

MUSEUM KEBUDAYAAN DI KOTA TERNATE (The Marriage of Old and New)

Andry A. Van Den Bokshouw
Dwight M. Rondonuwu
Roosje J. Poluan

ABSTRAK

Di Kota Ternate terdapat sebuah kota tua yang sekarang telah di jadikan sebuah Kawasan Konservasi Kebudayaan, lebih tepatnya di kawasan Kedaton Kesultanan Ternate di Kelurahan Soa Sio Kecamatan Ternate Utara. Di kawasan tersebut dulunya menjadi titik central Kerajaan Kesultanan Ternate. Terdapat banyak sekali peninggalan sejarah Kesultanan Ternate di daerah tersebut, ditetapkanlah oleh Pemerintah Kota Ternate sebagai Kawasan Konservasi. Seiring berjalannya waktu timbulnya masalah - masalah seperti kurang diminati pengunjung yang datang dari luar Kota Ternate maupun dari dalam Kota Ternate, eksistensi Kawasan Konservasi sekarang kurang memberikan pengaruh terhadap tujuan pemerintah Kota Ternate “World Heritige City” dan berkurangnya unsur Kesultanan Ternate dalam kawasan Konservasi.

Tujuan dari perancangan Museum Kebudayaan di Kota Ternate adalah dengan Merancang Museum Kebudayaan dengan pendekatan tema The Marriage of Old and New agar bisa menghadirkan sebuah desain perancangan yang Unik dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate agar dapat mendukung Pemerintah Kota Ternate untuk bisa mewujudkan Kota Ternate sebagai “World Heritage City” dan juga Merancang Museum Kebudayaan yang berada dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate di Kota Ternate dengan pendekatan The Marriage of Old and New.

Perancangan Museum Kebudayaan di Kota Ternate menggunakan metode Proses Desain Generasi II dengan 3 aspek pendekatan yaitu Pendekatan Tematik, Pendekatan Tipologi Objek serta Pendekatan Analisa Tapak dan Lingkungan.

The Marriage of Old and New adalah jenis desain perancangan yang mengkombinasikan intervensi arsitektural yang berasal dari arsitektural yang tua dengan intervensi arsitektural yang modern.

Penerapan Konsep Perancangan menghasilkan dua unsur perancangan yaitu Ruang Dalam dan Ruang Luar yang di desain dengan transformasi dari kata “Kebudayaan” yaitu ‘bersahabat’ dengan alam dan ‘terbuka’ kepada sesama, yang merupakan ciri utama dari sifat Kebudayaan. Untuk bentuk bangunan sendiri di rancang dengan mengawinkan bentuk arsitektural lama yaitu Kedaton Kesultanan Ternate dengan bentuk arsitektural modern yaitu pengkajian-pengkajian tentang bentuk arsitektural modern serta penguasaan material-material. Ruang Dalam meliputi Lay Out Plan, Denah Bangunan, Utilitas Bangunan, Potongan Bangunan dan Spot Interior. Sedangkan Ruang Luar meliputi Site Plan, Tampak Bangunan, Tampak Site, Spot Eksterior serta Perspektif.

Kata Kunci : Kota Ternate, Museum Kebudayaan, The Marriage of Old and New

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tujuan utama Pemerintah Kota Ternate yaitu “World Heritage City”, yaitu untuk menjadikan Kota Ternate sebagai Kota Pusaka Dunia. Karena memang banyak sekali potensi Kota Ternate dari segi ekonomi, pariwisata, geologi hingga kebudayaan. Dari potensi kebudayaan sendiri terdapat banyak sekali peninggalan

– peninggalan bersejarah bangsa eropa seperti benteng contohnya, kurang lebih 12 benteng bangsa eropa tersebar di seluruh penjuru Kota Ternate. Adapun peninggalan – peninggalan sejarah local, seperti kedaton sultan dan peninggalan lainnya. Untuk peninggalan sejarah sendiri, di ambil alih langsung oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Ternate. Dan juga masih banyak peninggalan – peninggalan kebudayaan Kota Ternate yang masih tersebar.

Seiring berjalannya waktu Kawasan Konservasi Kesultanan Ternate di Kota Ternate kurang diminati pengunjung yang datang dari luar Kota Ternate maupun dari dalam Kota Ternate. Museum dinilai cocok untuk di hadirkan dalam Kawasan Konservasi tersebut untuk bisa mengatasi permasalahan tersebut karena sifat museum juga sebagai konservasi. Dengan hadirnya museum dalam kawasan ini tentunya bisa membuat image baru dalam kawasan ini khususnya dan Kota Ternate pada umumnya. Dan juga museum ini diharapkan menjadi central Kawasan Konservasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dirumuskanlah permasalahan desain yaitu Bagaimana Bagaimana Merancang Museum Kebudayaan dalam Kawasan Konservasi yang mampu berkontribusi agar bisa terwujudnya tujuan Pemerintah Kota Ternate “*World Herrytage City*”, Bagaimana Merancang bangunan Museum Kebudayaan dalam Kawasan Konservasi dengan menggabungkan unsur arsitektural lama dan unsur arsitektural baru, serta Bagaimana Merancang Museum Kebudayaan dalam Kawasan Konservasi sesuai dengan tuntutan Tema Perancangan.

1.3. Tujuan Perancangan

Desain Perancangan Museum Kebudayaan di Kota Ternate ini mempunyai Tujuan Perancangan yaitu Merancang Museum Kebudayaan yang mampu menghadirkan sebuah desain perancangan yang *Unik* dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate agar dapat mendukung Pemerintah Kota Ternate untuk bisa mewujudkan Kota Ternate sebagai “*World Heritage City*” dan Merancang Museum Kebudayaan yang berada dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate di Kota Ternate dengan pendekatan *The Marriage of Old and New*.

II. METODE PERANCANGAN

Pendekatan perancangan meliputi 3 aspek utama yang terdiri dari pendekatan tematik, tipologi objek serta analisa tapak dan lingkungan yang dijelaskan sebagai berikut :

- Pendekatan Tematik, Tema yang akan diterapkan dalam perancangan *Museum Kebudayaan* adalah *The Marriage of Old and New*. Penggunaan tema ini adalah upaya untuk menghadirkan *image* baru dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate agar dapat mendukung Pemerintah Kota Ternate untuk bisa mewujudkan Kota Ternate sebagai “*World Heritage City*”.
- Pendekatan Tipologi Objek, Perancangan dengan pendekatan tipologis dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu tahap pengidentifikasian tipe, tipologi dan tahap pengolahan tipe.

- Pendekatan Analisa Tapak Dan Lingkungan, Pendekatan terhadap analisis pemilihan lokasi dan tapak yang disesuaikan dengan RTRW yang ada di Kota Ternate. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengolah tapak ataupun menyesuaikan bangunan terhadap tapak yang dipilih.

III. DESKRIPSI PROYEK RANCANGAN

1. Pengertian dan Pemahaman Objek Rancangan

Museum Kebudayaan di Kota Ternate adalah:

“Sebuah gedung yang digunakan sebagai tempat pameran atau penyimpanan benda-benda bersejarah, dalam hal ini kebudayaan yang mencakup kesenian serta adat istiadat yang berlokasi di Kota Ternate”

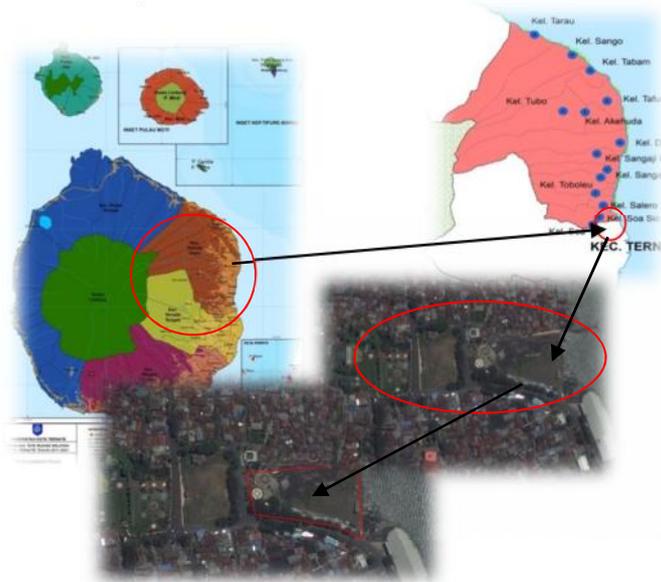
2. Prospek dan Fisibilitas

Merancang Museum Kebudayaan yang mampu menghadirkan sebuah desain perancangan yang *Unik* dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate agar dapat mendukung Pemerintah Kota Ternate untuk bisa mewujudkan Kota Ternate sebagai *“World Heritage City”*. Mampu merancang Museum Kebudayaan yang berada dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate di Kota Ternate dengan pendekatan *The Marriage of Old and New*.

Museum Kebudayaan ini layak di bangun karena mempunyai dampak positif yang bukan hanya untuk personal tapi juga universal terutama berkontribusi untuk membantu Pemerintah Kota Ternate dalam segi pariwisata maupun perekonomian dan juga diharapkan mampu untuk membantu Pemerintah Kota Ternate untuk ewujudkan Tujuan Pemerintah Kota Ternate yaitu *“World Herrytage City”*.

3. Tapak Objek Rancangan

Lokasi Site Objek Desain ini berada di Kelurahan Soa Sio Kec. Ternate Utara, Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara. Batas-batas fisik dari site adalah Utara meliputi Pemukiman penduduk, Selatan dan Barat meliputi Jalan Raya sedangkan Timur meliputi Laut.



Gambar 3.1. Tapak Objek Rancangan

IV. TEMA PERANCANGAN

1. Pengertian Tema Rancangan.

Tema perancangan yang digunakan adalah *'The Marriage of Old and New / Mengawinkan yang Lama dan Baru* yang memiliki pengertian yaitu Mengawinkan yang Lama dan Baru : Memadukan sesuatu yang bersifat lama dengan sesuatu yang bersifat baru dan *The Marriage of Old and New : Jenis desain perancangan yang mengkombinasikan intervensi arsitektural yang berasal dari arsitektur yang tua dengan intervensi arsitektural yang modern.*

2. Interpretasi Arsitektural

Konsep *The Marriage of Old and New* atau perpaduan lama dan baru merupakan salah satu konsep yang dijadikan langkah awal membentuk Kota Kreatif (*The Creative City*) dalam kaitannya dengan arsitektur dan urban desain. Dalam konteks ini menurut Landry (2008) Arsitektur akan menggabungkan faktor yang lama dengan yang baru dalam lingkungan perkotaan secara visual namun terasa sangat nyaman dengan kontras yang tercipta, adapun pendekatan yang dilakukan dengan kreativitas pada intinya yaitu untuk memperkaya identitas, kekhasan dan keyakinan, dan dalam pelaksanaannya hal itu dapat beradaptasi untuk tujuan modernisasi karakteristik suatu tempat dan dapat memperkuat tradisi, cerita dan sejarah dari tempat itu, hal ini menumbuhkan keberlanjutan budaya dengan mengenali nilai- nilai dan norma-norma yang ada.

Snyder dan Catanese (1998) mengemukakan beberapa alasan mengapa sebuah kawasan ataupun objek yang mempunyai nilai sejarah dan budaya khususnya di dalam perkotaan harus di pertahankan dan di jaga, yakni : karena pertama ada, karena menurut sejarah patut di pertahankan dan karena langka

Menurut Charles Landry, untuk memenuhi Konsep *The Marriage of Old and New* adapun kriteria yang harus dipenuhi dalam menunjang proses desain, yakni : Lokasi, Ruang, Estetika dan Objek dengan nilai sejarah & budaya.

V. ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

5.1. Analisa Perancangan

- **Analisa Besaran Ruang**

Besaran ruang pada Perancangan Museum Kebudayaan di bagi atas 3 bagian yaitu Area Pendukung Museum = 5.675 m², Ruang Pamer (tetap) Indoor = 3.159 m², Ruang Pamer (temporer) Outdoor = 1.579,5 m².

- **Analisa Luas Site**



Gambar 5.1. Tapak Perancangan

Lokasi site berada di Kota ternate. Tapak memiliki luas / dimensi 17.705 m² (1,7 Ha). Untuk perancangan dan penataan lahan / tapak diperlukan daya dukung lahan seperti pada perhitungan dibawah ini :

Total Luas Site	: 17.705 m ² / 1,6 Ha
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 30 %
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	: 170 % (1,7)
SempadanJalan	: $(\frac{1}{2} \times 8) + 1 = 4 + 1 = 5 \text{ m} \times 248 \text{ m} = 1.240 \text{ m}^2$
SempadanBangunan	: $(\frac{1}{2} \times 3) + 3,5 = 5 \text{ m} \times 189 \text{ m} = 945 \text{ m}^2$
Total Luas Site Efektif	: Total Luas Site – Luas Sempadan : $17.705 \text{ m}^2 - 2.185 \text{ m}^2 = 15.520 \text{ m}^2 / 1,5 \text{ Ha}$
Luas Lantai Dasar (LLD)	: TLS x KDB (30%) = $17.705 \text{ m}^2 \times 25 \% = 4.430 \text{ m}^2$
Total Luas Lantai (TLL)	: LLD x KLB = $4.430 \text{ m}^2 \times 170 \% (1,7) = 7.616 \text{ m}^2$
Ketinggian Bangunan Maksimum	: $TLL / LLD = 7.616 \text{ m}^2 / 4.430 \text{ m}^2 = 1,7 \text{ Lantai (Non Tipikal)}$

5.2. Konsep Perancangan

Konsep Desain Perancangan meliputi Ruang Dalam dan Ruang Luar yang di ambil dari transformasi kata “Kebudayaan” yaitu ‘bersahabat’ dengan alam dan ‘terbuka’ kepada sesama, yang merupakan ciri utama dari sifat Kebudayaan. Untuk bentuk bangunan sendiri di rancang dengan mengawinkan bentuk arsitektural lama yaitu Kedaton Kesultanan Ternate dengan bentuk arsitektural modern yaitu pengkajian-pengkajian tentang bentuk arsitektural modern serta penggunaan material-material.

Yang mencakup konsep Ruang Dalam dan Ruang Luar yaitu

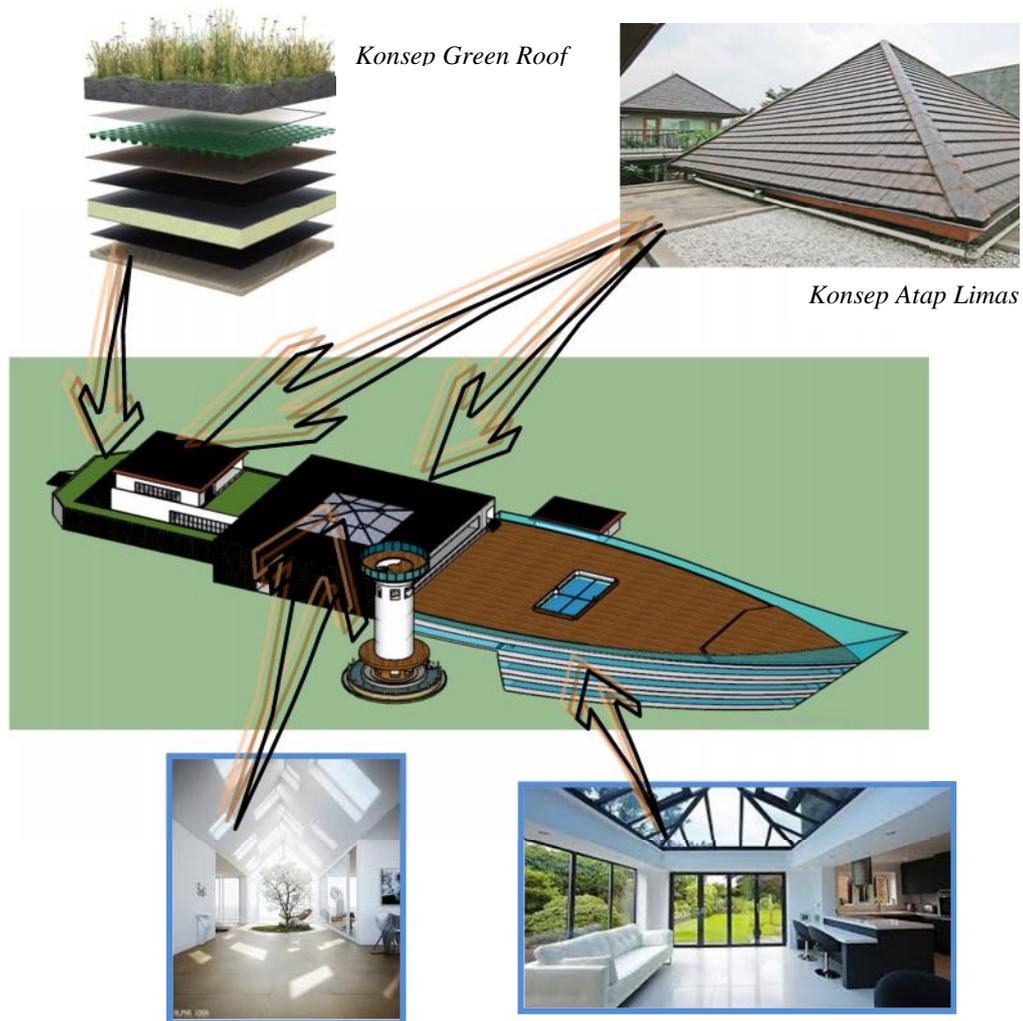
1. **Konsep Tampilan Fasade**, Penggunaan material yang berasal dari alam dan bertekstur halus yang dipadukan dengan material buatan serta penerapan ornamen motif Kesultanan Ternate ke dalam tampilan fasade.
2. **Konsep Orientasi Tatanan Massa**, Penataan massa mempertimbangkan dari penataan massa di sekitar site dan kondisi dari bentuk site untuk membangun suatau keselarasan dan keterpaduan. Penciptan orientasi utama bangunan ke arah *Point Interest*, yaitu Kedaton Kesultanan Ternate
3. **Konsep Skala dan Proporsi**, Penciptaan skala yang intim dan normal pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya sedikit dan lebih privat. Sedangkan penciptaan skala yang monumental diciptakan pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya cukup tinggi dan merupakan area publik/
4. **Konsep Material dan Tekstur**, Material – material yang berasal dari alam akan dipadukan dengan material – material buatan manusia. Material buatan manusia diciptakan dengan tekstur yang halus (akan memberi kesan yang tidak egois).

5. **Konsep Warna**, Penciptaan warna yang memberi kesan alami dan ramah adalah warna hijau (mewakili tumbuhan), coklat (mewakili warna kayu dan tanah),biru (mewakili warna air dan langit), putih (warna yang dekat dengan kita, ramah, dan mudah dikenali).
6. **Konsep Penghawaan dan Pencahayaan**, Pencahayaan alami dapat disalurkan melalui bukaan - bukaan, seperti jendela (dapat terbuka). Pencahayaan alami melalui jendela mati dan skylight. Sedangkan Penggunaan pencahayaan & penghawaan buatan juga di terapkan di dalam ruang. Penggunaan pencahayaan buatan Pencahayaan buatan menggunakan general lighting dengan downlight system & spotlight (area pameran). Sedangkan penghawaan buatan dengan sistem AC.
7. **Konsep Penataan Landscape**, Menciptakan ruang terbuka yang di lengkapi dengan taman vegetasi dan taman air / kolam air. Penataan taman dan vegetasi diwujudkan dengan penataan yang teratur dan menyesuaikan kondisi tapak. Ini dimaksudkan agar munculnya keharmonisan dengan lingkungan alam sekitar
8. **Konsep Penempatan Entrance**, Konsep pola penempatan entrance dan exit terhadap objek rancangan yaitu arah utara dan timur.
9. **Konsep Pola Ruang Luar**, Pola ruang luar secara keseluruhan diolah untuk menghubungkan dan mengikat kegiatan-kegiatan yang ada. Selain itu menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung, dan juga menggunakan Pedestrian way dan perkerasan.
10. **Pola Sirkulasi dan Parkir Dalam Site**. Pola sirkulasi yang diterapkan adalah kombinasi antara pola radial dengan pola linier. Dari entrance menuju ke satu pusat yaitu terminal/pemberhentian

Sedangkan yang mencakup Konsep Bentuk Bangunan yaitu

1. **Konsep Struktur dan Utilitas**, Struktur Bawah menggunakan pondasi Tiang Pancang untuk menstabilkan beban dan memperkokoh bangunan, struktur Tengah menggunakan Beton Bertulang pada Kolom maupun Balok agar mampu memikul beban vertikal dan disalurkan langsung ke tanah dan juga penggunaan Dilatasi Bangunan dan Shear Wall, Struktur Atap menggunakan konsep bangunan klasik yang rata-rata bangunannya menggunakan atap Limas. Maka pada struktur atapnya pun terdapat struktur atap limas kurang lebih 70 %. Sisanya menggunakan struktur plat beton dan green roof. Sedangkan pada utilitas bangunan yang meliputi sistem Jaringan air bersih menggunakan sistem Down Feed, Sistem Air kotor/limbah menggunakan Konsep Septic Tank STP Biotech, Sistem Air Hujan yang akan disalurkan ke Sumur Resapan lewat Talang. Sehingga Suplai Air Tanah disekitar tapak terjaga dan dapat digunakan untuk menyirami rumput/tanaman, Sistem Jaringan diperoleh dari PLN sebagai sumber listrik utama dan generator set sebagai cadangan. Generator set yang digunakan adalah generator set peredam suara agar tidak mengganggu pengguna
2. **Konsep Gubahan Massa**, Konsep awal bentuk massa bangunan di ambil dari Kedaton Kesultanan Ternate dan Perahu Tradisional Kesultanan Ternate “Kora-kora”. Finalisasi Konsep di dapatkan dari transformasi bentuk bangunan Kedaton Kesultanan Ternate dan Perahu Tradisional “Kora-Kora”.

Dimana terjadi proses pengurangan bentuk dan penambahan pada bentuk massa bangunan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



Konsep Orientasi penghawaan & Pencahayaan

VI. HASIL PERANCANGAN

Hasil Perancangan adalah Output atau hasil akhir dari proses perancangan yang di mana terdapat pembagian unsur yakni Ruang Dalam dan Ruang Luar.

Ruang Dalam meliputi **Lay Out Plan, Denah Bangunan, Utilitas Bangunan, Potongan Bangunan dan Spot Interior**. Sedangkan Ruang Luar meliputi **Site Plan, Tampak Bangunan, Tampak Site, Spot Eksterior serta Perspektif**.

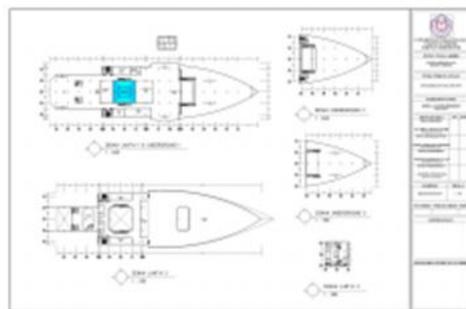
Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



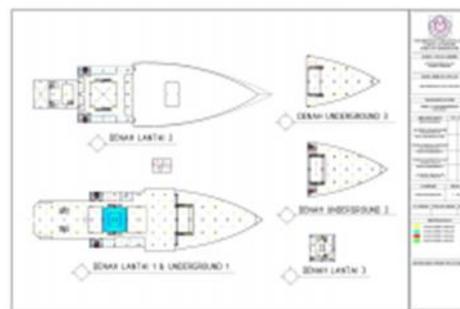
Lay Out Plan



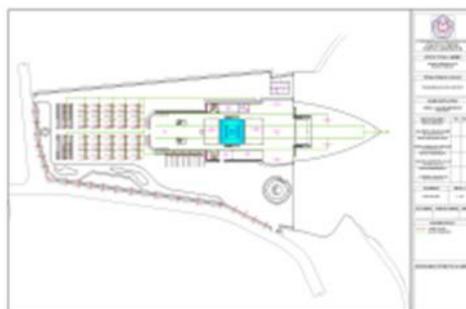
Site Plan



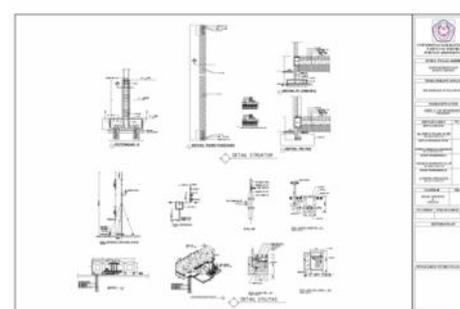
Denah Bangunan



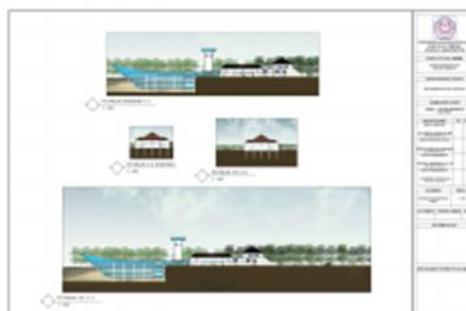
Utilitas Bangunan



Utilitas Site



Detail Struktur & Utilitas



Potongan - Potongan



*Potongan Orthogonal 7
Isometri Struktur*



Tampak Bangunan



Tampak Site



Spot - Spot



Perspektif - Perspektif

VII. PENUTUP

a. Kesimpulan

Perancangan Museum Kebudayaan di Kota Ternate dengan Pendekatan *The Marriage of Old And New* dirancang untuk mampu menghadirkan sebuah desain perancangan yang *Unik* dalam Kawasan Konservasi Daerah Kedaton Kesultanan Ternate agar dapat mendukung Pemerintah Kota Ternate untuk bisa mewujudkan Kota Ternate sebagai “*World Heritage City*”.

Perancangan Museum Kebudayaan menghasilkan ruang dalam dan ruang luar serta bentuk bangunan yang unik, karena *The Marriage of Old and New* adalah jenis desain perancangan yang mengkombinasikan intervensi arsitektural yang berasal dari arsitektural yang tua dengan intervensi arsitektural yang modern.

Penerapan Konsep Perancangan menghasilkan dua unsur perancangan yaitu Ruang Dalam dan Ruang Luar yang di desain dengan transformasi dari kata “Kebudayaan” yaitu ‘bersahabat’ dengan alam dan ‘terbuka’ kepada sesama, yang merupakan ciri utama dari sifat Kebudayaan. Untuk bentuk bangunan sendiri di rancang dengan mengawinkan bentuk arsitektural lama yaitu Kedaton Kesultanan Ternate dengan bentuk arsitektural modern yaitu pengkajian-pengkajian tentang bentuk arsitektural modern serta penggunaan material-material. Ruang Dalam meliputi Lay Out Plan, Denah Bangunan, Utilitas Bangunan, Potongan Bangunan dan Spot Interior. Sedangkan Ruang Luar meliputi Site Plan, Tampak Bangunan, Tampak Site, Spot Eksterior serta Perspektif.

b. Saran

Saran untuk Pemerintah Kota Ternate agar bisa memperbaiki RTRW tentang Ketinggian Bangunan Maksimum di sekitaran Kawasan Konservasi Kesultanan Ternate agar ketinggian bangunan di sekitaran Kedaton tidak lebih tinggi dari bangunan Kedaton, karena Kedaton Kesultanan Ternate merupakan Vocal Point

dari setiap bangunan yang berada pada sekitaran Kawasan Konservasi Kesultanan Ternate. Dan juga mengenai RDTR (Rencana Detail Tata Ruang) dan RTBL (Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan), saran untuk Dinas Tata Kota dan Pertamanan Kota Ternate agar lebih di perdalam mengenai kajian-kajian Tata Ruang dan lingkungan agar bisa menghasilkan data – data yang lebih valid. Dan juga perbanyak informasi – informasi yang mudah di akses agar bisa memnuhi kebutuhan – kebutuhan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. “*Architecture : Form, Space, and Order 2nd Edition*”. John Wiley & Sons. Kanada.1996
- De Chiara, Joseph & Michael J. Crosbie. “*Time Saver Standards for Building Types 4th Edition*”. McGraw-Hill. Singapura.2001
- Neufert, Ernst. “*Data Arsitek*” Edisi Kedua. Jakarta. 1990.
- Landry, C. *The Art of City-Making*. London: Earthscan. 2006
- Panero, Julius. “*Dimensi manusia dan Ruang Interior*”. Jakarta. 1979.
- Budiharjo, Eko. “*Arsitektur Indonesia Dari Perspektif Budaya*”. Bandung. 2009.
- White, Edward T. “*Buku Sumber Konsep*”. Bandung
- Wilkening, Fritz. “*Tata Ruang*”. Kanisius. Yogyakarta.1987.
- Visser, Jasper. “*The Musseum of The Future*”.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Ternate
- Permuseuman Indonesia. *Ayo Kita Mengenal Museum*. 2009
- Id.wikipedia.org*
- Academia.edu*