

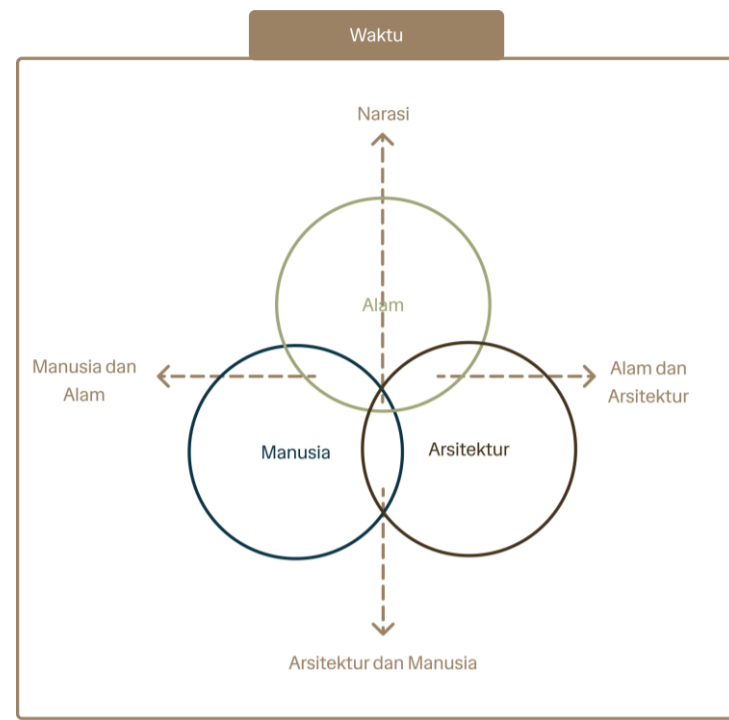
# TA 160 MUSEUM INTERAKTIF PERADABAN MANUSIA DENGAN PENDEKATAN DIALOG ANTARA MANUSIA, LINGKUNGAN, DAN ARSITEKTUR

## PENDAHULUAN

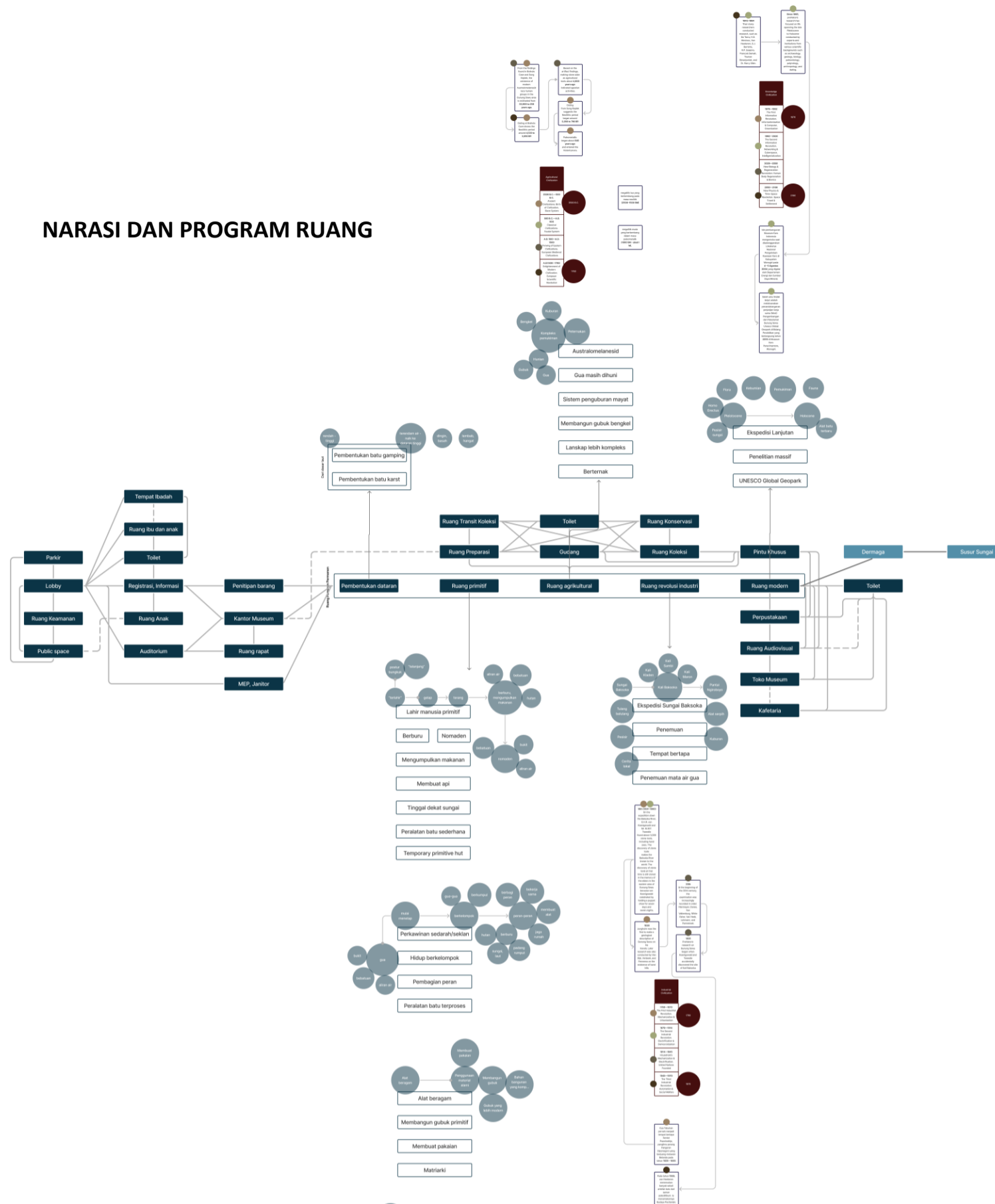
Museum Interaktif Peradaban Manusia dengan Pendekatan Dialog antara Manusia, Lingkungan, dan Arsitektur dirancang untuk menghadirkan pengalaman ruang yang tidak hanya sebagai ruang pelestarian dan edukasi sejarah saja, tetapi sebagai ruang yang memberikan pengalaman kontekstual. Peradaban manusia diambil sebagai tema untuk menyampaikan dialog dalam waktu yang berbeda, yaitu masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dialog yang berbeda pada setiap zaman bertujuan untuk menyampaikan pesan ekologis dan isu sosial yang terjadi pada setiap masanya. Pengunjung museum ini akan disuguhkan dengan museum yang interaktif untuk langsung berdialog dengan lingkungan dan arsitektur di Museum Interaktif Peradaban Manusia dengan Pendekatan Dialog antara Manusia, Lingkungan, dan Arsitektur.

## ANALISIS KONTEKSTUAL

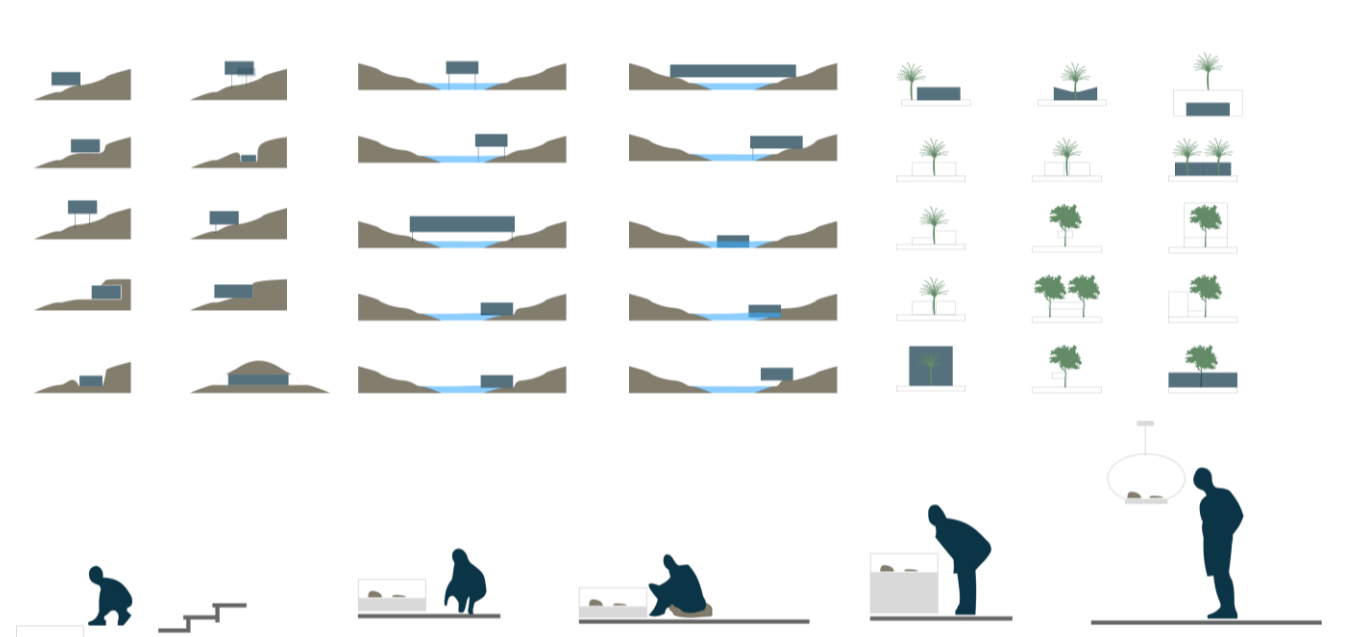
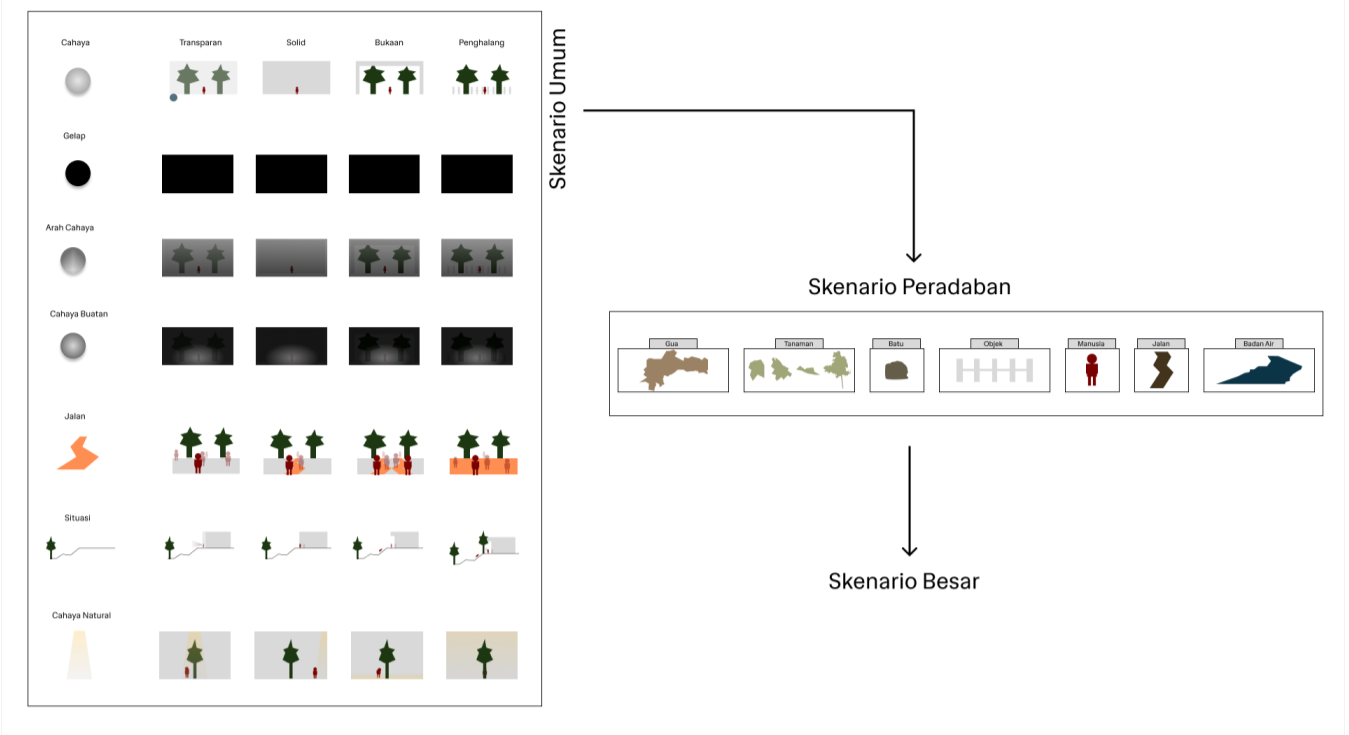
Analisis kontekstual pada perancangan Museum Interaktif Peradaban Manusia dengan Pendekatan Dialog antara Manusia, Lingkungan, dan Arsitektur sangat ditonjolkan. Keterhubungan ekologis pada tapak yang akan dirancang sangat penting untuk keberlangsungan lingkungan binaan. Perancangan ini akan merespon kontur bukit dan sungai yang berada di tapak sebagaimana narasi dan dialog yang dirancang. Selain itu, pengalaman ruang bagi pengguna atau pengunjung yang hadir sedemikian mungkin tidak banyak merubah keberagaman flora yang sudah tinggal di sana. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan ekologis bahwa dialog akan membawa kehidupan timbal balik yang harmonis.



## NARASI DAN PROGRAM RUANG

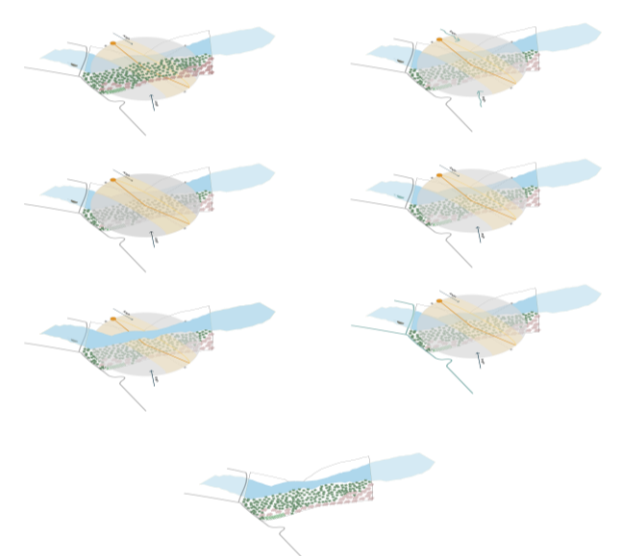
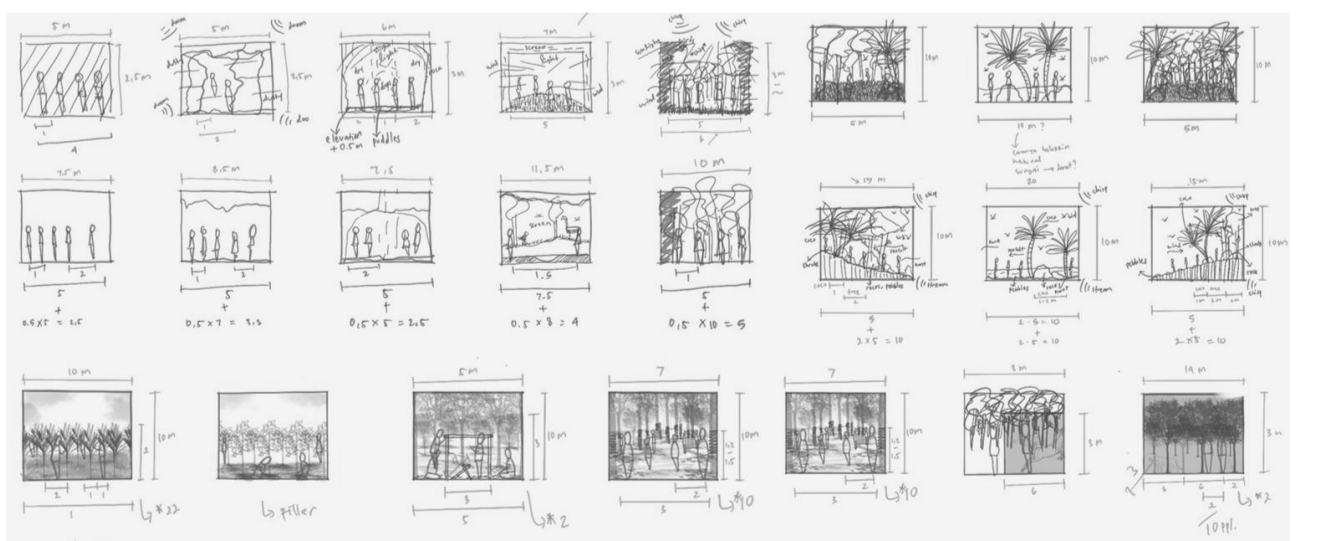


## EKSPLORASI DIALOG

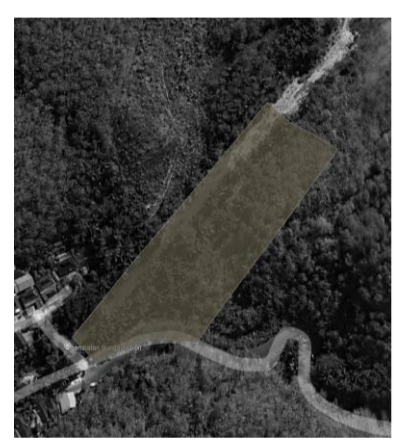
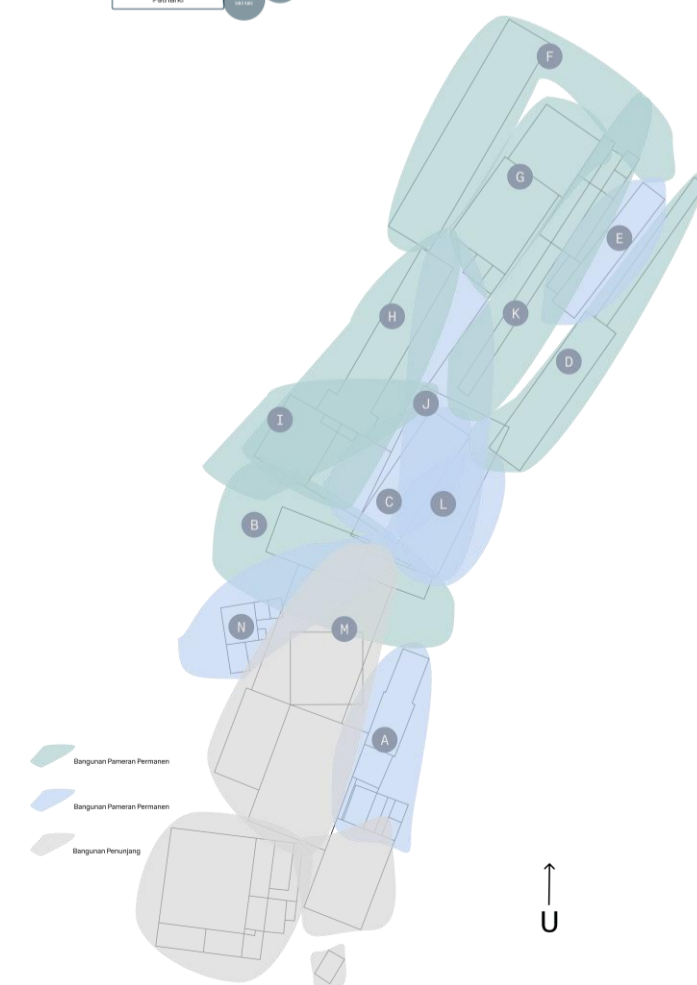


## EKSPLORASI NARASI RUANG

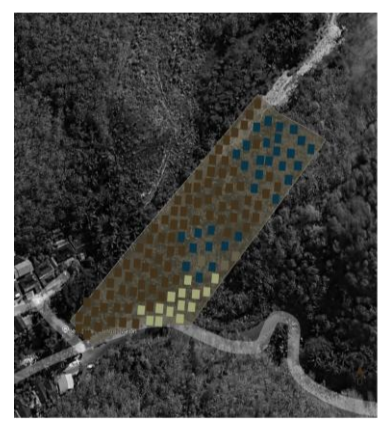
Skenario/sekuens dibuat berdasarkan sejarah peradaban manusia, lalu disampaikan melalui pendekatan antara manusia, lingkungan, dan arsitektur yang juga berdasarkan data kontekstual yang telah didapatkan. Hal ini dilakukan agar pengunjung bisa langsung merasakan pengalaman antar waktu yang disampaikan oleh lingkungan dan arsitektur itu sendiri. Pada proses eksplorasi ini, muncul juga dimensi ruang yang berasal dari merespon kebutuhan pergerakan manusia, analisis kontekstual, dan dialog arsitektural yang ingin disampaikan.



## RENCANA BLOK



**Lokasi Tapak**  
Lokasi: Maron, Dersono, Kec. Pringkulu,  
Kabupaten Pacitan, Jawa Timur  
(-8.200526054886074, 110.95972062587379)



**Pohon Eksisting**

	Spesies: 11 m, diameter batang 20 cm, tinggi 10 m. Merupakan pohon yang produktif. Akan tetap terjaga, bagian lain akan dipelihara.
	Spesies: 11 m, diameter batang 20 cm, tinggi 10 m. Merupakan pohon yang produktif. Akan tetap terjaga, bagian lain akan dipelihara.
	Spesies: 11 m, diameter batang 20 cm, tinggi 10 m. Merupakan pohon yang produktif. Akan tetap terjaga, bagian lain akan dipelihara.

## RESPON TAPAK

