

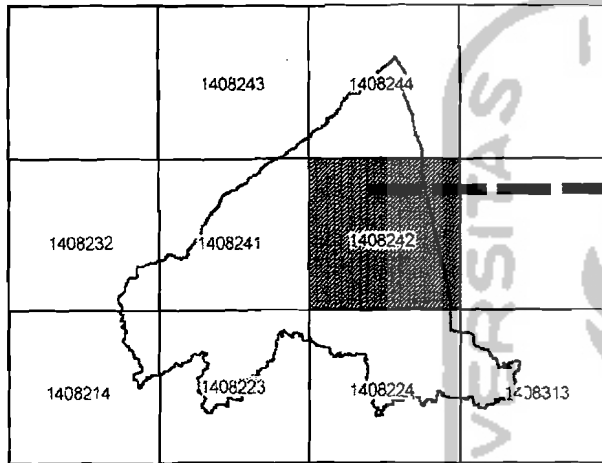
BAB VI
KONSEP PERANCANGAN



6.1 Konsep Pemilihan Site

[site analysis]

Museum Merapi



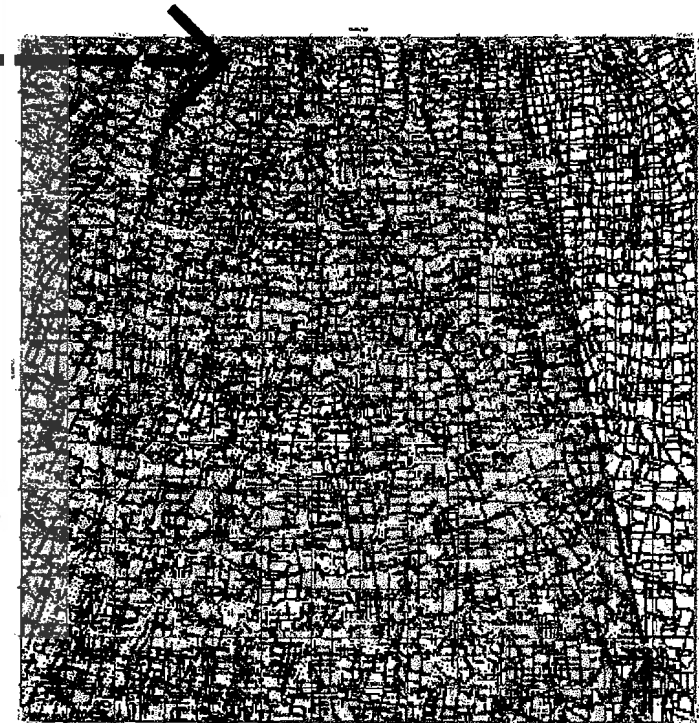
Kabupaten Sleman terletak pada posisi geografi 7 derajat 32.5' Lintang Selatan dan 110 derajat 26.5' Bujur Timur.

Secara administratif Kabupaten Sleman merupakan bagian dari Kota Jogjakarta.

Site terpilih terletak di Desa Hargobinangun.

Memiliki kelengkapan sarana infrastruktur yang baik, berupa jaringan listrik, jaringan telepon, air bersih, jalan beraspal dengan sarana drainase yang cukup baik.

Terletak di tepi jalan dan bukan merupakan jalan utama, namun memiliki view yang baik.



Schematic design

[site analysis]

Museum Merapi



Dusun Tanen, dari arah Jalan Kaliurang



Meskipun tidak terletak pada jalur utama, namun, sarana dan fasilitas sudah tersedia dengan cukup baik. Jaringan listrik, telepon dan drainase telah tertata dengan baik.



Tampak telah terdapat jaringan telekomunikasi berupa telepon.



Schematic design

[Site analysis]

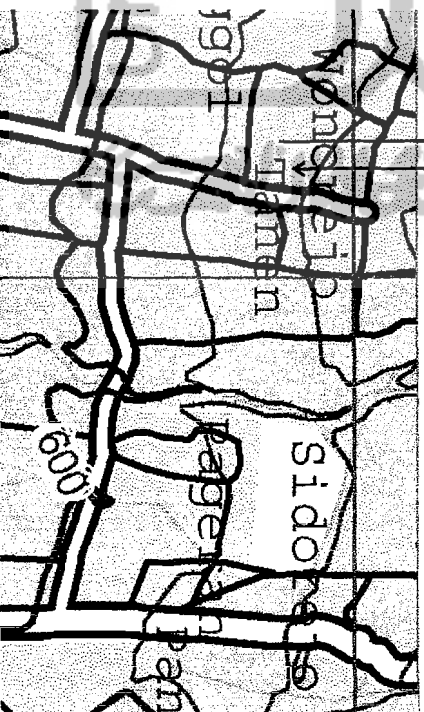
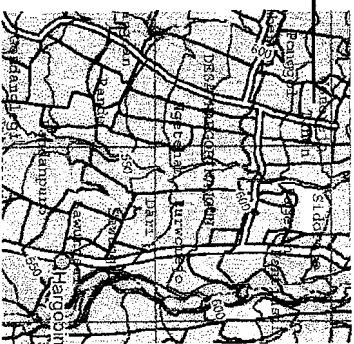
Museum Merapi



Lokasi Site Terpilih

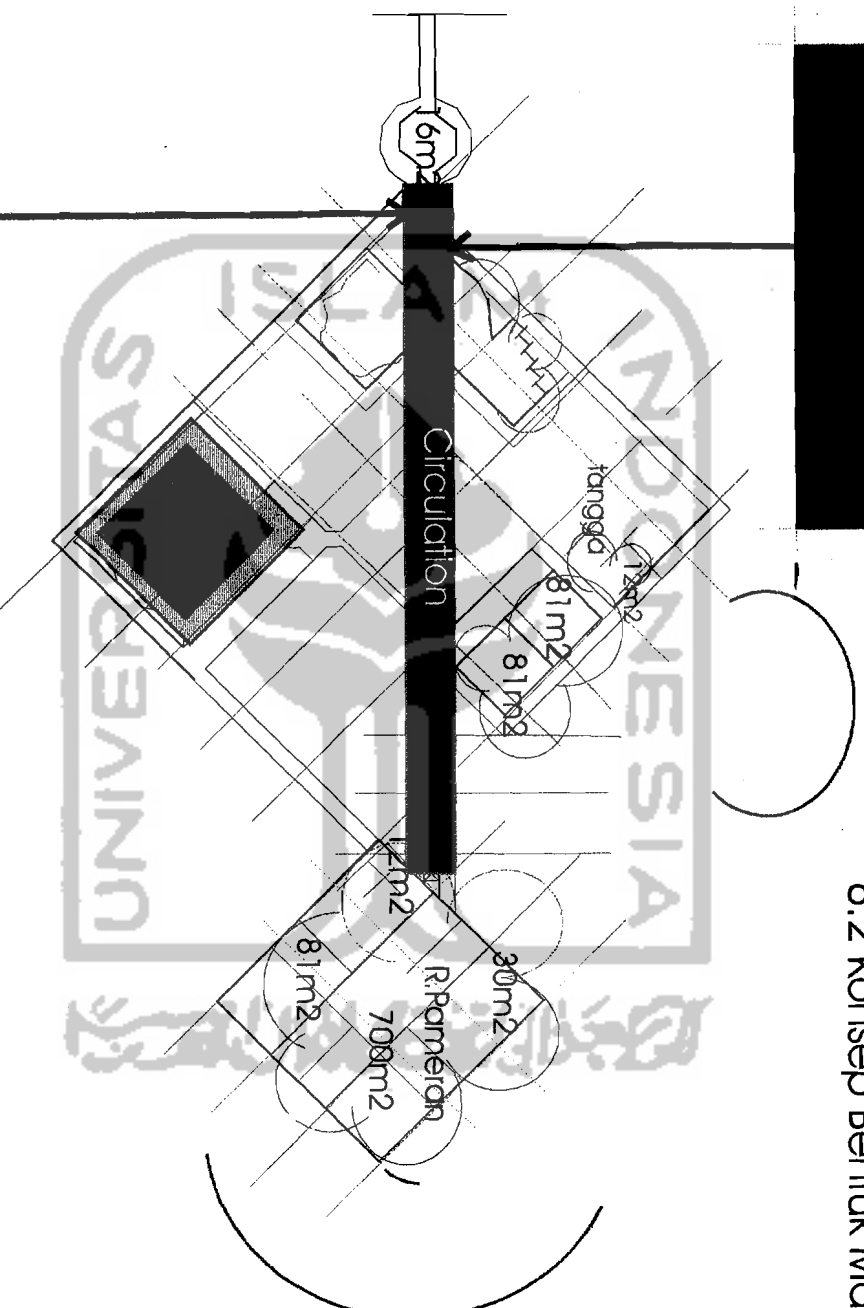


View ke arah Merapi



Museum Merapi

6.2 Konsep Bentuk Masa dan Tata Masa



Konsep tataunan masa bangunan, menggambarkan aliran lahar yang mengalir turun ke bawah.

Schematic design

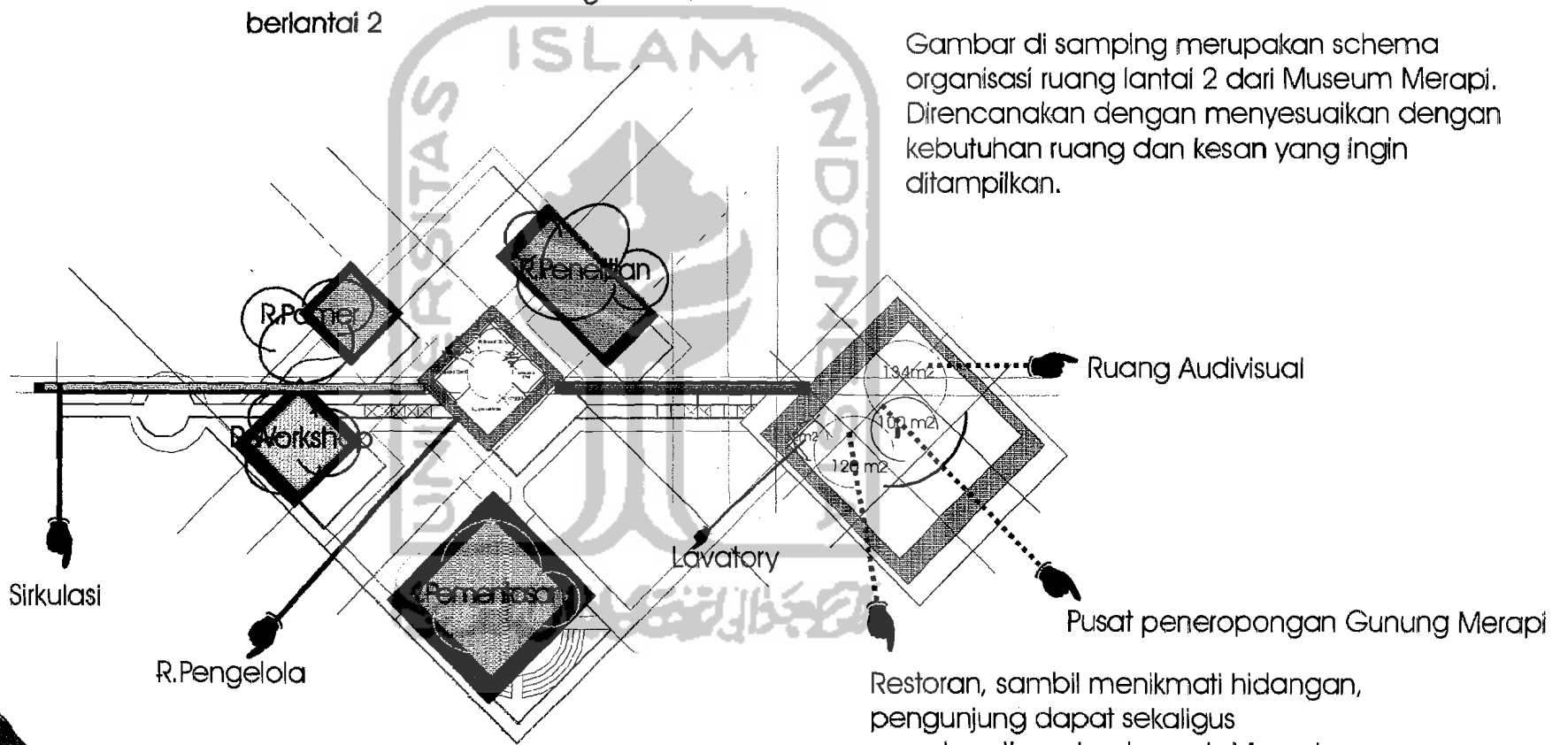
[Organisasi ruang horisontal lantai 2]

Museum Merapi



Masa yang diblok, menandakan bahwa direncanakan bangunan tidak berlantai 2

Gambar di samping merupakan schema organisasi ruang lantai 2 dari Museum Merapi. Direncanakan dengan menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kesan yang ingin ditampilkan.



- R. Ruang
- R. Sekretaris
- R. Kepala
- R. Manajer Pengawas
- R. Manajer Pengelola
- R. Manajer Tangga
- R. administrasi

Schematic design

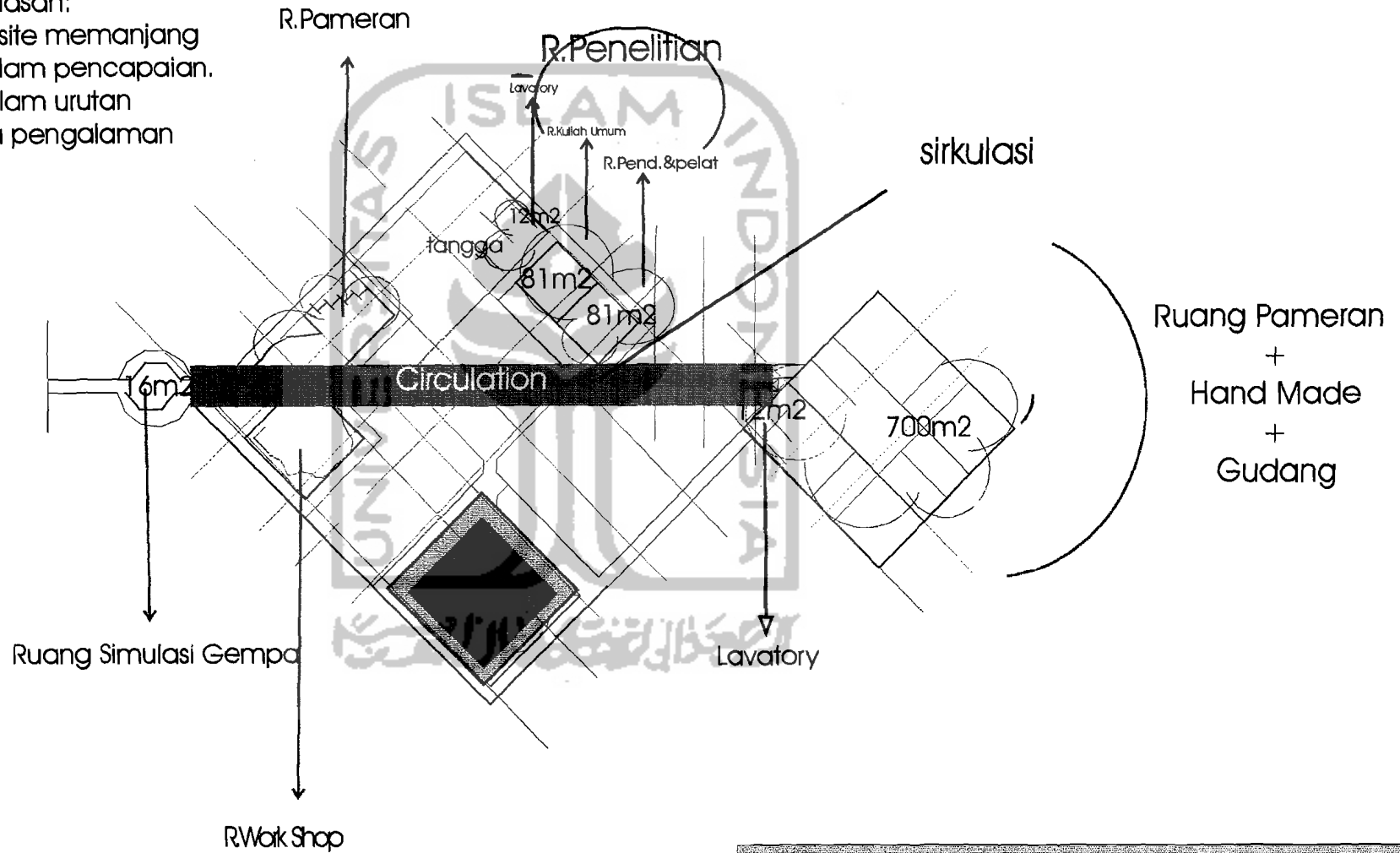
6.3 Konsep Sirkulasi

[[Konsep Sirkulasi]]

Museum Merapi

Sirkulasi didominasi dengan pola linear, dengan alasan:

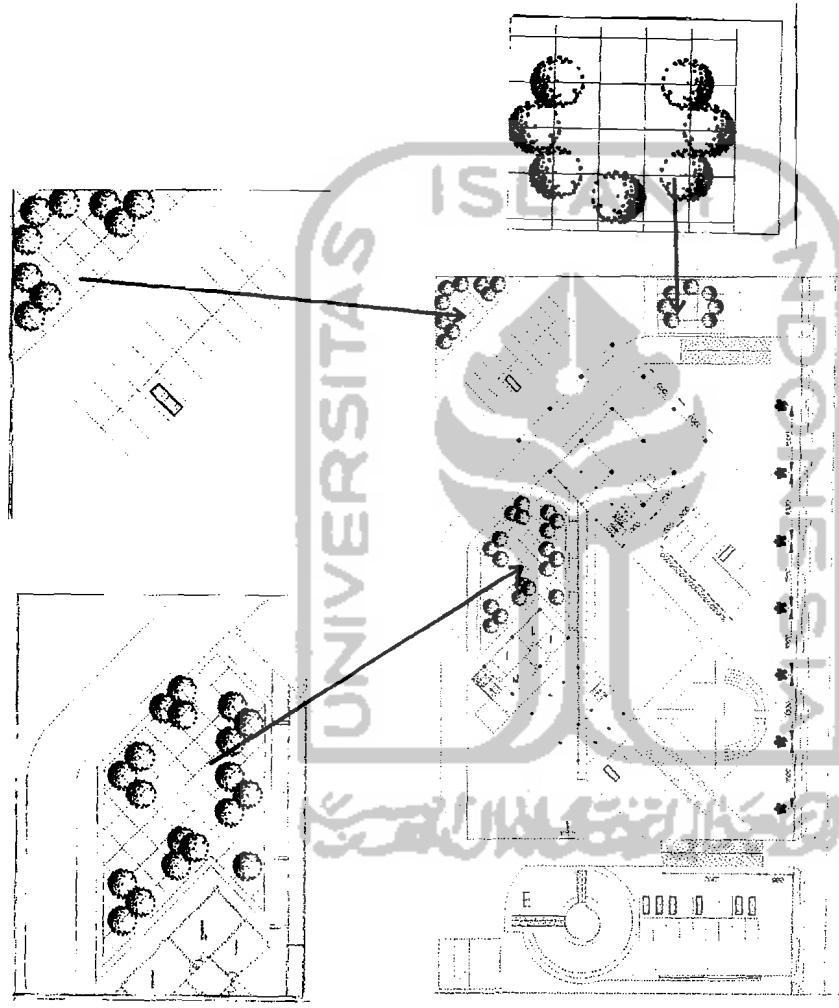
- bangunan dan site memanjang
- Kemudahan dalam pencapaian.
- Kemudahan dalam urutan pembagian zona pengalaman ruang.



Schematic design

6.4 Konsep Landscaping

Museum Merapi



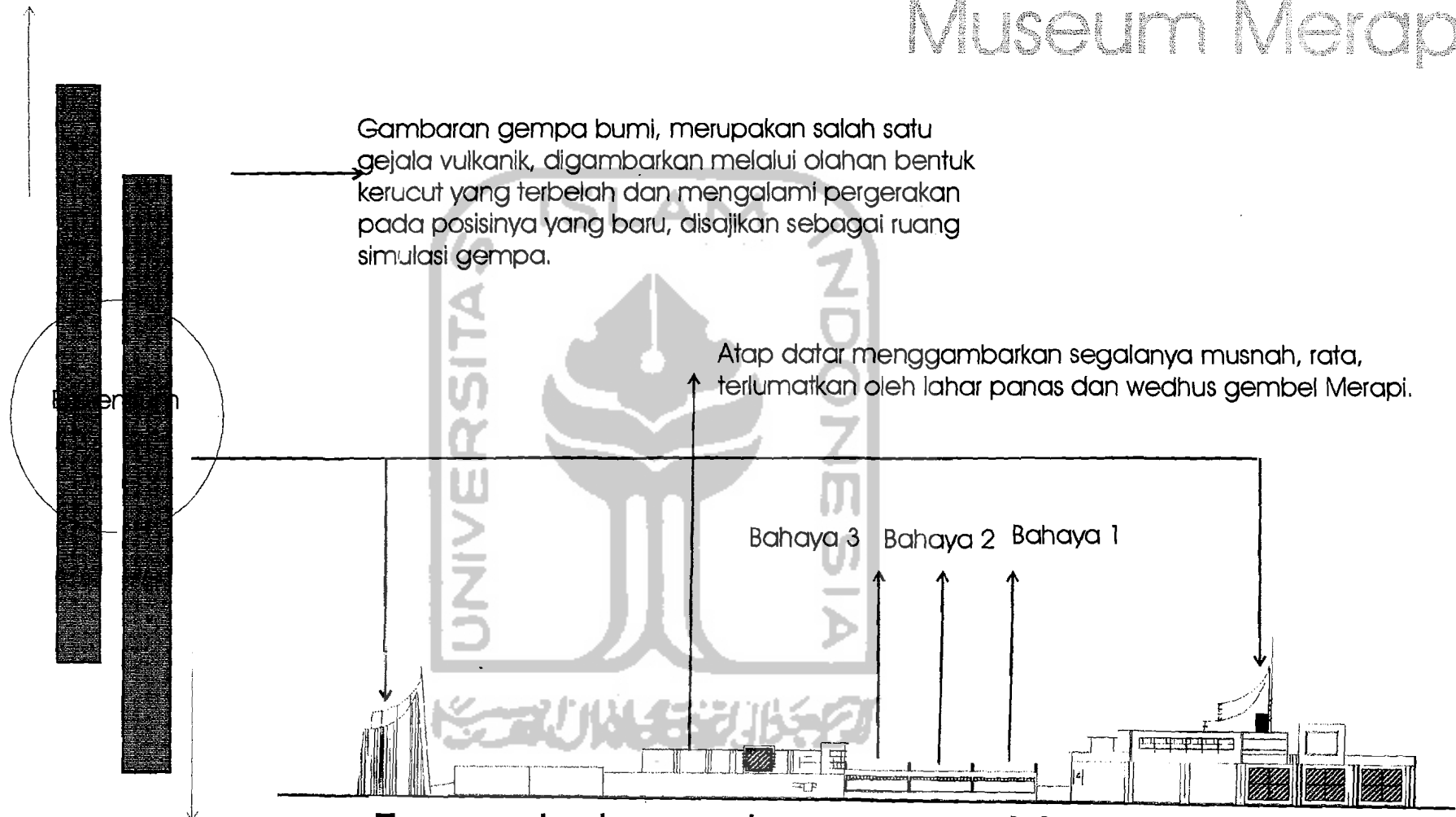
Konsep Landscaping mempergunakan model :

1. Park Lay-out
2. Defensible Territory

Dengan penerapan sistem tersebut, selain dengan adanya pengaruh dari vegetasi akan memberikan kesejukan bagi lingkungan, terutama adalah dengan cara menanam pohon secara menggerombol, maka paling tidak ekosistem burung dapat muncul, sehingga dapat memberikan pengalaman terhadap pengunjung dan lingkungan sekitarnya.

Schematic design

Museum Merapi



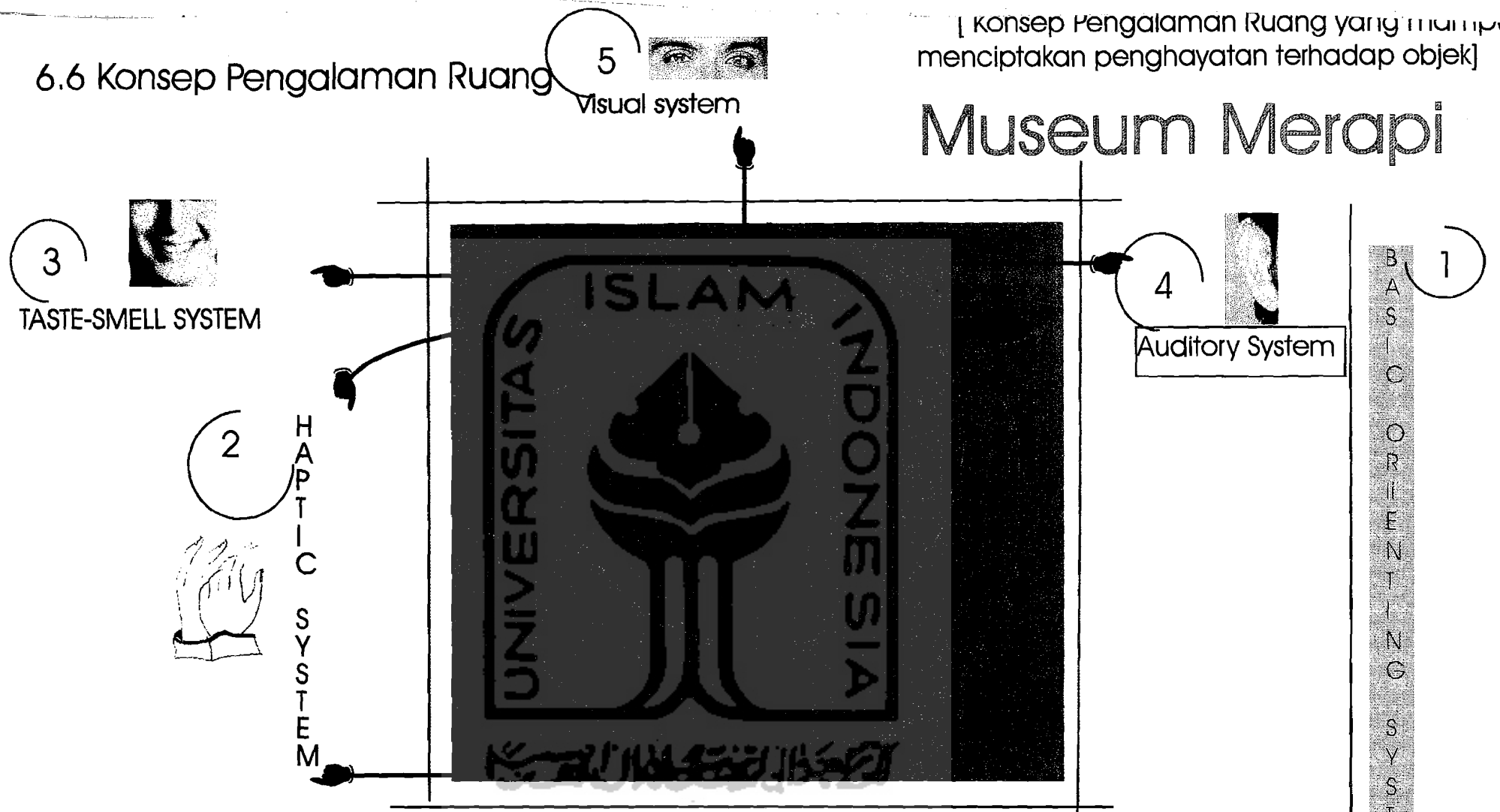
Tampak depan bangunan Museum Merapi

Schematic design

6.6 Konsep Pengalaman Ruang

[konsep Pengalaman Ruang yang mampu menciptakan penghayatan terhadap objek]

Museum Merapi



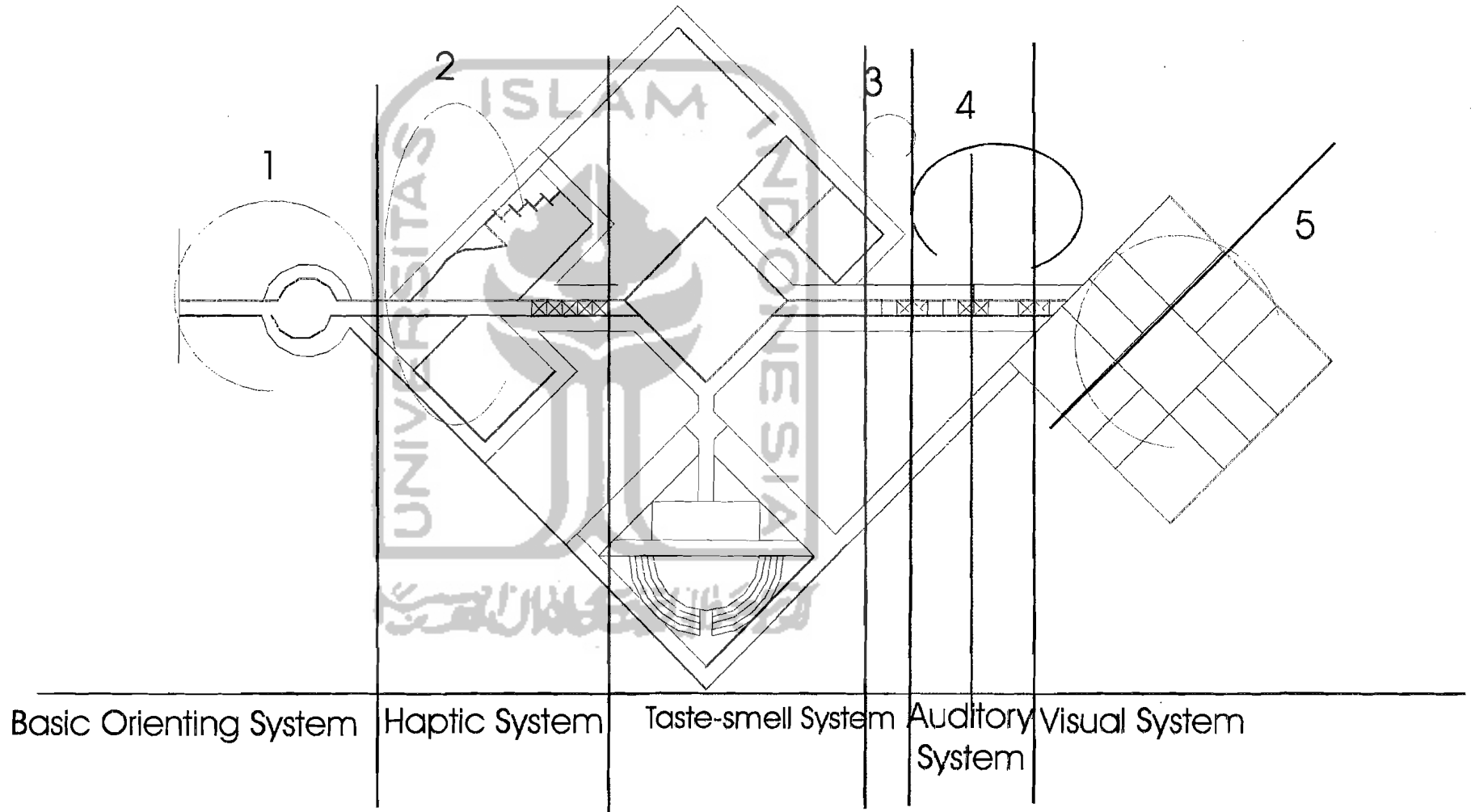
Konsep didasarkan pada urutan indrawi manusia, dimulai dari seluruhan tubuh, kemudian diurutkan dari bawah ke atas dari bagian tubuh, yaitu :

- 1. Basic Orienting System → penginderaan oleh tubuh
- 2. Haptic System → perabaan
- 3. Taste-smell System → penciuman
- 4. Auditory System → pendengaran
- 5. Visual System → penglihatan

Schematic design

[Konsep Pembagian Zona pada Pengalaman Ruang]

Museum Merapi

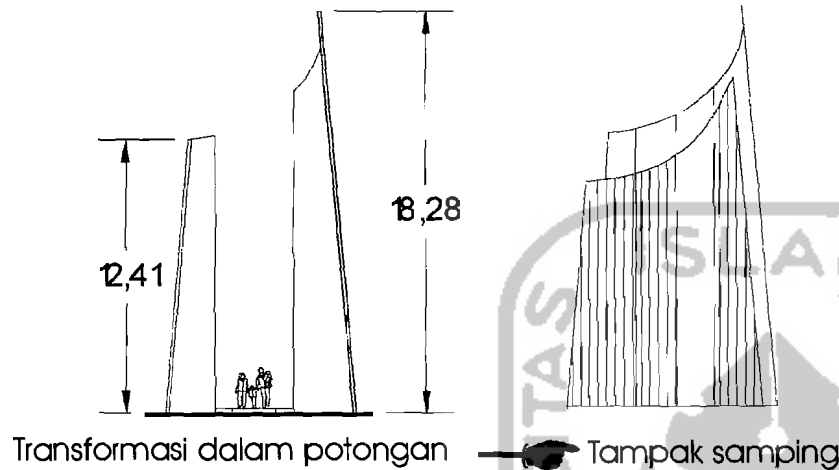


Schematic design

1. Basic Orienting System

[Konsep Basic Orienting System]

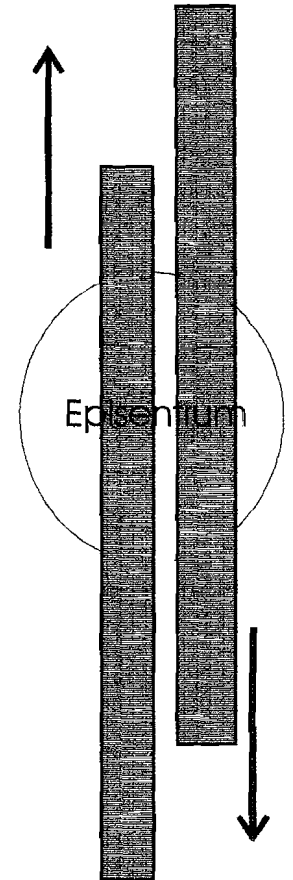
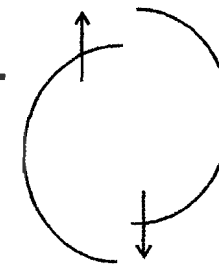
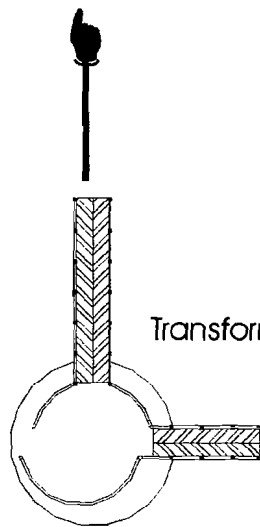
Museum Merapi



Urutan dari respon alat indrawi manusia :

1. Menaiki
2. Tangan berpegangan pada
3. Tubuh ikut
4. Telinga mendengar
5. Otak merespon setiap kejadian

Gambaran gempa bumi, merupakan salah satu gejala vulkanik, digambarkan melalui olahan bentuk kerucut yang terbelah dan mengalami pergerakan pada posisinya yang baru, disajikan sebagai ruang simulasi gempa.

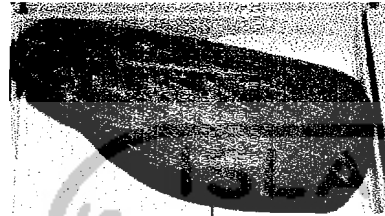


Pengunjung akan disugahi getaran gempa, dari adanya ruang simulasi gempa, yang menjadi urutan pengalaman ruang yang ke dua, karena sebelumnya pada lokasi entrance akan terjadi pengalaman hujan abu.

Schematic design

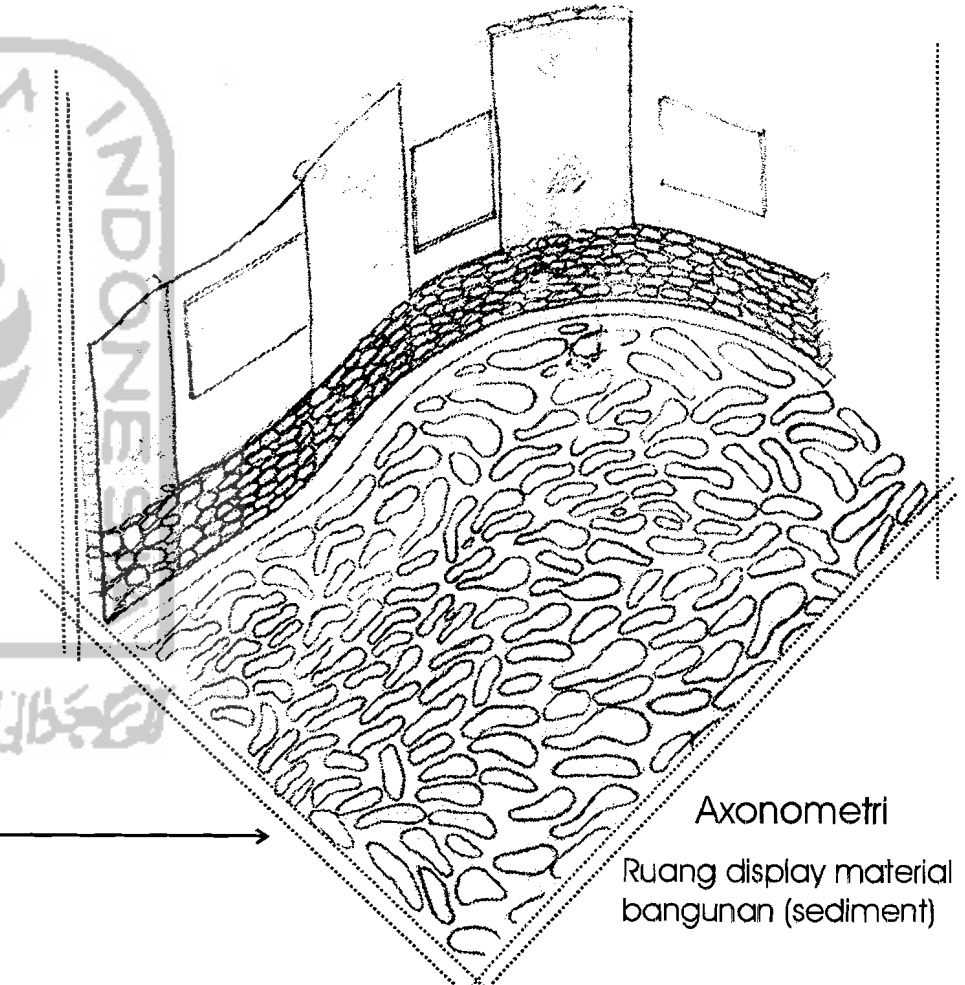
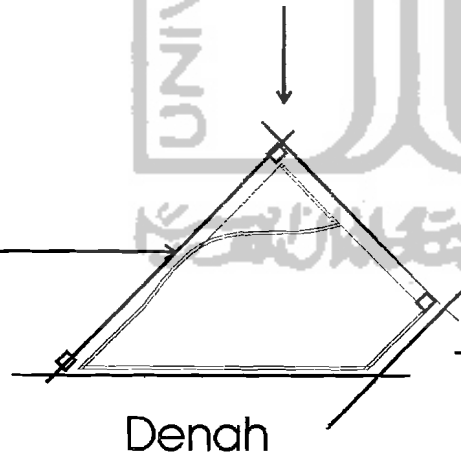
2.Haptic System

Museum Merapi



Karakter batuan sediment :
- Tekstur halus
- Bentuk bulat
- Memiliki serpihan berbutir halus

Ruang membulat menggambarkan karakter dari batuan sediment.



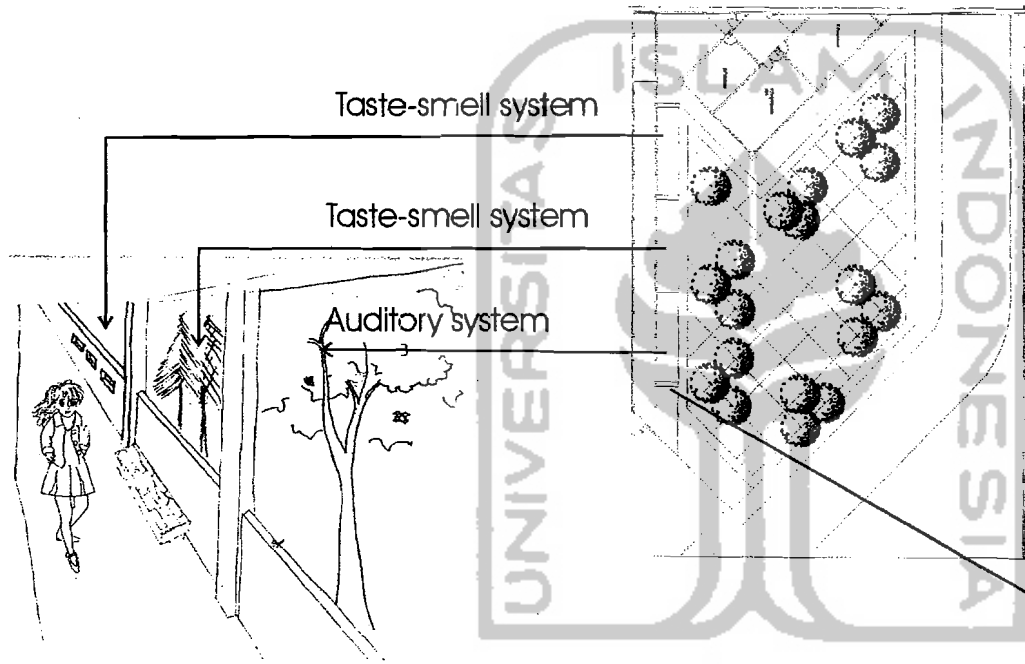
Axonometri

Ruang display material bangunan (sediment)

Schematic design

- 3. Taste-smell System
- 4. Auditory System

Museum Merapi



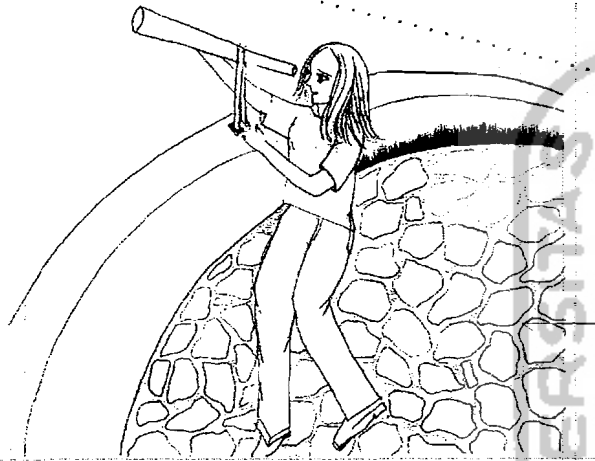
Konsep Taste-smell System ditam...
System ditam...
pembatas yang...
3 bagian, yang...
adanya pembat...
Gunung Merap...
- bahaya 1, digant...
belerang
- bahaya 2, digant...
pohon
- bahaya 3, digant...
suara burung. Sebag...
karakter ruang, sand...
elemen dinding yang...

Schematic design

5. Visual System

[Konsep Visual System]

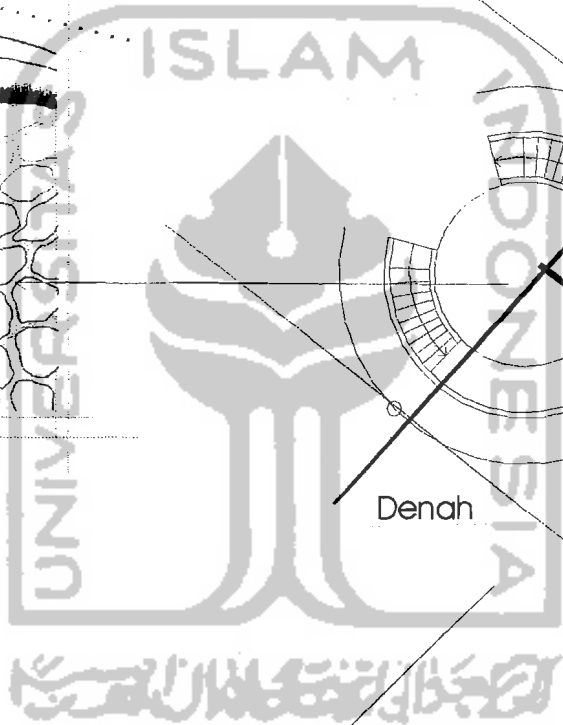
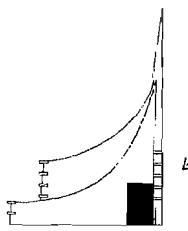
Museum Merapi



Ilustrasi ruang peneropongan

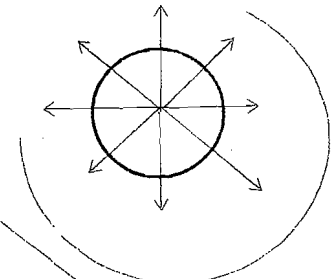
Posisi ditempatkan pada daerah yang tinggi, dengan memperhatikan arah gerak yang bebas

Tampak samping



Denah

Konsep mempergunakan bentuk lingkaran, menggambarkan bahwa bentuk dasar pada bagian atas dan bawah menyerupai bulatan



Pandangan luas ke segala arah



Schematic design