



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

HUBUNGAN ANTARA RUANG DAN MANUSIA DALAM MUSEUM PERADABAN ISLAM

BAIQ MARWAH RAHMAH
3211100064

DOSEN PEMBIMBING:
DEFRY AGATHA A., ST. MT.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

RELATIONSHIP BETWEEN SPACE AND HUMANS IN MUSEUM OF ISLAMIC CIVILIZATION

BAIQ MARWAH RAHMAH
3211100064

ADVISER LECTURER
DEFRY AGATHA A., ST. MT.

BACHELOR PROGRAM
ARCHITECTURE DEPARTMENT
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA RUANG DAN
MANUSIA DALAM MUSEUM PERADABAN
ISLAM



Disusun oleh :

BAIQ MARWAH RAHMAH
NRP : 3211100064

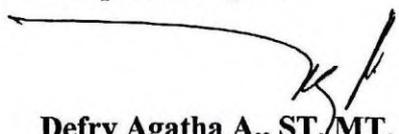
Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 8 Juni 2016
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing


Defry Agatha A., ST. MT.
NIP. 198008252006041004

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha A., ST. MT.
NIP. 198008252006041004


Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS


Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Baiq Marwah Rahmah

N R P : 3211100064

Judul Tugas Akhir : Hubungan Antara Ruang Dan Manusia Dalam Museum Peradaban Islam

Periode : Semester Genap Tahun 2014/ 2015

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 26 Juli 2016

Yang membuat pernyataan

Baiq Marwah Rahmah

NRP. 3211100064

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA RUANG DAN MANUSIA DALAM MUSEUM PERADABAN ISLAM

Oleh

Baiq Marwah Rahmah

NRP 3211100064

Dalam beberapa tahun terakhir orang barat dilanda Islamophobia. Islamophobia adalah ketakutan yang berlebihan terhadap Islam. Ketakutan tersebut berdasarkan sebuah isu atau kontroversi yang dimunculkan oleh orang-orang yang membenci Islam. Isu itu menyebabkan masyarakat muslim dicap sebagai seorang pribadi yang menakutkan, kejam, dsb.

Berawal dari masalah islamophobia yang muncul di beberapa negara barat. Muncul pertanyaan mendasar bagaimana arsitektur dapat menghapus islamophobia? Dalam konteksnya, penderita islamophobia adalah orang-orang yang belum mengenal Islam sepenuhnya karena tidak adanya wadah yang bisa dijadikan alat untuk mengenal Islam secara mendalam. Dengan adanya desain museum peradaban Islam, masyarakat islamophobic New York diharapkan mampu melihat lebih dalam tentang agama Islam beserta peradaban yang dibawanya di dunia.

Peradaban mencakup kondisi masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Untuk dapat membuat masyarakat New York bisa memahami Islam dengan baik di butuhkan sekuen dan perjalanan ruang yang mencakup tiga aspek tersebut. Oleh karena itu, dalam museum ini perjalanan desain berpacu pada tiga aspek tersebut untuk mencapai goal atau tujuan yang diharapkan.

Kata kunci: arsitektur, islamophobia, museum, New York, peradaban

ABSTRACT
RELATIONSHIP BETWEEN SPACE AND HUMANS IN MUSEUM OF ISLAMIC
CIVILIZATION

By
Baiq Marwah Rahmah
NRP 3211100064

In recent years, Western society is strucked by Islamophobia. That fears are based on an issue or controversy raised by those who hate Islam. That issue makes Moslem branded as frightening, cruel people, etc.

Starting from Islamophobia problems which arise in some western countries. The fundamental question arises, how the architecture can remove islamophobia? In that context, Islamophobia sufferers are the people who don't know Islam altogether, since there is no place that can make a tool to get to know in depth. With the design museum of Islamic civilization, New York Islamophobic society is expected to being able to see more about Islam and the civilization that carried by it in the world.

Civilization includes conditions past, present and future. Being able to make New York people can understand Islam better requires sequence and space trip that includes three aspects. Therefore, in this museum did design journey race on these three. aspects in orde to achieve the goal or objective which is expecteds.

Key Words: architechture, Islamophobia, museum, New York, civilization

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalaamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Alhamdulillah segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Hubungan antara Ruang dan Manusia dalam Museum Peradaban Islam". Tugas Akhir ini di susun sebagai persyaratan kelulusan pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta informasi dari berbagai pihak yang dapat membuka mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan adalah guru terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui beasiswanya.
2. Bapak Defry Agatha Ardianta, ST.MT. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar mengajarkan dan menuntun dalam proses pembuatan laporan ini.
3. Bapak Darul Aswad dan Ibu Multi, selaku kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan doanya.
4. Kakak dan adik-adik penulis yang telah memberikan dukungan dan doa dalam penulisan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh teman-teman jurusan dan organisasi yang telah memberikan motivasi dan doanya.
6. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat banyak membantu sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis pribadi, institusi pendidikan dan masyarakat luas. Aamiin.

Wassalaamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh.

Surabaya, 26 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	5
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan	6
II.2 Pemograman Fasilitas dan Ruang	10
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain	15
III.2 Metoda Desain	16
IV Konsep Desain	
IV.1 Eksplorasi Formal	17
IV.2 Eksplorasi Teknis	20
V Desain	30
VI Kesimpulan	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Islamophobia di New York. _____	1
Gambar I.2	Penggolongan masyarakat New York. _____	3
Gambar I.3	Keadaan masyarakat muslim di New York. _____	4
Gambar 2.1	Lokasi Site _____	6
Gambar 2.2	Islamic Cultural Centre _____	6
Gambar 2.3	Lokasi Site _____	6
Gambar 2.4	Tampak Selatan Site _____	7
Gambar 2.5	Tampak Barat Site _____	7
Gambar 2.6	Tampak Timur Site _____	7
Gambar 2.7	Tampak Utara Site _____	7
Gambar 2.8	Detail bangunan sekitar site _____	8
Gambar 2.1	Pelaku Kegiatan _____	10
Gambar 2.2	Luasan Ruang basement _____	10
Gambar 2.2	Luasan ruang lantai 1 _____	11
Gambar 2.3	Luasan ruang lantai 2 _____	11
Gambar 2.2	Fungsi Museum _____	11
Gambar 2.3	Hubungan antar ruang basement _____	13
Gambar 2.4	Hubungan antar ruang lantai 2 _____	13
Gambar 2.4	Hubungan antar ruang lantai 1 _____	14
Gambar 3.1	metode desain Bryan Lawson _____	17
Gambar 4.1	Alur hubungan antar ruang _____	17
Gambar 4.2	Konsep ruang luar _____	21
Gambar 4.3	Alur sirkulasi _____	21
Gambar 4.4	ramp dan tangga _____	22
Gambar 4.5	material _____	22
Gambar 4.6	kayu _____	22
Gambar 4.7	ruang luar _____	22
Gambar 4.8	Konsep massa bangunan _____	23
Gambar 4.9	konsep transformasi bentuk _____	23

Gambar 4.10	pencahayaan dalam museum	24
Gambar 4.11	skala danproporsi bangunan	25
Gambar 4.12	sistem air bersih	26
Gambar 4.13	sistem pemadaman kebakaran	26
Gambar 4.14	sistem pemadaman pada bangunan	27
Gambar 4. 16	sistem penghawaan bangunan	27
Gambar 4.17	sistem pencahayaan	28
Gambar 4.18	sistem pencahayaan pada museum	28
Gambar 4.19	sistem AC	28
Gambar 4. 20	sistem penangkal petir	28
Gambar 4.21	loadspeaker luar	29
Gambar 4.22	loadspeaker dalam	29
Gambar 5.1	lobby dan ruang tunggu	30
Gambar 5.2	ruang sejarah islam	30
Gambar 5.3	ruang masa lalu	30
Gambar 5.4	ruang pameran	31
Gambar 5.5	ruang sejarah	31
Gambar 5.6	ruang sejarah	31
Gambar 5.7	ruang masa depan	32
Gambar 5.9	interior restaurant	33
Gambar 5.9	eksterior restaurant	33
Gambar 5.10	eksterior bangunan	34
Gambar 5.11	eksterior	34
Gambar 5.12	aksonometri	35
Gambar 5.13	siteplan	35

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Tabel 1.1 Survey peneliti tentang tingkat Islamophobia. _____ 2

BAB I PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Fobia menurut kamus Merriam-Webster adalah ketakutan berlebihan, biasanya ketakutan mengenai sesuatu yang tidak logis dari objek tertentu, kelas objek, atau situasi. Mungkin sulit bagi para korban untuk cukup menentukan atau berkomunikasi sumber ketakutan ini, tetapi pada kenyataannya ada yang justru sebaliknya. Di dalam Wikipedia, **Fobia** (gangguan anxietas fobik) adalah rasa ketakutan yang berlebihan pada sesuatu hal atau fenomena. Fobia bisa dikatakan dapat menghambat kehidupan orang yang mengidapnya. Bagi sebagian orang, perasaan takut seorang pengidap fobia sulit dimengerti.

Dalam beberapa tahun terakhir, fobia yang melanda masyarakat Barat adalah Islamophobia. Islamophobia adalah ketakutan yang berlebihan terhadap Islam. Ketakutan tersebut berdasarkan pada sebuah isu atau kontroversi yang dimunculkan terhadap orang-orang yang membenci Islam. Kemudian, isu itu menjadikan masyarakat muslim dicap sebagai seorang pribadi yang menakutkan, kejam, dsb. Berawal dari masalah yang muncul di beberapa negara barat mengenai islamophobia. Muncul pertanyaan mendasar,

bagaimana arsitektur dapat menghapus islamophobia? Dalam konteksnya penderita islamophobia adalah orang-orang yang belum mengenal islam sepenuhnya, karena tidak ada wadah yang bisa dijadikan alat untuk mengenal secara mendalam. Dengan adanya desain museum peradaban islam, masyarakat islamophobic new york di harapkan mampu melihat lebih dalam tentang agama islam beserta peradaban yang di bawanya di dunia.



Gambar 1.1 Islamophobia di New York.

Sumber:Google

I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN

1.2.1 ISU DESAIN

Fobia menurut kamus Merriam-Webster adalah ketakutan berlebihan, biasanya ketakutan mengenai sesuatu yang tidak logis dari objek tertentu, kelas objek, atau situasi. Mungkin sulit bagi para korban untuk cukup menentukan atau berkomunikasi sumber ketakutan ini, tetapi pada kenyataannya ada

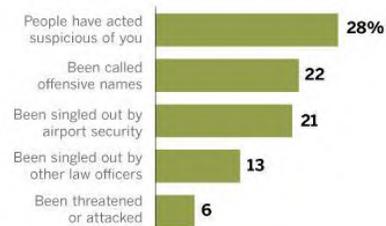
yang justru sebaliknya. Di dalam Wikipedia, **Fobia** (gangguan anxietas fobik) adalah rasa ketakutan yang berlebihan pada sesuatu hal atau fenomena. Fobia bisa dikatakan dapat menghambat kehidupan orang yang mengidapnya. Bagi sebagian orang, perasaan takut seorang pengidap fobia sulit dimengerti.

Dalam beberapa tahun terakhir, fobia yang melanda masyarakat Barat adalah Islamophobia. Islamophobia adalah ketakutan yang berlebihan terhadap Islam. Ketakutan tersebut berdasarkan pada sebuah isu atau kontroversi yang dimunculkan terhadap orang-orang yang membenci Islam. Kemudian, isu itu menjadikan masyarakat muslim dicap sebagai seorang pribadi yang menakutkan, kejam, dsb.

Berawal dari masalah yang muncul di beberapa negara barat mengenai islamophobia. Muncul pertanyaan mendasar, bagaimana arsitektur dapat menghapus islamophobia? Dalam konteksnya penderita islamophobia adalah orang-orang yang belum mengenal islam sepenuhnya, karena tidak ada wadah yang bisa dijadikan alat untuk mengenal secara mendalam. Dengan adanya desain museum peradaban islam, masyarakat islamophobic new york di harapkan mampu melihat lebih dalam

tentang agama islam beserta peradaban yang di bawanya di dunia.

% of Muslim Americans who have experienced each of the following in the last year



© 2011 FEW RESEARCH CENTER

Tabel 1.1 Survey peneliti tentang tingkat Islamophobia. Sumber: Google

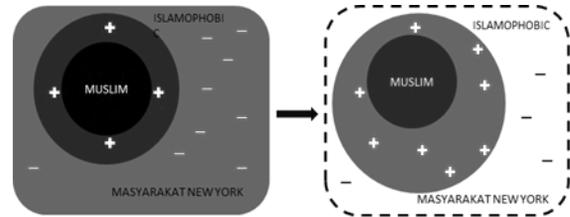
Para Peneliti dan kelompok kebijakan mendefinisikan Islamofobia secara berbeda, namun esensi istilah ini pada dasarnya sama. Sebuah ketakutan berlebihan, kebencian, dan permusuhan terhadap Islam dan Muslim yang memunculkan pandangan negatif yang mengakibatkan diskriminasi, marginalisasi dan eksklusi Muslim dari kehidupan sosial, politik, dan kemasyarakatan.

Menurut Pew Research Center, seperempat Muslim Amerika melaporkan bahwa masjid atau pusat Islam di komunitas mereka telah menjadi sasaran kontroversi atau permusuhan langsung. Sementara laporan 14 persen yang telah ada oposisi terhadap pembangunan masjid atau pusat Islam di komunitas mereka dalam beberapa

tahun terakhir, 15 persen mengatakan bahwa masjid atau pusat Islam di komunitas mereka telah menjadi target perusakan atau tindakan bermusuhan lainnya di 12 bulan terakhir.

Strategi yang diluncurkan oleh komunitas anti Islam di New York untuk menghindari masuknya Islam.

- Strategi 1: Menciptakan bingkai bahwa Muslim Amerika berbahaya bagi Amerika.
- Strategi 2: data statistic dan penelitian palsu untuk "membuktikan" Ancaman Muslim.
- Strategi 3: Menciptakan isu bahaya menganut syariah Islam
- Strategi 4: Mengambil kebebasan kaum muslim
- Strategi 5: Klaim bahwa Islam bukan agama tapi politik.
- Strategi 6: Menjaga agar Muslim tidak memiliki hak Amendemen Pertama berdasarkan Konstitusi.
- Strategi 7: memunculkan prasangka kebencian terhadap islam
- Strategi 8: mengklaim bahwa muslim berbahaya.



Gambar 1.2 Penggolongan masyarakat New York. Sumber: Dokumen Pribadi

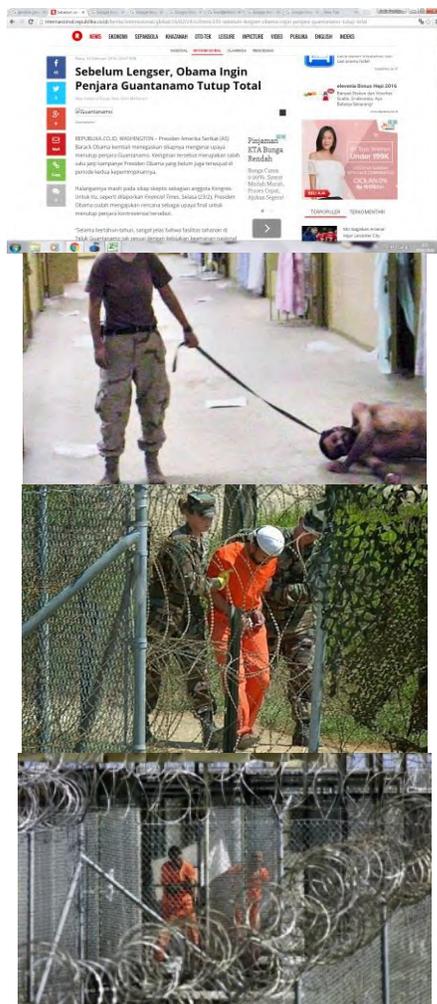
Berdasarkan data masalah yang ada, keberadaan Islamophobia di negara-negara barat sebenarnya muncul bukan hanya karena faktor kesalahan persepsi atas tindakan beberapa orang yang dianggap ekstrimis, tapi juga disebabkan oleh kebencian terhadap paham yang terkandung di dalam Islam yang terdapat di dalam Al-Qur'an. Pernyataan itu didukung oleh beberapa petinggi petinggi Amerika yang menyatakan bahwa Islam adalah paham politik dan bukanlah suatu agama. Ketakutan tersebut menyebabkan mereka takut Amerika mengalami Islamisasi secara perlahan-lahan.

Oleh karena itu, Islamophobia yang berada di negara-negara barat mendapat pandangan negatif yang dimunculkan oleh mereka sendiri. Ketidaktahuan terhadap agama Islam dan minimnya akses untuk bias mengenalkan Islam di New York menyebabkan Islam di kucilkan di New York.

Di Amerika sendiri terdapat penjara yang di khususkan untuk orang-orang muslim. Penjara tersebut memenjarakan orang-orang muslim tanpa proses hukum yang jelas. Orang-orang yang di penjarakan di dalam penjara tidak di berikan haknya sebagai seorang manusia. Mereka di berlakukan secara tidak pantas dan tanpa pembelaan hukum.



Gambar 1.3 Keadaan masyarakat muslim di New York. Sumber: Google



1.2.2 KONTEKS DESAIN

Konteks desain adalah issue yang paling besar di dalam suatu daerah. Isu yang sangat besar yang terjadi di Negara Barat adalah isu Islamophobia.

Islamophobia sebenarnya tidak hanya terjadi di Negara Barat. Namun, Negara Barat adalah Negara yang paling banyak di jumpai kasus ini. Akhirnya isu ini muncul sebagai isu global. Negara Barat yang paling banyak terjangkit isu ini adalah New York, Amerika Serikat.

Amerika sebagai Negara berpenduduk muslim minoritas semakin membuat isu ini berkembang sangat besar di kalangan masyarakatnya. Oleh karena itu, isu itu yang menjadikan pemilihan lokasi desain berada di Negara tersebut.

Di Negara Barat khususnya New York. Museum adalah salah satu tempat yang cukup di minati untuk destinasi belajar. Sehingga, pemilihan objek berdasarkan konteks yang ada menjadikan museum sebagai objek yang tepat untuk bisa di rancang di Negara ini.

I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

Desain yang dibangun adalah sebuah museum peradaban Islam, di New York. Museum di rancang agar pengunjung mengenal lebih dalam tentang Islam. Mencoba memberikan gambaran kepada pengunjung yang non muslim untuk bisa turut merasakan kehadiran hubungan ruang yang di sajikan. Bagaimana ruang ruang tersebut menghadirkan kondisi dan realita yang terjadi, sejarah tentang peradaban Islam dan hal hal mendatang yang sudah di sebutkan di dalam Al-Qur'an.

Merasakan Ketakutan:

- Gelap
- Lorong panjang
- Terdapat tampilan perlakuan masyarakat non muslim terhadap masyarakat muslim
- Hanya memiliki satu akses

- Terdapat tulisan tulisan dinding yang menunjukkan penolakan terhadap Islam

Mencengangkan / mengagumkan:

- Pencahayaan semakin lama semakin terang
- Mempunyai sekuen atau urutan-urutan cerita
- Menampilkan benda-benda bersejarah penting bagi Islam
- Memberikan gambaran virtual di titik titik tertentu
- Menampilkan kisah Yahudi dan Nasrani ketika datangnya Islam
- Orientasi sirkulasi pengunjung ke dalam
- Suasana nyaman, sejuk dan tenang

Merasakan Ketidakberdayaan

- Menampilkan bukti bukti kebenaran Al-Qur'an
- Menampilkan gambaran kondisi dunia ketika mendekati akhir zaman
- Menampilkan kondisi kaum yang sudah di adzab

BAB II PROGRAM DESAIN

II.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN



Gambar 2.1 Lokasi Site. Sumber: Google

Map



Gambar 2.2 Islamic Cultural Centre, NY.

Sumber: Google map



Gambar2.3: Lokasi Site, sumber: google

map

Museum Peradaban Islam merupakan sebuah bangunan yang akan di bangun di Manhattan, New York. Pemilihan tempat ini di tinjau berdasarkan data masyarakat dunia yang paling banyak terjangkit Islamophobia. Pemilihan tempat di dekat Islamic cultural

centre dan central park di maksudkan agar tempat lebih strategis. Selain itu di harapkan agar pengunjung yang hadir tidak hanya masyarakat non muslim saja, tapi masyarakat muslim juga bisa membaaur di dalamnya.

New York adalah kota terpadat di Amerika Serikat, dan pusat wilayah metropolitan New York yang merupakan salah satu wilayah metropolitan terpadat di dunia. Sebuah kota global terdepan, New York memberi pengaruh besar terhadap perdagangan, keuangan, media, budaya, seni, mode, riset, penelitian dan hiburan dunia. Sebagai tempat markas besar Perserikatan Bangsa-Bangsa, kota ini juga merupakan pusat hubungan internasional yang penting. Kota ini sering disebut New York City atau City of New York untuk membedakannya dari negara bagian New York, tempat kota ini berada.

Manhattan adalah sebuah pulau yang terletak di sebelah selatan ujung Sungai Hudson. Pulau ini merupakan salah satu dari lima kota bagian (atau *borough* dalam istilah lokalnya) yang membentuk kota New York. Pulau ini beserta pulau-pulau kecil di sekitarnya dan sebagian kecil dari daratan benua Amerika (lihat peta) disebut dengan nama kotamadya New York atau dalam

bahasa Inggrisnya New York County. Hingga tahun 2000, penduduk kota ini berjumlah 1.537.195 orang, tetapi kota ini termasuk yang terkecil di Amerika Serikat dengan luas total hanya 87,5 km², di mana 59,5 km² adalah daratan dan 28 km² adalah air. Hal ini menjadikannya kota terpadat di negara bagian New York dan juga di seluruh Amerika Serikat.

Lokasi : Manhattan, New York merupakan daerah terpadat di New York.

BANGUNAN SEKITAR SITE



Gambar 2.4 Tampak Selatan Site, sumber: google map



Gambar 2.5 Tampak Barat Site, sumber: google map

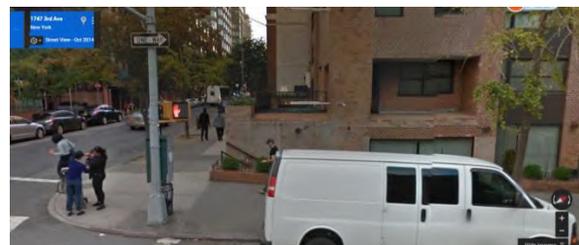


Gambar 2.6 Tampak Timur Site, sumber: google map



Gambar 2.7 Tampak Utara Site, sumber: Google map

DETAIL BANGUNAN SEKITAR SITE





Gambar 2.8 Detail bangunan sekitar site, sumber: google map

- **LUAS LAHAN**

Luas Lahan sebesar 5000 m².

- **TINJAUAN IKLIM DAN LINGKUNGAN**

New York memiliki iklim subtropis lembap (Köppen *Cfa*), dan dengan batas 0 °C, New York City adalah kota besar paling utara yang masuk dalam klasifikasi ini. Wilayah ini menerima sinar matahari rata-rata 234 hari setiap tahun, dengan rata-rata 2540 jam cuaca cerah setiap tahun.

Musim dinginnya dingin dan basah, dan pola angin yang berembus ke lepas pantai mengurangi efek pengaruh Samudera Atlantik. Tetapi, Samudera Atlantik dan sebagian Pegunungan Appalachia menjaga kota ini tetap

hangat pada musim dingin dibanding kota-kota pedalaman Amerika Utara yang terletak di lintang yang sama atau sedikit ke selatan seperti Pittsburgh, Cincinnati, dan Indianapolis. Suhu rata-rata pada Januari, bulan terdingin di New York, adalah 32.1 °F (0.06 °C). Tetapi suhu pada musim dingin dalam beberapa hari bisa mencapai 10 °F (-12 °C) (terendah) dan 50 °F (10 °C) (tertinggi). Musim semi dan gugur tidak dapat diprediksi, dan suhunya bervariasi mulai dari dingin hingga hangat, meskipun biasanya sejuk dengan kelembapan rendah. Musim panas biasanya panas dan lembap dengan suhu rata-rata bulan Juli 84.2 °F (29.0 °C) (tertinggi) dan 68.8 °F (20.4 °C) (terendah). Suasana malam hari sering dipengaruhi fenomena pulau panas perkotaan, dan suhunya dapat melewati 90 °F (32 °C) pada rata-rata 16 - 19 hari setiap musim panas dan dapat melewati 100 °F (38 °C) setiap 4-6 tahun sekali. New York City menerima curah hujan sebanyak 49.7 inches (1,260 mm) setiap tahunnya, yang tersebar merata sepanjang tahun. Curah salju rata-rata ketika musim dingin sekitar 28.1 inches (71 cm), tetapi jumlah ini sering

berubah-ubah setiap tahun, dan cakupan salju tetap sedikit. Hurikan dan badai tropis jarang terjadi di kawasan New York, tetapi tidak terdengar dan selalu berpotensi untuk menerjang kawasan ini.

- **KEHIDUPAN BUDAYA DAN KONTEMPORER MASYARAKAT SEKITAR**

Sejumlah gerakan budaya besar Amerika berawal di kota ini, seperti Renaisans Harlem, yang memunculkan tulisan sastra Afrika-Amerika di Amerika Serikat. Kota ini adalah pusat jazz pada 1940-an, ekspresionisme abstrak pada 1950-an dan tempat kelahiran hip hop pada 1970-an. Budaya punk dan hardcore sangat berpengaruh pada tahun 1970-an dan 1980-an, dan kota ini telah lama memiliki budaya sastra Yahudi Amerika.

Band indie rock muncul di New York dalam beberapa tahun terakhir, termasuk The Strokes, Interpol, The Bravery, Scissor Sisters, dan They Might Be Giants. Kota ini lebih unggul di bidang seni, masakan, tari, musik, opera, teater, film independen, mode, museum, dan sastra. Kota ini adalah tempat kelahiran banyak gerakan

budaya, termasuk Renaisans Harlem di bidang sastra dan seni visual; ekspresionisme abstrak (juga dikenal sebagai New York School) di bidang lukisan; dan hip hop, punk, salsa, disko, gaya bebas, dan Tin Pan Alley di bidang musik. New York City juga sering disebutkan di cerita masyarakat dan menjadi latar buku, film, dan program televisi.

- **TRANSPORTASI**

Penggunaan angkutan cepat di New York City adalah yang tertinggi di Amerika Serikat, dan konsumsi bahan bakar di kota ini setara dengan rata-rata nasional pada tahun 1920-an. Tingkat pemakaian angkutan cepat yang tinggi di New York City menghemat 1.8 miliar galon minyak pada tahun 2006; New York menghemat setengah dari seluruh penghematan minyak angkutan umum di Amerika Serikat. Kepadatan penduduk kota, penggunaan mobil yang rendah dan penggunaan angkutan umum yang tinggi menjadikannya salah satu kota paling hemat energi di Amerika Serikat. Emisi gas rumah kaca New York City sebanyak 7.1 ton metrik per orang bila dibandingkan dengan rata-rata nasional sebanyak 24.5 ton metrik

per orang. Warga New York mengeluarkan satu persen dari seluruh emisi gas rumah kaca Amerika Serikat meskipun jumlah penduduknya 2.7% dari total jumlah penduduk Amerika Serikat. Rata-rata seorang warga New York mengonsumsi kurang dari setengah listrik yang dipakai seorang warga San Francisco dan hampir seperempat listrik yang dikonsumsi oleh seorang warga Dallas.

Site memiliki ukuran 5000 m². Terletak di daerah Natinal Park, Manhattan, New York. Site berada di letak strategis jantung kota New York. Site merupakan satu kesatuan dari gedung Islamic Cultural Centre yang ada. Peletakan site di tempat tersebut memiliki dasar untuk bisa mengenalkan dan mencitrakan Islam lewat pengembangan fasilitas yang akan di rancang di dalam site yang ada. Hubungan antara site dengan gedung Islamic cultural centre akan sangat erat.

II.2 PEMOGRAMAN FASILITAS DAN RUANG

Lingkup objek:

Luas bangunan dengan program beragam :
5000-10000 m²

Luas lahan fokus bangunan dengan tapak:
5000-10000 m²

PELAKU KEGIATAN



Gambar 2.1 Pelaku Kegiatan, sumber: dokumen pribadi

NAMA RUANG	LUAS BANGUNAN	TOTAL LUAS
LAHAN PARKIR	90x40 = 3600 m ² - 75 m ² =3525m ²	3600m ²
TANGGA	25x2= 50 m ²	
RUANG PANEL DAN POMPA	5X5= 25 m ²	

Table 2.1 luasan ruang basement, sumber dokumen pribadi

Nama ruang	Luas Bangunan	Total Luas
Plasa	75 m ²	1600m ²
Taman	1025m ²	
Ruang Kedatangan	125m ²	
Tangga luar	50m ²	
ME, toilet	100m ²	
Ticket	25m ²	
Lobby dan ruang tunggu	200m ²	
Toko	100m ²	
Loading dock	75m ²	
K.T. Pengelola	100m ²	
Tangga dalam	75m ²	
Gudang	50m ²	
Ruang pengawas	50m ²	
Museum (past)	350m ²	
Museum (present)	375m ²	
Museum (future)	875m ²	

Table 2.2 luasan ruang lantai 1, sumber dokumen pribadi

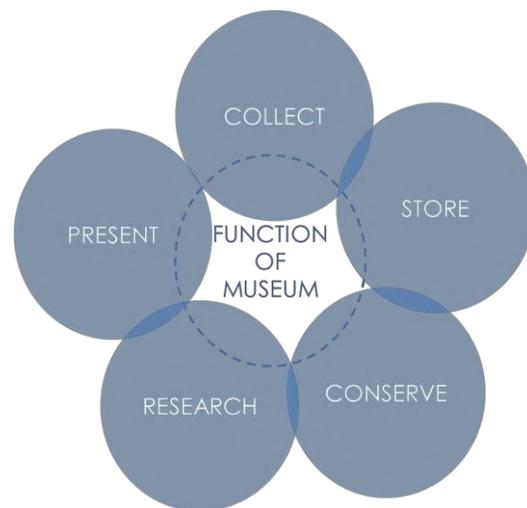
Nama Ruang	Luas Bangunan	Total Luas
Tangga	125m ²	1750m ²
ME, toilet	100m ²	
Gudang	50m ²	
Perpustakaan	225m ²	
Kantor	150m ²	
Hall	400m ²	
restaurant	575m ²	
dapur	125m ²	

Gambar 2.3 luasan ruang lantai 2, sumber:dokumen pribadi

Aspek hubungan antara manusia dengan ruang di jadikan sebagai awal pembagian program. Keterkaitan tersebut memunculkan beberapa zonasi ruang yang di hadirkan di dalam rancangan museum, meliputi ruang public, semi private, private, dan servis.

Ruang public meliputi,tempat parkir, area masuk, ticketing, taman. **Ruang semi**

private meliputi ruang kehampaan, ruang kejayaan islam, ruang cermin sejarah, ruang penelitian, ruang pusat informasi, gallery, ruang pintu taubat, ruang cahaya, restaurant halal, dan perpustakaan Islam. **Ruang private** meliputi, kantor, ruang pengelola, dan ruang volunteer. **Ruang servis** meliputi toilet, ME, janitor dan gudang.



Gambar 2.2 fungsi museum, sumber: architect's hand book

Area Public Area public adalah area yang bebas di kunjungi dan di datangi oleh siapapun. Area tersebut adalah area bersama.

FASILITAS	FUNGSI	LUAS
Area Masuk	Area untuk menyambut	50m ²

	kedatangan pengunjung	
Ticketing	Area untuk keluar masuknya pengunjung dengan system ticketing	50m ²
Taman	Area untuk menyejukkan bangunan, sebagai usaha untuk merespon kondisi lingkungan di New York	100m ²
Tempat Parkir	Untuk tempat, bus dan mobil.	500m ²
Total		700 m ²

Area Semi Private Area semi private adalah area yang dapat di akses oleh orang-orang tertentu dan aktivitas yang dilakukan terbatas dengan fungsi tempat yang ada.

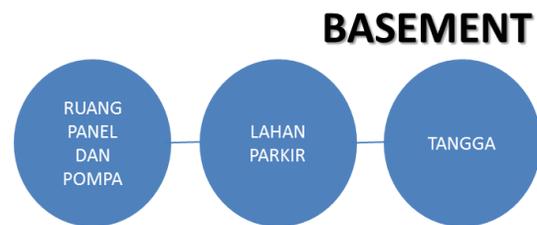
FASILITAS	FUNGSI	LUAS
Ruang kehampaan	Area agar pengunjung bisa	125m ²

	merasakan tekanan ketika menjadi muslim	
Ruang Kejayaan Islam	Ruang untuk mengetahui kejayaan Islam yang pernah terjadi di dunia melalui pameran	1000m ²
Ruang cermin sejarah	Ruang yang digunakan untuk bisa melihat sejarah Islam dan pengaruh yang sudah di sebarakan	500m ²
Ruang penelitian	Ruang yang digunakan untuk mengkaji riset yang sudah di temukan oleh ilmuwan muslim beserta bukti kehebatannya	500m ²
Ruang Pusat Informasi	Ruang yang digunakan untuk bisa mendapatkan berbagai informasi yang	100m ²

	ingin di ketahui tentang Islam	
Gallery	Tempat pameran hasil inovasi karya seni Islam	200m ²
Ruang Pintu Taubat	Ruang untuk menghubungkan ke ruang cahaya	155m ²
Ruang Cahaya	Ruang di mana bukti bukti nyata Al-Qur'an sudah dan akan terjadi di dunia	1000m ²
Total		3580m ²

	administrasi dan ruang kerja bagi para pengelola	
Ruang Pengelola	Ruang pengelola untuk istirahat, bermalam, dsb.	200m ²
Ruang Volunteer		100m ²
Total		500m ²

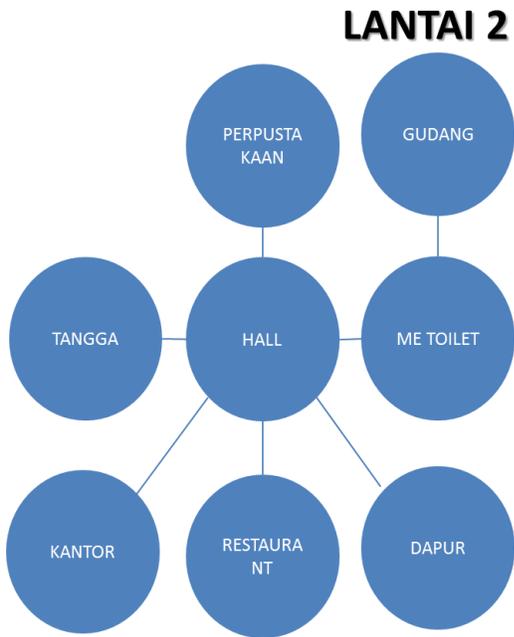
HUBUNGAN ANTAR RUANG



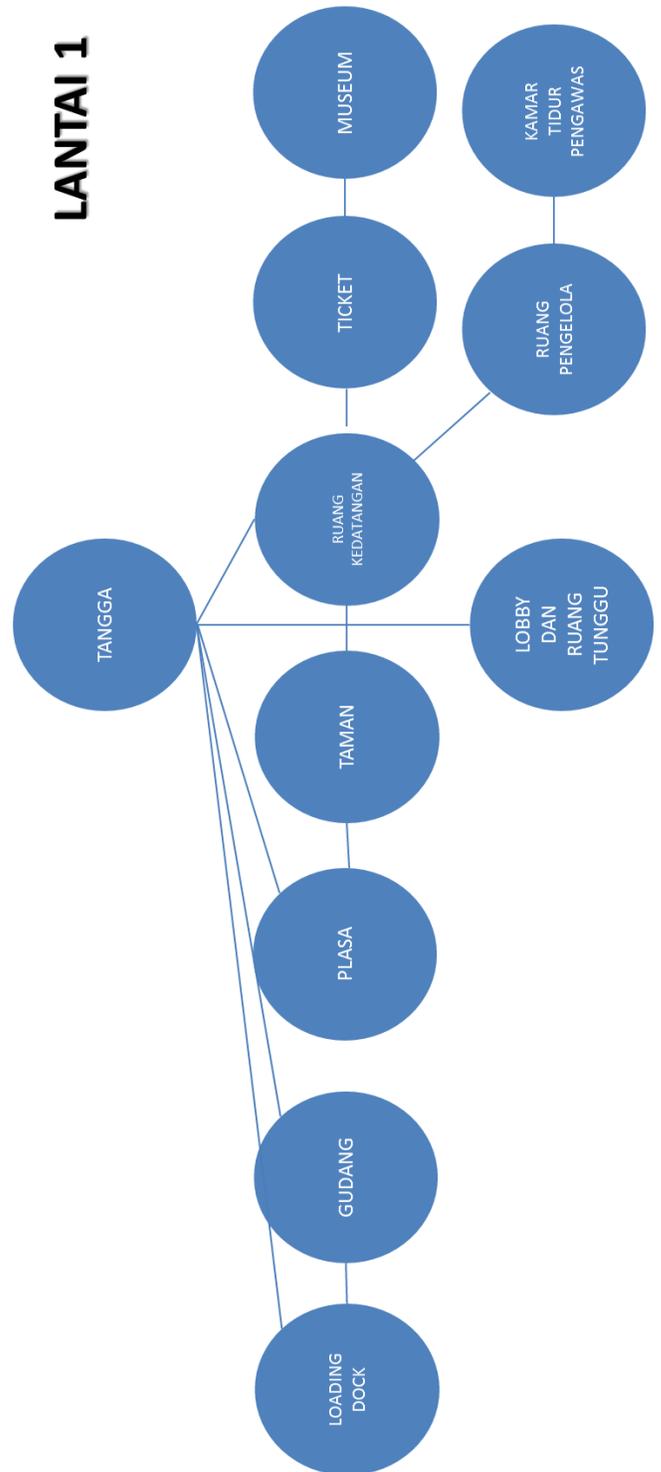
Gambar 2. 3 hubungan antar ruang basement

Area Private

FASILITAS	FUNGSI	LUAS
Kantor	Ruang untuk melakukan proses	200m ²



Gambar 2.4 hubungan antar ruang lantai 2



Gambar 2. 5 Hubungan antar ruang lantai 1

BAB III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 PENDEKATAN DESAIN

Arsitek harus mampu memperkirakan bagaimana pengguna dan karya arsitekturnya akan berperilaku sebagai akibat dari pengalaman ruang dan estetika yang diterimanya. Robert G. Hershberger (1974)

Bentukan arsitektural berdasarkan hasil pengamatan fisik lingkungannya. Ruang, bentuk, dan warna dapat dimengerti oleh pengguna dengan jelas. Bangunan harus memiliki kombinasi yang tepat dari garis, warna, dan tekstur untuk memperhitungkan respon awal pengguna. Unsur nilai budaya juga menjadi pertimbangan dalam mendesain untuk memprediksi bagaimana dampaknya pada pengguna.

Setiap pengguna dapat memberikan respon yang berbeda-beda. Standar-standar di dalam pedoman arsitektur disimpulkan sebagai penentu kenyamanan dan estetika. Desain yang tercipta tidak harus memuaskan seluruh pengguna. Arsitektur biasanya bersifat masuk akal. Setiap keputusan yang diambil berdasarkan pertimbangan.



Hijrah (Perpindahan) sebagai pendekatan desain

Streotip negative yang muncul di kalangan masyarakat New York mengenai Islam disebabkan oleh ketidaktahuan masyarakat mengenai aspek aspek yang terkandung di dalam Islam. Dalam arti kata lain, masyarakat New York belum mengenal Islam.

Hijrah berarti berpindah. Proses perpindahan yang terjadi dalam konteks desain kali ini adalah memindahkan pandangan negatif ke hal hal positif terkait dengan Islam melalui rancangan nantinya. Keterkaitan hubungan antara manusia dengan ruang dan sebaliknya harus bisa merubah paradigma berfikir dan tindakan yang di lakukan masyarakat New York terhadap para pemeluk agama Islam.

Hijrah sebagai pendekatan desain berarti juga membuat masyarakat bisa merubah pengetahuan terkait Islam. Dari yang awalnya tidak tau akhirnya memilih anti Muslim menjadi tau dan pro terhadap Muslim.

Hijrah atau berpindah sebagai pendekatan desain juga berarti menempatkan

konteks arsitektural sebagai sesuatu yang saling berkesinambungan satu sama lain. Semakin banyak perpindahan atau pergerakan yang di lakukan oleh Islamophobic dalam desain akan membuat kedua aspek diatas bisa tercapai secara tidak langsung. Yaitu mengubah paradigm dan menambah pengetahuan terhadap Islam.

Ketika hijrah dipakai sebagai pendekatan desain, peluang untuk bisa mengembalikan kehidupan masyarakat antara Islam dan non-Islam bisa kembali normal.

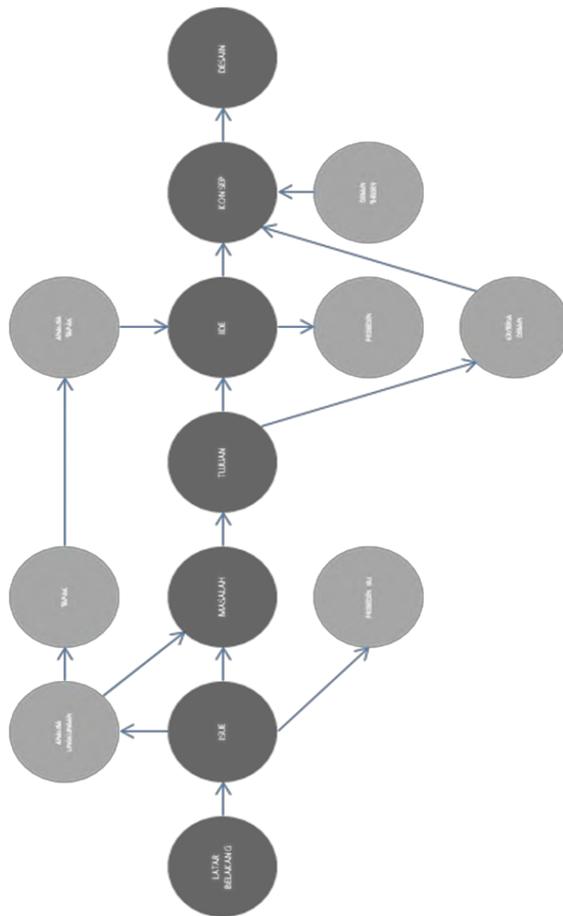
III.2 METODA DESAIN

Metode desain yang di gunakan dalam proses merancang adalah metode desain Bryan Lawson. Metode ini dikenal dengan alur memusat pada keseluruhan prosesnya. Dalam mencapai suatu desain terjadi alur maju mundur atau berjalan bersamaan pada prosesnya. Salah satu penyebab hal tersebut adalah waktu yang terus berjalan sehingga terjadi alasan perubahan di lingkungan yang mana dapat mempengaruhi pengambilan keputusan desain.

Alur metode Bryan dimulai dengan pengumpulan data data dan di akhiri dengan hasil desain. Untuk mencapai tahap desain

keseluruhan proses selalu di pertimbangkan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang baik serta yang sesuai dengan situasi tertentu. Situasi berubah seiring dengan berjalannya waktu, perubahan-perubahan terjadi sehingga perlu data terbaru untuk mencapai desain yang tepat.

Metode desain memiliki prosedur yang logis seperti prosedur pengumpulan data, prosedur inovatif, transformasi system, dan prosedur evaluative. Keberhasilan dalam menggunakan metode desain adalah mendapatkan kebenaran dan menghasilkan solusi yang unik.

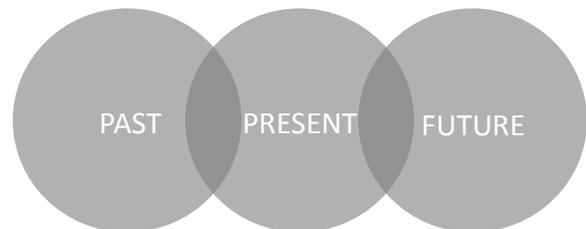


Gambar 3.1 metode desain Bryan Lawson

BAB IV KONSEP DESAIN

IV.1 EKSPLORASI FORMAL

Pada dasarnya konsep desain yang di gunakan dalam rancangan kali ini adalah hubungan antara ruang dengan manusia. Dalam arsitektur ruang merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan sebuah desain. Melalui desain ruang yang baik, manusia yang merupakan salah satu obyek desain akan turut merasakan dan mengetahui maksud di balik setiap rancangan yang dimaksud. Ruang juga merupakan bentuk tak terlihat secara kasat mata yang dapat di rasakan kehadirannya. Melalui ruang emosi dan pengalaman indrawi dalam diri manusia akan bekerja. Hubungan tersebut terjalin dalam sebuah dimensi waktu yang di jadikan satu tempat, yaitu Museum Peradaban Islam. Peradaban adalah jangka waktu yang meliputi kejadian kemarin, saat ini dan masa yang akan datang. Ketiga dimensi itu tidak bisa lepas satu sama lain.



Gambar 4.1: Alur Hubungan Antar Ruang

Alur Penggunaan Dimensi Ruang dalam Museum Peradaban Islam

1. **Kondisi masa lalu (*past*)**, pengunjung di ajak untuk melihat kembali sebenarnya bagaimana ajaran Islam beserta apa yang di bawanya. Bagaimana Islam bisa memberikan pengaruh yang luar biasa di seluruh belahan dunia. Di dalam dimensi ini pengunjung di ajak untuk menikmati dan merasakan Islam lewat karya bahkan penemuan-penemuan ilmiah melalui tangan-tangan orang Islam. Dalam dimensi ini pengunjung di ajak untuk mengenal lebih dalam tentang Islam. Sehingga mereka mulai *respect* terhadap Islam beserta pemeluknya.
2. **Kondisi saat ini (*present*)**, dalam kondisi ini pengunjung yang merupakan orang-orang yang terkena islamophobic akan turut merasakan bagaimana umat Islam di perlakukan di negara yang berpenduduk yahudi terbesar setelah Israel itu. Kondisi penduduk muslim, baik dari segi mental, perasaan dan hubungan dengan masyarakat sekitar yang terpuruk akan diwujudkan dalam desain. Sehingga kondisi yang terjadi di negara tersebut akan membuat masyarakat bisa mengintropeksi diri

terhadap apa yang mereka lakukan kepada masyarakat muslim di negara itu.

3. **Kondisi mendatang (*future*)**, setelah pengunjung merasa simpati dan kagum terhadap Islam melalui fase kedua. Kemudian pengunjung di ajak untuk lebih dalam lagi mengenal Islam melalui keyakinan dan pedoman yang di bawanya. Bukti-bukti kebenaran Al-Qur'an serta kejadian masa datang akan di tampilkan di dalam museum. Sehingga, pengunjung merasa tidak ada apa-apanya di bandingkan Tuhan Pencipta Alam.

1. Hubungan antara ruang dengan manusia melalui dimensi masa lalu

Mencengangkan / mengagumkan:

- Pencahayaan semakin lama semakin terang
- Pencahayaan di buat semakin lama semakin terang sebagai bentuk adanya harapan dan ruangan selanjutnya.
- Mempunyai sekuen atau urutan cerita
- Sejarah panjang Islam beserta apa yang di bawanya di tampilkan melalui

wujud visual, tampilan-tampilan benda bersejarah serta gallery.

- Menampilkan benda-benda bersejarah penting bagi Islam
- Memberikan gambaran virtual di titik titik tertentu
- Menampilkan kisah Yahudi dan Nasrani ketika datangnya Islam
- Orientasi sirkulasi pengunjung ke dalam
- Suasana nyaman, sejuk dan tenang

Goal: pengunjung mulai bisa mengenal Islam lewat sejarah, para pemeluknya, pengaruh dan peradaban yang di bawanya. Di alur ini pengunjung di buat kagum dan tercengang dengan apa yang mereka lihat, dengar dan rasakan. Di alur ini pengunjung dibuat nyaman mungkin untuk menikmati setiap spot yang ada.

2 . Hubungan antara ruang dan manusia melalui dimensi saat ini

Merasakan Ketakutan:

- Gelap
- Suasana gelap di hadirkan dengan penggunaan ruang ruang yang lebih masif dan tertutup, memperkecil jalannya cahaya yang masuk ke

ruangan sehingga menimbulkan kesan tertekan dan penasaran.

- Lorong panjang
- Lorong yang panjang dibuat dengan tekstur permukaan yang kasar.
- Terdapat tampilan perlakuan masyarakat non muslim terhadap masyarakat muslim
- Sebagai gambaran Susana kepada pengunjung saat melewatinya
- Hanya memiliki satu akses
- Satu akses di maksudkan agar pengunjung bisa mengalami seluruh desain yang ada
- Terdapat tulisan tulisan dinding yang menunjukkan penolakan terhadap Islam
- Tulisan tulisan dinding bertujuan untuk menghadirkan kondisi lapangan dalam desain.

Goal: pengunjung dapat merasakan ketidaknyamanan menjadi orang muslim setempat , bisa mengevaluasi dirinya dan dapat berempati kepada muslim setempat

3. Hubungan antara ruang dengan manusia melalui dimensi masa datang

Merasakan Ketidakberdayaan

- Menampilkan bukti bukti kebenaran Al-Qur'an
- Al-Qur'an yang di bawa oleh Rasulullah memiliki banyak bukti kebenaran yang baru ditemukan oleh manusia lewat teknologi saat ini. Kebenaran isi al-Qur'an satu per satu mulai terlihat. Gambaran dan bukti bukti itulah yang akan di sajikan di dalam ruang yang ada.
- Menampilkan gambaran kondisi dunia ketika mendekati akhir zaman
- Kondisi duniapada akhir zaman adalah kondisi dimana umat Islam akan mengalami ketakutan dan ketidakberdayaan.
- Menampilkan kondisi kaum yang sudah di adzab

Kondisi kaum yang sudah di adzab karena menentang ajaran Nabi nabi yang di bawanya di buat untuk meyakinkan kembali bahwa azab itu benar benar terjadi secara nyata.

Goal: pengunjung di buat merasa tidak berdaya dan tidak mampu. Pengunjung juga di buat agar merasa bahwa apa yang menjadi pedoman umat Islam ini adalah sesuatu yang terbukti kebenarannya.

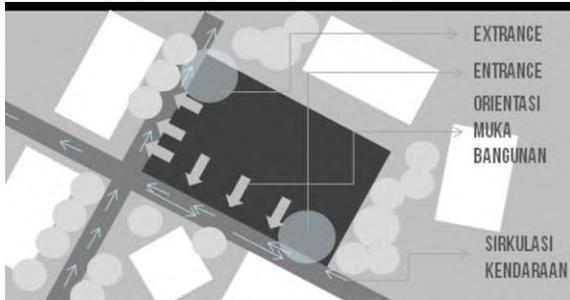
Urut-urutan adalah suatu peralihan pengalaman dalam pengamatan terhadap

komposisi. Urut-urutan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak terduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan prinsip sekuen adalah untuk membimbing pengunjung ketempat yang di tuju dan sebagai persiapan menuju klimaks. Sepenggal jalur/lorong lintasan gerakan manusia dari "titik awal" ke "titik akhir" yang terdiri dari berbagai macam tempat yang tersusun secara seri, berurutan, menerus dan sinambung, dan masing-masing menyajikan tampilan pemandangan dan atau memancarkan makna yang terkandung di dalamnya. H.k. ishar (1992:110-121)

Sekeuen hubungan antar ruang di bentuk dengan menempatkan alur berfikir konsep di dalam site. Sehingga, bangunan yang nantinya terbangun memiliki penyesuaian ruang yang sama dengan alur desainnya, yaitu *past-present-future*.Ketiganya saling berkesinambungan membentuk program ruang yang di butuhkan untuk mendukung tercapainya keberhasilan desain.

IV.2 EKSPLORASI TEKNIS

IV.2.1 KONSEP TATANAN MASSA DAN RUANG LUAR



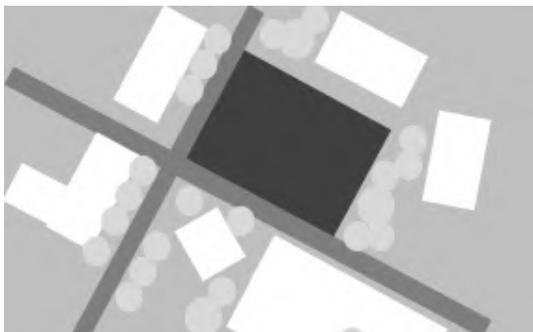
Gambar 4.2 konsep ruang luar, sumber: dokumen pribadi

Konsep Zonasi

Zonasi di bentuk secara berurutan public-semi publik- semi private- private agar pengunjung bisa memilih langsung ke tempat tujuannya atau melewati zona urut secara perlahan.

Konsep Entrance

Entrance bangunan dipilih pada bagian tapak yang menghadap langsung ke Islamic cultural centre dan jalan utama untuk memudahkan orang yang akan datang berkunjung.

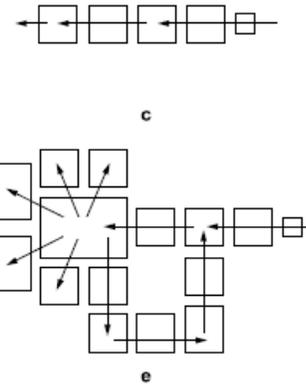


Konsep Rencana Tapak

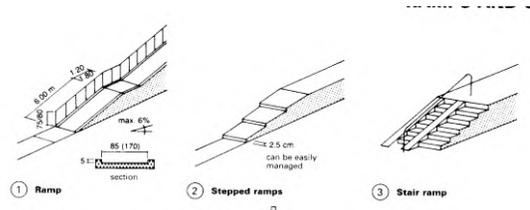
Tapak terletak pada area kompleks perkotaan yang menjadi pertimbangan bentuk rencana tapak . Tapak di dominasi unsur grid,

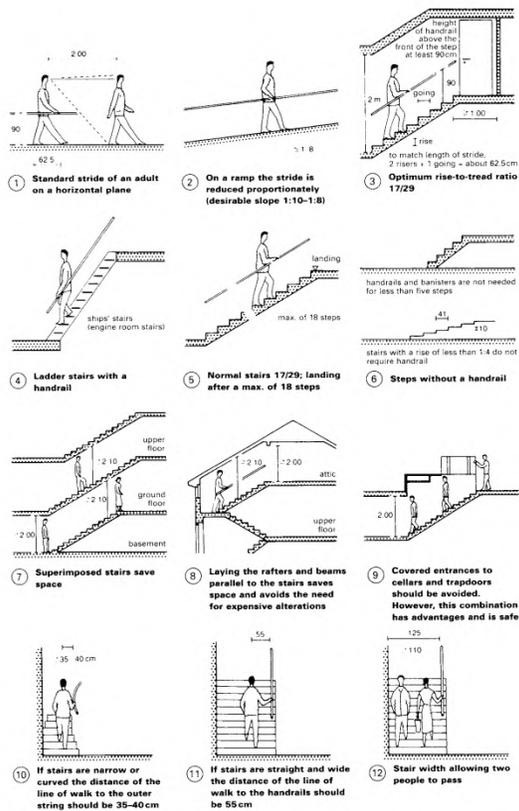
sehingga nantinya bentuk persegi menjadi dasar dalam merancang siteplan.

Konsep Sirkulasi



Gambar 4.3: alur sirkulasi, sumber: architect's hand book





Gambar 4.4: ramp dan tangga, sumber: data arsitek

Terdapat dua fokus utama sirkulasi dalam objek. Yang pertama sirkulasi objek secara keseluruhan dan yang kedua adalah sirkulasi museum dan galeri.

Sirkulasi objek bangunan menggunakan system sirkulasi terpusat dengan lobby sebagai pusatnya. Sedangkan sirkulasi museum menggunakan system sirkulasi linear untuk memberikan gambaran tahapan di dalam pengenalan peradaban Islam.

Konsep penataan ruang luar/open space

Menciptakan ruang terbuka yang dilengkapi dengan vegetasi dilingkungan setempat dan unsur air. Penataan ini disesuaikan dengan kondisi tapak. Hal ini dimaksudkan agar dapat memunculkan keharmonisan antara bangunan dengan lingkungannya.

Penggunaan material alam digunakan pada akses jalan setempat agar lebih alami.



Gambar 4.5 material, sumber: google.com

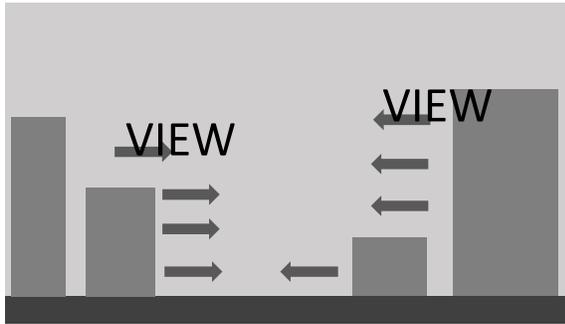


Gambar 4.6 kayu, sumber: google



Gambar 4.7 ruang luar, sumber: google

IV.2.2 KONSEP BENTUK DAN FASAD



Gambar 4.8 konsep massa bangunan

Konsep Massa Bangunan

Objek di sekitar site memiliki skala yang monumental. Sehingga, objek yang akan di buat harus bisa terlihat dari berbagai sisi bangunan dengan skala yang lebih kecil dari bangunan di sekitarnya.

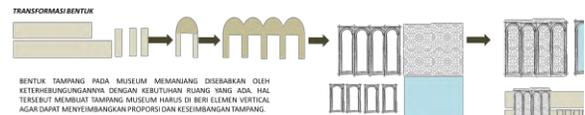
Konsep Fasad

Fasad bangunan mempertimbangkan view dari lingkungan di sekitarnya. Bagian yang menghadap bangunan Islamic cultural centre di dominasi dengan unsur transparan. Pemilihan material pada fasad sangat penting karena kondisi iklim kota New York yang cukup ekstrim dengan kondisi polutan yang buruk.

Konsep Transformasi Bentuk

Penggunaan material-material yang berasal dari alam atau mengandung unsur alam.

Material-material yang berasal dari alam akan dipadukan dengan material-material buatan yang diciptakan dengan tekstur yang halus. Agar bangunan terkesan terbuka akan diterapkan dengan penggunaan material kaca dan penggunaan material yang bertekstur.



Gambar 4.9 konsep transformasi bentuk, sumber dokumen pribadi

Konsep tampilan bangunan diciptakan dari hasil bentukan sederhana. Penggunaan elemen garis horizontal, vertical serta elemen lengkung.

Konsep Orientasi dan Tatanan Massa

Penciptaan orientasi utama bangunan kearah jalan utama.

Penataan massa mempertimbangkan dari penataan massa disekitar site dan kondisi dari bentuk site, untuk membangun suatu keselarasan dan keterpaduan.

IV.2.3 KONSEP MATERIAL, TATANAN DAN WARNA

Konsep Interior

Konsep interior bersifat sederhana namun elegan. Interior museum dibuat polos agar

pengunjung fokus terhadap benda atau objek yang ditampilkan. Serta agar cahaya yang di gunakan bisa bermain dengan maksimal.



Gambar 4. 10 pencahayaan dalam museum, sumber: googl

Konsep Penyajian Objek Pamer

Ada beberapa cara penyajian objek pameran di dalam sebuah museum.

Untuk penyajian objek 3D, berikut ini cara penyajian objeknya:

1. Objek pameran yang di sanggah



2. Objek pameran yang diletakkan pada split level



3. Objek pameran yang di letakkan di kaca



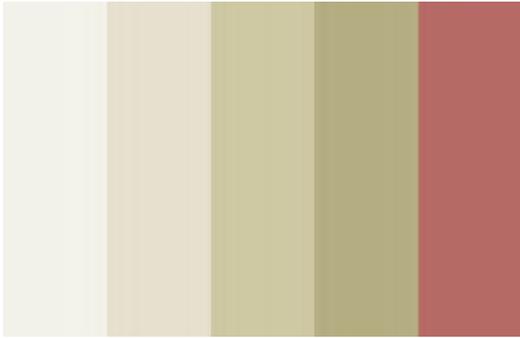
Untuk penyajian objek pameran 3D cara penyajiannya adalah ditempel pada dinding.



Konsep Eksterior

Eksterior banyak mengaplikasikan material-material alami seperti batu, kayu, rumput. Dengan penambahan material buatan seperti kaca untuk mentransparasikan ruang-ruang yang ada di dalamnya.

Konsep Warna



Penciptaan warna-warna lembut dan alami memberi kesan ramah dan lembut. Penggunaan warna warna muda juga digunakan pada bagian interior bangunan agar dinding bangunan terlihat luas.

Konsep Material dan Tekstur

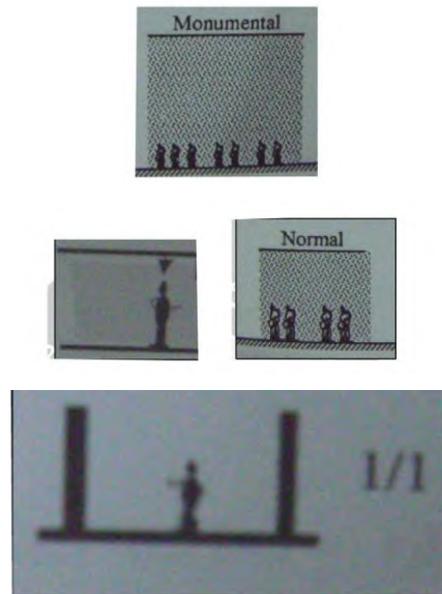
Penggunaan material-material yang berasal dari alam atau mengandung unsur alam. Material-material yang berasal dari alam akan dipadukan dengan material-material buatan yang diciptakan dengan tekstur yang halus. Agar bangunan terkesan terbuka akan diterapkan dengan penggunaan material kaca dan penggunaan material yang bertekstur.

Konsep Skala dan proporsi

Skala dan proporsi sesuai dengan sekuen suasana. Penciptaan skala yang intim dan normal. Skala yang intim dan normal diciptakan pada ruang-ruang yang intensitas kegittannya sedikit dan lebih privat.

Penciptaan skala yang monumental diciptakan pada ruang-ruang yang intensitas

kegiatannya cukup tinggi dan merupakan area publik.

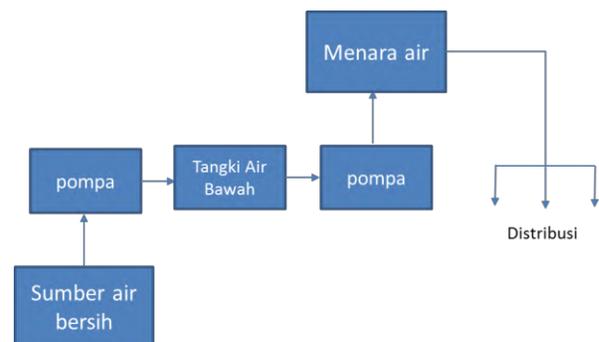


Gambar 4. 11 skala dan proporsi bangunan, sumber: architect's hand book

IV.2.4 UTILITAS

4.4.1 AIR BERSIH

Sistem distribusi air bersih adalah dengan sistem down feed. Pada sistem ini diperlukan adanya water tower sebagai tempat penampungan air. Ketinggian water tower minimal 3 meter diatas posisi outlet (keran).



Gambar 4.12 sitem air bersih

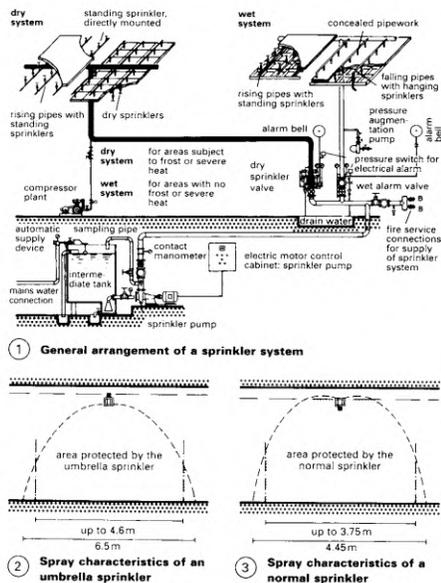
4.4.2 SANITASI

Kotoran atau limbah dari bangunan secara umum dibedakan menjadi 2 macam yaitu limbah cair dan limbah padat. Limbah cair berupa buangan air kotor yang berasal dari lavatory, urinoir, wc, wastafel dan air kotor dari dapur. Sedangkan limbah padat dapat berupa kertas, sisa makanan, debu serta buangan padat lainnya.

4.4.3 DRAINASE

Sistem pengairan air hujan secara garis besar dialirkan dari atap ke talang, kemudian dialirkan ke selokan dan selanjutnya ke saluran air kota.

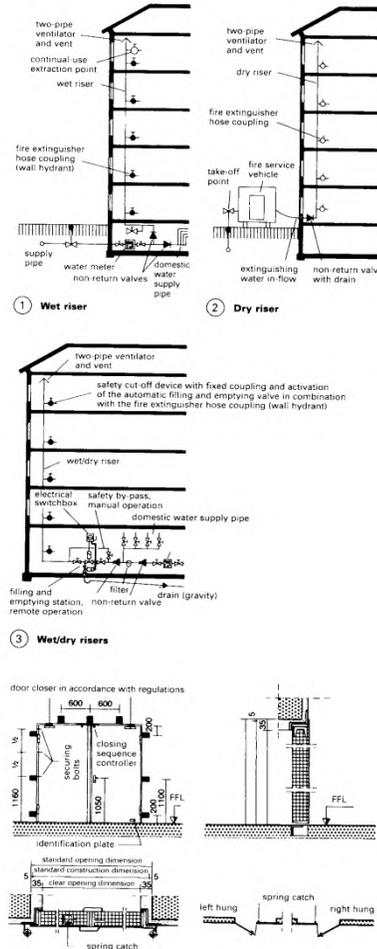
4.4.4 SISTEM KEBAKARAN DAN INSTALASI GAS



Gambar 4.13: sistem pemadaman kebakaran

Peralatan penanggulangan kebakaran yang dipergunakan pada museum dikategorikan menjadi dua, yaitu:

1. Peralatan di dalam bangunan. Yaitu sprinkler, hydrant box, dan fire extinguisher
2. Peralatan luar bangunan, yaitu hydrant



Gambar 4. 14 sistem pemadaman pada bangunan, sumber: data arsitek

4.4.4 SISTEM ELEKTRIKAL

Sumber tenaga listrik pada museum ini diperoleh dari pln sebagai sumber listrik utama dan generator set sebagai sumber cadangan apabila sumber utama mati.

PLN

Sumber tenaga berasal dari pln yang kemudian disalurkan ke main distribution panel unit elektrik di ruang servis kemudian di alirkan ke setiap distribution panel sesuai dengan kebutuhannya.

GENERATOR SET

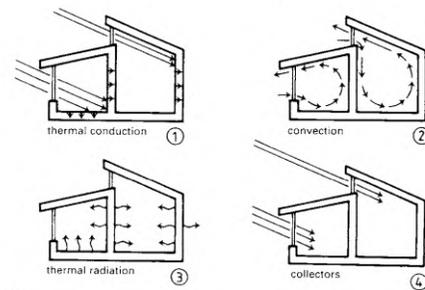
Tenaga listrik yang memproduksi listrik tegangan tinggi.

4.4.5 SISTEM PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN

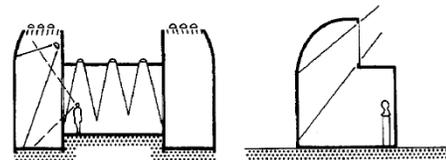
Rancangan ini memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami dan buatan. penghawaan dan pencahayaan alami dapat disalurkan melalui bukaan-bukaan, seperti jendela. sedangkan pencahayaan alami didapat dari jendela mati dan skylight.

Bukaan yang dierbanyak dan diperlebar untuk dapat menyalurkan udara dan cahaya dari luar. penggunaan

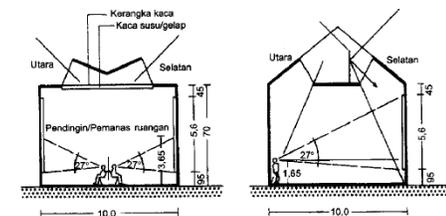
pencahayaan dan penghawaan buatan diterapkan di dalam ruangan. penggunaan pencahayaan buatan menggunakan general lighting dengan downlight system dan spotlight. sedangkan penghawaan buatan dengan sistem ac



Gambar 4.16 sistem penghawaan bangunan, sumber: data arsitek

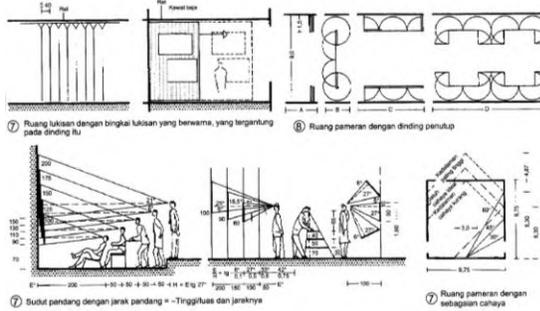


③ Karakter dari museum historis yang alami ④ Pada sebagian ruang yang terkena sinar, Sinar bermutu yang diperkua

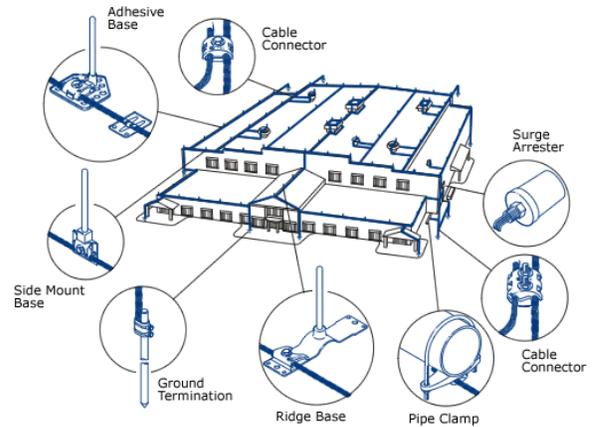


⑤ Penerangan yang baik ⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

Gambar 4.17 sistem pencahayaan pada bangunan, sumber: data arsitek



Gambar 4.18 sistem pencahayaan pada museum, sumber: data arsitek



Gambar 4.20 sistem penangkal petir pada bangunan, sumber: google



Gambar 4.19 sistem AC pada bangunan, sumber: google

4.4.7 SISTEM PENANGKAL PETIR

Digunakan untuk mencegah terjadinya bahaya dan akibat sambaran petir. Penangkal petir berfungsi untuk menyalurkan listrik akibat sambaran petir menuju ke tanah. Penangkal petir dipasang pada setiap atap bangunan.

4.4.8 SISTEM DAN PERALATAN KOMUNIKASI

Area yang memerlukan penggunaan sistem dan peralatan komunikasi adalah area penerimaan. Sistem dan peralatan komunikasi dipergunakan untuk:

- menyampaikan informasi kepada pengunjung yang datang.
- menyampaikan pengumuman dan panggilan.

Sistem yang dipergunakan adalah sistem terpusat. Pada sistem ini, terdapat satu ruang operator peralatan komunikasi. Dalam ruang operator inilah kendali peralatan komunikasi dipusatkan. Penempatan loudspeaker pada titik-titik tertentu agar dapat mendistribusikan bunyi secara merata.

Area yang memerlukan penempatan loudspeaker adalah:

- Area yang sering dikunjungi pengunjung museum
- Area parkir pengunjung museum
- Area sirkulasi pengunjung museum.



Gambar 4. 21: gambar loadspeaker luar



Gambar 4.22 loadspeaker dalam bangunan,
sumber: google

IV.2.5 STRUKTUR



Gambar 4.23 Struktur

Struktur yang digunakan pada museum ini adalah sistem rigid frame dengan kombinasi

bahan beton bertulang. Struktur pondasi yang digunakan adalah retaining wall (dinding penahan tanah). Struktur atap yang digunakan adalah atap miring dengan rangka baja.

BAB V DESAIN

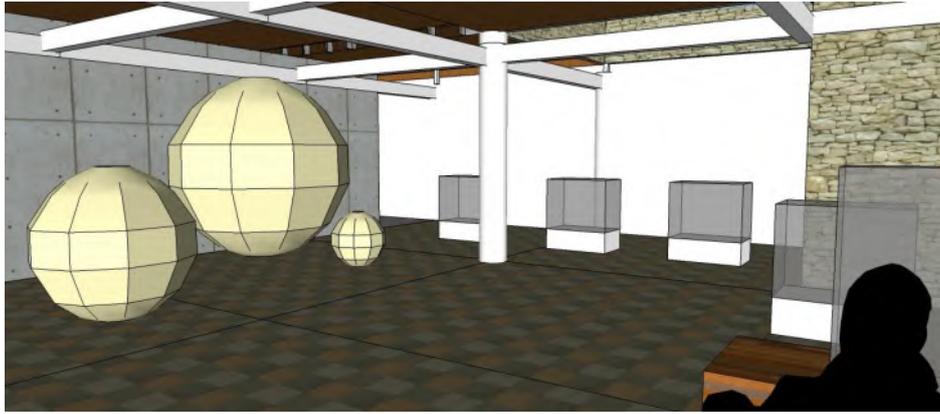
INTERIOR BANGUNAN



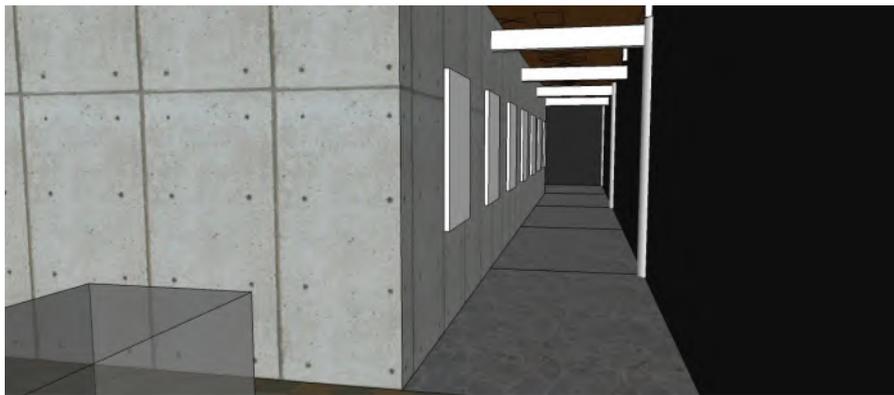
Gambar 5.1 lobby dan ruang tunggu



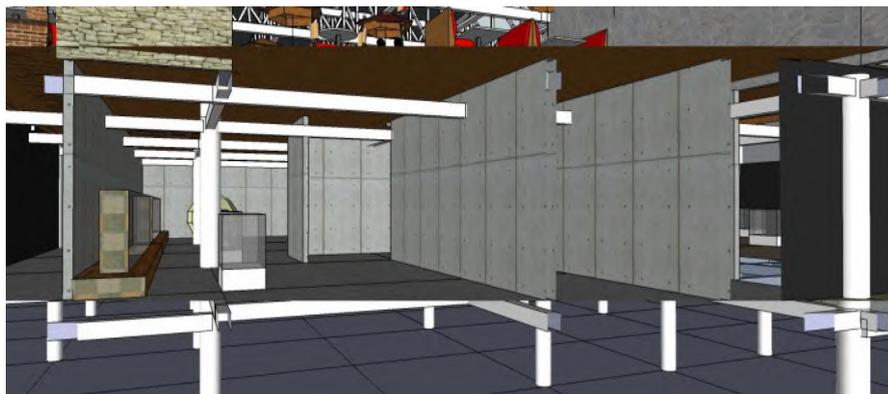
Gambar 5.2 ruang sejarah islam



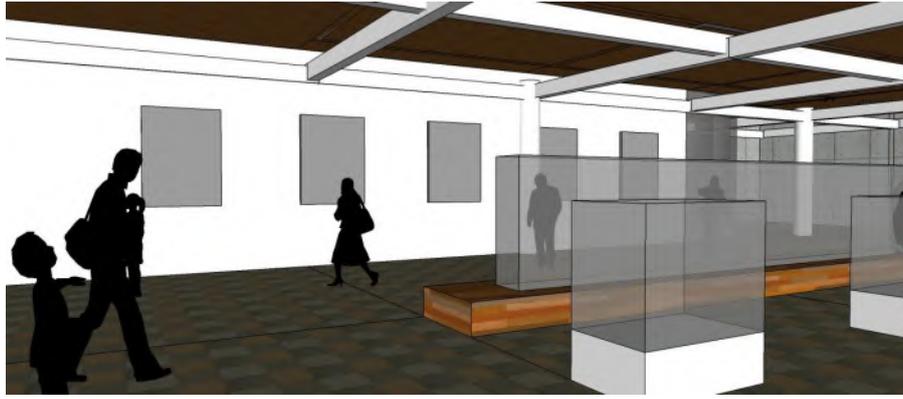
Gambar 5.3 ruang masa lalu



Gambar 5.4 ruang perenungan



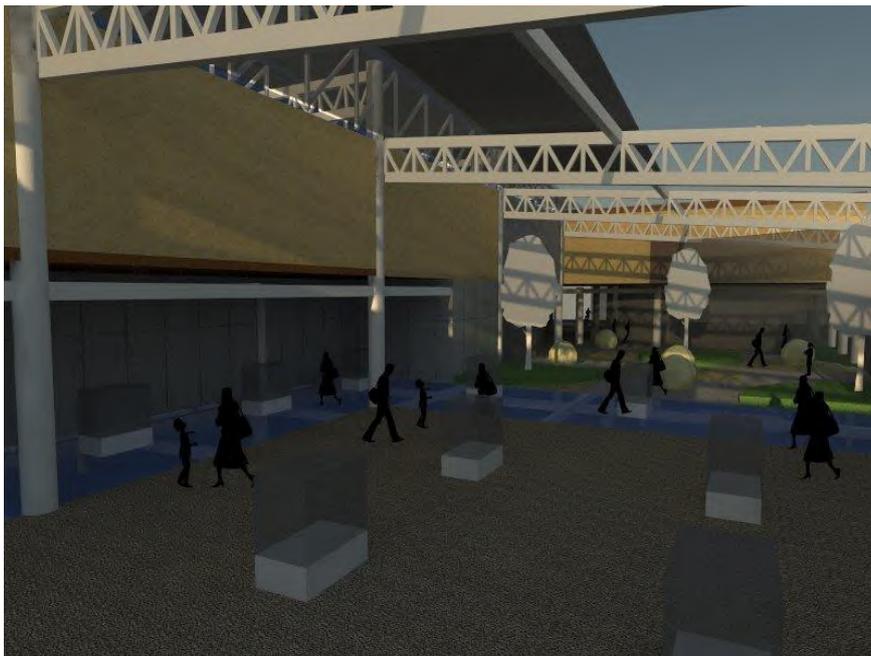
Gambar 5.5 labirin



Gambar 5.6 ruang sejarah



Gambar 5. 7 ruang sejarah



Gambar 5.8 ruang masa depan



Gambar 5.9 interior restaurant

EKSTERIOR BANGUNAN



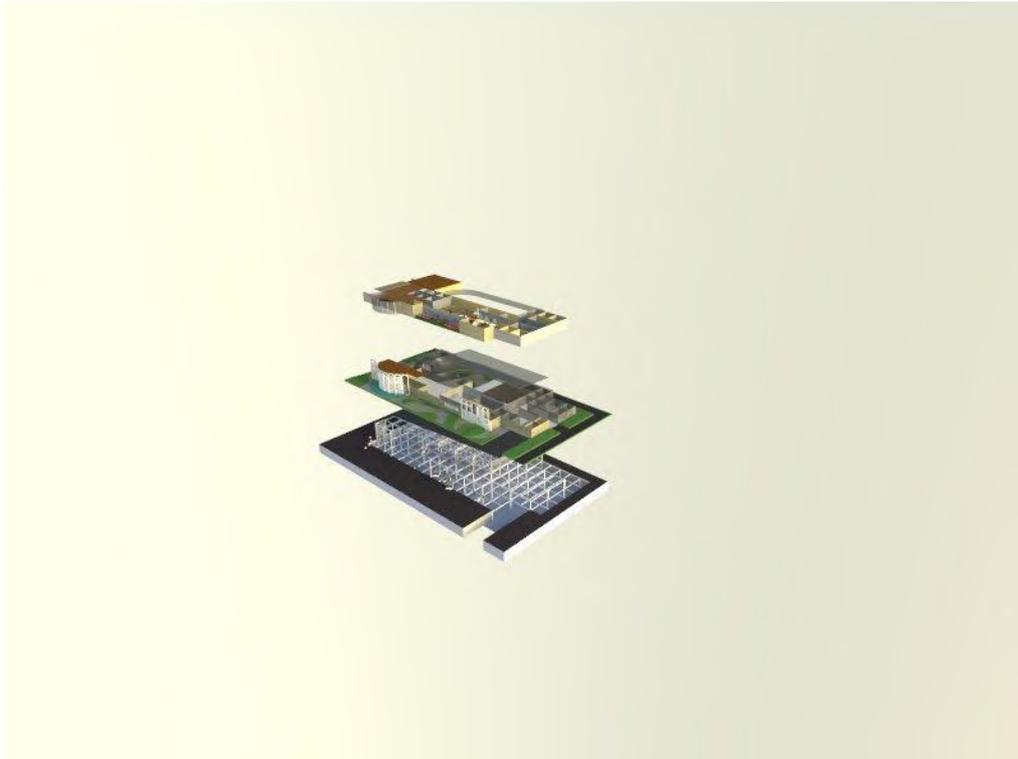
Gambar 5.10 eksterior restaurant



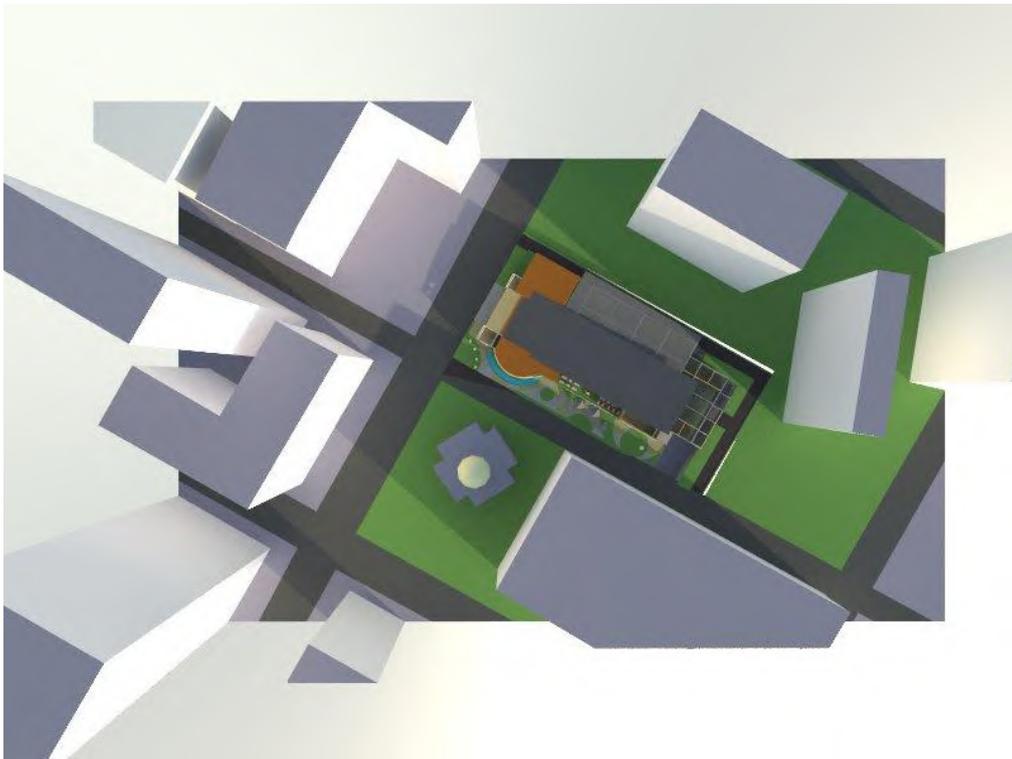
Gambar 5.10 Eksterior bangunan



Gambar 5. 11 eksterior bangunan

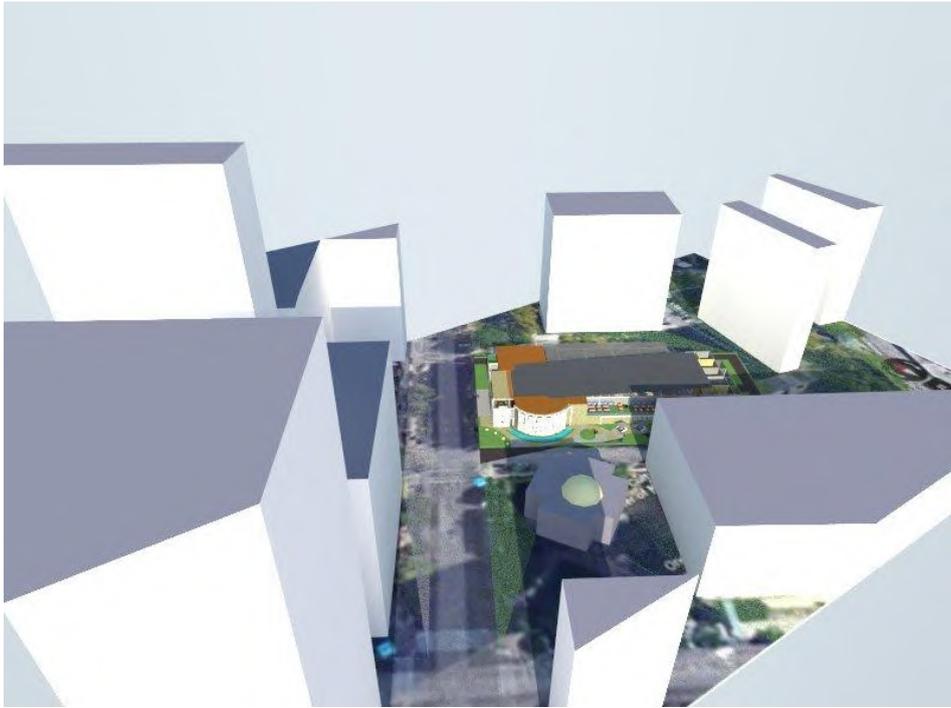


Gambar 5.12 desain

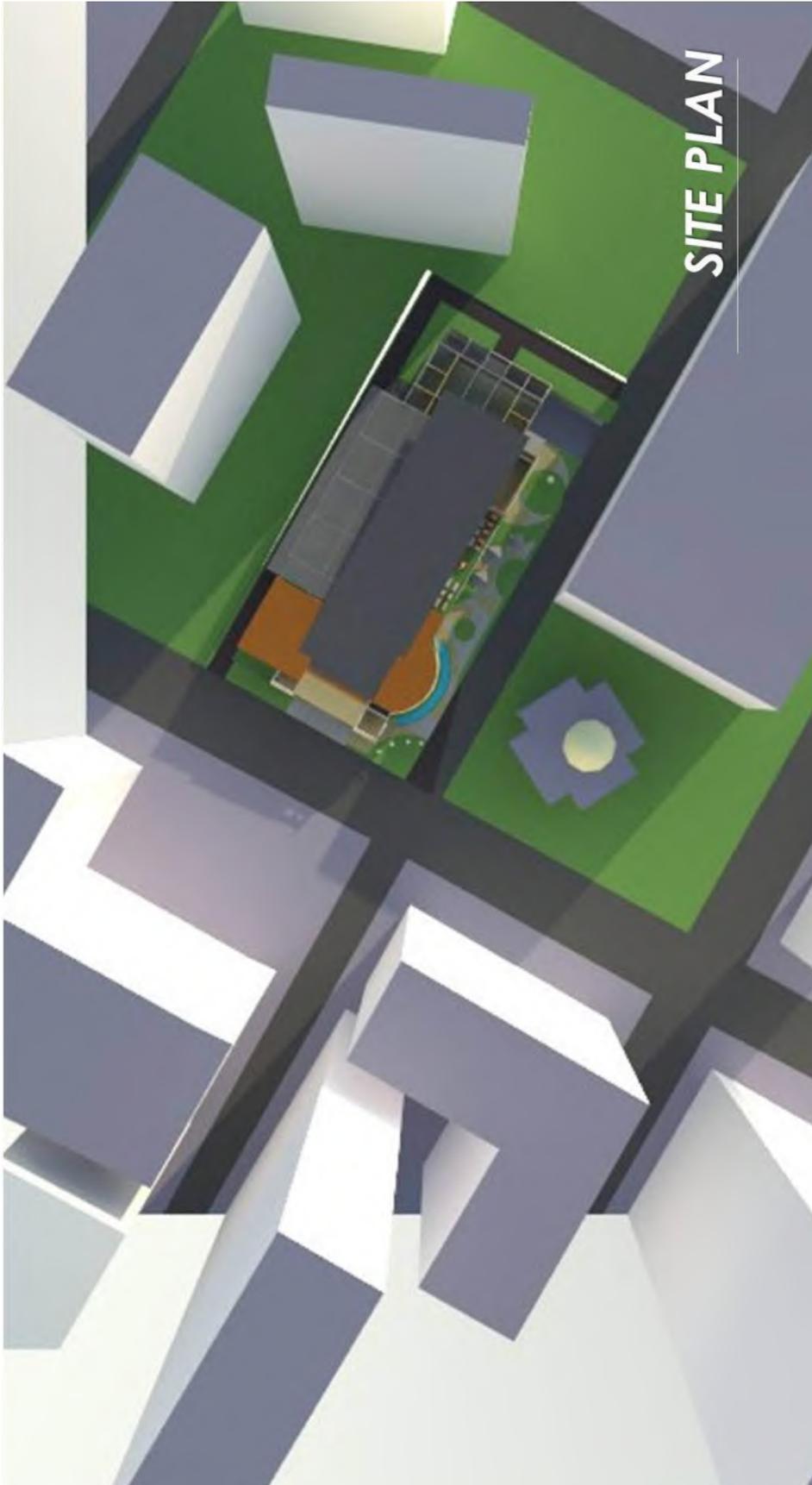


Gambar 5.13 site plan



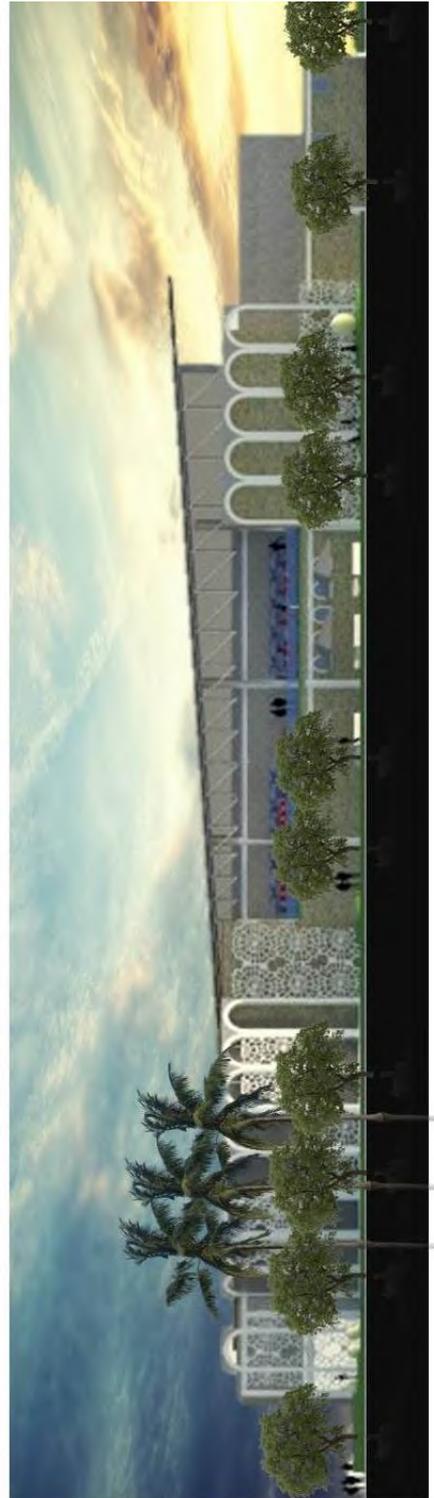






SITE PLAN

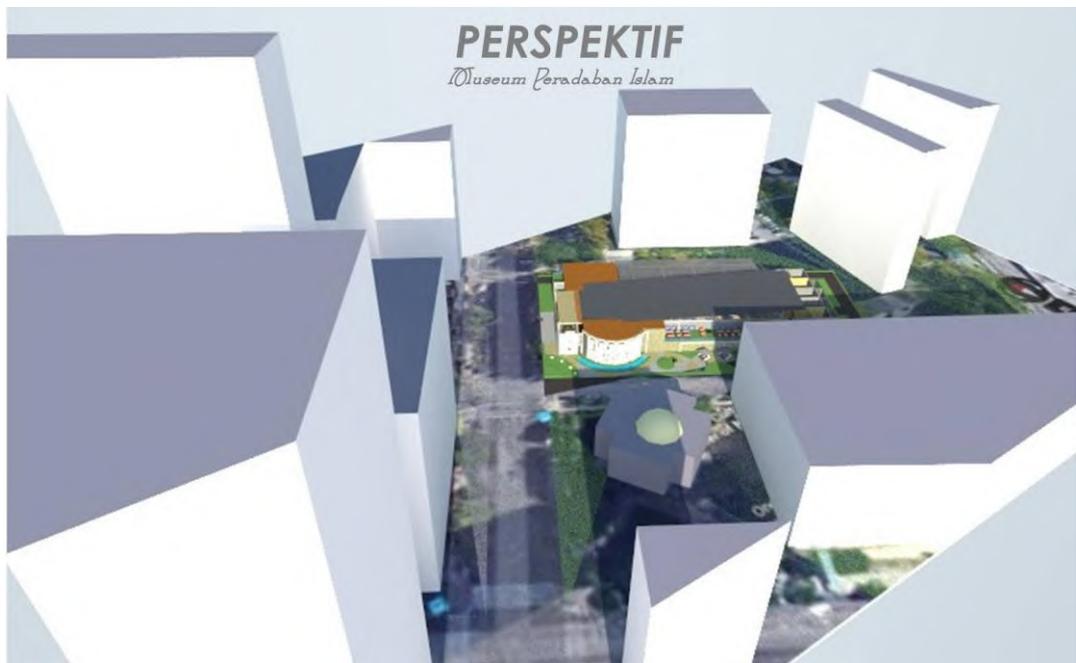
TAMPAK





PERSPEKTIF







BAB VI

KESIMPULAN

Museum Peradaban Islam adalah sebuah museum yang bisa di jadikan sarana pembelajaran masyarakat New York untuk lebih dalam mengenal tentang Islam. Hubungan antar ruang dan manusia di dalam museum ini memudahkan pengunjung untuk memahami peradaban Islam dengan baik. Di fase pertama, pengunjung mulai bisa mengenal Islam lewat sejarah, para pemeluknya, pengaruh dan peradaban yang di bawanya. Di alur ini pengunjung dibuat kagum dan tercengang dengan apa yang mereka lihat, dengar dan rasakan. Di alur ini pengunjung dibuat senyaman mungkin untuk menikmati setiap spot yang ada. Di fase kedua, pengunjung dapat merasakan ketidaknyamanan menjadi orang muslim setempat , bisa mengevaluasi dirinya dan dapat berempati kepada muslim setempat. Di fase ketiga, pengunjung dibuat merasa tidak berdaya dan tidak mampu. Pengunjung juga di buat agar merasa bahwa apa yang menjadi pedoman umat Islam ini adalah sesuatu yang terbukti kebenarannya.

Urut-urutan adalah suatu peralihan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi. Urutan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak terduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan prinsip sekuen adalah untuk membimbing pengunjung ketempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks. Sepenggal jalur/lorong lintasan gerakan manusia dari “titik awal” ke “titik akhir” yang terdiri dari berbagai macam tempat yang tersusun secara seri, berurutan, menerus dan sinambung, dan masing-masing menyajikan tampilan pemandangan dan atau memancarkan makna yang terkandung di dalamnya. H.k. ishar (1992:110-121)

Sekeuen hubungan antar ruang dibentuk dengan menempatkan alur berfikir konsep di dalam site. Sehingga, bangunan yang nantinya terbangun memiliki penyesuaian ruang yang sama dengan alur desainnya, yaitu *past-present-future*. Ketiganya saling berkesinambungan membentuk program ruang yang di butuhkan untuk mendukung tercapainya keberhasilan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K. (2012). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- [2] Neufert, Ernst and Peter Neufert.(2006). *Architect's Data Third Edition*. Blackwell Science. New York
- [3] Picard, Quentin. (2002). *Architects Handbook*. Blackwell Science. New York
- [4] Ching, Francis D.K. (2012). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- [5] Wajahat Ali, Eli Clifton, Matthew Duss, Lee Fang, Scott Keyes, dan Faiz Shakir, "Takut, Inc .: Akar Jaringan Islamophobia di Amerika" (Washington, DC: Center for American Progress, 2011), tersedia di <http://www.americanprogress.org/issues/2011/08/pdf/islamophobia.pdf>
- [6] Wikipedia.com
- [7] Brown, G.Z. dan DeKay, Mark. (2000). *Buku Cahaya, Angin dan Matahari*. Penerbit: Erlangga, Jakarta.
- [8] White, Edward T .(1994). *Buku Sumber Konsep: Sebuah Kosakata Bentuk-Bentuk Arsitektural*. Penerbit: Intermatra, Bandung
- [9] Ching, Francis D.K. (2012). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Penerbit Erlangga, Jakarta.

BIOGRAFI



Penulis bernama lengkap Baiq Marwah Rahmah, biasa dipanggil Baiq, merupakan anak keempat dari sembilan bersaudara. Penulis dilahirkan di kota Surabaya pada 17 Juli 1994 dan beralamat di Jalan Wiyung gg. II RT. 05 RW. 01 Surabaya. Pendidikan formal yang pernah dilalui oleh penulis adalah MI Bahrul Ulum Surabaya, SMP Khadijah Surabaya, SMP Negeri 13 Surabaya, dan pada tahun 2011 diterima menjadi mahasiswa di Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis aktif di berbagai kegiatan dan organisasi kampus, antara lain Jamaah Masjid Manarul Ilmi Institut Teknologi Sepuluh Nopember (JMMI ITS) sebagai ketua kemuslimahan, HIMASTHAPATI Arsitektur ITS sebagai staff Ristek, dan Jaringan Muslimah Daerah Forum Silaturahmi Lembaga Dakwah Kampus Surabaya Raya. Pelatihan yang pernah diikuti penulis antara lain pra Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa (LKMM) Tingkat Dasar, LKMM TD, Pelatihan Pemandu LKMM, Program Studi Islam 1 (PSI 1) JMMI ITS, PSI 2 JMMI ITS, PSI 3 JMMI ITS, MUQIM 1, MUQIM 2, dan Dauroh Marhalah 1. Penulis juga aktif menjadi pembicara agenda kemuslimahan lingkup kampus dan daerah di Surabaya.