

## BAB 4

### KONSEP

Pada bab kali ini merupakan hasil dari analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya (pada BAB 3). Konsep tersebut meliputi tata ruang, gubahan massa beserta lansekap dan bentuk bangunan yang akan diaplikasikan pada Sriwijaya Archeology Museum dengan konsep edukatif pada perancangan.

#### 4.1 Konsep Tata Massa

Pada konsep ini, merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya pada bab 3. Konsep massa yang akan dikonversi menjadi massa bangunan dalam site terpilih merupakan hasil dari beberapa analisis pada site perancangan.

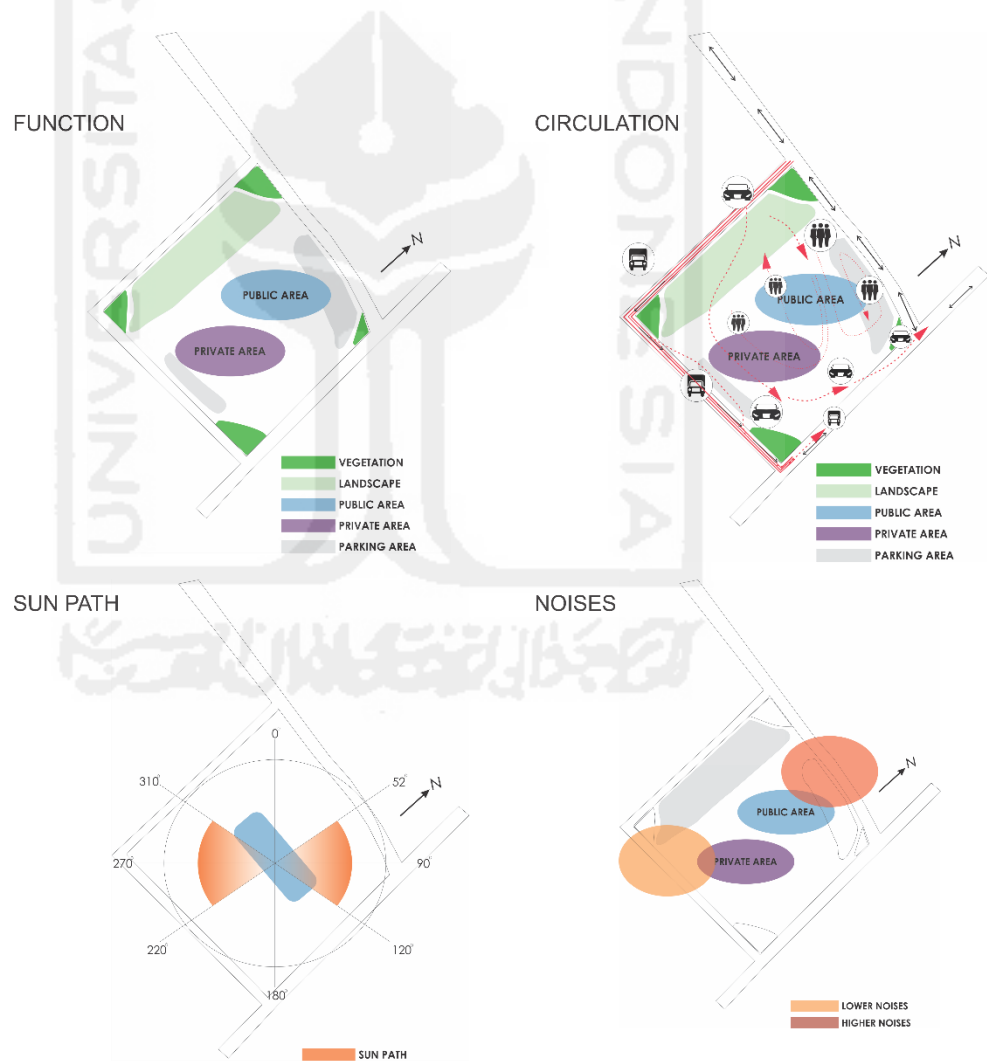


Figure 4. 1 Hasil analisis

sumber: Analisis Penulis, 2016

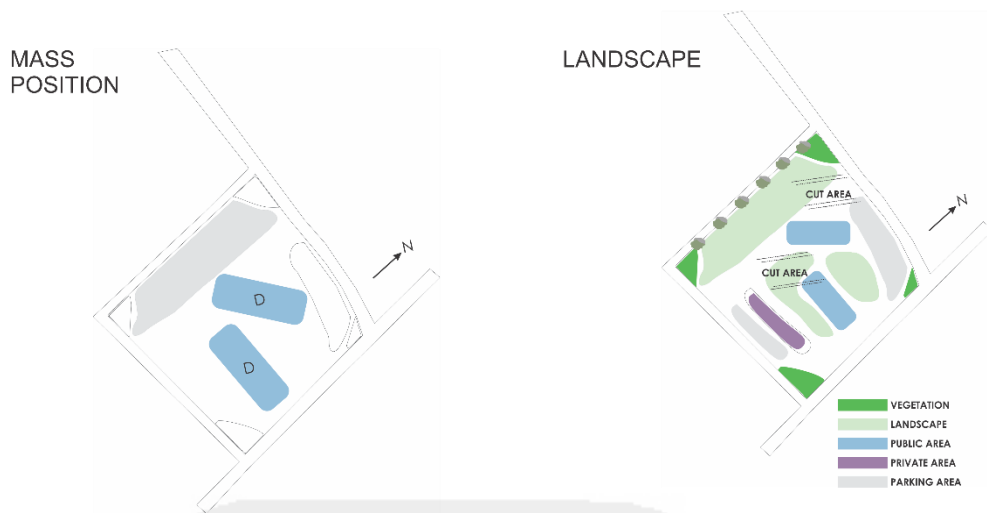


Figure 4. 2 Hasil Analisis  
 sumber: Analisis Penulis, 2016

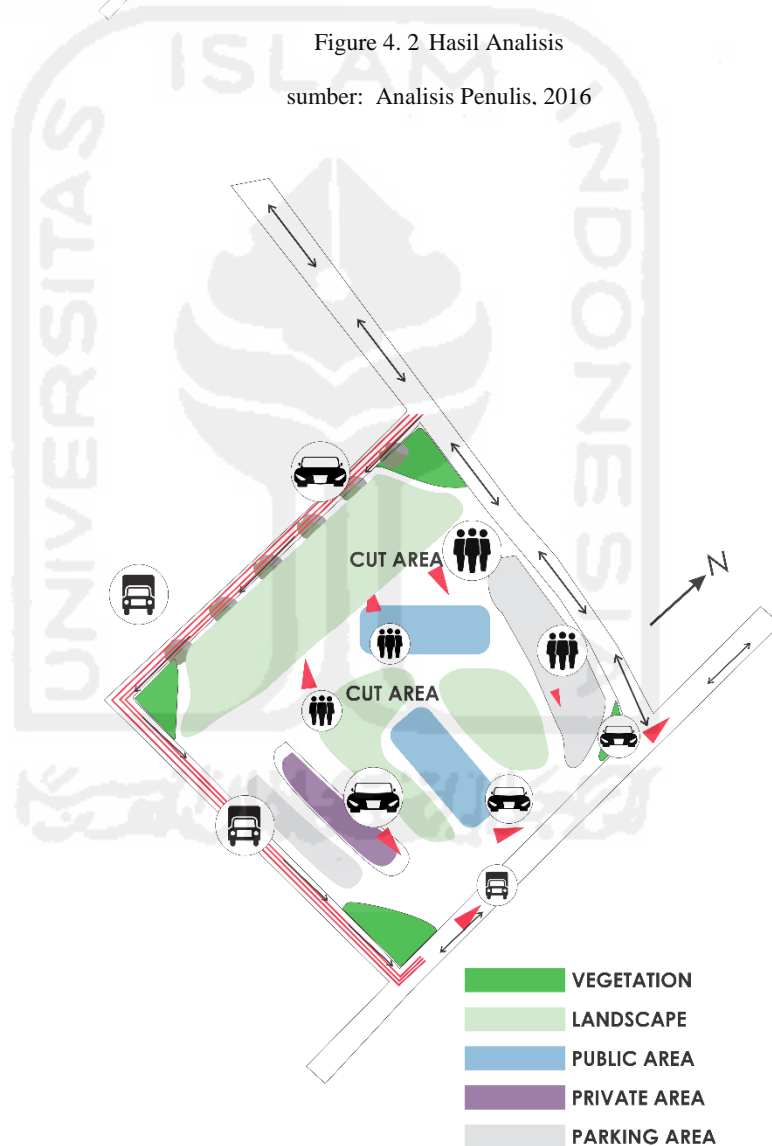


Figure 4. 3 Hasil Superposisi  
 sumber: Analisis Penulis, 2016

Dari hasil superposisi tersebut, analisis tersebut akan ditransformasi ke dalam bentuk gubahan massa. Transformasi bentukan gubahan massa dirancang berdasarkan hasil analisis sirkulasi, sifat ruang, serta menggunakan konsep bentukan tangga yang diambil dari bagian tangga Candi Muara Takus. Berikut konsep transformasi bentukan gubahan massa pada Sriwijaya Archeology Museum.

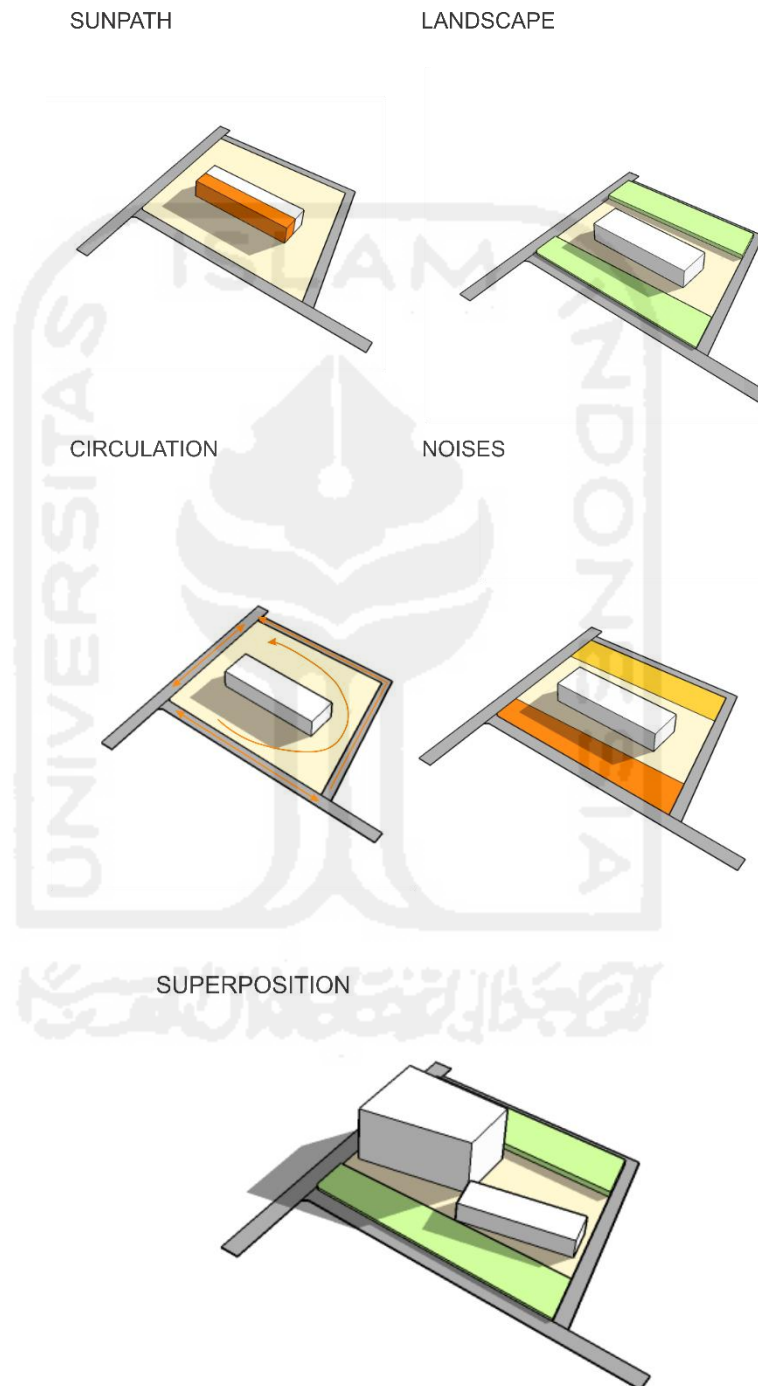


Figure 4. 4 Transformasi Tata Massa

sumber: Analisis Penulis, 2016

## 4.2 Konsep Tata Ruang

### 4.2.1 Konsep Tata Ruang berdasarkan Sifat

Setelah melakukan transformasi bentuk, berikut akan dijelaskan melalui gambar bagaimana konsep tata ruang yang akan disusun berdasarkan sifat ruang dalam perancangan museum. Tata ruang tersebut disusun berdasarkan dari hasil pola pengunjung serta mempertimbangkan sirkulasi yang terjadi di dalam bangunan agar tetap menciptakan sequence. Berikut konsep tata ruang berdasarkan sifat ruang:

#### a. Ruang Pameran Umum

Dalam ruang pameran umum, menampilkan berbagai macam informasi mengenai sejarah Sriwijaya dan Candi Muara Takus sebagai salah satu bentuk dari peninggalan kerajaan tersebut. Dalam ruang pameran ini, menampilkan koleksi dengan penggunaan partisi serta penggunaan cahaya buata yang difokuskan pada setiap koleksi. Konsep edukatif yang diterapkan dalam ruang pameran umum ini nantinya menggunakan partisi-partisi sebagai media display informasi tersebut.

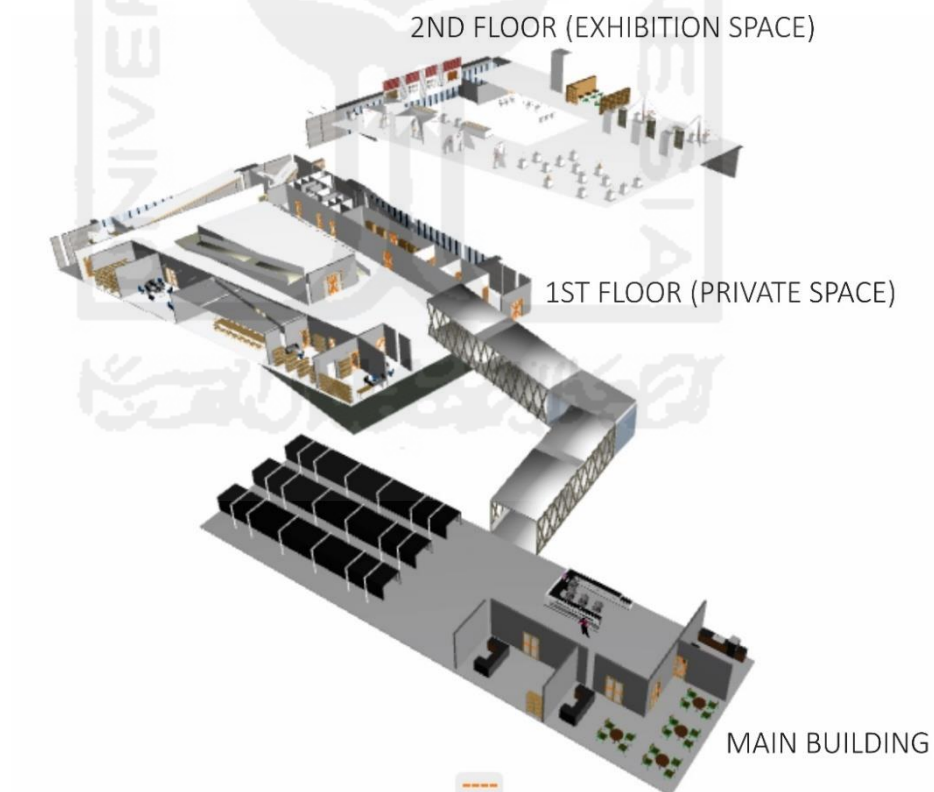


Figure 4. 5 Konsep Tata Ruang Berdasarkan Sifat

sumber: Analisis Penulis, 2016

#### 4.2.2 Konsep Lansekap

Konsep lansekap diolah sebagai area terbuka hijau dengan bentukan tapak yang menyerupai tangga-tangga candi, yang diterapkan pada bagian utara bangunan utama. Sedangkan pada bagian utara bangunan kedua, penataan lansekap diolah menjadi area parkir publik. Pada bagian selatan bangunan utama, penataan lansekap diolah sebagai tempat pameran replika artefak secara terbuka. Pada bagian selatannya diolah sebagai amphitheater outdoor. Di sebelah timur amphitheater outdoor, terdapat area parkir untuk pegawai. Konsep lansekap ini merupakan gabungan antara kebutuhan pengunjung serta kebutuhan pegawai, disatukan melalui pengolahan tapak dengan permainan level yang berbeda namun pengolahan tapaknya masih dapat menyatu dengan kawasan di sekitar site perancangan.

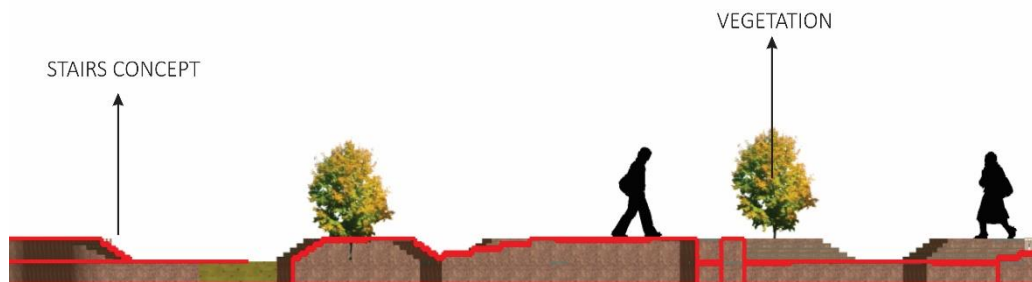
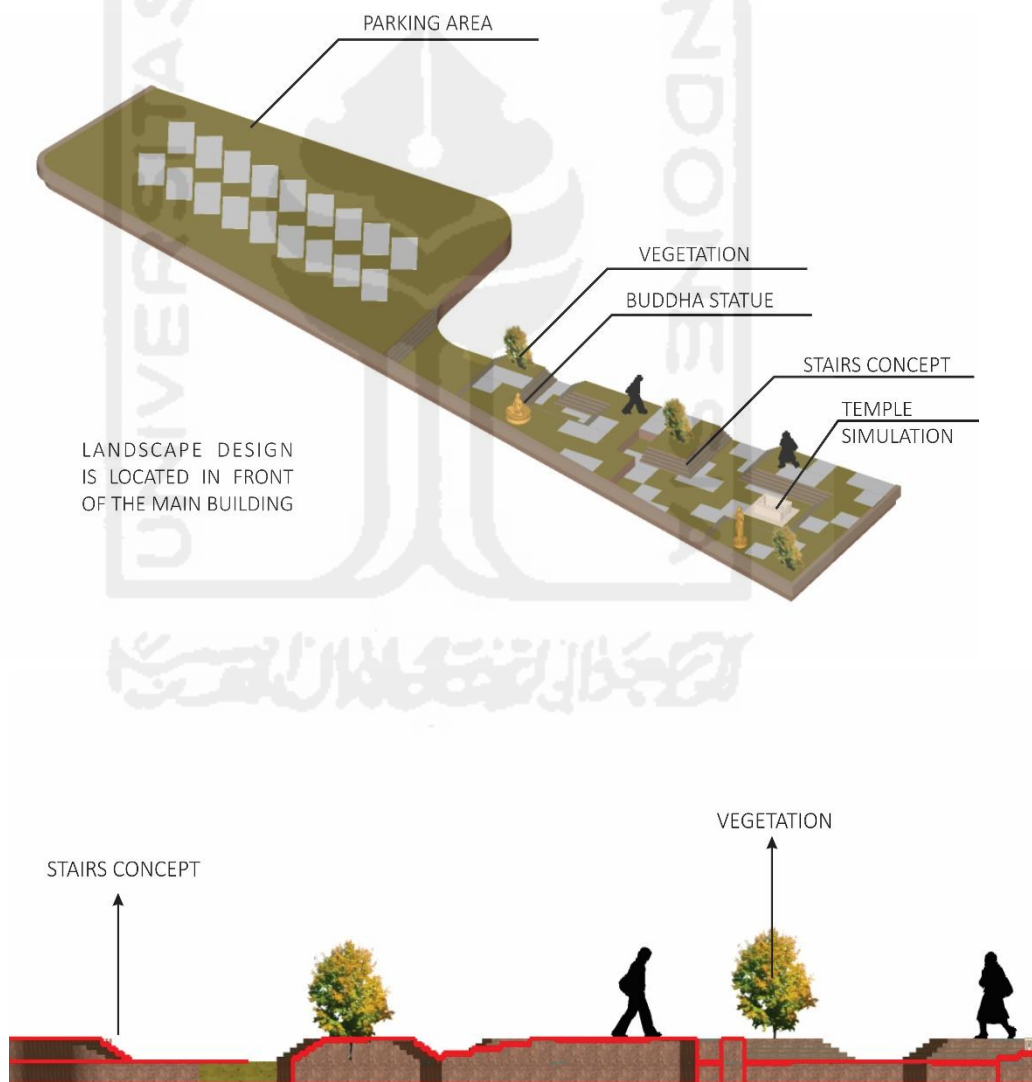


Figure 4. 6 Konsep Lansekap

sumber: Analisis Penulis, 2016

### 4.3 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan museum kali ini adalah transformasi dari bentukan persegi. Merespon bentukan site perancangan, bentuk pada gubahan massa utama tidak ditransformasi menjadi bentukan khusus. Sedangkan bentuk gubahan massa kedua merupakan hasil dari transformasi persegi yang dibentuk menjadi bentukan yang lebih menarik. Gubahan massa dengan bentukan persegi panjang diorientasikan menghadap kiblat, sebagai respon dari adanya gubahan massa pendukung yaitu mushola ditengah-tengah dua bangunan.

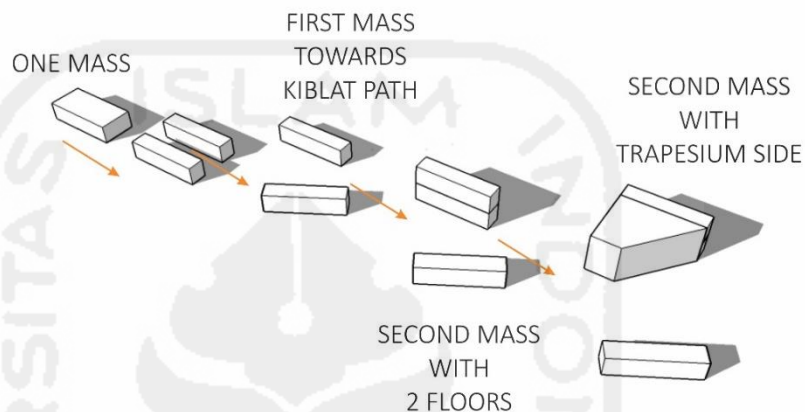


Figure 4. 7 Konsep Bentuk

sumber: Analisis Penulis, 2016

#### 4.3.1 Konsep Bentuk Fasad pada Gubahan Massa

Konsep bentuk fasad pada gubahan massa dirancang berdasarkan hasil analisis matahari yang dilakukan pada bab sebelumnya. Pada sisi bangunan bagian utara nantinya akan diberikan double-skin sebagai solusi dari paparan matahari. Selain itu, konsep fasad pada bagian selatan dan timur bangunan nantinya tetap dirancang dengan konsep double skin. Berikut akan dijelaskan melalui gambar konsep fasad pada bangunan museum:

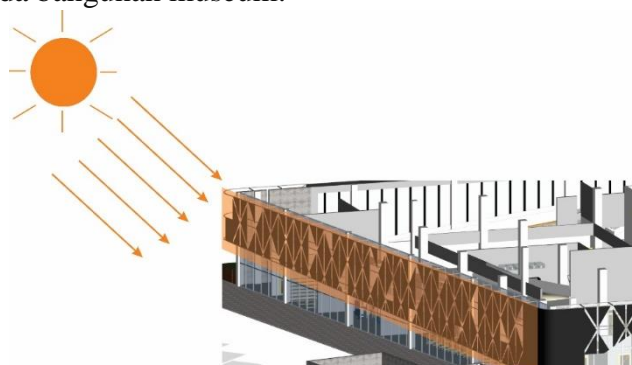


Figure 4. 8 Konsep Double Skin Facade

sumber: Analisis Penulis, 2016

#### 4.4 Pengujian Desain

Pada tahap ini penataan ruang menjadi objek pengujian desain, yaitu hubungan antar ruang dan tolak ukur ruang yang telah dianggap edukatif bagi pengunjung dalam penyampaian informasi. Uji desain dilakukan untuk melihat keberhasilan rancangan terhadap konsep yang diangkat, yaitu penerapan konsep edukatif pada bangunan dan ruang dalam. Uji desain bersifat kualitatif, dengan melakukan wawancara terhadap beberapa edukator, arsitek serta konservator museum Sonobudoyo dan museum purbakala Pleret. Uji desain dilakukan dengan sharing beserta gambar desain bangunan dalam versi 3D.

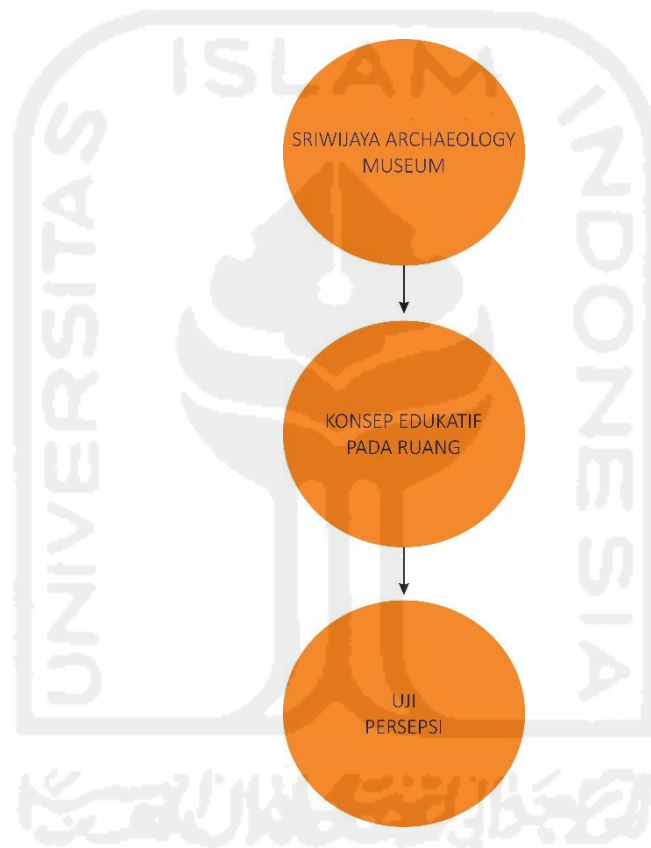







Figure 4. 9 Uji Desain Kualitatif

sumber: Analisis Penulis, 2016

Ruang Edukatif	Subjek	Komentar	Saran
	<p>Dwi Agung Hernanto, SS. Mpi. (edukator Museum Sonobudoyo)</p>	<p>Ruang pameran sudah cukup dikatakan edukatif karena peletakan interiornya yang tertata dengan baik</p>	<p>Perlu diberi jarak antar koleksi sehingga pengunjung nyaman dalam melihat koleksi pameran</p>

	<p>Isnani Umi Muslikhah, S.T (arsitek)</p>	<p>Konsep lansekapnya menarik sehingga dapat menarik pengunjung untuk betah berlama-lama</p>	<p>Perlu adanya penambahan pohon disekitar bagian lansekap untuk peneduh</p>
	<p>Hanif Andrian, SS (edukator Museum Pleret)</p>	<p>Desain museumnya sudah terbilang bagus dan konsep edukatif tidak hanya diterapkan dari ruang dalamnya saja</p>	<p>Perlu adanya pengenalan dengan informasi yang lengkap pada bagian opened-gallery</p>
	<p>Puji Kartano (konservator Museum Sonobudoyo)</p>	<p>Ruang konservasi dan ruang kuratornya sangat tepat dikarenakan ada akses dari ruang kuratorial menuju ruang konservasi</p>	<p>Berikan rak dan meja seperti layaknya ruang kantor pegawai untuk memberi kenyamanan konservator dalam merawat koleksi</p>
	<p>Ery Sustiyadi, S.T, MA (konservator Museum Sonobudoyo)</p>	<p>Zonasi antara ruang publik dan privat sudah terlihat</p>	<p>Mungkin perlu ditambahkan sekat pada bagian zonasi privat jika dibutuhkan</p>

Tabel 4. 1 Uji Desain Kualitatif

sumber: Analisis Penulis, 2016

Berdasarkan hasil pengujian desain yang didapat dari hasil penilaian arsitek, edukator serta konservator terhadap perancangan museum, didapat bahwa konsep penerapan edukatif sudah terlihat dalam perancangan. Saran-saran seperti kebutuhan fasilitas di dalam ruang konservator ataupun penambahan sekat menjadi salah satu pertimbangan dalam perancangan museum terhadap ruang. Hal ini berarti desain museum dengan peletakan tata ruang sudah cukup memberikan kualitas yang baik dari segi interior beserta konsep edukatif yang diterapkan secara keseluruhan.