

**GAMBAR PRA RANCANGAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH DENGAN DENPEKATAN  
SEQUENCE RUANG DI SUB-DISTRIK SAME DISTRIK MANUFAHI  
TIMOR-LESTE**



**DISUSUN OLEH :**  
**RENITA ROSALINA MENDONCA JERONIMO**  
**61. 15. 0011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA  
2019**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH DENGAN PENDEKATAN SEQUENCE RUANG  
DI SUB-DISTRIK SAME DISTRIK MANUFAHI TIMOR-LESTE.

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain  
Program Studi Arsitektur  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Disusun Oleh :

RENITA ROSALINA MENDONCA JERONIMO  
61.15.0011



Dosen Pembimbing I

Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng.

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng.

Diperiksa di : Yogyakarta  
Tanggal : 10-01-2020

Dosen Pembimbing II

Linda Octavia, S.T., M.Sc.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	: Perancangan Museum Sejarah Dengan Pendekatan Sequence Ruang di Sub-distrik Same Distrik Manufahi Timor-Leste
Nama Mahasiswa	: Renita Rosalina Mendonca Jeronimo
NIM	: 61.15.0011
Mata Kuliah	: Tugas Akhir
Semester	: Genap
Fakultas	: Arsitektur dan Desain
Kode	: DA8336
Tahun	: 2019/2020
Prodi	: Arsitektur

Telah dipertahankan didepan Dewan Pengaji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Dan dinyatakan DITERIMA  
Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal :

17 Desember 2019

Yogyakarta, 10 - 01 - 2020

Dosen Pembimbing I



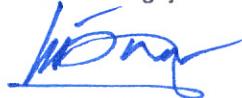
Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng.

Dosen Pembimbing II



Linda Octavia, S.T., M.Sc.

Dosen Pengaji I



Dr.-Ing.Ir.Winarna,M.A..

Dosen Pengaji II



Adimas Kristiadi,S.T.,M.Sc.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir

### PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH DENGAN PENDEKATAN SEQUENCE RUANG DI SUB-DISTRIK SAME DISTRIK MANUFAHI TIMOR-LESTE

Adalah benar-benar karya saya sendiri.

Pernyataan, ide, kutipan langsung maupun tidak langsung  
yang bersumber dari tulisan ide orang lain dinyatakan tertulis dalam Tugas Akhir ini  
pada lembaran yang bersangkutan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi  
sebagian atau seluruh dari tugas akhir ini,

maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan dibatalkan  
dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus yang maha Esa karna atas rahmat dan berkat-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul "Perancangan Museum Sejarah Dengan Pendekatan Sequence Ruang di Sub-distrik Same Distrik Manufahi Timor-Leste" ini dengan baik.

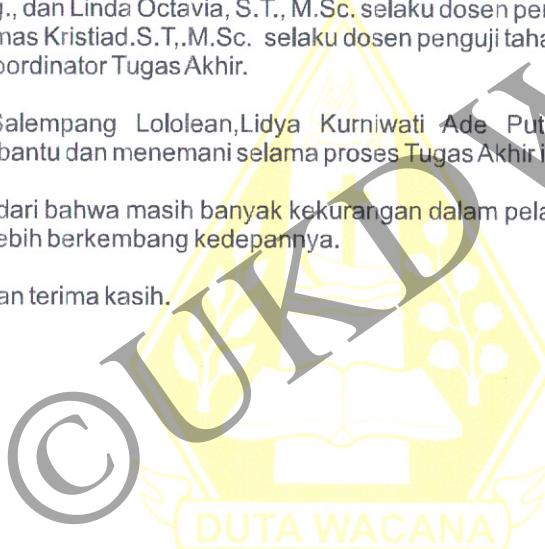
Karya ini memang masih jauh dari kata memuaskan, tapi proses pengeraannya telah membuat pikiran dan kepedulian saya terhadap kondisi dan realita di lingkungan sekitar dalam mendesain dan membuat keputusan lebih berkembang dan bijak.

Pada kesempatan ini, saya akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Secara khusus saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang menjadikan semuanya mungkin.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan.
- 3.Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng., dan Linda Octavia, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing.
4. Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A., dan Adimas Kristiad.S.T.,M.Sc. selaku dosen pengujian tahap progamming,dan Pengujian tajap akhir.
5. Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A., selaku koordinator Tugas Akhir.
6. Rekan-rekan Arsitektur 2015.
- 7.Anak Agung Gede Anom,Evi Salempang Lololean,Lidya Kurniawati Ade Putri Mulla,Vitri Varita Mambay,Fidel Filemon Romeo Lokovetor, Yudhy Frits R. yang sudah membantu dan menemani selama proses Tugas Akhir ini.

Dalam tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun diskusi yang lebih berkembang kedepannya.

Atas perhatiannya, saya mengucapkan terima kasih.



Yogyakarta, 10-01-2020

  
Renita Rosalina Mendonca Jeronimo

## **HALAMAN AWAL**

Halaman Judul.....	00
Lembar Persetujuan .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Pernyataan Keaslian .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak.....	v
Abstract .....	vi

<b>DAFTAR ISI.....</b>	vii
------------------------	-----

## **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Kerangka Berpikir.....	01
Latar Belakang .....	02
Rumusan Masalah, Tujuan, Metode.....	03

## **BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA**

### **Studi Literatur**

Pegertian Wisata .....	04
Pegertian Sequence Ruang .....	05
Pegertian Museum .....	06
Jenis Koleksi Benda Sejarah .....	07
Persyaratan Ruang Museum .....	08
Organisasi Ruang Museum .....	09
Tata Letak Ruang Museum .....	10
Teknik Perletakan dan Tata Penyajian.....	11
Serkulasi Museum.....	14
Persyaratan Pencahayaan Pada Museum.....	16
Desain Kawasan Bersejarah .....	17

### **Studi Preseden**

Kawasan Bersejarah Benteng Yogyakarta.....	18
Museum Monumen Jogja Kembali.....	19
Kesimpulan Studi Preseden.....	20

## **BAB 3 : TINJAUAN LOKASI ANALISIS**

Tinjauan eksisting site .....	22
Profil Site.....	23
Vegetasi dan Kontur.....	24
Jenis Tanah.....	25
Konteks Site Sosial.....	26
Konteks Site Fisik.....	27
Konteks Site Fungsional.....	28

## **BAB 4 : PROGRAM RUANG**

<b>Programming</b>	
Hubungan Ruang Makro.....	31
Hubungan Ruang Pegunjung Musem .....	32
Alur Aktivitas .....	34
Besaran Ruang.....	38

## **BAB 5 : KONSEP**

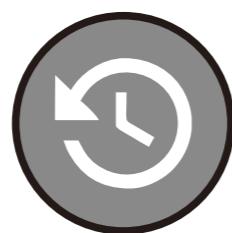
Konsep zonasi kawasan .....	42
konsep Zonasi Museum .....	43
Konsep Sequence Ruang .....	44
Zonasi Museum .....	52
konsep Material Dan Struktur.....	56

<b>REFERENSI.....</b>	61
-----------------------	----

<b>LAMPIRAN.....</b>	
Gambar Kerja .....	62
Poster .....	63
Foto Maket .....	64

# KERANGKA BERPIKIR

PERANCANGAN KAWASAN MUSEUM DAN MONUMEN DOM BOAVENTURA DENGAN PENDEKATAN SEQUENCE RUANG DI SUB-DISTRIK SAME DISTRIK MANUFAHI TIMOR-LESTE.



## LATAR BELAKANG

- Program Pemerintah pariwisata, Penelitian situs wisata 2018-2019.
- Distrik Manufahi memiliki potensi tentang sejarah kolonial Portugis 1912



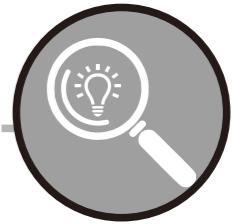
## FENOMENA

- Dari potensi yang ada pemerintah merancang sebuah museum benda khusus di Distrik Manufahi
- Mengresmikan monumen Dom Boaventura sebagai apresiasi masyarakat tentang Dom Boaventura.
- Dan Mengelolah Sebuah kawasan khusus sebagai kawasan wisata bersejarah bagi masyarakat di Distrik Manufahi



## PERMASALAHAN

- Museum dan monumen yang dirancang tidak melestarikan sejarah yang ada
- Museum yang ada tidak bisa diakses oleh seluruh masyarakat
- Ruang museum tidak sesuai dengan standar ruang yang ada.
- Masyarakat Manufahi berharap ada sebuah fasilitas untuk mengoleksi benda-benda sejarah yang di temukan.



## PENDEKATAN IDE-IDE SOLUSI

- Merancang dua Artifacts museum dan monumen Dom Boaventura dalam satu kawasan sejarah Dom Boaventura.
- Sebagai wisata edukatif.
- Pendekatan Sequence Ruang.



## IDE DESAIN

- ZONASI
- Konsep penataan masa bangunan
  - Proses penataan masa
- LANSEKAP
- Vegetasi Kawasan
- UTILITAS
- Kawasan

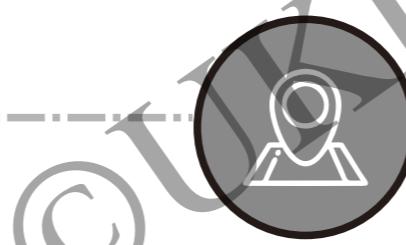


## PROGRAM RUANG

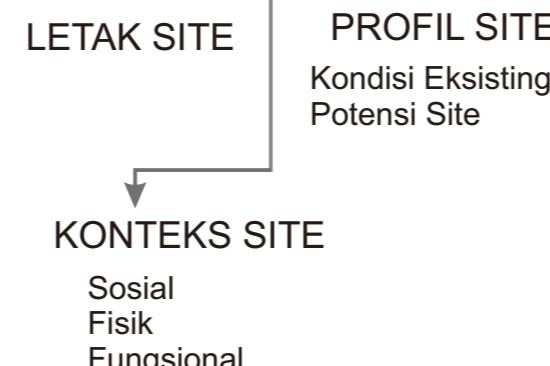


- FISIK
- Material
  - Struktur

## TRANSFORMASI DESAIN



## ANALISIS



## TINJAUAN PUSTAKA

### STUDI LITERATUR | STUDI PRESEDEN

#### TEORITIS

- Benda koleksi Museum.
- Kebutuhan Ruang Museum.
- Pendekatan Sequence Ruang

#### ARSITEKTURAL

- Perancangan Kawasan bersejarah
- Perancangan Museum dan tata letak



## METODE

### PRIMER | SEKUNDER

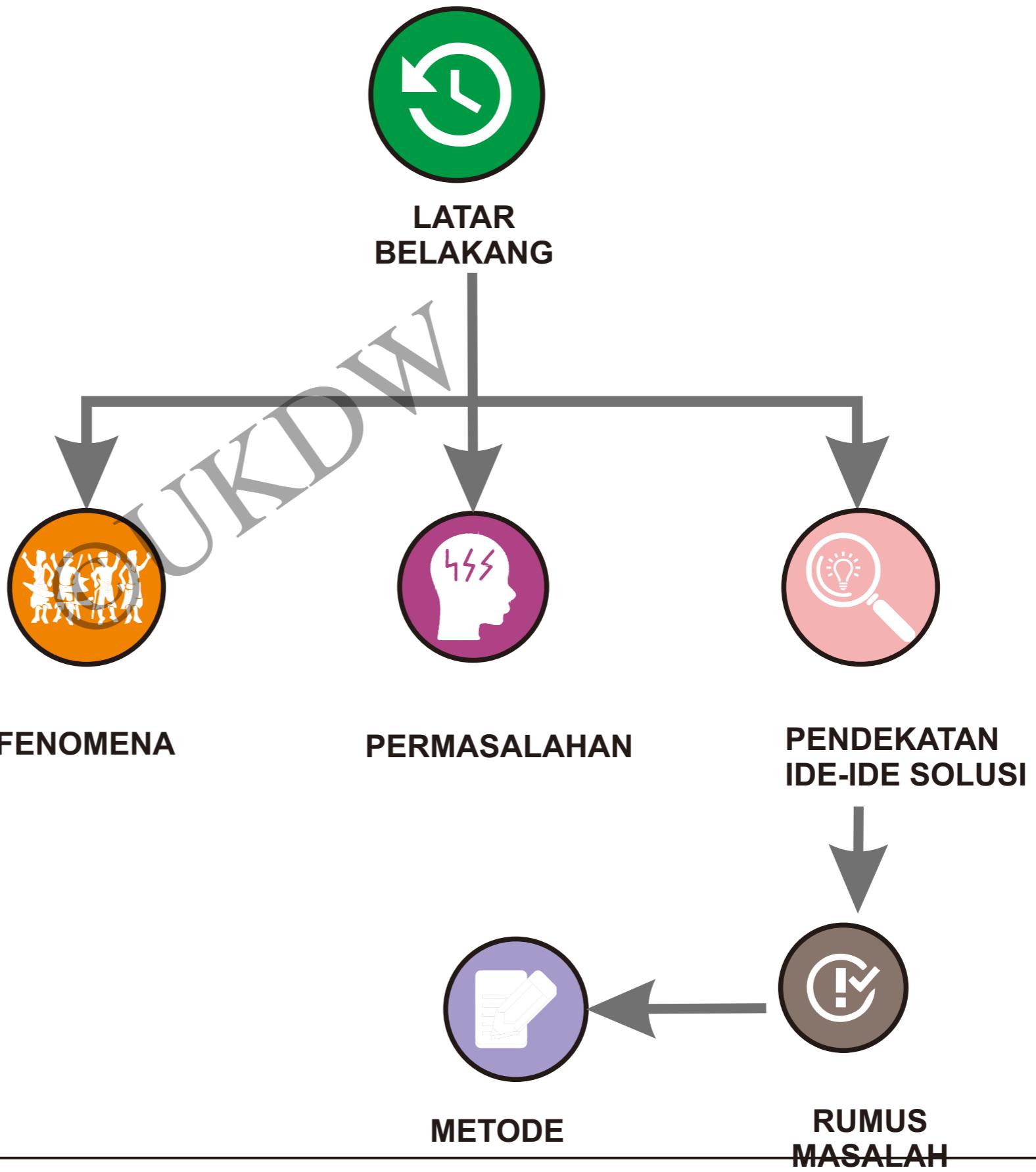
- |                   |  |
|-------------------|--|
| • Wawancara       | • Sejarah Dom Boaventura                         |
| • Observasi       | • Sejarah Kolonial Portugis Masuk di Timor-Leste |
| • Dokumentasi     | • Sensus Distrik Manufahi                        |
| • Pengukuran Site | • Pogram Pemerinta Pariwisata                    |
|                   | • Profil Distrik Manufahi                        |
|                   | • Sensus suku Daisua.                            |
|                   | • Literatur buku, Internet.                      |

# BAB I

LATAR BELAKANG

© KEDW

# PENDAHULUAN



# PENDAHULUAN

## ARTI JUDUL



### ► PERANCANGAN:

Dalam KBBI (Kamus Bahasa Indonesia) Perancangan adalah Proses,cara,perbuatan merancang;bangunan itu dilakukan oleh seorang ahli masih muda.

### ► MUSEUM:

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. "Ayo kita Mengenal Museum 2009"

### ► SEJARAH:

Dalam KBBI (Kamus Bahasa Indonesia) adalah asal usul (keturunan) silsilah.kejadian dan peristiwayang benar-benar terjadi pada masa lampau (riwayat) pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau (ilmu sejarah).

### ► SEQUENCE RUANG:

Menurut H.K.Ishar 1992, urut-urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi.Tujuan penarapan prinsip urut-urutan dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ke tempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks.(puncak)

### ► SUB-DISTRIK SAME:

Adalah ibu kota Distrik manufahi (sensus distrik manufahi 2015)

### DISTRIK MANUFAHI:

Ialah salah satu Distrik dari 12 distrik yang ada di Timor-Leste(sensus distrik Manufahi 2015)

### TIMOR-LESTE:

Republik Demokratik Timor-Leste adalah sebuah negara di sebelah Utara Australia dan bagian Timur pulau Timor,(wikipedia)

### ► KESIMPULAN:

Meningkatkan Potensi daerah

Melestarikan Sejarah yang ada

Memberikan nilai edukatif bagi masyarakat.

## LATAR BELAKANG

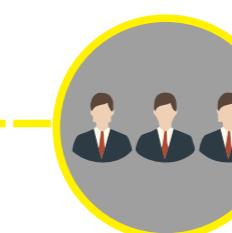
Timor-Leste adalah negara yang dijajah oleh Portugis dan diintegrasi oleh Indonesia,dengan Masa Penjajahan yang Lama Portugis 379 tahun,dan Integrasi oleh Indonesia 24 tahun,sehingga Timor-Leste memiliki banyak sejarah tentang masa kolonial dan masa integrasi.



**2009** Pemerintah Peluncur Program Penelitian situs wisata. Wisata alam,sejarah dan budaya.



**2014** Merancangkan museum benda khusus di Distrik Manufahi



**2010-2014**,Pemerintah mengelolah Potensi yang ada,sebagai wisata edukatif masyarakat. Dengan merancang 19 museum.



**2012**,Meresmikan Monumen Dom Boaventura,dan mengelolah kawasan monumen Dom Boaventura sebagai kawasan bersejarah.



**2010**, pemerintah menyatakan bahwa Distrik Manufahi memiliki potensi tinggi tentang nilai sejarah kolonial Portugis.



**2011**, Mererancang Monumen Dom Boaventura.

## LOKASI KAWASAN DOM BOAVENTURA DAN MUSEUM BENDA KHUSUS



Area Pengelolaan sebagai kawasan wisata bersejarah

DESA DAISUA

# PENDAHULUAN

## FENOMENA

PEMBAGUNAN MONUMEN DOM BOAVENTURA DAN MUSEUM BENDAKHUSUS MENGACU PADA

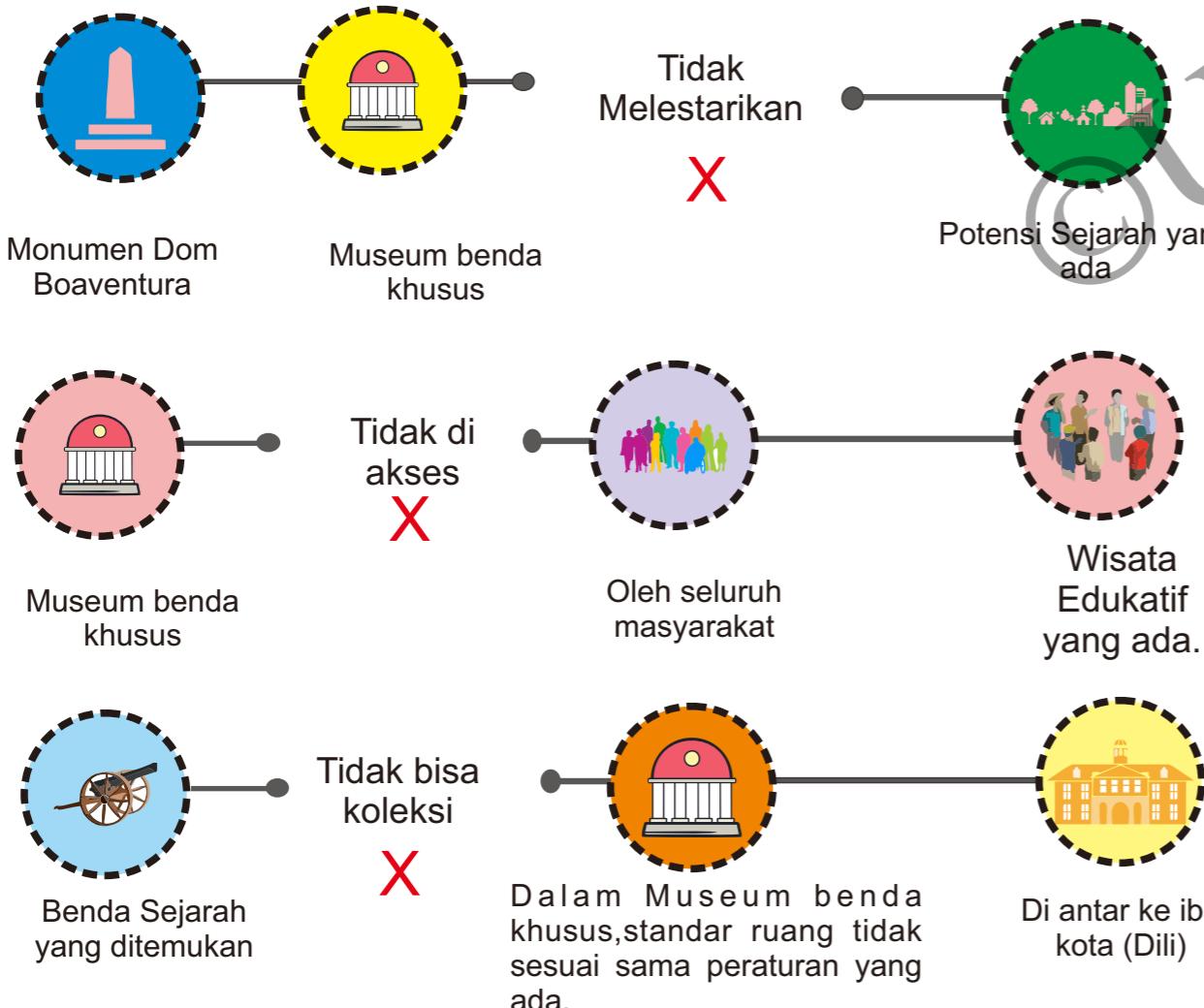


Program Pemerintah Pariwisata(2009) Tentang Penelitian tentang Potensi yang ada di Timor-Leste

Potensi Sejarah yang di dapatkan di Distrik Manufahi Tentang Potensi Sejarah Kolonial Portugis

Apresiasi Masyarakat tentang Dom Boaventura,Dan untuk melestarikan sejarah yang ada

## PERMASALAHAN DAN PENDEKATAN SOLUSI

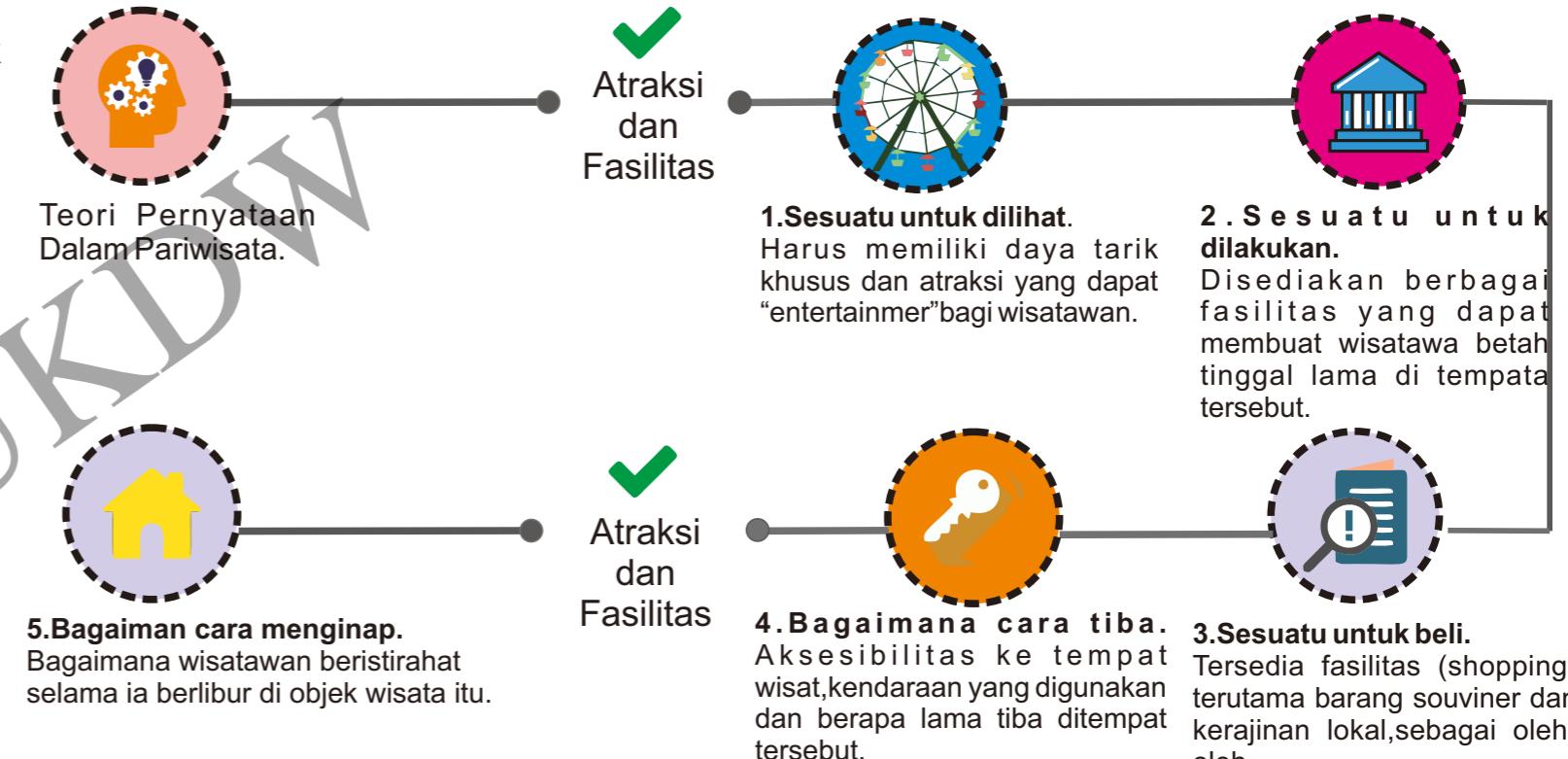


## MENJADI CONTOH MUSEUM

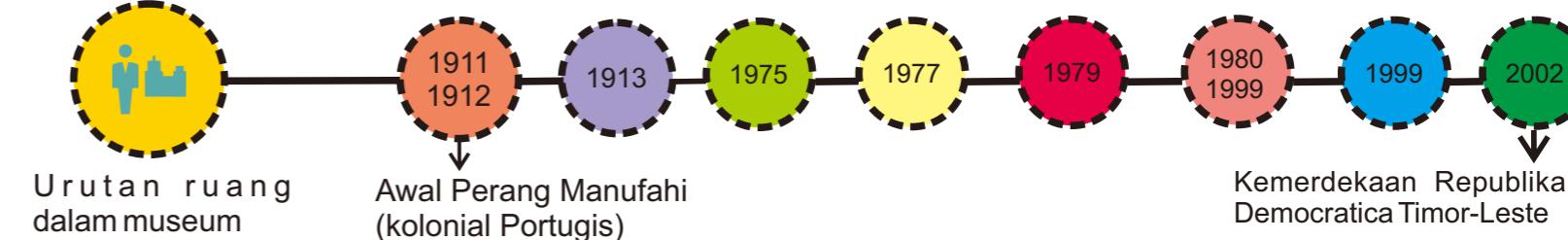
Yang bisa melestarikan sejarah yang ada, sehingga memberikan nilai edukatif bagi Masyarakat dan Meningkatkan Potensi daerah, sebagai kawasan berwisata.



## KONSEP WISATA / MENINGKATKAN POTENSI DAERAH



## PENDEKATAN SEQUENCE RUANG



## RUMUSAN MASALAH

HOW ?

Bagaimana merancang dua artifacts museum dan monumen Dom Boaventura dalam kawasan sejarah Dom Boaventura untuk menceritakan kembali sejarah kolonial Portugis yang ada di Distrik Manufahi?

METODE

PENGUMPULAN DATA

- SEKUNDER**
- Sejarah Dom Boaventura
  - Sejarah Kolonial Portugis Masuk di Timor-Leste
  - Sensus Distrik Manufahi
  - Program Pemerinta Pariwisata
  - Profil Distrik Manufahi
  - Sensus suku Daisua.
  - Literatur buku, Internet
- PRIMER**
- Wawancara
  - Observasi
  - Dokumentasi
  - Pengukuran Site

## BAB V

IDE DESAIN

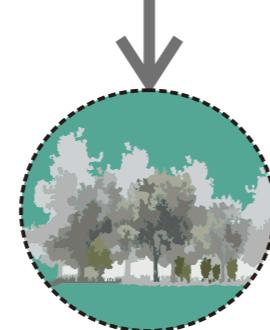
© KEDW

# IDE DESAIN

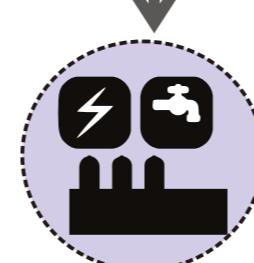


## ZONASI

- Penataan Masa Bangunan
- Konsep Penataan Masa Bangunan
- Zonasi Ruang Museum
- Konsep Sequence Ruang
- Sirkulasi Area Pameran



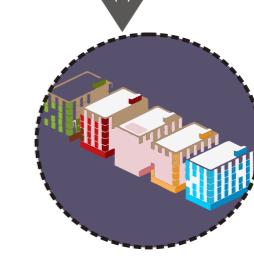
- ## LANSEKAP
- Vegetasi Kawasan



- ## UTILITAS
- Kawasan



- ## FISIK
- Material
  - Struktur

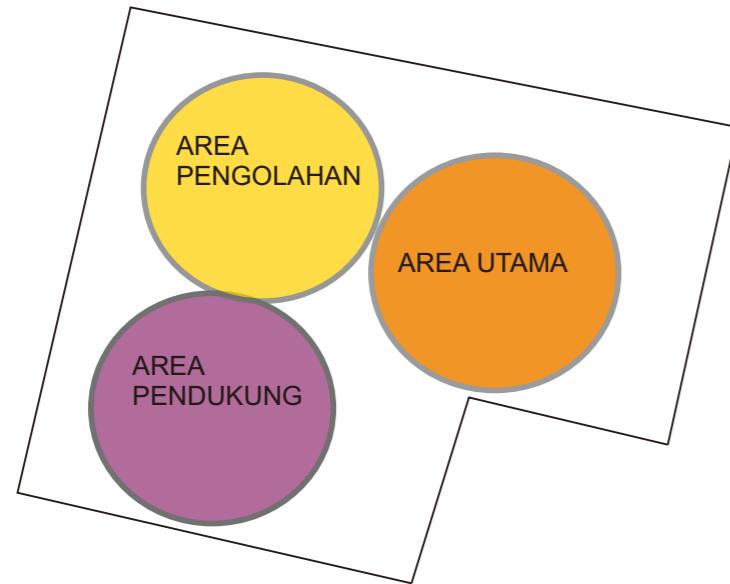


- ## TRANSFORMASI DESAIN

# IDE DESAIN

## ZONASI RUANG

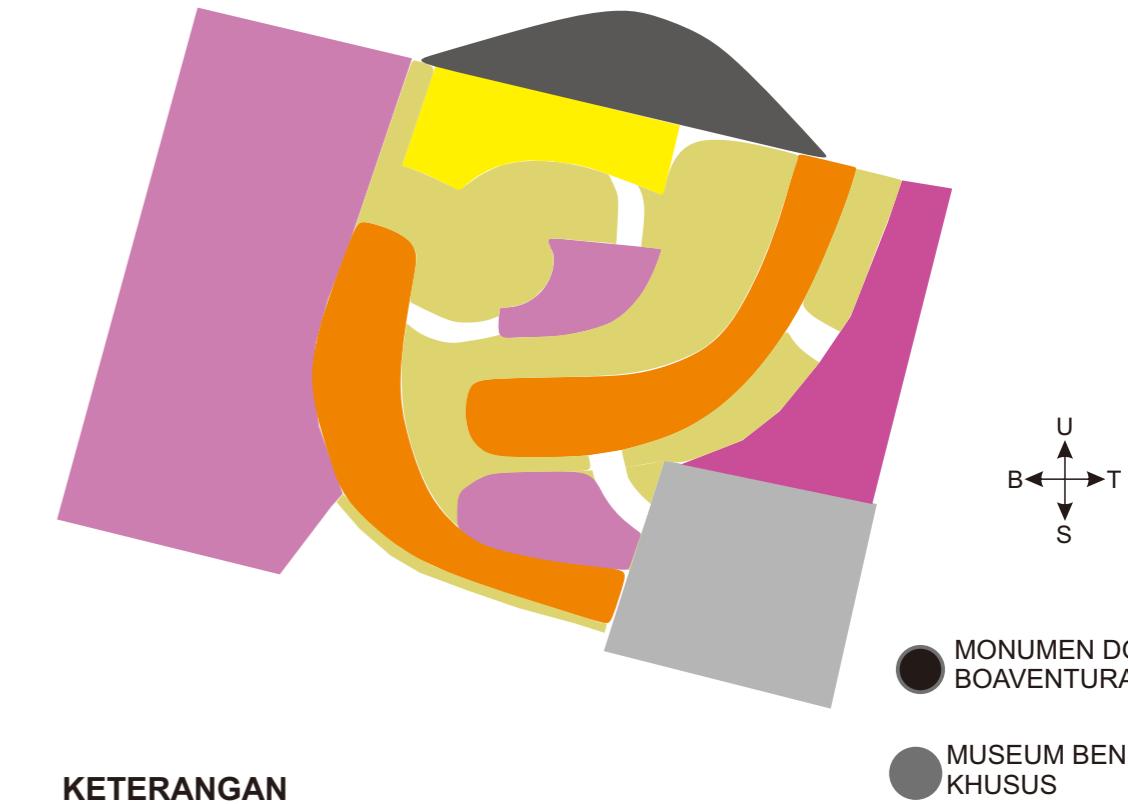
### KONSEP ZONASI KAWASAN



#### KETERANGAN

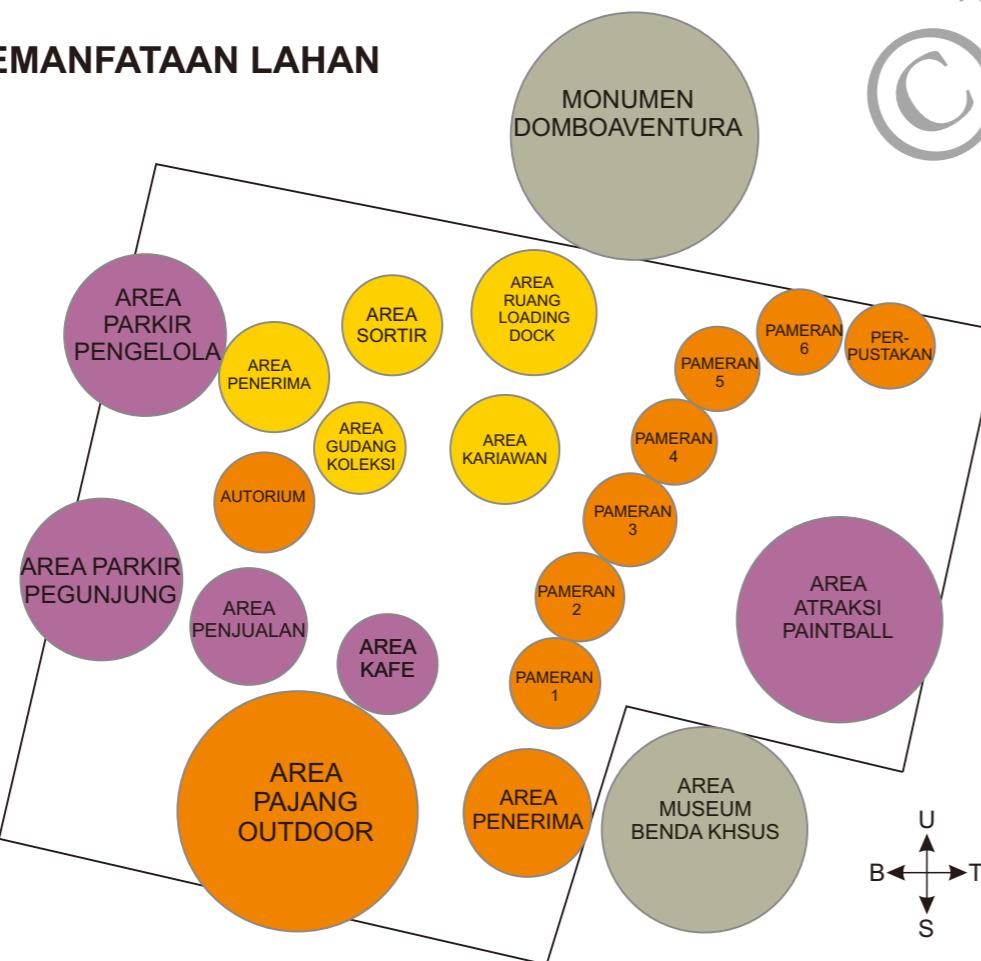
- AREA PENGELOLA MUSEUM
- AREA UTAMA ( MUSEUM )
- AREA PENDUKUNG MUSEUM

### KONSEP ZONASI AREA



Zonasi dalam site ini dibagi menjadi tiga kawasan/zonasi, yaitu area pendukung,area utama dan area pengelola.Area dibagi berdasarkan kerja,aktivitas dan sequence ruang yang ada.Dan zonasi makro ini juga bertujuan untuk menentukan kegiatan yang akan di lakukan di dalam zonasi secara mikro bahkan mezzo.

### KONSEP PEMANFATAAN LAHAN

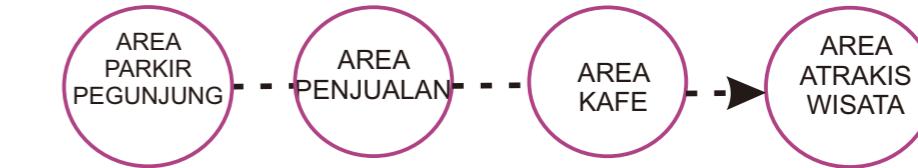


#### KETERANGAN

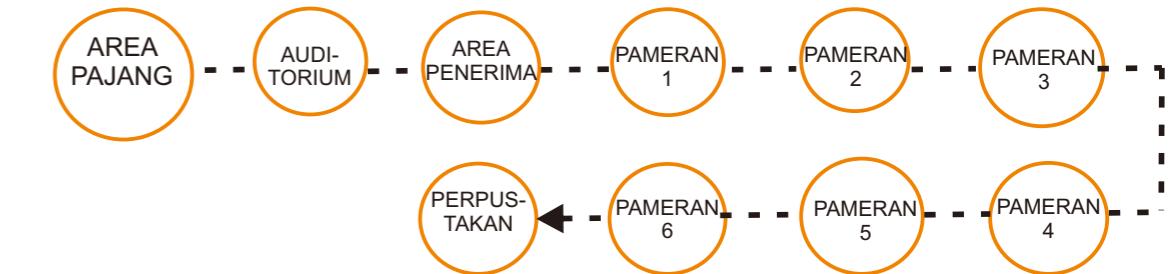
- AREA UTAMA
- AREA PENDUKUNG
- AREA PENGELOLA
- FASILITAS YANG SUDAH ADA DALAM KAWASAN

#### KETERANGAN

##### AREA PENDUKUNG



##### AREA UTAMA



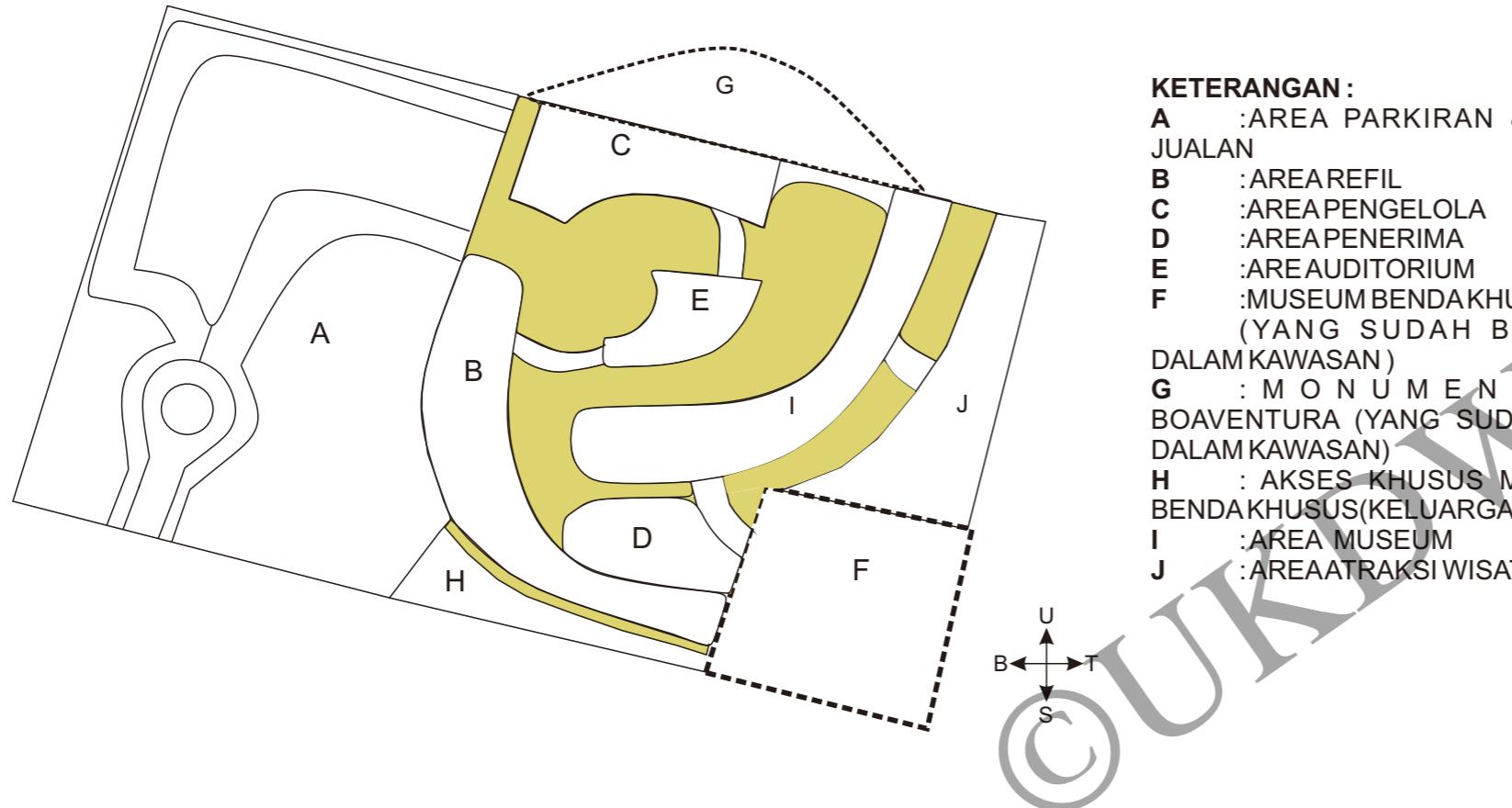
##### AREA PENGELOLA



# IDE DESAIN

## ZONASI RUANG

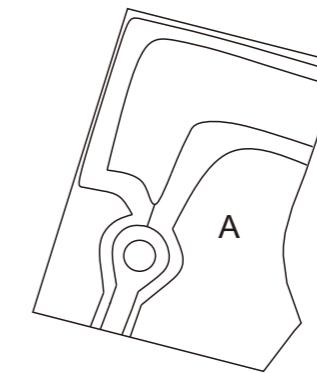
Konsekuensi Penataan Masa Bangunan ambil dari Potensi sejarah yang ada, untuk menciptakan sequence ruang, dalam penataan kawasan ini.



### KETERANGAN :

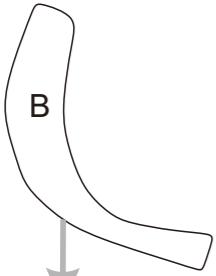
- A :** AREA PARKIR & AREA JUALAN
- B :** AREA REFILE
- C :** AREA PENGELOLA
- D :** AREA PENERIMA
- E :** AREA AUDITORIUM
- F :** MUSEUM BENDA KHUSUS (YANG SUDAH BERADA DALAM KAWASAN)
- G :** MONUMENT DOM BOAVVENTURA (YANG SUDAH ADA DALAM KAWASAN)
- H :** AKSES KHUSUS MUSEUM BENDA KHUSUS (KELUARGA)
- I :** AREA MUSEUM
- J :** AREA ATRAKSI WISATA

### KONSEP PENATAAN AREA PARKIR



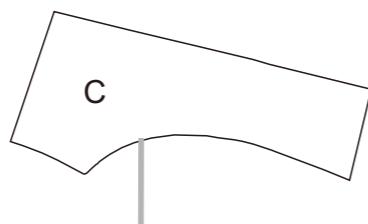
Penataan area parkir, di bagian barat, untuk memudahkan aktivitas dalam site, dan akses sirkulasi, dipisahkan antara pengunjung dan pengelola.

### KONSEP PENATAAN AREA PAJANG OUTDOOR



Untuk memberikan sirkulasi/akses khusus bagi pengunjung yang datang, penataan area refil sengaja penataan sebelum masuk di kawasan museum sehingga mengarahkan pengunjung untuk belajar terlebih dahulu tentang sejarah yang ada sebelum masuk ke kawasan selanjutnya

### KONSEP PENATAAN AREA PENGELOLA



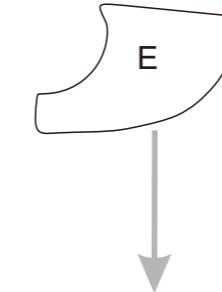
Penataan Area Pengelolah letaknya di bagian Utara site, sehingga dekat dengan Parkiran Distribusi barang.

### KONSEP PENATAAN AREA PENERIMA



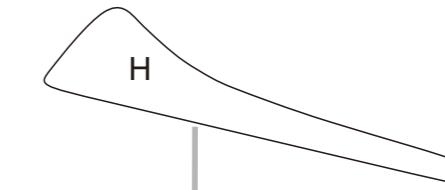
Letak Area penerima dekat dengan museum benda khusus, sehingga setelah pengunjung membeli tiket museum di arahkan langsung menuju ke museum benda khusus.

### KONSEP PENATAAN AREA AUDITORIUM



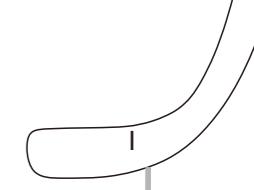
Penataan Area Auditorium letaknya di tengah site, sehingga ada aktivitas yang di auditorium, masyarakat tidak usah mengakses lagi ke dalam museum.

### KONSEP PENATAAN AREA MUSEUM BENDA KHSUS



Penataan akses khusus untuk keluarha pahlawan, menuju museum benda khusus.

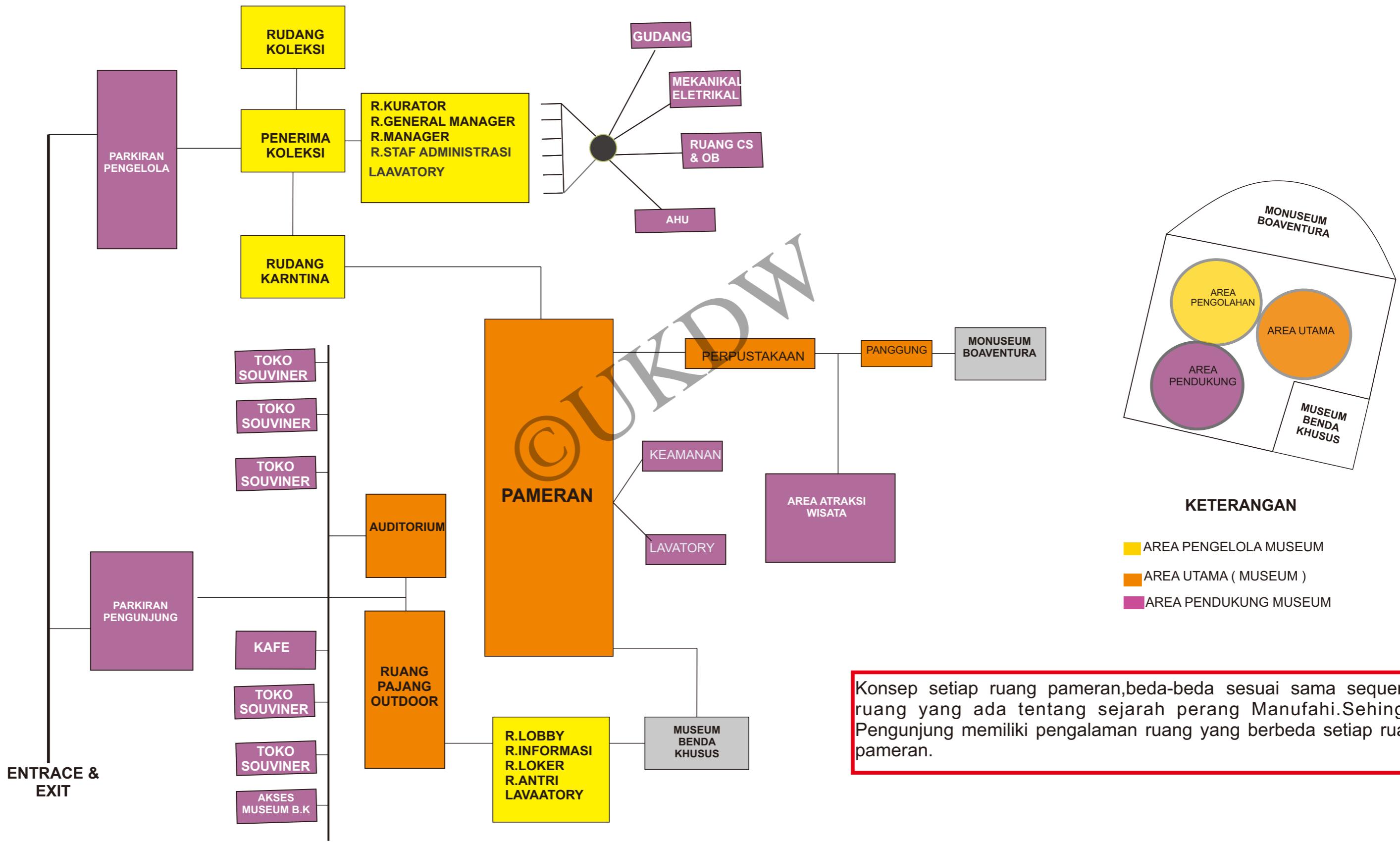
### KONSEP PENATAAN AREA MUSEUM



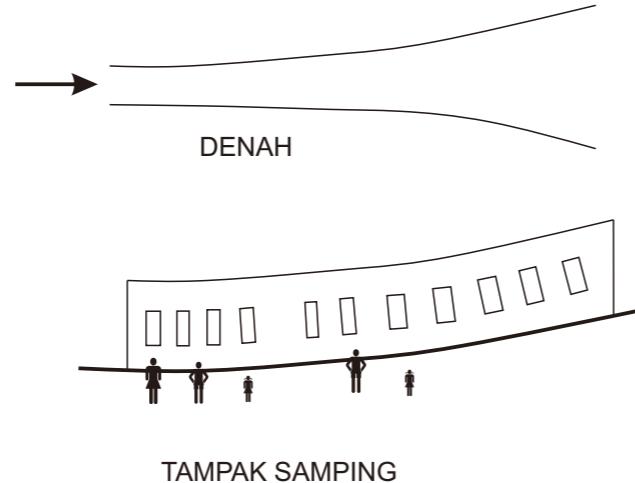
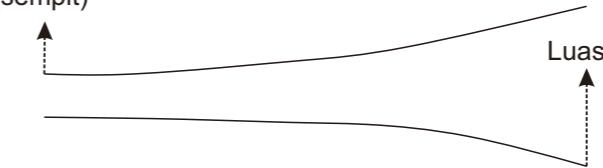
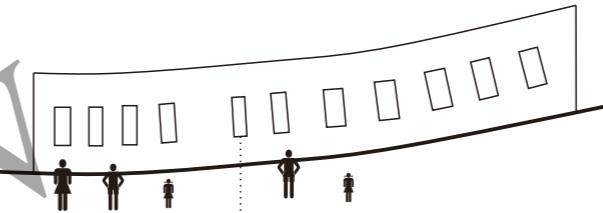
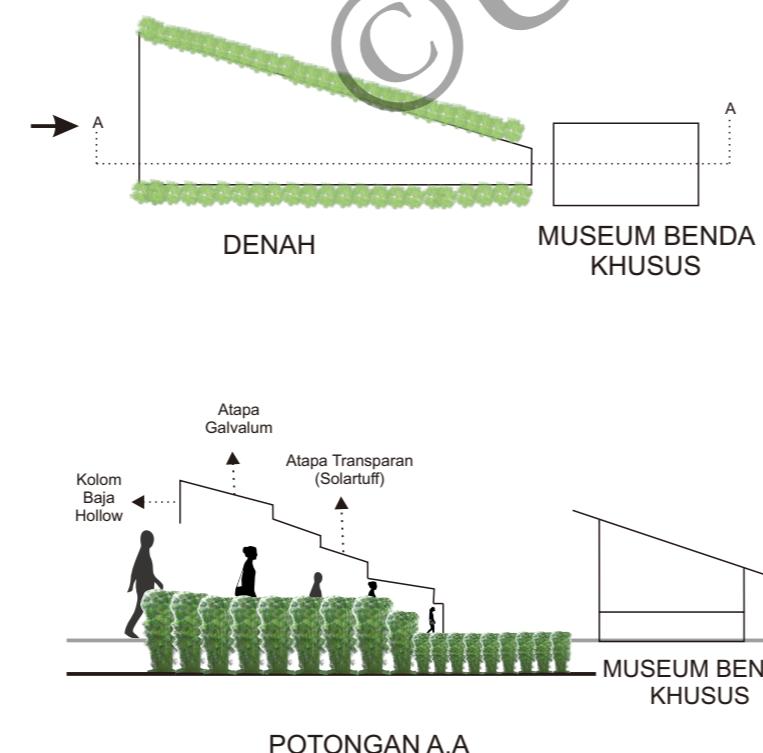
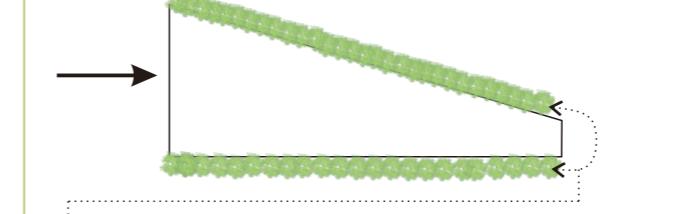
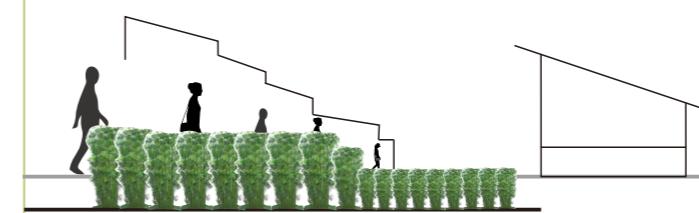
Penataan area museum letak di tengah site untuk membuat rangkuman dari sejarah di area refil, museum benda khusus dan akhir di monumen Dom.Boaventura.

# IDE DESAIN

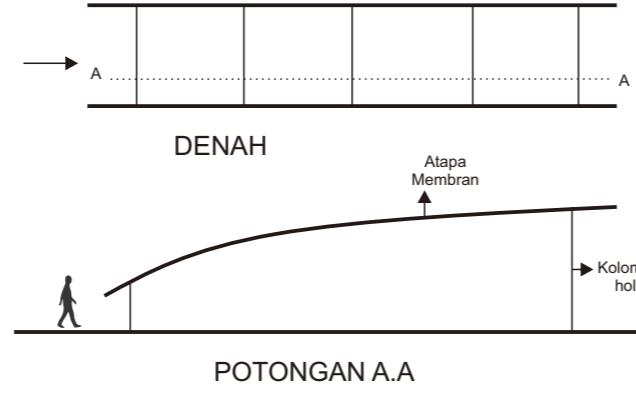
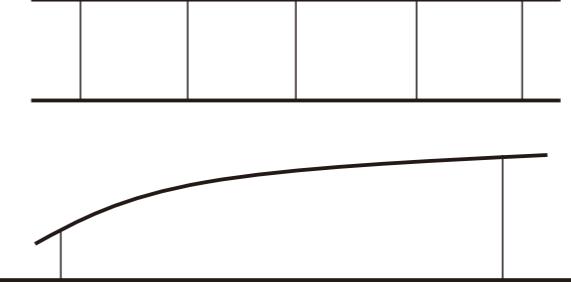
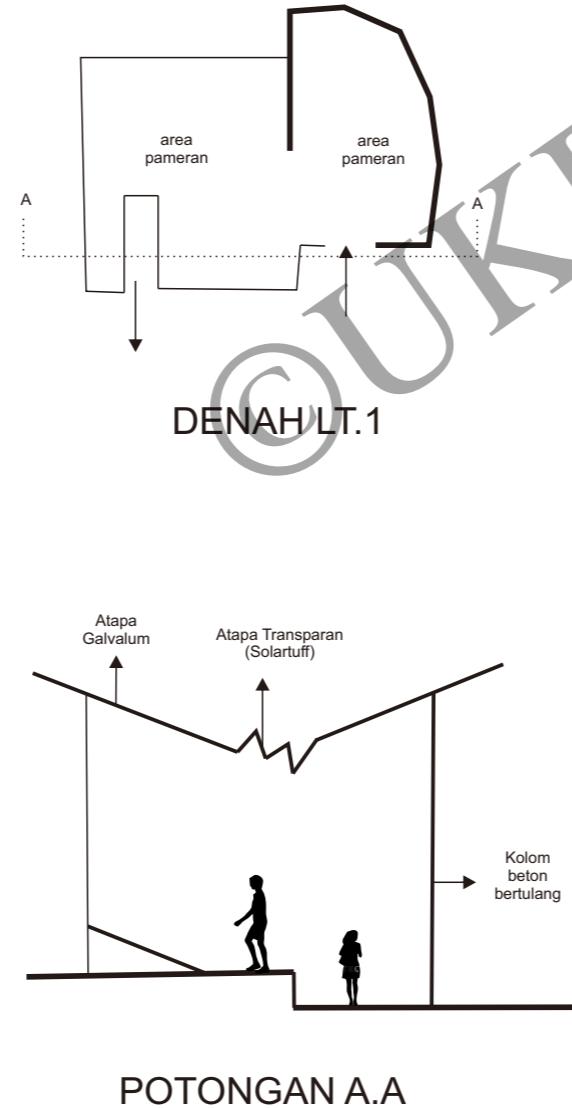
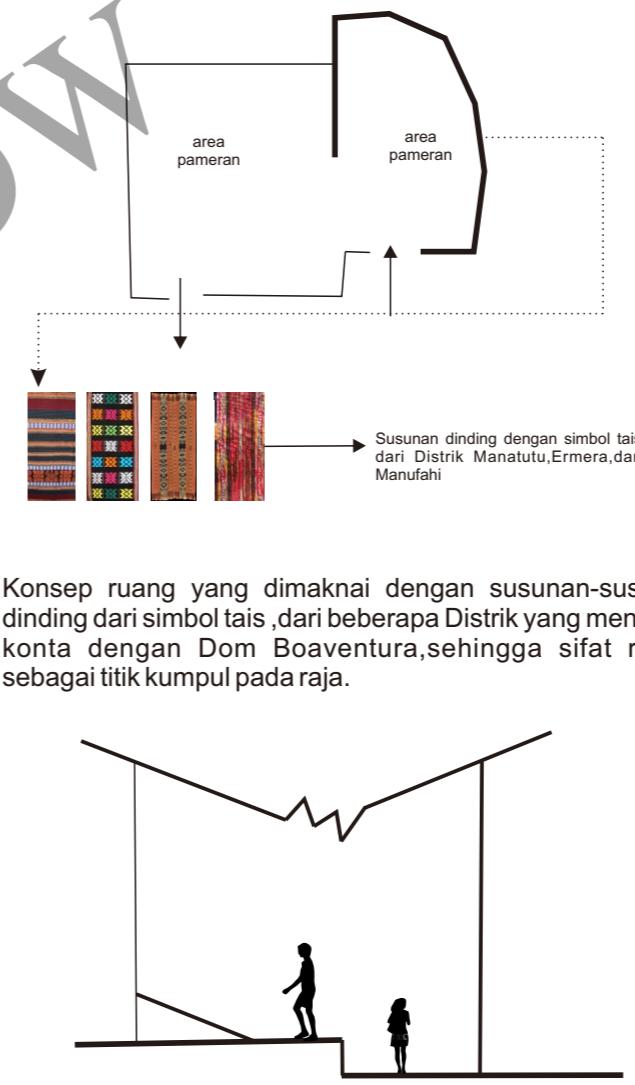
## KONSEP ZONASI MUSEUM



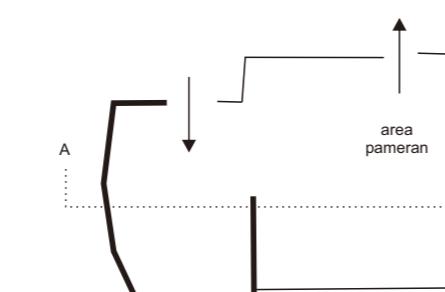
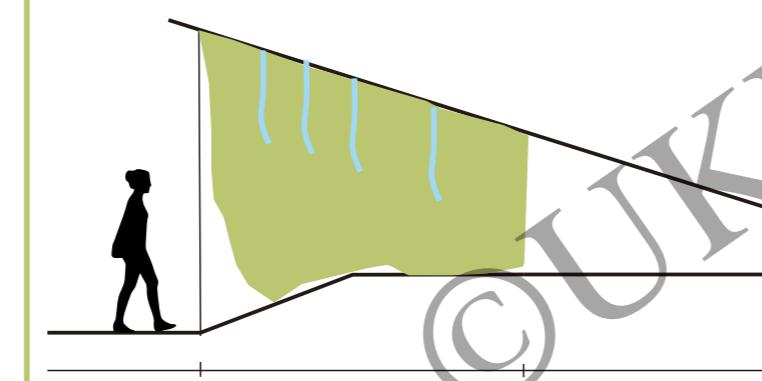
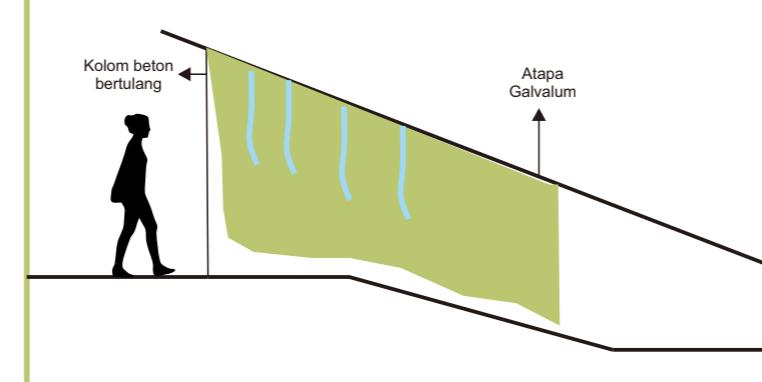
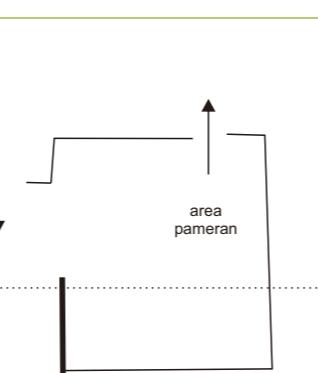
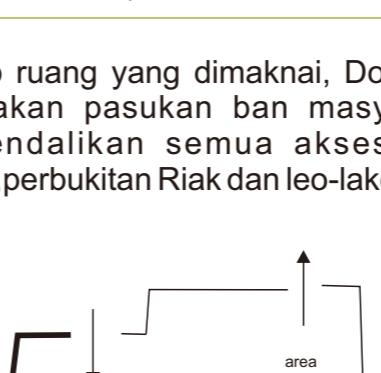
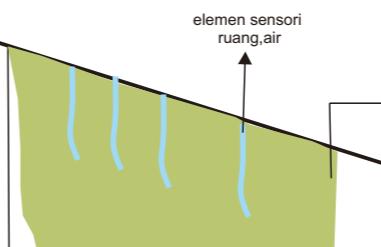
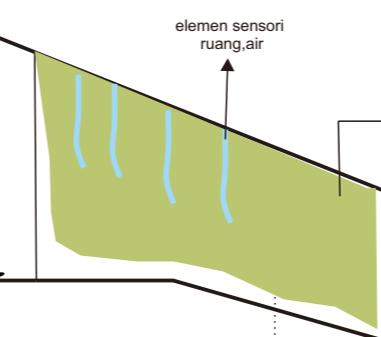
## KONSEP SEQUENCE RUANG

RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG & MATERIAL	SEQUENCE RUANG	BENDA YANG DI PAMER
RUANG PAJANG OUTDOOR	Mengenali sejarah terlebih dahulu pada pahlawan dan Raja	 <p>DENAH TAMPAK SAMPING</p>	<p>Awal akses masuk (sempit)</p>  <p>untuk menceritakan bahwa sebelum pegunjung memasuki museum tersebut, pengetahuan tentang sejarah masih sedikit, namun ketika sudah memasuki ruang refil ini pengetahuan tentang sejarah akan menambah.</p> <p>Profil sejarah pada pahlawan dan raja yang meninggal di masa kolonial dan masa integrasi, dengan jarak penataan 1 - 6 meter.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gambar 3 dimensi</li> <li>● 4 Tank Militar masa kolonial dan masa Integrasi</li> </ul>
SIRKULASI MENUJU MUSEUM BENDA KHUSUS	Menciptakan ruang yang tenang/hening dan kerhormatan atas meninggalnya pahlawan.	 <p>DENAH MUSEUM BENDA KHUSUS POTONGAN A.A MUSEUM BENDA KHUSUS</p>	 <p>Menanamkan pohon dengan rapat pada akses sirkulasi yang dilalui, sehingga memberikan suasana yang tenang dan hening.</p>  <p>Atap memiliki ketingian yang berbeda sebagai tanda kehormatan, dengan simbol menunduk tinggi atap mulai dari 3,5 m - 1,8 m.</p>	-

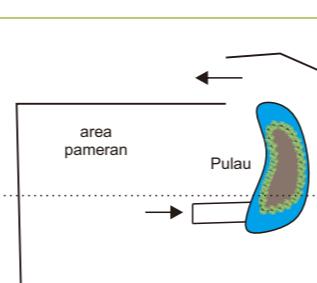
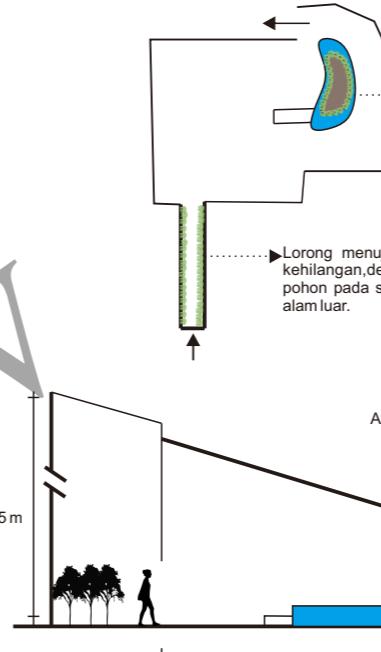
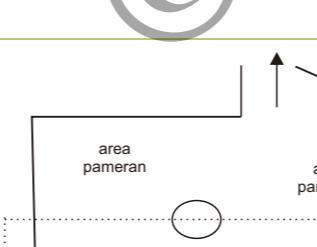
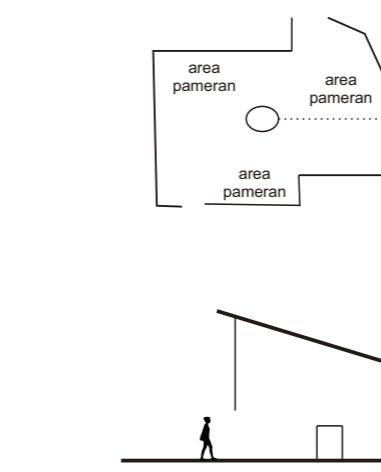
## KONSEP SEQUENCE RUANG

RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG & MATERIAL	SEQUENCE RUANG	BENDA YANG DI PAMER
SIRKULASI MENUJU AREA PAMERAN	Memberikan kesan ruang yang berbeda, sehingga pengunjung tidak bosan	 <p>DENAH POTONGAN A.A</p>	 <p>Merancang sirkulasi yang dilalui oleh pengunjung untuk memberikan ruang yang nyaman.</p>	
PAMERAN TETAP (1)	<p>AWAL SEJARAH 1911</p> <p>Dom Boaventura menjalin kontak dengan berbagai kerajaan, Atabae Cailaco derbate, Ermera, Matata, Panilala, Suai dan Manufahi.</p>	 <p>DENAH LT.1 POTONGAN A.A</p>	 <p>Susunan dinding dengan simbol tais dari Distrik Manatutu, Ermera, dan Manufahi</p> <p>Konsep ruang yang dimaknai dengan susunan-susunan dinding dari simbol tais, dari beberapa Distrik yang menjalani kontak dengan Dom Boaventura, sehingga sifat ruang sebagai titik kumpul pada raja.</p> <p>Bentuk Atap mempunyai titik fokus pada tengah, dengan menggunakan material transparan pada atap, sebagai titik kumpul.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gambar sejarah 2 dimensi,&amp; 3 dimensi</li> <li>● Benda kultur,kaibauk,belak,manufulun,selendan,tais dan lain.(Kabinet kecil)</li> </ul>

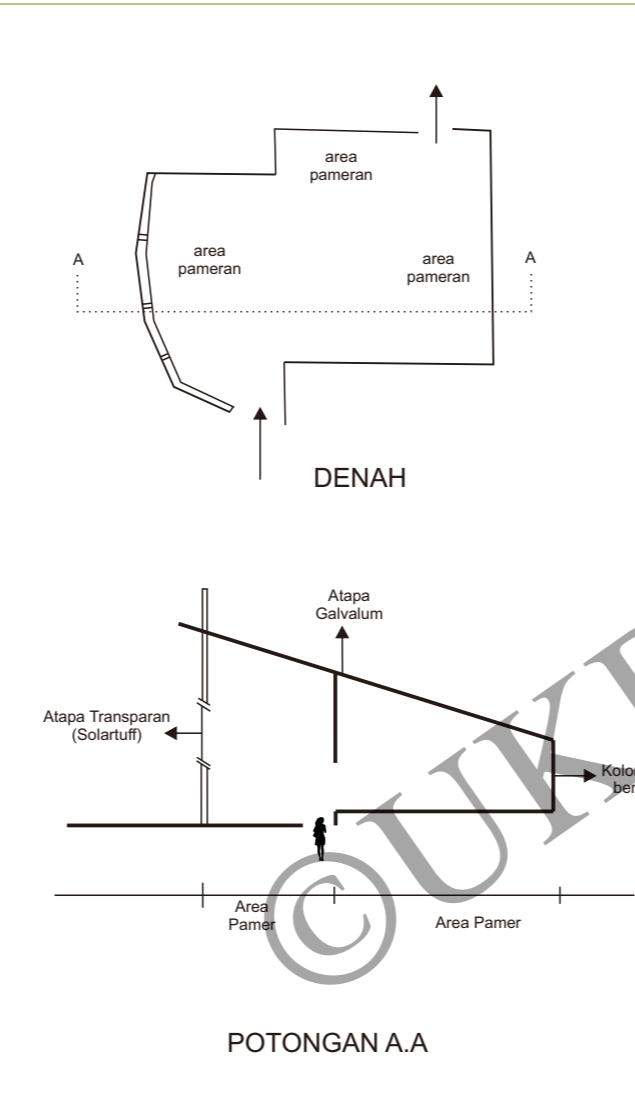
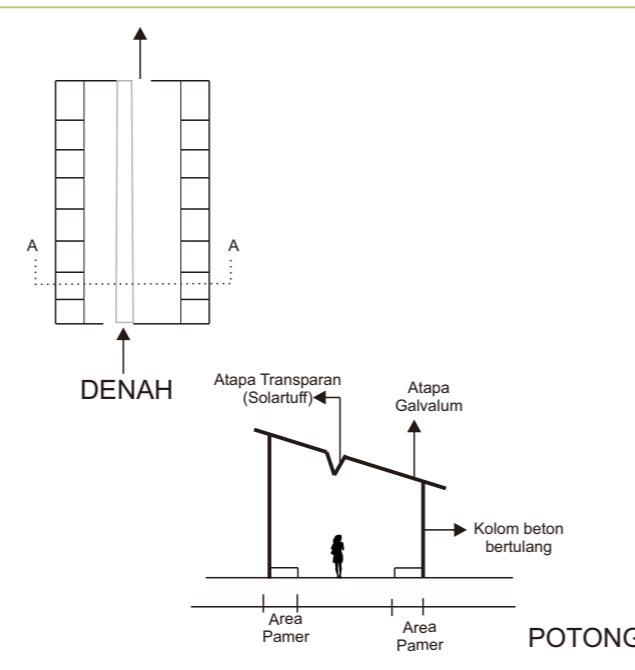
## KONSEP SEQUENCE RUANG

RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG	SEQUENCE RUANG	BENDA YANG DI PAMER
PAMERAN TETAP (2)	<p>1912 Pemerintah dan Penduduk Portugis tiba di wilayah Distrik Manufahi</p>  <p>DENAH LT.2</p>  <p>L.t.1. Akses ke L.t.2.</p> <p>POTONGAN A.A</p>  <p>L.t.2. Akses ke L.t.1.</p> <p>POTONGAN A.A</p>		<p>Konsep ruang yang dimaknai, Dom Boaventura merintahkan pasukan ban masyarakat untuk mengendalikan semua akses ke gunung kablaki,perbukitan Riak dan leo-lako</p>  <p>Gunung kablaki,pada ruang gunung ini di tambakan elemen sensori ruang air.</p>  <p>Akses menuju gunung kablaki/lantai dua,akses menuju kablaki dengan menggunakan ramp sebagai simbol masyarakat mendaki gunung untuk melindungi diri dari perang Manufahi.</p>  <p>Beberapa Masyarakat menyerah/menggali dari perang Manufahi,dan keluar dari tempat persembunyi untuk turun ke kota Same.sifat ruang dengan merancang sebuah akses turun dengan bentuk ramp utk menuju lantai 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ruang Diorama (miniatur)       <ul style="list-style-type: none"> <li>Sifat ruang pamer :           <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ruang Persembunyi</li> <li>-Ruang Kuburang</li> <li>-Ruang Kehilangan,ruamh,perkebunan peternak.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

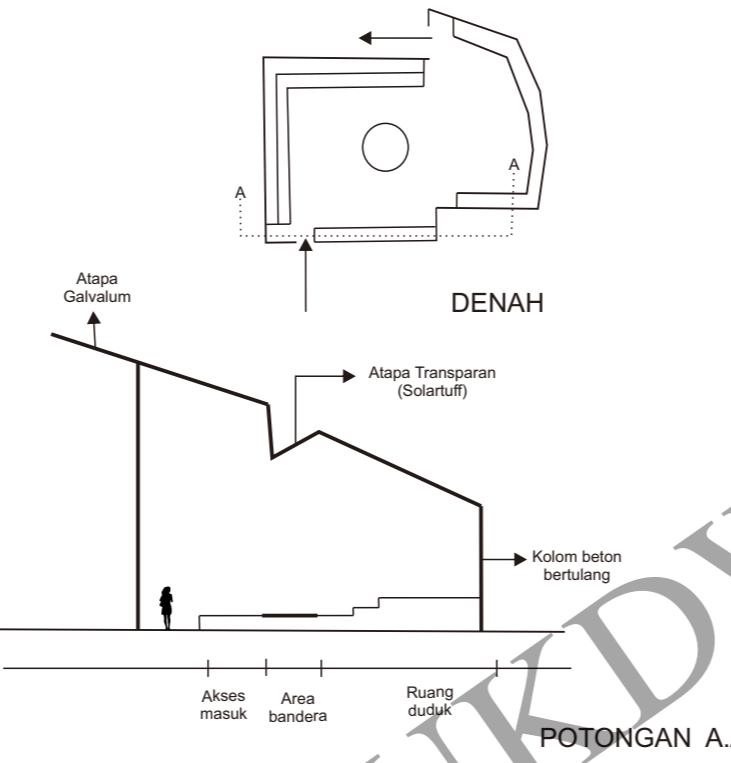
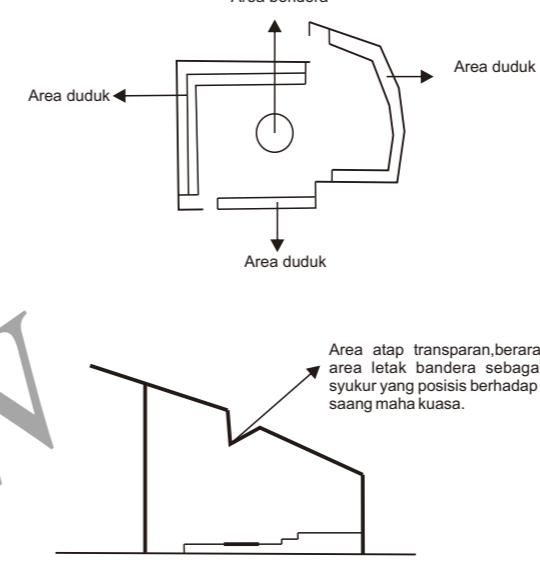
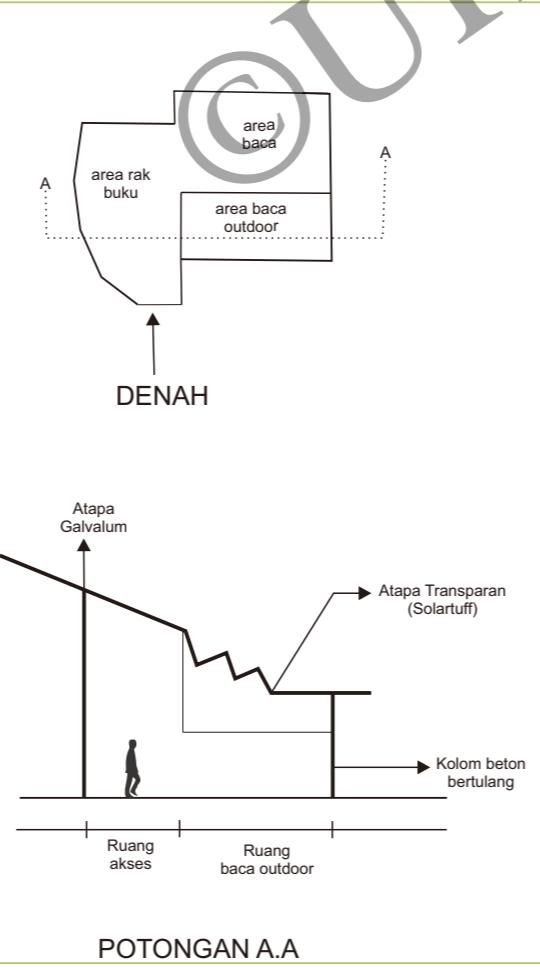
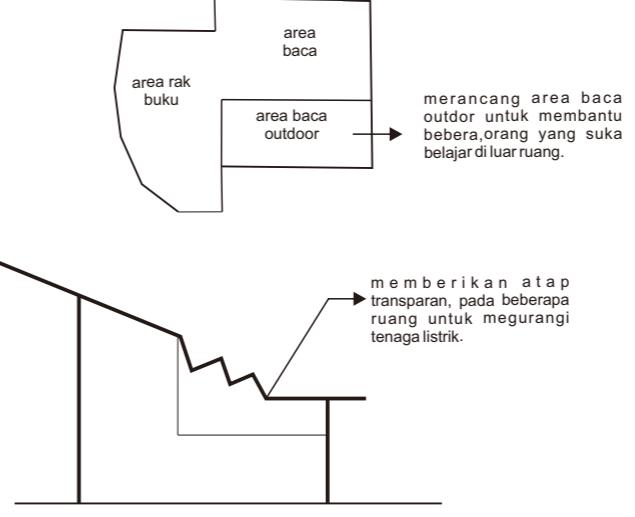
## KONSEP SEQUENCE RUANG

RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG	SEQUENCE RUANG	MATERIAL YANG DI PAMER
PAMERAN TETAP (3)	<p>1913 Dom Boaventura ditangkap dan dibawa ke tujuan yang tidak diketahui oleh masyarakat.</p>	 <p>DENAH</p>	<p>Konsep ruang yang dimaknai, Dom Boaventura kehilangan semua kehormatan, berhenti sebagai gubernur dan kehilangan pangkat kolonel dan di pidana sampai meninggal di pulau Atauro</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar sejarah Dom Boaventura (2D &amp; 3D)</li> <li>Pakaian tradisional Dom Boaventura (kabinet kecil)</li> <li>Diorama (miniatur) sejarah Dom Boaventura ditangkap sampe meninggal</li> </ul>
PAMERAN TETAP (4)	<p>1913-1975 Setelah Dom Boaventura Meninggal</p>	 <p>DENAH</p>	<p>Konsep ruang yang dimaknai, kehidupan masyarakat Timur-Timur setelah Dom Boaventura meninggal</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar dan foto sejarah, 2D &amp; 3D</li> <li>Diorama (miniatur) sejarah kehidupan masyarakat setelah Dom Boaventura meninggal</li> </ul>

## KONSEP SEQUENCE RUANG

RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG	SEQUENCE RUANG	MATERIAL YANG DI PAMER
PAMERAN TETAP (5)	<p>12-12-1975 Indonesia masuk di Timor-leste</p> <p>1976-1977-1979 UDT,melapor 60.000 orang meninggal di masa Integrasi Indonesia</p>		<p>Konsep yang dimaknai, melindung teritorial Timur-Timur.</p> <p>Dinding melindung dengan double dinding</p> <p>Dinding melindung dengan tinggi 6 m.</p> <p>Dinding transparan</p> <p>Konsep yang dimaknai, kejahatan terhadap masyarakat Timur-Timur di masa Integrasi</p> <p>dinding penghalan matahari sebagai simbol, ketenangan yang sesat bagi masyarakat.</p> <p>ketingian lantai sebagai t e k a n a n s i m b o l kehilangan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar sejarah Masa integrasi Indonesia (2D &amp; 3D)</li> <li>Ruang Diorama (awal integrasi indonesia,dan kejahanan yang di hadapi masyarakat Timur-Timur)</li> </ul>
PAMERAN TETAP (6)	<p>1980-1999 Gerakan klandestina FRETILIN melawan invasi Indonesia</p>		<p>Konsep yang dimaknai, memamerkan benda-benda sejarah di masa integrasi Indonesia,dengan kabinet kecil tanam</p> <p>kabinet kecil (tanam) ukuran 1 m x 1 m. sesuai sama benda koleksi yang ada</p> <p>atap transparan pada bagian tengah,dan pas dengan sirkulasi dalam ruang,dengan simbol jalan menuju kemerdekaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Benda Militer,berupa senjata,granat,pistor dan benda militer lainnya.</li> </ul>

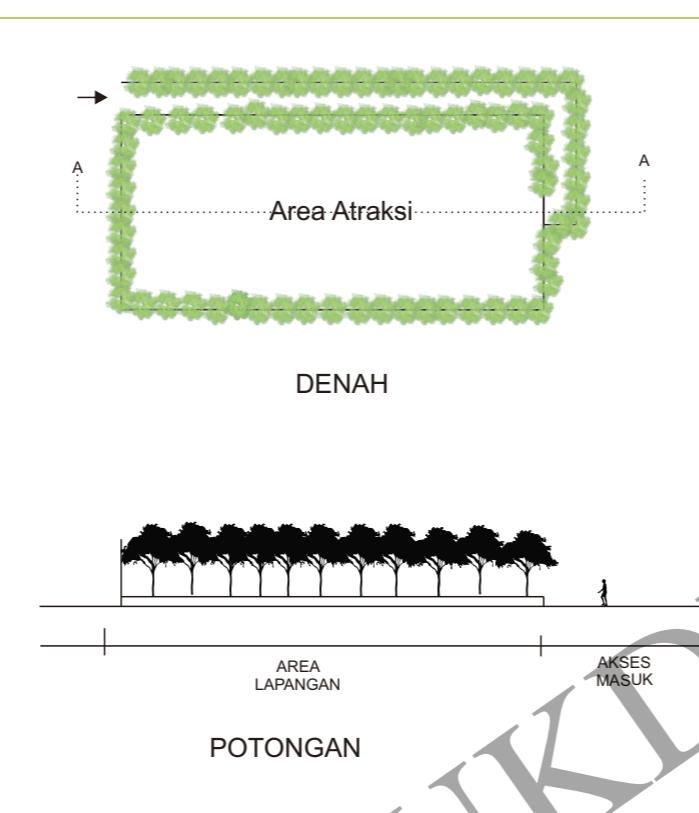
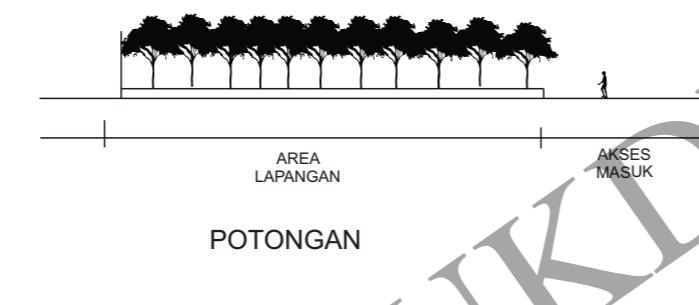
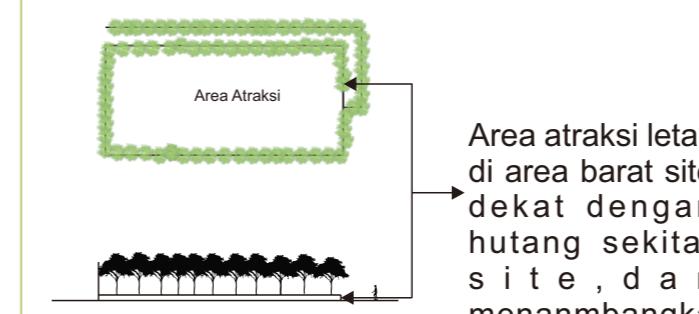
## KONSEP SEQUENCE RUANG BANGUNAN

RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG	SEQUENCE RUANG	MATERIAL YANG DI PAMER
PAMERAN TETAP (6)	<p>20/05/2002 Timur-Timur diakui secara Internasional sebagai negara merdeka dengan nama Timor-Leste</p>	 <p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<p>Konsep yang dimaknai,dengan merancangkan sebuah ruang ucap sukur atas kemerdekaan</p>  <p>Area bendera</p> <p>Area duduk</p> <p>Area duduk</p> <p>Area duduk</p>	
Ruang Perpustakan	<p>Masa Menata Kemerdekaan</p>	 <p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<p>Konsep ruang yang dimaknai, dengan merancangkan satu perpustakaan yang menkoleksikan buku-buku masa kolonial Portugia dan masa Integrasi Indonesia.</p>  <p>area rak buku</p> <p>area baca</p> <p>area baca outdoor</p> <p>merancang area baca outdoor untuk membantu beberapa orang yang suka belajar diluar ruang.</p> <p>m memberikan atap transparan, pada beberapa ruang untuk mengurangi tenaga listrik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● buku-buku sejarah masa kolonial Portugis dan masa integrasi Indonesia</li> </ul>

## KONSEP SEQUENCE RUANG BANGUNAN

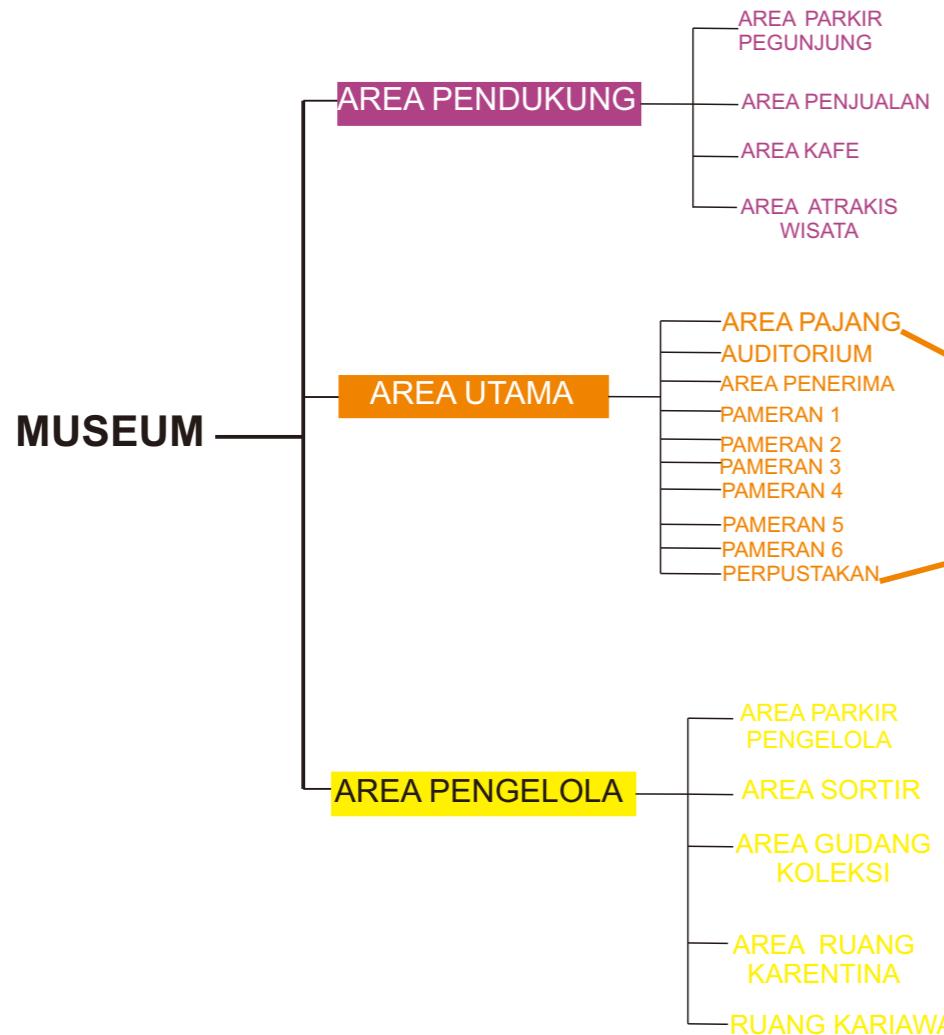
RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG	SEQUENCE RUANG	MATERIAL YANG DI PAMER
Ruang Terbuka	Masa setelah Kemerdekaan.	<p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<p>Konsep yang dimaknai, merancangkan beberapa fasilitas, sesuai sama kebutuhan masyarakat setempat.</p>	<p>Pangung, untuk merespond aktivitas masyarakat yang sering melakukan tari seni di kawasan monumen Boaventura</p>
Toko Souviner	Masa setelah Kemerdekaan.	<p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<p>Konsep yang dimaknai, merancangkan beberapa fasilitas toko souviner untuk mengelolah potensi suku Daisua.</p>	<p>Toko souviner untuk merespond kearifan lokal masyarakat setempat.</p>

## KONSEP SEQUENCE RUANG BANGUNAN

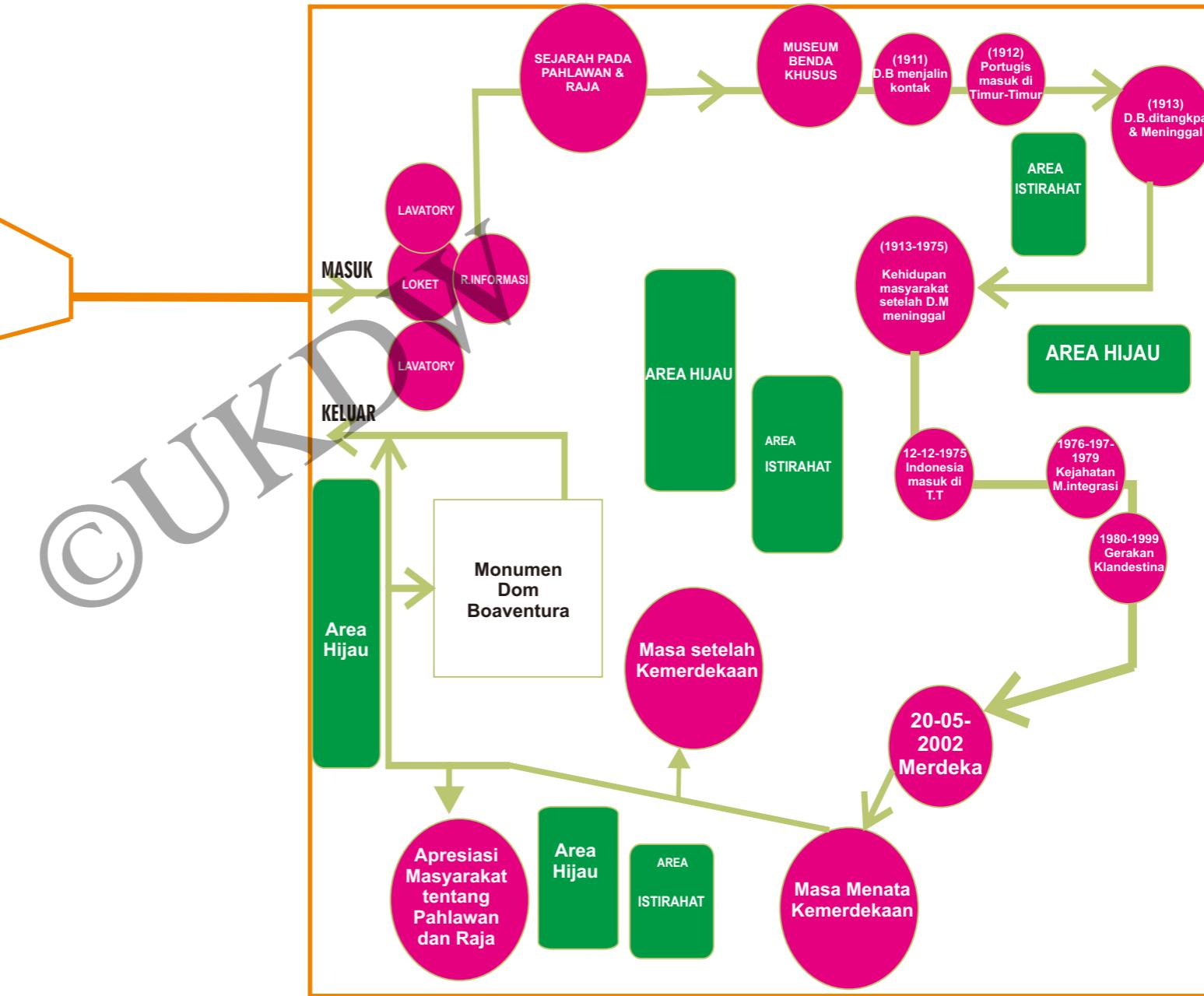
RUANG	JENIS RUANG ( ALUR )	KONSEP RUANG	SEQUENCE RUANG	MATERIAL YANG DI PAMER
Atraksi wisata Paintball	Masa pengigat tentang sejarah yang ada.	 <p>DENAH</p>  <p>POTONGAN</p>	<p>Konsep yang dimaknai, merancangkan atraksi wisata paintball.</p>  <p>Area atraksi letak di area barat site dekat dengan hutang sekitar site, dan menanmbangkan beberapa vegetasi di sekitar site untuk menhadirkan area perang di alam luar.</p>	

# IDE DESAIN

## ZONASI MUSEUM



## ALUR SIRKULASI PAMERAN



# IDE DESAIN

## KONSEP PENATAAN TANAMAN

### TANAMAN PENGHALANG VISUAL

Tanaman peredam kebisingan ditempatkan di bagian dan pinggir site, hal tersebut dikarenakan dekat dengan kondisi lalu lintas. Tanaman yang dipilih yang berdaun lebat sehingga dapat berfungsi buffer (peredam suara sekaligus penghalang polusi debu)



TANAMAN PUCUK MERAH



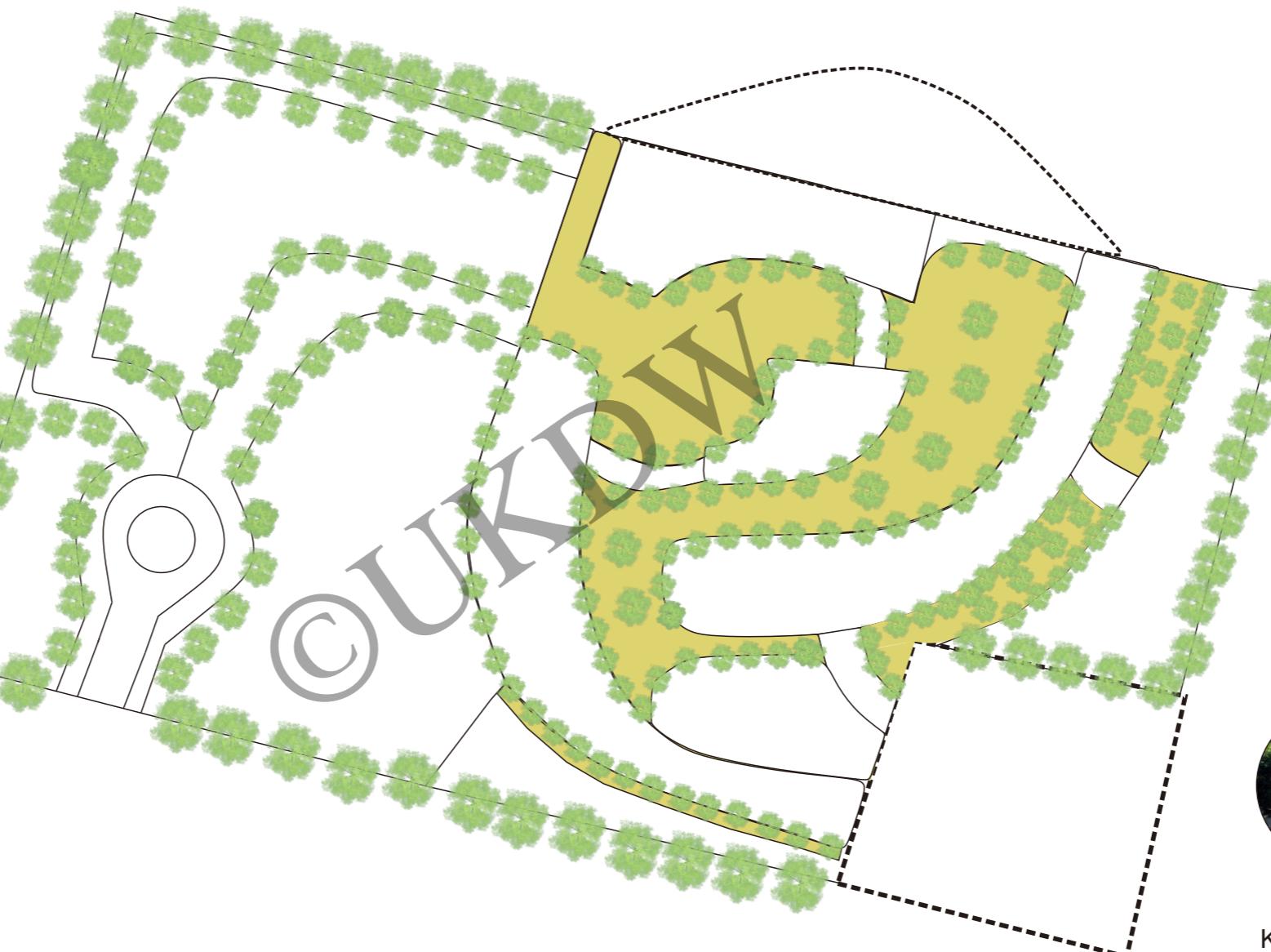
TANAMAN CEMARA LILIN



TANAMAN BAMBU KUNING JEPANG



TANAMAN CEMARA KIPAS



### TANAMAN PENEDUH

Dikarenakan suhu temperatur site , termasuk rata-rata suhu temperatur tinggi sehingga penataan tanaman peneduh, ini penting untuk memberikan lingkungan sekitar yang nyaman bagi pengunjung dengan penataan tanaman peneduh.Tanaman yang dipilih tanaman yang pohonnya tinggi sehingga bisa memberikan ruang peneduh yang baik.



TANAMAN KIARA PAYUNG



TANAMAN PUCUK MERAH



TANAMAN KETAPA KENCANA

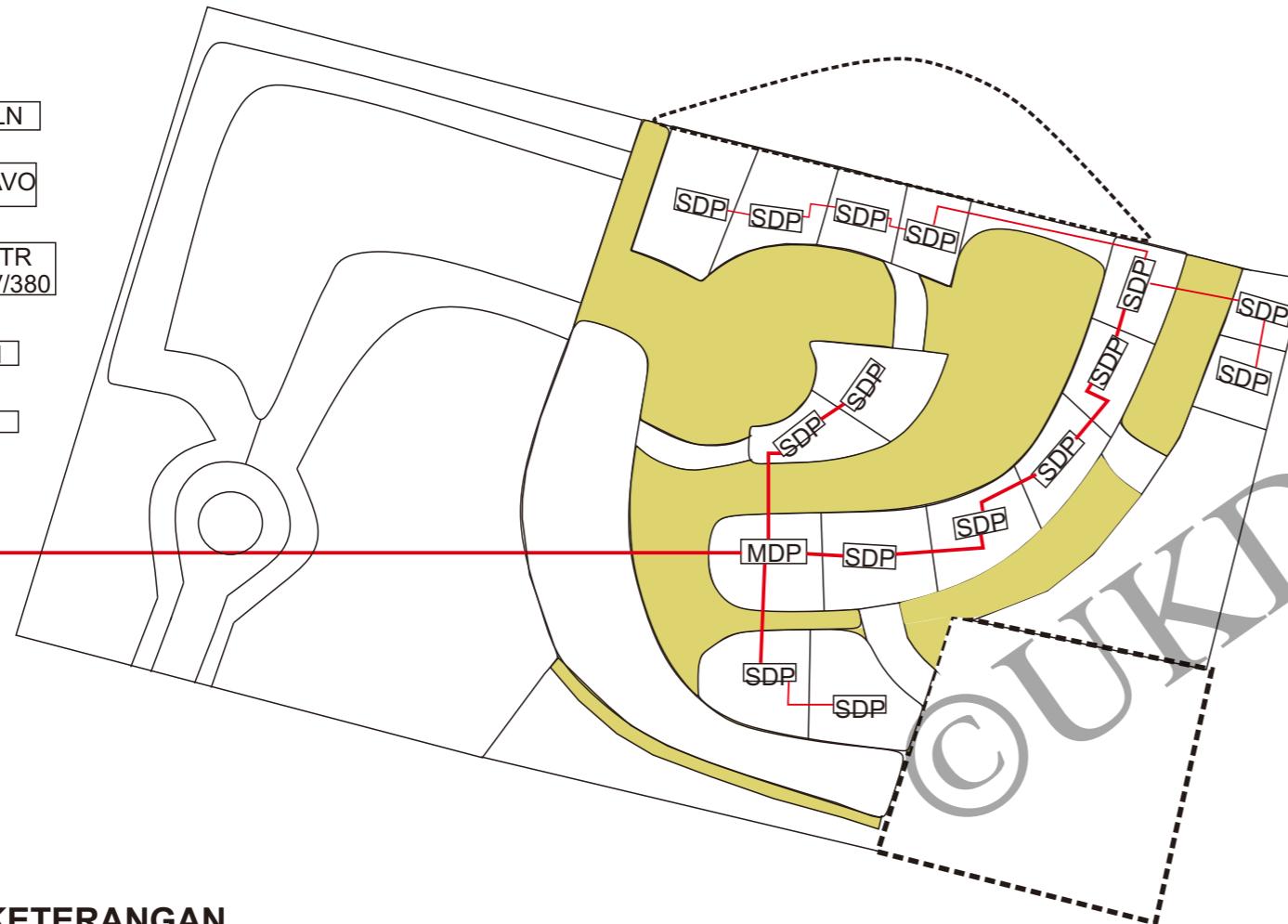


TANAMAN BERINGIN

# IDE DESAIN

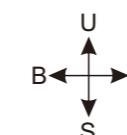
## KONSEP SISTEM JARINGAN LISTRIK KAWASAN

PLN  
TRAVO  
SUTR 220V/380  
M  
S



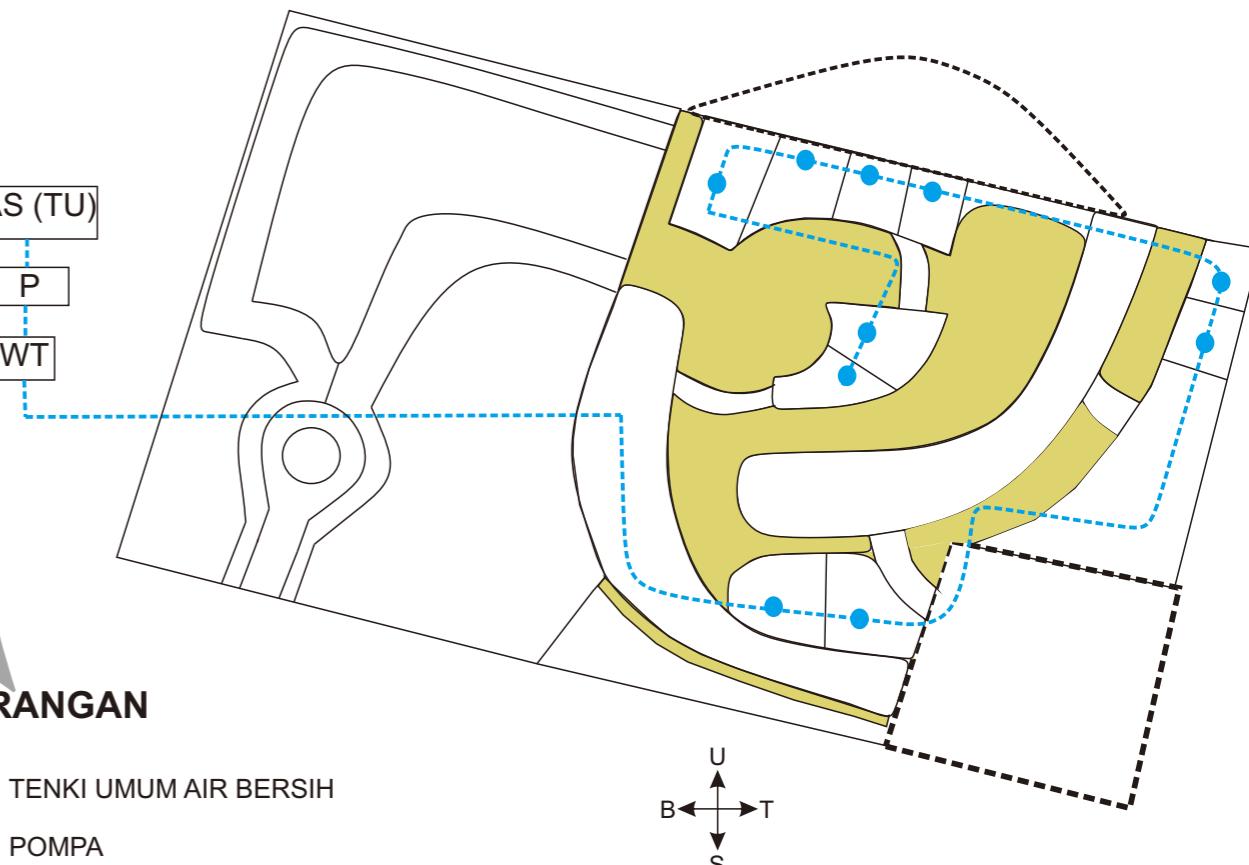
### KETERANGAN

- SUTR** Saluran Udara Tingkat Rendah
- M** Meteran
- S** Sekring
- MDP** Main Distribusi Panel
- SDP** Sub-Distribusi Panel
- Jaringan Listrik



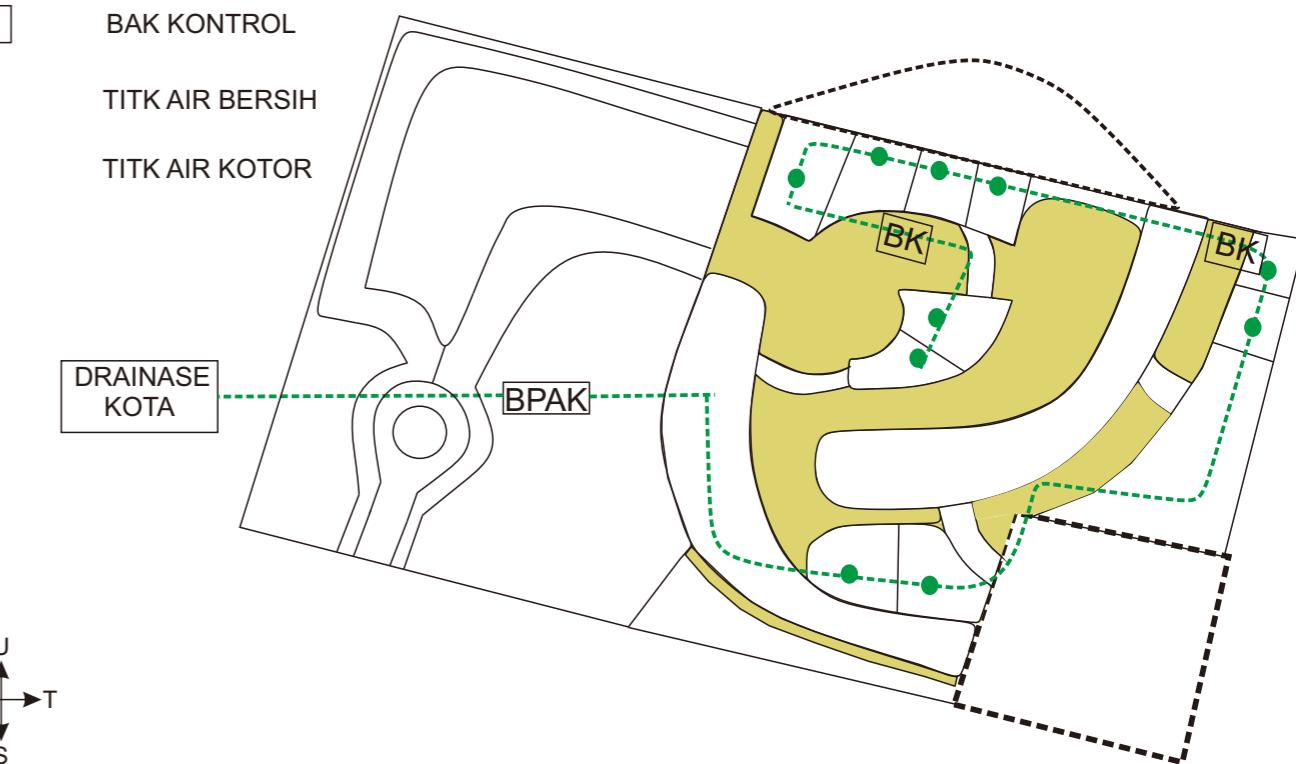
## KONSEP SISTEM JARINGAN AIR BERSIH & AIR KOTOR KAWASAN

SAS (TU)  
P  
WT



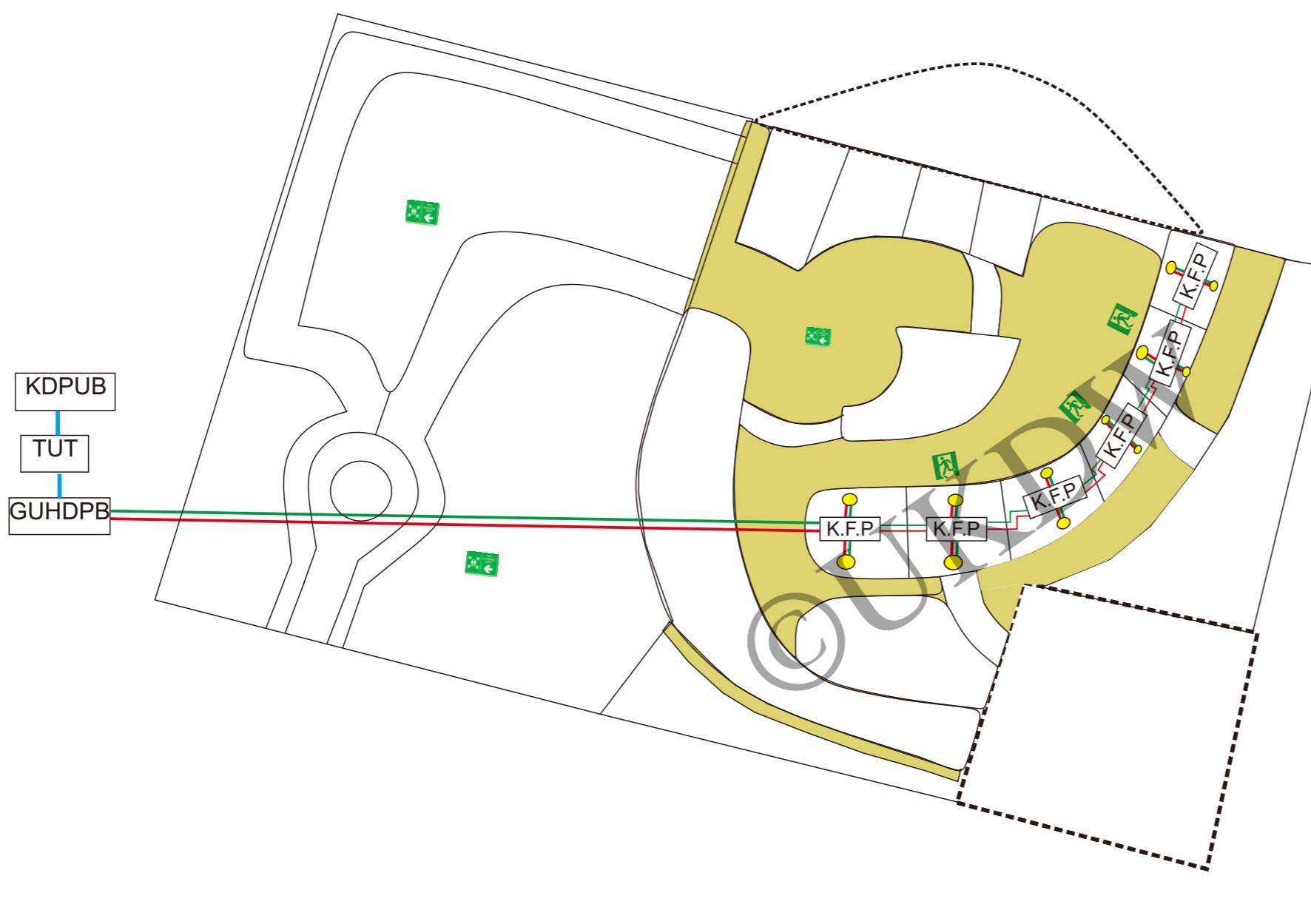
### KETERANGAN

- SAS (TU)** TENKI UMUM AIR BERSIH
- P** POMPA
- WT** WATER TOWER
- BPAK** BAK PENAMPUNG AIR KOTOR
- BK** BAK KONTROL
- TITK AIR BERSIH
- TITK AIR KOTOR



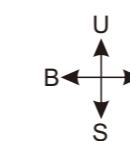
# IDE DESAIN

## KONSEP SISTEM FIRE PASS (FP 15000)



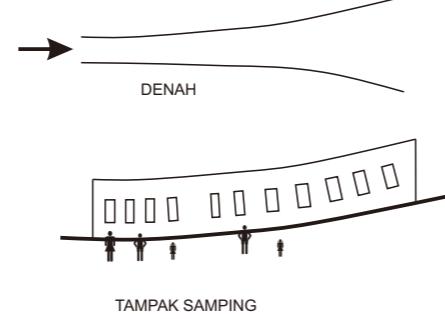
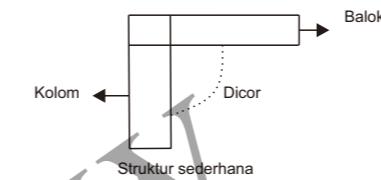
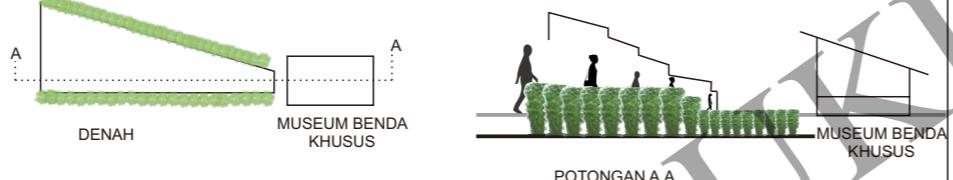
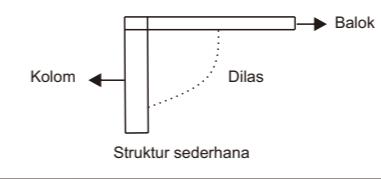
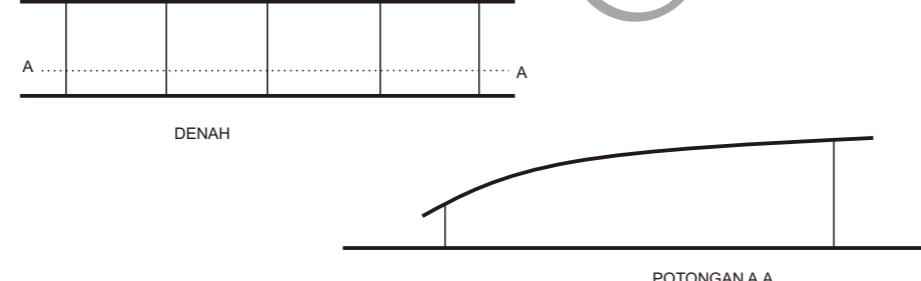
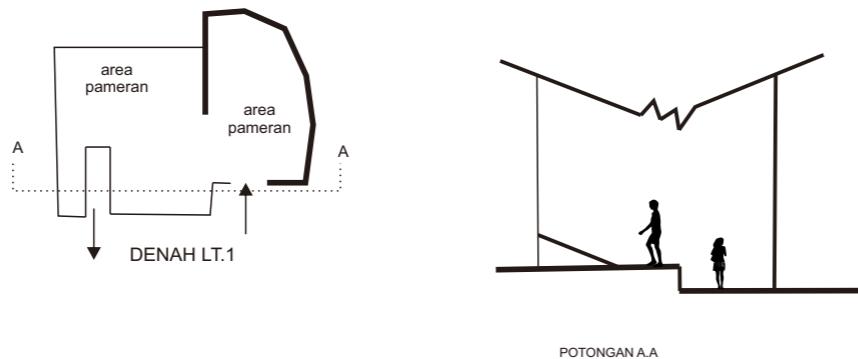
### KETERANGAN

KDPUB	KOMRESOR DENGAN PENGERING UDARA BAWAAN
TUT	TANGKI UDARA TERKOMPRESI
GUHDPB	GENERATOR UDARA HIPOKSIA DENGAN PEGEONTROL BAWAAN
K.F.P.	KOTAK FIREPASS
—	UDARA TERKOMPRESI
—	MENYERAP
—	UDARA HIPOKSIA KE AREA TERLINDUNG.
●	TITIK DISTRIBUSI
☒	TITIK KUMPUL
↗	FIRE EXIT



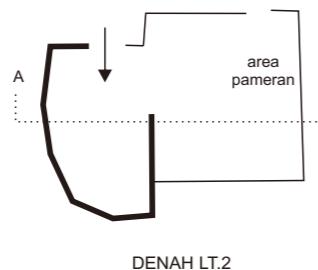
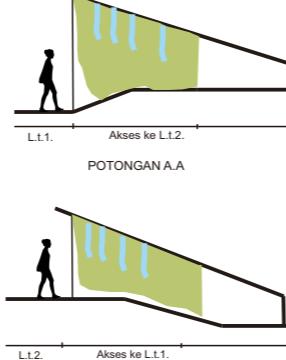
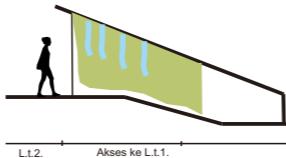
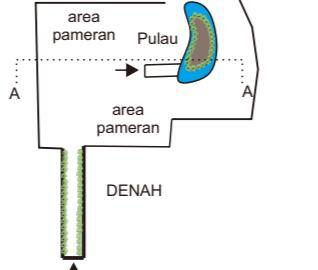
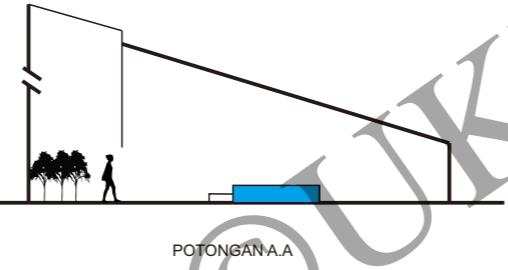
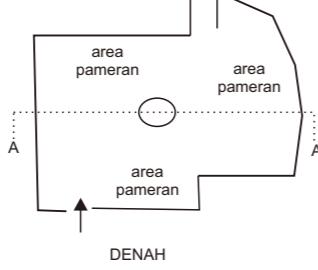
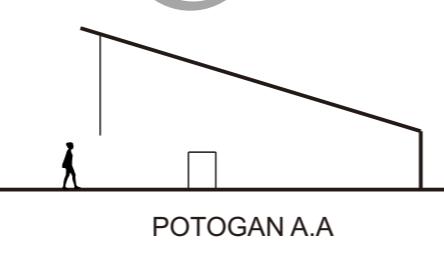
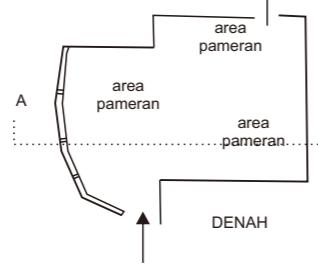
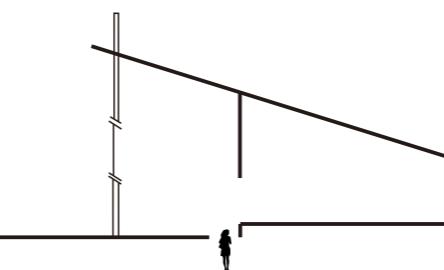
# IDE DESAIN

## KONSEP MATERIAL DAN STRUKTUR

ANALISIS KONSEP	BENTUK KONSEP	KONSEP STRUKTUR DAN MATERIAL	PONDASI
<b>RUANG PAJANG OUTDOOR</b> Ruang Belajar sebelum masuk ke museum	 <p>DENAH TAMPAK SAMPING</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dinding pajang material= Beton</li> <li>● Sirkulasi Meterial = Paving block</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> </ul>
<b>SIRKULASI MENUJU MUSEUM BENDA KHUSUS</b> Menciptakan ruang yang tenang/hening sebagai kerhormatan atas meninggalnya pahlawan.	 <p>DENAH MUSEUM BENDA KHUSUS POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material Atap = Atap Galvalum</li> <li>● Materil Atap Transparan = Soulartuff</li> <li>● Rangka atap = Baja</li> <li>● Kolom : Baja Hollow</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Umpak</li> </ul>
<b>SIRKULASI MENUJU AREA PAMERAN</b> Merancang sirkulasi yang di lalui oleh pegunjung untuk memberikan ruang yang nyaman.	 <p>DENAH POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material Atap =Membrane</li> <li>● Rangka atap = Baja</li> <li>● Kolom : Baja Hollow</li> </ul> <p>STRUKTUR : Bentang lebar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Umpak</li> </ul>
<b>PAMERAN TETAP (1)</b> Ruang kumpul para raja AWAL SEJARAH 1911	 <p>DENAH LT.1 POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material Atap = Atap Galvalum</li> <li>● Atap Transparan : Solartuff</li> <li>● Kolom Beton Bertulang</li> <li>● Rangka atap = Baja Profil</li> </ul> <p>SRTUKTUR :BENTANG LEBAR,(UNTUK MENGABUNG AREA PAMERAN YANG ADA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>

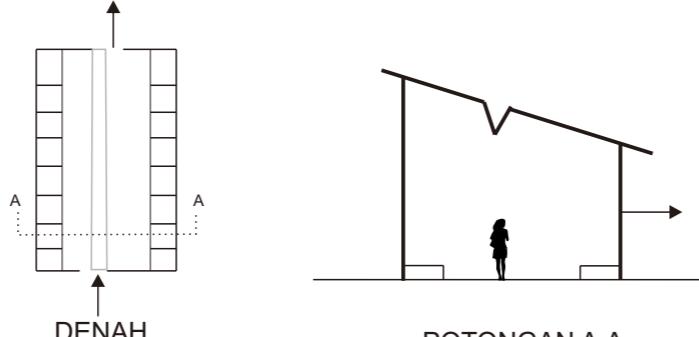
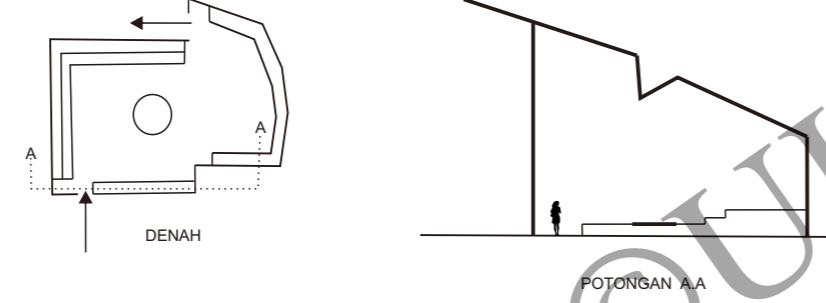
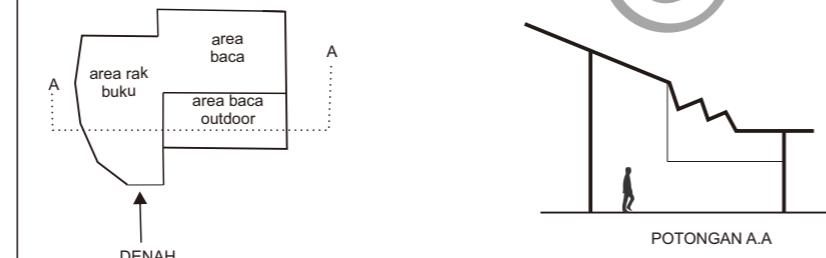
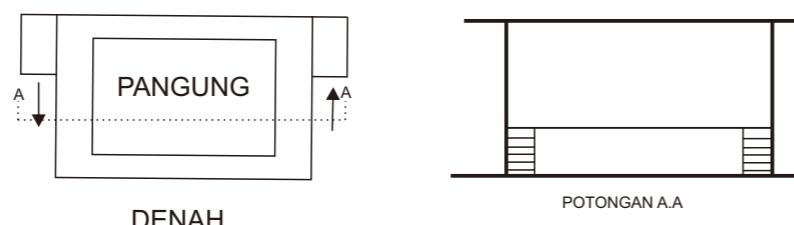
# IDE DESAIN

## KONSEP MATERIAL DAN STRUKTUR

ANALISIS KONSEP	BENTUK KONSEP	KONSEP STRUKTUR DAN MATERIAL	PONDASI
<b>PAMERAN TETAP (2)</b> Ruang Persembunyi pada masyarakat 1912	   <p>DENAH LT.2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>
<b>PAMERAN TETAP (3)</b> Ruang Duka 1913	  <p>DENAH</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>
<b>PAMERAN TETAP (4)</b> Kehidupan Masyarakat 1913-1975	  <p>DENAH</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>
<b>PAMERAN TETAP (5)</b> Indonesia masuk di Timor-leste 12-12-1975 Kehidupan Masyarakat 1976-1977-1979	  <p>DENAH</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Atap Transparan = Solartuff</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>

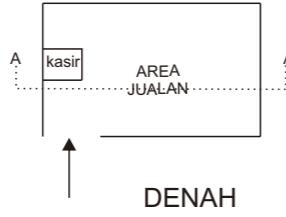
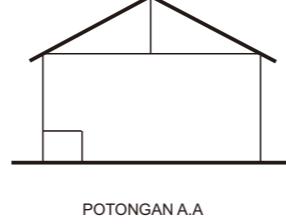
# IDE DESAIN

## KONSEP MATERIAL DAN STRUKTUR

ANALISIS KONSEP	BENTUK KONSEP	KONSEP STRUKTUR DAN MATERIAL	PONDASI
PAMERAN TETAP (6)  Gerakan klandestina  1980-1999	 <p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Atap Transparan = Solartuff</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>
PAMERAN TETAP (6)  Kemerdekaan  20/05/2002	 <p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Atap Transparan = Solartuff</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>
Ruang Perpustakan  Masa Menata Kemerdekaan	 <p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Galvalum</li> <li>● Atap Transparan = Solartuff</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> <li>● Foot plate</li> </ul>
Ruang Terbuka  Masa setelah Kemerdekaan.	 <p>DENAH</p> <p>POTONGAN A.A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Baja Hollow</li> <li>● Atap = Membran</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul> <p>STRUKTUR BENTANG LEBAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Batu Kali</li> </ul>

# IDE DESAIN

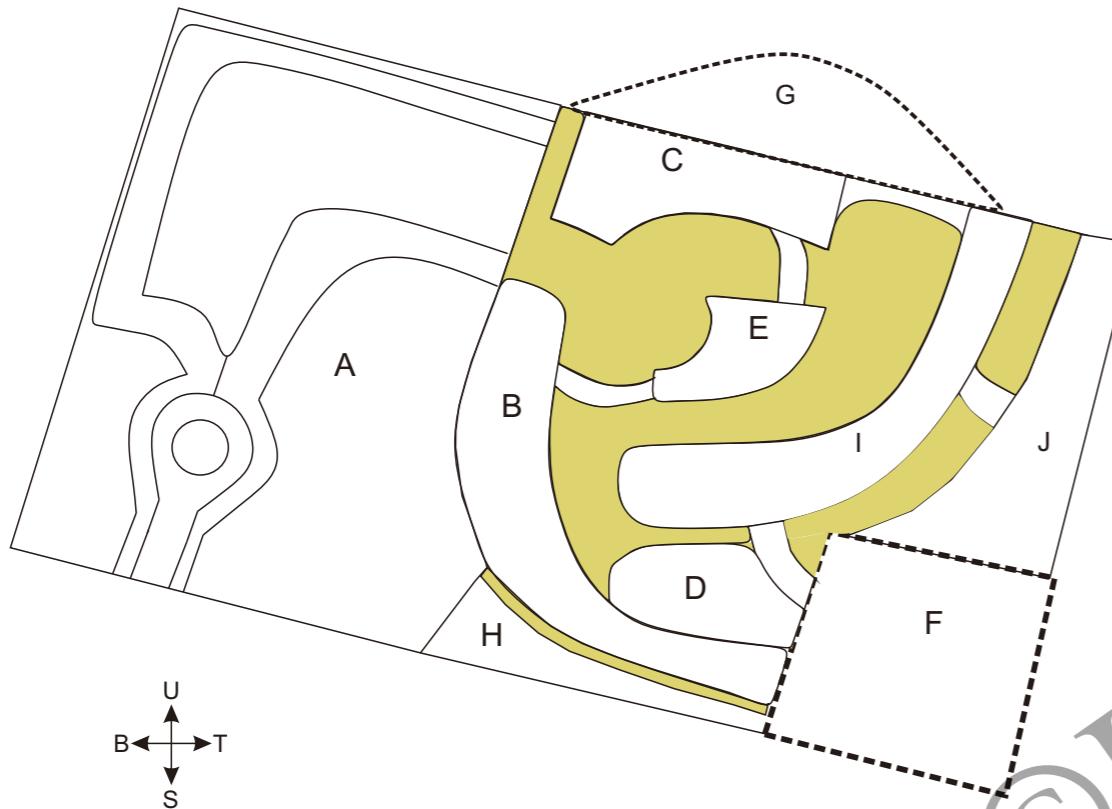
## KONSEP MATERIAL DAN STRUKTUR

ANALISIS KONSEP	BENTUK KONSEP	KONSEP STRUKTUR DAN MATERIAL	PONDASI
<p>Toko Souvenir Masa setelah Kemerdekaan.</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kolom = Beton Bertulang</li> <li>● Atap = Pelana</li> <li>● Atap Transparan = Solartuff</li> <li>● Rangka atap = Baja profil</li> </ul>	

©UKDW

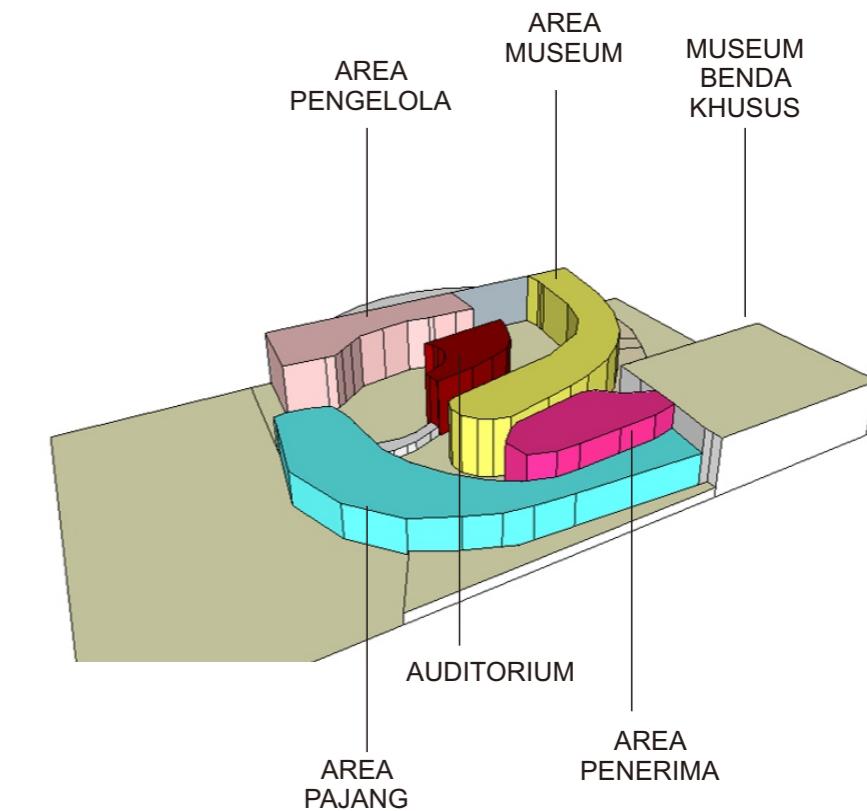
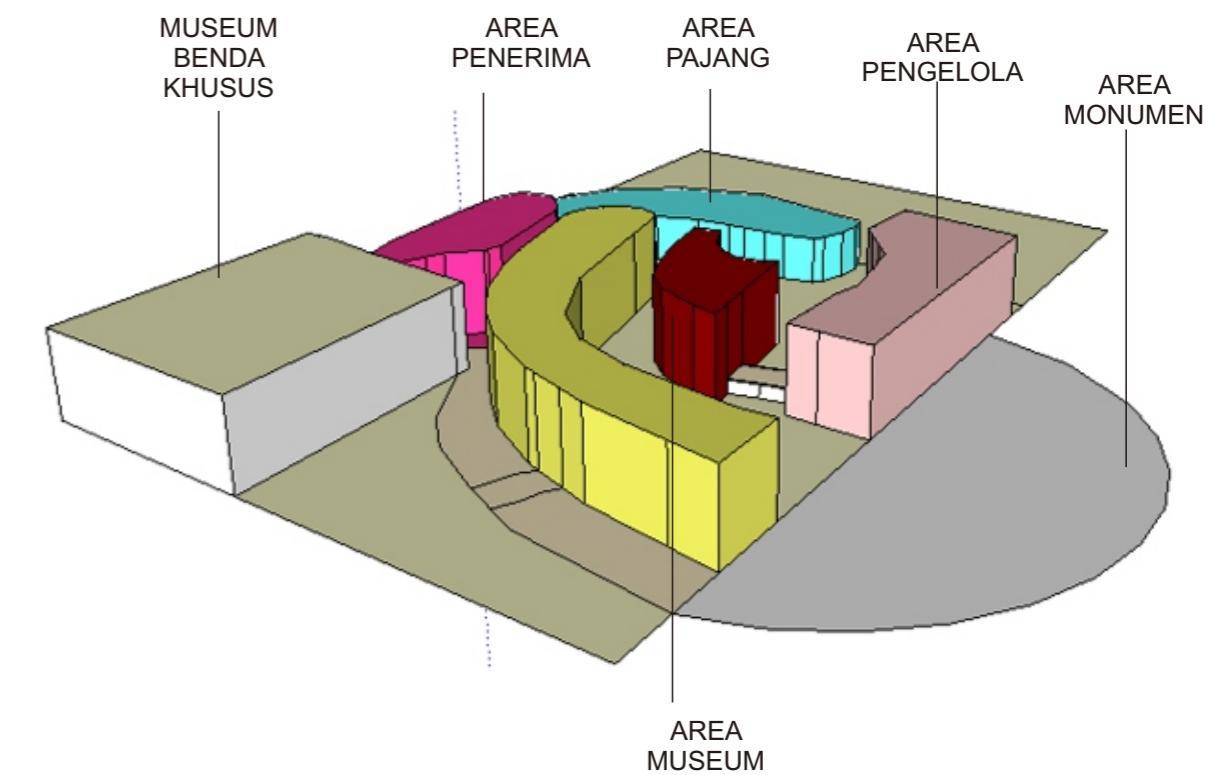
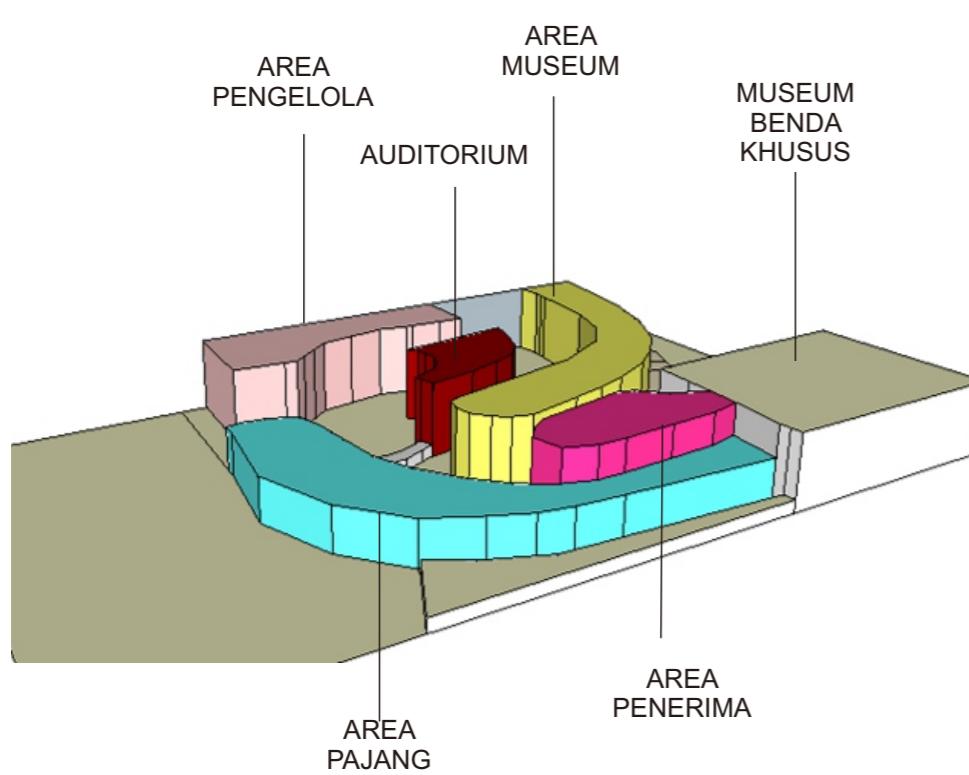
# IDE DESAIN

## PENATAAN MASA BANGUNAN 3D



### KETERANGAN :

- A : AREA PARKIRAN & AREA JUALAN
- B : AREA PAJANG
- C : AREA PENGELOLA
- D : AREA PENERIMA
- E : AREA AUDITORIUM
- F : MUSEUM BENDA KHUSUS (YANG SUDAH BERADA DALAM KAWASAN)
- G : MONUMEN DOM BOAVENTURA (YANG SUDAH ADA DALAM KAWASAN)
- H : AKSES KHUSUS MUSEUM BENDA KHUSUS (KELUARGA)
- I : AREA MUSEUM
- J : AREA ATTRAKSI WISATA



# DAFTAR PUSTAKA

Chmg F.OK Arsitektur Bentuk,Ruang dan Susunannya 1991,*Erlangga,Jakarta*

HK Ishar,Pedoman Umum Merancang Bangunan,1989,*Gramedia,Jakarta*

Ayo Kita Mengenal Museum (2009) *Diakses pada 20 Juni 2019*

<http://belajaritutuadaakhir.blogspot.com>

Direktorat Museum.2008.*Pedoman Museum Indonesia.Direktorat Museum,Direktorat Jendral sejarah dan purbakala,Departemen Kebudayaan dan Pariwisata,Jakarta.*

Neufert,Ernst and Peter.200.ARchitects Data.Oxford : Blackwell Science.

Anonim.Undang Undang tentang Kepariwisataan,UU No.9 Tahun 1990.*Jakarta Mentri Sekretaris Negara*

Program Nasional Perdeyaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pariwisata.Permenbudpar No.KM.18/HM.001/MKP/20011.*Jakarta Mentri Kebudayaan dan Pariwisata.*

Funu Manufahi 1912. *Dom Carlos Filipi Ximenes Bello*

Historia de Dom Boaventura 1911-1912. *Vicenti Tilam*

Sensus fo fila 2015,*Monisipiu Manufahi*

Sensus fo fila 2015,*Sub-distritu Same*

Sensus fo fila 2015,*Aldeia Rai Laco*

Sensus fo fila 2015,*Suku Daisua*

Illuminating Enginnering Society Of Nort America,1993,*American national standard practice for museum lingting.New York : Illuminating Engineering Society of Nort America.*

©UKDW