

**REVITALISASI INTERIOR MUSEUM BAHARI  
JAKARTA UTARA MELALUI PENDEKATAN DESAIN  
IMERSIF DAN INTERAKTIF UNTUK MEMPERKUAT  
IDENTITAS BUDAYA BAHARI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Savira Camalia Rahim**

**NIM 2212524023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## ABSTRAK

Revitalisasi interior Museum Bahari Jakarta Utara dilakukan sebagai upaya pelestarian bangunan cagar budaya sekaligus peningkatan kualitas pengalaman pengunjung. Museum Bahari menyimpan koleksi perahu dan informasi kebaharian masyarakat Indonesia dari Sabang sampai Merauke menghadapi masalah berupa penyajian koleksi yang acak, alur sirkulasi yang tidak teratur, serta kurangnya pemenuhan aspek kenyamanan spasial dan termal. Oleh sebab itu, perancangan interior dilakukan untuk menghadirkan tampilan baru yang imersif, interaktif dan edukatif tanpa menghilangkan nilai historis bangunan. Pendekatan desain imersif dan interaktif dengan konsep Arung Samudra Nusantara diterapkan untuk membangun alur cerita yang tematik dan urut, didukung oleh perencanaan sirkulasi, pencahayaan dan pengendalian suhu ruang. Hasil perancangan diharapkan mampu menumbuhkan kembali rasa cinta dan kebanggaan masyarakat terhadap identitas bangsa bahari, sekaligus menjadikan museum yang relevan sebagai ruang edukasi rekreasi dan pelestarian sejarah.

**Kata kunci: Museum, Budaya Bahari, Imersif, Interaktif**

## **ABSTRACT**

The revitalization of the interior of the North Jakarta Maritime Museum is carried out as an effort to preserve cultural heritage buildings as well as improve the quality of visitor experience. The Maritime Museum stores a collection of boats and maritime information of the Indonesian people from Sabang to Merauke facing problems in the form of random collection presentation, irregular circulation flows, and lack of fulfillment of spatial and thermal comfort aspects. Therefore, interior design is carried out to present a new look that is immersive, interactive and educational without losing the historical value of the building. An immersive and interactive design approach with the concept of Arung Samudra Nusantara is applied to build a thematic and sequential storyline, supported by circulation planning, lighting and space temperature control. The results of the design are expected to be able to regrow the community's love and pride in the identity of the maritime nation, as well as make the relevant museum a space for recreational education and historical preservation.

**Keyword: Museum, Marine Culture, Immersive, Interactive**

Skripsi berjudul:


**REVITALISASI INTERIOR MUSEUM BAHARI JAKARTA UTARA MELALUI PENDEKATAN DESAIN IMERSIF DAN INTERAKTIF UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS BUDAYA BAHARI** diajukan oleh Savira Camalia Rahim, NIM 2212524023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

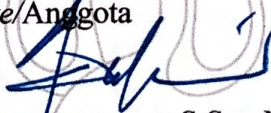
NUPTK 2045752653130123

Pembimbing II/Anggota

  
Brigitta Isabella, M.A.

NUPTK 2548767668230232

Cognate/Anggota

  
Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 4739757658130162


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi  
Desain Interior

  
Mahdi Nureahyo, S.Sn., M.A.

NUPTK 0952769670130332

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Savira Camalia Rahim  
NIM : 2212524023  
Tahun lulus : 2026  
Program studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 9 Juni 2026



Savira Camalia Rahim

2212524023

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh Rahmat dan Hidayah-Nya serta atas izinnya-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“REVITALISASI INTERIOR MUSEUM BAHARI JAKARTA UTARA MELALUI PENDEKATAN DESAIN IMERSIF DAN INTERAKTIF UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS BUDAYA BAHARI”**. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Interior Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, Penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan, arahan, motivasi, serta arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT atas limpahan kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta nikmat hidup yang luar biasa, yang telah memberikan kemampuan kepada penulis untuk menjalani proses penyusunan tugas akhir ini dengan tenang dan dimudahkan dalam menemukan solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi hingga paripurna.
2. Kepada kedua orang tua penulis, Abd.Rohim, SE, M.E.Sy. dan Nurlatina Str.Keb.Bd yang senantiasa memberikan nasihat, doa, serta dukungan secara total dalam setiap urusan dan keperluan penulis.
3. Keluarga besar Ibnu Umar yang senantiasa memberikan dukungan, semangat serta doa, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr.Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T selaku dosen pembimbing I dan Mba Brigitta Isabella, M.A selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk memberikan kritik, saran, masukan, serta penghargaan kepada penulis dalam proses penyusunan karya ini.

5. Senior Desainer Arkadia Works yang telah memberikan dukungan serta banyak ilmu selama menjalani kerja profesi. Motivasi dan arahan yang diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menyelesaikan tugas ini.
6. Kepada Alike Idzni Inayah yang telah membantu dalam pengumpulan data dan survei lapangan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
7. Teman-Teman dekat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta motivasi yang telah diberikan selama penulis menjalani masa perkuliahan.
8. Teman-teman baik penulis meskipun kini menempuh pendidikan di kampus yang berbeda namun tetap berkenan memberikan dukungan hingga saat ini.
9. Kepada seluruh Dosen PSDI, yang telah memberikan banyak ilmu dan masukan selama melaksanakan perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki Penulis. Oleh karenanya atas Kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, Penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak terkait.

Yogyakarta, 9 Juni 2016



Savira Camalia Rahim

2212524023

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	1
<b>ABSTRACT</b> .....	2
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	4
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	5
<b>DAFTAR ISI</b> .....	1
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	2
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	7
<b>BAB I</b> .....	9
<b>PENDAHULUAN</b> .....	9
A. Latar Belakang.....	9
B. Metode Desain.....	11
1. Proses Desain.....	11
C. Metode Desain.....	15
<b>BAB II</b> .....	17
<b>PRA DESAIN</b> .....	17
A. Tinjauan Pustaka.....	17
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	17
a. Museum.....	17
b. Pelestarian Bangunan Cagar Budaya.....	20
c. Budaya Bahari.....	24
d. Desain Interior Museum.....	26
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	34
a. Revitalisasi Museum.....	34
b. Edukatif Interaktif.....	36
c. Desain Imersif.....	38
B. Program Desain.....	40
1. Tujuan Desain.....	40
2. Sasaran Desain.....	40
3. Data.....	41
a. Data Nonfisik.....	41
a) Identitas Proyek.....	41
b. Data Fisik.....	44
1) Data Analysis Site.....	44
2) Denah Museum Bahari.....	46

3) Data Citra Ruang.....	50
4) Data Tata Letak Ruang.....	54
5) Data Elemen Pembentuk Ruang.....	56
6) Data Pencahayaan Alami dan Pencahayaan Buatan.....	59
7) Data Pengisi Ruang.....	61
8) Data Literatur.....	64
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	69
<b>BAB III.....</b>	<b>73</b>
<b>PERNYATAAN MASALAH DAN KONSEP DESAIN.....</b>	<b>73</b>
A. Pernyataan Masalah.....	73
B. Ide Solusi Desain.....	74
C. Analisis Permasalahan dan Ide Solusi Desain.....	78
D. Ideasi dan transformasi bentuk.....	79
<b>BAB IV.....</b>	<b>86</b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b>86</b>
A. Alternatif Desain.....	86
1. Alternatif Estetika Ruang.....	86
2. Alternatif Penataan Ruang.....	91
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	119
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	134
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	159
C. Hasil Desain.....	160
<b>BAB V.....</b>	<b>173</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>173</b>
A. Kesimpulan.....	173
B. Saran.....	173
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>175</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>179</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer.....	12
Gambar 2.2 Penataan ruang asimetris.....	31
Gambar 2.3 Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran.....	33
Gambar 2.4 Logo Museum Bahari.....	42
Gambar 2.5 Struktur Organisasi Pengelolaan Museum Bahari Jakarta Utara.....	43
Gambar 2.6 Analisis Site.....	44
Gambar 2.7 Denah Area Pameran Lantai 1 Museum Bahari.....	46
Gambar 2.8 Denah Area Pameran Lantai 2 Museum Bahari.....	47
Gambar 2.9 Suasana Interior Ruang Pameran lantai 1.....	51
Gambar 2.10 Potret Jendela Interior Ruang Pameran.....	51
Gambar 2.11 Suasana Interior Ruang Pameran lantai 2.....	52
Gambar 2.12 Kondisi Pencahayaan Ruang Pameran lantai 1.....	52
Gambar 2.13 Kondisi Pencahayaan Ruang Pameran lantai 2.....	53
Gambar 2.14 Peletakan Papan Informasi Museum Bahari.....	54
Gambar 2.15 Alur sirkulasi ruang pameran.....	56
Gambar 2.16 Material lantai Area Counter Tiket.....	56
Gambar 2.17 Material lantai Area Kantin.....	57
Gambar 2.18 Material lantai Area Pameran Lantai 1.....	57
Gambar 2.19 Material lantai Area Pameran Lantai 2.....	58
Gambar 2.20 Potret cat dinding mengelupas.....	58
Gambar 2.21 Sistem Pembuangan Panas AC.....	59
Gambar 2.22 Desain plafon lantai 1 dan 2.....	59
Gambar 2.23 Analisis pencahayaan alami pada ruang pameran lantai 1 dan 2.....	60
Gambar 2.24 Analisis pencahayaan buatan pada ruang pameran lantai 1 dan 2.....	61
Gambar 2.25 Kebutuhan lebar koridor.....	64
Gambar 2.26 Lebar sirkulasi untuk difabel.....	65
Gambar 2.27 Penempatan lampu anti-glare.....	66
Gambar 2.28 Jarak antara manusia dengan objek.....	67
Gambar 3.1 Brainstorming.....	75
Gambar 3.2 Kerangka Pikiran.....	77
Gambar 3.3 Visualisasi alur cerita ruang pameran tematik dan koleksi yang disajikan.....	78
Gambar 3.4 Stilasi bentuk partisi ruang pameran.....	80
Gambar 3.5 Stilasi bentuk pada lorong transisi, papan informasi, dan pedestal ruang pameran.....	81
Gambar 3.6 Ideasi dinding ruang pameran.....	82
Gambar 3.7 Ideasi rencana plafon ruang pameran-stilasi rasi bintang.....	82
Gambar 3.8 Ideasi bingkai para tokoh dari bentuk jendela gudang.....	83
Gambar 3.9 Stilasi bentuk tali tambang pada backdrop papan informasi.....	84

Gambar 3.10 Ideasi furniture.....	84
Gambar 3.11 Ideasi pada desain rencana lantai.....	85
Gambar 4.1 Papan Suasana alternatif 1.....	87
Gambar 4.2 Papan Suasana alternatif 2.....	88
Gambar 4.3 Ilustrasi pedestal toko ritel fashion.....	90
Gambar 4.4 Ilustrasi ide pedestal miniatur kapal dan papan informasi.....	90
Gambar 4.5 Papan Suasana alternatif 2.....	91
Gambar 4.6 Diagram Matriks.....	91
Gambar 4.7 Bubble Diagram.....	92
Gambar 4.8 Zona area ruang pameran museum.....	92
Gambar 4.9 Blok Plan Alternatif 1 Resepsionis.....	93
Gambar 4.10 Blok Plan Alternatif 2 Resepsionis.....	93
Gambar 4.11 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jeda I.....	94
Gambar 4.12 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda I.....	95
Gambar 4.13 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	96
Gambar 4.14 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	96
Gambar 4.15 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu.....	97
Gambar 4.16 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu.....	97
Gambar 4.17 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jeda 2.....	98
Gambar 4.18 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda 2.....	99
Gambar 4.19 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	100
Gambar 4.20 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	100
Gambar 4.21 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jalur Rempah.....	101
Gambar 4.22 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jalur Rempah.....	101
Gambar 4.23 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Samudra Kita.....	102
Gambar 4.24 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Samudera Kita.....	102
Gambar 4.25 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Nafas Terakhir Laut.....	103
Gambar 4.26 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Nafas Terakhir Laut.....	103
Gambar 4.27 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jeda 3.....	104
Gambar 4.28 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda 3.....	105
Gambar 4.29 Layout Alternatif 1 Resepsionis.....	106
Gambar 4.30 Layout Alternatif 2 Resepsionis.....	106
Gambar 4.31 Layout Alternatif 1 Ruang Jeda 1.....	107
Gambar 4.32 Layout Alternatif 2 Ruang Jeda 1.....	108
Gambar 4.33 Layout Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	109
Gambar 4.34 Layout Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	109
Gambar 4.35 Layout Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu.....	110
Gambar 4.36 Layout Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu.....	110
Gambar 4.37 Layout Alternatif 1 Ruang Jeda 2.....	111
Gambar 4.38 Layout Alternatif 2 Ruang Jeda 2.....	112
Gambar 4.39 Layout Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	113

Gambar 4.40 Layout Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	113
Gambar 4.41 Layout Alternatif 1 Ruang Jalur Rempah.....	114
Gambar 4.42 Layout Alternatif 2 Ruang Jalur Rempah.....	114
Gambar 4.43 Layout Alternatif 1 Ruang Samudra Kita.....	115
Gambar 4.44 Layout Alternatif 2 Ruang Samudra Kita.....	116
Gambar 4.45 Layout Alternatif 1 Ruang Napas Terakhir Laut.....	117
Gambar 4.46 Layout Alternatif 2 Ruang Napas Terakhir Laut.....	117
Gambar 4.47 Layout Alternatif 1 Ruang Jeda 3.....	118
Gambar 4.48 Layout Alternatif 2 Ruang Jeda 3.....	118
Gambar 4.49 Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	119
Gambar 4.50 Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	120
Gambar 4.51 Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu. 121	
Gambar 4.52 Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu. 121	
Gambar 4.53 Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	122
Gambar 4.54 Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	122
Gambar 4.55 Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Samudra kita.....	123
Gambar 4.56 Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Samudra Kita.....	124
Gambar 4.57 Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Napas Terakhir Laut.....	125
Gambar 4.58 Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Napas Terakhir Laut.....	125
Gambar 4.59 Rencana Dinding Alternatif 1 Resepsionis.....	126
Gambar 4.60 Rencana Dinding Alternatif 2 Resepsionis.....	126
Gambar 4.61 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Jeda.....	127
Gambar 4.62 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Jeda.....	127
Gambar 4.63 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	128
Gambar 4.64 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	128
Gambar 4.65 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal.....	129
Gambar 4.66 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal.....	129
Gambar 4.67 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	130
Gambar 4.68 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	130
Gambar 4.69 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Jalur Rempah.....	131
Gambar 4.70 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Jalur Rempah.....	131
Gambar 4.71 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Samudra Kita.....	132
Gambar 4.72 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Samudra Kita.....	132
Gambar 4.73 Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Napas Terakhir Laut.....	133
Gambar 4.74 Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Napas Terakhir Laut.....	133
Gambar 4.75 Alternatif desain 1 dan 2 Meja Resepsionis.....	134
Gambar 4.76 Alternatif desain 1 dan 2 Bench Ruang Jeda.....	135
Gambar 4.77 Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 1.....	136
Gambar 4.78 Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 2.....	137

Gambar 4.79 Alternatif desain 1 dan 2 Papan Informasi 1.....	138
Gambar 4.80 Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 3.....	139
Gambar 4.81 Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 4.....	140
Gambar 4.82 Alternatif desain 1 dan 2 Papan Informasi 2.....	141
Gambar 4.83 Aksonometri Desain Museum Bahari.....	160
Gambar 4.84 Perspektif 1 Lobby dan Resepsionis.....	161
Gambar 4.85 Perspektif 2 Lobby dan Resepsionis.....	161
Gambar 4.86 Perspektif 1 Ruang Jeda I.....	162
Gambar 4.88 Perspektif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	163
Gambar 4.89 Perspektif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari.....	163
Gambar 4.90 Perspektif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu.....	164
Gambar 4.91 Perspektif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu.....	164
Gambar 4.92 Perspektif 1 Ruang Jeda II.....	165
Gambar 4.93 Perspektif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	166
Gambar 4.94 Perspektif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	166
Gambar 4.95 Perspektif 3 Ruang Peta Pelayaran Nusantara.....	167
Gambar 4.96 Perspektif 1 Ruang Jalur Rempah.....	168
Gambar 4.97 Perspektif 2 Ruang Jalur Rempah.....	168
Gambar 4.98 Perspektif 3 Ruang Jalur Rempah.....	169
Gambar 4.99 Perspektif 1 Ruang Samudra Kita.....	170
Gambar 4.100 Perspektif 2 Ruang Samudra Kita.....	170
Gambar 4.101 Perspektif 1 Ruang Napas Terakhir Laut.....	171
Gambar 4.102 Perspektif 1 Ruang Jeda III.....	172

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktivitas Pengguna.....	54
Tabel 3.1 Analisis permasalahan dan ide solusi desain.....	78
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi.....	93
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi.....	95
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi.....	96
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi.....	97
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi.....	99
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi.....	100
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi.....	101
Tabel 4.8 Hasil Evaluasi.....	102
Tabel 4.9 Hasil Evaluasi.....	103
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi.....	105
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi.....	106
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi.....	108
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi.....	109
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi.....	110
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi.....	112
Tabel 4.16 Hasil Evaluasi.....	113
Tabel 4.17 Hasil Evaluasi.....	115
Tabel 4.18 Hasil Evaluasi.....	116
Tabel 4.19 Hasil Evaluasi.....	117
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi.....	119
Tabel 4.21 Hasil Evaluasi.....	120
Tabel 4.22 Hasil Evaluasi.....	121
Tabel 4.23 Hasil Desain.....	123
Tabel 4.24 Hasil Evaluasi.....	124
Tabel 4.25 Hasil Evaluasi.....	125
Tabel 4.26 Hasil Evaluasi.....	126
Tabel 4.27 Hasil Evaluasi.....	127
Tabel 4.28 Hasil Evaluasi.....	128
Tabel 4.29 Hasil Evaluasi.....	129
Tabel 4.30 Hasil Evaluasi.....	130
Tabel 4.31 Hasil Evaluasi.....	131
Tabel 4.32 Hasil Evaluasi.....	132
Tabel 4.33 Hasil Evaluasi.....	133
Tabel 4.34 Hasil Desain.....	134
Tabel 4.35 Hasil Desain.....	135
Tabel 4.36 Hasil Evaluasi.....	136
Tabel 4.37 Hasil Evaluasi.....	137

Tabel 4.38 Hasil Evaluasi.....	138
Tabel 4.39 Hasil Evaluasi.....	139
Tabel 4.40 Hasil Evaluasi.....	140
Tabel 4.41 Hasil Evaluasi.....	141
Tabel 4.42 Daftar Furniture Fabrikasi.....	142
Tabel 4.43 Daftar Equipment.....	144
Tabel 4.44 Daftar Jenis Lampu.....	148
Tabel 4.45 Analisis Kebutuhan Pencahayaan Ruang.....	150
Tabel 4.46 Daftar Jenis Penghawaan.....	154
Tabel 4.47 Analisis Kebutuhan Penghawaan Ruang.....	156
Tabel 4.48 Daftar Evaluasi Pemilihan Desain.....	159



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan laut sebagai penghubung utama antarpulau. Posisi geografis yang strategis menjadikan Indonesia bagian penting dari jalur perdagangan internasional. Kondisi iklim tropis dengan dua musim, yakni musim hujan dan musim kemarau, mendukung keberagaman komoditas alam yang memiliki nilai ekonomi tinggi, seperti lada, cengkeh, dan jenis rempah-rempah lainnya yang sejak berabad-abad lalu menjadikan Nusantara pusat perdagangan maritim antara Barat dan Timur. Banyaknya jumlah pedagang dan pendatang dari Eropa, salah satunya Belanda ke Nusantara memicu persaingan dagang yang berujung pada memonopoli perdagangan rempah dan menjadi awal kolonialisme di Nusantara (Agustin dkk., 2025). Namun, di tengah dinamika tersebut, masyarakat pesisir pantai telah membangun tradisi kesenian dan sistem kepercayaan yang berakar pada laut, lama sebelum kolonialisme terjadi (Octavian dkk., 2014). Budaya maritim telah tumbuh sebagai bagian integral dari identitas sosial dan budaya masyarakat, serta tetap menjadi identitas bangsa Indonesia. Jejak sejarah kolonialisme, perdagangan, dan kehidupan pesisir kini diabadikan ke dalam sejumlah museum, untuk menjaga memori kolektif, memperkuat identitas bangsa dan budaya, serta menjadi sarana edukasi bagi generasi mendatang.

Museum merupakan salah satu sarana yang berfungsi sebagai wadah edukasi, rekreasi, serta pelestarian benda-benda bersejarah. Seiring perkembangan zaman, banyak museum yang telah mengalami transformasi. Museum tidak lagi hanya berperan sebagai tempat penyimpanan koleksi dan benda-benda di masa lampau, melainkan juga

menjadi ruang yang edukatif, interaktif, dan inklusif sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Dengan penataan interior yang tepat, museum tidak hanya menyampaikan informasi dan wawasan baru kepada pengunjung, tetapi mampu membangun pengalaman yang berbeda dan bermakna untuk para pengunjung.

Bangunan museum tidak selalu harus dibangun dari awal atau menggunakan gedung baru, meskipun kini banyak bangunan museum yang mengusung desain modern. Di sisi lain, tidak sedikit pula museum yang berdiri di atas bangunan lama yang memiliki nilai historis yang tinggi untuk menjaga nilai arsitektur dan sejarah bangunan yang ada sekaligus memberi keberlanjutan fungsi (AEC Associates, 2025). Diperkirakan terdapat lebih dari 55.000 museum di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Penggunaan bangunan kuno sebagai museum memiliki alasan kuat, yaitu untuk menghadirkan pengalaman yang autentik dan mendalam dengan menarasikan sejarah melalui arsitekturnya. Selain itu, penataan interior yang khas tidak hanya menyampaikan informasi dan wawasan baru kepada pengunjung, tetapi juga membangun pengalaman yang berbeda dan bermakna bagi para pengunjung.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak museum di Indonesia, terutama yang berbasis bangunan tua, yang membutuhkan perhatian serius, khususnya dalam penataan ruang pamer. Salah satunya contohnya adalah Museum Bahari yang terletak di Jakarta Utara. Museum ini menyajikan berbagai macam koleksi peninggalan sejarah serta informasi yang berkaitan dengan budaya maritim Indonesia. Bangunan Museum Bahari sendiri memiliki nilai sejarah yang tinggi. Dahulu, bangunan ini berfungsi sebagai gudang penyimpanan rempah-rempah pada masa kolonial. Lokasinya sangat dekat dengan Pelabuhan Sunda Kelapa yang pada masa kejayaan Kerajaan Sunda Pajajaran merupakan pusat perdagangan penting di wilayah Nusantara. Kemudian, pelabuhan ini menjadi rebutan kekuasaan antara kerajaan-kerajaan Nusantara dan bangsa eropa karena posisinya yang strategis dalam jalur perdagangan Indonesia.

Sayangnya, penyajian ruang di Museum Bahari masih belum optimal. Penataan tata letak ruang pameran, pencahayaan, penyampaian informasi, serta penataan benda bersejarah di Museum Bahari ini belum dirancang dengan baik dan komunikatif. Hal tersebut, membuat pengunjung yang datang cenderung merasa bosan, bahkan menimbulkan kesan suram dan tidak terawat. Berbagai upaya telah dilakukan pihak museum, mulai dari peningkatan pelayanan, pengembangan media sosial, hingga kolaborasi dengan komunitas dari dalam maupun luar negeri guna menarik perhatian dan minat pengunjung. Namun, tingkat kepuasan pengunjung Museum Bahari terhadap penyajian ruang masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya revitalisasi interior Museum Bahari, agar museum tidak hanya menyampaikan informasi sejarah, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang khas, interaktif dan bermakna bagi pengunjung lokal maupun mancanegara. Revitalisasi interior tersebut harus dilakukan dengan tetap menjaga dan melestarikan keaslian nilai historis bangunan yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya, sehingga museum dapat berperan sebagai media pembelajaran yang berharga bagi generasi mendatang.

## **B. Metode Desain**

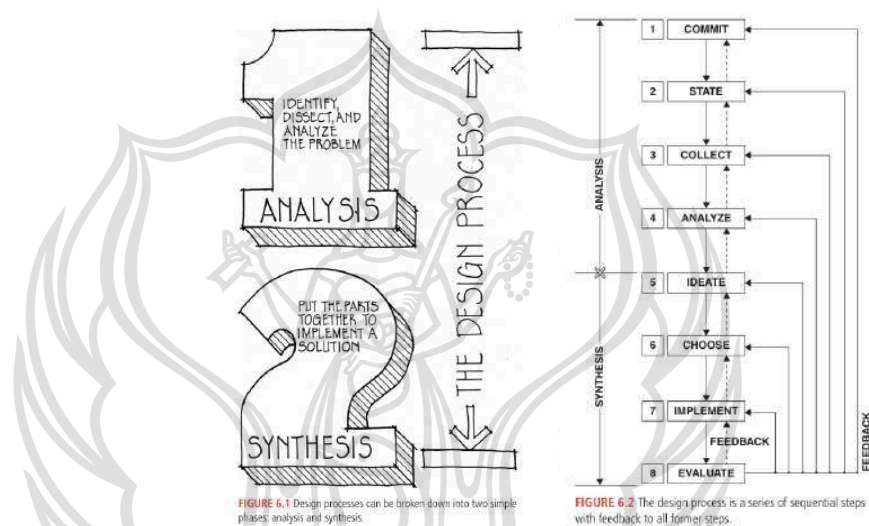
### **1. Proses Desain**

Pada proses desain berdasarkan teori Rosemary Kilmer dalam bukunya yang berjudul *Designing Interiors* (Kilmer, 1992), proses desain dibagi menjadi dua fase utama, yaitu **analisis** (*commit, state, collect, analyze*) dan **sintetis** (*ideate, choose, implement, evaluate*).

Pada fase pertama **analisis**, perancang melakukan pengenalan masalah dan berkomitmen terhadap permasalahan tersebut. Kemudian, perancang melakukan observasi langsung ke lapangan untuk identifikasi masalah guna mendapatkan data fisik maupun nonfisik. Data pelengkap lainnya juga dikumpulkan melalui studi

literatur. Fase selanjutnya adalah **sintetis**, yaitu seluruh data yang ada digabungkan untuk dianalisis guna menemukan solusi yang tepat. Pada tahap ini, perancang mencari beberapa alternatif solusi yang kemudian dipilih untuk menentukan solusi terbaik, lalu diterapkan pada perancangan hingga mencapai tahap akhir, yakni evaluasi.

Proses desain menurut Rosemary Kilmer meliputi:



**Gambar 1.1** Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer  
(Sumber : Rosemary Kilmer dan Otie kilmer 2014)

## a. Analysis

### 1. Commit

Tahap *commit* merupakan proses awal saat perancang mengidentifikasi dan berkomitmen terhadap permasalahan yang ada. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini merupakan survei lokasi, observasi langsung, mengidentifikasi permasalahan yang ada, pengajuan surat izin penelitian tugas akhir, serta wawancara kepada

narasumber terkait. Selain itu, tahap ini juga berkaitan dengan manajemen waktu pribadi Perancang.

## **2. State**

*State* yaitu tahap penentuan permasalahan utama yang perlu diselesaikan serta batasan-batasan yang terdapat dalam proyek. Perancang menyusun daftar permasalahan dari berbagai aspek, kemudian mempertimbangkannya secara menyeluruh untuk dirangkum menjadi rumusan masalah yang komprehensif. Hal ini bertujuan agar perancang dapat memahami konteks permasalahan secara utuh dan dapat merumuskan arah penyelesaian yang tepat.

## **3. Collect**

*Collect* adalah proses pengumpulan data dan informasi yang relevan, baik bersifat primer maupun sekunder. Data primer diperoleh perancang dengan melakukan survei lapangan, observasi, dokumentasi, dan wawancara langsung guna memperoleh data fisik maupun nonfisik. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan melalui studi pustaka, jurnal ilmiah, literatur dan situs web.

## **4. Analyze**

*Analyze* merupakan proses analisis terhadap data dan informasi yang telah dikumpulkan. Perancang mengelompokkan informasi tersebut menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk menarik kesimpulan dan mempermudah perancang dalam memecahkan permasalahan. Analisis dilakukan melalui penyusunan diagram hubungan antarruang dengan menggunakan diagram matriks, pengelompokan permasalahan, serta pembuatan sketsa konseptual sebagai dasar pengembangan desain.

## **b. Synthesis**

### **5. Ideate**

*Ideate* yaitu tahap saat perancang mulai menemukan dan mengungkapkan ide-ide awal dalam bentuk skematik dan konsep desain. Pada tahap ini, dilakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif yang berpotensi menjadi solusi atas permasalahan desain.

### **6. Choose**

*Choose* adalah tahap pemilihan alternatif desain atau penentuan keputusan yang dirasa paling tepat dan selaras dengan ide serta konsep yang telah diajukan. Pada tahap ini, perancang melakukan analisis dan pertimbangan terhadap beberapa alternatif yang tersedia dengan menggunakan intuisi, penilaian pribadi, serta analisis perbandingan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

### **7. Implement**

*Implement* merupakan proses pengambilan tindakan nyata terhadap alternatif desain yang telah dipilih dan dinilai memenuhi kriteria kelayakan. Desain tersebut diwujudkan dalam bentuk presentasi akhir yang dapat berupa visual 2D, *rendering* 3D, hingga animasi. Pada tahap ini, perancang juga menyusun lini masa (*timeline*), membuat Rencana Anggaran Biaya (RAB), gambar kerja, serta spesifikasi material yang diperlukan agar sesuai dengan tujuan perancangan.

### **8. Evaluate**

*Evaluate* merupakan proses peninjauan dan analisis terhadap desain yang telah dihasilkan. Desain akan ditinjau oleh pihak-pihak terkait guna memastikan bahwa solusi desain yang dirancang telah memenuhi kriteria dan berhasil

menjawab permasalahan yang ada, serta sebagai bentuk evaluasi mandiri sebagai perancang.

### **C. Metode Desain**

Metode desain yang digunakan oleh perancang dalam perancangan desain Museum Bahari, mengacu pada teori Rosemary Kilmer, meskipun teori ini sudah cukup lama namun metode ini masih relevan digunakan hingga saat ini. Kilmer membagi proses desain menjadi dua tahapan utama, yaitu tahap analisis dan tahap sintesis, yang kemudian diakhiri dengan tahap evaluasi. Tahap analisis mencakup pengumpulan data serta pemrograman (*programming*), sedangkan tahap sintesis, berfokus pada pencarian ide dan pengembangan desain. Akhiri dari kedua tahapan tersebut adalah tahap evaluasi, yaitu penentuan desain yang paling sesuai sebagai solusi perancangan.

#### **1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah**

Dalam tahap pengumpulan data, perancang memperoleh informasi melalui dua pendekatan. Data primer diperoleh dengan melakukan survei langsung ke lapangan, observasi permasalahan, wawancara dengan pihak museum, pengukuran, serta dokumentasi kondisi eksisting. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan melalui studi pustaka, jurnal ilmiah, literatur, dan sumber daring sebagai pelengkap data primer.

#### **2. Metode Pengembangan Desain**

Pada tahap ini, perancang berfokus pada pembangkitan ide yang menjadi dasar pengembangan desain. Sesuai dengan teori Kilmer, proses ini mencakup penyusunan skematik desain berdasarkan kebutuhan klien, penentuan konsep, serta *brainstorming* untuk menghasilkan sebanyak mungkin alternatif ide. Dari berbagai ide yang muncul, kemudian dipilih

yang paling relevan dan sesuai dengan konsep yang telah telah ditetapkan.

### **3. Metode Evaluasi**

Setelah beberapa alternatif terpilih, proses berlanjut ke tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui peninjauan dan analisis kritis terhadap ide-ide yang diajukan. Perancang mengumpulkan opini serta masukan dari berbagai pihak terkait guna memastikan desain yang dipilih layak, sesuai kebutuhan, dan dapat dilanjutkan ke tahap final.



## **BAB II**

### **PRA DESAIN**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Tinjauan Pustaka Umum**

###### **a. Museum**

Istilah *museum* diambil dari bahasa Inggris yang merujuk pada bangunan permanen yang digunakan untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian, seperti benda bersejarah, seni, dan ilmiah. Namun, secara etimologis, kata museum berasal dari bahasa Yunani kuno, *mouseion*, yang dalam mitologi Yunani diartikan sebagai kuil pemujaan bagi sembilan dewi yang disebut *Muses*. Para *Muses* melambangkan ilmu pengetahuan dan kesenian (Mantiri dkk., n.d., 157). Sementara itu, definisi resmi museum adalah suatu lembaga nirlaba yang mengabdikan kepada masyarakat dan perkembangannya serta terbuka untuk umum. Tugas utama museum mencakup pengumpulan, pelestarian, penafsiran, penginformasian, dan pameran warisan budaya benda maupun takbenda dalam lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi, dan kesenangan (*International Council of Museum, 2022*). Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 1015 tentang Museum yang menjelaskan bahwa “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat.” (Pasal 1 ayat (1)).

Peran museum menurut Moh. Amir Sutaarga dalam bukunya yang berjudul “Pembakuan Rencana Induk Permuseuman di Indonesia” sebagai berikut:

- a) Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- b) Pusat penyaluran ilmu pengetahuan umum.
- c) Media pembinaan pendidikan, kesenian atau kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
- d) Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan.
- e) Pusat peningkatan apresiasi budaya dan sumber inspirasi.
- f) Suaka alam dan budaya.
- g) Objek pariwisata.

Penyelenggaraan museum dari terbagi menjadi tiga komponen utama yaitu pengelola museum, benda koleksi, dan pengunjung.

1. Sistem penyelenggaraan museum ditinjau dari pengelola atau status hukumnya:
  - a) Museum yang dikelola pemerintah.
  - b) Museum yang dikelola pihak swasta/yayasan.
2. Sistem penyelenggaraan museum ditinjau dari benda koleksi:
  - a) Menurut asal koleksi (Internasional, Nasional, Regional).
  - b) Menurut jenis koleksi (Museum Umum dan Museum Khusus).
  - c) Menurut penyajian koleksi (penyajian terbuka, penyajian tertutup, atau kombinasi).
3. Pengunjung karena menjadi tujuan akhir dari penyajian koleksi dan program edukasi museum (Mantiri dkk., n.d., 157).

Salah satu contoh museum bersejarah di Indonesia adalah Museum Bahari yang terletak di Jakarta Utara. Bangunan ini termasuk ke dalam kompleks pergudangan yang dibangun oleh VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*). Lokasinya berada dekat dengan Pelabuhan Sunda Kelapa, sebuah pelabuhan strategis yang sejak masa lalu menjadi jalur perdagangan mancanegara menuju kawasan hulu sungai dan kerajaan-kerajaan lama di Jawa Barat (Handayani, 2021).

Pada abad ke-16, Raden Fatahillah berhasil merebut Pelabuhan Sunda Kelapa dari tangan Portugis. Sejak saat itu, pelabuhan tersebut berganti nama menjadi Jayakarta, yang berarti “kemenangan yang sempurna”. Kedatangan Belanda ke Indonesia, yang semula bertujuan untuk berdagang, berubah menjadi penguasaan jalur perdagangan akibat persaingan yang semakin ketat. Belanda merebut Jayakarta dan mengganti nama menjadi Batavia, yang mengambil dari nama suku *Batavi* yang dianggap sebagai leluhur bangsa Belanda.

Pada masa pemerintahan kolonial Belanda, banyak bangunan didirikan untuk kepentingannya perdagangan, salah satunya *Westzijde Pakhuizen*. Gudang ini mulai dibangun pada tahun 1652–1669 (Heuken, n.d.) dan berfungsi sebagai tempat penyimpanan rempah-rempah hasil dari perkebunan Belanda di Indonesia. Rempah-rempah tersebut dikumpulkan, disimpan, dan dikeringkan di dalam gudang sebelum dikirim ke luar negeri. Setelah beroperasi selama kurang lebih 220 tahun sebagai gudang rempah, bangunan ini sempat dijadikan sebagai tempat pelelangan ikan pada masa Hindia Belanda

(Handayani, 2021). Kemudian, bangunan tersebut dialihfungsikan menjadi tempat penyimpanan logistik dan peralatan militer pada masa pendudukan Jepang (*Dai Nippon*). Perluasan pembangunan terus dilakukan hingga terakhir tahun 1759, sebagaimana ditunjukkan oleh angka tahun yang tertera di setiap pintu masuk. Kemudian setelah Indonesia meraih kemerdekaan, bangunan ini sempat diambil alih oleh Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan Pos Telepon Telegraf (PTT). Pada tahun 1976 dilakukan pemugaran, dan pada 7 Juli 1977, di bawah kepemimpinan Gubernur Ali Sadikin, kompleks gudang barat ini resmi ditetapkan sebagai Museum Bahari (Disbud DKI Jakarta, n.d.).

#### **b. Pelestarian Bangunan Cagar Budaya**

Cagar budaya merupakan warisan kebendaan yang dibedakan berdasarkan usianya. Berdasarkan undang-undang, sebuah bangunan dapat ditetapkan sebagai cagar budaya jika telah berusia 50 tahun atau lebih, serta memiliki makna dan nilai historis yang mendalam bagi individu, daerah, maupun nasional. Cagar budaya mencakup benda, bangunan, struktur, situs, atau kawasan yang diwariskan dari generasi ke generasi untuk kepentingan masa depan (*UNESCO*). Berdasarkan KBBI, cagar budaya adalah daerah yang kelestarian hidup masyarakat dan peri kehidupannya dilindungi oleh undang-undang dari bahaya kepunahan. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 menyatakan bahwa cagar budaya berupa benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan perlu dikelola oleh pemerintah dan pemerintah daerah dengan meningkatkan peran serta

masyarakat untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya. Bangunan kuno yang tergolong cagar budaya perlu dilestarikan, dipertahankan, dan dimanfaatkan agar jejak arsitekturnya tetap dapat dipelajari. Proses pemanfaatan dan pelestarian bangunan tua ini biasa dikenal dengan istilah konservasi. Menurut KBBI, konservasi adalah pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan melalui pengawetan serta pelestarian. Konservasi bertujuan mempertahankan, memperbaiki, atau memperlihatkan sebanyak mungkin jejak sejarah pada suatu objek, baik berupa bangunan atau artefak (Tonapa dkk., 2015).

Dalam pelestariannya, konservasi terbagi menjadi enam tingkatan, diantaranya pengawetan (*preservation*), pemugaran (*restoration*), penguatan (*consolidation*), pemakaian baru (*adaptive reuse*), pembangunan ulang (*reconstruction*), dan pembuatan kembaran (*replication*) (Pawitro, Mei 2015). Upaya konservasi tersebut tidak hanya menjaga keberlanjutan fisik bangunan, tetapi memberikan penting seperti

- 1) Mempertahankan Identitas Fisik dari Kawasan (*physical Identity of Environment*)
- 2) Memperkuat rasa memiliki terhadap tempat (*Sense of Place*). Peninggalan sejarah adalah satu-satunya hal yang dapat menghubungkan masyarakat dengan masa lalu pada suatu tempat tertentu.
- 3) Mempertahankan nilai sejarah kawasan (*the historical values of the city district*). Dalam perjalanan sejarah bangsa, terdapat peristiwa-peristiwa penting yang dapat dikenang, dihormati, dan dipahami oleh masyarakat. Kegiatan

memelihara lingkungan serta bangunan yang bernilai sejarah merupakan upaya untuk menghargai bagian dari perjalanan sejarah masa lalu.

- 4) Meningkatkan nilai arsitektur pada bangunan dan lingkungan dengan memelihara bangunan bersejarah karena nilai intrinsiknya sebagai karya seni. Di dalamnya terdapat pencapaian tinggi dalam bidang seni, termasuk nilai estetika atau keindahan.
- 5) Meningkatkan manfaat ekonomi. Bangunan yang memiliki nilai sejarah sering kali memiliki keunggulan ekonomi karena secara empiris pemanfaatan kembali bangunan tersebut dinilai lebih efisien dibandingkan membangun baru.
- 6) Menjadi generator kegiatan pariwisata dan rekreasi. Nilai sejarah yang khas pada suatu bangunan atau kawasan mampu menjadi daya tarik utama, baik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.
- 7) Menjadi sumber inspirasi (*place of inspiration*). Bangunan dan lingkungan bersejarah dapat membangkitkan rasa patriotisme, nilai nasionalisme, serta mengenang peristiwa penting di masa lalu.
- 8) Meningkatkan nilai edukasi pada masyarakat. Bangunan dan lingkungan bersejarah pada dasarnya dapat melengkapi dokumen tertulis tentang masa lampau guna mengenang peristiwa tertentu yang terjadi di masa lalu (Cohen, 2001, dalam Pawitro, 2015).

Bangunan yang ditetapkan sebagai cagar budaya digolongkan menjadi tiga bagian. Jika dilakukan upaya

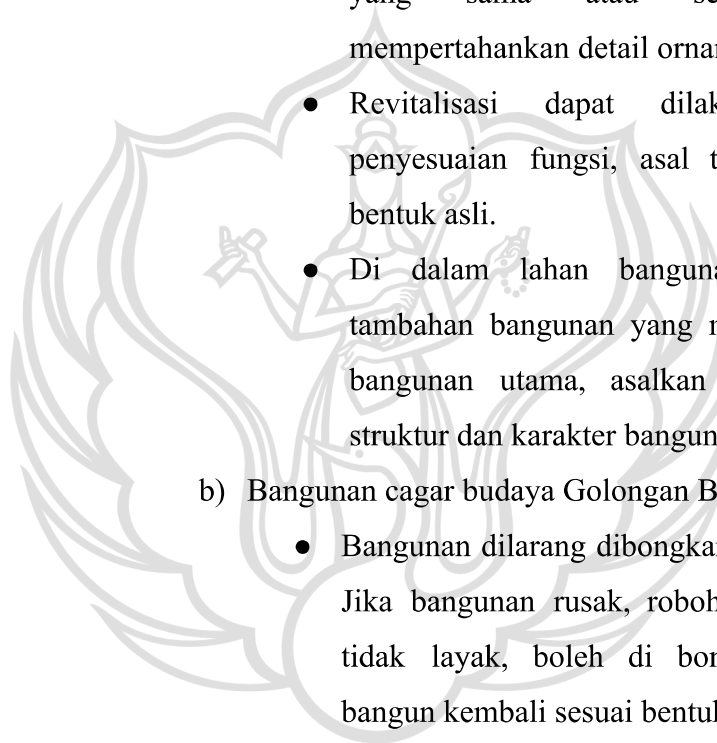
pelestarian atau preservasi, memiliki ketentuan sebagai berikut:

a) Bangunan cagar budaya Golongan A (Utama):

- Bangunan dilarang dibongkar atau diubah.
- Jika bangunan rusak roboh, terbakar, atau tidak layak, boleh dibongkar untuk dibangun kembali sesuai bentuk aslinya.
- Pemeliharaan wajib menggunakan bahan yang sama atau sejenis dengan mempertahankan detail ornamen.
- Revitalisasi dapat dilakukan melalui penyesuaian fungsi, asal tidak mengubah bentuk asli.
- Di dalam lahan bangunan, boleh ada tambahan bangunan yang menyatu dengan bangunan utama, asalkan tidak merusak struktur dan karakter bangunan utama.

b) Bangunan cagar budaya Golongan B (Madya):

- Bangunan dilarang dibongkar secara sengaja. Jika bangunan rusak, roboh, terbakar, atau tidak layak, boleh di bongkar untuk di bangun kembali sesuai bentuk aslinya.
- Pemeliharaan dilakukan tanpa mengubah tampak depan, bentuk atap, warna, serta wajib mempertahankan detail dan ornamen penting.
- Rehabilitasi dan revitalisasi diperbolehkan mengubah tata ruang dalam, asalkan struktur utamanya tetap dipertahankan.



- Di lahan bangunan diperbolehkan terdapat bangunan tambahan yang menyatu dengan bangunan utama.
- Fungsi bangunan gedung dapat dialihfungsikan sesuai kebutuhan pengembangan.

c) Bangunan cagar budaya Golongan C (Pratama):

- Perubahan bangunan diperbolehkan, tetapi pola tampak muka, arsitektur utama, dan bentuk atap wajib tetap dipertahankan.
- Detail ornamen dan bahan bangunan harus disesuaikan dengan arsitektur sekitar agar tercipta keserasian dengan lingkungan.
- Penambahan bangunan hanya diperbolehkan pada bagian belakang dengan arsitektur yang selaras dan serasi dengan bangunan utama.
- Fungsi bangunan gedung dapat dialihfungsikan sesuai kebutuhan.

**c. Budaya Bahari**

Kata bahari memiliki beragam makna. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata bahari diartikan sebagai dahulu kala, elok, asri dan indah. Namun, secara umum, istilah ini berasal dari bahasa Arab, *bahr*, yang berarti laut. Makna tersebut merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan laut, pesisir, dan samudra (Motik, 2010, dalam Siswanto, 2018).

Sementara itu, kata budaya berasal dari kata sansekerta *buddhayah*, bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Secara deskriptif, budaya dapat dipahami sebagai cara hidup yang berkembang dan dimiliki

sekelompok masyarakat, kemudian diwariskan dari generasi ke generasi. Melalui akal, budi, dan daya nalar, manusia mampu menularkan gagasan serta menghasilkan karya berupa seni, moral, hukum, dan kepercayaan. Hubungan antara aktivitas manusia dengan lingkungan alam dijumpai oleh pola kebudayaan yang dimiliki. Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa kebudayaan merupakan buah budi manusia yang lahir dari perjuangan menghadapi dua pengaruh besar, yakni zaman dan alam. Kebudayaan menjadi bukti kejayaan manusia dalam mengatasi berbagai rintangan hidup demi mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada akhirnya melahirkan kehidupan tertib dan damai. Oleh karena itu, budaya bahari dapat disimpulkan sebagai adat, kebiasaan, atau aktivitas manusia yang berhubungan dengan laut, serta mencerminkan tradisi dan mata pencaharian masyarakat pesisir.

Budaya atau kebudayaan memiliki beberapa unsur pokok, diantaranya:

- 1) Peralatan dan perlengkapan hidup, seperti pakaian, perumahan, transportasi, alat-alat produksi hingga alat penangkapan ikan.
- 2) Mata pencaharian hidup dan sistem kemasyarakatan, seperti perikanan, pelayaran, perdagangan.
- 3) Sistem kemasyarakatan, seperti organisasi politik, sistem kekerabatan, sistem hukum, dan perkawinan.
- 4) Bahasa.
- 5) Kesenian, seperti ornamen yang terletak di kapal bali dan madura.
- 6) Sistem pengetahuan, seperti ilmu falak.

- 7) Kepercayaan atau ritual dan tradisi seperti petik laut, pacu jalur dan lainnya (Siswanto, 2018).

#### **d. Desain Interior Museum**

Desain interior merupakan kegiatan perencanaan tata letak dan ruang dalam bangunan yang bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi, memfasilitasi kebutuhan, memperkaya aspek estetika, serta meningkatkan kualitas psikologis ruang (Ching & Binggeli, 2012). Dalam konteks museum, desain interior berperan penting, terutama dalam penataan tata ruang, karena lingkungan fisik beserta fasilitas penunjang di dalamnya menjadi jembatan komunikasi antara pengunjung dan museum. Seperti yang ditegaskan bahwa, “benda koleksi tidak hanya diletakkan begitu saja, tetapi juga perlu ditata dan direncanakan penempatannya agar mudah dipahami oleh pengunjung” (Direktorat Museum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, 2008, dalam Indrayani & Putra, S.K, 2018).

Selain berfungsi sebagai sarana studi dan edukasi, museum juga berperan sebagai objek wisata yang menawarkan pengalaman yang berkesan. Untuk menciptakan pengalaman tersebut, museum perlu menyediakan lingkungan fisik yang optimal, meliputi kualitas udara, pencahayaan, desain ruang pameran yang efektif, fasilitas yang memadai, serta aspek estetika (Handik, 2019).

Dalam teori *servicescapes* yang diperkenalkan oleh Bitner (1992), penerapannya pada museum faktor lingkungan fisik terbagi menjadi tiga kategori.

- 1) Kondisi lingkungan (*Ambient conditions*), menciptakan lingkungan fisik ruang pameran melalui elemen seperti,

suhu ruang, pencahayaan, aroma, dan musik yang dihadirkan oleh museum dengan tujuan mempengaruhi persepsi pengunjung.

- 2) Ruang dan fungsi (*space and function*), seperti tata letak benda bersejarah dan fungsi ruang yang direncanakan untuk memperkaya pengalaman pengunjung melalui transisi ruang yang berbeda.
- 3) Tanda dan simbol (*signs and symbol*), berfungsi sebagai navigasi serta media komunikasi simbolis. Elemen ini dapat berupa penunjuk arah, elemen estetika seperti karya seni atau cenderamata, hingga makna simbolik yang mendukung kesan mendalam bagi pengunjung.

Mengingat karakter koleksi museum yang dipamerkan merupakan benda sensitif, perancang harus mengidentifikasi jenis pameran terlebih dahulu; apakah museum tersebut ditujukan untuk pameran jangka panjang, jangka menengah atau jangka pendek (Belcher dalam Boylan, 2004). Selain itu, status artefak juga perlu diidentifikasi, baik yang bersifat pinjaman, pameran keliling maupun koleksi permanen. Perencanaan tampilan (*display*), papan informasi, pengelompokan artefak, hingga keamanan transportasi koleksi dari penyimpanan ke galeri harus diperhatikan secara cermat. Perancang perlu mengikuti kebijakan tampilan dan alur narasi museum agar pengunjung memperoleh pengalaman yang menyeluruh serta minat mereka dapat dibangkitkan dalam rentang waktu tertentu. Peran perancang dalam perancangan museum menjadi krusial, karena harus berkoordinasi dengan beberapa pihak yang terkait, seperti kurator,

spesialis, konservator, dan petugas pendidikan. Setiap pihak memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda, antara lain:

1. Pengambil keputusan (direktur dan dewan atau kementerian) : Bertanggung jawab atas keperluan resmi dan kebijakan utama.
2. Manajer proyek atau koordinator umum: Mengkoordinasikan proses awal dan bertindak sebagai penghubung antarberbagai spesialis.
3. Kurator spesialis sesuai bidang subjek: Meneliti, menentukan konsep, dan menjadi pihak utama yang bertanggung jawab atas ringkasan pameran.
4. Konservator: Memberikan saran mengenai persyaratan konservasi, baik secara umum maupun khusus, untuk menjaga koleksi.
5. Perancang: Memberikan saran mengenai desain umum, solusi interpretasi, serta penggunaan ruang yang efektif.
6. Spesialis pendidikan: Memberikan saran terkait aspek pendidikan umum, seperti menghubungkan tampilan dengan kurikulum sekolah, masalah komunikasi seperti keterbacaan yang berkaitan dengan literasi pengunjung.
7. Staf bangunan dan keamanan: Memberikan saran mengenai seluruh aspek penggunaan gedung, termasuk beban lantai yang aman, akses peralatan dan kontraktor, serta aspek keselamatan dan keamanan proyek.
8. Staf administrasi atau keuangan: Membantu menyiapkan estimasi awal biaya dan tenaga kerja, memantau anggaran selama seluruh proses

berlangsung, serta mengelola rincian kontrak dan pembelian untuk seluruh kebutuhan proyek (peralatan, bahan, kontraktor luar, pekerja lepas atau konsultan) (Boylan, 2004).

Dalam perencanaan ruang pameran, perancang perlu memperhatikan beberapa aspek penting yang terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu pembentukan ruang, dan elemen pembentukan ruang, seperti harmoni, proporsi, bentuk, skala, warna, sirkulasi, tata pameran (*display*), serta pencahayaan.

#### 1) Pembentukan Ruang.

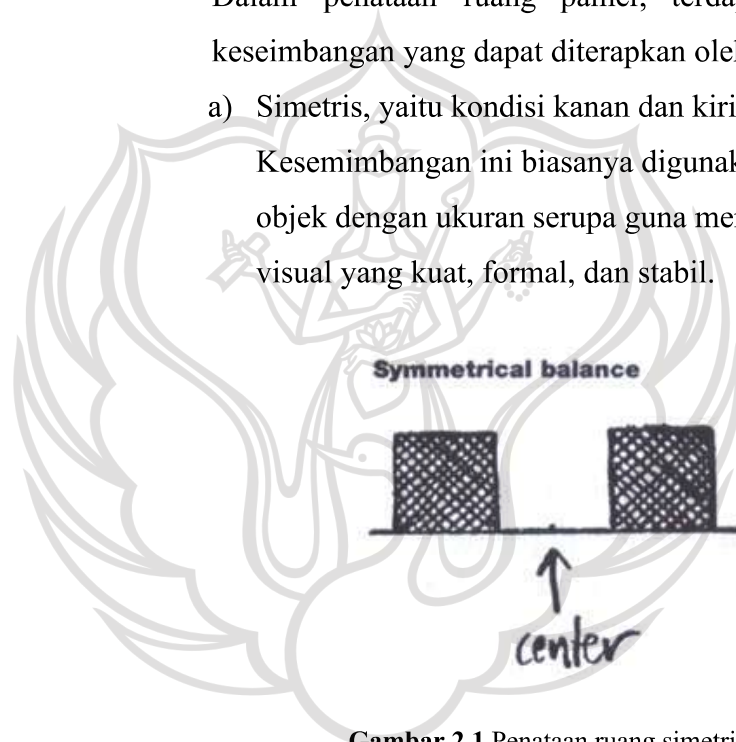
Menurut Miles (dalam McLean, 1993), pameran yang sukses adalah pameran yang mampu menghadirkan objek secara hidup, memberikan penjelasan yang jelas dan mudah ditangkap, serta relevan bagi semua kalangan usia. Pameran harus meninggalkan kesan mendalam, memiliki alur sirkulasi yang terarah, dan memanfaatkan teknik pameran modern yang membantu pengunjung memahami objek. Selain itu, penggunaan pengalaman sehari-hari dan elemen yang mudah dikenali dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan, sementara kelengkapan tata pameran menjadi faktor penting dalam mendukung pemahaman tersebut.

Dalam proses perancangan, perancang museum perlu menempatkan dirinya sebagai pengguna utama ruang pameran. Hal ini berarti membayangkan pengalaman berpindah dari satu objek ke objek lain, berhenti untuk menikmati koleksi, mempelajarinya,

atau berdiskusi dengan sesama pengunjung. Oleh karena itu, perancang dituntut untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk inovatif agar pameran terasa hidup dan tidak menimbulkan kebosanan. Penataan objek juga harus proporsional; benda kecil dalam ruang besar akan tampak tidak signifikan, sedangkan benda besar dalam ruang kecil dapat menimbulkan kesan sesak dan membuat pengunjung tidak nyaman (Wulandari, 2014).

Dalam penataan ruang pameran, terdapat tiga jenis keseimbangan yang dapat diterapkan oleh perancang:

- a) Simetris, yaitu kondisi kanan dan kiri yang identik. Kesemimbangan ini biasanya digunakan untuk objek dengan ukuran serupa guna menghasilkan visual yang kuat, formal, dan stabil.

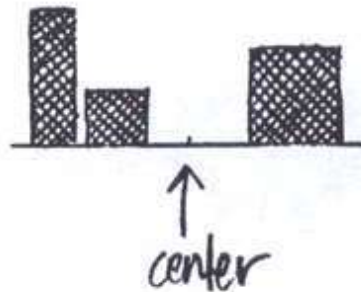


**Gambar 2.1** Penataan ruang simetris

(Sumber: Diambil dari Wulandari, 2014, *Dasar-dasar perencanaan interior museum*, 251)

- b) Asimetris, yaitu kondisi saat kanan dan kiri memiliki elemen yang berbeda namun tetap memiliki bobot visual yang seimbang. Prinsip ini umumnya diterapkan pada objek dengan bentuk atau ukuran yang tidak sama untuk menciptakan kesan yang lebih dinamis dan menarik.

### Asymmetrical balance



**Gambar 2.2** Penataan ruang asimetris.

(Sumber: Diambil dari Wulandari, 2014, *Dasar-dasar perencanaan interior museum*, 251)

- c) Radial, yaitu penataan objek yang berpusat pada titik tengah sehingga menciptakan fokus visual di pusat ruang dan memberikan kesan gerakan melingkar.

Selain keseimbangan, pengaturan pola ruang atau ritme juga penting untuk menciptakan pengalaman berbeda di setiap area pameran. Penekanan pada ruang pameran melalui pola berulang dapat diterapkan pada bentuk, ukuran, tekstur, warna, maupun jarak antarobjek. Variasi ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman ruang yang dinamis sekaligus memperkuat kesan visual bagi pengunjung. Elemen dominan atau koleksi utama dapat ditonjolkan melalui perbedaan kontras dengan elemen sekitarnya, baik dari segi bentuk, ukuran, tekstur, maupun pencahayaan. Dengan demikian, objek yang menjadi pusat perhatian akan tampil lebih menonjol dan memberikan kesan mendalam.

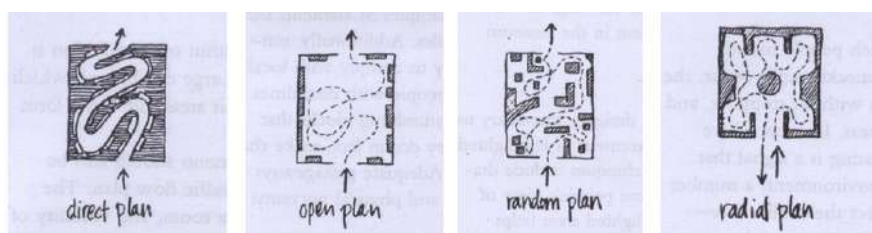
## 2) Atmosfer Ruang

Suasana ruang pameran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menghidupkan pameran sesuai dengan konteks benda yang dipamerkan. Hal ini dapat diwujudkan melalui desain dinding, lantai, furnitur, pencahayaan, suara, warna, aroma, hingga kualitas udara (McLean, 1993). Seluruh elemen tersebut harus mendukung tema dan konsep ruang guna membentuk kesatuan yang utuh serta mampu menstimulasi indra pengunjung.

## 3) Sirkulasi ruang

Selain menciptakan suasana dan penampilan ruang, perancang juga berperan penting dalam mengatur alur pergerakan pengunjung. Kecepatan berjalan, suasana ruang, serta penempatan area istirahat harus direncanakan dengan baik (Ambrose & Paine, 1993). Terdapat empat macam pola sirkulasi ruang pameran menurut McLean (1993), yaitu:

- a) Pola sirkulasi langsung (*direct plan*), pola ini memiliki bentuk sederhana yang memberikan alur perjalanan terarah bagi pengunjung.
- b) Pola sirkulasi terbuka (*open plan*), pola sirkulasi yang memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk melihat keseluruhan pameran secara luas.
- c) Pola sirkulasi berputar (*radial plan*), merupakan pola sirkulasi yang bergerak mengelilingi pusat ruang,
- d) Pola sirkulasi acak (*random plan*) pola sirkulasi yang memberikan beragam alternatif arah dan kebebasan bereksplorasi kepada pengunjung.



**Gambar 2.3** Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran

(Sumber: Diambil dari Wulandari, 2014, *Dasar-dasar perencanaan interior museum*, 251)

#### 4) Teknik Presentasi Objek

Ambrose dan Paine (1993), menjelaskan bahwa teknik presentasi objek dalam pameran dapat dilakukan melalui grafis, tiga dimensi, audiovisual, maupun dengan melibatkan manusia. Teknik grafis biasanya diwujudkan dalam bentuk teks atau gambar yang berfungsi menjelaskan objek secara informatif. Sementara itu, teknik tiga dimensi menampilkan koleksi dalam ruang yang diatur menyerupai kondisi asli, misalnya melalui penataan furnitur. Bentuk yang lebih kompleks dikenal sebagai *tableau*, yaitu ruang yang dilengkapi dengan furnitur, peralatan, serta manekin lengkap dengan kostum dan aksesoris sesuai periode tertentu sehingga menyerupai diorama. Selain itu, model, maket, dan diorama juga digunakan untuk memberikan gambaran visual yang lebih konkret mengenai objek atau situasi tertentu. Teknik audiovisual atau interaktif menghadirkan pengalaman yang lebih dinamis dengan melibatkan pengunjung secara langsung, baik melalui alur atau transisi, video, maupun audio. Teknik ini telah lama digunakan oleh museum, baik untuk membantu menjelaskan objek

maupun sebagai pengantar sebelum pengunjung menjelajahi ruang pameran.

#### 5) Pencahayaan

Dalam hal pencahayaan, perancangan ruang pameran harus memenuhi tiga kriteria utama. Pertama, pencahayaan harus mendukung kebutuhan pengunjung, yaitu memudahkan mereka bergerak dengan aman serta membaca teks atau informasi yang tersedia. Kedua, pencahayaan harus memperhatikan aspek konservasi agar koleksi tidak rusak akibat paparan cahaya yang terlalu kuat. Ketiga, pencahayaan harus mendukung atmosfer ruang sesuai tema pameran sehingga mampu menciptakan pengalaman yang menyeluruh. Ketiga aspek ini sering kali menimbulkan tantangan karena kebutuhan konservasi biasanya menghendaki pencahayaan rendah, sementara pengunjung membutuhkan cahaya yang cukup. Untuk mengatasi hal tersebut, ruang transisi dengan pencahayaan redup dapat digunakan sebagai jembatan antara area terang dan gelap sehingga mata pengunjung dapat menyesuaikan diri secara bertahap. Oleh karena itu, pemilihan dan pengaturan pencahayaan harus dilakukan dengan sangat cermat oleh perancang (Wulandari, 2014).

## 2. Tinjauan Pustaka Khusus

### a. Revitalisasi Museum

Revitalisasi museum merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas museum dalam melayani masyarakat sesuai dengan fungsinya. Danisworo (dalam Lestari, 2018)

menyatakan bahwa revitalisasi adalah upaya untuk menghidupkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah hidup, namun kini mengalami pengunduran atau degradasi. Laretna juga berpendapat bahwa “revitalisasi sendiri bukan suatu yang hanya berorientasi pada penyelesaian keindahan fisik saja, tetapi juga harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi masyarakat serta pengenalan budaya yang ada” (Lestari, 2018). Dalam Konteks interior, hal ini berarti menghidupkan kembali nilai museum agar mampu memenuhi kebutuhan fisik, keamanan, dan kebutuhan spasial pengunjung. Revitalisasi museum terdiri atas enam aspek, yaitu fisik, manajemen, jejaring, program, kebijakan, dan pencitraan yang mengacu pada pilar kebijakan permuseuman, yakni mencerdaskan bangsa, memperkuat kepribadian bangsa, ketahanan nasional dan wawasan nusantara (SP, n.d).

Tujuan utama revitalisasi museum adalah menata kembali ruang pameran dan serta penyajian koleksi agar lebih relevan dengan tuntutan masa kini melalui alur cerita yang tematik. Mengingat banyak museum yang memanfaatkan bangunan tua berstatus cagar budaya, penerapan revitalisasi interior wajib mematuhi prinsip intervensi minimal. Prinsip ini memastikan bahwa peningkatan kualitas ruang dan pengalaman pengunjung dilakukan tanpa mengubah struktur asli maupun nilai sejarah bangunan, terutama dalam pengintegrasian sistem keamanan dan teknologi modern yang bersifat *reversibel* (dapat dibongkar pasang).

## **b. Edukatif Interaktif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah edukatif merujuk pada segala sesuatu yang bersifat mendidik, yakni kegiatan, tindakan, atau media yang mampu memberikan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif. Sifat edukatif ini dapat hadir melalui pendidikan formal maupun informal. Pandangan tersebut sejalan dengan teori Jerome Bruner, yang menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun makna melalui interaksi antara individu dan lingkungannya. Bruner menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dikonstruksi oleh individu melalui pengalaman dan proses berpikir (Hasanah dkk., n.d., dalam Maksur, 2025). Bruner mengemukakan dua asumsi utama dalam proses belajar. Pertama, perolehan pengetahuan merupakan proses interaktif, saat individu terlibat aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kedua, pengetahuan terbentuk melalui proses menghubungkan informasi atau pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan informasi baru yang diperoleh (Buto, 2010, dalam Maksur, 2025).

Sementara itu, istilah interaktif menurut KBBI berarti adanya sifat saling melakukan aksi, hubungan timbal balik, atau keterlibatan aktif antarpihak. Dengan demikian, konsep edukatif–interaktif dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek mendidik, tetapi juga mengedepankan interaksi aktif antara peserta didik dengan lingkungan maupun media pembelajaran. Hal ini memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman.

Dalam konteks museum, penerapan konsep edukatif dan interaktif menjadi penting karena museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan koleksi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dan pengetahuan yang berkelanjutan bagi semua usia. Pandangan Bruner tentang konstruksi pengetahuan melalui interaksi menemukan relevansinya di sini: pengunjung tidak sekedar menerima informasi, melainkan aktif menafsirkan koleksi dan ruang pameran sesuai pengalaman mereka. Hal ini sejalan dengan Packer & Ballantyne (2016, dalam Zakiah, 2022) yang menekankan bahwa interaksi pengunjung dengan pameran bersifat dinamis dan subjektif, sehingga pengalaman museum terbentuk melalui keterlibatan aktif dan umpan balik.

Lebih lanjut, kerangka yang dikemukakan oleh John H. Falk dan Lynn D. Dierking dalam *The Museum Experience* memperjelas bagaimana proses interaktif tersebut berlangsung. Mereka membagi pengalaman museum ke dalam tiga konteks utama:

- 1) Konteks Pribadi

Merupakan motivasi pengunjung untuk mendatangi museum dengan niat dan tujuan yang berbeda-beda. Konteks ini mencakup, bagaimana pengunjung menghabiskan waktu di museum, pengalaman apa yang diperoleh, serta bagaimana pengunjung memenuhi rasa ingin tahu terhadap informasi yang disajikan.

- 2) Konteks Sosial

Pengunjung umumnya mendatangi museum secara berkelompok dengan tujuan menambah wawasan dan pengetahuan. Perspektif setiap pengunjung

sangat dipengaruhi oleh konteks sosial tersebut. Pengalaman yang diperoleh di museum akan berbeda pada setiap individu, tergantung bersama siapa pengunjung tersebut berjalan menelusuri museum serta bagaimana situasi serta kondisi sosial yang tercipta di dalamnya.

### 3) Konteks Fisik

Konteks Fisik berkaitan dengan bagaimana cara pengunjung bertindak, apa yang mereka amati, dan apa yang mereka ingat dari museum yang telah mereka kunjungi. Hal ini mencakup arsitektur bangunan, suasana ruang, serta objek dan peninggalan yang ada di dalamnya.

Dengan demikian, konstruksi pengetahuan ala Bruner dapat dipahami secara konkret melalui kerangka Falk dan Dierking: pengunjung membangun makna dalam museum melalui motivasi pribadi, interaksi sosial, dan kondisi fisik ruang. Museum modern kemudian memperkuat proses ini dengan penggunaan media audiovisual dan visualisasi grafis (Boylan, 2004), yang menghadirkan pengalaman imersif serta komunikatif sehingga pesan lebih mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat.

### c. Desain Imersif

Desain imersif berasal dari kata *immersion* yang berarti menenggelamkan atau keterlibatan mendalam. Secara filosofis, imersif merujuk pada kondisi saat batas antara dunia nyata dan karya menjadi kabur sehingga seseorang merasa seolah-olah menjadi bagian dari karya tersebut (Salwa, 2024). Pengalaman ini terjadi ketika individu sepenuhnya fokus pada suatu aktivitas hingga

melupakan ruang dan waktu. Penting untuk dicatat bahwa pengalaman imersif tidak selalu bergantung pada teknologi virtual semata, melainkan dapat dibangun melalui interaksi langsung dengan objek atau karya yang ditampilkan. Interaksi tersebut dapat berupa gerakan fisik, stimulasi indra pendengaran, maupun penciuman (Garbut dkk, 2020; Kjellmer, 2021; Pelowski dkk., 2018 dalam Nys, D.K, 2025). Dengan demikian, desain imersif menekankan keterlibatan multisensori yang menyeluruh dan menghadirkan kondisi psikologis berupa rasa kehadiran (*sense of presence*) dalam suatu lingkungan nyata.

kehadiran (*presence*) merupakan reaksi seseorang yang ditimbulkan terhadap pengalaman imersif dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman tersebut (Chang & Suh, 2025). Sejalan dengan hal itu, Slater menegaskan (2003) menegaskan bahwa “kehadiran adalah sejauh mana penyatuan data sensorik simulasi dan pemrosesan persepsi menghasilkan tempat yang koheren di mana anda berada dan dimana potensi bagi anda untuk bertindak.” Pernyataan ini menunjukkan adanya hubungan erat antara aspek imersif dan kehadiran yang muncul dari interaksi antara sistem penginderaan serta tindakan motorik manusia dengan sistem imersif.

Penerapan desain imersif nonvirtual dapat ditemukan pada wahana hiburan seperti rumah hantu; suasana dibangun melalui elemen fisik seperti audio, pencahayaan, suhu ruang, aroma, serta dekorasi tematik. Prinsip multisensori ini menegaskan bahwa pengalaman imersif yang optimal tidak hanya bergantung pada visual, tetapi juga pada integrasi berbagai indera yang menciptakan keselarasan holistik. Dalam konteks desain interior dan

arsitektur, peran perancang sangat penting untuk mengatur material, tekstur, tata ruang, pencahayaan, dan atmosfer agar pengalaman imersif dapat tercapai.

Penelitian Yildirim dkk. dalam *Multisensory Virtual Reality Environments in Architecture* memang menyoroti efektivitas multisensori dalam sistem virtual. Namun, temuan tersebut sekaligus memperkuat bahwa prinsip multisensori juga relevan dalam ruang fisik. Dengan demikian, desain imersif nonvirtual menuntut keterpaduan elemen ruang yang mampu merangsang indra secara langsung dan menghadirkan pengalaman yang menyeluruh. Contoh nyata dapat dilihat pada Museum Tsunami Aceh, yang menerapkan pendekatan imersif fisik. Salah satu ruang bertema *Space of Fear* berupa lorong sempit dan gelap yang diiringi dengan suara gemericik air guna menimbulkan rasa takut serta menghadirkan atmosfer saat tsunami terjadi.

## **B. Program Desain**

### **1. Tujuan Desain**

Revitalisasi interior Museum Bahari bertujuan untuk menghadirkan ruang yang khas melalui pendekatan desain imersif yang edukatif dan interaktif, guna meningkatkan daya tarik wisatawan serta menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan masyarakat sebagai bangsa bahari.

### **2. Sasaran Desain**

- a. Merevitalisasi interior museum agar memenuhi standar keamanan kenyamanan fisik, dan kebutuhan spasial bagi pengunjung dan koleksi tanpa menghilangkan nilai sejarahnya.

- b. Menata ulang tata letak (*layout*) dan alur sirkulasi yang efektif agar lebih naratif melalui pembagian ruang pameran yang tematik.
- c. Menciptakan pengalaman ruang yang khas melalui desain imersif yang interaktif, dan edukatif.
- d. Mengimplementasikan keterlibatan multisensori dengan mengintegrasikan stimulasi visual, audio, penciuman dan sentuhan.

### 3. Data

#### a. Data Nonfisik

##### a) Identitas Proyek

Nama Proyek : Museum Bahari Jakarta  
 Pengelola : Pemerintah Provinsi DKI Jakarta melalui Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.

Alamat : Jl. Ps. Ikan No. 1, RT.11/RW.4, Penjaringan, Kecamatan Penjaringan, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14440

##### b) Layanan dan Kontak

Jam Operasional : Selasa—Minggu, Jam 08:00—17:00 WIB

Tiket Masuk : Rp 5.000 Dewasa  
 Rp. 3.000 Mahasiswa  
 Rp 2.000 Anak-anak/Pelajar

Instagram : @museumkebaharianjkt

Facebook : Museum Kebaharian Jakarta

Kontak : 08237377782

Gmail :

[upmuseumkebaharian.disbuddki@gmail.com](mailto:upmuseumkebaharian.disbuddki@gmail.com)

Fasilitas :Ac, Toilet, Mushola,  
Auditorium, Perpustakaan,  
Cafe, Parkir Area

Logo :



**Gambar 2.4** Logo Museum Bahari

(Sumber: Website resmi Museum Bahari,  
<https://www.mitramuseumjakarta.id>)

c) Visi dan Misi Museum

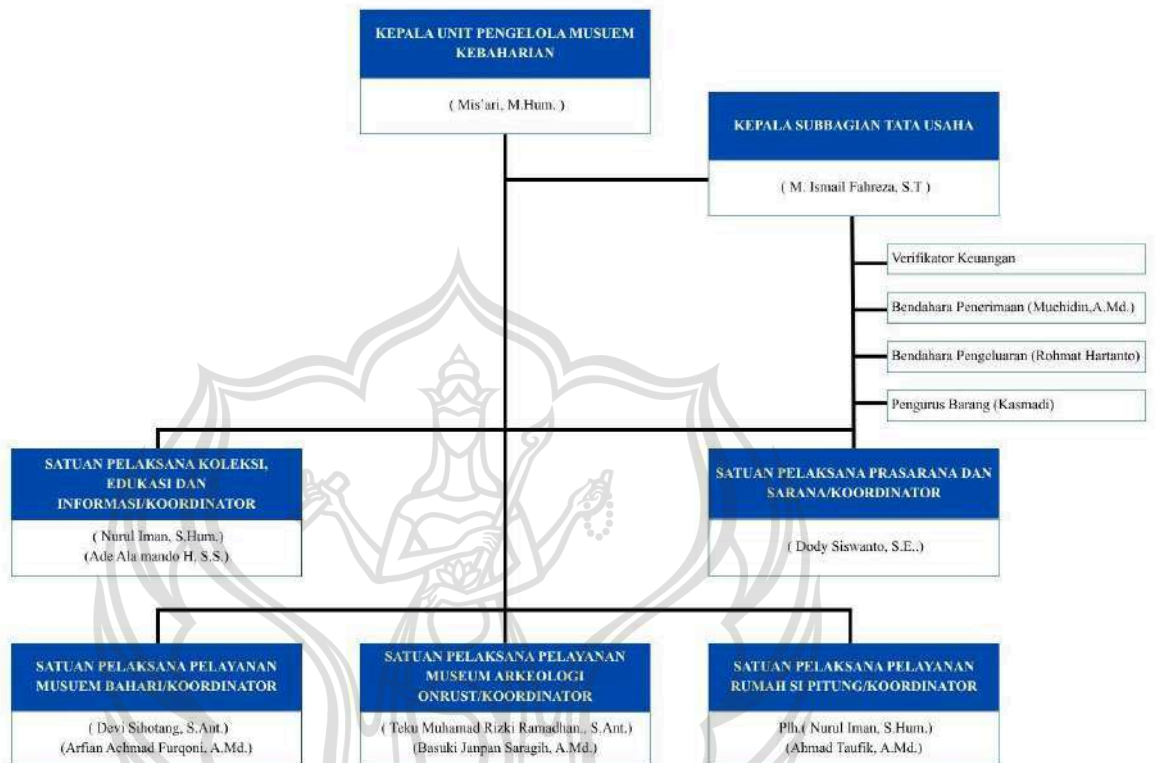
Visi: Mengeksplorasi nilai-nilai kebaharian bangsa Indonesia dan menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan sebagai bangsa bahari.

Misi:

1. Memberikan pelayanan publik tentang informasi kebaharian Nusantara.
2. Meningkatkan wawasan dan apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai kebaharian.
3. menjadikan tempat kunjungan publik yang edukatif informatif dan rekreatif.
4. Mengembangkan rasa cinta tanah air melalui eksplorasi kebaharian.

d) Struktur Organisasi Museum Bahari

PETA JABATAN UNIT PENGELOLA MUSIEM KEBAHARIAN JAKARTA



Gambar 2.5 Struktur Organisasi Pengelolaan Museum Bahari Jakarta Utara

(Sumber: Data Internal Museum Bahari (Hasil Observasi dan Wawancara 2025))

e) Segmen Pengguna dan Aktivitas

Segmen Pengguna: Wisatawan (Domestik & Mancanegara), Pelajar/ mahasiswa, Peneliti, dan Komunitas.

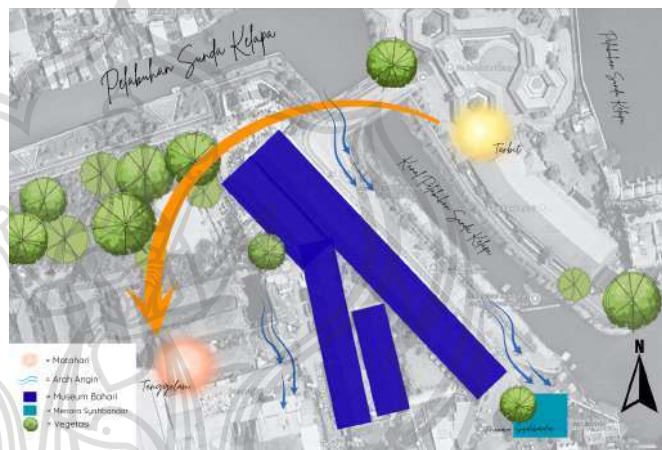
f) Keinginan klien

Mewujudkan interior museum yang mampu memenuhi standarisasi nasional sekaligus beradaptasi dengan tuntutan museum modern masa

kini, tanpa mengabaikan integritas serta nilai sejarah bangunana. Klien juga menginginkan optimalisasi ruang melalui standarisasi ergonomi serta penyediaan sarana penyimpanan (*storage*) koleksi yang memadai dan sesuai dengan kaidah konservasi.

## b. Data Fisik

### 1) Data Analysis Site



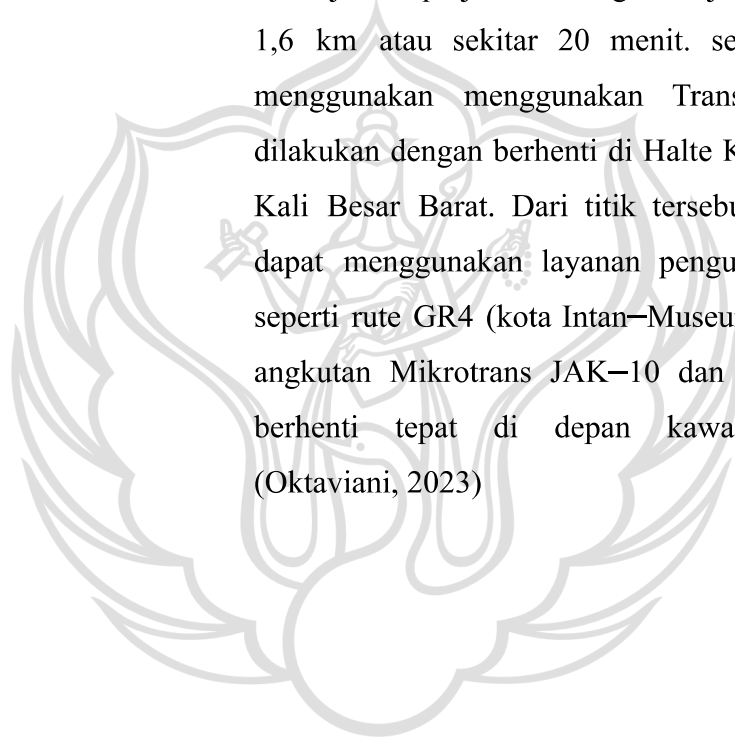
**Gambar 2.6** Analisis Site

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

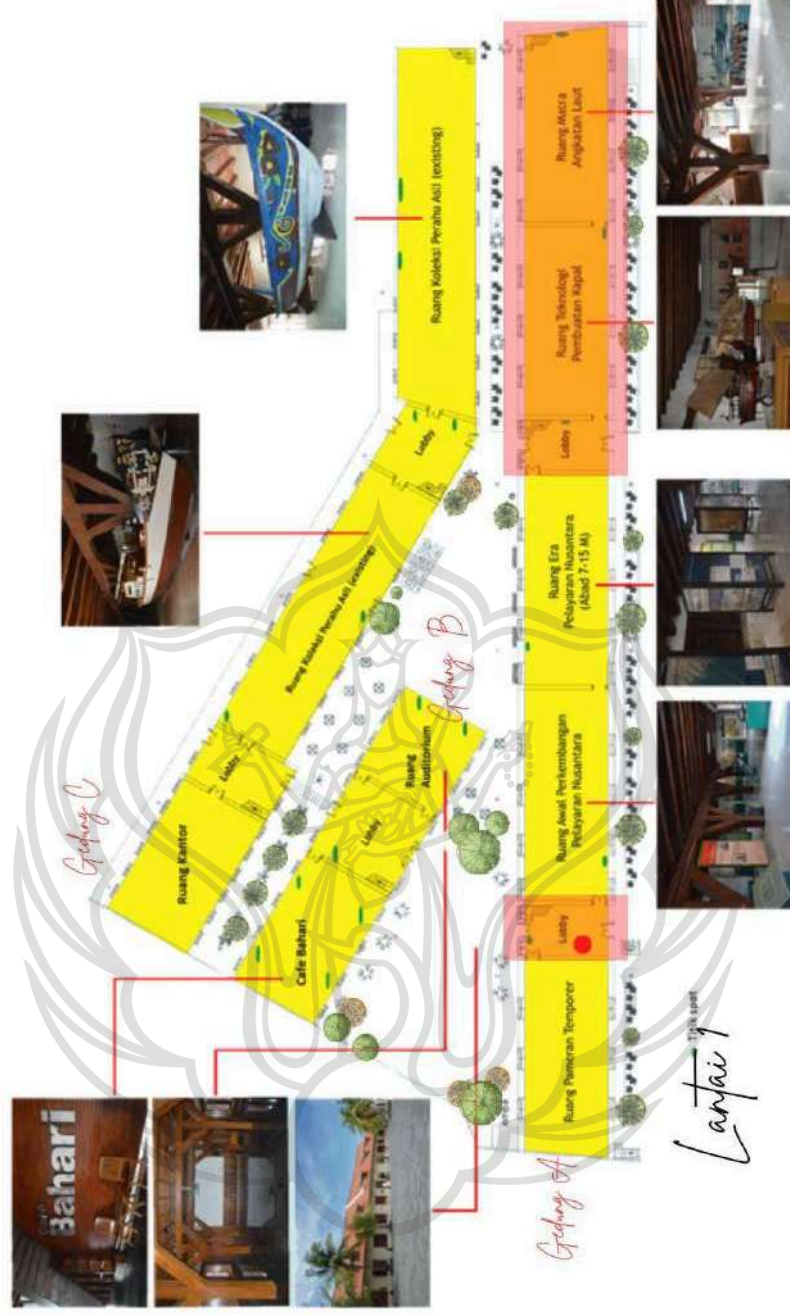
Museum Bahari terletak di Jl. Pasar Ikan 1, Sunda Kelapa, Jakarta 14440, dengan koordinat geografis  $6^{\circ}7'37.14''$  LS dan  $106^{\circ}48'29.88''$  BT. Fasad bangunan utama menghadap timur dengan sedikit menyerong, sehingga mendapatkan paparan cahaya matahari pagi secara optimal pada bagian depan bangunan (ditandai dengan warna biru pada peta). Di dalam kompleks yang sama, terdapat Menara Syahbandar yang masih menjadi satu kesatuan dari kawasan tersebut (ditandai dengan warna hijau kebiruan). Berdasarkan hasil

pengamatan di lapangan, arah angin dominan berhembus dari arah utara (laut) menuju selatan. Lokasi ini relatif tenang karena posisinya yang cukup jauh sumber kebisingan jalan raya utama.

Akses menuju Museum Bahari tergolong strategis dan mudah dijangkau dengan transportasi publik. Pengunjung yang menggunakan KRL Commuter Line dapat turun di Stasiun Jakarta Kota, kemudian melanjutkan perjalanan dengan berjalan kaki sekitar 1,6 km atau sekitar 20 menit. Selain itu akses menggunakan menggunakan Transjakarta dapat dilakukan dengan berhenti di Halte Kota atau Halte Kali Besar Barat. Dari titik tersebut, pengunjung dapat menggunakan layanan pengumpan (*feeder*) seperti rute GR4 (kota Intan–Museum Bahari) atau angkutan Mikrotrans JAK–10 dan JAK–13 yang berhenti tepat di depan kawasan museum. (Oktaviani, 2023)

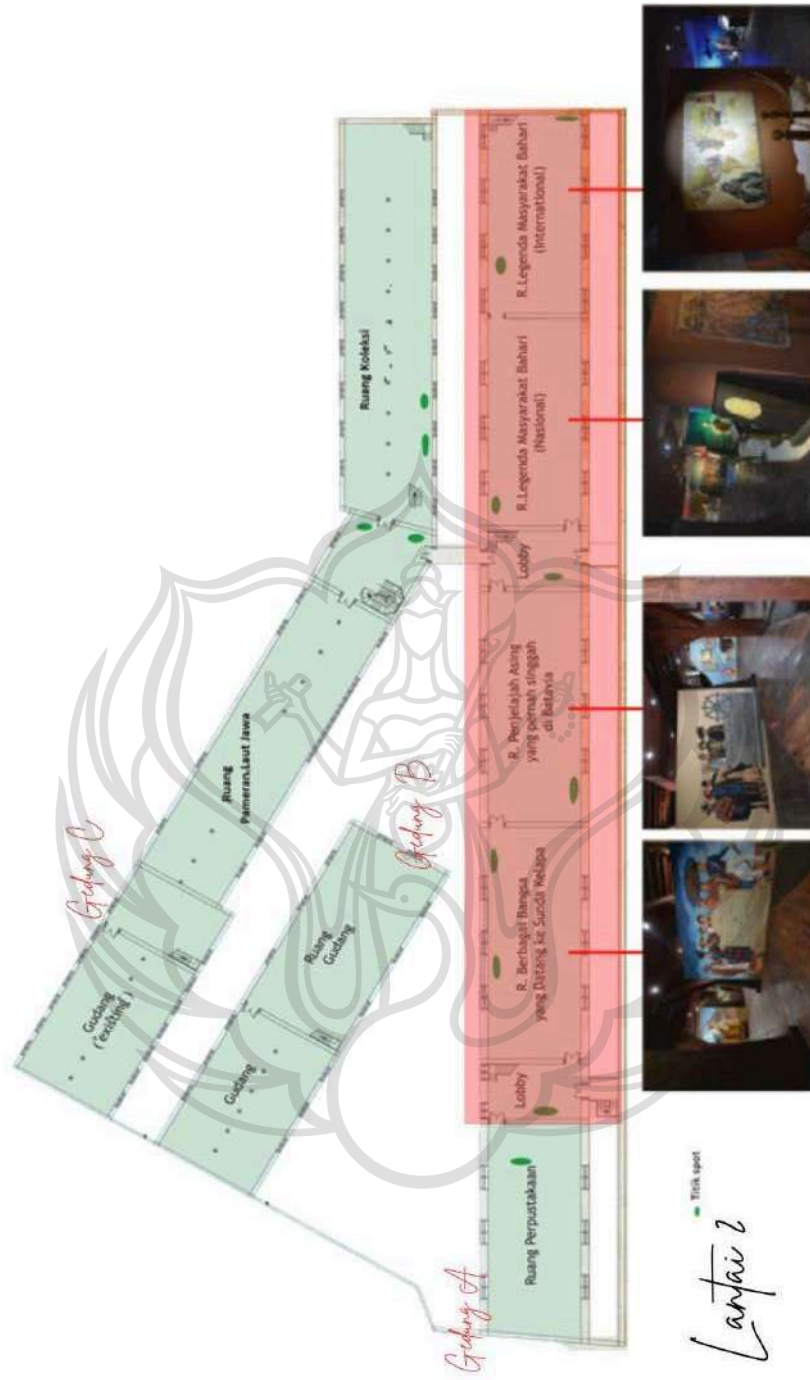


2) Denah Museum Bahari



Gambar 2.7 Denah Area Pameran Lantai 1 Museum Bahari

(Sumber: Website resmi Museum Bahari, <https://www.miramuseumjakarta.id>)



Gambar 2.8 Denah Area Pamer Lantai 2 Museum Bahari

(Sumber: Website resmi Museum Bahari, <https://www.mitramuseumjakarta.id>)

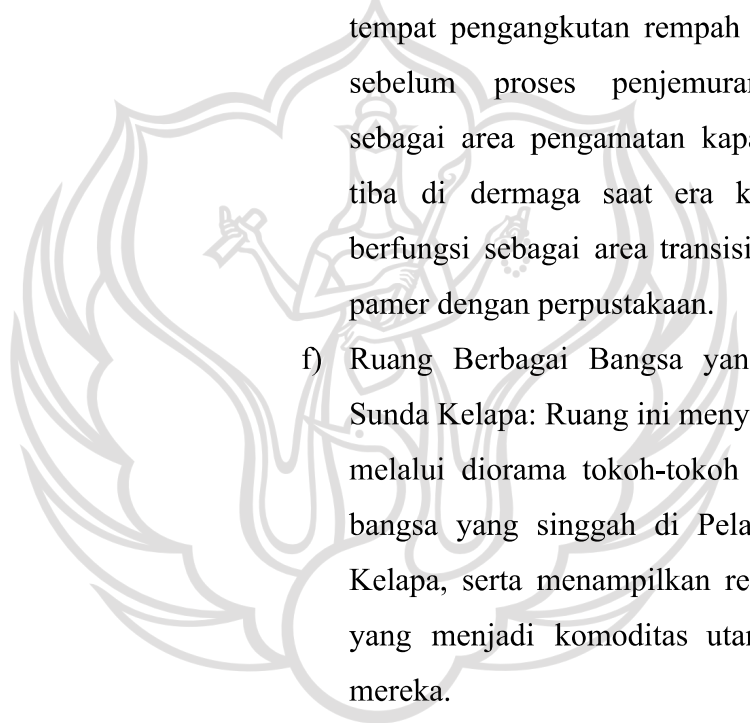
Fasilitas ruang pameran di Museum Bahari terdiri dari beberapa zona tematik antara lain: *Lobby*, Ruang Pameran Temporer, Ruang Awal Perkembangan Pelayaran Nusantara, Ruang Era Pelayaran (Abad 7-15 M), Ruang Teknologi pembuatan kapal, Ruang Matra Angkatan Laut, Ruang Koleksi Perahu Asli 1 & 2, Ruang Auditorium, Kafe Bahari, Area terbuka, Ruang kedatangan Berbagai Bangsa di Sunda Kelapa, Ruang Penjelajah Asing, serta Perpustakaan. Berdasarkan observasi lapangan, ditemukan adanya pergeseran fungsi pada beberapa area yang kini tidak lagi dioperasikan sesuai peruntukan awalnya. Kondisi ini mempengaruhi alur sirkulasi menjadi kurang konsisten dan berdampak pada penurunan kualitas pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

Dalam perancangan ulang pada Museum Bahari, perancang menetapkan sejumlah ruang yang akan di revitalisasi (ditandai dengan warna merah pada denah), yaitu:

- a) *Lobby* 1 (lantai 1): Berfungsi sebagai area penerimaan pengunjung dan pembelian tiket sebelum memasuki ruang pameran.
- b) *Lobby* 2 (lantai 1). Difungsikan sebagai area istirahat serta kantin yang menyediakan makanan ringan, minuman kemasan dan penjualan souvenir museum.
- c) Ruang Teknologi Pembuatan Kapal: Area ini tidak sesuai dengan tema yang tertera pada

denah eksisting. Di dalamnya kini terdapat ruang penayangan (*screening*) serta instalasi seni hasil berkolaborasi dengan seniman asal Singapura yang memanfaatkan limbah jaring nelayan sebagai material utamanya.

- d) Ruang Mantra Angkatan Laut: Saat ini area tersebut tidak dioperasikan untuk kegiatan pameran.
- e) *Lobby 3* (lantai 2): Dahulu berfungsi sebagai tempat pengangkutan rempah ke lantai atas sebelum proses penjemuran, sekaligus sebagai area pengamatan kapal yang telah tiba di dermaga saat era kolonial. Kini berfungsi sebagai area transisi antara ruang pameran dengan perpustakaan.
- f) Ruang Berbagai Bangsa yang Datang ke Sunda Kelapa: Ruang ini menyajikan sejarah melalui diorama tokoh-tokoh dari berbagai bangsa yang singgah di Pelabuhan Sunda Kelapa, serta menampilkan rempah-rempah yang menjadi komoditas utama pencarian mereka.
- g) Ruang Penjelajah Asing yang pernah singgah di Batavia: Ruangan ini terintegrasi secara naratif dengan diorama sejarah kedatangan berbagai bangsa di Sunda Kelapa, serta menampilkan koleksi visual berupa poster-poster dari era kolonial.
- h) *Lobby 4* (lantai 2). Berfungsi sebagai ruang transisi yang menghubungkan akses menuju



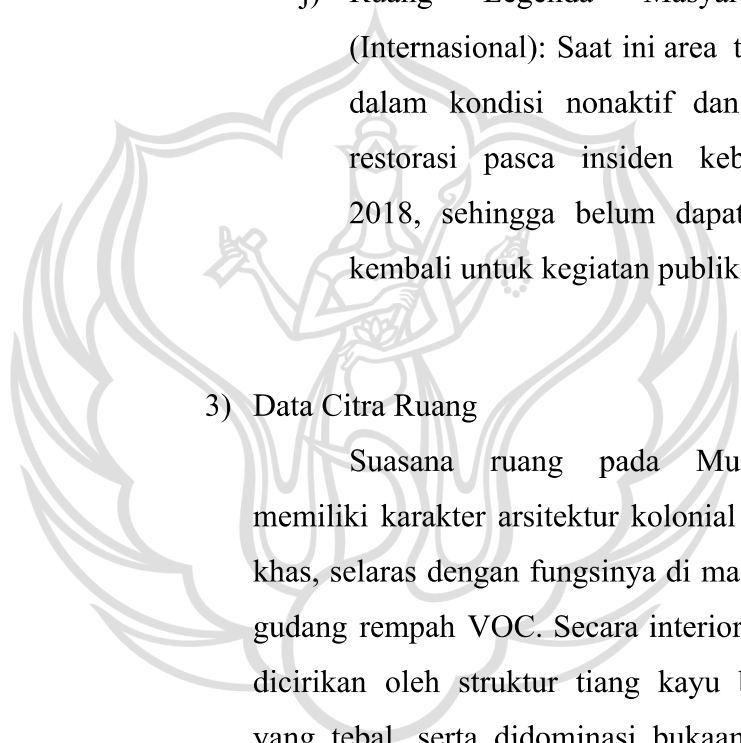
area pameran Gedung C dengan ruang pameran Legenda Masyarakat Bahari (Nasional).

- i) Ruang Legenda Masyarakat Bahari (Nasional): Saat ini area tersebut berada dalam kondisi nonaktif dan dalam tahap restorasi pasca insiden kebakaran tahun 2018, sehingga belum dapat dioperasikan kembali untuk kegiatan publik.
- j) Ruang Legenda Masyarakat Bahari (Internasional): Saat ini area tersebut berada dalam kondisi nonaktif dan dalam tahap restorasi pasca insiden kebakaran tahun 2018, sehingga belum dapat dioperasikan kembali untuk kegiatan publik.

### 3) Data Citra Ruang

Suasana ruang pada Museum Bahari memiliki karakter arsitektur kolonial Belanda yang khas, selaras dengan fungsinya di masa lalu sebagai gudang rempah VOC. Secara interior, bangunan ini dicirikan oleh struktur tiang kayu besar, dinding yang tebal, serta didominasi bukaan jendela yang lebar.

Karakteristik fisik tersebut menciptakan citra ruang yang kaku dan cenderung suram bagi pengunjung, terutama pada ruang pameran lantai 1.





**Gambar 2.9** Suasana Interior Ruang Pamer lantai 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)



**Gambar 2.10** Potret Jendela Interior Ruang Pamer  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Hal ini berbeda dengan ruang pameran lantai 2, walaupun masih terkesan kuno, suasananya terasa lebih familiar dan hidup. Hal tersebut didukung oleh keberadaan manekin tokoh-tokoh sejarah yang dilengkapi dengan ekspresi masyarakat serta lukisan pendukung untuk menggambarkan suasana pada masa itu.



**Gambar 2.11** Suasana Interior Ruang Pamer lantai 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Sistem pencahayaan di ruang pameran lantai 1 masih tergolong redup dengan pencahayaan umum (*general lighting*) yang didominasi warna putih sehingga terkesan dingin. Beberapa lampu sorot (*spotlight*) pun terkadang tidak mengarah tepat pada objek pameran.



**Gambar 2.12** Kondisi Pencahayaan Ruang Pamer lantai 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Hal ini berbeda dengan ruang pameran di lantai 2 yang didominasi oleh lampu berwarna kuning sehingga menciptakan kesan hangat. Penataan lampu di lantai tersebut juga lebih fokus menyoroti tokoh-tokoh sejarah, sehingga pengunjung dapat lebih terarah pada objek yang dipamerkan.



**Gambar 2.13** Kondisi Pencahayaan Ruang Pamer lantai 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Selain itu, sistem penanda (*signage*) pada Museum Bahari masih kurang memadai, baik dari segi kuantitas maupun penempatan. Hal tersebut diperburuk dengan kondisi papan informasi yang kusam serta desain yang tidak ergonomis, sehingga menghambat penyampaian pesan sejarah kepada pengunjung secara efektif.





**Gambar 2.14** Peletakan Papan Informasi Museum Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

#### 4) Data Tata Letak Ruang

##### a) Data Jenis dan Aktivitas Pengguna Ruang

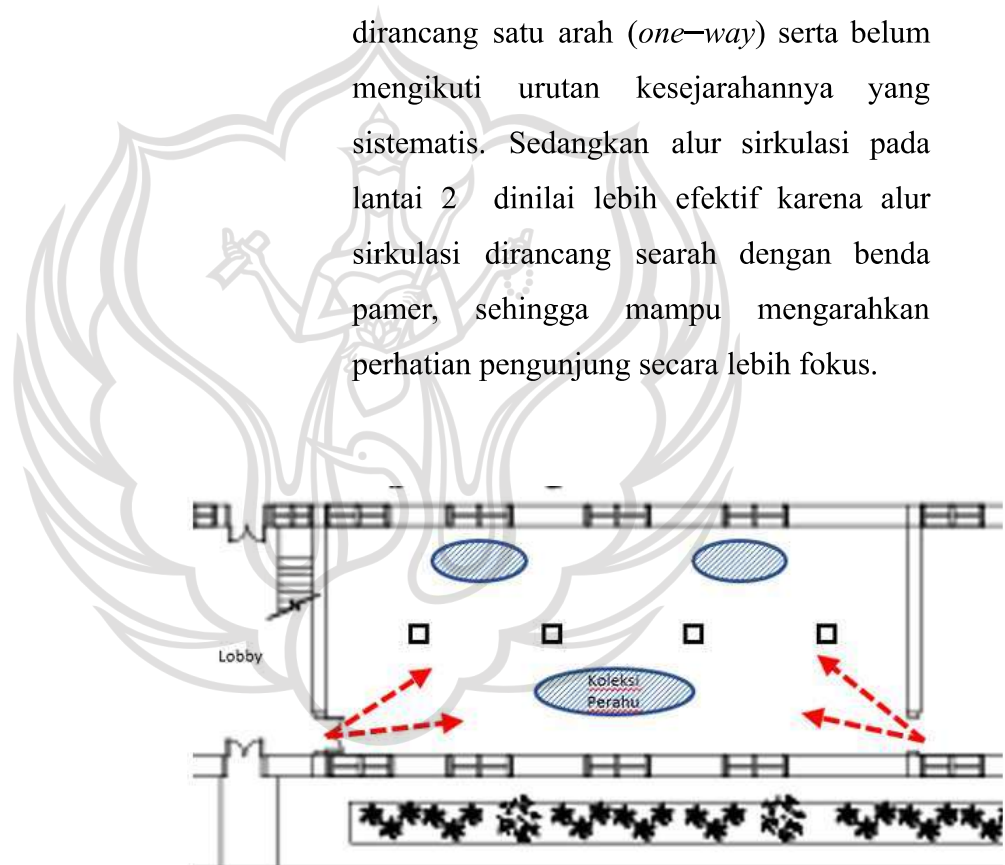
Berdasarkan hasil tinjauan lapangan, ditemukan beberapa jenis pengguna ruang beserta aktivitas yang dilakukan. Data tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Aktivitas Pengguna

No	Pengguna Ruang	Aktivitas
1	Staf keamanan ( <i>Security</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Melakukan patroli.</li> <li>● Mengawasi pergerakan pengunjung.</li> <li>● Menjaga pintu masuk dan keluar.</li> <li>● Mengarahkan pengunjung.</li> <li>● Melakukan tindakan darurat.</li> </ul>
2	Staf tiket ( <i>Ticketing staff</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Melayani penjualan tiket.</li> <li>● Memberikan informasi dasar.</li> <li>● Mendata jumlah pengunjung.</li> <li>● Mengecek dan memvalidasi tiket.</li> <li>● Menitipkan barang pengunjung.</li> <li>● Memberikan brosur dan peta museum.</li> </ul>
3	Pemandu wisata museum ( <i>Tour Guide</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Memberikan penjelasan narasi.</li> <li>● Mengarahkan posisi pengunjung.</li> <li>● Mendemonstrasikan objek.</li> <li>● Memandu alur jalan.</li> <li>● menjaga ketertiban.</li> </ul>
4	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Studi literatur dan mencatat materi.</li> <li>● Membaca papan informasi.</li> <li>● Mendengarkan <i>tour guide</i>.</li> <li>● Diskusi kelompok.</li> </ul>

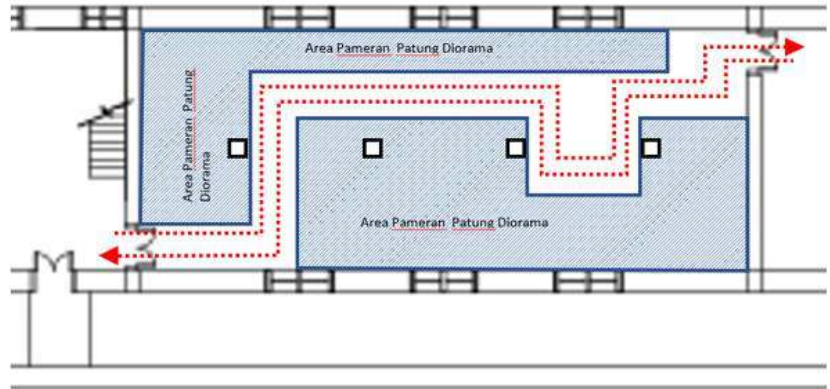
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis koleksi.</li> <li>• Berfoto atau dokumentasi.</li> </ul>
--	--	--

- b) Data Sirkulasi Pengguna dan Zoning saat ini
- Berdasarkan studi literatur, data sirkulasi zonasi pada lantai 1 saat ini memiliki tipe alur langsung (*direct*) dan terbuka. Kondisi tersebut menyebabkan fokus pengunjung terpecah karena tata pameran koleksi tidak dirancang satu arah (*one-way*) serta belum mengikuti urutan kesejarahannya yang sistematis. Sedangkan alur sirkulasi pada lantai 2 dinilai lebih efektif karena alur sirkulasi dirancang searah dengan benda pameran, sehingga mampu mengarahkan perhatian pengunjung secara lebih fokus.



Alur sirkulasi lantai 1

Alur sirkulasi lantai 2



**Gambar 2.15** Alur sirkulasi ruang pameran.

(Sumber: Arta & Purwantiasning, 2022, *Kajian Konsep Adaptive Reuse pada Bangunan Museum Bersejarah di Museum Bahari, Jakarta*)

## 5) Data Elemen Pembentuk Ruang

### a) Data Desain Lantai Saat Ini

Berdasarkan hasil tinjauan langsung di lapangan, ditemukan bahwa material lantai yang digunakan saat ini terdiri atas tiga jenis berbeda. Pada area counter tiket dan kantin, material lantai menggunakan batu alam berbentuk persegi dengan dimensi 64×64.



**Gambar 2.16** Material lantai Area Counter Tiket

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)



**Gambar 2.17** Material lantai Area Kantin  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Selanjutnya, pada area pameran lantai 1, material lantai yang digunakan adalah keramik putih polos dengan berukuran 40×40 cm.



**Gambar 2.18** Material lantai Area Pamer Lantai 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Sementara itu, pada area pameran lantai 2, material lantai menggunakan papan kayu orisinal yang merupakan bagian asli dari struktur bangunan tersebut.



**Gambar 2.19** Material lantai Area Pamer Lantai 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

b) Data Desain Dinding Saat Ini

Berdasarkan hasil observasi, kondisi cat dinding pada interior Museum Bahari mengalami pengelupasan di beberapa area.



**Gambar 2.20** Potret cat dinding mengelupas  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Selain itu, sistem penghawaan pada interior museum belum tertata dengan optimal. pengkondisian udara saat ini menggunakan unit AC *standing*, namun sistem pembuangan panasnya kurang terencana yakni melalui jendela yang ditutup akrilik dan dilubangi untuk jalur selang pembuangan.



**Gambar 2.21** Sistem Pembuangan Panas AC  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

c) Data Desain Plafon Saat Ini

Desain plafon pada Museum Bahari saat ini menggunakan sistem balok kayu terbuka (*exposed wooden beams*). Penggunaan struktur atap dengan balok kayu berukuran besar dengan material berwarna coklat gelap menciptakan kesan ruang rendah..



**Gambar 2.22** Desain plafon lantai 1 dan 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

6) Data Pencahayaan Alami dan Pencahayaan Buatan

Dari hasil tinjauan analisis yang dilakukan di lapangan pencahayaan alami pada lantai 1 masuk melalui jendela yang terbuka ditandai dengan pencahayaan kuning pada gambar 2.25. Berbeda dengan ruang pameran lantai 2 pencahayaan alami di

tutup menggunakan sekat pada dinding untuk menampilkan pameran diorama para tokoh pelaut yang datang serta singgah ke nusantara.



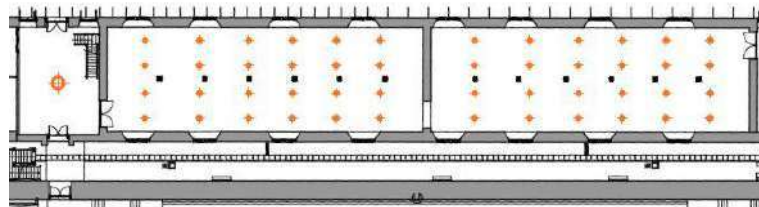
**Gambar 2.23** Analisis pencahayaan alami pada ruang pameran lantai 1 dan 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

Sedangkan untuk pencahayaan buatan pada ruang pameran lantai 1 dan 2 ditandai dengan titik-titik lampu berwarna jingga yang dapat dilihat pada gambar 2.26. Namun pada ruang pameran lantai 2 lampu lebih banyak digunakan disebabkan minimnya pencahayaan alami.



Titik lampu lantai 1



Titik lampu lantai 2

**Gambar 2.24** Analisis pencahayaan buatan pada ruang pameran lantai 1 dan 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

### 7) Data Pengisi Ruang

**Tabel 2.2** Data Pengisi Ruang

No	Nama Ruang	Furniture & Equipment	Jumlah	Kondisi Saat Ini
1.	Lobby 1 /Counter Tiket	Meja resepsionis (balok kayu)	1 Buah	Perlu diupgrade dari sisi ergonomi dan estetika
		APAR	4 Unit	Baik, belum terpakai
		Kursi	4 Unit	Baik, terpakai
		Papan barcode	3 Unit	Baik, terpakai
		Loker	1 Unit	Baik, terpakai
		Kursi roda	1 Unit	Baik, terpakai
		Lemari kayu	1 Unit	Baik, tidak terpakai
		Kios Informasi Interaktif	1 Unit	Baik, terpakai
		TV kecil	1 Unit	Tidak baik,
		TV besar	1 Unit	Baik, tidak terpakai
		Rak 3 susun	1 Unit	Baik, tidak terpakai
		Plakat Peresmian	1 Buah	Baik, berdebu
		Bunga dekorasi	3 Buah	Baik Terpakai
		Karung berisi rempah	5 Buah	Baik, terpakai

		Karung goni	2 Buah	Baik, terpakai
		Standing barrier	5 Unit	Baik, terpakai
2.	Ruang Perkembangan Awal Pelayaran Nusantara	Miniatur Pinisi Nusantara	1 Buah	Baik, berdebu
		Miniatur Pinisi Makassar	1 Buah	Baik, berdebu
		Miniatur Perahu Lancang	1 Buah	Baik, berdebu
		Miniatur Kapal	6 Buah	Baik, berdebu
		Miniatur Kapal Pertamina	1 Buah	Baik, tertutup kaca
		Papan Peta	1 Buah	Baik, kusam
		Maket miniatur	3 Unit	1 Baik terawat, 2 kurang baik, berdebu
		Artefak tali tambang Pinisi	2 Buah	Baik, tidak tertutup kaca
		Katrol Pinisi	1 Buah	Baik, tidak tertutup kaca
		Artefak Pinisi	3 Buah	Baik, terawat
		APAR	3 Unit	Baik, belum terpakai
		Jangkar	4 Buah	Baik, terawat
		Roda kemudi	4 Buah	Baik, terawat
		Drum kayu	1 Buah	Baik, terawat
		Gorden Lampu Kapal	1 Buah	Baik, terawat
		AC Stand	3 Unit	Baik, terpakai
		Material bangunan Museum Bahari	1 Set	Baik, tidak tertutup kaca
		Sepasang kostum Pertamina	2 Pasang	Baik, tertutup kaca
3	Ruang Tradisi dan pembuatan kapal	Artefak langkah pembuatan perahu pertama kali	3 Set	Baik, berdebu
		APAR	3 Unit	Baik, belum terpakai
		Papan poster informasi budaya Nusantara	66 Buah	Baik, kusam
		AC Stand	1 Unit	Baik, terpakai

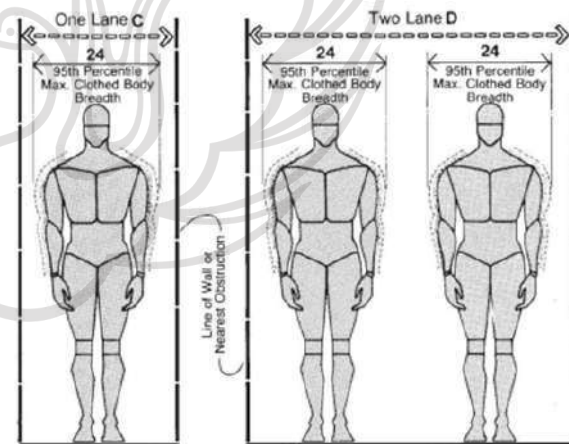
		Alat pemahat perahu	2 Buah	Baik, tertutup kaca
		Perahu Sampan	2 Buah	Baik, Berdebu
		Miniatur perahu madura	1 Buah	Baik, berdebu
		Sampan	1 Buah	Baik, Terawat
		Miniatur Kapal	10	Baik, Terawat
		Proses pembuatan Sampan 1:1	1 Buah	Baik, terawat
3.	Lobby 2 /Kantin	Etalase Kaca	1 Buah	Baik, terpakai
		Freezer	1 Unit	Baik, terpakai
		Showcase	1 Unit	Baik, terpakai
		Bangku kapal	2 Buah	Baik, terpakai
		Aquarium	2 Buah	Baik, terpakai
		Tempat Sampah	1 Buah	Baik, terpakai
		Lemari kayu	1 Unit	Baik, tidak terpakai
4.	Ruang Teknologi pembuatan kapal	Layar proyektor	1 Unit	Baik, terpakai
		Beanbag	8 Buah	Baik, terpakai
		Instalasi seni	1 Set	Baik, terawat
		TV	1 Unit	Baik, terpakai
		Karpet	2 Buah	Baik, terpakai
5	Lobby 3/Ruang transisi	Roda Kemudi	2 Buah	Baik, terawat
		Mesin Kios	1 Unit	Baik, terpakai
		APAR	1 Unit	Baik, belum terpakai
		Kursi	1 Buah	Baik terpakai
		AC Stand	1 Unit	Baik, terpakai
		Plat tulisan Museum Bahari	~	Baik, berdebu
		Stand signage	2 Unit	Baik terpakai
		Bangku kapal	1 Buah	Baik, terpakai

		Bench	1 Buah	Baik, terpakai
6	Ruang	Manekin	Buah	Kurang baik
		Papan Informasi	7 Buah	Baik, Kusam
		Karung berisi rempah	15 Buah	Baik, terawat
		Nampan	15 Buah	Baik, terpakai
7	Ruang Rempah	Manekin	Buah	Kurang baik
		Papan Informasi	8 Buah	Baik, kusam

### 8) Data Literatur

Dalam proses perancangan desain Museum Bahari, perancang perlu memperhatikan aspek ergonomis ruang pameran serta kenyamanan spasial pengunjung. Hal ini bertujuan untuk memastikan tercapainya kualitas kenyamanan spasial.

#### a) Sirkulasi pengunjung

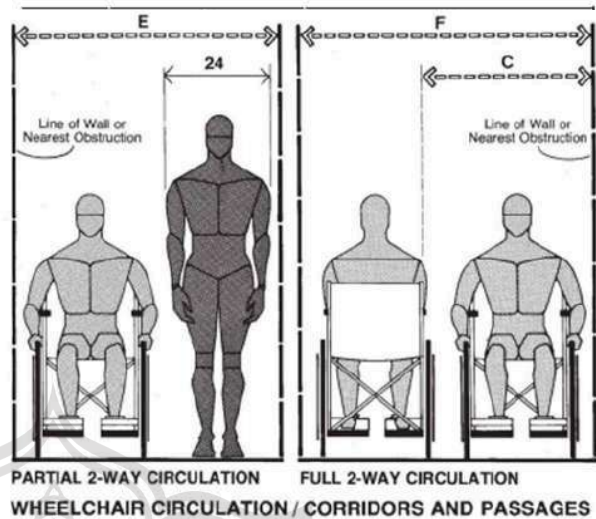


CIRCULATION / CORRIDORS AND PASSAGES

	in	cm
A	4.5	11.4
B	32	81.3
C	1.6	4.1
D	24	61.0
E	96	243.8

**Gambar 2.25** Kebutuhan lebar koridor

(Sumber: Panero, 1979)

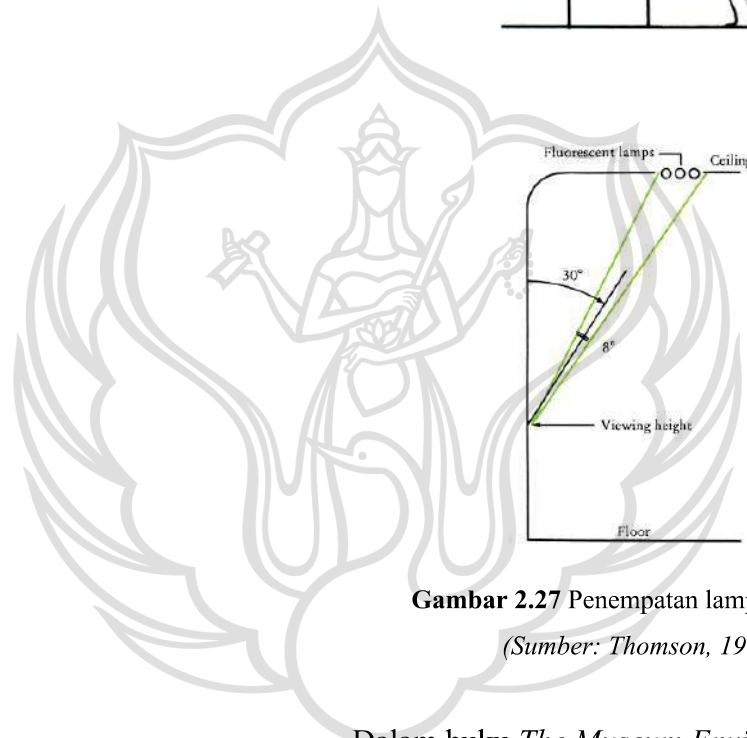
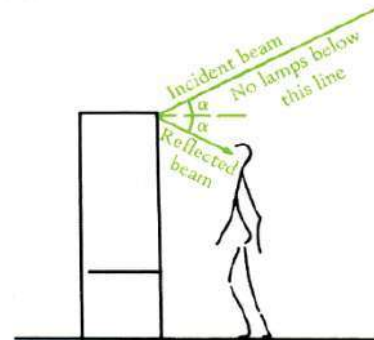


**Gambar 2.26** Lebar sirkulasi untuk difabel

(Sumber: Panero, 1979)

Menurut Panero, dalam aspek ergonomis, standar rata-rata satu tubuh manusia membutuhkan lebar atau jarak 60 cm untuk kebutuhan sirkulasi. Oleh karena itu, jarak minimal untuk sirkulasi dua orang adalah 120 cm. Jika mempertimbangkan pengguna kursi roda, maka lebar koridor yang dibutuhkan meningkat untuk memberikan akses manuver kursi roda yang memadai. Lebar minimum yang diperlukan agar pengguna kursi roda dapat bergerak tanpa merasa sempit adalah 90 cm hingga batas tembok.

b) Sudut ideal penempatan lampu ke *display*

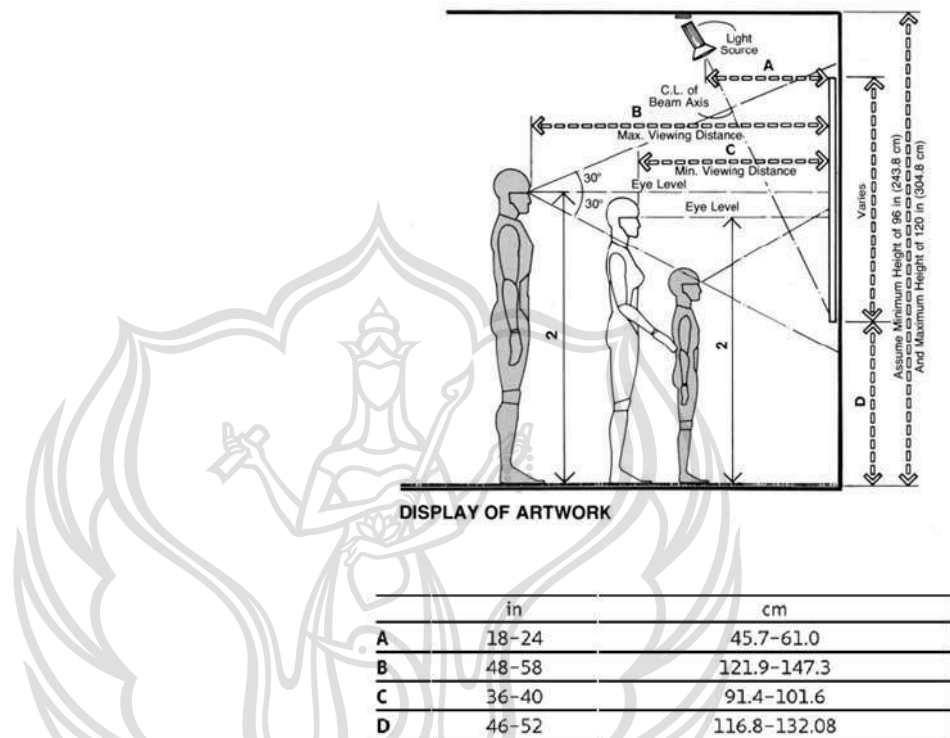


**Gambar 2.27** Penempatan lampu *anti-glare*  
(Sumber: Thomson, 1978)

Dalam buku *The Museum Environment* milik Thomson (1978), konsep penempatan sudut lampu berkaitan dengan sudut jatuhnya cahaya ke objek dan dipengaruhi oleh tingkat reflektivitas objek display dan pantulannya ke mata pengunjung. Oleh karena itu, untuk menghasilkan cahaya cahaya yang lembut dan tidak silau, diperlukan sudut sebesar  $30^\circ$  antara bidang

vertikal dan sumber cahaya yang berpusat pada ketinggian pandangan mata.

c) Jarak pandang manusia ke objek



**Gambar 2.28** Jarak antara manusia dengan objek  
(Sumber: Panero, 1979)

Jarak minimal dan maksimal pengunjung untuk melihat objek pameran dipengaruhi oleh ukuran objek yang kemudian membentuk sudut visual manusia. Oleh karena itu penempatan objek pameran yang baik perlu disesuaikan dengan ketinggian rata-rata pandangan mata manusia (*eye level*) pengunjung, sehingga dapat menghindari rasa lelah atau pegal pada leher

akibat posisi terlalu menunduk maupun  
terlalu mendongak ketika mengamati objek.



#### 4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria

Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang dan Kriteria

No	Nama Ruang	Pengguna Ruang	Aktivitas	Furniture dan aksesoris			Perhitungan luas	Elemen Pembentuk Ruang			Tata Kondisional dan ME	
				Jenis	Ukuran	Jumlah		Plafond	Dinding	Lantai	Pencahayaannya	Penghawaan
Lantai 1												
1	Lobby	6 Pengunjung	Membeli tiket, mengambil tiket, booking jadwal	Papan denah Museum	140 cm x 39 cm	1 Buah	5,56 m <sup>2</sup>	Kayu Eksisting	Gypsum, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Batu andesit eksisting	Lampu General, lampu Spot,	Penghawaan alami
				Papan informasi jadwal	140 cm x 39 cm	3 Buah						
				Bench	200 cm x 40 cm	2 Buah						
				Tanaman	122 cm x 50 cm	6 Buah						
				Rak Brosur	25 cm x 22 cm	1 Buah						
				Signage	66 cm x 26 cm	1 Buah						
				Kursi	60 cm x 65 cm	1 Buah						
				Meja resepsionis	322 cm x 80 cm	1 Buah						
				Komputer	22 inch	1 Unit						
				Rak penyimpanan	280 cm x 90 cm	1 Unit						
2	Ruang Pamer (Imersif)	15 Pengunjung	Istirahat, menonton video	Bean bag	135 cm x 125 cm	15 Buah	189,54 m <sup>2</sup>	Kayu Eksisting	Gypsum, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Access Floor f.m.HPL, Carta (silver mirror), Carpet tile	Lampu General	AC Strand
				Partisi	168 cm x 15 cm	1 Buah						
				Display drum	590 cm x 83 cm	1 Buah						
			Mendengarkan									

3	Ruang Pamer (Napas Terakhir Laut)	15 Pengujiung	informasi, membaca, belajar, Foto	Display saupahi plastik	100 cm x 40 cm	2 Buah	23,5 m <sup>2</sup>	Lampu General, lampu Spot, sound speaker, saklar, cctv, stop kontak	Kayu Eksisting	Gyipsam, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Blue vinyl	Lampu General, lampu Spot,	AC Stand
				Display jaring	100 cm x 40 cm	2 Buah							
				Display batu karang	100 cm x 40 cm	2 Buah							
4	Ruang Jeda III dan Exit	15 Pengujiung	Berikumpul dan menunggu, beristirahat, membaca informasi	Papan Informasi Koleksi	455 cm x 35 cm	3 Unit	97,7 m <sup>2</sup>	Lampu, stop kontak, saklar, Vending machine	Kayu Eksisting	Gyipsam, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Batu andesit eksisting	Lampu General	Penghawaan alami
				<i>Bench</i>	410 cm x 157 cm	1 Buah							
				Tanaman	100 cm x 100 cm	4 Buah							
1	Ruang Jeda I	15 Pengujiung	Berikumpul dan menunggu, beristirahat, membaca informasi	<i>Signage</i>	66 cm x 26 cm	1 Buah	49,1 m <sup>2</sup>	Lampu, stop kontak, saklar, Vending machine	Kayu Eksisting	Gyipsam, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Lantai decking eksisting	Lampu General	AC Stand
				Vending machine	55 cm x 97 cm	1 unit							
				Rak Brosur	25 cm x 22 cm	1 Buah							
Lantai 2													
1	Ruang Jeda I	15 Pengujiung	Berikumpul dan menunggu, beristirahat, membaca informasi	Back drop dinding	140 cm x 39 cm	2 Buah	49,1 m <sup>2</sup>	Lampu, stop kontak, saklar, Vending machine	Kayu Eksisting	Gyipsam, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Lantai decking eksisting	Lampu General	AC Stand
				Papan deatah Museum	140 cm x 39 cm	1 Buah							
				<i>Bench</i>	200 cm x 40 cm	1 Buah							
1	Ruang Jeda I	15 Pengujiung	Berikumpul dan menunggu, beristirahat, membaca informasi	Papan informasi	38 cm x 20 cm	1 Buah	49,1 m <sup>2</sup>	Lampu, stop kontak, saklar, Vending machine	Kayu Eksisting	Gyipsam, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Lantai decking eksisting	Lampu General	AC Stand
				Rak Brosur	25 cm x 22 cm	1 Buah							

					100 cm x 100 cm	4 Buah
2	Ruang Pamer (Tradisi Masyarakat Bahari)	15 Pengunjung	Mendengarkan informasi, membaca, belajar, Foto	1 Tour Guide	Display Menongkah Kerang	1 Unit
					Display paku jalur	1 Unit
					Display Taber Laot	1 Unit
					Display Muang Jong	1 Unit
					Display Nadran	1 Unit
					Display Melasti	1 Unit
					Display Bau nyale	1 Unit
					Display Maceera Tappareng	1 Unit
					Pustek bulat Maceera Tappareng	1 Unit
					Display miniatur kapal	6 Buah
Display rangka	1 Buah					
			Lantai decking eksisting, Access Floor			
			Gypsum, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,			
			Kayu Eksisting			
			Lampu General lampu Spot, sound speaker, saklar, cctv, stop kontak			

6	Ruang Pamer (Jalur Rempah)	15 Pengunjung	Mendengarkan informasi, membaca, belajar. Foto	Display material bangunan Museum Bahari	105 cm x 406	1 Buah	321,5 m <sup>2</sup>	Lampu General, lampu Spot, sound speaker, saklar, cctv, stop kontak	Kayu Eksisting	Gypsum, rangka kayu, plywood 6cm, plywood 3cm,	Lantai decking eksisting, Access Floor	Lampu General, lampu Spot, LED strip	AC Stand		
				Display area interaktif	360 cm x 173 cm	1 Buah									
				Display maket kota Batavia	143 cm x 143 cm	1 Buah									
				Display pustek bentuk kapal	455 cm x 100 cm	1 Buah									
				Wooden Crate	45 cm x 45 cm	11 Buah									
				Display karung goni	85 cm x 55 cm	6 Buah									
				Palet Kayu	166 cm x 158 cm	4 Buah									
				Genteng kayu	40 cm x 40 cm	15 Buah									
				1 Tour Guide	Menjelaskan sejarah dan memberikan informasi	Display area interaktif								360 cm x 173 cm	1 Buah
						Display maket kota Batavia								143 cm x 143 cm	1 Buah

## **BAB III**

### **PERNYATAAN MASALAH DAN KONSEP DESAIN**

#### **A. Pernyataan Masalah**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang secara historis dikenal sebagai Nusantara. Nenek moyang kita memiliki jati diri sebagai seorang pelaut ulung yang tangguh menerjang badai untuk menjelajahi pulau-pulau di seluruh penjuru dunia. Seiring berjalannya waktu, jejak kejayaan ini tersimpan dalam bentuk artefak dan bangunan bersejarah yang berfungsi untuk mengeksplorasi nilai-nilai kebaharian serta menumbuhkan rasa bangga sebagai bangsa bahari. Namun, nilai-nilai kekuatan laut ini kian meluntur di tengah masyarakat, sehingga menyebabkan hilangnya kebanggaan terhadap identitas asli bangsa yang bermuara pada abainya masyarakat terhadap isu-isu kelautan saat ini.

Sebagai wadah utama pelestarian budaya laut, Museum Bahari di Jakarta Utara memiliki potensi besar berkat nilai sejarah bangunannya yang autentik. Namun, terdapat kesenjangan antara potensi tersebut dengan kondisi fisik di lapangan. Saat ini, tampilan museum terkesan statis dan kurang kompetitif dibandingkan dengan museum-museum modern lainnya. Kondisi ruang serta penyajian koleksi yang saat ini belum optimal dalam mendukung kenyamanan pengunjung, dimana interaksi hanya terbatas pada aspek visual dan teks tertulis. Akibatnya, pengalaman berkunjung terasa monoton dan belum mampu menyampaikan esensi sejarah kebaharian Nusantara secara emosional kepada generasi muda.

Ketertinggalan dalam aspek kenyamanan spasial dan inovasi penyajian ini mengakibatkan potensi Museum Bahari sebagai sarana edukasi dan rekreasi tidak tergali secara maksimal. Padahal, motivasi masyarakat saat ini telah bergeser dari sekedar mencari informasi menjadi pencarian pengalaman ruang yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan desain yang mampu mentransformasikan nilai-nilai budaya bahari ke dalam ruang fisik yang

nyaman, estetis. Melalui pendekatan desain yang tepat, Museum Bahari dapat dikembangkan menjadi ruang yang mampu membangkitkan kembali memori kolektif dan kebanggaan masyarakat terhadap bangsa bahari

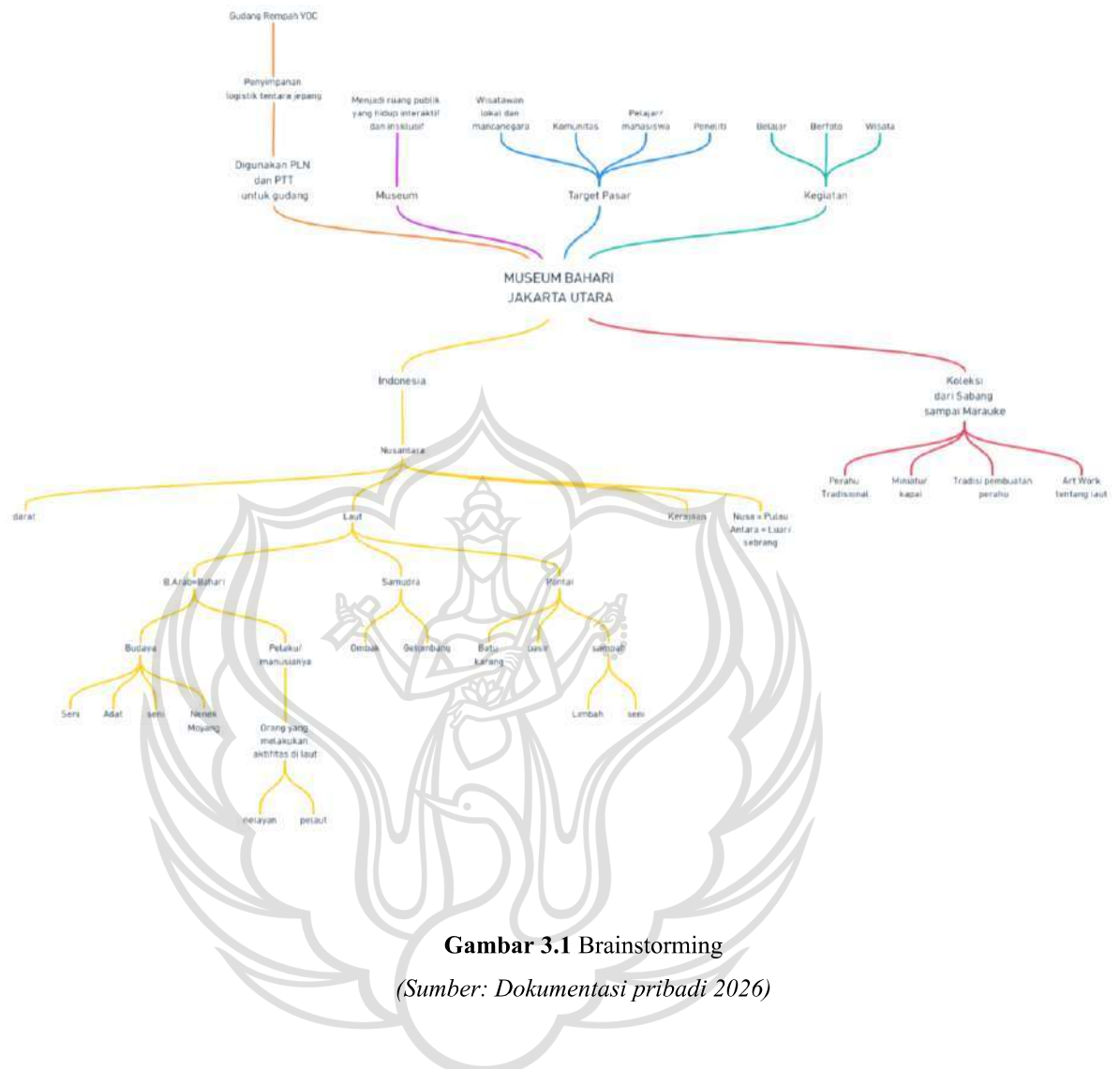
### **Rumusan Masalah:**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana mengoptimalkan pemanfaatan bangunan cagar budaya Museum Bahari agar mampu menyampaikan nilai-nilai sejarah bahari secara efektif kepada pengunjung?
2. Bagaimana meningkatkan standar keamanan, kenyamanan fisik, dan kebutuhan spasial pada ruang pameran tanpa merusak atau menghilangkan nilai sejarah asli bangunan?
3. Bagaimana mengimplementasikan desain imersif dan interaktif serta edukatif pada interior guna menghadirkan pengalaman ruang yang mendalam

### **B. Ide Solusi Desain**

Sebelum merancang dan menentukan konsep desain, perancang terlebih dahulu melakukan proses *brainstorming*. Tahap ini berfungsi untuk menerjemahkan konsep abstrak yang diperoleh sekaligus mengidentifikasi berbagai masalah, ide dan gagasan banyak mungkin, sebelum menemukan solusi yang tepat. Visualisasi *brainstorming* dapat dilihat pada gambar 3.1

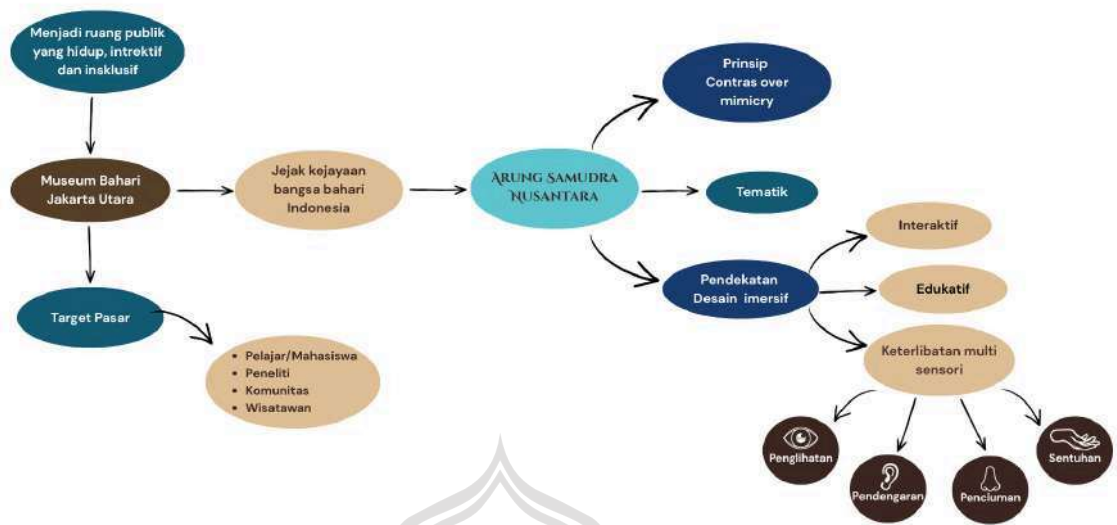


**Gambar 3.1** Brainstorming  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Dari hasil proses berpikir yang abstrak tersebut, perancang menemukan solusi desain dan menetapkan konsep desain interior Museum Bahari dengan mengusung tema “**Arung Samudra Nusantara**” sebuah representasi naratif yang menjadikan ruang museum sebagai wahana untuk menelusuri kembali jejak kejayaan bangsa bahari Indonesia. Melalui pengalaman ruang yang immersif, interaktif dan edukatif, pengunjung diajak menyelami identitas kebaharian yang menjadi fondasi peradaban Nusantara.

- **Arung:** Bermakna mengarungi, melintasi, atau menjelajahi. Kata ini mempresentasikan keberanian dan ketangguhan nenek moyang bangsa Indonesia dalam menaklukkan laut. Dalam desain interior, hal ini diwujudkan melalui alur sirkulasi tematik yang membawa pengunjung dalam sebuah perjalanan mulai dari kejayaan bahari di masa lampau hingga masa kini.
- **Samudra:** Melambangkan lautan yang luas dan tak terbatas sebagai ruang hidup utama bangsa Indonesia sebagai negara kepulauan. Samudra bukan sekedar sumber penghidupan, melainkan juga wadah lahirnya teknologi perkapalan serta jalur perdagangan dunia.
- **Nusantara:** Merupakan sebutan bagi seluruh wilayah kepulauan Indonesia dari Sabang hingga Merauke. Istilah ini merepresentasikan kesatuan geografis yang menjadi simbol kejayaan bangsa sejak masa kerajaan Majapahit. Lebih dari sekedar penanda wilayah, Nusantara mencerminkan identitas kebangsaan yang lahir dari budaya bahari; menegaskan bahwa laut bukanlah pemisah, melainkan pengikat yang menyatukan seluruh kepulauan Indonesia.

Dari proses berpikir abstrak hingga penentuan konsep desain, perancang kemudian merangkum kerangka berpikir tersebut menjadi sebuah peta konsep yang jelas dan teratur. Visualisasi kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2** Kerangka Pikiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Kerangka berpikir yang telah dirumuskan kemudian dituang kedalam alur cerita perancangan museum. Konsep **Arung Samudra Nusantara** diterapkan melalui dengan penyajian ruang pameran tematik. Dalam perancangan ini terdapat enam ruang pameran dengan tema yang berbeda, yaitu: Tradisi Masyarakat Bahari, Teknologi Pembuatan Kapal, Peta Pelayaran Nusantara, Jalur Rempah, Ruang Imersif, Dan Nafas Terakhir Laut.



Gambar 3.3 Visualisasi alur cerita ruang pameran tematik dan koleksi yang disajikan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

### C. Analisis Permasalahan dan Ide Solusi Desain

Tabel 3.1 Analisis permasalahan dan ide solusi desain

Permasalahan	Solusi Desain
Bagunan museum yang menggunakan bangunan bekas gudang rempah milik VOC menampilkan suasana ruang yang masif namun kaku.	Menjadikan ruang imersif pada ruang pameran Museum Bahari dengan tampilan baru yang modern serta mewakili nuansa Bahari Nusantara namun dengan tidak merusak nilai asli sejarah bangunan.
Penyajian tata pameran yang acak dan tata letak yang melompat-lompat pada ruang pameran lantai 1 menyebabkan fokus pengunjung terpecah.	Menyusun alur cerita sejarah serta menyajikan ruang pameran museum dengan penyajian ruang yang tematik.
Penyajian ruang pameran museum yang	Menciptakan ruang pameran interaktif

pasif menimbulkan rasa bosan pada pengunjung	yang mampu menghilangkan kejenuhan pengunjung sekaligus memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan.
Peletakan papan informasi yang tidak sesuai dengan standarisasi kenyamanan pengunjung, serta penyajian beberapa papan informasi koleksi yang usang membuat pengunjung kesulitan membaca teks yang ada.	Menyajikan papan informasi yang menyesuaikan standarisasi kenyamanan pengunjung.
Kurangnya fasilitas penunjang kenyamanan fisik seperti ketersediaan bangku dan tempat istirahat yang masih sangat terbatas bagi para pengunjung terutama pada area ruang pameran museum.	Menyediakan bangku atau tempat istirahat pada area ruang pameran untuk mengurangi rasa kelelahan fisik pengunjung.
Sistem navigasi ruang dan elemen penunjuk arah ( <i>wayfinding</i> ) pada museum masih sangat minim serta kurang memberikan petunjuk yang fungsional bagi pengunjung.	Merancang dan merencanakan penempatan penunjuk arah ( <i>wayfinding</i> ) pada museum terutama pada informasi titik-titik letak jalur evakuasi pengunjung.
Pencahayaan ruang pameran yang tergolong redup dengan mengandalkan pencahayaan umum ( <i>general lighting</i> ) dan beberapa lampu sorot ( <i>spotlight</i> ) tidak mengarah tepat pada objek pameran.	Merencanakan sistem pencahayaan yang membangun atmosfer ruang untuk memperkuat narasi pameran, dengan tetap memprioritaskan konservasi artefak dan kenyamanan ergonomis pengunjung.
Dari segi visual penyajian ruang pada Museum Bahari belum mempresentasikan citra museum secara optimal.	Merancang ulang interior museum bahari yang mewakili citra dan identitas museum serta budaya bahari nusantara tanpa menghilangkan nilai sejarah pada bangunan.

#### D. Ideasi dan transformasi bentuk

Tahap ideasi dan transformasi bentuk merupakan proses eksplorasi visual yang dilakukan perancang untuk menerjemahkan konsep abstrak Arung Samudra Nusantara ke dalam bentuk-bentuk desain konkret. Pada tahap ini, stilasi bentuk diwujudkan dalam ruang melalui ide pembuatan

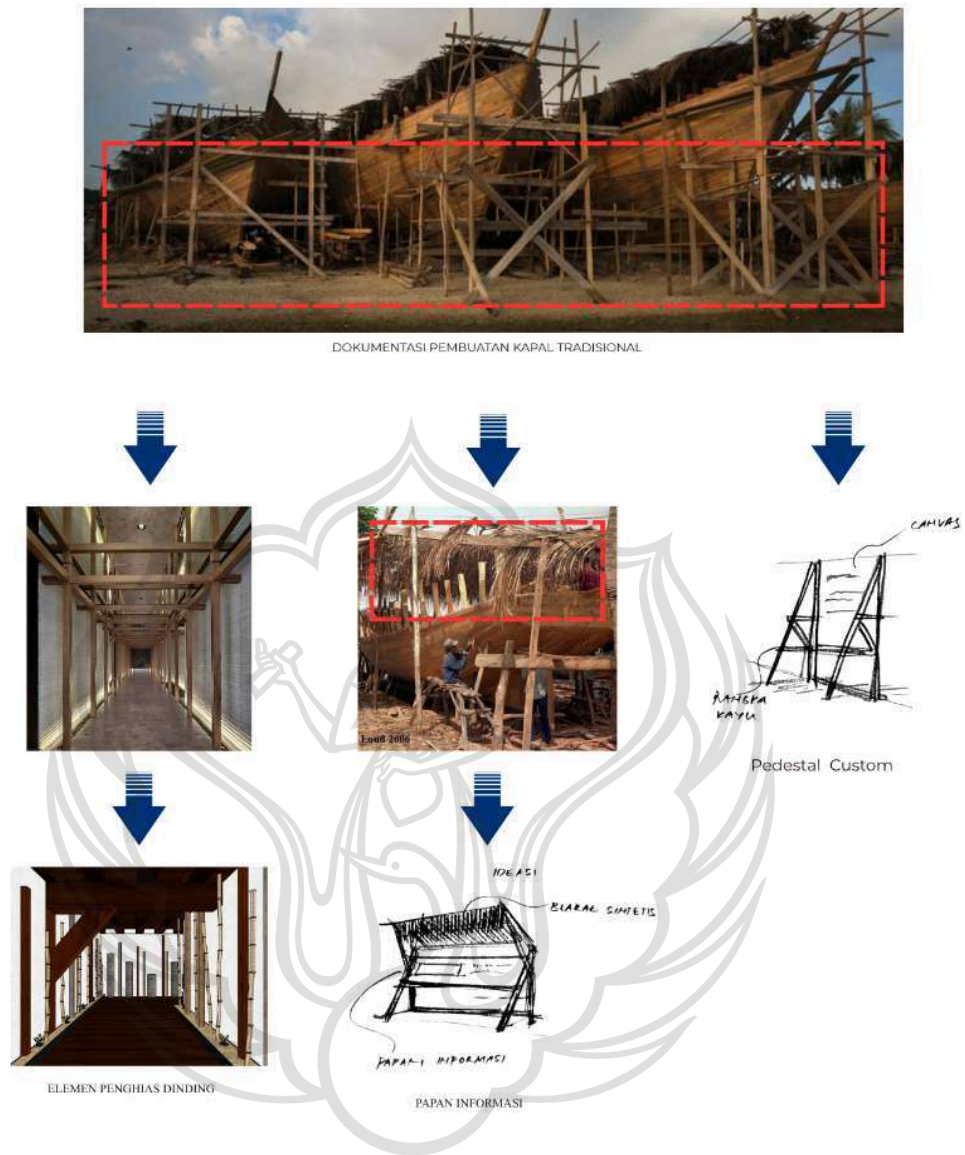
furniture, serta elemen estetika lantai, dinding, dan plafon yang mencerminkan identitas budaya bahari.

Eksplorasi bentuk pertama ditunjukkan pada penerapan penyekat dinding ruang pameran yang terinspirasi dari bentuk gelombang laut, kemudian ditransformasikan dengan dengan material aluminium veneer bertekstur kayu. Material ini dipilih karena tahan api, kemudian disusun zig-zag menyerupai siluet partisi bergelombang untuk merepresentasikan gelombang laut. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.4** Stilasi bentuk partisi ruang pameran  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Eksplorasi bentuk kedua mengambil inspirasi dari kayu penyangga pada proses pembuatan kapal tradisional. Inspirasi ini kemudian diterapkan pada elemen pembentuk ruang serta beberapa furniture di area pameran bertema Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu. Bentuk kayu penyangga tersebut disederhanakan menjadi beberapa ideasi: pertama, pada ruang transisi menuju ruang pameran; kedua, pada stilasi bentuk papan informasi; dan ketiga, pada pedestal ruang pameran. Visualisasi hasil stilasi dapat dilihat pada gambar 3.4

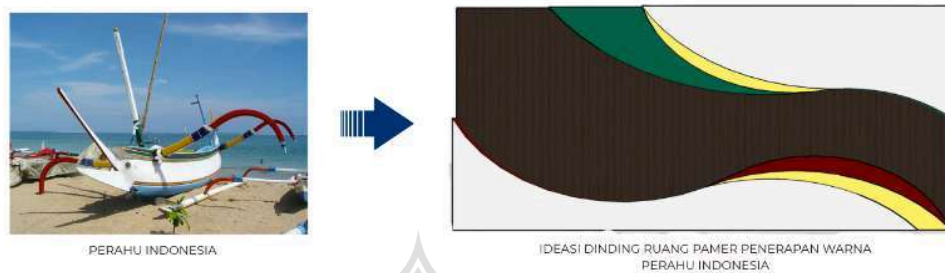


**Gambar 3.5** Stilasi bentuk pada lorong transisi, papan informasi, dan pedestal ruang pameran

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Eksplorasi bentuk ketiga, diterapkan pada desain dinding ruang pameran dengan tema Peta Pelayaran Nusantara. Inspirasi diambil dari warna-warna khas perahu tradisional Indonesia, yaitu warna putih, merah, kuning, dan hijau yang kemudian diimplementasikan pada elemen

dinding. Bentuk dinding dibuat bentuk bergelombang untuk mempresentasikan perahu yang sedang berlayar di laut. Visualisasi bentuk dan warna dapat dilihat pada gambar 3.5.



**Gambar 3.6** Ideasi dinding ruang pameran

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

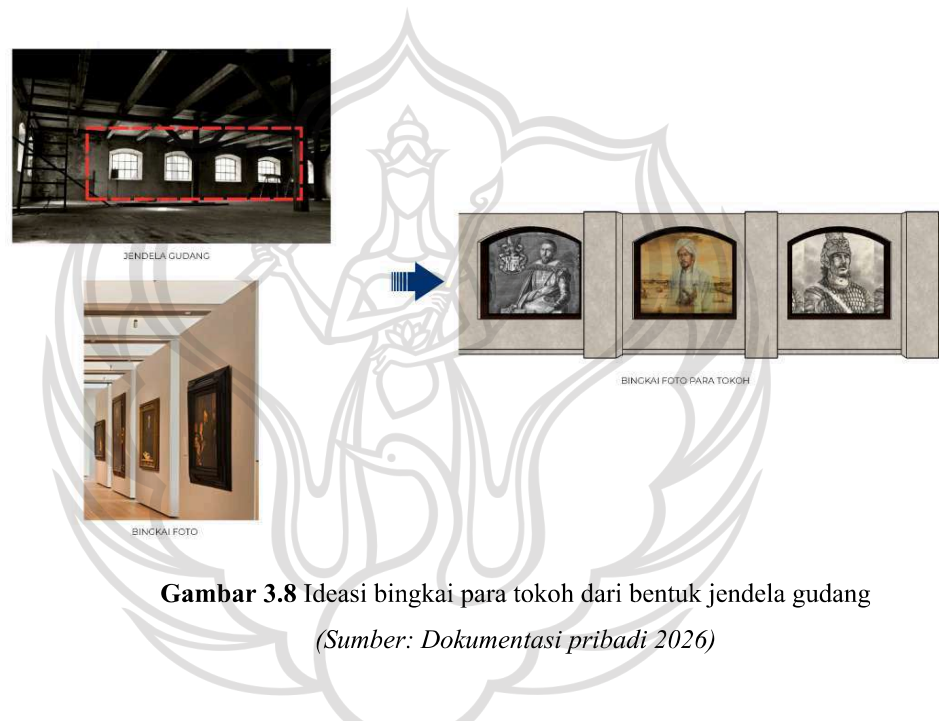
Eksplorasi bentuk keempat diterapkan pada plafon ruang pameran dengan tema Peta Pelayaran Nusantara. Inspirasi diambil dari rasi bintang yang digunakan para pelaut terdahulu sebagai pemandu navigasi sebelum ditemukannya kompas. Ideasi ini diwujudkan melalui penggunaan proyektor LED galaxy projection lamp yang menampilkan pola rasi bintang di langit-langit ruang pameran. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 3.6.



**Gambar 3.7** Ideasi rencana plafon ruang pameran-stilasi rasi bintang

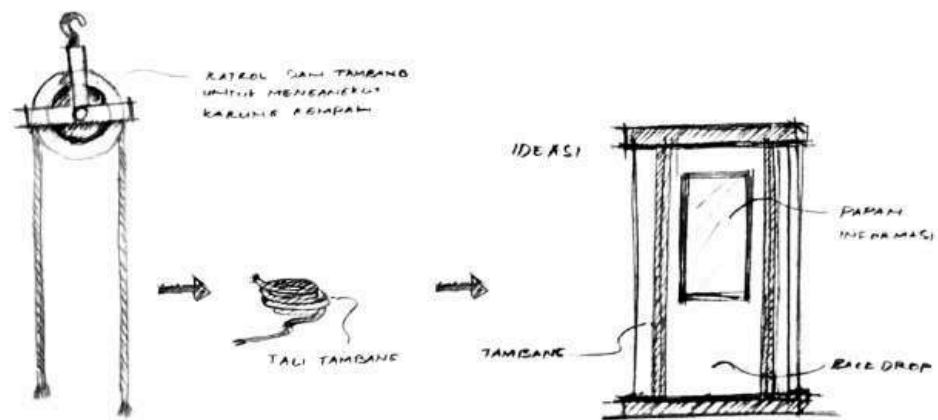
*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Eksplorasi bentuk kelima mengambil inspirasi dari arsitektur khas belanda, mengingat bangunan Museum Bahari pada masa kolonial dahulu berfungsi sebagai gudang penyimpanan rempah-rempah. Elemen arsitektur tersebut kemudian diterapkan pada bentuk jendela gudang dengan gaya bangunan Belanda, yang diolah menjadi bingkai visual bagi tokoh-tokoh penting sunda kelapa, seperti Prabu Surawisesa sebagai raja Sunda, Fatahillah seorang panglima perang, dan Piter Both seorang jenderal VOC pertama. Visualisasi diterapkan pada gambar 2.7.



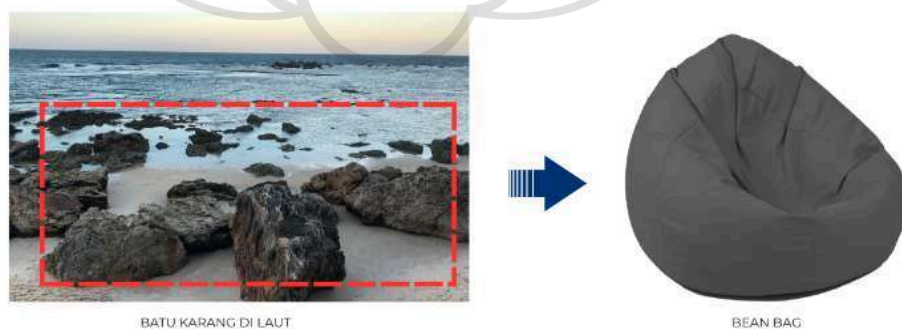
**Gambar 3.8** Ideasi bingkai para tokoh dari bentuk jendela gudang  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Eksplorasi bentuk keenam terinspirasi dari tali tambang pada katrol yang digunakan untuk mengangkat rempah hasil perkebunan belanda sebelum di ekspor ke eropa. Elemen tali tambang ini kemudian ditransformasikan pada area resepsionis dan ruang jeda pada perancangan Museum Bahari, dan dulunya area tersebut merupakan area pengangkutan karung rempah. Visualisasi stilasi bentuk dapat dilihat pada gambar 2.8.



**Gambar 3.9** Stilasi bentuk tali tambang pada backdrop papan informasi  
*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Eksplorasi bentuk ketujuh terinspirasi dari batu karang di laut yang kemudian ditransformasikan menjadi elemen fungsional pada ruang. ideasi ini diwujudkan melalui beanbag dengan warna abu-abu tua agar menyerupai bentuk batu, berfungsi sebagai tempat beristirahat pada area ruang imersif yang menayangkan video berjudul samudra kita. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 3.9.



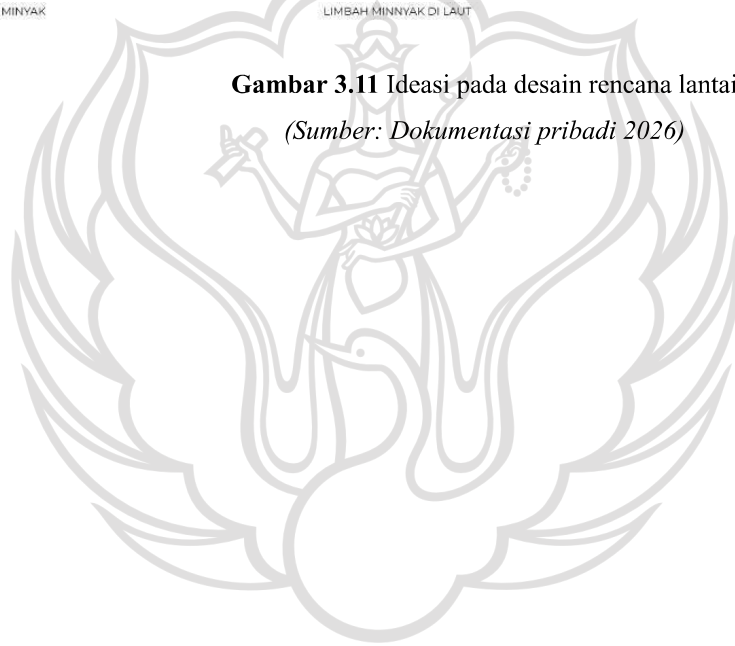
**Gambar 3.10** Ideasi furniture  
*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Eksplorasi bentuk terakhir terinspirasi dari visualisasi limbah minyak di laut yang mempresentasikan kondisi laut saat ini yang tercemar. Bentuk limbah tersebut kemudian ditransformasikan menjadi elemen pembentuk ruang, yaitu pada rencana lantai pada ruang pameran bertema Nafas Terakhir Laut. Visualisasi dapat dilihat pada gambar 3.10.



**Gambar 3.11** Ideasi pada desain rencana lantai

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



## **BAB IV**

### **PENGEMBANGAN DESAIN**

#### **A. Alternatif Desain**

##### **1. Alternatif Estetika Ruang**

###### **a. Penerapan Gaya dan Tema**

Penerapan Gaya dan tema pada perancangan Museum Bahari Jakarta Utara menerapkan perpaduan gaya tradisional dengan sentuhan material modern, disertai penerapan tema yang berbeda pada setiap ruang. Pemilihan material modern dilakukan untuk kepentingan jangka panjang museum sekaligus visual yang relevan untuk masa kini, namun tetap mempertahankan karakter Bahari Nusantara sebagai representasi identitas budaya bahari Indonesia pada museum. Dengan penerapan gaya dan tema yang beragam, setiap ruang pameran menghadirkan nuansa berbeda yang memperkaya kedalaman visual. Hal tersebut diwujudkan melalui bentuk furniture, elemen dekoratif, elemen pembentuk ruang, hingga tata letak (*layout*) yang meliuk menyerupai ombak di laut. Penerapan gaya dan tema ini diharapkan mampu menghadirkan interior museum yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah edukasi, tetapi juga membangkitkan rasa cinta dan kebanggaan sebagai bangsa bahari.

###### **b. Suasana Ruang (alternatif 1 dan 2)**

Dalam proses perancangan ini, perancang mengumpulkan berbagai gambar, elemen visual, inspirasi, serta suasana ruang yang berbeda untuk membentuk suatu ide yang tepat melalui papan suasana (*mood board*). Papan

suasana tersebut menjadi acuan sekaligus sumber inspirasi dalam keseluruhan proses perancangan. Dari hasil eksplorasi, perancang memperoleh dua alternatif suasana ruang berbeda, yang nantinya dipilih salah satu sebagai konsep perancangan pada setiap ruang Museum Bahari.

#### 1) Papan Suasana Alternatif 1



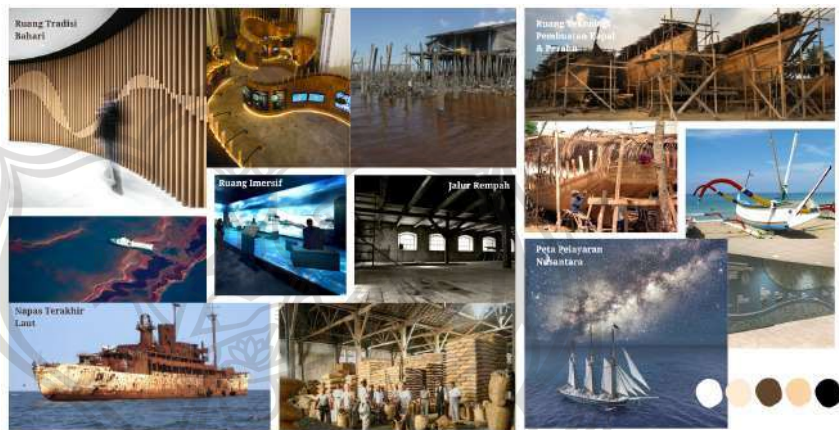
**Gambar 4.1** Papan Suasana alternatif 1

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Papan suasana (*mood board*) alternatif pertama disusun berdasarkan tema yang menjadi arah desain setiap ruang. Tema Tradisi Masyarakat Bahari terinspirasi dari gelombang laut dan diwujudkan melalui rancangan dinding partisi yang meliuk dengan karakter solid serta elemen dekoratif yang terinspirasi dari tradisi masyarakat pesisir Indonesia. Tema Teknologi Pembuatan Kapal, mengambil konsep suasana gudang pembuatan kapal dengan gaya industrial *high-tech*. Tema Peta Pelayaran Nusantara mengambil inspirasi dari lampung kapal yang didominasi dengan material papan kayu. Tema Jalur Rempah mengambil

inspirasi, dari gudang rempah khas bangunan kolonial belanda. Tema Samudra kita memadukan unsur modern dengan material tradisional khas gudang. Sementara itu, tema Napas Terakhir Laut, mengambil inspirasi dari pameran kontemporer yang bersifat modular.

## 2) Papan Suasana Alternatif 2



**Gambar 4.2** Papan Suasana alternatif 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Papan suasana (*mood board*) alternatif kedua disusun berdasarkan tema yang menjadi arah dalam mendesain setiap ruang pameran. Tema Tradisi Masyarakat Bahari terinspirasi dari bentuk ombak dan diwujudkan melalui partisi dinding serta tata letak ruang yang meliuk. Tema Teknologi Pembuatan Kapal, mengambil ide dari tiang-tiang penyangga pembuatan kapal tradisional di Indonesia. Tema Peta Pelayaran Nusantara terinspirasi dari perahu tradisional Indonesia dengan ciri warnanya yang khas. Tema Jalur Rempah menghadirkan suasana gudang rempah yang

dilengkapi karung serta gaya bangunan kolonial belanda. Tema Samudra kita menerapkan konsep imersif sehingga pengunjung merasakan tenggelam dalam video yang ditayangkan. sementara itu, tema Napas Terakhir Laut, mengambil inspirasi dari limbah minyak dan oli yang mencemari laut, dan bangkai kapal berkarat.

c. Elemen Dekoratif

Beberapa elemen dekoratif yang diterapkan pada perancangan Museum Bahari memerlukan kolaborasi dengan seniman dan tenaga ahli khusus dalam proses pembuatannya untuk menyatukan aspek fungsi dan estetika dalam ruang. Seperti pedestal yang dibuat menyerupai bentuk batu untuk area ruang pameran bertema Tradisi Masyarakat Bahari dan pedestal lain dan papan informasi yang dihasilkan dari stilasi bentuk visual tiang kayu yang berfungsi menjadi penyangga pembuatan kapal tradisional. Contoh ilustrasi pedestal batu dapat dilihat pada gambar 2.32. terinspirasi dari island display toko ritel fashion yang berlokasi di new york dan termasuk ke dalam 30 toko ritel termewah.



**Gambar 4.3** Ilustrasi pedestal toko ritel fashion  
(Sumber: <https://www.insider-trends.com/> 2026)

Berikutnya contoh Ilustrasi ide untuk pembuatan pedestal miniatur kapal dan papan informasi pada ruang pameran bertema Teknologi Pembuatan Kapal yang akan di stilasi. Ilustrasi dapat dilihat pada gambar 2.32.



**Gambar 4.4** Ilustrasi ide pedestal miniatur kapal dan papan informasi

(Sumber: <https://www.asia-young-designer-awards.com.2026>)

#### d. Material Board

Mengingat objek perancangan Museum Bahari Jakarta Utara merupakan bangunan cagar budaya golongan A yang memiliki peraturan ketat. Maka pemilihan material interior dilakukan dengan pertimbangan khusus. Material yang

digunakan dominan berupa material fabrikasi, karena jenisnya beragam, memiliki sifat yang baik untuk jangka panjang, serta mudah dalam perawatan ruang pameran. Pemilihan material tersebut sekaligus sebagai representasi dari material tradisional, sehingga tetap mencerminkan identitas budaya bahari Indonesia.



**Gambar 4.5** Papan Suasana alternatif 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

## 2. Alternatif Penataan Ruang

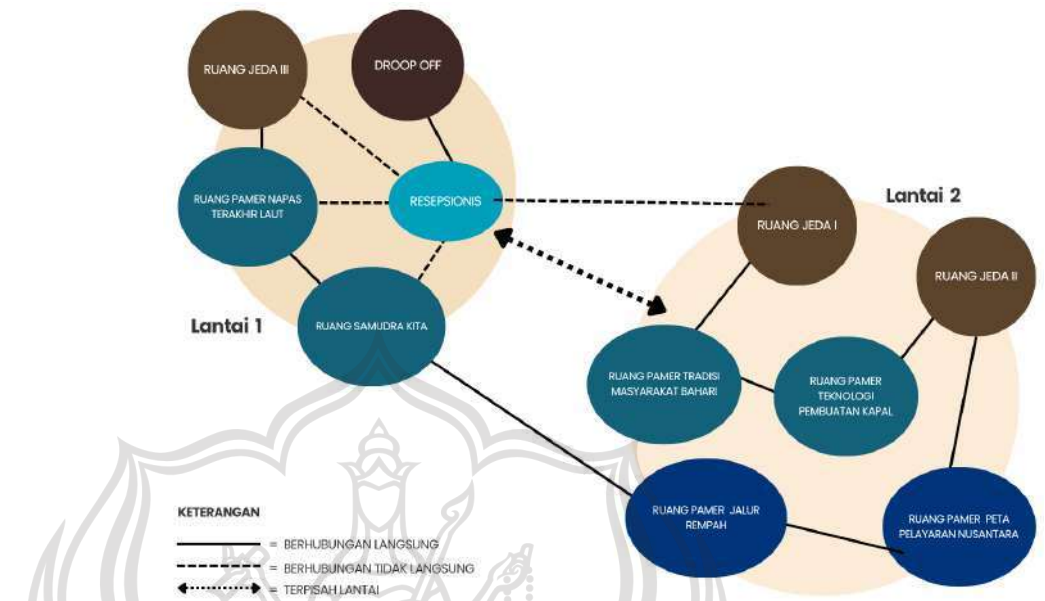
### a. Organisasi ruang

PERTIMBANGAN KHUSUS	PENCAHAYAIAN ALAMI		EQUIPMENT		KRITERIA Matriks	
	AUDITORIUM	PERFORMANCE	PERFORMANCE	EQUIPMENT	NAMA RUANG	
MEMBERIKAN ATMOSFER MODERN TRADISIONAL BAHARI	R	S	S	S	LOBBY DAN RESEPSIONIS	
MEMBERIKAN ATMOSFER IMERSIF PADA RUANG, SOUND SYSTEM	T	R	T	T	SAMUDRA KITA	
SOUND SYSTEM, AMBIANCE	T	R	T	T	NAPAS TERAKHIR LAUT	
TEMPAT ISTIRAHAT DAN PENYEDIAAN STOP KONTAK	R	S	R	R	RUANG JEDA II DAN EKIT	
PENYEDIAAN SIGNAGE, DAN KURSI TUNGGU	R	S	R	R	RUANG JEDA I	
MENCiptakan SIRKULASI PENGLUNJUNG YANG MELUK DAN MENYEBAR DAN PEDESTAL	T	R	T	T	RUANG PAMER TRADISI MASYARAKAT BAHARI	
LAYAR LED, PENYEDIAAN PEDESTAL	T	R	T	T	RUANG PAMER TEKNOLOGI PEMBUATAN KAPAL DAN PERAHU	
TEMPAT ISTIRAHAT DAN PENYEDIAAN STOP KONTAK	R	H	R	R	RUANG JEDA II	
LAYAR INTERAKTIF, PEDESTAL, SOUND SYSTEM	T	R	T	T	RUANG PAMER PETA PELAYARAN NUSANTARA	
AREA INTERAKTIF, PEDESTAL, SOUND SYSTEM	T	R	T	T	RUANG PAMER JALUR REMPAH	

**KETERANGAN**  
 T = TINGGI    ● JALUH  
 S = SEDANG    ● DEKAT  
 R = RENDAH    ● SEDANG

**Gambar 4.6** Diagram Matriks  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

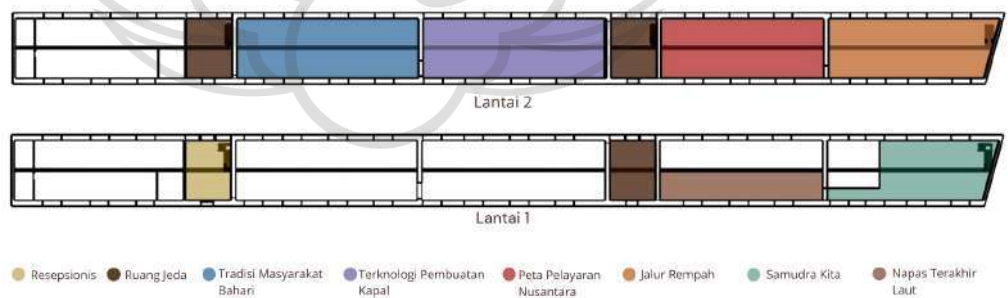
b. Bubble Diagram



**Gambar 4.7** Bubble Diagram

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

c. Zoning atau Bubble Plan

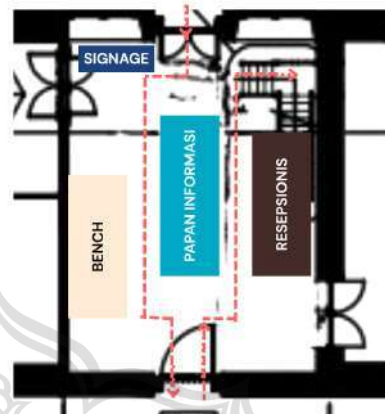


**Gambar 4.8** Zona area ruang pameran museum

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

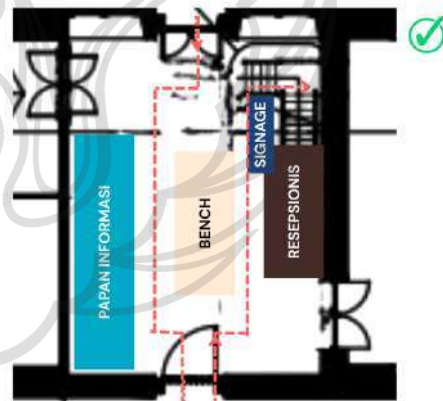
d. Block Plan dan Sirkulasi

1) Resepsionis



Gambar 4.9 Blok Plan Alternatif 1 Resepsionis

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)



Gambar 4.10 Blok Plan Alternatif 2 Resepsionis

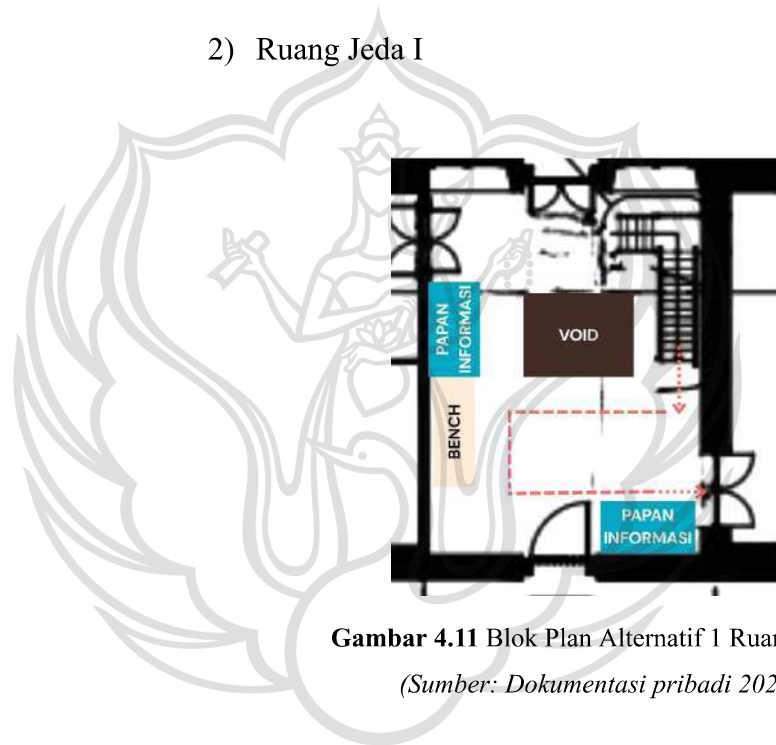
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	8	10
Sirkulasi	7	10

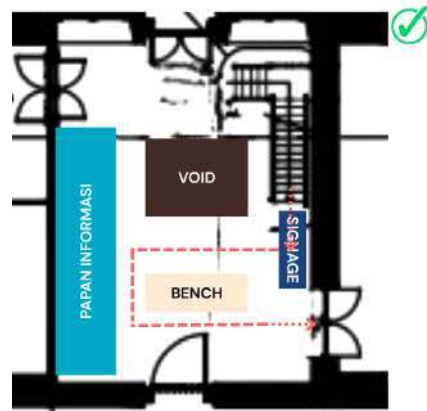
Dari hasil evaluasi capaian nilai pada skala 1-10 terhadap kedua alternatif blok plan resepsionis, diperoleh bahwa alternatif ke 2 memiliki nilai tertinggi baik dari segi efektifitas maupun sirkulasi pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa block plan pada alternatif 2 dinilai lebih optimal dalam mendukung alur aktivitas dan kenyamanan pengguna dibandingkan alternatif 1.

## 2) Ruang Jeda I



**Gambar 4.11** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jeda I

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



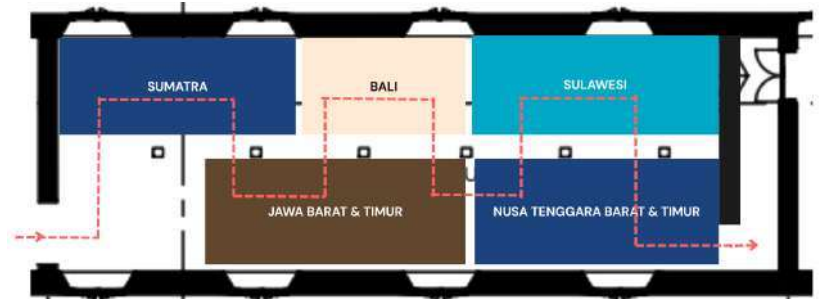
**Gambar 4.12** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda I  
*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

**Tabel 4.2** Hasil Evaluasi

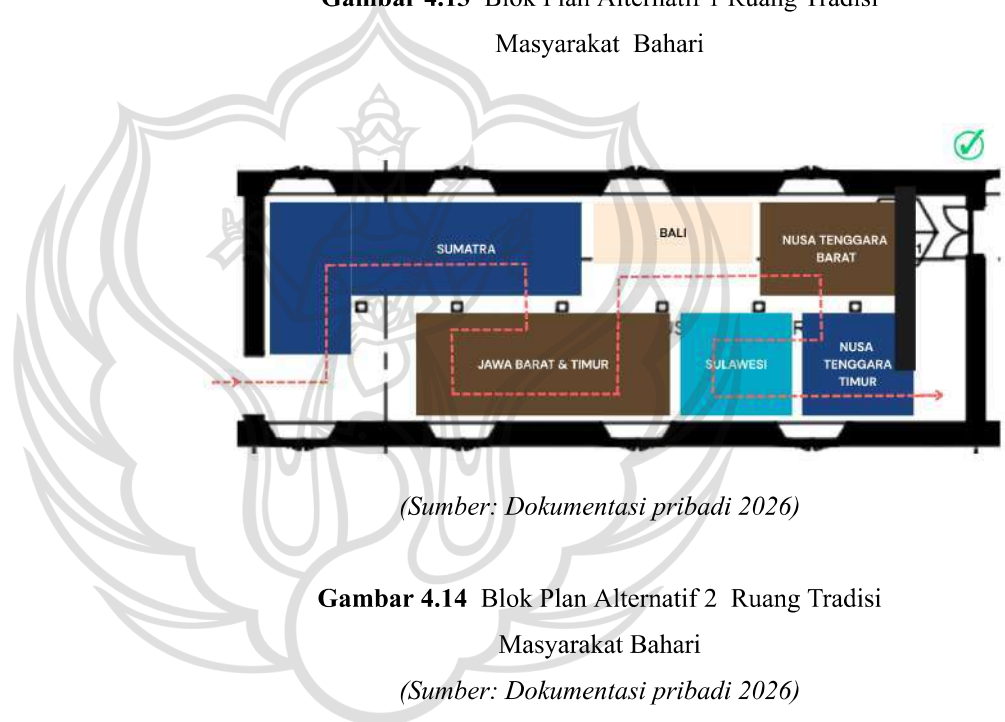
Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	7	10
Sirkulasi	10	10

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif block plan ruang jeda I, alternatif 2 menunjukkan nilai lebih tinggi pada aspek efektifitas dan sirkulasi pengunjung. Hal ini menandakan bahwa block plan pada alternatif 2 lebih mendukung kenyamanan pengguna.

### 3) Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari



**Gambar 4.13** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari



(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Gambar 4.14** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

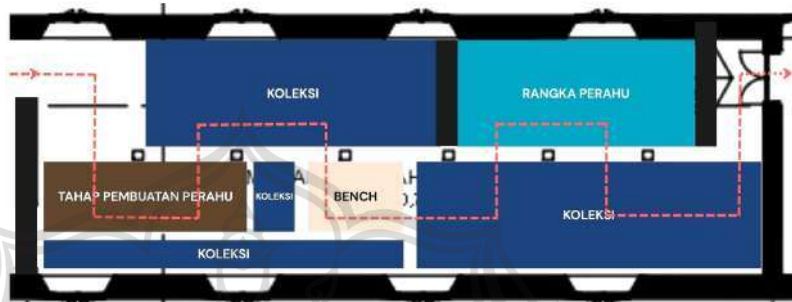
**Tabel 4.3** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	9	9
Sirkulasi	9	10

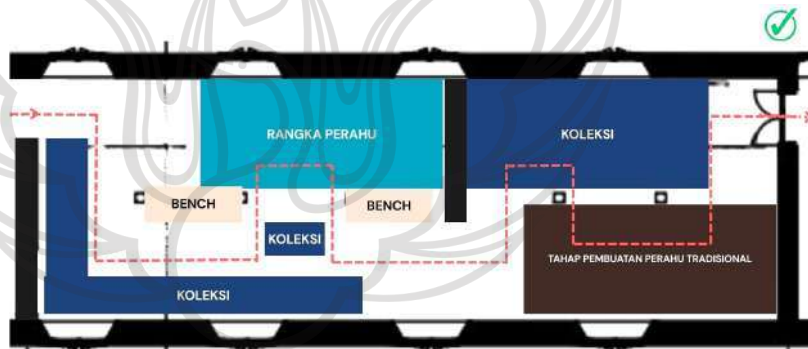
Dari hasil evaluasi capaian nilai pada skala 1-10 terhadap kedua alternatif block plan ruang pameran Tradisi Masyarakat Bahari, alternatif 2 memiliki

nilai tertinggi dari segi efektifitas dan sirkulasi pengunjung. Hal ini menunjukkan block plan alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung alur aktivitas dan kenyamanan pengguna.

#### 4) Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal



**Gambar 4.15** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



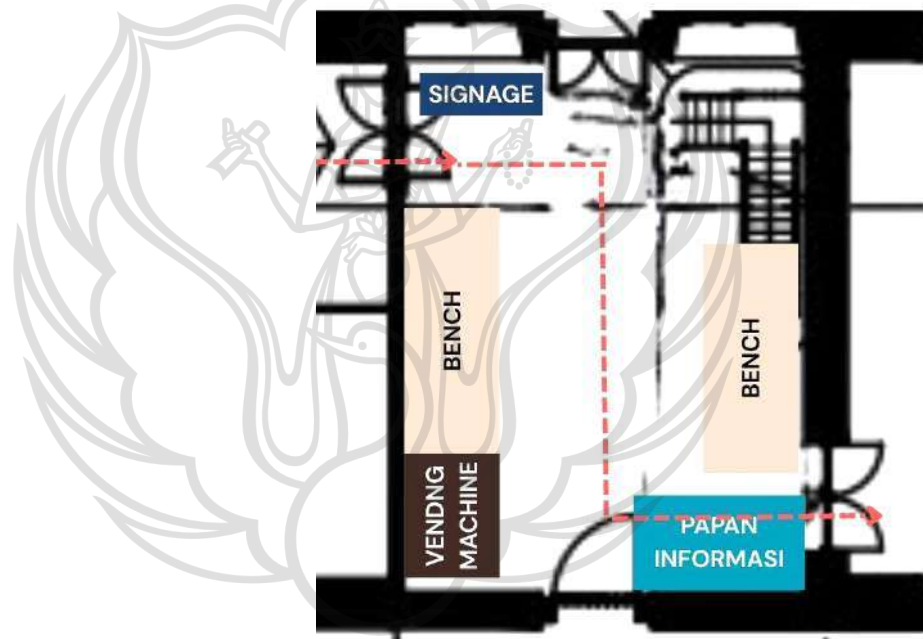
**Gambar 4.16** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.4** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	7	9
Sirkulasi	9	10

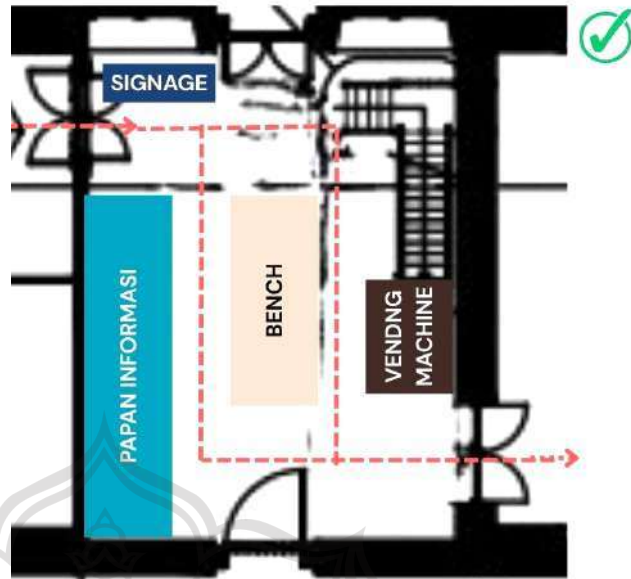
Merujuk pada hasil evaluasi terhadap block plan ruang pameran dengan tema ruang Teknologi Pembuatan Kapal, di peroleh bahwa Alternatif 2 memiliki nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan sirkulasi pengunjung. Hal ini menandakan bahwa konsep penataan ruang pameran alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung aktivitas dan kenyamanan pengunjung.

#### 5) Ruang Jeda 2



**Gambar 4.17** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jeda 2

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.18** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda 2

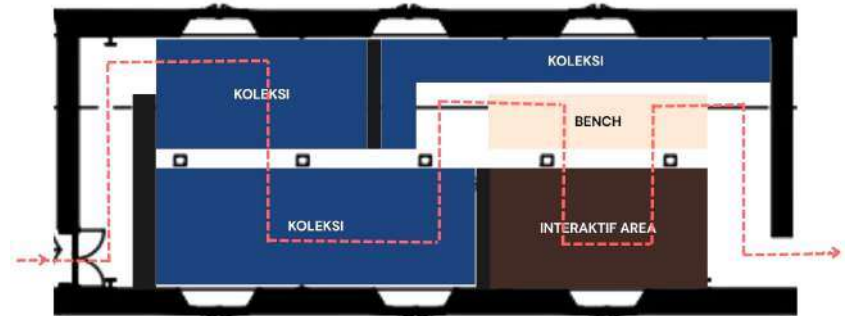
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.5** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	10	8
Sirkulasi	7	10

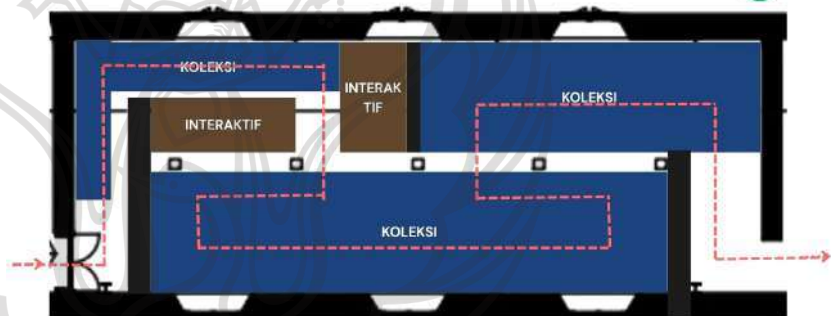
Hasil evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap block plan ruang jeda 2 menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan alur sirkulasi pengunjung.

6) Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara



**Gambar 4.19** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.20** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara

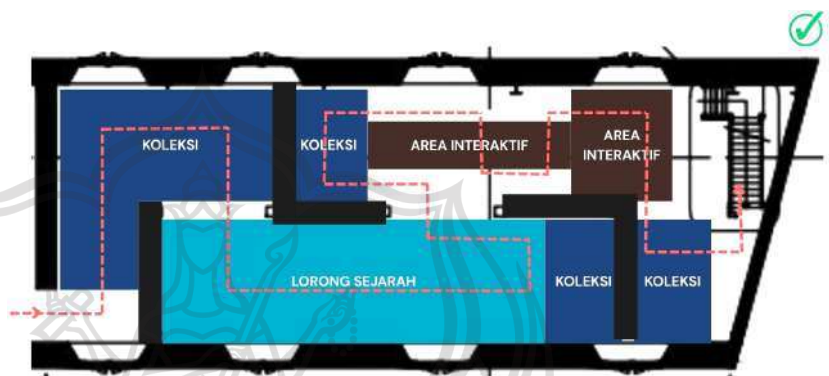
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.6** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	9	9
Sirkulasi	9	10

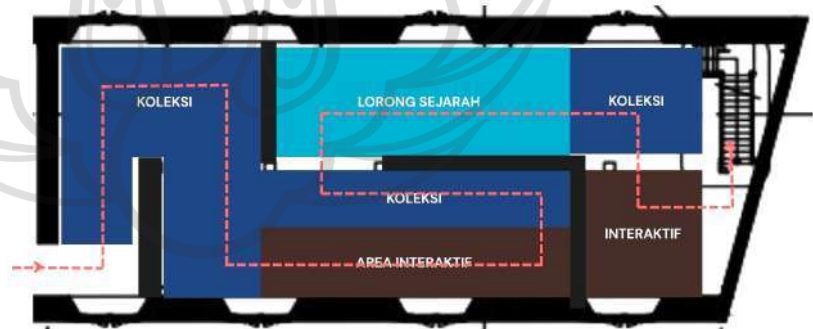
Mengacu pada capaian capaian nilai 1-10 terhadap block plan ruang pameran dengan tema Peta Pelayaran Nusantara menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan alur sirkulasi pengunjung.

7) Ruang Pamer jalur Rempah



Gambar 4.21 Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jalur Rempah

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



Gambar 4.22 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jalur Rempah

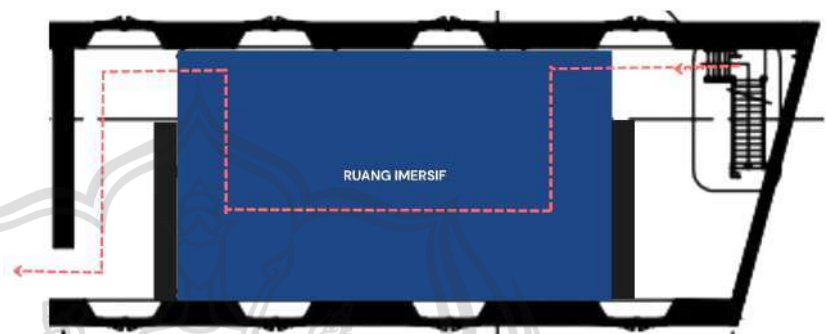
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Tabel 4.7 Hasil Evaluasi

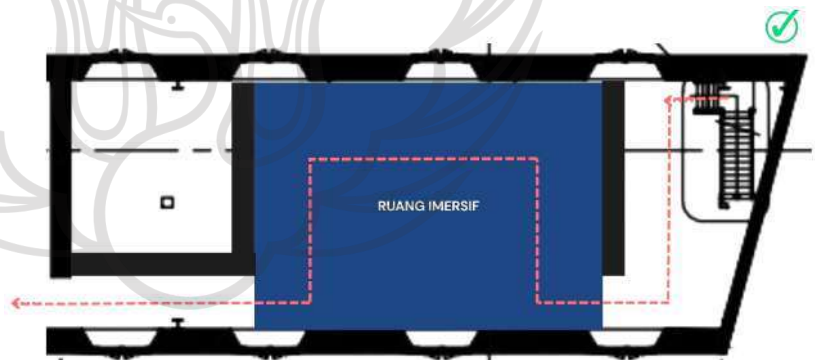
Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	8	10
Sirkulasi	10	7

Ditinjau dari evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap block plan ruang pameran dengan tema Jalur Rempah menunjukkan bahwa alternatif 1 memperoleh nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan alur sirkulasi pengunjung.

8) Ruang Samudra Kita



**Gambar 4.23** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Samudra Kita  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.24** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Samudera Kita  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

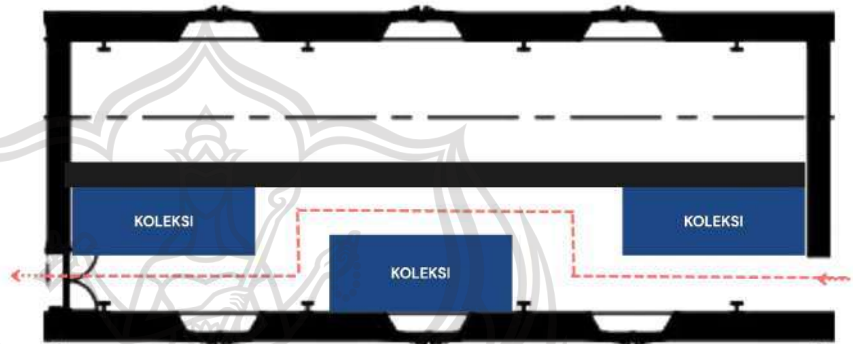
**Tabel 4.8** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	8	8

Sirkulasi	7	9
-----------	---	---

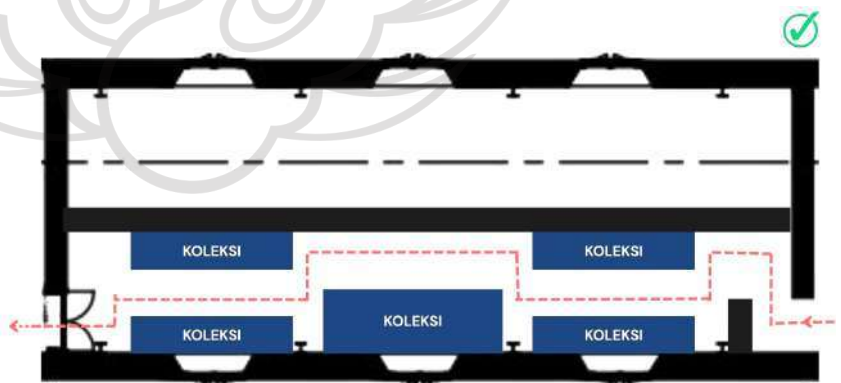
Dari hasil evaluasi capaian nilai terhadap block plan ruang pameran Samudra Kita menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan alur sirkulasi pengunjung.

### 9) Ruang Nafas Terakhir Laut



**Gambar 4.25** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Nafas Terakhir Laut

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.26** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Nafas Terakhir Laut

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

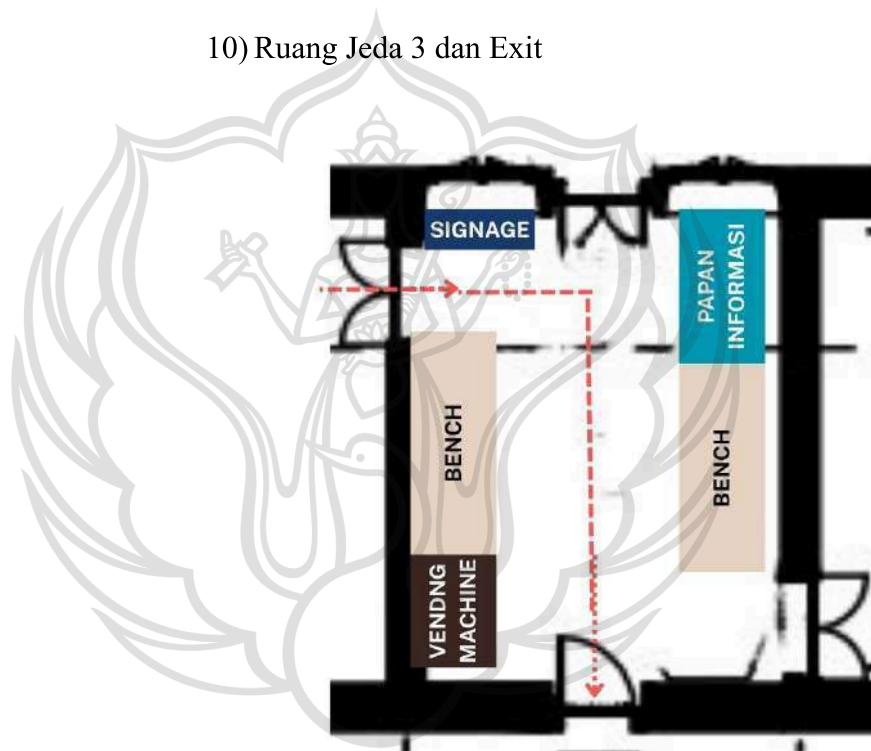
**Tabel 4.9** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
------------	--------------	--------------

Efektifitas	9	9
Sirkulasi	7	10

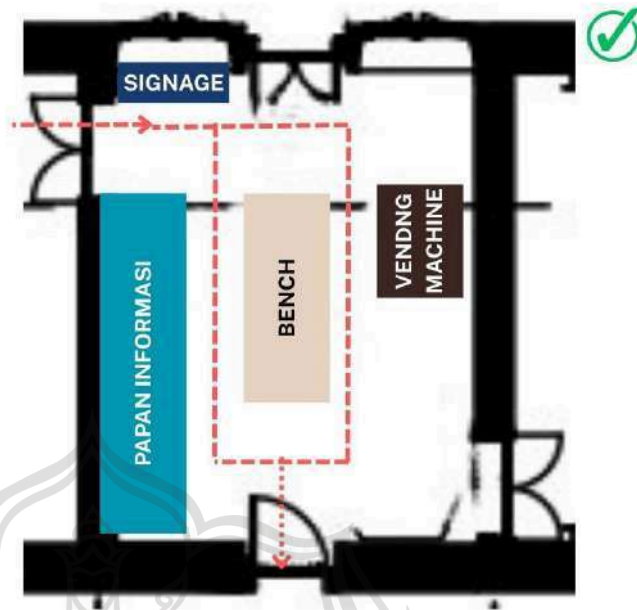
Berdasarkan hasil evaluasi capaian nilai terhadap block plan ruang pameran dengan tema Nafas Terakhir Laut menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan alur sirkulasi pengunjung.

#### 10) Ruang Jeda 3 dan Exit



**Gambar 4.27** Blok Plan Alternatif 1 Ruang Jeda 3

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)*



**Gambar 4.28** Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda 3  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)

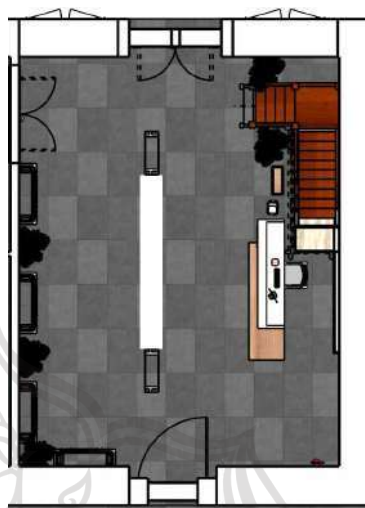
**Tabel 4.10** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	9	8
Sirkulasi	8	10

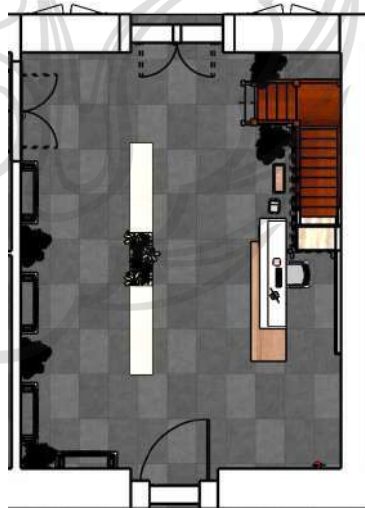
Merujuk pada hasil evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap block plan ruang jeda 3 atau pintu keluar ruang pameran menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi pada aspek efektifitas dan alur sirkulasi pengunjung.

e. Tata Letak Ruang (*Layout*)

1) Resepsionis



**Gambar 4.29** *Layout* Alternatif 1 Resepsionis  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.30** *Layout* Alternatif 2 Resepsionis  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.11** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	8	10

Sirkulasi	7	10
Kapasitas	7	9
Aksesibilitas	9	9

Hasil evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap tata letak ruang lobby menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi dari segi Efektifitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung.

## 2) Ruang Jeda 1



**Gambar 4.31** *Layout* Alternatif 1 Ruang Jeda 1

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



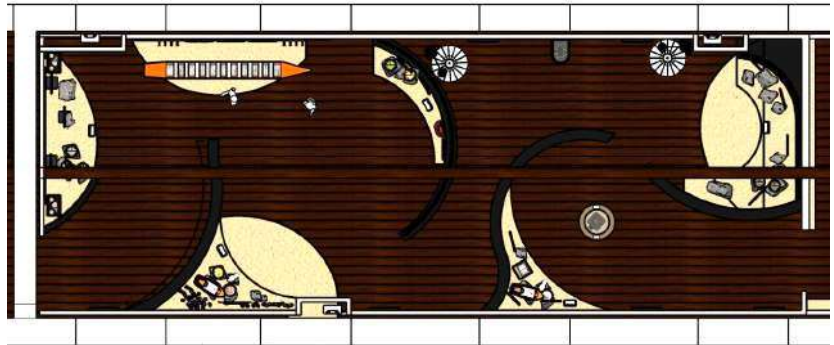
**Gambar 4.32** *Layout Alternatif 2 Ruang Jeda 1*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.12** Hasil Evaluasi

<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Efektifitas	7	10
Sirkulasi	10	10
Kapasitas	10	8
Aksesibilitas	9	9

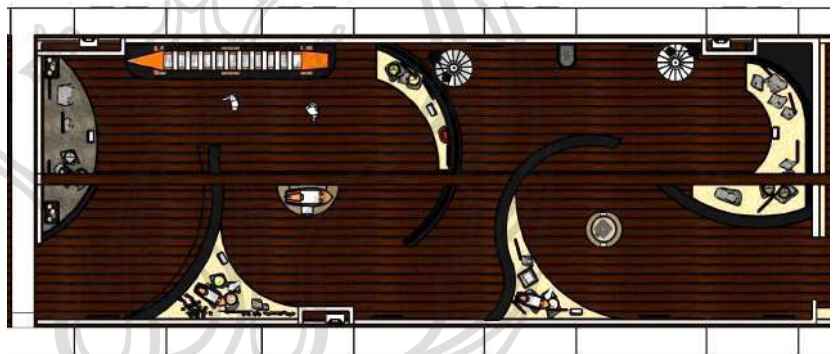
Berdasarkan evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap tata letak ruang Jeda 1 menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi dari segi Efektifitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak ruang alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung aktivitas pengunjung

### 3) Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari



**Gambar 4.33** *Layout* Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.34** *Layout* Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.13** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	9	9
Sirkulasi	9	10
Kapasitas	8	8
Aksesibilitas	7	8

Merujuk pada hasil evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap tata letak ruang pameran dengan tema Tradisi Masyarakat Bahari menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi dari segi efektifitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung.

4) Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu



**Gambar 4.35** *Layout* Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.36** *Layout* Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.14** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
------------	--------------	--------------

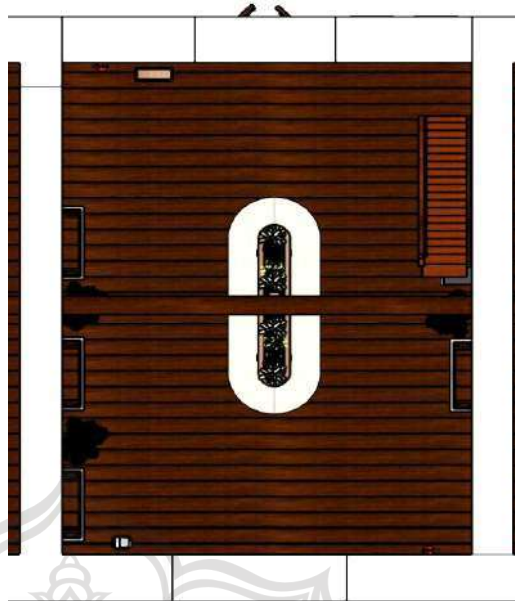
Efektifitas	7	9
Sirkulasi	9	10
Kapasitas	7	8
Aksesibilitas	6	9

Dari analisis hasil evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap tata letak ruang lobby menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi dari segi Efektifitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung. Hal ini menegaskan bahwa alternatif 2 lebih sesuai dengan kenyamanan pengunjung.

#### 5) Ruang Jeda 2



**Gambar 4.37** *Layout* Alternatif 1 Ruang Jeda 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



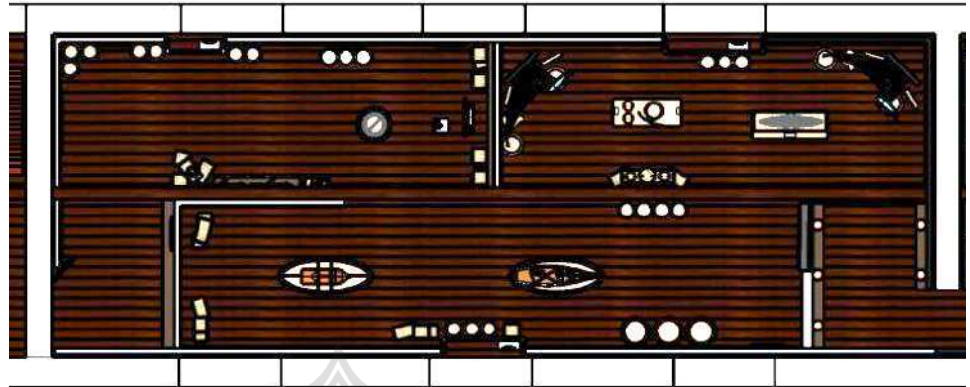
**Gambar 4.38** *Layout* Alternatif 2 Ruang Jeda 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.15** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	10	8
Sirkulasi	7	10
Kapasitas	8	10
Aksesibilitas	8	9

Ditinjau dari evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap tata letak ruang jeda 2 menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi dari segi Efektifitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung alur aktivitas dan kenyamanan pengunjung

6) Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara



**Gambar 4.39** *Layout Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara*

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.40** *Layout Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara*

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

**Tabel 4.16** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	9	9
Sirkulasi	9	10
Kapasitas	8	9

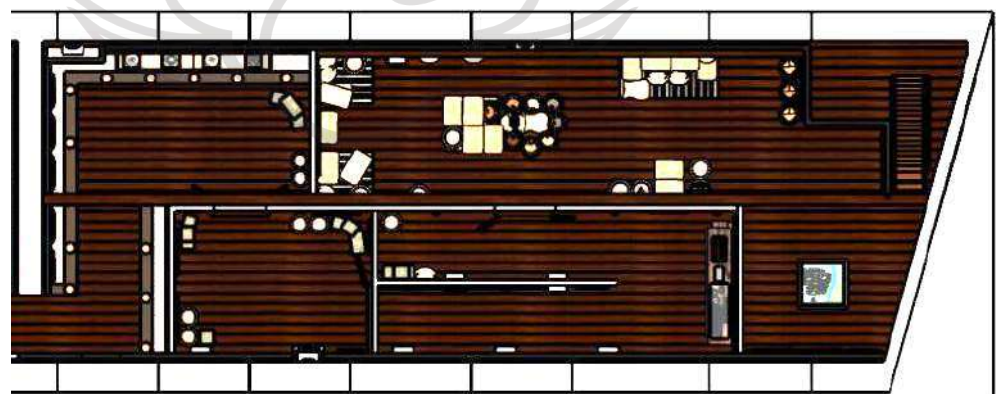
Aksesibilitas	8	8
---------------	---	---

Berdasarkan hasil evaluasi capaian nilai 1-10 terhadap tata letak ruang pameran peta Pelayaran Nusantara menunjukkan bahwa alternatif 2 memperoleh nilai tertinggi dari segi Efektifitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung.

### 7) Ruang Pamer Jalur Rempah



**Gambar 4.41** *Layout Alternatif 1 Ruang Jalur Rempah*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



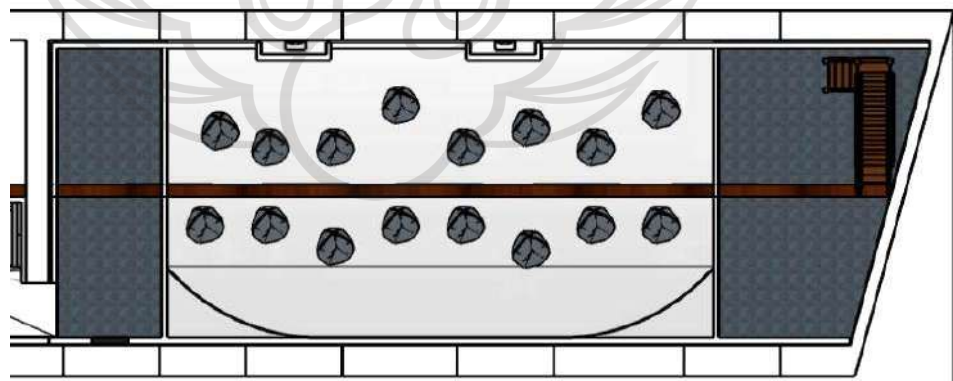
**Gambar 4.42** *Layout Alternatif 2 Ruang Jalur Rempah*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Tabel 4.17 Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	8	10
Sirkulasi	10	7
Kapasitas	9	8
Aksesibilitas	8	8

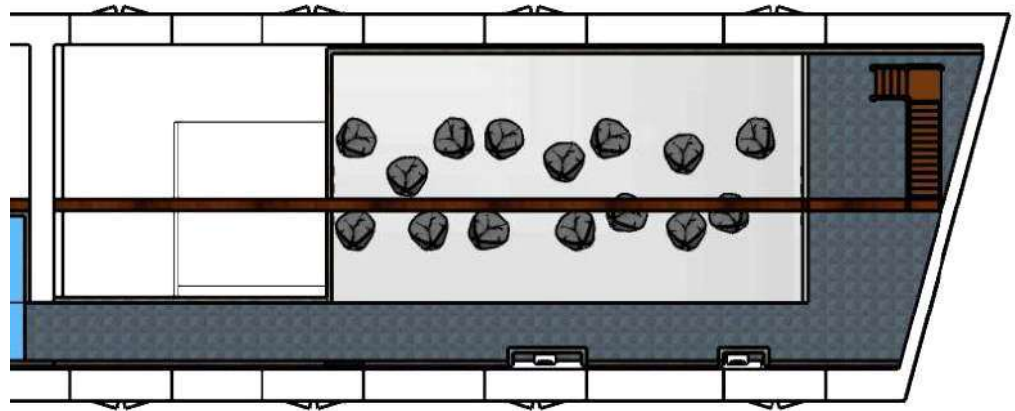
Mengacu pada hasil evaluasi tata letak ruang pameran Jalur Rempah, capaian tertinggi diperoleh oleh alternatif 2. Nilai tersebut terutama ditinjau dari aspek efektivitas, sirkulasi, kapasitas, dan aksesibilitas pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung alur kunjungan serta kenyamanan ruang pameran dibandingkan alternatif lainnya.

#### 8) Ruang Samudra Kita



Gambar 4.43 Layout Alternatif 1 Ruang Samudra Kita

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.44** *Layout Alternatif 2 Ruang Samudra Kita*

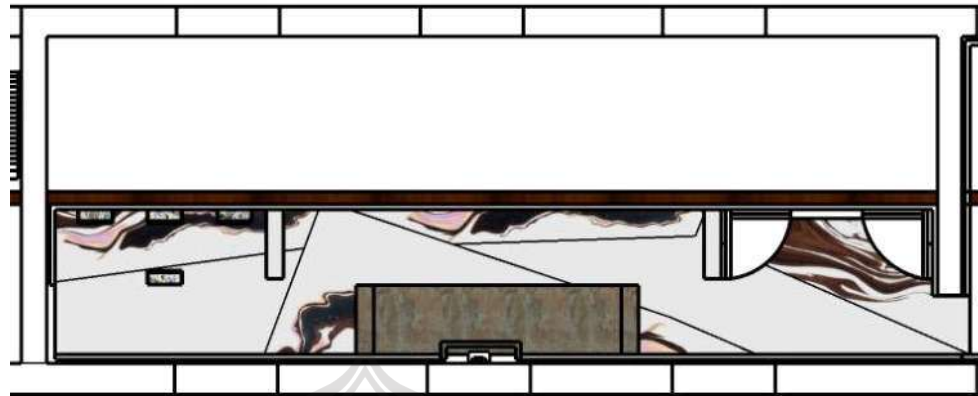
*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

**Tabel 4.18** Hasil Evaluasi

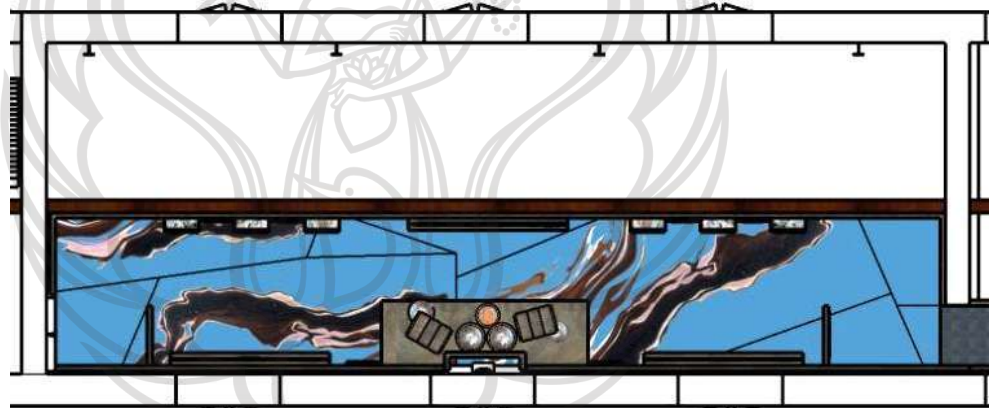
<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Efektifitas	7	8
Sirkulasi	7	9
Kapasitas	10	9
Aksesibilitas	8	8

Dari hasil evaluasi capaian nilai pada skala 1–10 terhadap kedua alternatif tata letak ruang, diperoleh bahwa alternatif 2 memiliki nilai tertinggi dari segi efektivitas, sirkulasi, Kapasitas dan aksesibilitas. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung alur aktivitas dan kenyamanan pengguna.

9) Ruang Pamer Nafas Terakhir Laut



**Gambar 4.45** *Layout Alternatif 1 Ruang Napas Terakhir Laut*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



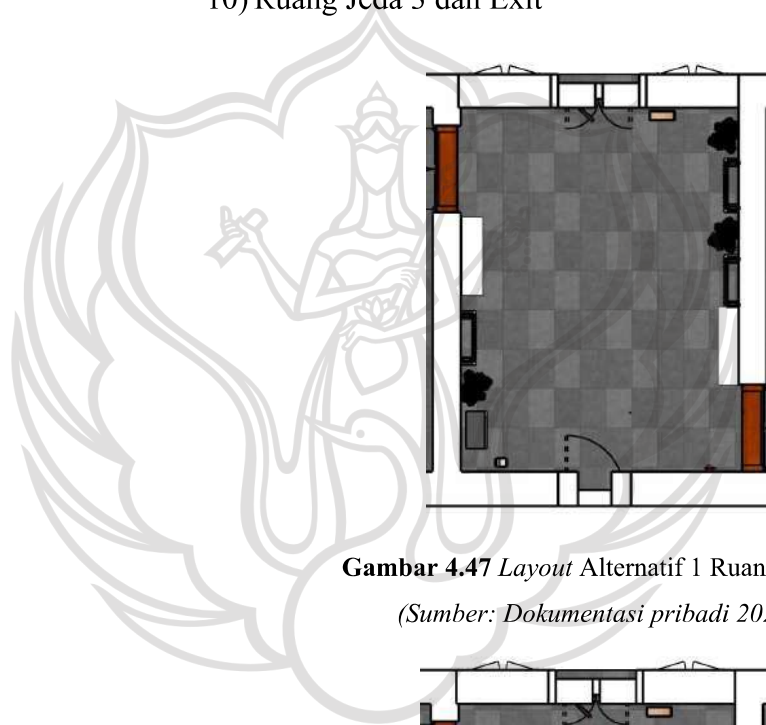
**Gambar 4.46** *Layout Alternatif 2 Ruang Napas Terakhir Laut*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.19** Hasil Evaluasi

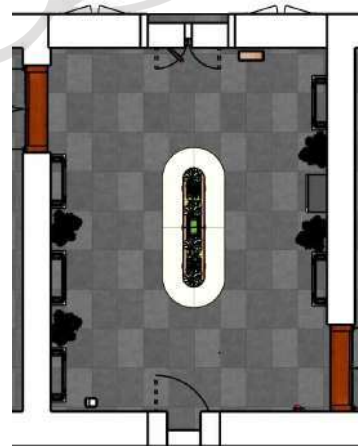
Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Efektifitas	9	9
Sirkulasi	7	10
Kapasitas	7	8
Aksesibilitas	8	9

Merujuk pada hasil evaluasi capaian nilai terhadap kedua alternatif tata letak ruang, diperoleh bahwa alternatif 2 memiliki nilai tertinggi dari segi efektivitas, sirkulasi, Kapasitas dan aksesibilitas. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung alur aktivitas dan kenyamanan pengguna.

#### 10) Ruang Jeda 3 dan Exit



**Gambar 4.47** *Layout* Alternatif 1 Ruang Jeda 3  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.48** *Layout* Alternatif 2 Ruang Jeda 3  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.20** Hasil Evaluasi

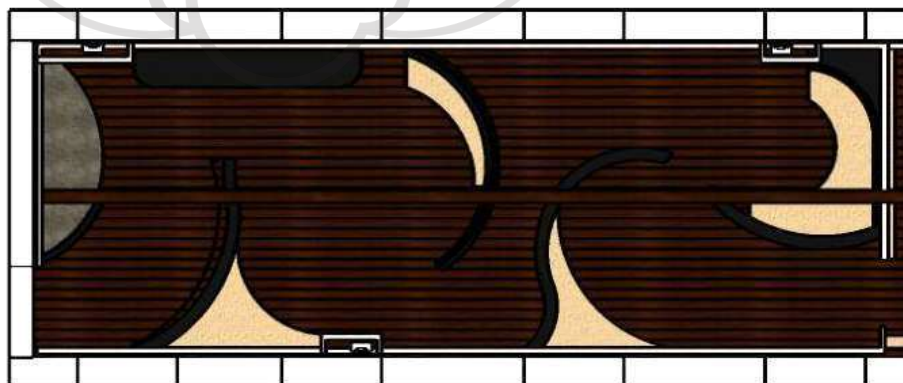
<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Efektifitas	9	8
Sirkulasi	8	10
Kapasitas	7	9
Aksesibilitas	8	8

Dari hasil evaluasi capaian nilai pada skala 1–10 terhadap kedua alternatif tata letak ruang, diperoleh bahwa alternatif 2 memiliki nilai tertinggi dari segi efektifitas, sirkulasi, Kapasitas dan aksesibilitas. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak alternatif 2 lebih optimal dalam mendukung alur aktivitas dan kenyamanan pengguna.

### **3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang**

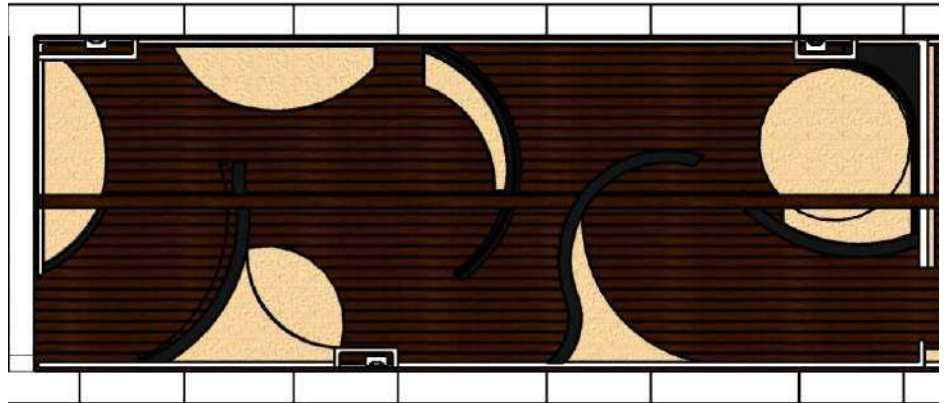
#### **a. Lantai**

##### **1) Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari**



**Gambar 4.49** Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.50** Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

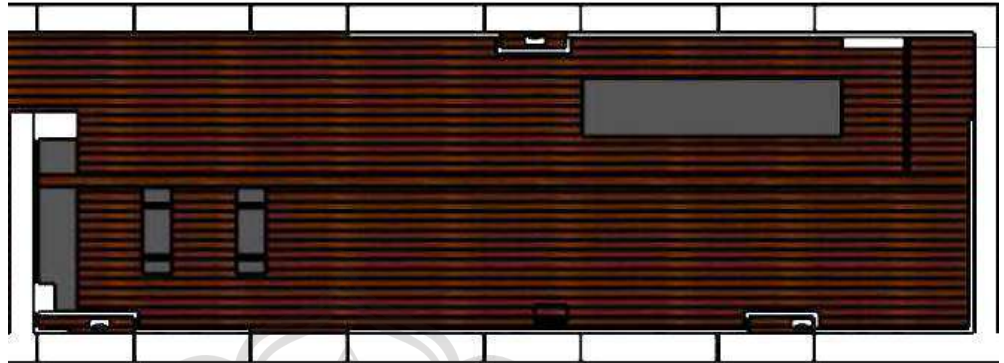
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.21** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	10	7
Estetika	9	8

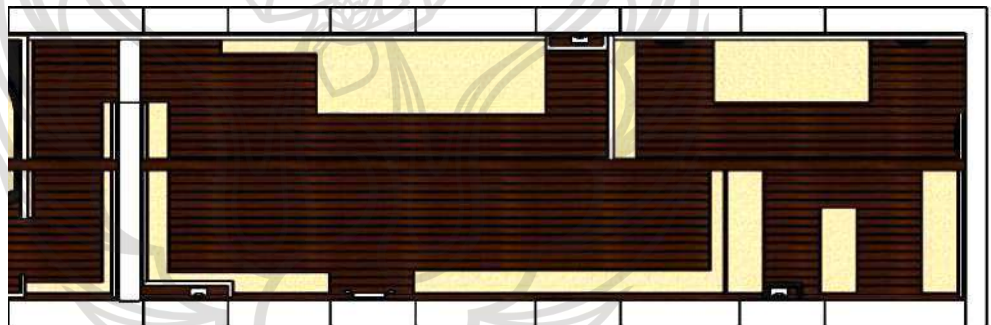
Merujuk pada alternatif rencana lantai pada ruang pameran dengan tema Tradisi Masyarakat Bahari, ditunjukkan bahwa alternatif 1 memiliki capaian nilai tertinggi pada skala 1–10. Nilai tersebut terutama ditinjau dari aspek estetika, capaian tema ruang, serta alur akses pengunjung yang lebih optimal.

2) Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu



**Gambar 4.51** Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.52** Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu

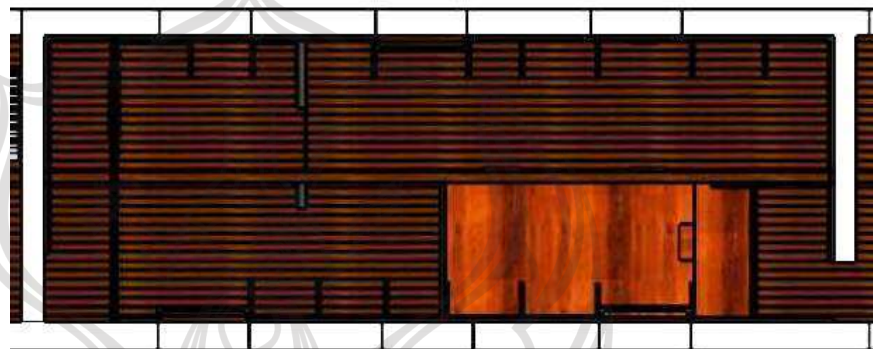
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.22** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	7	10
Estetika	7	8

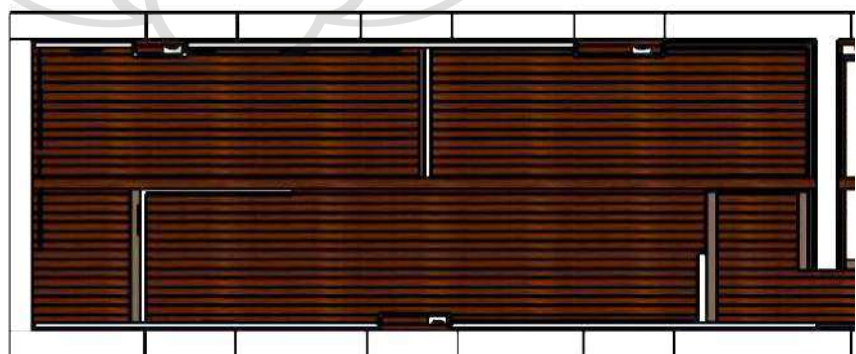
Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana lantai ruang teknologi pembuatan kapal, diperoleh bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Penataan ruang pada alternatif 2 ini dinilai lebih efektif serta optimal dalam mendukung alur aktivitas pengunjung.

### 3) Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara



**Gambar 4.53** Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.54** Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara

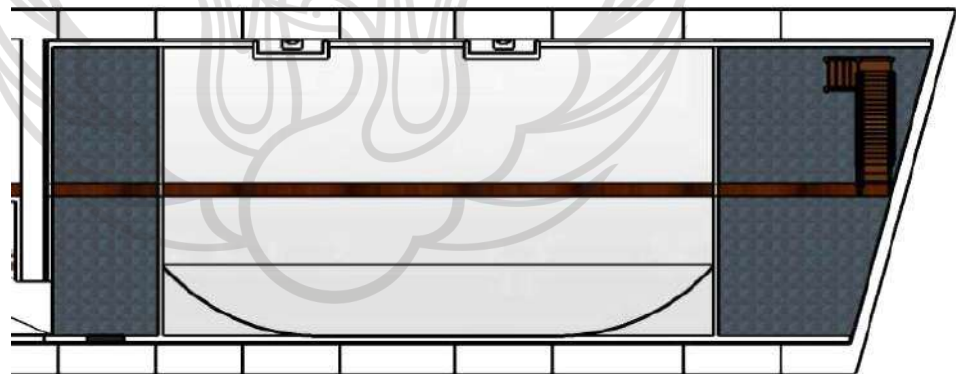
*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Tabel 4.23 Hasil Desain

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	8	9
Estetika	8	8

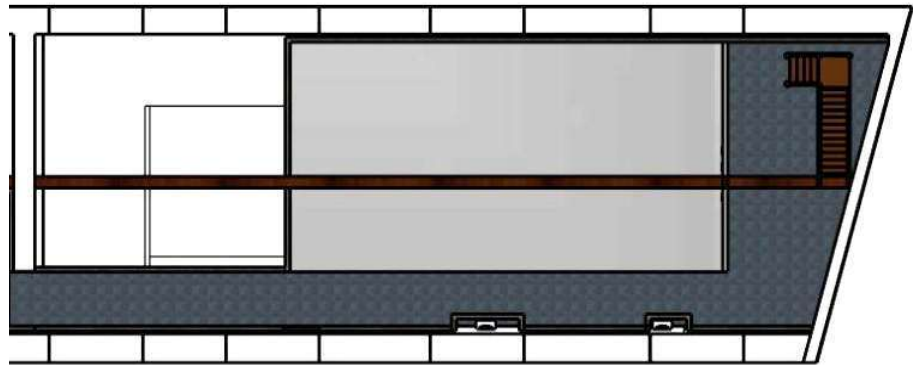
Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana lantai ruang dengan tema Peta Pelayaran Nusantara, diperoleh bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana lantai pada alternatif 2 ini dinilai lebih efektif serta optimal dalam mendukung alur aktivitas pengunjung.

#### 4) Ruang Samudra Kita



Gambar 4.55 Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Samudra kita

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.56** Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Samudra Kita

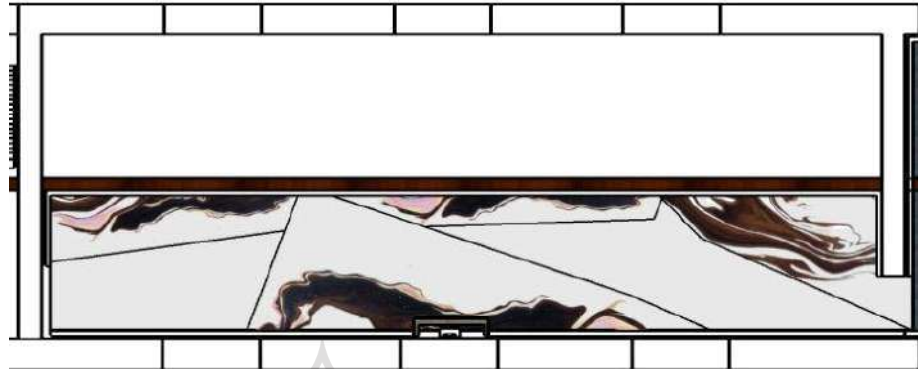
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.24** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	8	8
Estetika	7	9

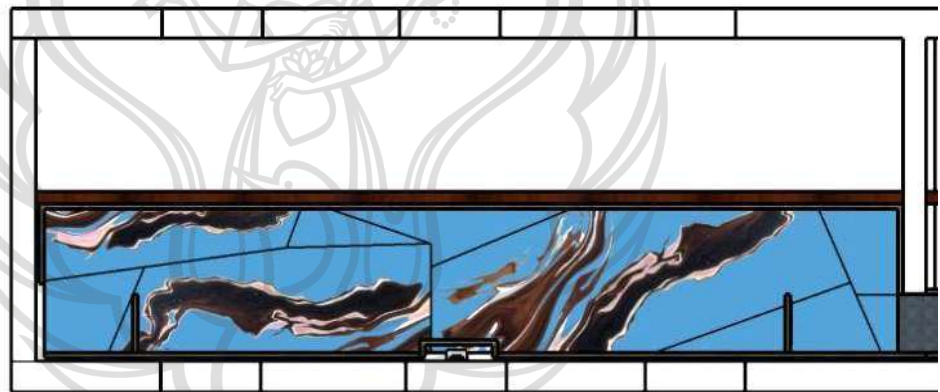
Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana lantai ruang dengan tema ruang Samudera Kita, diperoleh bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana lantai pada alternatif 2 ini dinilai lebih efektif serta optimal dalam mendukung alur aktivitas pengunjung karena pada alternatif ke 2 pengunjung bisa memilih untuk menikmati tayangan imersif terlebih dahulu atau melanjutkan petualangan.

5) Ruang Pamer Nafas Terakhir Laut



**Gambar 4.57** Rencana Lantai Alternatif 1 Ruang Napas  
Terakhir Laut

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.58** Rencana Lantai Alternatif 2 Ruang Napas  
Terakhir Laut

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

**Tabel 4.25** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	7	10
Estetika	8	9

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana lantai ruang Nafas Terakhir Laut, diperoleh bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Penataan ruang pada alternatif 2 ini dinilai lebih efektif serta optimal dalam mendukung alur aktivitas pengunjung.

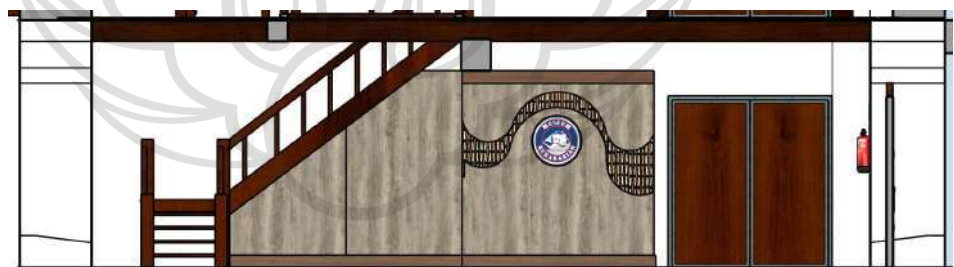
b. Dinding

1) Resepsionis



**Gambar 4.59** Rencana Dinding Alternatif 1 Resepsionis

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.60** Rencana Dinding Alternatif 2 Resepsionis

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.26** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	7	10
Estetika	7	8

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding pada backdrop area resepsionis, ditunjukkan bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada backdrop resepsionis pada alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dengan tema ruang.

2) Ruang Jeda 1, 2, dan 3



**Gambar 4.61** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Jeda

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.62** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Jeda

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.27** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	10	10
Estetika	8	9

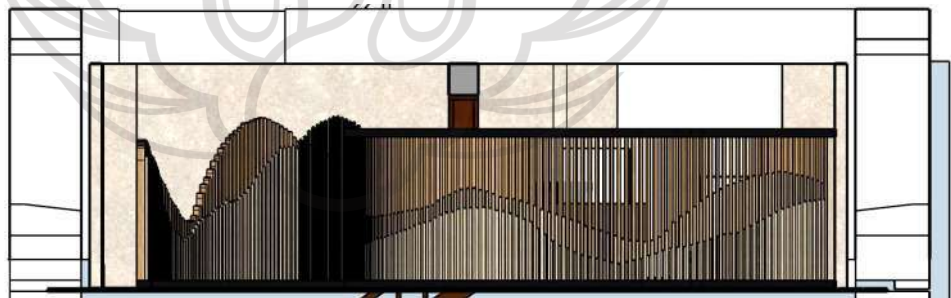
Hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding ruang jeda, ditunjukkan bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada ruang jeda museum pada alternatif 2 ini dinilai lebih fungsional dan sesuai dengan tema ruang.

### 3) Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari



**Gambar 4.63** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.64** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.28** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
------------	--------------	--------------

Capaian Tema	7	10
Estetika	7	9

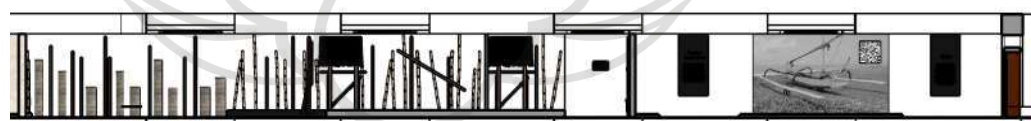
Merujuk pada hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding ruang pameran dengan tema Tradisi Masyarakat Bahari, diperoleh bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dengan tema ruang pameran.

#### 4) Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu



**Gambar 4.65** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.66** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.29** Hasil Evaluasi

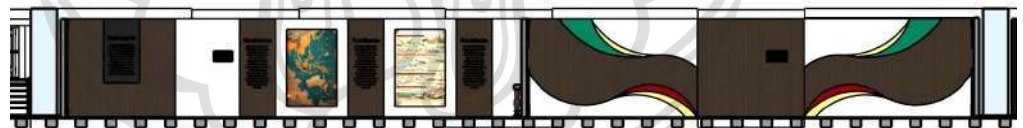
Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	7	10
Estetika	7	9

Mengacu pada capaian nilai skala 1-10 hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding pada ruang pameran dengan tema Teknologi Pembuatan Kapal, ditunjukkan bahwa alternatif 2 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dengan tema ruang dan nuansa tradisional bahari.

#### 5) Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara



**Gambar 4.67** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.68** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.30** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	9	10
Estetika	8	9

Dari analisis terhadap alternatif rencana dinding pada ruang pameran dengan tema Peta Pelayaran Nusantara, ditunjukkan bahwa alternatif 2 memiliki

capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dengan tema ruang pameran museum.

6) Ruang Pamer Jalur Rempah



**Gambar 4.69** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Jalur Rempah

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.70** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Jalur Rempah

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

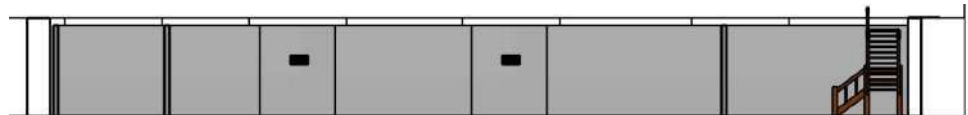
**Tabel 4.31** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	8	9
Estetika	7	8

Ditinjau dari hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding pada ruang pameran dengan tema Jalur Rempah, ditunjukkan bahwa alternatif 2 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek estetika

dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dan terintegrasi dengan tema ruang pameran.

7) Ruang samudra kita



**Gambar 4.71** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Samudra Kita

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.72** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Samudra Kita

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.32** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	7	8
Estetika	7	7

Dari hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding pada ruang pameran Samudera Kita, ditunjukkan bahwa alternatif 2 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dengan tema ruang.

## 8) Ruang Pamer Nafas Terakhir Laut



**Gambar 4.73** Rencana Dinding Alternatif 1 Ruang Napas Terakhir Laut

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.74** Rencana Dinding Alternatif 2 Ruang Napas Terakhir Laut

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.33** Hasil Evaluasi

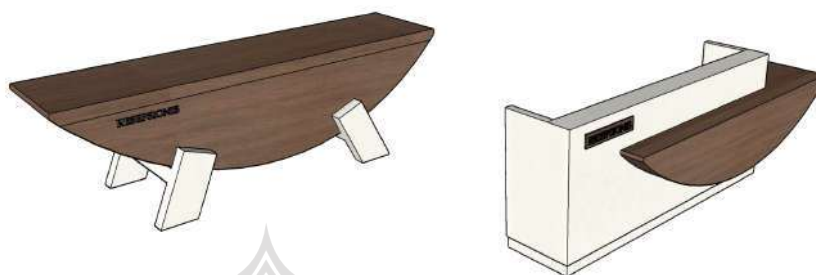
Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Capaian Tema	8	10
Estetika	9	9

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana dinding pada ruang pameran dengan tema Nafas Terakhir Laut, ditunjukkan bahwa alternatif 2 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek estetika dan capaian tema ruang. Rencana dinding pada alternatif 2 ini dinilai lebih sesuai dengan tema ruang pameran.

#### 4. Alternatif Pengisi Ruang

##### a. Furniture Custom

##### 1) Resepsionis



**Gambar 4.75** Alternatif desain 1 dan 2 Meja Resepsionis

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.34** Hasil Desain

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Ergonomi	8	9
Fungsi	9	9
Capaian Tema	10	10
Estetika	9	10

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom meja resepsionis, ditunjukkan bahwa alternatif 2 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 2 ini dinilai lebih simple, modern, fungsional dan sesuai dengan tema ruang resepsionis.

2) Ruang Jeda 2, dan 3



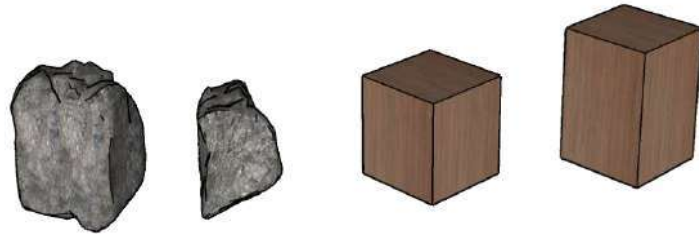
**Gambar 4.76** Alternatif desain 1 dan 2 Bench Ruang Jeda  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.35** Hasil Desain

<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Ergonomi	9	9
Fungsi	10	7
Capaian Tema	9	8
Estetika	10	8

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom untuk bangku ruang jeda museum, ditunjukkan bahwa alternatif 1 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 1 ini dinilai fungsional, estetis, serta memenuhi kebutuhan pengunjung serta sesuai dengan tema ruang jeda.

### 3) Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari



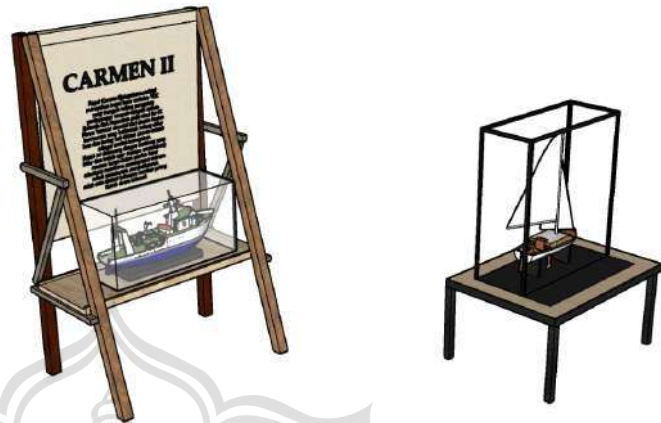
**Gambar 4.77** Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.36** Hasil Evaluasi

<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Ergonomi	9	10
Fungsi	10	10
Capaian Tema	10	7
Estetika	9	7

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom pedestal 1, ditunjukkan bahwa alternatif 1 menunjukkan capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 1 ini dinilai lebih estetik dan fungsional serta sesuai dengan tema ruang pameran.

4) Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu



**Gambar 4.78** Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.37** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Ergonomi	9	9
Fungsi	10	10
Capaian Tema	10	8
Estetika	8	7

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom pedestal 2, ditunjukkan bahwa alternatif 1 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 1 ini dinilai lebih estetis dan fungsional serta sesuai dengan tema ruang pameran.



**Gambar 4.79** Alternatif desain 1 dan 2 Papan Informasi 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.38** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Ergonomi	9	8
Fungsi	9	9
Capaian Tema	10	8
Estetika	10	8

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom papan informasi 1, ditunjukkan bahwa alternatif 1 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 1 ini dinilai lebih estetis dan fungsional serta sesuai dengan tema ruang pameran.

## 5) Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara



**Gambar 4.80** Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 3

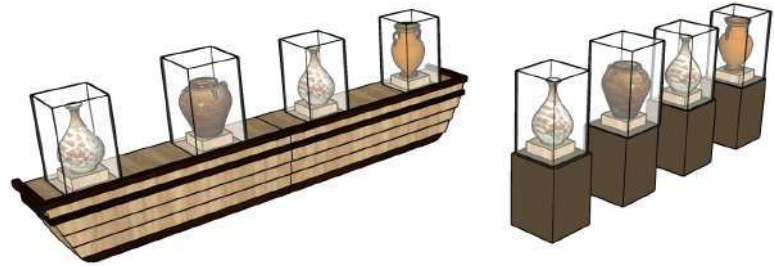
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.39** Hasil Evaluasi

Keterangan	Alternatif 1	alternatif 2
Ergonomi	8	8
Fungsi	8	8
Capaian Tema	7	9
Estetika	7	10

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom pedestal 3, ditunjukkan bahwa alternatif 2 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 2 ini dinilai lebih estetis dan fungsional serta sesuai dengan tema ruang pameran museum.

6) Ruang Pamer jalur Rempah



**Gambar 4.81** Alternatif desain 1 dan 2 Bentuk Pedestal 4  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.40** Hasil Evaluasi

<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Ergonomi	9	9
Fungsi	10	10
Capaian Tema	10	8
Estetika	10	9

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom pedestal 4, ditunjukkan bahwa alternatif 1 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 1 ini dinilai lebih estetik dan fungsional serta sesuai dengan tema ruang pameran dengan Tema Jalur Rempah.

## 7) Ruang Pamer Nafas Terakhir Laut



**Gambar 4.82** Alternatif desain 1 dan 2 Papan Informasi 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

**Tabel 4.41** Hasil Evaluasi





<b>Keterangan</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>alternatif 2</b>
Ergonomi	8	8
Fungsi	10	10
Capaian Tema	10	8
Estetika	9	8

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap alternatif rencana furniture custom papan informasi 2, ditunjukkan bahwa alternatif 1 memiliki capaian nilai tertinggi pada aspek fungsi, ergonomi, estetika, dan capaian tema ruang. Alternatif 1 ini dinilai lebih estetik dan fungsional serta sesuai dengan tema ruang pameran dengan tema Nafas Terakhir Laut.

b. Furniture Fabrikasi

Tabel 4.42 Daftar Furniture Fabrikasi







No.	Gambar	Keterangan dan Spesifikasi
1.		<p>Bean Bag 15 buah. Ukuran Medium, Berat 700 g.</p>
2.		<p>Gentong Kayu /barrel Ukuran T.80 cm x D.55 cm, kayu jati, berat 40 kg.</p>
3.		<p>Karung Goni Ukuran 65x110.</p>
4.		<p>Palet Kayu Ukuran 100 cm x 120 cm, berat 1,5 kg.</p>






5.		<p>Peti Kayu          Ukuran kecil 30 x 30 x 30 cm, sedang 50 x 30 x 30 cm, besar 60 x 30 x 30 cm.</p>
6.		<p>Rak Brosur 4 buah.          Ukuran 37 x 46 x 160 cm, 5 susun.</p>
7.		<p>Kursi Kerja 1 buah          Ukuran 45 x 52 x 94 cm.</p>
8.		<p>keranjang Rotan          Ukuran 40 x 60 cm</p>






c. Equipment



Tabel 4.43 Daftar Equipment

No.	Gambar	Keterangan dan Spesifikasi
1.		PC ASUS all in one i5-3210, 1 buah
2.		Speaker ceiling kit 4x 30 w wall mounted Ukuran 230 x 230 mm
3.		Downlight 4 in outbow bulat hitam. Ukuran 13,5 x 14,5 cm.
4.		Spotlight hitam, tipe plafon Ukuran 158 x 60 150 mm.

6.		Lampu Taman LED COB 6w spotlight hitam.
7.		Lampu Lantai LED 15w Ukuran 15 cm
8.		Hikivikson AcuSense Series (DS-2cD2347G2-LSU)
9.		APAR Gas Clean Agent 6 kg
10		Fire Sprinkler Pendant ½ inch Ukuran, 31 x 20 x 50 mm
11.		Signage Jalur Evakuasi glow in the dark. Ukuran 10 x 20 cm

12.		Smoke Detector Conventional OSD 3230. Ukuran 110 x 42 mm
13.		Lampu Neon Flex 220v 1-20 M Biru ice
14.		Lampu Neon Flex 220v 1-20 M kuning
15.		LED running teks/ videotron P2.5 Indoor Full Colour 1920 Hz Ukuran 320 x 160
16.		Proyektor Epson PowerLite L260F / L265F

17.		Saklar Morgen-8884-7 inbow
18		Inbow Box Metal (Besi) Ukuran 7x7 cm
19.		Stop kontak Arde 4 IN 1 S-448N
20.		AC Daikin floor standing 5 PK
21.		Vending Machine QRIS Touch screen system spiral/ GEA D720-10c (10SP) Ukuran P 118 x l 85 x T 194 cm, Berat 310/370 kg

22.		Artificial Plant
23		Lampu Tidur Proyektor LED Galaxy Projection Lamp HD 5W

## 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang

### a. Pencahayaan

Tabel 4.44 Daftar Jenis Lampu

No.	Gambar	Jenis dan Spesifikasi
3.		Downlight 4 in outbow bulat hitam. Ukuran 13,5 x 14,5 cm.
4.		Spotlight hitam, tipe plafon Ukuran 158 x 60 150 mm.

6.		Lampu Taman LED COB 6w spotlight hitam.
7.		Lampu Lantai LED 15w Ukuran 15 cm
13.		Lampu Neon Flex 220v 1-20 M Kuning

### Perhitungan Pencahayaan Ruang

Rumus perhitungan jumlah titik lampu:

$$N = \frac{E \times A}{\phi \times LLF \times Cu \times n}$$

Keterangan:

N : Jumlah titik lampu

E : Kuat Penerangan/target kuat penerangan yang akan dicapai (Lux)

A : Luas Ruangan (m<sup>2</sup>)

$\phi$  : Total Lumen Lampu

LLF : Light Loss Factor / Faktor Cahaya Rugi (0,7 – 0,8)

Cu : Coeffesien of Utilization / Faktor Pemanfaatan (50 – 65%)

n : Jumlah Lampu dalam 1 Titik Lampu

**Tabel 4.45** Analisis Kebutuhan Pencahayaan Ruang

No.	Nama ruang	keterangan	Perhitungan
	resepsionis	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  E = 50 Lux Ø = 1200 lm A = 68 m <sup>2</sup>	$N = \frac{E \times A}{\Phi \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 68}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{3.400}{624}$ $N = 5,4$ $N = 5$ <p><b>Dibutuhkan 5 titik lampu</b></p>
		Spotlight hitam, tipe plafon 10 w Ukuran 158 x 60 150 mm.  E = 50 Lux Ø = 1000 lm A = 68 m <sup>2</sup>	$N = \frac{E \times A}{\Phi \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 68}{1000 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{3.400}{520}$ $N = 6,5$ $N = 6$ <p><b>Dibutuhkan 6 titik lampu</b></p>
	Ruang Jeda I	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  E = 100 Lux Ø = 1200 lm A = 68 m <sup>2</sup>	$N = \frac{E \times A}{\Phi \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{100 \times 68}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{6.800}{624}$ $N = 10,8$ $N = 11$ <p><b>Dibutuhkan 11 titik lampu</b></p>
	Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  E = 50 Lux	$N = \frac{E \times A}{\Phi \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 223}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{11.150}{624}$ $N = 17,8$

		$\varnothing = 1200 \text{ lm}$ $A = 223 \text{ m}^2$	$N = 18$  <b>Dibutuhkan 18 titik lampu</b>
		Spotlight hitam, tipe plafon 10 w Ukuran 158 x 60 150 mm.  $E = 50 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1000 \text{ lm}$ $A = 223 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 223}{1000 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{11.150}{520}$ $N = 21,4$ $N = 21$  <b>Dibutuhkan 21 titik lampu</b>
	Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  $E = 25 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1200 \text{ lm}$ $A = 300 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{25 \times 300}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{7.500}{624}$ $N = 12,0$ $N = 12$  <b>Dibutuhkan 12 titik lampu</b>
		Spotlight hitam, tipe plafon 10 w Ukuran 158 x 60 150 mm.  $E = 47 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1000 \text{ lm}$ $A = 300 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{47 \times 300}{1000 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{14.100}{520}$ $N = 27,1$ $N = 27$  <b>Dibutuhkan 27 titik lampu</b>
		Lampu Lantai LED 15w Ukuran 15 cm  $E = 25 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1.200 \text{ lm}$ $A = 300 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{25 \times 300}{1.200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{7.500}{624}$ $N = 12,0$

			$N = 12$ <p><b>Dibutuhkan 12 titik lampu</b></p>
		<p>Lampu Taman LED COB 6w spotlight hitam.</p> <p>E = 3 Lux  <math>\varnothing = 480</math> lm  A = 300 m<sup>2</sup></p>	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{3 \times 300}{480 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{900}{249,6}$ $N = 3,6$ $N = 4$ <p><b>Dibutuhkan 4 titik lampu</b></p>
	Ruang Jeda II	<p>Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W  Ukuran 13,5 x 14,5 cm.</p> <p>E = 100 Lux  <math>\varnothing = 1200</math> lm  A = 68 m<sup>2</sup></p>	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{100 \times 68}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{6.800}{624}$ $N = 10,8$ $N = 11$ <p><b>Dibutuhkan 11 titik lampu</b></p>
	Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara	<p>Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W  Ukuran 13,5 x 14,5 cm.</p> <p>E = 50 Lux  <math>\varnothing = 1200</math> lm  A = 269 m<sup>2</sup></p>	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 269}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{13.450}{624}$ $N = 21,5$ $N = 21$ <p><b>Dibutuhkan 21 titik lampu</b></p>
		<p>Spotlight hitam, tipe plafon 10 w  Ukuran 158 x 60 150 mm.</p> <p>E = 50 Lux  <math>\varnothing = 1000</math> lm</p>	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 269}{1000 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{13.450}{520}$ $N = 25,8$


		$A = 269 \text{ m}^2$	$N = 26$ <b>Dibutuhkan 26 titik lampu</b>
	Ruang Pamer Jalur Rempah	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  $E = 33 \text{ Lux}$ $\emptyset = 1200 \text{ lm}$ $A = 243 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\emptyset \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{33 \times 243}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{8,019}{624}$ $N = 12,8$ $N = 13$ <b>Dibutuhkan 13 titik lampu</b>
		Spotlight hitam, tipe plafon 10 w Ukuran 158 x 60 150 mm.  $E = 61 \text{ Lux}$ $\emptyset = 1000 \text{ lm}$ $A = 243 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\emptyset \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{61 \times 243}{1000 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{14,823}{520}$ $N = 28,5$ $N = 28$ <b>Dibutuhkan 28 titik lampu</b>
		Lampu Neon Flex 220v 1-20 M Kuning  $E = 5 \text{ Lux}$ $\emptyset = 300 \text{ lm}$ $A = 243 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\emptyset \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{5 \times 243}{300 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{1,215}{520}$ $N = 2,3$ $N = 2$ <b>Dibutuhkan 2 titik lampu</b>
	Ruang Samudra Kita	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  $E = 100 \text{ Lux}$	$N = \frac{E \times A}{\emptyset \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{100 \times 134}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{13,400}{624}$ $N = 21,4$

		$\varnothing = 1200 \text{ lm}$ $A = 134 \text{ m}^2$	$N = 21$  <b>Dibutuhkan 21 titik lampu</b>
	Ruang Nafas Terakhir Laut	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  $E = 50 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1200 \text{ lm}$ $A = 105 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 105}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{5,250}{624}$ $N = 8,4$ $N = 8$  <b>Dibutuhkan 8 titik lampu</b>
		Spotlight hitam, tipe plafon 10 w Ukuran 158 x 60 150 mm.  $E = 50 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1000 \text{ lm}$ $A = 105 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{50 \times 105}{1000 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{5,250}{520}$ $N = 10,0$ $N = 10$  <b>Dibutuhkan 10 titik lampu</b>
	Ruang Jeda III	Downlight 4 in outbow bulat hitam. 14,5W Ukuran 13,5 x 14,5 cm.  $E = 100 \text{ Lux}$ $\varnothing = 1200 \text{ lm}$ $A = 68 \text{ m}^2$	$N = \frac{E \times A}{\varnothing \times LLF \times Cu \times n}$ $N = \frac{100 \times 68}{1200 \times 0,8 \times 0,65 \times 1}$ $N = \frac{6,800}{624}$ $N = 10,8$ $N = 11$  <b>Dibutuhkan 11 titik lampu</b>

b. Penghawaan

**Tabel 4.46** Daftar Jenis Penghawaan

No.	Gambar	Jenis dan Spesifikasi
-----	--------	-----------------------

1.		AC Daikin floor standing 5 PK
----	---	-------------------------------

### Perhitungan pendingin ruangan:

Rumus kebutuhan BTU/h:

$$BTU/h = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$$

L : Panjang Ruang (dalam feet)

W : Lebar Ruang (dalam feet)

H : Tinggi Ruang (dalam feet)

I : Nilai 10 (jika ruang berinsulasi, berada di lantai bawah, atau berimpit)

Nilai 18 (jika ruang tidak berinsulasi, di atas lantai)

E : Nilai 16 (jika dinding terpanjang menghadap utara)

Nilai 17 (jika dinding terpanjang menghadap timur)

Nilai 18 (jika dinding terpanjang menghadap selatan)

Nilai 20 (jika dinding terpanjang menghadap barat)

1 meter : 3,28 feet.

Penghawaan Museum Bahari Jakarta Utara

menggunakan Daikin AC Standing Floor 5pk Type: Mini Skyair Non

Inverter Fcc50av14.

Panduan dasar kebutuhan PK dalam AC:

4 PK (cassette, duct, dll) = 35000 BTU/h

5 PK (cassette, duct, dll) = 42.000 BTU/h

Kapasitas AC :

**Tabel 4.47** Analisis Kebutuhan Penghawaan Ruang

No.	Nama Ruang	Perhitungan
	Ruang Jeda I	<p>L : 22,96 ft  W : 29,52 ft  H : 9,84 ft  I : 18  E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{22,96 \times 29,52 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$ $BTU = \frac{2.400.965,038}{60}$ $BTU = 40.016,08 \text{ BTU/h}$ <p><b>Dibutuhkan 1 titik AC 5 PK</b></p>
	Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari	<p>L : 22,96 ft  W : 95,12 ft  H : 9,84 ft  I : 18  E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{22,96 \times 95,12 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$ $BTU = \frac{7.736.442,90}{60}$ $BTU = 128.940,71 \text{ BTU/h}$ <p><b>Dibutuhkan 3 titik AC 5 PK</b></p>
	Ruang Pamer Teknologi Pembuatan	<p>L : 22,96 ft  W : 95,12 ft</p>

	Kapal	<p>H : 9,84 ft</p> <p>I : 18</p> <p>E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{22,96 \times 95,12 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$ $BTU = \frac{7.736.442,90}{60}$ <p>BTU = 128.940,71 BTU/h</p> <p><b>Dibutuhkan 3 titik AC 5 PK</b></p>
	Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara	<p>L : 22,96 ft</p> <p>W : 85,28 ft</p> <p>H : 9,84 ft</p> <p>I : 18</p> <p>E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{22,96 \times 85,28 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$ $BTU = \frac{6.936.121,221}{60}$ <p>BTU = 115.602,02 BTU/h</p> <p><b>Dibutuhkan 3 titik AC 5 PK</b></p>
	Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara	<p>L : 22,96 ft</p> <p>W : 85,28 ft</p> <p>H : 9,84 ft</p> <p>I : 18</p> <p>E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{22,96 \times 85,28 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$

		$BTU = \frac{6.936.121,221}{60}$ $BTU = 115.602,02 \text{ BTU/h}$ <p><b>Dibutuhkan 3 titik AC 5 PK</b></p>
	Ruang Samudra Kita	<p>L : 22,96 ft  W : 62,32 ft  H : 9,84 ft  I : 18  E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{22,96 \times 62,32 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$ $BTU = \frac{5.067.203,212}{60}$ $BTU = 84.453,386 \text{ BTU/h}$ <p><b>Dibutuhkan 2 titik AC 5 PK</b></p>
	Ruang Pamer Nafas Terakhir Laut	<p>L : 13,12 ft  W : 85,28 ft  H : 9,84 ft  I : 18  E : 20</p> $BTU = \frac{L \times W \times H \times I \times E}{60}$ $BTU = \frac{13,12 \times 85,28 \times 9,84 \times 18 \times 20}{60}$ $BTU = \frac{3.963.497,856}{60}$ $BTU = 66.058,297 \text{ BTU/h}$ <p><b>Dibutuhkan 4 titik AC 5 PK</b></p>

## B. Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain dilakukan untuk menilai sejauh mana konsep Arung Samudra Nusantara dapat diterapkan pada perancangan Museum Bahari dengan tetap mempertahankan karakteristik bangunan yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya golongan A (utama). Dalam proses revitalisasi ini terdapat sejumlah batasan yang perlu diperhatikan agar tidak menghilangkan nilai sejarah bangunan, seperti larangan pembongkaran atau perubahan bentuk asli. Revitalisasi hanya dapat dilakukan melalui penyesuaian fungsi tanpa mengubah bentuk struktur utama, sehingga strategi pada perancangan ini bersifat non-permanen atau bisa dilepas pasang (*reversible*). Berdasarkan hal tersebut, analisis mencakup aspek penataan, pembentuk, pengisi, dan tata kondisional ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pengunjung. Melalui evaluasi ini, setiap alternatif desain dibandingkan berdasarkan fungsi, estetika, dan tema ruang.

Tabel 4.48 Daftar Evaluasi Pemilihan Desain

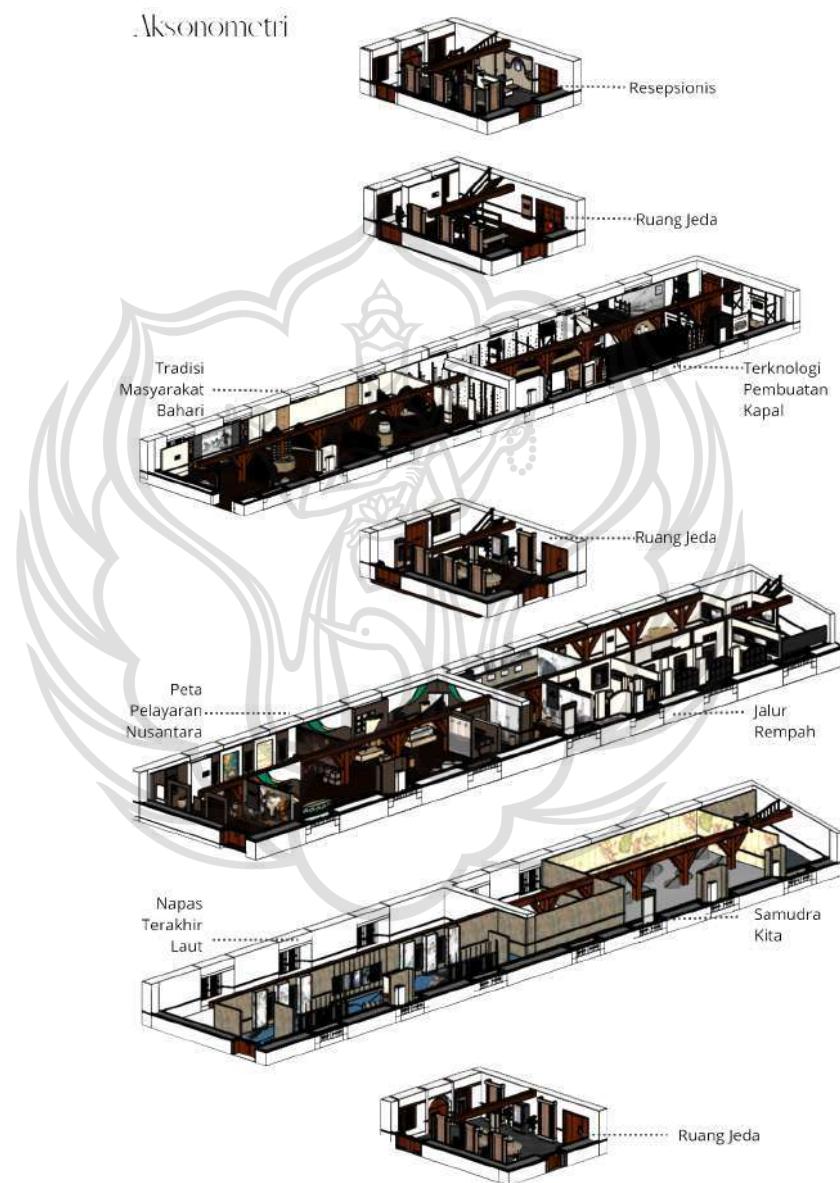
No.	Alternatif	Evaluasi
1.	Penataan Ruang	Ruang dirancang berdasarkan kebutuhan, aktivitas pengguna, sirkulasi, dan alur cerita museum
2.	Pembentuk Ruang	Ambience dipilih sesuai gaya dan tema setiap ruang pameran.
3.	Pengisi Ruang	Dipilih berdasarkan dengan tema pada setiap ruang, aspek fungsionalitas, dan kualitas.
4.	Tata Kondisional Ruang	Disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing ruang.

Dari hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain terpilih mampu mengakomodasi kebutuhan museum secara fungsional dan tematik. Pemilihan elemen interior yang mendukung kualitas

kenyamanan pengunjung menjadi dasar keputusan desain yang dipilih dan tetap menjaga nilai historis bangunan.

### C. Hasil Desain

#### a. Aksonometri Perancangan Museum Bahari Jakarta Utara



**Gambar 4.83** Aksonometri Desain Museum Bahari

(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

b. Perspektif Perancangan Museum Bahari Jakarta Utara

1) Lobby dan Resepsionis



**Gambar 4.84** Perspektif 1 Lobby dan Resepsionis

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.85** Perspektif 2 Lobby dan Resepsionis

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Area resepsionis dan ruang jeda ini dirancang dengan gaya modern minimalis. Desainnya memadukan arsitektur eksisting bangunan yang bernilai sejarah tinggi dengan sentuhan elemen tradisional bahari. Nilai bahari tersebut

diwujudkan melalui stilasi bentuk perahu pada meja resepsionis, lengkap dengan hiasan backdrop bergelombang dan dekorasi dayung kayu.

## 2) Ruang Jeda I



**Gambar 4.86** Perspektif 1 Ruang Jeda I  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.87** Perspektif 2 Ruang Jeda I  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Untuk ruang jeda I elemen pembentuk ruang dilengkapi dengan papan informasi yang dipercantik dengan aksesoris dua

tali tambang. Elemen ini merupakan stilasi dari tali katrol yang dahulu digunakan untuk mengangkut rempah-rempah ke lantai dua, mengingat area resepsionis ini dulunya berfungsi sebagai jalur utama logistik rempah.

### 3) Ruang Pamer Tradisi Masyarakat Bahari



**Gambar 4.88** Perspektif 1 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.89** Perspektif 2 Ruang Tradisi Masyarakat Bahari  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Ruang pameran ini menghadirkan ragam koleksi dan kisah tentang kehidupan, tradisi, serta nilai gotong royong masyarakat pesisir Indonesia. Koleksinya ditata runtut berdasarkan wilayah yang membentang dari Pulau Sumatera hingga Nusa Tenggara Timur.

#### 4) Ruang Pamer Teknologi Pembuatan Kapal



**Gambar 4.90** Perspektif 1 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.91** Perspektif 2 Ruang Teknologi Pembuatan Kapal dan Perahu  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)

Area ini mengangkat tema teknologi galangan kapal tradisional Nusantara. Desain ruangnya mengadaptasi bentuk kayu-kayu penopang yang biasa digunakan dalam proses pembuatan kapal rakyat.

Material kayu yang autentik sengaja dihadirkan untuk menghiasi ruangan. Bentuk struktural yang terinspirasi dari tiang penopang kapal tersebut dirancang secara fungsional sebagai tempat penyimpanan sekaligus instalasi pajangan koleksi.

#### 5) Ruang Jeda II



**Gambar 4.92** Perspektif 1 Ruang Jeda II

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Untuk ruang jeda II elemen pembentuk ruang tidak jauh berbeda dengan ruang jeda I. Ruang ini dilengkapi dengan vending machine, papan informasi, dan stop kontak untuk memenuhi kebutuhan pengunjung.

6) Ruang Pamer Peta Pelayaran Nusantara



**Gambar 4.93** Perspektif 1 Ruang Peta Pelayaran Nusantara  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.94** Perspektif 2 Ruang Peta Pelayaran Nusantara  
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)



**Gambar 4.95** Perspektif 3 Ruang Peta Pelayaran Nusantara

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Elemen dinding mengimplementasikan warna-warna khas perahu tradisional Indonesia, dengan bentuk yang dirancang bergelombang sebagai representasi visual dari perahu yang tengah berlayar di lautan. Sementara itu, bagian plafon dihiasi visual rasi bintang yang mempresentasikan pemandu navigasi para pelaut masa lampau sebelum kompas ditemukan.

Selain itu, ruang ini juga dilengkapi area interaktif berupa layar LED yang menampilkan simulasi berlayar dan informasi mengenai ragam rasi bintang. Pada area lainnya, terdapat zona interaktif bagi pengunjung untuk mencoba dan mempelajari cara membuat simpul tali tambang secara langsung.

## 7) Ruang Pamer Jalur Rempah



**Gambar 4.96** Perspektif 1 Ruang Jalur Rempah

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.97** Perspektif 2 Ruang Jalur Rempah

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



**Gambar 4.98** Perspektif 3 Ruang Jalur Rempah

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Visualisasi pada ruang ini menggambarkan transisi sejarah perdagangan Nusantara. Area dimulai dari lorong bertema dermaga sebagai tempat transaksi para pedagang Asia dan Eropa.

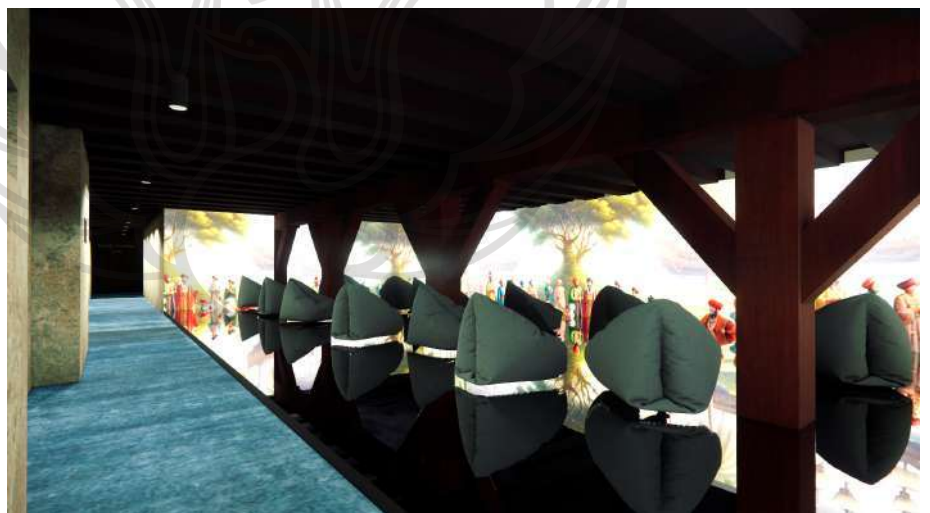
Alur sirkulasi kemudian beralih menuju replika gudang rempah. Pada area tersebut, dirancang sebuah lorong sempit untuk merepresentasikan ketegangan yang mencekam ketika bangsa Eropa memperebutkan komoditas rempah di Indonesia. Perjalanan ruang ini bermuara pada zona kolonialisme Belanda, sebuah zona interaktif tempat pengunjung dapat mengeksplorasi langsung ragam rempah yang dahulu diburu dunia.

## 8) Ruang Samudra Kita



**Gambar 4.99** Perspektif 1 Ruang Samudra Kita

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2025)*



**Gambar 4.100** Perspektif 2 Ruang Samudra Kita

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Ruang ini menyajikan pengalaman imersif tentang laut sebagai ruang hidup. Memanfaatkan teknologi video

mapping, pengunjung diajak menyelami keindahan dan kemegahan samudra Nusantara di masa lampau. Di sini, laut dipandang bukan sekadar hamparan air, melainkan sebuah ruang yang menghidupi jiwa bangsa bahari pada era kejayaannya.

Perjalanan ruang ini diakhiri dengan memperlihatkan titik balik sejarah, saat dampak modernisasi memicu pergeseran fokus serta eksploitasi yang perlahan membuat laut mulai terabaikan dari memori bangsa

#### 9) Ruang Nafas Terakhir Laut



**Gambar 4.101** Perspektif 1 Ruang Napas Terakhir Laut

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*

Menyajikan informasi mengenai isu kelautan masa kini akibat dampak modernisasi. Desain lantai dirancang khusus sebagai representasi visual dari limbah minyak yang mengapung air laut. Sementara itu, elemen dinding dibuat dengan efek berkarat untuk menggambarkan kondisi laut yang kian rusak dan terabaikan.

## Ruang Jeda III dan Exit



**Gambar 4.102** Perspektif 1 Ruang Jeda III

*(Sumber: Dokumentasi pribadi 2026)*



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Revitalisasi interior Museum Bahari Jakarta Utara sebagai bangunan cagar budaya golongan A (utama) telah berhasil dilakukan dengan mempertimbangkan nilai historis yang tinggi sekaligus pemenuhan kenyamanan pengunjung. Kondisi museum yang sebelumnya Kurang teratur dalam penyajian koleksi, alur sirkulasi, serta minimnya aspek spasial dan keamanan, telah diselesaikan melalui perancangan ulang ini. Melalui penerapan pendekatan desain imersif dan interaktif dengan konsep “Arung Samudra Nusantara” perancangan ini mampu menghadirkan pengalaman ruang yang edukatif, menyenangkan dan tetap menjaga karakter historis bangunan. Konsep tersebut menuntun pengunjung menjelajahi alur cerita kebaharian secara tematik dan urut, sekaligus mengingatkan kembali pada kejayaan Indonesia sebagai bangsa bahari.

#### **B. Saran**

1. Bagi pengelola museum.  
perlu dilakukan pengecekan dan perawatan berkala terhadap material interior serta perangkat multimedia interaktif. Selain itu, disarankan adanya pembatasan jumlah pengunjung per sesi ruang pameran untuk menjaga efektivitas teknologi imersif sekaligus mempertahankan kenyamanan pengunjung dalam ruang.
2. Bagi pelaksanaan konstruksi (kontraktor atau tim ahli).  
Penting untuk melakukan koordinasi dengan tim ahli cagar budaya, serta memastikan metode pemasangan furnitur dan display menggunakan sistem berdiri sendiri (*knock down*). hal ini bertujuan agar tidak merusak dinding maupun tiang kayu bersejarah.

3. Bagi penulis dan peneliti selanjutnya. diharapkan dapat mengeksplorasi lebih jauh untuk ruang-ruang lain yang belum dibahas, serta melakukan penelitian lanjutan mengenai efektifitas psikologis desain imersif terhadap tingkat pemahaman informasi sejarah, khususnya pada anak-anak atau generasi muda di museum sejenis



## DAFTAR PUSTAKA

- AEC Associates. (2025, Februari 18). *Arsitektur pemanfaatan kembali adaptif: Pendekatan berkelanjutan untuk pembaruan perkotaan*. AEC Associates. Retrieved Maret Kamis, 02, 2026, from (<https://theaecassociates-com>.)
- Agustin, A. d. (2025, Desember). Strategi Monopoli Perdagangan VOC dalam Menancapkan Hegemoni di Nusantara (16021799). *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, Vol.07, 1-13.
- Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI). (n.d.). *Khazanah Arsip VOC Abad ke-17 dan 18 – Kota Batavia dan Kawasan Sekitarnya*. Sejarah Nusantara. (<https://sejarah-nusantara.anri.go.id>.)
- Arta. K.G Purwantiasning. A.W. (2022, Juni). KAJIAN KONSEP ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN MUSEUM BERSEJARAH DI MUSEUM BAHARI, JAKARTA. *Journal of Architectural Design and Development*, 03/No 01, 23-26.
- Asal nama*. (n.d.). Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Retrieved November 26, 2025, from (<https://id.wikipedia.org>)
- Batavia*. (n.d.). Wikipedia. Retrieved November 26, 2025, from (<https://id.wikipedia.org/wiki/Batavia>)
- Boylan, P. J.B. (2004). *A Practical Handbook*. ICOM- Dewan Museum Internasional.
- Chang, S., & S. J.,. (2025, Januari). The Impact of VR Exhibition Experiences on Presence, Interaction, Immersion, and Satisfaction: Focusing on the Experience Economy Theory (4Es). *Systems*, 13(1), 55. 10.3390
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated*. Wiley.
- Eriono, D, M. J. M. I. (n.d.). Museum seni kontemporer di Manado (Emotional architecture within space and light). 157.
- Handayani. Y, & H. .. (2021, Januari). MUSEUM BAHARI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 4, No. 2.
- Han, H., Lee, S.,, & H. S.S. (2019). Role of Internal and External Museum Environment in Increasing Visitors' Cognitive/Affective/Healthy

Experiences and Loyalt. - *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 16, No. 22. 10.3390/ijerph16224503

*HBIM Jakarta | Disbud DKI Jakarta*. (n.d.). HBIM Jakarta | Disbud DKI Jakarta. Retrieved November 26, 2025, from (<https://hbimjakarta.com/situs-museum-bahari>)

Ikhsan, Mustika, N. L. (2024, Januari 1). Antropologi Maritim : Inovasi, Budaya dan Identitas di Wilayah Laut dan Pesisir. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, Vol.2(No. 1).

Lestari, d., Y. R. (2018, April 2). Revitalisasi Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara dengan Tema Arsitektur Vernakular. *JOURNAL OF ARCHITECTURE AND URBANISM RESEARCH*, vol. 1, 32-47.

Maksur, F. A. (2025, September). Membangun pemahaman: eksplorasi teori pembelajaran Jerome Bruner. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, Vol. 3, 6.

Nurayda Indrayani, & S. K. P. (2018, Maret). Konsep Penataan Koleksi Museum untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan dalam Wisata Edukasi Arsip dan Koleksi Perbankan di Museum Bank Mandiri Jakarta. - *Diplomatika*, Vol. 1, No. 2,.

Nys, D. K. (2025, Juni 26). Pameran Seni Imersif: Intensitas Sensorik Pengaruh Perhatian dan Pengalaman Pengunjung terhadap Kepuasan Pengunjung. *Jurnal Ilmiah*. 10.1080/10645578.2025.2510838

Octavian, A, & Y. B.A. (2014, Juni). DEGRADASI KEBUDAYAAN MARITIM: SEJARAH, IDENTITAS, DAN PRAKTIK SOSIAL MELAUT DI BANTEN. *ejournal brin*, 159-176.

Oktaviani Tari, N. N. N. (2023, January 16). *Cara ke Museum Bahari Naik KRL dan Transjakarta*. kompas megapolitan. Retrieved April 12, 2026, from (<https://megapolitan.kompas.com/read/2023/01/16/00150011/cara-ke-museum-bahari-naik-krl-dan-transjakarta>)

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards* (J. Panero & M. Zelnik, Eds.). Clarkson Potter/Ten Speed.

Pawitro, U. (Mei 2015). - Preservasi - Konservasi Bangunan Bersejarah dan Pengelolaan Kota Lama. *Jurnal Riset Arsitektur*.

- Rachael. (2023, juni 30). *Panduan untuk Pengalaman Imersif dan interaktif di VR dan AR*. Draw & Code. Retrieved Februari 26, 2026, from (<https://drawandcode.com>)
- Republik Indonesia. (2010). *Undang-undang Republik Indonesia No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya* [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 132.].
- Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum* [Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 133].
- Salwa, N. D. K. (2024, November 19). *Memahami Teknologi Imersif: Konsep, Komponen, Manfaatnya*. Cloud Computing. Retrieved March 8, 2026, from (<https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/memahami-teknologi-imersif>)
- siswanto, h. w. (2018, Desember 30). Pendidikan Budaya Bahari Memperkuat Jati Diri Bangsa. *JPIS-Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 27,(No. 2(2018)).
- Slater, M. (2003). *A Note on Presence Terminology* [cetak].
- SP, T. A. (n.d.). REVITALISASI DESAIN INTERIOR MUSEUM KEBANGKITAN NASIONAL JAKARTA. *LINTAS RUANG*, 8.
- Sutaarga. (1985). pembakuan rencana induk permuseuman di Indonesia. In *pembakuan rencana induk permuseuman di Indonesia*. IDA Cipta.
- Thomson, G. (1986). *The Museum Environment*. Butterworths.
- Wulandari, A. A. A. (2014, April). HUMANIORA. *DASAR-DASAR PERENCANAAN INTERIOR MUSEUM*, Vol.05 No.1.
- Yenie Naftalia Tonapa, D. M. R. S. M. D. A. E. T. S.M. (2015). KAJIAN KONSERVASI BANGUNAN KUNO DAN KAWASAN BERSEJARAH DI PUSAT KOTA LAMA MANADO. *Spasial (Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota, Universitas Sam Ratulangi)*, Vol. 2 No 3, 122.
- YILDIRM, M. d. (2025, Desember). Multisensory virtual reality environments in architecture: The impact of smell on presence, engagement, and user experience. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*, 7(6), 577–617. 10.1016/j.vrih.2025.10.001


Zakiah. Kiki, & S. I. (2022, Juli). Pengaruh Desain Interior Museum Geologi Bandung terhadap Pengalaman Ruang Pengunjung dalam Mencapai Keterlibatan Emosional. *Journal of Design and Arts, Vol. 3, No. 2*, 123-124.



## LAMPIRAN

### A. Hasil Survei

#### 1. Surat Izin Penggunaan Objek



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Telepon (0274) 381590 Laman [www.fsr.isi.ac.id](http://www.fsr.isi.ac.id)

---


Nomor : 576/IT4.2/PP/2025  
Tanggal : 07 Oktober 2025  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian Tugas Akhir

Yth. Ibu Misari sebagai Kepala Unit Pengelola  
Museum Kebaharian Jakarta  
Jl. Ps. Ikan No.1, RT.11/RW.4, Penjaringan,  
Kecamatan Penjaringan, Jkt Utara, Daerah  
Khusus Ibukota Jakarta 14440

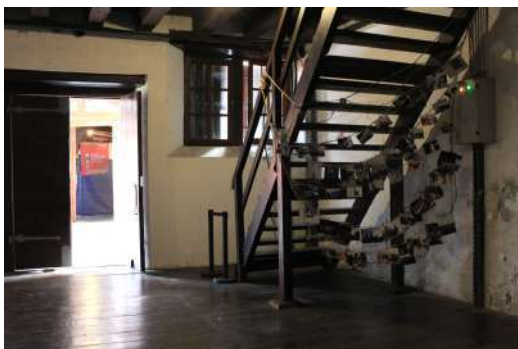
Dengan hormat,  
Pimpinan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan ini  
memberitahukan bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama : Savira Camalia Rahim  
NIM : 2212524023  
Program Studi : S1 Desain Interior  
Alamat : Di Yogyakarta  
No. HP : 085771974776  
Alamat Tujuan : Jl. Ps. Ikan No.1, RT.11/RW.4, Penjaringan, Kecamatan  
Penjaringan, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14440  
bermaksud melakukan : Izin Penelitian Tugas Akhir  
Dalam rangka : Survey/penelitian  
Judul Mata Kuliah : Revitalisasi interior Museum Bahari sebagai upaya  
pelestarian sejarah maritim yang edukatif dan interaktif  
Waktu : 01-18 Oktober 2025  
Jumlah Anggota Tim : 1 orang

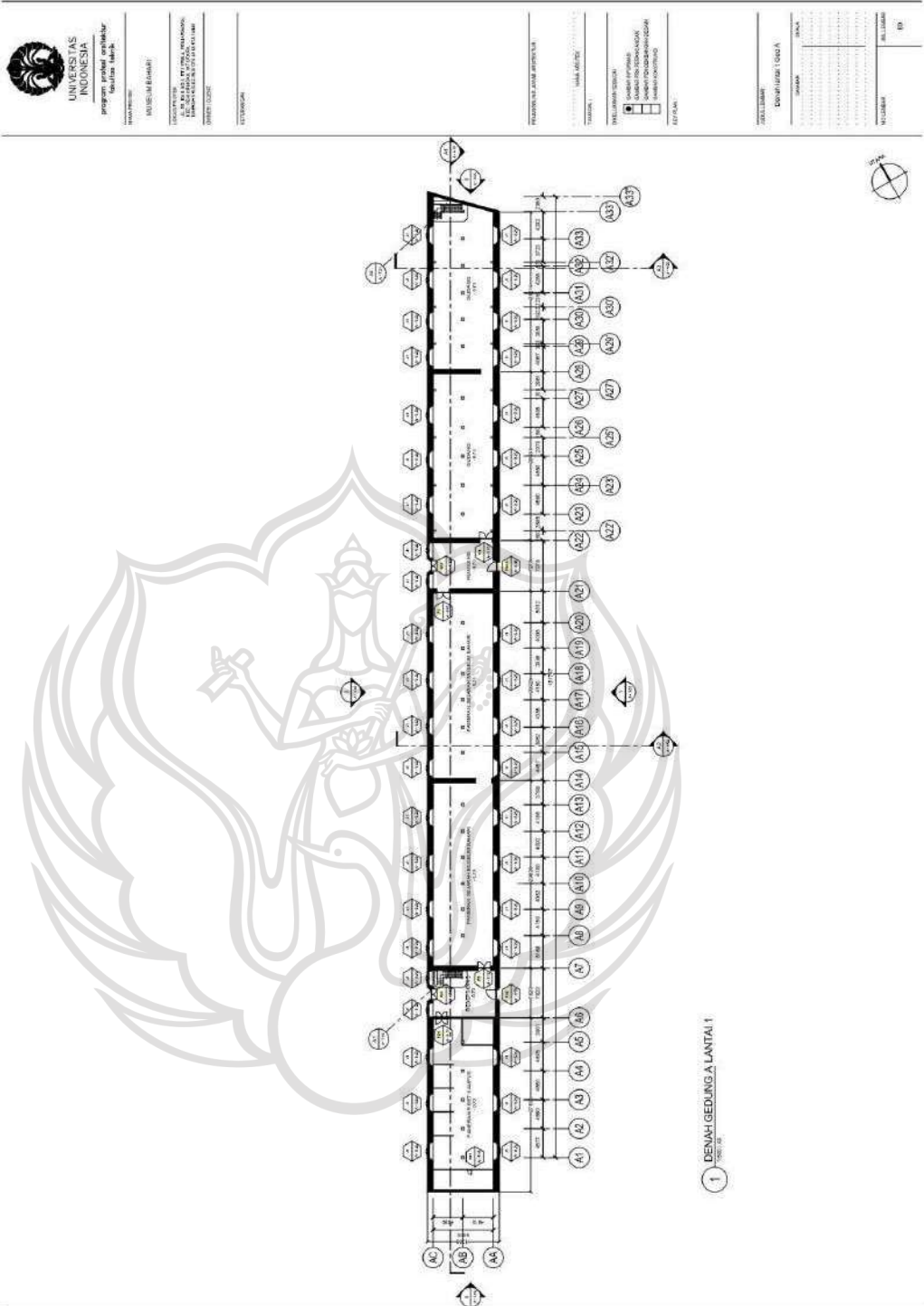
Sehubungan dengan itu, kami mohon agar kepada yang bersangkutan dapat diberi bantuan  
seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Perencanaan  
  
Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.  
NIP 19800708 200604 1 002

## 2. Dokumentasi Lokasi



3. Gambar Kerja Eksisting







UNIVERSITAS  
INDONESIA  
Program Studi arsitektur  
Sistem Teknik

NOVA PRATIWI

MEDIAN BAHARU

CONTOH RENCANA  
DOKUMENTASI PERENCANAAN  
DOKUMENTASI PERENCANAAN  
DOKUMENTASI PERENCANAAN  
DOKUMENTASI PERENCANAAN

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

REVISI

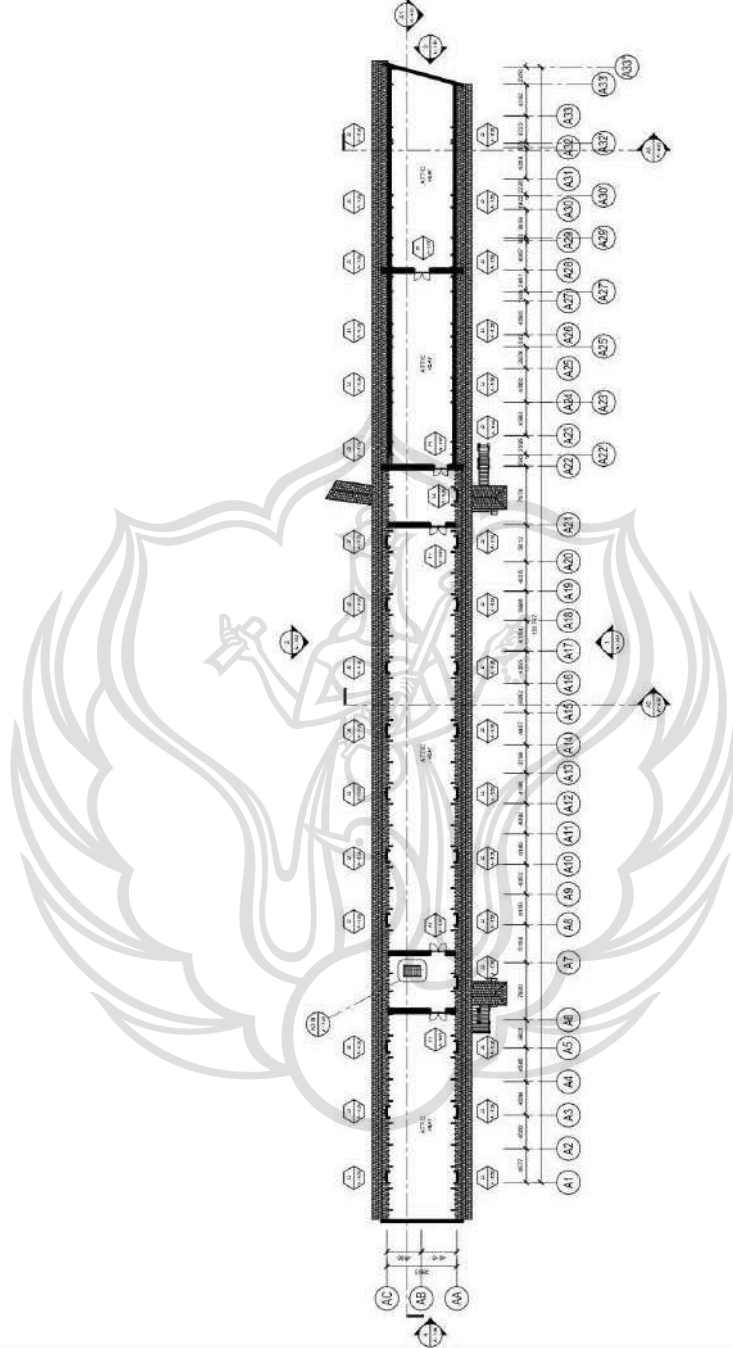
REVISI

REVISI

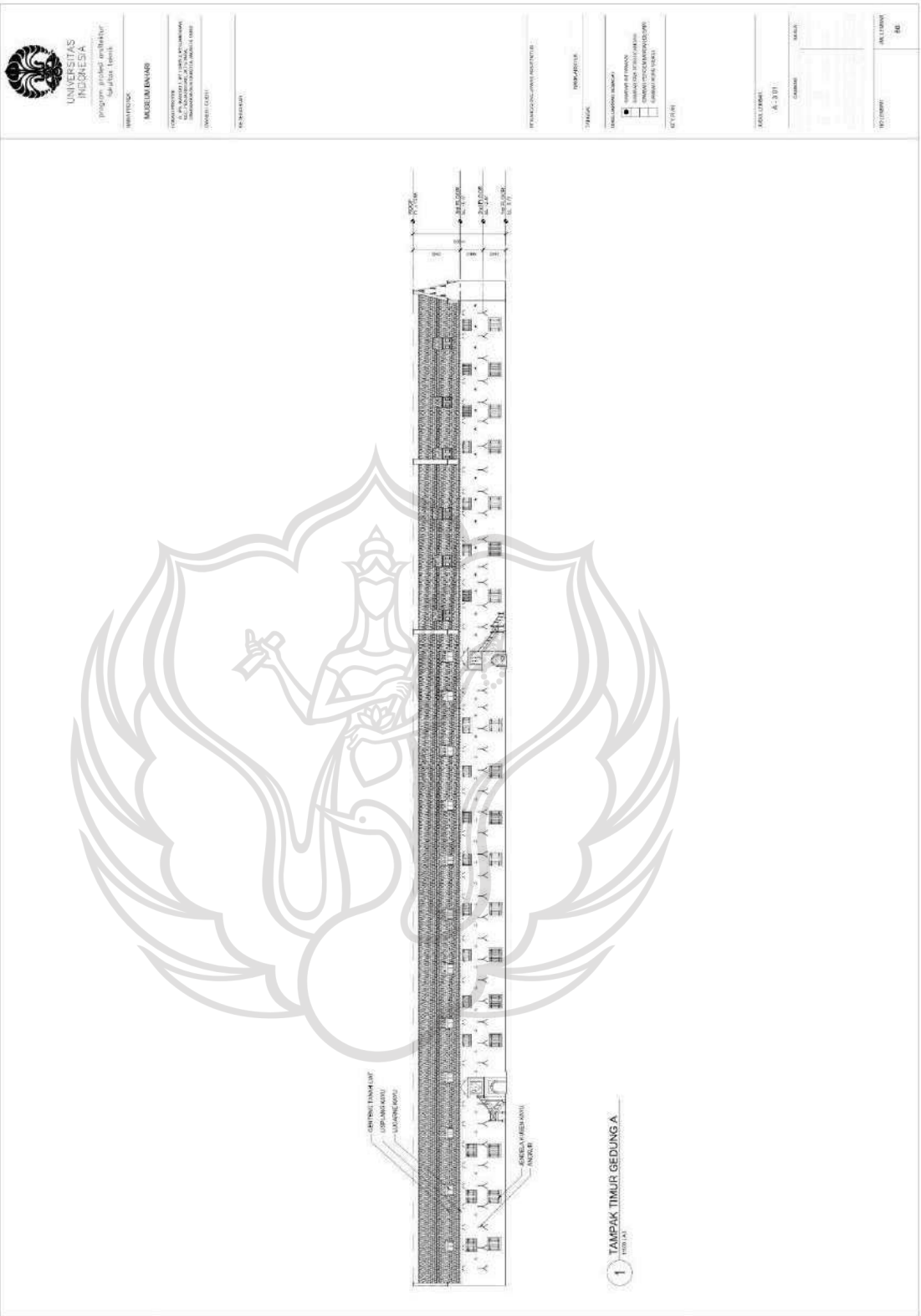
REVISI

REVISI

REVISI



3 DENAH GEDUNG A LANTAI 3




**UNIVERSITAS INDONESIA**  
 Program Studi Arsitektur  
 Gedung 1001

**MUSEUM INKAR**  
 JALAN PROYOKO  
 NO. 77, JAKARTA UTARA, 10110  
 SURABAYA ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN

DESAIN: G. S. D. S.  
 DESAIN ARSITEKTUR: G. S. D. S.  
 DESAIN ARSITEKTUR: G. S. D. S.

PERENCANAAN DAN PERENCANAAN: G. S. D. S.  
 PERENCANAAN: G. S. D. S.  
 PERENCANAAN: G. S. D. S.

JUDUL: TAMPAK TIMUR  
 NO. 1001  
 GAMBAR: 1001  
 MASA:

PERENCANAAN: G. S. D. S.  
 PERENCANAAN: G. S. D. S.  
 PERENCANAAN: G. S. D. S.

PERENCANAAN: G. S. D. S.  
 PERENCANAAN: G. S. D. S.  
 PERENCANAAN: G. S. D. S.



UNIVERSITAS  
INDONESIA

Program studi arsitektur  
Fakultas Seni Rupa

MAKASUD:

MATERI DAHULU:

LOKASI: JAWA BARU, KABUPATEN BANGKALAN, KOTA BANGKALAN  
JAWA BARU, KOTA BANGKALAN, KOTA BANGKALAN

TITIK: 01/2016

REVISI:

REVISI NO. 1

REVISI NO. 2

REVISI NO. 3

REVISI NO. 4

REVISI NO. 5

REVISI NO. 6

REVISI NO. 7

REVISI NO. 8

REVISI NO. 9

REVISI NO. 10

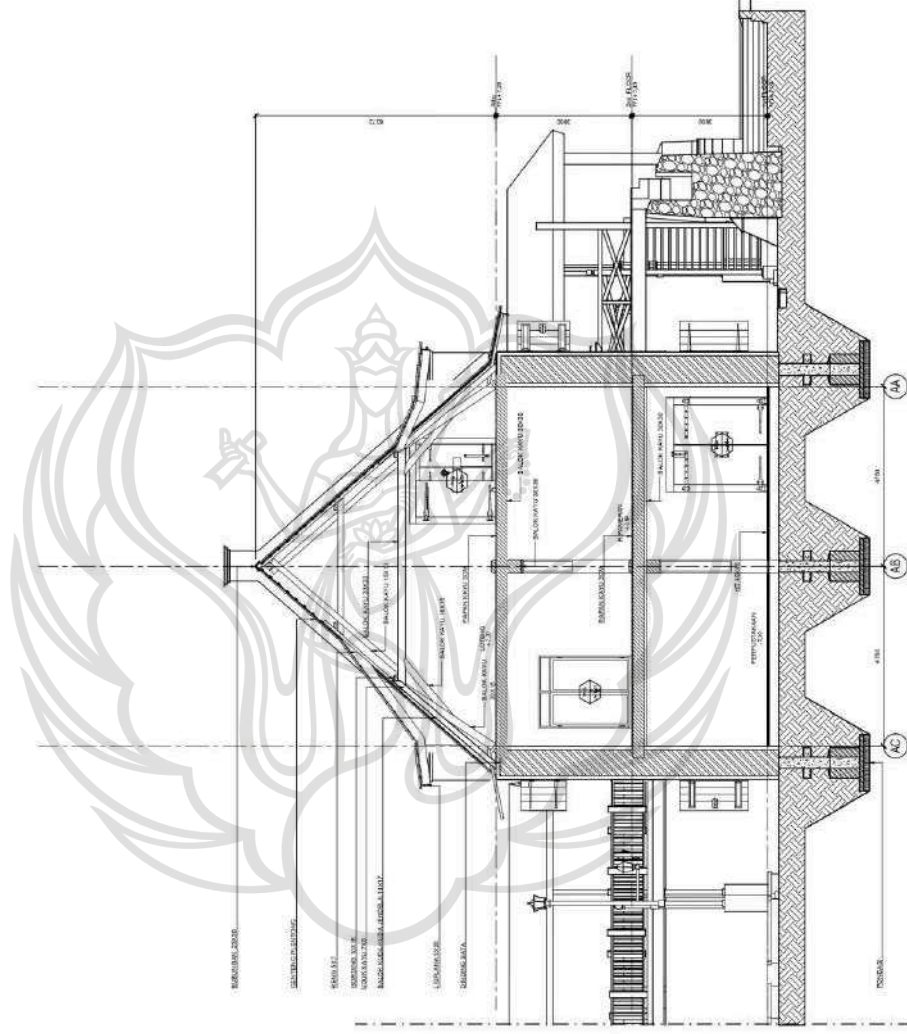
REVISI NO. 11

REVISI NO. 12

REVISI NO. 13

REVISI NO. 14

POTONGAN A2  
1:100







UNIVERSITAS  
INDONESIA  
program studi arsitektur  
Purwokerto 35014

MAKESIMA BAHARU

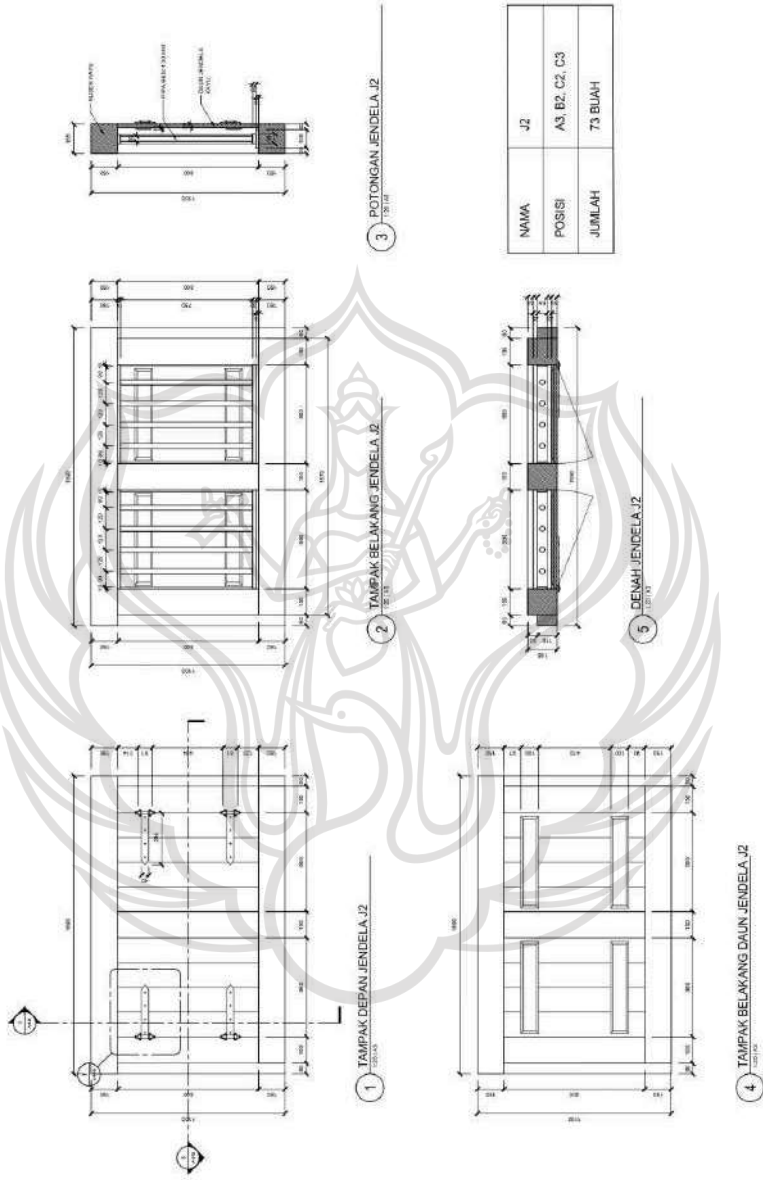
DISKUSI KULIAH  
MATERI 10: PENYUSUNAN  
DOKUMENTASI ARSITEKTUR  
KONSTRUKSI

INSTRUMENTASI ARSITEKTUR

NO. DAFTAR  
MATA KULIAH  
TUGAS  
NO. DAFTAR  
MATA KULIAH  
MATERI 10: PENYUSUNAN  
DOKUMENTASI ARSITEKTUR  
KONSTRUKSI

KELAS  
A.1.13

NO. DAFTAR	NO. DAFTAR
1	107



NAMA	J2
POSISI	A3, B2, C2, C3
JUMLAH	73 BUAH

**1 TAMPAK DEPAN PINTU P1**  
1/20

**2 TAMPAK BELAKANG PINTU P1**  
1/20

NAMA	P1
POSISI	A1, B1, D1
JUMLAH	11 BUAH
VARIASI	T: 228, L: 289, Td 24 T: 270, L: 185, Td 19 T: 223, L: 209, Td 20 T: 270, L: 165, Td 19 T: 223, L: 228, Td 20 T: 223, L: 249, Td 20

**3 POTONGAN PINTU P1**  
1/20

**4 DENAH PINTU P1**  
1/20

UNIVERSITAS INDONESIA  
program studi arsitektur  
Gedung Teknik

MAJELISM BAHARI

DISUSUN OLEH: NAMA DAN NIMAT: ...  
NO. SURAT: ...  
TANGGAL: ...

REVISI: ...

PROFESOR: ...

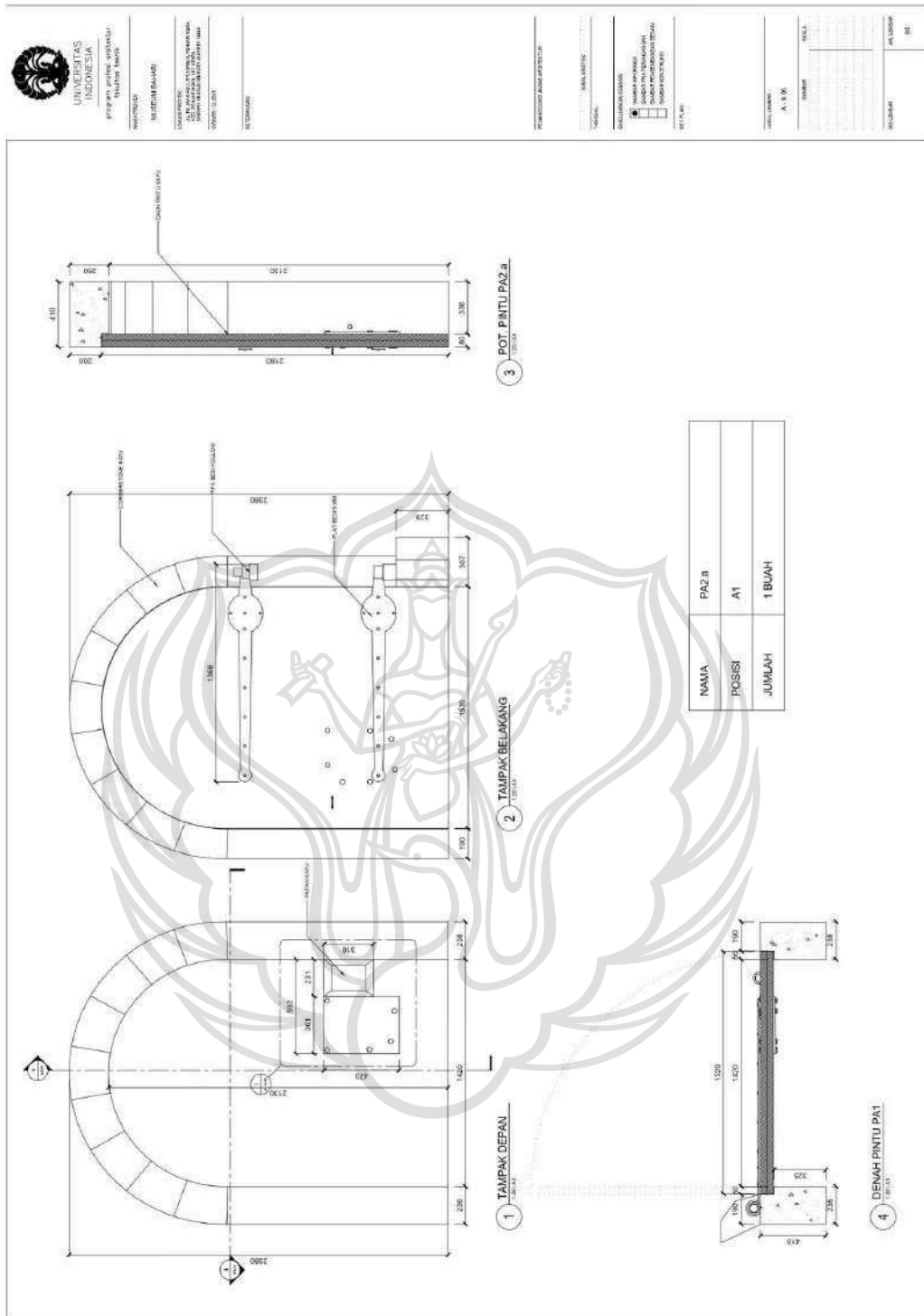
DOSEN: ...

STAF: ...

REVISI: ...

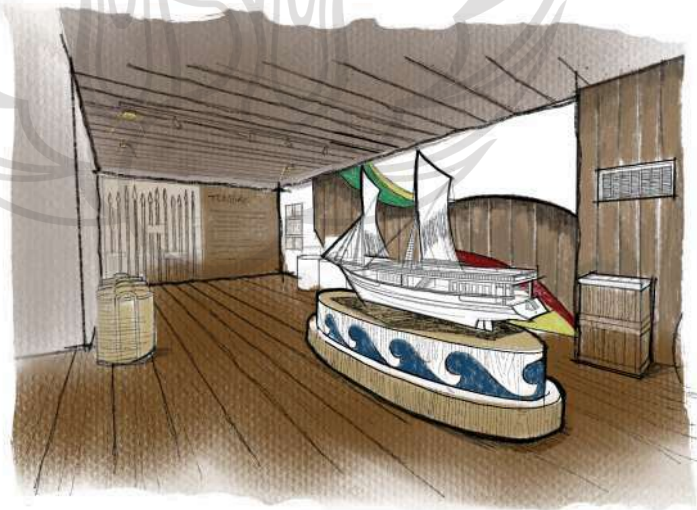
NO. SURAT: ...

TANGGAL: ...



## B. Proses Pengembangan Desain

### 1. Sketsa Perspektif









### 3. Poster

Tugas Akhir Perancangan | 2025



## REVITALISASI INTERIOR MUSEUM BAHARI JAKARTA UTARA MELALUI PENDEKATAN DESAIN 'IMERSIF DAN INTERAKTIF' UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS BUDAYA BAHARI




Sebagai negara maritim, Indonesia membutuhkan museum yang representatif untuk melestarikan identitas bangsa. Salah satunya adalah Museum Bahari, yang berlokasi di Jl. Pasar Ikan No.1, RT.11/RW.4, Penjaringan, Jakarta Utara, tepat di seberang Pelabuhan Sunda Kelapa. Museum ini menyimpan koleksi kebudayaan dan kenelayanan Indonesia dari Sabang hingga Merauke, serta masih berada dalam satu kompleks dengan Menara Syahbandar.

Museum Bahari terdiri dari tiga bangunan utama. Namun, saat ini museum menghadapi tantangan besar karena kondisi fisik bangunan bekas gudang VOC yang terkesan posif dan suram, serta memiliki sistem proteksi kebakaran dan keamanan yang belum memadai. Oleh karena itu, diperlukan revitalisasi interior yang berfokus pada peningkatan standar keamanan dan kenyamanan pengunjung, sekaligus menciptakan ruang publik yang interaktif dan komunikatif tanpa merusak nilai historis asli bangunan.

### Rumusan Masalah

Bagaimana merancang revitalisasi ruang pameran pada Museum Bahari Jakarta Utara yang memanfaatkan bangunan cagar budaya secara optimal, sehingga mampu menyampaikan nilai-nilai sejarah bahari secara efektif, melalui peningkatan standar keamanan, kenyamanan fisik dan spasial, serta menghadirkan pengalaman ruang yang imersif dan interaktif bagi pengunjung, tanpa menghilangkan nilai historis bangunan tersebut?

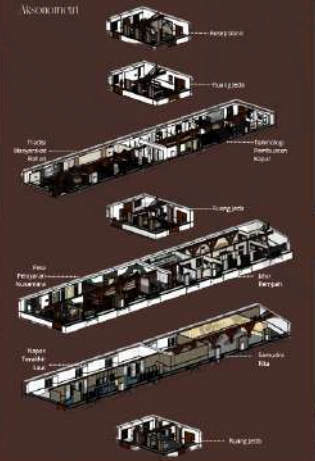


### ARUNG SAMUDRA NUSANTARA

Konsep **Arung Samudra Nusantara** menghadirkan Narasi perjalanan bangsa Indonesia. Ruang Museum diposisikan sebagai wahana untuk mendalami jejak kejayaan bangsa bahari melalui pengalaman imersif, edukatif dan interaktif.


- Arung**, Menyampaikan ketahanan dan ketanggaban nenek moyang dalam menaklukkan laut, yang diwujudkan melalui sirkuit tematik yang membawa pengunjung menelusuri sejarah dari masa lampau hingga masa kini.
- Samudra**, Melambungkan lautan luas sebagai ruang hidup bangsa kepulauan, sumber penghidupan, serta saksi lahirnya teknologi perkapalan dan jalur perdagangan dunia.
- Nusantara**, mencerminkan kesatuan Indonesia dan identitas kebangsaan yang lahir dari budaya bahari. Sebagaimana semangat masa Majapahit, bahwa laut bukanlah pemisah, melainkan pengikat yang menyatukan seluruh wilayah Indonesia.

#### ASAS UTAMA




Perahu Candik Bali • Simpul Bahari • Kemudi Kapal • Rempah Nusantara • Samudra Kita

#### SENYAHLAN



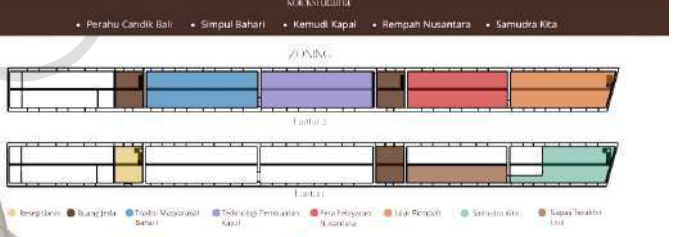
Perlu Ekstensi

#### KONSTRUKSI




Perahu Candik Bali • Simpul Bahari • Kemudi Kapal • Rempah Nusantara • Samudra Kita

#### ZONING



Perahu Candik Bali • Simpul Bahari • Kemudi Kapal • Rempah Nusantara • Samudra Kita



Nama: Senja Cahaya Rahan NM-2225624023  
 Dosen Pembimbing I: Dr. Arbanu Wahyu Al. S.Sn., M.T  
 Dosen Pembimbing II: Brigitta Isabella, M.A

#### 4. Skema Material



#### C. Pindai Kode AR (Augmented Reality) Perahu Cadik Bali



#### D. Animasi



<https://youtu.be/4t7oommtn5w?si=f6b-wu2rHBdmHKpX>

#### E. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

##### 1. Rekapitulasi Anggaran

Note : Biaya instalasi serta pemasangan termasuk dengan harga material

1	Pemasangan Dinding	Rp211,814,873
2	Pekerjaan Lantai	Rp72,936,604
3	Pemasangan Plafond	Rp72,936,604
4	Pemasangan Mekanikal Elektrikal	Rp354,369,652
5	Display Dekorasi	Rp14,744,403
6	Custom Furniture	Rp39,364,891
8	Pendukung Display Koleksi Museum	Rp19,223,771
<b>Jumlah Pekerjaan</b>		<b>Rp785,390,798</b>
	<b>PPN 10%</b>	<b>Rp78,539,080</b>
	<b>Jasa Desain (300.000/m2)</b>	<b>Rp72,291,000</b>
<b>Grand Total</b>		<b>Rp936,220,877</b>

## 2. Analisis Harga Satuan

A.1						Rangka Dinding Partisi					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan			Harga Satuan	Harga total				
	m1	4	Besi Hollow Galvanis 40 x 40 mm			Rp50,000	Rp200,000				
	kg	0.05	Besi Las			Rp44,000	Rp2,200				
	pcs	4	Paku Rivert			Rp5,500	Rp22,000				
						Jumlah Bahan				Rp224,200	
Uraian	Satuan	volume	Keterangan			Harga Satuan	Harga total				
Upah	OH	0.125	Pekerja			Rp215,870	Rp26,984				
	OH	0.125	Tukang Besi			Rp227,095	Rp28,387				
	OH	0.013	Kepala Tukang			Rp246,796	Rp3,208				
	OH	0.004	Mandor			Rp261,222	Rp1,045				
						Jumlah Upah				Rp59,624	
						Total Bahan dan Upah				Rp283,824	
						Overhead + Profit		15%	Rp42,574		
						Total Bahan dan Upah				Rp326,397	

A.2						Dinding Partisi					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan			Harga Satuan	Harga total				
Bahan	lbr	0.364	Jayaboard Gypsum board 9mm			Rp120,000	Rp43,680				
	kg	0.11	Paku Skrup			Rp59,500	Rp6,545				
	kg	0.5	A Plus Cornice Compound Gypsum			Rp4,250	Rp2,125				
	m1	1	A Plus Kassa Gypsum			Rp150	Rp150				
						Jumlah Bahan				Rp52,500	
Uraian	Satuan	volume	Keterangan			Harga Satuan	Harga total				
Upah	OH	0.2	Pekerja			Rp215,870	Rp43,174				
	OH	0.1	Tukang			Rp227,095	Rp22,710				
	OH	0.1	Kepala Tukang			Rp246,796	Rp24,680				
	OH	0.0033	Mandor			Rp261,222	Rp862				
						Jumlah Upah				Rp91,425	
						Total Bahan dan Upah				Rp143,925	
						Overhead + Profit		15%	Rp21,589		
						Total Bahan dan Upah				Rp165,514	

A.3						Finishing Partisi (HPL Putih)				
Uraian	Satuan	volume	Keterangan			Harga Satuan	Harga total			
Bahan	lbr	0.35	Plywood 12mm			Rp280,000	Rp98,000			
	kg	0.8	Lem Kuning			Rp40,000	Rp32,000			
	kg	0.2	Paku Skrup			Rp20,000	Rp4,000			
	lbr	0.35	Carta_CT 0153 T_ICE WHITE			Rp233,750	Rp81,813			
						Jumlah Bahan				Rp215,813
Uraian	Satuan	volume	Keterangan			Harga Satuan	Harga total			
Upah	OH	0.15	Pekerja			Rp215,870	Rp32,381			
	OH	0.25	Tukang Kayu			Rp227,095	Rp56,774			
	OH	0.05	Kepala Tukang			Rp246,796	Rp12,340			
	OH	0.005	Mandor			Rp261,222	Rp1,306			
						Jumlah Upah				Rp102,800

	Total Bahan dan Upah		Rp318,613
	Overhead + Profit		15%
	Total Bahan dan Upah		Rp47,792
	Total Bahan dan Upah		Rp366,405

A.4		Finishing Partisi (Motif Kayu)			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	0.35	Plywood 12mm	Rp280,000	Rp98,000
	kg	0.8	Lem Kuning	Rp40,000	Rp32,000
	kg	0.2	Paku Skrup	Rp20,000	Rp4,000
	lbr	0.35	HPL Taco - TH 262 B Asian Oak	Rp201,000	Rp70,350
Jumlah Bahan					Rp204,350
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.15	Pekerja	Rp215,870	Rp32,381
	OH	0.25	Tukang Kayu	Rp227,095	Rp56,774
	OH	0.05	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp12,340
	OH	0.005	Mandor	Rp261,222	Rp1,306
Jumlah Upah					Rp102,800
Total Bahan dan Upah					Rp307,150
Overhead + Profit					15%
Total Bahan dan Upah					Rp46,073
Total Bahan dan Upah					Rp353,223

A.5		Finishing Partisi (Hijau)			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	0.35	Plywood 12mm	Rp280,000	Rp98,000
	kg	0.8	Lem Kuning	Rp40,000	Rp32,000
	kg	0.2	Paku Skrup	Rp20,000	Rp4,000
	lbr	0.35	CARTA_CT 0172 T_SPECTRUM GREEN	Rp172,000	Rp60,200
Jumlah Bahan					Rp194,200
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.15	Pekerja	Rp215,870	Rp32,381
	OH	0.25	Tukang Kayu	Rp227,095	Rp56,774
	OH	0.05	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp12,340
	OH	0.005	Mandor	Rp261,222	Rp1,306
Jumlah Upah					Rp102,800
Total Bahan dan Upah					Rp297,000
Overhead + Profit					15%
Total Bahan dan Upah					Rp44,550
Total Bahan dan Upah					Rp341,550

A.6		Finishing Partisi (Kuning)			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	0.35	Plywood 12mm	Rp280,000	Rp98,000
	kg	0.8	Lem Kuning	Rp40,000	Rp32,000
	kg	0.2	Paku Skrup	Rp20,000	Rp4,000
	lbr	0.35	CARTA_CT 0263 T_LIGHT YELLOW	Rp178,000	Rp62,300
Jumlah Bahan					Rp196,300
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.15	Pekerja	Rp215,870	Rp32,381
	OH	0.25	Tukang Kayu	Rp227,095	Rp56,774

	OH	0.05	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp12,340
	OH	0.005	Mandor	Rp261,222	Rp1,306
	Jumlah Upah				Rp102,800
	Total Bahan dan Upah				Rp299,100
	Overhead + Profit			15%	Rp44,865
	Total Bahan dan Upah				Rp343,965

A.7 Finishing Partisi (Merah)					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	0.35	Plywood 12mm	Rp280,000	Rp98,000
	kg	0.8	Lem Kuning	Rp40,000	Rp32,000
	kg	0.2	Paku Skrup	Rp20,000	Rp4,000
	lbr	0.35	CARTA_CT 0238 T_MAROON	Rp174,000	Rp60,900
	Jumlah Bahan				Rp194,900
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.15	Pekerja	Rp215,870	Rp32,381
	OH	0.25	Tukang Kayu	Rp227,095	Rp56,774
	OH	0.05	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp12,340
	OH	0.005	Mandor	Rp261,222	Rp1,306
	Jumlah Upah				Rp102,800
	Total Bahan dan Upah				Rp297,700
	Overhead + Profit			15%	Rp44,655
	Total Bahan dan Upah				Rp342,355

A.8 Pelapisan Kolom dan Balok Kayu					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Kg	1.389	Propan PU MULTIPURPOSE PU-91 CLEAR DOFF	Rp155,200	Rp215,573
Bahan	Jumlah Bahan				Rp215,573
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.1	Pekerja	Rp215,870	Rp21,587
	OH	0.1	Tukang Cat / Pelitur	Rp227,095	Rp22,710
	OH	0.01	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp2,468
	OH	0.0033	Mandor	Rp261,222	Rp862
	Jumlah Upah				Rp47,626
	Total Bahan dan Upah				Rp263,199
	Overhead + Profit			15%	Rp39,480
	Total Bahan dan Upah				Rp302,679

B.1 Pelapisan Lantai Kayu					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Kg	1.389	Propan PU MULTIPURPOSE PU-91 CLEAR DOFF	Rp155,200	Rp215,573
Bahan	Jumlah Bahan				Rp215,573
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.1	Pekerja	Rp215,870	Rp21,587
	OH	0.1	Tukang Cat / Pelitur	Rp227,095	Rp22,710
	OH	0.01	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp2,468
	OH	0.0033	Mandor	Rp261,222	Rp862
	Jumlah Upah				Rp47,626

	Total Bahan dan Upah		Rp263,199
	Overhead + Profit	15%	Rp39,480
	Total Bahan dan Upah		Rp302,679

C.1		Pelapisan Plafon Kayu			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Bahan	Kg	1.389	Propan PU MULTIPURPOSE PU-91 CLEAR DOFF	Rp155,200	Rp215,573
	Jumlah Bahan				Rp215,573
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	0.1	Pekerja	Rp215,870	Rp21,587
	OH	0.1	Tukang Cat / Pelitur	Rp227,095	Rp22,710
	OH	0.01	Kepala Tukang	Rp246,796	Rp2,468
	OH	0.0033	Mandor	Rp261,222	Rp862
Jumlah Upah					Rp47,626
		Total Bahan dan Upah			Rp263,199
		Overhead + Profit	15%	Rp39,480	
		Total Bahan dan Upah			Rp302,679

D.1		Instalasi Downlight				
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total	
	Unit	1	OEMG - Surface mounted LED downlight deep cup round anti-glare ceiling light	Rp870,800	Rp870,800	
	Jumlah Bahan				Rp870,800	
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total	
Tenaga	OH	0.064	Pekerja	Rp220,188	Rp14,092	
	OH	0.107	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp26,935	
	OH	0.011	Kepala Tukang Listrik	Rp251,732	Rp2,769	
	OH	0.004	Mandor	Rp266,344	Rp1,065	
Jumlah Tenaga					Rp44,862	
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp915,662	
		Overhead + Profit			15%	Rp137,349
		Total Bahan dan Upah			Rp1,053,011	

D.2		Instalasi Spotlight				
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total	
	Unit	1	Spotlight - LED 30W Surface Mount	Rp98,500	Rp98,500	
	Jumlah Bahan				Rp98,500	
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total	
Tenaga	OH	0.064	Pekerja	Rp220,188	Rp14,092	
	OH	0.107	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp26,935	
	OH	0.011	Kepala Tukang Listrik	Rp251,732	Rp2,769	
	OH	0.004	Mandor	Rp266,344	Rp1,065	
Jumlah Tenaga					Rp44,862	
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp143,362	
		Overhead + Profit			15%	Rp21,504
		Total Bahan dan Upah			Rp164,866	

D.3		Instalasi LED Strip			
-----	--	---------------------	--	--	--

Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Unit	1	Lampu LED STRIP Neon Fleksibel	Rp23,018	Rp23,018
Jumlah Bahan					Rp23,018
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Tenaga	OH	0.114	Pekerja	Rp220,188	Rp25,101
	OH	0.191	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp48,081
	OH	0.0191	Kepala Tukang Listrik	Rp251,732	Rp4,808
	OH	0.006	Mandor	Rp266,344	Rp1,598
Jumlah Tenaga					Rp79,588
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp102,606
Overhead + Profit				15%	Rp15,391
Total Bahan dan Upah					Rp117,997

D.4 Instalasi Saklar					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Unit	1	Saklar Ganda - Panasonic Style E	Rp72,000	Rp72,000
Jumlah Bahan					Rp72,000
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Tenaga	OH	0.205	Pekerja	Rp220,188	Rp45,139
	OH	0.342	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp86,092
	OH	0.034	Kepala Tukang Listrik	Rp251,732	Rp8,559
	OH	0.011	Mandor	Rp266,344	Rp2,930
Jumlah Tenaga					Rp142,720
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp214,720
Overhead + Profit				15%	Rp32,208
Total Bahan dan Upah					Rp246,927

D.5 Instalasi Stop kontak ganda					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Unit	1	Stop Kontak Ganda - Panasonic Style E	Rp94,600	Rp94,600
Jumlah Bahan					Rp94,600
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Tenaga	OH	0.031	Pekerja	Rp220,188	Rp6,826
	OH	0.052	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp13,090
	OH	0.005	Kepala Tukang Listrik	Rp251,732	Rp1,259
	OH	0.002	Mandor	Rp266,344	Rp533
Jumlah Tenaga					Rp21,707
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp116,307
Overhead + Profit				15%	Rp17,446
Total Bahan dan Upah					Rp133,753

D.6 Instalasi AC					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Unit	1	AC Daikin Floor Standing 5PK Type FVC125AV14	Rp5,700,000	Rp5,700,000
Jumlah Bahan					Rp5,700,000
	OH	0.893	Pekerja	Rp220,188	Rp196,628
	OH	1.491	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp375,332
	OH	0.149	Kepala Tukang	Rp251,732	Rp37,508

	OH	0.05	Mandor	Rp266,344	Rp13,317
Tenaga	Jumlah Tenaga				Rp622,786
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp6,322,786
Overhead + Profit				15%	Rp948,418
Total Bahan dan Upah					Rp7,271,203

D.7 Instalasi Area Interaktif					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	unit	185	LED Videotron Modul P2.604 25x25cm	Rp1,000,000	Rp185,000,000
Jumlah Bahan					Rp185,000,000
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	paket	1	Jasa Pasang Videotron	Rp50,000,000	Rp50,000,000
Tenaga	Jumlah Tenaga				Rp50,000,000
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp235,000,000
Overhead + Profit				15%	Rp35,250,000
Total Bahan dan Upah					Rp270,250,000

D.8 Instalasi Proyektor Galaksi					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Unit	1	NLC Lampu Proyektor LED Galaxy Projection Lamp HD 5W - BL-DQY02	Rp336,800	Rp336,800
Jumlah Bahan					Rp336,800
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	0.129	Pekerja	Rp220,188	Rp28,404
	OH	0.215	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp54,122
	OH	0.021	Kepala Tukang	Rp251,732	Rp5,286
	OH	0.007	Mandor	Rp266,344	Rp1,864
Tenaga	Jumlah Tenaga				Rp89,677
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp426,477
Overhead + Profit				15%	Rp63,972
Total Bahan dan Upah					Rp490,449

D.9 Instalasi Smoke Detector					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	Unit	1	Smoke Detector 4 wire NC Normally Closed DC 12V 24V Fire Alarm System	Rp154,000	Rp154,000
Jumlah Bahan					Rp154,000
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	0.095	Pekerja	Rp220,188	Rp20,918
	OH	0.159	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp40,025
	OH	0.016	Kepala Tukang	Rp251,732	Rp4,028
	OH	0.005	Mandor	Rp266,344	Rp1,332
Tenaga	Jumlah Tenaga				Rp66,303
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp220,303
Overhead + Profit				15%	Rp33,045
Total Bahan dan Upah					Rp253,348

D.10 Instalasi Sprinkler					
--------------------------	--	--	--	--	--

Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	unit	1	Fireguard - Thermatic Sprinkler 3Kg	Rp2,000,000	Rp2,000,000
Jumlah Bahan					Rp2,000,000
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Tenaga	OH	0.154	Pekerja	Rp220,188	Rp33,909
	OH	0.256	Tukang Pipa	Rp251,732	Rp64,443
	OH	0.026	Kepala Tukang	Rp251,732	Rp6,545
	OH	0.009	Mandor	Rp266,344	Rp2,397
Jumlah Tenaga					Rp107,294
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp2,107,294
Overhead + Profit				15%	Rp316,094
Total Bahan dan Upah					Rp2,423,389

D.11 Instalasi CCTV					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	unit	1	V380 Smart CCTV Pintar 360° - Q16S CCTV	Rp337,900	Rp337,900
Jumlah Bahan					Rp337,900
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Tenaga	OH	0.25	Pekerja	Rp220,188	Rp55,047
	OH	0.418	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp105,224
	OH	0.042	Kepala Tukang	Rp251,732	Rp10,573
	OH	0.014	Mandor	Rp266,344	Rp3,729
Jumlah Tenaga					Rp174,573
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp512,473
Overhead + Profit				15%	Rp76,871
Total Bahan dan Upah					Rp589,343

D.12 Instalasi Speaker					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	unit	1	Bose Freespace 3 Satellite Speaker Bose Satelit (1 Pair)	Rp3,320,000	Rp3,320,000
Jumlah Bahan					Rp3,320,000
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Tenaga	OH	0.19	Pekerja	Rp220,188	Rp41,836
	OH	0.318	Tukang Listrik	Rp251,732	Rp80,051
	OH	0.032	Kepala Tukang	Rp251,732	Rp8,055
	OH	0.011	Mandor	Rp266,344	Rp2,930
Jumlah Tenaga					Rp132,872
Jumlah Bahan dan Tenaga					Rp3,452,872
Overhead + Profit				15%	Rp517,931
Total Bahan dan Upah					Rp3,970,802

E.1 Display Keranjang Rotan					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	pcs	1	Keranjang Rotan	Rp119,500	Rp119,500
Jumlah Bahan					Rp119,500

E.2 Display Wooden Crate (45 x 45 x 40 cm)					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total

	pcs	1	Wooden Crate (45 x 45 x 40 cm)	Rp68,999	Rp68,999
Jumlah Bahan					Rp68,999

E.3 Display Gentong Kayu					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	pcs	1	Barrel Kayu	Rp650,000	Rp650,000
Jumlah Bahan					Rp650,000

E.4 Display Tambang Manila					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	m1	1	TAMBANG MANILA 20MM	Rp14,583	Rp14,583
Jumlah Bahan					Rp14,583

E.5 Display Karung Goni					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	pcs	1	Karung Goni	Rp13,500	Rp13,500
	Kg	1	Dakron Silikon	Rp30,600	Rp30,600
Jumlah Bahan					Rp44,100

E.6 Display Kemudi Kapal					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	pcs	1	Setir Kemudi Kapal dia 80 cm	Rp465,000	Rp465,000
Jumlah Bahan					Rp465,000

F.1 Pustek Persegi Panjang 200 x 80 cm					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	1.45	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp513,299
	kg	3	Paku	Rp13,000	Rp39,000
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	1	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp13,000
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	18	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp779,994
	lbr	1.45	HPL Carta CX 9527 BW – Wildery Elm	Rp416,725	Rp604,251
Bahan	Jumlah Bahan				Rp2,119,411
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	2	Pekerja	Rp220,188	Rp440,376
Upah	OH	2	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp463,274
Jumlah Upah					Rp903,650
Total Bahan dan Upah					Rp3,023,061
Overhead + Profit				15%	Rp453,459
Total Bahan dan Upah					Rp3,476,520

F.2 Pustek Persegi Panjang 220 x 80 cm					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	1.65	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp584,098
	kg	3	Paku	Rp13,000	Rp39,000
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	1	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp13,000

	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	19	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp823,327
	lbr	1.65	HPL Carta CX 9527 BW – Wildery Elm	Rp416,725	Rp687,596
Bahan	Jumlah Bahan				Rp2,316,889
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	2	Pekerja	Rp220,188	Rp440,376
Upah	OH	2	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp463,274
	Jumlah Upah				Rp903,650
	Total Bahan dan Upah				Rp3,220,539
	Overhead + Profit			15%	Rp483,081
	Total Bahan dan Upah				Rp3,703,620

F.3 Pustek Bulat diameter 85 cm (dengan kaca ketinggian 24,5 cm)					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	1	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp353,999
	kg	3	Paku	Rp13,000	Rp39,000
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	1	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp13,000
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	15	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp649,995
	m2	0.55	Tempered Glass 5 mm	Rp150,000	Rp82,500
	lbr	1	HPL Carta CX 9527 BW – Wildery Elm	Rp416,725	Rp416,725
Bahan	Jumlah Bahan				Rp1,725,086
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	2	Pekerja	Rp220,188	Rp440,376
Upah	OH	2	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp463,274
	Jumlah Upah				Rp903,650
	Total Bahan dan Upah				Rp2,628,736
	Overhead + Profit			15%	Rp394,310
	Total Bahan dan Upah				Rp3,023,047

F.4 Pustek Bulat diameter 85 cm (dengan kaca ketinggian 50 cm)					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	1	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp353,999
	kg	3	Paku	Rp13,000	Rp39,000
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	1	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp13,000
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	15	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp649,995
	m2	1.05	Tempered Glass 5 mm	Rp150,000	Rp157,500
	lbr	1	HPL Carta CX 9527 BW – Wildery Elm	Rp416,725	Rp416,725
Bahan	Jumlah Bahan				Rp1,800,086
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	2	Pekerja	Rp220,188	Rp440,376
Upah	OH	2	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp463,274
	Jumlah Upah				Rp903,650
	Total Bahan dan Upah				Rp2,703,736
	Overhead + Profit			15%	Rp405,560

Total Bahan dan Upah	Rp3,109,297
----------------------	-------------

F.5 Pustek Bulat diameter 100 cm (dengan kaca ketinggian 50 cm)					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	1.25	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp442,499
	kg	3	Paku	Rp13,000	Rp39,000
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	1	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp13,000
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m2	2.25	Tempered Glass 5 mm	Rp150,000	Rp337,500
	m1	10	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp433,330
	lbr	1.25	HPL Carta CX 9527 BW – Wildery Elm	Rp416,725	Rp520,906
Bahan	Jumlah Bahan				Rp1,956,102
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	4	Pekerja	Rp220,188	Rp880,752
Upah	OH	4	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp926,548
	Jumlah Upah				Rp1,807,300
Total Bahan dan Upah					Rp3,763,402
Overhead + Profit				15%	Rp564,510
Total Bahan dan Upah					Rp4,327,913

F.6 Kaca Display Tombak					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	0.8	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp283,199
	kg	0.5	Paku	Rp13,000	Rp6,500
	kg	0.8	Lem kayu	Rp75,867	Rp60,694
	box	0.5	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp6,500
	kg	0.8	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp37,600
	m2	11.3	Tempered Glass 5 mm	Rp150,000	Rp1,695,000
	lbr	1.25	HPL Taco - TH 262 B Asian Oak	Rp201,000	Rp251,250
Bahan	Jumlah Bahan				Rp2,340,743
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	OH	4	Pekerja	Rp220,188	Rp880,752
Upah	OH	4	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp926,548
	Jumlah Upah				Rp1,807,300
Total Bahan dan Upah					Rp4,148,043
Overhead + Profit				15%	Rp622,206
Total Bahan dan Upah					Rp4,770,249

F.7 Display Peti Kayu (Area Knot)					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	m1	25	Kayu reng 1 x 5 cm	Rp6,000	Rp150,000
	lbr	1	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp353,999
	kg	0.5	Paku	Rp13,000	Rp6,500
	kg	0.8	Lem kayu	Rp75,867	Rp60,694
	box	0.5	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp6,500
Bahan	Jumlah Bahan				Rp577,693
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total

Upah	OH	1	Pekerja	Rp220,188	Rp220,188
	OH	1	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp231,637
<b>Jumlah Upah</b>					<b>Rp451,825</b>
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp1,029,518</b>
<b>Overhead + Profit</b>				15%	Rp154,428
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp1,183,945</b>

F.8		Display Balustrade			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	m3	0.3	Kayu Sengon	Rp3,800,000	Rp1,140,000
	kg	0.5	Paku	Rp13,000	Rp6,500
	kg	0.8	Lem kayu	Rp75,867	Rp60,694
	kg	0.5	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp23,500
	box	0.5	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp6,500
	lbr	1	HPL Taco - TH 262 B Asian Oak	Rp201,000	Rp201,000
Bahan	<b>Jumlah Bahan</b>				<b>Rp1,438,194</b>
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	1	Pekerja	Rp220,188	Rp220,188
	OH	1	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp231,637
<b>Jumlah Upah</b>					<b>Rp451,825</b>
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp1,890,019</b>
<b>Overhead + Profit</b>				15%	Rp283,503
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp2,173,522</b>

F.9		Pustek Bentuk Kapal			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	2	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp707,998
	kg	3	Paku	Rp13,000	Rp39,000
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	1	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp13,000
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	2	Plastik Fiber - Biru	Rp80,000	Rp160,000
	m1	20	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp866,660
	lbr	2	HPL Carta CX 9527 BW – Wildery Elm	Rp416,725	Rp833,450
Bahan	<b>Jumlah Bahan</b>				<b>Rp2,789,975</b>
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	4	Pekerja	Rp220,188	Rp880,752
	OH	4	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp926,548
<b>Jumlah Upah</b>					<b>Rp1,807,300</b>
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp4,597,275</b>
<b>Overhead + Profit</b>				15%	Rp689,591
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp5,286,866</b>

G.1		Frame Koleksi (200 x 272 cm) - Finish HPL Putih			
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
	lbr	0.85	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp300,899
	kg	0.5	Paku	Rp13,000	Rp6,500
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867

Bahan	box	0.5	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp6,500
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	16.5	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp714,995
	lbr	0.85	Carta_CT 0153 T_ICE WHITE	Rp233,750	Rp198,688
<b>Jumlah Bahan</b>					<b>Rp1,397,448</b>
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	1	Pekerja	Rp220,188	Rp220,188
	OH	1	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp231,637
<b>Jumlah Upah</b>					<b>Rp451,825</b>
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp1,849,273</b>
<b>Overhead + Profit</b>				15%	Rp277,391
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp2,126,664</b>

<b>G.2 Frame Koleksi (200 x 272 cm) - Finish HPL Motif Kayu</b>					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Bahan	lbr	0.85	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp300,899
	kg	0.5	Paku	Rp13,000	Rp6,500
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	0.5	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp6,500
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	16.5	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp714,995
	lbr	0.85	HPL Taco - TH 262 B Asian Oak	Rp201,000	Rp170,850
<b>Jumlah Bahan</b>					<b>Rp1,369,611</b>
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	1	Pekerja	Rp220,188	Rp220,188
	OH	1	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp231,637
<b>Jumlah Upah</b>					<b>Rp451,825</b>
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp1,821,436</b>
<b>Overhead + Profit</b>				15%	Rp273,215
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp2,094,651</b>

<b>G.2 Wall Text - Finish HPL Motif Kayu</b>					
Uraian	Satuan	volume	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Bahan	lbr	1.2	Plywood 18 mm	Rp353,999	Rp424,799
	kg	0.5	Paku	Rp13,000	Rp6,500
	kg	1	Lem kayu	Rp75,867	Rp75,867
	box	0.5	Skrup (isi100)	Rp13,000	Rp6,500
	kg	2	Lem Kuning TACO	Rp47,000	Rp94,000
	m1	16.5	Besi Hollow 4x4 galvanis 5 mm	Rp43,333	Rp714,995
	lbr	1.2	HPL Taco - TH 262 B Asian Oak	Rp201,000	Rp241,200
	lbr	0.5	Royal Star - Akrilik Putih Susu	Rp420,000	Rp210,000
	<b>Jumlah Bahan</b>				
Uraian	Satuan	unit	Keterangan	Harga Satuan	Harga total
Upah	OH	1	Pekerja	Rp220,188	Rp220,188
	OH	1	Tukang Kayu	Rp231,637	Rp231,637
	Menit	5	Jasa Cutting Laser	Rp25,000	Rp125,000
<b>Jumlah Upah</b>					<b>Rp576,825</b>
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp2,350,685</b>
<b>Overhead + Profit</b>				15%	Rp352,603
<b>Total Bahan dan Upah</b>					<b>Rp2,703,288</b>

### 3. Rencana Anggaran Biaya

RAB ; Museum Bahari Jakarta Utara - Ruang Pamer 3  
Luas : 240.97 m2

Kode	Jenis Pekerjaan	Satuan	Volume	Harga Satuan	Jumlah	Keterangan
<b>A</b>	<b>Pemasangan Dinding</b>					
A.1	Rangka Dinding Partisi	m2	225	Rp326,397	Rp73,439,424	Besi Hollow Galvanis 40 x 40 mm
A.2	Dinding Partisi	m2	225	Rp165,514	Rp37,240,628	Jayaboard Gypsum board 9mm
A.3	Finishing Partisi (HPL Putih)	m2	68.03	Rp366,405	Rp24,926,502	Carta_CT 0153 T_ICE WHITE
A.4	Finishing Partisi (Motif Kayu)	m2	145.3	Rp353,223	Rp51,323,256	HPL Taco - TH 262 B Asian Oak
A.5	Finishing Partisi (Hijau)	m2	4.89	Rp341,550	Rp1,670,180	CARTA_CT 0172 T_SPECTRUM GREEN
A.6	Finishing Partisi (Kuning)	m2	3.63	Rp343,965	Rp1,248,594	CARTA_CT 0263 T_LIGHT YELLOW
A.7	Finishing Partisi (Merah)	m3	1.7	Rp342,355	Rp582,004	CARTA_CT 0238 T_MAROON
A.8	Pelapisan Kolom dan Balok Kayu	m2	70.65	Rp302,679	Rp21,384,285	Propan PU MULTIPURPOSE PU-91 CLEAR DOFF
	<b>Jumlah Pekerjaan Pemasangan Dinding</b>				<b>Rp211,814,873</b>	
<b>B</b>	<b>Pekerjaan Lantai</b>					
B.1	Pelapisan Lantai Kayu	m2	240.97	Rp302,679	Rp72,936,604	Propan PU MULTIPURPOSE PU-91 CLEAR DOFF
	<b>Jumlah Pekerjaan Pemasangan Lantai</b>				<b>Rp72,936,604</b>	
<b>C</b>	<b>Pemasangan Plafond</b>					
C.1	Pelapisan Plafon Kayu	m2	240.97	Rp302,679	Rp72,936,604	Propan PU MULTIPURPOSE PU-91 CLEAR DOFF
	<b>Jumlah Pekerjaan Pemasangan Dinding</b>				<b>Rp72,936,604</b>	
<b>D</b>	<b>Pemasangan Mekanikal Elektrikal</b>					
D.1	Instalasi Downlight	Titik	25	Rp1,053,011	Rp26,325,276	OEMG - Surface mounted LED downlight deep cup round anti-glare ceiling light
D.2	Instalasi Spotlight	Titik	11	Rp164,866	Rp1,813,527	Spotlight - LED 30W Surface Mount
D.4	Instalasi LED Strip	m1	100	Rp117,997	Rp11,799,735	Lampu LED STRIP Neon Fleksibel
D.5	Instalasi Saklar	Titik	1	Rp246,927	Rp246,927	Saklar Ganda - Panasonic Style E
D.6	Instalasi Stop kontak ganda	Titik	1	Rp133,753	Rp133,753	Stop Kontak Ganda - Panasonic Style E
D.7	Instalasi AC	Titik	3	Rp7,271,203	Rp21,813,610	AC Daikin Floor Standing 5PK Type FVC125AV14
D.8	Instalasi Area Interaktif	Paket	1	Rp270,250,000	Rp270,250,000	LED Videotron Modul P2.604 25x25cm
D.9	Instalasi Proyektor Galaksi	Titik	2	Rp490,449	Rp980,898	NLC Lampu Proyektor LED Galaxy Projection Lamp HD 5W - BL-DQY02
D.10	Instalasi Smoke Detector	Titik	4	Rp253,348	Rp1,013,392	Smoke Detector 4 wire NC Normally Closed DC 12V 24V Fire Alarm System
D.11	Instalasi Sprinkler	Titik	4	Rp2,423,389	Rp9,693,555	Fireguard - Thematic Sprinkler 3Kg
D.12	Instalasi CCTV	Titik	4	Rp589,343	Rp2,357,374	V380 Smart CCTV Pintar 360° - Q165 CCTV
D.13	Instalasi Speaker	Titik	2	Rp3,970,802	Rp7,941,605	Bose Freespace 3 Satellite Speaker Bose Satelit (1 Pair)
	<b>Jumlah Pekerjaan Mekanikal Elektrikal</b>				<b>Rp354,369,652</b>	
<b>E</b>	<b>Display Dekorasi</b>					
E.1	Display Keranjang Rotan	Unit	8	Rp119,500	Rp956,000	Keranjang Rotan
E.2	Display Wooden Crate (45 x 45 x 40 cm)	Unit	27	Rp68,999	Rp1,862,973	Wooden Crate (45 x 45 x 40 cm)
E.3	Display Gentong Kayu	Unit	17	Rp650,000	Rp11,050,000	Barrel Kayu
E.4	Display Tambang Manila	m1	10	Rp14,583	Rp145,830	TAMBANG MANILA 20MM
E.5	Display Karung Goni	Unit	6	Rp44,100	Rp264,600	Dakron Silikon
E.6	Display Kemudi Kapal	Unit	1	Rp465,000	Rp465,000	Setir Kemudi Kapal dia 80 cm
	<b>Jumlah Furniture</b>				<b>Rp14,744,403</b>	
<b>F</b>	<b>Custom Furniture</b>					
F.1	Pustek Persegi Panjang 200 x 80 cm	Unit	1	Rp3,476,520	Rp3,476,520	Custom
F.2	Pustek Persegi Panjang 220 x 80 cm	Unit	1	Rp3,703,620	Rp3,703,620	Custom
F.3	Pustek Bulat diameter 85 cm (dengan kaca ketinggian 24,5 cm)	Unit	2	Rp3,023,047	Rp6,046,093	Custom
F.4	Pustek Bulat diameter 85 cm (dengan kaca ketinggian 50 cm)	Unit	1	Rp3,109,297	Rp3,109,297	Custom
F.5	Pustek Bulat diameter 100 cm (dengan kaca ketinggian 50 cm)	Unit	1	Rp4,327,913	Rp4,327,913	Custom
F.6	Kaca Display Tombak	Unit	1	Rp4,770,249	Rp4,770,249	Custom
F.7	Display Peti Kayu (Area Knot)	Unit	1	Rp1,183,945	Rp1,183,945	Custom
F.8	Display Balustrade	Unit	1	Rp2,173,522	Rp2,173,522	Custom
F.9	Pustek Bentuk Kapal	Unit	2	Rp5,286,866	Rp10,573,733	Custom
	<b>Jumlah Furniture</b>				<b>Rp39,364,891</b>	
<b>G</b>	<b>Pendukung Display Koleksi Museum</b>					
G.1	Frame Koleksi (200 x 272 cm) - Finish HPL Putih	Unit	1	Rp2,126,664	Rp2,126,664	Custom
G.2	Frame Koleksi (200 x 272 cm) - Finish HPL Motif Kayu	Unit	3	Rp2,094,651	Rp6,283,954	Custom
G.3	Wall Text - Finish HPL Motif Kayu	Unit	4	Rp2,703,288	Rp10,813,153	Custom
	<b>Jumlah Furniture</b>				<b>Rp19,223,771</b>	

Note : Biaya instalasi serta pemasangan termasuk dengan harga material

1	Pemasangan Dinding	Rp211,814,873
2	Pekerjaan Lantai	Rp72,936,604
3	Pemasangan Plafond	Rp72,936,604
4	Pemasangan Mekanikal Elektrikal	Rp354,369,652
5	Display Dekorasi	Rp14,744,403
6	Custom Furniture	Rp39,364,891
8	Pendukung Display Koleksi Museum	Rp19,223,771
<b>Jumlah Pekerjaan</b>		<b>Rp785,390,798</b>
<hr/>		
	PPN 10%	Rp78,539,080
	Jasa Desain (300.000/m2)	Rp72,291,000
<b>Grand Total</b>		<b>Rp936,220,877</b>

## F. Gambar Kerja

- a. Layout
- b. Rencana lantai
- c. Rencana Plafon
- d. Rencana Lampu dan ME
- e. Potongan A-A
- f. Potongan B-B
- g. Potongan C-C
- h. Potongan D-D
- i. Potongan E-E
- j. Potongan F-F
- k. Potongan G-G
- l. Potongan H-H
- m. Potongan I-I
- n. Potongan J-J
- o. Potongan K-K
- p. Potongan L-L
- q. Potongan M-M
- r. Potongan N-N
- s. Potongan O-O
- t. Potongan P-P

- u. Detail Furniture custom 1
- v. Detail Furniture custom 2
- w. Detail Furniture custom 3
- x. Detail Furniture custom 4
- y. Detail Elemen Estetis 1
- z. Detail Elemen Estetis 2



## G. Hasil Turnitin

### \_Tugas Akhir Perancangan Museum Bahari (2)\_compressed.pdf

#### ORIGINALITY REPORT

**14%**

SIMILARITY INDEX

**14%**

INTERNET SOURCES

**3%**

PUBLICATIONS

**6%**

STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://digilib.isi.ac.id">digilib.isi.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.umj.ac.id">repository.umj.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://lib.isi.ac.id">lib.isi.ac.id</a> Internet Source	<1%
7	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1%
8	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1%

10	<a href="https://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://repository.isi-ska.ac.id">repository.isi-ska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://opac.uad.ac.id">opac.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="https://eprints.unisa-bandung.ac.id">eprints.unisa-bandung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="https://repository.unifa.ac.id">repository.unifa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
16	Jamilatul Muna, Emilya Kalsum, Jawas Dwijo Putro. "IDENTIFIKASI ELEMEN ARSITEKTUR PADA FASAD BANGUNAN HERITAGE DI KAWASAN PECINAN SINGKAWANG, KALIMANTAN BARAT Studi Kasus: Bangunan Kolonial", JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 2021 Publication	<1 %
17	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	<1 %
18	<a href="https://journal.isi.ac.id">journal.isi.ac.id</a> Internet Source	<1 %

19	<a href="http://id.alongwalker.co">id.alongwalker.co</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.teknokrat.ac.id">repository.teknokrat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	Nadine Yemersa Imanuela Alfons, Deassy Jacomina Anthoneta Hehanussa, Lionie Lokollo. "Aspek Yuridis Pemberian Remisi Terhadap Narapidana Di Masa Pandemi COVID-19", TATOHI: Jurnal Ilmu Hukum, 2021 Publication	<1 %
22	<a href="http://journal.uib.ac.id">journal.uib.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Katolik Musi Charitas Student Paper	<1 %
24	<a href="http://eprints.umpo.ac.id">eprints.umpo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
27	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a>	

	Internet Source	<1 %
29	<a href="http://jurnalprodi.idu.ac.id">jurnalprodi.idu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://blog.unnes.ac.id">blog.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://roboguru.ruangguru.com">roboguru.ruangguru.com</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://repository.unhas.ac.id">repository.unhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://en.wikipedia.org">en.wikipedia.org</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://web.parekraf.go.id">web.parekraf.go.id</a> Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	<1 %
36	<a href="http://repository.pradita.ac.id">repository.pradita.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://repository.ptiq.ac.id">repository.ptiq.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://www.alcatraz.hr">www.alcatraz.hr</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %

40	<a href="http://jadiberita.com">jadiberita.com</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://kadek-ariyasa13.blogspot.com">kadek-ariyasa13.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
44	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
45	Hulwa Azra Shabrina, Yusniah Yusniah. "Strategi Pelestarian Koleksi Buku Langka di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara", Inkunabula: Journal of Library Science and Islamic Information, 2025 Publication	<1 %
46	<a href="http://ejournal.stdi.ac.id">ejournal.stdi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://eprints.upj.ac.id">eprints.upj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://repositori.utu.ac.id">repositori.utu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	Nur Fajri Nur, Ismail Ismail. "Konsep Filsafat Eksistensialisme dan Kaitannya dengan Pendekatan Deep Learning dalam	<1 %

Pembelajaran Biologi di Indonesia", RIGGS:  
Journal of Artificial Intelligence and Digital  
Business, 2025  
Publication

50	<a href="https://repository.stimykpn.ac.id">repository.stimykpn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://www.teropongtimeindonesia.online">www.teropongtimeindonesia.online</a> Internet Source	<1 %
52	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
53	Wawan Sujarwo, I Nyoman Lugrayasa, Farid Kuswanto. "STUDI ETNOBOTANI TIGA PASAR TRADISIONAL DI KABUPATEN TABANAN BALI", BERITA BIOLOGI, 2018 Publication	<1 %
54	<a href="http://dewisetiyarini-tnreg07.blogspot.com">dewisetiyarini-tnreg07.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://filandrians.wordpress.com">filandrians.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://lcoaceh.org">lcoaceh.org</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://pdfcoffee.com">pdfcoffee.com</a> Internet Source	<1 %

59	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="https://research.vlu.edu.vn">research.vlu.edu.vn</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="https://tarikhislamicwayangkomputer.blogspot.com">tarikhislamicwayangkomputer.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="https://www.jakartanotebook.com">www.jakartanotebook.com</a> Internet Source	<1 %
63	Anisa Qonita Hamzah, Raden Roro Nanik Setyowati. "Peran Edukator Museum Sepuluh Nopember Surabaya dalam Memperkuat Jiwa Patriotisme Para Remaja di Kota Surabaya", <i>Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan</i> , 2026 Publication	<1 %
64	I Nyoman Gede Prapta Triwikrama, I Made Bayu Pramana, Amoga Lelo Octaviano. "Cipta Photobook: Fascinating of Bali Museum", <i>Retina Jurnal Fotografi</i> , 2026 Publication	<1 %
65	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
66	<a href="https://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
67	<a href="https://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %

		<1 %
68	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
69	<a href="http://flore.unifi.it">flore.unifi.it</a> Internet Source	<1 %
70	<a href="http://jofipasi.wordpress.com">jofipasi.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
71	<a href="http://journal.um-surabaya.ac.id">journal.um-surabaya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
72	<a href="http://jurnal.kolaborasi.unpand.ac.id">jurnal.kolaborasi.unpand.ac.id</a> Internet Source	<1 %
73	<a href="http://nurlailykaputri.blogspot.com">nurlailykaputri.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
74	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
75	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
76	<a href="http://repository.umy.ac.id">repository.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
77	<a href="http://studis2farmasi2a2016kel10.blogspot.com">studis2farmasi2a2016kel10.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
78	<a href="http://sukabumiupdate.com">sukabumiupdate.com</a> Internet Source	<1 %

79	<a href="http://sule-epol.blogspot.com">sule-epol.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
80	<a href="http://vdocuments.site">vdocuments.site</a> Internet Source	<1 %
81	<a href="http://www.mitramuseumjakarta.id">www.mitramuseumjakarta.id</a> Internet Source	<1 %
82	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
83	<a href="http://contohmakalahuntuklomba.blogspot.com">contohmakalahuntuklomba.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
84	<a href="http://ejournal.gunadarma.ac.id">ejournal.gunadarma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
85	<a href="http://jonathanparhusip.wordpress.com">jonathanparhusip.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
86	A.H.G. Kusumah, C.U. Abdullah, D. Turgarini, M. Ruhimat, O. Ridwanudin, Y. Yuniawati. "Promoting Creative Tourism: Current Issues in Tourism Research", CRC Press, 2021 Publication	<1 %
87	Muhammad Husni, Muhammad Hasyim. "Konsep Kepala Madrasah dalam Mengembangkan Budaya Mutu Akademik Religius", PALAPA, 2017 Publication	<1 %

---

88 Sierfi Rahayu, Tiwi Rizkiyani, Yeni Khoirunnisa Agustiani, Dwisapto Yusuf Pradana et al. "ANALISIS PENGELOLAAN MUSEUM MULTATULI SEBAGAI PUSAT EDUTAINMENT DI KABUPATEN LEBAK", Jurnal Administrasi dan Kesekretarisan, 2026  
Publication <1 %

---

89 lib.unnes.ac.id  
Internet Source <1 %

---

90 www.yuksinau.id  
Internet Source <1 %

---

91 www.slideshare.net  
Internet Source <1 %

---

Exclude quotes  On Exclude matches  Off  
Exclude bibliography  On

