

## **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. Definisi Museum**

Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat (Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015). Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Latin museum atau musea, yang berakar dari bahasa Yunani mouseion. 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.

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. Selain itu, museum juga mengelola bukti material hasil budaya dan/atau material alam yang memiliki nilai penting bagi sejarah,

ilmu 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. Museum Khusus

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.

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.

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. Museum Ilmu Sejarah dan Kebudayaan

5. Berdasarkan Sifat Pelayanannya:

a. Museum Berjalan/Keliling

b. Museum Umum

c. Museum Lapangan

d. Museum Terbuka

### 2.1.1.3. 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. 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 penelitian-penelitian tersebut kemudian disebarluaskan demi kemajuan ilmu pengetahuan.

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 menyebarkan 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. 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.
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 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 souvenir 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:
  - 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:
    - 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.

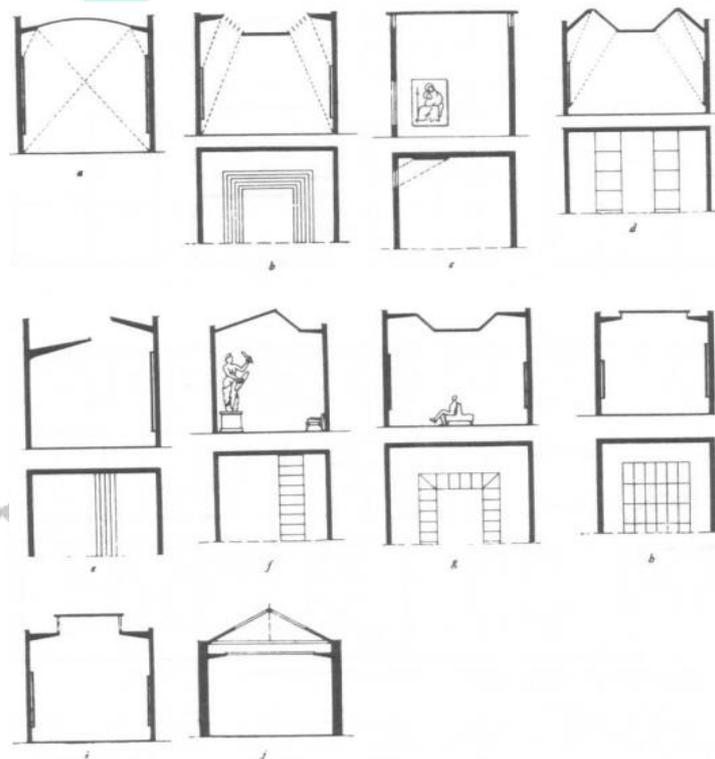
#### 2.1.1.7. Strategi Pencahayaan dan Pengaturan Ruang Dalam Museum

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 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



Gambar 2. 1 Diagram Pencahayaan  
(Sumber : Time-saver Standards for Building Types)

#### A. 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.

#### B. 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 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.

#### C. 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.

#### D. 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. Definisi Arsitektur, Pesisir, dan Arsitektur Pesisir

Arsitektur berasal dari bahasa Yunani “archee” dan “tectoon”. Archee berarti yang asli, yang utama, yang awal. 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 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. 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 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. 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.
- 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.

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.

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



*Gambar 2. 2 Pelabuhan Cilacap 1930*

*Sumber : Wikicommons, dikutip dari Tirto.id*

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 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 keselamatan dan keberhasilan dalam menangkap ikan. Tradisi ini menunjukkan kedalaman hubungan masyarakat dengan alam dan laut yang menjadi sumber kehidupan mereka.



*Gambar 2. 3 Tradisi Sedekah Laut  
Sumber : wisata.cilacapkab.go.id*

#### 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).



*Gambar 2. 4 Lomba Perahu Dayung  
Sumber : 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).



*Gambar 2. 5 Ebeg Cilacap*  
Sumber : Wikipedia

#### 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 pameran, 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 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 "roh" 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, 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 subbab 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:

### 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.
- 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.
- 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 pameran; 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 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 *Thinking Architecture* oleh Peter Zumthor

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*

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 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.



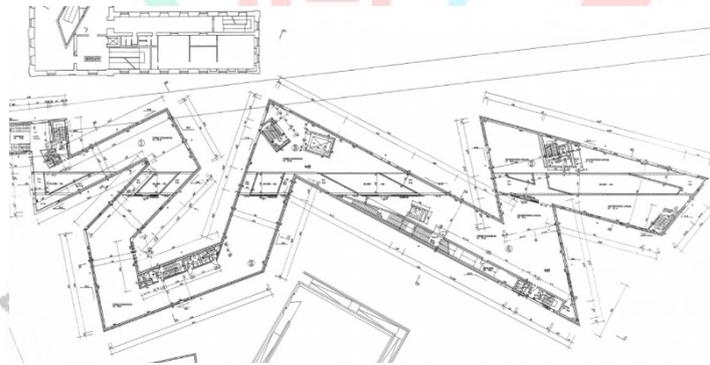
*Gambar 2. 6 Museum Jewish*

*Sumber : Architecturelab.net*

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.



Gambar 2. 7 Bentuk Zigzag Museum Jewish

Sumber : Libeskind.com

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.



*Gambar 2. 8 Interior Museum  
Sumber : Architechturrelab.net*

Jewish Museum Berlin memberikan pelajaran tentang bagaimana arsitektur dapat menyampaikan cerita dan menciptakan pengalaman yang bermakna. 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 Song" 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.



*Gambar 2. 9 Museum Guugenheim Bilbao  
Sumber : Archdaily.com*

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 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.



*Gambar 2. 10 Kota Bilbao 1970an  
Sumber : Mascontext.com*

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 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.



*Gambar 2. 11 Facade Museum  
Sumber : Archdaily.com*

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

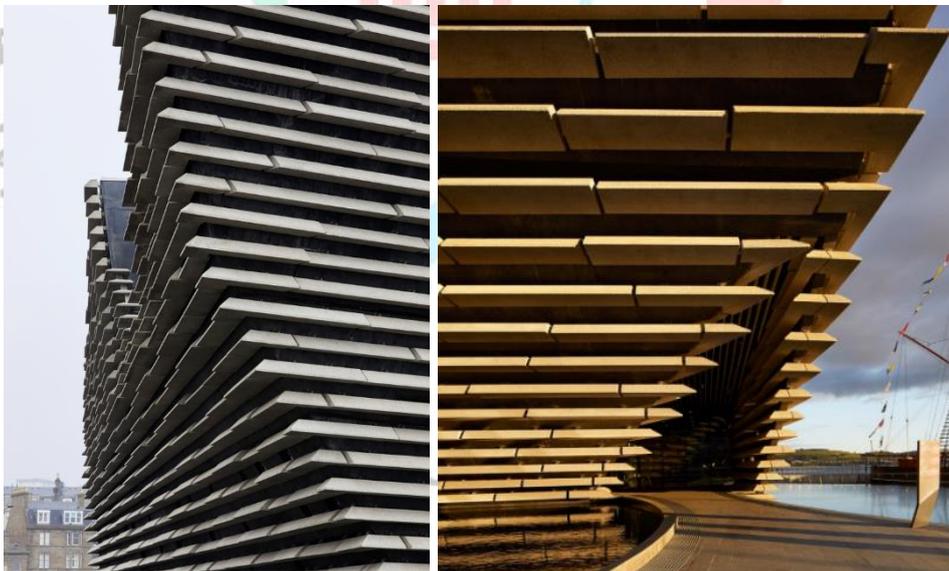


*Gambar 2. 12 Museum V&A Dundee  
Sumber : Archdaily.com*

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.

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.



*Gambar 2. 13 Element Beton  
Sumber : Arcdaily.com*

Selain itu, desain V&A Dundee juga sangat memerhatikan interaksi antara ruang dalam dan luar. Salah satu fitur yang mencolok adalah adanya "lubang horizontal" 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.

*Foyer* 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, dari 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.

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.



*Gambar 2. 14 Lubang Horizontal  
(Sumber : Archdaily.com)*

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.

#### **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.



*Gambar 2. 15 Museum Maritim Indonesia*

*(Sumber : Museum.co.id)*

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.



*Gambar 2. 16 Koleksi Museum Maritim  
(Sumber : MaritimMuseum.id)*

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 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 pameran 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



*Gambar 2. 17 Museum Tsunami Aceh  
(Sumber : Indonesia tourism )*

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 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.

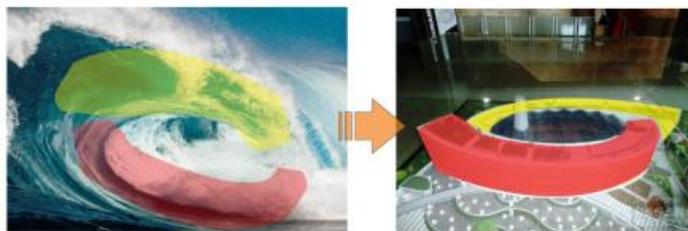
## 2. Escape Building



Gambar 2. 18 Konsep Escape Hill  
(Sumber : Issu.com )

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



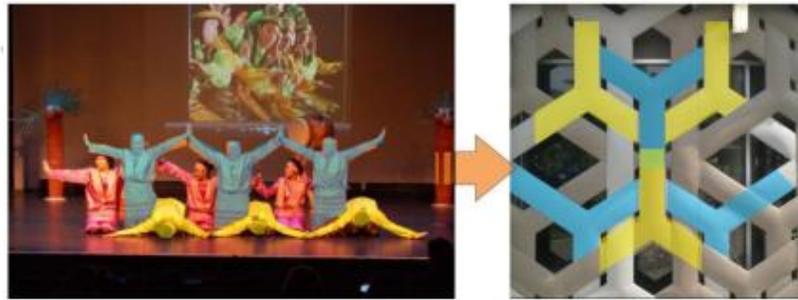
Gambar 2. 19 Konsep Sea Waves

(Sumber : Issu.com )

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)



Gambar 2. 20 Penerapan Tari Saman ke bangunan

(Sumber : Issu.com )

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 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)



*Gambar 2. 21 Light of God Museum Tsunami Aceh  
(Sumber : Issu.com )*

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



*Gambar 2. 22 Public Park Museum Tsunami Aceh  
(Sumber : Issu.com )*

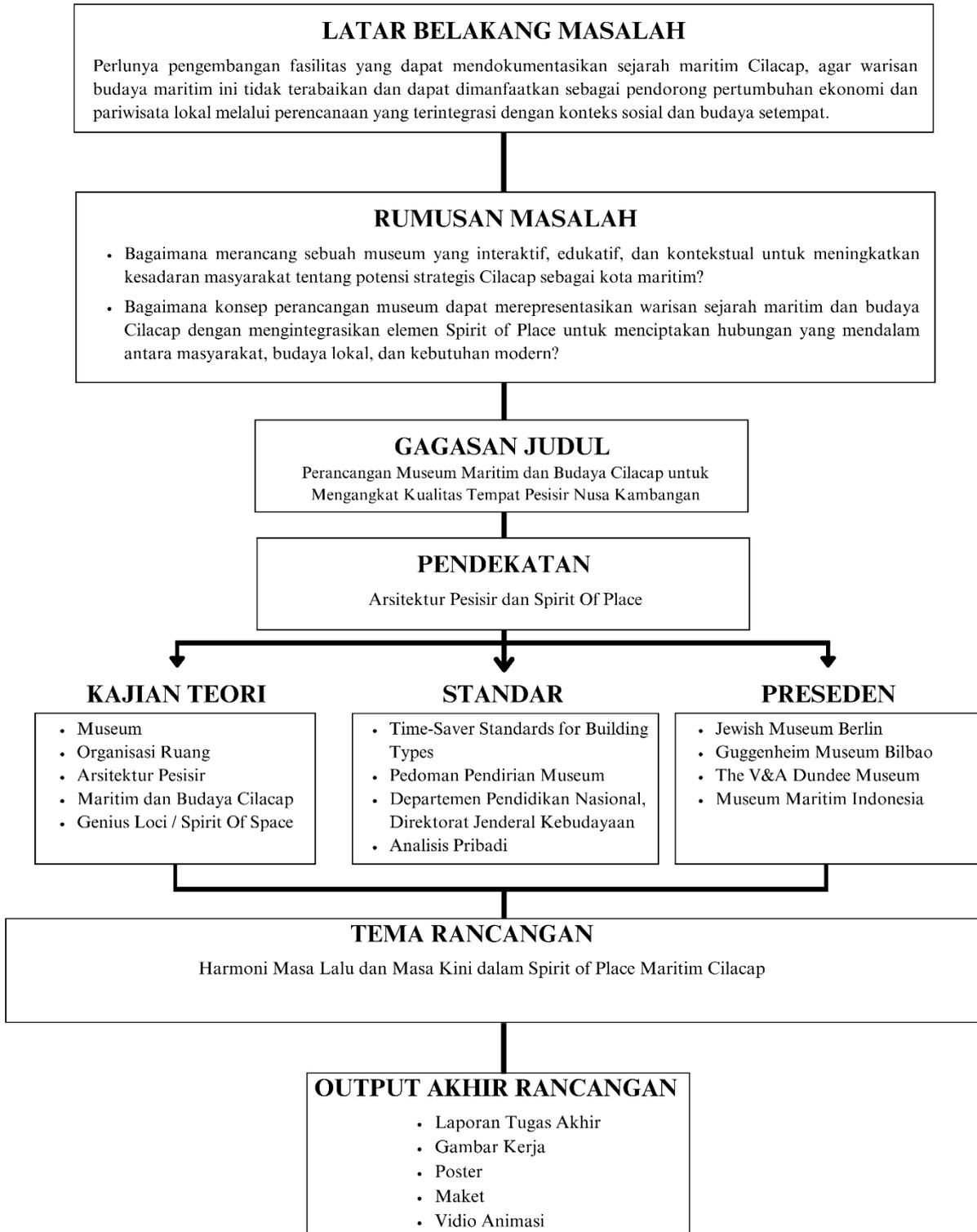
Tidak hanya berfungsi sebagai museum, kawasan ini juga dirancang sebagai ruang publik yang terbuka bagi masyarakat (lihat gambar 2.22). Dengan taman yang luas dan area yang dapat diakses kapan saja, Museum Tsunami Aceh menjadi bagian dari lanskap kota yang hidup dan interaktif. Kehadiran

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 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



Tabel 2. 1 Proses Berfikir

## 2.4. Kriteria Rancangan

ASPEK	KOMPONEN DESAIN	TEORI	KRITERIA
Museum	Lokasi	Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi Strategis: Tidak harus di pusat kota, namun mudah diakses oleh masyarakat.</li> <li>Tidak berada di kawasan industri dengan polusi udara tinggi.</li> <li>Tidak di daerah berlumpur dan rawa</li> <li>Kelembapan udara harus terkendali, idealnya antara 55-65%.</li> </ul>
	Program Ruang dan Sirkulasi	Times Saver Standar For Building Types	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunan harus dibagi sesuai fungsi dan keamanan. Pintu masuk utama untuk pengunjung, pintu masuk khusus untuk koleksi dan pelayanan.</li> <li>Area Publik mencakup bangunan utama, auditorium, pos jaga, giftshop, kafetaria, ticket box, penitipan barang, lobby, toilet, taman, dan parkir. Area Semi Publik untuk administrasi, dan Area Private untuk laboratorium, studio, dan penyimpanan koleksi.</li> <li>Bangunan Utama Pameran harus mudah dijangkau dan aman. Auditorium untuk berbagai kegiatan. Bangunan Khusus harus terletak di area tenang dan aman. Bangunan Administrasi harus strategis dengan pintu masuk khusus.</li> </ul>
	Pencahayaan	Times Saver Standars For Building Types	<p>Museum harus fleksibel dan tahan lama. Pencahayaan yang tepat meningkatkan estetika dan kenyamanan pengunjung.</p> <p>Pendekatan pencahayaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencahayaan Atas: Menggunakan skylight.</li> <li>2. Jendela Tinggi: Pencahayaan alami.</li> <li>3. Pencahayaan Fokus: Menyorot objek.</li> <li>4. Fleksibilitas: Sistem pencahayaan yang bisa disesuaikan.</li> </ol>

Pasar Ikan dan Restaurant Laut	Sirkulasi dan Interaksi Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maritim dan Budaya Cilacap</li> <li>• Asitektur Pesisir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi dirancang dengan pemisahan yang jelas antara area pasar ikan dan restoran laut untuk efisiensi fungsi.</li> <li>• Jalur interaksi menciptakan keterhubungan antar ruang sehingga memberikan pengalaman yang terintegrasi.</li> </ul>
	Program Ruang	Maritim dan Budaya Cilacap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pasar ikan disesuaikan untuk menampilkan aktivitas lokal perikanan, sementara restoran laut dirancang untuk mengoptimalkan suasana pesisir.</li> <li>• Program ruang mempertahankan harmoni antara aktivitas komersial dan pengalaman budaya.</li> </ul>
	Lokasi	Maritim dan Budaya Cilacap	Pasar ikan dan restoran laut dirancang sebagai fungsi tambahan dari museum, berlokasi dekat pesisir dan pelabuhan untuk mendukung aksesibilitas dan memanfaatkan hasil laut segar.
Sejarah Maritim dan Budaya Cilacap	Fungsi Sosial dan Budaya	Maritim dan Budaya Cilacap	Fungsi sosial dan budaya harus mendukung kegiatan komunitas, seperti ruang seni pertunjukan yang memperkenalkan budaya lokal Cilacap dan memberikan ruang untuk berinteraksi langsung antara pengunjung dan masyarakat.
	Material dan Estetika	Maritim dan Budaya Cilacap	Material lokal yang terintegrasi dengan alam pesisir, seperti batu bata, kayu, dan elemen laut, digunakan untuk menciptakan atmosfer yang autentik dan memperkuat identitas budaya serta sejarah maritim Cilacap.

Kawasan	Massa Bangunan	Studi Preseden Museum V&A oleh Kengo Kuma	Fasad bangunan menggunakan material lokal untuk memberikan kesan alami yang autentik.  Material dipilih untuk menyesuaikan lanskap pesisir, menciptakan harmoni antara bangunan dan lingkungan.
	Ruang Dalam	Genius Loci / Spirit Of Place	Sekuen ruang dirancang untuk memberikan pengalaman emosional dan mendalam melalui sekuens interaksi ruang.  Material lokal seperti kayu dan batu bata dipadukan dengan pencahayaan alami untuk menghadirkan atmosfer yang tenang dan menghidupkan ruang
		Studi Preseden Museum Jewish oleh Daniel Libeskind	Ruang menciptakan emosi melalui pengaturan pencahayaan dan tata ruang yang berinteraksi langsung dengan pengunjung.
		Studi Preseden Museum V&A oleh Kengo Kuma	Lubang horizontal atau bukaan pada ruang interior menciptakan koneksi visual yang kuat ke lingkungan pesisir, memberikan pengalaman visual langsung ke arah laut.
	Ruang Luar	Studi Preseden Museum V&A oleh Kengo Kuma	Area terbuka yang multifungsi, seperti plaza atau panggung luar ruangan, dirancang untuk mendukung seni pertunjukan dan kegiatan budaya  uang luar tidak hanya digunakan untuk transit, tetapi juga menciptakan area nyaman bagi pengunjung untuk berinteraksi dan bersantai, misalnya melalui area duduk, taman, atau jalur pedestrian yang luas.
		Studi Preseden Museum Guggenheim Bilbao	Ruang luar dirancang sebagai elemen yang menciptakan daya tarik visual dan menjadi ikon kawasan pesisir, membantu mempromosikan regenerasi sosial dan ekonomi di wilayah sekitar.

Tabel 2. 2 Kriteria Rancangan

Standar besaran ruang yang digunakan dalam perencanaan diperoleh dari beberapa sumber, yaitu sebagai berikut :

No	Acuan	Simbol
1.	Ernest Neufert. 1992. Data Arsitek jilid 1 dan 2. Erlangga: Jakarta	ENAD
2.	Joseph de Chiara & John Callender. 1973. Time Saver Standards for Building Types. New York: Mc Graw Hill	TSS
3.	Analisis Pribadi	AP
4.	Studi Literatur	SL
5.	Studi Ruang	SR
6.	Pergub DKI Jakarta	PDJ
7.	Lawson, Fred. 1995. Hotels and Resorts Planning Design and Refurbishment. England: Butterworth Architecture	HRP

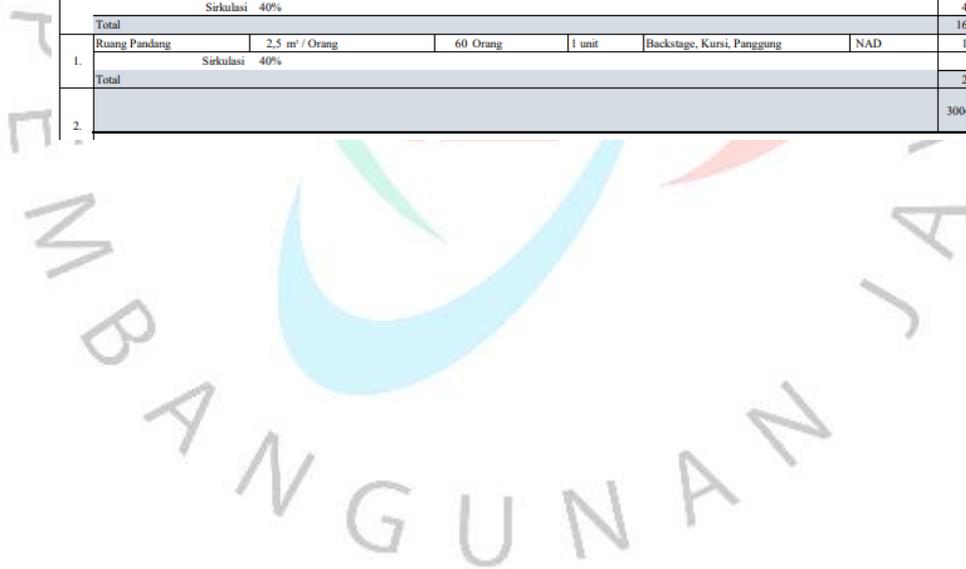
*Tabel 2. 3 Acuan Program Ruang*

Di dalam menghitung program ruang perlu diperhatikan sirkulasi (flow), sirkulasi dibuat berdasarkan tingkat kenyamanan, yaitu:

No	Presentase	Keterangan
1.	5 – 10 %	Standar minimum
2.	20 %	Kebutuhan keluasan
3.	30 %	Kebutuhan kenyamanan fisik
4.	40 %	Tuntutan kenyamanan psikologis
5.	50 %	Tuntutan spesifik kegiatan
6.	70-100 %	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

*Tabel 2. 4 Presentasse Sirkulasi Ruang*

PROGRAM RUANG							
No.	Kelompok Kegiatan / Ruang	Standart Besaran Ruang	Kapasitas	Jumlah	Kebutuhan Fasilitas	Sumber	Luas
<b>KELOMPOK RUANG PENGUNJUNG LANTAI DASAR</b>							
1.	Main Entrance	1 m <sup>2</sup> / Orang	200 Orang	1 unit		NAD	200 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						60 m <sup>2</sup>
	Total						260 m <sup>2</sup>
2.	Lobby	1 m <sup>2</sup> / Orang	200 Orang	1 unit		SL	200 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						60 m <sup>2</sup>
	Total						260 m <sup>2</sup>
3.	Ticketing	8 m <sup>2</sup> / Orang	2 Orang	1 unit	Meja, kursi, lemari, Komputer	NAD	16 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						4,8 m <sup>2</sup>
	Total						20,8 m <sup>2</sup>
4.	Information Center	8 m <sup>2</sup> / orang	2 Orang	1 unit	Meja, kursi, lemari, komputer	NAD	16 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						4,8 m <sup>2</sup>
	Total						20,8 m <sup>2</sup>
5.	Ruang Prolog dan Kejayaan	4 m <sup>2</sup> / Orang	580 Orang	1 unit	Perahu, Sungai Buitan, Diorama Miniatur, Artefak Sejarah, Pencahayaan Tematik	AP + SR	2320 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						928 m <sup>2</sup>
	Total						3248 m <sup>2</sup>
6.	Ruang Eksploitasi	3 m <sup>2</sup> / Orang	175 Orang	1 unit		AP + SR	525 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						157,5 m <sup>2</sup>
	Total						682,5 m <sup>2</sup>
7.	Ruang Perlawanan	4 m <sup>2</sup> / Orang	375 Orang	1 unit	Perahu, Diorama Miniatur, Peta Jalur Dagang	AP + SR	1500 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						450 m <sup>2</sup>
	Total						1950 m <sup>2</sup>
8.	<b>TOTAL KELOMPOK RUANG EXHIBITION</b>						6442,1 m <sup>2</sup>
<b>KELOMPOK RUANG PENGUNJUNG LANTAI 2</b>							
9.	Perpustakaan	3,6 m <sup>2</sup> / Orang	170 Orang	1 unit	Rak Buku, Meja, Kursi Baca	NAD	612 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						244,8 m <sup>2</sup>
	Total						856,8 m <sup>2</sup>
9.	Ruang Multifungsi	1,5 m <sup>2</sup> / Orang	150 Orang	1 unit	Meja, Kursi, Sound	SL	225 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						67,5 m <sup>2</sup>
	Total						292,5 m <sup>2</sup>
1.	Skywalk	2,5 m <sup>2</sup> / Orang	470 Orang	1 unit		SL	1175 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						470 m <sup>2</sup>
	Total						1645 m <sup>2</sup>
1.	Ruang Pandang	2,5 m <sup>2</sup> / Orang	60 Orang	1 unit	Backstage, Kursi, Panggung	NAD	150 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						60 m <sup>2</sup>
	Total						210 m <sup>2</sup>
2.							3004,3 m <sup>2</sup>



KELOMPOK RUANG PENGELOLA							
1.	Ruang Kepala UPT Museum	5 x 4 m2		1 unit	Sofa,Meja kerja, Kursi, Komputer	NAD	20 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						6 m <sup>2</sup>
Total							26 m <sup>2</sup>
2.	Ruang Kepala Jabatan Fungsional	4 x 3 m <sup>2</sup>		1 unit	Meja kerja, Kursi, Komputer	SL	12 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						3,6 m <sup>2</sup>
Total							15,6 m <sup>2</sup>
3.	Ruang Tata Usaha	3 x 3 m2		1 unit	Meja, kursi, lemari, Komputer	SL	9 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						2,7 m <sup>2</sup>
Total							11,7 m <sup>2</sup>
4.	Ruang Kasie Koleksi dan Perawatan	3 x 3 m2		1 unit	Meja, kursi, lemari, komputer	SL	9 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						2,7 m <sup>2</sup>
Total							11,7 m <sup>2</sup>
5.	Ruang Kasie Edukasi dan Pameran	3 x 3 m2		1 unit	Meja, kursi, lemari, komputer	SL	9 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						2,7 m <sup>2</sup>
Total							11,7 m <sup>2</sup>
6.	Ruang Staff	6 m2 / Orang	15 Orang	1 unit	Meja, kursi, lemari, komputer	AP	90 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						27 m <sup>2</sup>
Total							117 m <sup>2</sup>
7.	Ruang Rapat	2,7 m <sup>2</sup> / Orang	30 Orang	1 unit	Meja, kursi, lemari	NAD	81 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						24,3 m <sup>2</sup>
Total							105,3 m <sup>2</sup>
TOTAL KELOMPOK RUANG PENGELOLA							299 m <sup>2</sup>

KELOMPOK RUANG PENUNJANG							
1.	Restaurant Laut Main Dining Room	1,52 m <sup>2</sup> / Orang +Meja Kursi	200 Orang	1 unit	Meja dine + Kursi	NAD	304 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						91,2 m <sup>2</sup>
Total							395,2 m <sup>2</sup>
2.	Restaurant VVIP 1	2 m <sup>2</sup> / Orang	20 Orang	1 unit	Meja dine + Kursi	SL	40 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						16 m <sup>2</sup>
Total							56 m <sup>2</sup>
3.	Dapur Utama	60% x Ruang Makan		2 unit	Kitchen Set	PBK	270,72 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						81,216 m <sup>2</sup>
Total							351,94 m <sup>2</sup>
4.	Ruang Pertemuan Eksternal	2,5 m <sup>2</sup> / orang + Meja Kursi+lemari	10 Orang	1 unit	Meja, kursi, lemari, komputer	NAD	25 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						10 m <sup>2</sup>
Total							35 m <sup>2</sup>
5.	Pasar Ikan	5,25 m <sup>2</sup> / Unit	10 Unit	10 Unit Kios	Meja Retail + Kursi + Saniter	AP + NAD	52,5 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						21 m <sup>2</sup>
Total							73,5 m <sup>2</sup>
6.	Pantry	6,52 m2 / Unit (4 orang)	4 Unit	4 unit	Serving Table, Dispenser, Kulkas, Wastafel	NAD	26,08 m <sup>2</sup>

0		Sirkulasi 100%					26,08 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>32,16 m<sup>2</sup></b>
7	Toko Souvenir	24 m <sup>2</sup> / Unit	4 Unit	4 unit	Rak Dinding, Meja Display, Etalase Kaca Lemari Penyimpanan, Meja Kasir, Meja Pembungkusan	HRP	96 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 50%					48 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>144 m<sup>2</sup></b>
8	Lavatory Wanita	12,4 m <sup>2</sup> / Unit (Stoilet + 3 Wastafel/Unit)	8 Unit	8 unit	Toilet, Wastafel	NAD	99,2 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					29,76 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>128,96 m<sup>2</sup></b>
	Lavatory Pria	27,6 m <sup>2</sup> / Unit (Stoilet + 3 Wastafel + 7 Urinoir/Unit)	8 Unit	8 unit	Toilet, Wastafel, Urinoir	NAD	220,88 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 40%					88,352 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>309,23 m<sup>2</sup></b>
9	Lavatory Difabel	3,5 m <sup>2</sup> / Unit	4 unit	4 unit	Toilet Difabel, Wastafel	NAD	14 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 40%					5,6 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>19,6 m<sup>2</sup></b>
	Gudang Kering dan Dingin	0,45 m <sup>2</sup> x Dapur Utama	1 Unit	1 unit	Rak Penyimpanan, Troli	SL	158,37 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					47,511 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>205,88 m<sup>2</sup></b>
9	Gudang Peralatan	0,3 m <sup>2</sup> / Unit	4 unit	4 unit		NAD	105,58 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					31,674 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>137,26 m<sup>2</sup></b>
2.	Mushola	11,3 m <sup>2</sup> / Unit (10orang)	1 Orang	1 unit	Sajadah + Tempat Wudhu	NAD	11,25 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 40%					4,5 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>15,75 m<sup>2</sup></b>
		<b>TOTAL KELOMPOK RUANG PENUNJANG</b>					<b>1924,3 m<sup>2</sup></b>
<b>KELOMPOK RUANG SERVIS TEKNIS</b>							
1.	Tps	25 m <sup>2</sup> / unit	1 Unit	1 unit	Bak Sampah Kering dan Basah	AP	25 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 50%					12,5 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>37,5 m<sup>2</sup></b>
2.	Ruang Kontrol Tps	2,27 m <sup>2</sup> / unit (2orang+meja kursi)	1 Orang	1 unit		NAD	2,27 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					0,681 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>2,951 m<sup>2</sup></b>
3.	Gwt	m <sup>2</sup> / Unit (Air Bersih 37,6m <sup>3</sup> 370 + Kebutuhan Pemadam 1440 m <sup>3</sup> )	Unit untuk 470 1 orang pengguna Bangunan	1 unit	Tank Air Bersih dan Tank Pemadam	PDJ + SL	370 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					111 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>481 m<sup>2</sup></b>
4.	Roof Tank	6,25 m <sup>2</sup> / unit dengan jarak 1m	4 Unit	4 unit		SL + AP	25 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					7,5 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>32,5 m<sup>2</sup></b>
5.	Ruang Pompa	30 m <sup>2</sup> / unit	4 Unit	4 unit		SL	120 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					36 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>156 m<sup>2</sup></b>
6.	Ruang Genset	30 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	1 unit		SL	30 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					9 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>39 m<sup>2</sup></b>
7.	Gardu Listrik	9 m <sup>2</sup> / Unit	2 Unit	2 unit		SL	18 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					5,4 m <sup>2</sup>
		<b>Total</b>					<b>23,4 m<sup>2</sup></b>
8.	Trafo + Panel	4 m <sup>2</sup> / Unit	4 unit	4 unit		TTS	16 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi 30%					4,8 m <sup>2</sup>

Total							20,8 m <sup>2</sup>
	Pos Jaga	6 m <sup>2</sup> / unit	1 Unit	1 unit	Toilet + Ruang Jaga	NAD + AP	6 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 30%						1,8 m <sup>2</sup>
	Total						7,8 m <sup>2</sup>
9	Ruang CCTV	8 m <sup>2</sup> / 4Orang	1 Orang	1 unit		NAD	8 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						3,2 m <sup>2</sup>
	Total						11,2 m <sup>2</sup>
10	Gudang Maintenance	6,25 m <sup>2</sup> / Unit	1 Unit	1 unit		SL	6,25 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 40%						2,5 m <sup>2</sup>
	Total						8,75 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL KELOMPOK RUANG PENUNJANG</b>							<b>820,9 m<sup>2</sup></b>
<b>KELOMPOK RUANG SERVIS</b>							
1.	Area Parkir Bis	37,8 m <sup>2</sup>	10 Bis	1 unit		NAD	378 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 100%						378 m <sup>2</sup>
	Total						756 m <sup>2</sup>
2.	Area Parkir Motor Pengunjung	2 m <sup>2</sup>	300 Motor	1 unit		NAD	600 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 100%						600 m <sup>2</sup>
	Total						1200 m <sup>2</sup>
3.	Area Parkir Mobil Pengunjung	12,5 m <sup>2</sup>	100 Mobil	1 unit		NAD	1250 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 100%						1250 m <sup>2</sup>
	Total						2500 m <sup>2</sup>
4.	Area Parkir Motor Pengelola	2 m <sup>2</sup>	50 Unit	1 unit		NAD	100 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 100%						100 m <sup>2</sup>
	Total						200 m <sup>2</sup>
5.	Area Parkir Mobil Pengelola	12,5 m <sup>2</sup>	50 Unit	1 unit		NAD	625 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi 100%						625 m <sup>2</sup>
	Total						1250 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL KELOMPOK RUANG PENUNJANG</b>							<b>6017 m<sup>2</sup></b>
<b>TOTAL KESELURUHAN</b>							<b>18508 m<sup>2</sup></b>

Tabel 2. 5 Program Ruang

**KDB 60% = 11.544 m<sup>2</sup>**

**KDH 30% = 5.772 m<sup>2</sup>**

**KTB 6 = 115.440 m<sup>2</sup>**

**GSB = Jalan Pasir Mas (Utara): lebar 6,5 m = ½ x 6,5 m = 3,25 m**

**Jalan Dermaga Utara (Timur): lebar 10 m = ½ x 10 m = 5 m**

**Jalan Dermaga Selatan (Selatan): lebar 8,5 m = ½ x 8,5 m = 4,25 m**