

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Ruang

Ruang merupakan tempat berlangsungnya aktivitas dalam bangunan. Ruang merupakan media seluruh kegiatan. Dalam perancangan interior, ruang menjadi bagian yang sangat penting untuk dipertimbangkan baik dari segi pembentuk ruang, pendukung ruang, pengisi ruang maupun dekoratif ruang. Ruang dalam interior diharapkan mampu memberikan suatu pengalaman bagi penghuninya, antar ruang satu dengan yang lain mampu memberikan kesan yang berbeda-beda yang tentu saja sesuai dengan fungsi ruang terkait. Setiap ruang juga harus mampu menghadirkan sesuatu yang dapat selalu diingat atau menarik perhatian ketika kita memasukinya.

Ruang dapat semakin dirasakan jika wujud pembentuk, pembatas dan pengisinya semakin jelas melalui pengamatan visual. Honggowidjaja (2003) menyatakan bahwa ruang dalam pengamatan fisik tidak teraba melainkan terasa. Keberadaan atau kehadiran ruang dapat dirasakan dengan mengindera bentuk-bentuk elemen pembatasnya yang salah satunya melalui indera penglihatan dan pengamatan visual. Seperti halnya Mangunwijaya (1992:4) yang mengungkapkan bahwa:

“...tubuh manusialah yang menghubungkan yang serba dalam batin dengan alam semesta yang berciri materi. Tubuh dalam arti mulia adalah ruang yang mengungkapkan diri. Manusia melihat, mendengar, berpikir, bercita rasa secara manusiawi. Fungsi-fungsi fisik dan biologik manusia ber-satu-alam dan ber-satu-hukum dengan dunia semesta fisik, bahkan dengan seluruh dunia materi angkasa raya. Oleh karena itu, berarsitektur artinya berbahasa dengan ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat.”

Ching (1979) menjelaskan bahwa sebuah bidang yang dikembangkan akan berubah menjadi ruang. Ruang dalam konsep tiga dimensi memiliki panjang, lebar dan tinggi. Ruang terdiri atas titik (tempat beberapa bidang bertemu), garis (tempat dua bidang berpotongan) dan bidang (sebagai batas-batas ruang), sehingga terciptalah bentuk. Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu ruang, ditentukan oleh rupa dan hubungannya antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut. Suatu

ruang dapat berbentuk padat (ruang memiliki massa), atau ruang kosong (ruang berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang). Ciri-ciri visualnya adalah :

1. wujud (hasil dari konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk),
2. dimensi (menentukan proporsi dan skala),
3. warna (mempengaruhi bobot visual suatu bentuk),
4. tekstur (mempengaruhi kualitas pemantulan cahaya pada permukaan bentuk),
5. posisi (letak relatif suatu bentuk terhadap lingkungan),
6. orientasi (menentukan arah pandangan),
7. inersia visual (derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk; inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar).

Ruang dalam adalah sebagai pelengkap arsitektur yang harus mampu mewartakan kebutuhan penghuni. Desain (arsitektur-interior) adalah solusi bagi suatu masalah, menyangkut kombinasi bentuk, tekstur, warna, material, fungsi dan tujuan (Arnold Friedman et.al, 1982: 166). Mangunwijaya (1992: vii) juga menyatakan ada dua hal penting dalam karya arsitektur-interior, yakni guna dan citra. Nilai guna menunjuk pada keuntungan, pemanfaatan kenikmatan, kenyamanan dan keamanan. Nilai citra bersumber pada jatidiri manusia yang lebih dalam dan menyinarkan kualitas budaya.

2.1.1 Elemen Pembentuk Ruang

Ching (1979), menyatakan bahwa bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu "ruang". Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai dan langit-langit atau atap. Kehadiran ruang secara visual menjadi semakin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya menjadi semakin jelas terwujud. Untuk mengamati batas-batas visual ruang diperlukan cahaya. Dengan kehadiran cahaya, batas-batas visual sebuah ruang akan dapat teramati dan semakin jelas terwujud. Oleh karena itu unsur cahaya dan bayangan (gelap terang) menjadi sangat penting dalam menentukan dalam perancangan ruang untuk menghadirkan suasana ruang.

Dalam perancangan ruang cahaya tidak dapat dipisahkan peranannya terhadap pembentuk, pembatas dan pengisi ruang, begitu halnya dengan warna. Santen dan Hansen dalam Honggowidjaja (2003) menyatakan bahwa bentuk dan warna tidak dapat

dipisahkan serta sangat terikat dengan cahaya, bekerja dengan bentuk berarti pula bekerja dengan cahaya.

Ruang interior sebuah bangunan terbentuk atas elemen-elemen arsitektur dari struktur pembentuk ruangnya: kolom-kolom, dinding, lantai dan plafon memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang-ruang interior. Menurut Watson (2000) menyatakan bahwa terdapat empat elemen yang menjadi pembatas suatu fisik ruang yaitu:

- lantai (*floor*), dan
- dinding (*partition*)
- penggunaan sirkulasi (*means of circulation*)
- langit-langit (*ceiling*)

2.1.2 Unsur-Unsur Perancangan Interior

a) garis

Garis dapat membangkitkan perasaan tertentu pada perancangan interior. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasan yang berbeda.

1. Garis vertikal, memberi kesan kuat, agung, jantan, dan sifat resmi, mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan ketinggian ruangan.
2. Garis horisontal, memberi kesan tenang, istirahat, informal, dan memperlebar ruang.
3. Garis diagonal, menimbulkan kesan gerak, dinamis dan membuat mata bergerak terus mengikutinya.
4. Garis tak beraturan, memberi kesan keanekaan.
5. Garis lengkung, bersifat romantis dan puitis, variasi garis lengkung dapat mengekspresikan bermacam-macam suasana. Garis berupa lingkaran penuh dapat mengekspresikan suasana riang gembira. Lengkungan yang lebih halus seperti huruf "S", mencerminkan sesuatu yang halus dan manis. Garis semacam ini dapat menarik perhatian tanpa terlalu bersifat dinamis, namun jika terlalu banyak penggunaannya dalam ruangan maka akan menimbulkan kesan ramai/tegang.

b) bentuk

Ada tiga macam bentuk dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk lurus (kubus dan segi empat)
2. Bersudut (segitiga dan piramid)
3. Lengkung (lingkaran, bola, dan silinder)

c) Motif

Motif besar akan cenderung memberikan kesan sempit pada bidang, sedangkan motif kecil-kecil akan memberikan kesan bidang lebih luas.

d) Tekstur

Tekstur ini meliputi halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang diraba maupun yang dapat dilihat. Tekstur kasar memberikan kesan kuat, maskulin, sedangkan tekstur halus mencerminkan hal-hal resmi dan elegan. Intensitas penggunaan tekstur pada ruang berbeda, disesuaikan dengan suasana apa yang ingin ditonjolkan.

e) Ruang

Ruang adalah suatu wadah dari objek-objek yang keadaannya dapat dirasakan secara subjektif. Ruang berhubungan erat dengan ukuran-ukuran manusia dengan kebutuhan dan mentalnya. Ruang fisik dibedakan menjadi:

1. Ruang-ruang yang berkesan tertutup

Ruangan ini terbentuk karena bidang-bidang material yang masif.

2. Ruang-ruang yang berkesan terbuka

Ruangan ini terbentuk karena mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar, sehingga memerlukan suatu penataan yang utuh dalam satu kesatuan.

3. Ruang-ruang yang samar/transparan

Ruangan ini mempunyai hubungan dengan ruang luar, namun dipisahkan oleh sekat yang tembus pandang (bisa berupa kaca atau kain tipis).

2.1.3 Prinsip Perancangan Interior

Dalam merancang, termasuk merancang ruang dalam terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, tetapi bukan berarti prinsip tersebut merupakan aturan baku atau rumus-rumus yang menciptakan keseragaman desain. Prinsip-prinsip ini dipergunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan unsur-unsur interior yang dipilih dalam rancangan. Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas.

Menurut Triandi Laksmiwati (1989), prinsip-prinsip dasar perancangan interior dikelompokkan menjadi :

- Harmoni/ Keselarasan
- Proporsi
- Keseimbangan (Balance)
- Irama
- Titik berat

- **Harmoni/ Keselarasan**

Seperti halnya tubuh manusia yang terdiri dari organ-organ, dalam perancangan interior juga memiliki unsur-unsur pembentuknya yang terdiri elemen pembatas, pengisi dan dekoratif ruang. Semua unsur-unsur tersebut harus dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Elemen satu saling melengkapi elemen yang lain sehingga tercipta suatu keutuhan. Setiap unsur atau komponen harus berbaur sehingga menampilkan satu kesatuan utuh dan masing-masing unsur menunjang tema dari perancangan tersebut.

Suptandar (1995:19) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang. Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya.

Suatu perancangan yang semua unturnya selaras, akan terasa sebagai suatu kesatuan, bukan sekedar sebagai penjumlahan beberapa bagian yang lepas antara satu dengan yang lain. Keselarasan unsur-unsur interior bukan berarti hanya dapat dicapai dengan keseragaman antar elemen sehingga akan dapat berkesan monoton dan membosankan. Kesatuan dalam ruang bisa saja dicapai

dengan variasi, asalkan dengan hadirnya variasi tersebut, selain dapat memecah suasana monoton juga tetap dapat menciptakan kesatuan dengan elemen-elemen lain. Bagaimana dan dimana memasukkan variasi atau selingan tanpa mengganggu kesatuan yang harmonis, adalah suatu persoalan inti dalam mencapai keklarasan yang menarik. Salah satu pemecahan terletak pada tema atau konsep dari desain itu sendiri. Variasi tersebut hendaknya dapat menunjang ide tema, jangan berlawanan dengan tema. Perbedaan yang tajam (kontras) bisa menghasilkan sesuatu yang menarik, tetapi unsur-unsur yang kontras harus dipilih dan dipakai secara hati-hati, karena dapat menimbulkan nada sumbang.

- **Proporsi & Skala**

Proporsi dan Skala mengacu pada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang, menentukan skala. Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi (Kusmiati, 1999:19). Bisa dikatakan bahwa proporsi merupakan kesesuaian ukuran dan bentuk hingga tercipta keselarasan dalam sebuah bidang. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat, dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

Skala adalah ukuran relatif dari suatu obyek, jika dibandingkan terhadap obyek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya (Kusmiati, 1999:14). Skala berhubungan dengan jarak pandang atau penglihatan dengan unsur-unsur yang telah dimunculkan (faktor keterbacaan). Skala juga sangat berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau obyek dalam suatu desain.



Gambar 2.1 Skala ruang dibandingkan dengan manusia

Sumber: www2.bc.edu.com

Dalam interior, proporsi pengisi ruang harus disesuaikan dengan dimensi ruangnya. Jika ruangan kecil maka hendaklah dipilih perabot dan dekoratif ruang yang tidak terlalu besar sehingga terkesan memaksakan. Begitu juga jika ruangan yang tersedia berdimensi luas, maka diusahakan dipilih perabot dan benda dekoratif yang sesuai agar ruang tidak berkesan kosong. Ukuran bentuk ruangan menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya. Dalam hal ini kepekaan akan skala menduduki penanan penting.

Warna, tekstur dan garis memainkan penanan penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna yang cerah menimbulkan kesan seolah maju ke depan, oleh karena itu mengakibatkan suatu bidang dengan warna cerah lebih jelas kelihatan.

Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjol suatu bidang.

Kontras yang kuat antara warna dan tekstur akan mempertegas garis dan bentuk, misalnya bila suatu benda berwarna biru dan bertekstur kasar, ditempatkan di depan bidang warna kuning, bertekstur licin, maka bentuk benda biru tampak dengan tegas.

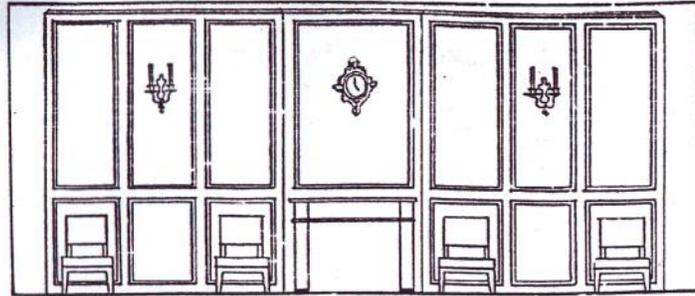
Garis-garis vertical cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat benda kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi suatu proporsi tergantung pada tipe dan besarnya bidang warna, tekstur dalam beberapa area.

- **Keseimbangan (Balance)**

Keseimbangan adalah bagaimana cara mengatur unsur-unsur yang ada menjadi sebuah komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dalam ruang dapat menciptakan ketenangan. “Bobot Visual” perabot dan benda-benda di dalam ruangan ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang harus dipertimbangkan dalam menemukan keseimbangan. Keseimbangan dapat tercapai dari dua bagian, yaitu secara simetris yang terkesan resmi/formal yang tercipta dari sebuah paduan bentuk dan ukuran tata letak yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris memberi kesan informal, tapi dapat terlihat lebih dinamis yang terbentuk dari paduan garis, bentuk, ukuran, maupun tata letak yang tidak sama namun tetap seimbang.

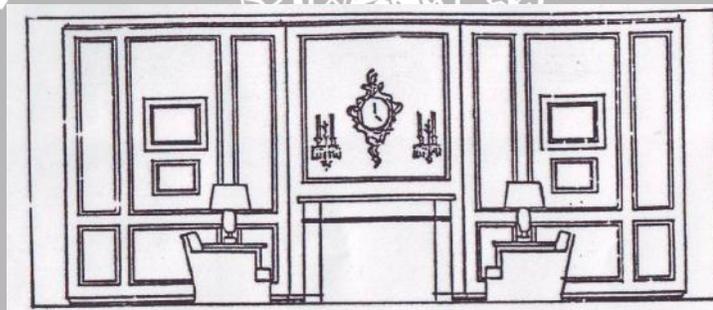
a. Keseimbangan Formal

Keseimbangan formal ini disebut juga dengan keseimbangan simetris, bisa dicapai dengan meletakkan perabot-perabot yang mempunyai bobot visual yang sama, pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner.



Gambar 2.2 Keseimbangan simetris dengan pengulangan yang membosankan

Sumber: Triandi, 1989



Gambar 2.3 Keseimbangan simetris yang menarik

Sumber: Triandi, 1989

Bentuk, ukuran dan struktur dari suatu ruangan mempengaruhi penempatan perabot dan penerapan keseimbangan formal atau informal. Bila struktur ruangan simetris, maka biasanya (tidak harus selalu demikian) peletakkan perabot juga mengikuti keseimbangan formal. Demikian juga bila struktur ruangan asimetris, keseimbangan informal akan terasa lebih tepat. Suasana ruangan juga mempengaruhi penentuan keseimbangan mana yang akan kita pakai. Suatu ruangan yang berukuran luas dan suasana resmi, akan lebih terasa resmi apabila dalam susunan perabotnya yang simetris. Meskipun keseimbangan formal bersifat statis dan tenang, tetapi tidak harus menjadi membosankan. Agar tidak menjadi kaku, benda-benda yang letaknya simetris terhadap titik pusat, tidak persis sama bentuk, ukuran dan warnanya tetapi mempunyai bobot-bobot visual yang sama.



Gambar 2.4 Keseimbangan simetris berkesan resmi

Sumber: www.fengshuiway.com

b. Keseimbangan Informal

Keseimbangan informal bisa dicapai dengan menyusun benda-benda yang tidak sama bobot visualnya disekitar suatu titik pusat atau sumbu sehingga mencapai keseimbangan. Untuk mengimbangi suatu benda yang berat, benda yang lebih ringan harus diletakkan pada jarak yang lebih jauh dari sumbu.

Tekstur kasar mempunyai bobot visual yang lebih berat daripada tekstur yang halus atau licin. Warna yang hangat, dengan intensitas yang kuat member kesan yang lebih berat. Ukuran benda mempengaruhi kesan berat. Benda yang sama bila memiliki motif yang ramai akan kelihatan lebih berat dibandingkan dengan bila mempunyai motif yang tenang.

Bila dalam suatu ruangan semua bobot perabot yang berat maka dapat ditempatkan pada satu sisi dan semua perabot yang ringan diletakkan pada sisi yang lain, tentu mengakibatkan ketidak seimbangan. Apabila susunan demikian tidak bisa dihindari dengan alasan-alasan yang fungsional, maka untuk mendapatkan keseimbangan yang lebih baik, bisa ditolong dengan penggunaan unsur warna dan tekstur. Jadi perabot yang berat, dipilih yang berwarna dan bertekstur ringan, sedangkan perabot yang ringan, diusahakan berwarna dan bertekstur lebih berat.



Gambar 2.5 Keseimbangan informal
Sumber: www.interiordec.about.com

- **Irama**

Dalam menatap desain suatu ruangan, maka kita bergerak menurut irama tertentu dari satu benda ke benda lainnya. Irama dapat dicapai dengan garis yang tidak terputus, perulangan, gradasi, radiasi, dan pergantian.

- a. Garis yang tidak terputus

Garis yang tidak terputus mempunyai sifat yang mengalir. Kadang-kadang bisa terputus, tetapi dengan jarak yang kecil, sehingga mata tetap bergerak menurut irama, menuju bagian berikutnya. Garis demikian bisa ditemukan pada list-list plafond, motif pinggiran dan juga garis ketinggian benda-benda yang ada dalam ruangan (menjadi garis khayal).

Suatu penyimpangan dari garis tak terputus ini bisa sangat menarik perhatian, tetapi harus digunakan secara hati-hati.



Gambar 2.6 Penerapan garis tak terputus
Sumber: www.aucklandartgallery.com

- b. Perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, dan ruang) Perulangan bisa mengontrol gerak mata sehingga bergerak menuju arah yang kita inginkan. Perulangan garis vertical yang disusun dalam barisan horizontal membawa mata bergerak dari sisi ke sisi. Perulangan bentuk, misalnya sederet kursi yang sama bentuknya atau susunan lukisan

dalam bingkai berukuran sama, membuat mata bergerak dari satu titik ke titik yang lain.

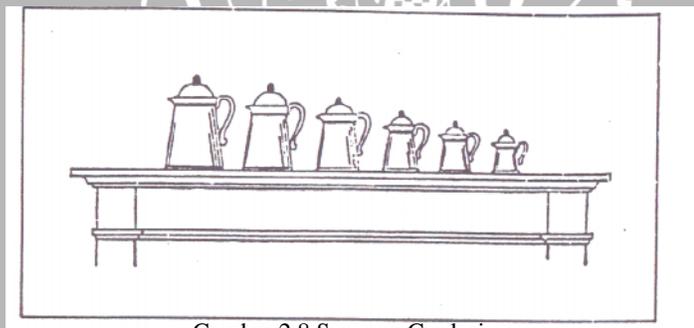


Gambar 2.7 Perulangan bentuk persegi pada langit-langit

Sumber: www.aucklandartgallery.com

c. Gradasi

Gradasi dalam warna, garis, bentuk, ukuran, cahaya, motif dan tekstur membawa mata bergerak lebih dinamis dari pada perulangan. Tetapi bila kita kurang tepat menerapkan gradasi, suatu desain bisa kelihatan seperti tangga.



Gambar 2.8 Susunan Gradasi

Sumber: Triandi, 1989

d. Radiasi

Radiasi (garis-garis yang menyebar keluar dari satu titik pusat) memang tidak membuat mata bergerak dengan lancar dari satu bagian ke bagian lain dari suatu desain, tetapi radiasi ini bertujuan mencapai efek tertentu.



Gambar 2.9 Garis-garis membentuk susunan radial, mengarahkan pandangan ke langit-langit ujung kubah

Sumber:www.tinypic.com

e. Pergantian

Pergantian adalah irama yang dicapai dengan pergantian yang dilakukan secara berulang-ulang, misalnya hitam dan putih, panas dan dingin, pendek dan tinggi, besar dan kecil, terang dan gelap. Dengan membuat suatu penyimpangan dari irama ini, bisa didapat variasi yang menarik, misalnya dalam barisan garis merah putih yang bergantian tiap dua atau tiga garis atau garisnya lebih besar.



Gambar 2.10 Pergantian warna pada motif lantai

Sumber:www.tinypic.com

- **Titik Berat**

Desain yang baik mempunyai titik berat yang dapat menarik perhatian. Dalam suatu ruangan, bisa ada yang lebih dari satu titik berat atau titik pusat perhatian, tetapi bila terlalu banyak jumlahnya terlalu banyak dapat

menimbulkan kekacauan. Frank Jeffkin (1997:246) menyebutkan bahwa: “Dalam penekanan, all emphasis is no emphasis, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan. Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari kesan monoton. Penekanan dapat dilakukan pada jenis huruf, ruang kosong, warna, maupun yang lainnya akan menjadikan desain menjadi menarik bila dilakukan dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan.

Kadang-kadang struktur ruang itu sendiri sudah mempunyai satu titik pusat perhatian, misalnya jendela dengan pemandangan alam yang bagus. Bila tidak ada, kita harus menciptakan sendiri titik berat tersebut.



Gambar 2.11 Jendela dengan pemandangan alam luar menjadi pusat perhatian

Sumber: www.tinypic.com

Ada beberapa cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis ruang, bentuk atau motif. Susunan benda-benda atau penggunaan ruang dan cahaya bisa membantu menekankan perhatian pada fokus tertentu. Juga hal yang tidak terduga bisa menarik perhatian pada daerah yang ingin kita tonjolkan.

a. Mencapai Penekanan (Titik Berat) Melalui Perulangan.

Misalnya, kain bermotif dengan beberapa warna, contohnya hijau dan biru, didekatkan pada kain polos berwarna. Bila kain polos tersebut berwarna hijau, maka warna hijau dalam kain bermotif akan tampak lebih menonjol. Bila didekatkan dengan kain berwarna biru polos, maka warna biru dalam motif akan lebih menonjol.



Gambar 2.12 Penekanan dengan *wall art* melalui perulangan warna hitam-putih

Sumber: www.blogger.com

b. Penekanan Melalui Ukuran

Suatu bentuk yang besar, jelas lebih menarik perhatian karena besarnya. Tetapi ukuran dari benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai dengan perbandingannya terhadap ruangnya. Ruangan yang besar dan tinggi menghendaki suatu titik berat yang tidak tenggelam di dalam kemegahan ruang itu. Ruang yang kecil, jangan didisi dengan titik berat yang terlalu besar untuk ruangan ini.



Gambar 2.13 Penekanan melalui ukuran lampu

Sumber: www.timvanlaeregallery.com

c. Penekanan Dengan Kontras

Di dalam ruangan yang sebageaian besar terdiri dari tekstur yang halus dan licin, suatu bidang atau benda dengan tekstur yang kasar akan sangat menarik perhatian, karena kontras sekali dengan tekstur di sekelilingnya. Bila suatu benda berwarna putih diletakkan di depan latar belakang berwarna hitam, maka warna putih akan lebih tampil kedepan sebagai warna putih, sedangkan warna yang hitam sebagai latar belakang tampak lebih hitam dan dalam. Jadi bila dua warna yang kontras dipakai bersamaan, mereka saling memperkuat dan saling menonjolkan.

Kontras antara bidang yang kosong dengan bidang yang diisi, bisa dipakai untuk mendapatkan perhatian. Satu lukisan yang dikelilingi oleh beberapa dinding kosong akan tampil lebih menonjol dari pada bila dipasang diantara beberapa lukisan atau benda dekoratif lain.



Gambar 2.14 Penekanan melalui lukisan dengan warna yang mencolok terhadap bidang dinding

Sumber: www.timvanlaeregallery.com

d. Penekanan Melalui Susunan

Tata letak perabot dan benda-benda lain misalnya ruang seni (koleksi) bisa diatur sedemikian rupa sehingga mengarahkan pandangan orang ke tempat atau obyek yang menjadi pusat perhatian. Untuk itu kita harus menentukan daerah atau bagian dari suatu ruangan yang akan kita tonjolkan dan daerah yang akan menjadi latar belakang atau pelengkap.



Gambar 2.15 Penekanan melalui susunan benda pajang

Sumber: www.designworks-herts.co.uk

2.2 Tinjauan Ruang Pamer Galeri

2.2.1 Tinjauan Umum Galeri

Pengertian galeri dalam beberapa literatur dapat didefinisikan sebagai berikut:

- Menurut kamus Inggris-Indonesia Echols (1989) *gallery* artinya balai atau gedung kesenian.
- Menurut pendapat Sutarga(1991:10), galeri seni adalah museum yang pada hakekatnya merupakan media untuk memberikan kesempatan kepada public untuk menikmati hasil karya seni rupa. Dimana hasil karya seni rupa diungkapkan pada bidang 2 dan 3 dimensi serta keindahannya dapat dilihat, dirasa, dan diraba. Termasuk seni patung, seni ukir, seni grafis, seni lukis, dan seni-seni lainnya.
- Menurut *Advanced English – Indonesia Dictionary* (1993), galeri adalah ruang atau gedung untuk memamerkan benda-benda seni, tempat termurah di teater, panggung atau mimbar, lorong sempit dan panjang, serambi.
- Putu Wahyu (2002) dalam pembahasannya menyebutkan bahwa galeri merupakan wadah untuk promosi dan menyelenggarakan kegiatan apresiasi dan kritik yang mempertemukan seniman dan masyarakat untuk berinteraksi membicarakan seni.
- Menurut *Reader's Digest Encyclopedia Dictionary* disebutkan bahwa *gallery is a room or building in which statues, painting, etc are displayed* (galeri adalah ruang atau gedung tempat dimana di dalamnya dipamerkan patung, lukisan dan karya seni lainnya).

- Mhun menyebutkan "*Art Gallery fur the display and sale of art object: oilpainting, water colour, print, sculpture andsoon*" yang artinya memajang dan menjual benda-benda seni seperti lukisan cat minyak, cat air, cetakan, patung, ukiran dan sebagainya (1996:50). Dalam hal ini, memajang yang dimaksud juga dapat mempunyai arti yang sama dengan *display* yang mengandung arti memamerkan, memajang menggelar atau membeberkan.

Dari beberapa penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa galeri adalah suatu ruang atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat memamerkan sekaligus menjual hasil karya seni kepada masyarakat umum secara langsung.

Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Galeri seni banyak didirikan dan menjadi milik swasta atau perorangan. Barang-barang yang ada dalam galeri seni umumnya karya-karya atau benda-benda yang mempunyai nilai seni, diutamakan yang dapat menarik perhatian pengunjung. Galeri seni lebih mengacu pada bisnis, yaitu dengan memamerkan sekaligus menjual barang-barang tersebut.

2.2.1.1 Tujuan Galeri Seni

Menurut Kakanwil Perdagangan (1990), tujuan galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajangkan atau memamerkan barang-barang yang dapat menarik perhatian para pengunjung dalam suatu peragaan yang sesungguhnya. Diutamakan barang-barang yang dapat menarik perhatian bagi para pengunjung, yang perlu diketahui secara lebih teliti dalam menjangkau pasaran yang lebih luas. Disamping itu juga untuk membantu para pengrajin kita yang belum mampu untuk mengadakan pameran secara tunggal untuk memperkenalkan hasil-hasil karya seninya

2.2.1.2 Fungsi Galeri

Fungsi galeri menurut De Chiara (1980) adalah :

1. Tempat mengumpulkan hasil karya seni

2. Tempat memamerkan hasil karya seni agar dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat
3. Tempat mengajak atau mendorong serta meningkatkan apresiasi masyarakat
4. Tempat jual-beli hasil karya seni

Fungsi sebuah galeri di Indonesia umumnya sebagai sarana guna mengapresiasi seni terhadap masyarakat luas, misalnya melalui pameran. Menurut Kakanwil Perdagangan (1990), galeri sesuai dengan keadaannya sebagai wadah komunikasi antara konsumen dengan produsen mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai wadah promosi barang-barang seni.
2. Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya.
3. Sebagai sarana komunikasi antara pengelola dengan pengunjung didalam suasana yang rekreatif.
4. Sebagai wadah memperkenalkan dan melestarikan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
5. Sebagai wadah kontak dagang antara konsumen dengan produsen serta antar peserta pameran yang memungkinkan untuk peluang ekspor.
6. Sebagai wadah pembinaan usaha dan organisasi usaha bagi para seniman dan pengelola.
7. Sebagai jembatan dalam rangka pengembangan eksistensi semangat kewiraswastaan. Sebagai salah satu obyek pengembangan kepariwisataan nasional.

2.2.1.3 Jenis Galeri :

Dengan mengacu pada karakter khusus sebuah galeri maka galeri dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a) Berdasarkan bentuknya galeri terbagi atas: (De Chiara, 1980)
 1. *Traditional Art Gallery* (galeri seni tradisional), yaitu suatu galeri yang aktivitasnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong-lorong panjang

2. *Modern Art Gallery* (galeri seni modern), yaitu suatu galeri dengan perencanaan fisik dan perencanaan ruang secara modern
- b) Berdasarkan sifatnya galeri terbagi atas: (De Chiara, 1980)
 1. *Private Art Gallery*, suatu galeri yang dimiliki oleh suatu individu, perorangan atau sekelompok orang
 2. *Public Art Gallery*, yaitu suatu galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum
 3. Gabungan keduanya
- c) Berdasarkan isinya galeri terbagi atas: (De Chiara, 1980)
 1. *Art Gallery of Primitive Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di dalam seni primitif
 2. *Art Gallery of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik
 3. *Art Gallery of Modern Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di dalam seni modern
 4. *Art Gallery of Contemporary Art*, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di dalam seni primitif
 5. Kombinasi dari dua atau lebih

2.2.1.4 Jenis Barang Koleksi Pada Ruang Pamer Galeri

Jenis koleksi galeri dalam kajian ini adalah berupa elemen-elemen pembentuk ruang sehingga dalam pembahasan tinjauan jenis barang koleksi ini akan dibahas mengenai elemen-elemen pembentuk yang terdiri dari lantai, dinding dan langit-langit / plafon.

o **Lantai**

Lantai adalah elemen pembentuk ruang bagian bawah sekaligus sebagai tempat berpijak. Selain itu, lantai merupakan elemen ruang yang harus mampu menahan beban hidup (manusia, hewan, kendaraan) dan beban mati (perabot). Lantai adalah elemen pembentuk ruang yang dituntut untuk kuat, tetapi bukan berarti kemudian lantai tidak dapat diolah menjadi lebih artistik. Bahan daur ulang yang digunakan untuk mengolah lantai (penutup lantai) tidak sebanyak bahan yang dapat diaplikasikan ke elemen

dinding dan plafon karena selain faktor potensi warna, tekstur dan patra yang dapat disusun dari bahan tersebut juga harus diperhatikan faktor kekuatan dan kenyamanan.



Gambar 2.16 Lantai dari potongan penampang kayu

Sumber: Weale, (1982:121).

Tekstur lantai harus sesuai dengan aktivitas yang berlangsung di atasnya. Secara garis besar tekstur lantai dibedakan atas tekstur kasar dan halus. Tekstur kasar pada lantai biasanya digunakan untuk ruangan dengan aktivitas tinggi (sirkulasi aktif), sedangkan untuk ruangan dengan sedikit aktivitas (pasif) digunakan lantai dengan tekstur halus.

o **Dinding**

Menurut pengertian yang tercantum dari www.wikipedia.com, dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyokong struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan-ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang di alam terbuka. Tiga jenis utama dinding struktural adalah dinding bangunan, dinding pembatas (*boundary*), serta dinding penahan (*retaining*). Dinding bangunan memiliki dua fungsi utama, yaitu menyokong atap dan langit-langit, membagi ruangan, serta melindungi terhadap intrusi dan cuaca.

Dinding merupakan bidang vertikal pembentuk ruang yang senantiasa berada pada level ketinggian mata manusia (*eye-level*), baik ketika duduk maupun berdiri sehingga tampilan dinding akan langsung ditangkap oleh mata pengguna ruang dan menimbulkan perasaan tertentu yang dipersepsikan sebagai suasana ruang. Dinding pada bangunan dapat berfungsi secara struktural dan non struktural. Pada fungsi dinding interior, dinding struktural menggunakan dinding keras yang letak dan posisinya tidak

dapat dirubah atau digeser lagi, sehingga kepentingan fungsi interior harus diperhatikan terhadap sifat dinding struktur ini. Pada dinding non struktural, posisi dinding ini tidak lagi terpengaruh oleh sistem struktur baik berada di tengah atau di tepi bangunan. Bahkan untuk beberapa jenis dinding partisi, dapat dirubah letaknya sesuai dengan fungsi yang terdapat di dalam ruangan. Dinding non-permanen tidak memerlukan konstruksi khusus pada pemasangannya. Bahkan dinding ini dapat dibongkar pasang dengan mudah atau moveable. Karena tidak memerlukan konstruksi khusus dan mempunyai berat konstruksi yang ringan sehingga dinding ini sangat fleksibel.

Dinding tidak hanya berfungsi sebagai pembatas ruang saja. Sebagai bidang vertikal, dinding dapat diolah dengan beragam material yang dapat meningkatkan kualitas estetika visualnya dalam interior ruangan.



Gambar 2.17 contoh dinding berbahan material alami

Sumber : www.idea.online.com

o **Plafon / langit-langit**

Plafon atau langit-langit adalah pembatas ruang bagian atas. Langit-langit dapat berupa bagian bawah atap ruangan atau terpisah di bawah atap (terdapat jarak antara atap dan plafon). Langit-langit yang terbentuk dari bagian atap memiliki bentuk yang sesuai dengan bentuk atap, jika atapnya miring maka langit-langit yang terbentuk juga miring, jika atap meruncing langit-langit yang terbentuk juga demikian. Sedangkan langit-langit yang terpisah dari konstruksi atap dapat memiliki bentuk yang berbeda dengan atap penutupnya. Biasanya langit-langit yang terpisah dari konstruksi atap ini didesain membentuk bidang datar secara horizontal yang dapat juga diberi aksan dengan permainan maju mundur bidangnya.

Seperti halnya lantai dan dinding, plafon tidak saja sekedar sebagai penutup ruang, tetapi dapat juga diolah dengan berbagai material sehingga memberikan tampilan yang menarik sebagai pendukung kesan ruang yang akan ditampilkan.



Gambar 2.18 contoh ruang dengan plafon unik (kiri) dan penampang plafon berbahan stik bambu (kanan)

Sumber : www.coolboom.net

2.2.2 Tinjauan Fasilitas Ruang Pamer

2.2.2.1 Syarat-syarat Ruang Pamer Galeri Seni

Ruang pameran untuk memperagakan atau memamerkan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Ruang benar-benar terlindungi dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembabab, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
2. Setiap pameran harus mendapat pencahayaan yang baik, biasanya dengan membagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada menurut:
 - a. Benda koleksi untuk studio (contoh ukir-ukiran dan gambar) diletakkan dalam vitrin atau lemari pajangan.
 - b. Benda koleksi untuk pajangan (contoh lukisan, patung, keramik, furniture)

Sebuah pameran harus jelas cara penataan ruang, karena dilihat dari fungsi pameran yaitu melihat, menawarkan dan sebagai transaksi pengunjung. Penataan obyek dalam ruang pamer harus memperhatikan beberapa hal yaitu:

1. Faktor koleksi

- a. Obyek yang akan dipamerkan hendaknya ditampilkan secara utuh sehingga terkesan nilai-nilai hakekatnya sebagai runtutan peristiwa disamping nilai lahiriyah dan keindahan obyek pameran.
- b. Obyek yang akan dipamerkan harus diseleksi terlebih dahulu agar tidak terlalu banyak sehingga tidak menimbulkan kesan sumpek. Selain itu, juga perlu diperhatikan jarak tiap benda agar pengunjung dapat melihat dengan leluasa.
- c. Menghindari unsur-unsur lain yang sifatnya lebih dominan daripada benda koleksi agar tidak mengganggu konsentrasi pengunjung.

Selain itu, menurut Akram (1997:45), menyebutkan ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menata benda koleksi, yaitu:

a. Faktor Pandangan

Kekontrasan dari suatu keseragaman dapat menyumbangkan gubahan massa yang tidak biasa.

b. Faktor warna

Warna yang digunakan dalam menata benda koleksi dapat memperkuat tema dari sebuah pameran.

c. Faktor cahaya

Cahaya sebagai penyumbang efek/kesan dalam suatu ruang pamer.

Lima faktor yang perlu dipertimbangkan demi keberhasilan dalam mengkomunikasikan obyek koleksi dengan pengunjung antara lain:

- a. Tema (ide konsep yang ditampilkan)
- b. Obyek koleksi yang ditampilkan
- c. Desain sarana pameran
- d. Efek kenyamanan pengunjung
- e. Teknik/ system desain yang mendukung konsep.

2. Faktor Pengunjung

Pameran yang disajikan harus dapat memberikan kepuasan serta pengalaman tersendiri pada pengunjung. Susunan obyek pameran harus dapat

memberikan pengarahan dan tata ruangnya dapat memberikan kebebasan bergerak bagi pengunjung perlu diarahkan agar pameran bisa dinikmati dengan baik.

Gerak dan sifat manusia sebagai penentu ruang dan suasana diklasifikasikan menjadi beberapa diantaranya:

a. Bebas

- Manusia akan bergerak menurut kemauannya karena terpicak oleh sesuatu obyek tertentu
- Karena mengalami tekanan perasaan yang ditimbulkan oleh suatu obyek tertentu.
- Perasaan terkesan juga timbul dari keterbatasan pandangan sehingga manusia cenderung mencari tempat yang memungkinkan pandangannya tidak terhalang.

b. Santai

- Merasa lelah setelah melakukan kegiatan berkeliling akan mencari tempat untuk beristirahat.
- Merasa haus dan ingin santai sambil menikmati suasana lingkungan di kedai.
- Beristirahat dengan mencari tempat yang bebas dari gangguan.
- Menikmati obyek yang dinikmati dengan santai

c. Terarah

- Pengunjung cenderung bergerak ke suatu perubahan (tempat terbuka, berbeda suasana).
- Pengunjung akan bergerak kembali ke arah obyek yang telah dinikmati sebelumnya setelah dalam perjalanan kelilingnya tidak mendapatkan materi yang lebih baik.
- Pengunjung akan berbelok mengikuti jalur gerak apabila jalur itu berbelok.
- Menuju ke arah apa yang menjadi tujuan.

d. Dinamis

- Timbul perasaan bosan dalam mengikuti jalur gerak yang menerus.

- Merasa terganggu apabila tidak leluasa bergerak dan akan menuju ke tempat yang lebih leluasa, meskipun tempat tersebut akan diperuntukkan sebagai ruang gerak manusia.

Pengunjung jika diklasifikasikan berdasarkan minat/ tujuan keinginan yang dicapai, antara lain:

Tabel 2.1 Sifat, Motivasi, dan Jenis Pengunjung

	Pengunjung	
	Khusus	Umum
Sifat	Kedatangan telah direncanakan terlebih dahulu	Tanpa tujuan tertentu (rekreatif)
Motivasi	Estetika, Intelektual Edukatif	Romantik Edukatif
Jenis	<ul style="list-style-type: none"> • Kolektor • Seniman • Perancang • Ilmuwan • Pelajar • mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat umum

Sumber : Depdikbud, 1998

2.2.2.2 Sirkulasi Ruang Pamer

Sirkulasi dapat diartikan sebagai sebuah ruang (*space*) khusus yang menghubungkan ruang-ruang dalam satu bangunan atau sederetan ruang-ruang dalam mapun luar. Penataan interior harus mampu memberikan petunjuk yang dapat ditangkap oleh pengunjung ketika pertama kedatangan mereka. Rute yang tidak umum dapat menyebabkan kebingungan, bentuk-bentuk kurva dan persegi, ketinggian yang tidak biasa dan sebagainya (Woodson, et. Al, 1999:48)

Untuk bangunan komersial perdagangan, sirkulasi yang dapat memudahkan pengunjung untuk mengamati jenis-jenis barang yang dipamerkan adalah dengan sirkulasi linier, sedangkan pola sirkulasi dapat juga diolah dan dirancang mengikuti bentuk ruang yang ada (Chandra,1991). Alexander dalam Anonim menyatakan bahwa

interior yang baik akan dihasilkan bila aturan-aturan desainnya didasarkan dalam bagian-bagian yang dikombinasikan terkait dengan fungsi ruang.

Pengarahannya dalam ruang bagi pengunjung dapat dilakukan dengan perletakan pintu-pintu, penekanan permainan lantai, plafon (langit-langit), dinding, penyinaran atau lampu-lampu dan penataan benda-benda dalam ruang.

Sumadio (1986) menyatakan bahwa sirkulasi ruang pameran dibedakan menjadi 2 yaitu sirkulasi berliku dan sirkulasi spiral. Adapun pemilihan sirkulasi dapat mempertimbangkan hal berikut :

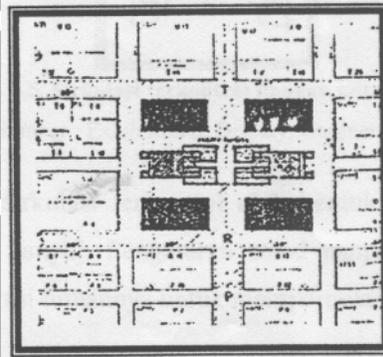
- Suasana monoton dapat tercipta karena adanya hubungan antar ruang pameran satu dengan lain dalam satu sumbu garis lurus.
- Fleksibilitas ruang pameran untuk mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian koleksi dalam batas dan jumlah tertentu.

Suptandar (1999) menjelaskan bahwa sirkulasi pameran memberikan kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda dalam ruang sebagai petunjuk arah sendiri. Berikut beberapa hal yang patut dipertimbangkan untuk perancangan sirkulasi ruang :

1. Kegiatan manusia sebagian besar dilakukan di dalam ruang maka perancangan sirkulasi dalam ruang sangatlah penting.
2. Fungsi ruang ditentukan oleh aktifitas manusia yang terjadi di dalamnya sehingga mempengaruhi dimensi ruang, organisasi ruang ukuran sirkulasi letak dan bukaan jendela dan pintu.
3. Dimensi ruang selain ditentukan oleh aktivitas manusia juga dipengaruhi skala dan proporsi manusia.
4. Modul perancangan ruang dan bangunan merupakan factor utama.
5. Pencapaian ruang ke ruang hendaknya diberi identitas yang jelas.

Pada ruang pameran hendaklah sirkulasi ruang dibuat terbuka sehingga menghadirkan kesan lapang terhadap pandangan pengunjung. Menurut Ching (1979), keterbukaan pada ruang sirkulasi akan memberikan kontinuitas visual maupun kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan. Menurut Gardner (1960), hal yang paling utama yang perlu dihindari dalam merancang sirkulasi ruang pameran adalah sudut buntu, yaitu jalur utama yang tidak diatur sehingga mengarahkan orang untuk kembali lagi pada titik awal. Pada permulaan pencapaian ruang pameran, orang memiliki kecenderungan tertarik pada hal-hal yang baru pada akhir rute, sehingga orang menjadi

tertarik untuk memperhatikan sebelum menuju pameran selanjutnya. Dibutuhkannya ruang transisi sebagai pengawal pola sirkulasi, dengan tujuan memberikan kenyamanan pada pengunjung untuk dapat merasakannya dahulu sebelum memperhatikan secara mendetail (Gardner, 1960). Di samping itu, tujuan lain dalam perencanaan pola sirkulasi adalah untuk menghindarkan pengunjung merasa kelelahan, ketinggalan atau bosan sehingga memberikan ruang untuk tempat istirahat adalah penting.



Gambar 2.19 rest area pada Exhibition Research Unit, London

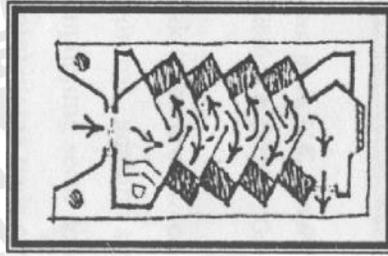
Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960

Gardner menyatakan bahwa sirkulasi ruang pameran dapat dispesifikasikan sebagai berikut:

a. Tinjauan sirkulasi terkontrol (*controlled circulation*)

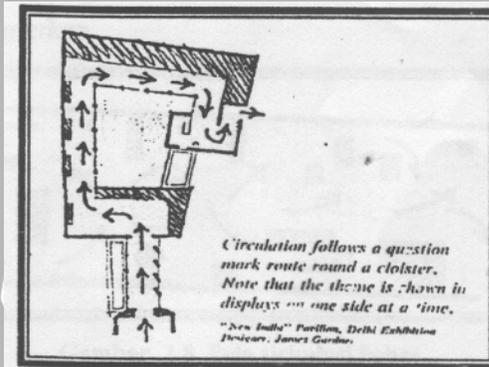
Sirkulasi terkontrol bertujuan agar setiap orang dalam hal ini adalah pengunjung dapat melihat dan memperhatikan seluruh pameran sesuai dengan perencanaan ruang pameran. Sirkulasi sebagai pengarah tidak memberikan pilihan bagi pengunjung untuk menentukan arah pergerakannya sendiri. Pembentukan sirkulasi terkontrol dengan penataan objek yang dipamerkan, misalnya dengan objek yang sejenis dan serangkaian dikelompokkan menjadi satu. Setiap objek yang dipamerkan yang berada pada jalur sirkulasi utama merupakan objek yang menarik dan haruslah dimengerti oleh semua pengunjung (Gardner, 1960).

- Sirkulasi diatur dengan penggunaan dinding partisi rendah. Perhatian pengunjung diarahkan pada delapan sequen titik pameran yang berbeda



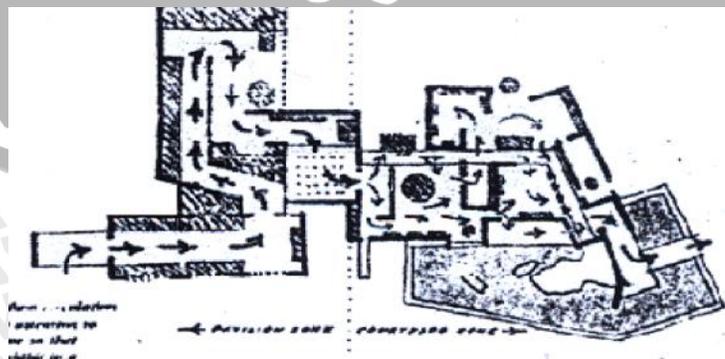
Gambar 2.20 Sirkulasi terkontrol dengan untaiian menurun
(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

- Pola sirkulasi terkontrol oleh bentuk cluster menyerupai “?” (tanda tanya). Pengaturan pameran hanya pada satu sisi jalur sirkulasi tujuannya untuk mempermudah perhatian pengunjung.



Gambar 2.21 Sirkulasi pada New Delhi Pavilion, Delhi Exhibition
(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

- Pola sirkulasi dirancang dengan perhatian terbatas pada satu sisi dengan tujuan agar pengunjung dapat lebih memahami sequen pameran. Untuk menghindari kemonotonan pola sirkulasi diatur dengan beberapa titik pemandangan ke arah ruang terbuka.

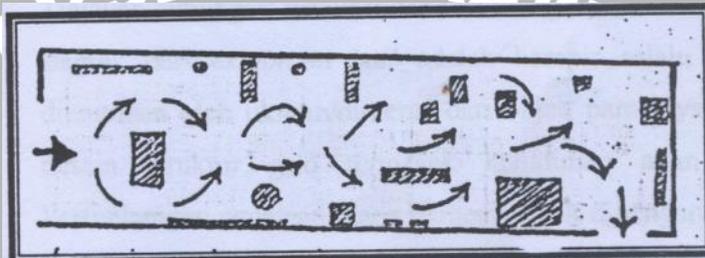


Gambar 2.22 Sirkulasi pada U.K Government Pavilion, Brussel
(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

b. Tinjauan sirkulasi tak terkontrol (*uncontrolled circulation*)

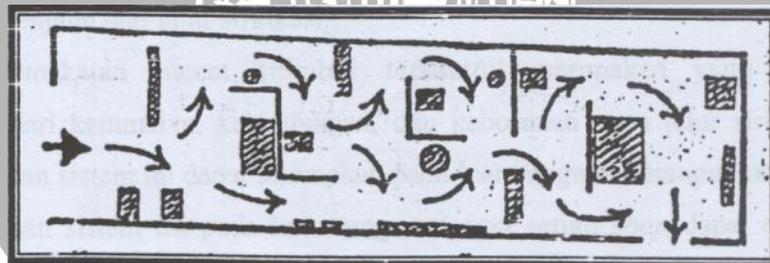
Sirkulasi tak terkontrol adalah sirkulasi yang memberikan pilihan pergerakan pada pengunjung serta penonjolan masing-masing benda pameran tidak ditentukan. Point utama pada sirkulasi tak terkontrol adalah memberikan kebebasan untuk berkeliling tetapi tetap berada pada pola yang teratur. Pergerakan pengunjung dengan *point of view* dan pada karakter ruang pameran serta latar belakangnya perlu mendapat perhatian (Gardner, 1960).

- Sirkulasi bebas tanpa penghalang. Sirkulasi diatur dengan cermat memperhatikan kesesuaian serta hubungan antar objek yang dipamerkan.



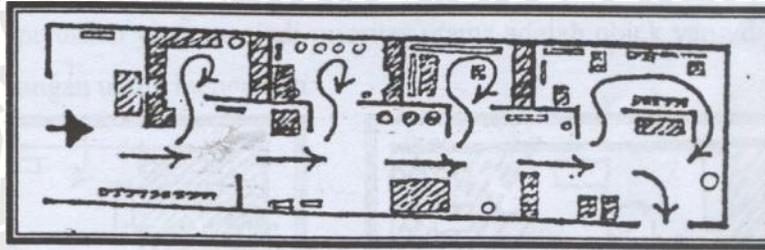
Gambar 2.23 Pola sirkulasi bebas tanpa penghalang
(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

- Sirkulasi bebas dengan pembatas partisi sebagai *background* dan memberikan perasaan keingin tahun pengunjung. Area yang tertutupi oleh partisi diberikan beberapa hal baru yang dapat menarik pengunjung untuk mengamati lebih jauh.



Gambar 2.24 Pola sirkulasi bebas dengan pembatas
(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

- Sirkulasi bebas dengan pembedaan area objek yang dipamerkan. Pada sirkulasi utama ditampilkan objek yang mudah dikenal oleh pengunjung, sedangkan area pameran objek yang mendetail berada pada sisi lain.



Gambar 2.25 Pola sirkulasi bebas dengan perbedaan objek pameran

(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

c. Tinjauan hubungan sirkulasi dan tata ruang pameran

Bentuk dari *exhibition hall* adalah hamper selalu segi empat dan ditentukan oleh ukuran dimensi dari objek pameran yang akan ditampung, desain struktur grid termasuk kebutuhan akan bentang panjang. Pertimbangan penataan ruang banyak dipengaruhi oleh perencanaan sirkulasi, hal tersebut melibatkan pengaturan akses untuk materi pameran dan pengunjung serta sirkulasi dari stand ke stand lain maupun dalam stand (Lawson, 1998)

Pemakaian sistem sirkulasi terkontrol merupakan yang cocok dalam menghindari keramaian, kebingungan, dan kebosanan pada jalur sirkulasi. Lawson (1998) juga menjelaskan bahwa yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan sebuah ruang pameran adalah arah pengunjung untuk mencapai stand dan ruang khusus bagi pengunjung untuk berdiri saat berhenti untuk mengamati objek pameran.

2.2.2.3 Elemen Pembatas Ruang Pamer

Seperti yang telah dikemukakan dalam tinjauan umum tentang ruang, menurut Watson (2000) menyatakan bahwa terdapat empat elemen yang menjadi pembatas suatu fisik ruang yaitu:

- dinding (*partition*)
- penggunaan sirkulasi (*means of circulation*)
- lantai (*floor*), dan
- langit-langit (*ceiling*)

Ching (1979), menyatakan bahwa bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu “ruang”. Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai dan langit-langit atau atap.

Kehadiran ruang secara visual menjadi semakin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya menjadi semakin jelas terwujud.

A. Elemen lantai sebagai pembatas ruang pameran

Lantai merupakan elemen horizontal yang terletak di bagian bawah ruang. Pada ruang pameran, lantai dan segala perubahannya sangat berperan dalam menciptakan suasana ruang. Ching (1979) menyatakan bahwa elemen horizontal ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dan bidang dasar. Dengan demikian, akan terbentuk satu ruang yang terpisah. Kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran akibat peninggian/penurunan elemen lantai terhadap keadaan sekelilingnya tergantung pada skala perbedaannya (Ching, 1979) yaitu sebagai berikut :

- a. Sisi bidang tertentu tanpa batas, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan, pencapaian secara fisik dengan mudah diterapkan.
- b. Beberapa hubungan visual dipertahankan, kesatuan ruang terputus, pencapaian secara fisik menuntut adanya tangga atau ramp.
- c. Keutuhan visual ruang terputus, daerah bidang yang ditinggikan diisolir dari tanah atau bidang lantai, bidang yang ditinggikan diubah menjadi unsure atap dari ruang di bawahnya.

Menurut Tregenza (1978), lapisan terluar lantai pada *exhibition hall* merupakan bahan dengan campuran komposisi dengan derajat fleksibilitas dan dapat diperbaiki sewaktu-waktu ketika terjadi kerusakan.

B. Elemen dinding dan partisi sebagai pembatas ruang pameran

Dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyokong struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan-ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang di alam terbuka. Pada ruang pameran dinding dapat digunakan untuk mengatur dan membentuk sirkulasi, menempatkan benda pameran juga sebagai dapat diolah sebagai media pameran.

Sedangkan partisi bersifat lebih fleksibel dari pada dinding masif karena dapat dipindah-pindahkan. Menurut Lawson (1998) partisi merupakan elemen pembagi dalam hall yang membentuk sirkulasi dan stand-stand pameran. Partisi membatasi

dari hal-hal seperti kegaduhan atau kebisingan, peralatan kerja, reproduksi suara dan lain-lain.

Dinding partisi dapat diartikan sebagai pembatas vertikal dengan suatu elemen pembatas fisik maupun visual, serta penyaring selektif factor lingkungan terhadap suatu ruang (interior). Menurut Watson (2000) menjelaskan pengertian partisi adalah peralatan untuk membagi ruang tertutup secara vertical, yang dapat berfungsi sebagai penghalang atau penahan fisik (visual) maupun sebagai filter terpilih factor lingkungan interior.

- a. Partisi yang digunakan sebagai penghalang fisik berfungsi untuk:
 - Mengendalikan pergerakan yang melalui dan di dalam ruang tertutup
 - Mengendalikan pencapaian dari suatu ruang ke ruang lain
 - Membagi ruang-ruang dengan lingkungan yang berbeda
 - Mengisolasi aktivitas berbahaya maupun lingkungan dalam ruang yang berdekatan dengan aktivitas tersebut
- b. Partisi yang digunakan sebagai filter/penyaring selektif berfungsi untuk :
 - Mengendalikan arus panas dengan mengurangi tingkat transfer arus
 - Menghalangi transisi cahaya
 - Mencegah kontak visual di antara ruang-ruang tertutup
 - Mengurangi transisi suara

Menurut Watson (2000) partisi sebagai pembagi ruang dapat dikelompokkan menjadi empat klasifikasi, yaitu :

1. Partisi permanen (*fixed partition*)
Partisi permanen dapat didirikan dengan beberapa komponen standart yang tidak dapat dibongkar maupun dipindahkan
2. Partisi yang dapat dipindahkan (*portable partition*)
Partisi yang dapat dipindahkan terdiri atas panel prefabrikasi yang dapat dipindah dengan mudah tanpa memerlukan peralatan khusus
3. Partisi yang dapat bergerak (*moveable/operable partition*)
Partisi yang dapat digerakkan atau dijalankan. Merupakan dinding seni permanen yang digunakan membagi ruang.

Pengaplikasian dalam pembentukan ruang, partisi terbuat dari elemen prefabrikasi disusun menjadi keseluruhan dinding. Partisi ini menyerupai pintu lipat yang dapat digeser untuk menyatukan beberapa ruang kecil menjadi satu ruang luas.

4. Partisi yang dapat dibongkar-pasang (*relocatable/demountable partition*)

Partisi yang dapat dibongkar atau dilepas, merupakan partisi semi permanen pada posisi tetap, didesain sedemikian rupa sehingga dapat dipindahkan dengan mudah secara berkala.

5. Partisi yang dapat digerakkan (*moveable partition*) adalah partisi yang tersusun dari panel datar diletakkan di atas rel.

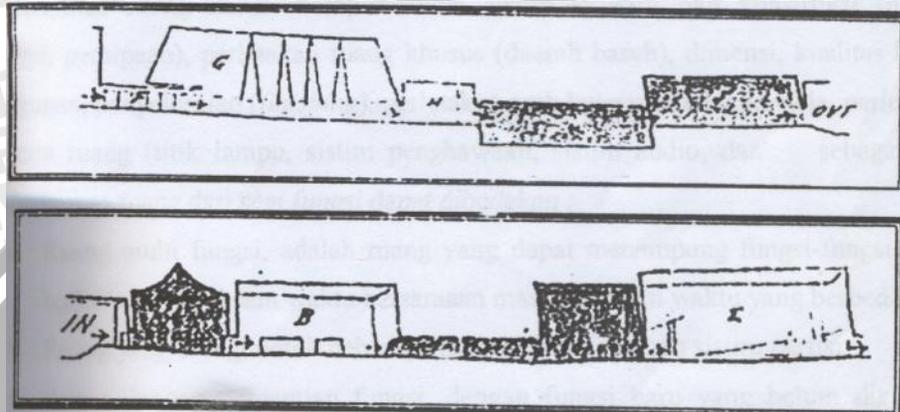
C. Elemen langit-langit sebagai pembatas ruang pameran

Menurut Gardner (1960) langit-langit atau plafon yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit.

Langit-langit merupakan elemen non-struktural yang membatasi pandangan manusia, karena tidak perlu menahan pengaruh cuaca maupun memikul beban. Selain itu, langit-langit juga berperan sebagai media menggantungkan lampu-lampu untuk keperluan pencahayaan sebagai salah satu faktor untuk menghadirkan suasana ruang. Tinggi rendah langit-langit sangat mempengaruhi suasana ruangan pameran. Elemen langit-langit yang dinaikkan ataupun diturunkan dapat mempertegas ruang yang dilingkupi karena merubah skala.

Ching (1979) menjelaskan bahwa langit-langit sebagai elemen pembentuk ruang dapat diolah melalui permainan bentuk, warna, pola dan tekstur untuk meningkatkan kualitas visual interior ruang maupun orientasi. Menurut Lawson (1998), tampilan fotometrik pada langit-langit menjadi sangat penting bila ketinggian ruang berkurang atau pada area yang luas seperti hall. Bertambahnya luas ruang maka nilai pantulan dari langit-langit akan memiliki penambahan efek pada iluminasi ruangan dan kebutuhan daya penerangan ruang. Dekorasi langit-langit pada ruang pameran sebaiknya perlu diperhatikan untuk mencegah pantulan dari sumber

penerangan (misalnya lampu sorot) dalam kondisi penerangan maksimal. Hal ini dikarenakan dengan adanya langit-langit yang berdaya pantul tinggi menjadi hal baik yang mendukung difusi cahaya dan untuk mencegah kontras yang berlebihan dengan penerangan yang berpendar (Lawson, 1998).



Gambar 2.26 Potongan yang menunjukkan permainan tinggi-rendah langit-langit
(Sumber : Exhibition & Display, Gardner, 1960)

2.2.2.4 Penataan objek pameran dan penyajian dalam ruang pameran

Menurut Miles (1998) penataan objek pameran perlu diperhatikan tiga hal, yaitu sebagai berikut:

- a) Tingkat kepentingan
Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung oleh objek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.
- b) Fungsi
Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pameran. Misalnya objek pameran yang membutuhkan adanya arus menerus tanpa terputus oleh pengunjung serta tuntutan penggunaan struktur yang fleksibel sehingga dapat mengakomodir perubahan-perubahan kegiatan dalam pameran.
- c) Tata urutan
Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas. Objek yang dipamerkan perlu diatur sesuai dengan ruang yang tersedia sehingga dapat menarik pengunjung.

Untuk menyajikan suatu pameran diperlukan sarana dasar atau poko dan sarana penunjang. Sarana dasar yang dimaksud adalah:

- Vitrin
Merupakan almari pajang yang memiliki satu atau lebih bidang transparan. Vitri biasanya digunakan untuk menata dan menyimpan benda-benda koleksi yang umumnya berbentuk tiga dimensi, relater bernilai tinggi dan mudah dipindahkan.
- Pedestal
Pedestal merupakan tempat meletakkan koleksi, umumnya berbentuk tiga dimensi
- Panel
Panel berfungsi sebagai sekat pemisah ruang, sarana penerangan dan sarana pameran. Panel juga berfungsi sebagai tempat menggantungkan atau menempelkan benda koleksi dua dimensi.

Tregenza (1987) menyebutkan penataan objek pamer pada ruang pamer/stand pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang oamer disesuaikan dengan objek yang dipamerkan, dan diletakkan berdasar jenis objek tersebut sehingga didapat luasan ruang untuk mengamati, dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 2.2 Tabel Standart Ruang Pengamatan Berdasarkan Objek

JENIS OBJEK	LUASAN (m ²)		
	kecil	sedang	besar
2 dimensi	4,31	8,18	25,94
3 dimensi	32,37	73,87	249,52

Sumber : Exhibition Building, Tregenza. 1887

Menurut Neufert (1992) kebutuhan ruang pamer (display) berdasarkan objek pamer adalah sebagai berikut :

- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m² luas dinding
- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 6-10 m² luas lantai

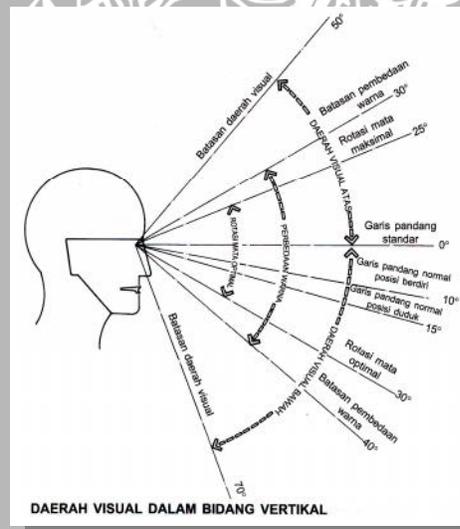
Ruang yang dibutuhkan/ 400 keping : 1 m² ruang lemari cabinet yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai ukuran ruang.

Dalam menentukan letak dan cara penyajian benda koleksi pameran hendaklah mempertimbangkan sudut pandang pengunjung (manusia) ; karena menyusun objek pameran diluar kewajaran sudut pandang akan menyebabkan pengunjung cepat lelah dan menjemukan. Beberapa hal yang patut diperhatikan adalah:

1) Sudut pandang potongan vertikal.

Menurut anatomi manusia sudut pandang potongan vertikal adalah:

- gerakan kepala manusia standart kebawah 40⁰ dan keatas 30⁰ dari garis horizon normal
- gerak mata /pandangan mata kebawah 70⁰ dan keatas 50⁰ dari garis horizon normal

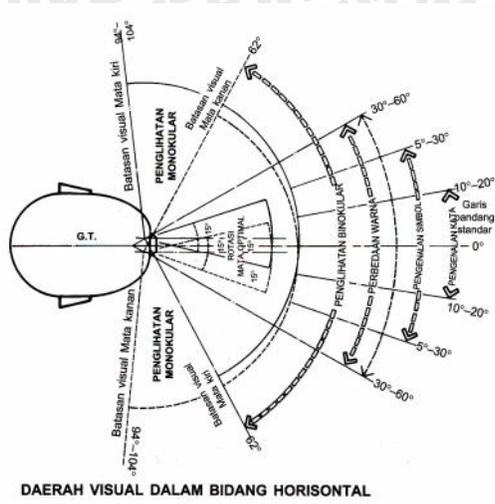


Gambar 2.27 Sudut pandang vertikal

Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

2) Sudut pandang potongan horizontal.

- Batas standart pengamat untuk mata diam ke samping adalah 15⁰ dan maksimal 30⁰.
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi 100⁰ dan minimal 30⁰.

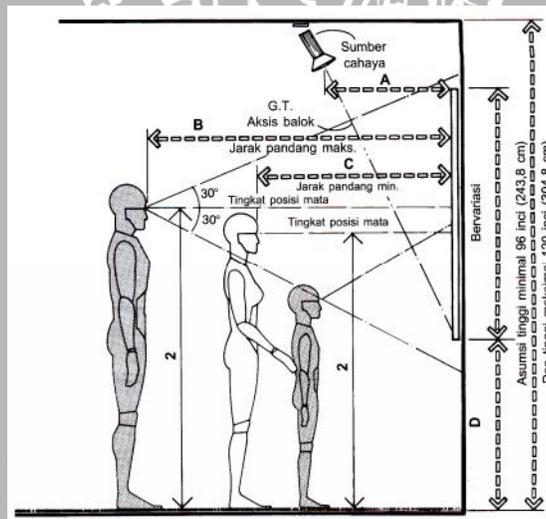


DAERAH VISUAL DALAM BIDANG HORIZONTAL

Gambar 2.28 Sudut pandang Horizontal

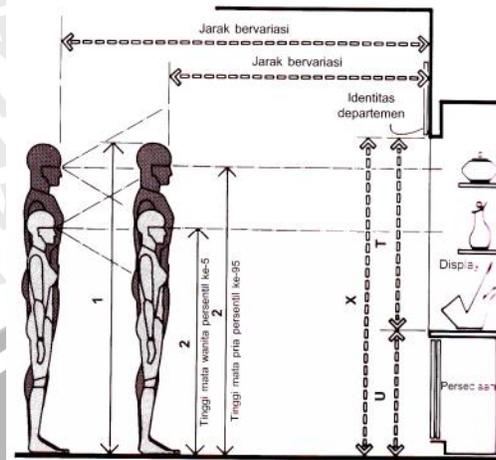
Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

- 3) Batas kenyamanan pengamat dengan posisi duduk atau berdiri dan kepala bergerak kesamping kiri atau kesamping kanan 45° adalah batas maximal 55° .



Gambar 2.29 Sudut Pandang Manusia Terhadap Seni Dua Dimensi

Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003



Gambar 2.30 Sudut Pandang Manusia Terhadap Seni Tiga Dimensi

Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003

2.2.2.5 Pencahayaan sebagai penunjang ruang pameran

Tata cahaya merupakan faktor yang memegang peranan penting dan juga sangat berpengaruh pada keberhasilan suatu pameran. Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu benda koleksi ataupun menyilaukan pengunjung. Diusahakan pemasangan lampu tersebut terlindung sehingga tidak ada sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhatikan benar.

Untuk produk dua dimensional tuntutannya adalah bidang secara maksimal sehingga pemberian cahaya secara merata dan bebas bayangan. Sedangkan produk tiga dimensional tuntutannya adalah tampilan bentuk dengan peruangan dan suasananya sehingga pemberian cahayanya adalah memungkinkan rincian detail (ching, 1985).

Aspek-aspek pencahayaan yang mempengaruhi penataan objek adalah :

- Sistem pancaran
- Pada pencahayaan objek dua dimensional digunakan system pancaran merata, sedangkan untuk objek tiga dimensional digunakan pencahayaan terarah, setempat dan system pancaran untuk mendapatkan efek khusus.
- Kuat cahaya

Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas permukaan bidang yang akan dipancarkan, kuat cahaya menyangkut kepekaan dan ketahanan objek pameran terhadap radiasi cahaya yang dipancarkan sumber cahaya (lampu TL mengandung ultraviolet sedangkan lampu pijar mengandung infra merah) serta kepekaan mata (batas tingkat adalah 10 candela/m^2)

- Tata letak cahaya

Tata letak cahaya dibedakan sesuai dengan pencahayaan yang digunakan sehingga dapat membantu penampilan dengan pertimbangan:

- Pencahayaan langsung dan pencahayaan tak langsung
- Pencahayaan untuk cahaya utama, cahaya pengisi atau latar belakang
- Cahaya yang diletakkan di depan, di belakang, di atas, di bawah atau pada objek.
- Cahaya dari satu, dua atau tiga dimensional

Tata cahaya harus menghindari pantul yang dapat menimbulkan silalu (*glare*) dan terjadinya bayangan objek yang mengganggu proses pemerhatian objek oleh pengunjung.

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan untuk menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada dalam ruang sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Honggowidjaja, 2003). Sedangkan menurut Darmasetyawan dan Puspakesuma (1992) menyatakan bahwa ada tiga hal dalam penataan cahaya untuk merubah suasana ruangan serta berdampak pada pemakainya yaitu warna cahaya, refleksi warna dan cara penyinaran. Sistem pencahayaan yang mendukung ruang oamer dapat dibedakan menjadi tiga berdasar sumber dan fungsinya, yaitu:

- Pencahayaan alami

Penbahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sinar matahari memiliki kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan member bukaan-bukaan berupa jendela, pintu atau jalusi/ventilasi.



Gambar 2.31 pemanfaatan cahaya alami dalam ruang

(Sumber : www.brunel.ac.uk)

- Pencahayaan merata buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan tidak saja cukup mendapat sinar matahari saat siang hari, masih diperlukan penggunaan pencahayaan buatan. Kebutuhan pencahayaan buatan disesuaikan dengan akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar maupun lampu halogen yang dipasang pada langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan yang merata.

- Pencahayaan terfokus/setempat buatan

Pencahayaan terfokus buatan merupakan cahaya dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang memiliki spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam satu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi maupun langit-langit.

2.2.2.6 Tinjauan warna sebagai penunjang ruang pameran

Warna yang digunakan dalam ruang sebaiknya dapat dipergunakan untuk menekan atau memperjelas karakter suatu objek atau memberikan pada bentuk dan bahan objek tersebut. Warna dalam kaitannya dengan suatu karya desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek di samping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Ruang pameran yang dicat dengan warna dasar gelap akan kelihatan menyempit, sedangkan ruang pameran yang dicat dengan warna dasar terang akan nampak terasa lebih luas dari ukuran yang sebenarnya, (Anonim dalam Triwijayanti, 2003:15). Warna dapat memberikan kesan yang diinginkan oleh perancang dan mempunyai efek psikologis. Berikut beberapa kesan psikologis yang dapat ditimbulkan oleh warna:

- Ungu

Berkesan kekuatan, gairah, api, kehidupan, agresif, dapat juga berkonotasi darah, pemberontakan. Warna ungu yang cenderung gelap menimbulkan kesan dingin, akan tetapi warna ungu yang terang dan lembut dapat diterapkan pada langit-langit dan dinding serta ruang yang membutuhkan ketenangan.

- Putih

Memiliki kesan optimis, percaya diri, kegembiraan, memperluas ruang. Warna putih tidak tepat diterapkan pada ruangan dengan tingkat aktifitas tinggi, dan dekat dengan ruang luar, karena cepat terlihat kotor.

- Coklat

Memiliki kesan ceria, hangat, bersemangat, menghadirkan intelektualitas dan komunikasi. Tepat untuk lantai, dinding, dan perabot yang dipadukan dengan material dari kayu.

- Abu-abu

Memiliki kesan tenang, netral. Kedudukannya sama dengan karakter warna putih. Tidak tepat diterapkan pada ruangan dengan tingkat aktifitas tinggi, dan dekat dengan ruang luar, karena cepat terlihat kotor. Terlalu banyak dapat menyebabkan suram

- Hijau

Relaks, segar, keseimbangan, harmonis. Dapat diterapkan pada dinding, langit-langit dan lantai.

- Biru

Memiliki kesan relaks, intelektualitas spiritual, kedamaian, intuisi. Dapat diterapkan untuk langit-langit, dinding dan lantai, terutama pada ruangan yang bersifat tenang

- Merah

Memiliki kesan kekuatan, gairah, api, kehidupan, agresif, dapat juga berkonotasi darah, pemberontakan. Paling tepat digunakan dalam intensitas rendah sebagai *highlight*, hindari pada ruang yang mengharapkan ketenangan

- Orange

Memiliki kesan optimis, percaya diri, kegembiraan, memperluas ruang. Sesuai untuk ruang-ruang yang di dalamnya terdapat interaksi sosial.

- Kuning

Memiliki kesan ceria, hangat, bersemangat, menghadirkan intelektualitas dan komunikasi. Warna yang sesuai untuk langit-langit dan lantai, tetapi memerlukan pembersihan yang intensif karena cepat terlihat kotor.

- Hitam

Memiliki kesan misterius, introvert, kekuatan, tetapi juga berkesan gelap dan negatif, cukup dihadirkan pada bagian-bagian kecil ruangan.

Warna selain mempengaruhi akan situasi ruang dan menimbulkan efek psikologis juga dapat menunjang kehadiran benda koleksi dalam ruang pameran, contohnya :

- Warna gelap dapat menimbulkan kesan yang dramatis pada koleksi yang bersifat magis seperti contohnya koleksi benda pusaka
- Warna hijau cocok untuk koleksi benda yang berhubungan dengan pertanian
- Warna merah, kuning dan jingga bersifat merangsang, menarik perhatian dan menimbulkan rasa suka cita, cocok untuk ruang pameran temporer atau digunakan pada pameran terbuka
- Warna netral seperti krem, abu-abu, *broken white* atau warna-warna pastel sesuai untuk warna pameran tetap sebuah galeri.

Permainan warna pada lantai, dinding dan plafon ruang pameran juga dapat memberikan kesan yang berbeda-beda seperti berikut:

1. Lantai berwarna gelap dengan dinding dan plafond berwarna muda (pucat), dapat memberikan efek ruangan lebih luas.
2. Lantai dan plafond berwarna gelap sedangkan dinding berwarna terang (muda, pucat) dapat memberikan efek luas pada ruangan namun rendah.
3. Plafond, dinding, dan lantai berwarna gelap maka bentuk ruang akan hilang. Contoh, warna plafon dan dinding abu-abu tua dan lantainya keramik merah marun.
4. Lantai dan dinding belakang berwarna cerah, sedangkan dinding sisi kanan kiri dan plafond berwarna gelap dapat menciptakan efek lorong.
5. Lantai dan dinding berwarna gelap, sedangkan plafond berwarna cerah dapat memberi efek dalam basement.
6. Lantai, dinding sisi kanan kiri dan pelafond berwarna cerah sedangkan dinding belakang berwarna gelap dapat membuat ruangan terlihat lebih pendek(mengurangi kedalaman ruang)
7. Lantai, dinding belakang dan plafond berwarna terang, sedangkan dinding sisi kanan kiri berwarna gelap dapat memberikan efek ruangan terlihat lebih tinggi dan memanjang (sempit).

8. Lantai dan plafond berwarna terang, sedangkan semua sisi dinding berwarna gelap dapat mempertegas bidang horizontal
9. Semua sisi baik lantai, dinding, dan plafond berwarna terang dan pucat akan memberikan kesan lega dan bersih.

2.3 Tinjauan Bahan Daur Ulang Organik

Perancang dituntut untuk selalu kreatif dalam memunculkan ide-ide untuk menjadikan interior lebih artistik. Dewasa ini perkembangan material pendukung elemen-elemen arsitektural semakin beragam seiring dengan semakin majunya teknologi. Banyak material-material sintesis yang ditemukan dan dijadikan material pendukung elemen-elemen arsitektur tetapi tentu saja semuanya memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Kecenderungan untuk kembali ke alam semakin banyak diterapkan dalam konsep-konsep arsitektur. Alasan mendasar yang melatar belaknginya adalah kemudahan memperoleh material dan keramahan material terhadap alam sehingga sangat mendukung konsep arsitektur yang alami. Berikut beberapa contoh bahan daur ulang yang dapat dijadikan material finishing interior:

2.3.1 Potongan Kayu dan kulit kayu

Potensi serpihan kayu sebagai material finishing interior dapat diterapkan pada lantai, dinding ataupun langit-langit yang memberikan kesan tersendiri melalui pola yang dibentuk, warna dan terkturnya.

Ciri yang dapat diamati langsung dengan pancaindera, tanpa bantuan alat pembesar bayangan, antara lain :

a. Warna dan corak

Warna kayu berkisar putih-hitam, warna potongan kayu dari jenis yang sama dapat berbeda. Perbedaan disebabkan perbedaan letaknya dalm batang, umur pohon, kadar air, lama penyimpanan. Corak dapat ditimbulkan oleh perbedaan warna antara kayu awal dan kayu akhir dari lingkaran tumbuh.

b. Tekstur

Yaitu penampilan sifat struktur pada bidang lintang, tekstur dikatakan halus jika sel-selnya terutama pembuluh dan jari-jari berukuran kecil-kecil. tekstur dikatakan kasar, jika sel-selnya berukuran relatif besar. Tekstur dikatakan tidak

rata jika halus ditempat tertentu dan kasar ditempat lain pada permukaan yang sama.

c. Arah serat

Yaitu arah umum dari sel-sel pembentuk kayu, arah serat pada sepotong kayu mudah ditetapkan berdasarkan arah sel-sel pembuluh yang ada pada permukaan kayu yang tampak seperti goresan-goresan. Kayu dikatakan **berserat lurus** jika pembuluh dan sel-sel aksial lainnya membentang searah dengan sumbu batang pohon, sedang kayu dikatakan **berserat melintang** jika arah bentangan pembuluh membentuk sudut terhadap sumbu batang pohon.

Serat melintang dapat digolongkan menjadi :

1. serat berpadu

bila arah letak sel-sel aksial pada suatu lapisan kayu berbeda dengan arah sel-sel serupa pada lapisan kayu berikutnya.

2. serat terpilin

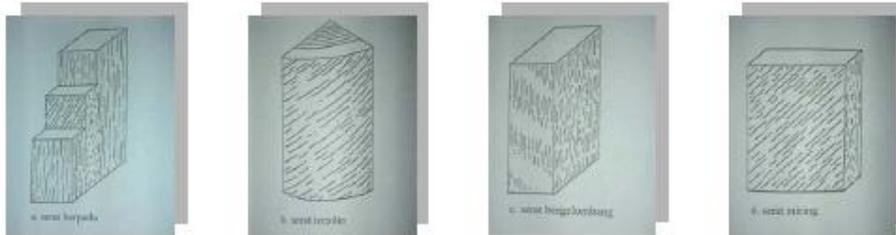
jika sel-sel aksial mengelilingi sumbu batang pohon seperti spiral.

3. serat berombak/ bergelombang

jika sel-sel aksial tersusun berbelok-belok kearah longitudinal.

4. serat miring

jika sel-sel aksial pada sebilah papan/ balok membentuk sudut terhadap salah satu sisinya.



Gambar 2.32 berbagai arah serat kayu

Sumber: *Wooden Craft Shopping Center*. online, Pujining Rahayu di akses dari www.ftsp1.uii.ac.id

d. Kekerasan

Kekerasan kayu dinilai sangat lunak, lunak, agak lunak, agak keras, keras dan sangat keras. Kekerasan kayu erat hubungannya dengan tebal relatif dinding serat, makin tebal dinding serat makin keras kayu.

e. Kilap

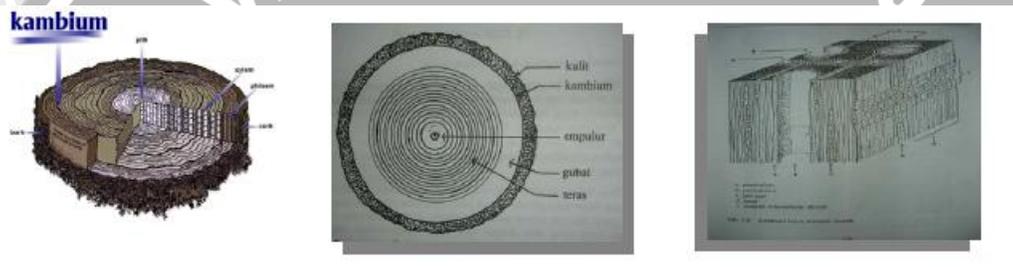
Jika permukaannya bersifat memantulkan cahaya, kilap kayu tidak ada hubungannya dengan tekstur kayu.

f. Kesan raba

bahan kayu memiliki tekstur bermacam-macang sesuai dengan jenis dan arah potong kayu. Kesan raba dinilai licin/ kesat dengan menggosok-gosokkan jari kepermukaan kayu.

g. Bau

Kayu memiliki bau tertentu apalagi jika masih segar, bau harum merupakan ciri beberapa jenis kayu.



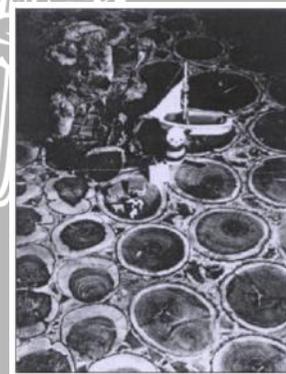
Gambar 2.33 penampang kayu

Sumber: *Wooden Craft Shopping Center*. online, Pujining Rahayu di akses dari www.ftsp1.uir.ac.id



Gambar 2.34 bidang yang dapat dibentuk oleh rangkaian serpihan atau potongan sisa kayu

Sumber: www.upload.wikimedia.org



Gambar 2.35 Lantai dari potongan penampang kayu

Sumber: Weale, (1982:121).

Selain itu kulit kayu juga berpotensi dijadikan sebagai bidang dengan barik, warna dan tekstur yang unik. Lembaran kulit kayu yang telah kering akan cenderung kaku

dan tidak mudah robek sehingga memungkinkan untuk dijadikan elemen dinding dengan cara dibentang pada bingkai-bingkai yang disusun satu sama lain. Bentuknya yang tipis tepat digunakan untuk dinding partisi yang ringan.



Gambar 2.36 bidang yang dapat dibentuk oleh penampang kulit kayu

Sumber: www.indonetwork.co.id

2.3.2 Tempurung kelapa

- Hampir sama dengan kayu, tempurung kelapa memiliki sifat yang cukup kuat, elastisitas rendah sehingga dalam ukuran kecil akan dapat disusun menjadi bidang. Proses penyusunan menjadi bidang dapat dilakukan dengan menggunakan tali atau lem. Tempurung kelapa memiliki sifat yang tidak mudah lapuk sehingga proses pengawetannya cukup mudah seperti halnya kayu. Sebelum dapat digunakan tempurung kelapa cukup dikeringkan dan dibersihkan saja.



Gambar 2.37 bidang yang dapat dibentuk oleh rangkaian potongan tempurung kelapa

Sumber: www.indonetwork.co.id

2.3.3 Eceng gondok

Eceng gondok (*Eichhornia crassipes* (Mart.) Solm.) merupakan tanaman gulma di wilayah perairan yang hidup terapung pada air yang dalam atau mengembangkan perakaran di dalam lumpur pada air yang dangkal. Eceng gondok berkembangbiak dengan sangat cepat, baik secara vegetatif maupun generatif. Perkembangbiakan dengan cara vegetatif dapat melipat ganda dua kali dalam waktu 7-10 hari. Daunnya berbentuk bulat telur dengan tangkai berbentuk silinder memanjang hingga 1 meter, dengan diameter 1-2 cm. Tangkai daunnya berisi serat kuat dan lemas serta mengandung banyak air.

Sebelum digunakan, harus dilakukan proses pengeringan dan pemasakan/pulping agar batang eceng gondok siap digunakan dan tahan lama. Eceng gondok yang sudah dalam keadaan kering udara dimasak dalam tongpemasak dengan perbandingan 1 kg eceng gondok : 4 lt air : 10 gr NaOH. Pemberian NaOH dimaksudkan untuk mempercepat proses pemisahan serat. Proses *pulping*/pemasakan dilakukan pada suhu air mendidih selama 3 jam. Pada masa 3 jam ini berakhir, akan didapat eceng gondok dalam bentuk bubur yang menyatu dengan air. Untuk menghilangkan NaOH ini dilakukan pencucian sampai bersih, agar tidak meninggalkan bau dari larutan pemasaknya. Sisa larutan pemasak dapat digunakan kembali dalam proses pemasakan berikutnya.



Gambar 2.38 Tanaman eceng gondok

Sumber: www.arhomeandgarden.org



Gambar 2.39 Bahan batang eceng gondok yang sudah kering

Sumber: www.indonetwork.co.id

Batang eceng gondok yang sudah melalui proses pengeringan dan *pulping* memiliki sifat lentur. Eceng gondok memiliki potensi untuk dijalin pilin membentuk anyaman yang dapat dibentangkan menjadi bidang dan dapat pula digulung menjadi elemen pembungkus yang membentuk unsur garis.



Gambar 2.40 bidang yang dapat dibentuk oleh jalinan batang eceng gondok

Sumber: www.indonetnetwork.co.id

2.3.4 Kulit telur

kulit telur memiliki struktur yang mudah remuk sehingga tidak dapat diaplikasikan sebagai bahan utama elemen lantai, dinding maupun langit-langit. Kulit telur memiliki potensi sebagai elemen penutup bidang. Bentuknya yang dapat diremukkan menjadi serpihan kepingan-kepingan kecil akan memunculkan pola dan tekstur tersendiri ketika dijadikan penutup bidang. Kulit telur sebagai pelapis dapat diterapkan untuk memberikan aksent pada elemen-elemen lantai, dinding maupun langit-langit. Kulit telur sangat cocok jika ditempelkan pada bidang kayu. Untuk di aplikasikan sebagai elemen pembentuk ruang, kulit telur lebih cocok diterapkan pada lantai. Kulit telur dapat digunakan sebagai pelapis permukaan keramik ataupun sebagai bahan campuran keramik atau teraso sehingga akan diperoleh motif yang unik. Tekstur halus dari permukaan kulit telur sebagai pelapis bahan lantai cocok diterapkan pada ruang-ruang dengan sirkulasi rendah seperti ruang tidur.



Gambar 2.41 bidang yang dapat dibentuk oleh lapisan kulit telur

Sumber: www.indonetnetwork.co.id

2.3.5 Pelepah dan daun pisang

Pohon pisang selama ini lebih banyak diambil buah dan daunnya. Pisang yang tak berbuah dua kali tersebut, setelah berbuah daunnya diambil, pohonnya lalu ditebang menjadi sampah. Dibandingkan dengan daun-daunan lainnya, daun dan pelepah pisang memiliki kekuatan dan kelenturan yang baik. Warna alami dan serat yang unik menjadi daya tarik tersendiri, kuat, tahan lama, lentur dan mudah dikerjakan. Pelepah pisang yang bisa dipakai yakni pelepah bagian luar hingga hitungan kelima pada batang pohonnya. Pelepah terdapat dua jenis, yaitu pelepah hitam dan pelepah putih. Perpaduan warna tersebut digunakan sebagai motif. Sebelum pelepah pisang digunakan sebagai anyaman atau tempelan, kelopak luarnya dibersihkan dari serat-serat kemudian pelepah pisang yang dikeringkan melalui proses pengepresan. Pelepah cukup dikeringkan saja dalam pembuatan produk. Lembaran-lembaran tipis pelepah, dapat langsung diolah menjadi bahan baku.

Pelepah pisang memiliki potensi untuk dijadikan pelapis dengan cara ditempel maupun seratnya digunakan sebagai tali yang dapat dijalin-pilin menjadi anyaman yang membentuk bidang. Selain itu serat batang pisang juga dapat diolah menjadi kertas.



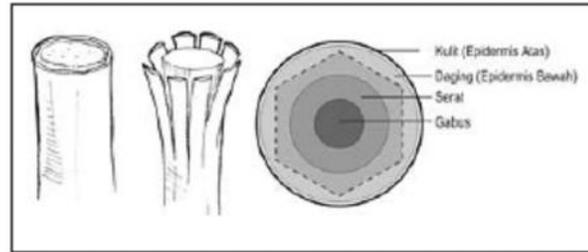
Gambar 2.42 bidang yang dapat dibentuk oleh serat pohon pisang dan anyaman tali pelepah pohon pisang

Sumber: www.indonetwork.co.id

2.3.6 Dahan salak

Salak (*Salacca Edullis*) adalah tanaman asli Indonesia, termasuk famili Palmae serumpun dengan kelapa, kelapa sawit, aren (enau), palem, pakis yang bercabang rendah dan tegak. Batang salak hampir tidak terlihat karena tertutup pelepah daun yang berduri yang tersusun rapat, dari batang yang berduri itu, akan tumbuh menjadi tunas anakan. Ketinggiannya mencapai antara 1,5-5 m, bergantung pada jenisnya. Buah Salak tumbuh di ruang antara pangkal dasar diantara kumpulan duri pangkal dahan yang

lebat. Tekstur kulit buahnya bergerigi menyerupai kulit ular sehingga dikenal juga dengan *snakefruit*.



Gambar 2.43 penampang dahan salak

Sumber: Deny Willy dan G. Prasetyo Adhitama, 2007

Sebelum melalui proses pewarnaan, pengawetan masih bersifat opsional dan dapat dilakukan dengan dua cara yakni direndam bahan pengawet kayu yang umum tersedia di pasaran atau melalui pembakaran belerang dan mengalirkan asapnya pada tumpukan iratan. Pengawetan selama beberapa waktu dimaksudkan untuk menghindari hama kutu wol (*Cerataphis sp.*), kumbang pengerek tunas dan batang (*Omotemnus sp.*) dan jamur. Teknik pewarnaan dengan proses pencelupan menggunakan pewarna basis yang direbus selama beberapa menit.



Gambar 2.44 Hasil pewarnaan dahan salak

Sumber: Deny Willy dan G. Prasetyo Adhitama, 2007

Dahan salak memiliki potensi kelenturan yang baik sehingga dapat dijadikan bahan serta yang bias dijalin-pilin membentuk bidang.

Tabel 2.3 Perbandingan Karakteristik Bahan

No	BAHAN	KARAKTERISTIK			
		Keteguhan Lentur	Keteguhan Tarik	Daya Serap	Berat Jenis
1	Bambu	2	3	1	3
2	Rotan	2	3	2	3
3	Mendong	3	2	3	2
4	Pandan	3	2	3	2
5	Dahan Salak	1	1	3	3

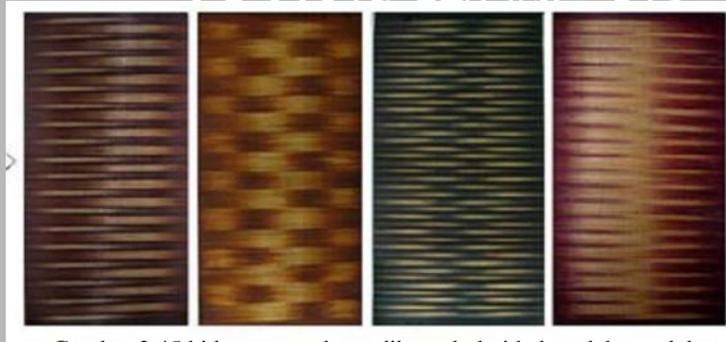
Sumber : Diolah dari berbagai Sumber

Sangat Lentur/Kuat/Baik/Tinggi : 3

Lentur/Kuat/Baik/Tinggi : 2

Kurang Lentur/Kuat/Baik/Tinggi : 1

Sumber: Deny Willy dan G. Prasetyo Adhitama, 2007



Gambar 2.45 bidang yang dapat dibentuk dari bahan dahan salak

Sumber: Deny Willy dan G. Prasetyo Adhitama, 2007

2.3.7 Daun sirsak

Daun sirsak yang mudah didapat dapat diolah menjadi bahan finishing yang potensial. Daun sirsak tidak dapat dijadikan elemen lantai, dinding maupun langit-langit secara struktural karena sifatnya yang lemas tetapi daun sirsak dapat dijadikan aksesoris. Sebelum daun dijadikan bahan finishing, daun sirsak direndam hingga klorofil daun hilang dan berwarna transparan karena hanya tinggal kerangka daunnya saja.



Gambar 2.46 daun sirsak yang belum direndam

Sumber: www.dkimages.com



Gambar 2.47 daun sirsak setelah direndam
Sumber: www.farrelarts.files.wordpress.com

Kerangka daun yang terbentuk pada daun sirsak yang telah direndam memiliki potensi diolah menjadi material penutup bidang dengan cara ditempel. Bidang yang terbentuk dari susunan kerangka daun sirsak akan memiliki spesifikasi patra, warna dan tekstur tersendiri.



Gambar 2.48 penampang kerangka daun sirsak setelah direndam
Sumber: www.farrelarts.files.wordpress.com

2.3.8 Potongan bambu

Tanaman bambu di Indonesia ditemukan mulai dari dataran rendah sampai pegunungan. Pada umumnya ditemukan di tempat-tempat terbuka dan daerahnya bebas dari genangan air. Tanaman bambu hidup merumpun, mempunyai ruas dan buku.

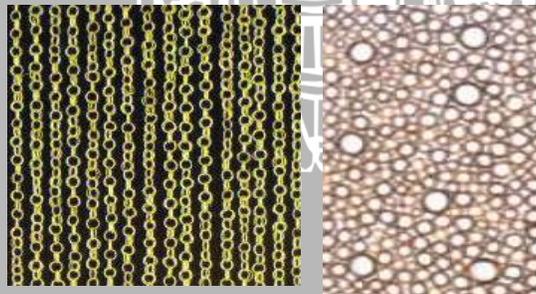
Bahan bambu dikenal oleh masyarakat memiliki sifat-sifat yang baik untuk dimanfaatkan antara lain : batangnya kuat, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk, dan mudah dikerjakan serta mudah diangkut. Selain itu bambu juga relatif murah dibanding bahan bangunan lain.

Keawetan bambu cepat menurun kualitasnya karena kadar air yang masih tinggi dan besarnya kandungan pati di dalam buluh. Bambu langsung ditaruh di tempat

terbuka dan berhubungan dengan tanah keawetannya 1-3 tahun, tetapi dapat bertahan sampai 7 tahun apabila mengalami keawetan. Caranya adalah :

- Perendaman buluh dalam air dapat mengurangi kadar pati dan lebih awet
- Membiarkan buluh tetap ada cabang dan daunnya untuk beberapa hari agar pati yang ada dimanfaatkan untuk metabolisme, sehingga kadar pati di buluh berkurang dan buluh akan menjadi lebih awet
- Pengasapan dan pemanasan dengan tujuan mengusir hama, merusak pati dan menghasilkan racun yang berakibat buluh bambu lebih awet
- Penutupan pori buluh dan pengapuran untuk mencegah hama dan penyakit yang masuk dan merusak buluh
- Menurunkan kadar air buluh bambu dan menyimpan di ruang kering dapat mencegah pertumbuhan jamur dan serangga perusak
- Pengawetan dengan bahan kimiawi, lebih efektif tetapi lebih mahal
- Buluh di panen pada musim kemarau lebih awet dari musim hujan

Saat ini banyak sekali bermunculan hasil olahan dari bahan bambu, mulai dari mebel, bambu lapis sampai papan/ tiang bambo (bambu lamina). Dari banyaknya industri pengolahan bambu maka melimpah pula potongan bambu sisa hasil industri. Penampang potongan bambu memiliki bentuk cincin yang apabila disusun dalam jumlah banyak akan membentuk bidang yang memiliki patra, warna dan tekstur yang unik.



Gambar 2.49 susunan potongan batang bambu

Sumber: www.dkimages.com

2.4 Tinjauan Komparasi

Sebagai studi komparasi akan dibahas 2 fungsi bangunan yang berbeda yaitu studi tentang Galeri Nasional Indonesia sebagai komparasi tentang fungsi galeri dan Warung

Bethania Batu sebagai komparasi mengenai aplikasi material daur ulang dalam elemen pembatas ruang.

2.4.1 Galeri Nasional Indonesia (www.galeri-nasional.or.id, 2008)

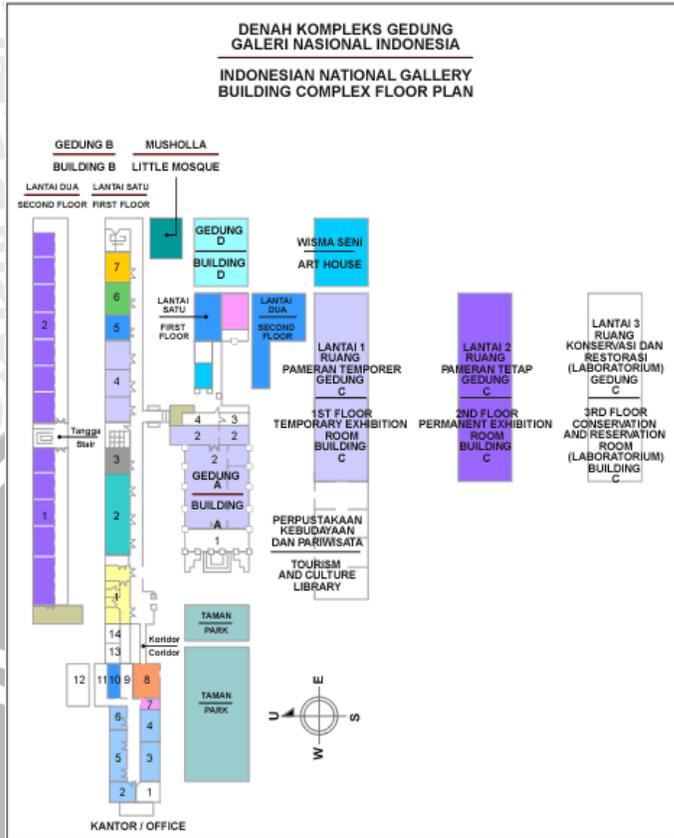


Gambar 2.50 Gedung Galeri Nasional Indonesia

Sumber: www.galeri-nasional.or.id

Galeri Nasional Indonesia merupakan sebuah lembaga museum seni yang bernaung di bawah Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. Galeri Nasional Indonesia berdiri pada tanggal 8 Mei 1999 dengan data:

- Luas tanah dan bangunan : 17.600 M², t
- Fasilitas:
 - Kantor,
 - Pameran Temporer,
 - Pameran Permanen,
 - Perpustakaan,
 - Auditorium,
 - Storage,
 - Laboratorium,
 - Wisma Seniman,
 - Gallery Café,
 - Galeri Shop.
- Lokasi : Jalan Merdeka Timur No. 14, Jakarta Pusat, Jakarta 10110. Galeri Nasional Indonesia cukup strategis berada di pusat Ibukota Indonesia (Jakarta), berdekatan dengan Monumen Nasional, Museum Nasional, Perpustakaan Nasional, Istana Negara dan kantor pemerintah lainnya.



KETERANGAN / LEGEND

KANTOR / OFFICE:

1. LOBBY
2. PIMPINAN GALERI / GALLERY DIRECTOR ROOM
3. SEKSI KOLEKSI DAN DOKUMENTASI / COLLECTION AND DOCUMENTATION DEPARTMENT
4. SEKSI PAMERAN DAN EDUKASI / EXHIBITION AND EDUCATION DEPARTMENT
5. TATA USAHA / ADMINISTRATION
6. RUANG KURATORIAL / CURATORIAL ROOM
7. TOILET
8. AUDITORIUM
9. MUSHOLLA / LITTLE MOSQUE
10. GUDANG PENYIMPAN / STORAGE
11. DAPUR / PANTRY
12. RUANG DOKUMENTASI (LANTAI 2) / DOCUMENTATION ROOM (2 LEVEL)
13. KAFETERIA GALERI / GALLERY CAFE
14. TOKO SENI / ART SHOP

GEDUNG A / BUILDING A:

1. LOBBY
2. RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
3. RUANG TEKNIS / TECHNICAL ROOM
4. RUANG SEKRETARIAT GALERI / GALLERY SECRETARIAT

GEDUNG B / BUILDING B: 2 Lantai / 2 Level

LANTAI 1 / FIRST FLOOR

1. RUANG VIP / VIP ROOM
2. RUANG SEMINAR / SEMINAR ROOM
3. SEKRETARIAT BPKK / BPKK SECRETARIAT
4. RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM
5. GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE
6. LABORATORIUM
7. RUANG PELATIHAN / WORKSHOP ROOM

LANTAI 2 / SECOND FLOOR

1. RUANG PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM
2. RUANG PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM

GEDUNG C / BUILDING C: 3 Lantai / 3 Level

- LANTAI 1/1 ST FLOOR:**
RUANG PAMERAN TEMPORER/TEMPORARY
- LANTAI 2/2ND FLOOR:**
PERMANEN TETAP/PRMANENT
- LANTAI 3/3RD FLOOR:**
RUANG KONSERWASI DAN RESTORASI (LABORATORIUM)/
CONSERVATION AND RESTORATION ROOM (LABORATORIUM)

GEDUNG D / BUILDING D:

- RUANG PAMERAN TERBUKA / OPEN EXHIBITION ROOM (MULTI FUNCTION ROOM)

GEDUNG PERPUSTAKAAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA: 2 Lantai

TOURISM AND CULTURE LIBRARY BUILDING: 2 Level

KETERANGAN WARNA / COLOR DESCRIPTION:

- | | |
|---|---|
| 1. TAMAN / PARK | 8. RUANG SEMINAR / SEMINAR ROOM |
| 2. RUANG KANTOR / OFFICE | 9. RUANG PAMERAN TEMPORER / TEMPORARY EXHIBITION ROOM |
| 3. TOILET | 10. LABORATORIUM |
| 4. AUDITORIUM | 11. RUANG PELATIHAN / WORKSHOP ROOM |
| 5. GUDANG PENYIMPANAN / STORAGE | 12. MUSHOLLA / LITTLE MOSQUE |
| 6. RUANG DOKUMENTASI / DOCUMENTATION ROOM | 13. GEDUNG D / BUILDING D |
| 7. RUANG VIP / VIP ROOM | 14. WISMA SENI / ART HOUSE |
| | 15. RUANG PAMERAN TETAP / PERMANENT EXHIBITION ROOM |

Gambar 2.51 blok-plan gedung galeri nasional Indonesia

Sumber: www.galeri-nasional.or.id

Galeri Nasional Indonesia memiliki 3 (tiga) orientasi program, yaitu; Pelestarian, Pengembangan dan Pemanfaatan Karya Seni Rupa. Implementasi program mengacu pada prinsip-prinsip permuseuman sebagaimana yang dirumuskan oleh *The International Council of Museum (ICOM)*, seperti; Registrasi, Inventarisasi (Data Base), Penyimpanan, Perawatan, Penelitian dan Penyajian koleksi melalui ajang pameran tetap, pameran temporer, pameran keliling dan program bimbingan edukasi untuk kalangan pelajar dan masyarakat luas.

Dimasa akan datang Galeri Nasional Indonesia diharapkan menjadi semacam barometer mutu perkembangan seni rupa Indonesia dalam hubungan internasional. Lebih khusus lagi memiliki fungsi yang mampu memberikan inspirasi dalam rangka menumbuhkan pemahaman, penalaran, kreativitas dan inovasi, baik terhadap seniman maupun masyarakat umum.

Visi dari Galeri Nasional Indonesia adalah menjadi pusat kegiatan pelestarian, pengembangan dan penyajian karya seni rupa yang berorientasi kedepan, dinamis, kreatif, inovatif, dan demokratis sebagai wahana mewujudkan masyarakat Indonesia yang berbudaya dan memiliki jati diri ditengah-tengah pergaulan antar bangsa dan tantangan global.

Sedangkan misinya adalah :

- Menghimpun, melestarikan, dan mengembangkan karya seni rupa dalam lingkup nasional maupun internasional.
- Mengkaji dan menyebarluaskan data dan informasi tentang koleksi Galeri Nasional Indonesia.
- Memberdayakan kreatifitas dan apresiasi seni rupa melalui program pameran, pendidikan, penelitian, penukaran, workshop, kompetisi dan komitmen.
- Mengembangkan pemikiran, pandangan dan tanggapan terhadap karya seni rupa dalam kerangka peningkatan wawasan dan perluasan komunitas kreator dan apresiator.
- Memberikan bimbingan (guiding) dan pembelajaran seni melalui publik program yang bersifat edukatif-kultural dan rekreatif.

Koleksi

Galeri Nasional Indonesia selain mengkoleksi karya senirupa modern dan kontemporer, seperti lukisan, sketsa, grafis, patung, dan fotografi, seni instalasi, juga menyimpan

karya seni kriya dan seni etnik yang memiliki estetika tertentu, seperti keramik, batik dan wayang.

Saat ini Galeri Nasional Indonesia memiliki sekitar 1700 koleksi karya seniman Indonesia dan mancanegara, antara lain: Raden Saleh, Hendra Gunawan, Affandi, S. Sudjojono, Basoeki Abdullah, Barli Sasmitawinata, Trubus, Popo Iskandar, Sudjana Kerton, Dede Eri Supria, Ivan Sagito, Lucia Hartini, Iriantine Karnaya, Hendrawan Riyanto, Nyoman Gunarsa, Made Wianta, Ida Bagus Made, I Ketut Soki, Wassily Kandinsky (Rusia), Hans Hartung (Jerman), Victor Vassarely (Hongaria), Sonia Delauney (Ukraina), Piere Soulages (Perancis), Zao Wou Ki (China). Selain itu terdapat karya-karya dari Negara-negara Gerakan Non-Blok, seperti dari Sudan, India, Peru, Cuba, Vietnam, Myanmar, dan lain-lain.

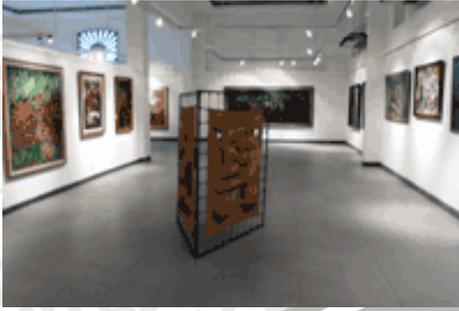
Pameran

Pameran yang diselenggarakan di Galeri Nasional Indonesia terdiri dari: Pameran Tetap, Pameran Temporer dan Pameran Keliling. Gedung pameran yang tersedia, terdapat 4 (empat) gedung, yaitu:

- Gedung A (1.350 M²),
- Gedung B (2.800 M²),
- Gedung C (750 M²) dan
- Gedung D (600 M²).

Masing-masing gedung/ruang dikhususkan untuk memajang karya seni rupa modern dan kontemporer, seperti; Lukisan, patung, kria, grafis, fotografi, instalasi, seni media baru, dan lain-lain.

Pengunjung pameran umumnya dari kalangan pemerhati dan pencinta seni, akademisi, mahasiswa/pelajar, dan masyarakat pada umumnya. Jumlah pengunjung relative, tergantung pada karya, seniman yang sedang berpameran.



Gambar 2.52 suasana ruang pameran tetap

Sumber: www.galeri-nasional.or.id

Dari objek studi komparasi ini dapat diperoleh beberapa poin kriteria desain interior ruang display galeri:

- Pada ruang pameran koleksi ditata sesuai pandangan manusia dengan tidak monoton sehingga menimbulkan kesan mengalir
- Koleksi seni rupa yang digantung pada dinding membentuk unsur garis dalam ruang yang juga seolah-olah menjadi pengarah gerak pengunjung
- Ruang pameran menggunakan *general-lighting* dan *spot-lighting* dengan warna putih-kekuningan untuk penerangan setempat terhadap benda koleksi yang dipamerkan. Ruangan terang benderang dengan pencahayaan buatan.
- Pada ruang pameran tetap ini dinding, lantai dan langit-langit menggunakan warna-warna netral dan warna pastel.
- Dinding untuk menempelkan koleksi seni rupa dibuat polos tanpa motif untuk menonjolkan koleksi.
- Sirkulasi ruang pameran menggunakan sirkulasi linier.
- Menggunakan keseimbangan formal



Gambar 2.53 suasana ruang pameran temporer

Sumber: www.galeri-nasional.or.id



- Pada ruang pameran temporer, ruang ditata dengan langit-langit tinggi dan terdapat panel-panel yang mudah dipindahkan
- Efek pencahayaan dibuat sesuai dengan tema pameran yang sedang digelar
- Pola sirkulasi dalam ruang menggunakan pola sirkulasi bebas atau dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan sekat-sekat.
- Warna dinding lantai dan plafon dibuat dengan menggunakan skema chroma warna putih, hal ini bertujuan agar suasana ruang dapat diatur sesuai kebutuhan dengan menggunakan efek pencahayaan, karena warna putih dapat memantulkan berbagai warna cahaya.

2.4.2 Interior Warung Bethania

Warung Bethania terletak di kota Batu Jawa Timur ini dipilih sebagai objek studi komparasi karena ruang dalamnya mengaplikasikan beberapa bahan daur ulang seperti ranting kayu, serabut kelapa, potongan penampang kayu, potongan sisa kayu lapis dan sebagainya, yang diterapkan pada dinding dan plafon interiornya.

Ruang makan pada Warung Bethania dibagi menjadi 3 ruang, yang pertama adalah ruang makan yang terletak paling depan, ruang tengah dan belakang. Masing-masing ruang ini memiliki kesan yang unik karena menggunakan bahan daur ulang yang berbeda-beda. Sedangkan lantainya menggunakan elemen batu dan kayu serta plester.

Pada ruang makan paling depan diterapkan dahan dan ranting kayu yang telah kering sebagai elemen dekoratif ruangan. Dahan kayu yang telah kering ini difinishing dengan menggunakan lapisan pernis. Kursi untuk pengunjung pada ruangan ini didesain dengan menggunakan sisa gelondongan kayu.



Gambar 2.54 aplikasi dahan dan ranting kayu kering dalam ruang makan

Sumber: hasil survey, 2008

Dinding pada ruangan ini menggunakan anyaman kulit bambu yang difinishing pernis sehingga tidak menghilangkan warna alaminya. Sedangkan plafon atau langit-langitnya menggunakan bekas tempat telur yang terbuat dari kertas. Plafon yang terbuat dari bekas tempat telur ini memiliki tekstur yang terbentuk dari tonjolan-tonjolan. Bahan penutup plafon ini juga berfungsi sebagai akustik dalam ruangan.



Gambar 2.55 aplikasi bekas tempat telur pada plafon (kanan) dan

Aplikasi anyaman kulit bambu pada dinding (kiri)

Sumber: hasil survey, 2008

Pada ruang transisi antara ruang makan depan dan tengah terdapat sebuah daun pintu yang menggunakan ranting kayu dan bahan kulit kayu. Bahan kulit kayu ini memiliki

tekstur kasar dengan warna alami kayu. Bahan ranting dan kulit kayu ini diaplikasikan dengan teknik tempel dengan menggunakan paku dan dirangkai dengan menggunakan kawat.



Gambar 2.56 aplikasi ranting dan kulit kayu pada ruang
Sumber: hasil survey, 2008

Pada ruang makan tengah diaplikasikan bahan potongan ranting pada dinding atas dekat plafon dan plafonnya. Pada dinding potongan ranting yang digunakan lebih besar sedangkan potongan ranting yang diterapkan untuk plafon lebih kecil-kecil dan lurus.



Gambar 2.57 aplikasi ranting kayu pada dinding atas dan plafon pada ruang makan tengah
Sumber: hasil survey, 2008

Pada ruangan ini dinding sebelah baratnya menerapkan tempelan potongan penampang kayu sebagai aksent. Sedangkan pada dinding penyekatnya menggunakan serabut kelapa yang dijalin-pilin.



Gambar 2.58 potongan penampang kayu dan serabut kelapa pada dinding

Sumber: hasil survey, 2008

Pada ruang ini juga menggunakan 3 bahan berbeda yang diterapkan untuk plafon, yaitu potongan sisa multipleks, *beseq* (kotak anyaman bambu) dan potongan kulit kayu yang ditempel pada plafon



Gambar 2.59 aplikasi potongan multipleks, *beseq* dan kulit kayu pada plafon

Sumber: hasil survey, 2008

Ranting kayu tidak hanya diterapkan pada dinding saja tetapi juga pada elemen jendela dan sekat antar meja makan. Pada jendela potongan ranting kayu disusun secara vertikal membentuk seperti teralis dan untuk daun jendela dilapisi dengan tali pilinan serat pelepah pisang yang disusun melingkari jendela.



Gambar 2.60 aplikasi potongan ranting kayu dan serat pelepah pisang pada jendela interior

Sumber: hasil survey, 2008

Sekat pembatas antar meja makan menggunakan ranting yang memiliki bentuk meliuk-liuk, dijejer secara vertikal sehingga membentuk pagar. Hal serupa juga diterapkan pada pagar pembatas ruang atas (*hall room*) dengan void area tangga.



Gambar 2.61 aplikasi ranting kayu sebagai elemen pembatas

Sumber: hasil survey, 2008

Pada ruang makan belakang diterapkan aksent dinding dengan menggunakan kayu dolken kecil yang dijejer secara vertikal.

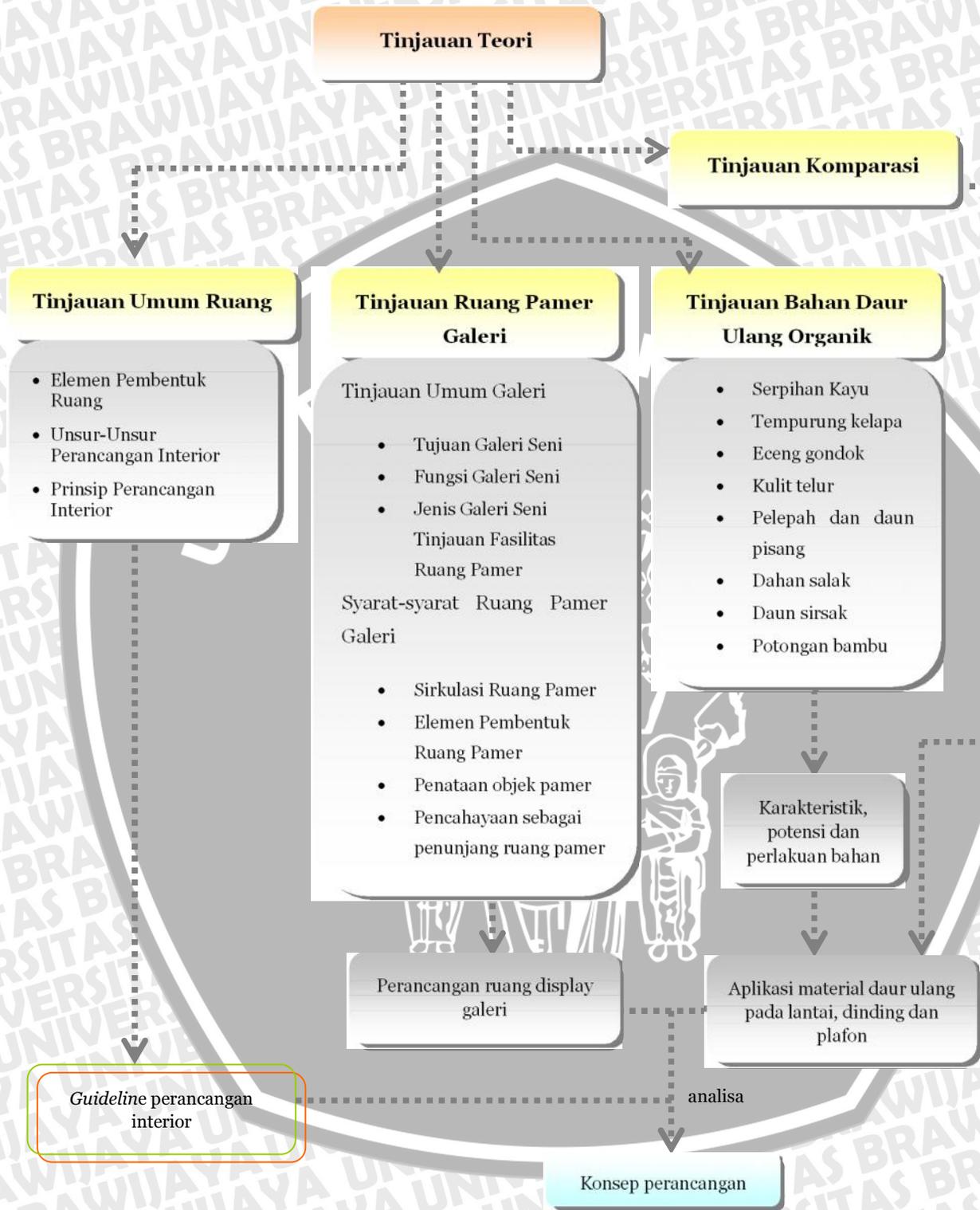


Gambar 2.62 aplikasi kayu dolken sebagai aksent dinding

Sumber: hasil survey, 2008

Ruang atas merupakan ruang hall yang bertema lebih modern dan sedikit menggunakan bahan daur ulang. Bahan daur ulang hanya diterapkan pada plafon yang menggunakan anyaman mendong dan perabot *siting set* dengan bahan anyaman serat pelepah pisang (*banana abaca*).

Kerangka Teori



Bagan kerangka teori

Sumber : hasil observasi, 2008