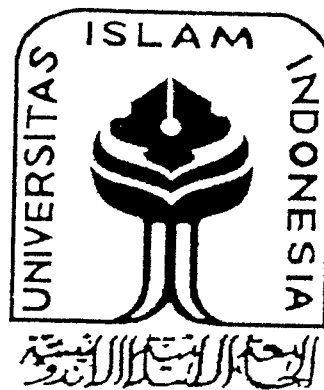


TUGAS AKHIR
MUSEUM BAHARI PADA TAMAN WISATA
DI KAWASAN BENTENG KUTO BESAK
PALEMBANG



Disusun Oleh :

HIKMAH JAYA PRAMANA
No. Mhs : 93 340 022
NIRM : 930051013116120022

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
1998

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MUSEUM BAHARI PADA TAMAN WISATA BUDAYA
DI KAWASAN WISATA BENTENG KUTO BESAK
PALEMBANG

LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN

Oleh :

Nama : HIKMAH JAYA PRAMANA

No : 93 340 022

NIRM : 930051013116120022


Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

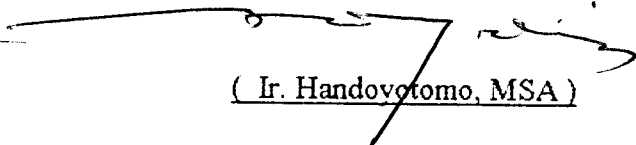
Yogyakarta,.....Oktober 1998

Menyetujui,

Pembimbing Utama

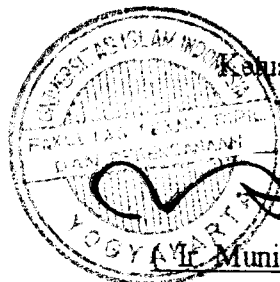
Pembimbing Kedua

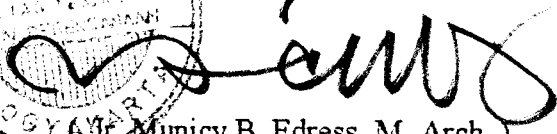

(Ir. A. Azees Sudihamhadi)


(Ir. Handoyotomo, MSA)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur
FTSP - UII




(Ir. Municy B. Edress, M. Arch)

Halaman Motto

“ Sekarang Allah telah meringankan kepadamu dan dia telah mengetahui bahwa padamu ada kelemahan. Maka jika diantaramu ada seratus orang yang sabar niscaya mereka akan mengalahkan dua ratus orang, dan jika diantaramu ada seribu orang (yang sabar), niscaya mereka dapat mengalahkan dua ribu orang dengan seijin Allah. Dan Allah beserta orang-orang yang sabar. “
(Al- Anfaal 66)

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkat rahmat Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Arsitektur dilingkungan Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, di Yogyakarta.

Adapun judul penulisan Tugas Akhir ini adalah Museum bahari pada taman wisata budaya di kawasan benteng kuto besak Palembang, dengan tema “ Ekspresi Bahari Pada Penampilan bangunan.”

Maksud penulisan dengan tema ekspresi bahari pada museum bahari adalah untuk membuat suatu konsep bangunan museum bahari yang mengekspresikan kebaharian pada masa Kesultanan Palembang dan perkembangannya.

Penulis sadar dan mengetahui bahwa kualitas dari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis menerima masukan dari pembaca yang bersifat membangun. Maka dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Ir. Agoes Sudiamhadi**, selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah mengarahkan proses penulisan Tugas Akhir ini hingga selesai.
2. Bapak **Ir. Handoyotomo, MSA**, yang telah memberi banyak masukan yang bersifat membangun hingga penulisan ini selesai.
3. Bapak **Ir. Muncy B. Edress, M. Arch**, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

4. Bapak **Ir. Widodo. MSCE. Ph.D.**, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
5. Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan, adik-adikku yang selalu membantuku serta si kecil “ Lia “ tersayang yang selalu kurindu.
6. Seseorang yang terkasih yang selalu memberi semangat, bimbingan dan kasih sayangnya untukku.
7. Teman-teman senasip dan seperjuangan, yang telah memberi masukan tambahan dalam proses penulisan ini.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberi wawasan bagi pembaca sekalian.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,.....Oktober 1998

Penyusun

**BAB III ANALISIS PERMASALAHAN MUSEUM BAHARI PADA
TAMAN WISATA BUDAYA DIKAWASAN BENTENG
KUTO BESAK PALEMBANG**

3.1 Analisis Arsitektur Bangunan Konservasi di Kawasan Benteng Kuto Besak Palembang.....	38
3.1.1 Bangunan yang Berada di Dalam Benteng Kuto Besak..	38
3.1.2 Bangunan yang Berada di Tepi Sungai Sekanak.....	46
3.1.3 Bangunan yang Berada di Tepi Sungai Musi.....	48
3.1.4 Bangunan yang Berada di Jalan Merdeka.....	53
3.2 Analisis Kontektual Lingkungan Kawasan Benteng Kuto Besak Terhadap Museum Bahari Pada Taman Wisata Budaya di Kawasan Benteng Kuto Besak Palembang.....	65
3.3 Analisis Ekspresi Penampilan Bangunan.....	69
3.4 Penampilan Bangunan Museum Bahari.....	74

**BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
MUSEUM BAHARI PADA TAMAN WISATA BUDAYA
DI KAWASAN BENTENG KUTO BESAK**

4.1 Pendekatan Konsep Lokasi.....	84
4.1.1 Pendekatan Tapak/Lokasi (site).....	84
4.1.2 Analisa Penentuan Lokasi (site).....	84
4.1.2.1 Peraturan Pemerintah.....	85
4.1.2.2 Karakter Fisik Lokasi.....	86
4.1.3 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	86
4.1.4 Analisis Pengolahan Lokasi.....	88
4.2 Jumlah Obyek Materi Koleksi yang Akan di Pamerkan.....	93
4.3 Besaran Ruang.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Sungai Musi.....	25
2.2	: Sungai Musi Sebagai urat Nadi Kehidupan Masyarakat Palembang.....	26
2.3	: Bukit Siguntang yang Telah di Jadikan Taman Wisata Siguntang.....	27
2.4	: Lokasi Kawasan Wisata Benteng Kuto Besak.....	28
2.5	: Sketsa Benteng Kuto Besak Dahulu.....	29
2.6	: Benteng Kuto Besak Setelah Renovasi.....	30
2.7	: Denah dan Potongan Benteng Kuto Besak.....	30
2.8	: Sketsa Kraton Palembang.....	31
2.9	: Istana Sultan Palembang.....	32
2.10	: Denah, Potongan Istana Sultan Palembang Tempo Dulu.....	32
2.11	: Sketsa Masjid Agung Palembang Tempo Dulu.....	35
2.12	: Masjid Agung Palembang Sekarang.....	36
2.13	: Rumah Rakit.....	36
Gambar 3.1	: Bangunan Konservasi Pada Zona 1.....	40
3.2	: Bangunan Konservasi Pada Zona 2.....	42
3.3	: Bangunan Konservasi Pada Zona 3.....	44
3.4	: Bangunan Konservasi Pada Zona 4.....	46
3.5	: Bangunan Konservasi Pada Zona 5.....	48
3.6	: Bangunan Pada Zona 6.....	49
3.7	: Bangunan Pada Zona 7.....	51
3.8	: Bangunan Pada Zona 8.....	53

	3.9 : Bangunan Pada Zona 9.....	55
	3.10 : Kapal Perang Tradisional.....	76
	3.11 : Analisis Bentuk Denah.....	77
	3.12 : Analisis Tampak Bangunan Museum Bahari.....	79
Gambar	4.1 : Gambar Site.....	87
	4.2 : Gambar Main Entrance.....	88
	4.3 : Gambar Side Entrance.....	89
	4.4 : Titik Tangkap.....	90
	4.5 : Orientasi Bangunan.....	91
	4.6 : Studi Kasus yang Sama.....	125
	4.7 : Bentuk Ruang Pamer Pada Museum Nasional dan Ruang Angkasa Washington, DC.....	125
	4.8 : Lampu TL.....	133
	4.9 : Lampu TL Unik.....	134
	4.10 : Lampu Spot Mekanis.....	135
	4.11 : Lampu Spot Melebar.....	136
	4.12 : Lampu Spot Berukuran Kecil.....	137

ABSTRAKSI

Dunia kebaharian mengalami kemajuan yang cukup pesat dari tahun ke tahun. Setiap negara-negara maju dan berkembang, seakan berlomba-lomba dalam mengembangkan teknologi kebaharian ini. Hal ini di buktikan dengan adanya pameran-pameran kebaharian yang sering diadakan di negara-negara tersebut.

Museum bahari merupakan salah satu elemen penunjang dalam mewadahi kegiatan pameran kebaharian pada masa kesultanan Palembang. Museum identik dengan kegiatan pameran, baik pameran yang bersifat tetap (materi pameran yang bernuansa sejarah kebaharian Kesultanan Palembang), maupun pameran yang bersifat temporer (dapat berubah-ubah materi koleksinya sesuai dengan perkembangan).

Palembang adalah tempat yang kental dengan nuansa kebaharian sehingga merupakan tempat yang tepat bagi museum bahari kawasan benteng kuto besak sebagai pusat kesultanan Palembang, merupakan saksi sejarah tentang kebaharian rakyat Sumatera Selatan. Untuk itu keberadaan museum bahari yang berlokasi di kawasan benteng kuto besak tersebut bisa menjadi jawaban dari rasa ingin tahu masyarakat, mengenai dunia kebaharian pada kesultanan Palembang dan perkembangannya, baik dalam hal sejarahnya maupun teknologi kebaharian untuk masa yang akan datang.

Dalam mendesain bentuk museum bahari, perlu adanya ekspresi atau kesan dari bangunan agar mempunyai makna khusus bagi pengamat. Ekspresi sebuah bangunan dapat dilihat dari penampilan tiga dimensinya (perspektif). Selain itu pengamat akan mendapat kesan bangunan bahari, apabila lokasi dan bentuk bangunan tersebut mencerminkan kesan kuat dari kebaharian tersebut.

Bentuk kapal naga merupakan makna dari dunia kebaharian rakyat Sumatera Selatan. Untuk mengekspresikan makna tersebut pada museum bahari, maka bangunan museum dirancang dengan konsep bentuk yang mengekspresikan kapal naga Palembang.

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek

Di era reformasi saat ini sektor pariwisata diharapkan menjadi penopang ekonomi negara sebagai pemasok devisa negara menggantikan sektor non migas.¹ Dengan demikian pembangunan sektor pariwisata nasional harus terus dipacu terutama di daerah-daerah yang membutuhkan perhatian dalam hal pengembangan kepariwisataan daerah. Pembangunan kepariwisataan pada hakekatnya merupakan upaya untuk mengembangkan serta memanfaatkan daya tarik objek wisata, yang terwujud dalam bentuk kekayaan alam yang indah, keragaman flora dan fauna, kemajemukan tradisi seni dan budaya serta peninggalan sejarah dan purbakala.

Sumatera Selatan sebagai salah satu propinsi di Indonesia yang merupakan daerah tujuan wisata ke 17 dalam kaitannya dengan pengembangan program pariwisata nasional memiliki beberapa potensi, meliputi :

1. Memiliki budaya yang beragam.
2. Dialiri oleh banyak sungai terutama Sungai Musi yang merupakan sungai terlebar di Indonesia.
3. Alam hutan yang masih asli.
4. Kerajinan tradisional yang beragam.

¹ Dinas Pariwisata Dati I Sumatera Selatan, Buletin Pariwisata, Edisi Desember 1997, hal. 3

Secara umum potensi pariwisata di Sumatera Selatan yang tersebar di masing-masing Daerah Tingkat II dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu : wisata alam dan wisata budaya.² Potensi wisata alam yang ada di Sumatera Selatan meliputi : wisata Pantai Matras, Gunung Dempo, Air Terjun Tenang dan Air Terjun Lematang Indah, Danau Ranau, Gua Dusun, Perkebunan Karet dan Kelapa Sawit, dan lain sebagainya. Sedangkan wisata budaya terdiri dari objek wisata peninggalan sejarah/purbakala yang meliputi : Benteng Kuto Besak, Masjid Agung, Rumah Bari dan Rumah Limas, Taman Purbakala Gending Suro, Makam Raja-Raja Siguntang, Museum Negri.

Keanekaragaman objek wisata yang ditawarkan tersebut apabila terus dikembangkan tentu akan memperkaya sektor kepariwisataan di Sumatera Selatan pada khususnya dan kepariwisataan nasional pada umumnya. Namun pembangunan pariwisata di Sumatera Selatan belum berkembang sebagaimana diharapkan, hal ini terlihat dari di tempatkannya Sumatera Selatan sebagai daerah tujuan wisata ke17.³ Keterlambatan perkembangan ini disebabkan karena sektor pariwisata Sumatera Selatan sedang menghadapi kendala cukup berat, masih lemahnya ketersediaan sarana dan prasarana bagi objek-objek wisata yang ada.⁴ Kegiatan kepariwisataan Sumatera Selatan kurang berkembang dan tidak dikembangkan

² Dinas Pariwisata Dati I Sumatera Selatan, Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Sumatera Selatan, Maret 1997, hal.31.

³ Ibid,hal.15.

⁴ Ibid, hal 16.

dengan baik dibandingkan dengan daerah lain di Indonesia dikarenakan beberapa hal antara lain :⁵

1. Dukungan sarana dan prasarana kepariwisataan belum memadai.

Sarana dan prasarana yang ada di Sumatera Selatan memang belum memadai terutama dari segi standar kualitas sarana dan prasarana tersebut berupa sarana pokok kepariwisataan, sarana pelengkap kepariwisataan, sarana penunjang kepariwisataan.

2. Promosi yang dilakukan masih kurang.

Salah satu contoh yang bisa diangkat adalah objek wisata peninggalan sejarah yang cukup menarik untuk dikembangkan yaitu Benteng Kuto Besak. Benteng Kuto Besak itu sendiri merupakan simbol yang menyatakan bahwa Kota Palembang pernah menjadi pusat pemerintahan dari Kerajaan Islam Palembang Darussalam dan merupakan kebanggaan bagi masyarakat Sumatera Selatan pada umumnya dan Kota Palembang pada khususnya. Dilihat dari latar belakangnya Benteng Kuto Besak adalah satu-satunya bangunan yang bersifat monumental yang terdapat di Sumatera Selatan. Sehingga menjadi daya tarik di bidang pariwisata bagi Kota Palembang.

Benteng Kuto Besak sebagai fenomena budaya telah diakumulasikan dalam bentuk kawasan purbakala yang difungsikan sebagai objek wisata sejarah yang mengandung ilmu pengetahuan. Selain itu berdasarkan sejarah Benteng Kuto Besak yang didirikan oleh Sultan Mahmud Badaruddin I (1718-1753) mengandung makna

⁵ Dinas Pariwisata Propinsi Dati I Sumatera Selatan, Loc Cit

sakral bagi Kota Palembang. Menurut kepercayaan masyarakat Palembang, Benteng Kuto Besak adalah simbol bagi kekuasaan di Palembang. Dengan demikian Benteng Kuto Besak bukan saja hanya sekedar objek wisata sejarah tetapi juga mengandung unsur budaya, seni, dan ilmu pengetahuan.

Dengan melihat keterbatasan sarana dan prasarana yang berfungsi sebagai faktor penarik dari objek wisata Benteng Kuto Besak, terlihat sangat perlunya pengembangan sarana dan prasarana serta promosi yang diwujudkan dalam penataan taman wisata budaya Benteng Kuto Besak.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Dengan melihat potensi dari Benteng Kuto Besak yang telah berdiri 248 tahun, maka harus ada penanganan lebih lanjut yang berkaitan dengan pernyataan Benteng Kuto Besak sebagai pusat budaya masyarakat Sumatera Selatan sekaligus sebagai faktor penarik wisata untuk itu perlu dibangun taman wisata sebagai objek wisata budaya.⁶ Lingkungan sekitar Benteng Kuto Besak sekarang hanyalah berupa tanah luas dengan sedikit pepohonan dengan kata lain kawasan Benteng Kuto Besak belum menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dan membantu memberi daya tarik pada objek wisata budaya tersebut. Kawasan Benteng Kuto Besak difungsikan sebagai taman wisata budaya yang mewadahi berbagai kegiatan dengan tujuan rekreasi budaya untuk segala usia/rekreasi untuk keluarga. Rekreasi yang berkaitan dengan nilai sejarah dan budaya dengan dilengkapi museum bahari yang

⁶ Data dari Dinas PU Kodya Palembang

merupakan fasilitas sejarah bahari yang mampu menceritakan sejarah perkembangan bahari Kota Palembang kepada masyarakat.

Fungsi museum disini tidak hanya sebagai gudang untuk menyimpan benda-benda sejarah bahari Kota Palembang saja, tetapi juga sebagai pusat rekreasi edukatif yang mempunyai banyak materi pendukung kebaharian seperti alat audio visual, detail rangka kapal, informasi-informasi mengenai penyebab tenggelamnya sebuah kapal, dan lain-lain.

Pengunjung merupakan aset bagi museum, hal ini harus diimbangi dengan fasilitas yang disediakan oleh museum. Perilaku pengunjung museum sangat beraneka ragam, kecenderungan pengunjung atau wisatawan tidak puas hanya pada satu museum saja tetapi juga pada museum-museum dan tempat-tempat wisata yang lain, karena masing-masing museum atau tempat wisata masing-masing mempunyai karakter atau sifat tersendiri, sesuai dengan tujuan yang ditekankan. Untuk itu museum bahari di Palembang di desain sedemikian rupa sehingga memenuhi tuntutan dalam cara penghayatan terhadap obyek yang dipamerkan.

Sesuai dengan fungsi museum bahari yang berisikan tentang sejarah perkembangan kebaharian pada masa kesultanan Palembang Darussalam, maka museum bahari tersebut harus dapat memberikan kesan pada masa kesultanan Palembang Darussalam, baik dalam penampilan fisik bangunan maupun tata ruang dalam bangunan. Hal ini akan membangkitkan rasa cinta pengunjung kepada dunia

bahari dan memberi pengetahuan yang mendalam tentang masa kesultanan Palembang Darussalam.

Satu potensi penting lain yang perlu diperhatikan adalah kawasan Benteng Kuto Besak terletak dipinggir Sungai Musi. Kawasan tersebut juga merupakan salah satu “Node” (simpul) dari beberapa simpul yang akan dikembangkan sehubungan dengan perwujudan dalam rangka menjadikan Kota Palembang sebagai “Waterfront City”. Dengan beberapa dasar pengembangan diantaranya :⁷

1. Letak geografis Kota Palembang yang dibelah oleh Sungai Musi yang menjadikan kota ini sebagai daya tarik bagi wilayah Sumatera Selatan.
2. Sesuai dengan citranya sebagai kota yang didominasi air, maka citra tersebut berusaha terus dipertahankan dan dikembangkan/ ditingkatkan dengan memanfaatkan kaidah-kaidah pengembangan tepian sungai (waterfront city). Menanggapi potensi tersebut perlu adanya suatu wadah yang menjadikan pusat rekreatif dan edukatif bagi perkembangan Palembang sebagai kota air. Sehingga keberadaan museum bahari di Kota Palembang sangatlah sesuai dengan karakteristik dan citra Kota Palembang tersebut.

⁷ Permda Kodya Dati II Palembang, Konsep Pengembangan PALEMBANG “WATERFRONT CITY” 1998, hal 3

2. PERMASALAHAN

2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep wujud tata ruang luar dengan gubahan massa taman wisata budaya terhadap lingkungan kawasan Benteng Kuto Besak sebagai penambah daya tarik wisata dengan orientasi kearah Sungai Musi.

2.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana konsep perencanaan fisik bangunan museum bahari sebagai bagian dari taman wisata budaya terhadap kawasan Benteng Kuto Besak.
2. Bagaimana konsep suatu suasana ruang museum yang dapat memberikan eksperisi bahari pada masa kesultanan Palembang Darussalam dan perkembangannya.

3. TUJUAN DAN SASARAN

3.1 Tujuan

Merencanakan dan merancang bangunan museum bahari dan taman wisata budaya dikawasan Benteng Kuto Besak dengan penekanan pada upaya menggabungkan potensi alam dan potensi budaya masyarakat sekitar, diharapkan dapat meningkatkan derajat kualitas kehidupan kawasan Benteng Kuto Besak dengan penampakan fisik bangunan pendukung wisata budaya sehingga dapat turut serta meningkatkan mutu dan mempopuleritakan kepariwisataan Sumatera Selatan.

3.2 Sasaran

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan sebagai arahan kegiatan wisata budaya yang mampu mendukung aktifitas wisata sebagai bagian dari kawasan Benteng Kuto Besak.

4. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan ditekankan pada perencanaan taman wisata budaya yang didalamnya terdapat museum bahari dengan desain yang sesuai serta penyelesaian desain taman yang memanfaatkan potensi sungai sebagai pusat orientasi yang dibatasi pada masalah-masalah :

- Tata ruang luar
- Tata sirkulasi
- Tata ruang dalam museum
- Tata penampakan fisik bangunan

Bagi masalah di luar lingkup arsitektural hanya akan dibahas secara garis besar sejauh mendukung pemecahan masalah pokoknya.

5. METODE PEMBAHASAN DAN DIAGRAM PEMIKIRAN

Metode pembahasan yang dipergunakan yaitu dengan menganalisa variabel permasalahan yang ada :

1. Cara memperoleh data :

◆ Studi literatur : data-data sekunder yang berupa buku dan referensi yang telah ada.

◆ Survei instansional : data-data dari instansi pemerintah yang terkait.

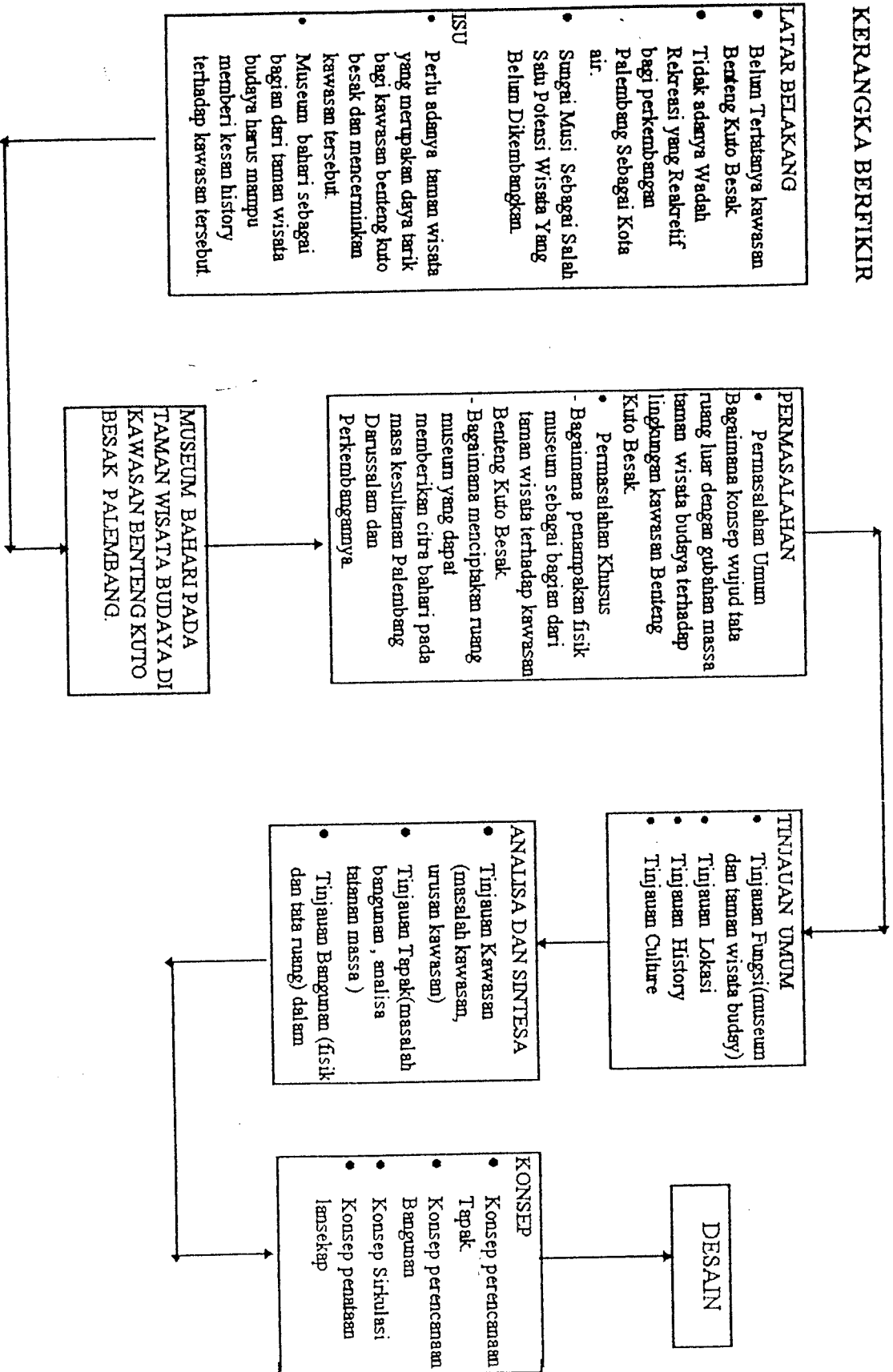
◆ Observasi lapangan : pengamatan langsung ke objek di lapangan.

2. Menguraikan kriteria dan teori mengenai perencanaan taman wisata budaya terutama museum bahari serta orientasi ke sungai.

3. Menelaah unsur bangunan kawasan Benteng Kuto Besak untuk mendapatkan bentuk arsitektur dengan keselarasan penampilan fisik bangunan terhadap lingkungan sekitar serta aspek fungsional pendukung ekspresi ruang dalam.

4. Tahapan pembahasan dengan dukungan studi history kesultanan Palembang serta data-data dari instansi terkait sebagai data pendukung, kemudian dijadikan masukan terhadap permasalahan untuk kemudian menemukan solusi yang di dapat secara sintesa akhir sebelum proses perencanaan perancangan.

KERANGKA BERPIKIR



6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

- Pertama : Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, diagram pemikiran, dan sistematika pembahasan.
- Kedua : Menjabarkan fungsi museum dan bangunan pada kawasan Benteng Kuto Besak.
- Ketiga : Melakukan analisis arsitektur pada kawasan Benteng Kuto Besak terhadap ekspresi museum bahari.
- Keempat : Melakukan pendekatan terhadap konsep perencanaan dan perancangan.
- Kelima : Konsep perencanaan dan perancangan museum bahari pada taman wisata budaya di kawasan Benteng Kuto Besak.

7. TULISAN SEJENIS

1. Budyartoni, *Pusat Wisata Bahari Pantai Iboih dan Pulau Rubiah di Kodya Sabang, Aceh*, UII, 1997.

Wujud Fisik Berwawasan Konsep Konservasi, sehingga dalam pengembangan program fasilitas berdasarkan prinsi-prinsip kelestarian.

2. Lucas Djodi, *Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus*, UGM 11990.

Penekanan : Pada penampilan bangunan yang beridentitas arsitektur tradisional, tanpa mengurangi selera yang tidak membosankan masyarakat.

BAB II TINJAUAN UMUM MUSEUM BAHARI DAN KAWASAN BENTENG KUTO BESAK

2.1 Tinjauan Umum Museum.

2.1.1 Pengertian Museum dan Sejarah Perkembangannya.

Kata museum berasal dari bahasa Yunani Kuno "museion", artinya sebuah gedung tempat memuja para muse, yaitu sembilan orang dewi penguasa dan pelindung ilmu pengetahuan dan seni. Selain itu museion adalah tempat untuk mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan dan kesenian tersebut. Kesembilan orang dewi tersebut adalah putri-putri Zeus, yaitu dewa tertinggi dalam mitologi Yunani.

Difinisi museum menurut I.C.O.M (Internasional Council Of Museum), Museum adalah suatu lembaga tetap yang berfungsi menyimpan, melindungi dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.

Museum merupakan suatu institusi/lembaga yang mempunyai hubungan jelas dengan obyek-obyek bersejarah, yang paling utama ialah memamerkan kenyataan dari suatu sejarah dan museum yang merupakan persyaratan dan penanganan khusus.

Ditinjau dari segi arsitekturnya, museum memiliki elemen-elemen arsitektur seperti dinding, ruang dan cahaya. Dinding membatasi ruang dan ruang-ruang berurutan membentuk suatu bentukan yang halus dari skala besar ke skala kecil, dari bentuk tertutup ke bentuk yang bebas, dari terang ke gelap, dari sempit ke luas, dari eksternal ke internal. Ruang-ruang yang berurutan inilah yang disebut dengan museum.

Dari pengertian-pengertian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa museum merupakan suatu bangunan yang berfungsi menyimpan, melindungi dan memamerkan benda-benda bersejarah sebagai sumber pendidikan, inspirasi dan tempat hiburan.

Menurut M.Amir Sutarga, arsitektur museum zaman sekarang perlu memperhatikan syarat-syarat sebagai berikut :

- a. Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konsevatornya, dibuat oleh perpustakaan dan staf administrasi.
- b. Museum harus memiliki ruang untuk koleksi penyelidikan (referensi collection) yang disusun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakup koleksi itu.
- c. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran tetap (permanent exhibition) yang dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional, dan dapat memenuhi syarat-syarat keindahan yang diperlukan, sehingga setiap benda dapat ditempatkan menurut arti dan fungsinya.
- d. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran sewaktu-waktu (temporary exhibition), yang sifatnya lebih khusus tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa benar faedahnya bagi pendidikan masyarakat.
- e. Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya.
- f. Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk bagian penerangan dan pendidikan.
- g. Museum harus dapat memberikan tempat peniknatan seni, penyaluran ilmu pengetahuan dan lain-lain.

2.1.2 Fungsi, Peran dan Kegiatan Museum

Fungsi museum adalah :⁸

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum.
5. Visualisasi warisan alam budaya bangsa.
6. Pengenalan budaya antar daerah dan bangsa.
7. Sarana rekreasi.

Sedangkan peranan dari museum antara lain :

1. Meningkatkan kegiatan rehabilitasi museum.

⁸ International Committes Organisation Museum (ICOM)

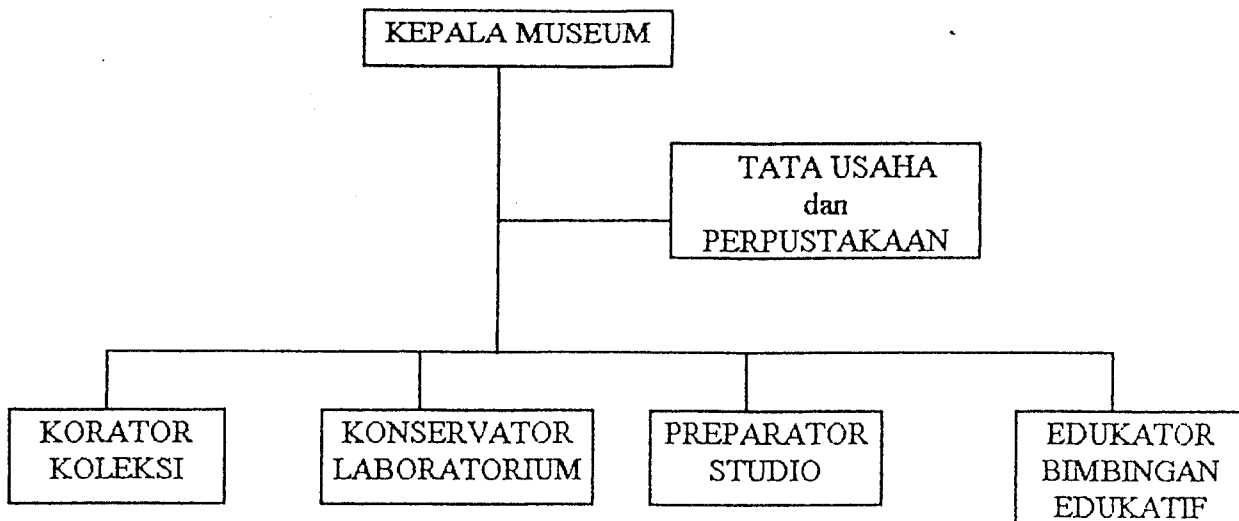
2. Meningkatkan bimbingan bagi rencana pendirian museum-museum yang baru.
3. Meningkatkan kesadaran berpartisipasi dengan berbagai kegiatan dan fungsi museum.

Pada umumnya museum memiliki kegiatan sebagai berikut :

- a. Pengumpulan koleksi : operasi lapangan, pemotretan lapangan, jual beli koleksi dari sumber tertentu, dan lain-lain.
- b. Penyiapan dan pengelolaan koleksi : penampungan, penyimpanan, perawatan, penelitian, pameran dan penggandaan (reproduksi).
- c. Preservasi
 - Reproduksi : sebagai cadangan koleksi, untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
 - Penyimpanan : untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor yang merugikan.
 - Registrasi : sebagai pemberian dan penyusunan keterangan yang menyangkut benda koleksi.
- d. Observasi.
 - Penyeleksian benda calon koleksi sebagai persyaratan koleksi museum.
 - Penelitian baik di luar museum maupun laboratorium.
 - Perawatan dan perbaikan untuk melestarikan benda koleksi.
- e. Apresiasi.
 - Pendidikan, museum sebagai fasilitas penunjang bagi masyarakat yang sifatnya non formal.
 - Rekreatif, museum sebagai objek rekreasi dengan menyajikan acara yang sifatnya menghibur.
- f. Komunikasi.

Pameran : ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara pelajar, mahasiswa dan masyarakat dengan benda pameran.

2.1.3 Struktur Organisasi Museum.



Bagan tersebut menggambarkan suatu struktur organisasi museum secara medium.

Sumber : *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Amir Sutarga.*

2.1.4 Permasalahan Permuseuman di Indonesia.

Museum di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi beberapa hambatan dan masalah yang hampir selalu di alami oleh semua museum pada umumnya seperti :

- a) Koleksi, dimana masalah koleksi menjadi masalah utama. Hal ini disebabkan karena materi koleksi yang dipamerkan sangat terbatas dan bersifat tetap sehingga koleksi museum tersebut terkesan monoton.
- b) Fisik bangunan, pada umumnya penampilan museum di Indonesia sangat tidak menarik sebab bentuk bangunan tidak berkarakter seperti museum.
- c) Pengelolaan, pada umumnya pengelolaan dan manajemen museum di Indonesia masih belum profesional.
- d) Sarana penunjang, banyak di antara museum-museum belum memiliki sarana penunjang yang sesuai dengan standar permuseuman.
- e) Museum pembina, belum adanya perbandingan antara museum yang dipandang mampu sebagai museum pembina.
- f) Komunikasi antar museum dan masyarakat dimana sering terjadi komunikasi satu arah dari museum ke masyarakat, sedangkan dari masyarakat ke museum masih sangat kecil.

- g) Museum belum memasyarakat, hal ini disebabkan karena para pengunjung belum dapat diakomodasikan oleh museum sehingga orang masih enggan untuk pergi ke museum.

2.1.5 Pengelolaan Museum.

Penyelenggaraan museum dikelola oleh seorang kepala atau badan pengurus museum haruslah berstatus badan hukum. Penyelenggaraan museum dapat merupakan badan pemerintah dan dapat pula merupakan badan swasta, dalam bentuk perkumpulan atau yayasan yang diatur kedudukan, tugas dan kewajibannya oleh undang-undang.

Dalam mendirikan dan menyelenggarakan museum harus mengetahui keperluan-keperluan umum sebuah museum seperti :

- a. Letak museum dibagian kota yang tepat
- b. Gedung museum yang dapat menjalin keamanan ke koleksi, penataan koleksi, sirkulasi koleksi, personil dan pengunjung.
- c. Bagian ruangan yang sesuai dengan fungsi-fungsi museum.
- d. Perencanaan pengadaan koleksi.
- e. Perencanaan pengadaan sarana dan fasilitas untuk koleksi, perkantoran dan personil serta pengunjung museum.
- f. Perencanaan pengadaan dan latihan-latihan personil yang sesuai dengan fungsi museum.

2.1.6 Museum Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi.

2.1.6.1. Museum Sebagai Sarana Rekreasi.

Rekreasi adalah segala jenis kesenangan yang diperoleh/dicapai dengan sengaja yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai kondisi tertentu. Apabila didefinisikan dengan lebih rinci adalah sebagai berikut :

- a. *Recreation* diartikan sebagai kegiatan “menciptakan kembali” (*recreate*) atau tercipta kembali oleh suatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu (*past time*) atau kegembiraan (*amusement*).⁹
- b. “*Recreation*” berarti penyegaran (*refreshment*) kekuatan fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan.¹⁰

⁹ Kamus Oxford.

¹⁰ Kamus Websters.

- c. Dalam arti yang luas rekreasi dapat diartikan sebagai segala jenis kesenangan yang diperoleh/dicapai dengan sengaja yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai tendensi tertentu dari mulai pengekspresian hingga *performance* gaya hidup tertentu.¹¹

Pada dasarnya kegiatan utama dari orang yang berwisata atau rekreasi adalah kegiatan yang bersifat rekreatif. Berikut ini merupakan karakter kegiatan rekreatif yang dibedakan berdasarkan :

1. Berdasarkan karakteristiknya rekreasi dapat dibedakan dalam tiga :
 - Rekreasi alam (pantai, gunung, hutan, danau, dll).
 - Rekreasi olah raga (berburu, memancing, berenang, dll).
 - Rekreasi pendidikan (melihat pameran seni, budaya, sejarah, IPTEK, dll).
2. Sifat kegiatan rekreatif dapat dibagi menjadi dua :
 - Pasif : dilakukan dengan tenaga yang relatif kecil seperti menikmati panorama alam, santai, dll.
 - Aktif : kegiatan yang memerlukan banyak tenaga seperti berenang, berjalan-jalan, dll.

Setiap pengunjung museum selalu mengharapkan suasana :

1. Ketenangan, ketenangan disini yang dapat dicapai dengan penanganan terhadap aspek suara dan visual.
 - Aspek suara, aktifitas istirahat bagi manusia cenderung memerlukan suasana tenang terhindar dari kebisingan. Penanganan terhadap suara ditekankan pada gangguan suara bising (*noise*), yaitu terhadap ruang yang memerlukan ketenangan.
 - Aspek visual, wisatawan mendapatkan ketenangan dari sesuatu yang dilihatnya, misalkan dengan melihat elemen alam yang indah dan alami, elemen buatan yang mempunyai daya tarik seni (*sculpture*), dll.
2. Kesegaran, kesegaran di dapat di dalam kawasan rekreasi dengan penanganan.
 - Aspek *environmental*, melalui penciptaan kondisi yang segar dalam kawasan.
 - Aspek visual dapat melalui : melihat secara bebas pada keindahan panorama alam yang penuh dengan warna-warni alami serta menimbulkan kesan menyatu dengan alam.

¹¹ M.Chubb, One Third of Our Time, 1985.

3. Kebebasan dan Kedinamisan

- Kebebasan, yaitu membutuhkan suasana yang bebas diluar rutinitas yang biasa dihadapi.
- Kedinamisan, dalam ruang gerak sehingga untuk itu perlu pola penataan ruang luar yang tidak monoton.

Dalam melakukan kegiatan rekreatif ini manusia membutuhkan perencanaan ruang luar dengan secara keseluruhan terbuka dengan tujuan untuk memberi keseimbangan intensitas antara unsur-unsur buatan manusia dengan unsur-unsur alam sehingga mengundang atau menerima orang-orang yang datang dan terjadi komunikasi antara bangunan dengan hubungan sekitarnya.

Sedangkan suasana rekreatif pada perencanaan ruang dalam, ditonjolkan dengan penataan materi koleksi yang bervariasi sehingga dapat menarik minat pengunjung, ditunjang dengan penataan interior yang menarik melalui elemen-elemen alam dan buatan misalnya tanaman dalam pot ataupun tanaman hias dari plastik serta hiasan interior lainnya.

2.1.6.2. Museum Sebagai Sarana Edukasi

Edukatif adalah suatu kegiatan yang bersifat mendidik, membina, memberikan latihan dan pengajaran. Berikut ini adalah pengertian dari pendidikan :

- a. Didik, mendidik, memelihara dan memberikan latihan (ajaran, pimpinan) mengenai ahlak dan kecerdasan pikiran.¹²
- b. Segala usaha/ kegiatan untuk membina kepribadian dan mengembangkan kemampuan manusia yang di didik sehingga mampu berpikir sendiri dan dapat mendorong perkembangan kemampuan potensial yang ada.¹³
- c. Penularan pengetahuan dari yang mempunyai pengetahuan dan proses ini kait mengkait melalui unsur ruang, waktu dan cara bagaimana pengetahuan tersebut ditularkan.¹⁴

Program pembinaan museum sebagai sarana pendidikan memberikan bimbingan edukasi dalam meningkatkan peran museum yang bersifat formal maupun non formal.

¹² Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka.

¹³ Sistem Pendidikan dan Latihan , Dephub, hal 47

¹⁴ Pola Pengembangan Ruang Pendidikan Latihan Perhotelan

Mengingat kondisi masyarakat pengunjung yang berbeda-beda strata pendidikannya maupun tingkat persepsinya, sehingga fasilitas pendukung kegiatan edukatif yang ada di suatu museum beraneka ragam pula.

Ditinjau dari segi kegiatannya, maka museum memiliki fasilitas adalah sebagai berikut :

- a. Pameran, sebagai media komunikasi antar pengunjung dengan objek pameran melalui *indoor* maupun *outdoor*.
- b. Ceramah dan seminar, sebagai media komunikasi dengan pihak pengunjung dan pihak museum.
- c. Pengungkapan tema dengan Audio Visual, sarana museum yang merupakan pembaharuan dalam metode mengajar dengan mengungkapkan edukatif melalui tema dan audi visual.

Untuk kegiatan-kegiatan tersebut diatas maka dibutuhkan adanya berbagai macam ruang yang mendukung kegiatan edukatif, seperti perpustakaan, ruang audio visual, laboratorium, ruang seminar/diskusi dan lain sebagainya.

2.1.7 Para Pengguna Museum

Manusia atau orang yang menggunakan museum terdiri dari dua bagian :

A. Pengunjung, terdiri dari :

- Para Kolektor, Ilmuwan
- Wisatawan dalam dan luar negeri
- Pelajar dan Mahasiswa

Adapun motivasi pengunjung dalam museum adalah :

- a. Keinginan untuk melihat yang serba indah
- b. Keinginan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang hal yang berkaitan dengan intelektual.
- c. Keinginan untuk menempatkan dirinya dalam suatu ruang yang lain, yang berada dengan lingkungan hidupnya sendiri.

B. Pengelola, Yang terdiri dari

- Pimpinan atau Direktur
- Pembantu Pimpinan, meliputi :

2.2 Tinjauan Museum Bahari Pada Taman Wisata Budaya Di Kawasan Benteng Kuto Besak.

2.2.1 Pengertian

Museum Bahari adalah wadah untuk menyimpan, melestarikan, menampilkan dan mempelajari benda-benda sejarah kebaharian Kesultanan Palembang Darussalam dan perkembangannya dan juga sebagai sarana rekreasi yang edukatif serta memberikan gambaran tentang masa Kesultanan Palembang yang di dominasi oleh kebaharian kepada pengunjung.

2.2.2 Tinjauan Museum Bahari Terhadap Taman Wisata Budaya

Museum bahari sebagai sarana rekreasi yang edukatif merupakan bagian yang tak terlepas dari taman wisata budaya di Kawasan Benteng Kuto Besak Palembang. Karena dengan adanya museum bahari tersebut memberikan satu karakter khas dari taman tersebut yaitu suatu taman wisata yang didalamnya menampilkan ekspresi budaya yang merupakan ciri khas dari kawasan tersebut. Museum bahari merupakan bangunan pokok dari taman wisata budaya dan menjadi penentu bagi keberadaan taman wisata budaya tersebut.

2.2.3 Tinjauan Taman Wisata Terhadap Pariwisata Kawasan Benteng Kuto Besak Palembang.

Kawasan Benteng Kuto Besak yang merupakan kawasan wisata budaya belum memiliki suatu wadah kegiatan wisata budaya yang menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk dapat menikmati potensi wisata kawasan tersebut. Untuk itu keberadaan kawasan wisata budaya akan menjadi suatu sarana wisata yang dapat meningkatkan citra kawasan wisata budaya tersebut.

Keberadaan taman wisata budaya harus dapat menyatu dan selaras dengan Kawasan Benteng Kuto Besak serta dapat mengekspresikan keberadaan Kawasan Benteng Kuto Besak yang merupakan peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam.

Sedangkan faunanya meliputi gajah, harimau, beruang, rusa, kambing hutan, tapir, buaya, berbagai jenis primata seperti siamang, kera, lutung, beruk dll. Beberapa diantaranya merupakan binatang langka yang dilindungi, demikian juga terdapat ratusan jenis burung dan binatang air.

4. Topografi

Kawasan timur sampai garis pantai bagian daratan didominasi rawa-rawa dan lebak yang dipengaruhi pasang surut. Tumbuhan palma dan sejenisnya serta kayu bakau merupakan vegetasi utama di daerah ini. Di bagian tengah dan makin kebarat terdiri dari perbukitan dan pengunungan yang menjadi mata rantai Bukit Barisan yang terbentang di pulau Sumatra mulai dari Aceh sampai Lampung.

2.4 Tinjauan Kepariwisata Di Sumatera Selatan

2.4.1 Perkembangan Wisatawan Sumatera Selatan.

Perkembangan jumlah kunjungan wisatawan manca negara ke Sumatera Selatan meningkatkan dengan pesat. Pada tahun 1996 jumlah wisatawan asing yang berkunjung ke Sumatera Selatan tercatat sebesar 38.394. Sedangkan jumlah wisatawan lokal pada tahun 1996 sebesar 240.757.¹⁵

Umumnya tujuan wisatawan datang ke Sumatera Selatan adalah :

- a) Mengunjungi kenalan atau saudara
- b) Perjalanan muhibah
- c) Berbelanja
- d) Mengunjungi obyek wisata

Sebagian besar wisatawan masih belum mengenal tentang kepariwisataan di Sumatera Selatan :

Jumlah Kunjungan Wisata Asing dan Domestik di Propensi Sumatera Selatan 1990-1996.

¹⁵ Dinas Pariwisata Sumatra-Selatan

Tabel 2.1 : Jumlah kunjungan wisatawan ke Sumatera-Selatan

Tahun	Asing	Lokal	Jumlah
1991	34.300	189.561	223.061
1992	34.643	189.648	224.291
1993	34.989	198.352	233.341
1994	35.339	200.300	235.675
1995	36.551	224.494	361.045
1996	38.394	240.757	279.151

Dilihat dari jalur pintu masuk utama wisatawan asing ke daerah Sumatera Selatan. Secara umum terbagi dalam tiga jalur pintu masuk utama :

- a) Jalur darat : Melalui pintu masuk lintas Sumatera
- b) Jalur laut : Melalui pelabuhan Boom Baru
- c) Jalur udara : Melalui pintu masuk bandara Sultan Mahmud Badarudin

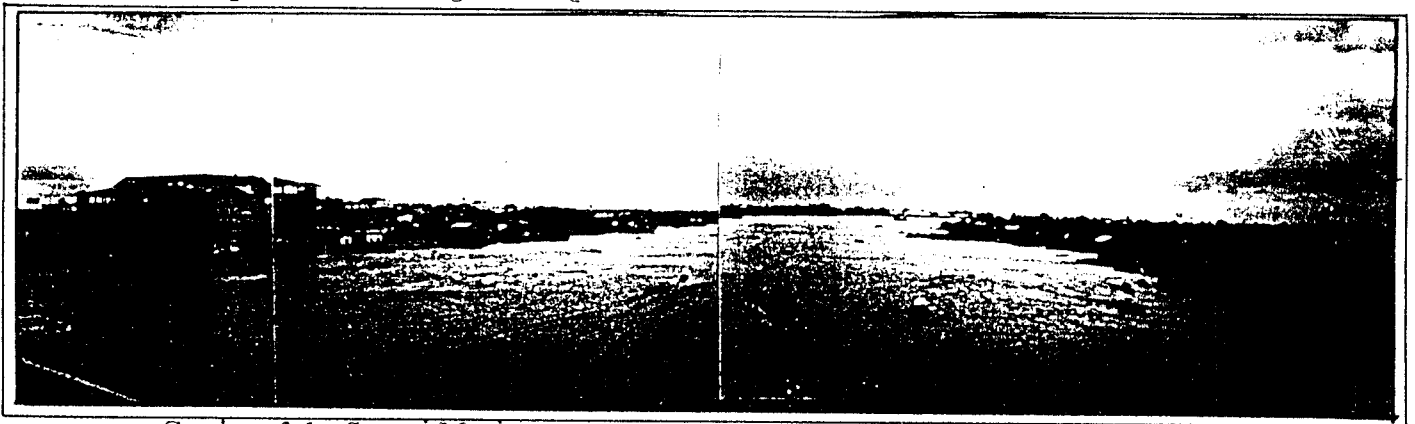
2.4.2 Potensi Pariwisata Sumatera Selatan.

Sumatera Selatan memiliki potensi pariwisata yang dikelompokkan dalam potensi wisata alam dan potensi wisata budaya, sebagian tersebar di Daerah Tingkat II

a. Potensi Wisata Alam.

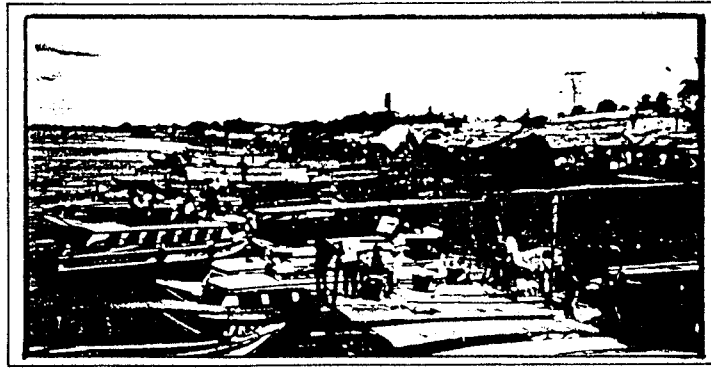
Potensi wisata alam yang ada di Sumatera Selatan terdiri dari wisata sungai, pegunungan, air terjun, pulau dan sebagainya. Antara lain yang terdapat di Kota Palembang, yaitu :

- Sungai Musi dan Sungai Batang Hari Sembilan.



Gambar 2.1 : Sungai Musi

Sumber : Koleksi Pribadi, Maret 1998.



Gambar 2.2 : Sungai Musi sebagai urat nadi kehidupan masyarakat Palembang.

- Hutan Wisata Punti Kayu

Hutan Wisata Punti Kayu merupakan tempat rekreasi yang letaknya sekitar 6 km dari pusat kota dan merupakan hutan pinus yang ditata dengan apik menjadi hutan alam.

- Pulau Kemaro

Pulau Kemaro merupakan sebuah delta di Sungai Musi sekitar 5 km sebelah hilir Jembatan Ampera. Di tempat ini terdapat sebuah vihara yang merupakan tempat berziarah dan sembahyang bagi masyarakat Cina. Dari pulau ini dapat juga disaksikan kilang minyak plaju dan Sungai Gerong serta pabrik Pupuk Pusri dan berbagai kegiatan di Sungai Musi.

b. Potensi Wisata Budaya

Potensi wisata budaya di Sumatera Selatan terdiri dari peninggalan sejarah/purbakala dan kesenian tradisional yang tersebar di seluruh Daerah Tingkat II di Sumatera Selatan dan beberapa potensi tersebut terdapat di Kota Palembang, antara lain :

- Bukit Siguntang

Bukit Siguntang terletak sebelah barat Kota Palembang, bukit yang tingginya sekitar 27 m dari permukaan laut ini pada zaman Sriwijaya merupakan tempat suci bagi penganut Budha. Pada 1920 di bukit ini ditemukan arca Budha bergaya Amarawati dengan wajah Tipikal Srilanka. Di puncak bukit terdapat kuburan kuno yang dikeramatkan penduduk salah satunya adalah Kuburan Sigentar Alam, salah seorang raja pada masa Kerajaan Sriwijaya.



Gambar 2. 3 : Bukit Siguntang yang telah dijadikan taman wisata Siguntang.

- Kawasan Benteng Kuto Besak

Kawasaan Benteng Kuto Besak yang terdiri dari Istana Sultan Mahmud Badarudin, Benteng Kuto Besak, Monpera, Masjid Agung Palembang, Balai Kota, Pasar Sekanang. Merupakan cagar budaya peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam.

- Taman Purbakala Ki Gede Ing Suro

Taman purbakala yang merupakan komplek perkuburan islam dari pertengahan abad ke 16.

- Festival Sriwijaya

Festival Sriwijaya mulai digelar pada tanggal 16-20 Juni setiap tahun. Festival ini melibatkan seluruh daerah di Sumatera Selatan dan jadi ajang promosi pariwisata.

- Festival Musi

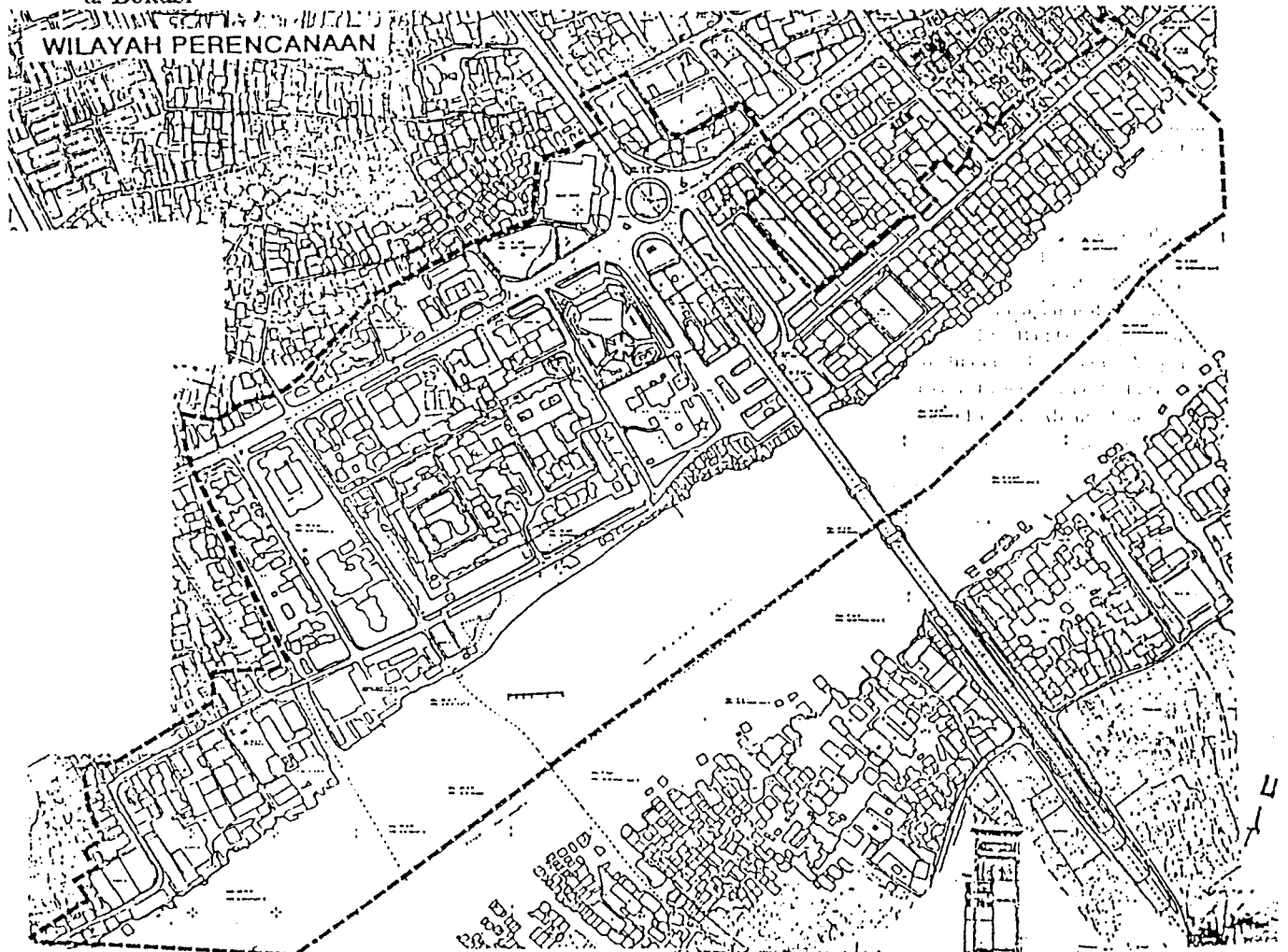
Diselenggarakan berkaitan dengan perayaan hari kemerdekaan 17 Agustus. Puncak festival ini adalah lomba bidar di Sungai Musi.

2.5 Tinjauan Kawasan Benteng Kuto Besak

2.5.1 Tinjauan Umum Kawasan Benteng Kuto Besak

Kawasan Benteng Kuto Besak ditinjau dari lokasi, kondisi umum, pemanfaatan lahan, gambaran keadaan penduduk.

a. Lokasi



Gambar 2.4 : Lokasi Kawasan Benteng Kuto Besak

Sumber : BAPPEDA kodya Palembang, 1998.

Kawasan Benteng Kuto Besak berada di Propinsi Sumatera Selatan di Kodya Palembang tepatnya terletak di Kecamatan Hilir Barat II yang berada di pusat kota dan tepian Sungai Musi yang dapat dengan mudah dijangkau baik darat maupun melalui sungai.

1. Benteng Kuto Besak

Kuto besak adalah pusat kesultanan Palembang Darusalam.

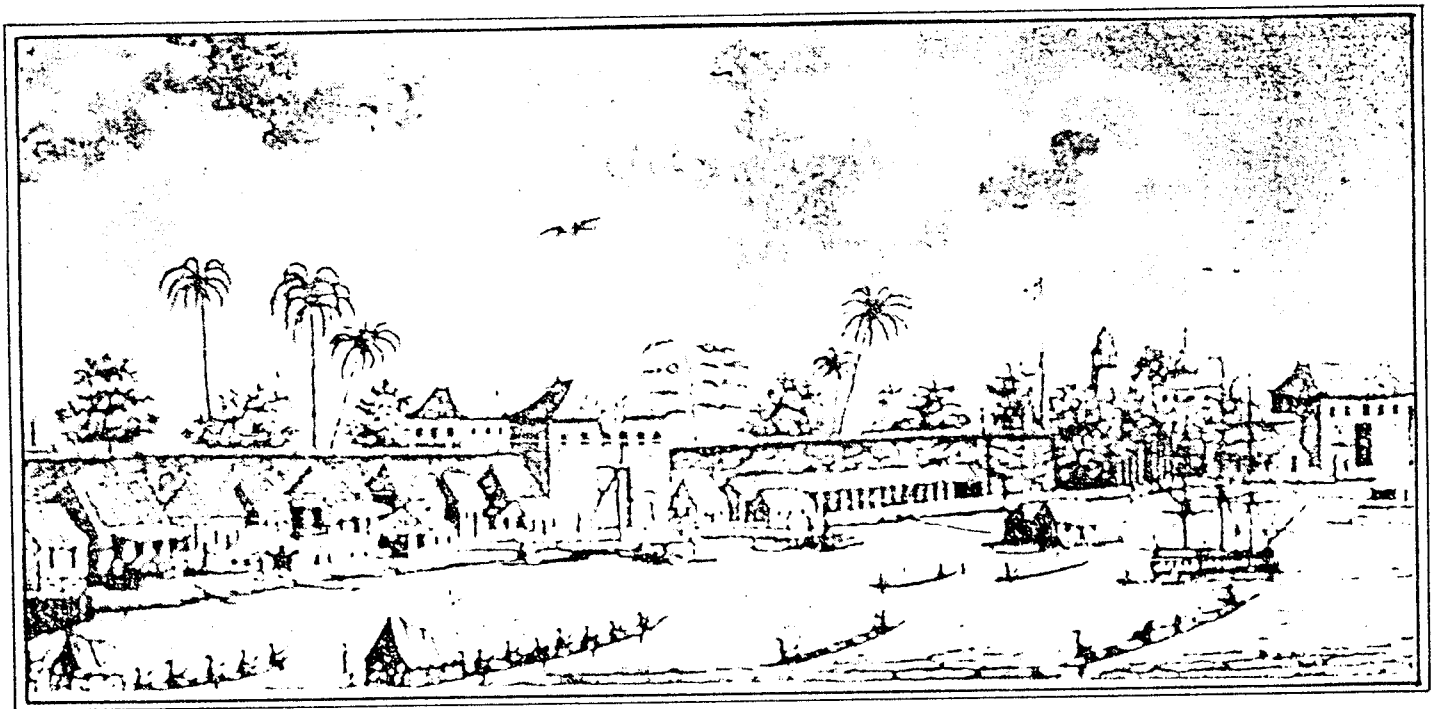
Bangunan kuto besak didirikan pada tahun 1780. Siapa arsiteknya tidak diketahui dengan pasti. Ada pendapat yang mengatakan bahwa arsiteknya adalah orang Eropa. Untuk pelaksanaan pengawasan dipercayakan kepada orang Cina. Waktu yang diperlukan untuk membabgun kuto besak cukup lama yaitu 17 tahun. Selain waktu yang lama juga biayanya cukup besar.

Nama dan bentuk

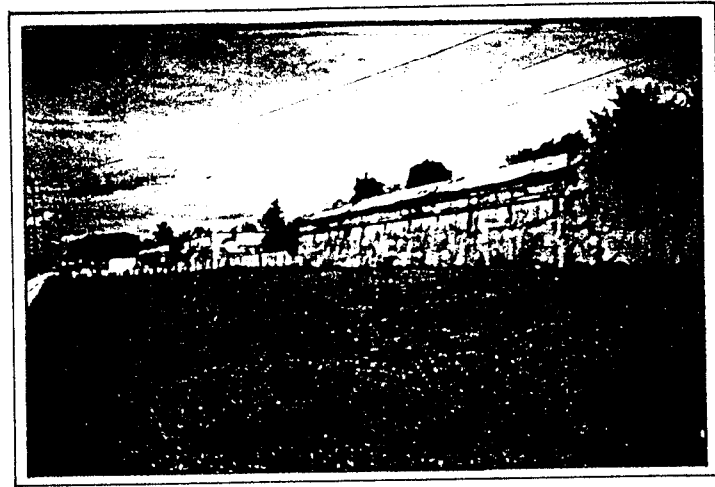
Kuto berarti kota

Jadi Benteng kuto besak berarti benteng kota besar.

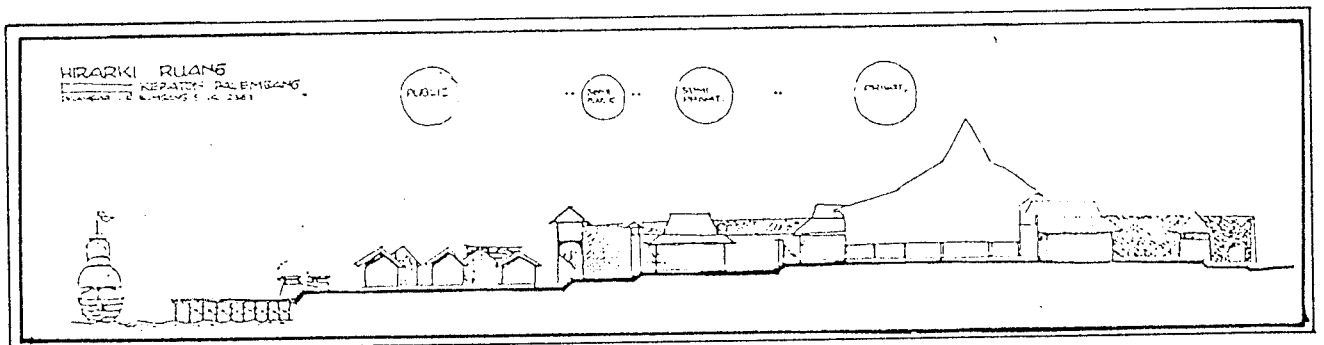
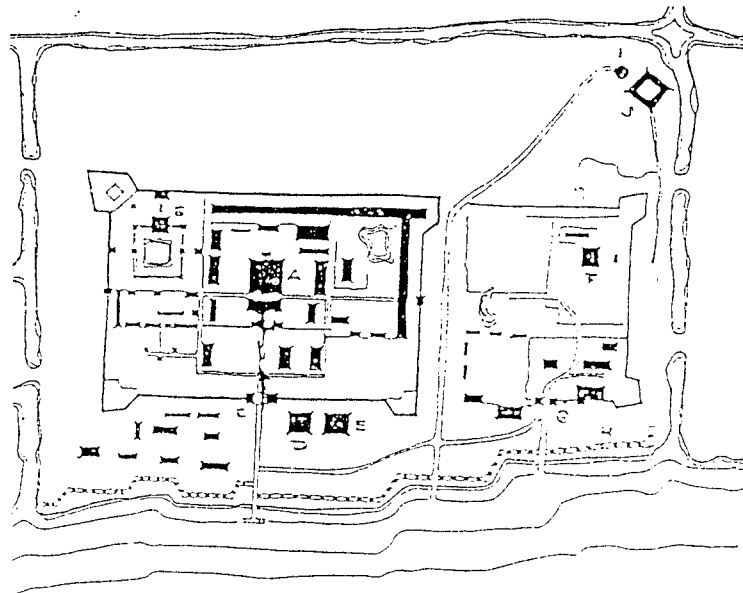
Berarsitektur perpaduan antara arsitektur Palembang dan arsitektur Eropa.



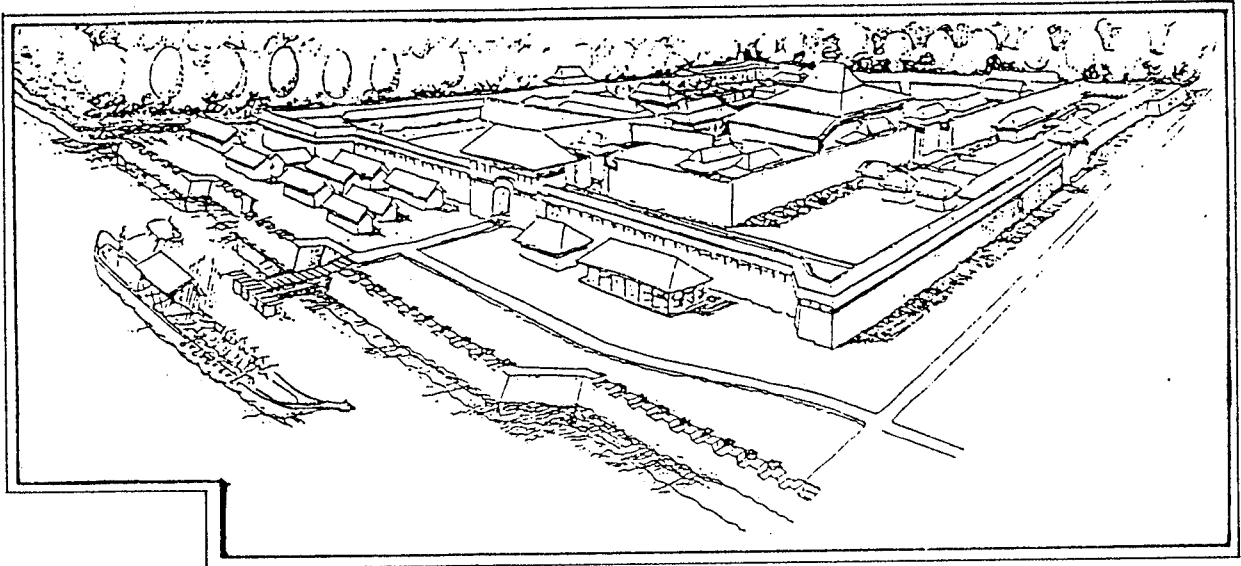
Gambar 2.5 : sketsa Benteng Kuto Besak dahulu :



Gambar 2.6 : Benteng Kuto Besak setelah direnovasi



Gambar 2.7 : Denah dan potongan Benteng Kuto Besak

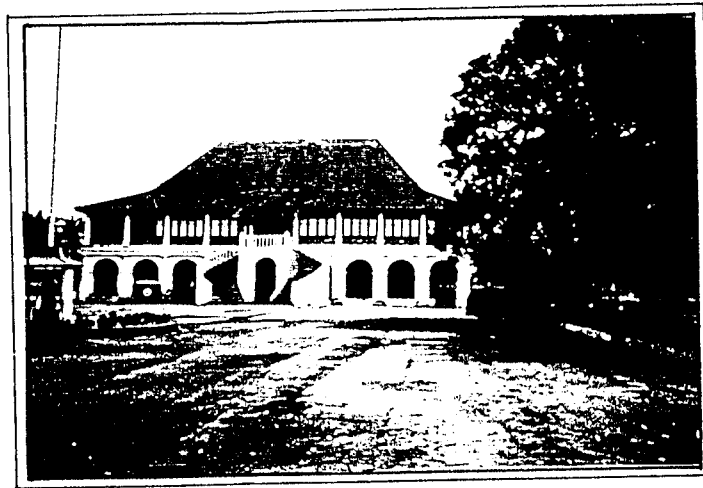


Gambar 2.8 : Sketsa Kraton Palembang

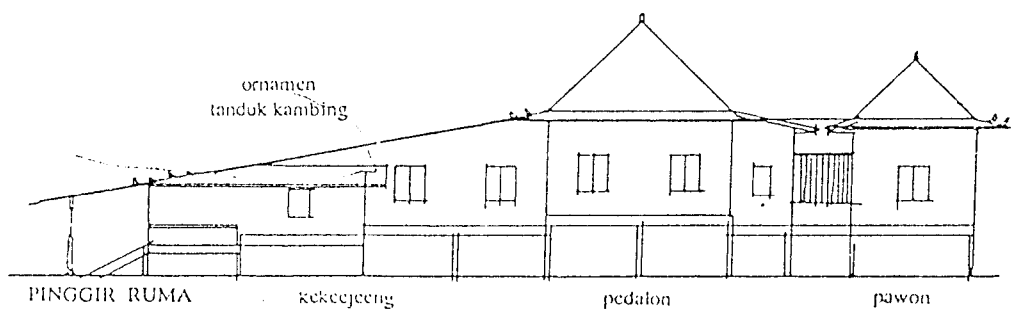
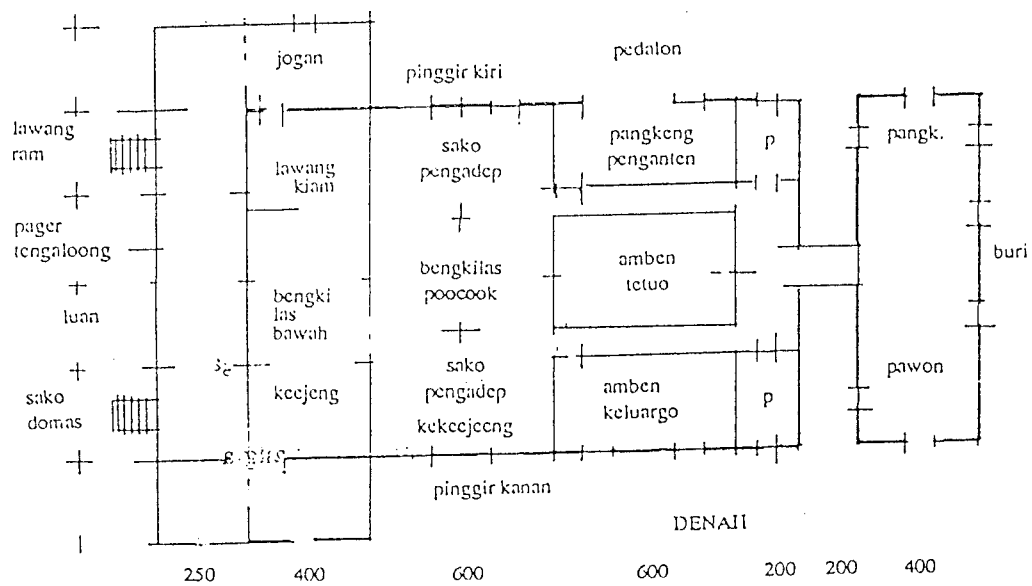
2. Istana Sultan Mahmud Badarudin

Istana sultan ini dibangun pada tahun 1616 yang berarsitektur asli rumah limas yan memiliki ciri-ciri sbgai berikut : (sebelum renovasi)

- atap rumah berbentuk limas
- badan rumah berdinding papan, dengan pembagian ruangan yang telah ditetapkan dan bertingkat-tingkat (kijing)
- keseluruhan atap dan dinding serta lantai rumah bertopang di atas tiang-tiang yang tertanam ditah.
- mempunyai ornamen dan ukiran yang mempilkan kharisma dan identitas rumah tersebut.



Gambar 2.9 : Istana Sultan Palembang



Gambar 2.10 : Denah, potongan Istana Sultan Palembang tempo dulu

Adapun pengertian ukuran, ruang-ruang, dan kegunaanya adalah sebagai berikut :

a. Pengertian umum

Rumah adat limas adalah rumah tempat tinggal yang dipakai oleh keluarga untuk membina suatu kehidupan berkeluarga, baik kehidupan sehari-hari maupun pada hari-hari tertentu, termasuk upacara-upacara adat yang ada hubungannya dengan keluarga itu sendiri.

Adapun limas berasal dari kata lima dan emas. Maksud limas adalah lima tujuan dari rumah adat tersebut yaitu :

1. Keagungan dan kebesaran
2. Rukun damai
3. Adat sopan santun
4. Aman subur sentosa
5. Makmur sejahtera

b. Ukuran rumah adat limas

Sesuai menurut kedudukannya di dalam masyarakat rumah adat limas tersebut terbagai atas lima tingkatan yaitu ; ukuran besar, menengah, sedang, kecil dan biasa. Ukuran rumah induk dari rumah-rumah adat limas :

- besar : 22,5 x 42 m - 19,5 x 42 m
- menengah : 18 x 42 m - 18 x 39 m
- sedang : 15 x 39 m - 15 x 36 m
- kecil : 12 x 36 m - 12 x 33 m
- biasa : 10,50 x 33 m - 10,50 x 30 m

c. Ruang-ruang rumah adat limas dan kegunaanya

Didalam rumah adat limas terdapat ruangan yang memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Ruang paggar tenggalung

Terletak dibagian muka sebelah kiri dan kanan rumah, fungsinya sebagai ruang tamu atau ruang tunggu.

2. Ruang jogan

Fungsinya sebagai tempat berjaga yang penjaganya terdiri dari kaum lelaki.

3. Ruang kekijing

Ruangan tempat kiyam yaitu dinding selebar rumah yaitu panjangnya 18-20 m.

4. Ruang kerja

Terletak dikiri kanan rumah berukuran 3,5 x 4 m fungsinya sebagai ruang kerja dan belajar.

5. Ruang gegalah

Merupakan ruang induk rumah, ukuranya 10 x 10 m.

6. Pangkeng penganten

Terletak disebelah kiri rumah, berfungsi untuk kediaman kedua mempelai yang menjadi obyek upacara adat.

7. Ruang kepala keluarga

Ruangan tempat pemimpin upacara adat.

8. Ruang gegajah/ditengah. Tempat upacara adat dilakukan.

9. Ruang keputren

Terletak dibelakang pangkeng penganten

10. Ruang keputran

Terletak dibelakang ruang kepala keluarga.

11. Ruang keluarga

Ruang besar tempat keluarga berkumpul.

12. Ruang untuk anak menantu

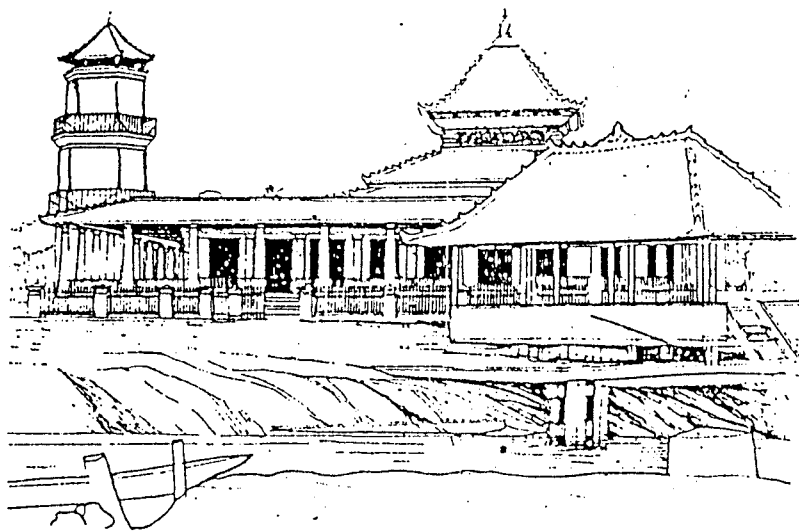
13. Ruang untuk rias

14. Ruang pawon

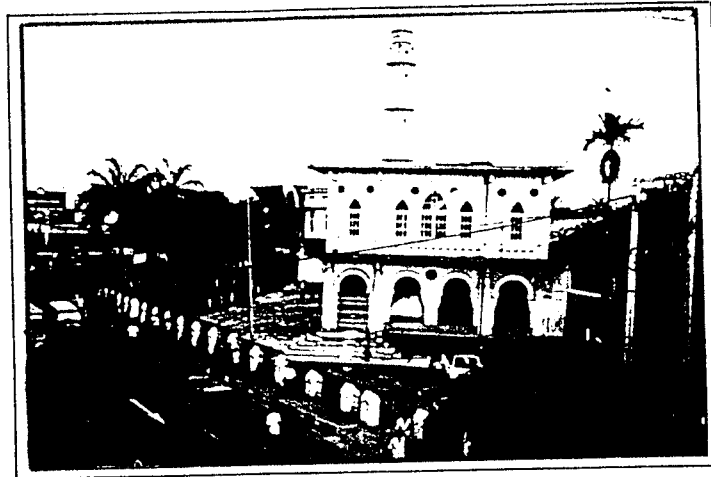
15. Buri

3. Masjid Agung Palembang

Masjid Agung dibangun Palembang bersamaan dengan Istana Sultan Mahmud Badarudin yang telah mengalami banyak perubahan . Namun tetap mencirikan Arsitektur Palembang.



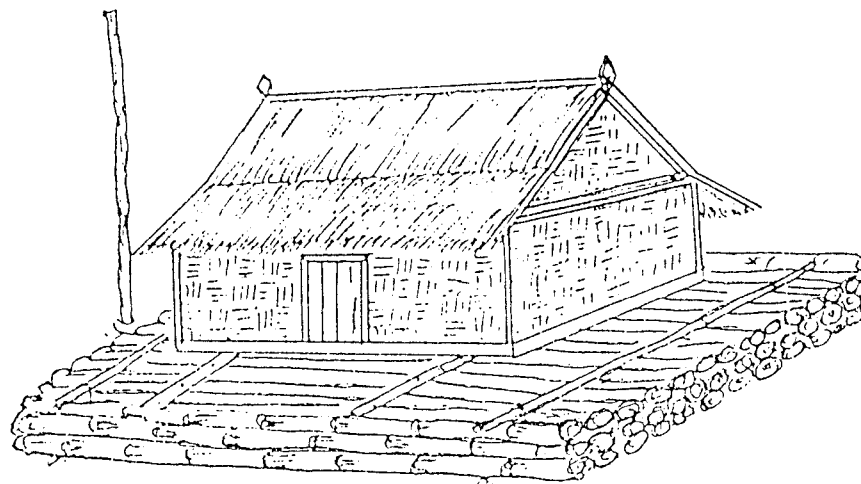
Gambar 2.11 : sket Masjid agung Palembang Tempo dulu



Gamabar 2.12 : Masjid Agung Palembang Sekarang

4. Rumah Rakit

Rumah rakit merupakan tempat tinggal tetap yang terapung. Dibangun diatas sebuah rakit, baik rakit itu sekumpulan dari balok-balok kayu yang dirangkai, maupun terdiri dari bambu- bambu ,Rumah itu terdapat disepanjang sungai musi. Pada keempat sudut rumah rakit tersebut dipasang tiang-tiang agar maksudnya rumah tersebut tidak berpindah pindah.



gambar 2. 13 : Rumah rakit

4. Bangunan Konservasi lain di kawasan Benteng Kuto Besak

Sebagai Kawasan Cagar Budaya pada kawasan ini terdapat bangunan-bangunan konservasi lainnya , baik itu rumah tinggal, perkantoran hotel dll, yang memiliki arsitektur yang khas .

BAB III

ANALISIS PERMASALAHAN

MUSEUM BAHARI PADA TAMAN WISATA BUDAYA DI KAWASAN BENTENG KUTO BESAK

Museum Bahari adalah wadah untuk menyimpan, melestarikan, menampilkan dan mempelajari benda-benda kelautan dan kebaharian pada masa Kesultanan Palembang dan perkembangannya. Untuk mendapatkan nilai rekreatif pada museum ini menekankan pada kontekstual lingkungan dan budaya di Kawasan Benteng Kuto Besak tersebut sebagai penentu bentuk dan penampilan bangunan.

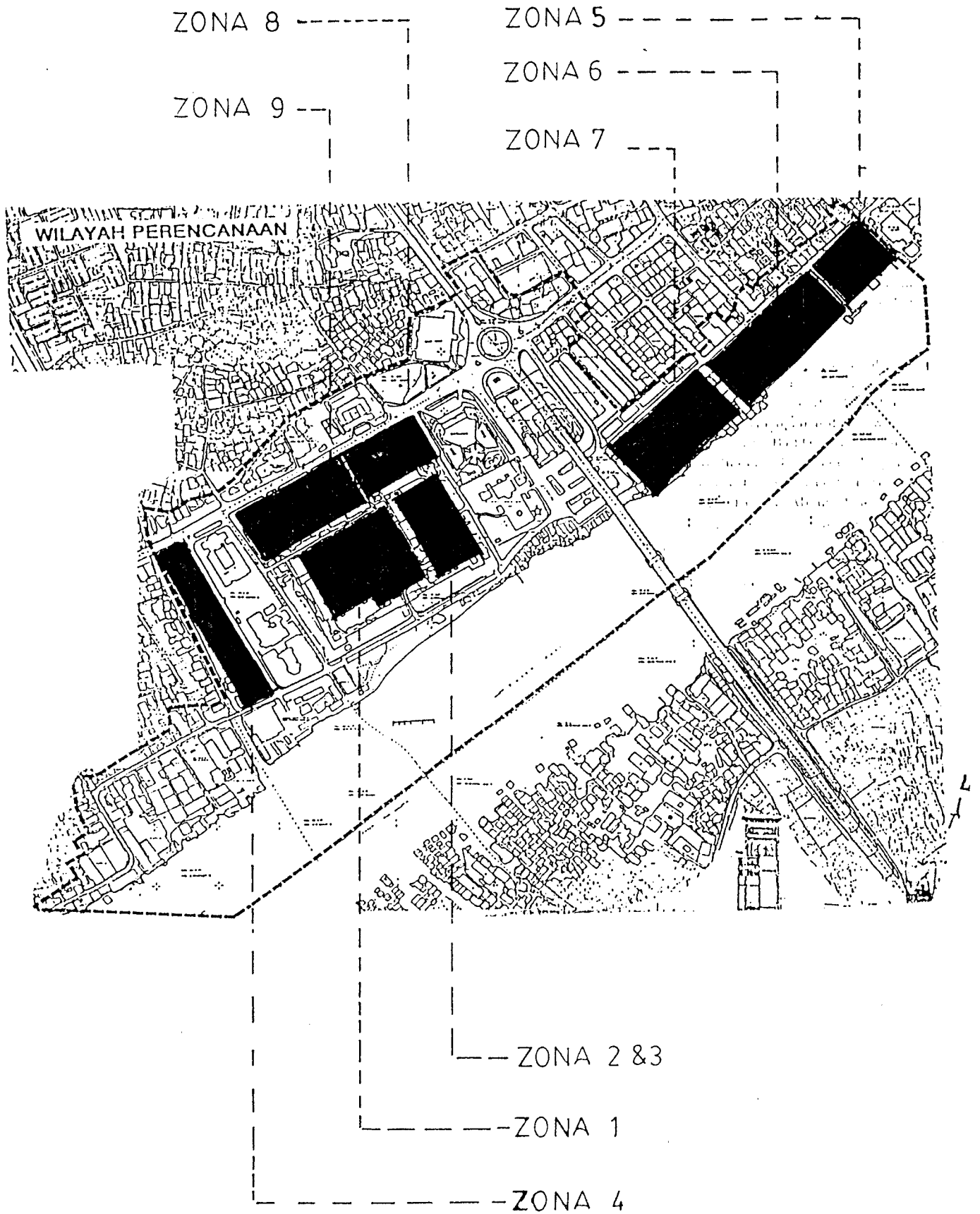
Kawasan Benteng Kuto Besak adalah kawasan cagar budaya yang sebagian besar adalah bangunan pada masa kesultanan Palembang darussalam. Bangunan pada masa ini telah mengakar dan dapat kita jumpai pada setiap kehidupan masyarakat Palembang dan menyatu serta menjadi bagian adat istiadat masyarakat Palembang.

3.1 Analisis Arsitektur Bangunan konservasi di Kawasan Benteng Kuto Besak

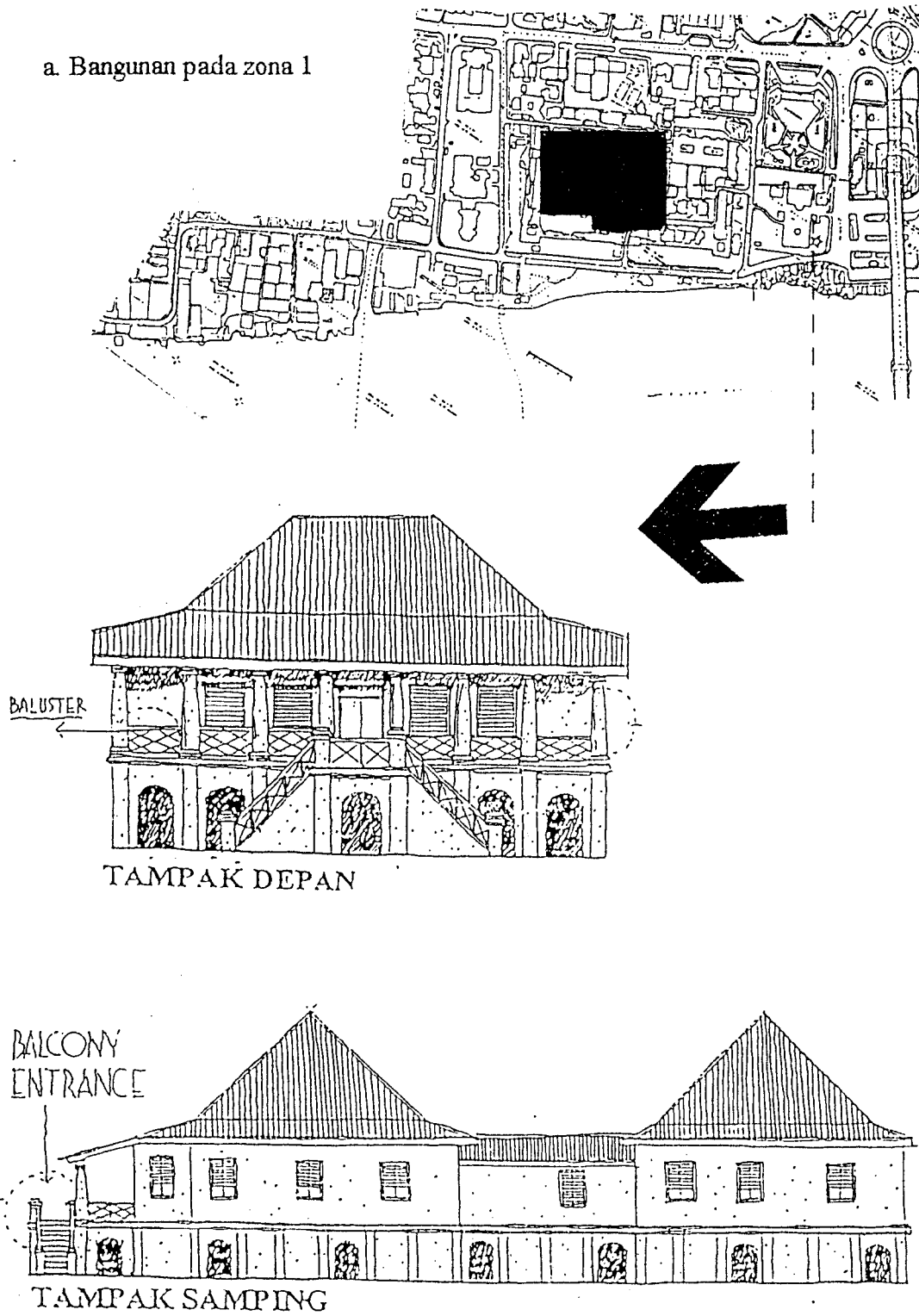
Salah satu aspek yang mencerminkan adat istiadat dan tata cara kehidupan masyarakat Palembang dapat dilihat dari bangunan bangunan yang ada pada Kawasan Benteng Kuto Besak. Bangunan bangunan itu antara lain adalah

3.1.1 Bangunan yang berada didalam Benteng Kuto Besak

Bangunan bangunan didalam Benteng Kuto Besak umumnya adalah bangunan bangunan asli peninggalan Kesultanan Palembang yang berarsitektur Melayu Cina. Bangunan konservasi yang berada didalam Benteng Kuto Besak tersebut adalah :

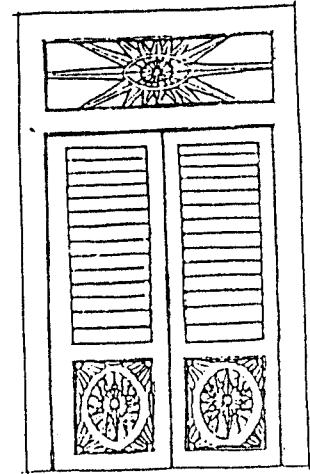
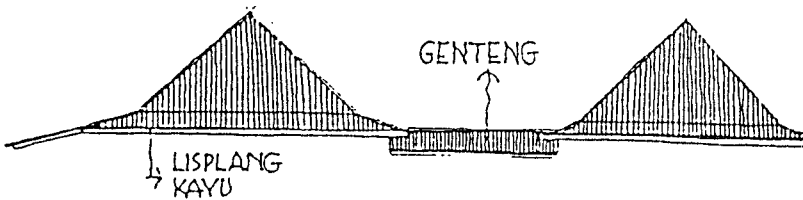
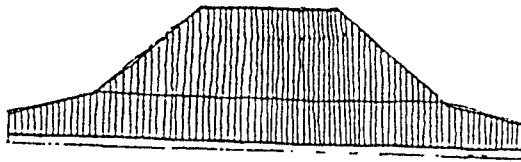


a. Bangunan pada zona 1



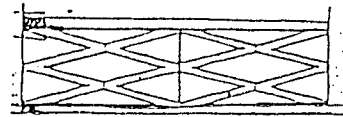
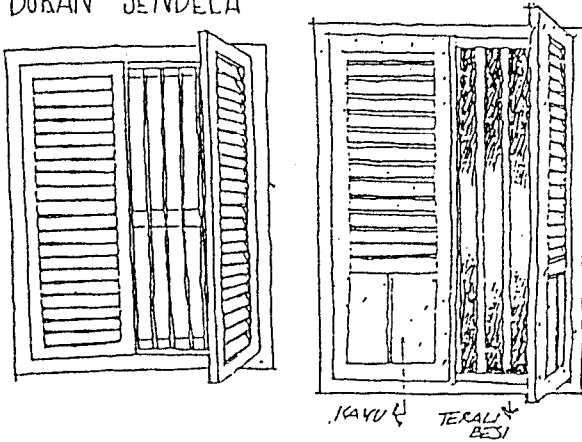
Gambar 3.1 : Bangunan Konservasi pada Zona 1

□ BENTUK ATAP



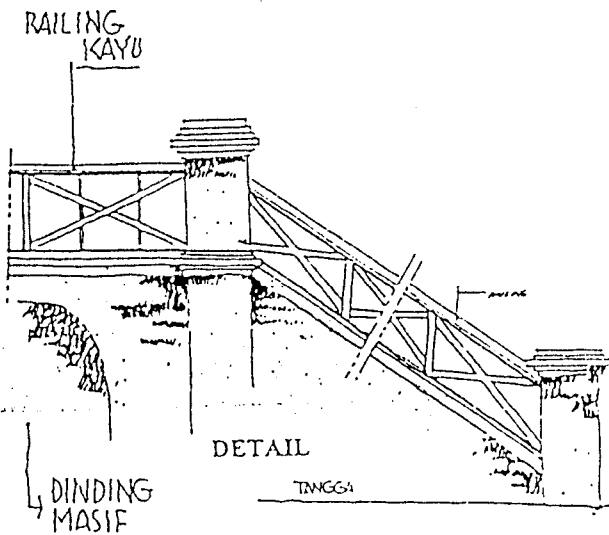
MOTIF PINTU

□ BUKAN JENDELA



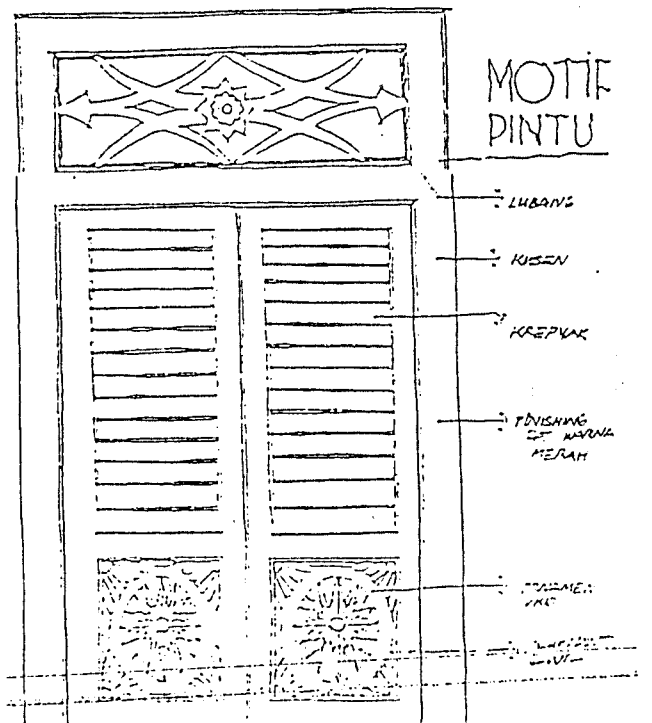
DETAIL BALUSTRADE

KAYU FINISHING WARNA PUTIH



DETAIL

TANGGA



MOTIF PINTU

LUBANG

KISAN

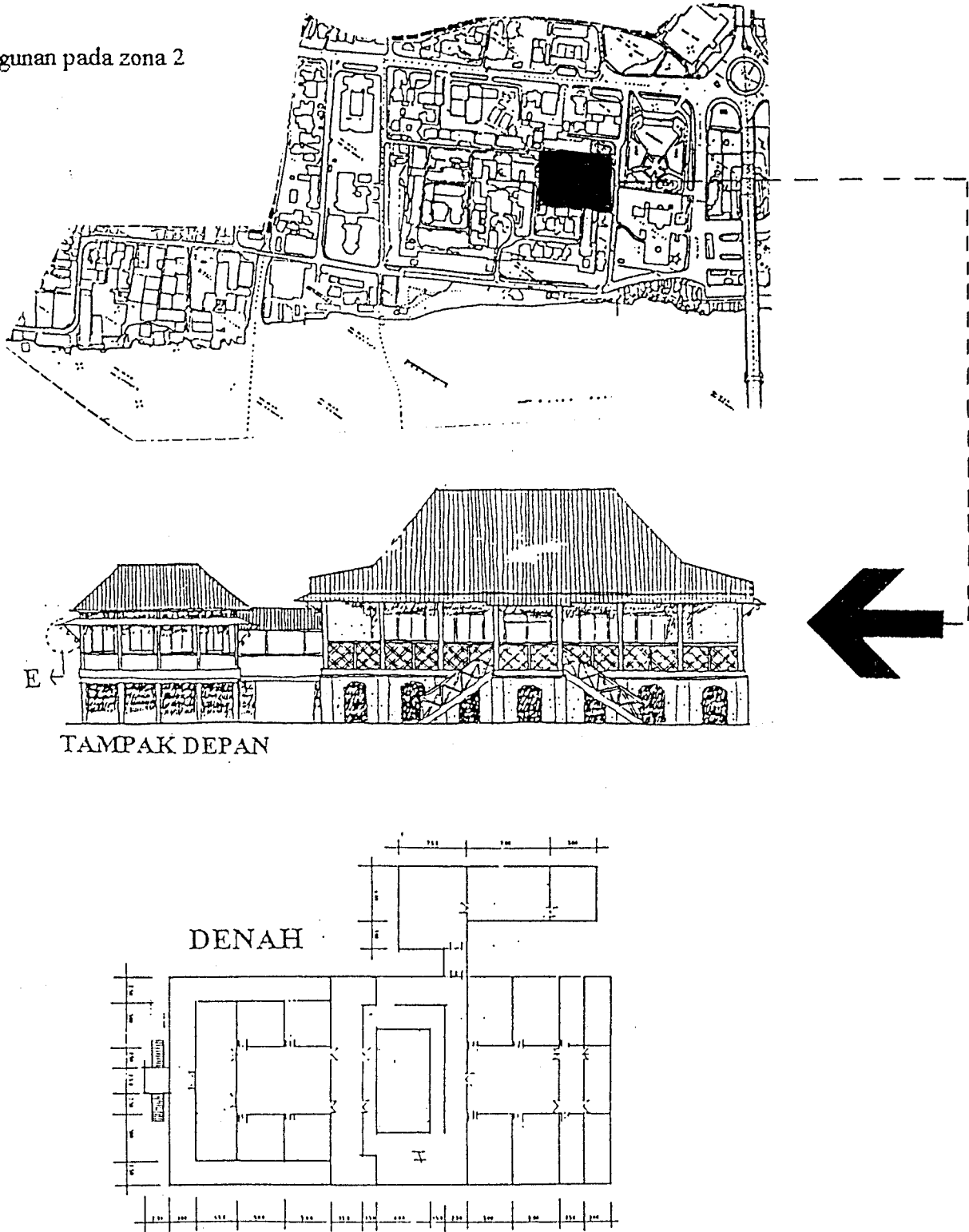
KREPKAK

FINISHING OF WARNA MERAH

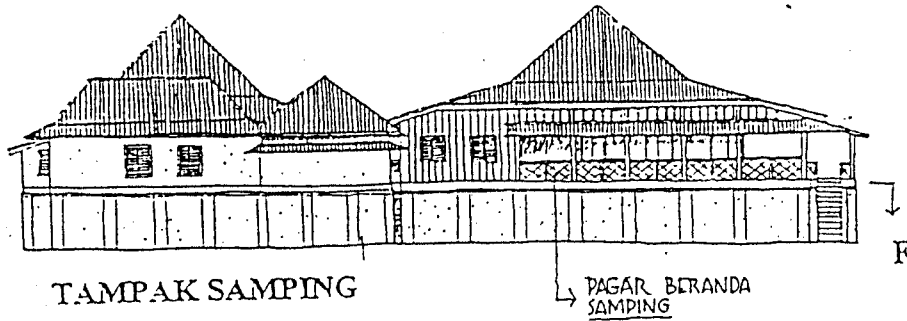
ORNAMEN KAYU

Element	Material	Bentuk/Finishing
Pintu	Kayu	Ornamen Pecinan
Tangga	Kayu	Ornamen Pecinan
Balustrade	Kayu	Ornamen Silang

b. Bangunan pada zona 2

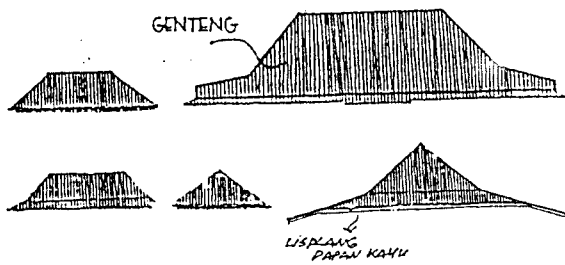


Gambar 3.2 : Bangunan konservasi pada zona 2

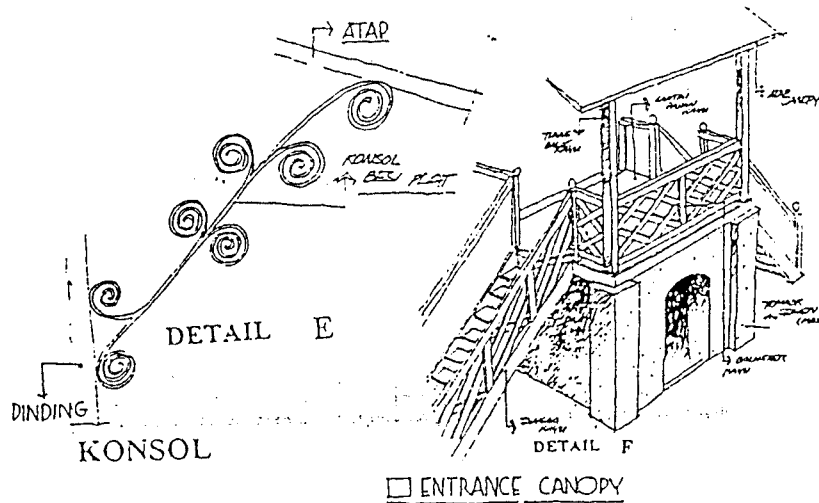
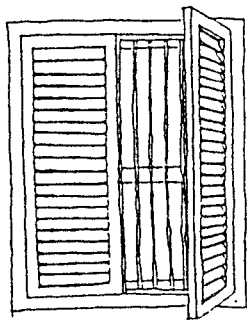


□ BENTUK ATAP

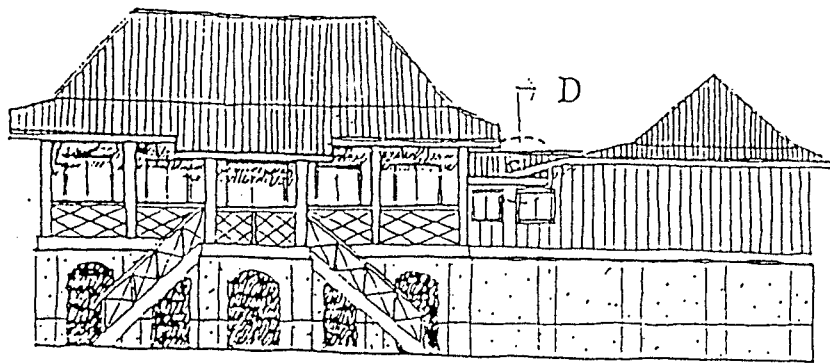
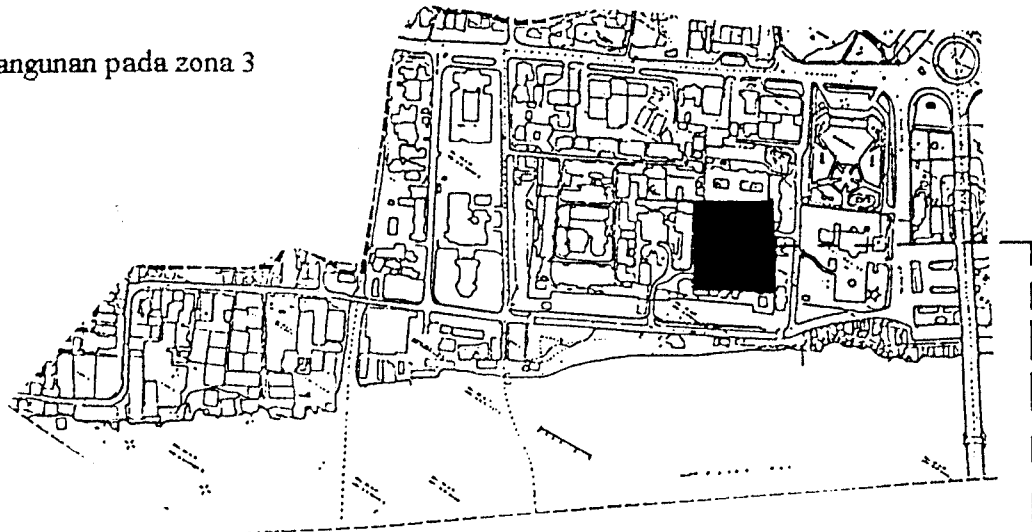
LIMAS MELAYU



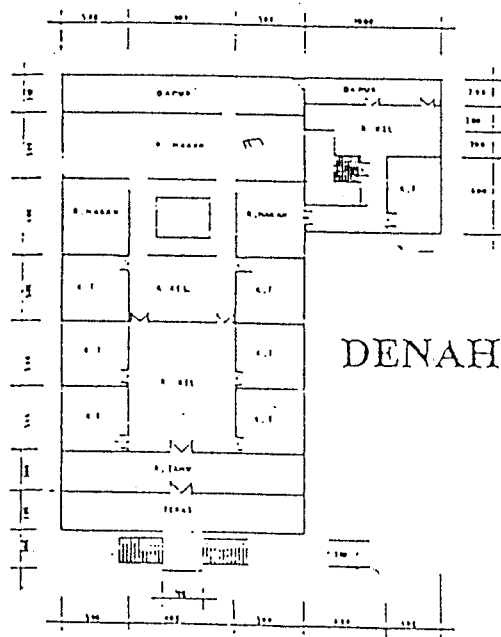
Element	Material	Bentuk/Finishing
Atap	Genteng warna coklat	Limas/Melayu
Dinding	- Papan Kayu - Natural	Polos
Pintu	Kayu	Ornamen Pecinan
Jendela	Kayu	Krepyak
Railing	Kayu	Motif Tradisional
Konsol	Besi Plat	Ornamen Melayu



c. Bangunan pada zona 3

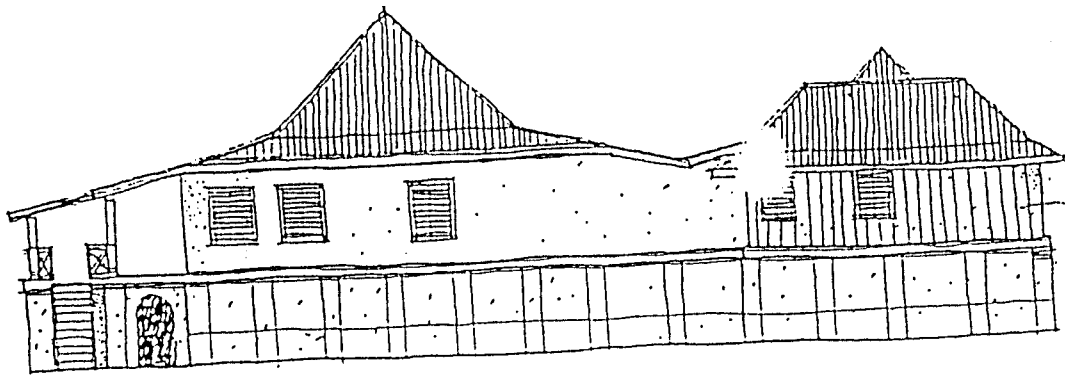


TAMPAK DEPAN



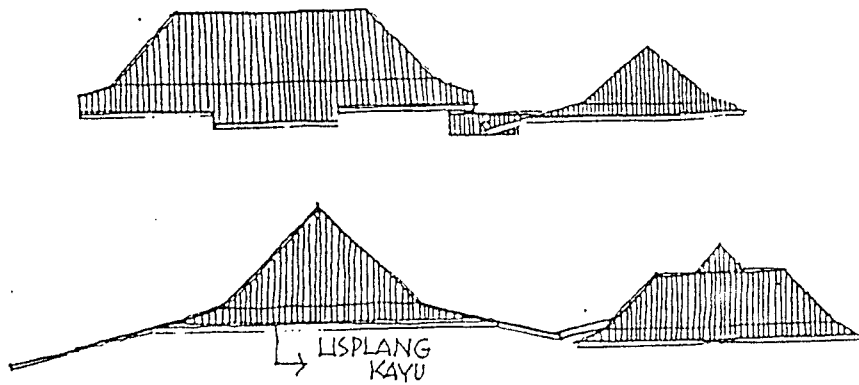
DENAH

Gambar 3.3 : Bangunan konservasi pada zona 3

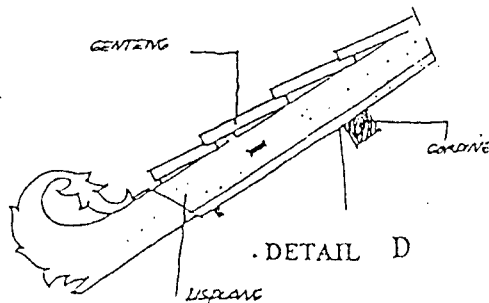


TAMPAK SAMPING

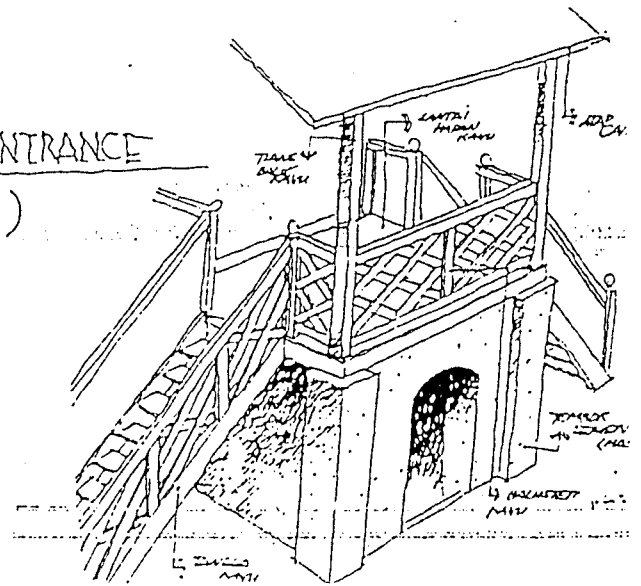
BENTUK ATAP LIMAS



MOTIF
ORNAMEN
LISPLANG
BAHAN KAYU



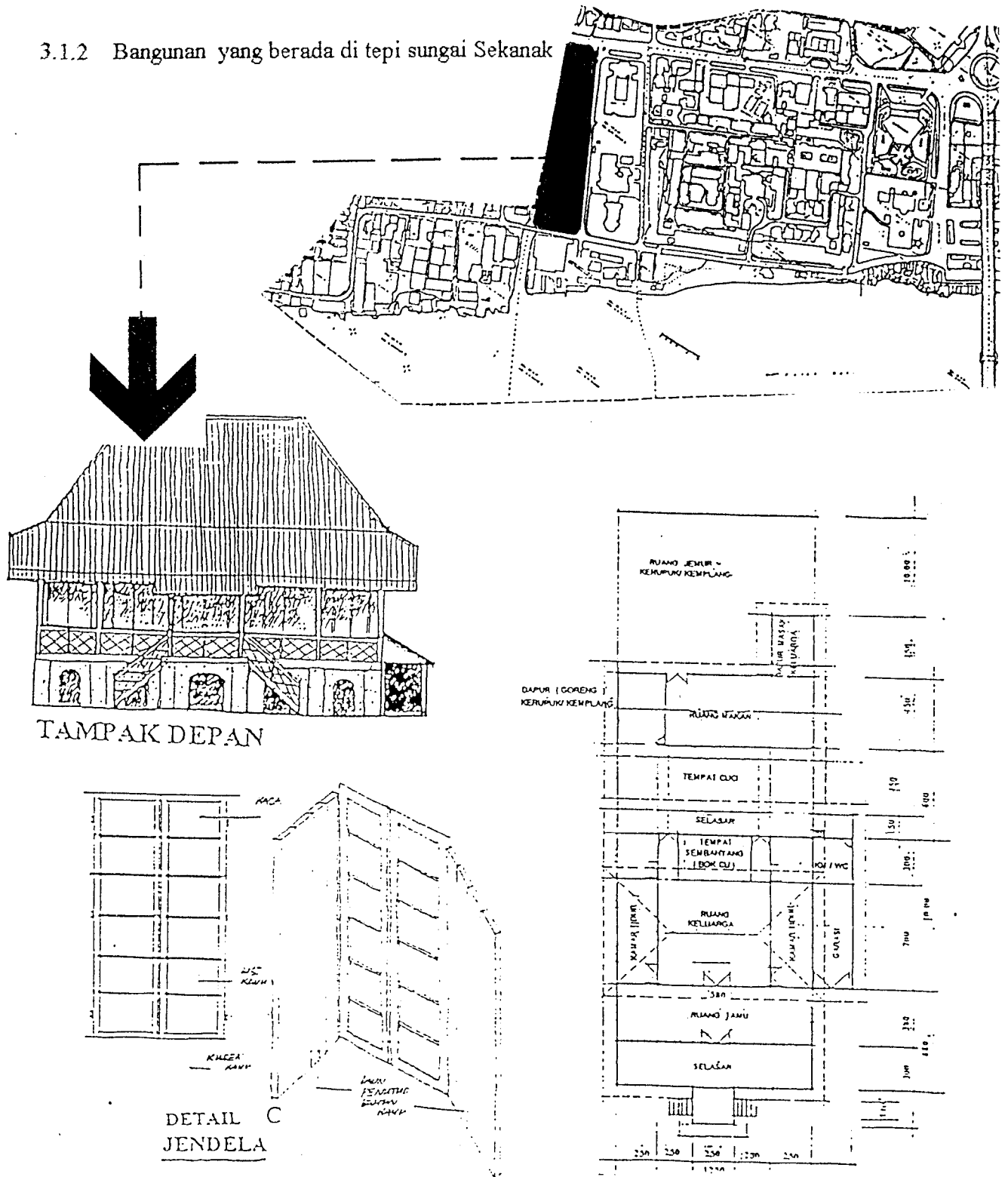
DETAIL
BERANDA ENTRANCE
(CANOPY)



Element	Material	Bentuk/Finishing
Atap Lisplane	Genteng Coklat Kayu	Limas/Melayu Ornamen Melayu

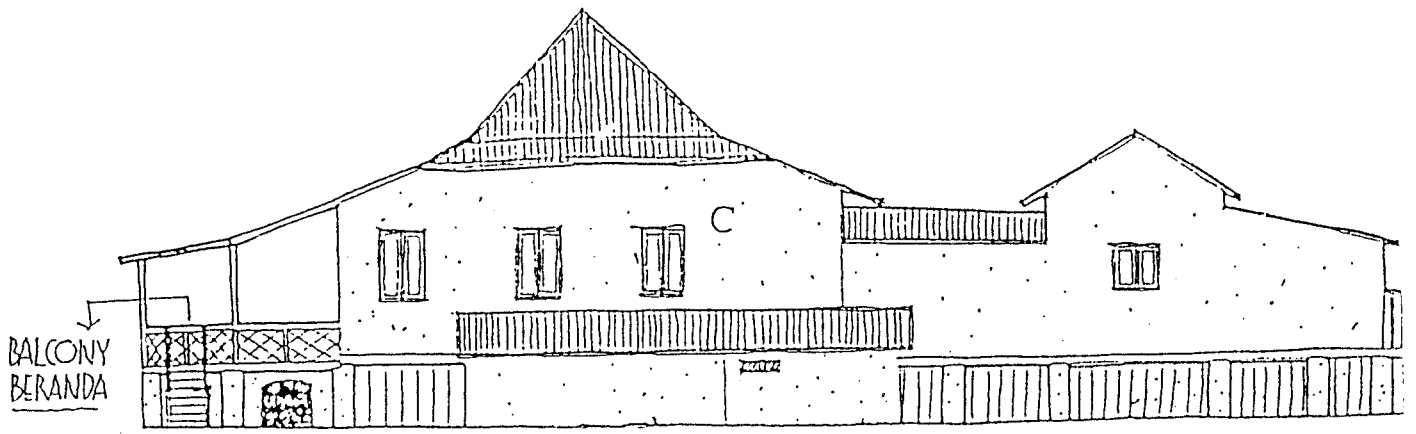


3.1.2 Bangunan yang berada di tepi sungai Sekanak



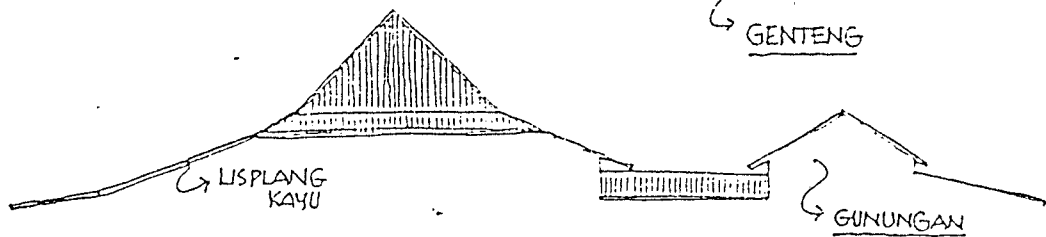
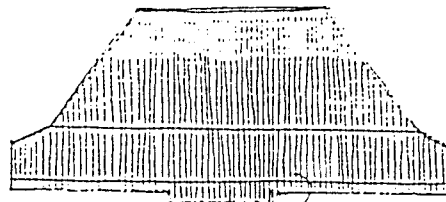
□ BUKAAN

Gambar 3.4 : Bangunan konservasi pada zona 4



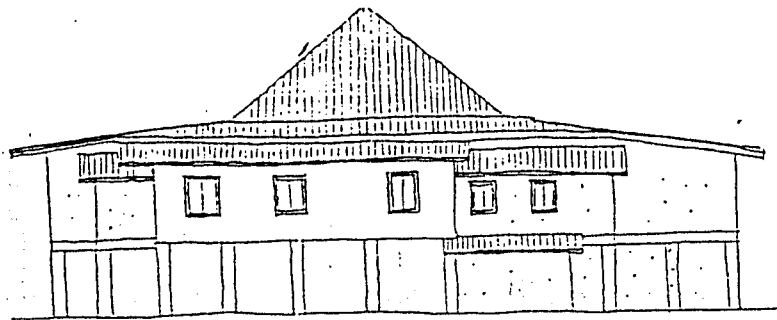
TAMPAK SAMPING

BENTUK ATAP
LIMAS MELAYU

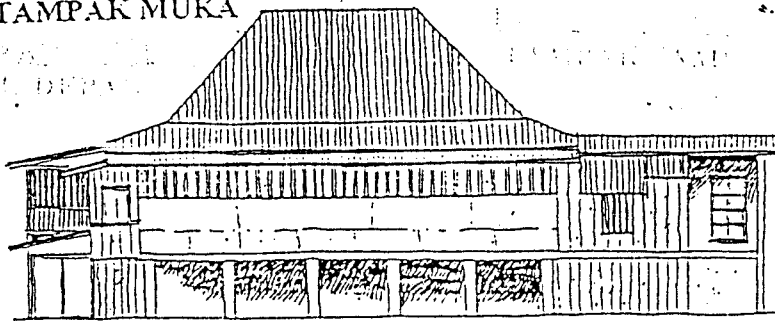
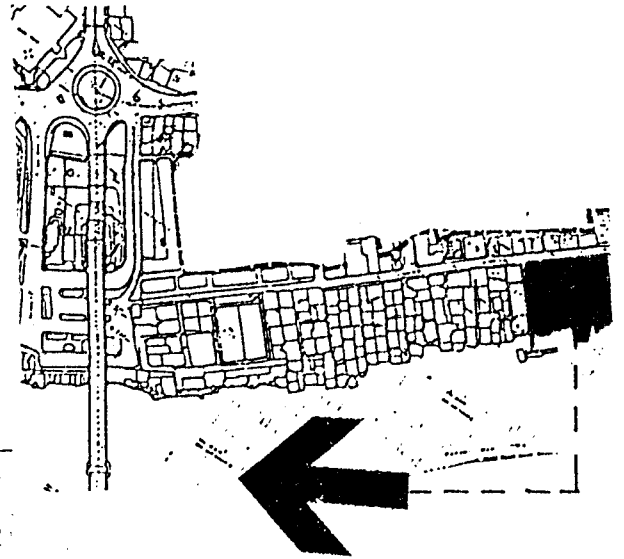


Element	Material	Bentuk/Finishing
Atap	Genteng warna coklat	Limas/Melayu
Dinding	Tembok masif	Polos
Pintu	Kayu kaca	Ornamen Pecinan
Jendela	Kayu	Kepryak
Railing	Kayu	Motif Tradisional

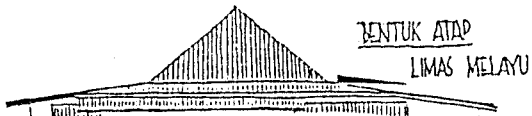
3.1.3. Bangunan yang berada di tepi sungai Musi



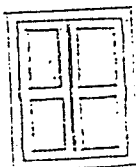
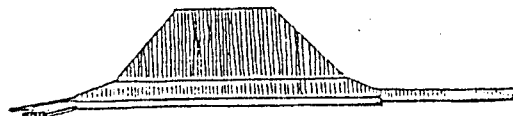
TAMPAK MUKA



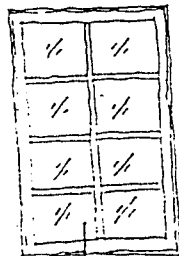
TAMPAK SAMPING



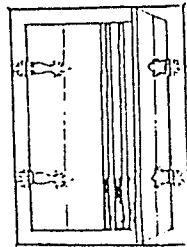
BENTUK ATAP
LIMAS MELAYU



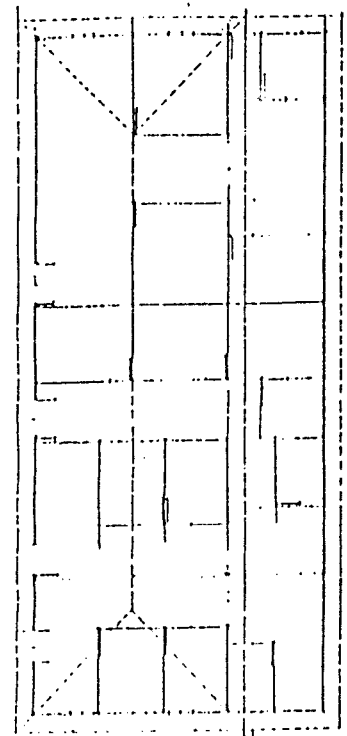
JENDELA



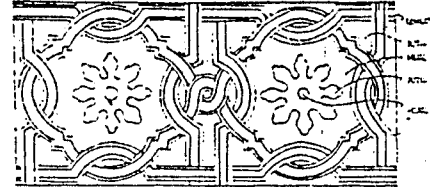
KACA ←



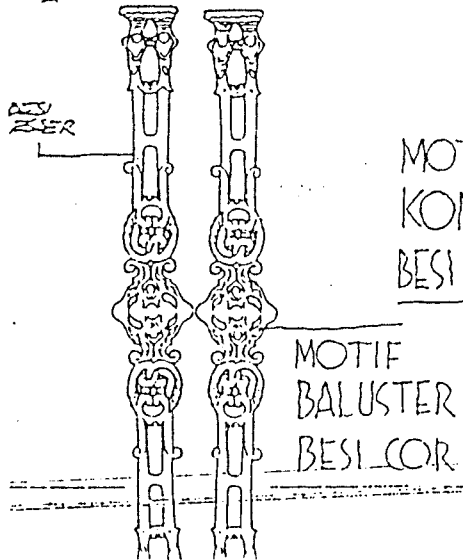
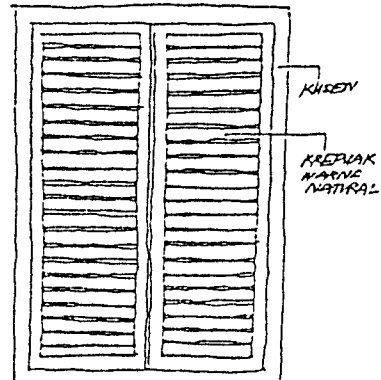
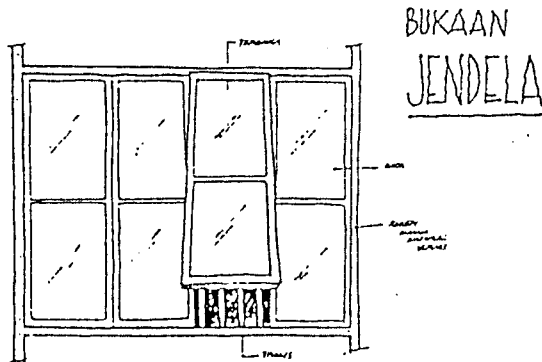
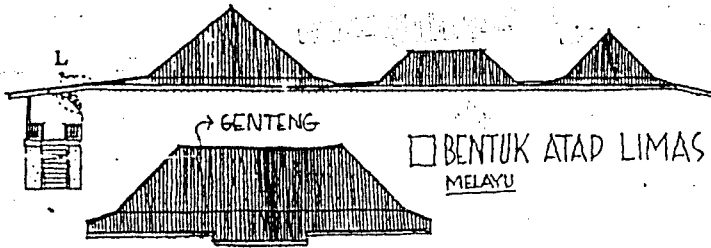
JENDELA



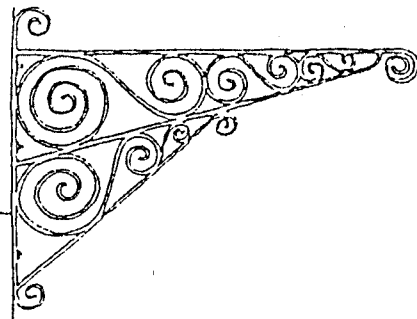
MOTIF LANTAI



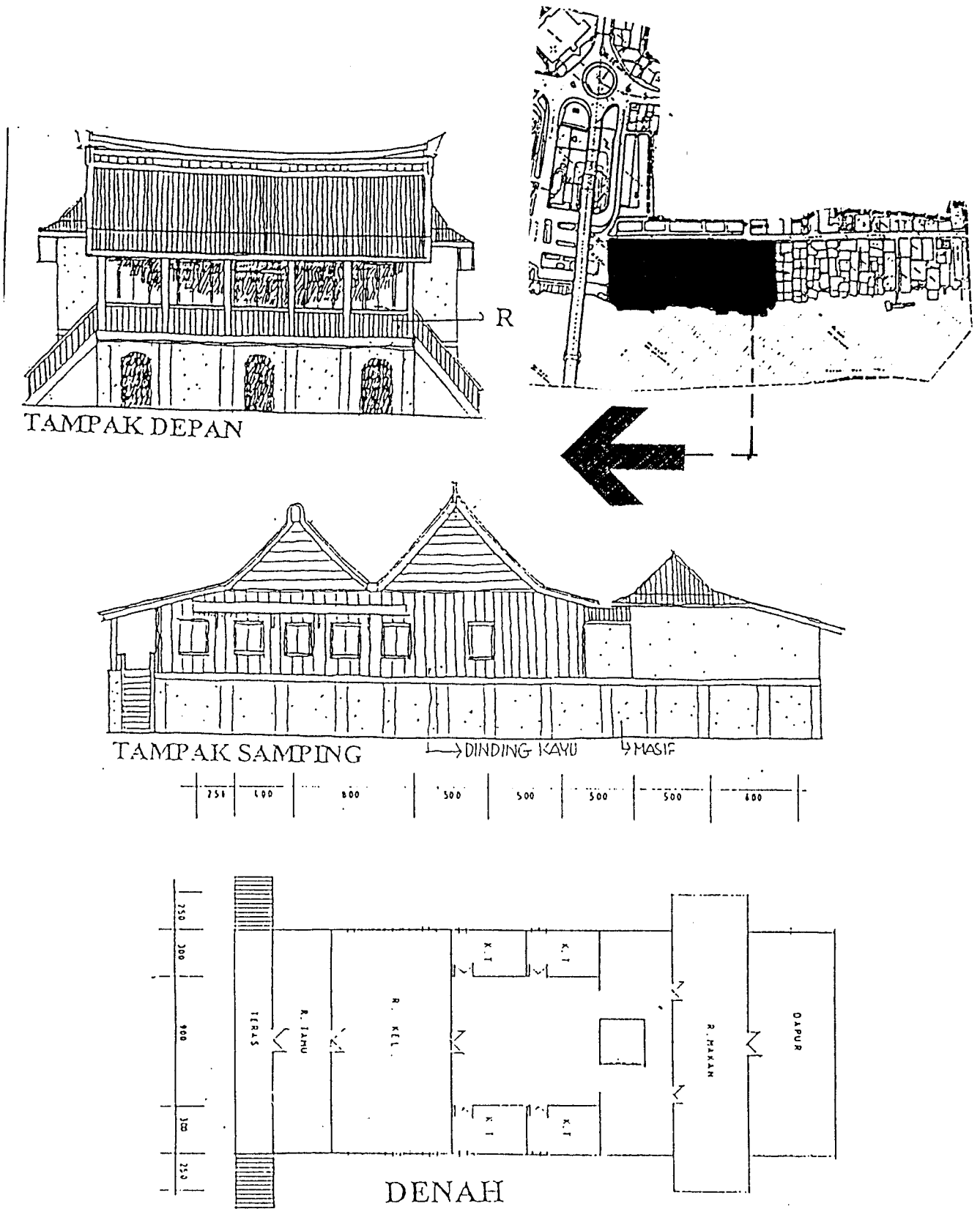
Gambar 3.5 : Bangunan konservasi pada zona 5



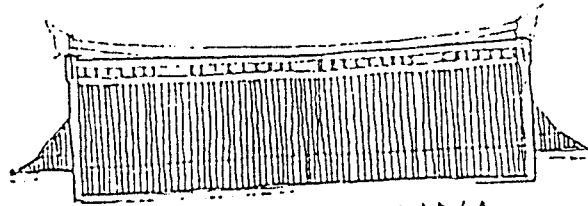
MOTIF
KONSOL
BESI PLAT



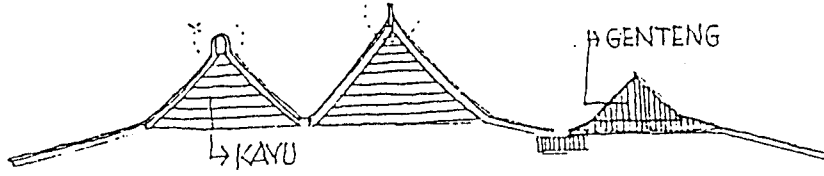
Element	Material	Bentuk/Finishing
Atap	Genteng	Limas/Melayu
Dinding	- Papan Kayu - Tembok masif	Polos
Pintu	Kayu	Ornamen Pecinan
Jendela	Kayu	Krepyak
Baluster	Besi Cor	Ornamen pecinan
Konsol	Besi Plat	Ornamen Melayu



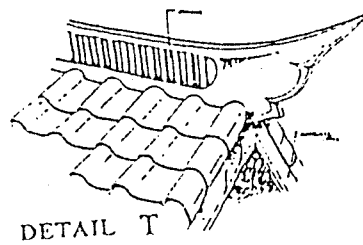
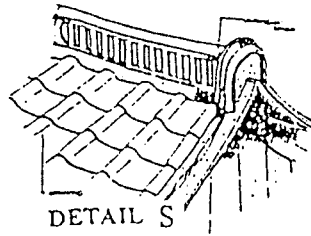
Gambar 3.7 : Bangunan pada zona 7



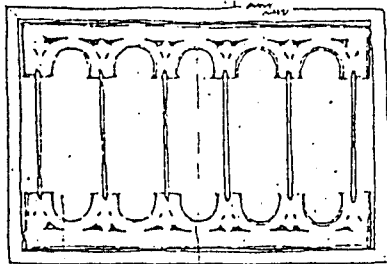
□ BENTUK ATAP PELANA.



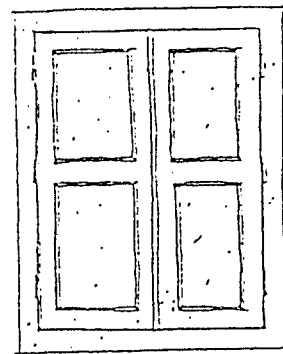
MOTIF HIASAN ATAP



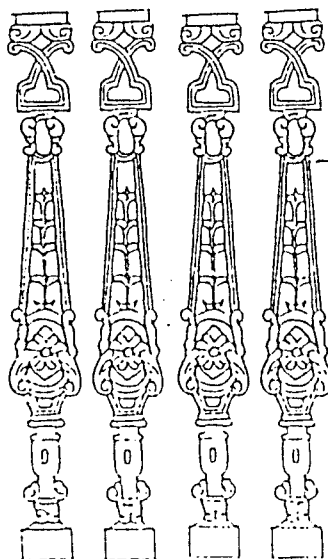
□ MOTIF ORNAMEN DINDING



↳ KAYU ↳ TIMBUL



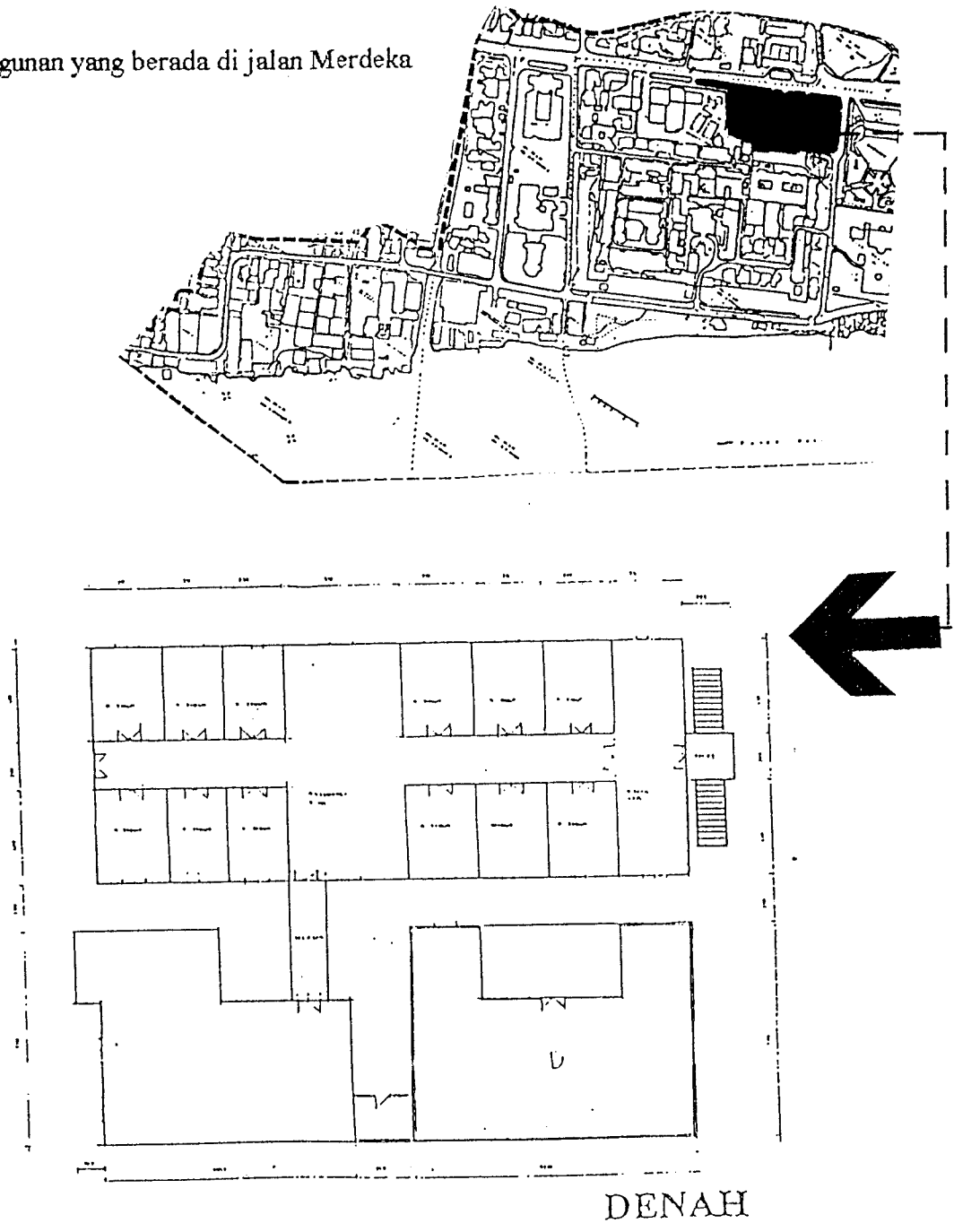
□ JENDELA



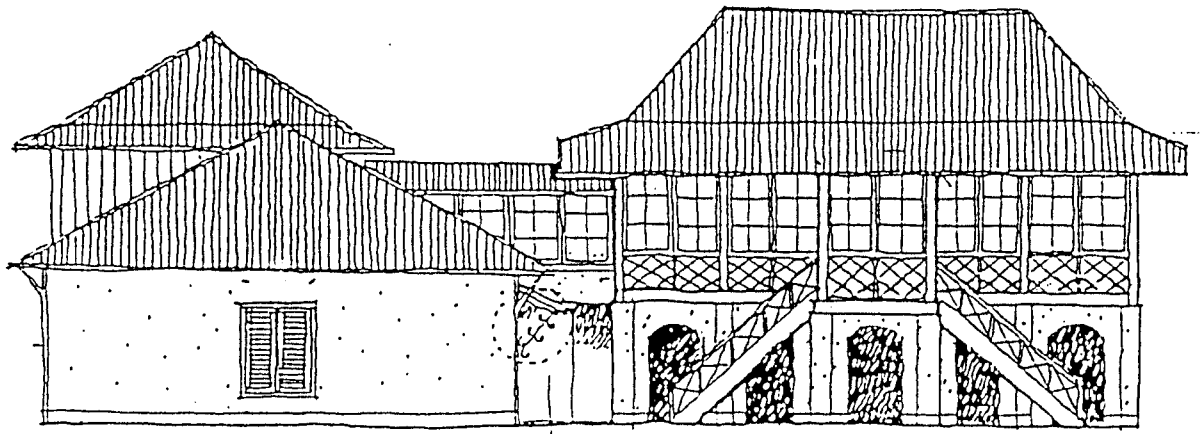
MOTIF BALUSTRADE

Element	Material	Bentuk/Finishing
Bubungan Atap	Beton	Ornamen Pecinan
Dinding	Kayu	Ornamen Pecinan
Balustrade	Kayu	Ornamen Melayu

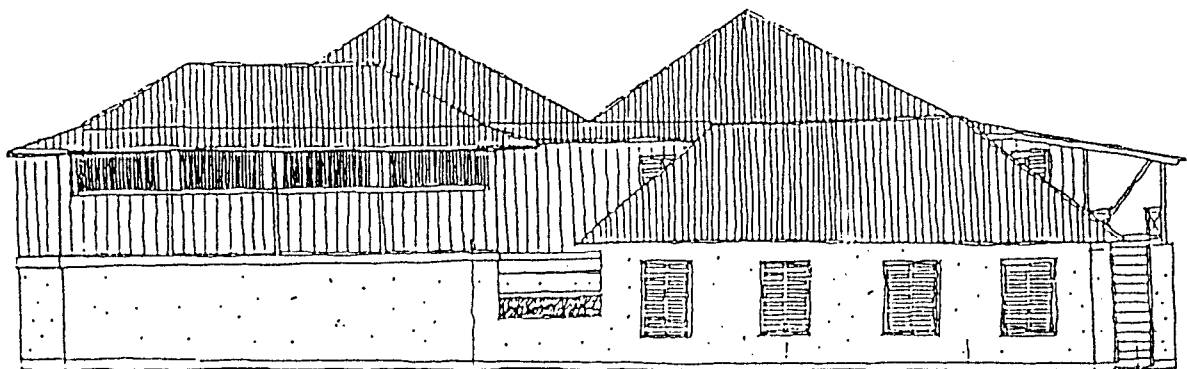
3.1.4. Bangunan yang berada di jalan Merdeka



Gambar 3.8 : Bangunan pada zona 8



TAMPAK DEPAN K



TAMPAK SAMPING

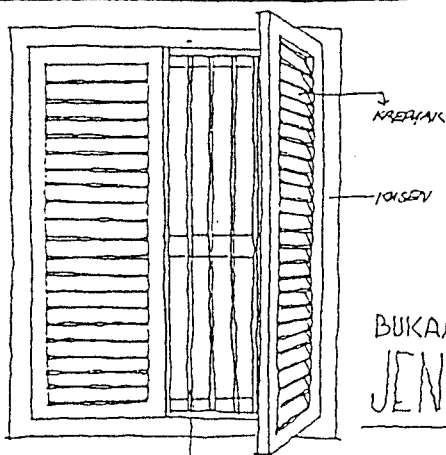
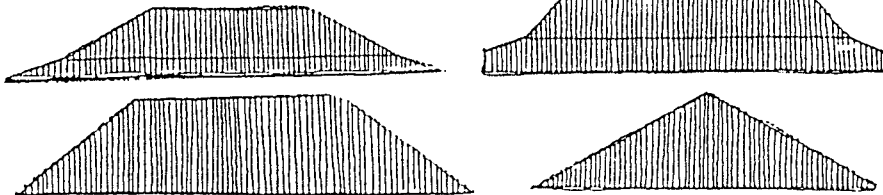
↳ DINDING DAPAN KAYU

H

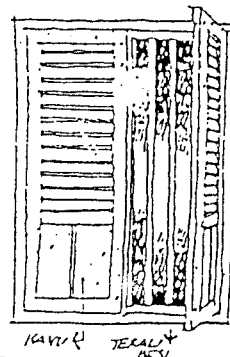
↳ TEMBOK MASIF

↳ TANGGA ENTRANCE

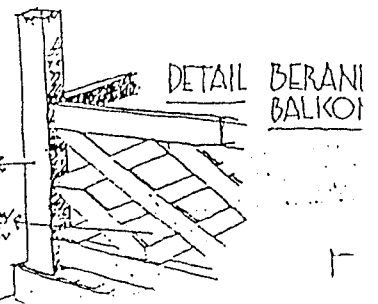
ATAP LIMAS



BUKAAN JENDELA

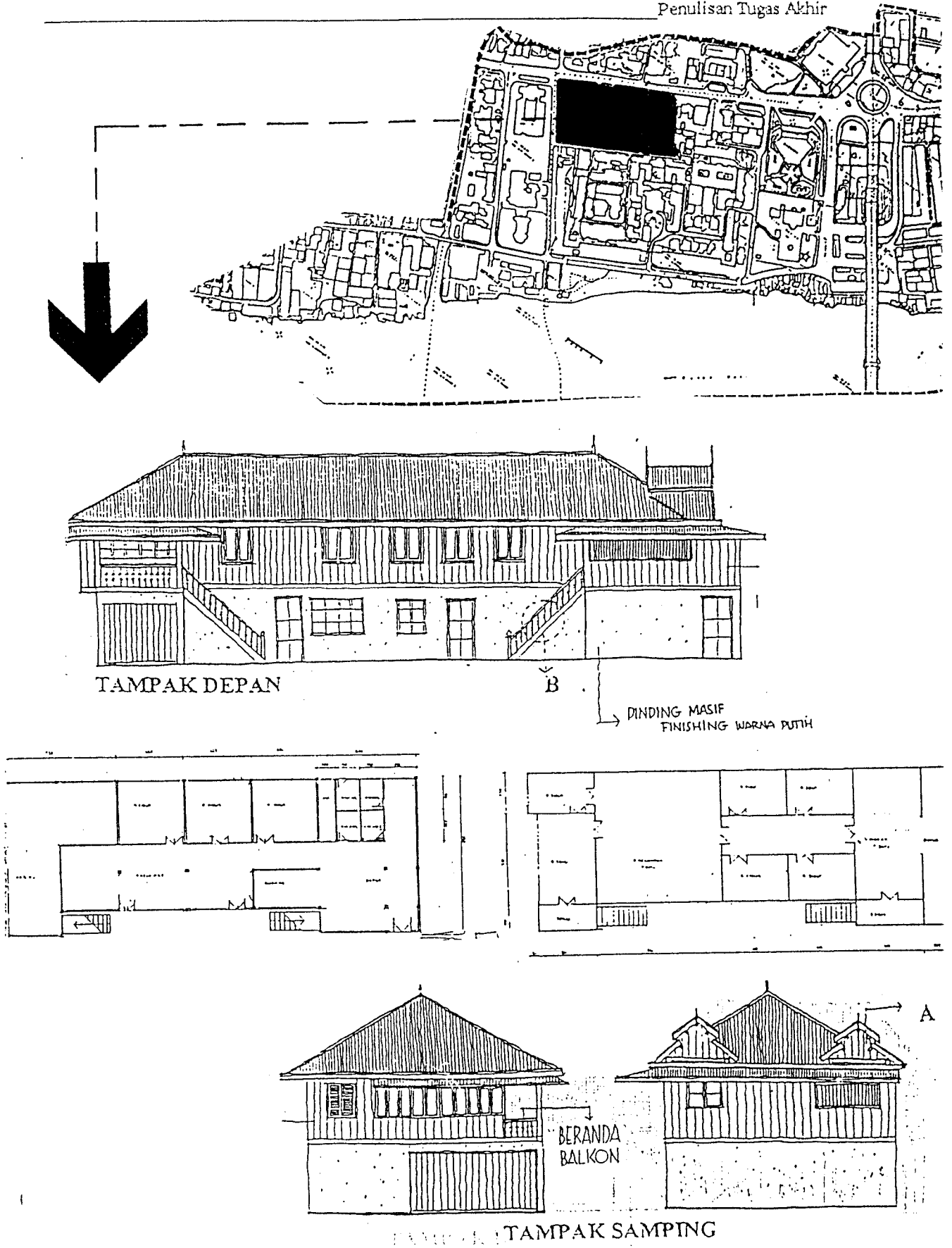


KAYU JERAM BESI

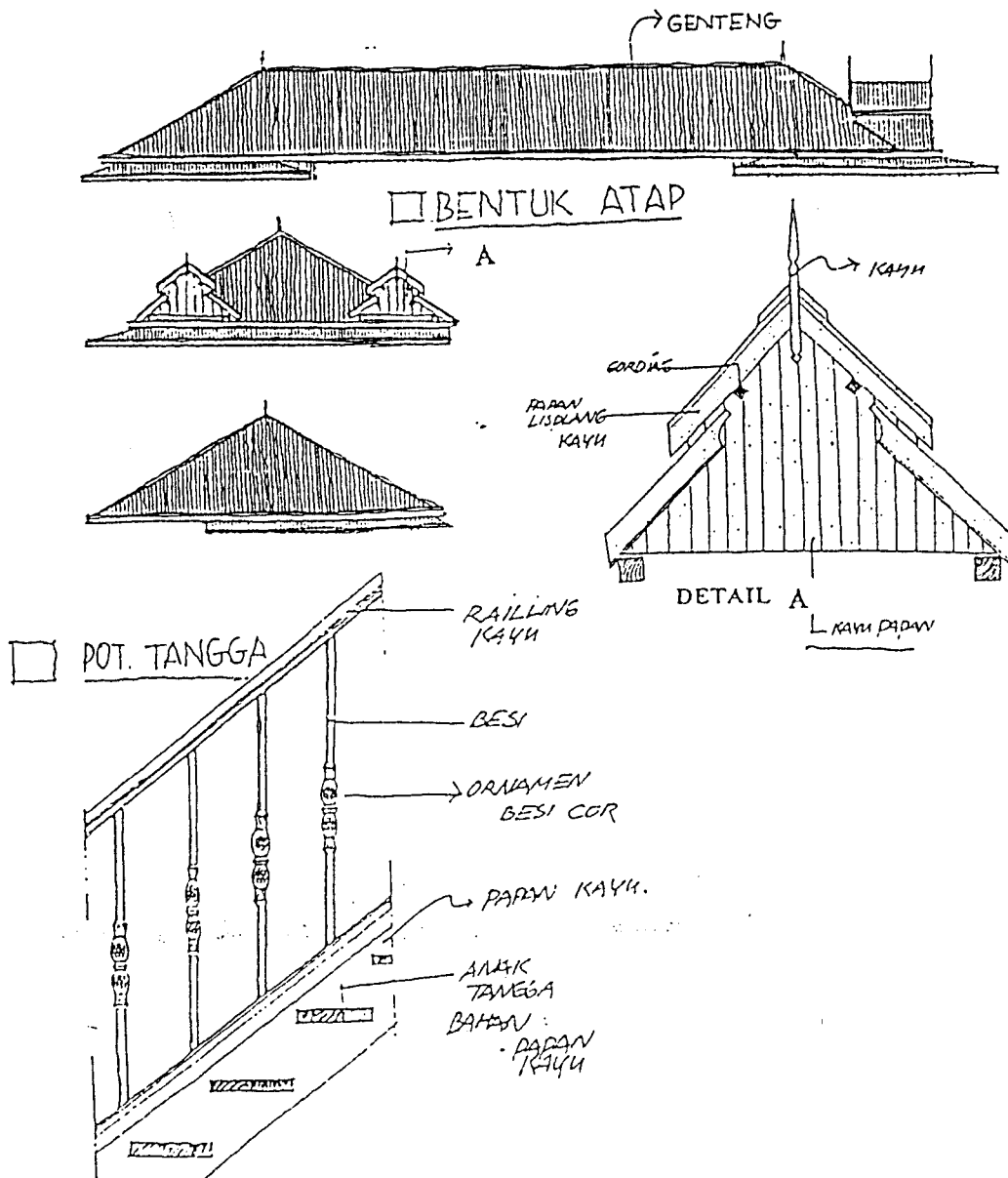


DETAIL BERANI BALKON

Element	Material	Bentuk/Finis
Atap Konsol	Genteng Coklat BESI	Limas/Melayan Ornamen Mel






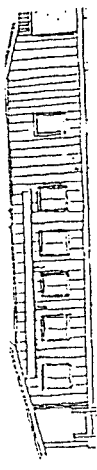


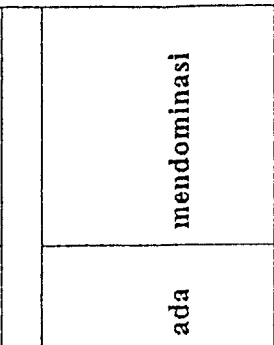
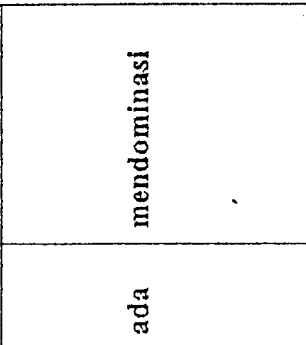
Gambar 3.9 : Bangunan pada zona 9

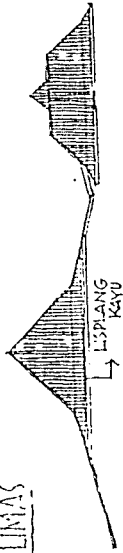
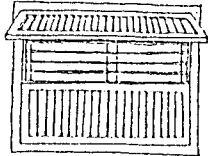
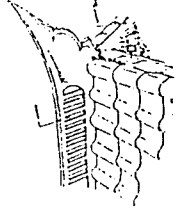


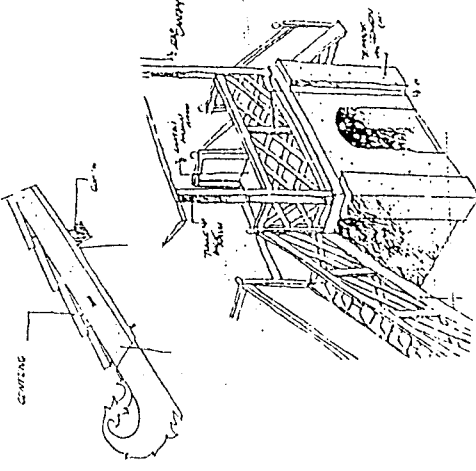
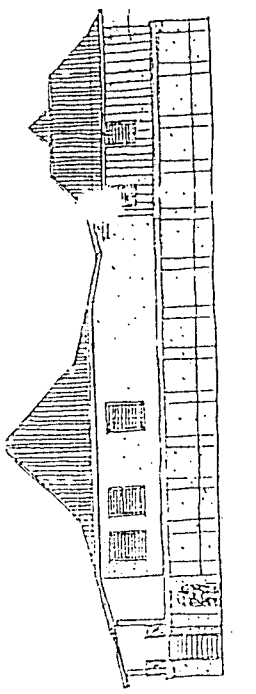
Element	Material	Bentuk/Finishing
Atap	Genteng warna coklat	Limas/Melayu
Dinding	- Papan kayu - Tembok masif	Polos
Balustrade Railling	Kayu Kayu	Ornamen Pecinan Motif Tradisional

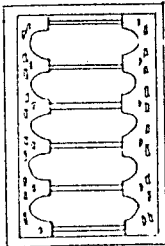
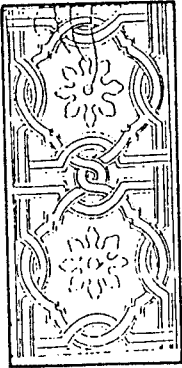
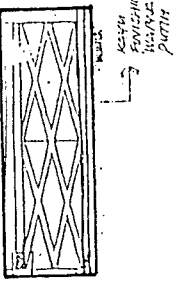
Tabel 3.1 : Kontekstual Bangunan Konservasi di Kawasan Benteng Kuto Besak

Pola	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4	Zona 5	Zona 6	Zona 7	Zona 8	Zona 9	Kesimpulan
	ada	ada	ada	ada	tidak	ada	ada	ada	tidak	mendominasi
	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi
	ada	ada	ada	ada	tidak	tidak	tidak	ada	tidak	mendominasi
	ada	ada	ada	ada	ada	ada	tidak	ada	ada	mendominasi
	ada	ada	ada	ada	tidak	tidak	ada	ada	tidak	mendominasi
	tidak	ada	tidak	tidak	tidak	ada	ada	ada	ada	mendominasi

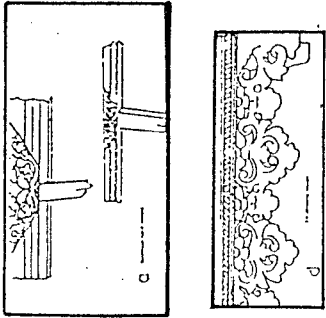
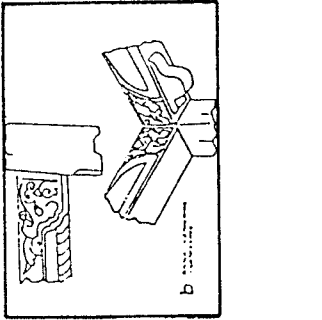
Penjajaran	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4	Zona 5	Zona 6	Zona 7	Zona 8	Zona 9	Kesimpulan
	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	Mendominasi
	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi
	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi

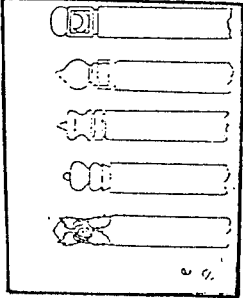


Bentuk	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4	Zona 5	Zona 6	Zona 7	Zona 8	Zona 9	Kesimpulan
<p>BENTUK ATAP LIMAS</p>  <p>atap limasan</p>	ada	ada	ada	ada	ada	ada	tidak	ada	ada	mendominasi
 <p>jendela</p>	ada	ada	ada	tidak	ada	tidak	tidak	ada	tidak	mendominasi
 <p>hiasan atap</p>	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi

<p>lisplang</p> 	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi
<p>beranda balkon</p> 	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi
<p>bentuk panggung</p>	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi

Ornamen	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4	Zona 5	Zona 6	Zona 7	Zona 8	Zona 9	Kesimpulan
dinding 	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi
lantai 	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi
balustrade 	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	ada	mendominasi

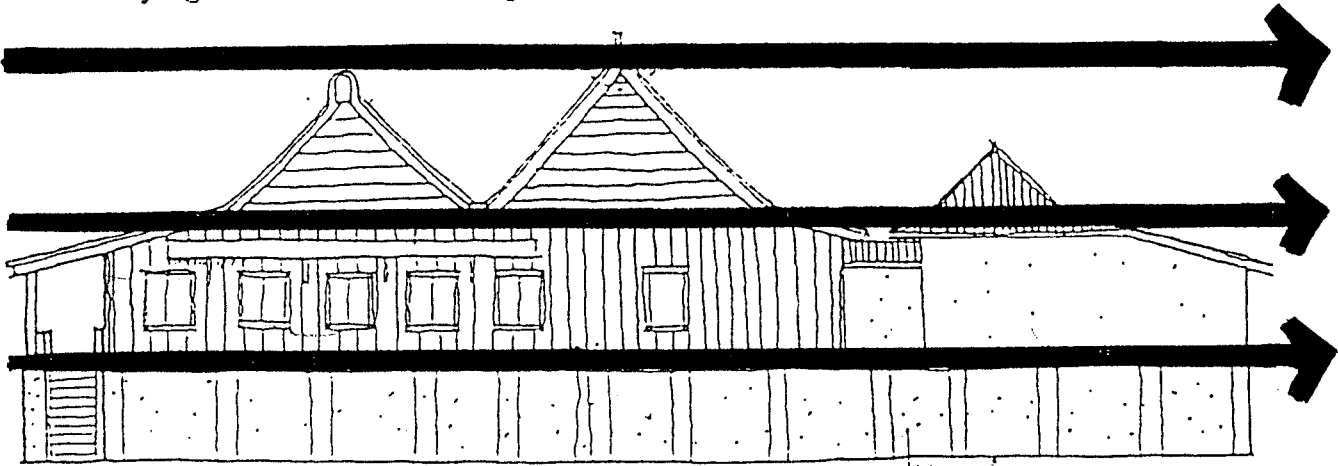
Tabel 3.2 : Ukiran pada bagunan konservasi di Kawasan Benteng Kuto Besak

NO	Nama	Bentuk	Letak	Makna
1	Motif bunga		Pertemuan balok	Melambungkan suatu harapan cerah pada masa mendatang
2	Motif daun		Pada lis atap Pada bagian atas pintu	Melambungkan kesuburan yang diidam idamkan

3	Motif buah		Pada railing tangga	
4	Motif Rupa naga		Pada lis atap	Melambungkan penghayatan pada alam sekitar
5	Motif Kaligrafi rafi		Pada puncak pintu	Melambungkan kereligiusan kehidupan masyarakat

b. Penjajaran

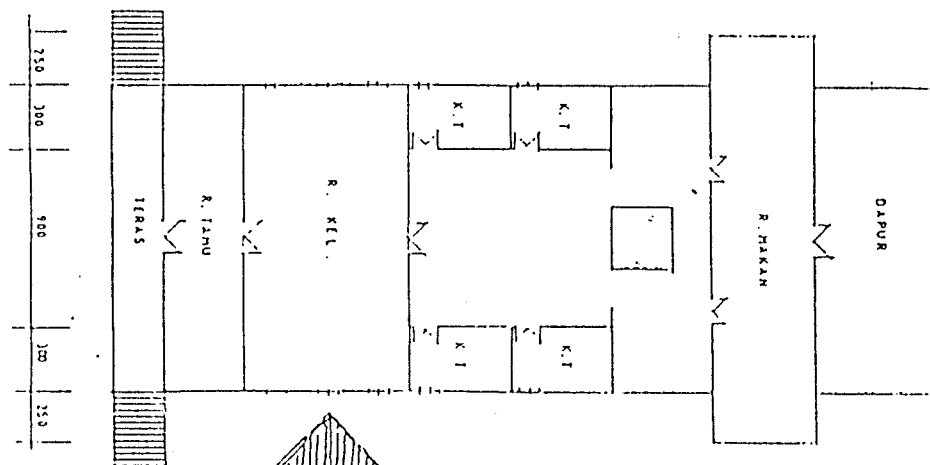
Pada kawasan ini terlihat adanya penjajaran pola garis yang jelas dari bangunan yang ada di kawasan Benteng Kuto Besak.



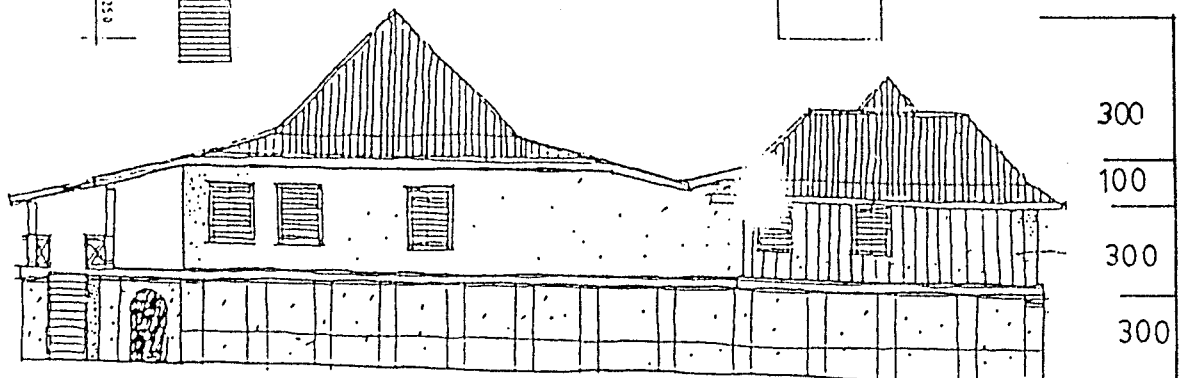
c. Ukuran dan Bentuk

Bentuk yang dapat ditangkap dari bangunan-bangunan yang berada di kawasan ini adalah bentuk-bentuk dasar dan ukuran-ukuran ruang yang bertingkat-tingkat sesuai dengan struktur adat istiadat masyarakat Sumatera Selatan yang tak lepas dari kehidupan sungai.

Denah



Tampak



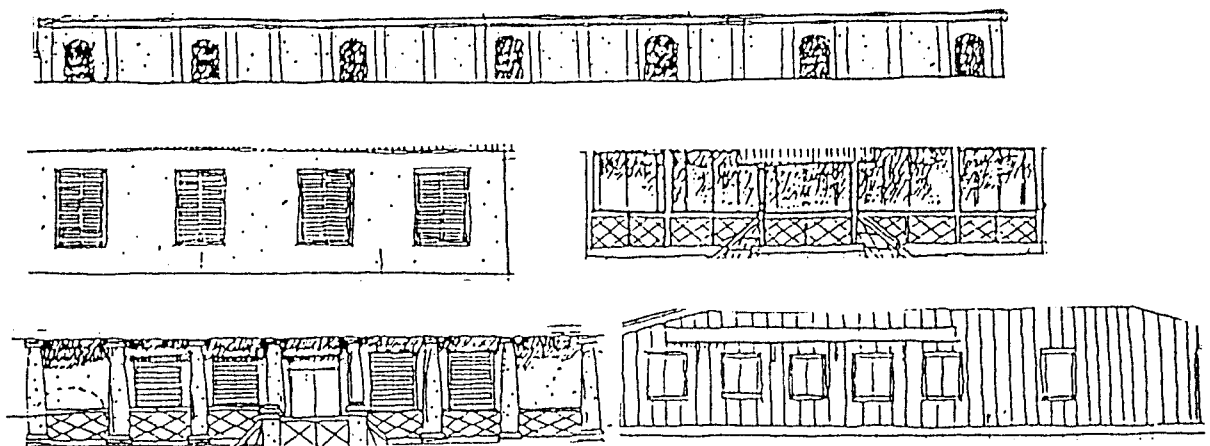
3.2 . Analisis kontekstual Lingkungan Kawasan Benteng Kuto Besak Terhadap Museum Bahari Pada Taman Wisata Budaya Di Kawasan Benteng Kuto Besak.

Salah satu aspek yang mencerminkan kehidupan bahari dan adat istiadat kesultanan Palembang yang dapat ditangkap dengan jelas pada kawasan Benteng kuto Besak ini adalah bentuk bangunan konservasi di daerah ini terutama bangunan melayu cina. Hal ini berdasarkan sejarah masa Kesultanan Palembang dimana tukang batu di masa itu dipercayakan kepada orang-orang cina, sehingga bangunan dimasa itu didominasi oleh bangunan melayu cina.

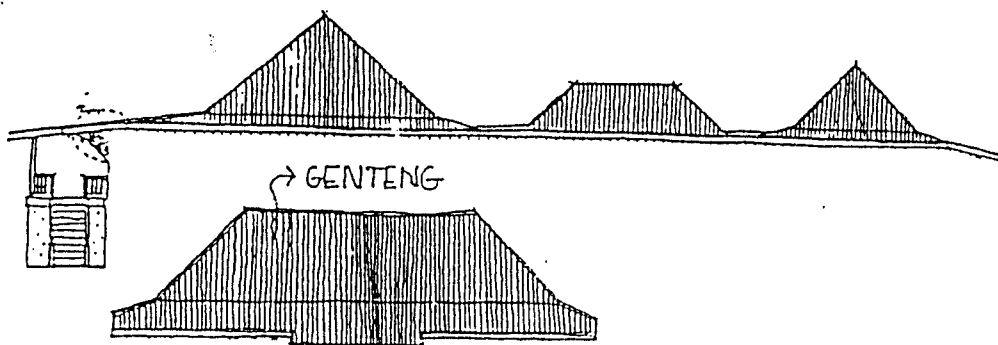
Dari bangunan-bangunan di kawasan tersebut (terutama pada bangunan melayu cina) dapat dilihat adanya hal-hal yang mendominasi bangunan tersebut yaitu :

a. Pola

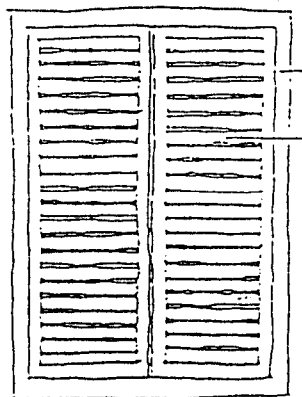
Dari bangunan-bangunan konservasi dikawasan Benteng Kuto Besak tersebut memiliki satu pola yang sama yaang mengikat satu bentuk ke bentuk lain sehingga menjadiciri khas bagi bangunan di kawaasan tersebut :



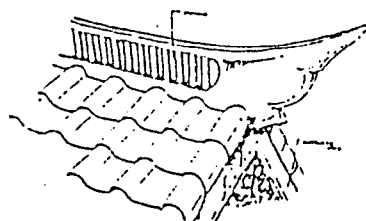
Atap Berbentuk Limas Melayu



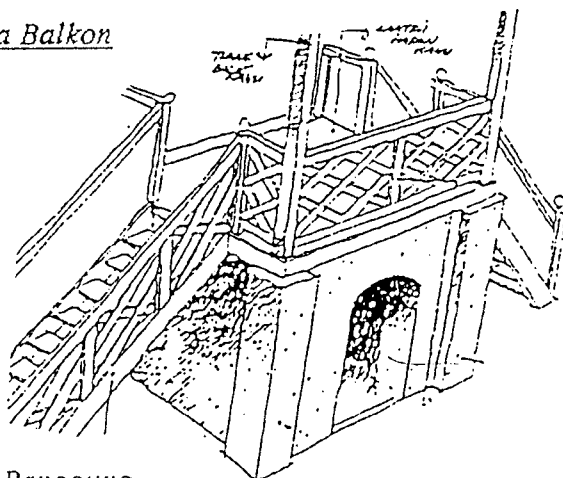
Jendela



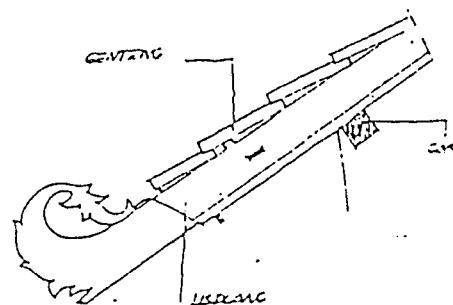
Motif Hiasan Atap



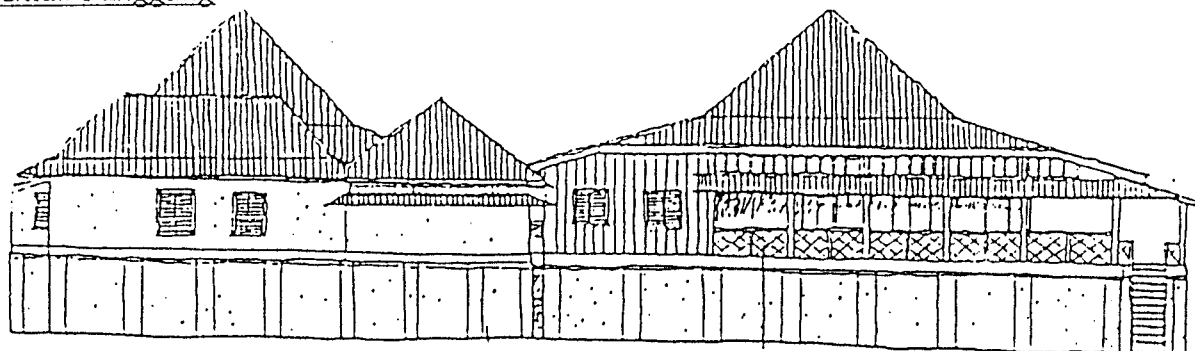
Beranda Balkon



Lisplang



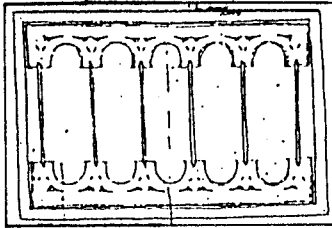
Bentuk Panggung



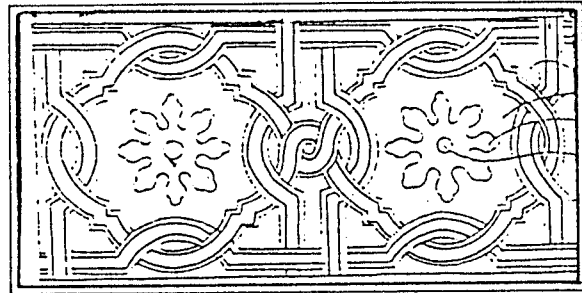
d. Motif Ornamen Ruang

Ruang-ruang pada bangunan dikawasan ini memiliki ornamen yang mencirikan arsitektur khas asli Palembang yang memiliki motif-motif tertentu.

Motif Ornamen Dinding

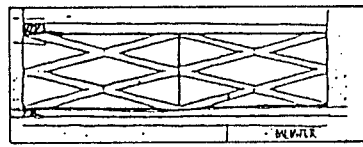


Motif Lantai



Motif

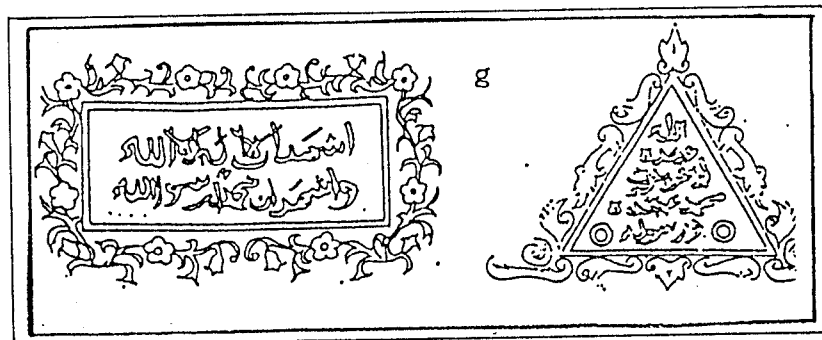
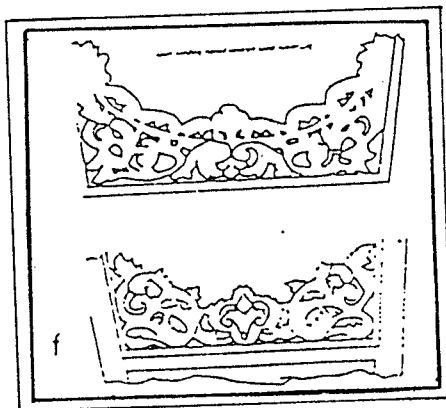
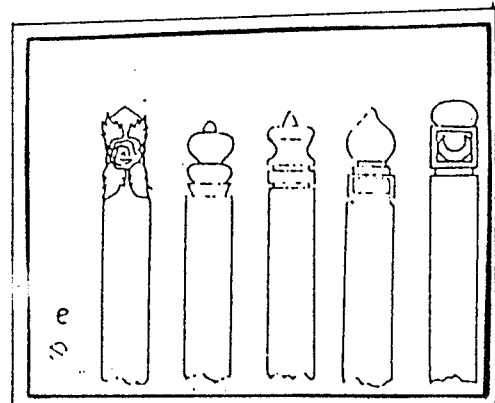
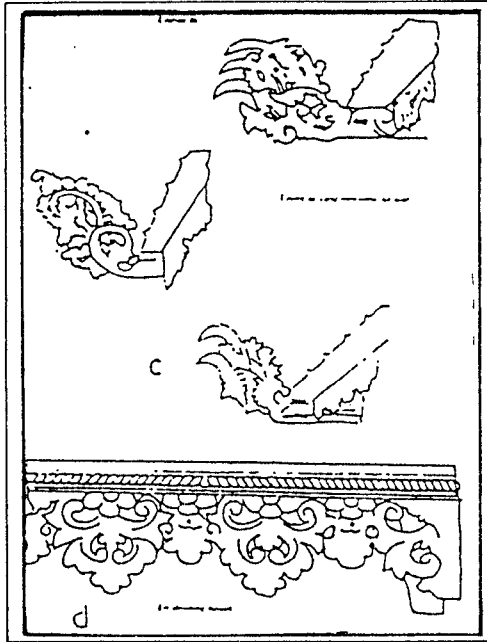
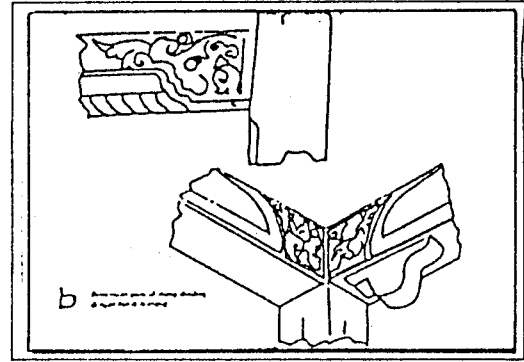
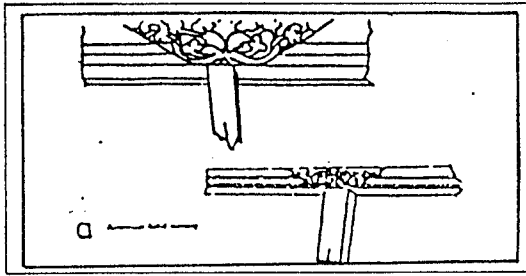
Balustrade



Selain itu ruang-ruang pada bangunan dikawasan ini memiliki serangkaian ornamen yang berupa ukiran yang umumnya dalam bentuk relief, seperti pada bagian atap bubungan, ambang atas pintu, riling tangga, kolom, dan lain-lain.

Yang secara garis besarnya terdiri dari :

- Motif bunga, melambangkan suatu harapan cerah pada masa mendatang (gb. a & d).
- Motif daun, bermakna kesuburan yang diidam-idamkan (gb. b & f).
- Motif buah, (gambar e)
- Motif rupa naga, bermakna dari penghayatan dari kehidupan alam sekitar (gb. c)
- Motif kaligrafi, bermakna kereligiusan kehidupan masyarakatnya (gb. g)



3.3 . ANALISIS EKSPRESI PENAMPILAN BANGUNAN

Pendekatan Kepada Arsitektur Pasca-modern.

Pengertian pasca adalah menunjukkan apa yang telah ditinggalkan atau dilalui, tetapi belum menerangkan dimana akan tiba. Jadi arsitektur pasca modern belum sampai pada tujuannya yang baru tetapi juga belum melepaskan semua makna modernnya.¹⁶

Sejarah Arsitektur Pasca Modern.

Sejarah timbulnya arsitektur pasca modern dimulai dari kegagalan arsitektur modern yang disebabkan karena dalam konsepnya terlalu logis dan rasional, juga kurang memperhatikan nilai-nilai sosial masyarakat, faktor lingkungan dan emosiserta bersifat sepihak (artinya arsitektur modern lebih cenderung untuk memperhatikan bagaimana caranyamanusia harus hidup dan kurang perhatiannya kepada manusia sebenarnya). Adapun awal mula timbulnya arsitektur pasca modern adalah sebagai berikut :

- a) Pasca modern dimulai akhir 1950-an secara sedikit demi sedikit,ada yang terus terang dan ada juga yang masih tersamar. Perkembangan ini banyak menimbulkan perdebatan diantara para arsitek.
- b) Bermula dari penggunaan bentuk-bentuk lama, elemen-elemen tradisional, historis dipadu dengan penyederhanaan elemen-elemen modern. Komposisi unsur-unsur bangunan menyampaikan makna tertentu yang dapat dibaca.

¹⁶ Persepsi Bentuk dan Konsep Arsitektur, Team UI.

- c) Sebenarnya gejala pasca modern sudah ditunjukkan pada pertengahan 1950-an yaitu pada karya Le Corbusier pada sebuah bangunan gereja di Ronchamp yang sangat menyimpang dari gaya Internasional. Percobaan dilakukan terus dan diharapkan ada suatu timbal balik dari arsitek, pemakai, masyarakat awam dan lingkungan alam.

Istilah pasca modern hanya dapat dipakai bagi para arsitek yang sadar akan makna arsitektur sebagai suatu bahasa (sarana komunikasi). Gejala timbulnya gerakan ini terlihat sejak komunikasi dalam karya-karya arsitektur modern mulai kabur dan makna-makna sosialnya makin hilang.

Arsitektur pasca modern mengingat keadaan masa lalu, mengadakan pendekatan positif terhadap bangunan metafor, vernakular, ruang baru dan arti ganda serta meneliti hal-hal yang aktual.

Komunikasi dalam arsitektur pasca modern dapat dilakukan dalam dua arah yaitu :

- * Orang yang mengerti pada makna-makna arsitektur.
- * Masyarakat awam yang lebih mementingkan kenyamanan cara hidup dan bangunan-bangunan tradisional.

Cara komunikasi dalam arsitektur :

- Dengan ungkapan bentuk (metafor)
 - Metafor langsung, (bentuk yang terang-terangan biasanya menggambarkan fungsi dari bangunan itu untuk maksud tertentu, misalnya untuk publikasi).
 - Metafor tersamar, (diharapkan ada tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya), tanggapan ini akan berbeda-beda tiap orang.

- Kata (unsur-unsur bangunan : jendela dan pintu)
- Sintaksis (penyatuan unsur bangunan/komposisi)
- Semantik (mengembangkan makna yang ada, hubungan dari unsur-unsur bangunan dan bentuk-bentuk yang terjadi).

Suatu bahasa terdiri dari simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti, mimik, dan apa saja yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan.

Mengapa justru bentuk yang menjadi media komunikasi ? Betulkah yang terlebih dahulu dan langsung tampak oleh mata, yang kemudian dianalisis di dalam otak kita untuk dapat dimengerti. Pada saat mata menatap suatu bangunan, timbullah berbagai macam pertanyaan :

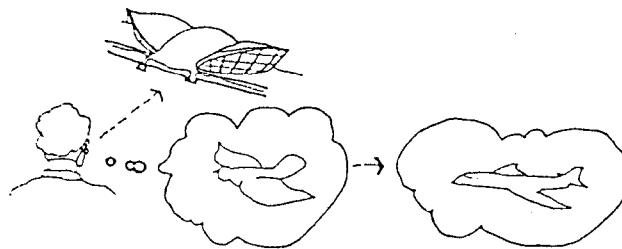
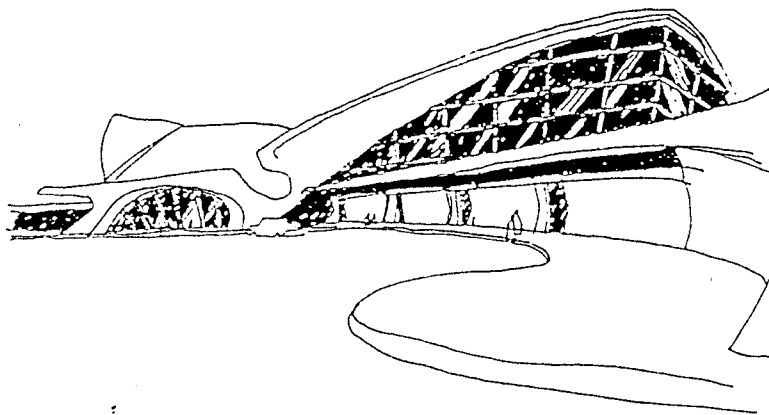
- Yang pertama kali dipertanyakan , “Bangunan apakah itu ?”
- Pertanyaan kedua, “Bangunan ini seperti apa rupanya ?”
- Pertanyaan ketiga, “Sebesar apa bangunan tersebut ?”
- Pertanyaan keempat, “Dari apa dan bagaimana berdirinya ?”

Adapun faktor-faktor yang mewujudkan bentuk adalah sebagai berikut :

- Fungsi, secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktifitas manusia.

- Simbol, merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat, melalui panca indra yang kemudian menjadi persepsi terhadap sebuah bentuk bangunan. Persepsi sangat ditentukan sekali oleh tingkat intelektual pengamat itu sendiri.
- Teknologi struktur dan bahan, merupakan faktor penting dalam arsitektur. Struktur mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan.

Metafor adalah kiasan atau ungkapan bentuk. Dengan diwujudkan pada bangunan, diharapkan ada tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Tanggapan ini akan berbeda-beda tiap orang.



Misalnya pada bangunan TWA Kennedy Airport, ada yang mengartikan sebagai burung, pesawat terbang dan lain-lain. Bentuk yang terang-terangan biasanya menggambarkan fungsi dari bangunan itu untuk maksud tertentu, misalnya untuk publikasi.

Kiasan-kiasan metafisik menggambarkan alam, seperti binatang, tumbuhan. Keinginan dan rasa tidak sadar diri kepada imajinasi alam dan perkembangan teknologi dipadukan dengan nilai dan perasaan.

3.4 PENAMPILAN BANGUNAN MUSEUM BAHARI

A). Kriteria Penampilan Bangunan Yang Mempunyai Citra

a. Bagunan bersifat simbolik.

- Simbol metafor (kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan pada bangunan). Dalam hal ini metafor yang dipakai adalah : *Metafor tersamar* (diharapkan ada tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya), tanggapan ini akan berbeda-beda tiap orang.
- Penonjolan struktur sebagai ornamen.
- Penonjolan teknologi yang berlebihan dan penekanan pada logika konstruksi serta utilitas dapat menjadikan bangunan berfokus pada kekaguman akan teknologi pada arsitektur.

b. Mudah dikenal oleh masyarakat.

Hal ini berkaitan dengan lamanya waktu pandang pengamat terhadap bangunan yang dihitung mulai dari awal hingga akhir pengamat memandang bangunan tersebut.

Perhitungan :

pengamat datang dari arah timur dengan kecepatan max. 50 km/jam dan kecepatan min. 30 km/jam dengan jarak pengamat 50 m.

$$V_t = V_o - a \cdot t$$

$$a \cdot t = V_o - a \cdot t \quad a \cdot t = \frac{50.000 - 3000}{3.600 \quad 3.600}$$

$$a \cdot t = 5,5$$

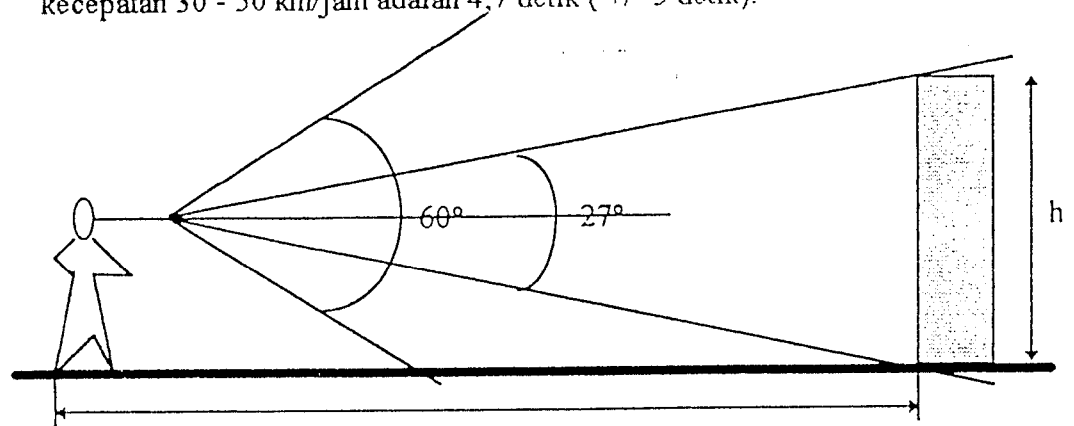
$$s = V_0 - 0,5 \times 5 \times 5,5$$

$$50 = 13,8 \times t - 15,25$$

$$65,125 = 13,8 t$$

$$t = 4,7 \text{ detik}$$

Sehingga lamanya pandangan pengamat terhadap bangunan dengan kecepatan 30 - 50 km/jam adalah 4,7 detik (+/- 5 detik).



Sudut pandang normal. (sumber *Architecture of Deconstruction*)

Untuk mendapatkan bangunan sculpture $D/H < 2$

Lebar Jalan : 12 m

Gsb : 6 m

Minimal tinggi bangunan : 12 m

- c. Penempatan massa terhadap titik tangkap pengamat.
- d. Adanya plaza atau ruang terbuka.
- e. Peninggian pada entrance utama bangunan.

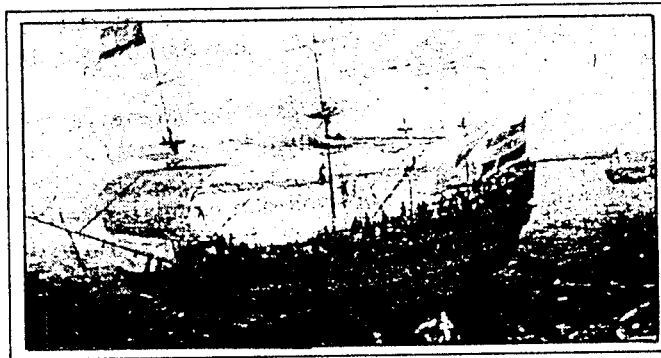
B). Bentuk Dasar Massa

Kriteria penentuan bentuk dasar massa yang mempunyai ekspresi tertentu sesuai dengan fungsinya yaitu museum bahari.

- Adanya suatu bentuk yang di simbolkan sesuatu artinya bentuk bangunan dimetaforkan agar tercipta kesan bagi pengamat

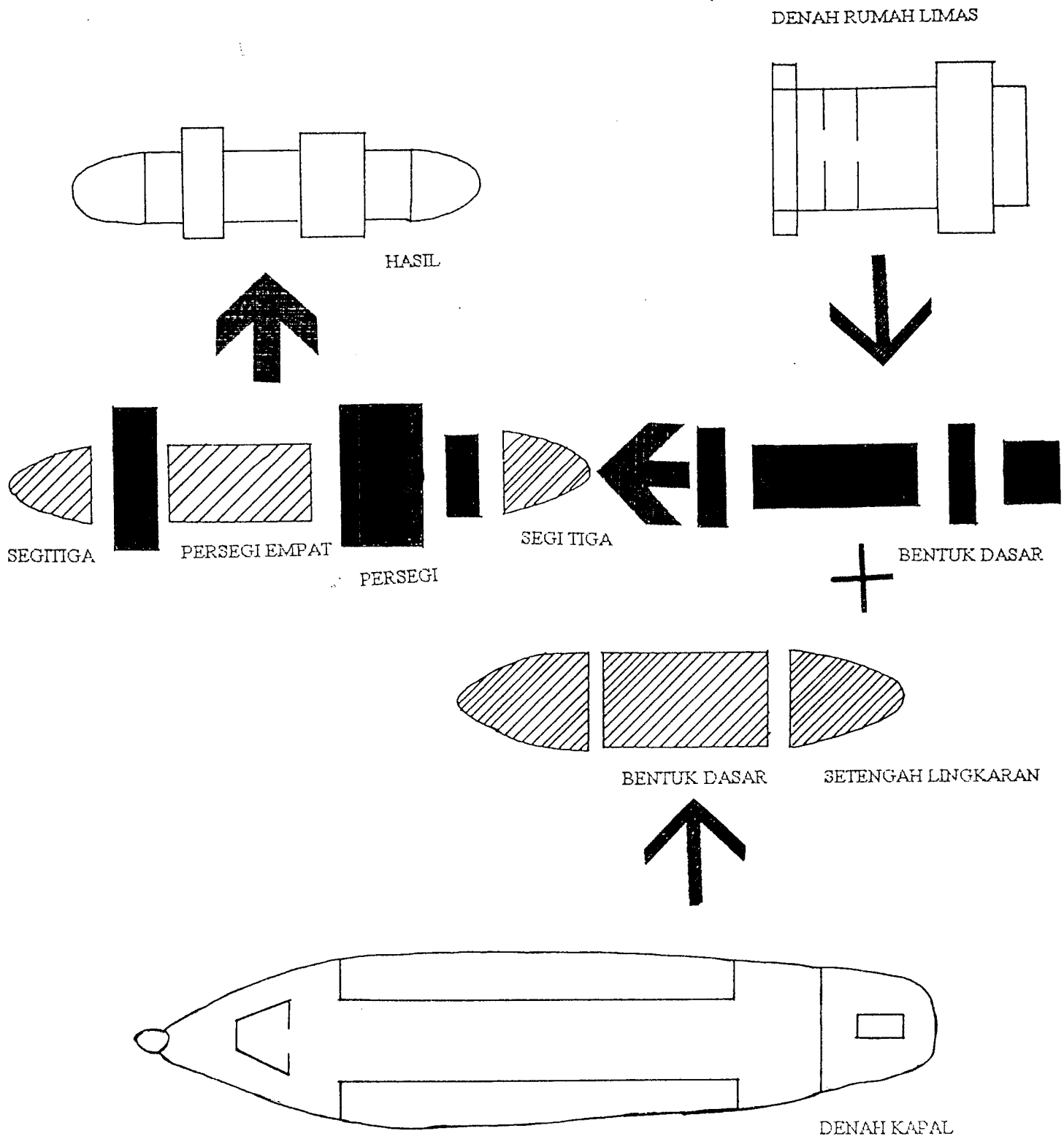
Dasar pertimbangan :

Bentuk massa berhubungan dengan ekspresi bahari. Diambil dari pola-pola dasar bangunan pada kawasan Benteng Kuto Besak dan Perpaduan dengan bentuk Kapal Perang tradisional kesultanan Palembang yang memberi kesan lebih mendalam dalam mengekspresikan kebaharian pada masa kesultanan Palembang.



Gambar 3.10 : Kapal Perang Tradisional

a) Analisis bentuk dasar denah bangunan museum bahari



Gambar 3. 11 : Analisis bentuk denah

Keterangan Gambar :

- Denah Rumah Limas

Rumah limas memiliki bentuk-bentuk dasar yang bertingkat-tingkat dan bila diuraikan akan terbentuk bentuk persegi, bujur sangkar dan terikat menjadi satu bagian yang saling mengikat.

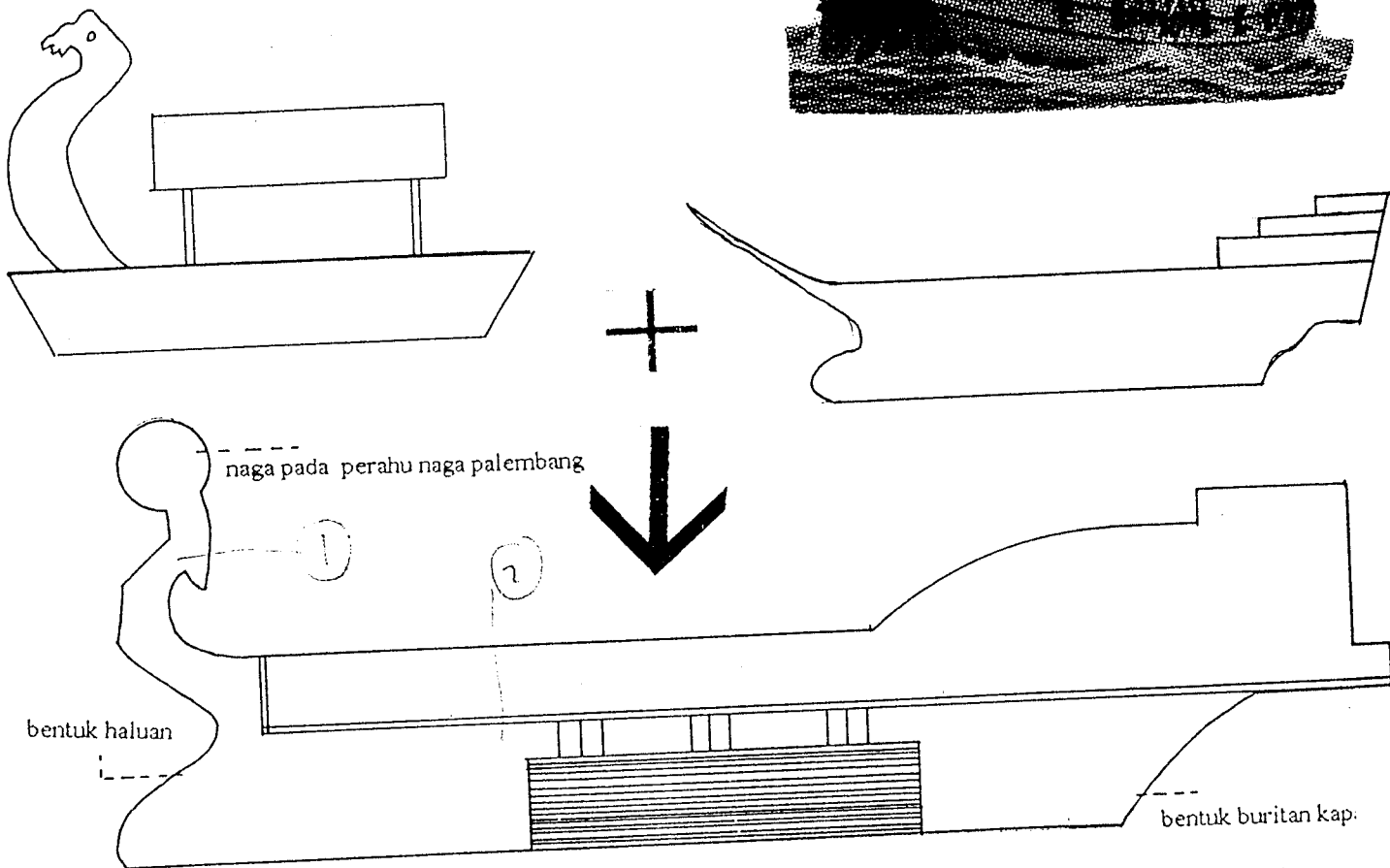
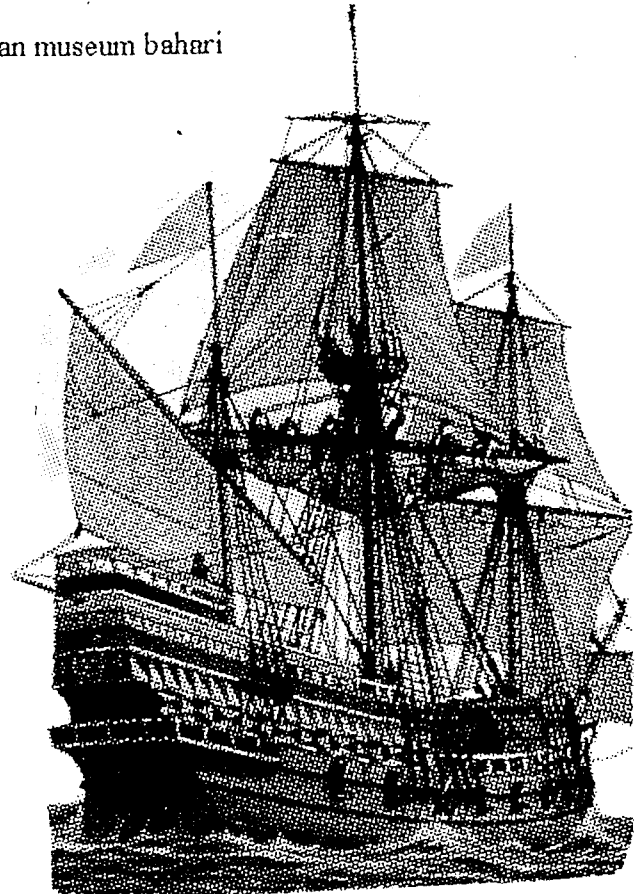
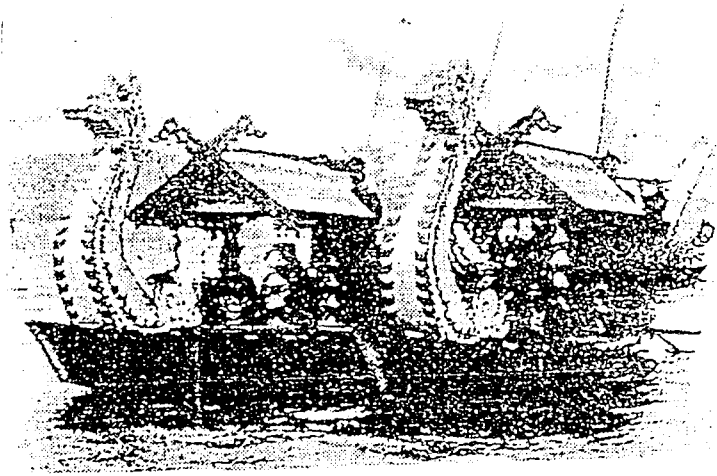
- Denah Kapal

terdiri dari bentuk dasar persegi dan setengah lingkaran

HASIL PENGGABUNGAN

Menghasilkan bentuk-bentuk yang memadukan denah rumah limas dan denah kapal menjadi bentuk denah yang lebih mengekspresikan kebaharian pada lingkungan kawasan benteng kuto besak.

b) Analisis bentuk dasar penampilan bangunan museum bahari



Gambar 3.12 : Analisis tampak bangunan museum bahari

Keterangan Gambar :

- Kapal Naga Palembang

Merupakan kapal tradisional daerah Sumatera Selatan yang menjadi simbol pada masa Kesultanan Palembang yang banyak dipengaruhi oleh arsitektur Cina dan nuansa bahari dalam kehidupan sehari-hari.

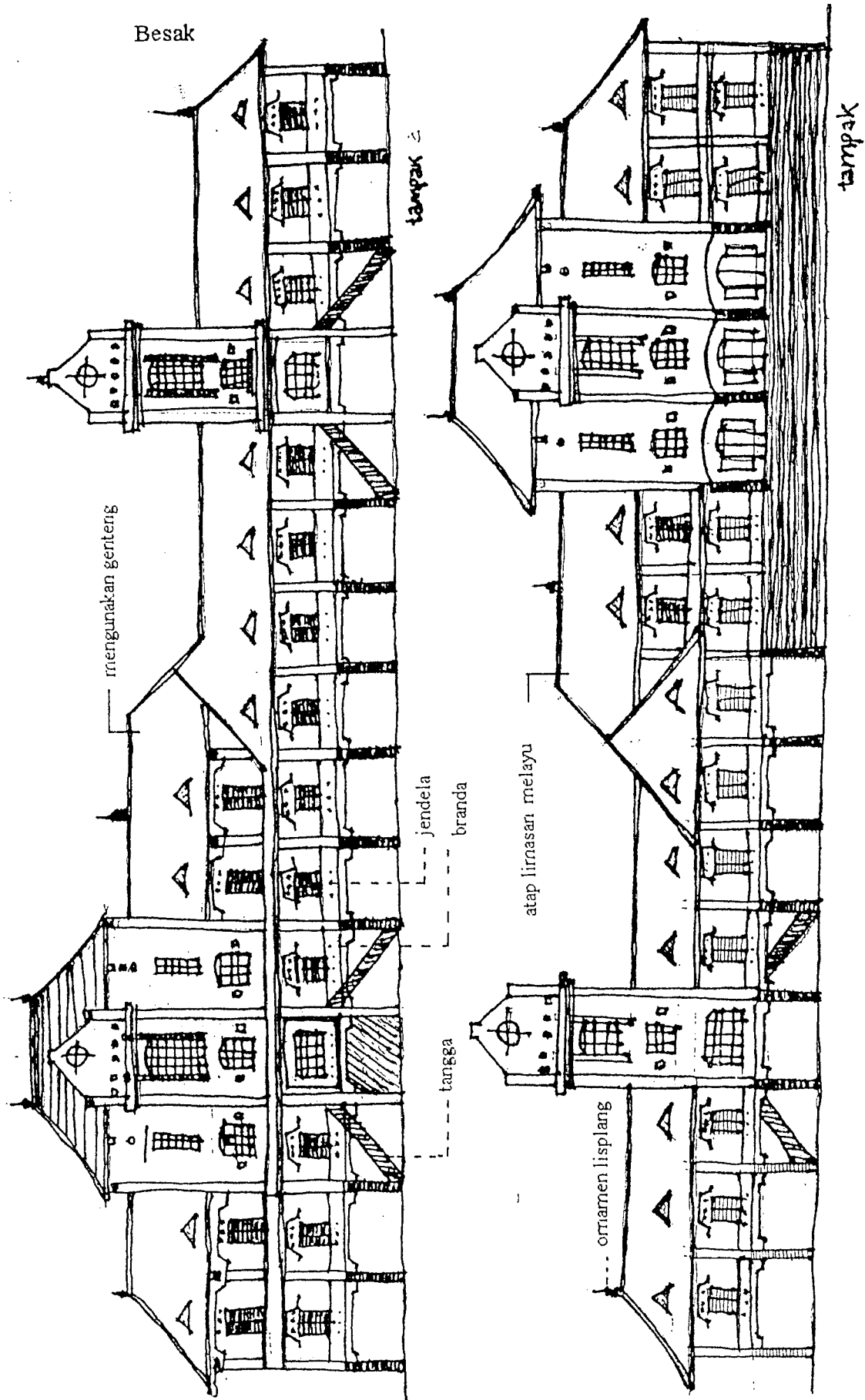
- Kapal Perang Kesultanan Palembang

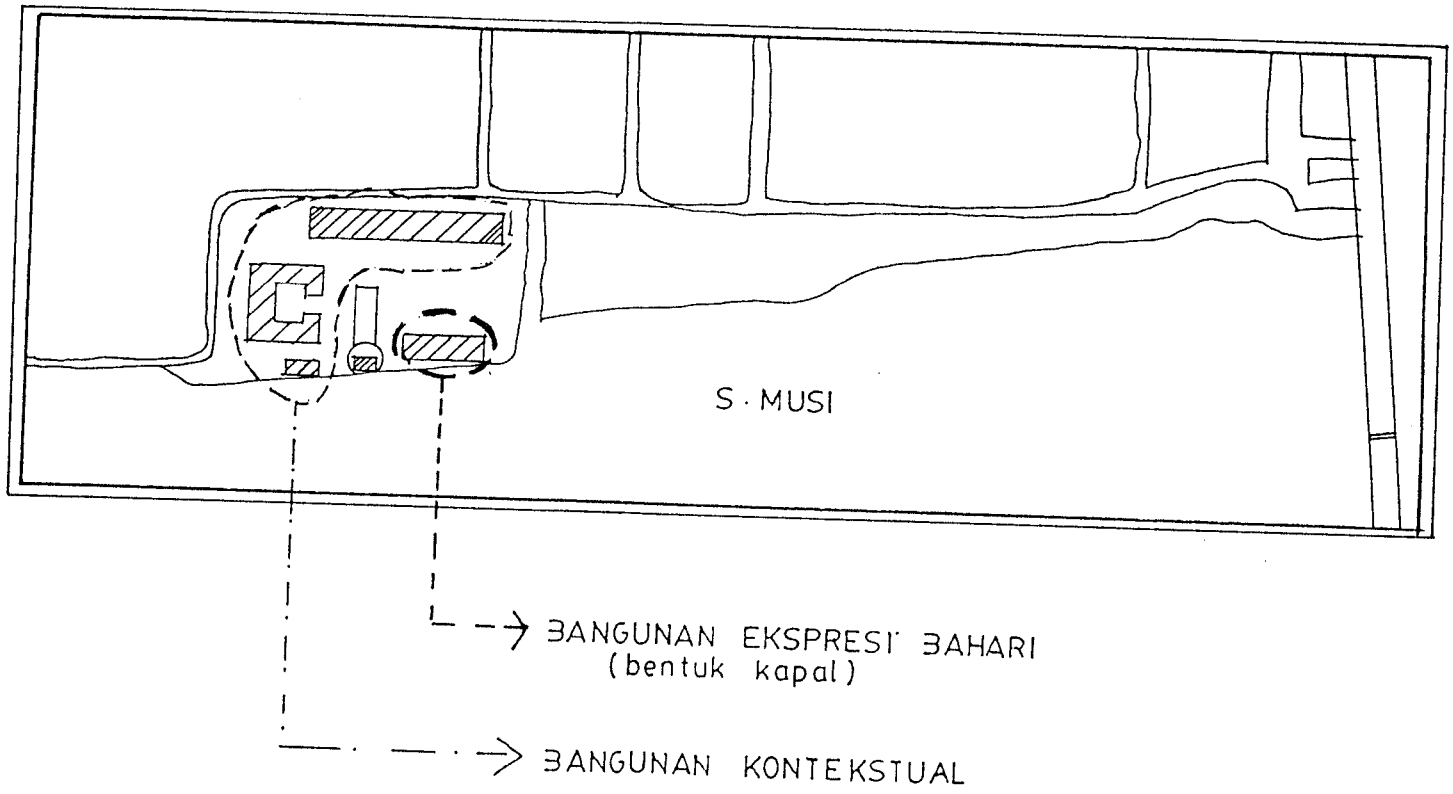
Merupakan kapal perang Sultan Mahmud Badaruddin II yang digunakan dalam peperangan melawan Portugis serta Belanda.

Hasil Metafor Dari Kedua Bentuk Dasar Tersebut

Merupakan bangunan berbentuk kapal yang mencoba mengekspresikan dari kebaharian.

c) Penampilan Museum Bahari Terhadap Kontekstual Kawasan Benteng Kuto





BAB IV

PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM BAHARI PADA TAMANWISATA BUDAYA DI KAWASAN BENTENG KUTO BESAK

4.1 PENDEKATAN KONSEP LOKASI

4.1.1 Pendekatan Tapak/lokasi (site)

- a. Menurut YB. Mangunwijaya, suatu karya arsitektur yang menjadi forum budaya perlu memenuhi kualitas ekspresi tertentu. Salah satu diantaranya yaitu lokasi/tapaknya harus memenuhi syarat, dari segi pencapaian, stuctural dan menjadi bagian dari memori kolektif yang pernah ada.
- b. Tapak dapat mengemukakan tanggapan bentuk-bentuk khusus. Secara kritis potensi suatu tapak dapat digunakan untuk memperkuat kegiatan-kegiatan dalam bangunan.
- c. Sesuai dengan namanya yaitu museum bahari pada taman wisata budaya, maka lokasi berada di kawasan Benteng kuto besak dan tepian sungai musi.

4.1.2 Analisa Penentuan Lokasi (site)

Penentuan pemilihan lokasi (site), dapat menunjang keberadaan museum bahari pada taman wisata budaya terutama mengenai bentuk lokasi yang akan menentukan orientasi bangunan, demikian halnya dengan kawasan Benteng kuto besak mempunyai nilai strategis sebagai berikut :

- a. Lokasi berada di tepian sungai, yang memperkuat ekspresi bahari dan memudahkan sirkulasi obyek pamer, informasi, dan keamanan.

- b. Lokasi tidak pada daerah yang relatif padat penduduknya.
- c. Lokasi berada diluar garis sempadan sungai.
- d. Lokasi berada pada area yang dilalui oleh jalan utama.

Lokasi Museum bahari pada taman wisata budaya terdapat pada kawasan benteng kuto besak yang memperkuat daerah konservasi.

4.1.2.1 Peraturan Pemerintah

Peraturan pemerintah pada kawasan benteng kuto besak adalah ¹⁶

Tabel IV.1 : Tata guna lahan

No	Zone	Penggunaan tanah	Luas (ha)	%
1.	Pemukiman	Pemukiman hotel/ losmen / penginapan	6,72	10,20
2.	Fasilitas sosial	Masjid Gereja Rumah sakit	4,03	6,12
3.	Perdagangan	Pertokoan Pasar tradisional Retail Restoran Bioskop Supermarket	19,36	29,39
4.	Perkantoran	Kantor Bank Museum	8,68	13,18
5.	Open space	Parkir Plaza Taman	27,08	41,11

¹⁶ RTBL Palembang

		JUMLAH	65,86	100
--	--	--------	-------	-----

- Building Coverage : 50 % - 60 %
- Ketinggian Maksimum : 4 lantai
- Garis sempadan bangunan : 10 meter

4.1.2.2 Karakter Fisik Lokasi

Wilayah kawasan benteng kuto besak termasuk kawasan yang digolongkan sebagai lingkungan yang baik dan teratur. Kawasan benteng kuto besak adalah daerah cagar budaya peninggalan kesultanan Palembang dengan luas areal + 65 ha dengan kepadatan penduduk rata-rata 62 jiwa/ha dan berada ditepian sungai musi yang merupakan urat nadi kehidupan masyarakat Palembang.

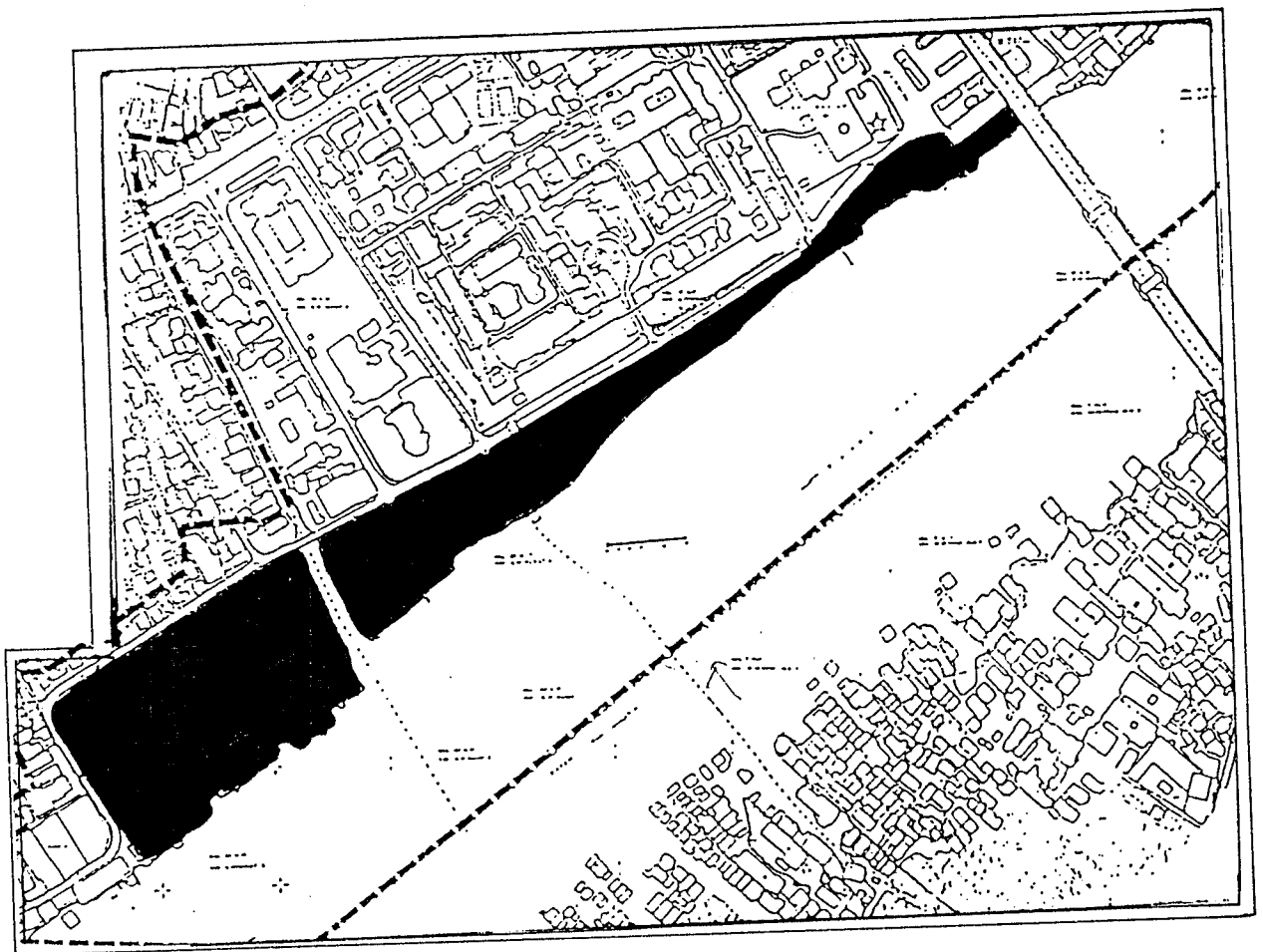
4.1.3 Kriteria Pemilihan Lokasi

Kriteria pemilihan lokasi mencakup beberapa hal, yaitu :

- Lokasi strategis (mudah dicapai), artinya lokasi tersebut dilewati oleh jalur transportasi umum, dengan lebar jalan utama minimal 10 m sehingga pengunjung akan dengan leluasa mencapai lokasi.
- Letak lokasi jelas, artinya dapat terlihat oleh pemakai jalan.
- Lokasi berada pada tepian sungai Musi yang memperkuat kesan bahari.

Keterangan gambar :

- a. Luas site 39.750 m²
- b. Site didalam kawasan BKB (benteng kuto besak)
- c. Site dilalui jalur jalan utama (jl. Sultan Mahmud Badarudin)
- d. Adanya akses langsung kesungai



Gambar 4.1 : Gambar site

4.1.4 Analisis Pengolahan Lokasi

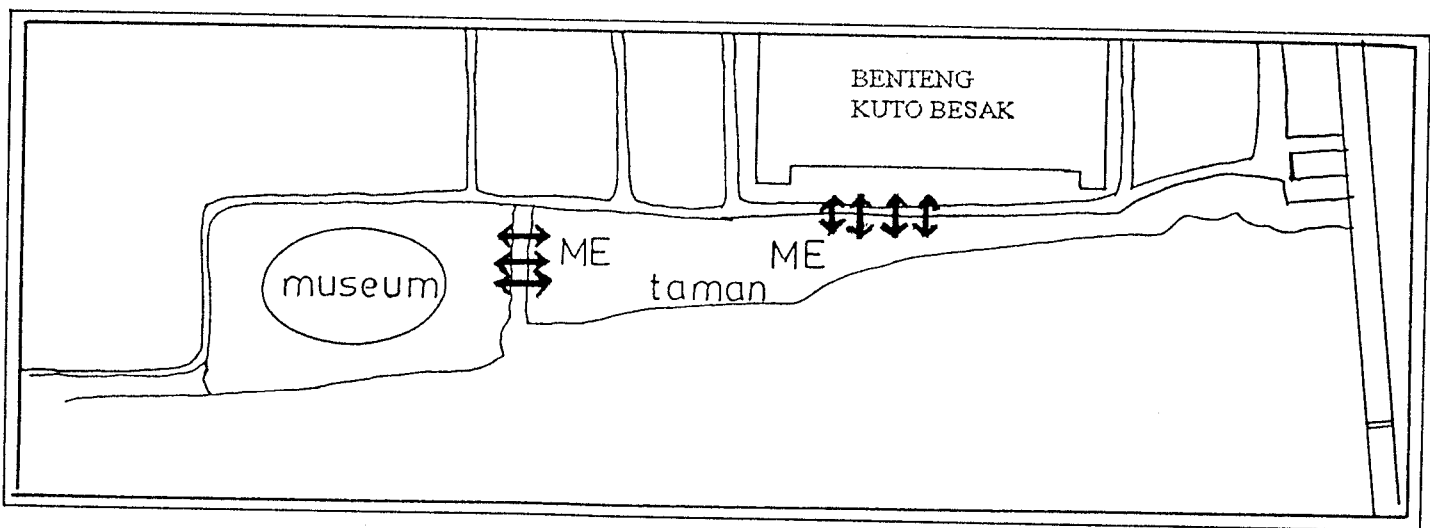
A. Pencapaian

I. Pendekatan posisi "Main Entrance"

- a. Pengunjung dikondisikan untuk melewati main entrance agar fungsi bangunan utama tidak terabaikan oleh pengunjung.
- b. Kemudahan pengontrolan keamanan
- c. Fleksibilitas pencapaian

II. Kriteria penentuan letak "Main entrance"

- a. Area pencapaian tidak pada area jalan *over crowded*, artinya tidak pada persimpangan jalan atau pertyemuan jalan
- b. Jalur main entrance lebar dan mudah di capai
- c. Jalur main entrance harus terlihat dari jalur jalan utama.



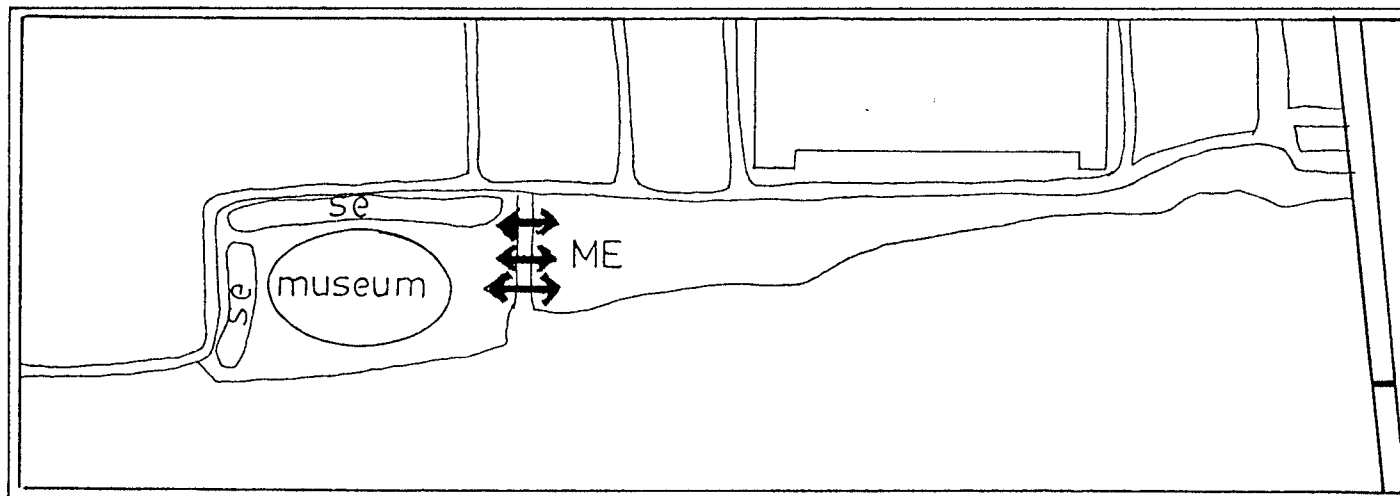
Gambar 4.2 : Gambar main entrance

III. Pendekatan posisi side Entrance Musium bahari

- a. Pengunjung dikondisikan tidak melewati side entrance
- b. Jalur side entrance merupakan jalur ke area administrasi, dan service
- c. Side entrance merupakan jalur pengelola dan barang
- d. Lebar jalur entrance untuk pengelola relatif kecil dan sirkulasi benda pameran relatif besar.

IV. Kriteria penentuan posisi side entrance pada musium bahari

- a. Mudah di capai pengelola
- b. Berada berjauhan dan disamping main entrance



Gambar 4.3 : Gambar side entrance

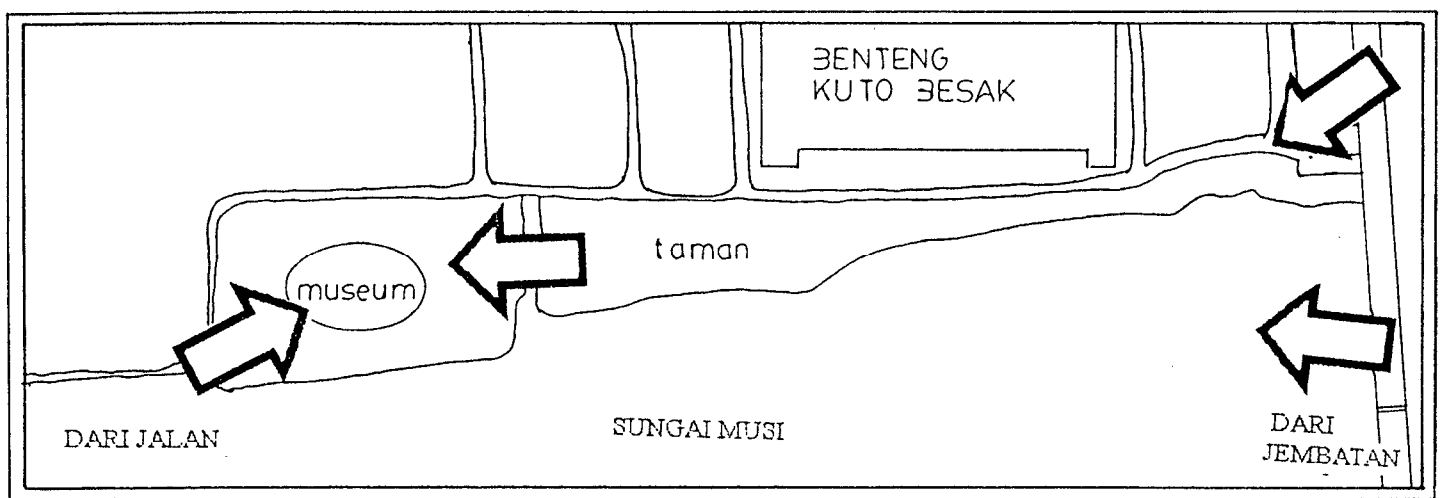
B. Titik tangkap

I. Pendekatan

- a. Titik tangkap bangunan musium bahari terhadap pengunjung yang akan datang, berada pada taman wisata budaya dan sungai Musi
- b. Fungsi dan kegiatan diwadahi secara rekreatif dan edukatif

II. Kriteria

- a. Titik tangkap bangunan diambil dari kesatuan dengan taman wisata budaya dan terorientasi ke sungai musi.
- b. Sudut pandang manusia secara horizontal 60' tanpa menoleh, vertikal 60' tanpa mendongak.



Gambar 4.4 : Titik Tangkap

C. Orientasi Museum Bahari

I. Kriteria

- a. Bangunan berorientasi ke Sungai Musi dan menyatu dengan taman wisata
- b. Ekspresi bahari Kesultanan Palembang tampak dari luar site
- c. Fungsi bangunan mudah di kenal dari luar.

E. Zoning

Zoning dibagi :

- Publik : Aktivitas yang diwadahi berhubungan dengan pengunjung.
- Semi publik : Aktivitas yang diwadahi tidak erat dengan pengunjung.
- Privat : Aktivitas yang diwadahi berkaitan dengan masalah teknis pemeliharaan dan keamanan obyek koleksi materi musium.
- Kelompok service : Aktivitas yang diwadahi berhubungan dengan pemeliharaan bangunan.

4.2 JUMLAH OBYEK MATERI KOLEKSI YANG AKAN DIPAMERKAN

Jumlah obyek koleksi materi untuk tiap tahunnya rata-rata bertambah 2 %. Jumlah obyek koleksi untuk proyeksi 20 tahun mendatang berdasarkan rata-rata kenaikan tiap jenis materi koleksi, maka diasumsikan mengalami kenaikan 8 %.¹⁷

Tabel 4.2: Obyek materi koleksi yang terdapat di museum bala putra Dewa Palembang.

Jenis Obyek Materi	Jumlah Sekarang	Proyeksi yang Dipamerkan 20 Tahun Mendatang
1. Dokumen	154	166
2. Heraldika/bendera	260	280
3. Foto	215	216
4. Koperlap/symbol kuningan	432	466
5. Kapal Tradisional	36	38
6. Mesin Kapal	10	11
7. Kapal Model	106	114
8. Patung	3	4
9. Alat SAR	33	35
10. Perlengkapan	284	306
11. Senjata Api	319	344
12. Amunisi Bahari	3085	3331
13. Piala dan Plakat	379	409
14. Senjata tajam	17	18
15. Diorama	14	15
16. Buku, 735 judul	191	206
17. Majalah, 72 judul	287	309
18. Kokpit	1	2

¹⁷ Museum Bala Putra Dewa Palembang

Jumlah total koleksi materi dari museum Bala Putra Dewa, Museum Sultan Mahmud Badarudin dan instansi lain yang akan disajikan pada Museum bahari adalah :

Tabel 4.3 : Jumlah obyek materi

Jenis Obyek Materi	Jumlah Sekarang	Proyeksi yang Dipamerkan 20 Tahun Mendatang
1. Dokumentasi	266	244
2. Heraldika/bendera	337	364
3. Foto	5068	5473
4. Koperlap/plakat kuningan	672	725
5. Kapal tradisional	48	55
6. Navigasi/ peralatan kokpit	2	3
7. Kapal	15	16
8. Kapal model	167	180
9. Patung	35	37
10. Alat SAR	94	101
11. Perlengkapan	374	403
12. Senjata Api	577	623
13. Amunisi	5621	6070
14. Radio	2	3
15. Senjata Tajam	577	623
16. Simulator	5	6
17. Diorama	14	15
18. Buku	191	206
19. Majalah	287	309

A. Proyeksi jumlah pengunjung.

Proyeksi jumlah pengunjung didasarkan dari data pengunjung yang mengunjungi Museum Bala Putra Dewa dan Museum Sultan Mahmud Badarudin II Palembang pada 20 tahun mendatang :

Dasar pertimbangan : Karena Museum Bala Putra Dewa di Palembang dan Museum Sultan Mahmud Badarudin II merupakan museum yang jumlah pengunjungnya relatif meningkat dari tahun ke tahun dibandingkan dengan museum lain yang ada di Indonesia.

Perhitungan Jumlah pengunjung :

Tabel 4.4 :Data Pengunjung Museum Bala Putra Dewa Palembang

Tahun	Pengunjung Per - tahun	Pengunjung Per - bulan	Pengunjung Per - hari	Pertambahan Rata-rata
90 - 91	30.600 orang	2.550 orang	85 orang	
91 - 92	34.272 orang	2.856 orang	96 orang	12 %
93 - 94	36.720 orang	3.060 orang	102 orang	20 %
95 - 96	39.780 orang	3.315 orang	111 orang	30 %
96 - 97	45.900 orang	3.825 orang	128 orang	50 %

Tabel 4.5 : Data Pengunjung Museum Sultan Mahmud Badarudin II di Palembang

Tahun	Pengunjung Per -tahun	Pengunjung Per - bulan	Pengunjung Per - hari	Pertambahan Rata-rata
90 - 91	29.160 orang	2.430 orang	81 orang	
91 - 92	32.076 orang	2.673 orang	89 orang	10 %
93 - 94	36.450 orang	3.038 orang	102 orang	25 %
95 - 96	40.824 orang	3.402 orang	114 orang	40 %
96 - 97	43.740 orang	3.645 orang	122 orang	50 %

- Prosentase pertambahan jumlah pengunjung : 50 % setiap 5 tahun
- Sebagai patokan jumlah pengunjung yang diambil adalah yang terbesar (85 orang perhari).
- Pengunjung museum di prediksi untuk 20 tahun mendatang yaitu jumlah pengunjung taun (2016) = 512 orang /hari.

B. Pembagian Shift Kerja Museum Bahari.

- Museum terbuka untuk umum pada hari senin hingga minggu, dan khusus untuk hari jumat, ditutup untuk umum dengan dasar pertimbangan untuk checking obyek koleksi museum.
- Museum dibuka untuk umum pukul 9.00 WIB, kemudian pergantian shift setiap 2 jam dan museum ditutup pada pukul 17.00 WIB. Kegiatan yang sifatnya mendukung (Rekreatif), keberadaan museum dibuka untuk umum pukul 9.00 WIB dan ditutup pukul 17.00 WIB.

Pertimbangan ini dipertimbangkan terhadap :

- Besaran ruang yang direncanakan menggunakan besaran standard yang sudah ditentukan, karena pemakai akan lebih mudah memahami fungsi ruang-ruang yang ada.
- Jenis museum bahari termasuk jenis museum khusus
- Peningkatan minat masyarakat yang cukup besar terhadap museum.

Dari acuan dan pertimbangan diatas diambil standard besaran ruang dan rekapitulasi besaran ruang sebagai berikut :

- | | |
|---|---------------------------|
| 1). Public hall, termasuk didalamnya ruang tunggu | 1,10 m ² |
| 2). Ruang Perpustakaan | |
| - R. Baca | 2,50 m ² |
| - R. Santai 32 volume buku / m ² | |
| 3). Ruang Auditorium | |
| - R. Audience | 0,66 - 0,8 m ² |
| - Stage dan perlengkapan 25 % audience | |

- Lobby 1/5 dari audience atau 0,25 m² / orang
 - Sirkulasi 20 % - 30 %
- 4). Standard ruang kantor untuk kegiatan administrasi termasuk peralatan dan sirkulasinya
- Ruang pimpinan / direktur 30,00 m²
 - Ruang Wakil pimpinan 27,00 m²
 - Ruang kepala biro 20,00 m²
 - Ruang kepala urusan 13,50 m²
 - Ruang Staf / bidang 9,00 m²
 - Ruang petugas karcis 5,00 m²
 - Ruang Informasi 10,00 m²
 - Ruang rapat / diskusi 2,50 m²
 - Ruang makan 1,70 m²
- 5). Ruang Parkir
- Luas parkir mobil 18,00 m²
 - Luas parkir bus 64,00 m²
 - Luas parkir sepeda motor 1,50 m²
- 6). Ruang pameran
- Materi besar sekali : Kapal tradisional, kapal perang, navigasi
- Type A luas = 8,1 m²
 - Type B luas = 29 m²
 - Type C luas = 71 m²
 - Type D luas = 82 m²

Standard ruang lab. Konservasi.

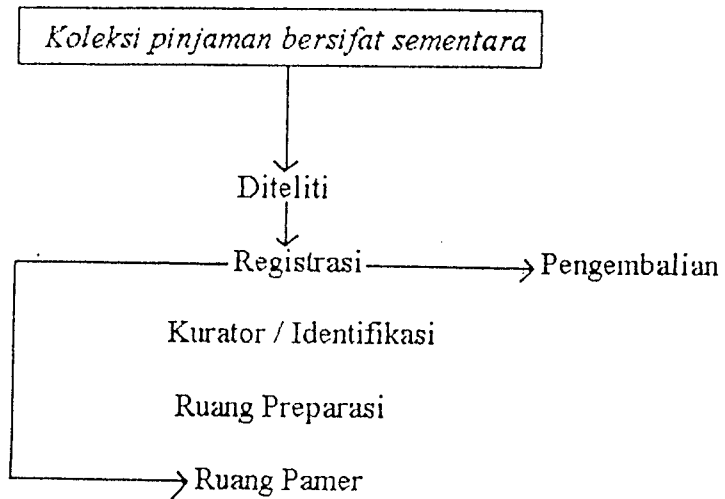
a. Ruang pimpinan lab.	116.m2	20 m2
b. Ruang penelitian Deteriosasi	20 m2	30 m2
c. Ruang konservasi/restorasi	40 m2	60 m2
d. Ruang Furnicasi	2 x 2 x 2 x1 m2	
e. Ruang Draaing oven / produksi Aquadest	4 x 5 x 1 m2 = 20 m2	
f. Ruang foto lab.	30 m2	40 m2
g. Ruang obat	20 m2	30 m2
h. Ruang pasien koleksi	20 m2	30 m2
I. Ruang bebas/ dapur	16 m2	20 m2

(sumber : Buku pedoman konservasi koleksi museum (Dept. P&K),

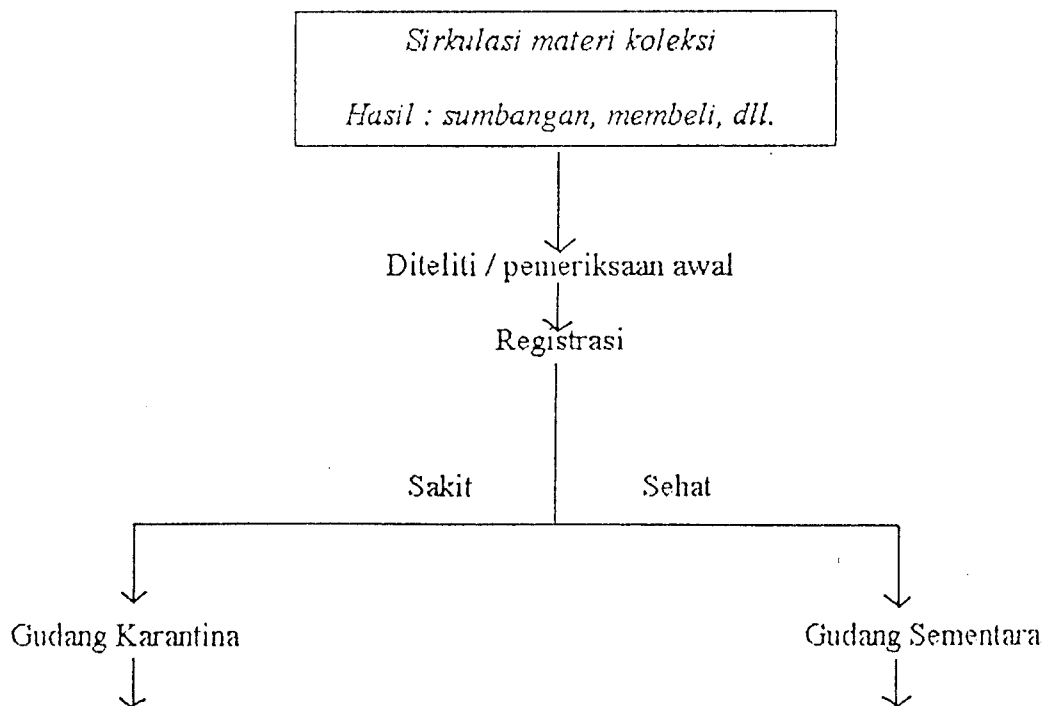
1989/1990 oleh : Drs. VJ Herman)

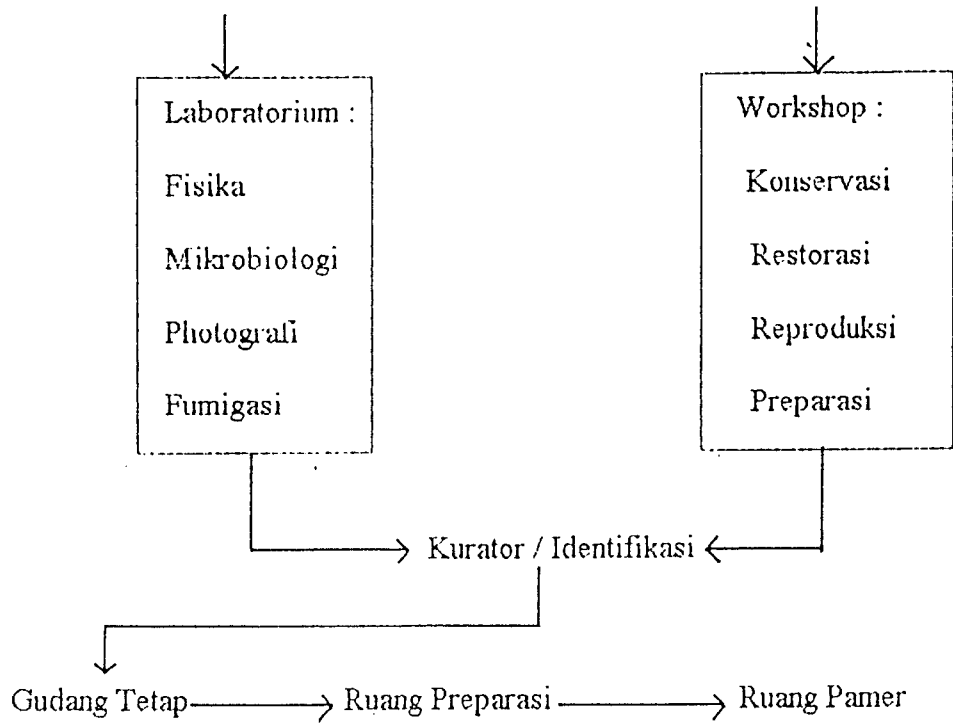
C. Materi Koleksi

a). Obyek materi sementara

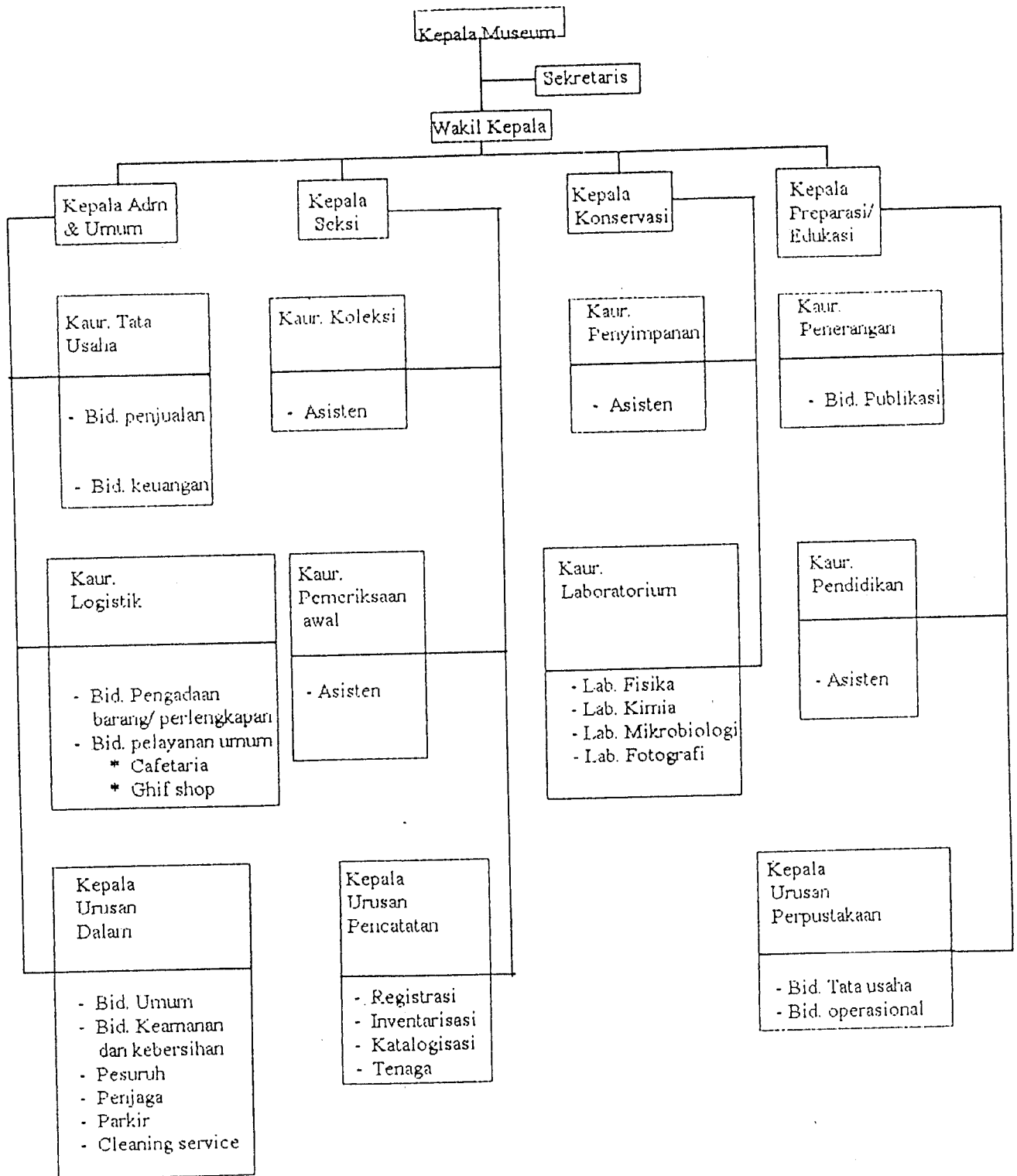


b). Obyek materi tetap





D Struktur Organisasi



(Sumber : Museum bala Putra Dewa Palembang)

E. Jumlah Pengelola Museum Bahari

Tabel 4.6 : Pengelola Museum Bahari

Jabatan	Jumlah (orang)
* Direktur	1
* Wakil Direktur	1
* Sekretaris	2
* Kepala Tata Usaha	1
* Staf Kepegawaian	2
* Staf Keuangan	2
* Penjaga Ruang	3
* Kebersihan	8
* Kurator	4
* Kepala Edukasi	1
* Staf Edukasi	4
* Kepala Konservasi	1
* Staf Konservasi	5
* Kepala Preparasi	1
* Staf Preparasi	5
* Kepala Perpustakaan	1
* Staf Perpustakaan	4
* Kepala Soud & Video- Komputer	1
* Staf Sound & Video - Komputer	2
* Kepala Laboratorium	1
* Staf Laboratorium	6
* Kepala Restorasi	1
* Staf Restorasi	4
* Kepala Registrasi	1
* Staf Registrasi	2
* Kepala Foto Studio	1
* Staf Foto Studio	3
* Juru Gambar	2
* Kepala Pembuatan dan Perbaikan Replika	1
* Staf Pembuatan dan Perbaikan Replika	5
Total Jumlah Pengelola	76

F. Pengelompokan Kegiatan

* Kelompok kegiatan pengelola

a). Kegiatan pelayanan utama (publik).

Berkaitan dengan pelayanan terhadap pengunjung.

b). Kegiatan pengelola / administrasi (semi publik).

Kegiatan yang dilakukan oleh pengelola dalam mengatur museum.

c). Kegiatan Pelayanan teknis (Privat).

Kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan dan penelitian obyek koleksi materi.

d). Kegiatan pelayanan (service).

Merupakan kegiatan pelayanan terhadap kegiatan utama dan pengelolaan serta bertanggung jawab atas perawatan bangunan.

* Kelompok kegiatan pengunjung

a). Kegiatan rekreatif

- Berolah raga bahari : perahu, jet ski, dll.
- Menonton pemutaran film sejarah kebaharian.
- Bermain animasi komputer maritim.
- Memberi souvenir : miniatur kapal, dll.

b). Kegiatan edukatif

- Melihat pameran : Diorama, gambar, replika, kapal tradisional, kapal perang, dll.
- Seminar / diskusi : (seminar/diskusi yang menghadirkan tenaga ahli).

- Membaca buku di perpustakaan.
- Menonton pemutaran film teknologi kapal perang dan kapal niaga.
- Study simulasi kapal modern.

G. Pendekatan dan Kriteria penentuan Fasilitas Pendukung Rekreatif dan Edukatif Museum bahari.

* Pendekatan :

- a). Kondisi site mampu mewadahi aktifitas yang tertampung didalam fasilitas tersebut.
- b). Fasilitas pendukung rekreatif dan edukatif tersebut mempunyai fleksibilitas fungsi.

* Kriteria :

- a). Aktifitas yang akan berlangsung pada fasilitas pendukung rekreatif dan edukatif tersebut tidak mengganggu fungsi dan aktifitas utama bangunan.
- b). Fasilitas pendukung rekreatif, letaknya berada di dalam dan di luar bangunan utama sehingga dapat menimbulkan minat, atensi, dan apresiasi masyarakat terhadap museum bahari ini berupa open space maupun unit massa.
- c). Dalam pengelompokan ruang, fasilitas pendukung tersebut termasuk dalam kelompok kegiatan unit pelayanan utama museum.

Berdasarkan analisa kegiatan dan fasilitas pendukung rekreatif dan edukatif museum bahari, maka kegiatan dan fasilitas pendukung tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7 : Kegiatan dan fasilitas Pendukung

No	Kegiatan	Fasilitas Utama	Fasilitas pendukung
1.	Kebaharian	- Tribun - Open space	- Gudang - Gazebo - Lavatory
2.	Bermain	- Ply ground	- Gazebo - Alat permainan anak-anak
3.	Pemutaran film-film tentang sejarah dan teknologi kapal perang dan kapal niaga.	- Ruang Audio visual	- Locket - R. Proyektor - R. Layar - Gudang
4.	Simulasi kapal laut	- Dynamic motion	- Lavatory - R. Mesin - Gudang
5.	Makanan dan minuman ringan	- Cafeteria - Restoran	- Lavatory - Pantry - Gudang
6.	Penjualan souvenir	Ghif shop	- Gudang
7.	Seminar / diskusi kebaharian	- R. Auditorium	- Gudang - Lavatory

H. Program Ruang Dan Fungsi.

Dari analisis pola kegiatan (pengelola, pengunjung, materi koleksi), pengelompokan kegiatan pengelola/ pengunjung, dan penentuan fasilitas pendukung rekreatif dan edukatif, maka program ruang dan fungsinya adalah sebagai berikut :

Unit Kegiatan	Jenis Ruang	Fungsi
	1. Parkir pengunjung a). Parkir mobil b). Parkir motor (rodadua) c). Parkir bus	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Parkir - Parkir
	2. Ruang penerima a). Loker b). Lobby c). R. Penitipan d). R. Informasi e). R. Introduksi	<ul style="list-style-type: none"> - Penjualan karcis - Menerima tamu - Menitipkan barang - Mengumumkan dan informasi - Pengenalan pameran
	3. Ruang Pameran a). R. Pameran tetap b). R. Pameran Temporer c). Gudang	<ul style="list-style-type: none"> - Pameran indoor - Pameran Berkala (Indoor & Outdoor). - Menyimpan alat
	4. Perpustakaan a). R. baca b). R. Buku c). R. Katalog d). R. Koleksi film & video e). R. Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca - Menyimpan buku - Meletakkan Katalog - Menyimpan film, video & R. slide - Pelayanan umum
	5. R. Pelengkap & penunjang a). Cafeteria b). Bursa (Ghif shop) c). R. Ikatan peminat d). P3K	<ul style="list-style-type: none"> - Penjualan makanan dan minuman kecil - Penjualan buku, cinder mata, dan peralatan kapal. - Diskusi untuk para peminat - Perawatan sementara

	<p>6. Auditorium</p> <p>a). R. Audience b). R. Peralatan c). R. Persiapan d). R. Tata lampu dan suara e). Stage</p> <p>7. R. Dynamic motion</p> <p>a). R. Simulator b). R. Mesin c). R. Layar</p> <p>8. R. Audio Visual</p> <p>a). Lobby b). Locket c). R. Penonton d). R. Layar e). R. Proyektor</p> <p>9. Tribun</p> <p>a). R. Duduk Penonton b). Gudang c). Lavatory</p> <p>10. Open space</p> <p>11. Pameran Out door</p> <p>12. Service</p> <p>a). Gudang b). Lavatory</p> <p>1. Ruang pimpinan</p> <p>a). R. Direktur b). R. Wakil direktur c). R. Sekretaris</p> <p>2. Ruang Tata Usaha</p> <p>a). R. Kepala TU b). R. Kabag. kepegawaian c). R. Kabag. keuangan d). R. Ka. Ur. Rumah tangga e). R. Sekretaris f). R. Kerja</p>	<p>- Duduk / ceramah - Menyimpan alat - Persiapan ceramah - Mengatur suara dan cahaya pentas - pentas</p> <p>- Simulasi kapal perang dan niaga - penggerak simulator - Mengatur layar</p> <p>- Menunggu - Beli tiket - Menonton film - Mengatur layar - Memutar film</p> <p>- Menonton kegiatan kapal perang - Penyimpanan barang - Sanitasi</p> <p>- Kegiatan kapal perang & niaga</p> <p>- Pameran diluar bangunan utama</p> <p>- Simpan alat - Sanitasi</p> <p>- Kantor - Kantor - Kantor</p> <p>- Kantor - Kantor - Kantor - Kantor - Kantor - Kantor kerja</p>
--	--	---

	<p>3. Ruang Pelengkap & penunjang</p> <p>a). R. Rapat b). R. Tamu c). R. Arsip d). Mushola e). Hall tamu</p> <p>4. Service</p> <p>a). Lavatory b). Pantry c). Gudang alat</p> <p>5. Ruang parkir pengelola</p> <p>1. Ruang edukator</p> <p>a). R. kantor b). R. Tamu</p> <p>2. Registrasi dan dokumentasi</p> <p>a). R. penerimaan & pengiriman b). R. Registrasi c). Gudang sementara d). Ruang koleksi e). Ruang dokumen</p> <p>3. Konservasi</p> <p>a). R. kantor b). R. Fumigasi c). R. Simpan sementara d). R. Peralatan dan bahan e). Lab. konsrvasi f). Ruang karantina</p> <p>4. Preparasi</p> <p>a). R. Foto studio b). R. Restorasi c). Gudang alat d). R. Atelier</p> <p>5. R. Perbaikan & Pembuatan Replika</p> <p>6. Ruang Kurator</p> <p>a). R. Kepala b). R. Tamu c). R. Study koleksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat - Menerima tamu - Menyimpan arsip - Sholat - Sirkulasi - Sanitasi - Memasak - Menyimpan alat - Kantor - Terima tamu - Menerima dan mengirim barang koleksi - Mencatat koleksi - Menyimpan barang koleksi sementara - Menyimpan koleksi - Menyimpan dokumen - Kantor - Fumigasi koleksi - Menyimpan koleksi - Menyimpan alat dan bahan kimia - Proses laboratorium - Menyimpan sementara - Memotret, proses cuci cetak - Restorasi koleksi - Simpan alat dan bahan - Gambar desain - Perbaikan & pembuatan replika - Pimpinan kantor - Terima tamu - Meneliti obyek koleksi
--	---	--

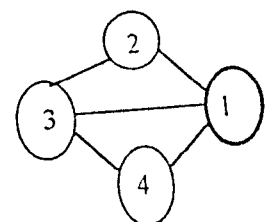
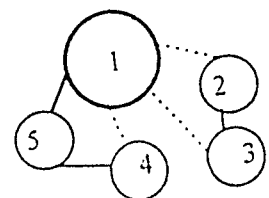
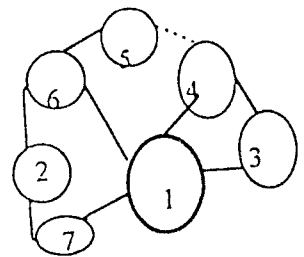
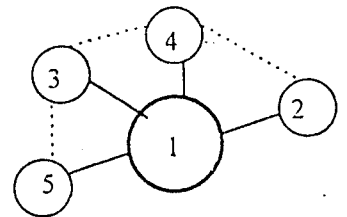
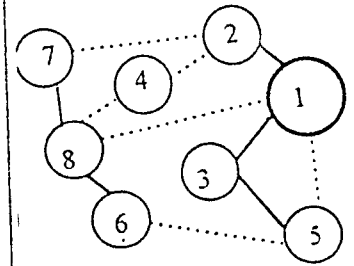
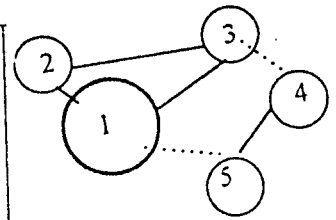
	7. Service a). R. Makan b). R. Istirahat c). Lavatory 1. Rumah tangga a). R. Staf b). R. Kebersihan c). Gudang alat 2. Gardu jaga 3. Genset 4. R. Mesin AC 5. R. Kontrol 6. R. Istirahat 7. Parkir Service	- Makan - Istirahat - Sanitasi - Kantor - Cleaning service - Menyimpan alat - Kontrol pengunjung - Sumber tenaga listrik - Menyimpan mesin AC - Mengatur instansi - Istirahat - Parkir
--	---	---

G. Hubungan Dan Organisasi Ruang

* Pola hubungan ruang makro

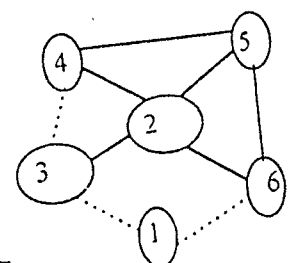
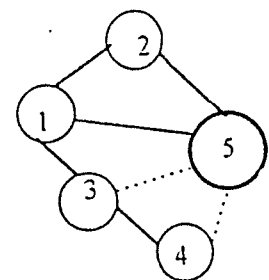
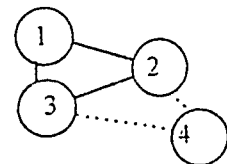
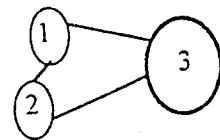
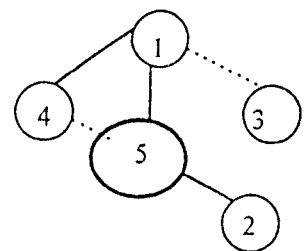
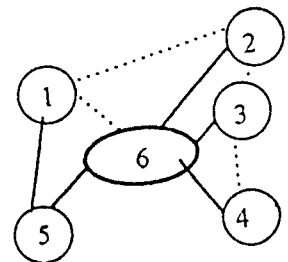
Unit Kegiatan	Program Ruang	Hubungan Ruang Makro	Hubungan Ruang Mikro
	Parkir Pengunjung (A)		
	Ruang penerima		
	1. Loket		
	2. Lobby		
	3. R. Penitipan		
	4. R. Informasi		
	5. R. Introduksi		

Ruang Pameran
1. Pameran tetap
2. Pameran Temporer
3. Gudang
4. Lavatory
R. Perpustakaan
1. R. baca
2. R. buku
3. R. katalog
4. R. Koleksi film & video
5. R. peminjaman
6. R. Administrasi
7. Gudang
8. Lavatory
R. Pelengkap & Penunjang
1. Cafeteria
2. Ghif shop
3. R. Ikatan peminat
4. P3K
5. Lavatory
Ruang Auditorium
1. R. Audience
2. Sirkulasi
3. R. peralatan
4. R. Persiapan
5. Stage
6. R. Tata lampu
7. R. Tata suara
8. Lavatory
Tribun
1. R. Duduk penonton
2. Gudang
3. Lavatory
Pameran Out door
Open Space
Ruang pimpinan
1. R. Direktur
2. R. Wakil Direktur



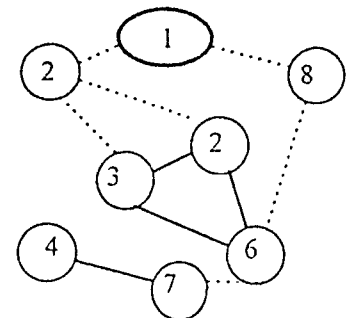
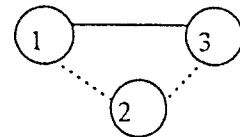
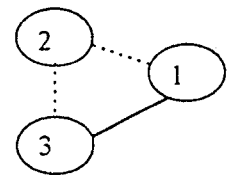
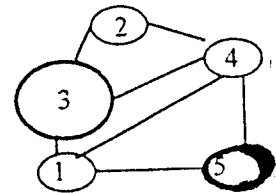
	3. R. sekretaris	
	4. R. Tamu	

Ruang tata usaha
1. R. kepala TU
2. R. Kabag. Kepegawaian
3. R. Kabag. keuangan
4. Kaur. Rumah tangga
5. R. Sekretaris
6. Ruang Kerja
Ruang Pelengkap & Penunjang
1. Ruang Rapat
2. Ruang Tamu
3. Ruang Arsip
4. Mushola
5. Hall tamu
R. Sound & Video
1. R. komputer
2. R. Operator
3. R. Sound & video
Service
1. Lavatory
2. Pantry
3. Gudang
Parkir pengelola
R. Edukator
1. R. Kabag. edukator
2. R. Tamu
R. Registrasi & Dokumen
1. R. penerima & Pengiriman
2. R. Registrasi
3. Gudang sementara
4. Gudang tetap
5. R. Dokumen
R. Konservasi
1. R. kabag. konservasi
2. R. fumigasi
3. R. Simpan Sementara

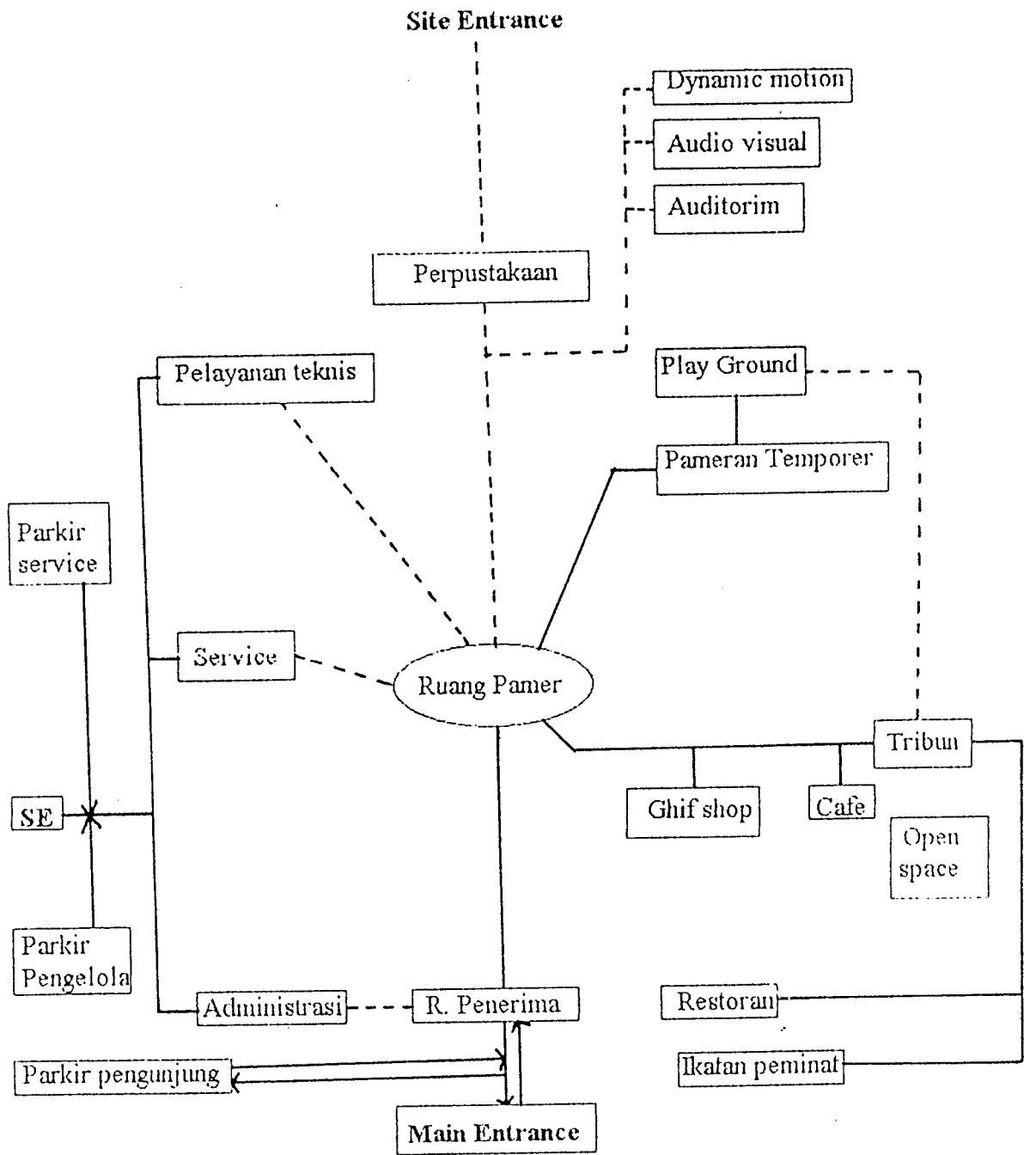


	4. R. peralatan & bahan	
	5. Lab. konservasi	

R. Preparasi		
1. Foto studio		
2. Restorasi		
3. Gudang alat		
4. R. Atilier		
R. Perb/Pembuatan replika		
R. Korator		
1. R. Kabag. Kurator		
2. R. Tamu		
3. R. Studi koleksi		
R. Service		
1. R. Makan		
2. R. Istirahat		
3. Lavatory		
R. Rumah tangga		
1. R. Staf		
2. R. Cleaning service		
3. Gudang alat		
4. Gardu jaga		
5. R. Mesin AC		
6. R. Genset		
7. R. Istirahat / jaga		
Parkir service		

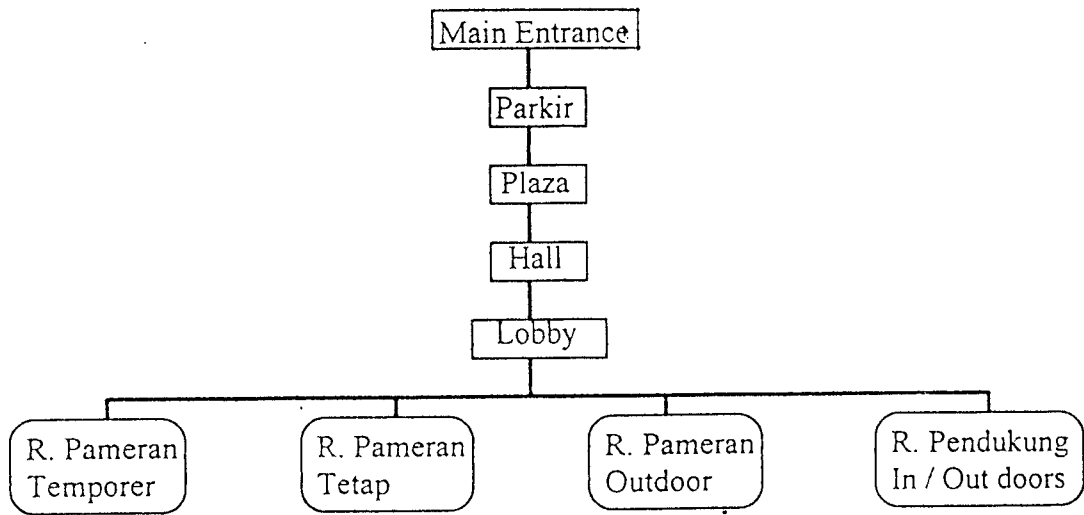


* Pola hubungan ruang makro

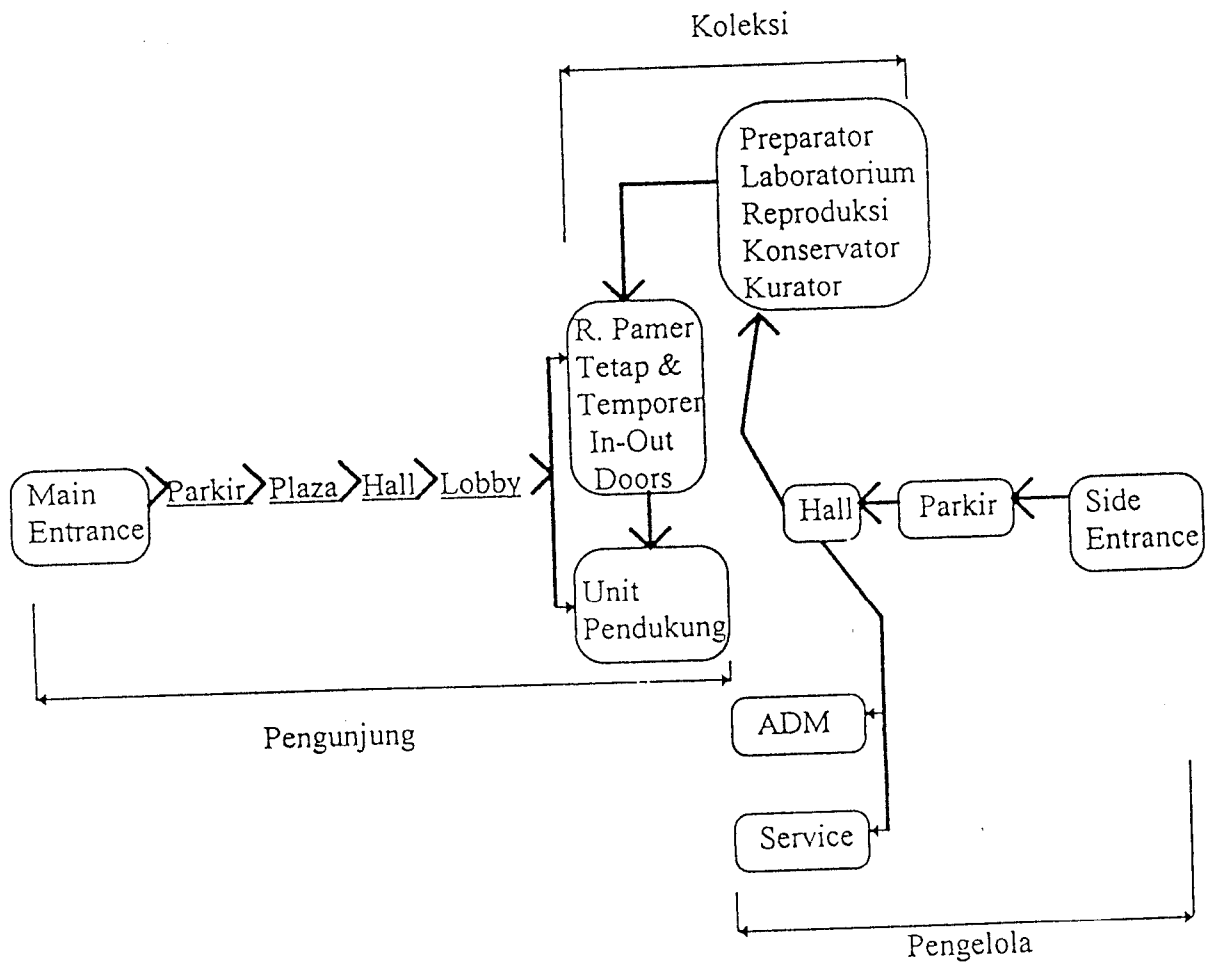


Keterangan :
 — Hub. Erat
 Hub. Kurang Erat

* Pola Sirkulasi pengunjung



* Pola sirkulasi : pengunjung / Pengelola / Koleksi Pameran



4.3 BESARAN RUANG

Program Ruang	Perhitungan	Hasil (m ²)
Parkir Pengunjung	Kapasitas 512 orang / hari Kendaraan mobil pribadi = 50 % Rombongan bus = 20 % Sepeda motor = 30 %	
	Mobil (roda 4) : pribadi 50 % x 512 = 256 orang, 3-5 org/mobil Jumlah kendaraan = 256/4 = 64 mobil Standard 1 mobil = 18 m ² Luas yang dibutuhkan 64x18 m ² =	1.152
	Sepeda motor (pribadi) 30 % x 512 = 154 orang tiap sepeda motor 2 orang jml. Spd. motor 77/2 = 39 motor Standard 1 spd. motor = 1, 5 m ² Luas yang dibutuhkan 77x1,5 m ² =	116
	Bus Rombongan : 20%x512 =103 orang, tiap bus 30-50 org Jml. bus = 103/50 = 2-3 bus (standard 1 bus 64 m ²) Luas yang dibutuhkan 64 m ² x 3 =	192
	Total	1.430
Ruang penerima		
1. Loket	Untuk 4 orang @ 5 m ² =	20
2. Lobby	Kapasitas 25% pengunjung 25%x512=128 org Standard 1,1 m ² /org = 1,1 m ² x128 =	141
3. R. penitipan		30
4. R. Informasi	Untuk 2 orang @ 5 m ²	10
5. R. Introduksi	Kapasitas 25% pengunjung =	141
	Total	342
Ruang Pameran		
1. Pameran tetap in-door		
a. Materi koleksi kecil :dokumen, foto,kopeprap	Dipamerkan 50% pada vitrine dan 50% pada panil. Luas 1 vitrine isi 6-8 : 1,5 m x 1,5 m = 2,25 m ² Luas 1 panil isi 8-10 : 1 m x 1,5 m = 1,5 m ²	

	Dokumen : $307 \times 50 \% = 153$ luas yang dibutuhkan : $153 / 8 \times 1,5 \text{ m}^2 =$	28
b. Materi koleksi sedang :		
- Heraldika 364	- luas 1 panil isi 2-4 buah = $1,8\text{m}^2 \times 1,8\text{m}^2 = 3,24 \text{ m}^2$ luas yang dibutuhkan = $364 / 4 \times 3,24 \text{ m}^2 =$	294
- Amunisi 6.070	- luas 1 vitrine 2-4 = $2\text{m}^2 \times 1,8 \text{ m}^2 = 3,6\text{m}^2$ luas yang dibutuhkan : $6.070 / 4 \times 3,6 \text{ m}^2 =$	5.463
- Kapal tradisional	- $180 / 4 \times 3,6 \text{ m}^2 =$	162
- Alat SAR 101	- $101 / 4 \times 3,6 \text{ m}^2 =$	90
- Perlengkapan	- $403 / 4 \times 3,6 \text{ m}^2 =$	362
- Radio, mesin, senjata tajam, senjata api 631	- $631 / 4 \times 3,6 \text{ m}^2 =$	567
	Total	6.938

c. Materi koleksi besar : Patung, mesin kapal. Dipamerkan di box standard.	Ukuran $0,6 \text{ m}^2 \times 1,2 \text{ m}^2$ = luasnya $2,8 \text{ m}^2 \times 2,8 \text{ m}^2 = 7,84 \text{ m}^2$ masing-masing 50 %	
- Patung : 37	$(89 \times 50 \%) \times 7,84 \text{ m}^2$	348
- Mesin kapal: 16		
	Total	348
d. Materi besar sekali		
- Diorama	luas min. $15 \text{ m}^2 \times 15$	225
- Sistem navigasi	type A = $3 \times 8,1 \text{ m}^2$	24
- kapal tradisional	- type A = $20 \times 8,1 \text{ m}^2$	162
- onal	- type B = $10 \times 29 \text{ m}^2$	290
Total : 55	- type C = $25 \times 71 \text{ m}^2$	1.775
	Total	5626
2. Gudang		24
3. Lavatory		24
	Total	13288
Pameran Temporer	5 % koleksi besar sekali = $5\% \times 18.436 \text{ m}^2$	921
Pameran Out door		
- Kapal perang	luas min. = $10 \times 82 \text{ m}^2$	820
- Kapal niaga	luas min. = $3 \times 29 \text{ m}^2$	87
	Total	907

Ruang Perpustakaan		
1. Ruang baca	Std. 2,5 m ² /org. kap.180 org = 180x2,5 m ²	450
2. Ruang buku	std. 150 buku / m ² (asumsi 9000 buku)	60
3. Ruang katalog	Untuk 4 orang @ 5 m ²	20
4. R. koleksi filmvideo	Asumsi 10 % R. baca	40
5. R. peminjaman	Untuk 10 orang @ 5 m ²	50
6. R. Administrasi	std. 5,5 m ² /orang jumlah karyawan 4 orang = 4 x 5,5 m ²	22
7. Gudang		15
8. Lavatory	Untuk 9 orang	24
	Total	681
R. Pelengkap & Penunjang		
1. Cafeteria	kapasitas 100 org. std. 1,7 m ² /org x 100 =	170
2. Gift shop	kapasitas 100 org = 100 x 1,7 m ² =	170
3. R. Ikatan peminat	kapasitas 100 org = 100 x 1,7 m ² =	170
4. P3K		15
5. Lavatory		10
	Total	535

Ruang auditorium		
1. R. Audience	kapasitas 50 % pengunjung @ 0,8 m ² x 256	205
2. Sirkulasi	20 % ruang audience	41
3. R. peralatan	asumsi 5 % R. Audience	10.25
4. R. Persiapan	asumsi 20 % R. Audience	41
5. Stage	asumsi 10 % R. Audience	20,5
6. R. tata lampu	asumsi 50 % stage	10
7. R. tata suara	asumsi 50 % stage	10
8. Lavatory		15
	Total	353
Tribun		
1. R. Duduk penonton	kapasitas 50 % pengunjung @ 0,8 m ² = 256 x 0,8 m ²	205
2. Space maritim	50 % pengunjung = 256 x 1,1 m ²	282
3. Gudang		6
4. Lavatory		15
	Total	506
Ruang Pimpinan		
1. R. Direktur		25
2. R. Wakil direktur		20
3. R. Sekretaris		15
4. R. Tamu		10
	Total	70

Ruang tata usaha		
1. Ruang kepala TU		15
2. R. Kabag. Kepeg		20
3. R. Kabag. Keu		15
4. Kaur. rumah tangga		12
5. R. sekretaris		20
6. R. Kerja		
	Total 8 karyawan x standard 5,5 / orang =	40
	Total	122
R. Sound dan Video		
1. R. komputer		15
2. R. Operator		10
3. R. Sound & video		15
	Total	30
Service		
1. Lavatory		15
2. Pantry		12
3. Gudang	Asumsi untuk 5 orang @ 5 m2	20
	Total	47

Parkir Pengelola	Kendaraan (pengelola)	
	Jumlah pengelola 76	
	40 % bermobil = 31 orang, 8 mobilx 18 m2	144
	40 % bermotor = 31 orang, 16motorx1,5m2	24
	20 % jalan kaki/ naik kendaraan umum= 16	
	Total	168
R. Edukator		
1. R. Kabag. Edukator		15
2. R. Tamu		15
	Total	30
R. Registrasi & Dok.		
1. R. Penerima & pengiriman		40
2. R. Registrasi		15
3. Gudang sementara		60
4. Gudang tetap		80
5. R. Dokumen		20
	Total	215
R. Konservasi		
1. R Kabag.konser		15
2. R. R. Fumigasi		30
3. RSimpansementara		60

Total jumlah kendaraan pada area parkir :

- Mobil = $64 + 8 + 4 = 76$ mobil

- Motor = $39 + 16 = 55$ motor

- Bus = 3 bus

- Truk = 1 truk

Total luas bangunan = **17.879 m²**

Total luas ruang luar = **3.148 m²**

Luas Site (318×125) = **39.750 m²**

BC 60 % = $60 \% \times 39.750 = 23.850 \text{ m}^2$

4.4 . TATA PAMERAN

Prinsip tata pameran pada museum bahari yang akan direncanakan, dipengaruhi oleh keingintahuan pengunjung dengan sistem activity oriented, dimana pengunjung dapat mencoba obyek pameran untuk membuktikan maupun hanya sekedar ingin tahu.

A. Tipe Pameran

* Pameran tetap

Sistematika pameran adalah tetap, jangka waktu adalah 5 tahun, pergantian koleksi didasarkan oleh kebijaksanaan pimpinan dan staf pengelola.

* Pameran temporer

Obyek pameran selalu berubah, dengan tema utama adalah teknologi dalam lingkup kebaharian, atau dapat mengambil salah satu bagian dari pameran tetap.

Tujuan dari pameran temporer ini adalah untuk memberi tambahan unsur edukatif maupun rekreatif selain dari pameran tetap. Pameran tempore dapat dilakukan dengan kerja sama dengan instansi ataupun museum teknologi lainnya.

* Pameran Out door

Pameran ini terbagi 2 yaitu : yang bersifat tetap dan temporer yang kesemuanya disajikan diruang terbuka dan dipadukan dengan perancangan ruang luar. Pameran ini dapat berupa obyek permainan maupun miniatur benda (schlapture kapal). pameran tetap diruang terbuka bertujuan untuk meningkatkan minat, atensi, dan apresiasi masyarakat umum mengenai perkembangan teknologi penerbangan, sehingga tertarik untuk mengunjungi museum.

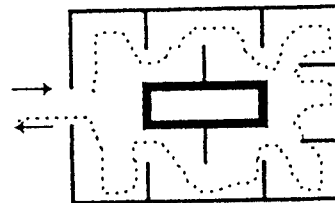
B. Sistem pameran

Sebelum memasuki ruang pameran, pengunjung dikondisikan untuk mengenal secara global mengenai obyek koleksi materi pameran yang disajikan informasi-informasi yang akan diperoleh melalui ruang introduksi.

C. Sistem Sirkulasi

Pengolahan sistem sirkulasi dikondisikan memberi suasana nyaman, dinamis, tidak ada pemaksaan sirkulasi, dan kemudahan pengunjung untuk melihat obyek koleksi yang di sajikan. Adapun sistem sirkulasi ruang pamer adalah sebagai berikut :

* Sistem Sirkulasi ruang ke ruang.



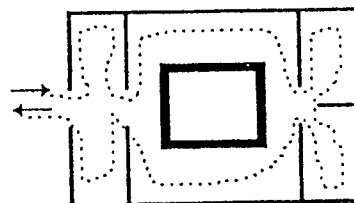
Kelebihan :

- Penggunaan ruang dapat dihemat
- Sesuai untuk ruang pameran temporer

Kekurangan :

- Fleksibilitas ruang rendah
- Tata letak obyek koleksi terbatas

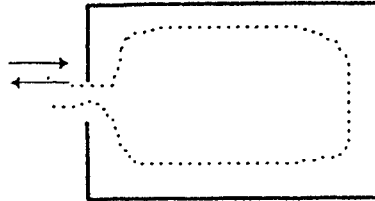
* Sirkulasi koridor ke ruang



Kelebihan :

- Fleksibelitas ruang tinggi
- Dapat digunakan untuk pameran tetap dengan beberapa tema.

* Sistem aliran mengalir



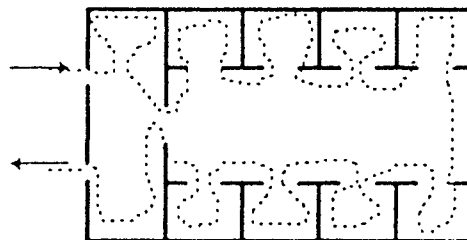
kelebihan :

- Arus pengunjung telah dikondisikan untuk mengikuti satu arah
- Suasana pameran dapat dinikmati tanpa kesan terpaksa
- Sesuai untuk pameran tetap.

Kekurangan :

- Sirkulasi monoton.

* Sirkulasi nave ke ruang



Kelebihan :

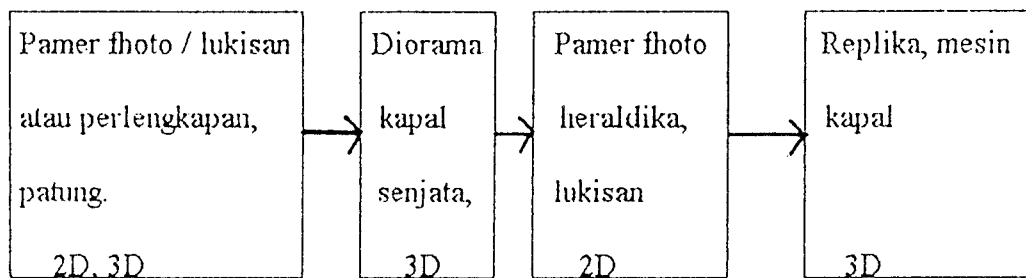
- Orientasi ruang pada nave
- Sirkulasi tidak bebas

D. Teknik Penyajian Obyek koleksi

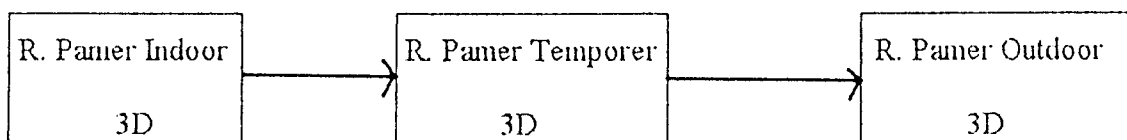
- * Ditempel pada panil (foto, dokumen, lukisan, dll).
- * Diletakan dengan vitrin
- * Digantung dengan kawat (Koleksi pesawat terbang).
- * Diletakan pada meja peraga
- * Diletakan pada box standard
- * Menggunakan diorama

E. Pola Sistem sirkulasi Obyek pameran.

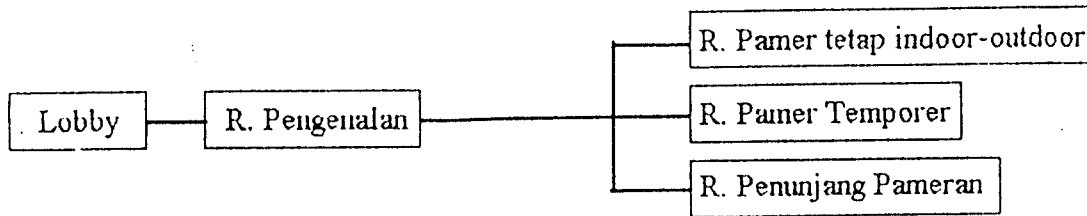
- * Pola sirkulasi obyek pameran yang berukuran kecil / sedang.



- * Pola sirkulasi obyek pameran yang berukuran besar.



* Pola sirkulasi pengunjung terhadap obyek pameran.



F. Pola penataan obyek Pamer

* Macam dan kelompok ruang pameran.

a. Kelompok ruang pameran utama

- R. Pamer sejarah kebaharian kesultanan Palembang darusalam (foto, lukisan)
- R. pameran proses perkembangan kebaharian masyarakat Sum-sel (foto, kapal tradisional, keterangan).
- R. Pamer kapal perang kesultanan Palembang.
- R. Pamer kapal modern (kapal asli, replika).

b. Kelompok ruang pameran pendukung.

- R. Diorama sejarah kebaharian kesultanan Palembang darusalam.
- R. Diorama perkembangan kebaharian masyarakat Sum-sel.
- R. Pameran Kapal out door.
- R. Pameran Evolusi bentuk bagian kapal
- R. Memorial kesultanan Palembang
- R. Memorial Perang laut kesultanan Palembang.

c. Kelompok ruang pameran pelengkap.

- R. Pameran temporer
- R. Pameran spesifikasi kapal Indonesia
- R. Pameran spesifikasi kapal negara lain.
- R. Pameran senjata kapal perang.
- R. Pameran olahraga kebaharian.

- * Penghayatan mendalam dapat tercipta apabila terjadi runtutan peristiwa yang saling berhubungan dan berkesinambungan serta saling mendukung dalam penyajian materi koleksi maupun dalam penataan ruang-ruang pameran.
- * Fakta dilapangan bahwa keamanan pengontrolan obyek pameran dapat ditunjang oleh suatu penataan sirkulasi yang baik.

4.5 . PERSYARATAN RUANG

A. Karakteristik dan Suasana Ruang.

*. Ruang Pameran

Karakter / Suasana ruang	Unsur Pembentuk	Fungsi	Perwujudan
<ul style="list-style-type: none"> - Tenang, edukatif - Dinamis/rekreatif - Mencerminkan simbol - kebaharian - Skala manusiawi - Fleksibilitas ruang tinggi 	Lantai	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkondisikan pengunjung agar tidak kehilangan arah - Mengekspose obyek koleksi 	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan pola lantai - Permainan split level
	Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - mengarahkan sirkulasi - menonjolkan obyek koleksi - Memberi efek yang kuat pada obyek koleksi 	<ul style="list-style-type: none"> - Penataan bidang dinding dan panil - Permainan bidang dinding - Membentuk dinding + panil melengkung
	Plafon	<ul style="list-style-type: none"> -mengarahkan sirkulasi -menonjolkan 	-permainan bola plafon

	Fleksibelits	obyek koleksi -kemudahan tata letak obyek koleksi	-permainan tinggi plafon -penataan susunan obyek yang fleksibilitas
	Warna	-memberi kesan nyaman -memberi kesan teknologi -memberi kesan luas -menonjolkan obyek koleksi	-menggunakan abu-abu muda (silver) -menggunakan putih -menggunakan warna primer
	Tekstur	-memberi kesan lunak pada dinding	-tekstur halus/licin

B. Ruang Lobby, Auditorium, perpustakaan, administrasi.

1. Lobby - Tenang, nyaman - Dinamis/rekreatif - Fleksibelitas ruang tinggi	lantai	- lobby : mempertegas orintasi	- permainan pola lantai
2. Auditorium - Tenang, nyaman - orintasi ke stage - semi formil	dinding	- R. Perpus dan ADM Pembentuk daerah / wil ruang	- pola lantai yang jelas
3. Perpustakaan - Privasi tinggi - skala manusiawi - fleksibelitas tinggi - semi formil	plafon	- sebagai akustikal	- permainan tinggi plafon - Permainan bahan akustik
4. Administrasi - formal - privasi tinggi - fleksibelitas tinggi - Skala manusiawi	warna Tekstur	- memberi kesan luas - memberi kesan nyaman memberi kesan ramah	- penggunaan warna putih -penggunaan warna abu-abu muda tekstur licin/halus

C. Landscape.

Kriteria pembentukan suasana dan karakter ruang luar yang rekreatif dan edukatif

- * Sebagai fungsi estetis mampu memberi keindahan melalui komposisi warna, tekstur, jenis tanaman, dan ukuran.
- * Sebagai fungsi teknis, tanaman merupakan pelindung dan memberikan kesan sejuk dan nyaman pada pemakai bangunan yang merupakan filter kebisingan, polusi udara, sinar matahari yang berlebihan, dan pengatur kelembaban udara secara alami.

Pendekatan penentuan jenis tanaman :

- * Kondisi tanah setempat
- * Kondisi iklim, yaitu sekitar 30 ° C dengan kelembaban 90 %
- * Fungsi tanaman
- * Kemudahan perawatan

Alternatif penggunaan tanaman :

- * Untuk tanaman ground cover (pelindung tanah dari kikisan air), menggunakan : rumput jepang dan kucai- kucaian.
- * Sebagai pelindung terhadap angin dan polusi udara serta perubahan suhu, menggunakan : tanaman yang berdaun lebat/rindang, diantaranya : beringin, soka, nusa indah dan kol belanda.
- * Sebagai tanaman pelindung terhadap reduksi sinar matahari, menggunakan : teh-tehan, soka jepang.
- * Sebagai unsur estetis/pengisi, menggunakan : palm raja, cemara notfolk, palm merah, palm botol.

4.6 PENDEKATAN KONSEP UTILITAS

4.6.1 Pencahayaan

Pencahayaan alami dan buatan akan digunakan dalam museum bahari dengan pemanfaatan yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Kriteria penggunaan pencahayaan :

- Mendukung keberadaan museum bahari yang bersifat rekreatif dan edukatif.
- Pengaruh terhadap obyek materi
- Kenikmatan pemakai.

A) Pendekatan penggunaan pencahayaan alami :

Cahaya yang masuk bukan cahaya langsung, karena intensitas cahaya pada siang hari 5.000 Lux - 10.000 Lux, sehingga mengganggu aktifitas dalam bangunan.

Alternatif penyelesaian :

- Mengarahkan cahaya matahari dengan louver.
- Membiaskan cahaya matahari dengan bentuk sky light
- Membelokkan cahaya matahari dengan panil kaca.

Untuk memperoleh kualitas pencahayaan yang menunjang keberadaan museum bahari yang bersifat rekreatif dan edukatif, maka alternatif penyelesaian adalah :

- Pembayangan : cahaya yang masuk dibatasi oleh overstek.
- Penyaringan : penggunaan panil kaca rayband dengan sistem konstruksi kaca nako (dapat diatur).

Persyaratan Intensitas pencahayaan alami :

Jenis Ruang dan Kegiatan	Intensitas dalam Lux
- Ruang umum	162,4 - 172,16
- Ruang baca	204,44 - 215,2
- Kantor seksi/bagian	172,16 - 485
- Pekerjaan memilih/seleksi produk	107,6 - 204,44
- Display/Pamer	172,16 - 305,16
- Gambar dengan permukaan vertikal	107,6 - 215,2
- Kantor Umum	204,44 - 215,2

B) Pencahayaan Buatan

Digunakan pada saat pencahayaan alami tidak mendukung/cuaca buruk, dan efek pendukung objek koleksi yang akan ditonjolkan.

Teknik yang digunakan dalam pencahayaan buatan adalah sebagai berikut :

- Teknik penerangan merata (general lighting) pada penerangan secara umum.
- Teknik penerangan setempat (spot lighting) pada objek materi koleksi yang akan diekspose.

Type lampu yang akan digunakan :

- Jenis TL putih dengan syarat :
 - Suhu warna 4100 K
 - Indeks pencahayaan 96
 - Arus cahaya khusus 43
- Untuk lampu pijar dipakai lampu spot dengan kemampuan 60 watt.
- Untuk lampu fluorence dipakai type putih 40 watt dengan keterangan :
 - Suhu warna 4100 K
 - Indeks pencahayaan 80-90.

Perhitungan :

$$E = \frac{Q}{S} \quad E = \text{Kuat Penerangan Lux}$$

$$Q = \text{Aliran Cahaya}$$

$$S = \text{Luas Bidang (m}^2\text{)}$$

$P = 40 \text{ lm/w}$ (Time Saver Standar)

Area penempatan objek :

- Asumsi pemakaian lampu fluorencant 40 %, dan lampu spot / pijar 60 %.
- Digunakan lampu TL 40 watt dan spot/pijar 60 watt

Area penempatan objek :

- Digunakan lampu pijar 40 watt dapat berupa TL, dawn light dan sebagainya.
- Kuat penerangan 60 lux

$$\text{Perhitungan jumlah lampu : } \frac{P \text{ (daya lampu) total}}{P \text{ lampu yang dipakai}}$$

Tabel 4.8 : Rekapitulasi Jumlah lampu dan daya listrik unit kelompok ruang :

Penerima	Pelayanan Utama	Administrasi	Pel. Teknis	Service
$Q=300 \times 0,5 \times 3780$ $=5.670.000$ Lument $P=5.670.000/40$ $=14.157$ watt Jumlah lampu TL : $0,4 \times 1.475/40$ buah jumlah lampu spot $=0,6 \times 14175/60$ $=142$ buah	$Q=300 \times 0,5 \times 72,50$ $=108.875.450$ lument $P=108.875.450/4$ $=271.886,25$ watt Jumlah lampu TL : $0,4 \times 271.886/60$ $=2.719$ buah Jumlah lampu spot : $0,6 \times 271,886,25/60$ $=2.719$ buh	$Q=60 \times 636$ $=38.160$ Lument $P=38.160/40$ $=954$ watt Jumlah lampu : $954/40 = 23$ buah	$Q=60 \times 1.413$ $=84780$ Lument $P=84780/40$ $=2119,5$ watt Jumlah lampu : $2119,5/40$ $=53$ buah	$Q=60 \times 983$ $=58.980$ lument $P=58.980/40$ $=1474,5$ watt Jumlah lampu : $1474,5/40$ $=37$ buah
14.175 watt	271.886.25 watt	954 watt	2119,5 watt	1474,5 watt
Total Daya Pencahayaan : 292083,45 watt				

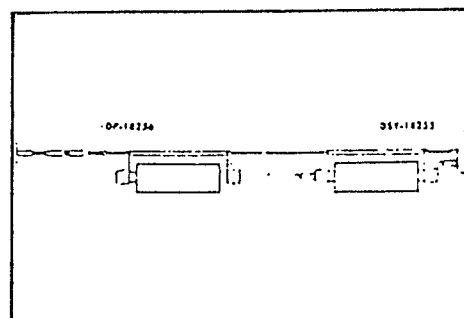
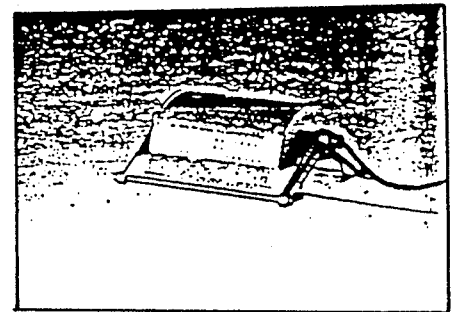
■ Analisa Jenis Lampu pada Ruang Pamer ;

a) Jenis Lampu TL :

Kreteria penggunaan jenis lampu TL.

- Lampu ber-Armatur (dilindungi oleh kaca pelindung)
- Sifat cahaya lampu terang menyebar

1. Lampu TL jenis berarmatur

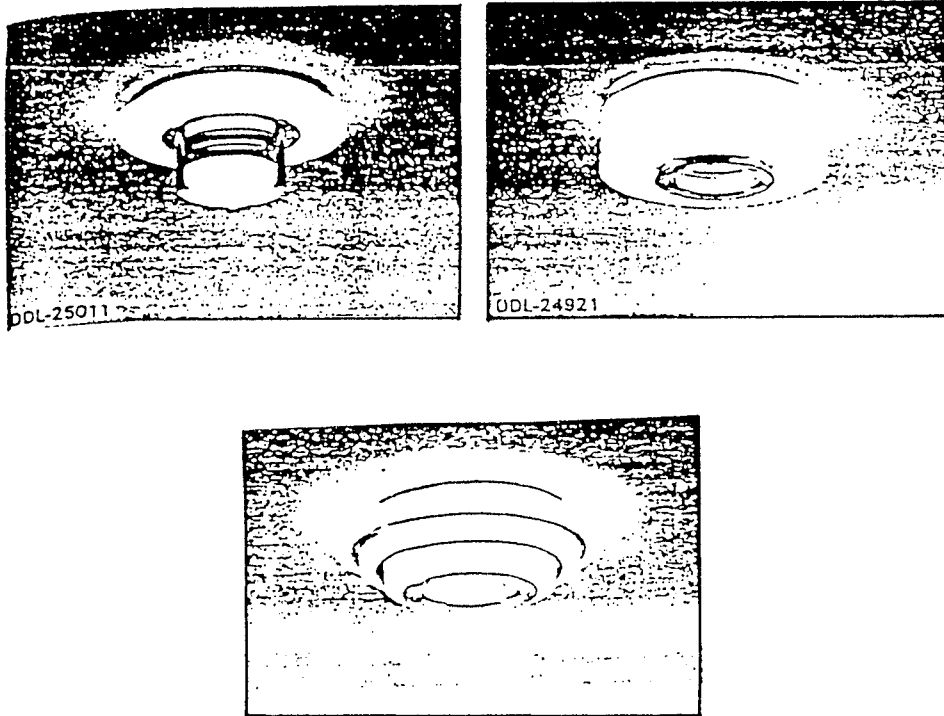


Gambar 4.8 : Lampu TL

Kelebihan :

- Bentuk lampu mempunyai nilai estetik
- Dapat diletakkan pada area yang luas
- Struktur lampu dieskpose

2. Jenis Lampu TL yang Unik



Gambar 4.9 : Lampu TL Unik

Kelebihan :

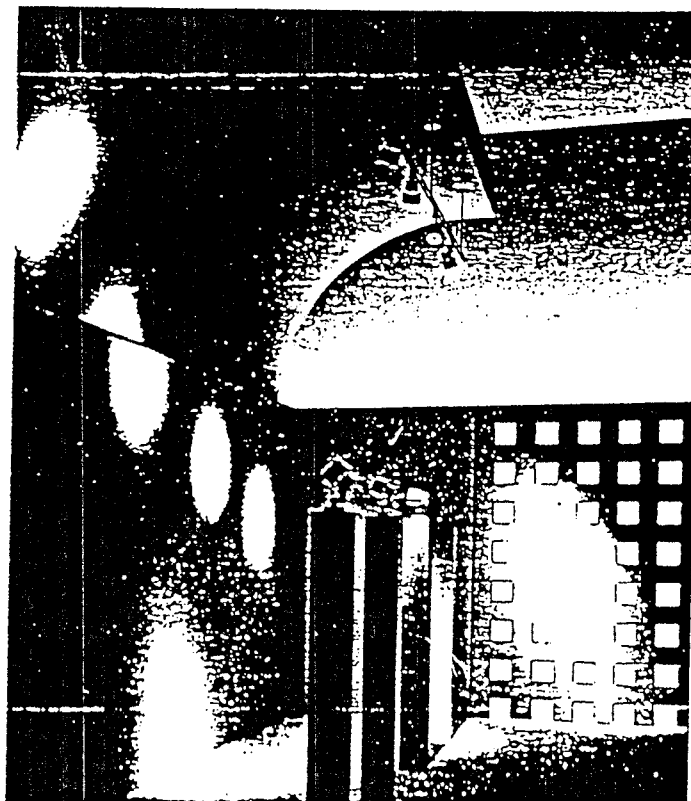
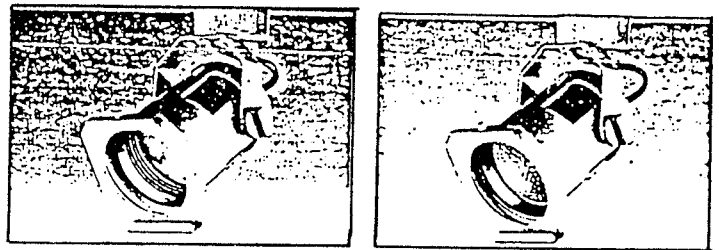
- Ukuran lampu bulat (tidak seperti lampu TL lainnya yang memanjang)
- Struktur lampu terkesan menempel kokoh pada plafon.
- Ukuran panjang lampu relatif pendek.

b) Jenis lampu Spot

Kreteria Penggunaan Jenis Lampu Spot

- Ukuran lampu relatif kecil
- Sifat cahaya lampu memusat

1. Jenis lampu spot mekanis

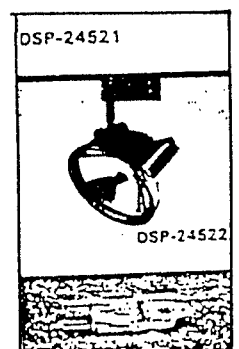
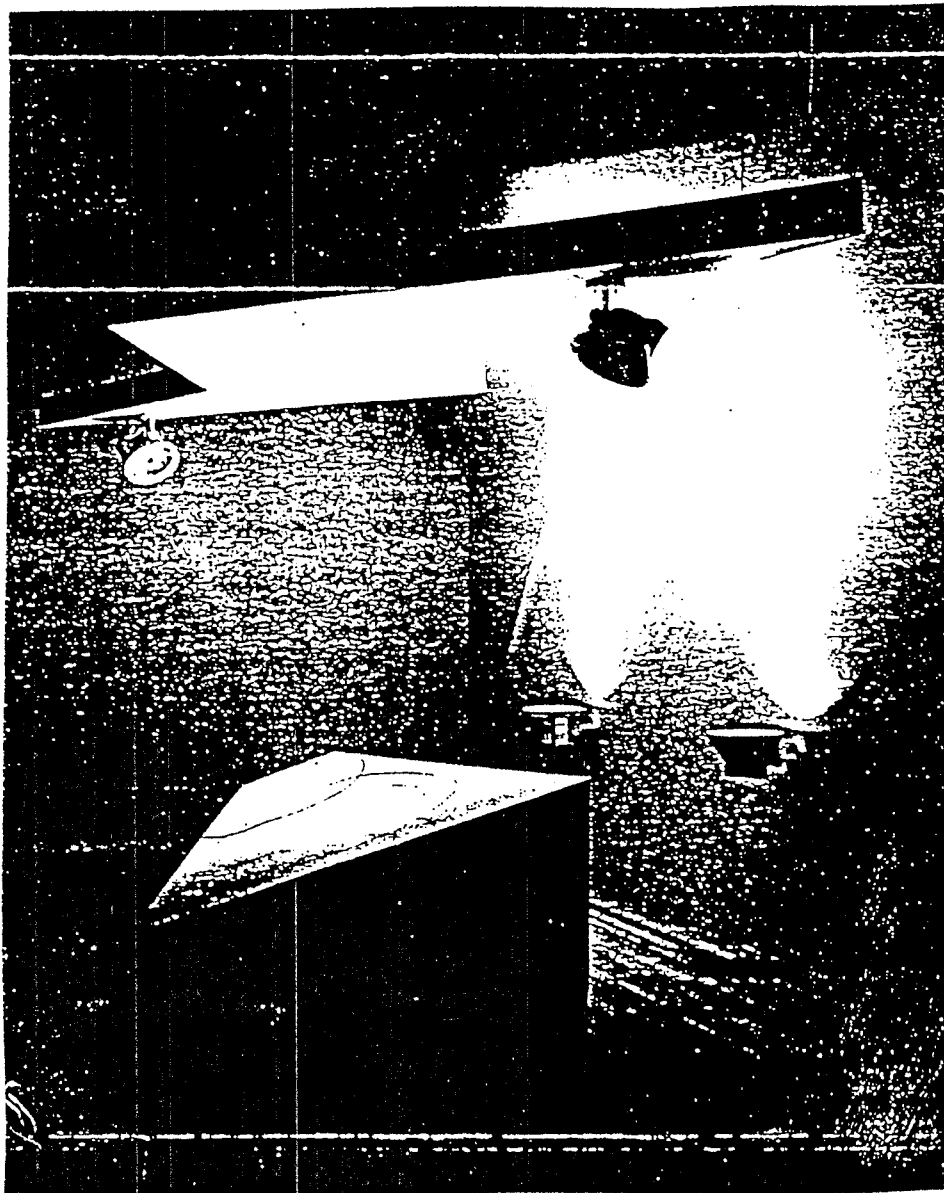


Gambar 4.10 : Lampu Spot Mekanis

Kelebihan :

- Bentuk lampu sangat simpel
- Cahaya dapat digerakkan kesegala arah
- Dapat ditempatkan pada ruang pameran yang berukuran kecil.

2. Lampu Spot jenis Cahaya Melebar

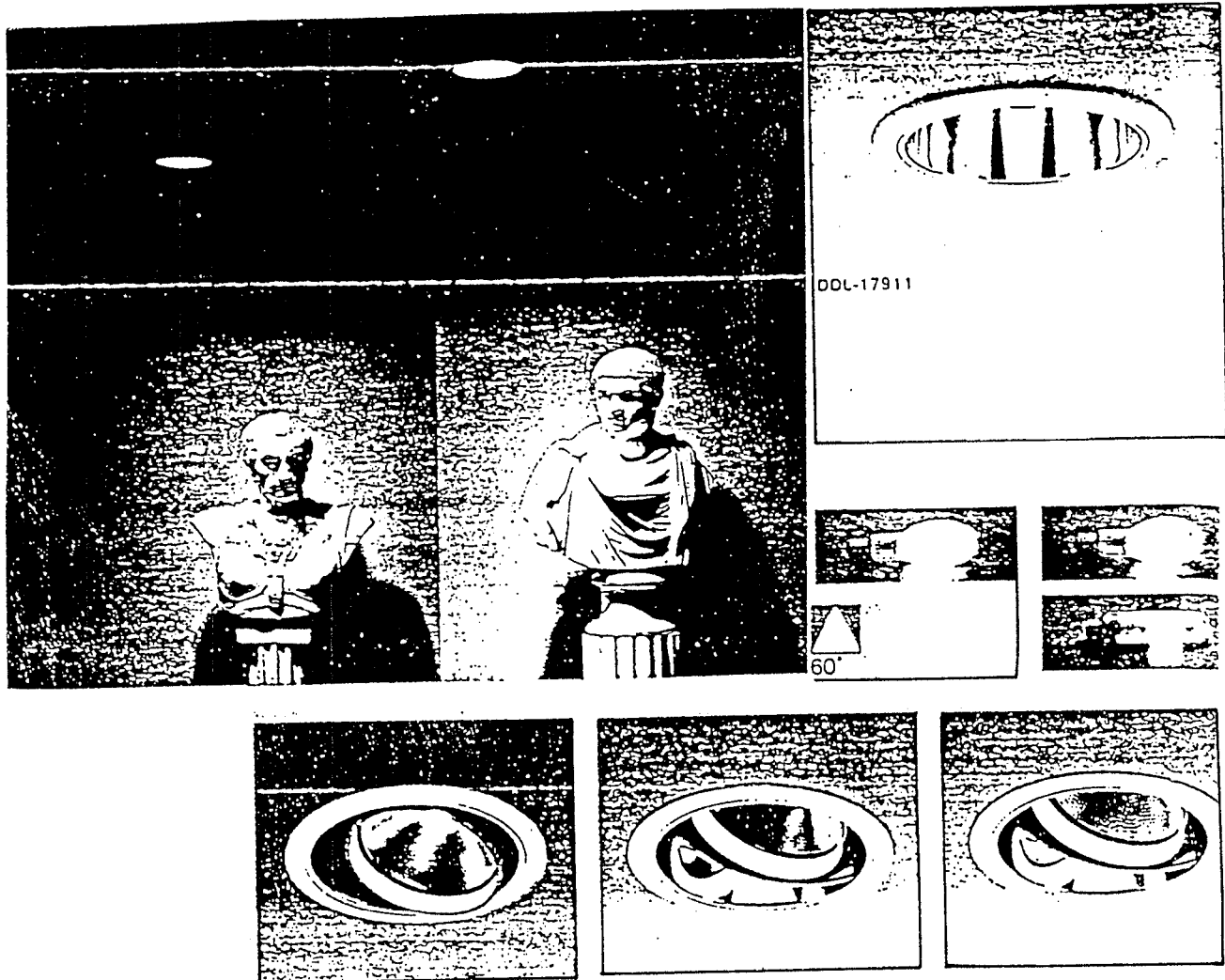


Gambar 4.11 : Lampu Spot Melebar

Kelebihan :

- Bentuk lampu sangat fungsional
- Struktur lampu dapat ditempel pada dinding
- Dapat diletakkan pada ruang pameran yang berdimensi luas.

3. Jenis Lampu Spot yang Berukuran Kecil



Gambar 4.12 : Lampu Spot Berukuran Kecil

Kelebihan :

- Struktur lampu tidak terlihat (tenggelam didalam plafon)
- Sifat cahaya memusat
- Arah cahaya dapat diatur
- Ditempatkan pada ruang pameran yang berukuran luas.

Dari analisa diatas maka keputusan pemilihan jenis lampu TL dan lampu Spot adalah :

- Lampu TL yang beramatur
- Lampu Spot mekanis dan lampu Spot berukuran kecil.

4.6.2 Penghawaan.

Terdapat dua penghawaan yaitu penghawaan alami dan buatan.

A). Penghawaan Alami

Prinsip : memasukkan udara melalui lubang-lubang ventilasi sehingga terjadi sirkulasi udara yang masuk dan keluar, pemanfaatannya disesuaikan dengan kebutuhan.

Persyaratan khusus penghawaan menurut pasal-pasal fisika bangunan :

- Kelembaman ruang antara 45%-60% dengan variasi yang diijinkan kurang lebih 5%.
- Suhu ruang antara 20°C-24°C.
- Kondisi suhu udara rata-rata 26,5°C.
- Kecepatan angin di Palembang 1,2 m/detik.
- Kelembaman udara rata-rata 62%.

Perhitungan luas perlubangan :

Diketahui :

V : Kecepatan angin = 1,2 m/detik.

Kebutuhan udara bersih = 0,08 m³/detik/orang.

Q : Debit udara = kapasitas x 0,08 m³/detik/orang.

$$A = Q / V$$

Dari standard yang ada rata-rata luasan lubang sebesar 8,3% sampai 12,5% luas lantai.

Kemudian untuk menunjang museum bahari yang bersifat rekreatif dan edukatif, maka luasan lubang diasumsikan 15% luas lantai.

Dasar perhitungan :

- Kenyamanan pengunjung.
- Fungsi dan aktifitas utama museum dapat terekpose terhadap umum.

B). Penghawaan Buatan

Tujuan : mengatur kelembaman dan suhu ruang yang sesuai dengan persyaratan suatu ruang yang nyaman dan dapat menjaga keawetan objek koleksi materi yang akan dipamerkan.

Pendekatan pemilihan penghawaan buatan :

- Pengaturan temperatur yang sesuai dengan kebutuhan.
- Daya jangkau yang luas dan pendistribusian udara yang merata.
- Kemudahan pengaturan dan pengontrolan.

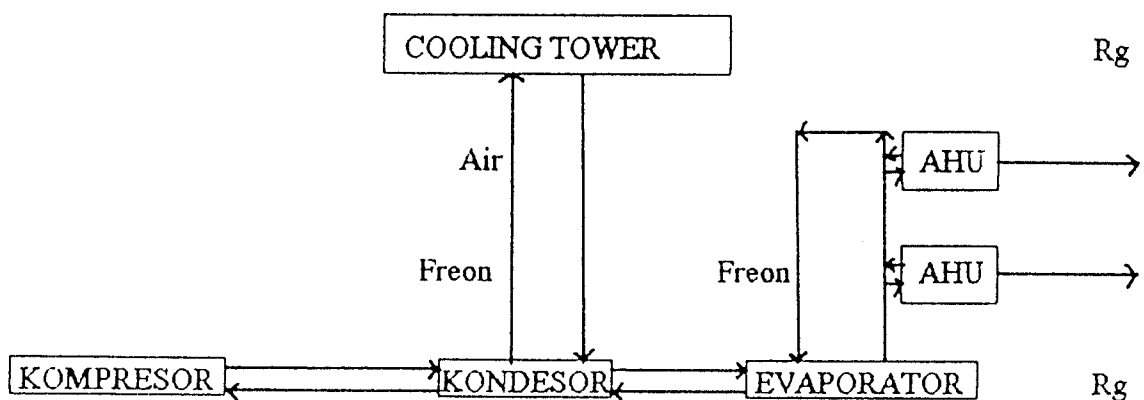
Syarat penghawaan buatan untuk museum :

(Sumber : Konservasi Koleksi Museum, Drs. V.J.Herman)

- Untuk manusia dalam ruang berkisar antara 25°C-27°C
- Kelembaban 50-60%.
- Untuk objek koleksi : 20-27°C.

Pada museum bahari, digunakan sistem pengkondisian udara sentral dengan sistem AHU, kecuali kelompok ruang administrasi menggunakan sistem split.

Sistem pendistribusiannya :



4.6.3 Akustik

Tujuan : mengatasi gangguan suara yang ditimbulkan dari aktifitas manusia, instalasi dan pengaruh cuaca.

Alternatif pemecahan :

- Perencanaan bentuk ruang yang tidak memungkinkan terjadinya gema berulang-ulang.
- Perencanaan letak ruang terhadap lingkungan.
- Pemakaian unsur tanaman sebagai peredam suara.
- Pemakaian bahan-bahan penyerap/peredam suara.

Penerapan penggunaan bahan akustik : pada sebagian ruang pameran, ruang audio visual, dynamic motion, dan auditorium.

4.6.4 . Sistem Perlengkapan Bangunan.

Perlengkapan bangunan erat kaitannya dengan segala peralatan yang dapat menunjang fungsinya suatu bangunan , suatu perlengkapan bangunan timbul karena adanya tuntutan kenyamanan dari pemakai dalam arti pengunjung dapat menikmati objek koleksi pameran secara edukatif. Adapun perlengkapan bangunan yang menunjang museum bahari adalah sebagai berikut :

A). Telekomunikasi

Pembahasan meliputi telephone dan sound system

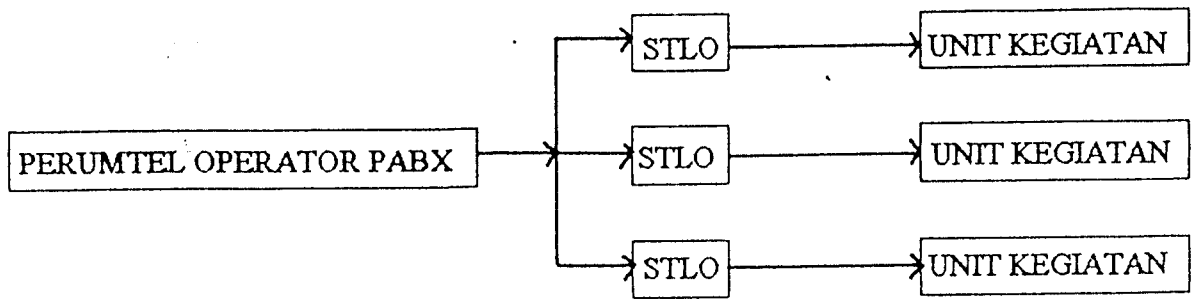
* Komunikasi Intern

- Menggunakan Intercome untuk komunikasi antar ruang-ruang tertentu
- Menggunakan Handy Talky antar pos penjagaan.
- Menggunakan Sound Sistem, tujuan : untuk menghibur pengunjung.
- Menggunakan CCTV (Close Circuit Television) untuk ruang pameran.

* Komunikasi Ekstern.

- Menggunakan Telephone untuk pelayanan umum.
- Menggunakan Hunting Sistem pada SLTO (Sentral Telephone Langganan Otomat), yaitu jika sambungan SLTO pokok terpakai maka secara otomatis memanggil sendiri ke sambungan pokok yang lain yang tidak terpakai .

Sistem distribusi :



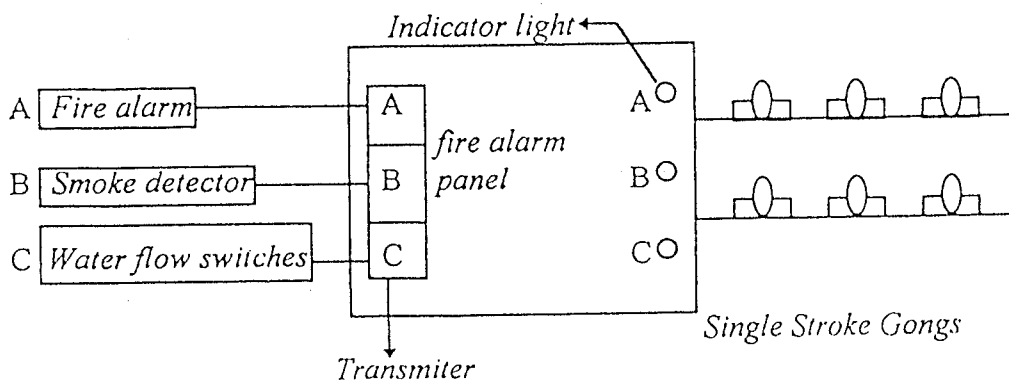
B) Keamanan.

Keamanan bangunan museum bahari terhadap pengunjung dan objek koleksi materi museum sangat penting. Pengamanan yang dilakukan dengan cara :

- Pengunjung dikondisikan untuk menipkan barang
- Pengawasan dengan kamera televisi
- Menggunakan alarm dan penempatan petugas
- Pencegahan kebakaran

a) Pencegahan sebelum kebakaran.

Hal ini berkaitan dengan pencegahan bahaya kebakaran yang disensor oleh alat detector. Setiap detector melayani area seluas 75 m2 dengan dua jenis yaitu Thermal Detector dan Smoke Detector. Sistem fire alarm yang digunakan adalah type master coded system dengan rangkain sebagai berikut :



b). Pencegahan pada saat kebakaran.

Pada saat kebakaran menggunakan alat:

- *Spinkler*

Fungsi : memadamkan api secara otomatis.

Kebutuhan spinkler : standard 1 unit melayani 25 m². jika luas total kebutuhan kurang lebih 40.000 m², maka jumlah spinkler yang dibutuhkan adalah 1.600 buah. Khusus untuk perpustakaan dan gudang koleksi menggunakan spinkler dengan sistem gas dan untuk ruang yang tahan air menggunakan spinkler sistem air.

- *Fire Hydrant*.

Perlengkapan fire hydrant ditanam pada dinding di tiap lantai. Setiap unit melayani area dalam radius 25-30 m², distribusi air di dapat dari reservoir atas.

- *Fire Extinguisher*, yaitu alat pemadam kebakaran portable dengan penempatan bebas minimal 1 unit per lantai.

* Sistem Penangkal Petir.

Pada prinsipnya menghantarkan aliran listrik bertegangan tinggi yang ditimbulkan oleh petir kedalam tanah dengan sempurna, untuk menghindari efek yang membahayakan bangunan dan pemakainya. Untuk bangunan utama menggunakan sistem konvensional yaitu menyalurkan muatan petir ke dalam tanah dengan sistem Franklin dan bangunan penunjang menggunakan sistem sangkar Faraday.

* Sistem Transportasi Vertikal

Alternatif sistem transportasi vertikal yang akan digunakan adalah : Elevator, Escalator, Tangga dan Ram.

Kriteria :

- a). Sistem penyajian objek materi pameran yang bersifat kronologis, menggunakan sistem sirkulasi mengalir.
- b). Kemudahan pelayanan terhadap pengunjung cacat.
- c). Kemudahan pengangkutan materi koleksi.
- d). Fleksibilitas pada saat listrik tidak berfungsi.
- e). Hubungan dengan penampilan struktur bangunan.

Aternatif Kriteia	Elevator	Escalator	Tangga	Ram
Ad. a).	Sirkulasi tidak terasa (-)	Sirkulasi ruang tidak mengalir (+)	Sirkulasi terasa dan mengalir (+)	Sirkulasi mengalir (+)
Ad. b).	Dapat menggunakannya (+)	Kesulitan menggunakannya (-)	Kesulitan menggunakannya (-)	Dapat menggunakannya (+)
Ad. c)	Daya angkut besar (+)	Daya angkut kecil (+/-)	Daya angkut kecil (-)	Daya angkut kecil (-)
Ad. d).	Tidak dapat di pakai (-)	Tidak dapat di pakai (-)	Dapat digunakan (+)	Dapat digunakan (+)
Ad. e).	Tidak menunjang (-)	Tidak menunjang (-)	Mendukung (+)	Mendukung (+)
Total	1-	2-	1+	3+

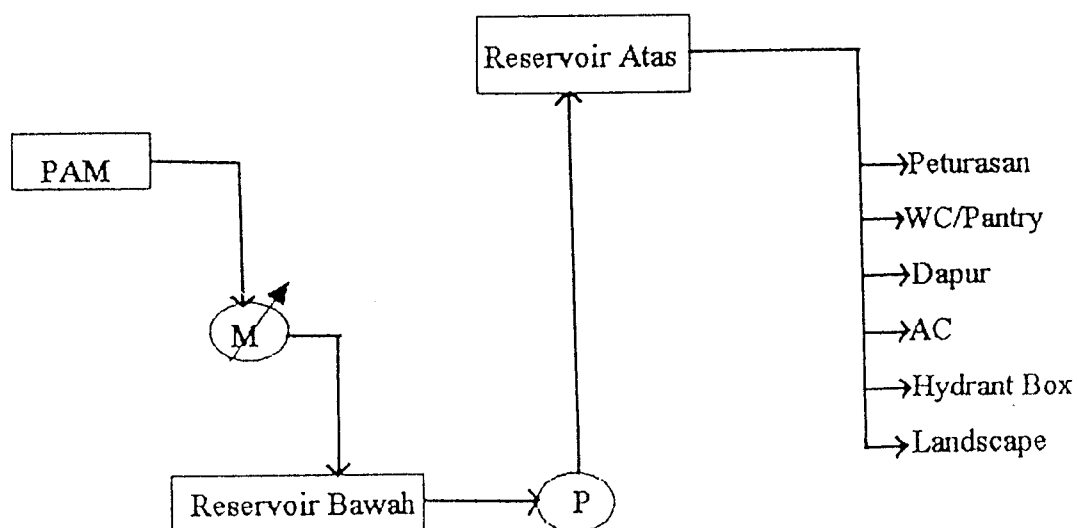
Berdasarkan analisis, sistem transportasi vertikal yang mendukung adalah sistem Ramp. Untuk pengangkutan objek koleksi digunakan sistem elevator untuk mencapai lantai paling atas. Untuk sistem evakuasi pengunjung terhadap bahaya kebakaran digunakan tangga dengan kontruksi tahan api.

C). Plumbing

- Air bersih, sumber : PAM, deep well (sumber air tanah)

Fungsi : Cadangan kebakaran, toilet, pendingin AC, pengairan landscape.

Sistem distribusi :



Penghitungan air bersih :

Standard kebutuhan air bersih : 50lt/ hari / orang.

Jumlah pengunjung perhari : 512 orang + Jumlah Pengelola 76 orang

Jumlah kebutuhan = 588 orang x 50 lt. / hari / orang = 29.400 lt/ hari

Kebutuhan air dingin : air panas = 85% : 15%

Air dingin = 29.400 x 85% = 24.990 lt.

Air panas = 29.400 x 15% = 4.410 lt.

Hydrant Box = @ 400 lt./menit, untuk 30 menit.

Saat kebakaran minimal 2 unit hydrant bekerja = 2 x 400 x 30 = 24.000 lt.

Sprinkler 1 zone @ 80 lt/menit, untuk 30 menit.

Saat kebakaran minimal sprinkler 1 zone bekerja = 80 x 30 = 2.400 lt.

Kebutuhan air bersih total : 29.400 + 24.990 + 4.410 = 76.150 lt.

Kapasitas reservoir atas (air dingin) : 25% x 185,1 = 46,275 m³.

Kapasitas tangki (air panas) : 20 % x 6.080 lt = 1.216 lt = 1,216 m³

- Air Hujan

Air hujan dari bangunan langsung dialirkan melalui pipa ke riol kota.

- Air Kotor

Pembuangan air kotor dari kloset menggunakan on site sanitation (septic tank dan rembesan).

Perhitungan air kotor :

Jumlah pemakai perhari : pengelola 122 orang, pengunjung 915 orang.

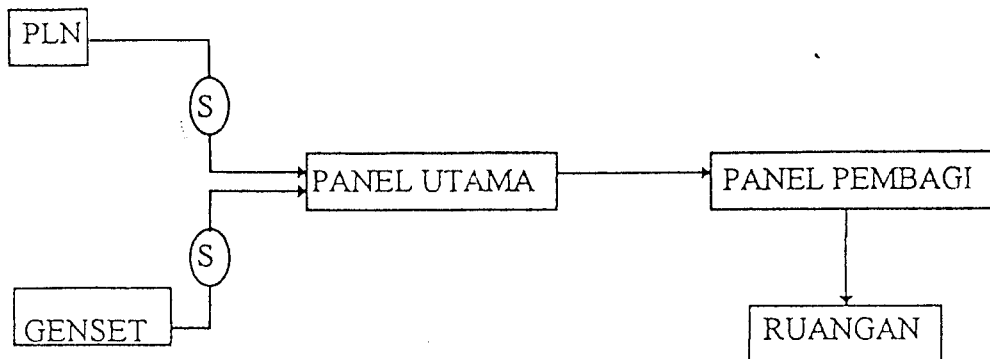
Standard air kotor : 50 lt/orang/hari. Jumlah air kotor yang dihasilkan : 1.037 orang x 50 lt = 51.850 lt. = 51,85 m³.

D). Listrik

Sumber listrik utama PLN. Sedangkan sumber cadangannya adalah :

- Generator kapasitas 50 % dihibungkan dengan saklar otomatis bekerja 10 detik setelah listrik putus untuk mencegah kepanikan.
- Baterai lampu indikasi exit dan darurat.

Adapun distribusi listrik adalah sebagai berikut :



4.7 . SISTEM STRUKTUR

A). Upper Struktur

Kriteria pemilihan sistem upper struktur yang mendukung desain museum bahari yang berekspresi kesultanan Palembang adalah :

1. Struktur yang digunakan adalah gabungan dari struktur modern.
2. Fleksibilitas ruang.
3. Memenuhi tuntutan fungsi dan kegiatan.
4. Sistem struktur sebagai unsur estetis penampilan bangunan.

Pendekatan macam sistem struktur : (sumber : struktur dan kontruksi, R.Sutrisno)

a). Sistem rangka ruang, meliputi :

- Sistem balok beton
- Sistem space frame
- Sistem rangka baja

b). Sistem permukaan bidang, meliputi :

- Sistem lipatan
- Sistem plat beton
- Sistem cangkang
- Sistem membran

c). Sistem kabel, meliputi :

- Sistem kabel tarik
- Sistem kabel gantung

Berdasarkan pendekatan macam sistem struktur di atas maka alternatif yang sesuai dengan kriteria adalah :

- I. Sistem balok beton
- II. sistem space frame dan rangka baja.
- III. Sistem plat beton.
- IV. Sistem dome.
- V. Sistem kabel gantung.

Kriteria	Bobot	Alternatif				
		I	II	III	IV	V
1.	3	3	3	3	2	1
2.	2,5	2,5	2	3	3	1
3.	2	3	2,5	3	2	2,5
4.	1	2	3	2	2,5	2,5
Total		10,5	10,5	11	9,5	7

Keterangan : 3 = memenuhi 2 = cukup 1 = kurang

Berdasarkan penilaian kriteria tersebut sistem struktur utama yang digunakan adalah sistem Balok Beton dan space frame serta sistem dome dan sistem plat beton.

B). Sub Struktur.

Pendekatan :

- Bangunan museum termasuk bangunan bertingkat rendah.
- Keadaan tanah relatif baik.
- Kedalaman tanah ± 20 m.
- Pengaruh terhadap sistem upper struktur yang digunakan.

Alternatif Pondasi	Kelebihan / Kekurangan
Tiang Pancang	<ul style="list-style-type: none"> • Aman menahan gaya vertikal dan horizontal (+) • Sesuai untuk tegangan tanah rendah dan kedalaman tanah keras lebih dari 10 m (+) • Penggunaan bahan ekonomis (+) • Mudah pelaksanaannya (+) • Keadaan sekeliling ikut bergetar (-)
Tiang Franki	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai untuk tegangan tanah rendah kedalaman tanah lebih dari 5m. (+) • Pelaksanaan sulit dan lama. (-)
Bore Pile	<ul style="list-style-type: none"> • Aman menahan gaya vertikal dan lateral. (+) • Tidak menimbulkan getaran dalam pekerjaannya. (-) • Pekerjaan lama. (-) • Cocok untuk tegangan tanah rendah. (-)

Berdasarkan analisis sub struktur di atas maka untuk mendukung sistem upper struktur, digunakan pondasi tiang pancang dan kombinasi dengan pondasi batu kali, dengan bangunan tingkat rendah.

4.8 TEKNOLOGI BAHAN

A). Bahan Struktur.

Pendekatan pemilihan bahan struktur :

Mendukung penampilan museum bahari yang berkesan rekreatif dan edukatif.

Kriteria pemilihan bahan struktur :

1. Memenuhi tuntutan fungsi dan kekuatan (pengaruh aktifitas manusia dan alam).
2. Fleksibilitas penggunaan (bahan struktur mampu berperan sebagai unsur estetis, super struktur dan sub struktur).
3. Kemudahan maintenance (perawatan).

Alternatif bahan struktur :

- a. Beton.
- b. Baja.
- c. Poly carbonat.

Penilaian kriteria bahan stuktur :

Kriteria	Bobot	Alternatif		
		a.	b.	c.
1.	3	3	3	2
2.	2	3	3	1
3.	1	3	2	1
Total		9	8	4

Keterangan : 3 = Memenuhi 2 = Cukup 1 = Kurang

Berdasarkan penilaian kriteria di atas maka bahan stuktur yang digunakan adalah : beton untuk stuktur utama, baja sebagai stuktur pendukung bangunan utama dan poly carbonat sebagai bahan upper stuktur (penutup atap pada bangunan ruang pameran).

B). Bahan Bangunan.

Pendekatan pemilihan bahan bangunan :

Mendukung penampilan museum bahari yang berkesan rekreatif dan edukatif.

Kriteria pemilihan bahan bangunan :

1. Memenuhi tuntutan fungsi dan kekuatan.
2. Mampu berperan sebagai unsur estetis pada bangunan.
3. Kemudahan maintenance (perawatan).

- Dinding.

Alternatif bahan bangunan untuk dinding :

- a. Batu bata plaster
- b. Keramik
- c. Marmer
- d. Kaca ray band silver dengan intensitas kegelapan 40% (tidak memantulkan sinar pada penampilan eksterior)

Penilaian kreteria alternatif bahan dinding

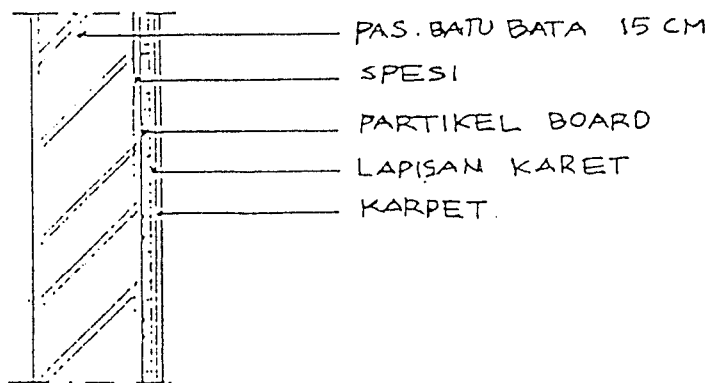
Kriteria	bobot	Alternatif			
		a	b	c	d
1	3	3	3	3	3
2	2	2	3	3	3
3	1	2	3	3	2
TOTAL		7	9	9	8

Keterangan : 3 = Memenuhi 2 = Cukup 1 = Kurang

Berdasarkan penilaian kriteria alternatif bahan bangunan diatas maka untuk dinding eksterior bangunan ruang pameran menggunakan keramik, kemudian untuk mengekspose aktifitas serta fungsi utama pameran agar berkesan etalage maka bahan bangunan yang digunakan adalah kaca ray band dengan intensitas kegelapan 40% warna silver dan untuk interior ruang pameran menggunakan perpaduan keramik, marmer dan sebagainya menggunakan batu bata plaster.

Untuk dinding pada ruang yang membutuhkan akustikal maka alternatif penyelesaiannya dengan menggunakan bahan peredam suara.

Detail dinding akustik :



- Lantai.

Pembahasan dibatasi pada ruang pameran, lobby, hall dan ruang luar :

Alternatif bahan lantai ruang pameran, lobby, hall dan ruang luar :

- a) Keramik
- b) Granit
- c) Marmer
- d) Paving Block
- e) Aspal hot mix.

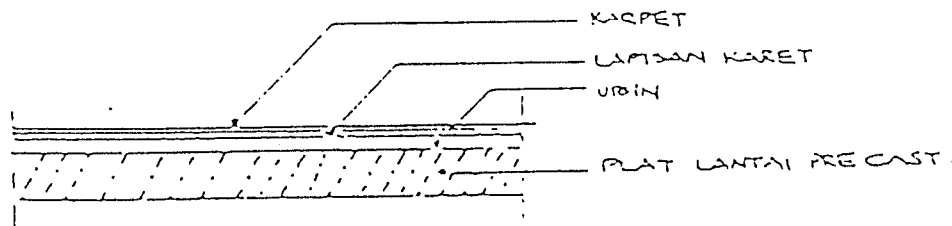
Penilaian kriteria alternatif bahan lantai ruang pameran, lobby, hall dan ruang luar :

Kriteria	Bobot	Alternatif				
		a.	b.	c.	d.	e.
1.	3	2	3	3	3	3
2.	2	2	3	2	3	3
3.	1	2	3	3	3	3
Total		6	9	8	9	9

Keterangan : 3 = Memenuhi 2 = Cukup 1 = Kurang

Berdasarkan penilaian kriteria alternatif bahan lantai untuk ruang pameran maka menggunakan perpaduan marmer dan keramik serta granit untuk lantai ruang penerima (hall dan lobby), kemudian lantai keramik untuk ruang administrasi kendaraan menggunakan bahan perkerasan aspal hot mix, kemudian untuk sirkulasi pejalan kaki menggunakan bahan paving block warna abu-abu. Untuk pameran out door bahan lantai menggunakan keramik dengan tekstur kasar dengan warna yang kontras dengan objek koleksi (objek koleksi dapat terekspose). Untuk ruang dengan akustikal tinggi maka bahan lantai yang digunakan adalah bahan yang dapat meredam suara.

Detail lantai akustik :



• Plafon.

Alternatif bahan plafon

a. Gypsum.

b. Asbes.

c. Teakwood.

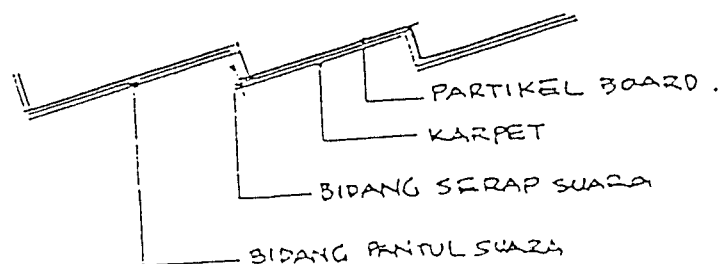
Penilaian kriteria pemilihan bahan plafon :

Kriteria	Bobot	Alternatif		
		a	b.	c.
1.	3	3	2	2
2.	2	3	1	1
3.	1	3	2	3
Total		9	5	6

Keterangan : 3 = Memenuhi 2 = Cukup 1 = Kurang

Untuk plafon pada ruang pameran menggunakan gypsum dan sebagian mengekspose sistem struktur utama bangunan. Untuk ruang-ruang selain ruang pameran menggunakan gypsum. Untuk ruang-ruang yang membutuhkan akustikal tinggi maka plafon menggunakan bahan penyerap akustikal.

Detail plafon akustikal :



BAB V

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM BAHARI PADA TAMAN WISATA BUDAYA DI KAWASAN BENTENG KUTO BESAK

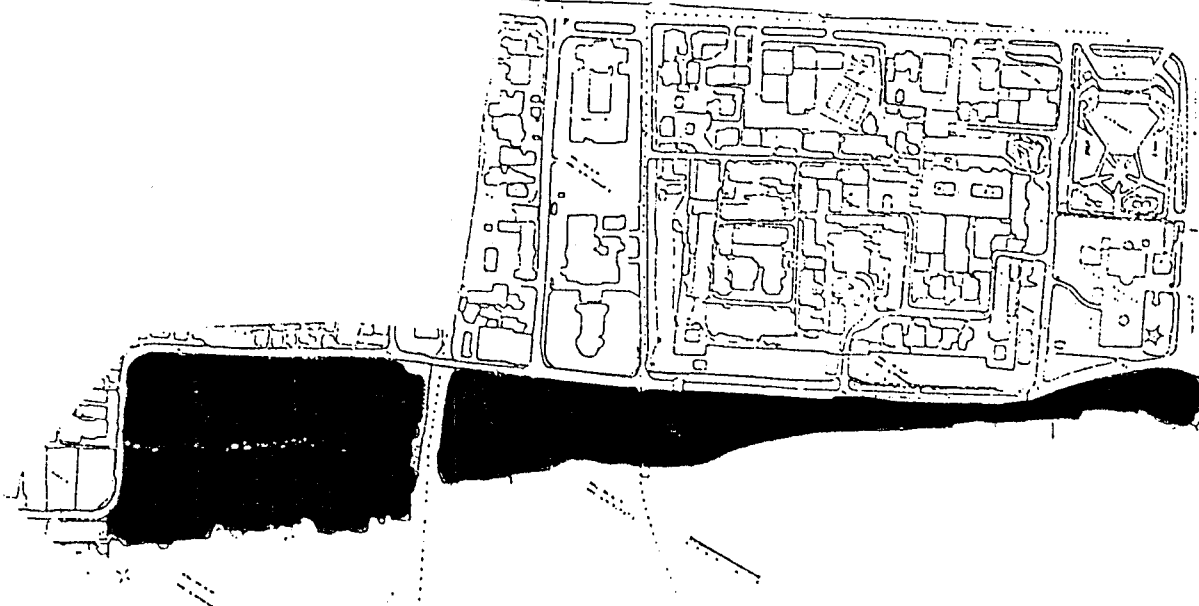
5.1 KONSEP TATA RUANG LUAR TAMAN WISATA BUDAYA.

5.1.1 Konsep Lokasi

Keterangan lokasi :

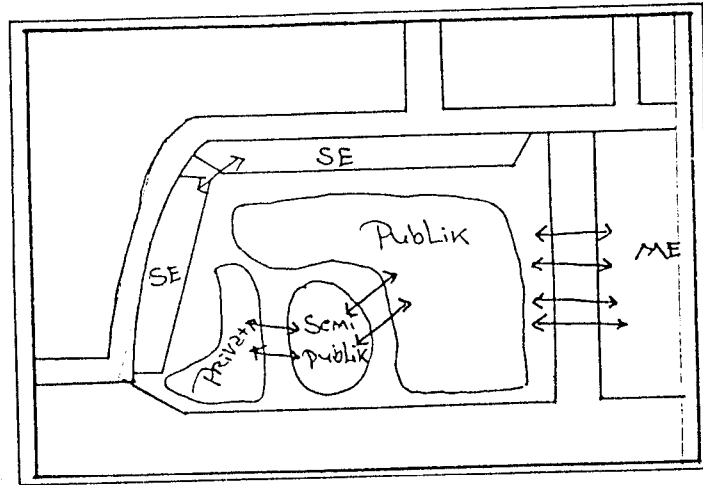
- a. Luas site : 39.750 m².
- b. Site dikawasan benteng kuto besak.
- c. Site dilalui jalan utama.
 - Utara : Jalan kedaton
 - Selatan : Sungai Musi
 - Barat : Jalan pangeran si doing lautan
 - Timur : Jembatan ampera.
- d. Adanya akses langsung dari sungai Musi.

Gambar Site



5.1.2 Zonning

Gambar : Hubungan publik - semi publik - privat



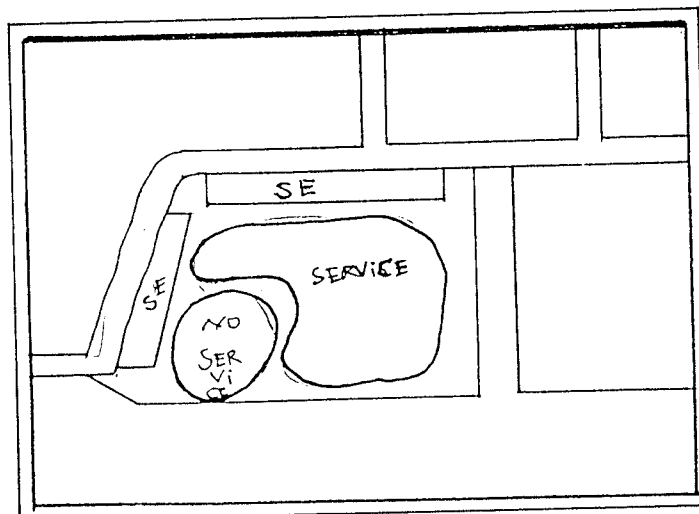
Keterangan :

Publik

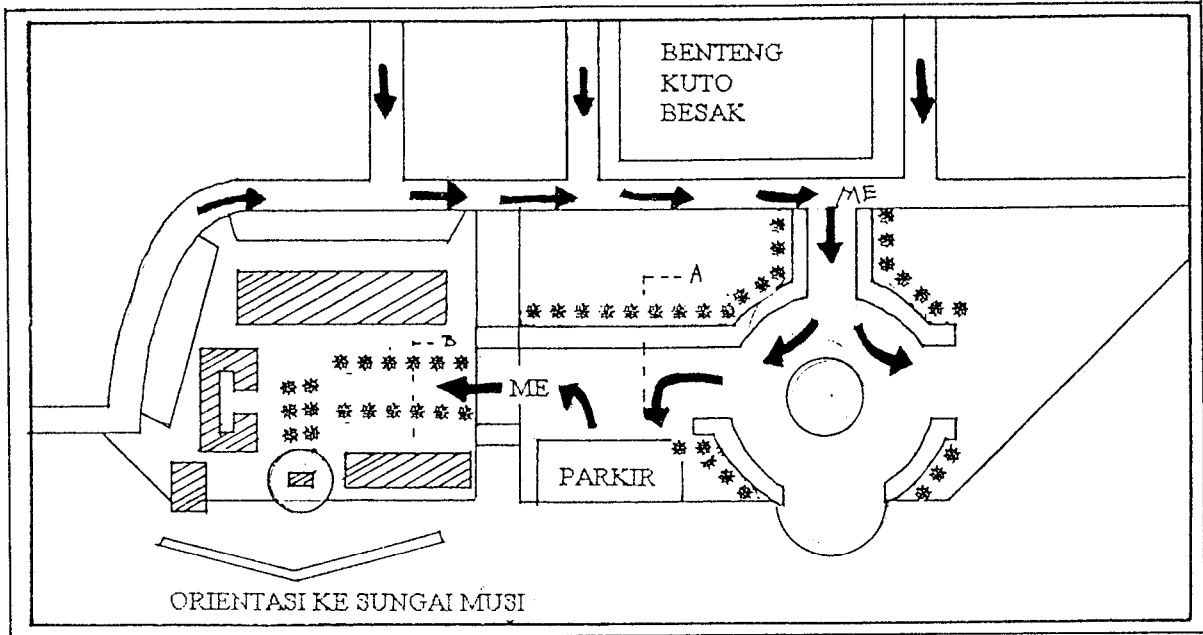
Semi publik

Privat

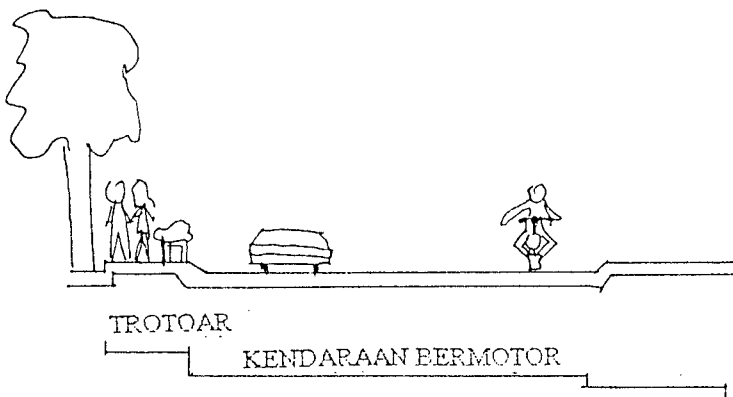
Gambar : Hubungan service dan non service



5.1.3 Tata Masa, Landscape, Sirkulasi



Pot A



* tumbuhan
→ jalur sirkulasi

Pot B



PENCAPAIAN

- Sebagai daya tarik bagi pengunjung
- Mengarahkan pengunjung memasuki museum
- Konfigurasi dan bentuk sirkulasi untuk memberikan keamanan dan kenyamanan pengunjung dengan pemisahan jalur pejalan kaki dan kendaraan serta penataan tempat ;
- Vegetasi sebagai penyaring udara

5.2 KONSEP KEBUTUHAN RUANG MUSEUM BAHARI

A. Fasilitas Pendukung Rekreatif dan Edukatif museum bahari adalah :

Tribun, open space, play ground, ruang simulator, ruang ikatan peminat, cafetaria dan *gift shop*.

B. Unit Kegiatan, Program Ruang, Rekapitulasi Besaran Ruang dan Hubungan Ruang:

Unit Kegiatan	Program Ruang	Besaran Ruang
	Parkir Pengunjung (A)	1.430 m²
	Ruang Penerima	
	1. Loket	20 m ²
	2. Lobby	141 m ²
	3. R. Penitipan	30 m ²
	4. R. Informasi	10 m ²
	5. R. Introduksi	141 m ²
	Total :	342 m²

U N I T	Ruang Pameran	
	1. Pameran tetap	26.098 m ²
	2. Pameran temporer	921 m ²
	3. Gudang	24 m ²
P E L A N A N	4. Lavatory	24 m ²
	Total :	27.067 m²
	Perpustakaan	
	1. Ruang baca	450 m ²
	2. R. Buku	60 m ²
	3. R. Katalog	20 m ²
	4. R. Koleksi film & video	40 m ²
	5. R. Peminjaman	50 m ²
6. R. Administrasi	22 m ²	
N A N	7. Gudang	15 m ²
	8. Lavatory	24 m ²
	Total :	681 m²
N	R. Pelengkap & Penunjang	
	1. Cafetaria	170 m ²
	2. Gift Shop	170 m ²

U T A M A	3. R. Ikatan Penminat	170 m ²
	4. P3K	15 m ²
	5. Lavatory	10 m ²
	Total :	535 m²
	R. Auditorium	
	1. R. Audence	205 m ²
	2. Sirkulasi	41 m ²
	3. R. Peralatan	10,25 m ²
	4. R. Persiapan	41 m ²
	5. Stage	20,5 m ²
6. R. Tata lampu	10 m ²	
7. R. Tata surya	10 m ²	
8. Lavatory	15 m ²	
Total :	353 m²	

U N I T P E L A Y A N A	R. Pimpinan	
	1. R. Direktur	25 m ²
	2. R. Wakil direktur	20 m ²
	3. R. Sekretaris	15 m ²
	4. R. Tamu	10 m ²
	Total :	70 m²
	R. Tata usaha	
	1. R Kepala TU	15 m ²
	2. R. Kabag. Kepegawaian	20 m ²
	3. R. Kabag keuangan	15 m ²
4. Kaur. Rumah sakit	12 m ²	
5. R. Sekretaris	20 m ²	
6. Ruang kerja	40 m ²	
Total :	122 m²	
R. pelengkap & penunjang		
1. R. Rapat	50 m ²	
2. R. Tamu	15 m ²	
3. R. Arsip	10 m ²	
4. Mushola	50 m ²	

T E K N I S	Ruang Preparasi	
	1. Foto studio	16 m ²
	2. Restorasi	40 m ²
	3. Gudang alat	50 m ²
	4. R. Atelier	80 m ²
	R. Perb./pembuat. replika	73 m ²
	Total :	168m²
	Ruang Korator	
	1. R. Kabag. kurator	15 m ²
	2. R. Tamu	15 m ²
	3. R. Studi Koleksi	50 m ²
	Total :	80 m²
	Ruang Service	
1. R. makan	80 m ²	
2. R. istirahat	40 m ²	
3. Lavatory	15 m ²	
Total :	115 m²	

U N I T P E L A Y A N	R. Rumah tangga	
	1. R. Staf	30 m ²
	2. R. Cleaning service	15 m ²
	3. Gudang alat	15 m ²
	4. Gardu jaga	30 m ²
	5. R. Mesin AC	100 m ²
	6. R. Genset	100 m ²
	7. R. Istirahat/ jaga	40 m ²
	Parkir service	330 m ²
	Total :	660 m²
TOTAL	21.027	

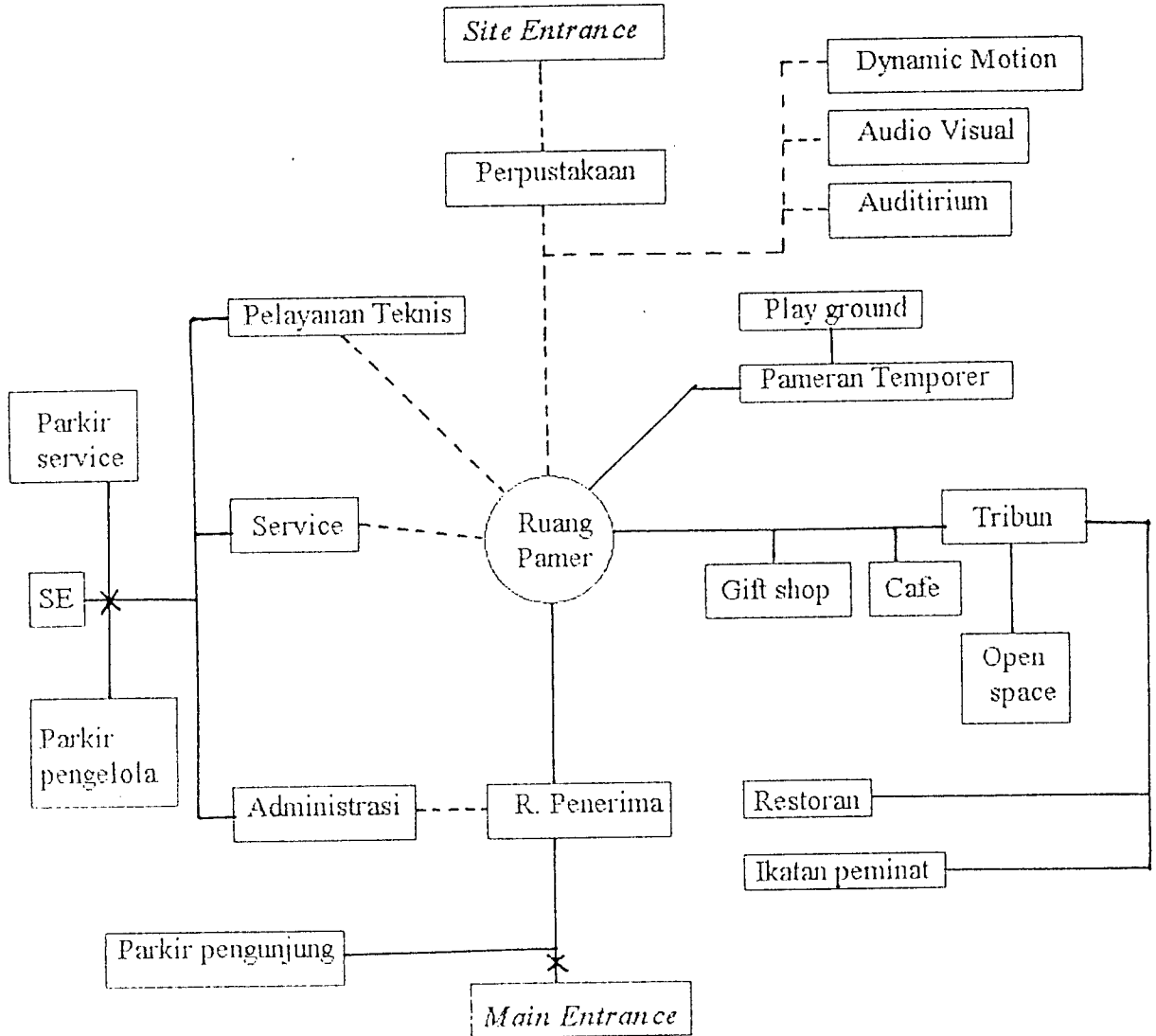
Total luas bangunan : 17.879 m²

Total luas ruang luar : 3.148 m²

Luas Site : (318 x 125) : 39.750

BC 60 % = (60 % x 39.750) = 23.850 m²

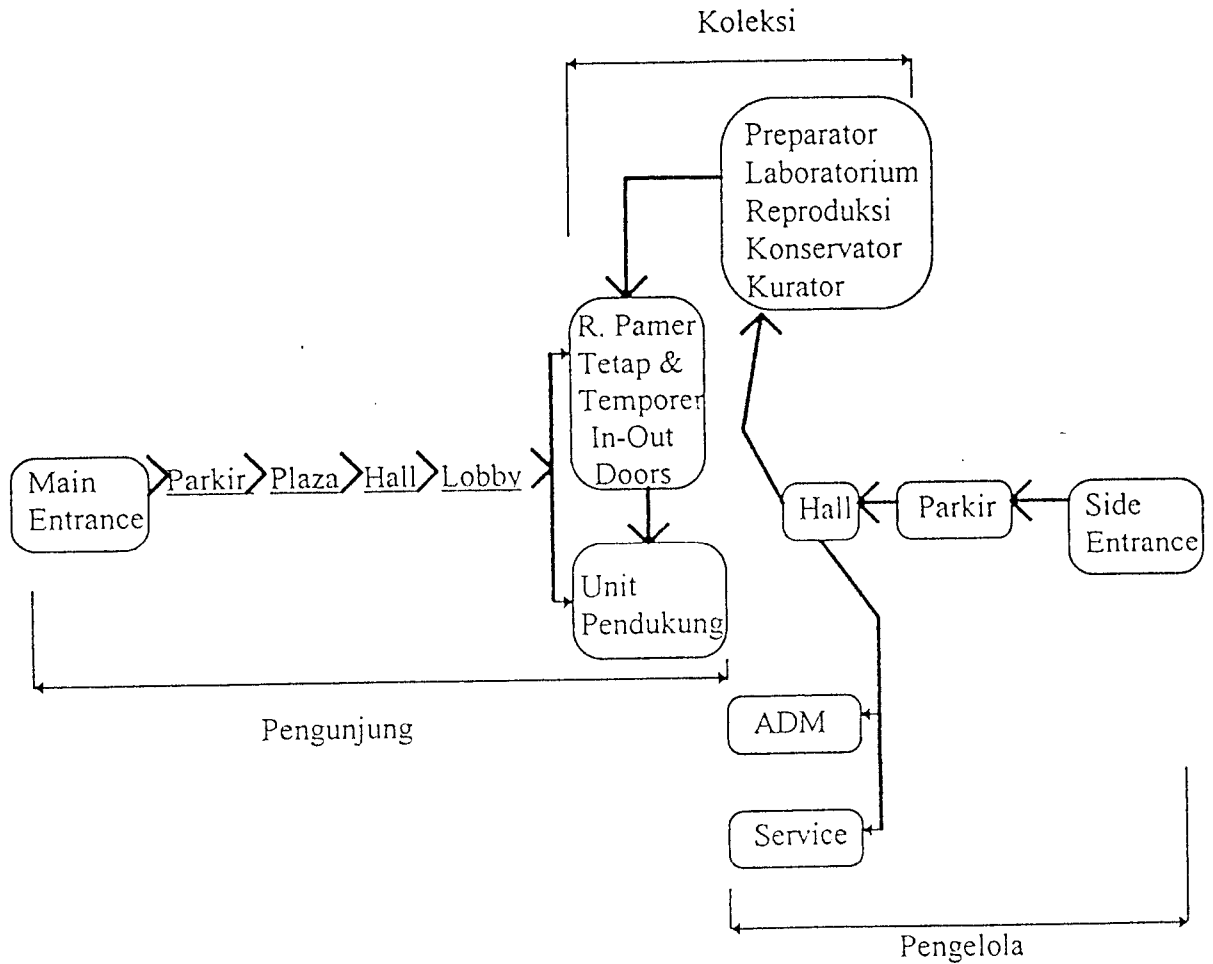
Pola Hubungan Ruang



Hubungan erat : —————

Hubungan kurang erat : - - - - -

Pola Sirkulasi : Pengunjung/ pengelola/ koleksi pameran



5.3 Konsep Persyaratan Ruang

a. Karakter dan Suasana Ruang

*** Ruang Pamer**

Karakter/ suasana ruang : Edukatif, nyaman, tenang, dinamis/ rekreatif

Lantai : Permainan pola lantai, permainan split level.

Dinding : Penataan bidang dinding dan panel.
Plafon : Permainan pola flapon , permainan ketinggian
plafon.

* Hall dan Lobby

Karakter : tenang, nyaman, dinamis, fleksibelitas ruang tinggi.

* Ruang Admnistrasi dan perpustakaan

Karakter : tenang, nyaman, privasi tinggi, fleksibelitsruang tinggi, non formil.

* Landscape

Karakter : membentuk suasana ruang luar yang rekreatif.

- Pelindung tanah dari kikisan air : rumput jepang, kucai-kucaian.
- Penahan angin, polusi udara dan perubahan suhu : tanaman berdaun lebat/
rindang (beringin, soka, nusa indah, kol belanda)
- Pengisi/estetis : Palm raja, palm botol, cemara non folk.

B. Tata pameran

- * Tipe pameran : Pameran tetap, pameran terbuka, temporer, pameran
terbuka temporer.
- * Sistem pameran : Ruang ke ruang, koridor ke ruang, sistem aliran mengalir,
ruang terbuka, sistem nave ke ruang dan sistem
mengelilingi ruangan.

- * Cara penyajian : Ditempel pada panil, diletakan pada vitrin, digantung dengan kawat, diletakan pada meja peraga, diletakkan pada box standard, dan diorama.

C. Pencahayaan

- * Pencahayaan alami, yang menggunakan : louver, sky ligh, dan panel kaca
- * Pencahayaan buatan, teknik penerangan merata dan teknik penerangan setempat.
- * Jumlah lampu dan daya yang digunakan :
 - Kelompok penerima : TL = 142 buah, spot = 142 buah,
Daya = 1475 watt
 - Kelompok pelayanan utama : TL = 2.719 buah, spot = 2.719 buah,
Daya = 271.886,25 watt
 - Kelompok pelayanan teknis : TL = 53 buah, Daya = 2119,5 watt
 - Kelompok administrasi : TL = 23 buah, Daya = 954 watt
 - Kelompok service : TL = 37 buah, Daya = 1474,5 watt

Total daya pencahayaan yang digunakan : 292.083,45 Watt

Pemilihan jenis lampu (TL) dan lampu (SPOT) adalah :

- * Lampu TL yang berarmatur
- * Lampu spot mekanis dan lampu spot berukuran kecil.

D. Penghawaan

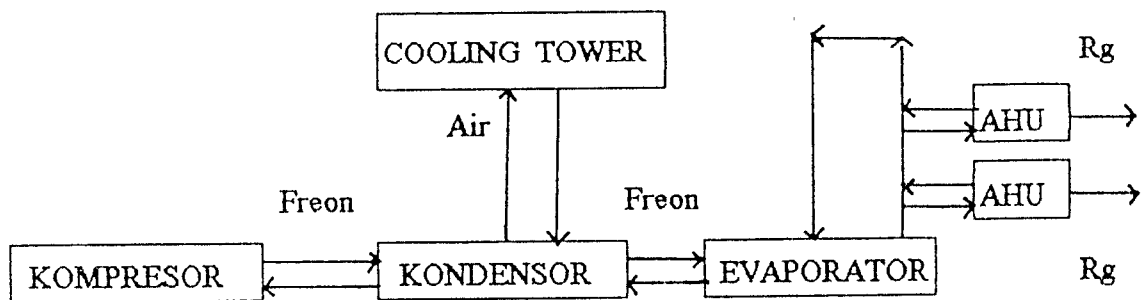
- * Penghawaan alami

Penghawaan alami untuk ruang yang tidak memerlukan pengkondisian khusus, dengan luas perlubangnya 15 % luas lantai keseluruhan.

* Penghawaan buatan

AC sistem central (menggunakan AHU) dan sistem split untuk ruang administrasi.

Sistem pendistribusiannya :

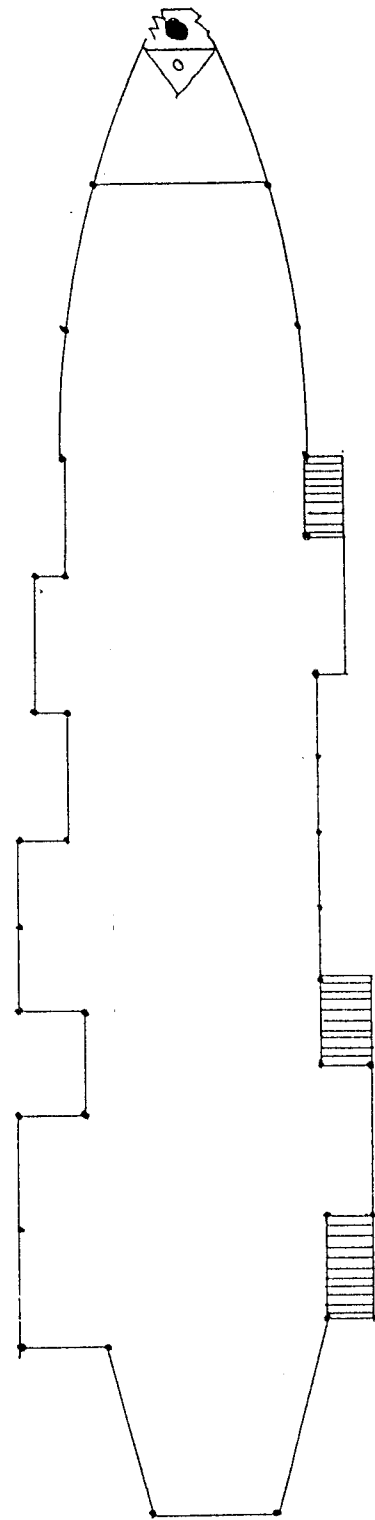
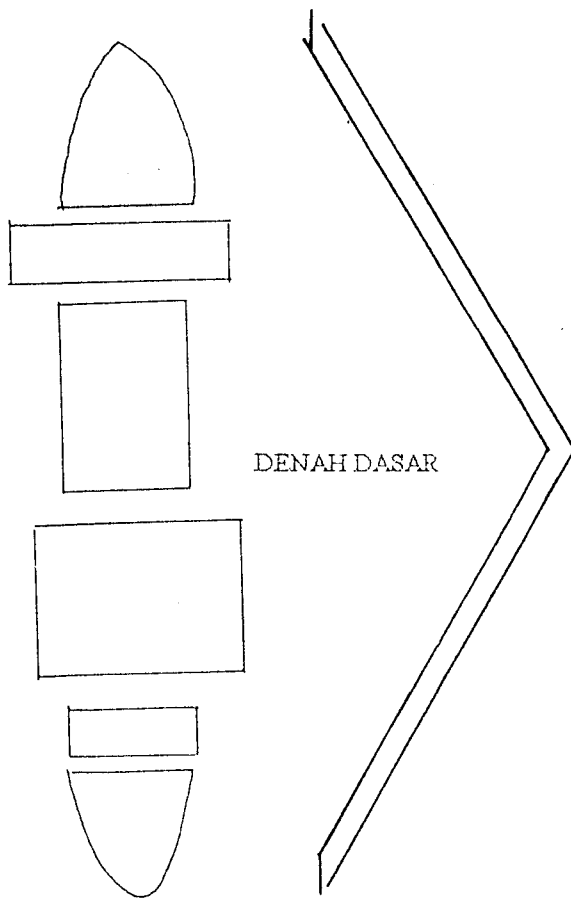


E. Akustik

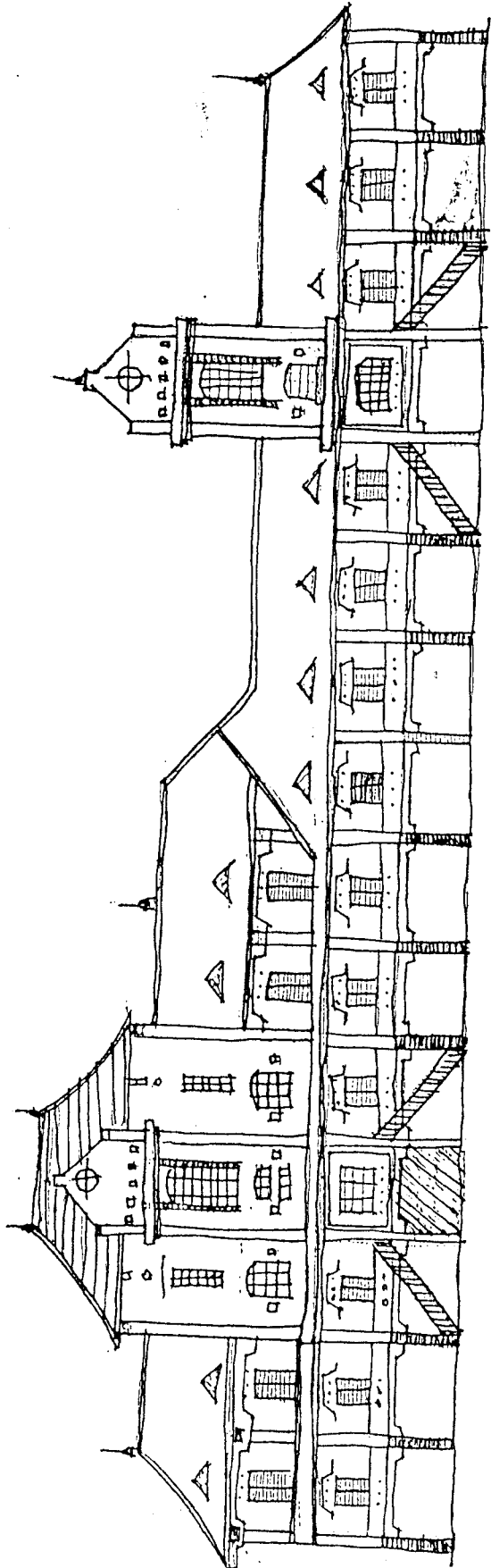
Digunakan pada sebagian ruang pameran, ruang simulator, dan auditorium dengan sistem resonansi pad dinding, lantai dan plafon.

5.4 Konsep Penampilan Bangunan

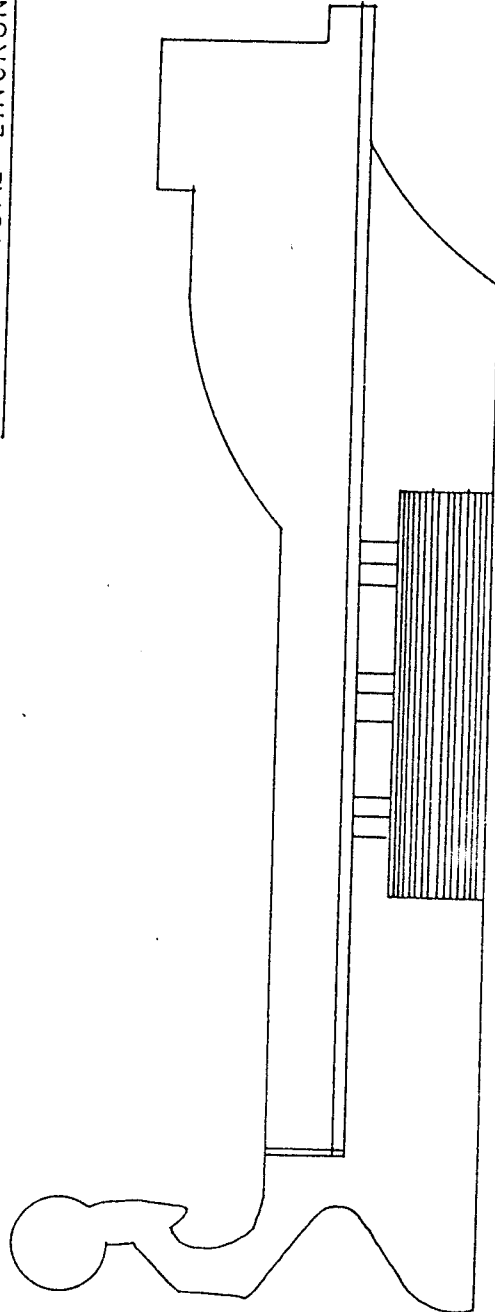
a. Konsep bentuk dasar denah bangunan museum



B. Konsep bentuk dasar penampilan museum



P. KONSTEKSTUAL LINGKUNGAN

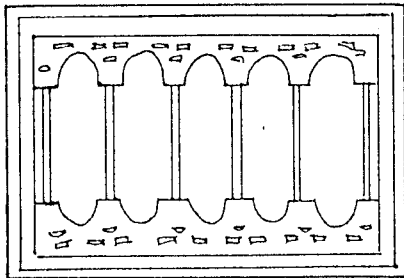


P. METAFOR KAPAL

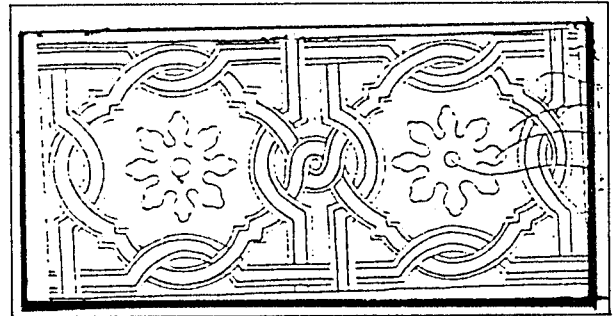
5.5 Konsep ekspresi ruang museum bahari

a. Pola-pola ornamen museum bahari

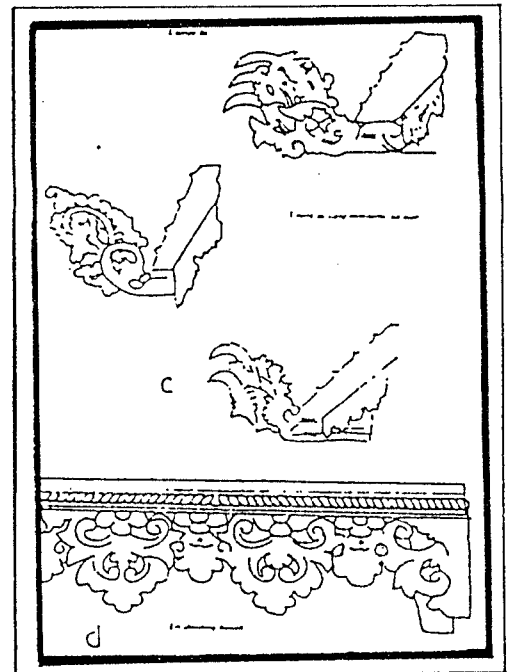
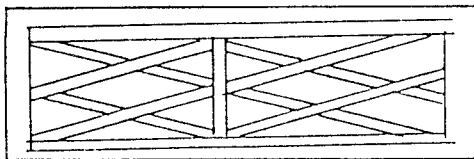
*Pola Ornamen Dinding



*Motif lantai

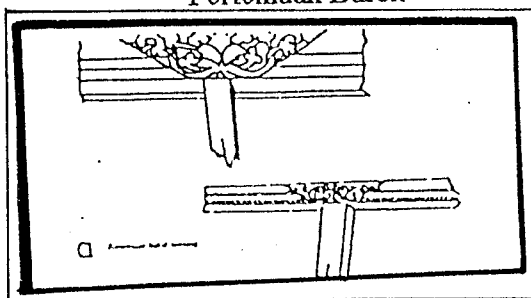


*Motif Balustrade

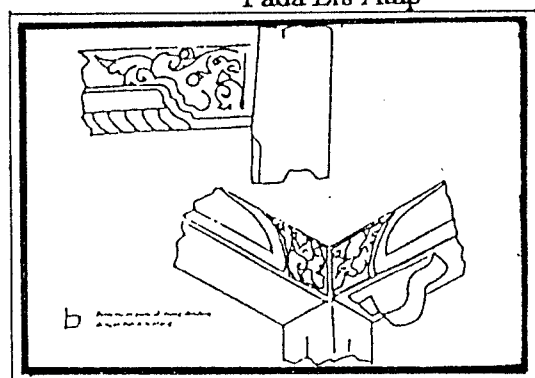


b. Ukiran-ukiran ruang museum bahari

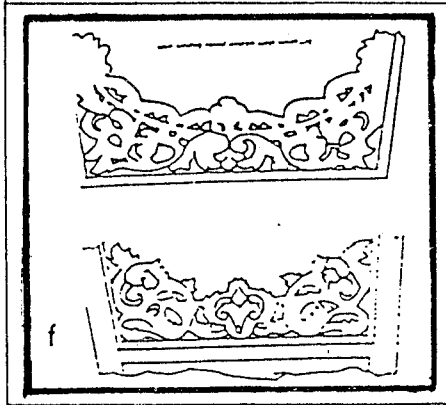
*Pertemuan Balok



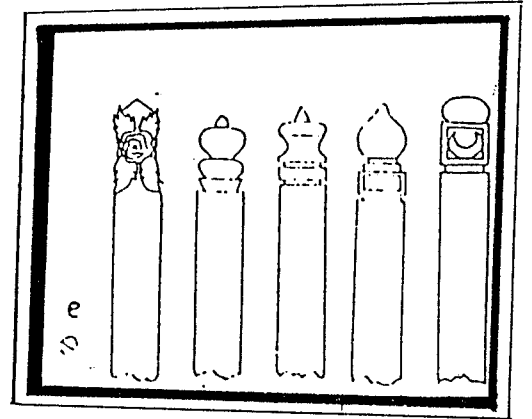
*Pada Lis Atap



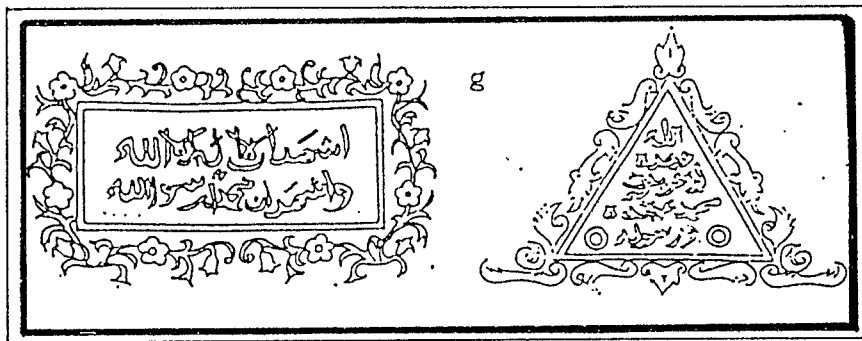
*Pada Bagian Atas pintu



*Pada Rilling Tangga



*Kaligrafi Pada Puncak Pintu

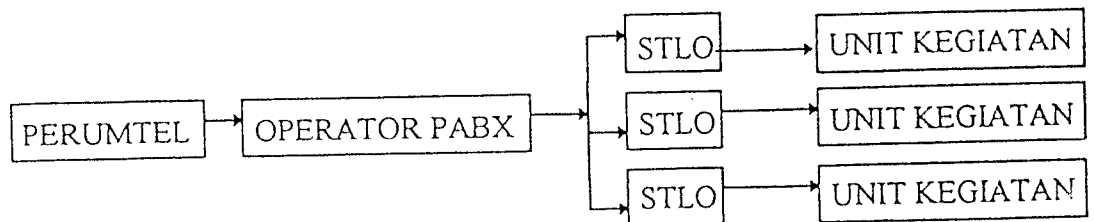


5.6. Konsep Utilitas

a. Telekomunikasi

- * Interen : - Intercom untuk antar ruang
 - Handy talk antar pos penjaga
 - Sound system
 - CCTV untuk ruang pameran
- * Eksteren : Telepon untuk umum

Sistem Distribusi



b. Keamanan

- Untuk pengunjung dengan kamera televisi
- Alarm dan penempatan petugas
- Pencegahan kebakaran :
 - Saat kebakaran : sprinter, fire hidron, dan fire extinguisher

- Sebelum : menggunakan thermal detector dan smoke detector

- Sistem penangkal petir : Sistem konvensional dan faraday
- Sistem transportasi vertikal : ramp, tangga, elevator

c. Plumbing

* Air bersih menggunakan : PAM dan air tanah.

Kebutuhan air bersih : 45.750 lt/hari

Kebutuhan air dingin : 38.887,5 lt

Kebutuhan air panas : 6.862,5 lt

Hydrant box : 24.000 lt

Pengelola museum : 4.000 lt

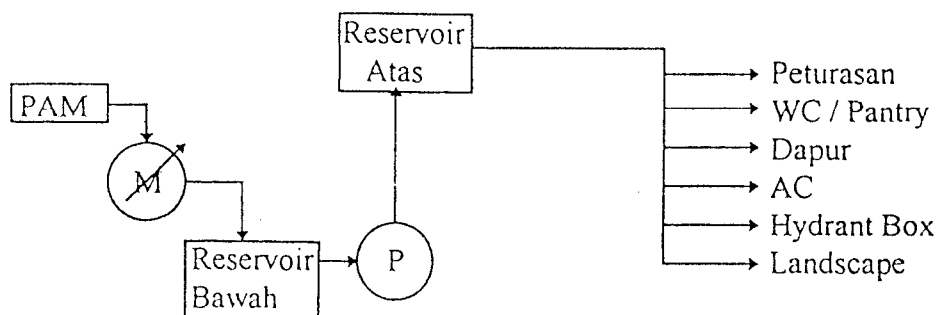
Total : 76.150 lt

Kapasitas reservoir bawah : 185.1 m³

Kapasitas reservoir atas : 46.275 m³

Kapasitas tangki panas : 1,216 m³

Sistem Distribusi



* Air hujan : langsung dialirkan ke resapan.

* Air kotor

Jumlah air kotor : 51,85 m³

Kapasitas tangki aerasi : 46,55 m³

Kapasitas tangki settling : 5,8 m³

Kapasitas tangki chorinasi : 1,45 m³

Ukuran sewage treatment plan : 53.8 m³

Panjang : 7m Lebar : 3,2m Tinggi : 2,4m

* Listrik

Sumber PLN

Cadangan genset dan baterai untuk lampu darurat

5.7. Sistem Struktur

Upper Stuktur

Utama : balok beton, space frame, down.

Sub stuktur : tiang pancang dan kombinasi batu kali.

5.8. Teknologi Bahan

Struktur

- Beton untuk stuktur utama
- Baja untuk struktur pendukung

5.9. Bahan bangunan

- Dinding : batu bata plester
- lantai : keramik dan marmer untuk ruang pameran
Granit untuk ruang penerima
- plafon : mengekspos struktur utama

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pariwisata Dati I Sumatera Selatan, Edisi Desember, Buletin Pariwisata Palembang 1997.
- Dinas Pariwisata Dati I Sumatera Selatan, *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Sumatera Selatan*, Palembang, Maret 1997.
- Dinas Pariwisata Dati I Sumatera Selatan, *Indonesia Welcome to South Sumatera*, Palembang 1997.
- Dinas Pariwisata Dati II Palembang, *Welcome to Palembang*, Palembang 1997.
- Depdikbud Dati I Sum-Sel, *Kuto Besak Sejarah dan Perkembangannya*, Palembang 1996
- Pemda Kodya Dati II Palembang, *Konsep Pengembangan Palembang "Water Front City"* 1998