

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul

“Sriwijaya *Visual Effects Art Centre*”

1.2 Latar Belakang

Kota Palembang adalah salah satu kota besar di Indonesia yang juga merupakan ibu kota provinsi Sumatera Selatan. Palembang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan. Kota ini dahulu pernah menjadi pusat Kerajaan Sriwijaya, sebelum kemudian berpindah ke Jambi. Bukit Siguntang, di bagian barat Kota Palembang, hingga sekarang masih dikeramatkan banyak orang dan dianggap sebagai bekas pusat kesucian di masa lalu.¹ Kota Palembang sendiri dalam waktu tahun 2018 mendatang akan menjadi tuan rumah ASIAN GAMES 2018. Kota Palembang memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap. Contoh sarana yang ada di kota Palembang adalah sarana pendidikan, olahraga, rekreasi atau hiburan, sarana transportasi, dan lain-lain.

Di kota Palembang, hanya terdapat sedikit sarana rekreasi yang terdapat di kota Palembang. Pusat rekreasi dan hiburan yang terdaftar dalam Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Palembang, yaitu : *Amanzi Water park*, *Fantasy Island*, *OPI Water park*, *Outbond* dan *Paintball Pundi Kayu*, hiburan karaoke keluarga Inulvista, dan hiburan Karaoke keluarga NAV.² Dengan jumlah pusat rekreasi yang hanya sedikit, tempat rekreasi tersebut harus memenuhi keseluruhan seluruh masyarakat dalam satu kota Palembang.

¹ Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara, *Profil Kota Palembang* diakses dari www.kppnpalembang.net pada tanggal 17.00 WIB.

² Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang Tahun 2014 *Pusat Rekreasi dan Hiburan* diakses dari www.palembang-tourism.com pada tanggal 5 September 2016 pukul 17.27 WIB

Berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Palembang, Kota Palembang memiliki jumlah kependudukan yang cukup tinggi. Hal ini dapat terlihat pada tabel berikut.

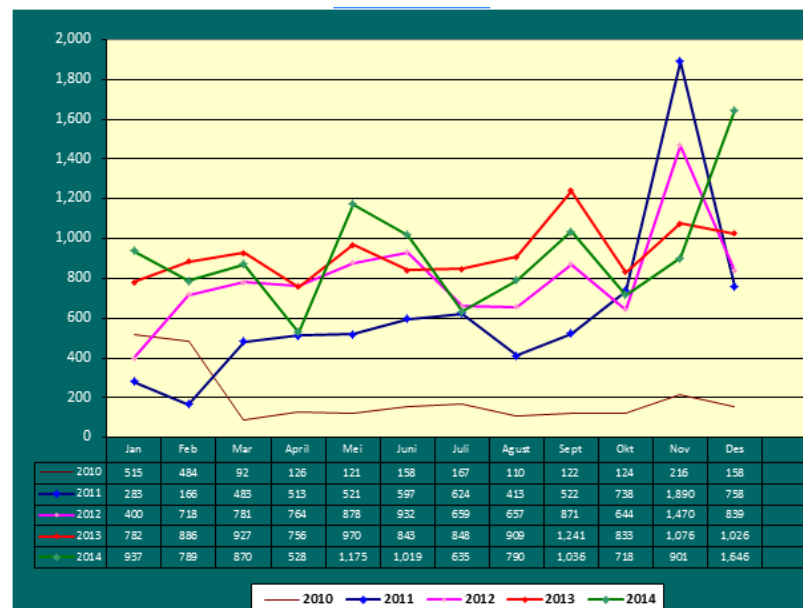
Tabel 1.1. Luas Daerah, Jumlah Penduduk, dan Kepadatan Penduduk Kota Palembang Tahun 2014

Kecamatan	2014		
	Luas Daerah (km ²)	Jumlah Penduduk (jiwa)	Kepadatan Penduduk (jiwa/km ²)
Iir Barat II	6.22	65555	10579
Pandus	68.78	81823	899
Seberang Ulu I	17.44	174945	10031
Kertapati	42.56	83784	1969
Seberang Ulu II	10.89	97888	9154
Poja	15.17	81281	5366
Iir Barat I	19.77	135080	6831
Bukit Kecil	9.92	43529	3428
Iir Timur I	6.5	68506	10539
Kemuning	9	84562	9396
Iir Timur II	25.58	188934	6409
Candani	27.92	109664	3927
Sako	18.04	89990	4988
Dematang Borang	51.86	38983	751
Sukarame	36.96	158139	4309
Alang-alang Utara	34.58	181251	2728
Kota Palembang	400.81	1558494	3896

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Palembang Tahun 2014

Dari tabel tersebut diketahui bahwa berdasarkan data Badan Pusat Statistik, Jumlah penduduk di Kota Palembang sebanyak 1.558.494 jiwa. Selain itu semakin tahun jumlah wisatawan mancanegara di kota Palembang selama lima tahun terakhir juga cenderung mengalami peningkatan.

Tabel 1.2. Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara yang datang melalui Pintu Masuk Bandara Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang Tahun 2011 – 2014



Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Palembang

Tabel 1.3. Jumlah Estimasi Pengunjung Tempat Wisata Hiburan dan Rekreasi Kota Palembang selain karaoke

Nama tempat	Estimasi Pengunjung Periode Liburan	Sumber
<i>Amanzi Waterpark</i>	3000 orang per hari	<i>Chief Of Operational Amanzi Waterpark, Andri Yuliawan</i>
<i>Opi WaterFun</i>	5000 orang per hari	<i>Pengelola Opi Waterfun, Ahmad Irsyadi</i>
<i>Fantasy Island</i>	6000 orang per hari	<i>Koran Sripo Edisi 2 Januari 2012</i>
Punti Kayu	1000 orang per hari	<i>Antoni Puspo Humas Taman Wisata Alam Punti Kayu</i>
Jumlah Pengunjung	15000 orang / hari	

Sumber : Analisis Pribadi berdasarkan Tempat Rekreasi dan Hiburan yang terdaftar di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palembang

Berdasarkan data yang didapatkan, tempat wisata yang hanya dapat menampung kurang lebih 15000 orang per hari untuk sarana rekreasi dibandingkan dengan jumlah penduduk di Kota Palembang yang mencapai 1.558.494 jiwa pada Tahun 2014. Misalnya diasumsikan hanya sebesar 5%, penduduk kota Palembang yang berwisata rekreasi maka jumlah pengunjung

1	NAD	59,30	68,68	23,40	3,92	2,53	8,01	8,87	24,96
2	Sumatera Utara	25,69	80,81	4,88	0,35	0,15	0,98	3,38	16,61
3	Sumatera Barat	32,21	84,76	17,54	1,55	0,58	1,74	11,12	21,36
4	Riau	30,64	86,39	19,25	7,72	1,63	7,50	8,76	23,13
5	Jambi	51,12	95,96	18,84	2,71	0,48	1,77	0,29	24,45
6	Sumatera Selatan	44,90	85,91	18,48	8,26	6,52	7,09	8,94	25,73
7	Bengkulu	33,81	95,56	2,51	0,53	0,11	1,92	1,02	19,35
8	Lampung	46,17	86,50	11,26	0,57	0,42	0,89	2,88	21,24
9	Bangka Belitung	21,08	89,01	5,13	2,63	0,82	5,23	3,65	18,22
10	Kep. Riau	50,90	85,39	6,02	0,27	0,27	1,62	1,37	20,83
11	DKI Jakarta	56,07	84,41	32,76	9,17	3,17	10,07	2,76	28,34
12	Jawa Barat	57,00	80,85	19,36	2,16	0,70	2,76	2,67	23,64
13	Jawa Tengah	41,21	82,51	24,52	3,15	2,30	3,22	6,06	23,28
14	DIY	42,49	62,99	42,00	3,77	0,74	7,04	6,15	23,60
15	Jawa Timur	55,62	75,50	19,14	2,31	0,37	3,46	4,03	22,92
16	Banten	56,11	85,55	11,25	6,61	1,45	5,43	3,65	24,30
17	Bali	67,19	50,30	37,52	12,09	14,51	19,76	7,65	29,86
18	NTB	44,17	69,19	25,47	1,00	0,84	2,21	9,13	21,72
19	NTT	72,67	51,00	4,33	0,18	0,17	3,05	4,88	19,50
20	Kal. Barat	52,94	84,35	13,80	6,18	4,78	7,69	10,80	25,79
21	Kal. Tengah	49,22	93,16	6,43	2,00	0,37	4,59	2,54	22,62
22	Kal. Selatan	30,23	85,45	10,64	0,64	0,45	2,28	4,92	19,23
23	Kal. Timur	49,62	71,43	22,99	2,13	0,90	5,39	6,31	22,68
24	Sul. Utara	43,53	82,28	31,87	1,97	0,00	7,16	6,95	24,82
25	Sul. Tengah	28,47	82,62	12,01	0,00	0,21	1,87	6,06	18,75
26	Sul. Selatan	28,32	84,01	16,46	0,37	0,00	1,13	4,47	19,25
27	Sul. Tenggara	86,53	49,39	8,08	1,07	0,13	13,74	5,06	23,43
28	Gorontalo	61,10	89,73	19,73	2,76	1,94	3,60	6,63	26,50
29	Sul. Barat	45,43	90,24	19,40	0,75	0,45	3,64	10,26	24,31
30	Maluku	43,67	45,21	4,23	2,46	0,71	4,58	4,22	15,01
31	Maluku Utara	92,47	7,08	0,00	0,00	0,00	1,64	0,41	14,51
32	Papua Barat	65,83	55,48	0,36	0,36	0,00	0,36	0,72	17,59
33	Papua	22,61	42,76	3,33	7,61	2,07	9,40	5,40	13,31
	Indonesia	48,30	79,04	17,98	3,05	1,44	4,10	4,78	22,67

Sumber: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia tahun 2012

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, munculah ide untuk membuat tempat rekreasi dengan fungsi sejenis De Mata *Trick Art* dan De Arca *Museum* sebagai pusat rekreasi atau wisata baru di kota Palembang berupa Sriwijaya *Visual Effects Art Centre* yang dapat memenuhi kebutuhan rekreasi di kota Palembang sekaligus dapat menjadi ikon dan sarana pengenalan kota Palembang. Selain itu tempat wisata yang bertambah juga akan menambah pendapatan daerah. Alasan tempat wisata ini adalah Sriwijaya *Visual Effects Art Centre* dikarenakan pengetahuan wisatawan nusantara maupun mancanegara akan sejarah kawasan kota Palembang, dari masalah tersebut maka dibuatlah Sriwijaya *Visual Effects Art Centre* yang mencakup lingkup *cinema 5 Dimensi* yang salah satunya menceritakan pengetahuan dan suasana kota Palembang, ruang *Wax House* yang terdapat tokoh-tokoh terkenal di kota Palembang, dan lukisan 3 Dimensi yang berlatar utama kota Palembang.

1.3 Latar Belakang Tema

Tema yang diterapkan dalam perancangan Sriwijaya *Visual Effects Art Centre* ini adalah "*Freedom of Expression*". *Freedom of Expression* merupakan konsep perancangan yang menekankan pada ungkapan/ekspresi yang bebas. Berdasarkan definisi, pengertian *freedom of expression* adalah kekuatan atau hak untuk mengekspresikan pendapat seseorang tanpa sensor, menahan diri, atau hukuman hukum: 'Pembatasan dibenarkan kebebasan berekspresi'. Perwujudan konsep ini dicapai melalui bentuk-bentuk yang ekspresif. Ekspresi merupakan hasil manifestasi dari emosi. Pengungkapan ekspresi tersebut juga diwujudkan melalui aktivitas bangunan, dimana pengunjung yang datang dapat berekspresi secara bebas di dalam gedung tersebut, sehingga pengunjung tidak pasif berada di dalam bangunan. Kebebasan dalam bangunan juga dicapai melalui penerapan warna yang mendukung suasana kebebasan dalam ruangan dengan menggunakan warna-warna alam, seperti warna hijau yang dapat membentuk suasana ketenangan,

menyegarkan dan komunikatif.³ Kebebasan dalam bangunan juga dapat dicapai melalui material kayu yang memiliki karakteristik lunak, alami, hangat dan menyegarkan. Contohnya pada ruang penerimaan digunakan material penutup lantai dari kayu dengan tekstur kasar, dimana tekstur juga memiliki pengaruh terhadap suasana yang dibentuk, karena tekstur kasar secara psikologis memiliki karakter memberikan kesan visual luas, tegas, dan dinamis.⁴ Selain itu, skala dan proporsi ruang juga berpengaruh dalam pembentukan suasana ruangan. Berdasarkan rasio jarak ketinggian, semakin jauh jarak pandang (keterlingkupan) maka akan membuat kesan lega, kebebasan, dan tidak tertekan. Sebaliknya jika jarak antar pelingkup sangat dekat, (rasio $\frac{1}{2}$ sampai 1) akan membuat kesan tertekan, menderita, kurang bebas, dan kesan terhimpit. Maka dari itu, pada *entrance* masuk menuju bangunan ini akan menggunakan struktur yang megah sehingga pengunjung yang masuk dapat merasakan unsur kebebasan saat memasuki ruangan.⁵



Gambar 1.1 Contoh Material Kayu Sengkai, kayu dengan tekstur kasar

Sumber: www.google.com

Pada bagian eksterior akan digunakan juga *open space* berupa air mancur yang akan menjadi pusat pertemuan antar bangunan serta material bebatuan kasar.

³ Wilkening, Fritz. 1987. *Tata Ruang*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

⁴ Loc. Cit.

⁵ White, Edward T. 1985. *Analisis Tapak : Pembuatan Diagram Informasi Bagi Perancangan Arsitektur*.



Gambar 1.2.Air Mancur (kiri) dan *concrete paving* (kanan)

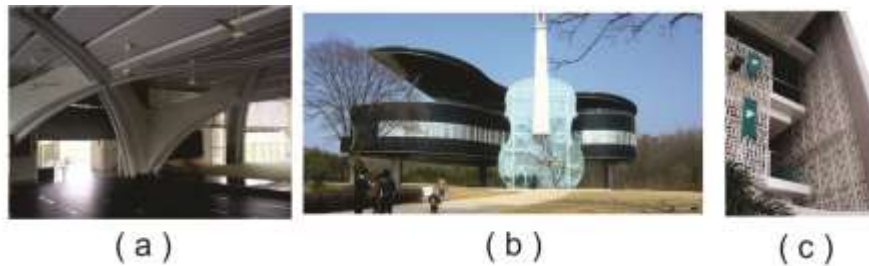
Sumber : www.google.com

Secara arsitektur, ekspresi bentuk adalah apa yang kita lihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya. (smithies, 1984). Oleh karena itu setiap orang memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda, maka tanggapan terhadap ekspresi yang dimunculkan oleh subyek juga akan berbeda-beda. Setiap kerangka arsitektural senantiasa mengandung ekspresi sebagai sebuah prinsip. Ekspresi dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni fungsi, struktur, dan budaya. Fungsi dapat melahirkan bentuk yang ekspresif, misalnya kita membuat sebuah lumbung padi dengan menitik beratkan pada pemenuhan fungsi, maka akan muncul bentuk lumbung padi yang dapat menghindari terjadinya pembusukan padi, menghindari gangguan tikus dan sebagainya. Penonjolan struktur sebagai elemen estetis pada sebuah bangunan dapat melahirkan bentuk yang ekspresif pula. Dalam hal budaya, misalnya pada bangunan tradisional, ekspresi yang di munculkan merupakan hasil tampilan budaya.⁶

Ekspresi yang bebas dalam tema bangunan ini merupakan ekspresi bentuk. Ekspresi bentuk mencakup elemen fungsi, struktur dan budaya. Ekspresi daripada fungsi bangunan dibuat melalui penerapan bentuk yang mengisyaratkan fungsi bangunan seperti bangunan yang berwujud unik dan memberikan kesan visual sesuai dengan fungsi bangunan. Contoh ditunjukkan pada gambar (a) Ekspresi struktur diterapkan melalui kolom-kolom bangunan yang mengekspresikan ide suasana dalam bangunan. Contoh

⁶ Ringkasan Materi Teori Arsitektur (Judul: *Fungsi, Ruang, Bentuk dan Ekspresi dalam Arsitektur*) tahun 2010.

ditunjukkan pada gambar (b). Sedangkan ekspresi budaya diterapkan melalui corak dan motif dinding di bangunan serta pada fasad bangunan melalui elemen struktur fasad yang menggunakan besi yang dibentuk sesuai salah satu motif songket di Kota Palembang. Contoh ditunjukkan pada gambar (c).



Berdasarkan hal-hal tersebutlah, Sriwijaya *visual effects art centre* dirancang dengan mengangkat tema “*Freedom of Expression*”.

Tema ini diwujudkan dalam bangunan melalui bentuk yang post-modern, dengan bentuk – bentuk yang menunjukkan ekspresi kebebasan, namun tetap memiliki ide yang digali dari adat setempat. Tema ini diwujudkan melalui bentuk bangunan yang ekspresif, ekspresi bentuk, ekspresi struktur, dan ekspresi fungsi, dan ekspresi budaya.

Dekonstruksi digunakan sebagai pendekatan dalam pengolahan tata ruang dalam dan fasad bangunan sehingga menciptakan penampilan yang ekspresif pada sebuah bangunan.

Arsitektur dekonstruksi merupakan aliran arsitektur yang berusaha melepaskan diri dari kaidah dan aturan yang berlaku untuk mencapai kebebasan berekspresi dalam berarsitektur. Kebebasan berekspresi melalui arsitektur dekonstruksi ini ditunjukkan melalui beberapa elemen arsitektur dekonstruksi antara lain pada bentuk bangunan dengan penonjolan geometri 3 Dimensi melalui bentuk abstrak dan permainan garis yang saling bertabrakan, penonjolan warna sebagai aksentuasi, pola jendela yang tidak terkait dengan level lantai, dan lain-lain.

Seperti yang dikemukakan sebelumnya, tema dari bangunan yang akan dirancang ini adalah post-modern dengan langgam arsitektur dekonstruksi, dimana produk bangunan ini nantinya merupakan perpaduan antara unsur Sriwijaya yang diolah ke dalam bentuk-bentuk yang ekspresif .

Dalam *style* arsitektur dekonstruksi ini , prinsipnya tetap mengadaptasi budaya budaya sekitar yang akan dihadirkan pada bangunan seperti yang sudah dijelaskan pada ekspresi budaya pada bangunan. Berikut merupakan penjabaran realisasi tema yang akan diterapkan pada Sriwijaya *Visual Effects Art Centre*:



Diagram 1.1. Penjabaran tema

Sumber: Pribadi

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditetapkan adalah bagaimana merencanakan dan merancang Sriwijaya *visual effects art centre* dengan tema “*Freedom of Expression*” yang dapat mewujudkan bangunan yang dapat membangun kesan bebas berekspresi baik dari dalam maupun luar bangunan?

1.5 Tujuan

Merencanakan dan merancang Sriwijaya *visual effects art centre* yang bertema “*Freedom of Expressions*” dengan gaya arsitektur post-modern yang berlandaskan dekonstruksi yang dapat mengajak pengunjung untuk berinteraksi dan berekspresi dalam bangunan.

1.6 Sasaran

Beberapa hal yang ingin dicapai dari perencanaan dan perancangan Sriwijaya *visual effects art centre* ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Merencanakan dan merancang Sriwijaya *visual effects art centre* yang di dalamnya terdiri atas bilik-bilik fotografi utama yang berlatarkan sejarah kota Palembang baik *trick art* 3 Dimensi, ruang sinema 5 Dimensi, maupun dalam rumah lilinnya/ *wax house*-nya.

1.6.2 Merencanakan dan merancang Sriwijaya *visual effects art centre* yang bertema “*Freedom of Expressions*” , tema ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Keanekaragaman ekspresi bentuk yang diwujudkan melalui bentuk penampilan fisik bangunan yang post-modern, dimana bangunan ini akan kontras dari lingkungan dengan menggunakan style dekonstruksi.
2. Adaptasi budaya lokal, diwujudkan dengan adanya *public space*. *Public space* diciptakan sebagai sarana bagi pengunjung, maupun pengelola untuk melakukan interaksi satu sama lain. Penerapan *public space* dilakukan karena gaya hidup masyarakat Palembang memiliki gaya hidup bersosialisasi yang tinggi. Dalam *public space*

ini nantinya akan dibangun sebuah air mancur yang akan menarik perhatian masyarakat, dimana salah satu ciri masyarakat Palembang memiliki keingintahuan yang tinggi.

3. Merencanakan dan merancang Sriwijaya *visual effects art centre* ini menggunakan pola campuran dengan titik kumpul berupa *public space* berupa taman yang dimanfaatkan sebagai penghubung antar bangunan.

1.7 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan pada Sriwijaya *visual art* ini terdiri atas tiga batasan, yaitu:

- Ruang lingkup *Visual effects art* 3 dimensi

Kebudayaan utama yang akan dilukiskan dalam Sriwijaya *visual effects art centre* ini berupa adat, budaya dan dan karya seni khas Palembang beserta sejarah kota Palembang, yang dilukiskan seperti dengan aslinya sehingga akan menampilkan sisi efek 3 Dimensi yang akan membuat orang seperti berilusi. *Visual Effects Art* 3 Dimensi terdiri dari *extreme zone, darkness zone, happy zone, elements zone, romantic zone dan Holiday zone*.

- Ruang lingkup *cinema*

Ruang lingkup *cinema* dalam Sriwijaya *Visual Effects Art Centre* ini hanya sebatas pada *cinema* 5 Dimensi. Dalam *cinema* 5 Dimensi ini nantinya akan diberikan *special effects* yang akan memperkuat kesan ilusinya baik melalui suara, percikan air, perasaan akan ruang, kursi yang berguncang, dan lain-lain.

- Ruang lingkup *Wax House*

Wax House yang akan diwadahi dalam Sriwijaya *visual art* ini berupa akan dibatasi menjadi 3 zona, yaitu zona pahlawan kota Palembang, zona pahlawan Indonesia, serta zona Tokoh terkenal di dunia Internasional. Lilin yang digunakan berbahan dari resin bratachem yang

dijadikan bentuk kubus kemudian diukirkan menggunakan alat ukir tanah liat.

1.8 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan, yaitu:

1.8.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang akurat. Pengamatan yang dilakukan berhubungan dengan pokok pembahasan, yakni Sriwijaya *visual effects art centre*.

2. Kepustakaan

Adapun maksud dari metode ini adalah melakukan pengumpulan teori-teori dari buku, materi kuliah, maupun mengakses internet mengenai data-data yang berhubungan dengan Sriwijaya *visual effects art centre*.

3. Wawancara

Metode ini dilakukan melalui proses diskusi dan tanya jawab dengan pengelola ataupun pengunjung dari proyek yang sejenis.

1.8.2 Analisis

1. Aspek Tapak

- | | |
|---------------|--------------------|
| a. Pencapaian | d. Orientasi massa |
| b. Sirkulasi | e. <i>Zoning</i> |
| c. Parkir | |

2. Aspek Bangunan

- | | |
|--------------|------------------------|
| a. Modul | d. Bentuk massa |
| b. Struktur | e. Penampilan bangunan |
| c. Sirkulasi | |

3. Fungsi dan Kegiatan

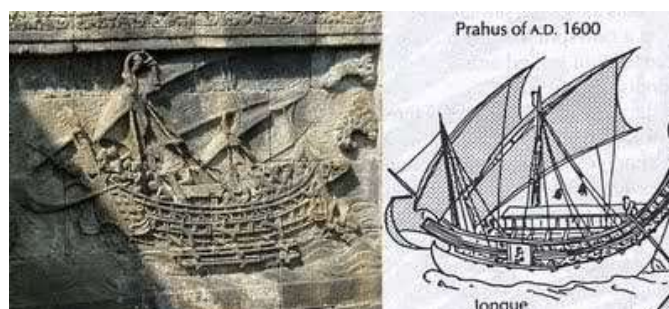
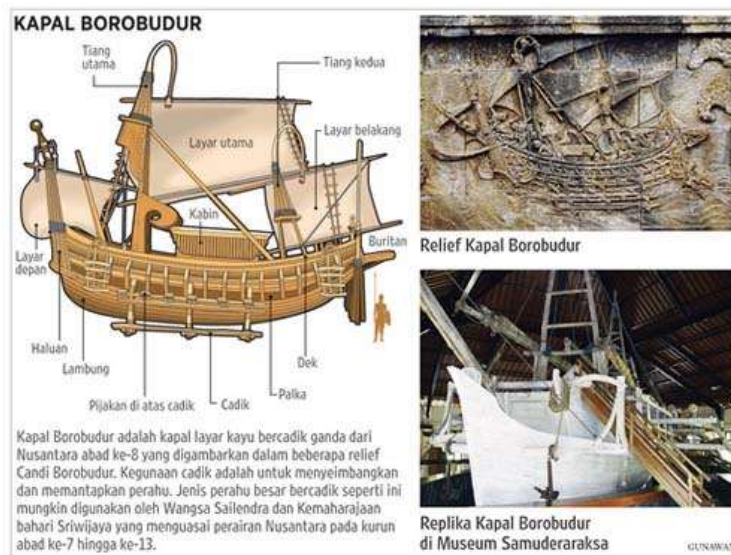
- a. *Visual art 3 Dimensi*
- b. *Visual cinema 5 Dimensi*
- c. *Museum Wax House*
- d. Kios penjualan barang tradisional dan makanan khas Palembang
- e. Air mancur menari

1.8.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan didapatkan melalui proses analisa yang telah dilakukan dan ditarik simpulan untuk diwujudkan dalam bentuk perancangan tiga dimensi. Konsep bentuk perancangan Sriwijaya *visual effects art centre* menerapkan konsep Kapal Borobudur yang melambangkan kejayaan bahari Kerajaan Sriwijaya yang dibuat berdasarkan relief di Candi Borobudur, Jawa Tengah. Replika ini dibuat untuk menelusuri kembali Jalur Kayumanis (The Cinnamon). Pada tahun 1982, seorang mantan Angkatan Laut Inggris bernama Phillippe Beale berkunjung ke Candi Borobudur dan terpesona dengan salah satu relief kapal yang terpahat di dinding candi. Keindahan relief kapal tersebut membuatnya tertarik untuk menciptakan kapal serupa guna melakukan ekspedisi dengan jalur yang ditempuh oleh para pelaut jaman dulu. Rekonstruksi kapal pun dilakukan. As'ad Abdullah yang bertempat tinggal di Pulau Pagerungan Kecil, Kabupaten Sumenep, Madura, Jawa Timur ditunjuk menjadi pembuat perahu. Dengan menerapkan teknologi tradisional, kapal berukuran panjang 18,29 meter, lebar 4,50 meter, dan tinggi 2,25 meter ini berhasil tercipta. Tidak hanya sederhana dalam teknologi pembuatan, materi yang digunakan untuk membuat kapal pun semuanya berasal dari bahan sederhana.

Badan kapal terbuat dari kayu ulin, cadik dari bambu, layar dari karung beras, dan tali kapal dari serat nanas serta ijuk. Kapal ini kemudian diberi nama Kapal Samudraraksa yang berarti pelindung lautan. Ekspedisi menapaki kembali perjalanan penjelajahan bahari abad ke-8 melalui

jalur kayu manis atau The Cinnamon Route pun dimulai. Kapal tanpa mesin yang dilengkapi dengan 2 layar tanjak, 2 kemudi, dan cadik ganda ini mengarungi samudra dengan rute Jakarta - Madagaskar - Cape town - Ghana. Setelah berbulan-bulan berlayar di lautan lepas dan hampir tenggelam saat berada di perairan Somalia, Kapal Samudraraksa berhasil merapat di Pelabuhan Tema, Accra, Ghana pada 23 Februari 2004. Kemudian kapal tersebut dibawa kembali ke Indonesia dan ditempatkan di Museum Kapal Samudraraksa, Borobudur.



Gambar 1.3 Kapal Borobudur Sriwijaya

Sumber : www.google.com

1.9 Kerangka Pemikiran

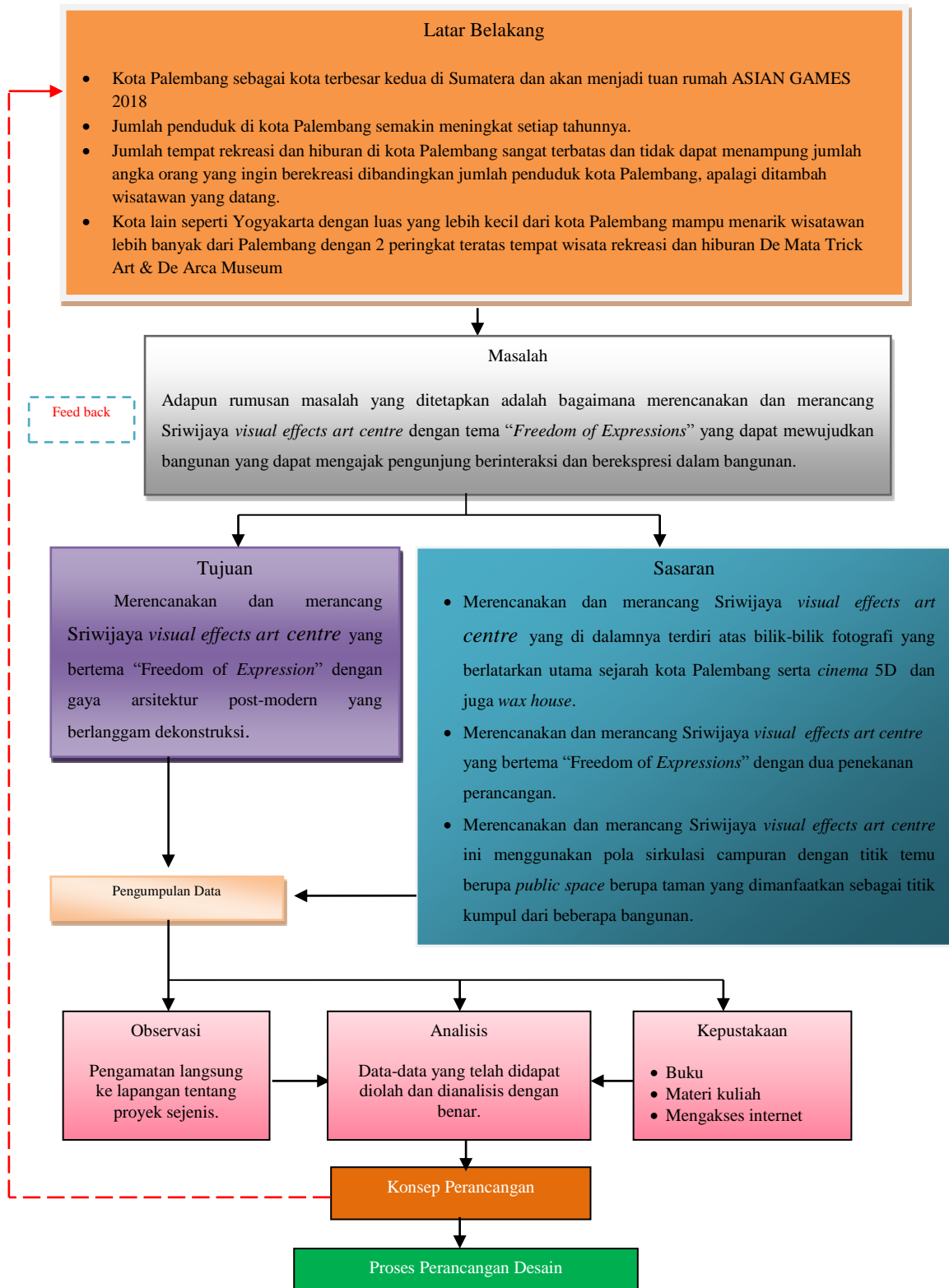


Diagram 1.2 Kerangka Pemikiran

1.10 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum mengenai judul, latar belakang, latar belakang tema, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup pembahasan, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, serta sistematika penulisan laporan Sriwijaya *visual effects art centre* ini.

BAB II TINJAUAN TEORI

Berisi tentang tinjauan teori mengenai Sriwijaya *visual effects art centre*. Selain itu juga akan dipaparkan penjelasan mengenai tinjauan proyek sejenis, simpulan dari tinjauan proyek sejenis, serta tinjauan arsitektur post modern dengan langgam dekonstruksi.

BAB III TINJAUAN PROYEK

Menguraikan mengenai tinjauan Kota Palembang, tinjauan lokasi dan tapak, tinjauan kawasan, serta tinjauan khusus Sriwijaya *visual effects art centre*.

BAB IV ANALISIS

Menganalisis data yang telah diperoleh, terdiri dari analisis tapak, analisis aspek manusia, analisis sirkulasi dan tata letak, serta analisis aspek bangunan.

KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang uraian mengenai konsep dasar perencanaan yang akan diterapkan pada perancangan Sriwijaya *visual effects art centre*.