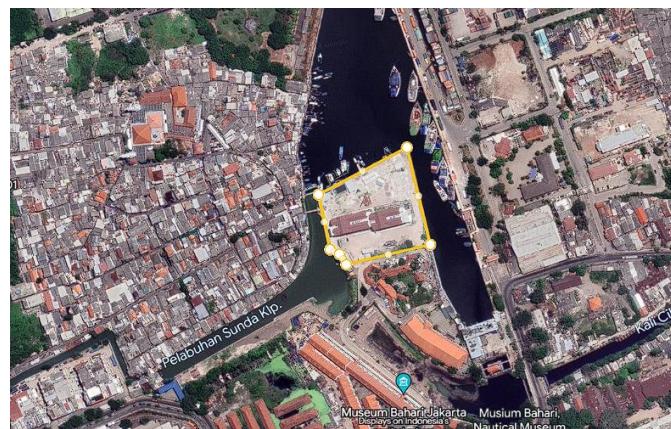


## BAB 4

### DATA DAN ANALISIS MASALAH

#### 4.1 Detail Proyek

Denah yang dipilih merupakan Museum Soto Jawa dengan konsep Embracing Authentic Diversity. Tipe dari bangunan ini merupakan bangunan sosial dengan ukuran 2000sqm, yang berlokasi di Kampung aquarium, Jakarta Utara.

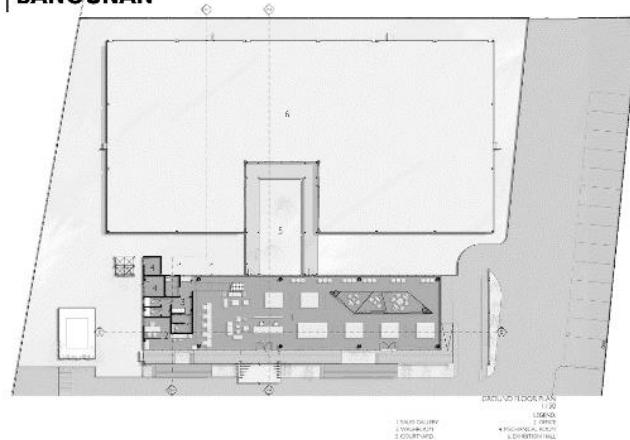


**Gambar 4.1** Lokasi Tapak Kampung Aquarium  
(Sumber: Google Maps)

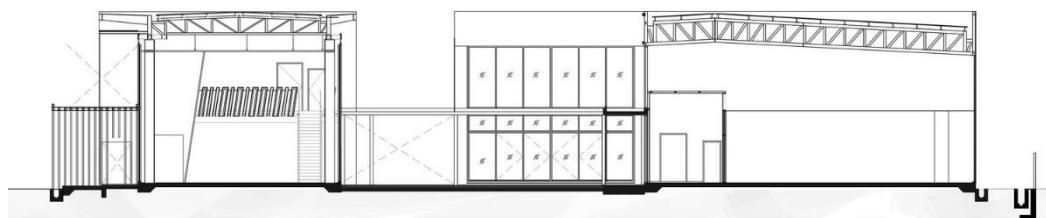
#### 4.2 Layout Eksisting

Layout yang digunakan merupakan gedung gallery yang didesain oleh Eowon Design. Berikut akan menunjukkan gambar dari layout eksisting.

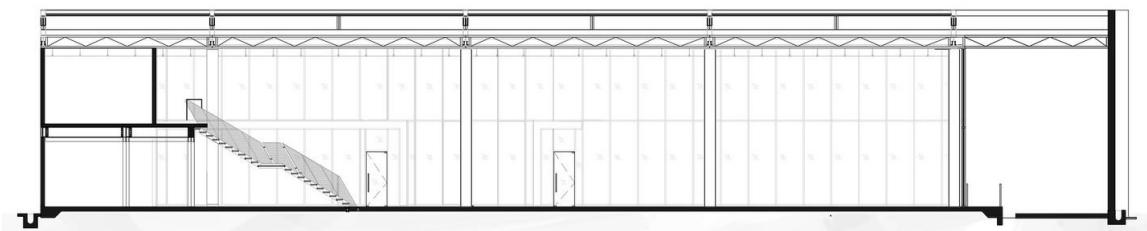
**DENAH  
BANGUNAN**



**Gambar 4.2.1** Denah Layout Eksisting Bangunan  
(Sumber: Archdaily)



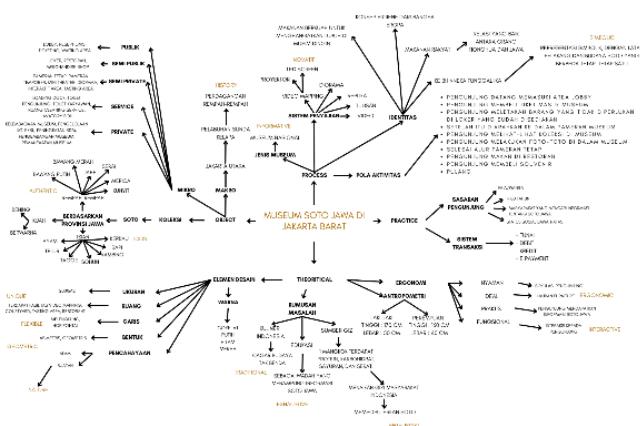
**Gambar 4.2.2** Potongan 1 Eksisting Bangunan  
(Sumber: Archdaily)



**Gambar 4.2.3** Potongan 2 Eksisting Bangunan  
(Sumber: Archdaily)

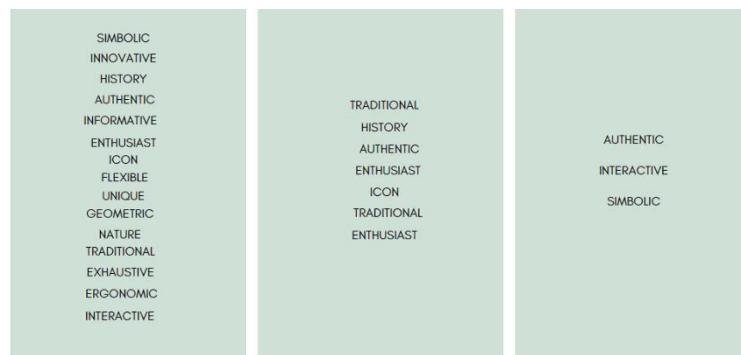
### 4.3 Konsep Perancangan

### 4.3.1 Mindmap



**Gambar 4.3.1** *Mindmap Perancangan*  
(Sumber: Data pribadi)

### 4.3.2 Konsep Citra



**Gambar 4.3.2 Konsep Citra yang diharapkan**  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.3** Aspek Konsep Citra yang Diharapkan  
(Sumber: Data pribadi)

#### 4.3.2.1 Konsep Citra yang diharapkan : Otentik

Iklim tropis adalah wilayah yang memiliki curah intensitas Cahaya matahari yang tinggi, bersifat kering, serta memiliki curah hujan yang tinggi. Salah satunya negara Indonesia mempunyai iklim tropis. Maka dari itu, ciri khas yang dapat mewakili benang merah dari Indonesia itu sendiri dapat diketahui melalui iklim tropis.

#### 4.3.2.2 Konsep Citra yang diharapkan : Interaktif

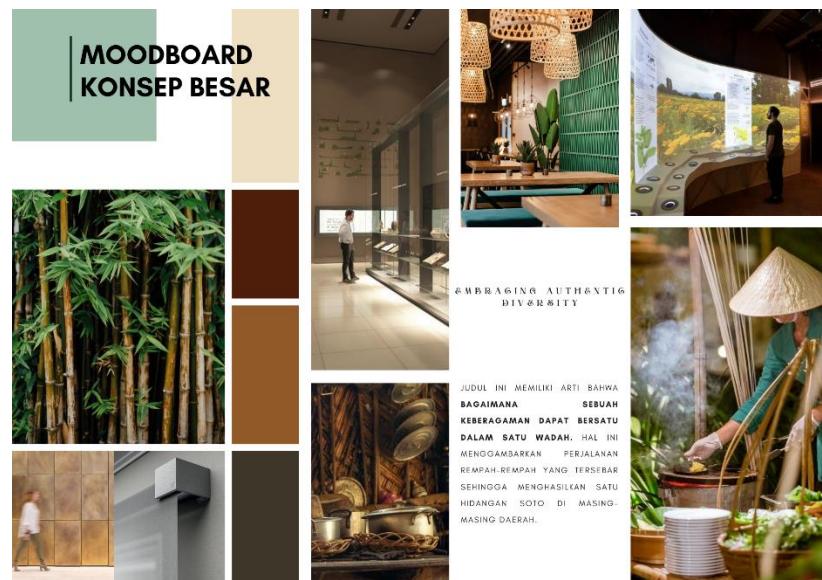
Modernisme merupakan konsep yang mengacu pada perkembangan zaman modern dan terhubung dengan manusia. Salah satu bentuk nyata yang dapat dilihat yaitu penerapan teknologi yang semakin canggih.

#### 4.3.2.3 Konsep Citra yang diharapkan : Simbolik

Simbolik merupakan keberagaman budaya setempat. Hal ini menjelaskan bahwa setiap daerah memiliki Sejarah dan proses nya masing-

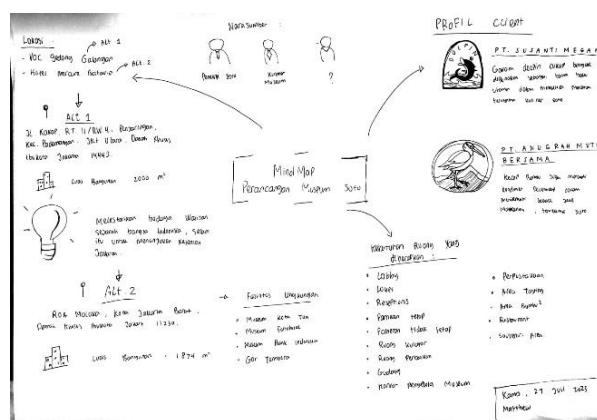
masing salah satunya yang dapat menjadi benang merahnya adalah rempah-rempah. Setiap daerah terdapat proses untuk mengelola rempah-rempah menjadi hidangan soto khas di daerah tersebut. Masing-masing daerah dapat membedakan soto berdasarkan kuah, protein, sayuran, dan rasa.

### 4.3.3 Moodboard

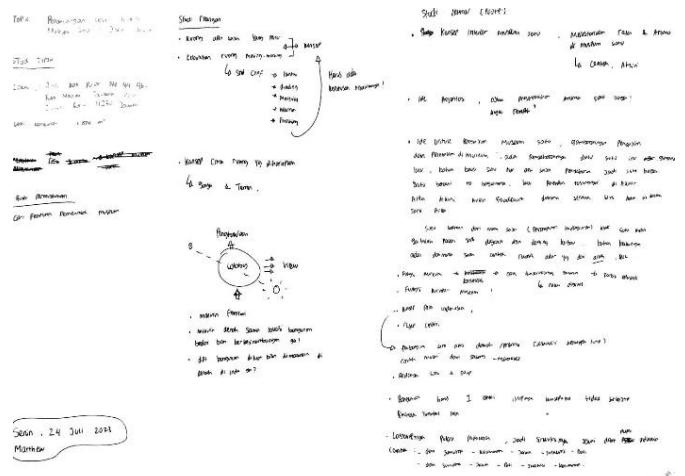


**Gambar 4.3.4** Moodboard Perancangan  
(Sumber: Data pribadi)

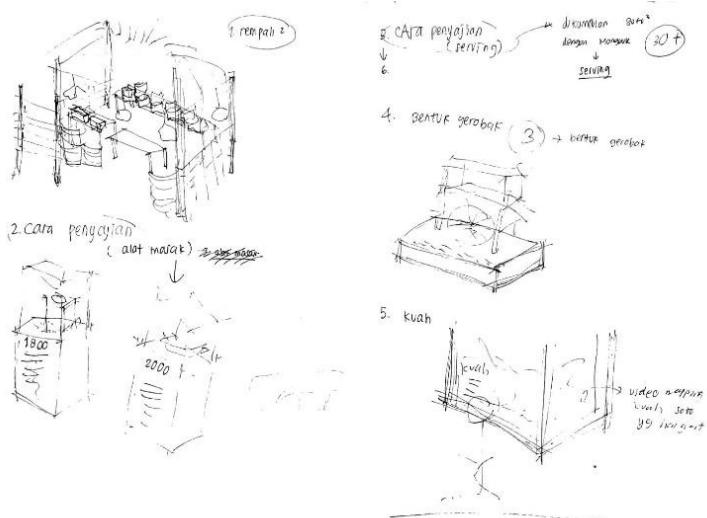
#### **4.3.4 Eksplorasi Desain**



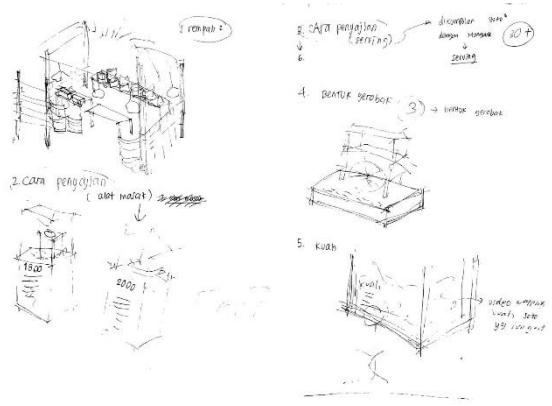
**Gambar 4.3.5** Eksplorasi Desain Perancangan 1  
(Sumber: Data pribadi)



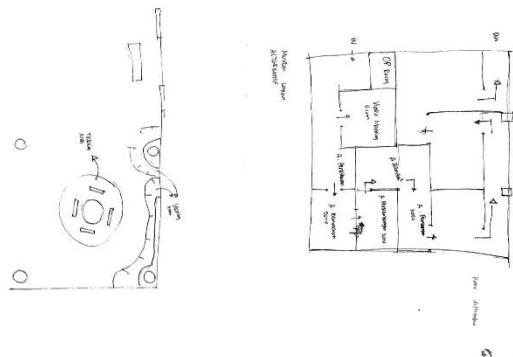
**Gambar 4.3.6** Eksplorasi Desain Perancangan 2  
(Sumber: Data pribadi)



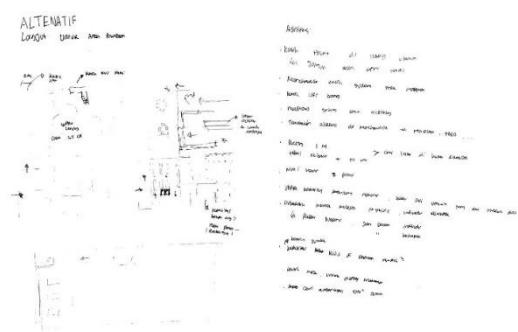
**Gambar 4.3.7** Eksplorasi Desain Perancangan 3  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.8** Eksplorasi Desain Perancangan 4  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.9** Eksplorasi Desain Perancangan 5  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.10** Eksplorasi Desain Perancangan 6  
(Sumber: Data pribadi)

#### 4.3.4 Konsep dan Tema

Pada Perancangan Museum Soto Jawa di Jakarta Utara adalah “Embracing Authentic Diversity.” Judul ini memiliki arti bahwa bagaimana sebuah keberagaman dapat bersatu dalam satu wadah. Hal ini menggambarkan perjalanan rempah-rempah yang tersebar sehingga menghasilkan satu hidangan soto di masing-masing daerah. Dengan konsep ini diharapkan pengunjung dapat merasakan perjalanan proses rempah-rempah menjadi hidangan soto.

#### WARUNG SOTO LEGENDARIS YANG MASIH BERTAHAN HINGGA 3-4 TURUNAN



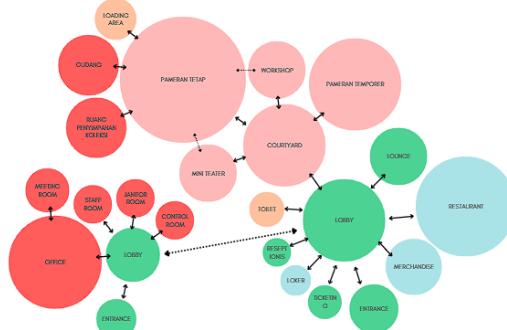
**Gambar 4.3.11** Warung Soto Legendaris  
(Sumber: Data pribadi)



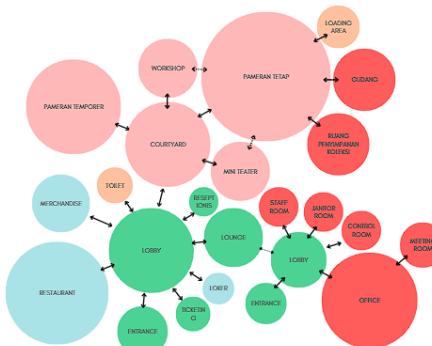
**Gambar 4.3.12 Tema Perancangan**  
(Sumber: Data pribadi)

## 4.4 Programming

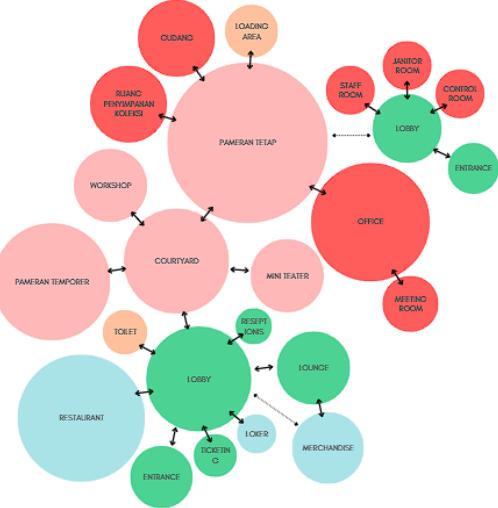
### 4.4.1 Bubble Diagram



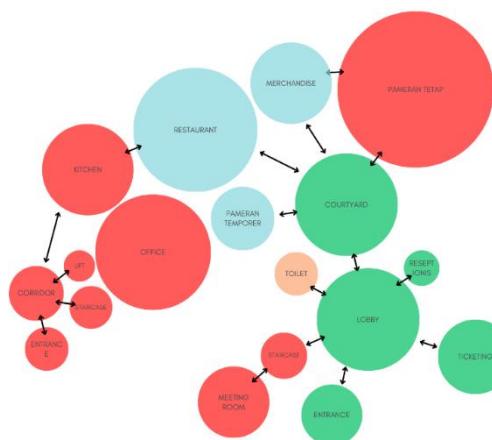
**Gambar 4.3.13 Bubble Diagram Alternatif 1**  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.14 Bubble Diagram Alternatif 2**  
(Sumber: Data pribadi)

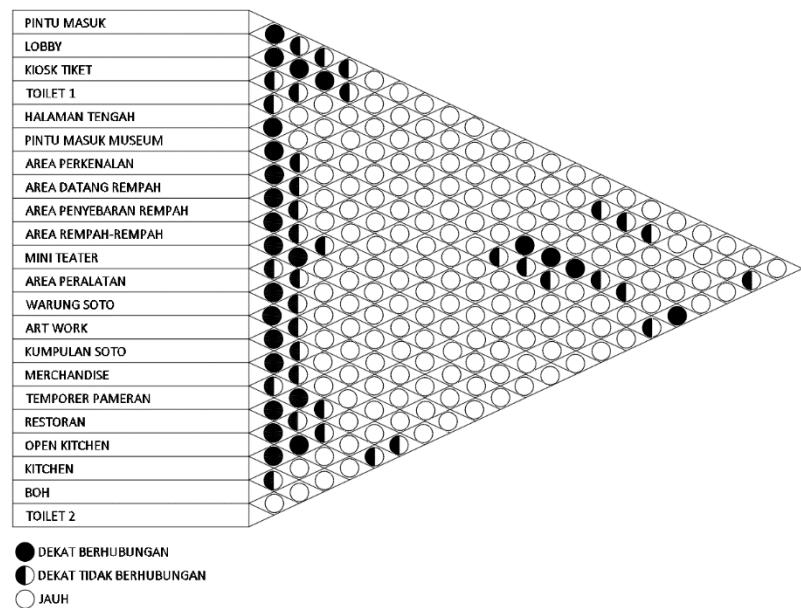


**Gambar 4.3.15** Bubble Diagram Alternatif 3  
 (Sumber: Data pribadi)



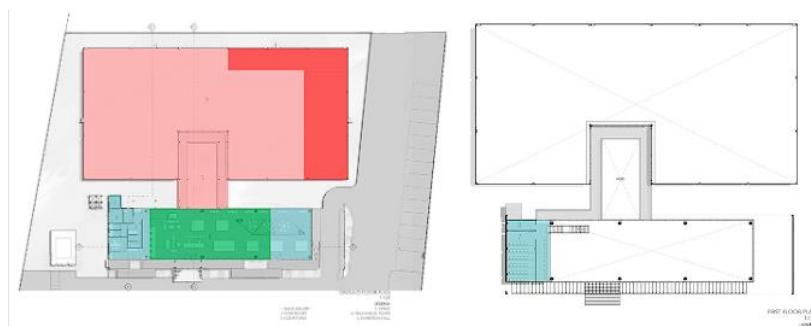
**Gambar 4.3.16** Bubble Diagram Alternatif 4 Terpilih  
 (Sumber: Data pribadi)

#### 4.4.2 Diagram Matrix

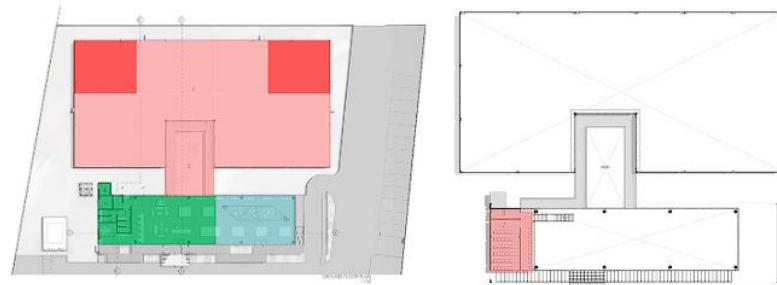


**Gambar 4.3.17** Diagram Matrix  
(Sumber: Data pribadi)

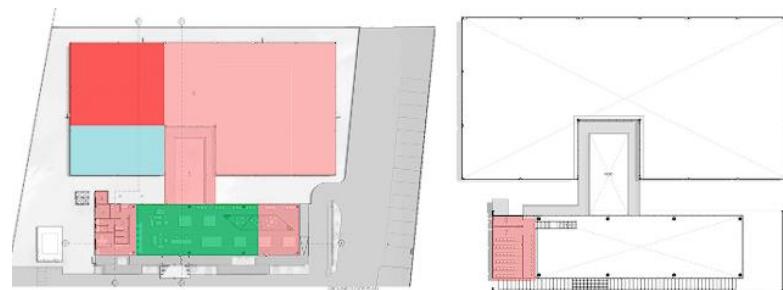
#### 4.4.3 Zoning



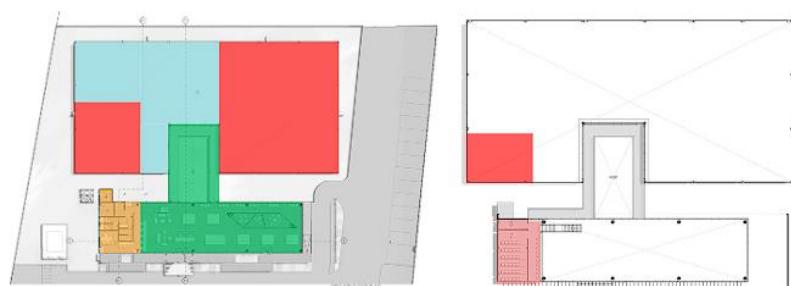
**Gambar 4.3.18** Zoning Alternatif 1  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.19** Zoning Alternatif 2  
(Sumber: Data pribadi)

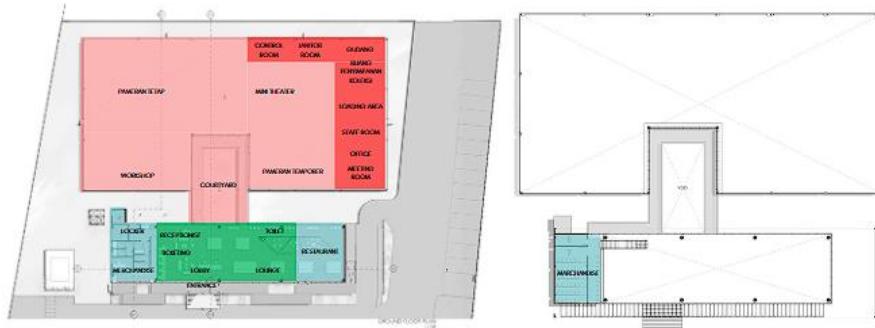


**Gambar 4.3.20** Zoning Alternatif 3  
(Sumber: Data pribadi)

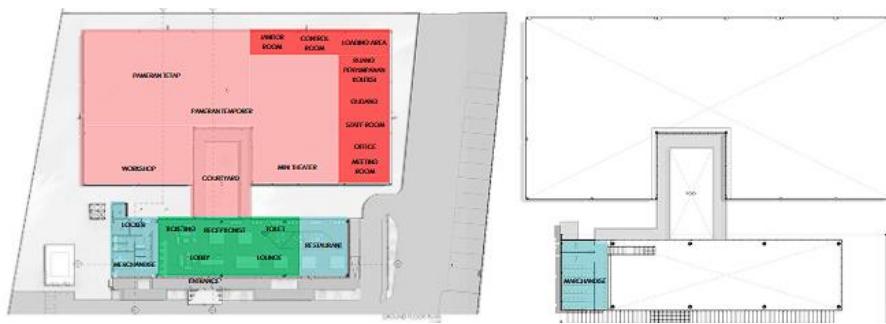


**Gambar 4.3.21** Zoning Alternatif 4 Terpilih  
(Sumber: Data pribadi)

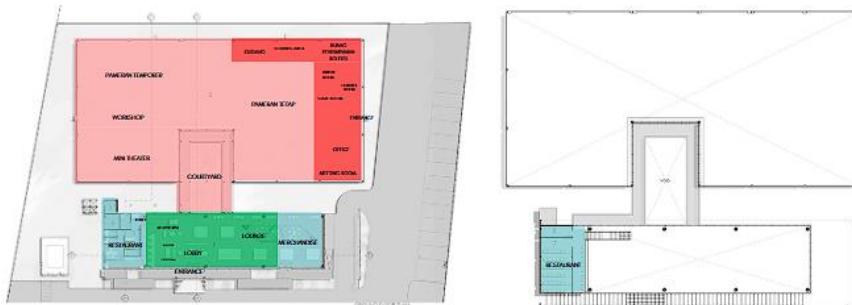
#### 4.4.4 Blocking



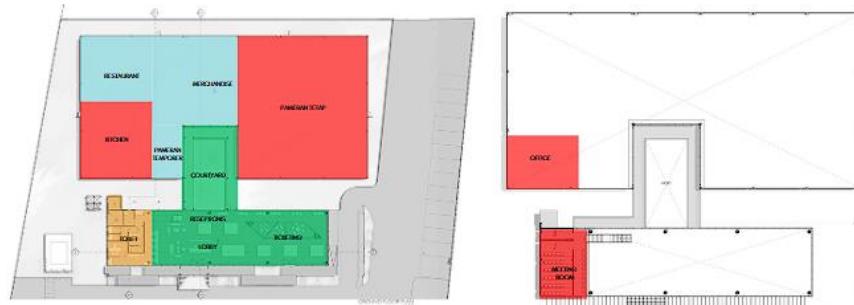
**Gambar 4.3.22 Blocking Alternatif 1**  
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.3.23 Blocking Alternatif 2**  
(Sumber: Data pribadi)

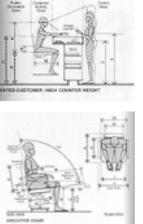
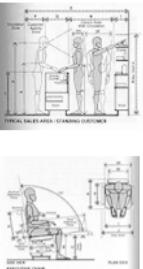


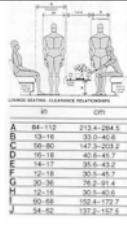
**Gambar 4.3.24 Blocking Alternatif 3**  
(Sumber: Data pribadi)

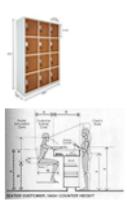


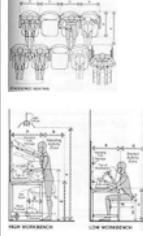
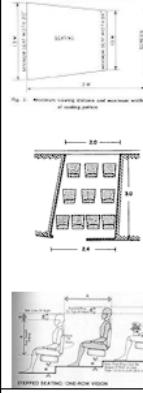
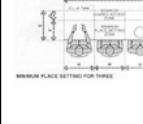
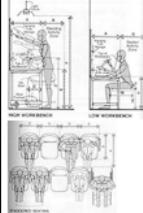
**Gambar 4.3.25 Blocking Alternatif 4 Terpilih**  
(Sumber: Data pribadi)

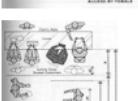
#### 4.4.4 Akfas

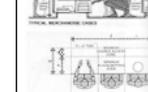
ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
PUBLIK	1. Lobby	1. Staff	1. Memasuki gedung 2. Berkommunikasi 4. Berdiri	1. Kapasitas 200 orang 2. Standar gerak (buffer zone area) = 0,65 m <sup>2</sup> 3. Sirkulasi 150 %		$200 \times 0,65 = 130 \text{ m}^2$ <del>Sirkulasi 150% = 195m<sup>2</sup></del>  <b>Total = 195 m<sup>2</sup></b>
		2. Pengunjung	1. Memasuki gedung 2. Berkommunikasi 3. Berfoto			
	2. Receptionist	1. Staff	1. Berkommunikasi 2. Menerima maupun melakukan pengeluaran tiket	1. Meja resepsiun (480x80x90 cm) 2. Kursi resepsiun (70x60x100 cm) 3. PC 4. Area sirkulasi (400x400 cm)		$((480x80) + \text{sirkulasi} 40\%)$ $= 38400 + 15360$ $= 53760 \text{ cm}$ $= 5,3 \text{ m}^2$  $((70x60) + \text{sirkulasi} 40\%) \times 2$ $= (4200 + 1680) \times 2$ $= 11760 \text{ cm}$ $= 1,2 \text{ m}^2$  $400 \times 400$ $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$  <b>Total = 22,5 m<sup>2</sup></b>
		2. Pengunjung	1. Berkommunikasi 2. menanyakan informasi museum			
	3. Ticketing	1. Staff	1. Melakukan transaksi pembelian tiket 2. Berkommunikasi	1. Meja kasir (120x80x90 cm) 2. Kursi kasir (70x60x100 cm) 3. Area sirkulasi (400x400 cm)		$((120x80) \text{ sirkulasi} 40\%)$ $= 9600 + 3840$ $= 13440 \text{ cm}$ $= 1,3 \text{ m}^2$  $((70x60) + \text{sirkulasi} 40\%) \times 2$ $= (4200 + 1680) \times 2$ $= 11760 \text{ cm}$ $= 1,2 \text{ m}^2$  $400 \times 400$ $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$  <b>Total = 22,5 m<sup>2</sup></b>
		2. Pengunjung	1. Membeli tiket 2. Mengikuti SOP museum 3. Berkommunikasi 4. mengantre beli tiket museum			

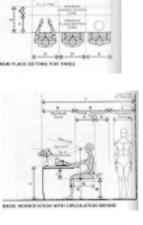
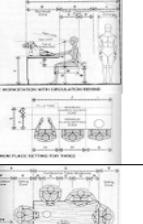
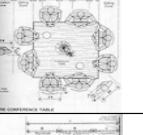
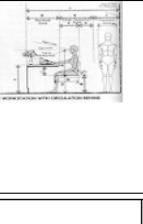
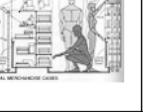
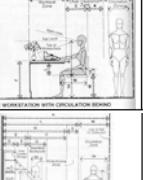
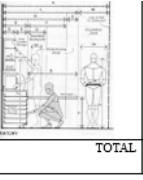
ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
Publik	4. Lounge	1 Pengunjung	1. duduk 2. <del>menulis</del> 3. <del>bermain hp</del>	Armchair (53x73x90) Sofa 2 seater (165x92x90) Sofa 3 seater (220x92x90) Coffee table (120x56x44)		$56 \times 73 + \text{sirkulasi} 40\% \times 4 \\ = 5,7 \text{ m}^2 \times 4 \\ = 22,8 \text{ m}^2$ $165 \times 92 + \text{sirkulasi} 40\% \times 2 \\ = 4,2 \text{ m}^2$ $220 \times 92 + \text{sirkulasi} 40\% \times 2 \\ = 5,6 \text{ m}^2$ $120 \times 56 + \text{sirkulasi} 40\% \times 2 \\ = 1,8 \text{ m}^2$ <p>Total = <u>22,5 m<sup>2</sup></u></p>
TOTAL						265,5 m <sup>2</sup>

ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
SEMI-PUBLIK	1. Loker	1. Staff	1. Duduk 2. Berkommunikasi 3. <del>Mengarahkan pengunjung untuk meletakkan barang bawaannya</del>	1. Loker (120x42x180 cm) 2. Meja penjaga loker 3. <del>sirkulasi 40%</del>		$((120 \times 42) + \text{sirkulasi} 40\%) \times 5 \\ = (5040 + 2016) \times 5 \\ = 3,5 \text{ m}^2$ <p>Total = <u>3,5 m<sup>2</sup></u></p>
	2. Area pameran tetap	2. Pengunjung	1. Berkommunikasi 2. <del>Meletakkan barang bawaan di loker dan mengurusnya</del>			
	1. Staff	1. Melakukan pengunjung 2. Menjelaskan area pameran 3. Berkommunikasi	1. stand display (60x60x200) Q100 2. wall display type 1 (45x60x200) Q100 3. wall display type 2 (5x60x200) Q100 4. stand signs (20x20x100) Q100 5. modul untuk display soto berdasarkan daerah (200x70x300) Q33 6. Display rambutan-rempah (400x60x300) Q6 7. diorama (200x75x100) Q12 8. LED Screen (1600 x 200 x 300)		$(60 \times 60) + \text{sirkulasi} 40\% \times 100 \\ = (3600 + 1440) \times 100 \\ = 50,4 \text{ m}^2$ $(45 \times 60) + \text{sirkulasi} 40\% \times 100 \\ = (2700 + 1080) \times 100 \\ = 37,8 \text{ m}^2$ $(5 \times 60) + \text{sirkulasi} 40\% \times 100 \\ = (300 + 120) \times 100 \\ = 4,2 \text{ m}^2$ $(20 \times 20) + \text{sirkulasi} 40\% \times 100 \\ = (400 + 160) \times 100 \\ = 5,6 \text{ m}^2$ $(200 \times 70) + \text{sirkulasi} 40\% \times 33 \\ = (14000 + 5600) \times 33 \\ = 64,7 \text{ m}^2$ $(400 \times 60) + \text{sirkulasi} 40\% \times 6 \\ = (24000 + 9600) \times 6 \\ = 20,1 \text{ m}^2$ $((200 \times 75) + \text{sirkulasi} 40\%) \times 12 \\ = (15000 + 6000) \times 12 \\ = 25,2 \text{ m}^2$ $((600 \times 200) + \text{sirkulasi} 40\%) \\ = (500000 + 200000) \\ = 700000 \text{ cm} \\ = 70 \text{ m}^2$	

						<b>Total = 276 m<sup>2</sup></b>
	3. Area pameran, sementara	1. Staff 2. Pengunjung	mengadakan acara menghadiri event	1. stand display (60x60x200) Q100 2. wall display type 1 (45x60x200) Q100 3. wall display type 2 (5x60x200) Q100 4. diorama (200x75x20) Q12  Sirkulasi 40%		(60x60+sjirkulasi 40%)x100 = (3600+1440)x100 = 50,4 m <sup>2</sup>  (45x60+sjirkulasi 40%)x100 = (2700+1080)x100 = 37,8 m <sup>2</sup>  (5x60+sjirkulasi 40%)x100 = (300+120)x100 = 4,2 m <sup>2</sup>  (200x75+sjirkulasi 40%)x12 = (15000+6000)x12 = 25,2 m <sup>2</sup>
	4. Mini Theater	1. Staff	1. Berkommunikasi 2. Memeriksa pengunjung 3. Mengarabkan pengunjung untuk duduk	1. Dimensi ideal sebuah teater (2WxWx480 cm) Jika W=500 cm, maka (1000x500x480cm)		((1000x500+sjirkulasi 40%) = (500000+200000) = 700000 cm = 70 m <sup>2</sup>
		2. Pengunjung	1. Duduk 2. Berkommunikasi 3. Mengikuti pertunjukan.			<b>Total = 70 m<sup>2</sup></b>
	6. Restaurant	1. Staff 2. Pengunjung	1. Berkommunikasi 2. Memberikan daftar menu 3. Menata pesanan.  1. Membuat makanan/makanan 2. Tempat makan dan minum. 3. Terjaga menunggu	1. Meja makan (120x240) Q60 2. kursi Panjang (50x240) Q120 3. meja kaki (400x80x110) 4. tenant soto (240x120x75) Q6		(120x240+sjirkulasi 40%)x20 = (28800+11520)x20 = 80,6 m <sup>2</sup>  (50x240+sjirkulasi 40%)x40 = (12000+4800)x40 = 67,2 m <sup>2</sup>  (400x80+sjirkulasi 40%) = (32000+12800) = 4,9 m <sup>2</sup>
						((240x120+sjirkulasi 40%) x6 = (28800+11520)x6 = 24,1 m <sup>2</sup>
	7. Workshop area	1. pengunjung 2. staff		1. kursi (45x45x50) Q200 2. Meja workshop (400x200x70) Q5 3. Storage (400x50x70) Q5 SIRKULASI 40%		(45x45+sjirkulasi 40%)x50 = (2025+810)x200 = 56,7  (400x200+sjirkulasi 40%)x5 = (80000+32000)x5 = 56  (400x50+sjirkulasi 40%)x5 = (20000+8000)x5 = 14
						<b>Total = 126,7 m<sup>2</sup></b>

8. Merchandise shop	1. Staff	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <del>Merapikan barang.</del></li> <li>2. <del>Mendata barang.</del></li> <li>3. <del>Menampilkan barang.</del></li> <li>4. Melayani transaksi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Storage (400x50x200) Q6</li> <li>2. display (80x80x75)Q8</li> <li>3. meja kasir(400x80x110)</li> <li>4. kursi kasir(48x45x55)Q2</li> <li>5. cooler (130x72x200)Q6</li> </ol>	 $((400 \times 50) + \text{circulasi } 40\%) \times 6$ $= (20000 + 8000) \times 6$ $= 16,8 \text{ m}^2$
	3. Pengunjung	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <del>Melihat-lihat barang.</del></li> <li>2. <del>Membeli barang.</del></li> <li>3. <del>Transaksi.</del></li> <li>4. Berkommunikasi</li> </ol>	 $((400 \times 80) + \text{circulasi } 40\%) \times 8$ $= (32000 + 12800) \times 8$ $= 7,1 \text{ m}^2$  $((48 \times 45) + \text{circulasi } 40\%)$ $= (2160 + 864) \times 4$ $= 3 \text{ m}^2$  $((130 \times 72) + \text{circulasi } 40\%) \times 6$ $= (9360 + 3744) \times 6$ $= 7,8 \text{ m}^2$	<p>Total = 39,2 m<sup>2</sup></p>

ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
PRIVAT	1. Ruang Kurator	staff	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Berkunjung/kasi 5. Menerima dan melakukan panggilan 6. Menginput data 7. Melakukan pembuktuan 8. Melakukan screening dan controlling	1 set meja kerja 1 meja diskusi 4 kursi 1 set meja-kursi tamu 1 set lemari Sirkulasi 40%	 	$2 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 2,8 \text{ m}^2$  $3,4 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 4,7 \text{ m}^2$  $0,6 \times 0,8 \times 4 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 2,7 \text{ m}^2$  $3,4 \times 2 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 9,5 \text{ m}^2$  $4 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 5,6 \text{ m}^2$  <b>Total = 25,3 m<sup>2</sup></b>
	2. Ruang General Manager	Staff	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Berkunjung/kasi 5. Menerima dan melakukan panggilan 6. Menginput data 7. Melakukan pembuktuan 8. Melakukan screening dan controlling	1 set meja kerja 2 kursi tamu 1 set meja-kursi tamu 1 set lemari Sirkulasi 40%	 	$2 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 2,8 \text{ m}^2$  $0,96 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 1,3 \text{ m}^2$  $3,4 \times 2 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 9,5 \text{ m}^2$  $4 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 5,6 \text{ m}^2$  <b>Total = 19,2 m<sup>2</sup></b>
	3. Ruang Manager	staff	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Berkunjung/kasi 5. Menerima dan melakukan panggilan 6. Menginput data 7. Melakukan pembuktuan 8. Melakukan screening dan controlling	1 set meja kerja 2 kursi tamu 1 set lemari Sirkulasi 40%	 	$2 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 2,8 \text{ m}^2$  $0,96 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 1,3 \text{ m}^2$  $4 + \text{sirkulasi } 40\%$ $= 5,6 \text{ m}^2$  <b>Total = 9,7 m<sup>2</sup></b>

	4. Ruang Staff Administrasi	staff	<p>1. <del>penyusunan konsep kebijakan, rancangan kerja sasaran, dan program bidang keratuan bangsa Museum;</del>  2. pelaksanaan kegiatan administrasi persuratan dan <del>penyimpanan dokumen</del>, bidang administrasi Museum;  3. <del>pengelolaan proses keratuan bangsa organisasi Museum;</del> dan  4. pelaksanaan koordinasi penyusunan rancangan, pelaksanaan evaluasi program, dan <del>laporan</del> Museum.</p>	Kapasitas 5 orang Standar 4,8 m <sup>2</sup> /orang Sirkulasi 20% 1 set meja kerja 1 set lemari		$5 \times 4,8 + \text{sirkulasi } 20\% = 28,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 115,2 m<sup>2</sup></b>
	5. Ruang staff curator	staff	<p>1. <del>bekerja</del>  2. <del>menulis</del>  3. <del>mendata</del></p>	Kapasitas 5 orang Standar 4,8 m <sup>2</sup> /org Sirkulasi 20%		$5 \times 4,8 + \text{sirkulasi } 20\% = 28,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 28,8 m<sup>2</sup></b>
	6. Ruang rapat	staff	<p>1. <del>menyampaikan</del>,  2. <del>presentasi</del>,  3. <del>menulis</del>,  4. <del>memberikan</del></p>	Kapasitas 25 orang Sirkulasi 200%		$25 + \text{sirkulasi } 100\% = 50 \text{ m}^2$
	7. Ruang Komputer Persewaan	security	<p>1. memeriksa keamanan museum  2. <del>memeriksa</del> keamanan</p>	Kapasitas 3 orang Standar setiap 1,6 m <sup>2</sup> /orang 20 unit monitor <del>pergawean</del> 2 meja 3 kursi		$3 \times 1,6 = 4,8$ $20 \times 0,2 \times 0,4 = 1,6 \text{ m}^2$ $2 + \text{sirkulasi } 100\% = 4 \text{ m}^2$ $3 \times 0,6 \times 0,8 = 1,44 \text{ m}^2$ <b>Total = 11,8 m<sup>2</sup></b>
	8. Ruang perlakuan kemanan	security	Menyimpan alat perlakuan	3 rak 1 lemari Sirkulasi 20%		$3 \times 1 \times 2 + \text{sirkulasi } 20\% = 7,2$ $2 + \text{sirkulasi } 20\% = 2,4$ <b>Total = 9,6 m<sup>2</sup></b>
	9. Gudang	staff	<p>1. Menyimpan berkas  2. <del>menaruh barang</del></p>	3 rak 1 lemari Sirkulasi 200%		$3 \times 1 \times 2 + \text{sirkulasi } 200\% = 18 \text{ m}^2$ $2 + \text{sirkulasi } 200\% = 6 \text{ m}^2$ <b>Total = 24 m<sup>2</sup></b>
	10. Ruang AHU	1. staff	1. mengontrol teknis museum	Kapasitas 20 unit AHU 1 unit 1,2 m <sup>2</sup> Sirkulasi 20%		$20 \times 1,2 + \text{sirkulasi } 20\% = 28,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 28,8 m<sup>2</sup></b>
	11. Ruang control	staff	1. mengontrol teknis museum	Ruang kompa 9 m <sup>2</sup> Ruang trafe & genset 15 m <sup>2</sup> Ruang kontrol 9 m <sup>2</sup>		<b>Total = 33 m<sup>2</sup></b>
	12. Ruang penyimpanan koleksi	Staff	<p>1. menyimpan koleksi  2. <del>memeriksa koleksi</del></p>	Storage Meja kursi		<b>Total = 150 m<sup>2</sup></b>
TOTAL						505,4 M2

ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
SERVIS	1. Loading barang.	1. Staff	1. Mengangkat saman 2. Mengangkat restok bahan baku 3. berkomunikasi	Kapasitas 10 orang Ruang sekitar $1,6 \text{ m}^2/\text{org}$ Mutu: $24 \text{ m}^2$ Sirkulasi: 40%		$10 \times 1,6 + \text{sirkulasi } 40\% = 22,4$ $24 + \text{sirkulasi } 40\% = 33,6$ <b>Total = 56 m<sup>2</sup></b>
	2. Toilet pengunjung	1. Pengunjung	1. Buang air 2. Cuci tangan 3. Merias wajah dan meata rambut	1. Kaca rias dan wastafel (70x100x200 cm) 2. Sirkulasi kloset (130x100x100 cm)		$((70 \times 100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 3 = (7000 + 2800) \times 3 = 29400 \text{ cm} \times 2 = 5,8 \text{ m}^2$ $((130 \times 100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 6 = (13000 + 5200) \times 6 = 109200 \text{ cm} \times 2 = 21,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 27,6 m<sup>2</sup></b>
	3. Toilet karyawan	1. Waiters 2. Resepisnis 3. Koki 4. Pelayan koki 5. Bartender 6. Manager	1. Buang air 2. Cuci tangan 3. Merias wajah dan meata rambut	1. Kaca rias dan wastafel (70x100x200 cm) 2. Sirkulasi kloset (130x100x100 cm)		$((70 \times 100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 3 = (7000 + 2800) \times 3 = 29400 \text{ cm} \times 2 = 5,8 \text{ m}^2$ $((130 \times 100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 6 = (13000 + 5200) \times 6 = 109200 \text{ cm} \times 2 = 21,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 27,6 m<sup>2</sup></b>
	4. Ruang cleaning service & office boy	staff	1. Mengambil peralatan kebersihan 2. mengganti pakaian	Kapasitas 20 orang Gudang perlengkapan: $9 \text{ m}^2$ Loker Ø $20 \times 0,4 \times 0,4 = 3,2 \text{ m}^2$ Kursus Ø $3 \times 1,55 \times 0,8 = 3,72 \text{ m}^2$ Sirkulasi: 20%		$9 + \text{sirkulasi } 20\% = 10,8 \text{ m}^2$ $20 \times 0,4 \times 0,4 + \text{sirkulasi } 20\% = 3,8 \text{ m}^2$ $3 \times 1,55 \times 0,8 + \text{sirkulasi } 20\% = 4,4 \text{ m}^2$ <b>Total = 19 m<sup>2</sup></b>
	5. Lavatory Back Office	staff	1. Membuang air kecil 2. membuang air besar 3. cuci muka 4. cuci tangan	Kapasitas 20 orang 5 toilet 4 urinal 2 wastafel Sirkulasi		$5 \times 1,5 \times 1,9 + \text{sirkulasi } 10\% = 15,6$ $4 \times 0,5 \times 0,4 + \text{sirkulasi } 10\% = 0,9$ $2 \times 0,4 \times 0,6 + \text{sirkulasi } 10\% = 0,5$ <b>Total = 17,1 m<sup>2</sup></b>
						TOTAL 147,3 M2

**Tabel 4.4.1 Tabel Akfas**  
(Sumber: Data pribadi)

## **4.5 Keputusan Interior**

### **4.5.1 Colour, Material, and Finishing**

Menurut Liu (2020) CMF merupakan metode dalam desain yang memperpadukan dalam pola pikir kreatif dan manajemen. Desain CMF didasarkan berdasarkan estetika, teknik material, ekonomi dan manajemen, serta pembaharuan terhadap tren. Terdapat elemen yang dibutuhkan yaitu, warna, material, dan finishing untuk mewujudkan desain inovatif, dan menciptakan produk inovatif yang memenuhi kebutuhan desain dan pengalaman pengguna dengan mencapai tingkat kesatuan seni dan teknologi yang tinggi.

### **4.5.2 Colour, Material, and Finishing Pada Perancangan Museum Soto Jawa di Jakarta Utara**

Melalui tahap desain CMF dari suatu perancangan dapat mewujudkan desain inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan desain serta kepuasan pengunjung. Museum Soto Jawa merupakan wadah edukasi mengenai soto-soto di jawa, dan tempat menjual. Terdapat museum yang menunjukkan Sejarah awal masuknya rempah-rempah ke jawa, penyebaran rempah-rempah di jawa melalui perdagangan untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung. Setelah pengunjung menghabiskan waktu untuk belajar, terdapat restoran dimana pengunjung bisa menikmati kuliner soto jawa. Serta terdapat area merchandise dimana pengunjung bisa mendapatkan souvenir dengan berbelanja di museum ini.

### 4.5.3 Konsep CMF Lobby



**Gambar 4.5.1** Konsep CMF Lobby  
(Sumber: Data pribadi)

Terdapat elemen penting dalam perancangan area lobby yang meliputi area reseptionis, ticketing, dan area duduk. konsep lobby akan mengacu pada desain tropis dengan warna-warna natural yang berkaitan dengan tropis dengan elemen material interior tropis. terdiri dari warna cokelat muda, hijau, dan cokelat tua yang memiliki karakter warna natural. menggunakan material kayu dan rotan yang menjadi cirikhas pada bangunan tropis. dengan tambahan kaca yang menjadi elemen bangunan untuk menerima masuknya cahaya matahari. menggunakan finishing coating pada beberapa furniture yang menggunakan material aluminium. finishing hpl dengan tekstur glossy dan matte. untuk dinding menggunakan finishing cat.

#### 4.5.4 Konsep CMF Restoran



**Gambar 4.5.2** Konsep CMF Restoran  
(Sumber: Data pribadi)

Terdapat elemen penting dalam perancangan area lobby yang meliputi area duduk 4 seater, area duduk 6 seater, area warung, dan area semi privste. konsep restaurant akan mengacu pada suasana warung soto triwindu solo yang terdapat di jawa tengah dengan tema tropis. terdiri dari warna cokelat muda, hijau, cokelat tua, dan cokelat kemerahan yang memiliki karakter **warna otentik**. menggunakan material kayu dan rotan yang menjadi cirikhas pada elemen interior tropis. dipimplementasikan pada panel dinding serta furniture seperti meja dan kursi. menggunakan finishing hpl dengan tekstur glossy dan matte. serta menggunakan coating untuk material kayu

#### 4.5.5 Konsep CMF Museum



**Gambar 4.5.3** Konsep CMF Museum  
(Sumber: Data pribadi)

Terdapat elemen penting dalam perancangan museum dengan penyajian informasi yang berbeda-beda setiap ruangannya. konsep museum akan mengacu pada desain tropis dengan warna-warna natural yang berkaitan dengan tropis dengan elemen material interior tropis. namun, setiap area museum akan menyesuaikan desain sesuai dengan cerita yang disampaikan di setiap area. terdiri dari warna cokelat muda, hijau, cokelat tua, abu-abu, dan kuning yang memiliki karakter warna natural. Menggunakan material kayu yang di aplikasikan pada furniture dan panel dinding. Menggunakan finishing coating pada beberapa furniture yang menggunakan material aluminium. finishing hpl dengan tekstur glossy dan matte. untuk dinding menggunakan finishing cat.

#### 4.5.6 Pencahayaan

AREA	PENCAHAYAAN	
	BUATAN	ALAMI
Lobby	 	
Restoran	 	
Museum	 	

**Tabel 4.5.1** Pencahayaan Buatan dan Alami  
 (Sumber: Data pribadi)

#### 4.5.7 Penghawaan

AREA	PENGHAWAAN	
	BUATAN	ALAMI
Lobby		-
Restoran		-
Museum		-

**Tabel 4.5.2** Penghawaan Buatan dan Alami  
(Sumber: Data pribadi)

## 4.6 Gambar Digital Museum Soto Jawa

### 4.6.1 Lobby



**Gambar 4.6.1** Entrance Bangunan Museum Soto Jawa  
Sumber: Pribadi

*Entrance* pada Museum Soto Jawa terdapat ceiling yang begitu tinggi sehingga memberikan kesan mewah, namun tetap memberikan kesan yang otentik pada pemilihan warna cokelat serta terdapat elemen pendukung kayu. Pada bagian pintu masuk diberikan lampu *spotlight* yang disorot dari bawah sehingga memberikan kesan yang mengarahkan untuk pengunjung masuk ke dalam.



**Gambar 4.6.2** Area Seating Group dan Ticketing Area pada Museum Soto Jawa  
Sumber: Pribadi

*Lobby* pada Museum Soto Jawa terdapat fasilitas *seating group* untuk kapasitas 8 orang dengan jumlah 6 furnitur. Kemudian, pada area sisi belakang terdapat area tiket dimana pengunjung dapat membeli tiket secara mandiri melalui kiosk yang disediakan. Mesin kiosk ini dibuat *custom* dengan menambahkan elemen material rotan pada bagian atas dan bawah layar agar desain mengikuti desain perancangan.

Pada bagian *ceiling* terdapat caping yang menggambarkan salah satu peralatan yang dipakai oleh petani yang sudah menjadi suatu kebudayaan. Sehingga caping diimplementasikan pada area lobby sebagai elemen pendukung interior pada *ceiling*.

Pada area *ticketing* terdapat mangkuk soto yang berukuran besar yang menjadi ikonik sebuah sajian soto. Pada bagian dinding dibuat dengan susunan melengkung untuk menambahkan elemen interior dengan menggunakan material tali tambang sebagai partisi dinding.

Pada bagian dinding area lobby dikelilingi oleh kaca dengan intensitas 80% untuk mengurangi panas matahari ke dalam sehingga dapat memberikan suhu ruangan yang ideal. Konsep ini juga mengacu pada desain perancangan museum soto jawa mengangkat tema tropis yang dikenal sebagai suhu udara yang panas dengan intensitas cahaya matahari yang tinggi.



**Gambar 4.6.3** Area Seating Group dan Toilet

Sumber: Pribadi

*Backdrop Panel* pada area resepsionis dibuat dengan susunan mangkuk-mangkuk soto yang menjadi daya tarik pengunjung ketika memasuki Museum Soto Jawa. Menggunakan material multipleks untuk *backdrop panel* dengan finishing hpl ditambah adanya material anyaman rattan pada sisi samping untuk memberikan kesan yang tropik dengan warna-warna natural.

Pada bagian lantai mengangkat konsep bentuk dari pulau jawa sesuai dengan judul perancangan Museum Soto Jawa, dengan menggunakan material polyfloor dengan tekstur glossy dengan warna kuning ke cokelatan. Lalu, menggunakan material keramik dengan motif beige yang sesuai dengan tema tropis.

Color Scheme untuk area lobby menyesuaikan dengan tema perancangan yaitu tropis. Pemilihan warna yang sesuai dengan tema interior tropis yaitu warna yang natural, seperti cokelat muda, cokelat tua, cream, kuning ke cokelatan, dan abu-abu. Warna-warna tersebut dapat mendukung untuk menghasilkan ruangan tropis didukung dengan pemilihan cahaya *warm white*.

#### **4.6.2 Museum Soto Jawa**



**Gambar 4.6.4** Courtyard dan Pintu Masuk Museum Soto Jawa

Sumber: Pribadi



**Gambar 4.6.5** Pintu Masuk Museum Dengan Turnstile Access

Sumber: Pribadi

Pintu Masuk Museum Soto Jawa menggunakan woodplank dengan finishing hpl dan menggunakan acrylic box untuk signage dengan tambahan led strip didalam acrylic box. Sehingga pengunjung akan dimudahkan informasi mengenai posisi pintu masuk museum berdasarkan fasad pintu masuk museum soto jawa. Tone warna untuk area ini menyesuaikan dengan tema perancangan dengan warna yang natural yaitu cokelat muda, cokelat tua, cream, dan hitam. Pemilihan

warna-warna tersebut juga mengikuti alur cerita museum, setiap ruang memiliki jalan ceritanya masing-masing.

*Ceiling* pada area Museum Soto Jawa memilih desain expose ceiling karena pada umumnya bangunan tropis memiliki ceiling yang cukup tinggi untuk mendapatkan sirkulasi udara yang baik. Jenis lampu yang digunakan di area ini dengan lampu spotlight tipe pencahayaan *neutral lighting* untuk mendapatkan kesan yang hangat pada area ini.

Lantai pada area Museum Soto Jawa menggunakan material keramik karena memiliki daya tahan yang kuat terhadap benturan. Area ini memiliki sirkulasi orang gerak yang cukup tinggi sehingga diperlukannya material yang sesuai dengan fungsi ruang. Untuk warna dari lantai ini menggunakan warna cream sesuai dengan tema ruangan.



**Gambar 4.6.6** Area Perkenalan Soto Jawa  
Sumber: Pribadi

Area perkenalan soto menjelaskan mengenai pengertian dari soto, asal usul soto itu darimana yang menjelaskan secara umum. Area ini akan ditampilkan melalui layar LED berupa video serta terdapat speaker sebagai *output* suara. Untuk frame layar menggunakan material multiplex dengan finishing hpl sehingga layar akan terlihat *seamless*. Pencahayaan menggunakan jenis lampu spotlight dengan warna neutral lighting untuk mendapatkan kesan yang hangat pada ruangan. Tone warna dan lantai dengan ruangan sebelumnya juga masih sama, karena masih dalam satu cerita.



**Gambar 4.6.7** Area Datangnya Rempah-rempah ke Jawa  
Sumber: Pribadi

Area datangnya rempah-rempah ke jawa menjelaskan mengenai transporatasi yang digunakan oleh bangsa eropa untuk membawa rempah-rempah ke jawa, lalu bangsa eropa datang melalui pelabuhan untuk melakukan perdangangan. Selain itu, Indonesia juga merupakan jalur perdagangan dunia sehingga banyak dari bangsa eropa datang ke Indonesia untuk mengambil rempah-rempah. Pada area ini terdapat replika kapal yang menggambarkan transportasi yang digunakan pada zaman itu serta pada bagian dinding menggambarkan kondisi dan situasi pelabuhan saat itu. Pencahayaan pada area ini menggunakan spotlight dengan jenis pencahayaan *neutral lighting*. Untuk mendapatkan kesan yang otentik pada cerita yang disampaikan dalam area ini. Lantai pada area ini menggunakan kayu plank terkesan natural menggambarkan fasilitas yang terdapat pada area Pelabuhan.



**Gambar 4.6.8** Area Penyebaran Rempah-rempah ke Jawa  
Sumber: Pribadi

Area ini merupakan penyebaran rempah-rempah ke Jawa bagaimana proses penyebaran ini dilakukan melalui perdagangan. Area ini ditampilkan melalui gambar dan tulisan berupa gambar yang terdapat di dinding serta terdapat alat-alat

replika yang digunakan perdagangan pada saat itu. Pencahayaan pada area ini menggunakan spotlight dengan jenis pencahayaan *neutral lighting*. Lantai menggunakan concrete plester untuk menggambarkan suasana di pasar zaman itu.



**Gambar 4.6.9** Area Rempah-rempah  
Sumber: Pribadi

Area ini merupakan area rempah-rempah yang menjelaskan jenis-jenis rempah yang ada di Jawa berupa tampilan layaknya warung penjual jenis sayuran pada zaman dahulu. Serta di tampilkan penataan rempah-rempah dalam tampah di dinding dan ditampilkan melalui video yang menceritakan rempah-rempah di zaman bangsa eropa seperti apa. Pada area ini setiap dinding menggunakan batu bata expose untuk menghadirkan situasi pasar pada zaman dahulu sehingga ruangan terasa layaknya situasi bangunan pasar-pasar zaman bangsa eropa. Pencahayaan pada area ini menggunakan spotlight dengan jenis pencahayaan *neutral lighting*

menggambarkan mendapatkan cahaya matahari natural. Lantai menggunakan concrete plester untuk menggambarkan suasana di pasar zaman itu.



**Gambar 4.6.10** Mini Teater  
Sumber: Pribadi

Area mini teater ini menjelaskan secara umum mengenai kaya nya Indonesia akan sumber daya alam khususnya rempah-rempah yang melimpah. Sirkulasi pengunjung masuk ke dalam museum hanya mengelilingi ruangan tanpa adanya tempat duduk di dalam ruangan. Pencahayaan pada ruangan ini berasal dari led strip yang berada pada plafon dengan warna warm white serta terdapat aksen lighting layaknya bintang-bintang. Dinding menggunakan jenis tipe akustik yang dapat menyerap suara sehingga output yang dikeluarkan dapat menghasilkan suara yang baik dan terdapat juga lampu pada dinding untuk memberikan kesan ruangan yang tinggi. Sedangkan untuk lantai juga memakai karpet yang difungsikan untuk kebutuhan akustik.



**Gambar 4.6.11** Area Alat Masak Tradisional  
Sumber: Pribadi



**Gambar 4.6.12** Area Alat Masak Tradisional 2  
Sumber: Pribadi

Area ini merupakan area alat-alat masak tradisional yang digunakan oleh ibu rumah tangga untuk memasak. Area ini menjelaskan Sejarah dari alat-alat masak serta fungsinya seperti apa. Ditampilkan berupa alat-alat masak tradisional replika, dan tampilan video yang berisikan informasi mengenai alat-alat masak tradisional. Ceiling menggunakan panel kayu dengan material multiplek dan kain layaknya di pasar-pasar tradisional. Pencahayaan pada area ini menggunakan spotlight dengan jenis pencahayaan *neutral lighting* menggambarkan mendapatkan

cahaya matahari natural. Lantai menggunakan concrete plaster untuk menggambarkan suasana di pasar zaman itu.



**Gambar 4.6.13** Perspektif Area Warung Soto  
Sumber: Pribadi



**Gambar 4.6.14** Perspektif Area Artwork 1  
Sumber: Pribadi



**Gambar 4.6.15** Perspektif Area Artwork 2  
Sumber: Pribadi

Area ini merupakan area warung soto serta area art work soto cangkir dan soto gebrak. Area warung soto menampilkan replika kondimen-kondimen soto serta mangkuk soto. Area ini lebih memberikan elemen rekreasi kepada pengunjung sehingga ada unsur interaksi antara objek kepada pengunjung yang datang. Area ini di desain layaknya sebuah warung-warung soto yang diadaptasikan berdasarkan warung soto legendaris yang masih bertahan sampai saat ini. Namun, pemilihan warna dibuat lebih rekreatif agar pengunjung akan berasa lebih menarik secara visual.



**Gambar 4.6.16** Area Kumpulan Soto Jawa  
Sumber: Pribadi

Area ini merupakan kumpulan soto-soto jawa menjelaskan mengenai informasi-informasi soto di jawa dengan ditampilkan melalui display replika serta dengan LED touch screen. Selain itu, adanya tampilan untuk art work soto serta layar LED yang memperlihatkan video mengenai soto-soto jawa di Indonesia. Area ini merupakan area terakhir pada museum soto jawa sehingga tema pada ruangan ini memberikan informatif mengenai soto-soto jawa. Pencahayaan yang digunakan

pada area ini menggunakan jenis spotlight dengan pencahayaan neutral lighting menyesuaikan dengan tema perancangan.

#### 4.6.3 Restoran Warung Soto Jawa



**Gambar 4.6.17 Pintu Masuk Restoran Warung Soto Jawa**  
Sumber: Pribadi

Area ini merupakan entrance dari restoran warung soto jawa dengan adaptasi dari desain tropis otentik dengan mengambil caping sebagai elemen budaya tradisional. Area ini terdapat pikulan sebagai alat dagang tradisional untuk menjual soto. Kemudian terdapat anyaman rottan sebagai material pendukung untuk mendapatkan nilai yang otentik. Pemilihan warna pada furniture dengan warna-warna yang natural seperti cokelat muda, cokelat tua, dan cream. Pencahayaan pada area ini menggunakan spotlight dan downlight dengan tipe cahaya neutral lighting.



**Gambar 4.6.18** Area Restoran Warung Soto Jawa 1  
Sumber: Pribadi



**Gambar 4.6.19** Area Restoran Warung Soto Jawa 2  
Sumber: Pribadi



**Gambar 4.6.20** Area Restoran Warung Soto Jawa 3

Sumber: Pribadi

Area makan pada restoran ini merupakan tipe restoran keluarga sehingga setiap meja dibekali kapasitas maksimal 6 orang. Tipe penyajian restoran ini merupakan pengunjung memesan soto kepada waiters kemudian pengunjung bisa mengambil kondimen-kondimen soto yang disediakan di meja makan. Kemudian pengunjung untuk membayar makanan dapat dilakukan di meja kasir. Pemilihan warna pada furniture dengan warna-warna yang natural seperti cokelat muda, cokelat tua, dan cream. Pencahayaan pada area ini menggunakan spotlight dan downlight dengan tipe cahaya neutral lighting.