

## BAB 5

### HASIL

Bab ini akan menjabarkan hasil desain yang sudah dibuat berdasarkan penjabaran konsep di bab sebelumnya.

#### 5.1 Spesifikasi Proyek

Bangunan ini merupakan bangunan dengan fungsi kebudayaan. Museum merupakan tempat penyimpanan koleksi benda bersejarah sekaligus sebagai tempat edukasi di kawasan Candi Muara Takus, Riau. Bangunan ini dirancang dengan pendekatan konsep edukatif dalam penyampaian informasi secara lengkap bagi pengunjung museum arkeologi. Selain sebagai tempat edukasi, museum ini juga dirancang sebagai sarana pendukung aktivitas purbakala dimana penggalian masih terus berlanjut terhadap penemuan baru. Spesifikasi dari bangunan ini sebagai berikut:

- a. Jenis Bangunan : Bangunan Kebudayaan
- b. Lokasi : Jalan Lintas Pekanbaru, XIII Koto Kampar, Riau
- c. Luas site : 6,506.90m<sup>2</sup>
- d. KDB : 50%
- e. Tinggi Lantai : 2 lantai (7 meter) dengan 1 rooftop

Hasil rancangan ini akan dikonversi menjadi draft skematik seperti:

1. Situasi yang memperlihatkan tampak atas bangunan dan dilengkapi dengan kondisi kawasan.
2. Siteplan yaitu tampak denah lantai 1 beserta hubungan dengan ruang luar bangunan.
3. Denah yaitu tampak atas yang memperlihatkan hubungan antar ruang dalam.
4. Tampak yaitu memperlihatkan fasad bangunan dari luar.
5. Potongan yaitu memperlihatkan ruang dalam bangunan yang dipotong secara vertikal.
6. Perspektif yaitu memperlihatkan 3D bangunan baik dari luar bangunan maupun dari dalam bangunan.

## 5.2 Property Size

Berdasarkan hasil desain yang telah dibuat, terdapat beberapa perubahan pada besaran ruang yang sebelumnya telah dijabarkan pada bab 3. Berikut penjabaran besaran ruang yang telah diubah sesuai dengan desain yang telah dikerjakan:

No	Rooming Group	Room Type	Dimension	Capacity
1	General	• Perpustakaan	30m <sup>2</sup>	9-12 orang
		• Amphitheater (outdoor)	550m <sup>2</sup>	50-100 orang
		• Laboratorium	117m <sup>2</sup>	5-10 orang
		• Audiovisual Room	66m <sup>2</sup>	5-10 orang
		• Exhibition Room 1	80m <sup>2</sup>	15-20 orang
		• Exhibition Room 2	60m <sup>2</sup>	12-20 orang
		• Exhibition Room 3	100m <sup>2</sup>	15-20 orang
		• Souvenir Shop	30m <sup>2</sup>	5-10 orang
		• Cafe	68m <sup>2</sup>	10-25 orang
2	Function, Management, Support	• Storage Space	36m <sup>2</sup>	15-40 koleksi
		• Conservation Room	28m <sup>2</sup>	1-2 kurator
		• Meeting Room	57m <sup>2</sup>	10-15 orang
		• Mushola	48m <sup>2</sup>	8-15 orang
		• Toilet	48m <sup>2</sup>	8 orang
		• Janitor	6m <sup>2</sup>	3-10 peralatan
		• Staff Only	38m <sup>2</sup>	3-7 pegawai
		• Toilet Staff	3m <sup>2</sup>	1 pegawai
		• Curatorial Room	17m <sup>2</sup>	2-3 kurator
		• Public Parking	649m <sup>2</sup>	18 mobil – 10 motor
• Private Parking	832m <sup>2</sup>	10 mobil – 30 motor		
Total		2863m <sup>2</sup>		

Tabel 5. 1 Tabel Property Size

sumber: Analisis Penulis, 2016

### 5.3 Massa Bangunan

#### 5.3.1 Situasi

Situasi memperlihatkan tampak bangunan dari atas dan menunjukkan kondisi kawasan sekitar bangunan.

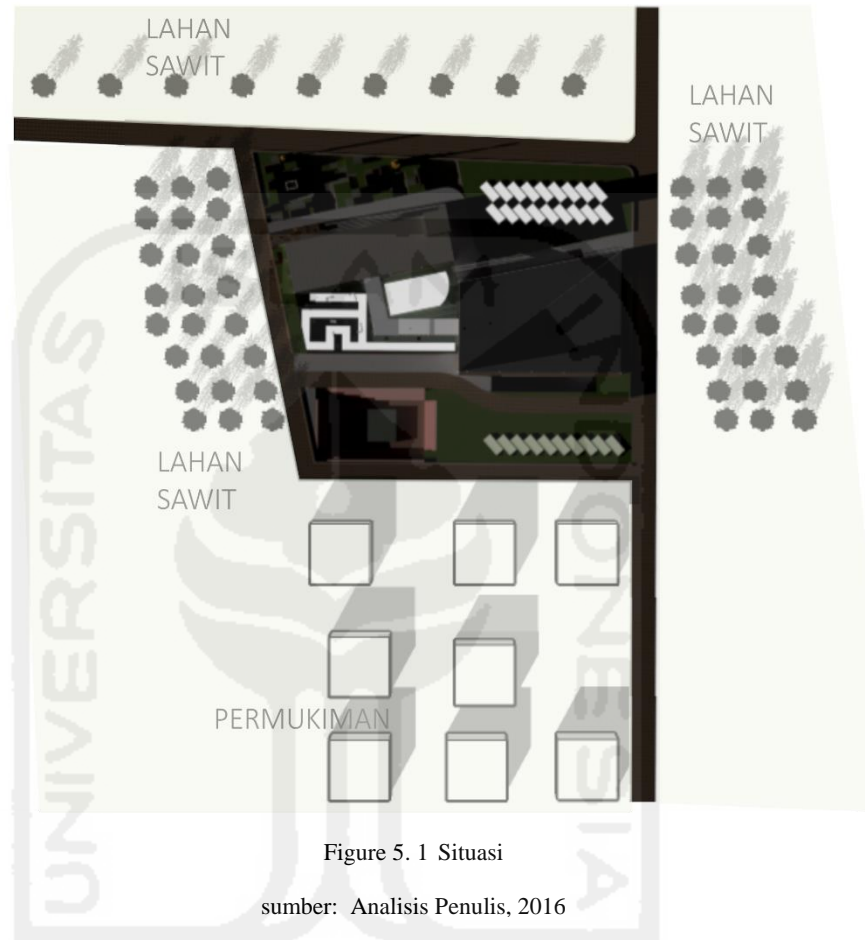


Figure 5. 1 Situasi

sumber: Analisis Penulis, 2016

Posisi site berada di selatan kompleks Candi Muara Takus, dengan jarak sekitar 1 kilometer. Pada bagian Utara site, terdapat area lahan sawit beserta pada bagian Barat dan Timur. Sedangkan pada bagian Selatan site perancangan museum, terdapat beberapa rumah warga desa Pongkai yang telah dialokasikan kesana. Berdasarkan konsep peletakan tata massa bangunan, gubahan massa dibagi menjadi dua, yakni bangunan utama dengan 1 lantai dan bangunan dua dengan dua lantai. Bangunan utama berfungsi sebagai area entrance pengunjung. Setelah itu, pengunjung dibawa menuju ke bangunan kedua. Selain itu, peletakan amphi theater outdoor diletakkan pada bagian site perancangan, sesuai dengan analisis kebisingan dengan intensitas paling rendah.

### 5.3.2 Siteplan



Figure 5. 2 Siteplan

sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada siteplan, terlihat hubungan antara ruang dalam dan ruang luar. Pada penataan lansekap, terlihat konsep lansekap di bagian utara bangunan utama diolah menjadi area untuk simulasi penemuan candi yang nantinya dijelaskan kepada pengunjung yang datang. Area lansekap ditata tidak hanya di cut menjadi level yang sedikit berbeda dengan level museum, namun juga diberi vegetasi sebagai peneduh maupun pembatas. Selain itu, dengan adanya penataan lansekap di bagian selatan bangunan yang berfungsi sebagai peletakan artefak terbuka, sekaligus juga sebagai ruang hijau di sekitar perancangan museum.

### 5.4 Tata Ruang

Berdasarkan hasil perancangan, penataan ruang di dalam Sriwijaya Archaeology Museum menggunakan pola sirkulasi yang diawali dari entrance bangunan utama menuju bangunan kedua sebagai tempat koleksi pameran. Diawali dengan ruang opened-gallery, pengunjung diperkenalkan terhadap sejarah Candi Muara Takus pada awalnya. Setelah melewati ramp menuju bangunan kedua,

pengunjung diperlihatkan koleksi-koleksi pameran di lantai 2 yang secara menerus. Ruang pameran dirancang tanpa dinding permanen, hal ini agar tidak menimbulkan ruang kosong pada bagian koridor yang terletak di selatan ruang pameran.

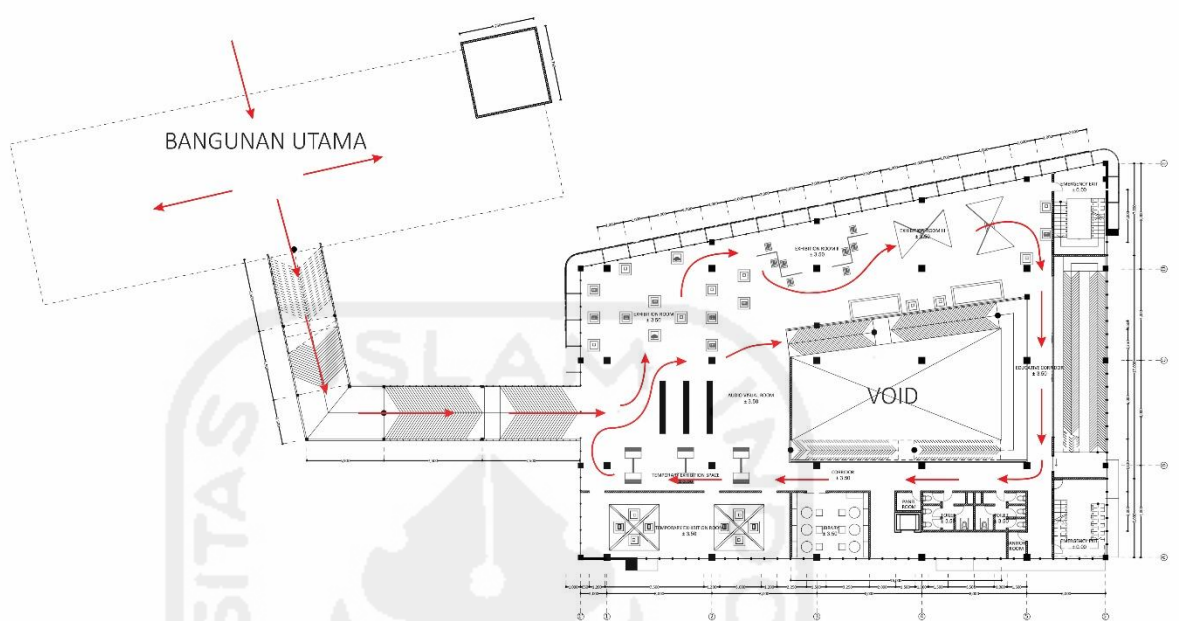


Figure 5. 3 Pola Sirkulasi Ruang Dalam

sumber: Analisis Penulis, 2016



Figure 5. 4 Zonasi Sirkulasi Ruang Dalam

sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada potongan bangunan diatas, memperlihatkan zonasi sirkulasi ruang dalam bangunan. Pada bagian atas dikhususkan untuk jalur publik, dimana jalur tersebut difokuskan untuk para pengunjung yang datang ke museum. Setelah melihat koleksi pada lantai 2, pengunjung keluar bangunan melalui lantai 1 yang nantinya langsung diarahkan ke koleksi artefak di ruang terbuka dan amphitheater

outdoor. Sedangkan pada lantai 1, ruang-ruang bersifat publik dan semi publik untuk ruang laboratorium. Ruang-ruang dengan zonasi privat tersebut antara lain ruang kantor museum, ruang penyimpanan, ruang rapat, ruang pegawai dan juga ruang kurator beserta ruang konservasi. Ruang konservasi berfungsi sebagai tempat perawatan koleksi-koleksi yang ada di ruang penyimpanan.

### 5.5 Lansekap

Berdasarkan konsep lansekap yang mendukung kegiatan edukatif pada perancangan museum, lansekap pada bagian utara bangunan diolah menjadi area simulasi penemuan batu-batu candi. Lansekap tersebut diberi replika batu candi serta undakan seperti tangga candi. Simulasi ini nantinya diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih jelas kepada pengunjung. Selain itu, citra museum sebagai museum arkeologi lebih dapat terasa disaat konsep lansekap tersebut dapat diolah namun tetap dapat terlihat menyatu dengan kawasan sekitar perancangan.



Figure 5. 5 Konsep Lansekap Menyerupai Tangga Candi

sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada bagian selatan bangunan, lansekap diolah sebagai tempat koleksi artefak replika untuk memperkuat nilai museum sebagai museum arkeologi. Terletak di sebelah utara amphitheater outdoor, penataan lansekap juga dicut dan diberi level lebih rendah daripada level lantai 1 museum. Selain sebagai area edukatif, penataan lansekap juga diolah sebagai area parkir yang terbagi menjadi dua tempat. Pada bagian utara dikhususkan untuk tempat parkir publik, sedangkan pada bagian selatan dikhususkan untuk parkir pegawai.

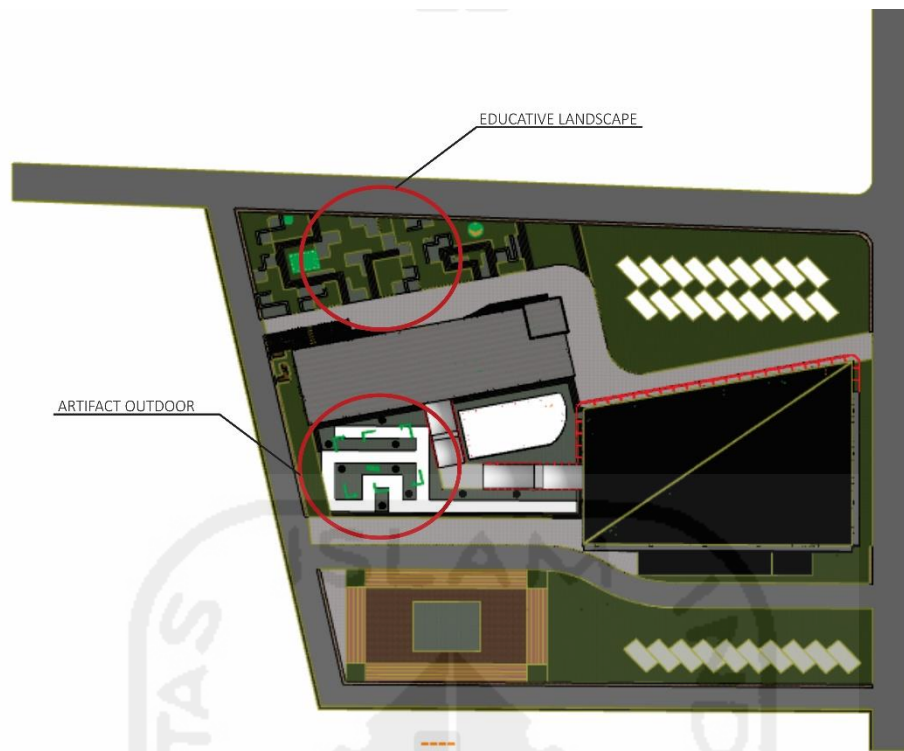


Figure 5. 6 Penataan Lanskap  
sumber: Analisis Penulis, 2016

## 5.6 Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan, berdasarkan konsep desain dibagi menjadi dua area. Bentuk bangunan pertama diletakkan dengan posisi miring menghadap ke arah kiblat, dimana posisi tersebut diikuti oleh posisi peletakan mushola yang terletak di bagian tenggara bangunan utama. Bentuk bangunan utama berbentuk persegi panjang, sedangkan pada bangunan kedua berbentuk persegi dengan bagian atas yang seperti sisi trapesium. Berdasarkan konsep bentuk, bentukan bangunan dipecah menjadi dua agar dapat memberikan kenyamanan sirkulasi pengunjung yang luas dan memberikan pengalaman perjalanan di kawasan perancangan museum. Hal ini didukung dengan adanya desain ramp, yang menggabungkan bangunan utama dengan bangunan kedua sebagai transportasi vertikal di antara kedua bangunan tersebut.

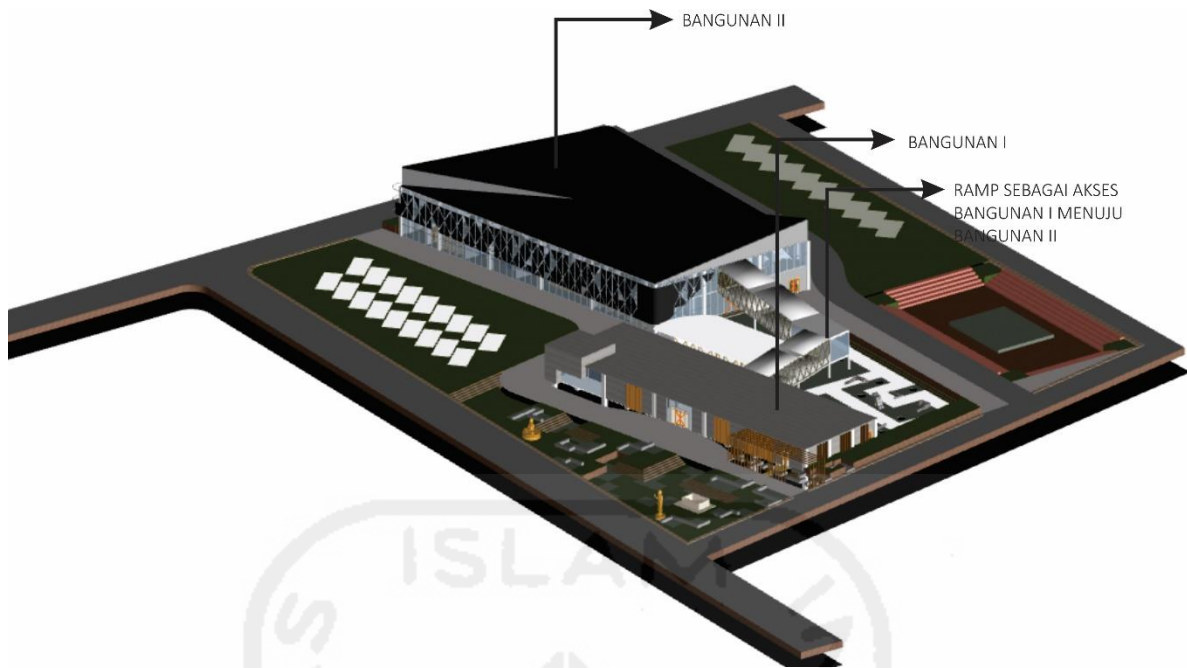


Figure 5. 7 Penataan Bentuk Bangunan  
sumber: Analisis Penulis, 2016



Figure 5. 8 Tampak Bangunan dari Sisi Utara Site  
sumber: Analisis Penulis, 2016

### 5.7 Fasad Bangunan

Berdasarkan konsep fasad pada bangunan museum, terdapat tiga fasad berbeda pada setiap bangunan. Pada bangunan utama, fasad dirancang dengan penggunaan material beton dan perpaduan kayu dan kaca. Penggunaan double skin tersebut sebagai treatment dari adanya paparan sinar matahari yang mengenai bangunan utama. Sedangkan pada bangunan kedua, terdapat dua macam bentuk fasad. Konsep double skin juga diterapkan pada bangunan kedua, namun dengan pattern yang berbeda. Pada bagian pertama, fasad dengan bentukan X berfungsi



untuk mengurangi sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan agar tidak merusak koleksi pameran di dalamnya. Sedangkan pada sisi selatan bangunan, konsep fasad hanya berupa kombinasi kaca dan beton.

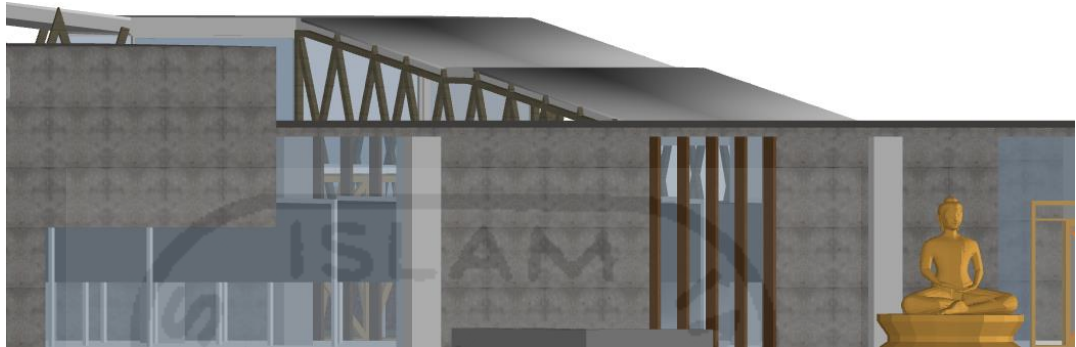


Figure 5. 9 Konsep Double Skin Facade

sumber: Analisis Penulis, 2016

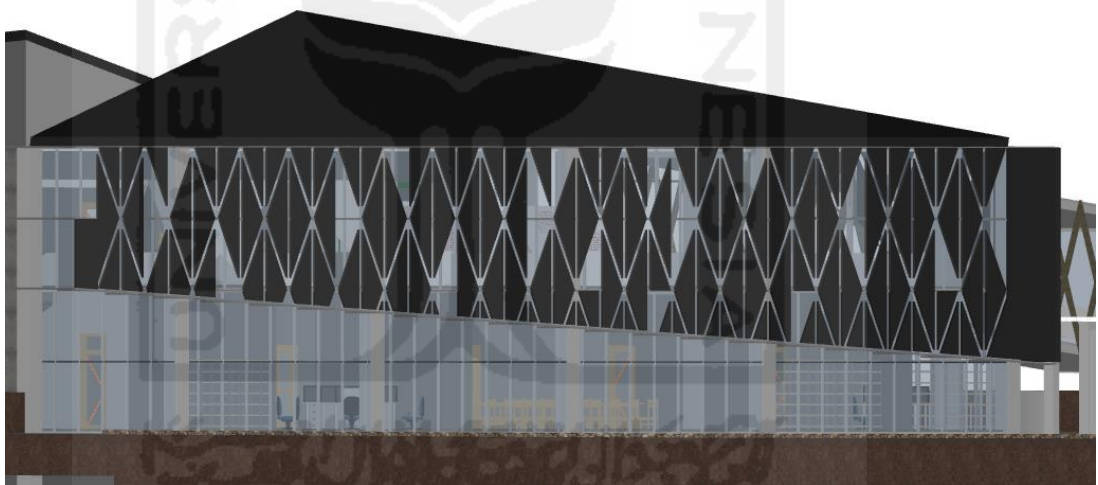


Figure 5. 10 Konsep Double Skin Façade pada Bangunan Kedua

sumber: Analisis Penulis, 2016

Meskipun penggunaan material kaca sudah dapat mengurangi sinar ultraviolet yang masuk ke dalam bangunan, akan tetapi konsep double skin façade diterapkan pada sebagai penambah nilai estetis pada bangunan. Pada sisi bangunan ini, merupakan bagian yang paling banyak mendapat paparan sinar matahari di siang hari.

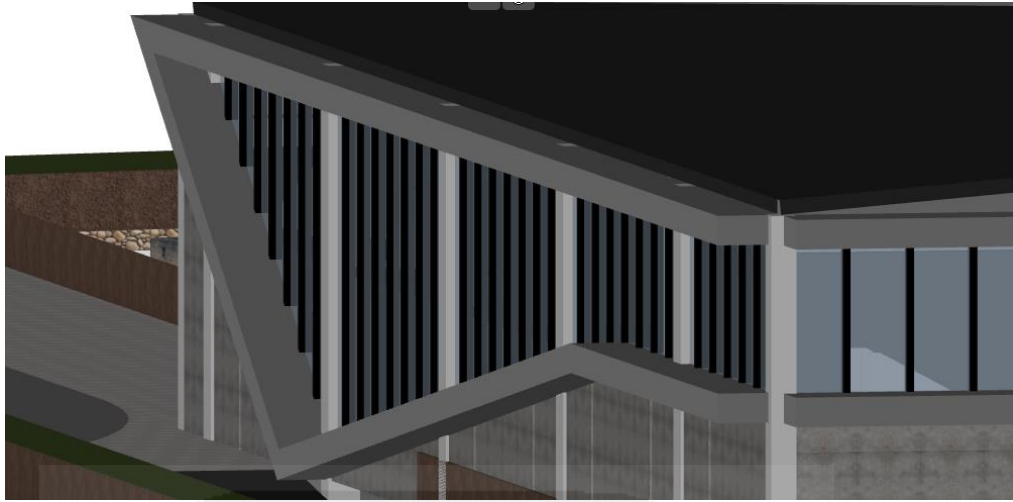


Figure 5. 11 Konsep Double Skin Façade pada Bangunan Kedua

sumber: Analisis Penulis, 2016

### 5.8 Tampak Bangunan

Pada bagian ini, akan memperlihatkan tampak bangunan pada sisi selatan, barat dan timur site. Tidak hanya tampak bangunan saja, namun memperlihatkan penataan lansekap di dalam site.



Figure 5. 12 Tampak Barat Bangunan

sumber: Analisis Penulis, 2016



Figure 5. 13 Tampak Selatan Bangunan

sumber: Analisis Penulis, 2016



Figure 5. 14 Tampak Timur Bangunan

sumber: Analisis Penulis, 2016

### 5.9 Perspektif

Dilihat dari perspektif mata manusia, bagian luar bangunan memperlihatkan penataan lansekap yang terintegrasi dengan penataan gubahan massa bangunan. Penataan lansekap yang diolah namun tetap dapat menyatu dengan kawasan sekitar perancangan, yaitu dengan kawasan permukiman dan dengan area sawit.



Figure 5. 15 Perspektif Eksterior Bangunan

sumber: Analisis Penulis, 2016

Sedangkan pada perspektif interior bangunan, memperlihatkan koleksi pameran sejarah candi beserta penerapan konsep edukatif yang diterapkan melalui penggunaan material dinding di dalamnya.



Figure 5. 16 Perspektif Interior  
sumber: Analisis Penulis, 2016



Figure 5. 17 Perspektif Interior  
sumber: Analisis Penulis, 2016