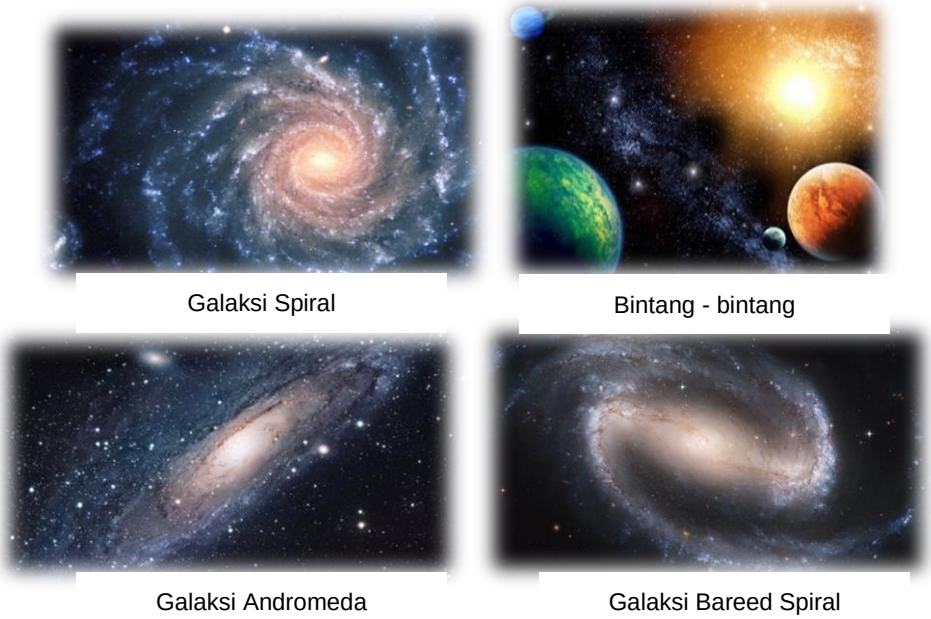
BAB III
ELABORASI TEMA

3.1. Pengertian



Gambar 3.1.1 Tipe Galaksi
(sumber : goole)

Kita mengenal alam semesta tetapi kita belum mengetahui banyak mengenai alam semesta kita. Maka, saya mengangkat pengetahuan akan jagat raya kepada masyarakat umum. Sehingga dapat menambah dan memperluas pengetahuan masyarakat umum akan alam semesta.

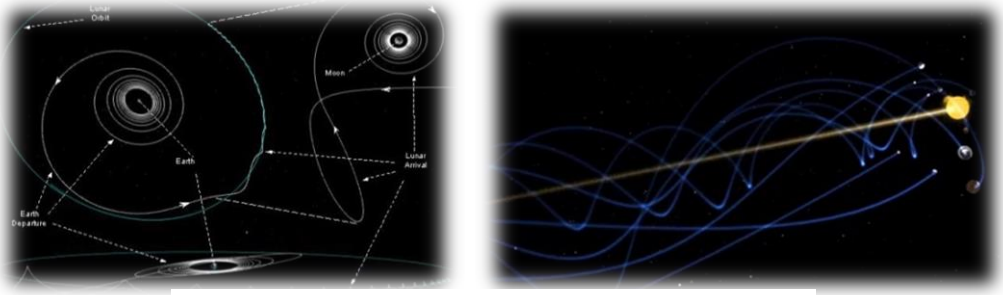
➲ Berdasarkan **KBBI**

"Galaksi merupakan tata surya dan kabut – kabut ((biasanya terdiri atas beratus-ratus biliun bintang dan banyak sekali kabut): *teleskop kita sanggup memotret -- yg cukup jauh di ruang angkasa*;**-- eliptis** galaksi yg berbentuk lonjong, kadang-kadang bintang berkelompok lebih padat dekat pusatnya sehingga merupakan bentuk piring terbang".

➲ **Encyclopaedic Dic. Of astronomy**

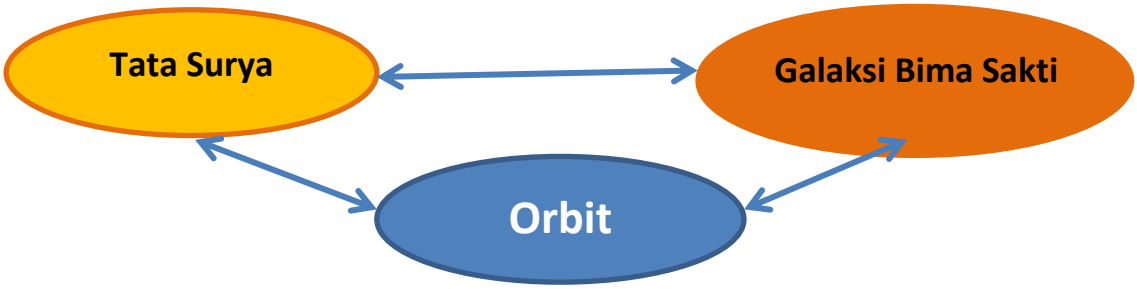
"A huge group of stars and other celestial bodies bound together by gravitational forces. There are spiral, elliptical, and irregularly shaped galaxies. The sung and solar system are small part of the milky way galaksi".

Setelah kita mengetahui pengertian galaksi, dapat mengenal lebih jauh dan lebih dalam lagi mengenai alam semesta dan yang terdapat didalamnya. Setiap bagian dalam galaksi, tata surya, dan bintang – bintang lainnya tidak diam namun terus bergerak yang memiliki lintasan.



Gambar 3.1.2 Jalur Orbit
(sumber : goole)

Lintasan yang tidak terlihat atau semu pada benda yang mengitari benda lain disebut **Orbit**. Lintasan dalam tata surya biasa berbentuk elip atau disebut eliptikal. Ada 2 jenis lintasan yaitu mengitari dan menerus. Fungsi dari lintasan tersebut adalah menjaga benda dan bintang – bintang langit berada pada lintasannya, apabila benda atau bintang keluar dari orbitnya akan terjadi tabrakan antar bintang yang menghasilkan *teori tumbukan*.
Dengan demikian, mengangkat **Orbit** sebagai tema dalam proses desain dikarenakan peran yang sangat penting di alam semesta.



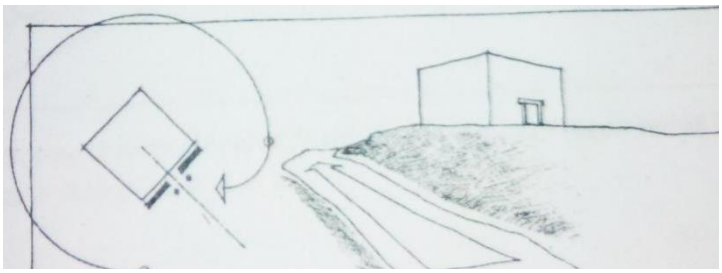
3.2. Interpretasi Tema

Tema **Orbit** dalam tema ini pengaplikasian terhadap penentuan jalur pencapiani dalam desain sehingga wisatawan dapat menikmati perjalanan pengalaman ruang yang berbeda – beda pada setiap ruang dan menciptakan drama cerita yang menarik dalam maupun luar dari bangunan.

Pada Dalam tema ini ada 2 dari 3 tipe pencapaian yang digunakan adalah **tipe pencapaian berputar, dan tersamar** (D.K.Ching:231). Pada penempatannya di bagi menjadi 2 :

1. **Kawasan**

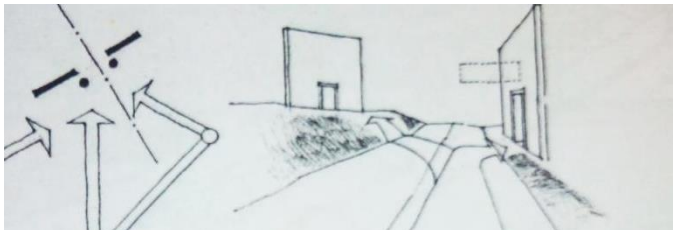
   Penggunaan pencapaian berputar digunakan pada jalur pedestrian yang berputar untuk memasuki bangunan.



Gambar 3.2.1 Pencapian Berputar
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

2. **Bangunan**

   Penggunaan pencapian tersamar digunakan untuk pencapian setiap ruang dalam bangunan.



Gambar 3.2.2 Pencapian Tersamar
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

Dua Tipe pencapian digunakan untuk dapat menikmati suasana dan pengalaman yang berbeda-beda.

3.3. Studi Banding Tema Sejenis

Museum Tsunami Aceh, NAD



Gambar 3.3.1 Musium Tsunami Aceh
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

Museum ini berlokasi di Banda Aceh, Aceh, Indonesia. Bangunan yang didesain oleh Ridwan Kamil setelah memenangkan sayembara. Kemudian diresmikan pada tanggal 8 mei 2011. Bangunan ini memiliki visi yaitu "menjadikan museum sebagai teladan minimal di wilayah Asia Tenggara yang mampu menyampaikan pesan sejarah serta senantiasa siap sebagai *escape building* yang aman". Dan misi "Menjalankan semua aktivitas dan tanggung jawab selaras dengan *world class starndard* dalam hal memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan memuaskan.

Konsep bangunan ini adalah ***"Rumoh Aceh as Escape Building"*** yang mendeskripsikan masing-masing ruang tentang tsunami sebagai memorial dari bencana besar yang melanda pada 26 Desember 2004. Alur yang dibuat dalam bangunan sebagai berikut:

1. ***Space of Fear*** **(Lorong Tsunami)**

   Pengunjung akan mamasuki ruang yang memiliki panjang 30 meter. Air yang mengalir membasahi kedua sisi dinding museum secara vertical, pencahayaan yang sangat kurang, dengan kelembaban yang sangat tinggi, dengan menggunakan skala intim pada ruang ini

sehingga ruang dapat mendeskripsikan suasana ketakutan pada peristiwa tsunami.



Gambar 3.3.2 Space of Fear
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

2. *Space of Memory* (Ruang Kenangan)

Ruang yang memiliki 26 monitor melambangkan tanggal dari peristiwa yang melanda Aceh. Monitor dalam ruang ini menampilkan gambar, foto-foto, dan lokasi bencana saat melanda Aceh. Ruangan interior mengaplikasikan dengan suasana bawah laut. Material dinding menggunakan material kaca sehingga mendapatkan penggambaran berada di bawah laut, Monitor-monitor yang ada di dalam ruangan digambarkan sebagai bebatuan, dan penggunaan lampu-lampu sorot yang dipasang pada bagian atas ruangan disimbolkan sebagai sumber cahaya dari permukaan air. Sehingga pengunjung dapat mengenang peristiwa yang telah terjadi.



Gambar 3.3.3 *Space of Memory*
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

3. *Space of Sorrow* (Ruang Sumur Doa)

Ruang berbentuk silinder. Pada ruangan ini menggunakan pencahaya-an alami ketinggian 30 meter dengan siluet bertuliskan kaligrafi "Allah" dari atas sebagai sumber dan titik fokus cahaya dalam ruangan. Pada bagian dinding terdapat 2.000 nama korban dalam tragedi Tsunami. Sehingga pengunjung dapat mengetahui siapa saja korban dalam peristiwa tersebut.



Gambar 3.3.4 *Space of Sorrow*
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

4. *Space of Confuse* (Lorong Cerobong)

Merupakan ruang perantara. Dikarenakan ruang sirkulasi antara ruang sumur doa dan ruang pamer. Lorong didesain dengan ramp spiral dengan pencahayaan yang sangat kurang yang memiliki filosofi perjalanan sebuah harapan agar tidak ada keputusasaan akibat peristiwa tersebut.



Gambar 3.3.5 *Space of Confuse*
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

5. *Space of Hope* (Jembatan Harapan)

Adalah bagian luar ruang perantara setelah *Space of Confuse* berupa ramp lurus menuju ruang pamer. *Space of Hope* memiliki filosofi sebuah harapan baru bagi rakyat aceh setelah melewati peristiwa besar. Material yang digunakan pada jembatan ini yaitu beton.



Gambar 3.3.6 *Space of Hope*
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)

6. Galeri

Ruang yang terdapat biorama, lukisan, dan benda–benda peninggalan peristiwa Tsunami Aceh yang dipamerkan. Jadi, pengunjung dapat melihat benda-benda, biorama, lukisan saat terjadi peristiwa tersebut.



Gambar 3.3.7 *Galeri*
(sumber : Museumtsunami.blogspot.com)