

## BAB VI

### PENDEKATAN PERANCANGAN

#### 6.1 Konsep Biomorfik

Konsep bentuk bangunan museum menggunakan langgam arsitektur biomorfik yang menggunakan analogi atau metafora dalam bentuk asli maupun bentuk yang diambil dari transformasi atau pergerakan sistem kehidupan alam. Sesuai dengan fungsinya yaitu museum geologi, maka konsep bentuk yang diambil berasal dari bentuk batu karang. Batu karang ini memiliki sifat yang kuat karena fungsinya sebagai pelindung alami di bibir pantai dari gelombang air laut. Selain itu, bentuknya yang indah menjadi salah satu potensi wisata yang menarik.



Gambar 6 1 Konsep Batu Karang

Sumber : NativeIndonesia.com

Batu karang merupakan salah satu jenis batuan sedimen organik (biogenik) karena terbentuknya berasal dari aktivitas organisme yaitu terumbu karang yang sudah mati yang terdiri dari organisme polifera. Pada terumbu karang terdapat berlapis – lapis karang atau koloni koral yang jika sudah mati akan mengendap dilapisan dasar sehingga akan menjadi batu. Sementara itu koloni yang masih hidup akan menempel pada batu karang dan begitupun seterusnya hingga karang membatu seluruhnya.

Terdapat kolam mengitari bangunan seolah bangunan yang berbentuk batu karang benar – benar berada di area laut. Penerapan kolam pada sekitar bangunan ingin menggambarkan kepada pengunjung maupun masyarakat sekitar bahwa jaman dahulu, wilayah Bayat semula adalah rawa yang sangat luas akibat air yang mengalir dari lembah Gunung Berapi namun terhalang oleh Pegunungan Selatan namun direklamasi oleh pemerintah Kolonial Belanda untuk dijadikan area perkebunan dan disisakan beberapa bagian sebagai sumber air yang saat ini disebut Waduk Jombor.



Gambar 6 2 Water Temple

Sumber : ArchiTravel.com

Kolam ini sebagai pendukung bangunan museum baik dari keindahan bentuk maupun keamanan museum bila suatu saat terjadi kebakaran di area tersebut maupun di kawasan Kecamatan Bayat. Memiliki ruangan yang berada di bawah kolam untuk membawa pengunjung merasakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan berada di Kawasan Museum Geologi.

Area tapak dan sekitarnya memiliki banyak lahan persawahan, hal ini mencoba dimunculkan teater terbuka (*amphitheatre*) dengan menggunakan konsep yang menyerupai bentuk terasering pada lahan persawahan. Selain sangat baik digunakan saat melihat pertunjukan, bentuk terasering yang digunakan sebagai area duduk penonton juga dibuat dengan mengoptimalkan pemberian vegetasi sirkulasi. Area panggung berada di tengah membentuk setengah lingkaran dengan posisi yang lebih rendah. Teater terbuka dapat diberi atap maupun pohon sebagai peneduh.



Gambar 6 3 Virginia War Memorial

Sumber : [architecturerichmond.com](http://architecturerichmond.com)

## 6.2 Konsep Digital Interaktif

Penerapan teknologi digital interaktif pada bangunan museum salah satunya dengan menggunakan videotron pada eksterior bangunan. Dengan tampilan layar besar ini dapat menampilkan gambar bergerak menyesuaikan desain atau tema yang akan disampaikan ke

pengunjung dengan tampilan visual yang cukup real. Videotron ini telah cukup banyak digunakan masyarakat sebagai papan iklan di dalam mall, di fasade bangunan maupun di jalanan karena dianggap lebih menarik, hemat energi dan perawatan yang mudah.



Gambar 6 4 Konsep Digital Videotron Eksterior

Sumber : [mediaarchitecture.org](http://mediaarchitecture.org)

Pada interior bangunan terdapat beberapa teknologi digital interaktif yang akan digunakan antara lain meja digital, hologram, videotron indoor, dan replika benda koleksi museum. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian pengunjung supaya lebih bebas untuk berinteraksi dengan berbagai fasilitas yang disediakan di dalam museum. Dengan adanya fasilitas digital interaktif diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai berbagai kondisi geologi terutama di Indonesia.

Terdapat meja digital dapat digunakan pengunjung untuk mencari berbagai informasi terkait dengan geologi dengan menyentuh layar yang telah disediakan berupa meja maupun layar interaktif. Teknologi ini telah mulai diterapkan di beberapa museum di Indonesia untuk mempermudah pengunjung mengakses informasi terkait dengan benda koleksi maupun sejarahnya melalui animasi yang mudah untuk dipahami.



Gambar 6 5 Konsep Digital Interaktif Desk

Sumber : kompasiana.com

Hologram merupakan salah satu teknologi yang sedang dikembangkan di dunia digital saat ini karena dapat memberi gambaran secara nyata dan menampilkan rekaman berupa cahaya yang membentuk suatu objek baik berupa 2d maupun 3d. Tampilan rekaman ini dapat bergerak dan mengeluarkan suara sehingga diharap dapat menyampaikan informasi dengan baik. Sistem ini menggunakan proyeksi Holographic Laser Projection (HLP) dan sensor infra merah.



Gambar 6 6 Konsep Digital Interaktif Hologram

Sumber : monsterar.net

Selain pada eksterior bangunan, videotron juga diterapkan pada interior bangunan sebagai penunjang suasana di dalam museum. Video ini dapat bergerak dan terdapat sensor interaktif saat pengunjung menyentuh layar video. Dengan adanya videotron ini menjadikan area dalam museum sebagai tempat yang mengkini terutama untuk kalangan milenial untuk berekreasi maupun sekedar mencari spot foto menarik.



Gambar 6 7 Konsep Digital Videotron Interior

Sumber : mymodernmet.com

Replika adalah salinan dari sebuah objek baik barang maupun makhluk hidup yang dibuat sama persis dengan aslinya. Replika ini biasa digunakan untuk tujuan ilmu pengetahuan dalam bidang sejarah di sebuah museum. Hal tersebut dikarenakan telah terjadi kepunahan stau spesies maupun suatu benda yang belum pernah dibuat sebelumnya. Di berbagai

belahan dunia telah menggunakan replika baik replika interaktif maupun tidak namun keduanya telah cukup menggambarkan suatu kondisi di masa lalu.



Gambar 6 8 Konsep Digital Interaktif Replika

Sumber : ana-cooljapan.com

