

BAB VII

PENGEMBANGAN DESAIN

7.1 Pendahuluan

Tahap pengembangan desain Museum Merapi dengan penekanan pada Citra Visual dan Pengalaman Ruang yang mampu menciptakan Penghayatan terhadap objek ini dilakukan selama 54 hari kalender, terhitung sejak tanggal 17 Desember 2004 s.d 4 Februari 2005. pengembangan desain yang dilakukan meliputi seluruh aspek arsitektural dan struktural seperti yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya termasuk dalam tahap skematik desain.

Orientasi, urutan ruang, dan jenis pengalaman ruang tidak banyak mengalami perubahan sesuai rencana, namun terdapat pergeseran pembagian pengalaman ruang, sehingga akan mampu memberikan pengalaman ruang yang lebih jelas. Perubahan terjadi pada desain ruang yang memberikan pengalaman terhadap indera penciuman, restoran, ruang pengelola serta tata atur ruang luar termasuk landscape dalam upaya menciptakan kondisi ruang luar dan ruang dalam yang nyaman sesuai dengan konsep awal.

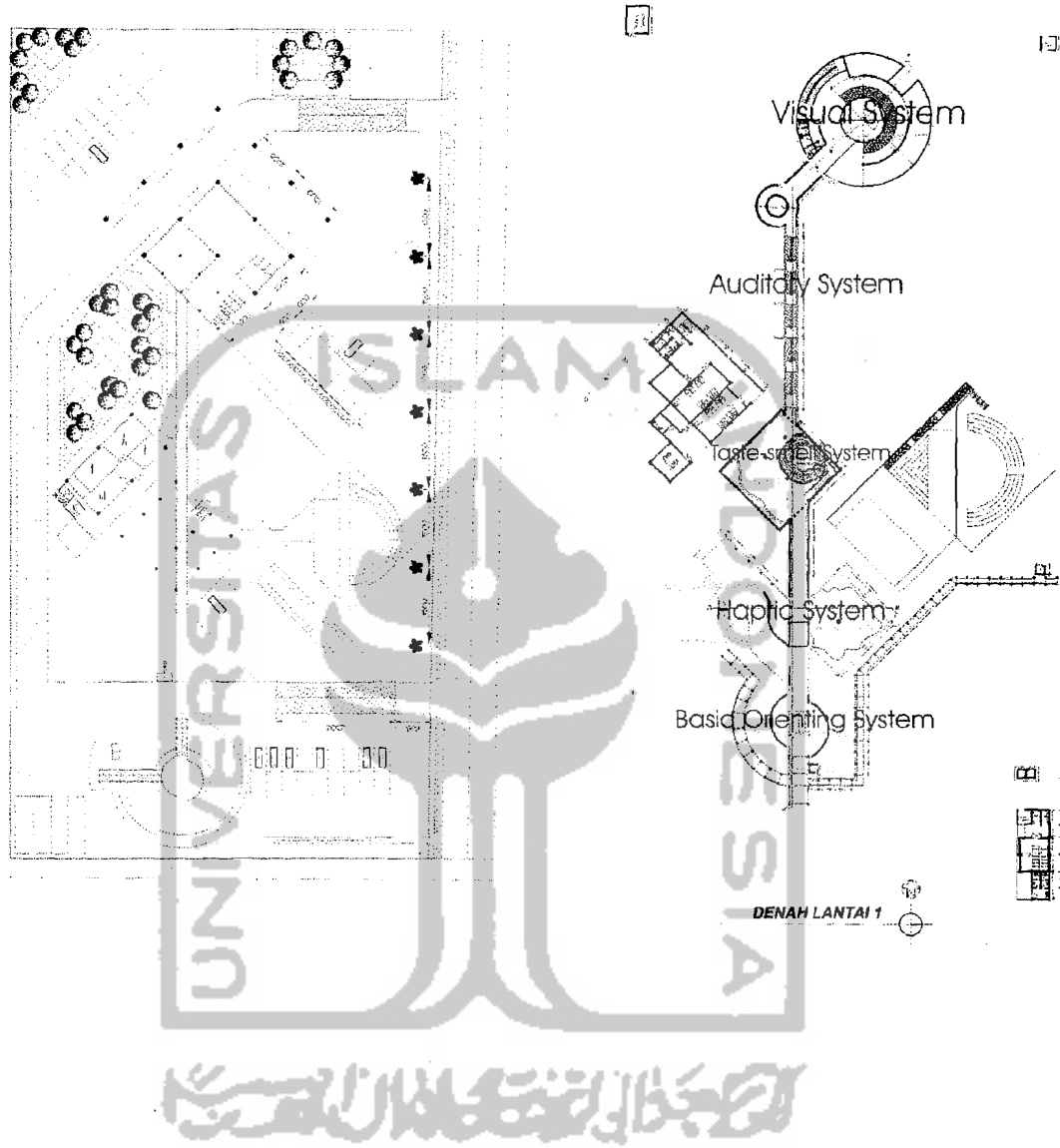
Pengembangan tersebut antara lain berupa adanya ruang belerang, pemisahan ruang pengelola yang disatukan dengan ruang penelitian, restoran diletakkan di luar bangunan untuk memberikan kesan alami dan tata landscape mengalami perubahan, namun tidak merubah kesan yang ingin disampaikan sesuai konsep awal.

7.1.1 Konsep Pemilihan Site

Site tetap sesuai dengan rencana awal dengan adanya perubahan pada metoda pengolahan lahan, yaitu dengan adanya *cut and fill*.

7.1.2 Konsep Bentuk Masa dan Tata Masa

Bentuk dan tata masa mengalami perubahan, disederhanakan dengan mempertegas adanya sumbu dan hirarki.



7.1.3 Konsep Sirkulasi

Sesuai dengan konsep awal, bahwa sirkulasi didominasi dengan pola linear, dengan alasan :

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

Ruang-ruang di dalam museum ini mempunyai jarak yang cukup jauh untuk mencapai pengalaman akhir, yang perlu penanganan khusus tanpa meninggalkan pesan yang ingin disampaikan. Pada sirkulasi yang terkait dengan indra pendengaran dirancang dengan mempergunakan ram untuk memberikan kesan lebih nyaman dan tidak melelahkan. Selain memperoleh pengalaman pendengaran juga akan memperoleh kesan seolah-olah pengunjung serasa naik menuju puncak Gunung Merapi.

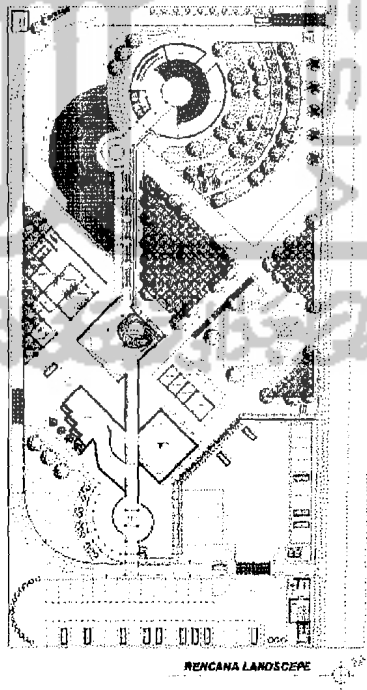
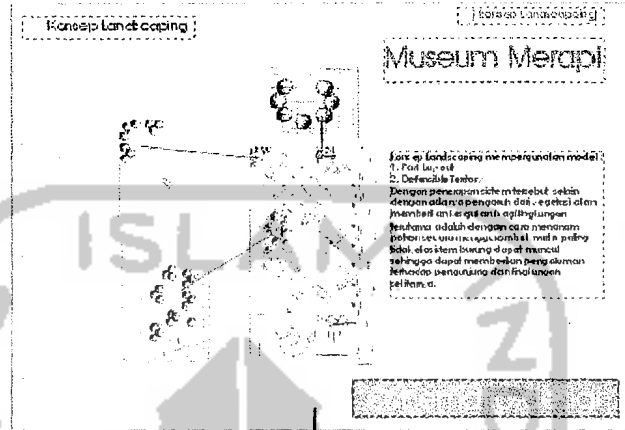
7.1.4 Konsep Landscaping

Penataan vegetasi sesuai dengan konsep awal, yaitu mempergunakan model :

1. *Park Lay-out*
2. *Defensible Territory*

Penataan vegetasi selain dapat memberikan kesejukan bagi lingkungan, terutama adalah dengan menanam pohon secara menggerombol, maka paling tidak ekosistem burung dapat dimunculkan dengan memberikan pengalaman bagi indra pendengaran. Perubahan di sini adalah dalam pola penataannya dikarenakan ingin menimbulkan kesan lebih alami baik dari dalam maupun luar bangunan.

Tahap Skematik



Tahap Pengembangan

7.1.5 Konsep Citra Visual Bangunan

Konsep citra visual bangunan sesuai dengan konsep awal, dengan adanya pengembangan.

Pengembangan desain dilakukan pada :

- Ruang yang memberikan pengalaman terhadap indera penciuman, pada tahap terdahulu mempergunakan atap datar dan pada tahap pengembangannya menjadi atap berbentuk gelombang.
- Bentuk kerucut terbelah awalnya hanya 1, namun dalam pengembangannya menjadi 2 untuk memberikan satu ikatan hirarki yang kuat sebagai awalan dan akhiran, sesuai konsep arrangement

Alasan pengembangan desain :

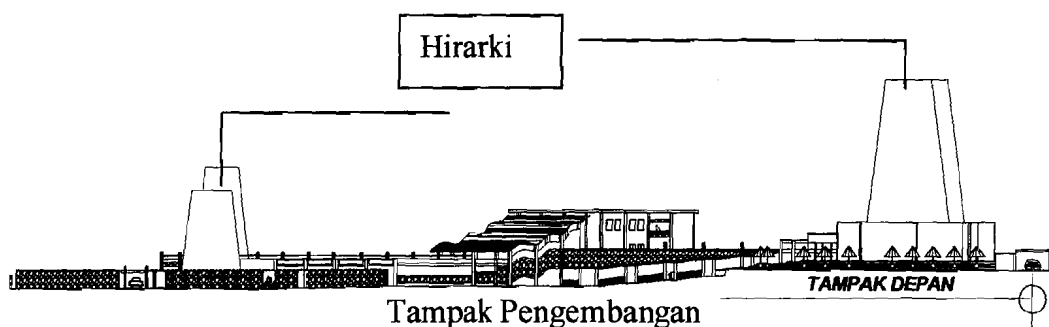
- Perubahan model atap di sini, dijadikan satu pertimbangan tersendiri dalam menyajikan citra bangunan dengan menggambarkan wedhus gembel yang turun terkena angin.
- Bentuk kerucut terbelah awalnya hanya 1, namun dalam pengembangannya menjadi 2 untuk memberikan satu ikatan hirarki yang kuat sebagai awalan dan akhiran, sesuai konsep arrangement.

Kesimpulan :

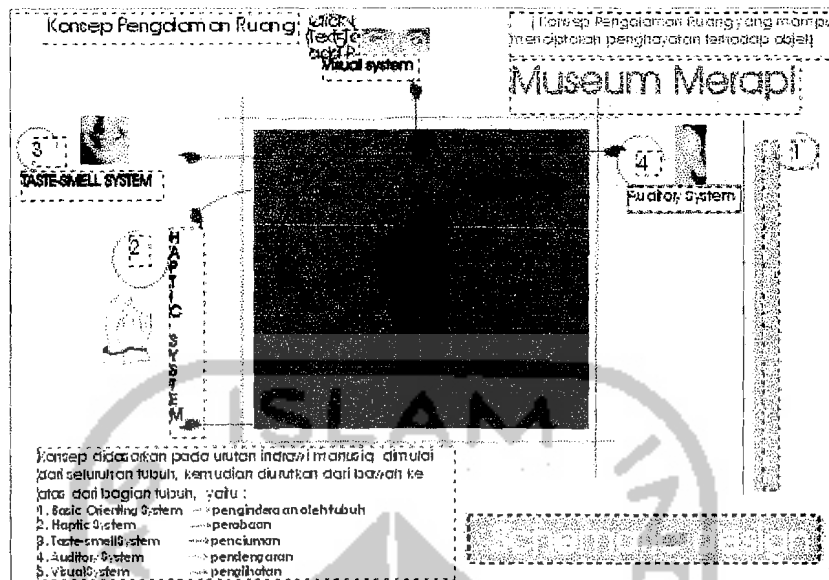
Penampilan bangunan mengalami perubahan dalam upaya memberikan kemudahan penyampaian identitas citra visual bagi orang banyak.



Tampak Skematik



7.1.6 Konsep Pengalaman Ruang



Konsep pengalaman ruang tetap dan tidak mengalami perubahan, merupakan suatu urutan pengalaman yang didasarkan pada urutan indrawi manusia dimulai dari seluruh 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

7.1.6.1 Basic Orienting System

Pengembangan dari konsep *basic orienting system* adalah dengan memberikan pengalaman utama berupa ruang hujan abu, baru dilanjutkan dengan ruang simulasi gempa.

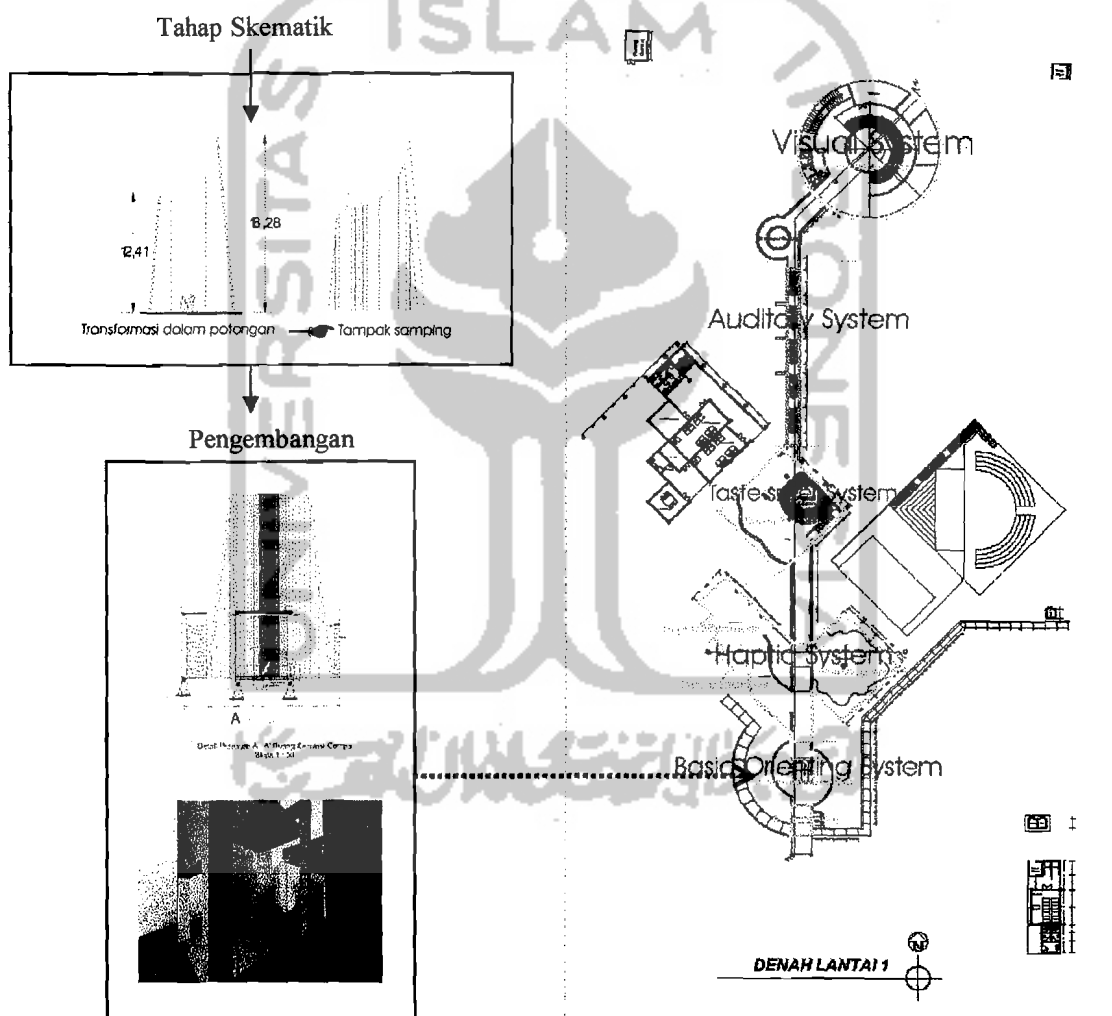
Pengembangan desain dilakukan pada :

- Ruang hujan abu diletakkan sebagai pengalaman awal yang akan ditemui pada saat akan memasuki ruang pengembalian tiket.
- Ruang simulasi gempa mengalami perubahan, dibuat dengan bentukan yang terkesan sederhana, nyaman dan pengunjung dapat

memperoleh kesan lengkung dari bentukan kerucut dengan struktur terpisah. Konsep yang dipergunakan tetap, berupa bentukan kerucut yang mengalami pergerakan.

Alasan pengembangan desain:

- Pertimbangan efek getaran akibat dari gerakan mesin penggerak, yang dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap bangunan.
- Diperlukan bentukan yang selaras untuk memperoleh satu hirarki yang kuat.



7.1.6.2 Haptic System

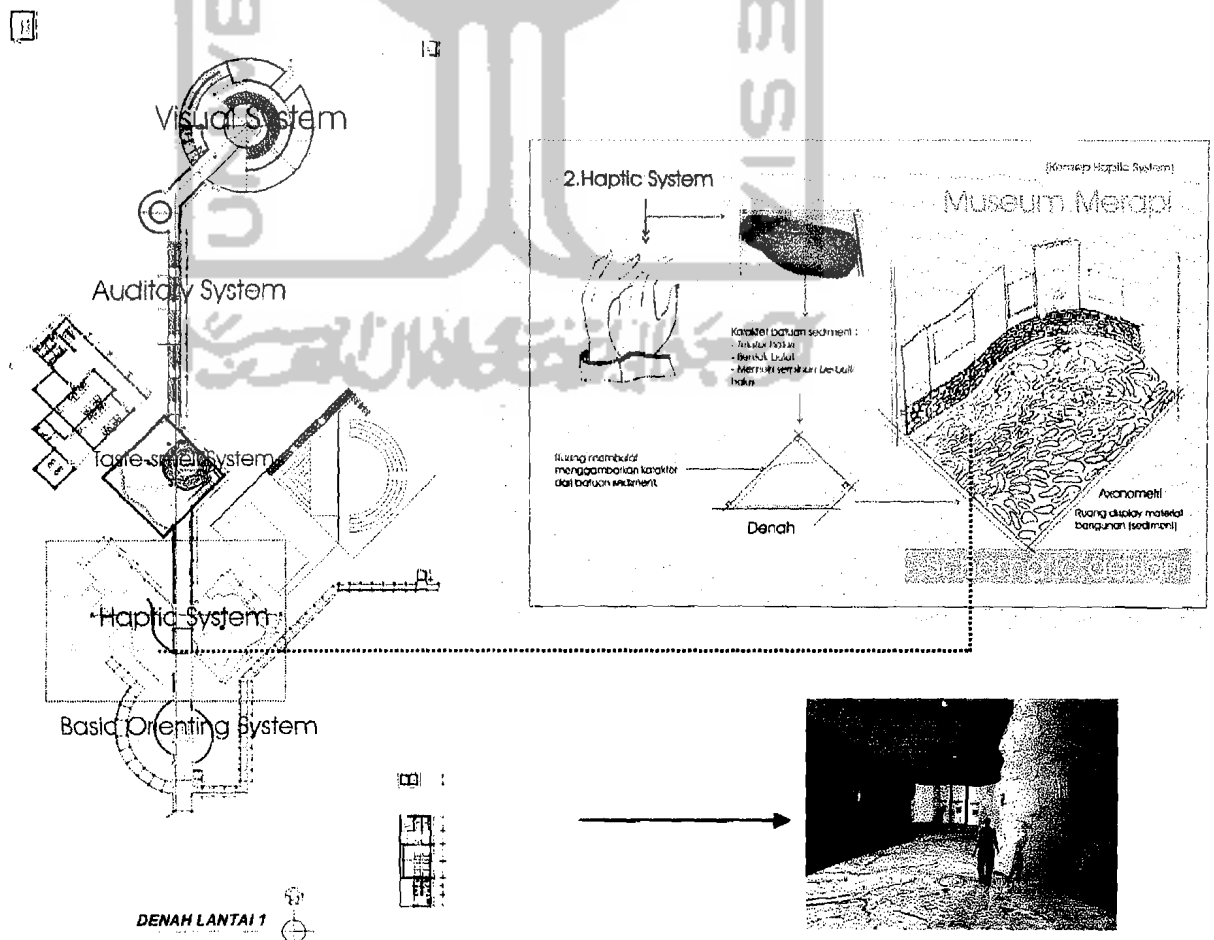
Sesuai konsep awal tidak mengalami suatu perubahan, terdapat adanya pengembangan desain.

Pengembangan desain dilakukan pada :

- Memberikan objek sebagai pembatas, secara tidak langsung yang mampu mengarahkan pengunjung supaya memasuki ruang sediment.
- Lapisan dinding ruang antara menuju ruang belerang, sehingga memberikan kesan alami.

Alasan pengembangan desain :

- Memanfaatkan objek, sehingga mampu menciptakan kesan mengarahkan menuju suatu ruang.
- Pelapisan dinding dalam upaya memberikan kesan alami.



7.1.6.3 Taste-smell System

Konsep tetap, namun mengalami pengembangan desain.

Pengembangan desain dilakukan pada :

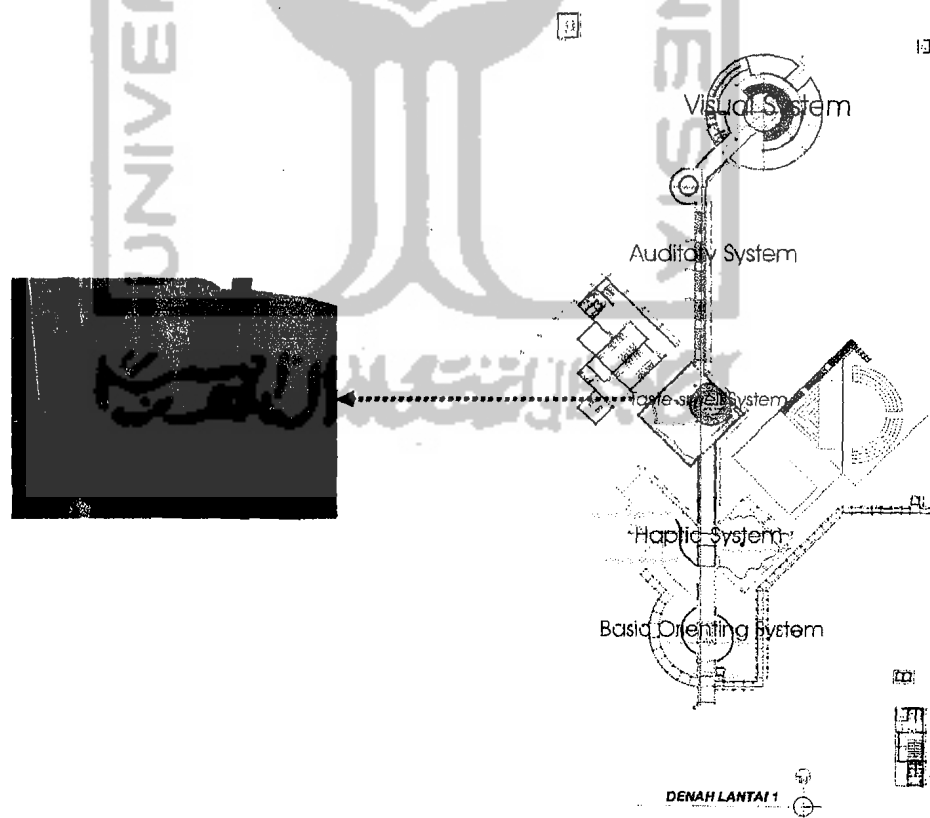
Menciptakan satu ruang khusus, yang mampu merangsang indera penciuman, yaitu ruang belerang.

Alasan pengembangan desain :

Dikhawatirkan antara pengalaman *taste-smell system* dengan *auditory system* kabur, sehingga pada tahap pengembangannya diperlukan karakter ruang yang berbeda.

Kesimpulan :

Diperlukan ruang belerang, dimana pengunjung dapat merespon adanya bau belerang yang seolah-olah dihembuskan ke atas dari dalam kawah Gunung Merapi.



7.1.6.4 Auditory System

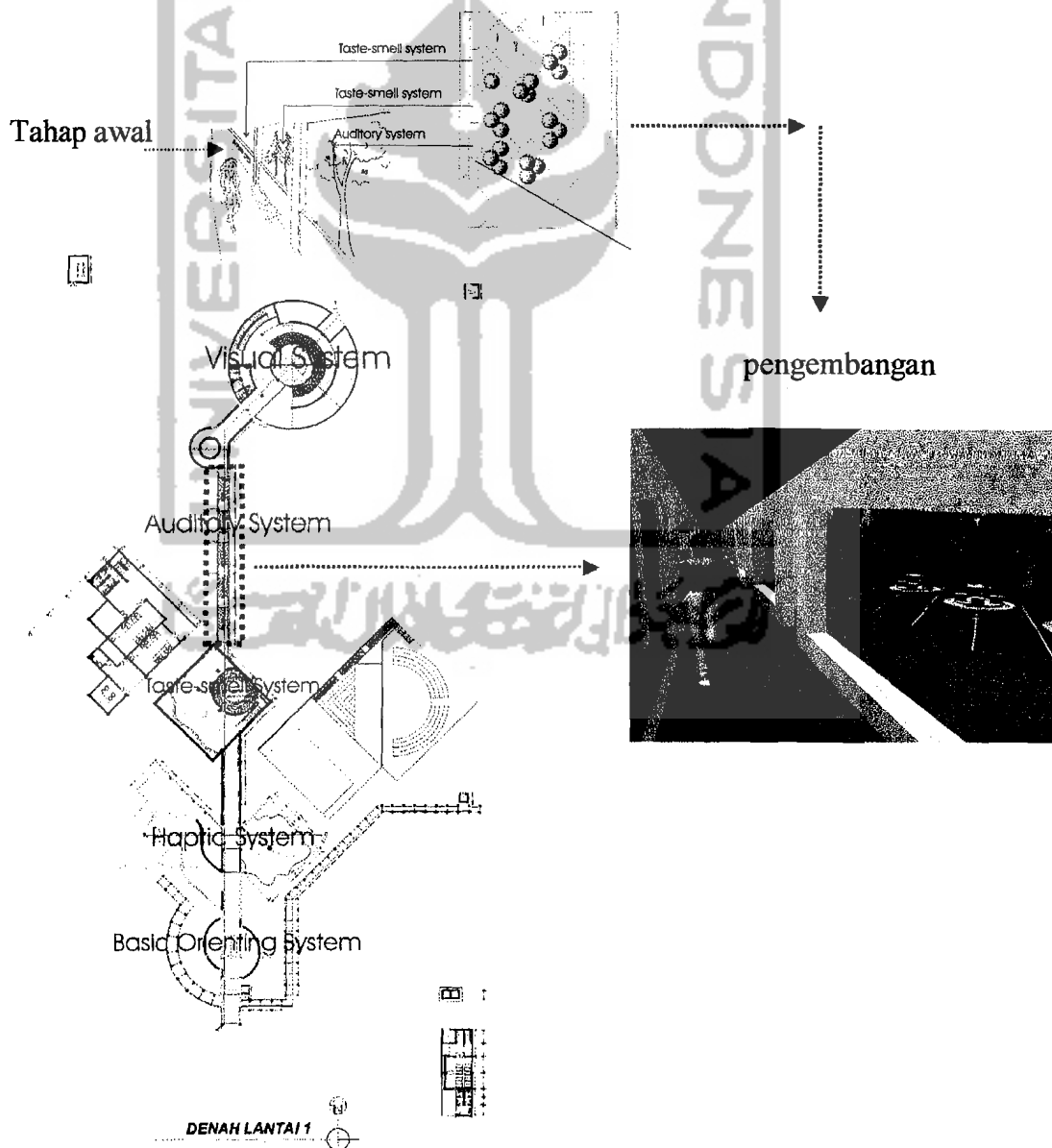
Ruang dikhususkan

Pengembangan desain dilakukan pada :

Konsep yang diambil lebih difokuskan, yaitu pembagian zona bahaya ditampilkan dengan adanya elemen dinding berjajar 3 yang berwarna merah.

Alasan pengembangan desain :

Dikhawatirkan antara pengalaman *taste-smell system* dengan *auditory system* kabur dan kurang terasa, sehingga pada tahap pengembangannya diperlukan karakter ruang yang berbeda.



7.1.6.5 Visual System

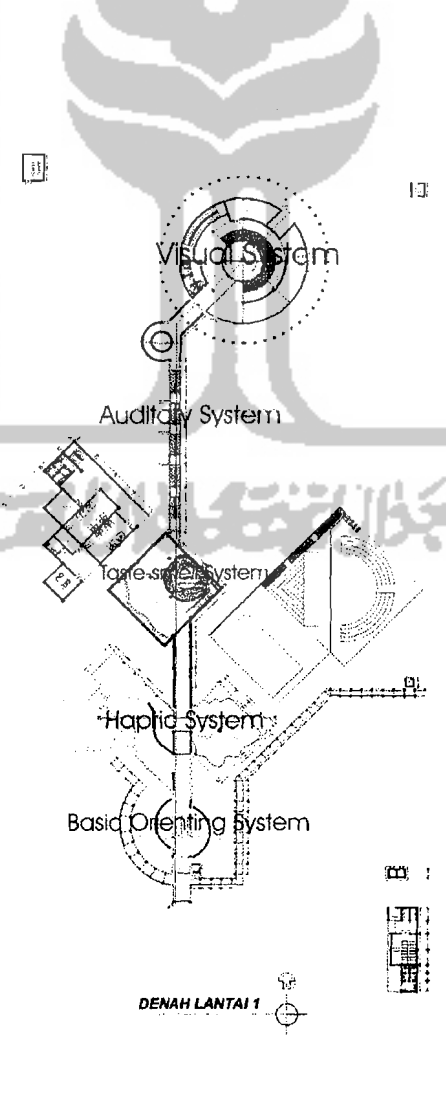
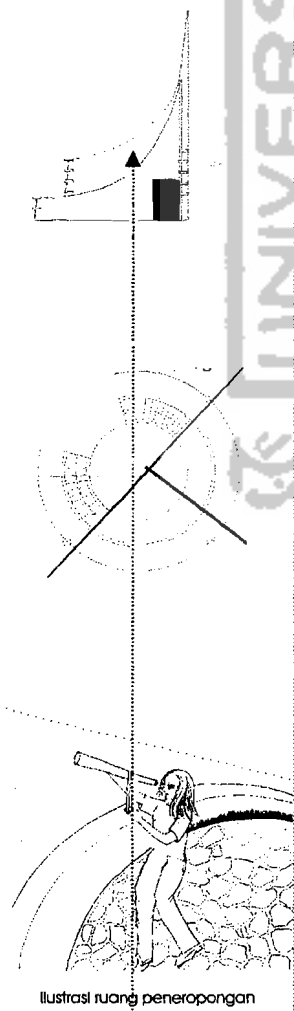
Pengembangan desain dilakukan pada :

- Denah dan penampilan ruang peneropongan.
- Pencapaian menuju ruang peneropongan yang pada tahap awal dapat ditempuh dengan menaiki tangga, diganti dengan ram.

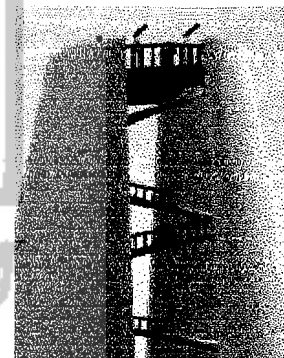
Alasan pengembangan desain :

- Penampilan ruang peneropongan mengalami pengembangan, lebih disederhanakan dengan alasan supaya adanya satu ikatan dengan ruang simulasi gempa, yaitu dengan adanya suatu hirarki.
- Memperhatikan kenyamanan pengunjung, sehingga tidak cepat merasa kelelahan dengan tangga yang berundak-undak.

Tahap awal



pengembangan



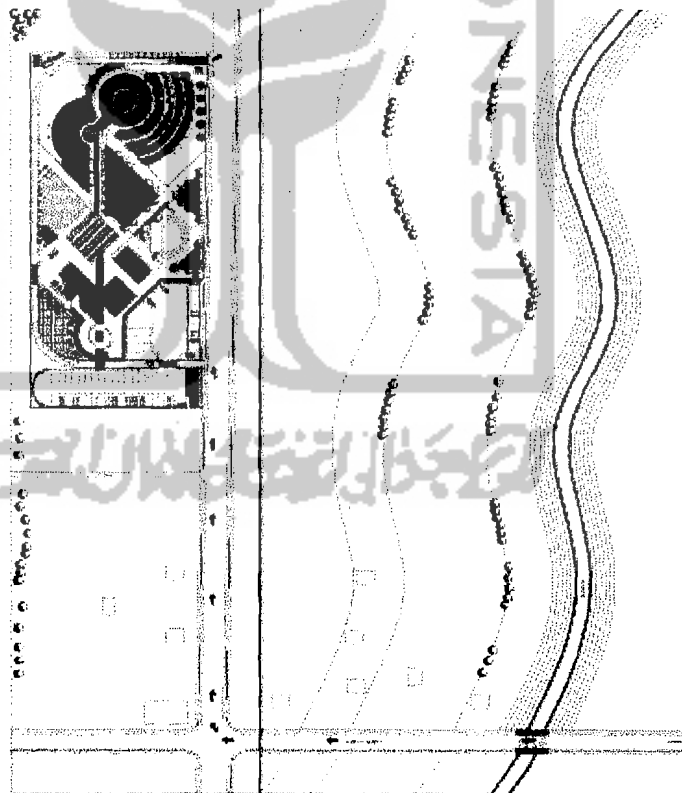
BAB VIII

RANCANGAN FINAL

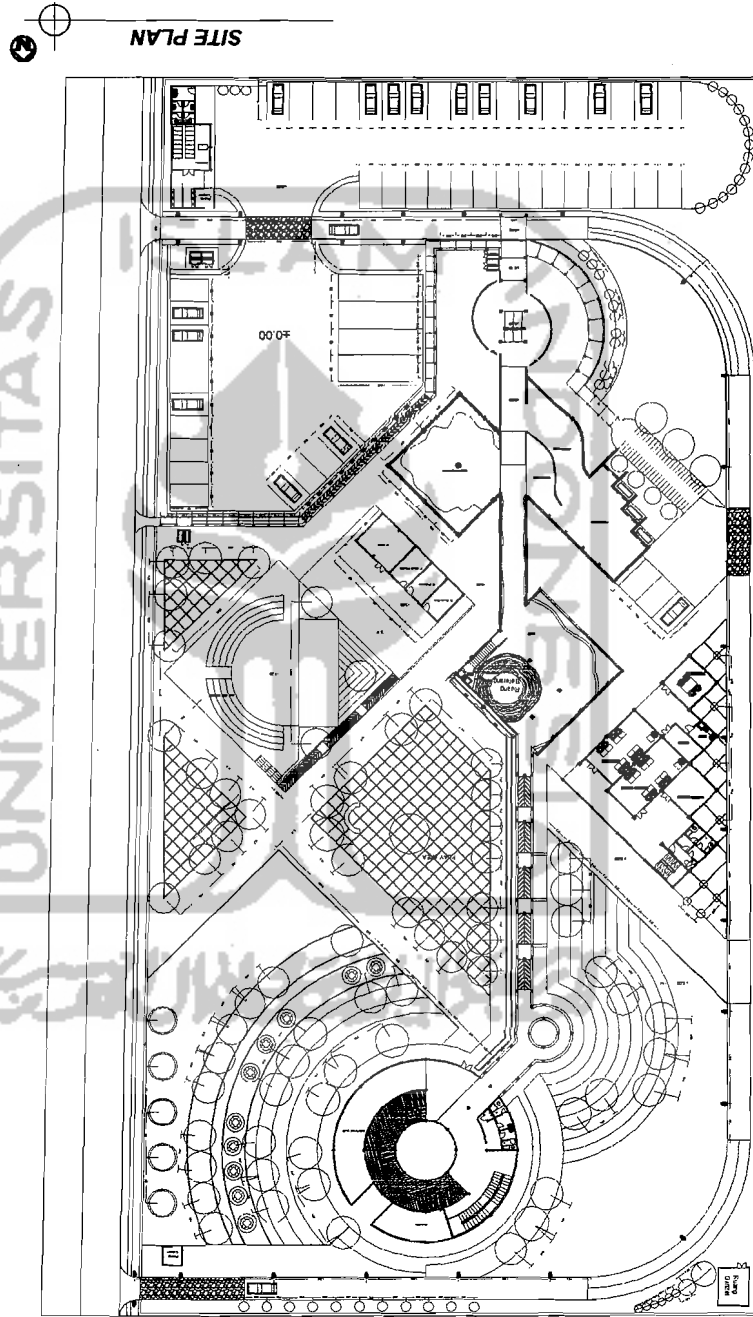
8.1 Pendahuluan

Rancangan final Museum Merapi, dengan pendekatan citra visual dan pengalaman ruang yang mampu menciptakan penghayatan terhadap Objek ini, diselesaikan sebagai salah satu contoh alternatif desain. Keterbatasan sumber literatur, analisis, studi kasus, pengalaman serta keterbatasan waktu yang tersedia, menjadi satu tolak ukur dalam mengembangkan rancangan desain, sehingga masih jauh dari sempurna. Berikut merupakan rangkuman gambar rancangan final, desain Museum Merapi.

8.2 Situasi



SITUASI

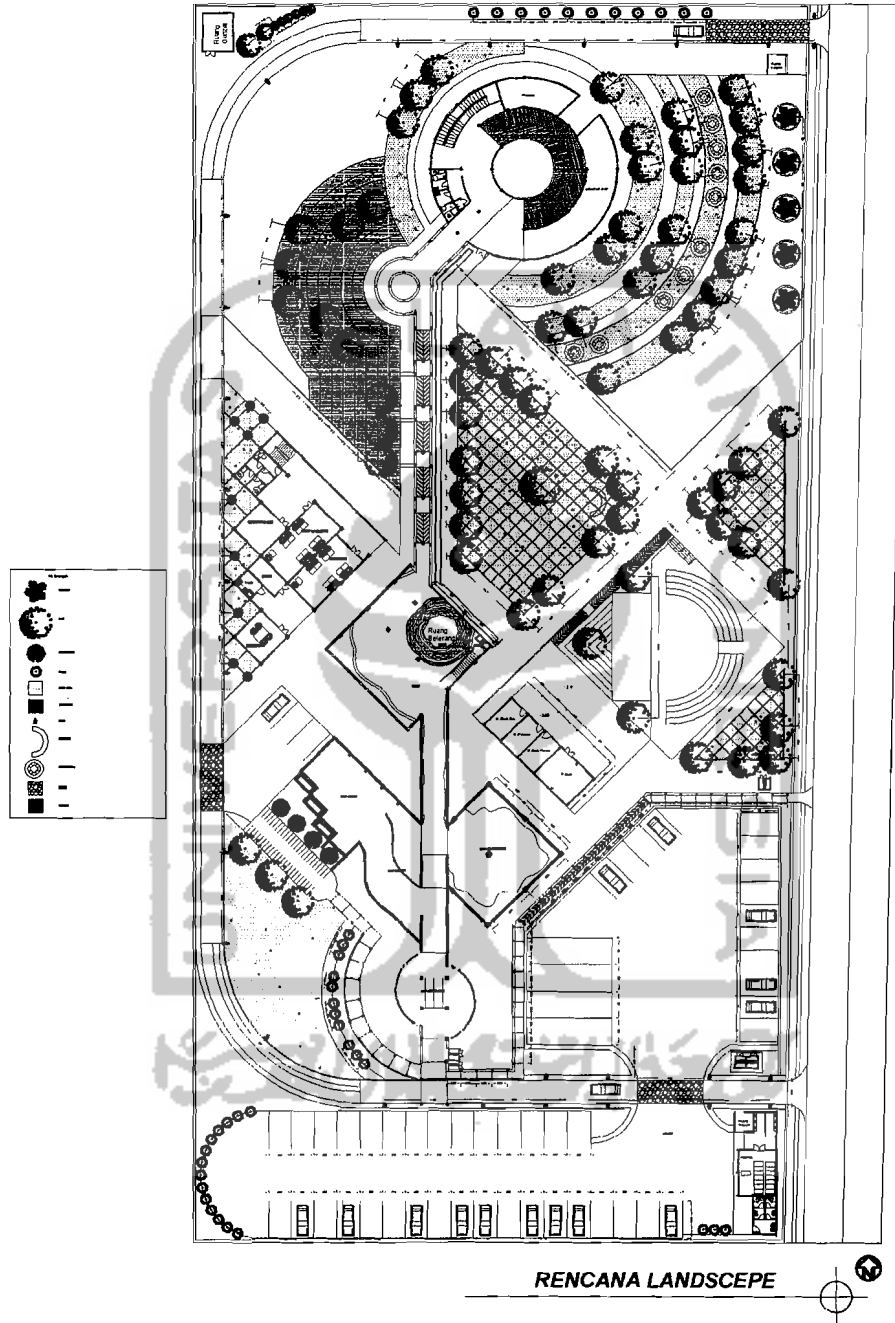


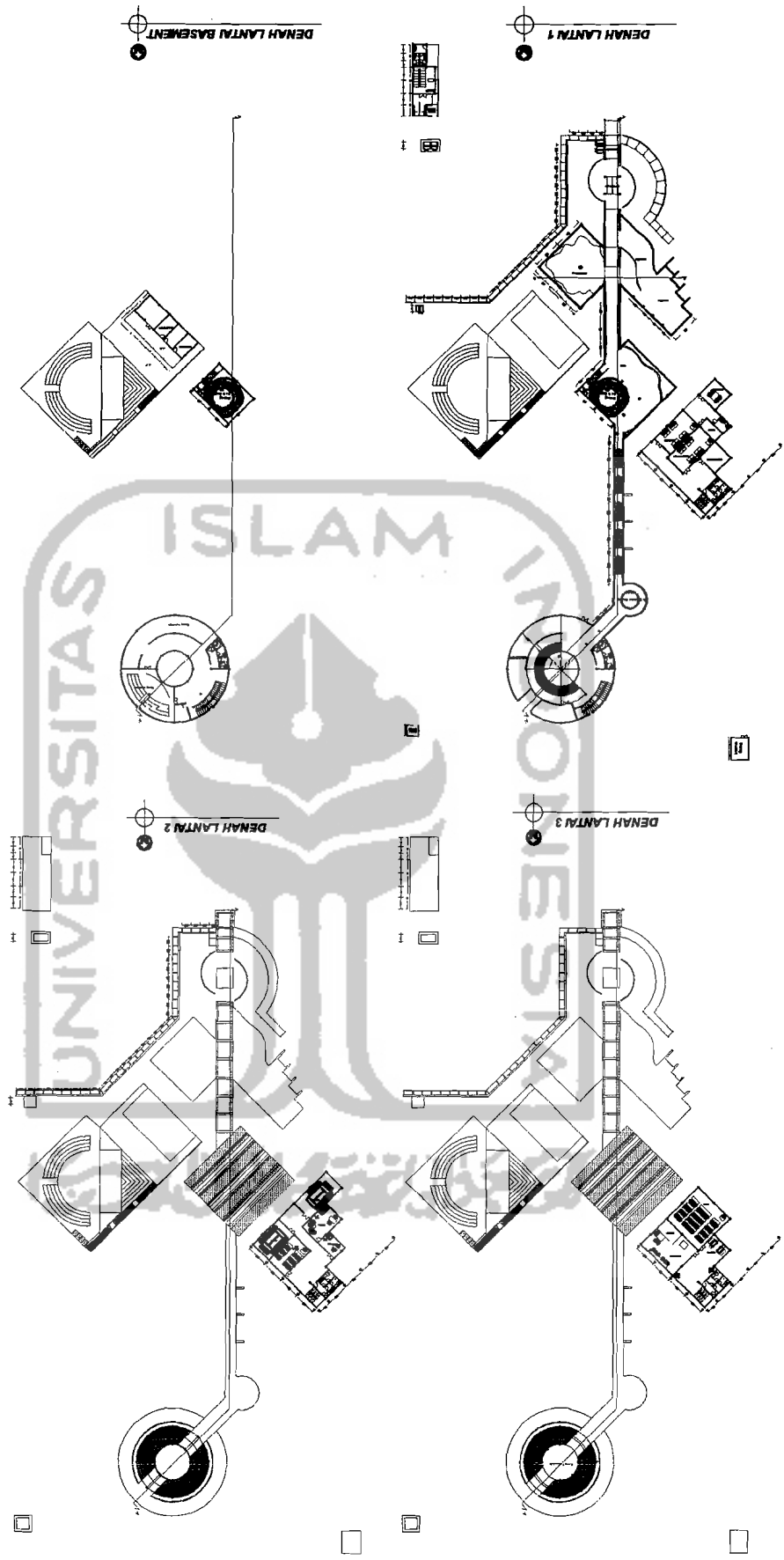
8.3 Site Plan

Museum Merapi
 Citta Visual dan Pengalaman Ruang
 yang Mampu Menciptakan Penghayatan terhadap Objek

Dina Kumalawati
 00612002

8.4 Rencana Landscape



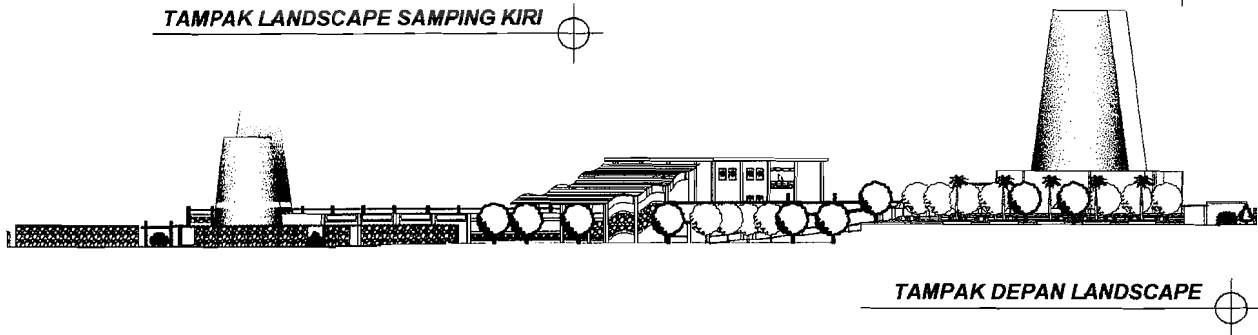
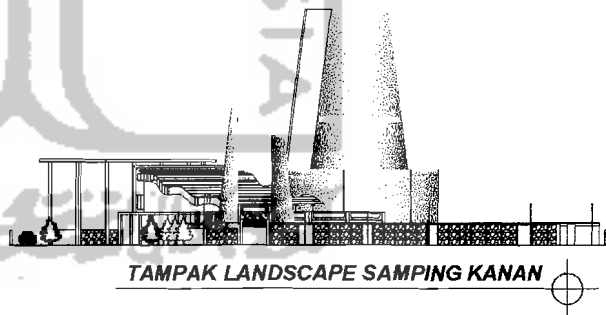
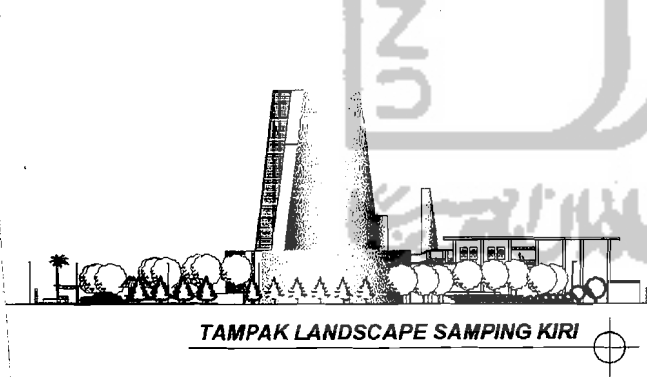
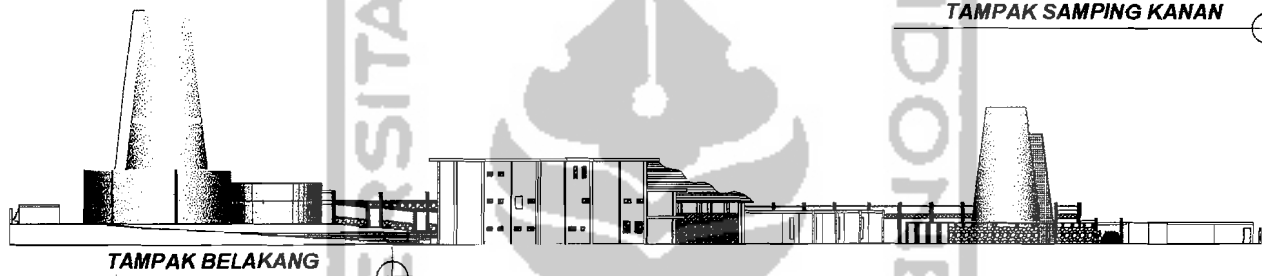
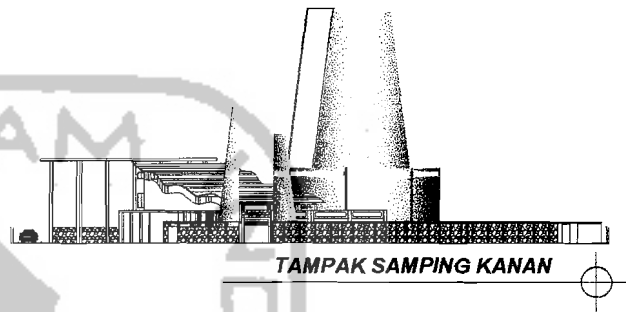
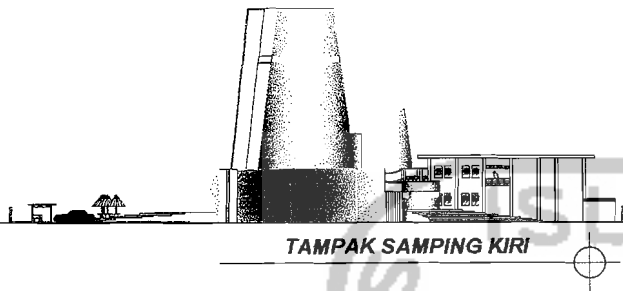
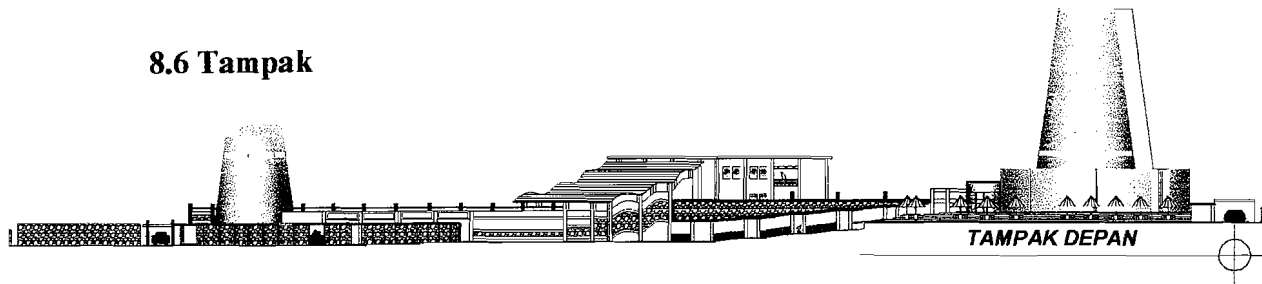


8.5 Denah

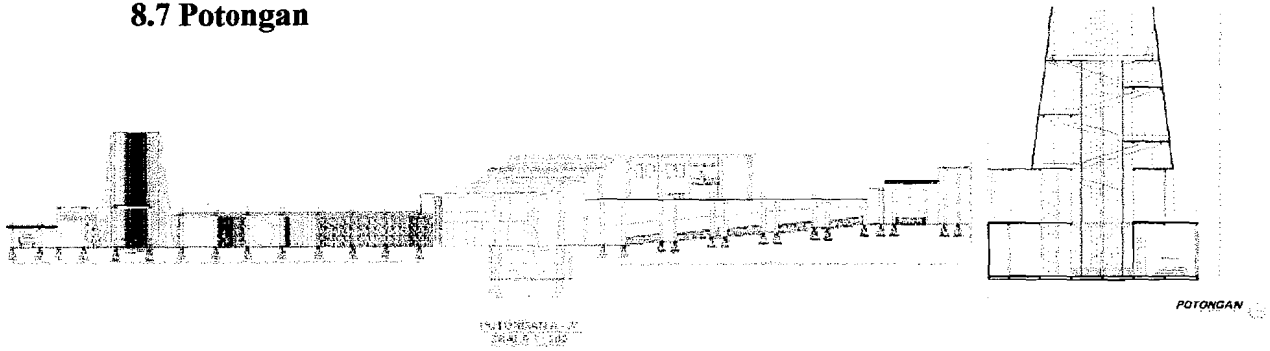
Museum Merapi
 Citta Visual dan Pengalaman Ruang
 Yang Mampu Menciptakan Penghayatan terhadap Objek

Dina Kumalawati
 00612002

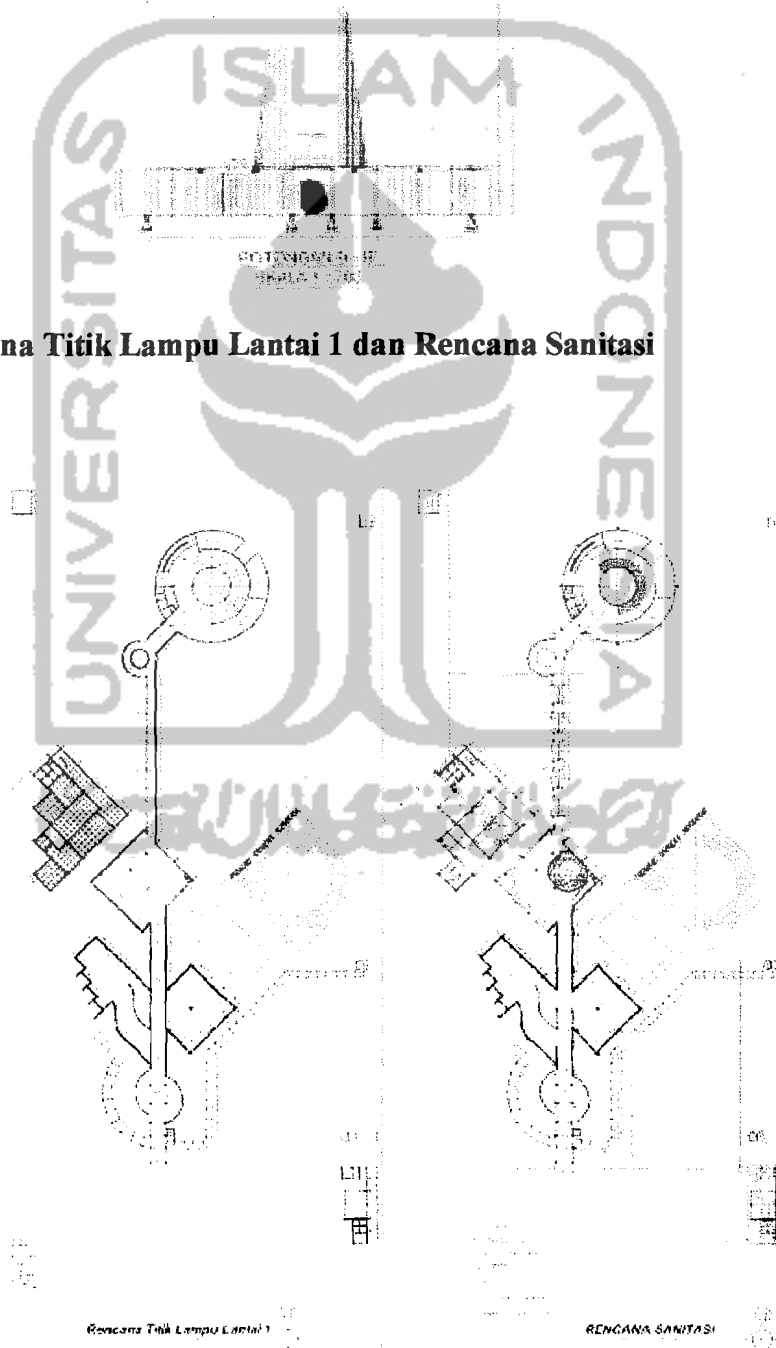
8.6 Tampak



8.7 Potongan



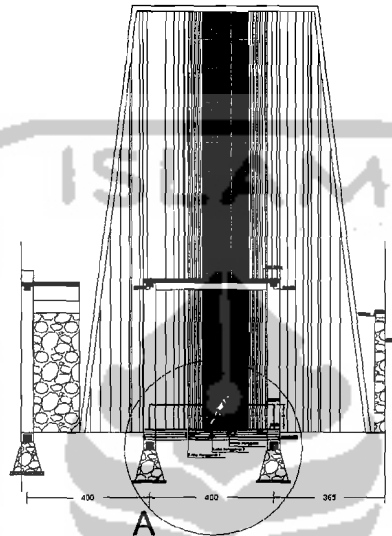
8.8 Rencana Titik Lampu Lantai 1 dan Rencana Sanitasi



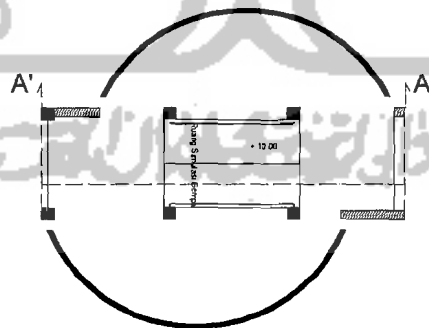
8.9 Detail Ruang Simulasi Gempa



DETAIL A MESIN RUANG SIMULASI GEMPA
Skala 1 : 20

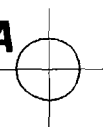


Detail Potongan A - A' Ruang Simulasi Gempa
Skala 1 : 50

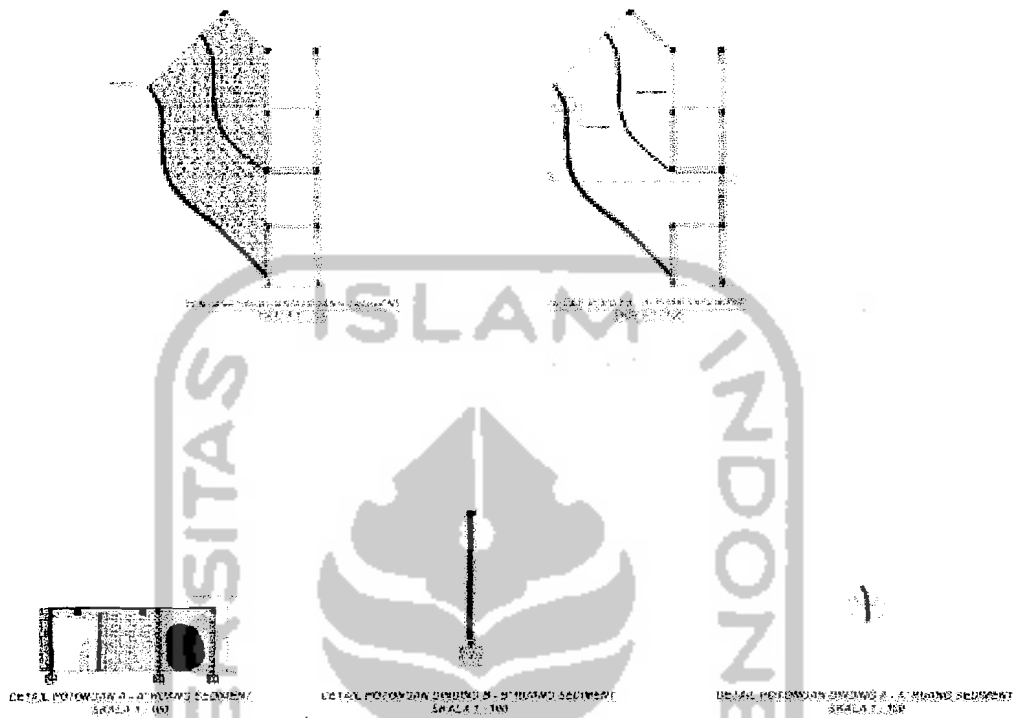


Detail Denah Ruang Simulasi Gempa
Skala 1 : 50

DETAIL RUANG SIMULASI GEMPA

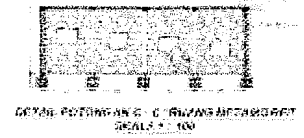
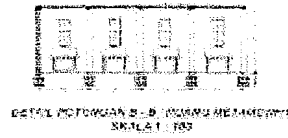


8.10 Detail Ruang Display Sediment

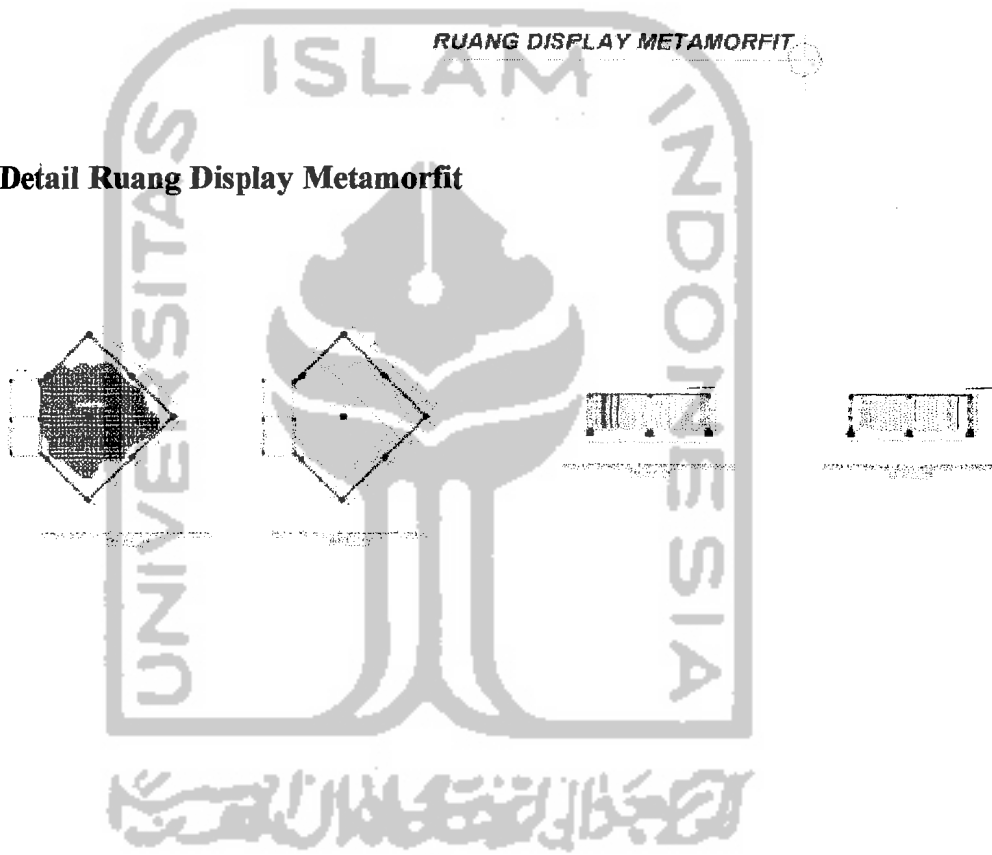


8.11 Detail Ruang Display Metamorfis

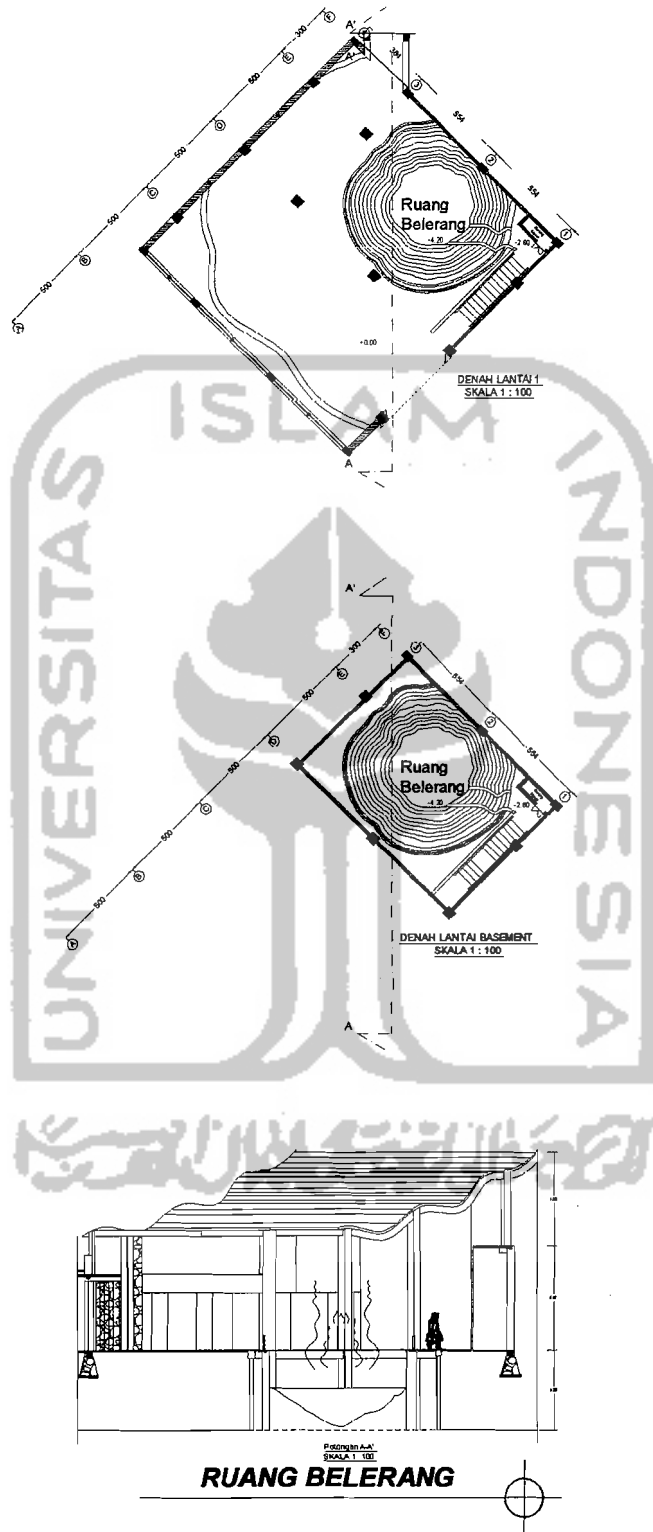




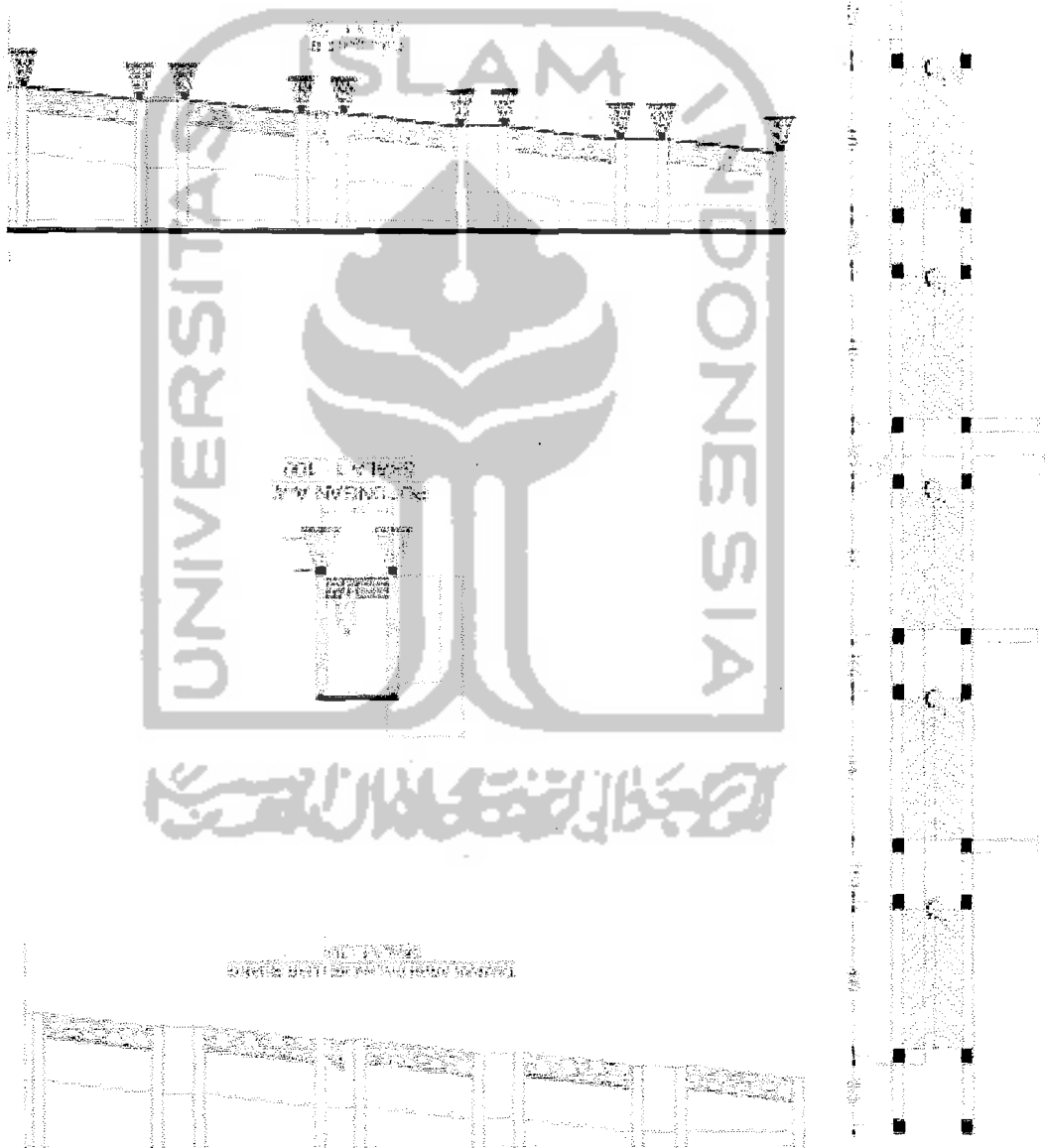
8.12 Detail Ruang Display Metamorfis



8.13 Ruang Belerang

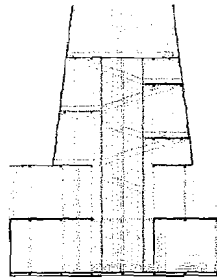


DENAH RAM
SKALA 1 : 100



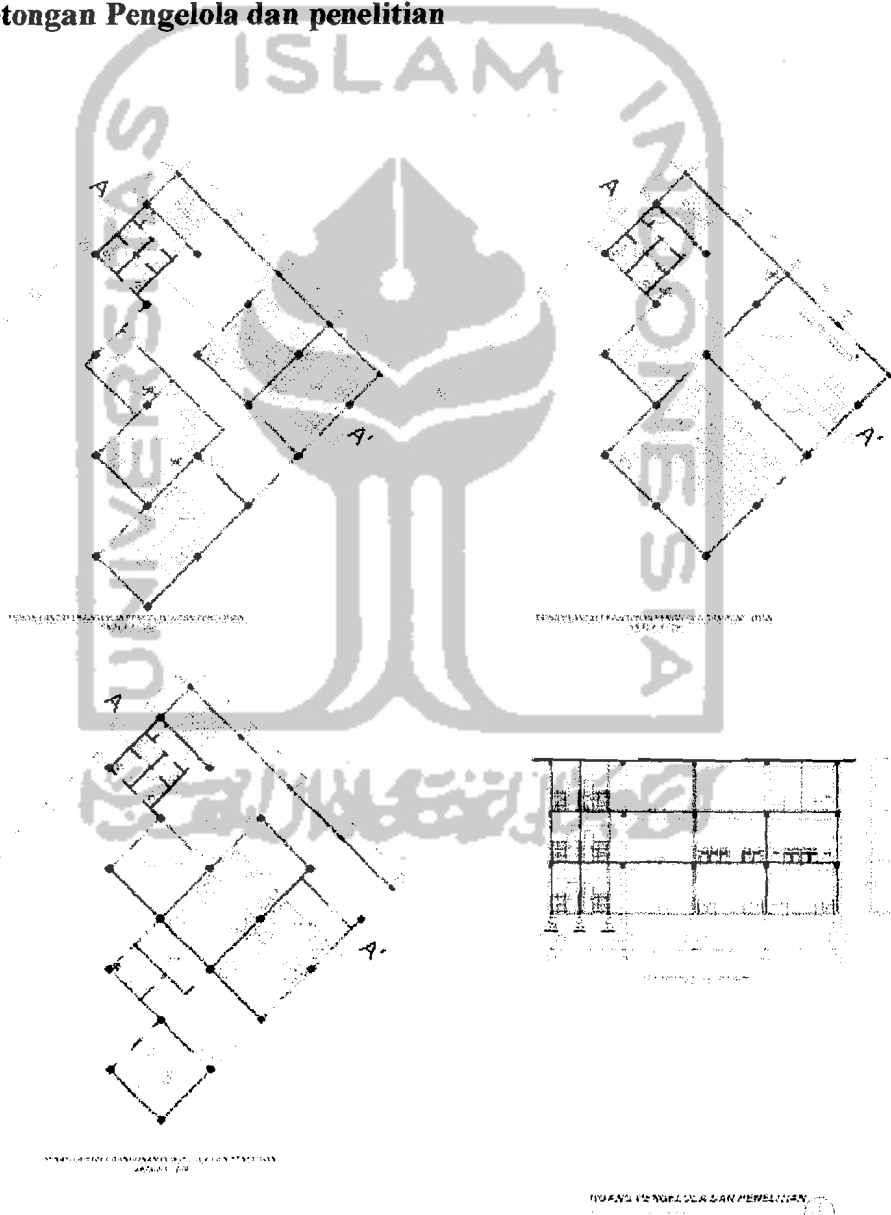
8.14 Koridor

8.15 Potongan Ruang Peneropongan

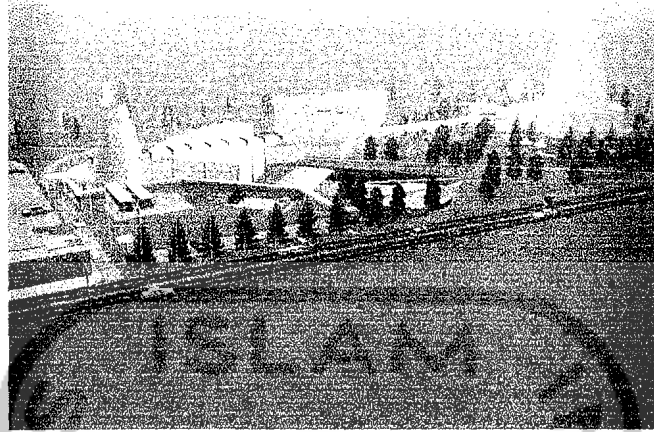


POTONGAN

8.16 Potongan Pengelola dan penelitian



8.17 Eksterior



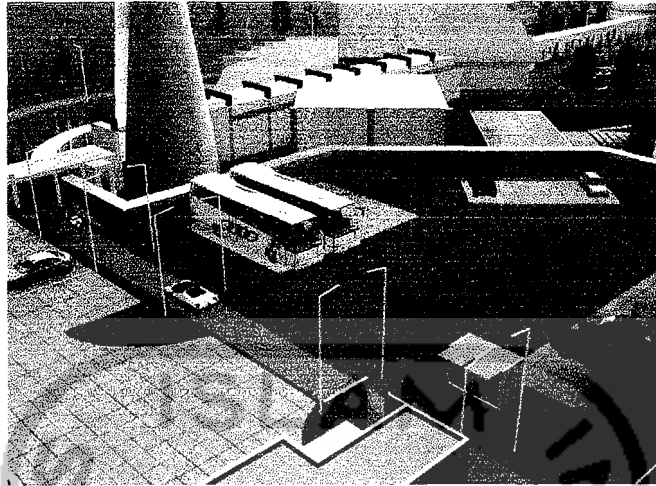
Gambar 8.17.a Eksterior Museum Merapi



Gambar 8.17.b Eksterior Museum Merapi



Gambar 8.17.c Eksterior Museum Merapi

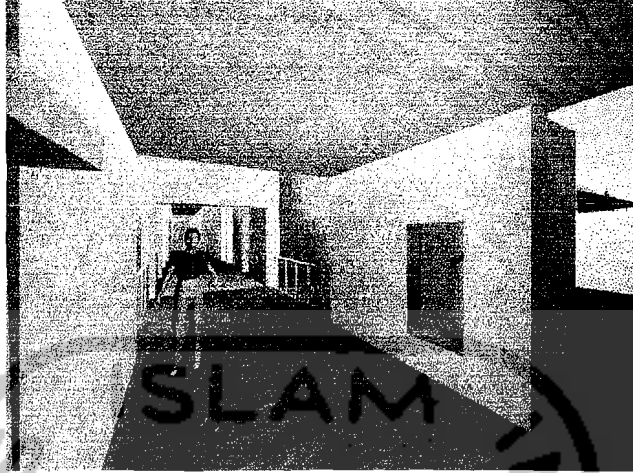


Gambar 8.17.d Eksterior Museum Merapi

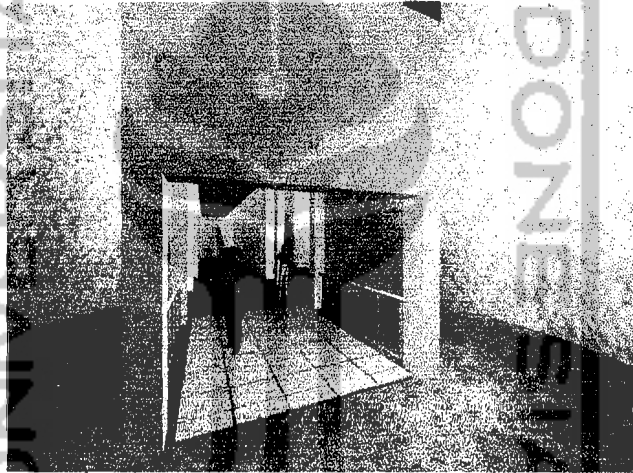


Gambar 8.17.c Entrance Muscum Merapi

8.18 Interior yang Memberikan Pengalaman *Basic Orienting System*



Gambar 8.18.a Ruang Hujan Abu



Gambar 8.18 b Ruang Simulasi Gempa



Gambar 8.18 c Ruang Simulasi Gempa

8.20 Interior yang Memberikan Pengalaman *Taste-smell System*



Gambar 8.20.a Ruang Antara Menuju Ruang Belerang



Gambar 8.20.b Ruang Belerang

8.22 Hall

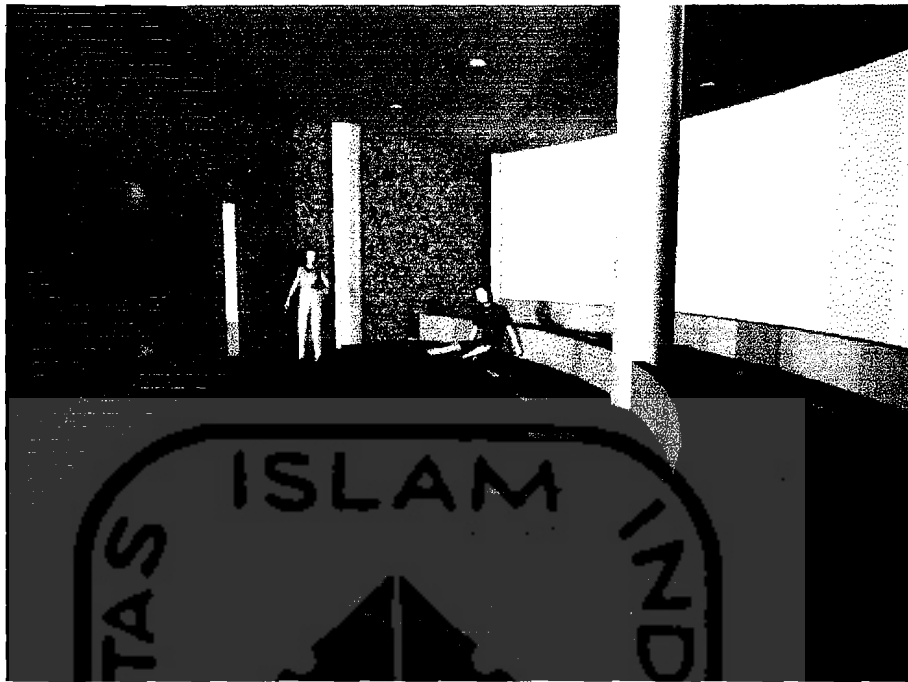


Gambar 8.22.a Ruang Miniatur Gunung

8.23 Ruang Audiovisual



Gambar 8.23.a Ruang Audiovisual

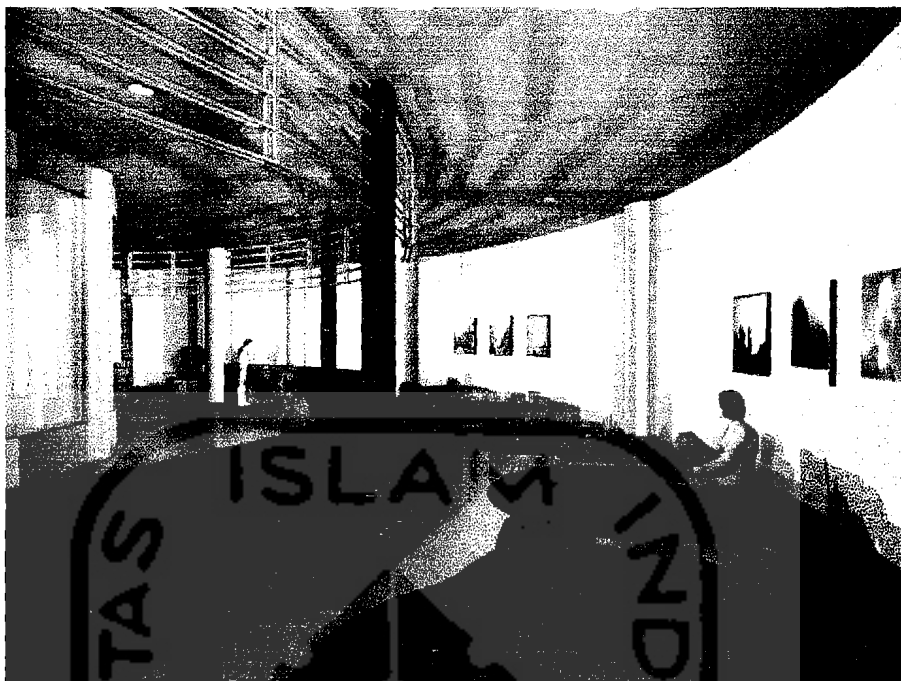


Gambar 8.23.b Ruang Audiovisual

8.24 Ruang Hand Made



Gambar 8.24.a Ruang Hand Made



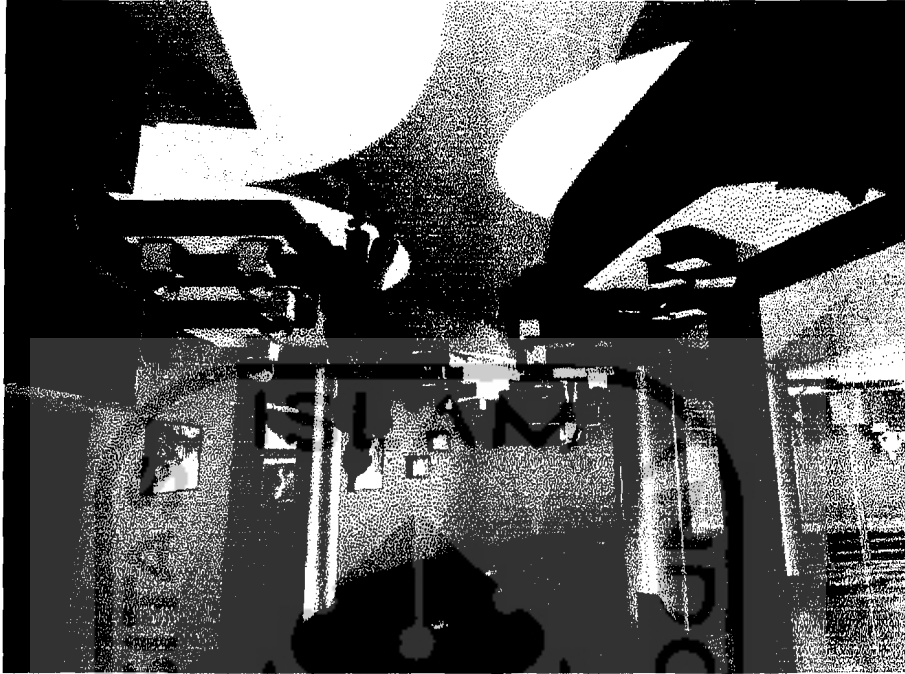
Gambar 8.24 b Ruang Hand Made

8.25 Interior yang Memberikan Pengalaman *Visual System*



Gambar 8.25 a Ruang Penceropongan

(Gambar 8.26.b Ruang Souvenir Shop



(Gambar 8.26.a Ruang Souvenir Shop



8.26 Souvenir Shop

Museum Merapi
Citra Visual dan Pengalaman Ruang
yang Mampu Menciptakan Penghayatan terhadap Objek

Dina Kumalawati
00512002