

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

MUSEUM KAIN TENUN TANIMBAR DI AMBON



**DISUSUN OLEH:
FELIN MINANLARAT
140115568**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

MUSEUM KAIN TENUN TANIMBAR DI AMBON

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Felin Minanlarat
NPM: 140115568

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 10 Juli 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc.

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Felin Minanlarat

NPM : 140115568

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

MUSEUM KAIN TENUN TANIMBAR DI AMBON

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Ambon, 7 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Felin Minanlarat

ABSTRAK

Kain Tenun Tanimbar merupakan salah satu kain Tenun Khas Indonesia, yang berasal dari Maluku Tenggara Barat. Maluku Tenggara barat berada ada bagian Timur Indonesia. Kain Tenun Tanimbar memiliki jenis-jenis motif yang berbeda dan memiliki artian yang berbeda pula pada tiap motifnya. Kain Tenun Tanimbar merupakan budaya yang sangat wajib dilestarikan.

Karena semakin adanya ketertarikan kembali masyarakat Indonesia dan dunia terhadap Kain Tenun Tanimbar. Oleh karena itu kita wajib membuat sebuah wadah untuk melestarikan, melindungi, memelihara dan menjaga Kain Tenun Tanimbar.

Supaya dapat tercapai tujuan tersebut, Kain Tenun Tanimbar hendaknya diberikan pada tempat yang tepat. karena seiring berjalannya waktu, jika tidak di jaga dengan baik. Hal itu akan dapat saja hilang. Dengan tujuan ini proses melestarikan, melindungi, memelihara dan menjaga dapat terus berlangsung.

Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon menjadi salah satu hal yang dapat memelihara Kain Tenun Tanimbar. Dengan adanya Museum Kain Tenun Tanimbar proses pelestarian dapat terus berlangsung sampai ke generasi selanjutnya. Dengan adanya wadah generasi penerus dapat mengetahui sejarah, proses, dan Motif-motif Kain Tenun Tanimbar sehingga budaya asli Indonesia dapat terus hidup.

Mempresentasikan motif-motif Kain Tenun Tanimbar pada tatanan ruang dalam museum dan memadukan unsur-unsur kearifan lokal dengan Arsitektur Modern pada bagian luar bangunan merupakan konsep utama. Ini yang menjadi landasan utama agar pengunjung dapat merasakan dan memahami Kain Tenun Tanimbar.

Kata Kunci: Museum, Kain Tenun Tanimbar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah, rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir “Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon”.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan secara moral maupun material yang diberikan kepada penulis selama proses penulisan tugas akhir ini. Terkhusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan kasih karunianya kepada penulis.
2. Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah membimbing, mengarahkan, mendukung kepada penulis dengan sabar sehingga dapat menyelesaikan penulisan ini.
3. Orang tua tercinta, Bapak, Mama dan Adikku Hedy yang selalu memberikan dukungan dan semangat, perhatian dan doa. *I love you.*
4. Terima kasih kepada teman-temanku “90’s Baby”. Winda, Atik, Mey, Lucy, Vero, Yuni untuk selalu memberikan semangat dan hiburan tiada hentinya.
5. Kevin dan keluarga lainnya yang selalu membantu dan memberikan dorongan kepada penulis.
6. Teman-teman Seperjuangan selama kuliah dan studio. Grup”Ayang-ayangku”, Vian, Tata, Jull, Lady, dan yang lainnya yang tidak dapat disebutkan, yang selalu saling menguatkan satu dengan yang lainnya.
7. Penyemangat penulis, GOT7, BTS, GNR dan lainnya, yang selalu menguatkan dan menemani penulis selama masa penulisan dan studio.
8. Teman-teman “*fandom*” Army dan Ahgase yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam proses ini.

Penulis menyadari bahwa proses ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan, maka dengan segala keterbatasan. Penulis memohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja selama proses penulisan Tugas Akhir ini.

Ambon, 25 Juni 2020

Penulis



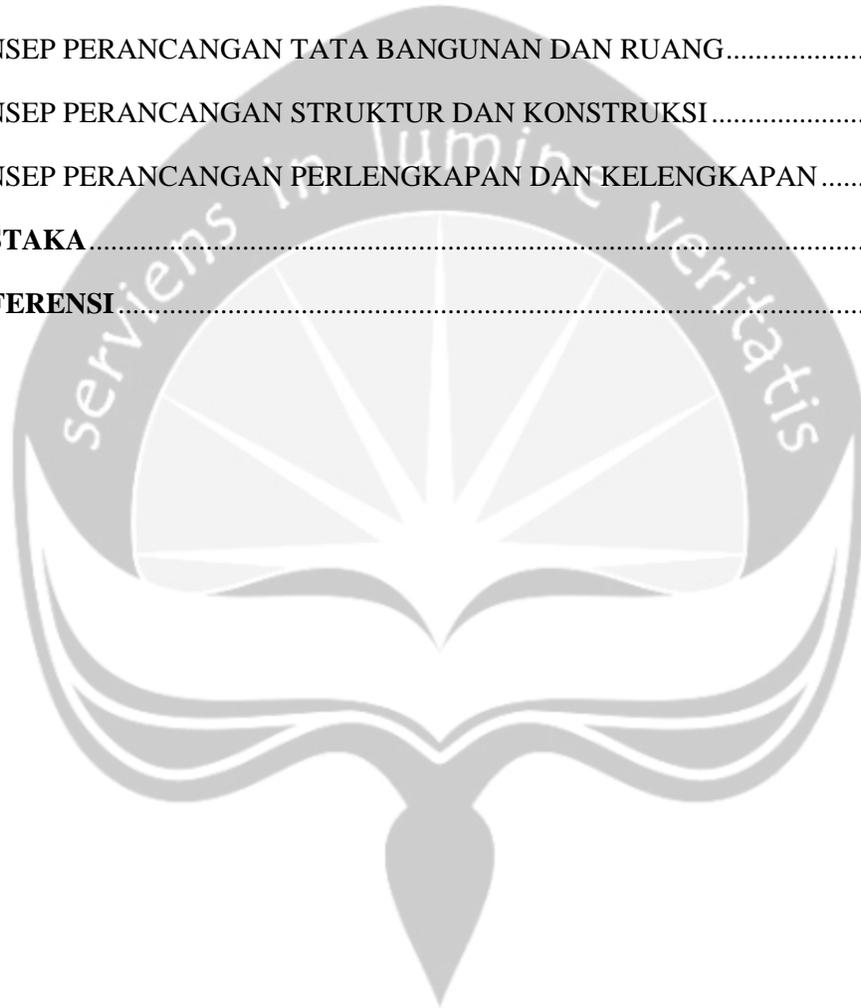
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGABSAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK.....	1
1.1.2 LATAR BELAKANG PENEKANAN STUDI	3
1.2 RUMUSAN PERMASALAH	6
1.3 TUJUAN DAN SASARAN.....	6
1.3.1 TUJUAN.....	6
1.3.2 SASARAN.....	6
1.4 LINGKUP STUDI	7
1.4.1 MATERI STUDI.....	7
1.4.2 PENDEKATAN STUDI.....	7
1.5 METODE STUDI	7
1.5.1 POLA PROSEDURAL	7
1.5.2 TATA LANGKAH	7
1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	9
1.7 DAFTAR PUSTAKA	10

BAB II TINJAUAN TENTANG MUSEUM	11
2.1 PENGERTIAN MUSEUM	11
2.2 FUNGSI DAN TUGAS MUSEUM.....	12
2.3 STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM.....	13
2.4 PERSYARATAN, KEBUTUHAN/TUNTUTAN, STANDAR-STANDAR MUSEUM.	14
2.4.1 PERSYARATAN MUSEUM.....	14
2.4.2 STANDAR KEBUTUHAN RUANG MUSEUM	17
2.4.3 PRINSIP TATA RUANG PAMERAN	19
2.5. TINJAUAN KAIN TENUN TANIMBAR.....	20
BAB III TINJAUAN LOKASI DAN POTENSI	30
3.1 TINJAUAN UMUM KOTA AMBON DAN PEMILIHAN LOKASI.....	30
3.2 KONDISI KECAMATAN SIRIMAU	31
3.2.1 KONDISI ADMINISTRATIF	31
3.2.2 KONDISI GEOGRAFIS DAN GEOLOGIS	32
3.2.3 KONDISI KLIMATOLOGIS	33
3.2.4 KONDISI SARANA PRASARANA YANG RELEVAN (TRANSPORTASI UMUM) ...	33
3.2.5 KONDISI PARIWISATA.....	34
3.2.6 KONDISI SOSIAL BUDAYA	34
3.3 PERTIMBANGAN PEMILIHAN LOKASI	35
BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL	36
4.1 TINJAUAN RUANG DALAM.....	36
4.2 TINJAUAN RUANG LUAR.....	44
4.3 SUPRASEGMEN ARSITEKTURAL	46
4.3.1 SUPRASEGMEN BENTUK	46
4.3.2 SUPRASEGMEN WARNA	46
4.3.3 SUPRASEGMEN TEKSTUR	49
4.3.4 SUPRASEGMEN PROPORSI DAN SKALA	49

4.3.5 SUPRASEGMEN JENIS BAHAN.....	51
4.4 TINJAUAN PENDEKATAN STUDI KAIN TENUN TANIMBAR.....	51
4.5 TEORI ARSITEKTUR MODERN.....	52
4.5.1 DEFENISI ARSITEKTUR MODERN.....	52
4.5.2 KARAKTERISTIK ARSITEKTUR MODERN.....	52
4.6 STUDI PRESEDEN	55
4.6.1 <i>V&A DUNDEEE</i>	55
4.6.2 <i>MUSEUM AT PRAIRIEFIRE</i>	59
4.6.3 <i>TAMPA MUSEUM OF ART</i>	62
BAB V ANALISIS	68
5.1 ANALISIS PROGRAMATIK.....	68
5.1.1 ANALISIS PELAKU.....	68
5.1.2 ANALISIS KEGIATAN.....	70
5.1.3 ANALISIS HUBUNGAN RUANG	77
5.1.4 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG DAN BESARAN RUANG.....	80
5.1.5 ANALISIS TAPAK.....	98
5.2 ANALISIS KUALITAS BANGUNAN.....	104
5.2.1 ANALISIS BENTUK DAN ORIENTASI.....	104
5.2.2 ANALISIS TAMPILAN BANGUNAN.....	104
5.2.3 ANALISIS PENATAAN RUANG DALAM.....	105
5.2.4 ANALISIS PENATAAN RUANG LUAR.....	107
5.3 ANALISIS AKLIMATISASI RUANG.....	108
5.3.1 ANALISIS PENGHAWAAN PADA RUANG.....	108
5.3.2 ANALISIS PENCAHAYAAN PADA RUANG.....	109
5.3.3 ANALISIS AKUSTIK PADA RUANG.....	109
5.4 ANALISIS STRUKTUR DAN KONSTRUKSI	109
5.5 ANALISIS UTILITAS	110

BAB VI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	113
6.1 KONSEP PERENCANAAN	113
6.1.1 KONSEP PENGGUNA	113
6.1.2 KONSEP KEBUTUHAN PENGGUNA	114
6.1.3 KONSEP KAWASAN.....	114
6.2 KONSEP PERANCANGAN	115
6.2.1 KONSEP PERANCANGAN TATA BANGUNAN DAN RUANG.....	115
6.2.2 KONSEP PERANCANGAN STRUKTUR DAN KONSTRUKSI.....	116
6.2.3 KONSEP PERANCANGAN PERLENGKAPAN DAN KELENGKAPAN.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	119
DAFTAR REFERENSI.....	120



DAFTAR TABEL

Tabel.1. 1 Presentase Banyaknya Obyek Wisata di Kota Ambon Menurut Jenis wisata,2017.2	
Tabel 1. 2 Banyaknya Obyek Wisata di Kota Ambon Menurut Kecamatan dan Jenis, 2017 ...2	
Tabel.1. 3 Motif- motif asli Kain Tenun Ikat Tanimbar	5
Tabel 2. 1 Standar Luas Museum	17
Tabel 2. 2 Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona	17
Tabel 2. 3 Motif-motif yang digunakan	23
Tabel 3. 1 Batas Wilayah	30
Tabel 3. 2 Luas Kecamatan Sirimau	32
Tabel 3. 3 Jumlah Mobil Angkutan	33
Tabel 3. 4 Obyek Wisata di Kecamatan Sirimau	34
Tabel 4. 1 Pembagian Warna	47
Tabel 4. 2 Jenis Warna beserta Karakternya	48
Tabel 4. 3 Poin-Poin Konsep Arsitektur Modern	53
Tabel 4. 4 Fasilitas Yang Dimiliki <i>V&A Dundee</i>	58
Tabel 4. 5 Fasilitas Yang Dimiliki <i>Museum at Prairefire</i>	61
Tabel 4. 6 Fasilitas Yang Dimiliki <i>Tampa Museum of Art</i>	64
Tabel 4. 7 Kompaarasi Preseden	65
Tabel 5. 1 Pelaku dan Kegiatan	70
Tabel 5. 2 Keterangan Hubungan Kedekatan Ruangan	78
Tabel 5. 3 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	80
Tabel 5. 4 Analisis Vegetasi	99
Tabel 5. 5 Analisis Sirkulasi	100
Tabel 5. 6 Analisis Kebisingan	101
Tabel 5. 7 Analisis Pencahayaan	102
Tabel 5. 8 Analisis Angin	103
Tabel 5. 9 Jenis Perabot	105
Tabel 5. 10 Jenis Dinding	106
Tabel 5. 11 Jenis Lantai	107

Tabel 5. 12 Jenis Tanaman.....108
Tabel 6. 1 Zona dan Luas.....114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Wilayah Kota Ambon	1
Gambar 1. 2 Kain Tenun Ikat Tanimbar dari benang kapas	4
Gambar 2. 1 Penggunaan cahaya alami pada museum	16
Gambar 2. 2 Perletakan Panel Koleksi	16
Gambar 2. 3 Sirkulasi ruang pameran	17
Gambar 3. 1 Letak Kecamatan Sirimau	31
Gambar 4. 1 Struktur Atap Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	37
Gambar 4. 2 Layout Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	38
Gambar 4. 3 Pintu Gerbang Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	38
Gambar 4. 4 Lantai Terracotta Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	39
Gambar 4. 5 Furniture Kayu Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	39
Gambar 4. 6 Furniture Kayu pada Bar Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	40
Gambar 4. 7 Suasana Interior Area Sushi Bar Restaurant Jepang Ryoshi Ubud	40
Gambar 4. 8 Contoh plafon bambu dan konstruksi atap kayu	42
Gambar 4. 9 Contoh penggunaan bahan dari tanah liat	42
Gambar 4. 10 Ukiran Bali pada saka (tiang khas Bali)	42
Gambar 4. 11 Pintu ukiran <i>kori</i> Bali dan Ukiran pada pintu masuk yang batu paras	43
Gambar 4. 12 Semen plesteran dan lantai bambu/kayu	43
Gambar 4. 13 Tempat tidur dari bambu dan bale dari kayu	43
Gambar 4. 14 <i>Stone carving</i> , relief motif Patra dan Dekorasi dinding motif penari Bali	44
Gambar 4. 15 Bentuk-bentuk dasar	46
Gambar 4. 16 <i>Prespektif V&A Dundees</i>	55
Gambar 4. 17 <i>Prespektif V&A Dundees</i>	56
Gambar 4. 18 <i>Secondary Skin V&A Dundees</i>	56
Gambar 4. 19 <i>V&A Dundees</i>	57
Gambar 4. 20 <i>Lobby V&A Dundees</i>	57
Gambar 4. 21 Situasi dan Denah <i>V&A Dundees</i>	58
Gambar 4. 22 Potongan <i>V&A Dundees</i>	59
Gambar 4. 23 <i>Museum at Prairiefire</i>	59

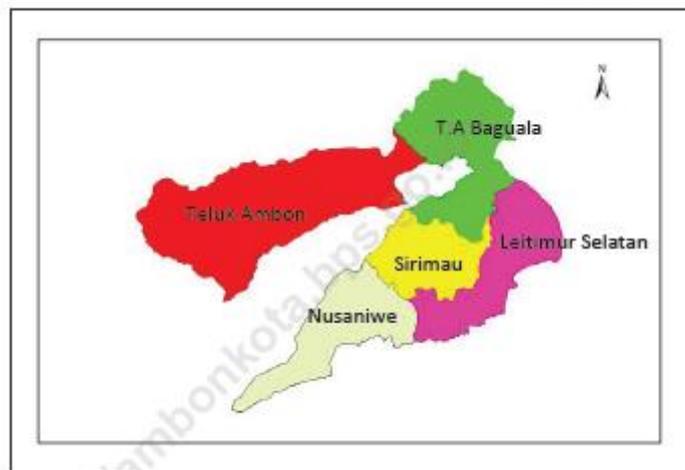
Gambar 4. 24 <i>Lobby Museum at Prairiefire</i>	60
Gambar 4. 25 <i>Cafe Museum at Prairiefire</i>	60
Gambar 4. 26 <i>Floor Museum at Prairiefire</i>	62
Gambar 4. 27 <i>Siteplan Museum at Prairiefire</i>	62
Gambar 4. 28 <i>Prespektif Tanpa Museum of Art</i>	62
Gambar 4. 29 <i>Prespektif Tanpa Museum of Art</i>	63
Gambar 4. 30 <i>Lobby Tanpa Museum of Art</i>	64
Gambar 4. 31 <i>Floors Tanpa Museum of Art</i>	64
Gambar 5. 1 Hubungan Ruang Secara Makro	77
Gambar 5. 2 <i>Bubblegram</i> Lantai 1	78
Gambar 5. 3 <i>Bubblegram</i> Lantai 2	79
Gambar 5. 4 <i>Bubblegram</i> Lantai 3	79
Gambar 5. 5 Peta Kota Ambon	98
Gambar 5. 6 Lokasi <i>Site</i>	99
Gambar 5. 7 Rumah Adat Baileo	105
Gambar 5. 8 Plafond Gypsum	106
Gambar 5. 9 Aksonometri Struktur Bangunan	110
Gambar 5. 10 Jenis-Jenis AC	110
Gambar 5. 11 Sistem <i>Up Feed</i>	111
Gambar 5. 12 Ukiran Bali pada saka (tiang khas Bali)	111
Gambar 6. 1 Lokasi <i>Site</i>	111
Gambar 6. 2 Konsep Bentuk	111

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Kawasan strategis Kota Ambon merupakan wilayah yang penataan ruangnya sangat diprioritaskan oleh pemerintah, karena mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam lingkup perkembangan Kota Ambon terhadap ekonomi, sosial, budaya dan atau lingkungan. kawasan budidaya sendiri memiliki nilai strategis sosial budaya di wilayah Kota Ambon, karena kawasan ini merupakan: Tempat pelestarian dan pengembangan adat istiadat atau budaya, Prioritas peningkatan kualitas sosial dan budaya Aset yang harus dilindungi dan dilestarikan, Tempat perlindungan peninggalan budaya, Tempat yang memberikan perlindungan terhadap keanekaragaman budaya, atau Tempat yang memiliki potensi kerawanan terhadap konflik sosial.

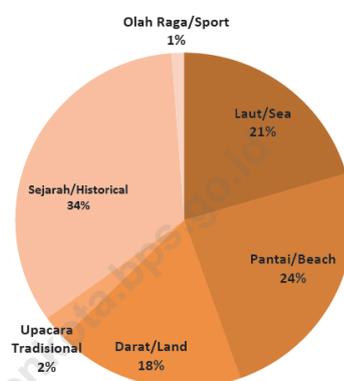


Gambar 1. 1 Peta Wilayah Kota Ambon
Sumber: Kota Ambon dalam angka 2018

Wilayah Kota Ambon dibagi menjadi 5 (lima) Wilayah Pengembangan (WP). Sirimau menjadi WP 1 karena memiliki kegiatan utama sebagai pusat penyelenggara pemerintahan provinsi maupun kota, perdagangan, jasa keuangan, pemerintahan, pendidikan, kesehatan, industry, kesehatan, transportasi, perikanan, perkebunan, pertanian, dan pariwisata. Untuk kawasan pariwisata direncanakan akan meliputi, wisata budaya, wisata religi, dan wisata sejarah. Kota Ambon adalah kota dengan penuh

sejarah, karena memiliki lebih dari 33% wisata sejarah, 24% wisata pantai dan 21% wisata laut.

Tabel.1. 1 Persentase Banyaknya Obyek Wisata di Kota Ambon Menurut Jenis Wisata, 2017



Sumber: Kota Ambon dalam angka 2018

Tabel.1. 2 Banyaknya Obyek Wisata di Kota Ambon Menurut Kecamatan dan Jenis, 2017

Kecamatan Subdistrict	Jenis Obyek Wisata/Types of Tourism Object						Jumlah Total
	Alam/Nature			Budaya/Culture			
	Laut Sea	Pantai Beach	Darat Land	Upacara Adat Tradisi- onal Cere- mony	Sejarah Historical	Olah Raga Sports	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Nusaniwe	7	8	2	-	2	1	20
Sirimau	-	-	3	1	11	-	15
Teluk Ambon	4	2	3	1	5	-	15
T. A. Baguala	-	2	2	-	2	-	6
Leitimur Selatan	6	8	5	-	8	-	27
Ambon	17	20	15	2	28	1	83

Sumber: Kota Ambon dalam angka 2018

Dilihat dari tabel di atas objek wisata budaya sejarah memiliki potensi yang sangat bagus untuk dikembangkan. Objek wisata budaya sejarah diantaranya monumen beringin tokai, monumen jepang, monumen rumpius, gereja tua, benteng raja, dan sebagainya. Dari berbagai potensi budaya yang dimiliki, Maluku mempunyai kekhasan dari daerah-daerah lain, yaitu kain tradisional Tenun Ikat Tanimbar dari Maluku Tenggara Barat. Kain Tenun Tanimbar memiliki perbedaan dari Kain Tenun Ikat lainnya. Perbedaannya terdapat dari bahan yang digunakan, menggunakan bahan dari

alam, motif- motif yang digunakan juga mempunyai bentuk- bentuk dari daerah Maluku Tenggara Barat, dan proses pembuatannya.

Kain Tenun Ikat Tanimbar meskipun memiliki kekhasan dari kain tradisional lainnya, tetapi tidak memiliki wadah yang dapat menampung semua itu. Maka diperlu wadah untuk memperkenalkan Kain Tenun dari MTB. Terdapat beberapa alasan berikut, Pertama, jika dibandingkan dengan kain tradisional lainnya di Indonesia, Kain Tenun dari MTB dilihat kurang dikenal oleh kalangan masyarakat luas sehingga perlu adanya suatu wadah untuk lebih menampung berbagai macam informasi terkait kain itu sendiri. Berhubungan dengan alasan pertama, landasan alasan kedua adalah, banyaknya informasi dan sejarah terkait Kain Tenun khas MTB, motif-motif yang digunakan dan fungsi lainnya yang tidak tersebar luas, sehingga cukup sulit untuk diperoleh. Dengan begitu perlu adanya diwujudkan sebuah wadah untuk memperkenalkan dan melestarikan Kain Tenun Tanimbar dalam bentuk Museum Kain Tenun Tanimbar di Maluku Tenggara Barat.

1.1.2. LATAR BELAKANG PENEKANAN STUDI

Fungsi museum sendiri Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM) pada tahun 1974 di Denmark, dikemukakan 9 fungsi museum. Kesembilaan fungsi museum tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan dan penganan warisan alam dan budaya
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
3. Konservasi daan preservasi
4. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian
6. Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa
7. Visualisasi warisan alam dan budaya
8. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia
9. Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dari fungsi museum diatas, museum Kain Tenun Tanimbar dapat mencapai semua fungsi tersebut.

Perkembangan waktu membuat kain tenun kembali mulai mengambil perhatian masyarakat Indonesia dan dunia. Dapat dilihat dari banyaknya para desainer yang berkreasi dengan kain tenun. Tapi perkembangan tersebut masih tidak sejalan dengan pengetahuan masyarakat dengan sejarah, jenis – jenis Tenun Ikat, dan proses pembuat kain tenun.



Gambar 1. 2 Kain Tenun Ikat Tanimbar dari benang kapas

Sumber: Analisis Penulis

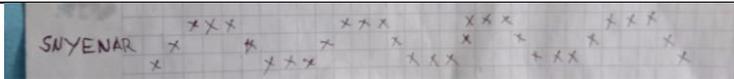
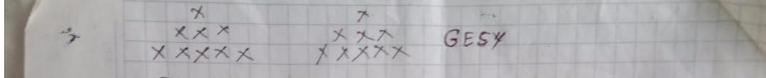
Kain Tenun Tanimbar adalah Kain Tenun Ikat khas dari Maluku Tenggara Barat. Kain Tenun Tanimbar awalnya di buat dari bahan-bahan alam seperti benang dari kapas, warna merah dari batang *tongke* (mangrove) yang di hancurkan, warna hitam dari *targue/taru* dan warna kuning dari kulit pohon *nengwe* (bengkudu). Warna yang digunakan hanya 3 (tiga) yaitu merah, kuning dan hitam. Tetapi sekarang sudah banyak warna yang digunakan, karena sudah ada warna dari pabrik yang di buat dalam bentuk instan dan lebih mudah digunakan dalam proses pewarnaan motif. Fungsi dari Kain Tenun Tanimbar secara Adat dan Budaya memiliki banyak fungsi, antara lain:

1. Sebagai busana yang dipakai dalam tari-tarian/upacara adat.
2. Sebagai alat penghargaan dan pemberian perkawinan (belis/mas kawin).
3. Sebagai pakaian adat perkawinan.
4. Sebagai alat/pakaian untuk membungkus mayat.
5. Sebagai alat penghargaan dan dalam mengembalikankeseimbangan sosial yang terganggu akibat suatu pelanggaran adat.
6. Sebagai alat tukar dalam bidang ekonomi.

7. Sebagai alat penghargaan kepada tamu yang datang.

Motif-motif untuk sekarang ini sudah banyak tetapi untuk motif aslinya adalah sebagian berikut:

Tabel.1.3 Motif- motif asli Kain Tenun Ikat Tanimbar

No	Nama	Gambar
1	Lolohisi / kaki seribu	
2	Sair (Bendera)	
3	Heilgyegau (batang jagung)	
4	Snyenar.	
5	Tasru	
6	Gesirtre	

Sumber: Analisis Penulis

Fasilitas yang disediakan dari tempat pameran untuk menyimpan Kain Tenun, proses pembuatan Kain Tenun, tempat seminar untuk kegiatan – kegiatan yang berhubungan dengan kain tenun ataupun yang lainnya, sampai toko untuk tempat menjual dan pemasaran kain tenun Tanimbar. Karena biasanya museum sering menjadi tempat yang cepat membuat bosan maka di sekitar museum juga akan dibuat area tambahan berupa taman bermain.

Melihat berbagai keterbatasan terkait kain tenun khas MTB tersebut, pengadaan proyek museum Kain Tenun Tanimbar Maluku di desa Tantai dengan memakai konsep mempresentasikan motif-motif kain tenun Tanimbar pada tata ruang dalam museum dan memadukan unsur-unsur kearifan lokal dengan arsitektur modern pada ruang luar bangunan, sebagai solusi yang paling efektif. Adapun terdapat beberapa alasan yang mendasari mengapa pengadaan proyek ini dinilai efektif yaitu pelestarian budaya, mengangkat kearifan lokal, pemberdayaan masyarakat, dapat dijadikan tempat wisata, sarana pembelajaran bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum, dan ikon baru bagi Maluku dan Ambon.

1.2. RUMUSAN PERMASALAH

Bagaimana wujud rancangan Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon yang atraktif dengan mempresentasikan motif-motif kain tenun Tanimbar pada tata ruang dalam museum dan memadukan unsur-unsur kearifan lokal dengan Arsitektur Modern pada ruang luar bangunan?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. TUJUAN

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mewujudkan rancangan Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon sebagai bangunan yang atraktif dengan mempresentasikan motif-motif kain tenun Tanimbar pada tata ruang dalam museum dan memadukan unsur-unsur kearifan lokal dengan Arsitektur Modern pada ruang luar bangunan, dapat menyimpan informasi tentang Kain Tenun Tanimbar dan sarana pembelajaran bagi masyarakat.

1.3.2. SASARAN

Sasaran dari perancangan adalah Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon yang terwujud dalam pengolahan tata ruang dalam yang dapat mempresentasikan motif-

motif kain tenun dan tata ruang luar yang memadukan kearifan lokal dengan Arsitektur Modern, dapat menyimpan informasi tentang Kain Tenun Tanimbar dan sarana pembelajaran bagi masyarakat.

1.4 LINGKUP STUDI

1.4.1. MATERI STUDI

1. LINGKUP SPATIAL

Lingkup Bagian-bagian obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah ruang luar dan ruang dalam pada Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon.

2. LINGKUP SUBSTANSIAL

Lingkup Bagian-bagian ruang luar dan ruang dalam pada obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah suprasegmen arsitektur—yang mencakup bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, dan ukuran/skala/proporsi—pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang pada Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon

3. LINGKUP TEMPORAL

Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 25 tahun.

1.4.2. PENDEKATAN STUDI

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan bangunan Museum Kain Tenun Tanimbar di Ambon yang dapat menampung kegiatan yang ada, bangunan yang mempunyai konsep penekanan pada tata ruang dalam dan tata ruang luar.

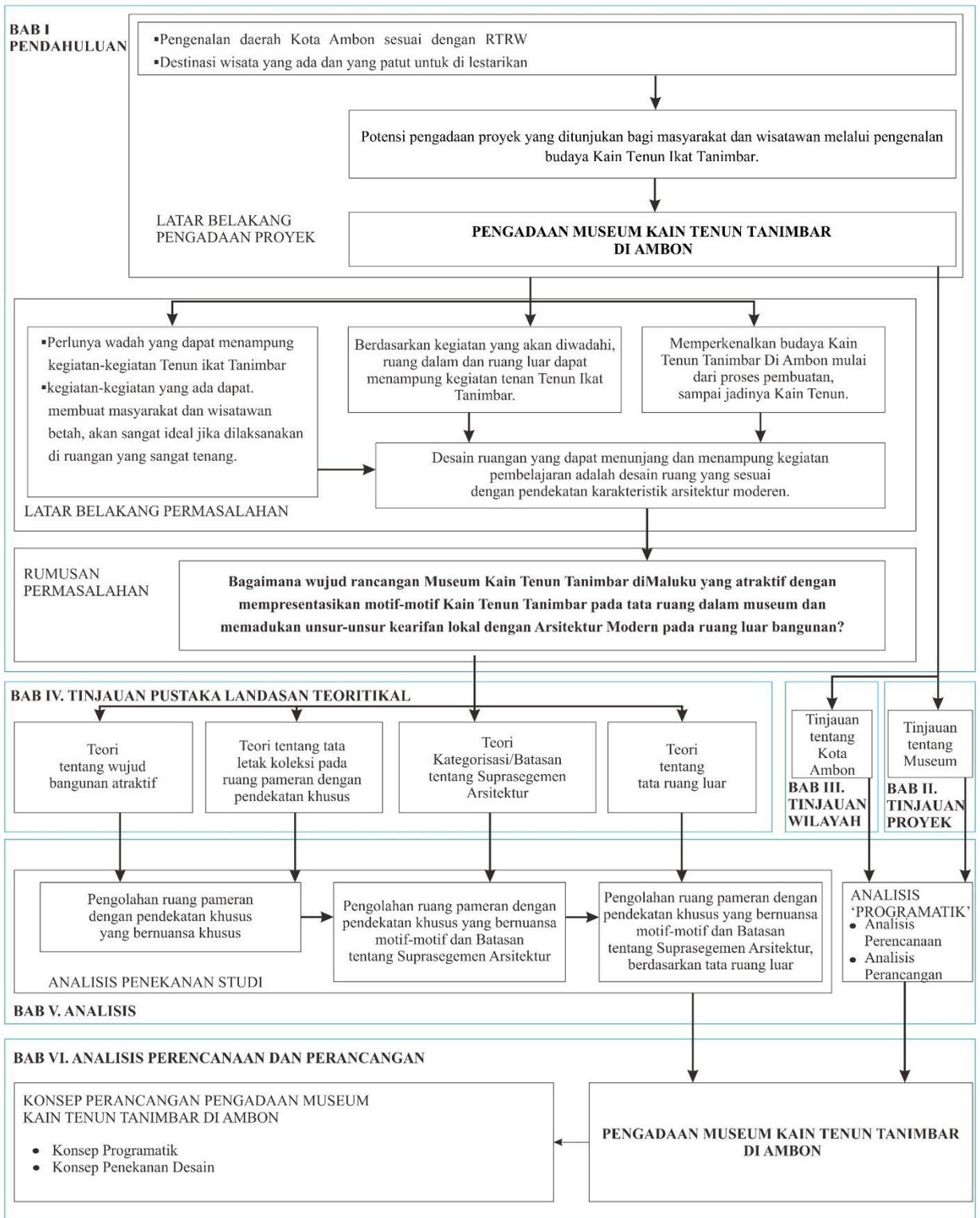
1.5. METODE STUDI

1.5.1. POLA PROSEDURAL

Pola prosedural yang akan digunakan adalah penalaran deduktif, induktif, atau komparasi.

1.5.2. TATA LANGKAH

Tata langkah merupakan uraian secara garis besar mengenai langkah-langkah yang akan ditempuh dalam analisis permasalahan. Tata langkah ini dapat disajikan secara skematik.



1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode, keaslian penulisan, sistematika pembahasan serta kerangka pikir.

BAB II : Tinjauan Proyek

Berisi tentang kajian teori umum tentang pengertian, fungsi, tipologi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan atau tuntutan, peraturan pemerintah, standar-standar perencanaan dan perancangan, serta teori-teori lain mengenai resor.

BAB III : Tinjauan Wilayah

Berisi tentang kondisi lokasi yang dipilih (geografis, iklim, sosial budaya, ekonomi, kebijakan serta sarana dan prasarana yang tersedia pada lokasi tersebut. Hal ini di peruntukan untuk mengkaji masalah yang ada dalam hubungannya dengan perancangan Museum Kain Tenun Tanimbar tersebut.

BAB IV : Tinjauan Pustaka Landasan Teoritikal

Berisi tentang teori yang digunakan dalam pendekatan studi dan teori terkait, bersifat pengetahuan dan akan membantu dalam analisis.

BAB V : Analisis

Berisi tentang analisis- analisis obyek studi berdasarkan teori pendekatan yang digunakan.

BAB VI : Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi konsep perancangan dari obyek studi berdasarkan analisis yang telah di lakukan berdasarkan teori pendekatan yang digunakan.

1.7. DAFTAR PUSTAKA

Barat, B. P. (2018). *Kota Ambon Dalam Angka 2018*. Ambon: BPS Kota Ambon.

<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab2/2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>. (n.d.).

Retrieved from <https://library.binus.ac.id>: <https://library.binus.ac.id>

<https://www.ilmudasar.com/2017/12/Pengertian-Fungsi-Macam-Macam-Museum-adalah.html>. (n.d.). Retrieved from <https://www.ilmudasar.com>.



BAB II

TINJAUAN MUSEUM KAIN TENUN TANIMBAR DI AMBON

2.1. PENGERTIAN MUSEUM

Museum memiliki pengertian secara etimologis dan secara terminologis. Secara etimologis museum berasal dari Bahasa Yunani klasik yaitu “Muze” yang merupakan kumpulan 9 dewi sebagai lambang dari ilmu dan kesenian. Secara terminologis museum dijelaskan oleh beberapa sumber ahli:¹

1. *Advanced Dictionary*

“Museum ialah sebuah gedung dimana didalamnya dipamerkan benda - benda yang menggambarkan tentang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sebagainya”.

2. Douglas A.Allan

“Museum dalam pengertian yang sederhana terdiri dari sebuah gedung yang menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan”.

3. A. C. Parker (Ahli Permuseuman Amerika)

“Sebuah Museum dalam pengertian *modern* adalah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugas menjelaskan dunia, manusia dan alam”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa museum adalah sebuah gedung atau lembaga yang didalamnya menyimpan dan menggumpulkan benda - benda tentang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, kesenangan dan sebagainya.

Museum juga memiliki jenis- jenis yang diklasifikasi sebagian Berikut: ²

1. Berdasarkan Status Hukum

- a. Museum Pemerintah Dikatakan museum pemerintah karena dibiayai oleh pemerintah setempat, dan untuk semua keperluannya disediakan anggaran-anggaran tahunan di departemen atau pemerintahan lokal yang menyelenggarakannya.

¹ (<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>)

² (<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>)

- b. Museum Swasta Sebuah museum yang didirikan oleh pihak swasta, dikelola langsung oleh pihak swasta itu sendiri. Biasanya swasta itu berupa yayasan atau perseorangan tetapi tetap dalam pengawasan Direktorat Permuseuman atas nama pemerintah.
2. Ruang Lingkup Wilayah
- a. Museum Nasional Adalah sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.
 - b. Museum Lokal Adalah sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.
 - c. Museum Propinsi Adalah sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.
3. Disiplin Ilmu
- a. Museum Umum adalah museum yang koleksi terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
 - b. Museum Khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

2.2. FUNGSI DAN TUGAS MUSEUM

Fungsi museum sendiri Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM, 2013), dikemukakan 9 fungsi museum. Kesembilaan fungsi museum tersebut adalah sebagai berikut³:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya

³ (Direktorat, 2007)

2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
3. Konservasi dan preservasi
4. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian
6. Pengenalan kebudayaan antardaerah dan bangsa
7. Visualisasi warisan alam dan budaya
8. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia
9. Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

2.3. STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM

Struktur Organisasi Museum Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan museum adalah faktor organisasi. Setiap museum sebaiknya mempunyai struktur organisasi yang mencerminkan tugas dan fungsi museum, adapun struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum, antara lain⁴:

1. Kepala/Direktur Museum

Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.

2. Kepala Bagian Tata Usaha Museum

Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.

3. Kepala Bagian Kuratorial

Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.

4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi

Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran.

5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi

⁴ (Direktorat, 2007)

Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.

6. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi

Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi

7. Perpustakaan

Menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

2.4. Persyaratan, Kebutuhan/Tuntutan, Standar-Standar Museum

2.4.1 Persyaratan Museum

Persyaratan Berdirinya Museum

1. Lokasi yang Strategis

- a. Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuan, wisatawan, dan masyarakat umum lainnya.
- b. Lokasi harus sehat

Lokasi yang tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara, bukan daerah yang berawa atau tanah pasir, elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain: kelembapan udara setidaknya harus terkontrol mencapai netral, yaitu 55-65 %.

2. Persyaratan bangunan

- a. Persyaratan umum yang mengatur bentuk ruang museum yang bisa dijabarkan sebagai berikut :

1. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai :

- Fungsi dan aktivitasnya
- Ketenangan dan keramaian
- Keamanan

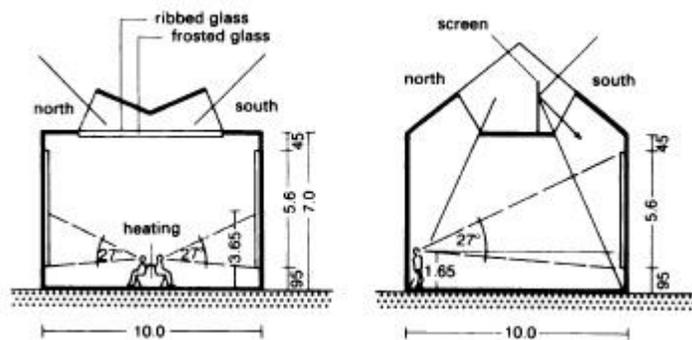
2. Pintu masuk (*main entrance*) utama diperuntukan bagi pengunjung

3. Pintu masuk khusus (*service* utama) untuk bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang ruang pada bangunan khusus.

4. Area semi publik terdiri dari bangunan administrasi termasuk perpustakaan dan ruang rapat.
 5. Area privat terdiri dari :
 - Laboratorium Konservasi
 - Studio Preparasi
 - *Storage*
 6. Area publik/umum terdiri dari :
 - Bangunan utama, meliputi pameran tetap, pameran temporer dan peragaan.
 - Auditorium, keamanan, *gift shop*, *cafeteria*, *ticket box*, penitipan barang, *lobby*/ruang istirahat, dan tempat parkir.
- b. Persyaratan khusus
1. Bangunan utama, yang mewadahi kegiatan pameran tetap dan temporer harus dapat :
 - Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan.
 - Mudah dalam pencapaiannya baik dari luar atau dalam.
 - Merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan utama yang dikunjungi oleh pengunjung museum.
 - Memiliki sistem keamanan yang, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami ataupun karena pencurian
 2. Bangunan auditorium harus dapat dengan mudah dicapai oleh umum dan dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi dan ceramah
 3. Bangunan khusus, harus: terletak pada tempat yang kering, mempunyai pintu masuk yang khusus, memiliki sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian).
 4. Bangunan administrasi, harus terletak di lokasi yang strategis baik dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.
3. Persyaratan ruangan

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut :

- a. Pencahayaan dan Penghawaan Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21⁰C-26⁰C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut:

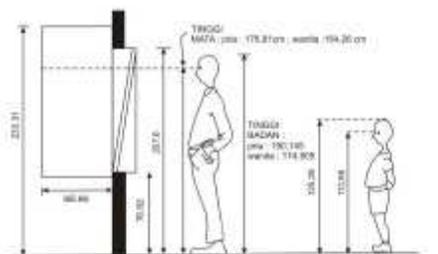


Gambar 2. 1 Penggunaan cahaya alami pada museum

Sumber: Data arsitek jilid 2

- b. Ergonomi dan tata letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.



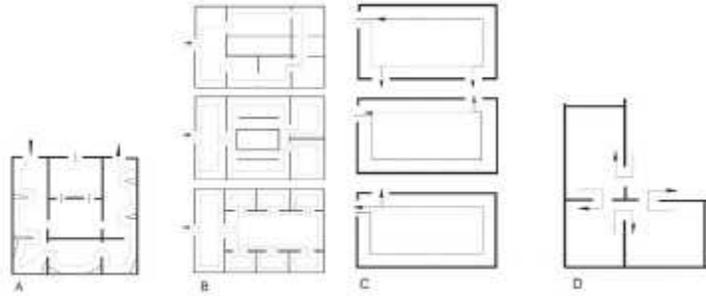
Gambar 2. 2 Perletakan Panel Koleksi

Sumber: *Time-Saver for Building Types 2^{EN} Edition*

- c. Jalur sirkulasi didalam ruang pameran

Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan

jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.



Gambar 2. 3 Sirkulasi ruang pameran
Sumber: *Time-Saver for Building Types 2^{EN} Edition*

2.4.2 Standar Kebutuhan Ruang Museum

Museum merupakan bangunan publik, oleh karena itu luasan museum dapat diukur dari banyaknya penduduk lokal daerah tersebut.

Tabel 2. 1 Standar Luas Museum

Populasi	Total luas area Museum
10.000 jiwa	650m ² -1300m ²
25.000 jiwa	1115m ² -2230m ²
50.000 jiwa	1800m ² -3600m ²
100.000 jiwa	2700m ² -5500m ²
250.000 jiwa	4830m ² -9800m ²
500.000 jiwa	7600m ² -15000m ²
>1.000.000 jiwa	12000m ² -23500m ²

Sumber: *Museum Buildings*

Pada bangunan museum juga terdapat pembagian zona-zona, yaitu zona publik dan non-publik, ruang- ruang dikelompokkan sebagian berikut:

Tabel 2. 2 Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pameran • R. Kuliah Umum • R. Orientasi

	Non-Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pemeriksaan • Teater • <i>Food Service</i> • R. Informasi • Toilet Umum • <i>Lobby</i> • Retail
Non-Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Bengkel (<i>Workshop</i>) • Bongkar-Muat • Lift Barang • <i>Loading Dock</i> • R. Penerimaan
	Non-Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur Katering • R. Mekanikal • R. Elektrikal • <i>Food Service-Dapur</i> • Gudang • Kantor Retail • Kantor Pengelola • R. Konferensi • R. Keamanan
	Keamanan Berlapis	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Penyimpanan Koleksi • Ruang Jaringan Komputer • Ruang Perlengkapan Keamanan

Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*

Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain:

1. Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan.

2. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari:
 - Sistem menurut kronologis
 - Sistem menurut fungsi
 - Sistem menurut jenis koleksi
 - Sistem menurut bahan koleksi
 - Sistem menurut asal daerah
3. Memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
 - Metoda pendekatan esteis
 - Metoda pendekatan romantik/tematik
 - Metoda pendekatan intelektual (Susilo tedjo, 1988)

Dalam hal luas objek pameran akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900 di atas ketinggian mata dan kira – kira 700 di bawahnya.

2.4.3 Prinsip Tata Ruang Pameran

Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah:⁵

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering, dan debu
- Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik

Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain:

- a. ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan

⁵ (Neufert, 2002)

- b. merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari :
 - Sistem menurut kronologis
 - Sistem menurut fungsi
 - Sistem menurut jenis koleksi
 - Sistem menurut bahan koleksi
 - Sistem menurut asal daerah
- c. memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
 - metoda pendekatan esteis
 - metoda pendekatan romantik/tematik
 - metoda pendekatan intelektual (Susilo tedjo, 1988)

2.5. Tinjauan Kain Tenun Ikat Tanimbar

Kain tenun ikat adalah salah satu dari bentuk kebudayaan tradisional Indonesia. Salah satunya berasal dari daerah Tanimbar, Maluku Tenggara Barat. Masyarakatnya sudah mengetahui cara menenun sejak dulu, yaitu dengan menggunakan daun lontar, dengan cara daun lontar dibersihkan, sampai tinggal seratnya saja dan dianyam menyerupai kain unuk digunakan sebagai penutup tubuh. Perkembangan membuat kapas untuk dipintal dan dijadikan benang untuk menenun, karena di Tanimbar banyak tumbuh kapas. Penggunaan kain tenun di Tanimbar kerap kali digunakan untuk acara-acara adat seperti saat orang meninggal, upacara perkawinan, masuk rumah baru juga upacara pelantikan kepala desa dan upacara-upacara adat.

Dalam pembuatan kain tenun terdapat bahan dan peralatan mode lama dan baru untuk menghasilkan sebuah kain tenun. Untuk bahan-bahan mode lama penggunaan kapas yang di pintal menjadi benang dan menggunakan warna hitam, kuning dan merah. warna merah dari batang *tongke* (mangrove) yang di hancurkan, warna hitam dari *targue/taru* dan warna kuning dari kulit pohon *nengwe* (bengkudu). Mode baru benang pabrik dan pewarna kain (*wanteks*) karena warna yang di sediakan banyak pilihan.

1. Alat-alat yang digunakan untuk membuat kapas menjadi benang adalah
 - Nesle, alat untuk membersihkan kapas dari bijinya.

- Busur(huskwe) untuk melembutkan kapas.
 - Isi kapas.
 - Sulbeli, terbuat dari anyaman daun koli (bakul kecil), alat untuk menyimpan isi kapas yang siap dipintal menjadi benang.
 - Apono, tempat kapur untuk melicinkan tangan pada saat membuat kapas menjadi benang.
 - Sule, alat memintal kapas menjadi benang.
2. Alat yang digunakan untuk mengikat motif pada benang yang digabungkan unuk menjadi kain tenun.
- Kokobal ain, alat untuk memasang benang yang sudah jadi dan dibentuk menjadi bola kecil agar benang tidak kusut
 - Batu kerikil alat untuk melilit benang menjadi bola kecil
 - Kliehke, tempat meletakkan benang-benag yang sudah berbentuk bola.
 - Elela, alat untuk mengikat motif sekaligus untuk menentukan lebar kain.
 - Undru isi, tali pengikat benang untuk membentuk motif, sekarang sudah tidak dugunakan. Diganti dengan tali raffia.
 - Boramski, pusau untuk membersihkan pucuk daun lontar untuk menjadi tali pengikat motif dan digunakan untuk mengmotong ikatan motif.
 - Mpwayar kulit (bahasa Desa Wowonda) ilela (bahasa Desa Selaru) adalah kulit gaba-gaba. Kulit gaba-gaba yang digunakan untuk membuat silang benang yang akan dililit pada kokobal ain/tititke.
3. Alat-alat yang digunakan untuk menenun kain:
- Lapyalas (bahasa Desa Wowonda) adalah tali yang digunakan untuk menahan kayu bulat dimana isi kain berada dengan tiang penahan alat tenunan.
 - Tatan dase adalah kayu bulat yang merupakan alat tenun yang tinggal di bagian atas dimana tali Lapyalas menahannya.
 - Lililing (bahasa Desa Wowonda) adalah sebuah alat tenun yang dibuat dari kayu atau bambu kecil berbentuk bulat yang digunakan untuk membatasi isi kain yang hendak ditenun.

- Lkune eman (bahasa Desa Wowonda) adalah sebuah alat yang berbentuk bulat kecil yang dibuat dari kayu atau bambu dimana benang lkune isin dililit dan dikaitkan dengan benang/isi kain. Gunanya untuk memudahkan proses penenunan.
- Lkune isin (bahasa Desa Wowonda) adalah nama benang yang dipakai untuk melilit benang dengan lkune eman.
- Tetean (bahasa Desa Wowonda) adalah alat tenun bentuk pipih yang terbuat dari kayu yang gunanya untuk menekan isi kain agar benang dapat diangkat dengan lkune eman dan lkune isin dan pete siap dimasukkan lewat celah yang ada.
- Swane (bahasa Desa Wowonda) adalah alat yang dibuat dari bambu/kayu yang gunanya untuk melilit isi benang yang akan digunakan untuk menenun
- Pete, alat tenun berbentuk seperti parang yang digunakan untuk menguatkan/ mengerakan isi kain yang di tenun.
- Todik/totodik (bahasa Desa Wowonda) adalah alat yang dibuat dari bambu dengan ukuran lebar sekitar 1 – 2 cm dengan kedua ujungnya yang tajam. Gunanya untuk menahan isi kain yang sudah ditenun agar lebarnya tetap sempurna/lurus.
- Skwatam (bahasa Desa Wowonda) adalah sebuah alat tenun yang dibuat dari kayu yang gunanya untuk menahan benang/isi kain bagian bawah.
- Ftyeu adalah sebuah alat yang dibuat dari kain atau anyaman daun lontar yang diikat pada ujung-ujung skwatam. Sedangkan ditengahnya adalah orang yang akan menenun. Gunanya untuk menekan benang/isi kain agar tetap tegang/span dan siap untuk ditenun.
- Mpwayar kulit (bahasa Desa Wowonda) kulit gaba-gaba adalah alat yang digunakan untuk menahan/sebagai dasar penahan tenunan agar isi kain tetap kuat dan rapat.

4. Proses pembuatan kain tenun

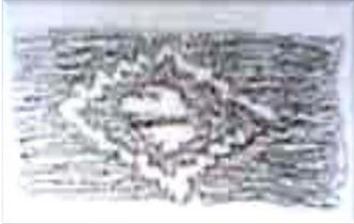
Pertama-tama motif yang akan dibuat di gambar pada kertas, sebelum di ikat pada benang. Benang yang digunakan adalah nanti yang menentukan warna pada motif. Benang (benang sudah di cuci) yang sudah dipintal menjadi bola. kemudian di atur di

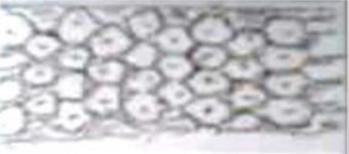
lar-lar untuk proses mengikat motif, di ikat menggunakan tali raffia. Setelah itu motif yang sudah jadi di rebus di dalam air pewarna hitam selama 2 jam dan di keringkan. Motif kain tersebut akan di gelar di alat tenun untuk di tenun hingga menjadi selembar kain.

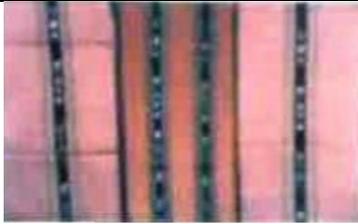
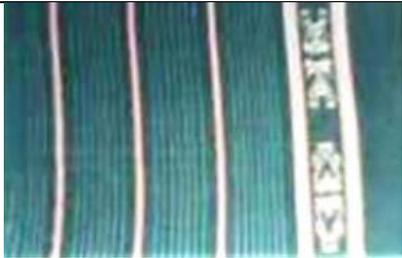
5. Motif- motif yang digunakan

Tabel 2. 3 Motif-motif yang digunakan

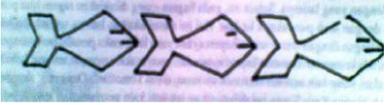
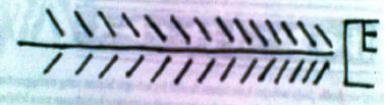
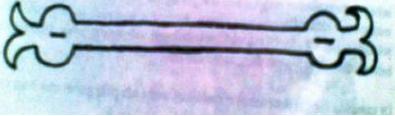
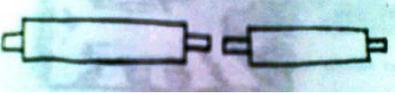
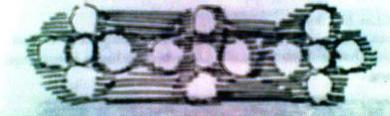
No	Nama	Gambar	Ket
1	Motif Pohon		Motif pohon dengan burung di atasnya. Melambangkan pohon untuk dunia di atas dan ular untuk dunia di bawah.
2	Motif Manusia		Bentuk manusia setelah meninggal.
3	Motif Ikan		Kekayaan alam.
4	Motif Anjing		Melambangkan kesetiaan dan teman berburu.
5	Motif Kembang dengan jambangannya		kesetiaan, harapan dan kesubura.

6	Motif Lebah/ niri		Banyak terdapat di hutan- hutan di pulau selaru.
7	Motif Sarang lebah		
8	Motif Perahu / abo		Artinya masyarakat selaru pandai dalam membuat perahu.
9	Motif Ruas bamboo/ Temar akar		Sebagai tempat menyimpan dokumen- dokumen dan tempai air/ tuak.
10	Motif Bulan sabit/ Wulan lihir.		Melambangkan kesuburan dan kewaspadaan seorang dalam bercinta.
11	Motif ular		Melambangkan keayuan seorang wanita.
12	Motif Kembang Enau		

13	Motif Kuncup atau Tandan Enau, Kembang Enau yang sedang Mekar, dan Buah Enau	 <p>Motif Kuncup</p>  <p>Motif Kembang Enau Dalam Keadaan Mekar</p>  <p>Motif Buah Enau</p>	
14	Motif isi Kenari (iwar ihan)		Kenari memiliki arti perilaku seseorang dalam berbicara.
15	Motif katak/kodok		
16	Motif bunga luang kecil		Melambangkan kecantikan dari makhluk khayangan, wanita-wanita yang turun dari bumi.
17	Ragam hias sula (Laor)		
18	Motif lipan/kaki seribu		

19	Motif tali tiga		
20	Motif jagung		
21	Motif tali sembilan		
22	Motif kruistik		Motif bunga cengkeh, motif dibuat karena ada penasan.
23	Motif anak panah, tifa dan binatang		
24	Motif tifa, silang dan kalajengking		

25	Motif binatang dan piala.		
26	Motif kail, ekor ikan, anak panah, kupu-kupu dan bunga labu.		
27	Motif tali tiga dan anak panah		
28	Motif kupu-kupu dan kepiting/keraka		
29	Motif kruistik		
30	Motif ikan dan mata kail		
31	Motif kain besar		Digunakan untuk menutup mayat dan berwarna hitam.

32	Motif ikan memakai bendera		
33	Motif tulang ikan		Bermakna agar dalam hidup kita harus berhati-hati, agar terhindar dari bahaya.
34	Motif katkatan (anak katkatan)		Memiliki arti kaum wanita daerah ini pandal menenun.
35	Motif katkatan yanan (anak katkatan)		Menenun bukan saja diketahui oleh orang dewasa, tetapi juga diketahui oleh anak-anak.
36	Motif Vatvegan (penyumbat)		Memiliki arti suatu tantangan terhadap musuh, agar tidak masuk ke kampung.
37	Motif bunga-bunga		Melambangkan bahwa seorang remaja akan dianggap sebagai seorang muda/mudi harapan bangsa.

Sumber: Tinjauan Tentang Pembuatan Tenun Ikat Di Desa Fursuy

6. Penggunaan kain tenun

Kain tenun sering di gunakan dalam pelaksanaan upacara kelahiran, perkawinan sampai upacara kematian. Karena warna dan motif yang memiliki arti dan filosofi.

- a. Busana khas kalangan raja-raja.
- b. Busana pengantin.
- c. Busana pesta.

- d. Busana kantor dan sekolah.
- e. Upacara inisiasi.
- f. Upacara penghormatan jenazah.

BAB III TINJAUAN LOKASI DAN POTENSI

3.1 TINJAUAN UMUM KOTA AMBON DAN PEMILIHAN LOKASI

Kota Ambon berada sebagian besar dalam wilayah pulau Ambon dan secara geografis terletak pada posisi: 3°34'4,80" - 3°47'38,4" Lintang Selatan dan 128°1'33,6" - 128°18'7,20" Bujur Timur. Sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 1979 luas wilayah Kota Ambon seluruhnya 377 Km² dan berdasarkan hasil Survey Tata Guna Tanah tahun 1980 luas daratan Kota Ambon tercatat 359,45 km². Sesuai Perda Kota Ambon Nomor 2 Tahun 2006, Kota Ambon memiliki lima kecamatan dengan luas masing-masing: Kecamatan Nusaniwe 8.834,30 Ha, Kecamatan Sirimau 8.681,32 Ha, Kecamatan Teluk Ambon 9.368,00 Ha, Kecamatan Teluk Ambon Baguala 4.011,00 Ha dan Kecamatan Leitimur Selatan dengan luas 5.050 Ha.

Tabel 3. 1 Batas Wilayah

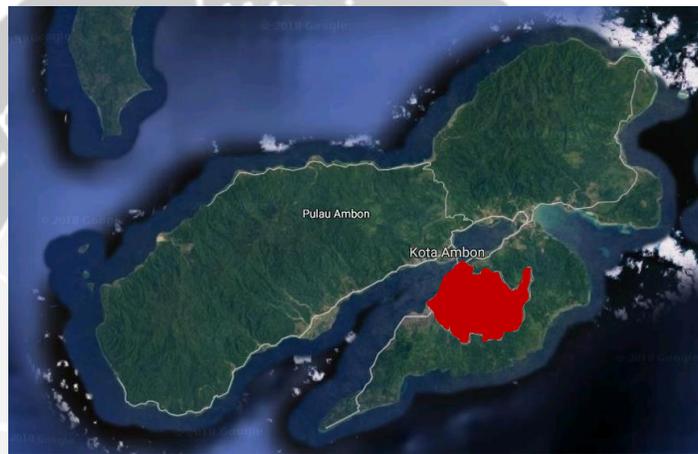
K o t a City	Letak Posisi Position	Batas Wilayah Bordered by
(1)	(2)	(3)
Ambon	3°34'4,80" - 3°47'38,4" LS (Lintang Selatan) 3°34'4,80" - 3°47'38,4" Southern Latitude 128°1'33,6" - 128°18'7,20" BT (Bujur Timur) 128°1'33,6" - 128°18'7,20" Eastern Longitude	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelah Utara, dengan: Petuanan Desa Hitu, Hila, Kaitetu, Kecamatan Leihitu, Kabupaten Maluku Tengah <i>To the North by the territory of Hitu, Hila and Kaitetu Villages, Subdistrict of Leihitu, Regency of Central Maluku.</i> ➤ Sebelah Selatan, dengan: Laut Banda <i>To the South by Banda Sea</i> ➤ Sebelah Timur, dengan: Petuanan Desa Suli, Kecamatan Salahutu Kabupaten Maluku Tengah <i>To the East by the territory of Suli village, Subdistrict of Salahutu, Regency of Central Maluku</i> ➤ Sebelah Barat, dengan: Petuanan Desa Hatu, Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah <i>To the West by the territory of Hatu village, Subdistrict of Leihitu Barat, Regency of Central Maluku</i>

Sumber: Kota Ambon Dalam Angka 2018

Wilayah Kota Ambon sebagian besar terdiri dari daerah berbukit yang berlereng terjal seluas $\pm 186,90 \text{ km}^2$ atau 73 persen dan daerah dataran dengan kemiringan sekitar 10 persen seluas $\pm 55 \text{ km}^2$ atau 17 persen dari total luas wilayah daratan.

Lokasi Museum Kain Tenun Tanimbar akan berada di Desa Batu Merah, Kecamatan Sirimau. Lokasi Kecamatan Sirimau ditunjukkan pada daerah berwarna merah pada gambar di bawah ini. Pemilihan lokasi dibuat karena dekat dengan pusat perbelanjaan dan rumah sakit karena dapat digunakan sebagai proses pembelajaran dan proses pengenalan sejarah

Gambar 3. 1 Letak Kecamatan Sirimau



Sumber: Google Earth Pro

3.2 KONDISI KECAMATAN SIRIMAU

3.2.1 KONDISI ADMINISTRATIF

Kecamatan sirimau adalah satu dari 5 kecamatan di kota ambon. Sesuai Perda Kota Ambon No 2 Tahun 2006 luas Kecamatan Sirimau adalah $86,81 \text{ Km}^2$. Terdapat 14 Desa/Kelurahan yaitu sebagian berikut:

Tabel 3. 2 Luas Kecamatan Sirimau

Tabel 1.2. Luas Kecamatan Sirimau Dirinci per Desa / Kelurahan	
Table Sirimau Subdistrict area Specified by Village / Kelurahan	
Nama Desa / Kelurahan The Name Of The Village/Kelurahan	luas (Km ²) Area (Km ²)
(1)	(2)
1. Soya	59,65
2. Kel. Waihoka	0,75
3. Kel. Karang Panjang	0,43
4. Kel. Batu Meja	0,85
5. Kel. Batu Gajah	0,45
6. Kel. Ahusen	0,24
7. Kel. Honipopu	0,34
8. Kel. Uritetu	0,35
9. Kel. Rijali	0,28
10. Kel. Amantelu	1,15
11. Batu Merah	16,67
12. Kel. Pandan Kasturi	4,00
13. Hative Kecil	1,53
14. Galala	0,12
Kecamatan Sirimau / Sirimau Subdistrict	86,81

Sumber: Kecamatan Sirimau Dalam Angka 2017

3.2.2 KONDISI GEOGRAFIS DAN GEOLOGIS

Kecamatan Sirimau berbatasan dengan Teluk Ambon di sebelah Utara, sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Hatalai dan Desa Ema (Kecamatan Leitimur Selatan), sebelah Timur berbatasan dengan Desa Halong (Kecamatan Teluk Ambon Baguala) dan sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Urimessing dan Kelurahan Silale (Kecamatan Nusaniwe). Ada empat buah sungai yang melintasi Kecamatan Sirimau, yaitu Way Ruhu-yang merupakan sungai terpanjang di Kecamatan ini, Way Batumerah, Way Tomu dan Way Batu Gajah. Sementara itu, satu-satunya gunung yang ada di Kecamatan Sirimau adalah Gunung Sirimau dengan ketinggian 566 meter dari permukaan laut.

3.2.3 KONDISI KLIMATOLOGIS

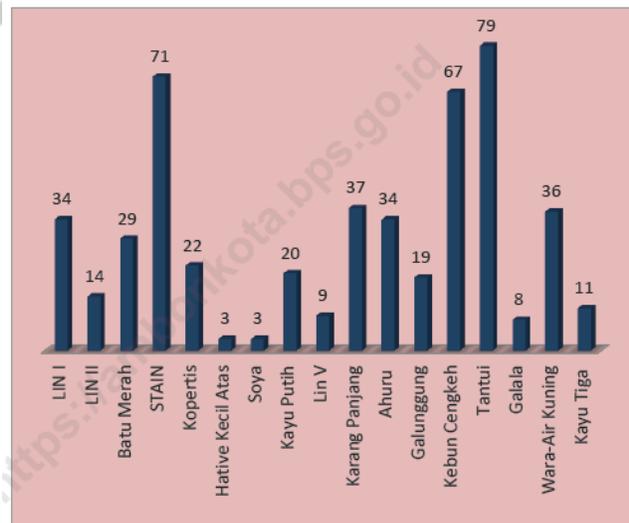
Iklim di Kota Ambon adalah iklim laut tropis dan iklim musim, karena letak pulau Ambon dikelilingi oleh laut. Iklim di sini sangat dipengaruhi oleh lautan dan berlangsung bersamaan dengan iklim musim, yaitu musim Barat atau Utara dan musim Timur atau Tenggara. Pergantian musim selalu diselingi oleh musim Pancaroba yang merupakan transisi dari kedua musim tersebut. Musim Barat umumnya berlangsung dari bulan Desember sampai dengan bulan Maret, sedangkan pada bulan April merupakan masa transisi ke Musim Timur yang berlangsung dari bulan Mei sampai dengan bulan Oktober disusul oleh masa pancaroba pada bulan November yang merupakan transisi ke musim Barat.

3.2.4 KONDISI SARANA PRASARANA YANG RELEVAN (TRANSPORTASI UMUM)

Jumlah sarana angkutan Umum yang beroperasi di Kecamatan Sirimau pada tahun 2017 tercatat 496 unit bus yang melayani 17 trayek. Jumlah terbesar melayani trayek Tantui dengan 79 unit dan yang terkecil melayani trayek Hative Kecil dan Soya atas 3 unit.

Tabel 3. 3 Jumlah Mobil Angkutan

Gambar 5 Jumlah Mobil Angkutan Penumpang Umum Yang Beroperasi di Dalam wilayah Kecamatan Sirimau Tahun 2017
Figure 5 The number of Cars that operate Public passenger transport in the Sirimau subdistrict in 2017



Sumber: Kecamatan Sirimau Dalam Angka 2017

3.2.5 KONDISI PARIWISATA

Sektor pariwisata di Kecamatan Sirimau hingga tahun 2017 memiliki 15 obyek wisata. Dari jumlah tersebut terdapat tiga lokasi yang belum di kembangkan diantaranya Gunung Sirimau, kali air besar di desa dan dusun wisata di kelurahan waihoka soya. Obyek-obyek wisata yang berada di Kecamatan Sirimau sangat jarang dikunjungi wisatawan karena para wisatawan lebih banyak terfokus pada obyek wisata pantai, sedangkan di Kecamatan Sirimau didominasi oleh jenis objek wisata sejarah.

Tabel 3. 4 Obyek Wisata di Kecamatan Sirimau

Tabel 7.1.1. *Tourist attraction in Sirimau Subdistrict by Village/Kelurahan, location and sex*

2017

Obyek Wisata /Sightseeing		
Lokasi <i>Location</i>	Nama <i>Name</i>	Jenis <i>Type</i>
(1)	(2)	(3)
Desa Soya	1. Gunung Sirimau	Alam *)
	2. Tempayan Soya	Sejarah
	3. Kali Air Besar	Alam *)
	4. Cuci Negeri	Adat
	5. Gereja Tua Soya	Sejarah
Kelurahan Waihoka	6. Dusun Wisata	Alam *)
Kelurahan Honipopu	7. Masjid Jamme	Sejarah
Kelurahan Karang Panjang	8. Tugu Christina Martha Tiahahu	Sejarah
Kelurahan Ahusen	9. Tugu Trikora	Sejarah
Kelurahan Uritetu	10. Benteng Victoria	Sejarah
	11. Tugu Pattimura	Sejarah
	12. Tugu Slamet Riyadi	Sejarah
	13. Gong Perdamaian Dunia	Sejarah
Kelurahan Pandan Kasturi	14. Makam Australi	Sejarah
	15. War Cemetery	Sejarah

Keterangan/ info : *)Belum Dikembangkan/Have not developed

Sumber: Kecamatan Sirimau Dalam Angka 2017

3.2.6 KONDISI SOSIAL BUDAYA

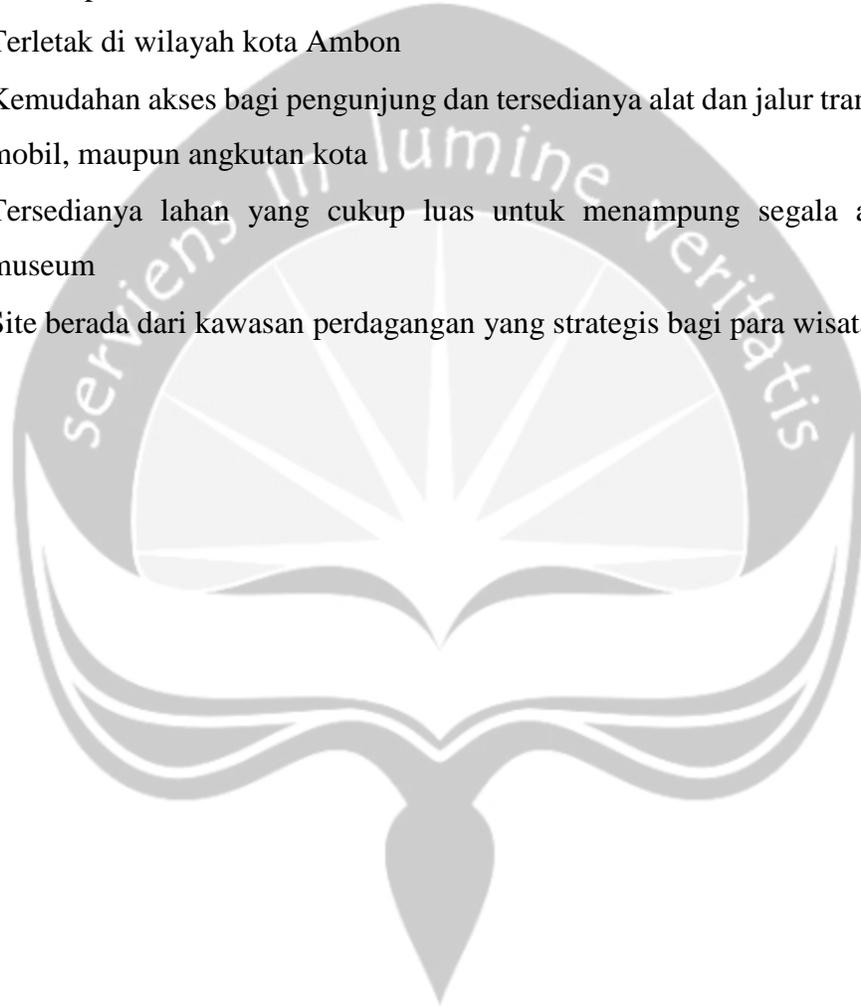
Dalam kehidupan masyarakat Ambon pada, hubungan persaudaraan atau kekeluargaan terjalin sangat akrab dan kuat karena terbentuk secara adat dan merupakan budaya orang Maluku atau Ambon yang sangat dikenal oleh orang luar itu dinamakan dengan istilah “PELA”. Kota ambon sendiri memiliki kebudayaan

yang khas berupa Bahasa yang digunakan adalah Bahasa ambon, rumah adat Baileo, pakaian adat, tari-tarian dan kepercayaan atau agama.

3.3 PERTIMBANGAN PEMILIHAN LOKASI

Kriteria untuk pemilihan lokasi site Museum Kain Tenun Ikat Tanimbar di Ambon yang harus diperhatikan adalah:

- Terletak di wilayah kota Ambon
- Kemudahan akses bagi pengunjung dan tersedianya alat dan jalur transportasi motor, mobil, maupun angkutan kota
- Tersedianya lahan yang cukup luas untuk menampung segala aktivitas dalam museum
- Site berada dari kawasan perdagangan yang strategis bagi para wisatawan



BAB IV TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORITIKAL

4.1 TINJAUAN RUANG DALAM

Menurut buku Teori Interior, tata ruang dalam (interior) dapat disebut ruang dalam apabila pada ruang tersebut menggunakan atap. Ruang dalam juga berfungsi sebagai tempat kegiatan-kegiatan utama, penunjang dan pelengkap berlangsung. Ruangan terbentuk dari susunan beberapa bidang, antara lain lantai, dinding, plafon, dan bukaan ruang.

Elemen pembatas ruang dalam dibatasi oleh alas/lantai, dinding dan langit-langit/atap elemen pelengkap pembentuk interiornya terdiri dari pintu, jendela dan ventilasi. Elemen pembatas ruang dalam juga bagian yang terintegrasi dengan struktur yang di dalamnya termasuk struktur bangunan.

Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa perabot atau furnitur yang akan digunakan untuk aktivitas yang telah ditentukan. Mengenai prinsip fungsi ruangan, bahwa masing-masing aktivitas akan membutuhkan elemen pengisi tersendiri. Beberapa contoh elemen pengisi ruangan antara lain perabot kursi, meja, lukisan, vegetasi, maupun lampu.

Elemen pelengkap dapat mencakup *mekanikal elektrik*al, jaringan air bersih dan sanitair, *fire protection*, dan lain-lain. Kebutuhan akan elemen pelengkap ini dapat ditentukan oleh aspek aktivitas distribusi jaringan, aspek jangkauan *Output*.

Dalam jurnal penelitian “PENERAPAN ELEMEN-ELEMEN INTERIOR GAYA JEPANG PADA RESTORAN RYOSHI UBUD” elemen-elemen yang dianalisis adalah elemen pembentuk (lantai, dinding, plafond, pintu, dan jendela) dan elemen pingisi ruang (perabot dan aksesoris). Elemen ruang harus mampu mendukung dan memperkokoh fungsi ruang sehingga kegiatan- kegiatan dan fasilitas yang akan terjadi dapat dikenal.

Gaya desain jepang terdiri dari fleksibilitas, efesiensi dan kesederhanaan. Privasi sangat dipentingkan oleh masyarakat Jepang dengan dominan menggunakan material alam seperti kayu, bumbu, sutra, jerami dan kertas. Elemen warna yang digunakan di dalam desain biasanya warna palet netral. Menggabungkan warna hitam, *off-white*, abu-abu, dan coklat. Terdapat juga pembagian runag pada restoran Jepang yaitu ruang makan umum,

ruang *tatami* dan ruang bar. Beberapa elemen pembentuk ruangan pada interior Jepang yang dipakai pada restoran Jepang antara lain

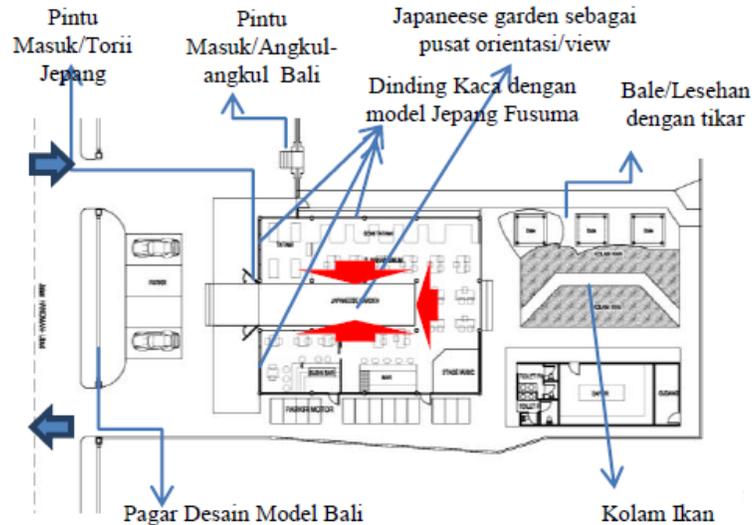
1. Dinding
2. Lantai
3. Plafon
4. *Main entrance/tori*
5. Dekorasi lampu

Struktur bangunan yang digunakan adalah gaya bangunan Bali dengan beberapa sentuhan Jepang seperti atap, pintu masuk, *landscape*, dan desain interior. Bentuk atap sendiri menggunakan bentuk *expese* bangunan Bali dengan dikombinasikan dengan bentuk-bentuk atap model Jepang. Plafond menggunakan bahan dari lampid dari rotan dengan motif lurus polos, sehingga nuansa alami menjadi prioritas utama.



Gambar 4. 1 Struktur Atap Restoran Jepang Ryoshi Ubud
Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud

Orientasi bangunan yaitu ketengah dengan adanya taman model Jepang sebagai orientasi kedalam. Konsep struktur dan konstruksi bangunan memakai model bangunan Bali dengan adanya pemedede, pemucu, lambing sineb dan tugeh. Restoran ini menggunakan bentuk layout yang dirancang *geometris* untuk membuat bangunan yang sederhana tetapi mengoptimalkan fungsi ruang. Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linier.



Gambar 4. 2 Layout Restoran Jepang Ryoshi Ubud
 Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud

Gaya tradisional Jepang yang sederhana dan *simple* dengan memanfaatkan potensi lingkungan dan existing bangunan lama seperti *Japanese garden* digunakan sebagai bentuk pembagian zoning. Pintu masuk didesain sesuai pintu masuk di Jepang, karena *simple* dengan dua tiang berdiri disisi kiri dan kanan. Atap pada pintu masuk menggunakan kayu yang memiliki kemiripan pada atap di tempat ibadah agama Budha di Jepang yang dipengaruhi oleh periode Heian. Motif yang digunakan adalah garis lurus *vertical* dan *horizontal*. Maknanya sesuai dengan prinsip seni ajaran zen yang merupakan garis *Tessen byo* yaitu garis yang bersifat berukuran sama sehingga terkesan anggun dan mencerminkan keabadian.



Gambar 4. 3 Pintu Gerbang Restoran Jepang Ryoshi Ubud
 Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud

lantai yang digunakan adalah lantai terracotta, untuk memberikan kesan alami dan sederhana. Warna coklat digunakan karena sesuai dengan material bangunan yang banyak digunakan pada lantai Jepang.



Gambar 4. 4 Lantai Terracotta Restoran Jepang Ryoshi Ubud
Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud

Furniture menggunakan bahan dari alam yang disesuaikan dengan konsep Jepang. Material kayu adalah material yang sederhana, alami, hangat, mudah dibentuk dan disesuaikan, memiliki tekstur yang memberikan kesan estetik. Terdapat juga tiga bentuk tempat duduk.



Gambar 4. 5 Furniture Kayu Restoran Jepang Ryoshi Ubud
Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud



Gambar 4. 6 Furniture Kayu pada Bar Restoran Jepang Ryoshi Ubud
 Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud

Area sushi bar dibuat suasana interior sederhana, terdapat atap *ekspose* model bali dan lukisan-lukisan pada dinding. Tempat ini menggunakan ac karena dibuat lebih privat dan vip.



Gambar 4. 7 Suasana Interior Area Sushi Bar Restoran Jepang Ryoshi Ubud
 Sumber: Penerapan Elemen-Elemen Interior Gaya Jepang Pada Restoran Ryoshi Ubud

Suasana interior restoran Ryoshi tampak modern tanpa meninggalkan unsur interior yang berorientasi pada kebudayaan jepang dan adanya perpaduan dengan bangunan bali. Gaya desain Jepang dapat dilihat dari penggunaan material yang digunakan meskipun telah dipengaruhi dengan gaya modern. Tidak hanya interiornya, layoutnya juga menerapkan gaya desain Jepang.

Menurut jurnal “LOKAL GENIUS PADA INTERIOR ETNIK BALI MASA KINI”. Modernisasi (pariwisataatau globalisasi) bukan sebagai faktor utama perusak suatu kebudayaan, melainkan mampu menganggapnya sebagai faktor penentu kokohnya kualitas suatu budaya lokal (*lokal genius*), dengan menyerap dan mengadaptasi unsur-unsur

modern (global) yang mampu memperkuat dan memperkaya budaya (interior etnik Bali) itu sendiri. Sehingga diharapkan dapat memadupadankan teknologi modern dengan warisan budaya lokal setempat (Ni Nyoman Sri Rahayu, 2014). Langgam didefinisikan sebagai sebuah karakter yang bersifat kolektif/mengelompok terutama berhubungan dengan caranya ditampilkan (Budiharjo: 41). Adanya ciri khas tertentu yang ada dalam penampilan sebuah objek (interior). Langgam dapat saja berbentuk tradisional, yang kemudian dapat dikenali sebagai milik lokal sendiri sesuai dengan guna, fungsi, dan arti sosial-kultural dengan interior lokal¹. Ruang terbentuk dari beberapa elemen, antara lain elemen pelingkup (dinding, lantai dan langit-langit), furniture, dan aksesoris. Dari ketiga elemen ini maka akan menentukan tampilan dan gaya ruangan tersebut. Sebuah kalimat yang bisa mewakili maksud dari interior etnik adalah “*Felling that you are somebody living somewhere.*” Seseorang yang dapat merasakan/menikmati sebuah bentukan ruang yang memberinya kesan bahwa ia sedang berada di tempat tertentu (Ni Nyoman Sri Rahayu, 2014). Dalam interior etnik menyimpan berbagai nilai-nilai dan menempatkan budaya sebagai komponen pembentuknya. Salah satu penerapannya, bentuk-bentuk konstruksi yang diambil pada arsitektur tradisional dengan elemen pembentuk ruang didominasi material alami seperti material lokal setempat, serta penggunaan aksesoris dan dekorasi khas lokal setempat. Interior etnik dapat dimaknai sebagai²:

1. Makna *feeling naturally*, dimana terdapat kedekatan hubungan antara pengguna ruang (yang dapat merasakan) dengan ruang dalam itu sendiri (objek yang diamati/dinikmati) seolah-olah pengguna dapat menyatu dengan alam, salah satunya karena dominasi penggunaan material alami dengan kesan natural tersebut yang juga akan dapat memberikan emosi positif pada pengguna.
2. Makna identitas ciri lokal setempat, dimana interior etnik merupakan salah satu wujud lokal genius yang mampu memberi identitas lokal setempat.
3. Makna estetika, dimana langgam interior etnik memberikan nilai estetika tersendiri pada wujud ruang yang muncul dengan spirit lokal dan natural.

Pola budaya etnik akan membentuk ruang (bentuk interior etnik) yang sangat berkaitan dengan pola sosial-budaya setempat. Contohnya Kekayaan seni budaya Bali

¹ Ni Nyoman Sri Rahayu. Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini. Hal 56

² Ni Nyoman Sri Rahayu. Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini. Hal 57

yang sangat beragam akan menjadi inspirasi bentuk-bentuk perwujudan pada ruang dalam. Beberapa variasi elemen ruang pada interior etnik Bali, sebagaimana berikut:

1. Plafon

Material yang digunakan adalah material alam khas Bali seperti bambu dan kayu.



Gambar 4. 8 Contoh plafon bambu dan konstruksi atap kayu
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

2. Dinding

Dinding menggunakan material batu bata ekspos, dan bahan dari tanah liat.



Gambar 4. 9 Contoh penggunaan bahan dari tanah liat
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

3. Kolom



Gambar 4. 10 Ukiran Bali pada saka (tiang khas Bali)
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

4. Pintu



Gambar 4. 11 Pintu ukiran *kori* Bali dan Ukiran pada pintu masuk dari batu paras
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

5. Lantai

Material plesteran semen, parket dari kayu dan bambu



Gambar 4. 12 Semen plesteran dan lantai bambu/kayu
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

6. Furniture

Bahan kayu dan bambu yang bersifat natural sehingga nuansa etnik dalam ruangan lebih terasa kental.



Gambar 4. 13 Tempat tidur dari bambu dan bale dari kayu
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

7. Dekorasi



Gambar 4. 14 *Stone carving*, relief motif Patra dan Dekorasi dinding motif penari Bali
Sumber: Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini

Dapat ditarik makna penggunaan interior etnik Bali pada masa kini adalah³: (1) inovasi bentuk-bentuk budaya berupa benda seni tradisional yang diterjemahkan pada bentukan baru walaupun berbeda pada bentuk maupun fungsinya pada interior; (2) Sustainability “ajeg”nya etnik Bali terutama pada aspek interior ditengah gempuran pluralism budaya kekinian.

4.2 TINJAUAN RUANG LUAR

Menurut buku metode perencanaan dan perancangan arsitektur, Ruang luar merupakan sisa dari luas tapak dikurangi luas dasar bangunan. Sedangkan Ruang Luar menurut buku tata ruang luar adalah Ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat dikatakan tidak terbatas. Sebagai lingkungan luar buatan manusia, yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam.

Arsitektur tanpa Atap, tetapi dibatasi oleh dua bidang: lantai dan dinding atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan bahwa lantai dan dinding menjadi elemen penting di dalam merencanakan ruang luar.⁴

Elemen ini terdiri dari elemen alami dan elemen buatan. Elemen alami adalah elemen yang sudah ada pada tapak atau elemen yang ditempatkan sendiri oleh manusia

³ Ni Nyoman Sri Rahayu. Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini. Hal 63

⁴ Prabawasari & Suparman. Tata Ruang Luar 01. Hal 5

pada tapak. Elemen alami seperti pohon-pohon, bebatuan, sungai, danau, dan hewan. Elemen buatan adalah bangunan-bangunan kecil seperti dinding, pagar, gazebo, perabot, patung-patung.

Elemen ini berupa elemen pendukung dalam menanggapi kondisi tapak, distribusi antar bangunan, pendukung aktivitas, dan untuk keindahan. Elemen pelengkap ruang luar berupa jaringan drainase, sistem pencahayaan, jaringan utilitas, sistem *fire protection*.

Konsep Dasar dari Arsitektur Lanskap Indonesia. Ada beberapa *style* atau gaya yang sering dipergunakan sebagai konsep dasar arsitektur lanskap Indonesia yaitu⁵:

- Bernuansa *etnis*, dengan *style-style* tradisional disesuaikan dengan daerah setempat, dimana akan kita pelajari lebih lanjut untuk lanskap Jawa khususnya Yogyakarta, lanskap Jawa Barat, serta lanskap Bali.
- Lanskap dengan *Style Natural* atau alami, dengan menghadirkan suara gemericik air atau suara gemuruh air terjun, penggunaan batu artifisial, dilengkapi aneka fauna taman (seperti ikan hias maupun burung hias). Penataan taman pada *style natural* ini, biasanya tanaman dibiarkan tumbuh liar tanpa pengarahan yang berarti, namun tetap terpelihara. Tanaman pembatas lahan maupun tanaman semak/perdu sengaja dibaurkan, begitu pula dengan pohon-pohon besar, seolah-olah pohon tersebut tumbuh di alam hutan.
- Lanskap dengan *Style Tropis*, biasanya ditandai dengan adanya tanaman palem-paleman seperti palem botol, palem merah, pakis haji, sikas, cemara udang dan sebagainya, serta penggunaan beberapa tanaman langka yang hanya tumbuh di daerah tropis.
- Taman *Apotik Hidup*. yaitu penggunaan tanaman yang dapat berfungsi atau dapat dipergunakan sebagai apotik hidup maupun dapur hidup, seperti kedondong taut (*Notopanax frusticosa*), Pisang (*Musa Paradisiaca*), Daun Katuk (*Sauropus Androgynus*),

⁵ Prabawasari & Suparman. Tata Ruang Luar 01. Hal 128

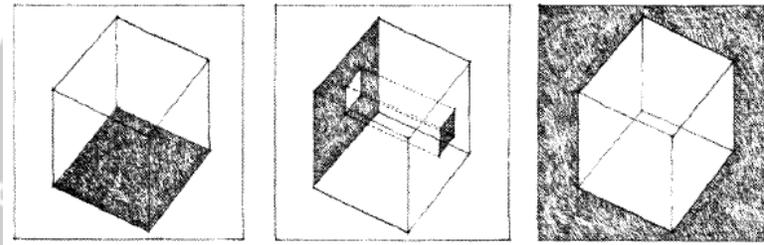
4.3 SUPRASEGMEN ARSITEKTURAL

4.3.1 SUPRASEGMEN BENTUK

Bentuk adalah sebuah istilah inkluif yang memiliki beberapa makna la. bisa merujuk pada sebuah penampilan eksternal yang dapat dikenali. Bentuk menawarkan rujukan baik pada struktur internal maupun eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan pada keseluruhan⁶.

Bentuk- bentuk dasar dalam arsitektur, antara lain:

- Bidang lantai, dinding, dan langit-langit yang menutup lantai
- Bukaan-bukaan pintu dan jendela di dalam suatu keberdekatan spasial
- Siluet dan kontur suatu bentuk bangunan



Gambar 4. 15 Bentuk-bentuk dasar
Sumber: Asitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan

4.3.2 SUPRASEGMEN WARNA

Penerapan warna pada komposisi secara psikis dapat⁷:

- Memberi kesan tertentu pada ruang
- Mempengaruhi dan mendorong kemauan kerja mendorong memusatkan perhatian
- Mendorong kesenangan kerja
- Membantu penerangan mempertinggi keselamatan kerja
- Membantu orientasi kerja
- Membantu aspek kebersihan

⁶ Francis, D.K Ching. 2008. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan – Edisi Ketiga. Hal.34

⁷ Atmadjaja & Dewi. 1996. Estetika Bentuk Hal 25

Warna merupakan unsur yang dihasilkan ketika cahaya mengenai sebuah objek dan dipantulkan kembali ke mata. Ada tiga sifat dasar warna, yaitu sebagai berikut⁸:

- Pewarnaan (*hue*); berarti penamaan yang diberikan kepada warna (merah, kuning, biru, dan lain-lain).
- Intensitas (*saturation*); mengacu pada kekuatan dan kejelasan warna. Sebagai contoh, warna biru dapat digambarkan sebagai "kemewahan" (cerah, kaya, hidup) atau "membosankan" (kelabu).
- Derajat penilaian (*lightness*); menyangkut terang atau gelap, istilah naungan dan warna yang mengacu pada perubahan nilai dalam warna.

Warna dapat dibagi menurut:

Tabel 4. 1 Pembagian Warna

Kemurnian	a. Primer	- Merah - Biru - Kuning
	b. Sekunder	- Jingga adalah campuran warna merah dan kuning - Hijau adalah campuran warna biru dan kuning - Ungu adalah campuran warna merah dan biru
Temperature	a. Panas	warna-warna yang terang, merangsang bila digunakan untuk mewarnai obyek dan obyek akan nampak lebih besar. Contoh : warna merah sampai kuning dalam lingkaran warna
	b. Dingin	warna-warna yang dapat memberi kesan dingin dan sejuk serta akan mempersempit atau memperkecil obyek.

⁸ A.Wicaksono & Tisnawati. 2014. Teori Interior. Hal 119

		Contoh : Hijau sampai violet dalam ingkaran warna
	c. Netral	warna di tengah-tengah dalam lingkaran warna, senng digunakan sebagai aksen atau penekanan obyek: misalnya warna coklat.

Sumber: Teori Interior

Warna memiliki karakter tertentu yang dapat memberikan kesan tertentu seperti:

Tabel 4. 2 Jenis Warna beserta Karakternya

Jenis warna	Karakter
Kuning	Bebas, ceria
Kuning hijau	Tenang, menyegarkan
Hijau	Tenang, ramah, cendekta
Hijau biru	Angkuh, mantap
Biru	Keras, dingin
Biru ungu	Sombong, khayal yang tinggi
Ungu	Eksklusif, ekstrim
Ungu merah	Tegang, peka
Merah	Panas, melehkan urat syaraf
Jingga	Gembira, bergairah
Jingga kuning	lincah, bergairah
Abu-abu	Menenangkan
Biru hitam	Mcnekan
Coklat hitam	menolak, menghindar
Coklat	kehangatan, alami
Putih	kesucian, kemurnian, kebersihan, spiritual, cinta
Hitam	formal, kematian, duka cita keanggunan, misteri

Sumber: Teori Interior

4.3.3 SUPRASEGMEN TEKSTUR

Tekstur adalah kualitas permukaan sebuah objek sebagai hasil dari struktur tiga dimensional yang digunakan untuk mendeskripsikan kondisi halus atau kasar sebuah permukaan (A. Wicaksono & Tisnawati, 2014). Jadi karakter permukaan bahan dapat dikategorikan berdasarkan⁹:

- a. Perabaan, menghasilkan permukaan yang keras, lunak, kasar, atau licin
- b. Penglihatan, menghasilkan permukaan yang kusam, mengkilap, gelap atau terang. Misalnya kayu politur, kaca atau satin kelihatan mengkilap atau terang karena bercahaya akibat bahan tersebut memantulkan atau merefleksikan cahaya. Sedangkan batu atau bata terasa kasar karena kusam dan menyerap cahaya.

Tekstur yang kasar (hangat dan alami) dan tekstur licin (dingin dan formal). Tekstur juga memiliki dampak terhadap warna.

4.3.4 SUPRASEGMEN PROPORSI DAN SKALA

Menurut buku “ESTETIKA BENTUK” proporsi adalah hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan yang bersifat rasional dan akan terjadi jika dua buah perbandingan adalah sama. Sistem proporsi yang biasa digunakan:

- *Golden section*
- Fibonacci
- Modular dari Le Corbusier
- Vastu-purusha-mandala
- Shaku
- Kaki
- Ken.

Skala merupakan suatu sistem pengukuran (alat pengukuran). Gambar skala adalah dimensi yang dipakai sebagai perbandingan. Dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya, dengan manusia (Atmadjaja & Dewi, 1996). Elemen-elemen skala

⁹ Atmadjaja & Dewi. 1996. Estetika Bentuk. Hal.29

yaitu, garis, bentuk, warna, tekstur, pola, cahaya, dan lain-lainnya. Berikut ini diuraikan jenis-jenis skala berikut elemen dan prinsi skala yang membentuknya¹⁰.

1. Skala Intim

Menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan kbih kecil dari besaran yang scsungguhnya.

Skala intim dapat dicapai melalui:

- Pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standard/kebiasaan.
- Pembagian-pembagian yang lebih besar (pembuatan garis pembagi bidang)
- Penerapan skema bahan dan warna yang sederhana, bentuk datar, rata, horisontal)
- Pertimbangan pencahayaan, misalnya penerapan pencahayaan yang berkesan redup
- Pada ruang pub/restauran dapat menimbulkan skala intim pada ruang.

2. Skala Normal/manusiawi/natural

Lebih bersifat alamiah. Skala natural/normal/manusiawi dapat diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar. Besarnya ukuran pintu, jendela, dan unsur-unsur lain di mana manusia bekerja adalah menurut fungsinya atau standard-standard ukuran yang ada.

3. Skala Monumental megah/heroik

Bersifat berlebihan. kelihatan megah. Skala megah/monumental ini diperoleh dengan:

- Penerapan satuan-satuan ukuran yang lebih besar dari pada ukuran biasa maupun ukuran besar.
- Peletakan elemen yang berukuran kecil berdckatan dengan elemen berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya.
- Penerapan langit-langit tinggi misalnya pada ketinggian langit-langit ruang ibadah gereja Gotik.

¹⁰ Atmadjaja & Dewi. 1996. Estetika Bentuk. Hal 37

4. Skala kejutan (*Out Of Scale*)

Bersifat seolah-olah diluar kekuasaan manusia, tak terduga.

Mis: padang pasir

4.3.5 SUPRASEGMEN JENIS BAHAN

Bahan yang kita manfaatkan dalam desain dapat menimbulkan kesan tertentu. Bahan logam menimbulkan kesan dingin, keras, padat. Bahan kayu berpori bisa menimbulkan kesan hangat. Bahan kaca yang bersifat tembus pandang dan memantulkan cahaya dapat memberikan kesan hidup dan ringan.

4.4 TINJAUAN PENDEKATAN STUDI KAIN TENUN TANIMBAR

Kain Tenun Tanimbar adalah kain tradisional dari daerah Maluku Tenggara Barat yang awal menggunakan bahan-bahan dari alam. Maluku Tenggara Barat. Kain Tenun Tanimbar memiliki banyak fungsi, mulai dari sebagai busana, alat penghargaan, dan lain-lain.

Karakteristik dari Kain Tenun Tanimbar terdiri dari:

- Bahan baku yang digunakan awalnya kapas untuk benang, pewarna dari enceng gondok dan targue tetapi sekarang menggunakan benang pabrikan dan pewarna tekstil.
- Alat Tenun yang digunakan memakai alat khas Tanimbar.

Kain Tenun Tanimbar biasanya dibentuk, antara lain:

- Kain sarung
- Selendang
- Taplak meja
- Dasi
- Jas
- Syal

4.5 TEORI ARSITEKTUR MODERN

4.5.1 DEFENISI ARSITEKTUR MODERN

Dalam buku yang berjudul “Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX” edisi ke 2 karya Yulianto Sumalyo. Terdapat beberapa definisi arsitektur modern secara tidak langsung dari beberapa ahli.

- Agustus Webley Northmore Pugin (1812-52) dalam bukunya yang berjudul “*Contrasts*” menyebutkan jaman pertengahan (mediaeval) atau dengan bangunan masa kini (waktu ini), di mana dalam kota-kota katolik dapat terlihat gereja-gereja digantikan oleh pabrik, penjara dan pergantian fungsi lainnya.
- John Ruskin (1819-1900) di bukunya yang berjudul ketujuh lampu dalam Arsitektur “*Les Sept Lampes de l’architecture*” (1849) menyebutkan pentingnya suatu bentuk homogen atau keseragaman untuk seluruh masyarakat. “setiap bangunan harus menemukan bentuk sesuai dengan fungsinya”

Jadi dapat disimpulkan bahwa arsitektur modern adalah aspek seni dan teknologi yang menyatu, kualitas, besaran ruang di wujudkan dengan perhitungan agar dapat mencapai fungsi yang di inginkan.

4.5.2 KARAKTERISTIK ARSITEKTUR MODERN

Karakteristik Arsitektur modern pada umumnya adalah:

1. Pengabungan unsur-unsur dari arsitektur sebelumnya yang di anggap baik.
2. Pelaksanaan pembangunan menjadi lebih cepat.
3. Ornament tidak dipahat tetapi di cor.
4. Adanya penggunaan warna.
5. Penyederhanaan bentuk dari elemen-elemen floral.
6. Dekorasi bengan bentuk-bentuk geometris.
7. Semua elemen mempunyai fungsi.
8. Material dan teknologi yang muncul adalah besi tuang dan baja, beton bertulang.

Tabel 4. 3 Poin-Poin Konsep Arsitektur Modern

	<i>Cubism</i>	<i>De Dtijl</i>	<i>Functionalism</i>	<i>Rationalism</i>	<i>Internasioan Style</i>
B E N T U T	Kubus dan balok (volumetrik)	Elemen = Ekspresi' (penggunaan garis, bidang, volume)	' <i>form follow function</i> ', ' <i>God is in detail</i> '	<i>form follow function</i> ', ' <i>less is more</i> ', ' <i>un machine d'habiter</i> '	Menggunakan bentuk dasar geometri
		Penggunaan warna merah, kuning, biru, abu-abu, dan hitam	Bangunan merupakan mesin yang fungsional	Desain berdasarkan pemikiran yang logis dan rasional secara fungsi, kenyamanan, dan estetika	Penggunaan elemen horizontal dan ekspresi garis lurus
		Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris		Dinding, bukaan, atap, dan lantai tersusun dalam komposisi elemen yang sesuai dengan fungsinya	Menggunakan bentuk volumetrik dengan kombinasi penyusunan rangka (pilotis)
		Kesederhanaan, kemurnian, keseimbangan,			

		harmoni, dan keselarasan			
R U A N G	Menyatukan ruang luar dan ruang dalam	Menyatukan ruang luar dan ruang dalam	Kesatuan bentuk pada bagian luar dan bagian dalam bangunan	Penggunaan material kaca untuk menutupi permukaan internal ruang bangunan	Tidak melihat konteks lingkungan
	Dinding, bukaan, dan lantai sebagai elemen yang berpengaruh terhadap hubungan ruang serta media untuk memasukkan cahaya	Menggunakan warna sebagai elemen yang membentuk ruang			Menggunakan elemen bangunan untuk memperluas ruang dalam ke ruang luar
D E T A I L		Kepresisian produk mesin	Anti-estetik (menolak penggunaan ornamen)	Ornamen tidak perlu dihilangkan	Keteraturan pada fasad misalnya dengan menggunakan rangka pilotis yang modular
					Penggunaan kantilever

					sebagai elemen fasad
					Ekspresi kejujuran material
					Meminimalisir penggunaan elemen dekorasi
S T R U K T U R	Penggunaan material beton bertulang		Penggunaan sistem yang efektif dan efisien	Struktur merupakan elemen yang akan memunculkan nilai estetis	Kejujuran struktur dan konstruksi
	Ukuran struktur menggunakan sistem modul		Kejujuran struktur dan konstruksi	Kejujuran struktur dan konstruksi	Ukuran struktur menggunakan sistem modul

Sumber: Penerapan Prinsip Arsitektur Modern Pada Bangunan FPMIPA UPI, Bandung

4.6 STUDI PRESEDEN

4.6.1 V&A Dundee



Gambar 4. 16 *Prespektif V&A Dundee*
Sumber: ArchDaily

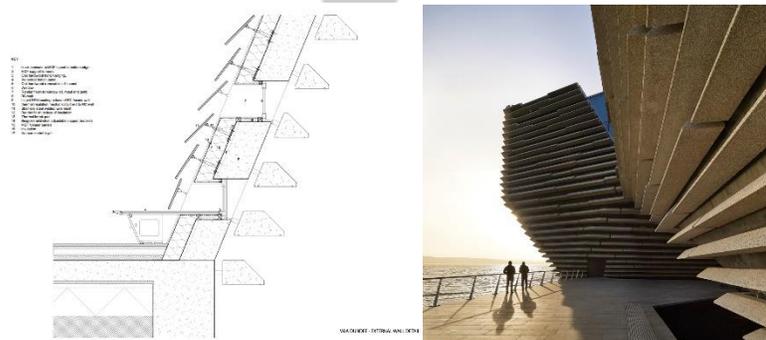
Arsitek : Kengo Kuma And Associates
Lokasi : 1 riverside esplanade, Dundee DD14EZ, Inggris
Luas : 8500 m²
Tahun : 2018
Tim Proyek :

Museum ini terletak didekat tepi laut kota Dundee di bagian utara Skotlandia, museum ini adalah cabang dari Museum Victoria & Albert di London. Terdapat koleksi pameran karya seni, seni kontemporer Skotlandia dan desain produk dari area tersebut dipajang, menjadikannya fasilitas yang diharapkan menjadi pusat budaya baru di Skotlandia.



Gambar 4. 17 *Prespektif V&A Dundee*
Sumber: ArchDaily

Bangunan menghadap langsung ke sungai Tay, karena arsiteknya ingin mencapai keharmonisan bangunan dengan lingkungan. Fasad memiliki dinding luar untuk masuknya cahaya dan dibuat dengan beton pracetak secara horizontal sebagai cara mengekspresikan keindahan tebing di skotlandia dengan arsitektur



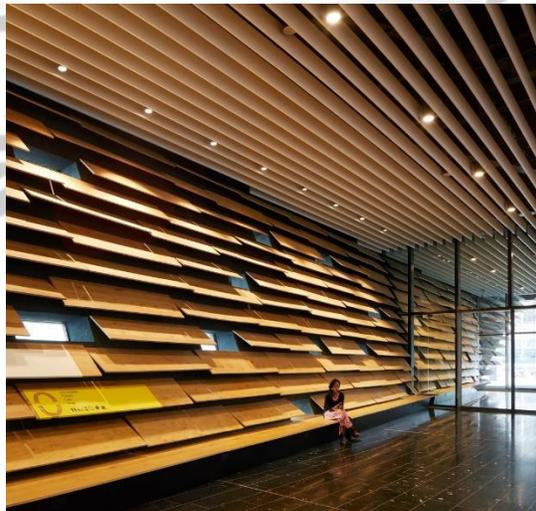
Gambar 4. 18 *Secondary skin V&A Dundee*
Sumber: ArchDaily

Lubang besar horizontal disediakan di tengah bangunan. "Lubang" ini merupakan upaya untuk menghubungkan Union Street ke pusat Dundee dengan pemandangan alam yang indah dari Sungai Tay. Fitur ini diadopsi untuk menciptakan fasilitas budaya tipe abad ke-21 yang merupakan bagian integral dari lingkungan dan komunitas yang menggantikan museum seni tipe abad ke-20 yang terputus dari lingkungan.



Gambar 4. 19 V&A Dundee
Sumber: ArchDaily

lobi dirancang sebagai kekosongan besar yang ditutupi dengan kayu lokal yang memiliki tekstur lembut dengan maksud bahwa itu digunakan sebagai "Ruang Tamu" yang mampu merevitalisasi masyarakat dengan menyediakan tempat di mana berbagai konser dan pertunjukan diadakan.

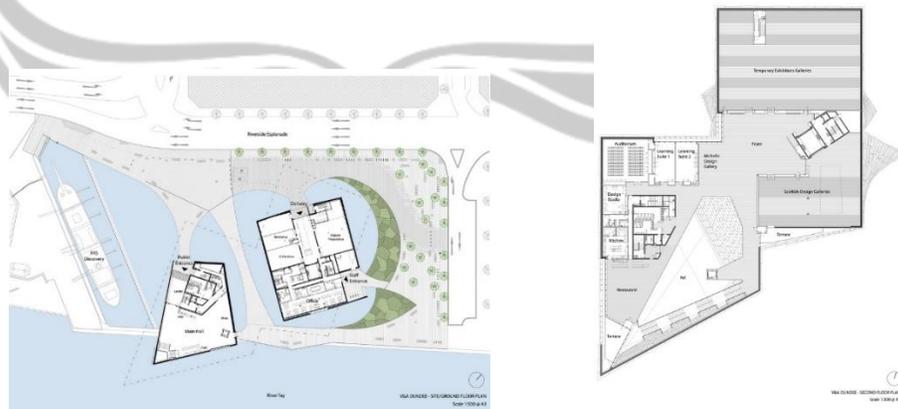


Gambar 4. 20 lobby V&A Dundee
Sumber: ArchDaily

Tabel 4. 4 Fasilitas yang dimiliki V&A Dundee

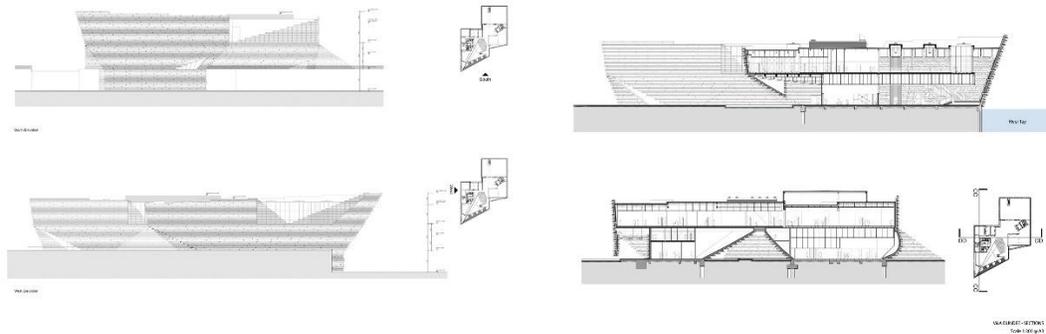
Lantai 1 a	Lantai 1 b	Lantai 2
<ul style="list-style-type: none"> - Main hall - Lobby - Café - Toko - Toilet (pria, wanita dan difabel) - Resepsionis 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang koleksi - Workshop - Kantor <ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat (besar dan kecil) • Ruang karyawan - Ruang preparasi - Toilet (pria, wanita dan difabel) - Pantry 	<ul style="list-style-type: none"> - Teras - Restaurant - Dapur - Ruang kelas 1 dan 2 - Studio desain - Toilet (pria, wanita dan difabel) - Auditorium - Galeri temporer - Galeri desain Michelin - Galeri desain scottish

Sumber: ArchDaily



Gambar 4. 21 Situasi dan Denah V&A Dundee

Sumber: ArchDaily



Gambar 4. 22 Potongan V&A Dundee
Sumber: ArchDaily

4.6.2 MUSEUM AT PRAIRIEFIRE

Arsitek : Verner Johnson
 Lokasi : *Overland Park, KS, United States*
 Luas : 3855,47 m²
 Tahun : 2014
 Tim Proyek :



Gambar 4. 23 *Museum at Prairiefire*
Sumber: ArchDaily

Konsep desain paling unik dari wilayah Kansas: kebakaran padang rumput. Dari massa, bentuk, bahan, dan perincian, semua keputusan desain mengembangkan konsep ini. Bergulir 'bukit' batu membentuk lanskap latar belakang untuk 'garis api' pada semarak. Material yang berubah secara dinamis dalam warna dan pantulan membuat api ini menjadi hidup: panel baja stainless berwarna-warni dengan warna-warni yang dicampur dengan kaca dichroic yang inovatif. Terletak di taman lahan basah langsung dari jalan raya utama, Museum ini adalah bangunan dari pengembangan pertunjukan kerja langsung seluas 60 hektar.



Gambar 4. 24 *Lobby Museum at Prairiefire*
Sumber: ArchDaily

Museum ini dirancang sebagai pusat pameran kelas dunia dari American Museum of Natural History. Dengan melibatkan penduduk setempat dalam pengalaman budaya dan ilmiah yang lebih luas, Museum dalam konteks yang lebih besar dan membentuk identitas untuk pinggiran kota. Desainnya kontras dengan lingkungannya tetapi menyentuh kepekaan lokalitas dengan penggunaan bahan, bentuk, dan teknologi yang berbeda untuk menghasilkan regionalisme yang baru dan provokatif. Untuk memikat pengunjung selama waktu senggang di antara pertunjukan keliling, gedung itu sendiri menjadi sebuah pameran. Desain yang penuh warna dan pahatan batu regional, merayakan stratifikasi alami batu kapur lokal yang memfosil. Panel stainless steel LIC (Light Interference Color) yang berubah warna dirancang dengan gradasi dari biru menjadi emas, semburan nyala api dan percikan api.



Gambar 4. 25 *Cafe Museum at Prairiefire*
Sumber: ArchDaily

Kaca dichroic terisolasi yang canggih dikembangkan secara eksklusif untuk proyek ini dan pertama aplikasi Amerika Utara. Sifatnya yang berubah warna dan reflektif yang unik membuat ilusi dilalap api. Berbeda dengan eksterior yang semarak, interior yang memimaliskan kolom, seperti katedral, ditambah dengan cahaya biru dan ungu yang ditransmisikan dichroic yang menenangkan, memberikan rasa kagum yang damai. Sistem dinding eksterior secara inovatif memadukan rangka baja struktural dan dinding tirai veneer menjadi sistem kustom tunggal yang tipis, membangkitkan kesegaran api. Balok atap yang terbuka dan panel tektum abu-abu menciptakan bentuk asap yang berputar-putar di langit-langit. Pameran di seluruh lobi, Ruang Penemuan anak-anak, dan pengaturan.

Tabel 4. 5 Fasilitas yang dimiliki *Museum at Prairiefire*

Lantai 1	Lantai 2
- Great hall	- Balkon dan jembatan
- Ticketing	- Discovery room
- Changing exhibits	- Exterior balcony
- Toko	- Ruang kelas
- Café	- Kantor
- Exhibit support	- Toilet (pria, wanita dan difabel)
- Resepsionis	
- Teras	-

Sumber: ArchDaily



Gambar 4. 26 Floor Museum at Prairiefire
Sumber: ArchDaily



Gambar 4. 27 Siteplan Museum at Prairiefire
Sumber: ArchDaily

4.6.3 TAMPA MUSEUM OF ART



Gambar 4. 28 Prespektif Tampa Museum of Art
Sumber: ArchDaily

Arsitek: Stanley Saitowitz | Natoma Architects

Lokasi: Tampa, Florida, USA

Luas: -

Tahun: -

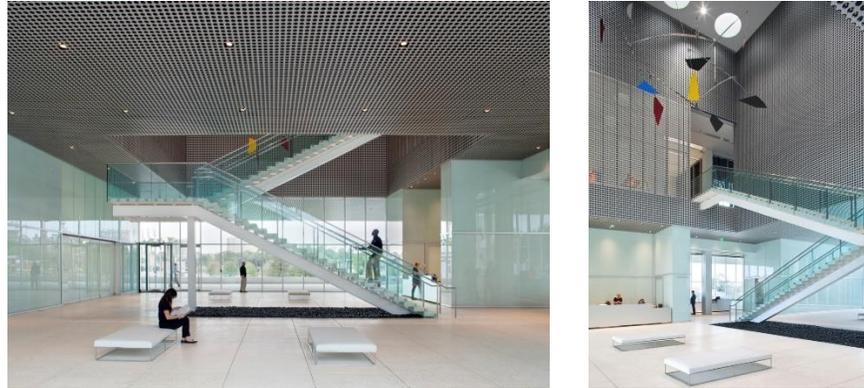
Tim Proyek: Stanley Saitowitz, John Winder, Neil Kaye, Markus Bischoff

Museum sebagai wadah, seperti kotak perhiasan yang indah, peti harta karun yang tujuan utamanya adalah untuk diisi dengan seni, seperti Museum Tampa. Ini adalah abstraksi yang melayang, meluncur di atas tanah.



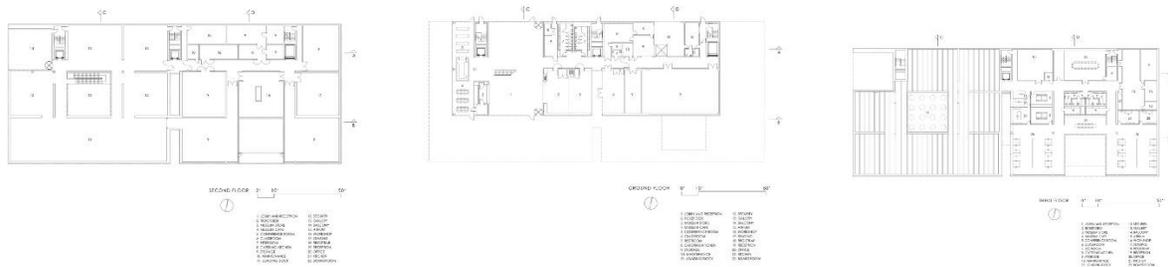
Gambar 4. 29 *Prespektif Tampa Museum of Art*
Sumber: ArchDaily

Bagian panjang bangunan diiris di tengah. Pematangan ini menjadi dua, satu publik atau terbuka, yang lain tertutup. Jalan-jalan di sepanjang teras ini, diapit oleh taman, difokuskan di sungai. Lobi awalnya horisontal, dengan dinding kaca seluruhnya. Dinding yang jernih memungkinkan situs berjalan melalui ruang, menghubungkan Gedung Seni Pertunjukan di utara dengan menara dan kubah Universitas Tampa di selatan. Di atas atap terdapat *skylight*. Galeri-galeri dicapai dari lobi di bawah ini melalui tangga sinematik yang dramatis. Di bawah tangga ada hamparan batu sungai.



Gambar 4. 30 Lobby Tampa Museum of Art
Sumber: ArchDaily

Di luar lobi adalah ruang kaca panjang yang menampung kafe dan toko buku. galeri yang luas diatur dalam sebuah sirkuit, mengelilingi hamparan halaman vertikal. Galeri-galeri itu kosong, dinding, lantai, dan langit-langit semuanya bernuansa putih, sunyi seperti salju yang menyatu. Lantai dari beton putih dari tanah dengan gergaji memotong gema langit-langit kain putih diterangi di atas.



Gambar 4. 31 Floors Tampa Museum of Art
Sumber: ArchDaily

Tabel 4. 6 Fasilitas yang dimiliki Tampa Museum of Art

Lantai 1	Lantai 2	Lantai 3
- Lobi dan resepsionis	- Ruang penyimpanan	- Ruang konferensi
- Tiket desk	- Maintenance	- Toilet
- Toko	- Galeri	- Ruang penyimpanan
- Kafe	- Balkon	- Maintenance
- Ruang konferensi	- Atrium	- Resepsionis
	- Workshop	- Kantor

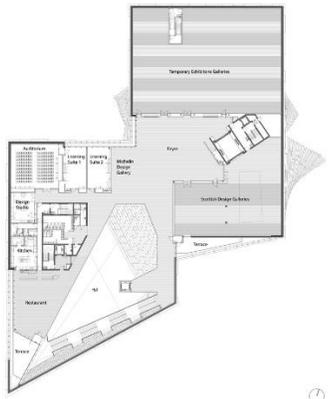
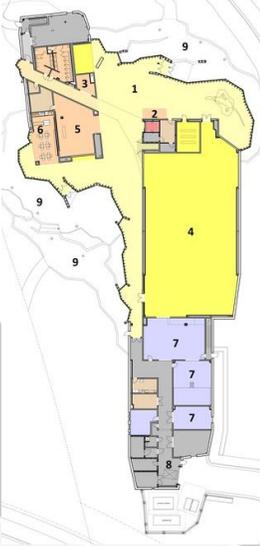
<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas - Dapur - Ruang penyimpanan - Maintenance - Loading dock - Ruang keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pentas - Ruang pendaftaran - Resepsionis 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapur - Boardroom
--	--	--

Sumber: ArchDaily

4.7 KOMPARASI PRESEDEN

Tabel 4. 7 Komparasi Preseden

Kriteria	<i>V&A Dundee</i>	<i>Museum at Prairiefire</i>	<i>Tampa Museum of Art</i>
Bentuk bangunan	Bangunan berbentuk tebing curam karena mengambil contoh dengan keadaan di kota tersebut	Karena pernah terjadi kebakaran besar pada bentuk rumput di kota kansas. maka adanya bentuk bergelombang meruncing di bagian tengah seperti efek setelah kebakaran	Bangunan berbentuk persegi panjang dan terdapat void pada tiga bagian.
Lampiran luar	Terdapat texture cetakan beton secara horizontal di seluruh luar bangunan	Bangunan didominasi dengan kaca berwarna yang berbentuk seperti api.	Bangunan dilapisi dengan secondary skin di lantai 2 dan 3, semua bagian luar.

<p>Denah</p>	<p>Lantai 1</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Pada lantai 1 dibagi menjadi 2 bagian yaitu main hall dapat di akses untuk umum dan kantor, workshop yang hanya bias di akses oleh staf. • Denah berbentuk persegi, ruang-ruang berbentuk grid • Sirkulasi dibagi menjadi 3 yaitu pengunjung, staf dan loading dock <p>Lantai 2</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Di lantai 2 terdapat ruang pameran dan auditorium 	<p>Lantai 1</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat dua ruangan utama yaitu great hall dan changing exhibitions. • Denah berbentuk tidak beraturan tepi ruang-ruang berbentuk grid <p>Lantai 2</p>	<p>Lantai 1</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Denah berbentuk persegi panjang. Kafe, toko, dapur, ruang konferensi ruang kelas, ruang penyimpanan, ruang keamanan tersedia pada lantai 1 • Jalur masuk di bagi 2 yaitu pengunjung dan loading dock. <p>Lantai 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gallery, ruang pameran dan ruang kelas dibuat di lantai ini.  <p>Lantai 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semua kegiatan kantor berada di lantai 3
--------------	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat di akses oleh umum 	 <ul style="list-style-type: none"> • Dua bagian bangunan dihubungkan dengan jembatan tetapi masih menjadi satu kesatuan • Kantor diletakan di lantai 2 	
--	--	---	---

Sumber: Analisis Penulis (2019)

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wicaksono, A., & Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Ambon, P. K. (n.d.).
<http://jdih.ambon.go.id/uploads/lampiran/PERDA%20NOMOR%2024%20TAHUN%202012.PDF>. Retrieved from <http://jdih.ambon.go.id>: <http://jdih.ambon.go.id>
- Atmadjaja, J. S., & Dewi, M. S. (1996). *Estetika Bentuk*. Jakarta: Gunadarma.
- Barat, B. P. (2018). *Kota Ambon Dalam Angka 2018*. Ambon: BPS Kota Ambon.
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, Dan Tatahan edisi tiga*. Jakarta: Erlangga.
- Direktorat, M. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*.
<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdok/Bab2/2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>. (n.d.).
Retrieved from <https://library.binus.ac.id>: <https://library.binus.ac.id>
- <https://www.ilmudasar.com/2017/12/Pengertian-Fungsi-Macam-Macam-Museum-adalah.html>.
(n.d.). Retrieved from <https://www.ilmudasar.com>.
- Idham, N. C. (2013). *Merancang Bangunan Gedung Bertingkat Rendah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Inez, E. (2014). Penerapan Prinsip Arsitektur Modern Pada Bangunan FPMIPA UPI, Bandung. *Tatanan. Jurnal Arsitektur. Volume 0. Nomor 0. Desember 2014*, 1-15.
- Laksito, B. (2014). *Metode Perencanaan dan Perancangan Arsitektur*. Jakarta: Griya Kreasi.
- maluku, p. p. (2016, Oktober 17). <http://www.malukuprov.go.id/index.php/2016-10-06-01-23-21/2016-10-12-01-19-52>. Retrieved from <http://www.malukuprov.go.id>:
<http://www.malukuprov.go.id>
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Ni Made Emmi Nutrisia Dewi, S. M. (2014). Kajian Interior Elemen Pembentuk Dan Pelengkap Pembentuk Ruang. *Jurnal Desain Interior*, 1.
- Ni Nyoman Sri Rahayu, S. M. (2014). Lokal Genius Pada Interior Etnik Bali Masa Kini. *Jurnal Desain Interior*, 55.
- Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (n.d.). *Tata Ruang Luar 01*. Gunadarma.
- Sumalyo, Y. (2005). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX edisi ke 2*. Yogyakarta: UGM Press.

DAFTAR REFERENSI

- <http://a.2002-acura-tl-radio.info/page-b/gold-star-air-conditioner-wiring-diagram-106904.html>
- <https://in.pinterest.com/pin/149463281356164386/>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/baileo-warisan-budaya-takbenda-indonesia-2016/>
- <https://tanamancantik.com/manfaat-tanaman-bunga-asoka/>
- <https://myhartono.com/en/daikin-air-conditioner-standard-r32-thailand-en/>
- <https://zonedisplaycases.com/en/projects/main-library-at-the-university-of-iowa/>
- <https://www.alibaba.com/showroom/marble-slab-for-exterior.html>
- <https://www.anytimehvac.com/vents-registers-grilles-whats-difference/>
- <http://www.artparquet.ch/>
- <https://www.brilio.net/rumah/cantik-mudah-dirawat-10-tanaman-hias-ini-pas-untuk-kamu-yang-sibuk-160219w.html>
- <https://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/11/2017/4763/Museum-MACAN-Resmi-Dibuka-di-Jakarta>
- <https://www.meyvaertmuseum.com/en/showcases/display-cases/table-cases>
- <https://www.pinterest.dk/pin/311522499207194756/>
- <https://www.pinterest.co.uk/pin/806988826957339645/>