

BAB IV PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan Sekitar

Tabel 4.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan Sekitar

No.	Aspek	Analisa	Masalah
1.	Lingkungan sekitar	Tapak berada dekat jalan raya utama dengan kendaraan besar yang sering lewat yang dapat menimbulkan kebisingan.	Perlunya mengatur tata massa bangunan untuk meminimalisir kebisingan.

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

4.1 Analisis Masalah

Aspek – aspek yang perlu dipertimbangkan sebagai penelusuran masalah, yaitu:

4.1.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

a. Kategori Pengguna

Tabel 4.2 Kategori Pengguna

No.	Kategori	Analisis	Masalah
Pengguna Manusia			
1.	Anak – anak 3 – 6 tahun	Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan cenderung ingin bermain.	Karena anak – anak masih dalam tahap belajar dan sering kali melakukan kecerobohan sehingga dapat menimbulkan bahaya bagi diri sendiri, orang lain maupun koleksi yang dipamerkan.
2.	Pelajar 7 – 24 tahun	Pada usia ini, manusia telah memiliki pengetahuan yang berguna untuk	Generasi saat ini disebut generasi alpha, yang memiliki karakteristik <i>digital</i>

		pendidikan. Memiliki ketertarikan pada hal – hal bermanfaat maupun unik.	<i>native, independen</i> dan visual. Seperti menyukai informasi pada internet dalam format visual sebuah video. Generasi ini merupakan penguasa dalam bidang teknologi karena lahir pada era penggunaan teknologi dalam keseharian.
3.	Dewasa 25 – 50 tahun	Saat usia dewasa pemikiran lebih maju dan matang. Pada usia 25-50 tahun seseorang berkunjung ke Museum sebagai kebutuhan pendidikan tingkat lanjut. Adapun yang sekedar menikmati kegemaran hingga berkunjung dengan tujuan memberikan anak hal atau wawasan baru.	Pada usia ini diperlukan kenyamanan serta tempat untuk duduk beristirahat sejenak.
Pengguna Hewan			
4.	Hewan Reptil	Museum memiliki penunjang <i>mini zoo</i> yang berisi reptil hidup.	Reptil merupakan hewan berdarah dingin, oleh karena itu reptil biasa berjemur dibawah sinar

			matahari maupun cahaya buatan yang memiliki kandungan UVA dan UVB.
Pengguna Benda Mati			
5.	Koleksi	Didalam museum terdapat koleksi reptil yang berupa replika, pengawetan, dll.	Kelembaban dan suhu dapat mempengaruhi koleksi. Standar pada ruang pameran museum memiliki kelembaban 50% dengan suhu 21°C - 26°C dan memiliki intensitas cahaya 50 lux.

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

4.1.3 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

Tabel 4.3 Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

No.	Aspek	Analisa	Masalah
1.	Vegetasi	Tapak memiliki tanah yang subur sehingga banyak vegetasi yang berupa pohon – pohon tinggi dan semak blukar.	Vegetasi yang ada dapat dimanfaatkan dengan pelestarian lingkungan. Sehingga dapat berguna bagi bangunan untuk mengurangi suhu tinggi.
2.	Topografi	Tapak memiliki kontur landau.	Diperlukan pengolahan tapak untuk massa bangunan.

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

4.2 Masalah Fungsi Bangunan dengan Topik

Tabel 4.4 Masalah Fungsi Bangunan dengan Topik

No.	Aspek	Tema Arsitektur	Masalah
-----	-------	-----------------	---------

		Biomimikri	
1.	Bangunan	Pendekatan arsitektur biomimikri yang mewujudkan bentuk maupun tampilan dari pendekatan tersebut. Sehingga memiliki daya tarik yang tinggi pada lingkungan sekitar.	Arsitektur biomimikri memiliki tujuan yang dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.
2.	Tapak	Tapak memiliki kontur landau..	Diperlukan pengolahan tapak untuk massa bangunan. Dengan tetap mempertimbangkan dampak pada lingkungan.

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

4.3 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan analisis permasalahan yang diatas, terdapat permasalahan yang meliputi aspek berikut :

- Aspek pengguna
- Aspek tapak
- Aspek lingkungan
- Aspek Topik

Dari aspek – aspek tersebut, aspek pengguna memerlukan pertimbangan dalam kenyamanan untuk melakukan aktivitas. Aspek tapak memiliki permasalahan perihal kontur yang sedikit miring, sehingga diperlukan pertimbangan untuk peletakan massa bangunan. Untuk aspek lingkungan yang perlu dipertimbangkan adalah cara untuk mengatasi kebisingan. Dan untuk aspek topik / tema meliputi penerapan desain bangunan yang dapat beradaptasi namun memiliki keunikan saat dilihat, juga tetap mempertimbangkan lingkungan sekitar.

4.4 Pernyataan Masalah

1. Bagaimana merancang tatanan ruang pameran yang dapat memberikan kenyamanan berinteraksi ?
2. Bagaimana mengatur pencahayaan dan penghawaan buatan yang sesuai bagi pengguna juga koleksi pada museum ?

