



### 3. PROSES DESAIN

Sebelum memberikan usulan disain yang baru maka perlu mengadakan analisa terhadap kondisi fisik secara arsitektural, seperti analisa gubahan massa, orientasi massa dan lainnya. Setelah menganalisa kondisi eksisting maka dari konsep maze yang dibicarakan diatas perlu untuk diambil salah satu sebagai acuan disain yang kemudian akan diterapkan pada site terpilih.

Dari tabel tipologi dan morfologi maze diatas sudah didapat satu jenis maze yang akan digunakan sebagai ide dalam merancang museum gerakan seni rupa baru dengan pertimbangan bentuk geometri dan jumlah persimpangan.

Selanjutnya untuk menerapkannya kedalam disain maka maze tersebut perlu di ubah(modifikasi) agar dapat diterapkan. Hal ini harus dilakukan karena jika dilihat secara arsitektural maze tidak mempunyai 'ruang', seluruh ruang dari maze itu adalah sirkulasi, sedangkan arsitektur (sebagai bangunan) banyak memerlukan ruang agar dapat berfungsi dengan baik. Parameter yang perlu diperhatikan adalah pada titik persimpangan dan pola sirkulasi-nya.

TRANSFORMASI KONSEP

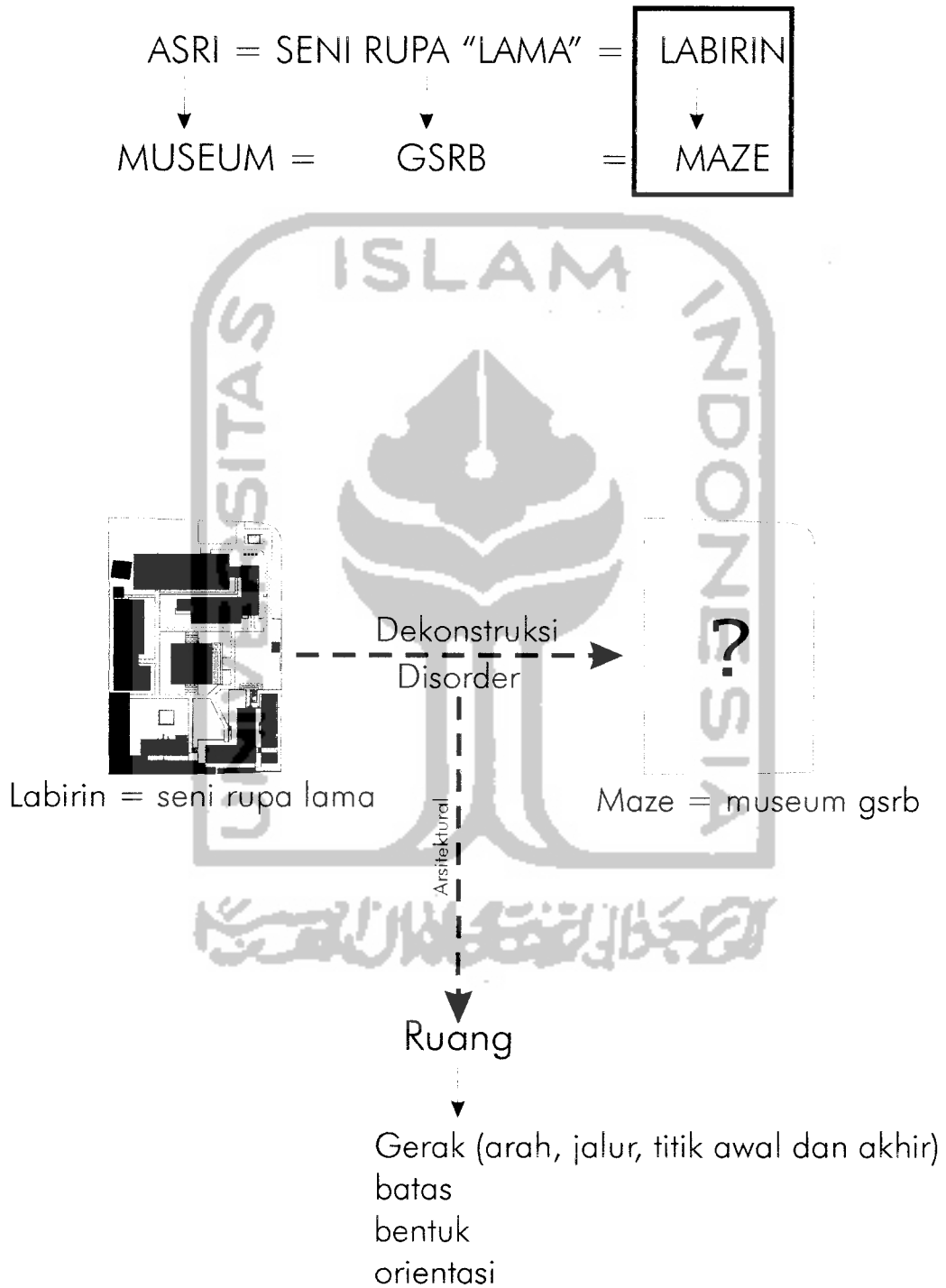
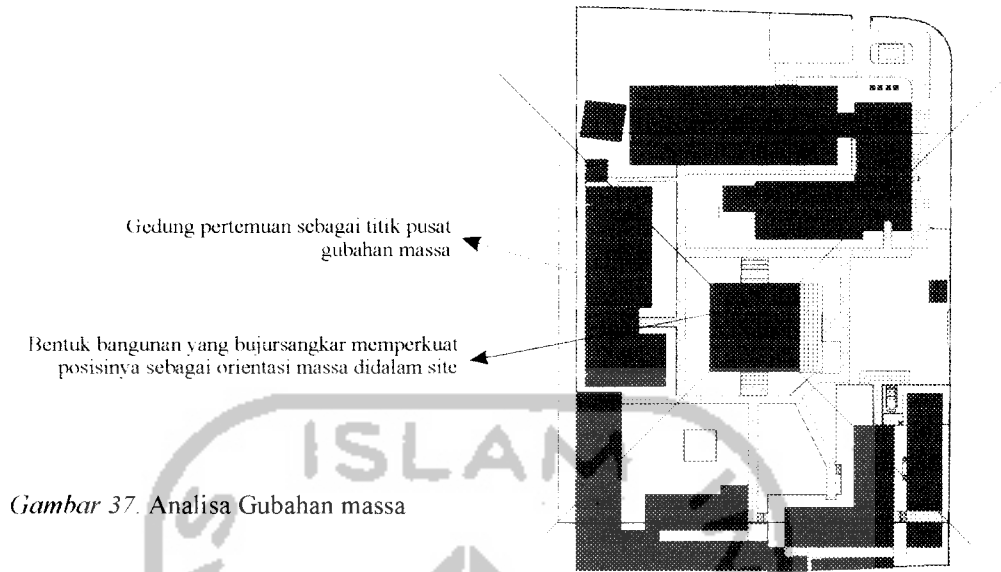
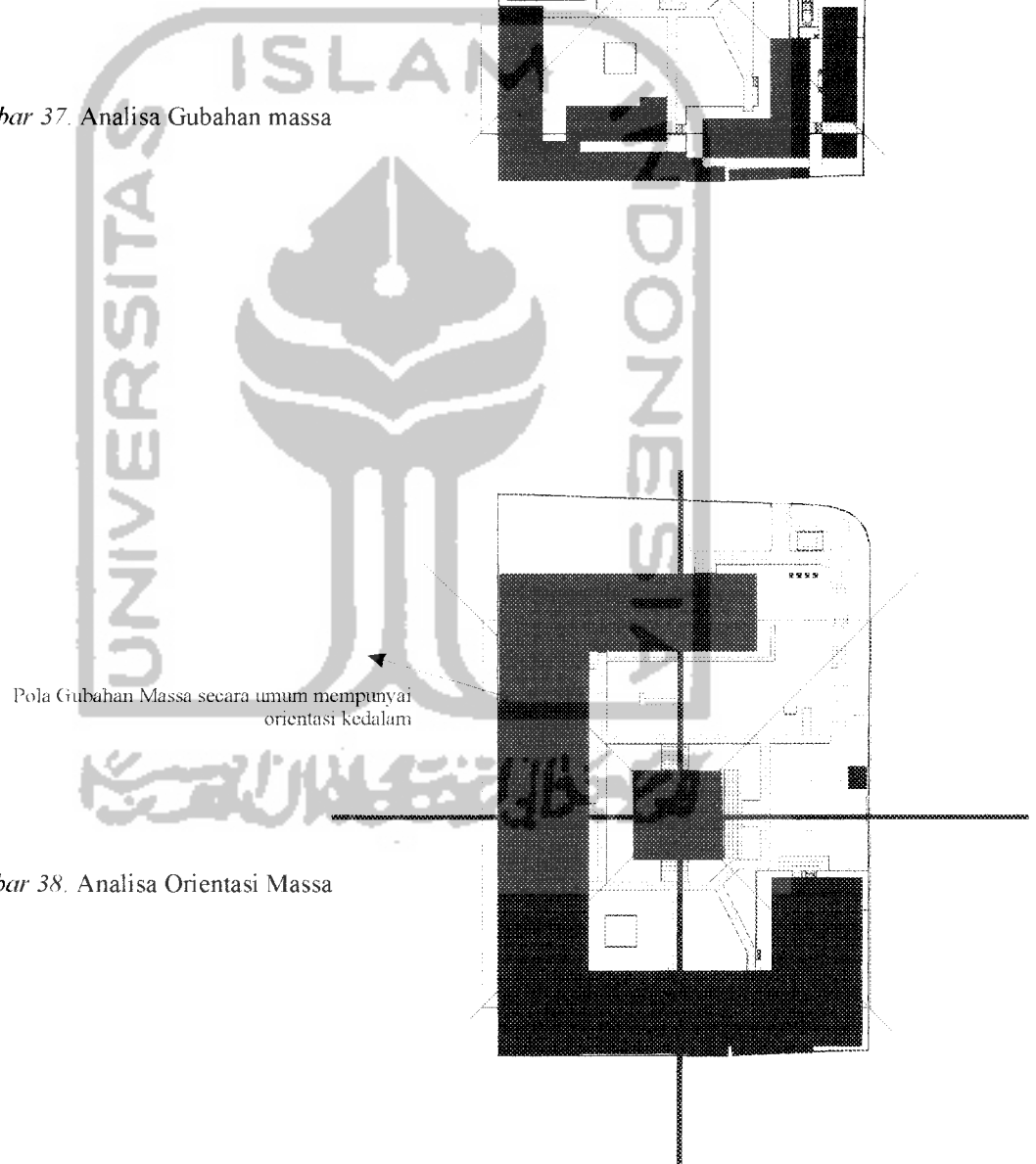


Diagram 5. Transformasi Konsep

### 3.2 Analisa Gubahan Massa

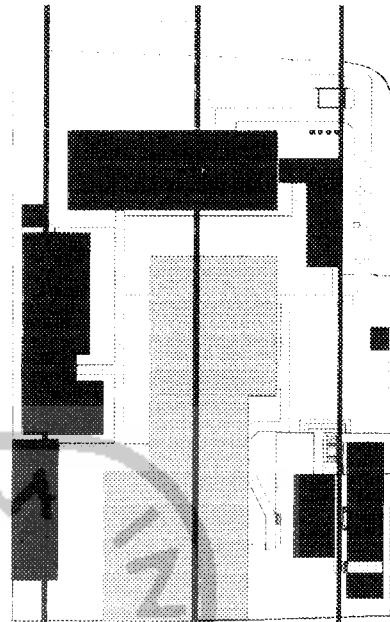


Gambar 37. Analisa Gubahan massa



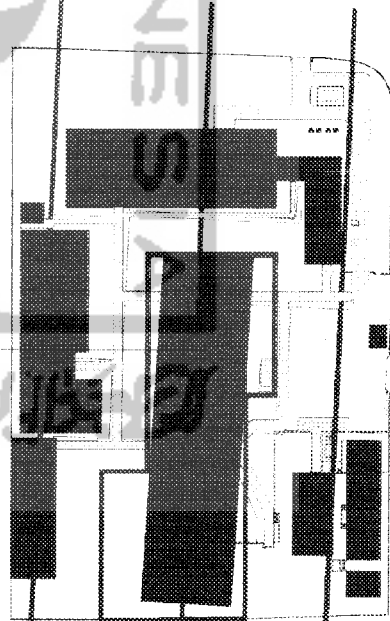
Gambar 38. Analisa Orientasi Massa

Garis imajiner, garis orientasi gubahan massa yang linear. Hal ini terjadi karena disain yang baru harus memiliki orientasi yang berbeda dengan orientasi yang lama untuk menunjukkan 'pemberontakannya'

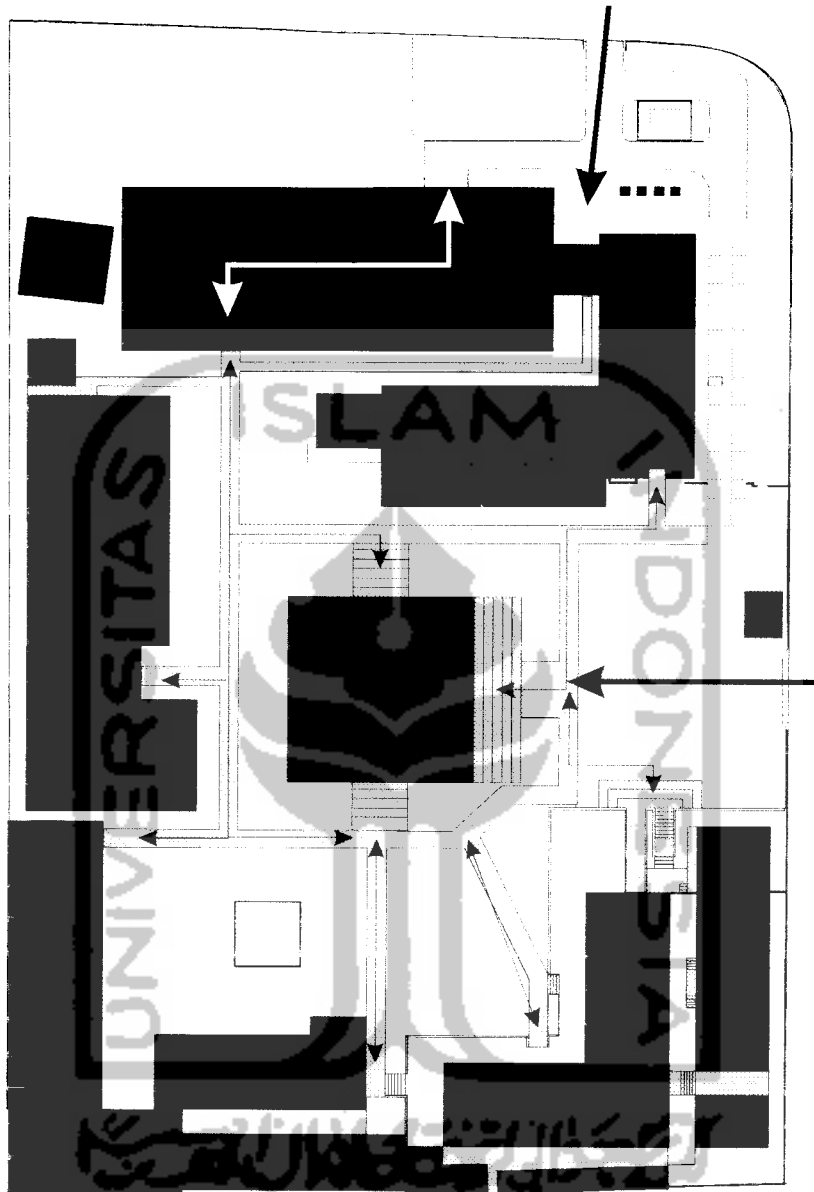


Gambar 39. Gagasan Orientasi Baru

Gagasan gubahan massa baru yang mempunyai karakter bentuk yang berbeda dengan bentuk bangunan yang lama untuk menghilangkan kesan memusat



Gambar 40. Gagasan Gubahan Massa Baru



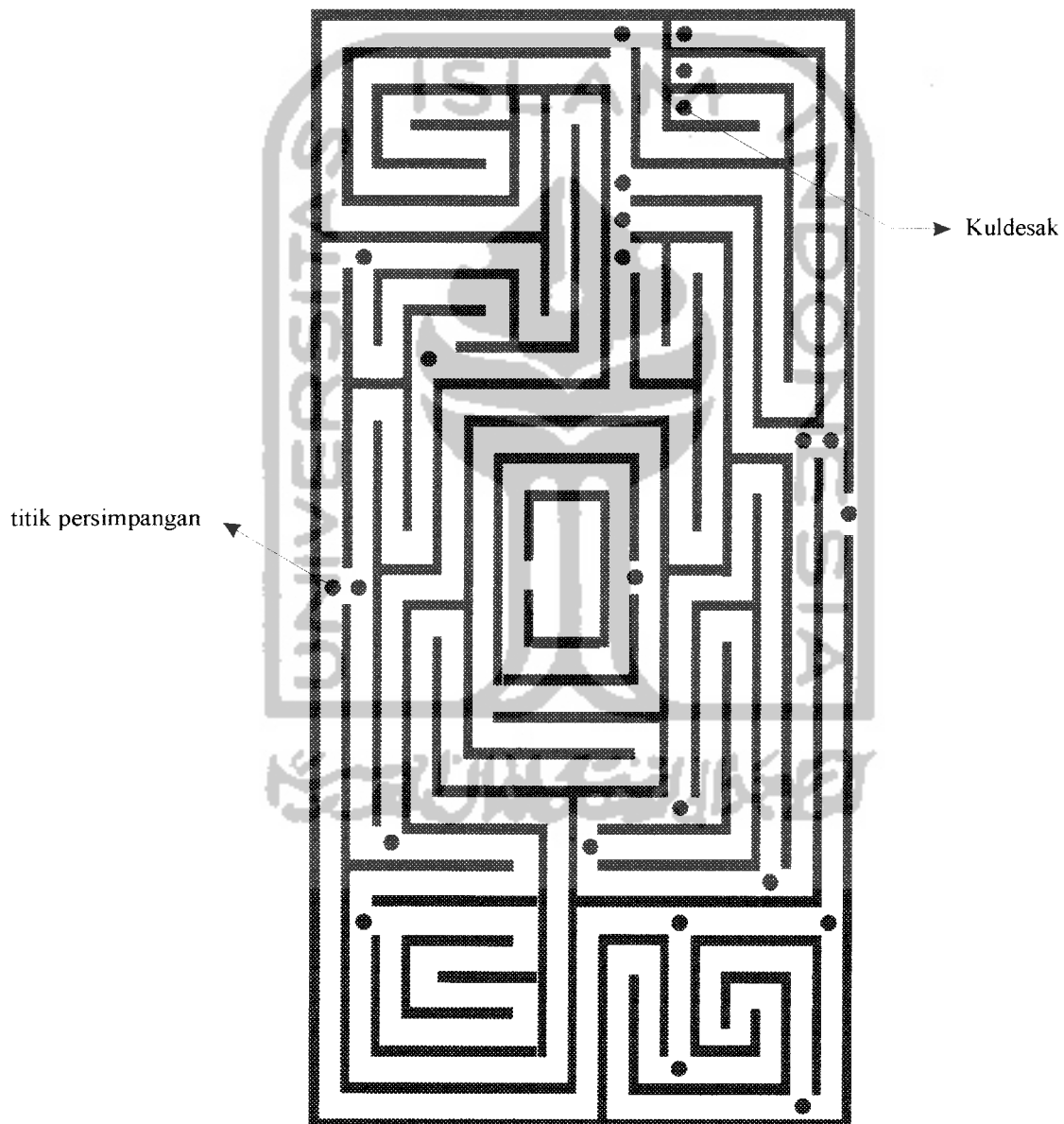
1. pencapaian ke bangunan
2. pembatas antara luar dan dalam
3. hub. Sirkulasi dengan ruang
4. Hub. sirkulasi dengan bentuk

*Gambar 41.* Sirkulasi, Gerak (arah ,jalur, titik awal dan akhir)

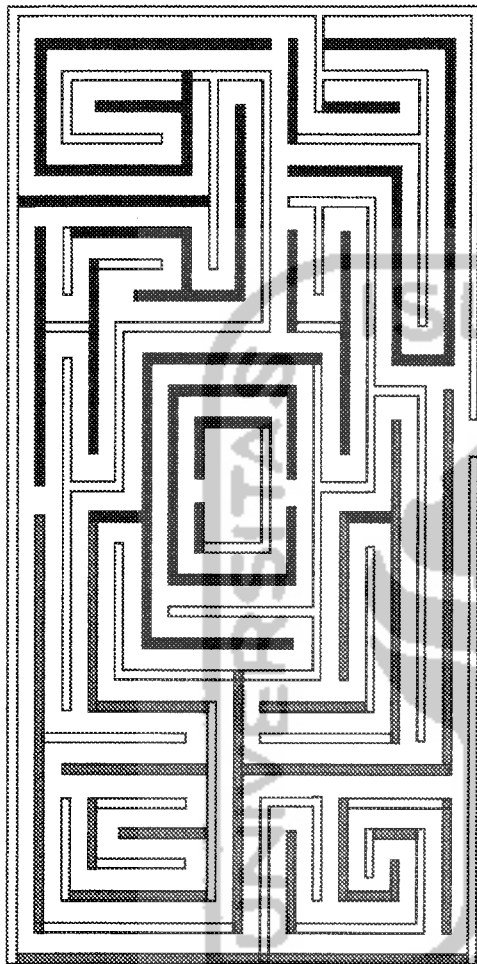
### 3.3 Proses Perubahan Maze

#### a. Menemukan ruang

Berikut ini adalah gambar maze yang akan digunakan sebagai 'alat' untuk mendapatkan ruang dan sirkulasi. Untuk memilih maze ini sebagai acuan disain yaitu dengan menggunakan tabel tipologi dan morfologi maze yang sebelumnya. Setelah mendapatkan salah satu maze yang akan dipakai untuk mencapai tujuan tersebut maka maze ini perlu dimodifikasi dengan menggunakan cara pengurangan atau perubahan bentuk pola maze.

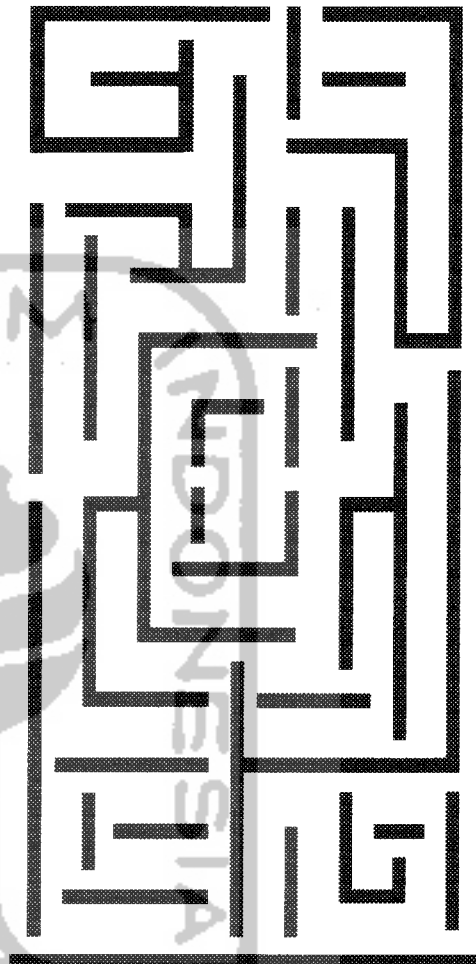


Gambar 42. Maze Terpilih



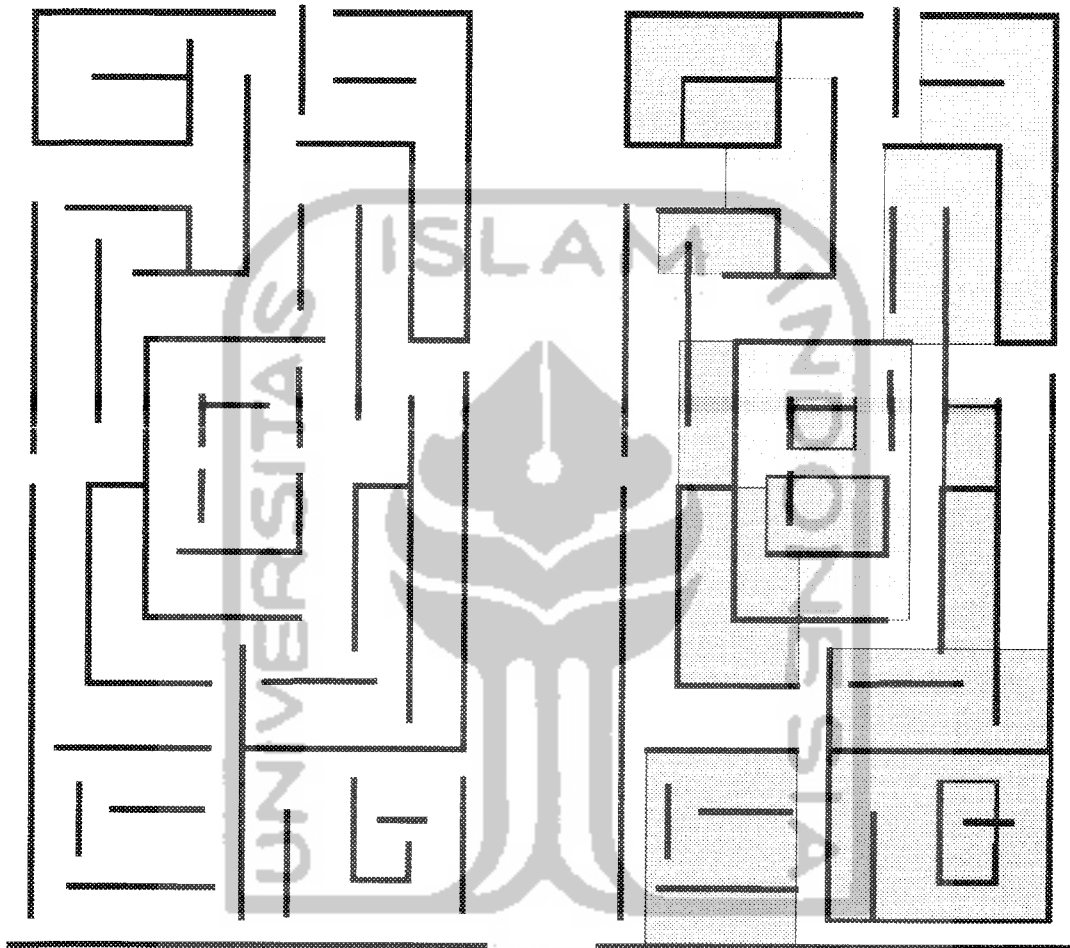
*Gambar 43.*  
Proses pengurangan Pola Maze

Proses modifikasi pertama untuk mendapatkan pola dan ruang, dengan mengurangi pola maze yang asli dengan pertimbangan kebutuhanakan 'Ruang'



*Gambar 44.*  
Pola Maze Setelah Mengalami Pengurangan

Gambar ini menunjukkan pola maze setelah mengalami pengurangan



*Gambar 44.*  
Pola yang mengalami perubahan proporsi dan menyesuaikan dengan tebal dinding

*Gambar 45*  
Mendapatkan ruang dari pola yang berpotongan



### 3. 4 Program Ruang

Acuan yang di gunakan untuk mengatur organisasi ruang adalah dengan mengikuti konsep maze, yaitu mengatur ruang agar pergerakan sirkulasi didalam bangunan menimbulkan pergerakan. caranya adalah dengan melatakkkan magnet pada lantai dasar dan lantai teratas, sehingga diharapkan pergerakan didalam bangunan terlihat. untuk mengatur ruang yang berada pada satu lantai adalah dengan mengatur fungsi-fungsi yang tidak berhubungan erat diletakkan berjauhan, hal yang perlu diperhatikan dengan menggunakan aturan ini adalah hubungan kedekatan ruang. untuk ruang yang mempunyai/berhubungan erat dan tidak dapat diletakkan berjauhan tetap diletakkan berdekatan dengan pertimbangan agar fungsi-fungsi ruang tersebut dapat berjalan dengan baik.

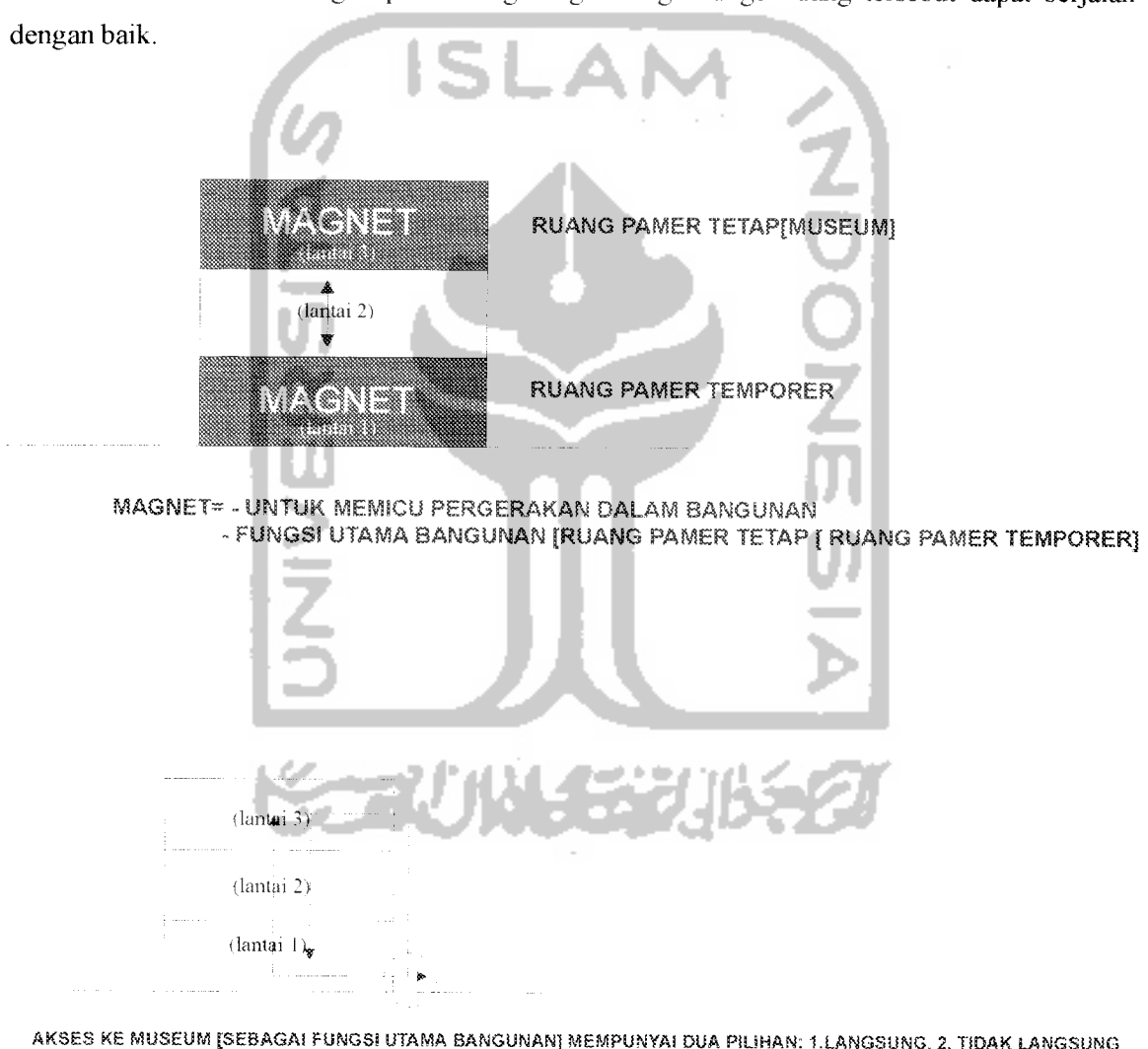


Diagram 6. Program Ruang

### 3.5 Sirkulasi

Sebelum sirkulasi pola maze di terapkan kedalam bangunan maka sebelumnya mempelajari hubungan antar ruang pada museum, seperti terlihat pada diagram dibawah ini :

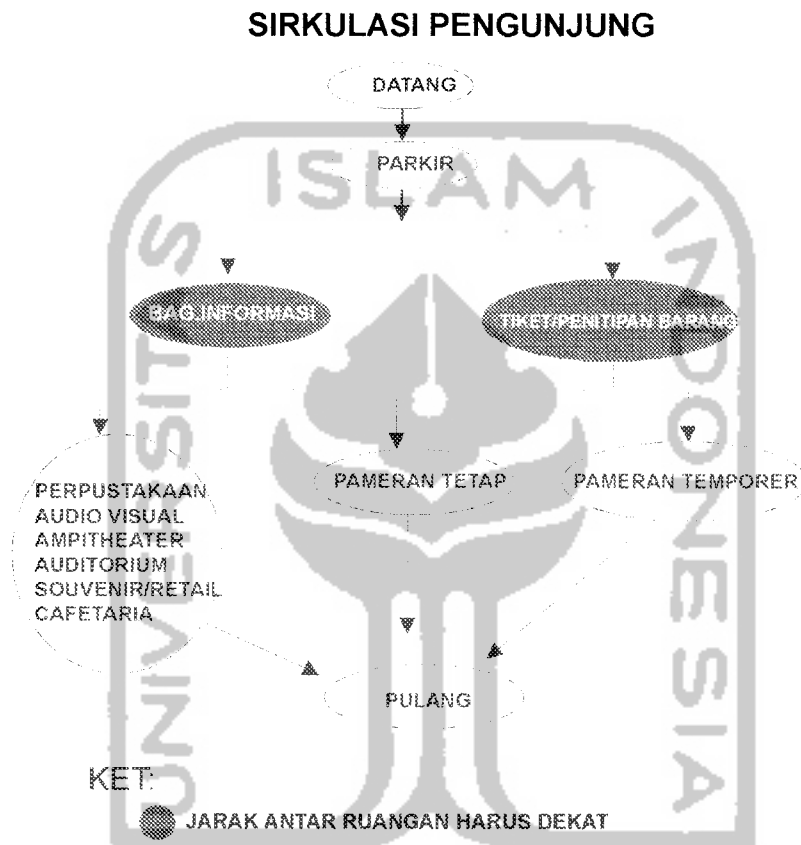


Diagram 7. Sirkulasi Pengunjung

Diagram tersebut menunjukkan pola hubungan kedekatan antar ruang. Akan tetapi pada proses perancangan ini untuk mengatur organisasi ruang berdasarkan pada hubungan kedekatan ruang namun yang akan diterapkan adalah 'menjauhkan' ruang yang mempunyai hubungan ruang yang dekat. Tujuannya adalah agar didalam bangunan akan terpicu pergerakan tubuh dari pengguna sehingga dengan cara seperti itu diharapkan dapat menjadi sebuah daya tarik bagi pengguna yang lain, karena hubungan antara pergerakan tubuh manusia dengan benda yang dipamerkan akan menjadi tidak jelas lagi.

### SIRKULASI PENGELOLA

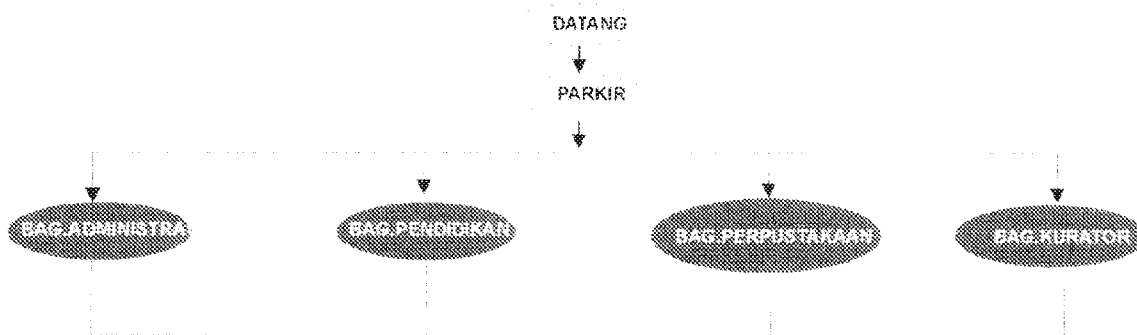


Diagram 8. Sirkulasi Pengelola



Diagram 9. Sirkulasi Koleksi Tetap

## SIRKULASI KOLEKSI TEMPORER

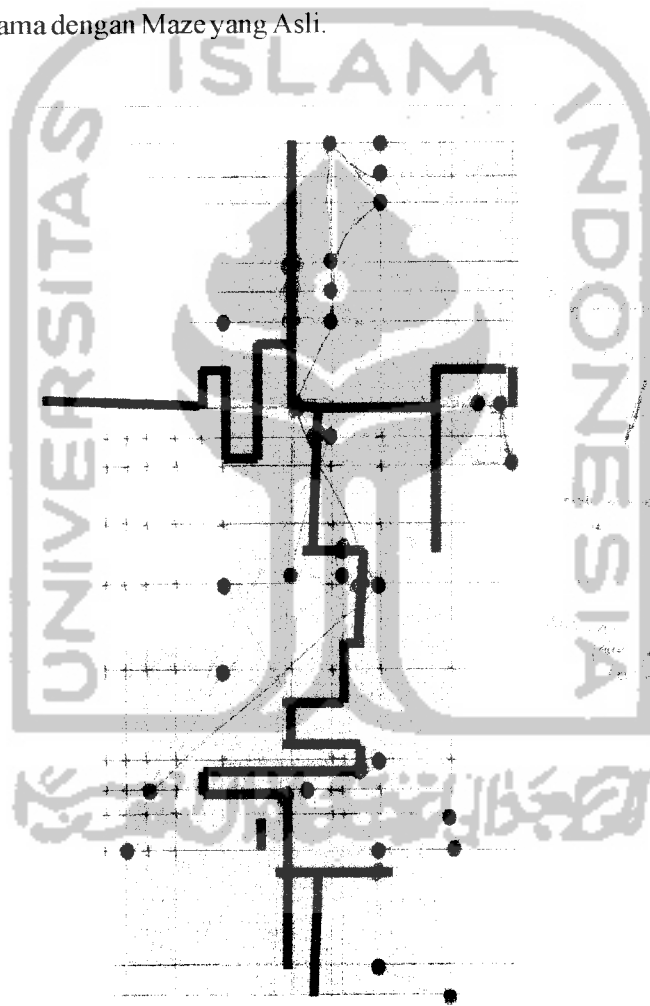


Diagram 10. Sirkulasi Koleksi Temporer

### 3.6 Eksplorasi Denah

Dalam proses mendapatkan denah yang menggunakan ide disain dari konsep maze. Dalam prosesnya mengalami bebrapakali perubahan strategi/cara dalam mendapatkannya walaupun pada akhirnya dapat ditemukan bentuk denah yang sesuai dengan konsep maze tersebut. bebrapa strategi transformasi maze ke dalam denah adalah sebagai berikut:

1. Mengikuti pola KANAN/KIRI dari pola maze yang asli, dengan mengadakan perubahan pada pola jalurnya yang dibuat mengikuti garis lurus (imajiner) sebagai jalur yang paling singkat Dengan gagasan seperti ini mungkin akan dapat membentuk pola maze yang baru dengan pola 'Kanan-Kiri' yang sama dengan Maze yang Asli.



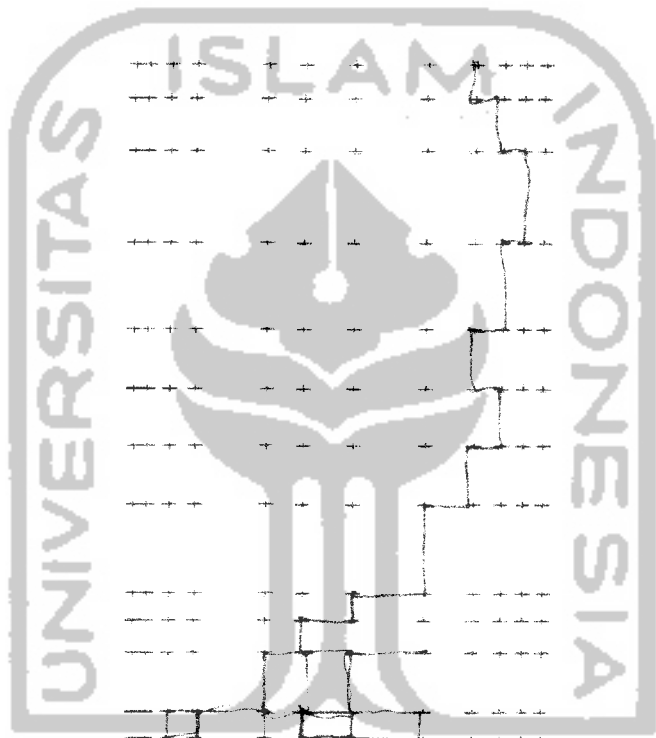
*Gambar 46 . Pola Maze yang mengikuti alur Kanan-Kiri dari maze yang asli*

Cara seperti ini untuk selanjutnya tidak dapat diterapkan karena pola Maze yang asli membentuk alur memutar, sehingga sulit untuk diterapkan pada bentuk yang memanjang



kiri/kanan/kiri/kanan/kanan/kanan/~~kiri~~ kanan/kiri/kiri/kanan/kanan  
 kiri/kiri/kiri/kiri/kanan/kanan/kanan/kiri/kiri/kiri/kanan  
 kanan/kanan/kanan/kiri/kanan/kanan

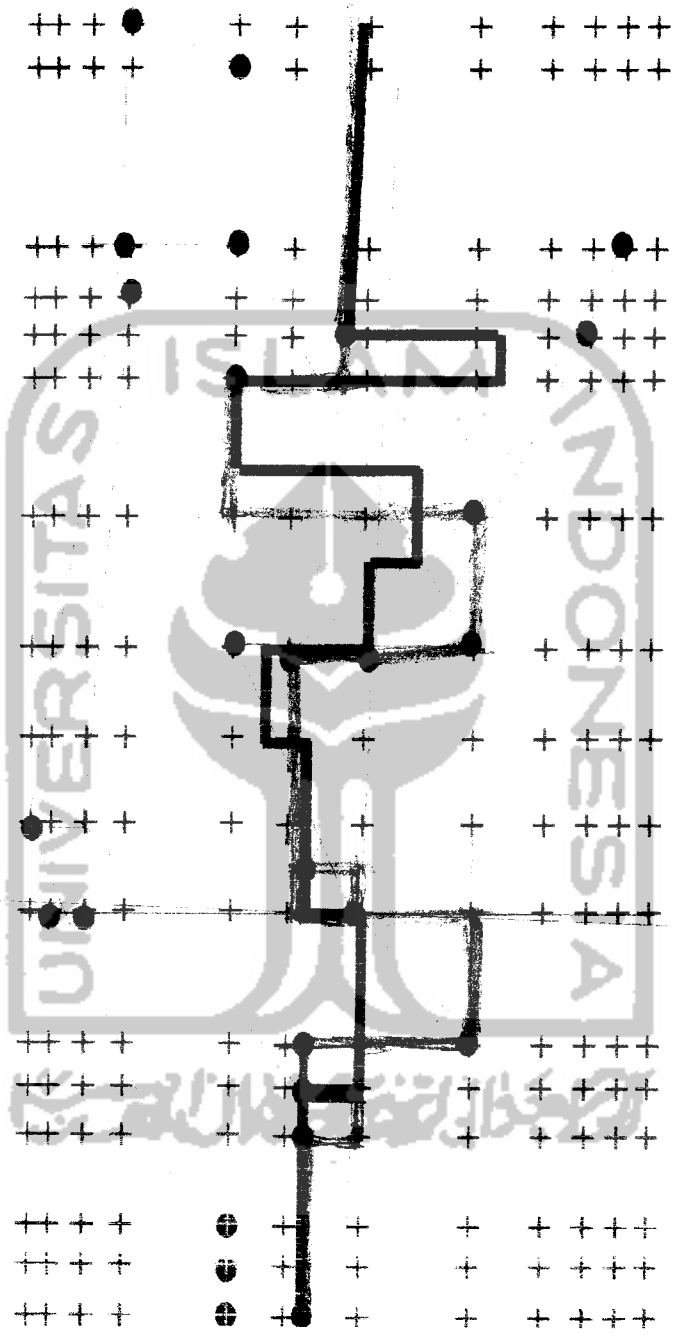
+++ + + + +  
 +++ + + + +



كليات الجامعة الإسلامية

KR/KN/KR/KN/KN/KN/KN/KR/KN/KN/KR/KR/KR/KR  
 KN/KN/KN/KR/KR/KR/KN/KN/KN/KR/KN/KN/KN

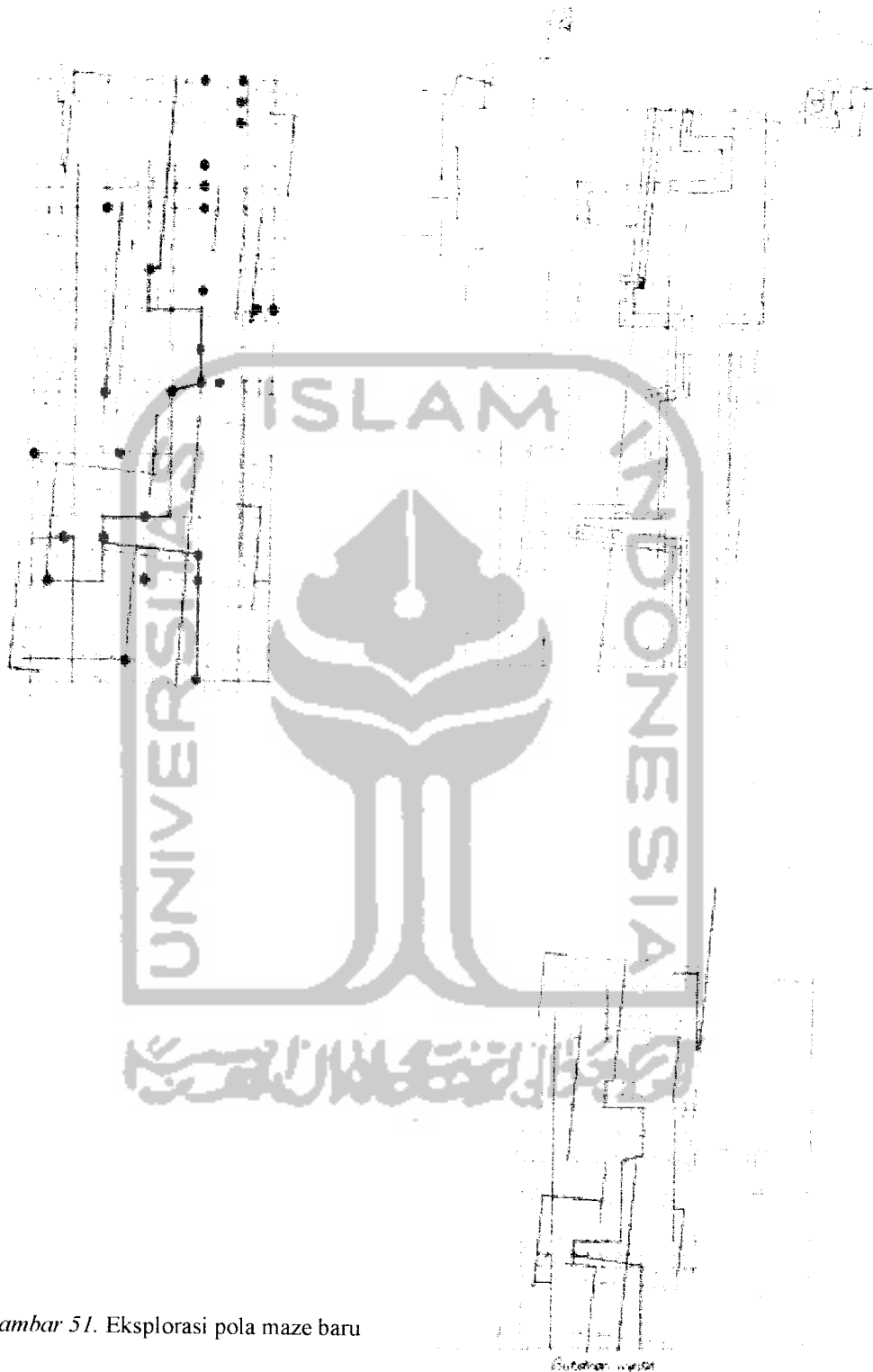
Gambar 49. Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur Kanan-Kiri



Gambar 50. Eksplorasi menemukan pola maze baru dengan alur Kanan-Kiri



2. Menghubungkan titik-titik persimpangan terdekat dengan tetap membentuk garis lurus(imajiner)

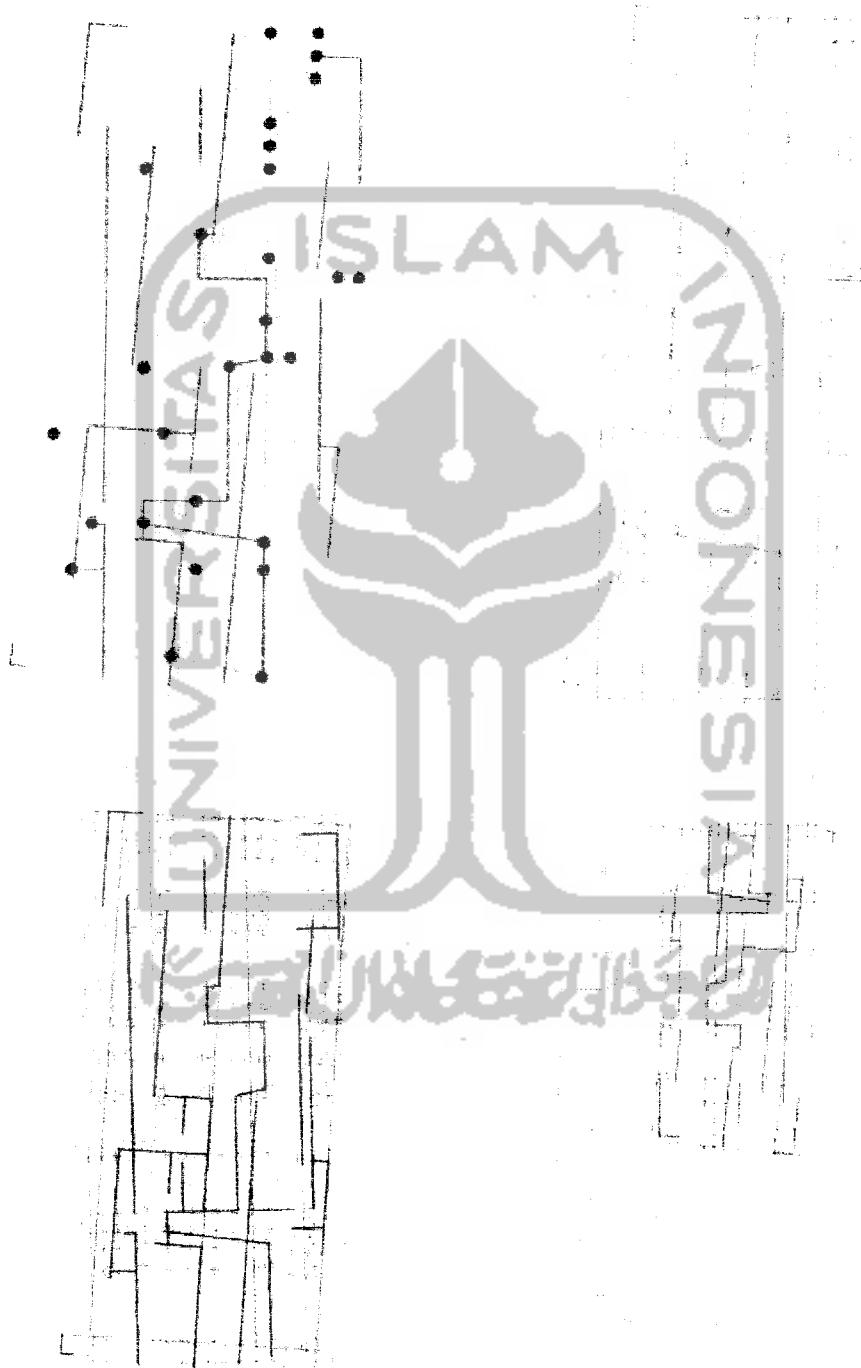


Gambar 51. Eksplorasi pola maze baru

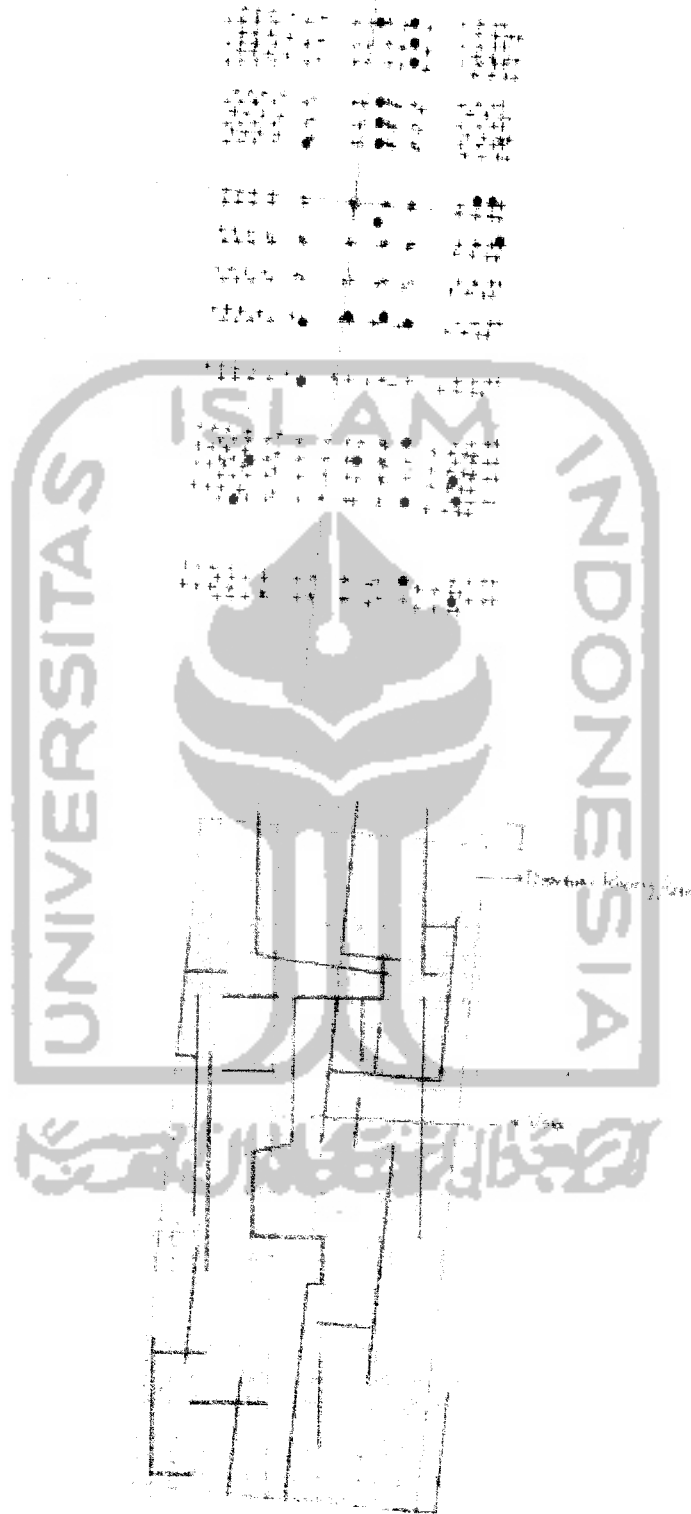
Gagasannya adalah mencoba menemukan pola Maze baru dengan menghubungkan titik persimpangan terdekat. Akan tetapi dengan cara seperti ini pola yang terbentuk tidak sama atau berbeda sama sekali dengan tipologi pola maze, sehingga untuk selanjutnya cara ini tidak dapat

### 3. Menggunakan grid ke dalam pola maze

Gagasannya adalah untuk mendapatkan pola maze yang terukur dan teratur sehingga akan memudahkan dalam mendisain struktur, yaitu dengan cara membuat grid yang berasal dari pola maze sebelumnya. Kesulitan menggunakan cara seperti ini adalah karena grid yang dihasilkan dari pola maze tersebut cukup banyak dan mempunyai ukuran yang bervariasi, sehingga cara ini dipandang tidak efektif dan juga masih belum bisa menemukan pola maze yang baru.

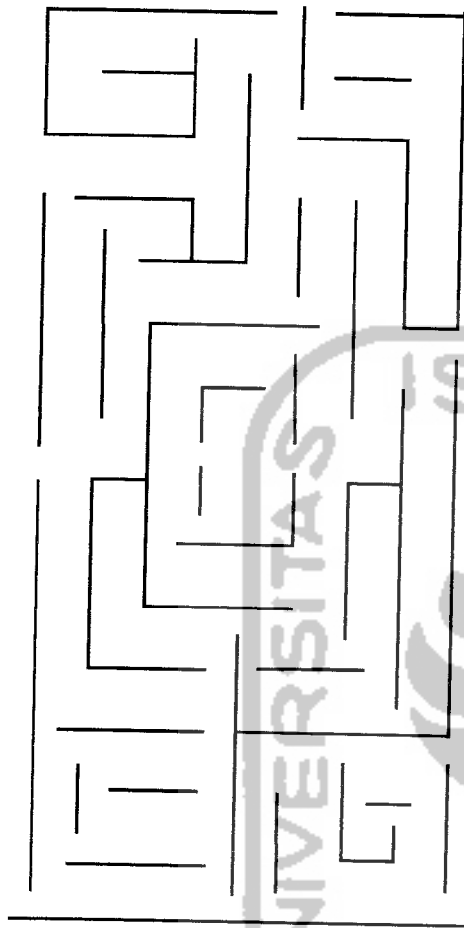


Gambar 52. Eksplorasi pola Maze dengan menggunakan Grid



Gambar 53. Eksplorasi pola Maze dengan menggunakan Grid

4. Menggunakan garis batas sirkulasi dan titik persimpangan untuk membentuk ruang dan pola sirkulasi .

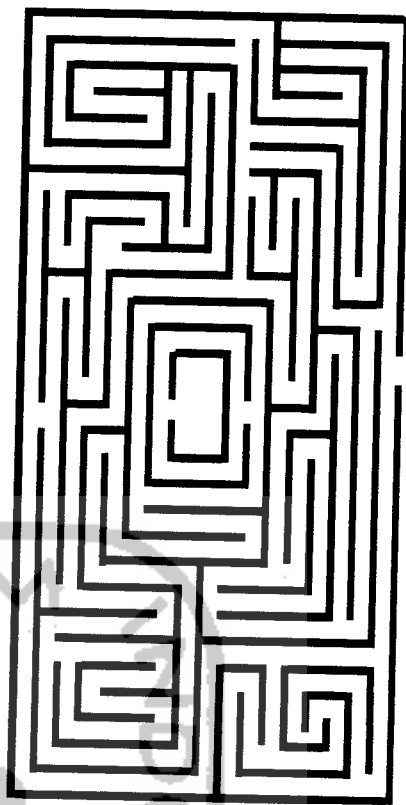


Gambar 54.  
Pola Maze yang akan Dipakai



Gambar 55.  
Eksplorasi menemukan pola maze baru dan ruang

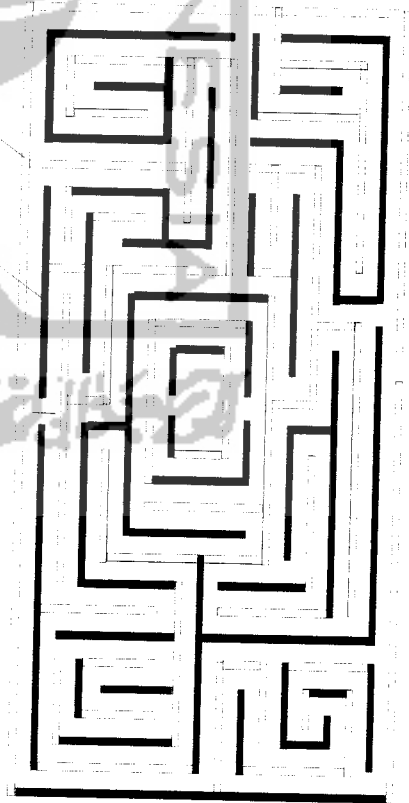
Cara seperti ini dianggap sebagai cara yang paling tepat, karena pola maze yang asli harus dimodifikasi, sehingga lebih memungkinkan untuk mendapatkan ruang sekaligus pola yang baru, dengan pertimbangan harus tetap memegang ciri dari maze itu sendiri. Gambar berikut adalah gambar yang menunjukkan proses modifikasi maze yang asli untuk mendapatkan maze yang baru begitu juga dengan skema transformasi penerapannya



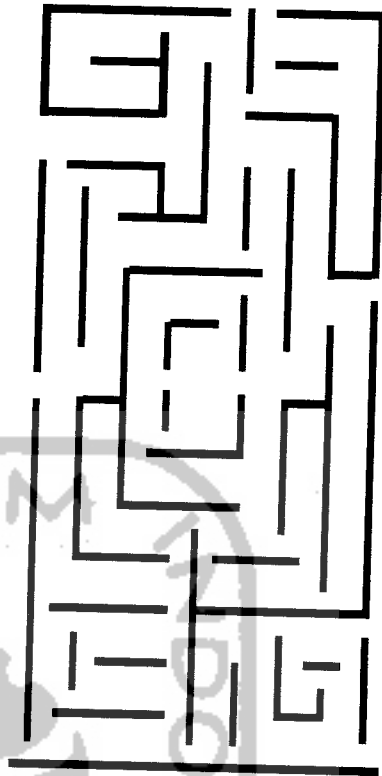
Gambar 56.  
Pola Maze yang Asli

Garis pola maze yang akan dihilangkan

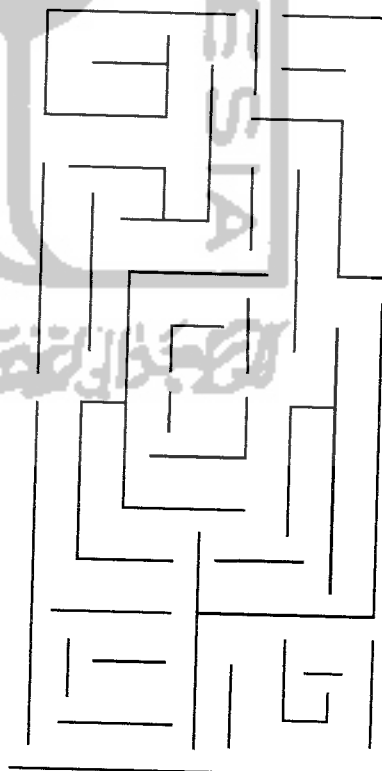
Garis pola maze yang akan dipakai



Gambar 57.  
Proses pengurangan pada pola maze yang asli

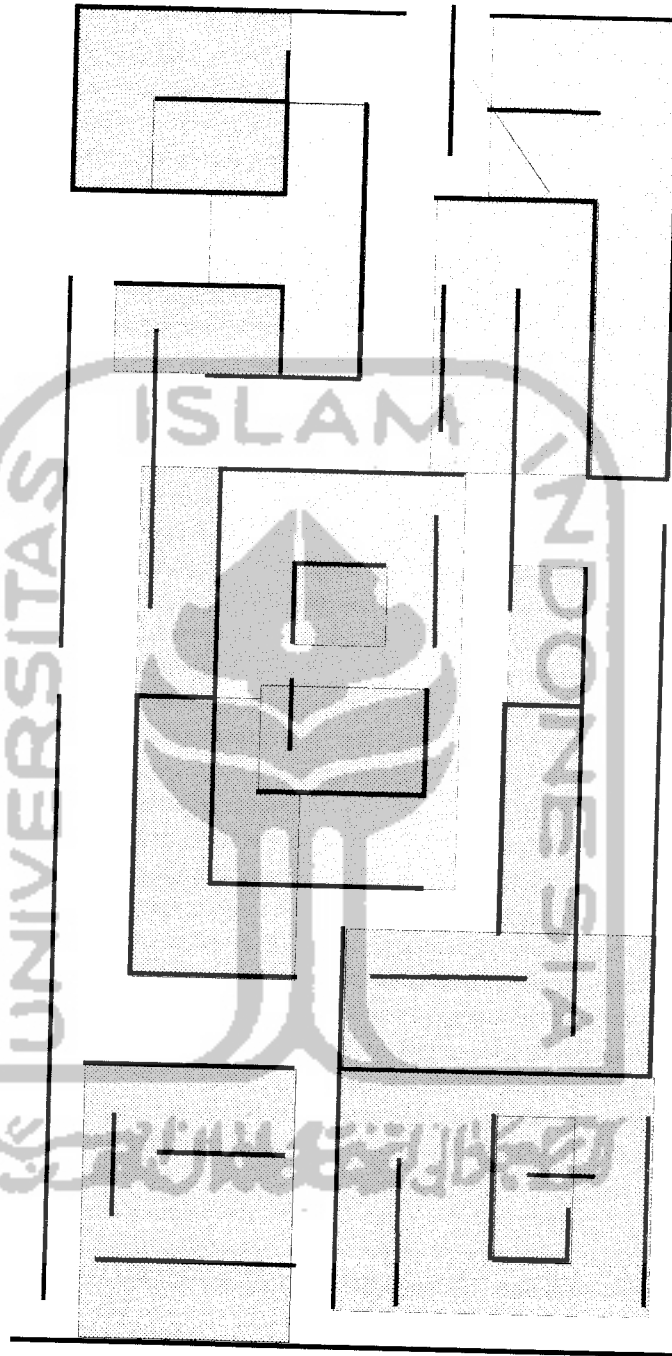


Gambar 58  
Pola maze baru



Gambar 59.  
Pola maze yang telah mengalami perubahan proporsi ketebalan dinding

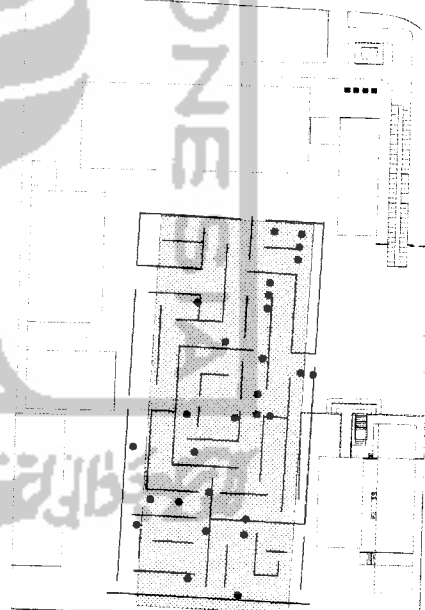
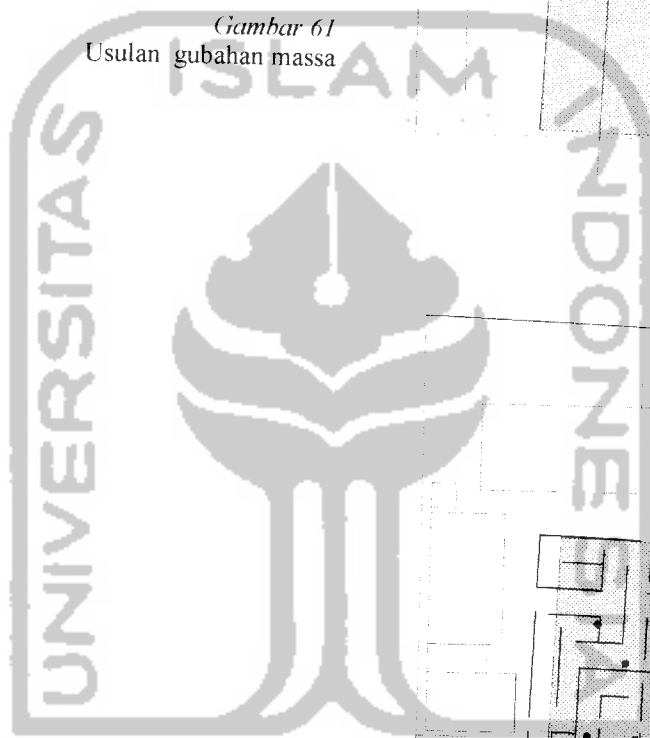
menemukan ruang dari ruang  
imajiner yang terbentuk  
dari perpotongan pola maze



Gambar 60.  
Menemukan Ruang dari pola maze yang baru



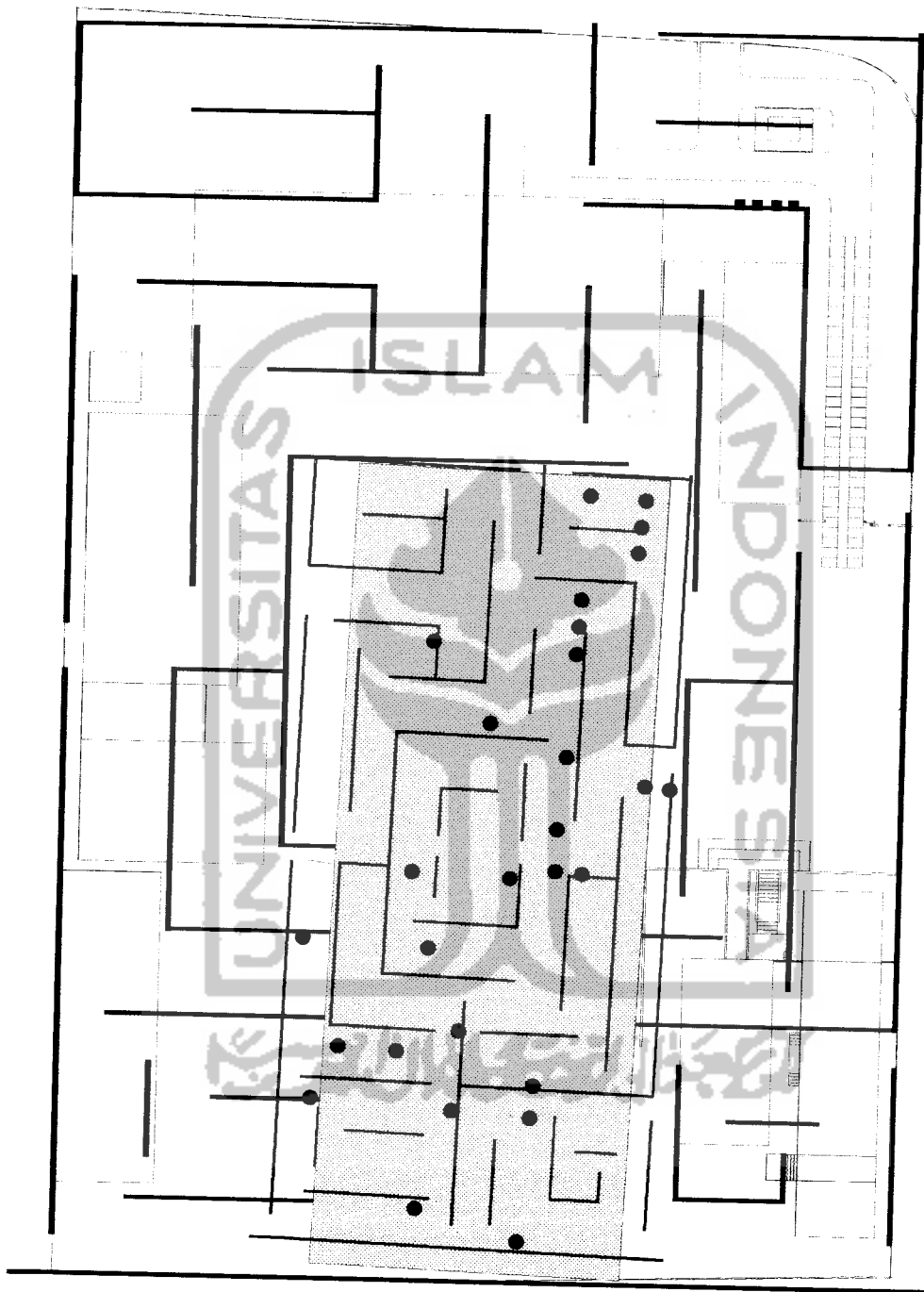
Gambar 61  
Usulan gubahan massa



Gambar 62  
Superimposisi pola maze baru pada site

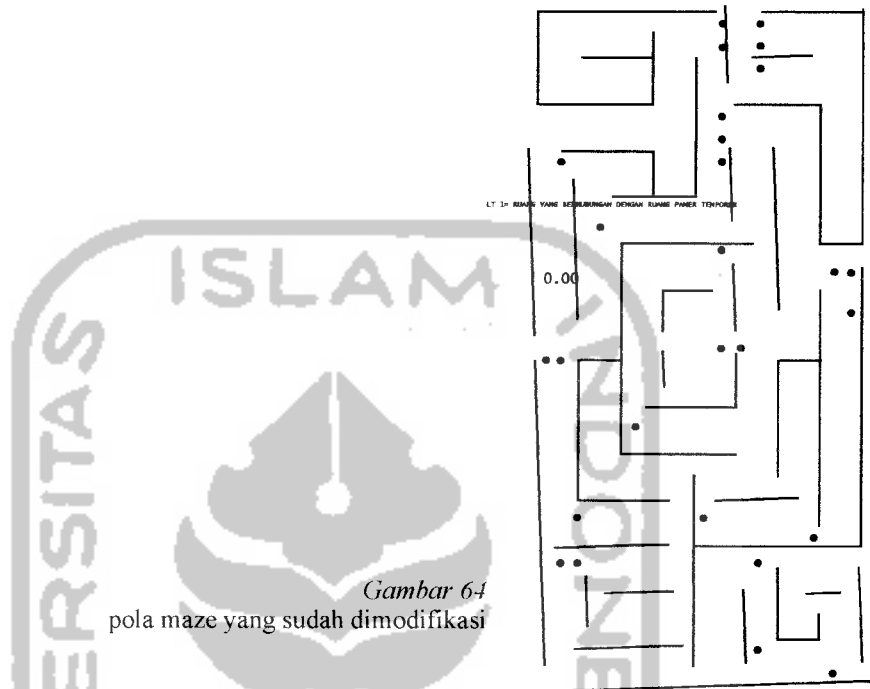
Dari analisa gubahan massa pada site eksisting maka gagasan yang digunakan untuk mengolah site adalah dengan menerapkan pola gubahan massa yang memanjang, hal ini sesuai dengan konsep 'pemberontakan' dari gerakan seni rupa baru. Sehingga kehadiran bangunan baru tersebut harus kelihatan 'berbeda/memberontak' dari bangunan yang asli. Untuk penerapannya pada site maka prosesnya adalah dengan memakai cara superimposisi antara maze dengan site



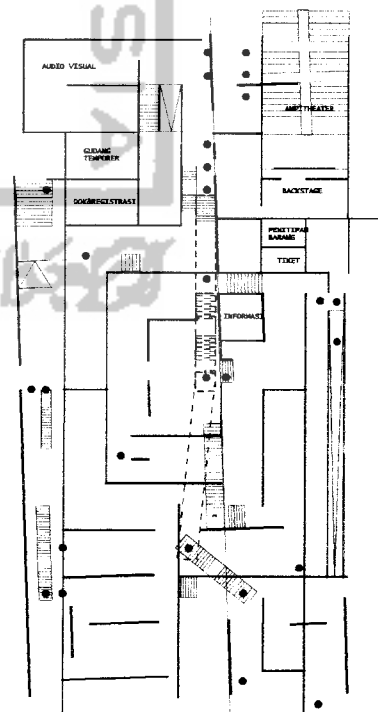


*Gambar 63.*  
Superimposisi pola Maze dengan keseluruhan site untuk  
mengolah site plan

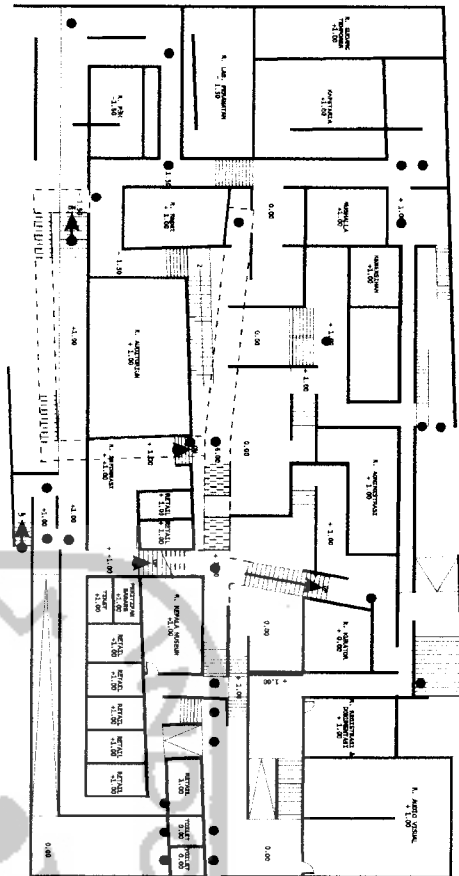
Dari pola maze yang sudah didapat dan skema penempatan ruang selanjutnya adalah proses mendesain denah dengan tetap berdasarkan pada pola maze yang baru dan mendistribusikan ruang dengan mengikuti program ruang yang sudah dibuat seperti pada bagian sebelumnya. Dalam prosesnya timbul beberapa gagasan dalam memdesain denah seperti penggunaan split level untuk memperkuat/mendukung maze pada ruang sehingga kesan ruangnya lebih terasa. Akan tetapi ide tersebut tidak dapat diterapkan karena berbenturan dengan program ruang dan masalah struktur. Gambar-gambar berikut ini adalah gambar proses mendesain denah hingga didapat enah yang paling ideal dan sesuai dengan konsep



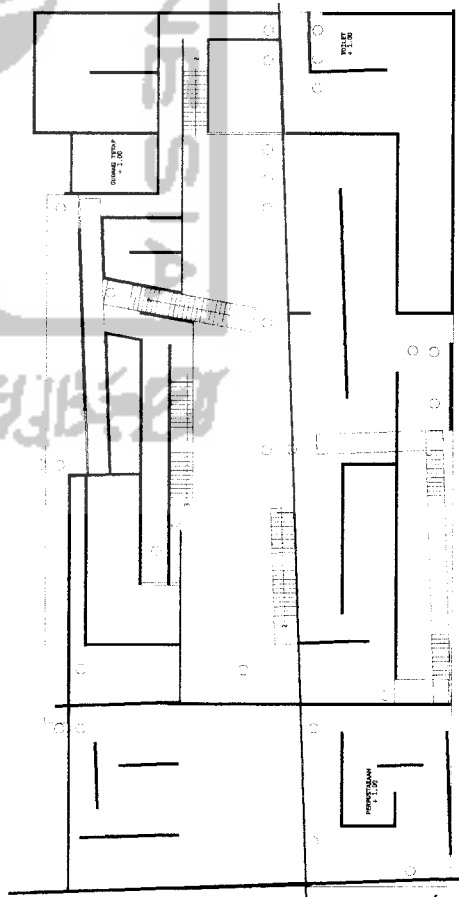
Gambar 64  
pola maze yang sudah dimodifikasi



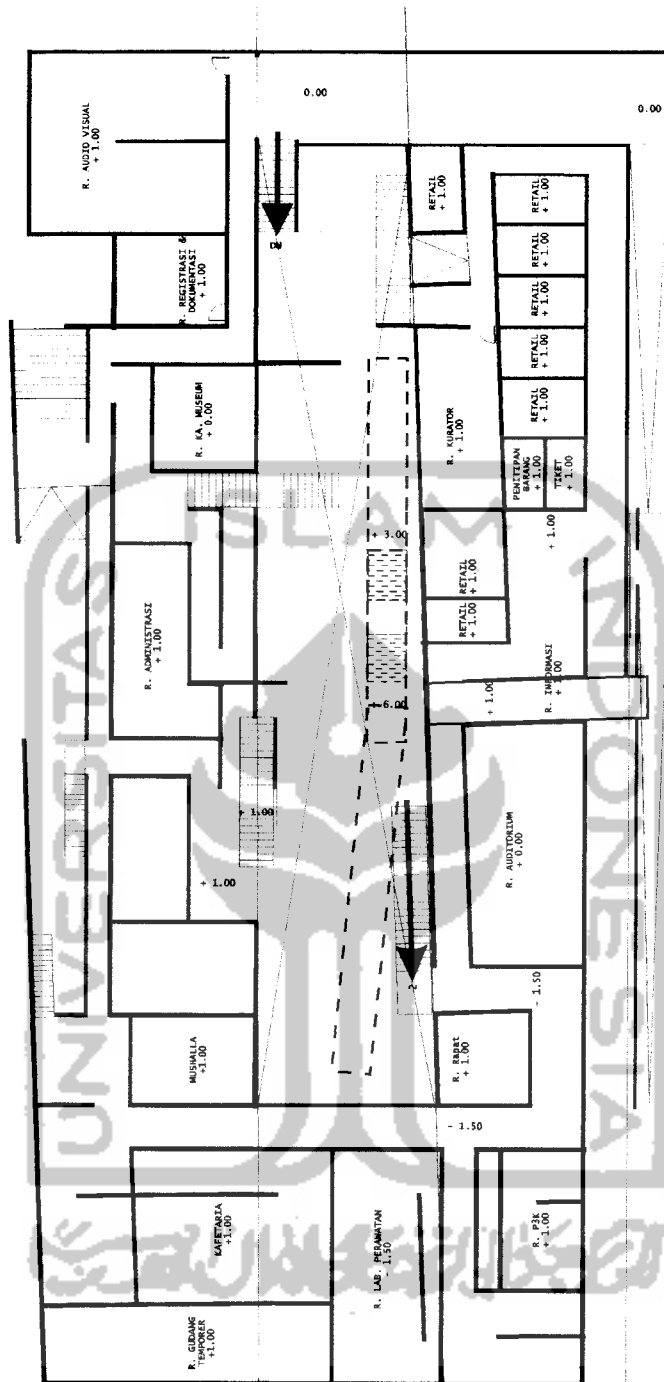
Gambar 65  
Denah awal



Gambar 66  
denah dengan sistem split level

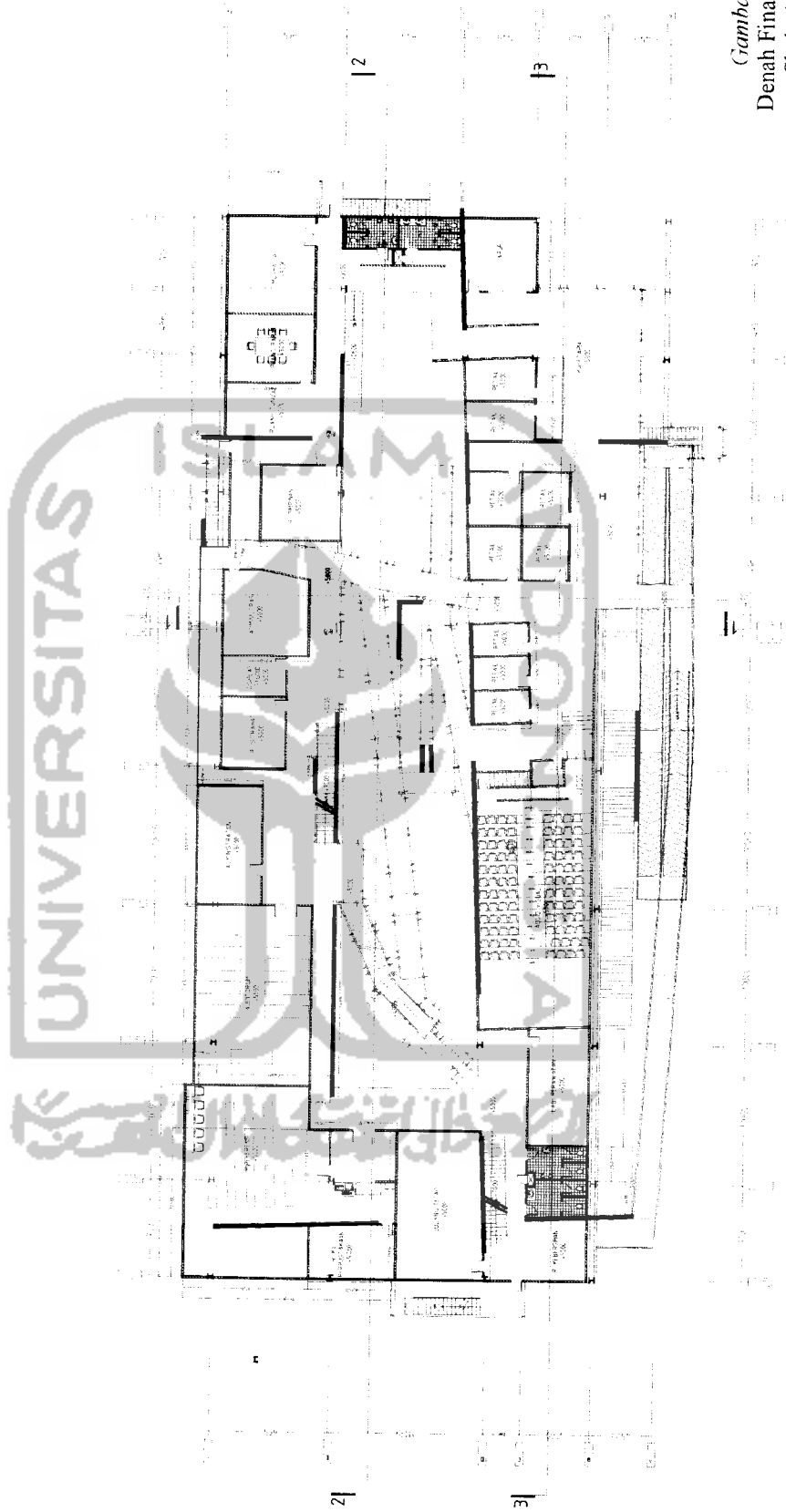


Gambar 67  
Denah lantai 3

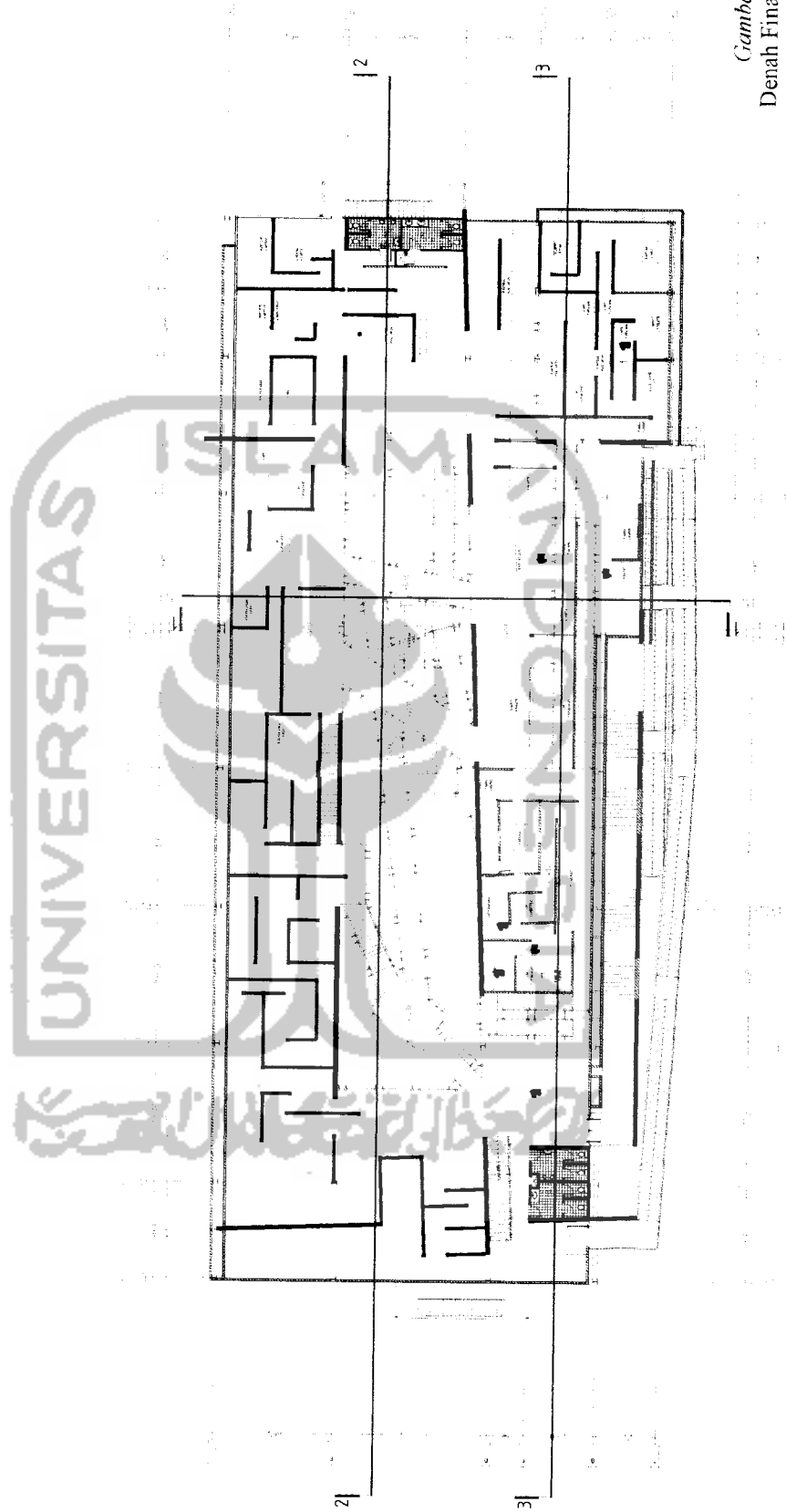


Gambar 68  
Denah lantai 2





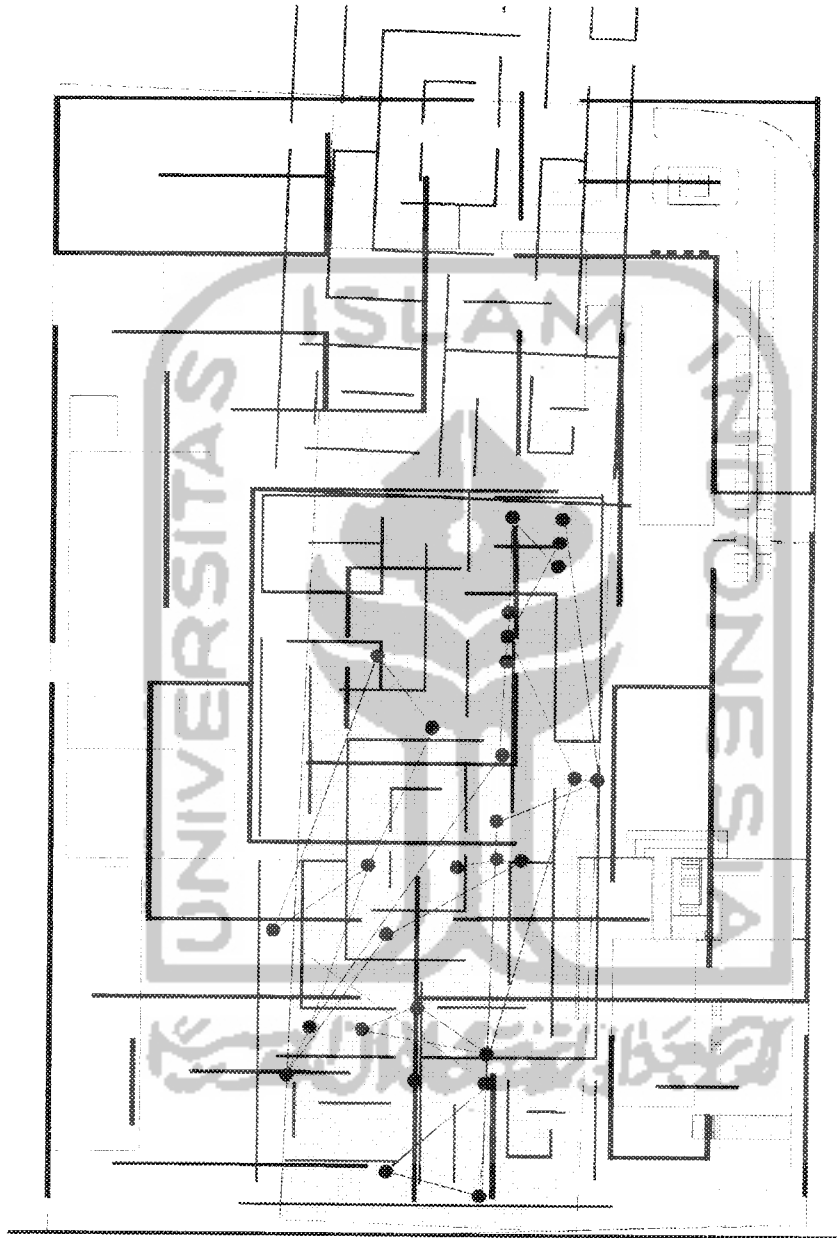
Gambar 70  
Denah Final lantai 2,  
Skala 1 : 500



Gambar 71  
Denah Final lantai 3,  
Skala 1 : 500

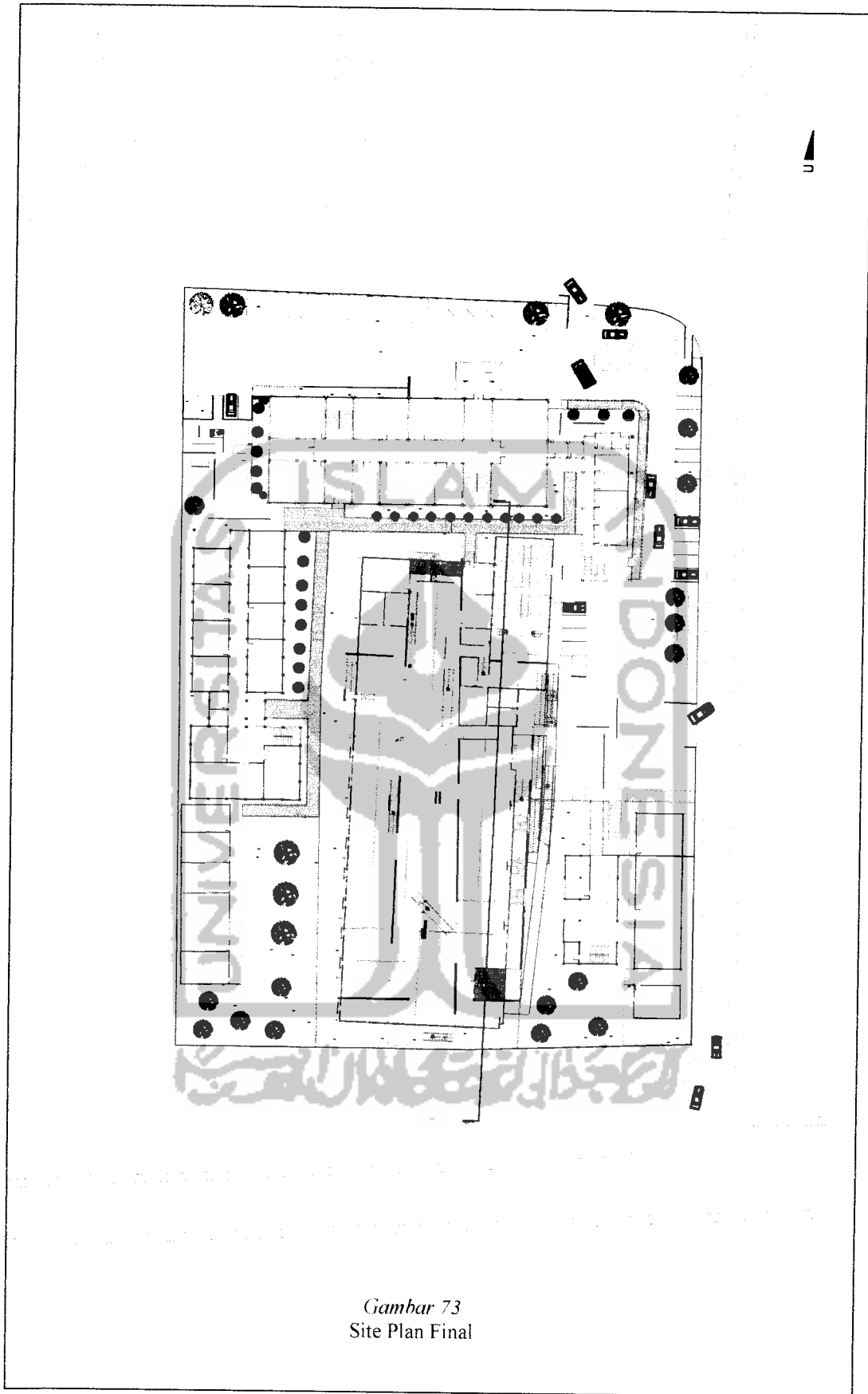
### 3.7 Site Plan

gambar berikut ini adalah gambar sketsa awal untuk mendapatkan site plan setelah melalui proses super imposisi



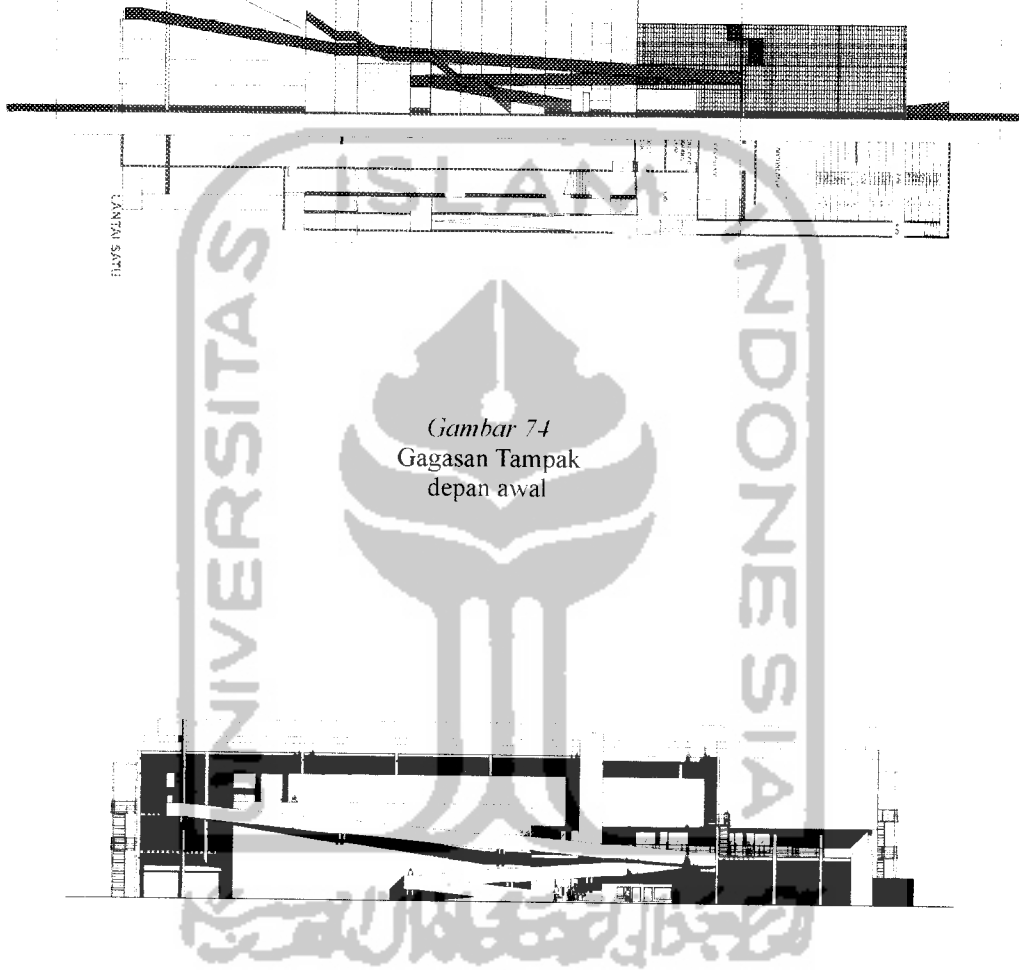
Gambar 72  
Site Plan awal





Gambar 73  
Site Plan Final

menonjolkan elemen sirkulasi

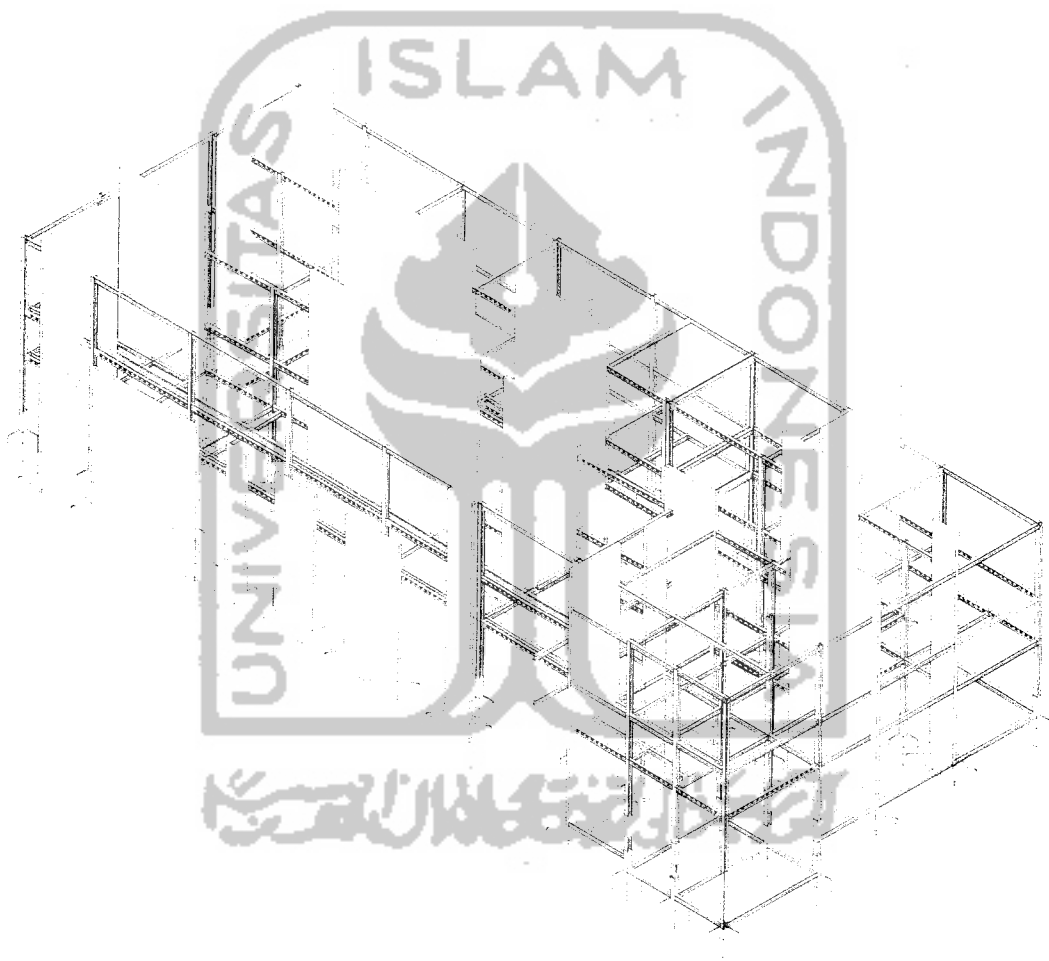


Gambar 74  
Gagasan Tampak  
depan awal

Gambar 75  
Tampak Depan Final

### 3.9 Struktur

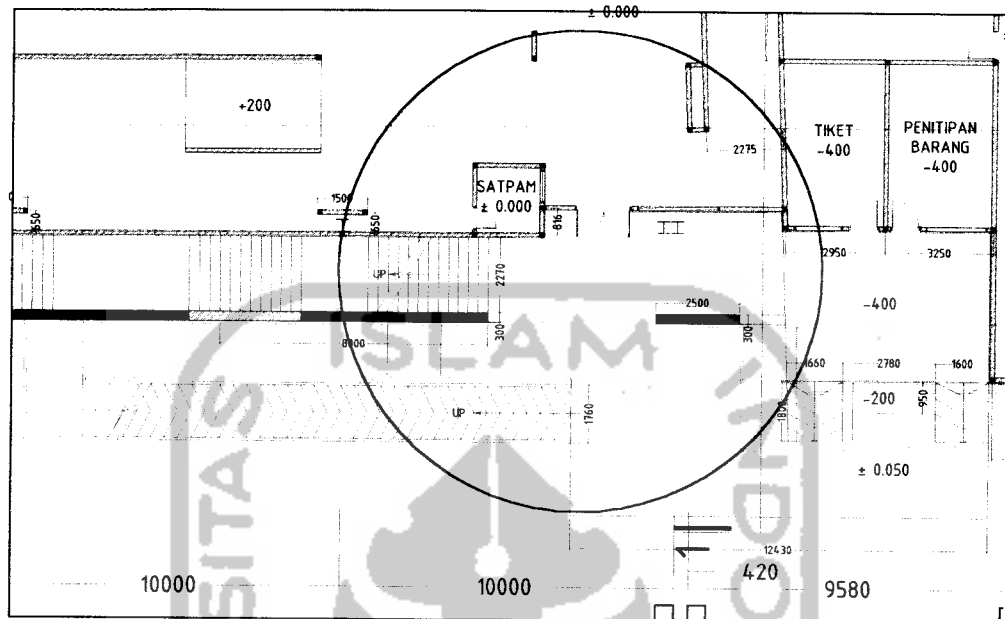
Struktur yang digunakan pada desai museum ini adalah menggunakan struktur beton komposit, yaitu penggunaan beton yang digabungkan dengan baja. hal ini berdasarkan pada tuntutan penampilan bangunan yang sesuai dengan konsep maze yaitu dengan mengutamakan penyelesaian dengan bidang. sehingga struktur utama juga menggunakan struktur dinding pemikul (shear wall). Kelebihan dari struktur ini adalah pada dimensi kolom strukturnya jika dibandingkan dengan kolom beton akan lebih kecil dimensi kolom dengan menggunakan kolom baja. sehingga tidak mengganggu secara visual terhadap elemen-elemen yang berbentuk bidang



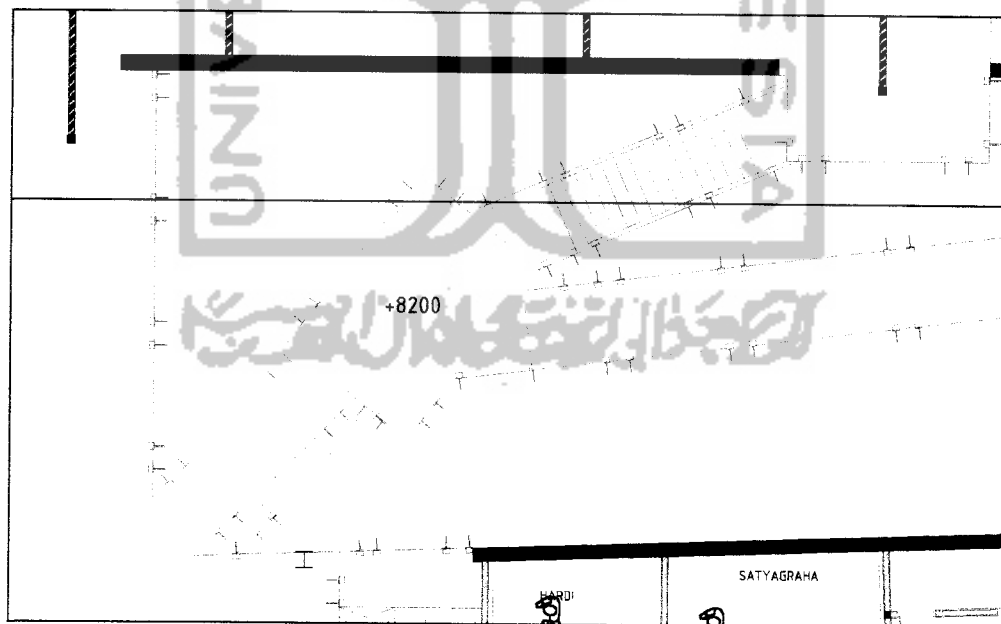
Gambar 76  
Axonometri Struktur

### 3.10 Sirkulasi

Penerapan konsep Maze pada sirkulasi adalah dengan munculnya dominasi dari elemen sirkulasi didalam bangunan, baik itu material maupun bentuk. Salah satunya adalah pada pintu masuk yang terdapat dua pilihan untuk mengakses museum. Selain itu terdapat pada bentuk ramp atau tangga yang bercabang, hal ini sesuai dengan konsep Maze



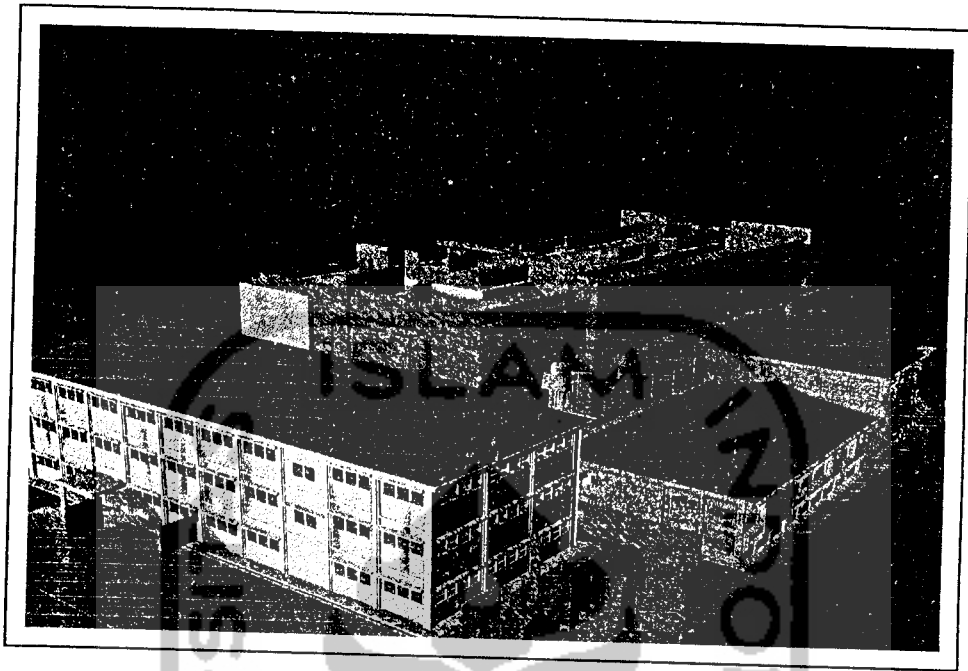
Gambar 77  
Persimpangan Pada  
Entrance



Gambar 78  
Persimpangan pada  
tangga/ramp

Material finishing yang digunakan untuk elemen eksterior adalah panel batu yang menimbulkan kesan kokoh dan berat. hal ini berdasarkan pada wujud fisik dari maza yang berat, keras dan kokoh, selain itu juga dengan melihat material disekitar bangunan yang menggunakan dinding plesteran biasa sehingga diharapkan dengan menggunakan material tersebut dapat menimbulkan kesan kontras. Untuk elemen sirkulasi didominasi oleh material 'metal'. Tujuannya adalah untuk mengimbangi kesan batu yang berat dan juga sebagai pembeda dari elemen bangunan yang lain.







المعهد العالي للفنون الجميلة