

BAB IV

DESIGN APPROACH AND DESIGN CONCEPT

4.1. Pengertian Citra Evolutif Ekologis

4.1.1 Pengertian Citra

Pengertian Citra mempunyai arti (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yaitu merupakan gambaran atau image atau rupa (1), gambaran yang dimiliki orang banyak tentang sesuatu (2), kesan dan bayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah bahasa menurut Mangun Wijaya (1988). Citra adalah image, kesan atau gambaran penghayatan yang ditangkap oleh seseorang. Kata-kata dalam bahasa arsitektur lebih elastis dan mempunyai banyak bentuk bila dibandingkan dalam kata-kata bahasa lisan atau tulisan dan menjadi lebih berarti di dalam hubungan fisik satu dengan lainnya yang ada di sekitarnya. (Jenk 1988). Citra memberi arti pada dunia dengan personifikasi bangunan, yang berarti citra tidak selalu mengikuti fungsi bangunan. (Jules, 1995) dalam Pengantar Arsitektur yaitu: segitiga, lingkaran dan bujur sangkar merupakan bentukan dasar sebelum proses evolusi terjadi. Proses ini melibatkan fenomena evolusi yang cukup penting menurut teori Darwin tentang seleksi alam, yang mereduksi hasil evolusi menjadi bagian-bagian yang mungkin hilang atau tidak tentu proses perubahannya.

4.1.2. Pengertian Evolusi menurut Charles Darwin

Pengertian evolusi dibatasi menurut teori Darwin dalam bukunya "*On The Origin of The Species by Means of Natural Selections*" yang artinya: bahwa makhluk hidup yang ada sekarang berasal dari makhluk hidup pada masa silam. Dan evolusi terjadi melalui seleksi alam.

Bentuk-bentuk yang muncul merupakan bentuk baru dari bentuk dasar. Bentuk-bentuk tersebut merupakan turunan dari beberapa bentuk, menjadi bentuk yang bervariasi. Bentuk-bentuk yang dihasilkan melalui kata kerja 'perubahan atau pergerakan dan seleksi alam'.

I. “Perubahan” merupakan kata turunan dari evolusi, yang mana perubahan hanya difokuskan pada perubahan bentuk saja.

- Pendekatan Konsep Perubahan Bentuk

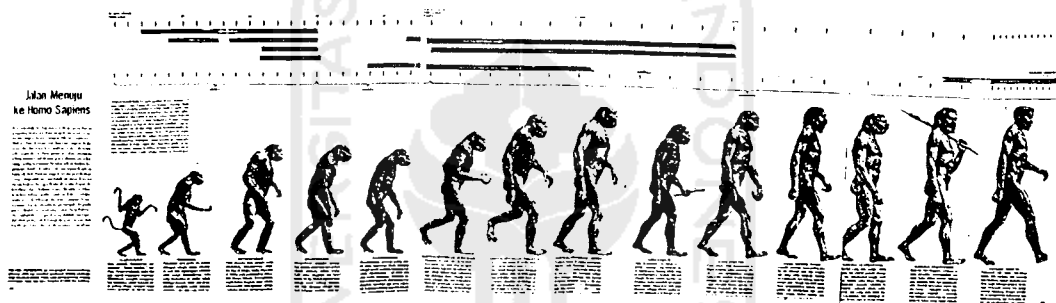
Dari manakah asal manusia ? Pertanyaan ini beribu-ribu tahun lamanya telah memenuhi dan menyibukkan pikiran manusia. Namun dengan tanpa memandang dari segi agama, bahwa pertanyaan tersebut mulai bisa terjawab yaitu dengan ditemukannya fosil-fosil yang diduga sebagai awal manusia. Salah satunya adalah Manusia purba (*Phitecanthropus Erectus*) yang ditemukan di Trinil.

Bahwa Bentuk dari Pra manusia yang disebut sebagai *Pliopithecus*, *Proconsul*, *Dryopithecus*, *Oreopithecus*, *Ramapithecus*, *Australopithecus Africanus*, *Australopithecus Robustus*, *Australopithecus Boisei*, *Homo Habilis*, *Homo Erectus*, *Homo Sapiens*, *Manusia Neanderthal*, *Manusia Cro-Magnon*, sampai pada *Manusia Modern* banyak terjadi perubahan bentuk. Dari bentuk kepala, badan dan cara hidup Manusia Purba menuju ke bentuk yang paling sempurna yaitu bentuk manusia modern.

Perubahan bentuk pada bentuk tubuh atau badan dari manusia purba sampai manusia modern adalah bahwa pada pra manusia khususnya (*Pliopithecus*, *Proconcul* sampai pada manusia modern) pada intinya adalah dari bentuk tubuh yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak pada manusia modern. Dan juga dari bentuk tubuh yang kecil kurang lebih 1 meter menuju bentuk tubuh yang membesar kurang lebih 165 cm, dari yang berekor (*Pliopithecus*) dan sampai pada akhirnya ekor tersebut hilang seperti manusia sekarang.

Perubahan bentuk pada cara hidup manusia purba sampai pada manusia modern adalah dari yang hidup berpindah-pindah (nomaden) untuk mencari makanan dengan bertempat tinggal di dalam gua-gua, diatas pohon-pohon besar dan cara mencari makannya yang berburu binatang (ikan, rusa, kerbau dan lain-lain) dan juga mencari makan dari hasil hutan. Dan hidup mereka sangat menggantungkan pada alam tanpa tidak

berusaha mengolah atau memanfaatkan alam. Mereka akan terus pindah ketempat yang lebih banyak sumber makanannya. Tempat hidup mereka kebanyakan berada di daerah-daerah hutan, di pinggir-pinggir sungai dan laut (terutama yang beriklim tropis). Dan dari cara hidup nomaden manusia purba mengalami perubahan menuju pada pola hidup yang lebih baik, dimana manusia modern karena tingkat inteletualnya yang lebih baik telah hidup menetap dan telah bisa mengolah alam, yaitu dengan adanya teknologi-teknologi yang ditemukannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.(Manusia Purba, Pustaka Alam Life, F. Clark Howell).



A. Hubungan Site dengan Lingkungan

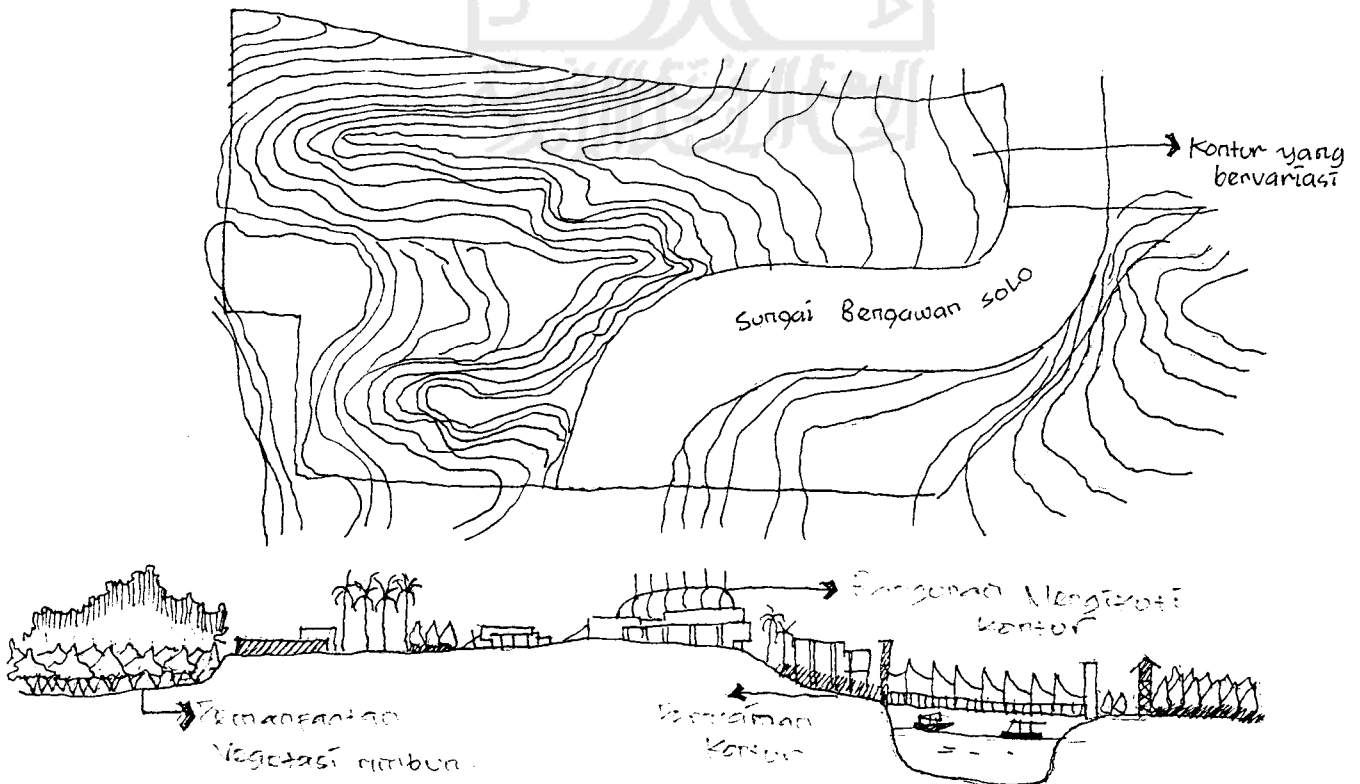
Perubahan bentuk pada bentuk tubuh atau badan dari manusia purba sampai manusia modern adalah bahwa pada pramanusia khususnya (Pliopithecus, Proconcul sampai pada manusia modern) adalah dari bentuk tubuh yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak pada manusia modern. Dan juga dari bentuk tubuh yang kecil kurang lebih 1 meter menuju bentuk tubuh yang membesar kurang lebih 165 cm, dari yang berekor (Pliopithecus) dan sampai pada akhirnya ekor tersebut hilang seperti manusia sekarang.

Namun perubahan tersebut merupakan sebuah rangkaian suatu proses kesinambungan dalam menuju bentuk yang lebih baik, yaitu bentuk manusia modern seperti saat sekarang.

Adanya kesinambungan antara site sekitar dengan site Museum Arkeologi Prasejarah Trinil. Dimana kondisi existing dari site yang

berkontur, dekat dengan Sungai Bengawan Solo. banyaknya tumbuhan besar dan dekat juga dengan hamparan sawah yang merupakan suatu potensi alami yang harus tetap dipertahankan. Dan pada site MAPT potensi alami tersebut tetap dipertahankan sebagai perwujudan dari kesinambungan dengan lingkungan, yaitu dengan penggunaan unsur air, vegetasi dan kontur dengan cara:

- Air : yaitu dengan pengaliran dari S. Bengawan Solo ke dalam site dengan dibuatkannya selokan atau aliran yang digunakan untuk menunjang fasilitas kegiatan pameran out door dan kegiatan rekreasi yaitu kolam-kolam ikan, pemancingan dan dayung pada sungai Bengawan Solo.
- Vegetasi: yaitu dengan penggunaan jenis vegetasi yang sama dengan vegetasi lingkungan sekitar (Kelapa, bambu, vegetasi rimbu/ perindang, dan tanaman hias (mawar). Vegetasi tersebut digunakan sebagai pengarah, perindang, dan penghias.
- Kontur: yaitu dengan membiarkan kontur pada keadaan alami artinya tidak merubah keadaan kontur secara keseluruhan dan sebagai bentuk keterpaduannya, ketinggian bangunan mengikuti

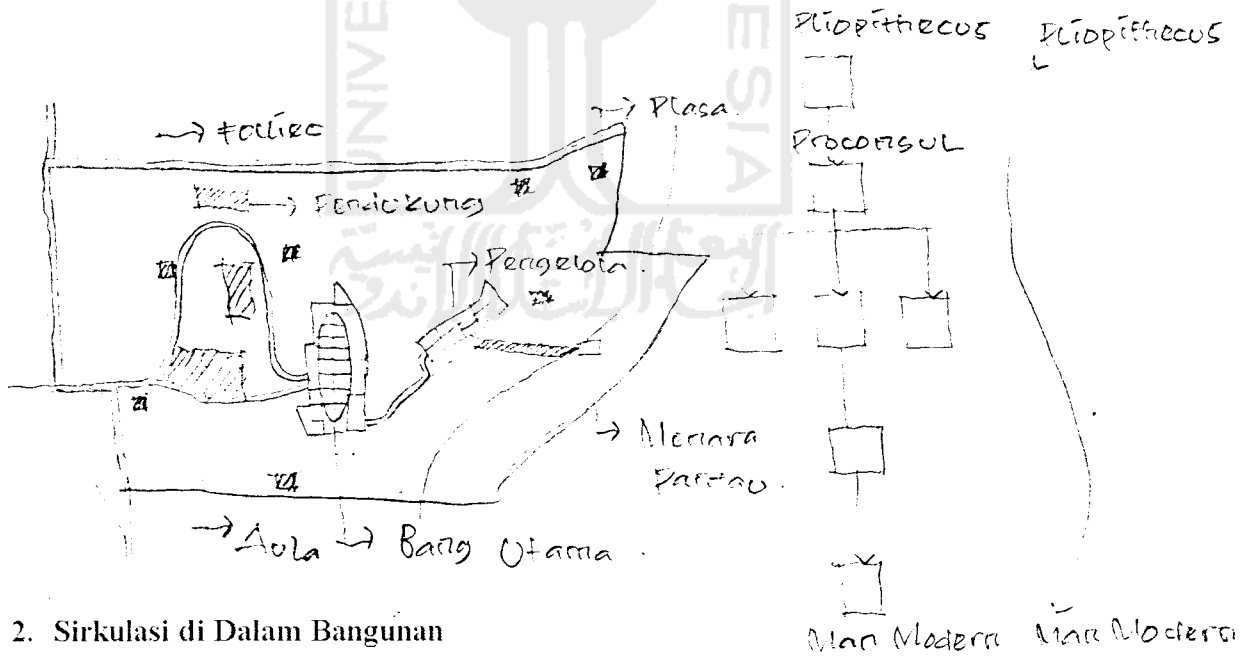


B. Tataran Seluruh Site

1. Sirkulasi Pada Lanskap

Perubahan bentuk tubuh atau badan dari Manusia Purba ke bentuk Manusia Modern dari yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak, membutuhkan proses yang panjang, dimana perubahan tersebut menuju pada sesuatu yang lebih baik dengan membentuk suatu rangkaian garis lurus menuju bentuk Manusia Modern. Meskipun pada kenyataannya perubahan tersebut banyak terdapat cabang-cabang yang hilang akibat adanya seleksi alam.

Pencapaian ke dalam bangunan menggunakan pola sirkulasi menerus, dimana pengunjung dibawa untuk menikmati keseluruhan rangkaian atau fasilitas yang disediakan dengan cara pencapaian memutar untuk memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan. Namun pencapaian ke bangunan tetap memperhitungkan jarak yang terlalu jauh, sehingga perancang tetap menyediakan pencapaian pintas sebagai analogi perubahan dari cabang-cabang yang hilang.

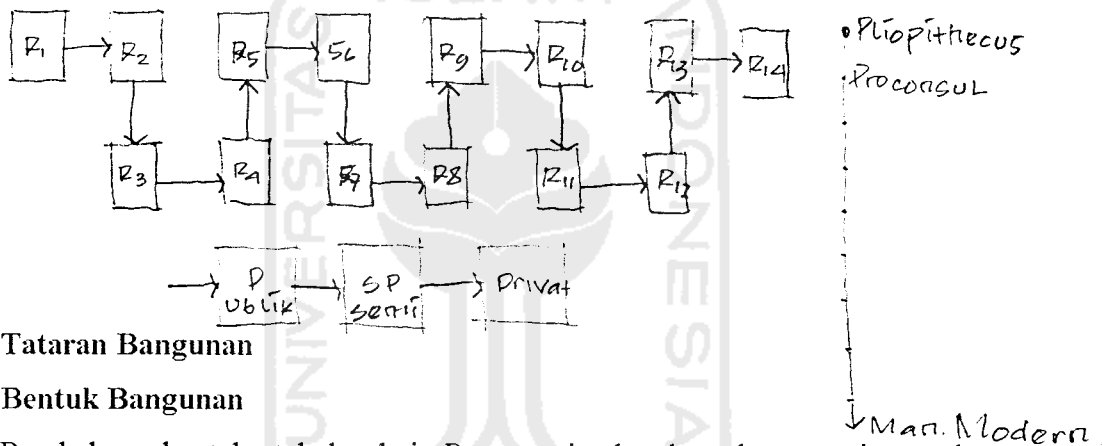


2. Sirkulasi di Dalam Bangunan

Perubahan bentuk pada bentuk tubuh atau badan dari manusia purba sampai manusia modern adalah bahwa pada pramanusia khususnya (Pliopithecus, Proconcul sampai pada Manusia Modern) pada intinya adalah dari bentuk tubuh yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak pada manusia

yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak pada manusia modern. Perubahan tersebut merupakan suatu rangkaian proses untuk menuju pada bentuk yang lebih baik, sesuai dan nyaman digunakan untuk berjalan.

Bahwa sirkulasi di dalam bangunan menuju pada ruang kegiatan utama (ruang pameran). Pola yang digunakan adalah sirkulasi menerus atau mengalir sesuai dengan tingkatan kegiatan yang ada, dari yang publik, semi publik dan privat. Dan pada ruang pameran pengunjung dipaksa untuk melewati jalur sirkulasi yang telah ditentukan agar bisa menikmati urutan koleksi yang sesuai dengan tahapan kala evolusi manusia yang terdiri dari 14 atau umur fosil.



C. Tataran Bangunan

1. Bentuk Bangunan

Perubahan bentuk tubuh dari Pramanusia ke bentuk manusia modern merupakan rangkaian proses perubahan menuju pada sesuatu yang baru dalam artian bentuk yang lebih sesuai dengan kefungsiannya yaitu antara lain lebih nyaman bila digunakan untuk berjalan.

Perubahan bentuk tubuh Manusia dari Pramanusia ke bentuk tubuh Manusia Modern mengalami perubahan yang besar. Dari yang merangkak, merunduk, sampai berdiri tegak seperti layaknya manusia sekarang.

Bentuk bangunan secara horizontal mengambil analogi dari bentuk kerangka badan manusia yang tengkurap, dimana yang menjadi ide dasarnya adalah tubuh manusia. Kerangka pada tubuh manusia terdiri dari tulang punggung (sebagai balok utama) dan 13 tulang rusuk dengan 2 tulang yang menggantung (sebagai balok anak sekaligus sebagai kolom)

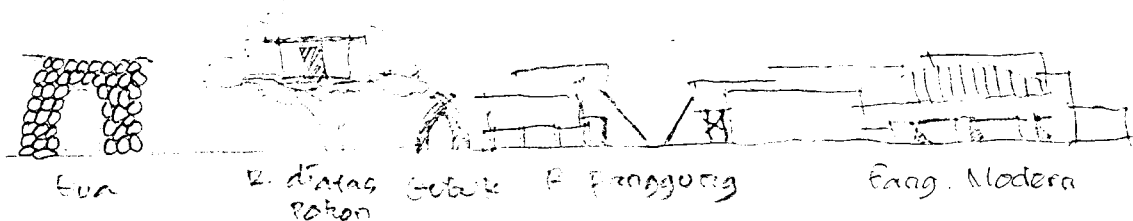
Bahwa bentuk bangunan secara horizontal juga mengambil analogi dari bentuk-bentuk dasar (segi empat, segi tiga dan lingkaran) yang dirubah menjadi bentuk-bentuk baru dengan cara penambahan dan pengurangan menjadi bentuk-bentuk baru (bangunan utama).

Bentuk bangunan secara vertikal yaitu dari bentuk yang merangkak, merunduk dan berdiri tegak (bangunan utama).



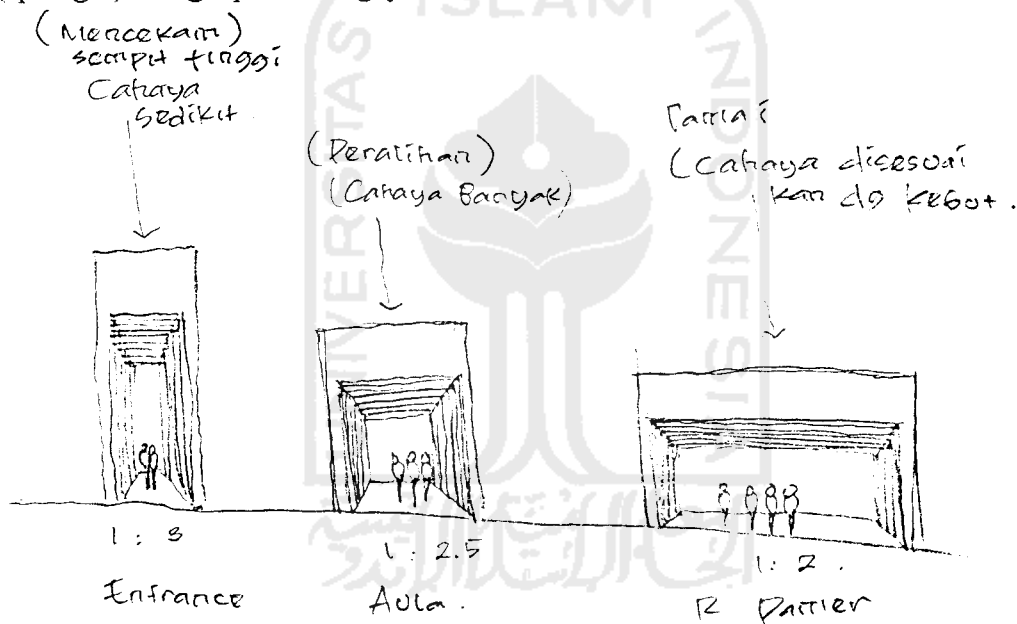
2. Fasade Bangunan

Fasade bangunan disesuaikan dengan tingkatan kala evolusi dimana pengunjung dibawa pada perubahan fasade bangunan dari analogi rumah tinggal manusia purba sampai pada rumah tinggal manusia modern, dari tempat tinggal gua, rumah diatas pohon, rumah panggung, rumah gubuk dan rumah sekarang.



3. Suasana

Suasana di dalam bangunan juga menggambarkan suatu rangkaian proses perubahan dari suasana pada jaman purba sampai pada suasana jaman sekarang. Dari yang mencekam sampai pada yang damai. Disini dapat dianalogikan pada skala bangunan dimana untuk mencapai suasana yang mencekam dibutuhkan skala bangunan yang sempit tinggi (1:3) dengan pencahayaan alam yang sedikit ditambah cahaya buatan yang tidak terlalu terang sampai suasana sekarang dimana skala bisa disesuaikan dengan kebutuhan (1:2) dengan pemanfaatan cahaya alami yang disesuaikan dengan kebutuhan dan penggunaan lampu (spotlight) sebagai pendukungnya.



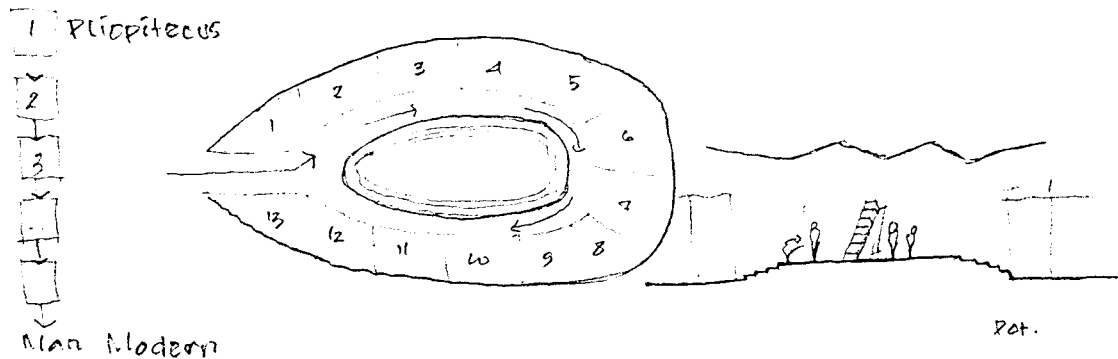
D. Tataran Ruang

1. Tataran Ruang Dalam

Perubahan bentuk tubuh dari yang merangkak, merunduk dan berdiri tegak merupakan suatu rangkaian yang linear meskipun pada kenyataannya bukan linear dimana banyak cabang-cabang yang hilang dalam proses terbentuknya manusia modern. Perubahan tersebut memerlukan waktu yang sangat lama yaitu ribuan bahkan jutaan tahun yang lalu untuk menjadi suatu bentukan yang berdiri tegak.

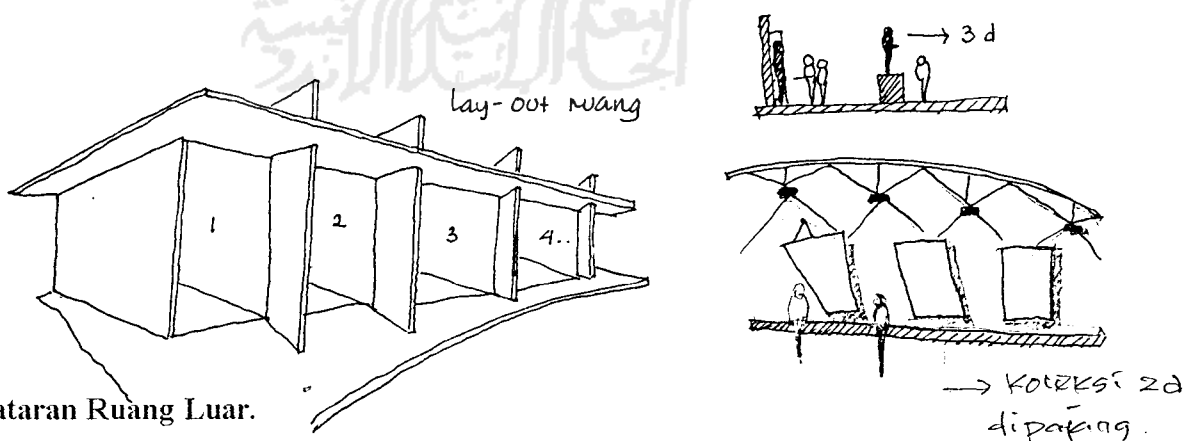
Tata ruang dalam bangunan diurutkan sesuai dengan jenis macam kegiatan yang menjadi prioritas utamanya (ruang pameran). Dan pada ruang pamernya

penataan koleksinya disesuaikan dengan tingkatan kala evolusi baik secara umurnya dan jenisnya.



- Cara Memamerkan benda koleksi

Perubahan bentuk tubuh manusia dari merangkak, merunduk sampai berdiri tegak memerlukan rangkaian proses yang sangat panjang hampir 25 juta tahun. Cara memamerkan koleksi yaitu dengan mengurutkan koleksi fosil dari menurut jenisnya dan umurnya. Ruang pameran yang dibutuhkan adalah sesuai dengan banyaknya tahapan menuju manusia modern yaitu 14. Untuk memamerkan koleksi 2 dimensi yaitu dengan digantung pada panil-panil dan di dinding sedangkan 3 dimensinya diletakkan di dalam kotak-kotak kaca, diatas meja-meja bahkan diletakkan pada lantai biasa.



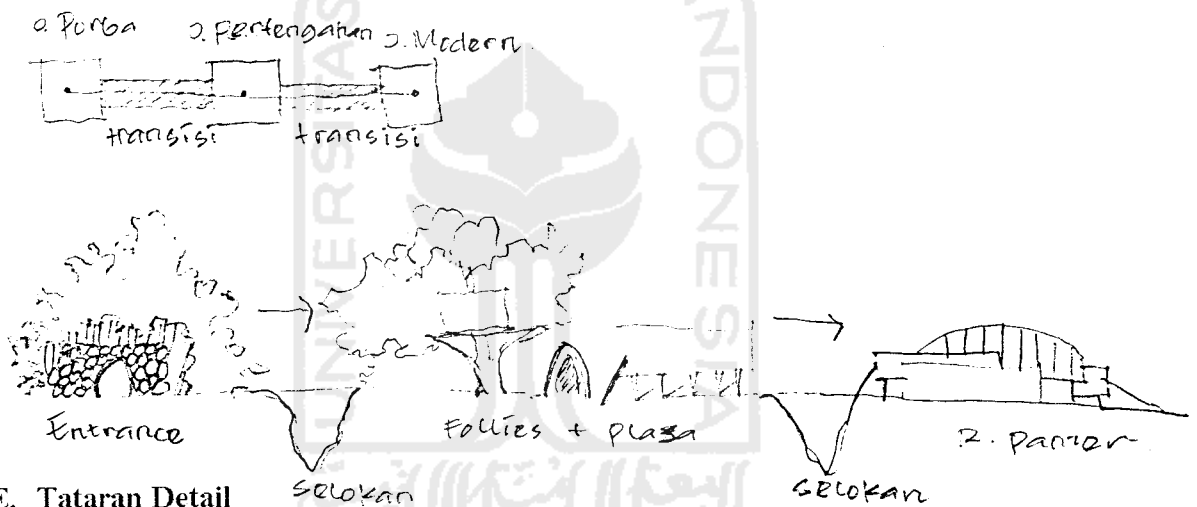
2. Tataran Ruang Luar.

Penataan ruang luar disesuaikan dengan urutan proses perubahan tubuh (merangkak, merunduk, berdiri tegak) dimana pengunjung akan merasakannya. Perubahan tersebut terjadi penggunaan ruang luar sebagai ruang pameran out door.

Disini ruang luar dilay-out sesuai dengan urutan perubahan dari suasana lingkungan purba sampai suasana lingkungan sekarang, yaitu dengan cara :

- . Penggunaan jenis vegetasi yang lebat (hutan), penggunaan air sebagai analogi salah satu cara mencari makanan bagi manusia purba dan sebagai prasarana air dan gua-gua sebagai rumah tinggal Manusia Purba sampai pada kehidupan manusia sekarang.

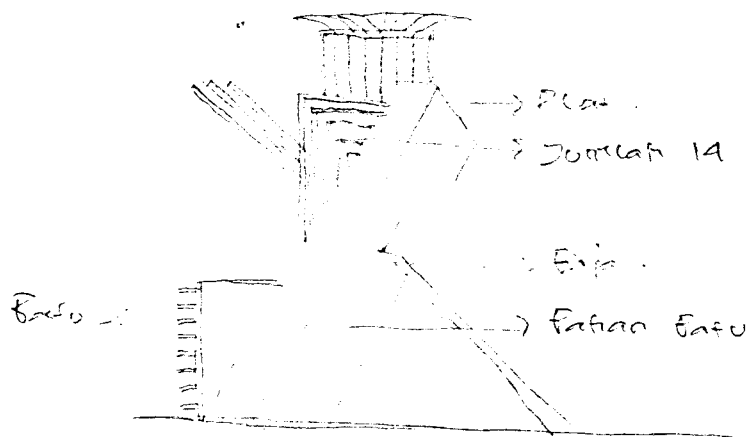
Tata ruang luar disesuaikan dengan analogi dari cabang-cabang yang hilang dalam proses perubahan, dimana tata ruang luar yang terdiri dari fasilitas penunjang ditata menyebar sebagai cabang-cabang fungsi pendukung dari bangunan utamanya.



E. Tataran Detail

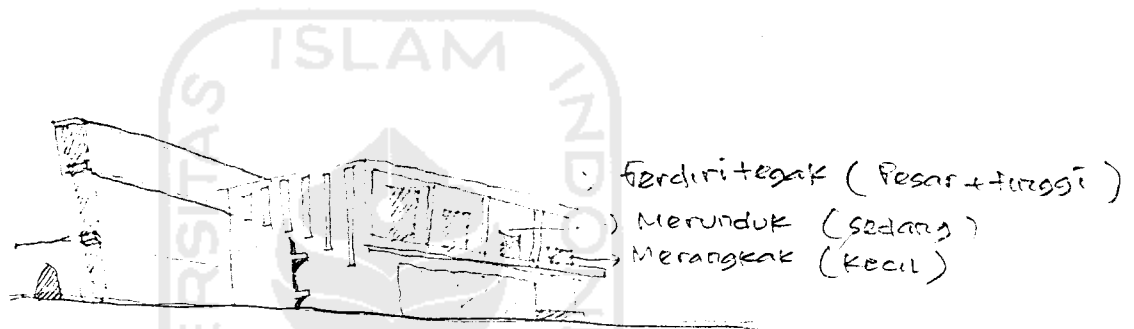
1. Detail Sculpture

Sculpture digambarkan dengan pembuatan bentuk-bentukan proses perubahan dari bentuk tubuh manusia purba yang merangkak sampai pada bentuk manusia sekarang yang berdiri tegak. Jumlah sculpture disesuaikan dengan banyaknya proses perubahan yaitu 14 buah.



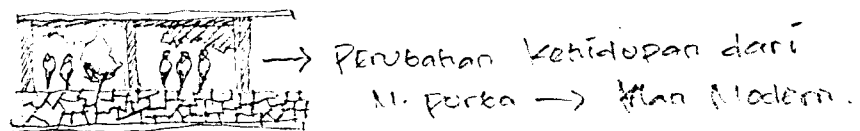
2. Detail Bukaan

Bukaan, baik pintu maupun jendela juga merupakan proses perubahan bentuk, dari bentuk dasar sampai bentuk baru (perpaduan). Sehingga bukaan pada bangunan utamanya menggunakan perpaduan dari bentuk bukaan bangunan purba sampai bangunan sekarang yang disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang diwadahi. Selain itu juga analogi yang diambil adalah dari perubahan tubuh dari yang merangkak, merunduk dan berdiri tegak menjadi acuan ukuran bukaan dari yang pendek, sedang sampai pada sesuatu yang lebar.



3. Detail Ornamen pada Dinding

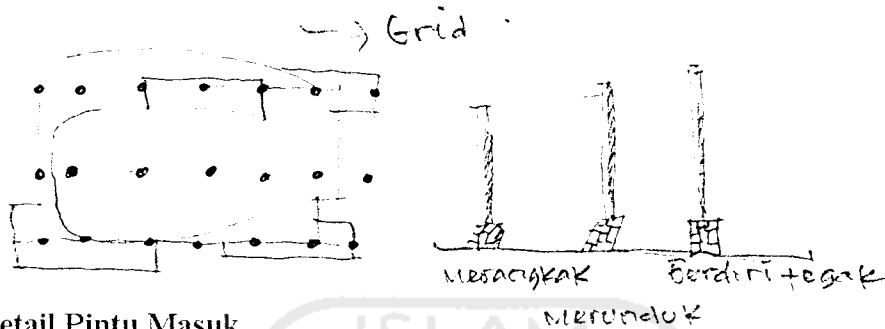
Ornamen yang dibuat dinding menceritakan tentang perubahan dari kehidupan masa lampau sampai pada kehidupan masa sekarang.



4. Detail Kolom

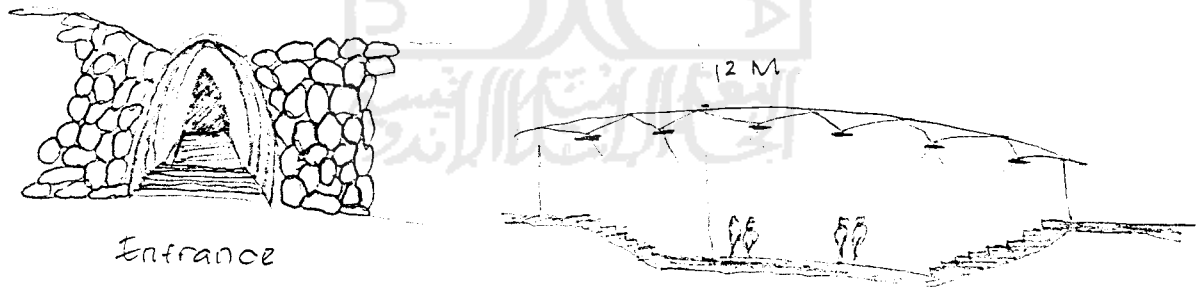
Kolom juga menceritakan tentang perubahan bentuk tubuh manusia dari merangkak, merunduk sampai berdiri tegak (dalam hal ukuran). Sedangkan perletakan kolom analoginya yaitu bahwa perubahan yang terjadi pada bentuk

tubuh menuju pada sesuatu yang lebih sesuai dan nyaman digunakan untuk berjalan. Perletakan kolom diatur dari yang tidak teratur menuju pada sesuatu yang teratur (grid).



5. Detail Pintu Masuk

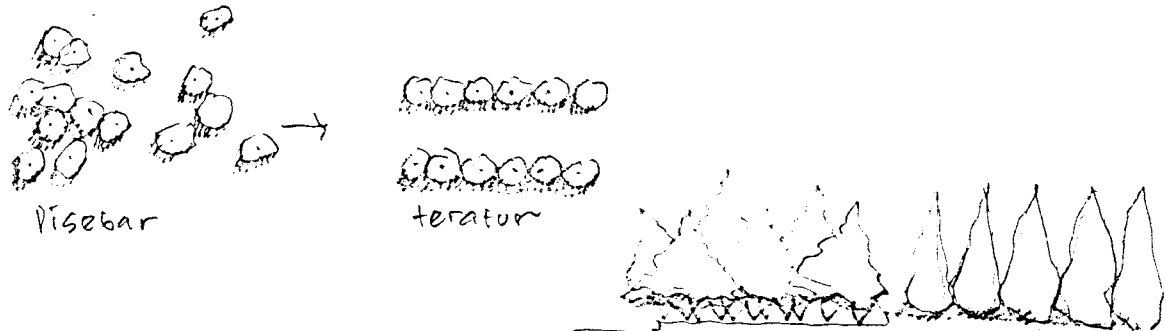
Sebagai awal dari pencapaian, disuguhkannya bentuk purba dengan penggunaan gua sebagai pintu masuk ke bangunan, dimana pada entrance tersebut pengunjung memasuki sebuah lorong yang kecil dan tinggi dengan pencahayaan alami yang minimal agar terkesan pada suasana ruang dalam gua yang mencekam.



6. Detail Perletakan dan jenis Vegetasi.

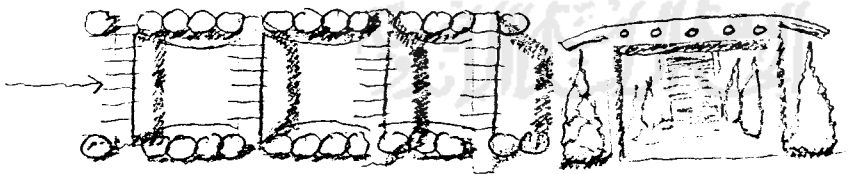
Vegetasi diletakkan atau ditanam mengikuti arah perjalanan sirkulasi ke bangunan, dimana ukuran vegetasi mengikuti perubahan bentuk tubuh dari manusia purba ke manusia modern. Disini dari yang tidak teratur menuju ke yang teratur. Disamping itu jenis vegetasi yang digunakan merupakan penganalogian dari perubahan bentuk pramanusia sampai bentuk manusia

modern. Dari jenis yang rimbun dan lebat sampai pada vegetasi yang ramping dan mempunyai nilai estetis yang tinggi.



7. Detail Pagar

Pagar digunakan sebagai pembatas bangunan dan pembatas antara pedestrian dengan ruang-ruang terbuka. Dimana analogi yang diambil bahwa pagar disusun atau dibuat dengan analogi bentuk tulang manusia dengan jumlah rusuknya 13 pasang. Pemasangan kolom pagar yaitu grid sesuai dengan letak dari rusuk yang teratur satu dengan lainnya. Dan pada ukurannya mengambil dari analogi dari perubahan bentuk tubuh dari yang merangkak, merunduk sampai yang berdiri tegak. Pagar akan semakin tinggi menuju pada bangunan utama (ruang pameran).

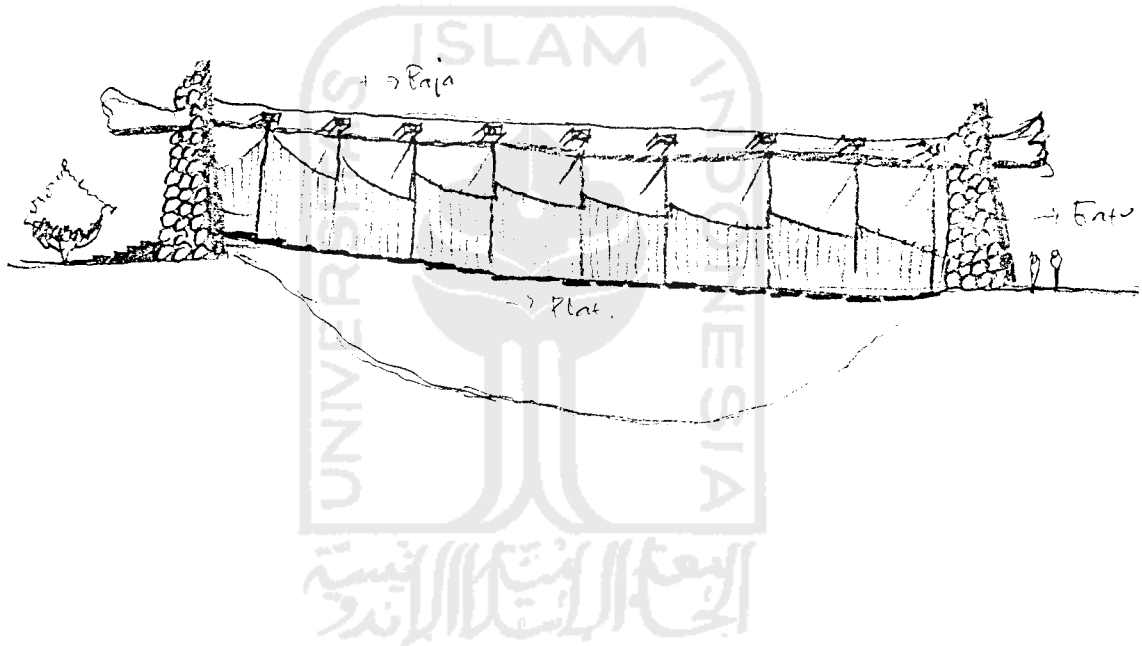


8. Detail Frame

Frame yang digunakan sebagai struktur utama (kolom) dan juga sebagai pendukung fasade dalam segi estetis dibentuk dengan bentukan tulang rangka tubuh manusia yang diatur dengan cara rigid dan ukurannya akan menjadi lebih besar menuju pada bangunan utamanya.

9. Detail Jembatan

Jembatan diatas sungai Bengawan Solo merupakan jembatan sebagai pencapaian pada fasilitas pendukung (menara pantau). Jembatan tersebut merupakan analogi dari perubahan bentuk tubuh dari Pramanusia sampai manusia modern yang semakin menuju pada klimaksnya (manusia sekarang), dimana perubahan tersebut dari yang merangkak, merunduk sampai yang berdiri tegak sehingga bantalan jembatan bentuknya semakin meninggi pada sisi yang dekat dengan bangunan utama.



4.1.3. Pengertian Ekologis

Pengertian Ekologis adalah hubungan timbal balik (interaksi) antara makhluk hidup dengan (kondisi) lingkungan sekitarnya. Dimana di dalam hubungan tersebut terjadi interaksi yang saling mempengaruhi antara keduanya.

Alvin Tofler membagi tahapan peradaban manusia ke dalam tiga gelombang. Dimana pada ketiga gelombang tersebut dijelaskan tentang hubungan manusia dengan lingkungannya.

Dari kata “Hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungan” atau interaksi mempunyai beberapa turunan yang diambil dalam pendekatan konsep, yaitu:

1. Gelombang I

Dimana Interaksi manusia dengan lingkungan sangat besar. Manusia sangat terpengaruh dan tergantung pada alam

2. Gelombang II

Manusia ingin menguasai alam dan mendewakan teknologi.

3. Gelombang III

Manusia memanfaatkan alam, lingkungan dan teknologi untuk kepentingan manusia dan penyelamatan lingkungan.

Namun Perancang hanya menggunakan Gelombang Peradaban I, dimana Manusia sangat terpengaruh dan tergantung pada alam sebagai pendekatan konsep dari turunan Ekologis sebagai salah satu pendekatan citra bangunan Museum Arkeologi Prasejarah Trinil.

II. “Interaksi dengan alam” merupakan kata turunan dari Ekologis, dimana interaksi dengan alam diartikan sebagai Manusia terpengaruh dan tergantung pada alam.

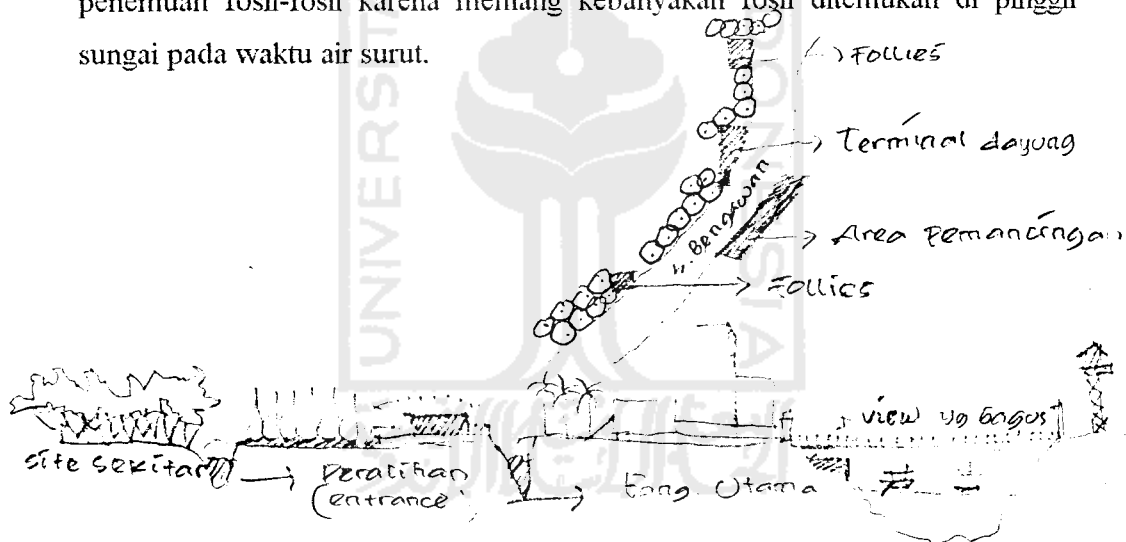
A. Hubungan Site dengan Lingkungan

Bahwasannya Manusia Purba (dari sejak sebelum Homo Erectus) sangat tergantung dengan alam. Dimana mereka hidup dengan menggantungkan pada potensi alam yang memang pada waktu itu sangat banyak dan melimpah ruwah tanpa adanya usaha untuk memanfaatkannya dan mengolahnya.

Sehingga hidup mereka berpindah-pindah untuk mencari tempat yang subur (banyak makanan)

Site pada bangunan MAPT sangat dekat dengan lingkungan sekitar, artinya adanya keterikatan baik bentuk maupun keadaanya. Pengadaan ruang terbuka dengan penataan elemen-elemen alam yang sudah ada (tanah yang berkontur, vegetasi yang rimbun dan aliran sungai Bengawan Solo yang membelah site) akan menjadikan sebagai bentuk keterkaitan dan sebagai ruang transisi antara lingkungan dengan bangunan MAPT.

Keberadaan sungai Bengawan Solo yang membelah site merupakan salah satu potensi yang dapat dimanfaatkan baik yang sifatnya rekreasi (arena memancing dan dayung) maupun penelitian terhadap lapisan tanah dan penemuan fosil-fosil karena memang kebanyakan fosil ditemukan di pinggir sungai pada waktu air surut.

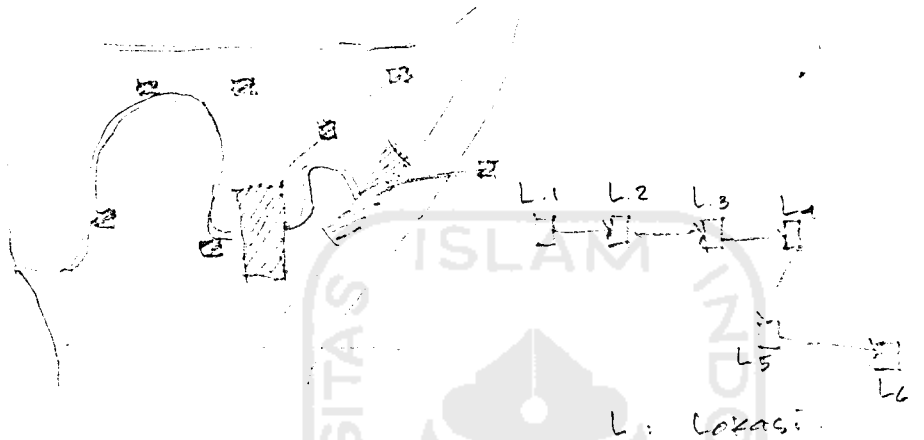


B. Tataran Seluruh Site.

1. Sirkulasi pada Lanskap

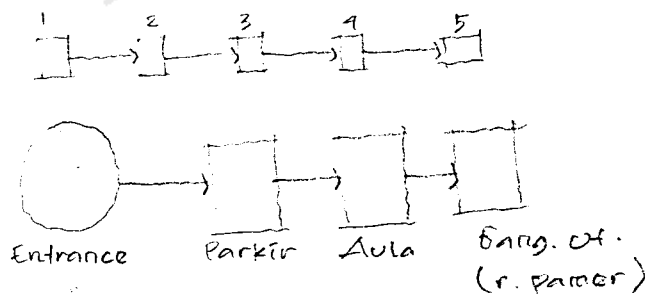
Pola hidup Manusia Purba yang selalu berpindah-pindah, apabila alamnya sudah tidak produktif lagi. Kehidupan Manusia Purba biasanya hidup di daerah pinggir-pinggir sungai dan hutan-hutan yang berproduktif sebagai tempat mencari makanan. Tetapi dari perjalanan manusia purba yang selalu berpindah-pindah untuk mencari makan tersebut tentunya ada klimaksnya yaitu apabila mereka mati maka klimaksnya adalah tempat mereka hidup yang terakhir kalinya.

Pola sirkulasi pada lanskap diarahkan menuju pada suatu kegiatan yang lebih berat bobot kegiatan dan kefungsiannya. Pola sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi menerus, dengan pertimbangan bahwa pengunjung bisa merasakan tingkatan kala evolusi yang terjadi dari manusia purba sampai pada manusia modern. Klimaks dari tujuan pengunjung adalah ruang pameran.



2. Sirkulasi di Dalam Bangunan

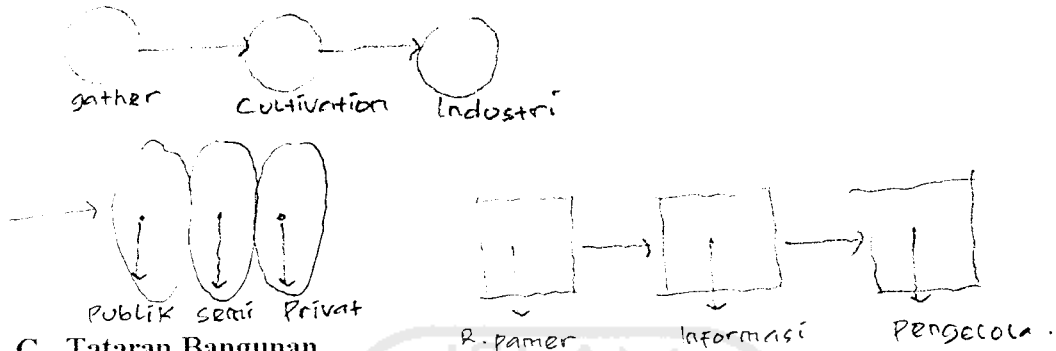
Sirkulasi di dalam bangunan mengambil ide dari perjalanan hidup manusia purba dalam mencari makanan yang selalu berpindah-pindah mencari tempat yang lebih produktif. Jalur sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi menerus atau mengalir, dimana jalur sirkulasi tersebut menuju pada kegiatan yang saling berkesinambungan dan menuju pada sesuatu yang lebih baik (ruang pameran sebagai puncak kegiatan).



3. Pemintakatan

Pemintakatan di dalam bangunan mengambil ide dari perjalanan hidup manusia purba dalam mencari makanan yang selalu berpindah-pindah mencari tempat yang sumber makanannya banyak (dianalogikan pada suara bising) sampai pada manusia modern yang telah mengenal industri (suara yang tenang)

sendiri. Penzoningan dilakukan dengan pengelompokan kegiatan dan menuju pada sebuah klimaks yang semakin tinggi tingkat kefungsiannya (ruang pameran), dari yang publik, semi publik sampai yang privat.

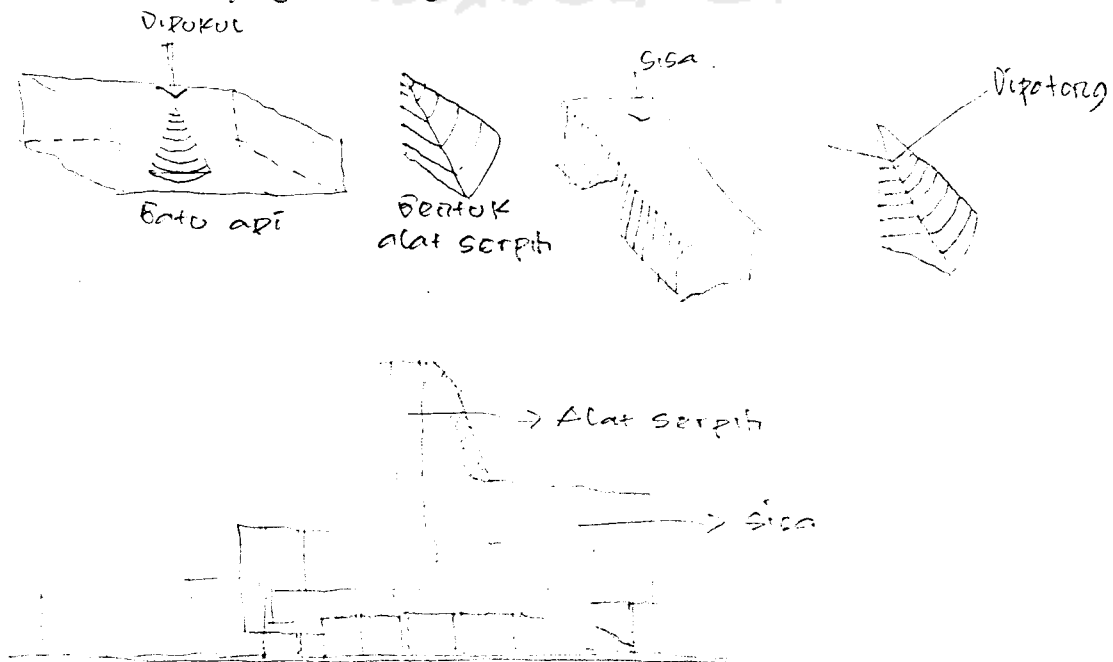


C. Tataran Bangunan

1. Bentuk Bangunan

Sejak Homo Sapiens pola pikirnya semakin pandai, hal ini terbukti dengan ditemukannya suatu alat serpih yang digunakan sebagai alat bantu dalam mencari makanan mereka. Alat serpih tersebut terbuat dari batu api yang di bentuk seperti sebuah kerucut. Dan pada kehidupan Pithecanthropus Erectus alat yang paling terkenal adalah alat serpihnya.

Bentuk dari bangunan MAPT diambil dari bentuk-bentuk alam yaitu dari bentuk alat serpih yang digunakan oleh Manusia Purba untuk membantu dalam hal mencari makanan. Bentuk dari alat serpih tersebut yaitu berupa sebuah kerucut. Dari bentukan kerucut tersebut kemudian diolah menjadi bentukan-bentukan baru yang sesuai dengan citra evolutif ekologis.



2. Fasade Bangunan

Fasade bangunan merupakan pencerminan dari keterkaitan manusia kepada alam, yaitu dengan fasade dari bentukan alam. Bentukan alam tersebut berupa bentuk dari alat serpih dan ditunjang dengan penambahan unsur alam (vegetasi, air).



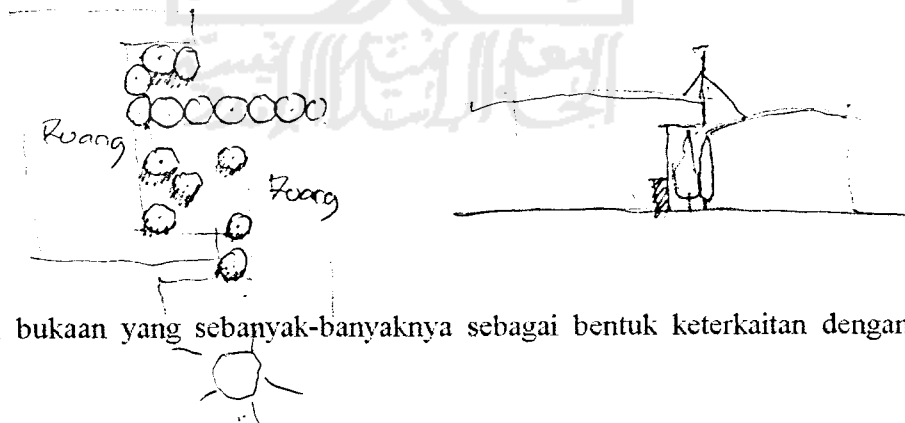
Fasade alat serpih

D. Tataran Ruang

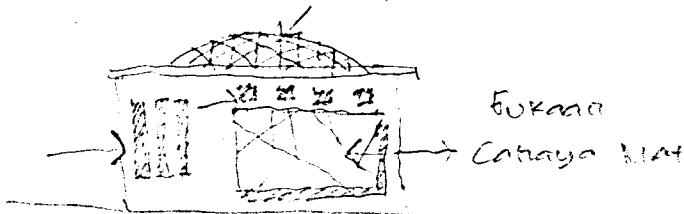
1. Tataran Ruang Dalam

Dengan memasukkan unsur alam pada ruang dalam agar terjadi adanya hubungan dengan alam sekaligus memberi nilai tambah pada segi estetis bangunan.

Penataan ruang dalam berdasarkan urutan dari fungsi-fungsi dari yang penunjang sampai pada fungsi yang utama.



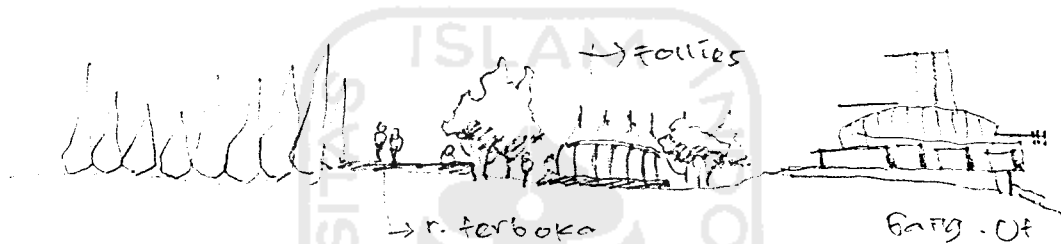
. Dengan bukaan yang sebanyak-banyaknya sebagai bentuk keterkaitan dengan alam.



2. Tataran Ruang Luar

Manusia Purba sangat tergantung oleh alam, dimana mereka tinggal juga memerlukan suatu kondisi alam yang aman dan merupakan sumber untuk mencari makanan.

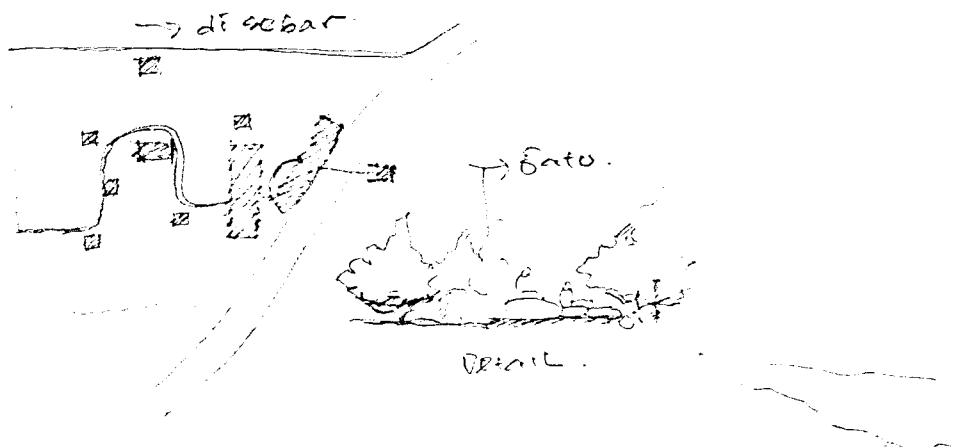
Penataan ruang luar sebagai perwujudan dari lingkungan sekitar sangat diperlukan. Penataan ruang terbuka yang tersebar di dalam site menambah keterkaitan dengan alam. Pengunjung dapat beristirahat, bersantai bahkan belajar (tentang evolusi) disana.



E. Tataran Detail

1 Detail Plasa

Bentukan plasa merupakan analogi dari keterkaitan dengan lingkungan alam sekitar, yaitu penataan ruang terbuka dengan cara penggunaan elemen alam (penataan vegetasi dan batu-batu besar yang ditumpuk) yang akan membentuk ruang terbuka yang alami.



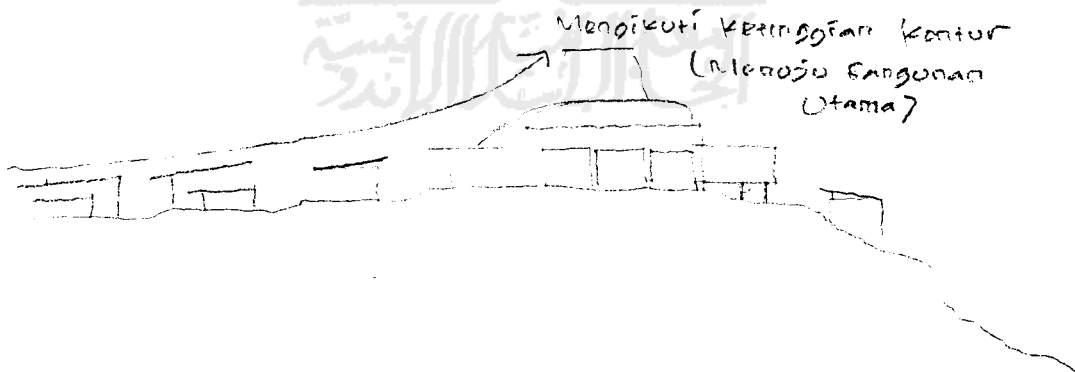
2. Detail Follies

Bentuk follies berasal dari analogi dari bentuk-bentuk alam seperti bentuk alat serpih, bentuk batu dan lain-lain. Perletakan follies dengan menyebar dengan jumlah yang banyak (14) sebagai bentuk keterikatan dengan alam.



3. Detail Atap

Bentuk atap merupakan bentuk keterkaitan dengan alam, dimana atap terbuat dari dag dengan bentuk yang mengikuti kontur. Kontur sendiri sangat bervariasi di dalam site dan meninggi pada bangunan utama (ruang pameran). Atap akan meninggi pada bangunan utama (ruang pameran) dengan menggunakan suatu permainan ketinggian dan polanya yang mengikuti bentuk konturnya.



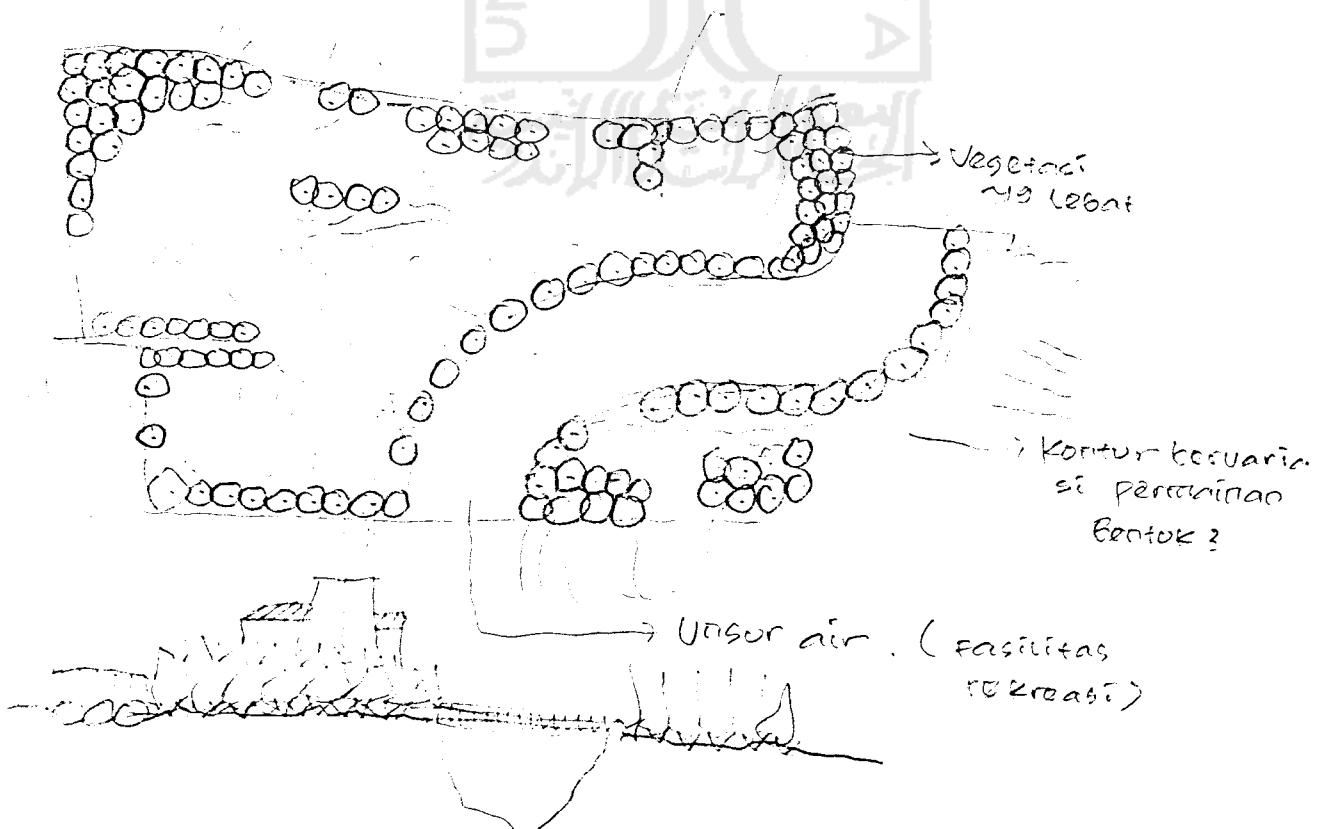
4.2. CONCEPT

Konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu sistem pewadahan kegiatan Museum Arkeologi Prasejarah sebagai tempat menampung, memamerkan, mengawetkan dan memelihara fosil sekaligus sebagai fasilitas edukatif dan rekreatif dengan penekanan pada citra evolutif ekologis.

A. Hubungan Site dengan Lingkungan

Adanya kesinambungan dan keterkaitan antara site Museum Arkeologi Prasejarah Trinil dengan lingkungan sekitar baik bentuk maupun keadannya yang masih alami. Hal ini didukung adanya tanah yang berkontur, dekat dengan aliran sungai Bengawan Solo, pada hamparan sawah dan keadaan tumbuhan yang rimbun.

Untuk itu penggunaan unsur alam yang berpotensi tersebut diperlukan sebagai wujud interaksi dengan site. Selain itu pengadaan ruang terbuka dan penataan elemen-elemen alam menjadi alternatif utama, dengan tidak mengubah potensi alam yang ada.

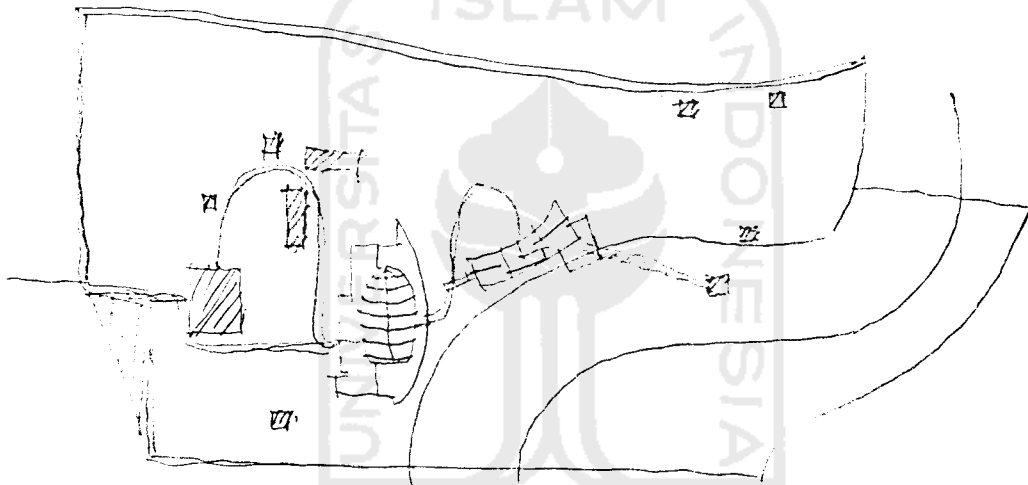


B. Tataran Seluruh Site

1. Sirkulasi pada Lanskap

Pola sirkulasi yang digunakan adalah linear / mengalir, dimana sekuensial sangat dibutuhkan pada tiap tahap sirkulasi yang dilewati pengunjung. Pergerakan bersifat memutar sehingga memperpanjang urutan pencapaian dan dapat mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan.

Dengan sirkulasi menerus/ mengalir dapat menghubungkan ruang-ruang atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tiap bagiannya namun saling berkaitan atau berurutan menuju pada klimaks dari kegiatan, yaitu bangunan utama.



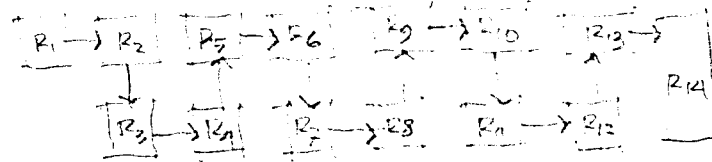
2. Sirkulasi di dalam Bangunan

Sirkulasi di dalam bangunan menuntut efisiensi dalam hal pergerakan. Pergerakan bersifat menerus atau mengalir di dalam ruang ataupun antar kelompok ruang. Sirkulasi bersifat menghubungkan ruang-ruang atau kelompok ruang. Oleh karena itu sirkulasi berkaitan erat dengan hubungan ruang.

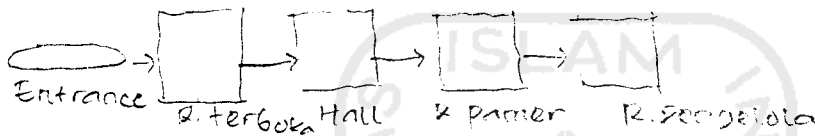
Ruang sirkulasi berkaitan dengan ruang-ruang yang dapat dihubungkan melalui 3 cara: melewati ruang, menembus ruang dan berakhir pada ruang. Ruang sirkulasi melewati ruang dapat mengintegrasikan ruang sehingga ruang dapat terkonfigurasi secara fleksibel. Ruang sirkulasi menembus ruang dapat membentuk suatu pola transisi atau perubahan dan ruang gerak di dalamnya. Sedangkan ruang

sirkulasi yang berakhir pada ruang dapat menandakan pentingnya ruang yang akan dimasuki nantinya sebagai klimaks, yaitu ruang pameran utama.

Untuk R. PAMER :

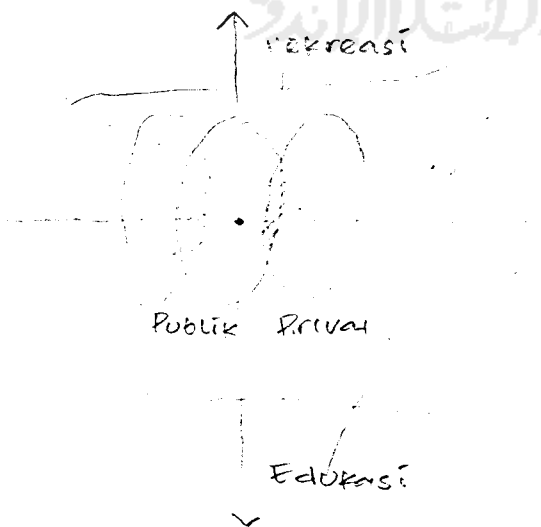


Untuk Bangunan :



3. Pemintakatan

Pemintakatan dilakukan dengan menggunakan dua metoda, yaitu pemintakatan *area dan fungsi*. Pemintakatan terhadap kelompok ruang berdasarkan tingkat area berupa publik, semi publik dan privat. Sedangkan pemintakatan dapat juga berdasarkan fungsi yaitu pendidikan dan rekreasi. Kedua pemintakatan dilakukan dengan pertimbangan bahwa semua metoda pemintakatan memegang peranan penting dan diantara keduanya harus berjalan secara bersama.

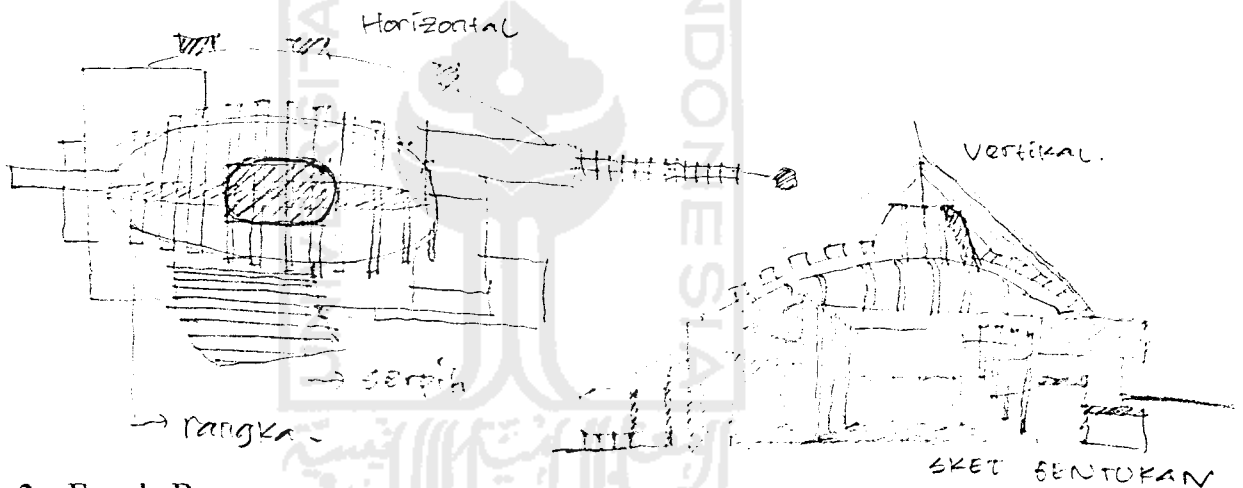


C. Tataran Bangunan

1. Bentuk bangunan

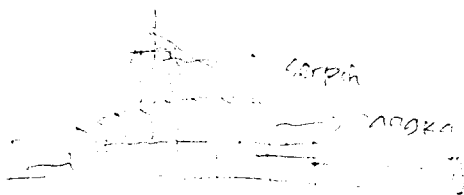
Bentuk Bangunan mengacu pada dua tema yaitu perubahan bentuk tubuh manusia yang diambil adalah dari bentukan dari kerangka tubuh manusia yang mempunyai tulang punggung (balok induk) dan 13 pasang tulang rusuk (balok anak) dan bentuknya adalah tengkurap.

Bentuk bangunan juga diambil dari bentuk-bentuk alam, yang diambil adalah bentukan dari alat serpih manusia purba yang terbuat dari batu api yang berbentuk kerucut. Dan antara kedua konsep bentuk tersebut dijadikan suatu konsep hasil perpaduan guna bisa menampilkan bentuk bangunan yang bercitra evolutif ekologis.



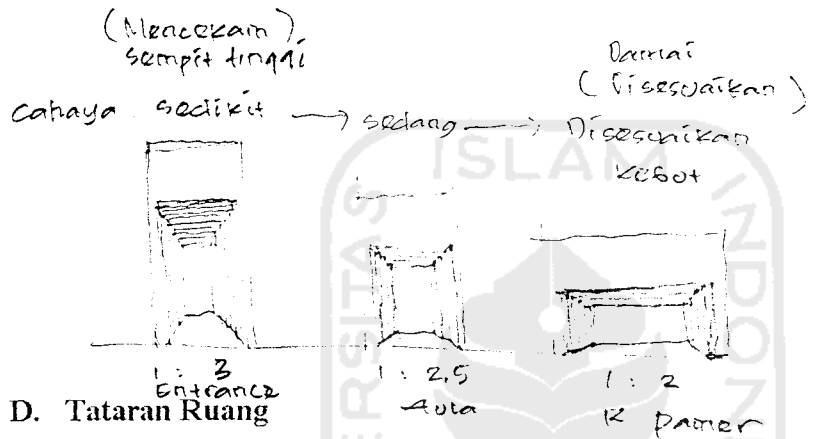
2. Fasade Bangunan

Konsep fasade bangunan merupakan perpaduan antara dua konsep yaitu bentuk rangka manusia dan alat dan antara kedua konsep bentuk terjadi keterkaitan dan saling mendukung terciptanya bentukan baru yang mencerminkan citra evolutif ekologis.



3. Suasana

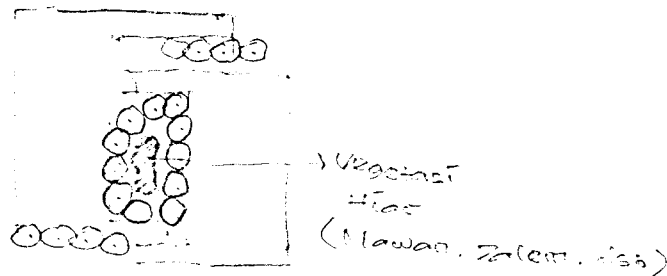
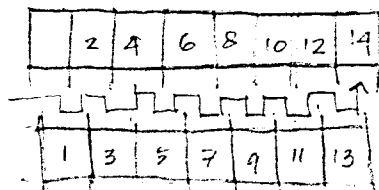
Suasana baik di luar bangunan ataupun di dalam bangunan menggambarkan suasana rangkaian perubahan. Sekuensial sangat besar pengaruhnya terhadap perubahan bentuk suasananya. Dari sejak pengunjung berada di entrance terus berjalan memasuki bangunan sampai pada puncak kegiatan (ruang pameran) perubahan suasana ditampilkan, dari suasana purba, suasana peralihan sampai suasana sekarang.



D. Tataran Ruang

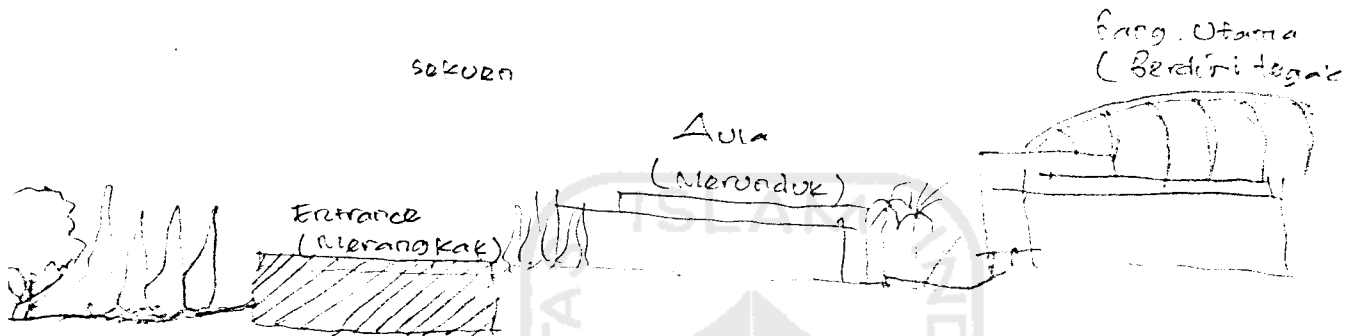
1. Tataran Ruang Dalam

Kelompok ruang dalam bangunan bersifat linear dengan hirarki utamanya ruang pameran sebagai puncak kegiatan. Selain itu dengan didukung pemasukan unsur alam pada ruang dalam sebagai bentuk interaksi dengan alam akan memberikan nilai tambah pada segi estetis pada ruang dalam.



2. Tataran Ruang Luar

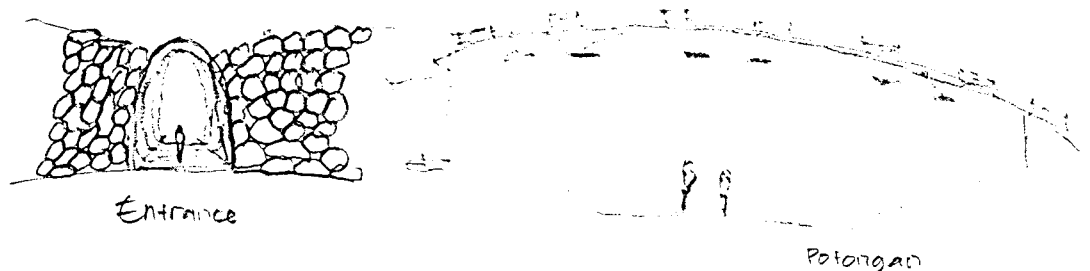
Tataran ruang luar disesuaikan dengan urutan proses perubahan dari lingkungan luar sampai pada bangunan. Dimana ruang luar ditata agar terjadi keterkaitan antara lingkungan luar site dengan dengan ruang luar. Sebagai interaksi, pengadaan ruang-ruang terbuka dilakukan sebagai ruang transisi.



E. Tataran Detail

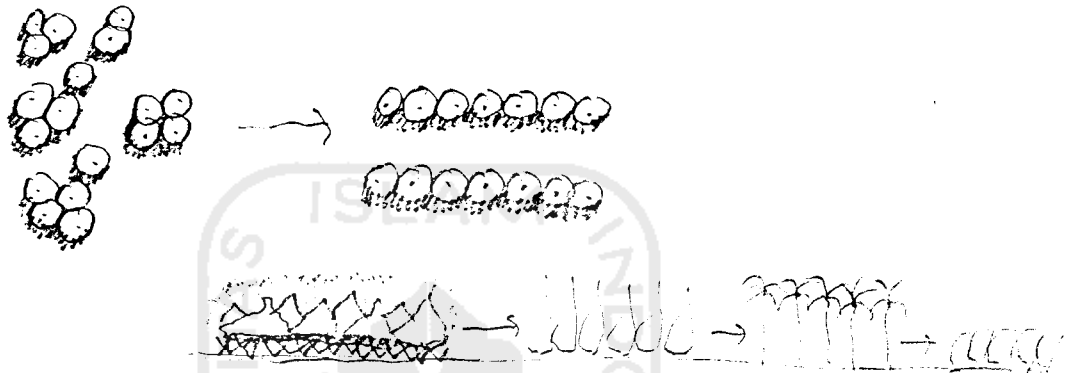
1. Detail Pintu Masuk

Karena sebuah entrance bangunan sangat penting sebagai salah satu pengarah jalan masuk utama bagi sirkulasi pengunjung, maka bentuknyapun harus diperhatikan. Bentuk yang diambil adalah bentuk purba dengan penggunaan bentuk pada pintu masuk hunian manusia purba yang berupa gua, dengan bahan utamanya adalah batu yang ditata. Dimana gua tersebut merupakan awal perjalanan pengunjung yang masuk ke dalam gua dan menurun pada lantainya. Pada ruang dalam gua tersebut berbentuk persegi empat yang langit-langitnya sangat tinggi untuk menimbulkan suasana mencekam. Ditambah lagi penataan vegetasi yang besar-besar sehingga terkesan pada jaman purba.



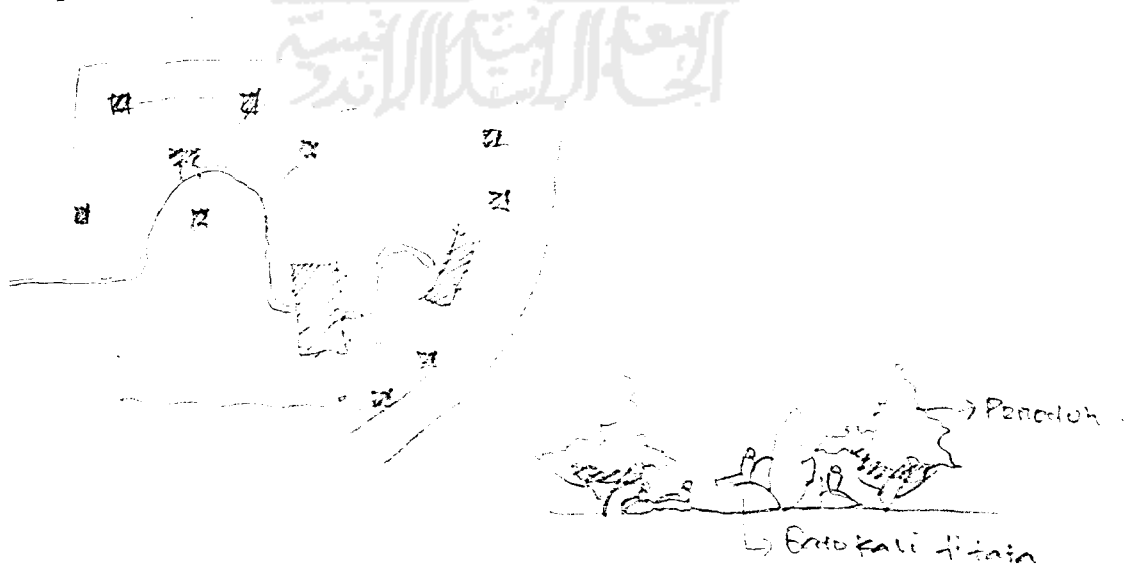
2. Detail Perletakan dan Jenis Vegetasi

Perletakan vegetasi merupakan suatu rangkaian proses dari yang acak pintu masuk sampai pada yang teratur (grid) pada vegetasi yang berada di dekat bangunan. Jenis vegetasi juga menuntut adanya suatu perubahan yaitu dari jenis vegetasi yang lebat dan rimbun samapai pada vegetasi yang ramping dan mempunyai nilai estetis yang tinggi.



3. Detail Plasa

Plasa merupakan ruang terbuka yang bersifat umum. Material pembentuk berupa material alam: pohon dan batuan, sedangkan material buatan berupa tembok. Perletakan plasa disebar sebagai wujud interaksi dengan lingkungan alam sekitar. Penyebaran plasa disesuaikan dengan perletakan pola sirkulasi pada lanskap.



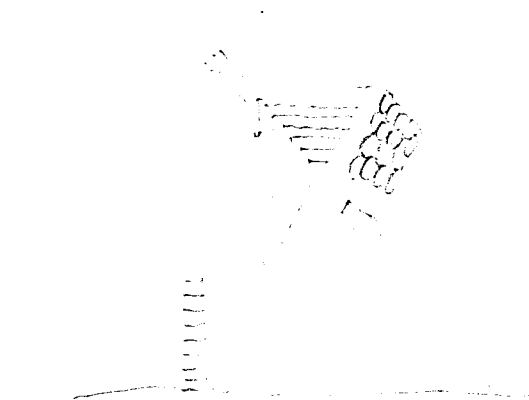
4. Detail Follies

Bentukan follies berasal dari analogi dari bentuk-bentuk alam seperti bentuk alat serpih, bentuk batu dan lain-lain. Perletakan follies dengan menyebar sebagai cabang-cabang yang hilang dalam evolusi dengan jumlah yang banyak (14) sebagai bentuk keterikatan dengan alam.



5. Detail Sculpture

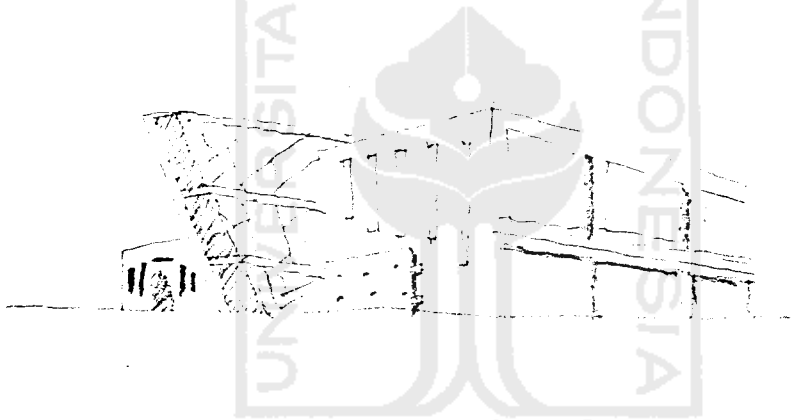
Sculpture digambarkan dengan bentukan-bentukan (replika) dari pramanusia (plioipithecus) sampai pada manusia modern. Banyaknya replika terdiri dari 14 buah yang sesuai dengan jumlah tahapan perubahan menuju manusia modern. Dengan penggunaan sculpture berbentuk rangka tubuh manusia yang berdiri dengan di dukung bahan dari alam.



6. Detail Bukaan

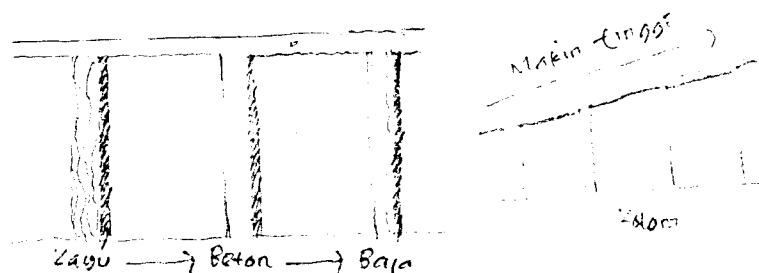
Bukaan-bukaan (pintu dan jendela) merupakan komponen bangunan yang berfungsi memasukkan cahaya, view dari luar bangunan. Pada bangunan tropis penggunaan sun screen atau kisi-kisi matahari akan menciptakan bayang-bayang yang dapat mempengaruhi silau dan cahaya berlebihan dari sinar matahari.

Fungsi ini dapat dianalogikan sebagai perubahan dari bentuk-bentuk bukaan dari bukaan pada masa purba sampai pada bukaan masa sekarang yang dipadu agar terjadi kesesuaian dengan kegiatan yang diwadahnya sekaligus dari ukuran bukaan diatur dari yang kecil sampai yang besar.



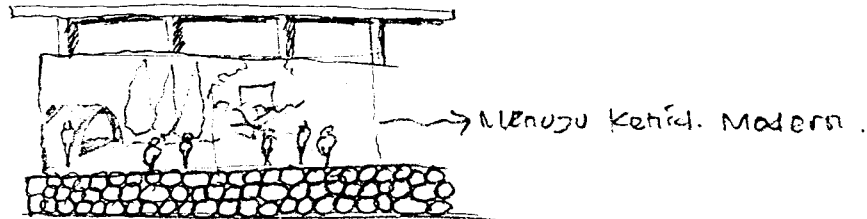
7. Detail Struktur Kolom

Kolom dibentuk dengan analogi tentang perubahan bentuk tubuh pra manusia (merangkak) sampai tubuh manusia sekarang (berdiri tegak). Bahan yang digunakan juga berasal dari perubahan bahan dari bahan kayu, beton sampai pada kolom-kolom baja. Dan juga perletakan kolom diatur dari yang acak menuju pada yang rigid (grid).



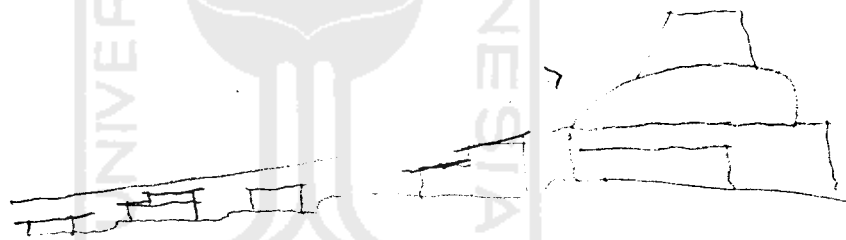
8. Detail Ornamen Dinding

Ornamen dinding dibuat dengan mengambil gambar dari kehidupan purba sampai pada kehidupan sekarang.



9. Detail Atap

Atap yang digunakan adalah merupakan bentukan dari atap dag, dimana pada atap dag tersebut terjadi permainan ketinggian sebagai perwujudan dari perubahan dari sesuatu yang rendah menjadi sesuatu yang tinggi (ruang utama).



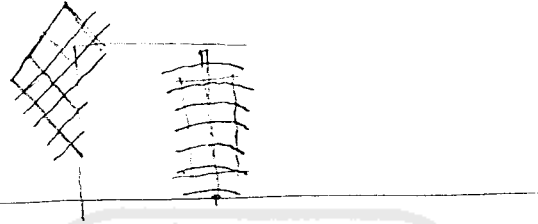
10. Detail Pagar

Pagar digunakan sebagai pembatas bangunan dan pembatas antara pedestrian dengan ruang-ruang terbuka. Dimana analogi yang diambil bahwa pagar disusun atau dibuat dengan bentukan tulang rangka manusia. Dan pada ukurannya mengambil dari analogi dari perubahan bentuk tubuh dari yang merangkak, merunduk sampai yang berdiri tegak. Pagar akan semakin tinggi menuju pada bangunan utama (ruang pameran).



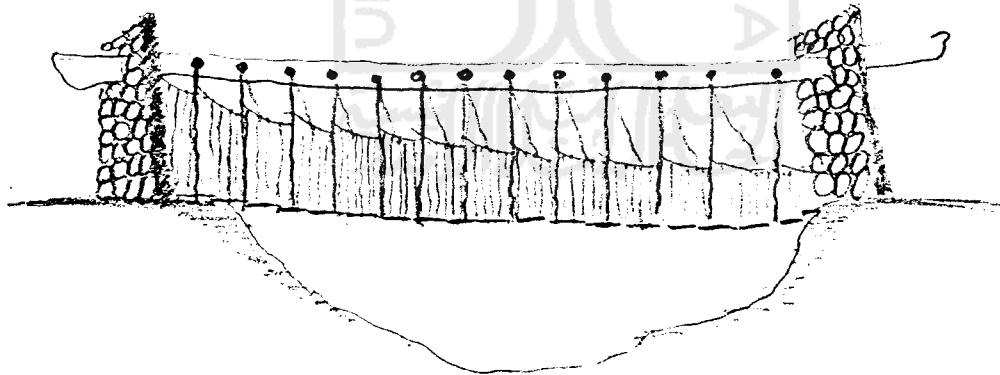
11. Detail Frame

Frame yang digunakan sebagai struktur utama (kolom) dan juga sebagai pendukung fasade dalam segi estetis dibentuk dengan bentukan tulang manusia yang diatur dengan cara rigid dan ukurannya akan menjadi lebih besar menuju pada bangunan utamanya.



12. Detail Jembatan

Jembatan diatas sungai Bengawan Solo merupakan jembatan sebagai pencapaian pada fasilitas pendukung (menara pantau). Jembatan tersebut merupakan analogi dari perubahan bentuk tubuh dari Pramanusia sampai manusia modern yang semakin menuju pada klimaksnya (manusia sekarang), dimana perubahan tersebut dari yang merangkak, merunduk sampai yang berdiri tegak sehingga bantalan jembatan bentuknya semakin meninggi pada sisi yang dekat dengan bangunan utama.



EVOLUTIF EKOLOGIS	ANALOGI	MUSEUM ARKEOLOGI PRASEJARAH TRINIL
<p>1. Bentuk Tubuh atau Badan dari man. Purba sampai man. Modern</p>	<p># Sejak jaman Pra Manusia (Pliopithecus) sampai pada Manusia Modern banyak mengalami perubahan bentuk tubuh atau badan dari yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak, namun perubahan tersebut merupakan sebuah rangkaian suatu proses keterpaduan dalam menuju bentuk tubuh yang dapat berdiri tegak pada manusia modern.</p>	<p>Hubungan Site dengan Lingkungan Adanya keterpaduan pada site dengan lingkungan sekitar, dimana site terletak pada kawasan situs Trinil dengan kondisi alamnya yang masih alami (dekat dengan sungai Bengawan Solo, hamparan savah, keadaan kontur tanah yang sangat bervariasi ketinggiannya dan banyaknya tumbuhan besar). Lntuk itu penggunaan unsur alam sangat diperlukan sebagai interaksi dengan alam sekitar: air, vegetasi.</p> <p>Air: yaitu dengan pengaliran dari S Bengawan dengan melewati selekan ke dalam site yang digunakan untuk menunjang fasilitas kegiatan pameran out door dan kegiatan rekreasi yaitu: kolam ikan pemancingan dan olahraga dayung.</p> <p>Vegetasi: yaitu dengan penggunaan jenis vegetasi yang sama dengan vegetasi lingkungan sekitar seperti: Kelapa, bambu dan vegetasi rimbun dan ditambah tumbuhan perindang, bias dan lain-lain. Sehingga tetap masih ada keterpaduan dengan lingkungannya.</p> <p>Kontur: Kontur diabaikan pada keadaan yang alami, artinya tidak tidak merubah secara keseluruhan dan sebagai bentuk keterpaduan, ketinggian bangunan mengikuti kontur menuju pada bangunan utama (ruang pameran).</p>
<p>1. Dari bentuk tubuh dari Pra Manusia (Pliopithecus) sampai pada Manusia Modern dan yang merangkak sampai pada yang berdiri tegak, membutuhkan suatu proses yang panjang, dimana perubahan tersebut membentuk suatu garis yang lurus meskipun pada kenyataannya perubahan tersebut banyak terdapat cabang-cabang yang tidak ada pada manusia modern.</p>	<p># Dari bentuk tubuh dari Pra Manusia (Pliopithecus) sampai pada Manusia Modern dan yang merangkak sampai pada yang berdiri tegak, membutuhkan suatu proses yang panjang, dimana perubahan tersebut membentuk suatu garis yang lurus meskipun pada kenyataannya perubahan tersebut banyak terdapat cabang-cabang yang tidak ada pada manusia modern.</p>	<p>Fataran Seluruh Site</p> <p>1. Sirkulasi pada Lanskap Pola sirkulasi pada lanskap merupakan suatu sekuen atau perubahan dari suatu proses yang panjang, dimana pengunjung dapat merasakan perubahan baik bentuk-bentuk bangunan ataupun bentuk-bentuk kegiatan yang berbeda menuju pada sesuatu sebagai puncak atau klimaks dari suatu kegiatan (t. pameran). Pola sirkulasi yang dipikirkan adalah sirkulasi menerus, agar pengunjung bisa menikmati seluruh rangkaian pameran.</p>

<p>cerita (kegiatan yang ada). Namun jalan pintas tetap disediakan dengan pertambahan jarak tempuh yang terlalu jauh sebagai analogi cabang-cabang yang hilang.</p> <p>2. Sirkulasi di dalam Bangunan Bahwa sirkulasi di dalam bangunan menuju pada ruang kegiatan utama (r.pamer) menerus/ mengalir sesuai dengan tingkatan kegiatan yang ada, dari yang publik, semi publik dan privat. Dan pengunjung dipaksa untuk melewati jalur sirkulasi yang telah ditentukan agar bisa menikmati urutan koleksi yang sesuai dengan tahapan kala evolusi (14 tahapan) dan umur fosil.</p>	<p># Perubahan bentuk tubuh dari Pra Manusia ke Manusia Modern merupakan rangkaian proses perubahan menuju pada sesuatu yang lebih baik, artinya di dalam kegunaannya yang digunakan untuk berjalan. Perubahan tersebut dari yang merangkak, merunduk sampai yang berdiri tegak.</p>	
<p>Tataran Bangunan</p> <p>1. Bentuk Bangunan Bahwa bentuk bangunan secara horizontal adalah bentuk dari kerangka badan manusia yang terkurap yang terdiri dari 13 tulang rusuk dengan 2 tulang yang menggantung (balok anak) dan 1 tulang punggung (balok induk). Secara vertikal, dari yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak (bangunan pada r. pamer). yang digunakan adalah merupakan rangkaian proses dari bentuk dasar (lingkaran, segi empat dan segi tiga) menjadi bentuk baru dengan cara penambahan dan ditumpukkan.</p>		
<p>2. Fasade Bangunan Fasade bangunan di sesuaikan dengan tingkatan kala evolusi dimana Pengunjung dibawa pada perubahan fasade bangunan dari analogi tempat tinggal manusia purba sampai pada rumah tinggal manusia modern, dari yang di gua, diatas pohon, rumah panggung, gubuk sampai rumah sekarang.</p> <p>3. Suasana Suasana di dalam bangunan juga menggambarkan suatu rangkaian proses perubahan dari suasana pada jaman purba</p>		

<p>sampai pada suasana masa sekarang, dari yang mencekam sampai yang damai. Pada bangunan digunakan pada skala dari yang sempit tinggi sampai yang skalanya disesuaikan dengan kebutuhan.</p>		
<p>Tataran Ruang</p> <p>1. Tata Ruang Dalam</p> <p>Tata ruang dalam bangunan diurutkan sesuai dengan jenis macam kegiatan yang menjadi prioritas utamanya (i. Pamer). Dan pada ruang pamernya penataan koleksinya disesuaikan dengan tingkatan kala evolusi baik secara umur dan jenisnya.</p> <p>Cara menamerkan benda koleksi, yaitu dengan mengurutkan koleksi fosil sesuai dengan umur dan jenisnya. Ruang pamer yang dibutuhkan adalah sesuai dengan jumlah tahapan yang ada dalam perubahan yaitu 14. Untuk koleksi 2 d di gantung pada panel dan dinding sedangkan untuk 3 d dilelakkan pada kotak-kotak kaca dan diatas meja dan bahkan diatas lantai (split level).</p>	<p># Perubahan bentuk tubuh dari yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak merupakan suatu rangkaian yang linear meskipun pada kenyataannya bukan linear dimana banyak cabang-cabang yang hilang dalam proses terbentuknya Manusia Modern dan proses ini memerlukan waktu yang sangat lama yaitu jutaan tahun yang lalu.</p>	
<p>2. Tata Ruang Luar</p> <p>Penataan ruang luar yang disesuaikan dengan urutan proses perubahan dimana pengujung akan merasakannya. Perubahan tersebut terjadi penggunaan ruang luar sebagai ruang pamer (out door). Disini ruang luar di lay out sesuai dengan urutan perubahan dan suasana lingkungan purba sampai suasana lingkungan sekarang yaitu dengan cara</p> <p>Penggunaan jenis vegetasi yang lebar (tutupan), penggunaan air sebagai analogi salah satu cara mencari makanan man Purba (berburu) dan Gua-gua sebagai rumah tinggal Man. Purba sampai pembuatan rumah seperti rumah sekarang.</p> <p>Penggunaan terbuka sebagai akses dari perubahan.</p>		

		<p>artinya sebagai ruang transisi antara lingkungan dengan bangunan</p>
	<p># Perubahan bentuk tubuh dari yang merangkak sampai pada yang berdiri tegak yaitu pada tubuh manusia modern memerlukan waktu yang sangat lama sekali (2,5 juta tahun) dan dari perubahan tersebut menuju pada bentuk-bentuk yang lebih nyaman untuk berjalan.</p>	<p>Tataran Detail</p> <p>1. Detail Sclupture</p> <p>Sclupture digambarkan dengan pembuatan bentuk-bentukan dari proses perubahan dari Pra Manusia sampai pada Manusia Modern dari yang merangkak, merunduk sampai pada yang berdiri tegak. Jumlah Sclupture disesuaikan dengan banyaknya proses perubahan yaitu ada 14 buah.</p> <p>2. Detail Bukaan</p> <p>Bukaan baik pintu maupun jendela juga merupakan proses perubahan bentuk, dari bentuk dasar sampai pada bentuk baru. Dan penggunaan bukaan dilakukan dengan memadukan jenis bukaan dari yang purba sampai pada yang modern. Selain itu ukuran bukaan juga mengambil analogi dari tubuh yang merangkak sampai yang berdiri tegak.</p>
		<p>3. Detail Ornamen pada dinding</p> <p>Ornamen yang dibuat pada dinding menceritakan tentang perubahan dari kehidupan masa lampau sampai pada kehidupan masa sekarang.</p> <p>4. Detail Kolom</p> <p>Kolom juga menceritakan tentang perubahan bentuk, dari bentuk yang kecil menuju bentuk yang besar. Selain itu analogi yang dipakai dari perubahan yang terjadi akan ini, yaitu</p>

		<p>pada bentuk tubuh yang lebih sesuai dan nyaman untuk berjalan manusia modern. Perletakan kolom diatur dari yang tidak teratur menuju pada yang teratur (grid)</p> <p>5. Detail Pintu Masuk Sebagai awal dari perjalanan, disuguhkannya bentuk purba dengan penggunaan bentuk pada pintu masuk hunian manusia purba yaitu gua, dimana pada entrance pengujung memasuki suatu lorong yang sempit namun tinggi dengan cahaya alami yang minimal dan lampu agar terkesan suatu ruang yang mencekam.</p> <p>6. Detail Perletakan dan Jenis Vegetasi Vegetasi diletakkan mengikuti arah perjalanan sirkulasi pada bangunan. Vegetasi di atur dari yang acak menuju pada yang teratur (grid) dan dari jenis yang lebat rimbun menuju pada yang ramping dan mempunyai nilai estetis tinggi (palma, kelapa, cemara dll)</p> <p>7. Detail Pagar Analogi yang diambil adalah bahwa pagar di buat dengan bentuk tulang rangka tubuh manusia yang sedang berdiri dari yang merangkak (man Purba) sampai yang berdiri tegak pada manusia modern. Disini terjadi permainan ketinggian dan besaran pagar.</p> <p>8. Detail Frame Frame yang digunakan sebagai struktur utama (kolom) dan juga sebagai penyalung fasade mengambil analogi dari bentuk tulang rangka manusia yang diatur dengan cara grid dan ukurannya akan menjadi lebih besar menuju pada bangunan utamanya (t. Pamer)</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Manusia Terpengaruh dan Tergantung pada Alam

Bahwasanya Manusia Purba (sebelum Homo Erectus) sangat tergantung pada alam, sehingga pola hidupnya berpindah-pindah untuk mencari makanan.

Bahwa Manusia purba sangat menggantungkan hidupnya pada alam. Apabila alamnya sudah tidak terdapat sumber makanan lagi maka man. Purba akan berpindah tempat. Kebanyakan tempat hidup manusia purba berada di pinggir-pinggir sungai dan hutan-hutan.

9. Detail Jembatan

Jembatan ini mengambil analogi dari perubahan bentuk tubuh dari yang merangkak sampai pada yang berdiri tegak yaitu pada bantalan tangga yang semakin naik menuju pada bangunan utama

▪ Hubungan Site dengan Lingkungan

Site pada bangunan MAPT sangat dekat dengan lingkungan sekitar artinya adanya keterkaitan baik bentuk maupun keadaannya. Dan pembuatan ruang terbuka dengan penataan elemen-elemen alam yang sudah ada akan menjadikan sebagai bentuk keterkaitan dan sebagai ruang transisi antara lingkungan dengan kegiatan didalam bangunan.

Selain itu Sungai Bengawan Solo yang membelah site juga diolah sebagai bentuk keterkaitan dengan alam sebagai penunjang fasilitas rekreasi yaitu sebagai area pemancingan dan olahraga dayung.

▪ Tataran Seluruh Site (Sirkulasi)

1. Sirkulasi pada Lanskap

Pola sirkulasi yang digunakan adalah menelusuri atau mengalir dimana pengunjungan diarahkan pada suatu kegiatan yang berat bobot kegiatan dan fungsinya

3. Sirkulasi di dalam Bangunan

Sirkulasi di dalam bangunan mengambil dari ide pergerakan dari pola hidup manusia purba yang selalu berpindah tempat untuk mencari makan. Jalur sirkulasinya menuju pada kegiatan yang saling berhubungan dan menuju pada

<p>sesuatu yang lebih baik. Untuk itu maka pola sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi menerus atau mengalir menuju pada klimaks kegiatan (t. pamer)</p>	<p># Manusia Purba dalam memperoleh makanan menggunakan suatu alat, yang namanya "alat serpih". Bahannya dari batu api yang cara pembuatannya dengan memukul bongkahan batu api yang di bentuk keruit.</p>	<p>Tataran Bangunan</p> <ol style="list-style-type: none"> Bentuk Bangunan Bentuk bangunan diambil dari bentuk-bentuk alam yang dijadikan konsep utama adalah bentuk-bentuk dari alat serpih Fasade Bangunan Fasade bangunan merupakan pencerminan dari keterkaitan manusia kepada alam, yaitu dengan penampilan bangunan dari bentuk alam. Bentuk-bentuk alam tersebut berupa bentuk dari alat serpih yang terbuat dari batu api. Penzoningan Perataan penanjung alam melalui ruang-ruang yang semakin tinggi tingkat kelungsiannya
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tataran Ruang 1. Tata Ruang Dalam Dengan memasukkan unsur alam pada ruang dalam agar terjadi adanya hubungan dengan alam dan juga dapat memberikan nilai tambah pada segi estetis bangunan. Dengan bukaan yang sebanyak-banyaknya sebagai pengungkapan keterkaitan dengan lingkungan sekitarnya. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tataran Detail 1. Detail Plasa Bentukkan plasa merupakan analogi dari keterkaitan dengan alam yaitu dengan mengambil bahan dari alam dan bentuk-bentuk dari alam (batu) 2. Detail Follies Bentukkan follies berasal dari analogi dari bentuk alam yaitu bentuk dari alat serpih. Dan perletakkannya dilakukan dengan cara menyebar dengan jumlah yang sangat banyak sebagai bentuk keterkaitan dengan lingkungan alam 3. Detail Atap Bentuk atap mengambil analogi dari keadaan kontur yang sangat bervariasi, dan akan semakin meninggi pada bangunan utamanya dengan menggunakan suatu permainan ketinggian dan polanya yang mengikuti bentuk kontur
	