

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM BAHARI JAKARTA DENGAN PENDEKATAN MEDIA INTERAKTIF

Calista Qatrunnada Salsabila Amna¹, Vika Haristianti² dan Aida Adrianawati³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
calistamna@student.telkomuniversity.ac.id, haristiantivika@telkomuniversity.ac.id,
andriana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Museum Bahari Jakarta, yang didirikan pada tahun 1718, adalah situs warisan budaya yang terletak di Jakarta Utara. Meskipun memiliki nilai sejarah yang tinggi, jumlah pengunjung museum menurun karena kurangnya pameran yang interaktif dan menarik. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman museum dengan mengintegrasikan media interaktif dan teknologi ke dalam desain interior, sehingga lebih menarik bagi pengunjung dari segala usia. Perancangan ulang ini mencakup pembuatan alur cerita yang koheren, peningkatan teknik tampilan, dan penambahan elemen interaktif untuk membantu pengunjung memahami sejarah maritim Indonesia dengan lebih baik. Metodologi proyek meliputi pengumpulan data primer melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta data sekunder dari studi literatur dan analisis preseden.

Kata kunci: museum Bahari Jakarta, media interaktif, perancangan ulang interior, keterlibatan pengunjung, sejarah maritim.

Abstract : *The Jakarta Maritime Museum, established in 1718, is a cultural heritage site located in North Jakarta. Despite its historical significance, the museum's visitor numbers have declined due to a lack of interactive and engaging exhibits. This project aims to enhance the museum experience by incorporating interactive media and technology into the interior design, making it more appealing to visitors of all ages. The redesign includes creating a cohesive storyline, improving display techniques, and adding interactive elements to help visitors better understand the maritime history of Indonesia. The project methodology includes primary data collection through observations, interviews, and documentation, as well as secondary data from literature studies and precedent analyses. The expected outcome is an interactive and educational museum environment that preserves the historical integrity of the building while attracting more visitors.*

Keywords: *Jakarta Maritime Museum, interactive media, interior redesign, visitor engagement, maritime history.*

PENDAHULUAN

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.

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan perancangan ulang museum ini, terdapat pengumpulan data dan analisis data. Adapun penjabaran dari kedua data tersebut diantaranya adalah :

Pengumpulan Data

Observasi

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

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.

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.

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.

Analisi Data

Setelah data-data terkumpul, data kemudian dianalisis untuk menemukan permasalahan pada museum beserta solusinya. Dari data lapangan, dapat diidentifikasi permasalahan interior yang ada pada museum. Selain itu, data perbandingan dari interior museum lain yang sudah ada serta data standar umum museum juga dapat dijadikan acuan dalam menemukan kekurangan-kekurangan pada objek perancangan.

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.

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

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.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Suasana Interior yang diharapkan

Salah satu solusi untuk memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung adalah dengan mengimplementasikan *Experience Design*. *Experience Design*

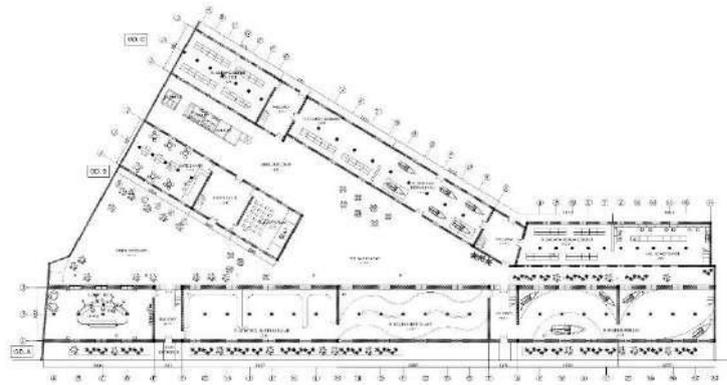
mencakup penerapan tema dan konsep serta suasana ruang atau penggayaan yang memadukan elemen tradisional dengan kontemporer sehingga museum dapat bertahan di era saat ini. Selain itu, dengan menambahkan teknik pencahayaan, storyline, dan desain display juga dapat memberi pengalaman pada pengunjung (Meirissa, Sarihati & Haristianti, 2021).

Suasana keseluruhan pada ruang pameran di Museum Bahari Jakarta ini akan dibuat seperti di dalam kapal, pesisir pantai, dan di laut. Hal ini untuk mendukung tema dari *"Sea of Adventure"* yang mana penerapan tema *"Sea of Adventure"* pada perancangan interior museum bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang edukatif, menghibur, dan mendalam bagi pengunjung. Suasana yang imersif dan dinamis dirancang untuk membangkitkan rasa petualangan dan eksplorasi, serta mendorong keterlibatan aktif pengunjung dalam memahami dan menghargai kehidupan laut. Dengan pendekatan yang interaktif dan partisipatif, user experience yang diharapkan adalah pengalaman yang menyenangkan, berkesan, dan penuh pengetahuan.

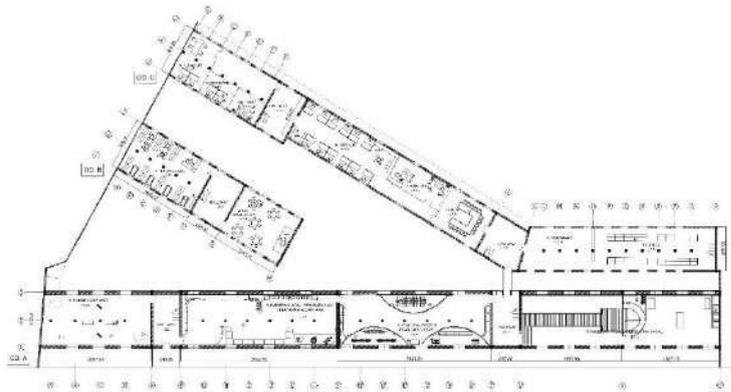


Gambar 1.1 : Denah Hasil Analisis Lantai 1
Sumber : Data pribadi

Konsep Organisasi Ruang



Gambar 1.2 : Denah Hasil Analisis Lantai 1
Sumber : Data pribadi



Gambar 1.3 : Denah Hasil Analisis Lantai 1
Sumber : Data pribadi

Konsep organisasi ruang interior merupakan penataan dan perancangan ruang agar fungsional, estetik, dan nyaman bagi pengunjung. Sebelumnya, penataan ruang di Museum Bahari Jakarta terkesan acak-acakan dengan peletakan storyline dan layout display yang tidak beraturan. Namun, setelah dilakukan analisis dan perbaikan, alur kunjungan dimulai dari lobby di lantai 1 yang langsung mengarahkan pengunjung ke lantai 2, di mana pameran dimulai. Penyusunan ruang pameran dirancang dengan alur linear yang runut agar pengunjung dapat mengikuti storyline sesuai dengan urutannya. Di lantai 2, perjalanan dimulai dengan ruang yang menjelaskan tentang nenek moyang Indonesia, yaitu bangsa Austronesia, yang dikenal sebagai "Ruang Awal

Perkembangan Pelayaran Nusantara." Setelah itu, pengunjung diarahkan ke "Ruang Proses Pembuatan Kapal," dilanjutkan dengan "Koleksi Perahu Asli," kemudian "Kekayaan Laut Indonesia," dan diakhiri dengan storyline yang mengenang "Tragedi Kebakaran Museum Bahari Jakarta."

Dengan penataan yang berurutan ini, pengunjung dapat menikmati pameran dengan alur cerita yang lebih jelas dan terstruktur.

Konsep Storyline

Kondisi eksisting dari Museum Bahari Jakarta menerapkan penyusunan storyline yang berdasarkan jenis koleksi, area diorama, dan sejarah tentang kebaharian di Indonesia. Namun sayangnya, segmentasi ini masih kurang efektif dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung dikarenakan pembagian alur cerita pada tiap urutan ruang di Museum Bahari masih tidak berkesinambungan. Hal ini yang mengakibatkan banyaknya pengunjung yang bingung terhadap alur dari museum. Oleh karena itu, storyline dan penyusunan dari benda koleksi di Museum Bahari diperbarui dengan membagi segmentasi cerita menjadi 6 bagian area tematik yaitu, **Awal Perkembangan Pelayaran Nusantara, Proses Pembuatan Kapal, Area Immersive Koleksi Perahu Asli, Kekayaan Laut Indonesia,** dan diakhir dengan storyline **Mengenang Tragedi Kebakaran Museum Bahari Jakarta.** Segmentasi ini memberikan pola yang mengarahkan pengunjung untuk mengikuti alur sirkulasi yang sudah dirancang. Mengutip dari (Septiana, Andrianawati & Murdowo, 2018) Pola yang mengarahkan pengunjung ini mempermudah interaksi pengunjung dengan alur cerita

Konsep Visualisasi

Konsep Bentuk



Gambar 1.4 : Diagram konsep dan referensi gambar
Sumber : Data Pribadi

Konsep bentuk yang akan diimplementasikan pada perancangan Museum Bahari Jakarta adalah bentuk-bentuk organis dan dinamis seperti melengkung, dan juga mencerminkan bentuk elemen kapal seperti balok kayu. Bentuk dari kedinamisan dan lengkungan yang diimplementasikan pada Museum Bahari ini akan merepresentasikan bentuk dari ombak di laut. Sedangkan implementasi dari element kapal nantinya akan merepresentasikan seperti berada didalam dek kapal.



Gambar 1.5 : Implementasi bentuk organis pada layout area museum
Sumber : Data Pribadi

Konsep Warna



Gambar 1.6 : Diagram Konsep dan Referensi Palet Warna
 Sumber : Analisa Pribadi

konsep warna yang akan diterapkan pada perancangan ulang interior Museum Bahari ini akan menggunakan kombinasi palet warna biru laut, abu-abu, coklat, putih, dan krem. Warna coklat, putih, dan krem disini digunakan untuk mengintegrasikan harmoni dari warna struktur kayu dan material eksisting dari Museum Bahari Jakarta, sehingga tidak perlu mengecat ulang atau merusak eksisting dari bangunan heritage.

Konsep Material

Untuk mengimplementasikan tema "Sea of Adventure" di Museum Bahari Jakarta dengan tetap menjaga karakteristik bangunan heritage yang didominasi struktur kayu, konsep material yang digunakan harus menciptakan suasana petualangan laut yang autentik dan immersif. Material utama yang akan digunakan adalah kayu, mengingat struktur eksisting museum yang kaya akan elemen kayu. Untuk menonjolkan tema laut, kayu akan dipilih dengan finishing yang menunjukkan kesan usang dan alami, seperti kayu dengan tekstur kasar atau kayu yang dipoles ringan agar tampak seperti telah terpapar elemen laut selama bertahun-tahun. Berikut adalah material yang digunakan pada Museum Bahari Jakarta :

Tabel 1 Konsep Material

No	Elemen Interior	Jenis Material	Keunggulan	Penerapan
1.	Ceiling	Gypsum board fin. Cat Hitam 	Tahan api Tahan air Kuat	Ruang Pameran, Lab konservasi, Kantor
	Ceiling	Balok kayu ulin (eksisting) 	Kuat dan tahan lama Tahan serangga dan jamur Tahan air dan lembab	Seluruh ruang di Museum Bahari Jakarta
2.	Lantai	Parquet Natural Dark Oak Wood (eksisting) 30 x 60 cm 	Tahan lama Tahan noda Isolasi suara dan panas yang baik	Ruang Pameran
		White Tiles 80 x 80 cm 	Mudah dibersihkan Tahan lama	Ruang lobby
		Epoxy fin grit polimer (anti licin)	Tahan bahan kimia Anti selip	Area Immersive

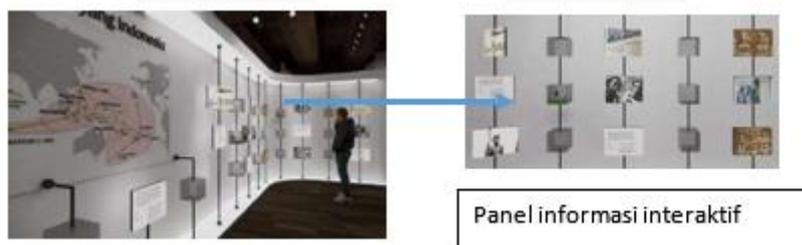
			Tahan panas	
				
3.	Dinding	Dinding Bata fin. Cat Putih Nippon Paint Water Repellent 	Tahan air Tahan cuaca dan sinar UV Anti jamur dan anti lumut Solvent based Tidak merusak warna	Seluruh ruangan
		Multiplek 12 mm (Partisi, double layer wall, dan vitrin)  	Fleksible Mudah dibentuk Tahan rayap dan jamur Permukaan halus dan rata	R. Pameran, R. Kantor, R .lobby

Konsep Implementasi Media Interaktif



Gambar 1.7 : Diagram Konsep dan Referensi aktivitas kegiatan fisik
Sumber : Data Pribadi

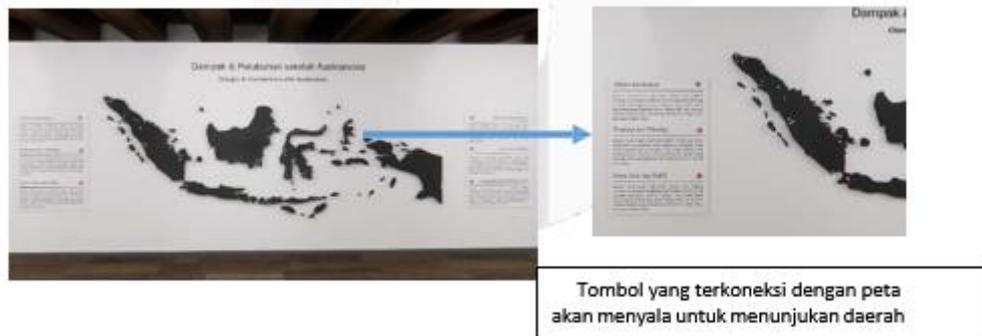
Menurut Huges (2010) terdapat 3 jenis media interaktif yang dapat diterapkan dalam museum, yaitu dengan melibatkan kegiatan fisik langsung pengunjung, memberi pengalaman immersive, serta dengan menggunakan perangkat teknologi. Berikut adalah implementasi dari media interaktif pada ruang pameran Museum Bahari Jakarta : Penerapan dari kegiatan fisik pada museum terletak di ruang pameran tetap 1 dan 3 dimana pengunjung dapat memutar balik panel informasi, memencet tombol, serta area interaktif rempah.



Gambar 1.8 : Implementasi Media Interaktif pada ruang pameran tetap 1
Sumber : Data Pribadi

Menurut Zein (2020) Dengan adanya pengaplikasian media interaktif pada museum, informasi yang akan didapatkan dengan cara “bermain” oleh pengunjung akan lebih mudah diserap dan diingat terutama untuk pengunjung berusia muda. Pada area ini terdapat panel board yang dapat diputar untuk dilihat informasi dibaliknya. Panel ini memuat informasi terkait dengan sejarah

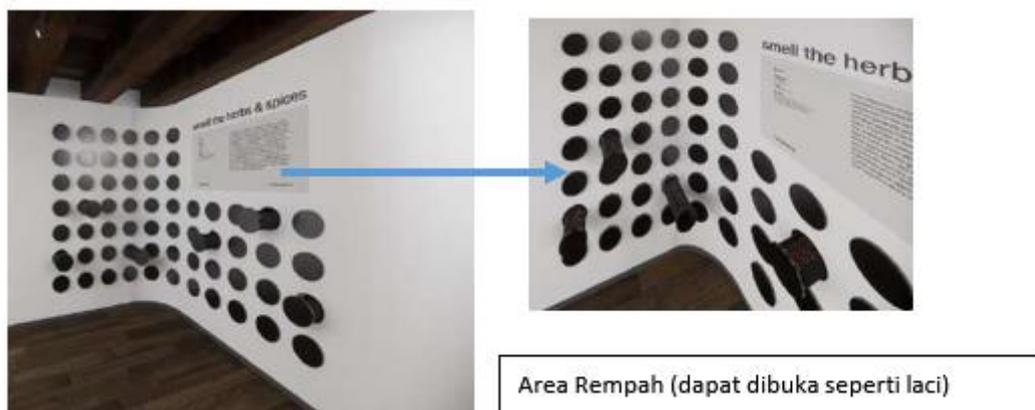
awal bangsa austronesia yang masuk ke Indonesia. Disamping panel penjelasan terdapat kotak acrylic yang didalamnya terdapat miniatur 3D yang dapat menjadi visualisasi dari penjelasan panel board. Penerapan dari area interaktif ini masuk kedalam kategori media interaktif yang melibatkan aktivitas fisik atau keterlibatan langsung pengunjung dengan objek pajangan.



Gambar 1.9 : Implementasi Media Interaktif pada ruang pameran tetap 1

Sumber : Data Pribadi

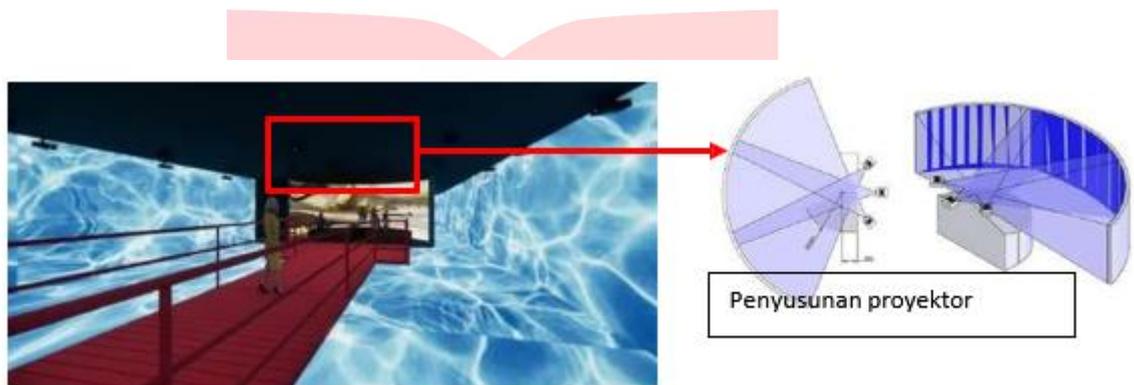
Pada area ini terdapat teks yang didalamnya memuat tentang informasi terkait dengan batasan area yang terkena dampak dari budaya yang diturunkan oleh Austronesia, untuk mengetahui dimana letak daerah tersebut, terdapat tombol yang apabila dipencet akan membuat lampu-lampu pada peta tersebut menyala sesuai dengan daerah yang dituju. Penerapan dari area interaktif ini masuk kedalam kategori media interaktif yang melibatkan aktivitas fisik atau keterlibatan langsung pengunjung dengan objek pajangan.



Gambar 1.10 : Implementasi Media Interaktif pada ruang pameran tetap 1

Sumber : Data Pribadi

Dikarenakan pada Museum Bahari Jakarta banyak pengunjung yang berasal dari luar negeri maka terdapat area rempah. Pada area ini terdapat area rempah dimana pengunjung dapat mencium langsung rempah-rempah khas nusantara yang dulunya dicari oleh para penjajah. Penerapan dari area interaktif ini masuk kedalam kategori media interaktif yang melibatkan aktivitas fisik atau keterlibatan langsung pengunjung dengan objek pajangan.



Gambar 1.11 : Implementasi ruang immersive pada ruang pameran tetap 3
Sumber: Data pribadi

Menurut (Wulandari, Widyaevan & Andrianawati, 2023) Untuk menerapkan interaktif pada museum perlu diterapkannya media teknologi untuk berkomunikasi dengan benda pameran, penggunaan teknologi tersebut digunakan sebagai sarana penyajian informasi pada benda koleksi museum, teknologi tersebut dapat berupa video, layar touchscreen dan masing banyak lagi.

Pada area ini terdapat area immersive yang didalamnya dilengkapi dengan proyeksi proyektor. Proyektor yang digunakan adalah proyektor dengan jangkauan 10m. di area ini akan menampilkan wall dan floor mapping air laut. Pengunjung nantinya akan melewati dermaga berwarna merah yang diujungnya terdapat layar proyektor yang akan memutar video short animation tentang Bahari. Menggunakan proyektor Barco UDX W40, ruang ini menyajikan

pengalaman visual yang memukau dengan proyeksi lantai dan dinding yang menampilkan pola air yang bergerak, menciptakan suasana bawah laut yang menakjubkan. Jembatan merah yang membentang di tengah ruangan menambah elemen dramatis, membawa pengunjung menuju area interaktif yang menampilkan adegan di tepi pantai.. Pada bagian dinding dan lantai di area interaktif ini disorot menggunakan proyektor Barco UDX W40 yang disusun dengan jarak 4 x 2.5 m. Jarak yang dapat diakses oleh proyektor ini adalah sejauh 10 m.

Konsep Pencahayaan



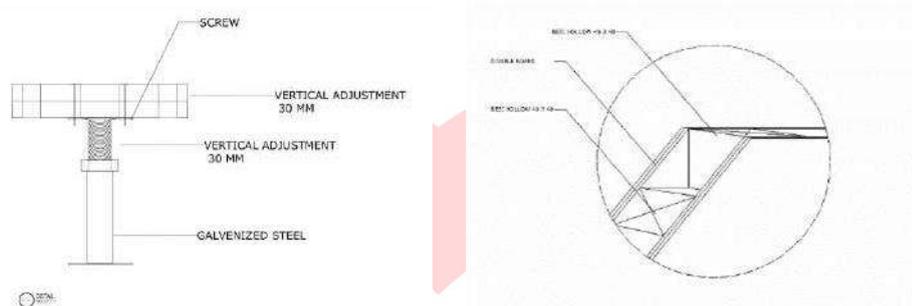
Gambar 1.12 : Implementasi konsep pencahayaan yang hangat
Sumber : Data Pribadi

Pencahayaan pada Museum Bahari Jakarta dirancang agar dapat menciptakan suasana hangat dan mengundang, dengan menggunakan lampu cahaya kuning akan memberikan kesan ramah dan nostalgia seakan berada di dalam kabin kapal tua sehingga pengunjung merasa nyaman untuk menjelajahi setiap sudut dari museum.

Konsep Implementasi Struktur pada Bangunan Cagar Budaya

Perancangan ulang interior Museum Bahari Jakarta dilakukan dengan tetap mempertahankan karakteristik bangunan sebagai cagar budaya. Sebagai bangunan cagar budaya Golongan A, semua perubahan yang dilakukan harus memperhatikan aturan- aturan pemugaran yang berlaku, termasuk larangan untuk membongkar atau mengubah struktur bangunan secara signifikan.

Penyesuaian yang dilakukan dalam desain interior bertujuan untuk menjaga keaslian dan nilai sejarah bangunan, sambil tetap menciptakan lingkungan yang menarik dan edukatif bagi pengunjung. Bentuk dari penyesuaian yang diimplementasikan pada Museum Bahari Jakarta ini dengan menggunakan struktur double layer wall dan juga raised floor, hal ini guna untuk tidak merusak kondisi eksisting dari dinding dan lantai di museum.



Gambar 1.13 : Struktur raised floor dan double layer wall
Sumber : Data Pribadi

Pemasangan raised floor akan diterapkan pada konstruksi pedestal, sedangkan untuk double layer wall diterapkan pada area immersive dimana nantinya digunakan untuk menutup area jendela. Pada double layer wall akan menggunakan perekat **Adhesi Non-Destruktif**. Yaitu perekat yang khusus dirancang untuk permukaan bersejarah atau sensitif. Perekat berbahan dasar silikon atau akrilik yang memiliki kekuatan adhesi cukup tetapi dapat dilepas tanpa meninggalkan bekas atau merusak permukaan dinding, sehingga aman dan tidak akan merusak kondisi dinding eksisting pada museum.

Konsep Implementasi pada Ruang Konservasi

Konservasi menjadi salah satu aspek penting dalam perancangan ulang Museum Bahari Jakarta. Ruang-ruang yang sebelumnya tidak dimanfaatkan secara optimal kini didesain ulang untuk mengakomodasi kegiatan konservasi dengan lebih baik. Perancangan ini tidak hanya bertujuan untuk melindungi koleksi museum dari kerusakan, tetapi juga untuk mendukung upaya pelestarian

warisan budaya yang tersimpan di dalam museum. Fasilitas konservasi yang memadai diharapkan dapat memastikan bahwa koleksi-koleksi ini tetap terjaga dalam kondisi terbaiknya untuk dipelajari oleh generasi mendatang. Konsep perubahan pada laboratorium konservasi di Museum Bahari Jakarta mengedepankan transformasi dari ruang yang sebelumnya sederhana dan terkesan kurang terawat menjadi sebuah ruang kerja yang modern dan fungsional.



Gambar 1.14 : Implementasi dari ruang konservasi
Sumber : Data Pribadi

Fokus utama perubahan adalah pada peningkatan kualitas dan kenyamanan lingkungan kerja. Meja laboratorium baru dengan permukaan marmer yang rapi menggantikan meja lama, memberikan kesan profesional dan steril yang sangat penting dalam kegiatan konservasi. Selain itu, pencahayaan ditingkatkan dengan penambahan lampu downlight yang terintegrasi di langit-langit yang memperkuat kesan modern. Penataan furnitur juga diperbaiki, menciptakan sirkulasi yang lebih efisien dan mendukung aktivitas laboratorium.

Secara keseluruhan, perubahan ini tidak hanya meningkatkan estetika ruang tetapi juga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan kerja bagi staf konservasi, selaras dengan standar museum modern yang mengutamakan kualitas dan kenyamanan dalam pelestarian artefak sejarah.

Konsep Keamanan



Gambar 1.15 : Diagram konsep keamanan

Sumber : Data pribadi

Konsep keamanan pada museum ini berfokus pada benda koleksi, yang dimana pada analisis before studies didapati masih banyak benda koleksi yang tidak terdisplay dan diletakkan pada lantai yang mengakibatkan rawannya rusak akibat kejadian yang disengaja maupun tidak disengaja oleh pengunjung, sehingga pada perancangan ulang ini seluruh benda diberi display dan pedestal. Untuk keamanan lainnya terdapat CCTV, sprinkler, dan juga APAR yang disediakan di Museum.



Gambar 1.16: Implementasi keamanan pada benda koleksi dengan menggunakan vitrin

Sumber : Data Pribadi

Konsep Penghawaan

Menurut Paul Von Naredi-Rainer (2004), suhu dan kelembaban standar pada museum yang biasanya digunakan adalah 21 derajat Celsius dan dengan tingkat kelembaban 55%. Terdapat beberapa jenis penghawaan yang akan diterapkan pada Museum Bahari Jakarta. Pada area ruang pameran, penghawaan yang akan digunakan yaitu berupa AC Standing. Sedangkan untuk ruang kantor akan menggunakan AC Split, untuk area konservasi nantinya akan banyak

menggunakan penghawaan alami serta dibantu dengan kipas angin, dikarenakan penggunaan AC dapat menyebabkan ketidakstabilan dari kelembaban suhu dan udara, hal tersebut ditakutkan akan merusak bahan organik seperti kayu, kertas, dan tekstil menjadi kering dan mudah rapuh.



Gambar 1.17 : Penghawaan Buatan dan Alami pada Museum Bahari Jakarta
Sumber : Data Pribadi

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ulang interior Museum Bahari Jakarta yang menggunakan pendekatan media interaktif adalah bahwa tujuan utama untuk meningkatkan minat pengunjung terhadap sejarah kebaharian Indonesia telah tercapai dengan baik. Pendekatan desain ini berhasil memadukan tema "Sea of Adventure" dengan konsep interaktif, di mana floor dan wall mapping yang menampilkan pola air dan elemen laut menciptakan pengalaman yang imersif dan edukatif bagi pengunjung. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pendekatan desain, tema, dan konsep yang dipilih telah diterapkan dengan efektif dalam perancangan, menghasilkan suasana yang sesuai dengan visi museum untuk menyajikan sejarah maritim Indonesia secara modern dan menghibur. Selain itu, penggunaan sistem double layer wall yang dipasang tanpa merusak dinding eksisting juga menjadi salah satu pencapaian penting, memastikan kelestarian bangunan bersejarah sembari menambahkan elemen interaktif yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, F., & Gunawan, I. V. (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen*, 3(2), 70 -79.
- Bogle, Elizabeth. (2013). *Museum Exhibition Planning and Design*. AltaMira Press, USA.
- Chiara, Joseph De & John Callender. (1983). *Time-Saver Standards for Building Types*. (n.d.). McGraw-Hill Inc
- Egan, M. David, Victor Olgyay. (2002). *Architectural Lighting*, Second Edition. McGraw Hil Hughes, Philip. (2010). *Exhibition Design*. London, United Kingdom : Laurence King Indonesia, Direktorat Museum. (2008). *Pedoman Museum Indonesia*. Senayan, Jakarta : Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (2008).
- Meirissa, A.S., Sarihati, T., & Haristianti, V. (2021). Implementation of Experience Design on Museum Interiors. Case Study: East Java Cultural Museum. *jADU*, 5.
- Naredi-Rainer, Paul von. (2004). *AI Design Manual Museum Buildings*. Germany : Birkhauser
- Septiana, L., Andrianawati, A., Murdowo, D., (2018). Redesain Interior Cimahi Technopark, *Interior*, 5(1), 3506.
- Wulandari, C., Widyaevan, D.A., & Andrianawati, A. (2023). Perancangan Museum Keramik Kontemporer di Kota Bandung dengan Pendekatan Interaktif.
- Zein, A. O. S. (2020). Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim , Norwegia. 6(1), 18 - 27.