

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan benda-benda bersejarah merupakan suatu warisan, yang mana benda-benda tersebut memiliki nilai-nilai yang dapat digali atau diteliti. Selain itu benda-benda dimaksud juga dapat melambangkan symbol dari sebuah eksistensi suatu masa dalam peradaban, atau melambangkan suatu kebesaran bagi kelompok atau lapisan masyarakat tertentu dan bahkan juga seluruh umat manusia. Keberadaan benda-benda tersebut biasanya terbatas dikarenakan perjalanan waktu yang membuat benda-benda tersebut rentan akan suatu kepunahan, maka ketika tidak dijaga benda-benda seperti moko dan benda bersejarah lainnya sangat terancam dalam artian bisa rusak sehingga tingkat keaslian atau keutuhan benda tersebut dapat luntur, penelitian-penelitian untuk melihat eksistensi suatu benda juga akan semakin sulit dan bahkan keberadaan benda-benda tersebut tidak akan lagi dapat dinikmati generasi selanjutnya.

Moko merupakan sebuah benda yang dijadikan mas kawin oleh masyarakat Alor pada umumnya namun perlu diketahui bahwa moko juga adalah sebuah benda bersejarah yang mana eksistensi dan keberadaannya mulai tergerus oleh perkembangan jaman dan arus globalisasi dengan adanya alat pembayaran berupa uang orang lebih cenderung menukar moko dengan uang yang membuat moko menjadi koleksi personal sehingga eksistensi moko dapat hilang, moko sebagai warisan kepunyaan masyarakat Alor semestinya dapat diekspose menjadi suatu ciri khas masyarakat Alor yang dirasakan eksistensinya oleh masyarakat luas, salah satu cara untuk mewujudkan ide terhadap moko yang dapat dirasakan eksistensinya oleh masyarakat luas adalah dengan menghadirkan Museum Seribu Moko.

Museum Seribu Moko yang kini telah ada memiliki koleksi moko yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas namun sayangnya keberadaan museum tersebut dapat dikatakan belum mampu memenuhi target untuk mengekspose moko itu sendiri, hal ini ketika dilihat dari sudut pandang arsitektural terdapat beberapa problem yang menjadi dasar mengapa kehadiran Museum Seribu Moko belum mampu mencapai apa yang diekspektasikan beberapa penyebab diantaranya adalah desain Museum Seribu

Moko yang kurang menarik minat pengunjung dimana dilihat dari segi desain, kita harus mampu mencari apa yang dibutuhkan masyarakat masa kini dengan lebih mempertimbangkan unsur psikologi masyarakat, hal sederhana yang dapat kita terapkan pada desain yang dikatakan responsive terhadap psikologi masyarakat adalah dengan menjadikan kecenderungan-kecenderungan perilaku mereka sebagai suatu sarana untuk menarik minat mereka misalnya kecenderungan masyarakat yang akan tertarik ketika memilih desain bangunan yang lebih menarik dalam artian komunikatif terhadap masyarakat lewat sesuatu yang mencirikan identitas bangunan dimaksud, contoh konkret yang dapat kita lihat adalah sebuah fenomena dimana masyarakat lebih cenderung memilih bersyafari kegedung kantor gubernur Nusa Tenggara Timur ketika melihat desain kantor gubernur yang baru dan dianggap menarik walaupun semestinya hakekat kantor pemerintahan adalah bukan suatu tempat yang diperuntukan bagi aktifitas yang berkesan aktifitas wisata namun orang lebih memilih mendatangi kantor gubernur propinsi Nusa Tenggara Timur dari pada bersyafari ke gedung museum kota kupang itu sendiri meski dapat menimbulkan kesan mengganggu aktifitas kerja pada kantor gubernur Nusa Tenggara Timur. Dengan konsep rancangan transformasi bentuk sendiri adalah Transformasi yang dapat diartikan sebagai perubahan bentuk yaitu perubahan bentuk dari deep structure yang merupakan struktur mata terdalam sebagai isi struktur tersebut ke surface structure yang merupakan struktur tampilan berupa struktur material yang terlihat.

perlakuan desain yang akan diterapkan pada museum seribu moko ini adalah dengan penggabungan dua unsur yakni unsur lokal yang ingin ditransformasikan kedalam unsur lokal maka diharapkan redesain museum seribu moko ini dapat mengangkat sesuatu yang bersifat lokal dalam bingkai kemoderenan tanpa merusak makna asli dari peruntukan bangunan tersebut gambaran tentang desainnya akan mencoba mencari bentuk desain yang mengangkat makna dari keberadaan moko itu sendiri yakni sebagai lambing penghargaan terhadap perempuan maka pada desain bangunan akan menggunakan metode-metode desain yang menganalogikan penghargaan terhadap kaum perempuan sebagai suatu ciri tersendiri yang merupakan identitas dari bangunan yang akan dirancang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Gedung Museum Seribu Moko yang saat ini berada tepatnya di kelurahan Kalabahi tengah Kecamatan Teluk Mutiara memiliki beberapa permasalahan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Jika dilihat dari pengolahan tapaknya, parkir dan alur sirkulasi dalam tapak belum diatur dengan baik sehingga kurang optimal hal ini tentu menyangkut dengan zonasi
2. Ketika dilihat dari segi desain ruang pengunjung yang mendatangi gedung Museum Seribu Moko hanya sekedar melihat benda-benda koleksi dengan begitu saja, dalam artian tidak ada suatu alur urutan yang menghantar pengunjung untuk secara visual mencapai suatu titik klimaks dari apa yang dipamerkan, hal ini dikarenakan fungsi display dari museum itu tidak di atur dengan baik dan dibiarkan sehingga koleksi didalam museum terasa biasa-biasa saja.
3. Fasilitas pendukung aktifitas yang disediakan pada Museum Seribu Moko ini dapat dikatakan masih kurang dikarenakan tidak direncanakan dengan baik misalnya seperti fasilitas yang mampu mengakomodasi event-event besar yang sering diselenggarakan di Alor yang sebenarnya dihelat di museum namun karena tidak adanya fasilitas yang memadai terpaksa digunakan tempat lain untuk menyelenggarakan kegiatan.
4. Jika dilihat dari segi tampilan, Museum Seribu Moko yang ada sekarang kurang komunikatif dan terkesan biasa saja serta tidak ada bedanya dengan sebuah kantor, sehingga kurang dapat menarik minat masyarakat
5. Masalah keterbatasan lahan juga menjadi suatu alasan yang menyebabkan kesulitan untuk melakukan suatu pengembangan lebih lanjut lagi terhadap bangunan, maupun keseluruhan tapak dari Museum Seribu Moko.

1.2.2 Perumusan Masalah

Dengan melihat apa yang telah dipaparkan diatas maka ada beberapa perumusan masalah yang dapat dibuat yakni:

“perencanaan dan perancangan museum seribu moko dengan pendekatan transformasi arsitektur, yang mana pada perencanaanya mengupayakan agar dapat menghadirkan suatu desain yang mampu menjawab dan memenuhi apa yang menjadi ekspektasi pengunjung berkaitan dengan kenyamanan serta suatu kesan yang tidak biasa dalam kegiatan eksplorasi mereka terhadap apa yang dipamerkan pada Museum Seribu Moko”

Maka untuk menjawab pernyataan dimaksud,pernyataan lanjutannya adalah:

- Konsep dan rancangan seperti apa yang dapat merepresentasikan arti atau makna dari museum Seribu Moko dengan perencanaan gubahan masa dan program ruang sebagai fasilitas yang mennghadirkan kesan baru lewat pendekatan transformasi bentuk.
- Konsep dan rancangan seperti apa yang dapat mengkomodasi aktifitas dan kenyamanan pengunjung.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah mewujudkan Museum Seribu Moko sebagai suatu bangunan yang tidak hanya memiliki aspek “fisik” saja namun memiliki “jiwa” dengan desain yang membuatnya dapat “berbicara” banyak lewat penyampaian pesan-pesan budaya yang dikemas secara modern dengan pendekatan **“Transformasi Arsitekutr”**

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah:

Terwujudnya suatu perancangan bangunan baik itu eksterior maupun interior, serta pengolahan tapak beserta elemen-elemen tapak yang didasarkan pada pertimbangan terhadap pendekatan transfomasi arsitektur yang merepresentasikan makna atau pun bentuk dari sumber yang menjadi

substansipada perencanaan ini yakni Moko ataupun benda-benda budaya lain, untuk diterapkan pada bangunan ataupun tapak itu sendiri, sehingga makna moko dapat diekspose dengan lebih baik dan menarik

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan

1.4.1 Substansial

Lingkup dan batasan pembahasan mencakup study literature untuk mengkaji dan menganalisis bahan-bahan berupa data yang telah didapatkan untuk dijadikan suatu acuan atau landasan bagi langkah demi langkah dari proses perancangan dan perencanaan yang didalamnya terdapat:

- Pemahaman terkait dengan butir intisari judul dalam hal ini museum dan kebudayaan
- Pendalaman tentang pendekatan rancangan yakni transformasi bentuk
- Konsep ruang, sirkulasi yang mengakomodir alur orientasi pergerakan aktivitas atau flow yang berlaku didalam kawasan perancangan.
- Pengolahan masa bangunan dan tapak yang dapat merepresentasikan unsur lokal dalam kemasan moderen yang menjadi dasar dari penerapan metode transformasi pada perencanaan dan perancangan
- Formulasi sistim struktur dan sistim utilitas yang pendalamannya bisa dikatakan masih berkaitan dengan ranah arsitektural atau dengan kata lain tidak “melebar kemana-mana”
- Sistim tata kelola perencanaan dan perancangan museum seribu moko
- Produk akhir berupa:
 1. Site plan
 2. Denah, tampak & potongan
 3. Gambar perspektif
 4. Detail Arsitektural

1.4.2 Spasial

Museum Seribu Moko yang berlokasi di Kalabahi, Kabupaten Alor, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Lokasi yang dipilih berdasarkan aturan BWP dan peruntukannya. Fasilitas ini termasuk ke dalam bangunan dengan fungsi pendidikan sesuai dengan aktivitas di dalamnya, seperti aktivitas edukatif, konservatory, repatori, nilai historical, dan lain sebagainya.

1.5 Metode dan Teknik

Metode dan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Metode pengumpulan data

- Observasi

Merupakan studi yang dilakukan dengan peninjauan langsung ke lapangan guna memperoleh data yang berkaitan dengan kondisi lokasi perencanaan. Data ini berupa data eksisting dari lokasi perencanaan seperti data lingkungan binaan maupun lembaga yang berkaitan dengan proyek perencanaan seperti Museum Seribu Moko yang sekarang berada di Kelurahan Kalabahi Tengah, Kecamatan Teluk Mutiara, Kabupaten Alor.

- Wawancara.

Wawancara dilakukan pada beberapa narasumber, yaitu salah satu pengurus Museum Seribu Moko yakni ibu Yulianti A. Peni, Amd. Par (kepala seksi Inventarisasi dan pemeliharaan)

- Kuisisioner

Pengambilan data mengenai tingkat minat masyarakat terhadap pengetahuan akan budaya dalam hal ini moko dan koleksi cagar budaya lainnya yang berada pada Museum Seribu Moko, menggunakan kuisisioner sebagai sarana yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar minat dan antusias masyarakat untuk dapat mengetahui bagaimana dan apa yang dibutuhkan pada obyek perencanaan ini.

- Data sekunder

Merupakan studi pengambilan data yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai referensi dan literature kepustakaan yang berkaitan dengan obyek perencanaan ini. Seperti buku data arsitek, time saver standard, jurnal-jurnal maupun artikel arsitektur, dan lain sebagainya.

Berikut ini dipaparkan kebutuhan data yang mesti ditelaah agar dapat membantu dalam penyusunan analisa-analisa pada proses perencanaan, penyajian data dikemas dalam bentuk tabel

Table 1: Tabel kebutuhan data

kebutuhan Data					
No	Jenis data	Sumber	Metoda pengambilan data	Instrumen	Analisa
1	Data jumlah kunjungan wisatawan	Dinaspariwisata kabupaten Alor	Memberikan Surat Permohonan Pengambilan Data – Melakukan Wawancara dengan pihak-pihak terkait	Kamera, Buku Tulis Pulpen/ Pensil	Menganalisa jumlah tren kunjungan wisatawan untuk melihat potensi perminatan
2	Rencacana Tata Ruang Wilayah	Kantor BAPPEDA Kab. Alor	Memberikan Surat Permohonan Pengambilan Data – Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Kamera, Buku Tulis Pulpen/ Pensil	Rencana tata ruang wilayah Kab. Kupang untuk mengetahui kelayakan peruntukan lahan
3	Data statistik	Kantor BAPPEDA , BPS Kab.	Memberikan Surat Permohonan Pengambilan Data	Kamera, Buku Tulis Pulpen/	Jumlah dan kepadatan penduduk

		Alor	– Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Pensil	Kabupaten Alor per kecamatan, Perekembangan Penduduk Kabupaten Alor
4	Data administratif dan geografis Kab. Alor	Kantor BAPPEDA Kab. Alor	Memberikan Surat Permohonan Pengambilan Data – Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Kamera, Buku Tulis Pulpen/ Pensil	Kawasan Perencanaan, batasan lokasi,
5	Data fisik lokasi perencanaan	Kantor BAPPEDA Kab. Alor	Memberikan Surat Permohonan Pengambilan Data – Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Kamera, Buku Tulis Pulpen/ Pensil	Mengetahui kenampakan dan bagaimana perlakuan yang tepat terhadap lokasi
6	Sosial dan budaya	Kantor BAPPEDA Kab. Kupang	Memberikan Surat Permohonan Pengambilan Data – Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Kamera, Buku Tulis Pulpen/ Pensil	Dapat melihat kecenderungan masyarakat untuk mengadaptasi kannya kedalam rancangan
7	Data topografi,	Kantor BAPPEDA	Memberikan Surat Permohonan		Kebutuhan struktur, site

	dan geologi.	Kab. Kupang	pengambil data – Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Kamera, buku tulis, alat tulis	plan (tapak) dan vegetasi.
8	Foto/Dokumentasi dan wawancara	Lokasi studi lokasi perencanaan	Observasi Ke Lapangan (Lokasi Perencanaan). – Melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait	Buku tulis Camera Pribadi, Kamera, Meter Rol	Kebutuhan fasilitas dan organisasi ruang, Utilitas bangunan penunjang, site plan (tapak), bentuk dan tampilan
9	Buku panduan yang membahas lingkup studi tentang bangunan gedung dengan tema arsitektur modern, pencahayaan, penghawaan ruang, utilitas, <i>neuert</i> , Teori arsitektur, beberapa buku pendukung lainnya.	Perpustakaan, toko buku yang terdapat di kota kupang. Dan buku yang di pesan dari luar kota kupang (<i>library search</i>) serta jenis skripsi yang relevan.	Meminjam Dengan Kriteria Yang Di Terapkan Pada Perpustakaan Yang Ada, Membeli serta mencari dari sumber-sumber di internet	–	Bentuk, Tampilan dari kawasan wisata Air Terjun dan fasilitas
10	Syarat arsitektur	Perpustakaan (<i>library search</i>), referensi internet	Meminjam Dengan Kriteria Yang Di Terapkan Pada Perpustakaan Yang Ada, Dan Internet	–	Sehingga Kebutuhan ruang penunjang, Utilitas

			Search.		bangunan, luas an ruang, dan hal-hal yang terkait dapat direncanakan sesuai dengan acuan teoritik
--	--	--	---------	--	---

Sumber : Diolah penulis

B. Analisa Data

1. Kuantitatif

Yaitu melakukan perhitungan dan pengumpulan data yang diperoleh untuk mendapatkan suatu hasil tertentu sebagai acuan dalam perencanaan, seperti perhitungan proyeksi kapasitas Museum Seribu Moko beberapa tahun kedepan dengan melihat data tentang tren jumlah kunjungan beberapa tahun terakhir ke Museum Seribu Moko yang ada

2. Kualitatif

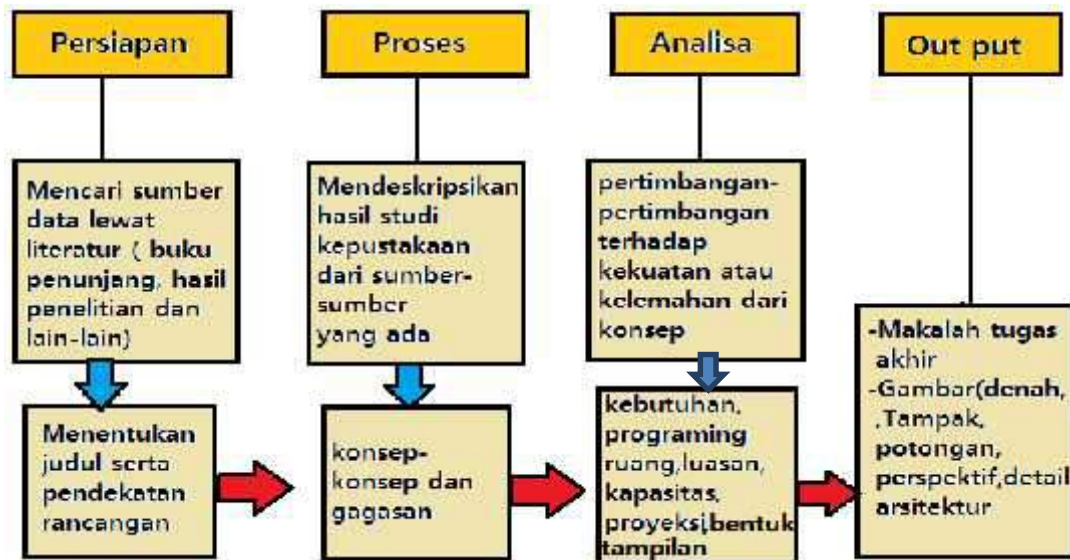
Melakukan olah data-data yang telah didapat dengan cara melihat hubungan sebab akibat

Dalam penelitian kualitatif terdapat pandangan bahwa realitas dipandang sebagai sesuatu yang kompleks, holistic, dinamis, dan pola pikir induktif, terkait dengan perencanaan Museum Seribu Moko, metode ini dapat dijabarkan dengan

- Pemrograman ruang berdasarkan hubungan antara jenis aktivitas dengan peruntukan ruang
- Hubungan bentuk dan tampilan dengan prinsip-prinsip pada pendekatan yang dipakai dalam perencanaannya
- Kualitas Penataan ruang yang berhubungan dengan aspek kenyamanan seperti penghawaan yang memenuhi kriteria kenyamanan, intensitas pencahayaan, unsur estetetik yang sesuai dengan pendekatan dan lain sebagainya

1.6 Kerangka Berpikir / Proses dan Langkah

Adapun garis besar garis kerangka berpikir perencanaan Museum Seribu Moko adalah sebagai berikut :



Sumber : Diolah Penulis

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

- **BAB I Pendahuluan**, berisi tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan studi dan sistematika penulisan.
- **BAB II Tinjauan Pustaka / Landasan Teori**, berisi tentang pemahaman judul dan pemahaman tentang tema rancangan, data-data yang berkaitan dengan obyek perencanaan.
- **BAB III Tinjauan Lokasi Perencanaan**, berisi tentang tinjauan umum lokasi perencanaan, tinjauan khusus lokasi perencanaan serta data tentang lokasi perencanaan, karakter lingkungan pada lokasi perencanaan, aturan-aturan tata ruang, dan lain-lain.
- **BAB IV Analisis Perencanaan Dan Perancangan**, berisi analisa-analisa yang berkaitan dengan objek perencanaan dan perancangan seperti analisa aktivitas, analisa tapak, bangunan, dan lain-lain.
- **BAB V KONSEP Perencanaan Dan Perancangan**