TUGAS AKHIR – DI 234801

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

EVAN FARREL THEODORE

NRP 5029201056

Dosen Pembimbing

Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

NIP 19720428 200312 1 001

Program Studi Desain Interior

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024

TUGAS AKHIR – DI 234801

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

EVAN FARREL THEODORE

NRP 5029201056

Dosen Pembimbing

Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

NIP 19720428 200312 1 001

Program Studi Desain Interior

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024

`

FINAL PROJECT – DI 234801

IMPLEMENTATION OF THE MODERN NEO GOTHIC STYLE IN THE INTERIOR DESIGN OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM AS AN EFFORT TO BRAND THE IDENTITY OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM

EVAN FARREL THEODORE

NRP 5029201056

Advisor

Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

NIP 19720428 200312 1 001

Study Program Interior Design

Department of Interior Design

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

TUGAS AKHIR
Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada
Program Studi S-1 Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh: **Evan Farrel Theodore**
NRP. 5029201056

Disetujui Oleh Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. Pembimbing .....
2. Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T. Penguji .....
3. Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch. Penguji .....

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

SURABAYA,
AGUSTUS 2024

APPROVAL SHEET

IMPLEMENTATION OF THE MODERN NEO GOTHIC STYLE IN THE INTERIOR DESIGN OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM AS AN EFFORT TO BRAND THE IDENTITY OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM

FINAL PROJECT
Submitted to fulfill one of the requirements
For obtaining a Bachelor of Interior Design degree at
Undergraduate Study Program of Interior Design
Department of Interior Design
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

By: **Evan Farrel Theodore**
NRP. 5029201056

Approved by Final Project Proposal Examiner Team:

1. Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. Adviser .....
2. Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T. Examiner .....
3. Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch. Examiner .....

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

SURABAYA,
AUGUST 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa / NRP	: Evan Farrel Theodore / 5029201056
Program studi	: Desain Interior
Dosen Pembimbing / NIP	: Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. / 197204282003121001

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul "Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai Upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta" adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dnegan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 26 Juli 2024

Mengetahui	Mahasiswa
Dosen Pembimbing	
Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.	Evan Farrel Theodore
NIP. 197204282003121001	NRP. 5029201056

STATEMENT OF ORIGINALITY

The undersigned below:

Name of student / NRP	: Evan Farrel Theodore / 5029201056
Department	: Desain Interior
Adviser / NIP	: Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. / 197204282003121001

hereby declare that the Final Project with the title of "Implementation of the Modern Neo Gothic Style in the Interior Design of the Jakarta Cathedral Museum as an Effort to Brand the Identity of the Jakarta Cathedral Museum" is the result of my own work, is original, and is written by following the rules of scientific writing. If in the future there is a discrepancy with this statement, then I am willing to accept sanctions in accordance with the provisions that apply at Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 26 Juli 2024

Acknowledged

Advisor

Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

NIP. 197204282003121001

Student

Evan Farrel Theodore

NRP. 5029201056

ABSTRAK

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

Nama Mahasiswa / NRP : Evan Farrel Theodore / 5029201056
Departemen : Desain Interior
Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

Abstrak

Gereja Katedral Jakarta yang bergaya neo gotik ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya Nasional pada tanggal 4 Oktober 1999. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2022, Gereja ini memiliki nilai penting dalam sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan. Dalam mendukung pelestarian bangunan cagar budaya maka didirikan Museum Katedral Jakarta, namun terdapat tantangan dalam teknik kurasi, kondisi bangunan, dan desain interior. Diantaranya bagaimana cara mengimplementasikan perubahan pada Museum Katedral Jakarta agar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini tanpa mengubah identitasnya sebagai Museum Katedral? Bagaimana cara menata koleksi dalam pameran agar terlihat menarik dan tersimpan dengan optimal? Oleh karena itu perancangan ini memiliki tujuan melakukan inovasi dengan merancang ulang museum agar sesuai dengan karakter Gereja Katedral Jakarta, mengikuti perkembangan teknologi terkini, dan mendukung pengunjung dalam memahami serta mempelajari koleksi yang dipamerkan. Selain itu juga memerhatikan situasi pencahayaan dan juga tata letak display yang akan digunakan dalam ruang pameran. Melalui metode *design thinking* maka didapatkan kajian solusi mengenai pengembangan desain interior Museum Katedral Jakarta, yaitu melalui konsep Neo Gothic Modern. Gaya ini didapatkan guna memperkuat identitas museum. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan fungsi museum sebagai lembaga pelindung dan pengembang budaya, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan branding baru kepada pengunjung.

Kata Kunci: Penyebaran agama Katolik, Katedral Jakarta, Museum, Museum Katedral Jakarta.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE MODERN NEO GOTHIC STYLE IN THE INTERIOR DESIGN OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM AS AN EFFORT TO BRAND THE IDENTITY OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM

Student Name / NRP : **Evan Farrel Theodore / 5029201056**
Departement : **Interior Design**
Advisor : **Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.**

Abstract

The neo-gothic Jakarta Cathedral Church was designated as a national heritage building on October 4, 1999. Based on Government Regulation No. 1 of 2022, this church has important values in history, science, education, religion, and culture. In supporting the preservation of cultural heritage buildings, the Jakarta Cathedral Museum was established, but there are challenges in curation techniques, building conditions, and interior design. Among them are how to implement changes to the Jakarta Cathedral Museum to suit the current times without changing its identity as a Cathedral Museum? How to organize the collection in the exhibition to make it look attractive and optimally stored? Therefore, this design has the aim of innovating by redesigning the museum to match the character of the Jakarta Cathedral Church, following the latest technological developments, and supporting visitors in understanding and learning about the collections on display. In addition, it also pays attention to the lighting situation and also the layout of the displays that will be used in the exhibition space. Through the design thinking method, a solution study was obtained regarding the development of the interior design of the Jakarta Cathedral Museum, namely through the concept of Neo Gothic Modern. This style is obtained to strengthen the identity of the museum. This approach is expected to improve the museum's function as a cultural protection and development institution, in accordance with Government Regulation Number 66 of 2015 concerning Museums. The results of this design are expected to provide new experiences and branding to visitors.

Keyword: ***The spread of Catholicism, Jakarta Cathedral, Museum, Jakarta Cathedral Museum.***

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan hikmat sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir "Implementasi Gaya Neo Gothic pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai Upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta" ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (DI 234801) Departemen Desain Interior, FDKBD, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banya kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat meningkatkan kinerja dan kualitas ke depan. Laporan ini juga tidak lepas dari dukungan dan peran serta berbagai pihak maka dari itu penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah membimbing, menyertai dan memberkati selama proses kegiatan perancangan desain interior Museum Katedral Jakarta.
2. Orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan, dan perhatian hingga saat ini.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior ITS dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah mengizinkan, memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk petunjuk, pengetahuan dan arahan selama proses perancangan ini .
4. Bapak Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T. dan Ibu Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch. yang telah memberikan masukin selaku Dosen Penguji Tugas Akhir.
5. Ibu Susyana Suwadie selaku Humas Gereja Katedral Jakarta, telah memberikan izin dan informasi mengenai objek.
6. Ibu Lili selaku Sekretaris Museum Katedral Jakarta, yang telah memberikan informasi mengenai objek.
7. Teman-teman Desain Interior ITS Angkatan 2020 yang telah membantu banyak hal dalam proses perancangan ini.
8. Teman-teman Tiberias Choir Surabaya, Boanerges Youth Surabaya dan sahabat Pasukin 210 bukan 212 yang telah memberikan doa dan semangat.
9. Sahabat Hiling Sek yang memberikan semangat dan dorongan.
10. Sahabat-sahabat yang berada di Jakarta, kak Defti, Debby, kak Messie, kak Clarissa, kak Yossie, Ci Agnes, Angel, David yang selalu hadir di saat suka maupun duka.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat serta menjadi rujukan bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, 2 Agustus 2024

Evan Farrel Theodore

DAFTAR ISI

APPROVAL SHEET ii
PERNYATAAN ORISINALITAS iii
STATEMENT OF ORIGINALITY iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xiv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Permasaahan 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan 2
1.5 Manfaat 2
2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 3
2.1 Museum 3
2.1.1 Definisi Museum 3
2.1.2 Fungsi Museum 3
2.1.3 Jenis-jenis Museum 4
2.1.4 Kegiatan Museum 4
2.1.5 Ruang Pameran 5
2.1.6 Pola Sirkulasi Museum 5
2.1.7 Metode Penyajian Koleksi 7
2.1.8 Standar Organisasi Ruang Pameran 7
2.1.9 Sistem Display 8
2.2 Studi Elemen Neo Gotik 8
2.2.1 Sejarah Arsitektur Neo Gotik 8
2.2.2 Elemen Arsitektur Neo Gotik 9
2.3 Teknologi 17
2.3.1 Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi 17
2.3.2 Ragam Teknologi pada Museum 17
2.4 Studi Pencahayaan 19
2.4.1 Jenis-jenis Pencahayaan 19
2.4.2 Pencahayan dalam Pameran 21

2.5 Studi Antropometri 21
2.5.1 Studi Antropometri Display 22
2.5.2 Studi Antropometri Sirkulasi 23
2.6 Studi Eksisting Museum Katedral Jakarta 24
2.6.1 Sejarah Museum Katedral Jakarta 24
2.6.2 Lokasi 25
2.6.3 Fasilitas 25
2.6.4 Company Profile 31
2.6.5 Analisis Denah Eksisting 32
2.6.6 Daftar Benda Koleksi 33
2.7 Studi Pembanding 44
2.7.1 St. John Paul II Museum 44
2.7.2 Galeri Rohani Splendor Karmel 45
2.7.3 The Sanctuary Museum 46
2.7.4 Dommusuem Frankfurt 47
3 BAB 3 METODOLOGI 48
3.1 Metode Desain 49
3.2 Tahapan Proses Desain 50
3.2.1 Proses Understanding 50
3.2.2 Proses Empathize 50
3.2.3 Proses Define 51
3.2.4 Proses Ideate 51
3.2.5 Proses Prototype 52
3.2.6 Proses Test 52
4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN 53
4.1 Proses Emphaty 53
4.1.1 Hasil Observasi 53
4.1.2 Hasil Wawancara 56
4.2 Proses Define 59
4.2.1 Identifikasi Maslaah 59
4.2.2 Decision Matrix Method 60
4.2.3 Analisis Hubungan & Sirkulasi Ruang 61
4.3 Proses Ideation 63
4.3.1 Value Proposition 63
4.3.2 Konsep dan Implementasi Desain 64
4.4 Proses Prototype 72

4.4.1 Moodboard Keseluruhan 72
4.4.2 Pengembangan Layout 73
4.4.3 Finalisasi Pengembangan Layout 75
4.4.4 Pengembangan Gambar Perspektif Ruang Terpilih 76
4.5 Hasil Desain 78
4.5.1 Ruang Terpilih I (Zona Vikariat) 79
4.5.2 Ruang Terpilih II (Zona Koleksi Katedral) 79
4.6 Validasi Desain 81
5 BAB 5 PENUTUP 84
5.1 Kesimpulan 85
5.2 Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 89
BIODATA PENULIS 132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Pameran 5
Gambar 2.2 Macam-Macam Pola Sirkulasi Ruang Pamer 5
Gambar 2.3 *Suggested Approach Traffic Flow* 6
Gambar 2.4 *Unstructured Approach Traffic Flow* 6
Gambar 2.5 *Directed Approach Traffic Flow* 7
Gambar 2.6 Bentuk Atap Gereja Katedral Jakarta 10
Gambar 2.7 Bentuk *The Ribbed Vault* 10
Gambar 2.8 Menara Lonceng Gereja Katedral Jakarta 11
Gambar 2.9 Dinding Pengisi Arsitektur Neo-Gotik 11
Gambar 2.10 Molding Arsitektur Neo-Gotik 12
Gambar 2.11 Kaca Patri 12
Gambar 2.12 *Tracery* 13
Gambar 2.13 *Sculpture* 13
Gambar 2.14 Pintu Arsitektur Neo-Gotik 14
Gambar 2.15 Jendela Arsitektur Neo-Gotik 14
Gambar 2.16 *Rose Window* Gereja Katedral Jakarta 15
Gambar 2.17 Kepala Kolom 15
Gambar 2.18 Landasan Kolom 16
Gambar 2.19 *Arches* 16
Gambar 2.20 *Smart Table* 18
Gambar 2.21 *Interactive Media* 19
Gambar 2. 22 Speaker Parabola 19
Gambar 2.23 Sudut Pandang Pria dan Wanita Ketika Posisi Berdiri 22
Gambar 2.24 Antropometri Etalase 22
Gambar 2.25 Jarak Pandang Standar untuk Vitrin Tinggi 23
Gambar 2.26 Antropometri Sirkulasi 23
Gambar 2.27 Pastor Rudolphus Kurris, SJ. 24
Gambar 2.28 Museum Katedral saat berada di Balkon Gereja 24
Gambar 2.29 Museum Katedral Jakarta saat ini 25
Gambar 2.30 Lokasi Museum Katedral Jakarta 25
Gambar 2.31 Area Parkir Gereja Katedral Jakarta 26
Gambar 2.32 Area Lobby Museum Katedral Jakarta 26
Gambar 2.33 Kapel Adorasi 26
Gambar 2.34 Teater Mini 27
Gambar 2.35 Zona Panorama Sejarah 27
Gambar 2.36 Zona Vikariat 28
Gambar 2.37 Zona Koleksi Katedral 28
Gambar 2.38 Zona Masa Lalu dalam Pustaka 29
Gambar 2.39 Zona Koleksi Abad 17-19 29
Gambar 2.40 Zona Liturgi 30
Gambar 2.41 Zona Liturgi 30
Gambar 2.42 Zona Kemartiran dan Relikwi 30
Gambar 2.43 Struktur Organisasi Museum Katedral Jakarta 31
Gambar 2.44 Lantai Dasar Museum Katedral Jakarta 32
Gambar 2.45 Lantai 2 Museum Katedral Jakarta 33
Gambar 2.46 St. John Paul II Museum 44
Gambar 2.47 St. John Paul II Museum 45
Gambar 2.48 Galeri Rohani Splendor Karmel 45

Gambar 2.49 Galeri Rohani Splendor Karmel 46
Gambar 2. 50 The Sanctuary Museum 46
Gambar 2.51 The Sanctuary Museum 46
Gambar 2.52 Dommuseum Frankfurt 47
Gambar 3.1Metode Desaign Thinking 49
Gambar 4.1 Area Lobby Museum Katedral Jakarta 53
Gambar 4.2 Ruang Pamer Lantai 1 54
Gambar 4.3 Teater Mini 54
Gambar 4.4 Ruang Pamer Lantai 2 56
Gambar 4.5 Kapel Adorasi 56
Gambar 4.6 User Persona 57
Gambar 4.7 Dote Vote 60
Gambar 4.8 Pemetaan Decision Matrix 60
Gambar 4.9 Studi Aktivitas Museum Katedral Jakarta 61
Gambar 4.10 Studi Aktivitas Museum Katedral Jakarta 61
Gambar 4.11 Matriks Hubungan Ruang Museum Katedral Jakarta 62
Gambar 4.12 *Bubble Diagram & Value Proposition Canvas* 63
Gambar 4.13 Tree Method Perancangan Museum Katedral Jakarta 65
Gambar 4.14 Konsep Makro Neo Gothik 65
Gambar 4.15 Konsep Makro Desain Modern 66
Gambar 4. 16 Konsep Makro *Indentity* pada *Compeny Profile* 66
Gambar 4.17 Konsep Mikro Plafon 67
Gambar 4.18 Konsep Mikro Dinding 67
Gambar 4.19 Konsep Mikro Lantai 68
Gambar 4.20 Konsep Mikro Pencahayaan 69
Gambar 4.21 Konsep Mikro Furnitur 70
Gambar 4.22 Konsep Mikro Elemen Estetis 71
Gambar 4.23 Konsep Mikro Media dan Teknologi 72
Gambar 4.24 Moodboard Keseluruhan 72
Gambar 4.25 Pengembangan Pertama Layout Furnitur 73
Gambar 4.26 Pengembangan Kedua Layout Furnitur 73
Gambar 4.27 Pengembangan Ketiga Layout Furnitur 74
Gambar 4.28 Hasil Testing Pengembangan Ketiga Layout Furnitur 75
Gambar 4.29 Desian Final Layout Furnitur 76
Gambar 4.30 Pengembangan Perspektif Pertama Ruang Terpilih 76
Gambar 4.31 Zona Vikariat 77
Gambar 4.32 Pengembangan Kedua Ruang Terpilih Zona Vikariat 77
Gambar 4.33 Pengembangan Kedua Ruang Terpilih Zona Koleksi Katedral 78
Gambar 4.34 Pengembangan Kedua Ruang Terpilih Zona Koleksi Katedral 78
Gambar 4.35 Zona Vikariat 79
Gambar 4.36 Zona Vikariat 79
Gambar 4.37 Zona Koleksi Katedral 79
Gambar 4.38 Area Sejarah pada Zona Koleksi Katedral 80
Gambar 4.39 Area Benda Koleksi pada Zona Koleksi Katedral 80
Gambar 4.40 Area Benda Koleksi pada Zona Koleksi Katedral 81
Gambar 4.41 Lorong Zona Koleksi Katedral 81
Gambar 4.42 Hasil Sebaran Usia Responden Validasi Desain 82
Gambar 4.43 Hasil Sebaran Kriteria Responden Validasi Desain 82
Gambar 4.44 Validasi Desain Zona Vikariat 82

Gambar 4.45 Validasi Desain Zona Koleksi Katedral 83

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Benda Koleksi yang dipamerkan 33
Tabel 4.2 Hasil wawancara Pengurus Museum Katedral Jakarta.....57
Tabel 4.3 Hasil wawancara Pengunjung Museum Katedral Jakarta 58
Tabel 4.4 Hasil wawancara Pengunjung Museum Katedral Jakarta 58
Tabel 4.5 Hasil Value Proposition.....63

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyebaran agama Katolik di Nusantara dimulai pada abad ke-16 saat Portugis dan Spanyol melakukan perluasan ke wilayah tersebut. Namun, upaya misionaris Katolik di Indonesia menghadapi tantangan yang besar dan terbatas hingga kedatangan penjajah Belanda pada abad ke-17. Selama pemerintahan VOC dari tahun 1619 hingga 1792, seluruh kegiatan umat Katolik dilarang, termasuk larangan bagi para pendeta Katolik untuk bekerja. Di wilayah VOC di Batavia, bahkan seorang Jesuit bernama Egidius d'Abreu, S.J. dibunuh pada tahun 1624. Pada periode tersebut, kegiatan umat Katolik di luar Batavia hanya diizinkan bagi orang keturunan Portugis, dengan berdirinya Gereja Portugis di luar kota pada tahun 1696, yang sekarang dikenal sebagai Gereja Sion di Jalan P. Jayakarta. Keturunan Portugis ini juga diberikan lahan pertanian di wilayah yang sekarang disebut sebagai Tugu. Pada abad ke-18, VOC mengizinkan para pendeta Katolik untuk singgah di Batavia dan melayani masyarakat, termasuk baik keturunan Portugis maupun staf VOC.

Pada era pemerintahan Daendels, umat Katolik baru diperbolehkan untuk merayakan misa secara terbuka pada tahun 1808. Paus Pius VII kemudian mendirikan Keuskupan Agung Batavia (yang sekarang dikenal sebagai Keuskupan Agung Jakarta) sebagai bagian dari upaya pemulihan hierarki gereja di wilayah tersebut. Gereja Katedral Santa Perawan Maria Diangkat ke Surga di Jakarta kemudian diangkat menjadi Katedral untuk Keuskupan Agung ini. Pertumbuhan Keuskupan Agung Jakarta selanjutnya mengakibatkan pembentukan berbagai paroki di bawah naungan Keuskupan Agung Jakarta. (Komisi Komunikasi Sosial KAJ, n.d.)

Gereja Katedral Jakarta telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya nasional sejak tanggal 4 Oktober 1999. Penetapan ini dilakukan berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya (Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya, 2022). Sebagai cagar budaya, Gereja Katedral Jakarta memiliki nilai penting dalam berbagai aspek, seperti sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan. Gereja ini menjadi bagian dari kekayaan budaya nasional yang harus dilestarikan.

Museum Katedral Jakarta didirikan dengan tujuan untuk melestarikan, menjaga, dan memperkenalkan sejarah perkembangan agama Katolik di Jakarta. Namun, meskipun memiliki peran yang penting, kondisi Museum Katedral Jakarta saat ini belum optimal. Beberapa masalah yang dihadapi antara lain adalah teknik dan kurasi benda pamer yang belum optimal serta kondisi eksisting bangunan yang tidak cukup mendukung fungsi museum secara maksimal. Selain itu, desain interior museum juga belum memiliki identitas yang mencerminkan karakteristik Gereja Katedral Jakarta.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diusulkan implementasi gaya Neo Gothic Modern pada desain interior Museum Katedral Jakarta. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat branding identitas museum sehingga lebih mencerminkan karakteristik Gereja Katedral Jakarta. Melalui peningkatan teknik kurasi, perbaikan kondisi bangunan, dan penyesuaian desain interior, Museum Katedral Jakarta diharapkan dapat lebih optimal dalam menjalankan fungsinya sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat, sesuai dengan Peraturan Pemerintah

Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. (Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, 2015)

1.2 Rumusan Permasaahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan perubahan pada Museum Katedral Jakarta agar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini tanpa mengubah identitasnya sebagai Museum Katedral?
2. Bagaimana cara menata koleksi dalam pameran agar terlihat menarik dan tersimpan dengan optimal?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan maka batasan masalah difokuskan pada:

1. Layouting ruang pameran
2. layouting display koleksi benda-benda pameran.
3. Penambahan papan informasi penjelas dan implementasi langgam Neo Gotik sebagai identitas Museum Katedral Jakarta.
4. Tidak mungubah struktur bangunan.
5. Perancangan hanya dibatasi hanya pada area ruang pameran Museum Katedral Jakarta.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Melakukan inovasi dengan melakukan perancangan ulang pada museum untuk mencocokkan dengan karakter Gereja Katedral Jakarta, mengikuti perkembangan teknologi terkini, dan memberikan dukungan kepada pengunjung dalam memahami serta mempelajari koleksi yang dipamerkan di museum.
2. Memerhatikan situasi pencahayaan dan juga tata letak display yang akan digunakan dalam ruang pameran.

1.5 Manfaat

a. Bagi Penulis

Sebagai wadah untuk menerapkan desain dan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi (perkuliahan) dalam suatu proyek perancangan, dan juga sebagai salah satu persyaratan penyelesaian tugas akhir.

b. Bagi pihak Museum Katedral Jakarta

Memberikan saran kepada pihak Museum Katedral Jakarta agar mereka dapat melakukan peningkatan dalam aspek desain dan branding, dengan tujuan untuk menciptakan kenyamanan yang dapat menarik minat pengunjung.

c. Bagi Departemen Desain Interior ITS

Harapannya, hasil dari perancangan ini dapat menyediakan informasi dan pengetahuan baru mengenai desain interior dalam konteks museum. Selain itu, diharapkan juga dapat menjadi materi pembelajaran dan referensi bagi mahasiswa desain interior di masa mendatang.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Museum

2.1.1 Definisi Museum

Secara etimologis, istilah "museum" memiliki akar kata dari bahasa Latin, yaitu "*museum*" ("*musea*"). Awalnya, berasal dari bahasa Yunani, "*mouseion*," yang merujuk pada sebuah kuil yang dipersembahkan untuk Muses (sembilan dewi seni dalam mitologi Yunani). Kuil tersebut merupakan sebuah struktur tempat pendidikan dan kesenian, terutama berfungsi sebagai institut untuk filosofi dan penelitian, seperti perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 mengenai Museum, sebuah museum dapat diartikan sebagai lembaga yang memiliki fungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksinya, serta menyampaikannya kepada masyarakat. Definisi museum menurut Konferensi Umum ke-22 ICOM (*International Council Of Museums*) di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007, menyatakan bahwa museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat permanen, non-profit, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum. Museum mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya, baik yang bersifat benda maupun non-benda, dengan tujuan pengkajian, pendidikan, dan hiburan. (Administrator, 2019)

Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), museum adalah bangunan yang digunakan untuk menampilkan barang-barang bersejarah atau peninggalan yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995, museum dapat diartikan sebagai sebuah bangunan yang bertujuan untuk melindungi dan menjaga keaslian benda-benda berharga yang pantas dijaga keberadaannya. Hal ini dilakukan dengan cara menyimpan, merawat, dan memanfaatkan nilai dan kegunaan dari benda-benda tersebut (Dyan Nugraha, 2021).

2.1.2 Fungsi Museum

Sebagai suatu institusi pengetahuan, museum memiliki beragam peran dan fungsi. Berdasarkan buku Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum karangan Moh. Amir Sutaarga (Sutaarga, 1997/1998) berpegang pada rumusan ICOM (International Council Of Museums).

Museum memiliki Sembilan fungsi, yaitu:

1. Pengumpu lan dan pengamanan waris,. alam dan budaya,
2. Dokumentasi dan penelitian ilm1ah.
3. Konservasi dan Preservasi
4. Penyebaran dan Pemerataan ilmu untuk umum
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian
6. Pengenalan kebudayaanantar daerah dan antar bangsa
7. Visualisasi warisan alam dan budaya
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia

9. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2.1.3 Jenis-jenis Museum

Museum di Indonesia dapat diidentifikasi melalui beberapa klasifikasi yang mencakup: (Kepresidenan, 2020)

1. Kalsifikasi museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu :
   a) Museum Umum, museum yang memiliki koleksi terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
   b) Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.
2. Klasifikasi museum berdasarkan kedudukannya, yaitu:
   a) Museum Nasional merupakan institusi museum yang mengoleksi sejumlah barang yang berasal dari, mewakili, dan terkait dengan bukti materi manusia dan/atau lingkungannya dari seluruh bagian Indonesia, dengan nilai yang bersifat nasional.
   b) Museum Propinsi adalah museum yang mengumpulkan berbagai objek yang berasal, mewakili, dan terkait dengan bukti materi manusia dan/atau lingkungannya dari wilayah propinsi di mana museum tersebut berada.
   c) Museum Lokal adalah museum yang mengoleksi sejumlah barang yang berasal, mewakili, dan terkait dengan bukti materi manusia dan/atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya di mana museum tersebut berada.

2.1.4 Kegiatan Museum

Terdapat dua dua pokok kegiatan yang menunjang kehidupan kegiatan museum, yaitu:

1. Kegiatan pengumpulan koleksi
2. Kegiatan penyimpanan dan pengelolaan koleksi

Menurut macamnya, kegiatan di dalam miseum dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1. Preservasi
   - Reproduksi untuk mengadakan cadangan koleksi, sekaligus sebagai cara untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
   - Penyimpanan untuk menyelamatkan koleksi dari factor-faktor merugikan
   - Registrasi, mencatat, memberikan, dan Menyusun keterangan-keterangan yang menyangkut benda koleksi.
2. Observasi
   - Penyelidikan untuk benda-benda calon koleksi
   - Penelitian baik di luar maupun di dalam museum
   - Perawatan dan perbaikan terhadap benda-benda koleksi
3. Apresiasi
   - Pendidikan, museum sebagai penunjang Pendidikan bagi masyarakat yang bersifat non formal.
   - Rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi yang menyajikan acara-acara yang bersifat menghibur.
4. Komunikasi

- Pameran, terutama untuk museum seni, ruang pamer betul-betul merupakan sarana komunikasi antar masyarakat sebagai pengamat dengan seniman sebagai pencipta.
- Pertemuan baik antar pengelola maupun pengelola dengan masyarakat penunjang.
- Administrasi berupa komunikasi terhadap kebijakan-kebijakan dari Lembaga yang lebih tinggi. (Priyono, 2010)

2.1.5 Ruang Pameran

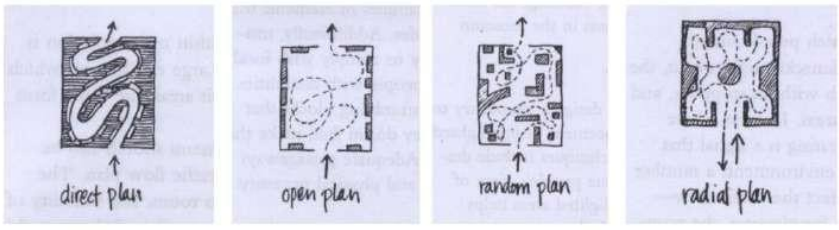
Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, ruang diartikan sebagai tempat, baik itu sela-sela antara dua tiang atau sela-sela antara empat tiang di bawah kolong rumah, yang membentuk empat buah atau rongga yang berbatas atau terlingkup oleh bidang. Pamer, pada konteks ini, merujuk pada pertunjukan hasil karya seni, barang hasil produksi, dan sebagainya, atau kegiatan penyajian karya tersebut agar dapat dikomunikasikan dan diapresiasi oleh masyarakat luas.

Gambar 2.1 Ruang Pameran

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.15 WIB

Dengan demikian, Ruang Pameran dapat dijelaskan sebagai tempat yang dibatasi oleh bidang dan digunakan sebagai wadah untuk menyajikan karya seni atau produksi lainnya, dengan tujuan agar dapat dikomunikasikan dan dihargai oleh masyarakat secara umum.

2.1.6 Pola Sirkulasi Museum

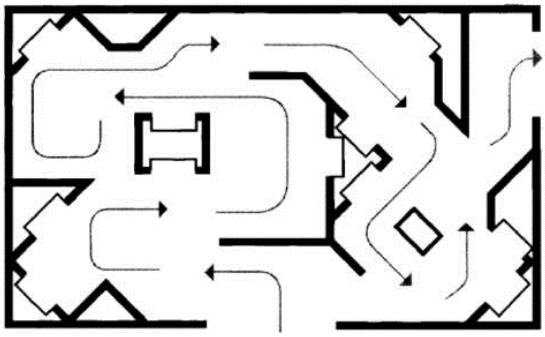


Gambar 2.2 Macam-Macam Pola Sirkulasi Ruang Pamer

Sumber : Mclean (1993)

Hal yang terkait dengan cara pengunjung merasakan pameran adalah melalui alur. Pendekatan *traffic flow* ini sangat tergantung pada konsep tata letak pameran museum yang dirancang. Setiap pendekatan memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Saat proses perancangan, desainer dapat memilih menggunakan salah satu dari pendekatan tersebut atau bahkan melakukan pengembangan dari dasar-dasar konsep tersebut. Ketiga pendekatan tersebut termasuk suggested *approach, unstructured approach, dan directed approach.*

1. *Suggested Approach*

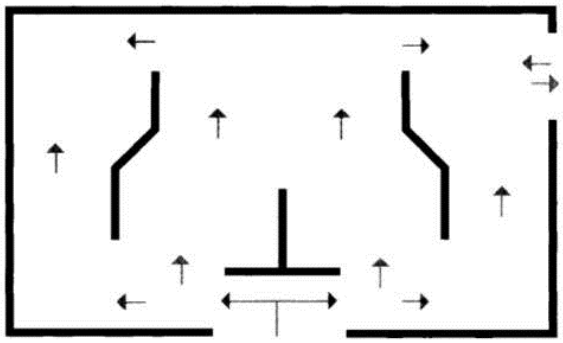


Gambar 2.3 *Suggested Approach Traffic Flow*

Sumber : David Dean, 1996

Teknik ini memanfaatkan warna, pencahayaan, penunjuk arah, judul, dan tampilan yang khas dan serupa secara visual untuk mengarahkan pengunjung ke suatu jalur yang telah ditentukan sebelumnya. Tantangannya adalah mengorganisir pengalaman belajar atau edukatif pengunjung dengan nyaman sambil tetap memberikan kebebasan kepada mereka untuk memilih konteks atau objek mana yang ingin mereka eksplorasi.

2. *Unstructured Approach*

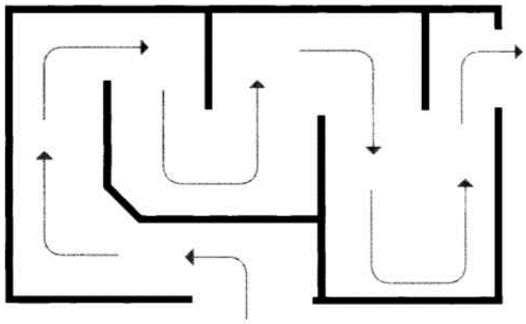


Gambar 2.4 *Unstructured Approach Traffic Flow*

Sumber : David Dean, 1996

Saat memasuki museum, pengunjung memiliki kebebasan untuk memilih jalur tanpa adanya panduan apakah jalur tersebut direkomendasikan atau tidak. Pergerakan pengunjung tidak diatur dan lebih cenderung bebas. Pendekatan ini umumnya digunakan pada pameran yang bersifat galeri atau museum seni, yang memungkinkan eksplorasi tanpa batasan jalur yang telah ditentukan.

3. *Directed Approach*



Gambar 2.5 *Directed Approach Traffic Flow*

Sumber : David Dean, 1996

Pendekatan ini memiliki tingkat ketegangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode dan pendekatan lainnya. Museum dirancang dengan traffic flow pengunjung yang diatur searah, memudahkan pengunjung untuk melihat seluruh tampilan yang dipamerkan dengan lebih mudah.

2.1.7 Metode Penyajian Koleksi

1. Metode Pendekatan Estetis

   Metode di mana aspek estetika dari objek-objek koleksi menjadi prioritas utama.

2. Metode Pendekatan Romantik

   Metode penyajian koleksi benda-benda yang dapat menciptakan suatu suasana khusus yang terkait dengan objek-objek tersebut.

3. Metode Pendekatan Intelektual

   Metode penyajian koleksi benda yang dapat mengungkapkan dan menyampaikan informasi ilmiah terkait dengan objek koleksi yang sedang dipamerkan.

4. Metode Pendekatan Campuran (kombinasi)

   Penyajian metode ini seringkali melibatkan penggabungan beberapa metode, yang disesuaikan dengan kondisi dan tema pameran.

5. Metode Konvensional

   Penyajian metode ini melibatkan penataan benda-benda koleksi sesuai keadaan aslinya, tanpa adanya ilustrasi atau tambahan lainnya.

6. Metode Kontemporer atau Fungsional

   Penyajian pameran dengan menggunakan alat-alat atau objek lain yang bukan bagian dari koleksi, seperti sketsa, gambar, foto, peta daerah, dan lainnya, bertujuan untuk membuat benda yang dipamerkan dapat berkomunikasi dengan pengunjung. (Priyono, 2010)

2.1.8 Standar Organisasi Ruang Pameran

Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum terbagi menjadi lima zona/ area berdasarkan kehadiran public dan keberadaan benda koleksi. Zona-zona tersebut antara lain:

- Zona Publik – Tanpa Koleksi
- Zona Publik – Dengan Koleksi

- Zona Non Publik – Tanpa Koleksi
- Zona Non Publik – Dengan Koleksi
- Zona Penyimpanan Koleksi-koleksi (BABARO, 2010)

2.1.9 Sistem Display

Fasilitas utama pameran sangat penting dalam penyelenggaraan pameran, karena tanpa fasilitas tersebut pameran tidak akan berhasil mencapai tujuannya. Penyelenggaraan tanpa fasilitas utama pameran bisa dianggap bukan sebagai pameran. Jika benda-benda tersebut hanya diletakkan di lantai tanpa fasilitas utama, maka akan terlihat tidak teratur karena hanya merupakan kumpulan benda-benda tanpa tujuan tertentu dan tidak ada alur cerita sama sekali. (Kebudayaan, Departemen Pedidikan dan, 1993/1994)

A. Panil

   Panil adalah fasilitas utama pameran yang digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang berbentuk dua dimensi dan hanya dilihat dari sisi depan. Kadang-kadang, panil hanya digunakan untuk menempelkan label atau koleksi pendukung lainnya seperti peta, grafik, dan sebagainya. Jika koleksi yang digantung di panil memiliki nilai tinggi, maka diperlukan penanganan khusus.

B. Vitrin

   Vitrin adalah salah satu jenis fasilitas utama pameran yang diperlukan untuk menempatkan benda-benda koleksi yang umumnya berbentuk tiga dimensi, memiliki nilai tinggi, dan mudah dipindahkan. Vitrin berfungsi sebagai pelindung koleksi baik dari gangguan manusia maupun gangguan lingkungan seperti kelembaban udara ruangan, efek negatif cahaya, serta perubahan suhu udara.

C. Pedestal

   Pedestal atau alas koleksi adalah tempat untuk menempatkan koleksi, biasanya berbentuk tiga dimensi. Jika koleksi yang diletakkan di pedestal memiliki nilai tinggi dan berukuran besar, maka diperlukan pengamanan ekstra, setidaknya dengan memberikan jarak yang cukup aman dari jangkauan pengunjung. Alas koleksi yang berukuran kecil diletakkan di vitrin sebagai alat bantu agar benda dalam vitrin dapat dipresentasikan dengan baik. Tinggi rendahnya pedestal harus disesuaikan dengan ukuran koleksi yang ditempatkan di atasnya.

2.2 Studi Elemen Neo Gotik

2.2.1 Sejarah Arsitektur Neo Gotik

Arsitektur neo-Gotik memiliki hubungan erat dengan Arsitektur Gotik, sehingga pemahaman terhadap sejarah Arsitektur neo-Gotik memerlukan pemahaman awal terhadap sejarah Arsitektur Gotik. Arsitektur Gotik berkembang pada abad ke-12 di Eropa dan termasuk dalam kategori arsitektur abad pertengahan, yang meliputi periode abad ke5 hingga abad ke-15. Abad pertengahan, juga dikenal sebagai abad kegelapan, ditandai oleh perang, kelaparan, dan wabah penyakit, seperti wabah Black Death. Gereja menjadi aspek krusial dalam mengatasi tantangan tersebut, dan masyarakat Eropa fokus sepenuhnya pada keagamaan sebagai respons terhadap kondisi sulit. Arsitektur Gotik muncul sebagai gaya arsitektur gereja yang berkembang seiring dengan pertumbuhan keagamaan yang signifikan pada masa itu. Konsep keagamaan yang kuat menjadi landasan dari Arsitektur Gotik, menciptakan elemen khas seperti kaca patri dan patung yang menggambarkan kisah-kisah Alkitab.

Arsitektur Gotik akhirnya berakhir bersamaan dengan berakhirnya masa kegelapan di Eropa, dan secara perlahan digantikan oleh Arsitektur Renaissance. Periode Arsitektur Renaissance dimulai pada tahun 1450 dan berlangsung hingga tahun 1700. Pada periode ini, ilmu pengetahuan kembali muncul, menyebabkan pergeseran fokus dari aspek keagamaan. Ciri khas Arsitektur Gotik, seperti ketinggian bangunan yang ekstrem, digantikan oleh perhitungan matematis yang mendasari prinsip-prinsip arsitektur, termasuk perhitungan proporsi ideal dari bangunan. Era Renaissance membawa konsep manusia yang dianggap memiliki kekuatan dan kemampuan. Setelah berakhirnya era Renaissance, muncul era Barok dan Rococo (tahun 1600-1775) sebagai respons terhadap gaya arsitektur yang lebih geometris dan kurang menghargai seni. Arsitektur dari periode 21 Barok dan Rococo ditandai dengan penggunaan cahaya dan bayangan yang dramatis untuk menambahkan unsur dramatik pada bangunan.

Era berikutnya yang muncul adalah masa Kebangkitan Klasik atau Neo-Klasik (1750-1850). Arsitektur Neo-Klasik muncul sebagai respons terhadap keinginan untuk menghidupkan kembali kemurnian seni Romawi dan Yunani dengan penekanan pada pengembangan gaya arsitektur yang lebih jelas dan ideal. Setelah periode Neo-Klasik, masuklah era Dunia Industri (1800-1910), di mana Arsitektur Neo-Gotik termasuk di dalamnya. Era Dunia Industri dimulai pada abad ke-19, dan salah satu arsitek terkemuka pada periode ini adalah Augustus Pugin (1812-1852). Sebagai tanggapan terhadap ketakutan terhadap gaya bangunan pada era industri yang dianggap dapat menjadi tanpa nilai spiritual, Arsitektur Neo-Gotik muncul dengan pandangan yang lebih religius. Arsitektur Neo-Gotik menunjukkan perbedaan dari pendahulunya dengan desain denah yang lebih fleksibel dan penggunaannya yang tidak terbatas hanya pada Gereja Katolik.

Mengambil warisan dari Arsitektur Gotik, Arsitektur Neo-Gotik mempertahankan elemen-elemen khas Gotik dengan beberapa modifikasi. Elemen-elemen tersebut meliputi kaca patri, rose window, sculpture, ukiran pada kolom, dan unsur lainnya. Perlu dicatat bahwa Arsitektur Neo-Gotik tidak menampilkan flying buttress seperti yang terdapat pada Arsitektur Gotik. Hal ini disebabkan oleh perbedaan tinggi bangunan, di mana Arsitektur Gotik membutuhkan flying buttress sebagai penyangga untuk struktur dinding yang tinggi, sementara Arsitektur Neo-Gotik, dengan dinding yang lebih rendah, tidak memerlukan flying buttress. (Sylvia Milleni, 2023)

2.2.2 Elemen Arsitektur Neo Gotik

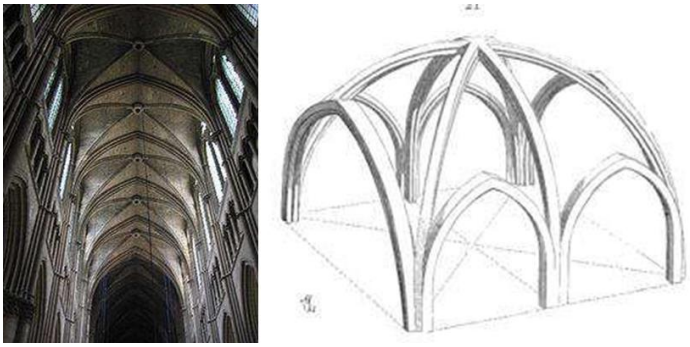
1. Atap

Gambar 2.6 Bentuk Atap Gereja Katedral Jakarta

Sumber : https://utaratimes.pikiran-rakyat.com/histori/pr-1191077146/natal-2020-berikutini-mengenang-sejarah-pendirian-gereja-katedral-jakarta diakses 1 November 2023 pukul 10.20 WIB

Atap pada struktur neo-Gotik memanfaatkan atap berbentuk segitiga dengan gables segitiga runcing. Selain itu, pada arsitektur neo-Gotik, atap bangunan juga dapat memakai gables yang bersilangan pada ujungnya.

2. The Ribbed Vault



Gambar 2.7 Bentuk *The Ribbed Vault*

Sumber : Google Image diakses 1 November 2023 pukul 10.21 WIB

Vault adalah konstruksi berbentuk lengkung yang terbuat dari bahan seperti batu atau bata, dan memiliki fungsi ganda sebagai atap atau sebagai elemen struktural pendukung langit-langit.

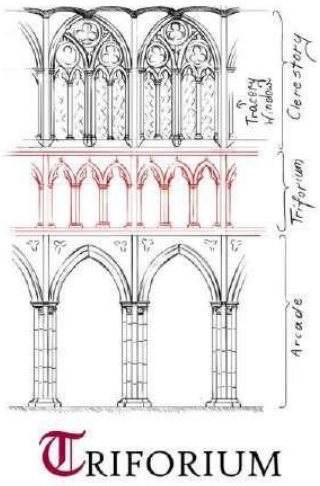
3. Menara

Gambar 2.8 Menara Lonceng Gereja Katedral Jakarta

Sumber : Google Image diakses 1 November 2023 pukul 10.23 WIB

Menara adalah bagian yang terletak di sisi pintu utama suatu bangunan dan berperan sebagai tempat lonceng pada gereja. Menara ini memiliki tinggi yang melebihi bangunan utamanya dan umumnya memiliki bentuk penampang persegi atau oktagonal. Menara juga sering kali terdiri dari lebih dari satu lapisan atau stage.

4. Dinding Pengisi



Gambar 2.9 Dinding Pengisi Arsitektur Neo-Gotik

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.30 WIB

Dalam era Arsitektur neo-Gotik, dinding bangunan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *nave, triforium*, dan *clerestory*. *Nave* merupakan bagian terbawah dari dinding, sering kali menampilkan elemen-elemen dengan bentuk pointed arch, dan terkadang dilengkapi dengan arcade yang menggunakan tiang-tiang kolom sebagai penopang. *Triforium* merupakan bagian tengah dinding yang umumnya terbuat dari kaca untuk memungkinkan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan, mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan. *Clerestory*, sebagai bagian paling atas dari dinding pengisi, sering kali memiliki bentuk lengkung runcing (*pointed arch*) dan dapat diisi dengan *tracery* atau bukaan lainnya.

Perbedaan antara Arsitektur Gotik dan Arsitektur neo-Gotik terletak pada ketinggian dinding, di mana dinding pada periode neo-Gotik cenderung lebih rendah dibandingkan dengan periode Gotik.

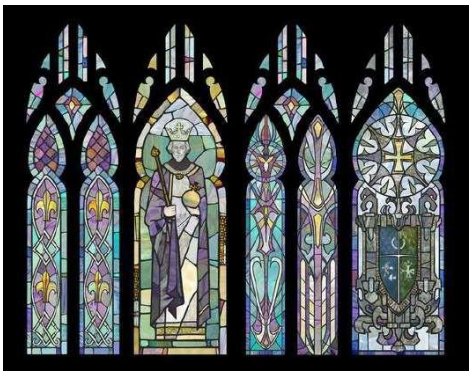
5. Dekorasi
   a) Molding

Gambar 2.10 Molding Arsitektur Neo-Gotik

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.32 WIB

Molding merupakan hiasan ukiran yang diterapkan pada elemen-elemen seperti pintu, jendela, atau menara pada suatu bangunan. Pada Arsitektur neoGotik, molding umumnya memiliki desain yang lebih simpel jika dibandingkan dengan molding pada Arsitektur Gotik.

b) Kaca patri

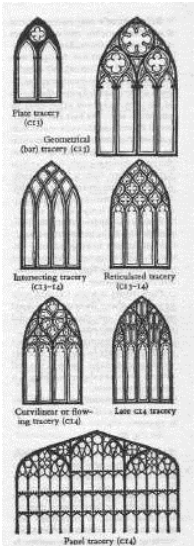


Gambar 2.11 Kaca Patri

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.35 WIB

Kaca patri adalah jenis kaca berwarna yang dipergunakan untuk membentuk gambar atau motif spesifik. Kaca patri yang diterapkan pada bangunan gereja biasanya mengilustrasikan kisah-kisah Alkitab, berfungsi sebagai sarana komunikasi kepada jemaat dan pengunjung yang menyaksikannya.

c) Tracery



Gambar 2.12 *Tracery*

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.46 WIB

Tracery adalah elemen hiasan pada bukaan Arsitektur neo-Gotik yang dapat terbuat dari bahan seperti batu atau kayu. *Tracery* dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, antara lain *plate tracery*, *geometrical tracery*, *intersecting tracery*, *reticulated tracery*, dan *panel tracery*.

d) Sculpture

Gambar 2.13 *Sculpture*

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.48 WIB

Sculpture merupakan unsur dekoratif yang sering digunakan dalam Arsitektur neo-Gotik. Biasanya, sculpture dibuat dari bahan batu dan diukir dengan motif yang menggambarkan cerita-cerita Alkitab pada struktur gereja yang mengusung gaya arsitektur tersebut.

6. Bukaan
   a) Pintu

Gambar 2.14 Pintu Arsitektur Neo-Gotik

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 10.50 WIB

Pintu ini bisa dilengkapi dengan jendela tambahan di sisi-sisinya, termasuk di atas pintu (transoms) yang memiliki panel berbentuk *diamond*.

b) Jendela

Gambar 2.15 Jendela Arsitektur Neo-Gotik

Sumber : pinterest.ac diakses 1 November 2023 pukul 11.01 WIB

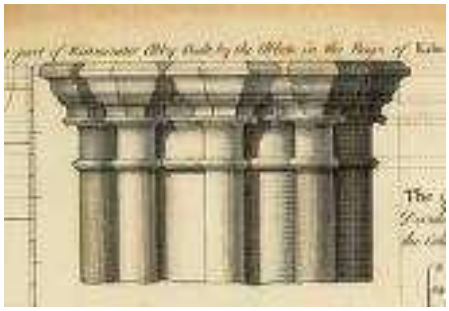
Pada era Arsitektur Neo-Gotik, jendela seringkali diberikan elemen tambahan seperti molding atau tracery. Jenis-jenis jendela yang umumnya digunakan dalam Arsitektur Neo-Gotik mirip dengan Arsitektur Gotik, termasuk jendela *double-hung*, bay (oriel windows), kaca patri, atau panel berbentuk *diamond*.

Gambar 2.16 *Rose Window* Gereja Katedral Jakarta

Sumber : Instagram diakses 2 November 2023 pukul 11.01 WIB

Rose window merupakan jenis jendela berbentuk melingkar yang dihiasi dengan kaca patri. Nama "rose window" diberikan karena bentuknya menyerupai elemen flora, khususnya bunga, dengan satu pusat di tengah dan bagian-bagian yang mengelilingi seperti kelopak bunga, biasanya dengan jumlah genap.

7. Kolom
   a) Kepala Kolom



Gambar 2.17 Kepala Kolom

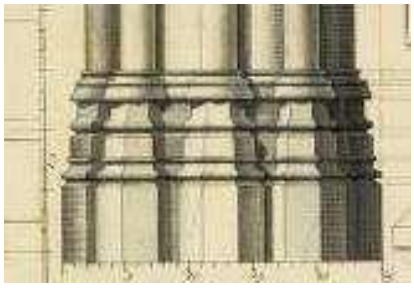
Sumber : pinterest.ac diakses 2 November 2023 pukul 11.03 WIB

Kepala kolom dalam Arsitektur neo-Gotik ditambahkan dengan ukiran floral.

   b) Badan Kolom

Bagian utama dari kolom pada Arsitektur neo-Gotik umumnya terdiri dari kolom-kolom yang dikelompokkan, yang juga dikenal sebagai clustered column, atau dapat berbentuk lingkaran atau oktagonal jika berupa kolom tunggal.

   c) Landasan Kolom



Gambar 2.18 Landasan Kolom

Sumber : pinterest.ac diakses 2 November 2023 pukul 11.03 WIB

Landasan kolom dalam Arsitektur neo-Gotik umumnya menggunakan molding sederhana yang terdiri dari satu atau dua elemen.

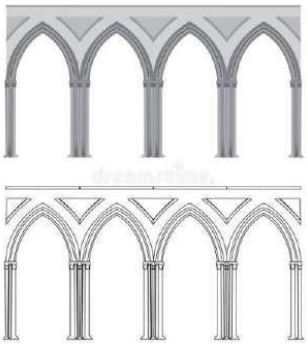
8. Serambi

Serambi merujuk pada suatu veranda atau teras yang terhubung dengan bagian utama rumah. Ketinggian serambi umumnya lebih rendah dibandingkan dengan bagian utama rumah. Serambi dapat berfungsi sebagai ruang perantara sebelum memasuki bangunan utama. Sinonim dari serambi meliputi beranda, teras, dan atrium, walaupun penggunaan kata "serambi" cenderung lebih umum pada bangunan dengan tujuan keagamaan seperti masjid dan gereja. Dalam Arsitektur neo-Gotik, khususnya pada gereja, serambi sering kali menjadi bagian yang dilengkapi.

9. Susunan Ruang

Terdapat sejumlah kesamaan dalam penataan ruang gereja-gereja Arsitektur neo-Gotik yang dapat dijadikan sebagai suatu pola. Struktur ruangan pada Arsitektur neo-Gotik melibatkan bagian depan, tengah, dan belakang. Bagian depan (*sanctuary*) umumnya diisi dengan altar dan fungsi-fungsi lain yang diperlukan untuk mengarahkan ibadah dalam bangunan gereja. Bagian tengah (*nave*) adalah area yang digunakan sebagai tempat duduk bagi jemaat. Bagian belakang, juga dikenal sebagai narthex, berfungsi sebagai zona transisi antara bagian eksterior dan interior gereja. Pada bagian ini, biasanya terdapat petugas (*usher*) yang memberikan pelayanan kepada jemaat dengan memberikan informasi atau pengumuman gereja.

10. Arches



Gambar 2.19 *Arches*

Sumber : pinterest.ac diakses 2 November 2023 pukul 11.06 WIB

Gaya arsitektur neo-Gotik menampilkan karakteristik khusus berupa lengkungan pada berbagai elemen bangunannya, termasuk pada pintu, jendela, vault, dan sebagainya.

Bentuk lengkung dalam arsitektur neo-Gotik dapat diidentifikasi dalam enam jenis, yakni *semicircular arch, stilted arch, lancet arch, equilateral arch, ogival arch*, dan *depressed tudor arch.*

11. Material

Dengan kemajuan teknologi, bahan yang digunakan dalam Arsitektur neo-Gotik juga mengalami perkembangan, termasuk penambahan material seperti logam dan kaca dalam struktur bangunan. Ini berbeda dengan periode Arsitektur Gotik, di mana batu lebih umum digunakan untuk memberikan kesan kekokohan pada bangunan.

12. Warna

Pada Arsitektur neo-Gotik, umumnya digunakan warna alami seperti cokelat, oker, umber, dan abu-abu, sementara warna-warna seperti merah tua atau hijau tua digunakan untuk aksen dan dekorasi.

2.3 Teknologi

2.3.1 Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi merupakan suatu pengetahuan yang bertujuan untuk menciptakan alat, proses pengolahan, dan ekstraksi benda. Istilah "teknologi" sudah dikenal secara luas, dan setiap individu memiliki pemahaman sendiri terkait makna teknologi. Secara umum, teknologi digunakan untuk mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari, dapat dijelaskan sebagai hasil, metode, atau struktur organisasi. Selain itu, teknologi juga digunakan untuk memperluas kapabilitas manusia, dengan manusia dianggap sebagai elemen yang paling krusial dalam setiap sistem teknologi.

Pengertian Teknologi Informasi menurut para ahli:

- Haag dan Keen (1996)

  Haag dan Keen mendefinisikan teknologi informasi sebagai kumpulan alat yang membantu individu dalam bekerja dengan informasi dan mengeksekusi tugas-tugas yang terkait dengan pemrosesan informasi.

- Lucas (2000)

  Lucas mendefiniskan Teknologi informasi sebagai berbagai bentuk Teknologi yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi melalui media elektronik.

- Mc. Keown (2001)

  Mc. Keown mendefinisikan teknologi informasi sebagai segala bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya.

- Williams dan Sawyer (2003)

  Williams dan Sawyer mendeskripsikan teknologi informasi sebagai teknologi yang mengintegrasikan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.

2.3.2 Ragam Teknologi pada Museum

- *Smart Table* (Meja Pintar)

Gambar 2.20 *Smart Table*

Sumber : https://monsterar.net/2019/02/14/5-teknologi-museumdigital/ diakses 2 November 2023 pukul 11.10 WIB

Smart Table atau meja pintar memiliki kapasitas untuk menyimpan semua informasi yang diperlukan dalam satu perangkat meja, sehingga ruang di dalam museum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menampilkan lebih banyak barang bersejarah atau koleksi, tanpa perlu papan informasi di setiap lokasi.

- *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*

Salah satu tahap dalam mengubah museum menjadi bentuk digital melibatkan pembuatan data digital dari benda-benda koleksi museum, baik dalam bentuk file gambar maupun multimedia. Namun, proses ini tidak mampu menciptakan pengaturan lingkungan yang mendukung cerita atau suasana pada koleksi benda museum tersebut.

Menurut ALA, realitas virtual (VR) adalah simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan oleh komputer, yang dapat dialami dengan menggunakan peralatan elektronik khusus. Ini memungkinkan penggunanya untuk "hadir" di lingkungan alternatif seperti di dunia nyata terhadap objek dan informasi virtual tiga dimensi (3D) dengan tambahan data seperti grafik atau suara. Secara visual, ini dapat berbentuk video 360° yang menangkap seluruh adegan, memungkinkan pengguna untuk melihat ke atas, ke bawah, dan sekitarnya, serta berinteraksi dengan objek fisik dan virtual. (Association, 2017)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan objek maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dan memproyeksikan objek tersebut secara real-time. Berbeda dengan Virtual Reality yang menggantikan kenyataan secara keseluruhan, AR bertujuan untuk menambahkan atau melengkapi pengalaman nyata. Teknologi AR memungkinkan penyisipan informasi khusus ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata dengan menggunakan perangkat seperti webcam, komputer, HP Android, atau kacamata khusus. (Priyono, 2010)

- *Interactive Media*

Gambar 2.21 *Interactive Media*

Sumber : pinterest.ac diakses 2 November 2023 pukul 11.15 WIB

Dengan teknologi ini, pengguna memiliki kemampuan untuk mengontrol aplikasi menggunakan gerakan tangan tanpa perlu menggunakan mouse atau perangkat sejenis. Teknologi ini dapat diimplementasikan secara efektif di museum digital dan dapat diaplikasikan pada berbagai media seperti dinding interaktif, kaca interaktif, dan lantai interaktif. Sistem ini terdiri dari aplikasi yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna, termasuk kemungkinan penggunaan dalam permainan. Proyektor digunakan untuk menampilkan aplikasi tersebut pada salah satu media di museum digital. (Nami, 2019)

- *Speaker Parabola*

Gambar 2. 22 Speaker Parabola

Sumber: pinterest.ac diakses 27 Mei 2024 pukul 13.02 WIB

Dengan teknologi ini, pengguna memiliki kemampuan untuk mengontrol aplikasi menggunakan gerakan tangan tanpa perlu menggunakan mouse atau perangkat sejenis. Teknologi ini dapat diimplementasikan secara efektif di museum digital dan dapat diaplikasikan

2.4 Studi Pencahayaan

2.4.1 Jenis-jenis Pencahayaan

1. Pencahayaan Alami

Sumber pencahayaan alami yang sangat penting bagi manusia adalah cahaya matahari. Cahaya matahari memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam konteks desain interior. Salah satu kelebihannya adalah cahaya matahari bersifat alami atau natural, tersedia dalam jumlah yang tidak terbatas, dan bersifat dinamis. (Tiffany Chandra, 2013) Sementara itu, kekurangannya terletak pada sifat yang tidak dapat diprediksi, ketersediaannya yang bergantung pada cuaca dan iklim, jumlahnya yang tidak dapat diatur, dan terdapat kandungan sinar violet yang dapat merusak material dengan tingkat kepekaan tertentu serta memperkenalkan panas ke dalam ruang interior. (S.P.Honggowidjaja, 2003)

Cahaya matahari dapat diatur dengan berbagai cara agar dapat masuk ke dalam ruang interior. Salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai bukaan seperti ventilasi, jendela, atau bukaan pada langit-langit atau atap. Selanjutnya, dapat dilakukan dengan menambahkan material tertentu seperti tirai, kaca film, atau bidang yang disusun secara teratur untuk aspek keamanan, yang pada gilirannya dapat memberikan efek dan dampak tertentu pada ruang interior. Berbagai metode ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi aspek estetika, tetapi juga untuk mendukung fungsi sebagai elemen penting dalam mendukung kelangsungan kegiatan di dalam ruangan. (S.P.Honggowidjaja, 2003)

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merujuk pada penerangan yang dihasilkan oleh sumber cahaya buatan manusia, seperti lampu. Penerapan pencahayaan buatan dapat berperan sebagai sumber penerangan untuk mendukung kegiatan sehari-hari dan sekaligus memberikan nilai estetika pada suatu ruangan. (Setiawan & Hartanti, 2014)

Pencahayaan buatan memiliki tujuan untuk menciptakan suasana di dalam ruangan, tidak hanya sebagai sumber cahaya buatan seperti lampu, melainkan juga sebagai elemen yang memperhatikan aspek estetis. Oleh karena itu, pencahayaan buatan bukan hanya sebuah masalah praktis, tetapi juga melibatkan nilai estetika. Dalam perspektif nilai estetika, pemilihan bentuk, jenis, warna, dan penempatan lampu menjadi suatu pekerjaan yang melibatkan unsur permainan yang menyenangkan. Dampak dan efek yang dihasilkan oleh permainan lampu dapat melampaui ekspektasi, tidak hanya memberikan penerangan untuk kelangsungan kegiatan sehari-hari, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman bagi pengguna di dalam ruang interior. (Tiffany Chandra, 2013)

Rees dalam karyanya yang berjudul "Lighting Styles" pada tahun 1999 mengelompokkan pencahayaan buatan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

a) *Ambient Lighting* atau *General Lighting*

Jenis pencahayaan yang paling umum adalah General Lighting. Sumber cahaya yang cukup besar digunakan untuk menyinari seluruh ruang interior.

b) Task Lighting

Pencahayaan bertujuan untuk memberikan cahaya tambahan yang fokus pada kegiatan khusus di dalam ruangan, seperti bekerja atau menulis. Fungsi utamanya adalah memberikan penerangan yang jelas, mengurangi kelelahan mata, dan membantu konsentrasi pada aktivitas yang sedang dilakukan.

c) Accent Lighting

Pada umumnya, pencahayaan aksen digunakan untuk memberikan cahaya pada elemen tertentu seperti lukisan, benda seni, rak di lemari, atau rak gantung di dinding, koleksi pribadi, ruangan dengan elemen interior arsitektur yang menarik, dan sebagainya. Dalam suatu ruang, accent lighting lebih sering dimanfaatkan untuk menyoroti unsur-unsur estetika daripada untuk memenuhi fungsinya sebagai sumber cahaya utama.

d) Decorattive Lighting

Walaupun tujuan utamanya adalah sebagai sumber cahaya, lampu juga dapat berperan sebagai elemen dekoratif yang memperindah susunan ruang. Dalam konteks

ini, lampu sering kali didesain dengan bentuk yang menarik dan dipilih dengan sengaja untuk memperindah tampilan ruangan. Aspek yang sering menjadi pertimbangan dalam pemilihan decorattive lighting adalah desain penutupnya, seperti lampu meja yang dilengkapi dengan penutup dari bahan seperti kain atau kertas yang menampilkan motif, pola, atau hiasan khusus. (Setiawan & Hartanti, 2014)

2.4.2 Pencahayan dalam Pameran

Pencahayaan dalam pameran cenderung difokuskan pada pencahayaan pameran (yang disebut sebagai "*accent light*") dan memiliki tingkat kecerahan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pencahayaan latar (yang disebut sebagai "*ambient light*"). Kontrast yang dihasilkan antara *display* dan latar belakang menciptakan kesan tertentu dan menekankan *display* agar lebih menonjol.

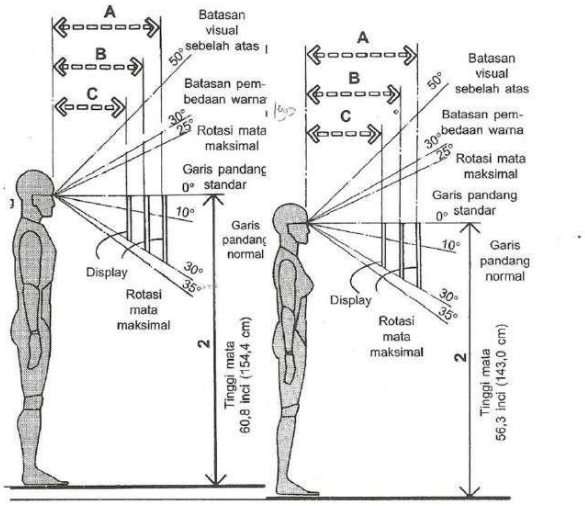
Desainer memiliki kebebasan untuk menciptakan tata cahaya yang difokuskan atau menerapkan konsep kontur pada display, dan mereka juga dapat merancang pencahayaan yang lebih menyeluruh untuk menerangi seluruh area sekitarnya. Untuk mencapai pencahayaan yang lebih merata, desainer dapat menggunakan teknik "wall-wash" untuk menyoroti dinding, sehingga cahaya dapat secara efektif menyebarkan penerangan ke area yang lebih luas.

Pada area yang kurang terpenuhi oleh cahaya alami dari jendela, desainer dapat mengoptimalkan pencahayaan yang difokuskan pada satu area untuk menyoroti *display* tunggal dan menciptakan kesan area sekitarnya yang menyatu dengan bayangan, memberikan efek dramatis. Sebaliknya, jika terdapat banyak objek *display*, penerapan pencahayaan akan menjadi lebih efisien. Pencahayaan yang ditujukan pada *display* berjumlah banyak dapat mengurangi kebutuhan akan cahaya latar (*ambient lighting*).

2.5 Studi Antropometri

Museum secara umum lebih berfokus pada kegiatan display, sehingga penting untuk memahami aspek prasarana komunikasi visual dari berbagai jenis sarana yang ditujukan bagi pengamat potensialnya. Dalam merancang instalasi display yang efektif, perancang harus mempertimbangkan antropometri dan elemen visual yang terlibat, termasuk tinggi mata pengamat dalam posisi duduk atau berdiri. Kerucut pandangan juga perlu diperhatikan untuk memenuhi persyaratan jangkauan pandangan. Sebagai tambahan, tinggi atau rendahnya postur tubuh pengamat menjadi salah satu masalah yang perlu diperhitungkan. Studi ini bertujuan untuk menyusun desain interior museum yang memperhatikan kenyamanan pengunjung, aksesibilitas koleksi, dan sirkulasi yang optimal.

2.5.1 Studi Antropometri Display

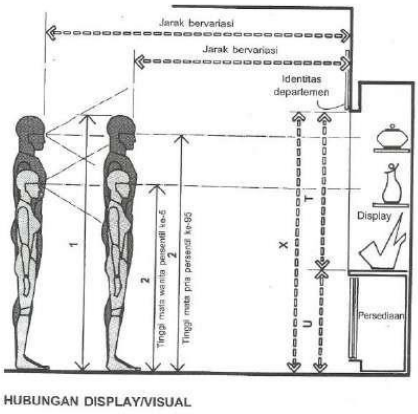


Gambar 2.23 Sudut Pandang Pria dan Wanita Ketika Posisi Berdiri

Sumber: Human Dimension (1979)

Dengan melakukan pengamatan dari sudut pandang yang dapat diakomodasi oleh mata terhadap display pada jarak tertentu, ditemukan bahwa jarak minimal pengamat terhadap objek yang ditampilkan berkisar antara 33 hingga 40 cm, jarak optimalnya berada pada kisaran 45 hingga 55 cm, dan jarak maksimalnya adalah antara 71 hingga 73 cm. Perlu dicatat bahwa variasi jarak ini dapat bervariasi tergantung pada ukuran objek yang ditampilkan.

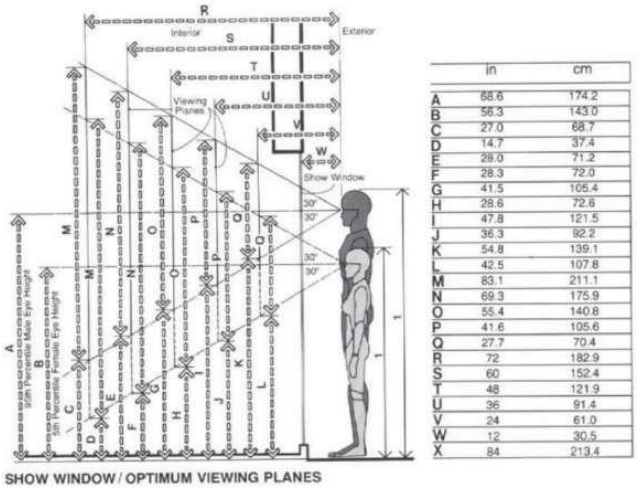
	in	cm
A	68,6	174,2
B	56,3	143,0
C	27,0	68,7
D	14,7	37,4
E	28,0	71,2
F	28,3	72,0
G	41,5	105,4
H	28,6	72,6
I	47,8	121,5
J	36,3	92,2
K	54,8	139,1
L	42,5	107,8
M	83,1	211,1
N	69,3	175,9
O	55,4	140,8
P	41,6	105,6
Q	27,7	70,4
R	72	182,9
S	60	152,4
T	48	121,9
U	36	91,4
V	24	61,0
W	12	30,5
X	84	213,4



Gambar 2.24 Antropometri Etalase

Sumber: Human Dimension (1979)

Meskipun berbeda dalam konten informasi yang disajikan, penyajian display museum memiliki kesamaan dengan menampilkan benda komersial, terutama dalam konteks antropometri jarak pandang display. Dalam hal ini, ketinggian ideal bagian alas display adalah 91,4 cm (U). Jika menggunakan display dengan sistem rak, ketinggian maksimal yang nyaman dipandang oleh pengunjung adalah 121,9 cm (T).



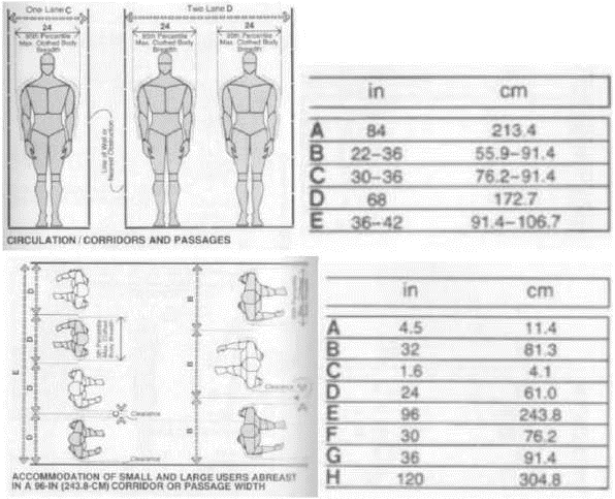
	in	cm
A	68.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	41.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4

Gambar 2.25 Jarak Pandang Standar untuk Vitrin Tinggi

Sumber: Human Dimension (1979)

Sebagai pedoman, tinggi penglihatan pada persentil 95 untuk pria adalah 174,2 cm (A), sedangkan tinggi penglihatan pada persentil 5 untuk wanita adalah 143 cm (B). Dua sampel diambil pada persentil 5 untuk wanita dengan jarak minimum dan maksimum. Pada minimum, objek dengan jarak 61 cm (V) memiliki ketinggian pandangan optimal pada 178,2 cm (L+Q) dengan luas sudut pandang optimal 70,4 cm (Q). Pada maksimum, objek dengan jarak 182,9 cm (R) memiliki ketinggian pandangan optimal 248,5 cm (D+M) dengan luas sudut pandang 211,1 cm (M). Pada persentil 95 untuk pria, acuan 35 minimum dan maksimum juga diambil sebagai sampel. Pada minimum, objek dengan jarak 61 cm (V) memiliki ketinggian pandangan optimal pada 209,5 cm (K+Q) dengan luas sudut pandang optimal 70,4 cm (Q). Pada maksimum, objek dengan jarak 182,9 cm (R) memiliki ketinggian pandangan optimal 279,8 cm (C+M) dengan luas sudut pandang 211,1 cm (M).

2.5.2 Studi Antropometri Sirkulasi



	in	cm
A	84	213.4
B	22–36	55.9–91.4
C	30–36	76.2–91.4
D	68	172.7
E	36–42	91.4–106.7

	in	cm
A	4.5	11.4
B	32	81.3
C	1.6	4.1
D	24	61.0
E	96	243.8
F	30	76.2
G	36	91.4
H	120	304.8

Gambar 2.26 Antropometri Sirkulasi

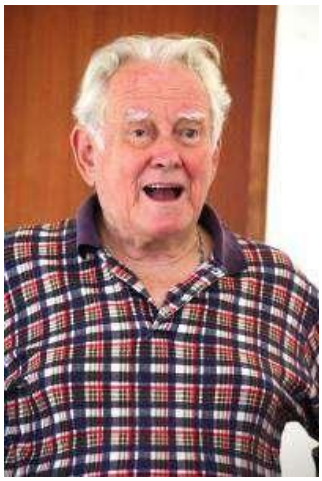
Sumber: Human Dimension (1979)

Pada bagian display, penting untuk menyediakan ruang yang memadai untuk pengamatan objek atau koleksi. Area ini perlu memiliki sirkulasi yang sesuai untuk menampung pengunjung yang berdiri. Dalam konteks antropometri sirkulasi horizontal,

koridor digunakan sebagai batas referensi. Meskipun seperti koridor, display juga bertindak sebagai batas tetapi dengan tambahan objek yang ditampilkan. Konsep sirkulasi ini mengikuti persentil 95 untuk pria, sehingga area tersebut memiliki lebih banyak ruang yang dapat menampung semua segmen persentil. Dimensi dari tiga orang persentil 95 pria bersama dengan clearance dapat mewakili empat orang persentil 5 wanita bersama dengan clearance. Area pengamatan pengunjung dapat menggunakan area sirkulasi ini, sehingga tiga area sirkulasi dapat dibagi menjadi dua area pengamatan dan satu area sirkulasi, atau sebaliknya jika display berada di tengah. Dimensi area sirkulasi bersama dengan clearance yang ideal memiliki ukuran 81,3 cm (B) pada persentil 95 pria (maksimal). Sedangkan pada persentil 5 wanita (minimal), area sirkulasi memiliki dimensi 61 cm (D). Untuk clearance, dimensi ideal maksimal adalah 11,4 cm (A) dan dimensi minimalnya adalah 4,1 cm (C).

2.6 Studi Eksisting Museum Katedral Jakarta

2.6.1 Sejarah Museum Katedral Jakarta



Gambar 2.27 Pastor Rudolphus Kurris, SJ.

Sumber: Sesawi.net diakses 5 November 2023 pukul 14.13 WIB

Museum Katedral Jakarta merupakan museum khusus yang berlokasi di bagian balkon dalam Gereja Katedral Jakarta. Konsep pembentukan museum ini muncul atas inisiatif Pastor Rudolphus Kurris. Pada tahun 1988, Gereja Katedral Jakarta mengalami proses pemugaran menyeluruh, dan bagian balkon, yang sebelumnya digunakan sebagai tempat paduan suara, diubah menjadi sebuah museum. Tujuan pendirian Museum Katedral adalah untuk melestarikan harta gereja yang dalam keadaan berantakan dan hampir hancur.

Gambar 2.28 Museum Katedral saat berada di Balkon Gereja

Sumber: Sesawi.net diakses 5 November 2023 pukul 14.13 WIB

Museum Katedral secara resmi diresmikan pada tanggal 28 April 1991 oleh Julius Darmaatmadja, yang menjabat sebagai Ketua Konferensi Waligereja Indonesia saat itu.

Pemilikan dan pengelolaan museum ini kemudian diserahkan kepada paroki Gereja Katedral Jakarta.

Gambar 2.29 Museum Katedral Jakarta saat ini

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Pada tahun 2017 direncanakan pemindahan museum yang berawal berlokasi di balkon dalam Gereja ke Gedung Pastoral lama yang terletak sebelah Utara Gereja Katedral Jakarta. Peresmian Gedung Museum Katedral Jakarta yang baru diselenggarakan pada saat penutupan sidang sinode 14 November 2018 dan diresmikan oleh Bapak Uskup Keuskupan Agung Jakarta, Mgr. Iqnatius Kardinal Suharyo.

2.6.2 Lokasi

Gambar 2.30 Lokasi Museum Katedral Jakarta
Sumber: Google Maps 5 November 2023 pukul 14.15 WIB

Lokasi Museum Katedral Jakarta di dalam Kompleks Paroki Gereja Katedral Jakarta yang beralamat Jl. Katedral, Ps. Baru, Kecamatan Sawah Besar, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10710. Gedung museum ini menghadap ke arah Barat di sebelah Utara Gedung Museum Katedral Jakarta terdapat Gedung Sekretariat dan Pastoral Gereja Katedral sedangkan disebelah Selatan terdapat Gereja Katedral Jakarta.

2.6.3 Fasilitas

- Tempat Parkir

Gambar 2.31 Area Parkir Gereja Katedral Jakarta

Sumber: kumparan.com diakses 5 November 2023 pukul 14.17 WIB

Area parkir pengunjung museum berdampingan dengan area parkir Gereja Katedral yang terletak di depan halaman gereja.

- Area Lobby dan Resepsionis

Gambar 2.32 Area Lobby Museum Katedral Jakarta

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Bagian awal saat memasuki ruang museum adalah area lobi dan resepsionis, berfungsi sebagai penghubung ke area lain yang menampilkan berbagai koleksi. Resepsionis memiliki karakter formal dan berperan sebagai pusat informasi terkait administrasi pengunjung museum.

- Kapel Adorasi

Gambar 2.33 Kapel Adorasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Kapel Adorasi yang berfungsi sebagai ruang doa pribadi terletak dalam satu bangunan museum dengan pintu masuk yang berbeda dengan museum sehingga apabila ingin mengunjungi Kapel Adorasi, pengunjung harus keluar dari area *indoor* museum.

- Teater Mini

Gambar 2.34 Teater Mini
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Teater mini terletak di area *indoor* museum. Ruangan ini berfungsi sebagai tempat pemutaran video atau presentasi *audiovisual* mengenai sejarah seputar Gereja Katedral Jakarta dan perkembangannya.

- Area Pameran

Area pameran menampilkan beragam koleksi benda yang bervariasi dalam jenis dan ukuran. Beberapa dari koleksi tersebut dilengkapi dengan informasi, dan beberapa yang lainnya tidak memiliki informasi.

a) Area Pameran Panorama Sejarah

Gambar 2.35 Zona Panorama Sejarah
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini terletak di sebelah kanan resepsionis. Area pameran panorama sejarah menampilkan sejarah penyebaran agama Katolik di Batavia.

b) Area Pameran Zona Vikariat

Gambar 2.36 Zona Vikariat
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini merupakan area kelanjutan dari panorama sejarah. Area ini secara khusus menampilkan sejarah perkembangan Gereja Katolik di Batavia hingga berdirinya Keuskupan Agung Jakarta, terdapat juga panel-panel yang menampilkan foto uskup yang bertahta di Keuskupan Agung Jakarta saat awal berdirinya hingga saat ini.

c) Area Pameran Sejarah Katedral

Gambar 2.37 Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini terletak di sebelah kiri meja resepsionis berhadapan denga teater mini. Area ini menampilkan sejarah pembangunan Gereja Katedral Jakarta dari masa ke masa. Pada area ini menampilkan beberapa *display* mengenai benda-benda dan *furniture* Gereja Katedral Jakarta dengan interior seperti ruang ibadah Gereja Katedral Jakarta namun terdapat beberapa objek yang tidak memiliki konten informasi.

d) Area Pameran Zona Masa lalu

Gambar 2.38 Zona Masa Lalu dalam Pustaka

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini terletak di lantai 2 museum, disebelah kiri tangga naik. Area ini menampilkan benda-benda koleksi mengenai buku liturgi tata ibdaha dan buku nyanyian yang menggunakan Bahasa Latin. Permasalahan pada area ini adalah banyak benda koleksi yang tidak memiliki konten informasi dan tidak diberikan pencahayaan sehingga pengunjung tidak mengerti tentang objek tersebut.

e) Area Pameran Zona Koleksi Abad 17-19

Gambar 2.39 Zona Koleksi Abad 17-19
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

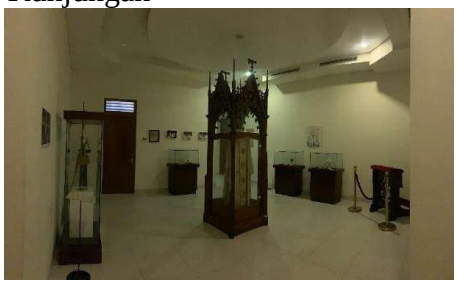
Area ini terletak berhadapan dengan dengan ruang zona masa lalu. Area ini menampilkan benda koleksi abad 17-19 seperti furniture pastoral zaman colonial, peralatan liturgi, dan kursi uskup. Permasalahan pada area ini banyak benda koleksi yang tidak memiliki konten informasi dan tidak diberikan pencahayaan sehingga pengunjung tidak mengerti tentang objek tersebut.

f) Area Pameran Zona Liturgi

Gambar 2.40 Zona Liturgi
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini merupakan area kelanjutan dari area zona koleksi abad 17-19. Pada area ini memamerkan benda koleksi mengenai busana liturgi zaman dahulu dan sekarang. Permasalahan pada area ini banyak benda koleksi yang tidak memiliki konten informasi dan tidak diberikan pencahayaan sehingga pengunjung tidak mengerti tentang objek tersebut.

g) Area Pameran Zona Kunjungan



Gambar 2.41 Zona Liturgi
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini merupakan area kelanjutan dari zona liturgi. Pada area ini menampilkan benda koleksi dari kunjungan Bapak Paus Yohanes Paulus II dan Bapak Paus Paulus VI ke Gereja Katedral Jakarta. Permasalahan pada area ini adalah pencahyaan ruangan yang remang sehingga merubah suasana ruang pamer.

h) Area Pameran Zona Kemartiran dan Relikwi

Gambar 2.42 Zona Kemartiran dan Relikwi

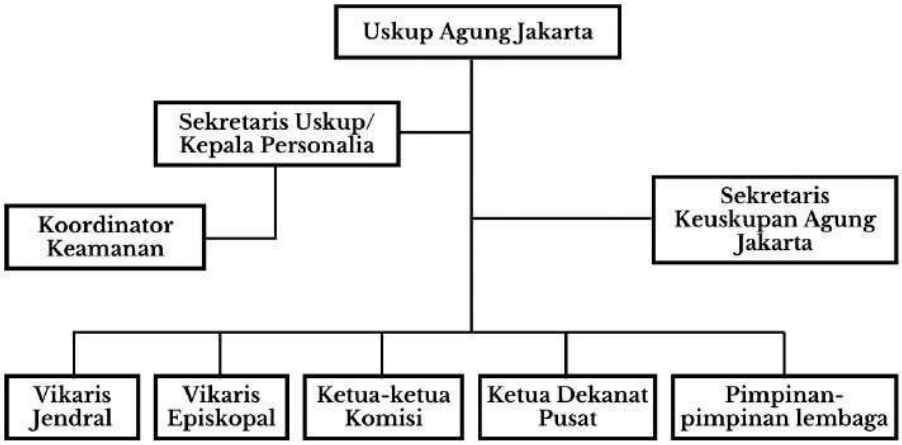
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Area ini merupakan area kelanjutan dari zona kunjungan. Pada aera ini menampilkan relikwi dari orang-orang Kudus yang di hormati oleh Gereja Katolik. Permasalahan pada area ini adalah banyak benda koleksi yang tidak memiliki konten informasi yang jelas sehingga pengunjung merasa tidak mengerti tentang benda tersebut.

i) Area Pameran Zona KAJ Aktual

Pada perencanaan awal Area ini merupakan kelanjutan dari Zona Kemartiran dan area terakhir pada museum ini sekaligus sebagai akses pintu keluar. Area ini direncanakan menampilkan seputar Keuskupan Agung Jakarta pada masa sekarang ini. Namun, saat ini sementara ruangan berfungsi sebagai *multifunction hall*.

2.6.4 Company Profile



Gambar 2.43 Struktur Organisasi Museum Katedral Jakarta

Sumber: Museum Katedral Jakarta diakses 5 November 2023 pukul 14.20 WIB

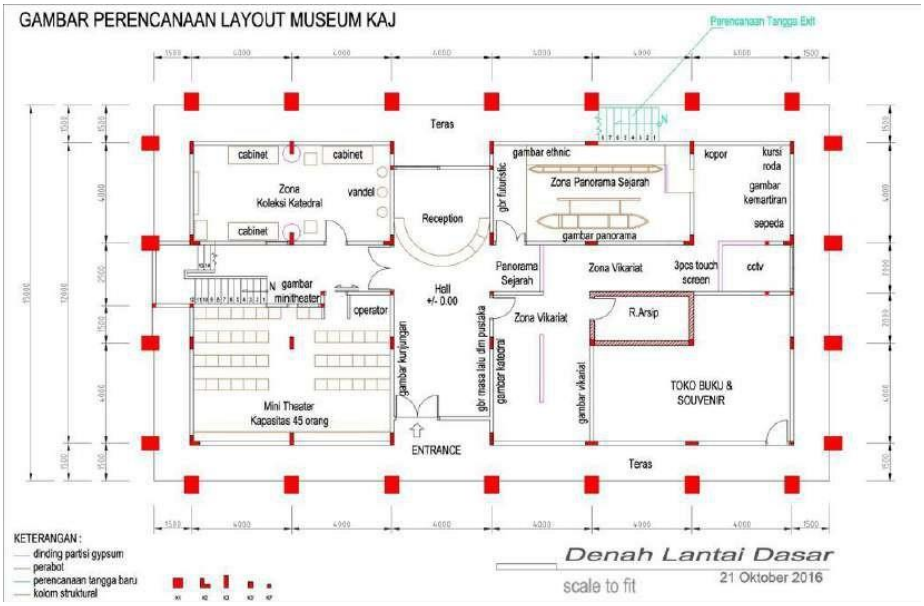
- Visi Gereja Katedral Jakarta

Menjadi Umat Allah yang atas dorongan dan tuntunan Roh Kudus, semakin memperdalam imannya akan Yesus Kristus, membangun persaudaraan sejati dan terlibat pelayanan kasih di masyarakat.

- Misi Gereja Katedral Jakarta
  - Mengembangkan tata layanan pastoral bebasis data.
  - Membedayakan komunitas territorial lingkungan dan komunitas kategorial menjadi komunitas beriman yang bertumbuh dalam persaudaraan dan berubah dalam pelayanan kasih.
  - Menggerakkan karya-karya pastoral yang kontekstual.
  - Menggiatkan kerasulan awam.
  - Menjalankan kaderisasi dan pendampingan berkelanjutan bagi para pelayan pastoral.

2.6.5 Analisis Denah Eksisting

- Lantai 1

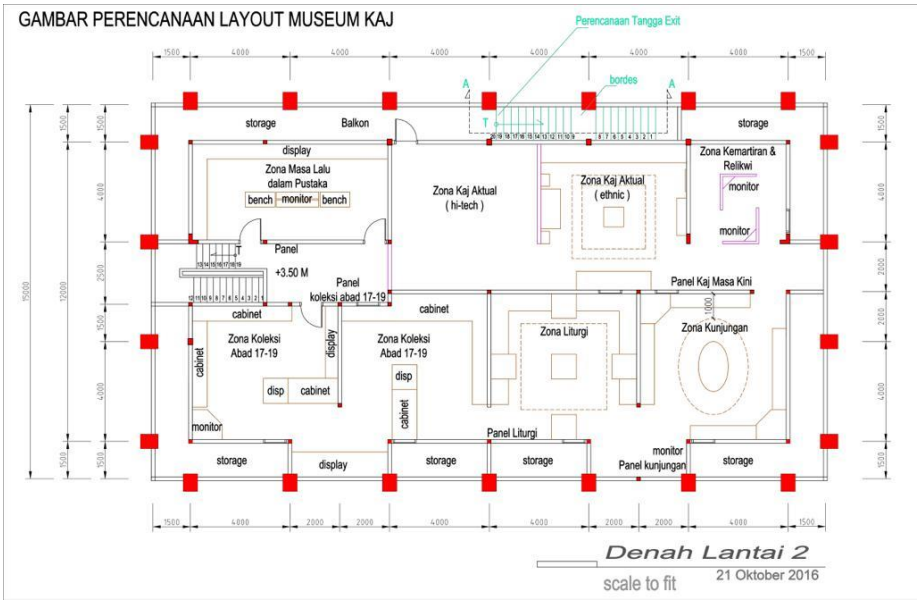


Gambar 2.44 Lantai Dasar Museum Katedral Jakarta

Sumber: Dokumen Museum Katedral Jakarta diakses 5 November 2023 pukul 14.22 WIB

Pada lantai dasar Museum Katedral Jakarta terdiri dari delapan bagian yakni area lobby, area panorama sejarah, area Zona Vikariat, Kapel Adorasi, ruang arsip, area Zona Koleksi Katedral, dan teater mini. Akses pintu masuk dan keluar hanya melewati satu pintu utama. Pengunjung yang masuk akan langsung menuju area lobby/ resepsionis yang berfungsi sebagai ruang penghubung. Lobby menghubungkan area panorama sejarah, area Vikariat dengan area Koleksi Katedral dan teater mini. Pada perencanaan awal terdapat took buku dan souvenir namun demi memenuhi kebutuhan ruang doa pribadi maka saat ini difungsikan sebagai Kapel Adorasi, untuk mengaksesnya pengunjung keluar terlebih dahulu dari ruang indoor museum dan menyusuri lorong ke sebelah kanan dan akan menemui pintu masuk Kapel Adorasi. Untuk mengakses ke lantai 2 pengunjung harus melewati lorong diantara Zona Koleksi Katedral dengan teater mini lalu akan menemui tangga menuju ke lantai 2.

- Lantai 2



Gambar 2.45 Lantai 2 Museum Katedral Jakarta

Sumber: Sumber: Dokumen Museum Katedral Jakarta diakses 5 November 2023 pukul 14.22 WIB

Ruang pamer di lantai 2 dihubungkan dengan satu tangga untuk naik dan turun. Pada lantai ini terbagi menjadi area display khusus, antara lain zona masa lalu dalam Pustaka, Zona Koleksi Abad 17-19, Zona Liturgi, Zona Kunjungan dan Zona Kemartiran. Pada perencanaan awal pengunjung dapat keluar museum melalui Zona Aktual KAJ namun saat ini diberikan sekat penutup untuk keperluan Hall sementara sehingga pegunjung apabila ingin keluar dari museum harus memutar balik melewati ruang pamer dan turun melalui tangga yang sama saat naik lalu ke area lobby dan keluar melalui pintu utama. Semua ruang pamer di lantai 2 tidak memiliki pencahayaan alami melalu jendela sehingga hanya mengandalkan pencahayaan utama lapu ruangan. Untuk pemnghawaan pada lantai ini menggunakan AC Central.

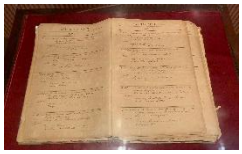
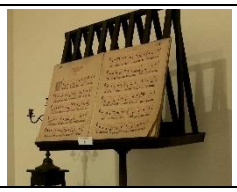
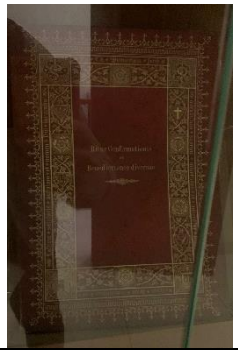
2.6.6 Daftar Benda Koleksi

Berikut ini merupakan tabel mengenai benda-benda koleksi Museum Katedral Jakarta

Tabel 4.1 Daftar Benda Koleksi yang dipamerkan

GAMBAR	NAMA	UKURAN	LOKASI KOLEKSI	FUNGSI KHUSUS/ CIRI KHAS
	Jubah Pater Kurris		Lobby	Pakaian Imam Pater Kurris
	Alat Kerja Pater Kuris		Lobby	1. Mesin Tik yang digunakan oleh Pater Kurris 2. Lup yang digunakan oleh Pater Kurris.

	Buku-buku karangan Pater Kurris			Judul buku: 1. Sejarah Seputar Katedral Jakarta 2. Sang Jago Tuhan
	Kapal Badig (kayu)		Zona Panorama Sejarah	Kapal Badig yang digunakan oleh misionaris untuk menyebarkan Agama Katolik di Indonesia.
	Koper Misionaris	40 x 30 x 15 50 x 40 x 25 75 x 50 x 35	Zona Panorama Sejarah	Koper yang digunakan oleh para Misionaris dahulu.
	Kursi Roda	110 x 60 100	Zona Panorama Sejarah	Kursi Roda yang digunakan oleh salah satu Biarawati Ursulin (Sr. Emmanuella, OSU) yang ditugaskan ke Batavia.
	Sepeda Ontel		Zona Panorama Sejarah	Alat transportasi yang digunakan oleh Pator, Biarawan, Biarawati di beberapa kota Indonesia.
	Batu Bata	26 x 13 x 4	Zona Koleksi Katedral	Batu bata yang digunakan unutk pembangunan Gereja Katedral yang baru pasca runtuhnya atap Gereja Katedral yang lama.
	Rel Komuni	300 x 50 x 110	Zona Koleksi Katedral	Rel tempat berlutut untuk umat menerima Komuni sampai 1965 sebelum Konsili Vatikan ke-2.
	Tutup Lampu Gas (Kaca)	Ø20 tinggi 25	Zona Koleksi Katedral	Tutup Lampu Gantung Gereja Katedral Jakarta saat belum adanya Listrik

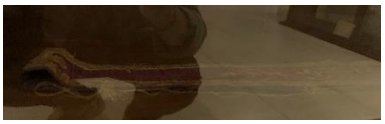
	Buku Pencatatan Sakramen Pernikahan (1808)	21 x 30 x 3	Zona Koleksi Katedral	Buku pencatatan nama-nama pasangan yang diberkati di Gereja Katedral Jakarta
	Buku Babtis (1808)	21 x 30 x 3	Zona Koleksi Katedral	Buku pencatatan nama-nama yang dibabtis di Gereja Katedral Jakarta
	Buku Lagu bahasa Latin	30 x 42	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Buku-buku lagu yang digunakan untuk mengiringi Misa dalam Bahasa Latin.
	Kartu Doa	21 x 30	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Kartu doa yang diletakkan di Altar saat Misa Latin.
	Kartu Doa	30 x 42	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Kartu doa yang diletakkan di Altar saat Misa Latin.
	Kartu Doa	30 x 42	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Kartu doa yang diletakkan di Altar saat Misa Latin.
	Buku Liturgi	30 x 42 x 8	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Buku tata ibdah Bahasa Latin

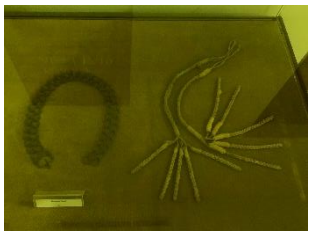
		Alkitab	21 x 30 x 8	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Alkitab yang digunakan pada zaman dahulu.
		Alkitab	21 x 30 x 8	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Alkitab yang digunakan pada zaman dahulu.
		Alkitab	30 x 42 x 8	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Alkitab yang digunakan pada zaman dahulu.
		Alkitab	21 x 30 x 8	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Alkitab yang digunakan pada zaman dahulu.
		Alkitab	21 x 30 x 8	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	Alkitab yang digunakan pada zaman dahulu.

	Paduan Suara Santa Cecilia	25 x 20	Zona Masa Lalu dalam Pustaka	1. Foto-foto 2. Lempengan Film
	Kotak Relikwi	12 x 5 x 4	Zona Kemartiran & Relikwi	Kotak Relikwi di bawah Altar utama bangunan Katedral pertama
	Kotak Relikwi (Batu Pualam)	25 x 25 x2	Zona Kemartiran & Relikwi	Kotak Relikwi Bermaterial batu pualam yang ditaruh di meja Alatr utama Gereja.
	Tongkat Gembala Paus Paulus ke-6	t: 200	Zona Kunjungan	Tongkat berbahan logam yang memiliki bentuk ujung atas tongkat yaitu Salib Kristus.
	Mitra Paus Paulus ke-6	ø25, t: 30	Zona Kunjungan	Mitra bermotif lambing empat Penginjil yang diberikan kepada Gereja Katedral Jakarta sebagai kenang-kengan.

	Surat Peringatan	20 x10	Zona Kunjungan	Surat ancaman terhadap keselamatan jiwa saat kunjungan Paus Yohanes Paulus ke-2
	Buku Misa	A4	Zona Kunjungan	Buku Misa Ibdata Sore yang dipimpin oleh Paus Yohanes Paulus ke-2
	Koin Vatikan	Ø5	Zona Kunjungan	Koin yang diberikan sebagai kenang-kenangan.
	Kasula	P: 160	Zona Kunjungan	Kasula emas yang diberikan kepada Gereja Katedral Jakarta sebagai kenang-kengan
	Satu set Piala Perjamuan Kudus	Piala Ø10, t: 20 Patena Ø15	Zona Kunjungan	Piala dan Patena bermaterial emas
	Satu set alat Perjamuan Kudus (Batu Marmer)	Piala Ø8, t: 15 Patena Ø10 Sibori Ø18, t: 27	Zona Kunjungan	Benda (Piala, *Patena*, Sibori) kenang-kenangan saat mengunjungi kota Yogyakarta
	Tempat Berlutut	70 x 80 x100	Zona Kunjungan	Tempat berlutut yang digunakan oleh PPaus Yohanes Paulus ke-2 di Gereja Katedral Jakarta

	Palium		Zona Liturgi	Kain bermotif salib yang digunakan oleh imam
	Jubah Uskup	t: 160	Zona Liturgi	
	Mitra Uskup	∅20, t: 25	Zona Liturgi	
	Bireta	∅20	Zona Liturgi	Topi yang digunakan oleh para Pastur
	Roman Kasula	p: 120	Zona Liturgi	Kasula berbagai warna (Ungu, Merah, Hijau, Emas, Hitam) yang digunakan zaman dahulu.

   	Stola	p: 120	Zona Liturgi	
	Monstrans bergaya Barok (1700an)	35 x 12 x 80	Zona Abad 17-19	
	Monstrans bergaya Gotik	35 x 12 x 80	Zona Abad 17-19	
	Aspergil	Ø8, p: 35	Zona Abad 17-19	
	Lavabo	Teko Ø10, t: 25 Bejana p: 35, l: 20	Zona Abad 17-19	Alat mencuci tangan pastur saat Misa

	Alat mati raga		Zona Abad 17-19	
	Kursi Uskup	70 x 60 x130	Zona Abad 17-19	Kursi kayu berukiran singa pada kedua ujung sandaran tangan
	Tempat Lilin	t: 60	Zona Abad 17-19	
	Tempat minyak suci	Ø2 & Ø5	Zona Abad 17-19	
	Ampul	Ø5, t: 15	Zona Abad 17-19	
	Piala	Ø10, Ø8, Ø6	Zona Abad 17-19	

	patena	Ø13	Zona Abad 17-19	
	Tempat Tidur	200 x 100 x 80	Zona Abad 17-19	Tempat tidur yang digunakan oleh para pastor Gereja Katedral dahulu
	Kursi Gobang	100 x 60 x 80	Zona Abad 17-19	Kursi malas bermaterial kayu dengan finishing rotan.
	Dispenser air	Ø26, t: 80	Zona Abad 17-19	
	Patung Bunda Maria dengan Yesus	t: 50	Zona Abad 17-19	

	Patung Bunda Maria berkonde	T: 25	Zona Abad 17-19	
	Kotak kaleng misi	8 x 4 x 10	Zona Abad 17-19	
	Jam besar barok	60 x 30 x 280	Zona Abad 17-19	
	Patung Santo Willibrordus	t: 15	Zona Abad 17-19	
	Patung Santo Petrus	t: 15	Zona Abad 17-19	

		Cap Uskup Van Velsen		Zona Abad 17-19	
		Stempel Uskup Djajasepoetra		Zona Abad 17-19	

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

2.7 Studi Pembanding

Studi pembanding digunakan sebagai referensi untuk membandingkan objek museum yang akan diredesain. Objek pembanding dipilih berdasarkan keterkaitan konsepnya dengan objek perancangan.

2.7.1 St. John Paul II Museum

Gambar 2.46 St. John Paul II Museum
Sumber: Google Maps diakses 6 November 2023 pukul 15.03 WIB

Museum St. John Paul II terletak di Pakuwon Mall Lantai 1, kota Surabya. Museum ini diresmikan bersamaan dengan peresmian Kapel St. John Paul II pada bulan Oktober 2019. Museum ini memamerkan benda dan informasi mengenai Bapak Paus Yohanes Paulus II.

Gambar 2.47 St. John Paul II Museum
Sumber: instagram.com diakses 6 November 2023 pukul 15.05 WIB

Secara desain, museum ini memiliki visual modern dengan penataan benda koleksi yang tertata dengan baik sesuai dengan ergonomi display, selain itu pencahayaan yang tepat sehingga pengunjung merasa nyaman. Lengkapnya konten informasi yang disajikan sehingga pengunjung sangat mengerti benda-benda atau informasi yang disampaikan.

2.7.2 Galeri Rohani Splendor Karmel

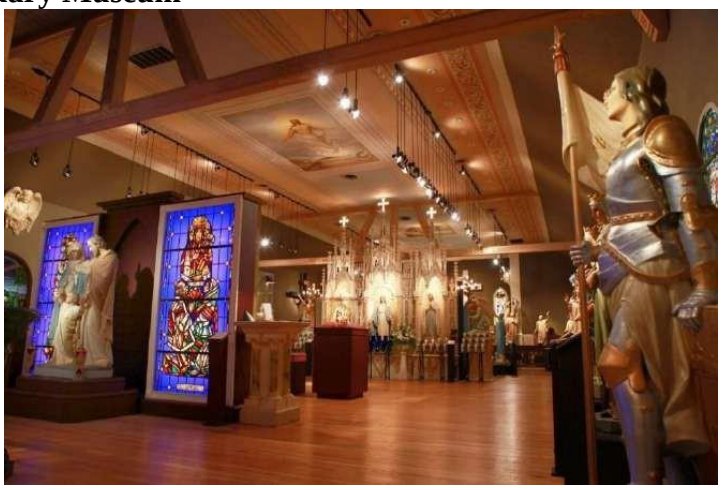
Gambar 2.48 Galeri Rohani Splendor Karmel
Sumber: youtube.com diakses 6 November 2023 pukul 15.10 WIB

Pada Galeri Rohani Splendor Karmel, penyampaian informasi bersifat non formal dengan tata letak yang unik pada bagian dinding. Selain itu juga penggunaan tersebut dikombinasikan dengan led screen yang dapat diubah-ubah sewaktu waktu. Penyajian konten informasi seperti ini guna menghindari informasi yang disampaikan membosankan.

Gambar 2.49 Galeri Rohani Splendor Karmel
Sumber: youtube.com diakses 6 November 2023 pukul 15.10 WIB

Secara desain, galeri ini sudah tepat dalam pencahayaan benda pamer dan elemen pendukung ruangan seperti dekorasi yang membuat kesan sacral dalam ruang pamer ini.

2.7.3 The Sanctuary Museum



Gambar 2. 50 The Sanctuary Museum
Sumber: Google Maps diakses 6 November 2023 pukul 15.11 WIB

Gambar 2.51 The Sanctuary Museum

Sumber: Google Maps diakses 6 November 2023 pukul 15.12 WIB

The Sanctuari Museum merupakan museum yang menampilkan koleksi patung-patung rohani. Suasana yang dibangun pada museum ini adalah suasana yang agung dan sacral seperti di dalam sebuah gereja yang bergaya Neo Gotik.

Elemen Neo Gotik dapat kita lihat melalui desain partisi yang membentuk seperti jendela-jendela berujung runcing dan penggunaan kaca patri pada area dinding tertentu. Pada lantai menggunakan lantai keramik dengan permainan warna dan ukuran yang berbeda.

2.7.4 Dommusuem Frankfurt

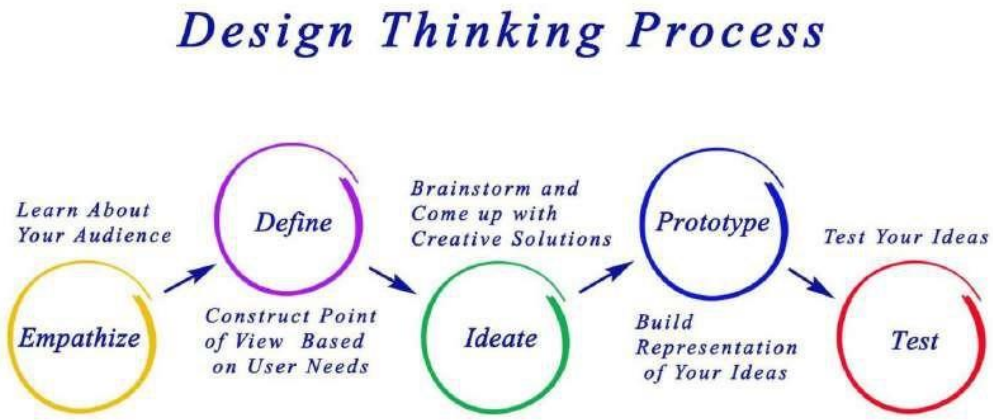
Gambar 2.52 Dommuseum Frankfurt
Sumber: https://dommuseum-frankfurt.de/ diakses 6 November 2023 pukul 15.16 WIB

Dommuseum Frankfurt terletatak di Katedral Santo Bartolomeus, Frankfurt, Jerman. Museum ini menampilkan koleksi peralatan dan busana liturgi. Dapat dicermati dalam tata pencahayaan yang tepat menyinari benda koleksi dan keamanan benda koleksi dalam memamerkan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Metode Desain



Gambar 3.1 Metode Desaign Thinking

Sumber: idei.club.com diakses 6 November 2023 pukul 15.21 WIB

Proses perancangan desain interior Museum Katedral Jakarta menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* adalah metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. *Design thinking* digunakan untuk menemukan solusi yang paling optimal dalam memecahkan masalah yang rumit. Pendekatan yang diterapkan melibatkan pemikiran komprehensif untuk mencapai solusi yang efektif dan efisien. Dalam konteks penelitian ini, metode *Design Thinking* menjadi dasar untuk merancang pendekatan perancangan guna mencapai hasil yang optimal. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan identifikasi dengan menggunakan teori *Design Thinking*.

Dalam metode ini terdapat 5 tahap/proses yang memungkinkan kita untuk memperoleh keluaran yang inovatif (Sabika Amalina, 2017).

1. Empatize

   Tahapan ini menekankan pada aspek yang ada dalam user centered design di mana fokus proses berpikir berada pada nilai-nilai manusia sebagai pengguna.

2. Define

   Proses Define membantu desainer dalam mengumpulkan ide-ide terkait fitur, fungsi, dan elemen-elemen yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Hasil dari proses ini adalah pernyataan singkat dan jelas yang mencerminkan pemahaman terhadap aktivitas riset dan sumber inspirasi.

3. Ideate

   Ideate merupakan tahapan pengembangan ide, sering disebut sebagai brainstorming. Pada tahap ini, berbagai ide dihasilkan yang memiliki potensi menjadi solusi untuk suatu masalah.

4. Prototype

Prototype atau purwarupa adalah versi awal dari suatu produk yang dibuat untuk mendeteksi kesalahan sejak awal dan menjelajahi berbagai kemungkinan baru.

5. Testing

Prototype yang telah dibuat kemudian akan diuji dengan cara memperlihatkannya kepada pengguna. Proses pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

3.2 Tahapan Proses Desain

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang desain interior Museum Katedral Jakarta.

3.2.1 Proses Understanding

Langkah pertama dalam proses desain, yaitu tahap understanding, dilakukan di awal menggunakan data sekunder. Pada tahap ini, hasilnya mencakup studi eksisting, studi pengguna, studi literatur dan studi pembanding.

- Studi Eksisting

Studi eksisiting dilakukan melalui Google Maps, dan kunjungan langsung ke Museum Katedral Jakarta.

- Studi Pengguna

Studi pengguna dilakukan untuk memahami struktur organisasi pekerja dan target pengunjung Museum Katedral Jakarta. Studi ini juga bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung dan staf di Museum Katedral Jakarta.

- Studi Literatur

Studi literatur menggunakan data sekunder dari jurnal, buku, dan sumber-sumber kredibel lainnya untuk mendalami:

a) Studi mengenai sejarah Gereja Katedral dan Keuskupan Agung Jakarta.
b) Studi mengenai jenis-jenis museum.
c) Studi mengenai cara penyajian dan penyimpanan benda koleksi museum.
d) Studi mengenai ergonomi museum/ pameran.

- Studi Pembanding

Studi pembanding merupakan analisis terhadap proyek-proyek desain yang sudah direalisasikan untuk diimplementasikan terhadap desain interior Museum katedral Jakarta.

3.2.2 Proses Empathize

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan berkunjung langsung ke objek eksisting untuk mendapatkan data-data yang diperlukan, yaitu:

a) Dimensi/ ukuran interior eksisting.
b) Suasana dan kondisi interior eksisting.
c) Alur dan sirkulasi pada objek eksisting.
d) Fasilitas yang tersedia pada objek eksisting.
e) Dokumentasi interior dan arsitektural.

Wawancara dilakukan terhadap pengunjung dan staff Museum Katedral Jakarta. Selain data demografis, pengunjung dan staff diberikan pertanyaan mengenai pengalaman, alur serta regulasi di Museum Katedral Jakarta.

Data hasil observasi diolah untuk mengidentifikasi masalah dalam elemen eksisting. Sementara itu, hasil wawancara dengan pengguna dijadikan dasar untuk membuat *buyer persona*, *empathy map*, dan *user journey map*.

1. *Site Analysis*

   Site analysis berfungsi untuk menentukan kecocokan objek terhadap kegunaan yang akan dituju dengan merincikan peluang dan batasandalam mendesain objek.

2. *Buyer Persona*

   Buyer Persona adalah gambaran pengguna yang mencerminkan sikap dan motivasi manusia. Pembentukan *buyer persona* dilakukan pada tahap awal desain untuk memahami sudut pandang pengguna. Ini bertujuan untuk mencegah desainer membuat desain berdasarkan asumsi pribadi dan tanpa pemahaman yang baik tentang kebutuhan pengguna.

3. *Emphathy Map*

   Empathy map digunakan untuk mengidentifikasikan *pain points* dan *gain points* dalam pengalaman pengguna terhadap produk, sistem, atau layanan. Langkah ini bertujuan untuk memahami proses dan alasan terbentuknya suatu pengalaman serta mendapatkan pemahaman yang mendalam. Empathy map menggambarkan aspekaspek seperti pemikiran (*think*), pandangan (*see*), tindakan fisik (*do*), dan emosi pengguna (*feel*) dalam pengalamannya.

4. *User Journey Map*

   User journey map memiliki tujuan untuk mengidentifikasi perasaan, tujuan, interaksi, kepuasan, dan frustrasi pengguna pada setiap langkah penggunaan produk atau layanan secara berurutan. Selain itu, tahap ini juga menciptakan gagasangagasan perbaikan yang dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan konsep desain.

3.2.3 Proses Define

Tahap *define* dilakukan dengan menyusun berbagai kebutuhan pengguna yang dihasilkan dari tahap *empathize*. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Metode *dot vote* dan *decision matrix* digunakan oleh penulis untuk melakukan penyaringan dan pemilihan kebutuhan. Hasil dari proses ini kemudian digabungkan dengan hasil analisis situs untuk membentuk wawasan (*insights*), yang selanjutnya diolah menjadi perumusan masalah dan tujuan (*problems and goals statement*).

3.2.4 Proses Ideate

Proses *Ideate* dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai pengalaman pengguna, baik aspek yang menimbulkan pain maupun aspek yang memberikan *gain*, melakukan studi terhadap pesaing, serta menganalisis situs. Data-data tersebut kemudian disintesis untuk mengidentifikasi titik-titik permasalahan dan kemudian dirumuskan menjadi *value proposition*. Selanjutnya, dilakukan penyusunan program ruang yang mencakup studi kebutuhan ruang dan matriks hubungan ruang. *Value proposition* yang telah diformulasikan diimplementasikan ke dalam bubble diagram melalui *value proposition map*.

3.2.5 Proses Prototype

Value preposition, studi eksisting, dan tinjauan literatur kemudian dimanfaatkan sebagai dasar untuk merumuskan konsep desain sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada, baik dalam konsep makro maupun mikro. Konsep desain ini menjadi landasan untuk mengembangkan berbagai alternatif desain. Perencanaan alternatif desain dilakukan dengan menggunakan *Crazy 8's Method* untuk memastikan rencana desain yang optimal.

3.2.6 Proses Test

Proses *testing* dilakukan dengan mengkomunikasikan desain atau solusi kepada pengguna dan pihak terkait untuk menilai apakah desain tersebut telah mampu mengatasi masalah yang ada. Proses ini berulang sejalan dengan iterasi desain untuk mencapai desain akhir yang optimal

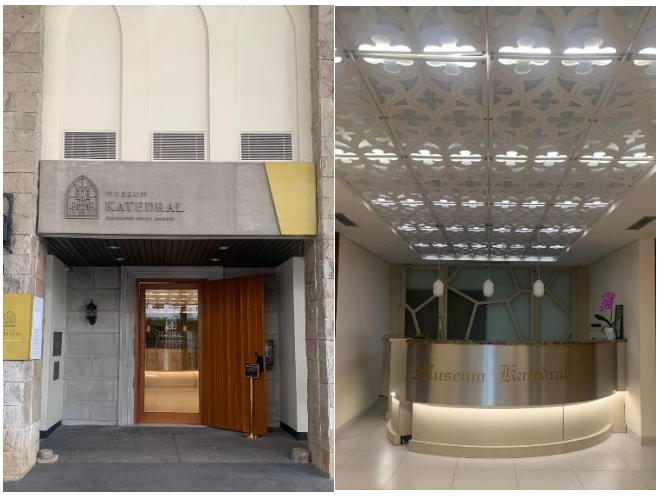
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Emphaty

4.1.1 Hasil Observasi

Hasil observasi Museum Katedral Jakarta

1. Area Lobby
    - Pengunjung memasuki lobby melewati sebuah pintu yang bergaya Neo Gothik.
    - Ketika masuk, terdapat meja penerima tamu dan terdapat motif Neo Gothik pada plafond ruangan.
    - Kelebihan yang dimiliki area lobby, yaitu:
      + Suasana ruangan yang dibangun terasa modern melalui pencahayaan dan dengan sentuhan suasana megah yang dihadirkan melalui motif Neo Gotik pada plafond.
    - Kekurangan yang dimiliki area lobby, yaitu:
      - Area lobby kurang informatif, apabila tidak ada penjaga, pengunjung akan kebingungan untuk mengunjungi museum ini.
      - Pengunjung cenderung kebingungan setelah mengisi buku tamu karena mereka tidak tahu arah untuk memulai kunjungan museum.

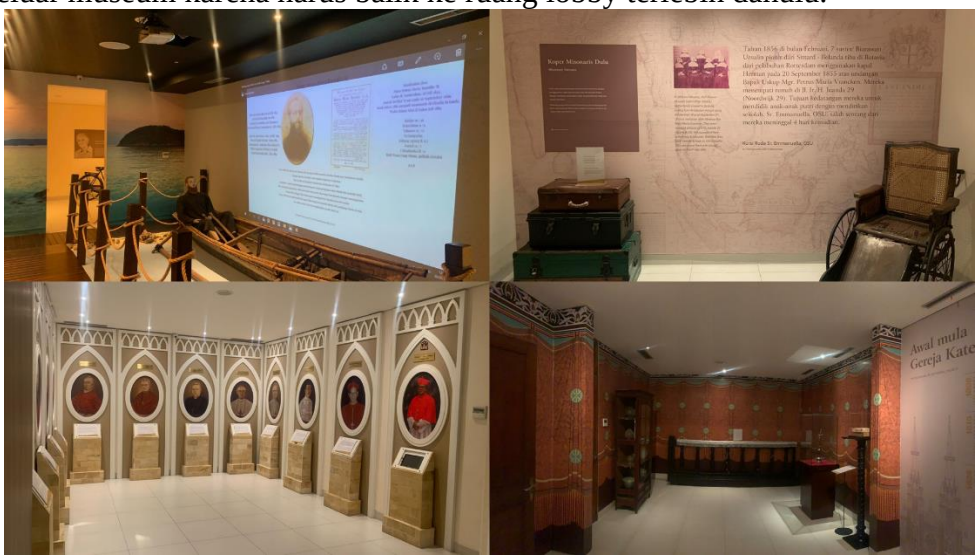


Gambar 4.1 Area Lobby Museum Katedral Jakarta

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

2. Ruang Pamer Lantai 1
    - Setelah mengisi buku tamu, pengunjung akan diarahkan menuju Zona Panorama Sejarah.
    - Terdapat minatur perahu yang digunakan oleh para misionaris dengan penempatan yang tepat dengan suasana ruangan yang dibangun seperti di dermaga. Terdapat beberapa benda koleksi yang diletakkan di lantai karena ukurannya yang cukup besar.
    - Kelebihan yang dimiliki ruang pamer lantai 1, yaitu:
      + Pencahayaan ruang pameran yang sudah cukup tepat untuk membangun suasana ruang pameran.
      + Ilustrasi pada panel informasi sudah cukup informatif.
    - Kekurangan yang dimiliki ruang pamer lantai 1, yaitu:

- Ruang Pamer lantai 1 tidak memiliki signage yang jelas sehingga pengunjung merasa bingung.
- Terdapat beberapa benda koleksi yang tidak memiliki papan informasi.
- Sirkulasi ruang pamer bertabrakan dengan pengunjung yang baru datang dan keluar museum karena harus balik ke ruang lobby terlebih dahulu.



Gambar 4.2 Ruang Pamer Lantai 1
Sumber : Dokumen Pribadi,2023

3. Teater Mini
    - Setelah Pengunjung melihat ruang pamer lantai 1, pengujung dapat mengunjungi teater mini.
    - Di dalam teater mini, terdapat layer proyektor yang cukup besar dan beberapa speaker untuk mendengarkan video mengenai sejarah penyebaran agama Katolik di Batavia dan sejarah berdirinya Gereja Katedral Jakarta.
    - Kelebihan yang dimiliki teater mini, yaitu:
      + Ruangan teater yang sangat memadai dengan lantai karpet dan peredam suara sehingga suara yang didengar sangat jelas.
    - Kekurangan yang dimiliki teater mini, yaitu:
      - Pintu masuk teater mini sangat tertutup sehingga pengunjung merasa bingung untuk memasuki ruangan ini.
      - Kursi yang ada disusun di ketinggian yang sama. Hal ini membuat pengunjung yang duduk di kursi belakang kesulitan untuk melihat layer
      - Video yang ditampilkan sedikit kurang jelas karena masih menggunakan proyektor.

Gambar 4.3 Teater Mini
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4. Ruang Pamer Lantai 2

- Untuk menuju ruang pamer lantai 2 pengunjung harus menaiki tangga.
- Pengnjung tidak diberi arah untuk melihat benda pamer.
- Benda-benda koleksi dikelompokan sesuai dengan jenisnya.
- Benda-benda koleksi yang berukuran kecil dipamerkan dalam lemari etalase kayu.
- Benda-benda koleksi yang berukuran besar dipamerkan tanpa etalase hanya diberikan papan peringatan.
- Semua benda koleksi yang dipamerkan tanpa etalase/ pembatas dilarang untuk dipegang.
- Kelebihan yang dimiliki ruang pamer lantai 2, yaitu:
  + Benda-benda yang dipamerkan cukup banyak dan bervariatif.
  + Sirkulasi pengunjung cukup baik.
  + Luas area cukup untuk rombongan pengunjung.
  + Sirkulasi udara cukup baik dengan menggunakan AC Central.
- Kekurangan yang dimiliki ruang pamer lantai 2, yaitu:
  - Kesan pertama dari pengunjung adalah suasana yang "suram" dengan pencahayaan yang minim.
  - Banyak benda koleksi yang tidak memiliki papan informasi sehingga pengunjung merasa kebingungan dengan fungsi dan nama benda tersebut.
  - Benda yang dipamerkan dalam etalase kayu tidak terlihat karena tidak adanya penerangan di dalam etalase yang menyorot ke benda koleksi.
  - Beberapa benda koleksi tidak diberikan pagar pembatas akan tetapi hanya menggunakan kertas peringatan sehingga pengunjung tetap dapat memegang dan menduduki (kursi) benda koleksi.
  - Pencahayaan pada ruang pameran sangat minim cenderung ke remang-remang. - Benda koleksi tidak memiliki pencahayaan sendiri sehingga terlihat kusam dan tidak terawat dengan baik.
  - Kurang interaktif, pengunjung hanya melihat benda koleksi tanpa mengetahui dalamnya (buku liturgi).
  - Tidak adanya signage penunjuk arah pameran.
  - Menurut sekretariat Museum Katedral Jakarta, masih banyak benda-benda koleksi yang belum terpamerkan karena tidak memiliki area yang tepat untuk benda tersebut.

Gambar 4.4 Ruang Pamer Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

5. Kapel Adorasi
    - Untuk memasuki Kapel Adorasi, pengunjung harus keluar terlebih dahulu dari museum dan masuk melalu pintu Kapel yang berada di lorong samping kanan pintu masuk museum.
    - Kapel Adorasi digunakan untuk tempat berdoa secara pribadi.
    - Kelebihan yang dimiliki Kapel Adorasi, yaitu:
      + Pencahayaan yang sangat tepat sehingga pengunjung merasa nyaman untuk berdoa secara pribadi.
      + Sirkulasi udara yang cukup baik dengan *AC Central*.
    - Kekurangan yang dimiliki Kapel Adorasi, yaitu:
    - - Rak sepatu berada di dalam dekat pintu masuk sehingga dapat menyebabkan penumpukan pengunjung ketika ingin masuk dan keluar ruang Kapel.

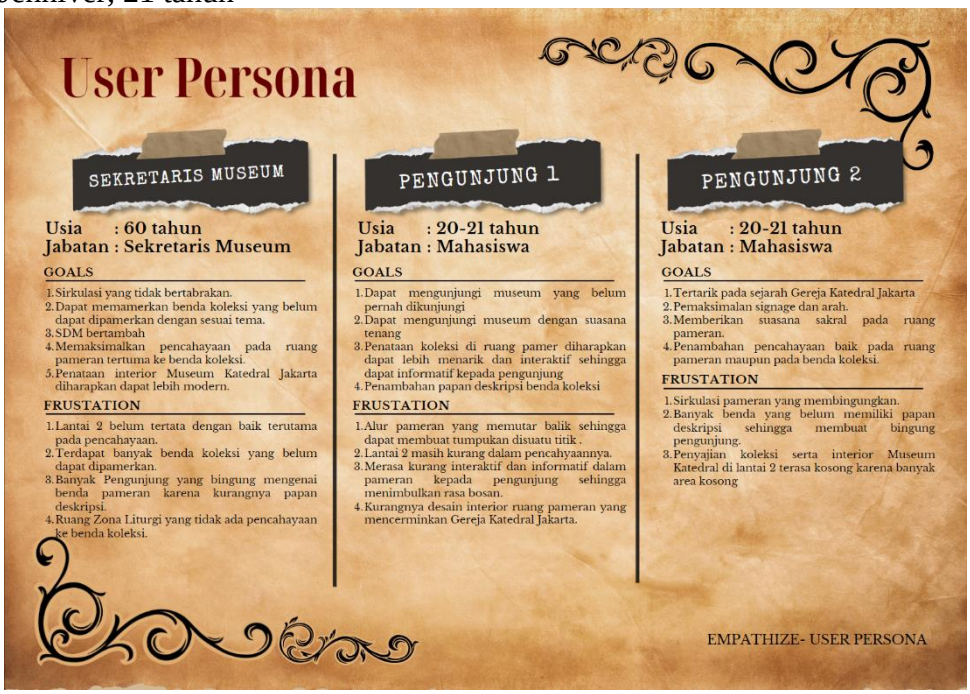
Gambar 4.5 Kapel Adorasi

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4.1.2 Hasil Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan yakni secara langsung dengan mewawancarai sekretariat dan pengunjung Museum katedral Jakarta dengan nama-nama sebagai berikut:

- Pihak Museum Katedral Jakarta:
  Ibu Lili – Sekretariat Museum Katedral Jakarta
- Pengunjung Museum Katedral Jakarta:
  1. Josselyn, 21 tahun
  2. Jenniver, 21 tahun



Gambar 4.6 User Persona
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Hasil dari wawancara dengan sekretariat dan pengunjung Museum Katedral Jakarta kemudian dikelompokan kedalam bentuk pain dan gain untuk mengetahui keresahan dan harapan perbaikan dari Museum Katedral Jakarta.

- Hasil wawancara dengan sekretariat Museum Katedral Jakarta:

Tabel 4.2 Hasil wawancara Pengurus Museum Katedral Jakarta

Ibu Lili, Sekeretaris, Administrator Museum Katedral Jakarta	
Pain	Masih banyak benda-benda koleksi yang belum dapat dipamerkan karena tidak sesuai zona atau pun area.
	Banyak pengunjung yang merasa kebingungan terhadap benda yang dipamerkan karena kurangnya papan informasi mengenai benda tersebut.
	Ruang pameran di lantai 2 belum tertata dengan baik.
	Pencahayaan ruang pameran lantai 2 masih belum baik.
	Sirkulasi keluar-masuk dengan datu pintu memudahkan terhadap keamanan museum.
Gain	Intensitas pengunjung mulai ramai sejak berpindah lokasi
	Memamerkan benda koleksi sesuai dengan jenis-jenisnya.
	Ada renovasi untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung
	Display unutk benda koleksi dapat diperbagus lagi.
	Pencahayan ruang pameran dapat disesuaikan lagi.
	Menciptakan suasana agung dan megah di ruang pameran.

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

- Hasil wawancara dengan pengunjung Museum Katedral Jakarta:

Tabel 4.3 Hasil wawancara Pengunjung Museum Katedral Jakarta

Josselyn, 21 tahun	
Pain	Masih banyak benda koleksi yang tidak memiliki papan informasi.
	Museum Katedral Jakarta terasa kurang interaktif sehingga pengunjung kurang menikmati museum dalam waktu lama.
	Ruang pameran di lantai 2 terasa "suram"
	Pencahayaan ruang pameran lantai 2 terasa remang-remang
	Etalase pada ruang pameran lantai 2 tidak memiliki pencahayaan
	Video tetaer mini kurang jelas
	Adanya kolom mengganggu kenyamanan visual di teater mini.
	Penjelasan mengenai benda-benda koleksi kurang informatif dan atraktif.
	Terdapat beberapa benda koleksi penataannya kurang baik sehingga tidak *eye catching*.
	Sirkulasi pengunjung bertabrakan karena harus melewati tempat yang sama untuk keluar dan masuk museum.
Gain	Penataan koleksi di ruang pamer lantai 2diharapkan dapat lebih menarik sehingga lebih eye catching.
	Sirkulasi pengunjung diharapkan tidak bertabrakan.
	Pencahayaan di lantai 2 dapat dioptimalkan.
	Dapat menghadirkan suasana agung dan megah dari Gereja Katedral Jakarta.
	Kualitas Video di teater mini dapat ditingkatkan.

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Tabel 4.4 Hasil wawancara Pengunjung Museum Katedral Jakarta

Jenniver, 21 tahun	
Pain	Papan informasi kurang menarik dan informatif.
	Beberapa papan informasi tidak sesuai dengan benda koleksi yang dipamerkan.
	Ruang pameran di lantai 2 remang-remang sehingga terasa "suram"
	Jalur masuk dan jalur keluar ruang pamer menjadi satu. Hal ini membuat kepadatan pengunjung apabila sedang ramai.
	Etalase pada ruang pameran lantai 2 tidak memiliki pencahayaan.
	Sirkulasi pengunjung bertabrakan karena harus melewati tempat yang sama untuk keluar dan masuk museum.
	Layouting teknik display kurang baik.
	Tidak ada corak Neo Gotik pada ruang pameran lantai 2.
	Ruang pamer kurang interaktif dan atraktif, sehingga membuat pengunjung mudah bosan.
Gain	Penataan koleksi di ruang pamer lantai 2diharapkan dapat lebih menarik menyesuaikan zona masing-masing.
	Sirkulasi pengunjung diharapkan tidak bertabrakan.
	Pencahayaan di lantai 2 dapat dioptimalkan.
	Dapat menghadirkan suasana agung dan megah dari Gereja Katedral

	Jakarta.
	Lebih interaktif lagi dalam memamerkan benda koleksi

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4.2 Proses Define

4.2.1 Identifikasi Maslaah

Dari hasil observasi Museum katedral Jakarta serta hasil wawancara dengan sekretaris dan pengunjung, didapatkan permasalahan berikut:

1. Ruang Pamer:
   - Kurang informatif – informasi mengenai koleksi kurang lengkap dan hanya menggunakan kertas yang delaminating (kurang atraktif), informasi mengenai benda koleksi terkesan sudah lama dan tidak diperbaharui lagi, penempatan papan informasi dengna koleksi tidak sesuai sehingga dapat membingungkan, Teknik display belum membuat pengunjung merasa teredukasi dengan baik.
   - Benda koleksi tidak aman – tidak adanya pembatas, koleksi dibiarkan terbuka, larangan untuk tidak memegang kurang jelas hanya menggunakan coretan kertas.
   - Ergonomi – beberapa benda koleksi diletakkan di dalama etalase dibagian bawah sehingga pengunjung harus jongkok untuk dapat melihatnya.
   - Pencahayaan – pencahayaan ruang pameran di lantai 2 terasa gelap dan remang-remang sehingga membuat benda koleksi terlihat kusam, kurang terawat dan menimbulkan kesan suram pada ruangan serta mata pengunjung tidak terfokus kepada benda koleksi.
   - Layout – penataan benda koleksi terlihat kurang menarik dan sirkulasi yang bersilangan karena pintu keluar-masuk museum hanya menggunakan satu pintu, hal ini dapat membuat kepadatan di datu area ketika intensitas pengunjung ramai
2. Teater Mini:
- Ergonomi – pengunjung yang duduk di barusan belakang merasa kesulitan untuk melihat layer karena ketunggian bangku yang sejajar (tidak ada leveling lantai), fasiltas di teater mini yang menggunakan proyektor menghasilkan video yang kurang jelas dan sedikit pecah. Penggunaan pintu yang tertutup menyebabkan pengunjung merasa ragu untuk masuk ruang teater.
- Kenyamanan secara visual – suasana teater yang gelap menimbulkan kesan suram pada ruangan teater.
3. Fasilitas, kondisi eksisting dan lain-lain:
- Ruang pamer di lantai 2 masih terlihat kosong dan tidak mencirikan Gereja Katedral Jakarta.
- Sirkulasi keluar-masuk museum hanya menggunakan satu pintu.
- Museum belum terfasilitasi untuk lansia, ibu hamil, dan berkebutuhan khusus.
4. Minat masyarakat umum:
- Museum kurang membranding sehingga masih banyak yang belum mengetahui keberadaan museum ini.
- Museum belum menggunakana penerapan Teknologi.
- Museum tidak menampilkan sesuatu yang atraktif dan interaktif sehingga pengunjung merasa bosan ketika di museum.
- Museum belum mencirikhaskan Gereja Katedral Jakarta.

4.2.2 Decision Matrix Method

Dari permasalahan yang ditemukan, selanjutnya diterapkan metode *Dot Vote* (*voting* bersama dengan tim desain interior) yang kemudian dikelompokan melalui metode *decision matrix* untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang memiliki dampak atau manfaat terbesar dalam perancangan Museum Katedral Jakarta.

Gambar 4.7 Dote Vote
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Gambar 4.8 Pemetaan Decision Matrix

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Point-point yang terletak dalam kedua kuadran diatas dianggap sebagai permasalahan yang memerlukan penyelesaian utama dalam perancangan Museum Katedral Jakarta. Sementara itu, point-point yang muncul dalam kuadran lainnya akan diabaikan dan tidak menjadi fokus dalam proses perancangan museum ini. Meskipun kotak berwarna merah dianggap penting, penulis tidak menekankan hal tersebut karena masalah-masalah yang muncul di dalamnya merupakan masalah yang sudah ada atau tidak terlalu penting untuk diselesaikan oleh penulis, seperti kondisi bangunan arsitektural, lokasi, dan sebagainya.

4.2.3 Analisis Hubungan & Sirkulasi Ruang

a) Studi Aktivitas

Berikut ini merupakan aktivitas yang dilakukan pengunjung serta karyawan di Museum Katedral Jakarta.

No	Area	Aktivitas	Kebutuhan Aktivitas	Pengguna
1	Lobby	• Mengisi Buku Tamu	• Meja Terima Tamu	• Pengunnjung
		• Menyambut Pengunjung	• Meja Resepsionis	• Karyawan
2	Panorama Sejarah	• Melihat Sejarah penyebaran Katolik di Batavia	• Signage • Vitrin • Pembatas • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
3	Zoma Vikariat	• Melihat Sejarah Perkembangan Gereja Katolik di Batavia	• Signage • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
		• Melihat uskup yang bertugas di Keuskupan Agung Jakarta	• Signage • Papan informasi • Display koleksi	
4	Ruang Arsip	• Menyimpan arsip-arsip mengenai Museum Katedral Jakarta	• Storage	• Karyawan
5	Kapel Adorasi	• Berdoa Pribadi	• Meja • tatami • storage	• Pengunjung • Karyawan
7	Zona Koleksi Katedral	• Melihat Sejarah pembangunan Gereja Katedral Jakarta	• Papan Informasi	• Pengunjung • Karyawan
		• Melihat Koleksi Furnitur dan benda-benda Gereja Katedral Jakarta	• Vitrin • Pembatas • Papan informasi	
8	Teater Mini	• Menonton Video	• Speaker • Layar • Proyektor • Bangku • Peredam Suara • Karpet	• Pengunjung • Karyawan

Gambar 4.9 Studi Aktivitas Museum Katedral Jakarta
Sumber: DOkumen Pribadi (2023)

No	Area	Aktivitas	Kebutuhan Aktivitas	Pengguna
9	Zona Masa Lalu	• Melihat Koleksi Buku Liturgi	• Signage • Vitrin • Pembatas • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
10	Zona Abad 17-19	• Melihat Koleksi furniture & benda-benda abad 17-19	• Signage • Vitrin • Pembatas • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
11	Zona Liturgi	• Melihat Koleksi Pakaian Liturgi	• Signage • Vitrin • Pembatas • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
12	Zona Kunjungan	• Melihat Koleksi benda-benda peninggalan Kunjungan Paus	• Signage • Vitrin • Pembatas • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
13	Storage	• Menyimpan benda-benda koleksi yang tidak dipamerkan	• Storage	• Karyawan
14	Zona Kemartiran & Relikwi	• Melihat benda-benda Relikwi	• Vitrin • Papan informasi	• Pengunnjung • Karyawan
15	Zona KAJ (Hall Serbaguna)	• Melihat seputar KAJ saat ini	• Papan informasi • Pembatas	• Pengunnjung • Karyawan
		• Area Multifungsi	• Bangku	

Gambar 4.10 Studi Aktivitas Museum Katedral Jakarta
Sumber: DOkumen Pribadi (2023)

b) Matriks Hubungan Ruang

Museum Katedral Jakarta terdiri dari 2 lantai, pada lantai 1 terdapat lobby, ruang pamer dan teater mini, sedangkan lantai 2 terdapat ruang pamer dan ruang komunal.

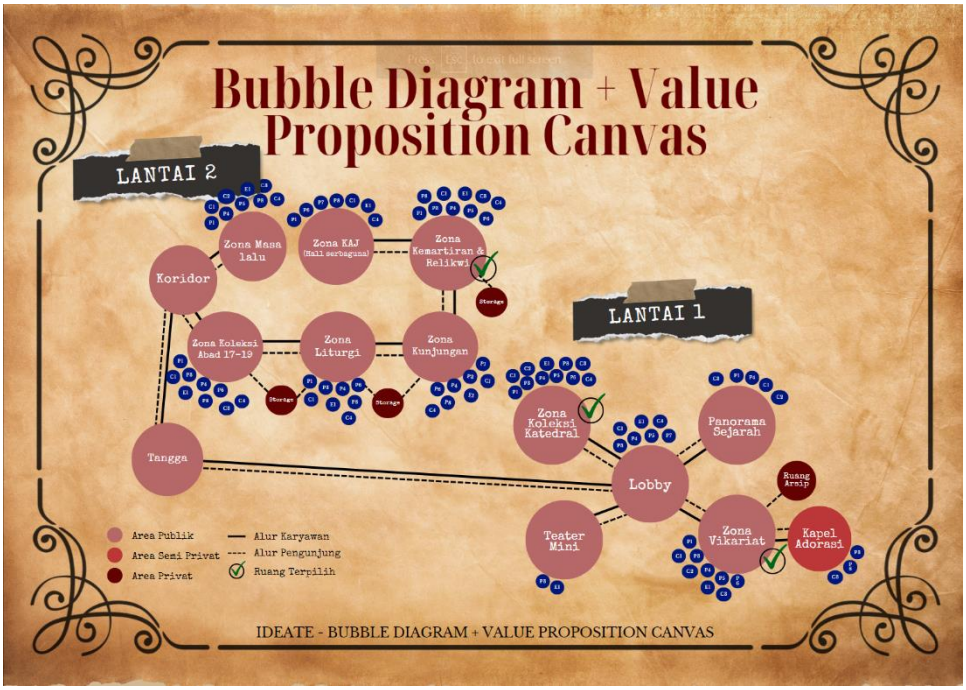
Gambar 4.11 Matriks Hubungan Ruang Museum Katedral Jakarta
Sumber: DOkumen Pribadi (2023)

Diagram di bawah ini menunjukkan tingkat keterkaitan antar ruang sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk melakukan *zoning* Kembali terkait fungsi ruangan.

c) Bubble Diagram

Diagram dibawah ini menunjukkan alur aktivitas pengunjung dan karyawan serta memetakan ruangan-ruangan dengan tingkat privasi yang berbeda. Untuk pengunjung, area lobby merupakan area pertama yang harus dikunjungi setelah melewati pintu masuk utama. Setelah itu untuk memulai kunjungan, pengunjung harus melewati zona panorama sejarah lalu zona vikariat dan akan Kembali ke lobby. Selanjutnya pengunjung memasuki lorong kedua melewati zona koleksi Katedral dan sebrangnya adalah teater mini. Didekat pintu masuk teater mini terdapat tangga yang menuju lantai 2.

Pada lantai 2 terdapat beberapa zona ruang pamer. Pengunjung memasuki zona masa lalu terlebih dahulu lalu melewati koridor untuk memasuki zona koleksi Abad 17-19, zona liturgi, zona kunjungan dan terakhir zona kemartiran dan Relikwi. Untuk keluar pengunjung dapat memutar balik sama seperti saat memasuki lantai 2 karena area komunal sementara ini ditutup.



Gambar 4.12 *Bubble Diagram & Value Proposition Canvas*
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4.3 Proses Ideation

4.3.1 Value Proposition

Tabel 4.5 Hasil Value Proposition

No.	Data	Solution Ideas	Value Proposition
The Problems			
1	Banyak benda koleksi yang tidak memiliki papan informasi	Penambahan media visual dalam penyampaian informasi baik digital maupun cetak.	Penambahan media visual dalam penyampaiannya. Serta sarana interaktif dan edukatif dengan pendekatan inclusive museum.
2	Tidak tersedia fasilitas untuk lansia/ difabel untuk naik ke lt 1	Penambahan railing tangga disebelah kiri tangga.	Penambahan railing tangga disebelah kiri tangga.
3	Interior ruang pameran yang tidak memiliki ciri khas Gereja Katedral Jakarta	Redesain interior yang memaksimalkan fungsi serta estetika museum yang mencirikhaskan Katedral Jakarta.	Redesain interior yang memaksimalkan fungsi serta estetika museum dengan menggunakan gaya Neo Gothic yang mencirikhaskan Katedral Jakarta dengan.
4	Sirkulasi yang kurang jelas	Mengatur kembali alur sirkulasi ruang pameran.	Mengatur kembali alur sirkulasi ruang pameran.
5	Tidak terdapat signage alur pameran	Memberikan Signage alur.	Memberikan Signage alur pameran.
6	Tidak terdapat lampu sorot ke objek pameran.	Penggunaan spot light dengan memperhatikan intensitas dan arah.	Penggunaan spot light dengan memperhatikan intensitas dan arah sesuai dengan jenis benda

			pameran.
7	Jalur masuk dan keluar menjadi satu	Jalur masuk dan keluar dibedakan.	Jalur masuk dan keluar dibedakan.
8	Banyak benda koleksi yang belum terpajang	Memberikan space pameran sesuai dengan kategori	Memberikan space pameran sesuai dengan kategori
The Copetition			
1	Papan informasi benda koleksi yang jelas	Memberikan papan informasi yang jelas dan menarik mengenai benda yang dipamerkan.	Memberikan papan informasi yang jelas dan menarik dalam bentuk digital dan cetak mengenai benda yang dipamerkan.
2	Teknik display yang tertata dengan baik	Penataan display sesuai dengan timeline.	Penataan display sesuai dengan timeline.
3	Pencahayaan ruang pameran maupun ke benda koleksi yang tepat	Pemberian pencahayaan *general lighting* dan *task lighting*	Pemberian pencahayaan *general lighting* dan *task lighting*
4	Elemen estetis yang tepat dengan jenis museum	Dekorasi elemen estetis ditonjolkan bergaya Neo Gotik	Dekorasi elemen estetis ditonjolkan bergaya Neo Gotik
The Experience			
1	Suasana ruangan yang terkesan mencekam	Redesain interior museum yang memerhatikan pencahayaan dan estetika sesuai dengan kronologi dan tematiknya melalui desain modern yang tetap memperhatikan branding instansi terkait.	Redesain interior museum yang memerhatikan pencahayaan dan estetika sesuai dengan kronologi dan tematiknya melalui desain modern yang tetap memperhatikan branding instansi terkait.
2	Tidak terdapat audio pada ruang pameran.	Pemberian audio visual pada ruang pameran untuk meningkatkan suasana ruang.	Pemberian audio lagu instrumental pada ruang pameran untuk meningkatkan suasana ruang.

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Keterangan:

- Warna merah muda diberikan pada *value proposition* yang dinilai kurang penting atau sudah pasti dimasukkan pertimbangan desain.

4.3.2 Konsep dan Implementasi Desain

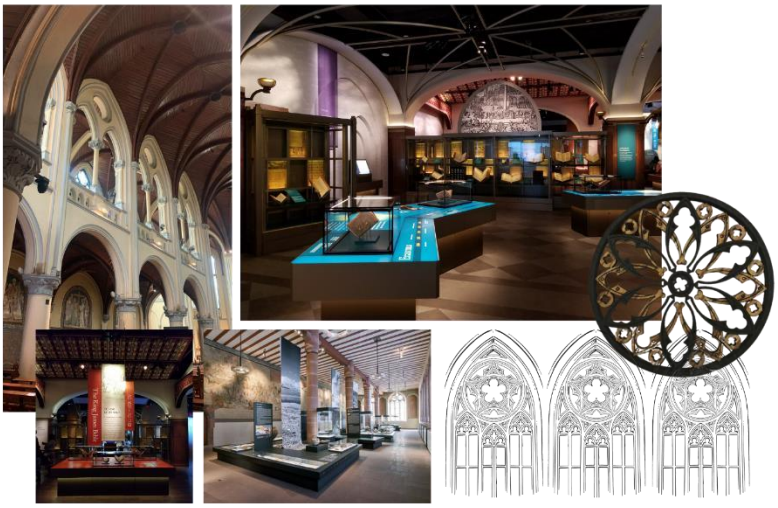
a) Konsep Makro

Dari hasil observasi, studi literatur, wawancara dengan pengunjung dan sekretaris Museum Katedral Jakarta, didapatkan solusi desain interior yang mempertimbangkan konsep Neo Gotik.

Gambar 4.13 Tree Method Perancangan Museum Katedral Jakarta

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

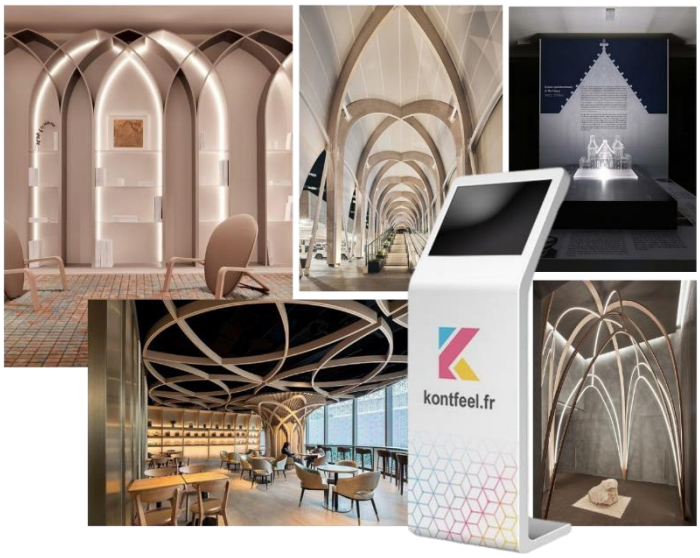
1. **Neo Gotik**



Gambar 4.14 Konsep Makro Neo Gothik
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Konsep Neo Gotik merupakan gaya yang diambil dari arsitektur Gereja Katedral Jakarta itu sendiri untuk menciptakan kesan megah, dan agung. Pada perancangan desain interior Museum Katedral Jakarta, konsep Neo Gotik diciptakan melalui penerapan desain pada lantai, tembok, plafon dan elemen estetis.

2. **Desain Modern**



Gambar 4.15 Konsep Makro Desain Modern
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Desain interior modern pada museum biasanya menggabungkan elemen-elemen kontemporer dan teknologi terkini untuk menciptakan pengalaman pengunjung yang menarik.

3. Identity pada Compeny Profile

Gambar 4. 16 Konsep Makro *Indentity* pada *Compeny Profile*
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Mengadopsi ide awal dan mengembangkannya sesuai dengan tren untuk menciptakan pengalamanbaru berkunjung ke museum. Konsep ini diwujudkan melalui desain interior yang menarik dengan instalasi visual grafis dan penerapan ide dekorasi terbaru yang tidak monoton.

b) Konsep Mikro

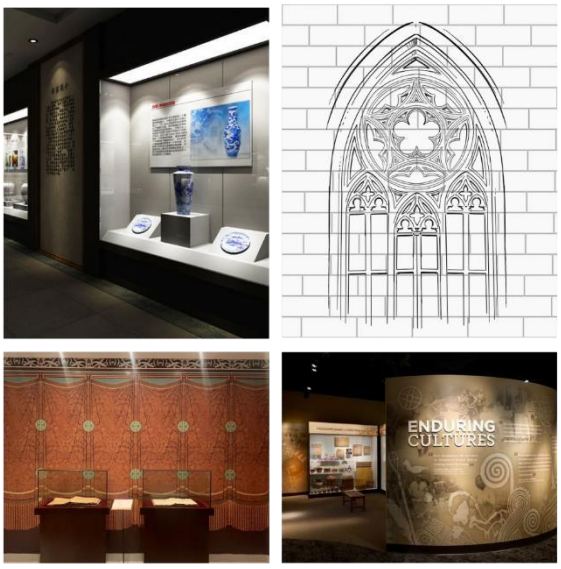
Untuk mendukung konsep makro, berikut ini konsep mikro yang merupakan perencanaan konsep pada elemen interior Museum Katedral Jakarta.

1. Plafon

Gambar 4.17 Konsep Mikro Plafon
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Konsep plafon memperlihatkan bentuk gaya Neo Gotik dengan membuat bentuk vault atau atap lengkung sehingga tidak menghilangkan suasana khas bangunan Gereja Katedral Jakarta. Disamping itu, untuk menciptakan suasana museum yang modern tetap mepertahankan ekspos ceiling, digunakan permainan rangka plafon berbentuk vault yang disederhanakan. Khusus pada ruang teater mini, digunakan panel akustik serta gypsum untuk menghasilkan kenyamanan akustika yang baik.

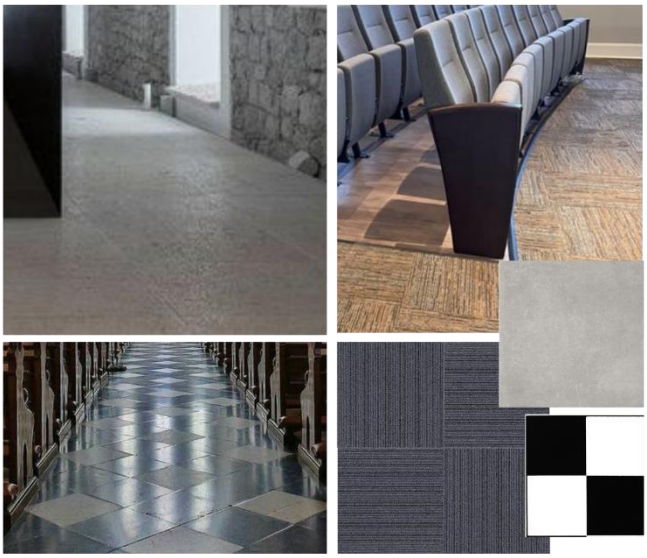
2. Dinding



Gambar 4.18 Konsep Mikro Dinding
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Dalam menyusun desain interior, beberapa dinding ruang pamer akan dikonsep dengan menutupinya menggunakan vitrin display pameran. Dengan pendekatan ini, perubahan besar pada struktur dinding tidak dibutuhkan, dan dinding-dinding tersebut akan dicat dengan warna concrete atau putih untuk mencapai tampilan yang bersih dan seragam. Sementara itu, untuk menciptakan atmosfer Gereja Katedral, dinding yang tidak tertutup oleh display akan didekorasi dengan wallpaper yang menampilkan motif yang sama dengan yang terdapat di Gereja, serta menggunakan motif bata yang sesuai dengan tema zona ruang pameran yang bersangkutan. Dengan demikian, pengaturan ini tidak hanya menjaga konsistensi desain, tetapi juga menciptakan hubungan visual yang kuat antara ruang pamer dan karakteristik unik Gereja Katedral.

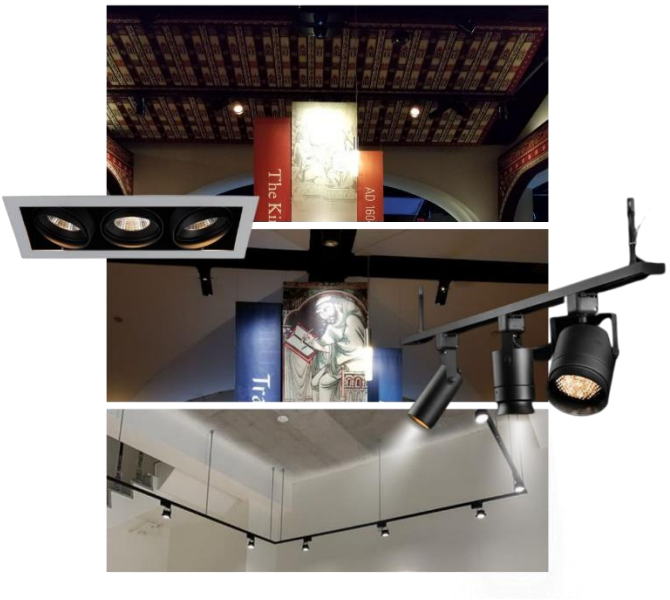
3. Lantai



Gambar 4.19 Konsep Mikro Lantai
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Dalam perancangan interior, konsistensi elemen desain di area lobby dan Zona Koleksi Katedral menjadi prioritas, termasuk pemilihan jenis lantai yang akan mengikuti keserasian dengan ruang Gereja Katedral. Di sana, akan digunakan jenis lantai yang sama guna mempertegas karakteristik zona tersebut. Sebagai kontras, lantai di zona pameran lainnya akan dirancang dengan motif *concrete* untuk menghindari efek pantulan cahaya yang mengganggu, sementara di teater mini, karpet akan menjadi pilihan utama untuk meredam suara dan menciptakan lingkungan yang nyaman selama pertunjukan berlangsung. Dengan demikian, setiap zona dalam museum ini dirancang dengan perhatian khusus terhadap fungsi dan atmosfer yang diinginkan.

4. Pencahayaan



Gambar 4.20 Konsep Mikro Pencahayaan
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Pencahayaan buatan di ruang pamer dirancang dengan menggunakan kombinasi railing spot light dan downlight. Railing spot light diposisikan dengan cermat untuk menyoroti objek koleksi secara spesifik, memberikan penekanan visual yang optimal. Sementara itu, downlight digunakan untuk memberikan iluminasi merata pada area tertentu, menciptakan suasana yang nyaman dan lembut tanpa kesan terlalu terang. Pendekatan ini bertujuan untuk menghindari efek cahaya yang terlalu intens dan mendukung fokus pengunjung pada benda koleksi yang dipamerkan. Dengan menggunakan pencahayaan umum yang dipertimbangkan, desain ini menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memungkinkan pengalaman pengunjung yang mendalam dalam menikmati setiap detail dari koleksi yang dipajang.

5. Furnitur

Gambar 4.21 Konsep Mikro Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Furnitur yang disesuaikan dengan barang koleksi menjadi elemen estetis dalam desain ruang pamer. Setiap furnitur dirancang khusus untuk menyesuaikan dan menonjolkan keunikan dari masing-masing barang koleksi. Objek-objek dinding yang memerlukan perhatian ekstra dapat ditempatkan dengan tepat di dalam *display vitrine*, menciptakan presentasi yang estetis dan terlindungi.

Selain itu, sejumlah bench ditempatkan dengan baik di berbagai titik strategis dalam ruang pamer. *Bench* ini dirancang untuk memberikan tempat duduk yang nyaman kepada pengunjung yang ingin bersantai atau secara santai mengamati benda-benda koleksi yang dipamerkan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang ramah dan mengundang interaksi yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati setiap momen eksplorasi mereka di dalam ruang pamer dengan kenyamanan.

6. Elemen Estetis

Dalam mendesain interior, kehadiran elemen estetis menjadi fokus penting, khususnya dalam memperoleh inspirasi dari pola arsitektur neo gotik, seperti rosetta window. Elemen estetis ini akan diadaptasi sebagai lampu gantung yang menghiasi langit-langit atau menjadi bagian dari elemen estetis plafon, menciptakan atmosfer yang megah dan memancarkan nuansa neo gotik yang khas.

Gambar 4.22 Konsep Mikro Elemen Estetis
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Chandelier dinding berbentuk salib, sejalan dengan desain yang ada di dalam Gereja Katedral, akan ditempatkan dengan penuh pertimbangan di beberapa titik khusus dalam zona pameran. Fungsinya tidak hanya sebagai pencahayaan, tetapi juga sebagai elemen dekoratif yang menyatu dengan tema arsitektur, memberikan kesan khusus dan menciptakan keterikatan visual antara ruang pameran dengan karakteristik unik Gereja Katedral. Pendekatan ini bertujuan untuk menghadirkan unsur estetika yang kuat, menciptakan pengalaman visual yang mendalam bagi pengunjung dan menegaskan tema arsitektural yang diusung.

7. Media dan Teknologi

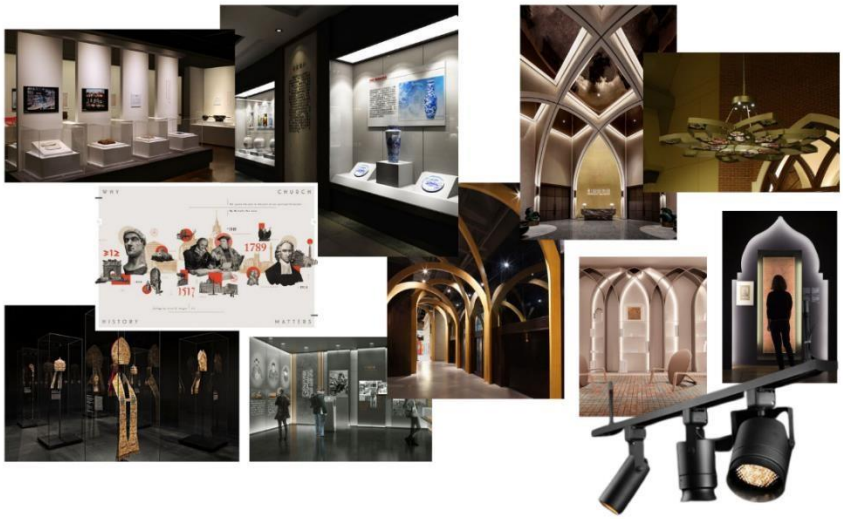
Penerapan media dan teknologi menjadi bagian penting dalam menyajikan pengalaman interaktif dan informatif di dalam museum. Signage penunjuk arah diperkaya dengan teknologi modern, sementara Digital Interactive Screen digunakan sebagai alat yang memungkinkan pengunjung untuk mengeksplorasi isi buku yang dipamerkan dengan cara yang dinamis dan interaktif.

Gambar 4.23 Konsep Mikro Media dan Teknologi
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Teknologi juga merambah pada elemen-elemen visual, seperti pada pencahayaan 72eknologi bangunan Gereja Katedral Jakarta yang terbuat dari 72eknolo. Penerangan 72eknologi menggunakan 72eknologi canggih untuk menciptakan efek yang memukau, menyoroti detail-detail yang menakjubkan dari struktur bangunan tersebut. Di sisi lain, proyektor digunakan dengan bijak dalam ruang pameran untuk memperkuat narasi dan memberikan dimensi visual yang kaya kepada pengunjung. Pendekatan ini bertujuan untuk menggabungkan elemen tradisional dengan kemajuan 72eknologi, menciptakan pengalaman museum yang unik dan mendalam.

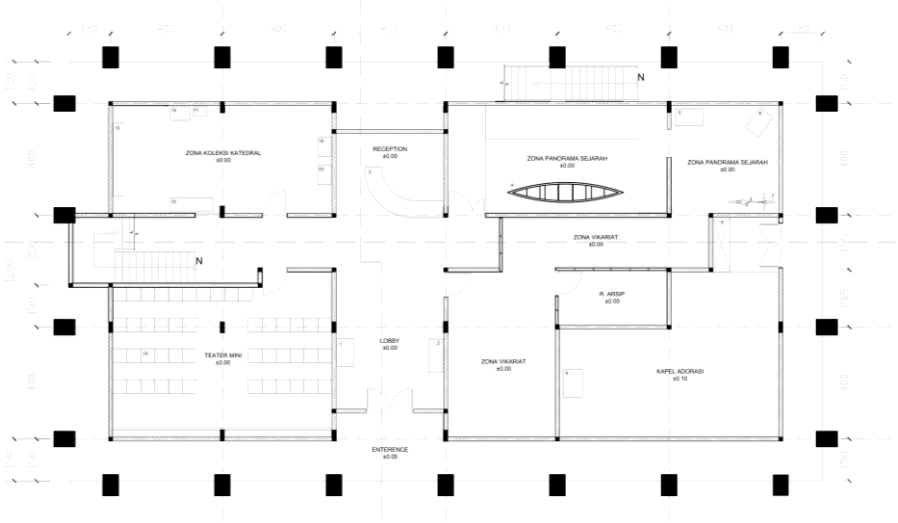
4.4 Proses Prototype

4.4.1 Moodboard Keseluruhan



Gambar 4.24 Moodboard Keseluruhan
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4.4.2 Pengembangan Layout

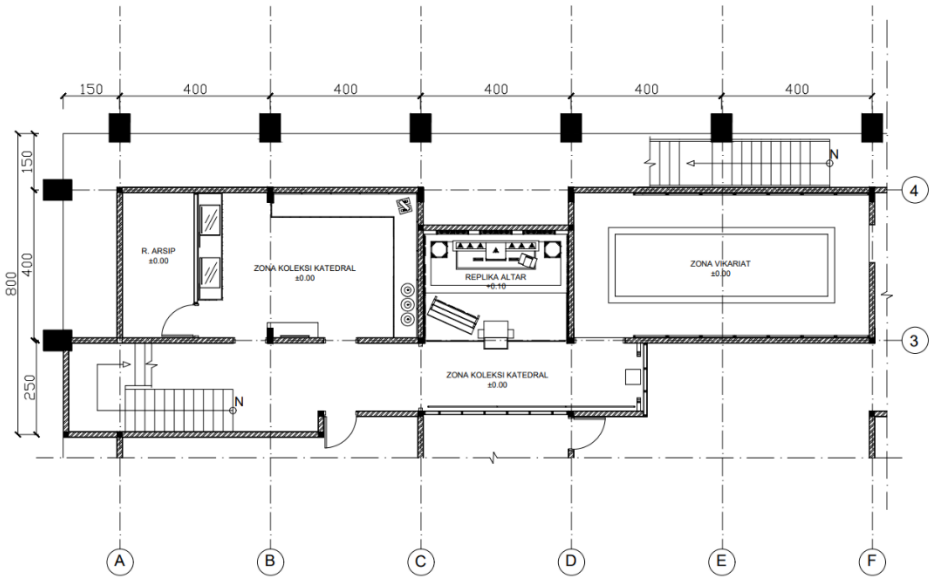


Gambar 4.25 Pengembangan Pertama Layout Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Sirkulasi pengunjung:

Pintu masuk utama – area *Lobby* – resepsionis – Zona Panorama Sejarah – Zona Vikariat kembali ke area *Lobby* – Zona Koleksi Katedral – Mini Teater – naik tangga menuju ke lantai 2.

Pada pengembangan ini hanya terdapat penambahan *signage* penunjuk arah zona pameran. Kondisi ini mengikuti eksisting asli Museum Katedral Jakarta. Hal ini menjadi bahan evaluasi karena terdapat sirkulasi menyilang antar pengunjung yang baru datang, pengunjung yang akan ke zona berikutnya, dan pengunjung yang akan keluar di area *Lobby*.



Gambar 4.26 Pengembangan Kedua Layout Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

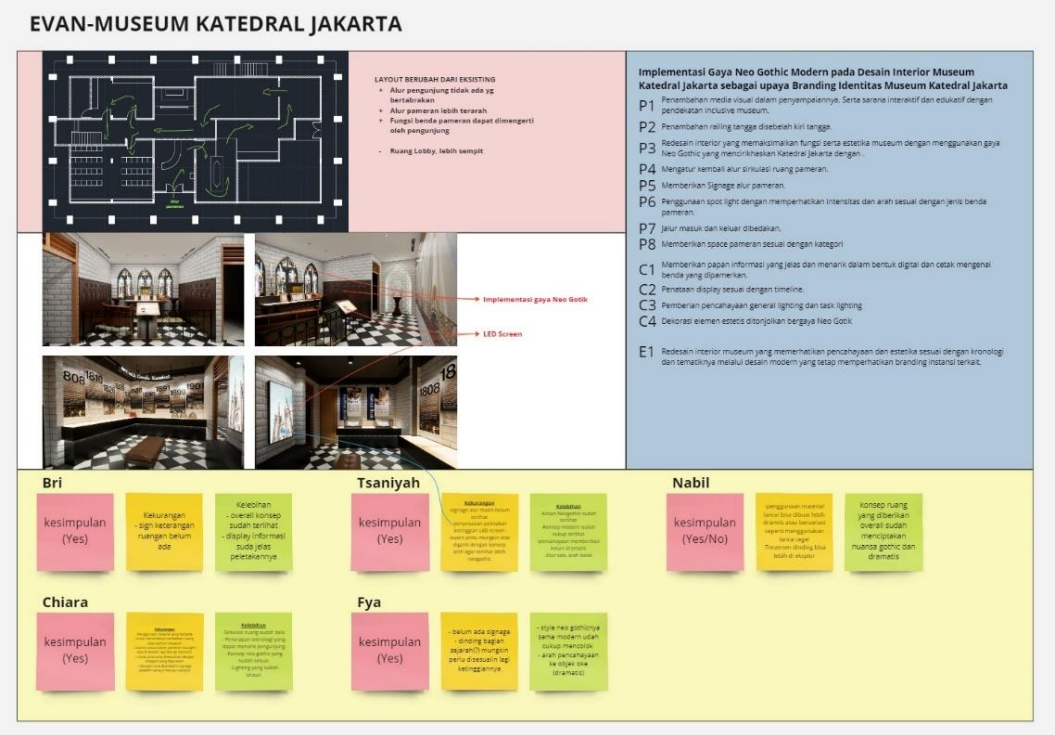
Sirkulasi Pengunjung:

Pintu masuk utama – area Lobby – Zona Panorama Sejarah – Zona Vikariat – Zona Koleksi Katedral – Mini Teater – Tangga menuju Lantai 2 – Zona Masa Lalu dalam Pustaka – Zona Koleksi Abad 17-19 – Zona Liturgi – Zona Kunjungan – Zona Kemartiran & Relikwi – Zona KAJ Aktual – Pintu Keluar.

Hal yang perlu dipertahankan dari pengembangan kedua layout furnitur kedua ini, yaitu terdapat penyempitan dan penyekatan pada area Lobby sehingga area Lobby dan resepsionis menjadi satu ruangan. Hal ini dapat berdampak pada sirkulasi pengunjung yang tidak adanya sirkulasi menyilang antar pengunjung dan menghasilkan sirkulasi satu arah. Zona panorama sejarah dialihfungsikan menjadi Zona Vikariat dan Zona Vikariat dialihfungsikan menjadi Zona Panorama Sejarah.

Pada Zona Vikariat, sirkulasi pengunjung kurang baik dikarenakan papan urutan uskup yang menjabat di Keuskupan Agung Jakarta dapat kurang diperhatikan oleh pengunjung karena peletakkannya yang sejajar dengan dinding ruangan. Selain itu juga tidak terdpaatnya bangku untuk pengunjung.

Gambar 4.27 Pengembangan Ketiga Layout Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 4.28 Hasil Testing Pengembangan Ketiga Layout Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

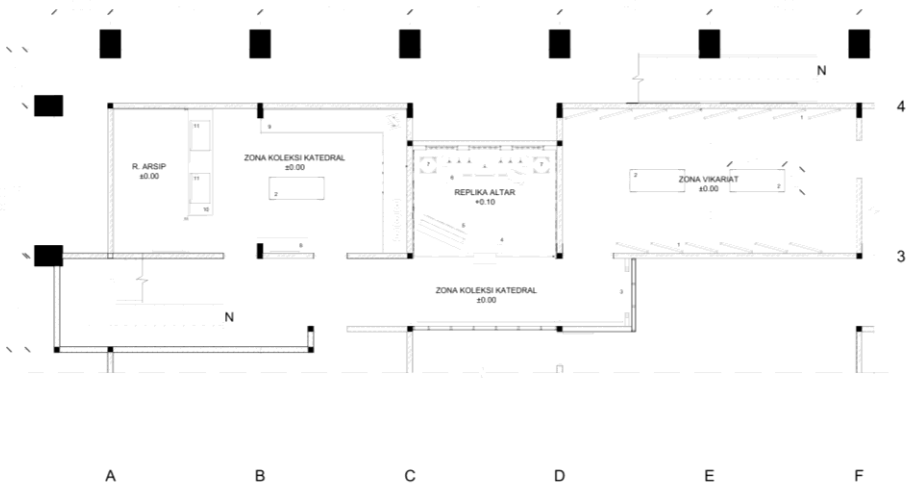
Sirkulasi Pengunjung:

Pintu masuk utama – area Lobby – Zona Panorama Sejarah – Zona Vikariat – Zona Koleksi Katedral – Mini Teater – Tangga menuju Lantai 2 – Zona Masa Lalu dalam Pustaka – Zona Koleksi Abad 17-19 – Zona Liturgi – Zona Kunjungan – Zona Kemartiran & Relikwi – Zona KAJ Aktual – Pintu Keluar.

Layout Furnitur yang ketiga ini dirasa sudah menjadi layout yang paling optimal. Semua ruang pameran menggunakan sirkulasi satu arah. Pada Zona Vikariat, peletakkan papan uskup sedikit menyerong kearah datangnya pengunjung sehingga penggunjung akan mengetahui papan tersebut dan melihatnya. Selain itu di beberapa zona diberikan *bench* untuk pengunjung yang ingin duduk.

4.4.3 Finalisasi Pengembangan Layout

Setelah melakukan beberapa kali pengembangan pada tahap *prototype*, didapatkan desain layout Museum Katedral Jakarta yang mempertimbangkan penyampaian informasi secara efisien dan menarik serta mempertimbangkan arah sirkulasi pengunjung agar tidak terdapat sirkulasi menyilang.



Gambar 4.29 Desian Final Layout Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Setelah pengunjung masuk ke area *Lobby* dan melakukan registrasi, pengunjung dapat memasuki Zona Panorama Sejarah melewati ruang pameran lalu melewati Zona Vikariat setelah itu, pengunjung akan memasuki Zona Koleksi Katedral dan dapat mengunjungi Teater Mini untuk melihat video *Profile* Museum Katedral Jakarta sebelum naik ke lantai 2. Setelah menaiki tangga pengunjung diarahkan ke Zona Masa Lalu dalam Pustaka pada ruangan ini pengunjung dapat melihat-lihat koleksi buku liturgi. Setelah itu, pengunjung diarahkan ke Zona Koleksi Abad 17-19. Kemudian melewati Zona Liturgi pengunjung dapat melihat pakian liturgi yang digunakan pada masa lalu. Untuk zona berikutnya adalah Zona Kunjungan dan Zona Kemartiran, dan diakhiri memasuki Zona KAJ Aktual sebelum pintu keluar.

4.4.4 Pengembangan Gambar Perspektif Ruang Terpilih

Setelah mendapatkan layout furnitur dan alur pamer yang tepat, berikut ini merupakan gambar perspektif ruang terpilih.

Gambar 4.30 Pengembangan Perspektif Pertama Ruang Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Gambar 4.31 Zona Vikariat
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

- Konsep Teknologi
  Pengaplikasian Teknologi belum terlihat.

- Interaktif

1. Poin interaktif baru muncul pada *interactive screen* pada Zona Koleksi Katedral.
2. Penambahan audio untuk meningkatkan suasana ruang pamer.

- Informatif

1. Teknik *display* yang belum optimal karena penempatan benda koleksi belum tepat.
2. Ruangan masih terasa pendek.
3. Ruangan masih terkesan gelap.

Gambar 4.32 Pengembangan Kedua Ruang Terpilih Zona Vikariat
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Gambar 4.33 Pengembangan Kedua Ruang Terpilih Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Gambar 4.34 Pengembangan Kedua Ruang Terpilih Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

4.5 Hasil Desain

Setelah melakukan 3 kali pengembangan desain pada tahap *prototype*, dilakukan penyempurnaan hasil desain ruang terpilih ini dengan mempertimbangkan ergonomic penempatan dan ketinggian furniture. Dengan memperhatikan teknik pamer yang interaktif dan informatif, didapatkan hasil desain ruang terpilih sebagai berikut.

4.5.1 Ruang Terpilih I (Zona Vikariat)

Gambar 4.35 Zona Vikariat
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pada saat masuk area Zona Vikariat, disediakan area souvenir dimana pengunjung dapat berswab foto yang interaktif dan mengajak pengunjung untuk berpartisipasi secara aktif.

Gambar 4.36 Zona Vikariat
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pada Zona Vikariat, desain interior menggunakan gabungan elemen arsitektural klasik dan modern. Kolom kayu yang dibuat melengkung menciptakan ritme visual yang elegan dipadukan dengan elemen logam dan kaca sebagai sentuhan modern. Pencahayaan buatan merata menonjolkan detail arsitektural, sementara lantai berpola klasik menambah kesan mewah. TV LED, *Parabolic Speaker*, dan kotak vitrine menambah nilai fungsional dan edukatif. Tata letak simetris serta penggunaan warna monokrom dengan aksen merah memberikan harmoni dan kontras visual yang menarik, menciptakan ruang yang estetis dan fungsional.

4.5.2 Ruang Terpilih II (Zona Koleksi Katedral)

Gambar 4.37 Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pada Zona Koleksi Katedral, digunakan salah satu sudut ruangan dengan desain interior yang memadukan elemen religius dan modern secara harmonis. Langit-langit dihiasi dengan kaca patri untuk memberikan nuansa klasik yang mendalam dan patung religius yang berdiri di bawah jendela kaca patri digunakna untuk semakin menegaskan suasana sakral. Lantai dengan pola hitam-putih memberikan kontras visual yang kuat dan klasik. Elemen modern terlihat pada *interactive screen* yang memberikan informasi kepada pengunjung menganai interior Gereja Katedral. Desain kayu pada dinding ditambahkan untuk menambah kehangatan dan keselarasan dengan elemen arsitektural lainnya.

Gambar 4.38 Area Sejarah pada Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pada Area Sejarah, penggunaan panel dinding yang diatur secara kronologis untuk memberikan alur cerita visual yang jelas dan mudah diikuti oleh pengunjung. Warna latar belakang coklat keemasan dengan efek usang digunakan untuk memberikan nuansa historis yang elegan. Pencahayaan dari atas yang lembut menyoroti setiap teks dan gambar, memastikan keterbacaan tanpa mengabaikan atmosfer yang tenang dan reflektif. Salah satu bagian dari desain interior yang memadukan elemen artistik dan historis adalah penggunaan langit-langit dengan *Led Screen* yang menampilkan video untuk menambah dimensi visual dan atmosfer yang mendalam pada ruang. *Led Screen* tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga menciptakan titik fokus yang mengarahkan pandangan pengunjung ke atas, memberikan rasa kagum dan keagungan.

Gambar 4.39 Area Benda Koleksi pada Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pada salah satu ruangan di Zona Koleksi Katedral terdapat *display vitrine* untuk memajang benda koleksi dengan aman dengan permainan komposisi peletakan antar benda memberikan kesan keterkaiatan satu dengan yang lain. Sistem pencahayaan juga diperhitungkan agar pengunjung dapat melihat detail-detail halus terlihat dengan jelas.

Gambar 4.40 Area Benda Koleksi pada Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

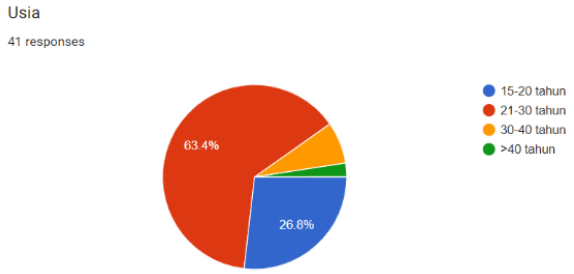
Gambar 4.41 Lorong Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Interactive book juga digunakan agar pengunjung dapat melihat isi buku yang berada dalam *display case* tanpa menyentuhnya langsung. Desain panel kusen pintu yang menempel dengan plafon memberikan kesan tinggi pada ruangan tersebut. Penanda arah berwarna merah marun dengan teks putih dibuat agar pengunjung dapat bernavigasi dengan mudah, sementara bingkai hitam dekoratif pada bagian atas penanda menambah elemen visual yang menarik.

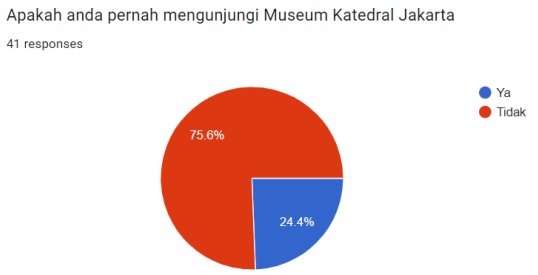
4.6 Validasi Desain

Tahap penyebaran validasi mengenai hasil desain dilakukan melalui kuesioner pada tiap kriteria pengguna. Kriteria pengguna pernah mengunjungi museum baik museum katedral Jakarta maupun museum lainnya dan masyarakat umum. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan validasi dengan indeks kepuasan pelanggan. Kuesioner disebar secara berkala pada 41 responden menggunakan media Google Form. Pada kuesioner, responden dapat menilai hasil desain dengan variabel pernyataan yang diberikan, menggunakan skala penilaian 1-5, di mana 1 berarti Sangat Tidak Setuju dan 5 berarti Sangat Setuju.

Responden yang telah mengisi kuesioner dengan kriteria sebanyak 26,8% dari kalangan usia 15-20 tahun, 63,4% berasal dari kalangan usia 21-30 tahun, 7,3% berasal dari kalangan usia 30-40 tahun, dan 2,4% dari usia lebih dari 40 tahun. Untuk kriteria responden 24,4% berasal dari sudar pernah mengunjungi Museum Katedral Jakarta dan75,6% berasal dari belum pernah mengunjungi Museum Katedral Jakarta.



Gambar 4.42 Hasil Sebaran Usia Responden Validasi Desain
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 4.43 Hasil Sebaran Kriteria Responden Validasi Desain
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan melalui kuesioner yang dikategorikan dari zona yang ada di Museum Katedral Jakarta. Berikut kesimpulan dari hasil kuesioner pada Zona Vikariat dan Zona Koleksi Katedral.

Gambar 4.44 Validasi Desain Zona Vikariat
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Gambar 4.45 Validasi Desain Zona Koleksi Katedral
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan tentang perancangan yang berjudul Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta, diantaranya adalah:

1. Pengimplementasian perubahan pada Museum Katedral Jakarta agar sesuai dengan perkembangan zaman tanpa mengubah identitasnya, dilakukan dengan cara penerapan gaya arsitektur neo-gotik pada desain interior, seperti pada panel dinding, furniture, dan elemen estetis ruangan. Selain itu juga dipadukan dengan peningkatan teknologi melalui pemasangan layar interaktif, *parabolic speaker*, dan proyektor imersif di Zona Vikariat dan Zona Koleksi Katedral.
2. Dalam menata benda koleksi pameran agar terlihat menarik maka dilakukan dengan cara mengelompokan berdasarkan tema dan agar tersimpan dengan optimal maka dilakukan dengan cara penggunaan pencahayaan yang tepat, dan display kaca untuk melindungi benda koleksi.

Dengan diimplementasikannya konsep tersebut, diharapkan Museum Katedral Jakarta dapat menjadi tempat perlestarian budaya yang optimal dan dapat memberikan pengalaman yang lebih berkesan bagi pengunjung.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk development lanjutan dari rancangan desain interior Zona Vikariat dan Zona Koleksi Katedral pada Museum Katedral Jakarta diantaranya adalah:

1. Pemberian beberapa firnutur tambahan pada Zona Vikariat guna memberikan tempat untuk penambahan koleksi secara berkala dikemudian harinya.
2. Ukuran font pada berbagai aspek dapat disesuaikan dengan target pengunjung karena tidak hanya pengunjung muda saja pada museum ini.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

Administrator. (2019, Januari 29). *Apa itu Museum?* Retrieved from KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,: https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum

Association, A. L. (2017). *Virtual Reality*. Retrieved from American Library Association: https://www.ala.org/tools/future/trends/virtualreality

BABARO, W. L. (2010). *MUSEUM BUDAYA.* Yogyakarta: 2010.

Dyan Nugraha, I. N. (2021). *Perancangan Museum Astronomi di Banda Aceh Melalui Pendekatan Metafora*, 7.

Hendrik, H. (2020). TIDAK ADA WAKTU:. *Jurnal Kebudayaan*, 28-29.

Jakarta, G. D. (1993). Keputusan Gubernur Kepala Daerah Khusus Ibukota Jakarta. *Penetapan Bangunan-bangunan Bersejarah di Daerah Khusus Ibukota Jakarta sebagain Benda Cagar Budaya*, No. 475.

Kebudayaan, Departemen Pedidikan dan. (1993/1994). *Pedoman Teknis Sarana Pameran di Museum.*

Kepresidenan, M. (2020, Februari 17). *Pengertian Museum*. Retrieved from Museum Kepresidenan Balai Kirti: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/

Komisi Komunikasi Sosial KAJ. (n.d.). *Sejarah singkat KAJ*. Retrieved from KAJ.or.id: https://www.kaj.or.id/keuskupan-agung-jakarta/sejarah-singkat-keuskupan-agung-jakarta

Nami. (2019, Februari 14). *Kecanggihan 5 Teknologi di Museum Digital dan Penerapannya di Indonesia Hingga Saat Ini*. Retrieved from Monster AR: https://monsterar.net/2019/02/14/5-teknologi-museum-digital/

Negara, L. (2022). *Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya.* Jakarta.

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya. (2022). Jakarta.

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya. (2022). Jakarta: 3 Januari 2022.

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. (2015). Jakarta: 19 Agustus 2015.

Priyono, G. E. (2010). Tugas Akhir. In G. E. Priyono, *Desain Interior Museum Kota Surakarta dengan Pendekatan* (pp. 20-21). Surakarta: perpustakaan.uns.ac.id.

S.P.Honggowidjaja. (2003). PENGARUH SIGNIFIKAN TATA CAHAYA. *Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra*, 1-15.

Sabika Amalina, F. W. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi) 2017*, 50-55.

Setiawan, B., & Hartanti, G. (2014). PENCAHAYAAN BUATAN PADA PENDEKATAN TEKNIS. *HUMANIORA Vol.5 No.2*, 1222-1233.

Sutaarga, M. A. (1997/1998). In M. A. Sutaarga, *PED OMAN* (pp. 19-20). Jakarta: DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN .

Sylvia Milleni, I. C. (2023). ELEMEN-ELEMEN ARSITEKTUR NEO-GOTIK. *Jurnal RISA (Riset Arsitektur)*, 299 - 316.

Tiffany Chandra, A. R. (2013). SIMULASI PENCAHAYAAN ALAMI DAN BUATAN DENGAN. *Jurnal Arsitektur Komposisi, Vol. 10, No. 3*, 171-181.

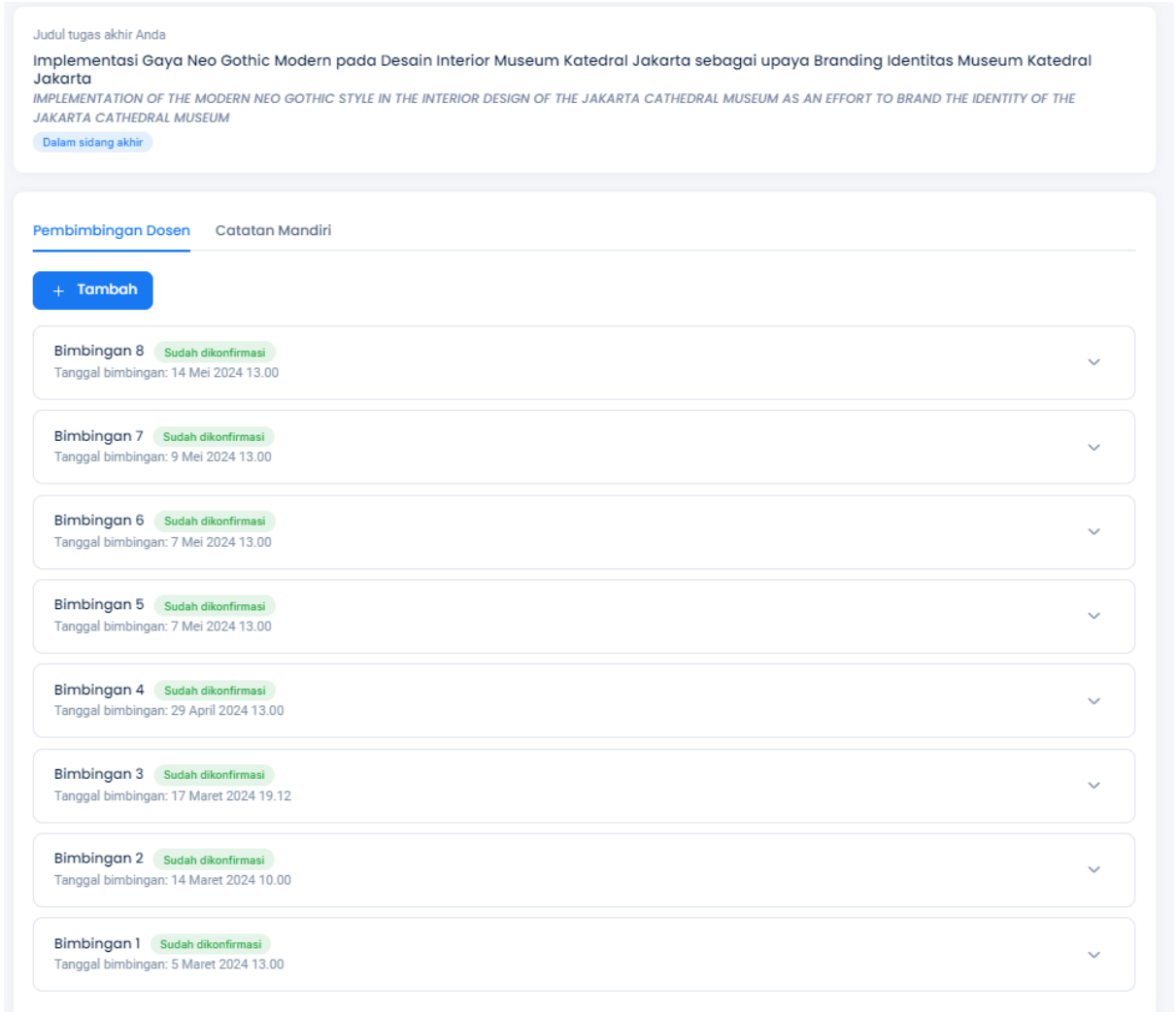
TYAS, E. W. (2013). Seri Buku 08: Gaya Arsitektur Neo Gotik pada Katedral St. Peter dan St. Paul, Belgia. In A. U. 2013, *Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia* (p. III).

LAMPIRAN

Daftar Lampiran:

1. Dokumen Administratif Tugas Akhir:
    a. Lembar Asistensi Keseluruhan
    b. Form Revisi Kolokium I
    c. Form Revisi Kolokium II
    d. Berita Acara Sidang Akhir
    e. Form Revisi Sidang Akhir
2. Gambar Kerja
3. Gambar Perspektif 3D
4. Rencana Anggaran Biaya

1. **Dokumen Administratif Tugas Akhir:**
   a. Lembar Asistensi Keseluruhan



Judul tugas akhir Anda

Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta

IMPLEMENTATION OF THE MODERN NEO GOTHIC STYLE IN THE INTERIOR DESIGN OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM AS AN EFFORT TO BRAND THE IDENTITY OF THE JAKARTA CATHEDRAL MUSEUM

Dalam sidang akhir

Pembimbingan Dosen | Catatan Mandiri

+ Tambah

Bimbingan 8	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 14 Mei 2024 13.00
Bimbingan 7	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 9 Mei 2024 13.00
Bimbingan 6	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 7 Mei 2024 13.00
Bimbingan 5	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 7 Mei 2024 13.00
Bimbingan 4	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 29 April 2024 13.00
Bimbingan 3	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 17 Maret 2024 19.12
Bimbingan 2	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 14 Maret 2024 10.00
Bimbingan 1	Sudah dikonfirmasi	Tanggal bimbingan: 5 Maret 2024 13.00

b. Form Revisi Kolokium I

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

LEMBAR PERBAIKAN
KOLOKIUM I

Nama : Evan Farrel Theodore
NRP : 5029201056
Judul : Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta.
Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.
Penguji 1 : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
Penguji 2 : Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch.
Tanggal : Jumat, 5 April 2024 (09.00-10.00 WIB)

No.	Deskripsi Perbaikan/Penyempurnaan	Nama Pembimbing/Penguji Korespondensi
1.	Mengidentifikasi benda koleksi - peletakkan dan keamanan	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
2.	Menjelaskan storyline tiap zona dan rencana alur pameran	
3.	Menjabarkan detail pengunjung	
4.	Penambahan teknologi audio pada ruang pamer	Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch.
5.	Desain dapat menggambarkan kesan keagungan.	

c. Form Revisi Kolokium II

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

LEMBAR PERBAIKAN
KOLOKIUM II

Nama : Evan Farrel Theodore
NRP : 5029201056
Judul : Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta.
Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.
Penguji 1 : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
Penguji 2 : Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch.
Tanggal : Senin, 3 Juni 2024 (14:00 - 15:00 WIB)

No.	Deskripsi Perbaikan/Penyempurnaan	Nama Pembimbing/Penguji Korespondensi
1.	Permasalahan 1 dan 3 bisa disatukan	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
2.	Permasalahan penting adalah ukuran ketingggian plafond, dimana desain klasik memerlukan skala yang tinggi. Sebaiknya dituliskan di permasalahan. Garis-garis vertical bisa diperbanyak	
3.	Sign system belum terlihat	
4.	Penambahan kaca patri dan lukisan pada plafond	Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch.
5.	Headset perlu dipikirkan lagi supaya bisa lebih efisien.	
6.	Perlu ditambahkan pojok/ area souvenir	
7.	Ada baiknya benda pamer merupakan copy dari bendanya bukan wall paper	

d. Berita Acara Sidang Akhir

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

BERITA ACARA
SIDANG AKHIR

Pada

Hari, Tanggal	: Rabu, 17 Juli 2024
Jam	: 14.00 - 15.00 WIB
Pelaksanaan Sidang	: Offline - Ruang kelas Studio (DI 101)

Telah dilaksanakan Sidang Akhir dengan

Judul	:	Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta
Oleh	:	Evan Farrel Theodore
NRP	:	5029201056
Program Studi	:	S1 Desain Interior

Tanda Tangan,

Evan Farrel Theodore

Perbaikan dan penyempurnaan yang harus dilakukan tercantum dalam lembar perbaikan.

Penguji Sidang : **Tanda Tangan :**

1. Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T. .....
2. Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch. .....

Pembimbing Sidang : **Tanda Tangan :**

1. Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. .....

Pimpinan Sidang,

Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

NIP : 197504292001121002

e. Form Revisi Sidang Akhir

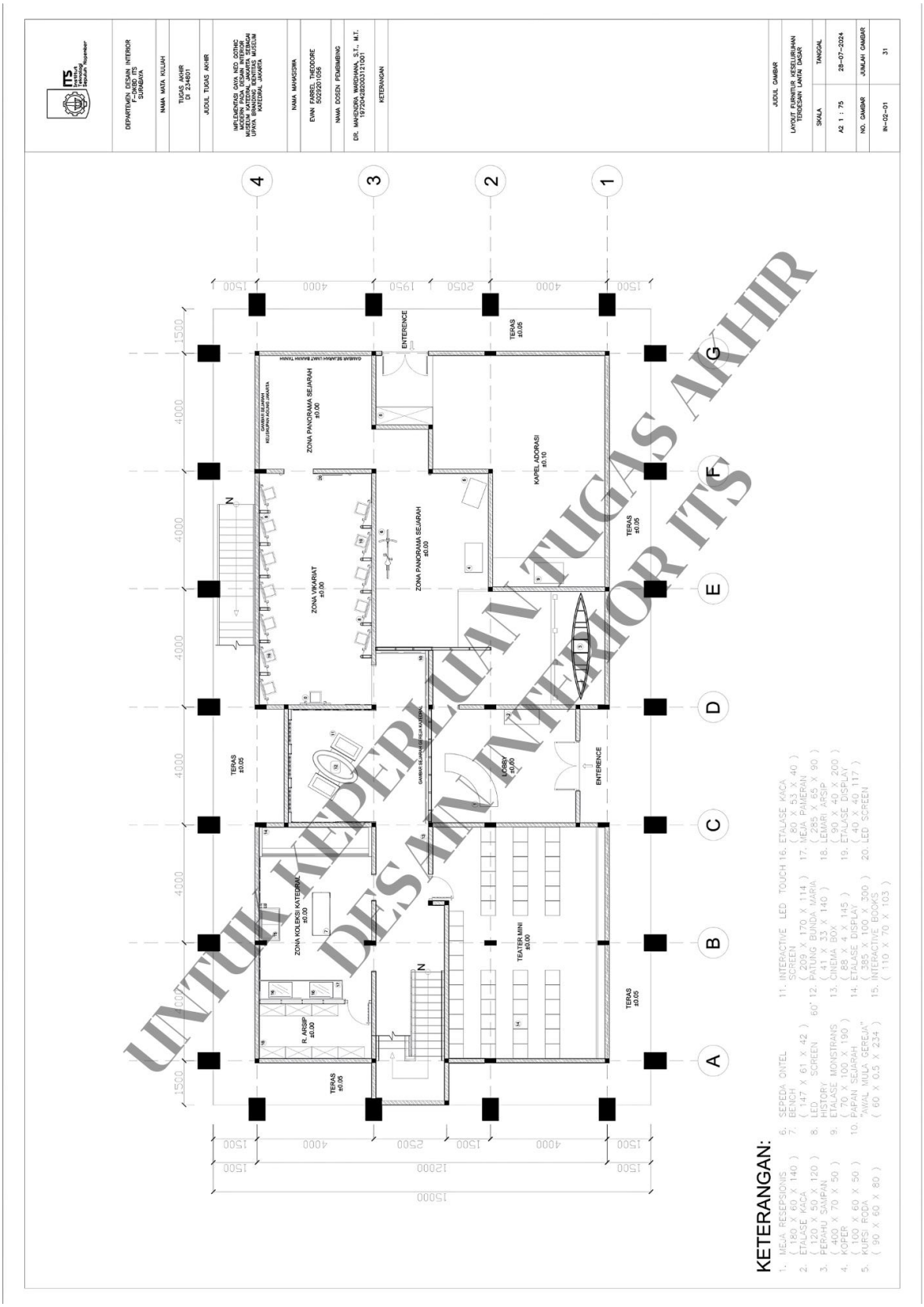
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

LEMBAR PERBAIKAN
SIDANG AKHIR

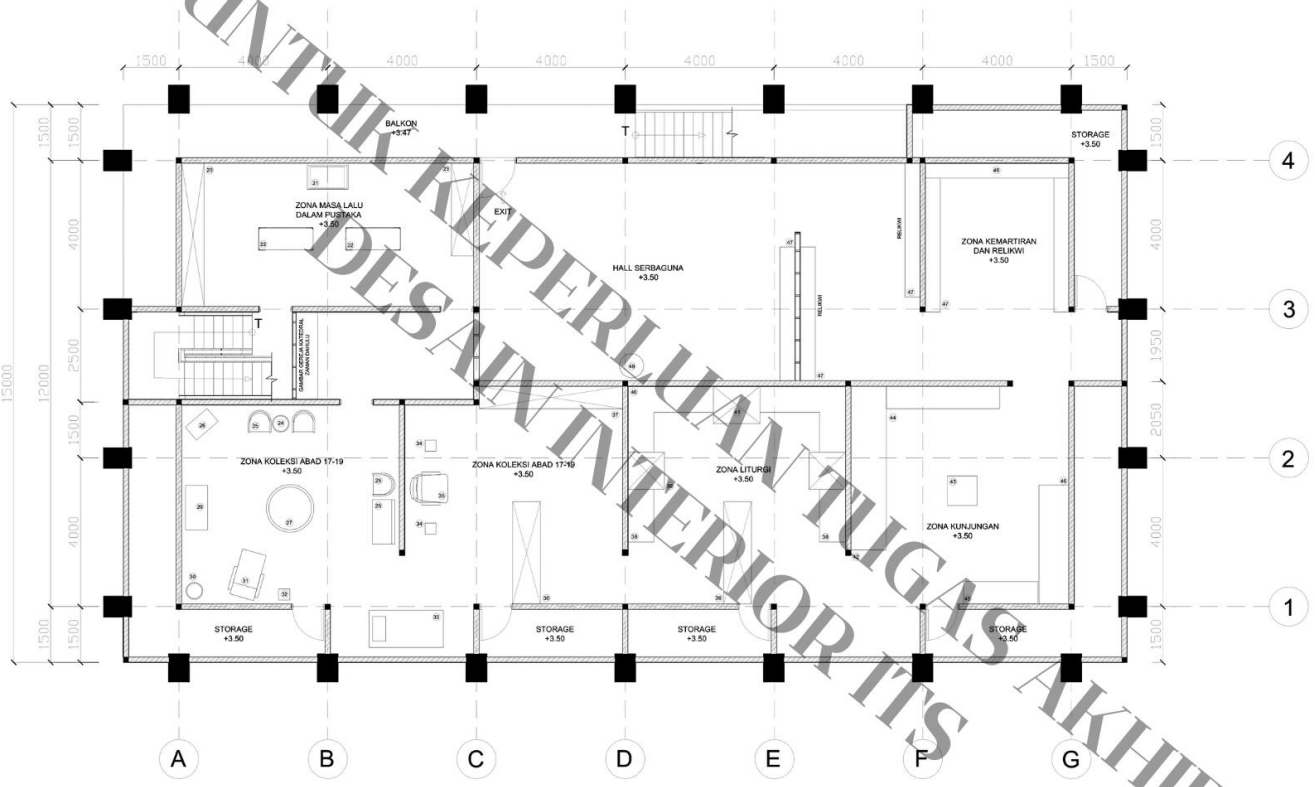
Nama : Evan Farrel Theodore
NRP : 5029201056
Judul : Implementasi Gaya Neo Gothic Modern pada Desain Interior Museum Katedral Jakarta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta.
Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.
Penguji 1 : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
Penguji 2 : Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch.
Tanggal : Rabu, 17 Juli 2024 (14:00 - 15:00 WIB)

No.	Deskripsi Perbaikan/Penyempurnaan	Nama Pembimbing/Penguji Korespondensi
1.	Banyak kutipan tidak masuk daftar refrensi	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
2.	Dituliskan di sub bab tersendiri tentang Zona Koleksi (Anjungan) dan system display.	
3.	Revisi Skala, ketebelan, detail mata ukur, detail matra keterangan, dan tebal garis gambar kerja	
4.	abstrak: deskripsi lokus, fokus, rumusan masalah, tujuan, metode, hasil.	Ajeng Kusuma, S.Ds., M.Arch.
5.	rumusan masalah sinkron dengan kesimpulan (dijawab pada kesimpulan)	
6.	tinjaun pustaka: ICOM (International Council Of Museums) diambil dari mana? ICOMOS atau ICROM?	
7.	sumber: Buku “Museum Exhibition”(1996) yang dituliskan hanya nama akhir dari penulis tidak dengan judul buku	

2. Gambar Kerja



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

KETERANGAN:

20. ETALASE KACA (385 x 60 x 300)
21. INTERACTIVE BOOKS (110 x 70 x 103)
22. BENCH (147 x 61 x 42)
23. ETALASE KACA (250 x 60 x 300)
24. MEJA BULAT ø 45
25. BANGKU (100 x 60 x 50)
26. JAM (77 x 46 x 250)
27. MEJA MARMER ø115
28. MEJA RIAS (60 x 120 x 150)
29. ETALASE KACA (60 x 120 x 150)
30. KERAMIK MINUM ø41
31. KURSI MALAS (66 x 120 x 40)
32. PUSTEK (30 x 30 x 100)
33. KASUR KELAMBU (200 x 100 x 200)
34. MEJA LILIN (30 x 30 x 140)
35. BANGKU USKUP (70 x 70 x 160)
36. ETALASE KACA (274 x 74 x 200)
37. ETALASE KACA (385 x 60 x 300)
38. ETALASE KACA (140 x 70 x 100)
39. ETALASE KACA (100 x 98 x 200)
40. ETALASE KACA L (230 x 70 x 100)
41. ETALASE KACA (125 x 100 x 200)
42. ETALASE DISPLAY (440 x 95 x 250)
43. LEMARI KACA (80 x 80 x 230)
44. ETALASE KACA (305 x 60 x 100)
45. ETALASE KACA (200 x 60 x 100)
46. ETALASE DISPLAY (320 x 80 x 250)
47. ETALASE DISPLAY (360 x 40 x 250)
48. ETALASE DISPLAY (385 x 40 x 250)
49. PATUNG BUNDA MARIA (T 200)

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

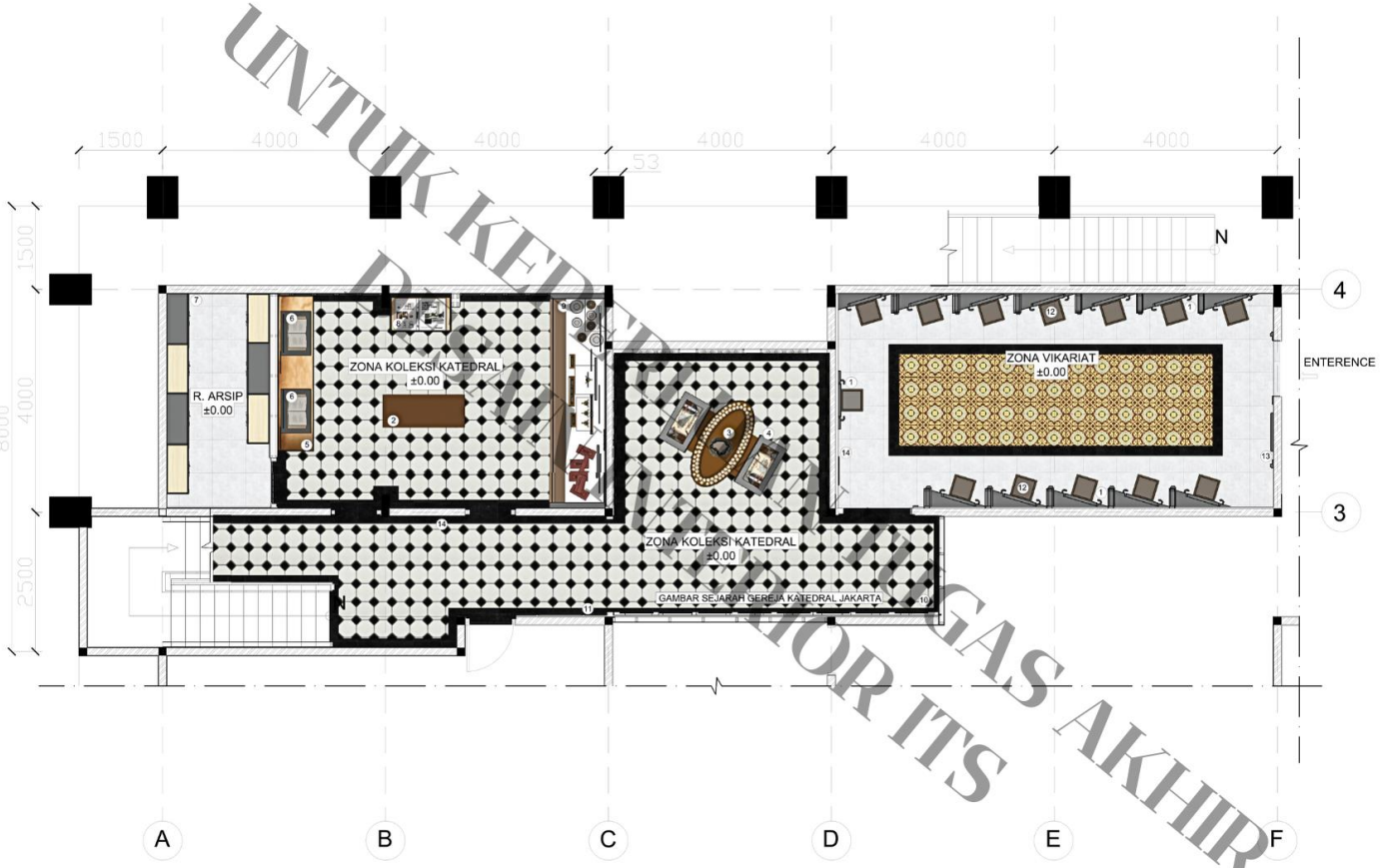
DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN TERDESAIN LANTAI DUA

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 75	28-07-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-02-02	31



UNTUK KEPENTINGAN TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN INTERIOR ITS

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBD ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

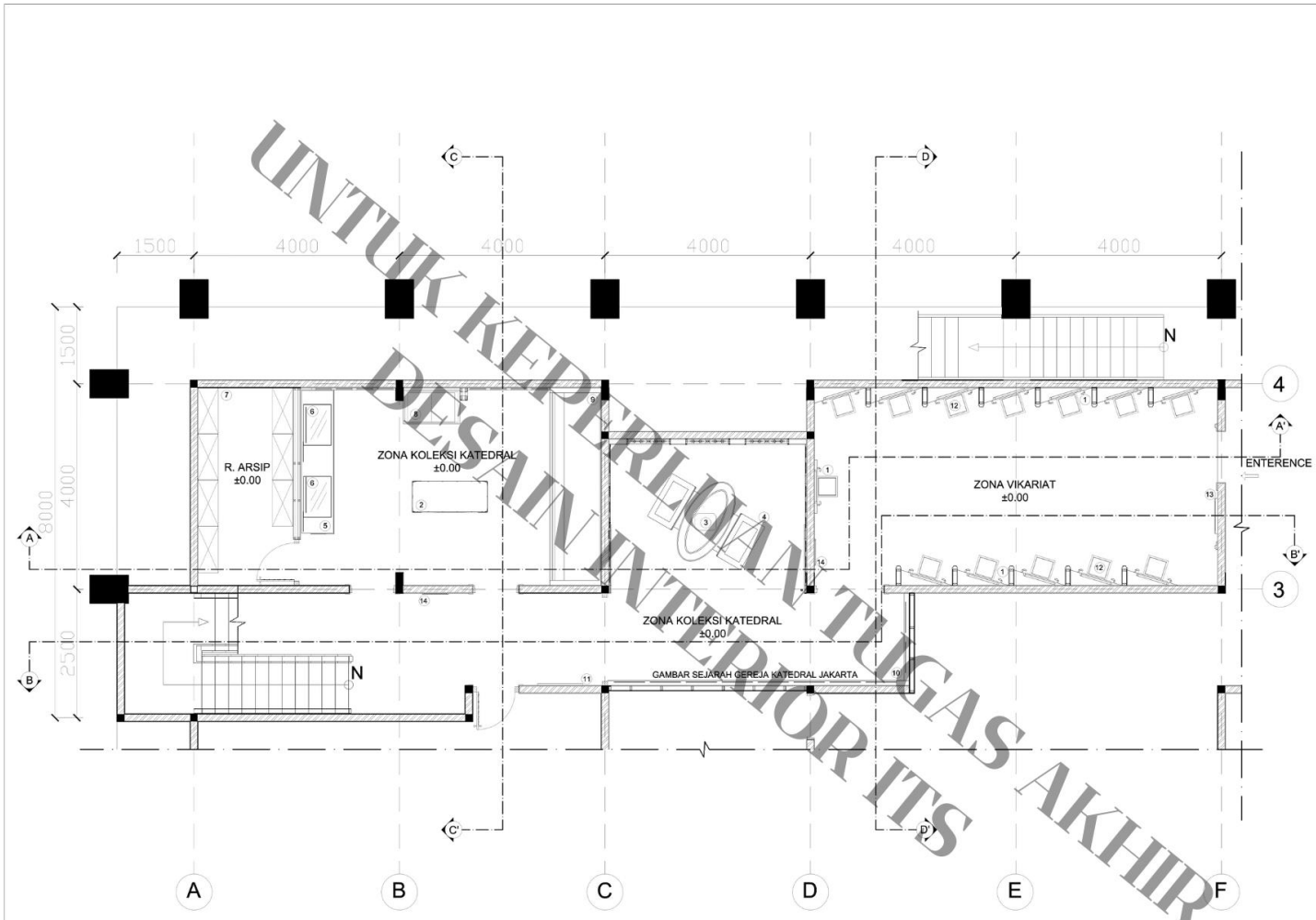
KETERANGAN

1. LED SCREEN 65 " HISTORY
2. BENCH (147 X 61 X 42)
3. PATUNG BUNDA MARIA (41 X 33 X 146)
4. INTERACTIVE LED TOUCH SCREEN (209 X 170 X 114)
5. MEJA PAMERAN (285 X 65 X 90)
6. ETALASE KACA (80 X 53 X 40)
7. LEMARI ARSIP (90 X 40 X 200)
8. INTERACTIVE BOOKS (110 X 70 X 103)
9. ETALASE DISPLAY (385 X 160 X 300)
10. PAPAN SEJARAH "AWAL MULA GEREJA" (60 X 0.5 X 234)
11. CINEMA BOX (88 X 4 X 145)
12. ETALASE DISPLAY (40 X 40 X 117)
13. LED SCREEN
14. SIGNAGE

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH SKEMATIK BERWARNA

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-01	31



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

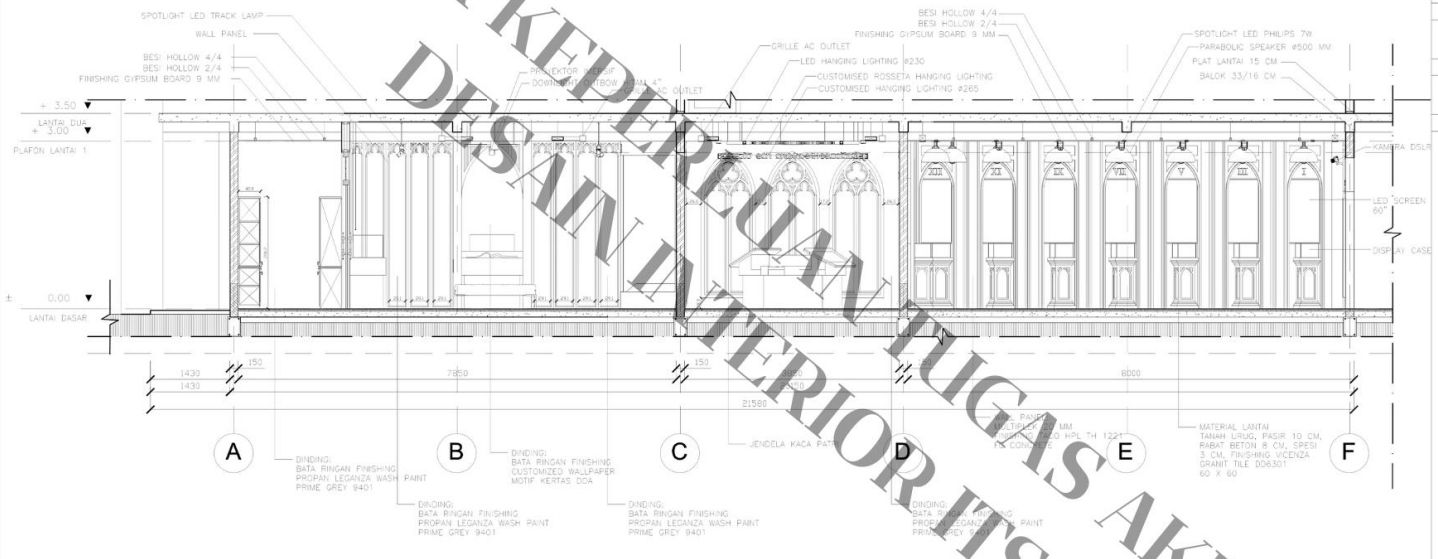
KETERANGAN

1. LED SCREEN 60 " HISTORY
2. BENCH (147 X 61 X 42)
3. PATUNG BUNDA MARIA (41 X 33 X 140)
4. INTERACTIVE LED TOUCH SCREEN (209 X 170 X 114)
5. MEJA PAMERAN (285 X 65 X 90)
6. ETALASE KACA (80 X 53 X 40)
7. LEMARI ARSIP (90 X 40 X 200)
8. INTERACTIVE BOOKS (110 X 70 X 103)
9. ETALASE DISPLAY (385 X 100 X 300)
10. PAPAN SEJARAH "AWAL MULA GEREJA" (60 X 0.5 X 234)
11. CINEMA BOX (88 X 4 X 145)
12. ETALASE DISPLAY (40 X 40 X 117)
13. LED SCREEN
14. SIGNAGE

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR RUANG TERPILIH DETAIL

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-02	31



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

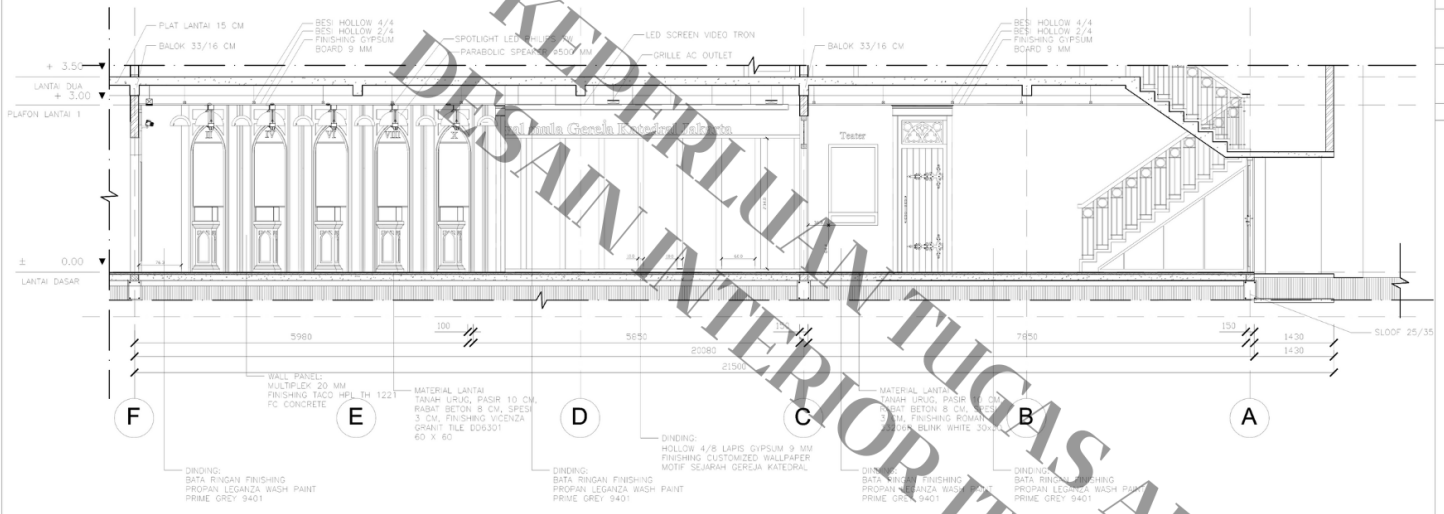
DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

POTONGAN RUANG TERPILIH A-A'

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-03	31



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F–DKBD ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

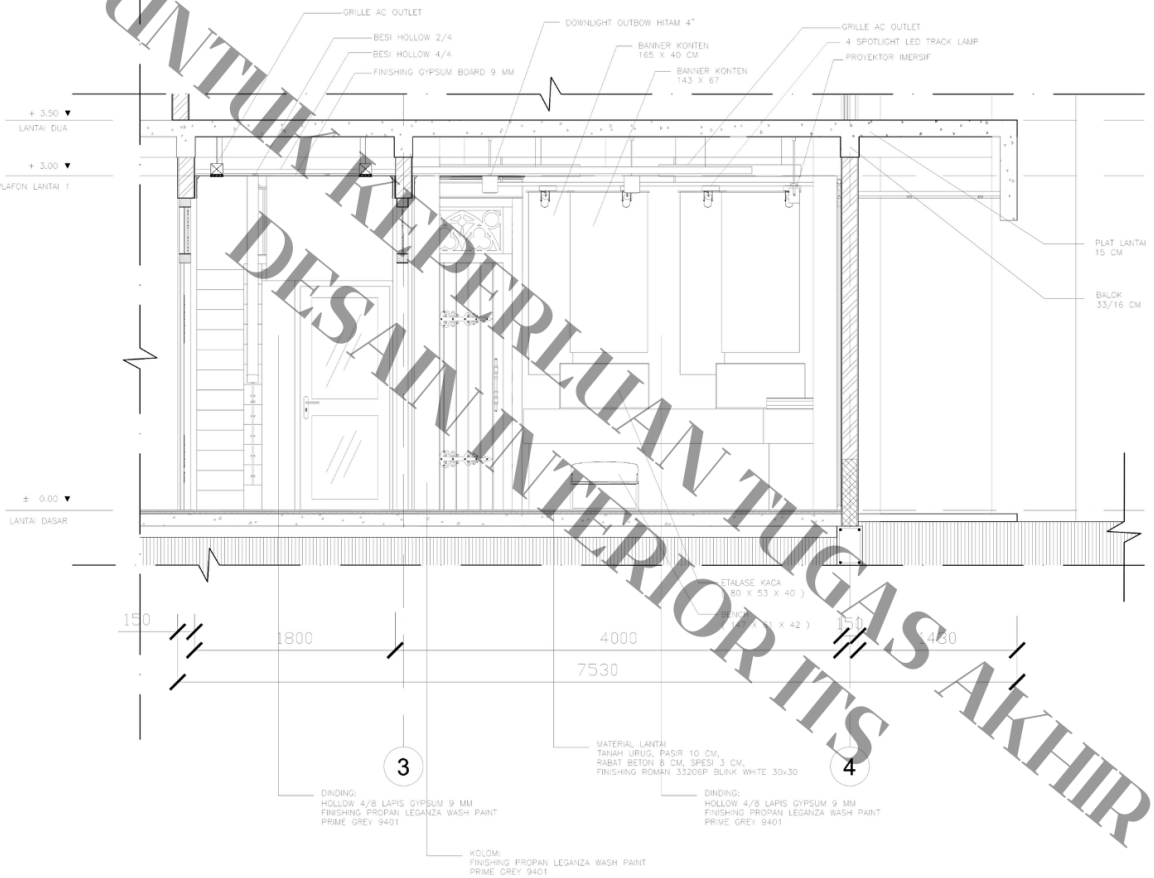
DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

POTONGAN RUANG TERPILIH B–B'

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	28–06–2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN–03–04	31



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

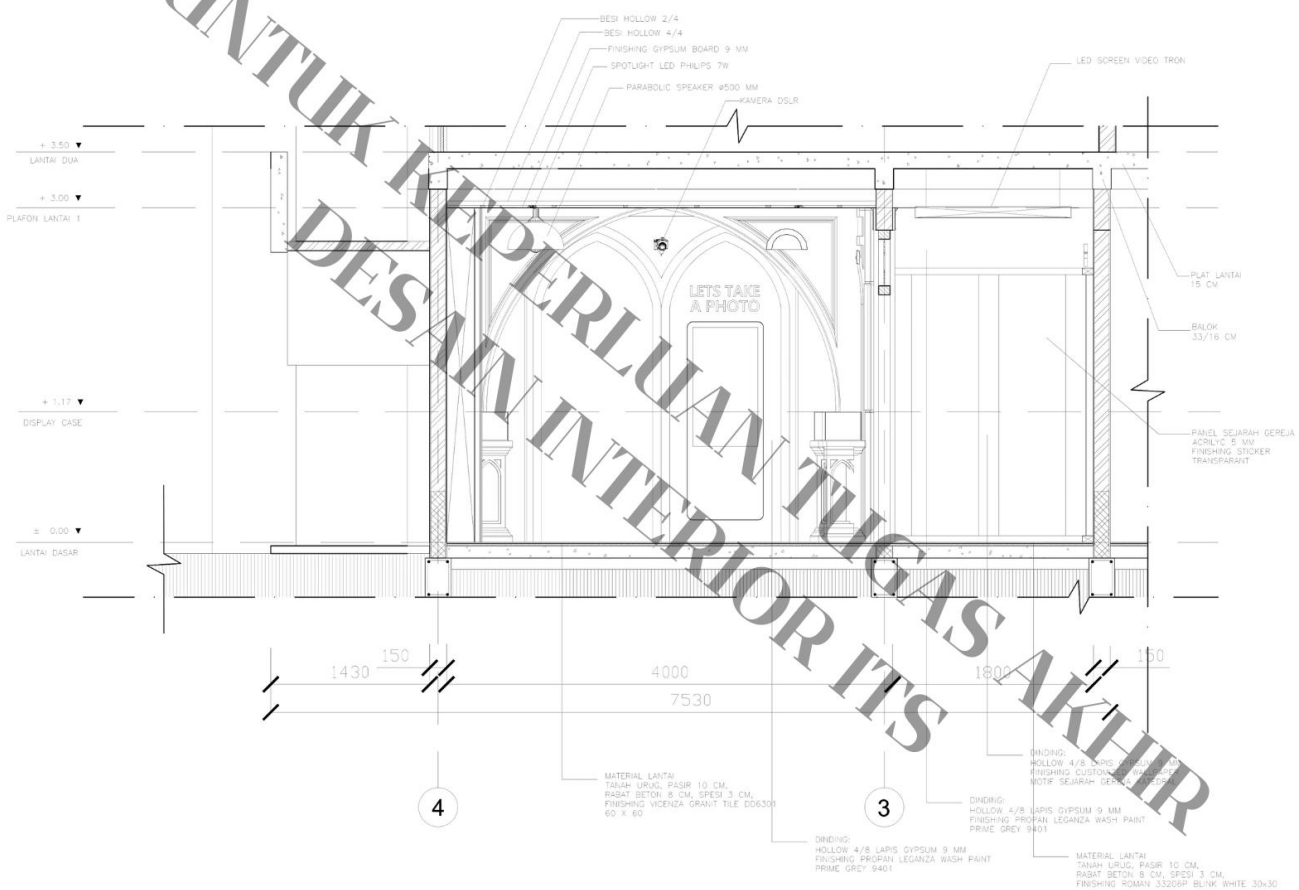
KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

POTONGAN C-C' RUANG TERPILIH

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 25	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-05	31

UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS



ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA 'NEO GOTHIC MODERN' PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

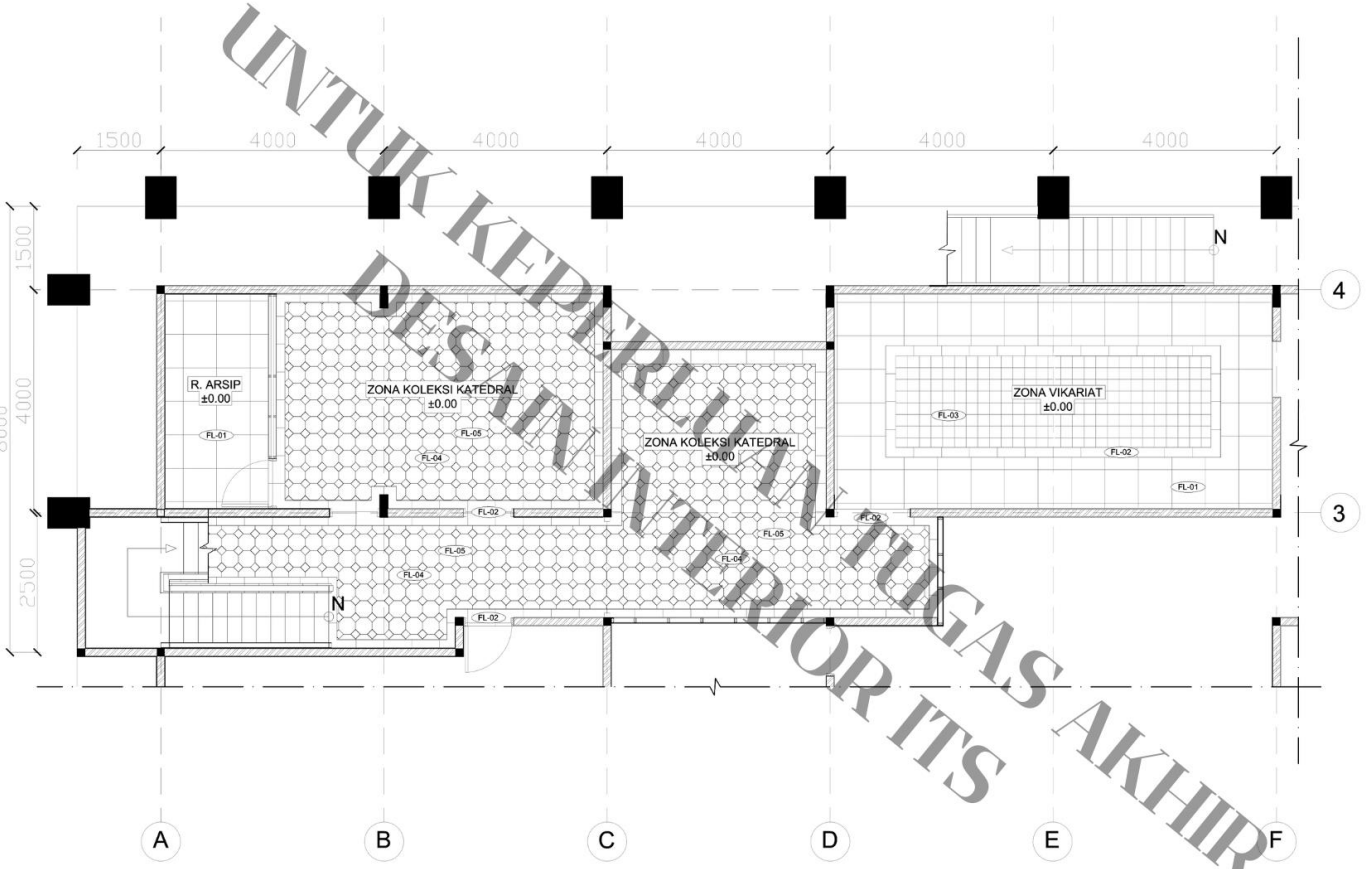
DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR

POTONGAN D-D' RUANG TERPILIH

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 25	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-06	31



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA 'NEO GOTHIC MODERN' PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

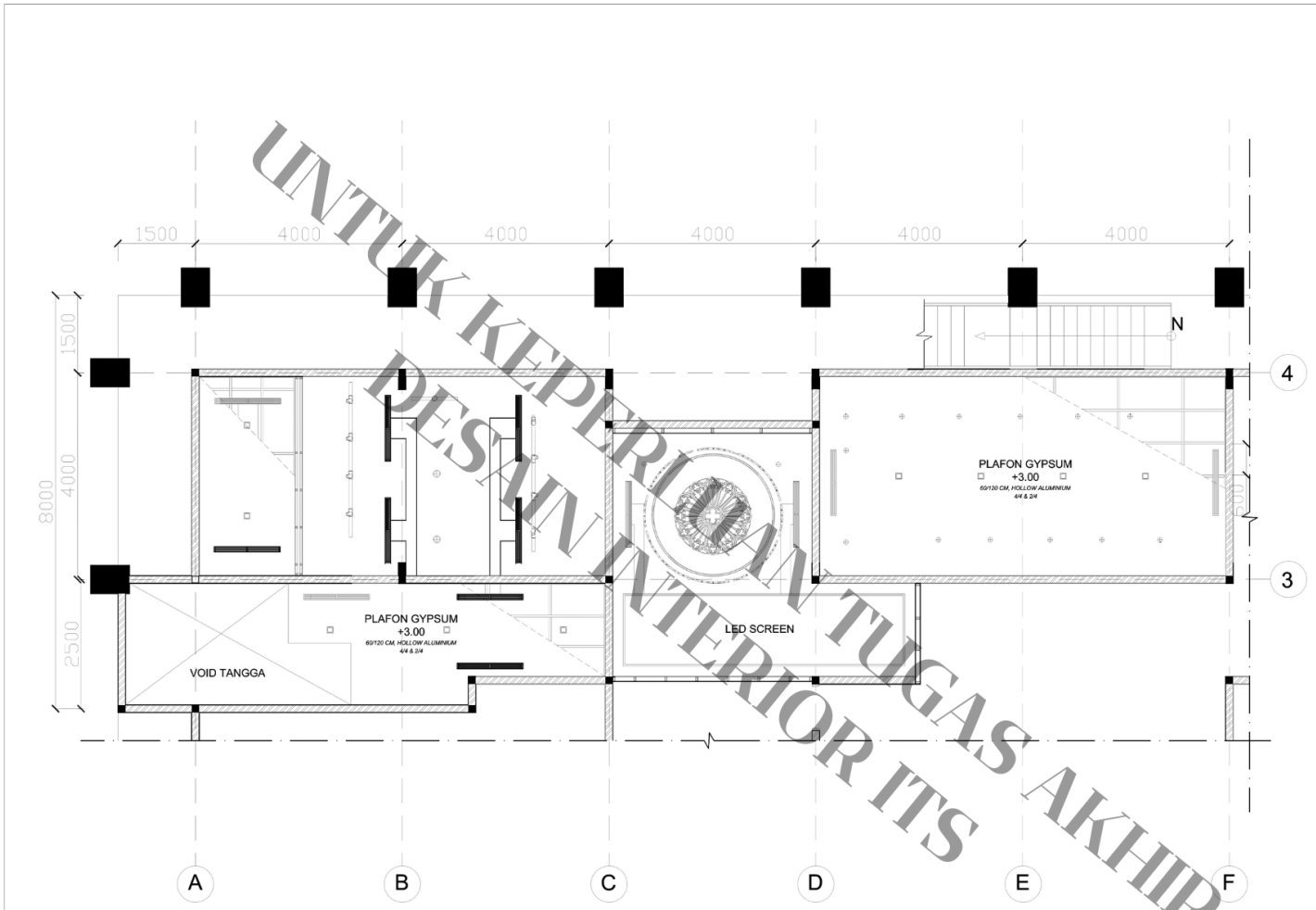
KETERANGAN

FL-01 ROMAN GRANIT GT6021 DSPRING BONE 60 X 60
FL-02 VICENZA GRANIT TILE SOKJOI 60 X 60
FL-03 TEGEL CUSTOM SOERYO 20 X 20
FL-04 ROMAN 33206P BLINK WHITE 30x30
FL-05 BLACK CERAMIC 12x12

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-07	31



UNTUK KEPERLUAN TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR ITS

ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
F-DKBO ITS
SURABAYA

NAMA MATA KULIAH

TUGAS AKHIR
DI 234801

JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

NAMA MAHASISWA

EVAN FARREL THEODORE
5029201056

NAMA DOSEN PEMBIMBING

DR. MAHENDRA WARDHANA, S.T., M.T.
197204282003121001

KETERANGAN

- GRILLE AC OUTLET
- 4 SPOTLIGHT LED TRACK LAMP
- LED SCREEN 545x140
- CUSTOMIZED HANGING LIGTHING ø265
- LED HANGING LIGHTING ø230
- CUSTOMIZED ROSSETA HANGING LIGHTING
- DOWNLIGHT PHILIPS PUTIH 7W
- DOWNLIGHT OUTBOW HITAM 4
- SPOTLIGHT LED PHILIPS 7W
- PROYEKTOR

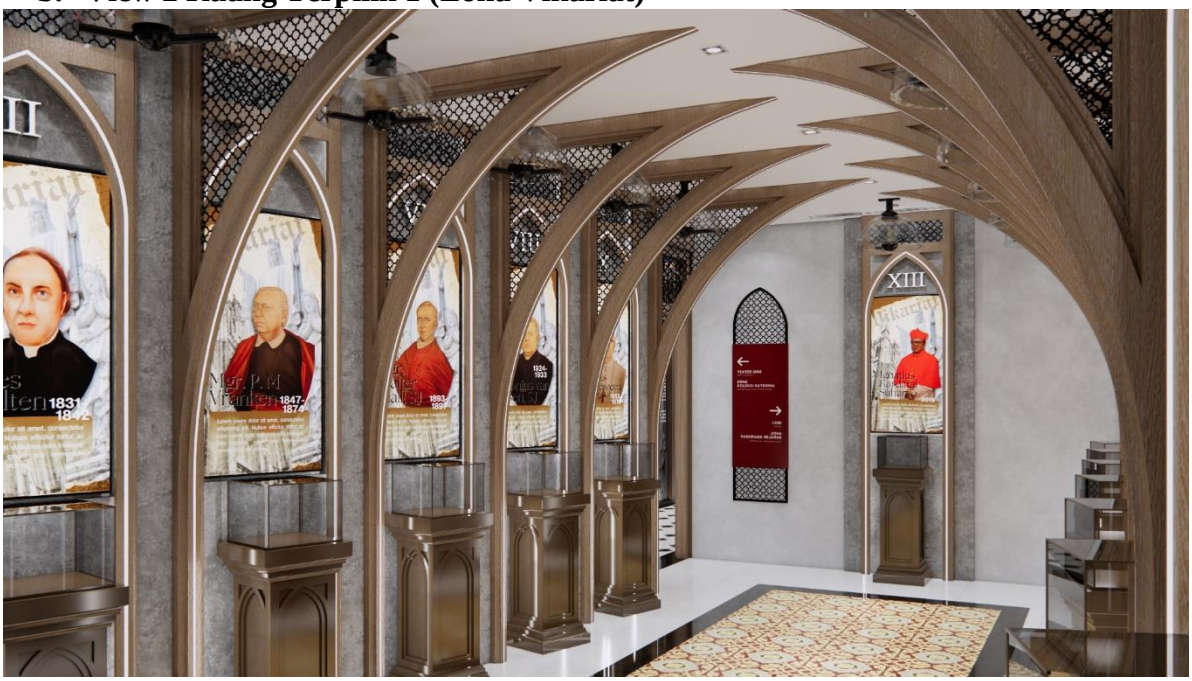
JUDUL GAMBAR

RENCANA PLAFON RUANG TERPILIH

SKALA	TANGGAL
A2 1 : 50	28-06-2024
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
IN-03-08	31

3. **Gambar Perspektif 3D**
   a. **View 1 Ruang Terpilih 1 (Zona Vikariat)**

   b. **View 2 Ruang Terpilih 1 (Zona Vikariat)**



c. **View 1 Ruang Terpilih 2 (Zona Koleksi Katedral**

d. **View 2 Ruang Terpilih 2 (Zona Koleksi Katedral)**

e. **View 3 Ruang Terpilih 2 (Zona Koleksi Katedral)**

f. **View 4 Ruang Terpilih 2 (Zona Koleksi Katedral)**

4. Rancangan Anggaran Biaya (RAB) – Zona Vikariat dan Zona Koleksi Katedral

a. Harga Satuan Pokok Kegiatan (HSPK)

HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN

Pekerjaan **:IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA**
Lokasi **: Gereja Katedral Jakarta, Jakarta**

	Uraian Pekerjaan	Koefisien	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
	PEKERJAAN DINDING				
1	**Pembongkaran Dinding dengan Pembersihan**		**M2**		
	Upah:				
	Pembantu Tukang	6,668	OH	Rp 155.000,00	Rp 1.033.493,50
				Jumlah	**Rp 1.033.493,50**
				Nilai HSPK	**Rp 1.033.493,50**
2	**Pengecatan Dinding dalam Interior**				
	Upah:				
	Mandor	0,004	OH	Rp 180.000,00	Rp 756,00
	Tukang	0,042	OH	Rp 165.000,00	Rp 6.930,00
	Pembantu Tukang	0,028	OH	Rp 155.000,00	Rp 4.340,00
				Jumlah	**Rp 12.026,00**
	Bahan:				
	Cat Dinding Interior - 2.5 L (Premium)	0,180	Kaleng	Rp 121.000,00	Rp 21.780,00
	Plamir Dinding	0,120	Kg	Rp 36.500,00	Rp 4.380,00
	Amplas Halus	0,100	Lembar	Rp 20.400,00	Rp 2.040,00
				Jumlah	**Rp 28.200,00**
				Nilai HSPK	**Rp 40.226,00**
3	**Pemasangan Wall Panel**				
	Upah:				
	Mandor	0,002	OH	Rp 180.000,00	Rp 360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp 165.000,00	Rp 33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp 155.000,00	Rp 3.100,00
				Jumlah	**Rp 36.460,00**
	Bahan:				
	Plywood Uk .122x 244 x 9 mm	0,350	Lembar	Rp 105.000,00	Rp 36.750,00
	Lem Kayu	0,600	Kg	Rp 13.000,00	Rp 7.800,00
	TACO HPL TH 1221 fc Concrete	0,100	Lembar	Rp 20.400,00	Rp 2.040,00
				Jumlah	**Rp 46.590,00**
				Nilai HSPK	**Rp 83.050,00**
3	**Pemasangan Wall Paper**				
	Upah:				
	Mandor	0,002	OH	Rp 180.000,00	Rp 360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp 165.000,00	Rp 33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp 155.000,00	Rp 3.100,00
				Jumlah	**Rp 36.460,00**
	Bahan:				
	Wall Paper 15 m2	1,200	M2	Rp 283.000,00	Rp 339.600,00
	Lem Wall Paper	0,200	Kg	Rp 124.200,00	Rp 24.840,00
				Jumlah	**Rp 364.440,00**
				Nilai HSPK	**Rp 400.900,00**
	Pekerjaan Lantai				
1	**Pemasangan Lantai Roman Granit**				
	Upah:				
	Mandor	0,002	OH	Rp 180.000,00	Rp 360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp 165.000,00	Rp 33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp 155.000,00	Rp 3.100,00
				Jumlah	**Rp 36.460,00**
	Bahan:				
	Semen PC 50 Kg	1,200	M2	Rp 68.300,00	Rp 81.960,00
	Semen Berwarna Yiyitan	0,200	Kg	Rp 16.000,00	Rp 3.200,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp 142.300,00	Rp 6.403,50
	Keramik Lantai Roman Granit GT6021 Dspring Bone 60x60 cm	1,061	M2	Rp 160.000,00	Rp 169.728,00
				Jumlah	**Rp 176.131,50**
				Nilai HSPK	**Rp 212.591,50**
2	**Pemasangan Lantai Vicenza Granit**				
	Upah:				
	Mandor	0,002	OH	Rp 180.000,00	Rp 360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp 165.000,00	Rp 33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp 155.000,00	Rp 3.100,00
				Jumlah	**Rp 36.460,00**
	Bahan:				

	Semen PC 50 Kg	1,200	M2	Rp	68.300,00	Rp	81.960,00
	Semen Berwarna Yiyitan	0,200	Kg	Rp	16.000,00	Rp	3.200,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp	142.300,00	Rp	6.403,50
	Keramik Lantai Vicenza Granit Tile DD6301 60x60 cm	1,061	M2	Rp	250.000,00	Rp	265.200,00
					Jumlah	**Rp**	**271.603,50**
					Nilai HSPK	**Rp**	**308.063,50**
3	**Pemasangan Lantai Roman 33206P Blink White**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Semen PC 50 Kg	1,200	M2	Rp	68.300,00	Rp	81.960,00
	Semen Berwarna Yiyitan	0,200	Kg	Rp	16.000,00	Rp	3.200,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp	142.300,00	Rp	6.403,50
	Keramik Lantai Roman 33206P Blink White	1,061	M2	Rp	155.000,00	Rp	164.424,00
					Jumlah	**Rp**	**170.827,50**
					Nilai HSPK	**Rp**	**207.287,50**
4	**Pemasangan Lantai Tegel Custom Soeryo**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Semen PC 50 Kg	1,200	M2	Rp	68.300,00	Rp	81.960,00
	Semen Berwarna Yiyitan	0,200	Kg	Rp	16.000,00	Rp	3.200,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp	142.300,00	Rp	6.403,50
	Tegel Custom Soeryo 20x20 cm	1,061	M2	Rp	25.000,00	Rp	26.520,00
					Jumlah	**Rp**	**32.923,50**
					Nilai HSPK	**Rp**	**69.383,50**
5	**Pemasangan Lantai Hitam**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Semen PC 50 Kg	1,200	M2	Rp	68.300,00	Rp	81.960,00
	Semen Berwarna Yiyitan	0,200	Kg	Rp	16.000,00	Rp	3.200,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp	142.300,00	Rp	6.403,50
	Keramik Lantai Hitam	1,061	M2	Rp	10.000,00	Rp	10.608,00
					Jumlah	**Rp**	**17.011,50**
					Nilai HSPK	**Rp**	**53.471,50**
	Pekerjaan Plafon						
1	**Pemasangan Plafon Gypsum 9 MM**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Besi Hollow 40 X 40 X 1.10 mm	0,750	M2	Rp	68.300,00	Rp	51.225,00
	Besi Hollow 20 x 40 x 1.10 mm	2,000	Kg	Rp	16.000,00	Rp	32.000,00
	Paku Triplek/ Eternit	0,110	Kg	Rp	20.800,00	Rp	2.288,00
	Gypsum Board tebal 4 mm	0,364	Lembar	Rp	70.500,00	Rp	25.662,00
					Jumlah	**Rp**	**27.950,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**64.410,00**
2	**Pengecatan Plafon**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Cat Plafon Nippon Vinilex 300 White 5 Kg	0,100	Kaleng	Rp	170.000,00	Rp	17.000,00
	PROPAN DECORATIVE TEXTURE DTX-280	0,100	Kaleng	Rp	300.000,00	Rp	30.000,00
	Dempul Tembok	0,100	Kg	Rp	36.500,00	Rp	3.650,00
	Amplas Halus	0,100	Lembar	Rp	20.400,00	Rp	2.040,00

					Jumlah	**Rp**	**5.690,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**42.150,00**
	Pekerjaan Kelistrikan						
1	**Pemasangan Downlight Philip Putih 7 W**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Downlight Philip Putih 7 W	1,000	Buah	Rp	80.000,00	Rp	80.000,00
					Jumlah	**Rp**	**80.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**116.460,00**
2	**Pemasangan Downlight Outbow Hitam 4"**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Downlight Philip Putih 7 W	1,000	Buah	Rp	60.000,00	Rp	60.000,00
					Jumlah	**Rp**	**60.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**96.460,00**
3	**Pemasangan Spotlight LED Philips 7 W**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Spotlight LED Philips 7 W	1,000	Buah	Rp	80.000,00	Rp	80.000,00
					Jumlah	**Rp**	**80.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**116.460,00**
4	**Pemasangan Spotlight LED TRACK LAMP**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Spotlight LED TRACK LAMP	1,000	Buah	Rp	335.000,00	Rp	335.000,00
					Jumlah	**Rp**	**335.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**371.460,00**
5	**Pemasangan AC Ceiling Duct**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	AC DAIKIN SPLIT DUCT 2.5 PK INVERTER R32 - Wired	1,000	Buah	Rp	20.000.000,00	Rp	20.000.000,00
					Jumlah	**Rp**	**20.000.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**20.036.460,00**
6	**Pemasangan LED SCREEN Video Tron 545 x 140**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Led Videotron P3.91 Indoor 100x100 cm	1,000	Buah	Rp	11.500.000,00	Rp	11.500.000,00
					Jumlah	**Rp**	**11.500.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**11.536.460,00**
7	**Pemasangan Customised Hanging Lighting Ø265**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**

	Bahan:						
	Customised Hanging Lighting Ø265	1,000	Buah	Rp	2.500.000,00	Rp	2.500.000,00
					Jumlah	**Rp**	**2.500.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**2.536.460,00**
8	**Pemasangan Led Hanging Lighting Ø230**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Led Hanging Lighting Ø230	1,000	Buah	Rp	850.000,00	Rp	850.000,00
					Jumlah	**Rp**	**850.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**886.460,00**
9	**Pemasangan Customized Rosseta Hanging Lighting**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Customized Rosseta Hanging Lighting	1,000	Buah	Rp	1.800.000,00	Rp	1.800.000,00
					Jumlah	**Rp**	**1.800.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**1.836.460,00**
10	**Pemasangan Proyektor**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Proyektor	1,000	Buah	Rp	1.000.000,00	Rp	1.000.000,00
					Jumlah	**Rp**	**1.000.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**1.036.460,00**
	Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela						
1	**Pemasangan Kusen Jendela Kaca Patri**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Paku Klem (No 4) / Beton	1,250	Doz	Rp	10.400,00	Rp	13.000,00
	Kusen Jendela Neo Gothic	1,000	Buah	Rp	850.000,00	Rp	850.000,00
	Lem Kayu	1,000	Kg	Rp	13.000,00	Rp	13.000,00
					Jumlah	**Rp**	**13.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**49.460,00**
2	**Pemasangan Daun Pintu Panil**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Kayu Kamper Papan 2/20, 4/10	0,040	M3	Rp	9.729.000,00	Rp	389.160,00
	Paku Usuk	0,050	Kg	Rp	14.800,00	Rp	740,00
					Jumlah	**Rp**	**740,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**37.200,00**
3	**Pemasangan Engsel Kuningan Untuk Pintu**						
	Upah:						
	Mandor	0,002	OH	Rp	180.000,00	Rp	360,00
	Tukang	0,200	OH	Rp	165.000,00	Rp	33.000,00
	Pembantu Tukang	0,020	OH	Rp	155.000,00	Rp	3.100,00
					Jumlah	**Rp**	**36.460,00**
	Bahan:						
	Engsel Pintu	1,000	Pasang	Rp	300.000,00	Rp	300.000,00
					Jumlah	**Rp**	**300.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**336.460,00**
	Pekerjaan Meubelair						

1	**Pemasangan Led Monitor 60" History**						
	Led Monitor 60"	1,000	Buah	Rp	6.000.000,00	Rp	6.000.000,00
					Jumlah	**Rp**	**6.000.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**6.000.000,00**
2	**Pengadaan Bench**						
	Bench 147x61x42	1,000	Buah	Rp	2.200.000,00	Rp	2.200.000,00
					Jumlah	**Rp**	**2.200.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**2.200.000,00**
3	**Pengadaan Patung Bunda Maria**						
	Patung Bunda Maria 41x33x140 cm	1,000	Buah	Rp	1.850.000,00	Rp	1.850.000,00
					Jumlah	**Rp**	**1.850.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**1.850.000,00**
4	**Pengadaan Interactive LED Touch Screen**						
	LED Touch Screen	1,000	Buah	Rp	6.000.000,00	Rp	6.000.000,00
					Jumlah	**Rp**	**6.000.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**6.000.000,00**
5	**Pengadaan Meja Pameran 285x65x90 cm**						
	Meja Pameran 285x65x90 cm	1,000	Buah	Rp	7.500.000,00	Rp	7.500.000,00
					Jumlah	**Rp**	**7.500.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**7.500.000,00**
6	**Pengadaan Etalase Kaca 80x53x40 cm**						
	Etalase Kaca 80x53x40 cm	1,000	Buah	Rp	650.000,00	Rp	650.000,00
					Jumlah	**Rp**	**650.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**650.000,00**
7	**Pengadaan Lemari Arsip 90x40x200 cm**						
	Lemari Arsip 90x40x200 cm	1,000	Buah	Rp	825.000,00	Rp	825.000,00
					Jumlah	**Rp**	**825.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**825.000,00**
8	**Pengadaan Interactive Book**						
	Buku A3	1,000	Buah	Rp	155.000,00	Rp	155.000,00
					Jumlah	**Rp**	**155.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**155.000,00**
9	**Pengadaan Etalase Display 385x100x300 cm**						
	Etalase Display 385x100x300 cm	1,000	Buah	Rp	8.500.000,00	Rp	8.500.000,00
					Jumlah	**Rp**	**8.500.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**8.500.000,00**
10	**Pengadaan Papan Sejarah "Awal Mula Gereja" 60x0,5x234 cm**						
	Papan Akrilik 60x0,5x234 cm	1,000	Lembar	Rp	350.000,00	Rp	350.000,00
					Jumlah	**Rp**	**350.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**350.000,00**
11	**Pengadaan Cinema Box 88x4x145 cm**						
	Cinema Box 88x4x145 cm	1,000	Buah	Rp	750.000,00	Rp	750.000,00
					Jumlah	**Rp**	**750.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**750.000,00**
12	**Pengadaan Etalase Display 40x40x117 cm**						
	Etalase Display 40x40x117 cm	1,000	Buah	Rp	625.000,00	Rp	625.000,00
					Jumlah	**Rp**	**625.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**625.000,00**
13	**Pengadaan LED SCREEN Self Photo**						
	LED SCREEN Self Photo	1,000	Buah	Rp	5.000.000,00	Rp	5.000.000,00
					Jumlah	**Rp**	**5.000.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**5.000.000,00**
14	**Pengadaan Signage**						
	Signage	1,000	Buah	Rp	650.000,00	Rp	650.000,00
					Jumlah	**Rp**	**650.000,00**
					Nilai HSPK	**Rp**	**650.000,00**

b. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Pekerjaan : IMPLEMENTASI GAYA NEO GOTHIC MODERN PADA DESAIN INTERIOR MUSEUM KATEDRAL JAKARTA SEBAGAI UPAYA BRANDING IDENTITAS MUSEUM KATEDRAL JAKARTA
Lokasi : Gereja Katedral Jakarta, Jakarta

No	Uraian Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	**Pekerjaan Dinding**				
1	Pembongkaran Dinding dengan Pembersihan	267,800	M2	Rp 1.033.493,50	Rp 276.769.559,30
2	Pengecatan Dinding dalam Interior	267,800	M2	Rp 40.226,00	Rp 10.772.522,80
3	Pemasangan Wall Panel	56,182	M2	Rp 83.050,00	Rp 4.665.915,10
4	Pemasangan Wall Paper	18,818	M2	Rp 400.900,00	Rp 7.544.136,20
B	**Pekerjaan Lantai**				
1	Pemasangan Lantai Roman Granit	25,460	M2	Rp 212.591,50	Rp 5.412.579,59
2	Pemasangan Lantai Vicenza Granit	38,740	M2	Rp 308.063,50	Rp 11.934.379,99
3	Pemasangan Lantai Roman 33206P Blink White	47,640	M2	Rp 207.287,50	Rp 9.875.176,50
4	Pemasangan Lantai Tegel Custom Soeryo	9,320	M2	Rp 69.383,50	Rp 646.654,22
5	Pemasangan Lantai Hitam	28,750	M2	Rp 53.471,50	Rp 1.537.305,63
C	**Pekerjaan Plafon**				
1	Pemasangan Plafon Gypsum 9 MM	47,764	M2	Rp 64.410,00	Rp 3.076.479,24
4	Pengecatan Plafon	44,603	M2	Rp 42.150,00	Rp 1.880.016,45
D	**Pekerjaan Kelistrikan**				
1	Pemasangan Downlight Philip Putih 7 W	9,000	Titik	Rp 116.460,00	Rp 1.048.140,00
2	Pemasangan Downlight Outbow Hitam 4"	2,000	Titik	Rp 96.460,00	Rp 192.920,00
3	Pemasangan Spotlight LED Philips 7 W	14,000	Titik	Rp 116.460,00	Rp 1.630.440,00
4	Pemasangan Spotlight LED TRACK LAMP	2,000	Titik	Rp 371.460,00	Rp 742.920,00
5	Pemasangan AC Ceiling Duct	14,000	Titik	Rp 20.036.460,00	Rp 280.510.440,00
6	Pemasangan LED SCREEN Video Tron 545 x 140	6,000	Titik	Rp 11.536.460,00	Rp 69.218.760,00
7	Pemasangan Customised Hanging Lighting Ø265	1,000	Titik	Rp 2.536.460,00	Rp 2.536.460,00
8	Pemasangan Led Hanging Lighting Ø230	1,000	Titik	Rp 886.460,00	Rp 886.460,00
9	Pemasangan Customized Rosseta Hanging Lighting	1,000	Titik	Rp 1.836.460,00	Rp 1.836.460,00
10	Pemasangan Proyektor	1,000	Titik	Rp 1.036.460,00	Rp 1.036.460,00
E	**Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela**				
1	Pemasangan Kusen Jendela Kaca Patri	3,000	buah	Rp 49.460,00	Rp 148.380,00
2	Pemasangan Daun Pintu Panil	2,000	buah	Rp 37.200,00	Rp 74.400,00
3	Pemasangan Engsel Kuningan Untuk Pintu	2,000	buah	Rp 336.460,00	Rp 672.920,00
F	**Pekerjaan Meubelair**				
1	Pemasangan LED Screen 60" History	12,000	buah	Rp 6.000.000,00	Rp 72.000.000,00
2	Pengadaan Bench	1,000	buah	Rp 2.200.000,00	Rp 2.200.000,00
3	Pengadaan Patung Bunda Maria 41x33x140 cm	1,000	buah	Rp 1.850.000,00	Rp 1.850.000,00
4	Pengadaan Interactive LED Touch Screen	2,000	buah	Rp 6.000.000,00	Rp 12.000.000,00
5	Pengadaan Meja Pameran 285x65x90 cm	1,000	buah	Rp 7.500.000,00	Rp 7.500.000,00
6	Pengadaan Etalase Kaca 80x53x40 cm	2,000	buah	Rp 650.000,00	Rp 1.300.000,00
7	Pengadaan Lemari Arsip 90x40x200 cm	7,000	buah	Rp 825.000,00	Rp 5.775.000,00
8	Pengadaan Interactive Book	1,000	buah	Rp 155.000,00	Rp 155.000,00
9	Pengadaan Etalase Display 385x100x300 cm	1,000	buah	Rp 8.500.000,00	Rp 8.500.000,00
10	Pengadaan Papan Sejarah "Awal Mula Gereja" 60x0,5x234 cm	10,000	buah	Rp 350.000,00	Rp 3.500.000,00
11	Pengadaan Cinema Box 88x4x145 cm	1,000	buah	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
12	Pengadaan Etalase Display 40x40x117 cm	12,000	buah	Rp 625.000,00	Rp 7.500.000,00
13	Pengadaan LED SCREEN Self Photo	1,000	buah	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
14	Pengadaan Signage	2,000	buah	Rp 650.000,00	Rp 1.300.000,00
				Total	**Rp 823.979.885,02**
				PPN 11%	**Rp 90.637.787,35**
				Jumlah	**Rp 914.617.672,37**

5. Rencana Kerja dan Syarat (RKS) – Zona Vikariat dan Zona Koleksi Katedral

RENCANA KERJA DAN SYARAT
(RKS)

PEKERJAAN:
RENOVASI INTERIOR ZONA VIKARIAT DAN ZONA KOLEKSI
KATEDRAL MUSEUM KATEDRAL JAKARTA

LOKASI:
MUSUEM KATEDRAL JAKARTA
GEREJA KATEDRAL JAKARTA
DKI JAKARTA

DISUSUN OLEH:
EVAN FARREL THEODORE
5029201056

SUMBER DANA:
NON PNBP TAHUN 2024

BAB I PERSYARATAN TEKNIS UMUM

I.1 URAIAN UMUM PEKERJAAN

a. Satuan Kerja : Institut Teknologi Sepuluh Nopember
b. Nama Pekerjaan : Pekerjaan Renovasi Interior Museum Katedral Jakarta
c. Lokasi Pekerjaan : Museum Katedral Jakarta, DKI Jakarta
d. Pelaksanaan pekerjaan harus mengacu pada:
    1. Rencana kerja dan syarat-syarat.
    2. Bestek, detail dan gambar kerja.
e. Apabila terjadi perbedaan teknis/ persepsi tentang pelaksanaan maka diharuskan berkonsultasi dan persetujuan pihak Direksi.
f. Pemborong diharuskan menyerahkan contoh material/ bahan/ barang sebelum digunakan/ dipasang di lapangan.

I.2 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan yang harus dilaksanakan adalah sesuai dengan yang dinyatakan dalam gambar Rencana, Uraian Rencana Kerja dan Syarat-syarat Teknis, Daftar Kuantitas dan penjelasan penjelasan tambahan lainnya yang diberikan. Lingkup pekerjaan ini terdiri dari :

a. Pekerjaan Dinding
b. Pekerjaan Lantai
c. Pekerjaan Plafon
d. Pekerjaan Kelistrikan
e. Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela
f. Pekerjaan Meubelair

I.3 SITUASI

a. Lokasi pengadaan pekerjaan: Museum Katedral Jakarta
b. Pada saat *Aanwizjing* lapangan lokasi akan ditunjukan pekerjaan yang akan dilaksanakan, Kontraktor wajib meneliti situasi tapak, terutama keadaan lokasi pekerjaan, sifat dan luasnya pekerjaan, dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi harga penawaran. Untuk itu setiap rekanan diharuskan meneliti dengan seksama setiap detail bangunan rencana.
c. Ukuran luas tersebut dimaksudkan sebagai garis besar/ prinsip/ patokan pelaksanaan dan pegangan Kontraktor.
d. Kontraktor harus sudah memperhitungkan segala kondisi yang ada (existing) di lokasi pekerjaan yang meliputi antara lain, pipa, kabel di dalam gedung dan lain sebagainya yang dapat mengganggu kelancaran pelaksanaan pekerjaan.
e. Apabila dalam pelaksanaan pekerjaan harus dilakukan pembongkaran ataupun pemindahan hal-hal tersebut diatas, maka Kontraktor diwajibkan memperbaiki kembali, atau menyelesaikan pekerjaan tersebut sebaik mungkin tanpa mengganggu system yang ada.

f. Didalam kasus ini Kontraktor tidak dapat mengajukan klaim biaya pekerjaan tambah. Sebelum melakukan pemindahan/ pembongkaran segala sesuatu yang ada di lapangan, kontraktor diwajibkan melaporkan dahulu ke Konsultan Pengawas/Direksi.
g. Kelalaian atau kekurang telitian Kontraktor dalam hal ini tidak dapat dijadikan alasan untuk mengajukan klaim baik dari segi waktu maupun biaya.
h. Lahan akan diserahkan kepada Kontraktor dengan kondisi seperti pada saat *Aanwizjing* lapangan, seluruh biaya yang dikeluarkan untuk meneliti dan meninjau lapangan adalah menjadi tanggung jawab sepenuhnya pihak Kontraktor.

I.4 GAMBAR-GAMBAR DOKUMEN

Rencana Kerja dan syarat-syarat (RKS) ini dilampiri:

a. Gambar Rencana Interior.

I.5 PENJELASAN RKS DAN GAMBAR-GAMBAR

a. Kontraktor wajib meneliti semua gambar kerja, Rencana Kerja dan Syarat-syarat (RKS); termasuk tambahan dan perubahannya dalam Berita Acara Penjelasan Pekerjaan yang dibantu Konsultan Pengawas/Direksi.
b. Ukuran Pada dasarnya semua ukuran utama yang tertera dalam Gambar Kerja meliputi: as – as, luar – luar, dalam – dalam, luar – dalam.
c. Pembedahan Gambar:
    1. Bila Gambar Kerja tidak sesuai dengan Rencana Kerja dan Syarat-syarat (RKS), maka yang mengikat/berlaku adalah Gambar.
    2. Bila suatu Gambar tidak cocok dengan Gambar yang lain dalam satu disiplin kerja, maka gambar yang mempunyai skala yang lebih besar yang berlaku/mengikat.
    3. Bila ada perbedaan antara Gambar Kerja Arsitektur dengan Struktur, maka yang berlaku/ mengikat adalah Gambar Kerja Arsitektur sepanjang tidak mengurangi segi Konstruksi
d. Gambar Detail Pelaksanaan *(Shop Drawing):*
    1. Gambar Detail Pelaksanaan atau *Shop Drawing* adalah Gambar Kerja yang wajib dibuat Kontraktor berdasarkan Gambar Kerja Dokumen yang telah disesuaikan dengan keadaan lapangan.
    2. Kontraktor wajib membuat *Shop Drawing* untuk Detail -detail khusus yang belum tercakup lengkap dalam Gambar Kerja Dokumen, maupun yang diminta oleh Konsultan Pengawas/Direksi dan atau Konsultan Perencana.
    3. Dalam *Shop Drawing* ini harus dicantum Konsultan Pengawas/Direksi dan digambarkan semua data yang diperlukan termasuk pengajuan contoh jadi dari semua bahan, keterangan produk, cara pemasangan dan atau spesifikasi/ persyaratan khusus seuai dengan spesifikasi pabrik yang belum tercakup secara lengkap didalam Gambar Kerja Dokumen maupun Rencana Kerja dan Syarat-syarat (RKS).
    4. Kontraktor wajib mengajukan *Shop Drawing* kepada Konsultan Pengawas/Direksi dan Konsultan Perencana untuk mendapatkan persetujuan tertulis bagi pelaksanaan.

5. Kontraktor tidak dibenarkan mengubah atau mengganti ukuran -ukuran yang tercantum didalam gambar Kerja Dokumen tanpa sepengetahuan Konsultan Pengawas/Direksi.
6. Segala akibat yang terjadi adalah tanggung jawab Kontraktor, baik dari segi biaya maupun waktu pelaksanaan.

I.6 JADWAL PELAKSANAAN

a. Sebelum mulai pelaksanaan pekerjaan di lapangan, Kontraktor wajib membuat rencana kerja pelaksanaan dan bagian-bagian pekerjaan berupa Bar Chart & S-Curve Bahan dan Tenaga dan mengkoordinasikan hasilnya kepada Konsultan Pengawas/Direksi, sehingga pelaksanaan pekerjaan terkendali dan tidak mengganggu kelancaran proyek secara keseluruhan dan kelancaran kegiatan di sekitar lokasi pekerjaan.
b. Rencana Kerja tersebut harus mendapatkan persetujuan terlebih dahulu dari Konsultan Pengawas/Direksi, paling lambat dalam waktu 14 (empat belas) hari kalender setelah surat keputusan penunjukan (SKP) diterima oleh Kontraktor.
c. Rencana Kerja yang disetujui oleh Konsultan Pengawas/Direksi, akan disahkan oleh Pemberi Tugas.
d. Kontraktor wajib memberikan salinan Rencana Kerja rangkap 4 (empat) kepada Konsultan Pengawas/Direksi, 1 (satu) salinan Rencana Kerja harus ditempel pada bangsal Kontraktor di lapangan yang selalu diikuti dengan grafik kemajuan pekerjaan/prestasi kerja.
e. Konsultan Pengawas/Direksi akan menilai prestasi pekerjaan Kontraktor berdasarkan Rencana Kerja tersebut.

I.7 KUASA KONTRAKTOR DI LAPANGAN

a. Di lapangan pekerjaan, Kontraktor wajib menunjuk seorang Kuasa Kontraktor atau biasa disebut “Pelaksana” yang cakap dan ahli untuk memimpin pelaksanaan pekerjaan di lapangan dan mendapat kuasa penuh dari Kontraktor/ Pemborong, berpendidikan minimal sarjana teknik sipil atau sederajat dengan pengalaman minimum 3 (tiga) tahun, atau STK jurusan Bangunan dengan pengalaman minimum 5 (lima) tahun.
b. Dengan adanya “Pelaksana” tidak berarti bahwa Kontraktor lepas tanggung jawab sebagian maupun keseluruhan terhadap kewajibannya.
c. Kontraktor wajib memberi tahu secara tertulis kepada Tim Pengelola Teknis Wilayah dan Konsultan Pengawas/Direksi, nama dan jabatan “Pelaksana” untuk mendapat persetujuan.
d. Bila dikemudian hari menurut Tim Pengelola Teknis Wilayah dan Konsultan Pengawas/Direksi bahwa “Pelaksana” dianggap kurang mampu atau tidak cukup cakap memimpin pekerjaan, maka akan diberitahukan kepada Kontraktor/Pemborong secara tertulis untuk mengganti “Pelaksana”.
e. Dalam waktu 7 (tujuh) hari setelah dikeluarkan surat pemberitahuan, Kontraktor harus sudah menunjuk “Pelaksana” yang baru atau Kontraktor sendiri (penanggung jawab/Direktur Perusahaan) yang akan memimpin pelaksanaan pekerjaan.

I.8 JAMINAN DAN KESELAMATAN KERJA

a. Kontraktor diwajibkan menyediakan obat-obatan menurut syarat-syarat Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) yang selalu dalam keadaan siap digunakan dilapangan, untuk mengatasi segala kemungkinan musibah bagi semua petugas dan pekerja dilapangan.
b. Kontraktor wajib menyediakan air minum yang cukup bersih dan memenuhi syarat-syarat kesehatan bagi semua petugas yang ada dibawah kekuasaan Kontraktor.
c. Kontraktor wajib menyediakan air bersih, Kamar Mandi dan WC yang layak dan bersih bagi semua petugas dan pekerja.
d. Tidak diperkenankan, membuat penginapan didalam lapangan pekerjaan untuk Pekerja, kecuali untuk penjaga keamanan.
e. Kontraktor Pelaksana Wajib Menjaga Keselamatan seluruh personil yang terlibat di Dalamnya.
f. Segala hal yang menyangkut jaminan social dan keselamatan para pekerja wajib diberikan oleh Kontraktor sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

I.9 PEMERIKSAAN BAHAN DAN KOMPONEN JADI

a. Semua bahan dan material dan komponen jadi yang didatangkan harus memenuhi syarat-syarat yang ditentukan dalam buku RKS ini.
b. Konsultan Pengawas/Direksi berwenang menanyakan asal bahan/material dan komponen jadi, dan Kontraktor wajib memberi tahu.
c. Contoh bahan/material dan komponen jadi yang akan digunakan harus diserahkan kepada Konsultan Pengawas/Direksi dan Konsultan Perencana untuk mendapatkan *"standard of appearance"*. Paling lambat waktu penyerahan contoh bahan adalah 2 (dua) minggu sebelum jadwal pelaksanaan. Keputusan bahan, jenis, warna, tekstur, dan produk yang dipilih; akan diinformasikan oleh Konsultan Pengawas/Direksi kepada Kontraktor selama tidak lebih dari 7 (tujuh) hari dari kalender setelah penyerahan contoh bahan tersebut.
d. Semua bahan/material dan komponen jadi harus disetujui secara tertulis oleh Konsultan Perencana/Konsultan Pengawas/Direksi sebelum dipasang.
e. Bahan/material dan komponen jadi yang telah didatangkan oleh Kontraktor dilapangan pekerjaan tetapi ditolak pemakaiannya oleh Konsultan Pengawas/Direksi harus segera dikeluarkan dari lapangan pekerjaan selambat- lambatnya dalam waktu 2x24 jam terhitung dari jam penolakan.
f. Penyimpanan dan pemeliharaan bahan/material dan komponen jadi harus sesuai dengan persyaratan dari pabrik pembuat, dan atau sesuai dengan spesifikasi bahan tersebut.

I.10 PEMERIKSAAN HASIL PEKERJAAN

a. Pekerjaan atau bagian pekerjaan yang telah dilakukan Kontraktor tetapi karena bahan/material ataupun komponen jadi, maupun mutu pekerjaannya sendiri ditolak oleh Konsultan Pengawas/Direksi harus segera dihentikan dan selanjutnya dibongkar atas biaya Kontraktor.
b. Sebelum memulai pekerjaan lanjutan yang apabila bagian pekerjaan ini telah selesai, akan tetapi belum diperiksa oleh Konsultan Pengawas/Direksi, Kontraktor diwajibkan

meminta persetujuan dari Konsultan Pengawas/Direksi. Baru apabila Konsultan Pengawas/Direksi telah menyetujui bagian pekerjaan tersebut, Kontraktor dapat meneruskan pekerjaannya.

c. Bila permohonan pemeriksaan itu dalam waktu 2 x 24 jam dihitung dari jam diterimanya Surat Permohonan Pemeriksaan, maka Kontraktor dapat meneruskan pekerjaannya dan bagian yang seharusnya diperiksa dianggap telah disetujui Konsultan Pengawas/Direksi. Hal ini dikecualikan bila Konsultan Pengawas/Direksi minta perpanjangan waktu.

I.11 PEKERJAAN TAMBAH KURANG DAN PEKERJAAN PERSIAPAN

a. Pekerjaan Tambah Kurang:
    1. Tugas mengerjakan pekerjaan tambah kurang diberitahukan dengan tertulis atau ditulis dalam buku harian oleh Konsultan Pengawas/Direksi serta disetujui oleh Pemberi Tugas.
    2. Pekerjaan tambah kurang hanya berlaku bila memang nyata-nyata ada perintah tertulis dari Konsultan Pengawas/Direksi atas persetujuan Pemberi Tugas.
    3. Biaya pekerjaan Tambah Kurang akan diperhitungkan menurut daftar harga satuan pekerjaan, yang dimasukan oleh Kontraktor.
    4. Untuk pekerjaan tambah yang harga satuannya tidak tercantum dalam harga satuan yang dimasukan dalam penawaran, maka harga satuannya akan ditentukan lebih lanjut oleh Konsultan Pengawas/Direksi bersama-sama Kontraktor dengan persetujuan Pemberi Tugas.
    5. Adanya pekerjaan tambah tidak dapat dijadikan alas an sebagai penyebab keterlambatan penyerahan pekerjaan, tetapi Konsultan Pengawas/Direksi/Tim Pengelola Teknis dapat mempertimbangkan perpanjangan waktu karena adanya pekerjaan tambah tersebut.

BAB II PEKERJAAN DINDING

II.1 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pembongkaran dinding dengan pembersihan, pengecatan dinding dalam interior, pemasangan *wall panel* dan pemasangan *wallpaper*, sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

II.2 PERSYARATAN BAHAN

a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
    1. Bahan utama 1: Cement Wash Kit.
    2. Bahan utama 2: Plywood Uk .122x 244 x 9 mm.
    3. Bahan pengikat dan perekat: lem kayu PVAC dan lem wall paper*(contact adhesive).*
    4. Bahan finishing: *High Pressure Laminate* (HPL) .
b. Persyaratan:
   Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
c. Pengajuan Alternatif:
   Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

II.3 SYARAT–SYARAT PELAKSANAAN

a. Plywood:
    1. Persyaratan: Jenis plywood yang dipakai adalah plywood semi meranti atau sesuai yang tercantum dalam gambar desain.
    2. Ukuran-ukuran yang tertera pada gambar desain adalah ukuran jadi artinya ukuran kayu sesudah diserut dan diproses atau diberi finishing.
    3. Kedap air: kayu harus melalui proses tertentu supaya mempunyai kedap air yang cukup.
    4. Kualitas / Mutu Kayu: Kayu yang digunakan harus memiliki kualitas / mutu yang sesuai standard yang ada dan sesuai dengan tujuan penggunaannya.
    5. Kelembaban Kayu: Persyaratan kelembaban kayu yang dipakai harus memenuhi syarat NI-5 (PPKI tahun 1961). Untuk pekerjaan ini, kelembaban kayu yang dijinkan, baik kayu padat maupun kayu lapis tidak boleh melebihi 12% WMC. Khusus untuk kayu Kamper atau kayu Kapur tidak diperkenankan melebihi 10% WMC.
    6. Pola Serat Kayu: Harus diperhatikan pola serat kayu pada pekerjaan kayu dekoratif, baik yang bersifat *“veneer matching”*, *“cross veneer inlay”*, ataupun *“banding”,* harus sesuai dengan desain dan pola yang tertera pada gambar desain, serta sesuai dengan contoh warna pada *Material Color Board*. Pengerjaan harus dilakukan sebaik-baiknya sehingga menghasilkan permukaan dekoratif yang betul-betul rata, sejajar, halus dan menghasilkan daerah-daerah pertemuan yang rapi.

7. Metode: Semua pekerjaan kayu di tempat pengerjaan harus sebaik mungkin, dalam ruang yang kering, sirkulasi udara baik dan dijaga agar tidak terkena cuaca / udara langsung. Pencegahan kerusakan oleh benturan amat mutlak, baik sebelum maupun sesudah terpasang.

b. Alat Pengikat dan Bahan Perekat
    1. Alat Pengikat: Sediakan alat-alat pengikat kayu yang diperlukan seperti angkur, paku, sekrup, baut dan jenis lain yang disetujui. Penggunaan pengikat ini harus tampak rapi, tidak menimbulkan keretakan dan harus menunjang konstruksi panel agar kuat dan kokoh. Bila perlu kayu harus dibor agar permukaannya tidak retak.
    2. Metode: Pembuatan, persiapan dan pemasangan alat-alat pengikat yang terbuat dari logam/ *"iron mongery"* pada kayu harus dikerjakan dengan mesin kayu sehingga tercapai kerapian dan ketepatan yang setinggi-tingginya.
    3. Bahan Perekat: Perekat yang digunakan harus disetujui dan tidak berpengaruh bagi kesehatan. Penggunaan perekat ini harus menunjang konstruksi furnitur agar kuat dan kokoh, permukaan kayu harus tampak rapi dan tidak meninggalkan noda (terutama bila dispesifikasikan bahwa permukaan kayu diberi *"clear/ transparent finish"*).

BAB III PEKERJAAN LANTAI

III.1 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan lantai Roman Granit, pemasangan lantai Vicenza granit, pemasangan lantai Roman 33206P Blink White, pemasangan lantai tegel custom Soeryo, dan pemasangan lantai hitam sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

III.2 PERSYARATAN BAHAN

d. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
    1. Bahan utama 1: Roman Granit.
    2. Bahan utama 2: Vicenza granit.
    3. Bahan utama 3: Roman 33206P Blink White.
    4. Bahan utama 4: Tegel Custom Soeryo.
    5. Bahan utama 5: Lantai Hitam
    6. Bahan pengikat dan perekat: semen PC.
    7. Persyaratan:

    Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.

    8. Pengajuan Alternatif:

    Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

III.3 SYARAT–SYARAT PELAKSANAAN

a. Keramik Granit:
    1. Persyaratan: spesifikasi granit harus sesuai dengan jenis yang tertera. Sebelum memulai, kontraktor wajib membuat shop drawing pada pola keramik dan melakukan pengecekan terhadap kondisi keramik: baru, bebas dari cacat dengan ketebalan minimal 1 cm, permukaan rata dan halus.
    2. Persiapan alat termasuk trowel, waterpass, palu karet, gergaji keramik, alat ukur, dan alat pelindung diri (APD).
    3. Tahap pengadukan semen dan grout harus sesuai dengan spesifikasi yang tercantum dalam gambar Teknik atau dokumen yang disetujui. Campurkan adukan semen dan grout dengan bersih sesuai dengan petunjuk untuk mencapai konsistensi yang tepat.
    4. Pola pemasangan keramik harus ditentukan terlebih dahulu, dengan memasang keramik kepala dan memilih keramik yang warna dan ukuran yang sama dan dibuat contoh pemasangan minimal 1 m2.
    5. Pemotongan unit-unit granit harus menggunakan alat pemotong granit/ keramik khusus sesuai persyaratan pabrik.
    6. Siar diisi dengan adukan 1 pc : 2 ps halus sesuai dengan warna keramik ditambah bahan aditive yang disetujui oleh Konsultan Pengawas dan Direksi sampai mengisi penuh celah siar, tetapi tidak berlebihan.

7. Bekas – bekas semen harus segera dibersihkan dari permukaan keramik sampai bersih benar, dan pemakaian dan pemakaian pembersih kimia tidak diperkenankan tanpa persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

b. Lantai Tegel
   1. Persyaratan: spesifikasi tegel harus sesuai dengan jenis yang tertera. Sebelum memulai, kontraktor wajib membuat shop drawing pada pola keramik dan melakukan pengecekan terhadap kondisi keramik: baru, bebas dari cacat dengan ketebalan minimal 1 cm, permukaan rata dan halus.
   2. Persiapan alat termasuk trowel, waterpass, palu karet, gergaji keramik, alat ukur, dan alat pelindung diri (APD).
   3. Tahap pengadukan semen dan grout harus sesuai dengan spesifikasi yang tercantum dalam gambar Teknik atau dokumen yang disetujui. Campurkan adukan semen dan grout dengan bersih sesuai dengan petunjuk untuk mencapai konsistensi yang tepat.
   4. Pola pemasangan keramik harus ditentukan terlebih dahulu, dengan memasang keramik kepala dan memilih keramik yang warna dan ukuran yang sama dan dibuat contoh pemasangan minimal 1 m2.
   5. Pemotongan unit-unit granit harus menggunakan alat pemotong tegel khusus sesuai persyaratan pabrik.
   6. Siar diisi dengan adukan 1 pc : 2 ps halus sesuai dengan warna keramik ditambah bahan aditive yang disetujui oleh Konsultan Pengawas dan Direksi sampai mengisi penuh celah siar, tetapi tidak berlebihan.
   7. Bekas – bekas semen harus segera dibersihkan dari permukaan keramik sampai bersih benar, dan pemakaian dan pemakaian pembersih kimia tidak diperkenankan tanpa persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

BAB IV PEKERJAAN LANTAI

IV.1 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan plafon gypsum dan pengecatan plafon sesuai yang disebutkan/ ditunjukkan dalam gambar dan sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

IV.2 PERSYARATAN BAHAN

a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
    1. Bahan utama 1: Gypsum Board 9 mm.
    2. Bahan utama 2: Rangka Hollow.
    3. Bahan pemasangan: skrup, cornice, kasa gypsum, thiner, kuas.
    4. Bahan finishing: Cat Plafon Nippon Vinilex 300 White, PROPAN DECORATIVE TEXTURE DTX-280
b. Persyaratan:
   Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
c. Pengajuan Alternatif:
   Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

IV.3 SYARAT–SYARAT PELAKSANAAN

a. Pemasangan gypsum board:
    - Pekerjaan pembongkaran
        1. Sebelum memulai pekerjaan pembongkaran, pelaksana pekerjaan harus memberitahukan kepada pemberi tugas dan pihak terkait (Pengelola Gedung) guna pemeriksaan awal dan ijin pelaksanaan pekerjaan.
        2. Waktu pemberitahuan minimal 2 x 24 jam sebelum memulai pekerjaan.
        3. Pembongkaran dilakukan dengan alat-alat yang mencukupi, tepat guna dan aman. Pengawasan agar dilakukan terhadap timbulnya debu, suara dan getaran yang mempengaruhi lingkungan sekitar/ sekelilingnya.
        4. Agar diusahakan alat-alat at acara-cara pengaman, baik untuk bangunan yang tidak dibongkar atau kesiapan-kesiapan pekerjaannya.
        5. Segala kerusakan yang terjadi menjadi tanggung jawab pelaksana pembongkaran/ kontraktor.
        6. Puing-puing hasil pembongkaran harus segera dibuang dari lokasi pekerjaan(proyek).
    - Pekerjaan pemasangan plafon gypsum board
        1. Bahan yang digunakan adalah gypsum board 9 mm.
        2. Bahan rangka penggantung dari Hollow ekafuring.lurus, tidak cacat.
        3. Rangka langit-langit yang digunakan adalah metal furing untuk balok pembagi dan balok induk.
        4. Plafond gypsum yang dipasang adalah gypsum yang telah dipilih dengan baik, bentuk dan ukuran masing-masing unit sama, tidak ada bagian yang retak dan cacat.

5. Pemasangan rangka plafond hollow ekafuring disesuaikan dengan kondisi ruangan dan dengan pola yang ditunjukkan/ disebutkan dalam gambar dengan memperhatikan modul pemasangan penutup langit-langit yang dipasangnya.
6. Rangka penggantung menggunakan ekafuring, konstruksi kepelat dak beton di fisher dan sekrup atau dengan paku.
7. Bidang pemasangan bagian rangka langit-langit harus rata, tidak cembung, kaku dan kuat, kecuali bila dinyatakan lain, missal: permukaan merupakan bidang miring/ tegak sesuai yang ditunjukkan dalam gambar.
8. Bahan penutup langit-langit adalah gypsum 9 mm dipasang dengan mutu bahan seperti yang telah dipersyaratkan dengan pola pemasangan sesuai yang ditunjukkan dalam gambar. Plafond gypsum 9 mm dipasang dengan skrup dan setiap pemasangan masing-masing skrup sejajar minimal berjarak 300 mm.

- Pengecatan plafon
  1. Sebelum memulai pengecatan permukaan dinding terlebih dahulu dibersihkan kemudian di lan jutkan dengan cat sealer setara nippon.
  2. Pengecatan lapis pertama dan kedua menggunkan cat penutup setara nippon.
  3. Lua pengecatan sesuai dengan lokasi kerja.

BAB V PEKERJAAN KELISTRIKAN

V.1 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan downlight Philip putih 7 W, pemasangan downlight outbow hitam 4", pemasangan spotlight Led Philips 7 W, pemasangan spotlight led track lamp, pemasangan AC Ceiling Duct, pemasangan led screen Video Tron, pemasangan customesed hanging lighting, dan pemasangan proyektor sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

V.2 PERSYARATAN BAHAN

a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
    1. Bahan utama 1: Downlight Philip Putih 7 W.
    2. Bahan utama 2: Downlight Outbow Hitam 4".
    3. Bahan utama 3: Spotlight LED Philips 7 W
    4. Bahan utama 4: Spotlight LED TRACK LAMP
    5. Bahan utama 5: AC Ceiling Duct
    6. Bahan utama 6: LED SCREEN Video Tron 545 x 140
    7. Bahan utama 7: Customised hanging lighting.
    8. Bahan utama 8: Proyektor
    9. Komponen saklar tunggal dan saklar seri.
b. Persyaratan:
   Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.
c. Pengajuan Alternatif:
   Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

V.3 SYARAT–SYARAT PELAKSANAAN

1. pekerja harus memahami dan menerapkan kerja berpedoman dari K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja).
2. Pekerja harus menggunakan alat pelindung diri (APD) selama pekerjaan dilaksanakan.
3. Pemasangan diawali dengan menggambarkan denah situasi dan juga rencana alur pemasangan elektrikal.
4. Pemasangan aksesoris dipasang setelah bagian inti alat sudah dipasang tanpa adanya cacat.
5. Pemasangan komponen harus berdasarkan acuan kerja cara pemasangan yang sudah ditentukan.

BAB VI PEKERJAAN KUSEN, PINTU, JENDELA

VI.1 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan kusen jendela kaca patri, pemasangan daun pintu panil, dan pemasangan engsel kuningan untuk pintu sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

VI.2 PERSYARATAN BAHAN

VI. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bahan utama 1: Kusen jendela kaca patri.
2. Bahan utama 2: Kayu Kamper Papan 2/20, 4/10
3. Bahan utama 3: Engsel Pintu

d. Persyaratan:
Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.

e. Pengajuan Alternatif:
Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

VI.3 SYARAT–SYARAT PELAKSANAAN

1. Lakukan pengukuran yang akurat pada lokasi pemasangan kusen, pintu, dan jendela.
2. Tandai area pemasangan sesuai dengan ukuran dan desain yang telah direncanakan.
3. Gunakan bahan yang sudah ditentukan dan tercantum pada gambar kerja.
4. Pastikan bahan yang dipilih berkualitas tinggi dan sesuai dengan spesifikasi proyek.
5. Pastikan area kerja bersih dan bebas dari penghalang.
6. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pemasangan.
7. Pasang kusen pada posisi yang telah ditandai. Pastikan kusen terpasang dengan rata dan kokoh.
8. Gunakan alat pengukur untuk memastikan kusen dalam posisi yang benar (tegak lurus dan sejajar).
9. Gunakan sekrup atau paku untuk mengikat kusen ke dinding. Pastikan pengikatan kuat dan stabil.
10. Isi celah antara kusen dan dinding dengan bahan pengisi (lem) untuk menambah kekokohan.
11. Pasang engsel pada daun pintu sesuai dengan posisi yang telah ditentukan.
12. Pasang aksesoris lainnya pada daun pintu.
13. Lakukan finishing pada kusen, pintu, dan jendela sesuai dengan kebutuhan, seperti pengecatan atau pelapisan.
14. Pastikan semua komponen terpasang rapi dan estetis.
15. Periksa lancer semua pemasangan untuk memastikan tidak ada cacat atau kesalahan.
16. Pastikan semua fungsi (pintu dan jendela bisa dibuka dan ditutup dengan baik, kunci berfungsi, dll.) berjalan dengan lancer.

BAB VII PEKERJAAN MEUBELAIR

VII.1 LINGKUP PEKERJAAN

Pekerjaan ini dilakukan meliputi pemasangan led screen 60”, pengadaan bench, pengadaan patung Bunda Maria, pengadaan interactive led touch screen, pengadaan meja pameran, pengadaan etalase kaca, pengadaan etalase kaca, pengadaan lemari arsip, pengadaan interactive book, pengadaan etalase display, pengadaan papan sejarah, pengadaan cinema box, pengadaan led screen self photo, pengadaan signage sesuai petunjuk Konsultan Pengawas/MK.

VII.2 PERSYARATAN BAHAN

a. Jenis-jenis bahan/ material yang digunakan adalah sebagai berikut:
    1. Bahan utama 1: Led screen 60”.
    2. Bahan utama 2: Bench.
    3. Bahan utama 3: Patung Bunda Maria.
    4. Bahan utama 4: Interactive LED Touch Screen
    5. Bahan utama 5: Meja Pameran
    6. Bahan utama 6: Etalase kaca
    7. Bahan utama 7: Lemari arsip
    8. Bahan utama 8: Interactive book
    9. Bahan utama 9: etalase display
    10. Bahan utama 10: Papan sejarah
    11. Bahan utama 11: Cinema Box
    12. Bahan utama 12: Etalase Display
    13. Bahan utama 13: Led Screen
    14. Bahan utama 14: Signage

f. Persyaratan:
   Pemilihan jenis bahan/ material dan sumbernya harus sesuai dengan spesifikasi.

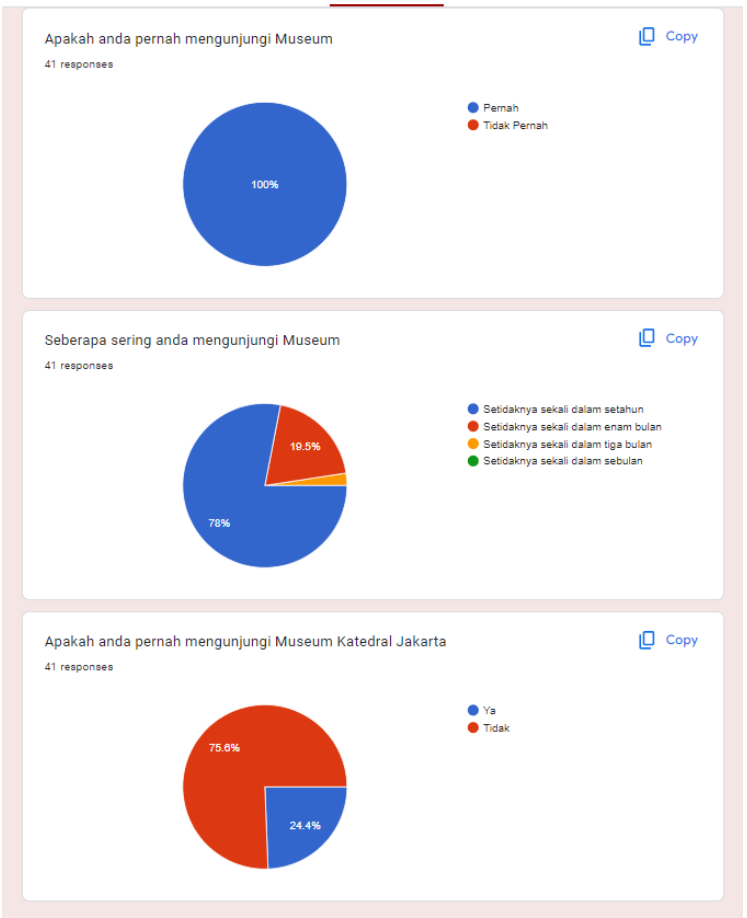
g. Pengajuan Alternatif:
   Apabila karena suatu hal, Pelaksana akan mengganti jenis bahan/ material atau sumber yang telah dispesifikasikan, pengajuan alternatif tersebut harus memenuhi persyaratan yang ada dan mendapat persetujuan Konsultan Pengawas/MK dan Perencana.

VII.3 SYARAT–SYARAT PELAKSANAAN

1. Meubelair yang dibuat atau dibeli harus mematuhi spesifikasi teknis yang telah ditetapkan.
2. Meubelair harus dibuat dari bahan yang berkualitas, kuat, dan tahan lama.
3. Meubelair harus memiliki desain rapi, estetis, dan sesuai dengan gaya ruangan.
4. Meubelair harus memiliki finshing yang halus dan rapi.
5. Pemasangan meubelair harus dilakukan dengan rapi dan presisi sesuai dengan yang tercantum dalam gambar desain.
6. Spesifikasi teknis meubelair mencakup jenis, ukuran, bahan, finishing, aksesoris, kualitas, dan standar mutu sesuai yang tercantum dalam gambar desain.

7. Pemilih vendor harus didasarkan pada pengalaman yang baik dalam pembuatan atau penjualan meubelair, reputasi yang baik di pasar, kualitas produk yang terjamin, dan harga kompetitif.
8. Kesesuaian dan kualitas meubelair harus sesuai dengan spesifikasi teknis yang telah ditentukan.

6. Hasil Kuisioner Validasi Desain



Kritik dan Saran

Silahkan berikan kritik, saran, dan tanggapan terkait keseluruhan desain untuk pengembangan desain yang lebih baik kedepannya.
Terima kasih banyak atas waktunya!

41 responses

-

Keren sangat neo gothic

Desainnya bagus, pertahankan.

menurut saya sebagai orang awam tentang keseluruhan desainny sangat bagus. Mulai dari desain, furniture, lantai terlihat sangat menarik membuat tidak bosan karena memiliki desain yang berbeda antara ruang 1 dengan yang lain bahkan detail kecil pun sangat diperhatikan seperti font yang digunakan. Sehingga dapat menarik perhatian banyak orang untuk mengujungi Museum Katedral Jakarta.

perbanyak sign penunjuk arah karena tidak terlihat

Sudah sempurna

desainnya keren pwoll, semangat sidang akhirnya evann

Sudah cukup baik, pertahankan

ruangannya bisa dibuat lebih luas lagi ko, sama mungkin kayak dibuat lebih tinggi lagi ceilingnya, klo dari foto masi keliatan pendek & sempit soalnya

musium bisa ditambahkan koleksinya secara berkala

Desainnya sangat bagus, dibuat dengan sentuhan modern

Bagus! Lanjutkan!

bagus

walaupun ga terlalu menunjukkan desain dengan langit-langit bangunan yg tinggi serta sisi bangunan yg menonjol (salah satu khas neo gotik) tapi desain ini tidak menghilangkan kesan neo gotik pada arsitektur nya. two thumbs!

Jika pengunjungnya ramai pada bagian View Beda Koleksi, kemungkinan sirkulasi antar pengunjung menjadi tidak cukup luas

BIODATA PENULIS

Penulis dilahirkan di Depok, 14 April 2001. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di TK Simungil, SDS Santa Maria Fatima Jakarta, SMP Kristen 3 Penabur Jakarta, dan SMAN 36 Jakarta. Setelah lulus dari SMAN tahun 2019. Saat ini penulis menyelesaikan pendidikan S1 di Departemen Desain Interior Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penulis memiliki minat dalam bidang visual dan interpersonal. Melalui minat tersebut penulis memilih untuk menempuh pendidikan desain interior. Pada masa perkuliahan, penulis aktif menjadi asisten Laboratorium Sains dan Teknologi Interior ITS dan terlibat dalam beberapa kepanitiaan.

Tugas Akhir berjudul “Implementasi Gaya Neo Gothic pada Museum Katedral Jakrta sebagai upaya Branding Identitas Museum Katedral Jakarta” disusun penulis didasari dengan adanya ketertarikan pada bidang desain pameran. Dibutuhkan eksplorasi interior pada bangunan museum yang disesuaikan dengan standar dan regulasi yang ditetapkan pemerintah.