

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisa Masalah

4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

a. Pengguna Manusia

Pengunjung museum terdiri dari umur 3-6 tahun, 7-24 tahun, usia 25-49 tahun. Pada usia anak memiliki rasa ingin tahu tinggi, rasa ingin tahu berpengaruh terhadap jenis-jenis kuliner yang dipamerkan, benda koleksi harus aman dan tidak rusak saat bersentuhan oleh anak-anak. anak-anak memiliki tinggi badan yang pendek, maka harus ada pertimbangan dan perhitungan terhadap peletakkan benda yang berpengaruh pada sudut pandang koleksi yang dipamerkan.

Usia 7-24 tahun sekarang sering disebut generasi milenial. Dari sisi pendidikan memiliki kualitas lebih baik dari generasi sebelumnya. Pola pikir yang terbuka, bebas, kritis, dan berani adalah karakter dari generasi milenial. Dan penguasaan dalam bidang teknologi, membuat generasi ini memiliki banyak inivasi baru. Menurut Yoris Sebastian dalam bukunya Generasi Langgas Millennials Indonesia, ada beberapa keunggulan dari generasi milenial,yaitu ingin serba cepat, kreatif, dinamis, melek teknologi, dekat dengan media sosial, dan sebagainya.

Generasi milenial saat ini memiliki pandangan bahwa museum adalah suatu sarana yang membosankan karena cara

mendisplay dan menyampaikan materi objek pameran dirasa bersifat *monoton* atau tidak kreatif sehingga pengunjung yang membaca informasi atau melihat objek pameran menjadi merasa bosan.

Pada perancangan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah ini, harus memperhatikan hal-hal tersebut agar rancangan museum dapat memberikan suatu inovasi baru yang menarik bagi minat pengunjungnya. Fungsi bangunan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah tidak hanya memberikan informasi saja, tetapi juga atraktif dan interaktif. Maka, bangunan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah harus berinovasi dalam membentuk elemen pelengkap, menampilkan objek pameran museum secara atraktif serta penggunaan teknologi terkini untuk menciptakan sistem visualisasi ruang pameran museum yang interaktif, sehingga dapat menarik pengunjung dan memberikan pengetahuan mengenai jenis-jenis kuliner khas Jawa Tengah.

b. Pengguna Benda Mati

Benda mati yang terdapat dalam museum berupa bahan baku kuliner serta kuliner siap saji baik yang direplika maupun yang siap untuk dikonsumsi. Bahan makanan bentuk replika memerlukan penanganan khusus, sedangkan makanan yang siap dikonsumsi harus steril dan bersih dari kontaminasi apapun. Hal-hal yang perlu diperhatikan lagi yaitu tingkat kelembaban dan kekeringan yang dapat merusak benda koleksi, perencanaan bukaan dan orientasi

bangunan serta perhitungan intensitas cahaya matahari yang masuk agar tidak merusak benda koleksi.

Bangunan museum memiliki fungsi sebagai sumber informasi tentang kuliner khas Jawa Tengah. Maka, jenis kuliner dan daerah asal kuliner merupakan faktor utama dalam mempengaruhi bentuk museum. Hal ini dapat mengangkat unsur budaya yang erat kaitannya dengan karakteristik makanan di Jawa Tengah, terutama hal-hal yang berkaitan dengan sumber bahan, bahan baku serta teknik pengolahan. Sehingga Museum Kuliner Khas Jawa Tengah ini memiliki karakter yang berbeda dengan museum lainnya.

4.1.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

a. Bentuk Tapak

Bentuk tapak berbentuk geometri persegi panjang, dapat menjadi potensi dengan bereksplorasi bentuk dan penataan bangunan dan lingkungan area tapak. Lokasi tapak yang terletak pada bundaran jalan, menguntungkan bangunan dengan menarik pandangan mata pengguna jalan. Maka bangunan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah ini harus memberikan bentuk bangunan yang menarik agar dapat memberikan daya tarik pengunjung untuk mengunjungi Museum Kuliner Khas Jawa Tengah.

b. Topografi Tapak

Terdapat perbedaan tinggi antara tapak dengan jalan, lahan tapak berada lebih tinggi dari pada jalan. Selain itu pada jalan

tersebut sudah terdapat saluran drainase, pada saat hujan air akan turun menuju saluran drainase di sekitar area tapak.

c. Kelembaban

Kelembaban di sekitar tapak berada antara 40%-60%, tingkat kelembaban yang cukup tinggi di banding standar kelembaban untuk ruang museum. Kelembaban yang tinggi berpengaruh buruk bagi koleksi berupa bahan makanan dan makanan siap saji. Perlunya pengaturan suhu dan kelembaban agar koleksi tidak berjamur dan merusak benda koleksi. Pemeliharaan material pun harus tahan terhadap kelembaban yang tinggi.

d. Vegetasi

Di dalam area tapak sebagian besar adalah pohon buah.. Pohon buah di area tapak dapat dimanfaatkan sebagai vegetasi di dalam ruang luar yang dapat membangun suasana alam di dalam Museum Kuliner Khas Jawa Tengah.

e. Bangunan di Area Tapak

Bangunan-bangunan yang ada di area tapak sering kali tidak memperhatikan prosentasi KDB (Koefisien Dasar Bangunan) dan RTH (Ruang Terbuka Hijau), sehingga resapan air hujan kedalam tanah menjadi minim, permasalahan ini harus dapat diselesaikan oleh bangunan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah, sehingga bangunan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah dapat menjadi contoh bagi bangunan lainnya dalam hal penanganan resapan air hujan kedalam tanah.

f. Kondisi Lalu Lintas

Lalu lintas di sekitar tapak cukup ramai dilewati kendaraan. Di kedua jalan yang berbatasan langsung dengan tapaks. Peletakkan akses keluar dan masuk tapak perlu diperhatikan, karena dengan adanya bangunan baru dapat menimbulkan kemacetan di sekitar area tapak.

4.2 Identifikasi Permasalahan

4.2.1 Masalah Arsitektur

Dari analisis masalah berikut masalah yang muncul dan berkaitan dengan arsitektur didapatkan masalah-masalah arsitektur seperti berikut :

- a. Bagaimana bentuk dan jenis elemen pelingkup museum serta bentuk dan cara memajang objek museum yang dapat menghadirkan pameran yang atraktif?
- b. Bagaimana eksplorasi bentuk denah museum terhadap bentuk tapak geometri persegi panjang?
- c. Bagaimana mengolah tampilan fasad bangunan sehingga dapat menarik pandangan mata pengguna jalan?
- d. Bagaimana pemilihan material dinding museum untuk menangani tingkat kelembaban ?
- e. Bagaimana membuat bangunan yang dapat bersinergi dengan alam sesuai dengan karakter arsitektur organik khususnya terkait dengan peresapan dalam tapak?

- f. Bagaimana menciptakan sistem pencahayaan ruang museum supaya tidak lembab namun tidak merusak benda koleksi museum ?

4.2.2 Masalah Non Arsitektur

Masalah yang tidak berkaitan terhadap arsitektur melalui analisis di atas. didapatkan masalah non-arsitektur seperti berikut :

- a. Bagaimana menciptakan interaksi yang baik antara pengunjung dengan koleksi yang terdapat di museum?
- b. Bagaimana teknologi digunakan dapat menciptakan sistem visualisasi ruang pameran museum yang interaktif ?
- c. Bagaimana menciptakan sistem penghawaan ruang museum yang dapat mengatur tingkat kelembaban ruang ?
- d. Bagaimana sistem drainase dapat mengalirkan hujan yang jatuh di tapak ?
- e. Bagaimana menciptakan penataan jenis tanaman sehingga mengurangi kebisingan dan polusi yang masuk ke dalam museum ?

4.3 Pernyataan Masalah

4.3.1 Kriteria Penetapan

Dalam menentukan masalah dominan, dipilih berdasarkan respon terhadap pengguna bangunan, tapak dan lingkungan sekitar tapak. Respon tersebut sangat mempengaruhi bentuk bangunan yang dirancang, pemilihan material yang, serta teknologi yang akan diaplikasikan bangunan, serta penataan ruang bangunan museum.

4.3.2 Masalah Dominan dan Spesifik

Dari kriteria tersebut terpilih dua masalah dominan dan spesifik yang akan dibahas, yaitu :

1. Bagaimana bentuk dan jenis elemen pelingkup museum serta bentuk dan cara memajang objek museum yang dapat menghadirkan pameran yang atraktif?
2. Bagaimana teknologi digunakan dapat menciptakan sistem visualisasi ruang pameran museum yang interaktif ?
3. Bagaimana membuat bangunan yang dapat bersinergi dengan alam sesuai dengan karakter arsitektur organik khususnya terkait dengan peresapan dalam tapak?