

# TERMINAL PENUMPANG PELABUHAN LAUT DI SOFIFI “*METAFORA; KORA-KORA*”

Disusun Oleh :

**Yunus R. Yusuf<sup>1</sup>, Surjadi Supardjo<sup>2</sup>, Andy Malik<sup>2</sup>**

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado

Email :yunus.ry13@yahoo.com

## ABSTRAK

*Terminal Penumpang Pelabuhan Laut sebagai bagian dari system transportasi yang merupakan suatu sarana penghubung yang berfungsi sebagai tempat alih/muat penumpang dan barang. Terminal Penumpang Pelabuhan adalah tempat peralihan manusia dari darat menuju ke kapal (laut) dengan segala proses yang dialuinya. Dari segi arsitektural, terminal ini bukan hanya sebagai tempat transisi, melainkan juga berfungsi sebagai pintu gerbang Provinsi Maluku Utara.*

*Sofifi sebagai ibukota Provinsi Maluku Utara, terdapat kawasan peruntukan pelabuhan, hal ini tercantum dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota Sofifi dimana pelabuhan merupakan sarana yang memiliki konektivitas dengan perekonomian di dalamnya. Untuk menunjang aktivitas pemerintahan dan mobilitas manusia di Maluku Utara maka didesain terminal penumpang pelabuhan laut sebagai salah satu sarana yang memberikan dampak positif bagi pembangunan di Maluku Utara.*

*Dalam perencanaan proyek ini, dilakukan pendekatan desain tematik dengan konsep **Metafora; Kora-kora** dimana Kora-kora merupakan perahu/kapal tradisional Maluku yang digunakan pada zaman dahulu. Terminal pelabuhan dengan konsep ini dapat menampilkan sebuah bangunan yang menjadi cerminan daerah kepulauan sehingga diharapkan infrastruktur yang dibangun ini memiliki pengaruh dalam memajukan serta mewujudkan pembangunan yang merata di seluruh wilayah provinsi Maluku Utara.*

**Kata Kunci :** Terminal Pelabuhan, Kora - Kora

## I. PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Sofifi adalah ibukota Provinsi Maluku Utara yang saat ini masih berada dalam wilayah Kota Tidore Kepulauan. Sebagai pusat pemerintahan Provinsi Maluku Utara, secara geografis Sofifi letaknya sangat strategis. Secara sosial dan ekonomi, Sofifi akan menjadi *transit area* bagi mobilitas manusia dan barang dari dan keluar Provinsi Maluku Utara. Selanjutnya dari segi pemerintahan, merupakan pusat administrasi pemerintahan. Oleh karena itu sebagai provinsi kepulauan, tentunya sarana transportasi laut menjadi salah satu sarana yang penting sebagai pintu gerbang provinsi Maluku Utara. Sehingga untuk menunjang hal itu maka perlu untuk mengembangkan segala infrastruktur yang nantiya berfungsi sebagai sarana untuk mendukung pengembangan pembangunan.

Pelabuhan dalam aktivitasnya mempunyai peran penting dan strategis untuk pertumbuhan industri dan perdagangan serta merupakan segmen usaha yang dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan nasional maupun daerah.

Terminal Penumpang merupakan salah satu fasilitas yang dimiliki oleh sebuah pelabuhan selain fasilitas-fasilitas lainnya. Pembangunan terminal penumpang pelabuhan di Sofifi diharapkan mampu menjadi sebuah solusi untuk melancarkan mobilisasi aktivitas masyarakat dari dan antar kota/kabupaten di Maluku Utara sehingga berdampak pada perkembangan pembangunan yang merata di seluruh wilayah provinsi Maluku Utara.

### I.2 Rumusan Masalah

Merancang suatu bangunan arsitektur yang representative sebagai perwujudan provinsi kepulauan, bagaimana menghadirkan/merancang suatu bangunan terminal pelabuhan laut yang fungsional dan mampu mewadahi pergerakan manusia dan barang dari/keMaluku Utara.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi. S1.Arsitektur UNSRAT

<sup>2</sup>Staf Pengajar Prodi. S1.Arsitektur UNSRAT

### **I.3 Maksud dan Tujuan**

Tujuan perancangan ini menghasilkan objek desain terminal pelabuhan yang diharapkan dapat menunjang tuntutan aktifitas perekonomian yang merata di seluruh daerah di provinsi Maluku Utara, dengan kelengkapan fasilitas penunjang dalam ruang lingkup perencanaan objek.

## **II. METODE PERANCANGAN**

- Pendekatan perancangan Terminal Penumpang Pelabuhan Laut di Sofifi meliputi tiga aspek utama perancangan yaitu :
  1. Tipologi Objek
  2. Pendekatan Tematik (*Metafora; Kora-Kora*)
  3. Pendekatan Tapak dan Lingkungan
- Proses berpikir yang digunakan yaitu jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain, dari satu *forward* ke *feedback*, dari alur maju ke alur mundur, dan sebaliknya, secara terus-menerus dan berdasarkan pertimbangan pemikiran dan pengalaman perancang.
- Proses perancangan yang dipakai disini mengarah pada model desain generasi ke II yang dikembangkan oleh John Zeisel (1981), dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang terus menerus (*cyclical/spiral*). Model desain seperti ini dipilih sebagai proses perancangan karena model desain ini cenderung tidak membatasi permasalahan sehingga desain nantinya bisa optimal sesuai maksud dan tujuan perancangan.

## **III. KAJIAN PERANCANGAN**

### **III.1 Deskripsi Objek**

Terminal Penumpang Pelabuhan Laut di Sofifi dengan tema *Metafora; Kora-Kora*. Merupakan upaya untuk menerapkan karakteristik masyarakat dan budaya Maluku utara sebagai salah satu pendukung infrastruktur, dan sebagai daerah yang baru, hal ini dapat mendorong pengembangan pembangunan yang optimal secara fungsi maupun peran Terminal Penumpang Pelabuhan sebagai *transit area* di Maluku Utara.

Terminal Penumpang Pelabuhan Laut Di Sofifi merupakan sebuah sarana representatif yang menunjang kelancaran mobilitas manusia di Maluku Utara, keberadaan bangunan ini memiliki misi penting yang berkaitan dengan perkembangan kehidupan sosial ekonomi di Provinsi Maluku Utara, secara sosial sarana ini sebagai titik temu dan saling interaksi antara masyarakat Maluku Utara ataupun sebagai pintu gerbang bagi mereka yang berasal dari luar. Mobilitas interaksi yang baik akan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan perekonomian di Maluku Utara, dengan demikian maka secara geografis Sofifi sebagai pusat administrasi pemerintahan terletak di wilayah yang strategis karena berbatasan langsung dengan beberapa kabupaten/ kota di Maluku Utara, sehingga diharapkan bahwa perkembangan perekonomian yang merata di seluruh wilayah di Maluku Utara dapat tercapai.

Penggunaan tema *Metafora Kora-Kora* pada objek yang merupakan sarana angkut yang mengatur kedatangan/ keberangkatan orang/ penumpang, perpindahan intra dan atau antar moda transportasi serta mengatur kedatangan dan pemberangkatan kendaraan dirasakan sangat tepat. Hal ini didasarkan pada sejarah bahwa perahu *Kora-kora* yang pada zaman dahulu digunakan sebagai alat transportasi antar pulau untuk kepentingan perdagangan di kepulauan Maluku memiliki pengaruh penting pada perkembangan ekonomi di kawasan timur Nusantara. Selain itu *kora-kora* juga digunakan sebagai armada perang kerajaan-kerajaan yang ada di Maluku Utara untuk mengusir penjajah sehingga dapat mempersatukan wilayah Maluku Utara dan hubungan antar pulau/ kerajaan terjalin dengan baik.

Perkembangan ekonomi serta pembangunan yang merata dan terjalin hubungan antar kabupaten/kota di Maluku Utara ini merupakan landasan utama dengan tujuan bahwa pembangunan Terminal Penumpang Pelabuhan Laut di Sofifi dengan tema *Metafora Kora-kora* dalam karya arsitektur dapat memberikan dampak positif bagi pembangunan di Maluku Utara seperti halnya yang telah dilakukan oleh orang-orang terdahulu yang berjuang mengusir penjajah demi kesejahteraan masyarakat dengan menggunakan perahu *Kora-kora*.

### III.2 Lokasi dan Tapak

Tabel 1. Rencana Bagian Wilayah Kota (BWK) Sofifi dan Wilayah Pengembangannya

Bagian Wilayah Kota (BWK)	Wilayah	Fungsi
BWK – 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kelurahan Guraping</li> <li>▪ Desa Kaiyasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemerintahan</li> <li>▪ Pariwisata</li> <li>▪ Perumahan</li> </ul>
BWK – 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kelurahan Sofifi</li> <li>▪ Desa Bukit Durian</li> <li>▪ Desa Balbar</li> <li>▪ Desa Galala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemerintahan</li> <li>▪ Perdagangan dan Jasa</li> <li>▪ Pelabuhan/Dermaga Penumpang</li> <li>▪ Perumahan</li> </ul>
BWK – 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desa Oba</li> <li>▪ Desa Ampera</li> <li>▪ Desa Akekolano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perdagangan dan Jasa</li> <li>▪ Pelabuhan/Dermaga Penumpang</li> <li>▪ Perumahan</li> </ul>
BWK – 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desa Garojou</li> <li>▪ Desa Somahode</li> <li>▪ Desa Kusu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelabuhan/Dermaga Penumpang</li> <li>▪ Perumahan</li> <li>▪ Pergudangan dan Industri Pengolahan</li> </ul>
BWK – Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desa Toniku</li> <li>▪ Desa Rioribati</li> <li>▪ Desa Tabadamai</li> <li>▪ Desa Braha</li> <li>▪ Desa Tewe</li> <li>▪ Desa Dodinga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perumahan</li> <li>▪ Perdagangan dan Jasa</li> </ul>

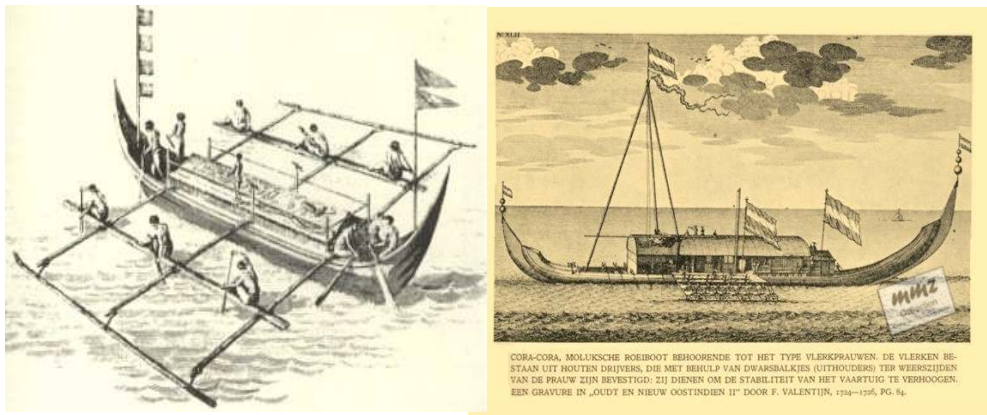
Sumber: RDTR Kota Sofifi 2009-2029. Bappeda Prov. Maluku Utara

Penentuan lokasi merupakan langkah awal dalam proses perencanaan dan perancangan, Sofifi sebagai ibukota provinsi tentunya memiliki rancangan pengembangan kota. Fungsi dan peranan kota ini dituangkan dalam struktur ruang kota yang disebut dengan Pengembangan wilayah kota (PWK) yang masing-masing memiliki rencana pengembangan dan fungsi sendiri. Berdasarkan rencana Bagian Wilayah Kota (BWK) pada RDTR Kota Sofifi tahun 2009-2029, lokasi berada pada BWK II tepatnya berada di kelurahan Sofifi yang mana merupakan bagian/ wilayahkota yang pembangunannya diarahkan pada sector perdagangan serta pelabuhan.

### III.3 Kajian Tema

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu *“Methapherein”* yang terdiri dari 2 buah kata yaitu *“metha”* yang berarti setelah, melawati dan *“pherein”* yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan.

Penggunaan tema Metafora *Kora-Kora* pada objek yang merupakan sarana angkut yang mengatur kedatangan/keberangkatan orang/penumpang, perpindahan intra dan atau antar moda transportasi serta mengatur kedatangan dan pemberangkatan kendaraan dirasakan sangat tepat. Hal ini didasarkan pada sejarah bahwa perahu Kora-kora yang pada zaman dahulu digunakan sebagai alat transportasi antar pulau untuk kepentingan perdagangan di kepulauan Maluku memiliki pengaruh penting pada perkembangan ekonomi di kawasan timur Nusantara. Selain itu kora-kora juga digunakan sebagai armada perang kerajaan-kerajaan yang ada di Maluku Utara untuk mengusir penjajah sehingga dapat mempersatukan wilayah Maluku Utara dan hubungan antar pulau/kerajaan terjalin dengan baik.



Gambar1. Kora-Kora, perahu tradisional dari kepulauan Maluku

Sumber: <http://zonangemu.blogspot.com/2013/01/kekuasaan-voc-di-indonesia.html>. diakses 13 Oktober 2014

Perkembangan ekonomi serta pembangunan yang merata dan terjalin hubungan antar kabupaten/kota di Maluku Utara Ini merupakan landasan utama dengan tujuan bahwa pembangunan Terminal Penumpang Pelabuhan Laut di Sofifi dengan tema Metafora *Kora-kora* dalam karya arsitektur dapat memberikan dampak positif bagi pembangunan di Maluku Utara seperti halnya yang telah dilakukan oleh orang-orang terdahulu yang berjuang mengusir penjajah demi kesejahteraan masyarakat dengan menggunakan perahu *Kora-kora*.

#### III.4 Analisis Perancangan



$$\text{Luas Site A} = P \times L = 400 \times 316 = 126.400$$

$$\text{Luas Site B} = \frac{1}{2} \text{ alas} \times \text{tinggi} = 62 \times 450 = 27.900$$

$$\text{Luas Site C} = \frac{1}{2} \text{ alas} \times \text{tinggi} = 25 \times 316 = 7.900$$

$$\text{Total Luas Site} = A + B + C = 162.200 \text{ m}^2 (16,2 \text{ Ha})$$

$$\text{Luas sempadan jalan} = 16 \times 400 = 6.400$$

- KDH (Koefisien Dasar Hijau) 40% - 60%, diambil 40% maka,

$$\text{KDH} = 40\% \times \text{TLS} = 40\% \times 162.200 \text{ m}^2 = 64.880 \text{ m}^2$$

- Total luas site<sub>non efektif</sub> = luas sempadan jalan + KDH

$$= 6.400 \text{ m}^2 + 64.880 \text{ m}^2$$

$$= 71.280 \text{ m}^2$$

- Total luas site<sub>efektif</sub> = Total luas site - Total luas site<sub>non efektif</sub>

$$= 162.200 \text{ m}^2 - 71.280 \text{ m}^2$$

$$= 90.920 \text{ m}^2 (9,09 \text{ Ha})$$

- BCR ( $\text{TLS}_{\text{efektif}} / \text{TLS}$ )  $\times 100\% = (90.920 / 162.200 \text{ m}^2) \times 100 = 56 \%$

- Luas kelayakan bangunan pada site = BCR  $\times \text{TLS}_{\text{efektif}}$

$$= 56\% \times 90.920 \text{ m}^2$$

$$= 50.915,2 \text{ m}^2$$

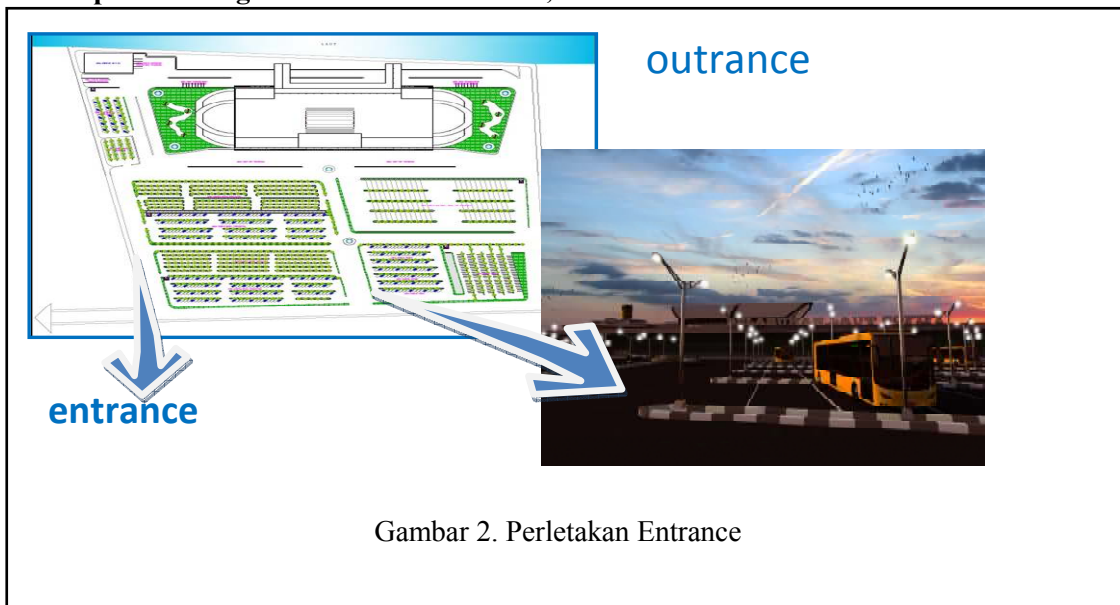
- FAR

$$= 200\% \times 50.915,2 \text{ m}^2$$

$$= 101.830,4 \text{ m}^2$$

#### IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

##### IV.1 Konsep Perancangan Perletakan Sirkulasi, Parkir dan Entrance

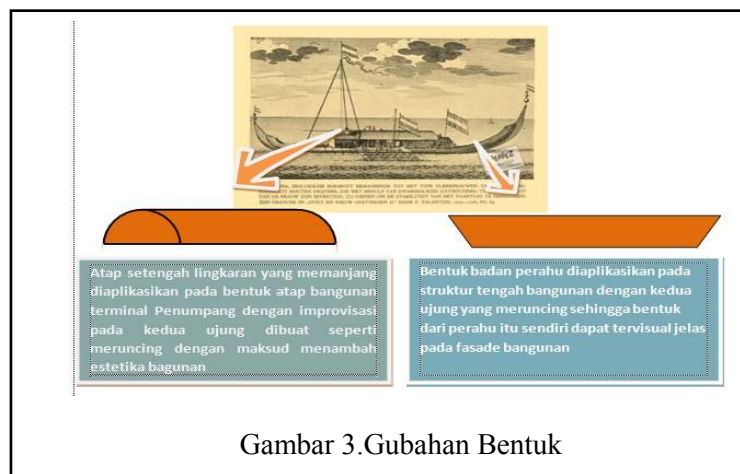


Gambar 2. Perletakan Entrance

Konsep perancangan Perletakan *Entrance* Dan Sirkulasi Tapak :

- Sirkulasi pada Objek terdiri dari sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki
- Merupakan konsep yang diterapkan dalam sirkulasi pelayanan pada objek dimana pengunjung hanya boleh membawa kendaraannya sampai area parkir. Dibatasinya pergerakan pengunjung tersebut dengan tujuan untuk menghindari terganggunya kegiatan yang lain yang ada di dalam site.
- Sirkulasi Pejalan Kaki (Pedestrian way )
- Pada dasarnya sirkulasi pejalan kaki terpisah dari sirkulasi kendaraan. Hal ini untuk mendapatkan rasa aman, nyaman dan kemudahan bagi pejalan kaki.

##### IV.2 Konsep Gubahan Bentuk dan Tata Masa

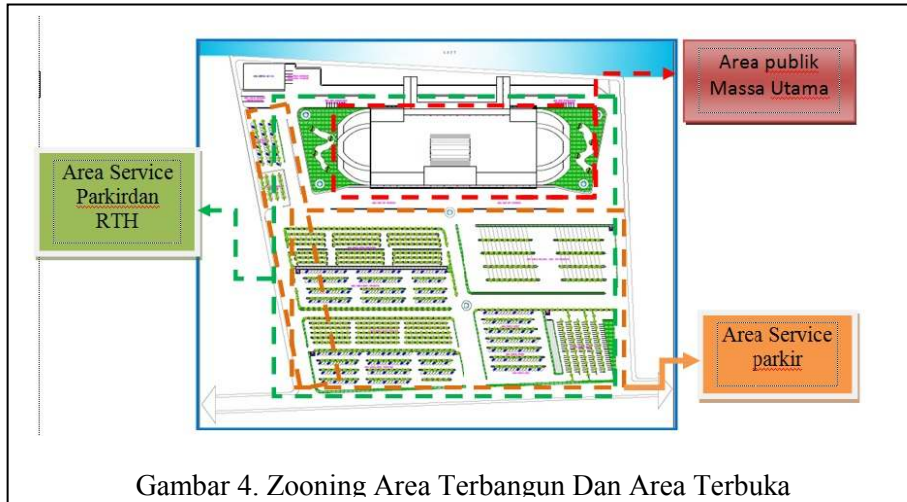


Gambar 3. Gubahan Bentuk

##### – Konsep Tata Masa

Penerapan pada objek perancangan yaitu dengan mengelompokkan beberapa jenis ruang sehingga tercipta tatanan massa yang beraturan dengan satu massa utama Dalam konsep perancangan ini orientasi bangunan menjadi fokus utama dalam perletakan masa yakni dengan memperhatikan

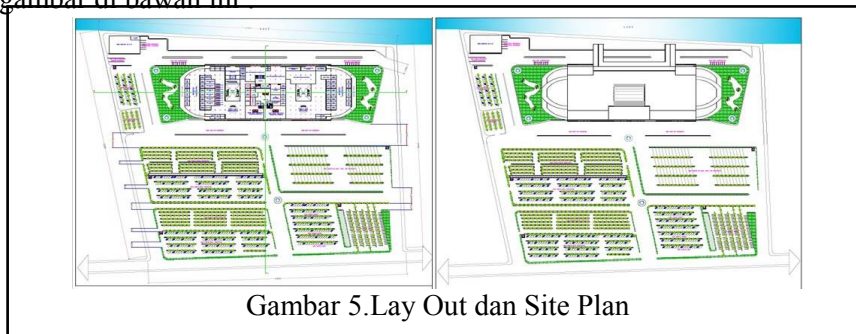
sirkulasi dan klimatologi site. Hal ini guna menunjang fungsibangunan yang optimal dan memerlukan perkiraan yang tepat disetiap aspek bentuk dan fungsi.



Gambar 4. Zooning Area Terbangun Dan Area Terbuka

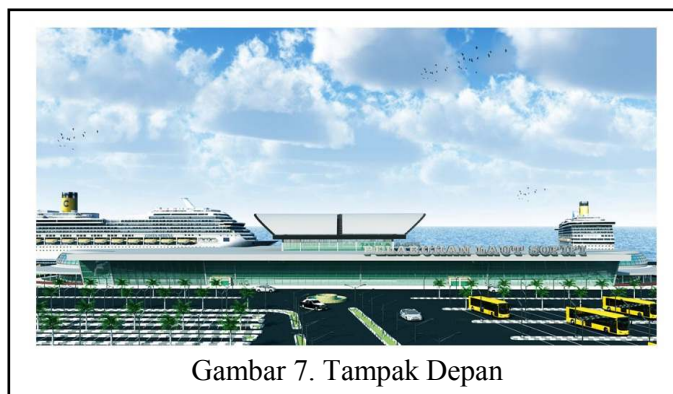
## V. HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan dari kajian konsep perancangan baik secara struktural maupun arsitektural dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



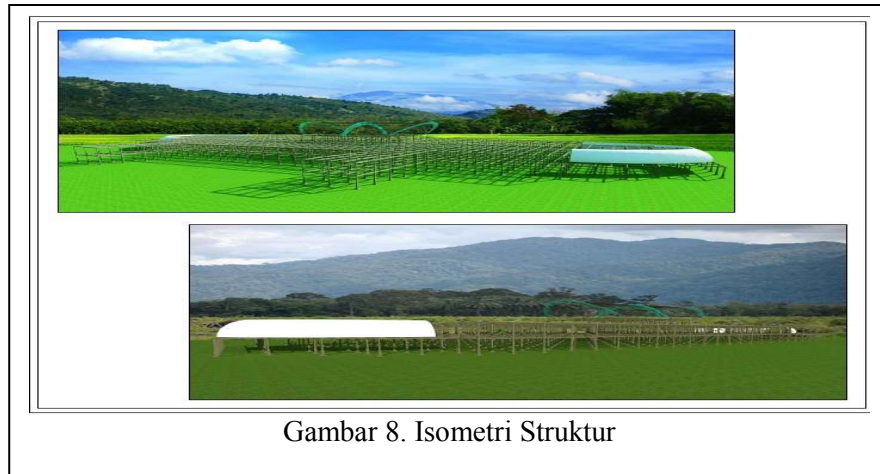
Gambar 5. Lay Out dan Site Plan

Prinsip yang paling mendasar dari sebuah perencanaan pembangunan terminal penumpang adalah sirkulasi, hal ini berujuan agar aktivitas didalamnya lancar sehingga berefek pada kualitas layanan dari terminal itu sendiri, untuk itu desain Terminal Penumpang Pelabuhan Sofifi dibagi menjadi dua bagian yaitu terminal kedatangan dan keberangkatan, sehingga aktivitas didalamnya tidak saling bersinggungan dan prinsip dasar yaitu sirkulasi yang lancar dapat terpenuhi.



Gambar 7. Tampak Depan

Tampak bangunan terlihat seperti sebuah perahu dan merupakan implementasi tema metafora; kora-kora, dimana kora-kora adalah alat transportasi/ kendaraan perang kerajaan-kerajaan yang ada di Maluku Utara untuk mengusir penjajah sehingga dapat mempersatukan wilayah Maluku Utara dan hubungan antar pulau/kerajaan terjalin dengan baik. Semangat menyatukan wilayah inilah yang menjadi dasar digunakannya tema ini.



Gambar 8. Isometri Struktur

Struktur rangka atap yang digunakan adalah baja, untuk konstruksi atap bentangan lebar. Keuntungan dari penggunaan baja ini adalah bentangannya yang panjang, dapat mencapai lebih dari 15 m<sup>2</sup>, kuat terhadap gaya tarik, bobotnya ringan. Secara keseluruhan struktur tengah bangunan ini adalah struktur rangka kaku yang terdiri dari kombinasi kolom vertikal dan balok horizontal. Struktur bawah (Sub Struktur) menggunakan sistem pondasi telapak yang disesuaikan dengan kondisi geologis (kondisi tanah, karakteristik tanah dan daya dukung tanah), daya tahan terhadap pembebanan.



Gambar 9. Interior dan Eksterior

Interior yang ditampilkan di atas adalah fasilitas cek-in penumpang kapal, sengaja dibuat banyak untuk menghindari terjadinya penumpukan serta melancarkan sirkulasi dalam bangunan, pada eksterior bangunan yang ditampilkan di atas adalah ruang luar bangunan yang didesain sebagai taman sehingga memberikan kesan kenyamanan bagi pengunjung.

## VI. PENUTUP

### VI.1 Kesimpulan

Dari deskripsi pembahasan tentang tugas akhir maka dapat disimpulkan bahwa, Terminal Penumpang Pelabuhan Laut Di Sofifi sebagai salah satu wadah yang akan menjadi *transit area* bagi mobilitas manusia dan barang dari dan keluar Provinsi Maluku Utara, yang merupakan salah satu provinsi yang memiliki wilayah kepulauan terbesar di Indonesia sehingga infrastruktur yang dibangun ini memiliki pengaruh dalam memajukan serta mewujudkan pembangunan yang merata di seluruh wilayah provinsi Maluku Utara.

Perancangan dihasilkan dari proses pengumpulan data yang kemudian dianalisa dan diproses melalui tahapan-tahapan perancangan. Objek ini juga mengimplementasikan gaya tradisional yang bertujuan untuk pengembangan budaya dan nilai-nilai arsitektur Maluku Utara.

Dalam rancangan ini juga mengutamakan tingkat kenyamanan bagi masyarakat maupun pengunjung. Sehingga dapat melayani segala kepentingnya masyarakat secara umum demi tercapainya Maluku Utara yang maju.

## **VI.2 Saran**

Perancangan tugas akhir ini dirasa masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu sangat diharapkan masukan berupa saran ataupun kritik dari pembaca sekalian untuk penyempurnaan tugas akhir ini kedepan, sehingga bisa lebih berguna lagi bagi penulis maupun pembaca sekalian. Terima Kasih

## **DaftarPustaka**

- Anonimus, SNI 03 – 7046 – 2004, *Terminal Penumpang Bandar Udara*, Badan Standarnisasi Nasional, Jakarta: 2004
- Anthony C. Antoniades, *Poethic of Architecture*, 1990
- Cornelis Van De Van, *Ruang Dalam Arsitektur*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maluku Utara Dalam Angka*, Badan Pusat Stastistik Provinsi Maluku Utara
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Jilid 2. Jakarta: Erlangga, 2002.
- RDTR Kota Sofifi 2009-2029*. Bappeda Provinsi Maluku Utara
- Zeisel, John.1984. *Inquiry by Design, Tools for Environment Behavior Research*. Cambridge University Press.