

LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
“PERENCANAAN MUSEUM DI KAWASAN RUMAH TABUIK PARIAMAN”

TEMA
ARSITEKTUR VERNAKULAR

OLEH
MULYADI SAPUTRA
1110015111054

DOSEN KOORDINATOR STUDIO
Dr. Al Busyra Fuadi, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Sudirman Is, M.T., Ph.D
RiniAfrimaYetti, S.T., M.T.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2018

KATA PENGANTAR



Puji syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kurunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Arsitektur (SAA) dengan judul Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik Pariaman. Penulis menyadari dengan segala keterbatasan yang dimiliki selama pembuatan Seminar Arsitektur Studi Kasus ini, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan Seminar Arsitektur Studi Kasus ini.

Studio Akhir Arsitektur (SAA) Studi Kasus ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati dan penuh penghargaan penulis mengucapkan banyak terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Ir. Sudirman Is, M.T., Ph.D selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan studi kasus ini.
2. Rini Afrimayetti, ST., M.T selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan studi kasus ini.
3. Dr. Albusyra Fuadi, ST., M.Sc selaku Koordinator Studio Akhir Arsitektur (SAA) yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan studi kasus ini.
4. Teristimewa kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan material serta do'a restu, terimakasih atas dukungan yang telah diberikan, saya mengharapkan segala perhatian yang telah diberikan menjadi semangat di setiap langkah penulis dalam mencapai segala harapan dan impian.
5. Kepada rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta khususnya angkatan 2011 yang sudah memberikan semangat dan dukungannya selama perkuliahan.

Dalam penulisan proposal studi kasus ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal studi kasus masih belum sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya nyaman bangun dari semua pihak.

Padang, 18 Agustus 2018

Penulis
Mulyadi Saputra
(1110015111054)

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural.....	1
1.2.2 Permasalahan Arsitektural.....	1
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Sasaran.....	2
1.4 Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.5 Metode Perancangan.....	2
1.6 Konsep Desain.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Judul.....	5
II.1.1 Rumah Tabuik (Museum Budaya)	5
II.1.1.1 Pengertian Tabuik	5
II.1.1.2 Filosofi Tabuik	5
II.1.1.3 Pengertian Rumah Tabuik	6
II.1.2 Esensi Museum	6
II.1.2.1 Pengertian Museum	6
II.1.2.2 Klasifikasi Museum	6
II.1.2.3 Tugas dan Fungsi Museum	6
II.1.2.4 Faktor-faktor Utama Dalam Perancangan Museum	7
II.1.2.5 Benda-benda Koleksi Museum	7
II.1.2.6 Persyaratan Perancangan Museum	7
II.1.3 Standar Kebutuhan Bangunan Museum.....	9
II.1.3.1 Standar Kebutuhan Site	9

II.1.3.2 Standar Organisasi Ruang	9
II.1.3.3 Standar Kebutuhan Ruang	9
II.1.3.4 Standar Ruang Pamer	10
II.1.3.5 Standar Luas Ruang Pamer	10
II.1.3.6 Standar Visual Objek Pamer.....	11
II.1.3.7 Tata Letak Ruang	11
II.1.3.8 Persyaratan Ruang	11

II.2 Tinjauan Tema.....	12
II.2.1 Pengertian Arsitektur Vernakular	12
II.2.1.1 Arsitektur vernakular dan perkembangannya	12
II.2.1.2 Perumusan konsep arsitektur vernakular	14
II.3 Kriteria Desain.....	16
II.3.1 Standar Kebutuhan Site	16
II.3.2 Standar Organisasi Ruang	16
II.3.3 Persyaratan Ruang	17
II.3 Kriteria Desain.....	17

BAB III DATA DAN ANALISA

III.1 Deskripsi Kawasan.....	18
III.2 Analisa Kawasan.....	18
III.2.1 Letak Geografis Kawasan	18
III.2.2 Lokasi dan Objek	19
III.2.3 Batasan Site	19
III.3 Potensi Site.....	21
III.4 Permasalahan Site.....	21
III.5 Peraturan Mengenai Lokasi	21
III.6 Data dan Analisa Tapak.....	24
III.6.1 Tautan Lingkungan	24
III.6.2 Ukuran dan Peraturan	24
III.6.3 Analisa S.W.O.T	24
III.6.4 Analisa Matahari (Pencahayaannya).....	25
III.6.5 Analisa Angin (Pengaruhannya).....	27
III.6.6 Analisa Vegetasi	27
III.6.7 Analisa View	28

III.6.8 Analisa Kebisingan	29
III.6.9 Analisa Sirkulasi dan Parkir	29
III.6.10 Analisa Ruang Rumah Tabuik	30
III.6.11 Superimpose	32
III.6.12 Zoning Makro	32

BAB IV DESKRIPSI DESAIN

IV.1 Analisa Fungsi.....	33
IV.1.1 Analisa Pelaku	33
IV.1.2 Aktivitas Pelaku	33
IV.1.3 Kebutuhan Ruang	34
IV.1.4 Sifat dan Hubungan Ruang	39
IV.1.4.1 Sifat Ruang	39
IV.1.4.2 Hubungan Ruang	40
IV.1.5 Besaran Ruang	41
IV.1.6 Organisasi Ruang	43
IV.1.7 Zoning Ruang	44

BAB V PERENCANAAN TAPAK

V.1 Konsep Kawasan	46
V.2 Konsep Zoning Kawasan	46
V.3 Konsep Tapak	47
V.3.1 Konsep Sistem Sirkulasi dan Jalur Penghubung	47
V.3.2 Konsep Ruang Terbuka dan Tata Hijau	47
V.3.3 Konsep Pencahayaan	49
V.3.4 Konsep Penghawaan dan Debu	50
V.3.5 Konsep View	52
V.4 Keputusan Bentuk Bangunan dan Interaksinya Dengan Lingkungan.....	52
V.5 Pendekatan Arsitektur Vernakular	53
V.6 Konsep Bangunan	53
V.6.1 Konsep Bentuk Bangunan.....	53
V.6.2 Bentuk Tatahan Massa Bangunan	54
V.6.3 Pencapaian Kedalam Site	54
V.7 Penataan Parkir	55

BAB VI PENUTUP

VI.1 Kesimpulan	57
VI.2 Saran	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Sirkulasi Ruang Dalam Museum.....	8	Gambar III.23	Tanggapan Perancangan Analisa Kebisingan.....	29
Gambar II.2	Diagram Organisasi Ruang Museum.....	9	Gambar III.24	Aksesibilitas Kendaraan.....	29
Gambar II.3	Jarak pengamatan.....	11	Gambar III.25	Analisa Sirkulasi Kendaraan.....	30
Gambar II.4	Gudang Penyimpanan Koleksi.....	11	Gambar III.26	Sirkulasi Pejalan Kaki.....	30
Gambar II.5	Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping.....	11	Gambar III.27	Sirkulasi Pejalan Kaki ke Jalan.....	30
Gambar II.6	Ruang Pameran.....	12	Gambar III.28	Foto di Rumah Tabuik Pariaman.....	30
Gambar II.7	Klasifikasi berbagai referensi pembentuk konsep arsitektur vernakular.....	15	Gambar III.29	Maket Proses Pembuatan Tabuik di Rumah Tabuik Pariaman.....	31
Gambar II.8	Konsep Arsitektur Vernakular.....	16	Gambar III.30	Maket Tabuik.....	31
Gambar III.1	Peta Lokasi Perancangan.....	18	Gambar III.31	Foto Prosesi Pembuatan Tabuik di Rumah Tabuik Pariaman.....	31
Gambar III.2	Peta udara Pariaman Tengah.....	19	Gambar III.32	Foto Benda-benda Bersejarah.....	31
Gambar III.3	Pencapaian Site.....	19	Gambar III.33	Adat Istiadat, Rumah Adat, Alat Musik Tradisional.....	32
Gambar III.4	Batasan site.....	19	Gambar III.34	Superimpose.....	32
Gambar III.5	Batasan Selatan Site.....	20	Gambar III.35	Zoning.....	32
Gambar III.6	Batasan Barat Site.....	20	Gambar IV.1	Axonometri Zoning Ruang Museum & Kantor Pengelola.....	44
Gambar III.7	Batasan Utara Site.....	20	Gambar I V.2	Axonometri Zoning Ruang Museum & Kantor Pengelola.....	45
Gambar III.8	Batasan Timur Site.....	21	Gambar IV.3	Axonometri Zoning Ruang Museum& Kantor Pengelola.....	45
Gambar III.9	Potensi Site.....	21	Gambar V.1	Konsep Kawasan.....	46
Gambar III.10	Rencana Pemanfaatan Ruang.....	23	Gambar V.2	Zoning Kawasan.....	46
Gambar III.11	Tautan lingkungan.....	24	Gambar V.3	Sistem Sirkulasi dan Jalur Penghubung.....	47
Gambar III.12	Analisa Matahari.....	25	Gambar V.4	Konsep Tata Hijau.....	48
Gambar III.13	Tanggapan Perancangan Analisa Matahari 1.....	26	Gambar V.5	Lampu Taman.....	48
Gambar III.14	Tanggapan Perancangan Analisa Matahari 2.....	26	Gambar V.6	Tempat Sampah.....	48
Gambar III.15	Tanggapan Perancangan Analisa Matahari 3.....	26	Gambar V.7	Hidrant.....	49
Gambar III.16	Analisa Angin.....	27	Gambar V.8	Penujuk Arah.....	49
Gambar III.17	Tanggapan Perancangan Analisa Angin.....	27	Gambar V.9	Analisa Matahari.....	49
Gambar III.18	Analisa Vegetasi.....	28	Gambar V.10	Solusi Analisa Matahari 1.....	50
Gambar III.19	Analisa View.....	28	Gambar V.11	Solusi Analisa Matahari 2.....	50
Gambar III.20	Tanggapan Perancangan View Ke Luar Tapak 1.....	28	Gambar V.12	Analisa Angin.....	51
Gambar III.21	Tanggapan Perancangan View Ke Luar Tapak 2.....	29	Gambar V.13	Solusi Analisa Angin.....	51
Gambar III.22	Analisa Kebisingan.....	29	Gambar V.14	Analisa View.....	52
			Gambar V.15	Solusi Analisa View.....	52
			Gambar V.16	Konsep Massa Bangunan.....	53

Gambar V.17 Siteplan.....	54
Gambar V.18 Pencapaian Ke Dalam Site Secara Langsung (Frontal).....	55
Gambar V.19 Pencapaian Ke Dalam Site Secara Tersamar (Oblique).....	55
Gambar V.20 Pencapaian Ke Dalam Site Secara Berputar (Spiral).....	55
Gambar V.21 Pola Penataan Parkir.....	55
Gambar V.22 Sirkulasi Parkir.....	56
Gambar V.23 Sirkulasi Parkir.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	StandarKebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona.....	7
Tabel II.2	Sirkulasi Pencapaian Bangunan.....	8
Tabel II.3	StandarKebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona.....	9
Tabel II.4	Standar Luas Objek Pamer.....	11
Tabel II.5	Konsep-konsep terkait hunian vernakular.....	14
Tabel III.1	Tabel letak Geografis kawasan.....	18
Tabel III.2	Analisis S.W.O.T.....	25
Tabel IV.1	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan Pelaku.....	34
Tabel IV.2	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Zona dan Koleksi.....	38
Tabel IV.3	Sifat dan Karakteristik Ruang (Museum dan Kantor Pengelol).....	39
Tabel IV.4	Sifat dan Karakteristik Ruang (Rumah Tabuik).....	39
Tabel IV.5	Sifat dan Karakteristik Ruang (Gedung Pemeliharaan).....	40
Tabel IV.6	Sifat dan Karakteristik Ruang (Mini Amphiteather).....	40
Tabel IV.7	Hubungan Ruang (Museum dan Kantor Pengelola).....	40
Tabel IV.8	Hubungan Ruang (Rumah Tabuik).....	41
Tabel IV.9	Hubungan Ruang (Gedung Pemeliharaan).....	41
Tabel IV.10	Besaran Ruang (Museum dan Kantor Pengelola Lantai 1).....	41
Tabel IV.11	Besaran Ruang (Museum dan Kantor Pengelola Lantai 2).....	42
Tabel IV.12	Besaran Ruang (Gedung Pemeliharaan).....	42
Tabel IV.13	Besaran Ruang (Rumah Tabuik).....	42
Tabel IV.14	Besaran Ruang (Amphiteater).....	43

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat & semua kemampuan kebiasaan lain yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat (Sir Edward Tylor). Namun seiring berjalannya waktu dan teknologi semakin canggih, rasa tanggung jawab sudah pudar terhadap budaya. Masyarakat tidak lagi peduli dengan budayanya. Hal ini disebabkan semakin gencarnya media elektronik, khususnya TV yang selalu menayangkan kebudayaan luar. Hal ini dengan mudahnya merusak pola pikir masyarakat khususnya para generasi muda, mereka cenderung melupakan kebudayaan sendiri dan beralih ke budaya luar.

Pariaman memiliki suatu pesta adat yang disebut dengan Tabuik. Perayaan Tabuik yang diselenggarakan setiap 1-10 Muharam adalah suatu upacara untuk memperingati meninggalnya Husein (Cucu Nabi Muhamad SAW) pada 61 Hijriah yang bertepatan dengan 680 Masehi. Tabuik Pariaman sudah ada pada abad ke-19. Ketika masa penjajahan Belanda dan dikembangkan oleh bekas tentara Inggris yang datang dari Bengkulu. Tabuik merupakan tradisi turun temurun yang sudah berlangsung di daerah Pariaman.

Tabuik merupakan bagian integral sosial dan kultural yang memiliki sejarah panjang dalam masyarakat Tabuik mereka dapat mengekspresikan kristalisasi kultural Pariaman. Melalui Tabuik masyarakat bisa menyatu (bersosialisasi), melalui Tabuik tidak dilihat seperti sebuah menara yang terbuat dari konstruksi bambu, kayu dan rotan yang dilapisi dengan kertas warna-warni, tetapi ia menjadi simbol identitas masyarakat Pariaman, menjadi simbol pemersatu, dan perekat emosional dengan kampung halaman. Semangat Tabuik mampu membangun aktualisasi identitas yang lebih kuat bagi masyarakat Pariaman. Mereka melalui perayaan Upacara Tabuik dan Oyak Tabuik memiliki kepercayaan diri yang kuat sebagai pemilik tradisi budaya Tabuik.

Masyarakat Pariaman, khususnya anak-anak dan remaja belum tahu tentang filosofi dan juga sejarah Tabuik. Dikarenakan hilangnya pelajaran ilmu budaya Minangkabau di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya suatu fungsi yang menghadirkan sesuatu yang dapat dipelajari oleh anak-anak dan remaja Pariaman.

Tradisi Tabuik ini juga telah banyak dikunjungi oleh wisatawan baik itu wisatawan dari lokal maupun dari mancanegara. Banyak juga yang belum mengerti tentang budaya Tabuik ini. Oleh karena itu, perlu dihadirkan ruang bagi wisatawan untuk belajar baik itu tentang pemahaman prosesi pembuatan Tabuik, pembuatan miniatur Tabuik, souvenir dan lain-lain.

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat membutuhkan fungsi tambahan untuk mendukung perkembangan Rumah Tabuik yang ada di Pariaman. Untuk itu, penulis akan merencanakan sebuah museum yang dilengkapi ruangan penunjang agar pengunjung dapat belajar dan memahami tentang Tabuik itu sendiri.

Selain berfungsi sebagai museum dan sarana pembuatan Tabuik (sekali dalam setahun) hendaknya Museum Tabuik ini dijadikan sebagai sarana untuk bersosialisasi dan ruang interaksi antar masyarakat. Maka dari itu, perlu adanya sarana pendukung untuk mengeksplorasi kegiatan wisata budaya di Pariaman. Dan juga diharapkan memecahkan permasalahan rumah Tabuik yang sekarang karena pada rumah Tabuik yang sekarang tempat pembuatan Tabuik hanya ditempatkan pada tanah kosong. Begitu juga dengan bangunan pendukungnya, belum tersedianya ruang pengelola serta bangunan pendukung Rumah Tabuik tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik Pariaman.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat permasalahan yang diambil secara non arsitektural dan arsitektural :

I.2.1 Non – Arsitektural

- a. Bagaimana menjadikan Museum menjadi kawasan yang Terpadu baik terhadap kegiatan kebudayaan maupun kegiatan wisata?
- b. Bagaimana menciptakan arsitektur yang menerapkan tema yang dapat menjadi aset untuk menarik wisatawan datang ke kawasan wisata budaya Rumah Tabuik?
- c. Bagaimana menciptakan kawasan yang menarik dan memiliki nilai kebudayaan, sarana edukasi dan ruang interaksi?

I.2.2 Arsitektural

- a. Bagaimana menjadikan Kawasan Museum Tabuik Sebagai Kawasan Wisata Kebudayaan serta menjadikan salah satu destinasi wisata unggulan Kota Pariaman?
- b. Sarana dan prasarana apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan berinteraksi masyarakat selain dari fungsi utamanya itu sendiri?

- c. Bagaimana menghadirkan pengalaman ruang yang menarik, aman dan nyaman melalui pengolahan jalur-jalur sirkulasi bangunan?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan Perencanaan Museum Tabuik Pariaman dengan pendekatan Arsitektur Vernakular ini adalah mengoptimalkan fungsi kawasan pariaman sebagai kawasan strategis dengan menjunjung leluhur adat dan budaya setempat serta perencanaan kawasan wisata yang berbasis perekonomian rakyat dan meningkatkan sumber daya masyarakat, menciptakan lapangan pekerjaan baru dan ruang-ruang untuk aktifitas kepariwisataan yang baik seperti fasilitas, sarana dan prasarana yang dapat menunjang aktifitas wisata.

Perencanaan diharapkan menjadi wadah untuk mengembangkan interaksi sosial masyarakat, kepribadian, pola pikir, dan kreatifitas untuk bisa berkarya lebih baik bagi masyarakat untuk dalam memperkenalkan budaya dan tradisi, souvenir, kesenian, makanan, buah-buahan yang dapat menunjukkan ciri khas daerah.

1.3.2 Sasaran

Sasaran Umum :

- a. Mendorong kawasan wisata Pariaman menjadi destinasi wisata nasional.
- b. Mendorong kawasan Kota Pariaman dari status kawasan tertinggal menjadi kawasan Berkembang.
- c. Mendorong masyarakat agar dapat mengenali kebudayaan lokal serta dapat berinteraksi di dalam sarana wisata budaya.

Sasaran non-arsitektur:

- a. Terbentuknya sinergi yang instrumental antara kawasan terdesain dengan lingkungan sekitar yang berfungsi saling mendukung secara berkelanjutan.
- b. Preservasi dan konservasi budaya lokal dengan menyediakan wadah untuk mengekspresikan nilai-nilai seni budaya lokal.
- c. Mendorong peluang-peluang untuk berkembangnya aktifitas transaksi yang akan meningkatkan perekonomian wilayah tertinggal.

Sasaran arsitektur:

- a. Perancangan arsitektur yang mempertahankan ideologi perancangan arsitektur tradisional minangkabau.
- b. Perencanaan Museum Tabuik sebagai media yang akan menarik wisatawan untuk datang berkunjung ke kawasan Kota Pariaman.
- c. Penciptaan suasana ruang baru yang memiliki karakteristik unik sehingga dapat menjadi magnet bagi wisatawan untuk merasakan suasana baru.
- d. Pencapaian kawasan wisata pantai Kota Pariaman menjadi destinasi Pariwisata.
- e. Menjadikan kawasan Kota Pariaman menjadi Ikon wisata bahari dan budaya.

1.4 Ruang Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan Perencanaan ini adalah pembuatan masterplan Museum Tabuik Pariaman dengan menetapkan Kawasan wisata budaya Kota Pariaman sebagai sentral dalam pengembangan Pusat Wisata budaya. Fokus perancangan adalah penyediaan sarana dan prasarana aksesibilitas transportasi, merancang Museum dan bangunan pendukung, atraksi kesenian serta fasilitas penunjang wisata sebagai sarana dan prasarana utama dalam pengembangan wisata di Kota Pariaman. Mengembangkan utilitas dan fasilitas sosial bagi masyarakat sekitar dengan merancang zona-zona unggulan Wisata Pantai sebagai ikon kawasan yang mampu memberi tempat bagi masyarakat dalam mengembangkan pariwisata dan budaya.

1.5 Metode Perancangan

Secara umum "Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik Pariaman" ini melalui tahapan-tahapan yang biasa digunakan dalam perancangan arsitektur, yaitu proses desain yang lahir karena melalui tahapan-tahapan analisis tapak dan analisis fungsi berdasarkan data-data yang ada pada kawasan perencanaan tersebut. Analisis data fisik kawasan yang dikaji secara terpisah dengan analisis fungsi akan digabungkan menjadi kesatuan yang utuh sehingga menjadi acuan dalam menetapkan siteplan,. Kemudian, Siteplan dikembangkan

Metode perancangan arsitektur yang diterapkan dalam Perencanaan Museum ini dikembangkan menjadi lebih utuh melalui pendekatan tema Arsitektur Vernakular. Proses perancangan kawasan yang mempertimbangkan dampak perencanaan terhadap aspek-aspek yang ada pada kawasan yaitu lingkungan, ekonomi dan budaya setempat, menjadi point penting yang akan dikaji untuk mencapai sasaran perancangan kawasan. Tema Arsitektur Vernakular ini melalui setiap proses

analisis dan mempengaruhi penetapan keputusan baik dalam analisis tapak maupun dalam analisis fungsi sehingga melekat dalam Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik Pariaman.

- a. Eksisting site Rumah Tabuik ditetapkan melalui identifikasi kawasan-kawasan berpotensi di kawasan wisata kota Pariaman yang diharapkan mampu menunjang aktifitas wisata. Penetapan site didasari oleh kelayakan lahan, dan potensi unggulan yang di analisis menggunakan pendekatan SWOT, *Strenght*, *Weakness*, *Opportunity* dan *Treat*.
- b. Tapak dekat kawasan Pariwisata Pantai yang terpilih sebagai site Museum di analisis melalui tahapan pengumpulan data fisik, Analisa Fisik, Zoning,
- c. Tahap data fisik adalah proses pengumpulan data-data yang berkaitan dengan tapak/site di dekat Pantai, pengumpulan data fisik ini dilakukan dengan survey kawasan perencanaan, mendata kondisi lahan, jenis tumbuhan, arah matahari, pengaruh angin, pencapaian menuju site, keadaan infrastruktur dan keadaan lingkungan yang berpengaruh langsung terhadap kawasan perencanaan.
- d. Tahap analisa data fisik adalah proses peningkatan mutu/kualitas kawasan agar kondisi site dapat mendukung perencanaan sesuai dengan tujuan dan sasaran perancangan yang diharapkan, analisa ini diambil berdasarkan dari data fisik yang didapati dilapangan dan mempelajari kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan untuk pembenahan kualitas kawasan. Analisis ini mencakup analisa:
 - 1) daya dukung lahan
 - 2) kondisi vegetasi
 - 3) respon terhadap pengaruh arah angin
 - 4) peningkatan infrastruktur
 - 5) inisiasi akses untuk menuju site
- e. Zoning adalah proses pentetapan zonasi berdasarkan daya dukung lahan, orientasi kawasan dan mempertimbangkan fungsi-fungsi yang akan berlangsung, zoning ini dilakukan bersamaan dengan analisa aktifitas-aktifitas yang akan berlangsung dalam kawasan, sehingga dapat ditetapkan peruntukan lahan secara mikro untuk mendukung fungsi kawasan, penetapan zoning ini dilakukan berdasarkan
 - 1) Potensi unggulan pada kawasan
 - 2) Daya dukung lahan
 - 3) Orientasi kawasan
 - 4) Klasifikasi zona publik, semi publik dan privat

f. Tahap analisa Fungsi adalah mengumpulkan data-data yang terkait dengan fungsi yang telah berlangsung disekitar kawasan, mengidentifikasi kebijakan-kebijakan pemerintah yang terkait dengan peningkatan mutu dan fungsi kawasan, sedangkan analisa terhadap fungsi kawasan adalah kajian yang dilakukan untuk mendukung proses pengambilan keputusan terkait fungsi-fungsi yang akan dilakukan. telah berlangsung disekitar site, Pertimbangan-pertimbangan tersebut dilakukan dengan tahapan :

- a. analisa aktifitas eksisting dan inisiasi program aktifitas yang direncanakan pada kawasan.
- b. merumuskan programming ruang,
- c. menetapkan kebutuhan ruang berdasarkan aktifitas yang akan berlangsung
- d. menghitung besaran ruang berdasarkan standar-standar besaran ruang seperti Neufert Architect Data.
- e. Pendekatan Tema dilakukan dengan menggunakan tema sebagai acuan penting dalam setiap proses pengambilan keputusan, pertimbangan-pertimbangan dalam Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik ini dilakukan dengan menggali kebutuhan perencanaan berdasarkan tema Arsitektur Vernakular (Budaya) sehingga menghasilkan kajian analisis yang sesuai dengan sasaran perancangan.

Proses analisis perencanaan kawasan menggunakan pedekatan Arsitektur Vernakular dilakukan dengan cara mempertimbangkan Keterkaitan antara analisa dan tema, proses nya dilalui dengan cara berikut

- a. Kondisi fisik kawasan dianalisa melalui pendekatan filosofi dalam tema Arsitektur Vernakular, sehingga kajian kondisi tapak dan proses pengambilan keputusan didasari oleh kajian mempertahankan kondisi ekologi eksisting secara berkelanjutan, meminimalisir kerusakan lingkungan dan memaksimalkan peningkatan mutu kawasan dengan perencanaan
- b. Tema Arsitektur Vernakular pada analisa fungsi kawasan Rumah Tabuik, pendekatan arsitektur vernakular dilakukan dengan mempelajari aktifitas yang telah berlangsung pada kawasan tersebut, Penetapan keputusan pada Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik ini adalah menyiasati bagaimana Pariaman dapat terjaga keasliannya dan mengupayakan agar warga setempat ikut terlibat dalam proses pengembangan kawasan, sehingga terjalannya sinergi yang saling menguntungkan antara kawasan Rumah Tabuik itu sendiri.

- f. Siteplan adalah hasil dari gabungan analisa fisik dan analisa fungsi yang diterjemahkan dalam bentuk layout peletakan massa bangunan pada tapak perencanaan, denah masa bangunan dihasilkan dari kebutuhan ruang dan besaran ruang sehingga kawasan dapat berfungsi secara keseluruhan, memiliki fungsi-fungsi mikro namun saling mendukung satu sama lainnya.
- g. Pendekatan Arsitektur Vernakular mengkajian nilai-nilai kearifan lokal yang menjadi dasar dalam mengembangkan bentuk masa bangunan Museum, mencakup penerapan ideologi kebudayaan kedalam desain sehingga diharapkan desain kawasan Rumah Tabuik ini memiliki sosok kearifan lokal. Penerapan filosofi kebudayaan pada Perencanaan Museum ini lebih kepada penerapan pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah filosofi kemudian ditetapkan sebagai dasar untuk menemukan konsep/estetika masa bangunan.
- h. Transformasi desain adalah proses dalam menemukan konsep/estetika masa bangunan melalui arsitektur vernakular yang sesuai dengan pendekatan filosofi yang telah dilakukan, dimana tema itu sendiri adalah desain dengan mengambil sifat, pola, atau unsur dari sebuah benda atau kebudayaan setempat, didesain menjadi bentuk yang berbeda. Proses transformasi bentuk dilakukan dengan menelaah kebutuhan dan besaran ruang kemudian melakukan pendekatan kesamaan sifat dan fungsi sehingga masa bangunan Rumah Tabuik ini diharapkan memiliki karakter yang kuat dan unik. Proses transformasi juga dilakukan untuk menghindari kesamaan bentuk masa dengan bangunan lainnya sehingga bangunan Rumah Tabuik ini menjadi landmark baru di Kota Pariaman.
- i. Konsep Desain adalah hasil akhir dari seluruh analisis, pendekatan desain yang dituangkan menjadi unit-unit masa bangunan yang berhubungan satu sama lainnya dan menjadi satu kawasan yang utuh.

1.6 Konsep desain

Secara filosofis Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik Pariaman ini mengadopsi ideologi sebuah ukiran yang menjadi konsep kawasan site yaitu ukiran "Daun Bodi". Penerapan ideologi ini digunakan untuk mengkaji tapak perencanaan dan mentransformasikan kedalam metafora bentuk melalui penalaran terhadap pengaruh-pengaruh yang ada pada site. Pendekatan secara metafora akan menjadi konsep transformasi desain yang bergerak dari respon terhadap alam dalam Perencanaan Museum di Kawasan Rumah Tabuik Pariaman. Konsep filosofis Perencanaan

Museum ini diambil dari pengertian ukiran "Daun Bodi" dalam merumuskan fungsi lahan yang telah diaplikasikan dalam perencanaan.

"Daun bodi nago taran, Badaun babungo pulo, Tampek balinduang kapanehan, Dek rajo nan dahulu, Samaso di Dusun Tuo, Daun di buek jadi ukia, Bacampua campua jo akanyo".

"Buliah di latak di nan petak, Di ujuang bakipeh ambai-ambai, Tandonyo santoso alam nangko, Asa ukia di daun tuo Di Limo Kaum Duo Baleh Koto, Sambilan Koto Di Dalam, Ukia rang Bodi Caniago".

"Dek pandai tukang maukiakan, Jalan pisau lariak balariak, Di dalamnyo adat maha mulie, Kok singkek bari bauleh, Sakapa jadikan gunuang, Satitiak jadikan lauik, Tariklah isi maknanyo, Usah diliek nyato sajo, Baitu warih kito jawek"

Sumber Kutipan : Buku Pustaka Budaya, Ukiran Minangkabau-

Pengertian ini dijadikan dasar seutuhnya untuk mempelajari keadaan site sehingga diharapkan dapat mengaplikasikan tema arsitektur vernakular dalam segi sosial dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek. Jilid 2 Edisi 33. Alih Bahasa Sunarto Tjahjadi & Ferryanto Chaidir. Jakarta: Erlangga.
- Francis D.K.Ching. 1996. "From, space, and Order,
- Rahmatia. 2002. Arsitektur dan Desain <http://www.waodeizzati.blogspot.com/teori-transformasi.html>
- Asquith, Lindsay dan Vellinga, Marcel. 2006. Vernacular Architecture in the Twenty-First Century: Theory, Education and Practice. London: Taylor & Francis, p.16.
- <http://www.google.com/Archdaily.com>
- <http://www.google.com/google-maps.com>
- Ave Harysakti, dkk. 2014. Prinsip Berkelanjutan Pada Arsitektur Vernakular (Studi Kasus Huma Gantung Buntoi, Kalimantan Tengah). Jakarta. Jurnal Perspektif Arsitektur.
- Morintan Elfrina Siahaan, dkk. 2014. Museum Budaya SumateraUtara Di Medan, Learning From The Vernacular. Jakarta. Unsrat.
- Abdul Aziz Arrosyid, Samsudi , Ummul Mustaqimah. 2016. Muaeum Songket Palembang Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Surakarta. Universitas Sebelas Maret Surakarta.