

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dilakukan proyek, perumusan masalah, tujuan dalam pelaksanaan proyek, batasan masalah serta sistematika laporan teknik

### 1.1 Latar Belakang

Arsitektur adalah seni yang dibuat oleh masing-masing individu untuk berimajinasikan diri dan ilmu merancang bangunan. Dalam arti yang lebih luas, arsitektur mencakup desain total bangun dan lingkungan, dari tingkat makro, yaitu perencanaan kota, desain perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke tingkat mikro, yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil dari proses desain.

#### **Pengertian arsitektur menurut Cornelis Van de Ven**

Arsitektur yang berarti menciptakan ruang dengan cara yang benar-benar direncanakan dan dipikirkan. Pembaharuan arsitektur yang berlangsung terus menerus sebenarnya berakar dari pembaharuan konsep-konsep ruang.

Konsep adalah antitesis dari wawasan-wawasan yang sama sekali belum dianggap tepat. Suatu konsep harus mengandung kelayakan, yang mungkin menunjang maksud-maksud dari cita-cita pokok suatu proyek dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik dan keterbatasan-keterbatasan yang khas dari tiap proyek.

Kesatuan konsep menggabungkan elemen-elemen menandai satu baik ambisius dan elusive. Arsitek menawarkan essay atau skenario yang menggabungkan faktor-faktor penting dan ide-ide yang mempengaruhi solusi. Bangunan merupakan penggabungan konsep-konsep. Arsitektur merupakan pemecahan isu-isu individual. Pemecahan masalah untuk seorang arsitek meminimalisasikan permintaan-permintaan. The Conceptual skenario memperluas pernyataan. konsep diubah menjadi kesimpulan. The conceptual scenario dapat digunakan untuk mengidentifikasi ide-ide penting dan masalah-masalah yang disimpulkan menjadi suatu pernyataan. Konseptual skenario merupakan produk proses evolusi.

Seorang Arsitek selalu atau terus bertugas seakan akan memberikan konsep-konsep yang membantu sesuatu menjadi berkembang. melihat isu dan fenomena menjadi dasar arsitektur itu ingin memberikan konsep konsep, Melihat salah satu isu yang berkembang di kota batam.

Batam merupakan salah satu kota dengan letak yang sangat strategis. Selain berada di jalur pelayaran internasional, kota ini memiliki jarak yang sangat dekat dan berbatasan langsung dengan Singapura dan Malaysia. Sebagai kota terencana, Batam merupakan salah satu kota dengan pertumbuhan terpesat di Indonesia.

Batam adalah salah satu kota yang berada di provinsi kepulauan Riau. sebanyak 96 persen wilayah Provinsi Kepulauan Riau adalah laut dan 4 persen sisanya merupakan daratan. melalui industri yang telah ada di Batam belum mampu menampung potensi perikanan di Provinsi Kepulauan Riau. “Jadi melalui konsep pengembangan industri maritim Galang akan mampu menumbuhkan optimisme, khususnya para nelayan. Karena ini manfaatnya akan terasa langsung kepada masyarakat.

Konsep pengembangan Batam menuju kota wisata sudah ada sejak dulu, tapi belum menjadi prioritas utama waktu itu. Butuh waktu yang tidak singkat dan strategi yang sangat matang serta terkonsep untuk merubah image Batam dari kota industri menjadi kota wisata

Batam seharusnya sudah mulai menentukan dan menonjolkan destinasi unggulannya yang menjadi primadona para wisatawan, baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Pariwisata bisa berakibat buruk pada sumberdaya alam dan budaya jika kurang tepat pengelolaannya, dan kelima Pariwisata mempengaruhi semua orang dalam komunitas tertentu dan semua yang terlibat dalam pariwisata perlu berpartisipasi dalam proses perencanaan pariwisata. Jika pariwisata tidak direncanakan dengan baik akan menimbulkan berbagai dampak bagi kawasan wisata itu sendiri dan masyarakat sekitarnya. Berikut adalah dampak kawasan wisata tanpa perencanaan :

1. Dampak fisik kawasan menjadi tidak tertata dan seringkali banyak bangunan terlantar serta kekumuhan yang muncul sehingga mengurangi daya tarik kawasan wisata tersebut.
2. Dampak sosial budaya yaitu hilangnya keasliannya budaya lokal akibat kulturalisasi yang berlebihan dan tanpa kontrol.
3. Dampak pemasaran yang berlebihan yaitu terjadinya ketidakefisienan pemasaran yang dilakukan oleh berbagai pihak tanpa koordinasi yang baik.

Gubernur H Nurdin Basirun yang menjabat gubernur waktu itu menegaskan potensi kemaritiman di Kepri harus benar-benar dimanfaatkan

untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat. Potensi ini harus dikembangkan untuk kemajuan Kepri.

Pada dasarnya, ekonomi maritim adalah suatu kebijakan ekonomi yang dilakukan oleh negara kepulauan untuk pemerataan ekonomi pembangunan negaranya. Salah satu negara yang menerapkan kebijakan ini adalah Indonesia. Berbagai kebijakan ekonomi maritim yang dibangun oleh pemerintah Indonesia adalah salah satu wujud dari upaya pemerataan pembangunan nasional, demi terwujudnya cita-cita nasional. Ekonomi maritim adalah suatu kegiatan ekonomi yang didalamnya mencakup transportasi laut, industri galangan kapal serta perawatannya, pembangunan dan juga pengoperasian pelabuhan laut, dan industri serta jasa yang terkait. Potensi kemaritiman di Kepri harus benar-benar dimanfaatkan untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat.

“Banyak yang bisa dikembangkan, seperti perikanan budidaya, perikanan tangkap, industri pengolahan ikan, pertambangan dan energi, jasa kelautan dan yang terpenting wisata bahari. Bisa juga pembangunan Kota Air di berbagai daerah. Pengembangan wisata bahari menjadi bagian yang dibahas dalam proyek ini Cruise terminal, misalnya harus dibangun di berbagai titik strategis. Banyak wisatawan yang menikmati liburan dengan yacht atau fasilitas laut lainnya.

Salah satu yang menunjang wisata bahari adalah adanya sebuah bangunan yang juga bisa memberikan edukasi dan melestarikan sejarah bahari di kota batam yaitu museum maritim.

Museum Maritim adalah museum yang secara khusus mengangkat maritim sebagai tema utamanya. Di dalam museum maritim, dipamerkan berbagai macam benda-benda bersejarah berbau maritim, seperti kapal,

lukisan, senjata angkatan laut, maupun benda-benda lain yang berhubungan dengan dunia maritim. Kurator museum maritim akan mengatur sedemikian rupa agar benda-benda tersebut menjadi ‘hidup’ dan memiliki alur cerita yang baik sehingga dapat memengaruhi perspektif dan pola pikir pengunjung. Berdasarkan latar belakang diatas yaitu arsitek bertugas melahirkan konsep-konsep untuk kemajuan dan perkembangan, dan melihat Batam adalah kota yang penuh dengan perkembangan salah satunya wisata bahari untuk meningkatkan perekonomian maritime, maka proyek ini mencoba memberi kan konsep-konsep bangunan untuk menunjang cita-cita yang mulia ini.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, ada beberapa permasalahan yang didapat, antara lain :

1. Batam sebagai wilayah maritim namun kurang dalam fasilitas Pengenalan ilmu dan sejarah maritim sehingga minat dari masyarakat untuk lebih mengetahui tentang sejarah kemaritiman Indonesia masih minim.
2. Belum tersedianya sarana penghimpun Dokumen-dokumen kemaritiman Indonesia dengan skala yang lebih besar (nasional).
3. Kebutuhan akan sarana pemeliharaan dan penyimpanan dokumen-dokumen kemaritiman Indonesia yang informatif dan rekreatif.
4. Batam ingin menarik lebih banyak lagi wisatawan yang berkunjung, untuk rekreasi sekaligus menambah ilmu tentang kemaritiman

### 1.3 Tujuan Proyek

Kehadiran museum bertema maritim di tengah persoalan yang sedang dihadapi bangsa Indonesia –pudarnya budaya dan pola pikir maritim– sangat relevan. Budaya maritim yang begitu kaya membutuhkan ruang untuk terus lestari dan berkembang. Kekayaan dan keberagaman budaya maritim akan hilang apabila tidak dikomunikasikan kepada khalayak dan diberi ruang untuk terus hidup. Terlebih lagi, di tengah dinamika sosial dan budaya yang berkembang begitu cepat, museum bertema maritim dapat menjadi media alternatif pendidikan non-formal yang berfungsi untuk merekonstruksi pola pikir maritim dan wawasan Nusantara.

1. Sebagai tempat pelestarian benda-benda maritime
2. Sebagai pusat edukasi
3. Memberikan daya Tarik wisata ( menarik banyak wisata asing maupun yang local )
4. Meningkatkan ekonomi maritime

### 1.4 Batasan masalah

Tanggung jawab arsitek yang pertama adalah membuat konsep rancangan. Pada tahap ini, arsitek harus memastikan semua data dan informasi dari pengguna jasa terkait kebutuhan dan persyaratan pembangunan. Kemudian, arsitek akan membuat analisis dan pengolahan data untuk membuat program dan konsep rancangan. Pada dasarnya seorang arsitek akan membuat kajian tentang Fungsi, Bentuk, Filosofi, dan konteks perancangan namun dalam hal ini penulis hanya memberikan laporan teknik dalam menganalisa kajian bentuk bangunannya saja dan melahirkan konsep bentuk sebuah museum maritim

1. Proyek ini dilakukan hanya berupa konsep Bentuk bangunan dalam perencanaan dan perancangan Arsitektur
2. Lokasi didaerah barelang Tulau Tonton Batam
3. Konsep dan teori yang dipakai adalah Arsitektur analogi
4. Konsep hanya terbatas pada konsep bentuk bangunan tidak mengkaji tentang kebutuhan ruang dalam bangunan dll.

### 1.5 Manfaat proyek

1. Akademisi
  - a. Kajian keilmuan arsitektur mengenai objek wisata tentang sejarah kemaritiman Indonesia.
  - b. Menambah kajian tentang sejarah kemaritiman Indonesia.
2. Masyarakat/wisatawan
  - a. Sebagai media pembelajaran untuk mengetahui dan mempelajari informasi mengenai sejarah dan pencapaian bidang kemaritiman indonesia.
  - b. Sebagai media pembelajaran yang informatif dan rekreatif bagi masyarakatumum.
  - c. Membangkitkan semangat masyarakat tentang kejayaan maritim Indonesia.
3. Pemerintah
  - a. Sebagai sarana dan fasilitas untuk menyimpan dokumen-dokumen sejarahkemaritiman dengan rapi dan aman.
  - b. Sebagai objek wisata dan landmar kota yang informatif dan rekreatif yang dapat menjadi tambahan pemasukan daerah.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan proyek, batasan masalah, manfaat proyek, dan sistematika penulisan

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang berkaitan dengan proyek untuk mendukung dalam menyelesaikan masalah proyek dan sebagai referensi dalam pembuatan laporan teknik. Tinjauan pustaka dilakukan berkaitan dengan pengertian arsitektur, wisata bahari, dan maritim. Pengertian analogi, macam – macam analogi, ruang dan bentuk dalam arsitektur, kualitas kenampakan fisik dalam arsitektur berdasarkan analogi bentuk serta factor – faktir yang mendefinisikan wajah bangunan sebagai ciri khas, klasifikasi informasi berdasarkan bentuk fisik.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang ide perancangan , identifikasi masalah, penentuan lokasi perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data/ analisis serta sintesis / konsep.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan proyek yang menghasilkan konsep-konsep perancangan implementasi Konsep Arsitektur Sebagai Analogi Pada Desain Museum Maritim Di Batam.



## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya

