

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Museum Bahari Jakarta merupakan salah satu museum yang memiliki peran penting dalam melestarikan sejarah kebaharian dan kenelayanan bangsa Indonesia. Didirikan pada tahun 1718 oleh kolonial Belanda, bangunan ini awalnya difungsikan sebagai gudang penyimpanan hasil bumi pada masa VOC. Terletak di kawasan strategis dekat Pelabuhan Sunda Kelapa dan kawasan Kota Tua Jakarta, museum ini memiliki nilai historis yang tinggi. Setelah masa penjajahan Jepang dan kemerdekaan Indonesia, bangunan ini akhirnya diresmikan sebagai museum oleh Gubernur Ali Sadikin pada tanggal 7 Juli 1977.

Museum Bahari Jakarta menyimpan berbagai koleksi yang berkaitan dengan kebaharian, seperti alat navigasi, miniatur kapal, dan artefak kenelayanan dari Sabang sampai Merauke. Visi dari museum ini adalah menjadi museum bahari kebanggaan Indonesia yang bertaraf internasional dengan misi memberikan pelayanan publik tentang informasi kebaharian, meningkatkan wawasan dan apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai kebaharian, serta mengembangkan rasa cinta tanah air melalui eksplorasi kebaharian.

Namun, minat masyarakat untuk mengunjungi museum ini mengalami penurunan. Menurut data dari Badan Pusat Statistika (BPS) DKI Jakarta, jumlah pengunjung pada tahun 2021 hanya berkisar 7.511 kunjungan, turun sekitar 33.87% dari 11.357 kunjungan pada tahun 2020, dan turun sekitar 70.83% dari 25.744 kunjungan pada tahun 2019. Didukung dari Gonews.id Pada tahun 2023, minat masyarakat terhadap museum ini tidak sepenuhnya pulih seperti sebelum pandemi. Beberapa pengunjung menganggap museum ini kurang menarik, terutama karena fasilitas yang terbatas dan minimnya inovasi dalam penyajian koleksi. Upaya revitalisasi dilakukan, tetapi daya tarik museum ini masih belum optimal, yang berpotensi menyebabkan penurunan jumlah pengunjung yang tidak hanya disebabkan oleh pandemi.

Kebakaran yang terjadi pada bulan Januari 2018 semakin memperparah kondisi museum. Kebakaran tersebut mengakibatkan kerusakan serius pada Gedung C dan sebagian Gedung B, termasuk berbagai koleksi penting yang terbakar. Meskipun museum telah kembali beroperasi dengan normal, banyak ruangan yang masih belum diperbaiki sehingga fungsinya tidak

optimal. Hal ini berdampak pada ruang pameran dan ruang penunjang lainnya yang tidak dapat digunakan dengan maksimal.

Generasi Z, yang dikenal mandiri dan terbiasa dengan teknologi, memerlukan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Sunjayadi (2019), kegiatan interaktif di museum mampu menarik minat anak muda dan membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari koleksi museum. Sayangnya, Museum Bahari Jakarta saat ini kurang menyediakan kegiatan interaktif, sehingga pengunjung mudah merasa bosan dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal.

Museum Bahari Jakarta merupakan salah satu bangunan cagar budaya yang memiliki nilai historis tinggi, dengan koleksi yang mencerminkan kekayaan maritim Indonesia. Namun, kondisi eksisting museum sebelum dirancang ulang menunjukkan berbagai tantangan dalam hal penyajian dan interaksi pengunjung dengan koleksi yang ada. Ruang-ruang pameran yang terkesan statis dan kurangnya elemen interaktif mengakibatkan rendahnya minat pengunjung untuk menggali lebih dalam informasi yang disajikan. Selain itu, kondisi bangunan yang tua memerlukan pendekatan konservasi yang hati-hati agar nilai historisnya tetap terjaga.

Melalui perancangan ulang ini, terutama dengan penerapan konsep interaktif seperti Sea of Adventure dan penggunaan teknologi floor dan wall mapping, museum ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman yang lebih dinamis dan edukatif bagi pengunjung. Implementasi sistem double layer wall juga dilakukan dengan pendekatan yang mempertimbangkan kelestarian struktur asli bangunan, menggunakan metode yang tidak merusak dinding eksisting. Setelah dirancang ulang, diharapkan museum ini dapat menjadi lebih menarik, dengan peningkatan interaksi antara pengunjung dan koleksi, tanpa mengorbankan integritas historis dari bangunan itu sendiri.

## **1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, identifikasi masalah yang terdapat pada interior Museum Bahari Jakarta mencakup aspek, konservasi, edukasi dan rekreasi, serta bangunan cagar budaya, berikut penjabaran dari identifikasi masalah :

1. Museum Bahari Jakarta tidak memiliki fasilitas konservasi yang memadai. Ruang yang seharusnya berfungsi sebagai area konservasi dijadikan gudang. Hal ini

mengakibatkan kurang optimalnya kegiatan konservasi di museum tersebut. Ketiadaan area konservasi yang tepat menyebabkan risiko kerusakan pada koleksi museum semakin tinggi .

2. Implementasi dari storyline museum tidak beraturan, teknik display, serta penyampaian informasi pada museum tidak interaktif sehingga perlu diperbaiki agar proses pembelajaran dan pemahaman bisa lebih diterima oleh semua kalangan usia.
3. Terdapat batasan dalam perancangan interior museum, dikarenakan status bangunan museum adalah bangunan cagar budaya tipe A. Sehingga perancangan ulang interior Museum Bahari perlu diperhatikan batasan-batasan perancangannya.

### **1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN**

Adapun dari identifikasi masalah diatas terdapat rumusan masalah pada Museum Bahari Jakarta diantaranya yaitu:

- a. Bagaimana cara menciptakan sarana yang dapat mengakomodasi kegiatan konservasi agar fungsi dari konservasi pada museum dapat berjalan dengan optimal?
- b. Bagaimana cara menciptakan storyline, teknik display, dan penyampaian informasi yang interaktif agar pengunjung dapat memahami sejarah dari benda koleksi?
- c. Bagaimana membuat treatment interior dan mebel pada interior museum tanpa merusak struktur pada bangunan cagar budaya?

### **1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN**

Tujuan dari perancangan ulang interior Museum Bahari Jakarta ini adalah selain menjadi salah satu syarat kelulusan jenjang S1, perancangan ini juga untuk mewujudkan ruang pameran yang nyaman dan interaktif bagi pengunjung, dengan harapannya pengunjung dari berbagai macam kalangan usia dapat menikmati segala fasilitas yang baik serta dapat berkeliling, belajar, dan menjaga Sejarah dari kebaharian Indonesia itu sendiri. Adapun sasaran perancangan pada Interior Museum Bahari Jakarta adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan sarana konservasi yang dapat mengakomodasi fungsi ruang konservasi pada museum.
- b. Memberi sentuhan media interaktif dan teknologi pada ruang pameran dan ruang penunjang lainnya agar pembelajaran bisa lebih mudah dan cepat diterima oleh semua kalangan usia dan agar meningkatkan daya tarik pengunjung untuk datang ke museum.

- c. Menciptakan interior ruang yang interaktif namun tetap sesuai dengan standarisasi bangunan cagar budaya tipe A sehingga tidak merusak eksisting dari gedung.

## 1.5 BATASAN PERANCANGAN

Adapun pada perancangan ulang interior Museum Bahari Jakarta ini terdapat beberapa Batasan perancangan, antara lain adalah:

1. Objek perancangan ulang ini berupa museum yang berlokasi di Jakarta Utara yang dinaungi oleh UP Kebudayaan Provinsi Jakarta .
2. Luas total area tanah pada Museum Bahari adalah  $\pm 7.415 \text{ m}^2$  sedangkan luas bangunan dari Museum Bahari Jakarta sendiri adalah  $\pm 4.762 \text{ m}^2$ . Museum ini terdiri dari 3 gedung yaitu, Gedung A, Gedung B, dan Gedung C. Gedung A digunakan sebagai bangunan utama ruang pameran, Gedung B digunakan sebagai bangunan untuk fasilitas tambahan seperti café, dan Gedung C digunakan sebagai area kantor dan penyimpanan benda koleksi.
3. Perancangan ulang mencakup ruang lobby, ruang pameran temporer, ruang pameran tetap dan lab konservasi. Area dari ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer berada di Gedung A, dan ruang lab konservasi berada di Gedung C.

Total Luas Denah Terpilih	
Lobby	242 m <sup>2</sup>
R. Pameran Temporer	49.9 m <sup>2</sup>
R. Pameran Perkembangan Pelayaran Nusantara	385 m <sup>2</sup>
R. Proses Pembuatan Kapal	137.5 m <sup>2</sup>
Lab konservasi	89.6 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>904 m<sup>2</sup></b>

Tabel 1.1 : Batasan Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 1.6 METODE PERANCANGAN

Dalam penyusunan perancangan ulang museum ini, terdapat data primer dan data sekunder yang dikumpulkan. Adapun penjabaran dari kedua data tersebut diantaranya adalah :

### 1. Pengumpulan Data

Pada bagian ini penulis mengumpulkan data primer pada objek perancangan dan mencari permasalahan pada objek yang akan diteliti.

- a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati langsung tempat objek penelitian, hal ini mengamati langsung ruangan interior pada Museum Bahari Jakarta

b. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pihak penanggungjawab museum divisi coordinator koleksi dan edukasi, serta melakukan wawancara dengan tour guide pada museum untuk mengetahui preferensi-preferensi tertentu dari review pengunjung museum. Pada kegiatan wawancara ini penulis dapat menghasilkan informasi dan data yang valid dari narasumber untuk melengkapi data yang dibutuhkan oleh penulis.

c. Dokumentasi

Pada pengumpulan data untuk dokumentasi, penulis menggunakan handphone atau seluler genggam untuk pengambilan gambar lokasi site, interior ruangan, serta video untuk digunakan sebagai data pribadi dalam penelitian.

Adapun data sekunder yang penulis kumpulkan untuk mendukung dan melengkapi data primer terdiri dari:

a. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan yaitu adalah dengan cara mencari sumber dan informasi tambahan yang berasal dari buku, jurnal materi saat perkuliahan, artikel, web, media masa, serta standarisasi yang sesuai dengan objek penelitian.

b. Studi Preseden

Studi Preseden yang dilakukan adalah dengan melakukan penilaian dan observasi secara online melalui situs resmi, jurnal, dan artikel terkait sebagai bahan referensi dalam mendesain ruangan museum.

2. Analisis Data

a. Programming

Tahap ini dilakukan untuk dijadikan acuan desain yang didalamnya terdapat analisa kebutuhan ruang, table matriks, zoning dan blocking untuk membantu penulis dalam menganalisa hubungan antar ruang dan segala hal terkait dengan perancangan.

b. Tema dan Konsep

Pada tahap ini, penulis menentukan tema dan konsep berdasarkan permasalahan desain, ide-ide dan gagasan besar sebagai solusi dari permasalahan dan pendekatan

c. Implementasi Desain

Tahapan akhir adalah implementasi desain, yaitu mengaplikasikan seluruh data yang telah diteliti, dianalisa, dan didapatkan dengan menerapkan tema dan konsep kedalam perancangan desain.

#### **1.7. MANFAAT PERANCANGAN**

Perancangan ini tentunya diharapkan dapat mendatangkan manfaat bagi manusia, Adapun manfaat dari perancangan ulang interior Museum Bahari Jakarta ini adalah :

1. Bagi Masyarakat/Komunitas

Dapat meningkatkan minat anak muda maupun dewasa dalam mengetahui Sejarah dari kebaharian di Indonesia

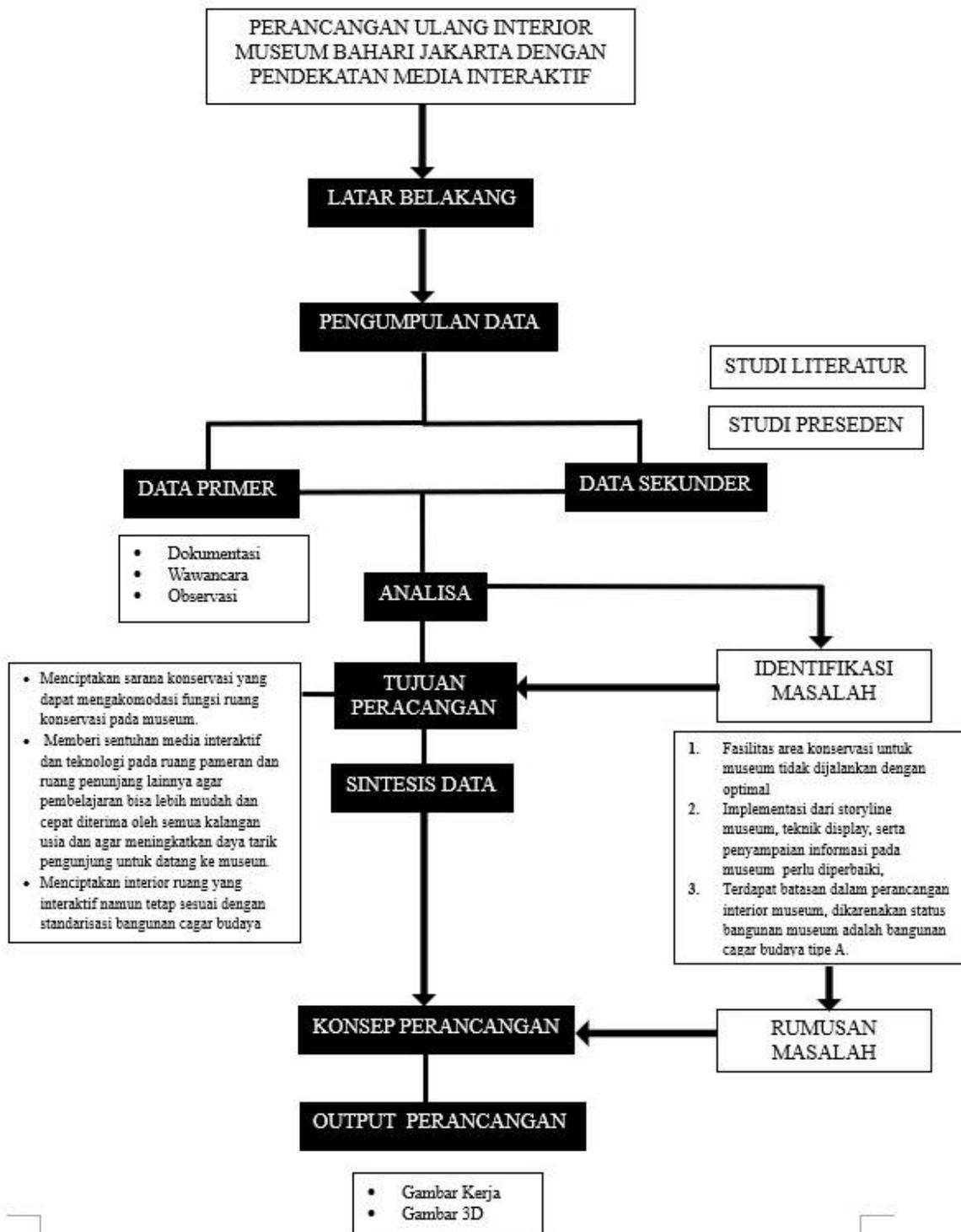
2. Pemerintah

Menaikan perekonomian apabila banyak turis yang berdatangan ke museum dan data jumlah pengunjung terus menaik tiap bulannya

3. Akademis

Dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi siapapun yang membaca, dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

## 1.8. KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1.1 : Kerangka Pikir Perancangan  
Sumber : Dokumen Penulis

## **1.9. PEMBABAN LAPORAN TA**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, diuraikan tentang latar belakang dari perancangan ulang Museum Bahari Jakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, serta kerangka berpikir.

### **BAB II KAJIAN LITERATUR & REFRENSI DESAIN**

Pada bagian ini, berisi kajian literatur mengenai museum secara umum, standarisasi dan aturan pemerintah, hingga literatur terkait pendekatan desain. Uraian dari bagian ini menjadi bahan analisis untuk menemukan solusi perancangan interior.

### **BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS**

Pada bagian ini, diuraikan penjelasan tentang deskripsi proyek perancangan, studi banding, serta hasil analisis kondisi eksisting dari Museum Bahari Jakarta.

### **BAB IV TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN**

Pada bagian ini, berisi tema dan konsep perancangan, serta uraian implementasi dari konsep perancangan tersebut kedalam desain interior Museum Bahari Jakarta

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini merupakan akhir dari penulisan laporan yang berisi kesimpulan dan saran dari rangkaian proses perancangan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**