

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.

