

BAB VI

PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1 Pendekatan Arsitektur Naratif Pada Desain

Pendekatan arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita maka arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.

Mempertimbangkan konsep zonasi mulai dari pengunjung tiba sampai selesai menikmati pusat informasi. Tata ruang yang dibuat linear menyesuaikan kerangka narasi yang telah dirancang berdasarkan alur cerita legenda. Area outdoor dan indoor pada area pusat informasi disusun secara linier untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi para pengunjung. Hal tersebut diterapkan dalam pengorganisasian tatanan ruang pada bangunan juga berpengaruh terhadap tatanan massa bangunan didalamnya.

Arsitektur Naratif dengan metode desain Transformasi dimana mengadopsi cerita legenda asal usul Bledug Kuwu.

Table 6. 1 Penerapan dan Ciri-Ciri Arsitektur Naratif

No	Prinsip Arsitektur Naratif	Strategi Pencapaian
1	Gubahan bentuk massa bangunan ekspresif	Bentuk mengekspresikan tokoh Joko Linglung dengan mengkombinasi bentuk dasar kotak dan melengkung.
2	Konsep ruang fokus dan beraturan	Menerapkan tatanan ruang linier untuk menjaga alur dari konten pada galeri sehingga dapat memunculkan persepsi

3	Konsep ruang terbuka	Penggunaan dinding Light Transmitting Concrete pada galeri legenda untuk memberikan kesan terbuka oleh adanya pembayangan dibalik tembok. Penggunaan dinding kaca antara ruang dan koridor(luar bangunan) untuk memberi kesan menyatu dengan lingkungan (galeri garam dengan petani garam diluar)
4	Harmonisasi antar ruang fleksibel	Menerapkan ruang yang menjadi penghubung sirkulasi dengan ruangan lainnya (foyer). diterpkan dengan melewati ruang dan menembus ruang.
5	Kenyanaman pengguna	<ul style="list-style-type: none"> - kenyamanan space bagi pengguna (pengunjung, pengelola, properti) segala usia - kenyamanan sirkulasi bagi pengunjung segala usia dan pengunjung dengan difabel. - kenyamanan visual dengan memerhatikan standar kebutuhan pengunjung dalam melihat display pameran
6	Eksplorasi bentuk massa bangunan	Bentuk bangunan menjadi gambaran terhadap cerita yang disajikan pada bangunan. Dilakukan dengan melakukan tracing alur pergerakan Jaka Linglung kemudian mentransformasikannya dalam alur dan bentuk bangunan. Menerapkan

		ciri khas Jaka Tingkir/Ular naga dalam bangunan dengan material
7	Eksplorasi elemen lansekap	Mempertahankan vegetasi yang menunjang sirkulasi pada site. Memberi vegetasi yang menunjang perspektif pengguna pada site sehingga pengguna merasakan <i>setting</i> legenda Bledug Kuwu pada site.

Sumber. Analisis Pribadi

6.2 Penerapan Bentuk Bangunan

Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu menerapkan arsitektur naratif dengan memerhatikan aspek cerita legenda Bledug Kuwu yang dimunculkan pada fasad untuk memberi ciri khas/identitas bangunan.



Gambar 6. 1 Alur Pergerakan Ular Naga

Sumber. Analisis Pribadi

Bentuk Bangunan mengadopsi bentuk dan alur pergerakan dari Joko Linglung dalam wujud ular naga pada Legenda Bledug Kuwu. Bledug Kuwu dalam legenda terbentuk oleh aktivitas Joko Linglung muncul ke permukaan untuk melihat sampai mana perjalanannya kembali ke Kerajaan Medang Kamulan menemui ayahnya yaitu Aji Saka setelah berhasil mengalahkan Buaya Putih di Pantai Selatan. Keduanya dikombinasi sehingga

memperoleh bentuk yang fleksibel dan merespon alam, juga menerapkan atap miring dan datar untuk memberi sentuhan modern pada bangunan.



Gambar 6. 2 Bangunan

Sumber. eisenmanarchitects.com

Bangunan diatas merupakan contoh bangunan yang memiliki fleksibilitas dan menerapkan alur tertentu sehingga cocok untuk mencerminkan cerita legenda asal usul Bledug Kuwu dengan mentransformasikan karakter Aji Saka kedalam bentuk masa bangunan.

6.3 Penerapan Tata Ruang Tapak

Ruang – ruang pada Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu akan ditata sesuai dengan pembagian fungsi ruangnya. Ruang diposisikan sebagai massa akan disusun secara linier, dimana penataan masa mengikuti bentuk tapak yang dapat dibangun pada Bledug Kuwu.

Tapak memiliki lahan datar dengan kontur <4%, hal tersebut tidak terlalu memengaruhi bentuk bangunan untuk mempertahankan bentuk kontur.

Ruang – ruang pada pusat informasi ditata sesuai dengan pembagian fungsi ruangnya. Sedangkan tata ruang luar pada tapak dibagi menjadi 2 yaitu area parkir dan area taman sebagai penunjang aktivitas serta sebagai ruang terbuka hijau. Area parkir untuk umum dan pengelola dipisahkan. Fungsi bangunan sebagai Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu dapat menggunakan sistem penataan tersebut untuk dapat memaksimalkan

ruang publik, namun tetap memiliki batas yang jelas antara ruang publik dan ruang privat dengan menerapkan akses yang berbeda.

Organisasi penataan ruang luar pada tapak menggunakan penataan linier menyesuaikan kondisi tapak yaitu memanjang sepanjang pinggir area Bledug Kuwu.

Peletakan massa bangunan disesuaikan dengan kebutuhan sesuai fungsinya pada proses analisis zonasi. Zona publik diletakkan pada bagian depan tapak diikuti oleh zona privat dibelakangnya dan untuk zona servis berada dekat diantara dua zona tersebut.

Orientasi bangunan di tata Timur-Barat menyesuaikan dengan bentuk tapak juga sebagai langkah untuk mengurangi bagian bangunan yang terkena matahari panas siang dan sore hari. Penataan arah bangunan tersebut juga memiliki kelebihan dimana view berada di arah Selatan yaitu Bledug Kuwu dan arah Utara yaitu persawahan.

6.4 Perancangan Tata Ruang Bangunan

Tata ruang Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu menggunakan tatanan radial dan linier. (Lihat gambar 6.5) Foyer menjadi pusat dari ruang dalam pusat informasi kemudian dikelilingi ruang lainnya untuk memudahkan memilih bidang mana yang akan dilihat terlebih dahulu. Ruang galeri dalam penataannya menggunakan penataan linier sehingga alur cerita pada konten tetap terjaga dan terinformasi dengan maksimal.

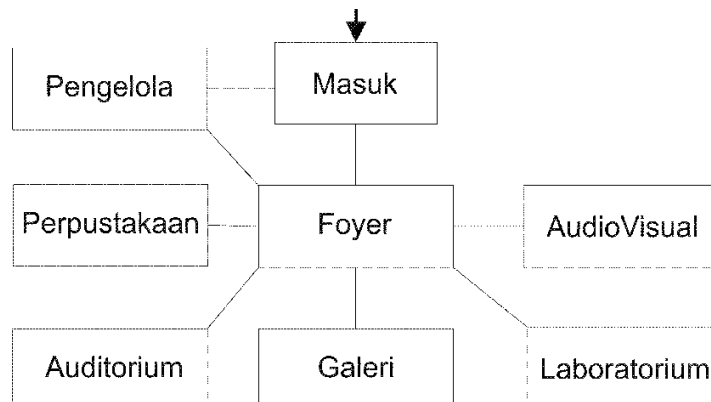


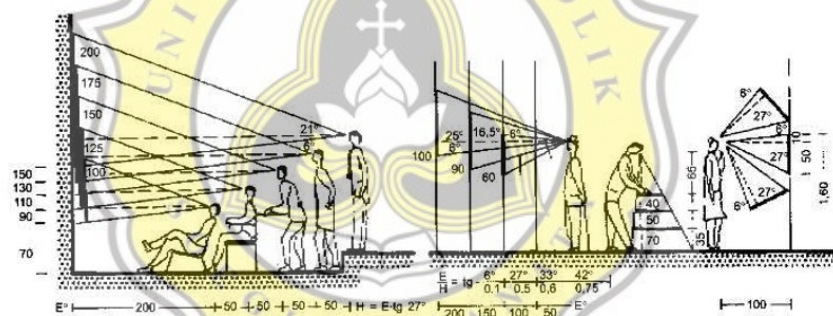
Diagram 6. 1 Tatanan ruang

Sumber. Analisis Pribadi

Penataan ruang bangunan memerhatikan hubungan antar ruang sehingga dalam alur atau sirkulasi antar ruang tetap terjaga dan memiliki harmoni. Selain penataan ruang pada bangunan interior pada ruangan juga menjadi aspek penting dalam bangunan Pusat Informasi yang menerapkan Arsitektur Naratif untuk memberikan penggambaran cerita, suasana dan persepsi pengunjung terhadap konten. Interior memerhatikan kesinambungan antar alur cerita dengan tidak mengabaikan aspek kenyamanan dan keamanan pengguna. Beberapa hal yang diterapkan dalam Pusat Informasi dengan mengedepankan kenyamanan pengguna :

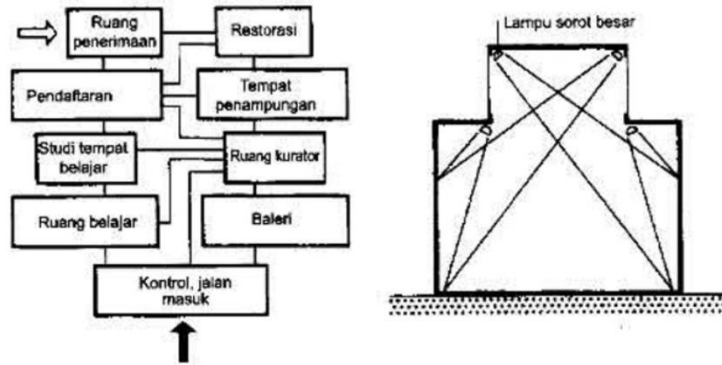
a. Galeri

Dalam menerapkan galeri dengan display didalamnya maka perlu untuk memerhatikan jarak pandang dan pencahayaan sehingga informasi dapat ditangkap dengan maksimal.



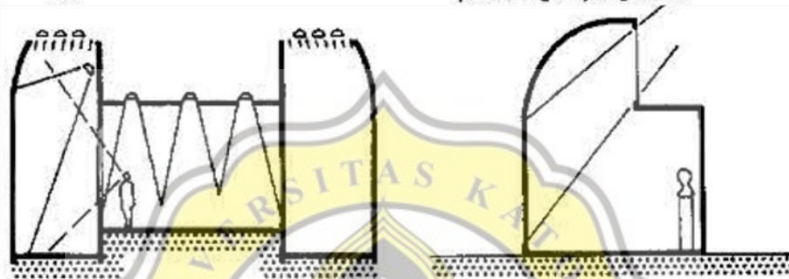
⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang = $\frac{\text{Tinggi/luas}}{\text{jaraknya}}$
Gambar 6. 3 Persyaratan Jarak Pandangan Pada Galeri

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.250



① Skema Ruang

② Memasang penerangan, dengan penerangan yang alami

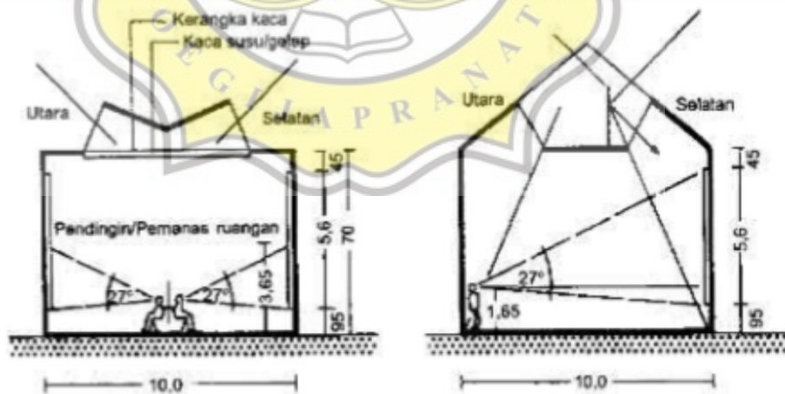


③ Karakter dari museum historis yang alami

④ Pada sebagian ruang yang terkena sinar, Sinar bermutu yang diperkuat

Gambar 6. 4 Persyaratan Pencahayaan Pada Galeri

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.250

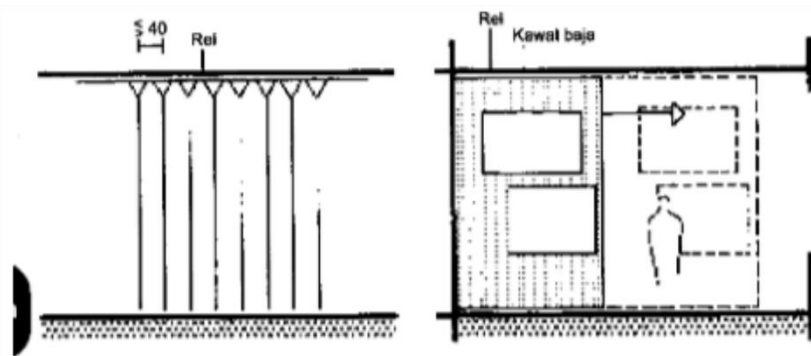


⑤ Penerangan yang baik

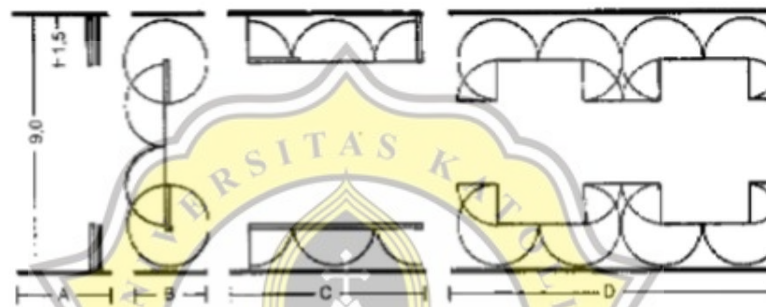
⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

Gambar 6. 5 Persyaratan Pencahayaan Pada Galeri

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.250



⑦ Ruang lukisan dengan bingkai lukisan yang berwarna, yang tergantung pada dinding itu



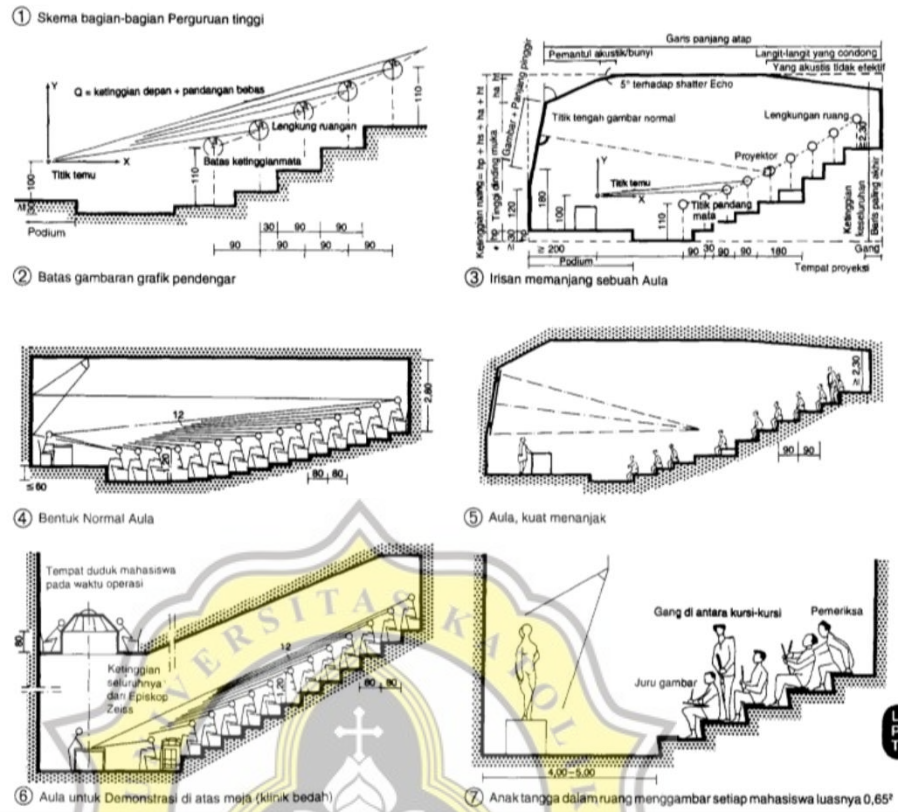
⑧ Ruang pameran dengan dinding penutup

Gambar 6. 6 Penataan Ruang Galeri

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.250

b. Audio Visual

Ruang audio visual digunakan sebagai ruang pengantar informasi dalam Pusat Informasi dan digunakan sebagai ruang kelas kecil. Ruang audio visual beroperasi dengan menggunakan pemutaran video dan materi dari pemandu pusat informasi. Maka memerlukan ruang yang dapat memberikan kenyamanan untuk menerima materi yang diberikan dari aspek visual, akustik dan space.

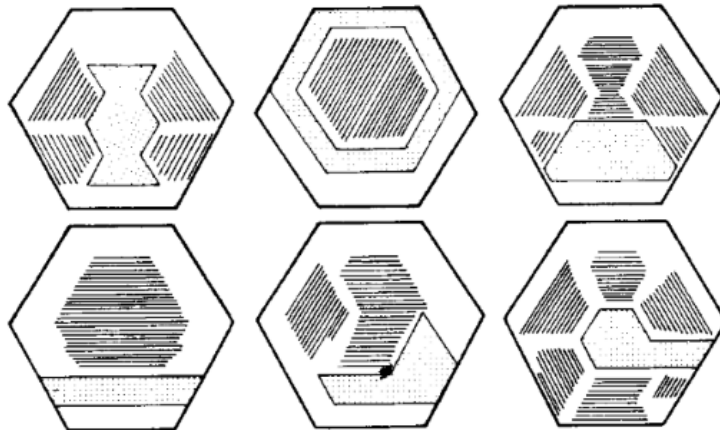


Gambar 6. 7 Persyaratan Ruang Audio Visual

Sumber. Data Arsitek Jilid 1 hal.275

c. Auditorium

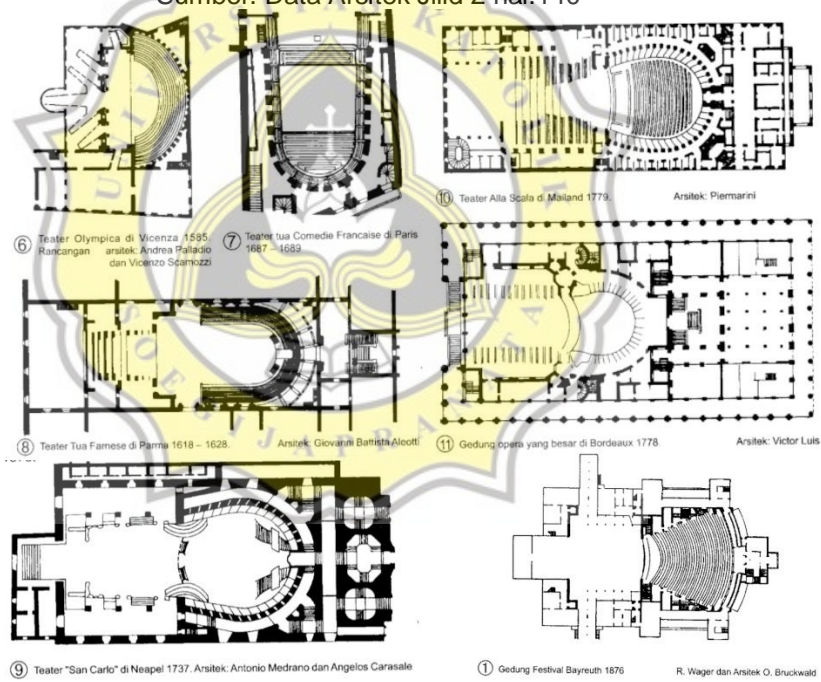
Ruang auditorium berfungsi sebagai fasilitas untuk memberikan konferensi mengenai konten dalam Pusat Informasi yaitu legenda, sejarah, garam, fenomena alam (geologi, geofisika, kimia). Ruang auditorium juga digunakan sebagai area pertunjukan untuk wisata Bledug Kuwu dan dapat digunakan untuk tempat penerimaan tamu penting ketika dilakukan kunjungan.



⑤ Podium Ulm. 6 Variasi susunan dari bidang aksi → ④

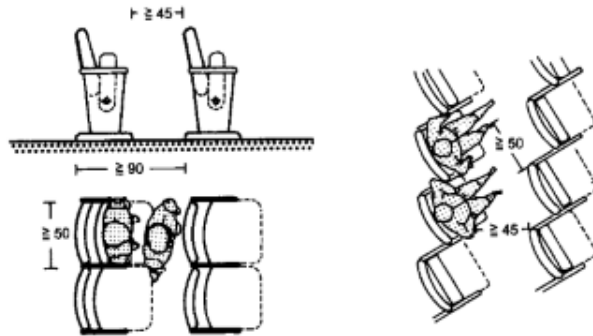
Gambar 6. 8 Pola Podium Pada Auditorium

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.140



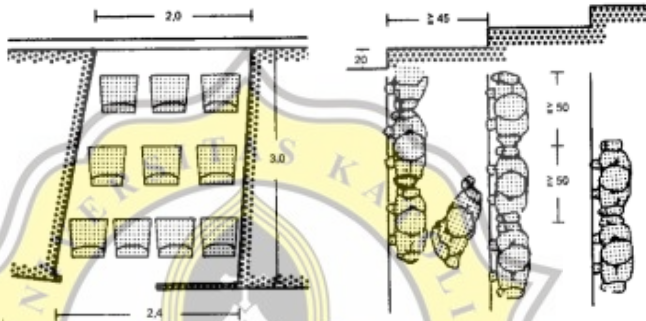
Gambar 6. 9 Auditorium

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.136-137



① Menurut peraturan tempat pertemuan semua tempat duduk harus dikenal dari tempat duduk yang tidak terikat, tidak dapat diubah, tempat duduk lipat dengan bagian atas tidak bergerak (tegak) \ge mempunyai ukuran

② Tempat duduk lipat serong memberi kebebasan bergerak.

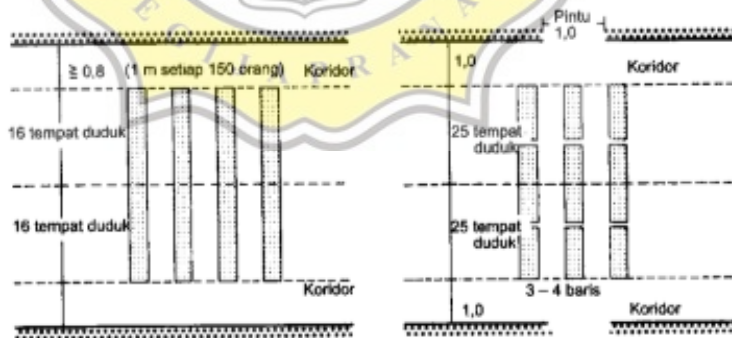


⑤ Tempat duduk yang tidak terikat boleh mempunyai ≤ 10 kursi lepas/tidak terikat \ge kursi yang kuat (kokoh), bidang dasar setiap orang $\ge 0,65 \text{ m}^2$

⑥ Tempat berdiri dalam barisan, dipisahkan oleh batas yang kuat, masih dengan bagian atas tidak bergerak \ge untuk mengatur ukuran

Gambar 6. 10 Orientasi Kursi Penonton

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.138



③ Luas baris 16 tempat duduk

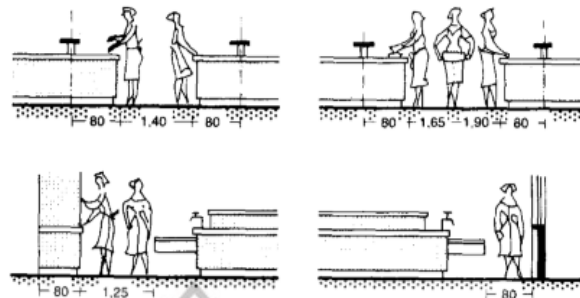
④ Luas baris 25 tempat duduk memerlukan pintu

Gambar 6. 11 Ruang Bagi Penonton Auditorium

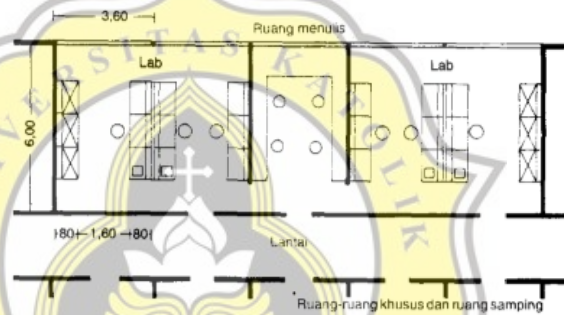
Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.138

d. Laboratorium

Laboratorium dipergunakan untuk meliti fenomena alam Bledug Kuwu dalam bidang geologi, geofisika, kimia dan garam yang terkandung didalamnya.



① Luas minimum untuk jalan gang pada tempat kerja

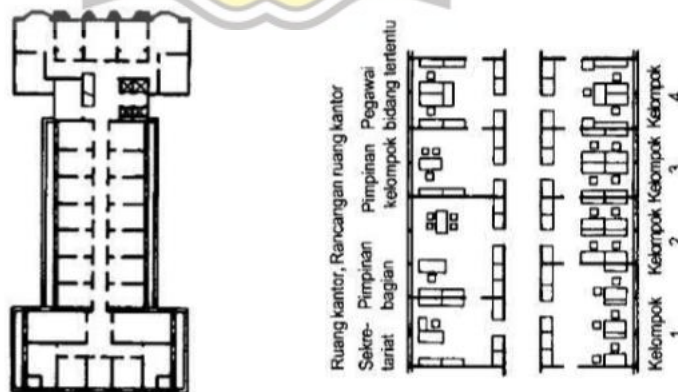


② Laboratorium Penelitian.

Gambar 6. 12 Laboratorium Penelitian

Sumber. Data Arsitek Jilid 1 hal.271

e. Ruang Pengelola



① Perkantoran dengan ruangan-ruangan kecil. Gedung Garrick di Chicago. Arsitek: Dankmar Adler dan Luis H. Sullivan, 1892.

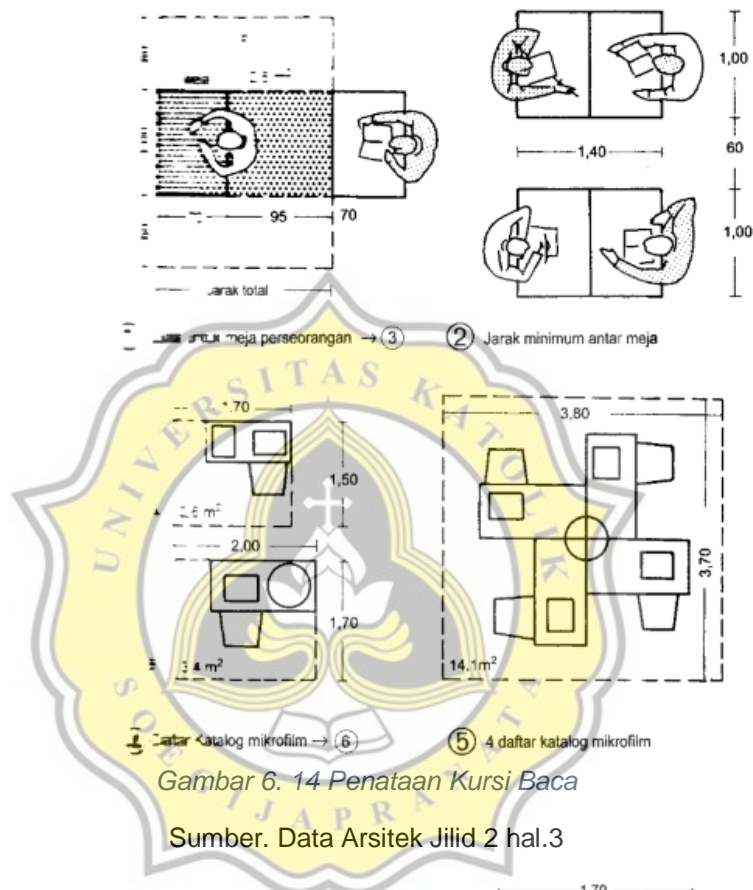
② Variasi perkantoran dengan ruangan-ruangan kecil, menurut Henkel →

Gambar 6. 13 Ruang Kerja Pengelola

Sumber. Data Arsitek Jilid 1

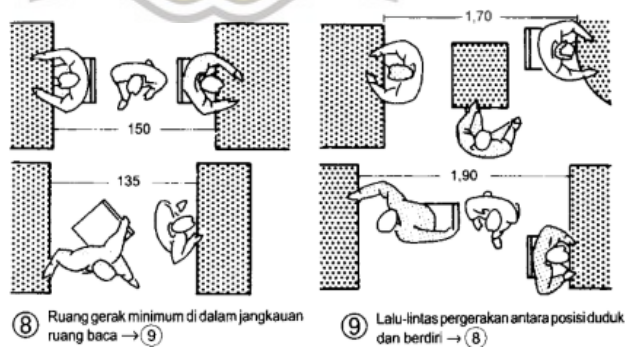
f. Perpustakaan

Sebagai ruang untuk belajar mengenai fenomena alam, sejarah dan legenda wisata Bledug Kuwu dengan membaca buku dan meminjam buku.



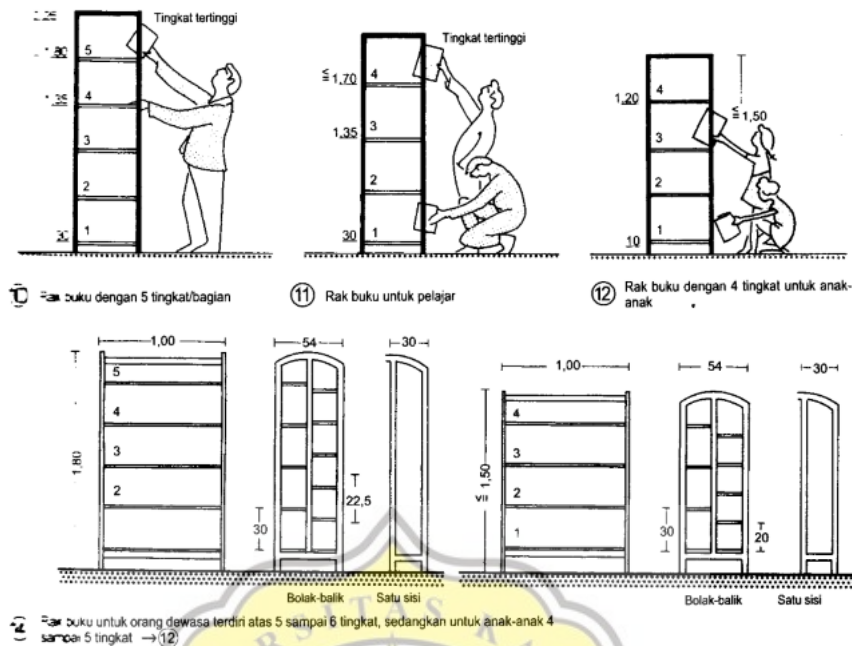
Gambar 6. 14 Penataan Kursi Baca

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.3



Gambar 6. 15 Sirkulasi Antar Kursi

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.3



Gambar 6. 16 Ketinggian maksimal rak buku

Sumber. Data Arsitek Jilid 2 hal.3

6.5 Konstruksi Bangunan

Berikut merupakan perencanaan konstruksi pada perancangan Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu yang berlokasi pada Bledug Kuwu Grobogan :

a. Konstruksi Dinding

Pada ruang pameran dibutuhkan pengaturan kebisingan yang berasal dari luar ruangan dengan menerapkan bahan penyerap bunyi harus dipasang pada permukaan batas ruang pameran yang mempunyai kemungkinan terbesar menghasilkan cacat akustik seperti gema, gaung, pemantulan yang berkepanjangan dan pemusatan bunyi. Elemen dinding menggunakan tekstur dengan permukaan yang lembut, tidak mengkilat, berwarna putih pamer.

Pada bagian ruang galeri menggunakan material yang memiliki peredam suara akustik berupa acourete slatwood sehingga suara

dari dalam ruangan tidak keluar dan mengganggu kegiatan di ruang lainnya. Langit-langit

Langit-langit dapat membantu dalam penyebaran bunyi vertikal juga dapat menjadi peredam bunyi. Pada ruang galeri legenda dimana ruang tersebut akan memutar lagu tradisional dapat menggunakan langit-langit bentuk cembung untuk mendapatkan pemantulan yang tersebar dan merata dengan baik.

b. Konstruksi Lantai

Pada lantai tempat penonton pada Auditorium harus dibuat landai atau miring, hal ini dikarenakan bunyi lebih mudah diserap bila melewati penonton dengan sudut datang miring. Menggunakan material granit abu-abu dimana memiliki permukaan buram untuk menghindari akibat efek pantul cahaya dari langit-langit, bahan kuat, kedap air, permukaan rata, tidak licin, warna-terang, dan mudah dibersihkan.

c. Konstruksi Tangga

Pada perencanaan tangga pada bangunan publik: Diletakkan pada area yang mudah dijangkau, Memiliki penerangan yang cukup, Penggunaannya mudah, Dirancang agar layak dipakai, Tinggi railing antara 80-100 cm, Ukuran tinggi bebas lubang tangga bekisar 190-200cm, Perhitungan kebutuhan lebar tangga 60-120cm.

d. Penutup Atap

Menggunakan genting tanah liat yang memiliki kelebihan harga murah, tahan api, dan kuat. Namun memiliki kekurangan mudah berumut.

e. Plafon

Plafond harus kuat, berwarna terang, dan mudah dibersihkan, tingginya minimal 3,00 meter dari lantai Kerangka Plafon harus kuat dan bila terbuat dari kayu harus anti rayap.

6.6 Struktur Bangunan

Struktur Pusat Informasi yaitu struktur pondasi, atap, kolom dan balok.

6.6.1 Struktur Bawah atau Pondasi

Berikut alternatif pondasi yang dapat digunakan pada bangunan besar dengan tinggi hingga 4 lantai dan dapat digunakan pada tanah alluvial dekat dengan tanah lumpur:

1. Pondasi Sumuran

Pondasi dibuat dengan melubangi tanah terlebih dahulu.

- Kelebihan : memiliki daya dukung besar, dalam proses pembuatan tidak menimbulkan suara berisik
- Kekurangan : tidak dapat diterapkan ditanah yang tidak stabil (rawa, lumpur, dll)

2. Pondasi Raft

- Kelebihan : Jika terjadi penurunan tanah (settlement) maka seluruh pondasi turun bersama-sama sehingga tidak membahayakan bangunan di atasnya

6.6.2 Struktur Kolom dan Balok

Struktur yang dapat diterapkan pada kolom dan balok yaitu struktur beton dan struktur baja.

a. Struktur beton

- Kelebihan : Mampu menahan gaya tekan, tahan korosi, mudah dicetak sesuai keinginan, tahan aus dan tahan bakar, jika terjadi retak dapat disemprotkan semen pada bagian retak.
- Kekurangan: Tidak mampu menahan gaya tarik, beton mempunyai sifat mengembang dan mengempis oleh perubahan suhu sehingga perlu dilatasi untuk mencegah retakan.

b. Struktur baja

- Kelebihan : Memiliki kuat tarik tinggi, tidak dimakan rayap, dapat didaur ulang, muai susut tidak terlalu berbeda, lebih lentur dan ringan dari stuktur beton.
- Kekurangan : Dapat berkarat, lemah gaya tekan, tidak kokoh, tidak tahan api

6.6.3 Struktur Atap

Struktur yang dapat diterapkan pada atap yaitu struktur portal,

a. Struktur Portal

Struktur yang diaplikasikan pada bangunan dengan tingkat rendah. Struktur portal meneruskan beban dari bangunan menuju pondasi secara langsung, dimana sloof berfungsi menahan dinding saja.



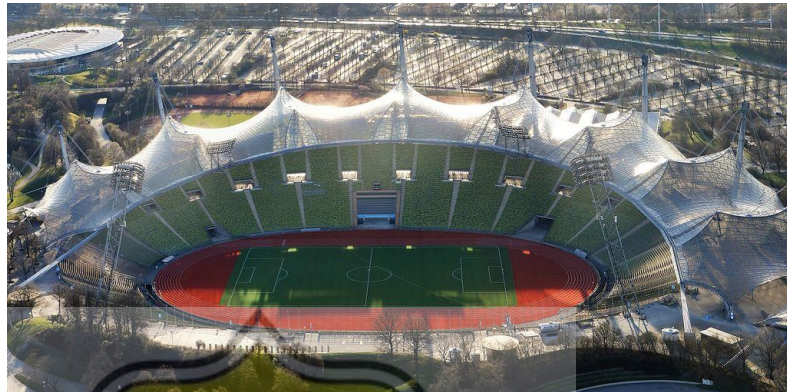
Gambar 6. 17 Struktur Portal

Sumber. Eticon.co.id

b. Struktur Kabel

Struktur yang bekerja dengan gaya tarik dan tekan menggunakan kabel baja. Struktur kabel memiliki kelebihan yaitu material ringan sehingga meminimalisir beban, dapat digunakan untuk bentang lebih besar dari struktur lain, memiliki ruang efisien lebih besar, tahan terhadap api lebih baik, dan ketika terjadi penurunan penopang maka kabel baja menyesuaikan keseimbangan baru dengan tidak merubah ketegangan kabel secara signifikan.

Kekurangan struktur kabel yaitu hanya mampu menahan gaya tarik namun dengan gaya tekan struktur kabel tidak mampu menahannya, struktur tidak tahan terhadap getaran sehingga memberikan potensi robohnya bangunan lebih besar.



Gambar 6. 18 Struktur Kabel pada Munich Olympic Stadium

Sumber. en.wikipedia.org

c. Struktur Space Frame

Struktur space frame memiliki kelebihan yaitu dapat dibuat menjadi berbagai bentuk yang diinginkan dengan sistem yang kaku, kuat dan efisien. Kekurangan yang dimiliki yaitu tidak tahan terhadap api karena menggunakan material baja.



Gambar 6. 19 Struktur Space Frame Pada Heydar Aliyev

Sumber. Dokumen.tips

d. Struktur Lipat

Struktur yang berbentuk lipatan bidang datar dengan kelebihan tidak memerlukan balok dimana bentuk lipatan sendiri dapat menahan beban besar dan memiliki kekakuan. Struktur lipat cocok digunakan untuk bangunan pada iklim tropis dimana memiliki musim penghujan panjang dan curah hujan tinggi. Bentuknya yang berupa lipatan dapat menjadi aspek untuk mengatur pencahayaan dan akustik pada bangunan. Kekurangan yang

dimiliki yaitu material yang diterapkan lebih banyak dan ketika bentang terlalu besar maka kemungkinan material melendut akan semakin besar pula.



Gambar 6. 20 Struktur Lipat

Sumber. thebatabatastudiodesain.blogspot.com

6.7 Perancangan Sistem Bangunan

Terdapat beberapa sistem untuk menunjang kinerja bangunan dan fungsi didalam Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu, seperti :

a. Digital interaktif

Bangunan sebagai tempat untuk mewedahi informasi sejarah, legenda, gara, dan keadaan alam Bledug Kuwu menggunakan galeri sebagai area penyaji materi. Namun dengan perkembangan teknologi yang sudah maju, menyajikan informasi tidak hanya melalui display pasif pada galeri melainkan dapat menerapkan teknologi digital interaktif seperti meja digital, hologram untuk menghidupkan informasi sehingga informasi yang diproses oleh pengunjung dapat ditangkap dengan optimal.



Gambar 6. 21 Meja digital

Sumber. [national](#) archives pieces of history
 Meja digital berfungsi sebagai meja untuk menyediakan informasi mengenai sejarah, legenda, garam dan keadaan alam. Meja digital dioperasikan dengan menyentuh layar pada meja yang berupa layar interaktif.



Gambar 6. 22 Hologram

Sumber. [monsterar.net](#)
 Hologram, merupakan teknologi yang menerapkan *Holographic Laser Projection (HLP)* dan sensor *infra-red* untuk penggambaran materi secara real dalam bentuk 2d atau 3d. Hologram

menampilkan rekaman yang diproyeksikan menggunakan cahaya dimana dapat bergerak dan mengeluarkan suara.

b. Sistem Pencahayaan

1. Auditorium

Penerangan pada Auditorium dibutuhkan ketika melangsungkan petunjukan pada malam hari. (*Parker W Oren, Scene Desing and Stage Lighting, 1976*). Pencahayaan panggung terdiri dari tiga bagian penting, yaitu: *lighting the actor* , *lighting the acting area*, *lighting the background & effect*

2. Ruang Pameran : Lampu yang digunakan untuk area pamer adalah lampu track spotlight pada karya, hanging lamp, downlight, LED strip dan TL pada ceiling. Sistem ini digunakan agar pengunjung dapat fokus dalam menikmati pameran dan mengarahkan pengunjung untuk melihat serta memasuki area pamer selanjutnya.

c. Sistem Penghawaan : Sistem penghawaan berfungsi untuk mengatur kesejukan di dalam ruangan. Pusat informasi menggunakan Sistem AC (Air Conditioning) yaitu sistem pengaturan udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur dan konstan dan penghawaan alami menggunakan bukaan bukaan

d. Sistem jaringan listrik : Menggunakan tenaga listrik utama dari PLN, candangan dari *standby emergency power/genset*.

e. Sistem distribusi air bersih : Menggunakan *downfeet system* dimana air ditampung pada tangki yang diletakkan dibawah bangunan, kemudian air dipompa menuju tangki yang terletak dibagian tertinggi bangunan untuk distribusikan ke seluruh ruangan yang membutuhkan air. Menerapkan pemanenan air hujan untuk memenuhi kebutuhan bangunan di dalam tapak pada musim kemarau dengan memanfaatkan curah hujan tinggi pada musim penghujan.

- f. Jaringan air kotor : Air kotor dialirkan untuk dikumpulkan dalam suatu penampungan berupa sumur endapan. Menggunakan *bio septic tank* untuk membuang limbah padat.
- g. Konsep pencahayaan alami : Menggunakan material kaca pada dinding sekaligus jadi fasad bangunan untuk memaksimalkan cahaya matahari. Mengantisipasi cahaya langsung yang masuk kedalam bangunan secara berlebihan dengan memberikan *sun-shading* pada bagian yang memiliki radiasi yang tinggi. Penerapan *skylight* pada bangunan demi menghemat penggunaan pencahayaan buatan pada siang hari.
- h. Sistem Keamanan : Konsep perancangan sebagai berikut; menggunakan struktur utama yang berbahan tahan terhadap api dan merencanakan tangga kebakaran sesuai dengan aturan, memiliki sistem pencegahan terhadap sistem elektrikal. Penerapan *Automatic smoke system* pada ruangan. Penggunaan tipe alat pencegah kebakaran luar dan dalam bangunan, seperti *Fire Hydrant, Sprinkler*. Konsep mengantisipasi bahaya kriminalitas dapat dilakukan dengan cara penggunaan CCTV pada tempat- tempat tertentu yang dimonitori dari ruang keamanan, seperti area parkir kendaraan, *lobby*, koridor. Sedangkan untuk bencana alam dapat ditanggulangi dengan cara menyediakan tangga darurat pada bangunan untuk mempermudah evakuasi bila terjadi bencana alam.
- i. Jaringan penangkal petir : System yang digunakan adalah system Faraday. System ini terdiri dari satu tiang yang dihubungkan dengan kawat tembaga yang dialirkan ke dalam tanah melalui arde.

6.8 Implementasi

Berikut merupakan penerapan pada perancangannya :

- a. Penataan ruang pusat informasi untuk mendapatkan kenyamanan dalam mengamati objek dan informasi yang disajikan
- b. Pemisahan akses antara pengunjung dengan pengelola juga properti agar aktivitas tidak saling terganggu

- c. Memberikan sirkulasi untuk banyak pengunjung agar tidak terjadi penumpukan sehingga menyebabkan tidak optimalnya kegiatan didalamnya
- d. Mengaplikasikan alur cerita legenda dalam alur ruang luar dan ruang dalam.
- e. Mengaplikasikan *intelligent glass* pada dinding dan kaca jendela
- f. Mengaplikasikan *digital interactive ; hologram on interactive desk*
- g. Penerapan ruang peralihan antar ruang galeri informasi
- h. Penerapan narasi sekuens antara ruang galeri dan ruang transisi
- i. Organisasi ruang linier untuk penataan ruang luar, organisasi linier dikombinasi untuk ruang dalam.
- j. Peningkatan pada jalur masuk dan keluar, peningkatan pada sirkulasi dengan bantuan pencahayaan buatan
- k. Menerapkan material yang menunjang terbentuknya perspektif dan suasana dalam galeri, yaitu material *Light Transmitting Concrete*

