

## BAB 6

### PENDEKATAN PERANCANGAN

#### 6.1. Pendekatan Konsep Umum

##### 6.1.1. Teori Pendekatan Konsep Umum / Tema Desain

Pendekatan Konsep yang dipakai untuk perancangan bangunan ini adalah Arsitektur Organik. Pendekatan konsep akan dilakukan dengan melakukan preseden terhadap bangunan-bangunan bertema arsitektur Organik.

##### 6.1.2. Preseden bangunan-bangunan berarsitektur Organik

###### a. Masaro House, Amerika Serikat



Gambar 6. 1 Eksterior Masaro House  
sumber : [dailymail.co.uk](http://dailymail.co.uk)

Lokasi : New York, Amerika Serikat

Arsitek : Frank Lloyd Wright

Langgam : Arsitektur Organik



Gambar 6. 2 Interior Masaro House  
sumber :  
[www.travelandleisure.com](http://www.travelandleisure.com)

Bentuk bangunan :

Unsur horisontal sangat mendominasi bangunan Masaro House. Karena unsur horizontal sangat mendominasi, membuat bangunan Masaro House terlihat menyatu dengan tapak disekitarnya karna terlihat rata, seperti yang terlihat pada gambar

6.1.

Diantara lahan tanah dan danau, bangunan terkesan seperti melebihi batas tapak, keluar dari tapaknya, sebagai penerapan dari karakteristik arsitektur organik “*Grow out of the site, and be unique*”.



Gambar 6. 3 Eksterior Masaro House  
sumber : [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)

Kehadiran batu dari *site* yang sengaja menghiasi interior bangunan membuat, suasana didalam bangunan menjadi tidak tertebak dan dinamis, hal ini merupakan bagian dari penerapan karakter “*Celebrate the spirit of youth, play, and surprise*”.

Material bangunan :

- Dinding

Dinding luar bangunan berupa dinding beton yang di *finishing* warna coklat muda sebagai unsur keselarasan dengan alam “tanah” dan warna abu tua sebagai unsur keselarasan dengan alam “air danau” yang memang selalu berwarna gelap. Sedangkan dinding bermaterial kayu yang mendominasi area interior.

- Lantai

Lantai diarea dalam bangunan, merupakan lantai beton yang di *finishing* menggunakan epoxy warna bata.

- Langit-langit

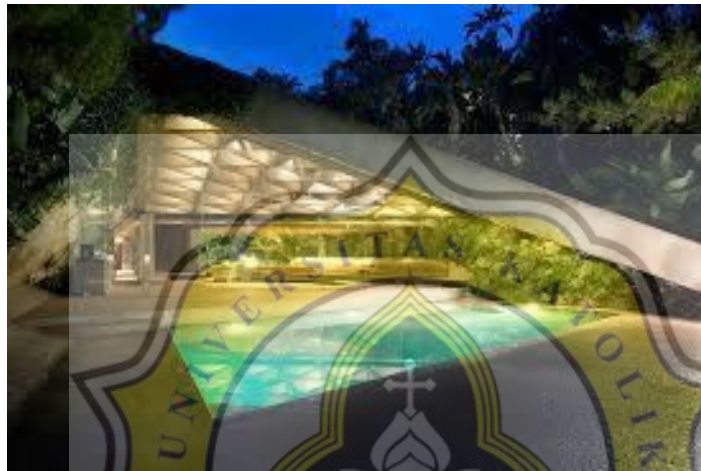
Berupa material kayu yang senada dengan material kayu pada dinding. Selain itu langit-langit kaca berbentuk tatanan segitiga, mengekspresikan tatanan dan irama, seperti karakter “*Express the rhythm of music and the power of dance*”.

- Atap

Atap bangunan berupa dag beton. Pada area tertentu, Frank Lloyd Wright memberikan unsur atap kaca, sebagai penerangan ruangan, dan penerapan karakteristik arsitektur organik “*Satisfy*”

*social, physical and spiritual need*” dan *“Be inspired by nature and be sustainable, healthy, conserving and diverse”*, cahaya masuk untuk memenuhi kebutuhan fisik, serta selaras dengan alam.

b. Sheats Goldstein Residence, Amerika Serikat



*Gambar 6. 4 Eksterior  
Sheats Goldstein Residence  
sumber :  
www.designboom.com*

Lokasi : Los Angeles, Amerika Serikat

Arsitek : John Lautner

Langgam : Arsitektur Organik



*Gambar 6. 5 Interior Sheats  
Goldstein Residence  
sumber : architectuul.com*

Bentuk bangunan :

Bangunan terbentuk dari bentuk dasar segitiga, dengan salah satu titik segitiga mengarah keatas, seperti kondisi tapak atau *site* yang terangkat sebagian, sebagai penerapan dari karakteristik arsitektur organik "*Grow out of the site, and be unique*".

Material bangunan :

- Dinding

Pelingkup dinding bangunan terdominasi oleh kaca, dengan tujuan menghadirkan pemandangan luar dari bangunan, upaya menyelaraskan bangunan dan potensi alam sekelilingnya sebagai penerapan karakter "*Satisfy social, physical and spiritual need*".

- Lantai

Pada area publik menggunakan penutup lantai beton ekspos, sedangkan pada area privat menggunakan penutup lantai kayu.

- Langit-langit

Berupa balok-balok struktur *waffle* beton yang diekspose. Balok-balok ini berbentuk tatanan segitiga dengan ukuran sama merepresentasikan irama dari karakter "*Express the rhythm of music and the power of dance*".

- Atap

John Lautner menggunakan atap dag beton pada bangunan Sheats Goldstein Residence.

c. Nanyang Technological University, Singapura



Gambar 6. 6 Eksterior Nanyang Technological University  
sumber : [ecocampus.ntu.edu.sg](http://ecocampus.ntu.edu.sg)

Lokasi : Nanyang Avenue, Singapura

Arsitek : Heatherwick Studio

Langgam : Arsitektur Organik



Gambar 6. 7 Interior Nanyang Technological University  
sumber : [www.timeout.com](http://www.timeout.com)

Material bangunan :

- Dinding

Dinding luar bangunan berupa beton ekspos yang di *finishing* dengan cat warna coklat muda dan tua, sebagai representasi dari warna alam tanah yang berwarna coklat. Pada dinding luar, Heatherwick Studio ingin menerapkan karakter arsitektur organik

*“Be inspired by nature and be sustainable, healthy, conserving and diverse”.*

- Lantai

Lantai beton *polished*, membiarkan kesan natural dari beton tetap terlihat namun diberikan *finishing polished* untuk membuat lantai tidak tereskan kotor dan berdebu.

- Langit-langit

Begitu juga dengan langit-langit pada bangunan ini, Heatherwick Studio, membiarkan lantai cor beton tereskos menjadi langit-langit.

## 6.2. Pendekatan Konsep Permasalahan Dominan 1

### a. *Natural spot light*

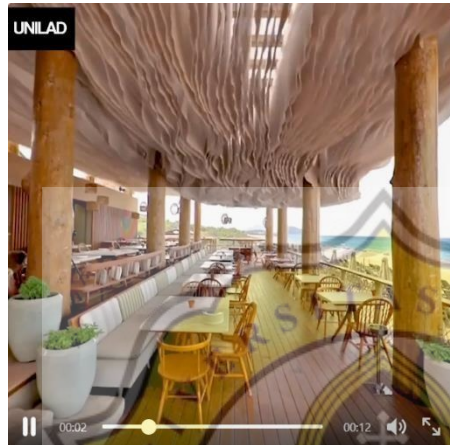
Elemen pelingkup bangunan yang bersifat transparan dapat membuat cahaya masuk ke arah tertentu dalam ruang pameran akan dipakai guna merespon pameran yang atraktif, objek yang dipamerkan akan terlihat kontras daripada objek di sekitarnya.



Gambar 6. 8 Gambar preseden objek pameran yang atraktif  
sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

b. Elemen pelingkup dinamis

Elemen pelingkup yang bersifat dinamis atau bergerak secara kinetic dapat membuat suasana didalam pameran menjadi lebih interaktif karena adanya pergerakan. Pergerakan bersifat dapat mengurangi suasana yang terlampau sunyi didalam museum.



Gambar 6. 9 Preseden elemen pelingkup yang dinamis sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

c. Permainan skala ruang

Permainan skala ruang yang sangat kontras dapat memberikan kesan yang berbeda-beda dalam setiap area. Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan kesan yang atraktif dan tidak membosankan dalam area ruang pameran.



Gambar 6. 10 Preseden permainan skala ruang sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)



### 6.3. Pendekatan Konsep Permasalahan Dominan 2

Teknologi-teknologi yang akan diterapkan pada visualisasi ruang pameran museum agar menjadi lebih interaktif dan edukatif adalah sebagai berikut :

#### 1. *Interactive Reality*

Menggunakan teknologi bau buatan dan virtual reality, nantinya pengunjung dapat berada sebuah ruang-ruang kecil atau bilik-bilik, memakai sebuah kacamata VR (*virtual reality*) dapat secara melihat bentuk masakan-masakan khas Jawa Tengah melalui kacamata VR yang tidak semuanya ada pada area ruang pameran replika 3 dimensi. Pada setiap bilik ini dapat mengeluarkan bau yang khas dari setiap makanan yang ditayangkan pada kacamata VR.

Jadi ketika pengunjung melihat makanan Lumpia pada kacamata VR atau layar LED 360, maka bilik ini akan mengeluarkan bau lumpia, ketika pengujung mengubah tampilan pada kacamata VR layar LED 360 menjadi makanan lain seperti Dawet ireng, maka bilik tadi akan mengeluarkan bau Dawet ireng.

Untuk menunjang sistem bau ini, maka exhaust yang berada didalam bilik harus memiliki sistem untuk menghindari terjadinya pencampuran bau antar makanan, yaitu dengan memberikan jarak waktu antara bau masakan yang 1 dengan lainnya. Jadi ketika pengunjung mengubah tampilan dari makanan 1 ke makan lainnya, maka exhaust akan langsung menghisap bau makanan

sebelumnya, kemudian baru bau makanan yang baru dihembuskan kedalam bilik.

Dengan teknologi bau dan visual yang hampir nyata, diharapkan pengunjung akan lebih tertarik dan ingin segera merasakan makanan tersebut, sehingga mendorong minat untuk mengunjungi area foodcourt dimana makanan asli tersebut dapat dirasakan, tidak hanya melalui indra penciuman dan indra penglihatan saja.

## 2. Hologram Display

Teknologi hologram dihadirkan pada ruang pameran replika makanan 3 dimensi, sebagai teknologi penjelasan dari setiap replika makanan yang ada. Berupa narasi penjelasan replika makanan yang terdisplay secara 3 dimensional dalam sebuah box kaca.



Gambar 6. 11 Hologram Display  
sumber : makershala.com

### 3. LED pillar



Gambar 6. 12 Pillar LED display  
sumber : twitter.com -  
@LightHouseLED

Teknologi LED pillar memberikan display yang lebih menarik, nantinya dalam ruang pameran akan terdapat pilar-pilar yang diselubungi oleh LED vertikal. Dalam LED vertikal tersebut terdapat display animasi masakan dan cara pembuatannya. Layar LED vertikal ini berupa layer sentuh yang dimanfaatkan sebagai proses interaksi pengunjung dengan proses memasak masakan yang telah didisplay. Setelah menonton video animasi proses memasak, pengunjung akan diminta untuk mengulang proses memasak masakan tersebut dengan proses interaksi menyentuh layer LED.

#### 6.4. Pendekatan Konsep Permasalahan Dominan 3



Gambar 6. 13 Contoh bangunan panggung  
Sumber : ceknricek.com

Dengan konsep bangunan panggung, maka semua ruang-ruang utama Museum Kuliner Khas Jawa Tengah di Semarang akan di tempatkan di lantai 2, sedangkan bangunan pada lantai dasar akan difungsikan sebagai area-area komunal seperti *seating group*, taman dan penghijauan yang dapat memaksimalkan peresapan dalam tapak.