

## BAB VI

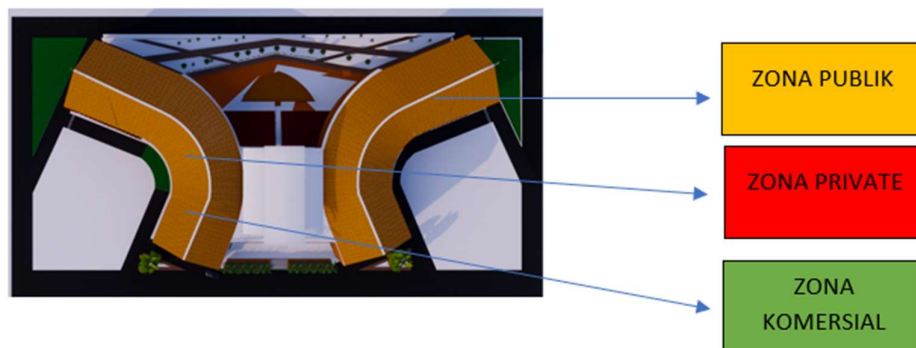
### APLIKASI RANCANGAN

#### 6.1. Aplikasi Rancangan

Rancangan Museum Kebudayaan Suku Dayak di Pontianak menggunakan tema “ *Unity in Culture*”, dalam perancangan museum ini lebih berfokus pada penggabungan antara pendekatan ikonik dan tema yang dipilih. Penerapan dalam tema ini, akan di aplikasikan kedalam rancangan bangunan dengan poin-poin dibawah.

##### 6.1.1. Aplikasi Tatahan Tapak / Zoning

Penataan zonasi dalam bangunan ini dibagi menjadi 3 yaitu, publik, komersial dan juga privat. Penataan zonasi ini didasari oleh pengguna dari pengguna dari setiap zonanya. Zona publik melingkupi ruangan pameran museum, teater dari museum, untuk zona komersial mencakup kafetaria, toko souvenir. Untuk zona privat mencakup ruang pengelola dari Museum Kebudayaan Suku Dayak.



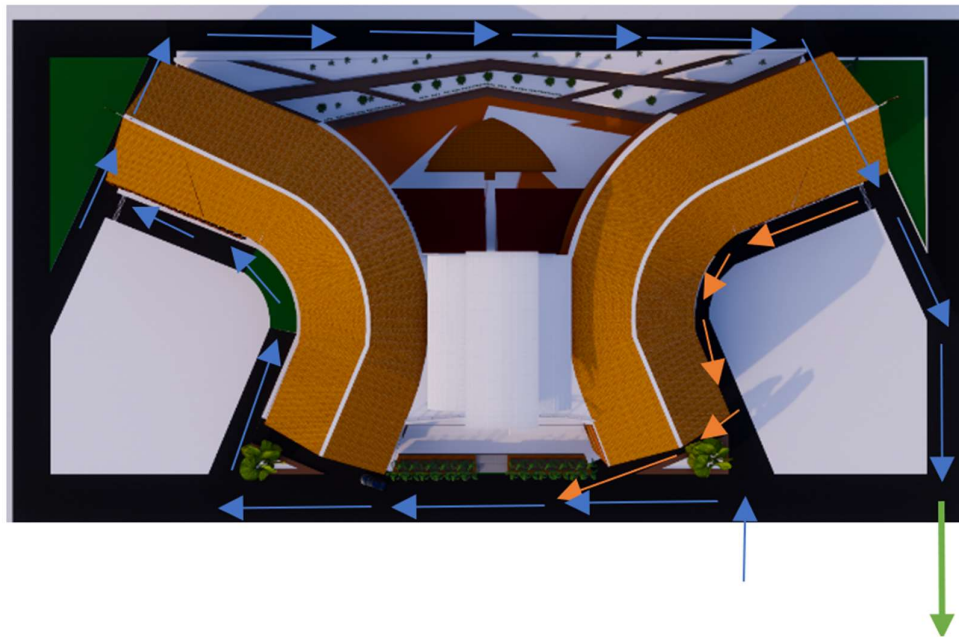
Gambar. 6.1. Aplikasi Zoning  
Sumber : Analisa Penulis (2022)

### 6.1.2. Aplikasi Peletakan Massa

Peletakkan massa dalam bangunan ini mempertimbangkan zoning yang ada. Dan juga mempertimbangkan tema “*unity in Culture*” dengan sebagai pengikat dari bangunan ini adalah, adanya garden skylight di tengah bangunan dan juga adanya teater outdoor yang dapat juga digunakan sebagai tempat komunal dari setiap pengunjung yang ada di dalam museum kebudayaan suku dayak.

### 6.1.3. Aplikasi Sirkulasi

Dalam sirkulasi museum ini menggunakan sirkulasi linear, dengan meletakkan di sisi luar bangunan. Alur sirkulasi dalam lingkungan museum juga dipermudah dengan dapat diaksesnya kembali ke area drop off tanpa harus keluar dari bangunan.



Gambar. 6.2. Aplikasi Sirkulasi  
Sumber : Analisa Penulis (2022)

#### **6.1.4. Aplikasi Pencapaian Tapak / *Entrance***

Jalan masuk atau entrance utama dalam museum ini berada di jalan Ahmad Yani kota Pontianak, yang merupakan jalan penghubung antara Pontianak Barat dan Pontianak Tenggara. Sebagai mempermudah akses masuk dalam museum ini terdapat plang masuk datang yang ada di sekitar museum ini.

#### **6.1.5. Aplikasi Vegetasi**

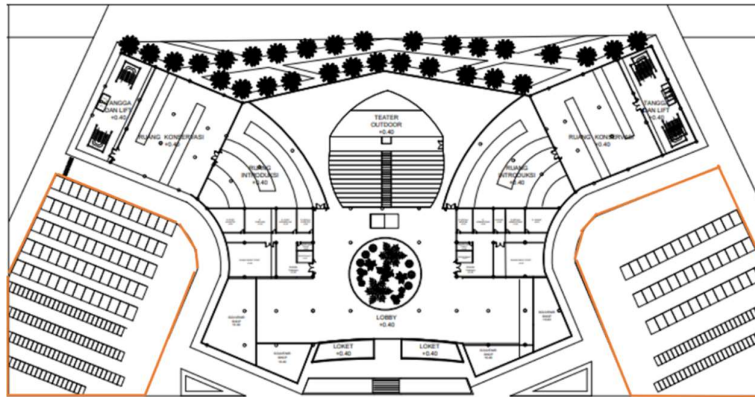
Vegetasi dalam site museum ini terbagi menjadi 2 yaitu peneduh dan juga penghias. Bagian depan loket digunakan vegetasi peneduh, untuk memberikan kenyamanan pada pengunjung walaupun sedang mengantri untuk membeli tiket museum. Kemudian untuk penghias, berada di belakang tapak, yang ada di belakang outdoor teater.



Gambar. 6.3. Aplikasi Vegetasi  
Sumber : Analisa Penulis (2022)

### 6.1.6. Aplikasi Parkir

Untuk Parkir, terdapat 3 slot parkir dalam tapak bangunan museum, berada di sisi barat dan timur bangunan. Kapasitas parkir tersebut dapat menampung sebanyak 100 mobil dan 75 motor. Dengan asumsi pengunjung perhari mencapai 600 orang.



Gambar. 6.4. Aplikasi Parkir

Sumber : Analisa Penulis (2022)

### 6.1.7. Aplikasi Ruang dalam

#### a. Alur Kegiatan

Alur kegiatan pada perancangan dibedakan menjadi 2, yaitu pengelola, dan juga pengunjung museum. Berikut merupakan tabel alur kegiatan pengguna museum :

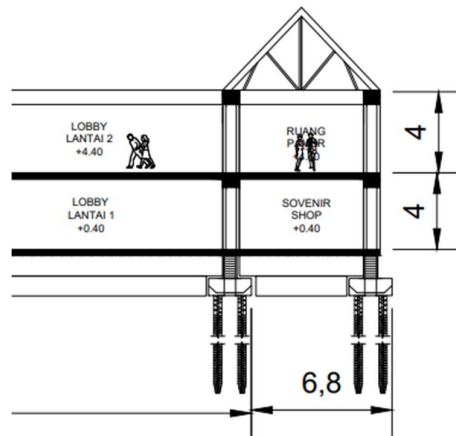


Gambar. 6.5. Aplikasi Alur Kegiatan

Sumber : Analisa Penulis (2022)

### b. Aplikasi Volume Ruang

Pengaplikasian volume ruang didasari oleh fungsi dari ruang dan juga kegiatan yang ada. Pada museum ini menggunakan skala manusiawi dengan tinggi 4 meter, dengan menyesuaikan koleksi museum yang ada.

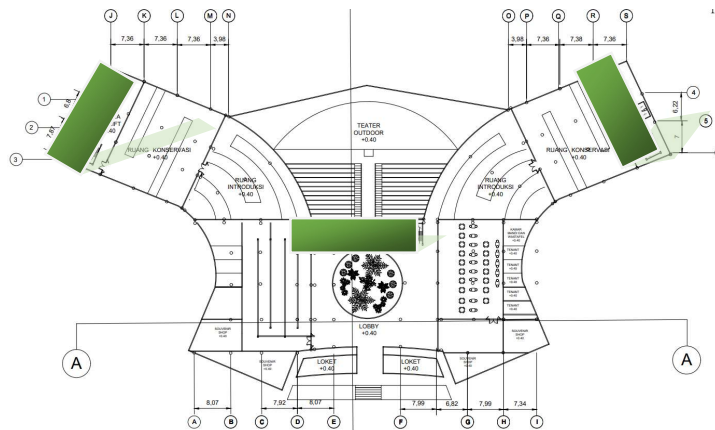


Gambar. 6.6. Aplikasi Alur Kegiatan

Sumber : Analisa Penulis (2022)

### c. Aplikasi Hubungan antar ruang

Hubungan dari setiap ruang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu horizontal dan juga vertikal. Untuk horizontal dihubungkan oleh lobby utama yang merupakan pusat dari museum ini, sedangkan untuk vertikal menggunakan sistem lift dan juga tangga yang berada di setiap sisi dari museum ini

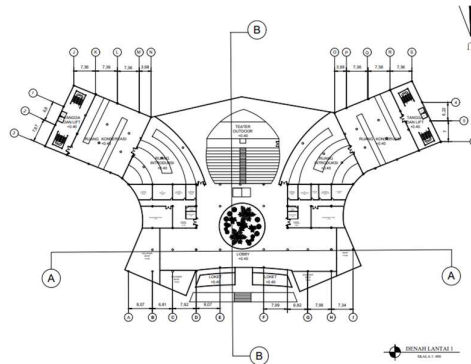


Gambar. 6.7. Aplikasi hubungan antar ruang

Sumber : Analisa Penulis (2022)

#### d. Aplikasi Modul Ruang / Struktur

Pada museum ini menggunakan kolom struktur lingkaran dengan modul 6 dengan setiap jarak 7 meter. Terdiri atas 3 lantai.



Gambar. 6.8. Aplikasi Modul Ruang dan Struktur

Sumber : Analisa Penulis (2022)

#### e. Aplikasi Konsep Ruang Dalam

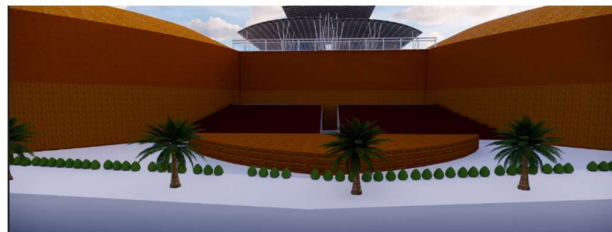
##### 1. Ruang Pamer

Menggunakan bukaan dan pencahayaan buatan, karena untuk menjaga koleksi museum tetap terjaga dengan baik.

2. Ruang Karyawan/staff menggunakan pencahayaan alami dan buatan, begitu juga untuk penghawaan, karena iklim di kota Pontianak cukup tinggi sehingga masih membutuhkan penghawaan buatan.

#### 6.1.8. Aplikasi Ruang luar

Ruang luar dalam museum ini bersifat sebagai pemersatu dari para pengunjung, yang selaras dengan tema yang digunakan, yaitu *unity in culture* diharapkan setelah berkunjung dari museum ini para pengunjung dapat mendapatkan hal baru yang belum pernah mereka dapatkan di tempat lain.



Gambar. 6.9. Aplikasi Modul Ruang luar

Sumber : Analisa Penulis (2022)

### 6.1.9. Aplikasi Bentuk dan Tampilan

Dalam perancangan konsep bentuk museum ini diambil dari bentuk bunga anggrek hitam yang merupakan ikon dari suku dayak, dengan demikian diharapkan museum ini juga dapat menjadi ikon dari suku dayak dan juga kota pontianak.



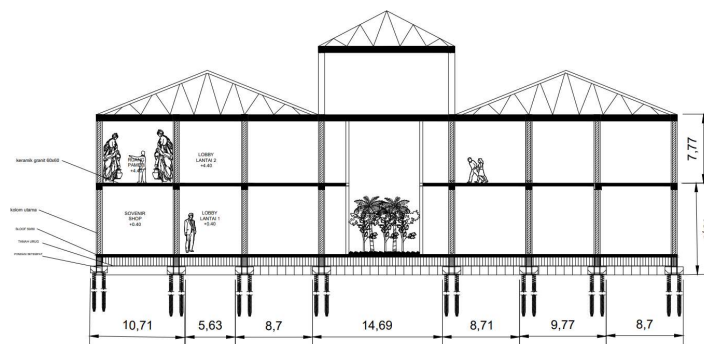
Gambar. 6.10. Aplikasi bentuk dan tampilan

Sumber : Analisa Penulis (2022)

### 6.1.10. Aplikasi Struktur

#### a. Aplikasi Kekuatan

Sistem struktur bangunan menggunakan sistem rigid frame rangka beton yang memiliki sistem kolom balok saling mengunci.



Gambar. 6.11. Aplikasi Struktur

Sumber : Analisa Penulis (2022)

#### b. Aplikasi Bahan Bangunan

Material konstruksi struktur kolom dan balok pada perancangan ini menggunakan konstruksi beton bertulang. Material konstruksi pengisi dinding menggunakan bata yang mudah didapatkan di Pontianak.

### **6.1.10. Aplikasi Sistem Bangunan**

#### **a. Aplikasi Sistem Pengudaraan**

Berdasarkan *The Manual of Museum Exihibiton* untuk penghawaan di museum ini,terbagi menjadi 2 yaitu :

- Penghawaan benda Koleksi

Penghawaan pada ruang pameran untuk benda koleksi adalah :

Suhu : 21°-23°C.

Kelembapan : 50-55% Relative Humidity set

Air Cleanliness: 95%

- Penghawaan Manusia :

Alami : Berasal dari bukaan eksisting bangunan dan celah-celah ventilasi pada beberapa ruangan

Buatan : berasal dari AC Split.

#### **b. Aplikasi Sistem Transportasi atau sirkulasi**

Dalam museum ini terdapat 2 macam transportasi yaitu menggunakan lift dan juga tangga, dimana tangga dan lift berada di setiap sisi pojok bangunan.

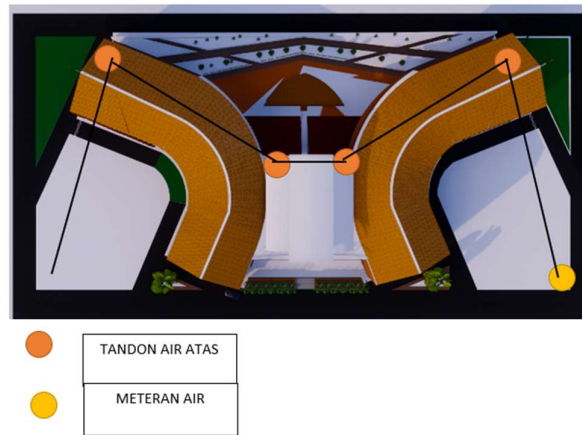
Gambar. 6.12. Aplikasi Sistem Transportasi

Sumber : Analisa Penulis (2022)

#### **c. Aplikasi Penyediaan Air Bersih**

Sumber air bersih museum ini berasal dari PDAM. Air bersih melalui treatment terlebih dahulu baru ditampung di tandon bawah kemudian didistribusikan ke tandon atap menggunakan pompa.





Gambar. 6.13. Aplikasi Penyedia Air Bersih

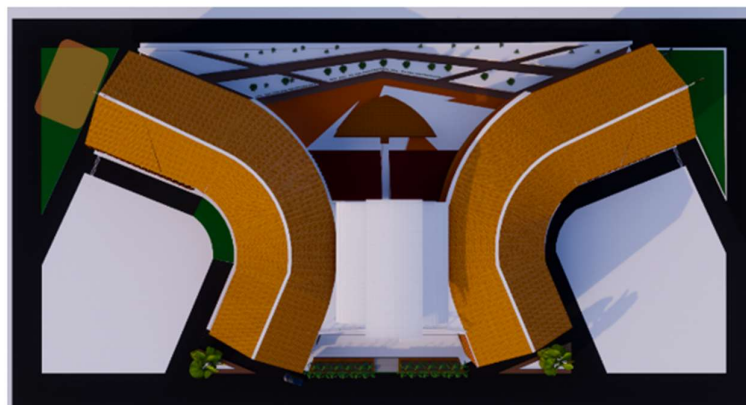
Sumber : Analisa Penulis (2022)

#### d. Aplikasi Pembuangan Air Kotor

Limbah air kotor yang tergolong kedalam grey waste yang berasal dari dapur dan kamar mandi disalurkan langsung untuk dibuang di saluran pematasan. Limbah yang berasal dari WC atau yang tergolong black water dibuang di septic tank kemudian diresapkan ke dalam tanah melalui sumur resapan.

#### e. Aplikasi Mekanikal dan Elektrikal

Sumber Arus Listrik pada bangunan terdiri atas 2 bagian, yaitu sumber listrik dari PLN dan juga listrik cadangan genset untuk keadaan darurat.



Gambar. 6.14. Aplikasi Mekanikal dan Elektrikal.

Sumber : Analisa Penulis (2022)