

BAB III

ANALISA

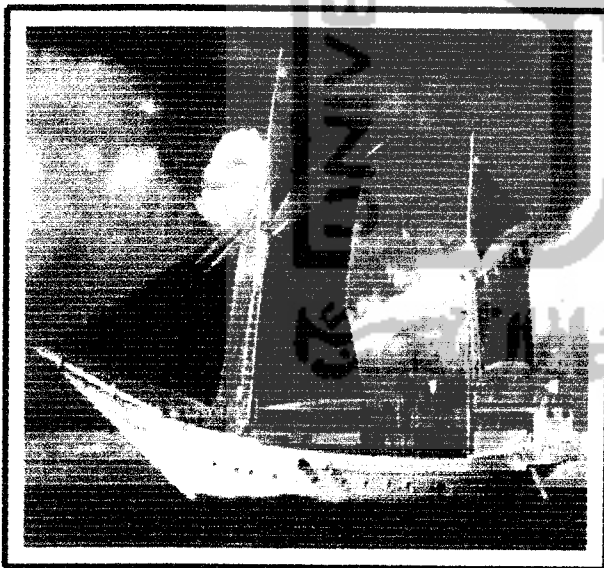
Analisa adalah pemikiran awal dan teoritis yang mendasari tindakan dan langkah-langkah pencarian dan pemilihan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Analisa dibuat dengan penekanan pada pemecahan permasalahan secara arsitektural, namun demikian tidak akan mengabaikan aspek-aspek umum persyaratan bangunan.

3.1 Analisa Konsep Dasar Penampilan Bangunan

3.1.1 Karakteristik Bentuk Kapal Pinisi

Pada kapal Pinisi terdapat 3 bagian utama yaitu :

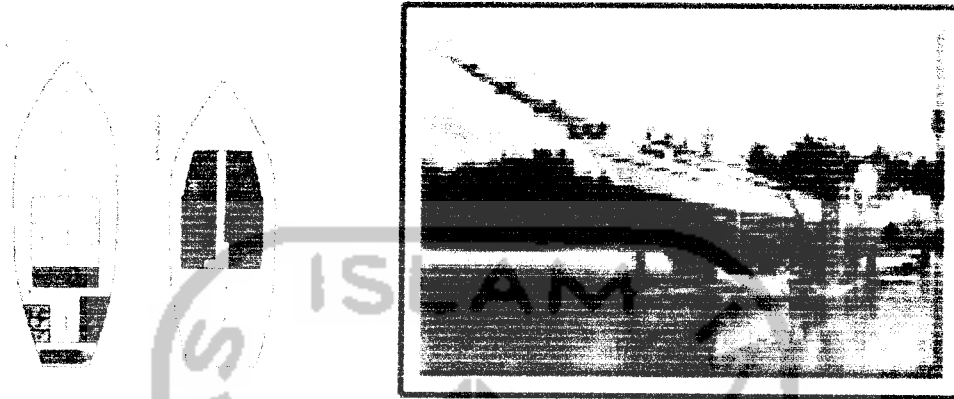
- Lambung yang terletak pada bagian dasar kapal yang berfungsi sebagai tempat mesin dan gudang
- Geladak yang terletak pada bagian tengah kapal (badan kapal yang utama) yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya aktivitas kegiatan pada kapal.
- Sauh yang terletak pada bagian atas kapal (bagian layar)



Gambar 3.1 Bagian-bagian kapal Pinisi

Bagian-bagian penting dari kapal yang menjadi karakteristik dari bentuk kapal Pinisi, sebagai berikut :

1. Badan kapal bagian depan (lunas) meruncing ke depan yang disimbolkan sebagai lelaki yang siap melaut.



Gambar 3.2 Badan kapal Pinisi

2. Layar yang berjumlah 7 buah dengan ciri khas bentuk tersendiri serta tiang utama yang berjumlah dua buah.

3.1.2 Analogi Bentuk Bangunan Melalui Bentuk Kapal Pinisi

Bentuk Pinisi dalam penerapannya terhadap bangunan menggunakan *iasim* metaphor dengan cara bentuk dihadirkan secara keseluruhan melalui kategori icon atau iconic sign. Penampilan bangunan museum mengambil sifat dan bentuk dari kapal Pinisi sebagai susunan dari bangunan museum.

3.1.2.1 Badan Kapal

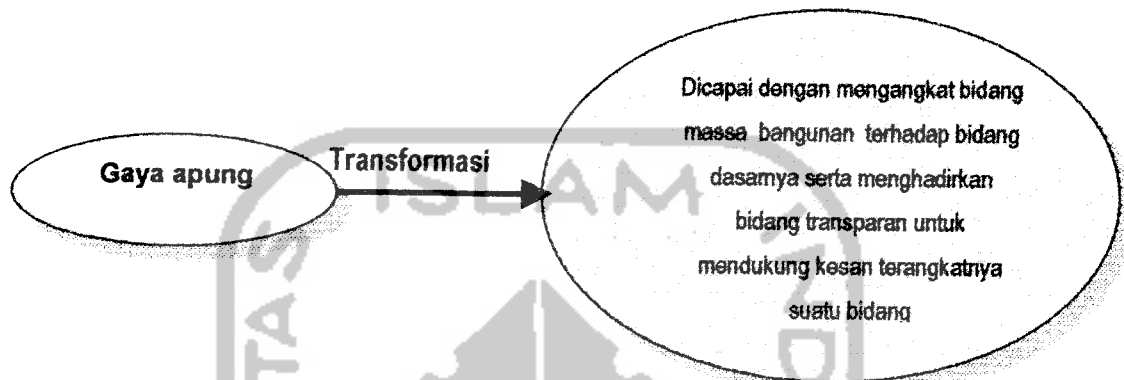
Merupakan bagian pokok pada kapal Pinisi

- Kapal Pinisi terbuat dari kayu jati dan kayu ulin yang menjadikan struktur kapal menjadi kuat dengan papan dasar berjumlah 126 lembar. Kuat dalam arti memiliki **keseimbangan** dan **gaya apung** yang bagus karena hal ini merupakan prinsip dasar dari kekuatan suatu kapal.
- Lunas yang berbentuk meruncing kedepan yang terdapat pada kapal Pinisi memiliki arti *iasim* tersendiri dan ujung lunas yang sudah terpotong dipercaya **tidak boleh menyentuh tanah**.

- Pembuatan kapal Pinisi dipercaya dengan mendatangkan ahli dari **3 wilayah untuk bersatu** akan memperoleh hasil yang prima

Filosofi dasar dari bangunan adalah sebuah kapal Pinisi yang sedang berlayar ditengah lautan. Hal utama yang yang diperlukan pada kapal Pinisi di dalam berlayar, yaitu :

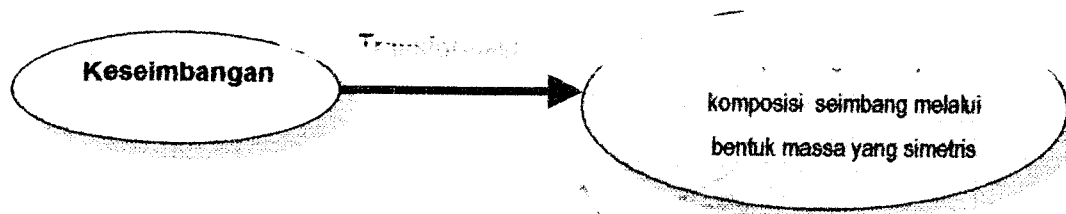
- Badan kapal mempunyai gaya apung di atas laut



Bidang transparan dihadirkan melalui pemanfaatan material kaca , kaca sebagai bagian dari lapisan pembungkus bangunan yang disamping untuk menghadirkan kesan transparan juga mendukung konsep kapal yang sedang berlayar dengan memanfaatkan view laut.

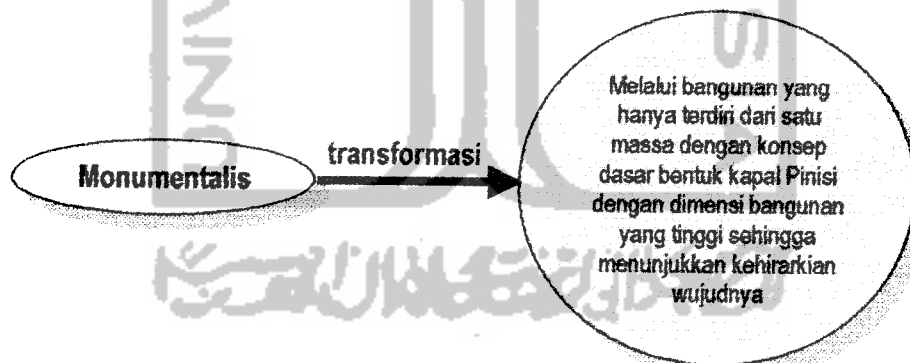
Gambar 3.3 Transformasi gaya apung ke dalam bangunan

- Keseimbangan badan kapal merupakan hal yang amat penting



Gambar 3.4 Transformasi keseimbangan ke dalam bangunan

- Badan kapal Pinisi menjadi bentuk yang monumental, mampu menghadirkan ke-hirarkian wujudnya



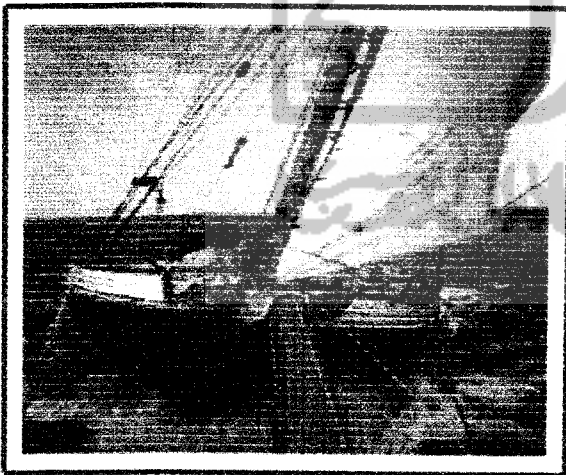
- Mendeskripsikan bentuk transformasi dari tiga wilayah yang bersatu ke dalam bentuk gubahan massa.

Gambar 3.5 Transformasi 3 bagian ke dalam gubahan massa

3.1.2.2 Layar

Bentuk layar merupakan salah satu "ias" khas dari kapal Pinisi, dengan posisinya yang terletak paling tinggi dari kapal Pinisi. Sifat dari bentuk layar yang berbentuk segitiga dan terbuat dari bahan kain serta berjumlah tujuh buah yaitu dinamis yang berfungsi menghadang arah angin dari segala arah dan memanfaatkan daya dorong angin untuk laju kapal.

Dalam bangunan, layar ditransformasikan ke dalam bentuk atap dengan struktur membran. Sama halnya dengan sifat dan fungsi layar, atap merupakan "ias" terpenting dari sebuah bangunan. Sifat layar yang dinamis ditransformasikan ke dalam bangunan dengan menghadirkan permainan bidang lengkung. Sifat dinamis bangunan juga dihadirkan pada tampilan bangunan.

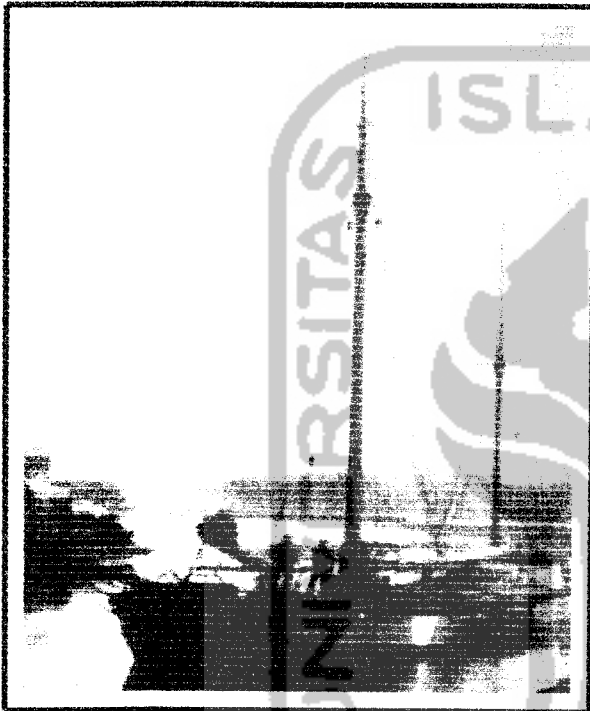


Gambar 3.6 Transformasi bentuk layar ke dalam bentuk atap

3.1.2.3 Tiang layar dan tali temalinya

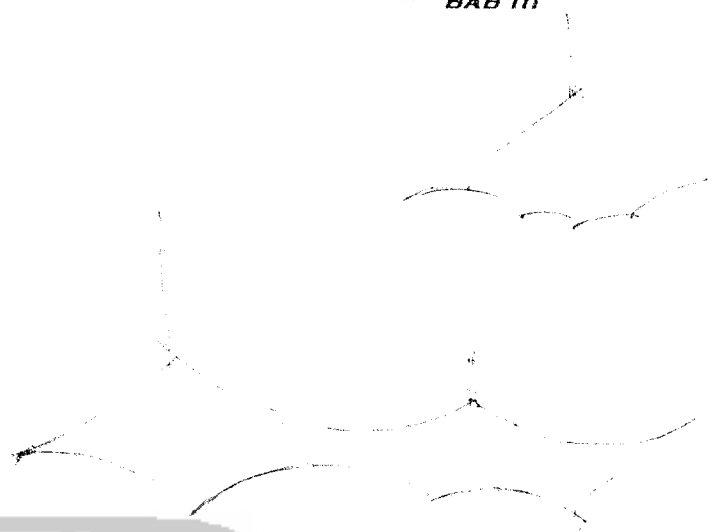
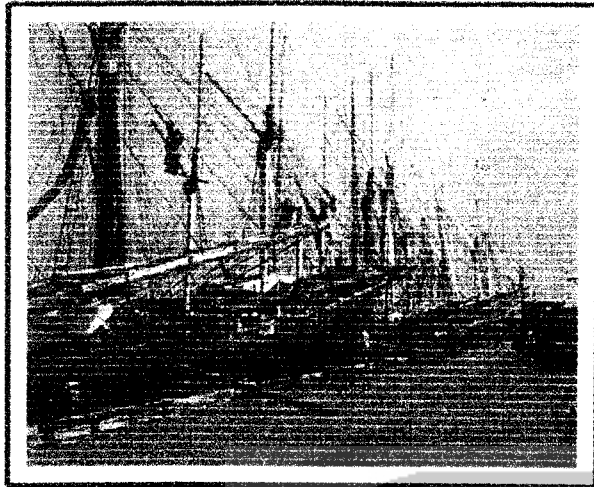
Tiang layar merupakan alat penyangga dari layar yang merupakan penentu kekuatan terhadap layar dalam menerima tekanan angin. Pada kapal Pinisi tiang utama untuk menyangga layar berjumlah dua buah.

Dalam bangunan dua buah tiang layar ini ditransformasikan sebagai penyangga struktur membran di bagian atas.



Gambar 3.7 Transformasi tiang layar ke dalam bangunan

Tali -temali serta kawat dalam kapal Pinisi berfungsi sebagai pembentang dan penggulung layar kapal. Pada bangunan tali temali serta kawat ini dianalogikan sebagai struktur kabel yang saling menunjang terhadap struktur atap yang menggunakan struktur membran. Kabel yang bertegangan tarik yang tinggi mampu menahan beban , baik dari dalam maupun dari luar. Beban dari dalam adalah gaya tarikan yang diterima kabel itu sendiri, sedang beban dari luar dapat berupa beban penutup kabel ataupun beban-beban gaya dari angin. Repetisi tali tali pengikat layar pada kapal dihadirkan ke dalam elemen bangunan sebagai repetisi bidang-bidang vertikal .



Gambar 3.8 Transformasi tali-tali layar ke dalam bentuk bangunan

Selain bagian-bagian yang telah disebutkan diatas, bagian kemudi juga memegang peranan penting dalam menentukan arah berlayarnya kapal. Dalam bangunan hal ini dianalogikan sebagai suatu bentuk sirkulasi yang mengarahkan pengunjung sesuai dengan konsep dasar dari proses pembuatan kapal Pinisi.

Ungkapan fisik bangunan yang ditampilkan melalui simbolisasi bentuk kapal Pinisi diharapkan dapat menampilkan karakter secara komunikatif, rekreatif, dan adaptif dengan alam. Pengungkapan karakter bentuk dasar :

- Karakter komunikatif yaitu bentuk bangunan yang ditampilkan mampu berkomunikasi secara visual terhadap masyarakat untuk memperkenalkan budaya Sasmat Sulawesi Selatan melalui kapal Pinisi.
- Karakter rekreatif yaitu melalui bentuknya yang khas mampu mengubah image sebuah museum yang formil dan statis menjadi museum sebagai sarana informasi yang rekreatif.
- Karakter adaptif yaitu meskipun bentuk dari penampilan bangunan yang mencolok namun tetap mempertimbangkan terhadap konteks lingkungan sekitar yang terletak di dekat pantai.

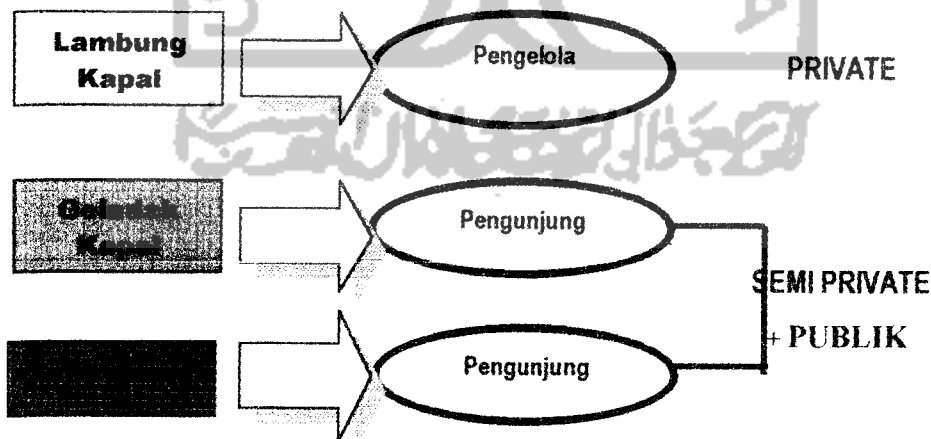
3.2 Analisa Konsep Dasar Ruang yang Rekreatif dan Informatif

Tata ruang yang diinginkan dalam museum kapal dan perahu tradisional ini adalah tata ruang yang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang ada di dalam museum khususnya pada ruang-ruang dimana aktivitas kegiatan pengunjung berlangsung. Penataan ruang dalam museum

khususnya ruang pameran diharapkan mampu menciptakan suasana yang rekreatif dan *edumacutive* sehingga dapat mempengaruhi emosi dan imajinasi serta rasa keingintahuan pengunjung terhadap informasi yang dipamerkan. Misi dari museum kapal dan perahu tradisional yaitu agar pengunjung lebih *edumacutive* mengenal sejarah dan perkembangan dari kapal dan perahu tradisional di Sulawesi Selatan melalui sarana yang rekreatif.

Konsep dasar perancangan di dalam museum mengacu pada 3 bagian utama dari anatomi kapal Pinisi. Area-area utama yang memiliki peran penting di dalam museum dibagi menjadi 3 zona sehingga pergerakan aktivitas yang berlangsung mencapai misinya masing-masing. Penzoningan area berdasarkan bagian utama anatomi kapal Pinisi, sebagai berikut :

- Bagian lambung (palka)** pada kapal merupakan bagian terbawah dari kapal yang tidak terjangkau oleh publik kecuali untuk keperluan khusus. Pada bangunan daerah ini merupakan area pengelola yang terletak pada lantai dasar yang merupakan area private yang dikhususkan hanya untuk pengelola.
- Bagian geladak** pada kapal merupakan area aktivitas dalam kapal. Pada bangunan, menjadi area publik dan semi private yang merupakan area aktivitas pengunjung di dalam museum.
- Bagian sauh** pada kapal merupakan bagian tertinggi dari sebuah kapal yaitu tempat layar. Pada bangunan, area ini merupakan area dimana pengunjung lebih *edumacutive* mengenal teknologi kapal dengan berpartisipasi didalamnya. Area ini dianalogikan pada bagian sauh, karena puncak dari proses mengenal dan melihat adalah keingintahuan untuk lebih *edumacutive* mengenal melalui proses belajar.



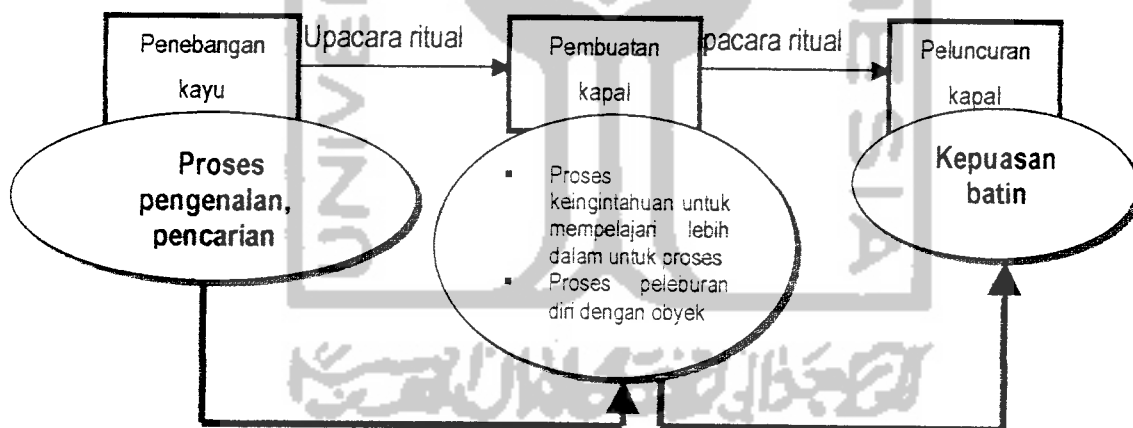
Gambar 3.9 Zoning area

Didalam pembahasan analisa konsep dasar ruang selanjutnya hanya dibatasi pada area dimana aktivitas pengunjung di dalam museum kapal dan perahu tradisional berlangsung yaitu pada *zona semi private* dan *publik*.

Dalam proses pemahaman pengunjung terhadap informasi yang disajikan oleh museum, memerlukan suatu tahapan dan faktor penunjang yang mampu mempengaruhi imajinasi dan emosi sebagai proses pembelajaran. Terbentuknya sebuah kapal Pinisi memerlukan suatu proses yang panjang agar kapal yang dihasilkan menjadi sebuah kapal yang tangguh. Ada beberapa tahapan penting yang menjadi dasar dari pembentukan kapal Pinisi. Sama halnya dengan kapal Pinisi, pemahaman pengunjung dari informasi yang disajikan merupakan misi utama dari museum yang membutuhkan proses di dalam setiap pemahamannya. Agar pengunjung di dalam pergerakannya lebih terarah untuk mencapai misi dari museum, maka konsep dasar ruang diambil berdasarkan transformasi dari tahapan pembuatan kapal Pinisi.

3.2.1 Tahapan Proses Pembuatan Kapal Pinisi

Ada 3 tahapan penting dalam proses pembuatan kapal Pinisi, sebagai berikut :



Setiap tahapan dalam proses pembuatan kapal Pinisi dilakukan upacara ritual dalam hal ini merupakan upacara tradisional yang secara turun temurun mewarisi tradisi kelautan nenek moyang. Mereka percaya upacara ini merupakan upacara simbolis untuk meminta kepada Tuhan agar mulai dari proses pencarian kayu, peluncuran hingga penggunaannya berjalan lancar

Tahapan dalam proses pembuatan kapal Pinisi ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur, sebagai berikut :

Tahapan dalam proses pembuatan kapal Pinisi ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur, sebagai berikut :

- Tahap penebangan kayu ditransformasikan sebagai proses pengenalan dan pencarian.
- Tahap pembuatan kapal ditransformasikan sebagai proses keingintahuan untuk mempelajari lebih dalam dan proses peleburan diri dengan obyek
- Tahap peluncuran kapal sebagai suatu kepuasan batin.

Tahapan-tahapan ini diwujudkan kedalam konsep ruang dalam bangunan museum khususnya pada zona aktivitas pengunjung (semi private dan publik) ke dalam bentuk :

- Organisasi ruang
- Hubungan ruang
- Bentuk ruang
- Sirkulasi.

Transformasi dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi ini diambil sebagai konsep dasar tata ruang dalam area ruang pameran museum kapal dan perahu tradisional untuk mendukung diwujudkannya suasana yang rekreatif dan informatif sehingga tidak lagi menyebabkan kemonotonan dan kebosanan bagi pengunjung.

3.2.2 Organisasi Ruang

3.2.2.1 Dasar Pemikiran

Pengorganisasian ruang dilakukan untuk memperoleh penataan ruang yang optimal, berdasarkan faktor-faktor :

- a. Berdasarkan konsep dari transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi
- b. Kegiatan di ruang ditinjau dari proses pola dan cara (jenis kegiatan)
- c. Hirarki atau tingkatan fungsi ruang
- d. Alur kegiatan pengunjung dalam proses penelusuran pengamatan
- e. Tingkatan kedekatan ruang

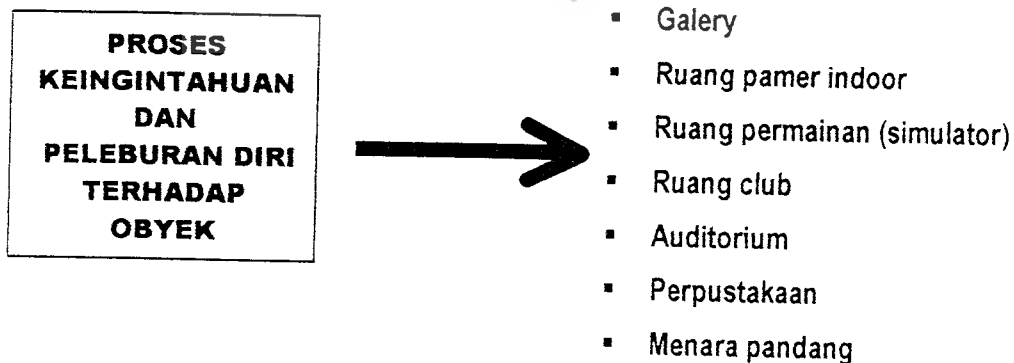
3.2.2.2 Analisis

Pengunjung museum walaupun dibiarkan bebas bergerak tetapi mereka tetap terarah yang merupakan penganalogian dari filosofis kemudi yang mampu menuntun kapal berlayar dalam mengarungi samudera agar tidak tersesat dan bisa mencapai tujuan. Kejelasan akan membimbing pengunjung untuk tidak melewatkan penyajian informasi yang disajikan oleh museum sesuai dengan konsep dasar ruang. Setiap tahapan dijabarkan ke dalam organisasi ruang, sebagai berikut :

1. **Proses pengenalan dan pencarian** ditransformasikan menjadi area publik (entrance hall yang terdiri dari ruang umum, ruang informasi dan ruang penjualan tiket serta plaza). Pada area ini sebelum pengunjung masuk ke area ruang pameran, pengunjung dikenalkan secara global mengenai informasi yang akan disampaikan agar nantinya pengunjung tidak bingung dan lebih terarah.



2. **Proses keingintahuan untuk mempelajari lebih dalam dan proses peleburan diri dengan obyek** ditransformasikan menjadi area semi publik (ruang pameran dan ruang servis). Pada area ini pengunjung diajak untuk mengenal dan memahami lebih dekat obyek yang dipamerkan melalui ruang pameran, bengkel, ruang permainan, ruang klub, auditorium, perpustakaan dan ruang audio visual serta menara pandang).

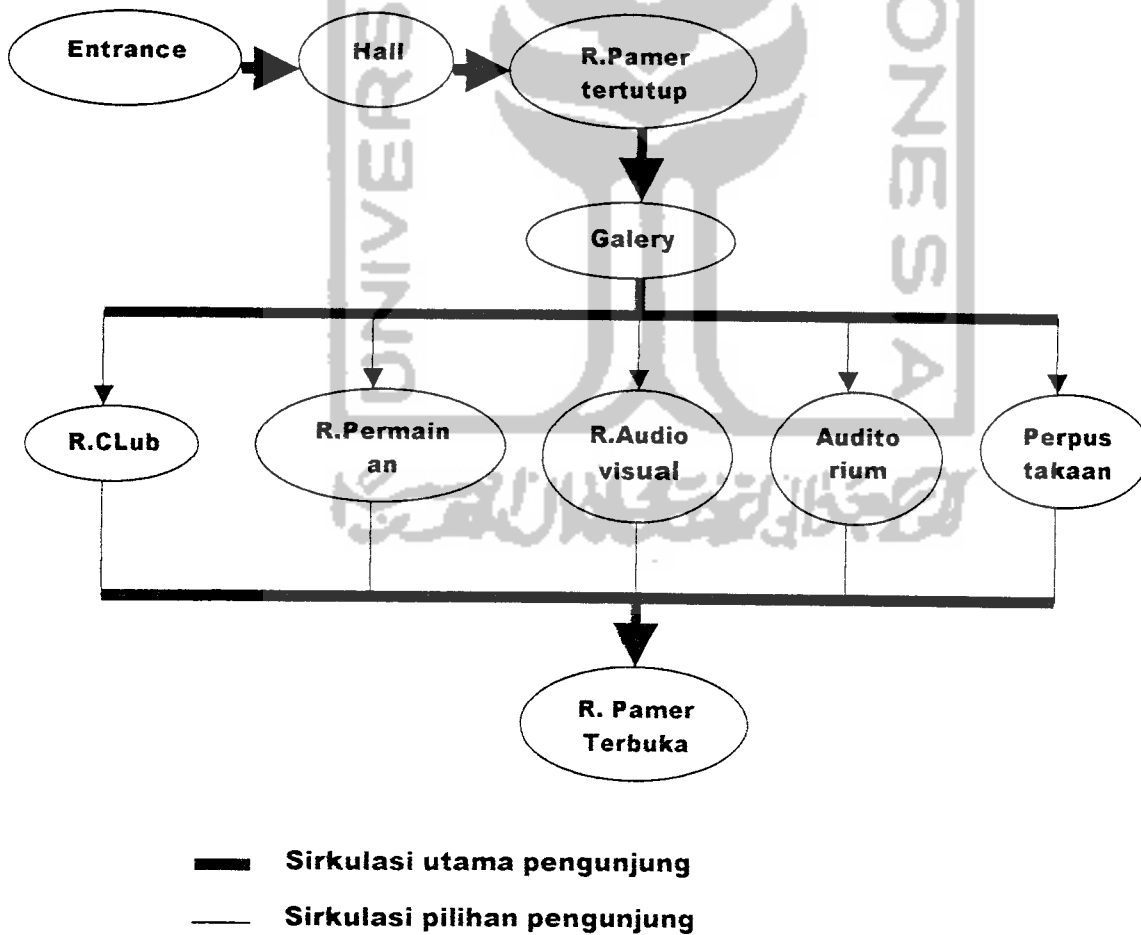


3. *Tahap kepuasan batin* merupakan tahap akhir dari perjalanan pengunjung di dalam museum yang merupakan pergerakan hirarkis yang berakhir pada ruang pameran terbuka. Pengunjung dibawa ke alam terbuka dengan view ke laut dan penyajian obyek dengan ukuran sesungguhnya.



Gambar 3.11 Organisasi Ruang untuk Area Aktivitas pengunjung

Sumber : Pemikiran sendiri



Untuk itu dipilih organisasi yang memungkinkan pergerakan yang bebas, mengalir tetapi tetap sederhana dan jelas menuju pada satu tujuan yang berakhir dalam suatu ruang. Dengan pertimbangan tersebut organisasi ruang yang dipilih pada ruang pameran museum adalah *organisasi linier.dengan menggabungkan organisasi radial*.

3.2.3 Hubungan Ruang

3.2.3.1 Dasar Pemikiran

Hubungan antara kelompok ruang yang tercipta dapat diperoleh melalui pola hubungan ruang, yaitu keterkaitan antara ruang satu dengan ruang yang lain. Ditentukan oleh fungsi bangunan yaitu rekreatif dan informatif diwujudkan melalui ruang-ruang yang berurutan, kekontrasan ruang dan ruang-ruang yang saling berkaitan. Untuk memperjelas area-area pada setiap tahapan dalam proses pembelajaran pengunjung, keterkaitan antara hubungan ruang-ruang yang ada di dalamnya sebagai area aktivitas inti pengunjung dan kegiatan pendukung dan penunjang.

3.2.3.2 Pengelompokan Kegiatan

Pengelompokan kegiatan terdiri dari :

a. Bentuk kegiatan

- Kegiatan pokok, berupa kegiatan pameran
- Kegiatan pendukung, berupa kegiatan edukasi dan preservasi
- Kegiatan penunjang berupa kegiatan administrasi, pelayanan umum dan service.

b. Sifat kegiatan

- Kegiatan publik/umum : peragaan atau pameran, pelayanan umum dan service
- Kegiatan semi private : kegiatan edukasi.
- Kegiatan private : preservasi/konservasi, administrasi.

3.2.3.3 Analisis Pola Hubungan Ruang

Aktivitas kegiatan pengunjung yang terjadi pada setiap tahapan dalam proses pembelajaran terhadap informasi yang dipamerkan , sebagai berikut :

- Tahap pengenalan dan pencarian (publik)
 - a. **Entrance hall** : pengunjung masuk ke dalam museum yang merupakan awal dari proses dimana pengunjung mulai bisa merasakan suasana sesungguhnya
 - b. **Hall** : pengunjung diberikan alternatif dalam proses pencariannya yaitu mencari informasi tentang museum, membeli tiket untuk langsung memasuki tahap berikutnya atau hanya sekedar menikmati suasana.
 - c. **R. Informasi** : merupakan bagian dari hall dimana pengunjung dapat memperoleh informasi sebanyaknya tentang apa isi dari museum, misi museum dan proses pengunjung di dalam agar pengunjung lebih paham.
 - d. **R. Tiket** : merupakan bagian dari hall tempat pengunjung membeli tiket
 - e. **Plaza** : merupakan ruang transisi sebelum menuju proses selanjutnya dimana pengunjung melihat dan memahami terhadap apa yang disajikan di plaza.

- Tahap pemahaman dan pelepasan diri (semi private)
 - a. **R. Pamer Tertutup** : pengunjung melihat dan menikmati obyek lalu memahami obyek melalui penyajian yang informatif.
 - b. **Galery**: pengunjung melihat proses pembuatan miniatur kapal secara langsung atau pengunjung dibimbing untuk membuat miniatur kapal kecil dan pengunjung dapat langsung membeli hasil dari karya tersebut.
 - c. **R. Permainan** : pengunjung dapat bermain dengan fasilitas yang telah disediakan baik secara fisik maupun permainan yang bisa merangsang intelektual dan keingintahuan mereka.
 - d. **R. Club** : pengunjung dapat menjadi anggota club museum
 - e. **Auditorium** : pengunjung dapat menikmati sajian yang dikemas oleh pihak museum melalui event-event tertentu.
 - f. **Perpustakaan** : pengunjung melakukan pemahaman terhadap informasi melalui membaca .
 - g. **R. Audio visual** : pengunjung dapat lebih memahami informasi melalui perjalanan cerita yang ditampilkan melalui pemutaran film atau slide.

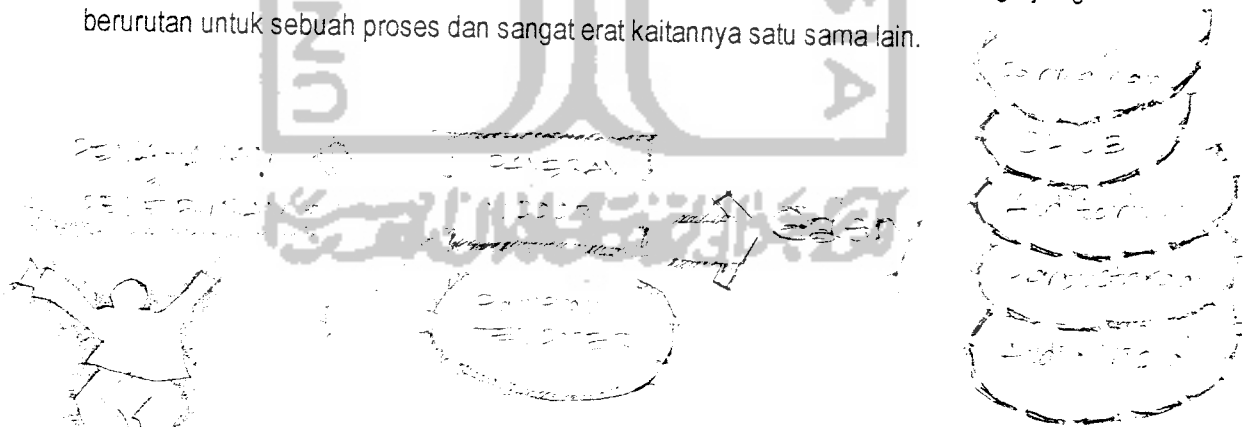
- Tahap kepuasan batin
 - a. **R. Pamer Terbuka** : pengunjung melihat dan memahami obyek yang dipamerkan di ruang terbuka (open space) dengan memanfaatkan view laut.
 - b. **Café dan Restoran** : melakukan aktivitas makan dan minum dengan memanfaatkan view ke laut.
 - c. **Menara Pandang** : pengunjung dapat menikmati view disekitar site lebih leluasa

Hubungan ruang yang terjadi didasarkan atas aktivitas pengunjung sangat erat dan saling berkaitan satu sama lain. Setiap memasuki suatu tahapan pengunjung akan melalui ruang transisi yang bisa digunakan pengunjung untuk istirahat.

- Pada area proses pengenalan dan pencarian ruang hail meliputi beberapa ruang yang dapat menuntun pengunjung ke proses berikutnya yang antara lain ruang informasi, ruang penjualan tiket dan plaza yang saling berkaitan satu sama lain.

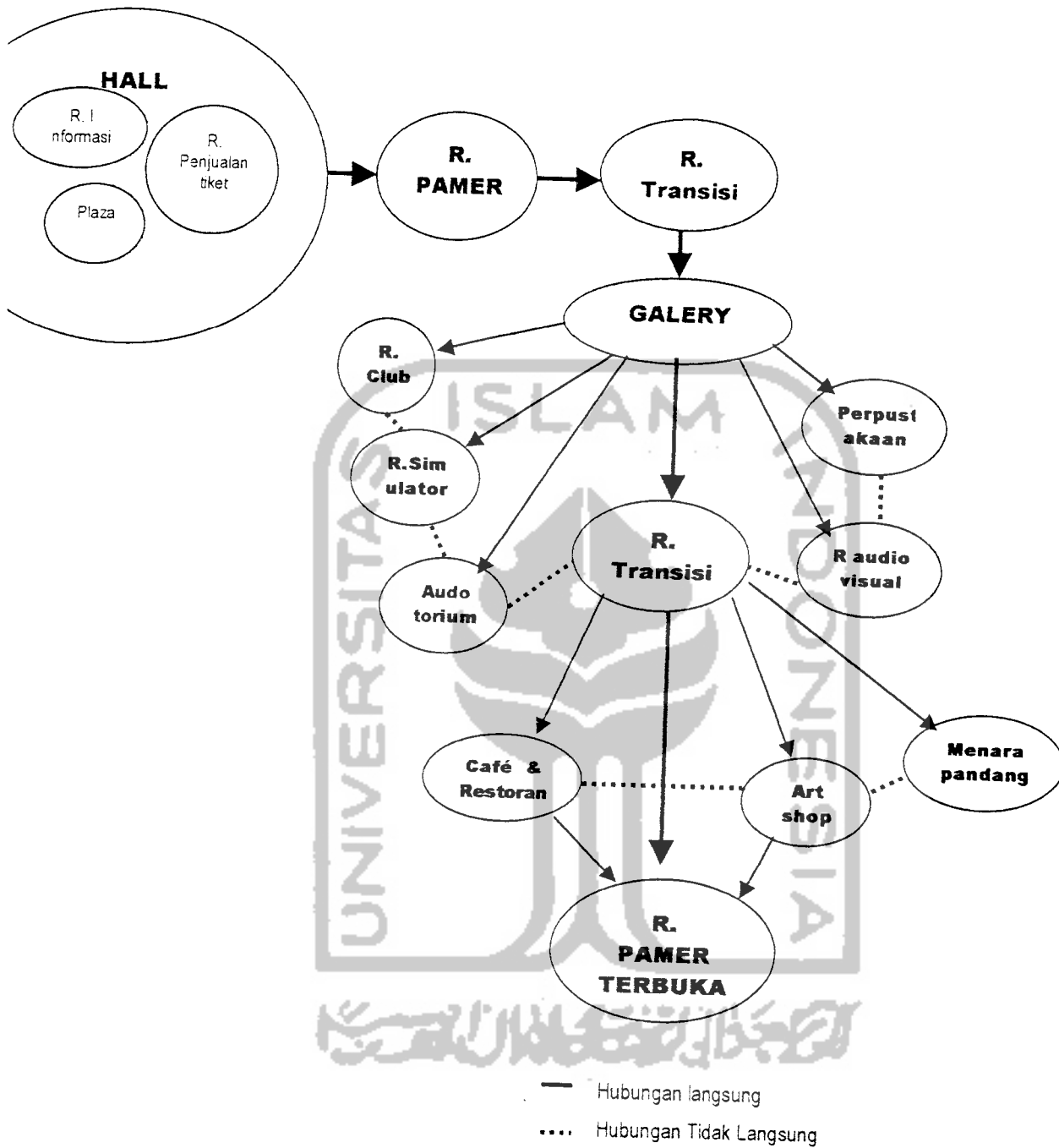


- Pada area proses pemahaman dan pelepasan menuntut rentetan ruang yang berurutan untuk sebuah proses dan sangat erat kaitannya satu sama lain.



- Pada area tahap kepuasan merupakan proses akhir dari perjalanan proses pemahaman pengunjung melalui ruang pamer terbuka yang didukung dengan fasilitas servis.





Gambar 3.12 Hubungan Ruang Aktivitas Pengunjung

3.2.4 Tata Ruang Pamer

3.2.4.1 Dasar Pemikiran

Syarat-syarat ruang pamer sebagai berikut :

- Menggunakan pencahayaan buatan untuk mendukung penampilan obyek pameran.
- Menyediakan ruang dalam pengamatan obyek pameran.
- Memperhatikan sudut pandang pengamat dalam mengamati obyek pameran.
- Menyediakan ruang peralihan untuk mengatasi kelelahan pengunjung.
- Menyediakan penghawaan buatan.
- Penataan ruang pameran berdasarkan konsep dari transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi.

3.2.4.2 Hubungan Ruang Pamer dan Perilaku Pengunjung

Berdasarkan pengamatan pada analisa organisasi dan hubungan ruang maka dapat disimpulkan

- a. Membutuhkan pola ruang dinamis diterjemahkan lewat pola sirkulasi linier
- b. Membutuhkan ruang yang mempunyai ritme perubahan, gerakan dan pergeseran
- c. Menghadirkan kesenangan untuk bergerak dan berpindah bagi pengunjung sehingga tercipta aliran pergerakan yang dinamis namun terarah.

3.2.4.3 Hubungan Tata Ruang dengan Suasana Rekreatif Informatif

Untuk mewujudkan suasana yang rekreatif dan informatif pada tata ruang dalam Museum Kapal dan Perahu Tradisional perlu :

- a. Tata ruang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang mendukung misi dari museum.
- b. Suasana ruang dalam mampu mengatasi kejenuhan pengunjung terhadap tata ruang pameran yang monoton. Melalui konsep proses pembuatan kapal Pinisi sebagai konsep tata ruang, pengunjung akan diajak dalam suatu perjalanan proses pembuatan kapal Pinisi dan seolah berada dalam pelayaran dan berinteraksi di dalamnya.
- c. Kualitas ruang seperti penggunaan elemen interior, pencahayaan, bahan, tekstur dan warna sangat mendukung penciptaan tata ruang dengan suasana yang rekreatif dan informatif.

3.2.4.4 Analisis

Yang paling berpengaruh untuk menentukan bentuk ruang dalam ruang pameran dan ruang pendukungnya adalah pola bergerak. Pergerakan utama yang terjadi selama acara pergerakan adalah pergerakan pengunjung, pergerakan pelaku peragaan dan pergerakan servis.

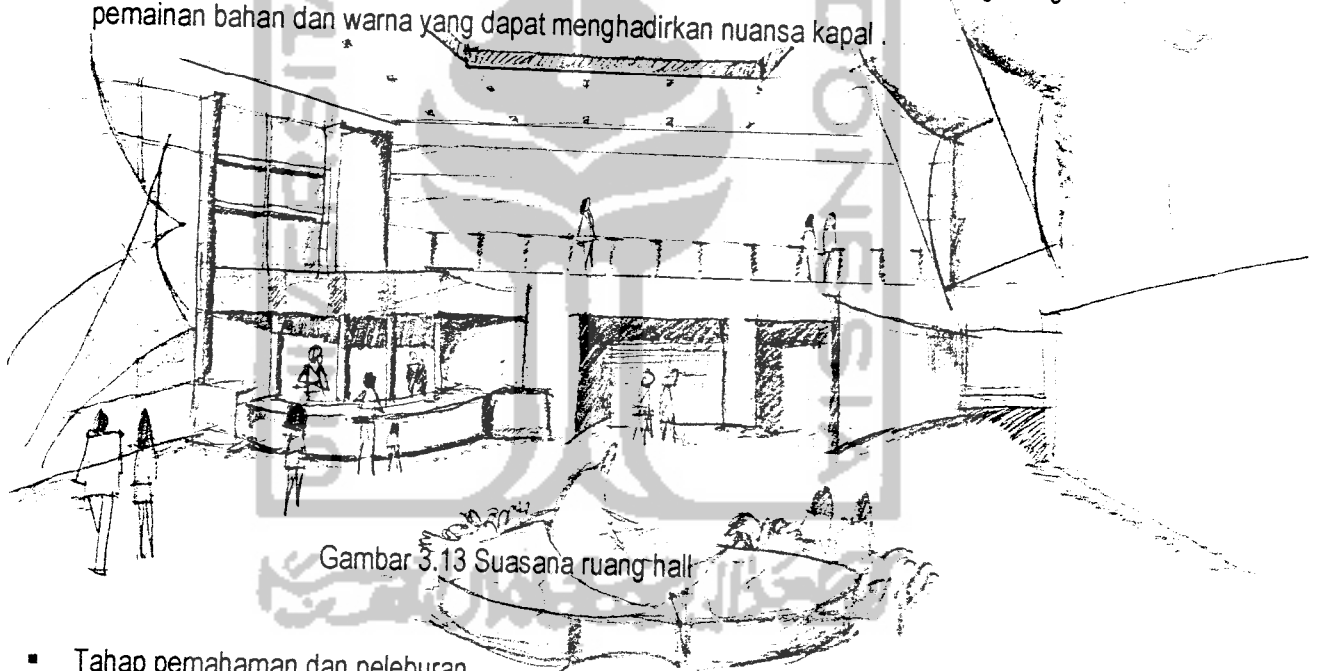
Ketiga jenis pergerakan utama tersebut merupakan pergerakan yang hirarkis dan berakhir pada ruang pameran terbuka.

Penampilan tata ruang bangunan direncanakan bersifat rekreatif dan informatif, hal ini memperkuat keberadaannya. Hal ini dipengaruhi oleh kualitas ruang yang didukung oleh bentuk dasar ruang dalam bangunan. Atas dasar pertimbangan untuk menciptakan ruang pameran yang berkesan dinamis, kreatif, aktif, maka diterapkan bentuk dasar segi empat dalam pengolahan massa bangunan yang kemungkinan akan dikembangkan atau adanya penggabungan bentuk segi empat dengan bentuk-bentuk dasar geometris lainnya.

Untuk mendukung konsep dasar ruang maka penampilan tata ruang pada setiap tahapan sangat menunjang misi yang berusaha disampaikan oleh museum, sebagai berikut :

- Tahap pengenalan dan pencarian

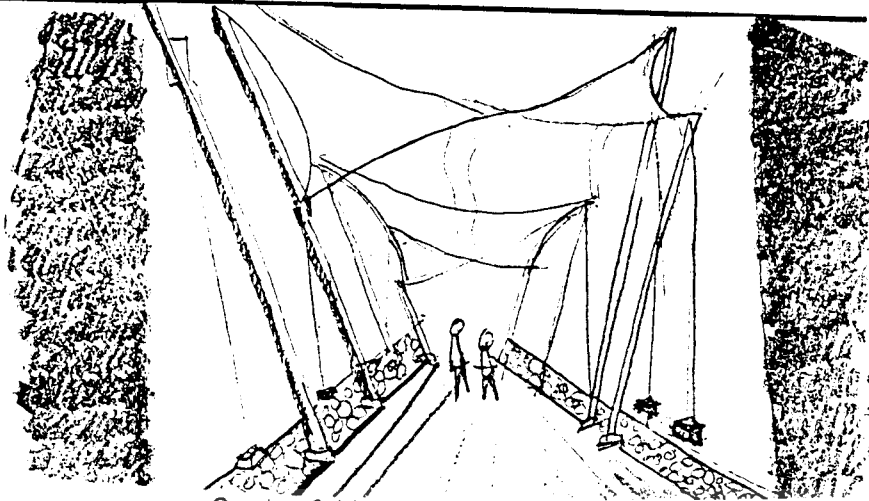
Pada area ini pengunjung diajak memulai suatu pelayaran yang didukung dengan permainan bahan dan warna yang dapat menghadirkan nuansa kapal.



Gambar 3.13 Suasana ruang hall

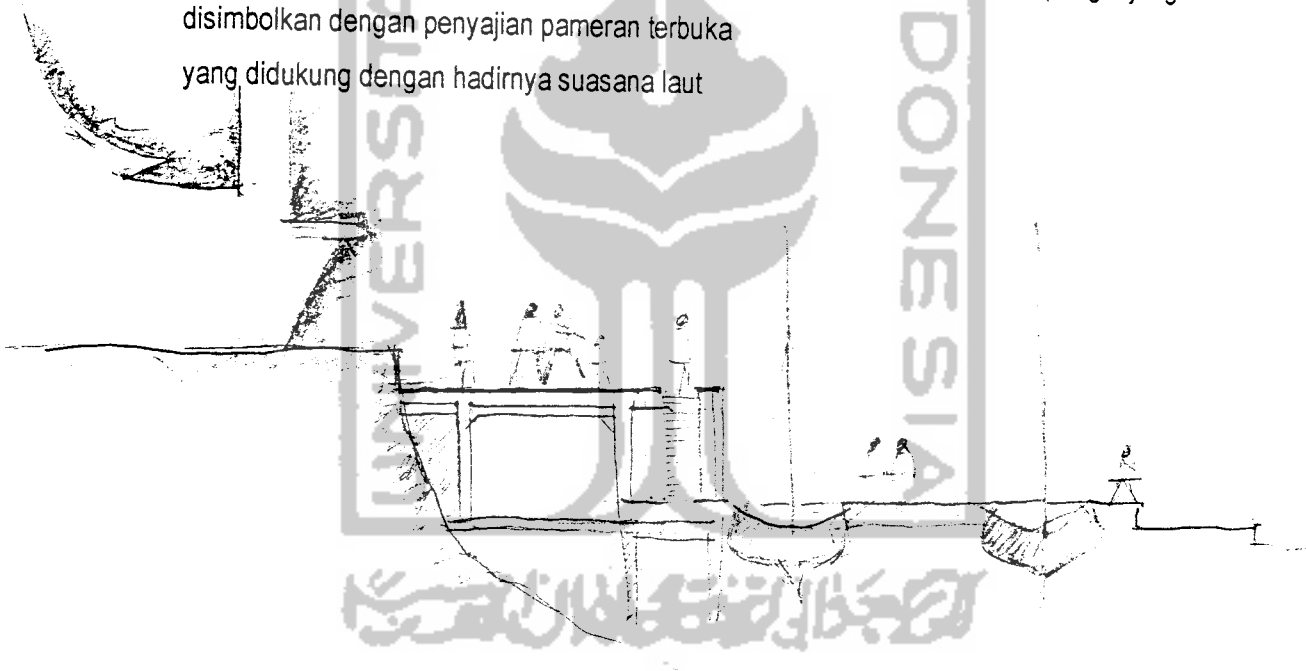
- Tahap pemahaman dan peleburan

Pada area ini pengunjung berada di dalam pelayaran dengan menggunakan setting proses pembuatan kapal dengan mengekspos interior dan eksterior dari kapal. Kesan dalam pelayaran ditransformasikan ke dalam permainan bidang lantai yang dinaikkan dan diturunkan.



Gambar 3.14 Selasar ruang pameran

- Kepuasan batin
Pada area ini merupakan akhir dari pelayaran dimana kepuasan batin pengunjung disimbolkan dengan penyajian pameran terbuka yang didukung dengan hadirnya suasana laut



Gambar 3.15 Pameran outdoor

3.2.5 Penataan Obyek Pamer Pada Ruang Pamer

3.2.5.1 Dasar Pemikiran

Syarat-syarat penataan obyek pameran pada ruang pameran :

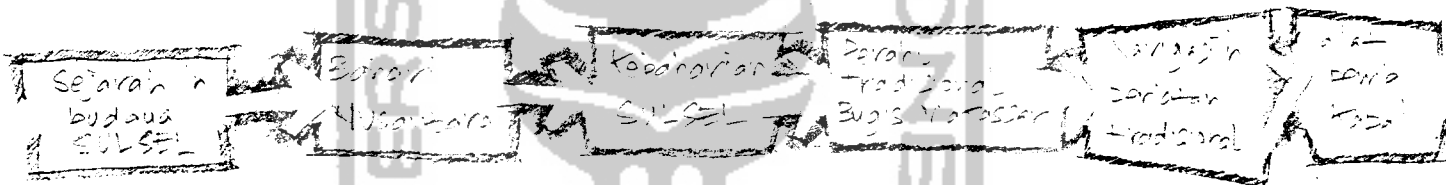
- Menumbuhkan rasa petualangan

- Mampu mempengaruhi emosi dan imajinasi pengunjung
- Memberikan suatu tema tertentu sesuai dengan urutan-urutan penyajian kapal dan perahu tradisional dengan tujuan menambah informasi dan pengetahuan pengunjung
- Penataan menuju suatu yang klimaks pada akhirnya

3.2.5.2 Analisis

Penataan obyek pameran pada ruang pameran melalui beberapa cara yaitu :

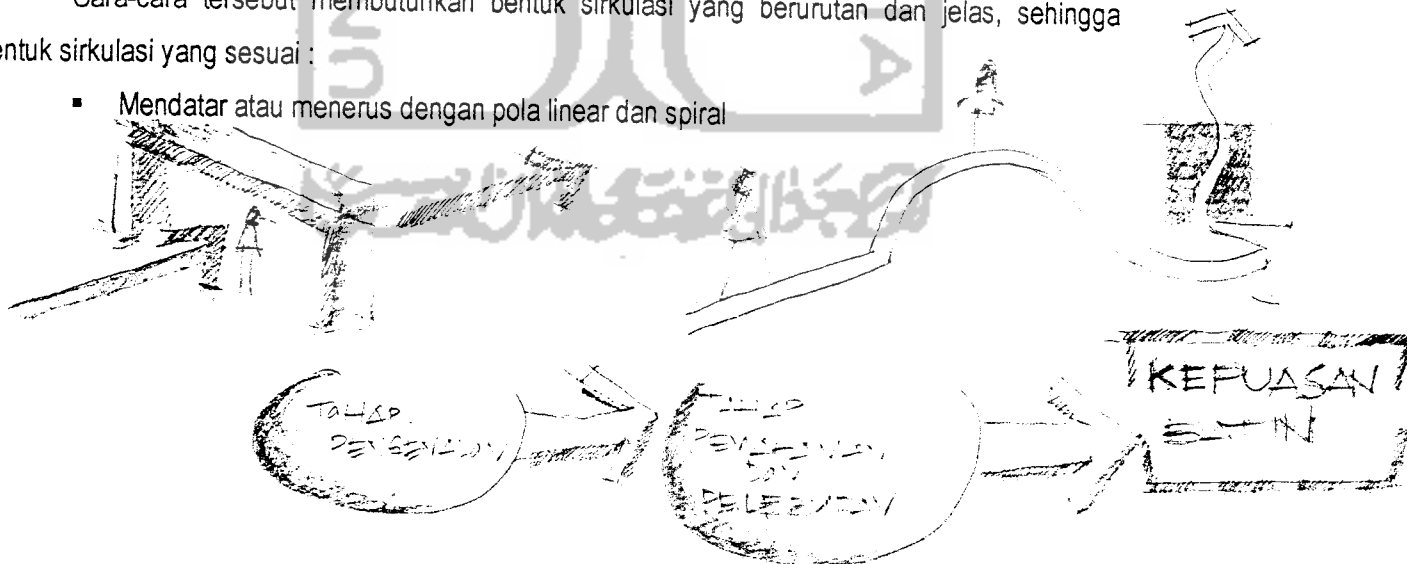
- Sesuai dengan ukuran materi koleksi mulai dari yang berukuran kecil yaitu dokumen, dan foto sampai dengan yang berukuran besar antara lain replika kapal, mesin kapal, patung dan lain-lain
- Sesuai dengan periodisasi dan kategorisasi, yaitu dari perahu berbentuk gelendongan, bersayap sampai dengan kapal yang memiliki layar
- Pengelompokan jenis kapal dan perahu tradisional yang berasal dari luar wilayah Sulawesi Selatan dan luar negeri.



Gambar 3.16 Skema penataan obyek

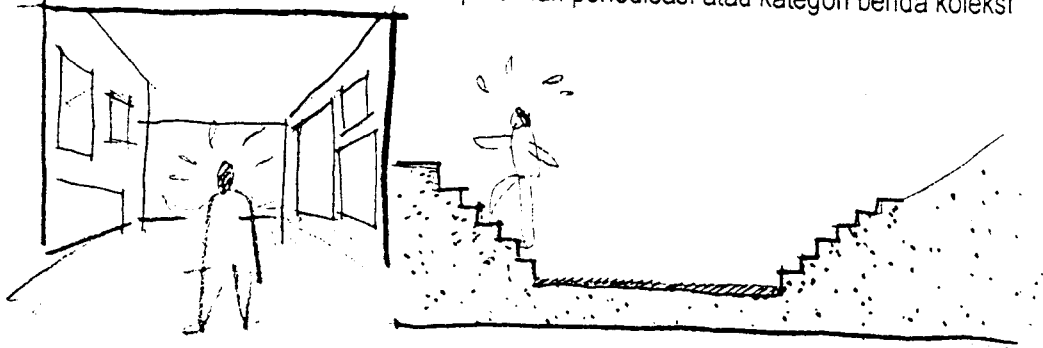
Cara-cara tersebut membutuhkan bentuk sirkulasi yang berurutan dan jelas, sehingga bentuk sirkulasi yang sesuai :

- Mendatar atau menerus dengan pola linear dan spiral



Gambar 3.17 Pola linear dan spiral

- Beda ketinggian untuk membedakan peralihan periodisasi atau kategori benda koleksi



Gambar 3.18 Beda ketinggian sesuai periodisasi

3.2.6 Teknik Penyajian Obyek Pamer

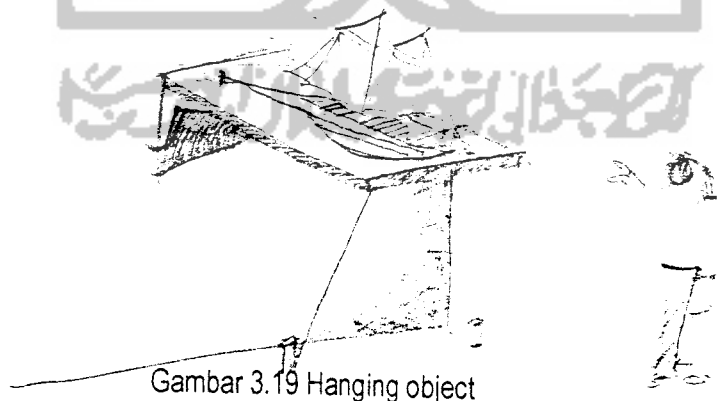
3.2.6.1 Dasar Pemikiran

Penyajian obyek pameran sangat penting dalam suatu pameran, tujuannya :

- Memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung dalam mengamati suatu obyek pameran
- Menghindari kemonotonan pada ruang pameran
- Membuat penyajian seolah-olah penonton berada pada suasana yang sesungguhnya

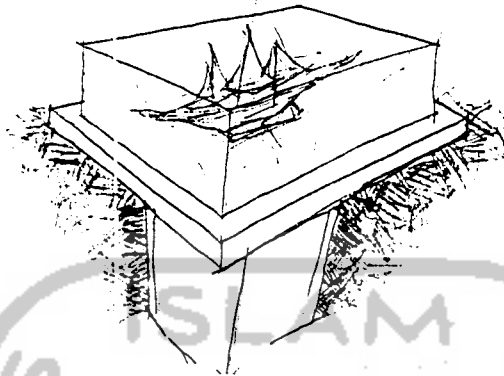
3.2.6.2 Analisis

- a. Penyajian melalui *hanging object*, yaitu benda-benda dipamerkan dengan cara digantung



Gambar 3.19 Hanging object

- b. Penyajian melalui *enclosed object*, yaitu benda-benda yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau kaca



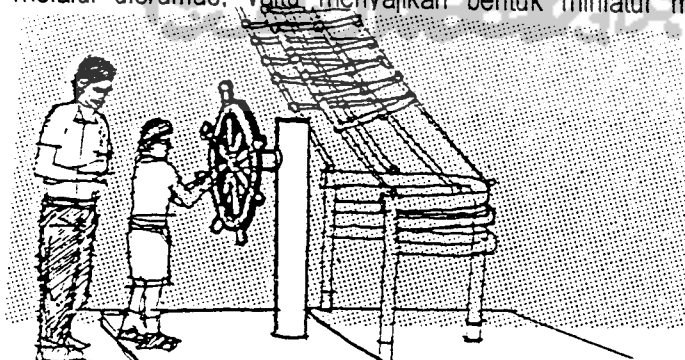
Gambar 3.20 Enclosed object

- c. Penyajian melalui *animated object*, yaitu benda-benda pameran digerakan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.



Gambar 3.21 Animated object

- d. Penyajian melalui *dioramas*, yaitu menyajikan bentuk miniatur maupun seukuran benda aslinya.



Gambar 3.22 Diorama

e. Penyajian melalui *recreated stress and villages*, yaitu dengan cara membuat artifak-artifak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah.

Untuk menghindari kemonotonan dalam menyajikan informasi, maka pengunjung juga diajak terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual, sehingga teknik partisipasi digunakan pada museum kapal dan perahu ini. Disamping itu juga untuk menciptakan suasana yang rekreatif pengunjung diajak berpetualang yang juga ditunjang dengan teknik audiovisual yaitu antara lain :

- Slide, film dan planetarium serta videotape, videodisc
- Talking heads (menggunakan boneka untuk memberi kesan hidup)
- Projected dioramas
- Chinese mirror (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image tiga dimensi)

3.2.7 Sirkulasi

3.2.7.1 Dasar Pemikiran

Syarat-syarat sirkulasi pada area ruang pameran museum kapal dan perahu tradisional, antara lain :

- Berdasarkan konsep dari transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi.
- Mempertimbangkan faktor perilaku pengunjung untuk menghindari faktor kejenuhan terhadap obyek dan ruang pameran yang berpengaruh pada sirkulasi.
- Pergerakan pengunjung dalam area ruang pameran lebih terarah.

Untuk menghindari faktor kejenuhan pengunjung maka perlu diperhatikan faktor dasar gerak manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Pada dasarnya gerak manusia bersifat rasional dan emosional untuk memenuhi kebutuhannya. Apabila dijabarkan sebagai berikut :

a. Faktor pendorong

Manusia cenderung bergerak menuju :

- Suatu perubahan yang memikat
- Suatu perubahan atau tempat terbuka
- Kedinamisan bentuk
- Kontras kuat
- Ke tempat kelompok yang menarik

b. Faktor penghambat

Manusia cenderung memperlambat gerakan disebabkan oleh :

- Kelelahan
- Rintangan fisik
- Kebosanan karena monoton
- Suasana yang tidak menyenangkan
- Karena suatu tuntutan

c. Faktor pengarah

Manusia cenderung mengikuti arah :

- Gubahan bentuk
- Pala sirkulasi yang ada
- Penataan obyek

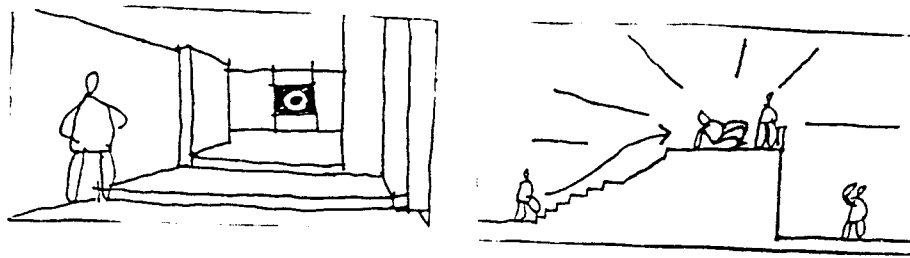
d. Rangsangan untuk beristirahat

- Ingin menangkap view yang menarik
- Dalam pengamatan detail
- Kesempatan ingin mencari privacy

3.2.7.2 Analisis Sirkulasi

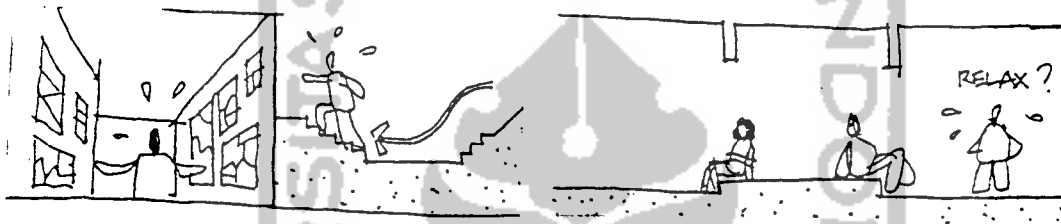
Transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi dijadikan sebagai pendekatan konsep dasar sirkulasi dalam museum Kapal dan Perahu Tradisional. Sirkulasi pengunjung diolah sedemikian rupa sehingga pengunjung diarahkan melalui ruang-ruang berdasarkan transformasi tahapan-tahapan mulai dari pengunjung dikenalkan terhadap misi dan tujuan dari museum yang kemudian mulai bisa mengenal lebih dalam terhadap obyek yang dipamerkan melalui pengamatan dan interaksi pengunjung terhadap obyek serta akhirnya menghasilkan sesuatu kepuasan batin dari proses keingintahuan pengunjung yang merupakan tahapan puncak dari proses yang ada (hirarki).

Melalui tahapan-tahapan ini pengunjung diarahkan untuk melalui setiap proses agar pengunjung benar-benar memahami informasi yang berusaha disampaikan sehingga banyak hal yang bisa diketahui mengenai sejarah dan teknologi kapal dan perahu tradisional setelah keluar



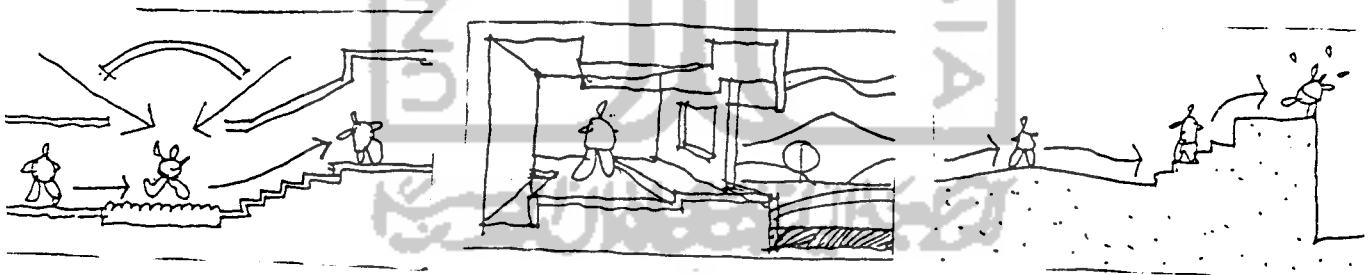
Gambar 3.25 Ketegasan arah

- Ruang-ruang istirahat sebagai ruang interval/ruang transisi.



Gambar 3.26 Ruang interval

- Kontras ruangan untuk menciptakan kesan rekreatif



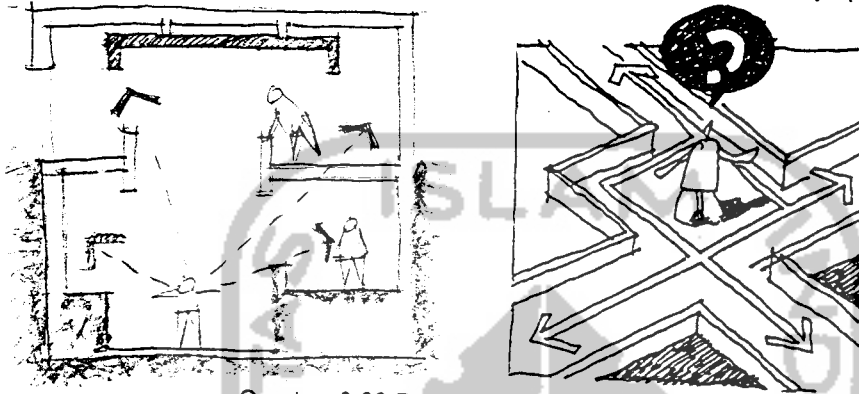
Gambar 3.27 Kontras ruangan

Bentuk sirkulasi yang paling sesuai untuk museum berdasarkan konsep tahapan proses pembuatan kapal Pinisi dan untuk mempermudah dan memperjelas tujuan pameran bagi pengunjung adalah :

- Mendatar atau menerus dengan pola linier
- Mendatar atau dengan pola spiral

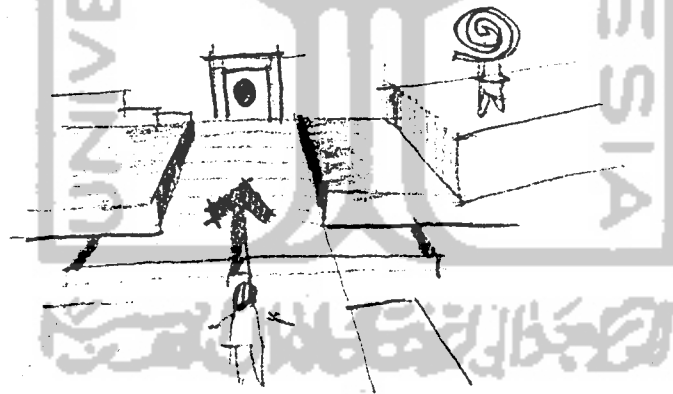
dari museum. Oleh karena itu untuk menunjang perwujudan sirkulasi sesuai dengan tahapan proses yang ada dengan tetap dikaitkan pada aspek-aspek permasalahan museum pada umumnya, museum kapal dan perahu tradisional ini harus memenuhi tuntutan sebagai berikut :

- Pengamatan sekilas oleh pengunjung terhadap seluruh ruang pameran dan kondisi jalur sirkulasi yang dirasakan memungkinkan untuk dikunjungi dan diamati tanpa adanya perasaan terpaksa.



Gambar 3.23 Pengamatan sekilas pengunjung

- Titik orientasi yang memudahkan pengunjung dalam melakukan pergerakan yaitu dengan perletakan titik landmark pada tempat-tempat penting



Gambar 3.24 Titik orientasi pengunjung

- Ketegasan arah menuju obyek pameran.

- Membelok berdasarkan model sirkulasi yang berurutan

3.3 Kesimpulan

Permasalahan yang diangkat pada perancangan Museum Kapal dan Perahu di Makassar adalah bagaimana menghadirkan bentuk penampilan fisik bangunan dengan pendekatan konsep pada bentuk dan simbol-simbol kapal Pinisi dan bagaimana menciptakan tata ruang yang rekreatif dan informatif.

Untuk penampilan bangunan diambil dari karakteristik badan kapal, layar serta tiang layar dan tali temalnya. Bagian-bagian yang diambil dari badan kapal untuk ditransformasikan ke dalam bangunan antara lain,

- Badan kapal memiliki gaya apung di atas laut, yang gaya apung ini ditransformasikan ke dalam bangunan dengan mengangkat bidang massa bangunan terhadap bidang dasarnya serta menghadirkan bidang transparan untuk kesan terangkatnya suatu bidang. Bidang transparan dihadirkan melalui pemanfaatan material kaca sebagai bagian dari lapisan pembungkus bangunan.
- Keseimbangan badan kapal dicapai dengan menyusun komposisi seimbang melalui bentuk massa yang simetris.
- Badan kapal Pinisi menjadi bentuk yang monumental yang mampu menghadirkan kehirarkian wujudnya yang ditransformasikan melalui bangunan yang hanya terdiri dari satu massa dengan konsep dasar bentuk kapal Pinisi dengan dimensi bangunan yang tinggi sehingga menunjukkan kehirarkian wujudnya.
- Mendeskripsikan bentuk transformasi dari tiga wilayah yang bersatu ke dalam bentuk gubahan
- massa.

Pada bagian layar kapal Pinisi ditransformasikan ke dalam bangunan pada bentuk atap dengan menggunakan struktur membran. Sifat layar yang dinamis juga ditransformasikan dengan menghadirkan permainan bidang lengkung.

Untuk tiang layar dan tali temalnya, yang pada kapal Pinisi tiang layar berjumlah dua merupakan struktur utama yang menyangga struktur membran. Tali temali serta kawat dalam kapal Pinisi berfungsi sebagai pembentang dan penggulung layar kapal yang pada bangunan dianalogikan sebagai struktur kabel yang saling menunjang terhadap struktur atap. Repetisi tali-tali

pengikat layar pada kapal dihadirkan ke dalam elemen bangunan sebagai repetisi bidang-bidang vertikal.

Konsep dasar ruang yang diinginkan pada Museum Kapal dan Perahu Tradisional yang mampu menciptakan suasana yang rekreatif dan informatif mengacu pada 3 bagian utama dari anatomi kapal Pinisi. Penzoningan area berdasarkan bagian utama dari anatomi kapal Pinisi yaitu,

- a. Lambung kapal untuk pengelola (private)
- b. Geladak kapal untuk pengunjung (semi private dan publik)
- c. Sauh kapal untuk pengunjung (semi private dan publik)

Yang akan dibahas hanya aktivitas yang berlangsung pada area semi private dan publik. Pada area ini konsep yang digunakan adalah diambil dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi yang ditransformasikan kedalam bahasa arsitektur, sebagai berikut :

- Tahap penebangan kayu ditransformasikan sebagai proses pengenalan dan pencarian
- Tahap pembuatan kapal ditransformasikan sebagai proses keingintahuan untuk mempelajari lebih dalam dan proses peleburan diri dengan obyek
- Tahap peluncuran kapal sebagai suatu kepuasan batin.

Tahapan-tahapan ini kemudian diwujudkan ke dalam bentuk :

- a. Organisasi ruang
- b. Hubungan ruang
- c. Bentuk ruang yang terdiri dari tata ruang pameran, penataan obyek pameran, dan teknik penyajian obyek pameran.
- d. Sirkulasi

Transformasi dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi ini diambil sebagai konsep dasar tata ruang dalam area ruang pameran museum kapal dan perahu tradisional untuk mendukung diwujudkannya suasana yang rekreatif dan informatif sehingga tidak lagi menyebabkan kemonotonan dan kebosanan bagi pengunjung.