

MUSEUM BAHARI DI KOTA MANADO “PENERAPAN *INTANGIBLE METAPHORS* DALAM ARSITEKTUR”

Timothy Toar Tumonggor¹
Jefrey I. Kindangen²
Dwight Moody Rondonuwu³

Abstrak

Kota Manado merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Utara dengan garis pantai sepanjang 18,7 kilometer yang masuk dalam kategori *waterfront city* dan berpotensi dalam bidang pariwisata. Museum merupakan salah satu tujuan objek wisata. Museum bahari merupakan tempat melestarikan dan memperkenalkan kebaharian Sulawesi Utara melalui pameran yang menampilkan koleksi tentang kebaharian/kelautan, seperti benda-benda bersejarah, maupun keanekaragaman hayati laut. Namun, dewasa ini museum menjadi tempat yang kurang diminati pengunjung karena teknik penyajian yang kurang menarik dan terkesan membosankan. Sehingga masyarakat kurang merasakan manfaat museum sebagai sarana konservasi, informasi, edukasi maupun rekreasi. Dengan memanfaatkan letak strategis Kota Manado serta untuk mengangkat citra museum yang sedang sekarat, dicanangkanlah perancangan Museum Bahari di Kota Manado. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan objek Museum Bahari di Kota Manado yang menarik dengan penerapan *Intangible Metaphors* dalam arsitektur. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode *glass box* menurut J.C. Jones (*Design Methods:1972*). Metode ini dilakukan secara sistematis dimana konsep perancangan tidak datang secara spontan, tetapi melalui beberapa tahapan yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Tema yang diterapkan dalam perancangan adalah *Intangible Metaphors* dalam arsitektur yang merupakan bagian dari arsitektur metafora. Sifat dan karakteristik air menjadi elemen dasar dalam perancangan yang diimplementasikan pada aspek-aspek rancangan berupa konfigurasi massa, selubung, ruang luar dan ruang dalam. Dengan penerapan tema ini diharapkan mampu menghadirkan objek Museum Bahari di Kota Manado yang menarik dikunjungi bagi masyarakat lokal maupun mancanegara.

Kata kunci: *Museum Bahari, Arsitektur Metafora, Intangible Metaphors, Kota Manado*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Manado merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Utara dengan garis pantai sepanjang 18,7 kilometer yang masuk dalam kategori *waterfront city* dan berpotensi di bidang pariwisata. Hal ini mendapat perhatian khusus dari pemerintah dalam mewujudkan visi dan misi Kota Manado. Visi Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Manado tahun 2005-2025 yaitu “Manado Pariwisata Dunia”. Salah satu tempat yang dijadikan objek tujuan wisata adalah museum. Museum menjadi salah satu sarana dalam menjaga dan melestarikan nilai-nilai sejarah dan budaya bangsa. Namun, berdasarkan data Pusat Pengelolaan Data dan Sistem Jaringan, Depbudpar, 2009, Indonesia mengalami penurunan jumlah pengunjung museum hingga 8,5 % sejak tahun 2006. Museum menjadi tempat yang kurang diminati pengunjung karena teknik penyajian yang kurang menarik dan terkesan membosankan. Sehingga masyarakat kurang merasakan manfaat museum sebagai sarana konservasi, informasi, edukasi maupun rekreasi. Dengan memanfaatkan letak strategis Kota Manado serta untuk mengangkat citra museum yang sedang sekarat, dicanangkanlah perancangan Museum Bahari di Kota Manado. Museum bahari menjadi sarana dalam mengoleksi hal-hal yang berkaitan dengan kelautan, seperti benda-benda bersejarah maupun keanekaragaman hayati laut. Museum ini juga menjadi tempat untuk melestarikan dan memperkenalkan kebaharian yang ada di Kota Manado, menjadi sarana edukasi, informasi dan rekreasi bagi masyarakat untuk mengetahui, memahami dan melestarikan hal-hal yang berkaitan dengan kebaharian/kelautan serta menjadi salah satu destinasi objek wisata bagi wisatawan asing. Hal ini akan mendukung Kota Manado dalam dunia pariwisata serta menjadi gerbang dalam upaya mengoptimalkan Kota Manado yang strategis akan kebaharian untuk lebih dikenal di dunia. Tema yang diterapkan dalam perancangan adalah penerapan *Intangible Metaphors* dalam arsitektur yang merupakan bagian dari arsitektur metafora. Sifat dan

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

karakteristik air menjadi elemen dasar dalam perancangan yang diimplementasikan pada aspek-aspek rancangan berupa konfigurasi massa, selubung, ruang luar dan ruang dalam. Dengan penerapan tema ini diharapkan mampu menghadirkan objek Museum Bahari di Kota Manado yang menarik dikunjungi bagi masyarakat lokal maupun mancanegara serta menjadi ikon baru bagi Kota Manado.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang objek Museum Bahari di Kota Manado yang menarik untuk dikunjungi?
- Bagaimana merancang objek Museum Bahari di Kota Manado dengan Penerapan Intangible Metaphors dalam Arsitektur?

1.3 Tujuan

- Merancang objek Museum Bahari di Kota Manado yang menarik untuk dikunjungi dengan konsep penyajian koleksi museum yang menarik.
- Merancang objek Museum Bahari di Kota Manado dengan penerapan Intangible Metaphors dalam arsitektur.

2. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode perancangan *Glass box* menurut John Christopher Jones dalam bukunya "*Design Methods*" (1972). Dalam proses perancangan, nilai-nilai yang terkandung dalam objek maupun lokasi dipertimbangkan dengan adanya berbagai syarat dan ketentuan yang berlaku. Untuk itu proses perancangan tidak secara spontan, tetapi secara rasional dan sistematis.

Adapun pendekatan perancangan yang dilakukan melalui 3 aspek perancangan, yaitu:

- Pendekatan Tipologis

Pendekatan ini bertujuan memahami dan mengidentifikasi objek bangunan berdasarkan pada tipologi fungsi, geometri dan langgam yang dalam hal ini lebih khusus pada bangunan Museum sebagai objek perancangan. Pendekatan ini juga akan mengacu pada studi literatur dan studi preseden.

- Pendekatan Lokasional

Mencakup analisa pemilihan lokasi dan tapak secara makro dan mikro, analisa aspek fisik tapak seperti deliniasi tapak, kondisi eksisting, klimatologi dan lainnya, serta aspek non fisik tapak yang berupa regulasi mengenai RTRW Kota Manado.

- Pendekatan Tematik

Pendekatan tematik terdiri dari identifikasi prinsip-prinsip tema *Intangible Metaphors* yang kemudian akan diimplementasikan ke dalam objek rancangan yaitu museum bahari.

Proses perancangan dimulai dari informasi (data sebagai acuan yang akan dianalisa meliputi objek rancangan, tapak dan tema rancangan), dilanjutkan ketahap pendekatan ilmiah yang didalamnya terkandung proses analisa-sintesa-evaluasi terkait dengan kajian objek, tapak dan tema rancangan berdasarkan studi literatur dan preseden. Selanjutnya masuk ketahap rancangan arsitektur/hasil produk yang telah melalui proses analisa, sintesa dan evaluasi/asistensi. Dalam tahapan ini, aspek-aspek perancangan dianggap mampu menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan objek rancangan, lokasi maupun tema rancangan.

3. KAJIAN OBJEK PERANCANGAN

Deskripsi Objek Rancangan

3.1 Prospek dan Fisibilitas

3.1.1 Prospek

Kota Manado merupakan kelompok waterfront city, yang erat kaitannya dengan kebaharian tetapi belum memiliki museum yang dapat mengoleksi tentang kebaharian. Hal ini menjadi suatu prospek yang baik pada perancangan Museum Bahari di Kota Manado. Perancangan museum ini menjadi sarana informasi, edukasi, rekreasi maupun menjadi salah satu objek wisata yang dapat dikunjungi masyarakat lokal maupun mancanegara. Oleh karena itu, perancangan museum saat ini diharapkan dapat mengangkat kembali citra museum yang saat ini sedang sekarat serta meningkatkan potensi kebaharian yang ada di Kota Manado.

3.1.2 Fisibilitas

Rancangan museum ini akan memberikan kontribusi yang besar dalam mengangkat kembali citra museum yang saat ini sedang sekarat serta sebagai salah satu objek wisata yang dapat dikunjungi sehingga meningkatkan nilai-nilai pariwisata yang ada di Kota Manado. Museum menjadi salah satu objek destinasi wisata. Berdasarkan Visi Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Manado tahun 2005-2025 yaitu “Manado Pariwisata Dunia”, membuat museum perlu mendapat perhatian dari pemerintah. Perancangan museum nantinya akan dibiayai oleh pemerintah dan juga akan menjalin kerja sama dengan pihak swasta. Ini untuk mendukung objek perancangan museum bahari yang juga berfungsi sebagai salah satu objek wisata dan penyelenggaraan event-event yang berkaitan dengan kebaharian.

3.2 Objek Rancangan

Museum Bahari di Kota Manado merupakan tempat melestarikan dan memperkenalkan kebaharian Sulawesi Utara melalui pameran yang menampilkan koleksi tentang kebaharian/kelautan, seperti benda-benda bersejarah, maupun keanekaragaman hayati laut. Objek ini menjadi sarana edukasi, informasi dan rekreasi bagi masyarakat lokal maupun mancanegara untuk mengenal kebaharian Sulawesi Utara.

3.3 Lokasi dan Tapak

Lokasi berada di Kota Manado, ibukota Provinsi Sulawesi Utara yang termasuk kategori *waterfront city* dan strategis akan kebaharian. Tapak terletak di Jalan Wolter Monginsidi, Kota Manado. Ini merupakan jalan Trans Sulawesi dimana banyak dilalui kendaraan dan lokasi ini menjadi pintu masuk kota Manado dari arah selatan.

Tapak yang berlokasi di Jalan Wolter Monginsidi ini memiliki batas-batas sebagai berikut.

- Batas Utara: Teluk Manado
- Batas Timur: Jalan lokal, Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Malalayang
- Batas Selatan: Jalan Wolter Monginsidi
- Batas Barat: Lahan Kosong



Gambar 1. Lokasi Tapak & Delineasi Tapak
(Sumber: Google Earth: Kota Manado)

3.4 Analisis Tapak

Berdasarkan pemilihan lokasi, maka berikut ini adalah perhitungan kapabilitas tapak yang mengacu pada peraturan RTRW Kota Manado 2014-2034:



Gambar 2. Luas dan Dimensi Tapak

(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)

Kapabilitas Tapak:

- Luas Site: 22.141 m²
- KDB/BCR = 50 %
= Luas Lahan x 50 %
= 22.141 x 50 % = 11.070 m²
- KLB/FAR = 200 %
= 200% x 22.141 m²
= 44.282 m² (maks)
- Jumlah Lantai = 4 (maks)
- KDH = 30 % (min)
= Luas Lahan x 30 %
= 22.141 x 30 %
= 6.642 m²

4. TEMA RANCANGAN

Intangible Metaphors adalah merupakan bagian dari konsep Arsitektur Metafora yang mengungkapkan bentuk atau kiasan yang diwujudkan dalam bangunan. Arsitektur Metafora menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture* (1990) mengungkapkan bahwa Metafora suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subyek dengan subyek lain dan berusaha melihat suatu subyek sebagai suatu hal yang lain.

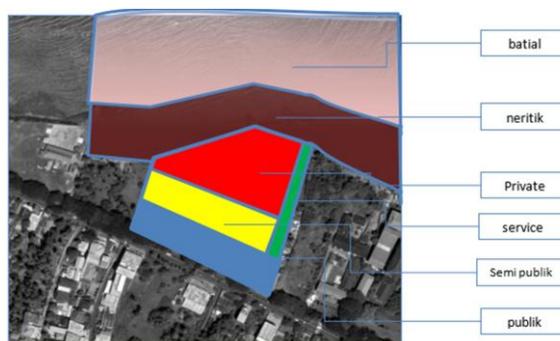
Secara etimologis, *Intangible Metaphors* dalam diartikan sebagai berikut:

- *Intangible* berarti aset yang tak berwujud, tak bisa diraba.
- *Metaphors* berarti majas (*figurative language*) yang digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu hal dengan cara merujuk pada hal lain yang dianggap memiliki karakteristik yang mirip dengan sesuatu atau seseorang yang ingin dideskripsikan tersebut.

Intangible Metaphors adalah metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti: individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Konsep rancangan muncul berkaitan dengan objek rancangan Museum Bahari yang erat kaitannya dengan laut/air. Sifat dan karakteristik air sebagai konsep dasar dalam perencanaan dan perancangan Museum Bahari. Dalam implementasi terhadap aspek rancangan, air digunakan sebagai pengarah dan memperjelas sirkulasi ruang, sebagai daya tarik dan mempunyai orientasi yang jelas untuk berkumpul dan interaksi, sebagai simbol dari bentuk lain, seperti air mancur atau patung, sebagai penghubung antara bangunan dengan massa terpisah, sebagai *vocal point*, dan sebagai pemersatu bangunan/ruang di sekitarnya.

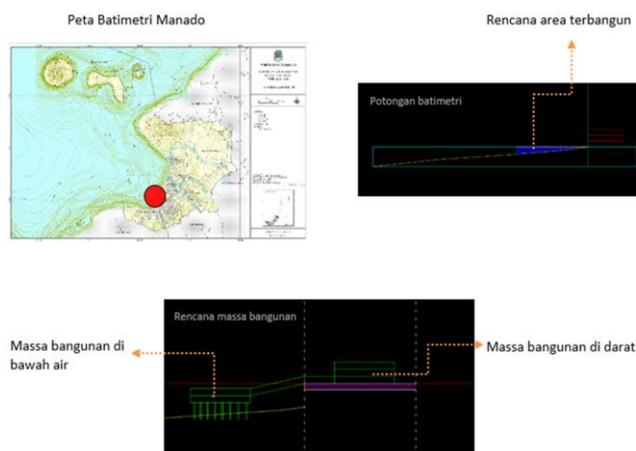
5. KONSEP RANCANGAN

5.1 Konsep Zoning Tapak



Gambar 3. Konsep Zoning Tapak dan Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)

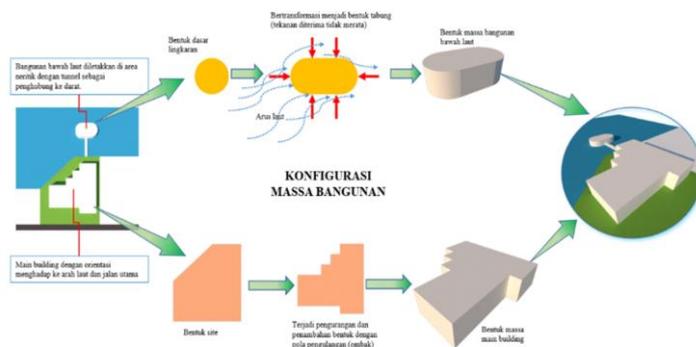
- **Zona Publik**
 Zona public merupakan zona yang dapat diakses oleh semua orang. Zona public terletak dibagian depan tapak yang berdekatan dengan akses masuk tapak. Zona public dalam museum bahari ini adalah main entrance, taman/ruang terbuka dan lobby.
- **Zona Semi Publik**
 Merupakan zonasi yang dapat diakses semua pihak dengan adanya persyaratan tertentu. Zona semi public dalam perancangan museum bahari ini adalah ruangan kafeteria, perpustakaan, dan lain sebagainya. Zona ini menjadi penghubung antara zona publik dan private.
- **Zona private**
 Zonasi yang diakses oleh beberapa orang saja. Dalam perancangan ini, yang termasuk zona private adalah ruang pameran dan ruang pengelola.
- **Zona Service**
 Zona ini diperuntukkan untuk system pelayanan guna menunjang keberlangsungan kegiatan dalam museum. Zona ini juga merupakan jalur evakuasi.
- **Zona Neritik**
 Merupakan zona yang memiliki kedalaman maksimum hingga 200 m. Wilayah ini sangat kaya akan organisme karena sinar matahari masih bisa menembus hingga dasar laut.
- **Zona Batial**
 Kedalaman mencapai 1.500 m ke dasar. Merupakan wilayah laut dalam. Cahaya matahari tidak dapat menembus wilayah ini.



Gambar 4. Zonasi Pemanfaatan Tapak Laut
 (Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)

Massa bangunan di bawah laut berada di zona neritik karena sinar matahari masih bisa tembus sehingga bangunan boleh mendapatkan cahaya alami.

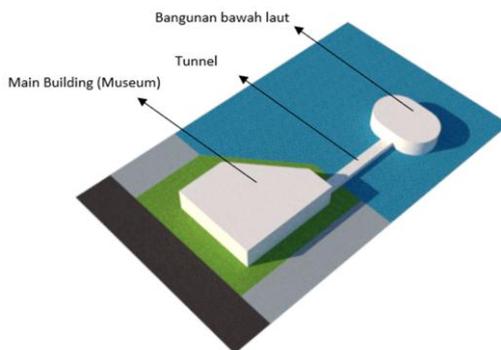
5.2 Konsep Konfigurasi Massa Bangunan



Gambar 5. Konsep Konfigurasi Massa Bangunan

(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)

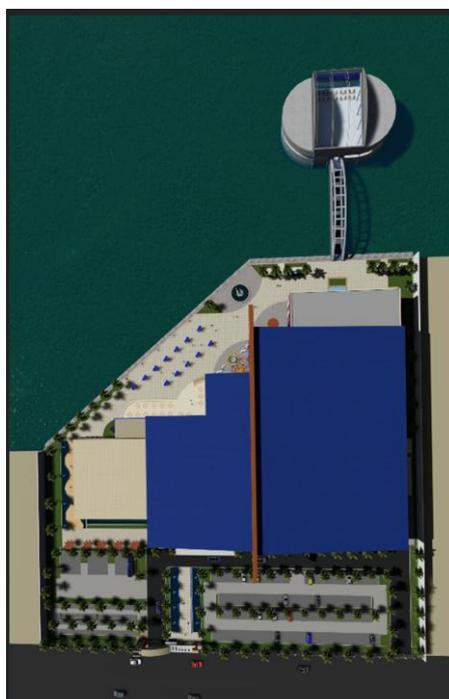
Konsep konfigurasi massa bangunan di darat mengikuti bentuk tapak dengan penyesuaian memaksimalkan potensi bangunan tepi laut sebagai nilai bahari tapak dan adanya pengurangan dan penambahan terhadap bentuk bangunan. Area yang berbatasan dengan laut dimanfaatkan sebagai area terbuka untuk ruang pameran *outdoor* dan taman dengan view menghadap ke arah laut. Massa bangunan bawah laut menyesuaikan dengan batimetri, arus laut dan pasang surut laut. Untuk bangunan bawah laut berbentuk seperti tabung untuk menyesuaikan dengan keadaan kontur laut, tekanan dan arus laut di sekitar tapak. Bangunan bawah laut menghadap melawan arus untuk penyesuaian desain terhadap arus laut di sekitar tapak. Tunnel bawah laut dengan bentuk memanjang dari darat ke arah laut menjadi penghubung antara bangunan di darat dan di laut.



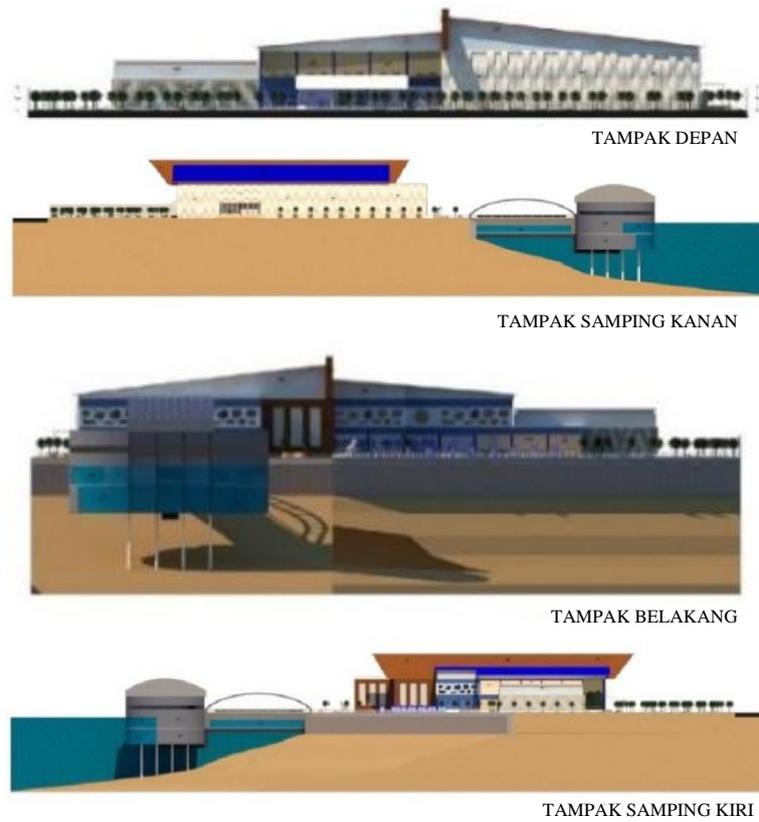
Gambar 6. Konsep Perletakkan & Konfigurasi Geometric Massa Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)

6. HASIL RANCANGAN

Berikut adalah hasil final desain dari perancangan Museum Bahari di Kota Manado.



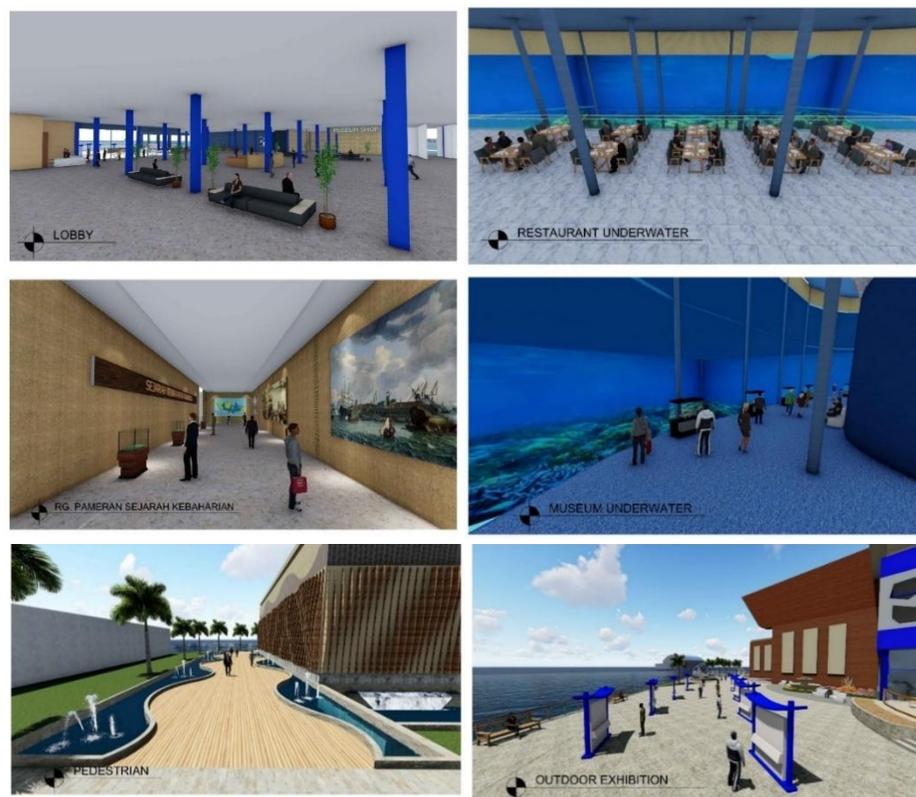
Gambar 7. Site Plan
(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)



*Gambar 8. Tampak Tapak
(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)*



*Gambar 9. Perspektif
(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)*



Gambar 10. Spot Interior dan Eksterior
(Sumber: Analisis Penulis Timothy Tumonggor 2020)

7. PENUTUP

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa perancangan berhasil mencapai tujuan perancangan yang berangkat dari uraian latar belakang dan rumusan masalah yang ada. Dengan adanya perancangan Museum Bahari di Kota Manado menjadi tempat melestarikan dan memperkenalkan kebaharian Sulawesi Utara melalui pameran yang menampilkan koleksi tentang kebaharian/kelautan, seperti benda-benda bersejarah, maupun keanekaragaman hayati laut. Rancangan ini menjadi ikon Kota Manado sebagai kelompok *waterfront city* yang strategis akan kebaharian dan mengangkat citra museum yang saat ini sedang sekarat serta mengangkat nilai pariwisata di Kota Manado karena museum menjadi salah satu tempat yang dijadikan objek tujuan wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C, 1992, *Poetics of Architecture: Theory of Design*, Wiley.
- Anonymous, 2001, *Sejarah Maritim Indonesia*, Departemen Kelautan dan Perairan Republik Indonesia, Jakarta.
- Chiara, J. D and Callender, J. H, 1973, *Time Saver Standarts For Building Types*, McGraw-Hill. Inc., New York.
- Ching F. D. K., 1991, *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta.
- Dreiseitl, Herbert, 2005, *Planning, Building, and Designing with Water*. Birkhäuser, Basel.
- Geelhoed, J,, *Materials and Shape of Underwater Structures*.
- Laksito, Boedhi, 2014, *Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur*, Griya Kreasi, Jakarta.
- Laurens M. Joyce, 2002, *Air Sebagai Subyek Dalam Desain Arsitektur*, Dimensi Teknik Arsitektur Vol.30.
- Neufert, Ernst, 1996, "Data Arsitek, Jilid I", Erlangga, Jakarta.
- Noegroho, M.EM., I., & dkk., 2013, *Profil Kelautan Dan Perikanan Provinsi Sulawesi Utara Untuk Mendukung Industrialisasi KP*, Pusat Data, Statistik dan Informasi, Jakarta.
- Tangoro, Dwi, 2000, *Utilitas Bangunan*, Universitas Indonesia, Jakarta.
- White, Edward T, 1985, *Analisis Tapak*, Intermatra, Bandung.

Pedoman, Peraturan dan Data

Pemerintah Republik Indonesia, 2008, Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Pedoman Museum Indonesia, Jakarta.

Pemerintah Republik Indonesia, 2017, Peraturan Daerah Provinsi Sulawesi Utara No. 1 Tahun 2017 Tentang Rencana Zonasi Wilayah Pesisir Dan Pulau-Pulau Kecil Provinsi Sulawesi Utara Tahun 2017-2037, Jakarta.

Pemerintah Kota Manado, 2014, Peraturan Daerah Kota Manado No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034, Manado

Pemerintah Republik Indonesia, 2007, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang, Jakarta.

Pemerintah Kota Manado, 2018, BPS Kota Manado, “*Kota Manado dalam Angka Tahun 2018*”, Manado

Website

<https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>>, *Arsitektur Metafora : Pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya.* <URL.

<https://prestylarasati.wordpress.com/2009/01/30/penggunaan-elemen-air-dalam-perancangan/>>, *Penggunaan Elemen Air Dalam Perancangan.* <URL: