas dalam menyelesaikan permasalahan yang diidentifikasi. Desain akhir dipilih yang paling memenuhi tujuan perancangan.

Validitas Data

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, dilakukan triangulasi sumber (membandingkan data observasi, wawancara, dan literatur) serta

member checking kepada narasumber kunci untuk mengonfirmasi temuan lapangan.

HASIL DAN DISKUSI

Tema dan Konsep Desain

Perancangan ulang Museum Wayang Jakarta mengusung tema “Legacy from the Past, Gift for the Future” dengan pendekatan tematik lakon, yang menyusun alur pameran secara geografis sesuai daerah asal wayang. Setiap zona merepresentasikan narasi lakon melalui suasana ruang, tata display, warna, pencahayaan, dan elemen interaktif, sehingga pengunjung tidak hanya melihat koleksi tetapi juga merasakan dan memahami cerita di baliknya.

Konsep yang digunakan adalah tradisional kontemporer, memadukan material lokal, ornamen kedaerahan, dan motif wayang dengan bentuk geometris, palet warna hangat, serta teknologi interaktif. Pendekatan ini menciptakan pengalaman ruang yang imersif, edukatif, dan relevan, menjaga kesinambungan nilai budaya masa lalu dengan kebutuhan generasi masa kini.

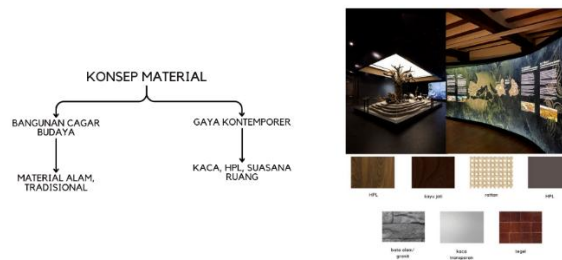
Konsep Ruang Visual

Konsep bentuk Museum Wayang dirancang dengan naratif spasial, menata ruang sesuai urutan lakon dan nilai simboliknya. Setiap zona dibuat seperti adegan cerita, sehingga pengunjung merasakan alur layaknya penonton sekaligus bagian dari pertunjukan.



Gambar 0.1 Konsep Bentuk
Sumber: Dokumentasi Penulis

Material perancangan memadukan elemen tradisional cagar budaya (lantai tegel, beam ceiling kayu gelap, dinding asli) dengan sentuhan kontemporer melalui display modern (kaca, vitrin HPL, panel bergelombang). Elemen baru dibuat modular agar tidak merusak struktur asli.



Gambar 0.2 Konsep Material
sumber: dokumentasi penulis

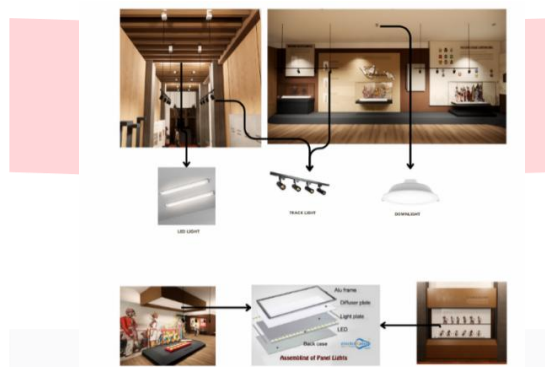
Konsep warna mengacu pada filosofi warna dalam pewayangan, yaitu merah (semangat & konflik), kuning/emas (kemuliaan), hitam (keteguhan & misteri), dan putih (kesucian & harmoni). Warna diterapkan tematik sesuai lakon tiap zona untuk memperkuat suasana dan pesan moral cerita.



Gambar 0.3 Konsep Warna
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Elemen Interior

Konsep pencahayaan museum menggabungkan cahaya alami dari bukaan bangunan dan cahaya buatan seperti tracklight, spotlight, LED RGB, dan downlight. Pencahayaan difokuskan untuk menonjolkan tema, tokoh, dan cerita, menjaga koleksi, serta membangun atmosfer naratif, dengan efek khusus seperti backlight dan RGB dimming pada display.



Gambar 0.4 Konsep Pencahayaan
sumber: dokumentasi penulis

Sistem penghawaan museum mengombinasikan ventilasi alami di area koleksi tidak sensitif dan HVAC dengan humidifier untuk koleksi sensitif, ditambah AC inverter dan exhaust pada ruang umum guna menjaga suhu, kelembaban, dan kenyamanan pengunjung.



Gambar 0.5 Konsep Penghawaan
sumber: dokumentasi penulis

Sistem keamanan museum mencakup vitrin berpengaman kunci dan anti-UV, sensor asap, sprinkler bebas air, CCTV, petugas keamanan, APAR di titik strategis, signage jalur evakuasi, serta alarm terintegrasi dengan smoke dan heat detector untuk melindungi koleksi dan pengunjung.



Gambar 0.6 Konsep Keamanan
sumber: dokumentasi penulis

Konsep Implementasi Perancangan

Perancangan ulang Museum Wayang Jakarta disusun dengan pendekatan tematik lakon dan kronologis, mengatur materi pameran berdasarkan tema dan subtema yang terbagi menjadi 8 zona sesuai urutan alur cerita.

Zona Pembuka

Lobby bertema Kayon sebagai simbol pembuka perjalanan, menggambarkan awal kehidupan dan menjadi pintu gerbang pengalaman pengunjung di museum.

Zona Perkenalan

Memperkenalkan peta persebaran wayang di Indonesia dan keberagaman jenisnya, mulai dari wayang kulit, klitik, beber, golek, topeng, hingga wayang orang.

Zona Jawa

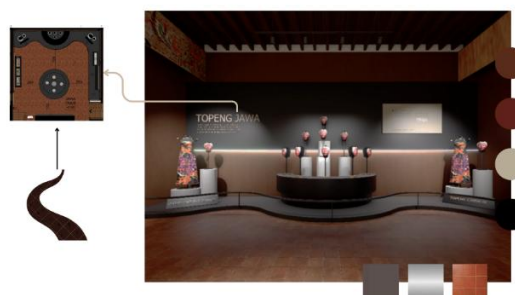
Jawa Tengah: Zona Jawa Tengah menampilkan Wayang Purwa dengan tema utama Perang Baratayuda dari kisah Mahabharata, dipilih karena merupakan koleksi tertua dan jumlahnya terbanyak. Desain ruang berbentuk

melingkar melambangkan konflik abadi, dengan pencahayaan emas untuk tokoh Pandawa (kebijaksanaan & dharma) dan merah untuk Kurawa (ambisi & kekuasaan).



Gambar 0.7 Zona Jawa Tengah
sumber: dokumentasi penulis

Jawa Timur: Zona Jawa Timur menjadi ruang transisi antara Mahabharata dan Ramayana, mengangkat lakon Panji dan tokoh Punokawan sebagai simbol pencarian jati diri dan kehidupan rakyat. Desain display menyerupai jalur berliku dengan elevasi naik-turun, merepresentasikan perjalanan tokoh Panji, sementara koleksi didominasi topeng yang dipajang pada pedestal utama.



Gambar 0.8 Zona Jawa Timur
sumber: dokumentasi penulis

Jawa Barat: Zona Jawa Barat menampilkan lakon Ramayana dengan adegan Hutan Dandaka sebagai simbol kesetiaan dan perjalanan cinta rama sinta. Display tokoh utama dibuat menyerupai batang pohon, latar ruang

menggambarkan hutan dengan warna bumi dan cahaya dramatis, sementara gamelan Sunda ditata di tengah ruang pada split level sebagai focal point.



Gambar 0.9 Zona Jawa Barat
sumber: dokumentasi penulis

Zona Bali

Zona Bali mengusung lakon Calonarang dengan suasana desa Bali tradisional. Lantai bertingkat menyerupai kontur tanah (terasering) bali, dan display topeng ditata bertingkat.



Gambar 0.10 Zona Bali
sumber: dokumentasi penulis

Zona Nusantara

Zona ini menampilkan kekayaan tradisi wayang dari berbagai wilayah di Indonesia, sebagai representasi dari keragaman budaya Nusantara yang menyatu. Wayang dari NTB, Sumatra, dan Kalimantan dipajang dengan vitrin dinding yang ditata secara zigzag agar pengunjung dapat melihat wayang satu persatu.



Gambar 0.11 Zona Nusantara
sumber: dokumentasi penulis

Zona Jakarta

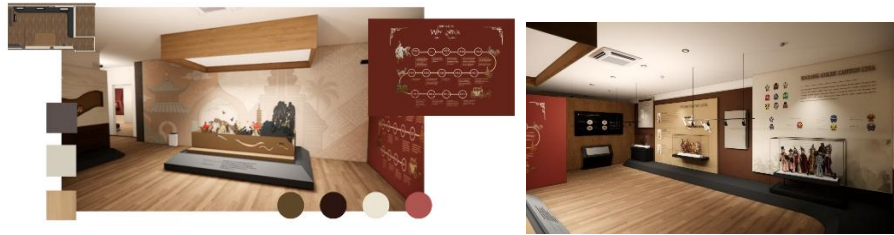
Zona Jakarta menampilkan wayang golek Lenong Betawi dalam setting toko kelontong berlatar suasana kampung Betawi, lengkap dengan gambang keromong sebagai focal point di split level. Selain itu, dipamerkan juga wayang Si Manis Jembatan Ancol dengan display terdistorsi untuk menggambarkan tema ketidakadilan dan balas dendam.



Gambar 0.12 Zona Jakarta
sumber: dokumentasi penulis

Zona Mancanegara

Zona Mancanegara menampilkan koleksi wayang dari negara tetangga, termasuk diorama wayang Cina-Jawa dengan latar akulturasi budaya dan linimasa sejarahnya. Koleksi lain ditata secara tipikal, dilengkapi panel digital interaktif yang memudahkan pengunjung membandingkan perbedaan wayang mancanegara dengan wayang Indonesia.



Gambar 0.13 Zona Mancanegara
sumber: dokumentasi penulis

Zona Perkembangan Wayang

Sebagai penutup, zona ini menunjukkan inovasi bentuk, media, dan fungsi wayang dalam konteks seni kontemporer, kritik sosial, dan perkembangan zaman, sembari mempertahankan nilai filosofisnya.



Gambar 0.14 Zona Perkembangan Wayang
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa perancangan ulang Museum Wayang Jakarta bertema *“Legacy from the Past, Gift for the Future”* berhasil mewujudkan tujuan untuk menciptakan museum yang interaktif, reflektif, dan komunikatif, dengan pendekatan tematik lakon sebagai strategi utama. Melalui penyusunan storyline berbasis lakon pewayangan secara geografis dan kronologis, serta pengolahan elemen bentuk, warna, material, dan teknologi interaktif, rancangan ini menghadirkan pengalaman ruang yang bermakna sekaligus menjaga keutuhan bangunan cagar budaya melalui sistem modular non-invasif. Hasil ini berimplikasi pada penguatan peran museum sebagai media pembelajaran budaya yang relevan dengan generasi

masa kini, sekaligus menunjukkan bahwa tematik lakon dapat menjadi pendekatan desain yang efektif dalam menyampaikan narasi budaya secara mendalam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup implementasi yang masih bersifat konseptual, sehingga efektivitasnya dalam jangka panjang perlu diuji melalui penerapan nyata. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih jauh pengembangan media interaktif dan integrasi teknologi digital yang adaptif, serta melibatkan kolaborasi antara desainer, kurator, ahli budaya, dan masyarakat guna memastikan kelestarian nilai tradisi tanpa kehilangan relevansi. Dengan pengembangan berkelanjutan, Museum Wayang Jakarta diharapkan dapat menjadi ruang yang menginspirasi, membangun kesadaran budaya, dan mendekatkan masyarakat pada kekayaan warisan leluhur Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelika, A., Purnama, I. Y., & Andraini, N. I. (2023). the Implementation of Interactive Technology Display in Jakarta Wayang Museum. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*, 1(2), 1722–1731.
- Asiarto, L. dkk. (2012). *Pedoman Museum Indonesia*. 18–20.
- Ching, F. D. K. (1996). *Architecture, Form, Space and Order*.
- Crawford, C. (2013). Interactive storytelling. In *The Video Game Theory Reader* (Issue November).
- Delfin, D. (2019). Nilai Budaya Lokal Pada Perancangan Museum Wayang Kota Tua Jakarta. *Mezanin*, 2(1), 64–71.
- Dong, X. (2024). *Study on the Strategy of Creating the Atmosphere of Thematic Exhibition Space --A Comparative Study of the " Garden " and " V & A*

- Alice in Wonderland " Exhibitions , for Example (Issue Cdsd 2023). Atlantis Press SARL.*
- Drs. HERRY T JAHYONO. (n.d.). *PENGAMANAN MUSEUM (MUSEUM SECURITY).*
- Halil, N. A. B., Mohammad, H. M., Rosli, N. E. H. B., & Anak John, A. (2018).The Exhibition Structure and Its Impact Towards Visitors' Understanding at a Museum.*Idealogy*, 3(3), 41–53.
- Hashim, A. F., Taib, M. Z. M., & Alias, A. (2014). The Integration of Interactive Display Method and Heritage Exhibition at Museum. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 153(January), 308–316.
- Ibrahim, Y. A. I., Ramelan, W. D., Ghautama, G., & Patmiarsih, S. (2020). *PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM.*
- J.Baxi, S., P.Dwivedi, V., & Morley, D. G. (1973). *Modern Museum Organisation And Practice In India.*
- JOSEPH De CHIARA, & CALLENDER, J. H. (2015). *Time saver standards for building types Second Edition.*
- Littlefield, D. (2019). METRIC HANDBOOK Planning and Design Data Third Edition. In *Metric Handbook.*
- Nethasya, R., & Taufiq, M. (2024). the Application of Thematic Concept Towards Interior of “Sejarah Kehidupan” Room of Museum Geologi Bandung , 111–119.
- Neufert, E. and P. (2014). Architects' Data. *Vascular, January 2010*, 1–2.
- Nursabila, R., & Kusumandyoko, T. C. (2022). *PERANCANGAN SIGN SYSTEM DAN WAYFINDING PADA MUSEUM TSUNAMI ACEH. 4(2)*, 65–75.
- Panero, Juluis, and M.Z.(2014). *Human_dimension_and_interior_space_A_sou.*
- Tjahjopurnomo, R. et. a. (2011). *KONSEP PENYAJIAN MUSEUM.*

Widarpo, G. A. W. B. G. B. A. D. H. D. D. A. D. S. B. A. A. H. S. A. S. (1984). *BUKU PETUNJUK MUSEUM WA YANG JAKARTA*.

Widyaevan, D. A. (2023). Staging the Space: Scenography in Exhibiton Design. *New Design Ideas*, 7(3), 662–681.

Wijaya, K. I. (2006). *Perencanaan dan perancangan interior museum wayang kulit di Surakarta*. 11–115.

Yu, J. (2012). *Museum Display Design*.

