



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.



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:

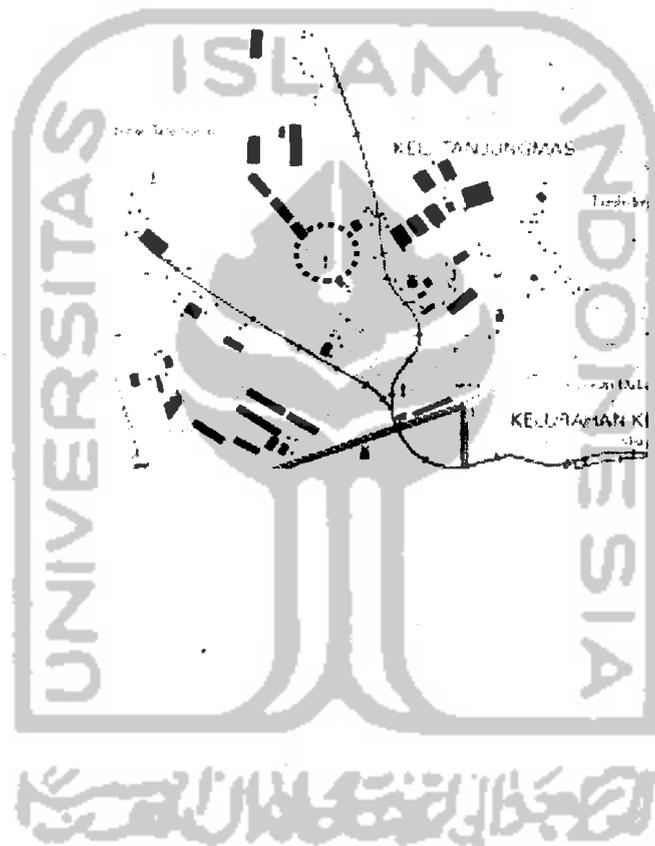
Pada musim angin barat bulan Nopember s/d bulan Maret bertiup dari arah barat, barat laut dengan kecepatan rata-rata 6 knot, kecepatan maksimum 25 knot.

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



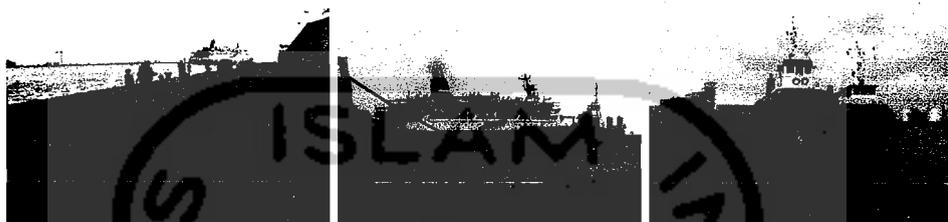
2.2 Tinjauan Site

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)



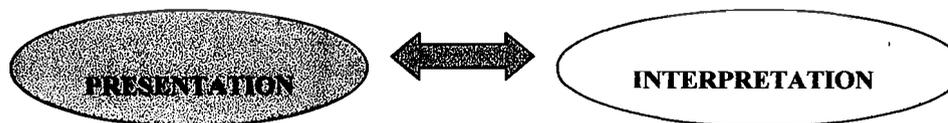
Aktivitas masyarakat sambil melihat kapal laut yang berada dibelakang lokasi site



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

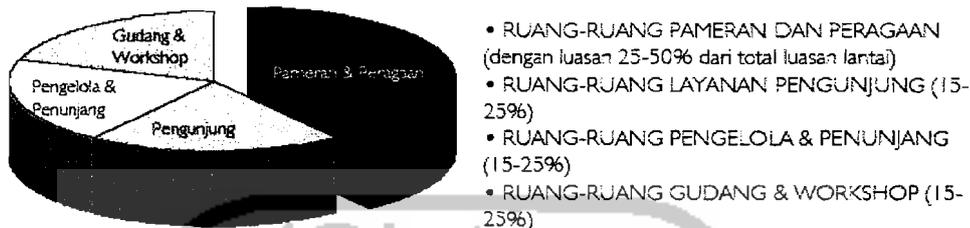
- Menghasilkan konsep fisik ruang pameran yang rekreatif, melalui penataan ruang luar dan penataan ruang dalam serta persyaratannya dan variasi koleksi pameran yang harus dipertimbangkan dalam perencanaan ruang pameran, yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman (pencahayaan, penghawaan, sirkulasi 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:



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 objek. 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 objek-objek pameran sehingga lebih leluasa dari wall display yang mengandalkan dinding-dinding pembatas. Beberapa karakteristik penting hall display adalah:

- Non-sekuensial: 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 “adegan” (bukan hanya “suasana”) dapat diwujudkan dengan diorama.



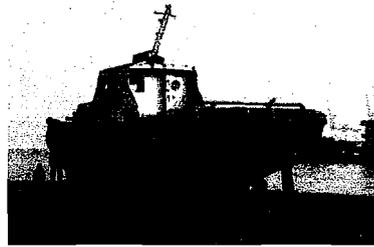
Diorama menyajikan suatu ruangan yang membentuk etalase tiga dimensional dengan obyek dan latarbelakang yang dirancang dengan cermat sehingga dapat menghidupkan “adegan” signifikan yang ditampilkannya untuk dilihat, biasanya dari satu sisi.

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 sekeadr 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 pengamat

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 peleburan
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.

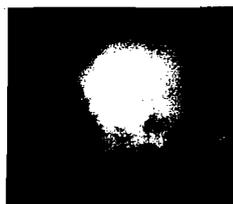
Exxon Valdez
Tahun 1989, tanker minyak Exxon Valdez terdampar di Alaska dan menumpahkan 50 juta liter minyak dan mencemarkan pantai sepanjang ribuan kilometer.

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 berukirnya 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.

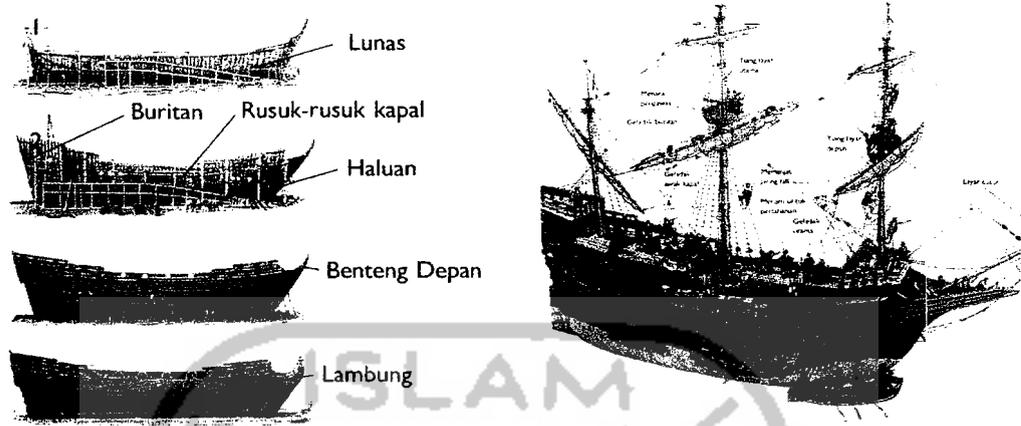


Bismarck
Kapal perang besar milik Jerman saat Perang Dunia II ini tenggelam akibat serangan kapal-kapal dan pesawat Inggris pada tahun 1941. Hanya dua tahun setelah pengoperasiannya.





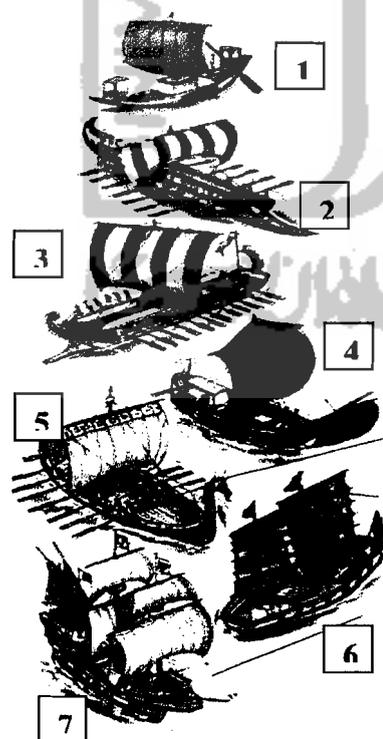
5.2 Bagian-bagian Kapal



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 dilambunginya
7. Penjelajah abad ke-15 berlayar menggunakan kapal layar dagang kecilnya



5.3.2 Kapal Perang

Kapal perang digunakan angkatan laut untuk bertempur dengan mengangkut 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

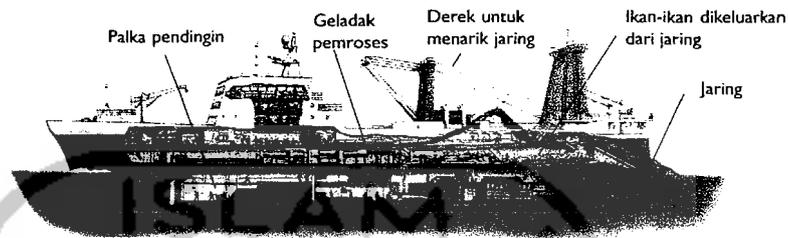
Kapal Ferry besar berlayar pulang pergi, membawa penumpang dan mobil menyeberangi terusan sempit di laut-laut dunia. Kapal Ferry mempunyai geladak penumpang dan geladak mobil. Sewaktu merapat di pelabuhan, salah satu haluan kapal terbuka sehingga mobil dapat keluar masuk.





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

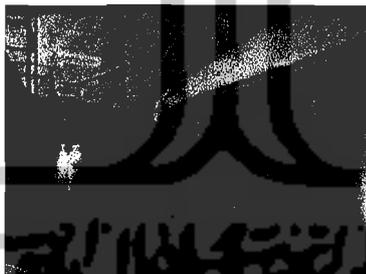


Bangunan museum kapal laut ini yang sangat menonjol adalah objek utama pameran. Ruang terbuka sekelilingnya dirancang agar dapat menunjang peragaan bangunan tersebut baik secara simbolis, fungsional maupun teknis. Museum tersebut, menjadikan kapal laut sebagai wadah yang signifikan. Menjadi objek pameran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

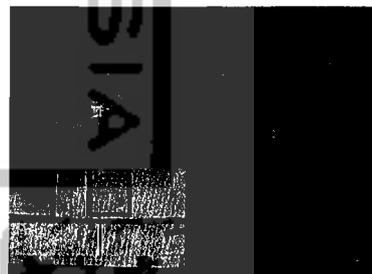
Museum ini berlokasi di Darling Harbour, Sydney, New South Wales. Konsep ini dirancang sebagai fasilitas untuk menyelenggarakan pameran terbuka dan tertutup. Keuntungan lokasi ini adalah letaknya yang tepat berhadapan dengan daerah pelabuhan kota, menghubungkan aktifitas kelautan masa lalu dan masa kini. 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 objek pameran kapal laut pada zaman dahulu, dengan bentuk yang unik seperti angsa.



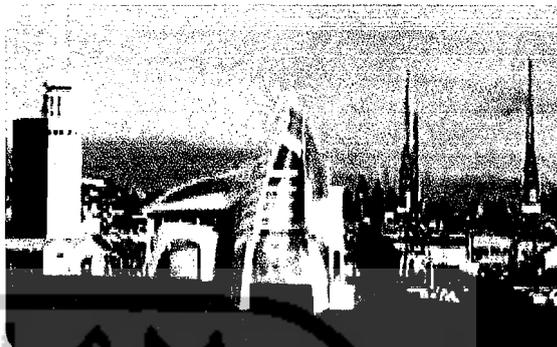
Ruang display berupa miniature kapal laut yang ditata berurutan dalam vitrine/etalase kaca



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 bentuk 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



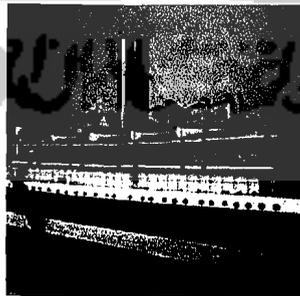
Art and the Sea Gallery lukisan pada “*National Museums Liverpool*” dengan warna yang serasi dengan biru laut, dan pencahayaan tak langsung merata dengan cahaya buatan menggunakan lampu sorot.

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

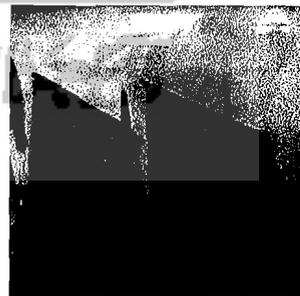
Salah satu isi dari museum di Liverpool



Lukisan kapal laut



Model/miniature kapal



Miniature dalam botol kaca