

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF ARUMBAE TELUK AMBON DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS



Disusun oleh:
PIERE ALVREDO LESBASSA
61.17.0188

**PROGRAM STRUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2022**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF ARUMBAE TELUK AMBON DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta, sebagai
salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :
PIERE ALVREDO LESBASSA
61.17.0188

Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 31 Oktober 2022

Dosen Pembimbing I



Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, ST., M.T.

Dosen Pembimbing II



Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.

DUTA WACANA

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Piere Alvredo Lesbassa
NIM : 61.17.0188
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF ARUMBAE TELUK AMBON
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 31 November 2020

Yang menyatakan



Piere Alvredo Lesbassa
NIM. 61.17.0188

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Museum Interaktif Arumbae Teluk Ambon dengan Pendekatan Arsitektur Lokalitas

Nama Mahasiswa : **PIERE ALVREDO LESBASSA**

NIM : **61.17.0188**

Matakuliah : Tugas Akhir Kode : DA8888

Semester : GASAL Tahun Akademik : 2022/2023

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain Prodi : Arsitektur

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 25 Oktober 2022

Yogyakarta, 31 Oktober 2022

Dosen Pembimbing I



Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.

Dosen Penguji I



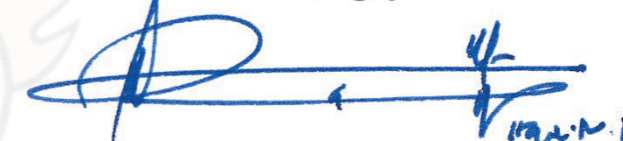
Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing II



Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.

Dosen Penguji II



Irwin Panjaitan, S.T., M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakandengan
sebenarnya bahwa tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF ARUMBAE TELUK AMBON DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS

adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak
langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain
dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatankaki
dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan
duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari
skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh
dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

karta, 31 Oktober 2022



PIERE ALVREDO LESBASSA
61.17.0188

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Museum Interaktif Arumbae Teluk Ambon dengan Pendekatan Arsitektur Lokalitas” yang merupakan tahap akhir dalam masa perkuliahan dengan baik.

Tugas Akhir ini berisi tentang perancangan museum. Terdiri dari tahap programming hingga tahap studio berupa poster dan gambar kerja. Museum ini berfungsi sebagai wadah bagi pelestarian perahu Belang dan pengenalan tentang kebudayaan Arumbae agar lebih dikenal ke seluruh Indonesia maupun mancanegara.

Pada kesempatan ini juga, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang selama ini telah memberikan dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dalam proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik,
2. Keluarga terkhususnya orang tua yang telah memberikan dukungan doa dan dorongan moril maupun materil, dan sanak saudara yang selalu memberikan semangat,
3. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, ST., M.T., Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars dan Ferdy Sabono, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing selama tahap programming dan studio,
4. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc., Irwin Panjaitan, S.T., M.T. dan Linda Octavia, S.T., M.T. selaku dosen penguji tahap programming dan studio,
5. Tutun Seliari, S.T., M.Sc. selaku dosen wali penulis,
6. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku koordinator tugas akhir,
7. Bapak/Ibu dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis,
8. Dinas Pariwisata Provinsi Maluku yang mendampingi dalam proses pengumpulan data programming,
9. Denis Ferdinandus, Excell Porajouw, Andrio Kojongian, Francho Wulur, Andrew Ely, Kristian Zhinoni, dan teman-teman yang bealum sempat disebutkan, yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta semangat selama proses tugas akhir, dan
10. Rekan-rekan Arsitektur UKDW angkatan 2017.

Dalam Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses pengerjaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 31 Oktober 2022



Penulis

HALAMAN AWAL

Halaman Judul.....	i
Sampul Dalam.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi
Abstrak.....	vii

BAB 1. PENDAHULUAN

Kerangka Berpikir.....	1
Latar Belakang.....	1
Fenomena.....	2
Permasalahan.....	3
Rumusan Masalah.....	4
Pendekatan Solusi.....	4
Tujuan & Sasaran.....	4
Metode.....	4

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Museum Interaktif.....	5
Arsitektur Lokalitas.....	6
Arsitektur Tepi Pantai.....	7
Kebudayaan Arumbae.....	8
Katalog Objek Museum.....	9
Sequence.....	9
Literatur Ruang Museum.....	10
Kesimpulan Studi Literatur.....	11
Studi Preseden.....	12

BAB 3. ANALISIS SITE

Alternatif Pemilihan Site.....	15
Eksisting Site Tepilih.....	16
Analisis Site Terpilih.....	17

BAB 4. PROGRAM RUANG

Identifikasi Kegiatan.....	20
Identifikasi Pengguna.....	21
Identifikasi Pola Aktifitas.....	21
Kebutuhan Ruang.....	22
Besaran Rang.....	22
Hubungan Ruang.....	24

BAB 5. IDE KONSEP

Sirkulasi Zonasi.....	25
View Tepi Pantai.....	26
Gubahan Massa.....	27
Aksesibilitas & Konektifitas.....	28
Mitigasi Bencana.....	28

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Gambar Kerja
Poster
Gambar 3D
Lembar Asistensi
Lembar Persetujuan Publikasi

Perancangan Museum Interaktif Arumbae Teluk Ambon

dengan Pendekatan Arsitektur Lokalitas

Abstrak

Arumbae merupakan kebudayaan berlayar bagi masyarakat di Kepulauan Maluku. Salah satu bentuk pelestarian budaya oleh Pemerintah Provinsi Maluku adalah dengan mengadakan perlombaan Manggurebe Arumbae dalam acara pariwisata tahunan Provinsi Maluku yaitu Festival Teluk Ambon. Hal ini dirasa masih kurang maksimal, mengingat perahu Belang yang dipakai hanya dapat dinikmati saat hari festival saja. Setelah selesai festival, perahu tersebut menjadi terbengkalai dan disimpan di desa masing-masing. Untuk menjawab persoalan tersebut, diperlukan sebuah wadah atau sarana berupa Museum yang dapat menampung dan melestarikan budaya Arumbae ini sehingga dapat menjadi suatu pembelajaran anak-anak Maluku maupun bagi wisatawan yang datang untuk mempelajari lebih dalam tentang budaya Arumbae. Museum Arumbae ini hadir dengan konsep Museum Interaktif. Konsep ini sejalan dengan perancangan museum ini yang bertujuan sebagai pelestarian dan pembelajaran tentang budaya Arumbae, sekaligus sebagai objek wisata yang mendukung pariwisata Kota Ambon dan Provinsi Maluku.

Kata Kunci: Festival Teluk Ambon, Pelestarian Kebudayaan Arumbae, Museum Interaktif, Pariwisata.

*Designing the Arumbae Interactive Museum of Ambon Bay
with a Locality Architectural Approach*

Abstract

Arumbae is a sailing culture for the people of the Maluku Islands. One form of cultural preservation by the Maluku Provincial Government is to hold the Manggurebe Arumbae competition in the Maluku Province annual tourism event, the Ambon Bay Festival. This is still not optimal, considering that the Belang boat that is used can only be enjoyed on festival days. After the festival, the boats are abandoned and stored in their respective villages. To answer this problem, we need a place or facility in the form of a museum that can accommodate and preserve Arumbae culture so that it can be a learning for Maluku children and for tourists who come to learn more about Arumbae culture. Arumbae Museum comes with the concept of an Interactive Museum. This concept is in line with the design of this museum which aims to preserve and learn about Arumbae culture, as well as a tourist attraction that supports tourism in Ambon City and Maluku Province.

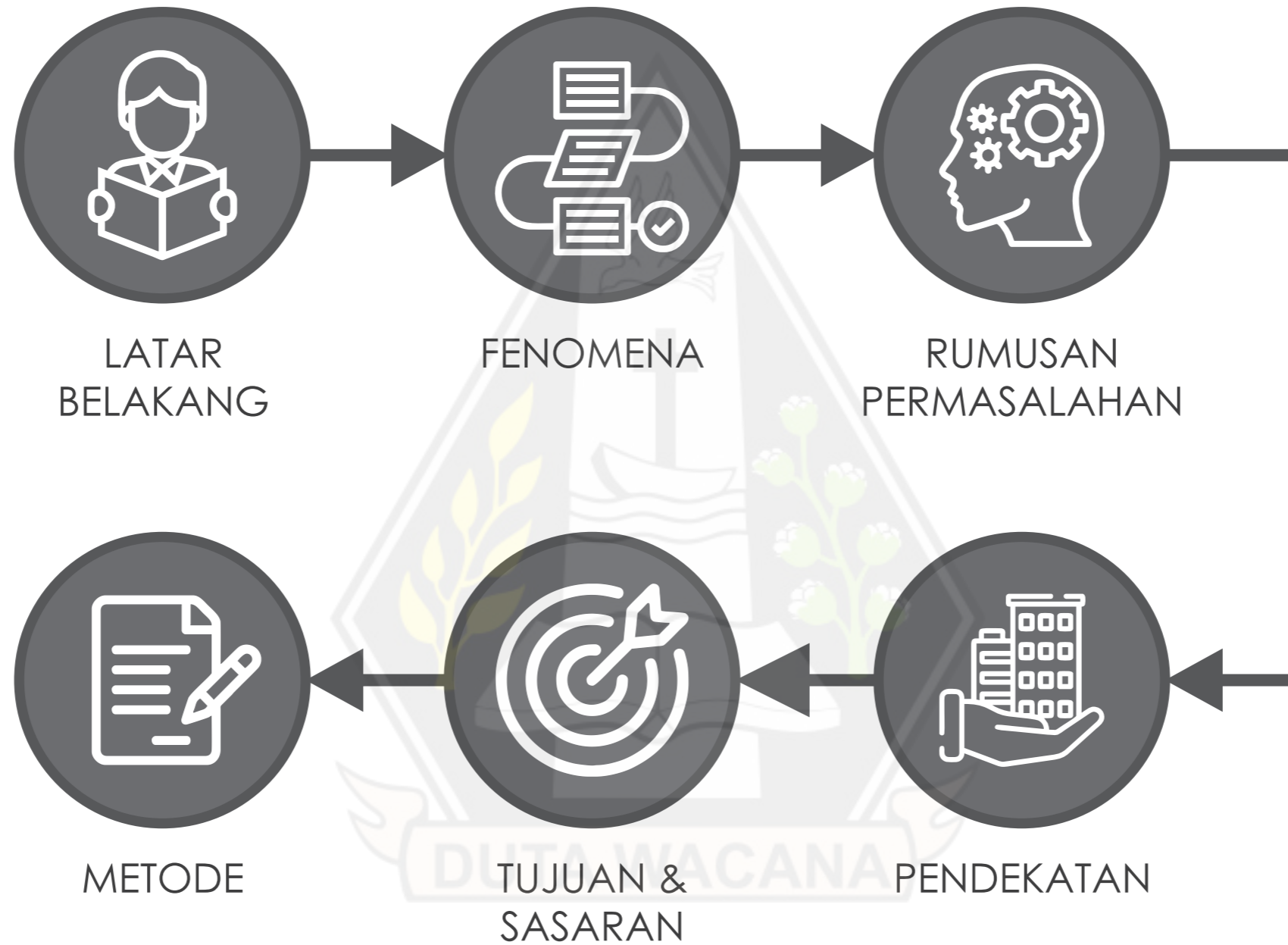
Keywords: Ambon Bay Festival, Arumbae Cultural Preservation, Interactive Museum, Tourism.

BAB 1



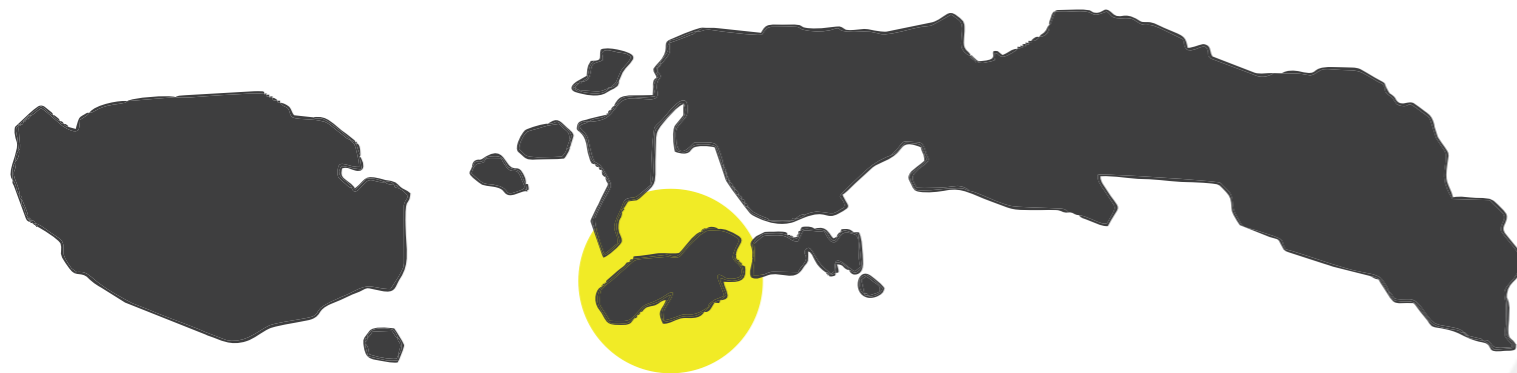
LATAR BELAKANG

DUTA WACANA

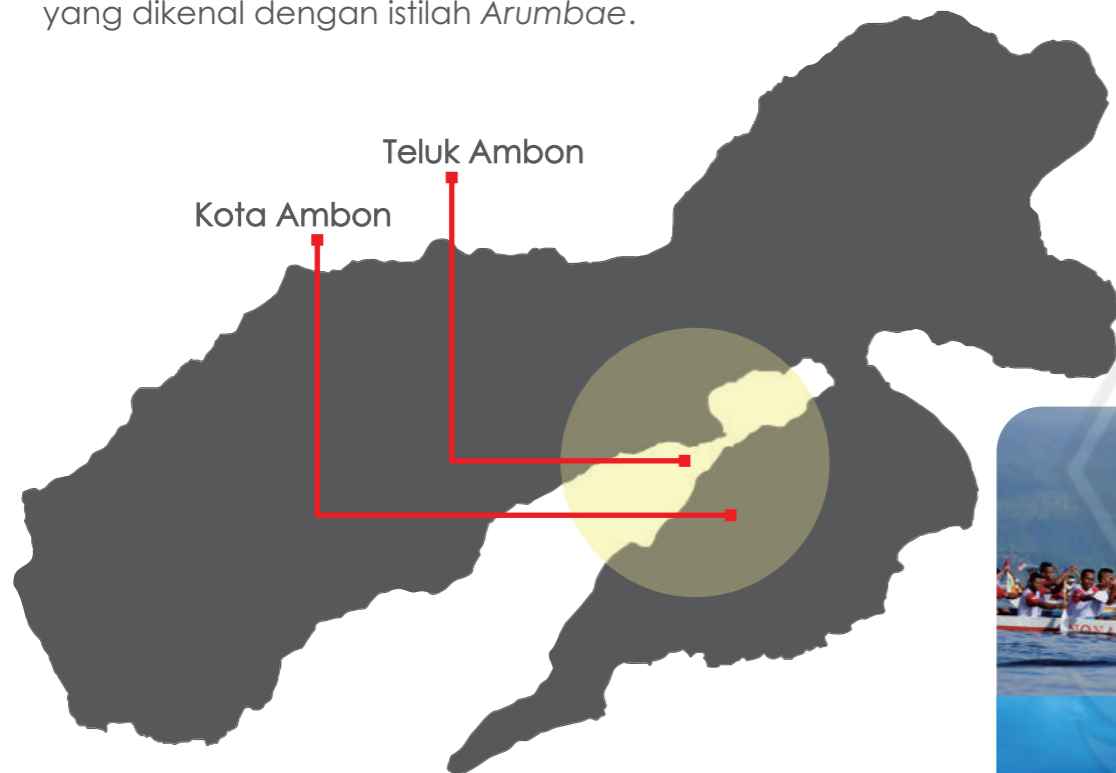


PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG



Kepulauan Maluku adalah salah satu gugusan kepulauan Nusantara yang terletak di Indonesia Timur. Sebagai wilayah kepulauan, sedari dahulu nenek moyang orang Maluku dikenal dengan aktivitas baharinya sebagai pelaut yang handal. Kisah-kisah perjuangan terus diceritakan kepada anak cucu, agar tidak melupakan jati diri leluhur seorang pelaut. Perjuangan di laut inilah yang dikenal dengan istilah *Arumbae*.

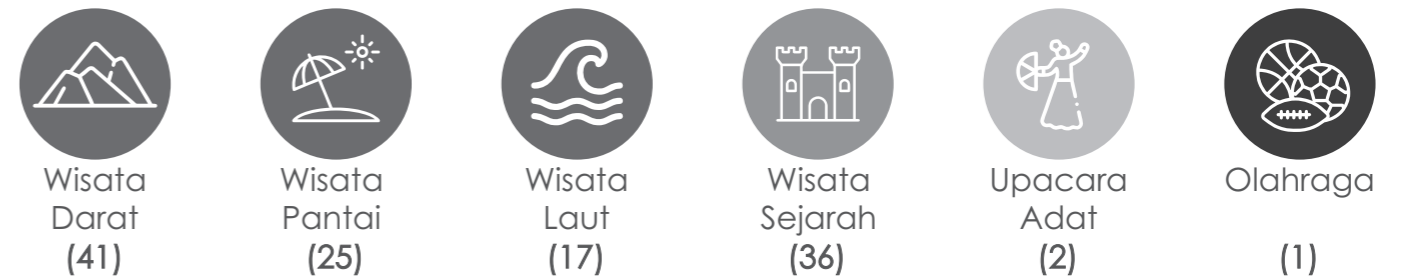


POTENSI WISATA TELUK AMBON



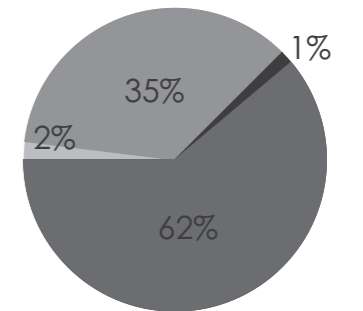
Memiliki banyak spot-spot pantai yang eksotis, wisata naik perahu mengililingi teluk, restoran apung yang menyajikan makanan khas Maluku dengan pemandangan yang indah, ikon Jembatan Merah Putih dan wisata *snorkeling* yang menyajikan alam bawah laut yang indah.

OBJEK PARIWISATA KOTA AMBON



TOTAL OBJEK WISATA BERJUMLAH 122

Wisata budaya dan sejarah di Kota Ambon sendiri memang jarang diminati, dengan hanya menyumbang 37% dari total pariwisata Kota Ambon. Hal ini berbanding terbalik dengan wisata alam (pantai, laut dan darat) yang menggaet sebanyak 62% dari total pariwisata Kota Ambon.



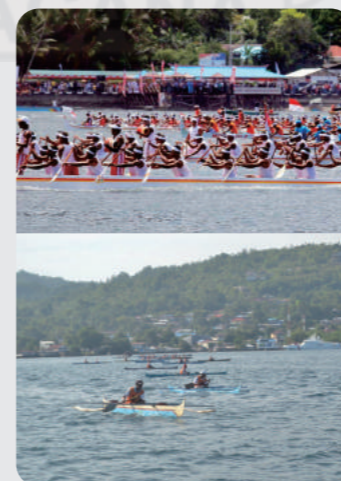
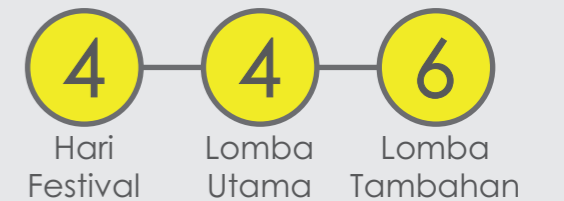
Sumber: Badan Pusat Statistika Kota Ambon (2019)

FESTIVAL TELUK AMBON

Festival Teluk Ambon sendiri merupakan event pariwisata tahunan provinsi Maluku yang bertujuan untuk menonjolkan keindahan alam bahari Maluku khususnya wilayah Teluk Ambon yang saat ini merupakan salah satu destinasi wisata dengan icon Jembatan Merah Putih yang memesona. Festival ini menggabungkan antara wisata bahari dan wisata budaya yang dikemas sebagai suguhan tontonan yang menarik bagi masyarakat sekaligus melestarikan budaya bahari yang masih melekat dalam kehidupan keseharian masyarakat Maluku.



Akhir Agustus/Awal September
Sekitar tanggal HUT Kota Ambon
(7 September)



Lomba Manggurebe Arumbae

Lomba Perahu Semang Pria & Wanita



Lomba Fotografi Taman Bawah Laut

Lomba Renang Estafet

LATAR BELAKANG

MANGGUREBE ARUMBÆE SEBAGAI BENTUK PELESTARIAN BUDAYA ARUMBÆE



Perahu Tradisional Kepulauan Maluku ini bernama Perahu Belang. Memiliki struktur panjang dan ramping yang dapat memuat kurang lebih 30 orang.

Hampir punah pada saat masa kolonialisme Belanda. Langkah sejarawan Des Alwi pada tahun 1970-an untuk memperkenalkan Perahu Belang lagi kedalam masyarakat Kepulauan Maluku.



Hampir Punah



Restorasi Kembali



Tradisi & Atraksi Wisata



Manggurebe Arumbæe



Pembuatan Perahu Belang membutuhkan biaya yang sangat mahal. Perawatan dan Perbaikannya juga membutuhkan waktu yang lumayan lama, sehingga banyak desa dan daerah-daerah di Maluku yang tidak memiliki belang. Masa tahan Perahu Belang sekitar 4-5 tahun.

Desa-desa di Maluku yang memiliki Perahu Belang kebanyakan hanya memiliki 1 (satu) buah dan jika lebih itupun hanya 2 (dua).

PETA SEBARAN BELANG ADAT DI MALUKU



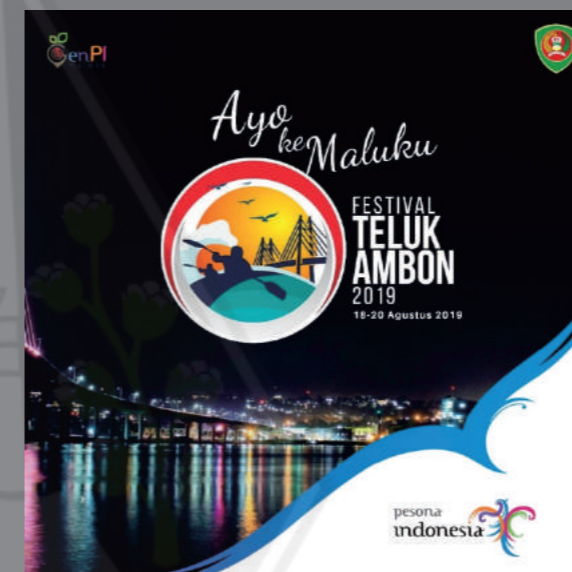
Penyebaran yang merata di Maluku Tengah, dengan **Pulau Ambon, Pulau Saparua dan Kepulauan Banda** memiliki masing-masing 6(enam) Perahu Belang yang tersebar di berbagai dusun/desa.

FENOMENA

FESTIVAL TELUK AMBON DARI TAHUN KE TAHUN

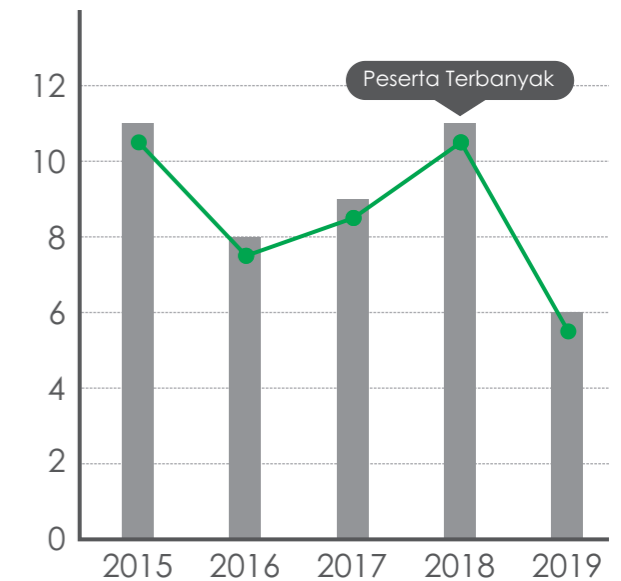
Festival Teluk Ambon dilaksanakan mulai tahun 2006 dan digelar setiap tahun hingga tahun 2019.

Pada tahun 2020 & 2021 tidak jadi dilaksanakan Festival dikarenakan pandemi Covid-19.



Sumber: Wawancara Dinas Pariwisata Provinsi Maluku

PERKEMBANGAN JUMLAH PERAHU LOMBA MANGGUREBE ARUMBÆE



Sumber: Dinas Pariwisata Provinsi Maluku

Terjadi Penurunan signifikan hampir 50% dari tahun sebelumnya dari 11 ke 6



Selama 2 Tahun tidak dilaksanakan, masih belum adanya info dari Dinas Pariwisata Provinsi Maluku tentang Festival Teluk Ambon di tahun 2022



Jika batal diadakan lagi tahun 2022, ini sangat disayangkan mengingat Festival Teluk Ambon sendiri masuk dalam daftar 100 Wonderful Event Nasional oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Sumber: Wawancara Dinas Pariwisata Provinsi Maluku

FENOMENA

BELANG HANYA DIPAKAI UNTUK LOMBA DAN UPACARA ADAT



Setelah selesai lomba, perahu kembali ke kampung bersama peserta, disimpan untuk lomba selanjutnya

TIDAK ADANYA FASILITAS UNTUK APRESIASI BUDAYA ARUMBAE & PERAHU BELANG

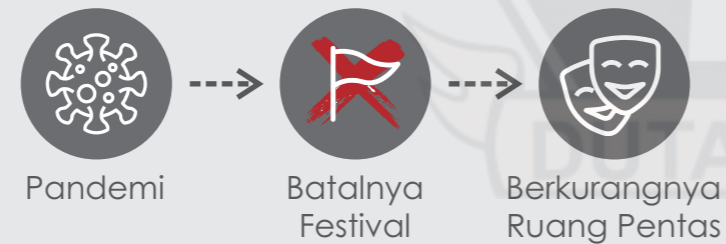


Kurangnya Fasilitas untuk Pelestarian dan Pengenalan Kebudayaan Arumbae (bukan hanya saat adanya festival)

DAMPAK PENUNDAAN TERHADAP KOMUNITAS SENI & BUDAYA YANG SELAMA INI TERLIBAT DALAM FESTIVAL



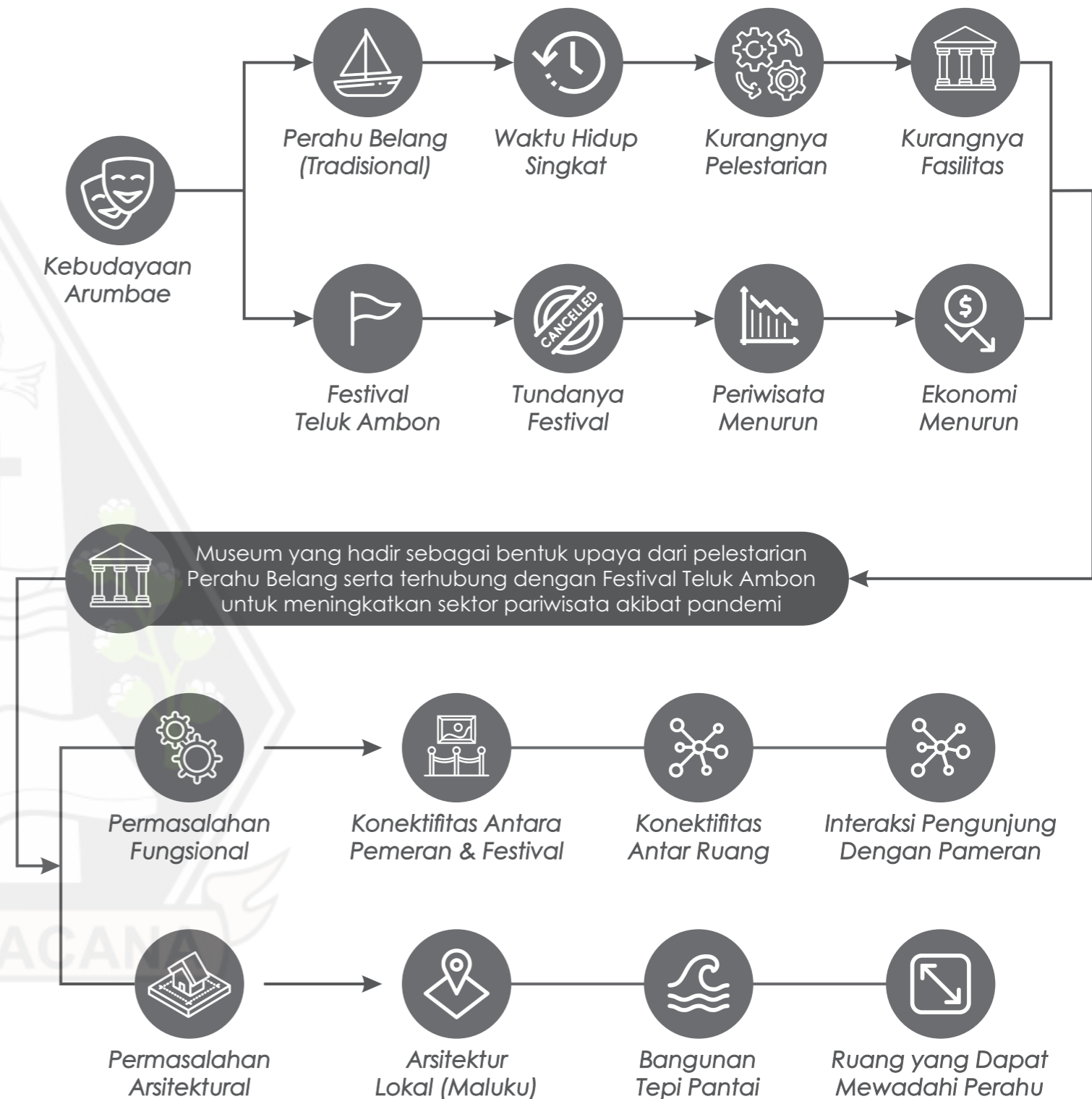
Musik Tifa Totobuang



Pandemi yang mengakibatkan Acara Festival Teluk Ambon dihentikan sampai tahun 2022 membuat banyak komunitas seni & budaya yang selama ini selalu memeriahkan Festival kekurangan ruang untuk pentas

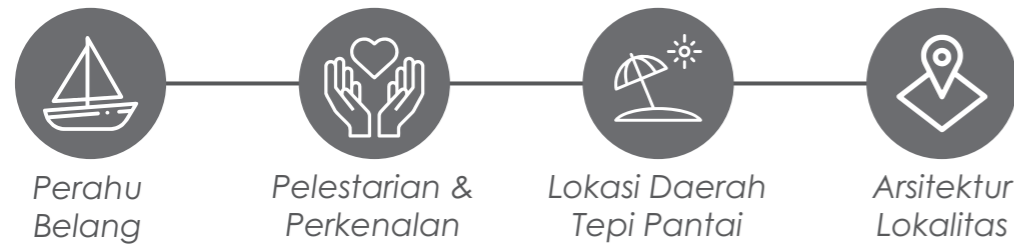


ALUR PERMASALAHAN



PENDAHULUAN

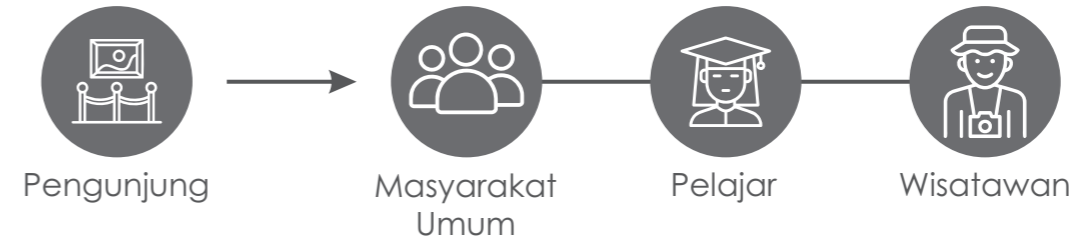
RUMUSAN PERMASALAHAN



Bagaimana merancang sebuah Museum Interaktif yang berfungsi sebagai ruang pelestarian Perahu Tradisional Belang serta melibatkan peran pengunjung dalam bentuk pengenalan dan promosi kebudayaan Arumbae di Teluk Ambon dengan pendekatan Arsitektur Lokalitas.



SASARAN



Pengaruh Secara Tidak Langsung



PENDEKATAN PERMASALAHAN

PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS



Perancangan Lokalitas merupakan suatu kesatuan hubungan yang tercipta dari Kebudayaan, Aktivitas dan Tempat, yang menerapkan perancangan berkelanjutan dalam penerapan material dan teknologi arsitektur lokal yang telah tumbuh menghadapi zaman

Arsitektur Lokalitas melihat sebuah tempat untuk mendapatkan sentuhan khusus untuk memaksimalkan keunikan dan keindahan lokal setempat.

Arsitektur Lokalitas melibatkan bentuk yang tercipta dari nilai perancangan arsitektur lokal yang ditafsirkan kedalam sebuah perancangan arsitektur

METODE PENGUMPULAN DATA

DATA PRIMER

- Observasi, berupa metode pengamatan dan pemungutan data secara langsung pada lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting pada site dan sekitarnya.
- Wawancara, berupa metode bertanya kepada narasumber yaitu Dinas Pariwisata Provinsi Maluku selaku penyelenggara Festival Teluk Ambon.
- Dokumentasi, yaitu pengambilan data berupa media foto atau gambar.

TUJUAN

Merancang Museum Interaktif dengan melibatkan pengunjung untuk aktif dalam kegiatan museum

Merancang Museum yang bersinergi dengan aktivitas Festival Teluk Ambon, dan area bermain perahu.

Perancangan Struktur Museum yang dapat memuat ukuran perahu Belang yang membutuhkan space yang besar

Perancangan Museum harus memperhatikan kondisi geografis site yang berada di area tepi pantai

DATA SEKUNDER

- Literatur Jurnal Ilmiah
- Literatur Buku
- Peraturan Daerah
- Badan Pusat Statistik (BPS)
- Internet

- Badan Pusat Statistik Kota Ambon. (2019).** *Jumlah Obyek Wisata di Kota Ambon Menurut Kecamatan dan Jenis.* Badan Pusat Statistik Kota Ambon. Diakses pada 30 November 2021, dari <https://ambonkota.bps.go.id/>
- De Chiara, Joseph & Michael J. Crosbie. (2001).** *Time-Saver Standards for Building Types (Fourth Edition).* Singapore: Mc Graw Hill Book Companies Inc.
- Direktorat Museum Indonesia. (2008).** *Pedoman Museum Indonesia.* Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Han, Shuangyu. (2021).** *Art Museum on Market/ Scenic Architecture Office.* Diakses pada 10 Desember 2021, dari <https://www.archdaily.com/972665/art-museum-on-market-scenic-architecture-office>
- Neufert, Ernst. (2002).** *Data Arsitek Jilid 2. (Edisi ke-33).* Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi dan Ferryanto Chaidir. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Daerah Kota Ambon No. 4 Tahun 2011** tentang Penyelenggaraan Usaha Pariwisata.
- Peraturan Daerah Kota Ambon No. 24 Tahun 2012** tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Ambon Tahun 2011 Sampai Tahun 2031.
- Ralahalu, K. A. (2012).** *Berlayar Dalam Ombak, Berkarya Bagi Negeri: Pemikiran Anak Negeri Untuk Maluku.* Ambon: Ralahalu Institut.
- Taman Wisata Candi Borobudur. (2020).** *Museum Kapal Samudra Raksa.* Diakses pada 12 Desember 2021, dari <https://borobudurpark.com/activity/museum-kapal-samudra-raksa/>