

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Batasan dan Pengertian Judul

Museum Merapi.

Penekanan Citra Visual dan Pengalaman Ruang yang Mampu Menciptakan Penghayatan terhadap Objek

1.1.1 Batasan Pengertian Merapi.

Merapi adalah merupakan salah satu gunung berapi teraktif di dunia dan merupakan dari mata rantai terpenting dari jajaran 'Ring of Fire' dunia.¹ Gunung Merapi sangat penting, baik dilihat dari segi historis, antropologis, ekonomis, ekologis, lingkungan, maupun aspek vulkanologisnya.

Keaktifan dari gunung ini dibuktikan dengan adanya periode erupsi dengan skala besar antara 3-7 tahun sekali. Erupsi Gunung Merapi tersebut merupakan jenis erupsi yang khusus, yaitu tipe lava biasa yang dipancarkan dari lubang erupsi, mengalir menutupi bibir kawah dan dengan cepat mengalir turun ke bawah. Karena jenis letusan ini sangat spesifik, maka disebutlah jenis letusan "Tipe Merapi" yang dipakai di seluruh dunia. Disamping itu karena mempunyai keaktifan yang luar biasa, maka pada tahun 1994 Gunung Merapi ini mendapat penghargaan dari the International Natural Disaster Reduction (INDR) lembaga di bawah PBB sebagai salah satu the most active volcano in the world dan The Decade Volcano of The World.²

1.1.2 Batasan Pengertian Museum

The ICOM definition:

A non – profit making, permanent institution, in the service of society and its development, and open to the public, which acquirqs, conserves, researches, communicates and exhibits, for the purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment.³

¹ Departement Pariwisata dan Telekomunikasi Direktorat Jendral Pariwisata, **Penyusun Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kaliurang Sleman**, 1997, halaman : 1 - 8

² Departement Pariwisata dan Telekomunikasi Direktorat Jendral Pariwisata, **Op Cit**, halaman : 1 - 9

³ AMBROSE, TIMOTHY and PAINE, CRISPIN, **MUSEUM BASIC**, ICOM in conjunction with Routledge London and New York, 1995, halaman : 8

Pengertian museum menurut ICOM adalah :

Sebuah lembaga tetap yang dalam perkembangannya, memberikan pelayanan bagi masyarakat dan bersifat terbuka untuk umum yang mana berfungsi sebagai sarana konserfasi, penelitian, mengkomunikasikan dan memamerkan sebagai sarana belajar yang akan memberikan pendidikan sekaligus hiburan yang penting bagi manusia dan lingkungannya.

1.1.3 Batasan Pengertian Citra Visual Bangunan

Desain berdasarkan Citra Visual Bangunan adalah *suatu bentuk desain yang mampu menunjukkan pada suatu "gambaran" (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang.*⁴

1.1.4 Batasan Pengertian Pengalaman Ruang

Desain berdasarkan pengalaman ruang adalah merupakan satu desain dengan maksud supaya dengan keberadaan desain museum ini pengunjung dapat memperoleh pengalaman ruang, sehingga mampu menciptakan penghayatan terhadap objek, melalui :

- *Basic orienting system* → *General orientation* → (*penginderaan oleh tubuh*)
- *Auditory system* → *Listening* → (*pendengaran*)
- *Haptic system* → *Tauching* → (*perabaan*)
- *Taste-smell system* → *Smelling* → (*penciuman*)
- *Visual system* → *looking* → (*penglihatan*)⁵

1.1.5 Kesimpulan

Museum Merapi merupakan satu badan tetap sebagai pusat informasi kegunungapian, khususnya Gunung Merapi. Bangunan ini berfungsi untuk menyimpan, mengumpulkan, memamerkan, menyelidiki hal-hal yang berhubungan dengan perihal kegunungapian, khususnya gunung Merapi, termasuk usaha-usaha yang dilakukan berupa pemantauan dan kontrol terhadap aktivitas Gunung Merapi dan terbuka untuk umum. Adanya Museum Merapi ini diharapkan akan mampu meningkatkan potensi wisata kebumian yang bersifat edukatif sekaligus menghibur.

⁴ Mangunwijaya, Y.B., *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka, Jakarta, 1992, halaman : 31

⁵ Lang, Jon, *Creating Architectural Theory*, VAN NOSTRAND REINHOLD COMPANY, New York, 1987, halaman : 91

Bangunan akan dilengkapi dengan adanya fasilitas : ruang audiovisual animasi, galeri, ruang observatory, resto, ruang informasi, ruang peneropongan, ruang simulasi gempa, ruang hand made, tempat bermain anak dan teater terbuka.

Dengan penekanan citra visual dan pengalaman ruang yang mampu menciptakan penghayatan terhadap objek, diharapkan masyarakat akan lebih mudah dalam menerima pengetahuan tentang ilmu kegunungpian ini.

1.2 Latar Belakang Proyek.

Sektor Pariwisata di Indonesia

Sektor pariwisata telah dicanangkan untuk menjadi devisa utama Indonesia di luar sektor migas pada tahun 2005 yang akan datang. Saat ini sektor pariwisata menempati urutan ke tiga setelah tekstil dan kayu.⁶

Sesuai Garis – garis Besar Halauan Negara (GBHN) 1993 telah menggariskan, bahwa pembangunan kepariwisataan diarahkan tidak hanya membawa misi ekonomi, tetapi juga mengemban misi sosial budaya, interaksi antar budaya dan misi pelestarian lingkungan.⁷

Dipandang dari aspek wisata, DIY mampu menempati peringkat atas setelah Bali. Hal ini telah terbukti dengan telah dikenalnya berbagai obyek wisata di DIY, baik di tingkat nasional, maupun internasional.⁸

Kebijakan Pengembangan Pariwisata Kabupaten Sleman

Adapun kebijakan–kebijakan pengembangan sektor pariwisata dirumuskan, sbb :

- 1. pengembangan obyek-obyek wisata yang berupa : wisata alam, wisata budaya, wisata konvensi, wisata remaja, wisata pedesaan dan wisata agro termasuk akomodasi dan fasilitas pendukungnya lebih ditingkatkan.*
- 2. Peningkatan kegiatan promosi dalam bentuk paket – paket wisata yang kemudian dikelola secara professional, berdaya tarik dan berkelanjutan seiring dengan keinginan wisatawan.*
- 3. Meningkatkan pembinaan oleh pemerintah dan peran serta masyarakat dalam usaha kepariwisataan dan peran serta masyarakat dalam usaha kepariwisataan berupa kerajinan dan*

⁶ Departemen Pariwisata dan Telekomunikasi Direktorat Jendral Pariwisata, **Op Cit**, hal. : I - 1

⁷ Departemen Pariwisata dan Telekomunikasi Direktorat Jendral Pariwisata, **Op Cit**, hal. : I - 1

⁸ Departemen Pariwisata dan Telekomunikasi Direktorat Jendral Pariwisata, **Op Cit**, hal. : I - 1

kecakapan para pelaku dan pengelola dalam kegiatan kepariwisataan untuk mendorong usaha pengembangan pariwisata dan peningkatan mutu pelayanan.

4. *Meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, lama tinggal wisatawan dan jumlah pembelanjannya di Kabupaten Sleman.*
5. *Meningkatkan mutu pelayanan pariwisata dan koordinasi pengelolaannya diantara sektor – sektor lain secara sinergis.*
6. *Meningkatkan dan memantapkan pengembangan kegiatan ekowisata yang berkualitas sebagai produk wisata alternatif di Wilayah Kabupaten Sleman.*⁹

Pentingnya Pengembangan Obyek Wisata Kebumian (Geowisata) di Indonesia

*Rudy Bachrudin, Kepala Seksi Penginderaan Jauh pada Direktorat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi, dalam Seminar “ Fenomena Gua dan Gunung Api Sebagai Salah Satu Potensi Geowisata Indonesia” di Auditorium Geologi, Bandung, 7 Juli 2001, mengakui, obyek wisata gunung api sampai saat ini belum sepenuhnya terjamah dan belum dikembangkan sesuai nilai potensi sumber daya alamnya. “Padahal, sumber daya wisatanya dapat digali dan dikembangkan sebagai wisata gunung api yang mempunyai keunikan, kelangkaan, keindahan, serta daya tarik tersendiri,” tutur Rudy.*¹⁰

*Dr. Ir. A Djumarma Wirakusumah, Direktur Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi yang ditemui Kompas beberapa waktu lalu mengakui pula bahwa upaya pengembangan potensi wisata kebumian (geowisata) di Indonesia tampaknya masih sangat minim apabila dibandingkan pengembangan wisata kebumian luar negeri, seperti : Jepang, Perancis dan Amerika.*¹¹

*Pembangunan geowisata, kata Djumarma, akan dapat dirasakan berbagai pihak kalau di Indonesia juga dibangun museum–museum gunung api, misalnya Gunung Api Merapi, Krakatau, dan lain – lain.*¹²

⁹ Departemen Pariwisata dan Telekomunikasi Direktorat Jendral Pariwisata, **Op Cit**

¹⁰ “Menunjang Pertumbuhan Ekonomi Wisata Volcano Perlu Dikembangkan”, **Kompas**, 28 Juli

¹¹ **Ibid**

¹² **Ibid**

*Sekarang ini, kata Rudy, sudah saatnya instansi kepariwisataan dan para pengusaha tidak hanya menyuguhkan obyek wisata gunung api dalam bentuk fisik alamiah saja, tetapi sebaiknya disertai dengan informasi mengenai aspek ilmiah kegunungapian dan lingkungannya agar obyek wisata tersebut bernilai tinggi dan lebih menarik. Dengan cara demikian, wisatawan akan dapat memahami obyek wisata dengan baik.*¹³

1.3 Latar Belakang Permasalahan

Di Jogjakarta penerapan satu bangunan museum yang mampu mengangkat citra visual dan pengalaman ruang masih belum terasa. Hal ini dapat kita rasakan, melalui penampilan dan penyediaan fasilitas museum yang belum dikembangkan secara lebih variatif.

Pada realitanya berkunjung ke museum adalah sesuatu yang begitu membosankan. Melihat dan melihat sesuatu yang monoton dan hilang sepi saat lepas saat ke luar dari bangunan museum. Hal seperti ini menjadikan pengunjung enggan datang lagi ke satu fasilitas museum.

Keberadaan Gunung Merapi seringkali dijadikan pedoman dalam inspirasi desain, namun bangunan-bangunan yang mampu mengartikan dan mentransformasikannya menjadi sesuatu bentuk yang memberikan penjiwaan masih dinilai belum sepenuhnya telah terwujud.

Wujud gunung asli secara visual beserta aktivitas vulkanik dapat disaksikan dengan jarak pandang yang tepat, kemajuan teknologi saat ini pun dapat menyajikannya dalam kemasan paket wisata melalui internet dan melalui media – media telekomunikasi yang lain, yang menimbulkan permasalahan adalah dalam hal tuntutan desain bangunan secara arsitekturalnya. Hal ini menjadikan inti dari permasalahan yang ingin diungkap.

Permasalahan desain yang timbul adalah bahwa wujud dan keberadaan sebenarnya sudah ada. Perkembangan teknologi pun sudah semakin canggih, sehingga kita dituntut supaya mampu mendesain fasilitas bangunan yang mampu menarik keingintahuan pengunjung sehingga tergerak untuk mencari tahu dan

mencoba memasuki satu per satu ruang dengan perasaan yang menyenangkan menjadi suatu hal penting dalam rancangan desain.

Dengan melakukan pendekatan melalui citra visual dan pengalaman ruang ke dalam konsep perancangan museum, diharapkan akan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada tersebut, baik secara luas (makro), maupun secara lebih sempit (mikro).

Penyelesaian masalah secara luas (makro) :

1. Menyediakan fasilitas belajar yang menarik dan variatif dalam fasilitas bangunan desain museum, sehingga mampu memberikan pengalaman imagi bagi masyarakat secara menyeluruh.
2. Faktor pertimbangan biaya terkadang menjadi salah satu kendala dalam mewujudkan ekspresi bentukan yang diinginkan, termasuk di dalamnya juga terkait dengan keragaman ruang yang diinginkan, sehingga diperlukan kecermatan dalam memanfaatkan potensi yang ada, secara baik.
3. Menciptakan fasilitas bagi masyarakat dengan mengembangkan potensi wisata kebumian.

Penyelesaian masalah secara lebih sempit (mikro) :

1. Menciptakan ruang yang dapat meningkatkan minat, sehingga pengunjung dapat lebih memahami, mengkaji dan mengembangkan pengetahuan tentang kegunungapian, khususnya Gunung Merapi.
2. Penyesuaian keragaman jenis fasilitas disesuaikan dengan kelompok peminat yang dilayani (dari anak-anak hingga orang tua).
3. Mampu mewadahi koleksi secara lebih menarik, baik itu melalui pengamatan, penafsiran, maupun pengkajian.
4. Mampu menciptakan ungkapan-ungkapan simbolis yang disajikan melalui desain bangunan Museum Merapi.

5. Menciptakan ruang galeri yang menarik, nyaman untuk mengamati, menikmati dan belajar.
6. Mengadakan ruang workshop, dimana pada ruang ini para pengunjung dapat melakukan kegiatan secara lebih intensif.
7. Menyediakan ruang pementasan yang dapat dipergunakan untuk melakukan atraksi kesenian upacara adat yang terkait dengan keberadaan Gunung Merapi.

1.3.1 Studi Kasus

Studi kasus dilakukan oleh penulis dari beberapa contoh bangunan yang memiliki tema serupa, sehingga dapat dijadikan acuan dan munculnya gagasan-gagasan baru dalam penyelesaian desain bangunan museum.

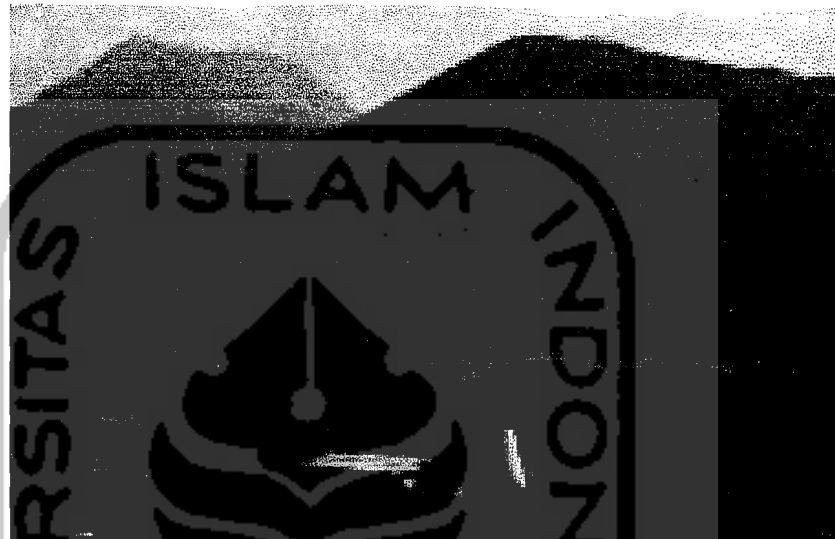
Studi kasus dilakukan terhadap bangunan dengan tema serupa, sebagai berikut :

- National Museum of Australia, merupakan museum yang menerapkan media baru dengan adanya kombinasi teknik pameran dalam menampilkan benda koleksinya yang akan memberikan pengetahuan, sensasi dan pengalaman bagi para pengunjungnya.



Gambar 1.3.a National Museum of Australia

- Vulcania, Europe's first Volcano Theme Park, Saint-Ours-Les-Roches, France, membahas mengenai wujud bangunan, penggunaan material bangunan dan pengalaman ruang yang diciptakan.

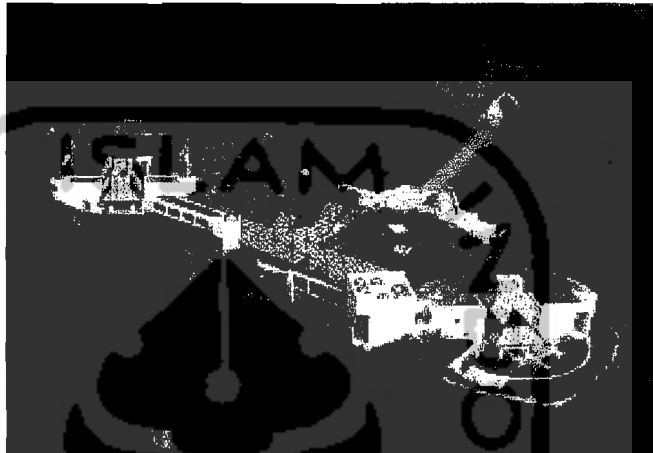


Gambar 1.3.b Saint-Ours-Les-Roches, France



Gambar 1.3.c Saint-Ours-Les-Roches, France

- Miho Museum, museum yang mampu memberikan view yang tepat, sehingga dari dalam bangunan pengunjung memperoleh pengalaman visual yang menarik. Museum Miho Jepang merupakan contoh bangunan yang mampu memberikan image dan sangat menarik dalam pembentukan dan penyusunan ruangnya.



Gambar 1.3.d Miho Museum



Gambar 1.3.e Miho Museum

1.3.2 Tinjauan Museum

Museum akan mewadahi aktivitas belajar dengan cara yang lebih inspiratif dan eksploratif terhadap ilmu kegunungpian, khususnya Gunung Merapi dengan menyediakan berbagai fasilitas yang saling berkaitan. Aktifitas akan diarahkan pada penghayatan terhadap objek, baik itu melalui pendekatan citra visual bangunan, maupun melalui pengalaman ruang.

Adapun aktifitas dan fasilitas yang mewadahnya tersebut adalah :

- **Pameran, berupa galeri.**

Aktivitas yang dapat dilakukan di dalam ruang galeri adalah pengunjung akan mendapatkan pemahaman secara lebih mendalam dan menarik dengan adanya berbagai koleksi yang terpajang di dalam ruang galeri. Koleksi yang disajikan di ruang galeri ini berupa : foto, peta, bagan, ilustrasi model-model yang memberikan informasi tentang aktivitas kegunungpian.

- **Workshop**

Aktivitas workshop adalah merupakan suatu aktivitas yang mengajak para peserta, sehingga dapat melakukan hal-hal secara lebih intensif dengan adanya penyajian melalui multimedia.

- **Pementasan**

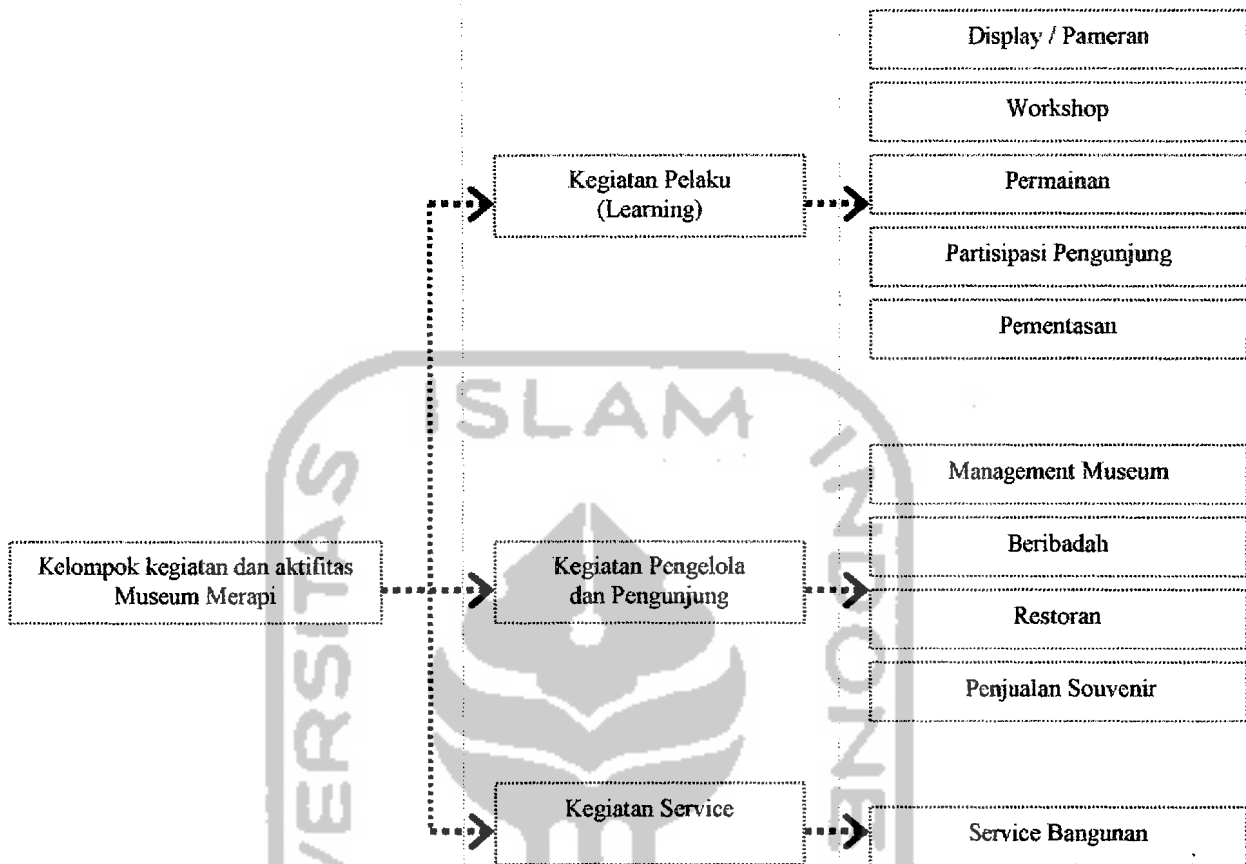
Dipandang dari segi budaya Gunung Merapi sangat sarat dengan adanya berbagai upacara adat yang ada, hal ini menjadikan satu potensi tersendiri untuk memberikan pengetahuan secara lebih luas pada masyarakat dan dunia internasional. Pada event-event tertentu upacara adat dapat disaksikan sebagai satu atraksi yang menarik.

- **Aktivitas belajar sesuai dengan kelompok yang dilayani.**

Belajar dapat dilakukan dengan cara melakukan permainan yang merupakan sajian bagi keluarga, dapat dinikmati secara bersama-sama, maupun secara perorangan dari berbagai tingkat usia.

- **Aktivitas belajar yang mengajak peran aktif dari peserta.**

Aktivitas yang menuntut peserta untuk mampu membentuk sesuatu hasil buatan, dapat berupa penyusunan permodelan peta gunung berapi.



Skema kelompok kegiatan dan aktifitas Museum Merapi

1.3.3 Tinjauan Citra Visual Bangunan

Sesuai dengan pendekatan yang diambil, ada baiknya kita dapat lebih memahami yang dimaksud dengan citra. *Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu "gambaran" (image), sesuatu kesan penghayatan yang menangkap ARTI bagi seseorang.*¹⁴ *Citra bukan merupakan sesuatu yang teraba dan hanya dapat dirasakan, untuk dapat memahami citra bangunan atau bentuk arsitektur, pengalaman rohani dan wawasan ilmu pengetahuan pengamat menentukan keberhasilannya, sehingga bangunan merupakan suatu bentuk komunikasi dan seperti bahasa, mereka memiliki kosakata dan sintaksis.*¹⁵ *Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan. Ada tiga hal yang sering*

¹⁴ Mangunwijaya, Y.B., *Wastu Citra*, halaman : 31

¹⁵ _____, 1979, *Pengantar Arsitektur*

*dipandang sebagai dasar tercapainya bentuk, yaitu fungsi, simbolisme dan konstruksi. Dalam arsitektur, fungsi, konstruksi dan bentuk adalah faktor yang mempunyai signifikansi sama dan bersama-sama membentuk arsitektur. Walaupun fungsi dikatakan sebagai kriteria utama perancangan bentuk, namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak sebagai penentu bentuk.*¹⁶

1.3.3.1 Citra dalam Arsitektur :

1. Citra sebagai bahasa ungkapan

*Tanpa ucapan mulut sepele pun, periulah serta gerak kita sudah berbahasa, sudah membahasakan diri. Artinya : mengungkapkan isi batin yang tersimpan, agar diketahui orang lain.*¹⁷ *Dari sebab itu, segala indera dan cita rasa kita yang tergetar oleh situasi atau penggairahan fisik alami, langsung itu menyentuh juga ke dalam perasaan, menimbulkan reaksi dan sikap kejiwaan.*¹⁸ *Oleh karena itu, bila kita berarsitektur, artinya berbahasa dengan ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat, sudah sewajarnya kita berarsitektural secara budayawan; dengan nurani dan tanggung jawab penggunaan bahasa arsitektural yang baik. Berarsitektur adalah berbahasa manusiawi dalam arti Merleau-Ponty tadi : dengan citra unsur – unsurnya, baik dengan bahan material maupun dengan bentuk serta komposisinya. Dari sebab itu, hakikat bahasa arsitektur yang bagus dan cita citra penghayatannya bukan pertama – tama harus dihubungkan dengan persyaratan kemewahan, biaya mahal dan sebagainya; seolah – olah arsitektur yang indah terpaksa harus mahal dan sebagainya; sedangkan arsitektur yang sedikit biayanya, bagaimana lagi, pasti akan bermutu rendah juga dan sebagainya. Arsitektur yang baik juga tidak harus mengikuti mode mutakhir, gaya yang sedang laku dan sebagainya, 'A thing of beauty is a joy for ever'* kata orang – orang Inggris.*¹⁹

2. Citra sebagai Simbol

Ilmu estetika yang dinyatakan dengan simbol – simbol mengenai penggabungan arti dari pengaruh pola yang memberikan kesenangan pada masyarakat. Menjadi penelitian yang menarik pada ilmu pengetahuan sosial yang

¹⁶ Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, halaman : 31

¹⁷ Mangunwijaya, Y.B., *Op Cit*, halaman : 1

¹⁸ Mangunwijaya, Y.B., *Op Cit*, halaman : 4

¹⁹ Mangunwijaya, Y.B., *Op Cit*, halaman : 7 dan 9

berhubungan dengan tingkah laku manusia, baru – baru ini. Penelitian ini dikotori oleh teori – teori yang signifikan, arti dan perasaan.²⁰

Beberapa penulis (seperti Rapoport 1977, 1982) percaya bahwa, sementara rancangan – rancangan profesional menempatkan penekanannya pada pokok keindahan formal, kebanyakan masyarakat menghargai pengaruh ini terutama dalam syarat – syarat dari simbol – simbolnya untuk aktifitas – aktifitas. Seperti yang diperbolehkan, ilmu estetika atau keindahan yang dinyatakan dengan simbol – simbol mengenai kesenangan yang dihasilkan oleh perkumpulan masyarakat mempunyai atau membuat susunan khusus dan karakteristik dari pembangunan gedung. Hal ini adalah pembagian yang penting, sejak ilmu estetika yang dinyatakan dengan simbol dari pengaruh penting untuk pemenuhan identitas kebutuhan manusia.²¹

3. Citra sebagai ekspresi

Ekspresi bangunan dapat dipakai sebagai pemahaman terhadap citra yang konkret, melalui pengenalan subyektif tentang ciri – ciri bangunan serta sistem pembahasan yang diterapkan.²²

Menurut Rubenstein, citra terbentuk dari beberapa aspek antara lain :

- Shape (wujud)
- Colour (warna)
- Texture (tekstur)
- Arangement (komposisi)
- Sensor quality (kualitas panca indra)

Dari catatan Lynch's : (Imageability adalah) . . . agar kualitas dari satu fisik obyek, dimana memberikan gambaran satu kemungkinan yang besar, dari membangkitkan satu kekuatan pada apa saja yang memberikan kesan atau gambaran kepada orang yang memperhatikannya. Meliputi : bentuk, warna atau susunan, dimana fasilitas didapat dari identifikasi suatu gambaran yang hidup, dari kekuatan struktur, yang memberikan manfaat besar bagi jiwa dari gambaran lingkungan. Hal tersebut memberikan kekuatan, juga panggilan sifat yang mudah dibaca . . .²³

²⁰ Lang, Jon, **CREATING ARCHITECTURAL THEORY**, VAN NOSTRAND REINHOLD COMPANY, New York, 1987, halaman : 180

²¹ **Ibid**, halaman : 180

²² Jules, **Pengantar Arsitektur**, 1985

²³ Lang, Jon, **Op Cit**, halaman : 137

1.3.3.2 Ungkapan Visual dalam Arsitektur :

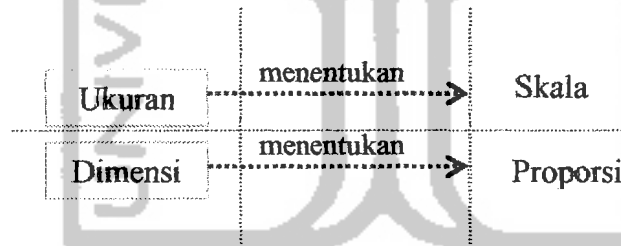
Baik, tidak harus dengan melihatnya, arsitektur berkomunikasi melalui seluruh rangsangan dari :

- *Cultural* : budaya
- *Visual* : penglihatan
- *Aural* : yaitu yang berhubungan dengan telinga atau pendengaran
- *Sensual* : suasana
- *Tactile* : sentuhan
- *Spatial*²⁴ : spasial

*E. de Bruyne terhadap estetika Witelo, menyimpulkan bahwa semua keindahan visual adalah persepsi indrawi terhadap bentuk.*²⁵

Hal – hal yang mempengaruhi Ungkapan Visual dari suatu bentuk adalah sebagai berikut :

1. Ukuran menentukan skala



2. Warna

- Corak, intensitas dan jenis warna pada permukaan
- Menunjukkan keberadaan suatu bentuk terhadap lingkungan
- Mempengaruhi “bobot” pandangan terhadap bentuk

3. Tekstur

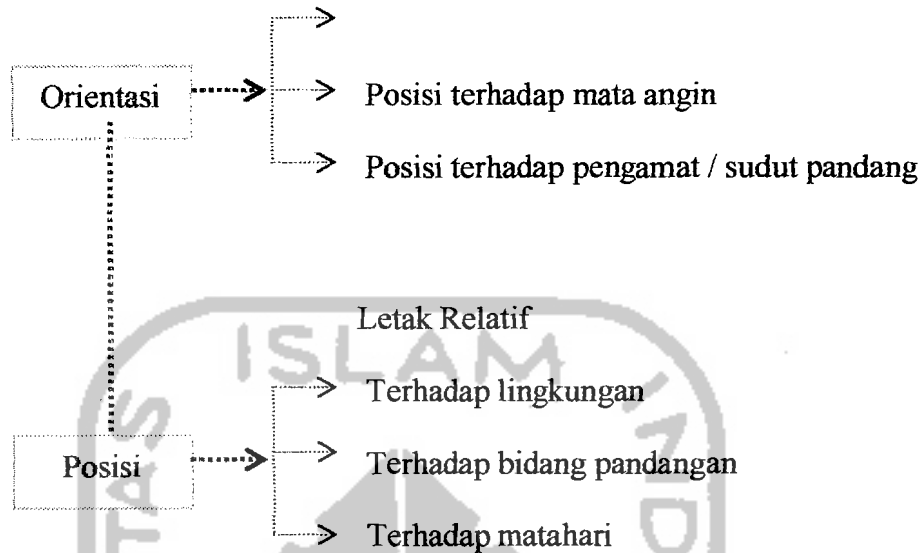
- Karakter permukaan suatu bentuk
- Mempengaruhi indra perasaan dan efek pencahayaan (penglihatan)

²⁴ Hellman, Louis, *Architecture For Beginners*, England, 1994, halaman : 5

²⁵ Van de ven, Cornelis, *Ruang dalam Arsitektur*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995,

4.

Posisi Relatif



Shape (wujud) :

Arnheim's mengatakan :

*Bentuk dapat dianalisa pada detil melalui menggambarkan bentuknya pada istilah – istilah geometri, ukuran, kuantitas dan lokasi, dan juga adalah kekuatan dimana mengembangkan perjanjian, dorongan dan pengaruh, ketinggian dan turunnya, kenaikan dan surut – dimana arti dan ekspresi adalah untuk seni.*²⁶

Colour (warna) :

*Bukti dari arti – arti dari warna – warna dalam perbedaan sosial dan konteks budaya adalah dengan tingginya pertentangan. (Hayward 1974, Porter and Mikellides 1976).*²⁷

Ciri-ciri visual dari bentuk adalah meliputi :

- *wujud : adalah ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk; wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.*
- *dimensi : dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar dan tinggi dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya, adapun skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.*

²⁶ Lang, Jon, *Op Cit*, halaman : 191

²⁷ Lang, Jon, *Op Cit*, halaman : 208

- *Warna : adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk; warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.*
- *Tekstur : adalah karakter permukaan suatu bentuk; tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.*
- *Posisi : adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.*
- *Orientasi : adalah posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar arah mata angin, atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.*
- *Inersia visual : adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandang kita.²⁸*

Citra visual bangunan dapat dituangkan ke dalam suatu rancangan desain arsitektural dengan memperhatikan adanya faktor yang memberikan pengalaman bagi seseorang pribadi yang menikmatinya, baik dari segi pewarnaan, perwujudan penampilan bangunan, tekstur, sehingga secara visual dapat tercipta satu gambaran yang dapat lebih mudah untuk dimengerti.

Terkait dalam penuangan aspek citra pada bangunan, orang-orang awam akan cenderung lebih mudah dalam memahaminya melalui satu gambaran bangunan yang bersifat menarik dan terlihat menyenangkan saja, namun meski demikian, kolaborasi pendekatan yang diambil menginginkan kebersamaan, dimana bagi orang awam mudah dipahami, sekaligus dipandang dari segi arsitektural yang dilakukan memberikan satu gambaran khusus yang memerlukan sedikit penjelasan tentang citra yang dimaksud.

Jadi yang dimaksud dengan citra visual bangunan di sini merupakan satu cara penyampaian tujuan arsitektur supaya manusia dapat lebih memahami

²⁸ Ching, Francis, D.K., **ARSITEKTUR : BENTUKRUANG & SUSUNANNYA**, Erlangga, 1996, Jakarta, halaman : 50 - 51

image dari hasil kebudayaan yang telah terbentuk karena keberadaan Gunung Merapi.

1.3.4 Tinjauan Pengalaman Ruang

*Teoritisi Bauhaus modern, Moholy-Nagy mengidentifikasi arsitektur dengan ruang, suatu realitas yang hanya dapat ditangkap melalui pengalaman indrawi.*²⁹

*Hal yang mustahil untuk dapat menjelaskan secara tepat tentang arsitektur, karena tidak ada pembatasan pasti. Seni tidak akan dapat menjelaskan secara keseluruhan, arsitektur itu harus mampu memberikan pengalaman. Arsitektur tidak mungkin disampaikan dengan cara melalui kata-kata untuk membantu orang lain untuk dapat memperoleh suatu pengalaman arsitektur dan usaha apa untuk melakukannya sekarang.*³⁰

*Struktur monumental dari suatu kesederhanaan dari kejayaan hanya mampu memproduksi satu efek, seperti kehangatan atau kelembutan saja. Tetapi banyak bangunan - bangunan berdiri dengan mengkombinasikan kesan hangat dan lembut.*³¹

Di dalam menikmati karya suatu bangunan, manusia dapat merasakannya melalui indra yang mereka miliki, melalui :

- *Basic orienting system* → *General orientation* → (penginderaan oleh tubuh)
- *Auditory system* → *Listening* → (pendengaran)
- *Haptic system* → *Tauching* → (perabaan)
- *Taste-smell system* → *Smelling* → (penciuman)
- *Visual system* → *Looking* → (penglihatan)³²

*Arsitektur adalah satu-satunya gambaran dalam sebuah gambar atau foto. Arsitektur membangunnya mendatangkan suasana dan kadang-kadang skenario datang dan pergi dari gerak, ketika menjadi satu dari rangkaian perasaan atau sensasi.*³³

²⁹ Van de ven, Cornelis, **Op Cit**

³⁰ Rasmussen, Steen Eiler, **Experiencing Architecture**, Amerika, 1973, halaman : 9

³¹ **Ibid**, halaman : 29

³² Lang, Jon, **Op Cit**, halaman : 91

³³ Meiss, von Pierre, **ELEMENTS OF ARCHITECTURE From form to place**, halaman : 15

*Hearing adalah tidak hanya didapat melalui tempat-tempat hiburan, dimana indra pendengaran sudah dikenal dengan baik; indra pendengaran juga mempunyai satu peran permainan, seperti pada paving jalan, pada material-material rumah tangga, pada langit-langit dan lantai untuk ruang kerja, dan lain sebagainya. Jika satu waktu kita menutup mata untuk memindahkan dominasi dari dunia visual, perintah untuk mendengarkan lebih intensif, dan merupakan bukti nyata dari kesenangan belaka, dari pengalaman yang berhubungan dengan indra pendengaran.*³⁴

*Tactility, yang terisi adalah tempat khusus dalam arsitektur untuk dua alasan : dalam satu sisi tidak dapat dielakkan karena gaya berat, dan di sisi lain diantisipasi oleh kemampuan kita untuk melihat bentuk dan teksturnya. Seseorang yang sedang berdiri atau berjalan adalah *tactil* yang tetap berhubungan dengan tanah, halus atau kasar, keras atau lembut, datar atau miring. Bilamana kita diijinkan untuk memilih, sering yang mana paling berhubungan dengan kemenangan. Dan tangan – tangan kita ? Sangat terkenal, bahwa tidak cukup untuk melihat pada keindahan objek pada pameran, kita ingin menyentuhnya, memeriksa berat, dan kualitas tekstur dari permukaan bentuknya.*³⁵

*Smell, wangi-wangian dari taman-taman, wewangian dari papan kayu, dari beton, wewangian dari masakan, wewangian dari jelaga, uap air dari sabun adalah tidak hanya berfungsi bagi aspek psikologi, tetapi juga memiliki kemampuan yang dapat memberikan pengetahuan.*³⁶

Dalam rancangan desain arsitektural museum diharapkan mampu memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung, sehingga dengan kemampuan indrawi yang dimilikinya manusia dapat merasakan berbagai sajian yang menarik, seperti adanya efek-efek getaran gempa yang dapat dirasakan oleh pengunjung saat memasuki satu ruang, maupun pengalaman – pengalaman indrawi lain yang mampu dinikmati melalui indrawi manusia.

³⁴ *Ibid*, halaman : 15

³⁵ *Ibid*, halaman : 15

³⁶ *Ibid*, halaman : 15

1.3.5 Tinjauan terhadap Fungsi

Dengan memperhatikan uraian yang telah tersebut di atas, mengenai fasilitas dan aktivitas yang akan diwadahi dalam museum, dapat disimpulkan bahwa rancangan proyek memiliki batasan dalam hal citra visual dan system penyajian ruang.

Kepentingan arsitektur di sini adalah menciptakan suasana museum yang mampu mengajak anggota masyarakat untuk dapat berinteraksi, sekaligus membangkitkan minat untuk dapat lebih mudah dalam memahami, mengkaji dan mengembangkan pengetahuan tentang ilmu kegunungpian, khususnya Gunung Merapi sebagai suatu potensi kebumian yang layak untuk dipelajari.

Upaya perancangan arsitektural untuk terciptanya fasilitas yang mendukung terjadi aktivitas di dalamnya adalah dengan memperhatikan karakter dari kelompok usia, sehingga tidak memberikan dampak yang negatif dan membahayakan bagi pengunjung yang dilayani.

1.4 Permasalahan

Permasalahan yang diangkat di sini merupakan hal-hal yang dianggap melandasi suatu perancangan, sehingga masih diperlukan pemahaman dan pengkajian yang lebih mendalam dengan tujuan terselesaikannya permasalahan-permasalahan yang ada .

1.4.1 Permasalahan Umum

- Menurunnya minat belajar di masyarakat. Hal ini dapat dipengaruhi dengan banyaknya bermunculan fasilitas hiburan yang tidak mendidik di lingkungan anak - anak, pengaruh tersebut tidak hanya menjadi masalah di daerah perkotaan, namun telah merambah hingga ke daerah-daerah pedesaan,
- Masih kurangnya pengetahuan masyarakat perihal pentingnya gunung berapi sebagai salah satu potensi kebumian yang memiliki fenomena yang layak untuk dikaji dan dipelajari lebih lanjut, tentunya bagi kepentingan hidup manusia dan lingkungannya.

1.4.2 Permasalahan Arsitektural

- Bagaimana menciptakan penampilan bangunan yang menarik bagi masyarakat untuk dikunjungi dengan memperhatikan dan mempertimbangkan faktor kegiatan vulkaniknya, baik dari makna tersirat, maupun tersurat.
- Bagaimana mendisain ruang-ruang yang menarik pengunjung dengan memberikan pengalaman ruang yang mendukung penghayatan terhadap objek-objek vulkanik dan aktifitasnya secara lebih mendalam.

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

1.5.1.1 Tujuan Umum

Dengan mengadakan suatu fasilitas yang bertujuan untuk memberikan pendidikan sekaligus menghibur. Diharapkan bukan hanya para ahli dalam bidang vulkanologi saja yang mempunyai kepedulian terhadap misteri alam yang ada, namun diharapkan di sini seluruh masyarakat menjadi tergerak untuk mempelajari dan mengkaji lebih dalam lagi terhadap segala ilmu yang ada, sehingga akan mampu menjadi satu paket wisata kebumian yang memperoleh perhatian besar di mata dunia internasional, demi kemajuan ibu pertiwi.

1.5.1.2 Tujuan Khusus

- Pendekatan citra visual dan pengalaman ruang, mempunyai tujuan supaya secara langsung pengunjung dapat memperoleh pengalaman dan dapat menghayati perihal aktifitas vulkanik dan gejalanya melalui : pendengaran, perabaan, penglihatan, penciuman dan penginderaan oleh tubuh.
- Gunung Merapi dijadikan sebagai pendekatan konsep rancangan desain dalam membentuk citra visual bangunan.

1.5.2 Sasaran

1.5.2.1 Sasaran Umum

Mampu menyusun dan membuat pola hubungan ruang beserta organisasi ruang dengan mengidentifikasi hal-hal yang terkait, yaitu terhadap :

- pengguna bangunan dan pelaku kegiatan,
- karakter kegiatan,
- fungsi ruang,
- jenis ruang,
- besaran ruang,
- pola dan karakteristik kegiatan.

1.5.2.2 Sasaran Khusus

Mengidentifikasi, mengenali dan mempelajari faktor-faktor yang terkait dengan Gunung Merapi dengan baik, sehingga mampu dituangkan ke dalam suatu rancangan desain yang menarik untuk sarana belajar sekaligus hiburan yang mampu memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung, sehingga informasi tentang perihal kegunungapian, khususnya Gunung Merapi dapat diterima dengan mudah.

Mengidentifikasi penampilan bangunan, dengan memperhatikan faktor aktivitas vulkanisnya sebagai konsep pendekatan citra visual.

1.6 Lingkup Pembahasan

1.6.1 Lingkup Non Arsitektural

Pembahasan pada lingkup non arsitektural akan meliputi :

Kajian tentang gunung Merapi, yaitu meliputi :

- geologi Gunung Merapi,
- aktivitas vulkanik,
- monitoring,
- bahaya, penanggulangan dan manfaat.

1.6.2 Lingkup Arsitektural

Pembahasan pada lingkup arsitektural akan meliputi :

1. Studi kasus sebagai pembanding,
2. Analisa kemungkinan kegiatan yang akan berjalan pada museum,
3. Analisa ruang yang dapat memberikan pengalaman vulkanik melalui :
 - General orientation
 - Listening
 - Touching
 - Smelling
 - Looking
4. Penjelasan mengenai citra visual dalam arsitektur.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Tahap Pra Perancangan, dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan berupa :

1. Mencari wacana dan informasi-informasi yang berkaitan tentang keberadaan potensi yang layak untuk dikembangkan dan belum terwadahnya suatu potensi tersebut dalam satu pemwadahan fungsi secara arsitektural bangunan,
2. Studi kelayakan terhadap ide awal perancangan,
3. Mengajukan usulan perancangan desain.

1.7.2 Studi Kepustakaan, merupakan tahap pengumpulan bahan - bahan, data - data kepustakaan yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Data Pustaka mengenai aspek-aspek dalam konsep perancangan berkait perihal museum sekaligus peruangannya,
2. Data Pustaka mengenai citra dalam arsitektur,
3. Data Pustaka tentang gunung berapi,
4. Data Pustaka mengenai Gunung Merapi dan segala yang terkait tentang perihal tersebut.

5. Pencarian data dan pemahaman tentang apa saja yang diwadahi dalam suatu museum vulkanik,
6. Data-data standar yang diperlukan dalam proses perancangan, baik itu secara arsitektural, maupun non arsitektural, serta konsep yang akan dikembangkan ke dalam suatu rancangan,
7. Data Pustaka tentang Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kawasan Kaliurang Sleman.

1.7.3 Tahap Analisis

Dalam tahap ini dilakukan serangkaian proses analisis terhadap data yang diperoleh. Analisa meliputi konsep perancangan berdasarkan pendekatan citra visual dan pengalaman ruang, fasilitas beserta aktifitas museum terkait dengan pendekatan konsep yang diambil. Bagaimana konsep perancangan tersebut mampu menunjang akan keberadaan Museum Merapi,

1.7.4 Tahap Sintesis

Merupakan hasil akhir studi yang dilakukan dan berupa konsep dasar perencanaan dan perancangan yang akan dijadikan acuan dalam proses desain.

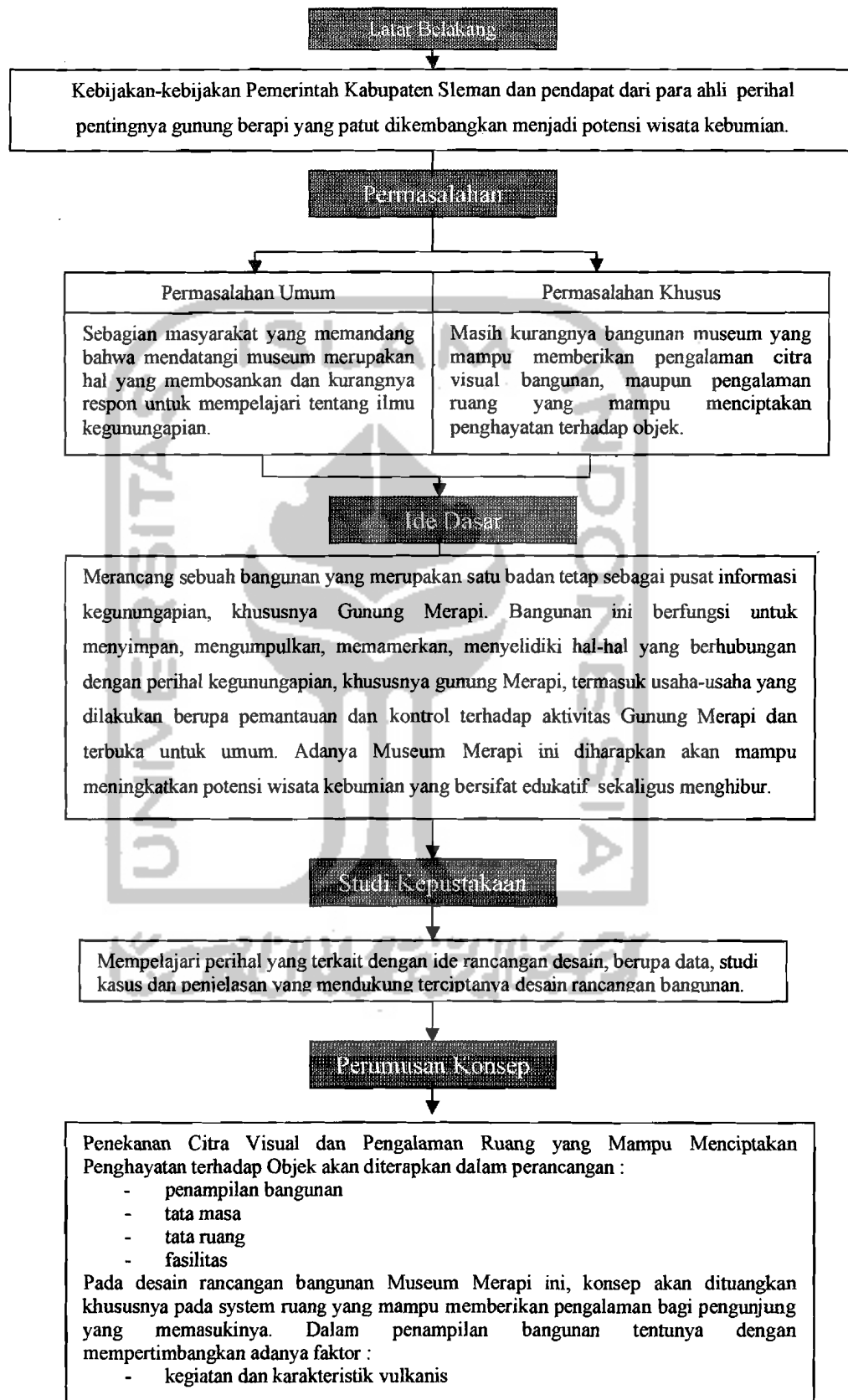
1.7.5 Tahap Perumusan Konsep

Tahap perumusan konsep merupakan tahap penentuan dan perangkuman konsep-konsep yang dihasilkan dalam analisis ke dalam rumusan prinsip-prinsip pokok yang dipahami sebagai landasan perancangan.

1.7.6 Tahap Perancangan

Dalam tahap ini seluruh data dan informasi perihal kebutuhan ruang, analisa aktifitas pelaku dan konsep perancangan mampu dijabarkan dalam bentuk gambar teknis. Pada tahap ini sudah memasuki tahap di mana perubahan - perubahan yang terjadi adalah faktor - faktor yang terkait dengan masalah tata ruang dan penampilan bangunan secara gambar teknis, sehingga tidak lagi membahas tentang perubahan-perubahan pada konsep perancangan yang telah dianggap selesai dari tahap yang telah dijalani sebelumnya.

1.8 Kerangka Pola Pikir



1.10 Spesifikasi Proyek

1.10.1 Esensial Proyek

Proyek : Museum Merapi

Definisi Proyek : Merupakan satu badan tetap sebagai pusat informasi kegunungpian, khususnya Gunung Merapi. Bangunan ini berfungsi untuk menyimpan, mengumpulkan, memamerkan, menyelidiki hal-hal yang berhubungan dengan perihal kegunungpian, khususnya gunung Merapi, termasuk usaha-usaha yang dilakukan berupa pemantauan dan kontrol terhadap aktivitas Gunung Merapi dan terbuka untuk umum. Adanya Museum Merapi ini diharapkan akan mampu meningkatkan potensi wisata kebumian yang bersifat edukatif sekaligus menghibur.

Lokasi : Dalam pemilihan site proyek dilakukan adanya pertimbangan - pertimbangan khusus demi mencapai satu hasil rancangan yang maksimal. Di sini akan dipilih satu site yang benar-benar layak dan aman bagi manusia dan sarana yang diwadahnya dengan segala faktor pertimbangan yang ada, termasuk pertimbangan aman dari bahaya Merapi.

Luas Lahan : 13.000 m²

Luas Building Coverage : 5200 m²

1.10.2 Pelaku dan Pola Kegiatan

- Pelaku, pelaku dibedakan menjadi 2, yaitu :

1. Pelaku yang sifatnya tetap :

Pelaku yang dimaksud di sini adalah orang-orang yang bekerja pada museum, meliputi : manager sampai dengan *cleaning service*, yang dengan keberadaan dari mereka, maka museum dapat difungsikan secara optimal dalam melayani pengunjung. Tetap di sini bukan berarti tinggal di museum, akan tetapi dalam kesehariannya mereka menjalankan aktifitas bekerja di lingkungan museum. Beberapa yang tinggal bermalam adalah petugas keamanan dan pengamat Gunung Merapi yang secara bergantian, menjaga museum dari berbagai hal yang tidak diinginkan.

2. Pelaku yang sifatnya tidak tetap :

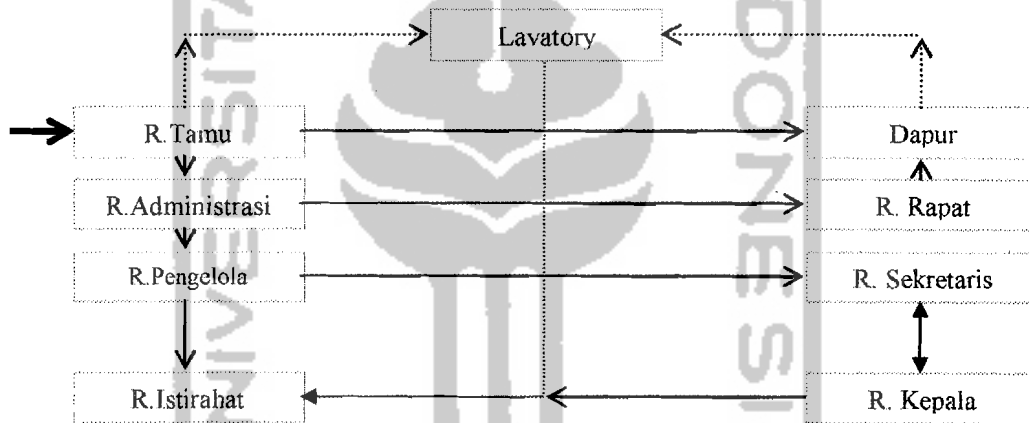
Merupakan para pengunjung Museum Merapi, dengan kegiatan melihat dan menyaksikan koleksi, menyaksikan pemutaran film, membuat hasil karya, merasakan aktifitas vulkanik, menyaksikan atraksi upacara kesenian, meneliti, bermain sambil belajar, mendengar penjelasan, Melakukan penglihatan terhadap Gunung Merapi. Museum Merapi ini diperuntukkan bagi semua masyarakat umum dari beragam usia dari anak-anak hingga tua diharapkan dapat menikmati, baik itu merupakan wisatawan dalam negeri (*domestic*), maupun wisatawan mancanegara.

- Pola kegiatan :

1. Pola Kegiatan Pengelola

Kelompok Kegiatan	Nama Ruang	Pola Kegiatan
Pengelola	R. Pengelola	Mengelola kebutuhan museum
	R. Tamu	Kunjungan
	R. Kepala	Memimpin kegiatan museum
	R. Sekretaris	Mengurus hal-hal yang berkaitan dengan kerja kepala pimpinan
	R. Rapat	Rapat
	R. Administrasi	Mengurus masalah administrasi
	R. Istirahat	Istirahat
	Lavatory	Buang air

Tabel 1.10.2.1 Analisis Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisis

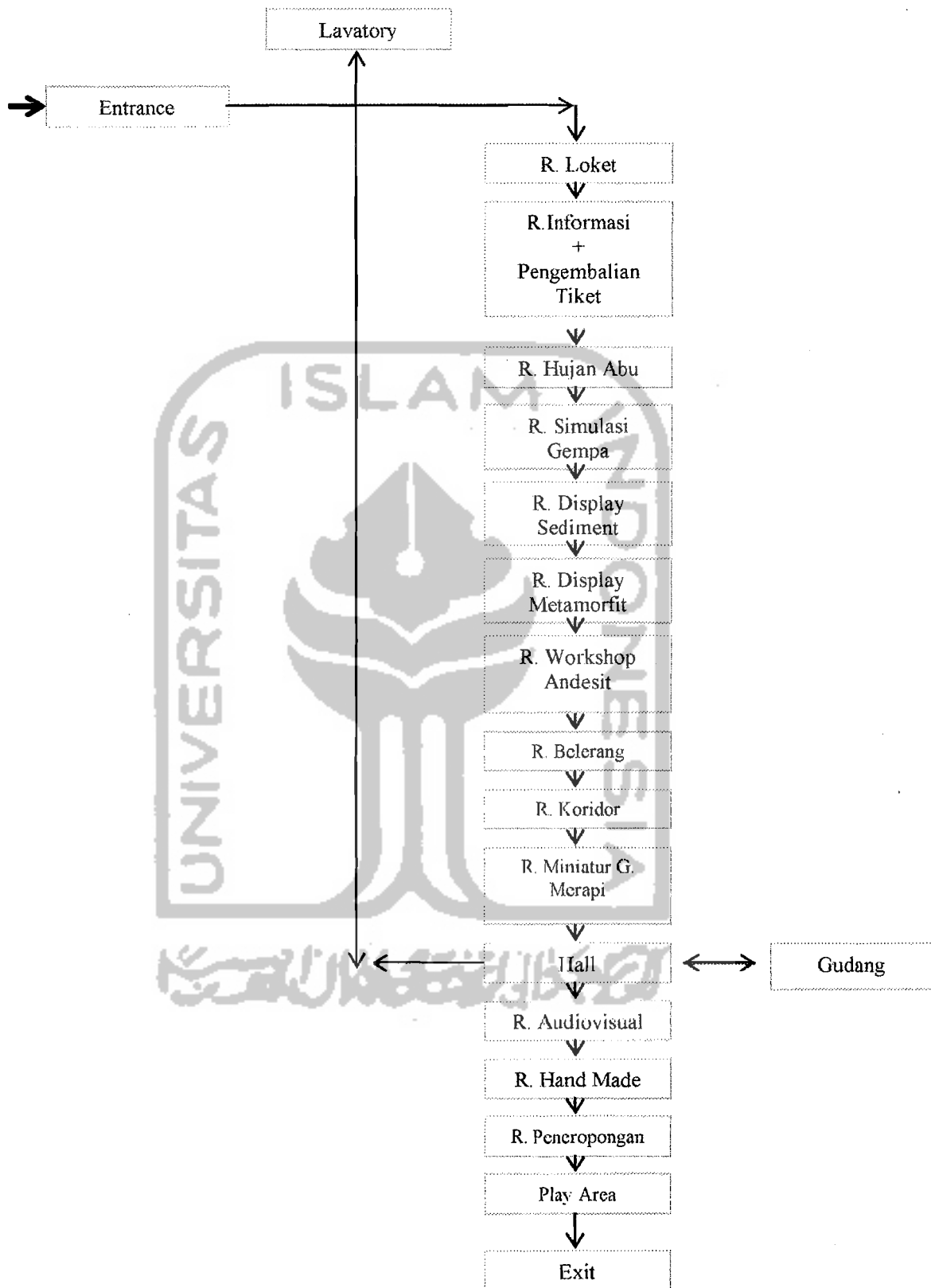


Skema Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Penulis

2. Pola Kegiatan Pameran

Kelompok Kegiatan	Nama Ruang	Pola Kegiatan
Utama Pamer	Hall / Lobby	
	Loket	Pembelian karcis.
	R. Informasi+Pengembalian Tiket	Memberikan informasi.
	R. Hujan Abu	Merasakan efek hujan abu.
	R. Simulasi Gempa	Merasakan efek getaran gempa.
	R. Display Sediment	Ruang merupakan objek pameran, sehingga pengunjung dapat melihat dan mempergunakan indra perabanya dalam memperoleh pengalaman secara langsung dari batuan sediment.
	R. Display Metamorfis	Ruang merupakan objek pameran, sehingga pengunjung dapat melihat dan mempergunakan indra perabanya dalam memperoleh pengalaman secara langsung dari batuan metamorfis, disertai pula objek pameran berupa foto, bagan serta model-model ilustrasi.
	Workshop Andesit	Penyajian melalui multimedia.
	R. Belerang	Merasakan efek bau belerang dan asap yang disajikan melalui ruang belerang yang didesain menyerupai gejala letusan dari Gunung Merapi, dalam ruang belerang ini juga menampilkan objek pameran berupa ilustrasi model-model yang memberikan informasi tentang aktivitas kegunungapian.
	R. Koridor	Mendengarkan suara burung pada saat melintasi koridor.
	R. Miniatur Gunung Merapi	Melihat objek pameran berupa foto, peta, bagan serta ilustrasi model miniature G. Merapi.
	Audivisual	Menyaksikan pemutaran film berupa kejadian vulkanik.
	R. Peneropongan	Melihat gunung merapi secara lebih detail.
	R. Hand Made	Membuat hasil peniruan bentukan-bentukan yang berhubungan dengan permasalahan kegunungapian.
	Play Area	Arena permainan sebagai sarana pendidikan tidak langsung yang bersifat menghibur.
Gudang	Tempat penyimpanan benda-benda kegunungapian, berupa foto-foto, batuan, dll.	
Lavatory	Buang air.	

Tabel 1.10.2.2 Analisis Pola Kegiatan Pameran
Sumber : Analisis

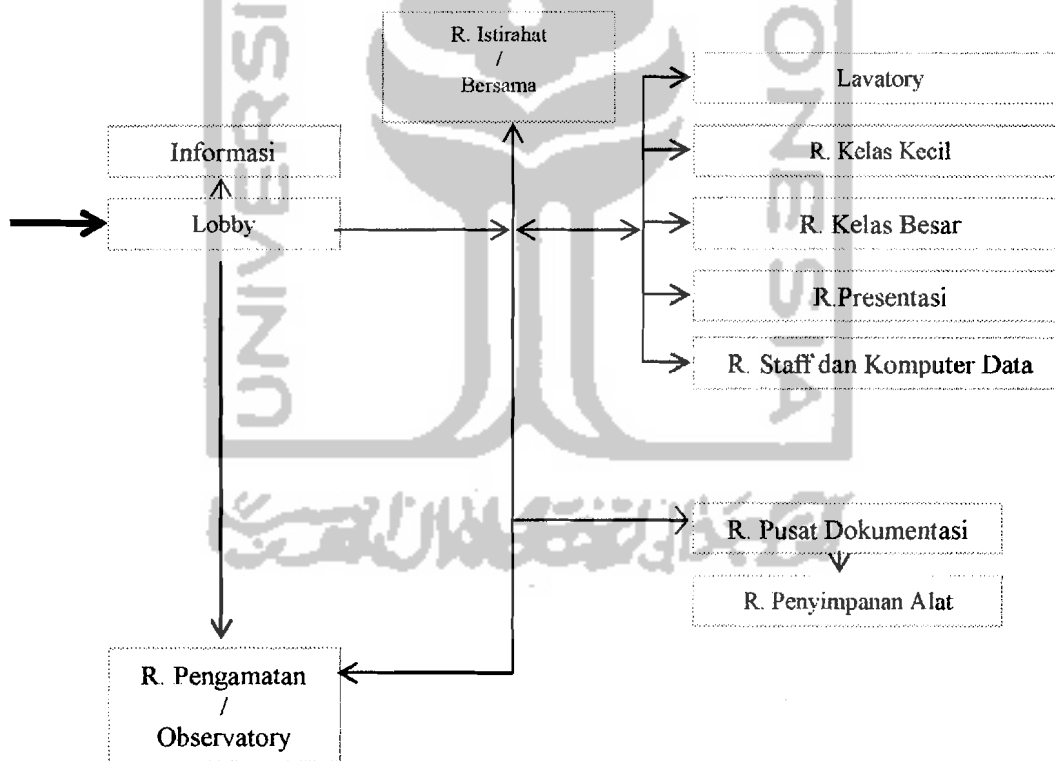


Skema Pola Kegiatan Pameran
Sumber : Penulis

3. Pola Kegiatan Penelitian

Kelompok Kegiatan	Nama Ruang	Pola Kegiatan
Penelitian	Hall / Lobby	
	R.Pengamatan Observatory	Mengamati aktifitas vulkanik
	R.Staff	Mengurus hal-hal mengenai proses penelitian
	R.Komputer Data	Mencari dan menyimpan data
	R.Presentasi	Mempresentasikan hasil penelitian
	R.Pusat Dokumentasi	Penyimpanan dokumentasi penting
	R.Penyimpanan Alat	Tempat penyimpanan alat-alat penelitian
	R.Kelas Besar	Tempat pemberian materi kegunungapian secara umum bagi pelajar
	R.Kelas Kecil	Tempat pendidikan dan pelatihan tentang kegunungapian
	R. Istirahat / Bersama	Tempat beristirahat sekadarnya
	Lavatory	Buang Air

Tabel 1.10.2.3 Analisis Pola Kegiatan Penelitian
Sumber : Analisis

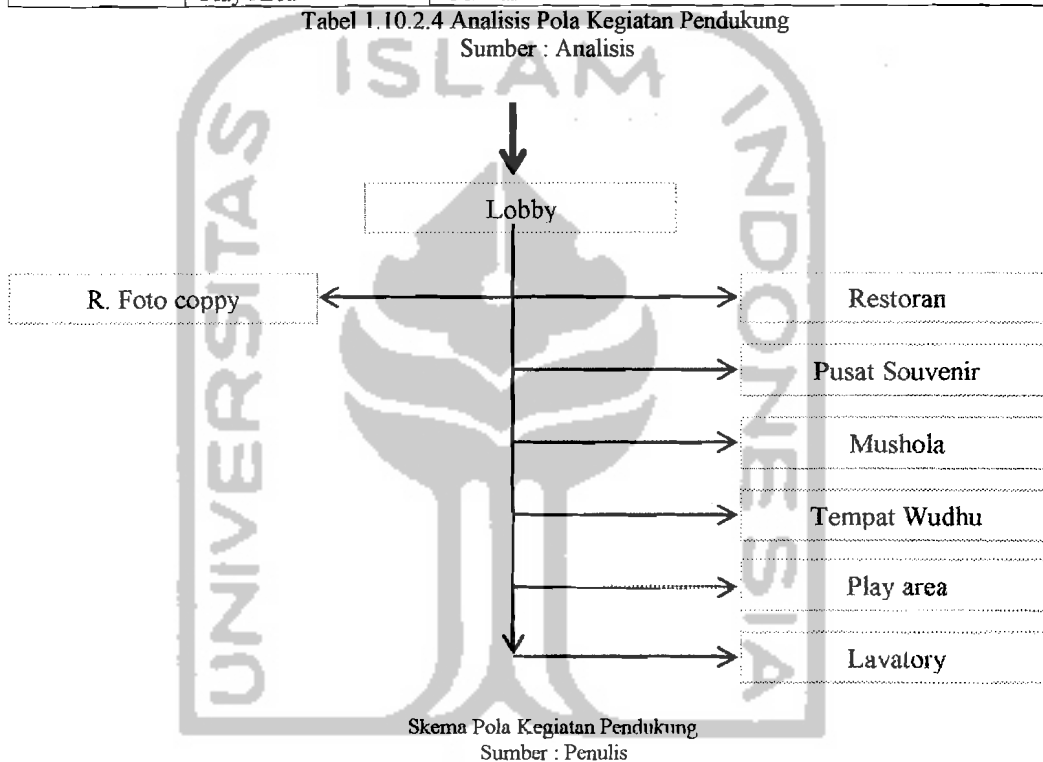


Skema Pola Kegiatan Penelitian
Sumber : Penulis

4. Pola Kegiatan Pendukung

Kelompok Kegiatan	Nama Ruang	Pola Kegiatan
Pendukung	Hall / Lobby	
	R.Foto copy	Penggandaan dokumen
	Musholla	Beribadah / sholat
	Pusat Souvenir	Menjual souvenir
	Restoran	Makan dan minum / istirahat
	Tempat Wudhu	Berwudhu
	Lavatory	Buang air
	Play Area	Bermain

Tabel 1.10.2.4 Analisis Pola Kegiatan Pendukung
Sumber : Analisis



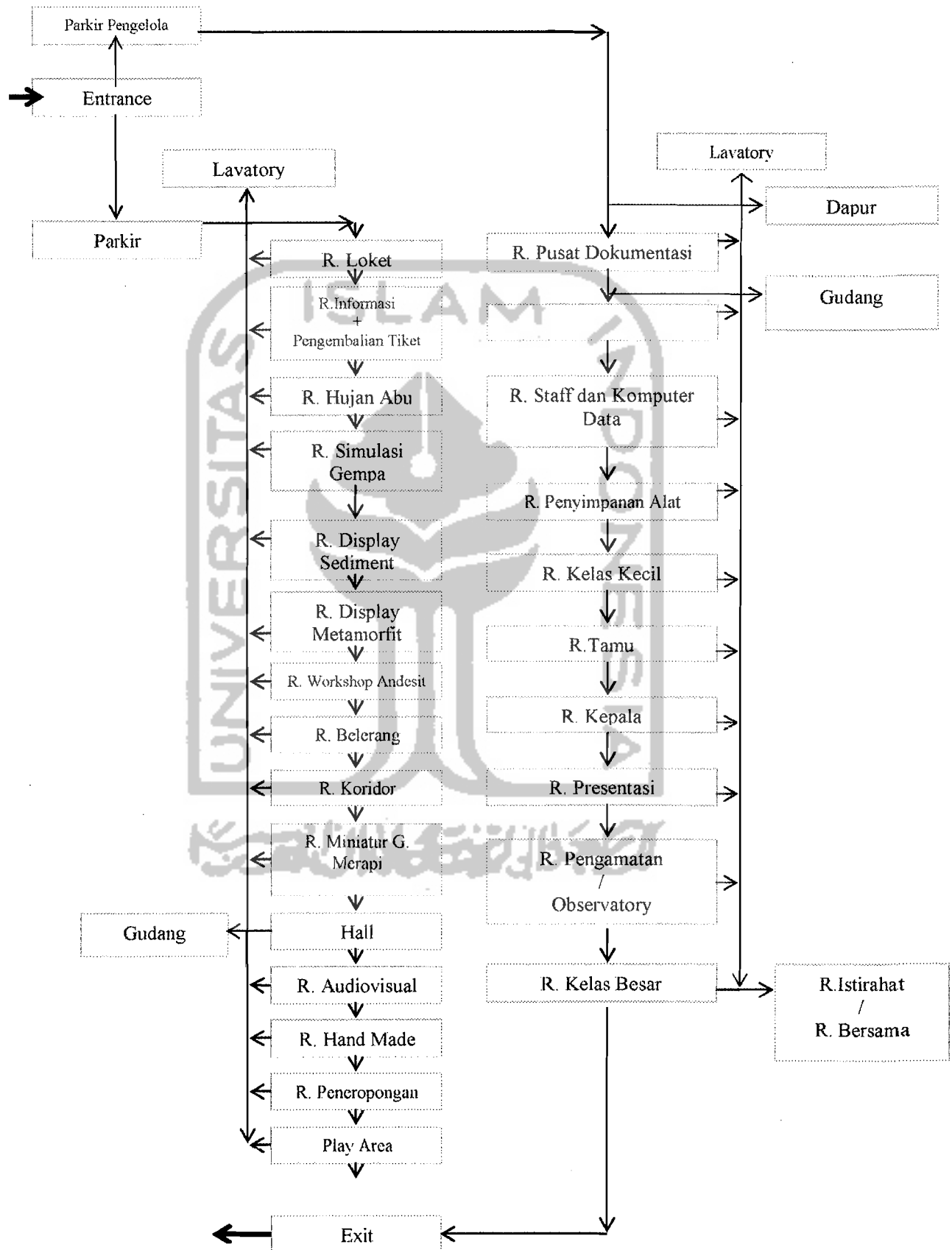
Skema Pola Kegiatan Pendukung
Sumber : Penulis

5. Pola Kegiatan Servis

Kelompok Kegiatan	Nama Ruang	Pola Kegiatan
Servis	Parkir mobil	Memarkir mobil
	Parkir motor	Memarkir motor
	R.ME	Operasional mesin
	Ruang Karyawan	Ruang istirahat karyawan
	Gudang	Menyimpan barang
	R.Security	Menjaga keamanan bangunan
	Lavatory	Buang air

Tabel 1.10.2.5 Analisis Pola Kegiatan Servis
Sumber : Analisis

- Hubungan Ruang



1.10.3 Program Ruang

1. Besaran Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² org)	Dimensi (m ²)	Sumber
1.	R. Pengelola+ 1 kmr tdr	1	6	3	27	2*
	R. Tamu	1	10	2,5	25	1*
	R. Kepala	1	1	48	48	1*
	R. Sekretaris	1	1	12	12	1*
	R. Rapat	1	20	1,8	36	2*
	R. Administrasi	1	6	7	54	2*
	Lavatory	2			12	1*
Jumlah Luas					214 m²	

Tabel 1.10.3.1 Analisis Besaran Ruang Pengelola
Sumber : Analisis

2. Besaran Ruang Pamer

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² org)	Dimensi (m ²)	Sumber
2.	Hall / Lobby	1	250	1,1	275	
	R. Informasi+pengembalian tiket	1	4	2	8	
	R. Hujan abu				15	
	R. Simulasi Gempa				78,5	
	R. Display Sediment				256	
	R. Display metamorfit				120	
	R. Workshop Andesit				130	
	R. Belerang				384	
	R.Koridor				65,8	
	R. Miniatur Gunung Merapi				41,7	
	Audivisual	1	60		134	
	R. Peneropongan	1			100	
	R. Hand Made	1			81	
	Gudang	1		30	30	
	Lavatory	2			24	
Jumlah Luas					1743 m²	

Tabel 1.10.3.2 Analisis Besaran Ruang Pamer
Sumber : Analisis

3. Besaran Ruang Penelitian

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² org)	Dimensi (m ²)	Sumber
3.	Hall	1	80	1,1	88	1*
	R. Pengawas	1			25	
	R. Staff	1	10	2	20	2*
	R. Komputer Data	1	2	4	8	
	R. Presentasi	1	20	2	40	2*
	R. Pusat Dokumentasi	1		30	30	
	R. Penyimpanan Alat	1		40	40	Asumsi
	R. Kuliah Umum	1			81	
	R. Pend. Dan Pelat	1			81	
	Lavatory	2			24	1*
	Dapur	1			14	
Jumlah Luas					451 m²	

Tabel 1.10.3.3 Analisis Besaran Ruang Penelitian
Sumber : Analisis

4. Besaran Ruang Pendukung

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² org)	Dimensi (m ²)	Sumber
4.	R. Foto copy	1	2	2	4	2*
	Musolla+T. Wudlu	1	6	5	30	Asumsi
	Pusat Souvenir	1	30		100	3*
	Restoran	1	75	1,6	120	3*
	Lavatory	2			12	1*
	R. Tiket	2	1	9	18	
	Open Stage	1			200	
	Play Area				400	
Jumlah Luas					884 m²	

Tabel 1.10.3.4 Analisis Besaran Ruang Pendukung
Sumber : Analisis

5. Besaran Ruang Service

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ² org)	Dimensi (m ²)	Sumber
5.	Parkir Pengelola					
	Mobil		4	12,6	50,4	3*
	Motor		35	1,5	52,5	3*
	R. ME	1	-	20	20	Asumsi
	Gudang	1	-	30	30	Asumsi
	R. Security	2	5	2,5	25	Asumsi
	Lavatory	2			12	1*
Jumlah Luas					189,9 m²	

Tabel 1.10.3.5 Analisis Besaran Ruang Service
Sumber : Analisis

6. Besaran Ruang Service Tanpa Paving :

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standart (m ²)	Dimensi (m ²)	Sumber
6	Parkir Pengunjung					
	a. Bus		5	29	145	3*
	b. Mobil		50		630	3*
	c. Motor		80		120	3*
Jumlah Luas					895 m²	

Tabel 1.10.3.6 Analisis Besaran Ruang Pendukung Tanpa Paving
Sumber : Analisis

7. Rekapitulasi Besaran Ruang

No	Kelompok Kegiatan	Besaran Ruang
1	Kegiatan Pengelola	214 m ²
2	Kegiatan Pameran	1743 m ²
3	Kegiatan Penelitian	451 m ²
4	Kegiatan Pendukung	884 m ²
5	Kegiatan servis	189,9 m ²
	Sirkulasi 20 %	696,38m ²
Total besaran ruang		4237,08 m²
6	Besaran Ruang Servis Tanpa Paving	895 m ²
	Sirkulasi 20 %	179 m ²
Total besaran ruang servis tanpa paving		1074 m²
Total besaran ruang + ruang servis tanpa paving		5311,08 m²

Tabel 1.10.3.7 Analisis Rekapitulasi Besaran Ruang
Sumber : Analisis

Data Sumber :

1* Office Planning

2* Time Saver Standard for Building Type, John de Chiara, Mc. Graw Hill

3* Erms Neufert Data Arsitek, Erlangga Jakarta

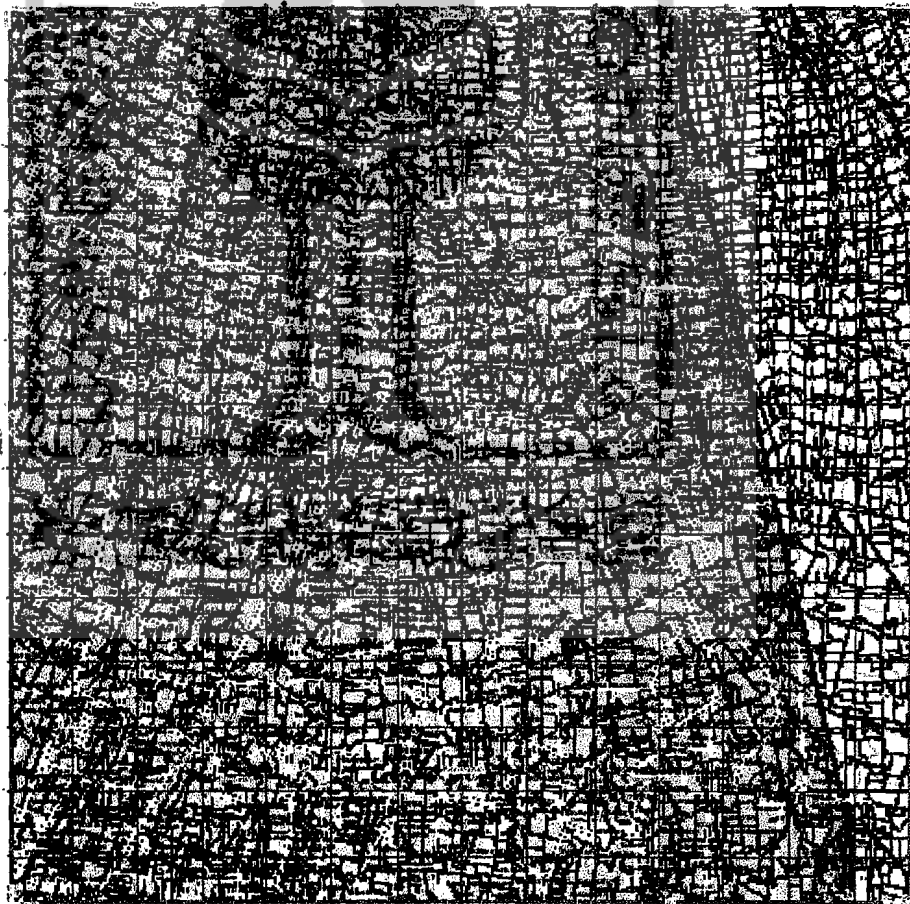
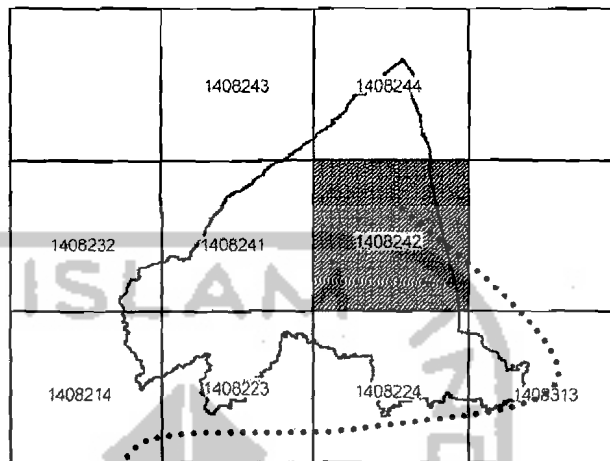
1.10.4 Persyaratan Khusus

No	Ruang Kegiatan	Persyaratan Ruang
1.	Ruang Peneropongan	Posisi di dataran yang tinggi, dengan memperhatikan arah gerak yang bebas.
2.	Ruang Komputer Data	Penghawaan dan pengkondisian udara AC, kering dan tenang.
3.	Ruang Rapat	Kedap suara, pencahayaan buatan, tenang.
4.	Ruang Presentasi	Pencahayaan alami, buatan dan tenang.
5.	Ruang Simulasi Gempa	Mampu menciptakan getaran yang dapat dirasakan oleh tubuh, dengan alat yang terpisah dari sistim struktur.



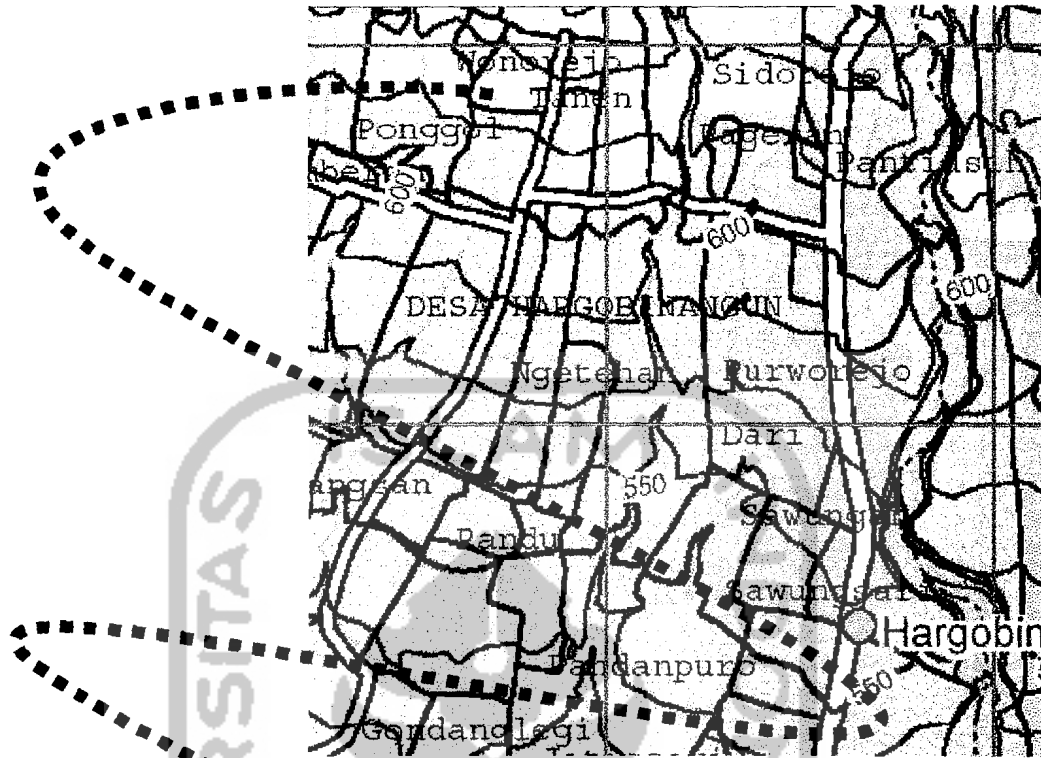
1.11 Site

Lokasi Pemilihan Site

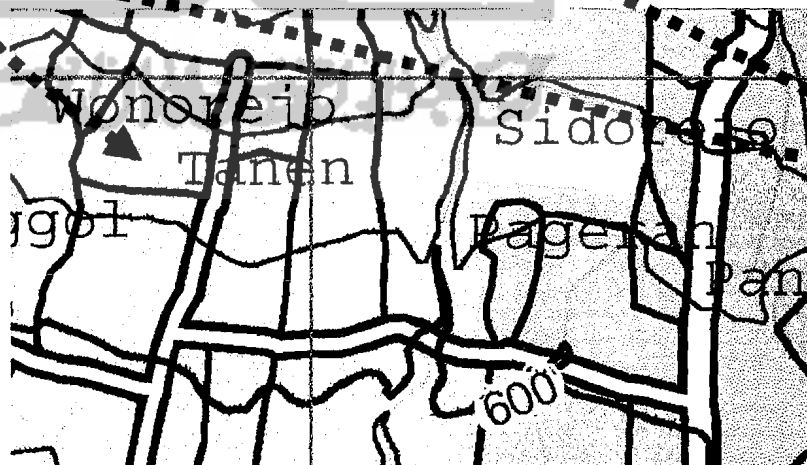


Gambar 1.11.1 Peta Geografi Kabupaten Sleman
Sumber : Bappeda Sleman





Site Terpilih



1.11.1 Pertimbangan Pemilihan Site :

Berbagai faktor dijadikan satu dasar dalam pemilihan site, dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan yang mempengaruhinya diantaranya adalah : kedekatan serta faktor view yang menarik ke arah Gunung Merapi, keamanan dipandang dari zonasi bahaya letusan Gunung Merapi, adanya infrastruktur yang memadai, kemudahan akses, dan lain sebagainya.

1.11.2 Pertimbangan Pemilihan Site dipandang Secara Makro :

Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di Kabupaten Sleman memiliki satu potensi alam kebumihanggunan Gunung Merapi, yang belum dikembangkan secara maksimal.

1.11.3 Pertimbangan Pemilihan Site dipandang Secara Mikro :

- Desa Hargobinangun merupakan daerah pengembangan wisata di wilayah Kaliurang.
- Bebas dari bahaya Merapi, dan bukan merupakan daerah terlarang, maupun daerah bahaya 1 maupun bahaya 2.
- Memiliki pemandangan yang bagus menuju Gunung Merapi.
- Telah terdapat jaringan infrastruktur yang sudah baik.
- Pencapaian mudah dengan lokasi yang strategis.

1.12 Keaslian Penulisan

1. Wahana Penelitian dan Penerangan Gunungapi di Yogyakarta, Irham Themas (TA / UII / 96 340 032).
2. Museum Vulkanologi – Tinjauan Aspek Sirkulasi dengan Pemanfaatan Sirkulasi Under Ground, (Wawan Misbahul Anwar / 91696 / 1993) UGM.
3. Vulcano World di Yogyakarta, Sudiro Hanggono (TA / UII / 94 340 065).

1.13 Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam proses perancangan museum ini akan disajikan dalam bentuk esai yang disertai gambar – gambar penjelas. Pembahasan tersebut akan ditulis secara sistematis, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai batasan dan pengertian judul perancangan, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran perancangan, peta orientasi kawasan perancangan, fasilitas dan aktivitas museum, metode perancangan dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN TENTANG GUNUNG MERAPI

Menjelaskan mengenai tinjauan umum mengenai gunung berapi, tinjauan umum mengenai Gunung Merapi.

BAB III TINJAUAN MUSEUM VULKANOLOGI

- Menjelaskan mengenai pengertian, syarat-syarat keruangan, penyediaan fasilitas dan studi kasus mengenai museum.
- Menjelaskan dan menyajikan akan analisa aktivitas dan ruang – ruang yang diperlukan bagi pengguna museum vulkanologi dengan memperhatikan aspek – aspek penghayatan terhadap objek.



BAB IV CITRA DALAM PERANCANGAN MUSEUM VULKANOLOGI

Menjelaskan perihal pengertian dan aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam upaya mewujudkan citra tertentu dan faktor-faktor yang ingin ditampilkan pada desain rancangan museum vulkanologi.

BAB V ANALISIS PENGALAMAN RUANG SEBAGAI PENDUKUNG PENGHAYATAN DALAM MUSEUM VULKANOLOGI

Menjelaskan tentang pengertian dan gambaran umum mengenai pendekatan Penekanan Citra Visual dan Pengalaman Ruang yang Mampu Menciptakan Penghayatan terhadap Objek.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan mengenai penerapan konsep pendekatan citra visual dan pengalaman ruang yang mampu menciptakan penghayatan terhadap objek

DAFTAR PUSTAKA

Daftar literatur yang menjadi sumber informasi penulis dalam memperoleh ide-ide, data-data otentik hingga proses perancangan.

LAMPIRAN

Berisi mengenai data-data penjas yang digunakan selama masa pra rancangan dan perancangan.