

Keterkaitan Tema Chaos di Terminal Intermoda Banjarmasin

Nurika Irliza dan Rullan Nirwansjah
 Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
 Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
E-mail: Rullan@arch.its.ac.id

Abstrak—Tema merupakan suatu pola atau gagasan yang berulang diseluruh desain pada suatu proyek. Tema memudahkan kita ketika proses mendesain sedang berlangsung, karena tema memberikan batasan-batasan dalam memberikan solusi permasalahan. Chaos merupakan suatu ketidak-teraturan yang memiliki pola tersendiri. Sedangkan Terminal Intermoda ialah terminal yang didalamnya terdapat 2 atau lebih moda transportasi dan terjadi peralihan penumpang atau barang. Mendesain terminal intermoda memerlukan sebuah tema untuk memberikan suatu inovasi dan membatasi permasalahan dan konsep yang di gunakan.

Kata kunci—Chaos, Intermoda, Tema, Terminal

I. PENDAHULUAN

Terminal Intermoda Banjarmasin diharapkan dapat menaikkan unsur nilai budaya transportasi air di Kota Banjarmasin. Hal ini disebabkan oleh bergesernya nilai budaya transportasi air yang notabene-nya kota Banjarmasin dikenal sebagai kota seribu sungai yang terus mengalami perkembangan baik dari segi ekonomi dan dari segi tata kotanya. Oleh karena itu, kota Banjarmasin membutuhkan sebuah Terminal Intermoda yang diharapkan menjadi sebuah *icon* dan dapat memfasilitasi masyarakat kota Banjarmasin yang beraktifitas menggunakan transportasi air dan darat. Dan dapat menjadi sebuah karya desain yang dapat di '*nikmati*' oleh semua masyarakat kota Banjarmasin.

Sebuah karya desain tidak lepas dari sebuah proses perancangan yang dimana didalamnya terdapat sebuah ide awal yang berisi konsep-konsep yang nantinya akan dijadikan patokan dalam proses perancangan itu sendiri.

Konsep-konsep itu didapatkan setelah kita menentukan sebuah tema dalam proses perancangan itu.

Mendapatkan sebuah tema dalam proses perancangan bukanlah hal yang mudah. Terdapat latar belakang yang berisi alasan-alasan yang akan menjadi dasar untuk memperkuat tema itu tersebut. Tema merupakan persepsi atau prespektif subyektif seorang arsitek. Oleh karena itu, pengartian tema sebuah bangunan oleh seorang arsitek dengan arsitek yang lain sangat mungkin berbeda, begitu pula antara arsitek dengan masyarakat umum. Perbedaan prespektif ini

sangat wajar di diunia arsitektur, dan hal inilah yang membuat arsitektur lebih menarik dan dapat terus berkembang.



Gambar 1. Singapore Harbourfront merupakan sebuah terminal intermoda.



Gambar 2. Kyoto Station merupakan stasiun kereta api yang memiliki konsep sebuah stasiun intermoda.

Dengan demikian keberadaan tema dalam dunia arsitektur merupakan sebuah hal yang penting, agar setiap desain mampu berbicara dan memiliki arti. Namun demikian selain tema ada cara lain yang dapat diterapkan untuk melakukan proses mendesain, namun pada seminar ini akan dilakukan proses mendesain dengan menggunakan tema.

Berdasarkan buku Architectural Programming karya Donna P. Duerk, ada beberapa langkah penting yang berfungsi dalam mengembangkan program rancangan, yaitu: membuat penetapan misi (mission statement), mengembangkan tujuan proyek (project goal) melalui

issue-issue, membuat persyaratan tampilan proyek (performance requirement) dan mengembangkan konsep yang berkesinambungan (concepts).

Tidak terkecuali untuk mendesain sebuah Terminal Intermoda. Yang dimana tema menjadi hal penting dalam proses perancangan.

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Tema Chaos didapatkan setelah menganalisa bagaimana suasana ketika didalam terminal. Setelah itu diperoleh kata-kata seperti ramai, beragam, kontras, tidak teratur dan dinamis. Lalu ke lima kata tersebut di simpulkan menjadi 1 kata yaitu chaos. Konsep awal perancangan dengan menentukan pengaplikasian tema pada bangunan. Diagram disamping menjelaskan bagaimana pengaplikasian tema pada bangunan (gambar 5).

Diagram tersebut merupakan sebuah diagram bagaimana hubungan pendekatan tema rancang dengan bangunan yang akan di desain. Dari gambar diatas, dapat dijelaskan pengambilan karakter-karakter tema dipilah lagi berdasarkan karakter-karakter yang mendukung dari perancangan objek nantinya.

1. Kontras

Pendekatan karakter kontras di bangunan akan terlihat pada bentuk massa, fasade bangunan dan suasana interior bangunan. Penggambaran 'kontras' dapat dilihat dari gambar 6 .

- Menggunakan bentuk dan warna yang berbeda-beda tetapi masih membentuk satu kesatuan dan kesan kontras muncul apabila dibandingkan dengan bangunan yang ada dilingkungan sekitar.
- Menggunakan material yang berbeda-beda.

2. Ramai

Bangunan diharapkan dapat memiliki karakter ramai pada bentuk massa, fasade bangunan dan suasana interior. Penggambaran 'ramai' dapat dilihat dari gambar 7 .

- Menggunakan permainan bentuk untuk memunculkan kesan ramai.
- Menggunakan permainan warna untuk memunculkan kesan ramai.

3. Tidak teratur

Karakter 'tidak teratur' dapat diterapkan pada struktur dan suasana interior bangunan. Yang dimana unsur ini akan memperkuat kesan chaos pada bangunan. Penggambaran 'tidak teratur' dapat dilihat dari gambar 8 .

- Menggunakan struktur yang tidak beraturan atau tidak berpola
- Interior bangunan dapat diolah dengan tidak teratur seperti pada plafon dan dinding bangunan dibuat tidak beraturan.

4. Ragam

Karakter ragam dapat ditonjolkan melalui bentuk bangunan yang bermacam-macam tetapi membentuk suatu estetika pada bangunan. Penggambaran 'ragam' dapat dilihat dari gambar 9 .

- Fasade dan bentuk bangunan di buat beragam seperti menggabungkan unsur lengkung dengan unsur yang bersudut.
- Material bangunan didesain dengan bermacam-macam dan dipadukan menjadi satu sehingga menghasilkan suatu unsur estetis

5. Dinamis

Bangunan diharapkan memiliki karakter dinamis yang diterapkan melalui ruang luar, bentuk, dan sirkulasi didalam bangunan. Penggambaran 'dinamis' dapat dilihat dari gambar 10 .

- Memberikan bentuk yang dinamis atau memberikan kesan bergerak.
- Sirkulasi didalam bangunan harus jelas dan terarah.

Dari penjelasan diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan yang dimana karakter chaos lebih diutamakan kepada bentuk fisik bangunan terminal nanti. Hal ini disebabkan adanya 4 karakter yang mendukung untuk segi fisik bangunan. Empat karakter tersebut ialah karakter kontras, ragam, ramai dan tidak teratur.

Sedangkan karakter dinamis diarahkan untuk sirkulasi bangunan yang dimana bangunan diharapkan memiliki sistem sirkulasi dan bangunan yang jelas dan terarah sehingga pengunjung didalamnya merasa nyaman.

Konsep sirkulasi didalam terminal diharapkan dapat memudahkan para pengunjung yang masuk kedalam terminal. Sirkulasi didalam dibuat seolah-olah chaos tetapi tetap teratur bergerak dan dinamis.

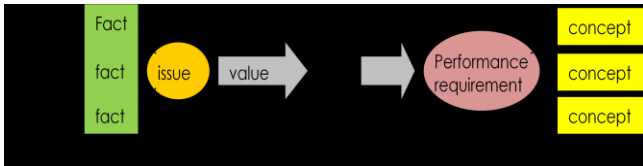
III. HASIL RANCANGAN

Hasil desain yang tercipta ialah sebuah terminal yang berkonsep intermodal yang dimana ditujukan untuk menaikkan sebuah unsure lokalitas daerah yaitu transportasi air dari Kota Banjarmasin.

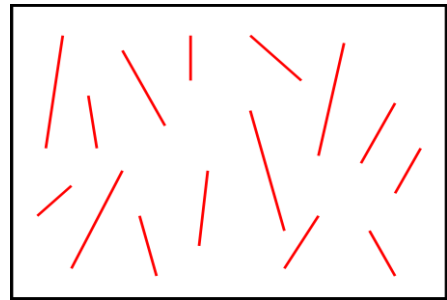
Terminal ini memiliki 2 massa utama, yaitu terminal MPU dan dermaga klotok itu sendiri. Kedua bangunan ini sama-sama memfasilitasi para penumpang yang ingin melanjutkan perjalanannya dari dan menuju Pelabuhan Trisakti.

Fasilitas-fasilitas yang tersediapun seperti ruang tunggu keberangkatan, ruang kedatangan, tenan-tenan souvenir, mini-market, hall, kantor pengelola, ruang kesehatan, ruang menyusui, dan area cafeteria.

Untuk peletakan Hall sengaja didesain terbuka tanpa sekat agar memudahkan penumpang untuk menuju ke ruang lain. Untuk peletakan area cafeteria dan kantor pengelola didesain di lantai 2 agar tidak mengganggu aktifitas di lantai 1 yang dinilai sudah cukup padat. Untuk peletakan ruang tunggu keberangkatan dan ruang kedatangan didesain memiliki sebuah jarak agar tidak membuat sirkulasi didalamnya menjadi kacau, dan karena itu area kedatangan dan keberangkatan moda juga terpisah.



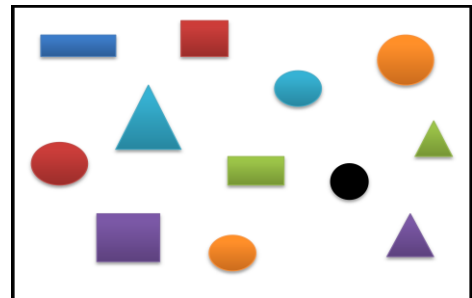
Gambar 3. Diagram yang menjelaskan teori dari Donna P. Duerk



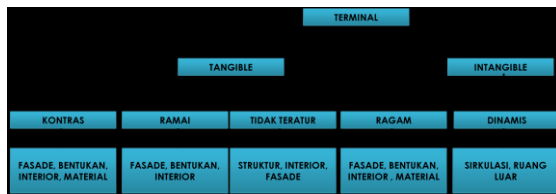
Gambar 8. Penjabaran dari kata 'tidak teratur'.



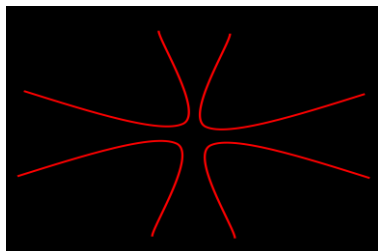
Gambar 4 Penjabaran latar belakang pengambilan tema



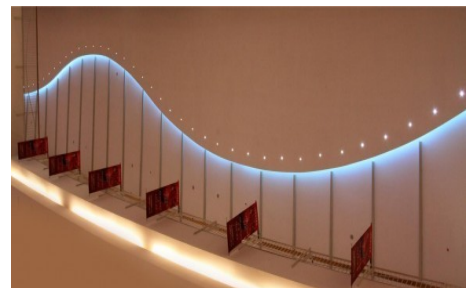
Gambar 9. Penjabaran dari kata 'ragam'.



Gambar 5 Penjelasan pengaplikasian tema pada bangunan.



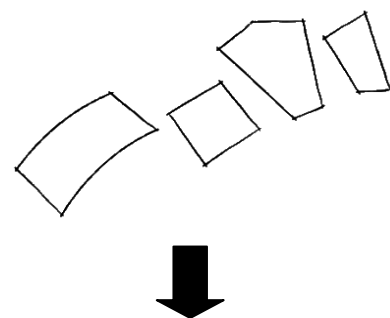
Gambar 6. Penjabaran dari kata 'kontras'.

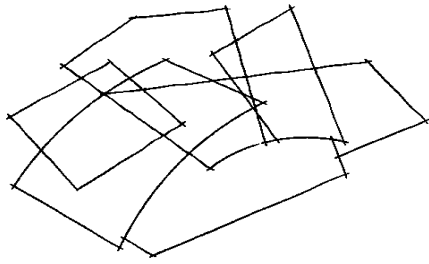


Gambar 10. Penjabaran dari kata 'dinamis'.

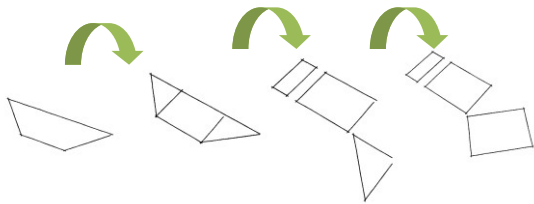


Gambar 7. Penjabaran dari kata 'ramai'.



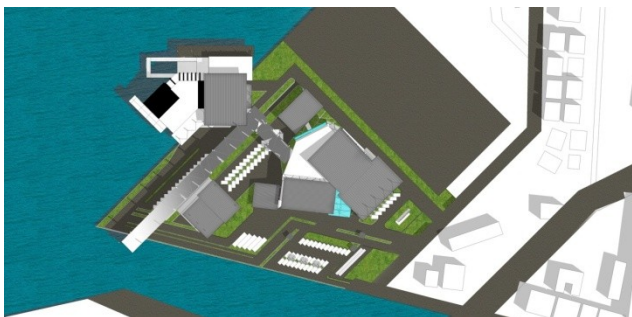


Gambar diatas merupakan proses pembentukan gubahan massa pada terminal MPU.



Gambar diatas merupakan proses pembentukan gubahan massa pada dermaga klotok.

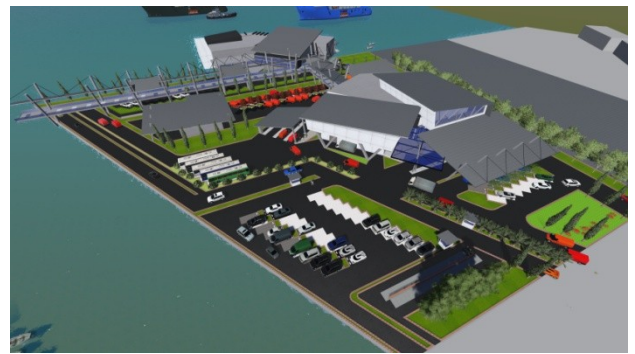
SITEPLAN



PERSPEKTIF MATA NORMAL

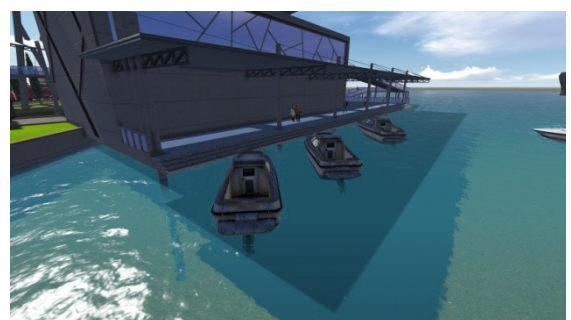


PERSPEKTIF MATA BURUNG



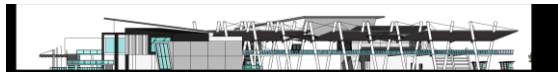
PERSPEKTIF INTERIOR

DETAIL ARSİKTEKTUR





TAMPAK SITE



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Architecture Ebook-Metric Handbook Planning and Design Data.pdf
- [2] Neufert, Ernest. Architect's Data Second (International) English Edition, Granada Publishing (1980).
- [3] <http://arsitekpemuda.blogspot.com/2013/03/konsep-konsep-dalam-arsitektur.html>
- [4] http://en.wikipedia.org/wiki/Intermodal_passenger_transport
- [5] en.wikipedia.org/wiki/Chaos_theory

IV. KESIMPULAN

Jadi, tema merupakan mega konsep yang dimana berisi konsep-konsep yang nantinya akan mengarahkan desain kita dan memberikan suatu cerita tersendiri didalam rancangan kita. Dan juga tema memberikan batasan-batasan untuk memberikan solusi dan menyelesaikan masalah dalam sebuah perancangan.

Sebuah terminal intermoda dengan tema "chaos" dinilai dapat memberikan suatu 'cerita' tersendiri dan dapat memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan desain yang ada.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT dan penulisnya juga mengucapkan sebanyak-banyaknya kepada Pak Ir. Rullan Nirwansjah, MT selaku dosen pembimbing selama masa penyelesaian tugas akhir ini dan Pak Ir. M. Salatoen, MT selaku dosen koordinator tugas akhir. Serta tidak lupa ucapan terima kasih ditujukan kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan. Terakhir untuk teman-teman seperjuangan Arsitektur ITS yang telah membantu banyak hal dalam menyelesaikan tugas akhir ini.