

BAB IV

Perancangan

Wahana Penelitian dan Penerangan Gunungapi ini dirancang dengan melakukan pendekatan pada urutan-urutan pengalaman ruang yang dirangkai kedalam suatu perjalanan yang dapat dinikmati sekaligus melelahkan dimana dengan urutan pengalaman ini informasi dapat tersampaikan kepada pengunjung. Dengan tetap menampilkan citra Jepang melalui idiom-idiom perancangan yang dilakukan Tadao Ando dan beberapa modifikasi sesuai dengan keadaan iklim, budaya dan kondisi setempat melalui permainan unsure-unsur geometris, unsure cahaya dengan garis-garis vertical-harizontal yang tegas, serta menjadikan alam bagian dari rancangan bangunan itu sendiri.

Urutan-urutan pengalaman ruang yang akan dirancang merupakan urutan yang berbeda satu dengan yang lainnya dan merupakan alur cerita dengan klimaks di akhir dari pengalaman tersebut, mulai dari pencapaian kebangunan sampai akhir akan disesuaikan dengan urutan-urutan fungsional dari masa bangunan itu sendiri dengan cara menjadikannya kedalam beberapa layer yang kemudian di tumpuk menjadi satu (superimposisi) sehingga akan dapat diketahui hubungan dan bentuk antara fungsi dan pengalaman ruang yang akan dirancang.

A. Rancangan Urutan Pengalaman Ruang

Pengalaman ruang yang akan dirancang merupakan urutan pengalaman yang secara umum dijumpai ketika seseorang mendaki gunung. Ada empat tahapan yang dilakukan pendaki jika akan mendaki gunung dimana pada setiap tahapnya mempunyai pengalaman berbeda.

Tahapan pertama ketika akan menuju tempat yang akan didaki ,disini yang terlihat adalah bentuk gunung secara keseluruhan tanpa mengetahui wujud asli keadaan gunung tersebut. Tahapan kedua pendaki sampai dikaki gunung dan bersiap-siap untuk melakukan pendakian disini gunung terlihat lebih jelas tetapi tidak secara keseluruhan, keputusan perjalanan ditentukan disini apakah diteruskan atau dihentikan . Tahapan selanjutnya perjalanan dari pendakian gunung itu sendiri, banyak pengalaman yang akan dialami mulai dari hal-hal yang berbahaya sampai keindahan alam pegunungan yang akan dijumpai sehingga pada tahap ini merupakan tahap interaksi manusia dengan alam.

Puncak gunung merupakan klimaks dari perjalanan ini. Pada tahap terakhir ini, seorang pendaki akan mencapai kebahagiaan yang luar biasa. Biasanya perasaan yang timbul disini adalah perasaan kebesaran akan karya cipta tuhan yang menyebabkan manusia merasa dirinya kecil di alam semesta ini yang ternyata sangat luas sekali.

Empat tahapan inilah yang akan dirangkai menjadi urutan-urutan pengalaman ruang yang akan dialami ketika berada dibangunan Wahana Penelitian dan Penerangan Gunungapi sebagai salah satu cara penyajian informasi yang rekreatif.

A.1 Pencapaian Ke Bangunan

Efek:

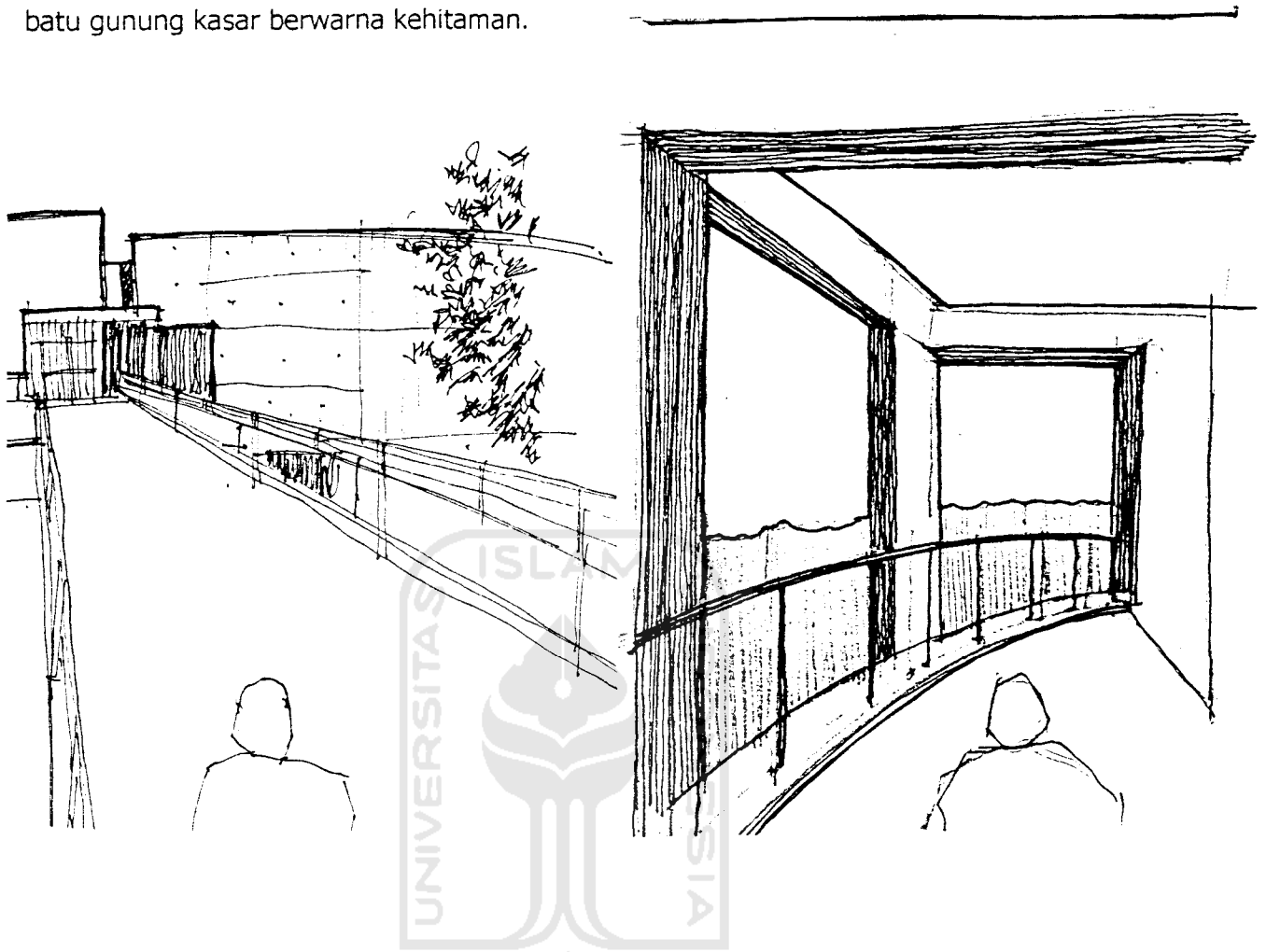
Pandangan pengunjung akan di fokuskan kepada masa bangunan yang akan dituju dan mulai merasakan pengalaman pertamanya melalui karekter batu gunung pada dinding.

Caranya:

Pada pengalaman awal ini pengunjung akan diarahkan langsung melalui dinding yang berbentuk garis lurus untuk membatasi pada satu sisi pandangan sementara pandangan terarahkan untuk melihat pada satu sisi lainnya.

Elemen Ruang:

Dinding yang permukaannya merupakan tekstur dengan karakter batu gunung kasar berwarna kehitaman.



A.2 Pintu Masuk

Efek: Suasana berbeda antara pengalaman ruang terbuka ke ruang yang tertutup luas dan adanya suara air tanpa melihat dari mana suara itu berasal.

Caranya:

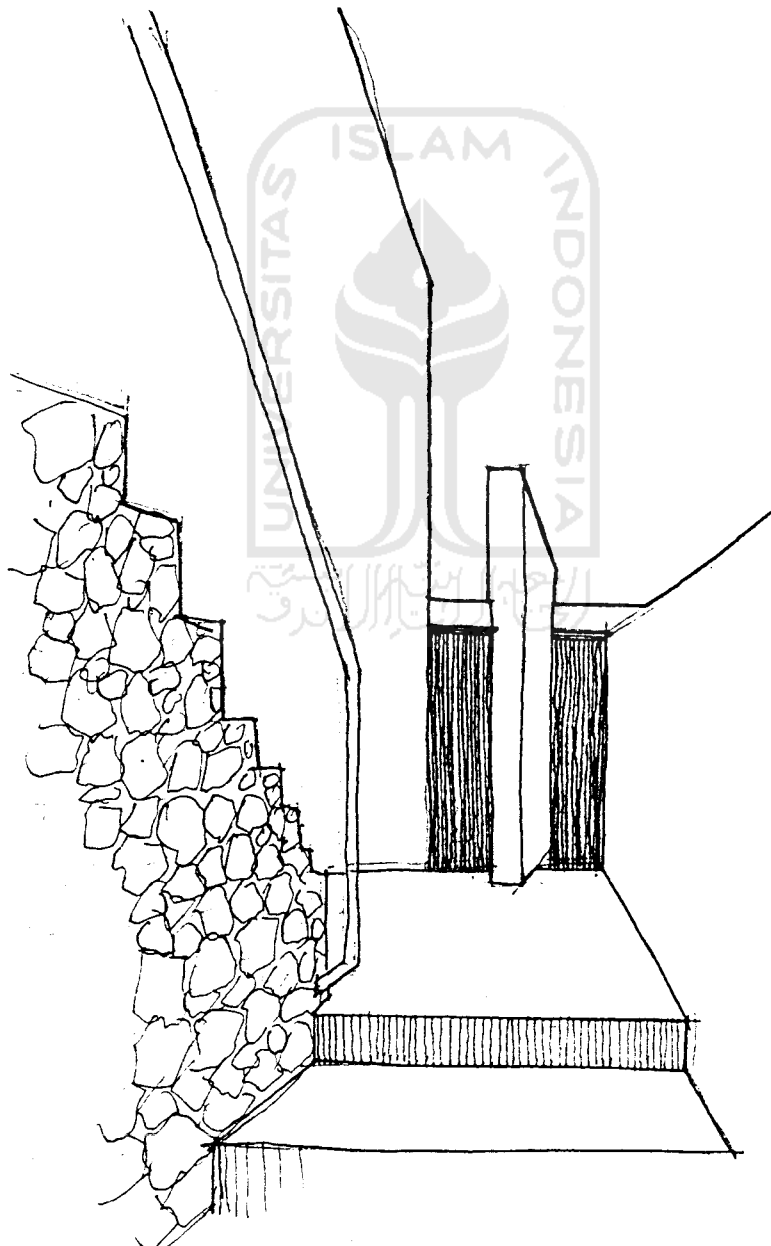
Setelah melewati jalan yang lurus disepanjang sisi dinding tersebut maka selanjutnya pengunjung akan diajak memasuki ruangan berbentuk selinder dengan skala yang besar dimana didalamnya terdapat ramp pada sisi masa selinder untuk

mengatasi perubahan pada tempat asalnya ketempat yang lebih tinggi.

Disinilah pertama kalinya pandangan pengunjung pada semua sisi dibatasi kecuali bagian atas dari ruang tersebut, karena jalur untuk perjalanan selanjutnya melalui ramp yang menuju keatas.

Elemen Ruang.

Ramp melingkar dengan dinding dan kolom beton serta memasukan unsure suara riak air dari kolam yang ada pada level atas pintu masuk tersebut.



A.3. Jalur Utama

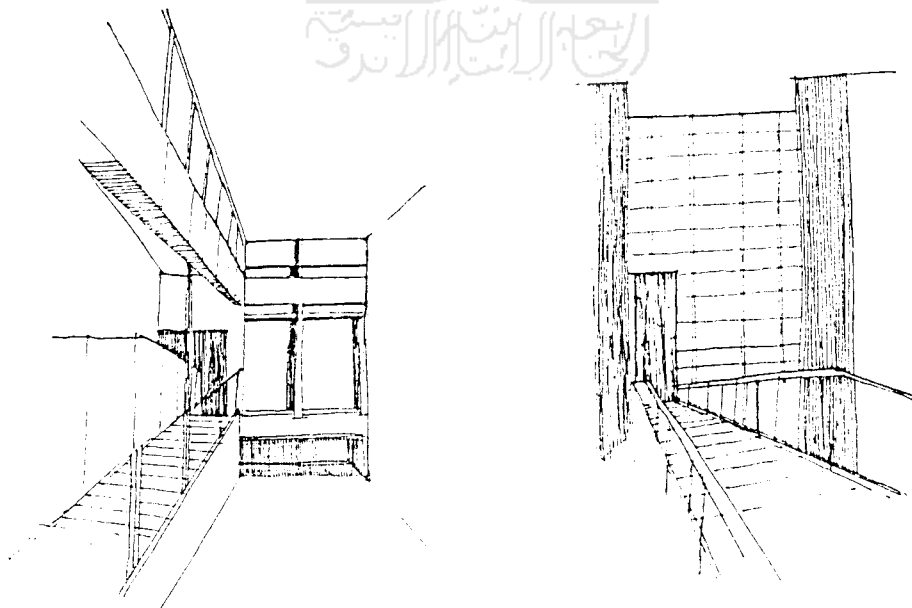
Pada jalur ini ada tiga tahap yang akan dialami oleh pengunjung, dimana pada tiap tahapannya akan memberikan pandangan dan suasana yang berbeda.

A.3.1 Tahap pertama

Efek: Pandangan tanpa batas kearah sungai setelah sebelumnya pandangan pengunjung dibatasi dan melihat asal suara air. Disini mulai adanya interaksi antara pengunjung dengan alam secara langsung.

Caranya:

Setelah secara perlahan pengunjung keluar dari entrance maka yang dilihatnya pertama kali adalah jalur sirkulasi yang lebar dengan pemandangan pada salah satu sisinya kearah sungai dan kolam buatan sementara sisi yang lainnya masa-masa bangunan yang berfungsi sebagai ruang laboratorium. Dijalur ini pengunjung dapat beristirahat dan menikmati pemandangan pada sepanjang jalur tersebut, makanya jalur ini dirancang lebar selain sebagai tempat menikmati pemandangan juga agar dapat menampung lebih banyak lalulintas.

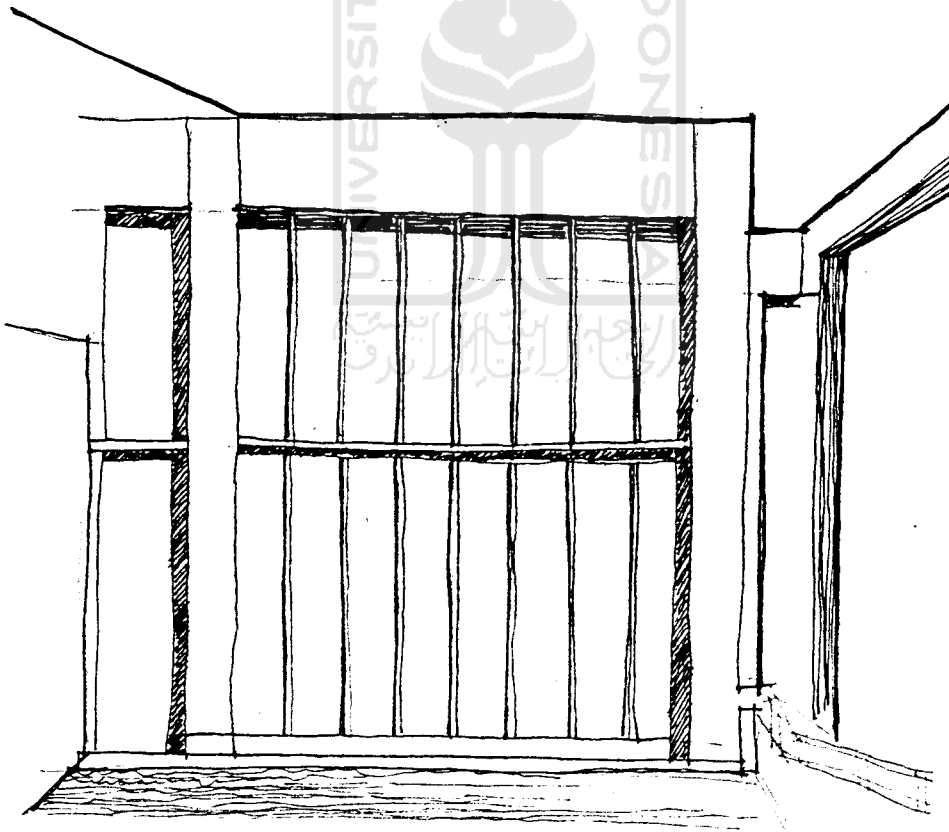


A.3.2 Tahap Kedua

.Efek yang diharapkan terjadi disini adalah suasana teduh ketika berada dibawah pepohonan dengan sinar matahari yang menerobos dari ranting-ranting pohon tersebut.

Caranya:

Pada jalur yang sama pengunjung akan melewati ruangan berbentuk lorong yang mempunyai bukaan penuh kearah sungai sehingga ruangan ini dapat dikatakan sebagai ruang transisi dengan tetap menjaga kontinuitas visual untuk melanjutkan perjalanan berikutnya. Ruangan dengan bukaan yang lebar ini merupakan jendela yang besar dengan unsure garis vertical dan harizontal untuk menciptakan efek yang diharapkan.

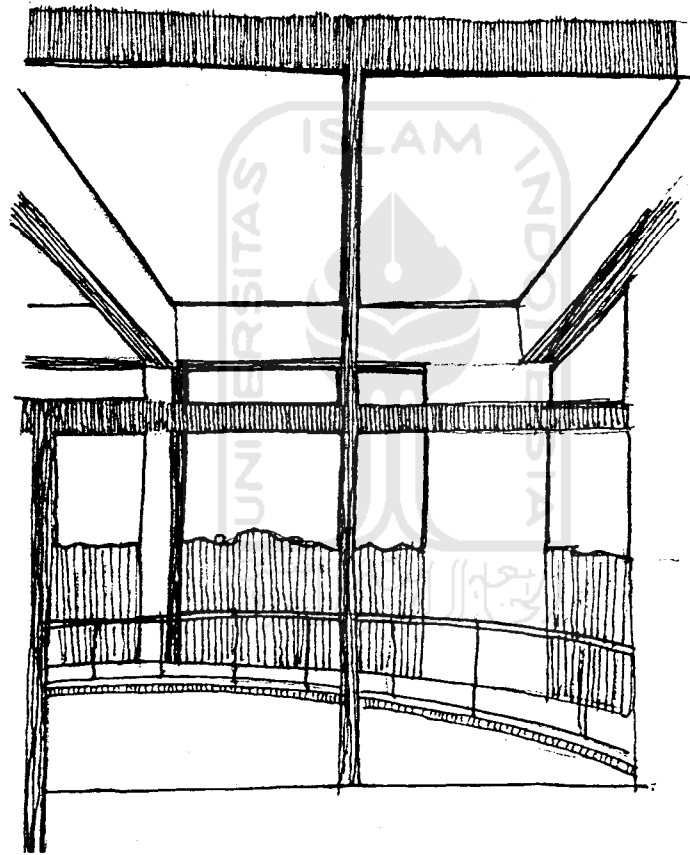


A.3.3 Tahap ketiga

Efek yang timbul adalah suasana sepi, panas, terik namun pengunjung tetap merasakan kontinuitas pengalaman yang dilaluinya.

Caranya

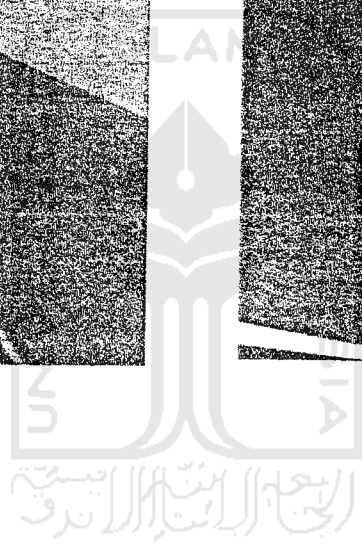
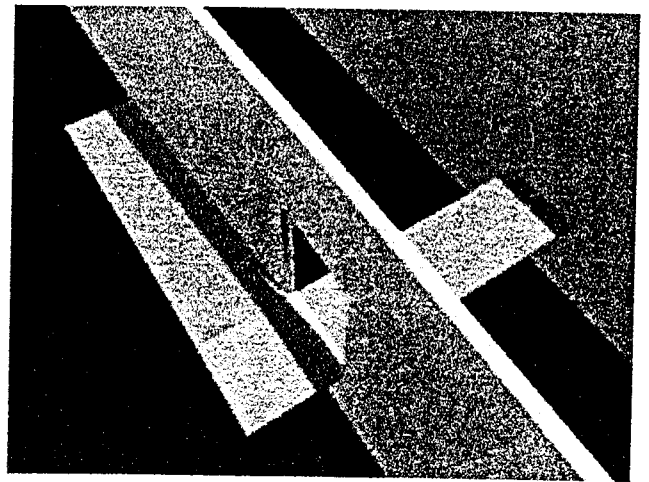
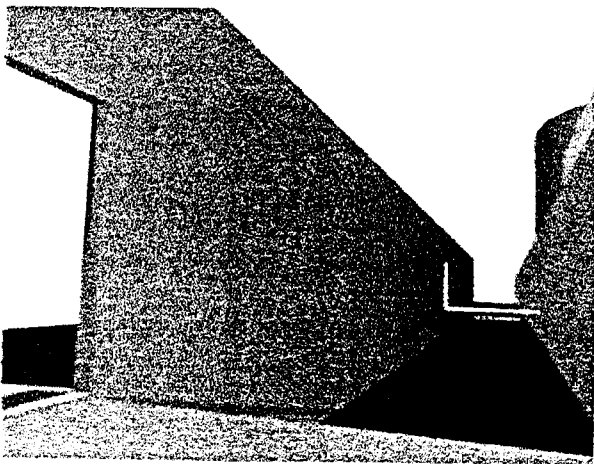
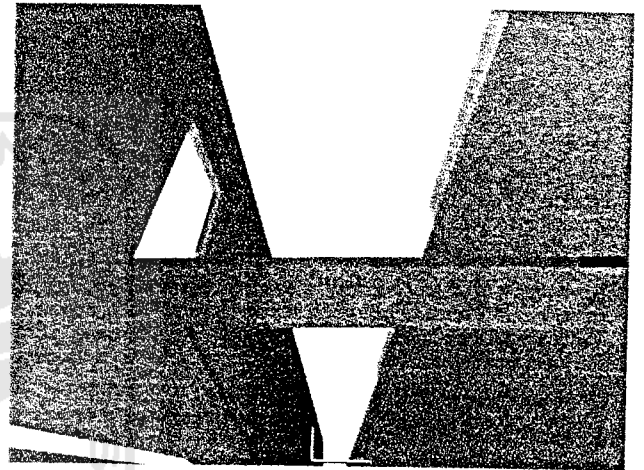
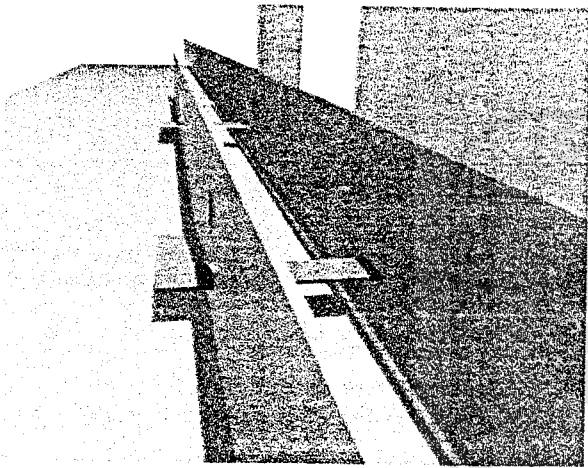
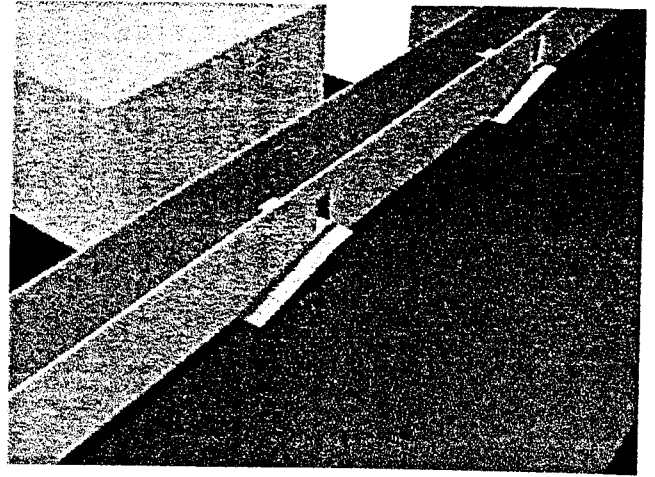
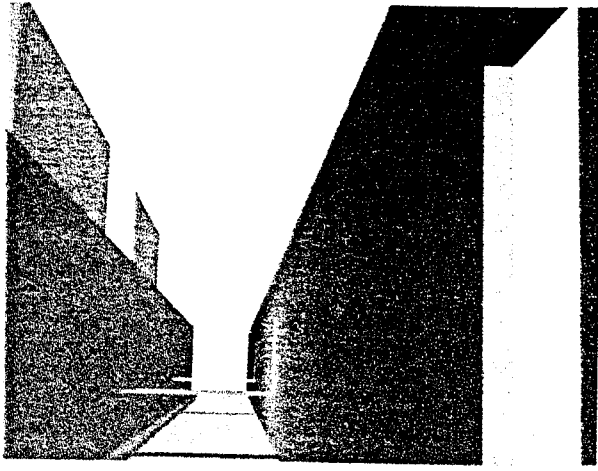
Pengunjung secara tidak sadar telah memasuki ruangan yang terdiri dari dinding –dinding polos, kosong dengan bukaan penuh dari sisi atas ruangan tersebut. Satu-satunya pandangan adalah melewati jendela kecil untuk menjaga kontinuitas dimana pengunjung berada.



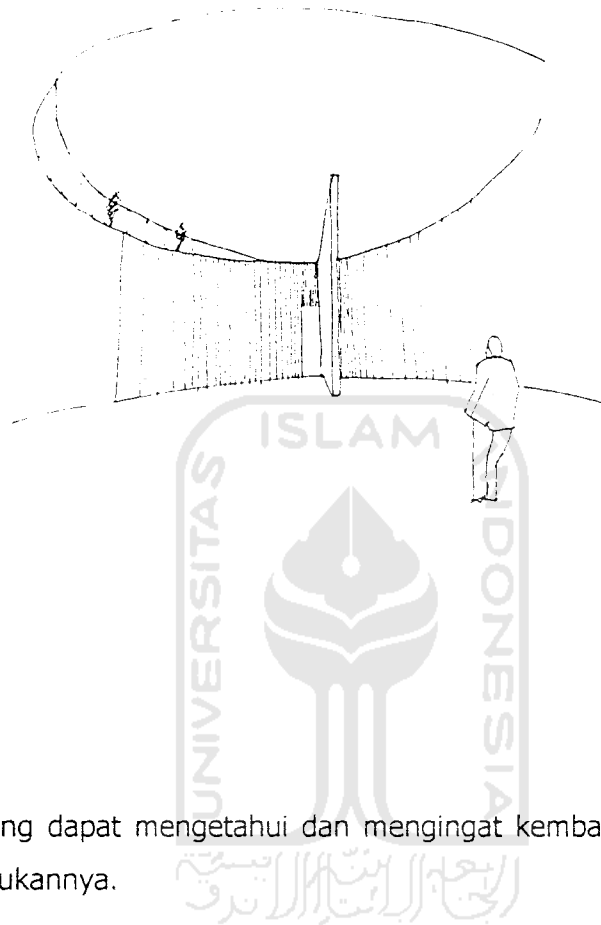
A.4. Ruang Dengan Skala Yang Monumental

Efeknya adalah pengunjung dapat merasakan suasana bahwa dirinya kecil dan inilah yang diharapkan.

Caranya: Dengan ukuran ruang dengan skala yang besar pengunjung akhirnya merasakan kelegaan setelah melewati



beberapa pengalaman sebelumnya dan ini adalah puncak dari perjalanan yang selama ini dilaluinya.



A.5. Pulang

Efek: Pengunjung dapat mengetahui dan mengingat kembali hal yang baru dilakukannya.

Caranya:

Pengunjung berjalan melewati masa bangunan dengan jangkauan pandangan dapat melihat masa secara keseluruhan.

B. Rancangan Urutan Kebutuhan Fungsional Ruang

Secara Fungsional ruang maka dapat dikelompokkan kedalam dua jenis yaitu : Fungsi Privat dan Fungsi Publik.

Fungsi Privat.

Pada fungsi ini dapat dikelompokkan lagi kedalam beberapa kegiatan yaitu : Kegiatan Penelitian ,kegiatan pengamatan Visual dan Kegiatan Pengelola serta beberapa fasilitas tambahan.

Fungsi Publik.

Pada kelompok ini ruang-ruang yang merupakan fungsi publik adalah ruang gallery pameran, ruang perpustakaan dan ruang multimedia.

Urutan kegiatan

- Kegiatan Penelitian (privat)

Peletakan urutan pertama terhadap kebutuhan fungsional ruang adalah kegiatan penelitian karena tujuan utama dari pengguna privat disini adalah bekerja untuk melakukan penelitian.

- Kegiatan penyediaan informasi (Perpustakaan)

Ada dua jenis pengguna disini yaitu pengunjung yang memang langsung ingin menggunakan fasilitas informasi ini dan pengunjung yang pulang dari perjalanan rekreasinya menikmati urutan-urutan pengalaman visual sebelumnya.

- Kegiatan Pengelola (Privat dan publik)

Pada ruangan ini akan terjadi dua fungsi dimana sirkulasi untuk publik juga akan masuk melewatinya. Sehingga perlu diberikan pembedaan antara yang publik dengan privat melalui lebar kecilnya jalur sirkulasi.

- Kegiatan Penginapan (Privat)

Kegiatan penginapan diletakan lebih menjorok keluar dan ruangnya pada entrance nya merupakan ruangan dengan dinding-dinding kosong yang pada urutan Visual termasuk pada tahap ke tiga.

- Kegiatan Penyediaan Informasi Gallery Pameran dan ruang Multimedia (Publik)

Disini pengunjung akan dimasukan pada ruangan yang mempunyai skala sangat luas yang berfungsi sebagai ruang

pamer sekaligus pencapaian akhir dari perjalanan pengalaman visual.

- Menara Pandang (Publik)

Menikmati pemandangan puncak gunung dapat dilakukan disini dengan beberapa peralatan optis untuk alat Bantu penglihatan

