

**MUSEUM KULINER MAKASSAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI PERANCANGAN  
PERIODE III TAHUN 2022/2023**

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Teknik Strata (S1) pada  
Program Studi Arsitektur



**OLEH :**

**ANNISA NURFADHILAH AZIS**

**D051171325**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**"Museum Kuliner Makassar dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid"**

Disusun dan diajukan oleh

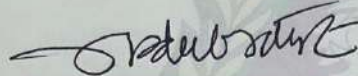
Annisa Nurfadhilah Azis  
D051171325

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 22 Februari 2023

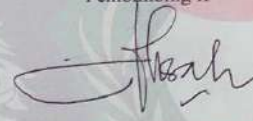
Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



**Ir. Abdul Mufti Radja, ST., MT., Ph.D**  
NIP. 19690304 199903 1 004



**Affah Harisah, ST.MT.,PhD**  
NIP. 19700804 199702 2 001

Mengetahui  
Ketua Program Studi Arsitektur



**Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.**  
NIP. 19690612 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANNISA NURFADHILAH AZIS

NIM : D051171325

Program Studi : Strata I/ Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

### MUSEUM KULINER MAKASSAR

#### DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 22 Februari 2023

Yang menyatakan,



Annisa Nurfadhilah Azis

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepadakita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Perancangan Jalur Desain dengan judul “*Museum Kuliner Makassar dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid*” dalam Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi perancangan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulisingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mama, Bapak, Adik, Dato, dan Da'da tercinta yang telah memberikan limpahankasih sayang, perhatian, dukungan, doa dan pengertian dalam perjalanan menggapai cita-cita serta adik yang saya sayangi yang telah memberikan dukungan, bantuan, doa serta motivasi.
2. Bapak Ir. Abdul Mufti Radja, ST., MT., Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh Dosen dan Staf Departemen Arsitektur Fakultas Teknik yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Keluarga besar SIMETRI 2017 yang telah menjadi teman seperjuangan di studio tugas akhir.

Melalui kata pengantar, penulis lebih dahulu meminta maaf dan memohon pemakluman apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan. Penulis berharap para pembaca dapat memberikan kritik atau saran untuk perbaikan penulisan yang lebih baik.

Dengan ini penulis mempersembahkan tugas akhir dengan penuh rasa terima kasih serta doa semoga Allah SWT memberkahi skripsi perancangan ini sehingga dapat memberi manfaat.

Makassar, 20 Januari 2023

**ANNISA NURFADHILAH**  
**D051171325**

## **ABSTRAK**

Kuliner merupakan produk budaya yang erat kaitannya dengan masyarakat. Sebagai fungsi utama dari bahan makanan, selain untuk memenuhi kebutuhan pokok, masakan juga memiliki nilai sejarah bahkan filosofis. Era globalisasi melalui media mempengaruhi cara pandang masyarakat modern terhadap budaya lokal dan membuat sebagian masyarakat berorientasi pada budaya internasional. Selain itu, media tidak efektif digunakan untuk menyampaikan informasi tentang pemahaman budaya tradisional, terutama nilai-nilai filosofisnya.

Kementrian Pariwisata menobatkan Makassar sebagai 1 dari 10 kota destinasi mancanegara sehingga masuk sebagai salah satu destinasi wisata utama di Indonesia. Dilatar belakangi oleh potensi jumlah pengunjung wisatawan lokal maupun mancanegara yang tinggi di Kota Makassar dan diperlukannya sebuah sarana pelestarian terhadap kuliner lokal sehingga penulis ingin merancang fasilitas yang memiliki peranan penting dalam mengedukasi, mengembangkan,serta mempopulerkan warisan kuliner Kota Makassar. Melalui pendekatan Arsitektur Hybrid yang dapat diartikan sebagai percampuran dua unsur disain bangunan yang berbeda fungsi ataupun tipologinya menjadi satu dan menjadi kesinambungan antara kekuatan dan kegunaan, yang diterapkan baik dalam bentuk maupun gaya arsitektur.Penerapan konsep hybrid pada museum dapat menarik pengunjung dengan desain yang unik dimana menggabungkan dua unsur yang berbeda menjadi satu .

*Kata Kunci : Kuliner, Museum, Arsitektur Hybrid*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	<b>3</b>
1. Non-Arsitektural .....	3
2. Arsitektural .....	3
<b>C. Tujuan dan Sasaran Perancangan</b> .....	<b>4</b>
1. Tujuan .....	4
2. Sasaran .....	4
<b>D. Manfaat</b> .....	<b>4</b>
1. Ranah Ilmu Arsitektur .....	4
2. Ranah Praktisi Arsitektur.....	4
3. Ranah Kebijakan Tata Ruang Bangunan dan Lingkungan .....	4
<b>E. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan</b> .....	<b>4</b>
1. Batasan Masalah .....	4
2. Lingkup Pembahasan.....	4
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>A. Kajian Objek Perancangan</b> .....	<b>6</b>
<b>B. Pengertian Judul</b> .....	<b>6</b>
1. Pengertian Makassar .....	6
2. Pengertian Culinary .....	6
3. Pengertian Arts .....	7
4. Pengertian Arsitektur Hybrid.....	7

<b>C.</b>	<b>Tinjauan Umum tentang Museum.....</b>	<b>8</b>
1.	Pengertian Museum .....	8
2.	Fungsi Museum.....	8
3.	Jenis-Jenis Museum .....	9
4.	Persyaratan Berdirinya Museum.....	10
<b>D.</b>	<b>Tinjauan Umum tentang Arsitektur Hybrid .....</b>	<b>12</b>
1.	Pengertian Arsitektur Hybrid.....	12
2.	Karakteristik Arsitektur Hybrid .....	13
<b>E.</b>	<b>Studi Banding Museum.....</b>	<b>16</b>
1.	Basque Culinary Center .....	16
2.	The Frietmuseum .....	18
3.	Dutch Cheese Museum .....	20
<b>F.</b>	<b>Studi Banding Pendekatan Arsitektur Hybrid.....</b>	<b>22</b>
1.	Museum Tai Kwun .....	22
2.	Episcopal Academy Chapel .....	26
3.	Children’s Museum.....	27
<b>G.</b>	<b>Tabel Studi Banding.....</b>	<b>29</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>.....</b>	<b>32</b>
<b>TINJAUAN KHUSUS LOKASI.....</b>	<b>.....</b>	<b>32</b>
<b>A.</b>	<b>Gambaran Umum Lokasi .....</b>	<b>32</b>
1.	Wilayah Administratif Kota Makassar .....	32
2.	Kondisi Iklim .....	33
3.	Kondisi Topografi.....	34
4.	Kondisi Sosial Kependudukan.....	34
5.	Kondisi Budaya.....	34
<b>B.</b>	<b>Tinjauan Demografi .....</b>	<b>34</b>
1.	Jumlah Penduduk.....	34
2.	Penyebaran Penduduk.....	35
3.	Agama dan Bahasa.....	35
<b>C.</b>	<b>Tinjauan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Makassar</b>	<b>36</b>
<b>D.</b>	<b>Tinjauan Potensi Pariwisata Kota Makassar .....</b>	<b>37</b>



<b>E.</b>	<b>Tinjauan Potensi Pengunjung Kota Makassar .....</b>	<b>38</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>41</b>	
<b>PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>	
<b>A.</b>	<b>Metode Perancangan.....</b>	<b>41</b>
<b>B.</b>	<b>Pendekatan Konsep Perancangan Makro.....</b>	<b>41</b>
1.	Konsep Penentuan Lokasi.....	41
2.	Pendekatan Konsep Pemilihan Lokasi.....	42
3.	Pendekatan Konsep Pemilihan Tapak.....	48
<b>C.</b>	<b>Pendekatan Konsep Perancangan Mikro.....</b>	<b>53</b>
1.	Pendekatan Konsep Kegiatan .....	53
2.	Pendekatan Konsep Pengguna Bangunan.....	54
3.	Pendekatan Analisis Fungsi Bangunan.....	55
4.	Pendekatan Analisis Program Ruang.....	55
5.	Pendekatan Konsep Besaran Ruang .....	58
6.	Pendekatan Konsep Struktur.....	69
7.	Pendekatan Konsep Utilitas .....	70
<b>BAB V.....</b>	<b>75</b>	
<b>KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>75</b>	
<b>A.</b>	<b>Konsep Perancangan Makro .....</b>	<b>75</b>
1.	Konsep Analisis Tapak .....	75
2.	Konsep Penataan Ruang Luar.....	82
<b>B.</b>	<b>Konsep Perancangan Mikro .....</b>	<b>86</b>
1.	Prediksi Jumlah Pengunjung.....	86
2.	Konsep Besaran Ruang.....	87
3.	Konsep Hubungan Ruang .....	90
4.	Konsep Dasar Gubahan Bentuk.....	92
5.	Konsep Struktur dan Konstruksi.....	93
6.	Konsep Tata Ruang Dalam .....	95
7.	Sistem Utilitas Bangunan.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Definisi Arsitektur Hybrid.....	15
Gambar 2 Basque Culinary Center .....	16
Gambar 3 Basque Culinary Center .....	17
Gambar 4 Interior Basque Culinary Center .....	17
Gambar 5 The Frietmuseum.....	18
Gambar 6 Interior The Frietmuseum.....	18
Gambar 7 Interior The Frietmuseum.....	19
Gambar 8 Dutch Cheese Museum.....	20
Gambar 9 Interior Dutch Cheese Museum.....	21
Gambar 10 Museum Tai Kwun.....	22
Gambar 11 Fasad Museum Tai Kwun .....	23
Gambar 12 Denah Museum Tai Kwun .....	24
Gambar 13 Skematik Potongan Museum Tai Kwun .....	25
Gambar 14 Episcopal Academy Chapel .....	26
Gambar 15 Interior Episcopal Academy Chapel .....	26
Gambar 16 Children’s Museum .....	27
Gambar 17 Interior Children’s Museum .....	28
Gambar 18 Peta Administrasi Kota Makassar .....	33
Gambar 19 Peta BWK Kota Makassar 2010-2030 .....	36
Gambar 20 Peta Kecamatan Tamalate .....	43
Gambar 21 Peta Kecamatan Mariso.....	44
Gambar 22 Alternatif Tapak 1 .....	49
Gambar 23 Alternatif Tapak 2 .....	50
Gambar 24 Alternatif Tapak 3 .....	51
Gambar 25 Tapak Terpilih.....	75
Gambar 26 Eksisting Tapak .....	76
Gambar 27 Analisis Kebisingan.....	77
Gambar 28 Analisis Pandangan .....	78
Gambar 29 Analisis Angin.....	79
Gambar 30 Analisis Matahari .....	80
Gambar 31 Analisis Aksesibilitas .....	81
Gambar 32 Pembagian Zona Tapak.....	82
Gambar 33 Pola Hubungan Ruang Makro .....	90
Gambar 34 Hubungan Ruang Museum.....	91
Gambar 35 Hubungan Ruang Penunjang .....	91
Gambar 36 Hubungan Ruang Pengelola .....	91
Gambar 37 Gubahan Bentuk.....	92
Gambar 38 Isometri Struktur .....	93
Gambar 39 Pondasi Tiang Pancing .....	94

Gambar 40 Struktur Balok dan Kolom .....	94
Gambar 41 PVC dan Rangka Baja.....	95
Gambar 42 Konsep Tata Ruang Dalam .....	95
Gambar 43 Jenis Dinding.....	96
Gambar 44 Jenis Plafond .....	96
Gambar 45 Jenis Lantai.....	97
Gambar 46 Sistem Jaringan Listrik.....	97
Gambar 47 Sistem Pencahayaan dan Penghawaan .....	98
Gambar 48 Ruang Seminar yang Memanfaatkan Pencahayaan Alami .....	99
Gambar 49 Ruang Pameran yang Menggunakan Pencahayaan Buatan.....	99
Gambar 50 Sistem Penghawaan.....	100
Gambar 51 Sistem Penghawaan Buatan .....	101
Gambar 52 Sistem Plumbing (Jaringan Air) .....	101
Gambar 53 Sistem Jaringan Air Kotor .....	103
Gambar 54 Sistem Keamanan Kebakaran.....	103
Gambar 55 Sistem Keamanan Kebakaran .....	104
Gambar 56 Sistem Penangkal Petir.....	104
Gambar 57 Sistem Transportasi Bangunan.....	105

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Penduduk Kota Makassar .....	34
Tabel 2 Laju Pertumbuhan Penduduk Kota Makassar .....	35
Tabel 3 Persentase Agama Penduduk Kota Makassar .....	35
Tabel 4 Penentuan Fungsi Detail Tata Ruang Kota .....	36
Tabel 5 Data Potensi Pariwisata Kota Makassar.....	37
Tabel 6 Data Wisatawan Domestik dan Mancanegara .....	39
Tabel 7 Perhitungan Jumlah Penduduk.....	39
Tabel 8 Prediksi Jumlah Pengunjung.....	40
Tabel 9 Perbandingan Lokasi.....	44
Tabel 10 Perbandingan Lokasi.....	46
Tabel 11 Penilaian Alternatif Tapak .....	52
Tabel 12 Identifikasi Pengguna Bangunan .....	54
Tabel 13 Besaran Ruang .....	60
Tabel 14 Softscape .....	83
Tabel 15 Hardscape.....	85
Tabel 16 Jumlah Distribusi Wisatawan ke Sulawesi Selatan.....	87
Tabel 17 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kota Makassar.....	87
Tabel 18 Total Besaran Ruang.....	88

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Secara geografis, Indonesia merupakan negara dengan iklim tropis dan kelembaban tinggi yang mendukung terjadinya perpaduan unik sumber daya alam seperti pantai, gunung berapi dan hutan tropis (Wall, 1997 dalam Wijaya, 2014). Indonesia terletak tepat diantara pertemuan lempeng Eurasia dan Indo-Australia. Hasilnya garis melintang yang dipenuhi oleh jajaran gunung berapi yang menyebabkan tanah subur yang menjadi faktor utama dalam beragamnya dan pesatnya perkembangan pertanian Indonesia, baik dari segi makanan pokok, beras, hingga rempah-rempah. Letak geografis yang strategis membuat negara ini kaya akan hasil alam, terutama dari bahan makanan.

Budaya makanan di Indonesia dibentuk oleh alam, budaya dan sejarah. Indonesia juga dikenal dengan istilah *islands of spices* atau kepulauan rempah-rempah (Prince, 2009) karena keberagaman rempah-rempah yang tersedia di Indonesia mulai dari biji, buah, akar dan kulit kayu serta jenis rempah-rempah seperti biji ketumbar, merica, pala, jinten dan cengkeh. Rempah-rempah ini kemudian digunakan bersamaan dengan bahan lain sebagai bumbu untuk memberi rasa pada masakan. Rempah-rempah merupakan aspek penting yang membangun karakter kuliner Indonesia.

Kuliner adalah salah satu hasil budaya yang erat kaitannya dengan masyarakat karena selain dari fungsi utama bahan makanan sebagai pemenuhan kebutuhan pokok, kuliner juga memiliki nilai-nilai sejarah bahkan filosofis. Kuliner yang autentik adalah salah satu jenis kreativitas masyarakat dalam mengolah bahan pangan serta menambahkan nilai budaya. Budaya kuliner tradisional, sama seperti halnya artefak kebudayaan Indonesia lainnya, penting untuk dijaga kelestarian autentiknya.

Namun dalam perkembangannya, kekayaan kuliner Indonesia dapat pudar termakan oleh zaman, baik dari segi wujud makanan atau minuman, cerita sejarah dibalik kuliner maupun nilai budaya pada kuliner. Nilai-nilai budaya dan filosofis

dari kuliner juga semakin lama-semakin memudar karena masyarakat hanya sebatas menikmati kuliner atau masakan tersebut dengan pancainderanya.

Selain itu, globalisasi melalui media turut mempengaruhi sudut pandang masyarakat modern terhadap kebudayaan lokal dan membuat sebagian masyarakat cenderung berkiblat pada budaya internasional atau westernisasi. Terlebih, belum ada pemanfaatan media secara efektif dalam menyampaikan informasi mengenai wawasan budaya tradisional terutama dari nilai filosofisnya. Dampaknya, walaupun masyarakat Indonesia masih erat dengan kuliner nasional, sebagian besar dari masyarakat itu sendiri tidak paham akan nilai-nilai filosofis dari budaya kuliner ini.

Makassar merupakan ibukota provinsi Sulawesi Selatan yang termasuk kedalam salah satu kota metropolitan. Kementerian Pariwisata menobatkan Makassar sebagai 1 dari 10 kota destinasi mancanegara sehingga masuk sebagai salah satu destinasi wisata utama di Indonesia. Berdasarkan data Dinas Pariwisata Makassar (2019) kunjungan wisatawan selama tiga tahun terakhir mengalami peningkatan. Pada tahun 2016 jumlah wisatawan nusantara sebanyak 4.688.681 dengan wisatawan mancanegara sebanyak 85.644 orang, pada tahun 2017 jumlah wisatawan nusantara sebanyak 5.187.539 orang dengan jumlah wisatawan mancanegara sebanyak 93.687 orang, dan pada tahun 2018 jumlah wisatawan nusantara sebanyak 5.461.677 orang dengan wisatawan mancanegara mencapai 105.447 orang. Berdasarkan data Dinas dan Kebudayaan Pariwisata Sulawesi Selatan, pada periode Januari-Juni 2022, jumlah wisatawan nusantara yang berkunjung ke Sulsel mencapai 2.796.013 orang.

Saat ini belum terdapat museum kuliner nusantara di Kota Makassar. Dilatar belakangi oleh potensi jumlah pengunjung wisatawan lokal maupun mancanegara yang tinggi di Kota Makassar dan diperlukannya sebuah sarana pelestarian terhadap kuliner lokal sehingga penulis ingin merancang fasilitas yang memiliki peranan penting dalam mengedukasi, mengembangkan, serta mempopulerkan warisan kuliner Kota Makassar. Rancangan yang bertajuk Makassar *Culinary Arts Museum* adalah fasilitas pusat informasi yang memiliki tujuan utama untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai perkembangan budaya kuliner Indonesia, khususnya Kota Makassar dan mengkonservasi budaya kuliner

tradisional, serta tujuan lainnya yaitu sebagai objek wisata dan diharapkan dapat memacu apresiasi masyarakat dalam mempertahankan budaya kearifan lokal yang ada pada budaya kuliner.

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan pendekatan arsitektur hybrid. Hybrid dapat dijabarkan sebagai sebuah persilangan atau penggabungan dua unsur yang berbeda, sehingga arsitektur hybrid dapat diartikan sebagai percampuran dua unsur disain bangunan yang berbeda fungsi ataupun tipologinya menjadi satu dan menjadi kesinambungan antara kekuatan dan kegunaan, yang diterapkan baik dalam bentuk maupun gaya arsitektur. Penerapan konsep hybrid pada museum dapat menarik pengunjung dengan desain yang unik dimana menggabungkan dua unsur yang berbeda menjadi satu .

## **B. Rumusan Masalah**

### 1. Non-Arsitektural

Rumusan masalah non-arsitektural yang dhadapi terkait perancangan Makassar *Culinary Arts Museum* adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana meningkatkan apresiasi dan pemahaman edukasi budaya kuliner local kepada masyarakat Kota Makassar.

### 2. Arsitektural

Rumusan masalah arsitektural yang dihadapi terkait perancangan *Culinary Arts Museum* di Makassar adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana menentukan lokasi, aksesibilitas serta sarana dan prasarana pada bangunan *Culinary Arts Museum* dengan pendekatan Arsitektur Hybrid.
- b. Bagaimana perancangan tata ruang *Culinary Arts Museum* yang layak secara teknik dan fungsi sehingga mendukung kemudahan dan kelancaran pengunjung untuk mencapai setiap unit kegiatan.
- c. Bagaimana menentukan struktur, utilitas, eksterior, dan interior yang sesuai dengan perencanaan Makassar *Culinary Arts Museum* dengan pendekatan Arsitektur Hybrid.

### **C. Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### 1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan pembahasan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur ini yaitu dalam mengidentifikasi, menemukan, dan merumuskan masalah terkait perancangan Makassar *Culinary Arts Museum* sebagai acuan perancangan.

#### 2. Sasaran

Tersusunnya acuan perancangan yang sesuai dengan karakteristik *Culinary Arts Museum* yang meliputi : wujud bangunan, program ruang, sistem struktur, dan perlengkapan bangunan.

### **D. Manfaat**

#### 1. Ranah Ilmu Arsitektur

- a. Dapat menjadi acuan dasar dalam mendesain sebuah objek perancangan *Culinary Arts Museum*.

#### 2. Ranah Praktisi Arsitektur

- a. Dapat menambah wawasan mengenai desain *Culinary Arts Museum* dengan penerapan prinsip Arsitektur Hybrid.

#### 3. Ranah Kebijakan Tata Ruang Bangunan dan Lingkungan

- a. Sebagai sarana penunjang bagi pemerintah Kota Makassar dalam melestarikan kuliner lokal.

### **E. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan**

#### 1. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk mempersempit ruang masalah yang diperoleh dari berbagai analisa. Pembahasan dibatasi pada perancangan fisik Makassar *Culinary Arts Museum*.

#### 2. Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dan ilmu lainnya yang dapat melengkapi pembahasan perancangan Makassar *Culinary Arts*



*Museum.* Makassar *Culinary Arts Museum* merupakan suatu wadah untuk kegiatan edukasi, rekreasi dan observasi mengenai warisan kuliner Kota Makassar.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Objek Perancangan

Objek perancangan adalah Makassar *Culinary Arts Museum* yang berfungsi sebagai sarana untuk mengedukasi, mengembangkan, serta mempopulerkan warisan kuliner Kota Makassar.

#### B. Pengertian Judul

Pengertian Makassar *Culinary Arts Museum* dapat diperoleh melalui definisi dari masing-masing kata:

##### 1. Pengertian Makassar

Kota Makassar merupakan salah satu pemerintahan kota dalam wilayah Provinsi Sulawesi Selatan yang terbentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah-daerah Tingkat II di Sulawesi, sebagaimana yang tercantum dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1959 Nomor 74 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1822. Kota Makassar menjadi ibukota Provinsi Sulawesi Selatan berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1965, (Lembaran Negara Tahun 1965 Nomor 94), dan kemudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1965 Daerah Tingkat II Kotapraja Makassar diubah menjadi Daerah Tingkat II Kotamadya Makassar.

##### 2. Pengertian Culinary

Kuliner merupakan istilah serapan dalam bahasa Indonesia yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *culinary*. Dalam Kamus Bahasa Inggris-Indonesia (Echols, 2005) *Culinary* diartikan sebagai yang berhubungan dengan dapur atau masakan. Meskipun tidak banyak literatur yang membahas mengenai definisi kuliner, istilah kuliner dewasa ini banyak digunakan untuk merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan masakan.. Coit (2008, dalam Wijaya, 2014) menyebutkan bahwa hingga saat ini, belum ada definisi yang dapat menjelaskan esensi kuliner lokal. Sims (2010) menyatakan bahwa istilah kuliner lokal sulit didefinisikan karena kata

lokal sering dipengaruhi oleh kriteria lingkungan dan sosial. Pendekatan yang paling sering digunakan untuk menjelaskan kuliner lokal adalah berdasarkan jarak lokasi fisik antara tempat produksi makanan dengan tempat konsumen dapat memperoleh makanan tersebut.

Kekayaan jenis masakannya merupakan cermin keberagaman budaya dan tradisi nusantara yang terdiri dari sekitar 6.000 pulau berpenghuni, dan menempati peran penting dalam budaya nasional Indonesia secara umum. Hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu berasal dari rempah - rempah seperti kemiri, cabai, temu 2 kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan, dan tradisi-adat yang terdapat pula pengaruh melalui perdagangan yang berasal seperti dari India, Tiongkok, Timur Tengah, dan Eropa.

### 3. Pengertian Arts

Pengertian art atau seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya). Seni juga didefinisikan sebagai sebuah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran, dan sebagainya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia – KBBI).

Menurut Herbert Read, Definisi seni diartikan sebagai ekspresi dari penuangan hasil pengamatan dan pengalaman yang dikaitkan dengan perasaan, aktivitas fisik dan psikologis ke dalam bentuk karya. Art memiliki arti yang luas, tidak sesimpel kata ‘seni’ yang merupakan terjemahan kata tersebut dalam Bahasa Indonesia. Namun dari penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa seni merupakan suatu pekerjaan di mana keterampilan begitu digunakan.

### 4. Pengertian Arsitektur Hybrid

- a. Hybrid Architecture merupakan penggabungan beberapa aspek berbeda tentunya dalam ruang lingkup arsitektural. Hybrid merupakan hasil persilangan atau penggabungan dari sesuatu yang berbeda. Penekanan pengertian hybrid ini adalah “hasil” dari persilangan atau penggabungan. (Febriana D.S. Rompis dan Sangkertadi: 2011).

- b. Menurut Jencks, hybrid merupakan suatu metode untuk menciptakan sesuatu dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik yang baru. (Jencks, C. :1997) Dengan kata lain menggabungkan bentuk-bentuk tradisional dengan teknik modern.
- c. Metode hybrid dinyatakan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen, dan unifikasi dan penggabungan. Metode ini memiliki kesamaan dengan versi Ventury, yang meliputi tatanan, fragmentasi , infeksi dan juxtaposition atau superimposisi. (Ikhwanuddin:2005)

### **C. Tinjauan Umum tentang Museum**

#### **1. Pengertian Museum**

- a. Menurut Internasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indonesia 2008 (Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi). Jadi, museum merupakan sarana yang berfungsi sebagai tempat edukasi dan rekreasi dari hasil karya manusia agar budaya dapat dilindungi dan dilestarikan. (Kepresidenan)
- b. Douglas A. Allan mengatakan bahwa museum merupakan sebuah gedung yang di bagian di dalamnya menyimpan sejumlah kumpulan benda yang digunakan untuk kesenangan dan penelitian studi. (Sadara, 2015).
- c. Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. KBBI (dalam Setiawan, 2019).

#### **2. Fungsi Museum**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995: dalam Pedoman Museum Indonesia 2008, Museum memiliki tugas menyimpan, merawat,

mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya.

Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu:

- a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :
  - 1) Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
  - 2) Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
  - 3) Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian
  - 1) Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - 2) Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

### 3. Jenis-Jenis Museum

- a. Museum seni juga dikenal sebagai sebuah galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan didinding, akan tetapi diletakkan diruang khusus.
- b. Museum sejarah merupakan museum yang memeberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak, seni, dan benda arkeologi.

- c. Museum Maritim merupakan museum yang menspesialisasikan terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, dan perjalanan di laut dan danau.
- d. Museum Otomotif merupakan museum yang memamerkan kendaraan.
- e. Museum Sejarah alam merupakan museum yang memamerkan dunia alam yang memiliki fokus di alam dan budaya. Pada umumnya memberi edukasi yang berfokus pada dinosaurus, sejarah kuno, dan antropologi.
- f. Museum Open Air merupakan museum yang mengkoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka luar. Biasanya bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lansekap masa lalu.
- g. Science Museum merupakan museum yang membahas tentang seputar masalah scientific dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual. Museum jenis ini memungkinkan memiliki studio MAX yang merupakan studio visual tiga dimensi.
- h. Museum Spesialisasi merupakan museum yang menspesialisasikan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum ulos, museum batik, museum musik, museum anak, museum gelas, dan sebagainya. Museum ini umumnya memberi edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.
- i. Museum Virtual merupakan museum yang berada di dunia maya yang berupa internet dimana tidak memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa data.

#### 4. Persyaratan Berdirinya Museum

##### a. Persyaratan Lokasi

Persyaratan lokasi untuk membangun museum antara lain (Sutaarga, 1998):

- 1) Lokasi yang dipilih mencakup masyarakat umum seperti pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan, dan masyarakat lainnya.

- 2) Lokasi yang dipilih harus sehat, tidak terletak di daerah industri yang memiliki aktivitas pengotoran pada udara, tidak berawa atau bertanah pasir, kelembaban udara terkontrol netral dengan nilai 55 – 65 %.

b. Persyaratan Umum Bangunan

Persyaratan umum yang mengatur bentuk ruang museum yang bisa dijabarkan sebagai berikut (Sutaarga, 1998):

- 1) Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai fungsi dan aktivitasnya, tingkat kebisingan, dan keamanannya.
- 2) Main Entrance diperuntukkan bagi pengunjung.
- 3) Side Entrance diperuntukkan bagi pelayanan, perkantoran, rumah jaga, serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
- 4) Bangunan Publik terdiri ruang pameran tetap, pameran temporer, peragaan, auditorium, keamanan, toko, kafetaria, dan tempat penjualan tiket.
- 5) Area Semi Publik terdiri dari ruang administrasi termasuk perpustakaan dan ruang rapat.
- 6) Area Privat terdiri dari laboratorium konservasi, studio reparasi, dan gudang penyimpanan.

c. Persyaratan Khusus Bangunan

Persyaratan khusus yang mengatur bentuk ruang museum yang bisa dijabarkan sebagai berikut:

1) Bangunan Utama

Bangunan utama sebaiknya memenuhi kriteria:

- a) Bangunan utama yang mewadahi kegiatan pameran tetap dan temporer harus dapat:
- b) Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan. Mudah dalam pencapaiannya baik dari luar maupun dari dalam.
- c) Memiliki daya tarik untuk pengunjung.

d) Memiliki sistem keamanan yang baik dari segi konstruksi. Spesifikasi ruang harus mampu mencegah rusaknya koleksi pameran baik secara alami maupun disebabkan oleh manusia.

2) Bangunan Auditorium

Bangunan auditorium sebaiknya memenuhi kriteria:

- a) Mudah dicapai oleh umum.
- b) Dapat digunakan untuk ruang pertemuan, diskusi, dan belajar.

3) Bangunan Khusus

Bangunan khusus sebaiknya memenuhi kriteria:

- a) Terletak pada tempat yang kering.
- b) Memiliki pintu masuk khusus.
- c) Memiliki sistem keamanan yang baik terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian.

4) Bangunan Administrasi

Bangunan administrasi harus dapat terletak di lokasi yang strategis dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.

## **D. Tinjauan Umum tentang Arsitektur Hybrid**

### **1. Pengertian Arsitektur Hybrid**

- a. Arsitektur Hybrid merupakan penggabungan beberapa aspek berbeda tentunya dalam ruang lingkup arsitektural. Hybrid merupakan hasil persilangan atau penggabungan dari sesuatu yang berbeda. Penekanan pengertian hybrid ini adalah “hasil” dari persilangan atau penggabungan. (Febriana D.S. Rompis dan Sangkertadi: 2011).
- b. Menurut Jencks, hybrid merupakan suatu metode untuk menciptakan sesuatu dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik yang baru. (Jencks, C. :1997) Dengan kata lain menggabungkan bentuk-bentuk tradisional dengan teknik modern.



- c. Metode hybrid dinyatakan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen, dan unifikasi dan penggabungan. Metode ini memiliki kesamaan dengan versi Ventury, yang meliputi tatanan, fragmentasi , infeksi dan juxtaposition atau superimposisi. (Ikhwanuddin: 2005).
- d. Menurut Ningsar & Erdiono (2012) hybrid merupakan persilangan, pencampuran, atau penggabungan antara dua hal yang berbeda atau saling bertentangan (binari oposisi) di mana keduanya akan saling mendominasi dan mengkontaminasi satu sama lain.

## 2. Karakteristik Arsitektur Hybrid

Metode Hybrid dilakukan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen dan unifikasi atau penggabungan. Metode ini memiliki kesamaan berfikir dengan metode ‘both and’ versi Venturi yang meliputi tatanan, fragmentasi dan infleksi dan juktaposisi atau superimposisi. Metode Hibrid berpikir dari elemen atau bagian menuju keseluruhan. Sebaliknya pada metode ‘both and’, berpikir dilakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian. Tahapan metode Hibrid adalah sebagai berikut :

### a. Eklektik atau *quotation*

Eklektik artinya menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen Arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali. Eklektik menjadikan Arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal. Asumsi dasar penggunaan Arsitektur masa lalu adalah telah mapannya kode dan makna yang diterima dan dipahami oleh masyarakat. Di sisi lain, quotation adalah mencuplik elemen atau bagian dari suatu karya Arsitektur yang telah ada sebelumnya.

### b. Manipulasi dan Modifikasi

Elemen-elemen atau hasil quotation tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah dan atau memutarbalikan makna yang telah ada. Beberapa teknik manipulasi yaitu:

1) Reduksi

Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak penting.

2) Simplifikasi.

Simplifikasi adalah penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.

3) Repetisi.

Repetisi artinya pengulangan elemen-elemen yang di-quotasi, sesuatu yang tidak ada pada referensi.

4) Distorsi bentuk.

Perubahan bentuk dari bentuk asalnya dengan cara misalnya dipuntir (rotasi), ditekuk, dicembungkan, dicekungkan dan diganti bentuk geometrinya.

5) Disorientasi.

Perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya.

6) Dispersi.

Perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model).

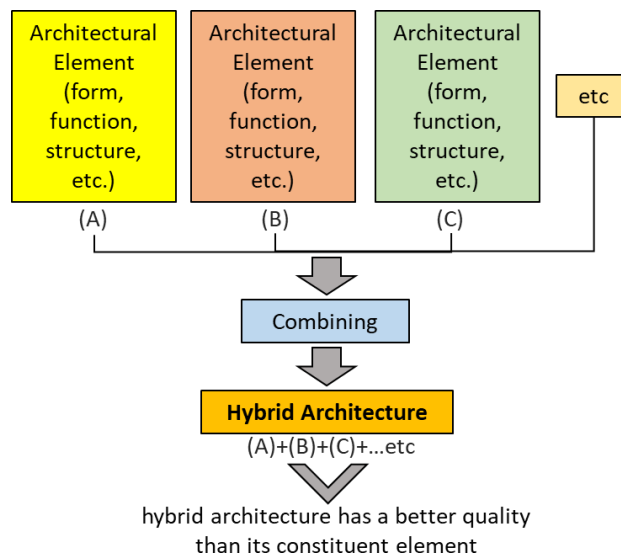
7) Dislokasi. Perubahan letak atau posisi elemen di dalam model referensi sehingga menjadi tidak pada posisinya seperti model referensi.

c. Penggabungan

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan ordernya.

Memanfaatkan berbagai kemampuannya, arsitektur hybrid dapat merevitalisasi tampilan dan meningkatkan kualitasnya. Tipologi baru mungkin muncul untuk menciptakan hasil yang jauh lebih responsif terhadap fungsi dan peka

terhadap aktivitas. Dalam arsitektur hybrid, kekuatan dari beberapa program dapat ditransfer ke program yang lain dalam entitas yang sama sehingga berbagai aktivitas bekerja sebagai satu kesatuan.



Gambar 1 Skema Definisi Arsitektur Hybrid

Sumber : Analisa Ningsar & Erdiono (2012)

Dari skema di atas dapat disimpulkan bahwa arsitektur hibrida adalah konsep arsitektur yang merupakan hasil dari kombinasi dari dua atau lebih elemen arsitektur yang berbeda yang menghasilkan suatu konsep baru dengan kualitas yang lebih baik dari elemen penyusunnya.

## E. Studi Banding Museum

### 1. Basque Culinary Center



Gambar 2 Basque Culinary Center

Sumber : smapse.com

Basque Culinary Center merupakan sebuah fakultas dari Gastronomy Science University. Basque Culinary Center juga merupakan proyek pertama di Spanyol untuk mengintegrasikan Gastronomi profesional, memasak dan kegiatan dapur di ruang kelas universitas. Bangunan ini juga dijadikan sebagai ikon dari Gastronomy Science University.



Gambar 3 Basque Culinary Center

Sumber : smapse.com



Gambar 4 Interior Basque Culinary Center

Sumber : smapse.com

Lokasinya berada di kompleks perumahan padat penduduk dan taman teknologi Miramon, Spanyol. Tapak dari bangunan ini sendiri merupakan lereng yang mempunyai kemiringan yang cukup curam. Pada tapak ini terdapat dua masalah yang muncul, yang pertama lokasi tapak berada di daerah perumahan padat penduduk, bagaimana bangunan ini tidak mencolok di antara bangunan sekitarnya, sedangkan bangunan ini nantinya akan dijadikan sebagai kampus dan menjadi ikon kampus tersebut. Masalah kedua yang muncul yaitu, tapak merupakan lereng yang memiliki kemiringan lumayan curam. Bagaimana mengolah tapak yang aman dan sesuai dengan bangunan yang akan dibangun.

## 2. The Frietmuseum



Gambar 5 The Frietmuseum

Sumber : dreamstime.com

The Frietmuseum berdiri di kota abad pertengahan Bruges, Belgia. Museum ini juga menggali bagaimana bumbu tertentu digunakan dan mengapa mereka biasa disajikan dengan kentang goreng. Frietmuseum bertempat di gedung bersejarah abad ke-14 Saaihalle di Bruges dan buka setiap hari 10:00-17:00.



Gambar 6 Interior The Frietmuseum

Sumber : lastminute.com

Dirancang oleh keluarga Cedric dan Eddy Van Belle, Frietmuseum merupakan museum pendidikan yang menjelaskan sejarah kentang dari awal yang sederhana di Amerika Selatan ke teknik penggorengan modern yang ada pada zaman sekarang. Museum ini menyediakan dapur semi modern untuk mengolah kentang goreng dan replika penjualan kentang di masa lampau.



Gambar 7 Interior The Frietmuseum

Sumber : civitatis.com

Atraksi pencahayaan tersebut jadi lebih menarik dengan pameran yang mengeksplorasi sejarah makanan paling populer di dunia. Selain itu, ada banyak kesempatan untuk mencoba beberapa kentang goreng secara langsung.

### 3. Dutch Cheese Museum



Gambar 8 Dutch Cheese Museum

Sumber : [theculturetrip.com](http://theculturetrip.com)

Dutch Cheese Museum atau Museum Keju Alkmaar terletak di centrum kota Alkmaar, di mana banyak pertokoan dan restoran atau kafe. Centrum Alkmaar dikelilingi oleh kanal-kanal dan gedung-gedung tua dengan arsitektur kuno yang menarik, dibawahnya ada toko atau kafe, sehingga membuat daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Memasuki Museum Keju Alkmaar pada hari yang cukup cerah menarik banyak wisatawan lokal dan manca negara untuk berada di obyek wisata yang tidak dikenakan pungutan biaya masuk.





Gambar 9 Interior Dutch Cheese Museum

Sumber : [theculturetrip.com](http://theculturetrip.com)

Museum ini menyajikan benda-benda yang kaya menggambarkan sejarah pembuatan keju, budaya pertanian dan perdagangan susu. Koleksinya meliputi artefak dan peralatan sejarah, gambar fotografi dan film. Lukisan-lukisan juga dipamerkan, termasuk dua puluh empat potret wanita abad ke-16 dari Belanda. Telah ada desain ulang penuh pada tahun 2014 yang memungkinkan museum untuk menyajikan sejarah keju Belanda dengan cara yang lebih rumit. Museum ini dapat diakses dengan kursi roda dan sangat cocok dikunjungi bersama anak-anak karena kegiatan multimedia.

## F. Studi Banding Pendekatan Arsitektur Hybrid

### 1. Museum Tai Kwun



Gambar 10 Museum Tai Kwun

Sumber : artomity.art

Museum Tai Kwun Hongkong merupakan bangunan bersejarah di Hongkong yang menerapkan revitalisasi melalui konsep arsitektur hybrid yang memadukan antara konsep kolonial dengan konsep arsitektur modern. Dapat dilihat perbedaan bentuk yang terdapat pada Museum Tai Kwun Hongkong yaitu adanya bentuk bangunan bergaya kolonial dan modern pada bangunan tersebut.

Pada bangunan kolonial dapat dilihat bahwasanya bangunan menggunakan material batu bata pada bangunannya yang merupakan elemen yang sudah ada dari awal bangunan berdiri, material tersebut merupakan material yang digunakan pada bangunan penjara pada masa lalu. Dan bukaan yang digunakan pada bangunan Museum Tai Kwun Hongkong merupakan bukaan yang menggunakan bentuk bukaan penjara yang sudah ada dari awal bangunan berdiri. Hal ini termasuk kedalam tahapan hybrid yakni eklektik dan quotation.



Gambar 11 Fasad Museum Tai Kwun

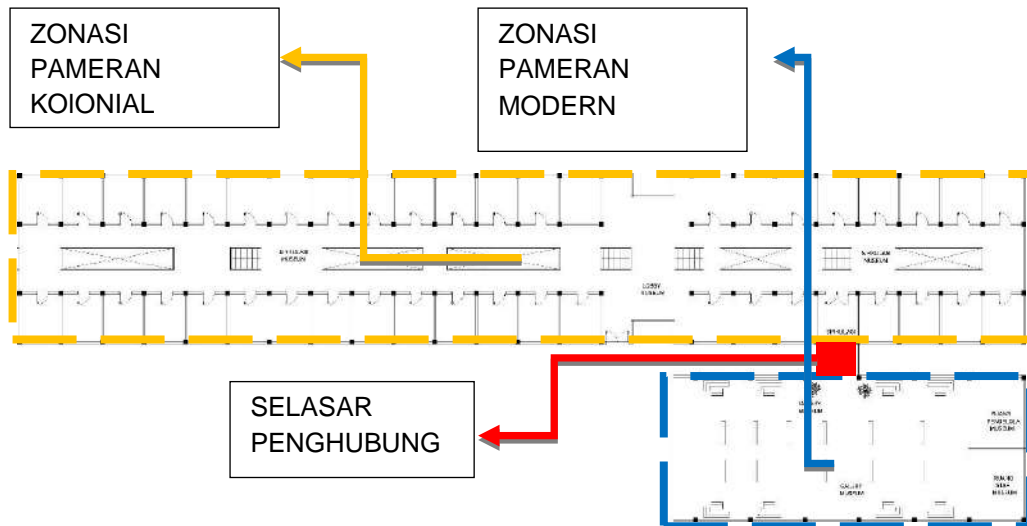
Sumber : artomity.art

Konstruksi baru keduanya dibalut dengan sistem unit fasad aluminium cor yang menggemakan elemen blok granit yang ada di dinding sekitarnya. Penggunaan 100% aluminium daur ulang memberikan ekspresi arsitektur dan materialitas yang khas. Unit diatur dalam sistem yang mengaburkan dari pandangan area mekanis sementara cukup berpori untuk memungkinkan sirkulasi udara dan pandangan ke luar bila diinginkan.

Pengunjung Tai Kwun dapat melihat sekilas kisah-kisah warisan dari akhir abad ke-19 di Hong Kong melalui warisan bangunan dan lapangan luas yang dipulihkan dengan sangat hati-hati, yang dapat dikunjungi secara sendiri-sendiri maupun rombongan. Salah satu bagian kompleks yang paling populer adalah sel yang kecil dan sempit untuk membenjarakan ribuan orang.

Restorasi yang cermat dan penambahan pameran yang interaktif diadakan untuk membangkitkan suasana yang menyenangkan dan informatif. Namun, Tai Kwun tidak hanya menawarkan secuil kilas balik sejarah. Sepanjang warisan itu, pengunjung dapat menikmati paduan beragam seni visual, musik dan pertunjukkan teater, pemutaran film dan program edukasi, dengan sedikit konser makan siang

gratis, malam pembukaan dan deretan utama toko-toko F&B - yang benar-benar tidak ada di tempat lain di kota ini.

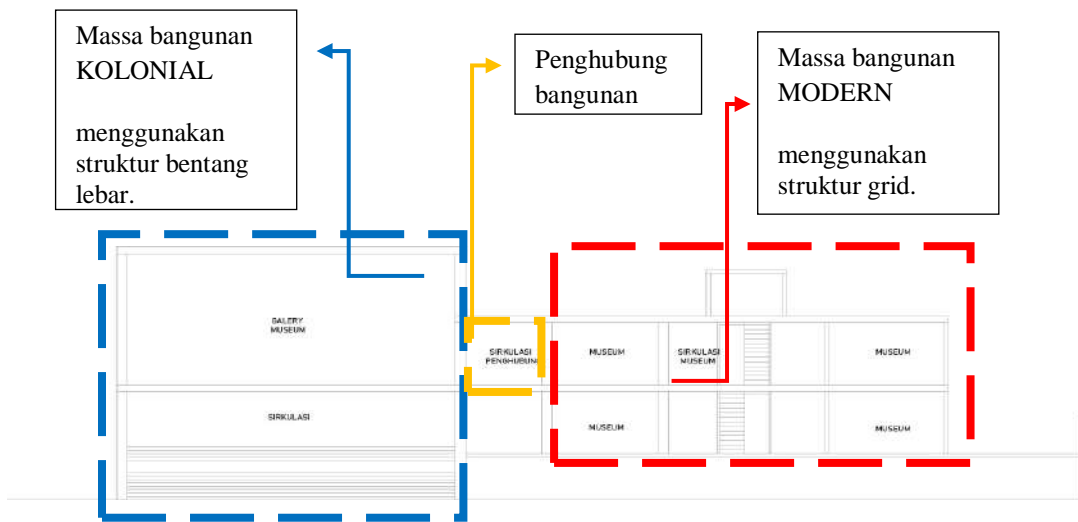


Gambar 12 Denah Museum Tai Kwun

Sumber : artomity.art

Pada aspek denah diatas dapat dilihat bahwa adanya dua massa bangunan yang memiliki konsep kolonial dan modern. Pada bangunan yang menggunakan konsep kolonial memiliki tata ruang yang memiliki batasan pada setiap ruang, batasan tersebut merupakan batasan ruang yang sudah dari awal bangunan berdiri yakni mengikuti bentuk penjara dan setelah bangunan beralih fungsi menjadi museum batasan atau grid dari bangunan masih tetap menggunakan grip penjara.

Jika dilihat pada denah pada Gambar 12, bentuk pada ruang Museum Tai Kwun berbentuk seperti kamar-kamar pada sebuah penjara yang menjadi salah satu karakter bangunan kolonial. Pada bangunan yang menggunakan konsep modern memiliki tata ruang yang tidak memiliki batasan pada setiap ruang, ruang – ruang tersebut digunakan untuk meletakkan bukti-bukti sejarah pada masa lampau. Terdapat selasar yang menjadi penghubung pada bangunan kolonial dan modern. Selasar tersebut berfungsi sebagai jalur penghubung. Hal ini termasuk kedalam karakteristik hybrid penggabungan.



Gambar 13 Skematik Potongan Museum Tai Kwun

Sumber : artomity.art

Pada aspek potongan yang diperlihatkan pada Gambar 13 yaitu skematik potongan Museum Tai Kwun Hongkong, dapat dilihat bahwa adanya dua massa bangunan yang memiliki struktur yang berbeda. Pada massa bangunan pertama terlihat bahwa bangunan tersebut menggunakan struktur grid yang dapat dilihat dari jarak antar kolom pada bangunan yang sangat dekat. Pada massa bangunan kedua terlihat bahwa bangunan tersebut menggunakan struktur bentang lebar pada bangunan dilihat dari jarak antar kolom yang terdapat pada bangunan yang jauh sangat berbeda dengan bangunan pertama.

Dari potongan bangunan terlihat penghubung yang menghubungkan bangunan kolonial dan modern yang mana bangunan terlihat menggunakan material rangka baja yang menjadi struktur pada bangunan tersebut.. Hal ini termasuk kedalam salah satu karakteristik hybrid yaitu penggabungan. Karakteristik tersebut terlihat dari penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain yang mana pada potongan terlihat struktur bangunan museum ini terdapat penghubung antar bangunan .

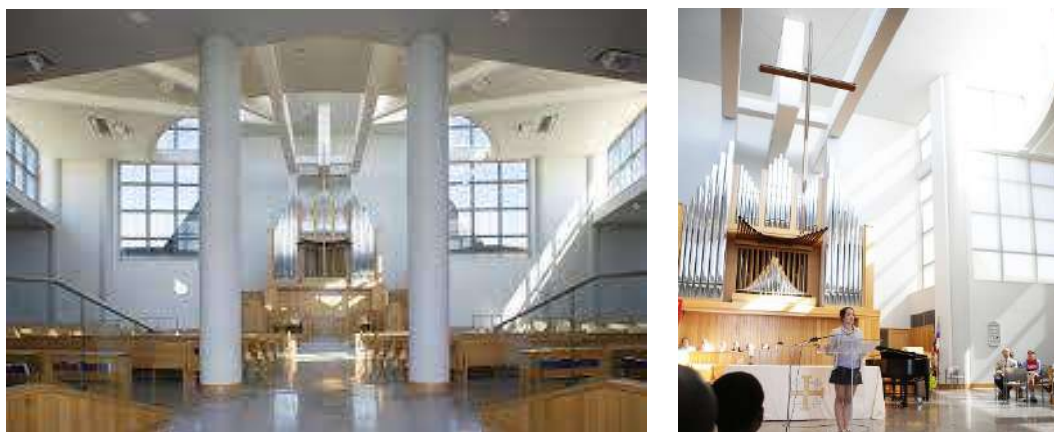
## 2. Episcopal Academy Chapel



Gambar 14 Episcopal Academy Chapel

Sumber : [museomagazine.com](http://museomagazine.com)

Akademi Episkopal yang dirancang dan dibangun oleh Robert Venturi '44 dan Denise Scott Brown sebagai struktur batu penjuru kampus Newtown Square di tahun 2008. Proyek senilai \$ 8 juta didanai oleh teman sekelas Venturi dari Kelas 1944 .Saat ini, kapel menjadi pusat komunitas dan landmark kampus. Skala bangunan yang mengesankan dan lembut monumental dilunakkan oleh pola bergaris-garis di tingkat pejalan kaki.



Gambar 15 Interior Episcopal Academy Chapel

Sumber : [episcopalacademy.org](http://episcopalacademy.org)

Interior diterangi dengan dua tingkat jendela clerestory. Bagian celah antara lapisan dinding yang terbuka, yang memungkinkan cahaya tidak langsung untuk menciptakan aura. Konsep Hybrid ini menggabungkan antara visual kampus yang di kesankan modern dan sejarah dari academy chapel itu sendiri.

### 3. Children's Museum



Gambar 16 Children's Museum

Sumber : jacksonryan.com

Children's Museum atau Museum Anak Houston dirancang oleh Robert Venturi memiliki luas 8.361 m<sup>2</sup> yang menyediakan hiburan atraktif bagi anak-anak.





Gambar 17 Interior Children's Museum

Sumber : [mommynearest.com](http://mommynearest.com)


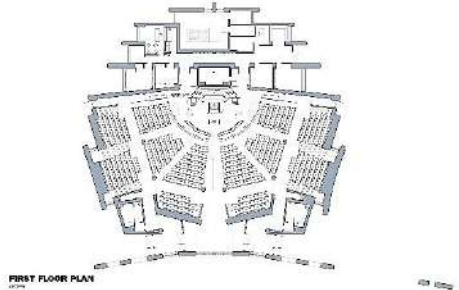
Anak-anak dapat menjelajahi kota metropolitan berukuran kecil yang interaktif ini dan berpura-pura menjadi teller bank, pemilik bisnis, pembelanja, dokter hewan, dan bahkan teknisi darurat

Museum Anak Houston menerapkan konsep hybrid yaitu dengan menggabungkan arsitektur modern dan penekanan pada sejarah dan arsitektur klasik. Fasad klasik museum yang berwarna-warni, kolom yunani yang besar, kartun yunani kartun, dan caryakids yang dicat dengan cerah dikaitkan dengan tradisi arsitektur yang lebih besar. Venturi ingin memberi orang 'pengalaman modern' dengan kepekaan sejarah. Karena ia merasa bangunan modern tidak cukup menarik, ia mengacu pada aspek desain historis, tradisional, dan kontemporer. Bagi Venturi, arsitektur harus bersifat referensial dalam bentuk pinjaman dari masa lalu, kembali ke ornamen, dan menempatkan sejarah ke dalam konteks baru.



### G. Tabel Studi Banding

No	Nama Bangunan	Lokasi dan Luas	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Gambar
1.	Museum Tai Kwun	San Sebastian , Spanyol. (27.000 m <sup>2</sup> )	Menerapkan revitalisasi melalui konsep arsitektur hybrid yang memadukan antara konsep kolonial dengan konsep arsitektur modern. Dapat dilihat perbedaan bentuk yang terdapat pada Museum Tai Kwun Hongkong yaitu adanya bentuk bangunan bergaya kolonial dan modern pada bangunan tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Galeri seni dan ruang pameran.</li> <li>• Cinema</li> <li>• Pameran interaktif</li> <li>• Sarana komersil</li> <li>• Workshop.</li> <li>• Restaurant</li> <li>• Ruang pengelola</li> <li>• Area parkir.</li> </ul>	

2.	Episcopal Academia Chapel	Philadelphia (13.900 m <sup>2</sup> )	Pendekatan yang digunakan adalah Arsitektur Hybrid, menggabungkan antara visual kampus yang di kesankan modern dan sejarah dari academy chapel itu sendiri. Square itu terpasang secara abstrak sehingga menarik perhatian masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula ibadah</li> <li>• Ruang konsistori</li> <li>• Ruang pastori</li> </ul>	  <p>FIRST FLOOR PLAN</p>

3.	Children's Museum	Houston, Texas. (8.361 m <sup>2</sup> )	Menerapkan konsep Hybrid dengan menggabungkan arsitektur modern dan penekanan pada sejarah dan arsitektur Klasik. Fasad klasik museum yang berwarna-warni, kolom yunani yang besar, kartun yunani kartu dan dicat dengan cerah dikaitkan dengan tradisi arsitektur yang lebih besar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pameran interaktif</li> <li>• Ruang laboratorium</li> <li>• Ruang kelas</li> <li>• Wahana outdoor</li> <li>• Wahana indoor</li> <li>• Teater</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Restaurant</li> <li>• Area parkir</li> </ul>	 