

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Judul**

"Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang"

### **1.2 Latar Belakang Masalah**

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan yang memiliki lebih dari 17.000 pulau<sup>1</sup> dengan keberagamannya masing-masing, baik dari segi ekonomi, sumber daya, sosial budaya, dan lain-lain. Indonesia juga terletak di antara dua benua (Asia dan Australia) dan dua samudra (Pasifik dan Hindia) yang membuat Indonesia berada pada wilayah yang strategis dalam jalur perairan laut. Sebagai negara kepulauan yang sebenarnya memiliki banyak keuntungan dari tempat yang mendukung dalam kondisi maritim, Indonesia kurang dalam memanfaatkan maritim sebagai sumber utama kebudayaan dan penghasilan. Walaupun negara kita disebut sebagai suatu Negara kepulauan, namun perkembangan maritim di Indonesia tidaklah merata.<sup>2</sup>

Pekerjaan nelayan pada pulau-pulau kecil lebih kepada pekerjaan yang harus dilakukan dan bukan merupakan pilihan. Kurangnya kebudayaan dasar yang menyangkut kemaritiman menjadi permasalahan kemajuan perkembangan maritim di Indonesia. Kurangnya pelatihan serta pendidikan mengenai warisan kemaritiman yang diberikan pada generasi muda, menyebabkan kegiatan yang berhubungan dengan pulau dan laut kini lebih dimanfaatkan sebagai daerah wisata saja.

Lain halnya dengan negara kepulauan seperti Jepang yang memiliki ciri khas seperti makanan yang amat berhubungan dengan kelautan, Indonesia

---

<sup>1</sup> <http://www.bhataramedia.com/forum/mengapa-indonesia-disebut-negara-kepulauan/> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 16:10 WIB)

<sup>2</sup> <http://bisnis.liputan6.com/read/2277055/ketimpangan-pembangunan-bikin-sektor-maritim-sulit-berkembang> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 16:17)

lebih mengarah kepada pertanian dan pekerjaan di tengah keramaian kota. Menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO), Indonesia menjadi negara terbesar kedua produksi perikanan tangkap sebesar 6 juta ton pada tahun 2014.<sup>3</sup>

**Gambar. 1.1.** Hasil Perikanan Indonesia

Country	2014 tonnes	2015 tonnes	Variation 2014-2015
China	14,811,390	15,314,000	3.4%
Indonesia	6,016,525	6,028,260	0.2%
United States of America	4,954,467	5,019,399	1.3%
Peru	3,548,689	4,786,551	34.9%
Russian Federation	4,004,242	4,172,073	4.2%
India	3,727,088	3,497,284	-6.2%
Japan	3,610,892	3,427,300	-5.1%
Viet Nam	2,513,833	2,607,214	3.7%
Norway	2,301,376	2,293,290	-0.4%
Philippines	2,032,763	1,948,136	-4.2%
Chile	2,175,486	1,786,633	-17.9%
Korea, Republic of	1,727,329	1,639,860	-5.1%
Thailand	1,488,280	1,496,450	0.5%
Malaysia	1,458,126	1,486,050	1.9%
Morocco	1,350,147	1,349,637	0.0%
Iceland	1,076,558	1,317,148	22.3%
Mexico	1,396,176	1,315,787	-5.8%
Myanmar	1,118,020 F	1,090,060 F	-2.5%
Taiwan (Province of China)	1,068,381	987,767	-7.5%
Spain	1,055,496	967,240	-8.4%
Denmark	745,019	868,892	16.6%
Canada	835,196	823,155	-1.4%
Argentina	815,355	795,415	-2.4%
Total 23 major countries	63,830,834	65,017,601	1.9%
Total other 172 countries	15,973,728	16,147,084	1.1%
World total	79,804,562	81,164,685	1.7%
Share 23 major countries	80.0%	80.1%	

Dengan kurangnya pengetahuan dan ketertarikan akan maritim, kita tidak akan bisa membantu perkembangan maritim di Indonesia. Untuk mengarahkan Indonesia menuju kepada negara kepulauan yang maju, perlu diadakan pengajaran mengenai nilai-nilai kebudayaan yang bisa tersampaikan kepada golongan muda. Sehingga, dengan bekal pengetahuan tersebut dapat menjadikan kita siap untuk menangani dan mengembangkan maritim Indonesia secara global.

Ditambah dengan visi dan harapan dari Presiden Jokowi untuk menjadikan Indonesia sebagai poros maritim dunia, diperlukan lima pilar utama dalam pembangunan.<sup>4</sup> Yang paling pertama adalah membangun karakter dan budaya maritim Indonesia. Maka sangat dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu dan mengerti apa yang akan

<sup>3</sup> <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/09/28/indonesia-produsen-ikan-laut-kedua-terbesar-dunia> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 16:34 WIB)

<sup>4</sup> <http://www.presidentri.go.id/berita-aktual/indonesia-sebagai-poros-maritim-dunia.html> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 17:12 WIB)

dikerjakan di masa mendatang. Untuk mengenalkan budaya maritim sejak dini, serta mempersiapkan generasi muda yang akan masuk persekolahan kemaritiman.

Selain para pekerja nelayan di Indonesia, angkatan laut juga menjadi salah satu dasar maritim di Indonesia. Angkatan laut TNI dan polisi air bisa menjadi salah satu tenaga terbaik di bidang maritim. Pada tahun 2015 Menteri Perhubungan melalui terobosan dalam pemberian beasiswa tenaga perwira laut. Sampai saat ini Indonesia membutuhkan 43.000an orang, sedangkan saat ini hanya mampu meluluskan 3.500 orang per tahunnya. Kurangnya perwira yang lulus juga menunjukkan kekurangan ketertarikan dalam bidang maritim di Indonesia.

**Gambar. 1.2.** Jumlah Tenaga Kerja Maritim

Jumlah Sertifikat Keahlian Pelaut Yang Diterbitkan  
*Leveansing Number of Certificate Seafarer Expert*

2011 - 2015

NO	Sertifikat Pelaut Diterbitkan	Trend Grafik	Satuan	2011	2012	2013	2014	2015
1	ANT-I		Sertifikat	409	454	381	1.816	1.476
2	ANT-II		Sertifikat	753	867	706	1.444	1.697
3	ANT-III		Sertifikat	865	1.015	1.359	2.175	2.417
4	ANT-IV		Sertifikat	981	1.287	1.095	1.248	1.904
5	ANT-V		Sertifikat	2.150	3.147	4.143	3.721	4.128
6	ANT-D		Sertifikat	0	12.899	7.882	212	99
	<b>JUMLAH</b>		Sertifikat	5.158	19.669	15.566	10.616	11.721

NO	Sertifikat Pelaut Diterbitkan	Trend Grafik	Satuan	2011	2012	2013	2014	2015
1	ATT-I		Sertifikat	362	390	402	1622	1163
2	ATT-II		Sertifikat	599	628	696	1424	1834
3	ATT-III		Sertifikat	840	1070	1168	2285	2556
4	ATT-IV		Sertifikat	877	1161	924	1021	1386
5	ATT-V		Sertifikat	1579	2189	2579	2626	2866
6	ATT-D		Sertifikat	0	6907	4485	97	53
	<b>JUMLAH</b>		Sertifikat	4.257	12.345	10.254	9.075	9.854

NO	Sertifikat Pelaut Diterbitkan	Trend Grafik	Satuan	2011	2012	2013	2014	2015
1	ANKAPIN I		Sertifikat	116	137	122	184	46
2	ANKAPIN II		Sertifikat	756	714	484	771	533
3	ANKAPIN III		Sertifikat	1018	1064	891	563	228
4	ATKAPIN I		Sertifikat	67	89	84	114	60
5	ATKAPIN II		Sertifikat	491	553	361	477	347
6	ATKAPIN III		Sertifikat	252	314	234	229	174
	<b>JUMLAH</b>		Sertifikat	2.700	2.871	2.176	2.338	1.388

Sumber / Source : Direktorat Perkapitan dan Kepelautan, Ditjen Hubla/ Directorate General Of Sea Transportation.  
Rata - rata pertumbuhan per tahun dari tahun 2011 - 2015 untuk penerbitan sertifikat keahlian ANT secara total mengalami peningkatan 79.64 %, dan secara rinci untuk ATT peningkatan sebesar ( 42.54) %.

Untuk mempersiapkan generasi muda yang dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, maka dibutuhkan sarana untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, dan pengenalan terkait dunia kemaritiman. Museum

dapat menjadi sarana yang tepat untuk penyampaian informasi, pengetahuan dan pengenalan yang dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap dunia kemaritiman. Dengan meningkatnya minat mengenai dunia kemaritiman diharapkan anak meningkatkan jumlah lulusan di dunia maritim Indonesia.

**Gambar. 1.3.** Jumlah Pengunjung Museum

**JUMLAH PENGUNJUNG MUSEUM  
TAHUN 2006-2008**

NO.	NAMA PERPUSTAKAAN	PROVINSI	TAHUN		
			2006	2007	2008
1	Museum Negeri	NA. Darussalam	15,074	57,218	13,685
2	Museum Negeri	Sumatera Utara	72,369	74,745	46,700
3	Museum Negeri Perjuangan Bukit Barisan	Sumatera Utara	683	517	517
4	Museum Negeri Adityawarman	Sumatera Barat	79,945	104,163	166,307
5	Museum Negeri Sang Nila Utama	Riau	10,791	10,454	10,454
6	Museum Negeri Ruwa Jurai	Jambi	6,403	5,426	31,778
7	Museum Perjuangan	Jambi	5,972	3,920	2,537
8	Museum Negeri Balaputra Dewa	Sumatera Selatan	13,051	14,298	15,110
9	Museum Negeri Sultan Mahmud Badaruddin	Sumatera Selatan	247,810	1,013	9,658
10	Museum Garuda Sriwijaya	Sumatera Selatan	331	105	550
11	Museum Negeri	Bengkulu	4,122	8,439	4,122
12	Museum Negeri Ruwa Jurai	Lampung	47,040	55,541	55,541
13	Museum ABRI Satria Mandala	DKI Jakarta	50,014	50,915	44,658
14	Museum Nasional	DKI Jakarta	127,875	167,450	235,003
15	Museum Kebangkitan Nasional	DKI Jakarta	9,455	11,291	17,950
16	Museum Fatahillah (Sejarah Jakarta)	DKI Jakarta	84,612	78,081	143,058
17	Museum Tekstil	DKI Jakarta	19,072	33,255	27,291
18	Museum Basuki Abdullah	DKI Jakarta	1,931	21,106	7,652
19	Museum Bahari	DKI Jakarta	9,878	14,082	10,033
20	Museum Seni Rupa dan Keramik	DKI Jakarta	17,349	20,747	27,386

*Sumber : Satu Data Indonesia*

Melihat berbagai masalah yang terjadi, maka topik merencana dan mendesain Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang dipilih sebagai pembahasan dalam penulisan ini. Topik ini diharapkan dapat membuka dan menunjukkan potensi kemaritiman Indonesia untuk menjaga dan membantu mengembangkan jumlah sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk ikut berpartisipasi dalam perkembangan maritim Indonesia. Dengan menggunakan sistem berbasis Teknologi Informasi pada museum diharapkan dapat memberikan pengalaman baru, serta dalam proses pemberian informasi tidak menimbulkan rasa bosan dan jenuh terutama pada anak-anak. Selain itu pemilihan berbasis Teknologi Informasi diharapkan dapat menegeser kesan museum yang membosankan menjadi museum yang sesuai dengan perkembangan zaman. Lokasi merencana dipilih di kota Palembang karena melihat sejarah kota

Palembang di masa lalu yang dikenal sebagai kerajaan maritim, bahkan disebut-sebut sebagai yang terkuat di Asia Tenggara pada masanya yaitu masa Kerajaan Sriwijaya.<sup>5</sup> Selain itu menurut Peter J.M. Nas, profesor dari Universitas Leiden, Belanda, menjuluki kota Palembang sebagai *Venice of the East* yang artinya Venesia dari Timur, terkait keberadaan ratusan rumah rakit serta moda transportasi yang mendominasi yaitu transportasi air seperti sampan, rakit, perahu, hingga kapal. Lalu di era penjajahan Belanda dulu, Palembang masih mempertahankan citra dari kota air yang terlihat dengan banyaknya rawa dengan ratusan anak sungai yang bermuara ke Sungai Musi.

### 1.3 Latar Belakang Tema

Tema yang digunakan pada perencanaan dan perancangan Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang adalah *fluidity*. *Fluidity* yang berarti ketidakstabilan mencerminkan karakter air pada laut yang tidak tenang dan tidak stabil, serta memiliki gelombang dan irama. *Fluidity* akan menjadi kekuatan desain arsitek yang begitu terasa dalam berbagai aspek. Dalam proses mengeksplorasi bangunan, pengunjung akan bergerak dalam aliran-aliran *skywalk* yang mengantar pengunjung mengelilingi bangunan, penggunaan *ramp* sebagaimana merekayasa gelombang air pada lautan.

Museum maritim akan dirancang dengan tema *fluidity* diterapkan dengan konsep futuristik. **Futuristik** mengenai perhitungan, keberanian dan kesederhanaan, arsitektur yang lebih dominan pada penggunaan beton bertulang, besi, kaca, serta material yang memungkinkan fleksibilitas dan kelenturan maksimu.<sup>6</sup> Futuristik mempunyai sifat mengarah atau menuju masa depan. Citra futuristik pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu

---

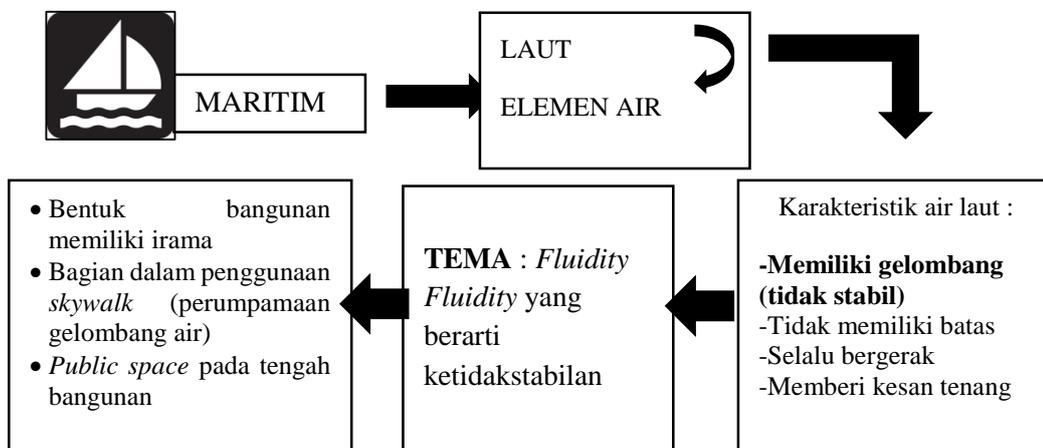
<sup>5</sup> <http://www.portalsejarah.com/sejarah-kerajaan-sriwijaya-kerajaan-maritim-terbesar.html> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 17:38 WIB)

<sup>6</sup> <http://www.arquigrafico.net/futuristic-architecture-characteristics-you-need-to-know/> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 21:12 WIB)

selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.<sup>7</sup>

Dalam merancang Museum Berbasis Teknologi Informasi di Palembang terinspirasi dari kata maritim, yang mencitrakan mengenai kelautan. Maka pada gubahan bentuk massa bangunan akan menerapkan karakteristik dari air sebagai elemen dari laut. Karakteristik dapat meliputi; ciri-ciri, filosofi, warna, serta sifat.

**Diagram.1.1.** Diagram Tema



Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kawasan, dengan menghadirkan taman publik dapat membuat kawasan menjadi lebih hidup. Serta dapat menjadi salah satu destinasi kunjungan masyarakat yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menawarkan pengetahuan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditetapkan adalah bagaimana merencanakan dan merancang Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang dengan tema “fluidity” yang diwujudkan dalam konsep futuristik

<sup>7</sup> <http://rumahwaskita.com/artikel/arsitektur-futuristik/> (Diakses pada 28 Agustus 2017 pukul 21:19 WIB)

## **1.5 Tujuan dan Sasaran**

### **1.5.1 Tujuan**

Merencanakan dan merancang Museum Maritim Berbasis Audiovisual di Palembang yang tema “*fluidity*” yang diwujudkan dalam konsep futuristik.

### **1.5.2 Sasaran**

Beberapa hal yang ingin dicapai dari perencanaan dan perancangan Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang ini adalah:

- a. Merencanakan dan merancang Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang yang di dalamnya terdiri atas fasilitas utama yaitu ruang pameran miniature, ruang pameran biota laut Indonesia, ruang simulasi aktivitas laut, ruang pameran artefak, auditorium, fasilitas penunjang (restorant, taman terbuka atau *public space*, *lobby* gedung museum), dan fasilitas kantor pengelola.
- b. Merencanakan dan merancang desain Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang menggunakan tema “*fluidity*”, dimana tema *fluidity*, mencerminkan salah satu karakteristik dari air laut yaitu sebuah keridakstabilan, serta memiliki irama (berupa gelombang air laut). Memberikan kesan luwes yang diwujudkan dengan permainan psikologi visual, yang diaplikasikan melalui permainan bentuk bangunan, pemilihan warna serta material bangunan. Pengembangan tema *fluidity* juga diterapkan pada bagian dalam bangunan dengan pembuatan *ramp* yang akan menghantarkan pengunjung mengelilingi bangunan museum, yang terinspirasi dari perumpaan gelombang air laut.

## **1.6 Batasan Pembahasan**

Batasan-batasan dalam merencanakan Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang hanya ditekankan terhadap perencanaan dan perancangan menggunakan tema *fluidity*. Sehingga hasil akhir dari perencanaan dan perancangan Museum Maritim Berbasis Teknologi

Informasi di Palembang adalah konsep perancangan, perancangan (gambar kerja) dan maket.

## **1.7 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan, yaitu:

### **1.7.1 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 Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang.

#### **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 Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang.

#### **3. Wawancara**

Metode ini dilakukan melalui proses diskusi dan tanya jawab dengan pengelola, ataupun pengunjung Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang sejenis.

### **1.7.2 Analisis**

Melakukan analisis pada berbagai aspek, meliputi:

Aspek Tapak

- Pencapaian
- Sirkulasi
- Parkir
- Orientasi massa
- Zoning

Aspek Bangunan

- Modul
- Struktur
- Bentuk massa
- Penampilan bangunan

- Sirkulasi

Fungsi dan Kegiatan

- Ruang Sejarah Maritim Indonesia
- Ruang Pameran Artefak
- Ruang Pameran Biota Laut Nekton di Indonesia
- Ruang Simulasi Aktivitas Laut
- Ruang Pameran Hasil Laut Indonesia
- Auditorium
- Restoran atau cafeteria
- Perpustakaan
- Ruang seminar
- *Public space* berupa taman terbuka
- Lobi Museum
- Kantor Pengelola

### **1.8 Konsep Perancangan**

Konsep perancangan didapatkan melalui proses analisis yang telah dilakukan dan ditarik simpulan untuk diwujudkan dalam bentuk perancangan tiga dimensi. Konsep perancangan secara keseluruhan Musuem Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang menerapkan konsep futuristik.

### 1.9 Kerangka Pemikiran

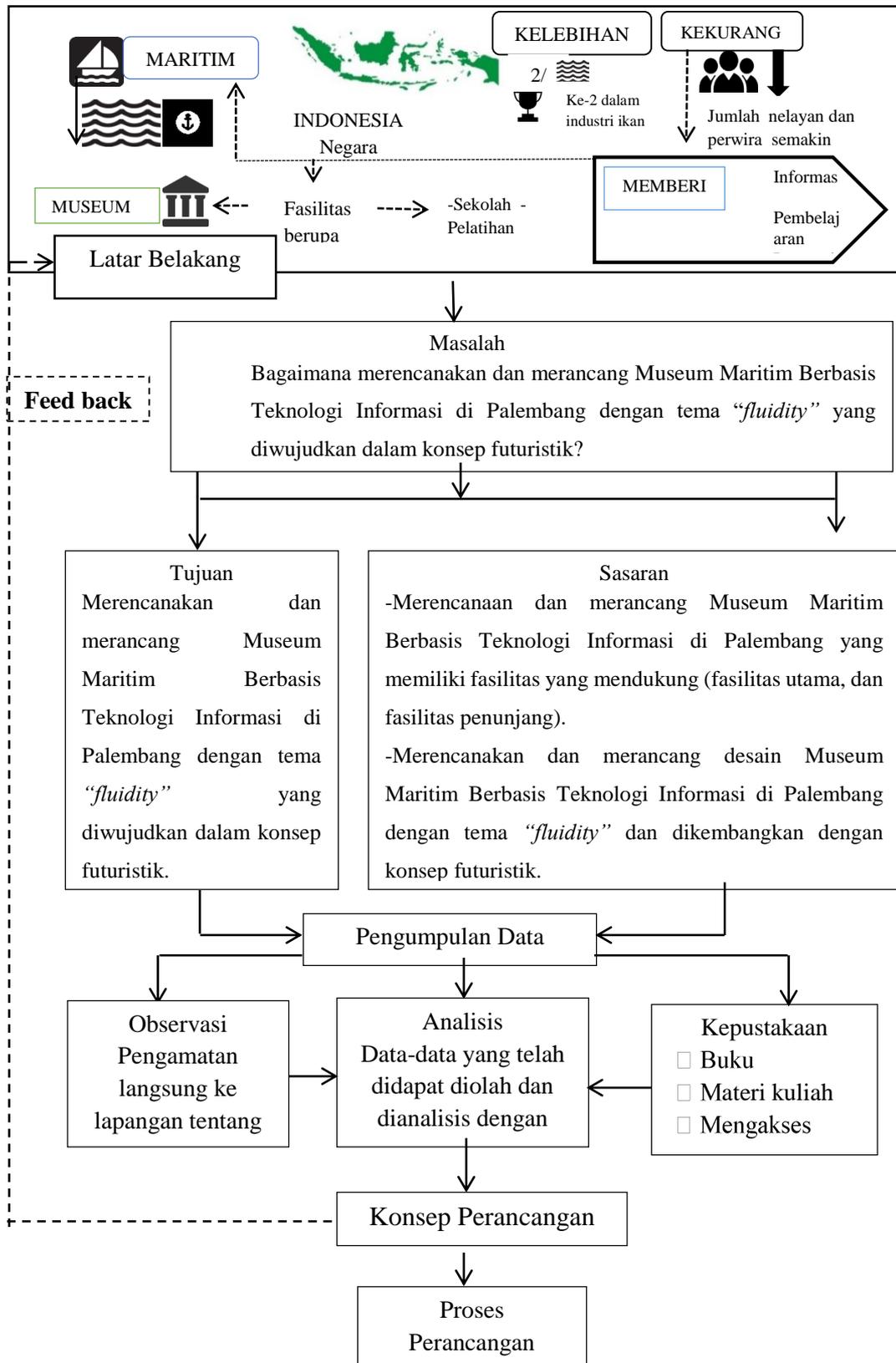


Diagram 1.2. Diagram Kerangka Pemikiran

### **1.10 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan tahapan awal pembahasan yang terdiri dari judul, latar belakang, latar belakang tema, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan masalah, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, sistematika penulisan laporan Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang.

#### **BAB II TINJAUAN TEORI**

Berisi tentang tinjauan teori mengenai Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang. Selain itu juga akan dipaparkan penjelasan mengenai tinjauan proyek sejenis, simpulan dari tinjauan proyek sejenis, serta tinjauan futuristik.

#### **BAB III TINJAUAN PROYEK**

Menguraikan mengenai tinjauan Kota Palembang, tinjauan lokasi dan tapak, tinjauan kawasan, serta tinjauan khusus Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang.

#### **BAB IV ANALISIS**

Pada bab ini dilakukan analisis yang meliputi Analisis Manusia Perilaku Kegiatan, Analisa Kegiatan Pelaku, Analisa Sirkulasi Pengunjung dan Pengelola, Besaran Ruang Kelompok Kegiatan, Sistem Struktur dan Konstruksi, Sistem Utilitas, Analisa Tapak Ukuran/Luas, Garis Sepadan Bangunan, Kontur, Lingkungan, Drainase, Pepohonan, *View From Site*, *View To Site*, Kebisingan, Manusia dan Budaya, Utilitas, Sirkulasi Pejalan Kaki, Sirkulasi Kendaraan, Angin, Curah Hujan, Lintasan Matahari, Alternatif Tapak.

## **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Berisi tentang uraian mengenai konsep dasar perencanaan yang akan diterapkan pada perancangan Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang.

## **BAB VI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**

Berisi penjabaran mengenai tema, gaya arsitektur, keterangan lokasi site, konsep fasad, konsep bangunan, konsep struktur, dan konsep utilitas pada Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang.

## **BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi ringkasan pemikiran mengenai Museum Maritim Berbasis Teknologi Informasi di Palembang dan saran yang dapat diberikan dari pengalaman pribadi dalam proses penulisan laporan.