

BAB 6

PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1 Penetapan Pendekatan Perancangan

6.1.1 Pendekatan Arsitektur Visual, Akustik dan Tema desain Futuristik

Pada pendekatan desain yang digunakan bersumber dari beberapa masalah desain yang ada, antara lain :

1. Bagaimana menciptakan kenyamanan baik berupa visual, akustik dan futuristik pada bangunan museum dan pagelaran seni tari ?
2. Bagaimana menciptakan sebuah bangunan museum dan pagelaran yang dapat mewadahi para penggiat dan pelaku tari?
3. Bagaimana penerapan Arsitektur Futuristik pada perancangan proyek Museum dan Pagelaran seni tari di Semarang ?

Dari beberapa pernyataan masalah diatas, pendekatan arsitektur yang digunakan adalah pendekatan visual dengan tema desain arsitektur.

Museum dan Pagelaran ini di khususkan untuk kesenian tari. Dimana isi Museum tersebut berupa pakaian adat tari, video tari , patung penari dan barang – barang lai yang berhubungan tentang sejarah tari. Dengan pendekatan – pendekatan berupa visual, akustik dan desain yang bertema futuristik bangunan museum ini mementingkan jarak dan hal-hal lainnya untuk menunjang fungsi utama bangunan. Untuk mendapatkan ekspresi dari pemain pada saat diselenggarakannya sebuah acara tari, maka perlu diperhatikan jarak yang tepat. Untuk menciptakan kenyamanan tersebut perlu adanya penerapan beberapa teori pendekatan desain baik berupa visual dan thermal.

Penggunaan tema Arsitektur Futuristik dalam Museum dan Pagelaran ini diterapkan untuk mewujudkan sebuah timeslape masa lalu yang diterapkan

dengan desain masa depan agar lebih menarik untuk dikunjungi wisatawan. Museum yang identic dengan masa lalu, di gabungkan dengan desain dari masa depan akan menghasilkan sebuah gabungan desain yang unik untuk bangunan ini. Dan pada pagelaran yang identic dengan kecanggihan tegnologi pada masa ini akan di gabungkan dengan penampilan para palaku tari yang lebih menonjolkan pada budaya seni tari yang ada di masa lalu dan menghasilkan suatu penampilan yang luar biasa dengan penggabungan tersbeut.

