

BAB VI

APLIKASI RANCANGAN

6.1 Aplikasi Rancang

Berdasarkan penjelasan bab 5, konsep perancangan Lamongan Historical Museum ini mengusung tema history of Lamongan. Dari tema tersebut bangunan diharapkan dapat menampilkan desain yang dapat bercerita atau menampilkan kesan dari Lamongan. Desain bangunan disesuaikan dengan nuansa arsitektur tradisional jawa yang menampilkan ciri khas dari regional wilayah.



Gambar 6.1 Aplikasi Rancang
Sumber : Penulis (2022)

6.2 Aplikasi Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan pada tapak dibagi menjadi 4 macam, yaitu sirkulasi mobil, motor, bus, dan pengelola. Untuk sirkulasi Bus, pengendara harus mengelilingi bangunan terlebih dahulu. Sirkulasi motor, mobil dan kendaraan pengelola berada di bagian belakang bangunan.



Gambar 6.2 Aplikasi Sirkulasi
Sumber : Penulis (2022)

6.3 Aplikasi Parkir

Fasilitas parkir kendaraan disediakan hanya di bagian outdoor dengan menampung kendaraan motor, mobil dan bus. Lokasi parkir kendaraan dibedakan sesuai dengan jenisnya. Lokasi parkir motor dapat menampung sekitar ± 170 motor. Lokasi parkir mobil dapat menampung sekitar ± 45 mobil. Sedangkan untuk lokasi parkir bus dapat menampung sekita 6 bus. Letak lokasi parkir dapat dilihat pada Gambar 6.2.

6.4 Aplikasi Zoning

Aplikasi zoning pada Museum dibagi menjadi 4 yaitu area servis, area privat, area semi publik serta publik. Area publik terletak pada ruangan pameran di gedung A serta di Gedung B. Area privat adalah kantor pengelola serta ruang penyimpanan. Sedangkan area servis hanya terletak pada Gedung B, karena letak kantor serta ruangan aula besar berada di Gedung B.



Gambar 6.3 Aplikasi Zoning
Sumber : Penulis (2022)

6.5 Aplikasi Tampilan Bangunan

Seperti yang telah dibahas pada bab konsep bangunan, bangunan memiliki dua massa yang berhubungan. Dengan menerapkan atap joglo pada fasad bangunan membuat tampilan bangunan memiliki nuansa Jawa yang kental. Kondisi existing diolah dengan pertimbangan pragmatis yang mengutamakan efisiensi ruang dan juga lahan.

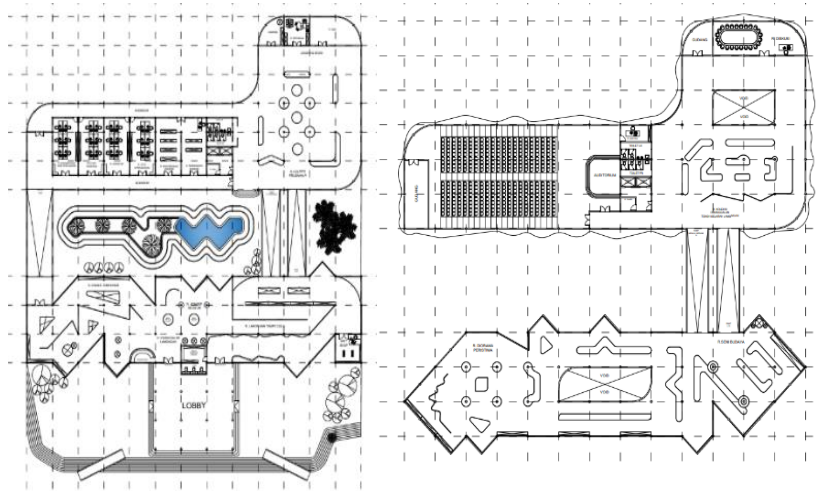


Gambar 6.4 Aplikasi Tampilan Bangunan
Sumber : Penulis (2022)

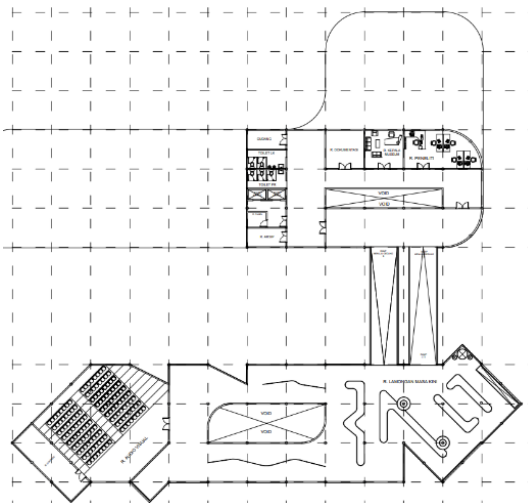
6.6 Aplikasi Ruang Dalam

Area pada ruang dalam dibagi berdasarkan aktifitas dan juga kebutuhan pengguna. Ruang-ruang memiliki besaran yang berbeda sesuai dengan kapasitas dan juga jenis aktifitas. Pembagian ruang juga dilakukan sesuai dengan zoning antara pengelola dan pengunjung.

Pada lantai 1 terdapat dua fungsi ruang yaitu ruang pengelola dan pengunjung. Ruang pengelola hanya dapat diakses oleh pengelola saja sehingga dibedakan dari sirkulasi. Hal ini bertujuan untuk keamanan serta menciptakan batasan privat.



Gambar 6.5 Denah Lantai 1-2
Sumber : Penulis (2022)



Gambar 6.6 Denah Lantai 3
Sumber : Penulis (2022)

6.7 Aplikasi Ruang Luar

Pada perancangan Lamongan Historical Museum mengaplikasikan konsep *open space* dimana ruang luar turut andil dalam aktifitas interaksi pengunjung dan pengelola. Pemanfaatan lahan sebagai ruang publik bertujuan agar pengunjung dapat melakukan aktifitas yang lebih beragam.

6.7.1 Amphitheater

Adanya amphitheater yang dapat digunakan masyarakat umum untuk kegiatan promosi budaya Lamongan bisa menjadi ajang untuk promosi museum.

Sehingga museum tidak hanya berfungsi sebagai penampung koleksi saja melainkan juga mewadahi kegiatan terkait kebudayaan yang ada.



Gambar 6.7 Amphitheater
Sumber : Penulis (2022)

6.7.2 Taman Relief

Taman relief berfungsi sebagai spot foto serta edukasi yang disajikan dengan estetika. Sehingga pengunjung tidak hanya menikmati keindahan taman saja tetapi juga dapat mendapatkan informasi terkait sejarah yang terjadi melalui ilustrasi dari relief yang dibuat di dinding samping taman. Penjung yang memarkirkan kendaraan dibelakang bangunan juga dapat menikmati Taman Rilief sekilas.

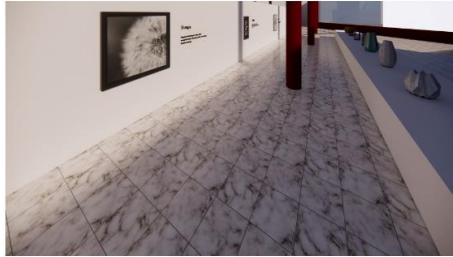


Gambar 6.8 Taman Relief
Sumber : Penulis (2022)

6.7.3 Taman

Taman-taman yang ditujukan untuk public space terletak mengelilingi bangunan. Pada taman ini tertapat fasilitas untuk pengunjung dapat duduk ataupun berfoto pada instalasi Bandeng Lele yang merupakan maskot dari Kabupaten Lamongan.

dapat dilihat bahwa Ruang Pamer Purbakala dan ruang pendukung, menggunakan tekstur batu bata merah serta dinding kolom berwarna merah. Pada lantainya menggunakan material yang memiliki tekstur batu-batuan seperti marmer. Adanya tekstur batu pada lantai disesuaikan juga dengan fungsi ruang yang menampilkan koleksi dari batu.



R. PAMER LAMONGAN
TEMPO DULU



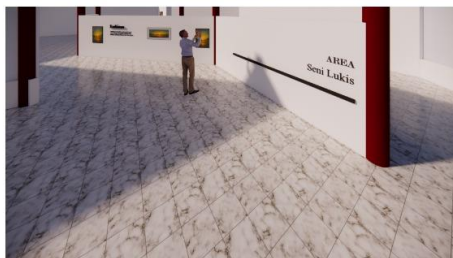
R. PAMER PURBAKALA



R. TOKOH SEJARAH
LAMONGAN



R. KANTOR



R. PAMER LAMONGAN
TEMPO DULU



R. PAMER PURBAKALA

miro

Gambar 6.12 Aplikasi Interior
Sumber : Penulis (2022)