

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

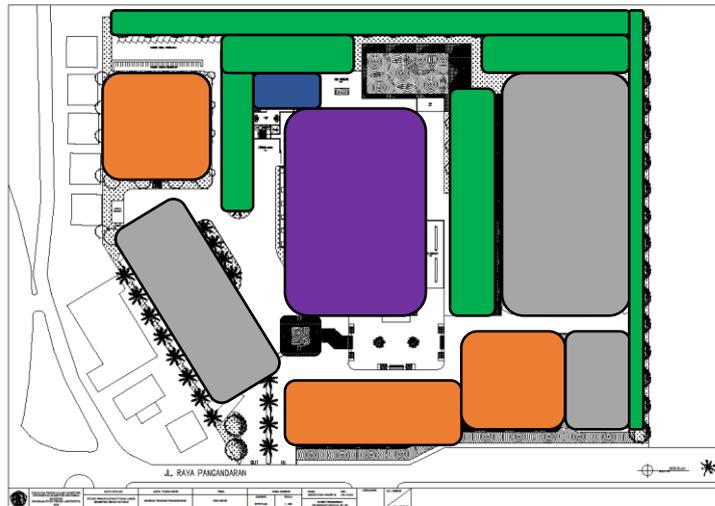
5.1 KONSEP DASAR

Konsep dasar dari perancangan Museum Tsunami Pangandaran ini dapat terlihat dari tema yang digunakan yaitu *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. Menurut Puspito (2010), tsunami merupakan gelombang laut yang memiliki ketinggian satu meter bahkan sampai puluhan meter dari garis pantai. Tema *High Wave* akan menjadi tema dan teraplikasi dalam perancangan museum tsunami ini.

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. Museum akan memberikan sarana edukasi, seperti memberikan gambaran kondisi Kabupaten Pangandaran sebelum dan sesudah dilanda tsunami. Adapun studio teater yang memberikan gambaran langsung terkait tsunami yang tertuang di dalam bentuk film. Museum juga akan menyajikan sarana rekreatif, yaitu terdapat area kolam renang dengan menggunakan teknologi gelombang buatan (*mini simulation*). *Mini simulation* ini adalah bagian penting, sehingga mampu menarik minat pengunjung salah satunya anak-anak yang menjadi sasaran wisatawannya. Hal ini juga sebagai upaya untuk merubah persepsi orang agar tidak memandang museum itu sebagai tempat yang menakutkan, namun merupakan sarana edukasi yang menyenangkan.

5.2 RENCANA TAPAK

5.2.1 Pemintakan



Gambar 5.1 Pemintakan

Sumber: Data Pribadi

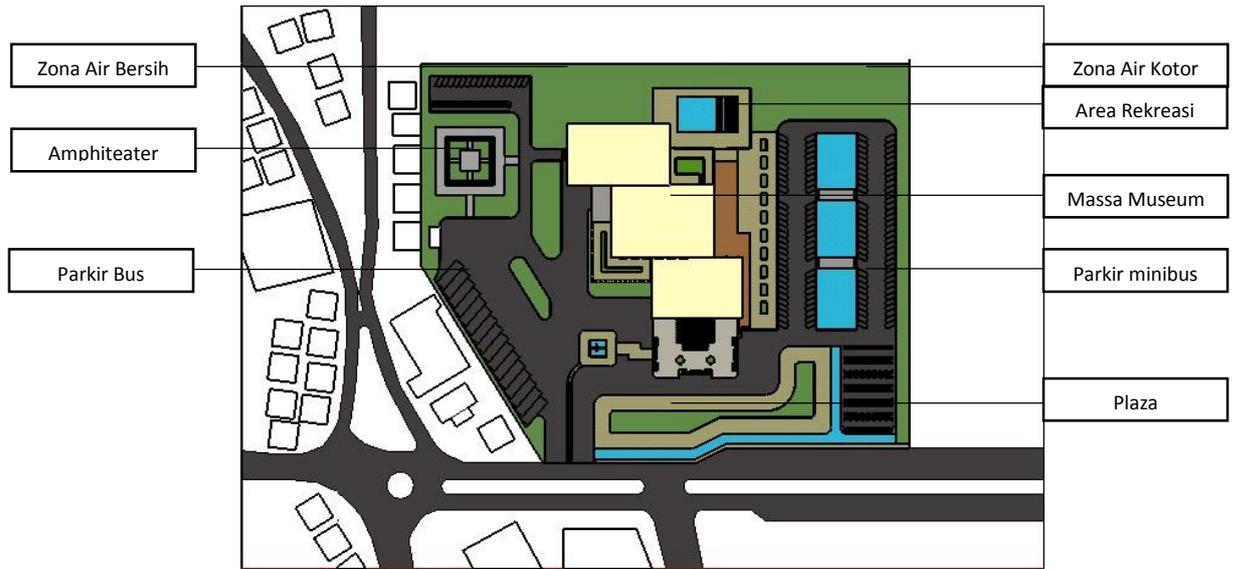
Keterangan :

-  Zona Privat
-  Zona Publik Tertutup
-  Zona Publik Terbuka
-  Zona Parkir
-  Zona Terbuka Hijau

Zona privat merupakan zona yang di dalamnya merupakan area untuk pengelola museum. Ruang-ruang di dalamnya berupa ruang kurator, ruang rapat, ruang karyawan dan lain-lain. Pada bagian tengah tapak merupakan zona publik tertutup. Zona ini merupakan area display seluruh koleksi museum. Area yang berwarna orange adalah zona publik terbuka, area tersebut berupa plaza dan amphiteatre. Kemudian di sisi kiri dan kanan tapak terdapat zona parkir yang berwarna abu-abu. Zona parkir terbagi menjadi tiga bagian, yaitu parkir bus, mini bus, dan motor. Zona parkir ini dibuat terpisah untuk memudahkan jangkauan para pengunjung, dan menghindarkan terjadi penumpukan kendaraan di satu sisi. Zona terakhir adalah zona hijau, berupa area resapan air. Zona hijau ini telah memenuhi aturan yang berlaku, yaitu sekitar 28%.

5.2.2 Tata Letak

Tata letak bangunan disusun dengan mempertimbangkan bentuk tapak yang berbentuk trapesium. Arah dan bentuk massa bangunan juga dipertimbangkan untuk menyikapi bentuk tapak. Zona publik terbuka (plaza) ditempatkan bersinggungan langsung dengan Jalan Raya Pangandaran, karena jalan tersebut merupakan sumber kebisingan tertinggi, sehingga massa bangunan ditarik ke belakang.



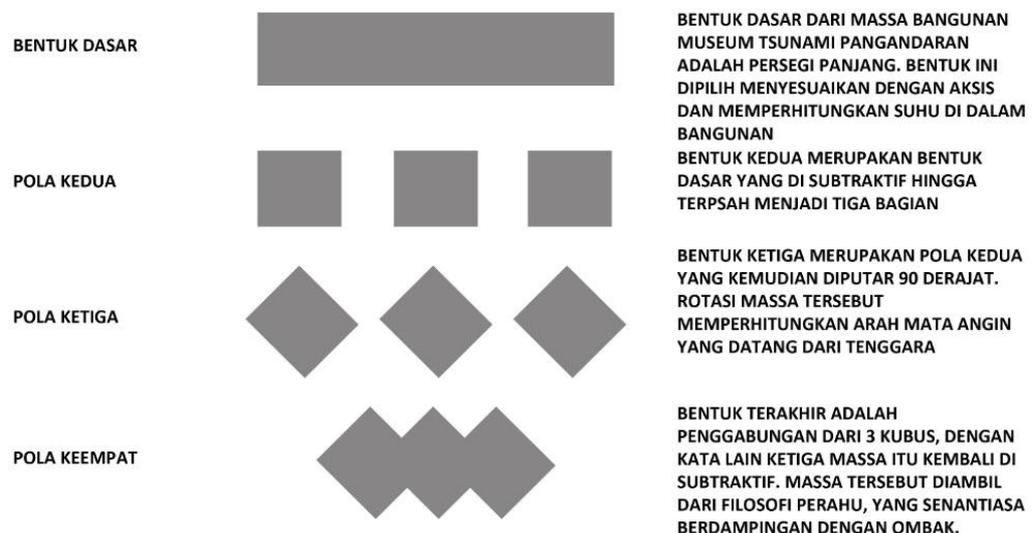
Gambar 5.2 Tata Letak

Sumber: Data Pribadi

- Zona Air Kotor ditempatkan di bagian belakang tapak sebelah kanan, hal ini mempertimbangkan arah air mengalir serta mempertimbangkan dengan perletakan air bersih yang posisinya harus berjauhan.
- Zona Air Bersih ditempatkan di belakang tapak sebelah kanan. Perletakan ini mempertimbangkan dengan letak air kotor yang harus berjauhan. Zona air bersih diletakan di sebelah kiri tapak karena air dalam tanah mengalir dari arah kiri menuju kanan, yaitu ke arah laut.
- Zona Area Rekreasi ditempatkan di belakang tapak, karena zona ini memiliki fungsi berbeda dengan bangunan museum, maka ditempatkan di belakang. Penempatan posisi tersebut mempertimbangkan esensi kedua fungsinya, dimana dikhawatirkan fungsi utama museum kalah dengan fungsi rekreasi.

- Massa Bangunan Museum ditempatkan di tengah tapak. Posisinya agak ditarik ke belakang plaza. Perletakan ini mempertimbangkan tingkat kebisingan ke arah tapak.
- Parkir Minibus dan Bus diletakan terpisah antara kiri dan kanan tapak. Perletakan parkir terpisah tersebut merupakan tindak antisipasi terhadap penumpukan kendaraan baik menuju atau dari area parkir.
- Amphiteater diletakan di belakang tapak sebelah kiri, agar terpisah dengan area rekreasi, karena dikhawatirkan fungsi kedua area ini bersinggungan atau saling mengganggu. Letaknya dekat dengan parkir bus agar mudah dijangkau, karena biasanya pengguna amphiteater cenderung pelajar atau pengunjung yang datang secara masal.
- Plaza ditempatkan di bagian depan tapak bersinggungan langsung dengan Jalan Raya Pangandaran. Jalan Raya Pangandaran memiliki tingkat kebisingan tertinggi yang mengarah ke tapak. Perletakan Plaza diharapkan mampu menjadi zona transisi yang mampu mengurangi kebisingan yang dapat mengganggu gedung utama museum.

5.2.3 Gubahan Massa



Gambar 5.3 Pola Gubahan Massa

Sumber: Data Pribadi

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”.

5.2.4 Hierarki Ruang

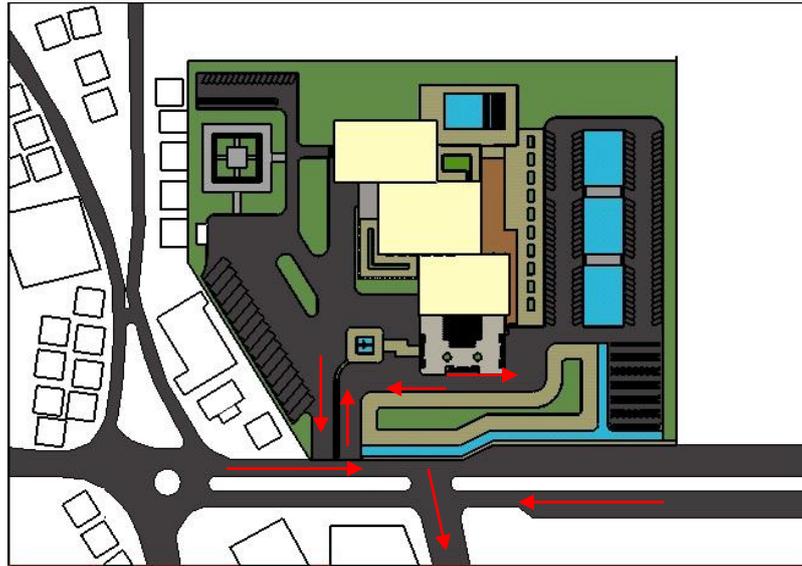


Gambar 5.4 Hierarki Boat Display

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 *boat display* yang berisi koleksi perahu 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*.

5.2.5 Sirkulasi

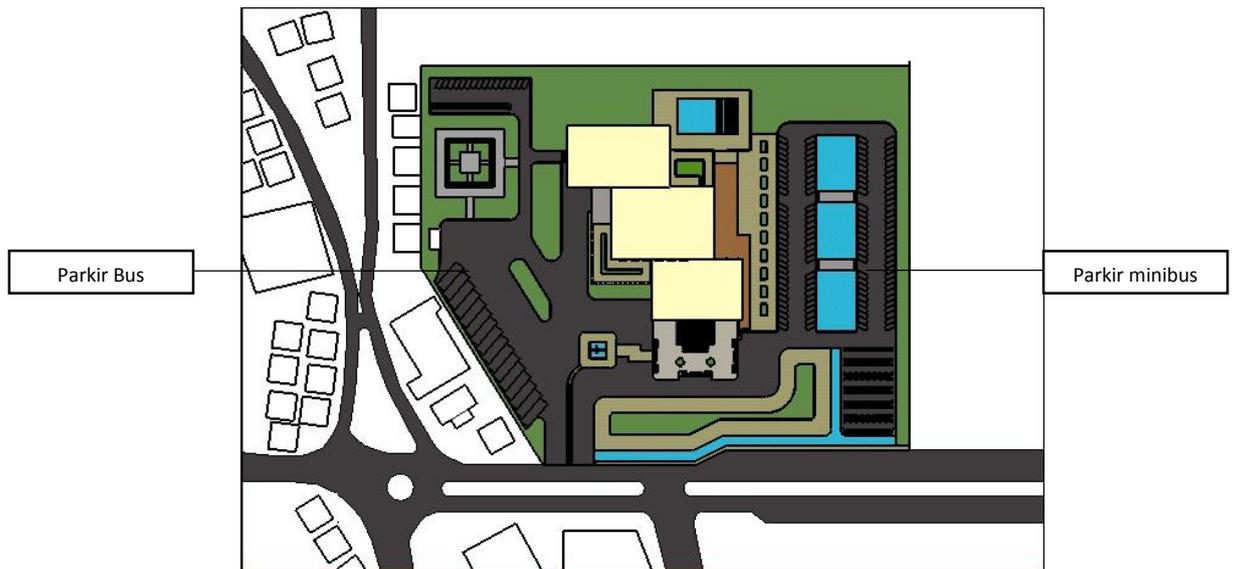


Gambar 5.5 Pola Sirkulasi

Sumber: Data Pribadi

Sirkulasi dari Museum Tsunami Pangandaran menggunakan linear. Sirkulasi entrance dibuat terpisah agar tidak terjadi penumpukan pada entrance. Selain itu para pengunjung akan dituntut untuk mengikuti alur yang linear, pengunjung yang datang jelas harus parkir kemana tanpa mencari rambu-rambu. 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*.

5.2.6 Parkir



Gambar 5.6 Area Parkir

Sumber: Data Pribadi

Parkir Minibus dan Bus diletakan terpisah antara kiri dan kanan tapak. Perletakan parkir terpisah tersebut merupakan tindak antisipasi terhadap penumpukan kendaraan baik menuju atau dari area parkir. Jangkauan parkir bus dekat dengan amphitheater, hal ini dikarenakan aktifitas di amphitheater cenderung digunakan oleh para pelajar atau pengunjung yang datang secara masal.

5.2.7 Utilitas

- Listrik

Bangunan Museum Tsunami Pangandaran memiliki meteran listrik disetiap lantai bangunan, tepatnya berada di ruang AHU. Untuk perletakan ruang genset dan ruang trafo terdapat dibagian samping kiri tapak dekat dengan amphitheater untuk menghindari polusi suara pada area sekitar bangunan.

- Tempat Sampah

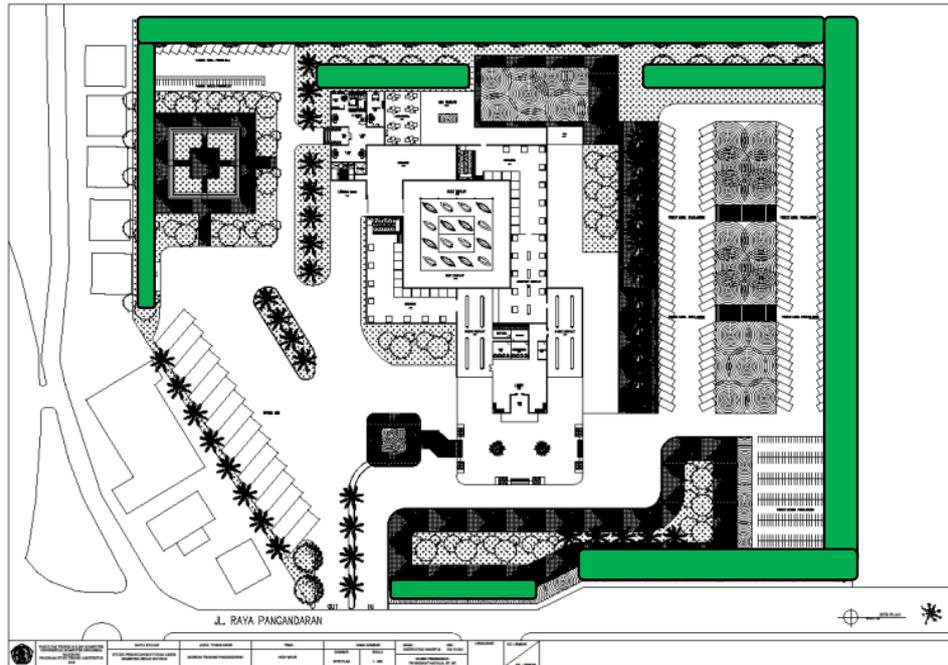
Tempat sampah tersedia disetiap area dekat bangunan, baik didalam maupun diluar. Agar area sekitar museum ini tetap terjaga kebersihannya.

- Lampu

Lampu jalan pada area ini mengikuti alur tapak, agar mendapatkan pencahayaan lampu semaksimal mungkin pada malam hari. Penempatan

lampu taman pun sangat diperhatikan, agar keamanan dari setiap sudut area tetap terpantau oleh petugas keamanan museum.

5.2.8 Tata Hijau



Gambar 5.7 Perletakan Vegetasi

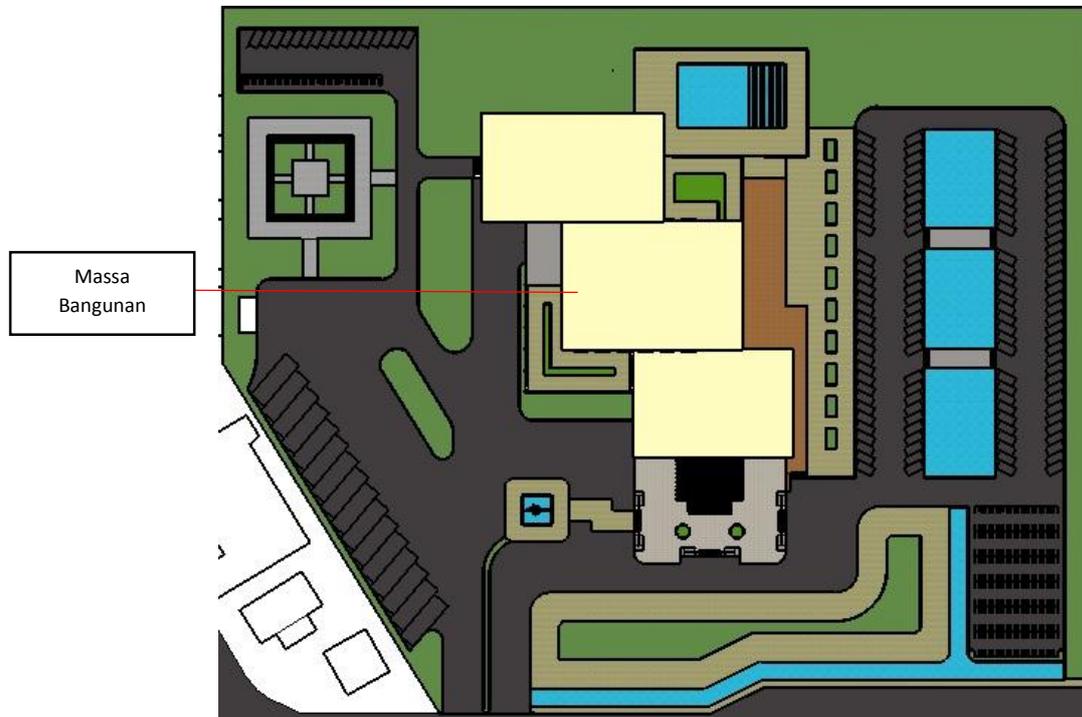
Sumber: Data Pribadi

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.

5.3 BANGUNAN

5.3.1 Bentuk



Gambar 5.8 Bentuk Massa

Sumber: Data Pribadi

Gubahan massa dalam bentuk 3 bagian, bagian atas massa bangunan kemudian di addiktif kembali. Sistem addiktif digunakan untuk mempertegas sifat dari analogi *high wave*. Massa bangunan yang terdiri atas 3 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. Bentuk bangunan juga disesuaikan dengan bentuk tapak, dibuat untuk menyikapi tapak. Secara keseluruhan, konsep gubahan massa didasarkan pada tema *high wave*, sesuai dengan judul proyek perancangan yaitu “Museum Tsunami Pangandaran”.

5.3.2 Fungsi

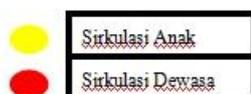
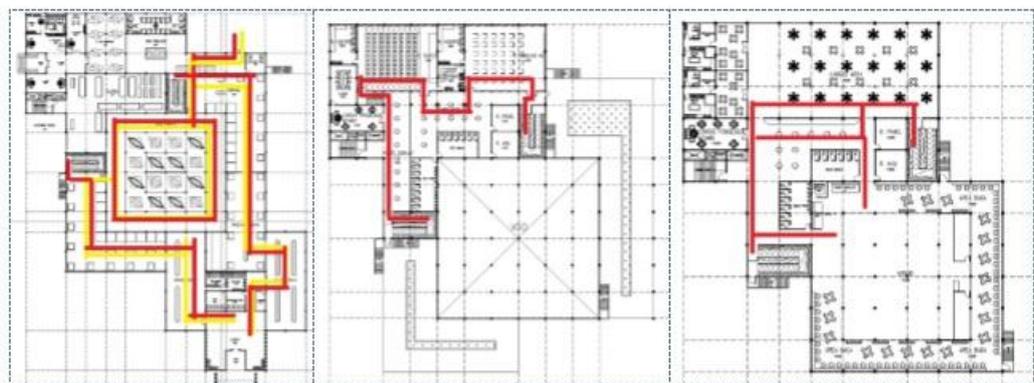


Gambar 5.9 Suasana Bangunan

Sumber: Data Pribadi

Fungsi Museum Tsunami Pangandaran ini adalah menciptakan sarana informasi dan edukasi yang bersifat rekreatif kepada para wisatawan atau para pelajar akan tsunami yang pernah terjadi di Kabupaten Pangandaran. Perencanaan museum juga dimaksudkan untuk menciptakan bangunan yang dapat menjadi simbol penghormatan kepada para korban tsunami Pangandaran. Selain itu, perancangan museum ditujukan untuk menciptakan rancangan bangunan yang dapat mengenang tragedi tsunami di Kabupaten Pangandaran pada tahun 2006 sebagai sarana edukasi.

5.3.3 Sirkulasi

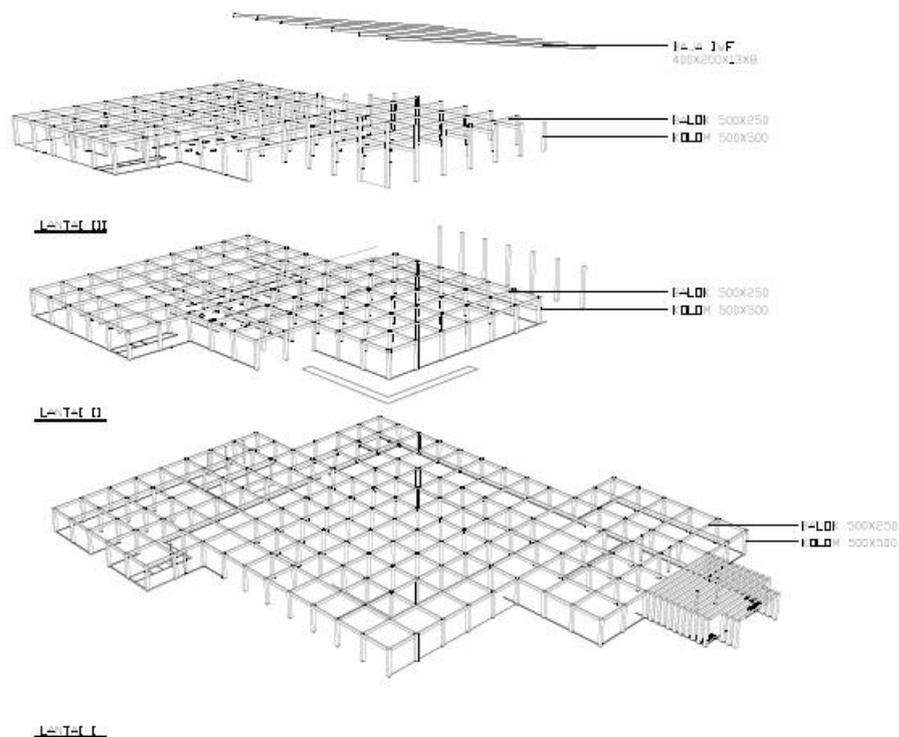


Gambar 5.10 Pola Sirkulasi

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 dibagi menjadi 2 alur, yaitu alur anak dan alur dewasa. 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*.

5.3.4 Struktur dan Konstruksi



Gambar 5.11 Sistem Struktur

Sumber: Data Pribadi

Struktur pondasi yang digunakan pada perancangan museum tsunami Pangandaran ini menggunakan pondasi borepile. Pondasi ini digunakan karena jumlah lantai mencapai 3 lantai dan karakteristik tanah kurang keras, sehingga kedalaman pondasi pun menyesuaikan dengan lapisan tanah keras. Struktur kolom menggunakan kolom komposit, yaitu berupa campuran baja dan beton. Struktur atap menggunakan baja IWF (400x200), karena struktur atap merupakan bentang lebar.

5.3.5 Desain Interior

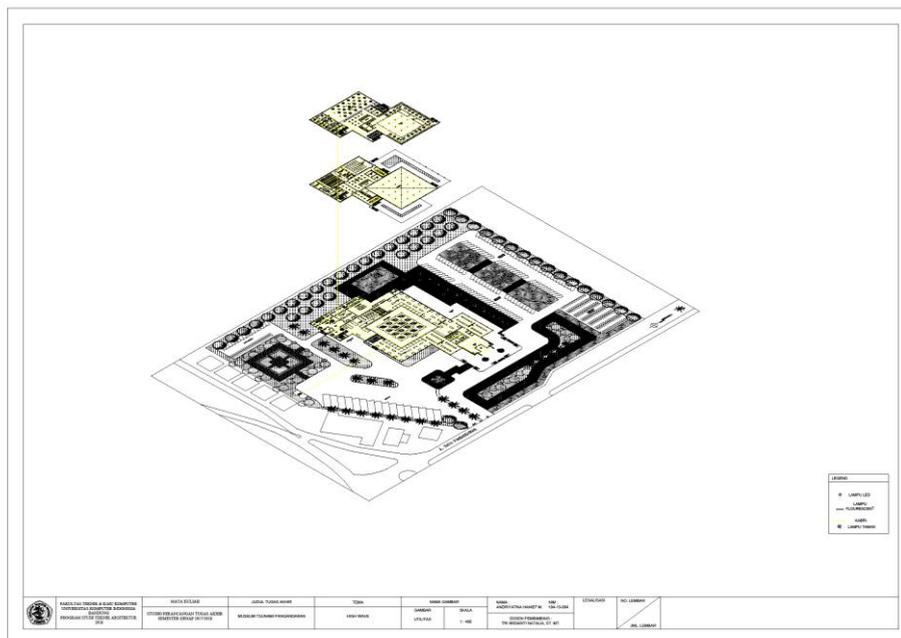


Gambar 5.12 Lobby (kiri) dan Ramp (kanan)

Sumber: Data Pribadi

Penerapan tema *high wave* diterapkan pada ceiling dan pada lantai *display room* dan *lobby*. Aksen lainnya adalah penerapan batu alam pada wadah frame foto. Selain itu bentuk wadah tersebut dibuat cembung untuk memberi kesan penekanan terhadap penerapan tema. Pada ramp diberi aksen air yang mengalir pada dinding, konsep tersebut untuk membawa kesan hening, dingin dan tenang. Teknologi yang digunakan konsepnya sama dengan sistem yang digunakan pada aliran air di aquarium. Penggunaan material lantai menggunakan marmer bermotif dek kapal, pemilihan material ini menyesuaikan dengan tema dan untuk menambah suasana berada di laut.

5.3.6 Utilitas



Gambar 5.13 Utilitas

Sumber: Data Pribadi

Sistem utilitas menggunakan sistem shaft sebagai penghubung antarlantai. Di setiap lantai terdapat ruang AHU sebagai ruang kontrol. Pada sistem listrik sumber utamanya adalah PLN, namun memiliki cadangan energi berupa genset yang disimpan di luar bangunan museum. Sistem AC menggunakan AC central, dimana sistem ini dikontrol pada satu ruangan. *Cooling tower* ditempatkan di dak beton pada atap lantai 3. Sumber air bersih utama berasal dari PDAM, namun sebagai cadangan terdapat pula sumur sebagai penampungan air bersih. Sistem pengamanan terhadap kebakaran yang digunakan pada bangunan ini adalah, hydrant, tabung APAR, smoke detector dan sprinkler. Sistem tersebut terdapat di setiap bangunan, untuk mencegah kebakaran yang lebih besar.