

**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

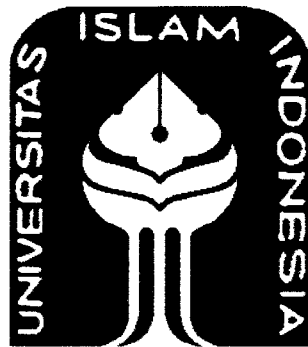
PERPUSTAKAAN FTSP UH
HADIAH/BELI
TERIMA : 12 Maret 2007
NO. JUDUL : 00 2299
NO. INV. : 02000 2299 001
NO. INDUK. : _____

MUSIUM BAHARI DI BANYUWANGI

Galeri Interaktif dan Rekreatif

OCEANIC MUSEUM IN BANYUWANGI

Interactive and Recreative Gallery



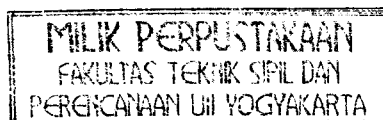
Disusun Oleh:

**BUDI HARTONO
98 512 153**

Dosen Pembimbing :

IR. H FAJRIYANTO MTP.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**



**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

Judul :

MUSIUM BAHARI DI BANYUWANGI

Galeri Interaktif dan Rekreatif

OCEANIC MUSEUM IN BANYUWANGI

Interactive and Recreative Gallery

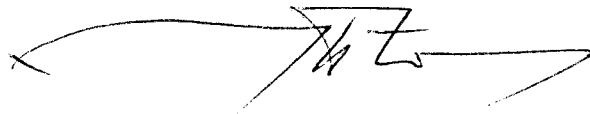
Disusun oleh :

BUDI HARTONO

NO. MHS : 98 512 153

Jogjakarta, Agustus 2006

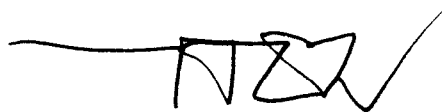
Mengesahkan,



Ir. H Fajriyanto MTP.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Mengetahui,



Ir. Hastuti Saptorini, MA

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

HALAMAN PERSEMBAHAN



Sungguh bersama kesukaran pasti ada kemudahan
Dan bersama kesukaran pasti ada kemudahan
Karena itu, bila selesai tugas,
Mulailah tugas yang lain dengan sungguh – sungguh
Hanya kepada Tuhanmu hendaknya kau berharap.
(QS.ISYIRAH : 5-8)

Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk :

Kedua Orang Tua-ku, Bapak & Ibu.....
" Terima kasih atas Kasih sayang, Cinta kasih, Do'a tulus, serta
Dukungan selama ini....."

Kedua Saudaraku "mbak susi & mas adi"
" I love you all....."

PRAKATA



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul : “MUSIUM BAHARI DI BANYUWANGI”.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak sumbangan dan bantuan baik berupa tenaga maupun pikiran yang diterima penulis sehingga terselesaikannya penulisan ini. Melalui kesempatan ini walaupun dirasa tidak cukup tapi ingin rasanya penulis menyampaikan rasa terimakasih yang amat besar. Terimakasih kepada :

1. Allah SWT
2. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan terbaik yang pernah ada selama ini. “*Makasih yaa...*”
3. Ir.Hastuti Saptorini, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Ir. H Fajriyanto MTP. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, kritik saran, arahan, waktu dan semangat demi kesuksesan Tugas Akhir ini.
5. Bu Eti selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan juga doa “*semoga menjadi arsitek yang rendah hati*”.
6. Pak Handoyo selaku dosen penguji tahap penulisan pertama dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan bantuan mulai awal kuliah sampai tugas akhir ini selesai.
7. Dosen-dosen Teknik Arsitektur atas ilmu dan bimbingannya.

8. Saudaraku (Mbak Susi & Mas Adi) atas dukungan sampai saat ini, juga Mas Tono, Reza dan semua anggota keluarga besar yang telah menyertai dengan do'a dan bantuannya sampai saat ini.
9. Special thanks to Wulan Puspitasari. "Tidak sejak awal tapi penentu, walau baru tapi berarti, walau sebagian tapi sangat penting, kecil dan tak banyak tapi besar artinya buatku. Makasih....".
10. Teman-teman angkatan 98 semua, yang telah terlibat dalam tersusumnya TA-ini. Terutama untuk Maria Ulfa dan Anton, berkat kalian berdua pendadaran dapat berjalan dengan adanya maket. Buat kalian berdua, "Terimakasih buaanyaakkkk.... ".
Juga untuk Marsono atas kebaikannya memberikan pinjaman memorinya, " matur nuwon nggeh...".
11. Teman-teman kos "Pak Bakri", baik yang ada saat penulisan berlangsung maupun yang telah lama pulang kampung yaitu Mas Agus(sesepuh), Jopi(bopeng), Dani(jim morrison), Hari(mr. Punk), Jampang(big boss), Daniel(ponco), Agny, Husna, dan gak ketinggalan Udin dan Riris. Berkat kalian semua penulis mampu melalui hari-hari yang menyenangkan di kos, " Tanks All...".
12. Mas Sarjiman dan Mas Tutut, terimakasih atas semua kerjasama dan semua solusi yang diberikan saat penulis kebingungan.
13. Pak Agus atas kateringnya, dll.

Penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan akan penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, harap dimaklumi. Akhir kata, penulis mengharapkan dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini, semoga dapat dijadikan salah satu referensi dari Tugas Akhir berikutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Agustus 2006

(Budi Hartono)

MUSIUM BAHARI DI BANYUWANGI
Galeri Interaktif dan Rekreatif

OCEANIC MUSEUM IN BANYUWANGI
Interactive and Recreative Gallery

Disusun oleh : Budi Hartono
No. Mahasiswa : 98 512 153
Dosen Pembimbing : Ir. H Fajriyanto MTP

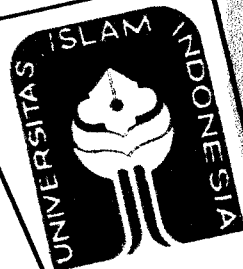
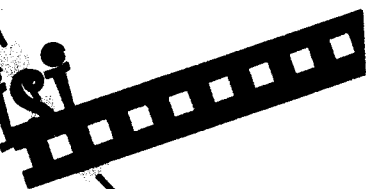
ABSTRAK

Musium Bahari Di Banyuwangi merupakan implementasi dari sebuah kebutuhan masyarakat luas, utamanya masyarakat kabupaten Banyuwangi akan sarana pendidikan, pelestarian, sarana informasi dan tempat rekreasi yang mengkhhususkan dalam hal kelautan. Salah satu alasan kuat dibangunnya musium ini ialah dari factor latar belakang kehidupan rakyat Banyuwangi yang tak dapat dipisahkan kedekatannya dengan laut, baik itu dari sejarah, geografis maupun kehidupan sosial masyarakat yang sebagian besar masyarakat pesisir pantai di Banyuwangi berprofesi sebagai nelayan. Diharapkan nantinya dengan adanya Musium Bahari ini akan menjadi sebuah jalan pintas yang berkualitas untuk mempelajari laut secara menyeluruh. Untuk tujuan itu Musium Bahari ini di rancang dengan mengutamakan pada desain galeri yang interaktif dan memiliki sifat yang rekreatif sehingga pengunjung yang datang dapat dengan mudah memahami objek pameran dan tidak merasa cepat bosan.

Skematik desain diarahkan untuk dapat menciptakan sebuah musium yang memiliki gallery interaktif. Dimana setiap galeri yang ada diusahakan untuk dapat memberikan peluang bagi pengunjung agar dapat berinteraksi dengan objek pameran. Interaktif disini tentunya dibagi dalam beberapa karakter, yaitu interaktif satu arah, interaktif dua arah dan sejauh mana melibatkan indra manusia untuk terlibat langsung dengan objek pameran dan atau ruang galeri interaktif itu. Kemudian dari pertimbangan tersebut kemudian disusunlah urutan galeri yang akan dibuat.

Kemudian dilakukanlah pengembangan desain dengan menuangkan konsep rekreatif dan interaktif kedalam rancangan bangunan Musium Bahari. Hal ini diterapkan kedalam desain galeri yang ada yaitu, galeri sumber daya alam (SDA), galeri kapal, galeri kolan dan galeri navigasi. Pada galeri didalam bangunan utama cenderung bersifat informatif dengan desain suasana ruang yang menarik dan komputerise. Tapi didalam bangunan utama juga akan dijumpai galeri aquarium raksasa yang memiliki karakter interaktif. Sedangkan untuk galeri kolam dan navigasi lebih memiliki karakter interaktif, namun terpisah dari bangunan utama. Hal ini lebih dikarenakan pertimbangan fungsional. Seperti halnya galeri navigasi diletakkan di tepi pantai untuk memberikan suasana yang mendukung pengunjung agar merasakan kedekatan dengan laut. Dan secara keseluruhan musium ini selain memiliki potensi informasi, musium bahari ini juga memiliki nuansa rekreatif.

Daftar isi



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1	LATAR BELAKANG	1
1.1.1	Pengertian Judul.....	1
1.1.2	Kelautan Banyuwangi, Indonesia dan Dunia.....	2
1.1.3	Manusia, Sistem Informasi dan Ilmu Pengetahuan.....	4
1.1.4	Kondisi dan Permasalahan Musium di Indonesia	5
1.1.5	Memori Manusia dan Cara Belajar	6
1.2	PERMASALAHAN.....	7
1.2.1	Umum	7
1.2.2	Khusus.....	7
1.3	TUJUAN DAN SASARAN.....	8
1.3.1	Tujuan	8
1.3.1.1	Umum	8
1.3.1.2	Khusus.....	8
1.3.2	Sasaran.....	8
1.3.2.1	Umum	8

1.3.2.2	Khusus.....	8
1.4	RUANG LINGKUP PEMBAHASAN.....	9
1.5	METODA.....	9
1.5.1	Pengumpulan Data.....	9
1.5.1.1	Studi Literatur.....	9
1.5.1.2	Observasi atau Pengamatan Langsung.....	10
1.5.2	Pembahasan.....	10
1.5.2.1	Analisis.....	10
1.5.2.2	Sintesa (Kesimpulan).....	10
1.6	SISTEMATIKA PENULISAN.....	11
1.7	KEASLIAN PENULISAN.....	13
1.8	POLA PIKIR.....	14
1.9	DESKRIPSI PROYEK.....	16

BAB II. TINJAUAN TEORITIS MUSEUM BAHARI

2.1	TINJAUAN MUSEUM.....	17
2.1.1	Pengertian Museum.....	17
2.1.2	Hakekat Kegiatan Museum.....	18
2.1.2.1	Konservasi.....	19
2.1.2.2	Komunikasi.....	19
2.1.3	Tugas dan Fungsi Museum.....	20
2.1.3.1	Tugas Museum.....	20
2.1.3.2	Fungsi Museum.....	20
2.1.4	Jenis Museum.....	21

2.1.4.1	Menurut ICOM Klasifikasi Museum	21
2.1.4.2	Munurut Penyelenggaraan	21
2.1.5	Struktur Organisasi Museum	22
2.1.6	Materi Koleksi Museum	24
2.1.6.1	Persyaratan Materi Koleksi	24
2.1.6.2	Pengadaan Materi Koleksi	25
2.1.6.3	Perawatan Materi Koleksi	25
2.1.7	Jenis Kegiatan Pada Museum	27
2.1.7.1	Bagian Administrasi / Tata Usaha	27
2.1.7.2	Bagian Konservasi dan Preservasi	27
2.1.7.3	Bagian Pembinaan Koleksi / Kurator	27
2.1.7.4	Bagian Preparasi	27
2.1.7.5	Bagian Bimbingan Edukasi dan Publikasi	27
2.1.7.6	Bagian Perpustakaan	28
2.1.8	Patokan Perancangan Museum	28
2.1.8.1	Persyaratan Umum Arsitektur Museum	28
2.1.8.2	Faktor Pertimbangan dalam Perencanaan Ruang dan Bentuk ..	29
2.1.8.3	Patokan Tentang Perancangan Museum	30
2.2	TINJAUAN BAHARI	31
2.3	KESIMPULAN	32

BAB III TINJAUAN TEORITIS GALERI INTERAKTIF DAN POLA Sirkulasi

3.1	STUDI KASUS BANGUNAN MUSEUM	33
3.1.1	Monumen Jogja Kembali.....	33
3.1.2	Guggenheim Museum (Frank Lloyd Wright).....	35
3.2	PENGERTIAN GALERI INTERAKTIF	36
3.2.1	Galeri.....	36
3.2.2	Interaktif.....	36
3.2.3	Kesimpulan	37
3.3	PERAN GALERI INTERAKTIF	38
3.4	PENGERTIAN DARI POLA Sirkulasi YANG REKREATIF.....	38
3.4.1	Pengertian Pola Sirkulasi	38
3.4.2	Kesimpulan	39
3.5	TUJUAN DARI POLA Sirkulasi YANG REKREATIF	40

BAB IV ANALISA

4.1	ANALISA PENGARUH PERILAKU TERHADAP TATA RUANG ...	41
4.1.1	Ruang Pamer.....	41
4.1.1.1	Ruang Pamer Menurut Danilov (1982).....	41
4.1.1.2	Perancangan Ruang Pamer Pada Museum (Robiland 1982)	41
4.1.2	Lounge	42
4.1.3	Perilaku Pengunjung Dalam Hubungannya Dengan Ruang	42
4.1.4	Perilaku Pengunjung Museum	44
4.1.5	Jenis Pertimbangan Karakter Pengunjung	47

4.1.5.1	Jenis Pengunjung Museum	47
4.1.5.2	Karakter dan Pertimbangan Desain Pengunjung Museum	47
4.1.6	Macam Galeri Interaktif Yang Akan Dirancang.....	49
4.1.6.1	Ruang Galeri Interaksi 2 Arah	49
4.1.6.2	Ruang Galeri Interaksi 1 Arah	50
4.1.7	Pengaruh Macam Galeri Terhadap Pola Ruang.....	51
4.2	ANALISA KEBUTUHAN RUANG.....	57
4.3	ANALISA BENDA KOLEKSI	62
4.3.1	Jenis Obyek Yang Akan Dipamerkan.....	62
4.3.2	Macam Obyek Yang Akan Dipamerkan.....	62
4.3.2.1	Biotik.....	62
4.3.2.2	Abiotik	62
4.3.3	Pengelompokan obyek Pamer Berdasarkan Macam Galeri.....	63
4.3.3.1	Galeri Sumber Daya Alam.....	63
4.3.3.2	Galeri Aquarium	63
4.3.3.3	Galeri Kolam.....	63
4.3.3.4	Galeri Navigasi	63
4.3.3.5	Galeri Kapal.....	63

BAB V KONSEP RANCANGAN BANGUNAN MUSEUM BAHARI

5.1	KONSEP RANCANGAN	64
5.2	KONSEP TATA RUANG LUAR.....	64
5.2.1	Kondisi dan Analisa Site.....	64
5.2.1.1	Area Site Terpilih.....	64

5.2.1.2	Batas-Batas Site	64
5.2.1.3	Sistem Utilitas	65
5.2.2	Zoning	66
5.3	KONSEP TATA RUANG DALAM	67
5.3.1	Konsep Interior	67
5.3.1.1	Galeri Aquarium	67
5.3.1.2	Galeri Kapal	68
5.3.1.3	Galeri Navigasi	68
5.3.1.4	Galeri SDA	68
5.4	KONSEP BENTUK BANGUNAN	68

BAB VI LAPORAN PERANCANGAN

6.1	TRANSFORMASI RANCANGAN	71
6.1.1	Perencanaan Tapak	71
6.1.1.1	Blok Plan (Rencana Blok)	71
6.1.1.2	Perkerasan Tapak	72
6.1.1.3	Cut & Fill	73
6.1.1.4	Vegetasi	74
6.1.2	Sistem Sirkulasi	76
6.1.2.1	Sirkulasi Kendaraan	76
6.1.2.2	Sirkulasi Manusia	77
6.1.3	Penampilan Ruang Luar atau Eksterior	78
6.1.3.1	Gubahan Massa	78
6.1.3.2	Perlakuan Khusus	82

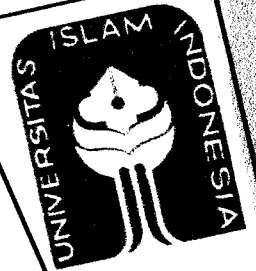
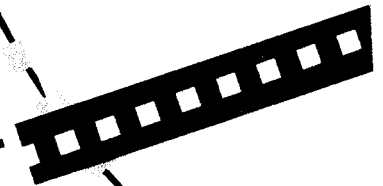
6.1.4	Penampilan Ruang Dalam atau Interior.....	84
6.1.4.1	Entrance	84
6.1.4.2	Gallery.....	84
6.1.4.3	Gallery Navigasi	86

DAFTAR PUSTAKA	xiv
-----------------------	------------

LAMPIRAN	xv
-----------------	-----------

BAB

I



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 PENGERTIAN JUDUL

Kata museum berawal dari pengertian salah satu bahasa Yunani kuno yaitu "MUSEE". Dimana musee sendiri adalah perlambang dari sembilan dewi yang mewakili cabang kegiatan ilmiah dan kesenian. Dan tempat dimana para musee tersebut bertemu untuk mempelajari kegiatan ilmiah disebut MUSEION.

Sedangkan untuk definisi dari museum sendiri ada beberapa contoh pengertian, salah satunya:

Menurut ICOM 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. (*International Committes Organisation Museum*)

Sedangkan bahari sendiri adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kelautan (oceanic). Adapun hal-hal yang berkaitan dengan bahari tersebut menyangkut isi (biota laut, baik flora dan juga faunanya), kandungan bawah/dasar laut dan hal-hal lain seperti navigasi, dan teknologi yang terkait dengan hal kelautan.

Kata galeri memiliki arti serambi, balkon, dan dalam kaitannya dengan seni adalah balai atau gedung kesenian. Sedangkan menurut definisi galeri sendiri sering dikaitkan hubungannya dengan dunia seni atau pameran seni, sehingga bisa diartikan sebagai balai atau wadah kegiatan apresiasi terhadap karya seni, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi, yang mana berfungsi sebagai sarana komunikasi antara seniman dengan masyarakat peminat seni. Sedangkan menurut yang tertulis dalam *Encyclopedia of America Arch* galeri seni adalah sebuah wadah yang menampung kegiatan informasi, memamerkan hasil karya seni dan edukasi tentang seni yang dikomunikasikan kepada masyarakat dalam bentuk media yang bersifat kreatif. Sedangkan menurut *Dictionary of Arch and Construction* galeri adalah ruang kecil yang

digunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktik untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.

Interaktif berasal dari kata kerja *interact* yang mempunyai makna bergaul atau pengaruh mempengaruhi. Atau bisa juga dari kata benda *interaction* yang berarti hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi. Dalam hubungannya dengan galeri, interaktif bisa diartikan sebagai momen terjadinya proses dimana pengunjung mengalami keterlibatan langsung dengan galeri yang ada.

Rekreasi berasal dari kata benda *recreation* yang berarti hiburan atau kata kerja *recreate* yang berarti menciptakan kembali, atau bisa di maknai sebagai kegiatan untuk merefresh kondisi menjadi kembali seperti keadaan semula dengan jalan menikmati sebuah bentuk kegiatan yang menghibur.

Keimpulan dari keseluruhan pengertian diatas adalah bahwa Museum Bahari yang berkarakter galeri interaktif dengan konsep rekreatif ialah sebuah lembaga tetap yang berfungsi mewadahi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kelautan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi yang didalamnya dilengkapi dengan ruang galeri interaktif dengan tujuan untuk memberikan informasi yang dapat diingat dengan kuat oleh memori para pengunjung museum.

1.1.2 KELAUTAN BANYUWANGI, INDONESIA DAN DUNIA

Kurang lebih 3/4 bagian dari permukaan bumi tertutup oleh air, dan telah lama manusia memanfaatkan laut untuk menjadi salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Begitu pula dengan apa yang terjadi di Banyuwangi dan Indonesia secara umum, karena Banyuwangi sendiri memiliki panjang pantai ± 175 km sehingga membuat penduduk Banyuwangi yang hidup di sepanjang pantai tersebut sebagian besar menggantungkan hidupnya dari hasil laut. Hal inilah yang menjadikan kabupaten Banyuwangi sebagai salah satu dari banyak kota di Indonesia yang harus lebih konsen/memperhatikan kondisi laut yang ada. Untuk hal ini kabupaten Banyuwangi sendiri telah melakukan beberapa usaha yang bertujuan untuk

memonitor setiap perkembangan atau perubahan yang terjadi pada kawasan perairan laut Banyuwangi sendiri. Hal ini terbukti dengan adanya sebuah lembaga yang konsen terhadap kondisi laut Banyuwangi, yaitu Dinas Perikanan dan Kelautan.



Gambar 1 (*Dinas Perikanan dan Kelautan*)

Seiring dengan semakin majunya peradaban kehidupan manusia, maka teknologi dan kemampuan manusia untuk mengeksplorasi laut menjadi meningkat pula. Peningkatan eksplorasi laut yang dilakukan manusia bisa dilihat dari sisi teknologinya dan juga dari sisi kuantitas. Manusia pada masa kini dalam memanfaatkan laut telah sampai pada masa dimana terjadi ketidakseimbangan yang berakibat pada rusaknya kondisi laut. Hal ini bisa dilihat dari semakin hilangnya kekayaan laut berupa keindahan koral terumbu karang atau vegetasi laut di wilayah perairan laut Banyuwangi dan beberapa kawasan perairan laut di Indonesia lainnya. Padahal keseimbangan kehidupan biota laut antara satu dengan yang lainnya terdapat saling keterkaitan dalam hubungannya dengan rantai makanan yang saling mempengaruhi kelangsungan kehidupan masing-masing penghuni laut itu sendiri. Ketidakadaan lagi vegetasi laut dapat mengakibatkan hilangnya populasi ikan-ikan kecil yang bisa menyebabkan berkurangnya makanan bagi ikan besar dan seterusnya seperti itu sesuai dengan rantai makanan yang ada didalamnya.

Tak hanya perilaku manusia disekitar laut yang mempengaruhi menurunnya kondisi keadaan laut, tapi juga disebabkan oleh mulai menggundulnya hutan-hutan di permukaan bumi ini akibat dari manusia yang terus-menerus mengeksploitasi sumber daya hutan tanpa memikirkan untuk menjaga keseimbangan ekosistem yang ada, sehingga telah menyebabkan suhu global bumi naik setiap tahunnya. Juga semakin meningkatnya tingkat

polusi udara yang terjadi pada perkotaan besar dan berkurangnya jumlah vegetasi yang ada telah memicu terjadinya efek rumah kaca, sehingga merusak lapisan ozon pada atmosfer bumi. Hal ini otomatis memicu naiknya permukaan air laut, karena mencairnya sejumlah bongkahan es di daerah kutub. Hal semacam ini sangat mungkin saja terjadi dan bahkan akan bertambah parah apabila manusia tidak segera menyadari dampak-dampak dan melakukan usaha-usaha perbaikan terhadap cara kita untuk mengeksploitasi kekayaan alam dengan jalan yang lebih ramah dan untuk itu salah satu usahanya ialah setiap orang perlu tahu tentang apa-apa yang berkaitan dengan alam termasuk diantaranya ialah laut. Dengan adanya museum bahari ini nantinya diharapkan akan memacu kesadaran dan juga usaha untuk lebih ramah dalam memanfaatkan alam untuk memenuhi dan menunjang kehidupan kita sebagai manusia.

1.1.3 MANUSIA, SISTEM INFORMASI DAN ILMU PENGETAHUAN

Tidak jelas sejak kapan tepatnya dalam kehidupan ini manusia telah mengenal dan mulai mengembangkan ilmu pengetahuan (science). Tapi lambat laun dengan adanya temuan-temuan para arkeolog yang terus berusaha mengungkap misteri yang terjadi pada masa lampau melalui peninggalan-peninggalan pada masa kini, maka kita sekarang dapat mereka-reka mengenai kejadian/peristiwa dan perjalanan manusia beserta dengan kemajuan teknologi yang menyertainya pada zaman tersebut.

Mungkin dimulai dari sebilah batu tajam pada zaman purba yang dipakai untuk memotong daging, sampai saat ini dimana kemajuan teknologi telah memberikan andil besar dalam membantu menyelesaikan pekerjaan manusia. Tidak dapat dipungkiri memang bahwa teknologi modern yang ada saat ini sangat mempermudah kita dalam melakukan banyak hal walau diantaranya masih memberikan dampak negatif (disadari atau tidak) dimana masih terus dilakukan pengembangan kearah yang lebih baik. Begitu pula halnya dengan kemajuan teknologi dibidang komunikasi dan informasi sekarang ini, dimana jarak tak lagi mampu membatasi informasi dan komunikasi yang ingin kita lakukan dimanapun dan kapanpun.

Dengan maksud untuk pemeratakan kemajuan di bidang informasi dan teknologi inilah, maka museum bahari ini akan diwujudkan. Dengan memanfaatkan semaksimal mungkin kemajuan teknologi dan informasi yang ada, guna mendukung proses studi yang lebih praktis, modern, dan menyenangkan serta memberikan warna baru bagi perkembangan bangunan museum di Indonesia secara umum.

1.1.4 KONDISI DAN PERMASALAHAN MUSEUM DI INDONESIA

Salah satu masalah yang sering ditemui dari sebuah museum adalah pengunjung yang mengalami rasa bosan, jenuh atau merasa cepat lelah. Kondisi ini bisa dipicu oleh beberapa hal. Beberapa yang menyebabkan masalah ini timbul adalah :

1. Tidak menariknya barang barang yang di pameran. Misalkan objeknya yang tak pernah diganti atau tidak adanya penambahan barang baru dalam jangka waktu yang terlalu lama.
2. Penataan layout ruang yang kurang atraktif atau kurang merangsang rasa ketertarikan dari pengunjung. Atau bisa dibilang kurang begitu memperhatikan aspek rekreasi secara lebih jauh.
3. Pengemasan sirkulasi yang kurang fariatif sehingga pengunjung mengalami kebosanan, atau sirkulasi yang terlalu membingungkan sehingga menyebabkan pengunjung merasa cepat lelah.
4. Ketidak nyamanan yang bersifat fisik, misalkan ketidak nyamanan dalam hal penghawaan, pencahayaan juga kenyamanan mengenai cara pengunjung dalam menikmati objek pameran, seperti terlalu membungkuk, terlalu dekat/jauh dsb.
5. Kurangnya point of interest pada ruang ruang yang berbeda atau pada titik titik batasan pada area sirkulasi atau bisa disebut tema dari sebuah ruang atau sirkulasi yang sebenarnya dapat membantu pengunjung secara mental(psikis) untuk merasa tidak cepat bosan atau lelah.

Dari beberapa contoh permasalahan diatas bisa kita ketahui bahwa masih kurangnya desain museum yang mengolah interior menjadi lebih rekreatif. Sementara interior yang menimbulkan rasa ketertarikan dan

membuat pengunjung merasa senang akan sangat mempengaruhi proses kerja daya ingat dari pengunjung untuk menginput data tentang segala sesuatu yang ia dapati di museum tersebut.

1.1.5 MEMORI MANUSIA DAN CARA BELAJAR

Dari banyak cara belajar yang diterapkan oleh manusia, ada diantaranya yang efektif bagi sebagian orang namun kurang efektif bagi sebagian orang lain. Tapi dari banyak fakta yang terjadi, seseorang akan menyimpan sebuah memori untuk jangka waktu yang lama apabila melibatkan lebih dari satu indera.

Belajar melalui pengalaman, seperti yang ditulis dalam *intisari edisi mei 2004(infonesia)*. Disini dibahas mengenai perbedaan hasil belajar yang ditempuh dengan cara menghafal dan cara belajar dengan mempraktekkan. Ketika kita ditanya, seberapa banyak materi sejarah yang masih kita ingat dari SD sampai SLTA? Jawabnya adalah sedikit, tapi sebaliknya ketika kita berlatih naik sepeda pada waktu kita SD, apakah sekarang kita telah melupakan atau bahkan sama sekali kita tidak bisa mengendarainya lagi? Jawabnya pastilah tidak, karena kita dirangsang aktif untuk menguasainya hingga tak mudah melupakannya. Cara belajar ini disebut *belajar dengan pengalaman (experiential learning)*, hal ini terungkap dalam acara *Introductory to Adventure Learning Camp* bersama 40 pendidik dari 20 sekolah dasar dan menengah di Tapos, Bogor, 17 januari 2004. Berdasar dari contoh diatas tersebut, maka tidak cukup seseorang menerima atau mengingat sesuatu hal dengan baik hanya dengan membaca atau melihat, akan tetapi lain halnya apabila melalui praktek atau simulasi. Dengan proses pembelajaran seperti inilah proses studi yang akan dicoba untuk diterapkan dan diaplikasikan secara representatif pada galeri-galeri yang akan dirancang pada bangunan *Museum Bahari* ini. Namun experiential learning juga dapat diterapkan dalam hal arsitektural, karena melalui media arsitektur seseorang juga dapat memperkuat sebuah kesan yang dapat ditangkap oleh indera manusia kita. Beberapa diantaranya misalnya tekstur dari sebuah material, dimana tekstur dapat memberikan kesan yang berbeda seperti kesan berat dan

masif yang ditimbulkan dari material batu. Hal-hal semacam inilah yang nantinya akan dijadikan untuk membantu eksperimental learning pada bangunan museum ini.

" Architecture is not produced simply by adding plans and sections to elevations. It is – its limits are by no means well-defined. On the whole, art should not be explained; its must be experienced." (Experiencing Architecture-Steen Eiler Rasmussen, chapter 1). Dari pernyataan ini bisa diartikan bahwa dalam arsitektur juga memiliki bahasa untuk menyatakan sesuatu yang tidak cukup hanya melalui sebuah penjelasan, namun arsitektur itu harus dialami sendiri oleh manusia. Maksudnya disini ialah arsitektur mempunyai kemampuan untuk bisa mengajak indera manusia lebih aktif atau menstimulasi agar ikut terbawa dalam sebuah tema yang coba disampaikan. Dengan kata lain arsitektur memiliki kemampuan untuk mempengaruhi manusia.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 UMUM

Bagaimana menciptakan sebuah bangunan sebagai satu fasilitas yang mengakomodasi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.

1.2.2 KHUSUS

Bagaimana merancang ruang pameran yang berkarakter galeri interaktif agar dapat membuat pengunjung terlibat langsung dalam mencari informasi dan merasa senang dalam menikmati setiap apa yang disajikan pihak museum.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN

1.3.1.1 Umum

Ialah merancang sebuah bangunan yang mampu memwadahi kegiatan Museum Bahari yang meliputi menyimpan, melindungi dan memamerkan benda benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi di Banyuwangi.

1.3.1.2 Khusus

Ialah merancang museum bahari yang memiliki karakter kelautan dengan dilengkapi galeri-galeri interaktif serta rekreatif yang mampu memberikan pengalaman baru bagi pengunjung, sehingga pengunjung mampu merekam setiap benda pameran dengan lebih kuat.

1.3.2 SASARAN

1.3.2.1 Umum

Mendapatkan konsep bangunan museum bahari yang memberikan porsi besar pada sisi rekreasi terhadap pengunjung, sehingga pengunjung merasa senang dan tidak cepat timbul rasa bosan untuk menikmati dan kembali datang ke museum tersebut.

1.3.2.2 Khusus

Merancang interior yang menekankan pada layout galeri dan modifikasi dari ruang galeri itu sendiri, agar pengunjung dapat menikmati benda pameran dengan metoda yang interaktif dan rekreatif.

1.4 RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dibatasi pada hal-hal yang berhubungan dengan disiplin ilmu arsitektur, yaitu:

- Mengolah interior ruang galeri dalam hal pemanfaatan teknologi, warna, tekstur material, tema ruang sehingga memberikan kesan beda pada tiap-tiap ruangnya.
- Layout penataan galeri dan desain ruang galeri itu sendiri agar pengunjung mengalami pengalaman baru dalam memperoleh informasi dari benda-benda yang dipamerkan.
- desain sirkulasi yang bisa mengurangi kemungkinan timbulnya rasa kebosanan dari pengunjung.

1.5. METODA

1.5.1. PENGUMPULAN DATA

1.5.1.1. Studi Literatur

- Untuk memperoleh data atau informasi mengenai segala hal berkaitan dengan museum secara umum.
- Untuk menemukan data-data tentang apa itu galeri, bagaimana galeri yang ada saat ini, dan bagaimana pula cara merubah galeri-galeri tersebut menjadi galeri yang mampu memfasilitasi kegiatan interaksi antara galeri yang ada dengan pengunjung museum.
- Mencari lebih banyak data tentang kemajuan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan pada bangunan.
- Untuk mengetahui semua hal yang bisa memanfaatkan sebuah sirkulasi menjadi lebih atraktif dan rekreatif.
- Studi tentang cara belajar yang diterapkan agar lebih efektif dan menyenangkan.
- Mencari kemungkinan adanya pembelajaran melalui proses langsung mengalami atau pengalaman (experiencing).

1.5.1.2. Observasi atau Pengamatan Langsung

- Pengamatan pada tempat-tempat yang memiliki persamaan fungsi terutama pada tata ruang dan system sirkulasinya serta penataan artificial lightingnya/penyajian benda-benda dalam kasus yang sama/menyerupai.
- Pengamatan tentang perilaku pengunjung yang datang pada tempat-tempat dengan fungsi yang sama. Tentang semua hal yang menjadi penyebab kebosanan dan tentang apa yang bisa menarik perhatian mereka.

1.5.2. PEMBAHASAN

1.5.2.1. Analisis

Dari data-data yang telah didapat dari hasil studi literatur dan observasi di lapangan, kemudian diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang mungkin terdapat pada bangunan museum secara umum ataupun Museum Bahari di Banyuwangi ini nantinya.

1.5.2.2. Sintesa (kesimpulan)

Dari beberapa permasalahan yang ada, bisa disimpulkan beberapa jalan keluar yang dapat digunakan sebagai konsep perancangan terhadap bangunan sebagai fungsi Museum Bahari dengan karakter galeri interaktif dan berkonsep rekreatif.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada tugas akhir dengan judul Museum Bahari Di Banyuwangi ini di bagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pengertian judul, latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan diagram pola pikir dan data site.

BAB II TINJAUAN TEORITIS MUSEUM BAHARI

Membahas tentang segala hal mengenai museum secara umum, seperti pengertian museum, hakekat museum, tugas dan fungsi museum, jenis atau klasifikasi museum, struktur organisasi museum, materi koleksi museum, jenis kegiatan di dalam museum, patokan dalam perencanaan sebuah museum.

Mengungkap pengertian tentang bahari atau kelautan, seperti arti penting keberadaan dan kelestarian perairan laut, informasi apa saja yang bisa kita dapat dari laut, manfaat apa saja yang bisa kita peroleh dari kekayaan laut.

BAB III TINJAUAN TEORITIS GALERY INTERAKTIF DAN POLA SIRKULASI

Membahas tentang :

- Pengertian dari galeri interaktif
- Peran dari galeri interaktif
- Pengertian dari pola sirkulasi
- Tujuan dari pola sirkulasi yang rekreatif

Juga akan dilakukan studi banding dengan beberapa bangunan yang telah ada.

BAB IV ANALISA

Berisikan analisa tentang gallery dari mulai pengertiannya sampai macam-macam gallery dan karakter yang akan dibuat pada tiap gallery yang ada. Kemudian akan ada analisis untuk sirkulasi didalam ruang museum juga akan dilakukan analisis terhadap perilaku pengunjung dan pengaruhnya terhadap perancangan gallery itu nantinya. Selain itu masih ada analisis tentang pengukuran seberapa interaktifkah gallery-gallery yang akan dibuat nanti serta macam-macam benda atau objek pameran yang akan dihadirkan.

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan konsep-konsep dasar perencanaan dan perancangan museum bahari sebagai pedoman dalam mentransformasikan ke dalam perancangan secara fisik, terutama pada desain ruang galeri.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

Nama	Tahun	Judul Skripsi	Pembahasan
Firdaus	TA-UII Tahun 2001	Museum Wayang di Yogyakarta	Penekanan pada sistem penyajian maupun penataan ruang pameran yang informatif dan nyaman serta ungkapan citra bangunan museum wayang yang rekreatif serta adaptif terhadap lingkungan
Evi Kusumawijayanti	TA-UII Tahun 2002	Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta	Pengaruh tata cahaya terhadap penciptaan ruang yang kreatif dalam mensikapi efek jenuh pengunjung
Astuti Niken Probondani	TA-UII Tahun 2002	Museum Kapal dan Perahu Tradisional	Menghadirkan bentuk bangunan museum kapal dan perahu tradisional dengan pendekatan konsep pada bentuk dan simbol-simbol perahu pinisi
Budi Hartono	TA-UII Tahun 2005	Museum Bahari di Banyuwangi	Penekanan pada desain interior ruang galeri, galeri interaktif, dan dengan konsep rekreatif

Tabel 1.1 (Keaslian Penulisan)

1.8. POLA PIKIR

LATAR BELAKANG

- Banyuwangi memiliki panjang pantai ±175 km. Hampir semua penduduk sepanjang pantai hidup dari hasil laut. Dengan kata lain kab. Banyuwangi memiliki kepentingan besar terhadap kondisi perairan lautnya.
- Pemerataan kemajuan teknologi di bidang informasi ke dalam bentuk atau wujud bangunan Museum Bahari di Banyuwangi.
- Adanya persamaan permasalahan yang dihadapi oleh museum-museum di Indonesia, yaitu kurangnya penekanan unsur rekreasi dalam desain layout galeri.
- Belum optimalnya penerapan system pembelajaran experiential learning yang lebih efektif untuk memudahkan pengunjung untuk mengerti dan memahami apa yang ada didalam museum tersebut, serta memudahkan untuk mempertahankan ingatan dalam jangka waktu yang lebih lama.

PERMASALAHAN

UMUM

Bagaimana merancang sebuah bangunan sebagai suatu fasilitas yang mengakomodasi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.

KHUSUS

Bgaimana untuk merancang ruang pameran dengan karakter galeri yang interaktif juga rekreatif.

TUJUAN

UMUM

Mndapatkan rancangan bangunan Museum Bahari yang mampu mewedahi kegiatan museum yang meliputi menyimpa, melindungi dan memamerkan benda kelautan dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi di

Khusus

Mendapatkan rancangan ruang pameran yang memiliki galeri interaktif..

TINJAUAN MUSEUM

TINJAUAN GALERI
INTERAKTIF DAN SIRKULASI
YANG REKREATIF

ANALISA

TINJAUAN MUSEUM

- Pengertian museum
- Fungsi, peran dan kegiatan museum
- Tugas museum
- Hal-hal penting dalam perencanaan sebuah museum
- Syarat-syarat museum jaman sekarang
- Struktur organisasi museum
- Pengertian museum bahari
- Substansi dari museum bahari
- Fungsi dan tujuan museum bahari
- Kebutuhan ruang museum bahari

TINJAUAN GALERI INTERAKTIF DAN POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

- Pengertian dari galeri interaktif
- Peran dari galeri interaktif
- Pengertian dari sirkulasi
- Tujuan dari pola sirkulasi yang rekreatif

ANALISA

- Pengertian gallery interaktif dan macam interaktif yang akan dibuat
- Perilaku pengunjung terhadap tata ruang dalam
- Pengolahan sirkulasi didalam ruang pameran menjadi sangat penting karena harus tercapai sebuah pola sirkulasi yang mampu mengeliminir rasa bosan dari pengunjung
- Macam objek pameran yang akan dihadirkan

KONSEP DESAIN

Desain bangunan Museum Bahari dengan galeri interaktif yang direpresentasikan dalam konsep yang rekreatif

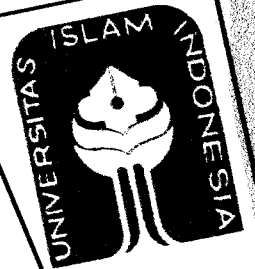
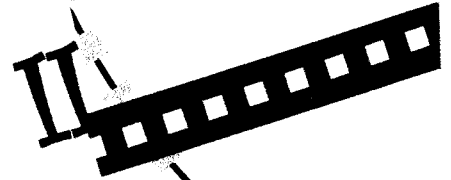
TRANSFORMASI DESAIN

Bagan 1.1 (Pola Pikir)

1.9. DESKRIPSI PROYEK (Lampiran)

- 1.9.1. Judul dan pengertian proyek
 - Judul proyek
 - Pengertian proyek
- 1.9.2. Tujuan dan sasaran dari proyek
 - Tujuan proyek
 - Sasaran proyek
- 1.9.3. Macam kegiatan dan ruang yang diwadahi
 - Macam kegiatan
 - Kebutuhan ruang
 - Dimensi ruang
- 1.9.4. Pemilihan site
 - Penentuan lokasi site
 - Alasan pemilihan site
 - Kondisi eksisting site

BAB



BAB II

TINJAUAN TEORITIS MUSEUM BAHARI

2.1. TINJAUAN MUSEUM

2.1.1. PENGERTIAN MUSEUM

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, museum berarti suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, misal peninggalan sejarah, seni, dan barang-barang kuno. Definisi Museum menurut :

- **ICOM** 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. (*International Committes Organisation Museum*)
- **Sir John Forsdyke** Museum adalah suatu lembaga yang bertugas memelihara kenyataan, memamerkan kebenaran benda-benda, selama hal itu tergantung dari bukti yang berupa benda-benda.(**Journal Royal Society of Arts, "The Functional of a National Museum", Vol XCVII**)
- **AC Parker** Museum adalah suatu lembaga yang secara aktif menerangkan dunia manusia dan alam.(**A Manual for History Museums, New York**)
- **Gertrud Rudolf Hidle** Museum adalah tempat yang bertugas mengumpulkan barang-barang warisan kebudayaan bagi kepentingan penyelidikan ilmu pengetahuan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum. Museum juga harus bersifat terbuka dan dapat menambah pengetahuan terutama bagi generasi muda. (**Hilfbuch der Museumsarbeit, Dresden 1953**)

Dari berbagai pengertian diatas hanya satu yang memberikan pengertian bahwa museum masih terkait dengan unsur rekreasi yaitu definisi dari ICOM yang menjelaskan bahwasanya 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.

2.1.2. HAKEKAT KEGIATAN MUSEUM

Walaupun berdasarkan pengertian museum diatas, dan juga fungsi-fungsi museum yang dari jaman ke jaman terus mengalami perubahan, namun pada hakekatnya museum secara garis besar memiliki kesamaan, dimana museum selalu dilandasi dan diwarnai dengan hal-hal ilmiah dan seni yang tetap menjiwai arti museum sampai saat ini. dalam perkembangannya sampai sekarang, museum dalam konsep modern adalah lembaga tetap yang berfungsi menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan, untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi. Jadi dari tahun ke tahun museum tidak lagi berperan sebagai pengumpul dan memamerkan barang-barang, melainkan telah menjadi tempat dimana museum juga merupakan salah satu alternatif untuk berekreasi. Namun memang pada kenyataannya museum yang ada sekarang ini masih kurang begitu memenuhi aspek yang satu ini. Sehingga bukan hal yang asing lagi kalau banyak orang menganggap bahwa museum itu adalah tempat yang cukup membosankan. Akhirnya museum hanya akan dikunjungi pada saat tertentu saja, yang lambat laun akan menjadi sepi dan bukan hal yang tidak mungkin jika suatu saat akan tutup karena sepi pengunjung sementara benda-benda pameran yang ada membutuhkan biaya perawatan yang terus menerus.

Terlepas dari itu semua, museum memiliki dua kegiatan yang akan terus ada, yaitu :

2.1.2.1. Konservasi

Konservasi dalam museum mempunyai pengertian sebagai suatu tindakan-tindakan :

1. Pengumpulan

Yaitu mengumpulkan benda-benda yang memenuhi syarat untuk dijadikan koleksi museum.

2. Perawatan

Meliputi :

- Segi teknis, yaitu memelihara benda-benda koleksi, menghindari dari bahaya rusak, musnah atau hilang, juga menjaga keasliannya agar dapat menjalankan fungsi sebagai media komunikasi seoptimal mungkin.
- Segi administrasi, yaitu memberikan keterangan mengenai benda-benda koleksi sebagai pembuktian.

2.1.2.2. Komunikasi

Pengertian komunikasi dalam museum adalah suatu tindakan penerangan, penyebaran pengetahuan kepada masyarakat melalui pameran benda koleksi museum. Komunikasi ini melibatkan dua unsur yang saling berkaitan dan berhubungan timbal balik, masing-masing berperan sebagai subyek sekaligus obyek, yaitu : pertama, obyek koleksi yang dikenal, diketahui, dipelajari, dipahami, dihayati dan diberi tanggapan, sekaligus sebagai subyek yang menampilkan diri. Kedua, obyek penerima pesan yang disampaikan obyek penerima koleksi, sekaligus berperan sebagai subyek yang mengenal, mengetahui, mempelajari, memahami, menghayati dan memberi tanggapan terhadap obyek tersebut.

Dalam berkomunikasi manusia melakukan persepsi melalui kelima inderanya, karena komunikasi dapat dijalankan melalui kelima indera itu. Diantara kelimanya yang efektif dan dikembangkan untuk kebutuhan yang terkait dengan museum ialah indera suara dan pengelihatannya yang dikenal dengan komunikasi audio dan visual yang mendasari esensi dari kegiatan

pameran di museum. Nilai museum sebagai media komunikasi visual terletak pada kelangsungan kontak antara penerima(individu/masyarakat) dengan obyek koleksi yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang asli. Sedangkan komunikasi audio sebagai pelengkap untuk memudahkan informasi tentang obyek koleksi.

2.1.3. TUGAS DAN FUNGSI MUSEUM

2.1.3.1. Tugas Museum

Secara umum keberadaan museum di Indonesia mempunyai tugas menyelenggarakan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penyajian, penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda bernilai budaya dan ilmiah. Lebih rincinya lagi, tugas museum menurut Amir Sutaarga adalah :

1. Menghindari bangsa dari kemiskinan budaya
2. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat
3. Turut memperluas dan menyalurkan pengetahuan secara masal memberi kesempatan bagi penikmat seni
4. Membantu metodik dan didaktik sekolaha dengan cara kerja yang bertolak pada setiap kunjungan siswa
5. Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah

2.1.3.2. Fungsi Museum

Dari beberapa definisi yang telah disebutkan diatas, dapat kita terjemahkan bahwa museum memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Tempat Preservasi

Museum merupan wadah benda-benda hasil budaya yang disimpan, dirawat dan dijaga keawetannya sebagai bahan bukti kenyataan.

2. Tempat Pendidikan

Tugas pendidikan yang diperankan oleh museum bukan seperti yang dilakukan di sekolah atau lembaga pendidikan formal, melainkan pendidikan dalam artian yang lebih luas, yaitu memberikan kesempatan bagi masyarakat luas untuk mawas diri, mencari pengalaman masa lalu, pemahaman arti yang terkandung dalam

koleksi, menambah ide serta inspirasi baru. Museum memberikan kebebasan untuk membuat analisa dan interpretasi terhadap benda-benda yang dipamerkan atau dengan kata lain museum memancing para pengunjung untuk bisa lebih kritis terhadap benda-benda koleksi yang ada.

3. Tempat Rekreasi

Dengan koleksi benda-benda yang menarik baik itu bendanya sendiri maupun layoutnya yang menarik, ditambah lagi dengan adanya kegiatan pertunjukan kesenian dan kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh pihak museum, merupakan salah satu sarana yang dapat mengembalikan kesegaran, keseimbangan fisik maupun psikis yang lelah dan tegang setelah beraktifitas dengan kesibukan sehari-hari.

2.1.4. JENIS MUSEUM

2.1.4.1. Menurut ICOM klasifikasi museum di bagi dalam enam katagori, yaitu :

1. Art Museum (Museum Seni)
2. Archeology and History Museum (Museum Arkeolog dan Sejarah)
3. Museum Of Ethnography (Museum Nasional)
4. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
5. Science and Technology Museum (Museum Ilmu Pengetahuan)
6. Specialized Museum (Museum Khusus)

2.1.4.2. Menurut penyelenggaraan, museum dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Museum Pemerintah

Museum yang diselenggarakan oleh pemerintah, baik pemerintah pusat atau daerah.

2. Museum Swasta

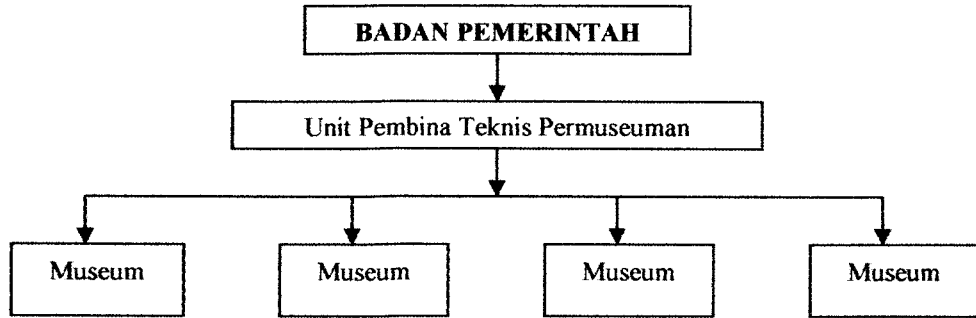
Yaitu museum yang didirikan dan dikelola oleh perseorangan atau lembaga non pemerintah.

Dari jenis museum diatas, museum bahari yang akan didesain akan tergolong dalam Natural History Museum (Museum Ilmu Alam) dan juga Science and Technology Museum (Museum Ilmu Pengetahuan).

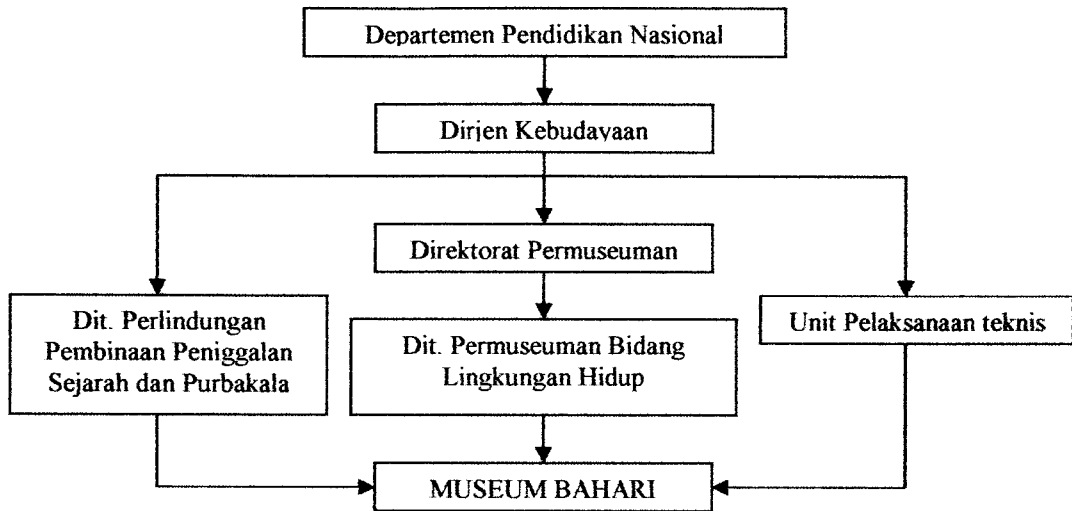
2.1.5. STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM

Susunan organisasi museum diturunkan berdasarkan tugas dan fungsi museum, yaitu meliputi :

- a. Bidang tata usaha, meliputi kegiatan museum dalam ketertiban dan keamanan, kepegawaian dan keuangan
- b. Bidang pengolahan koleksi, meliputi identifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi museum. Menyusun konsepsi yang berhubungan dengan kegiatan presentasi, penelitian dan pengkajian koleksi dan penulisan yang bersifat ilmiah dan populer
- c. Bidang pengolahan koleksi, yang meliputi konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan kelembaban dan suhu di ruang koleksi dan gudang serta menangani laboratorium konservasi
- d. Bidang pengelolaan koleksi, meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat penunjang kegiatan edukatif kultural dan penanganan bengkel preparasi
- e. Bidang bimbingan dan publikasi, meliputi kegiatan bimbingan edukatif kultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah populer serta penanganan peralatan audio visual
- f. Bidang pengelolaan perpustakaan, meliputi kegiatan penanganan perpustakaan referensi.

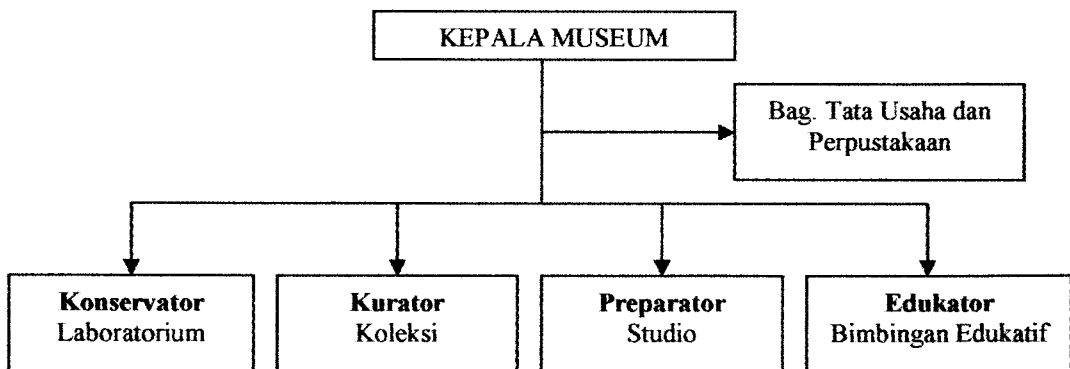


Bagan 2.1. (Kaitan Penyelenggara Museum // A Sutaarga "Pedoman Penyelenggaraan Museum dan Pengelolaan Museum")

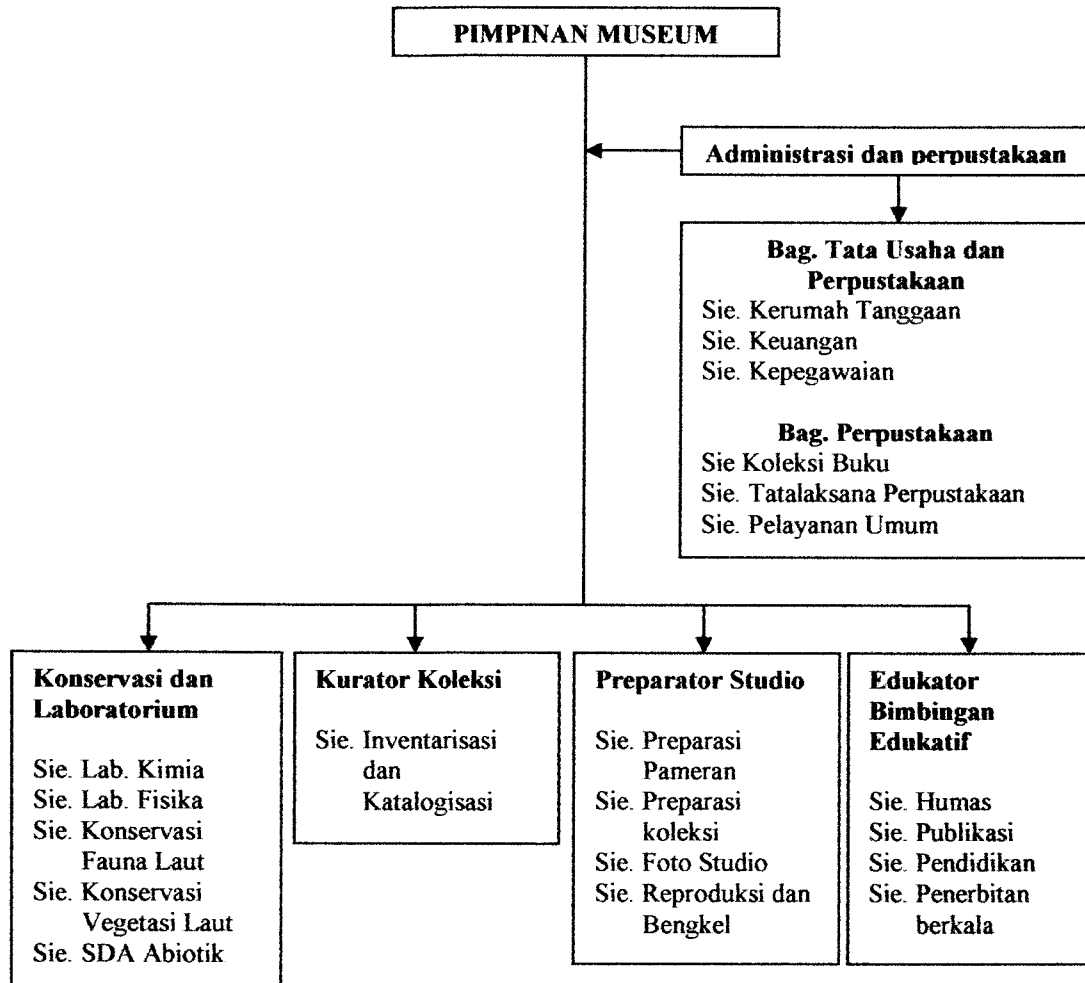


Bagan 2.2. (Skema Organisasi Kerja)

Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis museum. Berikut ini diperlihatkan skema struktur organisasi museum.



Bagan 2.3. (Skema Struktur Organisasi Museum // Susilo, Tedjo. Drs. "Pedoman Mendirikan Museum")



Bagan 2.4. (Skema Struktur Organisasi Museum)

2.1.6. MATERI KOLEKSI MUSEUM (Sutarga, Moh. Amir)

Dalam upaya pengembangan materi koleksi museum, diberlakukan hal-hal sebagai berikut :

2.1.6.1. Persyaratan materi koleksi

Persyaratan umum yang diajukan untuk koleksi suatu museum adalah :

- Bernilai budaya (Cultural Value), termasuk nilai ilmiah (scientific Value), baik menurut ilmu-ilmu alam atau ilmu sosial dan budaya, atau bernilai keindahan (esthetic Value), sedangkan nilai harga pasaran (Commercial Value) dan nilai harga bahan (Intrinsic) bukan merupakan syarat mutlak.

- Dapat diidentifikasi, artinya dapat dijelaskan mengenai wujudnya(Morfologis) tipe (Tipologis), dan asalnya (Historis) dan lain-lain.
- Bernilai sejarah, dapat dianggap sebagai suatu monumen atau tanda peringatan.
- Dapat dianggap sebagai suatu dokumen yang membuktikan kenyataan dan kehadiran (realita dan eksistensi) suatu penyelidikan ilmiah.

2.1.6.2. Pengadaan materi koleksi

Pengadaan materi koleksi dapat dilakukan dengan cara antara lain :

- Pemberian dari pemerintah, swasta maupun dermawan.
- Pertukaran obyek koleksi dengan museum lain.
- Pembelian dari perorangan, perusahaan ataupun pengumpulan koleksi
- Peminjaman atau penyewaan dari museum lain, perusahaan atau perorangan untuk jangka waktu peminjaman berkisar antara 10 sampai dengan 20 tahun.

2.1.6.3. Perawatan materi koleksi

Perawatan materi koleksi dilaksanakan oleh konservator yang ahli di bidang kimia, fisika, biologi dan ilmu pengetahuan bahan. Sebab benda-benda materi koleksi umumnya berasal dari bahan-bahan organik atau anorganik.

Faktor-faktor yang dapat merusak dan mempengaruhi benda-benda materi koleksi antara lain :

1. Iklim

Iklim yang terlalu lembab dapat mengakibatkan :

- Tumbuhnya jamur
- Rangsangan karat pada logam
- Kaburnya warna
- Buramnya kaca
- Lemahnya daya rekat, dsb

untuk itu diperlukan pengendalian iklim yang Relative Humidity dan sesuai dengan bahan koleksi, menggunakan alat dehumidifyer

untuk mengurangi kelembaban dan umidifyer untuk menambah kelembaban.

2. Cahaya

Radiasi cahaya dapat menimbulkan kerusakan pada bahan benda koleksi. Unsur sinar ultra violet dapat menimbulkan radiasi pada bahan koleksi, cara penanggulangannya dengan luminasi agar radiasi berkurang.

3. Serangga

Dari pengaruh letak geografis yang membuat Indonesia terletak pada wilayah dengan iklim tropis dan adanya hutan hujan tropis, maka Indonesia kaya akan jenis serangga. Diantaranya banyak yang mengakibatkan kerusakan pada benda-benda pameran, utamanya benda dari bahan kayu. Seperti serangga rayap dan sejenisnya yang memakan kayu atau sekedar melubangi untuk dijadikan tempat tinggal.

2.1.7. JENIS KEGIATAN PADA MUSEUM

Ditinjau secara administratif kegiatan-kegiatan yang berlangsung dalam sebuah museum dapat dibagi dalam kelompok-kelompok kegiatan sebagai berikut :

- 2.1.7.1. Bagian administrasi / tata usaha
 1. Melaksanakan kegiatan surat menyurat
 2. Melaksanakan urusan perlengkapan
 3. Melaksanakan urusan kepegawaian
 4. Melaksanakan urusan keuangan
 5. Melaksanakan urusan dokumen koleksi
 6. Melaksanakan urusan registrasi
- 2.1.7.2. Bagian Konservasi dan Preservasi
 1. Melaksanakan kegiatan konservasi preservasi
 2. Melaksanakan restorasi / perbaikan koleksi museum
 3. Melaksanakan pembuatan reproduksi koleksi
- 2.1.7.3. Bagian pembinaan koleksi / kuratorial
 1. Melaksanakan pengadaan, pengumpulan, penelitian koleksi
 2. Melaksanakan identifikasi dan klasifikasi koleksi
 3. Melaksanakan katalogisasi koleksi
 4. Menyusun konsep yang berhubungan dengan kegiatan pameran tetap
 5. Melaksanakan penyusunan tulisan ilmiah dan populer
- 2.1.7.4. Bagian Preparasi
 1. Melaksanakan persiapan pameran
 2. Melaksanakan pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif cultural
- 2.1.7.5. Bagian bimbingan edukasi dan publikasi
 1. Melaksanakan bimbingan untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum dengan cara penjelasan, ceramah, pemutaran slide, film, atau video dan peragaan
 2. Melaksanakan kerjasama dengan organisasi sosial dan budaya dibidang kegiatan edukatif cultural

3. Melaksanakan perencanaan program bimbingan , pameran khusus / temporal, acara ceramah, acara diskusi ilmiah dan memberikan penerangan museum secara umum
4. Melaksanakan kegiatan publikasi tentang koleksi umum yang bersifat ilmiah populer

2.1.7.6. Bagian perpustakaan

1. Membina dan mengembangkan perpustakaan
2. Mengadakan kerjasama dengan perpustakaan, lembaga atau instansi lain sesuai dengan peraturan undang-undang
3. Melakukan pengelolaan administrasi perpustakaan umum
4. Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi perpustakaan

2.1.8. PATOKAN PERANCANGAN MUSEUM

Ada beberapa patokan dalam mewujudkan sebuah bangunan dengan fungsi museum. Beberapa patokan tersebut ialah :

2.1.8.1. Persyaratan umum arsitektur museum

1. Museum harus memiliki ruangan kerja bagi koservatornya yang dilengkapi dengan perpustakaan dan dibantu oleh staf administrasi
2. Museum harus mempunyai ruangan untuk koleksi penyelidikan (refention collection) yang disusun menurut system dan metoda yang khas bagi ilmu pengetahuan.
3. Museum harus mempunyai ruang pameran tetap (permanent exebition) yang memungkinkan untuk acara-acara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat keindahan yang diperlukan, sehingga setiap benda dapat ditempatkan menurut arti dan fungsinya, sesuai dengan nilai ilmiah atau keindahan barang tersebut.
4. Museum harus mempunyai ruangan untuk pameran sewaktu-waktu (temporary exebition) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin dilaksanakan secara konstruktif sehingga terasa faedahnya bagi pendidikan masyarakat.

5. Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban menguasai cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya, menghindarkannya dari bahaya udara lembab, bahaya serangga dan lain-lain.
6. Museum harus mempunyai studio dengan kelengkapan pemotretan, dan alat-alat audio visual lainnya, studio sebagai tempat reproduksi dan perbaikan koleksi museum.
7. Museum harus mempunyai ruangan-ruangan untuk bagian penerangan dan pendidikan.
8. Museum harus memiliki perpustakaan.
9. Museum harus dapat memberikan tempat bagi penikmat seni dan penyaluran ilmu pengetahuan.

2.1.8.2. beberapa factor pertimbangan dalam perencanaan ruang dan bentuk museum :

1. Tidak boleh ada kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang.
2. Tipe pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang akan disediakan.
3. Memperhatikan perilaku pengunjung.
4. Aktifitas ruang pameran museum.
5. Ruang-ruang pameran alternative bagi pengunjung.
6. Segi-segi konservasi pameran
7. Ruang atau area pusat yang besar sehingga pengunjung dapat mencapai seluruh pandangan terhadap museum dan rute yang memberikan kesan khusus.
8. Area reception menjadi sangat penting sebagai area untuk mencapai keberbagai ruang lainnya.
9. Ruang pameran permanent dapat dilakukan 3 pendekatan model. Yang pertama ialah menggunakan area besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang 'lay-out' pameran. Kedua adalah ruang kecil seperti galeri yang didesain untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga adalah perpaduan antara kedua pendekatan diatas.

10. Area pameran temporer, sering merupakan area yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknologi yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.
11. Perawatan barang-barang pameran tidak hanya berupa restorasi, tetapi juga konservasi, sehingga diperlukan hubungan ruang langsung antara ruang pameran dengan ruang perawatan.

2.1.8.3. Beberapa patokan tentang perancangan museum :

1. Hendaknya menggunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatan
2. Perhatian terhadap koleksi-koleksi
3. Perhatian terhadap pengunjung
4. Perhatian terhadap staff museum berikutan ruang-ruang untuk mereka
5. Penempatan gudang pada tempat yang tidak mudah dicapai oleh pengunjung atau umum.
6. Gudang hendaknya mampu menyimpan dalam waktu satu tahun.
7. Perhatian terhadap keamanan koleksi dari bahaya kebakaran.
8. Control temperature hendaknya menggunakan system control sentral.
9. Menawarkan pengunjung untuk melakukan kontak langsung dengan benda pameran.
10. Dan keseluruhan desain museum merupakan monument

2.2. TINJAUAN BAHARI

Seperti yang telah disinggung di bab sebelumnya, bahwa keberadaan museum ini nantinya akan banyak mengungkap atau mengeksplorasi semua hal yang berkaitan dengan bahari atau kelautan (oceanic). Pada tinjauan bahari kali ini tidak lagi akan dibahas tentang pengertian laut atau bahari lagi, melainkan lebih pada substansi dari museum bahari ini. Memang dalam kaitannya dengan apa yang akan ada di museum ini tidak begitu dibuat spesifik (substansi), sehingga museum ini mungkin akan termasuk jenis museum dengan skala ukuran besar atau museum tipe A, karena semua materi dari mulai permukaan sampai dasar laut akan bisa kita dapatkan di museum ini. Diharapkan dengan adanya museum ini akan menjadi sentral pencarian informasi tentang kelautan Banyuwangi dan Indonesia serta dunia pada umumnya.

Seperti yang kita ketahui bersama, bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan, sehingga otomatis di negara kita ini terbentang laut luas dengan sumberdaya alamnya yang kaya akan flora dan fauna serta kandungan sumber kekayaan laut lainnya. Dalam kasus ini akan lebih difokuskan pada wilayah Banyuwangi saja. Kabupaten Banyuwangi memiliki panjang pantai ±175km. hal inilah yang membuat Kabupaten Banyuwangi menjadi salah satu kota di Indonesia yang memiliki potensi besar dalam hubungannya dengan pemanfaatan potensi laut. Dari mulai perikanan sampai dengan potensi pariwisatanya. Bukan rahasia lagi, kalau Muncar pernah menjadi salah satu penghasil ikan laut terbesar di Indonesia. Sehingga suplai ikan segar dan beberapa produk makanan kaleng seperti sarden dan lain-lain menjadi andalan dari industri di daerah Muncar ini. Dari segi potensi alamnya atau pariwisatanya, Banyuwangi juga memiliki banyak tempat yang berpotensi besar untuk dikembangkan. Seperti yang paling terkenal saat ini ialah pantai Plengkung yang merupakan tempat wisata laut yang biasa digunakan untuk surfing. Karena potensinya yang memiliki ombak besar. Karena terletak di daerah pantai sisi selatan dari perairan laut Indonesia. Disamping itu masih ada pantai Grajagan yang mengandalkan potensi keindahan alamnya, pantai Pancer sebagai pantai nelayan yang sering dikunjungi banyak orang, pantai Sukamade yang sama-sama terletak di sebelah selatan dari wilayah Indonesia, tepatnya berada di cagar alam dan suaka margasatwa Merubetiri. Untuk wilayah

yang berbatasan dengan Bali atau di selat Bali juga ada beberapa pantai dengan mengandalkan potensi panoramanya, yaitu pantai Kampe dan Watudodol.

Selain kaya akan ikan dan potensi wisata lautnya, daerah banyuwangi juga memiliki sejarah kelautan yang cukup tua, yaitu sejak masa pemerintahan kerajaan Blambangan. Dengan sejarah bahari yang dimulai sejak zaman kerajaan sampai saat ini dengan perkembangan teknologi yang kian maju, baik di bidang transportasi, militer, dan perkembangan teknologi dibidang penangkapan ikan serta banyak hal yang berkaitan dengan bahari lainnya, maka untuk tujuan itulah bangunan museum ini didirikan, yaitu eksplorasi semua informasi tentang bahari Indonesia dan Banyuwangi khususnya.

Dari sini, kita bisa membayangkan bahwa begitu banyak hal yang disayangkan jika semua itu menjadi kekayaan yang dibiarkan begitu saja tanpa ada usaha untuk menginformasikannya ke masyarakat umum.

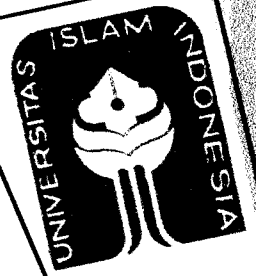
2.3. KESIMPULAN

Museum merupakan sebuah bangunan dengan fungsi lembaga tetap yang berfungsi mewadahi kegiatan menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kelautan yaitu baik itu sumberdaya alamnya maupun sejarah peradaban kehidupan manusia yang berhubungan dengan laut serta perkembangan teknologi yang digunakan untuk dimanfaatkan dilaut, dengan maksud untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi yang didalamnya dilengkapi dengan ruang galeri interaktif dengan tujuan untuk memberikan informasi yang dapat diingat dengan kuat oleh memori para pengunjung museum.

Dalam proses perencanaannya ada banyak sisi atau aspek yang perlu dipertimbangkan. Dari mulai kebutuhan fungsional dari sebuah museum, substansi dari museum dan bagaimana penyajian benda-benda pamer itu nantinya.

BAB

III



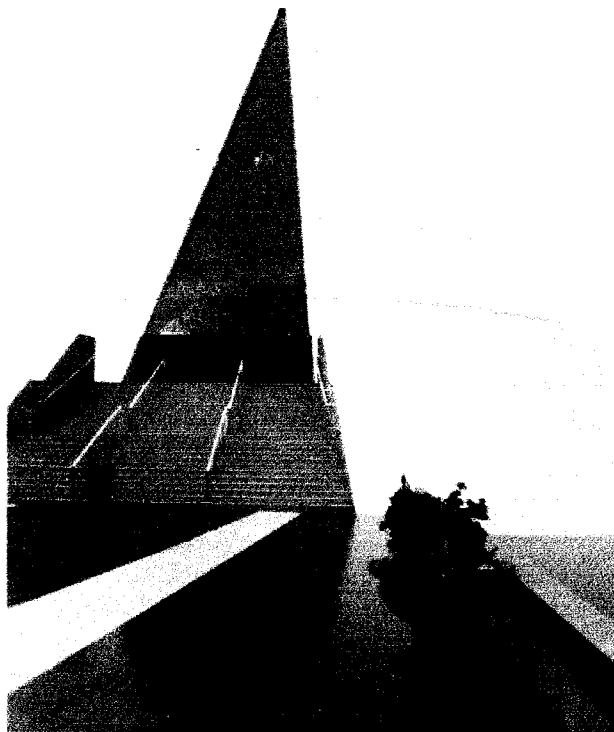
BAB III

TINJAUAN TEORITIS GALERI INTERAKTIF DAN POLA SIRKULASI

3.1. STUDI KASUS BANGUNAN MUSEUM

Studi parameter ini dilakukan pada bangunan museum atau bangunan-bangunan dengan fungsi yang mirip atau menyerupai. Beberapa studi kasus yang coba dibahas ialah pada bangunan di Indonesia dan diluar negeri yang bertaraf international. Studi kasus disini lebih diarahkan pada detil-detil konsep sebuah galeri yang menarik, dalam artian dikemas denga cara yang tidak konvensional. Juga pada pengolahan pola sirkulasi yang atraktif dan mampu menghilangkan rasa bosan yang mungkin dialami oleh para pengunjung.

3.1.1. MONUMEN JOGJA KEMBALI



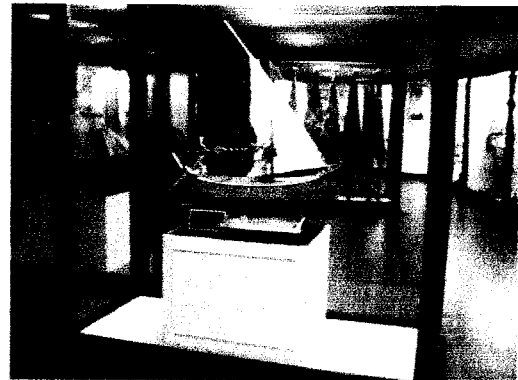
Pemilihan Monumen Jogja Kembali sebagai tolak ukur perama ialah pertama karena bangunan ini berada di Indonesia, sehingga bisa diketahui

sejauh mana kemajuan teknologi yang digunakan oleh sebuah museum didalam negeri. Kedua karena monumen ini memiliki galeri yang dikemas secara tidak biasa, utamanya pada lantai dua. Dimana di lantai ini terdapat gallery yang dikemas dalam skala yang sebenarnya dan dikondisikan seakan-akan pengunjung sedang menyaksikan sendiri secara langsung setiap kejadian di masa perjuangan, sehingga para pengunjung bisa sedikit merasakan suasana pada waktu kejadian itu tengah berlangsung dan secara emosional merasakan atau berempati pada masa itu.

Hal semacam inilah yang coba disajikan pada museum bahari nanti. Yaitu pengunjung tidak hanya melihat, tapi juga mengalami hal-hal atau pengalaman lain yang melibatkan indera lain seperti peraba, penciuman, dan indera lainnya, yang memberikan kontribusi dalam mempermudah pengunjung menerima informasi yang ada.

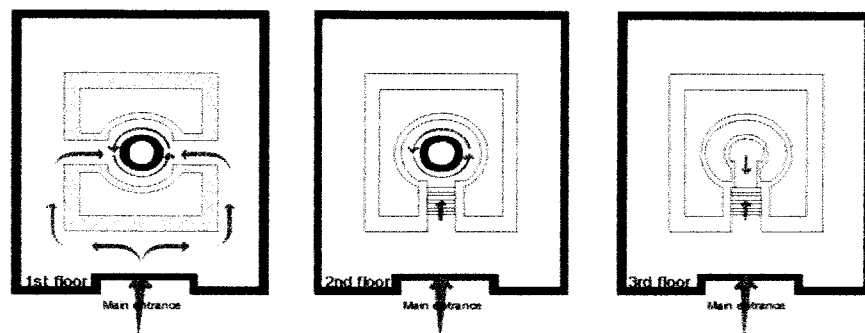


Galeri non conventional



Galeri conventional

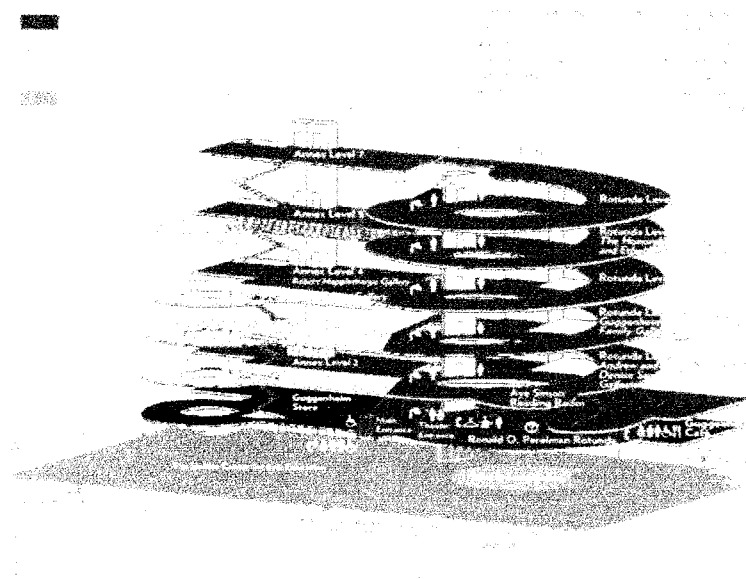
Sedangkan dari sisi sirkulasi yang diterapkan masih tergolong biasa atau belum adanya permainan sirkulasi yang cukup atraktif.



Pada dasarnya pola sirkulasi yang dipakai pada bangunan monumen Jogja kembali ini adalah linier. Hanya saja bentuk bangunan yang berupa lingkaran, maka alurnya mengikuti ruang dalam yang terbentuk yaitu berupa lingkaran, dan ini dipakai di lantai dasar dan lantai 1.

3.1.2. GUGGENHEIM MUSEUM (Frank Lloyd Wright)

Museum ini berbentuk spiral yang menerus, memungkinkan pengunjung lebih mudah dalam menikmati benda pameran yang ada, karena pola sirkulasi yang ada sangatlah sederhana sehingga pengunjung tinggal mengikuti pola sederhana yang ada dan menikmati pameran dengan lebih santai karena perhatian tidak tersita oleh kerumitan yang mungkin ditimbulkan oleh pola sirkulasi.



Analisa terhadap museum guggenheim :

1. Pada bangunan ini terdapat dua sarana penghubung keruang-ruang gallery yaitu berupa lift sebagai alat transportasi utama dan tangga manual sebagai pelengkap.
2. Adanya tangga manual sebagai alternatif transportasi memungkinkan pengunjung untuk memilih kelompok pameran yang ingin dikunjungi tanpa harus melalui semua pameran yang ada.

3. Ruang pameran yang berbentuk koridor serta menerus (melingkar), akan membuat pengunjung menjadi lebih teratur.
4. Bentuk bangunan yang melebar keatas dan material atap dari bahan transparan mampu memasukkan cahaya dan menyebarkan secara merata dan maksimal.

3.2. PENGERTIAN GALERI INTERAKTIF

3.2.1. GALERI

Menurut arti katanya sendiri Galeri memiliki pengertian serambi, balkon, balai atau gedung kesenian (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Sedang menurut definisi galeri sendiri sering dikaitkan hubungannya dengan dunia seni atau pameran seni, sehingga bisa diartikan sebagai balai atau wadah kegiatan apresiasi terhadap karya seni, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi, yang mana berfungsi sebagai sarana komunikasi antara seniman dengan masyarakat peminat seni. Sedangkan menurut yang tertulis dalam *Encyclopedia of America Arch* galeri seni adalah sebuah wadah yang menampung kegiatan informasi, memamerkan hasil karya seni dan edukasi tentang seni yang dikomunikasikan kepada masyarakat dalam bentuk media yang bersifat rekreatif. Sedang menurut *Dictionary of Arch and Construction* galeri adalah ruang kecil yang digunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktik untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.

3.2.2. INTERAKTIF

Interaktif berasal dari kata kerja interact yang mempunyai makna bergaul atau pengaruh mempengaruhi (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Atau bisa juga dari kata benda interaction yang berarti hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Dalam hubungannya dengan galeri pada kasus museum bahari ini, interaktif bisa diartikan sebagai terjadinya proses dimana pengunjung mendapat pengalaman keterlibatan langsung dengan galeri yang ada, atau keterlibatan dengan benda pameran yang ada pada gallery itu,

atau juga keterlibatan dengan suasana dari tema ruang galery yang didesain supaya benar-benar dapat dirasakan oleh indera manusia (pengunjung). Jadi pengertian dari interaktif sendiri tidak hanya fokus pada hubungan timbal balik, melainkan juga bisa diartikan sebagai keterlibatan secara langsung indera manusia terhadap benda-benda pameran atau suasana ruang gallery yang didesain dengan karakter dan tema ruang tersendiri. Sehingga tujuan agar pengunjung mendapatkan pengalaman atau kesan mendalam bisa dicapai dan melalui bantuan kesan-kesan yang mendalam itu tadi diharapkan setiap pengunjung mampu merekam setiap atau beberapa informasi yang diperoleh dengan kuat dan mudah.

3.2.3. KESIMPULAN

Dari beberapa sumber pengertian gallery dan pengertian dari interaktif maka dapat disimpulkan bahwa Gallery Interaktif ialah sebuah wadah atau ruang yang digunakan untuk memamerkan atau menginformasikan sebuah hasil karya atau benda kepada pengunjung atau penikmat dengan metoda yang lebih bisa memberikan kesempatan pada pengunjung untuk mengalami keterlibatan secara langsung terhadap objek pameran, gallery, maupun mengalami kesan tersendiri secara lebih mendalam dengan tema ruang gallery

3.3. PERAN GALERI INTERAKTIF

Alasan dan tujuan dari diadakannya galeri interaktif dalam sebuah museum dilatar belakangi oleh tujuan museum yaitu sebagai sarana informasi dan sarana rekreasi dan kemampuan manusia dalam menerima informasi. Dengan tujuan museum untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, maka diharapkan masyarakat (pengunjung) bisa menerima informasi yang ada dengan suasana rekreasi yang menyenangkan. Dan untuk itu, berdasarkan beberapa media cetak, ada sebuah cara belajar yang mampu mempertahankan memori atau kemampuan yang sudah dipelajari dalam waktu yang relative lama yaitu *experiential learning* atau belajar dengan pengalaman, dan disinilah gallery interaktif ini berperan. Yaitu melalui gallery, dan ruang gallery yang didesain atau dirancang agar pengunjung bisa mengalami atau terlibat secara langsung atau merasakan langsung suasana yang ada sehingga diharapkan bisa meninggalkan kesan tersendiri dan dapat membantu pengunjung untuk mengingat dan menerima secara mudah dan menyenangkan informasi-informasi yang ada. Singkatnya gallery interaktif ini diadakan untuk mempermudah dalam menerima atau mengeksplorasi informasi yang ada dan tentu saja dengan metoda yang menyenangkan.

3.4. PENGERTIAN DARI POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

3.4.1. PENGERTIAN POLA SIRKULASI

Pola bisa diartikan sebagai aturan atau suatu hal yang memiliki karakter khusus yang sifatnya teratur berdasarkan aturan tersendiri. *Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai 'TALI' yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling terhubung (Arsitektur: Bentuk, Ruang & Susunannya – Francis D.K Ching, Ir. Paulus Hanoto Adjie).*

Sedang sirkulasi berasal dari kata benda *circulation* yang memiliki makna peredaran (*English-indonesian dictionary – John M. Echols & Hassan Shadily*). Bisa ditegaskan disini bahwa sirkulasi memiliki ciri bergerak, baik dalam kecepatan konstan maupun tidak.

Jadi dalam kasus museum bahari ini, pola sirkulasi bisa diartikan sebagai alur pergerakan atau peredaran (benda/manusia) yang mengikuti aturan-aturan tertentu, seperti lurus, melingkar, menerus, bolak-balik, dsb.

Macam pola sirkulasi :

1. LINIER semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kisaran (loop).
2. RADIAL bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.
3. SPIRAL suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.
4. GRID terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan segi empat.
5. NETWORK suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.
6. KOMPOSIT pada kenyataannya sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola diatas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.

Kemungkinan museum bahari akan menggunakan system sirkulasi komposit. Pada area didalam bangunan atau area gallery akan didominasi system sirkulasi linier. Ini dimaksudkan untuk memudahkan pengunjung mengikuti alur dari ruang-ruang gallery yang ada.

3.4.2. KESIMPULAN

Dari pengertian-pengertian diatas, Pola sirkulasi yang rekreatif adalah alur pergerakan atau peredaran benda atau manusia dengan aturan tertentu dan memiliki kemampuan untuk mereshfresh kondisi pengunjung menjadi kembali seperti keadaan semula melalui hal-hal yang menarik. Dalam kasus museum

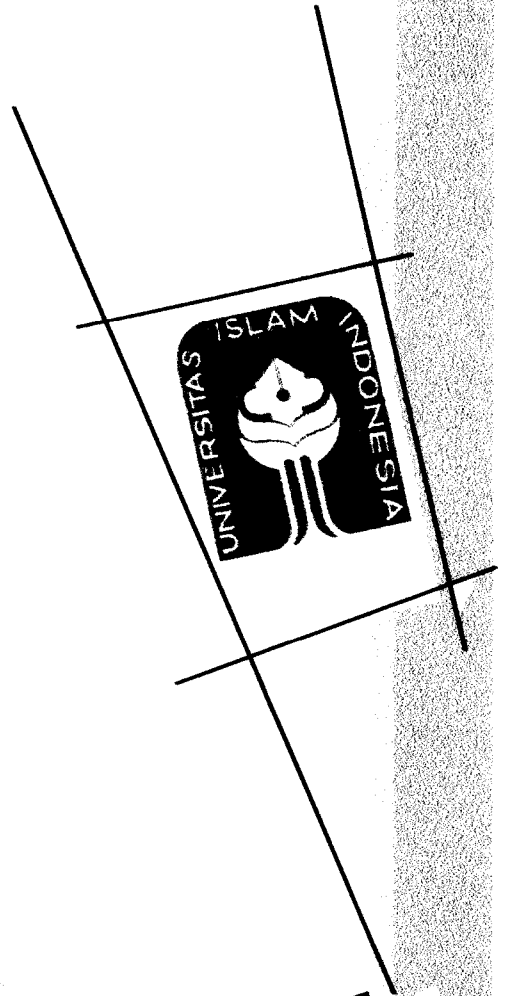
bahari ini, perancangan sirkulasi antar ruang akan diimplementasikan dengan melibatkan ruang luar / elemen penyusun ruang luar, yaitu angin / udara, air / ombak, dan pantai / pasir / kerikil karang.

3.5. TUJUAN DARI POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

Dilatar belakangi oleh permasalahan yang sering dihadapi museum-museum di Indonesia, dimana sirkulasi dibuat tanpa mempertimbangkan lebih jauh bahwa system sirkulasi didalam bangunan merupakan aspek penting yang turut menentukan kelangsungan dari museum itu sendiri. Dari banyak penyebab sepingnya museum, diantaranya ialah pola sirkulasi yang kurang baik. Dalam artian sirkulasi tersebut tidak memiliki pola yang jelas, sehingga pengunjung merasa cepat lelah dan ditambah lagi tidak adanya hal menarik disepanjang sirkulasi yang dilalui. Hal menarik disini tidak berarti hanya terpusat atau berhubungan dengan benda atau kegiatan saja, melainkan bisa juga pada pergantian suasana. Baik itu berupa perubahan material bangunan (tekstur), pencahayaan, adanya perubahan suhu/temperature, bau-bauan, warna, atau pergantian elemen lain yang setidaknya akan memberikan suasana baru/refreshing bagi pengunjung yang melaluinya. Sehingga dengan demikian walaupun secara fisik pengunjung mengalami kecapaian, tapi karena adanya pergantian suasana, secara mental/psikis pengunjung merasakan hal-hal baru disetiap tahap sirkulasi yang mereka lalui, sehingga tidak merasa cepat lelah dan dapat terus menikmati kunjungan mereka ke museum.

BAB

IV



BAB IV

ANALISA

4.1. ANALISA PENGARUH PERILAKU TERHADAP TATA RUANG

4.1.1. RUANG PAMER

4.1.1.1. Menurut Danilov (1982), berdasarkan bentuk kegiatannya ruang pameran dalam sebuah museum dapat dibagi menjadi dua :

1. Ruang pameran tetap

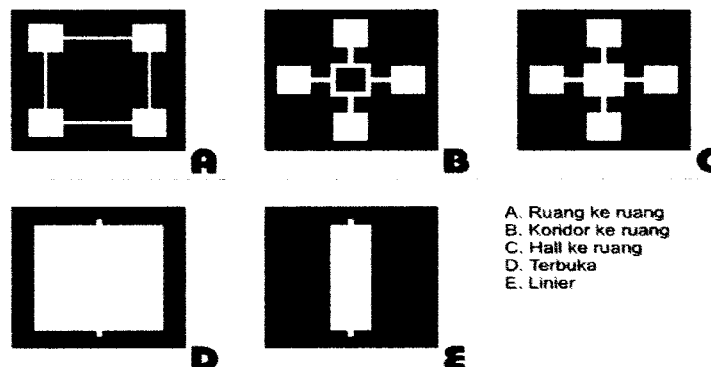
Pada bagian ruang pameran tetap membutuhkan sebuah ruang yang pasti dengan elemen-elemen ruang yang digunakanpun bersifat tetap atau permanen. Baik itu berupa dinding maupun elemen interior lainnya.

2. Ruang Pameran tidak tetap

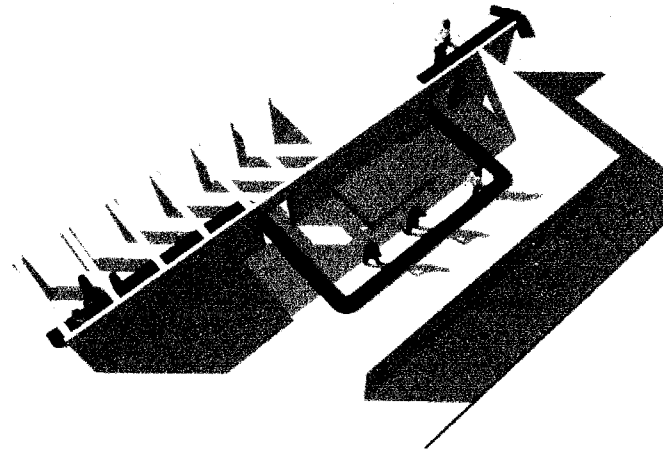
Karena sifatnya yang temporary (berkala/terbatas), maka dibutuhkan ruang dan interior yang lebih fleksibel atau mudah ditata ulang sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dalam hal ini biasanya berkaitan dengan fleksibilitas pada dinding-dinding pembatas, dimensi galeri atau ruang dalam ruang, langit-langit yang mampu mengakomodasi berbagai macam sistem pencahayaan yang akan diterapkan sesuai dengan tema ruang yang sedang dipakai.

4.1.1.2. Selain hal diatas, yang perlu diperhatikan dalam perancangan ruang pameran pada museum adalah (Robiland, 1982)

1. Luasan Ruang
2. Skala dan proporsi
3. Pengelompokan ruang



4. Sirkulasi ruang dalam



5. Interior

4.1.2. LOUNGE

Kenyamanan saat berada didalam museum sangatlah penting, dan salah satu faktor pendukungnya ialah keberadaan ruang duduk untuk istirahat sejenak. Lounge ini merupakan salah satu sarana servis untuk para pengunjung. Penempatan-penempatan lounge juga mesti diperhatikan, karena keberadaan dan lokasi penempatannya akan menentukan apakah pengunjung itu bisa melepas kelelahan atau tidak.

Berdasarkan perletakkannya, lounge bisa dibagi tiga yaitu :

1. Entry waiting areas, lounge yang terletak di entrance hall
2. Seating along circulation, lounge yang berada di sepanjang jalur sirkulasi
3. Seating in gallery, lounge yang terletak di dalam ruang pameran

4.1.3. PERILAKU PENGUNJUNG DALAM HUBUNGANNYA DENGAN RUANG

Hubungan antara perilaku pengunjung dan ruang sebagai setting kegiatan ada dua yaitu pengaruh setting terhadap perilaku dan pengaruh perilaku terhadap perubahan setting. Pembahasan disini berdasarkan pada poin pertama

dan kedua yaitu bagaimana perilaku pengunjung menjadi prioritas dalam menentukan rancangan ruang pameran dan begitu juga sebaliknya, sehingga membuat ruang gallery yang bisa memberikan pengaruh terhadap pengunjung atau pengalaman ruang tertentu untuk memberikan kesan khusus yang mampu merangsang memori pengunjung untuk mudah mengingat atau tidak mudah melupakan semua yang dialami didalam ruang pameran tersebut.

Variabel ruang yang mempengaruhi perilaku seseorang didalamnya untuk kemudian disesuaikan dengan studi perilaku pengunjung museum yang ada. Adapun variabel tersebut adalah :

1. Ukuran dan bentuk

Dua variabel ini bisa berupa variabel yang sudah tetap ataupun bisa juga dibuat flexibel, disesuaikan dengan kebutuhan yang ada yaitu disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi didalamnya. Secara arsitektural, visualisasi dari ruang bisa dipengaruhi dengan elemen-elemen seperti warna, material, adanya bukaan dan lain-lain.

2. Furniture dan layout

Furniture akan sangat dipengaruhi fungsi dan perilaku pengunjung. Dari mulai dimensi sampai bentuk furniture tersebut yang pastinya dituntut untuk ergonomis mungkin dengan pengunjung tanpa mengindahkan fungsi yang harus diwadahi furniture tersebut. Sedang layout akan mempengaruhi kegiatan atau perilaku dari pengunjung. Misal layout simetris akan memberi kesan kaku, teratur, disiplin dan resmi. Sedang sebaliknya dengan penataan asimetris, yaitu akan berkesan dinamis, bebas dan tentu saja tidak resmi.

3. Warna ruang

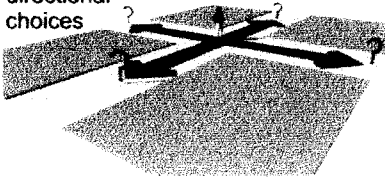
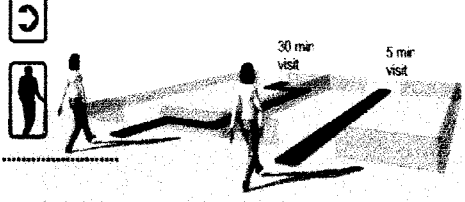
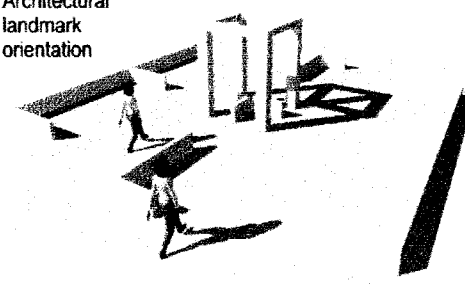
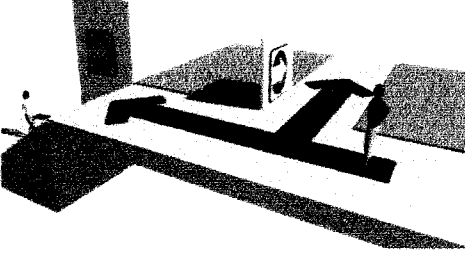
Warna memainkan peranan dalam mewujudkan suasana ruang yang mendukung perilaku-perilaku tertentu.

4. Suara, temperatur dan pencahayaan

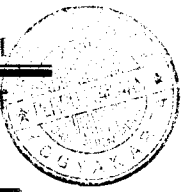
Tiga variabel ini akan mempengaruhi perilaku pengunjung. Penataan yang tepat akan membantu pengunjung dan memperkuat karakter ruang dengan memaksimalkan ketiga variabel tersebut.

4.1.4. PERILAKU PENGUNJUNG MUSEUM

Berdasarkan perilaku pengunjung museum, ada beberapa hal yang ditemukan yang dapat berpengaruh dalam perancangan ruang nantinya. Berikut perilaku pengunjung yang bisa diamati.

Perilaku Pengunjung	Perilaku Pengunjung	Ruang yang Dipengaruhi
<p>Terlalu banyak arah untuk dipilih menyebabkan pengunjung menjadi jenuh</p>	<p>Too many directional choices</p> 	<p>Sirkulasi</p>
<p>Petunjuk arah bisa berupa peta dan denah bangunan, tanda-tanda, informasi staf, serta landmark yang terintegrasi dalam bentuk arsitektur seperti kolom, sentral court dua lantai dll</p>	 <p>Architectural landmark orientation</p> 	<p>Sirkulasi dan ruang pameran</p>
<p>Pada suatu titik dimana pengunjung harus mengambil keputusan terhadap arah yang harus diambil (tangga naik, pertemuan jalan). Pemberian tanda akan sangat menolong</p>		<p>Sirkulasi</p>

*Perilaku pengunjung dalam hubungannya dengan orientasi
Public Space in Museum*

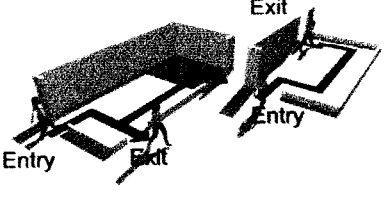
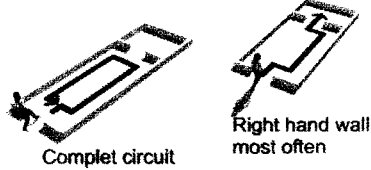

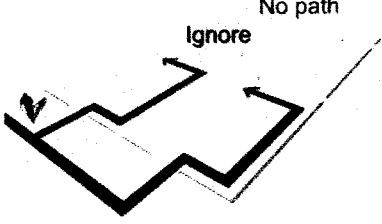


Perilaku Pengunjung		Ruang yang Dipengaruhi
Traffic flow dari kanan kekiri lebih sering terjadi dari pada dari kiri ke kanan.	<p>Right hand turn common</p>	Sirkulasi dan ruang pameran
Sekumpulan obyek, tempat duduk, dll. Merupakan pusat adri traffic flow dalam ruang pameran	<p>Central position disrupts flow</p>	Ruang pameran
Obyek yang ditengah-tengah ruang pameran akan mempercepat rata-rata pergerakan	<p>Central position accelerates flow</p>	Sirkulasi dan ruang pameran

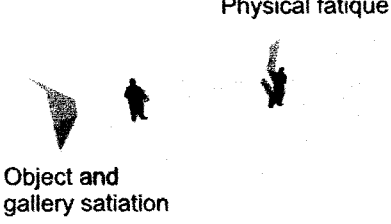
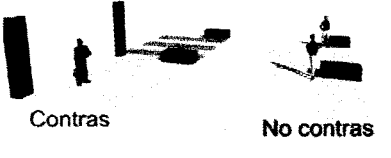
*Perilaku pengunjung dalam hubungannya dengan traffic flow
Public Space in Museum*

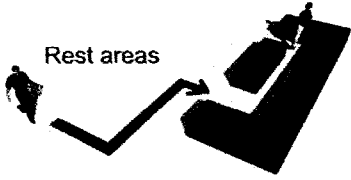
Perilaku Pengunjung		Ruang yang Dipengaruhi
Jarak yang terlalu jauh untuk sebuah obyek menjadikan pengunjung melihatnya tidak	<p>Unnoticed exhibit Lengthy walking distance</p>	Ruang Pameran
Pengunjung museum cenderung memberikan perhatian pada lingkungan ruang pameran yang tidak biasa	<p>Diversity attracts</p>	Ruang Pameran

*Perilaku pengunjung dalam hubungannya dengan faktor pengalih dan penarik perhatian
Public Space in Museum*

Perilaku Pengunjung	Perilaku Pengunjung	Ruang yang Dipengaruhi
Pengunjung jarang melakukan satu putaran penuh pada sebuah ruang pameran. Mereka biasanya hanya melihat obyek yang terletak disebelah kanan ruang pameran		Ruang pameran
Pengunjung museum cenderung mengambil rute terpendek antara pintu masuk dan pintu keluar.		Ruang pameran
Setelah masuk ruang pameran pengunjung cenderung akan berbelok ke kanan dan berputar berlawanan dengan arah jarum jam.		Sirkulasi dan ruang pameran
Faktor yang berpengaruh dalam pencarian sebuah rute meliputi lokasi-lokasi pintu masuk dan keluar ruang pameran, pameran yang atraktif dan landmark, handout dan petunjuk arah serta bentuk dari sirkulasi yang dapat ditangkap pengunjung berdasarkan perbandingan lebarnya.		Ruang pameran

Perilaku Pengunjung dalam Hubungannya dengan Rute yang Ditempuh Public Space In Museum

Perilaku Pengunjung	Perilaku Pengunjung	Ruang yang Dipengaruhi
Posisi badan saat menikmati obyek sangat menentukan tingkat kelelahan pengunjung.		Ruang pameran
Kejenuhan terhadap obyek dan ruang pameran lebih berpengaruh terhadap kelelahan pengunjung dibanding dengan kelelahan secara fisik.		Ruang pameran

<p>Pengunjung selalu mencari area untuk beristirahat seperti bangku, restroom, lounge dll.</p>	 <p>Rest areas</p>	<p>Lounge atau ruang duduk</p>
--	--	--------------------------------

*Perilaku Pengunjung Hubungannya dengan Kelelahan Dalam Museum
Public Space In Museum*

4.1.5. JENIS PERTIMBANGAN KARAKTER PENGUNJUNG

4.1.5.1. Jenis Pengunjung Museum

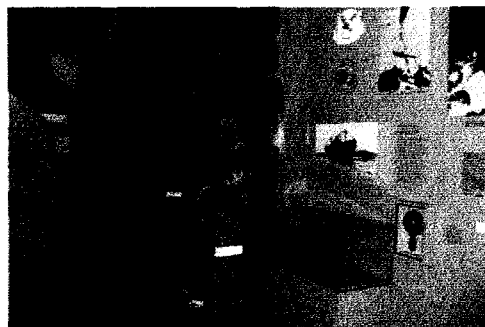
Jenis pengunjung yang datang ke museum dimotivasi oleh beberapa asumsi, antara lain :

1. Untuk mendapat pengetahuan yang mendalam pada kelautan. Jenis pengunjung ini datang untuk mendapat informasi lebih lengkap (ilmu pengetahuan), studi dan penelitian.
2. Berkaitan dengan rekreasi. Jenis pengunjung ini datang dalam rangka mencari suasana yang lain dari keseharian sekaligus menikmati suasana laut atau biota lautnya.

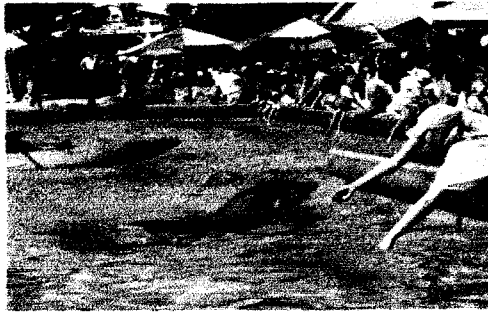
4.1.5.2. Karakter dan Pertimbangan Desain Pengunjung Museum

Ada beberapa perilaku-perilaku khusus yang dilakukan pengunjung dalam mengamati obyek yang dipamerkan, diantaranya ialah :

1. Berdiri dan berdiam diri tanpa adanya keinginan untuk menyentuh koleksi.



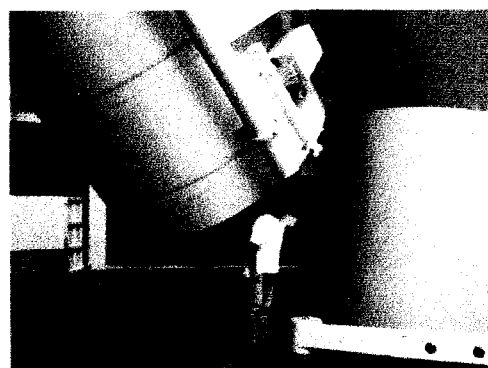
2. Menyentuh secara langsung dan merasakan tekstur dari koleksi.



3. Berinteraksi dengan koleksi secara visual.



4. Mencoba atau mempraktekkan secara langsung obyek koleksi yang telah dipersiapkan.



5. Menginput data tentang benda pameran dari komputer yang terintegrasi dengan database museum bahari.
6. Mengamati benda koleksi sambil duduk-duduk pada jarak tertentu pada lounge yang tersedia sambil beristirahat.

4.1.6. MACAM GALLERY INTERAKTIF YANG AKAN DIRANCANG

Ada beberapa macam desain gallery yang akan didesain dalam museum bahari ini. Berdasarkan pertimbangan perilaku pengunjung dan kemungkinan terjadinya proses interaksi, ruang gallery disini dibedakan tiga macam, yaitu :

4.1.6.1. Ruang gallery interaksi 2 arah

Gallery dengan kemungkinan terjadinya proses interaksi dua arah (obyek dengan pengunjung). Yaitu sebuah desain ruang gallery yang dapat memungkinkan terjadinya sebuah komunikasi atau interaksi secara langsung antara pengunjung dengan benda pameran. Dalam hal ini bisa dipastikan bahwa benda pameran memiliki kemampuan untuk berkomunikasi atau berupa makhluk hidup. Adapun ruang-ruang pameran yang termasuk didalamnya adalah :

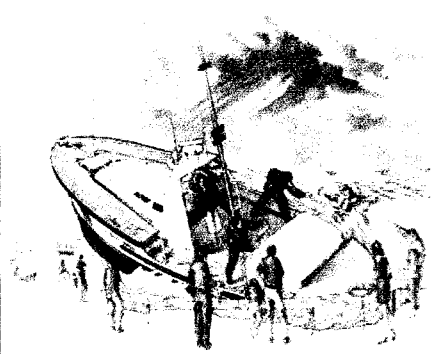
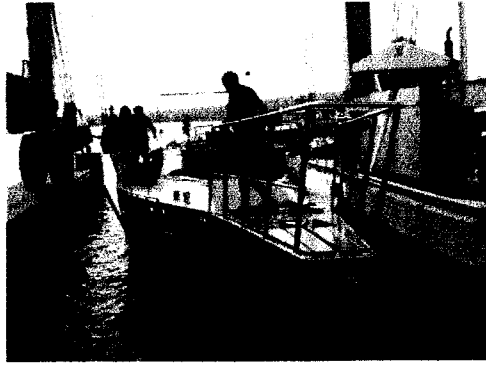
1. Aquarium

Gallery berupa aquarium yang mewadahi fauna dan flora laut. Disini pengunjung dapat berinteraksi melalui indera penglihatan(to see) dengan objek yang di pamerankan (ikan). Selain itu ketika pengunjung melakukan gerakan-gerakan tertentu(to move), maka ikan juga akan merespon dan melakukan gerakan. Selain dua macam interaksi tersebut, pengunjung juga akan merasakan suatu suasana ruang(to feel) yang seolah-olah menempatkan pengunjung pada kedalaman laut tertentu dan dikelilingin berbagai jenis ikan sesuai dengan kedalaman lautnya.



2. Kolam ikan laut

Gallery ditempatkannya ikan-ikan jinak yang pengunjung dapat berinteraksi secara langsung. Interaksi yang bisa terjadi disini meliputi melihat dan meraba(to touch) atau menyentuh secara langsung. Kegiatan ini dilakukan dengan dibantu oleh tenaga yang berpengalaman atau pemandu.



Sehingga pengunjung mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk, ukuran dan wujud kapal secara nyata.

4.1.7. PENGARUH MACAM GALLERY TERHADAP POLA RUANG

Dari penjelasan beberapa gallery yang akan diadakan diatas dapat diambil beberapa kesimpulan sementara seperti :

No	Gallery	Jenis interaksi
1	Aquarium	Dua arah
2	Kolam	Dua arah
3	Kapal	Satu arah
4	Navigasi	Satu arah
5	Sumber daya alam	Satu arah

Tabel pengelompokan gallery berdasarkan jenis interaksi yang terjadi

Dari beberapa pengelompokan diatas dapat diartikan bahwa interaktif disini adalah feedback yang dirasakan pengunjung saat mengamati benda pameran yang ada pada setiap ruang gallery. Hal ini dapat dirasakan oleh beberapa indera.

Adapun keterlibatan indera tersebut ialah :

No	Ruang Gallery	Interaksi yg terjadi	Ket. Kegiatan
01	Aquarium	- to see (melihat) - to feel (merasakan) - to touch (memegang)	Pengunjung bisa melakukan komunikasi sampai batasan melakukan gerakan-gerakan yang direspon langsung oleh objek

02	Kolam	- to see (melihat) - to touch (memegang) - to smell (membau)	Di galeri ini memungkinkan terjadi komunikasi dengan objek sampai pada bersentuhan langsung dengan objek
03	Gallery kapal	- to see (melihat) - to touch (memegang) - to feel (merasakan) - to do (melakukan)	Pengunjung dapat menikmati dan mempelajari berbagai macam jenis kapal melalui galeri berupa prototipe maupun kapal ukuran sedang yang ada di galeri terbuka
04	Gallery navigasi	- to see (melihat) - to do (melakukan) - to touch (memegang) - to feel (merasakan)	Pengunjung akan merasakan seolah-olah sedang berada didalam ruang navigasi didalam kapal
05	Gallery SDA	- to see (melihat) - to smell (membau)	Pada galeri ini pengunjung bisa menyentuh juga membau beberap objek

Tabel keterlibatan panca indera pada tiap gallery

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis interaksi yang terjadi pada tiap ruang gallery melibatkan indera. Berikut merupakan penjelasan dari table diatas:

1. Aquarium

- To see : Disini pengunjung disuguhkan pada pemandangan bawah permukaan laut. Sehingga pengunjung dapat melihat dan mengamati berbagai macam kehidupan didalam laut. Diantaranya mengamati kehidupan ikan dan terumbu yang ada di bawah permukaan laut, baik itu laut dangkal maupun

laut dalam. Mengingat fungsi bangunan sebagai museum, maka didalam ruang gallery aquarium ini pengunjung akan lebih banyak untuk diarahkan untuk mengamati, dalam pengertian lain ialah pengunjung tidak hanya disuguhkan suatu pemandangan yang hanya bisa dinikmati dan dilihat sekilas begitu saja, melainkan akan ada ruang-ruang yang memberikan kesempatan pada para pengunjung untuk mengamati dengan lebih lama. Disamping itu akan disediakan ruang yang dilengkapi dengan computer untuk mengakses lebih banyak data tentang objek yang ada didalam aquarium.

- To feel : Dalam hal ini yang dimaksud merasakan (Feel) adalah kondisi dimana pengunjung akan merasakan seolah olah sedang berpetualang didalam laut dan berada ditengah kedalaman laut dimana mereka dapat melihat sekeliling mereka dan mengamati semua yang ada disekitarnya.
- To touch : Pengunjung diberikan kesempatan untuk langsung menyelam dan berinteraksi secara langsung dengan ikan-ikan dengan jalan menyediakan fasilitas diving yang dipandu oleh tenaga ahli dari pihak museum.

2. Kolam

- To see : Melihat secara langsung setiap koleksi yang dipamerkan di museum ini. Sebagian besar diantaranya ialah jenis ikan yang jinak.
- To touch : Diberikan kesempatan untuk bisa memegang secara langsung ikan-ikan yang dipamerkan dengan bantuan seorang pemandu.
- To smell : dengan adanya kesempatan bersentuhan langsung maka pengunjungpun secara otomatis dapat membau setiap objek pamer yang ada.

3. Gallery Kapal

- **To see :** Yaitu melihat objek kapal baik dalam bentuk replica maupun kapal dalam ukuran sebenarnya. Sehingga diharapkan pengunjung mengalami sebuah runtutan pengalaman dari ketika ia mulai melihat dan mengamati sebuah replika perahu atau kapal, yang kemudian disambung dengan menikmati, melihat dan mengamati perahu atau kapal dengan langsung mendapatinya dalam bentuk yang sebenarnya. Sehingga dengan perjalanan pengalaman ini, seorang pengunjung bisa lebih bisa mempertahankan pengetahuan dan informasi yang telah ia dapati.
- **To do :** Pengunjung dapat terlibat langsung terhadap benda pameran yang ada, yaitu berupa kapal dalam bentuk dan ukuran yang sebenarnya. Disitu pengunjung bisa melakukan beberapa simulasi terhadap beberapa benda pameran yang telah dipersiapkan, agar pengunjung mendapat pengalaman berhubungan dengan pemakaian dan pengoperasiaannya.
- **To touch :** Pada objek yang dalam bentuk kapal sesungguhnya, pengunjung dapat menikmati dengan cara menyentuh atau menaikinya. Ini juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman tersendiri bagi par pengunjung. Yaitu dengan dapat menyentuh dan mengamati material-material bahan pembuat perahu. Jadi pengunjung benar-benar bisa merasakan perbedaan pengalaman ketika mereka dihadapkan pada replika dan kapal yang sesungguhnya.
- **To feel :** Merasakan langsung pengalaman mengendarai sebuah kapal laut atau alat transportasi lain yang disediakan pihak museum. Hal ini juga dimaksudkan untuk memenuhi sisi rekreasi yang juga ingin dicapai oleh museum. Dalam hal ini museum ingin memberikan pengalaman yang komplit. Yaitu disamping pengunjung dapat melihat, meraba, dan

mengamati dari dekat dan secara detil, maka akan disuguhkan kesempatan untuk dapat ikut mencoba menaiki dan mengendarai perahu atau kapal dalam ukuran kecil yang telah disediakan.

4. Gallery Navigasi

- To see : Disini pengunjung diperkenalkan dengan semua hal yang berkaitan dengan bidang navigasi. Dari mulai peralatan, ruang mesin dll.
- To do : Pengunjung dapat melakukan beberapa simulasi terhadap beberapa benda pameran yang telah dipersiapkan, agar pengunjung mendapat pengalaman berhubungan dengan pemakaian dan pengoperasiaannya.
- To touch : Beberapa benda pameran memang disediakan dan dipamerkan dalam format yang bisa disentuh. Sehingga pengunjung dapat melihat, mengamati dan meraba setiap material penyusun dari benda pameran.
- To feel : Ruang pameran akan dirancang menyerupai ruang-ruang layaknya didalam sebuah kapal yang sebenarnya, sehingga pengunjung dapat merasakan situasi yang mendekati sama pada kondisi yang sebenarnya.

5. Gallery sumber daya alam

- To see : Gallery SDA ini lebih bersifat konvensional. Yaitu suatu gallery yang memberikan informasi tentang berbagai macam kandungan laut. Baik itu yang bersifat biotik maupun abiotik.
- To smell : Ada beberapa gallery dimana pengunjung dapat membau beberapa benda pameran. Gallery tersebut ialah gallery hasil laut, seperti produk makanan dan lain-lain.

Berdasarkan macam gallery interaktif yang akan digunakan atau diadakan, setidaknya ada dua alasan yang menjadi pertimbangan dalam penyusunan pola ruang yang akan dibuat nantinya. Dua alasan tersebut adalah :

- Kebutuhan struktur yang akan digunakan nantinya. Sehingga penempatan dan penentuannya pada lantai ke berapa nantinya gallery tersebut dalam bangunan sangatlah dipengaruhi oleh jenis dan kebutuhan struktur untuk memenuhi pembuatan gallery tersebut.
- Urutan ruang gallery akan didasarkan pada tingkat interaktif yang terjadi pada gallery tersebut. Disini dimaksudkan agar pengunjung tidak kehilangan atau penurunan rasa atau tingkat kesenangan saat berpindah dari satu gallery ke gallery berikutnya.

Untuk menyusun urutan gallery yang akan diadakan nantinya, maka dilakukan pertimbangan seperti berikut :

No	Gallery	Jenis interaksi	Indera yg terlibat	Poin
1	Sumber daya alam	Satu arah (*)	2 indera (**)	***
2	Navigasi	Satu arah (*)	4 indera (****)	*****
3	Kapal	Satu arah (*)	4 indera (****)	*****
4	Kolam	Dua arah (**)	3 indera (***)	*****
5	Aquarium	Dua arah (**)	3 indera (***)	*****

Tabel pertimbangan urutan gallery berdasarkan jenis interaksi & indera yang terlibat

Dari tabel diatas dapat disimpulkan urutan dari gallery yang akan ada nanti.

Yaitu :

1. Gallery sumber daya alam
2. Gallery aquarium
3. Gallery kolam
4. Gallery kapal
5. Gallery navigasi

4.2. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

KEBUTUHAN RUANG

Kelompok Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)	Sumber
1	R.Kepala Museum	1	1	48	48	1#
2	R.Sekretaris	1	1	12	12	1#
3	R.Rapat	1	20	1.8	36	2#
4	R.Tamu	1	10	2.5	25	1#
5	R.Tata Usaha	1	4	3	12	2#
6	R.Staf	1	7	3	21	2#
7	R.Pantry	1	2	2	4	2#
8	Lavatory	2	3	4	24	1#
Jumlah Luas					182 m ²	

Tabel analisa besaran ruang kelompok ruang pengelola

Kelompok Ruang Pameran Tetap

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)	Sumber
1	R.Loket	2	1	2	4	
2	R.Lobby / Hall	1	200	1.2	240	
3	R.Security	1	3	2	6	
4	R.Informasi	1	2	2	4	
5	R.Penitipan barang	1	2	3	6	
6	R.Pengembalian tiket	1	2	2	4	
7	Gudang	Prlatan	1	30	30	
		Prkapan	1	30	30	
8	Gallery	Ruang	2		300	
	Aquarium	Slasar	1		300	
9	Kolam	Prtjukan	1		200	
		Prwatan	2		300	

10	Gallery	Kecil	1			140	
	Trnsprtsi	Besar	1			200	
11	Gallery Navigasi		1			140	
12	Gallery	Biotik	1			150	
	SDA	Abiotik	1			200	
13	Gallery Digital Multimedia		1			200	
14	R.Duduk / Istirahat		5	20	1.2	120	
15	Lavatory		2			24	
Jumlah Total						2,598 m ²	

Tabel analisa kebutuhan ruang kelompok ruang pameran tetap

Kelompok Ruang Pameran Tidak Tetap

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)	Sumber	
1	Hall	1	100	1.2	120		
2	R.Pengembalian tiket	1	1	2	2		
3	R.Security	1	2	2	4		
4	Gallery Temporary	1			300		
5	R.Audio Visual	1	20	1.2	24		
6	R.Operator / Koleksi	1	2	3	6		
7	R.Duduk / Istirahat	1	80	1.2	96		
8	Lavatory	2			24		
Jumlah Total						576 m ²	

Tabel analisa kebutuhan ruang kelompok ruang pameran tidak tetap

Kelompok Ruang Penelitian dan Riset

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)	Sumber
1	R.Kelas	2	20	1.2	48	
2	R.Audio visual	1	20	1.2	24	
3	R.Perpustakaan	1			150	
4	R.Komputer	1	20	1.5	30	
5	R.Laboratorium	1			100	
6	R.Duduk / Istirahat	1	15	1.2	18	
7	Lavatory	2			24	
Jumlah Total					394 m ²	

Tabel analisa kebutuhan ruang kelompok ruang penelitian & riset

Kelompok Ruang Rekreasi

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)	Sumber
1	R.Pengelola / Pengawas / instruktur	1	7	3	21	
2	R.Pelatihan	2	10	1.2	24	
3	Kolam pelatihan	1			120	
4	R.Bilas / Ganti	2			24	
5	R.Penitipan barang	1	2	3	6	
6	R.tunggu / Duduk	1	20	1.2	24	
7	R.Gudang peralatan / perlengkapan	1		30	30	
8	R.Teropong	1	20			
9	Lavatory	2			24	
Jumlah Total					293 m ²	

Tabel analisa kebutuhan ruang kelompok ruang bagian rekreasi

Kelompok Ruang Pendukung

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)	Sumber
1	R.Mushalla	1	80	0.7	56.0	
2	T.Wudlu	2	4	0.7	5.6	
3	Toko Sovenir	1			100.0	
4	Restaurant	1	100	5.8	580.0	
5	Dapur	1	10	3	30.0	
6	Gudang	1		30	30.0	
Jumlah Total					801.6 m ²	

Tabel analisa kebutuhan ruang kelompok ruang bangunan pendukung

Kelompok Ruang Servis

No	Kebutuhan Ruang		Unit	Kapasitas	Standart (m ² / org)	Dimensi (m ²)		Sumber
1	Parkir pengelola	Mobil	1	5	12.6	63	512	3#
		Motor	1	30	1.5	45		
2	Parkir Pengun jung	Mobil	1	50	12.6	24		3#
		Motor	1	60	1.5	90		
		Bus	1	10	29	290		
3	R. Satpam		1	2		12		
4	R.ME		1			30		
5	AHU		1			28		
6	R.Mesin Aquarium	Pompa	5			9		
		Filter	1			4		
		Bak control air laut				20		
7	R.Genset		1			30		
Jumlah Total						645 m ²		

Tabel analisa kebutuhan ruang kelompok ruang servis

Rekapitulasi Kebutuhan Ruang

No	Kelompok Kebutuhan Ruang	Besaran Ruang (m ²)
1	Pengelola	170.0
2	Pameran Tetap	2,598.0
3	Pameran Tidak Tetap	576.0
4	Riset & Penelitian	394.0
5	Rekreasi	293.0
6	Pendukung	801.6
7	Servis	645.0
Jumlah Total		5,477.6 m ²

Tabel analisa rekapitulasi kebutuhan ruang

$$\begin{aligned}
 & [(\text{total} - \text{area parkir}) + \{ (\text{total} - \text{area parkir}) * 20\% \} \\
 & \qquad \qquad \qquad + \\
 & \qquad \qquad \qquad \{ (\text{Area Parkir} * 20\%) + \text{Area Parkir} \}] \\
 & \qquad \qquad \qquad = \\
 & \qquad \qquad \qquad \text{Luas Total Kebutuhan Ruang}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & [(5,477.6 - 512) + \{ (5,477.6 - 512) * 20\% \} + \{ (512 * 20\%) + 512 \}] = \\
 & \qquad \qquad \qquad 6,558.72 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

4.3 ANALISA BENDA KOLEKSI

4.3.1. JENIS OBYEK YANG AKAN DIPAMERKAN

Obyek pameran di museum ini akan dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu obyek hidup (biotik) dan benda mati (abiotik). Obyek hidup atau biotik disini meliputi semua makhluk hidup yang memiliki habitat di laut, dari mulai ikan, kerang-kerangan, tumbuhan, dll. Sedang untuk obyek abiotik atau benda mati meliputi peralatan atau perlengkapan yang digunakan dilaut, baik itu alat transportasi, perlengkapan menangkap ikan, perlengkapan pertambangan, dll.

4.3.2. MACAM OBYEK YANG AKAN DIPAMERKAN

4.3.2.1. Biotik

Yaitu berupa flora dan fauna laut Indonesia dan dunia

1. Ikan laut
2. Tumbuhan laut dan terumbu karang
3. makhluk hidup lain yang berhabitat di laut

4.3.2.2. Abiotik

Yaitu berupa benda-benda yang terkait atau digunakan dilaut atau hasil dari laut, yaitu seperti :

1. Alat transportasi (perahu, kapal barang, speedboat, dll)

Berhubungan dengan macam-macam perahu dan kapal, peralatan navigasi, serta berisikan informasi tentang penggunaan atau pengoperasian peralatan yang ada, baik secara teori maupun praktek.

2. Hasil laut (mutiara, produk makanan laut, minyak bumi, dll)

Disini akan dipamerkan benda-benda yang merupakan hasil dari laut baik berupa benda yang merupakan hasil juga berupa proses yang ditempuh

3. Kejadian gejala alam yang terjadi di laut

Berisikan hasil dokumentasi dari beberapa kejadian alam yang dikemas dalam bentuk gambar, atau rekaman (video).

4.3.3. PENGELOMPOKAN OBJEK PAMER BERDASARKAN MACAM GALLERY

4.3.3.1. Gallery sumber daya alam

Pada gallery ini benda pameran yang ada meliputi dari sumber daya alam sampai pada pemberdayaan atau pemanfaatan alam. Baik itu berupa bendanya sendiri, alat yang digunakan maupun proses pengerjaannya. Contohnya :

- Ikan, terumbu, mutiara, rumput laut, minyak bumi, dll
- Alat penangkap ikan, alat tambang, alat pembuatan mutiara, dll
- Proses pengolahan minyak bumi, proses penangkapan dan pengolahan ikan, proses budidaya rumput laut, dll

4.3.3.2. Gallery aquarium

Disini akan didapati aquarium dengan koleksi ikan baik dari Indonesia maupun dari laut diluar wilayah Indonesia. Hewan laut yang dipamerkan disini akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok sesuai dengan habitat berdasarkan tingkat kedalaman lautnya. Selain itu akan ada aquarium untuk jenis-jenis hewan laut tertentu saja.

4.3.3.3. Gallery kolam

Pada gallery kolam ini akan dipamerkan ikan-ikan jinak yang bisa memberikan kesempatan kepada para pengunjung untuk dapat mendekati bahkan menyentuh langsung. Ikan-ikan tersebut diantaranya ialah ikan lumba-lumba, paus, dugong (ikan duyung).

4.3.3.4. Gallery navigasi

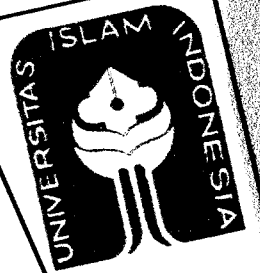
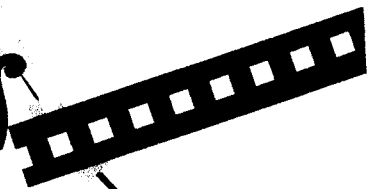
Pada gallery navigasi ini akan dipamerkan hal-hal berkaitan dengan interior pada sebuah kapal, utamanya kapal besar. Gallery akan berupa ruang-ruang selayaknya didalam sebuah kapal, dimana akan didapati ruang-ruang kapal dan peralatan seperti alat kemudi, alat pengendali mesin, ruang istirahat awak kapal, dan lain-lain.

4.3.3.5. Gallery kapal

Sedang pada gallery kapal akan dipamerkan replika-replika kapal besar dan kecil, dimana akan dipamerkan juga kapal yang sebenarnya, sehingga pengunjung dapat melihat dan mengamati secara langsung dari dekat. Dalam hal ini kapal yang ada hanya dalam ukuran kecil atau sedang.

BAB

V



BAB V

KONSEP RANCANGAN BANGUNAN MUSEUM BAHARI

5.1 KONSEP RANCANGAN

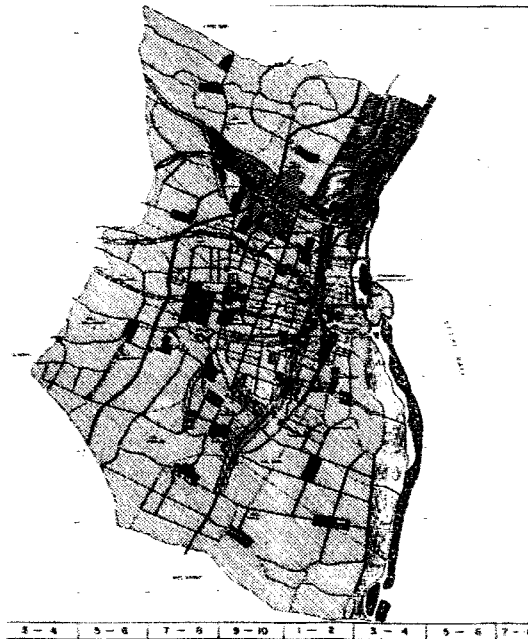
Konsep rancangan secara umum ialah menciptakan sebuah bangunan museum yang mampu memberikan informasi kelautan dan alternatif sebagai tempat rekreasi bagi pengunjung.

Secara khusus ialah menciptakan desain ruang galeri yang memiliki karakter interaktif dan rekreatif sehingga dapat memberikan pengalaman tersendiri, agar pengunjung mampu mengingat atau merekam setiap informasi yang ada dengan mudah.

5.2 KONSEP TATA RUANG LUAR

5.2.1 KONDISI DAN ANALISA SITE

5.2.1.1 Area site terpilih lebih kurang 19.800 m².

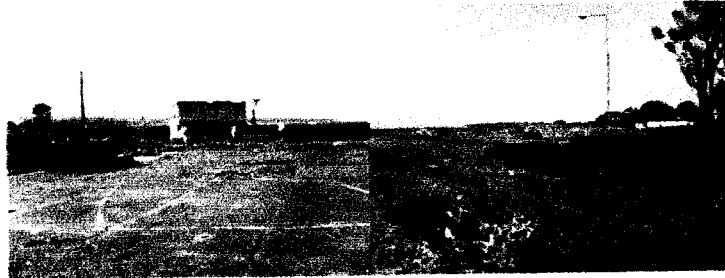


5.2.1.2 Batas-batas site adalah :

Site dibatasi oleh lahan-lahan kosong dan beberapa bangunan milik penduduk setempat. Adapun batas-batas itu adalah :

- Sebelah utara lahan kosong tanpa adanya bangunan.

- Sebelah selatan selain ada beberapa bangunan kecil, selebihnya juga berupa lahan kosong.
- Sebelah barat terdapat sungai dan beberapa rumah penduduk.
- Sebelah timur adalah selat bali, atau laut.



5.2.1.3 Sistem utilitas yang ada meliputi :

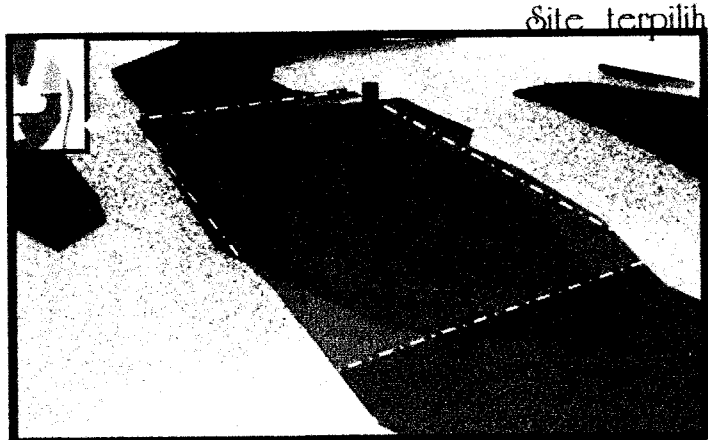
- Jalan raya penghubung lokasi dengan kota banyuwangi



- Telah adanya fasilitas jaringan listrik dari PLN
- Telah tersedianya fasilitas jaringan Air bersih
- Telah adanya fasilitas jaringan telpon

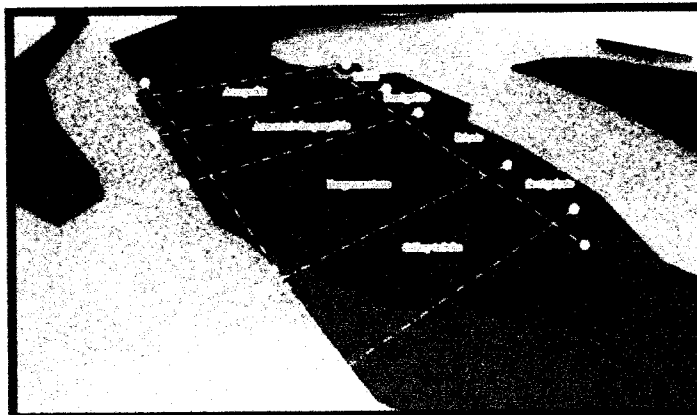
5.2.2 ZONING

Berikut adalah site terpilih



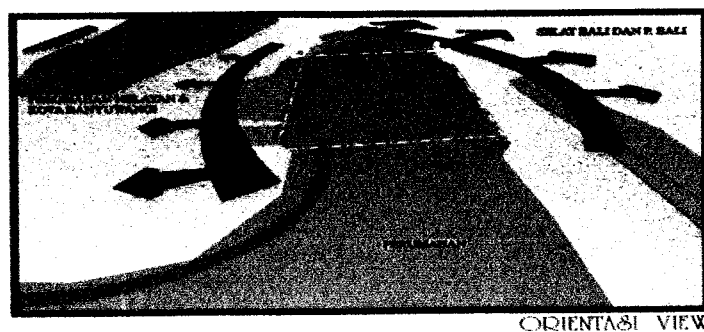
Site terpilih meliputi daratan yang terdiri dari tanah keras dan sebagian pasir.

Berikut adalah zoning dari area site terpilih



Gallery terbuka ditempatkan pada area semi privat karena walaupun zona tersebut masuk pada bagian bangunan utama tapi dari luar akan tetap dapat terlihat, dalam artian secara visual akan dapat dilihat dari sisi belakang bangunan

Berikut adalah orientasi view dari site



5.3 KONSEP TATA RUANG DALAM

Tata ruang dalam memiliki karakter sirkulasi yang squencenya jelas dari tiap ruang-ruangnya. Hal ini ditujukan untuk menghindari adanya kebingungan dari para pengunjungnya dalam menikmati tiap-tiap tahap ruang yang di adakan.

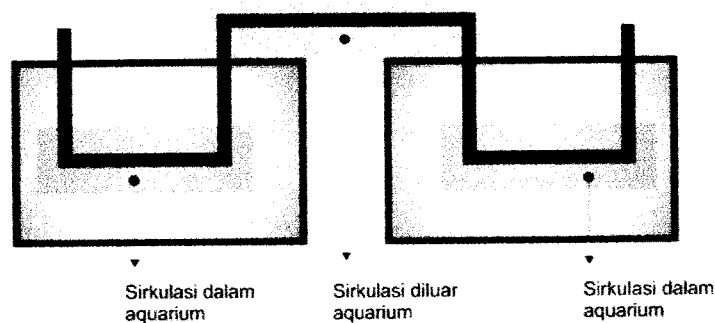


Adanya urutan yang jelas antar ruang galeri dalam sebuah bangunan museum dapat mengurangi efek cepat lelah yang bisa ditimbulkan oleh ketidakjelasan pola sirkulasi.

5.3.1 KONSEP INTERIOR

5.3.1.1 GALLERY AQUARIUM

Galllery Aquarium diadakan sebagai sarana rekreasi dan sekaligus memberikan informasi tentang fauna laut, baik berupa vegetasi maupun faunanya. Aquarium terletak di lantai dasar agar memudahkan sirkulasi air dan tidak terlalu membebani struktur. Selain berupa ruang raksasa juga ada selasar penghubung ruang yang juga memungkinkan untuk tetap menikmati aquarium.



5.3.1.2 GALLERY KAPAL

Selain galeri seperti biasanya yang menyajikan prototipe atau replika dari kapal-kapal juga disediakan gallery terbuka yang bisa memuat kapal dengan ukuran sedang. Sehingga pengunjung memiliki pengalaman dalam hal skala. Yaitu pengunjung dapat melihat secara langsung dan membandingkan dalam segi ukuran dan bentuk.

5.3.1.3 GALLERY NAVIGASI

Galery navigasi adalah gallery dengan fungsi memberikan atau menyuguhkan semua hal seputar navigasi , baik berupa alat maupun keilmuannya. Disini pengunjung akan diberikan pengalaman seperti didalam ruang navigasi di sebuah kapal yang berada di permukaan laut.

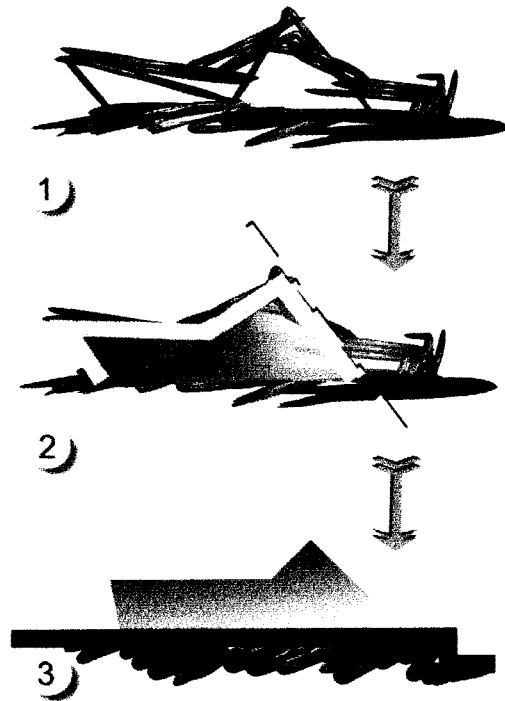
5.3.1.4 GALLERY SDA

Gallery ini berisikan beberapa hal yang berkaitan dengan kekayaan laut yang dapat di manfaatkan dalam kehidupan manusia. Yaitu berupa kekayaan laut yang bisa diperbaharui (biotik) dan yang tidak dapat di perbaharui (abiotik). Pada galeri ini akan diadakan dalam 2 bentuk penyajian, yaitu yang pertama dalam bentuk konvensional (informatif) dan yang kedua dalam bentuk non konvensional (interaktif). Interaktif disini adalah pengunjung akan diajak untuk aktif melakukan berbagai macam kegiatan seperti membuat jala, memanen garam, memanen mutiara, merawat terumbu, dll.

5.4 KONSEP BENTUK BANGUNAN

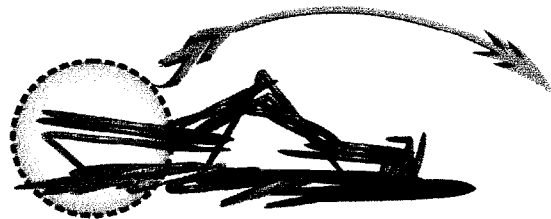
Walau penekanan perancangan museum ini lebih pada interiornya, namun perancangan bentuk bangunannya sendiri tetap diambil dari hal yang berkaitan erat dengan eksplorasi laut. Dimana untuk mengenal laut kita membutuhkan sebuah sarana untuk dapat mendekati atau pergi ke laut, yaitu berupa kapal laut atau perahu. museum bahari sebagai wadah eksplorasi ilmu pengetahuan dan salah satu alternatif tempat rekreasi di banyuwangi ini mengambil konsep bentuk metamorfosa dari bentuk perahu. Hal ini berkaitan dengan fungsi bangunan sebagai tempat untuk mengeksplorasi segala hal tentang lautan, sehingga

diambil dari perahu sebagai salah satu sarana yang digunakan untuk menjelajah laut dan mengambil manfaat dari laut.

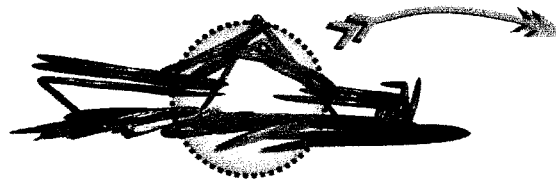


Berawal dari bentuk perahu yang sederhana (1) dengan memanfaatkan garis-garis silhueta pembentuk perahu tersebut dan pengurangan-pengurangan pada bagian tertentu (2), sehingga didapatkanlah bentuk bangun geometris (3)

Selain dari bentuk, pemanfaatan fungsi ruang pada perahu juga diadopsi kedalam bangunan.



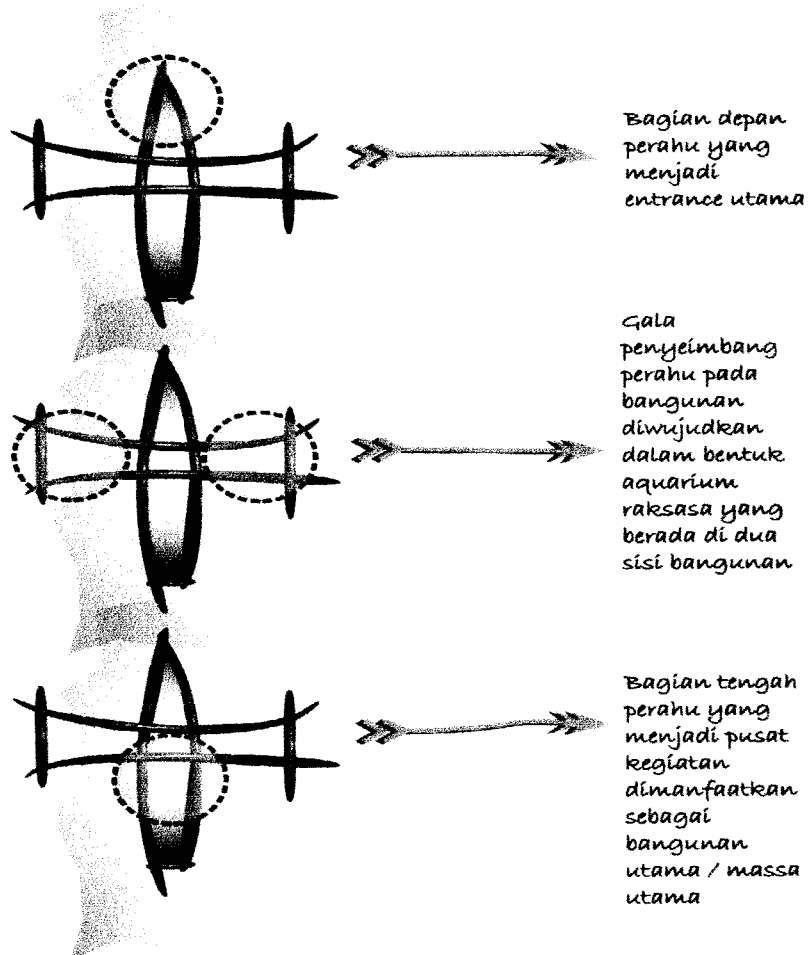
Bagian depan dari perahu dituangkan ke dalam bangunan dalam bentuk entrance utama



Bagian tengah perahu yang merupakan pusat kegiatan diimplementasikan dalam bentuk bangunan utama / massa utama

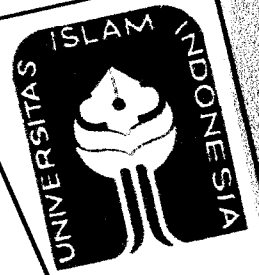


Bagian belakang perahu yang biasanya digunakan untuk menyimpan ikan hasil tangkapan, dimanfaatkan sebagai gallery kolam



BAB

VI



BAB VI

LAPORAN PERANCANGAN

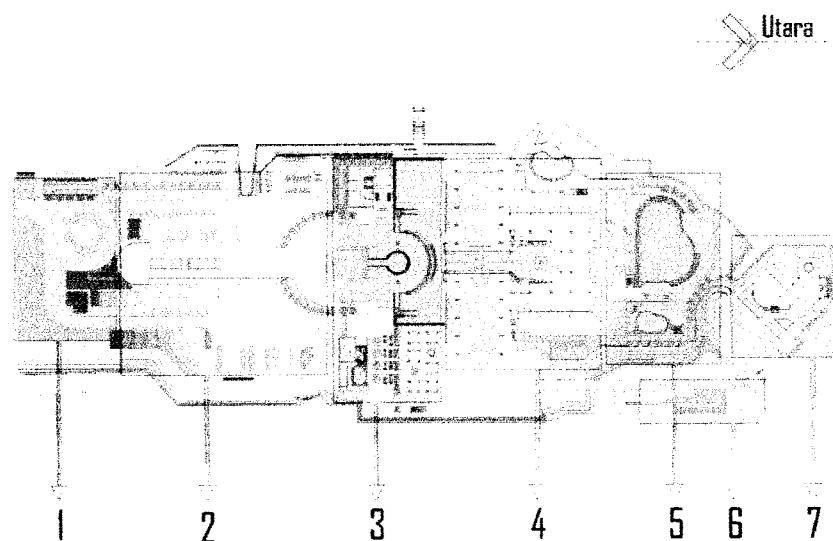
6.1 TRANSFORMASI RANCANGAN

6.1.1 PERENCANAAN TAPAK

Dalam perencanaan tapak disini ada beberapa penjelasan mengenai perlakuan terhadap kondisi tapak yang dipilih, yaitu meliputi :

6.1.1.1 BLOK PLAN (RENCANA BLOK)

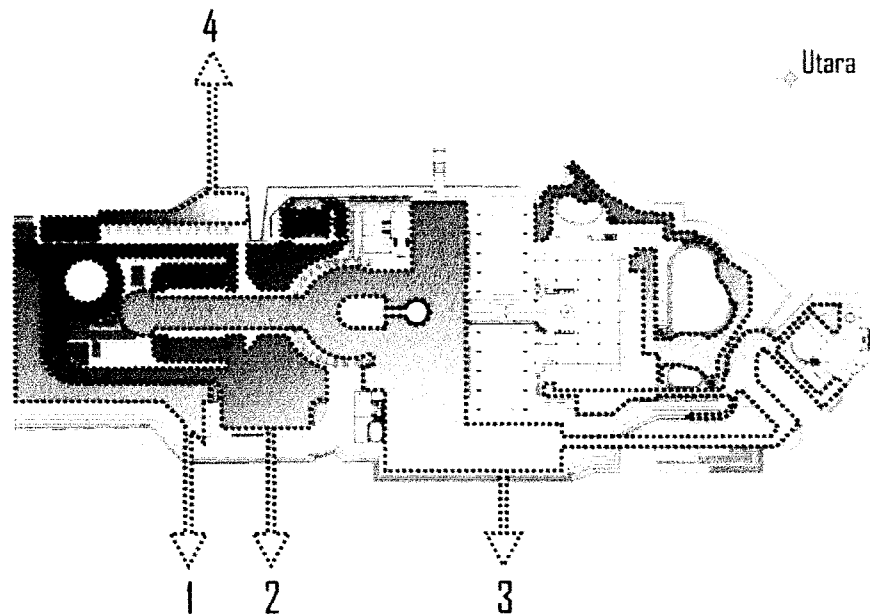
Garis besar dari perencanaan museum bahari ini akan ditunjukkan melalui blok plan berikut :



- 1) Public Area, sirkulasi kendaraan umum.
- 2) Parking Area, parkir kendaraan pengunjung.
- 3) Massa Penunjang, bangunan pengelola, mushalla, souvenir dan bagian rekreasi.
- 4) Bangunan Utama.
- 5) Area Gallery Kolam, kolam penyu, paus, lumba-lumba dan dugong.
- 6) Area Gallery Kapal Outdoor.
- 7) Bangunan Gallery Navigasi.

6.1.1.2 PERKERASAN TAPAK

Ada beberapa perlakuan berbeda pada perkerasan tapak disesuaikan dengan fungsinya.



- 1) Area Hijau, yaitu merupakan area penghijauan yang terdiri dari rumput dan taman dengan vegetasi penunjangnya. Selain itu juga ada pada beberapa bagian-bagian lain yang digunakan untuk pelengkap dan penghijauan area-area tertentu.



- 2) Area Aspal, yaitu permukaan tanah yang mengalami perkerasan dari Aspal untuk digunakan sebagai jalan kendaraan dan juga parkir kendaraan roda empat / lebih.



- 3) Area konblok, yaitu permukaan yang diperkeras dengan menggunakan konblok sebagai bahan utamanya dengan tujuan menimbulkan kesan tidak terlalu solid juga untuk kepentingan peresapan air, sehingga pada area tertentu di gunakan grassblok agar air hujan sebagian dapat diserap tanah dengan mudah.



Area grassblok

- 4) Sebenarnya merupakan area Konblok, tapi di fungsikan untuk parkir kendaraan roda dua.



6.1.1.3 CUT & FILL

Cut & fill dilakukan pada beberapa area, hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan, seperti :

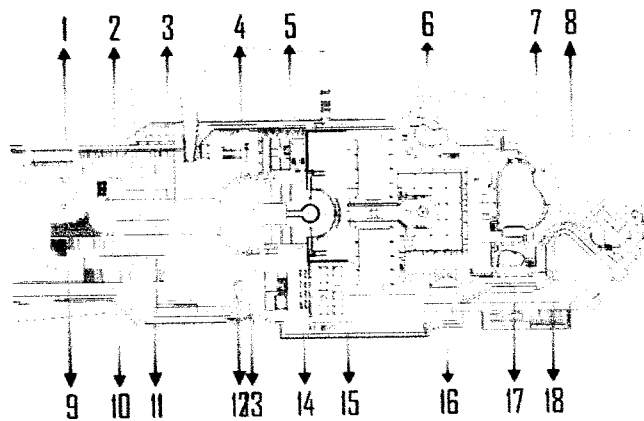


- 1) Pada area bangunan Gallery navigasi dilakukan peninggian karena kondisi dilokasi kurang tinggi atau dekat dengan permukaan air laut.
- 2) Cutting dilakukan pada kolam-kolam ikan yang akan dibuat (kolam lumba-lumba, paus, dugong dan penyu).

- 3) Peninggian (fill) dilakukan juga pada bagian bangunan utama. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan dominan melalui ketinggian bangunan.
- 4) Pengurangan folume dilakukan pada area parkir kendaraan roda empat. Hal ini dilakukan untuk memudahkan sistem sirkulasi.

6.1.1.4 VEGETASI

Beberapa macam vegetasi yang ada di area bangunan ini diadakan dengan fungsi yang berbeda



- 1) Pohon Palm digunakan untuk mempertegas arah sirkulasi kendaraan roda empat.
- 2) Pohon cemara digunakan untuk barier pedestrian terhadap kendaraan roda empat.
- 3) Beberapa tanaman yang bersifat menjalar untuk peneduh parkir kendaraan roda dua
- 4) Pada area parkir untuk kendaraan pengelola juga terdapat tanaman peneduh yang digunakan untuk menutupi dan mengurangi efek panas langsung dari sinar matahari.
- 5) Tanaman cemara disebelah barat kantor pengelola digunakan untuk mengurangi efek silau dari sinar matahari di saat sore.
- 6) Beberapa tanaman di area kolam penyu dimaksudkan untuk mengurangi kesan kaku yang ditimbulkan dari material masif yang banyak digunakan di area kolam dan juga sebagai peneduh area sekitarnya.

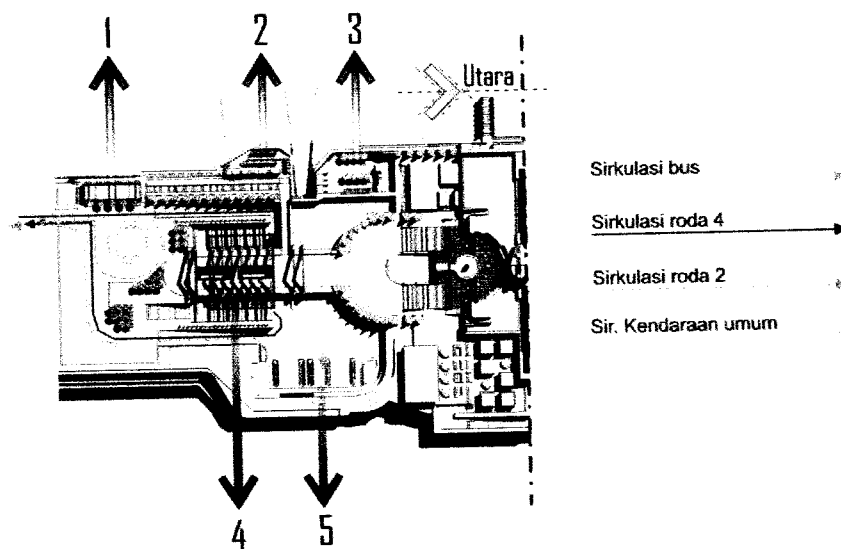
- 7) Pohon palm di pinggir pedestrian mempertegas dari pedestrian itu sendiri dan berfungsi sebagai peneduh dari sinar matahari
- 8) Deretan pohon cemara sengaja ditata secara rapat agar menjadi pagar atau pembatas pandangan pengunjung untuk tidak dapat melihat terlebih dulu kearah bangunan navigasi.
- 9) Beberapa pohon palm yang ditata dengan pola geometri untuk memberikan kesan keteraturan sehingga dapat dinikmati dengan lebih ringan karena pasisinya sebagai penyambut kedatangan pengunjung.
- 10) Taman dengan tanaman-tanaman pendukung dengan kontur mengikuti ram dari parkir kendaraan roda empat dimaksudkan agar pengunjung yang hendak pergi tetap mendapat suguhan pemandangan yang hijau.
- 11) Jenis tanaman menjalar sengaja digunakan untuk menutupi atau mengatasi area parkir kendaraan karena dengan begitu selain kendaraan terhindar dari terik sinar matahari, penutup tu sendiri tidak menimbulkan kesan kaku, tapi lebih terasa segar.
- 12) Tanaman cemara yang mengitari area penerima seakan-akan mempertegas keberadaan ruang penerima itu.
- 13) Taman di area parkir bus difungsikan memberikan penghijauan yang dapat menyegarkan suasana di area itu.
- 14) Tanaman peneduh seperti ketapang yang ditata secara linier difungsikan sebagai peneduh, juga sebagai ruang hijau antara bagian wisata dengan area souvenir.
- 15) Tanaman perdu di area pertokoan atau area souvenir difungsikan untuk memberikan kesan segar.
- 16) Beberapa pohon palm di area istirahat memiliki peran selain untuk memberikan kesan segar, tapi juga berfungsi sebagai peneduh bagi pengunjung yang ingin berhenti sejenak.
- 17) Pohon palm yang ditata secara linier dimaksudkan untuk mempertegas pedestrian pengunjung dari area istirahat menuju ke bangunan navigasi

18) Pohon cemara yang ditanam dengan rapat dimaksudkan untuk membatasi pengunjung secara visual ke arah selain pedestrian yang menuju ke bangunan navigasi

6.1.2 SYSTEM SIRKULASI

6.1.2.1 SIRKULASI KENDARAAN

Ada beberapa macam sirkulasi yang dipakai berdasarkan pengguna dan kepentingannya :

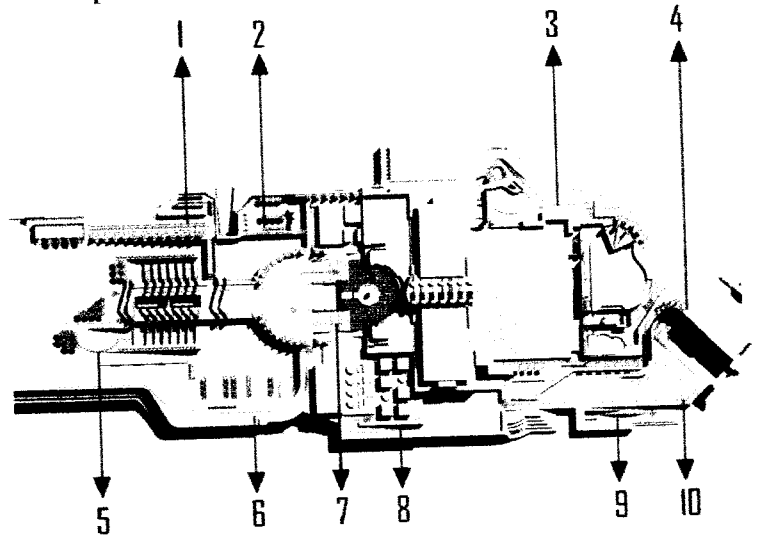


- 1) Parkir kendaraan roda dua.
- 2) Parkir kendaraan roda dua (cadangan).
- 3) Parkir kendaraan pengelola. Untuk sirkulasinya memiliki jalur yang sama dengan jalur sirkulasi bus.
- 4) Parkir kendaraan roda empat.
- 5) Parkir bus.

6.1.2.2 SIRKULASI MANUSIA

Untuk sirkulasi manusianya dibedakan jadi dua, yaitu sirkulasi diluar bangunan dan didalam bangunan. Untuk yang didalam bangunan memakai pola linier yang terus mengikuti alur mengelilingi bangunan.

Untuk pola sirkulasi outdoor adalah sebagai berikut:



- 1) Sirkulasi untuk pengunjung yang menggunakan kendaraan roda dua.
- 2) Sirkulasi untuk pengelola.
- 3) Sirkulasi pengunjung dari bangunan utama ke area galeri kolam ikan sampai masuk kembali kedalam bangunan utama.
- 4) sirkulasi pengunjung dari bangunan utama menuju ke bangunan galeri navigasi.
- 5) Sirkulasi pengunjung dengan kendaraan umum dan pengunjung dari area parkir kendaraan roda 4.
- 6) Sirkulasi pengujung dari parkir bus.
- 7) Sirkulasi pengunjung dari area souvenir menuju kearah keluar.
- 8) Sirkulasi pengunjung dari area istirahat kearah area souvenir dan keluar.
- 9) sirkulasi pengunjung kearah galeri kapal outdoor.
- 10) Sirkulasi pengunjung dari bangunan navigasi ke arah area istirahat.

6.1.3 PENAMPILAN RUANG LUAR atau EKSTERIOR

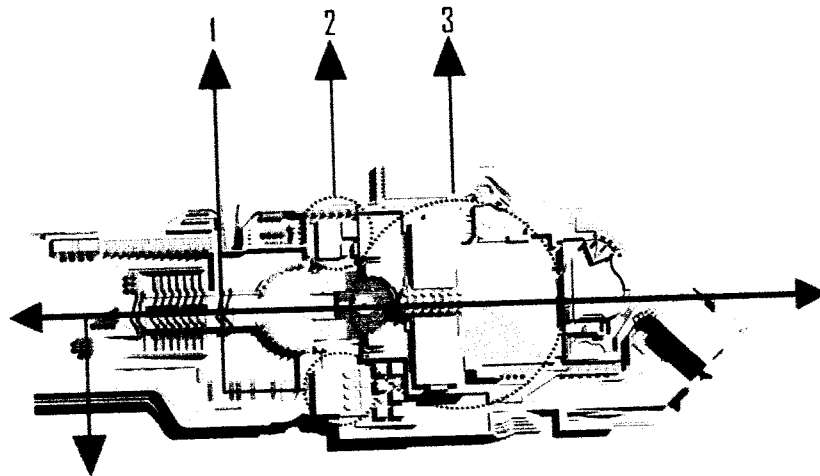
Sebagai bangunan dalam ukuran besar, museum ini tetap tidak bisa mengabaikan penampilan yang akan menjadi landmark dari kabupaten Banyuwangi sendiri.

6.1.3.1 GUBAHAN MASSA

Untuk menciptakan penampilan bangunan yang baik sangat diperlukan untuk memikirkan penataan massa yang akan ada nanti (Gubahan Massa). Ada beberapa pertimbangan yang digunakan dalam menentukan penataan massa-massa pada bangunan museum ini, yaitu :

1. Keseimbangan

Dalam perancangan ini digunakan keseimbangan simetris secara membujur (selatan-utara).

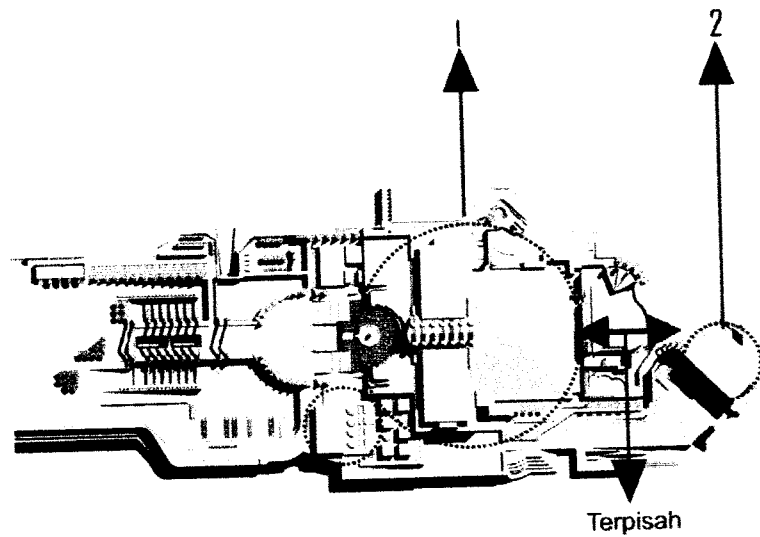


Sumbu simetri

- 1) Massa bangunan pengelola bag.wisata
- 2) Massa bangunan pengelola bag.administrasi
- 3) Massa bangunan utama

2. Fungsi

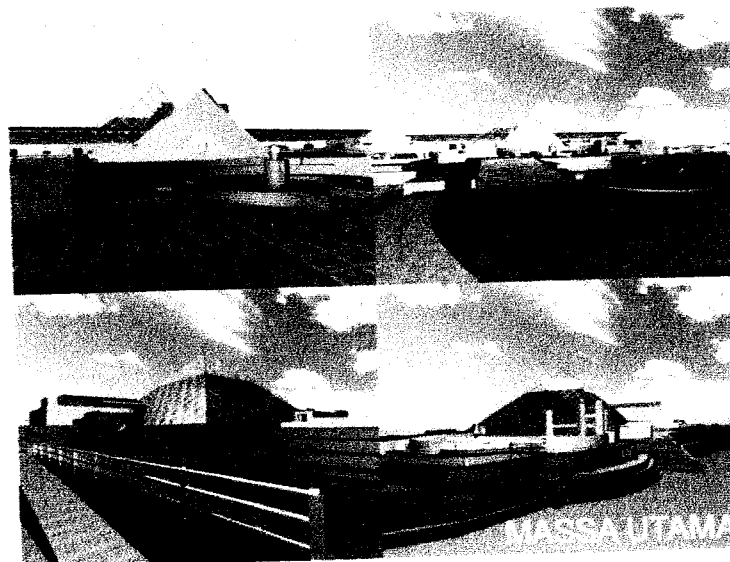
Hal ini dapat dilihat dari keberadaan bangunan navigasi yang terletak terpisah. Ini diakibatkan karena fungsi dari bangunan yang digunakan untuk memamerkan perangkat navigasi, sehingga diharapkan pengunjung lebih bisa merasakan kedekatan dengan laut.



- 1) Massa bangunan utama
- 2) Massa bangunan navigasi

Adapun massa-massa tersebut adalah sebagai berikut :

◆ Massa utama



◆ Massa bangunan navigasi



◆ Massa bangunan pengelola

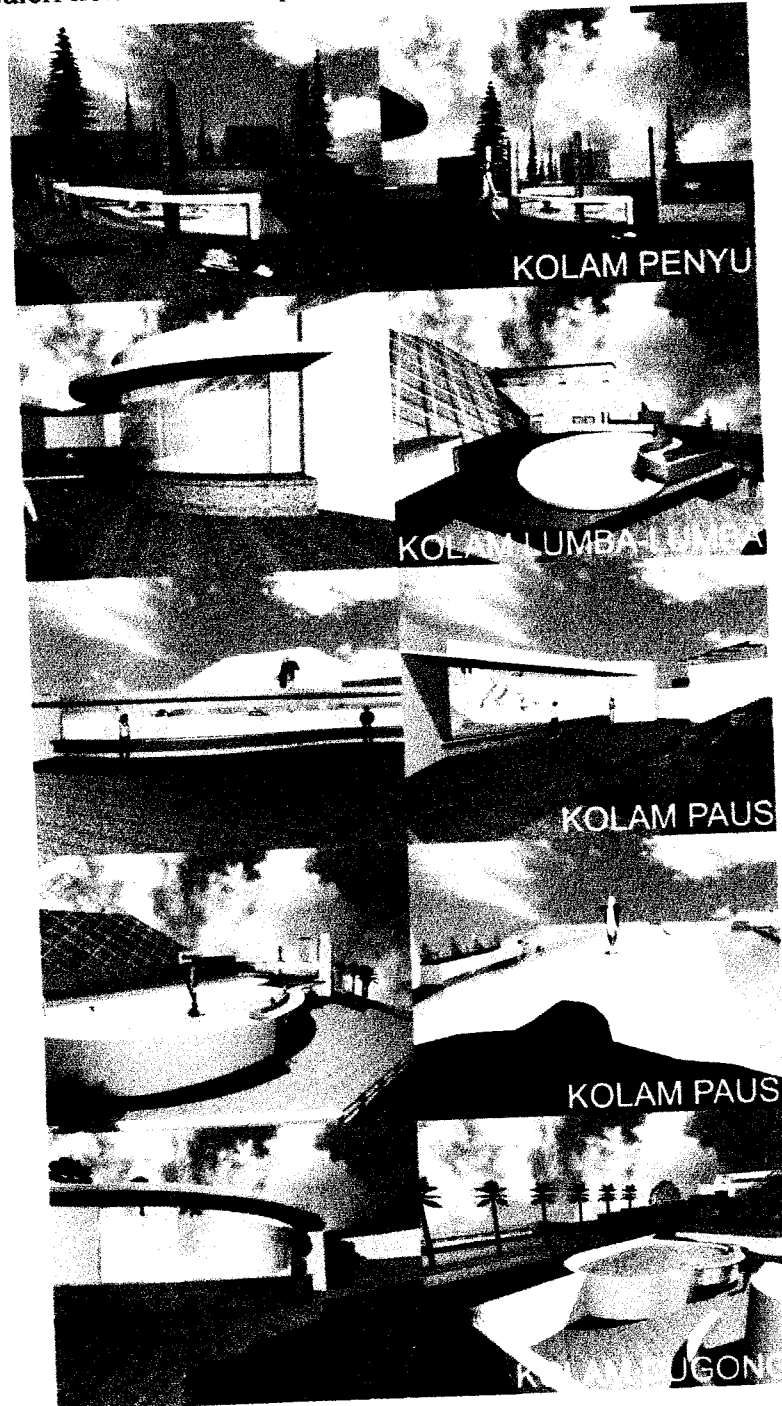


◆ Massa bangunan penunjang



Selain massa-massa tersebut diatas terdapat galeri outdoor yang ikut berperan dalam mewarnai penampilan ruang luar atau eksterior dari bangunan ini, yaitu :

1. Galeri kolam ikan dan penyu



2. Galeri kapal



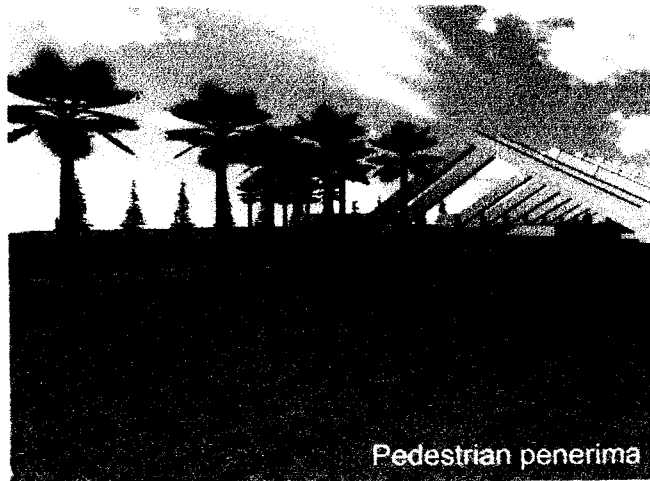
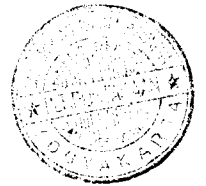
6.1.3.2 PERLAKUAN KHUSUS

1. Peninggian kontur pada massa utama



Ada penambahan kontur untuk meninggikan bangunan utama

Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan dominan pada bangunan utama. Selain peninggian kontur tanah, atap-atap bangunan lainnya dibuat datar / flat sehingga bangunan utama menjadi lebih kontras terlihat dan ini juga diperjelas oleh entrance (pedestrian) utama yang berada di paling depan dengan menggunakan unsur bentuk segi tiga dengan penerapan repetisi yang mempertegas bentuk bangunan karena pedestrian ini terletak dalam satu jalur lurus dengan bangunan.

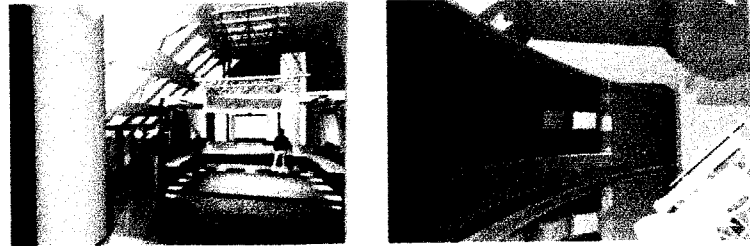
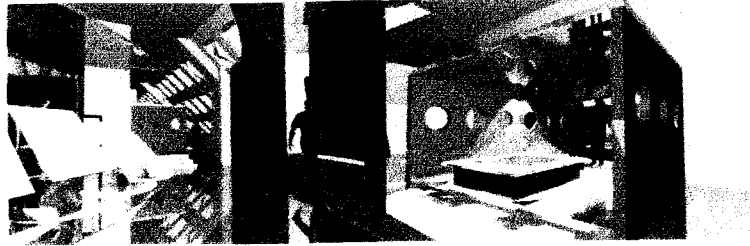


2. Penurunan area parkir kendaraan roda empat

Hal ini dilakukan agar parkir kendaraan tidak menutupi atau mengganggu pandangan kearah bangunan utama.



1. Galeri Informatif



2. Galeri Interaktif



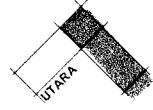
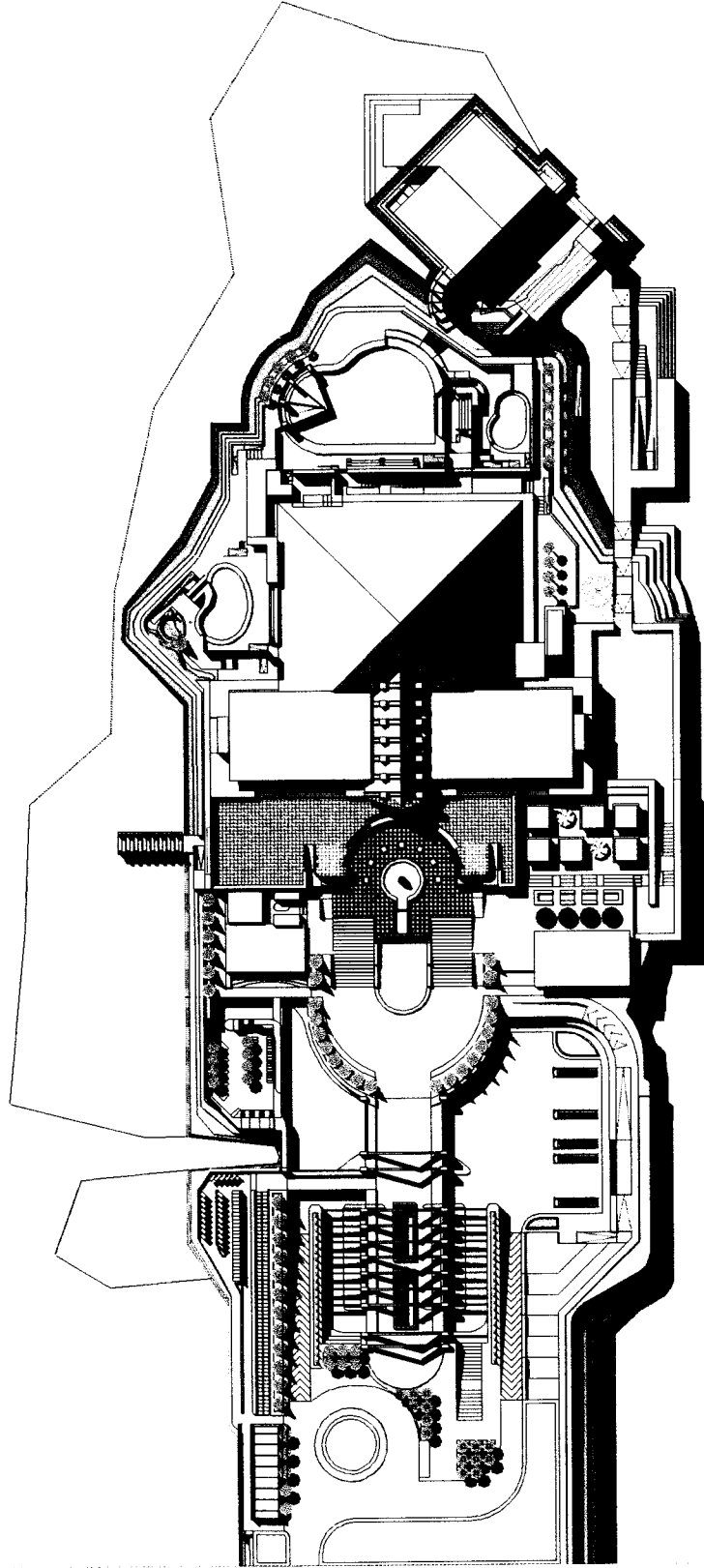
6.1.4.3 GALLERY NAVIGASI

Pada gallery navigasi akan ditemukan peralatan dan perlengkapan seputar kendali kapal dan penunjang kegiatan pelayaran lainnya. Dimana dari beberapa alat tersebut akan dapat langsung dicoba atau disimulasikan.

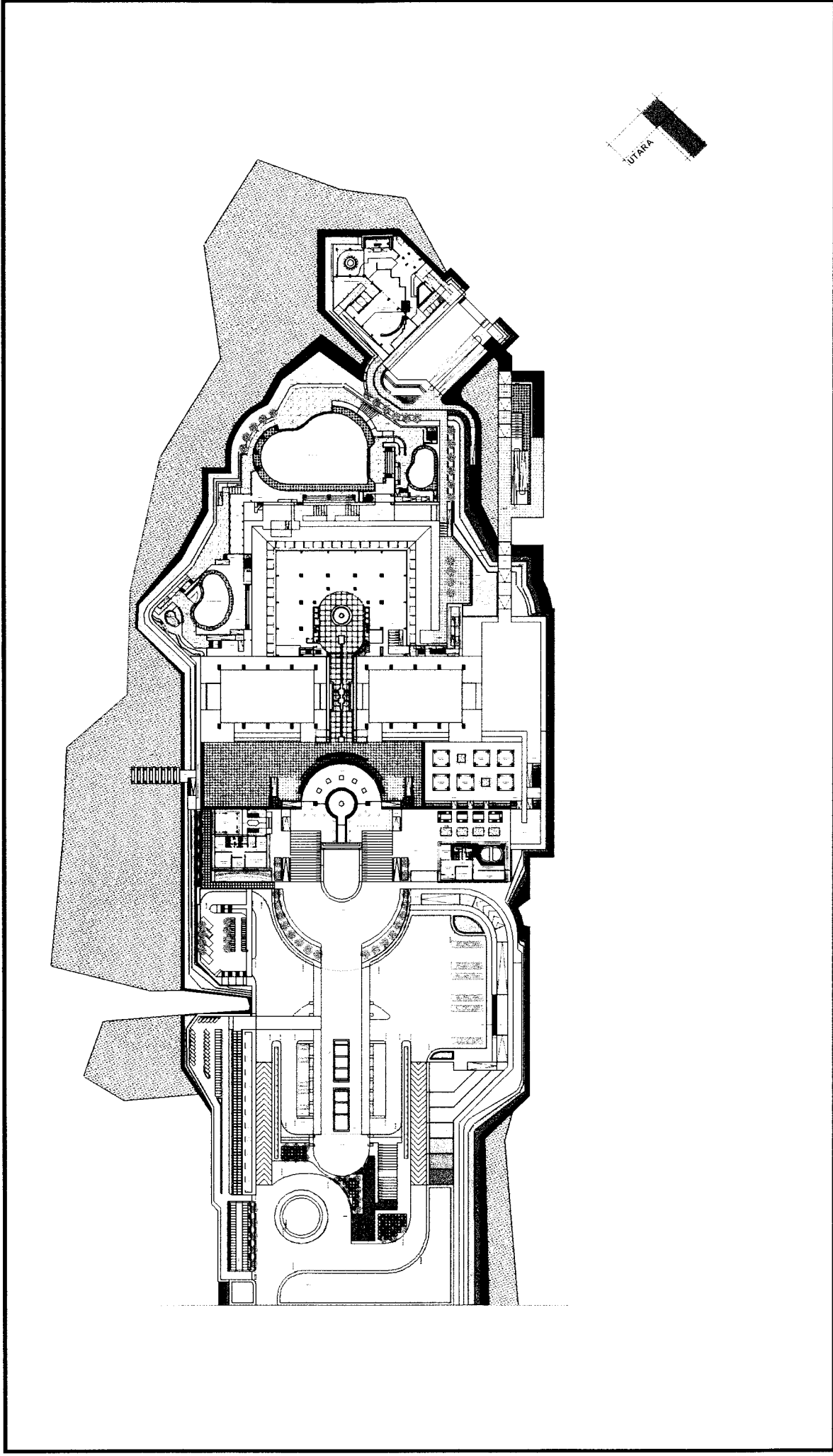


DAFTAR PUSTAKA

1. Tugas Akhir Teknik Arsitektur UII 2001 " *Museum Wayang di Yogyakarta* ", Firdaus
2. Tugas Akhir Teknik Arsitektur UII 2002 " *Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta* ", Evi Kusumawijayanti
3. Tugas Akhir Teknik Arsitektur UII 2002 " *Museum Kapal dan Perahu Tradisional* ", Astuti Niken Probondani
4. Tugas Akhir Teknik Arsitektur UII 2004 " *Museum merapi di Yogyakarta* " Dina Kummalawati
5. ERNST NEUFERT / Sjamsu Amril, Edisi kedua / Jilid 2 " *DATA ARSITEK* "
6. FRANCIS D.K. CHING / Ir. Paulus Hanoto Adjie, " *ARSITEKTUR : BENTUK, RUANG & SUSUNANNYA* "
7. COLIN DAVIES " *HIGH TECH ARCHITECTURE* "
8. Steen Eiler Rasmussen " *Experiencing Architecture* "
9. JOHN M. ECHOLS / HASSAN SHADILY " *An English-Indonesian Dictionary / Kamus Inggris Indonesia* "
10. *intisari edisi mei 2004(infonesia)*



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR SITUASI	SKALA 1 : 2000	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA BUDI HARTONO	NO. MHS 98 512 153	TANDA TANGAN					



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAIRYANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI HARTONO
 NO. MHS 98 512 153
 TANDA TANGAN

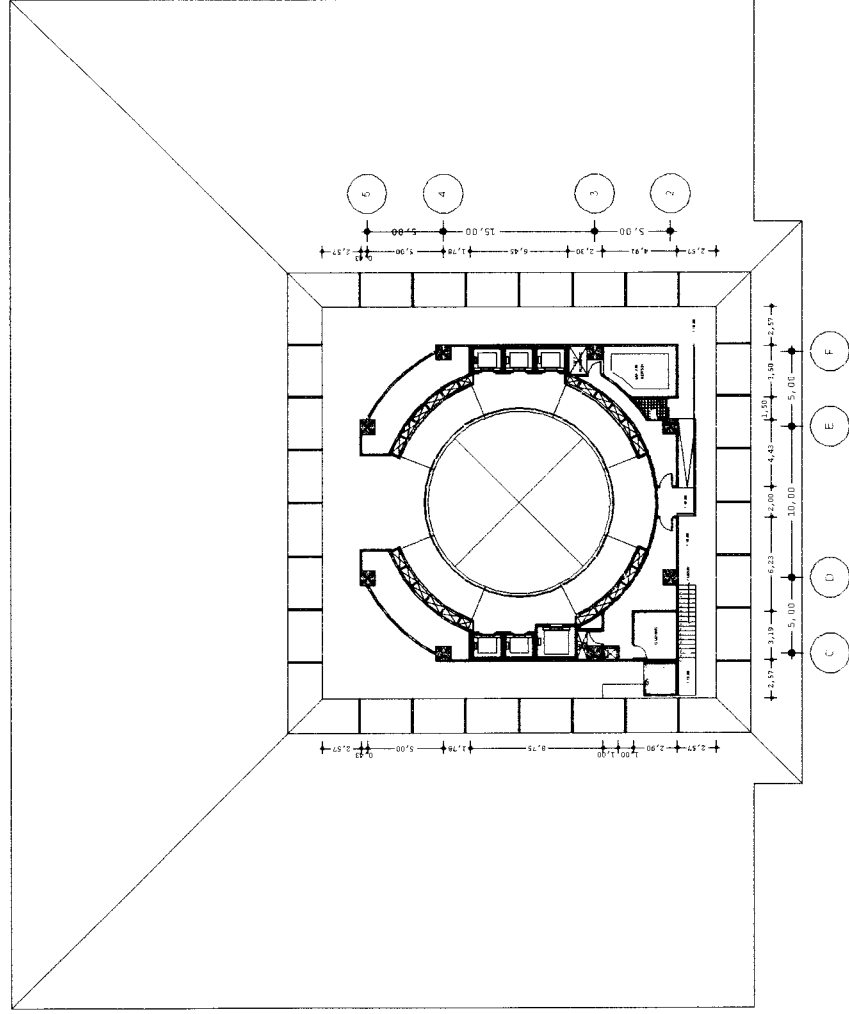
NAMA GAMBAR
 SITEPLAN

SKALA
 1 : 2000

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006**

**MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI**

DOSEN PEMBIMBING
 NAMA BUDI HARTONO
 NO. MHS 98 512 153
 TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA

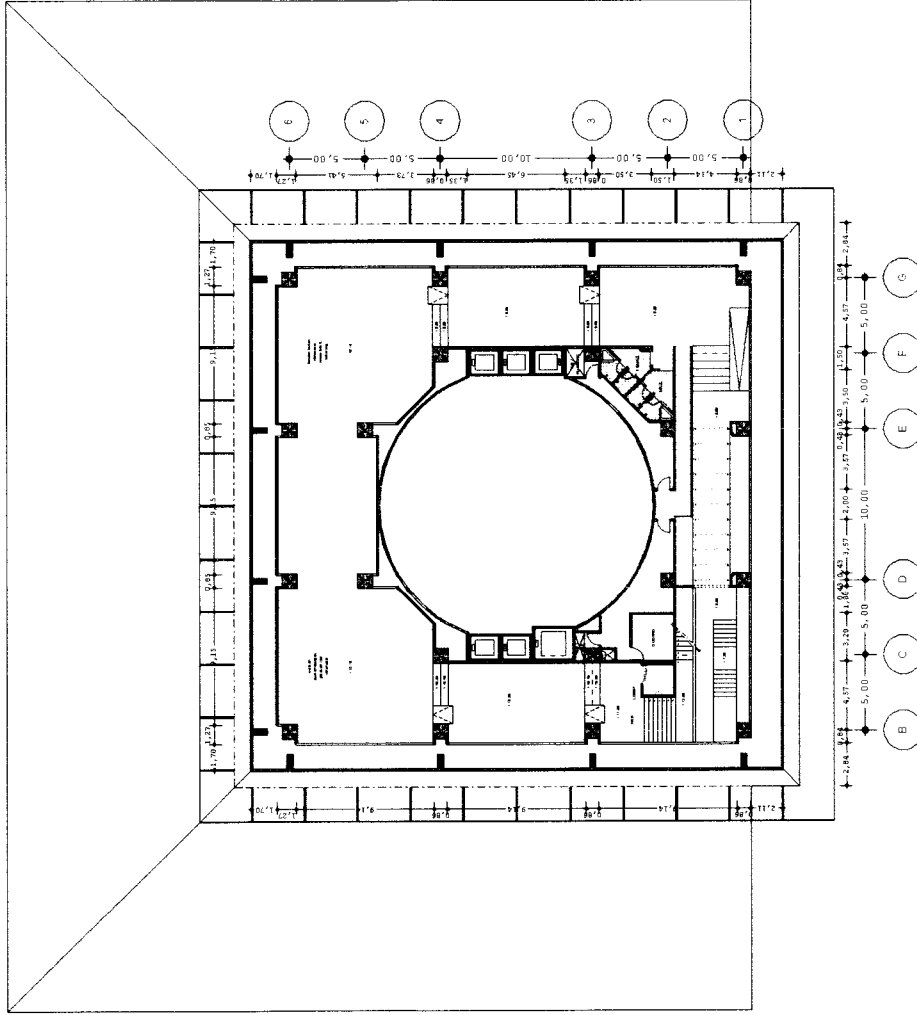
NAMA GAMBAR
 DENAH BANGUNAN UTAMA
 LANTAI 3

SKALA
 1 : 500

NO. LBR

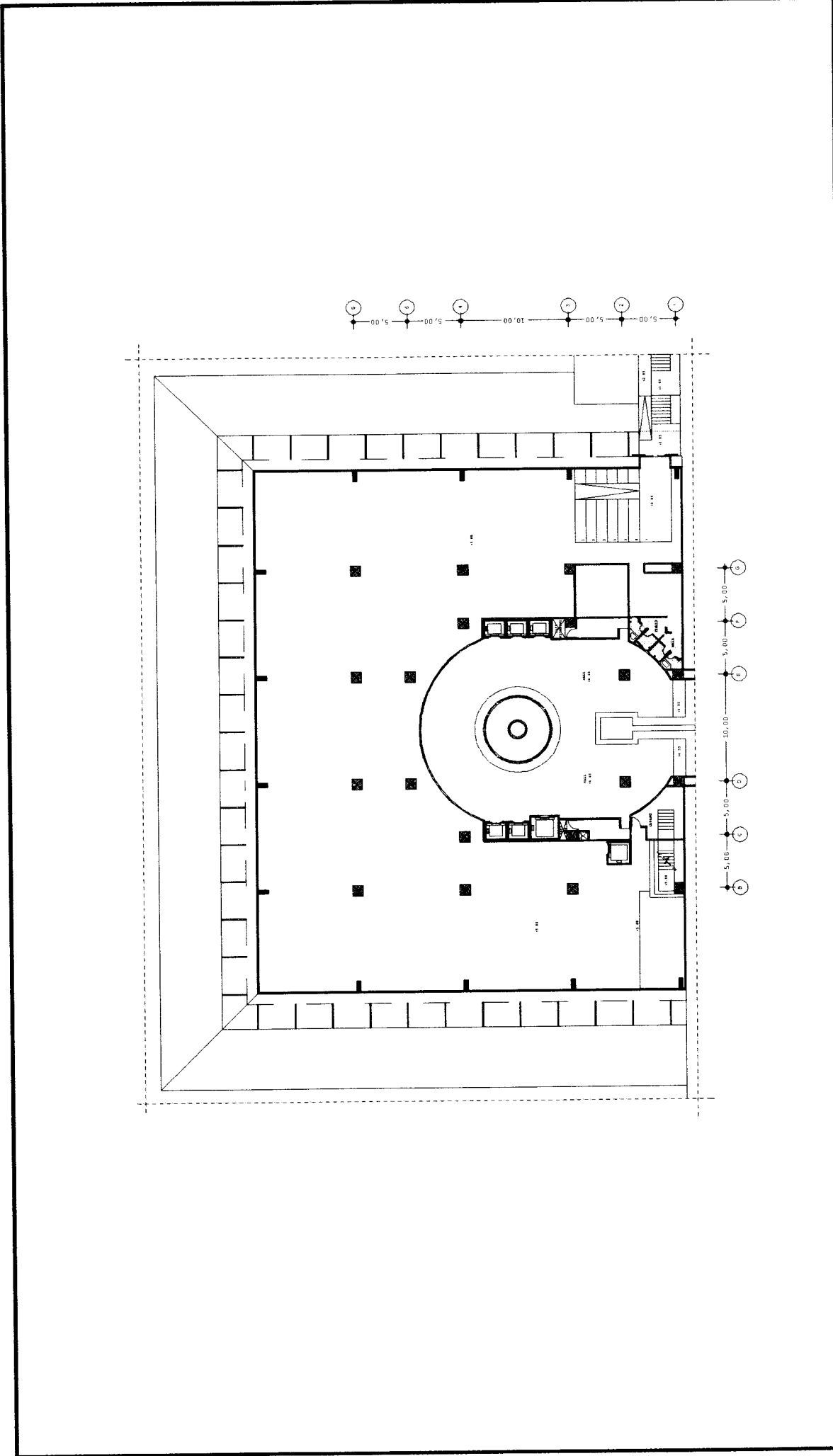
JML LBR


PENGESAHAN

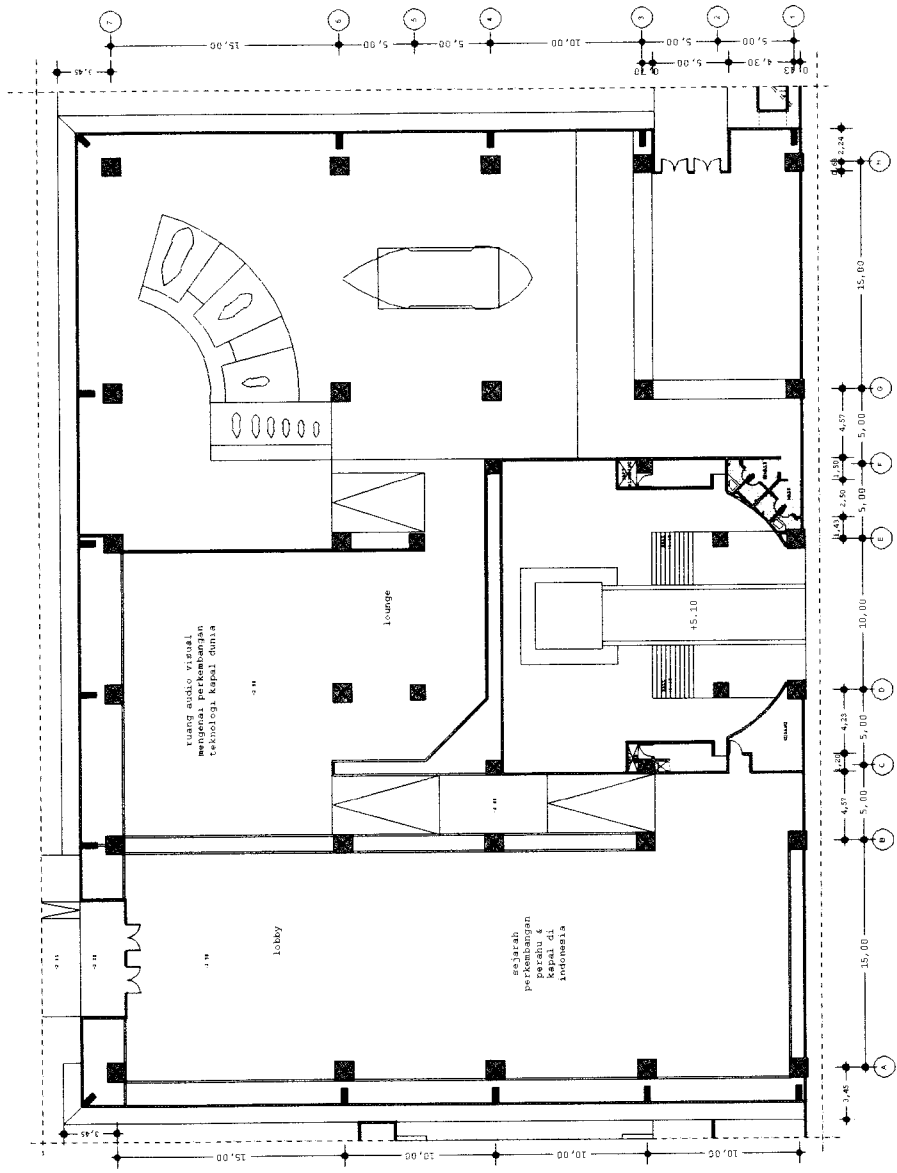


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING NAMA: IR. H FAIRYANTO MTP NO. MHS: 98 512 153 TANDA TANGAN:			IDENTITAS MAHASISWA NAMA: BUDI HARTONO NO. MHS: 98 512 153 TANDA TANGAN:			NAMA GAMBAR DENAH BANGUNAN UTAMA LANTAI 2	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING NAMA: IR. H FAIRYANTO MTP NO. MHS: 98 512 153 TANDA TANGAN:	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: BUDI HARTONO NO. MHS: 98 512 153 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DENAH BANGUNAN UTAMA LANTAI 2	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN			

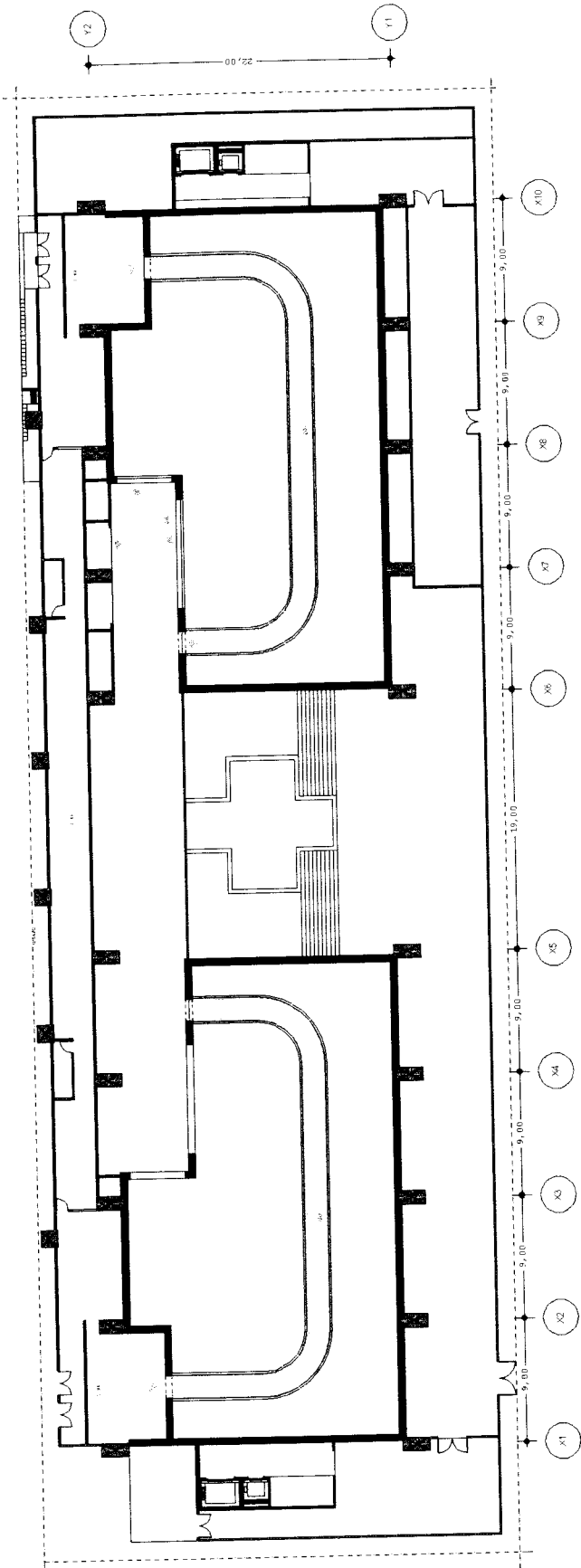
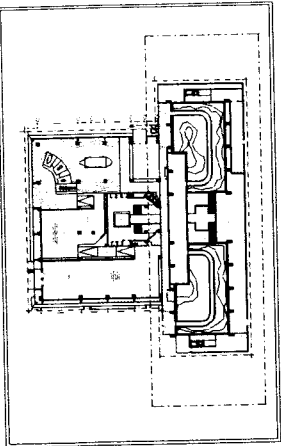




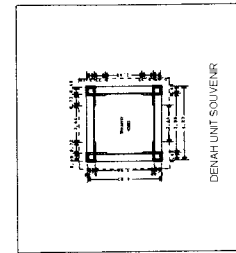
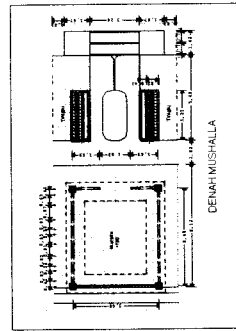
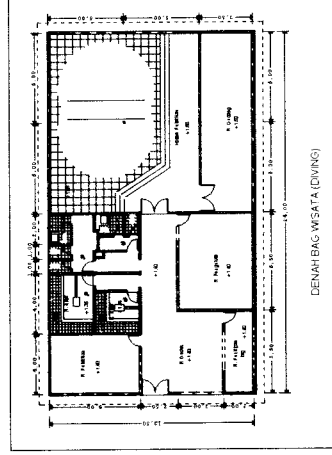
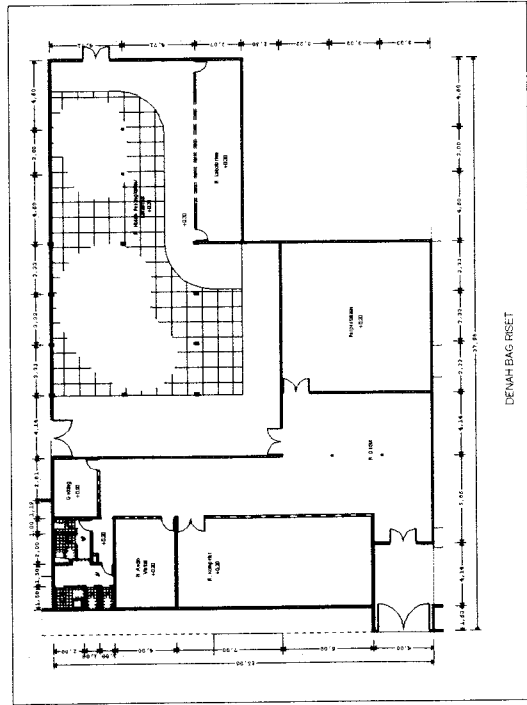
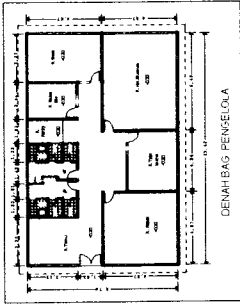
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	TUGAS AKHIR PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR DENAH BANGUNAN UTAMA LANTAI 1	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JMIL LBR	PENGESAHAN
	NAMA BUDI HARTONO	NO. MHS 88 512 153	TANDA TANGAN								




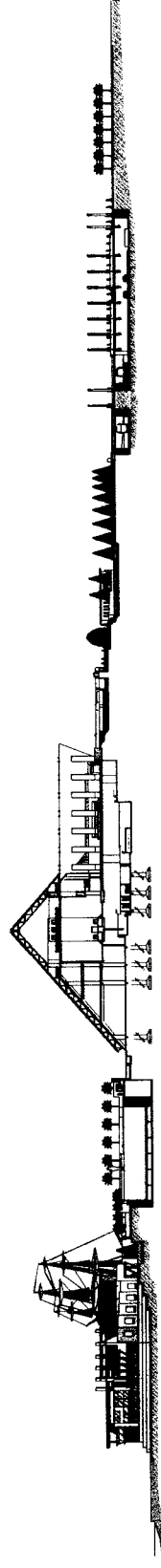
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: BUDI HARTONO NO. MHS: 88 512 153 TANPA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH BANGUNAN UTAMA LANTAI BASEMENT 1	SKALA 1 : 500	NO. LBR 	JMIL LBR 	PENGESAHAN
--	--	--	--	---	---	-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------



TUGAS AKHIR		PERIODE II		MUSEUM BAHARI		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR		SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		TAHUN AKADEMIK 2005/2006		MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI		IR. H FAURİYANTO MTP		NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 512 153 TANDA TANGAN		DENAH BANGUNAN UTAMA LANTAI BASEMENT 1 GALLERY AQUARIUM		1 : 500			



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAURİYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 88 512 153 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DENAH BANGUNAN PENUNJANG	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JMIL LBR	PENGESAHAN
--	--	--	---	---	--	--	-------------------------	----------------	-----------------	-------------------



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS TELKOM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

MUSEUM BAHARI
DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAURİYANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	BUDI HARTONO
NO. MHS	98 512 153
TANDA TANGAN	

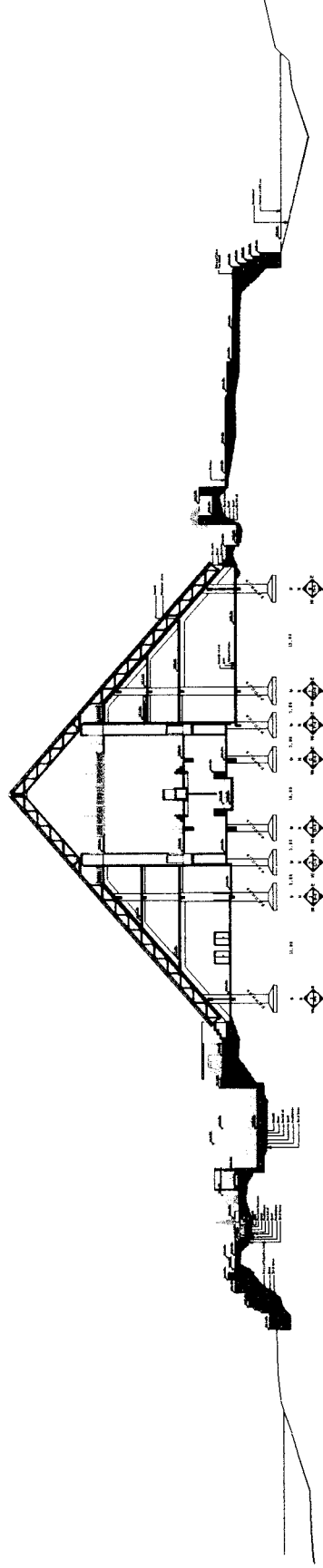
NAMA GAMBAR
 POTONGAN KAWASAN
 MEMBUJUR

SKALA
 1 : 2000

NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAURYANTO MTP

NAMA
 NO. IMHS
 TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA

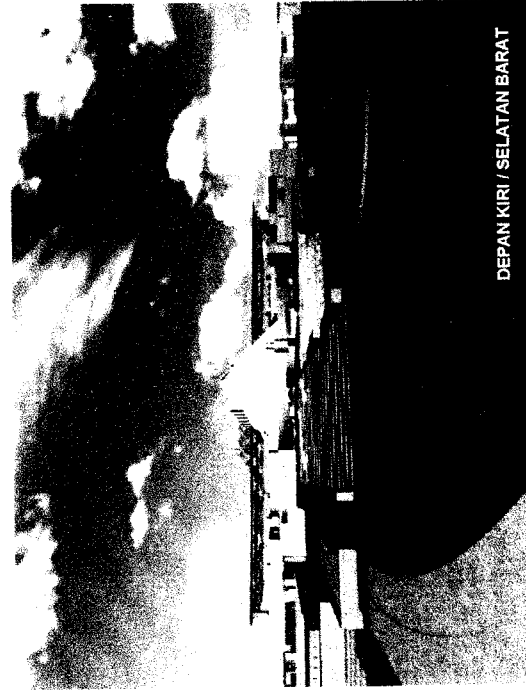
BUDI HARTONO
 98 512 153

NAMA GAMBAR
 POTONGAN KAWASAN
 MELINTANG

SKALA
 1 : 1000

NO. LBR
 JML LBR

PENGESAHAN



DEPAN KIRI / SELATAN BARAT



DEPAN KANAN / SELATAN TIMUR



BELAKANG KANAN / UTARA TIMUR



BELAKANG KIRI / UTARA BARAT



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

MUSEUM BAHARI
DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING

IR. H FAJRIYANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	BUDI HARTONO
NO. IMHS	98 512 163
TANDA TANGAN	

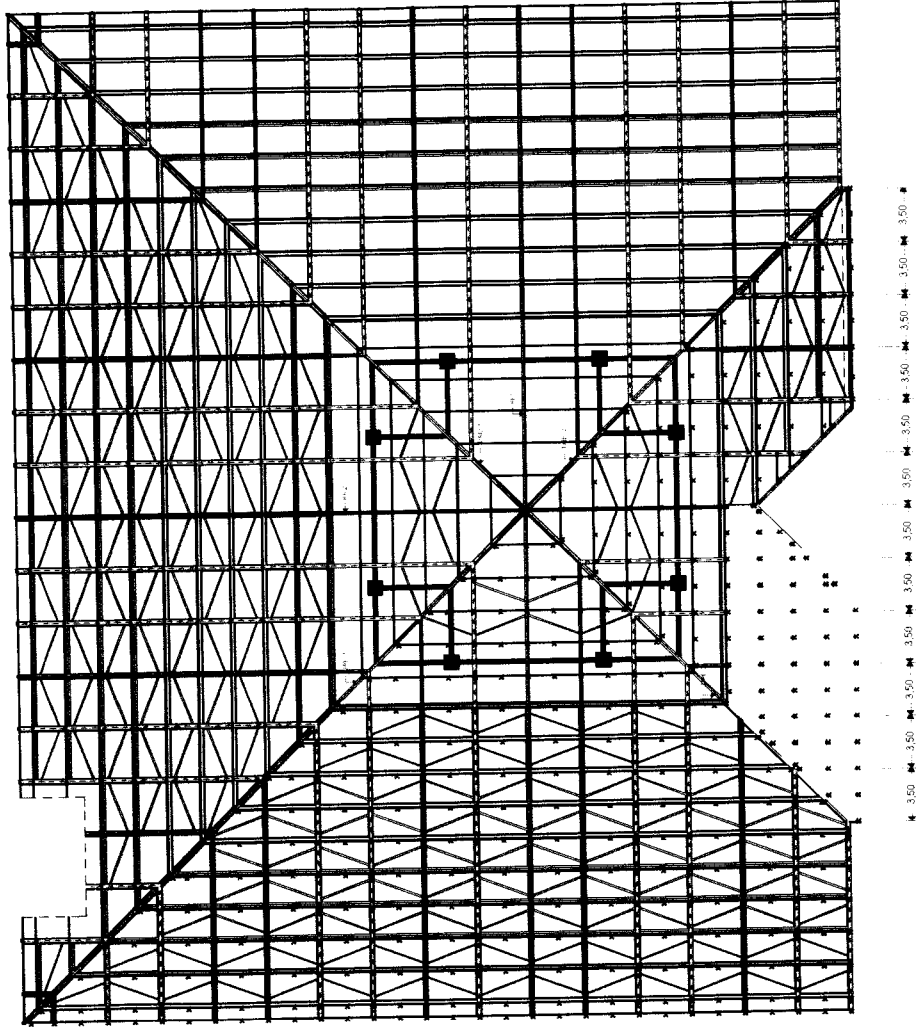
NAMA GAMBAR

TAMPAK PERSPEKTIF
BANGUNAN UTAMA

SKALA

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. N FAJRYANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI HARTONO
 NO. IMHS 88 512 153
 TANDA TANGAN

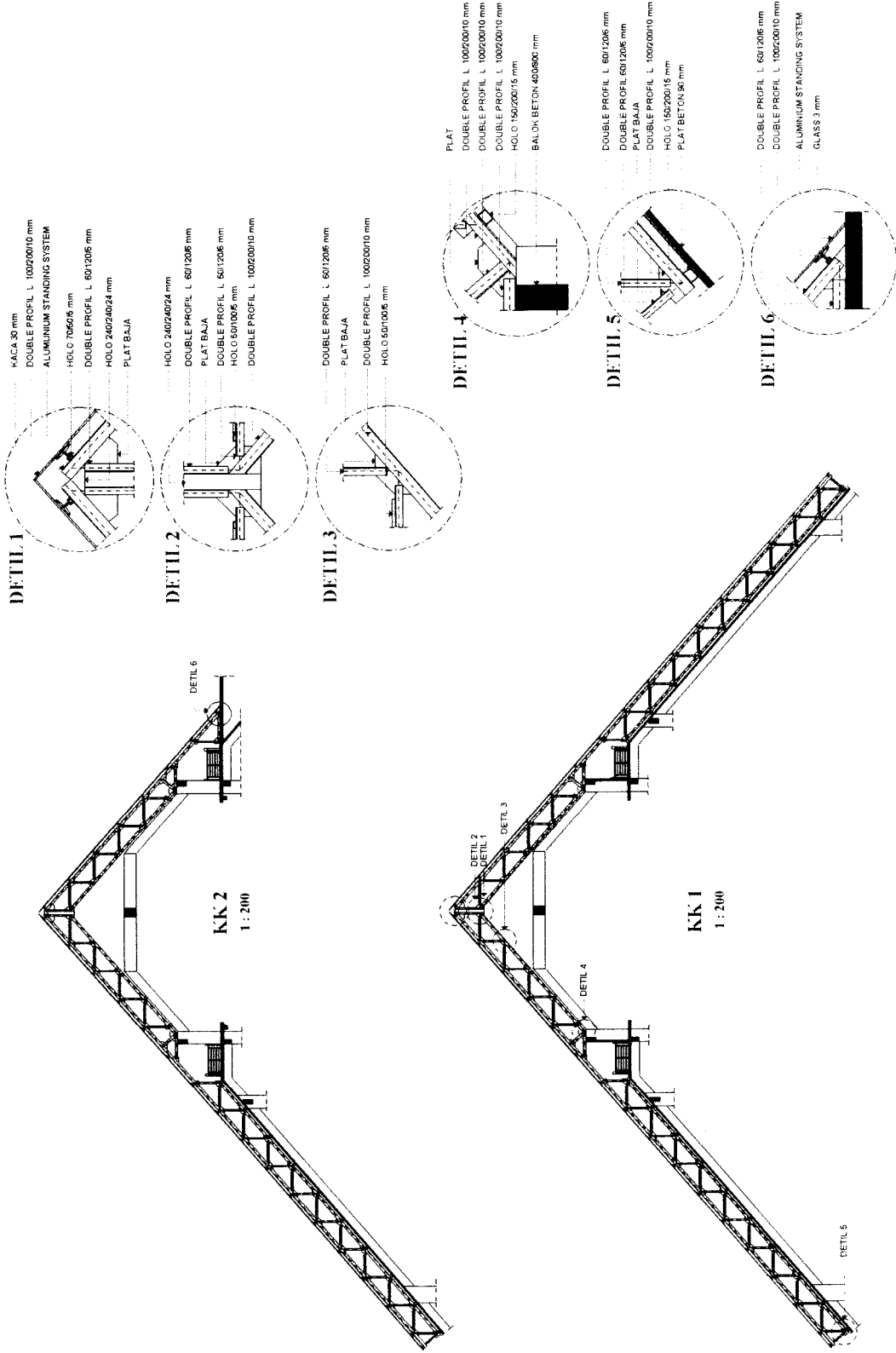
NAMA GAMBAR
 RENCANA
 ATAP BANGUNAN UTAMA

SKALA
 1 : 500

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



DETIL 1

- KACA 30 mm
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- ALUMINIUM STANDING SYSTEM
- HOLO 1060/5 mm
- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- HOLO 240Z40Z4 mm
- PLAT BAJA

DETIL 2

- HOLO 240Z40Z4 mm
- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- PLAT BAJA
- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- HOLO 50/1006 mm
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm

DETIL 3

- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- PLAT BAJA
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- HOLO 50/1006 mm

DETIL 4

- PLAT
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- HOLO 150Z200/16 mm
- BALOK BETON 400/800 mm

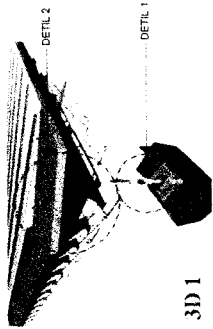
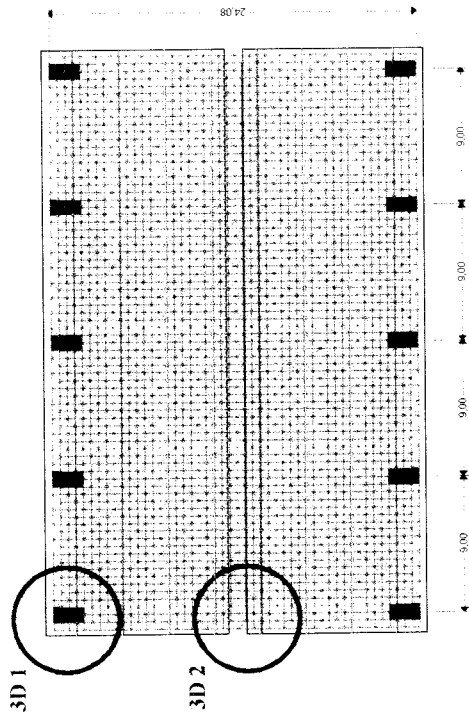
DETIL 5

- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- PLAT BAJA
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- HOLO 150Z200/16 mm
- PLAT BETON 90 mm

DETIL 6

- DOUBLE PROFIL L 601206 mm
- DOUBLE PROFIL L 100Z0010 mm
- ALUMINIUM STANDING SYSTEM
- GLASS 3 mm

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. IMS 88 512 153 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR KK 1, KK2 DAN DETIL ATAP BANGUNAN UTAMA	SKALA 1 : 500	NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	KK 1, KK2 DAN DETIL ATAP BANGUNAN UTAMA							

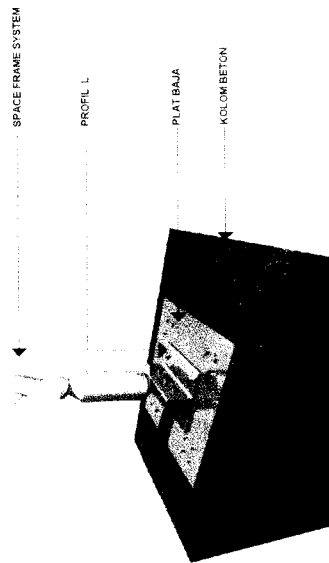


3D 1

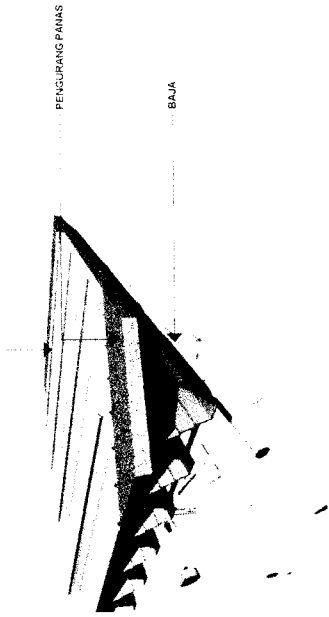


3D 2

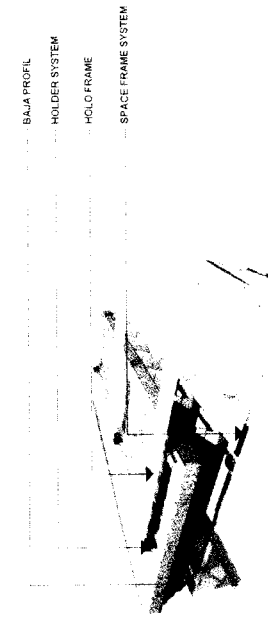
DETIL 1



DETIL 2



DETIL 3



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAURIYANTO MTP

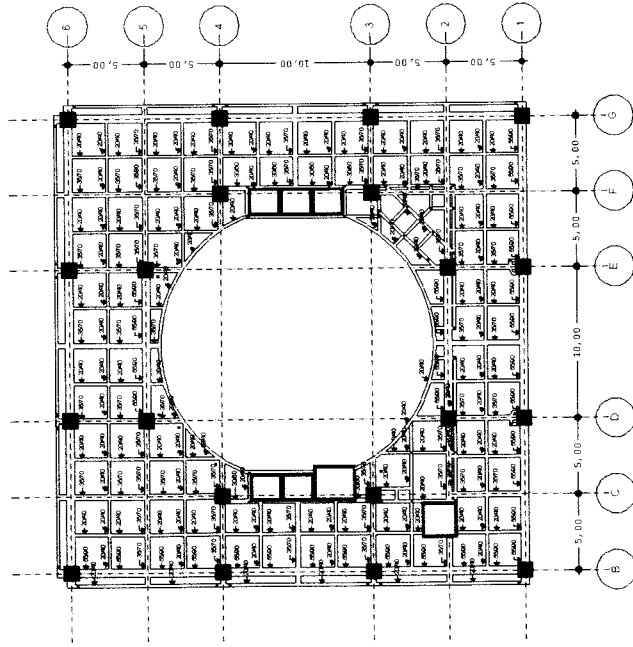
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI HARTONO
 NO. MHS 88 512 153
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 RENCANA DAN DETIL
 ATAP BANGUNAN AQUARIUM

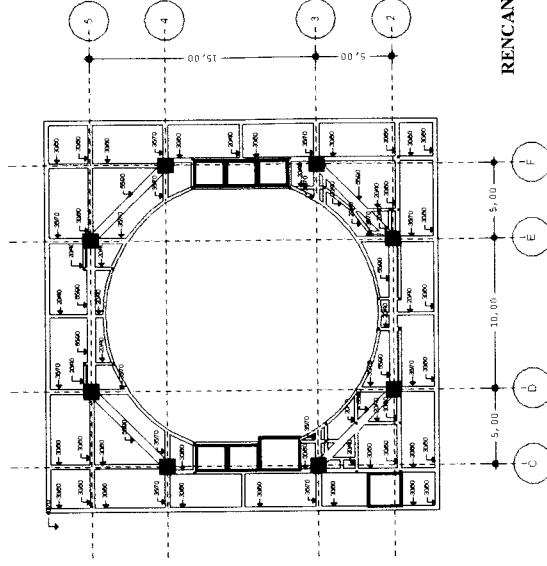
SKALA
 1 : 500

NO. LBR

PENGESAHAN



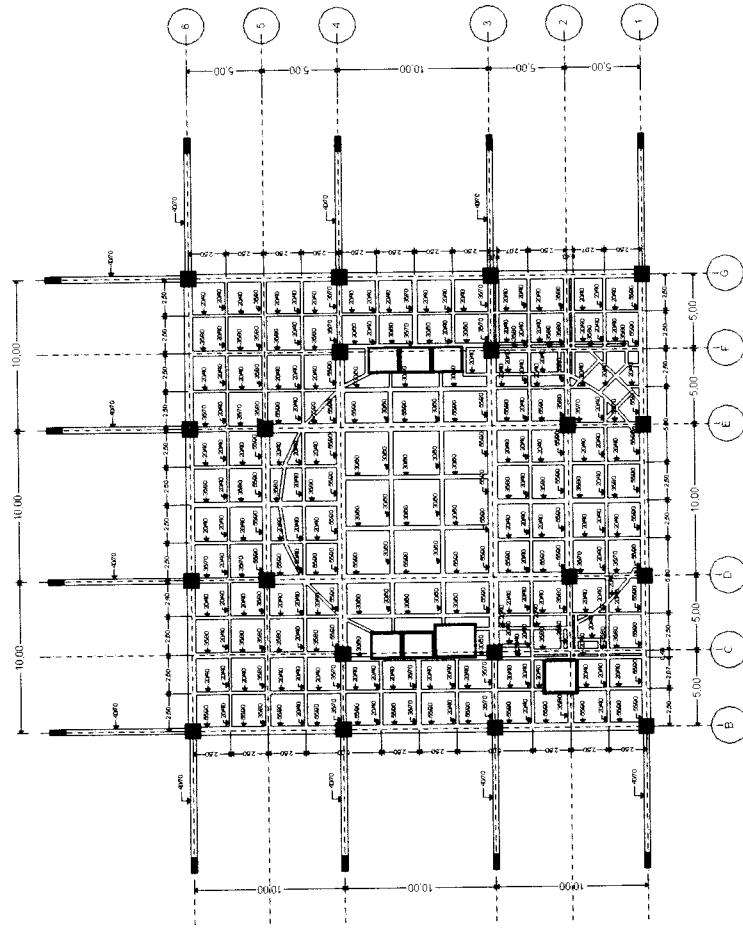
RENCANA BALOK LT 2



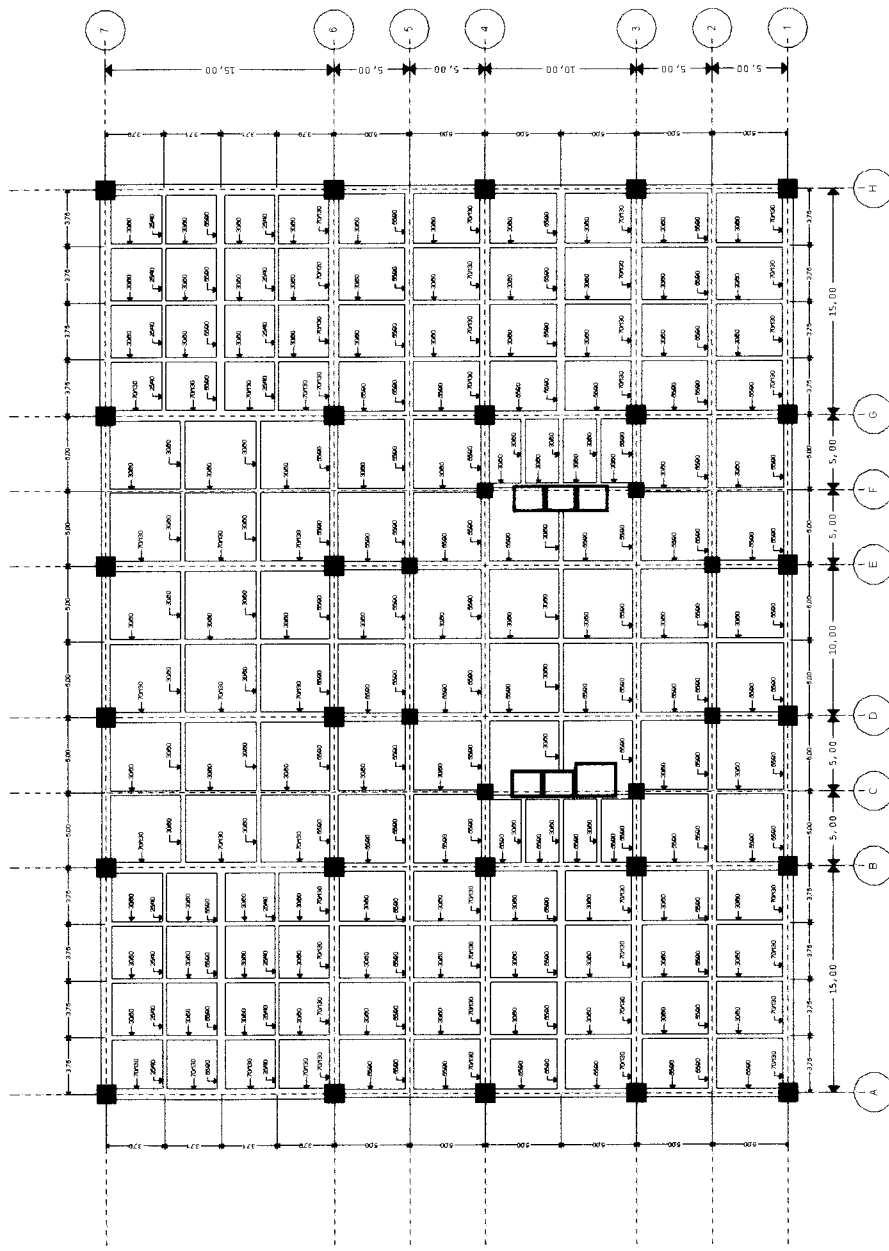
RENCANA BALOK LT 3

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAURIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 512 153 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LT 2 DAN LT3	SKALA 1 : 500	NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN

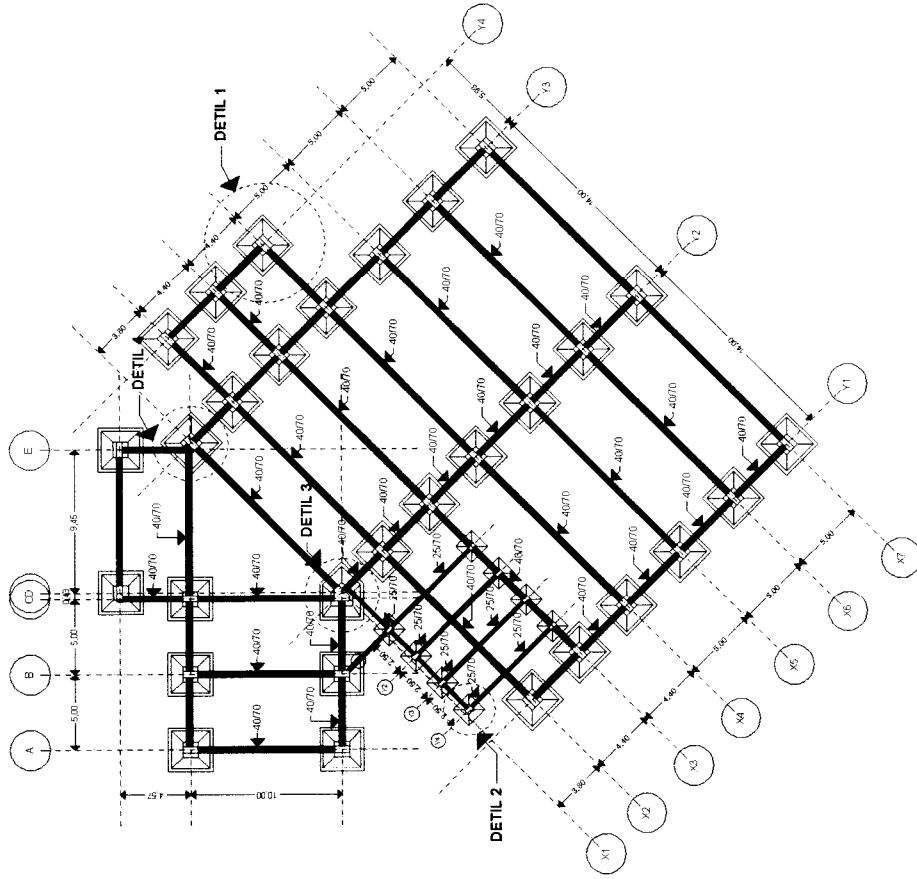




TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</small>	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRİYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 512 153 TANDA TANGAN	RENCANA BALOK LT 1	1 : 500			



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAURIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. IHS 88 512 153 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LT BASEMENT 1	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
--	---	--------------------------------	--	--	---	------------------	---------	---------	------------



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAIRYANTO MTP

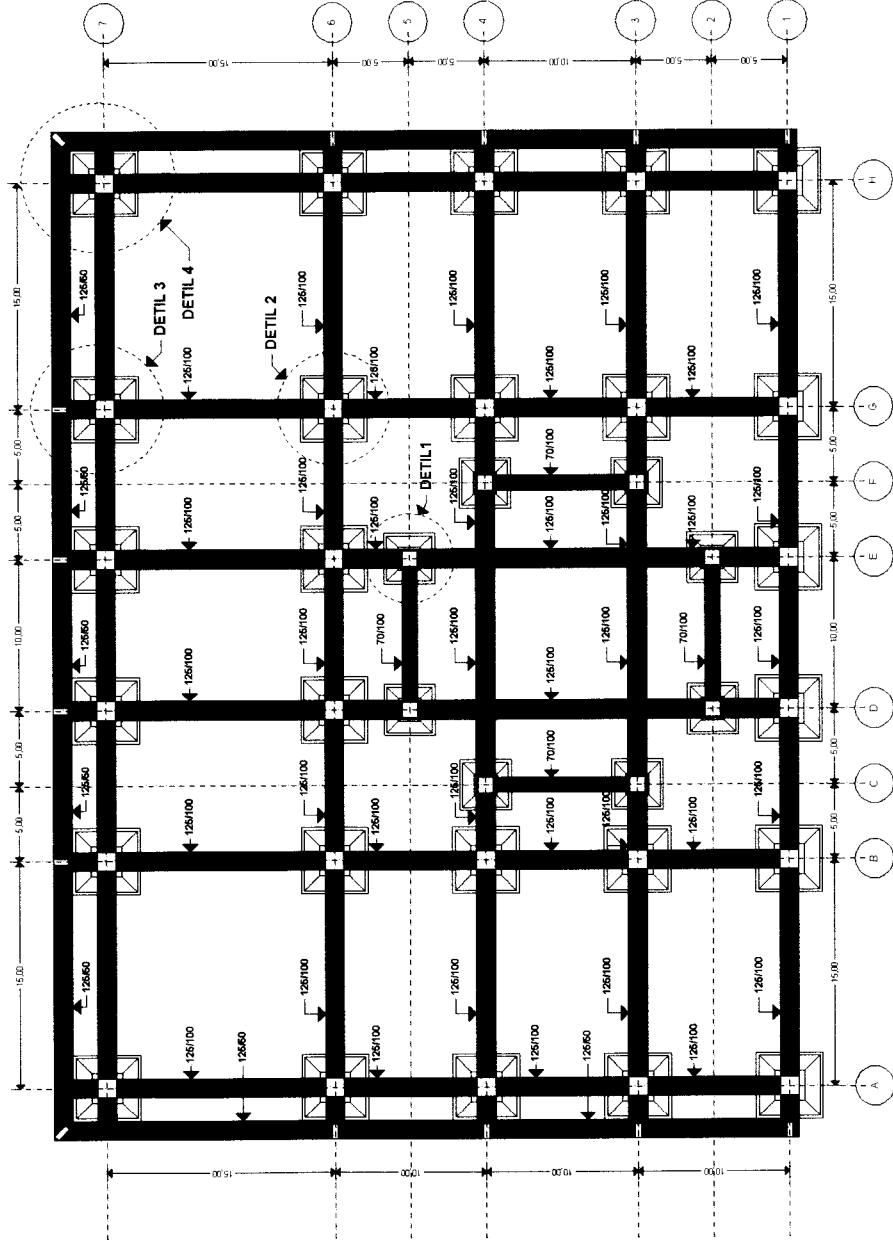
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI HARTONO
 NO. MHS 98 512 153
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 RENCANA PONDASI
 BANGUNAN NAVIGASI

SKALA
 1 : 500

NO. LBR
 JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

MUSEUM BAHARI
DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAURTYANTO MTP

NAMA
 BUDI HARTONO

NO. MHS
 88.512.153

TANDA TANGAN

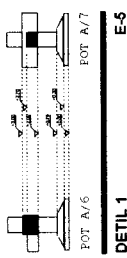
IDENTITAS MAHASISWA

NAMA GAMBAR
 RENCANA PONDASI
 BANGUNAN UTAMA

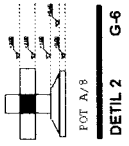
SKALA
 1 : 500

JML LBR
 NO. LBR

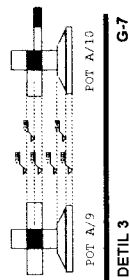
PENGESAHAN



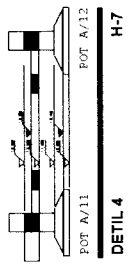
POT. A/6
POT. A/7
DETIL 1
E-5



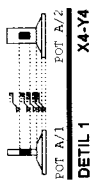
POT. A/8
DETIL 2
G-6



POT. A/9
POT. A/10
DETIL 3
G-7



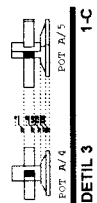
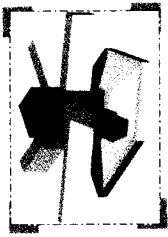
POT. A/11
POT. A/12
DETIL 4
H-7



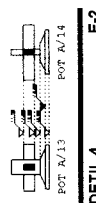
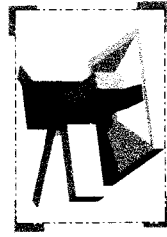
POT. A/1
POT. A/2
DETIL 1
X4-Y4



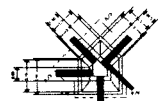
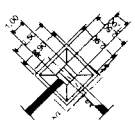
POT. A/3
DETIL 2
Y4



POT. A/4
POT. A/5
DETIL 3
1-C



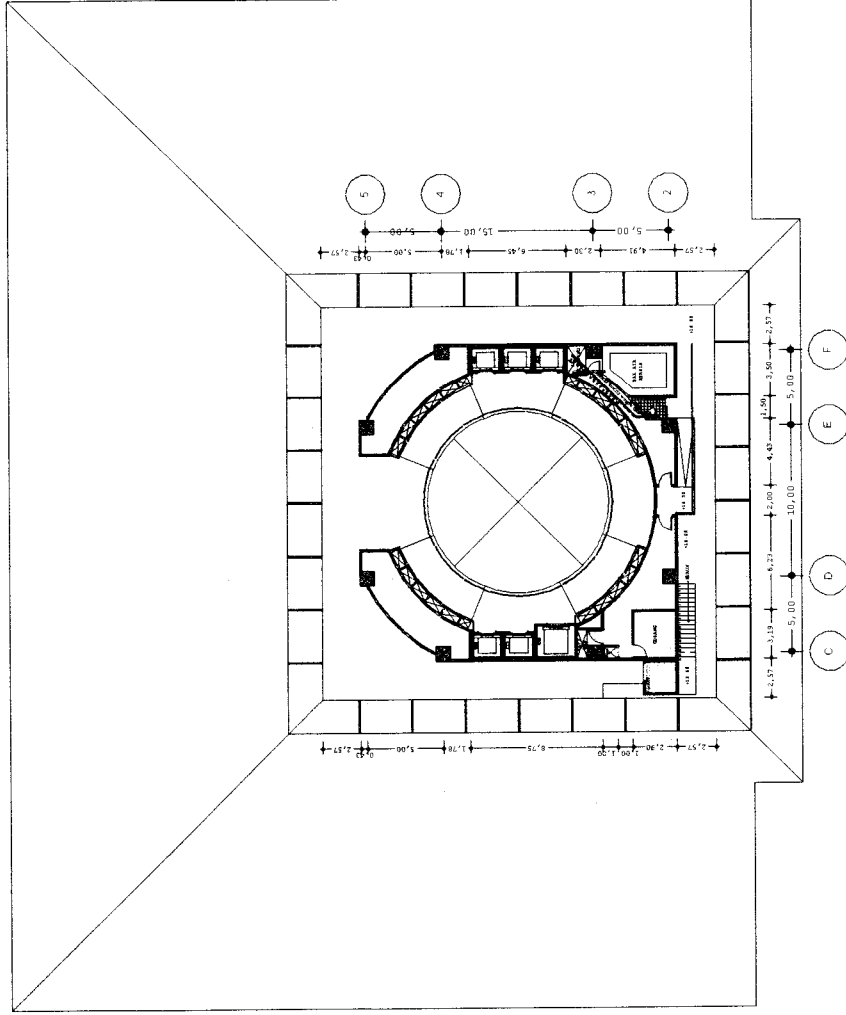
POT. A/13
POT. A/14
DETIL 4
E-2



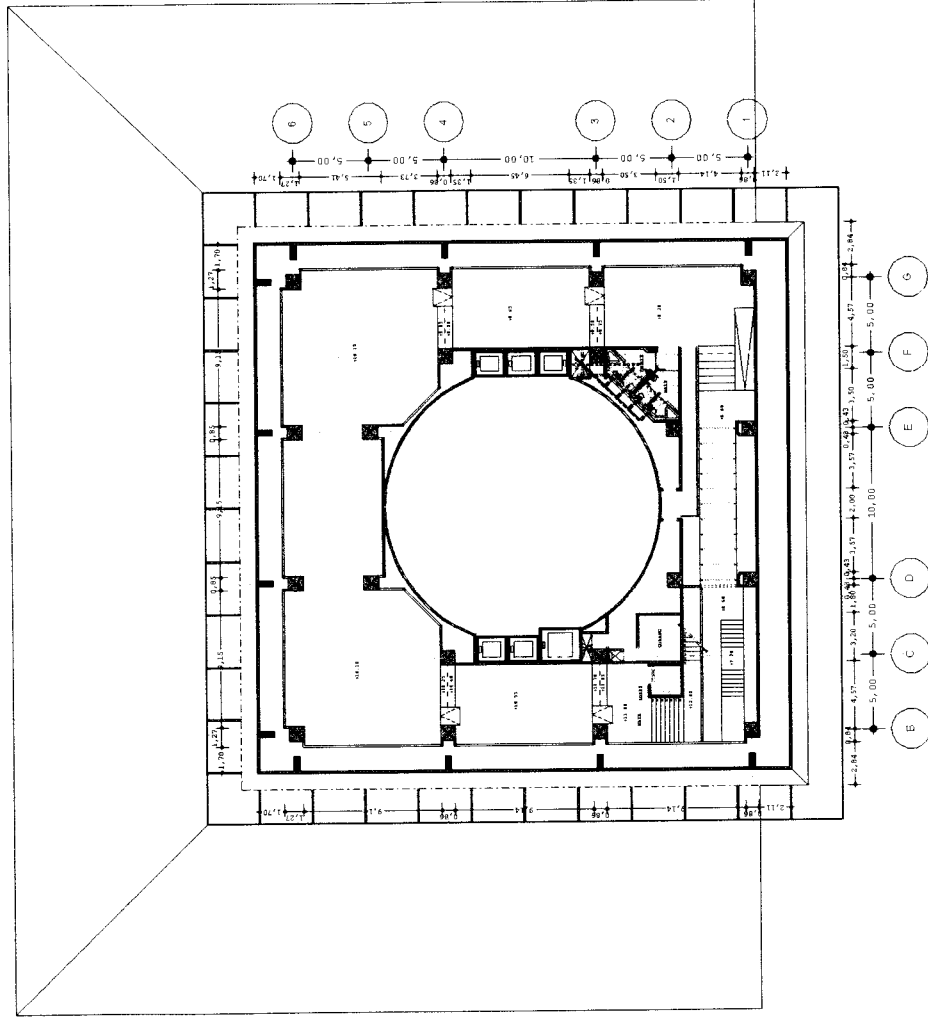
DETIL PONDASI BANGUNAN UTAMA

DETIL PONDASI BANGUNAN NAVIGASI

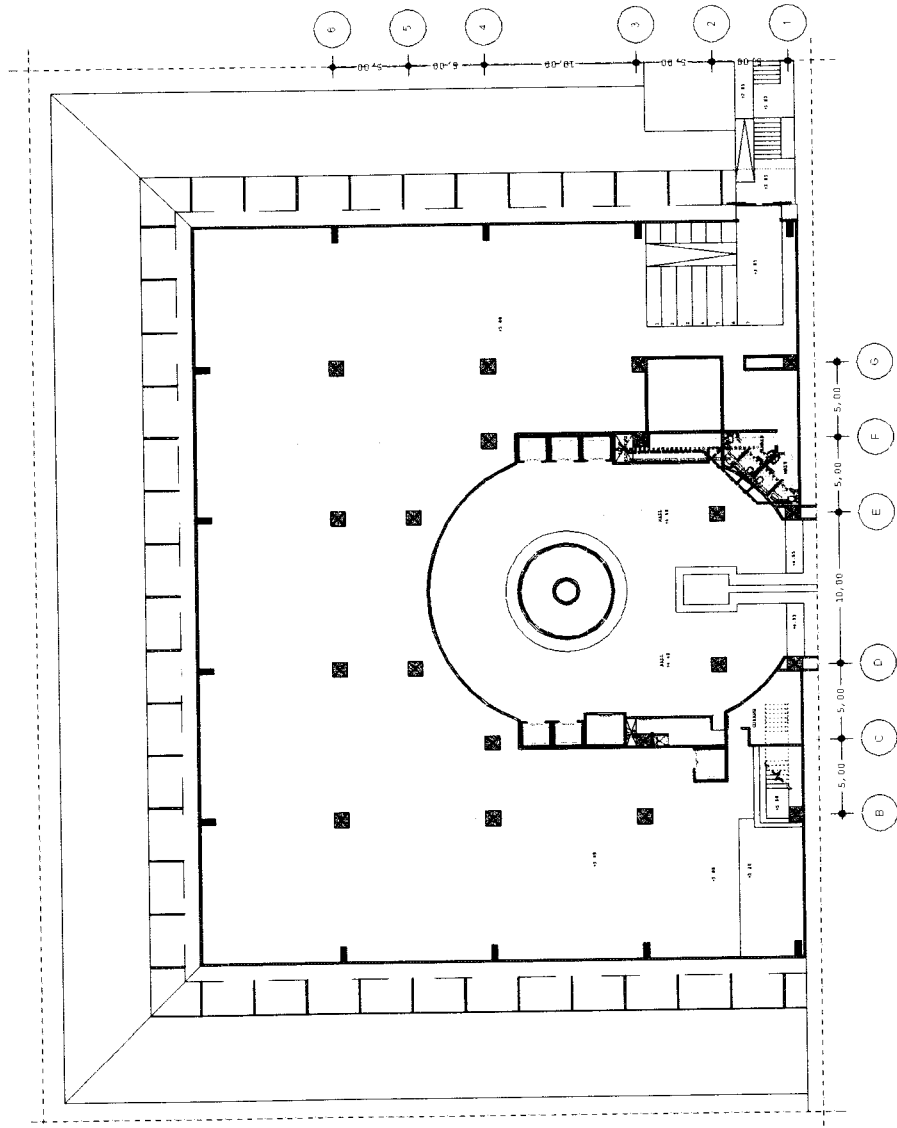
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRITANTO MTP		IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 512 153 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DETIL PONDASI	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
		PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006								



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING NAMA NO. MHS TANDA TANGAN	IDENTITAS MAHASISWA NAMA NO. MHS TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA SANITASI LT3	SKALA 1 : 500	JM. LBR 	JM. LBR 	PENGESAHAN
	IR. H FAJRITANTO MTP	BUDI HARTONO 98 512 153	RENCANA SANITASI LT3	RENCANA SANITASI LT3	 	 	 	 	



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAURYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: BUDI HARTONO NO. MHS: 98 512 153 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR RENCANA SANITASI LT2	SKALA 1 : 500	JML LBR	PENGESAHAN

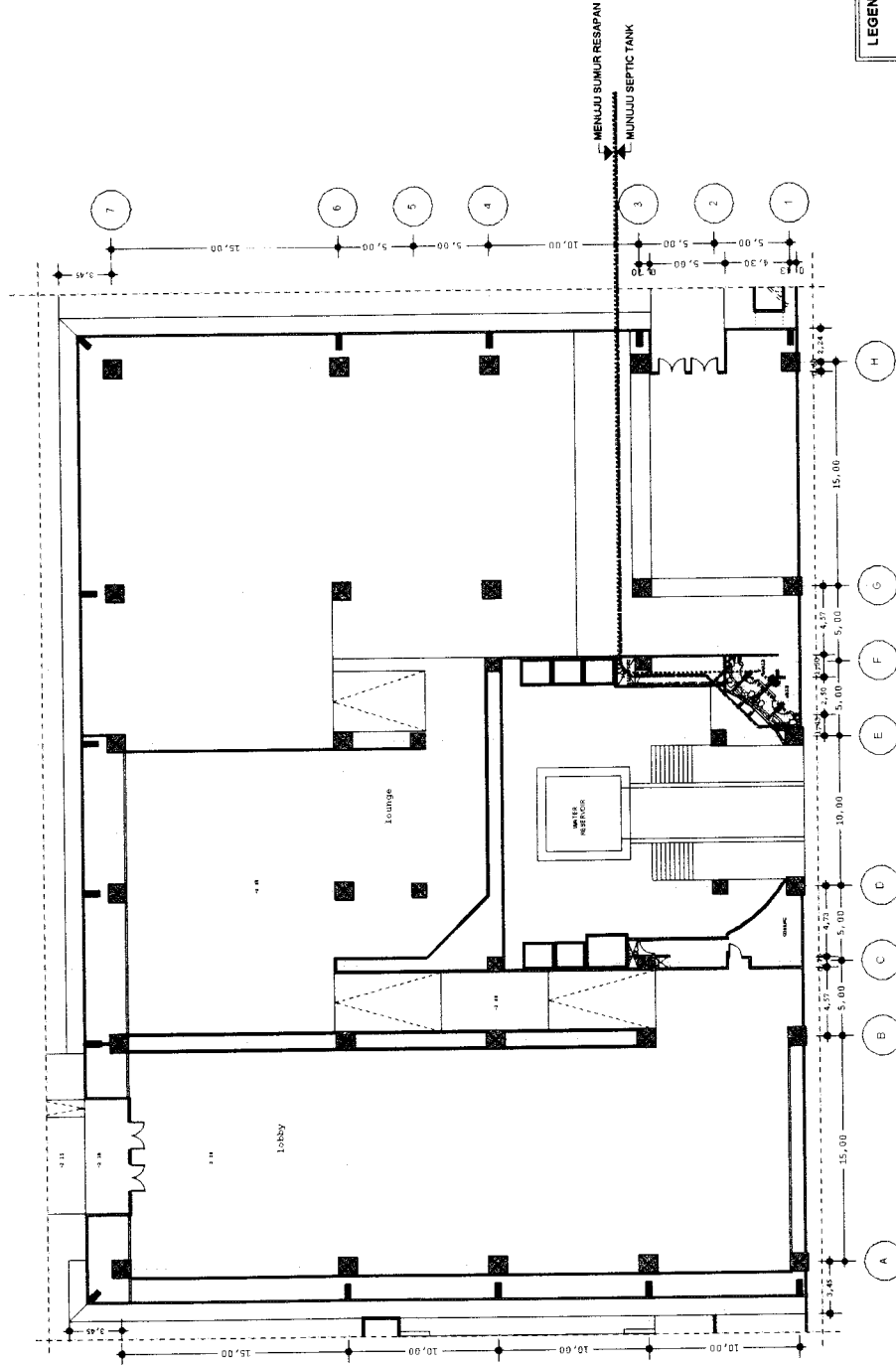


LEGENDA :

AIR KOTOR
 AIR BAB
 AIR BERSIH

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAURİYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 512 153 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA SANITASI LT1	SKALA 1 : 500	NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN



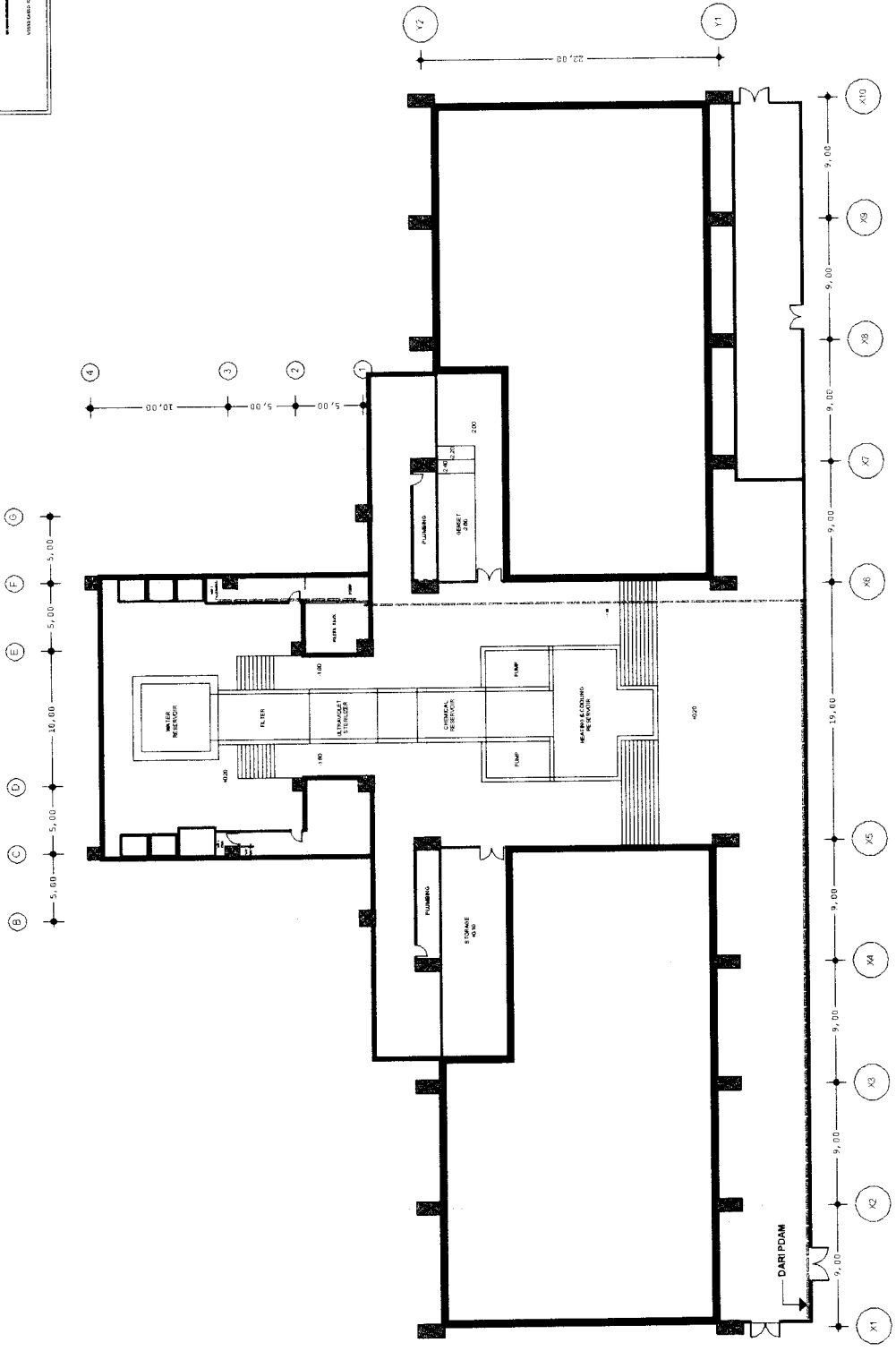
LEGENDA :

- AIR KOTOR
- AIR BAB
- AIR BERSIH

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. IMHS 98 512 153 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA SANITASI L1 BASEMENT 1	SKALA 1 : 500	NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
--	--	--	--	--	---	--------------------------------	----------------------------------	-------------------

LEGENDA :

	AIR KOTOR
	AIR BAB
	AIR BERSIH



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING NAMA: IR. H FAJRITANTO MTP NO. MHS: TANDA TANGAN:		IDENTITAS MAHASISWA NAMA: BUDI HARTONO NO. MHS: 98 512 153 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR RENCANA SANITASI LT BASEMENT 2	SKALA 1 : 500	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN						



KOLAM PENYU



KOLAM PAUS



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK BIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

MUSEUM BAHARI
DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING

IR. H. FAJRIYANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA

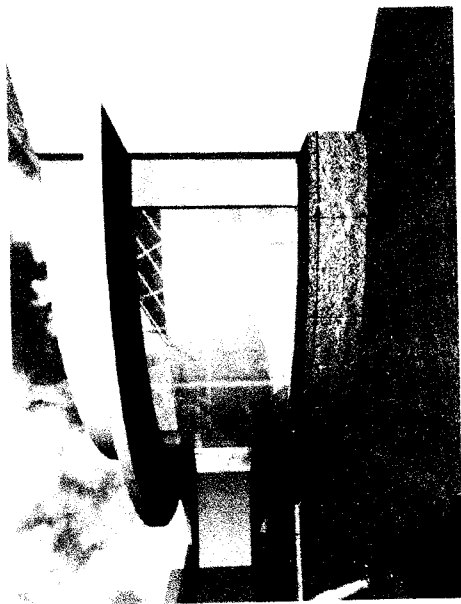
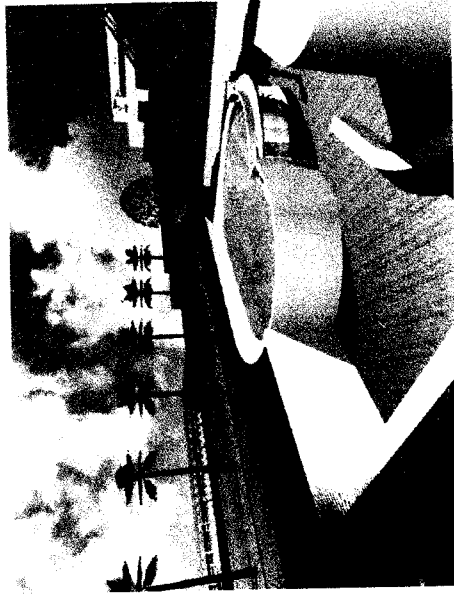
NAMA BUDI HARTONO
NO. MHS 98 512 163
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
EKSTERIOR

SKALA NO. LBR


JML LBR

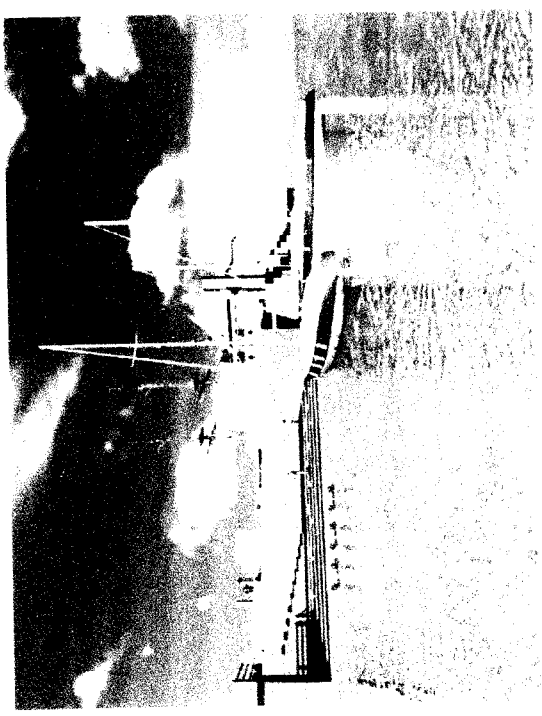
PENGESAHAN




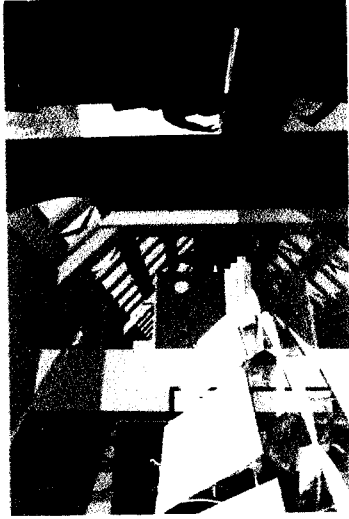
KOLAM DUGONG

KOLAM LUMBA-LUMBA


 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN ARSITEKTUR	TUGAS AKHIR PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR EKSTERIOR	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
	NAMA BUDI HARTONO	NO. MHS 98 512 153	TANDA TANGAN	IR. H. FAJRIYANTO MTP	BUDI HARTONO	EKSTERIOR					

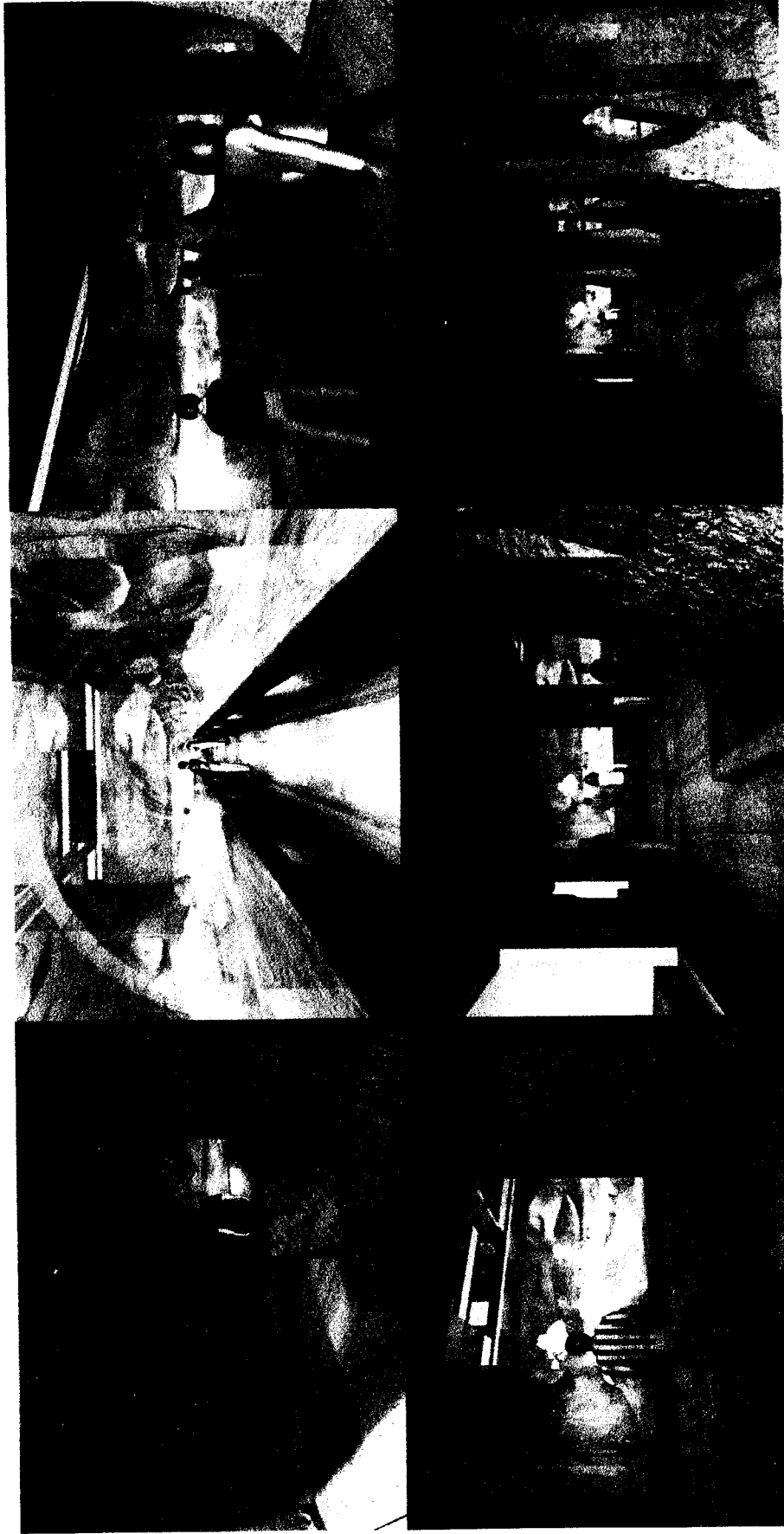


 TUGAS AKHIR JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H FAJRIYANTO MTP			IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 512 153 TANDA TANGAN			NAMA GAMBAR EKSTERIOR GALERI/KAPAL OUT DOOR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN




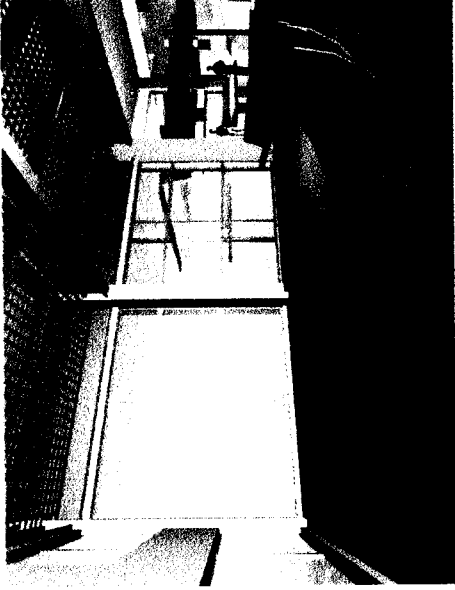
GALERI SUMBER DAYA ALAM

 TUGAS AKHIR <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</small>	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2006	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. NIS 98 612 153 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR INTERIOR	SKALA NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
--	--	--	---	--	--------------------------------	-------------------------	----------------	-------------------

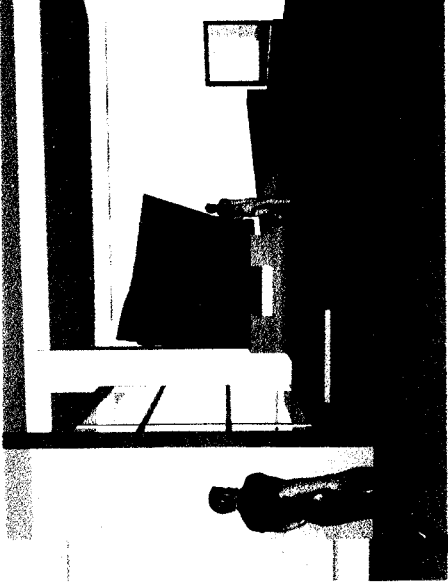
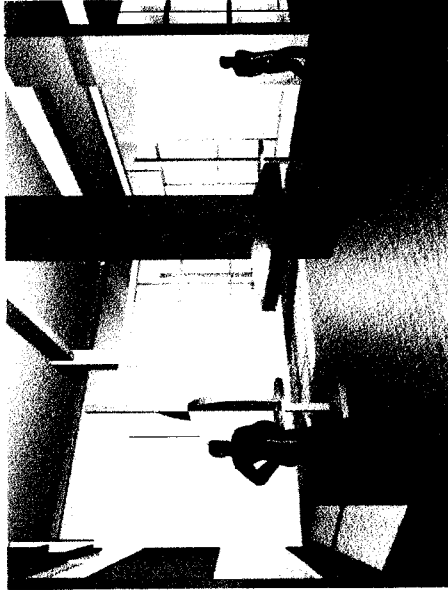


AQUARIUM RAKSASA

	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2008/2009	MUSEUM BAHARI DI BANYUWANGI	DOSEN PEMBIMBING IRI. H FAJRIYANTO MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI HARTONO NO. MHS 98 812 183 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR INTERIOR	SKALA NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN
---	--	--	--	--	---	--------------------------------	-------------------------------------	-------------------



INTERIOR BANGUNAN GALLERY
NAVIGASI



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

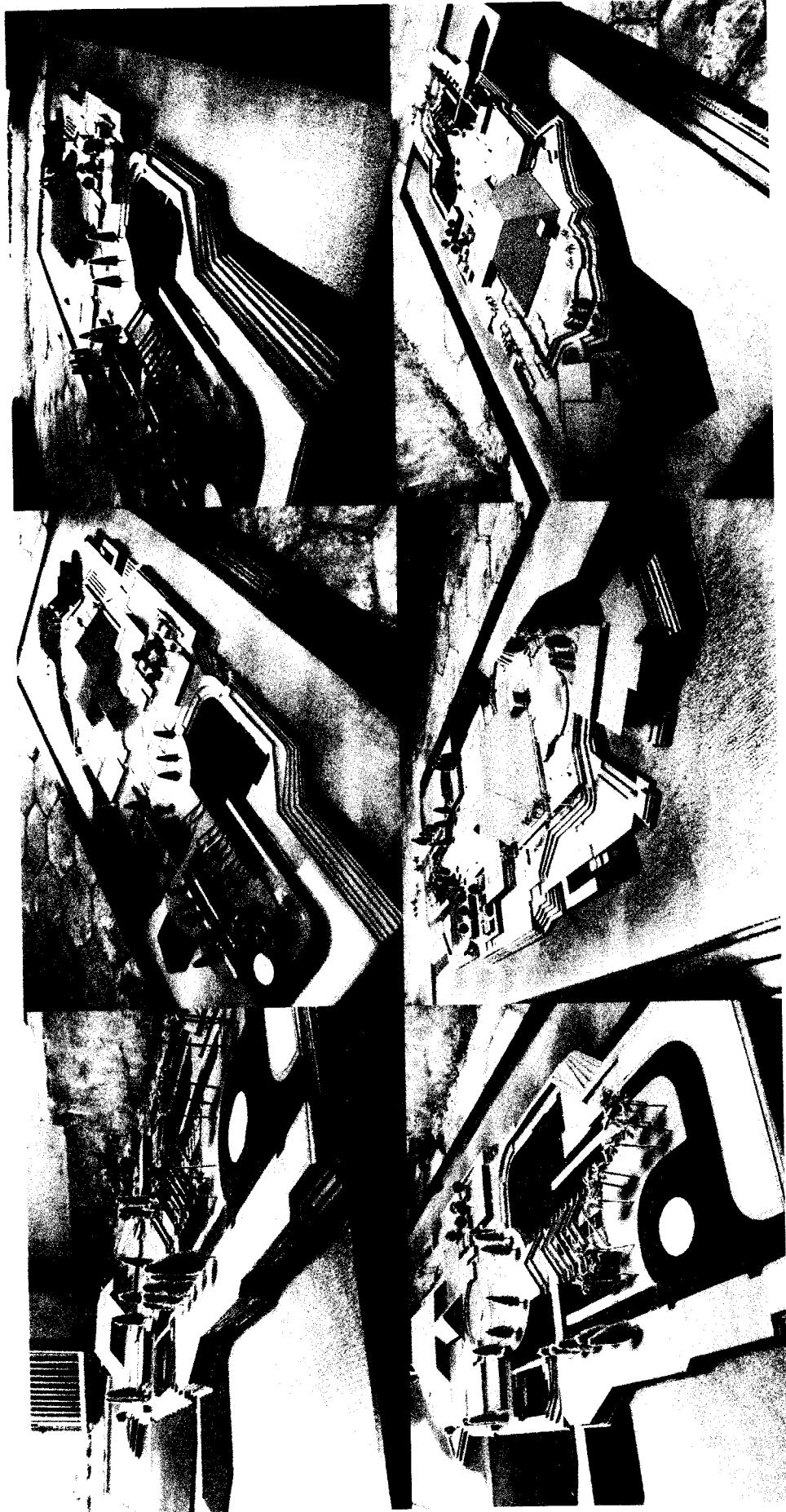
PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2006/2006

MUSEUM BAHARI
DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
IR. H FAJRIZANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA BUDI HARTONO
NO. MHS 98 512 165
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR INTERIOR
SKALA NO. LBR
JML LBR
PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

MUSEUM BAHARI
 DI BANYUWANGI

DOSEN PEMBIMBING
 IR. H FAJRIYANTO MTP

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI HARTONO
 NO. MHS 98 512 153
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 MAKET

SKALA

NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN