



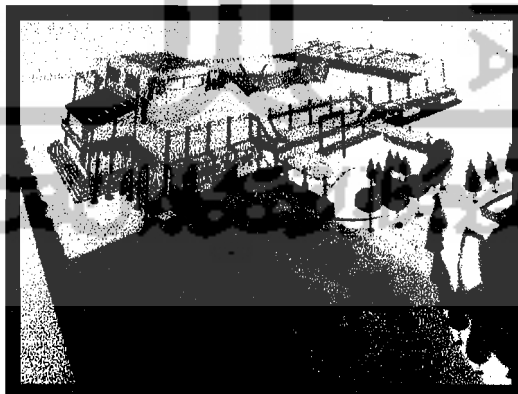
BAB III LAPORAN PERANCANGAN

1. SITUASI

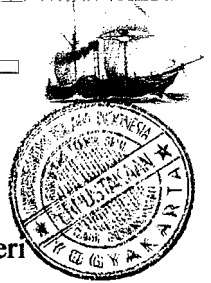
Museum kapal laut ini terletak di jalan Yos Sudarso Pelabuhan Tanjung Emas Semarang. Dengan pendekatan konsep penampilan bentuk kapal laut.



↓
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

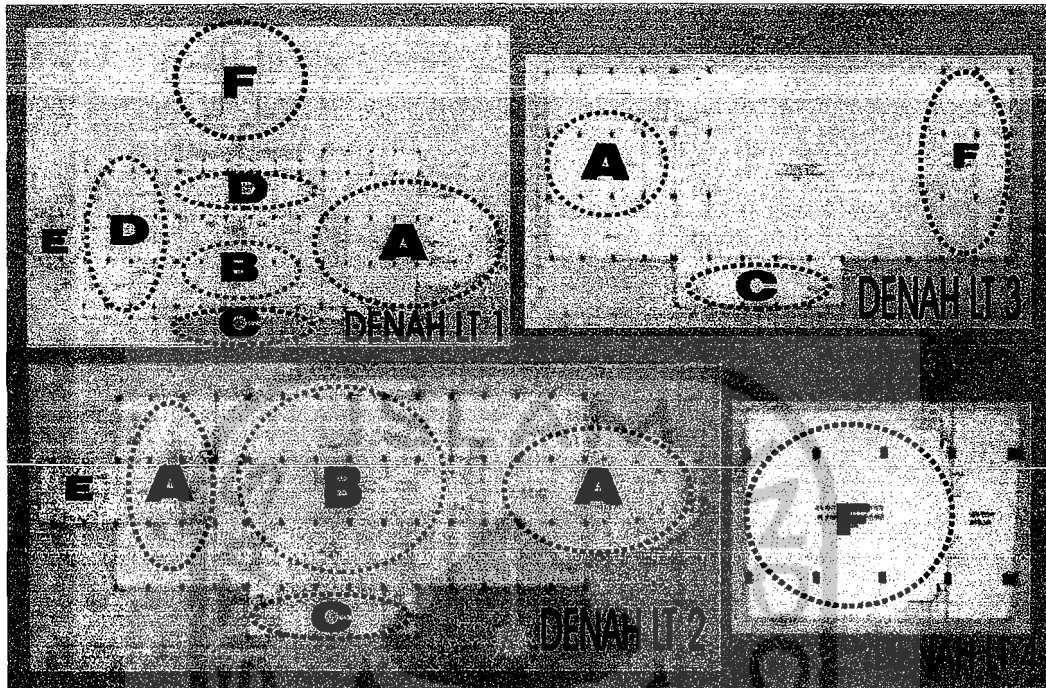


Massa Bangunan terdiri dari berbagai aktifitas yang berbeda, yang di gabung menjadi 1 unit bangunan.

- ✦ 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

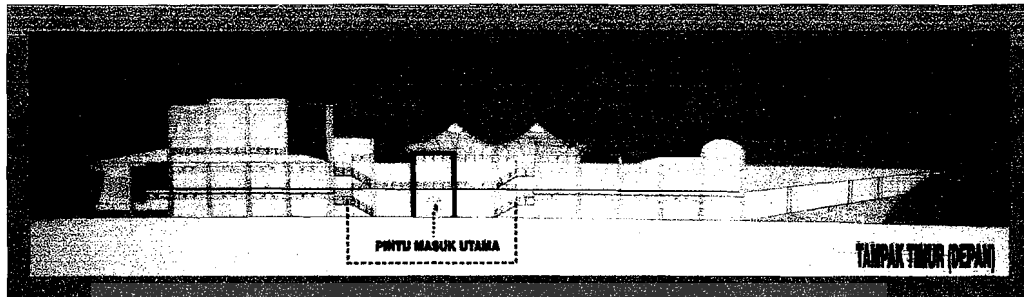


- A. Merupakan ruang-ruang pameran utama pada museum yang berada dalam ruang, yang pada lantai 1 dan 2 terletak pada massa yang berbentuk kerucut. Dan pada lantai 2 ada 2 ruang pameran diorama yang terpisah, sehingga dihubungkan dengan tangga atau perbedaan lantai seperti jembatan yang menyerberang menuju 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

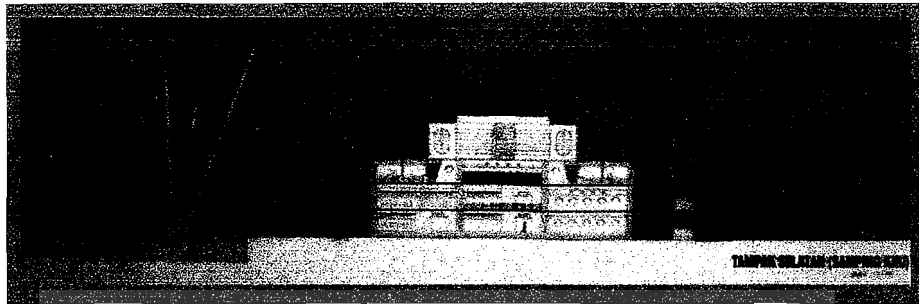
Tampak Utara (Samping Kanan)



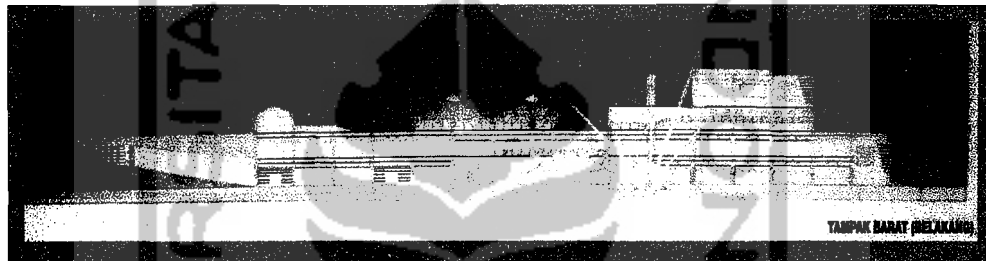
- ✦ Pada tampak samping ini terlihat adanya pintu pada bangunan yang berbentuk kerucut, yang berfungsi sebagai pintu darurat. Dan di malam hari jika ada acara pertunjukan/pementasan, pintu ini dibuka sebagai aktifitas BAB bagi pengunjung museum.



Tampak Selatan (Samping Kiri)



4.3 Tampak Belakang

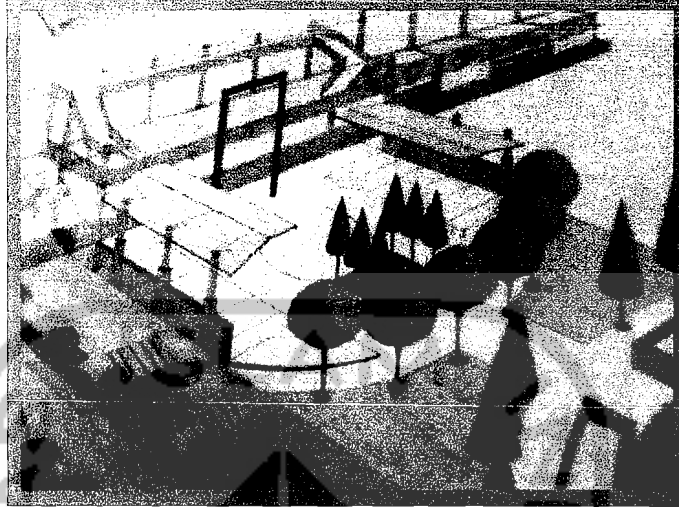


- ✦ Pada tampak belakang terlihat adanya struktur tenda dan tali yang merupakan salah satu fasilitas rekreasi sebagai panggung pameran atau pementasan untuk menceritakan tentang sejarah kapal laut, yang lebih digunakan pada saat malam hari yang dilaksanakan dalam waktu 1 minggu sekali. Supaya lebih menikmati 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.

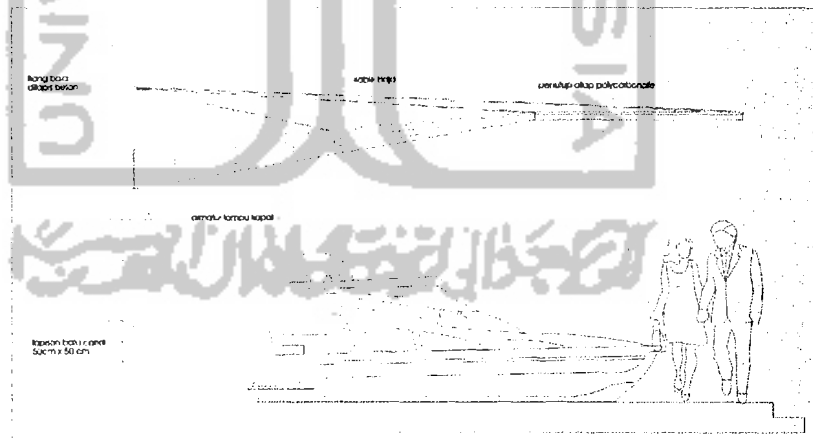


5. PERSPEKTIF EKSTERIOR

5.1 Eksterior Ruang Pamer Luar



- Ruang pameran dengan system “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 obyek 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

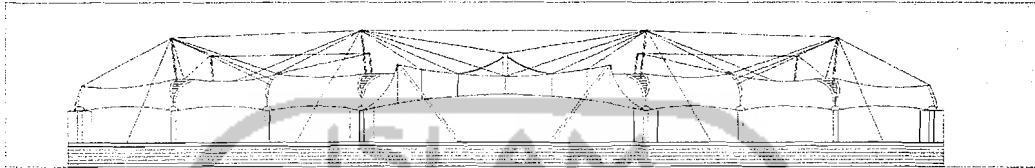


- ✦ Pada massa bangunan ini, berbentuk seperti “haluan” (bagian depan kapal), yang digunakan sebagai ruang pameran dalam. Pada bentuk bangunan ini sengaja diberi penampilan berbentuk kerucut, supaya ruang dalamnya juga berpengaruh dengan bentuk tersebut. Tidak hanya berbentuk segi empat, tapi juga ada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

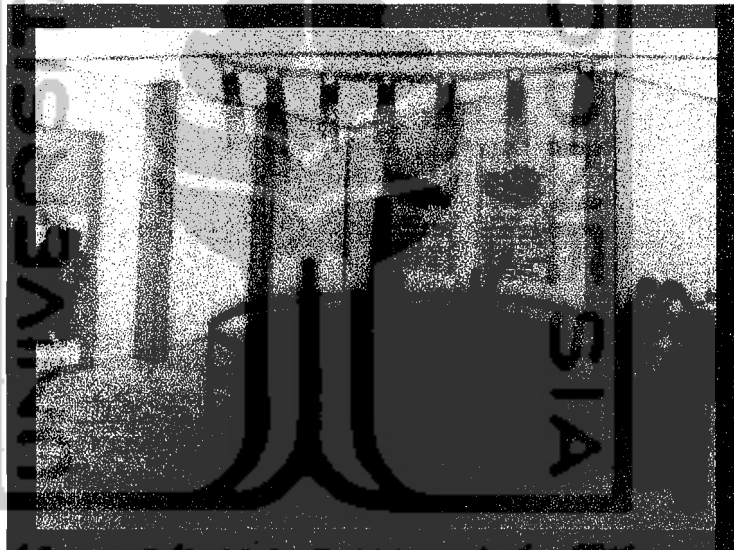




- ✦ Ruang penerima ini terkait dengan hall masuk dengan fungsi meliputi layanan informasi. Hall masuk menyambut pengunjung dan memberi kesan pertama bagi karakter keseluruhan suatu museum.
- ✦ Pada Entrance Hall menampilkan suasana alam berupa vegetasi (taman) dan air (kolam) yang membawa suasana rekreatif 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.

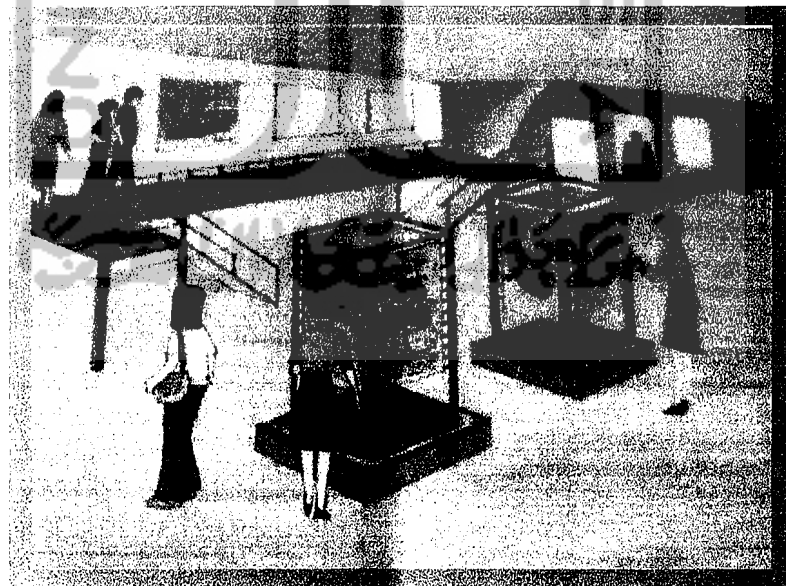


b. Gallery Display 3 Dimensi



- ✦ 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 menimpa 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 serekreatif 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.



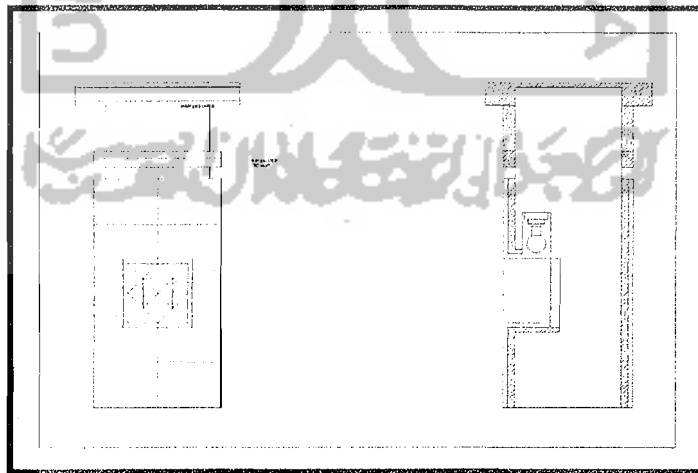
6.3 Interior Café



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.

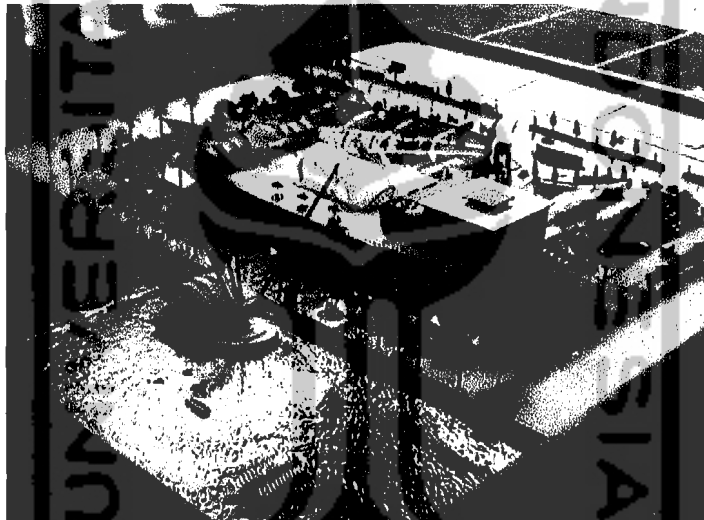
7. DETAIL-DETAIL

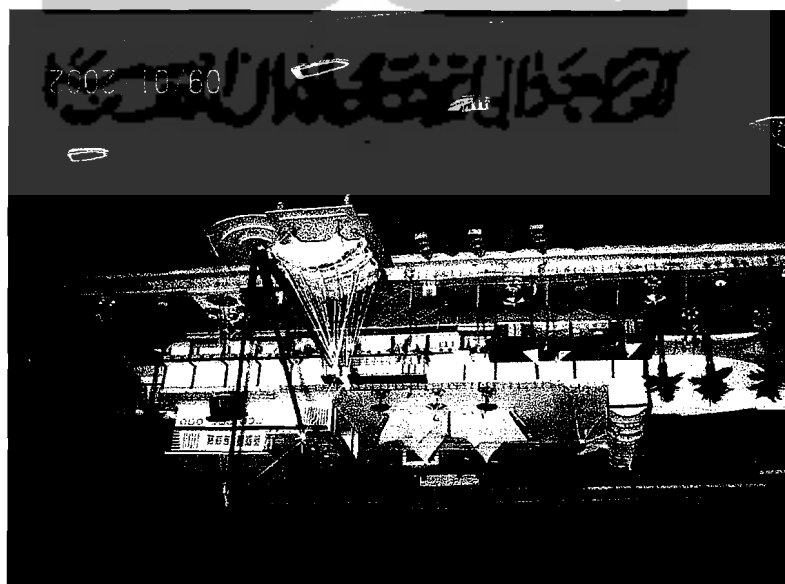
Detail Kolom Railing



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.

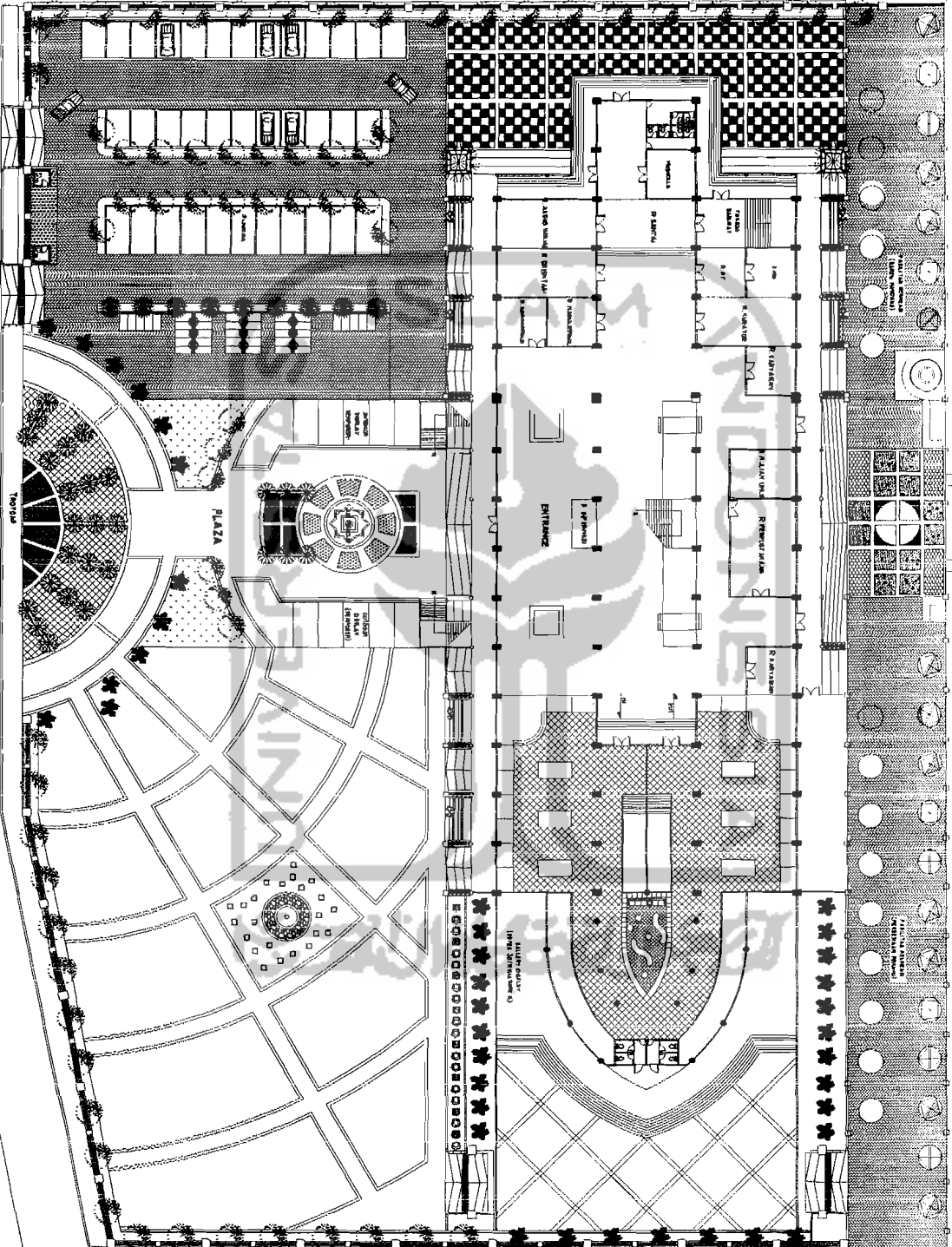
8. FOTO MAKET



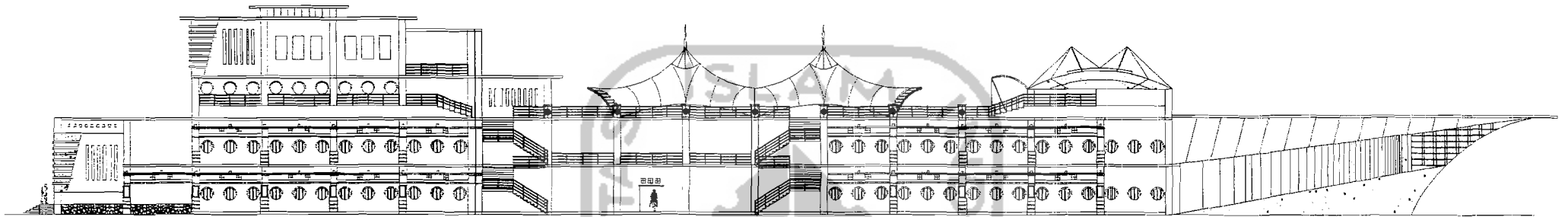


LAUT

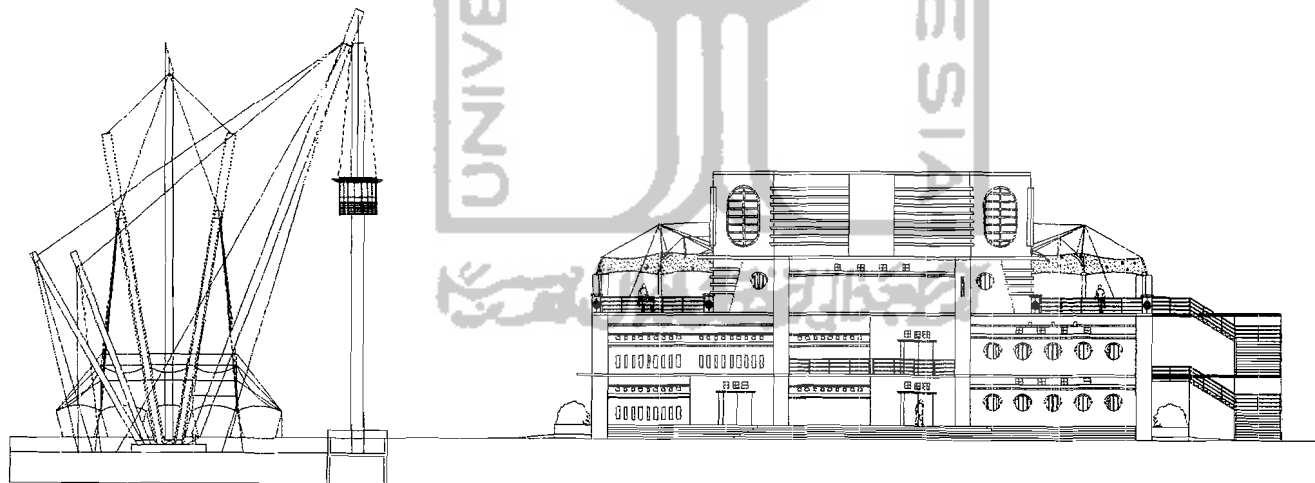
LAUT



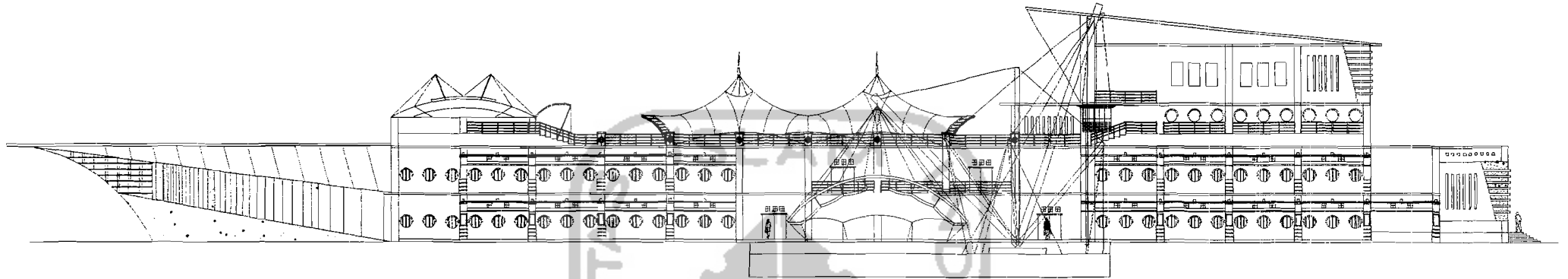
SITE PLAN
SKALA 1:800



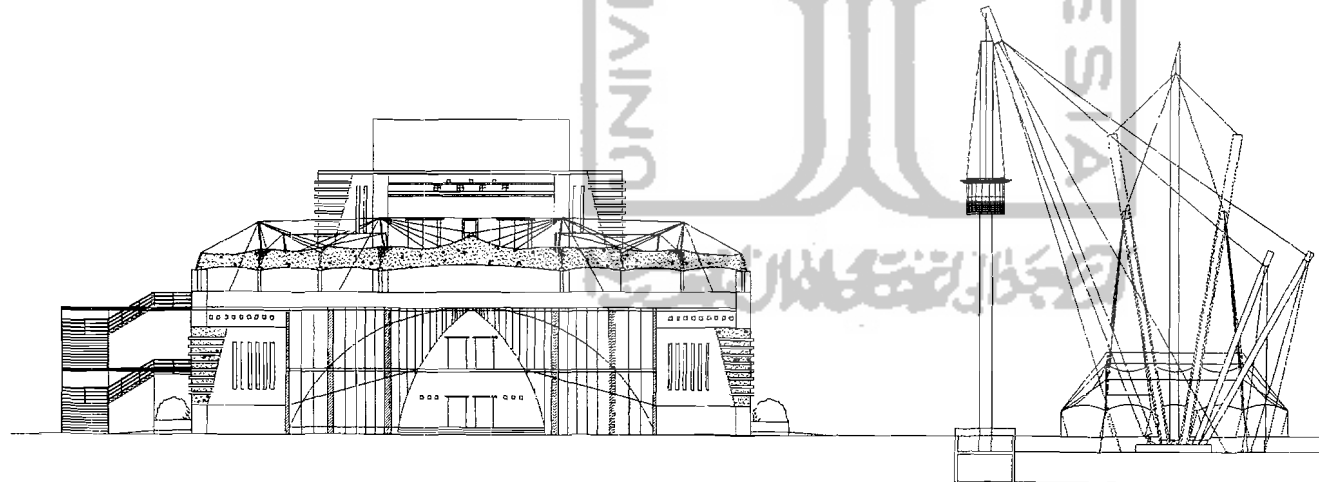
TAMPAK TIMUR (DEPAN)
SKALA 1:500



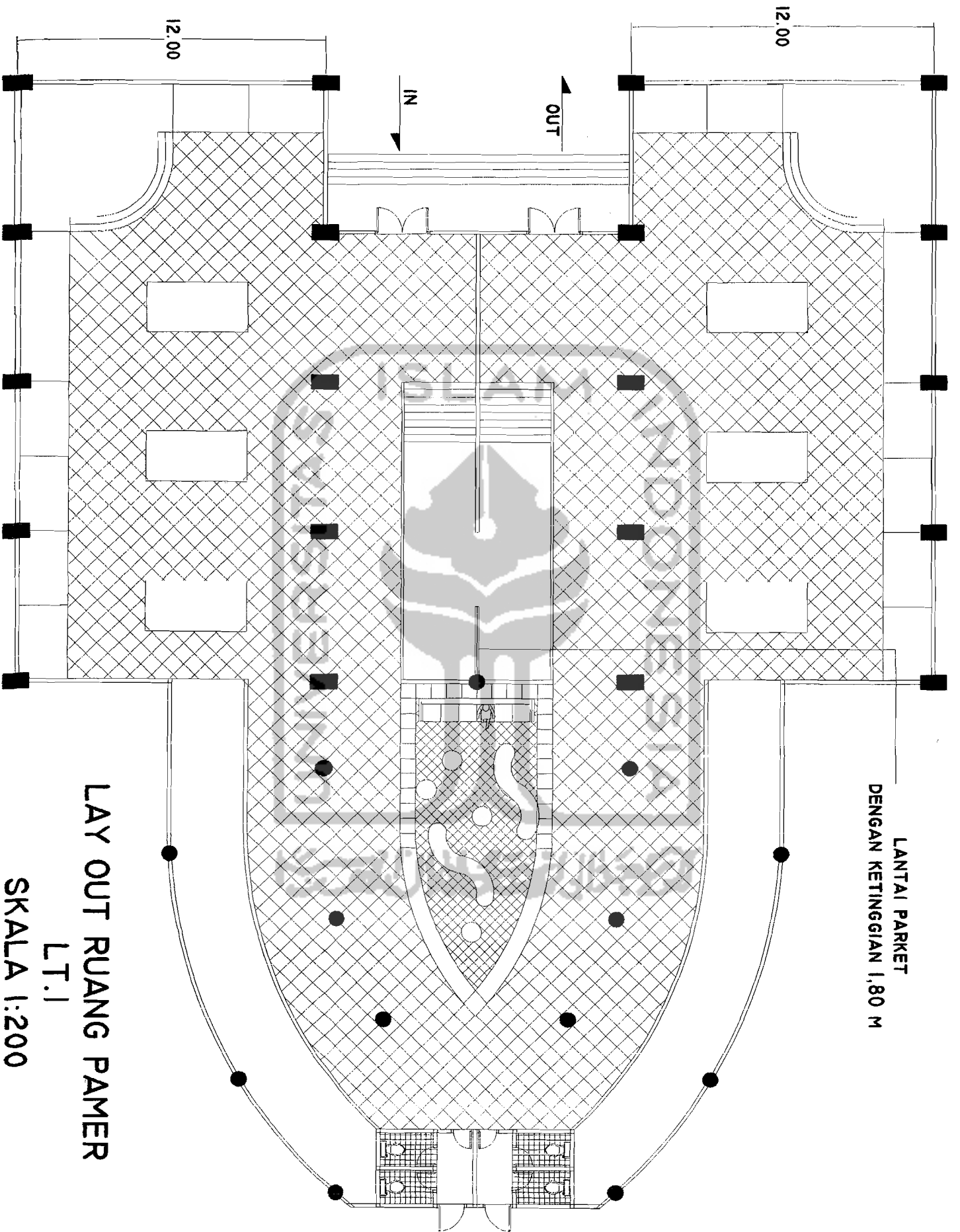
TAMPAK SELATAN
(SAMPING KIRI)
SKALA 1:500



TAMPAK BARAT (BELAKANG)
SKALA 1:500

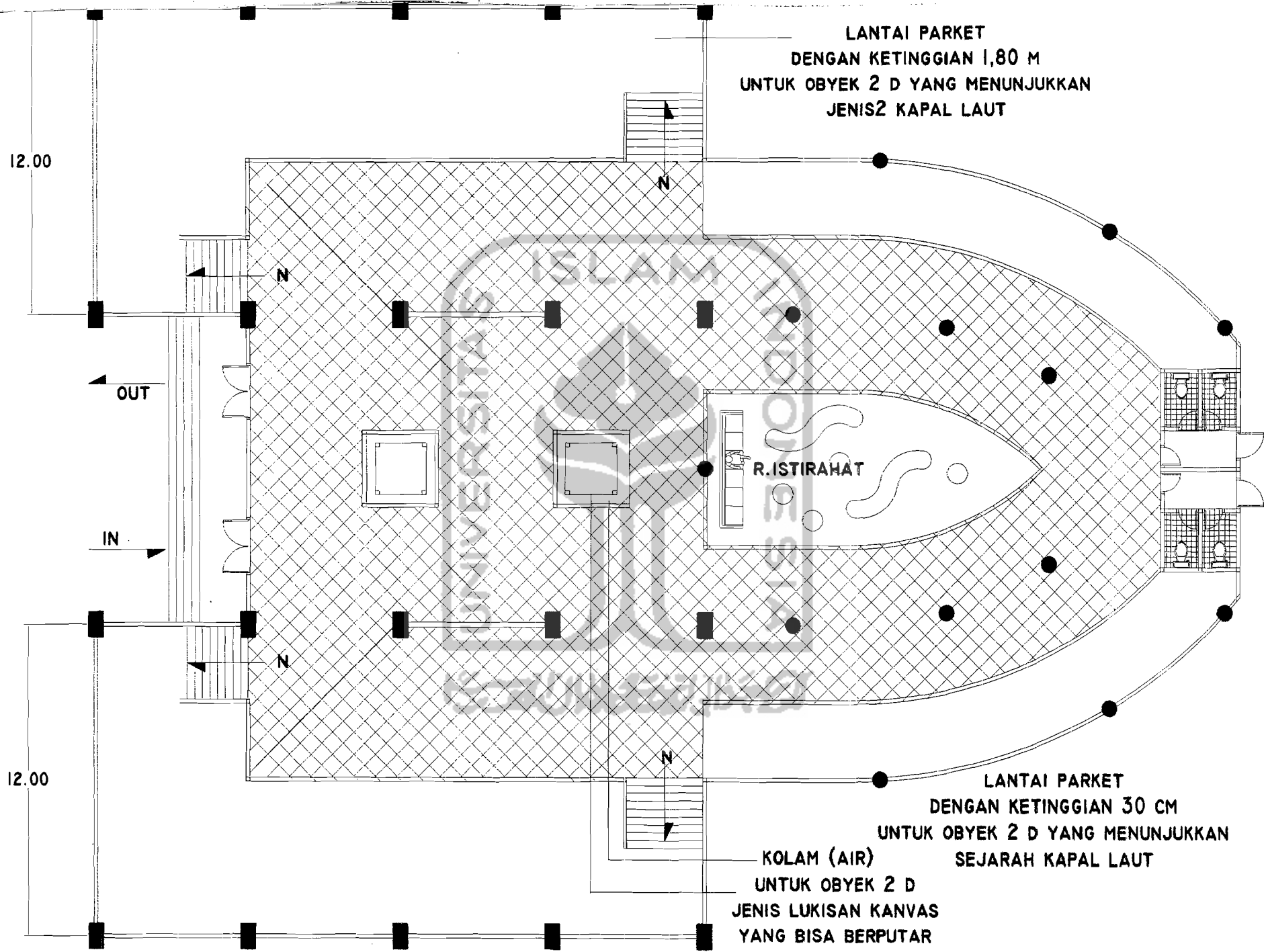


TAMPAK UTARA
(SAMPING KANAN)
SKALA 1:500

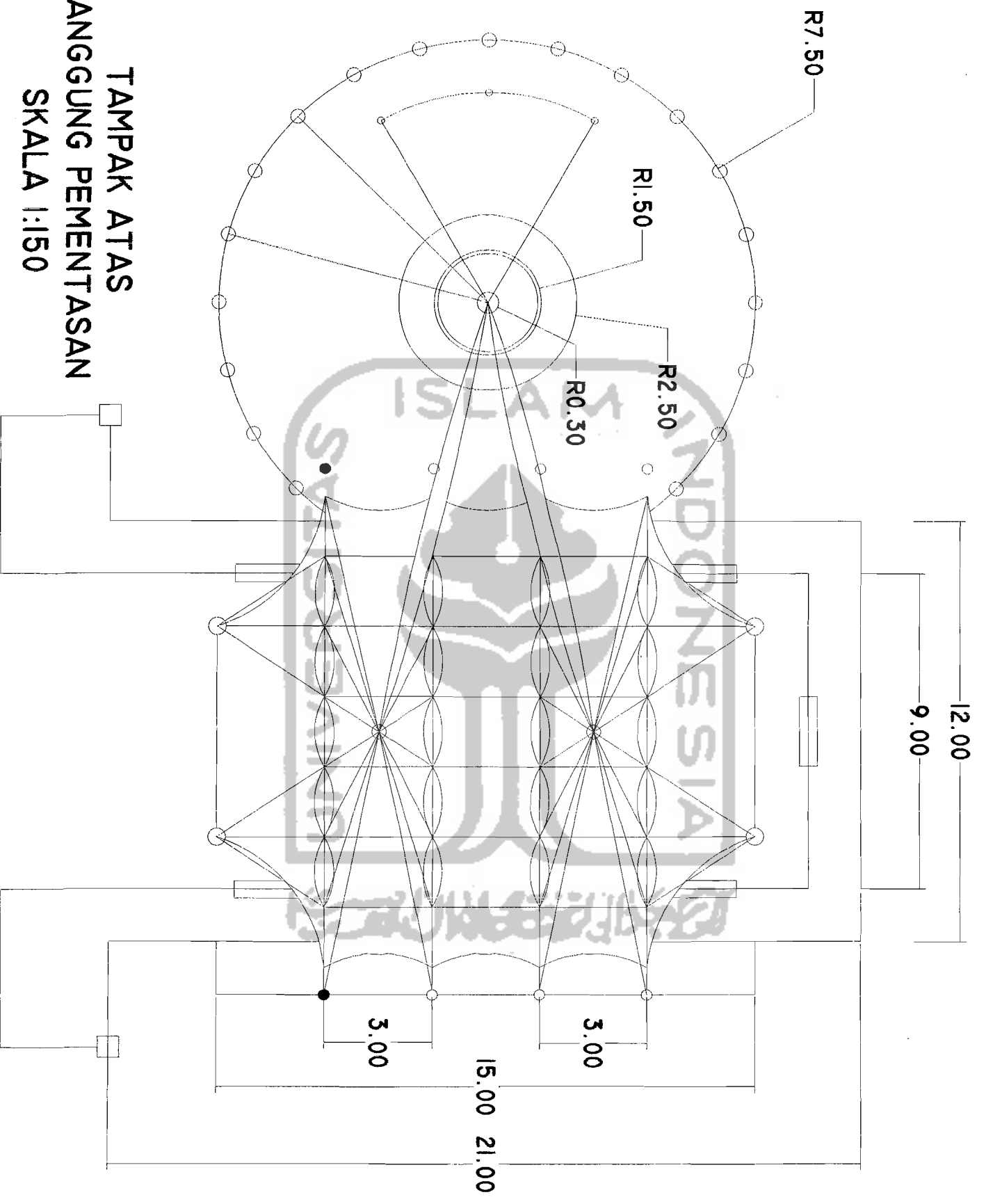


LANTAI PARKET
DENGAN KETINGGIAN 1,80 M

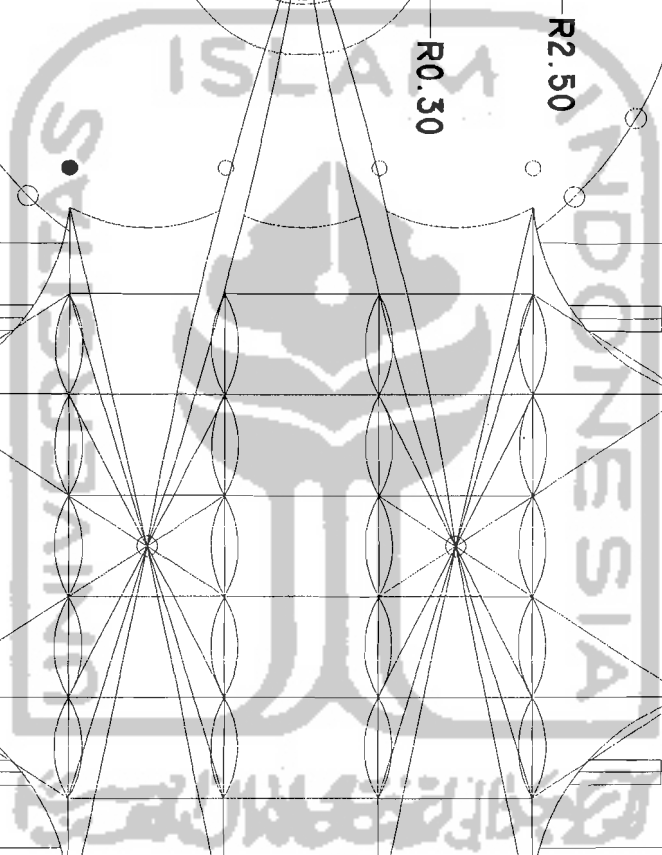
LAY OUT RUANG PAMER
LT.1
SKALA 1:200

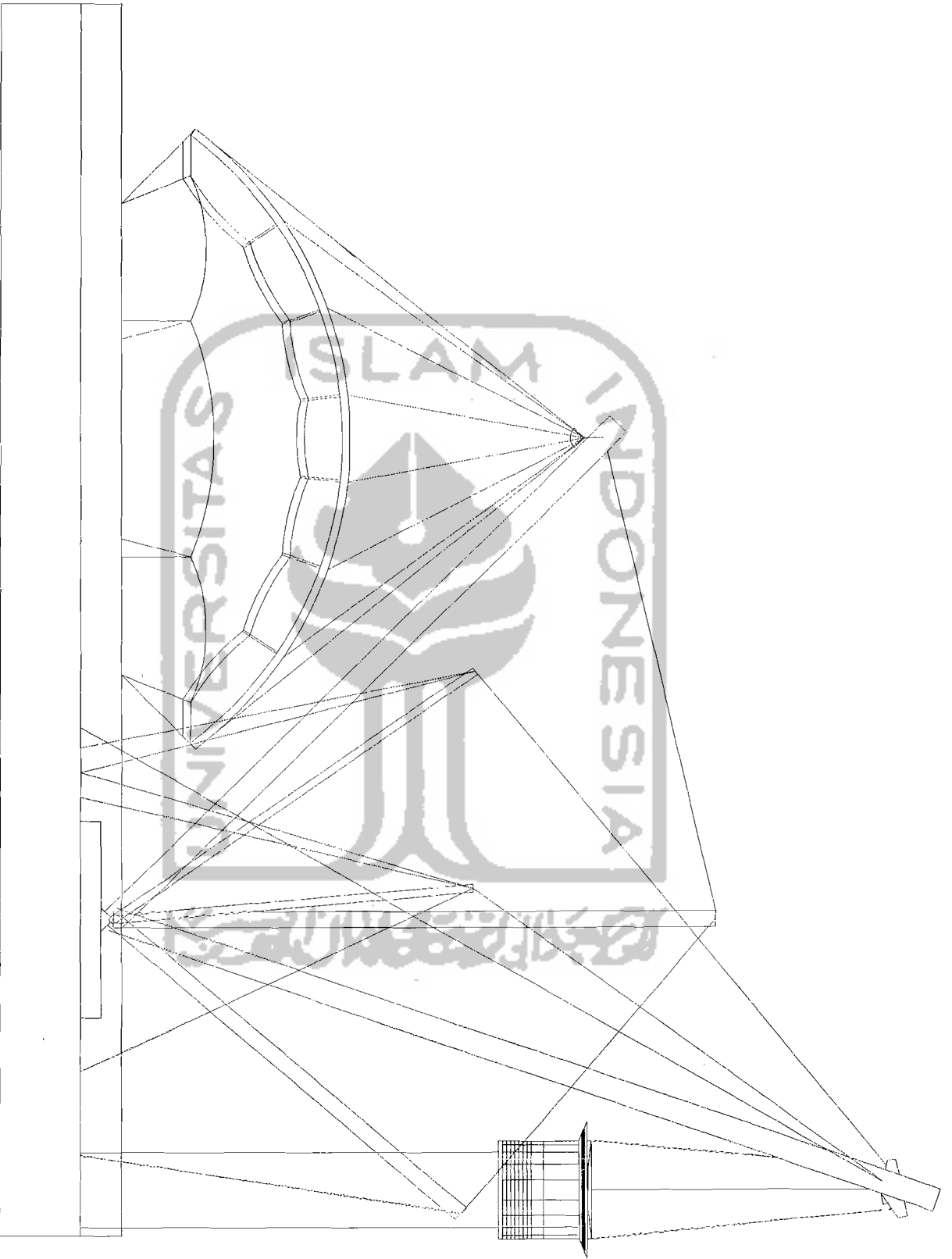


LAY OUT RUANG PAMER LT.2



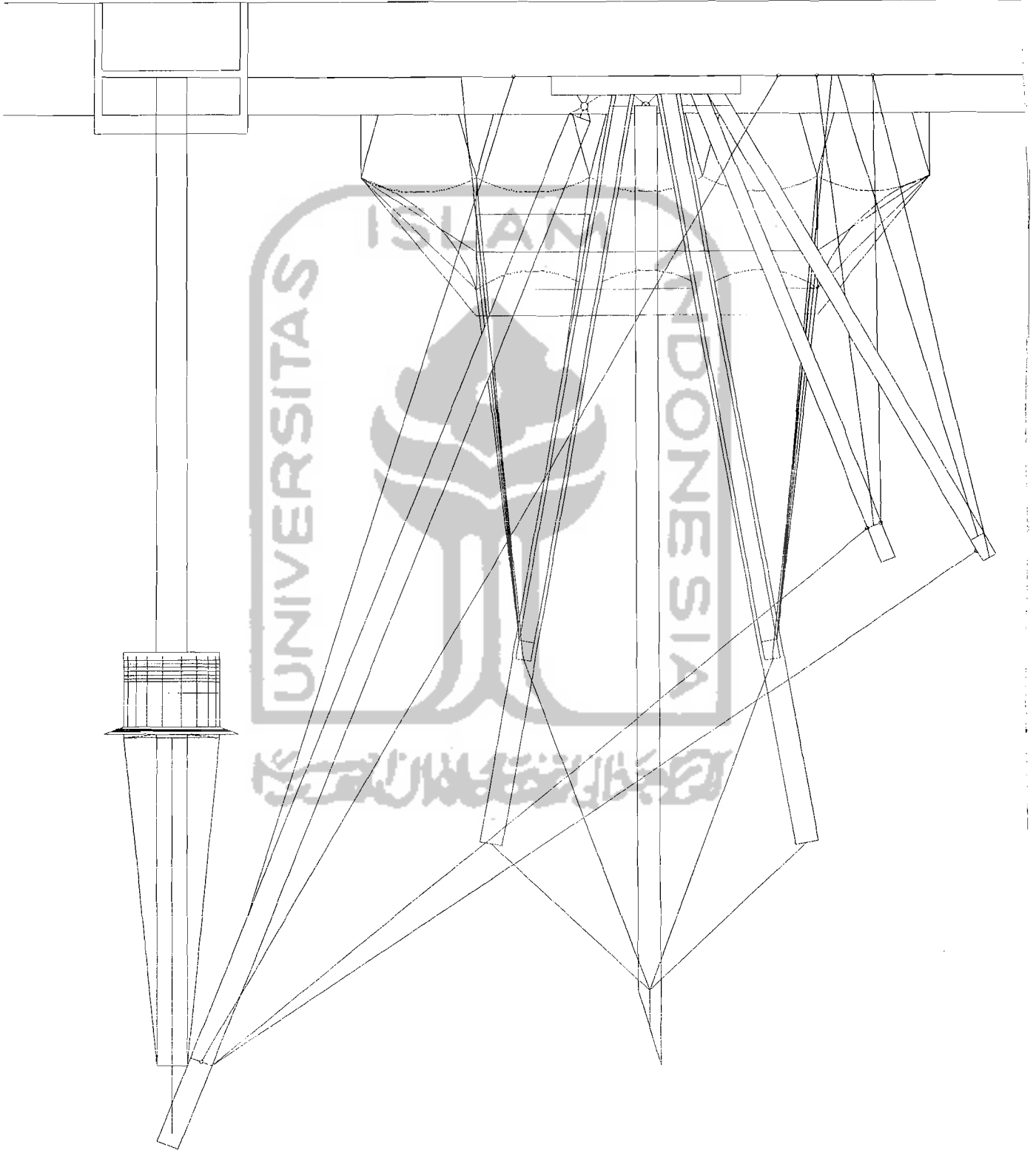
TAMPAK ATAS
 PANGGUNG PEMENTASAN
 SKALA 1:150

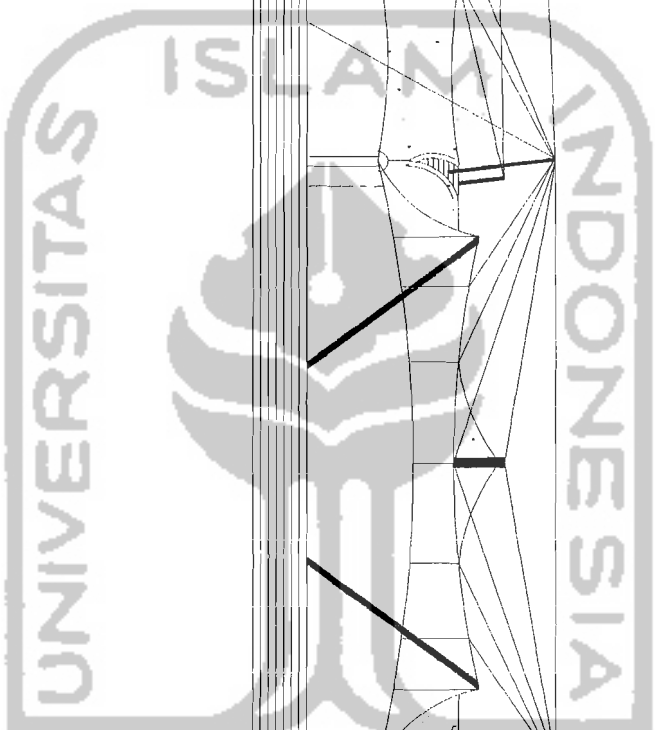
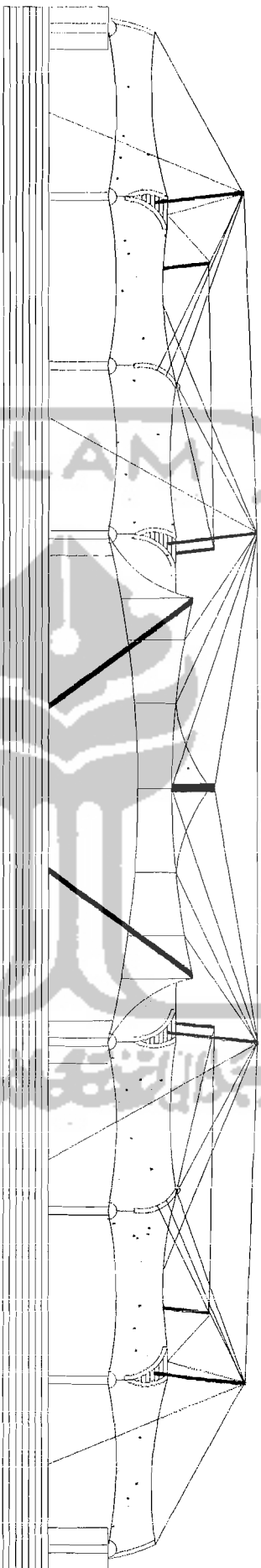




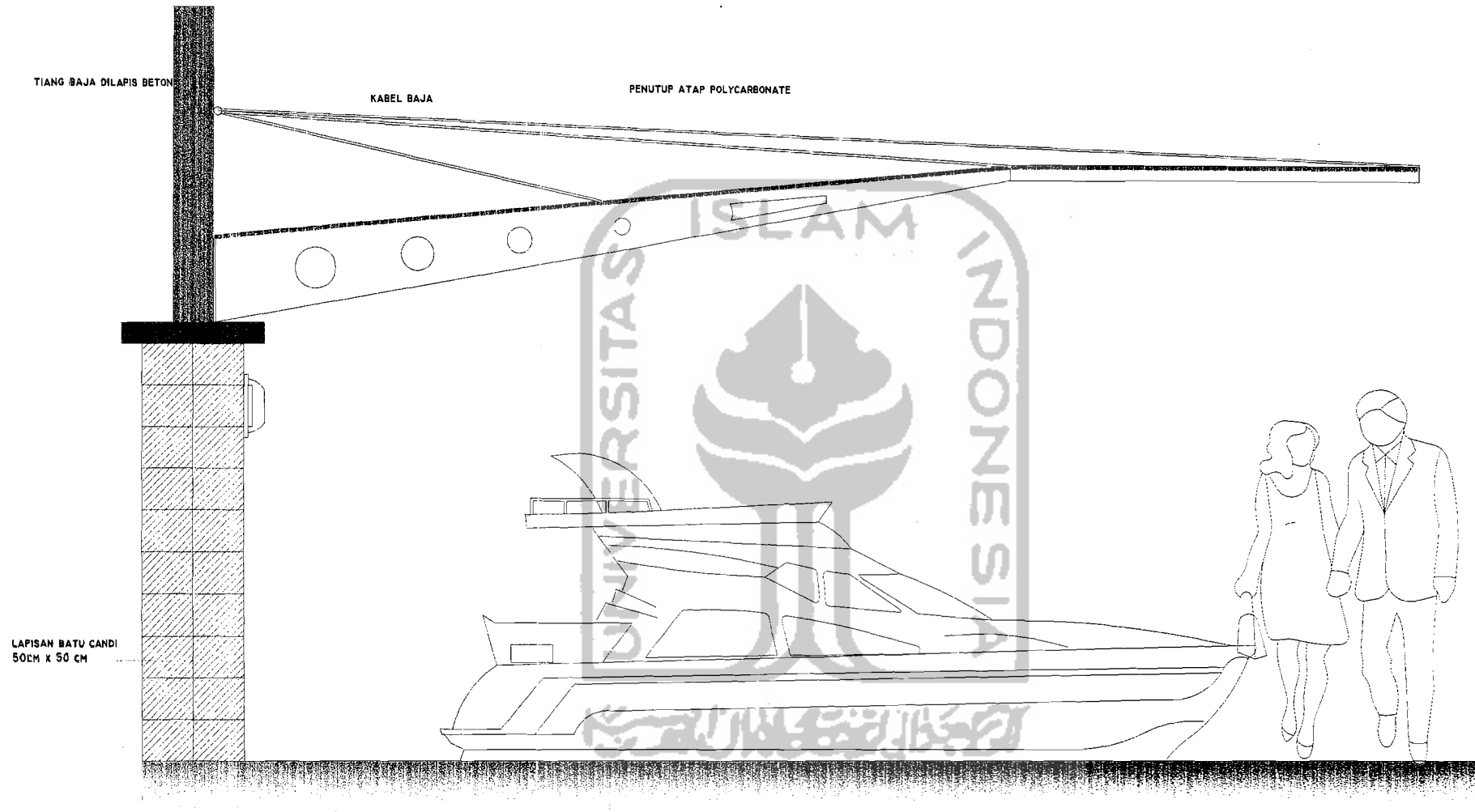
TAMPAK BARAT
PANGGUNG PEMENTASAN
SKALA 1:150

TAMPAK SELATAN
PANGUNG PEMENTASAN
SKALA 1:150





TAMPAK SELATAN
R. SOUVENIR SHOP
SKALA 1:150



TAMPAK RUANG PAMER TEMPORER
SKALA 1:30