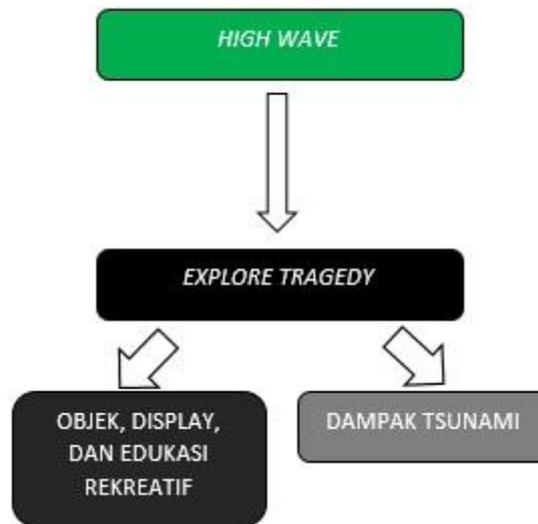


## BAB III

### ELABORASI TEMA

#### 3.1 PENGERTIAN TEMA



3.1 Diagram Tema

Sumber: Data Pribadi

Tema pada perancangan “Museum Tsunami Pangandaran” adalah *High Wave*. Tema sendiri merupakan pengerucutan dari topik *Share Local Experience* dimana tema ini memperkuat isu Tsunami Pangandaran itu sendiri. Kata *High* berarti tinggi, dan *Wave* dapat diartikan gelombang, sehingga dapat disimpulkan gelombang air yang besar yang disebut tsunami. Pengertian tersebut diambil pula dari teori tsunami menurut Puspito. Tsunami merupakan gelombang laut yang memiliki ketinggian satu meter bahkan sampai puluhan meter dari garis pantai. Tema *High Wave* akan menjadi tema dan terapkan dalam perancangan museum tsunami ini. (Puspito, 2010)

Konsep yang diturunkan dari tema adalah *Explore Tragedy*, konsep ini diambil karena hanya menyajikan sesuatu yang ada dan pernah terjadi di Kabupaten Pangandaran. Museum ini akan menyajikan memori pada tahun 2006 yaitu tragedi Tsunami Pangandaran. Baik itu suasana ataupun berupa bukti fisik yang menjadi saksi bisu pada tsunami tahun 2006 akan membawa para wisatawan untuk merasakannya. Juga

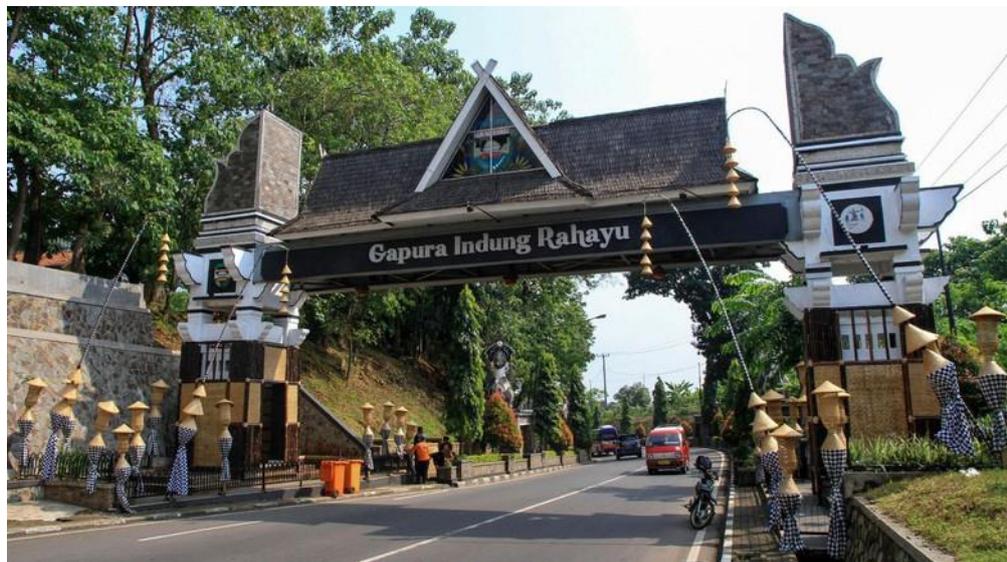
mengajak para wisatawan untuk merasakan kehilangan seseorang yang menjadi korban dahsyatnya tsunami tersebut.

### 3.2 INTERPRETASI TEMA

*High Wave* atau gelombang tinggi tsunami merupakan tema yang tepat dalam merancang sebuah museum lokal seperti “Museum Tsunami Pangandaran”. Museum ini terfokus pada atraksi bagaimana cara mengenang seluruh korban bencana tsunami tahun 2006 di Kabupaten Pangandaran. Museum akan menyajikan koleksi benda-benda yang menjadi saksi bisu ganasnya tsunami waktu itu yang kemudian dituangkan dalam konsep perancangan, yaitu *explore tragedy*. Selain itu museum ini juga akan menjadi monumen penghormatan kepada para korban bencana.

### 3.3 PENERAPAN TEMA “HIGH WAVE” PADA MUSEUM TSUNAMI PANGANDARAN

#### 1. *Entrance*



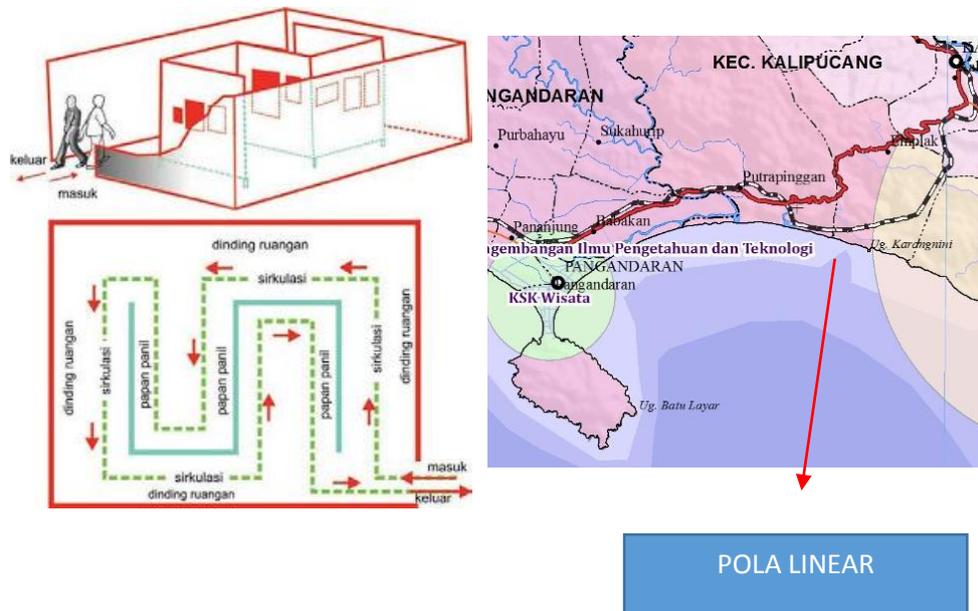
Gambar 3.1 Entrance

Sumber: Data Pribadi

Entrance Museum Tsunami Pangandaran akan didesain bergaya arsitektur tradisional modern. Desain gapura diadopsi dari gaya atap rumah adat Sunda, yaitu atap julang ngapak. Gambar 3.1 merupakan tampak gapura Indung Rahayu yang terdapat di Purwakarta. Gapura tersebut dapat menggambarkan jati diri bangunan utama (museum) yang merupakan Museum Tsunami Pangandaran yang berdiri di tanah Sunda. Bentuk *entrance* tersebut merupakan

aplikasi dari tema *high wave*, dimana *high wave* menggambarkan gelombang besar (agung atau megah). Seperti pada gambar 3.1, gapura tersebut terbentang begitu megah melintang diatas jalan primer.

## 2. Sirkulasi

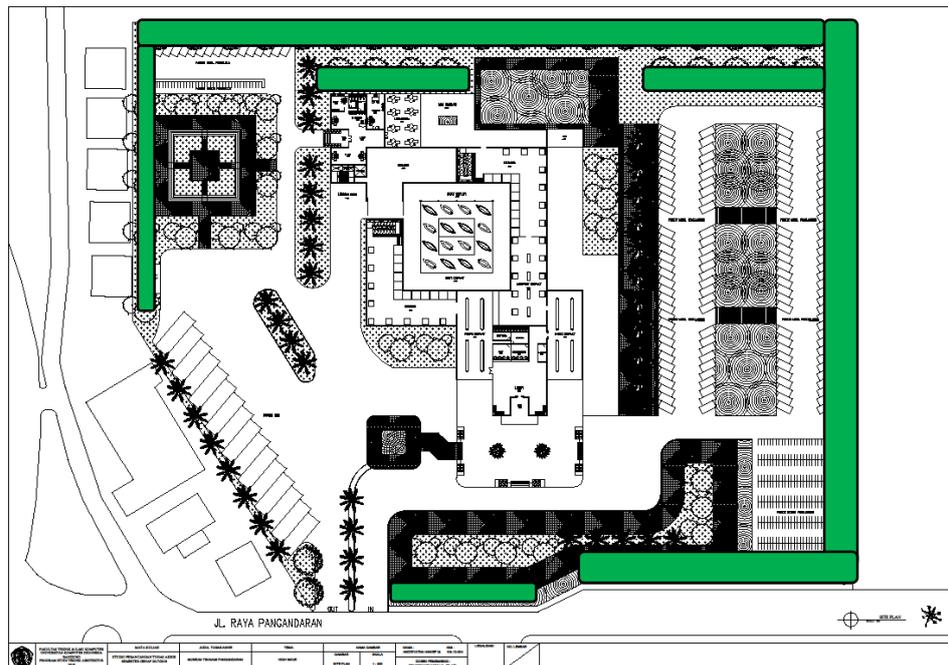


Gambar 3.2 Pola Sirkulasi

Sumber: Data Pribadi

Sirkulasi dari Museum Tsunami Pangandaran menggunakan linear. Sirkulasi ini ditujukan untuk para pengunjung, agar aktivitas di dalam museum lebih teratur. Selain itu para pengunjung akan dituntut untuk mengikuti alur yang linear, sehingga koleksi museum dapat dinikmati oleh para pengunjung secara keseluruhan. Sirkulasi linear diadopsi dari tema *high wave*, yaitu gelombang air laut. Dimana gelombang air laut akan menerpa bibir pantai atau pesisir pantai. Pesisir pantai memiliki bentuk memanjang, dan akan tetap diterpa gelombang air laut, maka dari itu sirkulasi linear dipilih karena sesuai dengan tema *high wave*.

### 3. Vegetasi



Gambar 3.3 Vegetasi

Sumber: Data Pribadi

Di area tapak sudah terdapat vegetasi petunjuk jalan seperti Pohon Glodokan Tiang (*Polyalthia longifoli*). Begitupun di area site yang telah banyak tumbuh vegetasi peneduh. Pohon Glodokan Tiang akan ditata lebih rapih dan dirawat agar terlihat lebih segar dan hijau. Sementara itu, pohon ini dipilih agar tidak menutupi *view* dari arah luar tapak terhadap museum. Selain pohon glodokan tiang, di dalam area tapak tepatnya di belakang akan ditanami pohon peneduh juga seperti pohon angšana. Perletakan vegetasi diatur untuk mengikuti batas tapak sesuai dengan tema *high wave*. Vegetasi menjadi pembatas antara tapak museum dan tapak bangunan lain, seperti pantai yang menjadi pembatas antara gelombang air laut dan daratan.

#### 4. Drainase



*Gambar 3.4 Drainase*

*Sumber: Data Pribadi*

Drainase pada bagian depan tapak akan dibuat parit. Parit tersebut berfungsi sebagai tempat penampungan air sementara serta dapat mempercantik area depan tapak. Lebar parit sekitar 3 sampai 5 meter dan memiliki fungsi utama yaitu mencegah banjir akibat aliran riol kota yang sewaktu-waktu tersumbat. Pada debit tertentu, air langsung dialirkan ke riol kota yang kemudian dialirkan ke laut lepas. Saluran drainase yang seperti itu dapat menghindarkan bangunan atau area sekitar bangunan dari genangan air. Hal tersebut merupakan bagian prosedur keamanan dan keselamatan bangunan. Konsep drainase seperti ini diadopsi dari tema *high wave*. *High wave* dapat diartikan juga sebagai laut. Laut dapat menjadi wadah atau penampungan terakhir untuk mencegah banjir atau genangan air.

#### 5. Hirarki



*Gambar 3.5 Museum BRI & Nottingham Castle*

*Sumber: Data Pribadi*

Hirarki pada Museum Tsunami Pangandaran akan ditekankan dengan elevasi lantai yang lebih tinggi pada *display room* seperti pada Museum BRI. Selain itu, luasan juga akan menjadi alternatif lain untuk penekanan hirarkinya. Hirarki yang ditekankan dengan luasan akan digunakan pada *display room* yang berisi koleksi benda-benda sisa bencana tsunami Pangandaran. Konsep ini diambil dari tema *high wave*, karena salah satu sifat gelombang itu adalah dinamis atau lebih tepatnya memiliki ketinggian yang berbeda-beda. Pada *display room*, ketinggiannya juga akan diolah sesuai dengan tingkat kepentingan objek *display*.

## 6. Sekuen



Gambar 3.6 Museum Ullen Sentalu dan Museum Tsunami Aceh

Sumber: Data Pribadi



Gambar 3.7 Jogja Bay Water Park

Sumber: Data Pribadi

Pengalaman ruang yang akan disajikan pada Museum Tsunami Pangandaran ini diadopsi dari beberapa museum lainnya, seperti Museum Ullen Sentalu dan Museum Tsunami Aceh. Pengalaman ruang yang akan pertama kali didapat oleh pengunjung adalah suasana di dalam kabin Kapal, kemudian pengunjung diarahkan kepada suasana di dalam air dengan efek air yang mengalir pada dinding museum. Klimaks dari pengalaman ruang Museum Tsunami

Pangandaran adalah ketika pengunjung berada di ruang yang gelap, dingin dan khidmat dimana ruang tersebut merupakan ruang penghormatan para korban tsunami. Setelahnya, pengunjung didorong untuk menyaksikan mini simulasi terjadinya tsunami Pangandaran dengan teknologi gelombang buatan. Konsep sekuen diaplikasikan dari tema *high wave*, dari mulai suasana saat gelombang besar datang menerpa, sampai saat setelah gelombang meluluhlantahkan Pangandaran.

## 7. Fasade



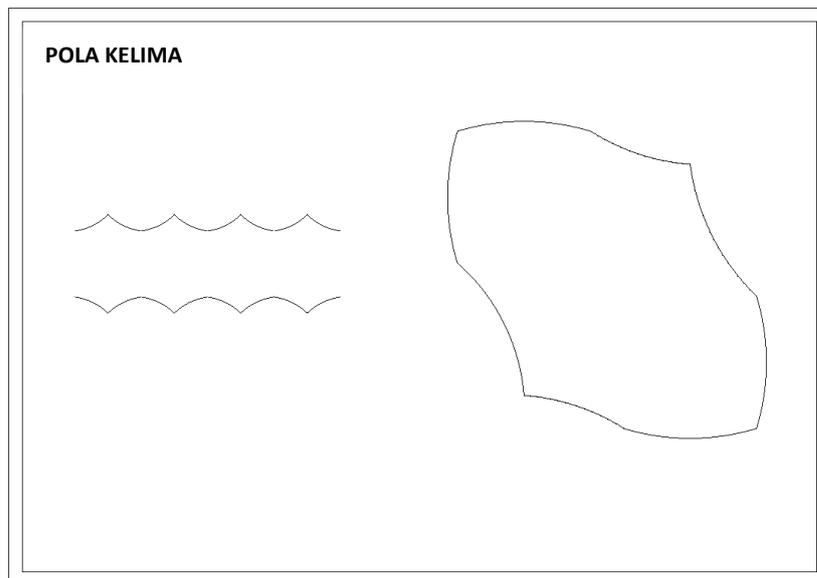
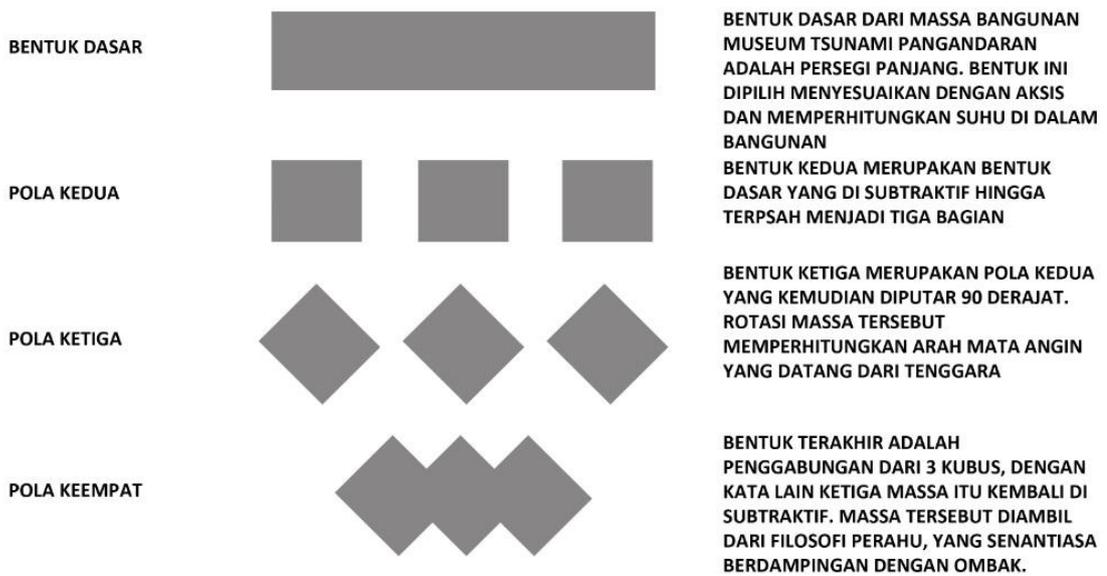
*Gambar 3.8 Heydar Aliyev Center*

*Sumber: Data Pribadi*

Analogi dari fasade Museum Tsunami Pangandaran adalah gelombang. Hal tersebut diambil dari tema *high wave*, yang berarti gelombang besar. Analogi ini juga diambil dari bencana tsunami itu sendiri, dimana gelombang besar datang menjadi hal yang menakutkan. Fisolsofi dari *high wave* adalah sebagai berikut :

- *High Wave* bersifat besar atau megah
- *High Wave* bersifat dinamis
- *High Wave* memiliki bentuk memanjang

### 3.4 KONSEP GUBAHAN MASSA



Gubahan massa dalam bentuk 3 dimensi, bagian atas massa bangunan kemudian di addiktif kembali. Sistem addiktif digunakan untuk mempertegas sifat dari analogi *high wave*. Massa bangunan yang terdiri atas 4 bentuk kubus masing-masing memiliki ketinggian yang berbeda. Massa dibuat seperti berumpak-umpak untuk mempertegas kembali analogi *high wave* yang bersifat dinamis atau tidak diam. Secara keseluruhan, konsep gubahan massa didasarkan pada tema *high wave*, sesuai dengan judul proyek perancangan yaitu “Museum Tsunami Pangandaran”.