

BAB 6

EVALUASI RANCANGAN

Berdasarkan evaluasi akhir terdapat beberapa hal yang perlu ditambahkan untuk meningkatkan kualitas pada rancangan Sriwijaya Archaeology Museum. Selain itu penambahan pada desain tersebut nantinya akan menjadi referensi dalam mendesain. Adapun beberapa evaluasi yang perlu diperbaiki dalam desain akan diuraikan sebagai berikut:

6.1 Media Edukasi dalam Ruang Opened-Gallery (Alternatif Desain)

Berdasarkan hasil evaluasi, penggunaan partisi sebagai media dalam menyampaikan informasi memiliki dimensi dengan jarak pandang yang terlalu dekat dengan pengunjung. Hal ini menyebabkan kualitas kenyamanan visual yang dirasakan oleh pengunjung menjadi menurun. Perlu adanya alternatif desain berupa penggunaan atau perancangan desain partisi yang lebih mempertimbangkan jarak pandang pengunjung museum. Berikut alternatif penggunaan partisi untuk ruang opened-gallery berdasarkan pertimbangan kenyamanan visual pengunjung museum.

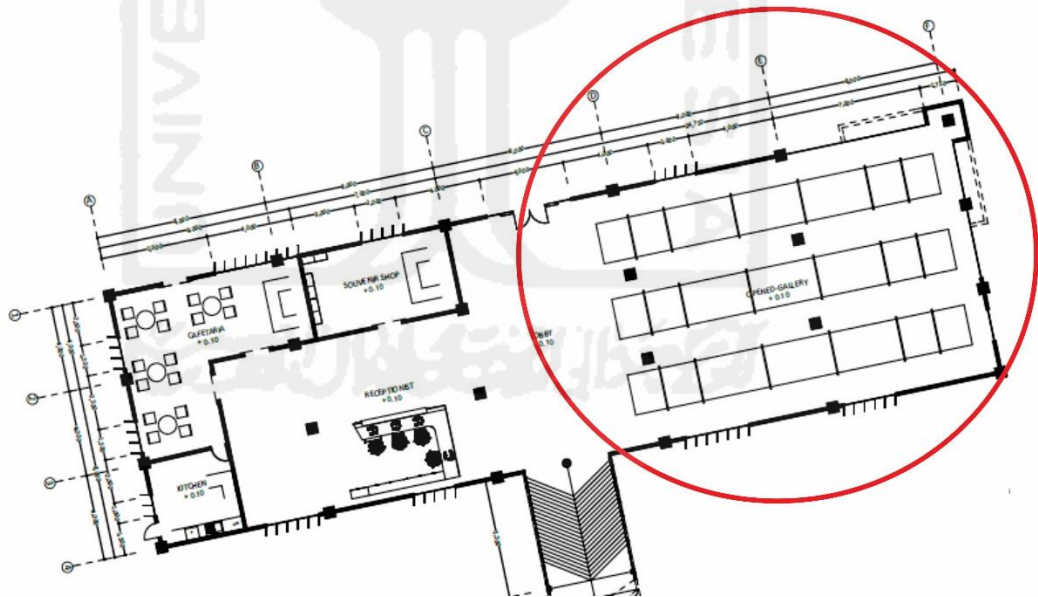


Figure 6. 1 Denah Opened-Gallery

sumber: Analisis Penulis, 2016

Pada denah tampak bahwa dimensi partisi memiliki lebar yang tidak begitu luas. Sehingga, desain alternatif terhadap penggunaan partisi sebagai berikut:

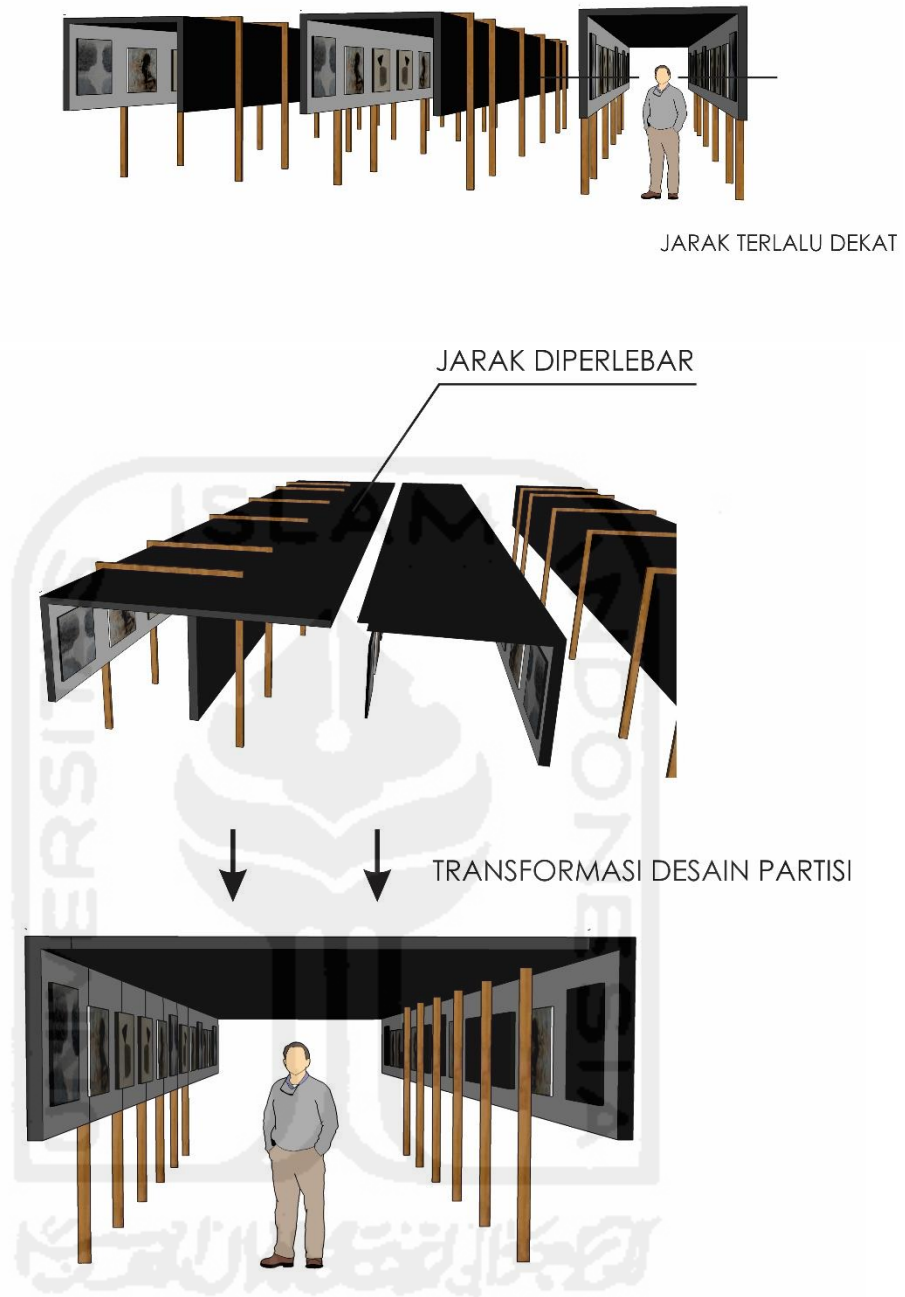


Figure 6. 2 Transformasi Desain Alternatif

sumber: Analisis Penulis, 2016

Memperluas dimensi pada partisi di ruang opened-gallery bertujuan untuk memberi kenyamanan visual terhadap jarak pandang pengunjung dalam membaca informasi yang disampaikan. Selain itu, perluasan dimensi tersebut dibentuk setelah peletakan titik kolom agar tidak mengganggu kenyamanan sirkulasi pengunjung pada saat membaca informasi di dalam partisi opened-gallery.

6.2 Interior dalam Ruang Laboratorium (Alternatif Desain)

Dalam hasil rancangan terhadap ruang laboratorium, terdapat beberapa furnitur pendukung kegiatan penelitian diantaranya: meja praktikum, kursi, papan tulis, rak sebagai tempat peletakan benda yang diteliti. Namun, berdasarkan hasil evaluasi, perlu ditambahkan fasilitas pendukung agar kegiatan penelitian dapat benar-benar efektif. Berikut akan disebutkan alasan masih kurangnya kualitas ruang yang menampakkan fungsi ruang laboratorium:

1. Kurangnya fasilitas pendukung kegiatan penelitian.
2. Belum ada furnitur khusus yang merespon benda penelitian dalam skala besar.
3. Ruang laboratorium masih terlihat seperti galeri dengan tata peletakan benda penelitian.

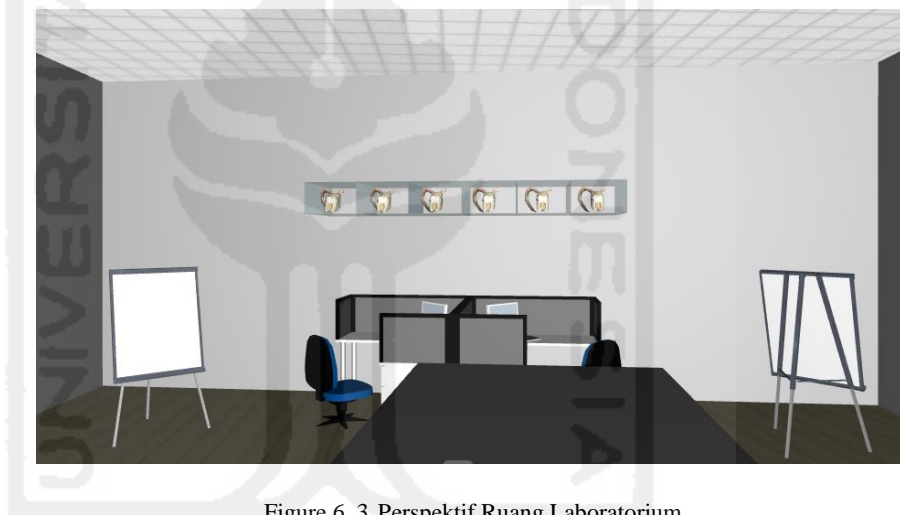


Figure 6. 3 Perspektif Ruang Laboratorium

sumber: Analisis Penulis, 2016

Dari beberapa alasan tersebut, akhirnya dilakukan alternatif desain interior pada ruang laboratorium. Berikut merupakan alternatif desain interior laboratorium yang mendukung kegiatan penelitian arkeologi dengan penambahan furnitur diantaranya:

1. Wastafel



Figure 6. 4 Wastafel

sumber: www.google.com

Wastafel dibutuhkan untuk mensterilkan tangan dari kotoran sehingga benda penemuan yang akan diteliti berada dalam keadaan bersih.

2. Lampu Penerangan



Figure 6. 5 Lampu di Laboratorium

sumber: www.google.com

Lampu tersebut berfungsi sebagai penerang yang difokuskan pada benda yang akan diteliti. Untuk itu, perlu adanya penambahan lampu-lampu diatas meja praktikum. Dari uraian furnitur diatas, berikut adalah alternatif pada desain interior laboratorium:



Figure 6. 6 Penambahan Furnitur Wastafel dan Lampu pada Ruang Laboratorium

sumber: analisis penulis

Pada gambar diatas, terlihat penambahan furnitur wastafel dan lampu fokus sebagai furnitur pendukung kegiatan penelitian di dalam laboratorium.

6.3 Tangga Darurat

Pada hasil perancangan, dimensi tangga darurat dirancang sesuai dengan lebar dimensi ruang pada ramp darurat. Hal ini menyebabkan dimensi void menjadi lebar. Untuk itu, diperlukan adanya perubahan dimensi pada tangga darurat sesuai standar agar tetap menjaga keselamatan dan keamanan pengunjung pada saat menggunakan tangga darurat menuju keluar bangunan.

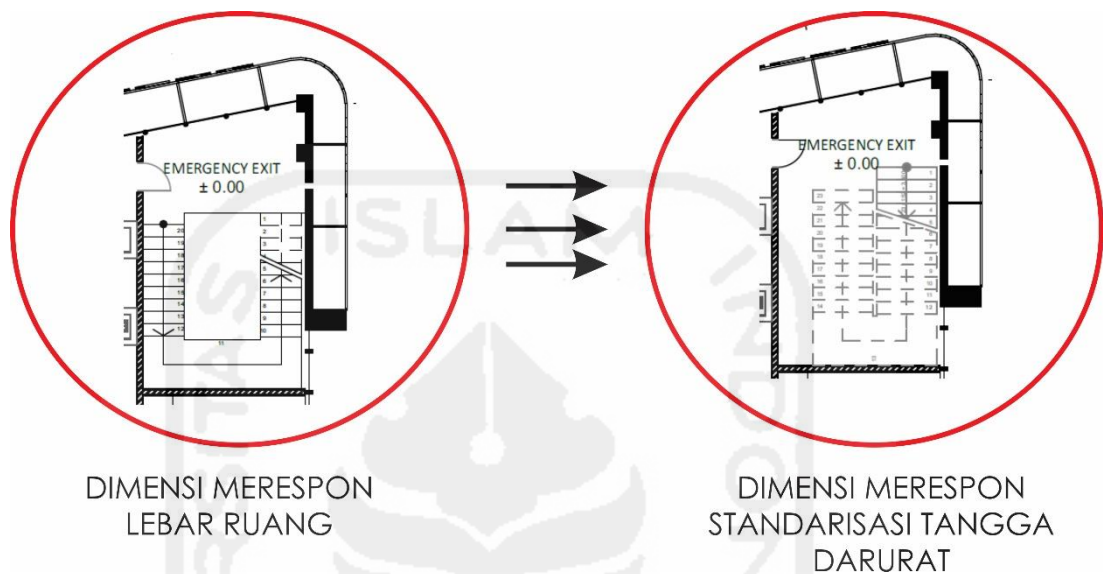


Figure 6. 7 Redesain Tangga Darurat

sumber: Analisis Penulis, 2016

6.4 Potongan Bangunan

Berdasarkan hasil evaluasi, perlu adanya perubahan pada potongan bangunan utama dikarenakan potongan sebelumnya tidak representatif dan kurang informatif. Untuk itu, perlu adanya perbaikan pada gambar potongan bangunan utama, yaitu sebagai berikut:

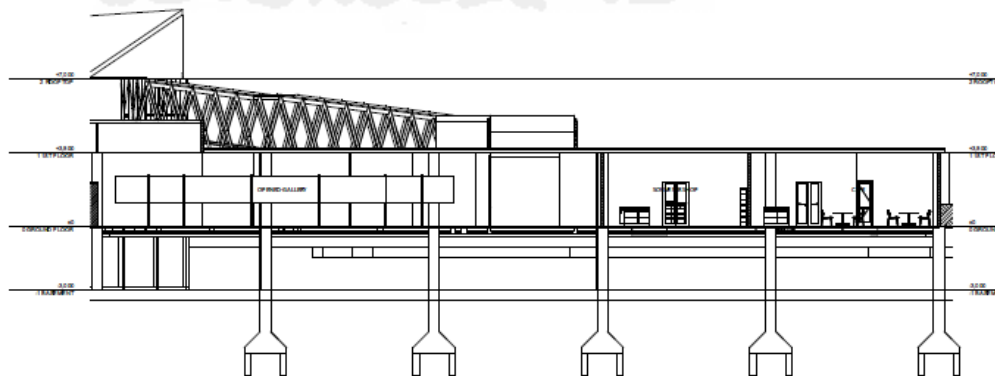


Figure 6. 8 Potongan Bangunan Sebelumnya

sumber: Analisis Penulis, 2016

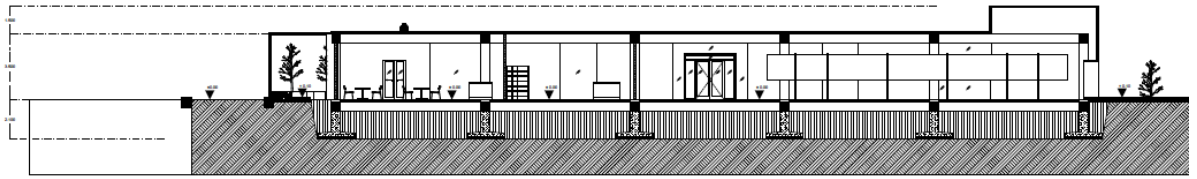


Figure 6. 9 Redesain Potongan beserta Lingkungannya

sumber: Analisis Penulis, 2016



Figure 6. 10 Potongan Bangunan Sebelumnya

sumber: Analisis Penulis, 2016

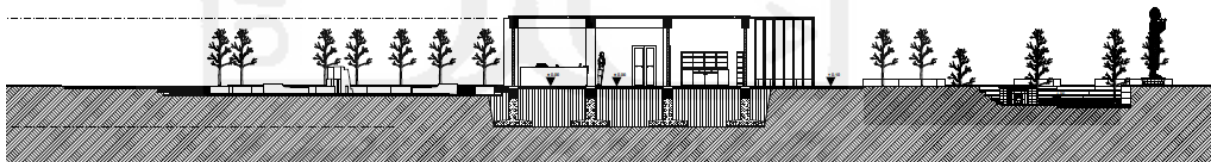


Figure 6. 11 Redesain Potongan beserta Lingkungannya

sumber: Analisis Penulis, 2016

6.5 Pertanyaan terhadap Indikator Uji Desain

Berdasarkan hasil evaluasi, ternyata didapat bahwa pertanyaan belum mengarah pada permasalahan khusus perancangan. Akhirnya, hasil uji desain bersifat subjektif dan tidak berdasarkan indikator terhadap permasalahan yang akan diselesaikan. Maka dari itu, berikut akan diuraikan beberapa pertanyaan yang seharusnya dijadikan indikator pada pengujian desain kualitatif Sriwijaya Archaeology Museum:

6.5.1 Tata Ruang Edukatif

- a. Apakah penataan dalam tata ruang telah informatif sesuai kronologi sejarah Sriwijaya?
- b. Apakah penataan dalam tata ruang telah menampilkan secara jelas terkait informasi Sriwijaya?
- c. Apakah penataan tata ruang telah didukung oleh media seperti LED untuk audiovisual maupun media informatif lainnya?
- d. Apakah penataan tata ruang telah memperhatikan pertimbangan kenyamanan sirkulasi pengunjung?
- e. Apakah penataan tata ruang telah terukur sebagai ruang edukatif, dimana media informasinya sesuai dengan standar kebutuhan display pada museum?
- f. Apakah perlu pencahayaan khusus dalam mendisplay informasi agar terlihat jelas bagi pengunjung?

6.5.2 Massa Bangunan sebagai Sarana Aktivitas Purbakala

- a. Aktivitas kepurbakalaan apa saja yang ada di dalam museum?
- b. Apakah massa bangunan sudah memberi wadah aktivitas kepurbakalaan?
- c. Ruang-ruang apa saja yang menunjukkan adanya kegiatan kepurbakalaan dalam museum?
- d. Apakah ruang-ruang tersebut sudah sesuai dengan standar dimensi koleksi purbakala?
- e. Bagaimana implementasi desain interior yang mengedukasi pengunjung?
- f. Apakah ruang pameran sudah cukup informatif dalam mendisplay koleksi beserta informasinya?

6.5.3 Lansekap Edukatif

- a. Bagaimana implementasi lansekap yang mendukung kegiatan edukatif?
- b. Apakah lansekap tersebut didesain seperti ruang edukasi terbuka?
- c. Bagaimana pola sirkulasi yang terjadi dalam rancangan lansekap yang edukatif?
- d. Apakah lansekap tersebut dapat menyatu dengan kawasan disekitarnya?
- e. Apakah perlu adanya penambahan elemen-elemen pada rancangan lansekap yang edukatif?

6.5.4 Bentuk Museum yang Menarik dan Material Edukatif

- a. Apakah transformasi bentuk bangunan sudah terlihat prosesnya?

- b. Apakah bangunan museum sudah mengaplikasikan indikator-indikator yang membuat bangunan tersebut menjadi menarik, seperti dengan permainan warna maupun materialnya?
- c. Apakah bangunan museum sudah mengaplikasikan penyusunan bukaan yang variatif sehingga menjadi tolak ukur sebagai kualitas ruang yang menarik?
- d. Penggunaan material yang seperti apa yang dikatakan edukatif?
- e. Apakah penggunaan material tersebut dapat diaplikasikan dengan bahan lain?
- f. Apakah penggunaan material tersebut dapat dikatakan sebagai media lain dalam menyampaikan informasi?

Dari pertanyaan diatas, telah terlihat bahwa pertanyaan tersebut mengarah pada permasalahan khusus yang seharusnya disampaikan kepada penguji desain. Pertanyaan-pertanyaan diatas nantinya akan dijadikan sebagai referensi maupun acuan dalam melakukan metode pengujian desain yang bersifat kualitatif di masa yang akan datang.

