

**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.

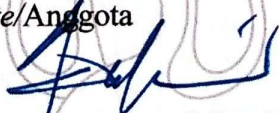
NUPTK 2045752653130123

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 Nurcahyo, 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>	<b>1</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>2</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>4</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>9</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>9</b>
A. Latar Belakang.....	9
B. Metode Desain.....	11
1. Proses Desain.....	11
C. Metode Desain.....	15
<b>BAB II.....</b>	<b>17</b>
<b>PRA DESAIN.....</b>	<b>17</b>
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 1.....	94
Gambar 4.12 Blok Plan Alternatif 2 Ruang Jeda 1.....	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 pameran. 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**

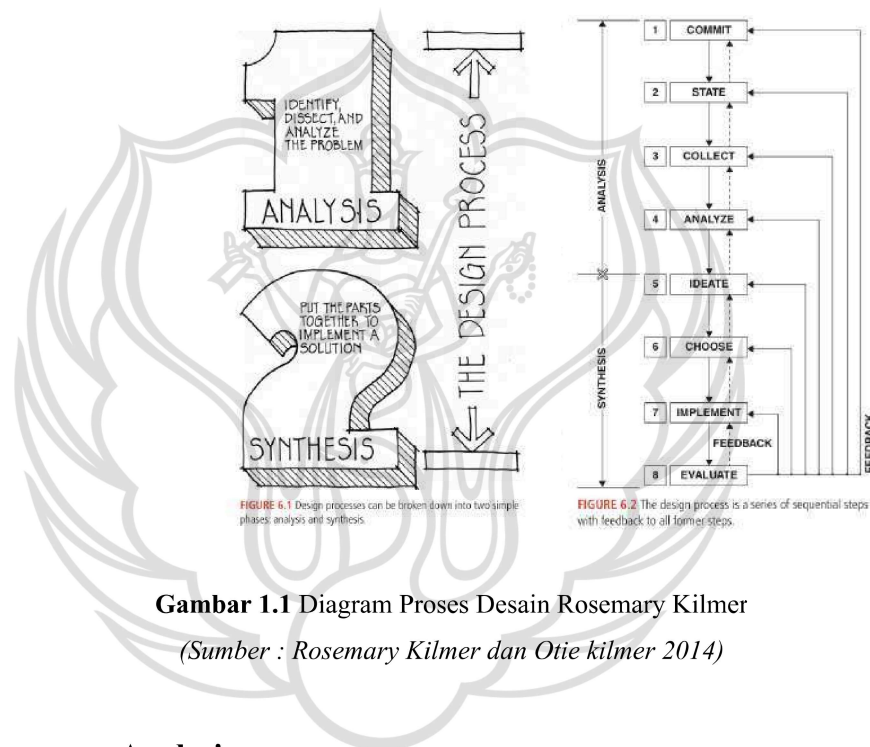
### **1. Proses Desain**

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.

