

BAB 5

LANDASAN TEORI

Berdasarkan permasalahan dominan yang telah ditelusuri pada bab 4, maka berikut adalah landasan teori yang dipilih untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut.

5.1. Landasan Teori Permasalahan Dominan dan Spesifik 1

5.1.1. Permasalahan

Jenis dan bentuk elemen pelingkup museum serta bentuk dan cara memajang objek pameran yang atraktif.

5.1.2. Penyelesaian

Atraktif dapat diartikan sebagai setiap hal yang mempunyai daya tarik bersifat menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu keadaan didalam museum harus bisa membuat kesan yang dinamis baik secara psikis maupun psikologis sehingga suasana yang dibangun tidak boleh bersifat monoton.

Pendekatan yang dilakukan oleh perancang adalah menggunakan 3 dari 7 prinsip dasar desain arsitektur, yaitu :

a. Irama (Accentuation & Rhythm) – Irama dinamis

Irama dinamis dapat diciptakan dengan menghadirkan lebih dari 1 objek irama atau bervariasi, namun masih memiliki konsistensi dan keteraturan.



Gambar 5. 1 Contoh penerapan Irama dinamis
Sumber : metaphoraanalogia.wordpress.com

b. *Point of Interest* atau Kontras

Prinsip dari menghadirkan *focal point* / point of interest / kontras adalah dengan membuat elemen yang dapat menjadi pusat perhatian utama.



Gambar 5. 2 Contoh penerapan kontras
Sumber : metaphoraanalogia.wordpress.com

Seperti yang terlihat pada gambar 5.2, warna yang kontras terlihat pada langit-langit bangunan dominan kayu yang bersifat solid dengan langit-langit kaca di tengah bangunan yang bersifat transparan.

c. Skala (Scale) – Skala monumental & skala intim

Skala monumental dapat diperoleh dengan cara :

Menerapkan ukuran yang lebih besar dari ukuran standar, meletakkan satu benda yang berukuran kecil dekat dengan benda yang jauh lebih besar, serta langit-langit / *plafond* yang tinggi.

Skala intim diperoleh dengan cara :

Menggunakan ukuran yang lebih kecil dari ukuran standar, pertimbangan pencahayaan yang redup, serta langit-langit / *plafond* yang rendah.



Gambar 5. 3 Contoh penerapan skala intim dan skala monumental
Sumber : pinterest.com

5.2. Landasan Teori Permasalahan Dominan dan Spesifik 2

5.2.1. Permasalahan

Penggunaan teknologi untuk menciptakan visualisasi ruang pameran museum yang interaktif.

5.2.2. Penyelesaian

Interaktif adalah hal-hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya. (Warsisa:2008).

Oleh karena itu dalam pemanfaatan teknologi pada Museum Kuliner Khas Jawa Tengah di Semarang, teknologi-teknologi yang akan digunakan adalah teknologi yang harus mampu membuat pengunjung melakukan aksi balik terhadap benda / objek pameran. Seperti misalnya terdapat layar LED touchscreen, sehingga pengunjung dapat menerima aksi berupa informasi dari layar dengan memberikan aksi balik berupa pergerakan atau sentuhan terhadap layar touch screen.



Gambar 5. 4 Contoh penerapan layar touch screen
Sumber : umamkhaerul.com

5.3. Landasan Teori Permasalahan Dominan dan Spesifik 3

5.3.1. Permasalahan

Sinergi bangunan dengan alam sesuai dengan konsep arsitektur organik khususnya berkaitan dengan peresapan dalam tapak.

5.3.2. Penyelesaian

Landasan Teori yang dipakai adalah dengan menggunakan konsep bangunan panggung.



*Gambar 5. 5 Contoh bangunan panggung sebagai keselarasan dengan alam
Sumber: klcbs.net*

Konsep bangunan panggung yang meletakkan ruang-ruang penting pada lantai atas dan menggunakan lantai bawah sebagai area retensi air akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan keselarasan bangunan Museum Kuliner Khas Jawa Tengah dengan alam. Dengan lantai bangunan yang tidak menyentuh tanah, maka area resapan air didalam tapak semakin meningkat.