

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1. Analisa Masalah

Masalah yang muncul dikaitkan dengan kondisi eksisting, peluang dan hambatan yang ada dari berbagai macam aspek maupun tuntutan kebutuhan pengguna, tapak, dan lingkungan sekitar.

4.1.1. Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

1. Potensi Pengguna
 - a. Konsep interaksi yang dibawakan pada museum akan disukai pengunjung yang cenderung penasaran dengan hal baru, seperti penggunaan AR dan Animatronic.
 - b. Area display yang membuat orang berinteraksi dalam sebuah diorama akan membuat orang cenderung lebih aktif dalam menikmati museum secara keseluruhan.
2. Kendala Pengguna
 - a. Ketertarikan orang akan sesuatu terkadang akan membuat pengamatan yang berlebih pada objek display, sehingga dapat menyebabkan kepadatan pada suatu objek display.
 - b. Pengunjung yang berasal dari berbagai macam kalangan akan memunculkan perbedaan dalam menghargai objek maupun fasilitas museum.

4.1.2. Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

1. Potensi Tapak
 - a. Tapak memiliki berbagai macam vegetasi eksisting seperti pohon dan tanaman semak-semak lainnya. Vegetasi tersebut perlu dipertahankan untuk mendukung prinsip arsitektur ekologis pada perencanaan museum, vegetasi berfungsi untuk menjaga air tanah pada tapak.
2. Kendala Tapak
 - a. Tapak teridentifikasi sebagai daerah kritis konservasi air tanah. Jika hal tersebut tidak diperhatikan dalam perencanaan, maka akan terjadi dampak negatif pada bangunan museum yang berskala besar nantinya.

4.2.Pernyataan Masalah

Masalah utama pada bangunan berkaitan dengan pengguna, bagaiman desain sebuah museum yang interaktif ini dapat bersinergi dengan pengunjung yang berasal dari berbagai macam kalangan. Bagaimana sebuah museum interaktif dapat lancer beroperasi dalam penerapan arsitektur ekologis dapat mengganggu fungsi museum itu sendiri. Masalah tapak juga muncul, tapak yang berada pada zona konservasi air kritis dapat diatasi dengan penerapan arsitektur ekologis.

