

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UI	
HADIAH/BELE	
TGL. TERIMA :	13 April 2006
NO. JUDUL :	001853
NO. INV. :	020001853081
NO. INDUK. :	

MUSEUM KAPAL LAUT DI SEMARANG

PENEKANAN PADA KARAKTER RUANG PAMER DALAM DAN LUAR
YANG REKREATIF

12
711.57
Ref
M
1



711, 58. Ref: 12

Disusun oleh:

Jamilatur Rafiah

01 512 151

DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEHNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JOGJAKARTA

2005

• Perak - 175
• Museum - Klari
• Takany del
• Tala any luer

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

JUDUL

**MUSEUM KAPAL LAUT DI SEMARANG
PENEKANAN PADA KARAKTER RUANG PAMER DALAM DAN LUAR
YANG REKREATIF**

Di susun Oleh:

JAMILATUR RAFIAH

01512151

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tugas Akhir

Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. H. Revianto Budi Santosa, M. Arch

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA**

2005

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan Kehadirat Allah SWT, Rabb semesta alam, kepada-Nya kita berbakti, dan kepada-Nya pula kita memohon ampun atas segala dosa dan alpa kita. Sholawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Rasulullah SAW, kepada para sahabat, para tabi'in dan para penerus perjuangan mereka.

Berkat rahmat Allah pula yang telah memberikan karunia dan nikmat yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **"Museum Kapal Laut di Semarang"**, untuk diajukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir.H.Revianto Budi Santosa, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir.H.Munichy B.Edress, M.Arch, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, dan nasehat-nasehat yang sangat membantu dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir.H.Hanif Budiman, MSA, selaku Ketua Koordinator Studio Perancangan Tugas Akhir.

4. Mas Tutut dan Mas Sarjiman yang telah banyak membantu selama proses perancangan studio.
5. Bapak dan ibuku tercinta, terima kasih atas doa, kesabaran, keikhlasan serta dukungan moril dan materil yang telah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini dengan baik.
6. Masku,....."*Nawa Kurniawan, S.Sos,I*" yang telah banyak membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini, semoga kasih sayang yang kau berikan kemarin, sekarang dan esok membawa kebahagiaan kepada kita untuk selamanya..
7. Keluarga besar Bapak Asngari (Alm) di Purwodadi, terima kasih atas doa dan nasihatnya.
8. Sahabat-sahabatku Erna, Anis, Aries, Idot, Lia. Teman-teman bimbingan, Puspa, Nina, Erna, Anis, Mas Arif, Erni yang telah memberikan inspirasi dan semangat bertahan di studio.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jogjakarta, September 2005

Jamilatur Rafiah

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Lembar Persembahan	v
Daftar Isi	vi
Abstraksi	ix

BAB I. PROPOSAL

Pengertian Judul	1
1. Latar Belakang Permasalahan	2
1.1 Kondisi Umum Semarang	2
1.2 Tinjauan Fasilitas Rekreasi dan Budaya Kota Semarang....	3
2. Tinjauan Lokasi	3
2.1 Tinjauan kota Semarang sebagai Lokasi Museum Kapal.....	3
2.2 Tinjauan Site	5
3. Rumusan Permasalahan	6
3.1 Permasalahan Umum	7
3.2 Permasalahan Khusus	7
3.3 Tujuan dan Sasaran	7
4. Spesifikasi umum Proyek	7
4.1 Pengguna Bangunan	8
4.2 Pola Ruang Pamer Museum	9
4.3 Tata Pameran	11
4.4 Tinjauan Ruang Dalam dan Ruang Luar yang Rekreatif...	12
5. Lampiran	
5.1 Bukti Sejarah Kapal Laut	16
5.2 Bagian-bagian Kapal	17
5.3 Jenis-jenis Kapal Laut	17

BAB II. DESAIN SKEMATIK

1. Pola Pikir	20
2. Latar Belakang dan Permasalahan Khusus	21
3. Analisa Tapak	
3.1 Kondisi Eksisting Site	22
3.2 Pemandangan dari Tapak	23
3.3 Pemandangan ke Tapak	23
3.4 Kebisingan	24
3.5 Manusia dan Budaya	24
3.6 Angin	25
3.7 Orientasi Matahari	25
4. Konsep Gubahan Massa	
4.1 Bentuk Massa	26
4.2 Bentuk Dasar Kapal	27
5. Konsep Penampilan Bangunan	28
5.1 Konsep Vertikal Bangunan	28
5.2 Konsep Horisontal Bangunan	29
5.3 Penampilan “ <i>Tiang</i> ” Kapal Laut	30
5.4 Penampilan “ <i>Tali-temali</i> ” Kapal Laut	31
5.5 Penampilan “ <i>Layar</i> ” Kapal Laut	32
5.6 Konsep Struktur Tenda dan Tali	33
6. Kriteria sebagai pedoman penentu karakter Rekreatif	34
7. Konsep Tata Ruang	
7.1 Ruang Luar yang Rekreatif	35
7.2 Ruang Dalam yang Rekreatif	36
8. Konsep Analisis Sirkulasi	37
9. Konsep Pencahayaan bangunan	38
10. Sudut Pandang Pengamat	39
11. Kenyamanan Gerak Kepala	40
12. Analisa Ruang Pengunjung dan Ruang Pameran	41
13. Alur Kegiatan	42

14. Tabel Besaran Ruang	43
-------------------------------	----

BAB III. LAPORAN PERANCANGAN

1. Situasi	44
2. Site Plan	45
3. Denah	46
4. Tampak	47
5. Perspektif Eksterior	
5.1 Eksterior Ruang Pamer Luar	49
5.2 Eksterior Ruang Pamer Dalam	50
5.3 Eksterior Souvenir Shop	51
5.4 Eksterior Fasilitas Rekreasi	51
6. Perspektif Interior	
6.1 Interior Hall	52
6.2 Interior Ruang Pamer	53
6.3 Interior Café	56
7. Detail-Detail	56
8. Foto Maket	57

MUSEUM KAPAL LAUT DI SEMARANG
PENEKANAN PADA KARAKTER RUANG PAMER DALAM DAN LUAR
YANG REKREATIF

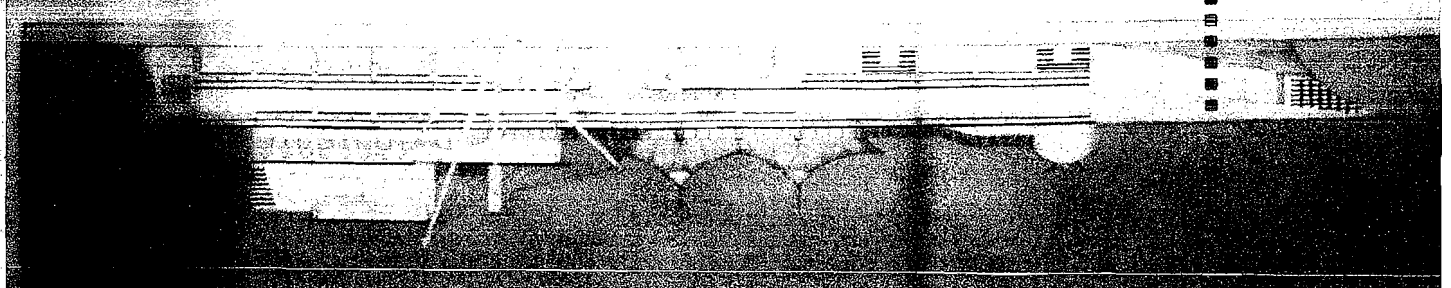
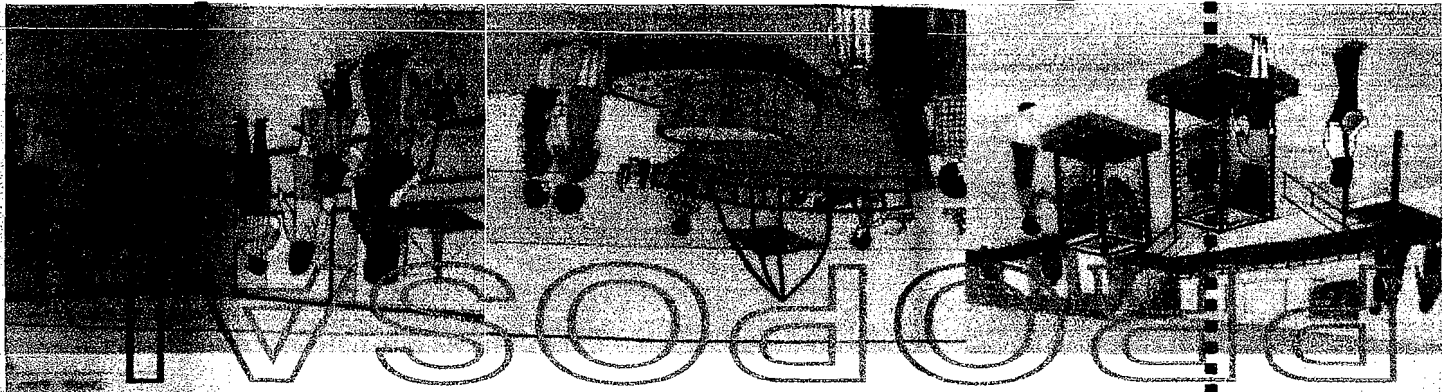
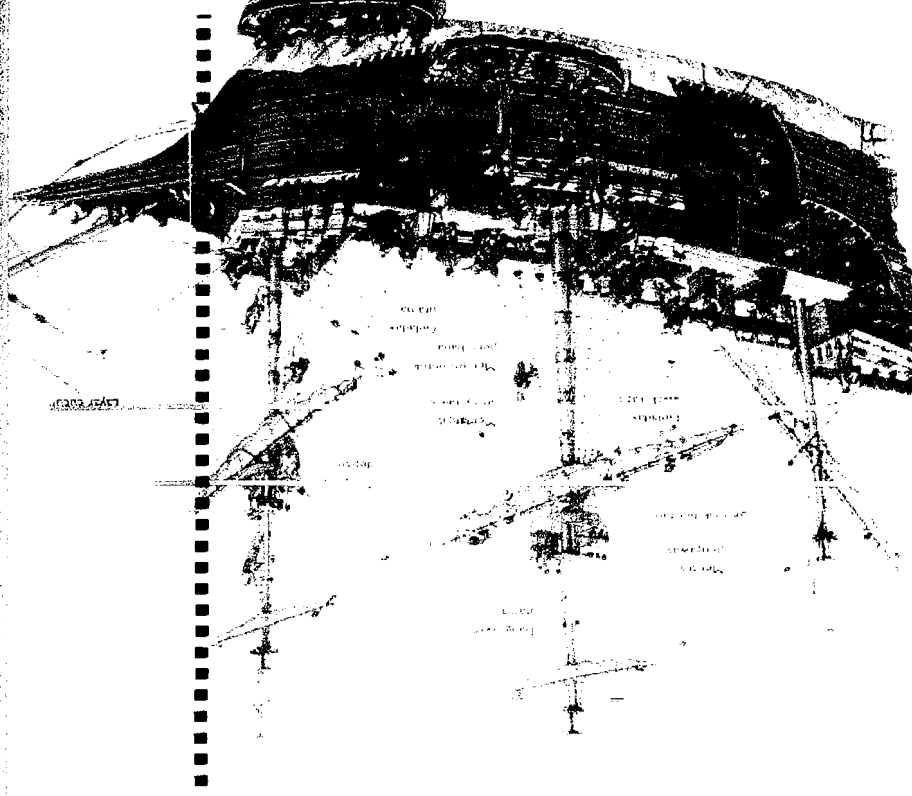
ABSTRAKSI

Semarang merupakan ibukota propinsi Jawa Tengah. Kedudukan Metropolitan Semarang dalam konstelasi regional masih sangat strategis, karena keuntungan lokasional yaitu sebagai simpul atau transit point transportasi regional. Keuntungan lokasi ini menjadikan Metropolitan Semarang akan tetap berkembang sebagai simpul Jasa dan distribusi serta pintu gerbang menuju wilayah-wilayah lainnya. Hal ini juga didukung oleh keberadaan sarana transportasi berupa Pelabuhan Tanjung Mas yang merupakan pelabuhan sekunder dalam skala nasional.

Sejak permulaan zaman, orang telah berlayar dan membuat berbagai jenis kapal untuk keperluan perdagangan, perang, dan perjalanan melintasi samudera tak dikenal menuju pulau-pulau baru. Kapal dapat digerakkan menggunakan dayung, layar, uap, atau mesin diesel, dan mempunyai struktur kayu yang unik, seperti pada *galleon* (kapal layar perang spanyol abad ke-15 atau ke-16) atau lambung baja yang kokoh seperti kapal perang.

Sebagai usaha pewarisan yang dianggap terbaik adalah melalui suatu wadah yang dapat mengungkapkan secara obyektif nilai budaya dan pendidikan yang mengakomodasikan dua fungsi besar berupa pameran dari obyek-obyek atau artefak yang terkandung dalam bidang maritime dan tempat belajar masyarakat.

Masalah klasik timbul dengan adanya anggapan bahwa museum di Indonesia sebagai tempat yang kurang menarik dan membosankan, akibatnya masyarakat cnggan mengunjungi museum. Sehingga dalam mendesain museum kapal ini perlu adanya peran ruangan sebagai wadah dan latar belakang yang mampu untuk memberikan kesempatan bagi obyek-obyek tersebut untuk menunjukkan nilai pentingnya, baik secara individual maupun kelompok. Sementara museum menyajikan maka pengunjung akan berinteraksi dan pada akhirnya menafsirkan. Keterkaitan ini perlu ditekankan dalam perancangan ruang pameran yang nyaman dan didukung penataan ruang luar yang rekreatif sehingga dapat menghindari kebosanan di dalam mengunjungi museum.





BAB I

PROPOSAL

PENGERTIAN JUDUL

MUSEUM KAPAL LAUT DI SEMARANG

Penekanan pada karakter ruang pameran dalam dan luar yang kreatif

Adalah suatu tempat untuk menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda perangkat kapal kepada masyarakat dengan menekankan pada pola ruang pameran yang kreatif sebagai fungsi pendidikan, penelitian dan rekreasi..

MUSEUM

Definisi museum menurut I.C.O.M (International Council Of Museum), museum adalah suatu lembaga tetap yang berfungsi menyimpan, melindungi dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.¹

KAPAL LAUT

Merupakan fasilitas sarana transportasi laut yang digunakan orang untuk berlayar dan membuat berbagai jenis kapal untuk keperluan perdagangan, perang, dan perjalanan melintasi samudera tak dikenal menuju pulau-pulau baru. Kapal dapat digerakkan menggunakan dayung, layar, uap, atau mesin diesel, dan mempunyai struktur kayu yang unik.²

RUANG PAMER

Ruang Pamer merupakan suatu wadah dan latarbelakang yang mampu untuk memberi kesempatan bagi obyek-obyek tersebut untuk menunjukkan signifikansi atau nilai pentingnya, baik secara individual maupun kelompok.

REKREASI

Rekreasi adalah segala jenis kesenangan yang diperoleh/dicapai dengan sengaja yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai kondisi tertentu.

¹ Prasetyawan: 0090/ET/(UGM) Tugas akhir Museum TNI AU tema Pendekatan Fisika Bangunan

² Philip Wilkinson, *Melihat Lebih Dekat Kapal Laut 1*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2003), hal 4.



- 1) Recreation diartikan sebagai kegiatan “menciptakan kembali (recreate)” atau tercipta kembali oleh suatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu atau kegembiraan.³
- 2) Recreation berarti penyegaran (refreshment) kekuatan fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan.⁴

1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Perjalanan sejarah yang penting dari suatu bangsa perlu dipahami termasuk perjalanan dan perkembangan teknologi. Untuk itu perlu satu fasilitas khusus yang mampu menceritakan perjalanan sejarah kapal laut dari masa ke masa, serta perkembangan teknologi kepada masyarakat.

Keberadaan Museum Kapal Laut di Semarang merupakan jawaban dari rasa ingin tahu masyarakat mengenai dunia kebaharian di Indonesia.

Permuseuman di Indonesia pada saat ini mengalami banyak kendala “klasik”, artinya museum di Indonesia kecenderungan kurang menarik. Akibatnya masyarakat enggan untuk mengunjungi museum.

Fungsi museum disini tidak hanya sebagai gudang untuk menyimpan kapal-kapal laut bersejarah saja yang isinya tidak menarik bagi pengunjung. Lebih dari itu merupakan sebagai pusat edukatif yang rekreatif dengan suasana pantai yang mempunyai banyak materi pendukung kapal laut yang dipamerkan seperti beberapa jenis/bentuk kapal laut, miniature kapal, lukisan kapal laut, bagian daripada isi kapal (kemudi, kompas matahari, layar, menara pengawas, anjungan, cucur, kronometer, dll) ataupun info mengenai sejarah perkembangan/perjalanan penemuan kapal laut dari masa ke masa.

1.1. Kondisi Umum Semarang

Wilayah Kota Semarang terdiri dari 16 wilayah kecamatan dan 17 kelurahan. Terdiri atas dataran rendah di bagian Utara yang dikenal dengan Semarang Bawah dan daerah perbukitan di bagian Selatan yang dikenal dengan Semarang Atas.

Kota Semarang terletak pada posisi 6°50”-7°10” Lintang Selatan dan 109°50”-110°35” Bujur Timur. Luas wilayah kota Semarang adalah 37.360,947 Ha dengan batas-batas administratif sebagai berikut:

³ Sumber: kamus Oxford

⁴ Sumber: Kamus Webster



- Sebelah Utara : Berbatasan dengan Laut Jawa
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Semarang
- Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kabupaten Kendal
- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Demak

Keuntungan lokasi ini menjadikan Metropolitan Semarang akan tetap berkembang sebagai simpul Jasa dan distribusi serta pintu gerbang menuju wilayah-wilayah lainnya. Hal ini juga didukung oleh keberadaan sarana transportasi berupa Pelabuhan Tanjung Mas yang merupakan pelabuhan sekunder dalam skala nasional. Dalam sistem perkotaan nasional, kedudukan Metropolitan Semarang merupakan kota yang berfungsi sebagai pusat kegiatan nasional.

1.2 Tinjauan Fasilitas Rekreasi dan Budaya kota Semarang

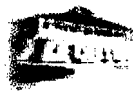
Perkembangan pariwisata terutama wisata pantai akan dikembangkan di kecamatan Semarang Utara dengan menyajikan panorama pantai sebagai wisata yang potensial. Kawasan rekreasi yang terdiri dari pameran PRPP yang berskala Regional Jawa Tengah, Taman Mini Jawa Tengah, kawasan Rekreasi pantai marina dan kuil suci untuk perayaan taun baru Cina, museum Ronggowarsito. Disamping mempunyai kontribusi bagi pemerintah daerah juga berfungsi sebagai kawasan penyangga pantai.



Agro Wisata
Sodong



Gedung Batu



Gelanggang Pemuda



Gereja Belenduk



Goa Kreo



Istana Majapahit



Kampung
Laut



Makam Ki Ageng
Pandanaran



Museum
Ronggowarsito



Puri
Maerokoco

2. TINJAUAN LOKASI

2.1 Tinjauan Kota Semarang Sebagai Lokasi Museum Kapal

Di kecamatan Semarang Utara yang memiliki sarana transportasi laut di Pelabuhan Tanjung Mas di daerah pantai Utara yang secara tidak langsung banyak menyerap tenaga kerja. Kedudukan yang kuat didukung adanya fasilitas pelabuhan yang



memiliki peranan penyediaan bahan baku maupun distribusi hasil industri. Untuk tingkat nasional maupun internasional.

Dengan "*lahan potensial*" yang ada saat ini dan didukung keingintahuan masyarakat Semarang yang besar akan pengetahuan lebih dalam mengenai perkembangan maupun sejarah kapal laut. Dan dengan berdirinya Museum Kapal laut akan menambah fasilitas edukasi dan rekreasi pada masyarakat Semarang.

Letak / Posisi

Pelabuhan Tanjung Emas, Semarang terletak di pantai utara Jawa Tengah pada posisi : $06^{\circ}53'-00''$ / $06^{\circ}-57'-00''$ LS dan $110^{\circ}-24'-00''$ / $110^{\circ}-26'-02''$ BT.

Keadaan Hidro Oseanografi Hidrografi :

Keadaan pantai sekitar Pelabuhan Tanjung Emas, Semarang rendah berawa-rawa keadaan dasar laut lumpur,

- *Kedalaman terdangkal* : 3,5 m (LWS)
- *Kedalaman terdalam* : 10 m (LWS)
- *Menara Suar(Light House)* : C (4) 20 dst 33 m 16 m
- *Posisi* : $06^{\circ}-57'-15''$ S dan $110^{\circ}-25'-03$ T

Gelombang :

Pada waktu musim angin laut gelombang dari arah barat-barat laut, tinggi gelombang berkisar rata-rata 06 m s/d 1,0 m dengan maksimum 1,0 m s/d 1,5 m. Pada musim angin timur gelombang dari arah timur tenggara, tinggi gelombang berkisar rata-rata 0,2 m s/d 0,5 m dengan maksimum 1,0 m s/d 1,5 m.

Arus:

Pada musim barat arus datangnya dari arah barat/barat daya dengan kecepatan berkisar 0,8 m/detik dan masa musim timur datangnya dari arah timur dengan kecepatan 0,3 detik.

Angin:

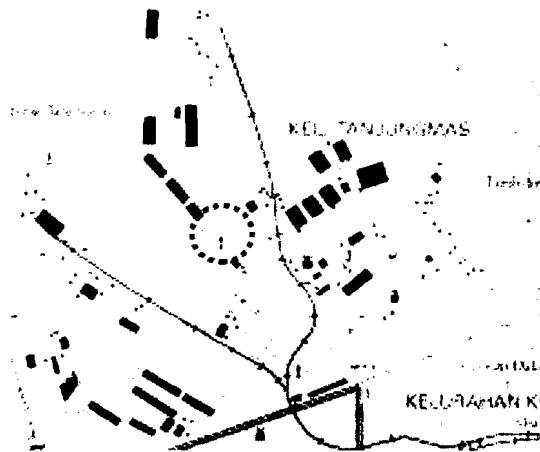
Pada musim angin barat bulan Nopember s/d bulan Maret bertiup dari arah barat, barat laut dengan kecepatan rata-rata 6 knot, kecepatan maksimum 25 knot.

Pada musim angin timur bulan April s/d Oktober bertiup dari arah timur dengan kecepatan rata-rata 4 knot dan kecepatan maksimum 15 knot.



2.2 Tinjauan Site

Berdasarkan hasil pengamatan kondisi kota Semarang di Pelabuhan Tanjung Mas tersebut, maka pemilihan site terletak di kawasan pantai utara yang menjadi potensi pengembangan spesifik yang menampung pengembangan rekreasi, pendidikan, serta pengembangan ekonomi di kawasan pelabuhan.

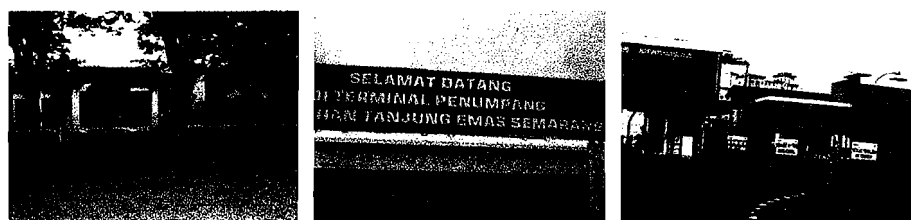




Pintu gerbang masuk menuju lokasi site (kiri) LOKASI SITE (tengah) situasi jalan menuju lokasi site dengan adanya tanaman sebagai pegarah dan perindang (kanan)



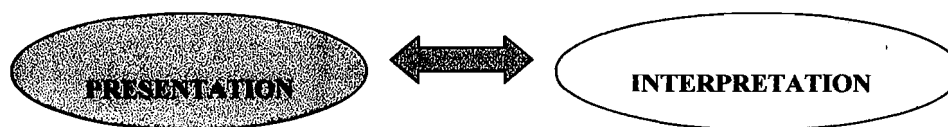
Aktivitas masyarakat sambil melihat kapal laut yang berada dibelakang lokasi site



PT.Pelayaran kantor cabang Tanjung Emas yang berada didepan lokasi site (kiri) Terminal Penumpang Pelabuhan Tanjung Emas Semarang yang berada disebelah kiri lokasi site (tengah) kantor di sebelah kanan lokasi site (kanan)

3. RUMUSAN PERMASALAHAN

Museum kapal laut adalah suatu tempat untuk menyimpan, melindungi dan memamerkan benda-benda yang berhubungan dengan kapal laut yang dianggap bernilai dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan dan juga sebagai tempat. untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.



Sementara museum menyajikan (to present) maka pengunjung akan berinteraksi dan pada akhirnya menafsirkan (to interpret). Keterkaitan antara ketiga hal ini yang perlu untuk ditekankan dalam perancangan ruang-ruang pameran ini.

**3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana konsep suatu Museum Kapal Laut yang dapat mewadahi kegiatan utama sebagai sarana edukasi yang rekreatif.

3.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana konsep tata ruang dalam dan tata ruang luar ruang pameran yang rekreatif pada Museum Kapal Laut di Semarang tersebut.
- Bagaimana menghadirkan bentuk bangunan Museum Kapal Laut sebagai wadah rekreasi dengan pendekatan konsep pada bentuk kapal laut.

3.3 Tujuan dan Sasaran**→ Tujuan**

Merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan Museum Kapal Laut yang sesuai dengan aspek edukatif yang rekreatif dengan mempelajari fasilitas utama dan pendukung Museum Kapal Laut dengan menumbuhkan minat dan persepsi bagi masyarakat tentang kapal laut melalui program informatif dan komunikatif. Antara lain pamerannya sendiri, perpustakaan kelautan, model kapal laut dari masa ke masa, miniatur kapal, dan lain-lain.

→ Sasaran

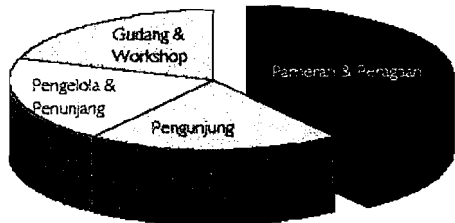
- Menghasilkan konsep fisik ruang pameran yang rekreatif, melalui penataan ruang luar dan penataan ruang dalam serta persyaratannya dan variasi koleksi pameran yang harus dipertimbangkan dalam perencanaan ruang pameran, yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman (pencahayaan, penghawaan, sirkulasi dan gerak).
- Mengetahui jenis-jenis/bentuk dan sejarah kapal laut

4. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

Fungsi Bangunan	: Museum Kapal Laut
Lokasi	: Jl. Yos Sudarso Pelabuhan Tanjung Emas Semarang
Luas Site	: 14.126 m² (1,41 Ha)



Tiap museum memiliki variasi jenis dan fungsi ruangan yang sangat beragam, namun pada kebanyakan museum ruang-ruang tersebut secara kasar dapat dikelompokkan sebagai berikut:



- RUANG-RUANG PAMERAN DAN PERAGAAN (dengan luasan 25-50% dari total luasan lantai)
- RUANG-RUANG LAYANAN PENGUNJUNG (15-25%)
- RUANG-RUANG PENGELOLA & PENUNJANG (15-25%)
- RUANG-RUANG GUDANG & WORKSHOP (15-25%)

4.1 Pengguna Bangunan

1) Pengunjung

Dengan paradigma museum sebagai sarana pembelajaran public, maka pengunjung adalah pihak yang paling diutamakan untuk dilayani. Sambutan, kemudahan, kenyamanan bagi mereka perlu untuk dipertimbangkan dengan seksama. Para pengunjung antara lain:

- Para kolektor, ilmuwan
- Wisatawan dalam dan luar kota
- Pelajar dan mahasiswa
- Masyarakat peminat

2) Pengelola

Memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang memadai agar pengunjung merasa nyaman dan tidak bosan dengan menciptakan suasana yang rekreatif pada museum tersebut.

- Pimpinan atau direktur
- Staf kepegawaian
- Staf keuangan

3) Unsur Pelaksana Service

- Petugas keamanan
- Penjaga ruang
- Petugas kebersihan



4.2 Pola Ruang Pamer Museum

Relasi antara ruang dan peragaan terutama menyangkut bagaimana suatu ruang “diduduki” oleh objek-objek pameran sehingga keduanya memiliki pola-pola hubungan keruangan tertentu. Pola tersebut antara lain:

4.2.1 Gallery Display

Memandang ruang pameran pada dasarnya terbentuk atas lorong dengan serentang dinding pembatas panjang.



Art and the Sea Gallery lukisan pada “*National Museums Liverpool*” dengan warna yang serasi dengan biru laut, dan pencahayaan tak langsung merata dengan cahaya buatan menggunakan lampu sorot.

Peragaan menempel pada dinding adalah cara yang paling konvensional untuk menyajikan obyek. Peragaan ini baik diterapkan terutama untuk penyajian yang menekankan pada urutan tertentu (kronologis, tematis, dimensional, dsb) karena objek akan diamati satu demi satu menyusur panjang dinding

4.2.2 Hall display

Lebih mementingkan pada ruang kosong di antara dinding-dinding sebagai wadah yang akan diisi dengan obyek-obyek pameran sehingga lebih leluasa dari wall display yang mengandalkan dinding-dinding pembatas. Beberapa karakteristik penting hall display adalah:

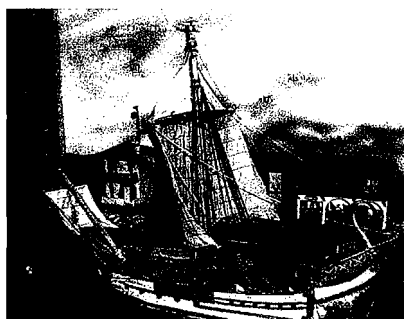
- Non-sequensial: dengan keleluasaan ini maka urutan menjadi tidak begitu penting
- Tiga Dimensi: di dalam ruang, suatu objek dapat diamati secara utuh dengan mengelilinginya.
- Distribusi dan penjarakan objek sangat penting untuk diperhatikan karena objek pameran menyatu dengan area sirkulasi.



Suatu hall dapat diisi juga dengan obyek utama yang sangat dominan, atau bahkan diisi oleh satu objek saja

4.2.3 Diorama

Suatu strategi presentasi yang tidak mementingkan keberadaan masing-masing obyek, tapi sangat menekankan cara obyek-obyek tersebut bersama-sama membentuk suatu “adekan” (bukan hanya “suasana”) dapat diwujudkan dengan diorama.



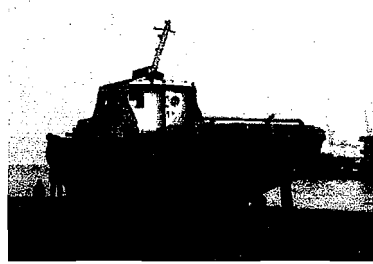
Diorama menyajikan suatu ruangan yang membentuk etalase tiga dimensional dengan obyek dan latarbelakang yang dirancang dengan cermat sehingga dapat menghidupkan “adekan” signifikan yang ditampilkannya untuk dilihat, biasanya dari satu sisi.

4.2.4 Room Reconstruction

Menganggap keseluruhan hubungan antara obyek dan ruang memiliki keterkaitan histories yang signifikan. Rekonstruksi suatu ruang secara penuh dapat membantu untuk menyampaikan hal ini.

4.2.5 Outdoor Display

Membangun relasi antara obyek dan ruang yang tanpa pembatas. Dalam relasinya dengan pengamat, suatu display ruang terbuka akan memberikan keleluasaan penuh bagi pengamat dalam menikmati objek. Cara ini hanya dapat dipakai untuk objek-objek yang sama sekali tidak memerlukan perlindungan fisis dari pengaruh klimatologis



4.3 Tata Pameran

Prinsip tata pameran pada museum kapal laut yang akan direncanakan, dipengaruhi oleh keingintahuan pengunjung dengan system "*activity oriented*", dimana pengunjung dapat mencoba obyek pameran untuk membuktikan maupun ingin sekedar tahu.

4.3.1 Tipe Pameran

- Pameran Tetap

Pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun dan merupakan kegiatan utama pada museum

- Pameran Temporer

Pameran yang biasanya dilaksanakan dalam waktu singkat, yaitu antara satu minggu sampai satu tahun. Merupakan pameran pendukung dengan tema dan tujuan khusus misalnya untuk memperkenalkan hasil temuan terbaru sekaligus untuk menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.

4.3.2 Sistem Ruang Pamer

- *Ruang pamer indoor*: Ruang pamer yang berada di dalam bangunan yang dilingkupi oleh pembatas yang jelas berupa lantai, dinding, dan langit-langit.
- *Ruang pamer outdoor*: Ruang pamer berada di luar bangunan yang menyajikan obyek yang berukuran besar dengan sebuah dermaga dan view mengarah ke laut. Ruang berupa plaza, panggung pertunjukan, maupun dermaga yang dilingkupi oleh elemen-elemen alam.

4.3.3 Teknik Penyajian Obyek Pamer

1. *Hanging obyek*, yaitu benda-benda dipamerkan dengan cara digantung.



2. *Enclosed Object*, yaitu benda-benda dipamerkan dilindungi kaca/pagar
3. *Animated Object*, yaitu benda-benda pameran digerakan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung
4. *Dioramas*, yaitu menyajikan bentuk miniature maupun seukuran benda aslinya
5. *Recreated stress and villages*, yaitu dengan cara membuat artefak-artefak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah.

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

- Slide, film, videotape, videodisc dan planetarium
- Talking heads
- Projected dioramas
- Chinese mirror (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image 3 dimensi)

4.4 Tinjauan Ruang Dalam dan Ruang Luar Yang Rekreatif

4.4.1 Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang terdapat di luar bangunan (outdoor), tanpa pembatas ruang yang terdapat diluar atap.⁵

Terdapat berbagai macam alur pola sirkulasi dari ruang luar menuju sampai dengan ruang dalam (bangunan), adalah sebagai berikut:

- a. Pola sirkulasi yang berliku-liku
- b. Pola sirkulasi linear
- c. Pola sirkulasi dengan adanya unsur-unsur vertikal disepanjang sisinya yang akan memperkuat kesan pengamata

⁵Edward T. White, "Ordering systems: an introduction to architectural design, 1973



4.4.2 Ruang Dalam

Ruang dalam adalah suatu wadah yang dibatasi dengan bidang (lantai), bidang vertikal (dinding), dan bidang yang melingkupi (atap), yang juga mempunyai bentuk, ukuran, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi museum.

Dalam penentuan terhadap visual ruang dalam erat kaitannya dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip penyusunan tata ruang dalam tersebut adalah:

- a. Pembentuk ruang
- b. Pengisi ruang
- c. Pelengkap ruang/aksesori ruang dalam (hiasan, lampu)

4.4.3 Karakter Rekreatif

4.4.3.1 Hubungan Ruang Pamer dan Perilaku Pengunjung

Pencerminan karakter rekreatif pada tata ruang dalam dan luar dapat diungkapkan dalam suatu wujud sebagai berikut:

- a. Dinamis

Dengan menghadirkan penataan ruang-ruang yang mengalir adanya pergerakan, yang diwujudkan dengan penempatan ruang pameran yang dipadukan dengan sirkulasi utama.

- b. Unsur alam

Penggunaan unsur alam yaitu vegetasi dan elemen air pada pola ruang pameran.

- c. Pencahayaan

Penggunaan cahaya alami ataupun buatan menimbulkan perasaan yang menyenangkan dengan memperhatikan obyek tersebut.

- d. Warna dan material

- e. Kedua unsur ini saling berkaitan yang dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan



4.4.3.2 Hubungan Tata Ruang dengan Suasana Rekreatif Informatif

Untuk mewujudkan suasana yang rekreatif dan informatif pada tata ruang dalam museum perlu:

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

Penampilan tata ruang bangunan direncanakan bersifat rekreatif dan informatif. Hal ini dipengaruhi oleh kualitas ruang yang didukung oleh bentuk dasar ruang dalam bangunan.

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

- Tahap pengenalan dan pencarian
Pada area ini pengunjung diajak memulai suatu pelayaran yang didukung dengan permainan bahan dan warna yang dapat menghadirkan nuansa kapal.
 - a. Entrance hall
 - b. Hall
 - c. Ruang informasi
 - d. Ruang tiket
 - e. Plaza
- Tahap pemahaman dan pelepasan
Pada area ini pengunjung berada di dalam pelayaran dengan menggunakan setting proses pembuatan kapal dengan mengekspos interior dan eksterior dari kapal.



- a. Ruang Pamer Tertutup
 - b. Gallery
 - c. Ruang permainan
 - d. Auditorium
 - e. Perpustakaan
 - f. Ruang Audiovisual
- Kepuasan batin

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

- a. Ruang Pamer Terbuka
- b. Café
- c. Menara Pandang




5. LAMPIRAN

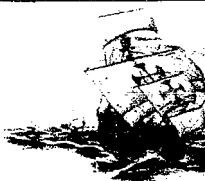
5.1 Bukti Sejarah Kapal Laut

Selama abad ke-15 dan ke-16, para penjelajah berangkat dari Spanyol dan Portugis untuk mencari jalur terbaik menuju Asia. Mereka hendak mencapai Kepulauan rempah-rempah (Indonesia). Mereka melakukan perjalanan menggunakan kapal-kapal kecil, mempertaruhkan hidup dilautan tak dikenal dengan harapan memperoleh keuntungan.


Medusa
Orang-orang yang selamat dari karamnya kapal terkenal ini pada abad ke-19 dilukis oleh seniman Prancis, Gericault.




Santa Maria
Tahun 1492. Christopher Columbus berlayar ke Amerika dengan kapal Santa Maria, tetapi kapal tersebut karam di pantai Pulau Hispaniola.




Armada Spanyol
Banyak kapal Spanyol yang terlibat dengan Phillip II saat menguasai Inggris, karam di pantai Irlandia.




Constitution
Beberapa kapal layar, seperti kapal fregat terkenal Amerika Serikat, yaitu Constitution, telah diperbaiki sempurna oleh ahli sejarah angkatan laut.




Exxon Valdez
Tahun 1989, tanker minyak Exxon Valdez terdampar di Alaska dan menumpahkan 50 juta liter minyak dan mencemarkan pantai sepanjang ribuan kilometer.




Titanic
Kapal besar ini diramalkan tidak akan mungkin tenggelam, tetapi karam pada pelayaran perdananya tahun 1912 akibat menabrak gunung es. Para penyelam menemukan dan mempelajari reruntuhannya serta menyelamatkan barang-barang yang ada di kapal karam itu.




Bangsa Viking
Meskipun orang Viking pelaut-pelaut ulung, mereka kehilangan banyak kapal di perairan berbadai Atlantik Utara. Sisa-sisa barang mereka kadang masih dapat ditemukan.




Vasa
Kapal bangsawan Swedia abad ke-17 ini diselamatkan dari dasar laut oleh arkeolog laut. Lambung kayu berukurannya disimpan di dalam museum.



Orient
Kapal Orient yang berbendera Prancis, meledak dalam Pertempuran Nil tahun 1798. Sisa-sisa kapal ini tersebar ke mana-mana, tetapi para penyelam berhasil menemukan beberapa barang seperti alat makan dan barang pecah belah yang masih utuh.

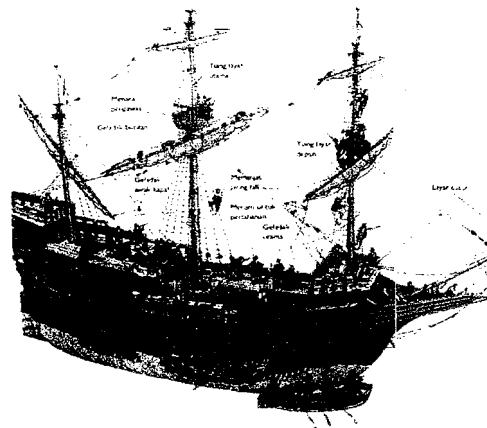
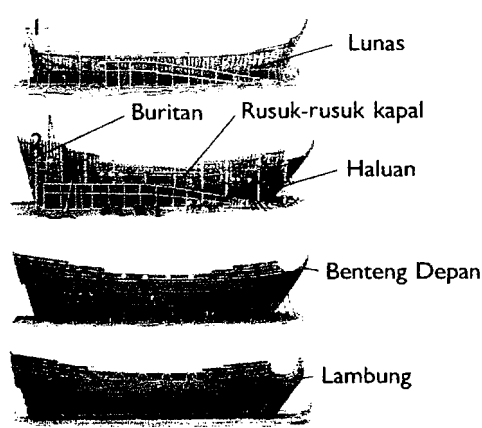


Bismarck
Kapal perang besar milik Jerman saat Perang Dunia II ini tenggelam akibat serangan kapal-kapal dan pesawat Inggris pada tahun 1941. Hanya dua tahun setelah pengoperasiannya.





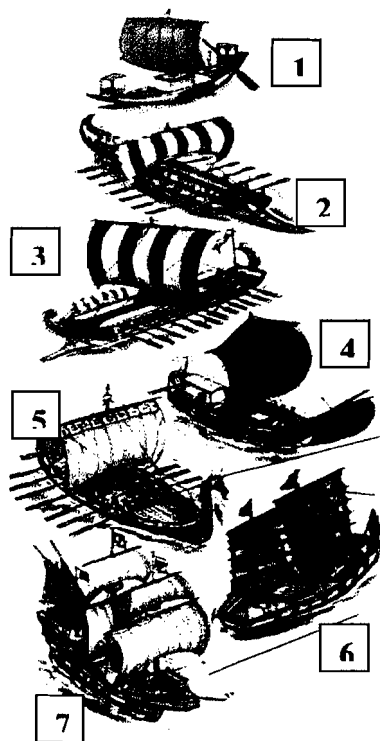
5.2 Bagian-bagian Kapal



5.3 Jenis-jenis Kapal Laut

5.3.1 Kapal Layar

Adalah kapal yang digerakkan dengan menggunakan layar yang memanfaatkan tenaga angin sebagai pendorongnya. Konstruksi kapal ini umumnya terbuat dari kayu dan cukup lama digunakan sebagai tulang punggung pelayaran sampai penemuan mesin uap dan kapal besi/baja.



1. Perahu layar kecil zaman mesir kuno
2. Perahu bertenaga dayung dan layar yang dikembangkan orang-orang funisia
3. Kapal-kapal yunani kuno digunakan berdagang mengelilingi laut tengah
4. Kapal berlayar bujur sangkar digunakan orang romawi mengelilingi kerajaan dengan membawa barang-barang
5. Kapal panjang yang digunakan bangsa Viking menjelajah Atlantik Utara
6. Kapal Jukung Cina memuat berton-ton barang dilambungny
7. Penjelajah abad ke-15 berlayar menggunakan kapal layar dagang kecilnya

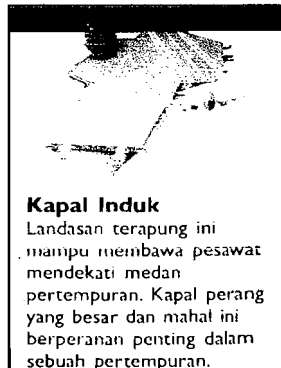


5.3.2 Kapal Perang

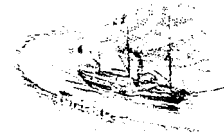
Kapal perang digunakan angkatan laut untuk bertempur dengan mengangkat pasukan, atau sebagai alat pelantak raksasa. Sekarang kapal perang modern membawa senjata-senjata canggih yang didesain untuk melawan musuh dari jarak jauh.



Dreadnought
Cepat, sigap bermanuver, dan bersenjata lengkap, kapal perang Inggris mengubah penampilan kapal perang awal abad ke-20. Tidak lama setelah itu, negara-negara lain mengikuti jejak Inggris dengan membuat kapal-kapal serupa.



Kapal Induk
Landasan terapung ini mampu membawa pesawat mendekati medan pertempuran. Kapal perang yang besar dan mahal ini berperan penting dalam sebuah pertempuran.



Kapal Baja
Kapal perang pertama yang terbuat dari baja muncul di Amerika Utara pada abad ke-19. Kapal-kapal ini bertenaga uap sehingga angkatan laut tidak lagi bergantung pada angin.



Pasukan Perang
Pada abad ke-18, kapal-kapal perang dibuat dengan layar-layar lebar. Kapal-kapal ini diperlengkapi senjata di beberapa geladak yang dapat ditembakkan secara bersamaan dengan jangkauan yang luas.



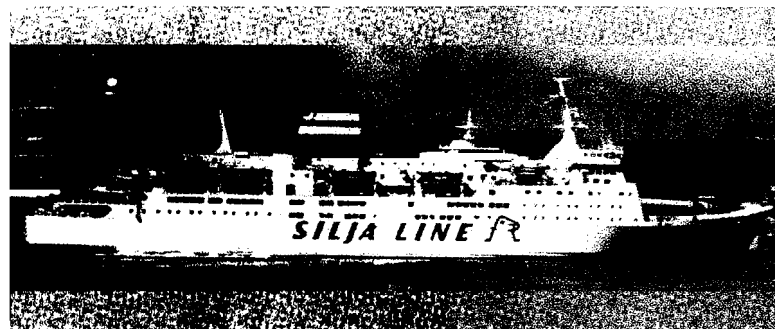
Kapal Perang Pertama
Kapal perang seperti *Mary Rose* milik Henry VIII membawa senjata untuk melubangi kapal musuh. Kapal ini juga dirancang untuk mendekati kapal musuh sehingga awak kapal dapat menaikinya.



Galiung
Orang Yunani dan Romawi kuno menggunakan kapal bertenaga layar atau dayung, yaitu kapal-kapal tercepat pada masanya. Pelantak besar di bagian depan dapat merobek lambung kapal musuh.

5.3.3 Kapal Penumpang

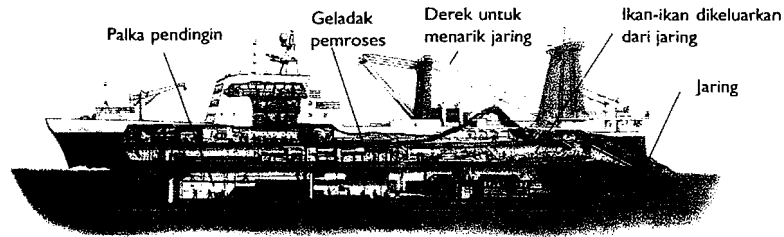
Kapal Ferry besar berlayar pulang pergi, membawa penumpang dan mobil menyeberangi terusan sempit di laut-laut dunia. Kapal Ferry mempunyai geladak penumpang dan geladak mobil. Sewaktu merapat di pelabuhan, salah satu haluan kapal terbuka sehingga mobil dapat keluar masuk.





5.3.4 Kapal Pabrik

Dengan kapal jenis ini, ikan-ikan dapat ditangkap dan diproses sewaktu masih di laut. Saat jaring ditarik, ikan-ikan dipindahkan dan dibawa ke geladak pemrosesan. Kemudian ikan-ikan itu disimpan di kotak kotak dan dibekukan di ruang palka pendingin.



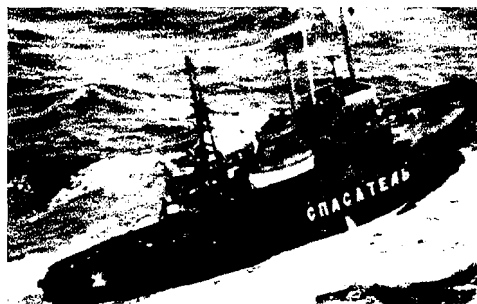
5.3.5 Kapal Uap

Kapal uap percobaan muncul pada akhir abad ke-18. kebanyakan kapal ini juga mempunyai layar untuk menghemat bahan bakar saat angin baik dan menjadi sumber tenaga saat mesin rusak.



Sirius
Kapal pertama yang melintasi Atlantik dengan tenaga uap. Berat kapal ini sekitar 700 ton

5.3.6 Kapal Penyelamat



Kapal Rusia ini adalah kapal Derek yang membantu pencarian kapal karam dan orang yang selamat dari kapal tenggelam atau pesawat jatuh. Kapal ini membawa detector magnet untuk mendeteksi sisa-sisa logam

KAJIAN PUSTAKA

AUSTRALIAN NATIONAL MARITIME MUSEUM

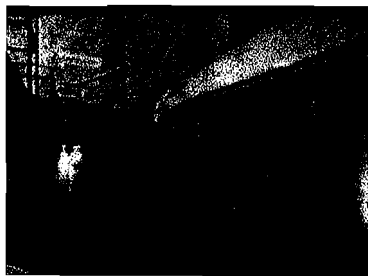


Bangunan museum kapal laut ini yang sangat menonjol adalah objek utama pameran. Ruang terbuka sekelilingnya dirancang agar dapat menunjang peragaan bangunan tersebut baik secara simbolis, fungsional maupun teknis. Museum tersebut, menjadikan kapal laut sebagai wadah yang signifikan. Menjadi objek pameran sekaligus ruang pameran itu sendiri yang diisi dengan objek-objek lain yang terkait seperti kapal.

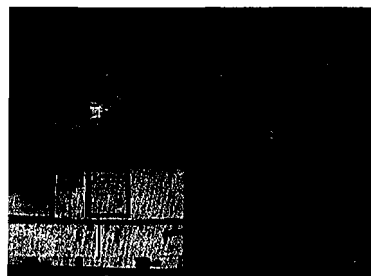
Museum ini berlokasi di Darling Harbour, Sydney, New South Wales. Konsep ini dirancang sebagai fasilitas untuk menyelenggarakan pameran terbuka dan tertutup. Keuntungan lokasi ini adalah letaknya yang tepat berhadapan dengan daerah pelabuhan kota, menghubungkan aktifitas kelautan masa lalu dan masa kini. Museum kapal laut ini, menjadikan museum adalah bangunan yang mewadahi bangunan tersebut. Pada museum ini punya pola hubungan antara bangunan dengan lembaga dan koleksi museum yang diwujudkan dengan bangunan adalah pameran itu sendiri.



Merupakan ruang display yang menampilkan salah satu obyek pameran kapal laut pada zaman dahulu, dengan bentuk yang unik seperti angsa.



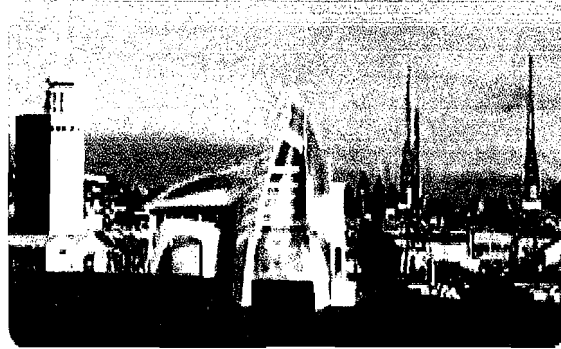
Ruang display berupa miniature kapal laut yang ditata berurutan dalam vitrine/etalase kaca



Merupakan salah satu bagian dari kapal laut yang berupa ruang mesin, yang digunakan untuk menjalankan kapal laut



WESTERN AUSTRALIAN MARITIME MUSEUM



Bangunan ini terletak di tepi laut yang merupakan transformasi dari bentukan layar perahu.

Western Australian Maritime Museum merupakan bangunan baru yang menyediakan ruang pertunjukan pameran., dengan fasilitas 1 jam, dengan kantor edukasi dan administrasi serta workshop untuk mengembangkan dan pelengkap yang ada sebagai fasilitas museum di Cliff Street. Inspirasi bangunan dari kekayaan Western Australia's yang merupakan warisan bahari dan bentuk yang unik dengan perletakan pada site yang mempunyai nilai sejarah penting pada pelabuhan. Museum ini merupakan panggung pertunjukan pertama dengan perkembangan kembali pada Victoria Quay dan berfokus pada penyediaan kepentingan umum pada kawasan *Waterfront*.

Bagian bentuk perkembangan pada daerah museum dengan meliputi fasilitas keberadaan museum di Cliff Street dan sejarah penting lainnya serta site sekitar yang merupakan warisan berakhirnya bagian barat. Pembangunan kedepan akan terlihat pada penampilan bangunan di Cliff Street yang modelnya menjadi pusat interpretative dan pusat keunggulan untuk konservasi.

Proyek inti obyek:

- Mencakup kelas museum maritime untuk memberi tahu cerita tentang sejarah WA's
- Kesempurnaan design mengambil keuntungan dan latar landmark untuk menjadi symbol arsitektural
- Kenyamanan operasional dari WAMM dan akomodasi meruubah kebutuhan dari usaha pertumbuhan

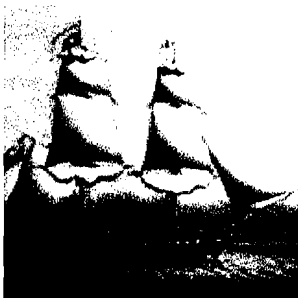
MERSEYSIDE MARITIME MUSEUM, LIVERPOOL



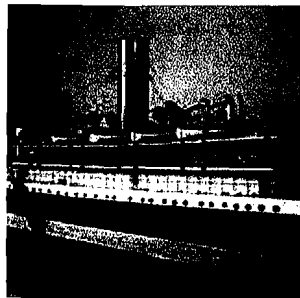
Art and the Sea Gallery lukisan pada “*National Museums Liverpool*” dengan warna yang serasi dengan biru laut, dan pencahayaan tak langsung merata dengan cahaya buatan menggunakan lampu sorot.

Merupakan ruang display berupa gallery obyek 2 dimensi yang memandang ruang pameran pada dasarnya terbentuk atas lorong dengan serentang dinding pembatas panjang. Peragaan menempel pada dinding adalah cara yang paling konvensional untuk menyajikan obyek. Peragaan ini baik diterapkan terutama untuk penyajian yang menekankan pada urutan tertentu (kronologis, tematis, dimensional, dsb) karena objek akan diamati satu demi satu menyusur panjang dinding

Salah satu isi dari museum di Liverpool



Lukisan kapal laut

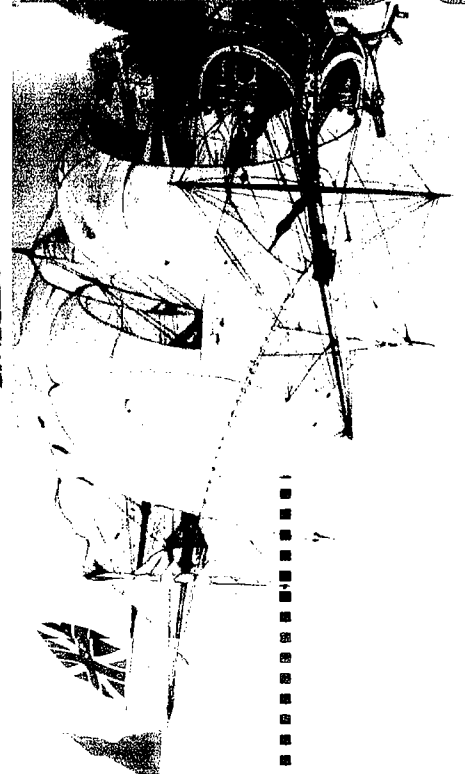
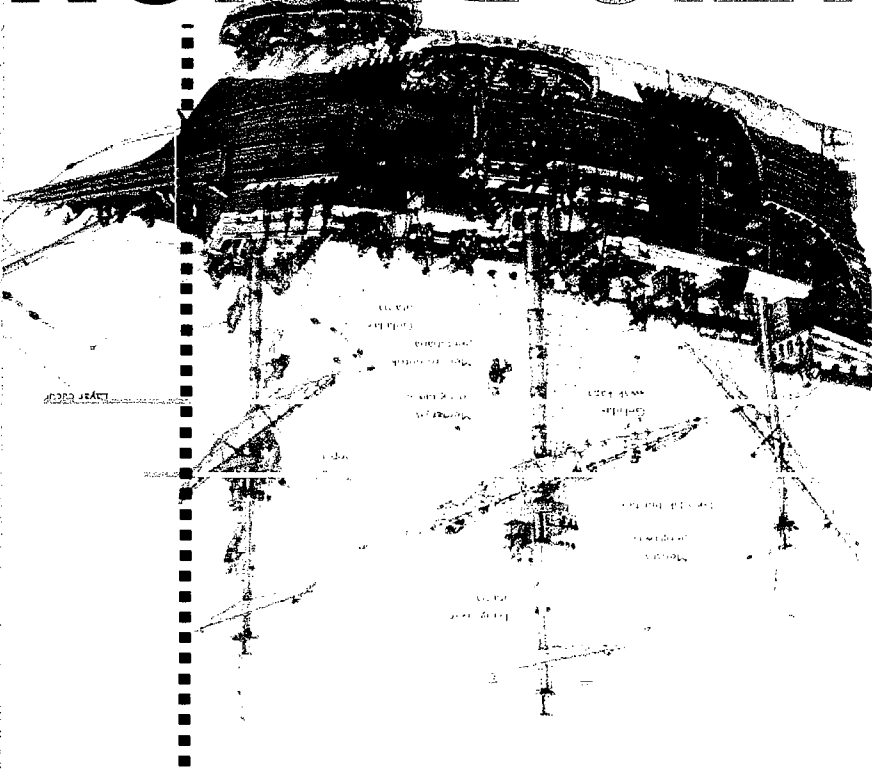


Model/miniature kapal



Miniature dalam botol kaca

SCHEMATIC DESIGN



POLA PIKIR

LATAR BELAKANG

- POTENSI KEBAHARIAN DI SEMARANG
- TIDAK ADANYA WADAH YANG INFORMATIF DAN KOMUNIKATIF TENTANG PERKEMBANGAN DAN SEJARAH KAPAL LAUT
- MUSEUM SERING MENGALAMI PERMASALAHAN KLASIK (BERKEBAN SEPERTI GUDANG, KURANGNYA KEGIATAN YANG REKREATIF)



POLA PIKIR



UMUM
BAGAIMANA MEWUJUDKAN KONSEP FISIK BANGUNAN MUSEUM KAPAL LAUT YANG DAPAT MEWADAH KEGIATAN UTAMA SEBAGAI SARANA EDUKASI YANG REKREATIF

KHUSUS
MENGHADIRKAN BENTUK BANGUNAN MUSEUM KAPAL LAUT SEBAGAI WADAH REKREASI DENGAN PENDEKATAN KONSEP PADA BENTUK KAPAL LAUT MENCIPTAKAN TATA RUANG DALAM DAN LUAR RUANG PAMER YANG REKREATIF PADA MUSEUM KAPAL LAUT

PENAMPILAN BANGUNAN
- BADAN KAPAL
- TIANG LAYAR
- LAYAR DAN TALI TEMALINYA

ANALISA

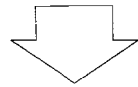
PENATAAN TATA RUANG DALAM DAN TATA RUANG LUAR YANG REKREATIF (BENTUK RUANG BIRKULABU)



KONSEP PERANCANGAN

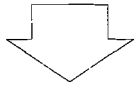
LATAR BELAKANG

1. TIDAK ADANYA WADAH FASILITAS KHUSUS YANG MAMPU MENCERITAKAN PERJALANAN SEJARAH KAPAL LAUT DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI BENTUKAN KAPAL LAUT DARI MASA KE MASA
2. BANYAK KENDALA "KLASIK" (BERKESAN SEPERTI GUDANG) KARENA KURANGNYA KEGIATAN REKREATIF.



PERMASALAHAN KHUSUS

1. BAGAIMANA KONSEP TATA RUANG DALAM DAN TATA RUANG LUAR PAMER YANG REKREATIF PADA MUSEUM KAPAL LAUT DI SEMARANG
2. BAGAIMANA MENGHADIRKAN BENTUK BANGUNAN MUSEUM KAPAL LAUT SEBAGAI WADAH REKREASI DENGAN PENDEKATAN KONSEP PADA BENTUK KAPAL LAUT



KONSEP TATA RUANG

1. KONSEP TATA RUANG DALAM YANG REKREATIF
2. KONSEP TATA RUANG LUAR YANG REKREATIF
3. KONSEP RUANG PAMER DALAM YANG REKREATIF
4. KONSEP RUANG PAMER LUAR YANG REKREATIF

KONSEP PENAMPILAN

1. KONSEP PENAMPILAN PADA TAMPAK BANGUNAN DENGAN TRANSFORMASI PENAMPILAN KAPAL LAUT
2. KONSEP VERTIKAL BANGUNAN
3. KONSEP GUBAHAN MASSA DENGAN TRANSFORMASI BENTUK KAPAL LAUT DARI ATAS

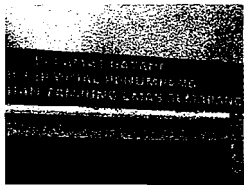


Analisa

TAPAK

Kondisi Eksisting Site

1



TERMINAL PENUMPANG PELABUHAN TANJUNG EMAS SEMARANG

2



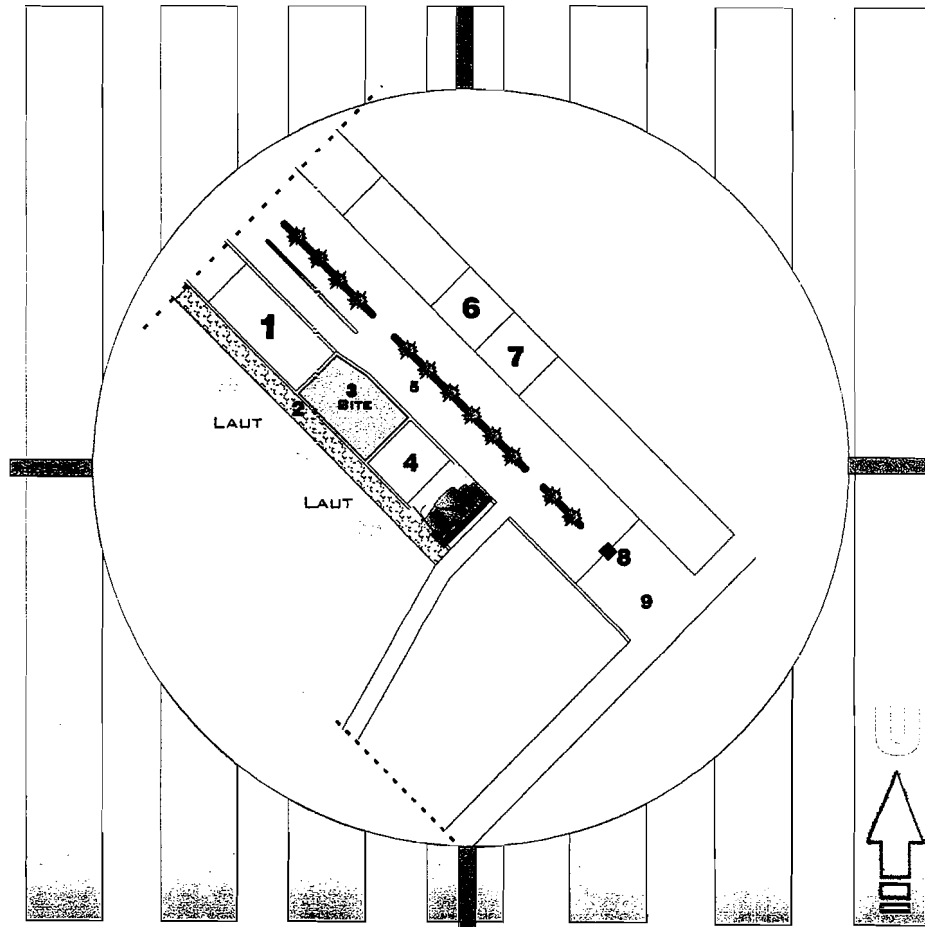
KONDISI BELAKANG SITE DIMANFAATKAN MASYARAKAT UNTUK MELIHAT KAPAL LAUT

3



SITE MERUPAKAN TANAH KOSONG YANG TERLETAK DI JALAN YOS SUDARSO

4



5

SITUASI JALAN MENUJU SITE TERLIHAT RINDANG DAN TERATUR DENGAN ADANYA TANAMAN PERINDANG DAN PENGARAH



6

PT. PELAYARAN KANTOR CABANG TANJUNG EMAS



7

PT. LAMCITRANUSANTARA (EXPORT PROCESSING ZONE)



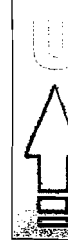
8

PINTU GERBANG MASUK LOKASI SITE



9

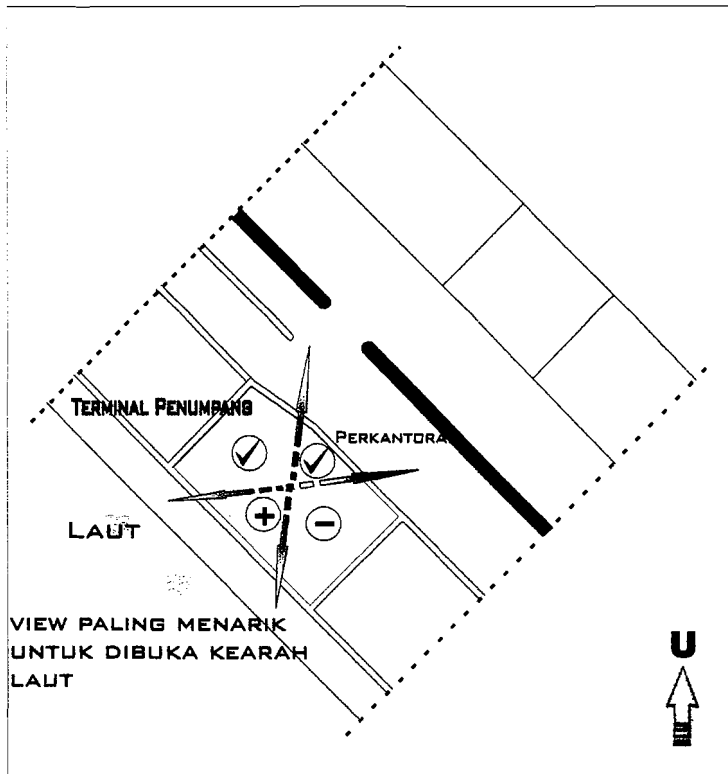
GAPURA SELAMAT DATANG MENUJU PINTU GERBANG MASUK MENUJU LOKASI DARI BATU CANDI



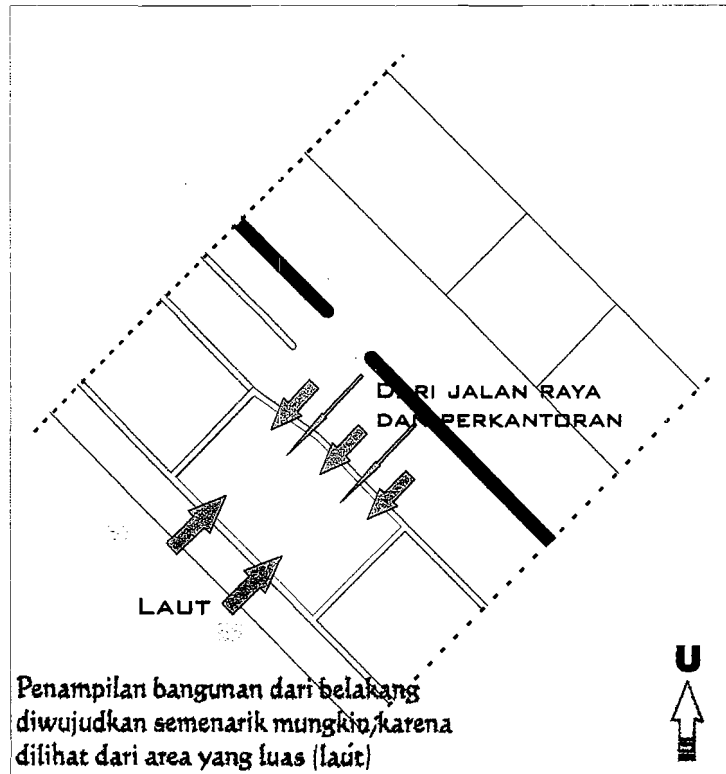
Analisa



TAPAK



T
A
P
A
K
-
R
A
Y
A
D
A
N
P
E
R
K
A
N
T
O
R
A
N



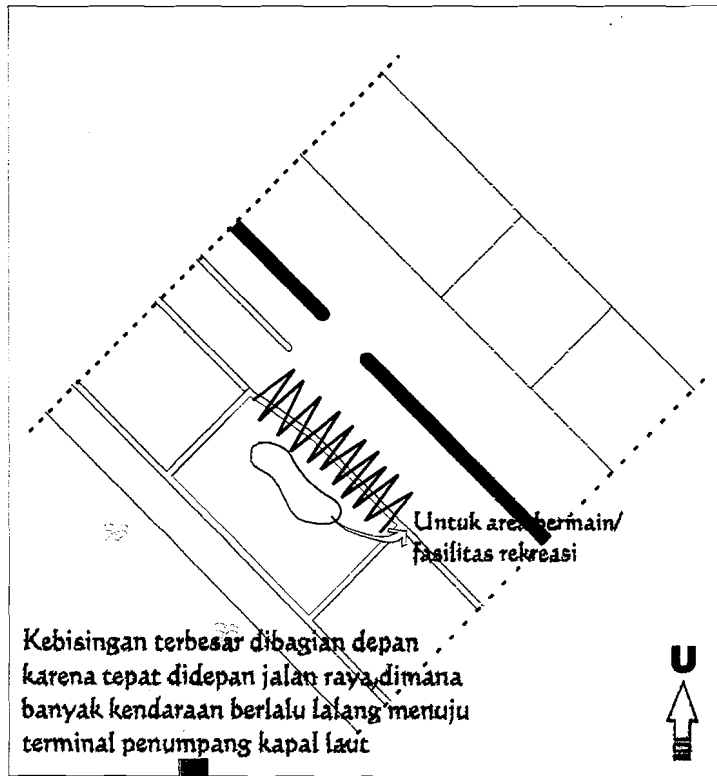
T
A
P
A
K
-
R
A
Y
A
D
A
N
P
E
R
K
A
N
T
O
R
A
N



Analisa

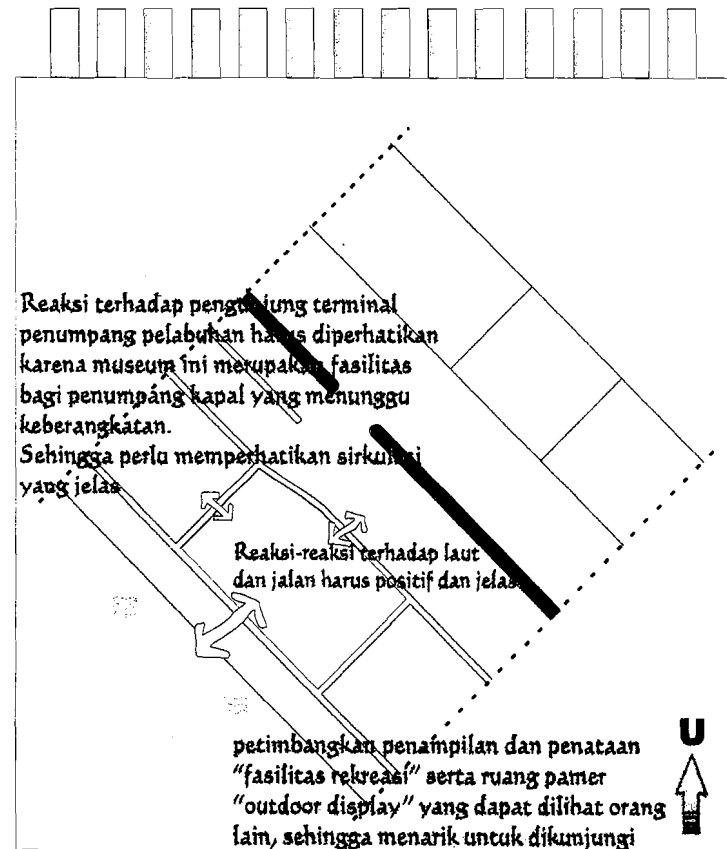
TAPAK

●
K
E
B
I
S
I
N
G
A
N



↓
untuk area privat (ruang pengelola)
diletakkan sejauh mungkin dari kebisingan

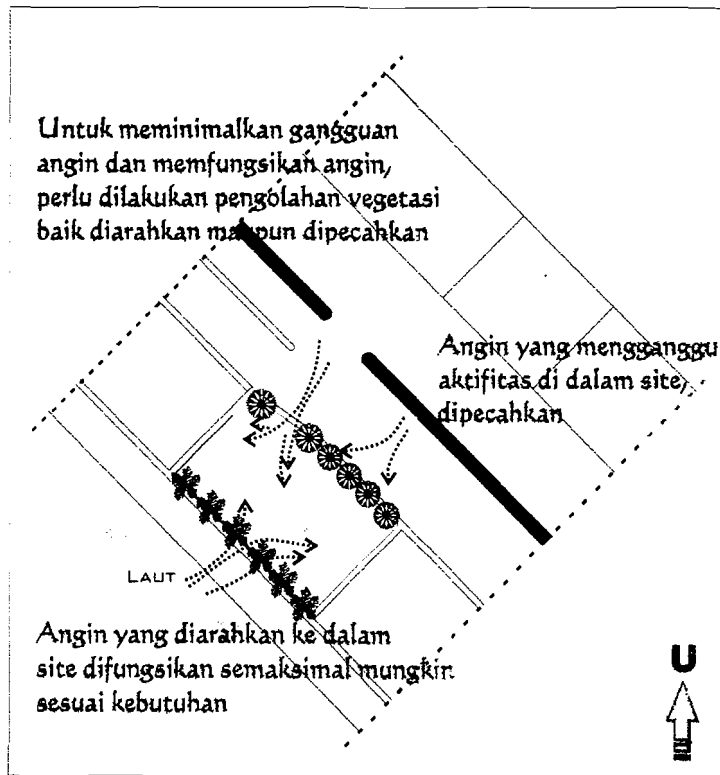
○
M
A
N
U
S
I
A
-
B
U
D
A
Y
A



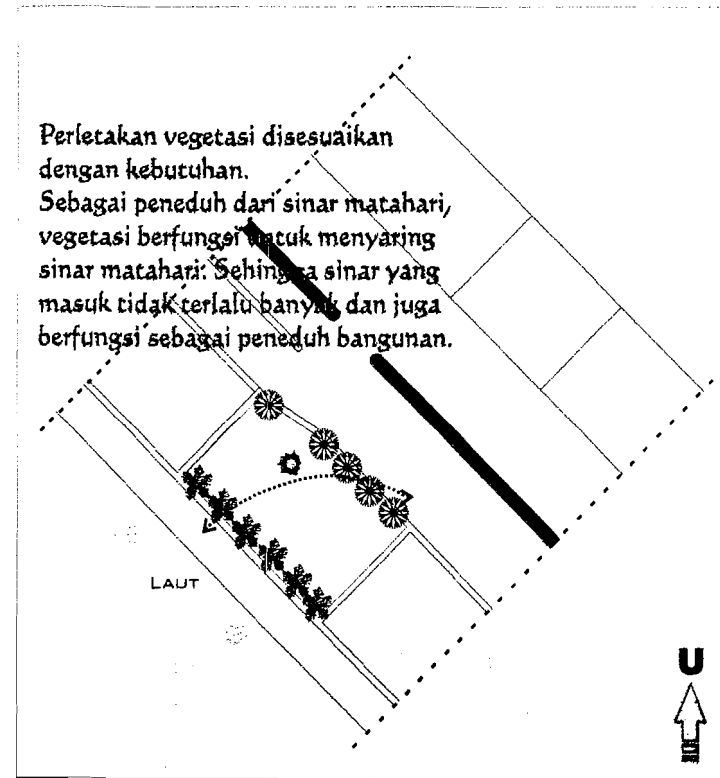
Analisa

TAPAK

ANGIN



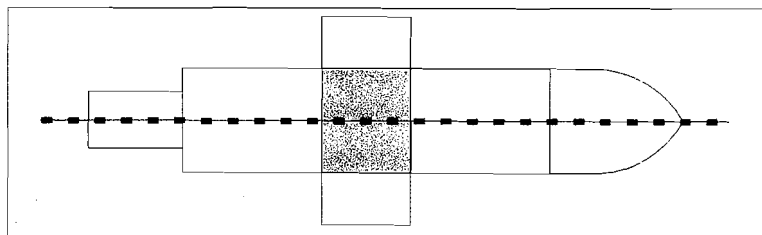
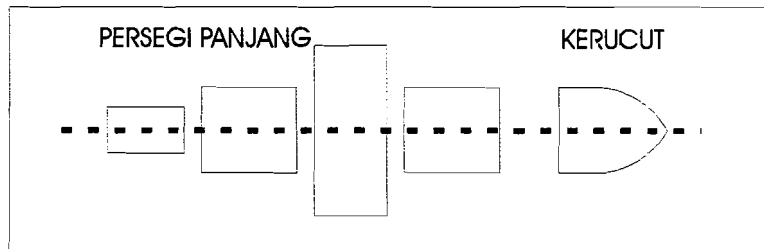
ORIENTASI - MATAHARI



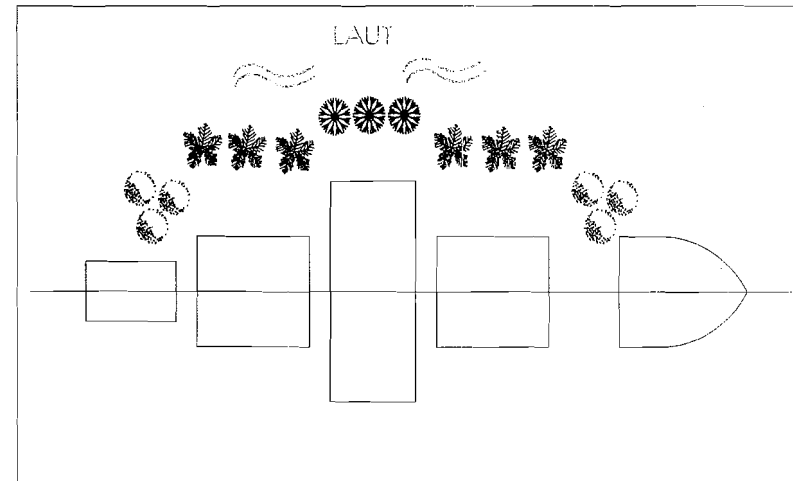
KONSEP GUBAHAN MASSA

LINEAR

- ⊙ Terdiri dari sederetan ruang
- ⊙ Karakternya panjang, menunjukkan suatu arah dan menggambarkan gerak pertumbuhan dan dihentikan oleh bentuk dominan



CLUSTER



- ⊙ Bersama-sama memanfaatkan ciri/hubungan visual (laut dan tanaman)
Yang bisa dimanfaatkan untuk ruang-ruang pameran terbuka serta fasilitas-fasilitas rekreasi lainnya
- ⊙ Dapat diorganisir disepanjang alur gerak yang melaluinya.
- ⊙ Ruang-ruang dapat berkerumun pada suatu kawasan tertentu/ruang yang luas

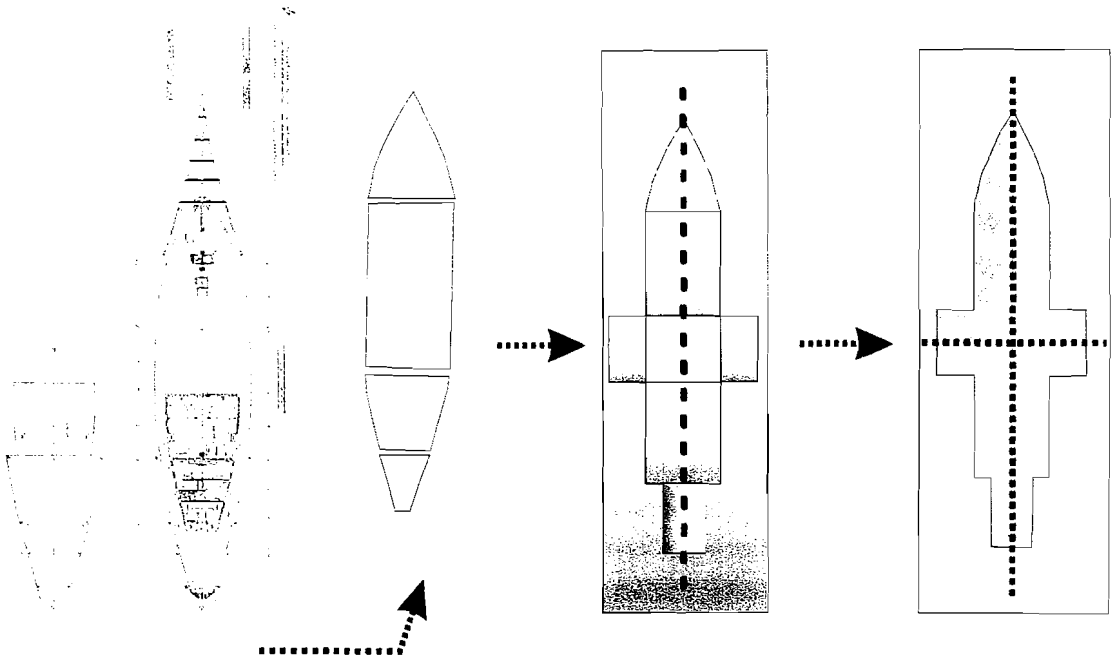


KONSEP GUBAHAN MASSA

BENTUK DASAR KAPAL

Penggabungan bentuk dasar dari massa persegi dan kerucut pada bentuk kapal laut dilihat dari atas.

Konsep bentuk ini mempertimbangkan keseimbangan yang diwujudkan pada denah bangunan.



DITRANSFORMASIKAN
KEDALAM BANGUNAN

.....> SIMETRIS

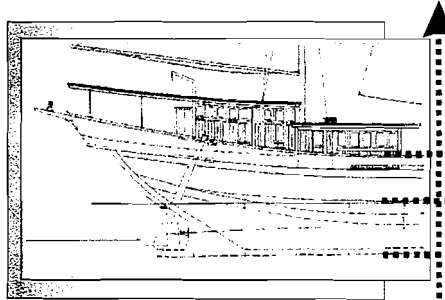
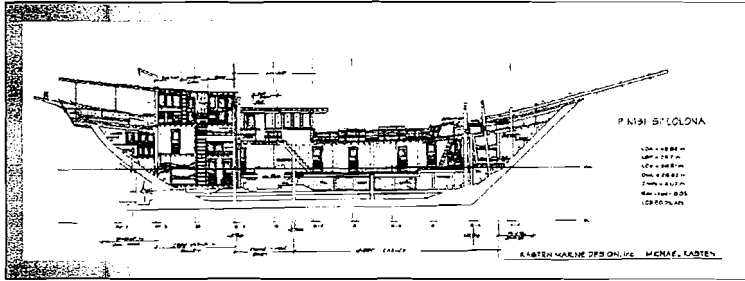
Suatu komposisi yang memanfaatkan pola simetri untuk mengorganisir bentuk dan ruangnya dalam dua cara. Seluruh organisasi bangunan dapat dibuat simetris. Atau suatu kondisi simetris dapat terjadi hanya pada bagian tertentu dari bangunan. Pada komposisi bangunan ini, merupakan "simetri radial" yang terdiri dari unsur-unsur yang sama dan seimbang terhadap dua sumbu atau lebih yang berpotongan pada suatu titik pusat.



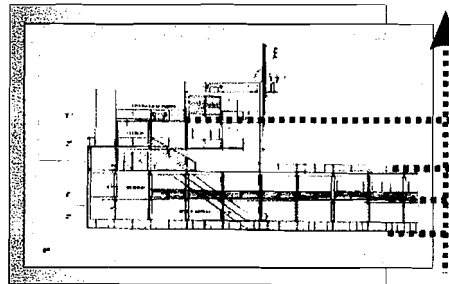
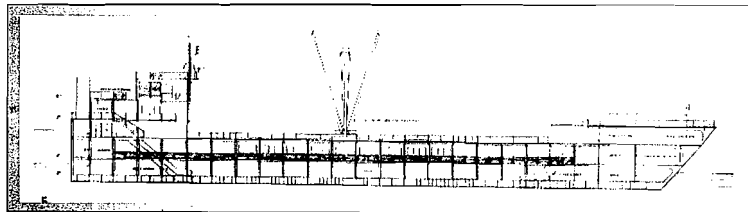
KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

BENTUK PENAMPILAN KAPAL LAUT

KONSEP VERTIKAL BANGUNAN



- R. Publik (Outdoor display)
- R. Publik (Indoor display)
- R. Privat (R. Pengelola)



- Fasilitas Rekreasi (Gardu Pandang)
- R. Publik (Outdoor display)
- R. Publik (Indoor display)
- R. Privat (R. Pengelola)

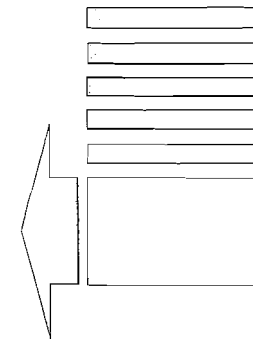
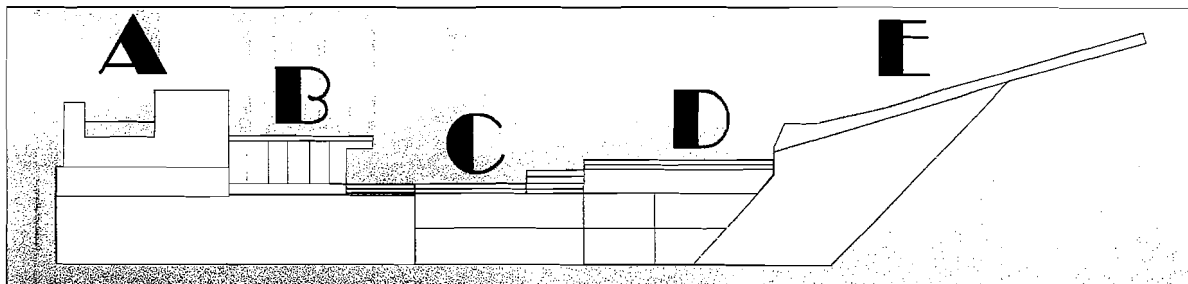
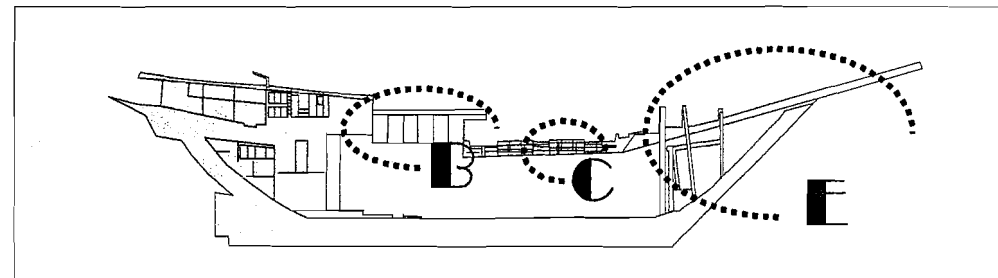
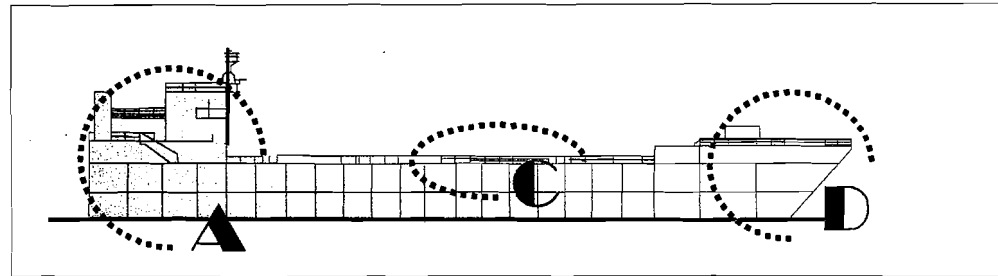


KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

KONSEP HORIZONTAL BANGUNAN

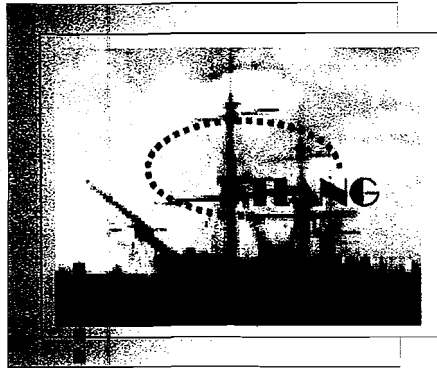
KONSEP PENAMPILAN KAPAL PADA TAMPAK BANGUNAN

Tampak pada bangunan merupakan transformasi penggabungan dari tampak kapal laut, antara kapal pesiar dan kapal kayu. Yang diambil hanya bagian-bagian menarik untuk di jadikan suatu bentuk bangunan tanpa merubah penampilan kapal laut.

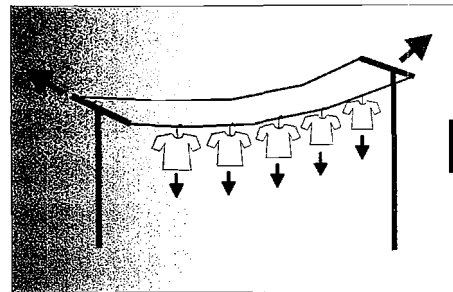
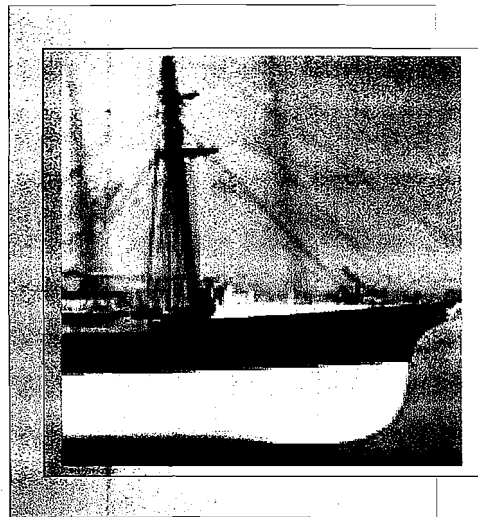


KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

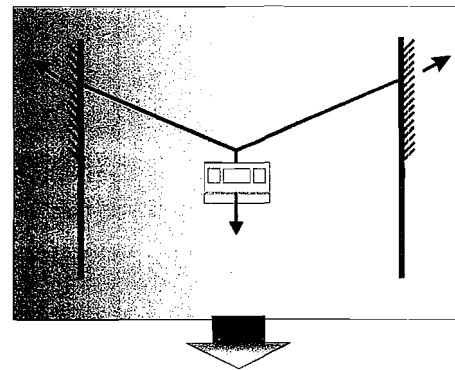
PENAMPILAN "TIANG" KAPAL LAUT



Bentukan dari tiang kapal ditransformasikan terhadap tiang-tiang penarik pada beban yang digunakan untuk menarik struktur tenda pada bangunan yang dihubungkan dengan struktur kabel. Yang pada bangunan museum ini diwujudkan pada ruang-ruang yang berfungsi sebagai ruang outdoor display dan fasilitas rekreasi yang membutuhkan perlindungan sinar matahari.



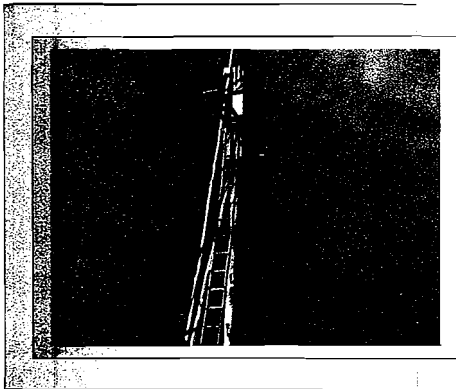
Bentuk pembebanan segi banyak digambarkan dengan tali jemuran yang dibebani oleh banyak baju jemuran yang disalurkan ke tiang jemuran sebesar total resultan dari beban tersebut.



Bentuk pembebanan segitiga digambarkan dengan kereta gantung yang melewati kabel di antara dua tiang penyangga akan menyalurkan beban dari kereta gantung ke tiang-tiang penyangga sebesar resultan gaya tarik dari beban tersebut.

KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

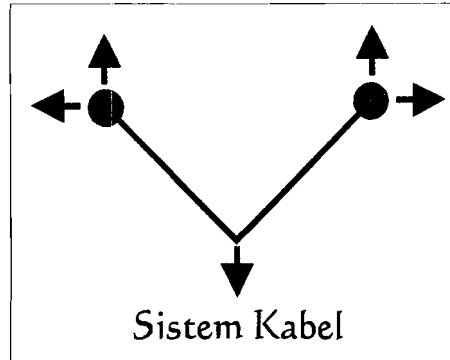
PENAMPILAN "TALI-TEMALI" KAPAL LAUT



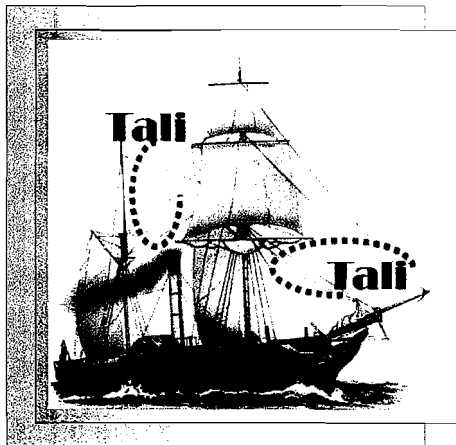
Sistem struktur kabel hanya mengalami gaya tarik.
Sistem tegangan penggantung ialah kabel sebagai struktur utama untuk menggantung beban-beban yang dapat dibagi lagi.

- berbentuk linear berupa balok, bidang dan bangunan
- berbentuk kurva berupa kolom-kolom pendukung dan gantungan pendukung

Kabel bertegangan tarik yang tinggi mampu menahan beban, baik dari dalam maupun dari luar. Beban dari dalam adalah gaya tarikan yang diterima kabel itu sendiri, sedang beban luar dapat berupa beban penutup kabel ataupun beban-beban gaya dari angin

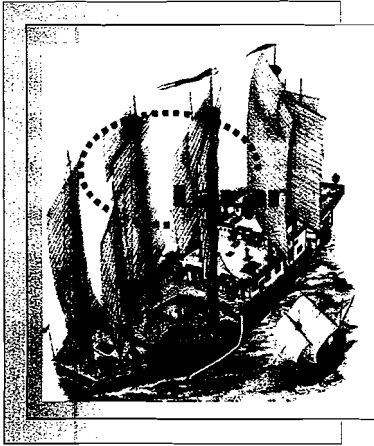


Tali-tali pada kapal yang berfungsi sebagai pengikat layar ke tiang, maka pada bangunan ditransformasikan sebagai "struktur kabel" sebagai penghubung untuk menarik "struktur tenda" ke tiang.

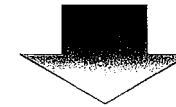
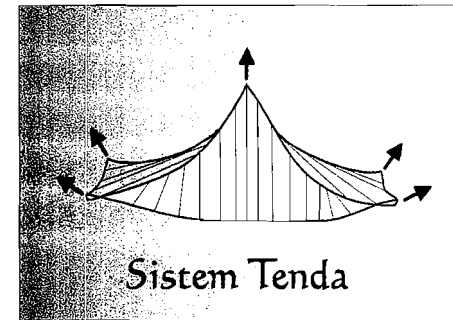


KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

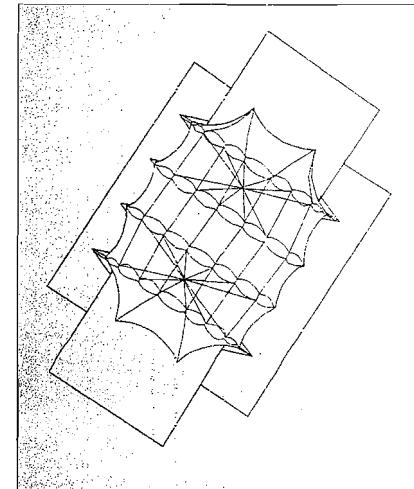
PENAMPILAN “LAYAR” KAPAL LAUT



Sistem struktur tenda atau membran merupakan pengembangan dari sistem kabel yang diperkuat dengan lapisan yang mengalami gaya tarik. Sistem ini disebut sistem struktur tenda karena kebanyakan hasil dari bangun struktur ini digunakan untuk tenda.



Bentukan layar kapal ditransformasikan pada bangunan dengan penggunaan sistem struktur tenda. Yang berfungsi untuk melindungi benda yang dari pengaruh fisik sinar matahari, ataupun sebagai peneduh bagi pengunjung yang bertujuan melihat benda pameran ataupun rekreasi.

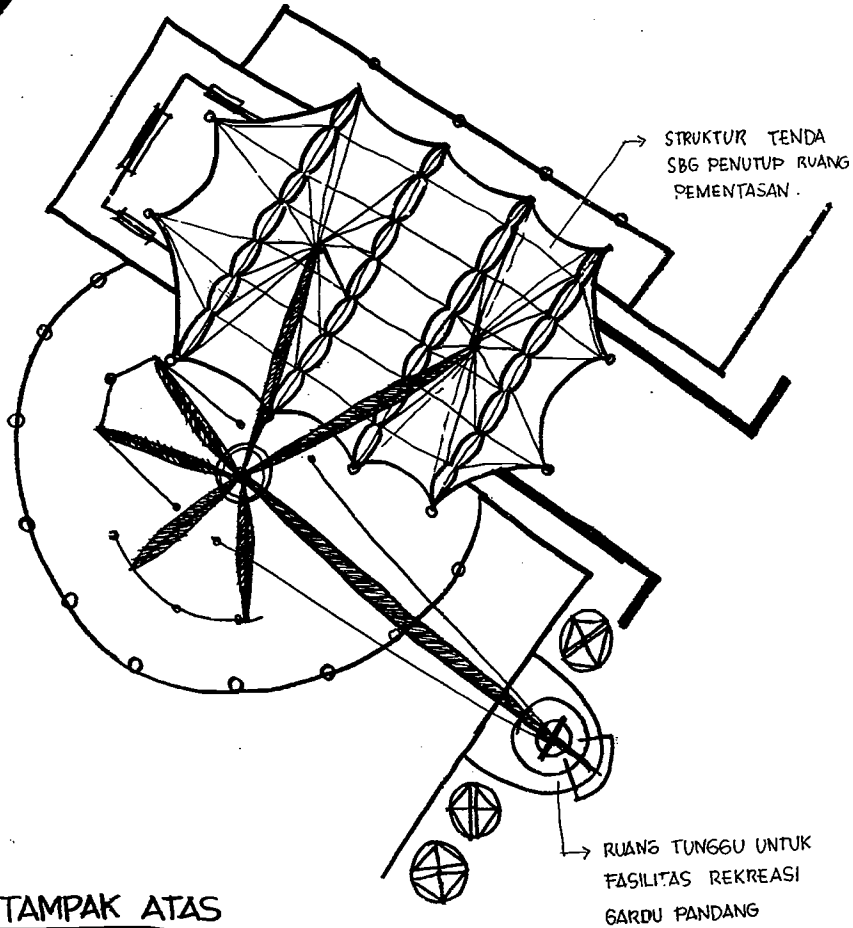


Penggunaan struktur tenda untuk ruang-ruang outdoor display yang berfungsi melindungi dari sengatan sinar matahari

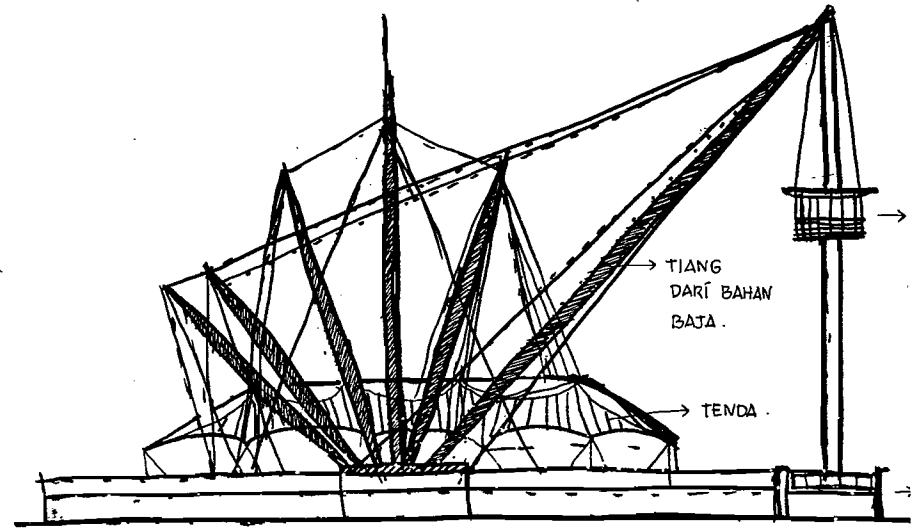
KONSEP STRUKTUR TENDA & TALI



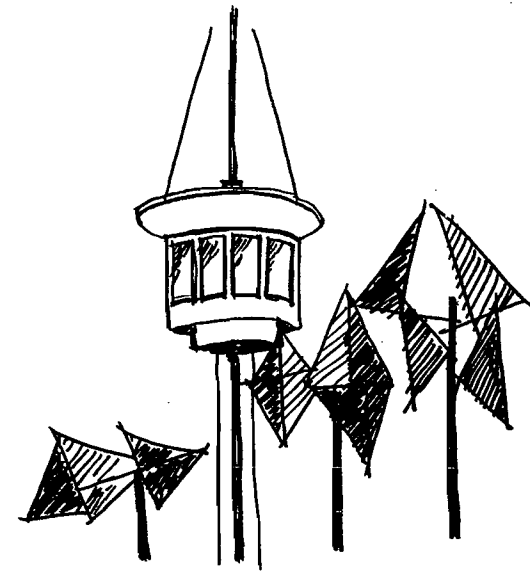
PANGGUNG / PENTAS PAMERAN



TAMPAK ATAS



TAMPAK.



FASILITAS REKREASI
GARDU PANDANG

KONSEP TATA RUANG

KRITERIA SEBAGAI PEDOMAN PENENTU KARAKTER REKREATIF

DINAMIS

Digunakan dengan menghadirkan penataan ruang-ruang yang mengalir adanya pergerakan, hal ini dapat diwujudkan dengan penempatan ruang-ruang pameran yang dipadukan dengan sirkulasi utama dengan adanya pergerakan dalam menikmati obyek pameran

SKALA

Penggunaan skala besar dan kecil sehingga menghadirkan sesuatu ruang yang tidak monoton, hal ini dapat dihadirkan dengan memperhatikan penggunaan skala pada ruang pameran untuk memperkuat suasana suatu ruang dengan ruang lainnya.



Pencerminan karakter rekreatif pada tata ruang dalam dan luar dapat diungkapkan dalam suatu wujud sebagai berikut:

UNSUR ALAM

Penggunaan unsur alam yaitu vegetasi dan elemen air pada ruang pameran dapat menimbulkan ruang pameran yang tidak kaku. Baik sebagai pembatas antar ruang sehingga ruang tidak terkesan tertutup.

PENCAHAYAAN

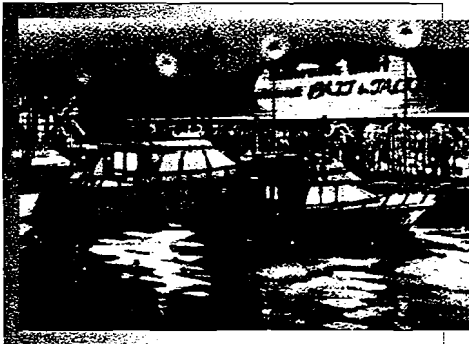
Penggunaan cahaya yang menimbulkan perasaan yang menyenangkan dengan memperhatikan obyek cahaya tersebut. Hal ini dapat diwujudkan pada perletakan cahaya pada ruang pameran atau pada pencahayaan luar bangunan yang memperkuat kesan ekspresi bangunan

WARNA & MATERIAL

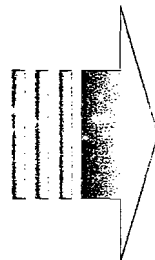
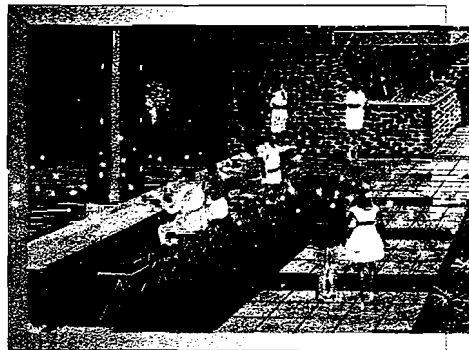
Kedua unsur pembentuk tersebut saling berkaitan yang perpaduan tersebut menciptakan suasana ruang yang tidak membosankan

KONSEP TATA RUANG

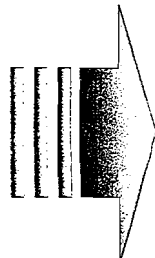
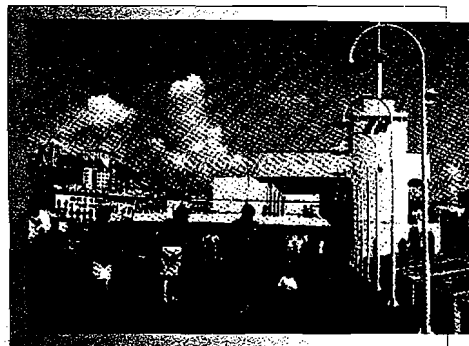
RUANG LUAR YANG REKREATIF



Merupakan salah satu fasilitas rekreasi bagi pengunjung museum berupa persewaan kapal untuk mengelilingi lautan yang luas. Sehingga pengunjung bisa terlibat secara langsung untuk mengenal lebih dekat dengan kebaharian di Semarang.



Menciptakan suatu ruang café yang nyaman bagi pengunjung karena merupakan salah satu fasilitas yang disediakan. Diharapkan pengunjung yang sudah lelah melihat pameran, bisa merasa santai dengan didukung adanya kolam.



Menciptakan ruang luar yang nyaman bagi pengunjung dibelakang museum, karena dijadikan sirkulasi masuk bagi pengunjung terminal penumpang kapal laut

Ruang luar merupakan pendukung citra visual bangunan dan dapat berfungsi untuk kegiatan-kegiatan tertentu maupun sebagai penambah kesan estetis pada bangunan tersebut.

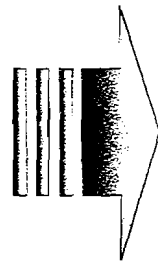
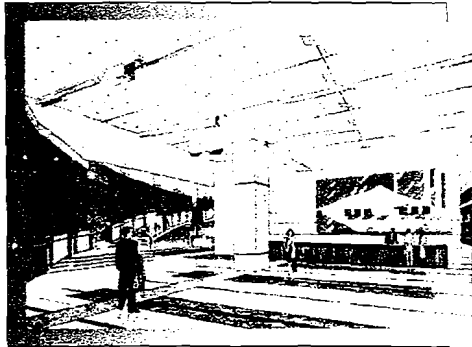
Konsep ruang luar ditekankan pada kesesuaian dengan penerapan sifat ekspresif agar penataan ruang luar dapat mewadahi aktifitas yang ada.

Pada penataan ruang luar, pengunjung dapat menikmati obyek pameran kapal laut yang berada diluar.

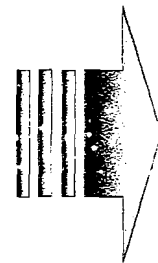
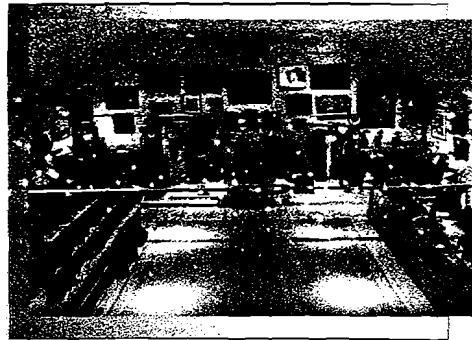
Baik kapal yang bisa dinaiki ditempat oleh pengunjung, maupun kapal yang bisa dinaiki dengan mengelilingi sekitar pelabuhan tanjung emas

KONSEP TATA RUANG

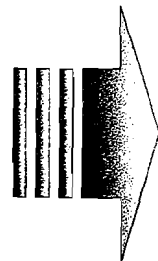
RUANG DALAM YANG REKREATIF



Hall/Main Entrance
Merupakan ruang yang dilewati pengunjung pertama kali saat memasuki ruangan disertai dengan ruang informasi.



Souvenir Shop
Merupakan fasilitas yang disediakan dari museum, yang bisa dibeli oleh pengunjung sebagai cinderamata (miniatur kapal, kartu pos, dll yang berkaitan dengan kelautan).



Ruang Istirahat
Merupakan salah satu fasilitas yang disediakan bagi pengunjung museum. Ruangan ini berfungsi untuk tempat berhentinya sejenak bagi pengunjung pameran museum setelah merasa lelah berkeliling.

Ruang dalam merupakan suatu wadah yang dibatasi dengan bidang (lantai), bidang vertikal (dinding), dan bidang yang melingkupi (atap), yang juga mempunyai bentuk, ukuran, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi tertentu.

Dalam penentuan terhadap visual ruang dalam erat kaitannya dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip penyusunan tata ruang dalam tersebut adalah:

- Pembentuk ruang
- Pengisi ruang (perabot yang sesuai)
- Pelengkap ruang/aksesoris ruang dalam (hiasan, lampu)

PENGUNJUNG ANALISIS SIKULASI

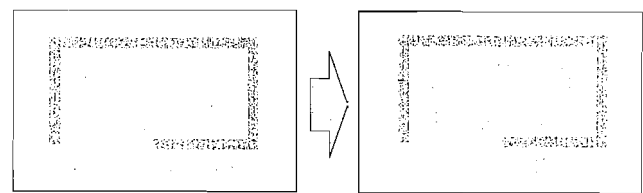
PERA LIPULANI RUANG DALAM PADA PERSEKUTUAN DAMERAN

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai "tali" yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Oleh karena itu kita bergerak dalam WAKTU melalui suatu TAHAPAN RUANG

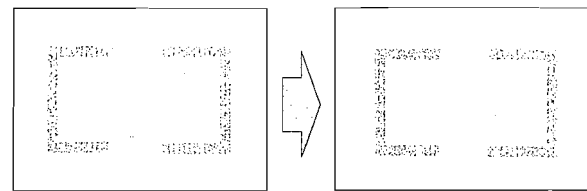
- Pola sirkulasi pada area ruang pameran museum kapal laut, antara lain:
 - Berdasarkan konsep dari transformasi bentukan dan proses pembuatan kapal laut
 - Mempertimbangkan faktor perilaku pengunjung untuk menghindari faktor kejenuhan terhadap obyek dan ruang pameran yang berpengaruh pada sirkulasi
 - Pergerakan pengunjung dalam area pameran lebih terarah

Analisa sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada rute pemilihan gerak

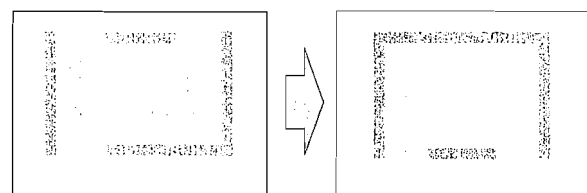
- Pengunjung jarang berputar secara penuh dalam ruang
Maka penyelesaiannya menggunakan sistem sirkulasi sekunder satu arah. Hal ini untuk "memaksa" pengunjung untuk berputar secara penuh dalam 1 ruang.



- Lebih banyak melihat obyek dari kanan ke kiri
Diatasi dengan menempatkan seluruh obyek di sebelah kanan. Jika mengharuskan penikmatan 2 arah (kanan dan kiri) maka dipilih obyek yang lebih menarik di sebelah kiri.



- Memilih jalur terpendek
Diatasi dengan sirkulasi satu arah, membuat jalur seefisien mungkin, dan menempatkan obyek-obyek yang menarik sebagai 'point of interest' pada jalur-jalur panjang



TECHNOLOGY

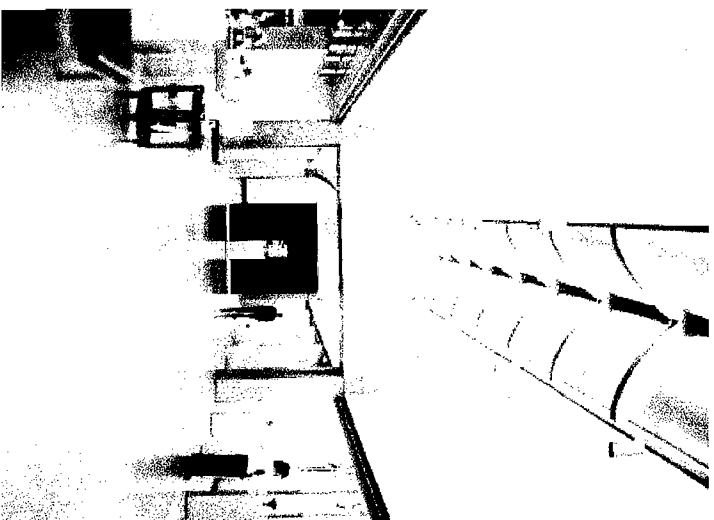


ARTIFICIAL LIGHTING

Efficient and energy-saving lighting systems
Data center lighting solutions
Energy-efficient lighting solutions
Office lighting solutions

NATURAL LIGHTING

Energy-efficient lighting solutions
Data center lighting solutions
Energy-efficient lighting solutions
Office lighting solutions
Energy-efficient lighting solutions
Data center lighting solutions
Energy-efficient lighting solutions
Office lighting solutions



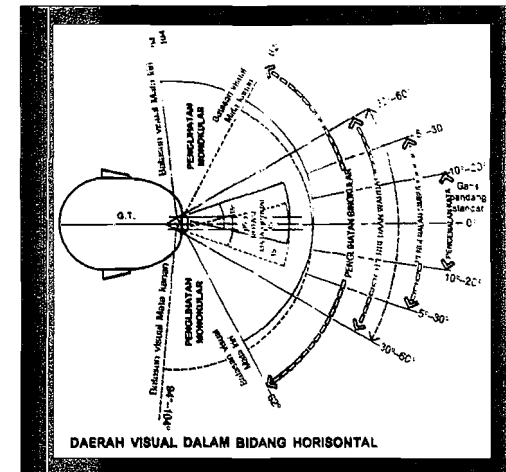
SUDUT PANDANG PENGAMAT

1. Sudut pandang mata pengamat (vertikal)

Garis pandang standar diasumsikan sebagai garis horisontal pada 0 derajat.

Jika pada posisi berdiri, garis pandang normalnya kira-kira 10 derajat di bawah garis horisontal, dan jika pada posisi duduk kira-kira pada 15 derajat.

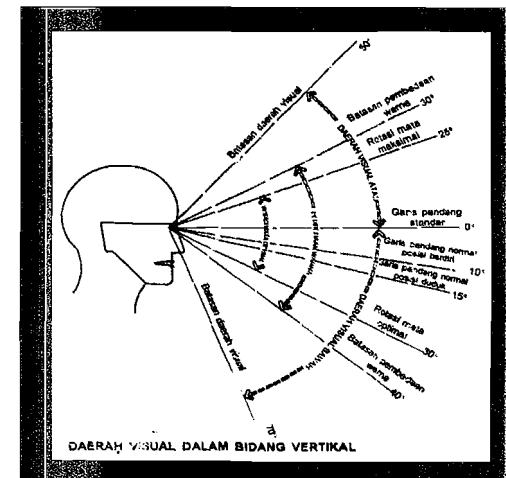
Sudut pandang normal mata manusia terhadap obyek ke bawah adalah 40 derajat, maksimal 70 derajat. Dan ke atas adalah 30 derajat, maksimal 50 derajat.



2. Sudut pandang mata pengamat (horisontal)

Bidang visual sebuah mata seseorang diistilahkan sebagai "penglihatan monokular".

Sudut pandang mata pengamat terhadap obyek kesamping kanan dan kiri minimal 15 derajat dan maksimal 30 derajat.



ANALISA RUANG PENGUNJUNG DAN RUANG PAMERAN

KELOMPOK RUANG PAMER

KELOMPOK KEGIATAN	NAMA RUANG	POLA KEGIATAN
RUANG PAMER (UTAMA)	Ruang pameran temporer	Pameran koleksi terbaru
	Ruang pameran tetap - Gallery Display - 2 dimensi - 3 dimensi (miniature kapal) - Hall Display - R. Diorama: - dalam ruang - Ruang Rekonstruksi - Outdoor Display	Pameran koleksi tetap Memandang ruang pamer berbentuk lorong → peragaan menempel dinding → Peragaan menekankan pada urutan tertentu (sejarah, tematis, dimensional, dll) Mengamati secara utuh dengan mengelilingi obyek 3D dalam ruang luas Melihat peristiwa pameran melalui obyek 3D → miniature dalam etalase Melihat hubungan pameran antara ruang dan obyek Dipakai untuk obyek yang sama sekali tidak memerlukan perlindungan fisis dari pengaruh klimatologis

KELOMPOK RUANG PENGUNJUNG

KELOMPOK KEGIATAN	NAMA RUANG	POLA KEGIATAN
PENGUNJUNG	Hall masuk	Entrance
	Ruang penerima - Locket karcis - Ruang informasi - Ruang Penitipan barang	- Pembelian karcis masuk - Memberikan layanan informasi - Menitipkan barang bawaan
	Ruang Pertemuan - R. Orientasi - R. Kuliah umum - R. Audio-visual	Memberikan arahan dan informasi umum tentang museum, koleksi dan tata tertib kunjungan kepada pengunjung sebelum mulai berkeliling Menyelenggarakan ceramah, presentasi, diskusi, seminar, dan pertemuan ilmiah lainnya pada saat tertentu Menyajikan informasi dalam bentuk peragaan audio-visual
	Gardu Pandang Plaza	Melihat view sekitar site Tempat santai/istirahat
	Souvenir shop	Penjualan souvenir
	Pepustakaan	Menyimpan buku, literature yang berkaitan dengan kapal laut.

KELOMPOK RUANG PENGELOLA

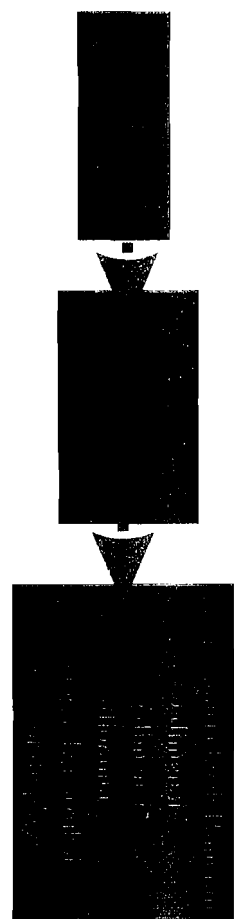
KELOMPOK KEGIATAN	NAMA RUANG	POLA KEGIATAN
PENGELOLA	MANAJERIAL Ruang tamu Ruang direktur Ruang sekretaris	Menemui tamu, menunggu Memimpin pengelolaan museum Mengurus segala sesuatu tentang file-file kerja kantor
	ADMINISTRASI Ruang tamu Ruang rapat Ruang staf	Menunggu, menemui tamu Rapat pengelola Mengurus segala sesuatu tentang museum

KELOMPOK RUANG SERVIS

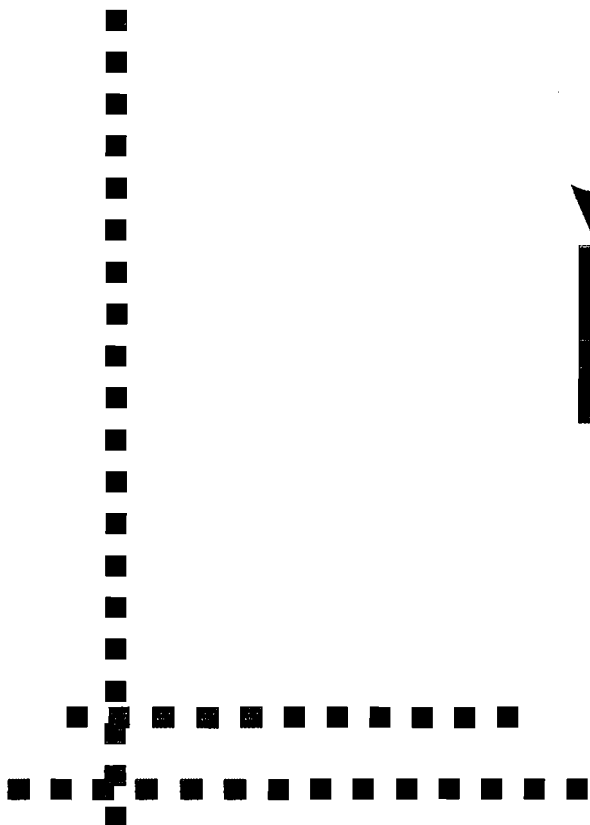
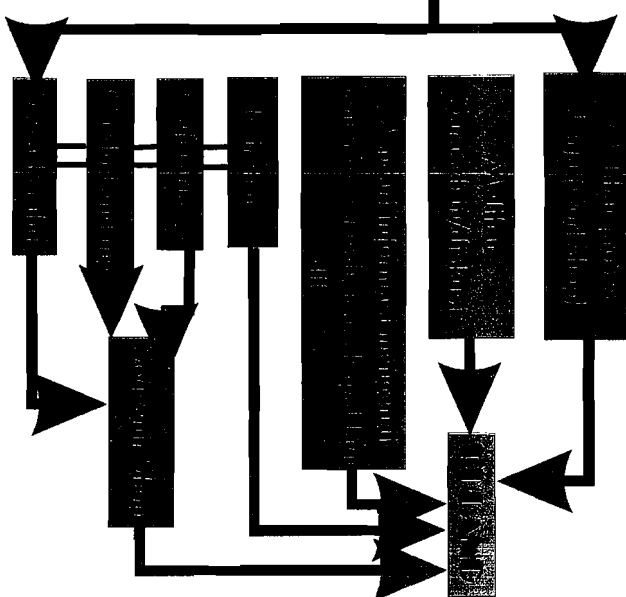
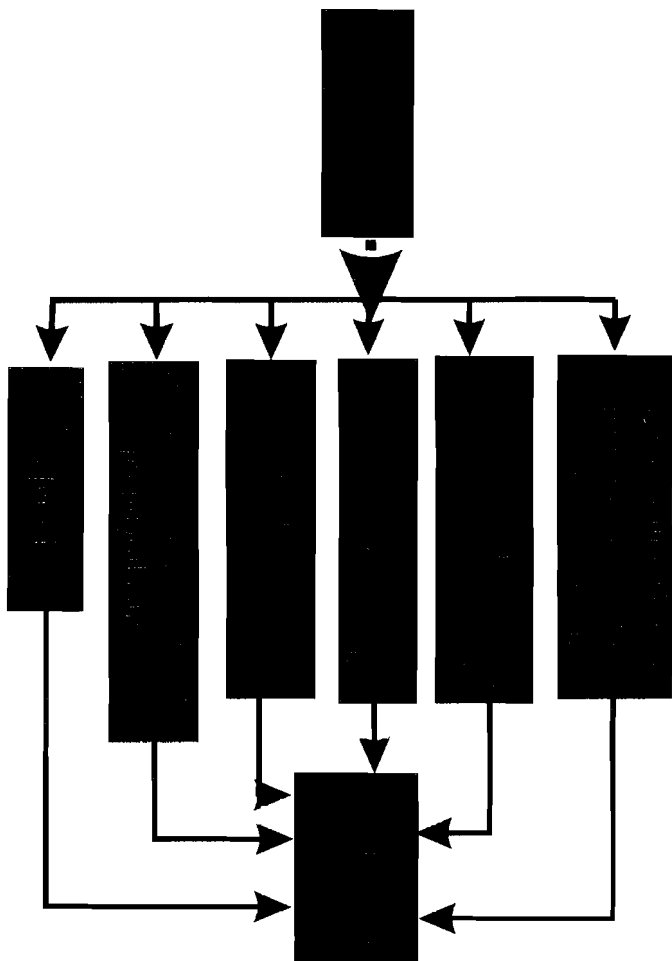
KELOMPOK KEGIATAN	NAMA RUANG	POLA KEGIATAN
SERVIS	Ruang karyawan	Berkumpulnya karyawan saat jam kerja
	Ruang MEE	Operasional mesin
	Ruang Kurator	Menyimpan koleksi
	Pos keamanan	Pos penjaga keamanan museum
	Parkir kendaraan	Parkir kendaraan tamu dan pengelola
	Musholla	Sholat
lavatory	BAB, cuci tangan	

ALUR KEGIATAN

PENGUNJUNG



PENGELOLA



TABEL BESARAN RUANG

BENTUK KEGIATAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR (M2)	UNIT	BESARAN RUANG (M2)
RUANG PAMER (UTAMA)	Ruang pameran temporer	10 koleksi	18	1	180
	Ruang pameran tetap				
	- Gallery Display				
	- 2 dimensi	200 koleksi	3	1	600
	- 3 dimensi (miniature kapal)	60 koleksi	6	1	360
	- Hall Display	7 koleksi	(asumsi) 20	1	140
	- R. Diorama:				
	- dalam ruang	50 koleksi	6	1	300
- Ruang Rekonstruksi	1 koleksi	(asumsi) 360	1	360	
- Outdoor Display	2 koleksi	(asumsi) 36	1	72	
SUB TOTAL					2012
TOTAL + SIRKULASI 20 %					2414,4
PENGUNJUNG	Hall masuk	150 orang	1,5	2	225
	Ruang penerima				
	- Loker karcis	2 orang	1,10	4	8,8
	- Ruang informasi	3 orang	2,16	3	19,44
	- Ruang Penitipan barang	2 orang	6	2	24
	Ruang Pertemuan				
	- R. Orientasi	65 orang	1,10	1	71,5
	- R. Kuliah umum	50 orang	1,10	1	55
	- R. Audio-visual	15 orang	6	1	90
	Fasilitas rekreasi				
- panggung pementasan	40 orang	6	1	240	
- arena bermain	100 orang	6	2	1200	
Souvenir shop	40 orang	6	1	240	
Pepustakaan	100 orang	1,10	1	110	
SUB TOTAL					2283,74
TOTAL + SIRKULASI 20 %					2740,488
PENGELOLA	Manejerial	6 orang	6	1	36
	Administrasi	6 orang	6	1	36
	SUB TOTAL				
TOTAL + SIRKULASI 20 %					86,4
SERVIS	Ruang karyawan	6 orang	6	2	72
	Ruang MEE	-	(asumsi) 36	1	30
	Ruang RT	6 orang	6	1	36
	Pos keamanan	1 orang	8	6	48
	PARKIR KENDARAAN				
	a. Mobil	24 mobil	15	1	360
	b. motor	30 motor	1,10	1	33
	c. bus dan truk	11 bus	30	1	33
	Musholla	20 orang	2	1	40
	Lavatory	8 orang	2,25	2	36
SUB TOTAL					688
TOTAL + SIRKULASI 20 %					825,6
					6067,14

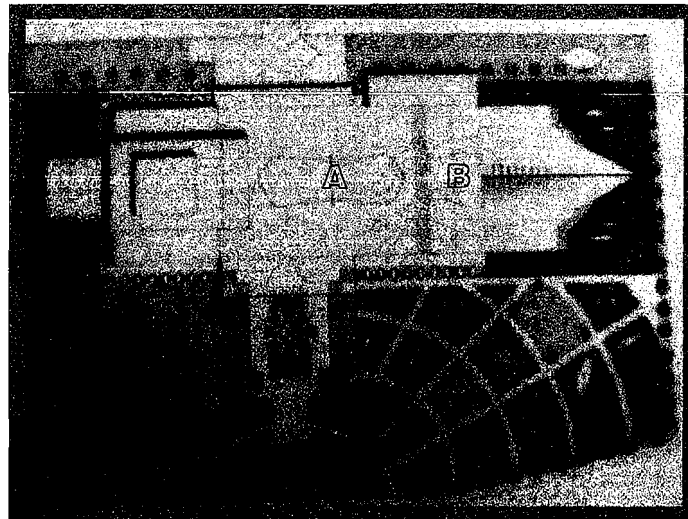


BAB III

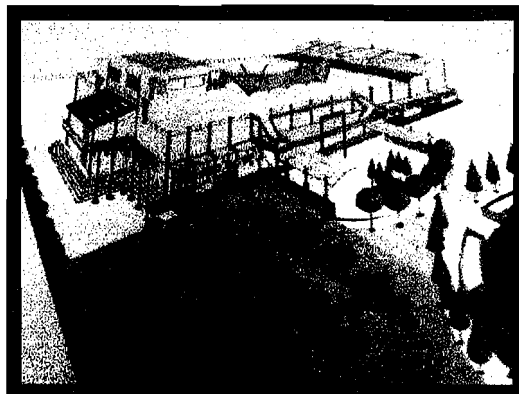
LAPORAN PERANCANGAN

1. SITUASI

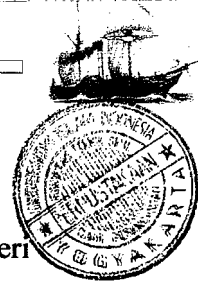
Museum kapal laut ini terletak di jalan Yos Sudarso Pelabuhan Tanjung Emas Semarang. Dengan pendekatan konsep penampilan bentuk kapal laut.



SIRKULASI KENDARAAN

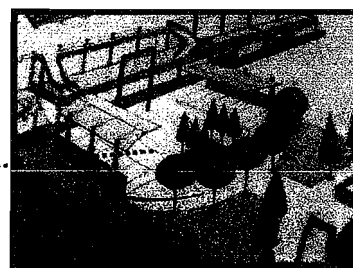
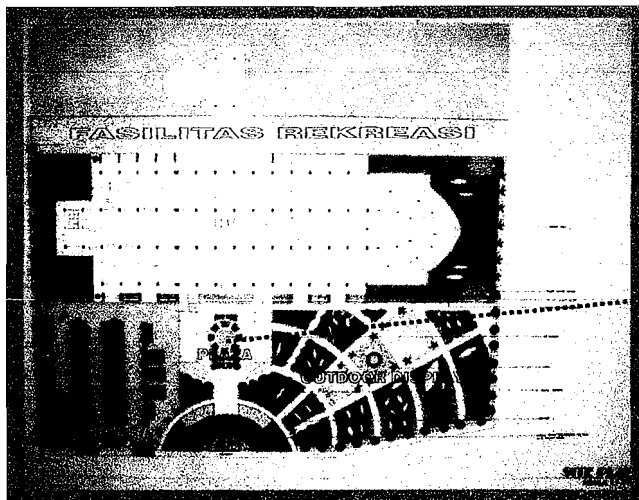


- ✦ Adanya perbedaan sirkulasi antara kendaraan dan pejalan kaki.
- ✦ Massa A dan B menggunakan penutup dengan struktur tenda dan tali. Dari bahan canvas lapis Teflon, serta fiberglass lapis Teflon pada ruang souvenir shop dengan penarik dengan tali baja.



- ✦ Pada ruang servis, menggunakan penutup atap dari cor beton, yang diberi pencahayaan dari atas dengan 5 jendela kaca.

2. SITE PLAN



Massa Bangunan terdiri dari berbagai aktifitas yang berbeda, yang di gabung menjadi 1 unit bangunan.

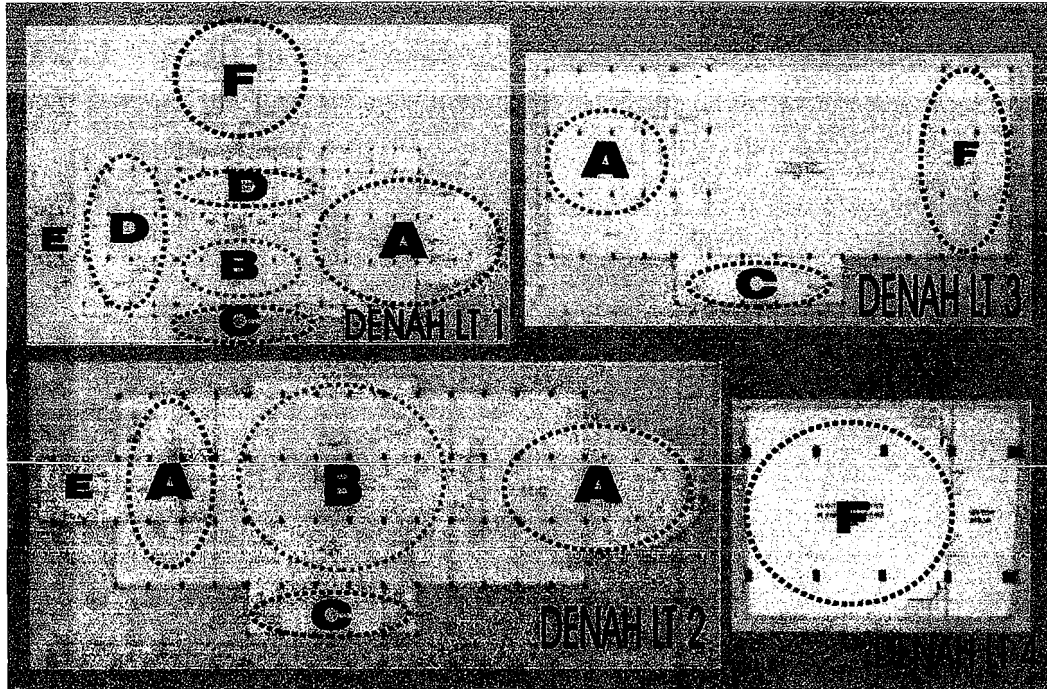
- ✦ Diantaranya ada fasilitas rekreasi seperti panggung pementasan, arena bermain, serta gardu pandang.
- ✦ Serta adanya system ruang pameran “Outdoor Display”, yang terbagi 2 yaitu dengan tipe pameran tetap dan temporer.
- ✦ Pada Outdoor Display yang bersifat temporer, menyajikan obyek kapal laut yang diselenggarakan dalam waktu singkat, yang dijadikan sebagai salah satu daya tarik bagi pengunjung.

Serta Outdoor Display yang bersifat tetap, dijadikan sebagai fasilitas rekreasi serta tempat bermain, dengan adanya perahu-perahu kecil yang bisa diduduki dan ada obyek kapal laut besar.

- ✦ Dengan penataan lansekap yang sangat menarik ini, menciptakan kesan “welcome” bagi pengunjung museum. Yang didukung dengan unsur alam vegetasi berupa bunga-bunga serta tanaman pengarah berupa pohon “cemara kepyur” dan juga kolam dengan mainan kapal-kapalan.



3. DENAH

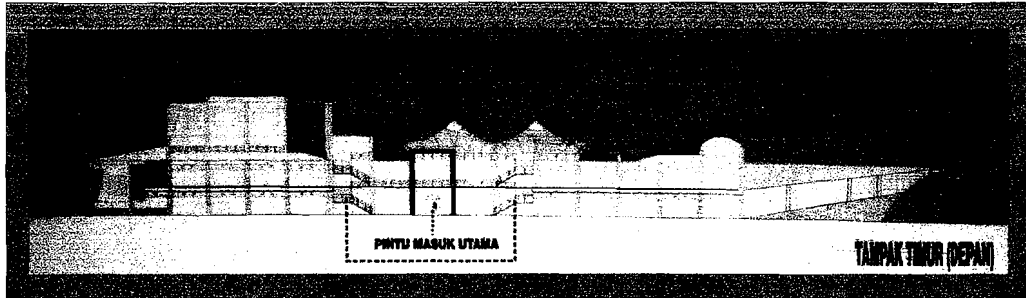


- A. Merupakan ruang-ruang pameran utama pada museum yang berada dalam ruang, yang pada lantai 1 dan 2 terletak pada massa yang berbentuk kerucut. Dan pada lantai 2 ada 2 ruang pameran diorama yang terpisah, sehingga dihubungkan dengan tangga atau perbedaan lantai seperti jembatan yang menyerberang menuju ruang satunya sehingga tidak membosankan dengan adanya pengaturan ruang yang monoton.
- Sedangkan ruang pameran pada lantai 3 lebih kepada fasilitas rekreasi, terutama bagi anak-anak yang berada pada ruang rekonstruksi.
- B. Hall masuk/entrance bagi pengunjung untuk menentukan tujuan utama ruang yang mau dimasukinya
- C. Tangga utama pengunjung dari luar, yang bisa langsung naik menuju lantai 2 atau 3, tanpa harus masuk ke dalam ruang yang tidak diinginkan.
- D. Merupakan ruang-ruang pengelola yang berada pada lantai 1
- E. Ruang-ruang servis berupa Lavatory, gudang, musholla
- F. Merupakan fasilitas pendukung museum. Pada lantai 1 ada panggung pementasan, lantai 3 ruang penjualan souvenir, dan gardu pandang untuk melihat keindahan laut dilihat dari bangunan paling tinggi.



4. TAMPAK

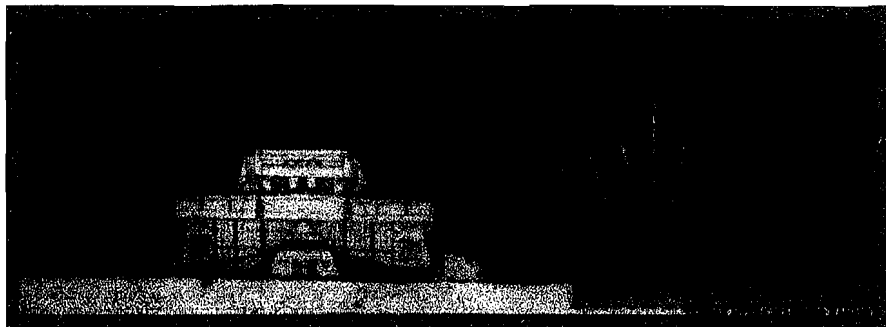
4.1 Tampak Depan



- ✦ Pada tampak bangunan ini merupakan hasil transformasi dari bentuk penampilan kapal laut. Pada pintu masuk utama terdapat gerbang dari beton bertulang yang di berdirikan, sebagai penanda pintu masuk di lantai 1.
- ✦ Penggunaan jendela berbentuk lingkaran diameter 1 m, untuk memberikan kesan penampilan kapal laut.

4.2 Tampak Samping

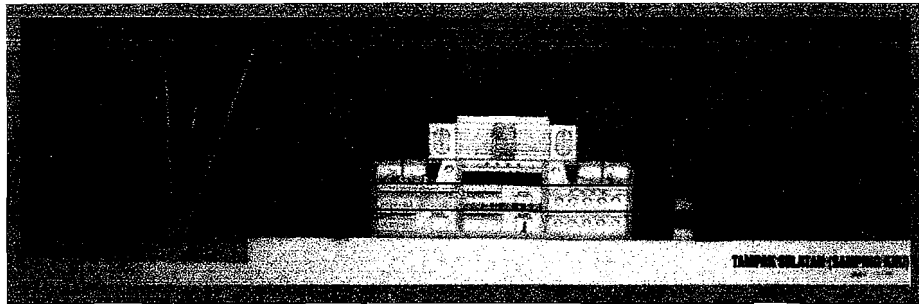
Tampak Utara (Samping Kanan)



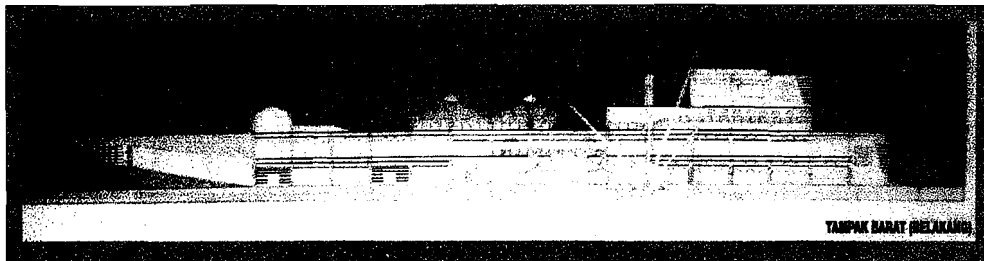
- ✦ Pada tampak samping ini terlihat adanya pintu pada bangunan yang berbentuk kerucut, yang berfungsi sebagai pintu darurat. Dan di malam hari jika ada acara pertunjukan/pementasan, pintu ini dibuka sebagai aktifitas BAB bagi pengunjung museum.



Tampak Selatan (Samping Kiri)



4.3 Tampak Belakang

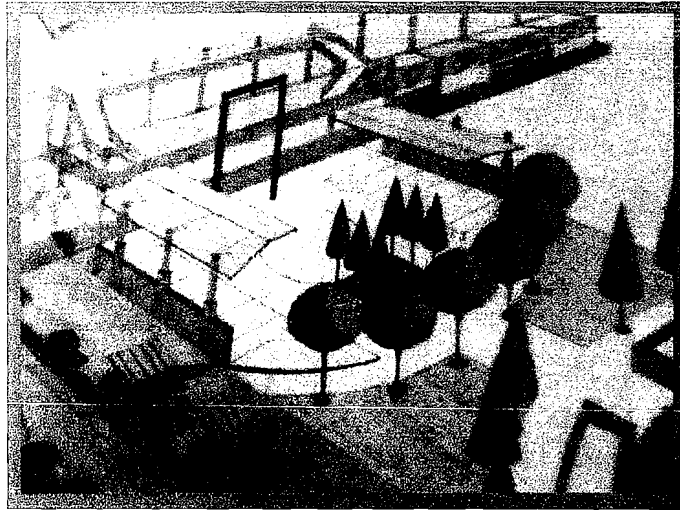


- ✦ Pada tampak belakang terlihat adanya struktur tenda dan tali yang merupakan salah satu fasilitas rekreasi sebagai panggung pameran atau pementasan untuk menceritakan tentang sejarah kapal laut, yang lebih digunakan pada saat malam hari yang dilaksanakan dalam waktu 1 minggu sekali. Supaya lebih menikmati indahnya laut yang luas di malam dari, dengan kehadiran lampu-lampu yang gemerlap.
- ✦ Sedangkan di siang hari bisa digunakan pengunjung sebagai arena bermain sambil melihat keindahan laut secara lebih dekat.

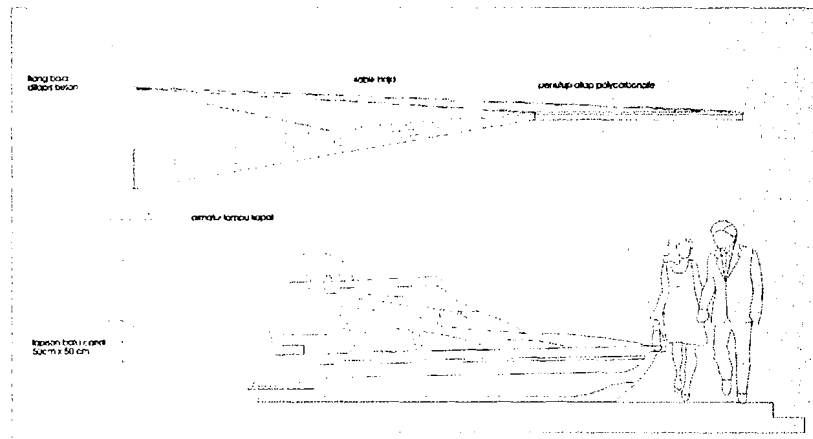


5. PERSPEKTIF EKSTERIOR

5.1 Eksterior Ruang Pamer Luar



- Ruang pameran dengan sistem “Outdoor Display” yang berada di plaza ini digunakan untuk objek pameran yang bersifat temporer, dalam waktu 1 minggu sampai 1 tahun. Yang merupakan pameran pendukung dengan tema dan tujuan khusus, misalnya memperkenalkan hasil temuan terbaru sekaligus untuk menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.



- Ruangan ini disediakan maksimal untuk 10 objek kapal dengan tempat berukuran 180 m².
- Ruangan ini dilindungi dengan penutup atap dari bahan polycarbonate warna biru yang terlihat transparan, dengan penopangnya adalah tiga tiang baja yang dibungkus beton. Sebagai pelapis tiang digunakan



unsur batu alam jenis batu candi berukuran 50cm x 50cm. Untuk mempermanis tampilan batu candi pada tiang beton, dipasang armature lampu model “kapal” berbentuk bulat dan dibungkus dengan besi bulat kecil.

- ✦ Rangka balok atap menggunakan baja tipis sepanjang 5,90 m yang dipasang sejajar, berjarak 6 m. Baja tersebut dijepit oleh tiang baja, sedangkan ujung lainnya dibiarkan bebas. Kabel baja diikat pada ujung balok dan tiang baja berfungsi sebagai penahannya.
- ✦ Pengikat antar baja, antara tiang dan balok baja dijepit dengan sekrup baut dan mur. Ini untuk menjaga kekakuan baja dari beban penutup atap, angin, dan hujan. Tiang baja dibungkus dengan beton bercat abu-abu mirip plesteran semen.

5.2 Eksterior Ruang Pamer Dalam

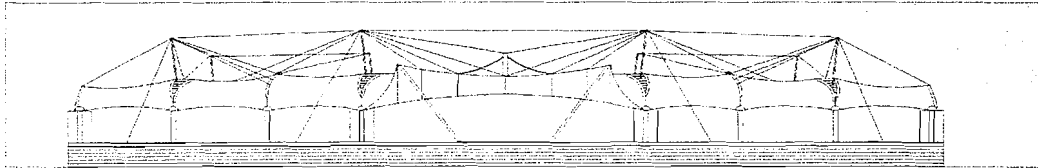


- ✦ Pada massa bangunan ini, berbentuk seperti “haluan” (bagian depan kapal), yang digunakan sebagai ruang pameran dalam. Pada bentuk bangunan ini sengaja diberi penampilan berbentuk kerucut, supaya ruang dalamnya juga berpengaruh dengan bentuk tersebut. Tidak hanya berbentuk segi empat, tapi juga ada sisi yang melengkung untuk memberikan kesan yang kreatif.



- ✦ Serta adanya system pencahayaan alami yang memanfaatkan adanya sinar matahari, dengan memberikan sedikit bukaan berupa kaca kecil, sehingga sedikit berkas cahaya yang masuk kedalam ruang pameran. Yang bisa memantulkan sinar, terhadap obyek yang ada.

5.3 Eksterior Souvenir Shop



Pada massa bangunan ini, menggunakan penutup atap dari bahan fiberglass lapis Teflon, yang disangga dengan 11 tiang baja dengan struktur tarik dari bahan tali baja. Yang pada keseluruhan penampilan bangunan ini merupakan hasil transformasi dari bentukan kapal laut yang terdiri dari layer, tiang, dan tali.

5.4 Eksterior Fasilitas Rekreasi

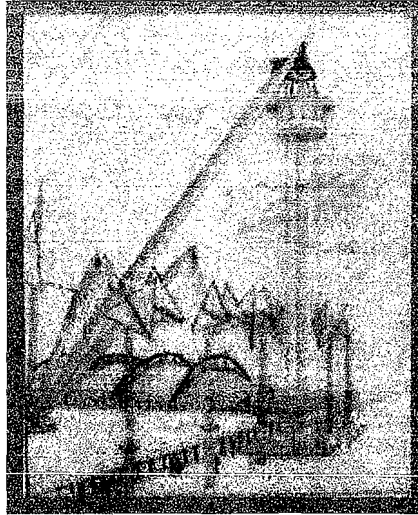
a. Café dan Persewaan Perahu



Merupakan salah satu fasilitas rekreasi yang disediakan di museum, yaitu berupa persewaan perahu atau kapal. Supaya pengunjung tidak hanya mencoba naik kapal di darat, tapi juga bisa merasakan langsung dilaut.



b. Gardu Pandang



Dengan didukungnya fasilitas rekreasi berupa panggung pementasan serta gardu pandang ini, diharapkan pengunjung merasa nyaman.

Panggung pameran/pementasan yang berada di belakang bangunan, sengaja di rancang supaya lebih menyatu dengan laut. Dengan penutup atap dari tenda dengan bahan canvas lapis Teflon yang ditarik dengan beberapa tali baja, serta tiang baja yang dimanfaatkan juga sebagai penarik beban gardu pandang dengan diameter 2,5 m yang bisa naik turun.

6. PERSPEKTIF INTERIOR

6.1 Interior Hall





- ✦ Ruang penerima ini terkait dengan hall masuk dengan fungsi meliputi layanan informasi. Hall masuk menyambut pengunjung dan memberi kesan pertama bagi karakter keseluruhan suatu museum.
- ✦ Pada Entrance Hall menampilkan suasana alam berupa vegetasi (taman) dan air (kolam) yang membawa suasana rekreatif yang sangat berpengaruh dalam menghadirkan kesan yang tidak kaku dan tidak membosankan yang disertai dengan adanya 2 jembatan kecil 2 m x 5 m untuk melewati sebuah kolam.

6.2 Interior Ruang Pamer

a. Hall Display



Pada ruangan ini, suatu obyek dapat diamati secara utuh dengan mengelilinginya. Pengunjung dapat memilih sendiri urutan obyek yang diamatinya, yang akan menjalin pola hubungan makna antar obyek di dalam benaknya. Dengan di dukung adanya keterangan presentasi suatu obyek, memberikan kemudahan bagi pengunjung museum untuk memahami keberadaan obyek tersebut.

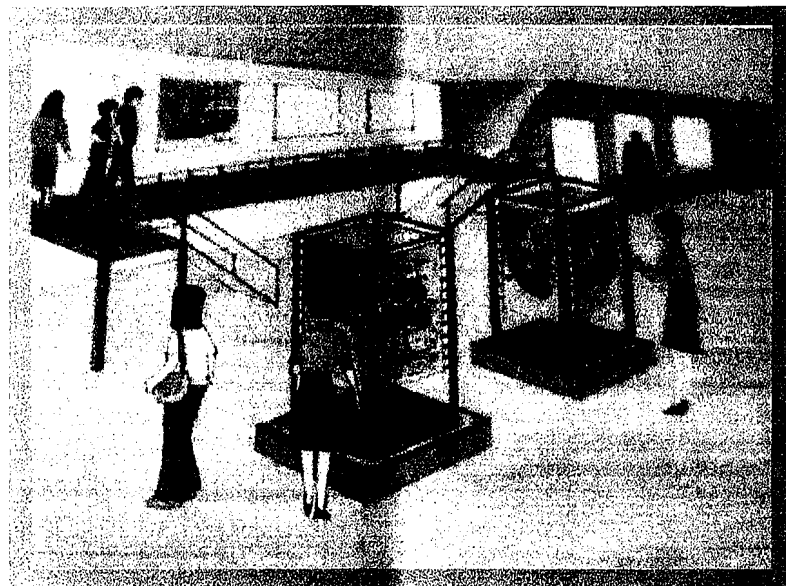


b. Gallery Display 3 Dimensi



- ✚ Suasana ruang dalam direncanakan dengan menghadirkan penataan ruang yang tidak monoton. Penataan elemen ruang seperti dinding, langit-langit dan lantai dengan memberikan suatu pola dan penataan yang berbeda antara satu ruang dengan ruang lainnya dengan menaikkan tinggi lantai, serta dinding yang tidak berbentuk segi empat.
- ✚ Kualitas pencahayaan yang menampilkan objek sangat diperhatikan agar objek dapat berkesan rekreatif sehingga menimbulkan perasaan yang menyenangkan dengan memperhatikan objek tersebut.

c. Gallery Display 2 Dimensional





- ✦ Suasana ruang direncanakan serekratif mungkin dengan adanya perbedaan lantai, yang dapat memberikan daya tarik yang hadir dalam penataan ruang yang berbeda pada suatu ruang pameran.
- ✦ Adanya penataan obyek 2 dimensional yang gantung dalam tiang vertikal yang bisa berputar dan didukung dengan adanya pencahayaan buatan berupa lampu spot light (lampu sorot) untuk memperjelas obyek tersebut. Serta adanya unsur alam berupa air yang berada di bawah obyek 2 dimensional dengan 4 lukisan yang bisa berputar.

d. Room Reconstruction



- ✦ Obyek dan ruangan ini mempunyai keterkaitan histories dan signifikan yang komposisinya secara keseluruhan mengungkapkan suatu pesan yang penting.
- ✦ Rekonstruksi pada ruang ini, mengajak pengunjung serasa hanyut dalam suasana laut yang diciptakan didalam ruangan ini. Adanya obyek 3 dimensional yang berupa kapal laut, sebagai fasilitas rekreasi berupa arena bermain yang boleh dinaiki oleh anak-anak.



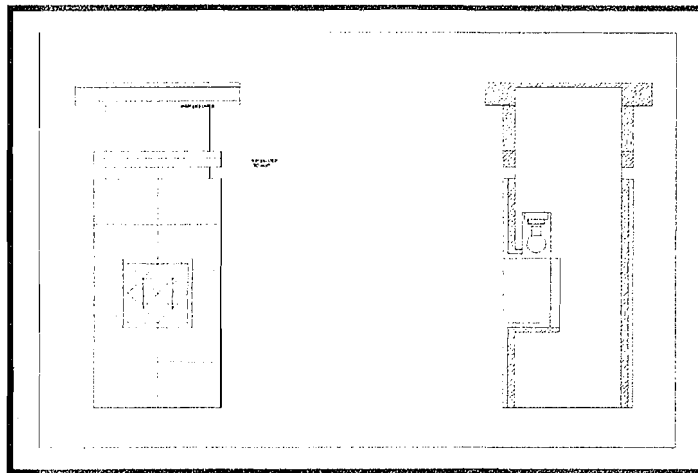
6.3 Interior Café



Pada fasilitas layanan ini berupa café yang berada dipinggir laut, dengan tujuan supaya pengunjung yang datang merasa nyaman. Setelah merasa lelah mengelilingi museum, maka disediakan tempat istirahat yang menyajikan makanan dan minuman sambil menikmati keindahan laut dan perahu yang disewa pengunjung.

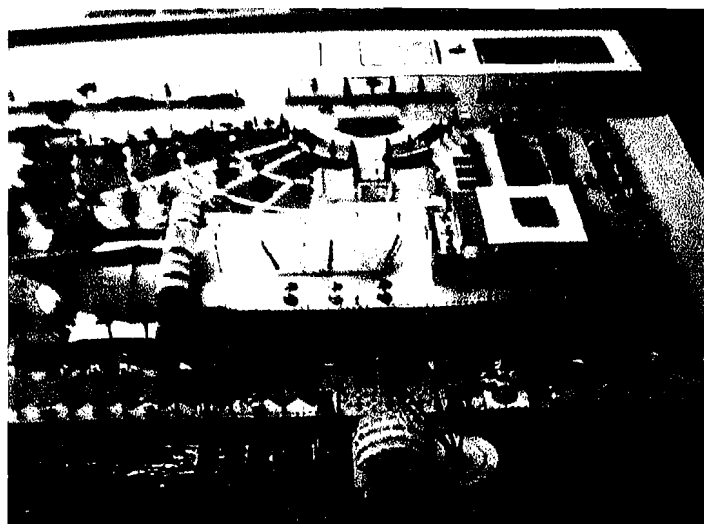
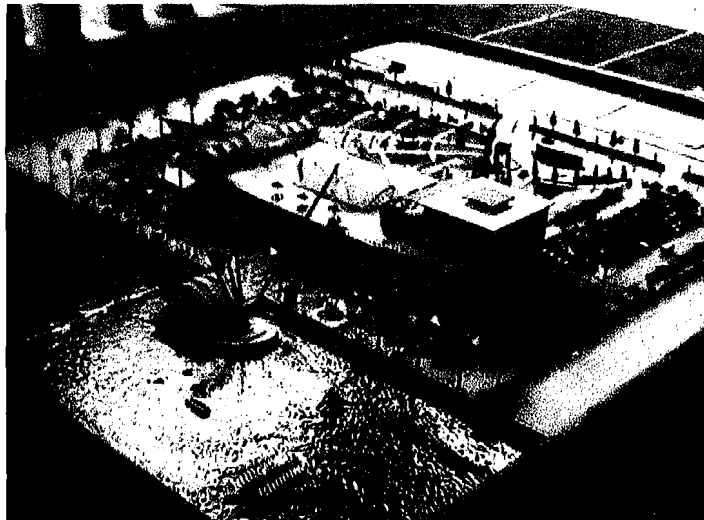
7. DETAIL-DETAIL

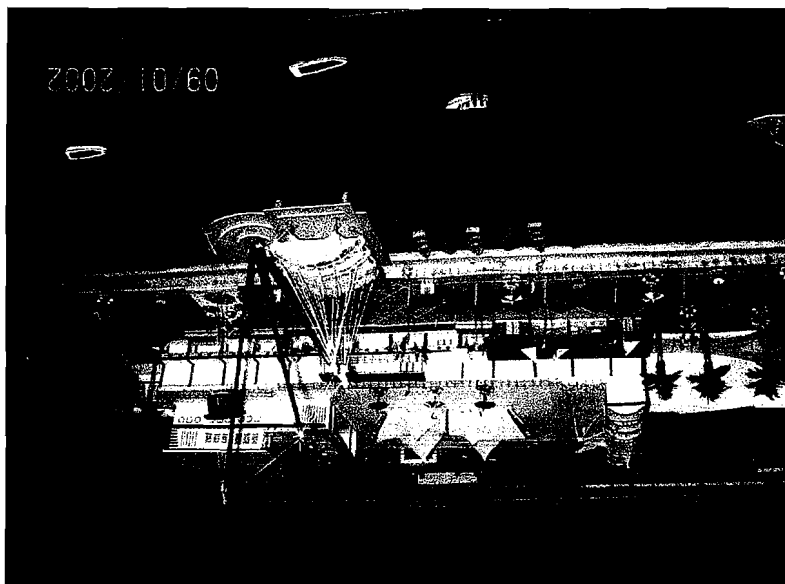
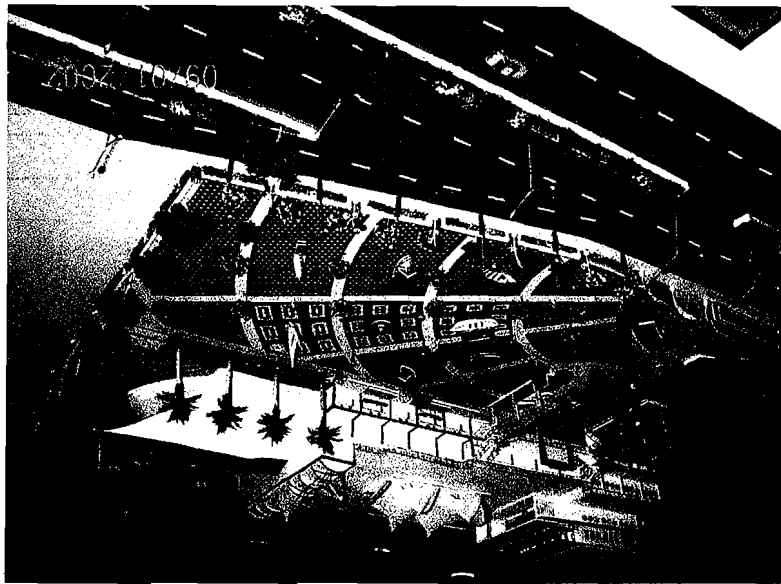
Detail Kolom Railing



Pada bangunan museum ini, hampir 30 persen menggunakan railing di lantai 3 karena adanya suatu ruang bebas terbuka. Sehingga membutuhkan adanya pengaman di tiap pinggir bangunan. Dan railing itu di perkuat dengan adanya kolom penahan, yang dilapisi batu candi berukuran 20/30 yang disertai dengan adanya lampu pijar 10 watt didalam kolom. Sehingga jika dinyalakan malam hari terlihat setitik sinar yang memancarkan cahaya yang sangat mendukung keindahan bangunan museum ini. Tidak hanya di lihat disiang hari, tapi di malam haripun juga menjadi perhatian bagi yang pengunjung yang melewatinya.

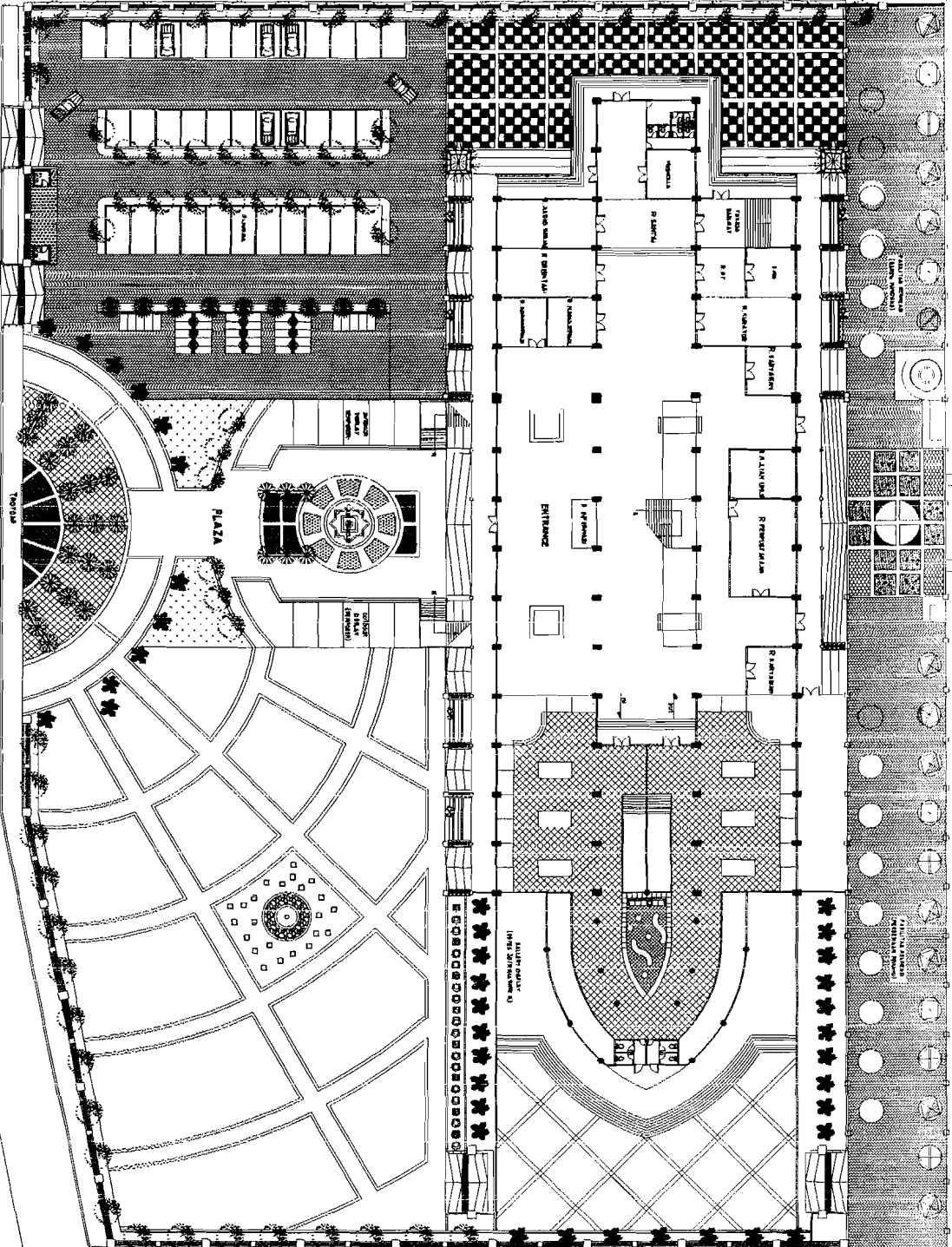
8. FOTO MAKET



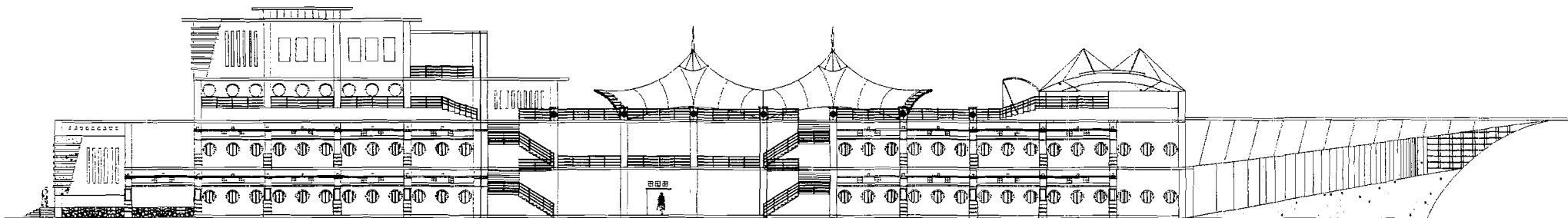


LAUT

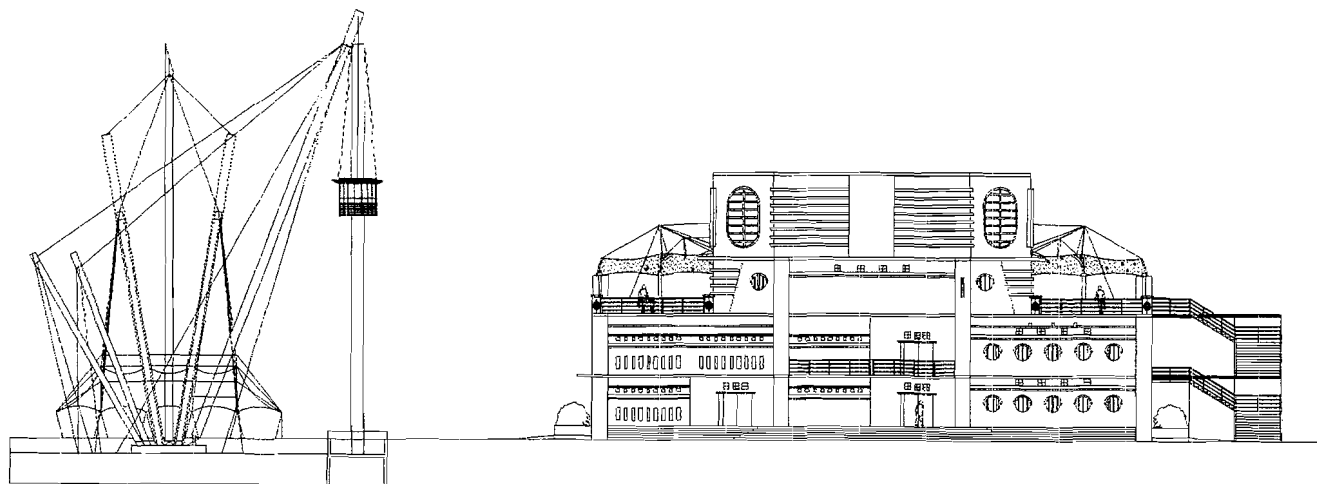
LAUT



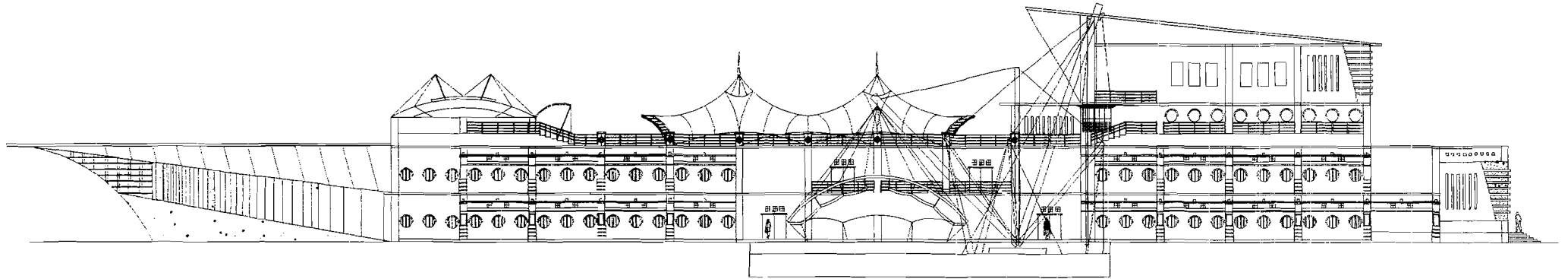
SITE PLAN
SKALA 1:800



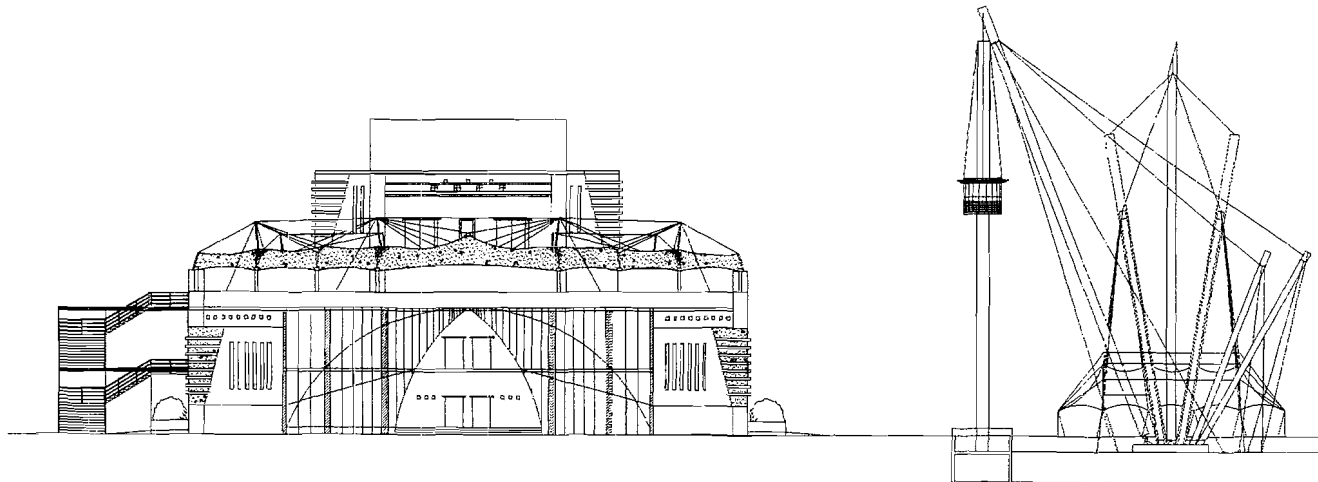
TAMPAK TIMUR (DEPAN)
SKALA 1:500



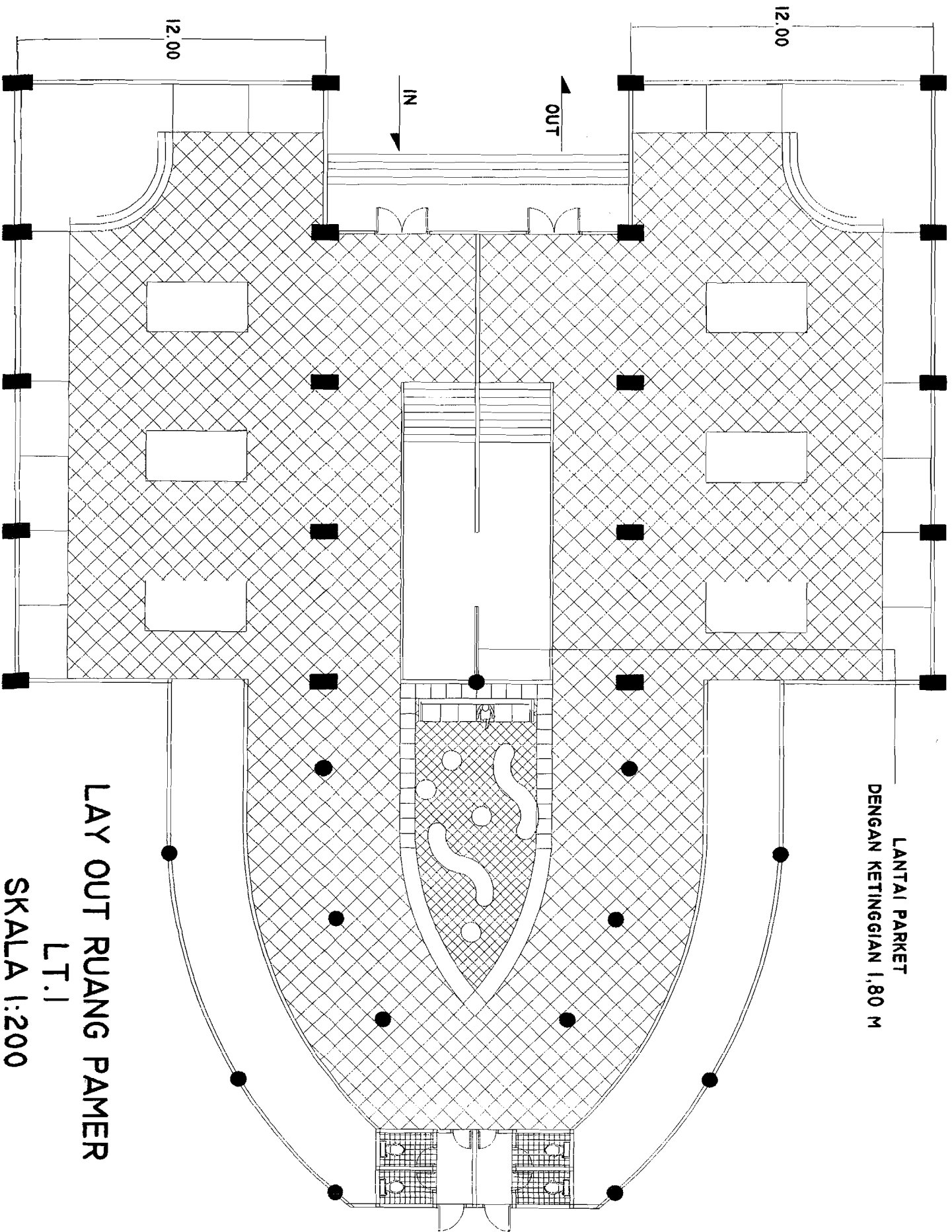
TAMPAK SELATAN
(SAMPING KIRI)
SKALA 1:500



TAMPAK BARAT (BELAKANG)
SKALA 1:500



TAMPAK UTARA
(SAMPING KANAN)
SKALA 1:500



LANTAI PARKET
DENGAN KETINGGIAN 1,80 M

LAY OUT RUANG PAMER

LT.1

SKALA 1:200

12.00

OUT

IN

12.00

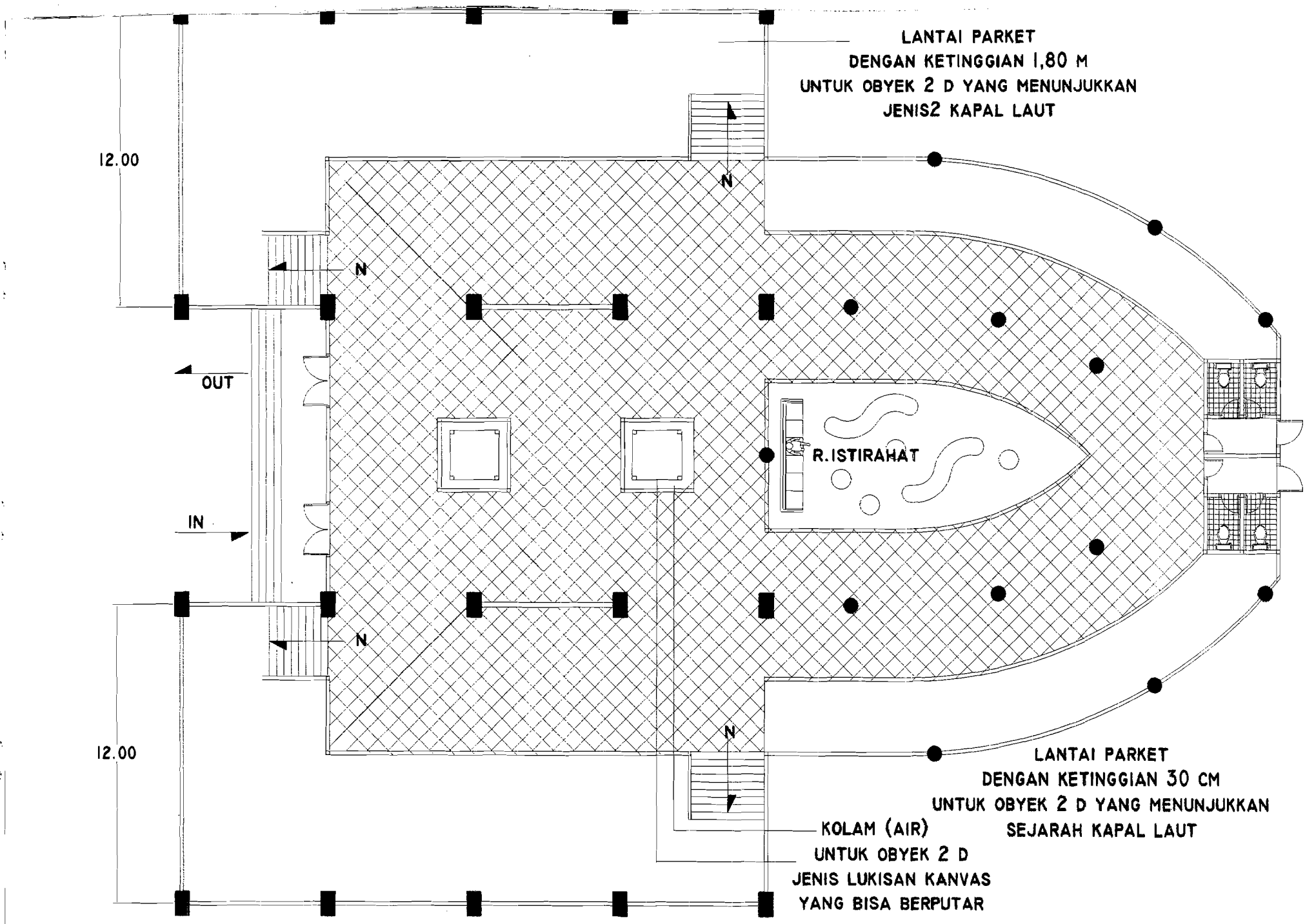
LANTAI PARKET
DENGAN KETINGGIAN 1,80 M
UNTUK OBYEK 2 D YANG MENUNJUKKAN
JENIS2 KAPAL LAUT

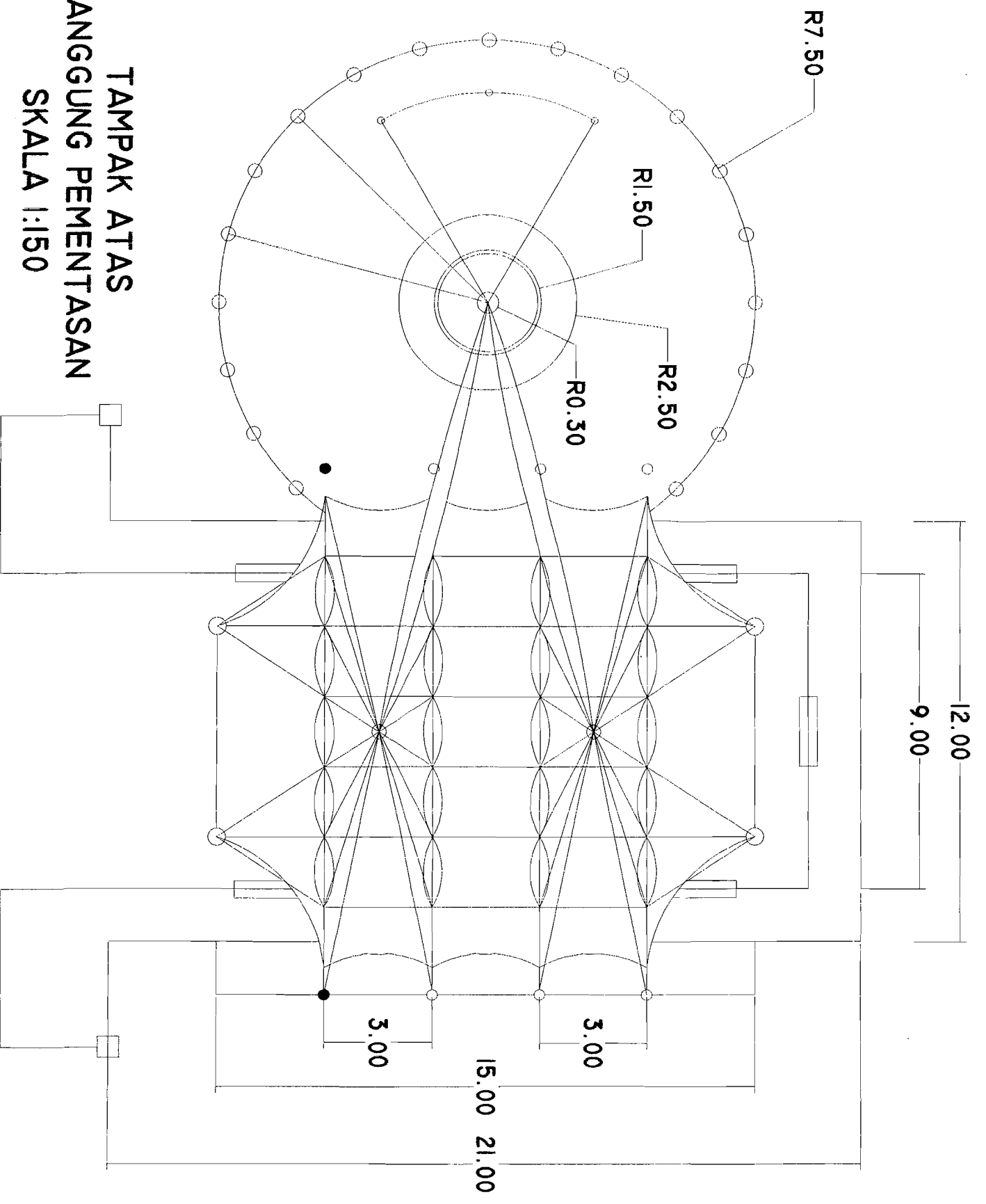
R. ISTIRAHAT

LANTAI PARKET
DENGAN KETINGGIAN 30 CM
UNTUK OBYEK 2 D YANG MENUNJUKKAN
SEJARAH KAPAL LAUT

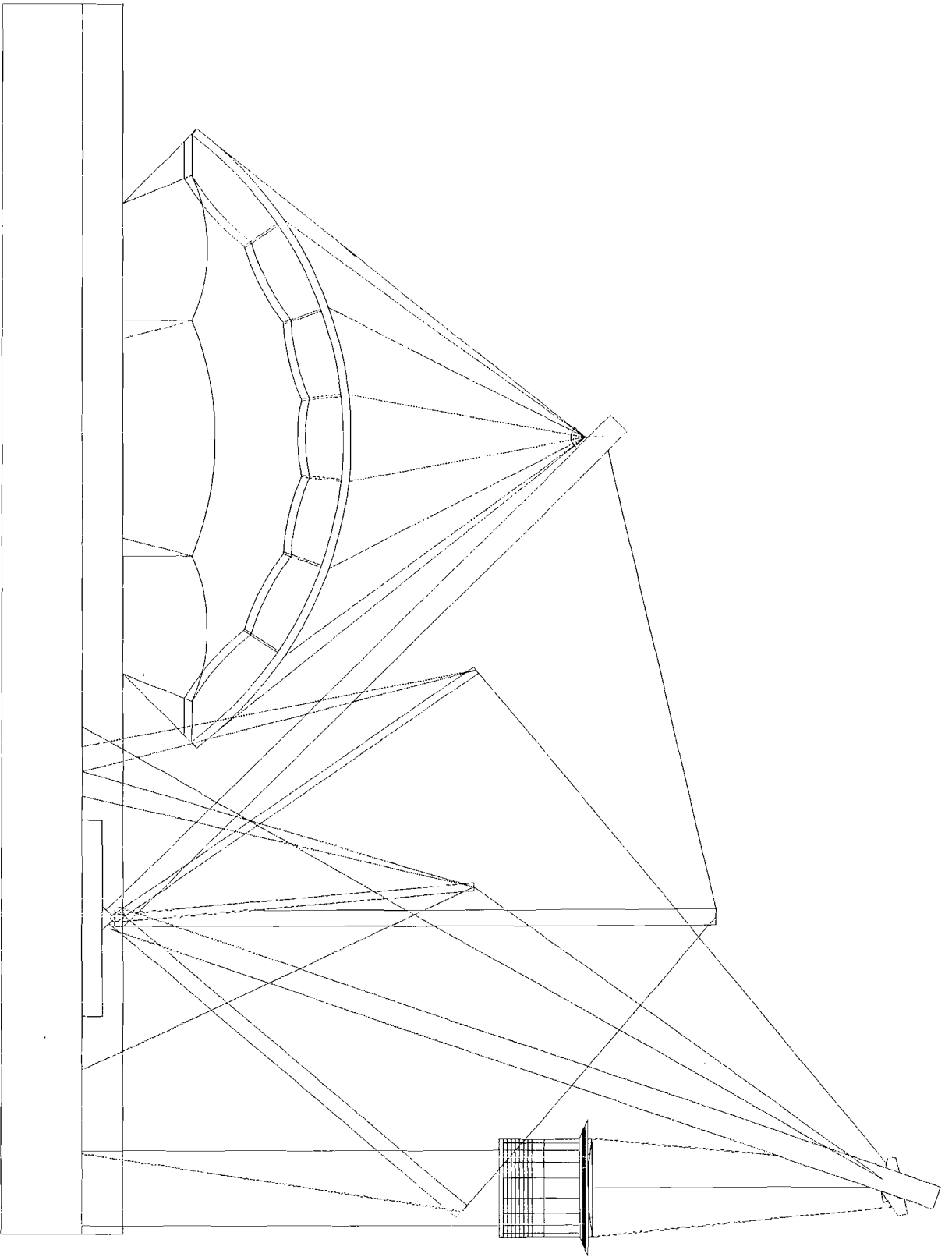
KOLAM (AIR)
UNTUK OBYEK 2 D
JENIS LUKISAN KANVAS
YANG BISA BERPUTAR

LAY OUT RUANG PAMER LT.2



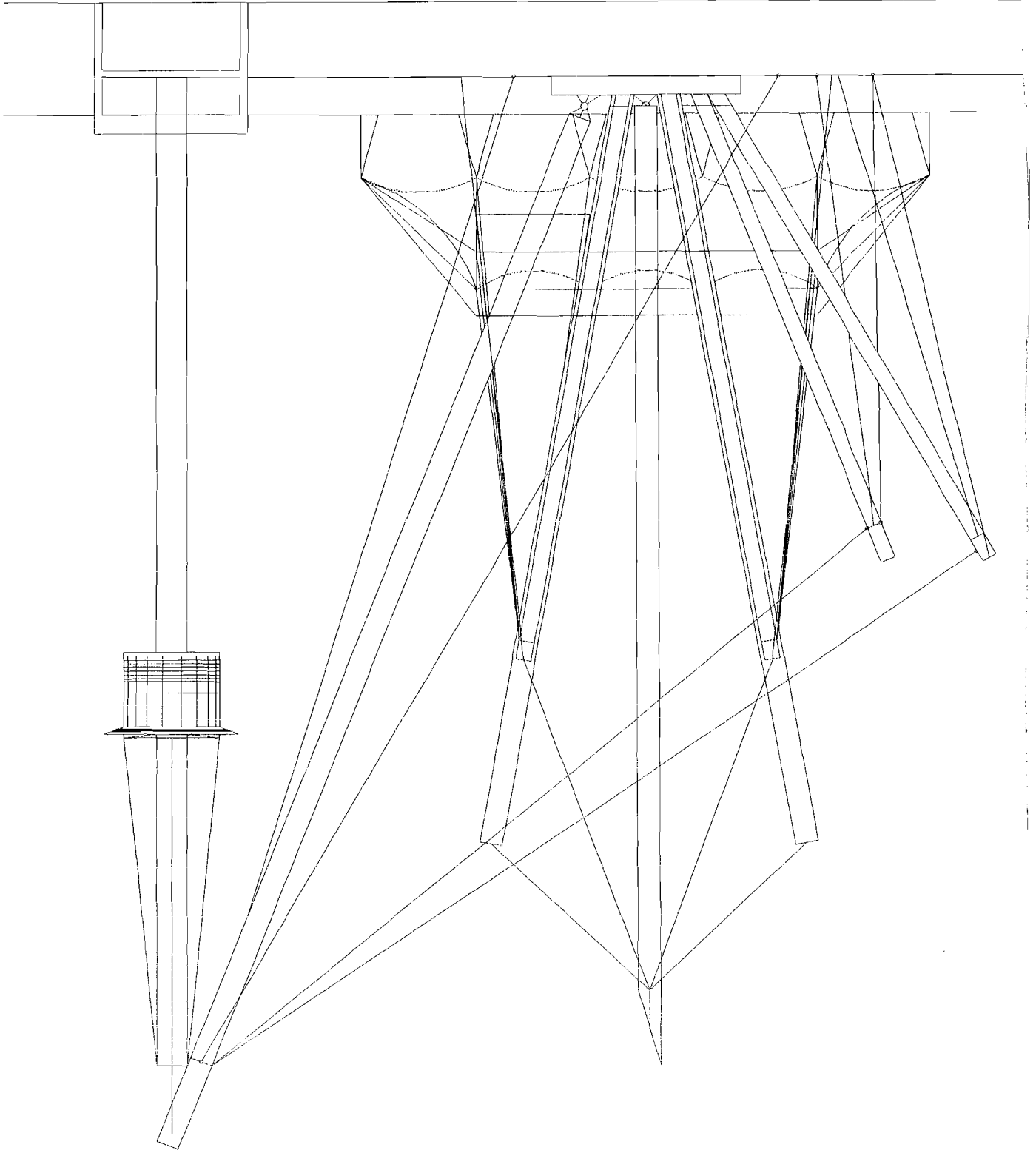


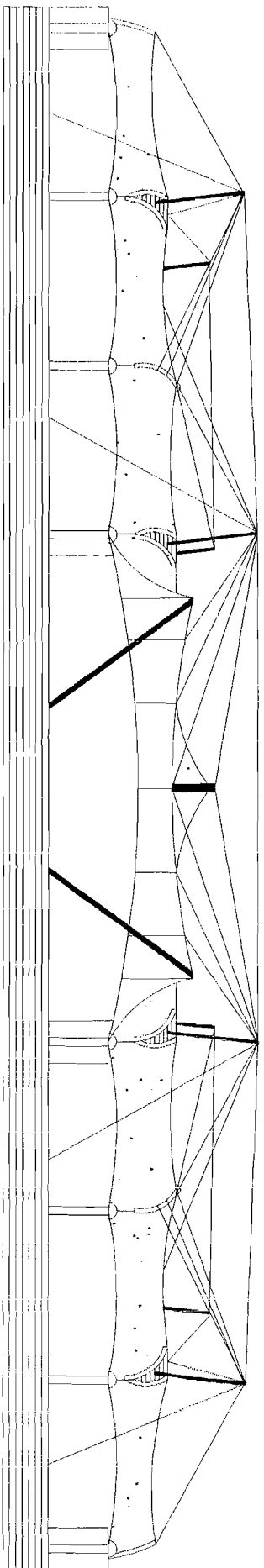
TAMPAK ATAS
 PANGGUNG PEMENTASAN
 SKALA 1:150



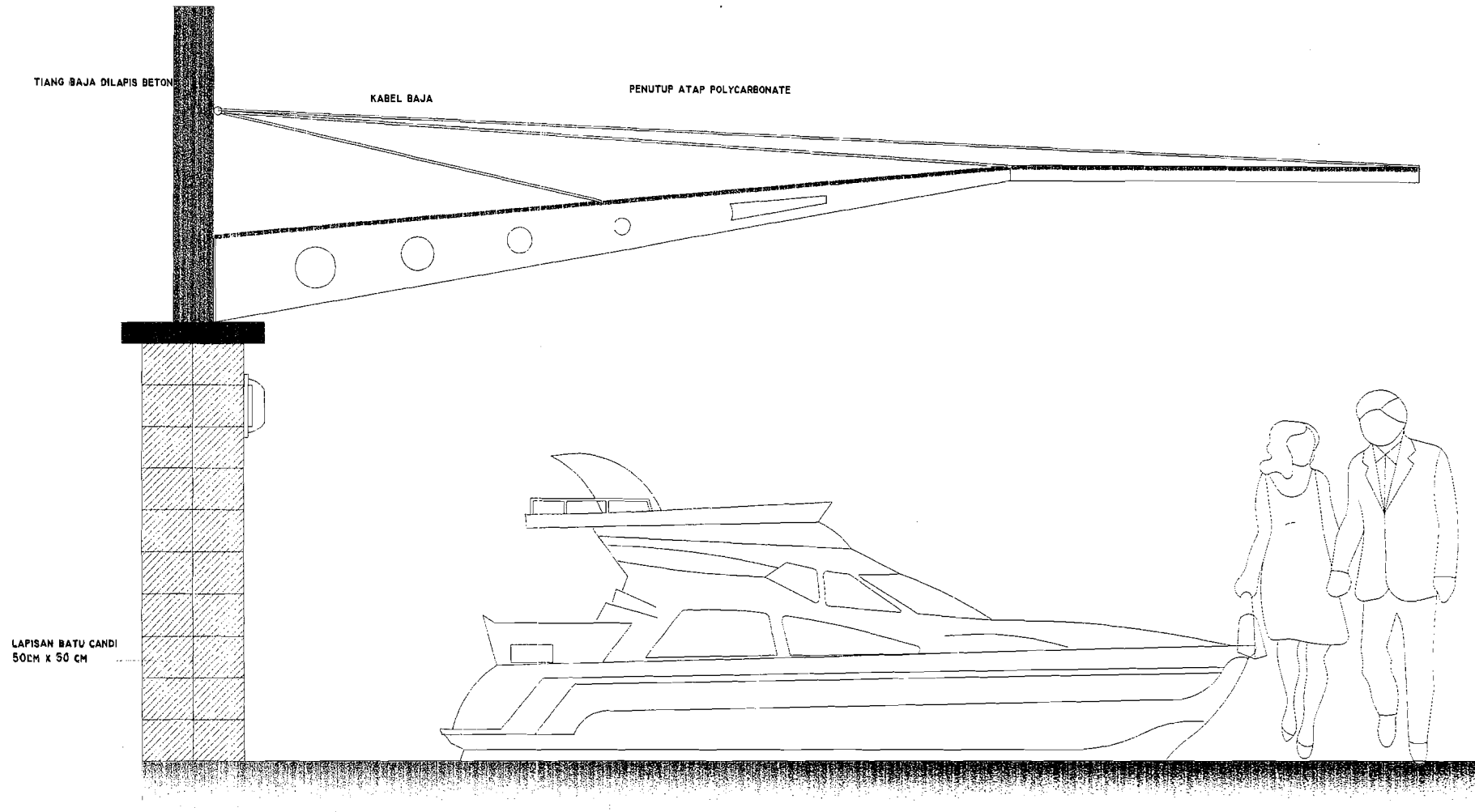
TAMPAK BARAT
PANGGUNG PEMENTASAN
SKALA 1:150

TAMPAK SELATAN
PANGGUNG PEMENTASAN
SKALA 1:150





TAMPAK SELATAN
R. SOUVENIR SHOP
SKALA 1:150



TAMPAK RUANG PAMER TEMPORER
SKALA 1:30