

BAB VI

APLIKASI RANCANGAN

6.1 Aplikasi Rancangan

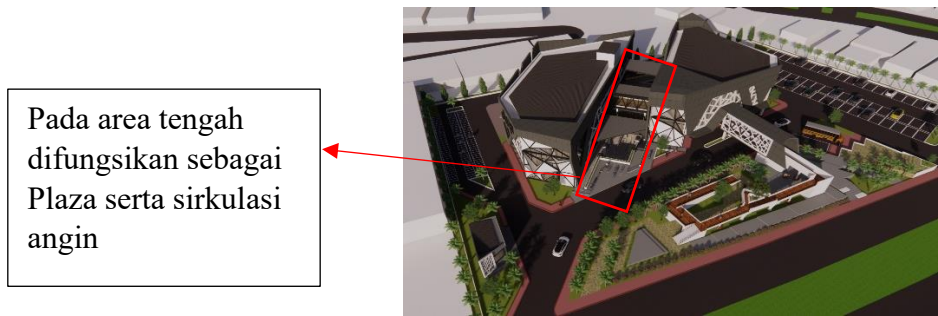
Museum Komik Indonesia dalam penerapannya, menggunakan tema *Inclusive Space* yang mencoba menghadirkan sebuah ruang yang dapat memfasilitasi masyarakat dari berbagai macam golongan, serta menyajikan informasi berupa pameran yang menarik dan edukatif. Adapun dalam pengaplikasian pada rancangan museum ini adalah sebagai berikut:

6.1.1 Aplikasi Peletakan Massa Bangunan

Massa bangunan Museum Komik Indonesia merupakan bangunan single building dengan 3 lantai dan 1 basement. Peletakan massa bangunan menyesuaikan bentuk dari tapak dan menyesuaikan lingkungan di sekitar. Bentuk massa bangunan yang terpotong di bagian tengahnya memiliki makna dan fungsi tersendiri. Bentuk massa terlihat seolah-olah terpisah menjadi dua massa bangunan, namun terhubung dalam satu kesatuan massa bangunan merupakan pengaplikasian dari substansi metafora yang terkandung pada elemen komik yaitu panel komik.

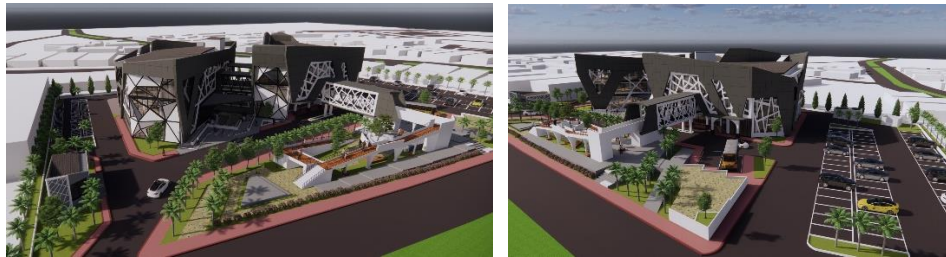
Bentuk massa asimetri juga merupakan pengaplikasian dari substansi bentuk panel komik yang beragam dan tidak selalu simetris. Sedangkan pada area tengah difungsikan sebagai basement yang mana penggunaan basement sendiri merupakan sebuah solusi dari peraturan daerah setempat yang yang memperbolehkan maksimal ketinggian bangunan sekitar ± 20 m.

Pada area tengah massa atau basement pada bangunan, juga berfungsi sebagai plaza yang dapat digunakan untuk kegiatan pameran. Bagian tengah massa bangunan juga berfungsi untuk pengarah sirkulasi angin yang mengalir pada tapak.



Gambar 6. 1 Aplikasi Massa Bangunan

(Sumber: Analisa Pribadi)



Gambar 6. 2 Perspektif *Bird View*

(Sumber: Analisa Pribadi)

6.1.2 Aplikasi Sirkulasi

Sirkulasi pada Museum Komik Indonesia merupakan sirkulasi linear, hal tersebut dikarenakan ruang-ruang yang ada di dalam bangunan museum dapat terhubung satu sama lain dan memberikan kesan luas dan terbuka. Sedangkan sirkulasi pada ruang luar, seperti area taman, dimaksimalkan untuk keperluan kegiatan *study tour* bagi siswa/anak-anak sekolah yang datang.

Sehingga terdapat beberapa perbedaan alur sirkulasi pengunjung yang datang sesuai dengan golongannya. Selain itu, sirkulasi pada Museum Komik Indonesia sendiri juga ramah bagi kaum difabel yang merupakan sebuah pengaplikasian dari tema *Inclusive Space*, seperti menghadirkan ramp yang sesuai standard dan lift. Terdapat 2 Ramp pada area Museum ini yaitu pada area plaza dan

area taman. Ramp pada area taman terhubung menuju lantai 2 Museum dan tidak hanya dijadikan sebagai fasilitas untuk kaum disabilitas saja, tetapi juga digunakan untuk jalur *study tour* apabila ada pengunjung dari siswa sekolah yang datang.

Adapun beberapa jenis pengunjung Museum Komik Indonesia. Beberapa pembagian sirkulasi pengunjung museum adalah sebagai berikut:



Gambar 6. 3 Ramp Area Plaza

(Sumber: Analisa Pribadi)

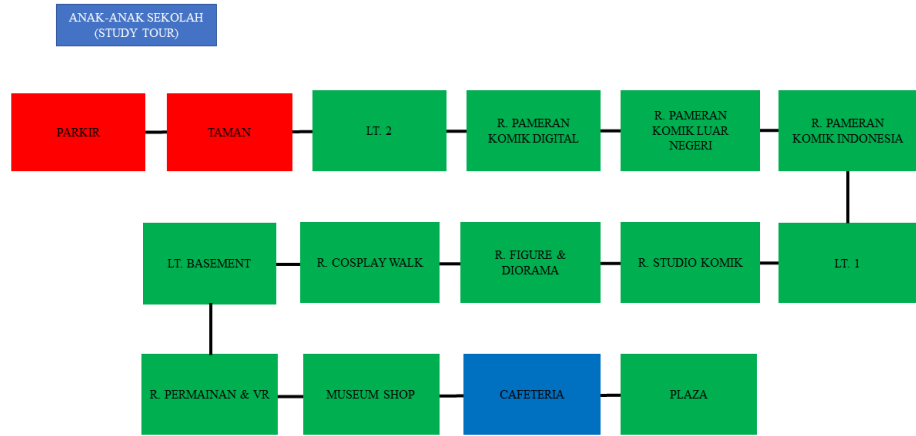


Gambar 6. 4 Ramp Area Taman

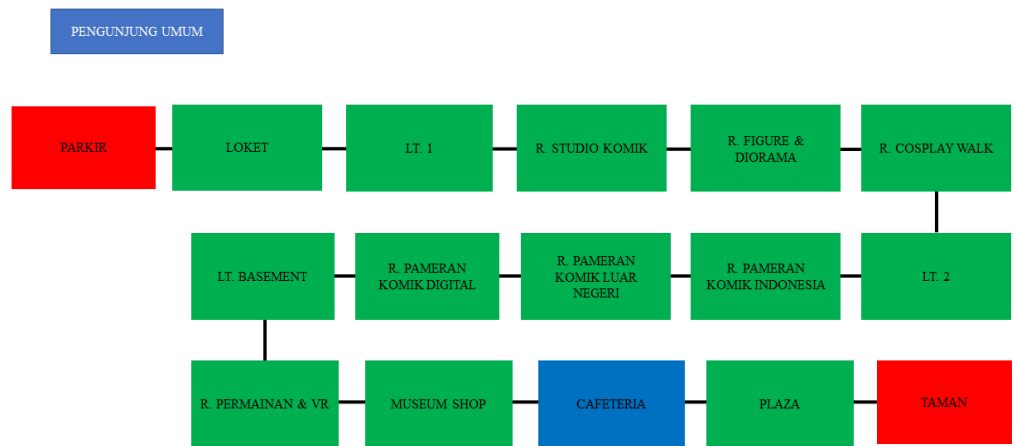
(Sumber: Analisa Pribadi)

Adapun beberapa jenis pengunjung Museum Komik Indonesia. Beberapa pembagian sirkulasi pengunjung museum adalah sebagai berikut:

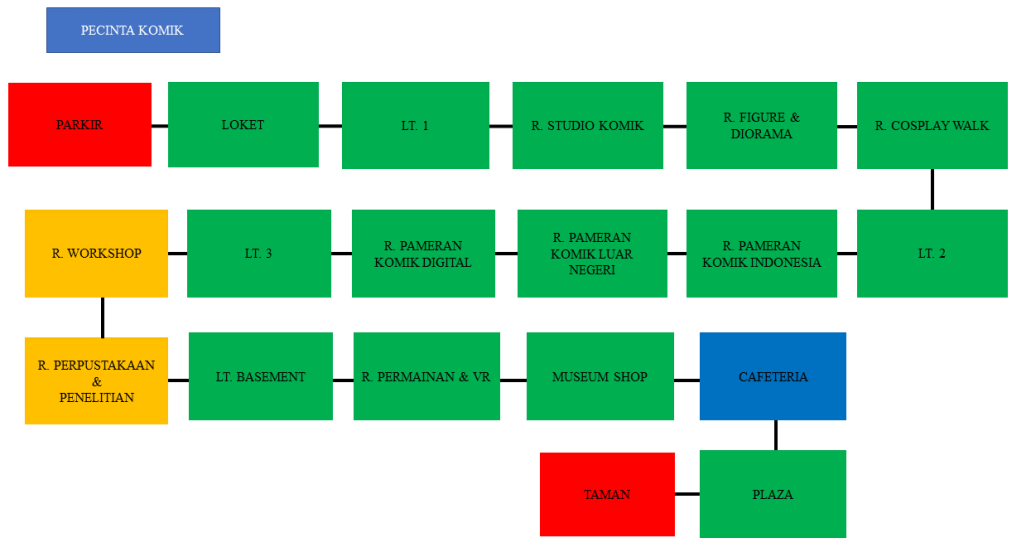
a. Anak-Anak Sekolah



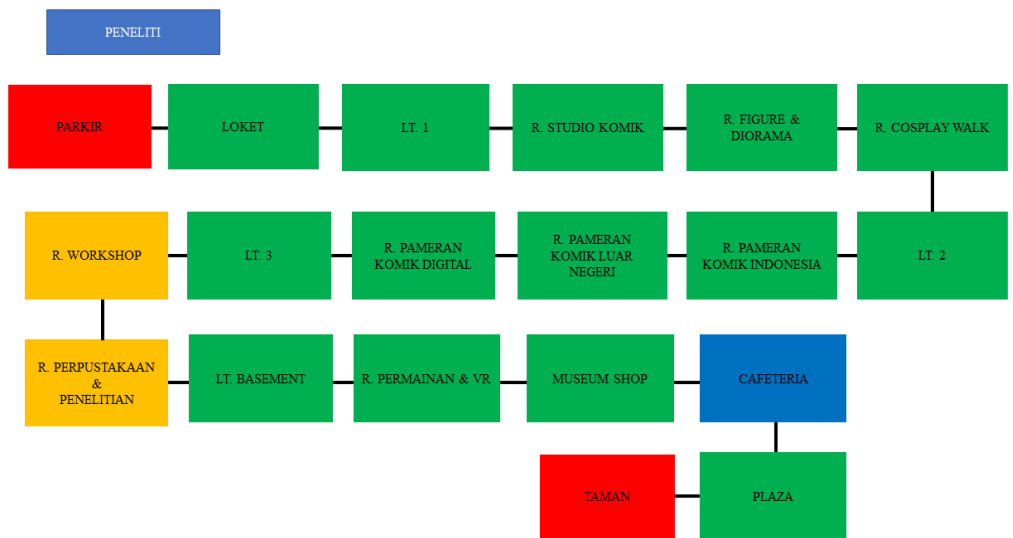
b. Pengunjung Umum



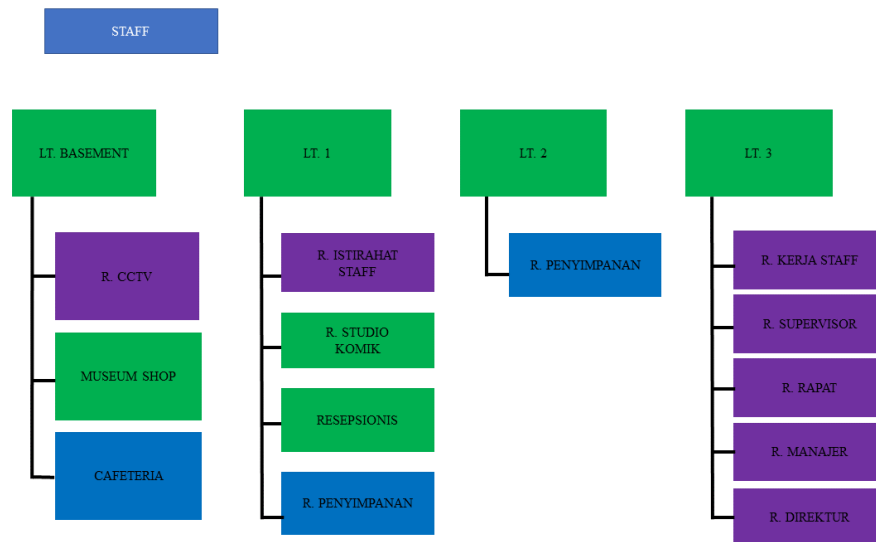
c. Pecinta Komik



d. Peneliti



e. Staff

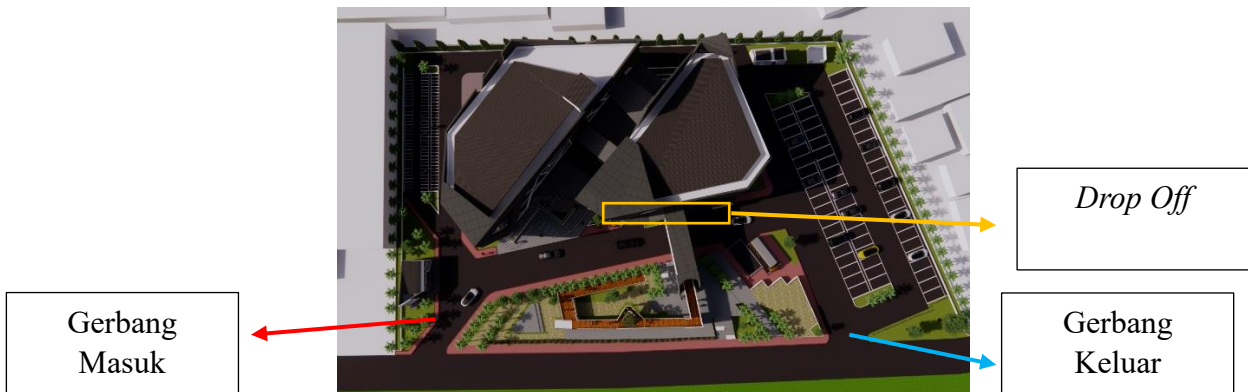


(Sumber: Analisa Pribadi)

6.1.3 Aplikasi Pencapaian Tapak

Gerbang masuk Museum Komik Indonesia terletak langsung pada seberang jalan arah barat Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, sehingga pengunjung yang menggunakan kendaraan dapat langsung mencapai *entrance* museum. Pencapaian menuju museum terbilang cukup mudah, namun pada saat sore hari, area Jl. Dr. Ir. H. Soekarno sering mengalami kemacetan dikarenakan jam pulang kerja. Oleh karena itu, gerbang masuk museum dibuat menjorok ke dalam bertujuan agar tidak menambah kemacetan jalan raya apabila suatu saat terjadi keramaian pengunjung di hari libur.

Terdapat satu gerbang masuk dan satu gerbang keluar, hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan alur sirkulasi kendaraan pada tapak museum. Bagian gerbang masuk dibuat lebar sekitar 8 meter bertujuan agar bus dan mobil pemadam kebakaran dapat masuk serta pada area depan museum terdapat dropoff untuk menurunkan penumpang.



Gambar 6. 2 Pencapaian pada Tapak

(Sumber: Analisa Pribadi)

6.2 Aplikasi Ruang Dalam

Pengaplikasian pada ruang dalam museum merupakan penerapan dari tema *Inclusive Space* yaitu mencoba menghadirkan ruang yang dapat memfasilitasi masyarakat atau pengunjung dari berbagai macam golongan dengan penyajian pameran yang menarik, edukatif dan interaktif. Seringkali penyajian museum-museum lokal kurang menarik, dan mengalami penurunan pengunjung setiap tahunnya dikarenakan penyajian pameran yang monoton. Oleh karena itu, Museum Komik Indonesia mencoba mengkaji bagaimana cara menarik minat pengunjung untuk datang ke museum melalui penerapan-penerapan yang ada dalam museum ini. Adapun pengaplikasian pada ruang dalam museum adalah sebagai berikut:

1. Ruang Pameran Komik yang interaktif

Museum Komik Indonesia dalam membagikan informasinya menggunakan teknologi terkini, seperti penggunaan diorama karakter tokoh-tokoh komik, penggunaan tablet *touchscreen* yang dapat digunakan pengunjung untuk mengakses informasi, tablet dan hologram yang dapat menampilkan karakter favorit pengunjung serta dapat berinteraksi dengan pengunjung.



Gambar 6. 3 *Tablet Touchscreen dan Hologram*

(Sumber: Analisa Pribadi)



Gambar 6. 4 *Diorama Karakter Komik*

(Sumber: Analisa Pribadi)

2. Ruang VR dan Ruang Permainan

Museum Komik Indonesia tidak hanya menyajikan ruang pameran saja, tetapi juga menghadirkan ruang VR dan ruang permainan sehingga museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat mencari informasi saja, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan rekreasi. Pada ruang VR pengunjung dapat memakai VR yang telah

disediakan, sehingga pengunjung dapat merasakan kesan yang unik dalam mendapatkan informasi melalui dunia virtual. Sedangkan pada ruang permainan terdapat beberapa permainan *Arcade* dan beberapa permainan lainnya agar pengunjung tidak jenuh.



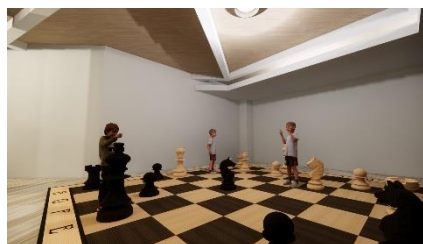
Gambar 6. 5 Ruang VR

(Sumber: Analisa Pribadi)



Gambar 6. 6 Ruang Permainan

(Sumber: Analisa Pribadi)



Gambar 6. 7 Papan Catur Raksasa

(Sumber: Analisa Pribadi)

3. Ruang *Cosplay Walk*

Dalam menarik minat masyarakat untuk mencintai komik dalam negeri, Museum Komik Indonesia mencoba menarik pasar para pecinta komik jepang atau *otaku* untuk hadir ke museum melalui menghadirkan Ruang *Cosplay Walk* sebagai sarana mengekspresikan diri serta mengembangkan bakat bagi para pengunjung yang mana nantinya diadakan *event Cosplay* dan budaya jepang untuk menarik minat anak-anak muda datang ke Museum Komik Indonesia yang tidak hanya sekedar mempelajari komik-komik Indonesia saja tetapi juga dapat menikmati hiburan dari kultur budaya luar.



Gambar 6. 8 Ruang *Cosplay Walk*

(Sumber: Analisa Pribadi)

4. Ruang Studio komik

Ruang Studio Komik direncanakan sebagai ruang yang dapat menampung para komikus dalam berkarya membuat komik. Para pengunjung nantinya dapat melihat proses pembuatan komik secara langsung dan jika ingin belajar membuat komik, dapat dibimbing langsung oleh komikus-komikus yang sedang bertugas.



Gambar 6. 9 Ruang Studio Komik

(Sumber: Analisa Pribadi)

6.3 Aplikasi Ruang Luar

Ruang luar merupakan salah satu komponen penting dalam arsitektur. Ruang luar juga dapat dimaksimalkan untuk dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Dalam hal ini olah ruang luar pada bangunan Museum Komik Indonesia juga dimaksimalkan agar agar pengunjung tidak merasa bosan saat berkunjung. Pengaplikasian ruang luar pada Museum Komik Indonesia terdapat pada area taman.

Pada area taman difungsikan sebagai sirkulasi study tour bagi siswa sekolahan yang ingin berkunjung. Pada area taman terdapat Ramp yang dapat menghubungkan langsung menuju lantai 2 pada museum. Hal tersebut bertujuan agar anak-anak sekolah yang berkunjung tidak jenuh dan dapat menjadikan area taman sebagai ruang aktif.



Gambar 6. 10 Area Taman pada Museum

(Sumber: Analisa Pribadi)

Pada area plaza berada lebih rendah dari lantai 1 yang digunakan sebagai ruang komunal dan dapat difungsikan sebagai tempat digelarnya *event* budaya dan pameran komik di masa mendatang. Pada langit-langit area plaza terdapat layer LED yang dapat menampilkan komik bergerak sehingga memberikan kesan unik pada pengunjung yang berada di area plaza.



Gambar 6. 11 Area Plaza pada Museum

(Sumber: Analisa Pribadi)

6.4 Aplikasi Sistem Mekanikal Elektrik

Sumber listrik pada Museum Komik Indonesia menggunakan listrik PLN sebagai sumber listrik utama serta Genset apabila ada pemadaman listrik. Ruang Genset dan MDP diletakkan di area belakang, bertujuan untuk menjauhkan pengunjung dari area tersebut.



Gambar 6. 12 Letak Genset

Ruang Genset dan MDP diletakkan di area belakang

(Sumber: Analisa Pribadi)

6.5 Aplikasi Sistem Penghawaan

Sistem Penghawaan pada Museum Komik Indonesia menggunakan Sistem Penghawaan alami maupun buatan. Pada Penghawaan alami diwujudkan dengan menggunakan ventilasi sebagai akses keluar masuknya angin di sekitar tapak, sedangkan pada penerapan Penghawaan Buatan diwujudkan dengan menggunakan AC Central. *Chiller* AC Central diletakkan di area *rooftop*.



Gambar 6. 13 *AC Central*

(Sumber: Google Image)



Gambar 6. 14 Ventilasi

(Sumber: Analisa Pribadi)

6.6 Aplikasi Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem Pemadam Kebakaran sangat penting untuk menangani apabila terjadi kebakaran dalam bangunan. Adapun system pemadam kebakaran pada Museum Komik Indonesia yaitu:

- Hydrant

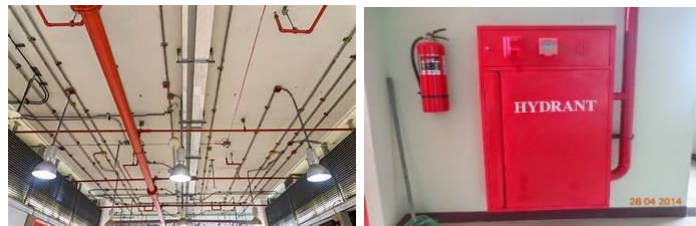
Hydrant tersambung dengan sumber air pipa PDAM dan diletakkan di area luar bangunan

- *Fire Estingusher*

Fire Estingusher diletakkan di beberapa titik tertentu agar dapat dijangkau apabila terjadi kebakaran

- *Fire Sprinkler*

Fire Sprinkler ditempatkan di beberapa titik tertentu dan dapat memadamkan api secara otomatis apabila terdeteksi adanya api.



Gambar 6. 15 *Fire Sprinkler, Hydrant dan Fire Estingusher*

(Sumber: google.com)