

## MUSEUM KAPAL DI KOTA TAHUNA *Arsitektur Metafora*

Aris S. Terah<sup>1</sup>, Johannes Van Rate<sup>2</sup>, Ingerid L. Moniaga<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, <sup>2,3</sup>Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

E-mail : [aris.saputra.terah@gmail.com](mailto:aris.saputra.terah@gmail.com)

### *Abstrak*

*Kemakmuran alam di Kepulauan Sangihe menjadi rebutan kerajaan dan bangsa-bangsa salah satu buktinya adalah kapal karam diteluk Tahuna. Kapal ini diduga kapal nelayan jepang yang tenggelam oleh serangan kapal selam Amerika USS Paddle di pantai barat Sangihe pada 6 Juli 1944. Kapal karam ini dapat menjadi objek konservasi, objek wisata sekaligus objek edukasi untuk Museum.*

*Teluk Tahuna terpilih sebagai lokasi yang strategis untuk perancangan objek museum ini, karena sesuai dengan syarat berdirinya bangunan museum yaitu "lingkungan yang dihubungkan dengan pusat komunitas". Dilihat dari aspek objek dan lokasi maka tema perancangan yang terpilih adalah Arsitektur Metafora yang adalah suatu pendekatan arsitektur kontemporer yang berawal dari ide yang menghubungkan arsitektur dan bahasa. Metafora juga mengadopsikan gagasan bentuk dan pola suatu objek kedalam arsitektur yang pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam arsitektur. Metafora mengidentifikasi hubungan antar benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan yang sejajar.*

*Kata Kunci: Kapal, museum, metafora*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Berdasarkan sejarah pada Abad ke XIII sudah terbentuk Kerajaan-kerajaan dan Kulano (raja) di Kepulauan Sangihe. Secara historis tidak bisa dipungkiri bahwa Kepulauan Sangihe telah menyimpan kekayaan berupa peninggalan sejarah dan budaya selama ratusan tahun. Sangat disayangkan jika aset tersebut tidak dilindungi dan dilestarikan. Oleh karena itu, perlu adanya wadah dan lembaga seperti Museum untuk mengkonservasi dan meriset aset-aset sejarah dan budaya tersebut.

Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi berencana akan membuat Museum khusus untuk harta karun bawah laut dengan konsep shipwreck atau kapal karam dan akan dibangun di Kepulauan Sangihe. Maka dari itu, Museum budaya dan Wisata kapal karam akan difungsikan dalam satu wilayah garis pantai di Kota Tahuna yang berdekatan dengan peninggalan kuno kapal karam tersebut. dengan mengusung tema Arsitektur Metafora dan mengadopsi gagasan bentuk kapal karam yang akan diaplikasikan dalam desain Museum Kapal di Kota Tahuna.

### **Rumusan Masalah**

- Bagaimana merancang bangunan museum yang mampu menghadirkan fungsi-fungsi dasar dan komplemen yang tertata kedalam bangunan?
- Bagaimana merancang bangunan yang terintegrasi dan stabil dengan site, baik secara struktur maupun arsitektur?
- Bagaimana merancang suatu objek arsitektur sebagai objek pariwisata yang mampu menarik pengunjung untuk kepentingan ekonomi dan investasi?

### **Tujuan & Sasaran Perancangan**

- Menghadirkan objek museum dengan program-program ruang yang memuat fungsi eksibisi, edukasi, rekreasi dan konservasi. Serta penambahan fungsi transportasi pada objek dikarenakan fungsi eksisting site sebelumnya merupakan Pelabuhan tua di Kota Tahuna
- Merancang bangunan struktur yang kokoh dengan site serta desain yang selaras dan berkesinambungan dengan lingkungan sekitar.
- Menghadirkan objek museum sebagai objek pariwisata dengan menciptakan ruang untuk aktivitas perdagangan maupun investasi. Selain itu dengan adanya fasilitas wisata kapal karam dapat meningkatkan sektor Pariwisata dan Ekonomi daerah.

## PROSES DAN METODE PERANCANGAN

### Tinjauan Teori Metodologi Perancangan

Menurut Horst Rittel (1972), pengertian-pengertian berikut terdiri dari prinsip-prinsip proses desain argumentatif:

- Pihak-pihak tertentu, termasuk arsitek, tidak memiliki akses pengetahuan desain terkait dengan “wicked problems” tertentu (masalah kompleks).
- konsep participatory community design adalah sebuah konsep di mana semua pihak yang “terkait” berpartisipasi dalam kegiatan perancangan.
- "Premis deontik" atau premis pribadi tentang "keharusan" yang bersifat politis dan terkait dengan aspek moralitas dan etika umum digunakan untuk membuat setiap penilaian alih-alih keahlian ilmiah.
- Harus ada transparansi dalam prosesnya.
- Keputusan dibuat berdasarkan argumentasi, bukan pada otoritas, tetapi pada saling pengertian di antara peserta desain.
- Tugas desainer bukanlah menjadi seorang ahli; alih-alih, tugas mereka adalah membantu orang memahami masalah desain dan menghasilkan solusi tanpa berpura-pura.
- "Model expert" dari proses desain generasi pertama berbeda dengan model "konspiratif" dari proses desain generasi kedua.

## KAJIAN KONTEKS PERANCANGAN

### Kajian Tipologi Objek Perancangan

#### • Prospek

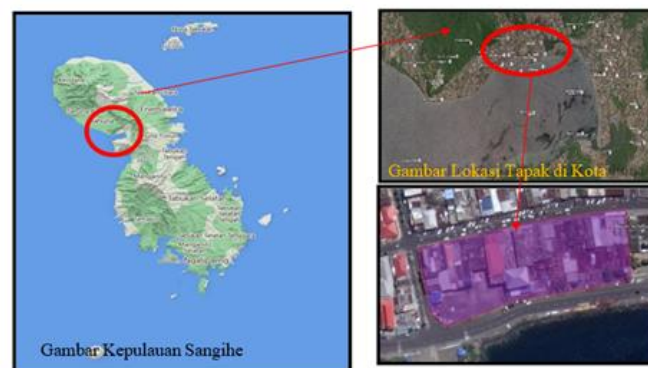
Kepulauan Sangihe saat ini belum memiliki sarana Museum, sedangkan aset sejarah perlu lembaga untuk mengelola aset tersebut. Peninggalan budaya yang ada didasar laut ini dapat menjadi objek konservasi, wisata sekaligus objek edukasi. Kemenko Bidang Kemaritiman dan Investasi berkoordinasi dengan Kementerian Kelautan dan Perikanan untuk pengolaan Benda Muatan Kapal Tenggelam (BMKT), serta pengembangan museum dan wisata di Kepulauan Sangihe.

#### • Fisibilitas

Museum dipergunakan untuk tempat pameran aset-aset sejarah dan budaya, tempat untuk studi wisata, pameran untuk karya seni dan untuk menyelenggarakan kegiatan seni seperti pertunjukkan, konser music dan sebagainya. Kemudian ditinjau dari aspek ekonomi, diharapkan Museum Seni ini bisa meningkatkan perekonomian Sangihe dengan cara mendatangkan wisatawan lokal maupun mancanegara.

### Kajian Lokasi & Tapak Perancangan

Pemilihan Kota Tahuna sebagai lokasi perancangan objek Museum karena Kota Tahuna adalah Ibukota dari Kepulauan Sangihe, yang disesuaikan dengan persyaratan didirikannya bangunan Museum yaitu “lingkungan yang dihubungkan dengan pusat komunitas” dan juga lokasinya yang dekat dengan peninggalan sejarah yaitu Kapal karam.



Gambar 1. Tapak Terpilih

Total Luas Site Efektif (TLSE)	= TLS – Total Luas Sempadan = 12165 m <sup>2</sup> - 3523.8 m <sup>2</sup> = <b>8641.2 m<sup>2</sup></b>
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	= TLSE x 40% = 8641.2 m <sup>2</sup> x 40% = <b>3456.48 m<sup>2</sup></b>
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	= TLSE x 150% = 8641.2 m <sup>2</sup> x 150% = <b>12961.8 m<sup>2</sup></b>
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	= TLSE x 60% = 8641.2 m <sup>2</sup> x 40% = <b>5184.72 m<sup>2</sup></b>
Total Lantai Bangunan	= KLB : KDB = 12961.8 m <sup>2</sup> : 3456.4 m <sup>2</sup> = 3.7 (3-4 Lantai)

### Kajian Tema Perancangan

Karena arsitektur juga merupakan bahasa, maka pendekatan desain dari sudut pandang metafora adalah gaya bahasa yang digunakan dalam arsitektur untuk membandingkan kemiripan suatu objek dengan sifat-sifat objek lain. Perancang mengkomunikasikan niat mereka kepada pengguna dan orang lain melalui bahasa ini..

Menurut etimologi, itu didefinisikan sebagai lukisan berdasarkan kesamaan dan perbandingan menggunakan kata-kata yang sebenarnya tidak berarti apa-apa. Menurut buku Charles Jenks "The Language of Post Modern," yang diterbitkan pada tahun 1970-an, gagasan untuk menghubungkan arsitektur dan bahasa pertama kali muncul. Dalam buku ini, arsitektur secara metaforis dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain. Dalam arsitektur, metafora adalah alegori atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam suatu bangunan dengan harapan dapat membangkitkan minat orang-orang yang menggunakan atau menikmati karyanya.

### KONSEP RANCANGAN

#### Strategi Implementasi Tema Rancangan

Tangible Methapors (metafora nyata) merupakan fokus utama implementasi tema. Puri atau istana adalah metafora yang berangkat dari aspek visual dan spesifikasi atau karakteristik tertentu dari suatu objek, seperti rumah; akibatnya, bentuk rumah menyerupai istana. Contoh, misalnya, metafora seekor burung yang bentuknya tetap merupakan abstraksi dari maknanya.

Tabel 1. Strategi Implementasi Tema Perancangan

Ciri - Ciri Arsitektur Metafora	Prinsip Perancangan
Bentuk Massa	- Penerapan yang ada di dasari pengambilan tangible metaphors atau metafora yang tampak dan bias di rabah. Dalam hal ini contoh bentuk yang akan diambil dari budaya yang ada di Tahuna yang di mana bentuk tersebut dapat menjadi sebuah simbol yang menggambarkan kebudayaan Sangihe
Warna	- Penerapan warna di dasari dengan pengambilan objek yang akan di metaforakan, di mana warna harus di sesuaikan dengan bentuk kapal yang di mana terhubung dengan warna biru sebagai warna dari laut
Selubung	- Melalui penerapan arsitektur metafora dalam bangunan akan di desain selubung yang berkaitan dengan objek yang akan di metaforakan. Metafora yang ada akan di sesuaikan dengan desain perancangan seperti pengambilan bentuk kapal yang monolith atau memetaforakan air laut.

Sumber : Analisis Penulis

### Konsep Programatik

- **Analisis Programatik Dasar Fungsional**

Pelaku kegiatan yang terlibat pada aktivitas di museum terbagi atas:

Tabel 2. Pelaku dan Aktivitas

PELAKU	AKTIFITAS
Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrasi</li> <li>• Menjelajahi pameran</li> <li>• Bersantai</li> <li>• Bermain</li> <li>• Belajar</li> <li>• Berbelanja</li> <li>• Makan</li> <li>• Bersosialisasi</li> <li>• Beristirahat</li> <li>• Melakukan Kegiatan rekreasi lainnya</li> </ul>
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelola Museum</li> <li>• Melakukan koordinasi antar staff</li> <li>• Mengurus registrasi pengunjung</li> <li>• Menjaga keamanan</li> <li>• Melakukan perawatan terhadap fungsi-fungsi museum</li> </ul>
Pengusaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berjualan barang/produk dan jasa</li> </ul>

Sumber : Analisis Penulis

- **Program Kebutuhan Ruang (Ruang Dalam & Ruang Luar) dan Spesifikasinya**

Tabel 2. Kebutuhan Ruang dan Kelompok Kegiatan Utama

No	Jenis Ruang	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Penerima Publik	Terima Pengunjung	Hall Utama / Atrium
		Beli Tiket	Loket
		Informasi	Ruang Informasi
		Menitipkan barang	Ruang Barang Penitipan
		Pengenalan Museum	Ruang Introduksi
		Melihat Koleksi Tetap	Ruang Pamer Tetap
2	Pameran	Melihat Temporer Koleksi	Ruang Temporer Pamer
		Memeriksa Koleksi Benda	Ruang Pemeriksaan
		Mencatat Benda Koleksi	Ruang Registrasi

3	Koleksi Kurator	Mengurus Perlengkapan Koleksi	Ruang Studi Koleksi
		Menyimpan Koleksi Benda	Ruang Penyimpanan/Gudang
		Ke Toilet	Lavatory
		Perawatan	Laboratorium
		Menyimpan Peralatan	Gudang Alat
4	Konservasi Perawatan	Ke Toilet	Lavatory
		Persiapan Koleksi	Ruang Persiapan
		Reproduksi Koleksi	Ruang reproduksi
5		Menyimpan Peralatan	Gudang Alat
		Ke Toilet	Lavatory
		Memimpin edukasi kegiatan	Ruang Kepala Bag. Edukasi
		Memberi bimbingan	Ruang Bimbingan
		Melakukan publikasi & penerbitan	Ruang Publikasi & Penerbitan
		Melakukan apresiasi	Ruang Apresiasi
		Melakukan kegiatan edukasi kultural	Ruang Karyawan Edukasi

Sumber : Analisis Penulis

### Konsep Rancangan

#### • Rencana Tata Tapak

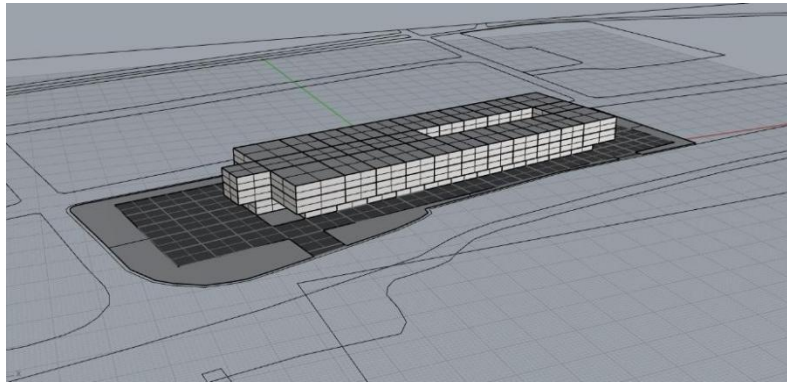
Pemilihan konsep didasari oleh beberapa alternatif yang ada dari setiap analisis yang ada dan dari hasil keseluruhan zoning mulai dari analisis zoning view.



Gambar 2. Zonasi Tapak

Sumber : Analisis Penulis

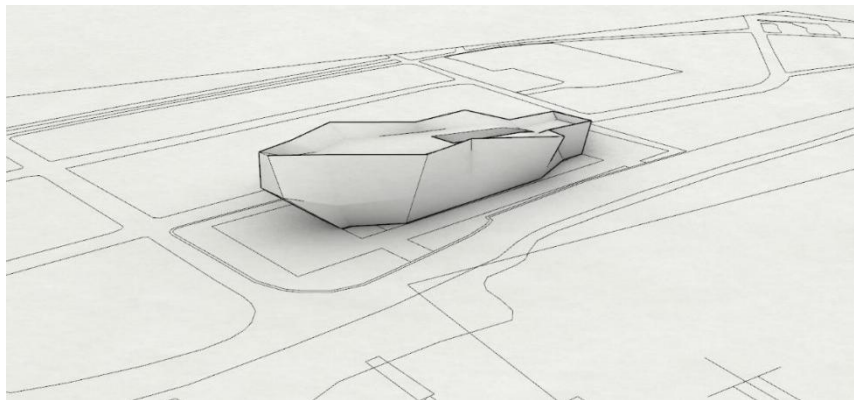
Dalam kaitannya dengan perencanaan bangunan Museum Kapal maka dipilih pola bangunan linear terpusat. Bangunan ini memiliki ciri umum sehingga sesuai dengan fungsi bangunan ini sendiri.



Gambar 3. Rancangan Konfigurasi Massa Bangunan  
*Sumber : Analisis Penulis*

• **Rancangan Konfigurasi Massa Bangunan**

Pada dasarnya pengambilan bentuk diambil dari bentuk dasar kapal/perahu, pada umumnya terdapat pemetaforaan bentuk dari sesuatu yang dapat menjadi iconic di daerah Tahuna. Diambil dalam budaya masyarakat setempat yang bermata pencaharian sebagai nelayan dilaut.



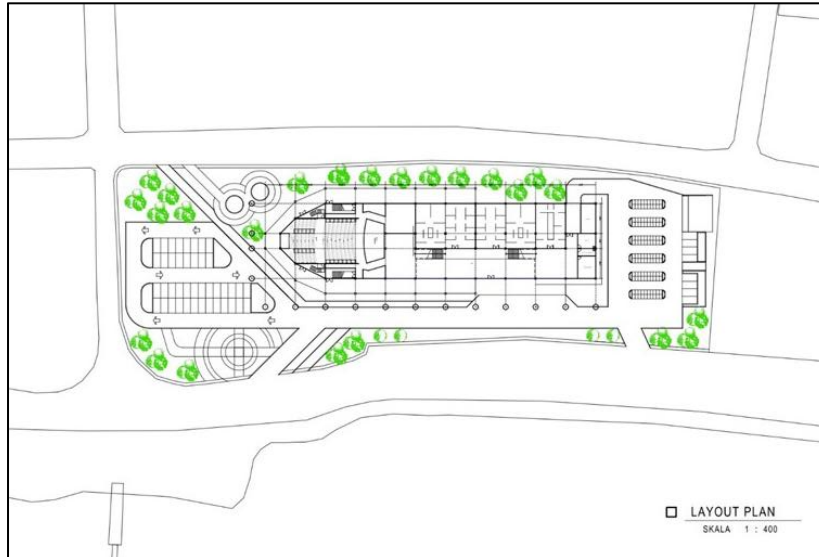
Gambar 4. Transformasi Bentukan Massa Bangunan  
*Sumber : Analisis Penulis*

**HASIL RANCANGAN**

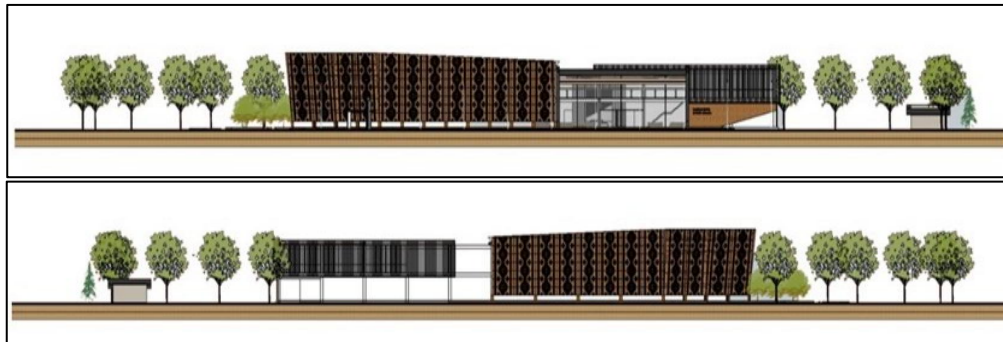
**Gambar-gambar Hasil Rancangan**



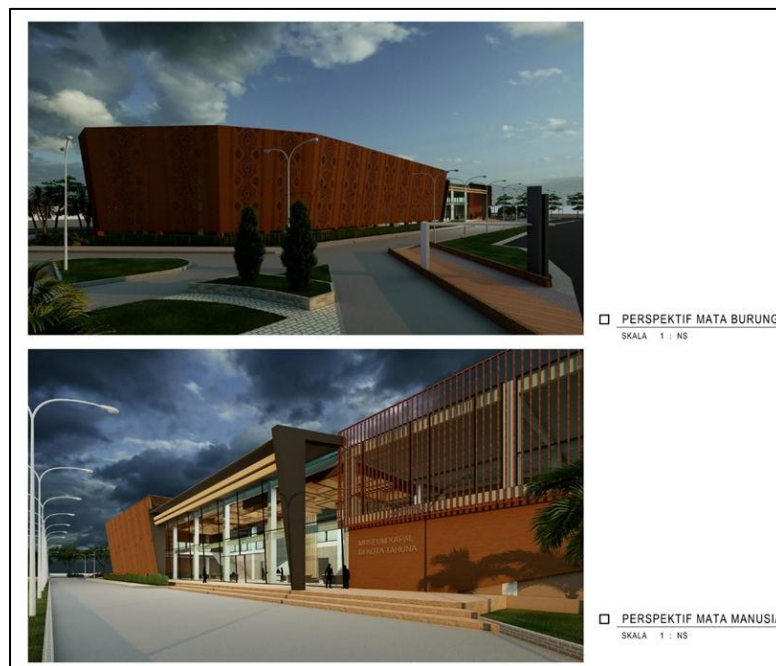
Gambar 5. Site Plan  
*Sumber : Analisis Penulis*



Gambar 6. Lay Out Plan  
*Sumber : Analisis Penulis*



Gambar 7. Tampak Bangunan  
*Sumber : Analisis Penulis*



Gambar 8. Perspektif Bangunan  
*Sumber : Analisis Penulis*



Gambar 9. Spot Interior Bangunan  
*Sumber : Analisis Penulis*

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Kepulauan Sangihe merupakan salah satu wilayah pantai yang memiliki kekayaan alam dan budaya yang beragam. Dengan munculnya beberapa kerajaan pada abad ke XIII membuktikan bahwa peradaban saat itu telah menyimpan peninggalan-peninggalan sejarah.

Oleh karena itu, objek rancangan Museum ini sangat diperlukan untuk menyimpan aset peninggalan sejarah tersebut agar tidak tergerus dengan zaman yang akan datang.

### **Saran**

Dalam penyelesaian kuantitas dan kualitas tugas akhir baik secara laporan maupun gambar memang belum cukup optimal dan masih dibutuhkan beberapa riset untuk perencanaan yang akan diterapkan dalam bentuk Museum Kapal ini. Maka dari itu, kritik beserta saran yang membangun dapat diterima dalam menyempurnakan laporan tugas akhir ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ching, Francis D. K., 2000, *Arsitektur Bentuk-Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta.
- Ching, Francis D.K dan Binggeli, Corky, 2005, *Desain Interior dengan Ilustrasi*, Erlangga, Jakarta.
- Ching, Francis D.K., 1993, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, Erlangga, Jakarta.
- David A. Adler, 1999, *Metric Handbook Planning and Design Data*, Architectural Press, Hudson, New York, USA.
- Donald Watson, Michael J. Ceosbie, John Hancock Callender, 1966.
- Edward T. White, 1983, *Site Analysis*, Architectural Media Ltd, Tallahassee, Florida, USA.
- Jajang Agus Sonjaya, 2018, *Menyelami Kehidupan Agraris dan Maritim di Nusa Utara*, Jakarta.
- Neufert, Ernest, 1966, *Data Arsitek Edisi ke 33 Jilid II*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin, 2003, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Buku Panduan untuk Standar Pedoman Perancangan, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Sangihe, 2014, *Peraturan Daerah Kabupaten Kepulauan Sangihe No. 4 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Kepulauan Sangihe 2014-2034*, Dinas PUPR Kabupaten Sangihe, Tahuna.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Sangihe, 2016, *Peraturan Daerah Kabupaten Kepulauan Sangihe No. 3 Tahun 2016 tentang Bangunan Gedung Badan Pusat Statistik dan Meteorologi Stasiun Naha Tahuna*, Dinas PUPR Kabupaten Sangihe, Tahuna.