

## BAB 5

### LANDASAN TEORI

#### 5.1 Landasan Teori Pemecahan Masalah Desain 1

Kebutuhan akan fasilitas yang diwadahi menjadi salah satu masalah utama. Setiap individu memiliki kebutuhan fasilitas yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu umur dan ketertarikan akan suatu tempat. Faktor ini menjadi pengaruh dari kegiatan yang akan dilakukan di *Action Figure Clubhouse*. Pengaruh dari kegiatan tersebut memunculkan kegiatan-kegiatan yang tak terduga yang perlu untuk diantisipasi dan diselesaikan. Jika kegiatan tak terduga ini bisa diantisipasi dan diselesaikan hal ini menjadi salah satu kelebihan yang ada di bangunan *Action Figure Clubhouse*.

Fasilitas-fasilitas tersebut dimunculkan dalam bangunan sebagai fasilitas penunjang yang ada dalam bangunan. Selain itu, fasilitas-fasilitas tersebut juga harus memperhatikan baik dalam aspek kenyamanan maupun keamanan bagi setiap penggunanya. Fasilitas yang ada juga memperhatikan dari sisi perilaku pengguna yang ada di *Action Figure Clubhouse* sehingga

#### 5.2 Landasan Teori Pemecahan Masalah Desain 2

Agar pengunjung dapat menikmati setiap barang koleksi yang dipamerkan maka diperlukan adanya kenyamanan baik dalam penataan ruang, dan sirkulasi yang baik di dalam setiap ruang maupun antar ruang. Berdasarkan buku “Pedoman teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum(1993)” yang diterbitkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, penataan dan suasana ruang yang dihasilkan dipengaruhi oleh beberapa hal sebagai berikut :

##### 1. Prinsip-prinsip penyajian koleksi

Penataan koleksi di ruang pameran museum harus memiliki :

- a. Sistematika atau alur cerita pada pameran, sangat diperlukan penyajian koleksi di dalam ruang pameran, karena akan mempermudah komunikasi serta penyampaian informasi terhadap masyarakat

- b. Koleksi yang mendukung alur cerita disajikan di ruang pameran harus dipersiapkan semaksimal mungkin agar penyajian koleksi terlihat hubungan dan keterkaitan yang jelas antara isi dari materi pameran

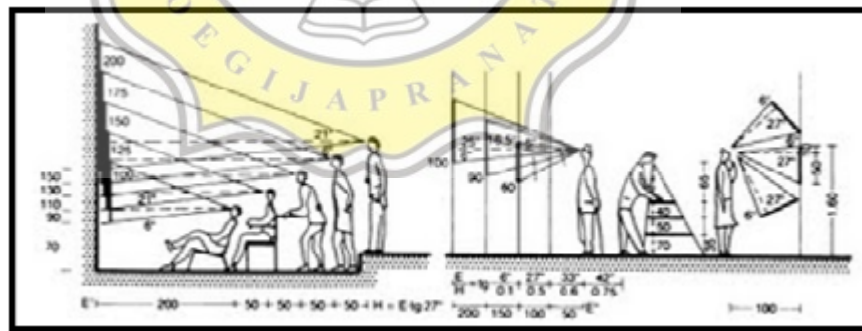
## 2. Penataan koleksi

Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan dengan beberapa cara, antara lain :

- a. Tematik, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan sub tema
- b. Taksonomik, yaitu menyajikan koleksi dengan kelompok atau sistem klasifikasi
- c. Kronologis, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya dari yang tertua hingga sekarang.

Penataan koleksi juga dapat dilakukan dengan menggunakan panel. Secara umum panel dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

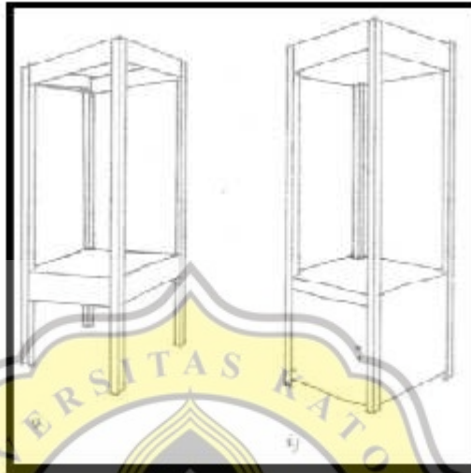
- a. Teks dinding (introductory label) yang memuat informasi tentang pengenalan pameran yang diselenggarakan, tema dan sub tema pameran, kelompok koleksi.
- b. Label individu yang berisi nama serta keterangan secara singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita



Gambar 5. 1 jarak dan sudut pandang ke obyek pameran

Sumber : Departemen pendidikan dan kebudayaan (1993/1994)

Selain menggunakan panel, penataan koleksi juga dilakukan dengan cara memajangkannya di meja display. Meja display bertujuan untuk meletakkan benda-benda koleksi yang pada umumnya tiga dimensi. Meja display berfungsi untuk melindungi koleksi dari gangguan tangan manusia yang dapat menimbulkan kerusakan pada benda koleksi maupun kelembaban udara, faktor cahaya dan perubahan suhu ruangan.



Gambar 5. 2 meja display

Sumber : Departemen pendidikan dan kebudayaan (1993/1994)

### 3. Pencahayaan dan penghawaan

Dalam ruang pameran, pencahayaan dan penghawaan adalah aspek utama yang paling utama yang sangat penting untuk diperhatikan untuk menjaga koleksi agar tetap utuh. Pemakaian cahaya buatan pada ruang pameran perlu dipertimbangkan tetapi seringkali penggunaan cahaya buatan tidak terkontrol. Intensitas cahaya yang tidak terbatas akan merusak koleksi yang ada karena intensitas cahaya yang berlebihan dapat menyebabkan obyek menjadi kekeringan. Akibatnya koleksi dapat pecah.

Lampu yang digunakan pada ruang pameran sebaiknya menggunakan lampu TL dan lampu pijar yang ditempatkan baik di dalam meja display maupun diluar yang diarahkan langsung ke arah benda pameran.

Selain menggunakan lampu TL dan lampu pijar, juga dapat menggunakan lampu spotlight pada sudut-sudut tertentu.

### 5.3 Landasan Teori Pemecahan Masalah Desain 3

*Action Figure Clubhouse* merupakan suatu wadah yang memiliki fungsi untuk hiburan kreatif. wujud bangunan harus menampilkan bentuk kreatif yang ada. Bentuk kreatif yang ditampilkan muncul di dalam bentuk denah yang tidak terikat oleh alur kegiatan. Bentuk denah menggambarkan keflexibilitas aktivitas yang ada, sehingga dapat memunculkan sisi kreatif dari setiap pengguna. Selain dari bentuk denah, bentuk kreatif juga dimunculkan pada fasade bangunan.

Bentuk kreatif yang dimunculkan tidak terlepas dari tema yang diambil yaitu *high tech*. Pada *fasade* bentuk kreatif dan tema pendekatan *high tech* terdapat pada *secondary fasade* yang terdapat pada sisi timur dan barat dari bangunan. Selain itu, sisi kreatif dan tema *high tech* juga terdapat pada teknologi yang digunakan, berupa teknologi hologram yang terdapat pada ruangan-ruangan di *Action Figure Clubhouse*. Juga adanya sistem pencahayaan buatan yang menggunakan sensor sinar matahari menjadi penerapan sisi kreatif dan tema *high tech* yang ada di dalam bangunan.

Bentuk fasade mengambil bentuk dari *action figure* yang dibentuk dengan menggunakan struktur *advance* yang merupakan pengimplementasian dari pendekatan *high tech*. Bentuk fasade dibentuk menggunakan aplikasi Rhino untuk membentuk gambaran *action figure*.