

## **MUSEUM BAHARI DI PEKANBARU**

**Imam Ashari<sup>1</sup>, Rika Cheris,<sup>2</sup> Imbardi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning  
Jl. Yos Sudarso km. 8 Rumbai, Pekanbaru

### **ABSTRAK**

Indonesia di kenal sebagai negara maritim yang mempunyai adat istiadat yang beragam, hasil laut yang melimpah. Pengetahuan mengenai kebaharian terus mengalami perkembangan yang sehingga secara tidak langsung unsur sejarah akan semakin memudar ditelan masa. Untuk itu, perlu adanya sebuah wadah yang mampu memberikan pengetahuan tentang sejarah, budaya dan perkembangan mengenai kemaritiman negara Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep sebuah Museum Bahari. Metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan arsitektur metafora dengan membuat rancangan terhadap transformasi kapal lancang kuning sebagai selubung bangunan. Hasil penelitian berupa rancangan museum bahari, museum merupakan wadah atau tempat yang berawal dari terjadi perubahan paradigma serta pola pikir pemerintah dan masyarakat Indonesia dalam memandang wilayah kelautan Indonesia hingga berimbas pada terabaikannya potensi kelautan.

**Kata kunci :** Maritime, museum, sejarah

### **ABSTRACT**

*Indonesia is known as a maritime country that has various customs, abundant marine products. Knowledge about marine life continues to develop so that indirectly the historical elements will fade over time. For this reason, it is necessary to have a forum that can provide knowledge about history, culture, and developments regarding the maritime affairs of the Indonesian state. This study aims to design the concept of a Maritime Museum. The research method used is a metaphorical architectural approach by designing the transformation of the yellow sumptuous ship as a building envelope. The results of the research are in the form of a maritime museum design, a museum is a place or place that begins with a paradigm shift and the mindset of the government and the Indonesian people in looking at the marine area of Indonesia so that it has an impact on the neglect of marine potential.*

**Keywords:** Maritime, museums, history

## **PENDAHULUAN**

Negara Indonesia selain dikenal sebagai Negara agraris juga dikenal sebagai negara maritim. Bahkan Indonesia sebagai negara maritim terbesar di dunia terbukti dengan pengakuan dunia yang tertuang dalam UNCLOS (*United Nation Convention on the Law of the Sea*) yang diratifikasi oleh negara-negara sedunia, serta melalui Deklarasi Juanda yang mengatur hal-hal yang berkaitan kedaulatan Indonesia sebagai sebuah negara kepulauan. Indonesia sejak dulu sudah memiliki budaya dan sejarah maritim yang luar biasa.

Dari berbagai bukti prasejarah tersebut, di antaranya adalah Cadas Gua Prasejarah di Pulau-Pulau Muna, Seram, dan Arguni, yang diperkirakan telah dibuat oleh manusia Indonesia sekitar tahun 10.000 SM. Bagian dalam berbagai bukti sejarah berupa cadas gua tadi banyak dipenuhi dengan *lukisan perahu layar* sebagai instrumen pokok dalam kehidupan bahari mereka. Tidak banyak sumber yang dapat digali untuk menampilkan sejarah pelayaran Indonesia dalam masa pra sejarah, kecuali dari penuturan lisan dan relief yang tergambar pada candi-candi baik candi Hindu maupun Budha yang banyak dibangun setelah tahun 500 Masehi, seperti candi Prambanan, candi Borobudur dan lain-lain.

Naping (2003) menjelaskan bahwa laut Indonesia merupakan wilayah yang penuh daya tarik dan menantang dari sudut pengkajian berbagai ilmu pengetahuan. Hal ini memerlukan kajian multidimensi dan dari berbagai perspektif baik itu ekologis maupun sosial budaya karena ekosistem laut Indonesia terdapat banyak fenomena yang sangat menarik

Akan tetapi pada perkembangannya terjadi perubahan paradigma serta pola pikir pemerintah dan masyarakat Indonesia dalam memandang wilayah kelautan Indonesia hingga berimbas pada terabaikannya potensi kelautan. Hal ini juga disebabkan oleh menipisnya rasa nasionalisme serta kecintaan akan budaya kelautan bangsa Indonesia, hingga laut Indonesia seolah-olah hanya menjadi halaman belakang dari negeri ini.

Ketidak tahuan kita terhadap budaya maritim serta pergeseran paradigma dalam memandang wilayah kelautan di Indonesia juga berdampak pada eksistensi pulau-pulau terluar yang berada di sekeliling wilayah perairan kita. Pengetahuan mengenai kebaharian akan mengalami perkembangan yang sehingga secara tidak langsung unsur sejarah akan semakin memudar ditelan masa. Untuk itu, perlu adanya sebuah wadah yang mampu memberikan pengetahuan tentang sejarah, budaya dan perkembangan mengenai kemaritiman negara Indonesia yaitu sebuah Museum Bahari.

Tujuan dari penelitian adalah menemukan sebuah konsep dasar suatu wadah atau tempat pengetahuan tentang kebaharian Indonesia dan melestarikan sejarah dan budaya maritim Indonesia, serta hasil laut. Sehingga nantinya dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan dapat meminimalisir dampak negatif pada perairan Indonesia.

Menurut *Caleb Setiawan (Devi, 1996 ; 7)* museum adalah bangunan untuk menempatkan koleksi obyek untuk diteliti, dipelajari dan dinikmati. Museum mengumpulkan berbagai material dari berbagai tempat dan waktu yang berbeda ke dalam sebuah bangunan. Disamping itu museum merupakan lembaga tetap tempat memelihara, menyelidiki, mengajar, memamerkan dan memeragakan benda konservasi kepada masyarakat luas untuk tujuan publikasi, informasi, pendidikan dan rekreasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan arsitektur metafora berupa rancangan terhadap transformasi kapal lancang kuning sebagai selubung bangunan. Merancang suatu museum yang dapat mewadahi kegiatan yang ada di dalamnya dengan memperhatikan aspek arsitekturalnya. Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

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. Metafora yang di pakai adalah Tangible Metafora arsitektur yang menggunakan gaya bahasa metafora konkrit karena menggunakan kiasan obyek benda nyata (tangible).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisis Lokasi**

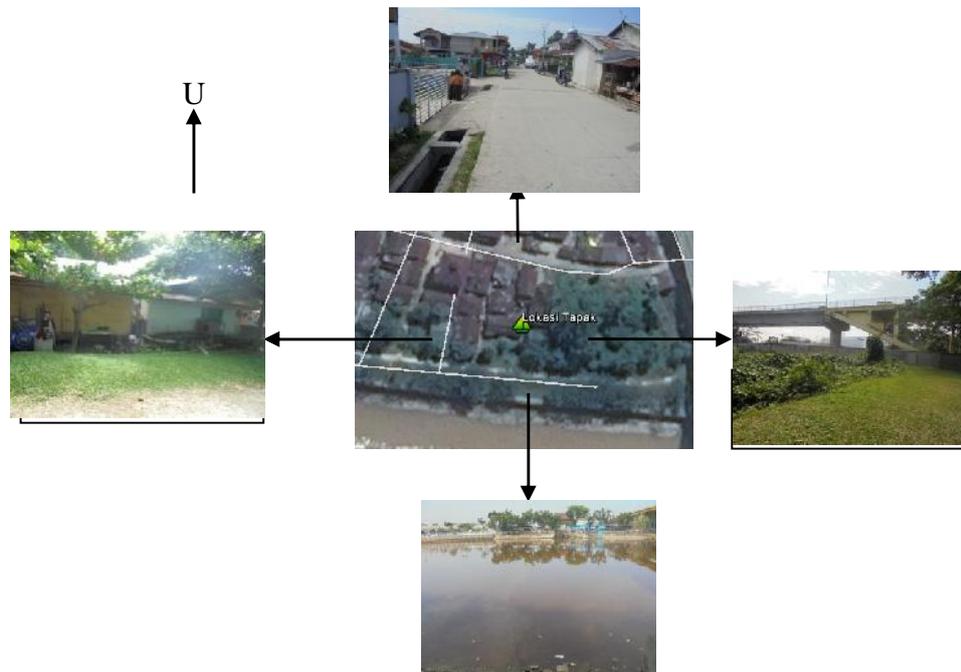
Perencanaan untuk lokasi Museum Bahari ini ialah sesuai dengan lokasi yang didasarkan oleh wilayah pengembangan kota pekanbaru. Adapun kriteria pemilihan lokasi pada Museum Bahari ini adalah lokasi yang strategis, sesuai dengan peraturan yang ada di Pekanbaru. Gambar 1 merupakan kawasan perencanaan terletak pada jalan Nelayan, Rumbai Pesisir, karena sesuai dengan kriteria lokasi Museum Bahari



Gambar 1. Lokasi

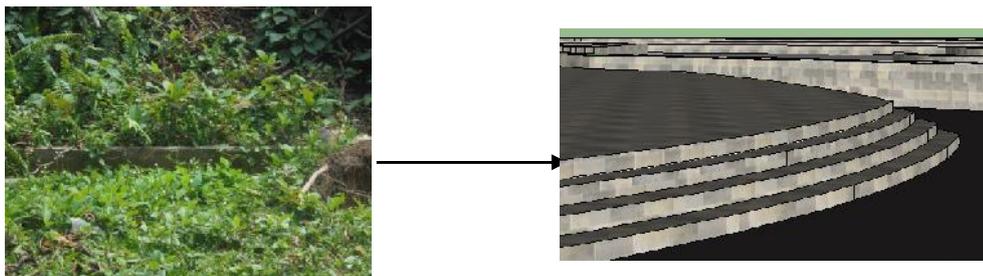
Dari batas – batas tersebut dalam perencanaan Jalan Nelayan sebagai Jalur sirkulasi atau pusat kegiatan, sedangkan Sungai Siak dijadikan vocal point atau pusat view bangunan (gambar 2).

Tapak bisa di akses melalui jalan Nelayan akan tetapi mungkin akan diperbesar serta di beri pedestrian dan pohon pengarah dan dari sungai Siak melalui jalan kecil untuk pejalan kaki mungkin di tanam lagi pohon yang rindang agar teduh



Gambar 2. Batas – Batas Tapak

Kondisi tanah pada site yaitu tanah berawa tapi sebagian sudah ditimbun, tapak tidak berkontur. Dan penimbunan 1 M Untuk mengatasi tanah berawa dan banjir serta pondasi yang cocok yaitu pondasi tiang pancang. Gambar 3 terlihat kondisi tanah di lokasi



Gambar 3 Kondisi Tanah

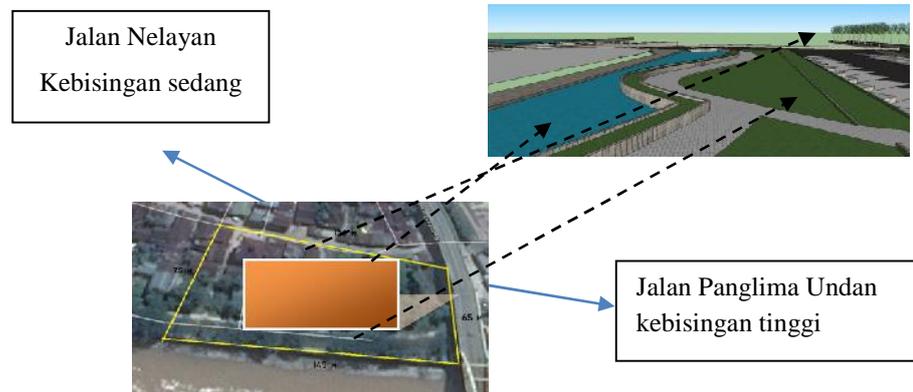
Analisis Orientasi Matahari seperti gambar 4. Dari orientasi matahari maka view terbaik yaitu menjauhi sinar matahari secara langsung , pemilihan material sangatlah penting untuk kenyamanan para pengunjung di museum tersebut. Akan

tetapi dalam desain saya pencahayaan buatan itu sangat diperlukan karena tidak ada bukaan



Gambar 4. Orientasi Matahari

Analisis Sumber Kebisingan seperti gambar 5, Pusat kebisingan terdapat pada jalan Nelayan dan Panglima Undan maka dari itu akan ditanam vegetasi di sekitar jalan , atau pemakaian material dalam bangunan serta menjauhkan fungsi ruang yang tidak bisa terkena tingkat kebisingan yang tinggi



Gambar 5. Sumber Kebisingan

Luas tapak : 10.096 m<sup>2</sup>, dari pembagian zoning di atas sudah termasuk peraturan yang berlaku di pekanbaru seperti GSB , KLB , KDB dan GSS. Berdasarkan peraturan tata ruang kota Pekanbaru pada wilayah ini Koefisien Dasar Bangunan ialah 50-70% dari luas tapak, maka luas tapak terbangun ialah 70% x 10.096 = 7.067 m<sup>2</sup> . Koefisien Lantai Bangunan yang berlaku ialah 0.70 x 10.096 = 7.067 m<sup>2</sup>. Berdasarkan Garis Sempadan Bangunan yang berlaku pada lokasi



Tabel 2. Besaran Ruang Fasilitas Pengelola

FASILITAS PENGELOLA								
No	Jenis Ruang	Asumsi		Standar		Jumlah	Luas Ruang	Keterangan
		Jumlah				Unit		
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
1	Kepala Museum	1	Org	9	m	1	9	A
2	Tata Usaha	2	Org	6	m	1	12	A
3	Ruang Staff TU	2	Org	6	m	1	12	A
4	Ruang Tamu	5	Org	6	m	1	30	A
5	Ruang Konservasi	3	Org	6	m	1	18	A
6	Labor Konservasi	5	Org	15	m	1	15	A
7	Gudang Konservasi	5	Org	15	m	1	15	A
8	Ruang Preparasi	3	Org	6	m	1	18	A
9	Gudang Preparasi	5	Org	15	m	1	15	A
10	Ruang Bimbingan dan Publikasi	2	Org	6	m	1	12	A
11	Ruang Staff B & P	2	Org	6	m	1	12	A
12	Ruang Kepala Perpustakaan	1	Org	6	m	1	6	A
13	Ruang Staff Perpustakaan	2	Org	6	m	1	12	A
14	Ruang Petugas Keamanan	6	Org	6	m	1	36	A
15	Ruang Petugas Kebersihan	6	Org	6	m	1	36	A
16	Ruang Rapat	30	Org	1,5	m	1	45	A
17	Ruang Arsip	4	Org	1,2	m	1	4,8	A
18	Pantri	5	Org	5	m	1	25	A
19	Toilet Kepala Museum	1	Org	3	m	1	3	A
20	Toilet Laki - Laki	5	Org	2,5	m	1	15	DA
20	Toilet Perempuan	5	Org	2,5	m	1	15	DA
21	Toilet Difabel Laki - Laki	2	Org	2,9	m	1	5,8	DA
21	Toilet Difabel Perempuan	2	Org	2,9	m	1	5,8	DA
22	Gudang	5	Org	15	m	1	15	A
				(A) SUB JUMLAH			392,4	
				(B) SIRKULASI 20%			73,36	
				JUMLAH (A)+(B)			465,76	

Tabel 3. Besaran Ruang Fasilitas Penunjang

FASILITAS PENUNJANG								
No	Jenis Ruang	Asumsi		Standar		Jumlah	Luas Ruang	Keterangan
		Jumlah				Unit		
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
1	Cafe	150	Org	1,5	m	1	225	A
2	Auditorium	500	Org	1,5	m	1	750	A
3	Pustaka	100	Org	1,75	m	1	175	DA
4	Toko Souvenir	100	Org	1,6	m	1	160	DA
5	Atm Center	4	Org	2	m	1	8	A
6	Toilet Laki - laki	6	Org	2,5	m	3	45	DA
7	Toilet Perempuan	6	Org	2,5	m	3	45	DA
8	Toilet Difabel Laki - Laki	4	Org	2,9	m	1	11,6	DA
8	Toilet Difabel Perempuan	4	Org	2,9	m	1	11,6	DA
10	Gudang Cafe	3	Org	15	m	1	45	A
11	Gudang	3	Org	6	m	1	18	A
				(A) SUB JUMLAH			1494,2	
				(B) SIRKULASI 20%			298,84	
				JUMLAH (A)+(B)			1793,04	

Tabel 4. Besaran Ruang Fasilitas Service

FASILITAS SERVICE								
No	Jenis Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah Unit	Luas Ruang	Keterangan
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
1	R. Pompa	1	Ruang	9	m	1	9	A
2	R. AHU	1	Ruang	9	m	1	9	A
3	R. Diesel	1	Ruang	9	m	1	9	A
4	R. Panel	1	Ruang	9	m	1	9	A
5	R. Me	1	Ruang	9	m	1	9	A
6	Gudang	1	Ruang	9	m	1	9	A
<b>(A) SUB JUMLAH</b>							<b>54</b>	
<b>(B) SIRKULASI 20%</b>							<b>10,8</b>	
<b>JUMLAH (A)+(B)</b>							<b>64,8</b>	

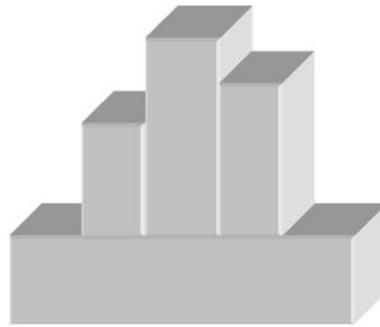
Tabel 5. Besaran Ruang Fasilitas Parkir

FASILITAS PARKIR								
No	Jenis Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah Unit	Luas Ruang	Keterangan
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
<b>Pengelola</b>								
1	Mobil = 3 orang	10	Unit	15	m	1	150	DA
2	Motor = 2 orang	10	Unit	2	m	1	20	DA
<b>Pengunjung</b>								
1	Bus = 40 orang	10	Unit	30	m	1	300	DA
2	Mobil = 8 orang	22	Unit	15	m	1	330	DA
3	Motor = 2 orang	120	Unit	2	m	1	240	DA
4	Sepeda = 1 orang	30	Unit	1,8	m	1	54	DA
<b>(A) SUB JUMLAH</b>							<b>464</b>	
<b>(B) SIRKULASI 20%</b>							<b>92,8</b>	
<b>JUMLAH (A)+(B)</b>							<b>556,8</b>	

Tabel 6 Total besaran ruang

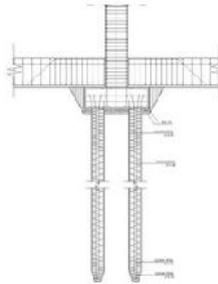
No	Nama	Jumlah
1	Fasilitas Pengelolah	465,76
2	Fasilitas Utama	2664
3	Fasilitas Penunjang	1793,04
4	Fasilitas Service	64,8
5	Fasilitas Parkir	556,8
<b>TOTAL LUASAN</b>		<b>5544,4</b>
Di bulatkan		<b>5545</b>

Gubahan massa berbentuk persegi panjang dan ada yang tinggi dan rendah dikarenakan kontekstual dengan tapak dan orientasi matahari serta view bangunan dan menyesuaikan dengan bentuk kapal lancang kuning



Gambar 7. Gubahan Massa

Pada fisik bangunan sistem struktur dapat kita bagi menjadi atas 3 kelompok yaitu bagian bawah berupa pondasi, bagian tengah dan bagian atas. Karena tapak bangunan terletak di tanah rawa maka penulis memilih pondasi tiang pancang dikarenakan pondasi ini cocok dan daya tekannya kuat



Gambar 8. Pondasi Tiang Pancang

Untuk sistem struktur bagian tengah dapat dibagi atas struktur horizontal ini memikul beban yang ada di atasnya dan beban di sendiri dan di salurkan pada struktur vertikal yang termasuk sistem horizontal adalah bentang lebar, dan sistem struktur vertikal berupa Rigid frame serta bagian penutup dinding dapat menggunakan ACP dan GRP. Untuk struktur bagian atas karena Museum Bahari memerlukan ruangan yang luas dan bebas dari kolom, maka sistem yang dapat digunakan ialah atap spandek

Pada perencanaan Museum Bahari ini menggunakan sumber pasokan listrik dari Perusahaan Listrik Negara (PLN), jika terjadi pemadaman menggunakan

genset. Untuk sistem penanggulangan kebakaran museum bahari digunakan system hydran.

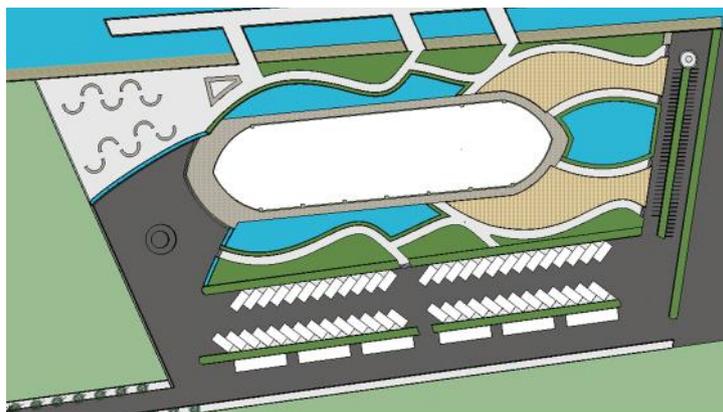
Sistem Pencahayaan di Bangunan menggunakan pencahayaan buatan, sedangkan sistem Air Bersih dipilih sistem penyaluran air down fed dari sumur pompa, juga ada system pembuangan air kotor. Dan tidak lupa pula di buata Perancangan CCTV online dan system pendingin ruangan dengan menggunakan Ac Central

### **3. Konsep Perancangan**

Dasar perancangan mengambil dari bentuk kapal lancang kuning yang di transformasikan sebagai selubung bangunan



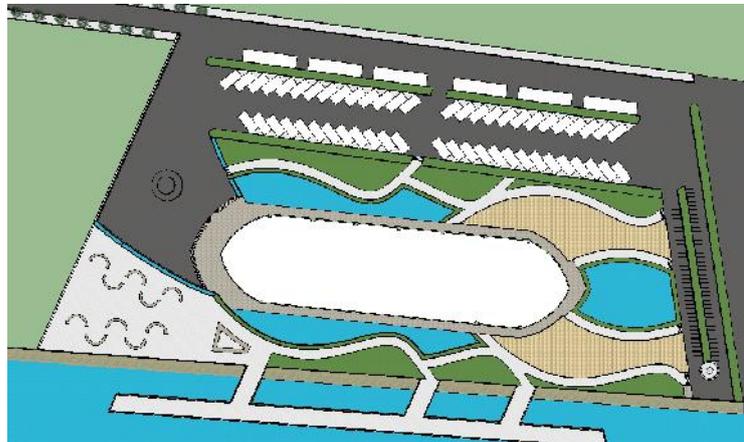
Gambar 9. Konsep Dasar Perancangan



Gambar 10. Konsep ruang dalam

Pada konsep ruang dalam seperti gambar 10 terdiri dari Sculpture untuk menandakan titik klimaks atau sebagai penanda pintu masuk, Drop off untuk tempat pemberhentian orang – orang penting, Vegetasi ditanam disekitar tapak untuk

mengurangi kebisingan dan membuat kawasan museum menjadi teduh, Zoning motor juga berbeda untuk mempermudah pengendara, Zoning Parkir mobil dan bus di bedakan untuk memperlancar arus kendaraan. Tempat duduk menyerupai gelombang laut untuk memperkuat suasana, Dermaga digunakan untuk sebagai penunjang agar masyarakat bisa menikmati suasana sungai siak pada waktu tertentu, Kolam disekitar bangunan untuk mendinginkan suasana bangunan dan untuk memperkuat suasana bahari, Pedestrian pada site dibuat menyerupai gelombang kapal yang lagi berlayar, Bangunan dibangun di tengah site untuk mempermudah melihat dari atas jembatan dan enak di pandang, Zona pasir untuk memperkuat suasana bahari



Gambar 11. Konsep ruang luar

Tempat duduk menyerupai gelombang laut untuk memperkuat suasana, Dermaga digunakan untuk sebagai penunjang agar masyarakat bisa menikmati suasana sungai siak pada waktu tertentu, Kolam disekitar bangunan untuk mendinginkan suasana bangunan dan untuk memperkuat suasana, Pedestrian pada site dibuat menyerupai gelombang kapal yang lagi berlayar. Bahari, Bangunan dibangun di tengah site untuk mempermudah melihat dari atas jembatan dan enak di pandang, Zona pasir untuk memperkuat suasana bahari. Bentuk perwujudan bangunan di ambil dari transformasi bentuk kapal lancang kuning sebagai selubung bangunan.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan tentang *Museum Bahari* yang merupakan suatu wadah atau tempat yang berawal dari terjadi perubahan paradigma serta pola pikir pemerintah dan masyarakat Indonesia dalam memandang wilayah kelautan Indonesia hingga berimbas pada terabaikannya potensi kelautan. Dan kemudian dibuatlah Museum Bahari untuk menampung atau mencurahkan apa saja yang ada dilautan Indonesia untuk diperkenalkan dengan warga negara Indonesia sendiri maupun warga dari luar negeri , dari berbagai sarana yang di buat semoga bisa menggugah nurani warga negara untuk menghargai kekayaan hasil laut Indonesia tercinta

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sutisna , Nana , T.A 2015/2016 , Laporan Seminar Arsitektur , Pekanbaru.
- Pramono , Djoko, S.IP, MBA. “ Budaya Bahari ”  
e-journal.uajy.ac.id/7726/3/TA213541.pdf , Tinjauan *Oceanarium*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1991.
- Rahman , Zulkifli , “ Makalah Sejarah Kemaritiman Indonesia ”
- Jaya , Rusdi , “ Jurnal Alat – Alat Penangkap Ikan
- Waluyo , Selamat , T.A 2012/2013 , Laporan Tugas Akhir , Asitektur Metafora
- Neufert, Ernst dan Dkk.1995. *Data Arsitek, Jilid 1 Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst dan Dkk.1997. *Data Arsitek, Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dora , Ervina , 2013/2014 : Materi Perkuliahan Utilitas 1
- Jastro , Elymart , 2010 , Kajian perahu Tradisional