

Studio Akhir Desain Arsitektur  
Perancangan Bangunan Museum Rempah  
Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Di Maluku Utara

**R3** REKA  
RUPA  
RUANG

**Nama : Nadya Safira Marsaoly**  
**NIM : 18512174**  
**Dosen Pembimbing : Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T**

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

Studio Akhir Desain Arsitektur  
2022/2023

**R3** REKA  
RUPA  
RUANG



**NAMA :**  
**Nadya Safira Marsaoly**  
**18512174**

**DOSEN PEMBIMBING :**  
**Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T**



Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia



## LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul:**  
*Final Architecture Design Studio Entitled :*

Perancangan Bangunan Museum Rempah Dengan Pendekatan Critical  
Regionalisme Di Maluku Utara

*Design of the Spice Museum Building: a Critical Regionalism Approach in North  
Maluku*

**Nama Lengkap Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : **Nadya Safira Marsaoly**  
*Student's Full Name*

**Nomor Induk Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : **18512174**  
*Student Identification*

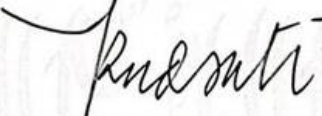
**Telah Diuji dan Disetujui pada** \_\_\_\_\_ : **Yogyakarta, 11 Desember 2023**  
*Has been evaluated and agreed on*

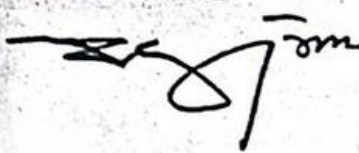
Pembimbing  
*Supervisor*

Penguji 1  
*Examiner 1*

Penguji 2  
*Examiner 2*

  
Dr.-Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

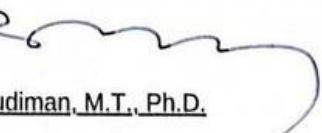
  
Ir. Rini Darmawati, M.T.

  
Prof. Ar. Noor Choliz Idham, S.T., M.Arch., Ph. D., IAI

Diketahui Oleh :  
*Acknowledge by*

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur  
*Head of Architecture Undergraduate Program*



  
Ir. Ranif Budiman, M.T., Ph.D.



## CATATAN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur

Nama : Nadya Safira Marsaoly

NIM : 18512174

Judul :

Perancangan Bangunan Museum Rempah Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Di Maluku Utara

*Design of the Spice Museum Building: a Critical Regionalism Approach in North Maluku*

Kualitas dari produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur ini Adalah :

Sedang

Baik

Baik Sekali

Sehingga

Direkomendasikan

Tidak Direkomendasikan

Untuk menjadi acuan Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 11 Desember 2023  
Dosen Pembimbing

Dr.-Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadya Safira Marsaoly

NIM : 18512174

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Judul :

Perancangan Bangunan Museum Rempah Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Di Maluku Utara

*Design of the Spice Museum Building: a Critical Regionalism Approach in North Maluku*

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh bagian Karya adalah karya Perancangan Bangunan Museum Rempah Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Di Maluku Utara adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruh ataupun sebagian dalam proses pembuatannya, Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan Publikasi. :

Yogyakarta, 11 Desember 2023

Penulis



Nadya Safira Marsaoly

# Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim, Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Studio Akhir Desain Arsitektur ini dengan baik. Shalawat seta salam tidak lupa tercurah kepada Rasulullah SAW yang telah menjadi inspirasi besar umat manusia dimuka bumi. Penyusunan Tugas Studio Akhir Desain Arsitektur ini merupakan tugas akhir masa perkuliahan sekaligus menjadi persyaratan untuk dapat mencapai gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Islam Indonesia.

Begitu banyak rintangan serta halangan yang dilalui dalam menyelesaikan Tugas Studio Akhir Arsitektur ini, Namun dengan Kebesaran Allah SWT serta terdapat banyak dukungan dari banyak pihak, Sehingga penulis mampu menyelesaikan hingga akhir. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu serta membimbing penulis selama SADA, Yakni kepada :

1. Kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, proses dalam penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur
2. Keluarga tercinta, yaitu orang tua dan kakak yang telah memberikan motivasi serta dukungan baik secara materi ataupun non-materi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Nensi Golda Yuli, Dr. Ing., S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah sabar membimbing penulis dengan baik dari awal proses penyusunan hingga akhir penyusunan Tugas Studio Akhir.
4. Ibu Rini Darmawati Ir. M.T dan Pak Prof. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph. D., IAI selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam proses penyusunan Tugas Studio Akhir.
5. Seluruh jajaran dosen dan staff Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
6. Teman-teman terdekat yang selalu memberi semangat serta motivasi agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Serta teman-teman yang lainnya yang sudah turut memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis berharap semoga proyek Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembacanya, menjadi acuan dan juga bahan pembelajaran serta koreksi sehingga penulis dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari proyek ini dalam kualitas untuk lebih baik kedepannya.

Selain itu penulis juga berharap agar proyek Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan proyek Studio Akhir Desain Arsitektur banyak melakukan kesalahan. maupun tulisan, yang dilakukan secara disengaja maupun tidak disengaja.

# DAFTAR ISI

## 1. PENDAHULUAN

Judul Perancangan .....	1
Premis Perancangan .....	2
Latar Belakang .....	3-4
Museum Sebagai Sumber Belajar .....	3
Maluku Utara Sentra Produsen Rempah .....	3
Rencana Pembangunan Museum Rempah di Maluku Utara .....	4
Latar Belakang pemilihan pendekatan arsitektur Critical Regionalisme .....	4
Pernyataan Persoalan .....	5-6
Permasalahan Umum .....	5
Permasalahan Khusus .....	5
Batasan Desain .....	6
Tujuan .....	7
Sasaran .....	7

## 2. PENELUSUSAN PERANCANGAN

Kajian Konteks Lokasi Site, Dan Arsitektur.....	8-36
Data Lokasi .....	8-10
Sirkulasi .....	11
Kondisi Sekitar Site .....	12-13
Data Iklim .....	14
Kajian Perancangan	
Kajian Bangunan Museum .....	15-16
Kajian Museum Rempah .....	16
Kajian Critical Regionalisme Arsitektur .....	17
Sejarah Rempah di Maluku Utara .....	18-19
Kajian Aspek Kenyamanan Bangunan .....	20
Kajian Standar Kebutuhan Ruang Pamer .....	20-23
Kajian Komposisi Arsitektur, Material Fasad .....	24
Kajian tactile Experience .....	24-25
Kajian Teknologi Interaktif .....	25
Kajian Preseden .....	26-29
Metode Pemecahan Masalah	
Gambaran Awal .....	30
Metode Pemecahan Masalah .....	31
Peta Persoalan .....	32-34
Keaslian Penulis .....	35-36

### 3. PEMECAHAN PERANCANGAN

Analisis Konsep Site .....	37-40
Analisis Konsep Tema Perancangann .....	41-44
Analisis Konsep Fungsi Bangunan .....	45-50
Analisis konsep Figurative Rancangan .....	51-53

### 4. HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

Situasi Site .....	54
Site Plan .....	55
Denah Bangunan .....	56-57
Tampak Bangunan .....	58-59
Potongan Bangunan .....	60
Fasade Bangunan .....	61
Struktur Bangunan .....	62-63
Detail Ruang Pamer .....	64
Detail Diorama .....	65
Potongan Trowongan .....	66
Potongan Fasad .....	66
Potongan Ruang Scent .....	67
Detail Curtain Wall .....	68
Detail Toilet Difabel .....	69
Detail Ramp .....	70
Skema Penghawaan dan Pencahayaan .....	71
Skema Selubung Banguan .....	72
Skema Sistem Utilitas .....	73-74
Rencana titik Lampu .....	75-76
Skema Free-Barrier .....	77
Rencana Fire Protection .....	78-79
Skema Keselamatan Bangunan .....	80
Visualisasi Interior Rancangan .....	81-83
Visualisasi Eksterior Rancangan .....	84-86

### 4. HASIL EVALUASI

Catatan Evaluasi dan Perbaikan.....	87-94
-------------------------------------	-------



## ● PENDAHULUAN

Judul Perancangan

Premis Perancangan

Latar Belakang

Museum Sebagai Sumber Belajar

Maluku Utara Sentra Produsen Rempah

Rencana Pembangunan Museum Rempah di Maluku Utara

Latar Belakang pemilihan pendekatan Critical Regionalisme Arsitektur

Pernyataan Persoalan Perancangan

Permasalahan Umum

Permasalahan Khusus

Batasan Desain

Tujuan

Sasaran

# Judul Perancangan

## Perancangan Bangunan Museum Rempah

Dengan Pendekatan Critical Regionalism Di Maluku Utara

- Museum Rempah :

Museum rempah berfungsi sebagai pusat pemajangan berbagai tanaman rempah dan juga sebagai pusat informasi untuk mempelajari sejarah tanaman rempah. Di antara 400-500 spesies rempah-rempah di seluruh dunia, 275 spesies ditemukan di Indonesia.

- Critical Regionalisme:

Critical regionalism adalah "arsitektur perlawanan" yang bertujuan untuk "memediasi dampak peradaban universal" dan "merefleksikan dan melayani konstituensi terbatas" (Eggener, 2017).

Desain museum yang direncanakan dapat mengangkat nilai-nilai tradisi serta prinsip dan identitas lokal pada bangunan museum dengan menggunakan pertimbangan critical regionalism.

الجمهورية الإسلامية الإندونيسية

## Permis Rancangan

Museum adalah suatu organisasi yang fungsinya melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan memperkenalkannya kepada masyarakat (Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015). Museum ini menyimpan berbagai peninggalan masa lampau, termasuk rempah-rempah yang telah berusia ratusan tahun. Pulau Ternate merupakan salah satu pusat produksi rempah-rempah yang menarik minat para penjelajah Barat.

Perjalanan Ternate sebagai penghasil rempah-rempah khususnya cengkeh dimulai pada abad ke-13 dan ke-14 di bawah pimpinan Kolano Sida Arif Malano (1317-1331), sebelum pengaruh 'Islam' muncul. Pada masa ini, Ternate mulai dibuka sebagai pelabuhan niaga utama di kawasan Maluku. Para pedagang dari mancanegara dan kawasan lain di Nusantara kemudian mulai berdatangan ke tanah Ternate, seperti pedagang-pedagang Cina, Arab, dan Gujarat, hingga Jawa, Maluku, dan Makassar.

Dengan menggunakan pertimbangan penerapan critical regionalism, desain museum yang di gagaskan mampu mengangkat nilai-nilai tradisi, serta prinsip dan identitas lokal pada bangunan museum yang di desain. Desain yang menarik dan baru bagi masyarakat awam dapat membantu meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari atau sekedar melihat tentang bagaimana gambaran perdagangan pada jaman dulu.

# Latar Belakang

## Museum Sebagai Sumber Belajar



Museum memegang peran yang signifikan dalam meningkatkan proses pembelajaran, terutama dalam ranah ilmu sosial. Fungsinya tidak terbatas sebagai sumber informasi saja, melainkan juga sebagai medium pembelajaran. Sebagai sumber informasi, museum menjadi tempat di mana peserta didik dapat mengakses berbagai pengetahuan, sementara sebagai medium pembelajaran, museum memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan melalui bimbingan guru. Sebagai elemen dari sumber belajar atau entitas fisik yang memuat materi instruksional dalam lingkungan peserta didik, museum mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keberadaan museum bukan hanya sebagai pemicu motivasi peserta didik, tetapi juga kegiatan observasi di dalamnya dapat merangsang pemikiran kritis.

Museum memiliki peran penting sebagai wahana bagi bangsa untuk merawat dan mempertahankan warisan budaya Indonesia di berbagai wilayah. Sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 1995, museum dianggap sebagai lembaga yang bertanggung jawab atas penjagaan, perawatan, perlindungan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia, termasuk juga hasil budaya alam dan lingkungannya. Fungsi ini bertujuan untuk membantu dalam melindungi serta melestarikan kekayaan budaya bangsa.

## Maluku Utara Sentra Produsen Rempah

Pulau Ternate menjadi fokus perhatian para eksplorator Eropa karena perannya sebagai pusat produksi rempah-rempah yang menarik. Terletak di wilayah Maluku, Pulau Ternate memiliki karakteristik unik dengan adanya gunung berapi yang mencapai ketinggian sekitar 1000 meter di atas permukaan laut, mirip dengan Pulau Tidore yang juga memiliki gunung serupa.

Sejarah peran Ternate dalam produksi rempah-rempah, khususnya cengkeh, dimulai pada abad ke-13 dan ke-14 di bawah kepemimpinan Kolano Sida Arif Malano (1317-1331), sebelum masuknya pengaruh Islam. Pada periode ini, Ternate berkembang sebagai pelabuhan niaga utama di wilayah Maluku. Pulau ini menjadi tujuan para pedagang asing dan dari berbagai daerah di Nusantara, termasuk pedagang Cina, Arab, dan Gujarat, yang mulai berdatangan ke Jawa, Maluku, dan Makasar.

Pedagang mulai mendirikan toko dan membuka titik transaksi. Situasi yang menguntungkan bagi Ternate ini kemudian dengan cepat direspon oleh Kolano Sida Arif Malamo dengan menciptakan pasar yang mempertemukan pedagang asing dan Indonesia. Memang dalam perkembangannya, Ternate menjadi kota komersial dengan infrastruktur yang menarik.

### Komoditas

Produk mulai dari rempah-rempah hingga sagu, ikan, buah-buahan dan daging dijual oleh pedagang lokal di pasar Ternate. Produk-produk pandai besi juga diperdagangkan, seperti parang, alat pertanian, dan masih banyak kebutuhan lainnya. Sedangkan pedagang asing menjual tekstil, emas, perhiasan perak, dan batu mulia. Ada juga produk beras dan perlengkapan rumah tangga seperti cangkir keramik, piring, dan mangkok.

### Masuknya Negara Asing

Keberadaan Ternate sebagai pulau penghasil rempah-rempah juga ditandai dengan kedatangan bangsa Portugis pada abad ke-15, di bawah kepemimpinan Sultan Bayunnulah, Sultan Ternate kedua, dengan tujuan utama mencari rempah-rempah cengkeh.

Tidak hanya orang Eropa, bahkan pedagang Banda pun sering mengunjungi Ternate untuk memanen cengkeh dan menukarkannya dengan kain Gujarat yang dibeli dari pedagang Jawa. Para pedagang Banda sering bersaing dengan pedagang Portugis untuk mendapatkan cengkeh di Ternate, tetapi pedagang Banda selalu menang. Oleh karena itu, Portugis berhenti membeli cengkeh di Ternate dan mengalihkan pembelian mereka ke Tidore, yang pada awalnya berada di bawah kekuasaan Spanyol.

## Rencana Pembangunan Museum Rempah di Maluku Utara

Rencana Pemerintah Kota (Pemkot) Maluku Utara (Malut) mendirikan museum rempah-rempah di Ternate didukung oleh Balai Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Pemkot Kota Ternate berencana membangun museum rempah-rempah dalam rangka memperkuat kehadiran Ternate sebagai daerah penghasil rempah-rempah khususnya cengkeh dan pala yang dikenal dunia sejak abad ke 15, hal ini disebabkan negara-negara Eropa ditandai dengan kedatangannya. di wilayah yang dikuasai rempah-rempah.

Menurut Wali Kota, ke depan Museum Rempah tidak hanya menjadi wahana informasi untuk mengetahui segala sesuatu terkait rempah-rempah yang ada di Ternate dari zaman dahulu hingga zaman modern, tetapi juga menjadi sarana edukasi dan referensi dalam pengembangan pengetahuan relevan tentang rempah-rempah

### Pembangunan Museum Rempah Ternate Didukung Kemendikbud

© Jumat, 11 Agustus 2017 11:04 WIB

Ternate, 11/8 (Antara Maluku) - Rencana Pemerintah Kota (Pemkot) Ternate, Maluku Utara (Malut) membangun museum rempah di Ternate mendapat dukungan dari Balai Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

Wali Kota Ternate Burhan Abdurrahman di Ternate, Jumat, mengatakan, dukungan pembangunan museum rempah tersebut di antaranya dalam bentuk pengkajian dan penganggarannya melalui APBN, yang akan direalisasikan pada

## Perancangan Museum Rempah dengan Pendekatan Critical Regionalisme

Museum dapat didefinisikan sebagai sebuah ruang khusus di mana artefak dan warisan budaya dilestarikan, yang berfungsi sebagai sarana untuk membangun hubungan antara individu dari periode waktu yang berbeda, menjembatani kesenjangan antara masa lalu dan masa kini. Warisan budaya yang dimaksud berfungsi sebagai bukti perkembangan peradaban manusia sebagai hasil dari berbagai proses sosial (Ardiwidjaja, 2013). Dalam ranah wisata edukasi, sangat penting bagi pengelola museum untuk memiliki keterampilan yang diperlukan untuk secara efektif mengawasi koleksi museum agar selaras dengan tujuan dan sasaran wisata edukasi. Pengelola museum menggunakan strategi untuk memfasilitasi proses kunjungan dan meningkatkan pemahaman terhadap koleksi museum, memastikan bahwa pengunjung dan wisatawan merasakan kenyamanan dan kemudahan dalam memahami isi dan makna museum. Struktur proses kunjungan dan tata letak koleksi yang sistematis dan konsisten sangat penting dalam memfasilitasi pemahaman pengunjung terhadap koleksi museum. Menurut Yunus (2011), langkah-langkah penyusunan tata ruang museum adalah sebagai berikut:

- Menyusun garis besar cerita (storyline) adalah merinci dokumen atau
- Kerangka dasar yang menjadi pedoman untuk merancang isi museum agar dapat memiliki konten
- Analisis dan transmisi nilai-nilai.
- Menetapkan jalur pergerakan pengunjung, Merupakan pola perjalanan pengunjung mulai dari pintu masuk hingga pintu keluar
- Memperhatikan konsep dimensi setiap ruang.

Oleh karena itu, melalui pemanfaatan regionalisme kritis, desain arsitektur museum ini secara efektif mempromosikan nilai-nilai tradisional, prinsip-prinsip, dan identitas lokal di dalam strukturnya. Desain baru dan menawan yang dirancang untuk masyarakat umum memiliki potensi untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi di antara individu, sehingga mendorong kecenderungan mereka untuk memperoleh pengetahuan atau sekadar mengamati lintasan sejarah perdagangan.

# Permasalahan

## Isu Non-Arsitektural

- Kurangnya wadah dalam menjaga warisan budaya
- Kurangnya minat masyarakat dalam mengenal lebih dalam mengenai sejarah
- Mempunyai rempah-rempah yang berlimpah, salah satunya cengkih afo yang usianya sekitar 200 tahun
- Dapat meningkatkan potensi pariwisata di Maluku Utara

## Isu Arsitektural

- Tidak Memiliki wadah untuk menjaga warisan budaya
- Terletak pada kawasan strategis dimana berdekatan dengan pusat kota dan bangunan peninggalan Belanda
- Mempunyai rempah-rempah yang berlimpah, salah satunya cengkih afo yang usianya sekitar 200 tahun tetapi tidak dimanfaatkan

## PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana rancangan bangunan Museum dengan Pendekatan Critical Regionalisme di Maluku Utara?

## PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana desain bangunan Museum dengan Pendekatan Critical Regionalism dapat memenuhi kebutuhan aktivitas para pengunjung?
- Bagaimana rancangan dalam pengalaman ruang yang terintegrasi dengan koleksi dan eksibisi?
- Bagaimana mendesain ruangan museum yang dapat mewadahi koleksi-koleksi pada masa lampau?



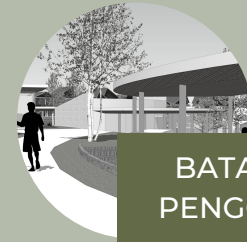
### BATASAN OBJEK



### BATASAN LOKASI



### BATASAN FUNGSI



### BATASAN PENGGUNA

Kategori Museum Sejarah

Sejarah Rempah di Maluku Utara

Memanfaatkan kawasan yang dekat dengan pusat kota

Lokasi site berada di kawasan yang strategis

Fungsi Edukatif

Fungsi Rekreatif

Fungsi Sosial

Kegiatan yang berhubungan dengan Pelestarian, Peningkatan pemahaman, dan apresiasi terhadap sejarah rempah di Maluku Utara

Untuk Umum

Keluarga, Individu, Kelompok/Komunitas

Wisatwan dalam maupun mancanegara

Difabel

Para Pelajar

## Tujuan

- Merancang Museum Rempah dengan pendekatan critical regionalisme yang dapat menghubungkan antara fungsi serta tampilan fisiknya
- Merancang fasad dan bentuk bangunan dengan menggunakan pendekatan critical regionalisme yang dapat mengekspresikan kebudayaan

## Sasaran

- Merancang Museum berdasarkan standar Museum
- Museum sebagai sarana edukasi sejarah
- Mendesain ruang dan interior yang merespon terkait fungsi didalamnya dan kenyamanan pengunjung
- Mendesain tata ruang yang dapat menceritakan alur munculnya rempah di Maluku Utara



# 2. PENULUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

## Kajian Konteks Lokasi Site, Dan Arsitektur

Data Site

Sirkulasi

Kondisi Sekitar Site

Data Iklim

## Kajian Perancangan

Kajian Bangunan Museum

Kajian Museum Rempah

Kajian Arsitektur Naratif

Kajian Tata Ruang Naratif

Kajian Bangunan Bercerita

Sejarah Rempah di Maluku Utara

Kajian Aspek Kenyamanan Bangunan

Kajian Standar Kebutuhan Ruang Pamer

Kajian Preseden

## Metode Pemecahan Masalah

Metode Pengumpulan Data

Metode Analisis Data

Metode Uji Desain

## Gambaran Awal

Peta Persoalan

Keahlian Penulis

# Data Site

## Pemilihan

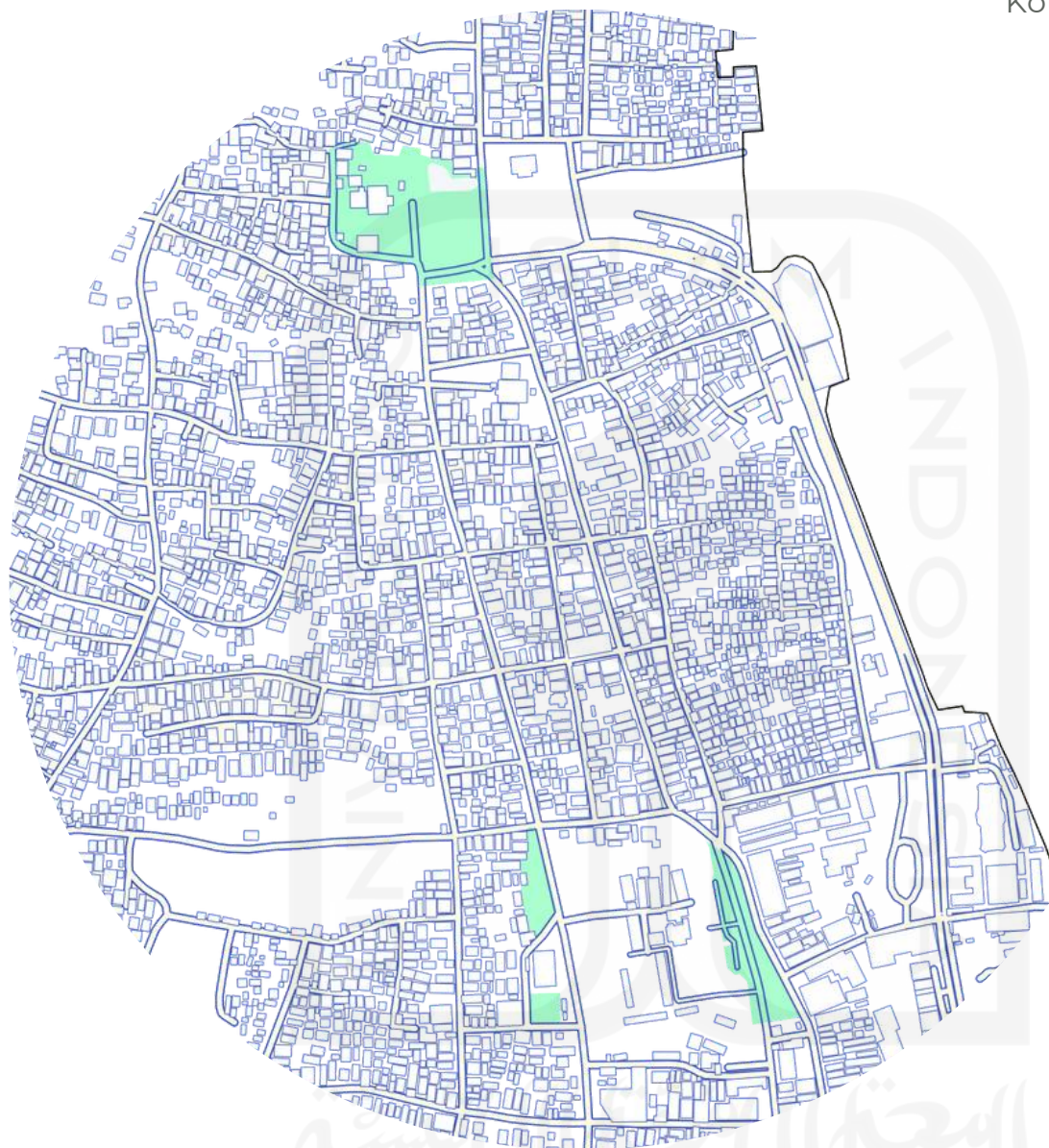
Kota, Kawasan dan Site



Kota Ternate terletak dekat dengan Gunung Api Gamalama di Pulau Ternate, yang merupakan bagian dari Provinsi Maluku Utara, Indonesia. Dari tahun 1999 hingga 2010, Kota Ternate merupakan ibu kota sementara provinsi Maluku Utara. Kondisi geografis kota Ternate sebagian besar memiliki medan yang berbukit-bukit dan berbukit-bukit, ditandai dengan adanya pulau-pulau vulkanik dan karang, disertai dengan klasifikasi tanah Roguesal dan Rensica.

Kondisi iklim di wilayah kota Ternate sangat dipengaruhi oleh letaknya yang berdekatan dengan laut, sehingga iklim yang dominan adalah iklim laut. Selain itu, wilayah ini mengalami dua siklus musim yang berbeda, yaitu siklus angin muson barat laut dan angin muson tenggara. Musim-musim ini terkadang mencakup dua fase transisi dalam satu tahun.

Kota Ternate memiliki luas wilayah 5.795,4 kilometer<sup>2</sup>, dengan luas wilayah perairan 5.544,55 kilometer<sup>2</sup> dan luas wilayah daratan 250,85 kilometer<sup>2</sup>. Dari segi administratif, pemerintah kota Ternate terbagi menjadi tujuh kecamatan, dengan total 77 kelurahan. Pembagian administratif Ternate terdiri dari beberapa wilayah yang masing-masing bertanggung jawab atas beberapa kecamatan. Ternate Utara membawahi 14 kecamatan, Ternate Tengah membawahi 15 kecamatan, Ternate Selatan membawahi 17 kecamatan, Ternate sendiri membawahi 13 kecamatan, Pulau Moti membawahi 13 kecamatan, Pulau Hiri membawahi 6 kecamatan, dan Pulau Batangdua membawahi 6 kecamatan.



### LOKASI

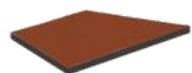
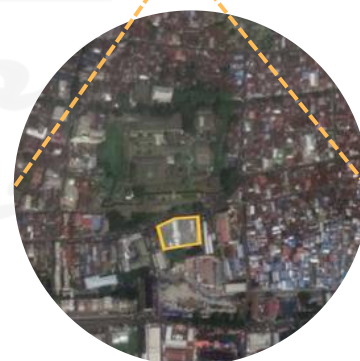
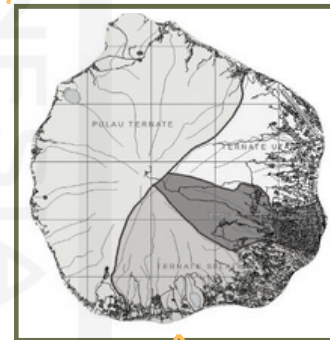
Tapak berada di Ternate, Maluku Utara. Merupakan kawasan yang dekat dengan pusat kota, berhadapan dengan bangunan peninggalan Belanda ( Benteng Oranje ) dan tidak jauh dari Museum Kedaton Kesultanan Ternate.



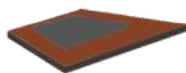
## Gambaran Lokasi

### INFORMASI TAPAK & REGULASI

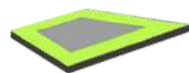
Luas Lahan	: 6.515 m <sup>2</sup>
KDB	: 50 - 60 %
KDH	: 15 %
KLB	: 2.0



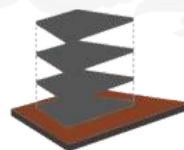
Site Area : 6.515 m<sup>2</sup>



Koefisien Dasar Bangunan  
KDB : 60 %  
(60% x 6515 = 3.909 m<sup>2</sup>)



Koefisien Dasar Hijau  
KDH : 15 %  
(15% x 6515 = 977 m<sup>2</sup>)

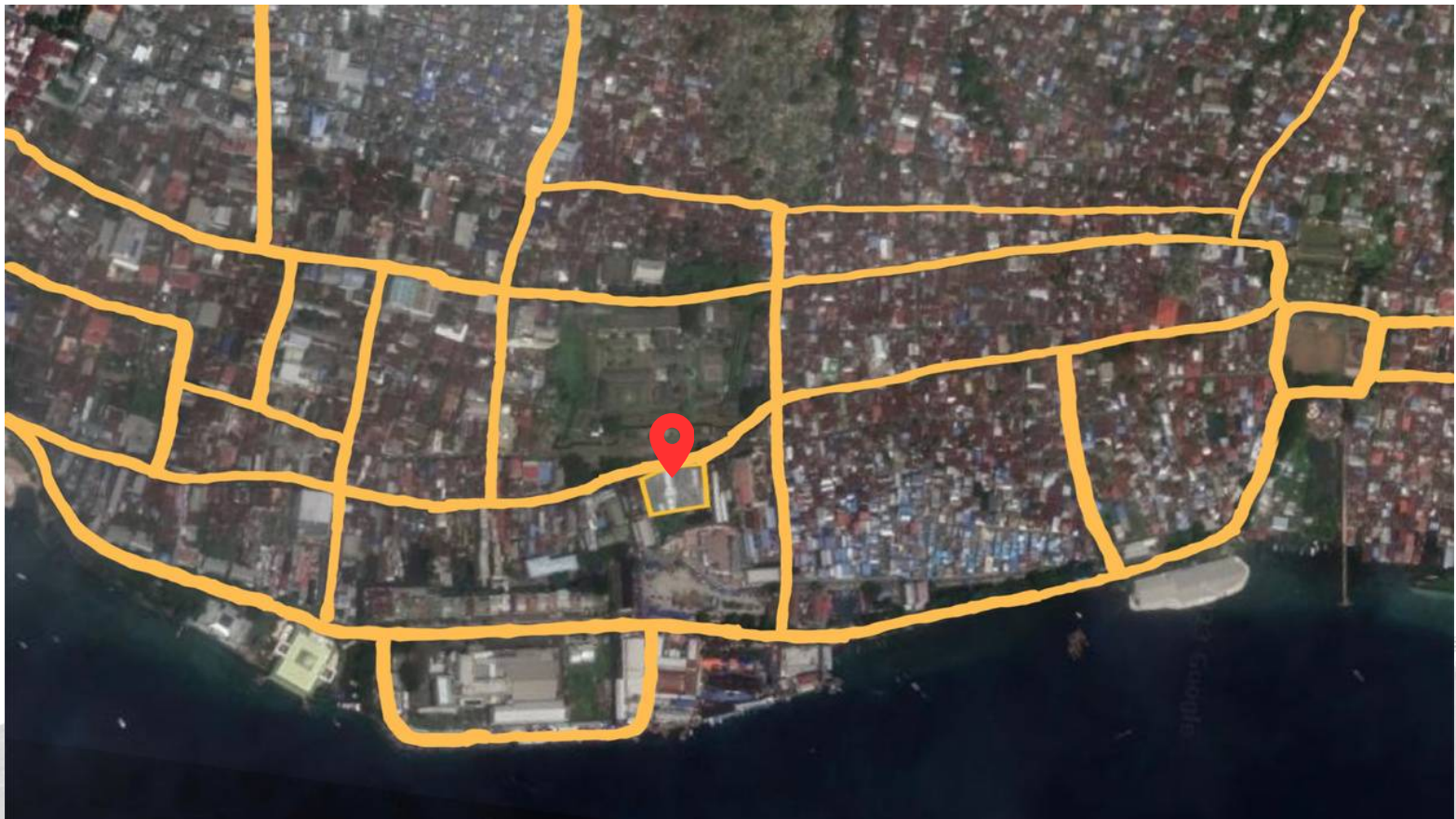


Koefisien Lantai Bangunan  
KLB : 2.0 (19.545 m<sup>2</sup>)

Jl. Pahlawan Revolusi, Kec. Ternate Tengah, Kota Ternate, Maluku Utara

# Sirkulasi Site

Pemilihan  
Kota, Kawasan dan Site



## Sirkulasi & Lalu Lintas

jl. Pahlawan Revolusi , Kec. Ternate  
Tengah, Kota Ternate, Maluku Utara

Jalan Utama

Taman Moya Mabuku

Letak lokasi sangat strategi berada di dekat jalan utama dan dekat dengan pusat kota. Lebar jalan mampu dilalui oleh 2-3 mobil.

Kedaton  
Kesultanan Ternate

Puskesmas  
Perawatan Siko  
Benteng Tolukko

Pelabuhan Armada  
Semut Mangga Dua

Taman Kota Ternate

Pantai Falajawa Ternate Landmark  
Pelabuhan Ternate

Masjid Raya  
Al-Munawwar Ternate  
Taman Nukila ternate

# Sekitar Site

Pemilihan  
Kota, Kawasan dan Site



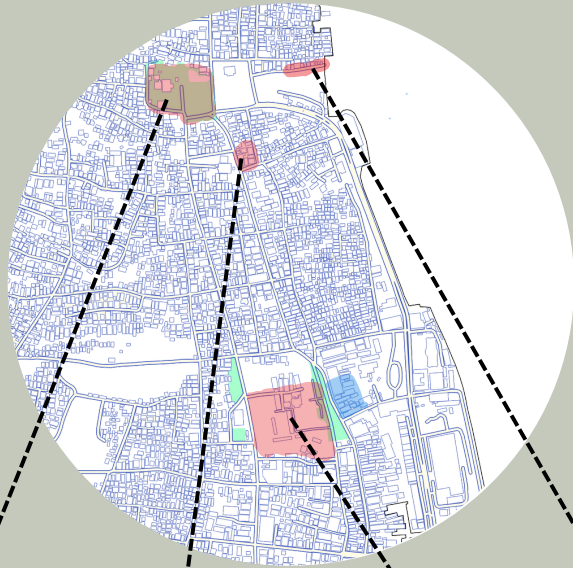
Taman Kota Ternate

Pantai Falajawa Ternate Landmark  
Pelabuhan Ternate

Masjid Raya  
Al-Munawwar Ternate  
Taman Nukila Ternate

Perencanaan Bangunan Museum Rempah dengan  
Pendekatan Critical Regionalisme di Maluku Utara

H I S T O R Y



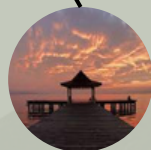
Kadaton Ternate



Masjid Kesultanan

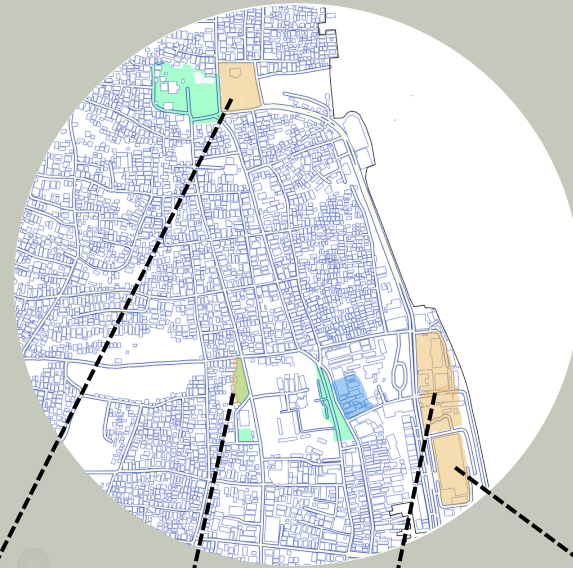


Benteng Oranje



DodoKuali

P U B L I K



Lapangan Salero



Taman Sunyie Prada

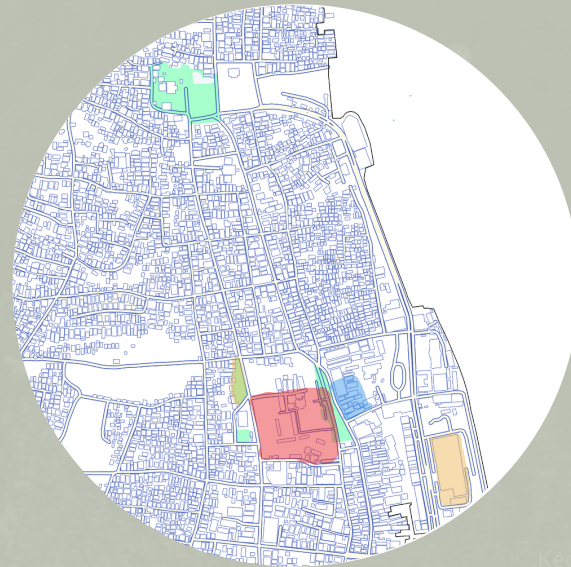


Pasar Gamalama



Jatiland Mall

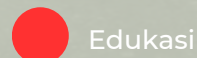
A K T I F I T A S



Lokasi Site



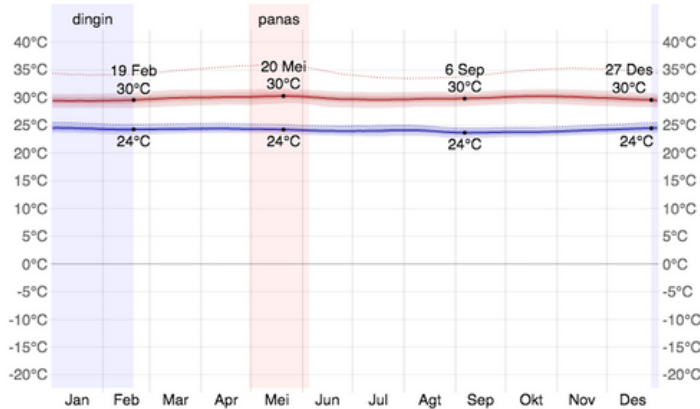
Rekreasi



Edukasi

# Data Iklim Site

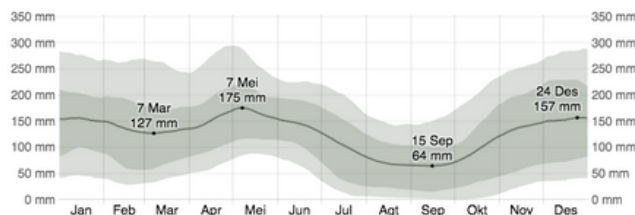
## Suhu Rata-Rata



Musim panas berlangsung selama 1,2 bulan, dari 29 April hingga 4 Juni, dengan rata-rata suhu maksimum harian lebih dari 30°C. Bulan terpanas dalam setahun di Ternate adalah April, dengan suhu minimum rata-rata 30 °C dan suhu maksimum 24 °C.

Musim dingin berlangsung selama 1,7 bulan, dari 27 Desember hingga 19 Februari, dengan rata-rata suhu maksimum harian di bawah 30°C. Bulan terdingin dalam setahun di Ternate adalah Juli, dengan suhu minimum rata-rata 24 °C dan suhu maksimum 30 °C.

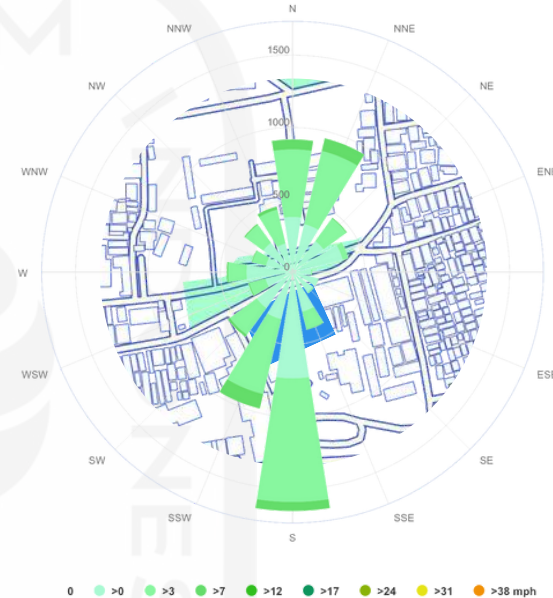
## Curah Hujan Rata-Rata



Curah hujan sepanjang tahun di Kota Ternate menunjukkan variasi yang signifikan. Tingkat curah hujan tertinggi tercatat pada bulan Mei, dengan jumlah rata-rata mencapai sekitar 168 milimeter, sementara bulan September merupakan periode dengan curah hujan terendah, dengan rata-rata sekitar 64 milimeter.

Variabilitas ini mencerminkan pola hujan yang fluktuatif di Kota Ternate, memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kondisi iklim sepanjang tahun di wilayah tersebut.

## Curah Hujan Rata-Rata



Kecepatan angin pada site yang merupakan kawasan padat menunjukkan beberapa arah datangnya angin. Pada arah selatan, angin berhembus dengan kecepatan 12-17 km/jam. Maka potensi angin yang dapat dimanfaatkan untuk penghawaan alami bangunan berasal dari arah selatan dengan kecepatan 12-17 km/jam.



# Kajian Museum

## Museum

Secara etimologis, istilah "museum" berasal dari kata Yunani kuno, yaitu *mouseion* atau *muze*, yang merujuk pada kuil atau tempat pemujaan sembilan dewi yang melambangkan ilmu pengetahuan dan seni. Dari segi pengertian kebahasaan, museum dapat didefinisikan sebagai suatu struktur bangunan yang berperan sebagai ruang pameran tetap untuk menampilkan benda-benda yang bernilai dan pantas mendapat perhatian publik, seperti artefak sejarah, karya seni, atau pengetahuan ilmiah, atau sebagai tempat penyimpanan benda-benda purbakala (Kamus Bahasa Indonesia: 2013).

Museum dianggap sebagai sebuah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat. Fungsinya mencakup pengelolaan, pengumpulan, dan pelestarian warisan budaya dengan tujuan untuk penelitian, pembelajaran, dan hiburan (Mari Mengenal Museum, 2009).

Menurut International Council of Museum (ICOM), museum adalah lembaga nirlaba yang memiliki karakteristik permanen untuk memberikan layanan kepada masyarakat dan perkembangannya. Museum bersifat terbuka untuk umum dan memiliki tanggung jawab mengumpulkan, meneliti, melestarikan, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan dari sejarah manusia.

Jadi dengan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa museum adalah sebuah tempat yang menyimpan, melindungi, serta memanfaatkan koleksi yang kemudian diteliti dan dipelajari lalu diinformasikan kepada masyarakat umum dengan tujuan edukasi.

## Klasifikasi Museum

Menurut International Council of Museums (ICOM), museum dapat dibagi menjadi enam kategori :

a. **Ethnographical Museum (Museum Nasional)** merupakan lembaga yang menampung berbagai objek dari seluruh penjuru Indonesia, mencakup bukti fisik mengenai masyarakat, lingkungan, serta nilai-nilai kebangsaan dan segala yang terkait dengannya.

b. **Museum Khusus (Specialized Museum)** adalah museum yang didedikasikan untuk topik tertentu, seperti museum musik, museum anak-anak, museum kaca, dan sebagainya. Museum ini umumnya menyajikan layanan pendidikan dan pengalaman unik dibandingkan dengan museum lainnya.

c. **Museum Seni (Art Museum)** merupakan tempat pameran seni visual, seperti lukisan, ilustrasi, dan patung.

d. **Museum Sejarah dan Arkeologi (Archeology and History Museum)** bertujuan menyampaikan sejarah dan kaitannya dengan masa kini dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menonjolkan aspek kuratorial tertentu dari sejarah suatu wilayah dengan menyimpan beragam koleksi dokumen dan artefak.

e. **Museum Ilmu Alam (Natural History Museum)** adalah museum yang memajang berbagai spesimen dari berbagai bidang sejarah alam.

f. **Museum IPTEK (Science and Technology Museum)** membahas topik ilmu pengetahuan dan teknologi serta sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan kompleks, museum ini umumnya menggunakan media visual.

Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga, museum dapat diklasifikasikan berdasarkan 5 jenis, yaitu:

### 1. Tingkat Wilayah dan Sumber Lokasi:

- a. Lokal
- b. Regional
- c. Nasional
- d. Internasional

### 2. Jenis Koleksi:

- a. Khusus
- b. Umum

### 3. Penyelenggaraannya:

- a. Yayasan
- c. Pribadi

### 4. Golongan Ilmu Pengetahuan:

- a. Museum Teknologi dan Ilmu Alam
- b. Museum Kebudayaan dan Ilmu Sejarah

### 5. Sifat Pelayanannya:

- a. Museum Terbuka
- c. Museum Lapangan
- b. Museum Umum
- d. Museum Berjalan

### Fungsi Museum

Fungsi museum menurut Internasional Council of Museum (ICOM) adalah:

- a. Penghimpunan dan perlindungan kekayaan alam dan kebudayaan.
- b. Pencatatan dan penelitian secara ilmiah.
- c. Perawatan dan pelestarian.
- d. Penyampaian dan distribusi pengetahuan kepada masyarakat umum.
- e. Pemahaman dan apresiasi seni.
- f. Pemahaman kebudayaan lintas wilayah dan antarbangsa.
- g. Representasi visual dari warisan alam dan kebudayaan.
- h. Gambaran perkembangan peradaban manusia.
- i. Membangkitkan kesadaran spiritual dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

### Kegiatan Museum

1. **Kegiatan Pendidikan:** dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada masyarakat mengenai koleksi yang dipamerkan.

2. **Kegiatan penelitian dan studi ilmiah:** Hasil penelitian dijadikan sebagai bahan rujukan tambahan bagi pengetahuan tentang benda-benda koleksi yang dibuka untuk umum di museum.

3. **Kegiatan rekreasi:** Museum dapat menampilkan koleksi yang dipamerkannya dengan cara yang menarik, sehingga dapat membuat pengunjung bosan bahkan membuat museum semakin menarik untuk dikunjungi.

## Museum Rempah

Museum Rempah merupakan pusat informasi yang memamerkan berbagai tanaman rempah sekaligus pembelajaran tentang khasan tanaman rempah. Terdapat 275 jenis rempah Indonesia, dengan 400 hingga 500 spesies di seluruh dunia, namun hanya sedikit yang diketahui secara umum.

Seiring berjalannya waktu, rempah-rempah mulai terlupakan dan beberapa yang terancam punah. Oleh karena itu diperlukan adanya museum sebagai tempat mempelajari dan melestarikan rempah-rempah. Namun museum rempah yang ada saat ini bersifat pasif dan gagal menarik minat pengunjung sehingga diperlukan museum interaktif.

# Kajian Critical Regionalisme

## Critical Regionalisme

Gagasan arsitektur yang dikenal sebagai regionalisme kritis muncul sekitar awal tahun 1980-an. Menurut para ahli seperti Kenneth Frampton, regionalisme kritis dapat dilihat sebagai pendekatan arsitektur yang bertujuan untuk menentang pengaruh dominan dan sebagai gantinya berusaha untuk mendamaikan kekuatan peradaban universal sambil juga memenuhi kebutuhan dan kepentingan komunitas tertentu (Eggener, 2017). Teks ini menjelaskan sebuah bentuk arsitektur yang akhir-akhir ini merangkul konteks geografis dan budaya spesifiknya melalui pendekatan yang disengaja, bernuansa, dan terkadang dipolitisasi. Menurut Eggener (2017), arsitektur regionalisme kritis dicirikan oleh penghindaran yang disengaja terhadap keseragaman yang sering dikaitkan dengan modernisme dan peniruan gaya historis yang biasa-biasa saja yang kadang-kadang ditemukan dalam arsitektur postmodern. Menurut Frampton, prinsip utama regionalisme kritis adalah integrasi yang disengaja dari pengaruh universal dengan aspek-aspek yang secara tidak langsung diambil dari karakteristik unik lokalitas tertentu. Regionalisme kritis adalah kerangka teori yang berusaha untuk mewakili dan melayani komunitas tertentu di mana ia berakar, sementara juga mempromosikan budaya yang berfokus pada konteks saat ini.

Permasalahan lahirnya Critical Regionalism (Frampton dalam Chiba, 2014), paradoks yang berbunyi “How to become modern and to return to sources; how to revive an old dormant civilization and take part in universal civilization”

- Bagaimana masyarakat menjadi modern tanpa jadi “Kacang Lupa Kulitnya?”
- Bagaimana masyarakat dapat menjadi “Subjek” dari modernisasi, bukan hanya objek semata
- Bagaimana masyarakat dapat mengkritisi modernisasi, khususnya dalam arsitektur

Dalam konteks perkembangan critical regionalism di tingkat global, pengadopsian regionalisme yang terhubung erat dengan ciri khas gaya arsitektur tradisional secara konkret dan jelas umumnya dielakkan. (Frampton 1983, Tzonis dan Lefaivre 1990).

Beberapa kata kunci dalam sikap Critical Regionalism :

- Memperkuat identitas lokal dengan kembali melihat potensi lingkungan.
- Memperhatikan setiap detail yang ada.
- Bukanlah repetisi bentuk vernakular.
- Melebur dengan perkembangan jaman tanpa harus kehilangan identitasnya.

Desain museum dimungkinkan untuk mempromosikan nilai-nilai tradisional, prinsip-prinsip, dan identitas lokal dalam desain bangunan museum dengan mempertimbangkan penerapan regionalisme kritis. Pada akhirnya, ada timbal balik positif antara bangunan museum dan masyarakat, yang mengarah pada peningkatan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan di wilayah tersebut.

## Definisi Critical Regionalisme

Critical Regionalisme bertujuan untuk mengurangi serta menyeimbangkan kesenjangan antara arsitektur vernakular, tradisional, dan kontemporer, teknologi yang maju, dan arsitektur global (mcquillan,2019).

Frampton merumuskan lebih lanjut terjait ciri-ciri Critical Regionalisme:

- Lebih menitikberatkan pada entitas yang memiliki dimensi konkret daripada ruang yang bersifat abstrak.
- Lebih mengutamakan hubungan dengan ciptaan alam daripada struktur bangunan.
- Memfokuskan perhatian pada metode konstruksi yang mengedepankan estetika daripada sekadar penampilan fisik.
- Memberikan prioritas pada elemen yang bersifat alami dibandingkan yang buatan.
- Mengedepankan pengalaman sensorik dan taktil daripada aspek visual semata.

Critical Regionalism menganjurkan pemeriksaan yang komprehensif terhadap arsitektur, warisan budaya, dan evolusi, yang mencakup arsitektur vernakular dan perkembangan selanjutnya menuju sintesis komponen modern dan tradisional dalam bentuk, ruang, dan material arsitektur.



## Sejarah Rempah Di Maluku Utara

Para pedagang nusantara sudah ada sejak tahun 1300

Pada 1506, Lodewijk de Bartomo tiba di Ternate dari Banda. Ia merupakan orang Eropa pertama yang datang ke Maluku.

Jatuhnya Malaka ke tangan Portugis pada 1511

Tahun 1512 merupakan awal sejarah perdagangan rempah-rempah di Maluku Utara

Don Tristiao de Menese ke Ternate pada 1519. Kapal yang ditumpangi de Menese tiba di Bacan pada 1520, kemudian menuju Ternate. Pada tahun yang sama dibangunnya benteng Portugis di Gamalama, Ternate.

kekuasaan Portugis di Maluku berakhir pada tahun 1578

Penjelajah Spanyol berhasil mencapai Tidore pada tahun 1521 dan kembali ke Spanyol dengan muatan rempah-rempah.

Ternate terpecah dua dan, beberapa waktu kemudian, terdapat tiga kekuasaan atas pulau ini: Ternate utara dikuasai Kerajaan Ternate, Ternate Tengah - sejak 1607 - dikuasai VOC, Ternate Selatan dan barat dikuasai Spanyol.

Spanyol juga terlibat dalam sejumlah aksi militer terhadap kerajaan-kerajaan lokal. Sebagaimana telah disinggung, pada 1606 Gubernur Spanyol, Don Pedro da Cunha, menyerbuan benteng Gamalama dan mendudukinya

Ketika Laksamana de Jonge tiba di Ternate pada 1607, kesultanan memberikan seluruh kemudahan dan memenuhi berbagai tuntutan Belanda

Pada 1653 melalui proses yang cukup panjang, selesai sudah penjajahan Spanyol di Maluku.

Pada 1797, orang-orang Inggris di bawah Pakenham tiba di Ternate dan menuntut protektorat Inggris Raya diakui.

Pada 1667, Tidore dan Belanda menandatangani perjanjian tentang hak monopoli Kompeni atas tata niaga rempah-rempah.

Sejak 1800 hingga 1803, Maluku berada di bawah pemerintahan Inggris dan menjadi sebuah keresidenan

Pada 1803, Inggris menyerahkan kembali Maluku kepada Belanda, tetapi pada 1810 Belanda mengembalikannya kepada Inggris di bawah pimpinan Kapten Tucker

Kekuasaan Inggris yang kedua ini berlangsung dari 1810 sampai 1817, dan setelah itu diserahkan lagi kepada Belanda untuk seterusnya hingga pendudukan Jepang



## Aspek Kenyamanan Bangunan

Aspek kenyamanan pada bangunan terbagi menjadi 4 bagian yaitu kenyamanan ruang, kenyamanan visual, kenyamanan audio dan kenyamanan termal (Karyono, 1999).

### • Kenyamanan Ruang

Kenyamanan ruang pada umumnya di pengaruhi oleh kenyamanan ruang gerak dan kenyamanan hubungan antar ruang.

- Kenyamanan Ruang Gerak : diperoleh dari dimensi ruang dan tata letak suatu ruang yang memberikan kenyamanan untuk bergerak selama kita berada di dalam ruangan

- Kenyamanan Hubungan Antar Ruang : tingkat kenyamanan yang diperoleh dari tata letak suatu ruang dan juga sirkulasi antar ruang dalam bangunan.

### • Kenyamanan Visual

Kenyamanan visual dipengaruhi dari kuatnya tingkat pencahayaan sebagaimana pendapat Latifah, dkk (2013) bahwa pencahayaan alami dan pencahayaan buatan memiliki standar 500 lux untuk galeri seni. Jarak pandang para pengamat dalam melihat suatu objek juga dapat mempengaruhi kenyamanan visual pada museum.

### • Kenyamanan Audio

Kenyamanan akustik dapat diukur dari dua perspektif: obyektif dan subyektif (Fuchs, 2013; Lucchi, 2016). Kenyamanan akustik adalah jumlah kenyamanan yang ditetapkan oleh suatu kondisi di mana kebisingan atau getaran tidak mengganggu operasi dan fungsi struktur.

### • Kenyamanan Thermal

Kenyamanan thermal sangat di butuhkan dalam suatu bangunan agar para pengguna bangunan dapat beraktifitas dengan baik didalamnya tanpa terganggu dengan kondisi di sekitarnya. Kenyamanan thermal berkelanjutan pada kondisi lingkungan iklim makro yang berpengaruh dari luar seperti temperatur, kelembapan, warna, suara dan lain-lain (Kolcaba, 2003).

Menurut (Humphreys dan Nicol, 2002), ada 2 kelompok variable yang dapat mempengaruhi persyaratan thermal dalam museum, pertama adalah variable benda koleksi yang hanya di fokuskan pada karakteristik bahan (tekstil, logam, kayu, perak, perunggu), serta material selubung bangunan khususnya elemen pembentuk ruang pameran dan yang kedua adalah variable iklim yang didalamnya meliputi suhu udara, kelembapan udara, dan kecepatan udara. Akan tetapi, untuk ruang pameran yang penting di fokuskan yaitu pada variable iklim, karena itu berpengaruh dengan benda koleksi yang berada di dalam ruang pameran.

Berdasarkan SNI T-14-1993-03 tentang nilai kelembapan udara relatif di dalam ruang, dan berdasarkan Standar Internasional terhadap suhu yang memiliki tiga fungsi faktor iklim seperti, suhu udara, kelembapan udara dan kecepatan angin serta memiliki dua faktor terhadap koleksi yaitu, material selubung bangunan museum khususnya pada ruang pameran dan sifat dari bahan material koleksi itu sendiri.

## Standar Kebutuhan Ruang Pamer

### 1. Standar Luar Ruang Pamer

Dalam ruang objek pameran perlu memperhatikan objek apa saja yang akan dipamerkan. Sudut pandang mata manusia dapat disesuaikan dengan objek pameran yang disinari cahaya. (Larenahadi, 2017)

Ruang Yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3 – 5 m <sup>2</sup> Luas Dinding
Patung/Miniatur	6 – 10 m <sup>2</sup> Luas Lantai
Benda-benda kecil	1 m <sup>2</sup> Ruang Lemari Kabinet

Sumber: *Data Arsitek, Ernst Neufert, dalam (Larenahadi, 2017)*

## 2. Teknik Perletakan dan Metoda Penyajian Pada Ruang Pamer:

Standar Teknik penyajian meliputi ukuran minimal vitrin dan panel, tata warna, tata cahaya, tata letak, tata warna, tata suara, tata pengaman, foto penunjang dan labeling(Larenahadi, 2017)

Metode penyajian yang merupakan hasil dari beberapa penelitian museum di eropa yang dilakukan dalam kurun waktu 3 tahun menghasilkan data sebagai berikut(Larenahadi, 2017):

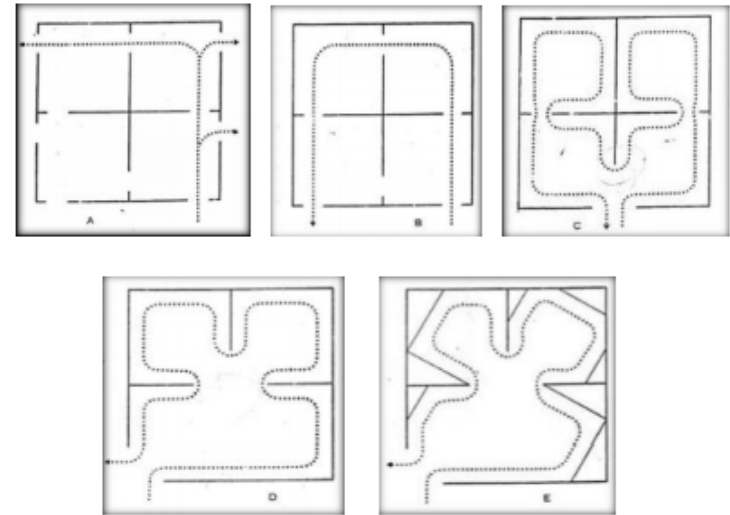
- Metode penyampaian edukatif atau intelektual bukan hanya sebatas menampilkan benda-benda koleksi, tetapi juga melibatkan aspek-aspek terkait, seperti narasi mengenai asal-usulnya, proses pembuatannya, dan fungsi yang dimilikinya.
- Metode penyajian artistik melibatkan ekshibisi koleksi-koleksi yang menonjolkan unsur keindahan yang terkandung di dalamnya.
- Metode romantik atau evokatif dalam penyajian koleksi-koleksi memperlihatkan semua unsur suasana lingkungan tempat koleksi tersebut berada.

## 3. Standar Visual Objek Pamer

Ruang Pameran / Display adalah sebuah wadah atau ruang dengan visualisasi (objek yang dipamerkan) yang bersih tanpa ada gangguan visualisasi bagi objek yang akan dipamerkan. Bahan atau material permukaan display tidak boleh teridentifikasi secara pola atau tekstur. (Larenahadi, 2017)

## 4. Macam-macam Sirkulasi Ruang Pameran

Sirkulasi menjadi salah satu aspek terpenting dalam layout tata ruang pameran dalam bangunan museum. Sirkulasi mempengaruhi ruang gerak pengunjung dalam penataan ruang pameran atau ruang display. Dalam buku *Museum Building*, Laurence V Coleman menjelaskan bahwa ada beberapa jenis sirkulasi yang ada dalam bangunan museum, diantaranya:

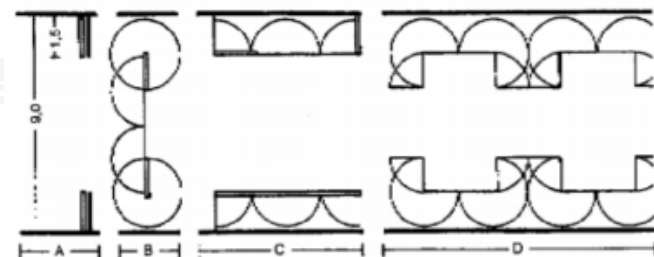


Sumber: *Museum Buildings, 1950*

Sirkulasipergerakan di dalam museum umumnya terbentuk sesuai dengan desain bangunan. Pengarahan aliran pergerakan tersebut dapat disusun sedemikian rupa agar pameran berlangsung dengan daya tarik yang lebih tinggi. Penataan koridor menuju ruangan dan susunan lingkaran yang berpusat terbukti lebih efektif dibandingkan dengan tata letak koridor menuju ruang, seperti yang disarankan oleh Febrina L Barus pada tahun 2011.

## 5. Tata Letak Ruang

Tata letak ruang dan sirkulasi berhubungan penting dalam aspek perancangan ruang pameran dalam bangunan museum. Dengan tata ruang pameran yang tepat tidak menyebabkan pengunjung merasa Lelah(Ernst Neufert, 1979). Berikut ini adalah standar tata letak ruang pameran menurut Ernst Neufert:



Sumber: *Data Arsitek (Ernst Neufert), dalam (Larenahadi, 2017)*

## 6. Persyaratan Ruang

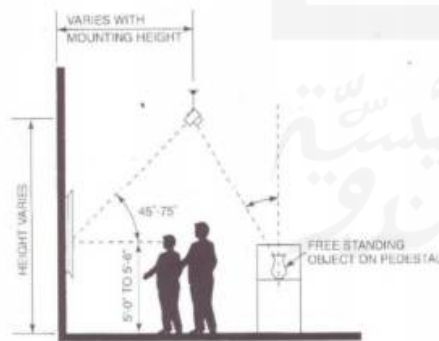
Persyaratan untuk ruangan pameran atau display objek koleksi museum adalah sebagai berikut:

- Setiap objek mendapat pencahayaan yang baik, dengan cara membagi ruang sesuai dengan jenis koleksi yang ada. Pembagian ruang berdasarkan koleksi:
  1. Benda Koleksi untuk dipajang seperti panel, lukisan, patung, furniture, dan keramik.
  2. Benda koleksi untuk pembelajaran seperti benda-benda peninggalan ukiran, barang maka diletakkan dalam wadah dan disimpan dalam lemari kaca yang disesuaikan dengan ukuran bendanya.
- Ruang dapat melindungi dari pengrusakan, kebakaran, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.

## 7. Pencahayaan

### a. Pencahayaan Buatan

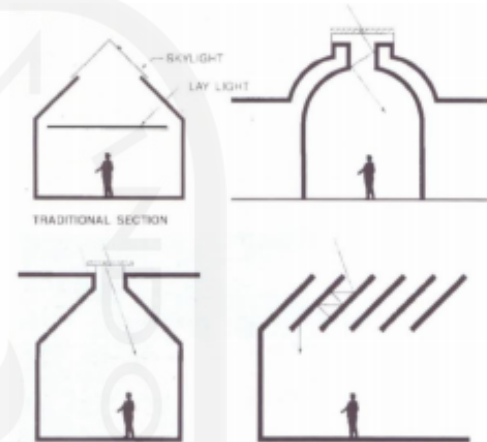
Beberapa kriteria standar tata letak atau pameran dengan pencahayaan lateral melibatkan tinggi pemasangan yang optimal, berkisar antara  $30^\circ$  hingga  $60^\circ$ , dengan ketinggian ruangan mencapai 6,7 meter. Ketinggian sekitar 2,1 meter cocok untuk pameran objek Gambar (2D), sementara objek Miniatur, patung, dan objek 3D lainnya sebaiknya dipajang pada ketinggian 3 hingga 3,65 meter. (Larenahadi, 2017)



Sumber: Time Saver Standart for Building Types, dalam (Larenahadi, 2017)

### b. Pencahayaan Alami

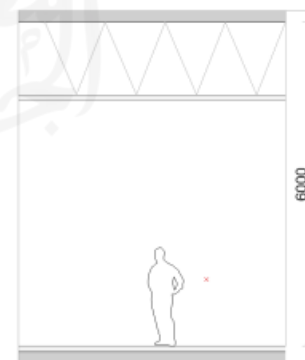
Pencahayaan alami digunakan sebagai dasar untuk menciptakan suasana dalam desain bangunan. Berikut beberapa Teknik dalam penggunaan pencahayaan alami dalam desain.



Sumber: Time Saver Standart for Building Types, dalam (Larenahadi, 2017)

## 8. Standar Proporsi dan Skala pada Ruang Pamer

Proporsi dan skala dalam ruang pameran menjadi aspek penting dalam sebuah perancangan. Proporsi dan skala dalam perancangan museum meliputi skala kenyamanan visual dan ketinggian plafon dalam ruang. Dalam skala ketinggian plafon, ketinggian menurut standar yang disesuaikan oleh Gilman Grave dalam buku Museum Building yaitu setinggi 34 feet atau 10,6 meter. Sedangkan pada ruang pameran yang menggunakan pencahayaan buatan, ketinggian plafon 20 feet atau 6 meter karena lebih menggunakan pencahayaan buatan daripada pencahayaan alami



Sumber: Museum Buildings, 1995



Kuantitas ruang yang digunakan dalam ruang pameran Museum Galeri Nasional. Ketinggian plafon yang dimanfaatkan untuk menciptakan ruangan yang tampak luas berdampak pada kenyamanan gerak manusia di dalamnya.



*Sumber: Smithsonian Accessibility Program, 1996 (redraw penulis)*

Gambar diatas menjelaskan skala proporsi antara jarak manusia dengan objek berupa gambar, lukisan, benda-benda yang di display pada ruang pameran. Jarak objek yang digantung dalam ruang pameran setinggi 68 centimeter dari permukaan lantai.

## Komposisi Architetonic

Arsitektur ditentukan bukan produk massal yang dapat ditempatkan dan ditempelkan begitu saja. Arsitektur adalah karya unik yang harus dibuka bahan dan komponen penyusunnya, cara pembuatannya, serta tradisi dan inovasi yang melatarbelakanginya. Dalam upaya mereformasi identitas lokal sebagai perkembangan sejarah yang asli, bahan-bahan lokal diperkenalkan kembali tetapi diaplikasikan dalam bentuk estetika modern (McQuillan, 2019). Struktur (yang terekspos) menjadi komponen utama dari pengalaman spasial, dan memiliki peran penting dalam pembentukan estetika spasial dan tata ruang (Frampton dalam McQuillan, 2019). Menurut Wondoamiseno (1991), kemungkinan-kemungkinan pengaitan tersebut adalah:

- Tempelan elemen AML pada AMK
- Elemen fisik AML menyatu di dalam AMK
- Elemen Fisik AML tidak terlihat jelas dalam AMK
- Wujud AML mendominasi AMK
- Ekspresi wujud AML menyatu di dalam AMK

\*Ket : Arsitektur Masa Lampau (AML), Arsitektur Masa Kini (AMK)

## Material Fasad (eksterior)

Fasad sebagai salah satu elemen bangunan yang turut berkembang. Dalam perlakuan pada fasad sekarang sangatlah beragam mulai dari material, warna-warna yang digunakan, hingga teknologi yang digunakan. Fungsi utama material pada eksterior/fasad yaitu sebagai penetrasi air dan kondisi cuaca alam, ketahanan terhadap jamur dan serangga, ketahanan terhadap api, dan lainnya. Fungsi utama lainnya yaitu menentukan estetika fasad bangunan yang perlu pertimbangan kriteria terdahulu.

Material eksterior konvensional yang dipergunakan dalam fasad bangunan meliputi (Priatman, 1999) :

- Cementitious Materials (Bahan Semen)
- Masonry Materials (Bahan Bata)
- Stone Materials (Bahan Batu Alam)
- Metal Materials (Bahan Logam)

Fasad adalah bagian terluar (slubung) dari sebuah arsitektur atau bangunan, tampak eksterior akan menjadi bagian terdahulu yang paling rentan terhadap perubahan cuaca yang ekstrem dan cepat. Ancaman utama yang dihadapi oleh bangunan yang berada di iklim tropis adalah sebagai berikut (Kustianingrum et al., 2016) :

- Panas matahari yang bersinar sepanjang tahun.
- Kelembaban udara yang tinggi.
- Terpaan air hujan. Untuk menghindari kondisi diatas, maka desain bangunan harus mempertimbangkan penggunaan bukaan (pintu, kaca, jendela), bidang massif, dan sun shading.

## Tactile Experience

Arsitektur yang terlalu didominasi dengan pengalaman visual perlu diimbangi dengan keterlibatan indera yang lain, terutama tactile (sentuhan, rabaan) sehingga mampu membangkitkan pengalaman khas.

Memberikan pengalaman yang unik dengan unsur-unsur alami seperti cahaya, materialitas, bau untuk merangsang indra manusia dalam merasakannya, melibatkan bangunan dengan elemen-elemen alami yang terbentuk yang memungkinkan pengguna mengingat dari ingatannya terkait pengalaman tersebut (McQuillan, 2019).

### Material Interior

Material memegang peranan besar dalam desain interior, yaitu mempengaruhi tampilan dan tampilan sebuah ruangan. Pengaturan materi meliputi:

- Bahan yang diaplikasikan pada elemen-elemen pembentuk, contoh ; keramik, parket kayu
- Texture pola atau alur yang dapat dirasakan oleh kulit, contoh: dinding yang halus, plesteran kasar
- Warna yang memberikan tampilan visual secara tidak langsung dapat menggambarkan karakter atau emosi dari ruang.

Pedoman dasar tertentu berlaku untuk bidang desain yang luas untuk pameran:

- Dinding: Permukaan yang tidak terputus diperlukan untuk menampilkan artefak. Hardboard yang dilapisi kain atau eternit mudah diperbaiki dan dapat diperbaiki langsung ke dinding. Bahan berpori ini membantu mengontrol kelembaban relatif dengan menyerap dan melepaskan kelembaban.
- Lantai, penyelesaian lantai: Tenang, nyaman, menarik, tahan pakai, reflektif ringan, dan mampu mengambil beban berat. Biasanya kayu, batu atau karpet paling cocok.
- Desain kasing (Case design) atau etalase dapat menjadi bagian yang sangat penting dari perabotan museum. Hal-hal visual dan praktis harus dipertimbangkan (misalnya latar belakang, yang penting dalam konteks kasus individual dan desain total pameran, dan harus dipilih dengan mengacu pada kompatibilitas bahan, baik objek dan dengan mereka. lingkungan dalam case).

## Teknologi Interaktif

Pameran langsung, program yang melibatkan permainan, dan petualangan pendidikan menyegarkan pikiran pengunjung dengan pengalaman baru saat mereka mengunjungi museum tradisional. Pajangan biasa benda dan gambar yang dikombinasikan dengan interaksi kreatif menawarkan metode yang efektif bagi perancang dan pakar museum untuk menjadikan pengalaman pengunjung lebih menarik dan bermakna.

Pameran langsung ini biasanya disajikan melalui beberapa media teknologi: misalnya, pameran dengan perangkat yang melibatkan aktivitas fisik yang dapat dioperasikan pengunjung ditambahkan ke tampilan utama (Hinrichs dalam Gregoriou, 2019). Program-program interaktif ini berhasil menarik orang untuk menghabiskan lebih banyak waktu secara manual memanipulasi komponen pameran. Pameran interaktif sangat menarik bagi anak-anak dan keluarga, yang menjadi andalan khalayak museum (Kidd, dkk dalam Gregoriou, 2019). Museum sekarang adalah perantara pengalaman, bukan hanya kolektor benda (Emery dalam Gregoriou, 2019).

Interaktivitas museum dapat meningkatkan pengalaman berkunjung (Kidd, Ntalla dan Lyons, 2011). Pameran interaktif adalah alat utama dalam menarik pengunjung dan menciptakan pengalaman pendidikan yang mendalam bagi mereka, karena anak-anak dapat mengeksplorasi tugas yang akan diatur oleh guru dengan berperan secara imajinatif. Anak-anak tidak hanya hidup melalui pengetahuan mereka dengan bertindak dalam peran yang berbeda, tetapi juga belajar mengajukan pertanyaan, menemukan lebih banyak kemungkinan, dan bermain-main dalam menemukan ide-ide baru.

Keuntungan instalasi digital, memberikan informasi kontekstual, dan meningkatkan interaksi dan keterlibatan dalam pameran. Menekankan keunggulan pameran digital dan kemampuan interaktivitas dan pengalaman multiindera. Hal-hal yang terkait dengan pameran digital tunggal (Ch'ng et al., 2019) :

- Panjang pameran Lamanya waktu yang diperlukan untuk menelusuri semua konten, termasuk panjang video, membaca teks, mengakses tautan, interaksi dan lain-lain.
- Relevansi dengan konten Penggunaan sistem atas konten dan bagaimana perbedaannya dari subjek.
- Kualitas pameran kualitas pameran dalam hal keseluruhan desain, antarmuka pengguna, navigasi sistem, dan konten 2D / 3D.

Keterlibatan penuh dengan konten, pengguna telah mengakses sebagian besar aspek antarmuka, membaca konten dan terlibat secara mendalam dengan banyak konten dalam sistem, misalnya, membaca teks, mempelajari gambar, menonton video, berinteraksi dengan objek digital selama sesi. Ch'ng mengategorikan konten pameran digital ini menjadi tiga jenis :

- Game: pameran berbasis game contoh seperti jigsaw puzzle, menghubungkan game dan game Microsoft Kinect, dan, dll.
- Informasi: pengantar museum dan koleksinya dengan teks, gambar, dan video sebagai isinya.
- Narasi: pameran yang menghadirkan narasi dan bercerita.

# Kajian Preseden

## Naratif Mozaik Museum

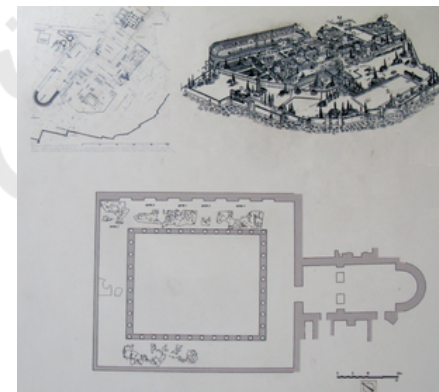
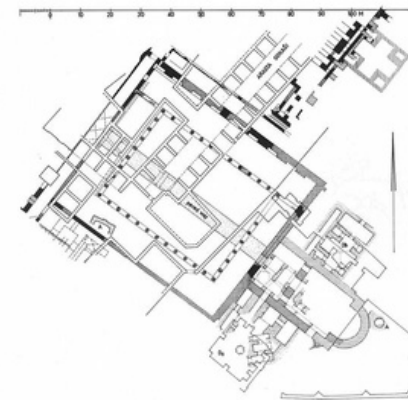
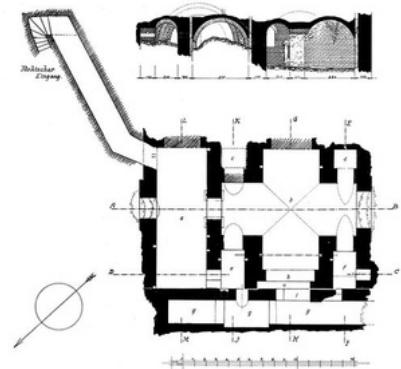


Mosaik yang digali dalam penggalian di bagian timur laut biara di Istana Agung Romawi Timur pada tahun 1935, luar biasa baik dari segi artistik maupun kekayaan penggambaran pemandangan. Karya-karya yang dipamerkan di Museum Mosaik Istana Agung, bertanggal antara 450-550 M tidak memiliki muatan religius. Penggambaran yang diambil dari kehidupan sehari-hari, alam, dan mitologi mungkin berutang vitalitasnya kepada banyak ahli di bawah kepemimpinan para master terkemuka di zaman itu.

Museum ini terletak di dalam Pasar Arasta di Kompleks Masjid Biru, dan dibentuk untuk menutupi perawatan lantai mozaik yang sebagian masih diawetkan di bagian timur laut halaman bertiang Istana Agung milik Periode Romawi Timur. Hanya 180 meter persegi area mozaik yang ditemukan.

### Leasson Learnt :

- Mempunyai cerita di setiap koleksi yang ditampilkan
- Alur carita
- Penyajian Koleksi



## Naratif Jewish Museum



Jewish museum di Berlin menggambarkan pengalaman orang Yahudi selama Perang Dunia II. Pengunjung dapat melihat dan memahami sejarah orang Yahudi pada masa itu melalui desainnya yang seperti jalan setapak.

Desain museum ini didasarkan pada garis putus-putus dan garis berliku-liku yang terus menerus. Karya Libeskind diberi judul "Between the Lines" karena kekosongan dan konsep ketiadaan orang Yahudi di Jerman digambarkan oleh ruang kosong yang dibentuk bukan oleh garis-garis tetapi oleh ruang di antara garis-garis. Dinding menjadi penting karena mereka mendefinisikan batas-batas kekosongan tersebut, dan inilah kekosongan dari "Between the Lines." Yang luar biasa adalah, tidak ada seorang pun yang memasuki struktur ini akan merasakannya seperti zig-zag atau sambaran petir yang bergerigi. Jika dilihat dari atas, hanya ada kepura-puraan seperti tenggelam, dan praktis tidak ada hubungannya dengan jumlah ruang yang ada di dalamnya."

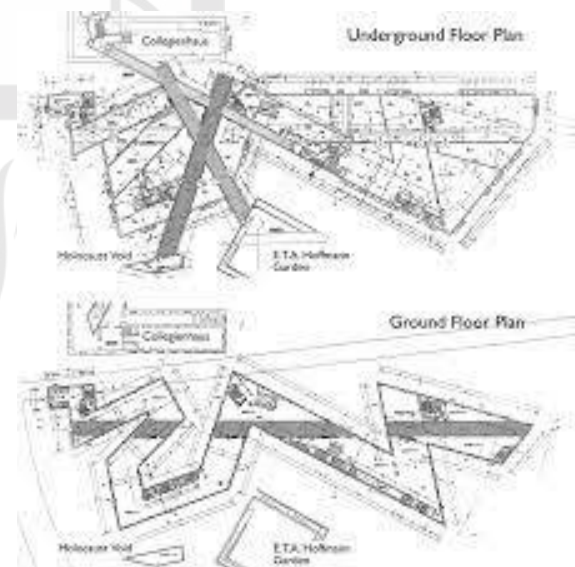
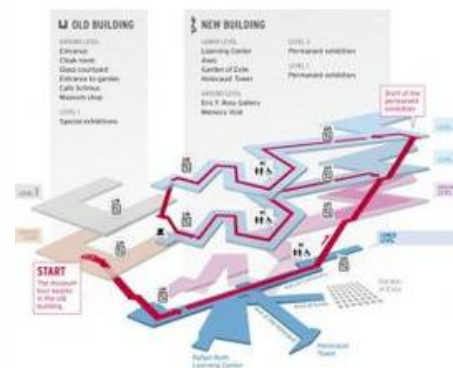
Museum ini memiliki bentuk yang kuat dan berani, yang mengekspresikan realitas mentah dari masa lalu lokasinya. Sudut-sudut tajam, garis-garis voilet, dan bentuk-bentuk zig-zag yang rusak menggambarkan sejarah tragis orang-orang Yahudi.

Akses ke gedung baru sangat dalam, sekitar 10 meter di bawah pondasi gedung Baroque. Ada akses pohon di

dalamnya yaitu CONTINUITY, EXILE, dan DEATH. Hanya satu dari tiga rute yang menuju ke galeri mesuem yang berkesinambungan. Kesinambungan ini merupakan simbol bagi keberlangsungan hidup orang Yahudi di Jerman. Rute kematian menuju menara Holocaust, yang tidak memiliki akses, dan lorong pengasingan mengarah ke taman, yang telah dilemparkan dari balkon.

Lesson Learnt:

- Suasana museum yang dibuat seperti pada masa itu
- Bentuk museum yang berani mewakili reslitas
- Setiap ruang mempunyai ceritanya sendiri



## Museum Museum Ullen Sentalu



Museum Ullen Sentalu, terletak di Pakem, Kaliurang, Kabupaten Sleman, merupakan institusi pameran yang menampilkan beragam koleksi terkait dengan budaya dan kehidupan keluarga bangsawan Dinasti Mataram (Kasunan Yogyakarta, Kasunanan Surakarta, Praja Mangkunegaran, dan Kadipaten Pakualaman), serta kain batik khas Surakarta dan Yogyakarta.

Konsep museologi yang diadopsi oleh Museum Ullen Sentalu berbeda dari paradigma tradisional di mana museum dianggap selalu terkait dengan memamerkan benda-benda warisan budaya yang dapat dilihat secara fisik (tangible). Museum ini tidak terletak di pusat kota, melainkan berada di daerah Pakem, dan tidak mengadopsi struktur bangunan bersejarah. Sebaliknya, Museum Ullen Sentalu mengusung pendekatan yang berbeda dengan menekankan ide bahwa museum bukan hanya tempat penyimpanan dengan tampilan yang usang, tetapi lebih merupakan wadah yang mempresentasikan warisan budaya dengan cara yang lebih kontekstual dan modern. (Haryono, 2011)

Lesson Learnt

- Bersifat eclectic collection berdasarkan tema bukan encyclopaedic collection yang mengandalkan jumlah yang massif
- Banyak memaknai warisan budaya berupa kisah (memori kolektif) atau peristiwa yang bersifat tidak berwujud (intangible heritage) dan tidak selalu mengandalkan warisan budaya yang berwujud (tangible heritage) dengan kata lain bukan object oriented tetapi information oriented

- Koleksi tidak seluruhnya terdiri dari barang-barang kenangan dan artefak; sebagian besar koleksi terdiri dari atmosfer kebudayaan masa sekarang.
- Penyajian koleksi bukanlah bentuk monumen, melainkan lebih bersifat gerakan atau pergerakan.
- Informasi tentang koleksi tidak diberikan melalui label atau keterangan tertulis, melainkan disampaikan melalui pemandu wisata, sehingga lebih interaktif karena disampaikan secara visual dan auditif.

## Museum Museum Bioaroma Dan Experience Store



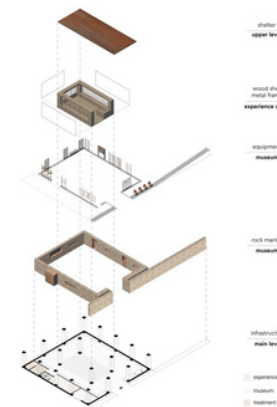
Museum Bioaroma  
Sumber: Simone Bossi, 2019

Museum Bioaroma dan experience store adalah museum yang menampilkan terkait sejarah kosmetik dan parfum berbahan dasar natural dan organic. Museum ini mengedepankan pengalaman yang melibatkan indra manusia dalam merasakan koleksinya. Bangunan ini menggunakan arsitektur berkelanjutan selaras dengan tema mengenai koleksi yang natural dan organik.



Museum Bioaroma  
Sumber: Simone Bossi, 2019

- Penempatan toko pada tengah layout bangunan
- Display koleksi museum dengan berbagai macam furniture baru sebagai medianya
- Terdapat ruang workshop yang dapat diterapkan pada desain museum
- Display koleksi media visual dengan menggunakan kaca transparan dengan dinding yang bermotif batu alam.
- Penggunaan material pada perkerasan lantai dan plafond dengan warna dasar putih sehingga tidak mengganggu karakteristik display koleksi.
- Pengunjung dapat merasakan pengalaman menikmati koleksi museum melalui salah satu panca indra yaitu penciuman, karena hal tersebut merupakan salah satu bentuk koleksi dari museum ini



# Gambaran Awal

## MUSEUM REMPAH

Merancang kembali museum rempah di Maluku Utara. Guna memudahkan peninggalan-peninggalan pada masa lampau, serta dapat menjadi media pembelajaran.

### Aktivitas

- Exploring Site Museum
- Exploring Koleksi Museum
- Buying Souvenir
- Eating & Chilling

### Eksperience

- Tour Museum
- Mengetahui koleksi dan sejarah Rempah masuk ke Maluku Utara
- Media Pembelajaran
- Melihat rempah dan mencium aroma rempah
- Menikmati suasana perdagangan pada masa dulu

### Konsep



- Locket
- Waiting Room
- Persyaratan Ruang

- Sejarah Rempah Di Indonesia
- Barang Koleksi
- Alur cerita masuknya Rempah ke Maluku Utara

- Menampilkan gambar pada masa dulu

- Tempat display rempah yang dapat mengeluarkan aroma

- Buying
- Eksplorasi

- eating
- Chilling



## METODE PENGUMPULAN DATA

### a. Metode Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder ini dilakukan secara tidak langsung sehingga data yang didapatkan berdasarkan dari buku, jurnal, dan studi literatur.

- Studi literatur berasal dari landasan teori, pendapat ahli, dan hasil penelitian sebagai referensi untuk memperluas analisis pemecahan masalah. Dalam konteks ini, literatur yang digunakan adalah literatur mengenai arsitektur Neo-Vernakular dan struktur museum. Data-data untuk fungsi studi ini dikumpulkan dari buku-buku literatur, jurnal, dan peraturan pemerintah.

### •METODE ANALISIS DATA

Melakukan analisis data dengan kajian berdasarkan rumusan permasalahan desain meliputi :

- a. Kajian Konteks Tapak dan Lingkungan Sekitar Site
- b. kajian Arsitektur Critical Regionalism
- c. Kajian Ruang dan Perilaku
- d. Kajian Tipologi dan Preseden

## METODE PERANCANGAN

Perancangan desain kali ini akan menggunakan metode perancangan dengan mengumpulkan data primer dan sekunder, dengan tujuan dasar dalam analisis data perancangan sehingga sesuai dengan perencanaan bangunan Museum yang diharapkan. Setelah itu melakukan analisis dan sintesis data yang diperoleh, kemudian mengembangkan melalui desain skematik. Selanjutnya metode uji desain yang mana membuat penilaian yang diujikan dengan dua alternatif desain dinilai berdasarkan variabel kriteria pendekatan itu sendiri, dan memilih salah satu untuk dijadikan desain pengembangan.

## METODE UJI DESAIN

Uji desain pada rancangan kali ini nanti akan diujikan kepada ahli museum dari orang yang mengetahui, mengenali, dan memahami Museum. Pengujian rancangan Museum Rempah dengan menunjukkan tabel penilaian yang berisikan gambar-gambar rancangan skematik berdasarkan variabel yang telah diterapkan kepada penilai tersebut

Pengujian Rancangan dilakukan dengan mewawancarai salah satu ahli museum, dengan beberapa pertanyaan.

Setelah skematik desain museum rempah di buat, dilakukannya wawancara dengan ahli museum. Wawancara tersebut berisi pertanyaan yang terkait dengan transformasi bentuk gubahan, alur gerak cerita yang diterapkan dimuseum, serta plotingan ruang pada museum.

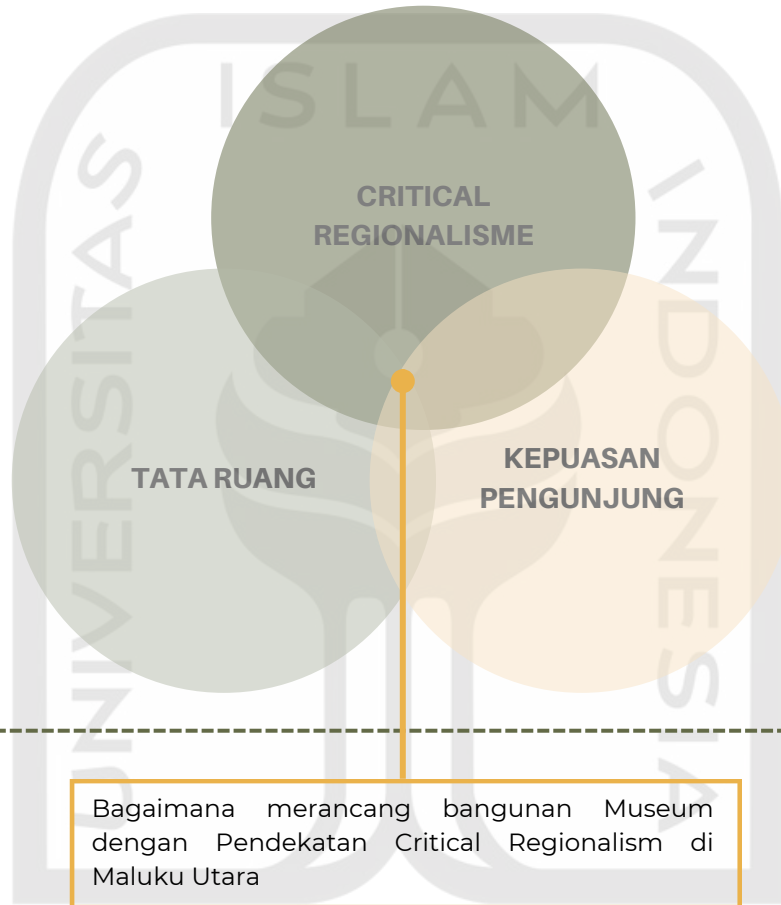
Hasil dari uji desain ini berupa beberapa masukan, yaitu:

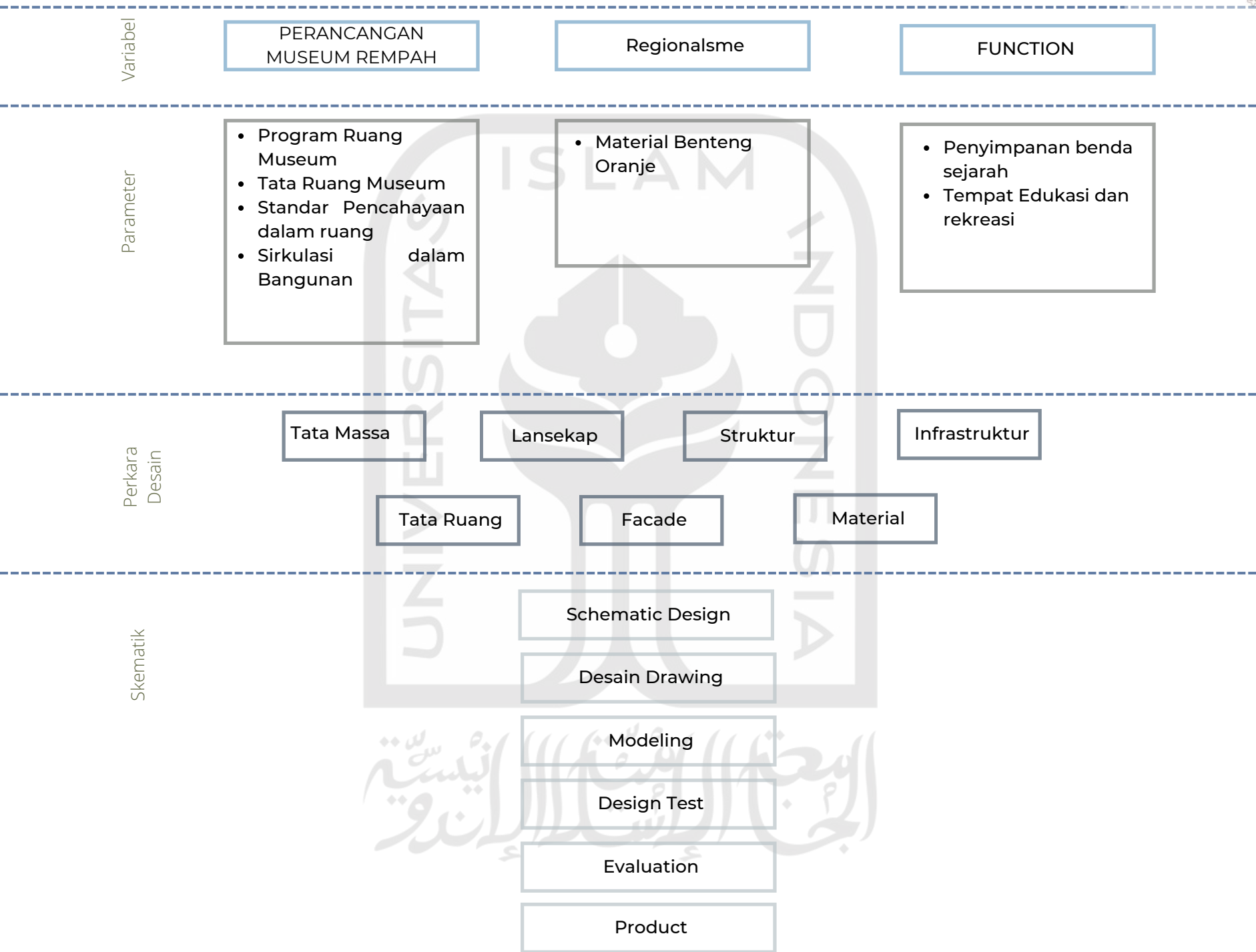
1. Plotingan bentuk gubahan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak terlalu rumit untuk memudahkan para pengunjung
2. Plotingan Ruang museum dibuat berurutan sesuai dengan cerita sejarahnya untuk mempermudah para pengunjung dalam memahami cerita yang akan disampaikan
3. Alur gerak cerita diusahakan menjadi 1 alur gerak, sehingga pengunjung museum tidak kelelahan atau bingung untuk memahami alur gerak di dalam museum ini.

# Peta Persoalan

ISU BERKELANJUTAN

RUMUSAN MASALAH





## Isu Non-Arsitektural

- Kurangnya wadah dalam menjaga warisan budaya
- Kurangnya minat masyarakat dalam mengenal lebih dalam mengenai sejarah
- Mempunyai rempah-rempah yang berlimpah, salah satunya cengkih afo yang usianya sekitar 200 tahun
- Dapat meningkatkan potensi pariwisata di Maluku Utara

## Isu Arsitektural

- Tidak Memiliki wadah untuk menjaga warisan budaya
- Terletak pada kawasan strategis dimana berdekatan dengan pusat kota dan bangunan peninggalan Belanda
- Mempunyai rempah-rempah yang berlimpah, salah satunya cengkih afo yang usianya sekitar 200 tahun tetapi tidak dimanfaatkan

## Critical Regionalism

Desain museum dapat mempromosikan nilai-nilai tradisional, cita-cita, dan identitas lokal melalui penggunaan regionalisme kritis dalam desain bangunan museum. Bagi orang awam, desain yang menarik dan segar dapat membantu meningkatkan minat masyarakat untuk belajar atau sekadar memahami bagaimana gambaran perdagangan di masa lalu.

## Indikator

Sosial activity

Interaktif

Experimental

## Strategi Desain

Zona Pameran  
Ruang Pamer  
Ruang Scent  
Ruang Diorama

Zona Bisnis  
Food Court  
Toko Souvenir

Bentuk  
Tata Ruang yang Interaktif  
Tata Sirkulasi  
Permainan Lightning

## Keaslian Penulis

---

PERANCANGAN MUSEUM REMPAH  
NUSANTARA "SIDO MUNCUL" DI TAMAN  
MINI INDONESIA INDAH JAKARTA TIMUR

oleh : Vinny Violita  
Tahun : 2020  
Jurusan Desain Interior  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Desain Museum Rempah Nusantara dipengaruhi oleh meningkatnya permintaan ekspor rempah-rempah ke luar negeri, meskipun hal ini kontras dengan pasar domestik Indonesia yang masih belum mapan. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran tentang rempah-rempah mempengaruhi konsumsi dalam negeri. Untuk menyikapi hal ini, diperlukan sebuah museum yang dapat melestarikan sejarah sekaligus memberikan edukasi tentang rempah-rempah. Desain interior Museum Rempah Nusantara bersifat konservatif, informatif, edukatif, rekreatif, inventif, dan interaktif.

Perancangan Museum Rempah -Rempah  
Indonesia di Kotabatu Dengan Pendekatan  
Scent Architecture

oleh : Brilliant Kholifal Amin  
Tahun : 2020  
Jurusan Arsitektur  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA  
MALIK IBRAHIM MALANG

Motivasi untuk mendesain museum yang didedikasikan untuk sejarah rempah-rempah di Indonesia berawal dari kurangnya keterlibatan pengunjung yang terlihat pada museum rempah-rempah yang ada saat ini yang bersifat pasif. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk pengembangan museum yang interaktif. Menjelajahi kemungkinan sejarah melalui lensa pariwisata. Perbedaannya adalah bahwa penulis menggunakan teknik Arsitektur Aroma, yang secara efektif menjawab tantangan desain yang terkait dengan peningkatan potensi rempah-rempah dan museum interaktif.

---

**PERANCANGAN MUSEUM MARITIM DI  
SEMARANG DENGAN PENDEKATAN  
REGIONALISM KRITIS**

oleh : Ina Fildzah Hanifah  
Tahun : 2019  
Jurusan Teknik Arsitektur

Penerapan Regionalisme kritis pada eksterior maupun interior. Pendekatan variabel, jenis bangunan yaitu museum dan konsep perancangan yaitu critical regionalisme

---

**OBSERVATORIUM EDUKATIF FAN  
REKREATIF DENGAN PENDEKATAN  
CRITICAL REGIONALISME**

oleh : Jalu Bramastartya  
Tahun : 2017  
Jurusan Teknik Arsitektur

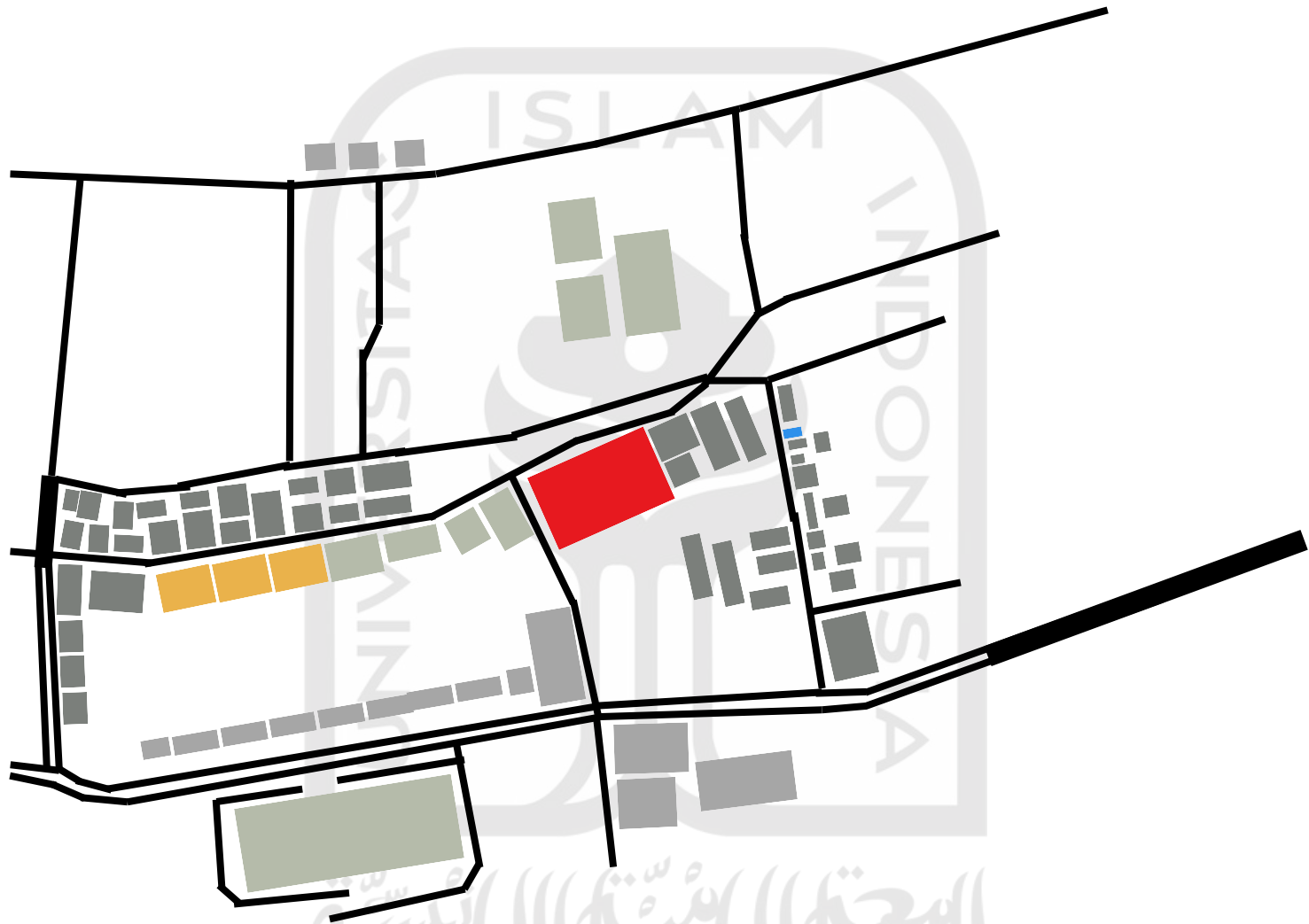
Memunculkan sifat edukatif, rekreatif, dan memudahkan kebutuhan teknologi pada observation dalam wujud arsitektur critical regionalism dengan pengolahan elemen region Gunung Kidul. Persamaan : pendekatan dan variabel. Perbedaan: fungsi bangunan.

# 3. PEMECAHAN PERMASALAHAN

Analisis dan Respon Kondisi Site  
Konsep Tapak Kawasan  
    Konsep Zonasi dan Hubungan Ruang  
    Konsep Sirkulasi Tapak  
Konsep Gubahan Massa  
Program Ruang dan Besaran Ruang  
Konsep Utilitas  
Konsep Figuratif Ruang

# Analisis Kawasan & Lokasi

## Analisis Potensi Kawasan



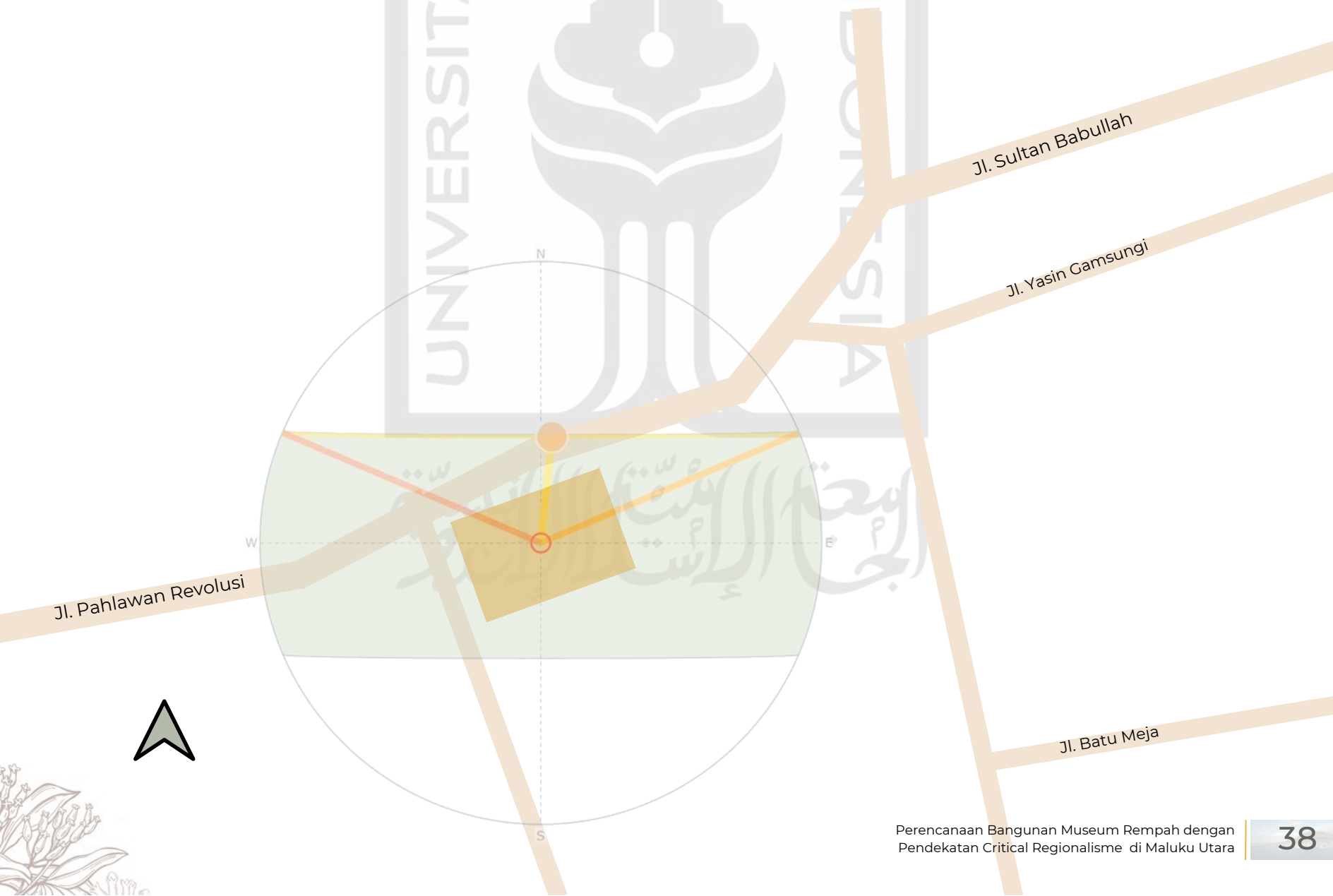
Keterangan :

- Site Perancangan
- Kantor
- Rumah
- Toko/Perbelanjaan/Hotel/Komersil/dll
- Sekolah



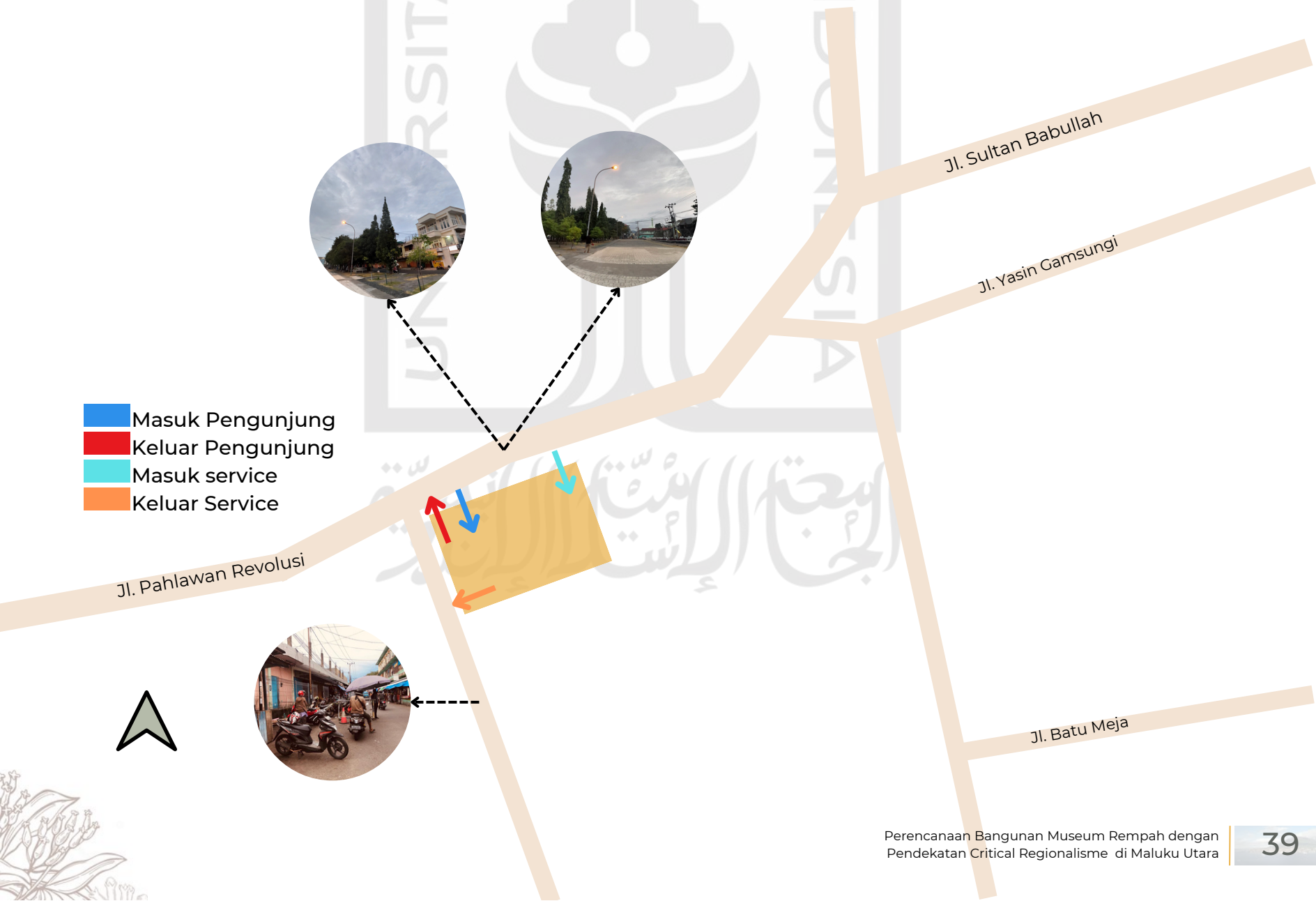
## Matahari

Bentuk site memanjang dan berorientasi dengan arah barat-timur. Penataan massa bangunan dirancang dengan berorientasi ke arah barat dan timur dengan memperhatikan lintasan matahari, memberikan shading, serta memperhatikan vegetasi yang mampu mengurangi panas matahari secara langsung.



## Jalur Sirkulasi

Jalur utama atau akses untuk para pengunjung berada pada utara site. Dengan jalur entrance dan exit yang sama. Jalur entrance melalui Jalan Pahlawan Revolusi dan exit berada di jalan yang sama. Pemilihan tersebut dikarenakan merupakan jalan utama .



## Suhu, Angin, dan Kelembapan

- Suhu

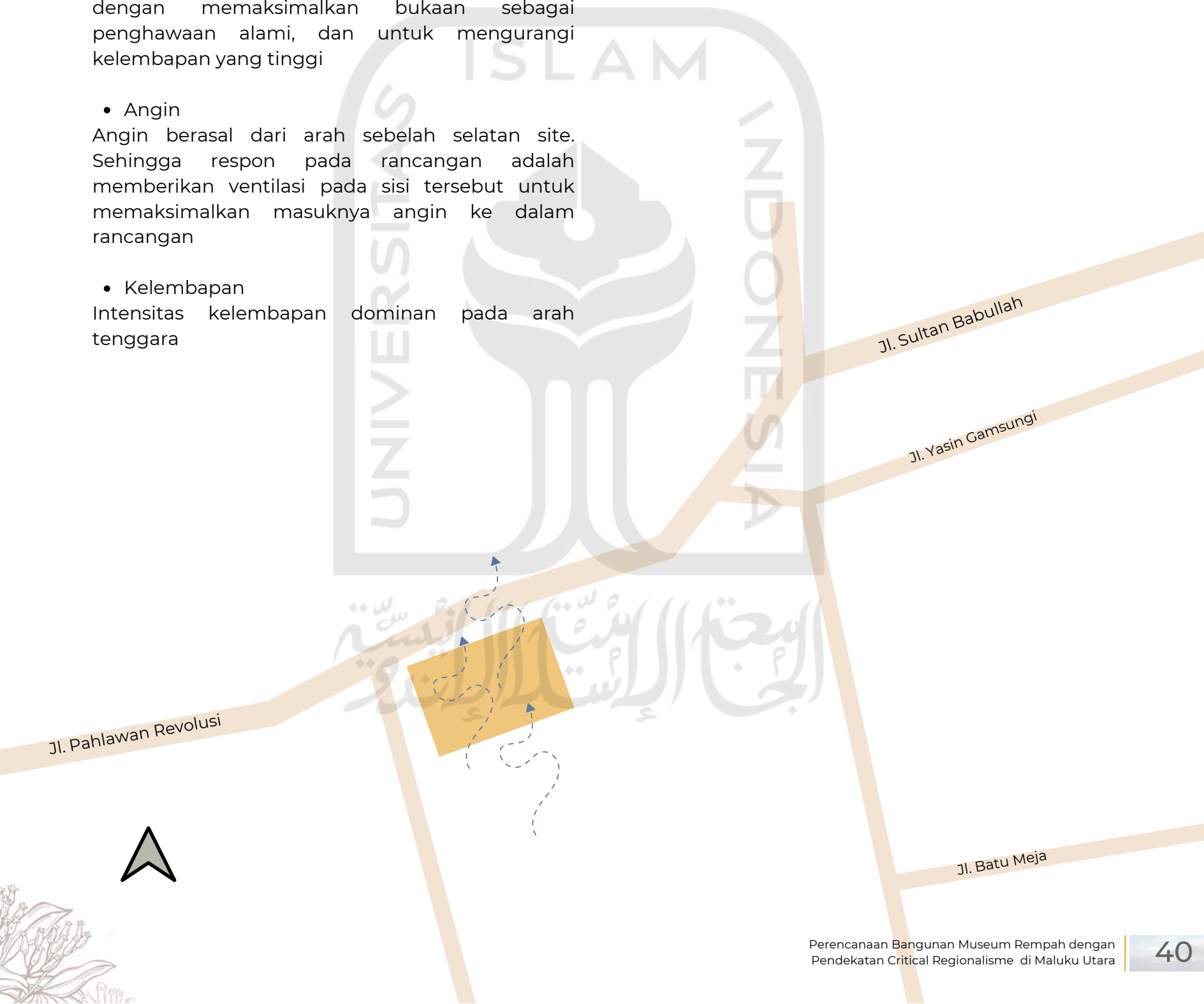
Strategi yang dilakukan dalam rancangan yaitu dengan memaksimalkan bukaan sebagai penghawaan alami, dan untuk mengurangi kelembapan yang tinggi

- Angin

Angin berasal dari arah sebelah selatan site. Sehingga respon pada rancangan adalah memberikan ventilasi pada sisi tersebut untuk memaksimalkan masuknya angin ke dalam rancangan

- Kelembapan

Intensitas kelembapan dominan pada arah tenggara



# Analisis konsep Tema Perancangan

- Analisis Critical Regionalism

Istilah regionalisme kritis muncul pertama kali pada tahun 1980-an, diusulkan oleh Alexander Chonys dan Lian Le Fevre, serta dipopulerkan oleh Kenneth Frampton. Konsep regionalisme kritis memiliki perbedaan dengan pemahaman dasar regionalisme yang umumnya menentang modernisme dan lebih menitikberatkan pada tradisi lokal. Filsafat dari regionalisme kritis dapat ditelusuri kembali ke fenomenologi Edmund Husserl, yang diterapkan oleh teoritis Paul Ricour dalam karyanya "Intentions in Architecture" (1963) dan "Genius Loci – Towards a Phenomenology of Architecture" (1980). Kenneth Frampton juga turut merumuskan dasar teorinya dalam tulisannya yang berjudul "Towards a critical-regional" (1983). Dalam esainya, Frampton menjelaskan bahwa dalam konteks arsitektur, "kritik" merujuk pada adaptasi nilai-nilai universal modernisme sambil tetap mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan.

- Analisis Benteng Oranje

Benteng Oranje adalah landmark bersejarah yang terletak di Kota Ternate, yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan di wilayah tersebut. Benteng Oranje terletak di desa Gamalama, di dalam Kecamatan Ternate Tengah. Bahan bangunan yang digunakan di Benteng Oranje terdiri dari batu kali dan batu koral, yang dikombinasikan dengan campuran batu kapur dan pasir. Penggunaan material yang berasal dari hasil observasi ini secara signifikan mendominasi pembangunan Benteng Oranje, termasuk pada bagian lantai dan dinding. Ketebalan dinding menunjukkan kisaran 100 - 200 cm.



Dalam upaya mereformasi identitas lokal sebagai perkembangan sejarah yang asli, bahan-bahan lokal diperkenalkan kembali tetapi diaplikasikan dalam bentuk estetika modern (McQuillan, 2019). Elemen yang ditampilkan tidak hanya sekedar tempelan, elemen tersebut dibuat menyatu dan terlihat untuk mewujudkan suatu ekspresi.

Untuk material yang masih memungkinkan untuk digunakan atau diterapkan untuk bangunan museum seperti batu kali. Pengaplikasian material bisa diwujudkan pada elemen ekterior dan interior dalam konteks arsitektural. Perwujudan elemen material yang ada pada Benteng Oranje diterapkan dengan mengarahkan ke pengembangan teknologi material bangunan sekarang, seperti batu-batuan diaplikasikan menjadi Cladding pada bagian eksterior maupun interior.

Material pada bangunan nantinya menyesuaikan dengan material yang dijumpai atau digunakan pada Benteng Oranje yang kental akan regionalnya dengan menerapkan pada bagian tertentu, meskipun digabungkan dengan material modern untuk dapat menjadi sebuah daya tarik untuk para pengunjung.

- Analisis Penerapan Material di Ruang Pamer

Dari sisi penerapan material di ruang pameran, material sebagai penunjang atau elemen yang membentuk plotingan ruang koleksi yang ditampilkan dalam memperkuat perincian lingkungan asli pada koleksi tersebut. Pangaplikasian material pada ruang pameran bisa diwujudkan dalam background dari suatu koleksi. contohnya pada plotingan 2 masuknya bangsa portugis, maka material yang digunakan yaitu material pada saat portugis membangun bentengnya di maluku utara, dst.

- Plot 1  
Awal mula masuknya para pencari rempah dari Nusantara
- Plot 2  
Masuknya penjajah eropa pertama (Portugis) sampai selesai
- Plot 3  
Masuknya bangsa Spanyol sampai selesai

- Plot 4  
Masuknya bangsa Inggris sampai selesai
- Plot 5  
Masuknya bangsa Belanda sampai selesai
- Plot 6  
Perpindahan kekuasaan hingga pendudukan Jepang

Penerapan material yang dijadikan background koleksi akan diaplikasikan pada ruang pameran tertentu seperti ruang yang memiliki tematik dalam memperkuat plotingan ruang tersebut.

Untuk menciptakan tactile dalam mendapatkan pengalaman dalam desain, solusi nyata yaitu :

- Melalui indra
- Melalui kontak fisik
- Material

Berinteraksi dengan teknologi digital dengan cara, manusia terlibat langsung kepada teknologi tersebut. Libatkan banyak sensoris dalam desain, contohnya pendengaran dan ransangan penciuman (desain yang multi sensoris). Jumlah modalitas indra yang distimulasi pada satu waktu, semakin kaya pengalaman yang didapatkan (Kolesarova, 2018).

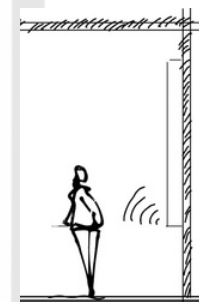
## 1. Ruang Pameran Tetap (Plotingan 1-7) Penfilhatan dan Pendengaran

**Koleksi** yang ditampilkan berupa miniatur benteng yang dibangun pada saat itu.

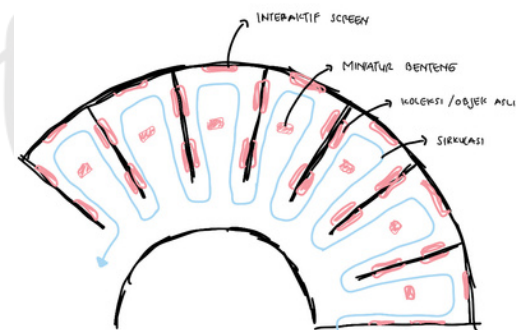
Menampilkan objek asli dengan penambahan teknologi informasi yang memberikan pengalaman interaktivitas, penjelasan dari visual mengenai penjelasan dibangunnya benteng tersebut serta ditambah audio dari suara pada masa itu.

**Koleksi** yang ditampilkan berupa naskah.

Menceritakan isi naskah tentang doa/jampi, kisah/kejadian, cerita rakyat melalui audio visual.



Ilustrasi media interaktif pada koleksi



Gambaran ruang dan alur ruang pameran

## 2. Ruang Diorama

Penglihatan dan Pendengaran

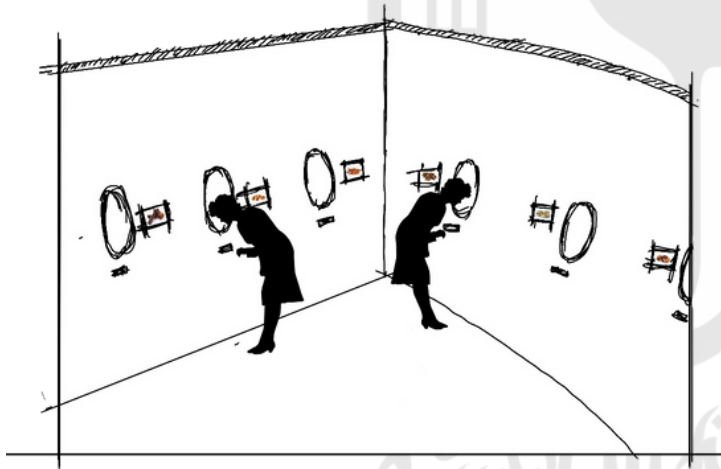
**Koleksi** yang ditampilkan berupa gambaran perdagangan pada masa dulu.

Menampilkan objek gambar dengan penambahan audio sehingga pengunjung dapat merasakan suasana pada saat dulu dan teknologi informasi yang menampilkan dan menjelaskan tentang perdagangan rempah jaman dulu.

## 3. Ruang Scent (aroma)

Penglihatan dan bau

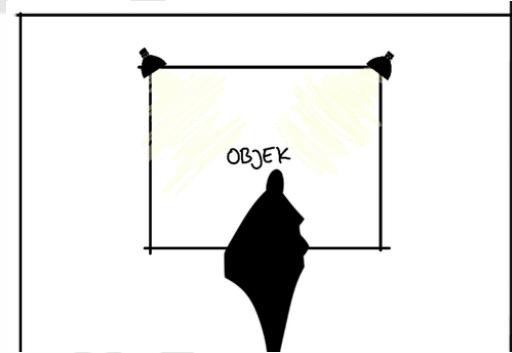
**Koleksi** yang ditampilkan berupa rempah-rempah nusantara. Dapat mengeluarkan aroma rempah-rempah.



Ilustrasi ruang scent

## • Analisis Penerapan Lightning Ruang Pamer

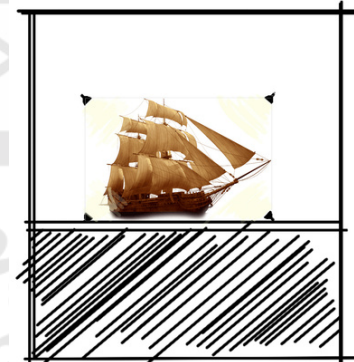
Sistem Pencahayaan buatan berperan penting dalam memberikan Efek tertentu pada benda koleksi di Museum Rempah sehingga Objek dapat terlihat lebih Hidup dan pengunjung dapat menikmati suasana didalamnya.



Ilustrasi pencahayaan dalam ruang pameran



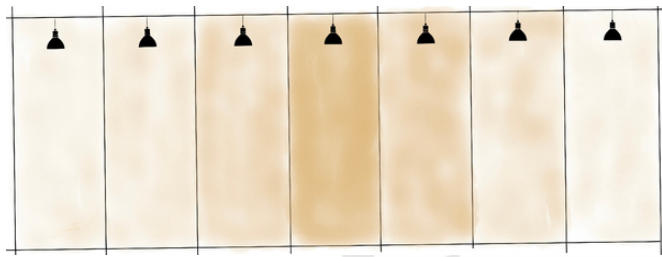
Ilustrasi pencahayaan pada miniatur benteng



Ilustrasi pencahayaan pada miniatur kapal

Dalam koleksi miniatur dikaitkan dengan toys photography yang memiliki tantangan membuat mainan menjadi hidup. Selain itu pencahayaan didalam miniature juga tidak bias dilupakan agar miniature dapat terlihat dimensinya. Oleh karena itu pencahayaan harus dapat membuat miniature menjadi hidup

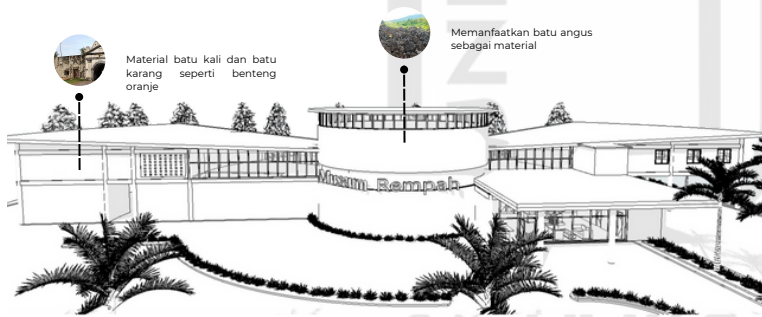
Penerapan cahaya pada setiap plottingan berbeda-beda, dimana mengikuti situasi pada masa dulu.



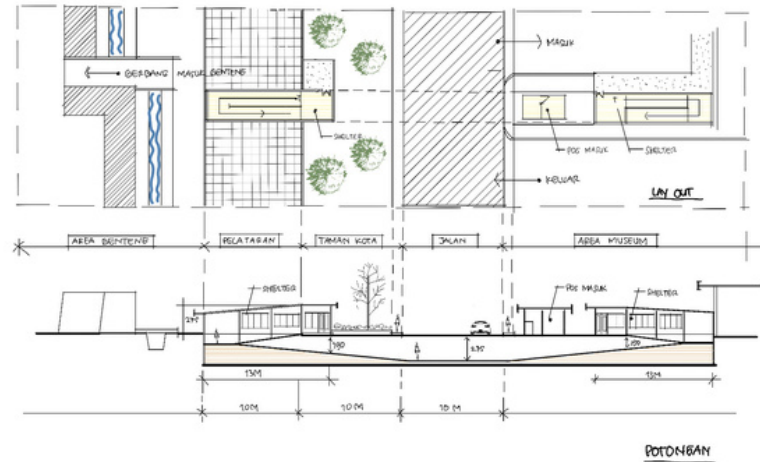
Contoh permainan cahaya dari terang ke gelap hingga ke terang lagi

Cahaya yang terang diibaratkan sebelum datangnya para bangsa eropa, cahaya yang gelap merupakan datangnya para bangsa eropa yang ingin menguasai rempah-rempah, dan muncul cahaya terang lagi menandakan bahwa bangsa eropa berhenti dalam mencari rempah dimaluku utara,

- Analisis Penerapan Material Eksterior



Untuk material yang masih memungkinkan untuk digunakan atau diterapkan untuk bangunan museum seperti batu kali. Pengaplikasian material bisa diwujudkan pada elemen ekterior dan interior dalam konteks arsitektural. Perwujudan elemen material yang ada pada Beneng Oranje diterapkan dengan mengarahkan ke pengembangan teknologi material bangunan sekarang, seperti batu-batuan diaplikasikan menjadi Cladding pada bagian eksterior maupun interior.



Trowongan ini menghubungkan Benteng Oranje dan Museum rempah. Trowongan di Desain untuk mempermudah para pengunjung Museum Rempah untuk ke Benteng Oranje ataupun para pengunjung Benteng Oranje untuk ke Museum Rempah.

# Analisis konsep Fungsi Bangunan



Museum merupakan tempat atau wadah untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan atau tempat menyimpan barang kuno. Museum Rempah adalah museum yang didalamnya menyimpan berbagai macam rempah yang sudah ada pada jaman dulu. Museum tersebut juga menceritakan bagaimana para pencari rempah baik dari nusantara hingga mancanegara berdatangan dari satu pulau ke pulau lainnya untuk membawa pulang rempah yang didapatkan. Kurangnya kesadaran masyarakat dalam melestarikan dan menjaga warisan budaya terutama di Maluku Utara sehingga banyak yang terlupakan. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan museum rempah agar cerita sejarah pada masa dulu dapat di lestarikan.

Perancangan museum rempah ini dirancang mengikuti alur cerita dari datangnya para pencari rempah nusantara hingga mancanegara sehingga mudah dipahami oleh para pengunjung. Dengan adanya museum rempah diharapkan dapat menunjang kota Ternate yang dikenal dengan kota rempah.



# Program Ruang

## Aspek Kenyamanan Bangunan

Dalam Rancangan Museum Rempah, terdapat dua kelompok aktivitas yaitu aktivitas para pengunjung dan aktivitas pengelola

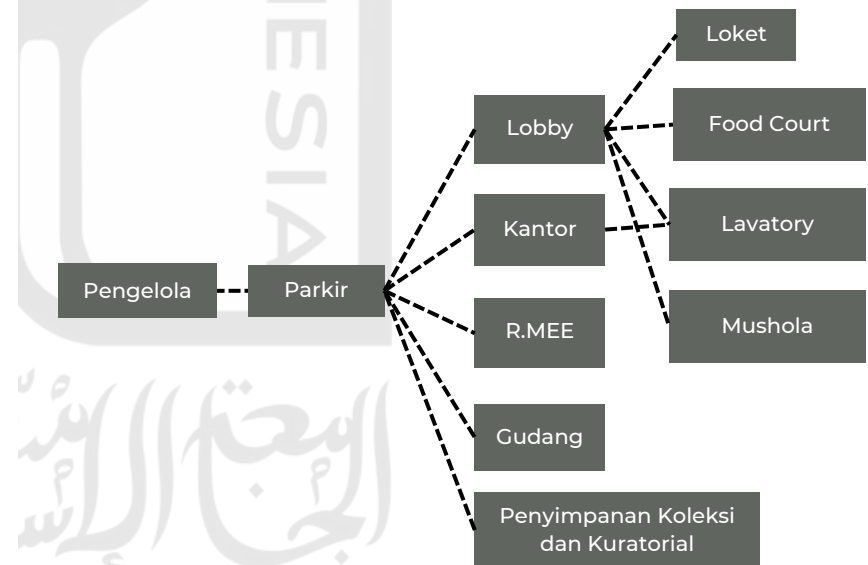
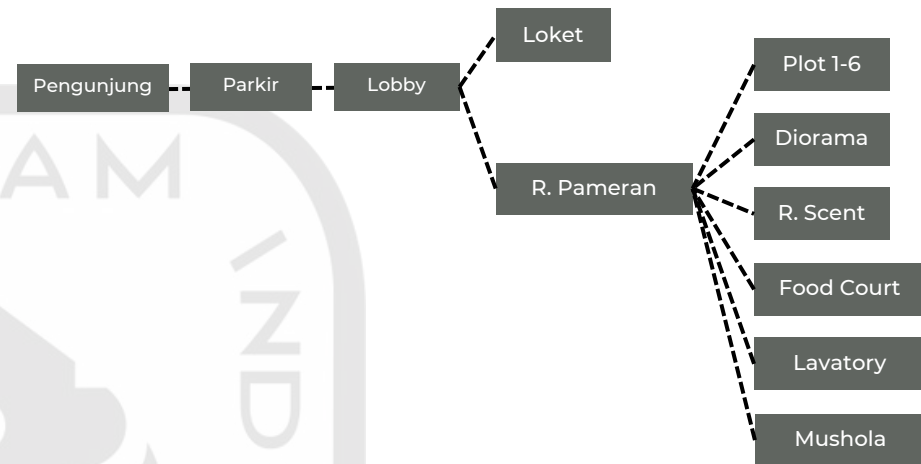
### • Aktifitas Pengunjung

Fungsi utama dalam Museum Rempah adalah sebagai tempat pembelajaran dan pelestarian rempah-rempah. Selain itu juga untuk mengetahui sejarah awal mula terjadinya jalur rempah.

Pengguna	Aktivitas	Aktivitas Ruang
<b>Pengunjung :</b> 1. Masyarakat umum 2. Wisatawan Lokal & Luar	Memarkir kendaraan	Ruang Parkir
	mengabadikan foto, melihat koleksi, berinteraksi dengan objek dan media koleksi, mencium aroma rempah, menikmati suasana pada masa dulu	Ruang Pamer, Ruang Scent, dan Ruang Diorama
	Beribadah	Mushola
	Buang air	Lavatory
	Membeli Produk	Toko Souvenir
	Makan dan Minum	Food Court
	Duduk dan Menunggu	Hall/Lobby
	Membeli Tiket	Loket

### • Aktifitas Pengelola

Pengguna	Aktivitas	Aktivitas Ruang
<b>Pengelola :</b> 1. Manajemen Museum 2. Investor	Menjual Tiket	Loket
	menjual Produk	Toko Souvenir
	Menjual makan dan minum	Food Court
	Bekerja	Kantor
	Buang air	Lavatory
	Memarkirkan Kendaraan	Parkir
	Membersihkan Museum	Janitor
	Perbaiki Objek Museum	Ruang Perawatan
	Maintenance utilitas bangunan	Ruang MEE
	Pretemuan	Kuratorial



## Analisis Luasan Ruang

Pengelola Dasar Pertimbangan :

- Jenis aktivitas yang diwadahi
- Kapasitas ruang dan jumlah pemakaian pengguna
- Kebutuhan area gerak (sirkulasi) berdasarkan jenis kegiatan
- Standart kebutuhan ruang yang dibutuhkan

Kapasitas Pengunjung :

Waktu	Asumsi Kenaikan Pengunjung	Pengunjung Perhari	Pengunjung/jam
Hari Biasa ( 10.00 - 15.00)		100 Orang	1 Jam/20 Orang
Hari Libur ( 08.00 - 16.00 )	200%	200 Orang	1 Jam/25 Orang

## Kebutuhan Ruang Parkir

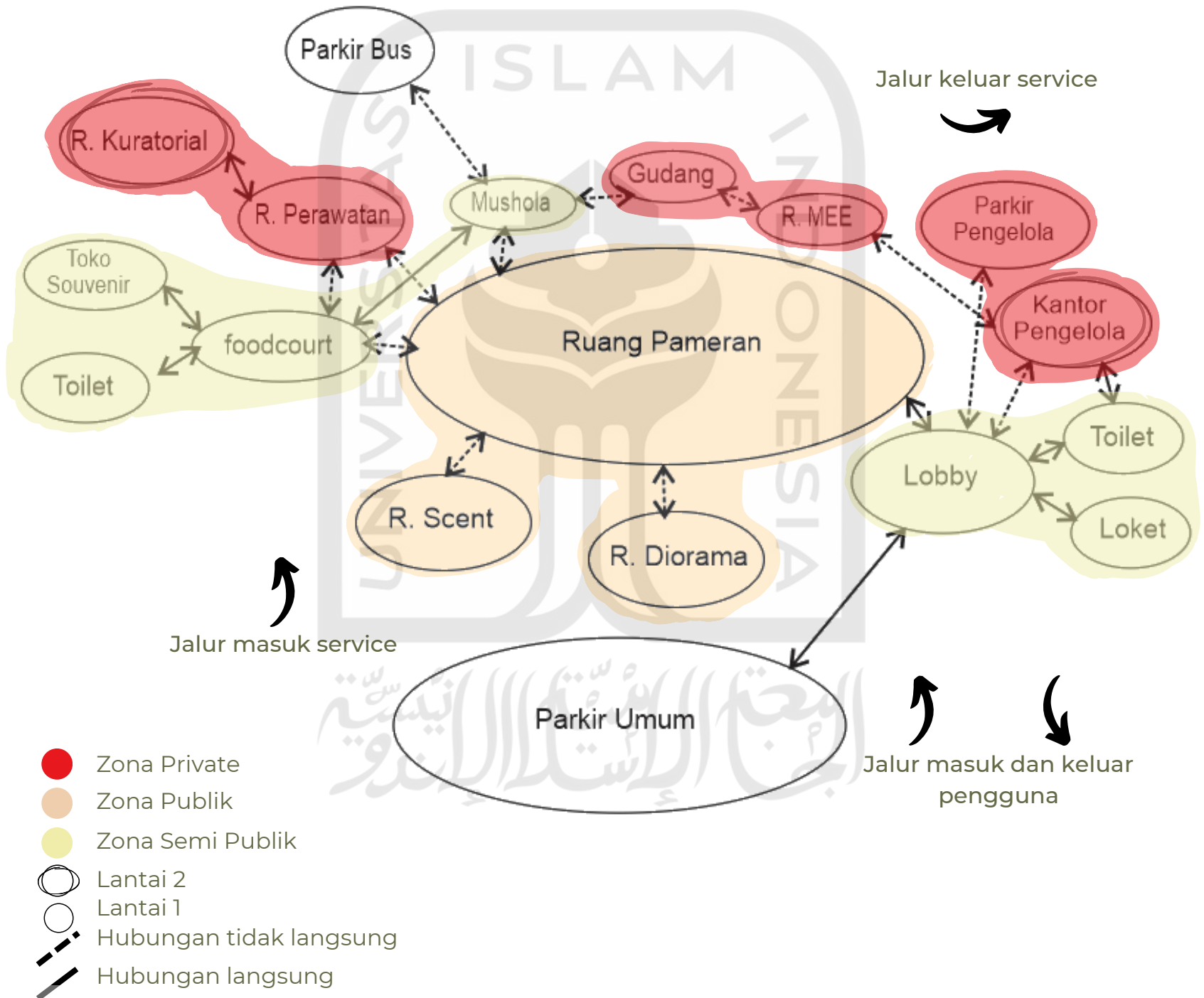
Berkaitan dengan ruang parkir yang dibutuhkan nanti, untuk penentuan kapasitas jumlah parkir pengunjung ditentukan dari jumlah pengunjung pada hari libur yaitu sebanyak 200 orang. Asumsi pengunjung yang membawa kendaraan  $40\% \times 230 = 92$ .

# Besaran Ruang

FUNGSI	ZONASI	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SIRKULASI	TOTAL	SUMBER	
Ruang Museum	Publik	Area Lobby	1 Unit	89 m <sup>2</sup>	30%	117 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Ruang Informasi	2 Orang	1,5 m <sup>2</sup> x 2	20%	3,6 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
	Non-Publik	Semi Publik	Ruang Loker	2 Orang	3 m <sup>2</sup> x 2	20%	7,2 m <sup>2</sup>	Asumsi
		Ruang Kurator	2-3 Orang	3 m <sup>2</sup> x 2	20%	7,2 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Kantor Pengelola	1 Unit	44 m <sup>2</sup>	30%	57,2 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Gudang	1 Unit	32,5 m <sup>2</sup>	20%	39 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Ruang Pemeriksaan Koleksi	1 Unit	36,7 m <sup>2</sup>	20%	44,4 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
Ruang Pamer	Semi Publik	Plot 1	25 Orang	1,3 m <sup>2</sup> x 25	30%	44,2 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Plot 2	25 Orang	1,3 m <sup>2</sup> x 25	30%	44,2 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Plot 3	25 Orang	1,3 m <sup>2</sup> x 25	30%	44,2 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Plot 4	25 Orang	1,3 m <sup>2</sup> x 25	30%	44,2 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Plot 5	25 Orang	1,3 m <sup>2</sup> x 25	30%	44,2 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Plot 6	25 Orang	1,3 m <sup>2</sup> x 25	30%	44,2 m <sup>2</sup>	Asumsi + NAD	
		Ruang Scent	25 Orang	51,6 m <sup>2</sup>	30%	67 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Ruang Diorama	27 Orang	133 m <sup>2</sup>	30%	172,9 m <sup>2</sup>	Asumsi	
Fasilitas	Publik	Foodcourt	30 Orang	82 m <sup>2</sup>	20%	99 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Dapur	2 Unit	5,4 m <sup>2</sup> /ruang	30%	14 m <sup>2</sup>	NAD	
		Toko Souvenir	15 Orang	1,2 m <sup>2</sup> x 15	20%	21,8 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Toilet	6 Unit	Bilik = 1,5 m <sup>2</sup> /orang, Wastafel 1,5 m <sup>2</sup> /Orang	20%	28 m <sup>2</sup>	NAD	
	Non-Publik	Ruang MEE	1 Unit	32,5 m <sup>2</sup>	20%	39 m <sup>2</sup>	Asumsi	
		Ruang Satpam	2 Orang	3 m <sup>2</sup> x 2	20%	7,2 m <sup>2</sup>	Asumsi	

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

# Hubungan antar Ruang



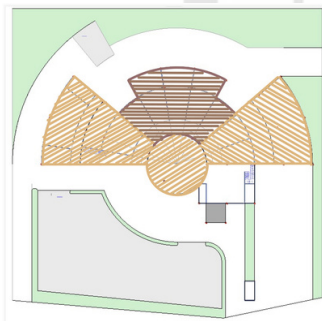
## Konsep Gubahan



Bentuk massa rancangan yang didominasi dengan aksen lengkung merupakan ekspresi dari bentuk dari buah pala.



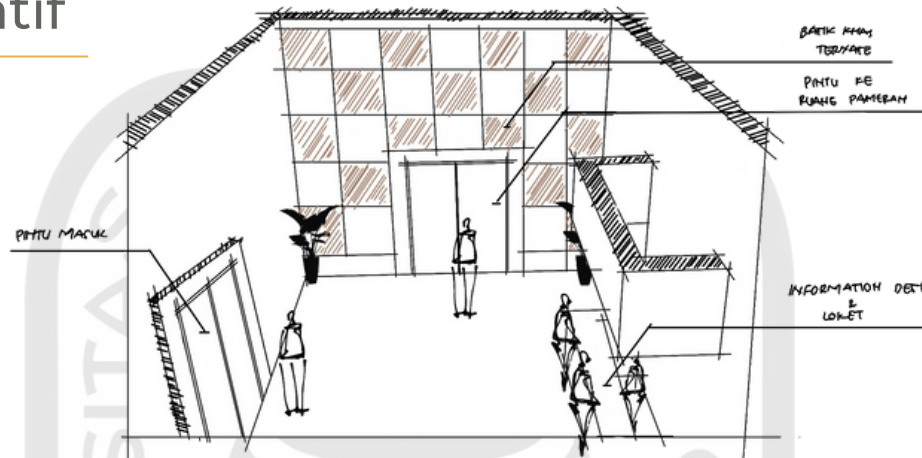
Bentuk dari melengkung dari buah pala kemudian di eksplorasi lagi.



Dipilihnya bentuk setengah melingkar dalam museum ini secara alur gerak dinilai lebih efisien karena dalam 1 alur gerak, sehingga pengunjung museum tidak kelelahan atau bingung untuk memahami alur gerak di dalam museum ini.

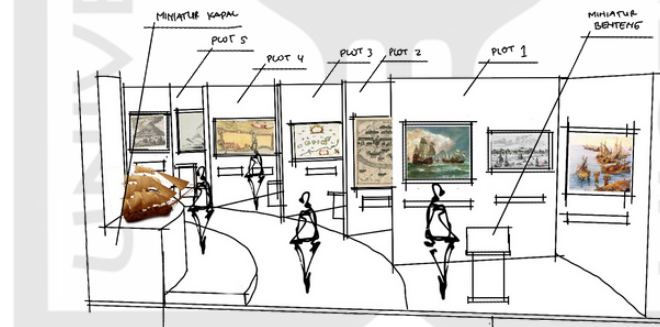
# Eksplorasi Konsep Figuratif

## Lobby



Konsep penciptaan suasana interior ruang lobby dengan memadukan batik dengan motif berupa cengkeh dan pala

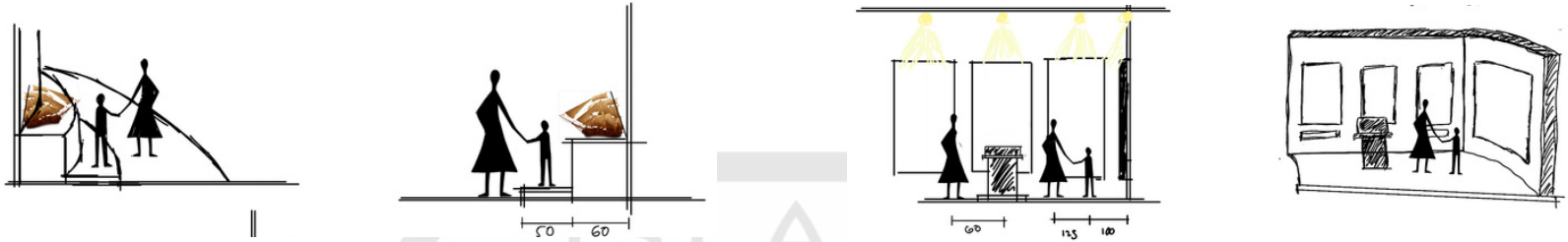
## Ruang Pamer



- masing-masing plot dipisahkan dengan sekat-sekat. Setiap plot mempunyai cerita.

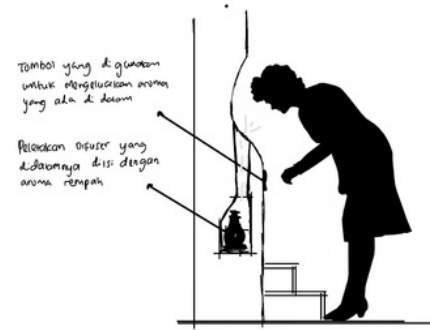
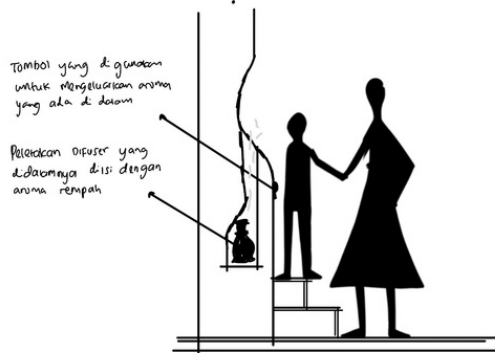
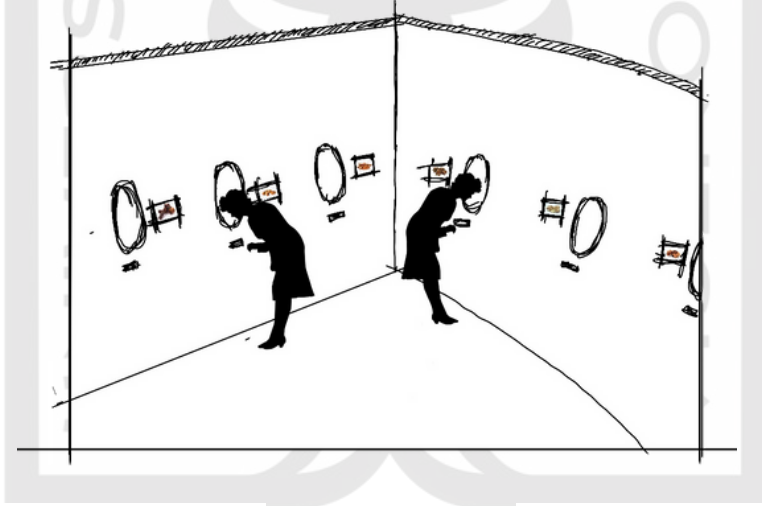
## Plotingan Museum

- Plot 1  
Awal mula masuknya para pencari rempah dari Nusantara
- Plot 2  
Masuknya penjajah eropa pertama (Protugis) sampai selesai
- Plot 3  
Masuknya bangsa Spanyol sampai selesai
- Plot 4  
Masuknya bangsa Inggris sampai selesai
- Plot 5  
Masuknya bangsa Belanda sampai selesai
- Plot 6  
Perpindahan kekuasaan hingga pendudukan Jepang
- Ruang Scent  
Terdapat display rempah-rempah seperti cengkeh, pala, dll. Diruangan ini akan dibuat tempat yang dapat mengeluarkan aroma rempah
- Diorama  
Menampilkan tampilan gambar perdagangan pada jaman dulu



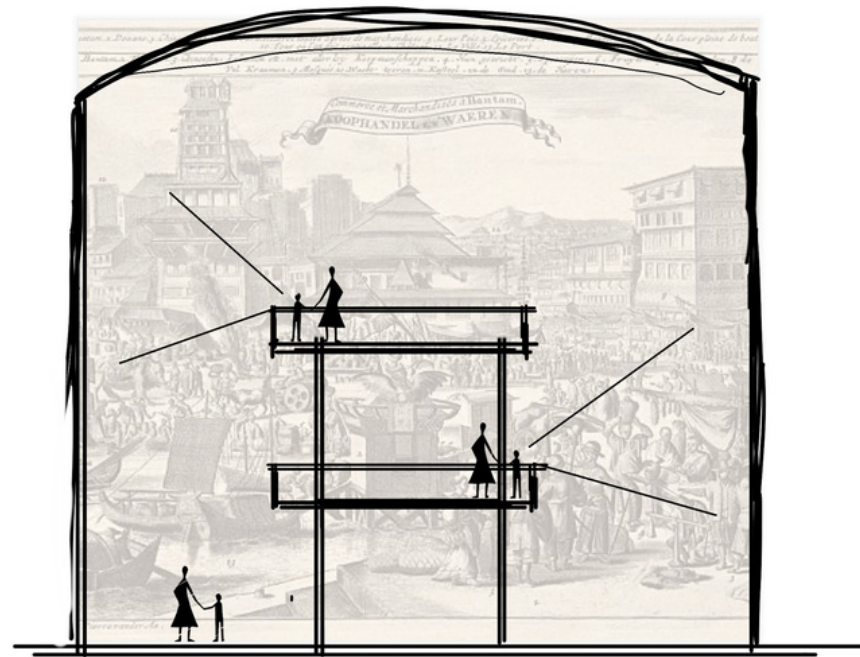
Koleksi di ploting sesuai dengan alur cerita mulai dari masuknya para pencari rempah dari Nusantara hingga munculnya para penjajah dari Eropa. Penataan pencahayaan pada setiap plot disesuaikan dengan suasana yang dirasakan pada jaman dulu, selain itu juga untuk menjadi pembeda di setiap plot.

## Ruang Scent

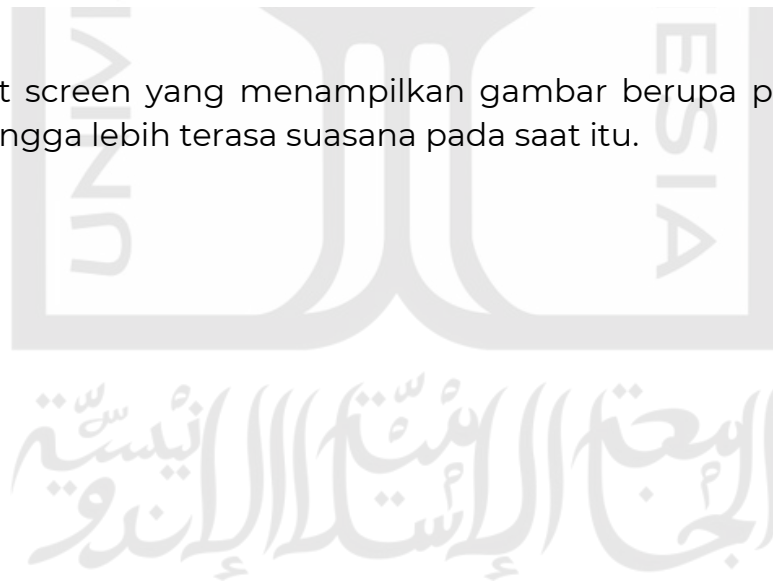


Ruang scent adalah ruang yang di dalamnya terdapat beberapa display rempah-rempah seperti pala, cengkeh dll. pada setiap pajangan terdapat sebuah lubang yang di dalamnya terdapat difuser sehingga dapat mengeluarkan aroma jika di tekan.

## Ruang Diorama



Ruang diorama terdapat screen yang menampilkan gambar berupa perdagangan pada masa dulu, serta terdapat suara sehingga lebih terasa suasana pada saat itu.

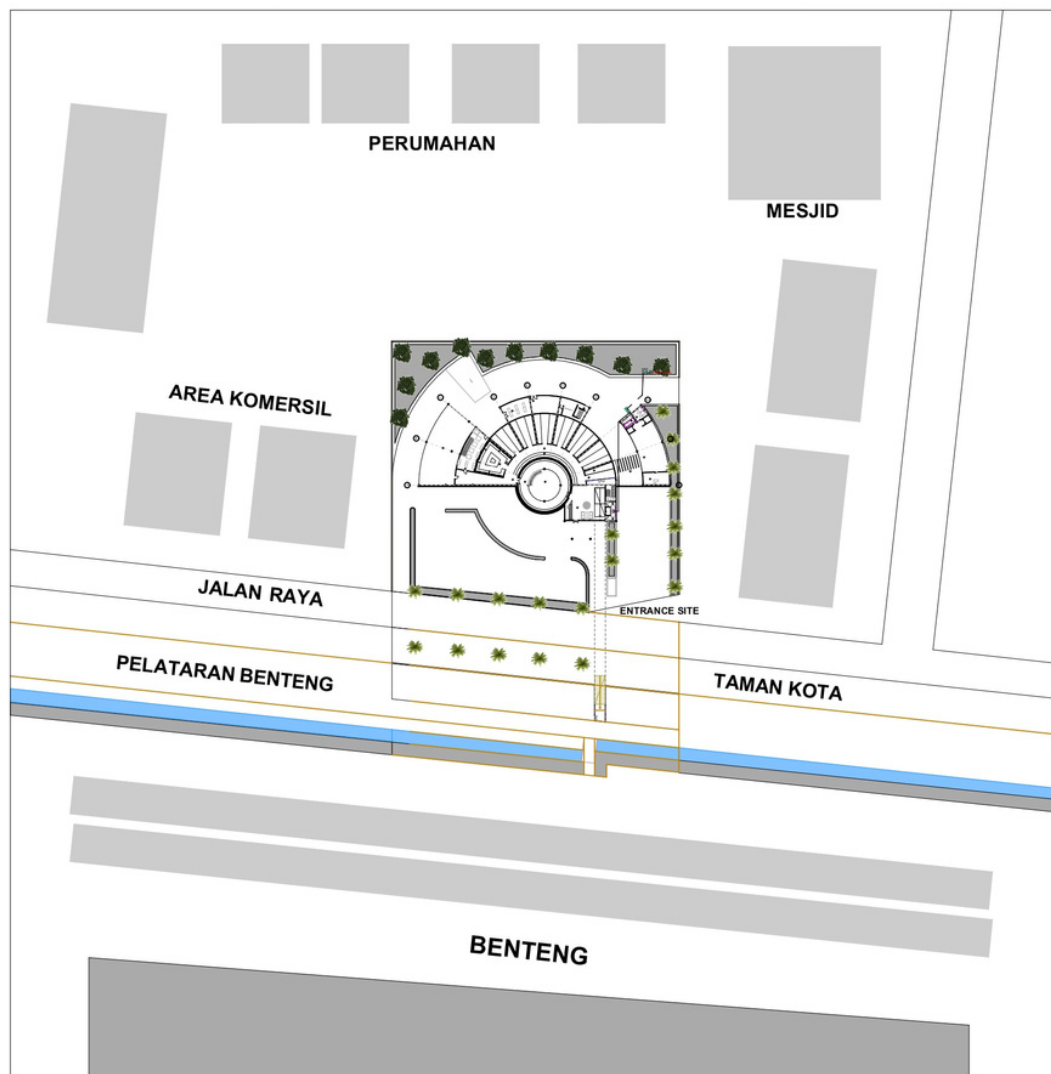




## 4. HASIL RANCANGAN

Site Plan  
Denah Bangunan  
Tampak Bangunan  
Potongan Bangunan  
Fasad Bangunan  
Struktur Bangunan  
Skema Pencahayaan dan Penghawaan  
Skema Sistem Struktur dan Selubung  
Skema Sistem Utilitas  
Skema Keselamatan Bangunan  
Visualisasi Eksterior  
Visualisasi Interior

# Situasi Site



## LEGENDA

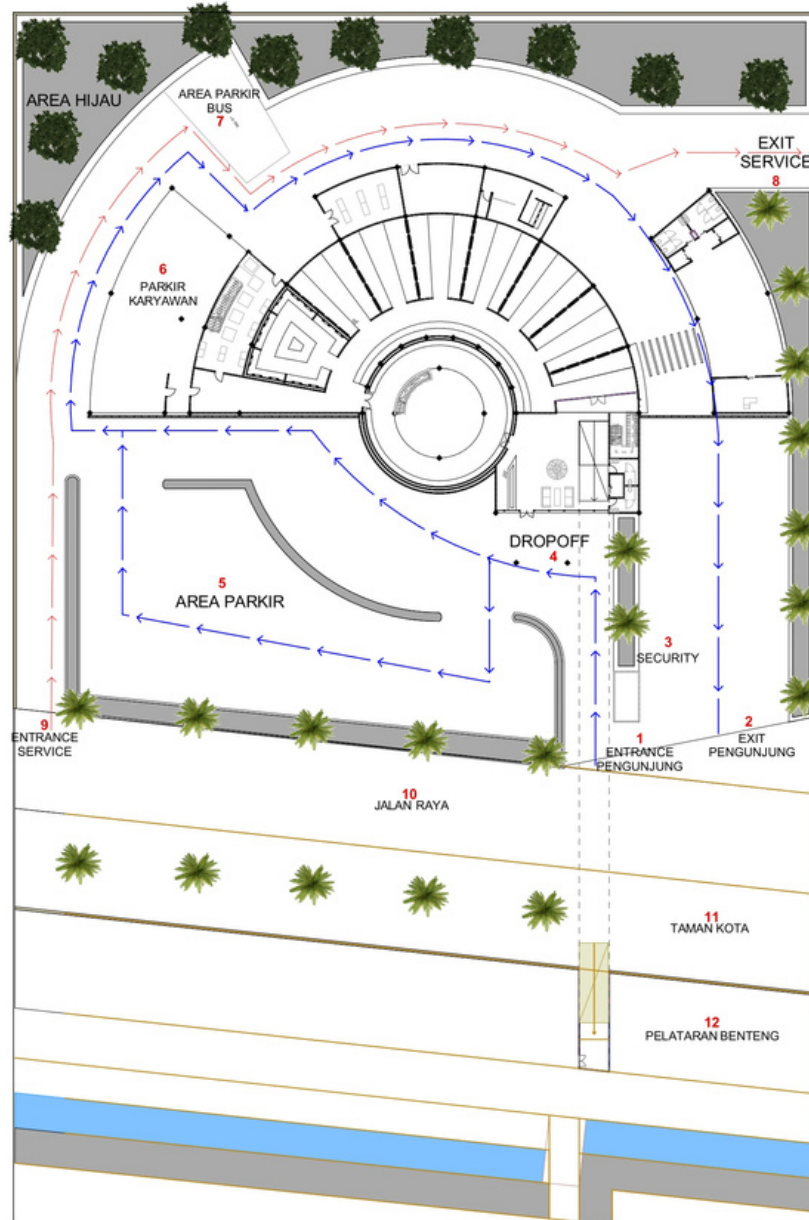
1. JALAN RAYA
2. TAMAN KOTA
3. PELATARAN BENTENG
4. AREA KOMERSIL
5. MESJID
6. AREA PERUMAHAN
7. BENTENG ORANJE



SITUASI SITE

1:1000

# Site Plan

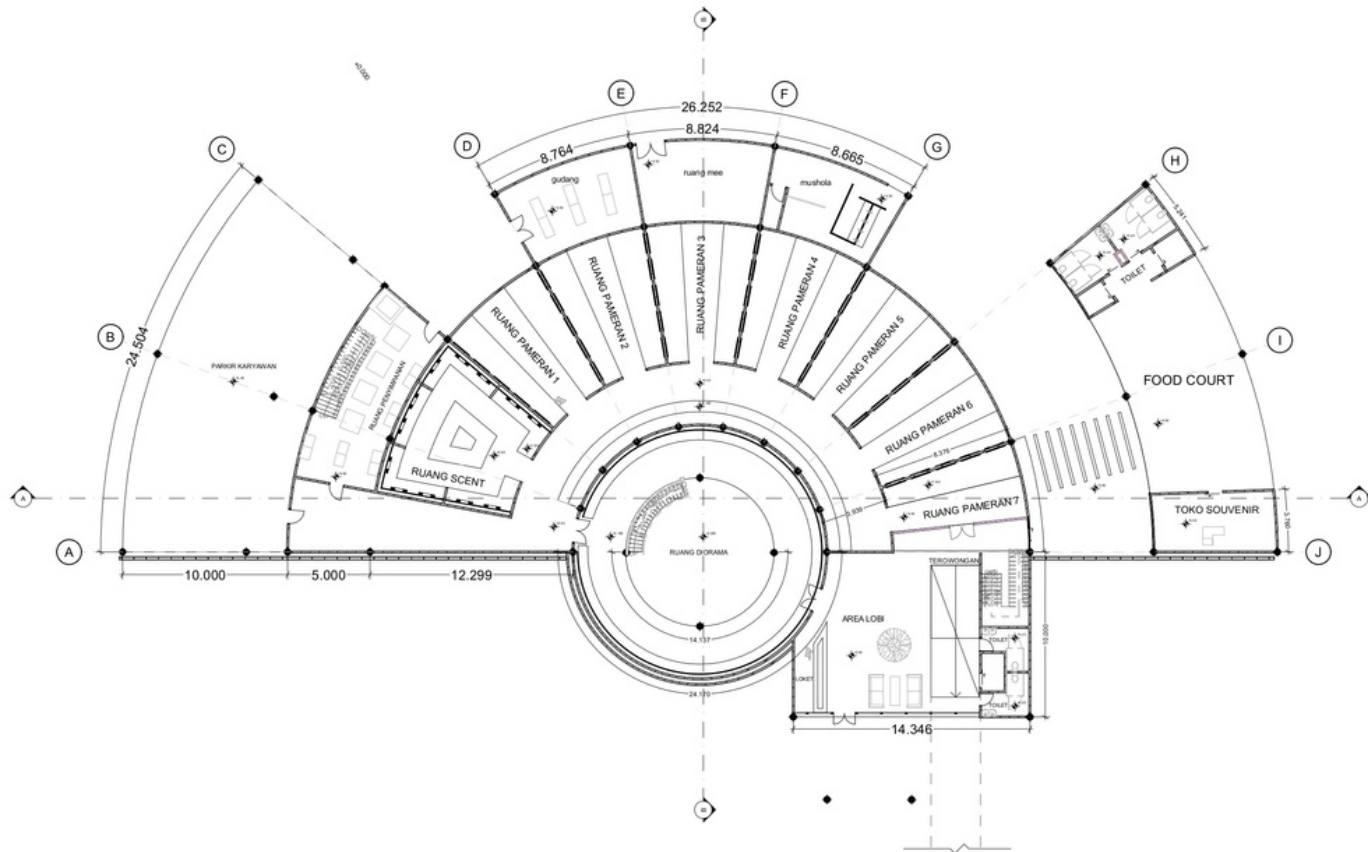


## LEGENDA

1. ENTRANCE PENGUNJUNG
2. EXIT PENGUNJUNG
3. SECURITY
4. DROPOFF
5. AREA PARKIR
6. PARKIR KARYAWAN
7. AREA PARKIR BUS
8. EXIT SERVICE
9. ENTRANCE SERVICE
10. JALAN RAYA
11. TAMAN KOTA
12. PELATARAN BENTENG

SITEPLAN  
1:350

# Denah

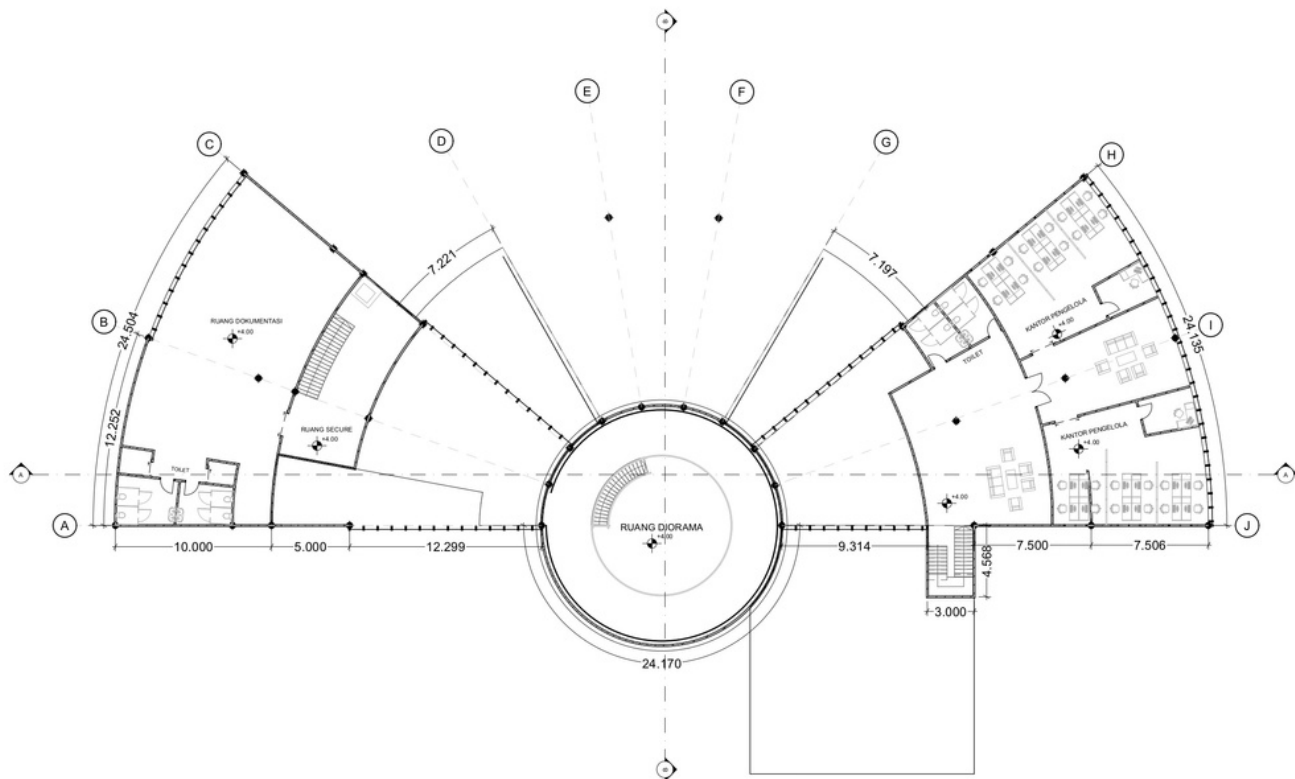



DENAH LANTAI 1

1:200



Denah Lantai 1

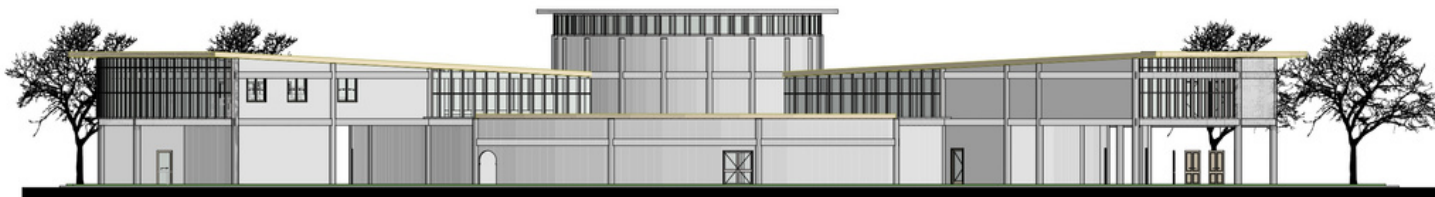



**DENAH LANTAI 2**  
 1:200



## Denah Lantai 2

# Tampak Bangunan



⊕ **TAMPAK UTARA**  
1:200

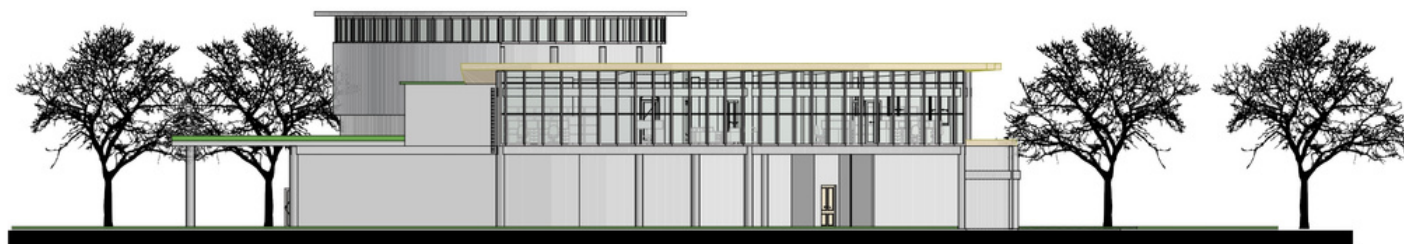


⊕ **TAMPAK SELATAN**  
1:200

# Tampak Bangunan

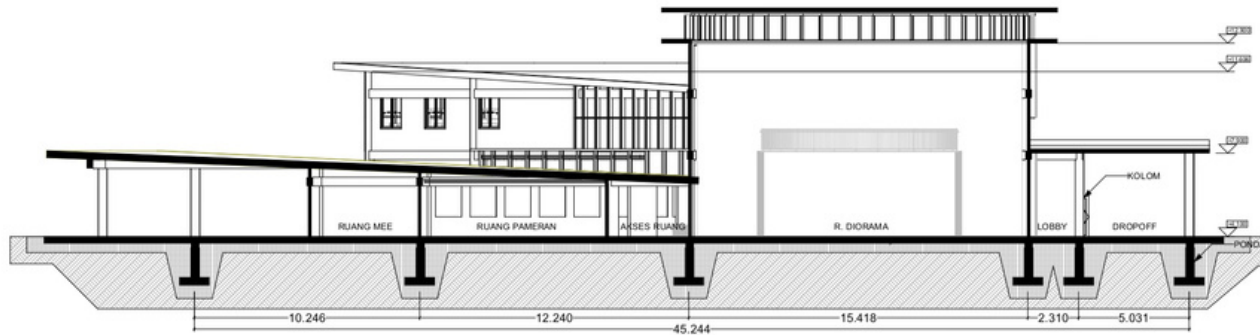


TAMPAK BARAT  
1:200



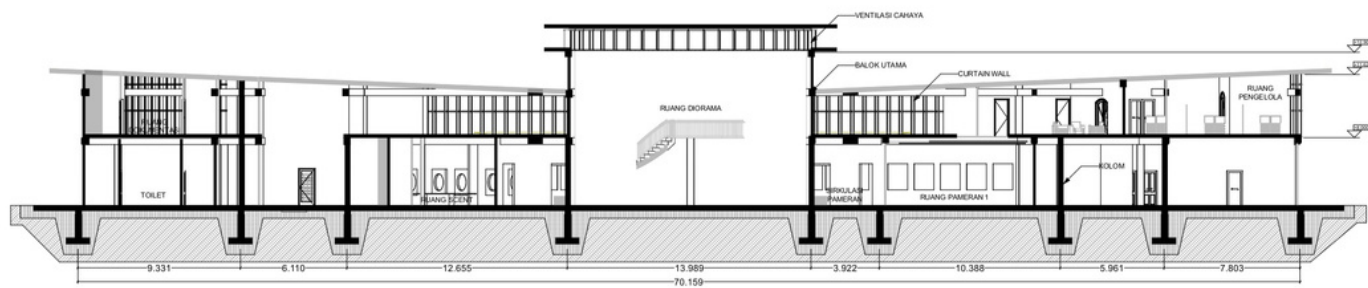
TAMPAK TIMUR  
1:200

# Potongan Bangunan



**POTONGAN A-A**

**1:200**



**POTONGAN B-B**

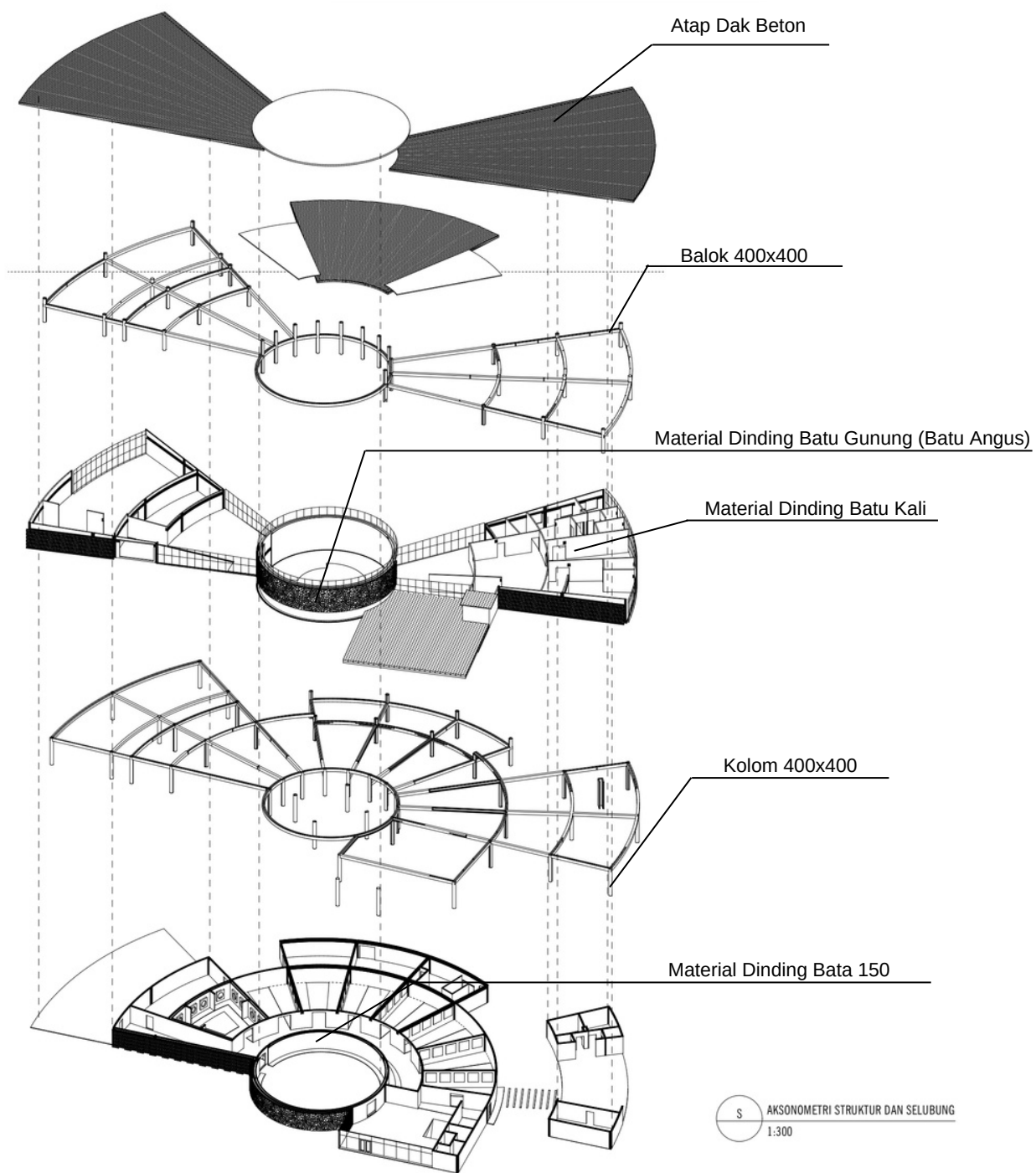
**1:200**



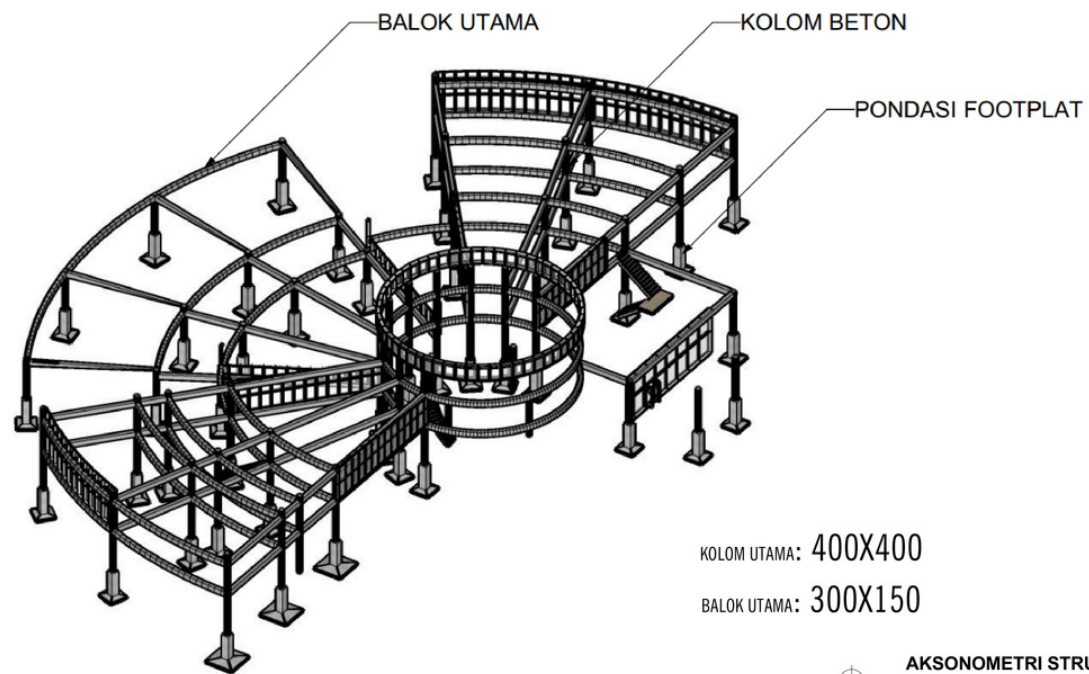
# Fasade Bangunan



# Stuktur Bangunan

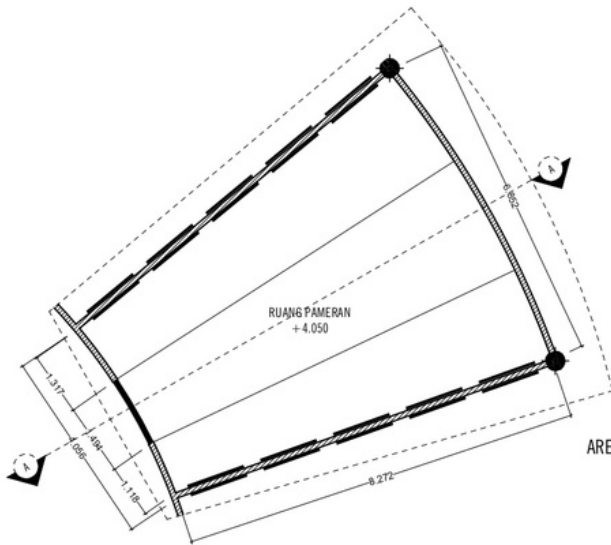


# Struktur Bangunan

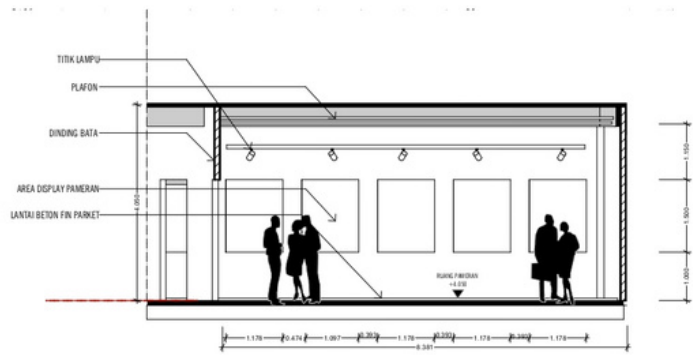


⊕ AKSONOMETRI STRUKTUR

# Detail Ruang Pamer

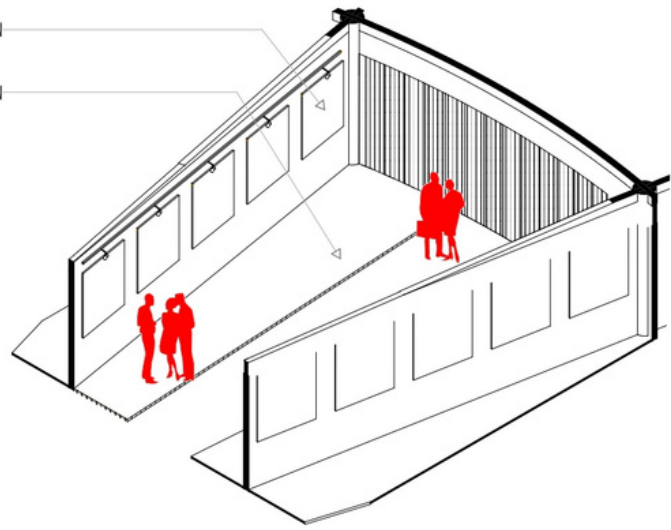


D.02 DENAH A-A'  
A-A 1:100



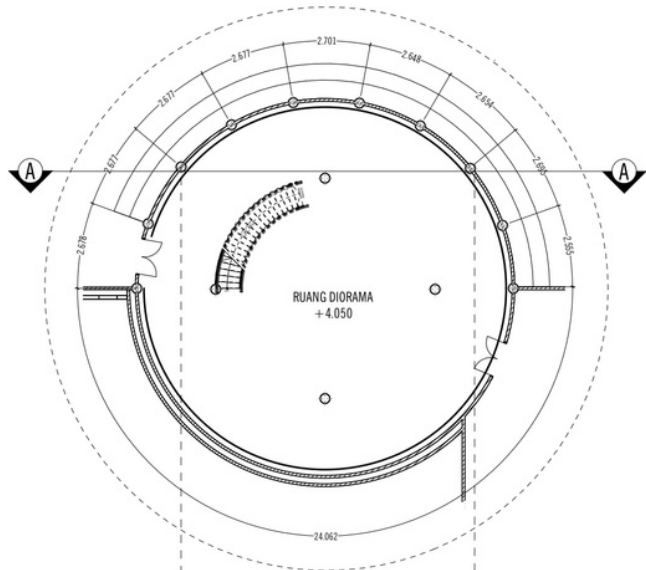
D.02 POTONGAN A-A'  
A-A 1:100

AREA DISPLAY PAMERAN  
AREA SIRKULASI RUANG PAMERAN

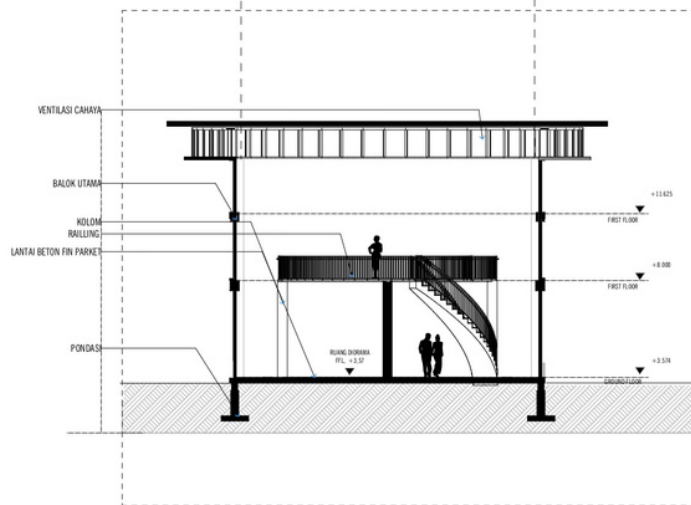


A-A AXONOMETRI RUANG PAMERAN  
1:100

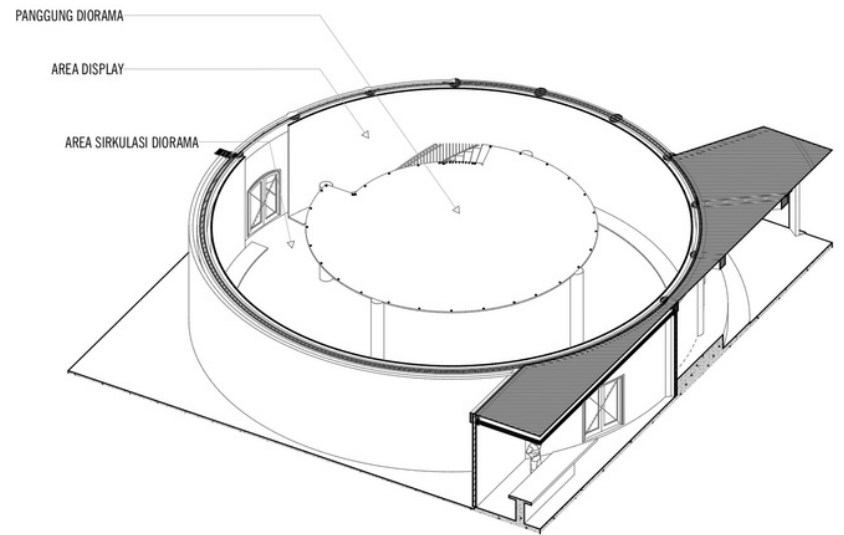
# Detail Diorama



D.01 DENAH DIORAMA A-A'  
A-A 1:150

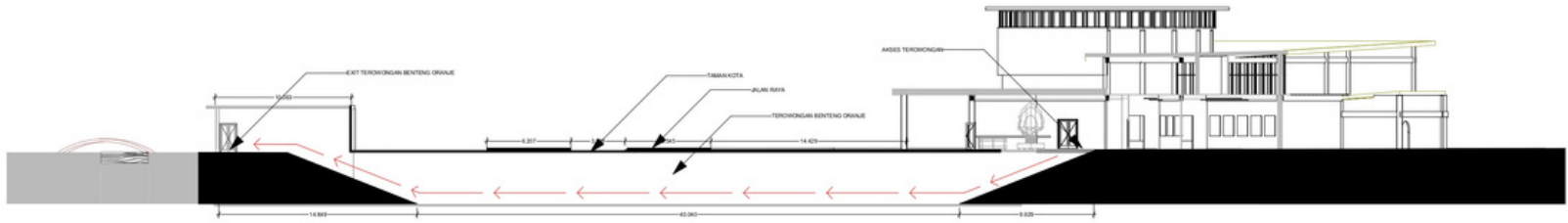


POT A-A POTONGAN A-A'  
A-A 1:200



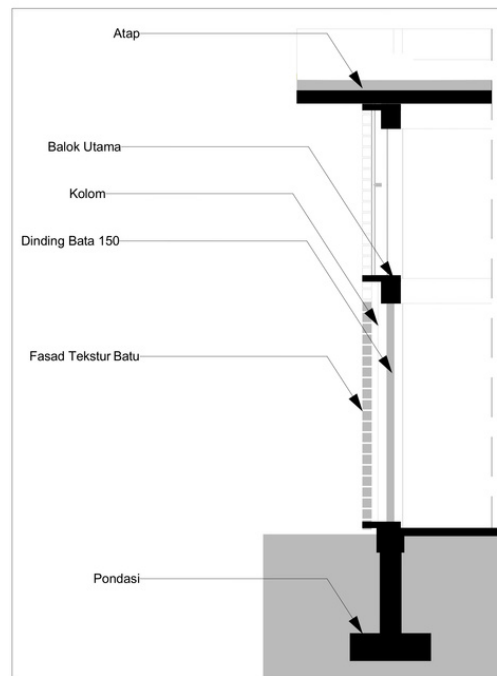
POT A-A AXONOMETRI RUANG DIORAMA  
A-A 1:200

# Potongan Trowongan



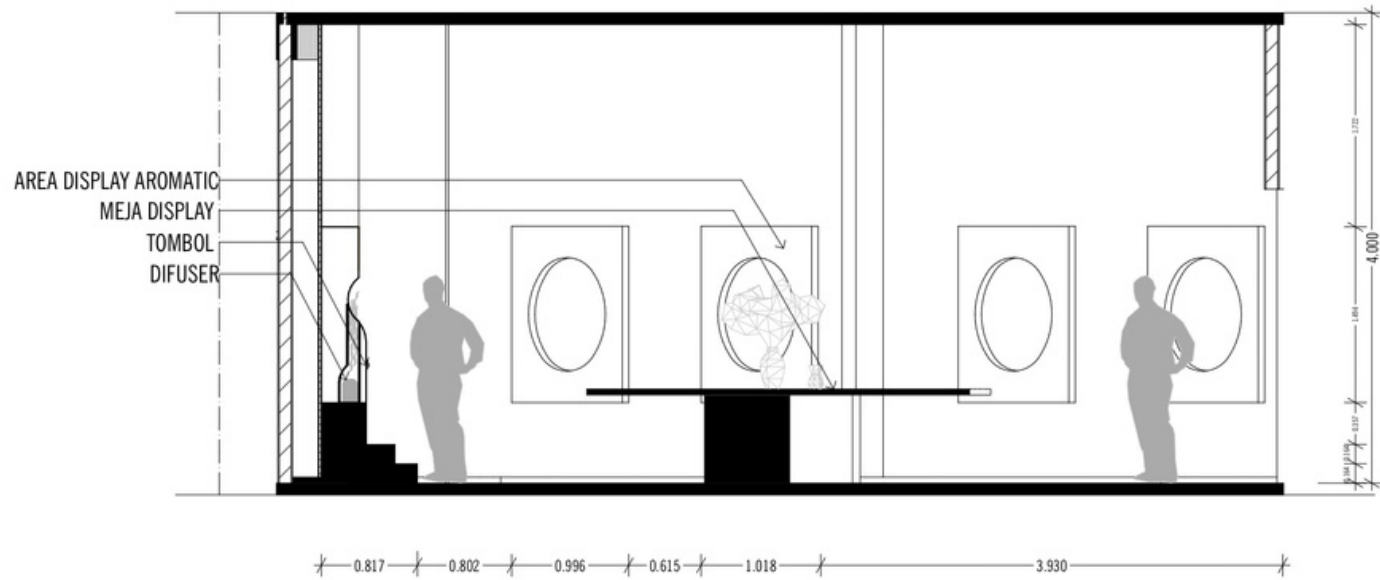
POTONGAN SITE TEROWONGAN  
1:250

# Potongan Fasad



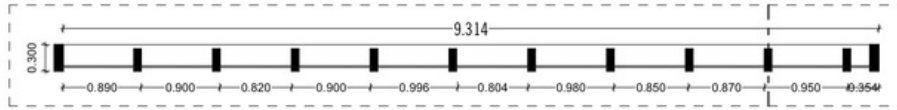
POTONGAN DETAIL FASAD  
1:30

# Potongan Ruang Scent

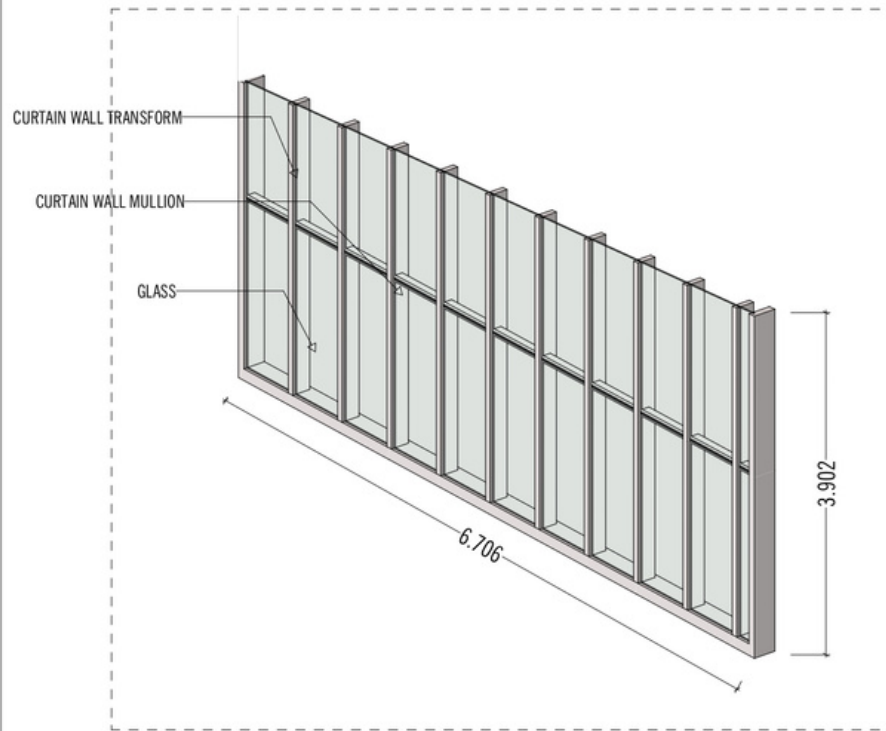


POT A-A POTONGAN RUANG SCENT  
1:50

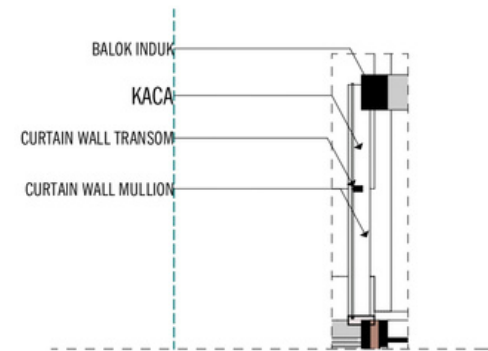
# Detail Curtain Wall



D.03 TAMPAK ATAS CURTAIN WALL  
A-A 1:50



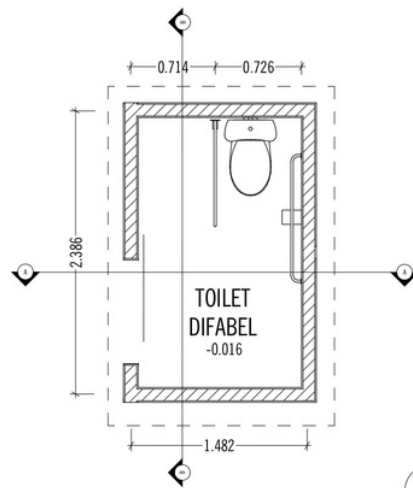
D.03 AXONOMETRI CURTAIN WALL  
A-A 1:50



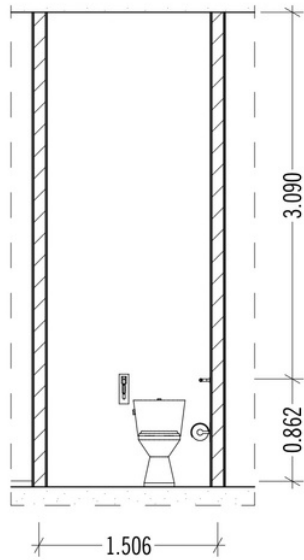
D.03 DETAIL POTONGAN  
A-A 1:50



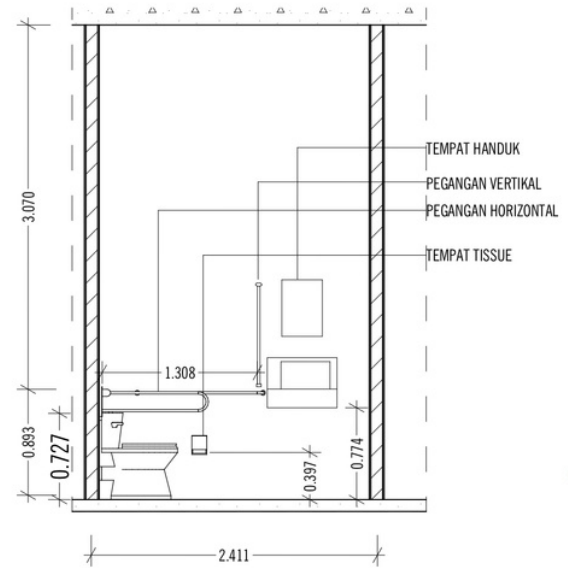
# Detail Toilet Difabel



D.01 DENAH TOILET DIFABEL  
1:30

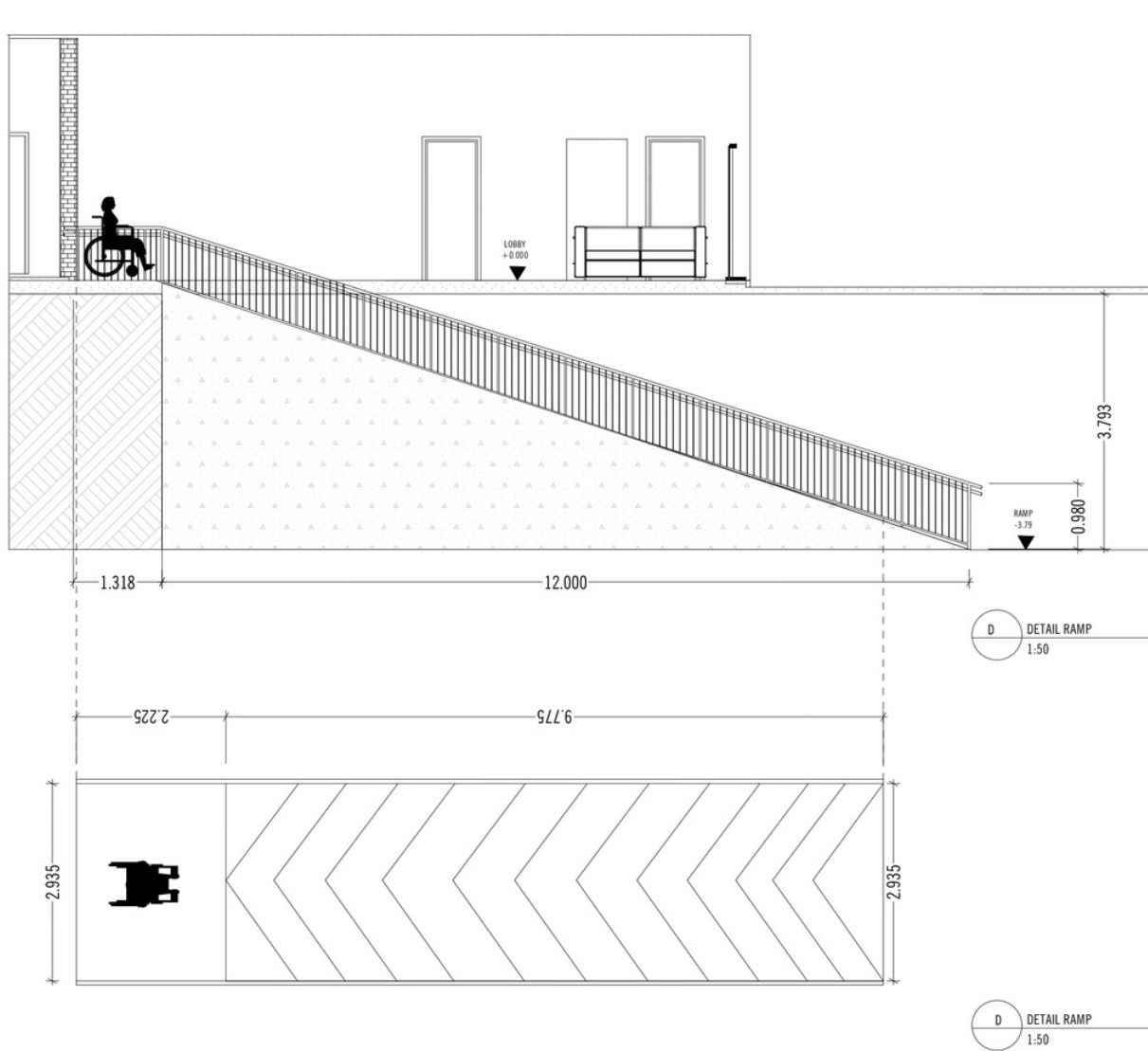
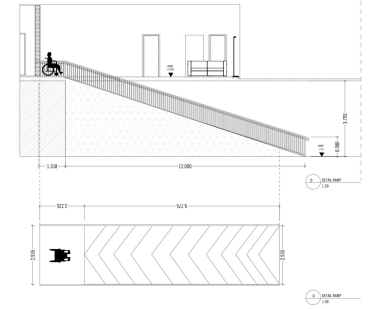


D.01 POT B-B  
B-B 1:30



D.01 POT A-A  
A-A 1:30

# Detail Ramp



# Skema Pencahayaan dan Penghawaan



Memanfaatkan cahaya alami dari matahari dengan membuat bukaan sebagai arah masuknya cahaya matahari yang dapat dimanfaatkan untuk menerangi ruangan.

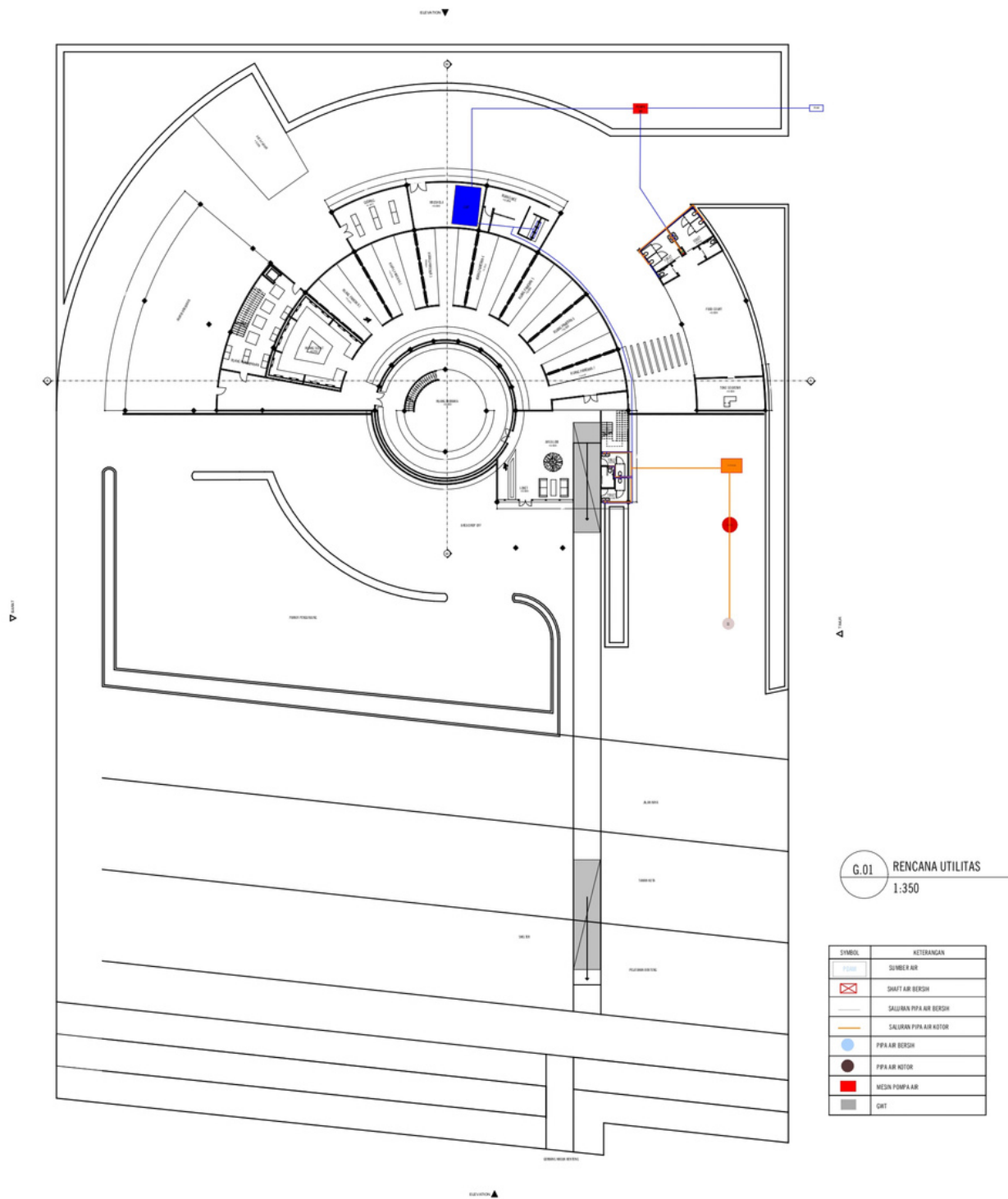


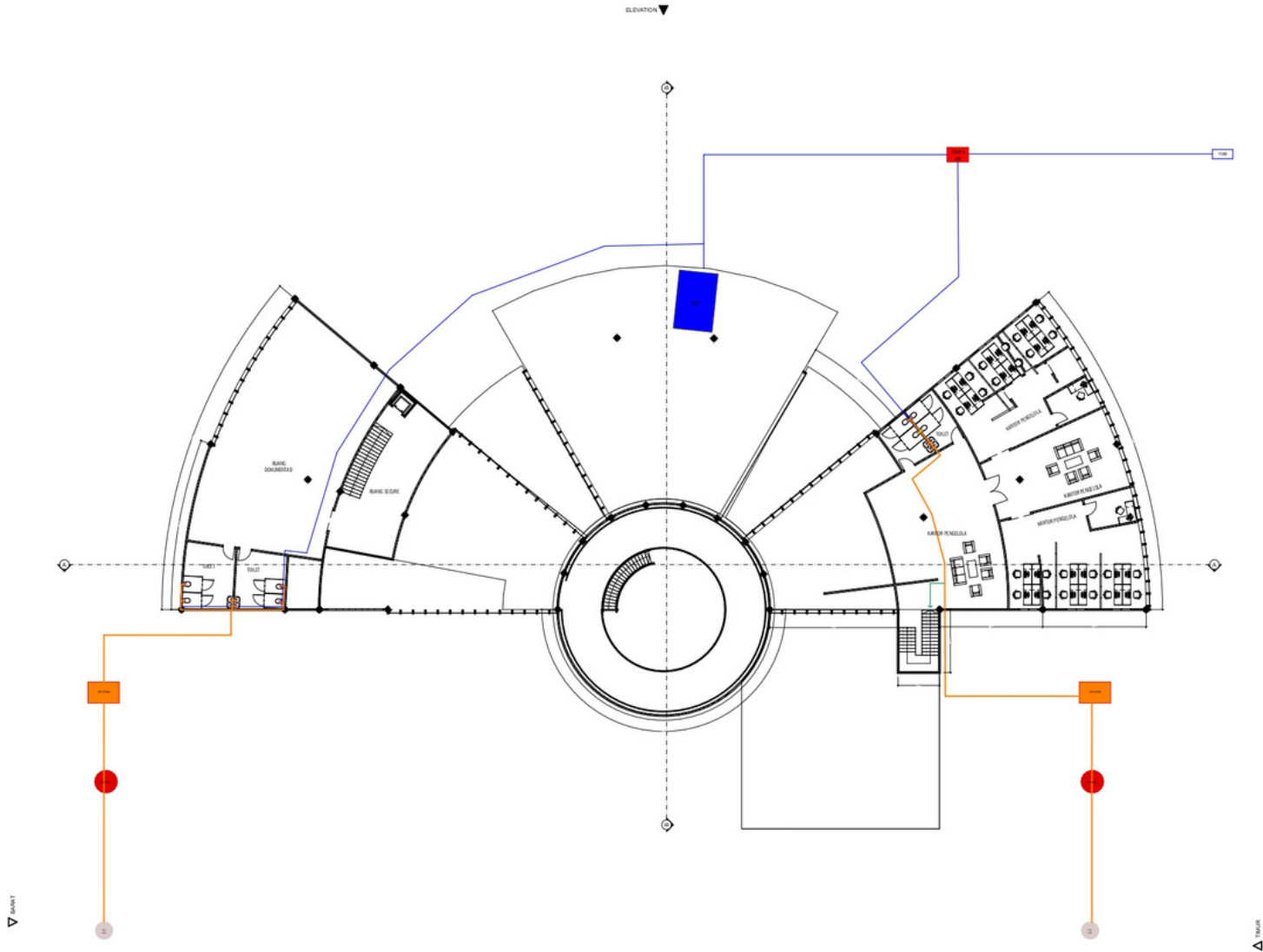
Selain untuk cahaya buatan pembuatan bukaan juga sebagai sirkulasi keluar dan masuknya angin.

# Skema Sistem Selubung



# Skema Utilitas



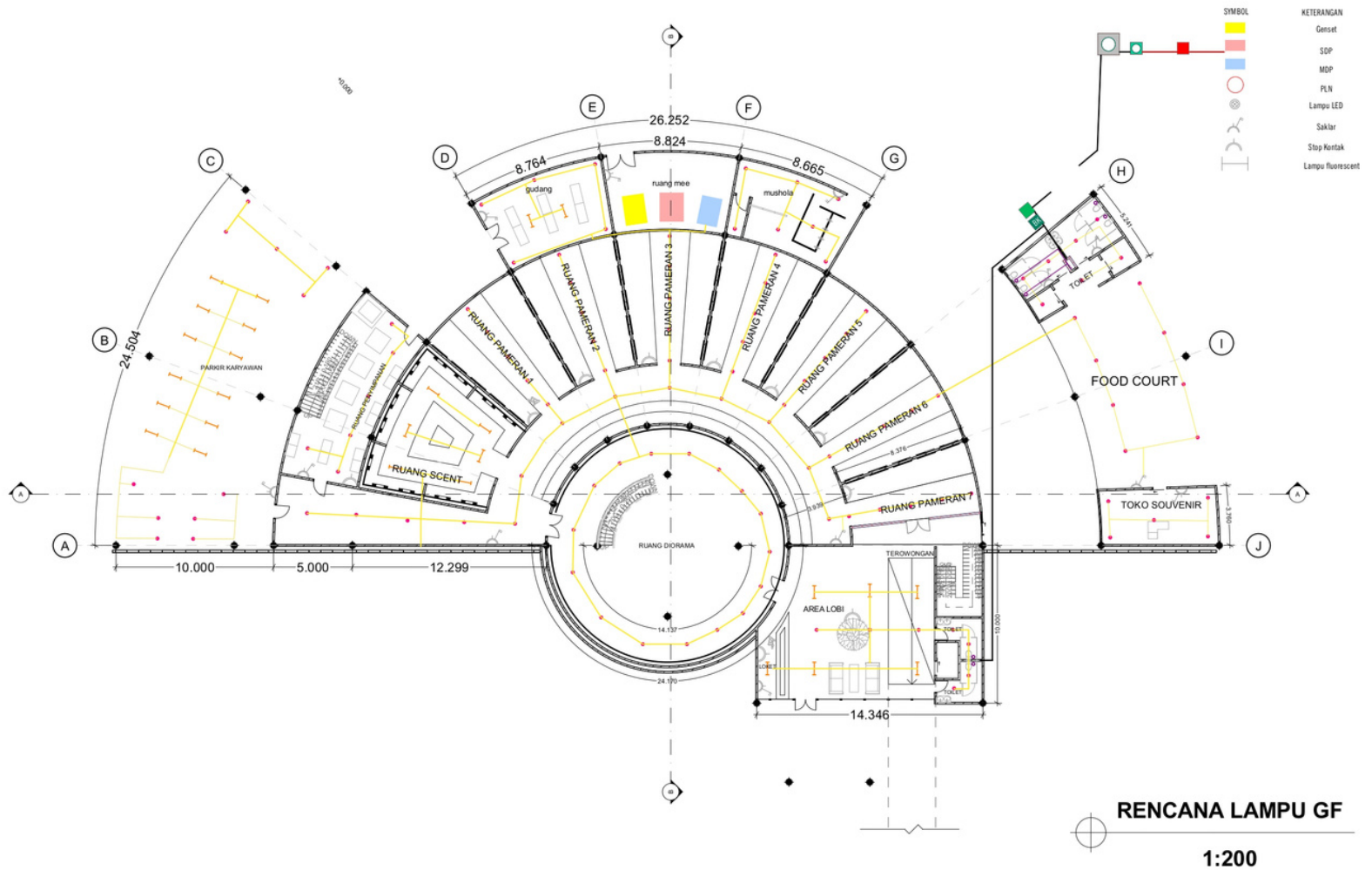


G.01 RENCANA UTILITAS  
1:350

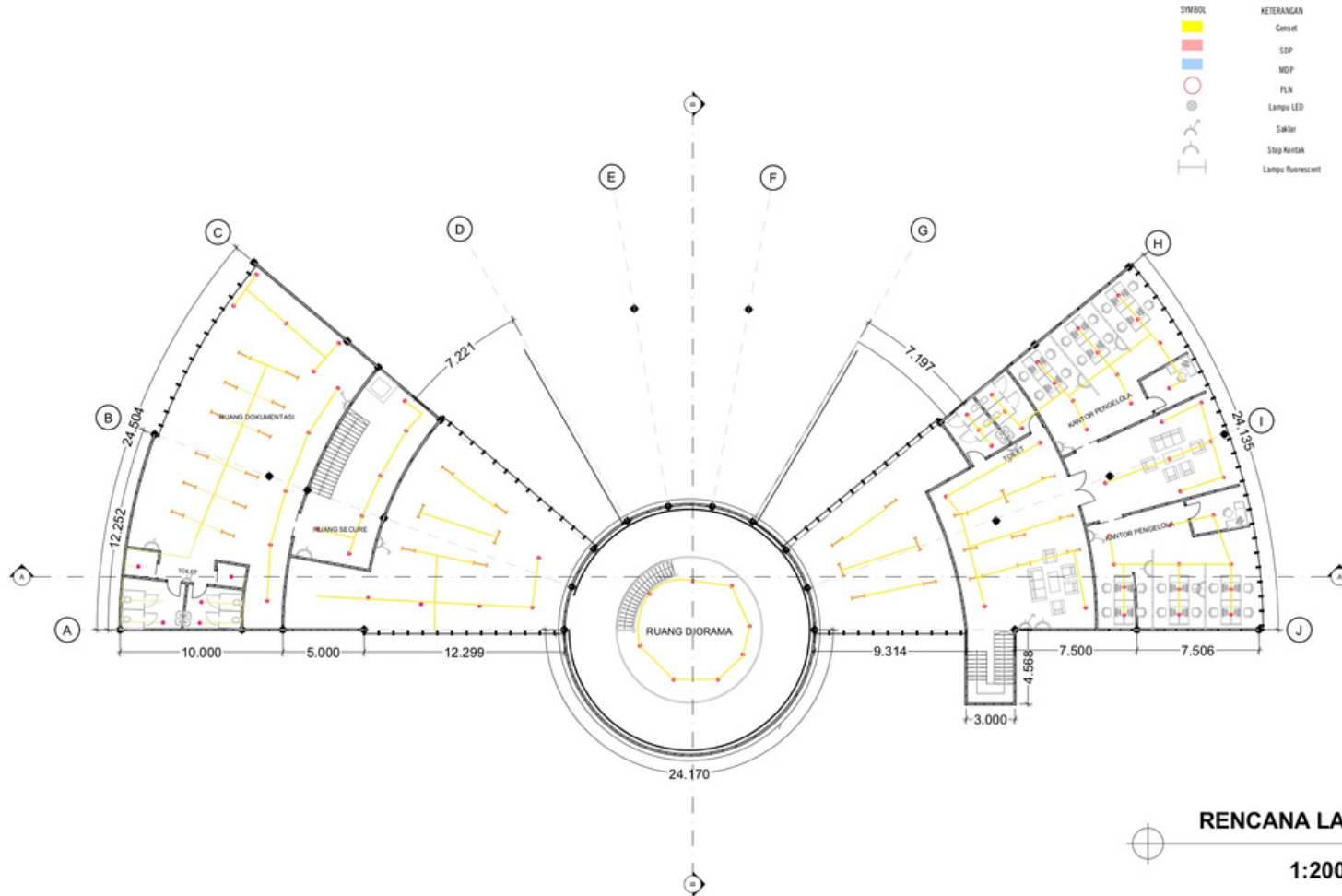
SYMBOL	KETERANGAN
	SUMBER AIR
	SHAFT AIR BERSIH
	SALURAN PIPA AIR BERSIH
	SALURAN PIPA AIR KOTOR
	PIPA AIR BERSIH
	PIPA AIR KOTOR
	MESIN POMPA AIR
	GWT



# Rencana Titik Lampu Lt 1

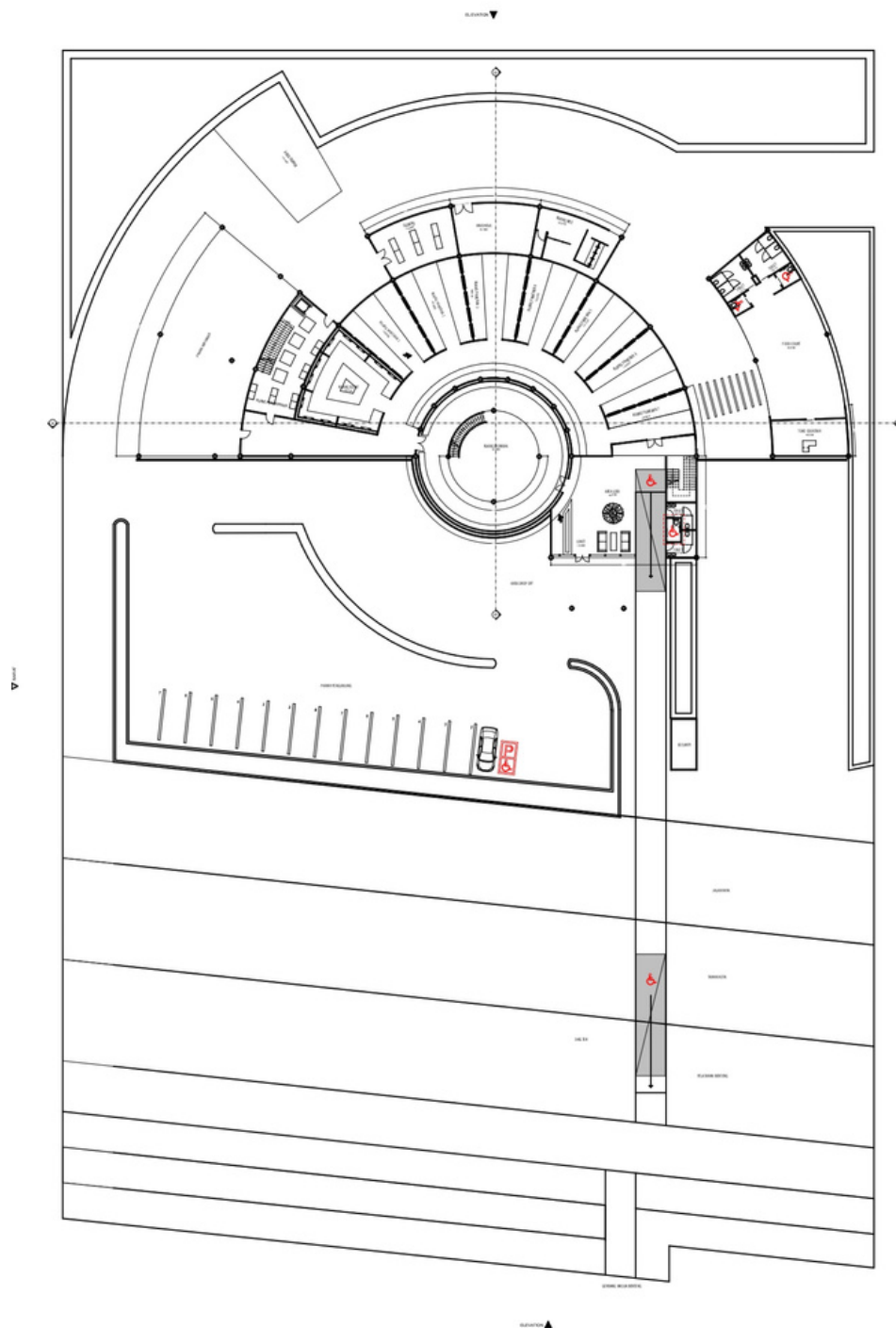


# Rencana Titik Lampu Lt 2



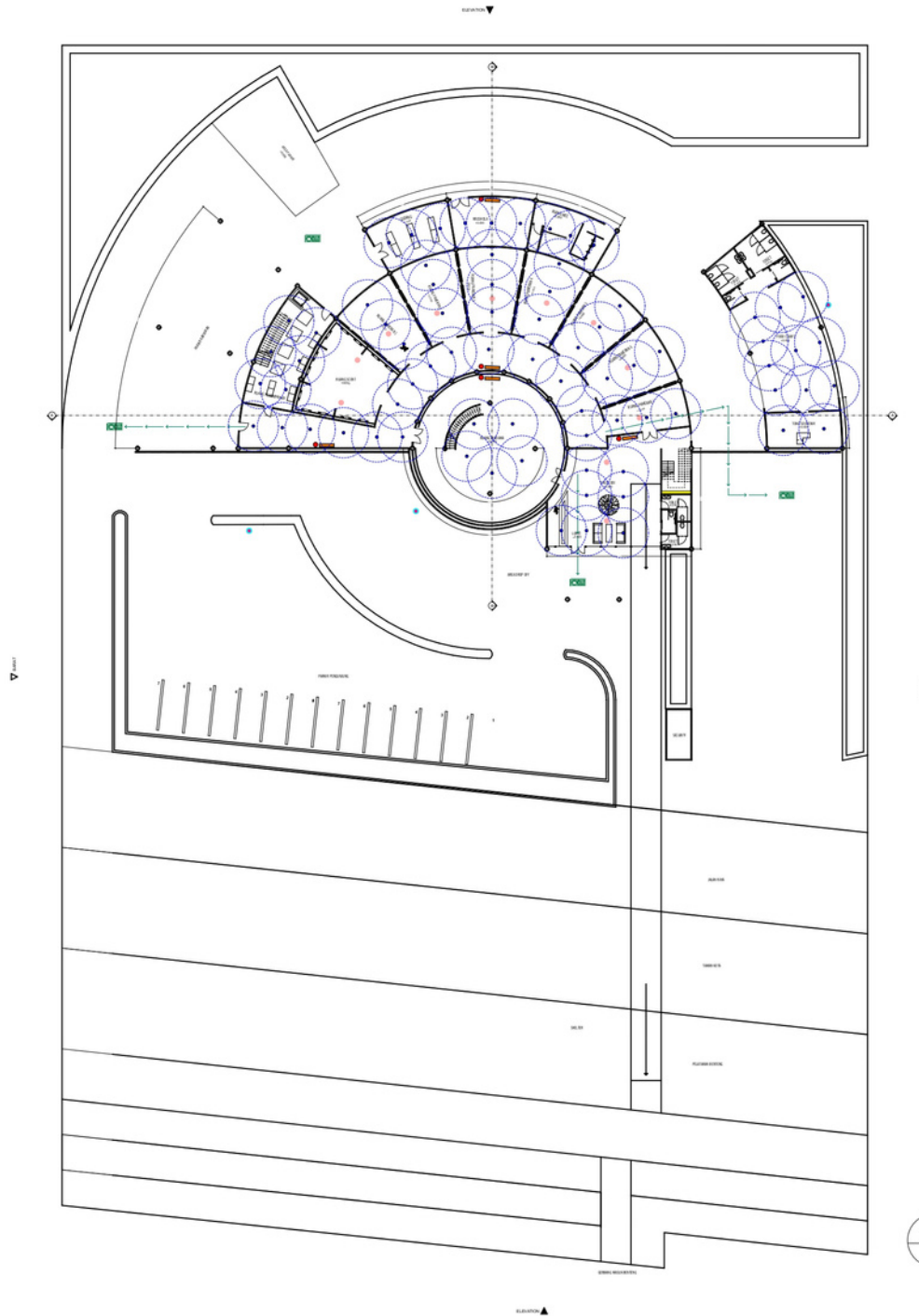


# Skema Barrier Free



R RENCANA BARRIER FREE  
1:400

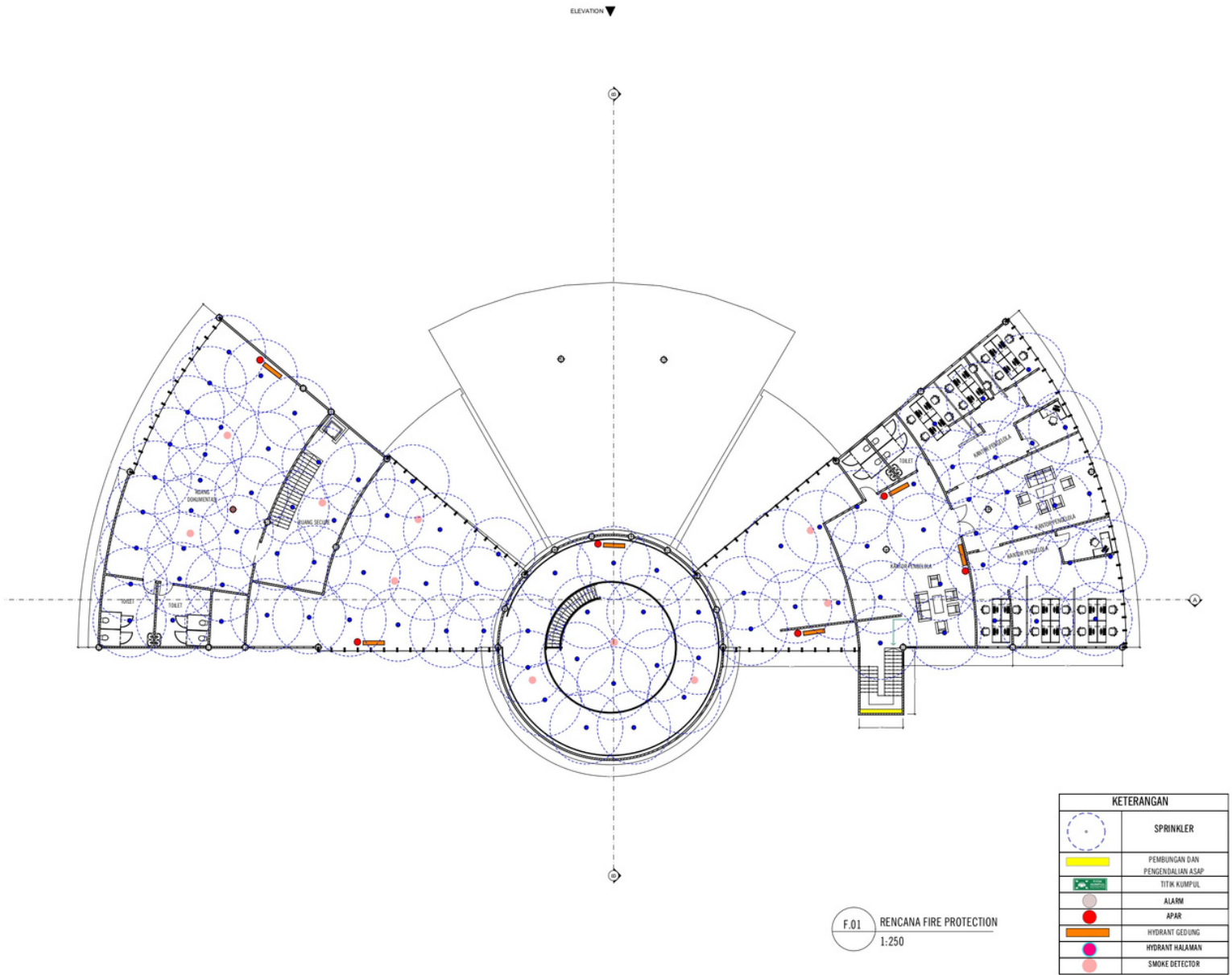
# Rencana Fire Protection



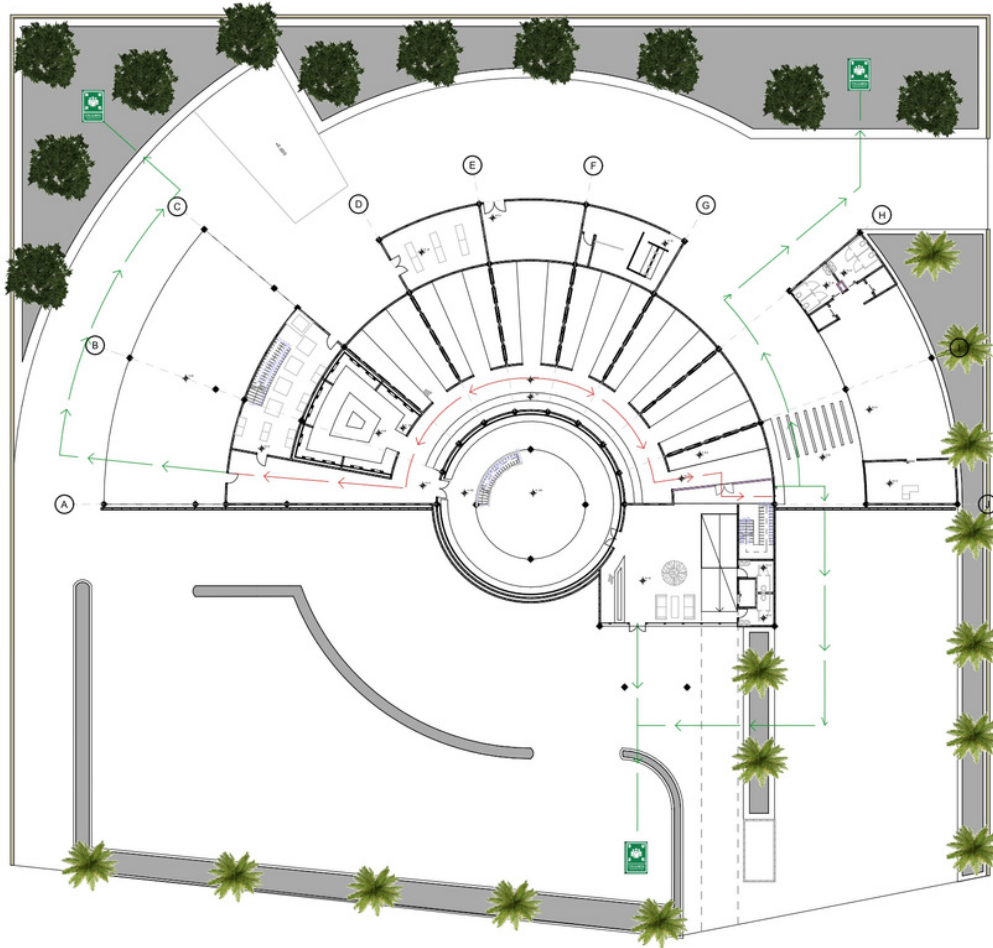
G.01 RENCANA FIRE PROTECTION  
1:350

KETERANGAN	
	SPRINKLER
	PEMBUNGAN DAN PENGENDALIAN ASAP
	TITIK KUMPUL
	ALARM
	APAR
	HYDRANT GEDUNG
	HYDRANT HALAMAN
	SMOKE DETECTOR

# Rencana Fire Protection



# Rencana Jalur Emergency



**RENCANA JALUR EMERGENCY**

**1:300**

## Ruang Lobby



## Ruang Pamer



## Ruang Scent



## Ruang Diorama



## Foodcourt





# Gubahan





# Gubahan



# Gubahan



# 5. HASIL EVALUASI

Tujuan Museum  
Penempatan Ruang Museum  
Parkir Karyawan  
Pendekatan Regionalisme  
Standar Ruang  
Standar Ramp

## Catatan Evaluasi

1. Tujuan Museum	
Evaluasi: Tujuan utama Museum	Revisi: Memberi penjelasan yang dapat mempresentasikan tujuan utama Museum
2. Penempatan Ruang	
Evaluasi: Penempatan ruang operasional kenapa di lantai 2	Revisi: Memberi penjelasan terkait penempatan ruang
3. Parkir Karyawan	
Evaluasi: Penempatan parkir karyawan	Revisi: <b>Dialifungsikan menjadi parkir sepeda motor untuk para pengunjung</b>
4. Pendekatan Regionalism	
Evaluasi: Regionalism seperti apa yang diterapkan	Revisi: Memberi penjelasan terkait penerapan Regionalisme di Bangunan
5. Standar Ruang	
Evaluasi: Standar dalam menikmati ruang Diorama dan ruang Pamer	Revisi: Menambahkan standar ruang Diorama dan ruang Pamer
6. Standar Ramp	
Evaluasi: Ramp pada bagian trowongan terlalu curam	Revisi: Mendesain kembali ramp sesuai dengan standar

# Catatan Evaluasi

## 1. Tujuan Museum

Evaluasi: Tujuan utama Museum

Revisi: Memberi penjelasan yang dapat mepresentasikan ujuan utama Museum



Museum dapat diartikan sebagai institusi yang berfungsi sebagai penjaga warisan budaya, yang memfasilitasi hubungan antara individu-individu dari periode waktu yang berbeda, yaitu masa lalu dan masa kini. Warisan budaya yang dimaksud berfungsi sebagai bukti nyata perkembangan peradaban manusia yang telah mengalami transformasi sosial yang kompleks (Ardiwidjaja, 2013). Dalam konteks wisata edukasi, sangat penting bagi pengelola museum untuk memiliki keterampilan dan keahlian yang diperlukan untuk mengelola koleksi di dalam museum secara efektif, menyelaraskannya dengan tujuan dan sasaran wisata edukasi. Administrasi museum melibatkan pengaturan strategis alur pengunjung dan penataan artefak museum untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengunjung, memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konten dan signifikansi museum. Pengaturan metodis dari alur kunjungan dan pengaturan koleksi sangat penting untuk memastikan bahwa pengunjung museum dapat dengan mudah memahami koleksi yang dipamerkan. Menurut Yunus (2011), langkah – langkah penyusunan tata ruang museum adalah sebagai berikut:

- Mengidentifikasi alur naratif, yang merujuk pada sekelompok dokumen atau
- rencana rinci yang menjadi pedoman dalam merangkai konten museum agar dapat mengandung
- elemen pembelajaran dan transmisi nilai.
- Menetapkan jalur pengunjung, yakni jalur pergerakan pengunjung dari pintu masuk sampai ke pintu
- keluar dengan mempertimbangkan prinsip tata letak ruang.

Melalui pemanfaatan regionalisme kritis, desain arsitektur museum ini memfasilitasi pengangkatan nilai-nilai tradisional, prinsip-prinsip, dan identitas lokal di dalam strukturnya. Menggabungkan desain yang menarik dan inovatif yang ditargetkan untuk masyarakat umum memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan publik dalam kegiatan pendidikan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dalam memahami penggambaran perdagangan bersejarah.

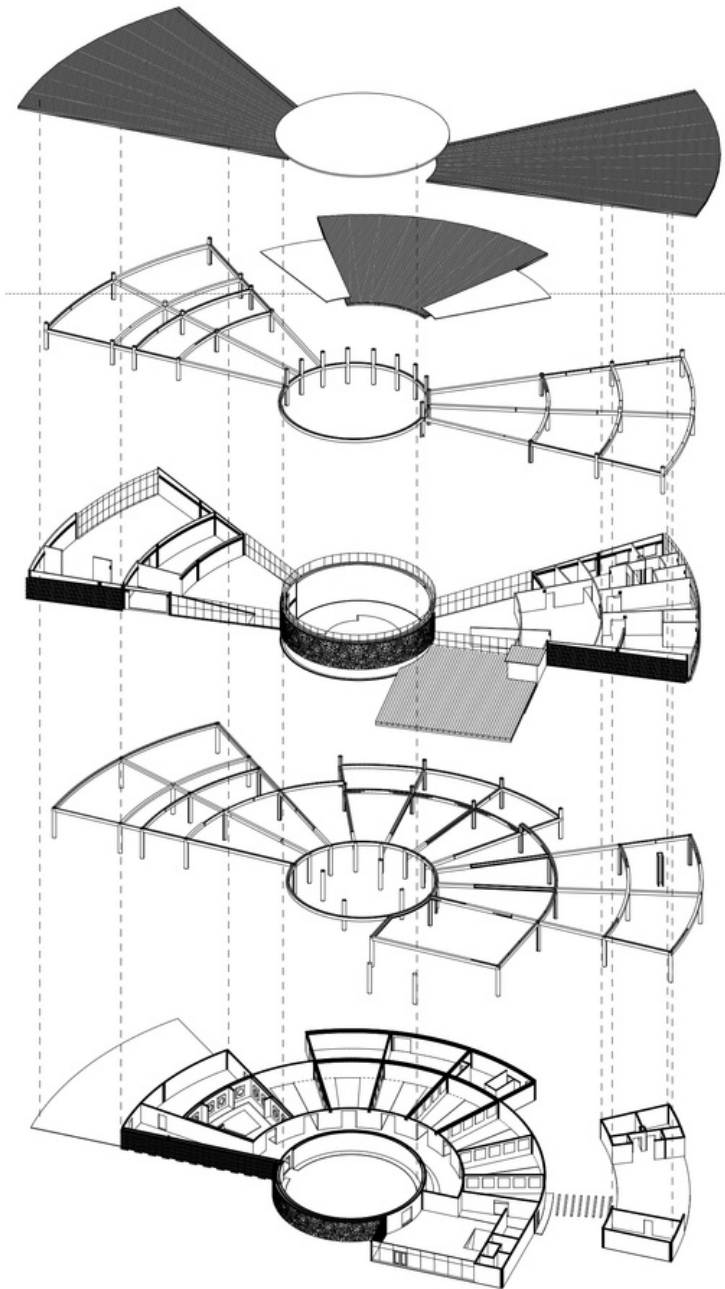
Dengan ini tujuan perencanaan dari museum yaitu selain menjadi tempat penyimpanan warisan budaya, museum juga dapat menjadi media pembelajaran mengenai sejarah pada masa lampau, selain itu juga dapat meningkatkan citra dari kota Ternate sendiri yang dikenal dengan kota rempah.

# Catatan Evaluasi

## 2. Penempatan Ruang

Evaluasi: Penempatan ruang operasional kenapa di lantai 2

Revisi: Memberi penjelasan terkait penempatan ruang



Peletakan terkait dengan penempatan ruang operasional yang berada di lantai dua dan ruang pameran berada di lantai satu yaitu untuk mempermudah akses para pengunjung museum dan tidak membuat pengunjung kelelahan.

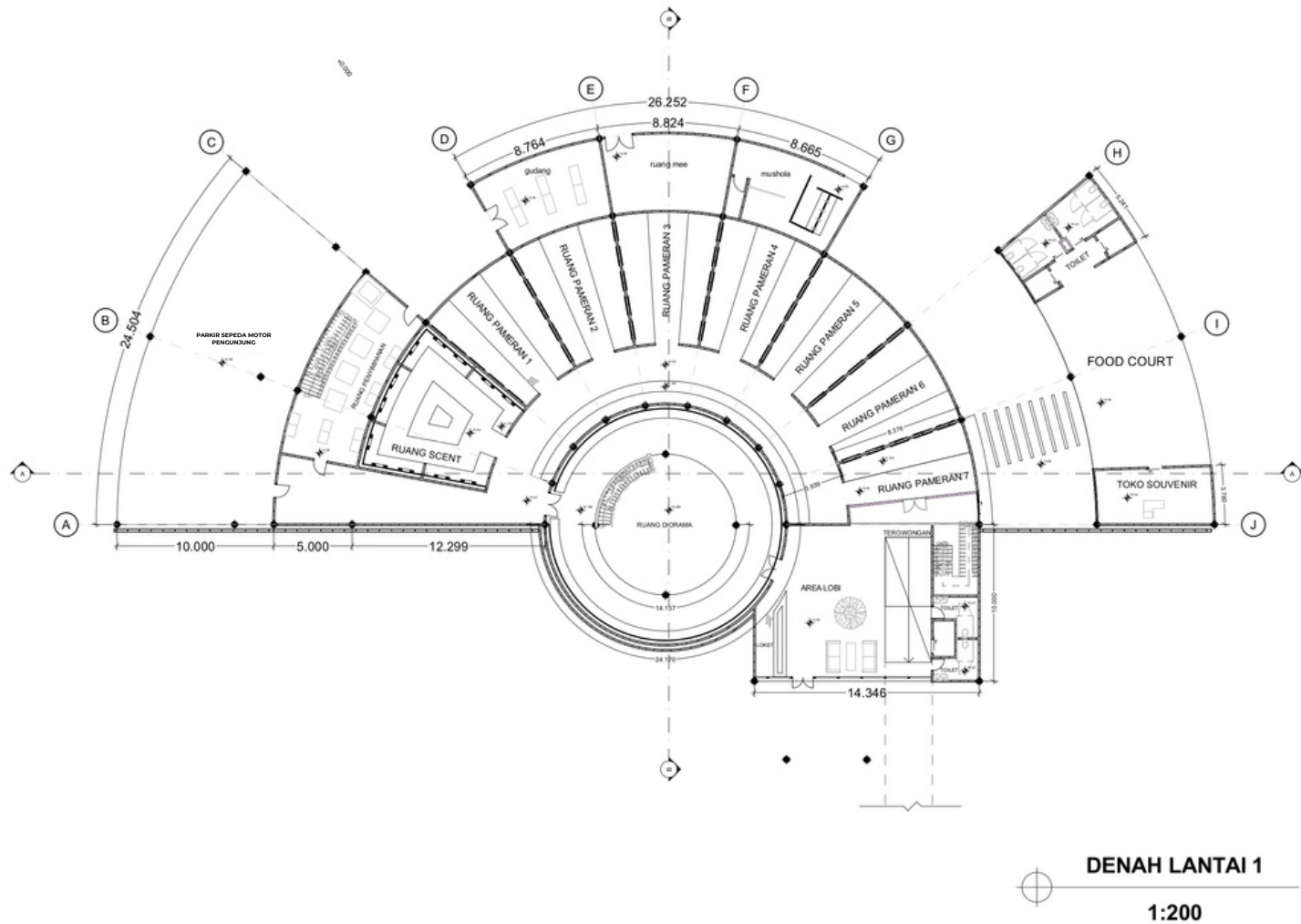
S AKSONOMETRI STRUKTUR DAN SELUBUNG  
1:300

# Catatan Evaluasi

## 3. Parkir Karyawan

Evaluasi: Penempatan parkir karyawan

Revisi: **Diahlifungsikan menjadi parkir sepeda motor untuk para pengunjung**



Peletakan terkait dengan penempatan parkir karyawan museum di ahlifungsikan menjadi parkir sepeda motor para pengunjung agar tidak terkena terik matahari dan hujan pada saat berkunjung ke museum

# Catatan Evaluasi

4. Pendekatan Regionalism	
Evaluasi: Regionalism seperti apa yang diterapkan	Revisi: Memberi penjelasan terkait penerapan Regionalisme di Bangunan



Memanfaatkan batu kali sebagai material



Memanfaatkan batu kapur sebagai material



Memanfaatkan batu angus sebagai material



Pennerapan Regionalism pada bangunan Museum Rempah terletak pada material yang di gunakan, dimana material yang dipakai merupakan material yang sama dengan material di benteng oranje seperti pada bagian dinding benteng menggunakan beberapa berupa batu kali, batu kapur, baru kerikil dan beberapa jenis batu lainnya.

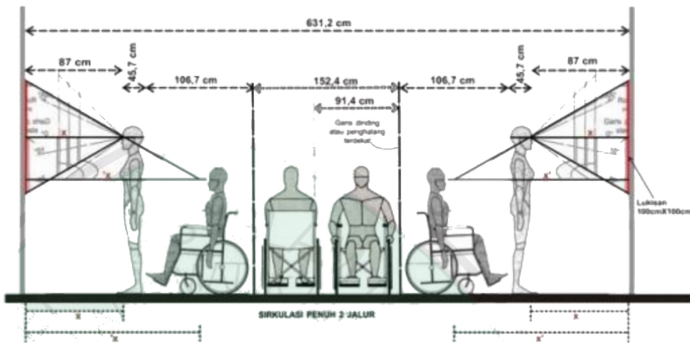


# Catatan Evaluasi

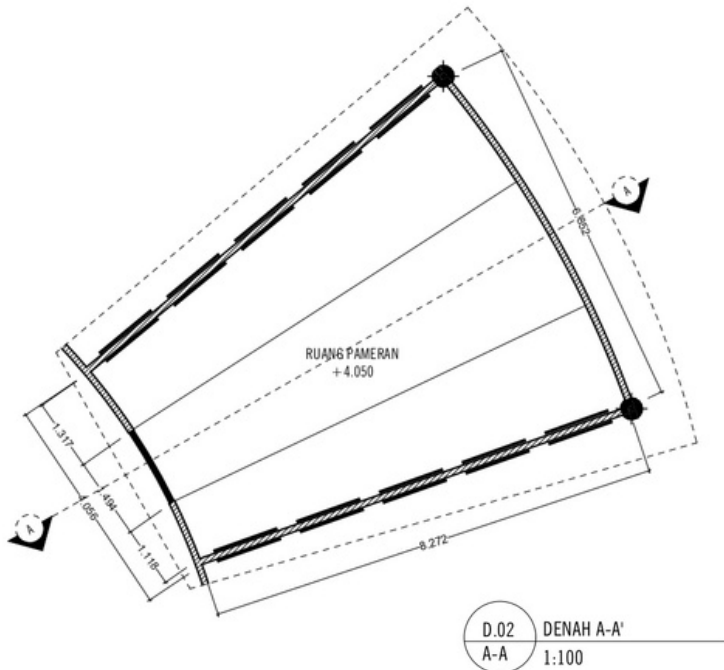
5. Standar Ruang	
Evaluasi: Standar dalam menikmati ruang Diorama dan ruang Pamer	Revisi: Menambahkan standar ruang Diorama dan ruang Pamer

- Ruang Pamer

b. Ruang Pamer Lukisan Ukuran Sedang 1 [ukuran 100cm x 100cm]



- Jarak pandang normal : Dibutuhkan 87cm untuk kenyamanan dalam menikmati sebuah pajangan di pameran.
- Jarak pandang disabilitas: Dibutuhkan sekitar 132,7cm untuk kenyamanan dalam menikmati sebuah pajangan di pameran.
- Sirkulasi pengunjung untuk keluar dan masuk ruang pameran dapat menampung hingga 2 orang.



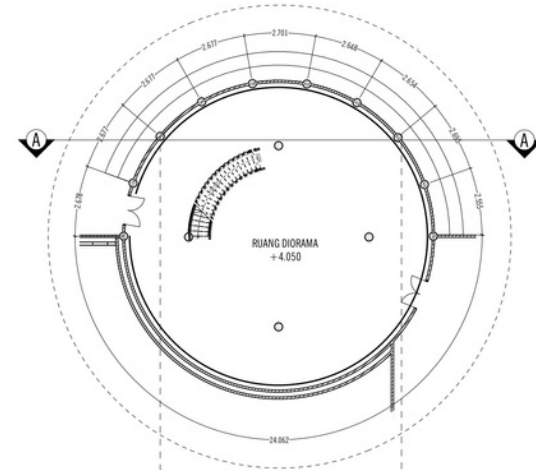
# Catatan Evaluasi

5. Standar Ruang	
Evaluasi: Standar dalam menikmati ruang Diorama dan ruang Pamer	Revisi: Menambahkan standar ruang Diorama dan ruang Pamer

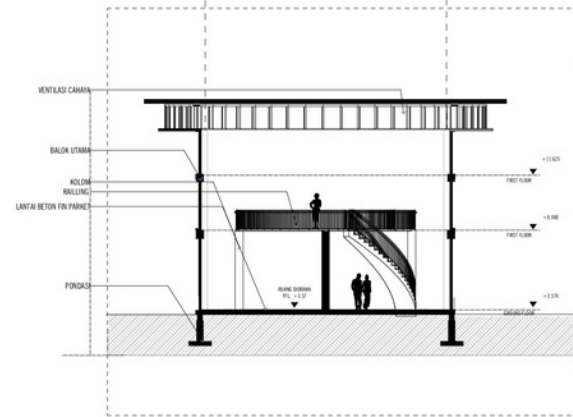
- Ruang Diorama



- Jarak pandang pada saat berada di ruang Diorama di butuhkan sekitar 3-4meter untuk dapat menikmati suasana pada saat berada di ruang Diorama.



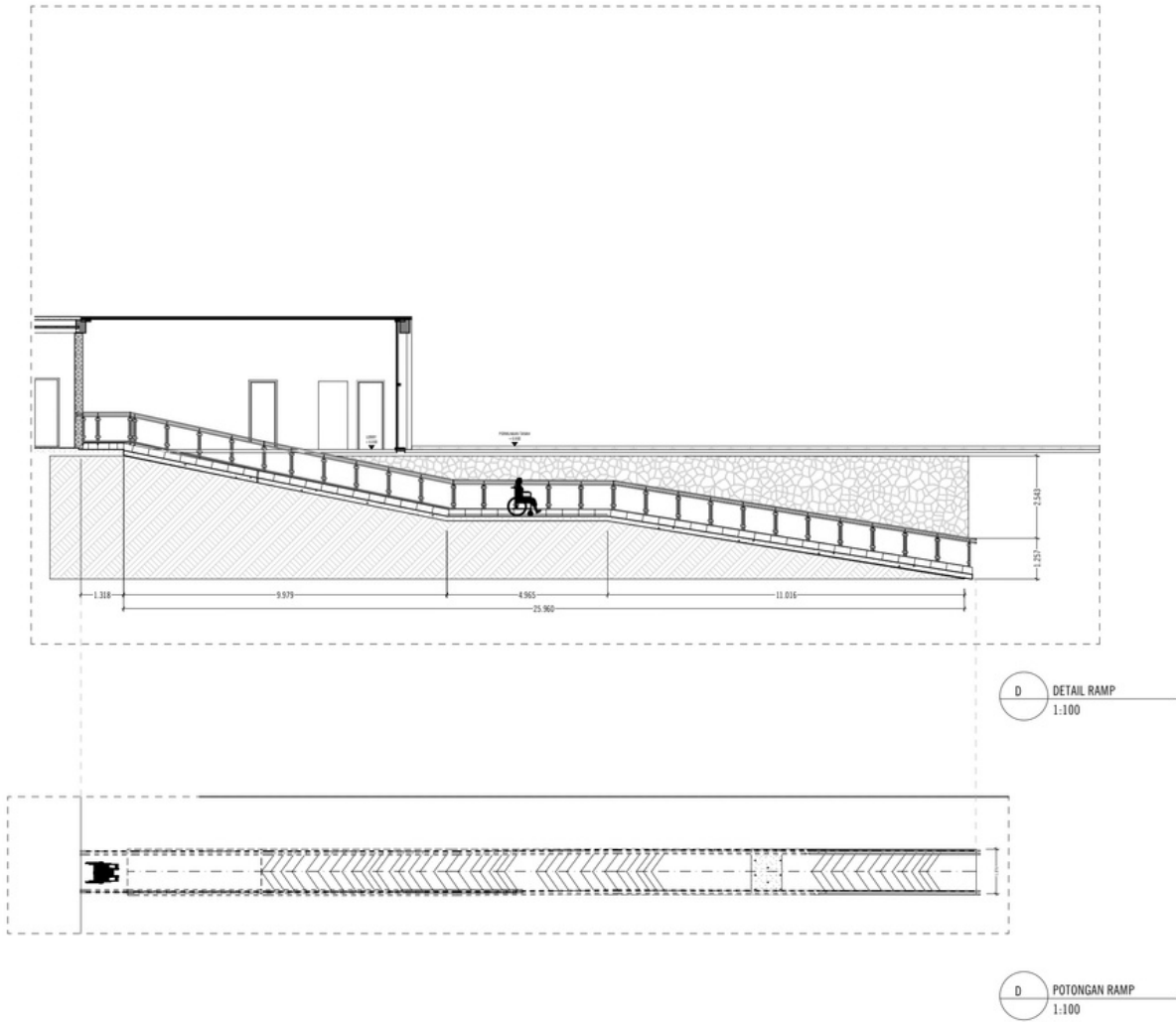
D.01 DENAH DIORAMA A-A'  
A-A 1:150



POT POTONGAN A-A'  
A-A 1:200

# Catatan Evaluasi

6. Standar Ramp	
Evaluasi: Ramp pada bagian trowongan terlalu curam	Revisi: Mendesain kembali ramp sesuai dengan standar



Trowongan yang menjadi koneksi antara Benteng dan Museum di desain menggunakan ramp. Ramp di buat lebih landai untuk memudahkan para pengunjung disabilitas.

# DAFTAR PUSTAKA

<https://australian.museum/blog-archive/museullaneous/the-role-of-narrative-in-museum-exhibitions/>

[https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/fc8ed1bfd284a5f60d0c2f989863ebb8.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/fc8ed1bfd284a5f60d0c2f989863ebb8.pdf)

<http://beritamagelang.id/kolom/museum-sebagai-sumber-belajar#:~:text=Sebagai%20sumber%20belajar%2C%20museum%20menjadi,menerima%20sarana%20pengetahuan%20dari%20guru.>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Museum>

<https://environment-indonesia.com/sumber-energi-terbarukan-renewable-energy/>

<https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/artikel/pulau-ternate-kota-dagang-titik-temu-pedagang-nusantara-dan-asing>

[https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_penelitian\\_1\\_dir/fc8ed1bfd284a5f60d0c2f989863ebb8.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/fc8ed1bfd284a5f60d0c2f989863ebb8.pdf)

<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-first-major-museum-show-to-focus-on-smell-1787124/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Leipzig\\_Panometer](https://en.wikipedia.org/wiki/Leipzig_Panometer)

Sukatnianto, A. H., & Sudarma, E. (2021). Penerapan Pendekatan Critical Regionalism dalam Desain Baru Museum Empu Tantular. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 10(1), G20-G25.

Ridwan, M. F. (2020). Perancangan Museum Musik Tradisional Sunda dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme. *Repository Tugas Akhir Prodi Arsitektur Itenas*, (14).

Haq, H., & Panghargiyo, M. (2020). PENERAPAN REGIONALISME KRITIS DALAM PERANCANGAN MUSEUM GEMPA DI KOTA PALU SEBAGAI EDUKASI DAN MEMORIAL (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).

Azizah, N. (2022). Perancangan museum perkembangan islam di Ponorogo dengan pendekatan regionalisme (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Nurpratiwi, N. M. (2021). Perancangan Art Centre di Kawasan Kuta Mandalika, Lombok Tengah dengan Pendekatan Regionalisme Kritis untuk Memajukan Perekonomian Daerah.

Putra, J., Septanti, D., & Rachmawati, M. (2022). PLANNING OF RELIGIOUS TOURISM AREA OF GUS DUR TOMB INTEGRATED WITH REGIONALISM STRATEGY. *Journal of Islamic Architecture*, 7(1).

Kusuma, H. B. (2017). KENYAMANAN TERMAL PADA RUANG PAMERAN TETAP DI MUSEUM NASIONAL INDONESIA-JAKARTA. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(2), 500-510.

**LAMPIRAN**



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

### **SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 2252377570/Perpus./10/Dir.Perpus/IX/2023

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Nadya Safira Marsaoly  
Nomor Mahasiswa : 18512174  
Pembimbing : Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Bangunan Museum Rempah Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Di Maluku Utara

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **11 (Sebelas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 12/8/2023

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

# MUSEUM REMPAH DI MALUKU UTARA

REKA  
RUPA  
RUANG

PERANCANGAN BANGUNAN MUSEUM REMPAH DENGAN PENDEKATAN CRITICAL REGIONALISME DI MALUKU UTARA

Museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat (Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015). Museum menyimpan berbagai macam peninggalan dimasa lampau, salah satunya berupa rempah-rempah yang telah berumur ratusan tahun. Pulau Ternate merupakan salah satu sentra produsen rempah yang berhasil memikat para penjelajah Barat untuk berdatangan. Perjalanan Ternate sebagai penghasil rempah, yakni cengkeh, dimulai pada abad ke-15 dan ke-14 di bawah pimpinan Kolano Sida Arif Malano (1317-1331), sebelum masuknya pengaruh Islam. Di masa inilah, Ternate mulai membuka diri sebagai bandar utama perdagangan di wilayah Maluku. Para pedagang dari mancanegara dan kawasan lain di Nusantara kemudian mulai berdatangan ke tanah Ternate, seperti pedagang-pedagang Cina, Arab, dan Gujarat, hingga Jawa, Maluku, dan Makassar.

Pemkot Ternate memprogramkan pembangunan museum rempah untuk menguatkan kembali eksistensi Ternate sebagai daerah penghasil rempah khususnya cengkeh dan pala yang sudah dikenal dunia sejak abad ke-15 silam, yang ditandai dengan datangnya bangsa-bangsa Eropa ke daerah ini untuk menguasai rempah. Menurut Wali Kota, museum rempah tersebut nantinya akan menjadi media informasi untuk mengetahui segala hal yang terkait dengan rempah di Ternate sejak zaman dahulu hingga sekarang, selain itu juga untuk menjadi sarana pendidikan dan refrensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang terkait dengan rempah. Dengan Pendekatan Critical Regionalisme Arsitektur dalam desain museum yang di gagaskan mampu mengangkat nilai-nilai tradisi, serta prinsip dan identitas lokal pada bangunan museum yang di desain. Desain yang menarik dan baru bagi masyarakat awam dapat membantu meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari atau sekedar melihat tentang bagaimana gambaran perdagangan pada jaman dulu.



Lokasi : Jl. Pahlawan Revolusi, Kec. Ternate Tengah, Kota Ternate, Maluku Utara

## Latar Belakang Proyek



Pengertian

Minimnya Minat Masyarakat dalam mengenal lebih dalam mengenai sejarah dan warisan budayanya sendiri.



kebutuhan Ruang Sosial & Budaya

Minimnya tempat yang mewadahi ruang yang menjaga warisan budayanya dan dapat dilestarikan dan dikembangkan.



Konsumsi Rempah

Kota Maluku memiliki potensi kawasan penghasil rempah yang berlimpah salah satunya cengkeh ato yang usianya sekitar 200 tahun.



Pariwisata

Dapat meningkatkan potensi pariwisata di Maluku Utara dengan mengenalkan potensi kawasannya.

## Latar Belakang Permasalahan



kebutuhan Ruang Sosial & Budaya

Minimnya tempat yang mewadahi ruang yang menjaga warisan budayanya dan dapat dilestarikan dan dikembangkan.



Lokasi Sejarah

Terletak pada kawasan strategis dimana berdekatan dengan pusat kota dan bangunan peninggalan Belanda



Konsumsi Rempah

Kota Maluku memiliki potensi kawasan penghasil rempah yang berlimpah salah satunya cengkeh ato yang usianya sekitar 200 tahun.





### Gambaran Awal

#### MUSEUM REMPAH

Museum Rempah adalah museum yang berfokus pada sejarah perdagangan rempah-rempah di Maluku Utara. Dengan menampilkan koleksi-koleksi rempah-rempah asli, museum ini akan menjadi destinasi wisata edukasi yang menarik bagi masyarakat luas.

#### Aktivitas

- Edukasi (Workshop)
- Ekskursi (Kebun Rempah)
- Bojeng (Bojeng)
- Cliffing (Cliffing)

#### Eksperience

- Partisipasi
- Kontribusi (Kebun Rempah)
- Kelembagaan (Kebun Rempah)
- Kelembagaan (Kebun Rempah)
- Kelembagaan (Kebun Rempah)
- Kelembagaan (Kebun Rempah)
- Kelembagaan (Kebun Rempah)
- Kelembagaan (Kebun Rempah)

#### Konsep

- Lobby
- Cliffing (Kebun Rempah)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)

- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)
- Bojeng (Bojeng)

### Peta Persediaan

REKONSTRUKSI

- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi

REKONSTRUKSI

- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi
- Rekonstruksi

### Latar Belakang Permasalahan

#### Isu Non Arsitektural

- Kurangnya minat dalam mempelajari budaya
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum

#### Isu Arsitektural

- Tidak memiliki standar untuk mengorganisir budaya
- Bentuk yang kurang menarik dengan aspek estetika dan kenyamanan pengunjung
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum
- Kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari ilmu dalam museum

### Critical Regionalism

Perencanaan yang mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam desain yang lebih modern dan fungsional, dengan tetap mempertahankan identitas lokal.

#### Indikator

Interaksi

#### Strategi Desain

Zona Pameran Ruang Pameran Ruang Sosis Ruang Dramatis

Zona Sosis Food Court Toko Souvenir

Bentuk dan ruang yang interaktif dan sirkular

### Analisis Topak

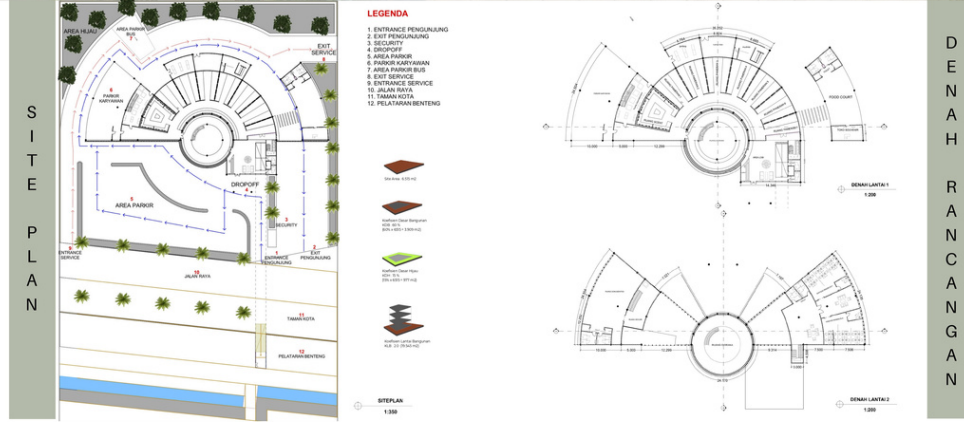
**Metaher**

Bentuk dan ruang yang interaktif dan sirkular

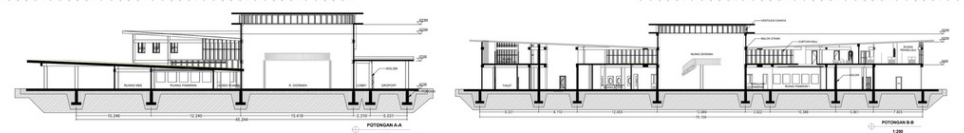
**Jalur Sirkular**

Jalur sirkulasi atau area untuk pengunjung untuk bersantai dan istirahat





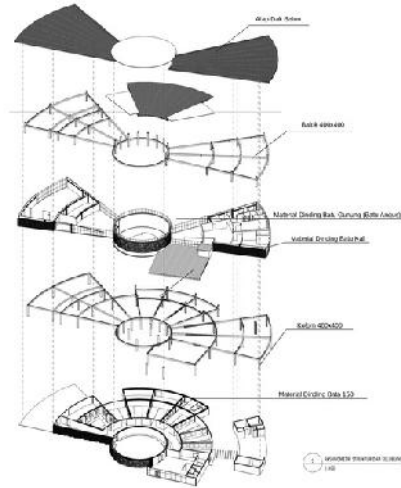
(POTONGAN KAWASAN)



(TAMPAK KAWASAN)



AKSONOMETRI



LOBBY

Konsep penciptaan suasana interior ruang lobby yaitu dengan memacukan batik dengan motif berupa cengkeh dan pala.



RUANG SCENT

Ruang scent adalah ruang yang di dalamnya terdapat beberapa display rempah-rempah seperti pala cengkeh dll pada setiap pajangan terdapat sebuah lubang yang di dalamnya terdapat difuser sehingga dapat mengeluarkan aroma jika di tekan.



RUANG PAMER

Didesain dengan ploting-plotingan yang dimana setiap plotingan ruang mempunyai beritanya sendiri. Dimulai dari datangnya para pencari rempah hingga se esai



RUANG DIORAMA

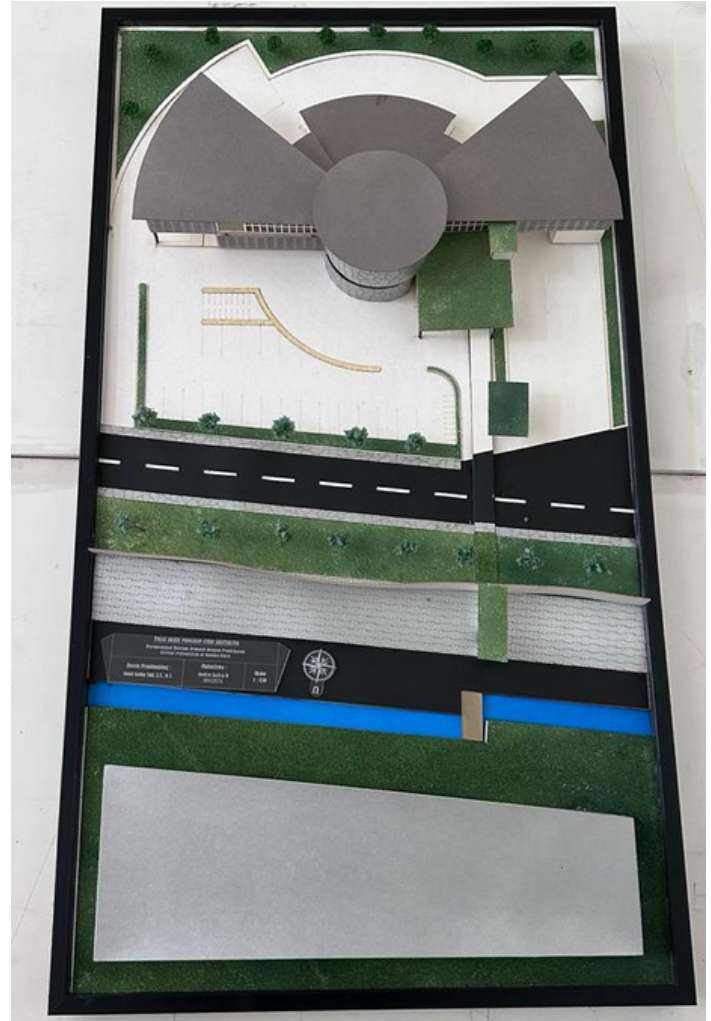
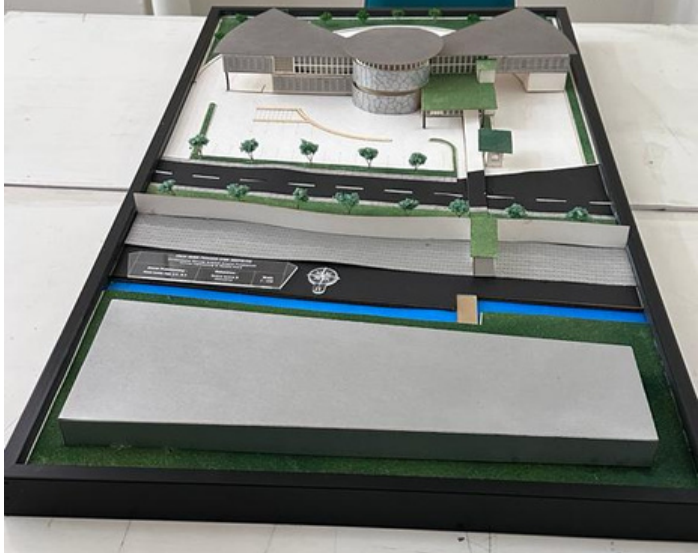
Ruang diorama terdapat screen yang menampilkan gambar berupa perdagangan pada masa dulu, serta terdapat suara sehingga lebih terasa suasana pada saat itu.



FOOD COURT

Food Court di Desain berada di outdoor agar para pengunjung dapat menikmati makanan sambil melihat view sekitar Museum Rempang.







SCAN ME