

BAB 6

EVALUASI RANCANGAN

6.1 Kesimpulan Evaluasi

Evaluasi rancangan pada Perancangan Museum Sejarah Kota Cirebon yang bertujuan untuk membahas solusi desain telah sesuai atau tidak. Berdasarkan evaluasi desain Proyek Akhir Sarjana pada tanggal 10 Juni 2018 terdapat beberapa koreksi dan masukan dari dosen pembimbing dan dosen penguji berhubungan dengan desain pada proyek akhir sarjana ini. Berikut adalah beberapa catatan desain dari dosen pembimbing dan penguji.

6.1.1 Detail Pameran

Rancangan ruang pada perancangan Museum Sejarah Kota Cirebon menggunakan pola linear dengan konsep “ruang antar ruang” konsep ruang antar ruang ini berfungsi memperkenalkan ruang yang akan kita tuju.

- Dengan pola ruang Linear dan menerus ruang pameran pada Museum Sejarah Kota Cirebon akan membuar alur cerita.
- Ruang Antar ruang disini digunakan agar pengunjung tidak mengalami perubahan suasana ruang dengan tiba tiba.
- Dengan pola linear pengunjung lebih terarah kan dari ruang satu dengan ruang lainnya sehingga informasi yang diperoleh dari museum lebih baik.



Gambar 6.1. Ruang Pameran

Sumber : penulis



Gambar 6.2. Ruang Pameran

Sumber : penulis



Gambar 6.3. Ruang Pameran

Sumber : penulis



Gambar 6.4. Ruang Pameran

Sumber : penulis

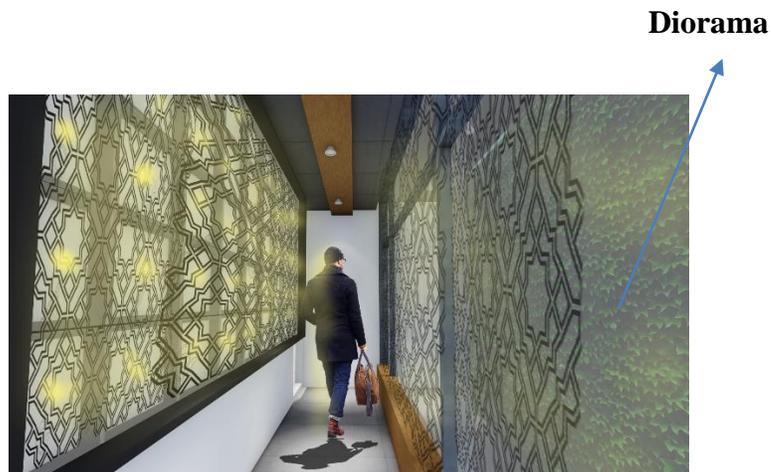


Gambar 6.5. Ruang Pameran

Sumber : penulis

6.1.2 Detail Ruang Hubung

Ruang Hubung berfungsi untuk memperkenalkan kebudayaan dari pameran yang akan dituju, untuk itu pada ruangan ini dibuat koridor dengan permainan cahaya yang di kombinasikan dengan ornament atau ciri khas dari budaya yang akan dituju. Dari kombinasi ini menciptakan siluet bayangan dari ornament tertentu yang membayangi diorama disebelah kanan.



Gambar 6.6. Ruang Hubung

Sumber : penulis

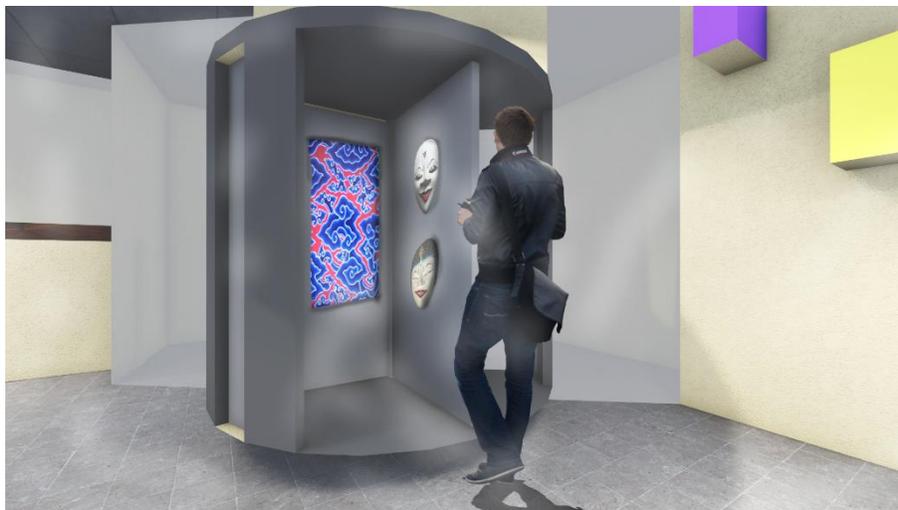


Gambar 6.7. Ruang Hubung

Sumber : penulis

6.1.3 Detail Panel Putar

Untuk mencapai ruang pameran interactive dibuat panel putar yang dipajang batik mega mendung dan topeng Cirebon dengan berbagai ekspresi. Paner ini berputar secara perlahan sehingga ketika berputar akan berefek warna dari batik dan memik topeng bergerak.



Gambar 6.8. Panel Putar

Sumber : penulis

6.1.4 Detail Lorong Cerita

Lorong cerita disini di letakan pada awal zona pameran untuk memberi dasar informasi sebelum berpindah ke zona pameran selanjutnya. Pembuatan lorong ini bertujuan untuk memainkan visual pengunjung dari tempat yang kecil baru ke ruangan yang besar agar mata pengunjung tidak bosan.



Gambar 6.9. Panel Putar

Sumber : penulis

6.1.5 Detail Sculpture

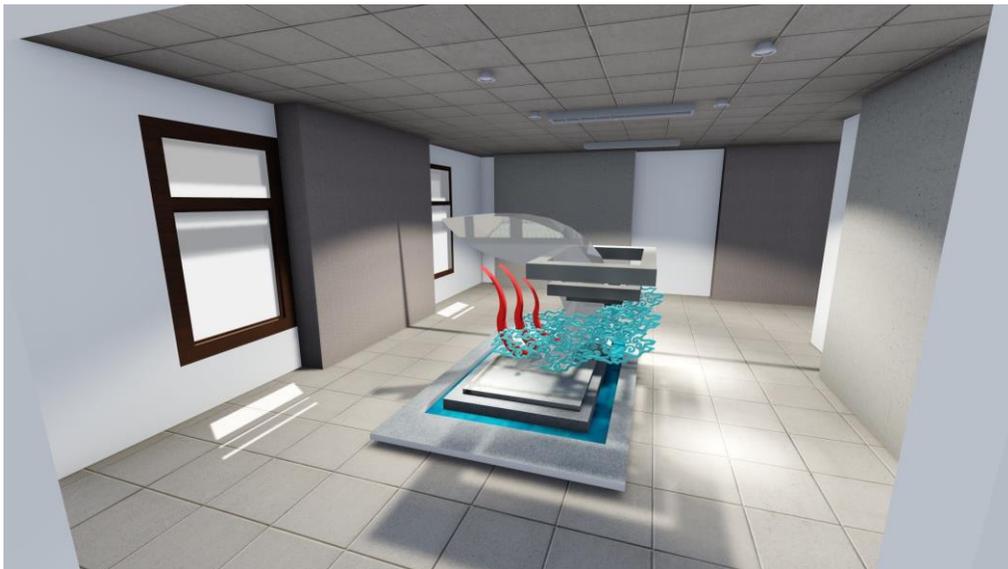
Sculpture dibuat pada Museum Sejarah Kota Cirebon bertujuan untuk mewadahi atau mewakili kebudayaan-kebudayaan yang dipamerkan oleh museum. Sculpture diletakan pada zona akhir pameran yang merupakan puncak zona pameran pada museum sejarah kota Cirebon.



Gambar 6.10. Ruang Puncak Pameran

Sumber : penulis

Sculpture ini dibuat dengan konsep menggabungkan ciri khas masing masing kebudayaan dan mengikat nya menjadi Cirebon sehingga dapat menunjukan bahwan Cirebon merupakan melting pot.



Gambar 6.10. Sculpture

Sumber : penulis

