PLAGIARISM CHECK.ORG

2.61%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUL 2025, 4:56 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL	CHANGED TEXT	QUOTES
0.04%	2.57%	0.72%

Report #27594797

BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia dengan lebih dari 17.000 pulau yang tersebar di sepanjang garis khatulistiwa (BPS, 2023), Indonesia memiliki lautan luas yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakatnya sejak dahulu kala. Jiwa maritim yang kuat terpatri dalam budaya bangsa, tercermin dari tradisi pelayaran yang berkembang sejak era kerajaan Sriwijaya dan Majapahit. Dilalui oleh jalur perdagangan internasional, Indonesia tidak hanya kaya akan potensi maritim tetapi juga memiliki sejarah panjang dalam perjalanan perekonomian, budaya, dan identitas bangsa. Salah satu wilayah pesisir yang memainkan peran vital dalam keberlanjutan maritim adalah Cilacap, Cilacap memiliki potensi besar sebagai jalur perdagangan yang sejak lama terhubung dengan aktivitas kemaritiman melalui Kanal Kaliyasa dan Sungai Serayu (lihat gambar 1.1). Sebagai kelanjutan dari peran penting Cilacap dalam peta maritim Indonesia, masa kolonialisme Belanda semakin mempertegas posisi strategis wilayah ini di pesisir selatan Pulau Jawa. Pada masa pemerintahan Hindia Belanda, aktivitas perdagangan dan pelayaran maritim serta industrialisasi mengalami perkembangan yang cukup pesat (Sanusi dkk). Pemerintah Hindia Belanda memanfaatkan Cilacap sebagai pusat distribusi hasil bumi untuk ekspor, terutama kopi dan gula (Erlangga & Andi, 2023, p. 95). Didukung oleh letak geografis yang strategis, Pelabuhan Cilacap memiliki akses langsung

ke Samudra Hindia serta sungai Serayu (lihat gambar 1.2) yang menghubungkan wilayah ini dengan pedalaman Banyumas. Kondisi ini mempermudah pengangkutan hasil panen ke pelabuhan, yang kemudian dijadikan pemerintah kolonial sebagai salah satu pelabuhan utama di Pulau Jawa, melengkapi jaringan pelabuhan besar lainnya seperti Batavia, Semarang, dan Surabaya. Sebagai wilayah strategis, Cilacap tidak hanya berperan penting sebagai jalur logistik pada masa kolonial, tetapi juga menjadi rute pelarian bagi Belanda menuju wilayah aman seperti Sri Lanka atau Australia ketika situasi di Pulau Jawa 1 semakin terdesak. Posisi unik ini menjadikan Cilacap sebagai wilayah yang diperebutkan oleh tiga negara, yaitu Belanda, Jepang, dan Indonesia. Sebagai satu- satunya pelabuhan di Pulau Jawa yang dapat dimanfaatkan sebagai jalur belakang atau pintu keluar menuju Samudra Hindia. Belanda bahkan memperkuat wilayah ini dengan membangun sejumlah benteng untuk mempertahankan kontrolnya. Dalam proses tersebut, Cilacap juga membangun identitasnya sebagai bagian dari jaringan perdagangan global, meskipun berada di tengah eksploitasi sumber daya lokal (Tempo Media, 2023). Saat ini, potensi maritim di Indonesia terus menjadi perhatian dalam upaya mendukung visi menjadikan Indonesia sebagai poros maritim dunia, sementara aktivitas maritim di wilayah Cilacap sendiri sudah ada bahkan sejak dahulu kala (lihat gambar 1,3). Namun, di tengah ambisi besar ini,

Cilacap, yang tercatat menerima lebih dari 800 ribu wisatawan pada tahun 2022 (BPS, 2022; lihat gambar 1.4), masih belum memaksimalkan warisan maritimnya. Kontribusi warisan ini terhadap sektor pariwisata pun tetap minim, diperparah dengan tidak adanya ruang atau fasilitas yang mendokumentasikan sejarah maritim Cilacap. Akibatnya, masyarakat lokal kurang teredukasi tentang pentingnya warisan tersebut. Kondisi Cilacap saat ini mencerminkan kurangnya perhatian terhadap pengembangan infrastruktur dan kebijakan yang mendukung perannya sebagai kota maritim strategis, padahal kota ini memiliki sejarah maritim yang sangat kuat. Ironisnya, Cilacap yang memiliki peran penting dalam sejarah maritim nasional kini sering dianggap sebagai “kota buangan” dan terabaikan. Kondisi ini pun diperburu k oleh minimnya minat investasi, padahal Cilacap memiliki potensi besar, seperti kawasan pesisir yang indah, pelabuhan strategis, dan kekayaan sumber daya perikanan, Prof. Dr. Susanto Zuhdi dalam program Ekspedisi Maritim menyoroti kurangnya perhatian terhadap potensi strategis Cilacap saat ini (Tempo Media, 2022, menit 18:35–18:40). Dalam upaya menjawab berbagai tantangan tersebut, diperlukan sebuah langkah strategis yang tidak hanya melibatkan pelestarian sejarah, tetapi juga menjembatani warisan masa lalu dengan budaya masa kini yang menekankan hubungan harmonis antara rancangan bangunan dengan karakteristik geografis, budaya, dan sosial setempat untuk mendukung transformasi Cilacap sebagai kota maritim yang

berkelanjutan. Perlu adanya fasilitas yang dapat merepresentasikan 2 perjalanan maritim masa lalu serta relevansi dengan dinamika budaya kontemporer. Perancangan Museum Maritim dan Sejarah dipilih untuk memainkan peran penting yang telah dijelaskan di atas dengan pendekatan yang didasari oleh teori ' spirit of place' . Pendekatan ini menganggap bahwa tempat memiliki makna budaya dan sejarah yang mendalam, memungkinkan museum menjadi ruang interaksi yang menghubungkan masyarakat lokal dengan pengunjung, sekaligus mendukung pemeliharaan identitas maritim dalam konteks modernisasi Lokasi yang dipilih untuk perancangan Museum Maritim dan Sejarah berada di Jl. Lingkar Selatan, Jl. Tlk. Penyu No.2, Karangmulia, Tegalkamulyan, Kecamatan Cilacap Selatan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah (lihat gambar 1.5). Lokasi ini dipilih karena memiliki fungsi strategis dan penting bagi masyarakat setempat. Area ini merupakan lahan hijau kosong yang terletak di sebelah Pelabuhan Perikanan Cilacap, pusat kegiatan ekonomi maritim yang menjadi tempat utama bagi aktivitas nelayan lokal. Selain itu, keberadaan pasar ikan di sekitar lokasi mendukung kebutuhan masyarakat dengan berbagai hasil tangkapan laut, sekaligus menjadi daya tarik wisata kuliner. Di sisi lain, lokasi ini berdekatan dengan area favorit bagi warga untuk memancing dan bersantai, yang menambah nilai rekreasi bagi kawasan tersebut. Kedekatan lokasi dengan Benteng Pendem sebuah peninggalan sejarah dari masa kolonial

semakin memperkuat koneksi historis kawasan ini dengan aktivitas maritim Cilacap di masa lalu. Aksesibilitas lokasi yang mudah menjadi nilai tambah, karena lokasi ini terhubung langsung dengan berbagai atraksi wisata di Cilacap, seperti Pantai Teluk Penyu, pelabuhan perikanan, dan pasar ikan. Kombinasi antara nilai ekonomi, sosial, rekreasi, dan historis menjadikan lokasi ini ideal untuk mendukung perancangan museum yang bertujuan melestarikan dan mempromosikan budaya maritim Cilacap 3

1.2. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan utama yang dihadapi Cilacap adalah kurangnya fasilitas yang mampu merepresentasikan warisan sejarah maritim dan budaya lokal sekaligus menjawab kebutuhan masyarakat modern. Ketiadaan ruang yang mendokumentasikan sejarah maritim menyebabkan minimnya edukasi publik tentang potensi strategis Cilacap sebagai kota maritim. Hal ini berdampak pada minimnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya sejarah maritim dan budaya lokal Cilacap, yang pada gilirannya dapat menghambat upaya pelestarian warisan budaya tersebut. Selain itu, kurangnya fasilitas yang merepresentasikan identitas lokal juga berpotensi melemahkan daya tarik wisata daerah dan mengurangi kesempatan untuk memperkuat perekonomian berbasis budaya dan pariwisata. Dalam jangka panjang, ketiadaan ruang edukasi ini bisa mengakibatkan berkurangnya rasa kebanggaan masyarakat terhadap identitas maritim Cilacap. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka isu yang dapat

diangkat dalam perancangan ini adalah: 1. Bagaimana merancang sebuah museum yang interaktif, edukatif, dan kontekstual untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi strategis Cilacap sebagai kota maritim? 2. Bagaimana konsep perancangan museum dapat merepresentasikan warisan sejarah maritim dan budaya Cilacap dengan mengintegrasikan elemen Spirit of Place untuk menciptakan hubungan yang mendalam antara masyarakat, budaya lokal, dan kebutuhan modern? 1.3. Tujuan Perancangan Perancangan Museum Maritim dan Sejarah ini memiliki beberapa tujuan, di antaranya: 1. Menghasilkan rancangan Museum Maritim dan Sejarah yang menghubungkan warisan sejarah maritim masa lalu dengan dinamika budaya masa kini, melalui pendekatan desain yang menghadirkan ruang dengan pengalaman multisensori dan sekuens ruang yang dinamis, serta menjadikannya sebagai pusat aktivitas yang menarik bagi pengunjung. 2. Mengembangkan desain fasilitas yang mendukung kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi secara berkelanjutan, dengan mengintegrasikan aspek komersial yang 4 dapat berkontribusi pada pengembangan ekonomi lokal dan sektor maritim Cilacap. 3. Menciptakan ruang edukasi dan interaksi yang mendorong pemahaman serta pelestarian warisan budaya maritim Cilacap, sambil menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan sosial dan budaya yang dapat menarik minat pengunjung lokal maupun wisatawan. 4. Merancang ruang publik yang mendukung berbagai kegiatan sosial dan budaya, serta menyediakan fasilitas

yang dapat mempertemukan berbagai pihak untuk berdiskusi dan berkolaborasi, dengan tujuan mendorong peningkatan kesadaran dan apresiasi terhadap warisan maritim Cilacap serta mendorong pertumbuhan ekonomi lokal yang berkelanjutan 1.4. Manfaat Perancangan Perancangan Museum Maritim dan Sejarah diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak, termasuk masyarakat lokal, wisatawan, pengelola, dan investor. Manfaat yang dapat diberikan yaitu: 1. Memperkuat identitas Cilacap sebagai kota maritim yang strategis melalui rancangan arsitektur yang merefleksikan nilai sejarah, budaya, dan geografis lokal. 2. Menyediakan ruang yang mampu mendokumentasikan dan memperkenalkan sejarah serta budaya maritim Cilacap, meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya warisan tersebut. 3. Meningkatkan daya tarik wisata Cilacap dengan menghadirkan fasilitas edukasi dan budaya yang berkontribusi langsung pada pengembangan sektor pariwisata. 4. Memberikan ruang publik multifungsi yang mendukung interaksi antara masyarakat local dan wisatawan, sehingga menciptakan sinergi yang berkelanjutan. 1.5. Sistematika Penulisan Dalam penulisan laporan, sistematika penulisan merupakan pedoman penting bagi penulis agar laporan tersebut dapat disampaikan secara sistematis dan jelas. Oleh karena itu, sistematika laporan ini disusun untuk memberikan alur yang mudah diikuti, sehingga pembaca dapat memahami setiap tahap dari perancangan yang dilakukan. Sistematika laporan ini dapat dijabarkan sebagai berikut: 5

BAB I PENDAHULUAN Bab ini menguraikan latar belakang perancangan Museum Maritim dan Sejarah Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual, serta pentingnya pengembangan fasilitas yang dapat menghubungkan sejarah maritim Cilacap dengan budaya masa kini. Bab ini juga memaparkan rumusan masalah terkait kurangnya dokumentasi sejarah maritim di daerah tersebut dan rendahnya minat terhadap potensi maritim Cilacap. Selain itu, tujuan dan manfaat perancangan museum ini akan dijelaskan untuk memberi gambaran tentang harapan pengembangan tersebut. Sistematika laporan disampaikan untuk memandu pembaca dalam memahami keseluruhan isi laporan. BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bab ini membahas tentang tinjauan literatur terkait konsep arsitektur kontekstual dan perancangan museum, serta pentingnya integrasi antara warisan sejarah dan budaya kontemporer dalam desain ruang. Studi literatur terkait arsitektur maritim dan desain museum akan dipaparkan untuk mengetahui prinsip-prinsip desain yang relevan. Selain itu, bab ini juga akan membahas kriteria-kriteria yang dibutuhkan dalam perancangan museum, serta pentingnya keberlanjutan dan kenyamanan pengunjung dalam menciptakan ruang interaksi yang efektif. BAB III METODOLOGI DESAIN Bagian ini membahas terkait data-data yang dikumpulkan untuk mendukung proses perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap serta membahas tentang pendekatan yang dipilih sebagai acuan perancangan Museum Maritim dan Sejarah. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN Bab ini akan berisi mengenai

analisis dan konsep perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap yang telah diimplementasikan ke dalam tahap desain, BAB V HASIL RANCANGAN Bab ini akan membahas hasil perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap yang telah dianalisis sebelumnya. Pembahasan mencakup konsep yang telah diterapkan serta implementasinya dalam desain akhir museum. BAB IV PENUTUP 6 Bab ini akan berisi Kesimpulan dan saran dari proses perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap, yang mencakup pencapaian tujuan perancangan serta evaluasi terhadap penerapan pendekatan Spirit of Place. 15 30 BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. Kajian Teori Kajian teori dilakukan untuk mengumpulkan berbagai pendapat dari para ahli yang dapat digunakan sebagai landasan dalam menyusun perancangan secara sistematis. Teori-teori yang telah dikembangkan sebelumnya tidak hanya menjadi referensi, tetapi juga berfungsi sebagai bahan perbandingan untuk menghasilkan desain yang lebih efektif dan inovatif. Oleh karena itu, dalam tinjauan pustaka ini akan disajikan berbagai penelitian yang relevan sebagai acuan utama. 2.1.1. Museum 2.1.1.1. 1 2 6 7 10 13 22 Definisi Museum Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat (Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015). 1 Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Latin museum atau musea, yang berakar dari bahasa Yunani mouseion. 1 2 Istilah ini merujuk pada kuil yang dipersembahkan untuk Muses, sembilan dewi seni dalam mitologi Yunani, yang pada awalnya merupakan tempat pendidikan dan kesenian. Salah satu contoh paling terkenal adalah perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolemaios I Soter pada tahun 280 SM sebagai pusat filsafat dan penelitian. 1 2 3 5 6 Menurut Konferensi Umum ICOM (International Council of Museums) ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007, museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya, baik kebendaan maupun takbenda, untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. 1 2 7 12 Selain itu, museum juga mengelola bukti material hasil budaya

dan/atau material alam yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu 7 pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata, yang disajikan melalui pameran permanen, temporer, atau keliling, serta berbagai program edukasi dan hiburan bagi Masyarakat. 2.1.1.2. Klasifikasi Museum Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga dalam bukunya Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum (1997/1998), museum dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu : 1. Berdasarkan Wilayah dan Asal Koleksi: a. Museum Internasional Jenis museum ini memiliki koleksi yang berasal dari berbagai negara. Museum internasional umumnya menampilkan karya-karya atau benda- benda yang berhubungan dengan beberapa negara atau peristiwa yang melibatkan banyak negara. b. Museum Nasional Museum ini memiliki koleksi yang menggambarkan warisan sejarah dan budaya di tingkat nasional. Koleksinya biasanya mencakup benda-benda dari berbagai daerah dalam suatu negara. c. Museum Regional Museum jenis ini memiliki koleksi yang terbatas hanya pada suatu daerah tertentu. Koleksi yang ditampilkan umumnya berasal dari wilayah regional tempat museum itu berada. d. Museum Lokal Museum ini berfokus pada koleksi yang berkaitan dengan warisan budaya lokal. Benda yang dikoleksi hanya mencakup aspek budaya dan sejarah dari daerah setempat. 2. Berdasarkan Jenis Koleksinya: a. ` Museum Umum Museum umum mengumpulkan berbagai macam koleksi yang mencakup berbagai bidang ilmu. Koleksi di museum ini tidak terbatas pada satu cabang ilmu pengetahuan tertentu, melainkan mencakup berbagai disiplin. b. 27 Museum Khusus 8 Museum ini fokus pada satu cabang ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni tertentu. Koleksi yang dimiliki hanya berhubungan dengan bidang yang khusus tersebut, tanpa mencakup disiplin ilmu lainnya. 23 3. Berdasarkan Penyelenggaraannya: a. Museum Pemerintah Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah, baik pemerintah pusat maupun daerah. b. Museum Swasta Museum ini dikelola oleh individu atau pihak swasta, tetapi tetap harus mendapatkan izin resmi dari pemerintah. 11 14 4. Berdasarkan Bidang Ilmu yang Tersirat dalam Koleksinya: a. Museum Ilmu Alam dan Teknologi Contoh museum ini antara lain adalah

Museum Zoologi, Museum Geologi, dan Museum Industri, yang berfokus pada perkembangan alam dan teknologi. b. 11 Museum Ilmu Sejarah dan Kebudayaan 5. 11 14 Berdasarkan Sifat Pelayanannya: a. Museum Berjalan/Keliling b. 11 14 Museum Umum c. Museum Lapangan d. 11 14 Museum Terbuka 2.1 11 1.3. Fungsi Museum Museum memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan. Sebagai lembaga yang diatur dalam Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 3 4 5 8 9 13 20 19 Tahun 1995, museum bertugas sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya. Semua ini bertujuan untuk melindungi dan melestarikan kekayaan budaya bangsa. Lebih jauh lagi, museum juga berfungsi sebagai wadah ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Koleksi-koleksi yang dimiliki tidak hanya menjadi sarana edukasi tetapi juga menjadi bahan dan objek penelitian ilmiah. Sebagaimana diungkapkan oleh Direktorat Museum (2012), museum bertugas untuk mengadakan dan melengkapi koleksi yang mendukung penelitian ilmiah, menyediakan sarana bagi kegiatan penelitian, serta melaksanakan penelitian itu sendiri. Hasil dari 9 penelitian-penelitian tersebut kemudian disebarluaskan demi kemajuan ilmu pengetahuan. 15 Dalam musyawarah umum ke-11 yang diselenggarakan oleh International Council of Museum (ICOM) pada tahun 1974 di Denmark, fungsi museum dirumuskan dalam sembilan poin utama. Museum berperan dalam pengumpulan dan pengamanan warisan budaya serta alam untuk diwariskan kepada generasi mendatang. Koleksi yang dimiliki didokumentasikan dan dijadikan dasar bagi penelitian ilmiah. Museum juga bertanggung jawab dalam merawat koleksi tersebut agar tetap lestari, sekaligus menyebarluaskan ilmu pengetahuan yang dikandungnya kepada masyarakat luas. 2.1.1.4. Acuan Hukum Pendirian Museum Pendirian museum di Indonesia diatur berdasarkan sejumlah landasan hukum yang memberikan panduan dan arahan mengenai pengelolaan, pelestarian, dan pemanfaatan museum sebagai wadah pelestarian benda bersejarah, yaitu: 1. 4 9 17 Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang- Undang RI Nomor 5 Tahun 1992: Dalam rangka penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan

pemanfaatan benda cagar budaya bergerak atau benda cagar budaya tertentu, baik yang dimiliki negara maupun perorangan, dapat disimpan dan dirawat di museum. Peraturan ini memastikan bahwa benda cagar budaya dilindungi dan dikelola dengan baik melalui museum sebagai tempat penyimpanan yang aman. 3 4 8 10 16 2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum: Pemeliharaan dan pemanfaatan benda cagar budaya di museum bertujuan untuk melestarikan dan memanfaatkannya dalam rangka menunjang pengembangan kebudayaan nasional. Hal ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga sebagai sarana untuk pengembangan dan promosi kebudayaan nasional. 2.1.1.5. Persyaratan Minimal Bangunan Museum Menurut Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan (1999/2000), penting untuk menetapkan ukuran minimal bangunan museum agar dapat menjalankan fungsi utamanya, yaitu mengumpulkan, merawat, mengkaji, memamerkan koleksi, dan menyebarluaskan informasi. Oleh karena itu, beberapa 10 ruang esensial harus tersedia untuk memenuhi fungsi tersebut. Secara umum, bangunan museum dapat dikelompokkan menjadi : Bangunan pokok mencakup : 1. Ruang pameran tetap; 2. Ruang pameran temporer; 3. Auditorium; 4. Kantor administrasi, perpustakaan, dan ruang rapat; 5. Laboratorium konservasi; 6. Studio preparasi; 7. Ruang penyimpanan koleksi. Bangunan penunjang meliputi: 1. Pos keamanan/jaga; 2. Toko suvenir dan kafetaria; 3. Loket tiket dan penitipan barang; 4. Lobi atau ruang istirahat; 5. Toilet; 6. Area parkir, pertamanan, dan pagar. Kedua kelompok bangunan tersebut perlu disiapkan agar museum dapat berfungsi secara optimal. Dengan memenuhi persyaratan bangunan yang dijelaskan di atas, museum yang fungsional dapat tercipta (Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1999/2000). 2.1.1.6. Persyaratan Perancangan Bangunan Museum Menurut Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan (1999/2000), untuk mendirikan suatu museum yang baik, perlu dipenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan tersebut akan memastikan bahwa museum yang baru dapat berfungsi dengan baik, sesuai

dengan pengertian, fungsi, dan tujuan museum. Adapun persyaratan yang harus dipenuhi dalam perencanaan pembangunan museum terdiri dari: A. Persyaratan Lokasi Museum: 1. Lokasi museum harus strategis, yang artinya tidak harus berada di pusat kota atau daerah ramai, tetapi harus mudah diakses oleh masyarakat umum. 2. Lokasi museum juga harus sehat. Yang dimaksud dengan lokasi yang sehat adalah sebagai berikut: 11 a. Lokasi yang tidak berada di kawasan industri dengan polusi udara yang tinggi. b. Bukan terletak di daerah dengan tanah berlumpur, rawa, atau pasir. Beberapa elemen iklim yang berpengaruh terhadap lokasi tersebut, antara lain, kelembapan udara yang harus dapat terkendali, dengan rentang yang ideal antara 55 hingga 65 persen. B. Persyaratan Bangunan Dalam perencanaan pembangunan gedung museum, fokus utama tidak hanya pada kemegahan atau keindahan bangunan yang mungkin hanya akan menjadi simbol bagi arsiteknya. Bangunan museum harus dirancang untuk melindungi objek museum, staf, dan pengunjung dengan baik. Kesan yang ditimbulkan oleh bangunan museum sebaiknya tidak terkesan angker atau dingin, tetapi harus memberikan suasana yang hangat dan mengundang. Oleh karena itu, gaya dan penampilan arsitektur museum sebaiknya dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat, baik dari kalangan atas, menengah, maupun bawah, tanpa membedakan status sosial ekonomi mereka. 1. Syarat-Syarat Umum: a. Bangunan dibagi dan dipisahkan berdasarkan: - Fungsi dan aktivitas yang ada. - Ketenagaan dan keramaian. - Keamanan. b. Pintu masuk utama (main entrance) harus diperuntukkan bagi pengunjung museum. c. Pintu masuk khusus (service entrance) digunakan untuk alur lalu lintas koleksi, pelayanan, perkantoran, rumah jaga, serta ruang-ruang di bagian bangunan khusus. d. Area publik/umum mencakup: - Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer). - Auditorium, keamanan/pos Jaga, giftshop , dan kafetaria. - Ticket box dan penitipan barang. - Lobby /ruang istirahat, toilet, taman, dan tempat parkir. e. Area semi publik terdiri dari: - Bangunan Administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat). f. Area privat meliputi: 12 - Laboratorium konservasi, studio

preparasi, storage , dan ruang studi koleksi. 2. Syarat-Syarat Khusus: a. Bangunan Utama (Pameran Tetap dan Pameran Temporer) harus: - Mampu menampung benda-benda koleksi yang akan dipamerkan. - Mudah dijangkau dari luar maupun dari dalam. - Menjadi bangunan pertama yang dikunjungi dan memiliki daya tarik bagi pengunjung museum. - Memiliki sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah kerusakan alami (seperti cuaca) maupun dari segi kriminalitas dan pencurian. b. Bangunan Auditorium harus: - Mudah dijangkau oleh umum. - Dapat digunakan untuk ruang pertemuan, diskusi, ceramah, dan kegiatan lainnya. c. Bangunan khusus meliputi: Laboratorium konservasi, Studio Preparasi, Storage, dan Studi Koleksi. Bangunan ini harus: - Terletak di area yang tenang.Memiliki pintu masuk khusus. - Dilengkapi dengan sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, serangga, dan kriminalitas) yang mencakup konstruksi dan spesifikasi ruang. d. Bangunan Administrasi harus: - Terletak secara strategis, baik dari segi akses umum maupun kedekatannya dengan bangunan lainnya. - Memiliki pintu masuk khusus. 2.1.1.7. Strategi Pencahayaan dan Pengaturan Ruang Dalam Museum Dalam merancang sebuah museum, penting untuk mempertimbangkan berbagai aspek yang akan mendukung keberlanjutan dan fungsi bangunan tersebut di masa depan. Museum bukanlah pameran sementara yang dapat dibongkar-pasang, tetapi harus memiliki karakter permanen yang dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman, termasuk perubahan estetika dan kebutuhan praktis. Oleh karena itu, rancangan arsitektural museum harus 13 fleksibel, tetapi tetap kokoh dan tahan lama. Salah satu aspek yang sangat berpengaruh adalah pencahayaan, yang perlu disesuaikan dengan karakteristik koleksi dan pengalaman pengunjung. Pencahayaan yang tepat tidak hanya meningkatkan estetika, tetapi juga memungkinkan pengunjung untuk menikmati koleksi dengan cara yang lebih baik dan lebih nyaman. Desain ruang dalam museum juga harus mempertimbangkan kenyamanan pengunjung dan memastikan ruang tersebut menyokong interaksi yang maksimal dengan koleksi yang dipamerkan. Museum yang sukses adalah yang mampu menciptakan

keseimbangan antara arsitektur yang menarik dan fungsionalitas ruang. Pencahayaan yang baik dan penggunaan ruang yang efisien akan membantu menciptakan suasana yang ramah dan menarik, sehingga pengunjung merasa nyaman dan betah berlama-lama (De Chiara & Callender, 1987). De Chiara dan Callender (1983) menyebutkan bahwa pencahayaan yang baik adalah salah satu aspek penting dalam merancang sebuah museum. Pencahayaan alami yang optimal tidak hanya mendukung estetika ruang, tetapi juga menciptakan pengalaman yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung. Berikut adalah beberapa pendekatan yang bisa diterapkan untuk memaksimalkan penggunaan pencahayaan dan ruang dalam desain museum Pencahayaan Dari Atas Salah satu cara untuk memanfaatkan pencahayaan alami adalah dengan menggunakan skylight atau bukaan atap, yang memungkinkan cahaya masuk ke dalam ruangan (lihat Gambar 2.1). Pencahayaan dari atas menawarkan banyak keuntungan, seperti memberikan cahaya yang lebih merata dan lebih bebas dari gangguan yang disebabkan oleh elemen luar seperti bangunan atau pohon. Meskipun demikian, disarankan untuk menambahkan beberapa bukaan di sisi ruangan. Ini tidak hanya memberi variasi pencahayaan, tetapi juga menyegarkan mata pengunjung selama berkeliling di ruang pameran. A. Jendela Tinggi Jendela yang diletakkan di bagian atas ruangan—terutama jika ada beberapa dinding dengan jendela—dapat memberikan pencahayaan alami yang mirip dengan skylight, sekaligus memungkinkan penggunaan maksimal dari seluruh dinding untuk pameran. Keuntungan lainnya adalah pencahayaan alami 14 Gambar 2. 1 Diagram Pencahayaan yang masuk akan merata, sementara seluruh dinding bisa dimanfaatkan untuk memajang koleksi. Namun, penting untuk memastikan bahwa ruangan cukup besar dan langit-langit cukup tinggi agar cahaya tidak menyilaukan pengunjung. Desain ini dapat meningkatkan biaya pembangunan, namun memberikan kesan ruang yang lebih lapang dan terang. B. Pencahayaan Fokus Saat ini, banyak museum lebih memilih untuk fokus menerangi objek-objek tertentu atau kelompok pameran, daripada menerangi seluruh ruangan secara merata. Pendekatan ini memungkinkan objek untuk lebih menonjol dan menarik perhatian pengunjung. Untuk benda-benda

sensitif seperti kaca, keramik, atau enamel, pencahayaan internal pada etalase baik menggunakan lampu buatan atau kaca buram yang memungkinkan cahaya alami masuk dapat memberikan efek visual yang lebih dramatis dan menonjolkan detail objek. Namun, penggunaan sistem pencahayaan ini memerlukan fitur struktural khusus, yang dapat meningkatkan biaya dan kompleksitas desain. C. Fleksibilitas Dalam Desain Penting untuk diingat bahwa jika sistem pencahayaan terlalu kaku atau dirancang dengan pengaturan yang tetap, hal tersebut dapat membatasi kemampuan museum untuk berkembang dan beradaptasi seiring waktu. Oleh karena itu, lebih baik memilih sistem pencahayaan yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan dan perubahan pameran. Meskipun pencahayaan yang fleksibel mungkin tidak selalu menghasilkan hasil yang sempurna, hal ini memungkinkan perubahan yang dinamis dan memastikan museum tetap relevan dengan perkembangan zaman. 2.1.2. Arsitektur Pesisir 2.1.2.1. 19 Definisi Arsitektur, Pesisir, dan Arsitektur Pesisir Arsitektur berasal dari bahasa Yunani “archee” dan “tectoon”. 19 25 29 Archee berarti yang asli, yang utama, yang awal. 19 25 28 Sementara Tectoon berarti kokoh, tidak roboh atau stabil (Mangunwijaya dkk, 1992). Arsitektur juga merupakan perpaduan seni dan ilmu yang memungkinkan seseorang untuk mewujudkan imajinasi dalam bentuk fisik. Disiplin ini mencakup berbagai aspek, mulai dari skala besar seperti perencanaan kota, desain kawasan perkotaan, hingga desain 15 lanskap. Pada skala yang lebih kecil, arsitektur juga meliputi desain bangunan, perabot, hingga produk. Menurut Vitruvius, sebuah bangunan yang baik harus memiliki tiga elemen utama: estetika (Venustas), kekuatan struktur (Firmitas), dan fungsi atau kegunaan (Utilitas). Wilayah pesisir adalah area pertemuan antara daratan dan lautan yang memiliki karakteristik unik, baik secara geografis maupun ekologis. 24 Ke arah darat, wilayah ini mencakup area yang dipengaruhi oleh sifat-sifat laut, seperti pasang surut, angin laut, dan rembesan air asin. Sementara itu, ke arah laut, pesisir meliputi perairan yang terpengaruh oleh aliran sedimen dari daratan atau kegiatan manusia, seperti deforestasi dan pencemaran

(Soegiarto, 1976; Dahuri et al., 2001). Karakteristik wilayah pesisir ini menciptakan tantangan sekaligus peluang dalam perencanaan dan desain arsitektur. Arsitektur pesisir adalah wujud adaptasi masyarakat terhadap lingkungan pesisir, sekaligus hasil akulturasi budaya lokal Jawa dengan pengaruh budaya pendatang seperti Tionghoa, Arab, dan kolonial Belanda, terutama di sepanjang jalur pantai utara Jawa. Gaya ini memadukan elemen tradisional Jawa pada struktur inti bangunan dengan pengaruh budaya asing pada tampilan luarnya. 2.1.2.2. Konsep Ruang Arsitektur Pesisir Ruang dalam arsitektur memiliki makna yang lebih abstrak dibandingkan dengan tempat. Jika tempat merujuk pada lokasi yang spesifik, ruang melibatkan nilai-nilai budaya, pandangan individu, dan eksplorasi manusia terhadap keberadaan ruang tersebut. Ruang juga memiliki pembagian berdasarkan fungsinya, terutama dalam konteks publik dan privat. Menurut (Amudya, 2017) secara umum, fungsi ruang dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori: fisik- spasial-profan, fungsi sosial, dan fungsi simbolis-sakral. a) Fungsi Fisik-Spasial-Profan Fungsi ini berkaitan dengan kebutuhan manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Ruang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan praktis, seperti ruang tinggal, bekerja, atau beristirahat. Pembagian ruang ini lebih menekankan aspek kegunaan dan kenyamanan. b) Fungsi Sosial Fungsi sosial ruang muncul dari interaksi manusia dengan lingkungannya. Sebagai contoh, tatanan ruang sering mencerminkan hubungan sosial, seperti 16 hubungan antara pemilik rumah dengan tetangga, tokoh masyarakat, atau pemerintah. Fungsi ini juga mengatur tingkat privasi dan keterbukaan dalam sebuah hunian, yang menjadi penting terutama dalam desain arsitektur tradisional. c) Fungsi Simbolis-Sakral Fungsi ini merefleksikan nilai-nilai spiritual dan simbolis yang dianut oleh komunitas tertentu. Ruang tidak hanya menjadi tempat beraktivitas, tetapi juga menjadi sarana untuk mengekspresikan hubungan manusia dengan Tuhan, alam semesta (makrokosmos), dan lingkungan buatan manusia (mikrokosmos). Contoh nyata dari fungsi-fungsi ruang ini terlihat pada arsitektur tradisional Jawa. Dalam tradisi Jawa, ruang merupakan

perwujudan dari kepercayaan dan nilai spiritual masyarakatnya. Bangunan sering mengacu pada orientasi kosmis Utara-Selatan, di mana Gunung dianggap sebagai tempat suci di Utara dan Laut Selatan dikaitkan dengan mitos Nyi Roro Kidul. Penghayatan terhadap ruang sebagai simbol spiritual ini terlihat dalam bangunan pemerintahan, keraton, hingga rumah rakyat biasa. Selain arsitektur tradisional Jawa, pengaruh budaya pendatang juga membentuk arsitektur pesisir. Budaya Tionghoa, Arab, dan kolonial Belanda membawa akulturasi dalam desain ruang, menciptakan perpaduan unik. Sebagai contoh, arsitektur Tionghoa di pesisir Jawa sering terlihat pada rumah toko dan rumah keluarga besar. Rumah-rumah ini memiliki hirarki ruang yang disesuaikan dengan budaya lokal, dengan area utama untuk kepala keluarga dan altar untuk penghormatan leluhur. Simbolisasi-sakral dan fungsi sosial tetap menjadi elemen penting, selaras dengan nilai-nilai arsitektur tradisional Jawa (Amudya, 2017). Pengaruh akulturasi budaya yang membentuk arsitektur pesisir mencerminkan bagaimana nilai-nilai lokal dapat berpadu dengan unsur-unsur baru untuk menciptakan identitas ruang yang unik. Di wilayah pesisir seperti Cilacap, laut tidak hanya berperan sebagai sumber daya alam, tetapi juga sebagai elemen yang membentuk pola kehidupan masyarakat, menciptakan hubungan yang mendalam antara budaya lokal dan lingkungan maritimnya. Kehadiran tradisi dan kepercayaan yang kuat terhadap laut, misalnya dalam mitos serta cerita rakyat, menjadi cerminan filosofi masyarakat pesisir. 17 Hal ini berpadu dengan warisan sejarah yang kaya, di mana berbagai pengaruh budaya luar turut memberi warna pada tatanan arsitekturalnya. Struktur ruang yang menonjolkan harmoni antara fungsi simbolis, sosial, dan fisik sering ditemukan di kawasan pesisir, menunjukkan bagaimana nilai-nilai budaya dan kebutuhan sehari-hari terwujud dalam bentuk yang saling melengkapi. Sebagaimana arsitektur Tionghoa di pesisir Jawa yang mengadopsi hierarki ruang dengan menyesuaikan tradisi setempat, begitu pula ruang-ruang di pesisir lain, termasuk Cilacap, dapat menghadirkan perpaduan antara tradisi lokal dan pengaruh luar. Elemen-elemen seperti orientasi ruang, pola dekoratif, atau

simbol yang merefleksikan nilai maritim dapat diolah untuk memperkuat identitas kawasan. Dalam konteks ini, arsitektur menjadi medium yang tidak hanya merepresentasikan masa lalu, tetapi juga menggambarkan bagaimana masyarakat pesisir menghadapi perubahan zaman dengan tetap menghargai akar budayanya 2.1.2.3. Kearifan Lokal Arsitektur Pesisir Kata local atau localis, yang berasal dari locus, merujuk pada konsep tempat, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan keberadaan dan eksistensi dalam suatu ruang tertentu. Dalam pengertian ini, kelokalan menggambarkan ruang interaksi yang terbatas pada pola hubungan antara manusia dengan manusia lainnya atau dengan lingkungan fisiknya. Kearifan lokal merupakan hasil dari interaksi alami antara individu dengan lingkungannya, yang mencakup proses berpikir, nilai-nilai, pandangan hidup, serta kemampuan komunitas untuk beradaptasi dan bertahan dalam konteks geografis, historis, dan situasional tertentu. Local wisdom, di sisi lain, merujuk pada upaya manusia untuk menggunakan akal dan nalar dalam bertindak serta membuat keputusan yang bijak berdasarkan pemahaman terhadap lingkungan dan situasi yang dihadapi. Menurut (Amudya, 2017), arsitektur lokal memiliki karakteristik khas yang dapat diidentifikasi melalui beberapa elemen berikut: 1) Penggunaan bahan bangunan lokal, baik dengan teknologi sederhana maupun modern, yang mencerminkan ketersediaan dan keberlanjutan sumber daya. 21 18 2) Desain yang responsif terhadap kondisi iklim, menciptakan kenyamanan dengan memanfaatkan elemen-elemen alami seperti cahaya, ventilasi, atau perlindungan dari cuaca ekstrem. 3) Keterkaitan dengan tradisi dan sejarah, di mana pola ruang dan elemen dekoratif sering kali memiliki makna simbolis yang mendalam. 4) Upaya mencari substansi budaya, di mana arsitektur lokal tidak hanya berfungsi secara fisik tetapi juga merefleksikan identitas dan nilai-nilai komunitas. Kelokalan dalam arsitektur menunjukkan bagaimana masyarakat menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki nilai budaya yang mendalam. Di tengah perubahan zaman, ruang-ruang ini menjadi simbol keberlanjutan kearifan lokal yang terus berkembang. Pada akhirnya, arsitektur lokal

tidak hanya mencerminkan respons terhadap kebutuhan fisik dan lingkungan, tetapi juga menjadi cerminan identitas dan pandangan hidup suatu komunitas. Dalam konteks perancangan, elemen-elemen ini menawarkan landasan konseptual untuk menciptakan ruang yang autentik dan bermakna, tanpa kehilangan esensi tradisi yang membentuknya. 2.1.2.4. Penerapan Prinsip Arsitektur Pesisir dalam Perancangan Museum Cilacap Perancangan museum yang berakar pada konsep arsitektur pesisir mencakup integrasi nilai-nilai kearifan lokal, fungsi ruang, dan adaptasi terhadap karakteristik lingkungan. Dalam hal ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai ruang publik yang merepresentasikan identitas budaya masyarakat pesisir, seperti yang terlihat dalam tradisi arsitektur Jawa maupun pengaruh budaya asing yang membentuk wilayah Cilacap. 26 Penggunaan bahan lokal yang berkelanjutan menjadi salah satu aspek penting dalam perancangan museum. Cilacap, dikenal sebagai penghasil batu bata, material ini dapat digunakan secara kreatif sebagai elemen struktural maupun dekoratif yang mencerminkan identitas lokal. Selain itu, pohon akasia yang sudah tidak lagi mengeluarkan getah dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk elemen interior, seperti ceiling atau flooring (Thahira, 2022), sehingga menambahkan sentuhan alami yang selaras dengan karakter wilayah pesisir. 19 Desain yang responsif terhadap iklim pesisir, serta elemen dekoratif yang mencerminkan nilai-nilai spiritual menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman yang autentik bagi pengunjung. Selain itu, hierarki ruang yang mengakomodasi fungsi sosial dan simbolis dapat menegaskan peran museum sebagai pusat budaya yang menyatukan masa lalu, masa kini, dan aspirasi masa depan masyarakat pesisir Cilacap. Pendekatan ini memastikan bahwa museum tidak hanya menjadi tempat edukasi dan pelestarian sejarah, tetapi juga menjadi ruang hidup yang mencerminkan harmoni antara manusia, lingkungan, dan nilai-nilai budaya yang membentuk identitas kawasan pesisir. 2.1.3. Maritim dan Budaya Cilacap 2.1.3.1. Definisi Maritim dan Budaya Maritim adalah istilah yang merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan laut,

pelayaran, dan aktivitas yang berlangsung di wilayah perairan. Maritim mencakup berbagai aspek seperti transportasi, perdagangan, perikanan, hingga budaya masyarakat pesisir yang terbangun melalui interaksi dengan lingkungan perairan. Dalam konteks ini, wilayah maritim sering kali menjadi pusat kehidupan masyarakat karena perannya sebagai jalur utama transportasi dan sumber daya ekonomi. Interaksi yang intens dengan lingkungan perairan ini tidak hanya membentuk pola-pola ekonomi dan sosial, tetapi juga menciptakan kebiasaan, tradisi, serta nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan kata lain, kehidupan maritim menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan budaya masyarakat pesisir. Budaya, menurut Raph Linton, dapat didefinisikan sebagai pola-pola berpikir, merasa, dan bertindak yang dipelajari dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan nilai-nilai lain yang dimiliki oleh suatu kelompok Masyarakat Hubungan antara maritim dan budaya terlihat jelas di wilayah Cilacap sejak dahulu (lihat gambar 2.2), di mana interaksi dengan laut dan sungai seperti Sungai Serayu memainkan peran penting. Sungai Serayu dan Pelabuhan Cilacap, menurut penelitian Erlangga dan Andi (2023), telah menjadi salah satu 20 pusat aktivitas maritim, termasuk pelayaran dan perdagangan, sejak masa Hindia Belanda. Interaksi ini tidak hanya memengaruhi perekonomian masyarakat, tetapi juga membentuk tradisi dan kebiasaan yang diwariskan hingga kini. 2.1.3.2. Aktivitas Maritim dan Budaya di Cilacap Cilacap, yang terletak di pesisir selatan Jawa Tengah, memiliki hubungan yang sangat erat dengan aktivitas maritim yang mendukung kehidupan ekonomi dan budaya masyarakat setempat. Sebagai kota pelabuhan, Cilacap menjadi pusat perdagangan, perikanan, dan transportasi laut. Aktivitas maritim ini tidak hanya berkaitan dengan aspek ekonomi, tetapi juga dengan tradisi dan budaya yang diwariskan turun-temurun oleh masyarakat pesisir. Oleh karena itu, kehidupan maritim di Cilacap tidak terpisahkan dari budaya lokal yang berkembang, seperti yang terlihat dalam berbagai tradisi dan seni

yang masih dilestarikan hingga kini, seperti: A. Nelayan dan Perikanan Salah satu aktivitas maritim yang paling dominan di Cilacap adalah perikanan. Banyak nelayan yang menggantungkan hidupnya pada hasil laut, terutama di Laut Jawa. Nelayan Cilacap umumnya menggunakan perahu tradisional atau kapal motor untuk menangkap ikan. Hasil tangkapan ini kemudian dijual di pasar ikan, yang menjadi pusat ekonomi lokal. Jumlah nelayan di Kabupaten Cilacap tercatat sebanyak 33.600 orang, yang merupakan bagian penting dari perekonomian daerah ini (Setkab, 2024). B. Pelabuhan dan Pengangkutan Barang Pelabuhan Cilacap adalah pelabuhan utama yang memiliki peran strategis dalam pengangkutan bahan bakar minyak dan barang-barang lainnya, baik untuk keperluan domestik maupun internasional. Pelabuhan ini juga mendukung aktivitas ekspor dan impor, menjadikannya pusat perekonomian yang penting di kawasan tersebut. C. Tradisi Nelayan Masyarakat Cilacap, khususnya para nelayan, memiliki tradisi unik yang dikenal sebagai "Upacara Laut" atau "Sedekah Laut"(lihat gambar 2.3). Upacara ini merupakan bentuk penghormatan kepada laut, sekaligus doa untuk 21 keselamatan dan keberhasilan dalam menangkap ikan. Tradisi ini menunjukkan kedalaman hubungan masyarakat dengan alam dan laut yang menjadi sumber kehidupan mereka. D. Festival Budaya Maritim Cilacap juga menggelar berbagai festival yang berkaitan dengan kehidupan maritim, seperti festival nelayan dan lomba perahu tradisional (lihat gambar 2.4). Festival ini menjadi ajang untuk memperkenalkan budaya lokal serta mempererat hubungan sosial antara masyarakat pesisir dan pengunjung dari luar daerah (Disporapar Cilacap, 2024). E. Seni Pertunjukan dan Kerajinan Lokal Seni pertunjukan tradisional dan kerajinan tangan juga menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas budaya Cilacap. Salah satu seni pertunjukan yang menonjol adalah ebeg atau jaranan (lihat gambar 2.5), di mana penari menampilkan tarian dengan kuda kayu sebagai simbol tradisi lokal. Selain itu, kerajinan tangan, seperti produk dari kerang dan batu karang, menunjukkan kedekatan masyarakat dengan laut. Kerajinan ini tidak hanya bernilai seni, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan

sehari-hari yang mencerminkan hubungan erat antara budaya dan alam pesisir. Ebeg dan kerajinan tangan ini merupakan bagian dari tradisi yang sangat dihargai oleh masyarakat Cilacap (Irena, 2023). 2.1.3.3. Releansi Kajian Dalam Perancangan Kajian tentang aktivitas maritim di Cilacap memberikan dasar yang kuat untuk merancang museum yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang pamer, tetapi juga sebagai pusat yang mendukung kehidupan dan aktivitas masyarakat pesisir. Mengingat pentingnya sektor perikanan di Cilacap, museum ini perlu mencakup elemen-elemen fungsional, seperti pasar ikan atau area interaktif yang menggambarkan proses penangkapan ikan, pengolahan, dan distribusi hasil laut. Pameran yang memperlihatkan sejarah pelabuhan, perahu tradisional, serta alat tangkap ikan akan memungkinkan pengunjung untuk memahami kehidupan masyarakat maritim Cilacap secara lebih mendalam. Selain itu, untuk mendukung keberagaman budaya lokal, museum ini bisa menyediakan ruang komunal atau plaza yang dapat digunakan oleh masyarakat 22 untuk mengadakan seni pertunjukan, seperti ebeg (Jaranan) atau wayang kulit, yang menjadi bagian penting dari tradisi lokal. Dengan adanya ruang ini, masyarakat dapat berinteraksi secara langsung dan aktif dengan pengunjung, menjadikan museum tidak hanya sebagai ruang edukatif, tetapi juga sebagai tempat untuk merayakan budaya dan tradisi yang hidup. Pendekatan ini akan memperkuat peran museum dalam melestarikan budaya lokal, sekaligus berkontribusi terhadap ekonomi melalui kegiatan yang melibatkan wisatawan dan masyarakat sekitar. 2.1.4. Spirit Of Place 2.1.4.1 Spirit Of Place Spirit of place merujuk pada esensi mendalam dari suatu tempat yang terbentuk melalui interaksi antara elemen alamiah, sosial, dan budaya. Konsep ini tidak hanya melibatkan aspek fisik suatu ruang, tetapi juga perasaan, makna, dan identitas yang dirasakan oleh individu yang berada di dalamnya. Sebagai sebuah pemahaman, menggambarkan hubungan emosional antara tempat dan penghuninya, menciptakan atmosfer atau ro " yang tidak tampak namun mempengaruhi setiap pengalaman yang terjadi dalam ruang tersebut. Christian Norberg-Schulz (1980) menyatakan bahwa Spirit Of

Place adalah kekuatan yang memberikan karakter unik pada suatu tempat, yang menjadi dasar dari pengalaman manusia terhadap ruang. Menurut Norberg-Schulz, setiap tempat memiliki identitas yang terbentuk dari sejarah, budaya, dan elemen-elemen alam yang ada di sekitarnya. Identitas ini tidak hanya memberikan makna, tetapi juga menciptakan hubungan antara ruang dan penghuninya, sehingga setiap individu yang mengalaminya dapat merasakan sesuatu yang lebih daripada sekadar ruang fisik. Spirit of place bukanlah sekadar atmosfer yang dirasakan, tetapi sebuah kualitas yang menyatu dengan ruang tersebut, menghidupkan makna lebih dari sekadar bentuk dan fungsi. Sebuah tempat yang memiliki spirit of place yang kuat mampu memberikan pengalaman yang mendalam bagi siapa saja yang berinteraksi dengannya, memperkaya hubungan antara manusia dan ruang. Dalam konteks arsitektur, pemahaman terhadap genius loci menjadi kunci dalam merancang ruang yang tidak hanya memenuhi fungsi, tetapi juga berbicara kepada penghuninya melalui atmosfer yang tercipta. Hal ini menuntut arsitek untuk memahami dan merespons karakter unik suatu tempat, 23 menghargai konteks lokal, serta menciptakan ruang yang dapat menyatu dengan sejarah dan budaya yang ada. Dengan cara ini, arsitektur menjadi lebih dari sekadar tempat tinggal atau aktivitas, melainkan sebuah pengalaman yang berbicara pada tingkat emosional dan spiritual, memberikan makna yang lebih dalam bagi penghuninya. Sebagai kelanjutan dari pemahaman tentang spirit of place , penting untuk mengeksplorasi teori-teori lebih lanjut mengenai peran ruang dalam membentuk pengalaman manusia. Dalam hal ini, karya Christopher Day dan Peter Zumthor memberikan pandangan yang mendalam mengenai bagaimana arsitektur dapat membangkitkan emosi dan rasa tempat, masing-masing dengan pendekatan dan prinsip-prinsip yang unik. Pemikiran-pemikiran ini akan dibahas lebih lanjut dalam dua subab berikutnya, di mana akan terlihat bagaimana konsep spirit of place diterjemahkan dalam desain arsitektur melalui perspektif kedua penulis tersebut. 2.1.4.2. Prinsip Spirit of Place dalam Buku Spirit of Place oleh Christopher Day Spirit of place adalah

konsep yang mengacu pada hubungan mendalam antara manusia, ruang, dan lingkungan di sekitarnya. Christopher Day, dalam bukunya Spirit & Place, menekankan bahwa ruang yang dirancang dengan baik dapat menciptakan koneksi emosional, mendukung keseimbangan mental, dan bahkan memberikan pengalaman spiritual kepada penggunanya. Dalam konteks museum, spirit of place tidak hanya membantu menciptakan bangunan yang estetis, tetapi juga sebuah ruang yang hidup, yang mampu berbicara kepada pengunjungnya melalui elemen-elemen alam, cerita lokal, dan desain yang harmonis. Konsep ini menjadi semakin penting di era modern, di mana banyak ruang publik kehilangan identitas lokalnya karena terlalu mengikuti tren globalisasi. Museum yang didesain berdasarkan prinsip spirit of place mampu mengatasi tantangan ini dengan memberikan pengalaman yang autentik dan relevan bagi masyarakat setempat, sekaligus menciptakan daya tarik universal bagi pengunjung dari luar. Elemen seperti pencahayaan, material lokal, tata ruang yang ramah, serta integrasi elemen alami memainkan peran kunci dalam mewujudkan konsep ini. Prinsip-prinsip ini dapat diwujudkan dalam desain museum melalui pendekatan berikut: 24 1. Environment as an Unseen Influence Lingkungan, menurut Day, memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap manusia meskipun sering kali tidak disadari. Ia menjelaskan bahwa ruang yang buruk, misalnya yang kurang pencahayaan atau ventilasi, dapat membuat seseorang merasa tidak nyaman atau bahkan terisolasi, sedangkan ruang yang selaras dengan elemen alam dapat menciptakan rasa kedamaian dan keterhubungan. Dalam desain museum, penting untuk memahami bagaimana lingkungan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman yang mendukung kesehatan fisik, emosional, dan mental pengunjung. Prinsip-prinsip ini diwujudkan melalui elemen-elemen berikut: a) Pencahayaan alami: Day menekankan bahwa cahaya alami tidak hanya memperindah ruang, tetapi juga memengaruhi suasana hati dan meningkatkan energi positif pengunjung. b) Sirkulasi udara alami: Udara segar yang mengalir bebas membantu menjaga kenyamanan fisik pengunjung, sekaligus memberikan koneksi langsung dengan alam luar. c) Material

lokal: Menggunakan material yang berasal dari lokasi, seperti batu atau kayu, menciptakan hubungan emosional antara bangunan dengan konteks lingkungannya. 2 . The Elements of Life in Design Christopher Day mengidentifikasi lima elemen utama tanah, air, udara, cahaya, dan kehangatan sebagai inti dari desain yang selaras dengan spirit of place. Elemen-elemen ini bukan hanya aspek praktis dalam arsitektur, tetapi juga menjadi alat untuk menciptakan kedalaman emosional dan spiritual dalam sebuah ruang. Dalam museum, integrasi elemen-elemen ini dapat memberikan pengalaman yang menyentuh semua indra, membuat pengunjung merasa terhubung dengan ruang yang mereka tempati. Berikut adalah cara kelima elemen ini diterapkan dalam desain museum: a) Tanah: Material alami seperti batu atau tanah liat memberikan rasa stabilitas dan membangun hubungan fisik dengan tempat di mana bangunan berdiri. b) Air: Kehadiran elemen air, seperti kolam reflektif atau air mancur, menciptakan suasana tenang yang mendukung refleksi. 25 c) Udara: Ventilasi alami memberikan rasa kebebasan dan menyegarkan ruang, menjadikannya lebih nyaman dan sehat. d) Cahaya: Permainan cahaya alami menciptakan suasana dinamis yang berubah sepanjang hari, memberikan keindahan visual dan energi emosional. e) Kehangatan: Elemen ini diwujudkan melalui material seperti kayu, kain, atau warna hangat yang menciptakan suasana ramah dan menyenangkan. 3. Process Based Design Day berpendapat bahwa proses desain yang baik adalah proses yang memperhatikan kebutuhan manusia, lingkungan, dan komunitas setempat. Desain tidak seharusnya hanya berfokus pada hasil akhir, melainkan juga pada bagaimana bangunan itu dapat terus berkembang dan beradaptasi terhadap kebutuhan masyarakat. Dalam konteks museum, pendekatan ini memungkinkan desain untuk mencerminkan identitas lokal dan menjadi ruang yang relevan secara sosial. Prinsip-prinsip dalam desain berbasis proses ini meliputi: a) Partisipasi masyarakat: Melibatkan komunitas lokal dalam proses desain menciptakan rasa memiliki dan memastikan bangunan memenuhi kebutuhan mereka. b) Fleksibilitas: Membiarkan desain berkembang secara organik agar

bangunan dapat menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan fungsi di masa depan. c) Respon terhadap tempat: Mengintegrasikan elemen-elemen alam dan budaya lokal untuk menciptakan koneksi yang lebih dalam dengan lokasi.
4. Healing by Design Christopher Day menekankan bahwa desain yang baik tidak hanya menciptakan kenyamanan fisik, tetapi juga memberikan pengalaman penyembuhan bagi penggunanya. Museum yang dirancang dengan prinsip ini dapat menjadi tempat pelarian dari rutinitas yang melelahkan, menyediakan ruang yang tenang untuk refleksi, dan memberikan inspirasi melalui elemen-elemen alami yang harmonis. Prinsip desain yang mendukung penyembuhan meliputi: a) Ruang refleksi: Area yang tenang untuk meditasi atau kontemplasi pribadi, yang membantu pengunjung merasa lebih rileks. b) Vegetasi dan elemen air: Kehadiran taman atau fitur air menciptakan suasana damai dan mendukung keseimbangan emosional. 26 c) Tata ruang organik: Alur ruang yang mengikuti pola alami menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan bebas tekanan. Prinsip spirit of place seperti yang diuraikan oleh Christopher Day menekankan pentingnya menciptakan ruang yang memperhatikan hubungan manusia dengan lingkungan, elemen-elemen alami, dan konteks lokalnya. Meskipun buku ini tidak secara spesifik membahas desain museum, prinsip- prinsip tersebut dapat menjadi panduan dalam menciptakan ruang museum yang bermakna, relevan, dan mendalam. Sebuah museum yang mengadaptasi pendekatan spirit of place dapat menjadi lebih dari sekadar ruang pamer; ia dapat menjadi ruang yang hidup, yang bercerita melalui elemen desainnya dan menciptakan koneksi emosional yang mendalam dengan pengunjung. Day menekankan bahwa desain yang bermakna harus mencerminkan identitas tempatnya, menyatukan elemen fisik dan emosional, serta memberikan pengalaman yang memperkaya. Dalam konteks museum, prinsip ini dapat diwujudkan melalui penggunaan elemen-elemen kehidupan seperti tanah, air, udara, cahaya, dan kehangatan, yang tidak hanya menciptakan estetika, tetapi juga memberikan pengalaman sensorik yang mendalam. Prinsip ini mengajarkan bahwa elemen-elemen ini adalah inti kehidupan, bukan sekadar pelengkap ruang, dan harus diwujudkan secara

strategis untuk menghadirkan pengalaman yang selaras dengan alam dan manusia. Selain itu, prinsip spirit of place juga mendorong pentingnya proses desain yang melibatkan komunitas lokal. Melibatkan masyarakat dalam desain museum membantu memastikan bahwa ruang tersebut relevan dengan kebutuhan sosial dan budaya setempat. Dengan cara ini, museum dapat menjadi perpanjangan dari komunitasnya, bukan hanya tempat penyimpanan artefak, tetapi juga ruang yang memperkuat identitas kolektif dan mendorong koneksi emosional antara pengunjung dan cerita lokal. Christopher Day juga menekankan bahwa ruang yang dirancang dengan baik memiliki potensi untuk menjadi tempat penyembuhan. Museum yang mengadopsi prinsip ini dapat menyediakan ruang refleksi, menghadirkan elemen-elemen alami seperti taman atau air, serta menciptakan tata ruang yang harmonis dan menenangkan. Dalam dunia yang semakin terfragmentasi, museum dapat berfungsi sebagai ruang pelarian, di mana pengunjung dapat 27 menemukan ketenangan dan hubungan yang lebih mendalam dengan dirinya sendiri maupun dengan dunia di sekitarnya. Dengan kata lain, prinsip spirit of place memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga penuh jiwa dan makna. Ketika prinsip ini diterapkan dalam desain museum, ruang tersebut dapat menjadi medium yang menyampaikan cerita, membangun hubungan, dan menawarkan pengalaman yang tak terlupakan. Dengan mengintegrasikan elemen kehidupan, pendekatan berbasis proses, dan perhatian terhadap penyembuhan, museum dapat menjadi lebih dari sekadar bangunan; ia dapat menjadi ruang yang hidup, yang menciptakan dampak mendalam bagi pengunjung dan komunitasnya. 2.1.4.3. Prinsip Spirit of Place dalam Buku Thingking Architecture oleh Peter Zumtor Dalam bukunya Thinking Architecture , Peter Zumthor memberikan wawasan mendalam mengenai hubungan antara arsitektur dan pengalaman emosional manusia. Zumthor berpendapat bahwa arsitektur lebih dari sekadar penciptaan ruang fisik, tetapi juga berhubungan dengan penciptaan atmosfer dan pengalaman yang dirasakan oleh penghuni ruang. Arsitektur harus mampu memengaruhi indra manusia dan memberikan rasa kedekatan dengan tempatnya,

tidak hanya dalam hal visual, tetapi juga dalam hal tekstur, suara, dan pencahayaan. Zumthor mengungkapkan bahwa desain arsitektur harus memberikan pengalaman yang berkesan dan memungkinkan penghuninya untuk merasakan suasana yang ada dengan cara yang mendalam. Dalam pandangannya, setiap bangunan yang dirancang harus mempertimbangkan keterhubungannya dengan konteks sekitar baik itu lingkungan alam, sosial, maupun budaya. Oleh karena itu, Zumthor memberikan beberapa prinsip dasar yang membimbing cara berpikirnya dalam merancang bangunan. Prinsip-prinsip ini mengutamakan hubungan emosional yang tercipta antara bangunan dan penggunanya, melalui penggunaan material yang cermat, penciptaan atmosfer yang kaya, serta perhatian terhadap respon ruang terhadap konteks yang ada. Berikut adalah prinsip-prinsip utama yang disampaikan oleh Zumthor dalam Thinking Architecture : 1. Respons to Context 28 Zumthor menekankan pentingnya bangunan yang mampu merespon dan beradaptasi dengan konteks tempatnya berada. Sebuah bangunan harus menghormati dan menyatu dengan alam sekitar, baik itu secara visual maupun secara sosial dan budaya. Hal ini dapat dilihat dalam penggunaan material lokal, seperti batu yang dipilih dengan cermat pada proyek Therme Vals , yang memperkuat keterhubungan antara bangunan dan lanskap sekitar. 2. Meaningful Use of Materials Dalam pemilihan material, Zumthor mengedepankan kepekaan terhadap tekstur dan kualitas fisik material tersebut. Material yang digunakan tidak hanya dilihat dari fungsinya, tetapi juga dari bagaimana mereka dapat menciptakan pengalaman sensorial bagi penghuni. Sebagai contoh, penggunaan kayu atau batu alam dalam bangunan menciptakan hubungan yang lebih intim antara manusia dan ruang yang ia huni. 3. Creating Sensory Experiences Zumthor percaya bahwa arsitektur harus melibatkan lebih dari satu indera untuk menciptakan pengalaman yang mendalam. Selain mempertimbangkan visualitas ruang, penting untuk memperhatikan aspek pencahayaan, suara, dan tekstur material. Setiap elemen fisik ruang harus memberikan dampak emosional yang kuat, dan mengajak penghuni untuk merasakan ruang dengan cara yang lebih dalam dan penuh kesadaran. 4.

Sustainability and Resilience Zumthor menyatakan bahwa arsitektur yang baik adalah arsitektur yang tahan lama dan tetap relevan dalam jangka panjang. Keberlanjutan tidak hanya mencakup ketahanan material, tetapi juga keberlanjutan pengalaman yang ditawarkan ruang tersebut. Sebuah bangunan yang dirancang dengan prinsip- prinsip yang tepat akan tetap memberikan dampak emosional yang berkesan dan tetap berguna dalam waktu yang lama. 2.2. Preseden 2.2.1. Jewish Museum Berlin Jewish Museum Berlin (lihat gambar 2.6) adalah salah satu karya arsitektur yang menggambarkan sejarah dan perjuangan masyarakat Yahudi di Jerman. Dibuka pada tahun 2001, museum ini tidak hanya memamerkan artefak 29 sejarah tetapi juga menjadi monumen yang memperingati peristiwa besar yang memengaruhi sejarah dunia: Holocaust. Dirancang oleh Daniel Libeskind, bangunan ini berada di samping gedung Baroque Kollegienhaus yang dibangun pada abad ke-18, yang kini berfungsi sebagai pintu masuk utama ke museum. Daniel Libeskind mendesain museum ini dengan konsep yang sangat mendalam. Ia ingin menggambarkan sejarah panjang masyarakat Yahudi, dampak Holocaust, dan kehilangan besar yang dialami selama periode itu. Holocaust, yang merujuk pada pembantaian massal terhadap lebih dari enam juta orang Yahudi oleh rezim Nazi di bawah Adolf Hitler selama Perang Dunia II, menjadi titik berat desain bangunan ini. Libeskind ingin mengingatkan pengunjung akan kegelapan dan penderitaan yang dialami oleh korban, sekaligus merayakan kekuatan bertahan hidup dan kebangkitan budaya Yahudi. Bangunan ini dirancang dalam bentuk zigzag yang merepresentasikan perjalanan sejarah yang terputus-putus dan penuh trauma (lihat gambar 2.7). Pengalaman pengunjung dimulai dari gedung Baroque Kollegienhaus yang klasik, kemudian menuruni tangga menuju Entry Void, sebuah ruang bawah tanah yang gelap dan mengarahkan pengunjung ke tiga jalur yang masing- masing memiliki makna simbolis. Jalur pertama berakhir di Holocaust Tower, sebuah ruang hampa dengan cahaya tipis yang masuk dari celah kecil di bagian atas, memberikan sensasi terkurung dan menggambarkan kesedihan serta harapan yang nyaris sirna. Jalur kedua menuju Garden of Exile, taman dengan

pilar-pilar beton tinggi yang memberikan rasa disorientasi dan simbol keterasingan mereka yang diusir dari tanah kelahiran. Jalur ketiga, yang terpanjang, membawa pengunjung ke Stair of Continuity, menghubungkan ruang bawah tanah dengan galeri utama dan melambangkan kesinambungan sejarah. Void, ruang kosong vertikal yang membelah bangunan ini, menjadi elemen sentral dalam rancangan museum (lihat gambar 2.8). Void ini adalah simbol kehadiran yang hilang, pengingat akan dampak besar Holocaust terhadap masyarakat Yahudi. Untuk berpindah antar ruang, pengunjung harus melintasi jembatan-jembatan yang melintasi Void, menciptakan pengalaman mendalam seolah-olah menyaksikan jurang sejarah yang tak terisi. Jewish Museum Berlin memberikan pelajaran tentang bagaimana arsitektur dapat menyampaikan cerita dan menciptakan pengalaman yang bermakna. 30 Desain Libeskind tidak hanya menghadirkan ruang untuk memamerkan sejarah, tetapi juga untuk merefleksikan makna peristiwa yang diabadikan. Pendekatan ini bisa menjadi inspirasi dalam menciptakan desain yang tidak hanya memenuhi fungsi fisik, tetapi juga mampu bercerita melalui elemen- elemen seperti material, pencahayaan, dan susunan ruang. Museum ini adalah contoh konkret bagaimana ruang dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan tertentu, menciptakan hubungan emosional yang kuat antara pengunjung dan tempat tersebut. 2.2.2 Guggenheim Museum Bilbao Guggenheim Museum Bilbao (lihat gambar 2.9) dibuka pada tahun 1997, adalah karya arsitektur ikonik yang dirancang oleh Frank Gehry. Keberadaannya di Bilbao, sebuah kota yang sebelumnya lebih dikenal karena industri dan ketegangan politiknya, berhasil mengubah citra dan nasib kota tersebut. Museum ini tidak hanya memberikan ruang untuk seni modern dan kontemporer, tetapi juga berfungsi sebagai simbol dari regenerasi ekonomi dan sosial kota Bilbao. Sebelum pembukaan museum ini, Bilbao lebih sering disebutkan di media internasional dalam konteks sepak bola dan konflik politik. Bahkan dalam sejarah budaya, Bilbao hanya dikenal sebagai latar tempat dalam karya-karya seperti The Bilbao Son " oleh Bertolt Brecht dan sebutan-sebutan kecil dalam drama William Shakespeare. Namun, hadirnya Guggenheim Museum memosisikan

Bilbao di peta dunia, menarik perhatian internasional, dan memberikan dorongan yang tak terduga untuk perubahan yang lebih luas. Guggenheim Museum Bilbao tidak hanya mengubah wajah kota dari sisi arsitektur, tetapi juga memberikan dampak sosial dan ekonomi yang besar. Kehadiran museum ini memperkenalkan Bilbao sebagai pusat budaya dan seni global, yang sebelumnya terabaikan dalam peta dunia internasional. Museum ini tidak hanya menjadi tempat pameran seni, tetapi juga menjadi daya tarik utama yang mendatangkan wisatawan dan investor, memicu regenerasi ekonomi dan sosial di seluruh kota. Keberhasilan Guggenheim Museum Bilbao tidak dapat dipisahkan dari konteks sejarah dan sosial kota ini. Sebelum gelombang industrialisasi yang dimulai pada abad ke-19 (lihat gambar 2.10), Bilbao adalah sebuah kota kecil di pesisir Laut Bay of Biscay, yang kemudian berkembang pesat karena letaknya 31 yang strategis dan sumber daya alam yang melimpah. Sepanjang abad ke-20, Bilbao menjadi pusat industri, terutama dalam produksi baja dan pembuatan kapal. Namun, pada tahun 1980-an, industri-industri ini mulai mengalami kemunduran besar-besaran, dan Bilbao terperosok dalam krisis ekonomi yang parah. Beberapa industri besar, seperti Altos Hornos de Vizcaya (AHV) yang memproduksi baja, menutup pabrik-pabriknya, menyebabkan ribuan pekerja kehilangan pekerjaan dan mengarah pada kemerosotan sosial dan ekonomi yang dramatis. Proses ini menyebabkan kebutuhan akan perencanaan ulang yang besar untuk kota ini. Pada akhir 1970-an, proyek infrastruktur besar dimulai, termasuk pembukaan Metro Bilbao pada tahun 1995 dan proyek pembangunan jembatan serta jalan raya untuk menghubungkan kedua sisi kota yang terpisah oleh Sungai Nervión. Meskipun perubahan ini sudah mulai tampak pada infrastruktur kota, pembukaan Guggenheim Museum pada tahun 1997 memberi dampak yang sangat besar dalam memperkenalkan Bilbao ke dunia internasional, memperkuat citra baru kota tersebut sebagai pusat seni dan budaya. Guggenheim Museum, yang dirancang oleh Frank Gehry, memiliki desain yang sangat berani dan inovatif, dengan bentuk organik yang tak biasa. Museum ini bukan hanya simbol seni,

tetapi juga menjadi simbol dari transformasi sosial dan ekonomi Bilbao. Kehadiran museum ini menggambarkan bagaimana arsitektur bisa memiliki dampak besar terhadap pembangunan kota, membawa banyak wisatawan dan investor serta menciptakan peluang ekonomi baru bagi Bilbao. Dari analisis terhadap Guggenheim Museum Bilbao, penulis belajar bahwa sebuah desain arsitektur dapat memiliki dampak yang jauh lebih besar daripada sekadar fungsi fisiknya. Sebuah bangunan yang dirancang dengan mempertimbangkan konteks sosial, sejarah, dan kebutuhan kota dapat menjadi 32 katalisator untuk perubahan yang lebih besar. Seperti yang terlihat di gambar 2.11 dibawah, sebuah desain yang berani dan inovatif dapat memberikan identitas baru bagi sebuah kota, membuka peluang ekonomi, serta merangsang regenerasi sosial dan budaya. Selain itu, proses perencanaan dan pembangunan sebuah proyek besar seperti Guggenheim tidak hanya melibatkan desain bangunan itu sendiri, tetapi juga perlu memperhatikan aspek konteks yang lebih luas, seperti perencanaan infrastruktur, integrasi dengan kawasan sekitar, serta penciptaan hubungan yang kuat antara kota dan pengunjung. Sebagai contoh, walaupun Guggenheim Museum Bilbao bukan satu-satunya faktor yang menyebabkan regenerasi kota, kehadirannya memberikan dampak yang sangat besar dalam mempublikasikan perubahan yang telah dimulai jauh sebelumnya. Hal ini mengajarkan pentingnya pendekatan holistik dalam merancang sebuah proyek yang dapat memengaruhi sebuah kota secara mendalam. Dengan demikian, dalam merancang sebuah proyek, terutama yang berada di dalam konteks kota dengan karakteristik tertentu seperti Cilacap, penting untuk mempertimbangkan tidak hanya fungsi ruang yang spesifik, tetapi juga bagaimana desain tersebut bisa berkontribusi dalam menciptakan identitas baru dan merangsang regenerasi ekonomi serta sosial yang lebih luas. Konsep desain yang berani dan kontekstual, seperti yang terlihat pada Guggenheim Museum, dapat memberikan inspirasi untuk menghidupkan sebuah wilayah yang sebelumnya terabaikan, membangun citra baru yang menarik perhatian publik, serta merangsang perubahan positif dalam masyarakat. 2.2.3. The V&A

Dundee Museum V&A Dundee (lihat gambar 2.12), museum yang dirancang oleh Kengo Kuma & Associates, menjadi contoh sempurna bagaimana arsitektur dapat beradaptasi dengan konteks alam sekitar sekaligus menciptakan identitas visual yang kuat. Diresmikan pada 2018, museum ini menonjol dengan desain yang memanfaatkan material dan elemen alami yang mengingatkan pada keindahan tebing-tebing pesisir. Terletak di tepi Sungai Tay di Dundee, Skotlandia, bangunan ini berhasil menggabungkan prinsip desain yang peka terhadap lingkungan dengan inovasi arsitektur modern. 33 Salah satu hal yang paling menarik dari desain V&A Dundee adalah penggunaan material beton precast yang dibentuk dalam lapisan-lapisan horizontal. Material ini diambil dari inspirasi alam sekitar, yakni tebing-tebing pesisir Skotlandia. Teknik desain ini menciptakan permainan cahaya dan bayangan pada fasad bangunan, memberikan kedalaman visual yang memukau, namun tetap terasa menyatu dengan lanskap sekitarnya. Setiap lapisan beton seolah berbicara tentang elemen alam yang menghubungkan bangunan dengan kondisi geografi dan iklim lokal. Penggunaan beton precast yang terstruktur ini menciptakan tampilan yang kokoh namun tetap terintegrasi dengan lingkungan alam yang lebih luas, sebuah pencapaian yang tidak hanya memperhatikan estetika, tetapi juga menyampaikan pesan yang lebih dalam tentang hubungan manusia dengan alam. Selain itu, desain V&A Dundee juga sangat memerhatikan interaksi antara ruang dalam dan luar. Salah satu fitur yang mencolok adalah adanya lubang horizonta " di tengah bangunan. Lubang ini tidak hanya memberikan kesan visual yang dramatis, tetapi juga berfungsi sebagai penghubung antara pusat kota Dundee dengan pemandangan indah Sungai Tay. Dengan desain ini, Kuma berhasil menciptakan pengalaman ruang yang lebih terbuka, mengaburkan batas antara ruang pameran di dalam bangunan dengan lanskap luar yang spektakuler. Hal ini mengingatkan kita pada pentingnya membangun koneksi yang lebih mendalam antara bangunan dan lingkungan sekitarnya, menjadikan bangunan bukan hanya tempat untuk melihat, tetapi juga untuk merasakan dan terhubung dengan alam. Voyer yang didesain sebagai ruang publik

besar dengan material kayu lokal juga menjadi salah satu bagian menarik dari V&A Dundee. Dinding-dinding kayu yang lembut menciptakan suasana hangat dan ramah, memudahkan transisi dari ruang luar ke dalam. Ruang foyer ini berfungsi lebih dari sekadar tempat masuk, tetapi sebagai "ruang hidup" yang memperkenalkan fungsi sosial bangunan ini, dar i pertunjukan seni hingga kegiatan komunitas. Konsep ini menjadikan museum lebih dari sekadar ruang pameran, tetapi juga menjadi pusat sosial yang berinteraksi dengan masyarakat. Pendekatan ini membuka wawasan tentang bagaimana ruang publik dalam bangunan dapat melayani masyarakat secara lebih inklusif dan memberdayakan. 34 Hal lain yang menarik dari V&A Dundee adalah bagaimana bangunan ini menjadi simbol regenerasi kota Dundee itu sendiri. Museum ini bukan hanya tentang seni dan desain, tetapi juga tentang pembaruan sosial dan budaya yang lebih luas, yang dimulai sejak dua dekade sebelumnya dengan perubahan besar dalam infrastruktur kota. Meskipun V&A Dundee sering dianggap sebagai pemicu penting dalam regenerasi kota pesisir ini, sebenarnya ia adalah hasil dari usaha kolektif yang lebih besar dalam revitalisasi kawasan tersebut. Arsitektur, dalam hal ini, berfungsi tidak hanya sebagai penanda estetika tetapi juga sebagai penggerak perubahan yang mempengaruhi ekonomi, budaya, dan masyarakat secara keseluruhan. V&A Dundee memberikan pelajaran penting yang dapat diterapkan pada proyek desain di kota pesisir seperti Cilacap. Salah satunya adalah penggunaan material lokal untuk memperkuat hubungan antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Kengo Kuma menggunakan beton precast dengan tekstur yang menyerupai tebing-tebing pesisir Skotlandia untuk menciptakan identitas yang berhubungan erat dengan alam. Di Cilacap, penggunaan batu alam lokal atau material lain yang mencerminkan karakteristik pesisir, seperti batu pasir atau kerikil khas daerah tersebut, dapat memberikan sentuhan serupa. Selain itu, pohon karet yang banyak ditemukan di Cilacap bisa dimanfaatkan sebagai elemen material, baik untuk detail struktural maupun elemen dekoratif, menciptakan kesan alami yang relevan dengan konteks lokal. Konsep menghubungkan

bangunan dengan alam melalui desain ruang terbuka juga menjadi salah satu poin penting dari V&A Dundee. Seperti halnya lubang horizontal yang menghubungkan ruang dalam museum dengan pemandangan luar Sungai Tay, di Cilacap desain serupa bisa diterapkan dengan menciptakan elemen ruang yang menghadap langsung ke laut atau pesisir. Misalnya, membangun area terbuka yang mengarah ke pantai atau kawasan alam sekitar sebagai ruang pertemuan, sehingga bangunan tidak hanya sebagai wadah seni, tetapi juga menjadi ruang sosial yang terhubung dengan lanskap pesisir Cilacap. Dengan demikian, desain bangunan tidak hanya memenuhi fungsi utamanya, tetapi juga dapat berperan dalam regenerasi kota secara menyeluruh, memanfaatkan potensi alam dan budaya lokal sebagai bagian penting dari narasi desain. 35 2.2.4. Museum Maritim Indonesia Museum Maritim Indonesia (lihat gambar 2.15), yang terletak di kawasan Pelabuhan Tanjung Priok, Jakarta Utara, diresmikan pada Desember 2018. Museum ini bertujuan untuk menyampaikan dan melestarikan sejarah maritim Indonesia, terutama yang berkaitan dengan perkembangan pelayaran Nusantara dan pentingnya pelabuhan-pelabuhan Indonesia dalam perdagangan internasional. Museum ini dibangun di atas lahan yang luas, dengan desain modern yang mengakomodasi berbagai koleksi sejarah maritim yang kaya. Koleksi utama museum ini meliputi miniatur kapal, diorama sejarah pelayaran, serta artefak yang menggambarkan kegiatan perdagangan laut yang terjadi di pelabuhan-pelabuhan besar Indonesia sejak abad ke-15. Di dalam museum ini, pengunjung dapat menikmati berbagai jenis pameran yang menggambarkan perjalanan panjang maritim Indonesia. Salah satu diorama utama yang ada di museum ini adalah gambaran kehidupan pelabuhan masa kolonial, seperti suasana di Pelabuhan Belawan dan Sunda Kelapa, serta pembuatan perahu tradisional abad ke-15. Miniatur-miniatur kapal yang dipamerkan juga menunjukkan perkembangan teknologi pelayaran Indonesia, dari kapal-kapal tradisional hingga kapal-kapal modern yang digunakan dalam perdagangan dan transportasi laut. Di samping itu, ada juga koleksi benda-benda yang berkaitan dengan perdagangan komoditas penting Indonesia (lihat gambar

2.16), seperti pala yang diperdagangkan di Pulau Banda, memberikan gambaran tentang hubungan antara Indonesia dan dunia luar sepanjang sejarahnya. Museum ini juga menampilkan lima mini diorama yang menggambarkan berbagai adegan penting dalam sejarah maritim Indonesia, termasuk suasana pasar perdagangan pala di Pulau Banda dan aktivitas di pelabuhan-pelabuhan utama seperti Tanjung Priok dan Tanjung Perak. Diorama-diorama ini 36 memberikan gambaran yang sangat visual mengenai kehidupan di pelabuhan- pelabuhan tersebut, menggambarkan suasana sosial, ekonomi, serta interaksi antarbangsa yang terjadi di sepanjang jalur perdagangan maritim. Setiap detail dalam diorama dan koleksi memberikan nuansa yang kuat tentang peran maritim dalam membentuk sejarah dan budaya Indonesia. Sebagai referensi desain, Museum Maritim Indonesia memberikan beberapa pelajaran penting dalam hal pemanfaatan benda pamer sebagai media untuk menghidupkan sejarah. Pendekatan ini mengajak pengunjung untuk tidak hanya melihat objek, tetapi merasakan dan memahami cerita yang tersembunyi di balik setiap benda. Diorama yang mendetail, seperti yang ada di museum ini, menunjukkan bagaimana ruang dapat digunakan untuk membangkitkan narasi sejarah yang lebih hidup. Konsep ini dapat diadaptasi dalam perancangan proyek arsitektur atau museum yang ingin menyampaikan cerita lokal melalui koleksi dan desain ruang yang kontekstual. Pelajaran utama yang bisa diambil dari Museum Maritim Indonesia adalah bagaimana sebuah bangunan dapat menjadi lebih dari sekadar wadah untuk koleksi, tetapi juga menjadi ruang yang menyampaikan cerita melalui desain dan elemen visual. Dengan menghadirkan sejarah dalam bentuk diorama dan miniatur yang menggambarkan aktivitas perdagangan, pembuatan kapal, dan kehidupan pelabuhan, museum ini menjadikan sejarah maritim Indonesia lebih dekat dan mudah dipahami oleh pengunjung. Sebuah pendekatan yang serupa dapat diterapkan dalam desain proyek budaya atau museum lainnya, di mana elemen- elemen visual yang mendalam dan interaktif menghidupkan narasi, memberikan pengalaman edukatif yang menyeluruh dan menarik bagi masyarakat. 2.2.5. Museum Tsunami Aceh Museum

Tsunami Aceh, yang berlokasi di Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia, adalah sebuah monumen sekaligus pusat edukasi yang didirikan untuk mengenang tragedi tsunami 26 Desember 2004. Dibangun di atas lahan seluas sekitar 2.500 meter persegi dan diresmikan pada tahun 2009, museum ini merupakan karya arsitek Ridwan Kamil. Desainnya yang unik dan sarat makna menjadikan museum ini lebih dari sekadar bangunan; ia adalah simbol ketahanan dan kebangkitan masyarakat Aceh. Museum Tsunami Aceh dirancang dengan enam konsep utama yang menggambarkan sejarah, budaya, dan spiritualitas 37 masyarakat Aceh, serta merespons tantangan arsitektur dalam menghadapi bencana. 1. Rumoh Aceh Inspirasi utama museum ini berasal dari rumah panggung tradisional Aceh, yang telah lama dikenal karena ketahanannya terhadap bencana alam seperti banjir dan gempa bumi. Struktur panggung memungkinkan air mengalir di bawah bangunan, menjaga bagian utama tetap aman. Museum ini mengadopsi prinsip tersebut dengan elevasi tertentu, menciptakan arsitektur yang responsif terhadap risiko lingkungan sekaligus menghormati kearifan lokal. 2. Escape Building Fungsi museum tidak hanya sebagai ruang edukasi dan peringatan tetapi juga sebagai tempat evakuasi darurat. Desain bangunan menyerupai bukit penyelamatan (lihat gambar 2.18), dengan struktur kokoh dan ketinggian yang cukup untuk digunakan sebagai titik perlindungan jika tsunami terjadi kembali. Elemen ini menjadikan museum sebagai bagian dari sistem mitigasi bencana di Banda Aceh. 3. Sea Waves Denah museum menyerupai episenter gelombang laut (lihat gambar 2.19), mencerminkan dinamika air saat tsunami terjadi. Bentuk ini tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga memberikan pengalaman visual yang kuat bagi pengunjung, mengingatkan mereka akan kekuatan alam yang dahsyat. Ruang-ruang di dalam museum didesain dengan pola melingkar dan alur yang seolah menggambarkan gerakan air, memperkuat konsep ini. 4. Saman Dance (Hablumminannas) Arsitektur eksterior museum menampilkan pola fasad yang menyerupai gerakan tarian Saman (lihat gambar 2.20), sebuah simbol kebersamaan dan gotong royong dalam masyarakat Aceh. Pola ini tidak

hanya 38 memperindah tampilan bangunan tetapi juga menegaskan bahwa semangat solidaritas adalah kunci utama dalam pemulihan pasca- bencana. Pencahayaan yang diterapkan pada fasad juga memperkuat kesan dinamis dan hidup, seolah bangunan ini terus bergerak dalam ritme yang harmonis. 5. The Light of God (Hablumminallah) Salah satu ruang paling mengesankan di dalam museum adalah sebuah sumur silinder yang terbuka ke atas (lihat gambar 2.21), memungkinkan cahaya alami masuk dan menciptakan atmosfer spiritual yang mendalam. Ruang ini mengajak pengunjung untuk merenung dan mengingat hubungan manusia dengan Tuhan. Efek cahaya yang jatuh dari atas memperkuat simbolisme ini, menciptakan suasana hening dan reflektif yang kontras dengan ruang lain dalam museum 6. Public Park Tidak hanya berfungsi sebagai museum, kawasan ini juga dirancang sebagai ruang publik yang terbuka bagi masyarakat (lihat gambar 2.22). Dengan taman yang luas dan area yang dapat diakses kapan saja, Museum Tsunami Aceh menjadi bagian dari lanskap kota yang hidup dan interaktif. Kehadiran taman ini memungkinkan warga untuk menjadikannya tempat rekreasi, refleksi, atau bahkan sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi komunitas. Melalui perpaduan keenam konsep ini, Museum Tsunami Aceh bukan hanya bangunan peringatan tetapi juga sebuah karya arsitektur yang memiliki fungsi nyata dalam kehidupan masyarakat. Desainnya yang sarat akan filosofi dan kearifan lokal menjadikannya ikon ketahanan yang menginspirasi, mengingatkan kita akan kekuatan alam, tetapi juga tentang kemampuan manusia untuk bangkit dan membangun kembali. Museum ini juga merupakan contoh nyata bagaimana konsep spirit of place dapat diwujudkan dalam arsitektur. Melalui bentuk, material, pencahayaan, dan hubungan ruang, museum ini tidak hanya 39 menghadirkan kesan visual yang kuat tetapi juga menciptakan pengalaman emosional bagi pengunjung. Setiap elemen desain dirancang untuk membangkitkan ingatan, perasaan, dan pemahaman mendalam tentang bencana yang pernah terjadi serta bagaimana masyarakat Aceh menghadapi dan mengatasinya. Spirit of place dalam Museum Tsunami Aceh hadir melalui integrasi antara budaya, sejarah, dan konteks

lingkungan, yang membuatnya lebih dari sekadar bangunan fisik, tetapi juga ruang yang berbicara kepada jiwa. 2.3. Kerangka Pemikiran 2.4. Kriteria Rancangan Standar besaran ruang yang digunakan dalam perencanaan diperoleh dari beberapa sumber, yaitu sebagai berikut : Di dalam menghitung program ruang perlu diperhatikan sirkulasi (flow), sirkulasi dibuat berdasarkan tingkat kenyamanan, yaitu: BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1. Paparan Data 3.1.1. Data Lokasi dan Kawasan 3.1.1.1. 2 4 Rencana Penataan Kawasan Cilacap merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. 2 Secara astronomis, Kabupaten Cilacap, terletak antara 7°30’ dan 7°45’20’’ lintang selatan dan antara 108°4’30’’ dan 109°30’30’’ Bujur Timur 2. Berdasarkan posisi geografis, Kabupat en Cilacap memiliki batas-batas (lihat gambar 3.1): Utara - Kabupaten Banyumas; Selatan - Samudera Indonesia; Barat - Provinsi Jawa Barat; Timur - Kabupaten Kebumen (Badan Pusat Statistik, 2024), Cilacap dikenal sebagai kawasan pesisir yang memiliki potensi besar dalam sektor perikanan, perdagangan, dan jasa, menjadikannya sebagai pusat aktivitas ekonomi yang penting di wilayah ini. 40 Lokasi tapak yang dipilih berada di Jl. Lingkar Selatan, Jl. Tlk. Penyu No.2, Karangmulia, Tegalkamulyan, Kec. Cilacap Sel., Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Tapak ini terletak di kawasan perkotaan yang strategis, dekat dengan Pelabuhan Perikanan Cilacap. Kawasan ini memiliki akses yang mudah ke berbagai fasilitas dan infrastruktur yang mendukung kegiatan ekonomi dan sosial di sekitarnya. Berdasarkan Tata Guna Lahan Kabupaten Cilacap (lihat gambar 3.2), peruntukan kawasan ini mencakup berbagai kegiatan yang mendukung pembangunan beserta sarana prasarana pendukungnya, sebagaimana diatur dalam Pasal 81 Peraturan Daerah Kabupaten Cilacap Nomor 1 Tahun 2021. Beberapa fungsi yang diizinkan di kawasan ini antara lain jasa, perdagangan, pendidikan, perikanan, pariwisata, dan fasilitas umum. Oleh karena itu, perencanaan fungsi di kawasan ini sesuai dengan ketentuan zonasi yang berlaku, dan dapat mendukung pengembangan kawasan yang selaras dengan kebutuhan masyarakat serta potensi lokal. 3.1.1.2. Kondisi

Eksisting Kawasan Sebagai salah satu area yang telah berkembang sejak diresmikannya Pelabuhan Perikanan Cilacap pada tahun 1996, lokasi ini memiliki kondisi eksisting yang perlu diperhatikan agar rancangan yang direncanakan dapat terintegrasi dengan baik. Terletak di wilayah pesisir yang juga merupakan bagian dari kawasan perkotaan, area ini mendukung aktivitas ekonomi dan budaya maritim serta sektor perikanan, perdagangan, dan pariwisata yang menjadi ciri khas Cilacap. Data kondisi eksisting kawasan ini menjadi acuan penting untuk memastikan rancangan selaras dengan karakteristik lingkungan dan aktivitas yang ada. a) Sosial Ekonomi Kawasan pesisir Cilacap, terutama di Kecamatan Cilacap Selatan, memiliki karakteristik sosial ekonomi yang sangat dipengaruhi oleh sektor perikanan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Cilacap, tahun 2023 sekitar 10,99% atau 191 ribu penduduk di Kabupaten Cilacap tergolong dalam kategori dengan pendapatan menengah ke bawah, dengan garis kemiskinan sebesar Rp 419.429 per kapita / bulan pada tahun 2023 . Mayoritas penduduk di kawasan ini bergantung pada sektor perikanan sebagai sumber mata pencaharian utama. 41 Pelabuhan Perikanan Samudera Cilacap (PPS) memainkan peran penting dalam mendukung kegiatan perikanan di daerah ini. Sebagai salah satu pelabuhan perikanan terbesar di Indonesia. [1] Pelabuhan ini mendukung aktivitas perikanan lokal dan nasional, menjadi pusat untuk kapal-kapal yang beroperasi di perairan laut lepas, khususnya di WPPNRI 573. PPS Cilacap dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti dermaga, tempat pemasaran ikan (TPI), gudang pendingin, dan fasilitas perawatan kapal yang menunjang kegiatan perikanan di kawasan tersebut (Kementerian Kelautan dan Perikanan, n.d., paragraf 5). Pada tahun 2022 pada gambar 3.3 dibawah, Kecamatan Cilacap Selatan tercatat sebagai penghasil tangkapan perikanan terbesar di Kabupaten Cilacap, dengan produksi mencapai 21.462.064,2 kg dari perairan laut (BPS Kabupaten Cilacap, 2022). Hasil tangkapan perikanan ini memberikan kontribusi besar terhadap perekonomian lokal dan memberikan lapangan pekerjaan bagi masyarakat pesisir, termasuk nelayan dan pelaku usaha di sektor pengolahan ikan. Lokasi tapak berada

di persimpangan antara Jalan Dermaga Utara, Jalan Pasir Mas, dan Jalan Dermaga Selatan. Secara umum, kondisi jalan di kawasan ini tergolong baik dengan permukaan jalan yang cukup terawat dan lebar yang memadai untuk mendukung lalu lintas kendaraan. Kawasan ini tidak mengalami tingkat kepadatan lalu lintas yang signifikan, sehingga alur pergerakan kendaraan relatif lancar, bahkan pada jam-jam sibuk. Jalan Dermaga Utara dan Jalan Dermaga Selatan memiliki fungsi utama sebagai akses menuju Pelabuhan Perikanan Samudera (PPS) Cilacap dan area pesisir, sedangkan Jalan Pasir Mas menghubungkan kawasan ini dengan pemukiman di sekitarnya. Dengan kondisi yang relatif sepi, aksesibilitas menuju lokasi tapak sangat mendukung aktivitas di kawasan ini, baik untuk keperluan transportasi harian maupun kegiatan logistik yang berkaitan dengan sektor perikanan. b) Konektivitas dengan Pariwisata dan Budaya Lokasi tapak terletak di kawasan pesisir Cilacap yang memiliki akses langsung ke berbagai destinasi pariwisata dan budaya yang menjadi bagian penting dari 42 identitas wilayah ini seperti yang terlihat di gambar 3.5 diatas. Tapak berada dalam jarak yang relatif dekat dengan beberapa titik utama, seperti Pantai Teluk Penyu, Benteng Pendem, Pulau Nusakambangan, serta Pasar Ikan dan Pelabuhan Perikanan Samudera (PPS) Cilacap yang aktif mendukung aktivitas ekonomi dan pariwisata. Hubungan yang erat antara tapak dan lokasi-lokasi ini menciptakan peluang untuk melestarikan dan mempromosikan budaya maritim serta tradisi lokal yang kental. Kawasan ini juga memiliki potensi budaya yang tercermin dalam kehidupan masyarakat pesisir. Dengan posisi yang strategis, tapak ini berpotensi menjadi penghubung yang mendukung interaksi antara komunitas lokal dan pengunjung melalui aktivitas berbasis budaya dan ekonomi lokal. 3.1.2. Data Tapak Lokasi tapak berada di kawasan pesisir Cilacap (lihat gambar 3.6), dengan rincian sebagai berikut: a. Letak Administratif: Jl. Pasir Emas 3, Karangmulia, Tegalkamulyan, Kec. Cilacap Selatan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. b. Luas Tapak: 19.240 m^2 (1,9 hektar). c. Batas-batas Tapak pada gambar 3.7 diatas: 1. Barat: Gerbang masuk

Dermaga 3 2. Utara: Pelabuhan Perikanan Cilacap 3. Timur: Pasar Ikan Pelabuhan Perikanan Cilacap 4. Selatan: Pantai Teluk Penyu 3.1.2.1. Data Regulasi Tapak Melihat Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kabupaten Cilacap, lokasi tapak termasuk dalam kawasan perkantoran dengan rincian regulasi sebagai berikut: a. KDB (Koefisien Dasar Bangunan): Berdasarkan fungsi jalan kolektor primer, KDB yang diizinkan adalah 60%. KDB Maksimal = 60% x 19.240 m^2 = 11.544 m^2 (luas maksimal lantai dasar) b. KLB (Koefisien Lantai Bangunan): Berdasarkan fungsi jalan kolektor primer di Zona KKOP 4, KLB yang diizinkan adalah 6. KLB Maksimal = 6 x 19.240 m^2 = 115.440 m^2 (luas maksimal seluruh lantai) 43 c. K DH (Koefisien Dasar Hijau): Berdasarkan fungsi jalan kolektor primer, KDH yang diizinkan adalah 30%. KDH Minimal = 30% x 19.240 m^2 = 5.772 m^2 (luas minimal area hijau) d. KTB (Koefisien Tapak Basement): Berdasarkan fungsi jalan kolektor primer, KTB yang diizinkan mengikuti aturan KDB. KTB Maksimal = 60% x 19.240 m^2 = 11.544 m^2 (luas maks imal basement) e. GSB (Garis Sempadan Bangunan): Jalan Pasir Mas (Utara): lebar 6,5 m = ½ x 6,5 m = 3,25 m Jalan Dermaga Ut ara (Timur): lebar 10 m = ½ x 10 m = 5 m Dermaga Selatan (Selata n): lebar 8,5 m = ½ x 8,5 m = 4,25 m f. Jarak bebas bangunan d ari garis pantai: 100 meter (Peraturan Daerah Kabupaten Cilacap No. 1 Tahun 2021). 3.1.2.2. Data Mikro Dalam proses pengumpulan data mikro pada tapak perancangan, penulis melakukan survey langsung ke lokasi dan juga menggunakan platform PreDesign yang dikembangkan oleh Trimble, serta platform IQAir untuk memperoleh informasi terkait kondisi iklim, kualitas udara, dan lingkungan sekitar. Kondisi eksisting tapak saat ini masih berupa lahan perkebunan kering yang dapat diakses melalui Kawasan Pelabuhan Perikanan dan juga jalan lingkungan yang mengelilingi tapak tersebut (lihat gambar 3.8). Tapak yang berlokasi di Cilacap Selatan ini memiliki karakteristik iklim tropis dengan suhu yang hangat hingga panas, kelembapan yang tinggi, dan curah hujan yang signifikan sepanjang tahun. 3.1.2.2

3 1. Iklim dan Curah Hujan Cilacap Selatan memiliki iklim tropis

dengan dua musim utama, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Meskipun kedua musim tersebut tidak memiliki perbedaan yang sangat siginifikan, beberapa bulan cenderung lebih basah daripada yang lainnya. Siklus tahunannya dibagi menjadi empat periode, yang terlihat pada Gambar 3.9 dibawah. Pada periode Desember hingga Maret, wilayah ini memasuki less wet season , dengan curah hujan yang lebih rendah dibandingkan musim hujan penuh meskipun hujan masih terjadi. Kemudian, pada periode Maret hingga Juni, intensitas hujan semakin berkurang, menandai transisi menuju musim kemarau. Musim kemarau sendiri terjadi pada Juni hingga September, dengan curah hujan yang sangat sedikit dan potensi kekeringan yang lebih tinggi. Setelah itu, musim 44 hujan kembali datang pada September hingga Desember, dengan curah hujan yang meningkat signifikan. 3.1.2.2.2. Suhu Udara Berdasarkan data suhu yang tersedia, suhu rata-rata di Cilacap Selatan cukup stabil sepanjang tahun, dengan suhu minimum berkisar antara 77°F (25°C) hingga 78°F (25.6°C), dan suhu maksimum antara 79°F (26.1°C) hingga 83°F (28.3°C), seperti yang terlihat pada Gambar 3.10 dibawah. Hal ini menunjukkan suhu yang relatif hangat dengan sedikit variasi sepanjang tahun. Dengan pola curah hujan yang cukup variatif dan suhu yang stabil, penting untuk merancang bangunan yang mampu mengakomodasi kondisi tersebut. Pada musim hujan, pengelolaan air hujan menjadi fokus utama, sementara pada musim kemarau, desain yang memaksimalkan kenyamanan termal, seperti penggunaan material dengan kemampuan isolasi termal yang baik dan desain bukaan untuk aliran udara alami, akan sangat berguna untuk menjaga kenyamanan di dalam bangunan sepanjang tahun. 3.1.2.2.3. Orientasi Angin Selain suhu, pola angin (lihat gambar 3.11) di kawasan ini juga sangat mempengaruhi kenyamanan termal. Pada Gambar 3.11 dibawah, menggambarkan sirkulasi angin yang berfluktuasi sepanjang tahun, di mana pada periode Desember hingga Maret, tingkat waktu tenang dapat mencapai 23%, sementara pada Juni hingga September, angin bergerak hampir terus menerus dengan tingkat waktu tenang hanya mencapai 1%. Pada periode lainnya, angin juga dominan dari arah

tenggara menuju barat laut, sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan ventilasi alami pada bangunan. 3.1.2.2.4. Orientasi Matahari Pencahayaan alami menjadi aspek penting lainnya dalam desain bangunan di tapak ini salah satunya adalah orientasi matahari (lihat gambar 3.10). Pada gambar 3.11 dibawah menunjukkan data mengenai durasi siang hari rata-rata yang berkisar antara 11,8 hingga 12,4 jam per hari. Sinarnya mencapai rata-rata 45 7,0 hingga 8,2 jam per hari, sedangkan mendung mencakup sekitar 3,6 hingga 5,0 jam per hari. Hal ini memberikan peluang yang sangat baik untuk memanfaatkan pencahayaan alami dalam desain bangunan guna mengurangi ketergantungan pada penerangan buatan. 3.1.2.2.5. Kebutuhan Termal dan Kualitas Udara (AQI) Dalam hal kebutuhan termal, tidak ada hari dalam setahun yang memerlukan pemanasan aktif. Namun, data menunjukkan bahwa sekitar 90 hari per tahun membutuhkan pendinginan aktif untuk menjaga kenyamanan termal di dalam ruang. Gambar 3.12 dibawah menunjukkan data kebutuhan pendinginan yang tinggi pada sebagian besar waktu di tapak, sementara kebutuhan pemanasan hampir tidak ada sama sekali. 5 Kualitas udara di kawasan ini memiliki indeks AQI sebesar 52, yang tergolong dalam kategori sedang. Gambar 3.13 diatas menyajikan data terkait kualitas udara di area sekitar tapak, dengan konsentrasi sulfur dioksida (SO_2) mencapai 98,3 µg/m^3. Polutan ini umumnya berasal dari aktivitas industri, salah satunya pembangkit listrik tenaga uap (PLTU) batubara Karangkandri yang terletak sekitar 9,6 km dari tapak. Meskipun kualitas udara tergolong sedang untuk aktivitas luar ruangan, kelembapan yang cukup tinggi, yaitu mencapai 80%, menunjukkan bahwa pengelolaan sirkulasi udara dalam desain bangunan perlu diperhatikan dengan cermat untuk menjaga kenyamanan termal di dalam ruangan. 3.1.2.2.6. Kesibisingan Lokasi tapak yang berada di kawasan pesisir Cilacap, tepatnya di sekitar Pelabuhan Perikanan dan kawasan Teluk Penyu, memiliki tingkat kebisingan yang tergolong sedang (lihat gambar 3.14). Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan, didapatkan data kebisingan sebagai berikut: a. Sisi Jalan Dermaga Utara: - Minimum = 46 dB - Maksimum = 70 dB - Rata-rata = 60 dB 46 b.

Sisi Jalan Dermaga Selatan: - Minimum = 46 dB - Maksimum = 70 dB - Rata-rata = 66 dB c. Sisi Jalan Pasir Mas: - Minimum = 46 dB - Maksimum = 60 dB - Rata-rata = 50 dB Berdasarkan hasil penguk uran ini, tingkat kebisingan rata-rata pada tapak berada dalam rentang 50–66 dB, yang mana melebihi standar kebisingan untuk area museum pada ruang tenang (35–45 dB) dan ruang pendidikan serta rekreasi (45–55 dB) menurut Zonasi dari IATA (Cinthya, 2021). Namun, kebisingan ini masih dapat dikelola dengan penerapan strategi mitigasi seperti penggunaan vegetasi peredam kebisingan, penataan zonasi akustik di dalam museum, dan pengolahan material bangunan yang mampu mengurangi kebisingan 3.1.2.2.7. View View dari tapak menuju ke luar dapat dikatakan sangat baik (lihat gambar 3.15). Sebagian sisi tapak menghadap langsung ke pantai, menawarkan panorama laut yang indah. Sisi lainnya menghadap ke area pelabuhan dengan pemandangan kapal-kapal nelayan yang sedang berlabuh, menciptakan suasana yang khas dari kawasan maritim. View ini memberikan potensi besar untuk memanfaatkan orientasi visual dalam perancangan bangunan, baik untuk menghubungkan pengunjung dengan elemen alam maupun aktivitas khas kawasan pelabuhan. 3.1.2.2.8 Pasang Naik dan Pasang Surut Berdasarkan hasil wawancara dengan komunitas nelayan Cilacap yang dilakukan di lokasi, diketahui bahwa fenomena pasang surut biasanya terjadi secara signifikan pada bulan purnama, dengan puncaknya sekitar bulan Agustus 47 hingga September. Nelayan setempat juga mengungkapkan bahwa jarak pasang surut air laut dari bibir pantai berkisar antara 15–25 meter, sementara Lokasi site berada sekitar 100 meter dari bibir Pantai. Berdasarkan hasil analisis terhadap fenomena pasang surut yang signifikan pada bulan purnama, dengan puncaknya terjadi di bulan Agustus hingga September, serta jarak pasang surut air laut yang mencapai 15–25 meter dari bibir pantai, diperlukan langkah antisipatif terhadap desain bangunan. Mengingat lokasi site berada sekitar 100 meter dari bibir pantai, elevasi bangunan direncanakan dinaikkan setidaknya 2–3 meter dari permukaan tanah. Hal ini bertujuan untuk melindungi bangunan dari risiko

pasang surut ekstrem yang mungkin terjadi, terutama selama periode puncak fenomena tersebut.. 3.2. Tema Rancangan Berdasarkan isu yang diangkat serta tujuan yang diharapkan melalui perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap, yaitu menciptakan hubungan yang kuat antara warisan sejarah maritim dan kebutuhan masa kini. Rancangan ini bertujuan untuk menggambarkan jejak maritim yang mampu menghubungkan masa lalu dan masa kini melalui pendekatan spirit of place, sehingga mencerminkan identitas kawasan pesisir. Maka, tema rancangan yang akan diusung adalah harmoni masa lalu dan masa kini dalam spirit of place maritim Cilacap. Tema ini akan diwujudkan melalui pendekatan desain yang memperhatikan nilai-nilai sejarah maritim serta memadukannya dengan kebutuhan ruang modern. Hal ini akan tercermin dalam pengolahan bentuk arsitektur, pemilihan material lokal yang khas, dan tata ruang yang memungkinkan pengguna untuk merasakan perjalanan sejarah maritim secara visual dan emosional. 3.3. Konsep Dasar Rancangan Untuk mencapai tujuan dari tema rancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap dengan pendekatan spirit of place, konsep dasar rancangan akan menekankan pada pengalaman ruang yang memungkinkan pengguna merasakan narasi sejarah, maritim, dan budaya Cilacap melalui seluruh panca indra. Museum dirancang bukan hanya sebagai ruang pameran, melainkan sebagai sebuah wadah hidup" yang menghadirkan pengalaman interaktif dan mendalam. 48 Pendekatan ini diwujudkan dengan menciptakan alur ruang yang membawa pengguna dalam perjalanan sejarah, dimulai dari awal interaksi Cilacap dengan Belanda pada masa kolonial. Perjalanan dimulai dengan zona Prolog, yaitu ruang yang merepresentasikan kedatangan kapal Belanda di Cilacap, yang terdampar akibat ombak besar dan angin kencang. Zona ini dirancang untuk menghadirkan suasana nyata melalui simulasi kapal, suara angin dan deburan ombak, aroma laut, serta visualisasi yang menggambarkan kondisi Cilacap pada masa itu. Setiap ruang dirancang untuk memberikan pengalaman yang melibatkan seluruh panca indra secara menyeluruh. Penglihatan pengguna diperkaya melalui diorama, proyeksi visual, dan miniatur yang menggambarkan kehidupan masyarakat

Cilacap. Suara-suara seperti deburan ombak, percakapan, atau musik tradisional diintegrasikan untuk menguatkan pengalaman pendengaran, sementara replika artefak seperti alat perdagangan atau material kapal disediakan untuk sentuhan langsung oleh pengguna. Aroma khas seperti kopi dan laut turut dihadirkan untuk memperkuat kesan mendalam, menciptakan pengalaman yang terasa nyata. Selain itu, sebuah restoran laut di luar zona utama museum dirancang sebagai fasilitas tambahan untuk melengkapi pengalaman inderawi pengguna, menghadirkan cita rasa kuliner lokal khas pesisir. Museum ini dibagi menjadi beberapa zona utama berdasarkan alur narasi historis. Zona Kejayaan menampilkan narasi tentang bagaimana Cilacap berkembang menjadi pelabuhan penting dan pintu strategis menuju Samudra Hindia. Di dalamnya tergambarkan aktivitas pelayaran dan perdagangan, serta pembangunan infrastruktur yang menjadi tonggak penting dalam sejarah maritim kawasan ini. Selanjutnya, zona Eksploitasi menyajikan pengalaman interaktif yang menggambarkan masa ketika hasil bumi dan tenaga lokal dimanfaatkan untuk kepentingan kolonial. Aktivitas seperti naik perahu kecil yang dipandu oleh pemandu museum membawa pengguna melewati diorama ekspor, seperti petani memetik kopi atau suasana pelabuhan, serta peran sungai Serayu sebagai jalur utama pengangkutan komoditas. Kemudian, zona Perlawanan menjadi penutup yang menggambarkan respons masyarakat lokal terhadap eksploitasi tersebut, termasuk melalui seni pertunjukan, tradisi nelayan, dan kisah perjuangan yang memperkuat narasi budaya dan jati diri masyarakat pesisir. 49 Secara arsitektural, museum ini mengintegrasikan elemen lokal Cilacap yang mencerminkan identitas pesisir. Bentuk bangunan dan material yang digunakan terinspirasi dari perahu nelayan, ombak laut, dan elemen kayu serta bambu yang umum digunakan oleh masyarakat pesisir. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN 4.1. Analisis Rancangan 4.1.1. Analisis Fungsi Fungsi utama dari perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap adalah sebagai fasilitas edukatif dan kultural yang menyampaikan narasi sejarah kemaritiman Cilacap secara utuh dan berurutan melalui pengalaman ruang. Museum ini terdiri dari

serangkaian ruang naratif yang disusun berdasarkan kronologi sejarah, mulai dari masa kolonial hingga perlawanan masyarakat lokal terhadap penjajahan. Selain fungsi utama sebagai ruang edukasi sejarah, museum ini juga menghadirkan fungsi-fungsi penunjang seperti perpustakaan publik, taman atap, serta promenade yang mengundang interaksi sosial dan rekreasi. Keberadaan Pasar Ikan yang terintegrasi dalam kawasan ini berfungsi sebagai generator aktivitas sekaligus elemen penghubung antara nilai sejarah dan dinamika kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir. Dengan perpaduan fungsi naratif, edukatif, dan komunal ini, museum dirancang untuk menjadi ruang yang hidup dan berkelanjutan bagi masyarakat Cilacap dan pengunjung dari luar kota. 4.1.2. Analis Pengguna dan Aktivitas Pengguna utama dari kawasan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap merupakan masyarakat umum dengan segmentasi yang luas, mencakup warga lokal, pelajar, wisatawan, peneliti, serta keluarga yang datang untuk tujuan edukasi maupun rekreasi. Keberagaman latar belakang pengguna ini menjadi 50 dasar pertimbangan dalam merancang ruang-ruang publik yang inklusif dan mudah diakses oleh berbagai kelompok usia dan kepentingan. Selain pengunjung, pengguna lainnya juga mencakup staf operasional museum, pedagang pasar ikan, serta petugas kebersihan dan keamanan yang berperan dalam menjaga keberlangsungan aktivitas kawasan. Setiap kelompok pengguna memiliki kebutuhan yang berbeda terhadap ruang, sirkulasi, serta fasilitas pendukung, yang kemudian diakomodasi melalui pendekatan spasial yang merespons dinamika dan karakteristik interaksi di dalam kawasan. 4.1.2.1. Zona Museum Zona museum merupakan ruang utama yang menghadirkan pengalaman edukatif dan interpretatif bagi para pengunjung. Sebagaimana tergambarkan pada Gambar 4.1 diatas, zona ini dirancang untuk membawa pengunjung menyusuri narasi sejarah melalui berbagai pendekatan yang imersif, tidak hanya membaca informasi, tetapi juga melihat, mendengar, dan merasakan atmosfer masa lalu secara utuh. Aktivitas utama yang terjadi meliputi penelusuran konten sejarah, partisipasi dalam program edukasi interaktif, keikutsertaan dalam seminar atau diskusi publik, hingga

aktivitas ekspresif seperti membuat sketsa maupun mengambil dokumentasi visual. Masing-masing aktivitas ini dirancang untuk memperkuat hubungan pengunjung dengan memori kolektif kota dan identitas maritim Cilacap. 4.1.2.2. Zona Pasar Ikan Zona pasar dalam kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi jual beli hasil laut, tetapi juga sebagai ruang sosial yang hidup dan dinamis. Seperti tergambar pada Gambar 4.2, aktivitas utama di zona ini mencakup pembelian hasil laut segar, proses pengangkutan barang oleh pedagang maupun konsumen, serta terjadinya interaksi antara penjual dan pembeli yang membentuk suasana khas pasar tradisional pesisir. Selain itu, ruang-ruang makan yang menyatu dengan pemandangan laut memungkinkan pengunjung untuk bersantap bersama keluarga sambil menikmati sajian laut secara langsung di tempat. Aktivitas-aktivitas ini memperkuat posisi zona pasar sebagai generator utama kawasan, yang tidak hanya menggerakkan ekonomi lokal, tetapi juga membangun ikatan emosional antara masyarakat dan laut. 51 4.1.2.3. Zona Promenade Sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 4.3 diatas, zona promenade dirancang sebagai ruang transisi antara laut dan daratan yang bersifat terbuka dan aktif sepanjang hari. Aktivitas di zona ini mencerminkan keberagaman peran penggunanya, mulai dari masyarakat umum hingga komunitas lokal pesisir. Beberapa aktivitas utama yang berlangsung antara lain berjoging di sepanjang jalur pedestrian, nelayan membawa hasil tangkapan menuju pasar atau kapal, pengunjung duduk menikmati pemandangan laut, hingga memancing secara informal di tepi dermaga. Kehadiran aktivitas-aktivitas ini memberikan kualitas ruang yang dinamis, sekaligus memperkuat keterikatan masyarakat dengan lanskap bahari Cilacap. 4.1.2.4. Zona Taman Museum Ruang taman dalam kawasan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap tersebar di berbagai titik—mulai dari area terbuka di lantai dasar hingga taman atap di atas bangunan museum. Zona ini menjadi ruang interaksi yang bersifat terbuka dan fleksibel, digunakan oleh berbagai kelompok usia untuk bersantai di atas rumput, bermain dan berlari, maupun melakukan aktivitas olahraga ringan. Tak hanya aktivitas

individual dan rekreatif, taman ini juga menjadi wadah ekspresi budaya melalui pertunjukan kesenian tradisional seperti ebeg , yang secara berkala diadakan di ruang terbuka tersebut. Aktivitas duduk santai, mengobrol, atau sekadar menikmati suasana sekitar turut menciptakan suasana yang lebih akrab dan terbuka bagi pengunjung. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.4 diatas, taman berperan penting sebagai ruang bersama yang memperkuat interaksi sosial dan memperkenalkan kebudayaan lokal secara langsung kepada masyarakat. 4.1.3. Analisis Tapak Berdasarkan data tapak yang telah diuraikan pada Bab III, desain Museum Maritim dan Sejarah Cilacap dikembangkan sebagai bentuk respons terhadap berbagai kondisi eksisting di lapangan, seperti orientasi matahari, arah angin, 52 tingkat kebisingan, serta karakteristik lingkungan pesisir. Pertimbangan- pertimbangan tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam pengolahan massa bangunan, strategi orientasi, serta elemen-elemen pendukung lainnya. Bangunan utama diarahkan memanjang pada sumbu utara–selatan, yang tidak hanya memfasilitasi sirkulasi alami udara dari laut ke daratan, tetapi juga mengoptimalkan pencahayaan alami dari arah timur dan barat. Penempatan massa tersebut sekaligus mendukung terciptanya sirkulasi yang jelas, serta orientasi ruang-ruang publik yang terbuka ke arah laut. Strategi ini dapat dilihat secara visual pada Gambar 4.5 diatas. Melalui pendekatan ini, desain tapak dan bangunan saling mendukung untuk menciptakan ruang yang responsif terhadap konteks iklim dan lingkungan sekitarnya, sekaligus menguatkan keterkaitan antara arsitektur dan semangat kelautan yang menjadi dasar dari narasi perancangan museum ini. 4.2. Konsep Rancangan Setelah memahami karakteristik tapak, fungsi bangunan, serta pola aktivitas penggunanya, tahapan selanjutnya dalam proses perancangan adalah merumuskan konsep dasar yang membentuk arah dan karakter desain. Perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap tidak hanya dimaksudkan sebagai ruang edukatif dan rekreatif, tetapi juga sebagai medium naratif untuk merekonstruksi memori kolektif masyarakat terhadap dinamika sejarah kemaritiman di wilayah ini. Dengan mempertimbangkan konteks pesisir,

keterkaitan historis Cilacap dengan aktivitas pelabuhan dan kolonialisme, serta keragaman aktivitas yang mewarnai kawasan ini, konsep-konsep perancangan dirumuskan secara menyeluruh untuk menciptakan pengalaman ruang yang naratif, responsif terhadap iklim, dan inklusif secara sosial.
Adapun gagasan-gagasan utama yang menjadi landasan desain Museum Maritim dan Sejarah Cilacap meliputi: 4.2.1. Konsep Naratif – Urutan Ruan g (Sekuens) Perjalanan desain Museum Maritim dan Sejarah Cilacap bermula dari sebuah sketsa tangan yang merepresentasikan ide awal narasi ruang. Sketsa ini 53 mengilustrasikan alur pengalaman yang tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga emosional. Urutan ruang yang dihasilkan—Prolog, Kejayaan, Eksploitasi, dan Perlawanan—menjadi fondasi konseptual dalam menyampaikan cerita sejarah secara bertahap dan terstruktur. Zona Prolog menghadirkan narasi kedatangan Belanda ke Cilacap melalui jalur laut dari Samudra Hindia dan Sungai Serayu. Nuansa ruang ini mengarahkan pengunjung untuk merasakan bagaimana wilayah ini mulai dipandang strategis oleh kekuatan kolonial. Lalu, Kejayaan menampilkan masa ketika Cilacap berkembang menjadi pelabuhan utama. Aktivitas kapal besar yang bersandar dan dinamika pelabuhan disajikan untuk menunjukkan kemajuan yang sekaligus menjadi bagian dari dominasi kolonial. Setelah itu, pengunjung diarahkan menuju zona Eksploitasi yang terletak di bawah tanah. Penempatan ini memperkuat narasi penindasan, dengan cerita tentang tanam paksa, kerja paksa, dan penahanan warga lokal yang divisualisasikan dalam ruang-ruang sempit dan minim cahaya. Terakhir, ruang Perlawanan menutup rangkaian sekuens ini dengan menampilkan semangat perjuangan warga Cilacap melawan penjajahan, menjadi titik balik dari narasi menuju kemerdekaan dan pemulihan identitas. Urutan spasial ini dirancang untuk membentuk pengalaman historis yang berlapis dan afektif. Bukan hanya alur fungsi, namun juga emosi. Skema konseptual yang menggambarkan susunan sekuens ini dapat dilihat pada Gambar 4.6 diatas, sebagai dasar pembentukan narasi ruang dalam desain museum. 4.2.2. Konsep Masa dan Bentuk Konsep bentuk dan massa bangunan berangkat dari metafora kapal kertas, sebuah simbol

sederhana yang erat dengan memori masa kecil terlihat pada gambar 4.7 diatas, sekaligus menjadi representasi harapan dan perjalanan. Dari bentuk dasar ini, proses gubahan massa dilakukan secara bertahap untuk membentuk artikulasi ruang yang sesuai dengan narasi museum. Bagian tengah dari "kapal" diolah dengan mendorong dan memotong volumenya untuk menciptaka n bukaan, ruang sirkulasi utama, serta memperkuat orientasi visual dan arah gerak pengunjung. Selanjutnya, lipatan-lipatan kapal diasosiasikan dalam bentuk massa yang lebih tajam dan ekspresif, 54 mengisyaratkan dinamika dan ketegangan dari cerita sejarah yang diangkat lihat gambar 4.8 diatas. Bentuk ini tidak hanya berfungsi secara visual, tetapi juga mengarahkan ritme pergerakan dalam ruang. Massa utama yang hadir sebagai figur "kapal" kemudian dikembangkan dengan penambahan massa sekunder liha t gambar 4.9 diatas, yang terinspirasi dari gerakan air—aliran, tetesan, dan riak yang ditinggalkan kapal ketika melaju. Elemen-elemen ini membentuk penambahan ruang dengan konfigurasi yang menyebar, baik dalam arah maupun intensitas, merepresentasikan bagaimana memori sejarah menyebar dan beresonansi secara emosional. Dengan pendekatan ini, bentuk bangunan tidak hanya dihasilkan dari kebutuhan fungsional dan zonasi, tetapi juga sebagai perpanjangan dari narasi. Relasi antara massa utama dan sekunder menggambarkan hubungan antara pusat cerita dengan pengaruh yang meluas—dari kapal ke air, dari pusat ke periferi, dari narasi ke pengalaman.

4.2.3. Konsep Spasial Past and Present Konsep Past and Present lahir dari kesadaran bahwa museum ini berdiri di tengah kawasan yang sudah memiliki sejarah aktivitas sosial yang panjang dan dinamis. Skema pada Gambar 4.10 diatas, menggambarkan kesinambungan aktivitas tersebut, dari masa lalu yang ditandai dengan kehidupan pesisir, pasar tradisional, serta interaksi komunal, hingga masa kini yang mulai bergeser ke arah ritme urban yang lebih cepat, digital, dan personal. Transformasi sosial ini menjadi salah satu dasar utama dalam pengolahan ruang museum. Museum tidak dirancang sebagai elemen asing yang tiba-tiba hadir di tengah masyarakat, tetapi sebagai ruang yang tumbuh dari realitas sosial

yang telah berlangsung. Ia menghubungkan dua kutub waktu: masa lalu dan masa kini, tanpa memihak, namun mengajak untuk mengingat. Lebih jauh, sketsa pada Gambar 4.11 menangkap esensi dari perubahan tersebut. Di satu sisi, tergambar suasana hangat masa lalu—anak-anak berkumpul, bermain, berbincang dalam kebersamaan. Di sisi lain, suasana masa kini yang lebih sunyi, di mana individu larut dalam dunia digital masing-masing. Perubahan ini bukan semata tentang teknologi, tetapi tentang cara manusia berelasi dengan ruang dan sesamanya. 55 Maka, konsep Past and Present menjadi landasan penting dalam desain: museum ini dihadirkan sebagai ruang jeda, tempat yang tidak hanya menyampaikan sejarah, tetapi juga memberi ruang untuk refleksi. Ia mengingatkan pengunjung pada cara hidup yang dulu penuh interaksi nyata, sembari tetap membuka ruang untuk tafsir masa kini. Harapannya, museum ini tidak hanya menjadi tempat menyimpan memori, tetapi juga menghidupkan kembali rasa kebersamaan yang mulai hilang. 4.2.4. Konsep Axis dan Spasial Flow Konsep sumbu dalam perancangan museum ini menjadi kerangka utama dalam mengatur orientasi, pengalaman ruang, serta alur narasi spasial lihat gambar 4.12 diatas. Sumbu utama membentang dari arah pasar menuju museum, menciptakan satu garis temu yang merekatkan dua kutub aktivitas yang berbeda: keramaian pasar ikan dan keheningan ruang pamer. Di titik pertemuan sumbu ini, pengunjung mengalami transisi makna—dari hiruk menuju hening, dari budaya sehari-hari menuju refleksi sejarah. Titik temu ini menjadi bukan sekadar jalur lintas, melainkan ruang dialog yang menyatukan dimensi sosial dan naratif. Di sisi barat tapak, ruang terbuka berupa taman publik menjadi elemen awal dalam alur sumbu. Taman ini bersifat inklusif, terbuka bagi siapa saja tanpa batas peran atau kepentingan. Kehadirannya memperhalus transisi dari kota menuju museum, menjadikan ruang luar sebagai bagian dari pengalaman kolektif. Dari titik ini, jalur pejalan kaki mengarah ke promenade di sisi laut, yang tidak hanya berfungsi sebagai akses namun juga sebagai undangan spasial—mengantar pengunjung dengan perlahan melalui pengalaman lanskap pesisir, hingga museum tampil sebagai latar

naratif. Sumbu vertikal juga dihadirkan melalui desain atap museum yang berfungsi sebagai taman atap. Area ini menjadi titik orientasi visual yang luas, memungkinkan pengunjung menikmati panorama laut sebelum secara perlahan 56 ditarik ke bawah, menuju ruang-ruang pamer yang lebih tertutup. Transisi vertikal ini memperkuat pengalaman mendalam terhadap isi museum. Di bawah permukaan tapak, sistem sirkulasi kendaraan diatur melalui jalur terpisah: parkir motor diletakkan di bawah pasar untuk memfasilitasi akses cepat, sedangkan parkir mobil berada di bawah museum, memberikan ruang masuk yang lebih tenang dan terstruktur. Kedua alur ini kemudian bermuara pada jalur pedestrian yang sama, menyatu kembali dalam alur narasi utama. 4.2.5. Konsep Zonasi Zonasi kawasan dirancang sebagai narasi spasial yang bergerak dari keseharian masyarakat pesisir menuju ruang kontemplatif sejarah maritim. Penyusunan ini tidak hanya mempertimbangkan fungsi, tetapi juga dimaksudkan untuk menyampaikan pengalaman ruang yang bertahap, dari aktivitas harian yang dinamis, menuju ketenangan, refleksi, dan pemaknaan Sejarah(lihat gambar 4.13 diatas). Zona pasar ikan diletakkan di bagian yang dekat dengan jalur cepat dan area padat aktivitas. Kawasan ini merepresentasikan denyut kehidupan pesisir yang aktif, dengan jual beli sebagai kegiatan utama yang bukan hanya bersifat ekonomi, tetapi juga menjadi bagian dari identitas lokal yang terus berlangsung. Sementara itu, Museum Maritim diposisikan sebagai titik reflektif yang lebih tenang. Bukaan ruang pada museum diarahkan ke laut, memperkuat keterhubungan visual dan emosional dengan sejarah pelayaran serta kolonialisme di kawasan ini. Susunan ruang museum ditata secara bertahap dari area yang terbuka hingga ke ruang-ruang dalam yang lebih tertutup, menciptakan pengalaman yang semakin mendalam seiring pengunjung bergerak ke dalam. Sebagai elemen orientasi dan simbolik, Menara Pinisi hadir sebagai penanda kawasan yang berbentuk menyerupai layar kapal tradisional. Menara ini memperkuat karakter kawasan sebagai bagian dari budaya bahari, sekaligus menjadi titik referensi visual dari berbagai penjuru tapak. Atap museum sendiri dirancang sebagai

taman publik terbuka yang berfungsi sebagai ruang transisi dan interaksi. Pengunjung dapat duduk, bermain, atau menikmati pemandangan laut dari ketinggian. Keberadaan roof garden ini tidak hanya memperluas fungsi sosial bangunan, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional yang bisa mendorong pengunjung untuk memasuki museum dan menyelami narasi yang dihadirkan di dalamnya. 57 Sistem parkir turut dirancang untuk menyesuaikan ritme masing-masing fungsi. Parkir motor ditempatkan di bawah area pasar agar mendukung mobilitas tinggi dan akses cepat, sedangkan parkir mobil berada di bawah museum untuk memberi suasana yang lebih tertata dan lambat, sesuai dengan sifat kunjungan yang lebih panjang dan reflektif. Seluruh zona ini terhubung melalui promenade di sisi laut, sebuah jalur pedestrian yang tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi utama, tetapi juga sebagai media pengalaman. Laut dihadirkan secara aktif dalam kesadaran ruang pengunjung—melalui angin, suara, dan pandangan terbuka—menjadi elemen yang mengikat fungsi- fungsi kawasan dalam satu kesatuan naratif. Zonasi kawasan secara keseluruhan mengarahkan pengunjung untuk mengalami alur dari keramaian menuju ketenangan, dari aktivitas menuju makna, menjadikan ruang-ruang yang tersusun bukan hanya sebagai wadah fungsi, tetapi juga sebagai bagian dari cerita yang hidup di dalamnya. 4.2.6. Konsep Bangunan Hijau Pendekatan terhadap bangunan hijau dalam perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap lebih banyak hadir secara intuitif dan kontekstual, sebagai respons terhadap iklim pesisir dan kebutuhan ruang yang nyaman serta efisien secara energi. Salah satu strategi utama adalah orientasi massa bangunan yang memanjang dari utara ke selatan, yang memungkinkan sirkulasi udara lintas alami dan pencahayaan maksimal sepanjang hari. Dengan orientasi ini, bukaan-bukaan dapat diatur agar menangkap angin dan cahaya matahari pagi tanpa menyebabkan panas berlebih pada siang hari. Beberapa ruang dilengkapi dengan skylight , tidak hanya untuk menciptakan atmosfer visual yang kuat tetapi juga untuk mengurangi ketergantungan terhadap pencahayaan buatan di siang hari. Strategi ini mendukung efisiensi energi secara

pasif dan memperkaya pengalaman ruang di dalam museum. Sirkulasi udara alami diperkuat dengan pengaturan jarak antar massa bangunan serta keberadaan area transisi terbuka. Lanskap ringan seperti vegetasi lokal ditempatkan di berbagai sisi bangunan, berfungsi sebagai peneduh alami dan penyerap panas yang membantu menjaga kenyamanan termal ruang dalam. 58 Material bambu digunakan sebagai elemen fasad kedua pada beberapa bagian bangunan. Selain memperkaya ekspresi arsitektural lokal, bambu juga merupakan material rendah karbon yang dapat diperbarui secara alami. Meskipun sistem grey water recycling tidak dibahas secara rinci dalam subbab ini, penerapannya telah dirancang dan akan dijelaskan pada bagian tersendiri dalam laporan. Selain itu, desain bangunan juga membuka peluang untuk pengembangan sistem pengelolaan air hujan (rainwater harvesting) di masa mendatang. Permukaan atap yang luas dan arah kemiringan yang sesuai mendukung potensi penampungan air secara pasif. Secara keseluruhan, pendekatan terhadap keberlanjutan diwujudkan melalui kombinasi prinsip arsitektur pasif, pemanfaatan material lokal, dan adaptasi iklim sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan. 4.2.7. Konsep Keterbangunan Struktur bangunan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap dirancang sebagai bagian dari pendekatan arsitektural yang menyatu dengan karakter tapak serta narasi ruang yang ingin dibangun. Sistem struktur yang digunakan bersifat rangka konvensional beton bertulang, terdiri atas elemen kolom, balok, plat lantai, dan pondasi yang dirancang mengikuti modul ruang serta arah sirkulasi utama bangunan. Kolom bangunan memiliki dimensi 800x800 mm dengan bentuk persegi dan disusun secara ritmis mengikuti grid spasial yang ditetapkan dalam perencanaan. Untuk balok, digunakan sistem pre-stressed concrete dengan dimensi 400x600 mm guna memungkinkan pencapaian bentang yang lebih lebar dan memperkuat kesan ruang terbuka tanpa terlalu banyak gangguan elemen structural (lihat gambar 4.14 diatas). Plat lantai menggunakan beton cor konvensional dengan ketebalan 20 -80 cm dan didukung penuh oleh konfigurasi balok dan kolom tersebut. Pondasi yang direncanakan bersifat konseptual dan

mempertimbangkan karakter tanah pesisir Cilacap yang cenderung lunak serta fluktuatif. Sistem pondasi yang digunakan berupa pondasi dalam (bore pile) yang akan ditentukan secara lebih rinci pada tahap perencanaan teknis oleh insinyur struktur. Sistem ini dipilih sebagai bentuk antisipasi terhadap variasi kedalaman tanah keras di lokasi tapak dan untuk menjamin kestabilan struktur secara menyeluruh. 59 Perlu ditegaskan bahwa informasi terkait elemen struktur yang disampaikan pada tahap ini masih bersifat konseptual dan disusun sebagai bagian dari pengembangan arsitektural awal. Dimensi maupun tipe elemen struktural seperti kolom, balok, dan pondasi belum merepresentasikan hasil perhitungan teknis final. Penyesuaian terhadap sistem struktur secara menyeluruh akan ditentukan oleh insinyur struktur berdasarkan analisis beban, kondisi tanah aktual, serta standar keselamatan dan kenyamanan bangunan. 4.2.8. Konsep Kelayakan Utilitas Konsep utilitas pada rancangan Museum Maritim Cilacap mencakup beberapa aspek teknis penting yang mendukung kenyamanan, keamanan, serta efisiensi operasional bangunan. Sistem utilitas ini terbagi ke dalam empat bagian utama: mekanikal (tata udara), elektrikal (sistem daya dan pencahayaan), plumbing (sistem air bersih, air kotor, serta potensi pemanenan air hujan), dan sistem proteksi kebakaran serta evakuasi. Seluruh sistem ini dirancang secara konseptual untuk menjawab kebutuhan bangunan publik berskala sedang, serta disesuaikan dengan iklim pesisir dan karakter tapak yang terbuka. Penekanan diberikan pada strategi efisien energi, adaptasi terhadap kondisi lingkungan, serta kemudahan perawatan dan pengoperasian dalam jangka panjang. Penjelasan pada subbab ini akan memaparkan bagaimana sistem-sistem tersebut dialirkan ke dalam bangunan dan berinteraksi dengan elemen ruang, guna memastikan museum dapat berfungsi dengan baik, aman, dan nyaman bagi pengunjung maupun pengelola. 4.2.8.1. Mekanikal Sistem mekanikal pada Museum Maritim Cilacap difokuskan pada kenyamanan termal di dalam ruang dengan pendekatan hemat energi dan responsif terhadap iklim pesisir yang cenderung panas dan lembap. Sistem pendingin udara yang digunakan adalah VRF (Variable

Refrigerant Flow)—sebuah sistem yang memungkinkan kontrol suhu secara fleksibel pada tiap zona ruang (lihat gambar 4.16). 60 Unit outdoor diletakkan di area servis yang tersembunyi dari pandangan pengunjung dan memiliki ventilasi yang memadai. Dari unit ini, jaringan pipa refrigeran dialirkan melalui branch controller menuju beberapa unit indoor tipe ceiling cassette yang tersebar di dalam ruang-ruang museum. Pemilihan ceiling cassette dipertimbangkan karena efisiensi distribusi udara serta integrasinya yang baik dengan plafon ruang publik. Penempatan unit, jalur pipa, serta perangkat pendukung ditunjukkan secara skematis dalam gambar arsitektural sebagai panduan konseptual. Perencanaan teknis detail, seperti kapasitas pendinginan dan konfigurasi pipa, akan ditentukan lebih lanjut oleh konsultan mekanikal berdasarkan analisis beban termal dan kebutuhan ruang aktual. Sistem ini dipilih tidak hanya karena efisiensinya, tetapi juga karena kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai zona suhu dalam satu bangunan, sehingga mendukung pengalaman ruang yang nyaman, adaptif, dan hemat energi. 4.2.8.2. Elektrikal Sistem elektrikal pada Museum Maritim dan Sejarah Cilacap dirancang untuk menunjang kebutuhan operasional bangunan secara efisien dan aman, serta mendukung kenyamanan dan keberlanjutan dalam penggunaan energi. Pasokan utama listrik berasal dari PLN dan dialirkan menuju gardu distribusi yang diletakkan di area belakang bangunan (lihat gambar 4.17). Area ini secara visual disamarkan dari pengunjung dengan penanaman vegetasi buffer serta pengaturan zonasi servis yang tidak bersinggungan langsung dengan sirkulasi utama pengunjung. Dari gardu, aliran listrik diteruskan ke power house, sebuah ruang teknis yang berfungsi sebagai pusat distribusi utama. Power house ini menampung tiga elemen penting: MVMDP (Medium Voltage Main Distribution Panel), trafo (transformator), dan LVMDP (Low Voltage Main Distribution Panel). Di sini, listrik dari PLN yang semula bertegangan tinggi akan diturunkan secara bertahap hingga siap untuk didistribusikan ke dalam bangunan dengan aman. Setelah tegangan diturunkan melalui trafo dan LVMDP, listrik dialirkan melalui dua jalur. Jalur pertama menuju PKG

(Panel Kontrol Genset) dan genset, yang berfungsi sebagai sumber listrik cadangan ketika pasokan utama dari PLN mengalami gangguan. Jalur kedua menuju shaft elektrikal, yang membawa kabel 61 ke berbagai ruang panel di dalam bangunan. Di ruang panel, terdapat MDP dan SDP yang berfungsi mengatur distribusi listrik ke berbagai ruangan dan peralatan dalam museum, termasuk sistem pencahayaan, pendingin udara, dan perangkat multimedia. 4.2.8.3. Plumbing Sistem plumbing pada bangunan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap mencakup tiga jenis pengelolaan utama: air bersih, air abu-abu (grey water), dan air kotor (black water). Seluruh sistem dirancang dengan pendekatan yang efisien dan mempertimbangkan aspek keberlanjutan, baik dalam distribusi maupun pengelolaan air limbah. Air bersih diperoleh dari sumber PDAM yang kemudian dialirkan ke Ground Water Tank (GWT) . Dari tangki bawah tanah ini, air dipompa ke Roof Tank di bagian atas bangunan untuk selanjutnya didistribusikan secara gravitasi ke seluruh area museum, termasuk area servis, serta fasilitas sanitasi. Air abu-abu atau grey water, yang berasal dari buangan wastafel dan penggunaan air ringan lainnya, dialirkan menuju Wastewater Treatment Plant (WTP) . Di WTP ini, air akan difilter dan diproses agar layak untuk digunakan kembali. Setelah proses penyaringan, air dialirkan ke Recycle Tank , kemudian dipompa kembali ke bagian atas bangunan untuk dimanfaatkan kembali, seperti pada sistem siraman atau kebutuhan sanitasi non-konsumsi lainnya. Sistem ini menjadi bagian dari strategi keberlanjutan bangunan dengan prinsip reuse air. Sementara itu, air kotor atau black water , yang berasal dari kloset (WC), dialirkan ke septic tank sebagai tempat pengolahan awal. Setelah mengalami proses pemisahan dan pengendapan, sisa air buangan akan dialirkan ke sumur resapan untuk diserap kembali oleh tanah dengan aman. Seluruh jalur distribusi air, baik air bersih, grey water , maupun air kotor, direncanakan secara skematis dalam gambar kerja untuk kepentingan arsitektural. Penentuan akhir mengenai diameter pipa, kapasitas tangki, serta sistem mekanikal pendukung lainnya akan ditentukan lebih lanjut

oleh konsultan teknis sesuai dengan kebutuhan aktual dan regulasi teknis terkait. 62 4.2.8.4 Evakuasi dan Proteksi Kebakaran Konsep evakuasi dan proteksi kebakaran dalam bangunan museum pada gambar 4.19 diatas, dirancang untuk menjamin keselamatan pengunjung serta merespons situasi darurat secara cepat dan sistematis. Sistem deteksi dini dimulai dari pemasangan smoke detector pada setiap koridor, dengan jarak maksimum sekitar 10 meter, untuk mendeteksi asap lebih awal sebelum api menyebar luas. Fire alarm manual atau manual pull station ditempatkan dekat pintu keluar utama, sehingga mudah dijangkau dan diaktifkan oleh pengunjung atau petugas saat terjadi keadaan darurat. Sebagai proteksi aktif, Alat Pemadam Api Ringan (APAR) disediakan setiap ±15 meter di sepanjang koridor utama dan juga pada area-area yang berpotensi memiliki risiko kebakaran lebih tinggi. Selain itu, hydrant dalam gedung diletakkan di titik-titik strategis, terhubung dengan sistem air bertekanan tinggi agar dapat digunakan oleh petugas pemadam kebakaran jika diperlukan. Penempatan perangkat-perangkat ini mengikuti prinsip keterjangkauan dan keterlihatan yang baik agar respons dapat berlangsung secara efisien. Jalur evakuasi dirancang jelas dengan penanda arah yang mengarahkan pengguna menuju pintu darurat terdekat. Pintu darurat sendiri mengarah langsung ke area terbuka yang aman dan dirancang terbuka searah alur evakuasi, untuk memperlancar pergerakan massa. Titik kumpul akhir diletakkan di area terbuka yang cukup jauh dari bangunan utama, namun tetap berada dalam jangkauan visual yang nyaman. Lokasi ini juga dibantu dengan elemen lanskap sebagai peneduh serta pembatas pandangan dari area operasional. Seluruh sistem proteksi kebakaran dan jalur evakuasi yang ditampilkan saat ini disusun sebagai bagian dari pendekatan konseptual arsitektural. Perencanaan ini mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar keselamatan bangunan dan mengacu pada panduan umum mengenai evakuasi serta proteksi kebakaran. Penyesuaian terhadap standar teknis yang lebih detail akan dilakukan berdasarkan kebutuhan aktual proyek serta regulasi keselamatan yang berlaku. BAB V HASIL RANCANGAN 63 5.1. Rencana Tapak

Rencana tapak museum pada gambar 5.1 diatas, disusun dengan mempertimbangkan kondisi eksisting kawasan pesisir di Cilacap Selatan. Tapak berada di lokasi strategis yang memiliki kedekatan dengan fasilitas pelabuhan, ruang publik, serta jalur akses utama. Penempatan bangunan utama dirancang berada di tengah tapak untuk menciptakan komposisi ruang yang seimbang, sementara ruang terbuka hijau dan area transisi ditempatkan di sekelilingnya sebagai buffer terhadap lingkungan sekitar. Aksesibilitas dirancang melalui dua sisi tapak, memudahkan sirkulasi masuk dan keluar pengguna, baik pejalan kaki maupun kendaraan. 18 Penataan zonasi tapak mengacu pada ketentuan dalam RDTR Kabupaten Cilacap, termasuk Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Koefisien Dasar Hijau (KDH), serta Garis Sempadan Bangunan (GSB) dan jarak bebas bangunan dari garis pantai. Seluruh pengaturan ini ditujukan untuk memastikan rancangan tetap sesuai dengan regulasi teknis yang berlaku dan mendukung keberlanjutan lingkungan pesisir. 5.2. Rencana Atap Denah atap pada gambar 5.2 diatas, menggambarkan konfigurasi atap bangunan secara menyeluruh, termasuk jenis material yang digunakan, sistem drainase hujan, serta elemen-elemen fungsional lainnya. Pada denah ini, elemen overstek digambarkan dengan akurat mengikuti offset aktual terhadap dinding luar bangunan, guna menunjukkan batas naungan secara presisi. Sistem drainase atap ditunjukkan melalui arah aliran air hujan yang ditandai dengan panah, serta simbol roof water downpipe (RWDP) berbentuk lingkaran berwarna biru sebagai titik pembuangan air menuju sistem vertikal. Sistem ini bertujuan untuk mengarahkan air hujan secara efisien dan mencegah genangan pada permukaan atap. Beberapa jenis atap diterapkan sesuai dengan kebutuhan fungsi dan karakter ruang di bawahnya. Area atap taman (roof garden) menggunakan rumput Manila (Zoysia matrella) karena memiliki ketahanan tinggi terhadap paparan sinar matahari, pertumbuhan lambat, serta kebutuhan perawatan yang relatif rendah— karakteristik ini sesuai untuk area atap yang terbuka dan terpapar langsung oleh 64 cuaca. Sementara itu, atap di atas area pasar menggunakan material sirap kayu lokal, yang tidak

hanya mempertahankan nilai estetika tradisional, tetapi juga mendukung pemanfaatan material ramah lingkungan dan mudah diperoleh secara lokal. Di bagian lain, atap dari beton (concrete flat roof) digunakan pada area struktural tertentu, serta permukaan bitumen diaplikasikan pada bagian yang memerlukan perlindungan ekstra terhadap air dan panas. 5.3. Denah Bangunan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap terdiri atas beberapa susunan massa bangunan yang terbagi ke dalam beberapa lantai, yaitu lantai semi-basement, lantai satu, lantai dua, serta area pasar ikan yang terletak dalam satu kawasan tapak. Tiap bagian memiliki pembagian ruang dan fungsi yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan program yang telah direncanakan. Subbab ini akan membahas denah bangunan secara berurutan berdasarkan lantai, dimulai dari lantai semi-basement hingga elemen pasar ikan, untuk memberikan pemahaman mengenai konfigurasi ruang, pola sirkulasi, dan hubungan antar fungsi di dalam bangunan. 5.3.1. Denah Semibasement Lantai semi-basement pada Museum Maritim dan Sejarah Cilacap pada gambar 5.3 diatas, merupakan area fungsional yang terletak 2 meter di bawah muka tanah. Area ini dibagi menjadi dua bagian dengan fungsi yang berbeda, mengikuti pembagian massa bangunan di atasnya. Di bawah massa museum, semi-basement difungsikan sebagai area parkir mobil serta ruang ground water 65 tank (GWT) dan pompa yang menunjang sistem utilitas bangunan. Sementara itu, di bawah massa pasar ikan, semi-basement dimanfaatkan sebagai area parkir kendaraan roda dua. 5.3.2. Denah Lantai 1 Museum Lantai 1 pada Museum Maritim dan Sejarah Cilacap merupakan lantai utama yang mengakomodasi sebagian besar alur narasi awal dari program museum. Titik Finished Floor Level (FFL) 0.00 berada di area lobi utama (lihat gambar 5.4 diatas), yang sekaligus menjadi titik awal bagi pengunjung untuk memasuki ruang-ruang pamer berikutnya. Secara umum, lantai ini mencakup tiga ruang utama: Ruang Prolog, Ruang Kejayaan Maritim, dan Ruang Perlawanan. Ruang perlawanan dirancang berada sekitar 2 meter lebih rendah dari level lobi, menjadikannya sejajar dengan muka tanah. Penurunan elevasi ini dimaksudkan

untuk memberi nuansa ruang yang lebih tertutup dan reflektif, sesuai dengan tema narasi perjuangan. Sementara itu, Ruang Kejayaan Maritim dirancang menggunakan sistem ramp melingkar dengan elevasi yang bervariasi secara gradual, membentuk pengalaman spasial yang dinamis dan imersif bagi pengunjung. Perbedaan elevasi ini menjadi bagian dari strategi ruang dalam membangun suasana dan narasi yang selaras dengan isi pameran. Transisi antar ruang juga dipertimbangkan secara sirkulatif agar tetap inklusif dan mudah diakses. 5.3.3. Denah Eksploitasi Museum Ruang eksploitasi pada gambar 5.5 diatas, berada pada elevasi -4.80 dari titik 0.00, dan secara sirkulasi menjadi ruang transisi antara Ruang Kejayaan Maritim dan Ruang Perlawanan. Akses menuju ruang ini berasal dari jalur ramp yang melingkar pada Ruang Kejayaan, yang secara gradual menurunkan elevasi pengunjung menuju lantai eksploitasi. Secara tematik, ruang eksploitasi memfasilitasi narasi tentang masa penjajahan dan eksplorasi sumber daya maritim oleh pihak asing. Penempatan ruang ini di elevasi lebih rendah bukan hanya sebagai strategi spasial untuk mengatur alur pengunjung, tetapi juga sebagai pendekatan simbolik—menciptakan suasana yang lebih tertutup dan berat, sesuai dengan karakter materi yang disampaikan. Perbedaan level ini juga memungkinkan hubungan 66 vertikal yang lebih kompleks terhadap ruang-ruang di lantai 1 dan semi-basement, memperkaya pengalaman arsitektural dalam menjelajahi narasi sejarah yang diangkat. 5.3.4. Denah Lantai 2 Museum Lantai dua pada gamabr 5.6 diatas, berada pada elevasi +4.50 dari titik 0.00 dan berfungsi sebagai area publik lanjutan dari sirkulasi museum. Di lantai ini terdapat beberapa ruang dengan fungsi pendukung, seperti perpustakaan, ruang multifungsi, serta skywalk yang menjadi bagian dari pengalaman arsitektural dan visual bagi pengunjung. Seluruh area tersebut dirancang terbuka untuk umum guna memperluas akses terhadap informasi dan aktivitas edukatif. Perpustakaan terletak di bagian muka bangunan dan dapat diakses langsung oleh pengunjung tanpa harus melewati ruang pamer utama, sehingga berfungsi sebagai simpul pengetahuan yang inklusif. Skywalk yang berada

di ketinggian berfungsi sebagai elemen transisi antar-massa sekaligus menyajikan orientasi pandang ke arah laut dan lanskap sekitar. Satu-satunya ruang yang bersifat terbatas di lantai ini adalah ruang rapat (meeting room) yang disediakan bagi keperluan internal pengelola atau forum terbatas lainnya. Pengaturan program pada lantai dua menunjukkan keberlanjutan narasi spasial museum yang tetap terbuka namun fungsional. 5.3.5. Denah Pasar Ikan Pasar ikan terletak di bagian depan kawasan, berada pada elevasi +2.00 dari muka tanah, sehingga sejaja r dengan lantai lobi museum yang berada di seberangnya. Peletakan ini tidak hanya mempertimbangkan aksesibilitas langsung dari jalur utama, tetapi juga menjadikan pasar sebagai elemen penyambut dalam kawasan yang bersinergi dengan narasi kemaritiman museum. Area utama pasar difungsikan sebagai ruang aktivitas jual-beli hasil laut, dengan konfigurasi denah yang memungkinkan sirkulasi pengunjung berjalan efisien dan bersih. Sementara itu, bagian belakang pasar yang berbatasan langsung dengan arah laut dimanfaatkan sebagai area makan terbuka. Area ini dirancang sebagai ruang semi-publik yang memungkinkan pengunjung 67 menikmati hidangan laut segar sembari menghadap pemandangan pantai. Pemanfaatan sisi ini bertujuan untuk mendukung aktivitas ekonomi lokal sekaligus mengoptimalkan kualitas visual tapak. 5.4. Tampak Bangunan Tampilan bangunan dirancang untuk merespons konteks kawasan secara menyeluruh, dengan mempertimbangkan orientasi tapak, aktivitas pengguna, serta potensi visual dari berbagai arah. Keempat sisi bangunan—utara, selatan, barat, dan timur—memiliki karakter ekspresi yang berbeda, menyesuaikan dengan fungsi ruang dan hubungan bangunan terhadap lingkungan sekitar. Secara umum, ekspresi arsitektural pada setiap tampak memperlihatkan keterkaitan antar massa bangunan, penggunaan bukaan untuk pencahayaan alami, serta komposisi material yang mendukung narasi kemaritiman. Tampilan bangunan juga merepresentasikan keterbukaan terhadap publik sekaligus kontrol visual yang kontekstual terhadap tapak dan fungsi di sekitarnya. 5.5. Potongan 5.5.1. Potongan Kawasan Potongan tapak digunakan untuk menunjukkan kontur dan

elevasi tanah pada kawasan, termasuk perbedaan ketinggian antara bangunan museum dan pasar ikan. Visualisasi ini membantu menggambarkan bagaimana bangunan menyesuaikan diri dengan kondisi topografi eksisting. 5.5.2. Potongan Bangunan 5.5.2.1. Potongan Bangunan Museum Potongan A–A pada gamabr memperlihatkan susunan vertikal bangunan museum mulai dari lantai semi-basement, lantai satu, hingga lantai dua. Potongan ini menggambarkan hubungan antar lantai secara spasial, termasuk bagaimana lantai semi-basement berada di bawah muka tanah dan diakses melalui area servis. Lantai satu dan dua yang berfungsi sebagai ruang publik utama ditampilkan lengkap dengan tinggi ruang dan konfigurasi interior. Sementara itu pada gamabr 5.14 diatas, potongan B–B difokuskan pada area ruang eksploitasi. Potongan ini memperjelas perbedaan elevasi antara ruang kejayaan dan ruang eksploitasi yang menurun hingga –4,80 meter dari titik nol. 68 Visualisasi ini juga menunjukkan transisi ruang yang dirancang untuk mendukung narasi pameran secara bertahap dan terarah. 5.5.2.2. Potongan Bangunan Pasar Potongan A–A dan B–B pada bangunan pasar ikan memperlihatkan hubungan antara area pasar di atas muka tanah dan ruang semi-basement di bawahnya. Keduanya menampilkan susunan vertikal bangunan secara menyeluruh, mulai dari area jual beli di lantai atas yang berada sekitar +2,00 meter dari muka tanah, hingga area parki r sepeda motor di lantai semi-basement yang terletak di bawahnya. Melalui kedua potongan ini, dapat terlihat bagaimana struktur bangunan mengakomodasi aktivitas pasar sekaligus menyediakan ruang servis di bawah tanpa mengganggu fungsi utama di atas. Elevasi yang ditunjukkan juga menggambarkan integrasi antara pasar dan area tepi pantai sebagai bagian dari kawasan yang saling mendukung. 5.6. Perspektif Eksterior Perspektif eksterior pada proyek ini menampilkan bagaimana bangunan berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui massa, material, dan bukaan yang dirancang. Pada beberapa sudut, visualisasi menampilkan hubungan antara area publik seperti pasar ikan, museum, dan ruang terbuka yang saling terhubung secara visual maupun fungsional. Perspektif bird’s eye view

pada gambar 5.17, memperlihatkan keseluruhan komposisi kawasan dari sudut pandang atas. Melalui sudut pandang ini, keterkaitan antar bangunan, ruang terbuka, serta konteks tapak terhadap garis pantai dapat terbaca secara menyeluruh. Tampak jelas pemanfaatan atap sebagai elemen aktif, seperti roof garden yang berada di atas museum, yang berfungsi sebagai area hijau sekaligus ruang publik tambahan. Visual ini juga menampilkan orientasi bangunan terhadap laut sebagai latar belakang alami yang memperkuat identitas kawasan pesisir. Perspektif pada gambar 5.18, memperlihatkan sisi samping bangunan museum yang tidak hanya berfungsi sebagai fasad, tetapi juga dimanfaatkan sebagai medium ekspresi naratif. Pada bagian dinding tersebut, ditampilkan 69 baris-baris puisi atau diksi yang menggambarkan semangat maritim dan sejarah lokal Cilacap. Penempatan elemen tekstual ini mengajak pengunjung berinteraksi secara visual sekaligus emosional. Kehadiran tulisan tersebut memperkaya pengalaman ruang dan memperkuat karakter bangunan sebagai ruang budaya yang komunikatif dan terbuka. Perspektif pada gamabar 5.19 diatas menampilkan area pasar ikan yang dilihat dari sudut pandang pejalan kaki, memperlihatkan bagaimana pasar menjadi bagian aktif dari sumbu pedestrian kawasan. Akses pejalan kaki dirancang selaras dengan poros utama, menjadikan pasar sebagai elemen penting dalam pengalaman ruang kawasan secara keseluruhan. Tampak aktivitas masyarakat yang dinamis di sepanjang jalur pedestrian, dengan area pasar yang terbuka dan mudah diakses. Titik pandang ini sekaligus menegaskan peran pasar sebagai simpul sosial yang menyatu dengan tatanan kawasan secara fungsional maupun visual. Perspektif ini memperlihatkan area promenade yang terletak di sisi tepi laut, berperan sebagai ruang terbuka publik yang menghubungkan kawasan museum dan pasar ikan. Jalur pedestrian ini dirancang sebagai ruang sirkulasi sekaligus tempat beraktivitas santai bagi pengunjung, dengan latar visual berupa panorama laut yang terbuka. 5.7. Perspektif Interior Area lobby ticketing pada gambar 5.21, dirancang dengan pendekatan material yang memperkuat kesan kokoh dan kontekstual terhadap karakter kawasan pesisir. Material

beton ekspos diterapkan pada elemen dinding dan plafon, menciptakan ekspresi arsitektur yang lugas dan fungsional, serta menunjukkan keberlanjutan material asli tanpa tambahan lapisan estetis berlebih. Furnitur pada ruang ini, seperti tempat duduk, dirancang menyerupai bentuk peti kemas atau peti kapal, sebagai referensi simbolik terhadap kegiatan kelautan dan aktivitas pelabuhan. Perspektif interiorpada gambar 5.22 ini menampilkan salah satu bagian dari ruang prolog pada Museum Maritim dan Sejarah Cilacap. Instalasi kapal yang dikelilingi bentuk visual menyerupai gelombang laut menjadi elemen utama 70 dalam ruang ini, merepresentasikan kisah awal kedatangan kolonial ke wilayah pesisir Cilacap. Narasi ini diangkat dari peristiwa historis ketika armada kolonial terbawa arus laut selatan saat hendak menuju Batavia, sehingga mendarat di pantai Cilacap secara tidak terencana. Area ini menghadirkan sejumlah papan informasi dan miniatur kapal yang tersusun secara terarah, membentuk pengalaman membaca visual bagi pengunjung. Konten yang disajikan menjelaskan fase lanjutan dari kedatangan bangsa Belanda, khususnya bagaimana ketertarikan mereka terhadap kawasan Cilacap mulai tumbuh—didorong oleh letak geografis yang strategis serta potensi kawasan pesisir yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pelayaran dan logistik maritim. Perspektif interior pada gambar 5.24, memperlihatkan ruang transisi, di mana pengunjung diarahkan melewati sebuah koridor dengan dinding dan langit- langit yang menampilkan visual gelombang melalui instalasi LED. Efek ini menciptakan suasana seolah-olah pengunjung tengah digulung oleh ombak, sebagai pengantar menuju narasi berikutnya. Lalu setelahnya ruang memperlihatkan instalasi visual yang merepresentasikan dinamika Samudra Hindia, sebagai jalur utama keluar-masuknya kapal-kapal kolonial ke wilayah Cilacap. Instalasi ini menekankan fase di mana kawasan pesisir Cilacap mulai ramai dilalui oleh kapal-kapal dagang maupun ekspedisi yang datang dari dan menuju Samudra Hindia. Visualisasi ini tidak hanya memperkuat narasi historis, tetapi juga menghadirkan suasana yang imersif mengenai geliat aktivitas pelayaran pada masa itu. Perspektif interior pada gambar

5.25 menampilkan suasana ruang kejayaan yang merepresentasikan aktivitas pelabuhan Cilacap pada masa kolonial. Visualisasi difokuskan pada dinamika bongkar muat komoditas utama seperti kopi dan gula, yang menjadi simbol kejayaan ekonomi daerah ini dalam jaringan perdagangan global saat itu. Instalasi di ruang ini dirancang untuk memperlihatkan intensitas pergerakan serta hiruk-pikuk pelabuhan, sekaligus menggambarkan posisi strategis Cilacap sebagai salah satu pelabuhan penting dalam sistem kolonial Belanda. 71 Perspektif interior pada gambar 5.26 ini menampilkan ruang eksploitasi, yang menjadi lanjutan dari narasi kejayaan, dan menggambarkan fase kelam di mana masyarakat Cilacap mengalami tekanan serta kekerasan struktural di bawah kolonialisme. Visual pertama memperlihatkan ruang tertutup bawah tanah yang dikelilingi jeruji besi, menciptakan suasana menyerupai penjara yang sunyi dan menekan. Pada bagian lain dari ruang ini, terdapat instalasi naratif berupa cahaya yang menyorot langsung dari atas ke satu titik dinding, tempat sebuah kutipan ditampilkan: “Oh tuhan,dalam gelap ini,hanya cahayamu yang kami nantikan, hanya engkau yang mampu membebaskan kami dari derita ini. Instalasi ini secara simbolis menggambarkan harapan yang tersisa yakni doa kepada Tuhan di tengah keterpurukan yang terjadi. Kontras antara ruang gelap dan pancaran cahaya tersebut memperkuat kesan spiritual dan psikis dari ketidakberdayaan yang dirasakan masyarakat saat itu. Lebih dalam ke ruang berikutnya, perspektif memperlihatkan sebuah instalasi sumur dengan miniatur lubang vertikal dan replika kerangka manusia di dalamnya, yang diterangi oleh cahaya tipis dari atas. Representasi ini merujuk pada praktik kekerasan kolonial, di mana warga lokal dibuang hidup-hidup maupun dalam kondisi sekarat ke dalam lubang oleh aparat kolonial. Ruang ini dirancang untuk menggugah kesadaran historis dan empati terhadap penderitaan kolektif masyarakat Cilacap pada masa penjajahan. Perspektif interior ini menampilkan ruang perlawanan, yang menjadi klimaks dari rangkaian narasi sejarah dalam Museum Maritim dan Sejarah Cilacap. Ruang ini merepresentasikan momen perjuangan masyarakat pesisir Cilacap dalam menghadapi dominasi kolonial,

khususnya melalui pertempuran yang berlangsung di wilayah perairan. Visual dalam ruang ini didesain untuk membangkitkan atmosfer konflik laut, gelombang perlawanan yang datang dari warga terhadap kekuatan penjajah. Instalasi berupa replika kapal-kapal kecil, efek pencahayaan dinamis, serta proyeksi visual ombak dan percikan air laut menciptakan pengalaman spasial yang intens, seolah-olah pengunjung berada di tengah pertempuran laut yang sesungguhnya. 72 BAB VI PENUTUP 6.1. Kesimpulan Perancangan Museum Maritim dan Sejarah Cilacap bertolak dari kesadaran akan pentingnya menelusuri kembali jejak sejarah dan memori kolektif masyarakat pesisir selatan Jawa. Dalam merespons konteks tapak yang sarat makna, perancangan ini tidak hanya menghadirkan ruang-ruang pamer, namun juga merancang narasi perjalanan sejarah yang dapat dirasakan secara spasial melalui transisi ruang, pencahayaan, dan atmosfer. Pendekatan arsitektur yang digunakan berakar pada spirit of place —bahwa tapak bukanlah lahan kosong, melainkan tempat yang telah menyimpan berbagai lapisan makna, trauma, dan potensi. Dengan menghadirkan narasi sejarah kolonial, kejayaan pelabuhan, eksploitasi sumber daya, hingga semangat perlawanan, bangunan ini diharapkan menjadi medium pembelajaran yang tidak bersifat monumental, tetapi membumi, reflektif, dan manusiawi. Ruang demi ruang dihadirkan sebagai pengalaman, bukan sekadar fungsi. Penggunaan elemen-elemen lokal, pengolahan cahaya alami, hingga strategi penataan tapak dilakukan untuk memperkuat keterhubungan antara bangunan, lanskap, dan masyarakat. Dengan demikian, museum ini tidak hanya menjadi tempat menyimpan artefak, melainkan turut menjadi ruang kontemplatif dan edukatif tentang sejarah dan identitas kawasan. Sebagaimana dikatakan oleh Eko Prawoto, “arsitektur adalah sementara, tapi tanah akan selalu ada; sementara arsitektur itu datang dan pergi, dia hanya hinggap namun kemudian akan hilang, namun tidak akan lebih tua dari bumi. Maka melalui pendekatan ini, diharapkan arsitektur yang hadir mampu meresapi tanah tempatnya berpijak, menghormati sejarah yang pernah berlangsung, dan meninggalkan jejak yang bermakna bagi generasi mendatang. 6.2.Saran Beberapa saran yang dapat

dipertimbangkan bagi perancang atau peneliti yang ingin mengembangkan studi serupa dalam konteks arsitektur berbasis sejarah dan kawasan pesisir antara lain: 73 1. Pahami karakter tapak secara menyeluruh Tapak bukanlah bidang kosong, melainkan ruang yang memiliki nilai sejarah, alam, dan sosial. Memahami kondisi tanah, bentuk kontur, arah pandangan, serta cerita lokal penting untuk menciptakan hubungan yang menyatu antara bangunan dan tempatnya. 2. Lakukan riset sejarah dan konteks lokal dengan baik Perancangan berbasis cerita memerlukan pengumpulan informasi yang cukup, baik dari literatur, catatan sejarah, maupun wawasan masyarakat sekitar. Hal ini bertujuan agar gagasan yang diangkat lebih sesuai dan bermakna. 3. Ciptakan pengalaman ruang yang mendalam Ruang tidak hanya perlu berfungsi, tetapi juga bisa menyampaikan cerita dan membangun suasana. Pengolahan cahaya, material, alur ruang, dan elemen visual lain dapat membantu menyampaikan pesan arsitektural yang kuat. 4. Perhatikan prinsip keberlanjutan Perancangan di wilayah pesisir harus memperhatikan penggunaan sumber daya alam secara efisien, seperti memanfaatkan pencahayaan alami, sirkulasi udara silang, dan material lokal. Hal ini tidak hanya baik untuk lingkungan, tetapi juga mendukung kenyamanan pengguna. 74 1

REPORT #27594797

Results

Sources that matched your submitted document.

IDENTICAL CHANGED TEXT

1.	INTERNET SOURCE **0.82%** linimassa.id *https://linimassa.id/apa-fungsi-museum-cari-tahu-di-sini/*	
2.	INTERNET SOURCE **0.74%** repo.darmajaya.ac.id *http://repo.darmajaya.ac.id/15777/15/BAB%20II.pdf*	
3.	INTERNET SOURCE **0.61%** journal.ipm2kpe.or.id *https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KAGANGA/article/view/707/443*	
4.	INTERNET SOURCE **0.52%** bphn.go.id *https://bphn.go.id/data/documents/95pp019.pdf*	
5.	INTERNET SOURCE **0.41%** museumku.wordpress.com *https://museumku.wordpress.com/2017/03/08/arti-penting-museum-daerah-se…*	
6.	INTERNET SOURCE **0.4%** repositori.kemendikdasmen.go.id *https://repositori.kemendikdasmen.go.id/22868/1/Buku%20Potret%20Museum…*	
7.	INTERNET SOURCE **0.35%** peraturan.bpk.go.id *https://peraturan.bpk.go.id/Download/219341/Salinan%20-%20Permendikbudr…*	
8.	INTERNET SOURCE **0.32%** www.flevin.com *https://www.flevin.com/id/lgso/legislation/Mirror/czoyNzoiZD0xOTAwKzk1JmY9..*	
9.	INTERNET SOURCE **0.32%** klinikhukum.gorontalokota.go.id *https://klinikhukum.gorontalokota.go.id/uploads/pdf/PERATURAN%20PEMERIN..*	

REPORT #27594797

INTERNET SOURCE
10. **0.3%** repository.syekhnurjati.ac.id
https://repository.syekhnurjati.ac.id/10465/2/1908301070_2_bab1.pdf

INTERNET SOURCE
11. **0.26%** media.neliti.com
https://media.neliti.com/media/publications/206468-none.pdf

INTERNET SOURCE
12. **0.24%** kabartrenggalek.com
https://kabartrenggalek.com/hari-museum-nasional-jatuh-pada-tanggal-12-okt...

INTERNET SOURCE
13. **0.24%** www.kompasiana.com
https://www.kompasiana.com/firmanpedia/66fc31d0c925c447b935ce12/penge...

INTERNET SOURCE
14. **0.23%** media.neliti.com
https://media.neliti.com/media/publications/206721-none.pdf

INTERNET SOURCE
15. **0.21%** repository.ub.ac.id
https://repository.ub.ac.id/9209/7/BAB%20II.pdf

INTERNET SOURCE
16. **0.19%** museumku.wordpress.com
https://museumku.wordpress.com/2012/02/09/sejarah-permuseuman-indonesi...

INTERNET SOURCE
17. **0.19%** www.flevin.com
https://www.flevin.com/id/lgso/legislation/Mirror/czoyODoiZD0xOTAwKzk1JmY...

INTERNET SOURCE
18. **0.18%** incaresidence.co.id
https://incaresidence.co.id/analisis-tapak/

INTERNET SOURCE
19. **0.16%** www.kompasiana.com
https://www.kompasiana.com/jukyo05398/635ecbdd4addee7c6e3d5782/menge..

INTERNET SOURCE
20. **0.12%** museumku.wordpress.com
https://museumku.wordpress.com/2013/12/17/galeri-itu-bukan-museum/

REPORT #27594797

INTERNET SOURCE
21. 0.11% www.aveharysakti.com
https://www.aveharysakti.com/2025/03/pendekatan-arsitektur-kontekstual.html

INTERNET SOURCE
22. 0.11% peraturan.bpk.go.id
https://peraturan.bpk.go.id/Download/29123/PP%20Nomor%2066%20Tahun%...

INTERNET SOURCE
23. 0.1% eprints.itenas.ac.id
http://eprints.itenas.ac.id/1019/5/05%20Bab%202%20212016020.pdf

INTERNET SOURCE
24. 0.08% core.ac.uk
https://core.ac.uk/download/147564651.pdf

INTERNET SOURCE
25. 0.08% journal.uib.ac.id
https://journal.uib.ac.id/index.php/jad/article/download/4354/1705/6553

INTERNET SOURCE
26. 0.06% journal.universitaspahlawan.ac.id
https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/2476..

INTERNET SOURCE
27. 0.06% roboguru.ruangguru.com
https://roboguru.ruangguru.com/forum/tentukan-dan-tuliskan-struktur-dalam-...

INTERNET SOURCE
28. 0.05% www.viva.co.id
https://www.viva.co.id/edukasi/1498957-dari-sejarah-hingga-unsur-simak-peng...

INTERNET SOURCE
29. 0.03% bktaruna.uma.ac.id
https://bktaruna.uma.ac.id/mengenal-apa-itu-arsitek/

INTERNET SOURCE
30. 0.01% repository.ub.ac.id
https://repository.ub.ac.id/140727/2/BAB_2.pdf

REPORT #27594797

QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.3%** kkp.go.id
https://kkp.go.id/unit-kerja/djpt/upt/pelabuhan-perikanan-samudera-cilacap.h...

INTERNET SOURCE

2. **0.27%** www.panturapost.com
https://www.panturapost.com/daerah/2074389874/5-daerah-paling-sepi-pendu...

INTERNET SOURCE

3. **0.08%** megasains.gawbkt.id
https://megasains.gawbkt.id/index.php/megasains/article/download/216/99/699

INTERNET SOURCE

4. **0.07%** banyumasraya.com
https://banyumasraya.com/cilacap/pembangunan-pelabuhan-cilacap

INTERNET SOURCE

5. **0.06%** www.ambontoday.com
https://www.ambontoday.com/depok-dan-surabaya-peringkat-lima-kota-denga..