

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Galeri

2.1.1 Pengertian Galeri Seni

Galeri seni adalah ruang yang memanjang, dapat pula berupa mimbar atau panggung, rangkaian ruang atau bangunan yang dipergunakan untuk pameran serta edukasi mengenai seni rupa atau seni visual atau seni yang berwujud, dan juga sebagai ruangan untuk menjual karya seni. Contohnya adalah seni lukis, batik, patung, gerabah, dan sebagainya. Galeri seni dan museum seni tidaklah sama, perbedaannya menurut Soeroso (1984) antara lain adalah sebagai berikut.

1. Galeri seni lebih banyak merupakan kepemilikan perseorangan (swasta), sementara museum ada di bawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Objek pameran galeri seni adalah benda yang bernilai seni, sifatnya menarik perhatian pengunjung. Sedangkan museum memiliki persyaratan objek pameran berupa nilai historis, nilai budaya, dimana dapat diidentifikasi wujud, tipe, asal, gaya, dan fungsinya serta dapat dianggap sebagai sebuah dokumen.
3. Galeri seni lebih mengarah pada segi komersil, dengan memamerkan dan menjual objek pameran tersebut. Sedangkan museum memiliki koleksi yang dijaga dan dilestarikan (bukan untuk diperjualbelikan).

Selain 3 poin mengenai perbedaan oleh Soeroso diatas, dapat didefinisikan pula perbedaan galeri seni dan museum seni, yaitu galeri sifatnya selalu berkembang sementara museum cenderung kaku karena memiliki persyaratan objek pameran. Dapat disimpulkan, definisi galeri seni adalah wadah edukasi dan apresiasi seni dan memamerkan karya seni tersebut kepada masyarakat umum, sekaligus memperjualbelikan karya seni. Sebagai wadah edukasi, galeri seni berperan mengenalkan pada masyarakat seni yang sedang berkembang dan mendorong masyarakat untuk semakin sadar atau kreatif dalam melihat sebuah seni.

2.1.2 Fungsi dan Tujuan Galeri Seni

Menurut Prof. Harry I. Naar, fungsi dan tujuan galeri seni adalah untuk mengembangkan dan memamerkan beragam seni rupa dalam diversifikasi yang luas (Sumber: <http://www.rider.edu/artgallery>). Sedangkan menurut Kakanwil Perdagangan (1990), galeri sebagai wadah komunikasi antara konsumen dan produsen memiliki beberapa fungsi, yaitu:

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

2.1.3 Jenis dan Karakteristik Galeri Seni

Menurut pedoman khusus perancangan sebuah galeri menurut De Chiara (1980), maka galeri dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Berdasarkan bentuk:
 - Galeri Seni Tradisional: Galeri yang aktivitas di dalamnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong yang panjang.
 - Galeri Seni Modern: Galeri dengan perencanaan fisik dan perencanaan ruang secara modern.
2. Berdasarkan sifat:
 - Galeri Seni Privat: suatu galeri yang dimiliki oleh suatu individu perorangan atau sekelompok orang tanpa dapat dinikmati oleh orang lain.
 - Galeri Seni Publik: galeri seni milik pemerintah atau individu perorangan atau swasta yang terbuka untuk umum.
3. Berdasarkan isi:

- Galeri Seni untuk Seni Primitif: galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas dalam seni yang primitif.
- Galeri Seni untuk Seni Klasik: galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.
- Galeri Seni untuk Seni Modern: galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.
- Galeri Seni untuk Seni Kontemporer: galeri yang menyelenggarakan aktivitas di dalam seni yang mengikuti jaman.

2.1.4 Persyaratan Galeri

Sebagai bangunan dengan fungsi menyelenggarakan aktivitas seni, galeri seni memiliki persyaratan untuk menarik perhatian bagi masyarakat untuk mengunjunginya. Beberapa pertimbangan yang menjadikan sebuah galeri seni menarik antara lain:

- Lokasi yang mudah dicapai. Penetapan lokasi merupakan faktor utama keberhasilan sebuah galeri, karena sebagus apapun rancangan maupun pameran galeri seni, akan menjadi percuma jika bangunan tersebut sulit diakses.
- Tema rancangan arsitektur pada bangunan harus menyatu atau sesuai dengan tema objek yang akan dipamerkan. Akan sangat kontras jika pendekatan arsitektur Batak digunakan untuk merancang sebuah galeri kesenian Jawa Timur.
- Kejelasan pada alur sirkulasi di dalam galeri. Hal ini berkaitan dengan bagaimana perancang mengharapkan pengunjung menikmati koleksi karya seni di dalam bangunan melalui rangkaian alur perjalanan yang memiliki tema tertentu.
- Memiliki pemandangan yang baik untuk mendukung kesan santai bagi pengunjungnya.

Sementara, menurut Neufert, ruang untuk memperagakan hasil karya seni harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- Terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.

- Pencahayaan yang baik pada area pameran supaya objek yang dipamerkan terlihat jelas atau dipamerkan menurut keinginan senimannya. Ada beberapa persyaratan terkait penempatan koleksi objek pameran, misal objek bernilai tinggi memiliki lemari khusus, sementara koleksi objek pameran reguler diletakkan di tanpa pengamanan khusus.

Sebagai bangunan yang ditujukan untuk publik, galeri haruslah dilengkapi dengan fasilitas penunjang aktifitas di dalamnya. Beberapa fasilitas yang relevan dengan pembahasan skripsi ini antara lain:

- **Ruang Pamer**

Setiap ruang yang terdapat di dalam perancangan memiliki karakter dan gaya yang kurang lebih diselaraskan dan disesuaikan. Hal ini nantinya diaplikasikan melalui bentuk lantai, dinding, dan plafon di dalam perancangan. Ruang yang bersifat publik memiliki karakter yang hangat serta menarik agar dapat menarik rasa simpati dan keingintahuan para pengunjung, suasana ruang yang diciptakan pada area publik lebih bersifat terorganisir dan terarah sehingga membentuk story line yang jelas namun tetap menarik.

- **Bengkel (workshop)**

Workshop adalah sebuah ruangan yang diperuntukkan bagi pengunjung untuk belajar membuat karya seni dengan arahan dari pemandu galeri dan seniman (Sunaryo, 2003). Dalam hal ini workshop berupa bengkel pandai besi, atau besalen⁽¹⁾.

- **Fasilitas Kantor**

Kantor digunakan sebagai tempat kerja utama pemilik dan karyawan galeri, disini menyimpan arsip-arsip yang berkaitan dengan objek pameran, dokumentasi, tempat rapat, dan sebagainya.

- **Ruang Diskusi**

Dapat dimaksudkan sebagai ruang bersantai, dimana pengunjung setelah usai mengitari galeri dapat duduk-duduk sambil mendiskusikan apa yang telah mereka lihat selama berkeliling tersebut. Ruang ini dapat dilengkapi dengan kafetaria dan semacamnya.

- **Art Shop**

Fasilitas ini merupakan suatu area dimana pengunjung dapat membeli berbagai macam cinderamata yang berasal dari galeri ini ataupun barang-barang kecil yang ada hubungannya dengan seni yang ada di galeri ini (Sunaryo, 2003).

- Fasilitas Penunjang

Fasilitas tambahan, antara lain lapangan parkir, lobby, toilet, dan musholla/ruang doa.

Menurut Fred Lawson (dalam Aurelia, 2013), persyaratan dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan ruang pameran adalah sebagai berikut:

- a) **Fleksibilitas ruang**

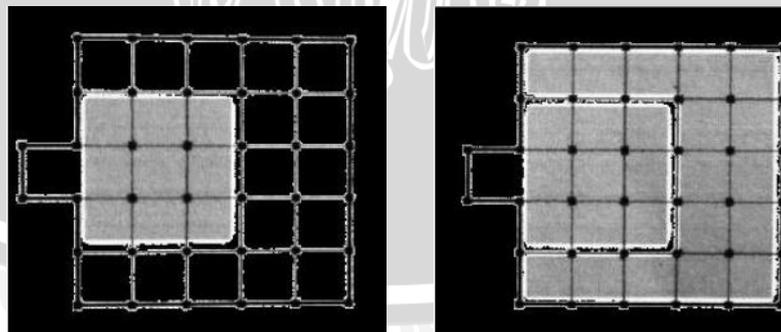
Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk beragam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukan pengubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan. Kriteria pertimbangan fleksibilitas antara lain:

- Segi teknik – kecepatan perubahan, kepraktisan, resiko rusak kecil, tidak banyak aturan, dan memenuhi persyaratan ruang.
- Segi ekonomis – murah dari segi pembuatan dan pemeliharaan.

Konsep fleksibilitas menurut Rosi (2008) ada tiga, yaitu:

1. Ekspansibilitas

Konsep ini penerapannya pada ruang atau bangunan, dengan maksud dapat menampung perluasan yang dapat berkembang sesuai kebutuhan.

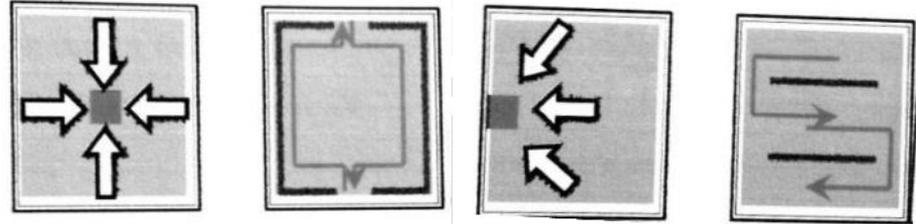


Gambar 2.1 Konsep Ekspansibilitas

Sumber: Aurelia (2013)

2. Konvertibilitas

Ruang memungkinkan perubahan tata atur tanpa melakukan perombakan besar pada ruang yang sudah ada. Salah satu caranya adalah menggunakan dinding partisi.

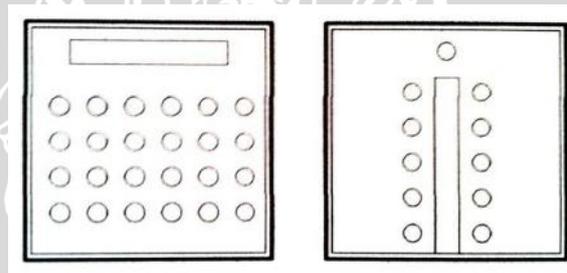


Gambar 2.2 Konsep Konvertibilitas

Sumber: Aurelia (2013)

3. Versabilitas

Ruang atau bangunan bersifat multifungsi. Mampu memwadhahi beberapa kegiatan atau fungsi pada waktu yang berbeda. Adanya ruang multifungsi ini dapat dimanfaatkan untuk beragam aktivitas.



Gambar 2.3 Konsep Versabilitas

Sumber: Aurelia (2013)

b) Sirkulasi

Sirkulasi adalah aspek terpenting dalam perancangan ruang pameran karena terkait dengan kenyamanan pengunjung dan keterkaitan cerita pada objek yang dipamerkan. Alur sirkulasi yang baik menyajikan cerita antar satu ruang ke ruang berikutnya sehingga kegiatan pameran bisa dinikmati atau mengedukasi pengunjung dengan mudah.

1. Persyaratan Sirkulasi

- Kemampuan dalam melihat semua atau sebagian besar jalur sirkulasi pada sirkulasi utama galeri.
- Kekurang mampuan melihat jalur sirkulasi dapat diganti dengan kemampuan untuk menebak dari sebagian jalur yang terlihat.

- Kemampuan mengenali dan memahami jalur sirkulasi dari area penerima.
- Kemampuan melihat objek-objek koleksi dan aktivitas dari jalur sirkulasi.

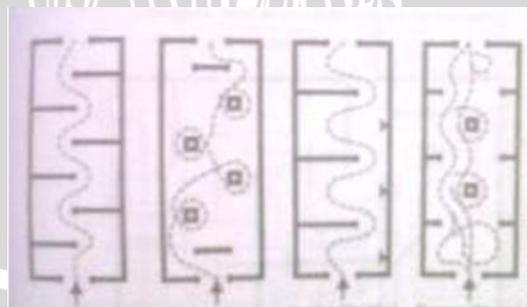
Dasar-dasar pertimbangan yang harus diperhatikan dalam merencanakan arus sirkulasi pengunjung dalam ruang pameran, yaitu:

- Arus sirkulasi jelas, terarah, lancar, tidak mengganggu pengunjung lain yang sedang menikmati objek pameran.
- Besaran ruang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan pengunjung dalam mengamati objek koleksi yang dipamerkan, serta untuk sirkulasi.
- Semua objek koleksi masing-masing memiliki sub-tema yang dapat dilewati dengan nilai yang sama di mata pengunjung.

2. Macam Susunan Sirkulasi dalam Penataan Ruang Pameran

a) Sequential Circulation (Linear)

Sirkulasi berupa perjalanan dalam satu garis lurus, pengunjung yang masuk cukup berjalan mengikuti alur yang ada, dan setelah menikmati pameran di dalamnya, pengunjung mengakhiri perjalanannya pada pintu keluar. Pola ini memiliki kecenderungan untuk menjadi membosankan, sehingga diperlukan pola-pola sirkulasi tertentu untuk menimbulkan suasana ruang pameran yang berbeda.



Gambar 2.4 Pola Sirkulasi Linear

Sumber: Aurelia (2013)

b) Random Circulation

Sirkulasi dimana pengunjung bebas menentukan alur perjalanannya sendiri melalui bentukan ruang tanpa dibatasi atau diarahkan oleh dinding pemisah ruang.

c) Radial Circulation (Menyebarkan)

Pengunjung tidak diarahkan menuju ruang atau objek pameran tertentu, namun bebas untuk menuju ruang atau objek pameran sesuai keinginannya. Disini pembagian koleksi jelas dan tiap ruang memiliki tanda pengenalan. Pola ini memungkinkan adanya objek pameran yang terlewatkan, namun untuk menghindarinya diperlukan adanya pengaruh sirkulasi secara tidak langsung, agar tidak menjadi sama dengan pola linear.

c) **Penghawaan**

Penghawaan atau pengaturan udara dalam bangunan adalah aspek penting untuk menjaga kenyamanan pengunjung saat berada di dalam ruang.

• Penghawaan Alami

Penghawaan alami adalah faktor terpenting dalam kesehatan dalam bangunan. Penghawaan alami yang baik dapat mengurangi ketergantungan pada sistem penghawaan buatan yang mengkonsumsi energi. Penghawaan alami dapat diperoleh dari:

- Ventilasi silang: memiliki ketentuan lubang penghawaan minimal 5% dari luas lantai dan udara yang mengalir masuk sama dengan volume udara keluar ruangan.
- Tambahan dan volume ruang yang cukup untuk memberikan ruang bagi udara untuk bersirkulasi secara vertikal. Misalnya ruang dibawah atap untuk menangkap udara panas diantara atap dan plafon sehingga udara dibawah plafon relatif lebih dingin.
- Memanfaatkan keberadaan tanaman di dalam bangunan dan di luar bangunan untuk menjaga kestabilan suhu udara dengan kerindangannya.

• Penghawaan Buatan

Sistem penghawaan buatan tetap diperlukan dalam keadaan dimana tidak dapat dilakukan optimalisasi penghawaan alami. Penghawaan

buatan menggunakan bantuan AC central, kipas angin, maupun exhaust fan. Penggunaan sistem penghawaan buatan diperlukan antara lain karena kebutuhan dari objek pameran itu sendiri, menghindarkan objek dari debu maupun kelembaban.

Dalam perancangan galeri seni dan workshop bilah nusantara ini digunakan perpaduan antara sistem penghawaan alami dengan memanfaatkan banyaknya bukaan pada arsitektur Jawa dan penghawaan buatan untuk membantu menghasilkan kenyamanan ruang.

d) Pencahayaan

Sebagai tempat untuk memamerkan koleksi benda seni, peran pencahayaan sangat besar. Sebab, supaya pengunjung mampu menikmati dengan maksimal objek yang dipamerkan memerlukan pencahayaan yang baik.

- Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami atau *daylighting* pada bangunan adalah bagaimana bangunan dapat seoptimal mungkin, sesuai dengan fungsinya, dapat memasukkan sinar matahari untuk digunakan sebagai sumber cahaya di siang hari. Perencanaan sistem ini sangat penting bagi efektifitas fungsi didalamnya termasuk meminimalisir penggunaan energi listrik.

Matahari adalah sumber cahaya yang paling mudah dan banyak manfaatnya. Cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan dan memberikan penerangan yang cukup dan menghangatkan bangunan. Pencahayaan alami sangat berguna bagi tubuh dan jiwa kita. Adakalanya cahaya matahari masuk dari sisi timur atau barat bangunan. Penataan ruang dengan pertimbangan cahaya alami yang masuk dapat dilaksanakan dengan menggunakan jendela atau *glass block*. Pada siang hari cahaya dapat masuk melalui void bangunan. Rumah yang menghadap timur mungkin akan memperoleh cahaya penghangat pagi yang dingin.

Ukuran bukaan cahaya ini akan mengendalikan banyaknya cahaya yang diterima oleh suatu ruangan, sehingga penataan serta ukuran dari bukaan-bukaan seperti jendela maupun lubang cahaya di atap akan

penting untuk mengatur cahaya alami yang diterima oleh ruangan tersebut. Sinar matahari jatuh pada permukaan-permukaan yang ada didalam ruangan dapat menghidupkan ruang dan menegaskan bentuk-bentuk yang ada didalamnya (Teori Bentuk-Bentuk Arsitektur, DK Ching).

Namun, pencahayaan alami memiliki kekurangan, karena sifatnya yang kuat dan mengandung radiasi mampu merusak benda pameran, pencahayaan alami secara langsung tidak dapat digunakan sembarangan di dalam galeri. Penggunaan pencahayaan alami memerlukan diffuser untuk mengeliminasi kekurangannya tadi. Kekurangannya yang lain adalah sifatnya yang sulit diprediksi, karena mengikuti cuaca pada hari tersebut.

- **Pencahayaan Buatan**

Dalam sebuah galeri, penggunaan pencahayaan buatan sangat vital untuk menyajikan kesan tertentu dari objek yang ingin diberi cahaya. Pencahayaan buatan memiliki kelebihan yaitu:

- Tidak merusak benda koleksi
- Mudah diatur intensitasnya dan sudut pencahayaannya
- Tidak bergantung pada cuaca
- Mampu memberikan kesan dramatis pada objek yang dipamerkan

Sementara, kekurangannya pencahayaan buatan adalah harga pembelian dan perawatannya yang relatif mahal, dan perlu memahami temperatur warna cahaya sehingga mampu menampilkan objek pameran dengan baik dan tidak membuat mata cepat lelah.

Sistem pencahayaan buatan yang sering digunakan secara umum dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

- a) **Sistem Pencahayaan Merata**

Cahaya disebar di seluruh ruangan. Sistem ini cocok untuk ruangan yang tidak memiliki tugas visual khusus. Sumber cahaya ditempatkan secara teratur di langit-langit.

- b) **Sistem Pencahayaan Terarah**

Pada sistem ini, seluruh ruang memperoleh pencahayaan dari salah satu sudut ruang tertentu. Hal ini berguna untuk menonjolkan

suatu objek dalam pameran. Sistem ini bisa digabungkan dengan sistem pencahayaan merata untuk mengurangi monotonitas pencahayaan merata.

c) Sistem Pencahayaan Setempat

Pencahayaan dikonsentrasikan pada suatu objek tertentu misalnya meja kerja atau objek yang paling ingin ditonjolkan dalam sebuah ruang.

Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dalam suatu ruang, maka diperlukan sistem pencahayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Sistem pencahayaan di dalam ruangan secara khusus dapat dibedakan menjadi 5 macam, yaitu:

a) Sistem Pencahayaan Langsung (*direct lighting*)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi. Sistem ini dinilai paling efektif dalam mengatur pencahayaan, tetapi ada kelemahannya karena dapat menimbulkan bahaya serta kesilauan yang mengganggu, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya. Untuk efek yang optimal, disarankan langit-langit, dinding serta benda yang ada didalam ruangan perlu diberi warna cerah agar tidak monoton.

b) Pencahayaan Semi Langsung (*semi direct lighting*)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dengan sistem ini, kelemahan sistem pencahayaan langsung dapat dikurangi. Diketahui bahwa langit-langit dan dinding yang dipelster putih memiliki efisiensi pemantulan balik 90%, sedangkan apabila dicat putih efisiensi pemantulan antara 5-90%.

c) Sistem Pencahayaan Difus (*general diffus lighting*)

Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem direct-indirect yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan

sisanya ke atas. Pada sistem ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

d) Sistem Pencahayaan Semi Tidak Langsung (*semi indirect lighting*)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Untuk hasil yang optimal disarankan langit-langit perlu diberikan perhatian serta dirawat dengan baik. Pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat dikurangi.

e) Sistem Pencahayaan Tidak Langsung (*indirect lighting*)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya, perlu diberikan perhatian dan pemeliharaan yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan karena cahaya jatuh dengan rata sedangkan kerugiannya mengurangi efisiensi cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.

Sedangkan berdasar arah datangnya cahaya, pencahayaan buatan dapat dibagi sebagai berikut:

a) *Down Light* (arah cahaya ke bawah)

- Tujuan, memberikan cahaya pada obyek dibawahnya
- Biasa dipasang dengan posisi lampu menjorok keluar, masuk ke dalam, menempel pada tembok, dan berupa lampu gantung.
- Variasi jenis lampu: lampu pijar, neon dan compact flourescent.
- Untuk dekoratif light diatur melalui sudut jatuh cahaya.

b) *Up light* (arah cahaya ke atas)

- Efek yang ditimbulkan, arah cahaya berasal dari bawah ke atas
- Berperan dalam memberikan kesan yang megah, dramatis, dan memunculkan dimensi.

c) *Back Light* (arah cahaya dari belakang)

- Bertujuan untuk memberi aksen tertentu pada obyek seperti menimbulkan siluet.
- Menimbulkan pinggiran cahaya pada obyek dan bentuk obyek makin terlihat.

d) *Front Light* (arah cahaya dari muka)

- Sumber cahaya berasal dari depan objek,
- Biasa diaplikasikan pada obyek seni berupa lukisan & foto.

Dalam perancangan interior galeri seni dan workshop bilah nusantara ini, digunakan perpaduan sistem pencahayaan alami dan buatan untuk efisiensi energi pada siang hari dan juga menjaga keutuhan objek yang dipamerkan.

e) **Penataan objek pameran dan penyajian dalam ruang**

Terkait dengan penataan objek, terdapat tiga jenis penataan objek pameran (dalam Aurelia, 2013), yaitu:

- *In showcase*: Benda yang dipamerkan berukuran kecil, jadi diperlukan wadah display yang kadang membantu memperkuat kesan dan tema dari benda yang dipamerkan.
- *Free standing on the floor, on plinth, or support*: Benda yang dipamerkan memiliki dimensi cukup besar sehingga membutuhkan panggung/ketinggian lantai untuk pembatas dari objek pameran.
- *On walls or on panel*: Benda yang dipamerkan digantungkan pada dinding ruang atau partisi pembatas ruangan.

Penataan objek pada ruang pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam menikmati objek pameran. Penataan ruang pameran harus sesuai dengan objek yang dipamerkan. Ada dua jenis objek pameran, yaitu objek dwimatra dan objek trimatra. Objek dwimatra hanya dapat diamati dari satu sisi dan memerlukan jarak antara objek dan pengamat, sementara objek trimatra dapat diamati dari segala arah, dan memerlukan ruang untuk pengamatan semua sisi objek.

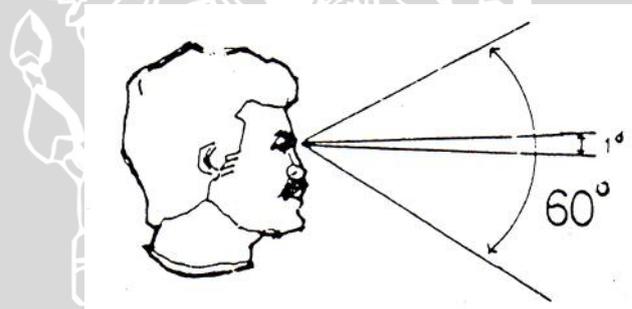
Namun, pada objek trimatra, perlu diperhatikan mengenai penghalang atau pembatas (*barrier*) antara objek pameran dan area jangkauan pengunjung galeri. Hal ini lebih ditujukan untuk keamanan dari objek pameran itu sendiri. Namun, desain dari penghalang tetap tidak mengesankan untuk membatasi

pengunjung. Contoh aplikasi penghalang ini antara lain perbedaan ketinggian antara lantai objek dengan lantai sirkulasi, pembatas berupa ujung diorama atau objek pameran itu sendiri, atau pembatas berupa informasi objek yang dipamerkan.

Besar kecilnya materi peragaan dapat menentukan jarak pengamatan. Materi peragaan pun tidak hanya berupa objek sesungguhnya, dapat berupa foto, atau juga video, bahkan sketsa. Dari jarak pengamatan (D) dan tinggi benda yang diamati (H), akan dapat ditentukan besaran tempat materi. Perbandingan $D = 3H$ merupakan besaran maksimum yang masih memberikan kesadaran terhadap benda yang diamati. Pedoman pengamatan didasarkan pada bidang pengamatan sebagai berikut:

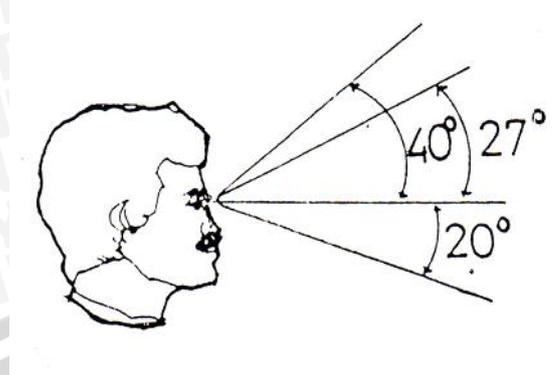
1. Berdasarkan Sudut pandang manusia

Sudut pandang manusia secara normal pada bidang vertikal adalah 60° , tetapi bila melihat langsung secara intensif maka sudut pandang akan berkurang 1°



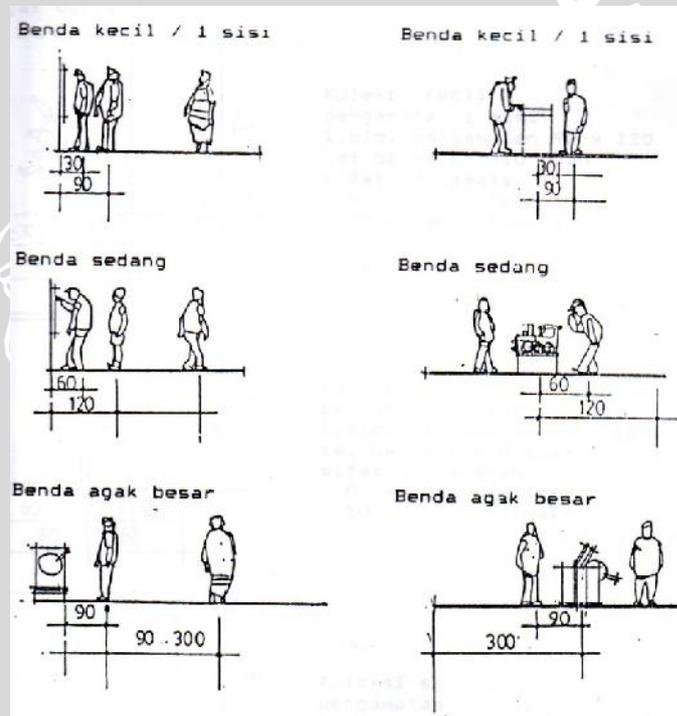
Gambar 2.5: Sudut Pandang Manusia
Sumber: Neufert, 1990

Sudut yang terjadi dengan horizon adalah sudut 20° di bawah horizon, dan 40° di atas horizon, sedangkan daerah pengamatan yang baik membentuk sudut 27° di atas horizon, artinya benda secara keseluruhan akan terlihat pada sudut ini atau pada $D/H = 2$



Gambar 2.6: Sudut Pandang Manusia
 Sumber: Neufert, 1990

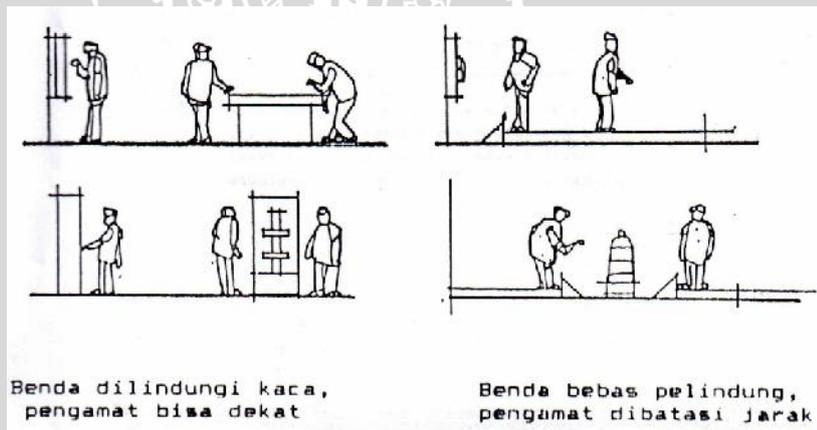
2. Berdasarkan dimensi koleksi, maka dapat ditentukan dimensi jarak pengamatan:



Gambar 2.7: Jarak Pengamatan Manusia
 Sumber: Neufert, 1990

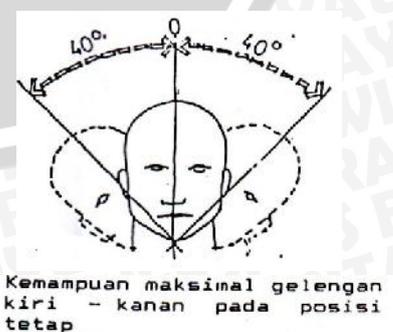
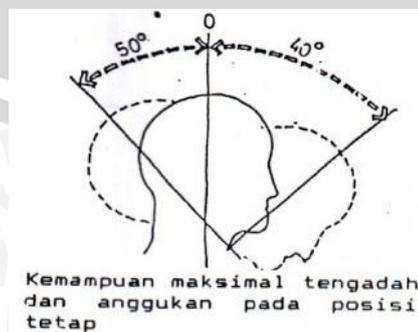
3. Berdasarkan dimensi koleksi, luas bidang pengamatan dan jarak pengamatan:
 - Koleksi kecil, pengamatan 1 sisi, luas bidang pengamatan 90x120, isi benda 8-10 buah, sifat pengamatan : 0 – 30 teliti, 30 – 90 normal.

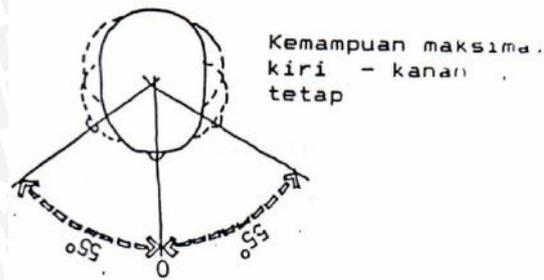
- Koleksi kecil, pengamatan 1 sisi, luas bidang pengamatan 60x120, isi benda 6-8 buah, sifat pengamatan : 0 – 30 teliti, 30 – 60 normal.
 - Koleksi sedang, pengamatan 1 sisi, luas bidang pengamatan 90x120, isi benda 2-4 buah, sifat pengamatan : 0 – 60 teliti, 60 – 120 normal
 - Koleksi sedang, pengamatan 1 sisi, luas bidang pengamatan 60x120, isi benda 2-4 buah, sifat pengamatan : 0 – 60 teliti, 60 – 90 normal
 - Koleksi besar, pengamatan 4 sisi, sifat pengamatan : 0 – 300 teliti, ≥ 300 normal proposional (digunakan standar dimensi koleksi yang tersebar)
4. Dari cara pengamatan dan pengaman koleksi, maka jarak pengamatan diciptakan dengan cara:



Gambar 2.8: Dimensi Jarak Manusia dan Benda Koleksi

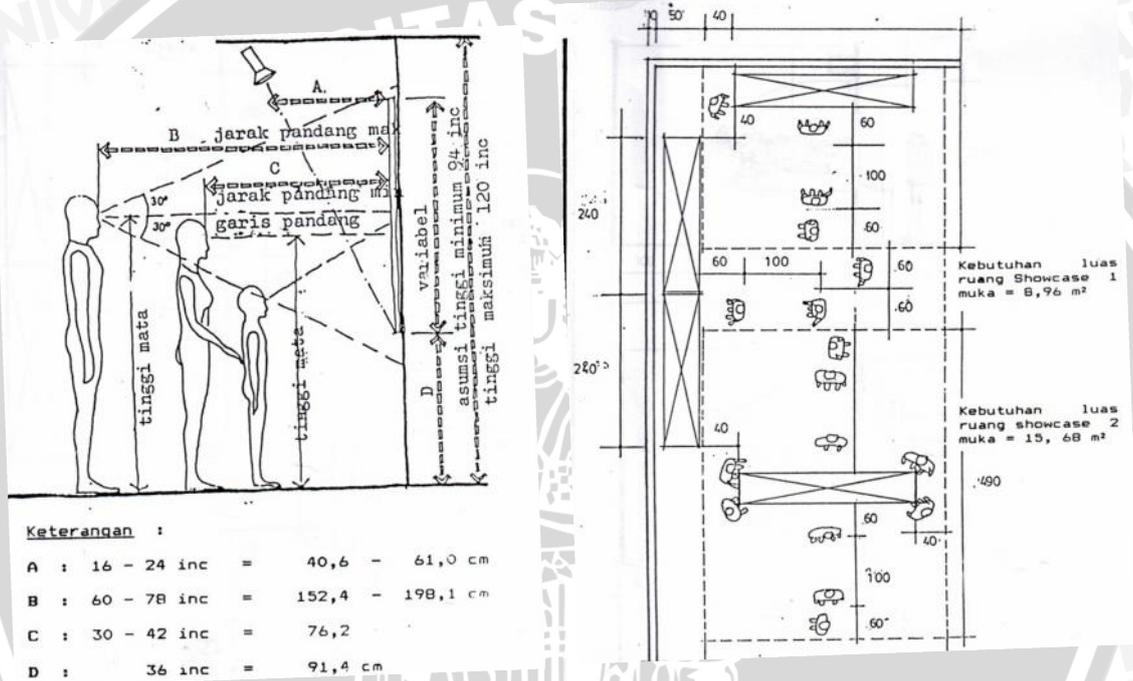
Sumber: Neufert, 2002





Gambar 2.9: Pola Gerakan Kepala Manusia

Sumber: Neufert, 2002



Gambar 2.10: Antropometri Manusia Dalam Ruang

Sumber: Neufert, 2002

mampu membakar baja tersebut. Pada saat fungsi pompa tersebut sudah digantikan dengan blower listrik.

2. Anvil

Anvil adalah dudukan yang terbuat dari baja yang bagian atasnya rata. Diatas anvil ini pandai besi menghantamkan palu kepada *billet* baja yang sedang membara, untuk membentuknya (*forging*).

3. Bak Air

Bak air lebih difungsikan untuk menjaga suhu bilah ketika dilakukan pembentukan atau mengasah. Baja akan berubah susunan bajanya jika terkena panas, dan friksi /gesekan dari alat menghasilkan panas pada bilah.

4. Bak Olie

Dalam memasak baja, olie digunakan sebagai media pendinginan (*quenching*) baja. Dibutuhkan bak cukup besar untuk menjaga supaya olie tidak langsung mendidih ketika dicelupkan besi panas. Olie digunakan karena sifatnya yang semi-statis, titik didihnya tinggi. Dia adalah penahan panas yang cocok untuk bilah pisau. Hasil terbaik menggunakan olie yang masih baru, karena olie bekas telah kehilangan kemampuannya untuk menahan panas. Pada beberapa kasus, penggunaan media lain minyak goreng, dan minyak zaitun hasilnya juga baik.

5. Oven dan Termometer

Oven dan termometer adalah alat modern yang difungsikan untuk mengurangi kekerasan pada bilah yang telah didinginkan di olie.

6. Blowtorch

Atau alat las, digunakan untuk memotong besi dan baja, atau juga untuk memanaskan bilah ketika suhu tungku tidak bisa lebih membara lagi.

7. Peralatan Tangan

Peralatan yang digunakan antara lain:

- Gerinda tangan (*angle grinder*)
- Gerinda duduk (*bench grinder*)
- *Belt grinder*
- *Dremel*
- Palu
- Magnet
- Catut

- Gergaji
- Gunting plat
- Ampelas
- Tang
- Obeng
- Lem

Di masa ini, untuk mengolah baja menjadi pisau, secara garis besar ada beberapa langkah yang secara runtut harus dilakukan untuk menghasilkan bilah terbaik. Namun, teknik pengolahan baja menjadi pisau ini sangat bergantung pada jenis baja, dan geometrinya juga. Tahap tahap tersebut antara lain:

1. *Annealing* (me'muda'kan baja). Pada tahap annealing, baja dipanaskan hingga suhu kritisnya, dan kemudian dikeluarkan dari tungku, dan dibiarkan hingga dingin. Tujuan dari proses ini adalah supaya karbida di dalam baja memuai ketika dipanaskan dan tetap memuai sampai dingin (menghasilkan *pearlite state*). Jika baja diolah dengan ditempa, maka annealing tidak diperlukan dan baja bisa langsung ditempa.
2. Memotong baja (*Stock removal*). Baja yang telah dimuaikan susunan karbidanya akan lebih mudah untuk dibentuk menggunakan gerinda potong, dan di bentuk sisi tajamnya dengan gerinda tangan maupun gerinda sabuk (*belt grinder*). Plat baja dibentuk menjadi desain bilah pisau yang diinginkan.
3. *Normalizing* atau menormalkan baja. Baja yang telah dibentuk menjadi pisau akan memperoleh reaksi panas dari gesekan alat yang digunakan untuk membentuknya. Gesekan dari alat ini tidak rata sehingga dalam kondisi sebelum dilakukan penormalan, susunan karbida dalam baja berantakan. Proses *normalizing* ini sebetulnya adalah langkah persiapan sebelum tahap berikutnya. Proses ini mirip dengan *annealing*, hanya bedanya, baja yang sudah mencapai suhu kritis dibiarkan dalam tungku, blower dimatikan, dan mendingin bersama dengan arang-arang yang digunakan untuk membakarnya. Setelah tahap ini, susunan karbida dalam baja akan memuai kembali, namun relatif lebih merata (*pearlite state*).
4. *Hardening*, mengeraskan baja. Terdiri dari dua tahap. Yang pertama adalah memanaskan baja yang telah melalui proses *normalizing* hingga menyentuh titik kritisnya. Kemudian baja yang membara tersebut secara perlahan dicelupkan ke

dalam bak berisi olie yang telah dihangatkan (*quenching*). Dalam kondisi ini, struktur karbida dalam baja yang memuai (*pearlite state*) mengalami shock sehingga segera mengkerut karena dicelupkan di cairan yang jauh lebih dingin (*martensite state*). Pencelupan baja kedalam cairan ini dilakukan perlahan karena dalam kondisi panas sekali, baja menjadi lembek dan bisa bengkok (*warping*) terkena riak gelombang yang timbul saat cairan dimasuki oleh baja.

5. *Tempering*, dalam kondisi *martensite*, baja pisau belum bisa dipakai karena susunan atom karbidanya yang mengerut bisa jadi terlalu kecil, sehingga mudah untuk gompal dan pecah (getas). Proses tempering mengarahkan baja dalam kondisi *martensite* menjadi sedikit lebih *austenite*, dimana baja diberi perlakuan panas untuk mengembangkan struktur karbidanya, sehingga lebih bisa mempertahankan bentuknya. Proses *tempering* dapat dilakukan dengan cara tradisional maupun modern dengan oven.
6. Penajaman – penyelesaian bilah, setelah *tempering* dilakukan, bilah yang sudah selesai ditajamkan dengan perlahan supaya tidak memperoleh reaksi panas kembali. Air digunakan sebagai media pendinginan baja saat di selesaikan. Selain menajamkan, proses yang lain adalah membersihkan sisa-sisa tempa ataupun arang pembakaran dari bilah.
7. Pemasangan gagang dan pembuatan serangka.
8. Finishing akhir bilah.

2.3 Jenis dan Karakteristik Potensi Bilah Nusantara

Indonesia, sebagai negara yang terdiri dari beragam suku bangsa dikenal sebagai negara yang memiliki ragam bilah tradisional yang banyak jumlahnya. Hal ini juga dipengaruhi oleh kondisi geografis Indonesia yang berupa kepulauan, dengan topografi dan kondisi lingkungan yang berbeda antar tiap pulau sehingga suku-suku bangsa yang berada terpisah antar pulau memiliki kebudayaan yang lain satu dengan yang lainnya. Contoh kasus dari hal ini adalah masyarakat Sumatra di pesisir timur yang mengembangkan sebuah bilah bernama 'kerambit', yang menyerupai kuku macan, dan berguna untuk memanen buah kelapa dari atas pohon. Bentuknya yang khas sangat fungsional ketika digunakan untuk memanjat pohon kelapa dan menyabit buah kelapa dengan satu tangan saja.

Kedatangan pedagang dan penyebar agama di tanah air juga menyumbangkan pengaruh yang signifikan kepada para pandai besi pada saat itu, salah satunya adalah bentukan/teknologi pamor yang dipercaya didatangkan oleh pedagang dari Arab dan India. Dari sinilah masyarakat Indonesia mulai mengaplikasikan teknik pamor pada bilah mahakarya Indonesia: Keris. Adapun potensi bilah yang terdapat di Indonesia adalah:

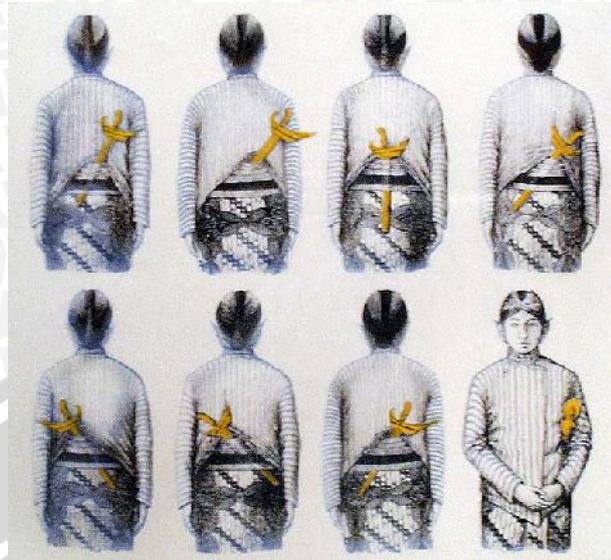
- **Keris**



Gambar 2.13 Keris Semar

Sumber: Wikipedia

Keris adalah pisau kecil, berfungsi sebagai senjata bagi masyarakat Melayu pada masa lalu. Tersebar hampir di seluruh nusantara, khususnya Jawa, keris pada awalnya berupa pisau kecil dengan wilah 3-4 kali lebih panjang dari gagangnya. Dalam perkembangannya, keris kemudian memiliki bentuk lekukan (*luk*) dan dibuat dari baja campuran (sehingga menghasilkan pamor). Keris adalah simbol Indonesia, dan banyak dipakai sebagai pelengkap baju adat, melambangkan derajat penggunaannya. Di masa kini, keris sangat diminati masyarakat Indonesia maupun internasional, karena keindahan dan kerumitan seni yang dimilikinya.



Gambar 2.14 Ragam Keris Sebagai Pelengkap Pakaian Jawa

Sumber: Wikipedia

Keris, selain dikoleksi karena keindahannya, juga dikoleksi karena daya magisnya. Beberapa jenis keris, apalagi keris yang diturunkan dari generasi ke generasi, umumnya memiliki aura/roh yang mendiami keris tersebut. Menurut banyak orang, roh-roh ini sifatnya mengeluarkan energi yang mempengaruhi sang empunya keris (pawang) untuk menjadi lebih dalam sesuatu (*agem ageman*) atau melindungi empunya keris dari sihir-sihir hitam, dan sebagainya. Keris seperti ini cara penyimpanannya memperhatikan banyak faktor metafisik, dan hanya pawangnya yang bisa dengan benar menyimpannya.

- Rencong



Gambar 2.15 Rencong Aceh

Sumber: saudara-kaum.fr

Rencong (*reuncong*) adalah senjata tradisional dari Aceh. Rencong adalah belati yang memiliki peranan di adat Aceh, dimana merupakan simbol kebesaran para bangsawan, dan melambangkan keberanian pejuang dan rakyat Aceh di masa perjuangan. Ciri khas dari pisau ini adalah memiliki geometri seperti huruf “L” atau lebih tepatnya, seperti tulisan kaligrafi “bismillah”. Rencong yang memiliki ‘kekuatan’ di buat dengan baja yang dipadukan dengan logam lain seperti emas, perak, tembaga, dan juga cairan racun supaya ampuh digunakan melawan musuh. Sama seperti keris, rencong adalah belati tusuk sehingga bagian tajamnya hanya terletak di ujung rencong.

- Kujang (Jawa Barat)



Gambar 2.16 Kujang Berpamor

Sumber: Wikipedia

Kujang adalah senjata khas Sunda, memiliki panjang 20-25 cm dan berat rata-rata 300 gram. Ciri khasnya adalah bentukan lengkung bilah dan gagangnya yang membentuk ekor dari hewan. Kujang adalah perkakas yang merefleksikan ketajaman dan daya kritis dalam kehidupan, juga melambangkan kekuatan dan keberanian. Kujang dipakai sebagai senjata maupun alat bertani, dan dulu hanya digunakan oleh kelompok elit/bangsawan tertentu saja.

- Mandau (Kalimantan)



Gambar 2.17 Mandau

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Mohd)

Mandau adalah sebutan generik bagi pisau besar khas suku Dayak, Kalimantan. Bagi masyarakat Dayak, Mandau adalah sebuah benda keramat, yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Mandau juga sebuah alat dan senjata, yang tidak lepas dari pemiliknya. Sama dengan keris, mandau dibuat dari campuran besi dan unsur seperti logam meteorit dan sebagainya, sehingga menghasilkan pamor dan menambah kekuatan bilah. Ciri khas dari mandau yang jelas nampak, adalah gagangnya yang terbuat dari pangkal (*crown*) tanduk rusa, dan dihiasi dengan rambut atau bulu burung, menyerupai kepala burung, kait, atau juga ukiran kepala naga. Geometri bilahnya tipis memanjang dengan ujung seperti paruh, dan sarungnya dari lempengan kayu tipis dengan pengikat rotan. Di sarung tersebut ada sarung yang lebih kecil berisi pisau kecil.





Gambar 2.18 Mandau *Parang Ilang*

Sumber: old.blade.free.fr/swords/dayak/man03/man03.htm

- Golok

Golok adalah alat potong yang sangat umum ditemui di Indonesia. Golok merujuk pada bilah besar dan tebal, yang cenderung memiliki titik berat di bilah (tidak seimbang), dan pada ujungnya tidak runcing. Golok lebih difungsikan sebagai alat untuk sehari-hari, karena kegunaannya yang luas, utamanya untuk menetak kayu – memotong kayu bakar, atau menebas rerimbunan untuk membuka jalan. Ciri khas golok yang lain terdapat pada bentukan gagangnya yang membesar ke ujung, supaya tidak meluncur dari tangan ketika dipakai menetak kayu. Golok Jawa Barat memiliki bentukan gagang yang membulat, golok Jawa Tengah memiliki bulatan gagang seperti kait, sementara di Jawa Timur bentuk gagangnya cenderung tidak melebar di bagian bawah.



Gambar 2.19 Golok Cibatu (Jawa Barat)

Sumber: Golokpusakacibatu.com



Gambar 2.20 Golok Lokal Solo (Semarang, Jawa Tengah)

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Anton Nurcahyo)



Gambar 2.21 Golok Kampung (Jawa Timur)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

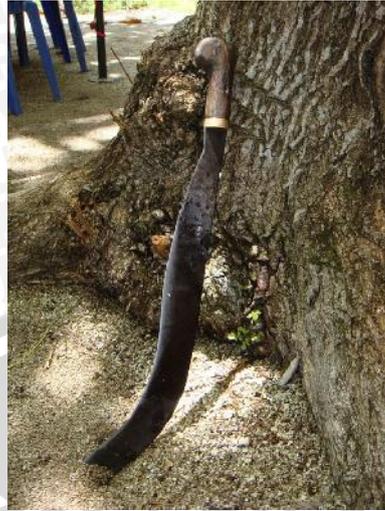
- Parang



Gambar 2.22 Parang Kalimantan Tengah

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Benidiktus Sigit)

Parang sebenarnya adalah istilah untuk menyebut pedang. Berbeda dengan golok, parang memiliki geometri lebih tipis dan ujung yang runcing sehingga dapat digunakan sebagai senjata penusuk. Pada beberapa daerah seperti Sulawesi yang tidak mengenal istilah 'golok', semua bilah yang panjang diberi nama parang (pedang). Oleh sebab itu parang Toraja memiliki bilah yang tebal, namun tetap dinamai parang. Parang digunakan sebagai alat bertani dan juga senjata.



Gambar 2.23 Peda /Parang kelapa (Palembang)

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Bugsey)



Gambar 2.24 Parang Pandat

Sumber: old.blade.free.fr/swords/dayak/parang_dayak_intro.htm



Gambar 2.25 Parang Latok

Sumber: old.blade.free.fr/swords/dayak/parang_dayak_intro.htm

- Kerambit (Jawa, Sulawesi, Sumatra, Lombok)



Gambar 2.26 Kerambit Silat

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Zaim)

Kerambit adalah senjata dan alat pertanian unik dari Asia Tenggara, awalnya didesain untuk para pemanjat kelapa untuk memotong jatuh buah kelapa di ketinggian, diberi lubang jari untuk menghindari pisau tersebut tergelincir dan jatuh dari genggamannya. Selain itu kerambit juga dipakai sebagai alat bantu untuk memanen padi dan memotong rumput. Kemudian beberapa aliran Silat mengembangkan teknik menggunakan kerambit karena keunggulan yang ditawarkannya.



Gambar 2.27 Kerambit Tradisional

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Bugsey)

- Kelewang (Sumatra, Kalimantan, Jawa)



Gambar 2.28 Parang Candung

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Ako Apit)

Kelewang dapat dikategorikan dengan sebutan Parang. Kelewang digunakan untuk menyebut pedang serupa *cutlass* (pedang saber satu tangan dengan pelindung tangan, bagian dari kavaleri berkuda) yang bergaya golok, namun melengkung ke belakang. Kelewang awalnya digunakan sebagai golok tebas karena keringkasannya, namun kemudian digunakan sebagai senjata karena sanggup mengalahkan *cutlass* tentara Belanda/KNIL dahulu. Namun kemudian kelewang digunakan sebagai sebutan untuk pedang melengkung, hingga pedang kavaleri Belanda (*cutlass*) pun disebut kelewang.



Gambar 2.29 Kelewang Jambul Kelantan

Sumber: Google.com

- Blakas (Bali)
Merupakan perkakas yang diberikan kepada putra Bali yang akan menikah (lepas dari orang tuanya). Bentuk mata potongnya serupa pisau daging, blakas

merupakan simbol kemandirian yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya yang sudah dewasa. Blakas mirip dengan golok cepot asal Jawa Barat, namun memiliki bentuk relatif bersudut, dan golok cepot relatif membulat.



Gambar 2.30 Blakas

Sumber: balidenpasartrading.com

- Badik (Sulawesi)

Pisau belati simbol identitas bagi masyarakat Bugis, badik memiliki kemiripan dimensi dengan keris, bedanya hanya badik tidak memiliki *ganja* (penyangga bilah). Badik adalah alat yang digunakan sehari-hari.



Gambar 2.31 Badik Lompo Battang (Jantung Pisang) Sulawesi Selatan

Sumber: Google.com



Gambar 2.32 Badik Tumbuk Lada

Sumber: ogut267.blogspot.com

- Celurit (Madura, Jawa)

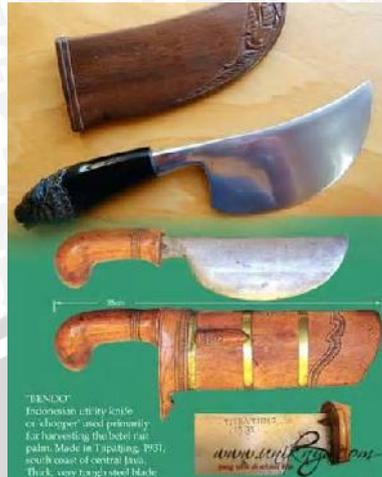


Gambar 2.33 Ragam Celurit dan Arit

Sumber: Dokumentasi Forum Pisau Indonesia (Mohd)

Celurit merupakan alat bertani dan senjata yang berupa bilah tipis melengkung yang tajam di sisi dalamnya. Celurit merupakan simbol orang Madura, variannya pun berkembang tergantung penggunaannya sebagai senjata ataupun alat bertani.

- Bendo /Golok Cepot



Gambar 2.34 Bendo

Sumber: Google.com

Golok yang lebih pendek dan memiliki bilah yang lebih lebar. Disebut juga golok cepot (cepot= kerdil), bendo lebih difungsikan untuk dapur, digunakan untuk memotong tulang atau benda keras lainnya seperti kayu bakar dan kelapa. Bendo adalah versi yang lebih utilitarian untuk desain golok. Mirip dengan blakas Bali, dibedakan dengan mata pisau yang melengkung keatas.

- Surik (Timor dan Nusa Tenggara)



Gambar 2.35 Pedang Surik

Sumber: Wikipedia.com

Surik merupakan pedang tradisional, memiliki satu mata tajam dan gagang yang unik karena dihiasi dengan rumbai-rumbai dari rambut hewan, selain itu memiliki ukiran mata sebagai tanda kesaktian sebilah surik.

- Dan lain-lain.

Tiap-tiap bilah tersebut diatas, khususnya bilah yang merupakan benda simbolis memiliki perlakuan yang berbeda berdasarkan adat yang menaunginya. Semisal keris, ia butuh di'warangi' kurang lebih setiap satu bulan, sebagai bentuk penghormatan pada adat istiadat yang harus dijalankan oleh pemiliknya.

Perkembangan Dunia Bilah Nusantara

Pisau, atau alat dengan sisi yang tajam, memiliki fungsi utama sebagai alat potong. Meskipun terdengar sangat sepele, namun keseharian manusia tidak pernah terlepas dari kebutuhan untuk memotong. Mulai dari pakaian yang dipakai sehari-hari merupakan hasil kain yang dipotong dan dijahit. Makanan selalu tidak lepas dari kebutuhan terhadap alat potong. Pisau tidak pernah lepas dari kehidupan kita sehari-hari.

Pisau pun dibuat dengan tujuan spesifik. Salah satu contohnya adalah dirancang sebagai senjata tajam. Senjata tajam umumnya adalah alat yang memiliki simbol status yang tinggi. Karena itulah pembuatnya, dalam budaya kuno selalu dianggap sebagai orang terhormat di struktur masyarakat. Inilah kenapa pada masa lalu, industri bilah berkembang dengan pesat, dalam hal inovasi, riset, serta pemaknaan dekornya. Pada saat ini proses tersebut masih berjalan, meskipun pandai besi sudah tidak memegang peranan penting, proses industri tersebut masih berlangsung.

Salah satu penghalang dalam perkembangan dunia Bilah Nusantara adalah kepemilikan pisau tradisional yang mana kebanyakan identik dengan senjata diatur oleh UU Darurat No. 12/Drt/1951, yang dihasilkan oleh Belanda (RIS) untuk melarang peredaran senjata, meskipun UU tersebut harusnya sudah kadaluarsa karena Indonesia telah merdeka seutuhnya. Padahal, alat merupakan benda mati yang disalahgunakan oleh manusia. Senjata terletak pada niat, bukan jenis alatnya⁽¹⁾.

Demikian, minat masyarakat terhadap bilah ini akan selalu tinggi. Ini dikarenakan kebutuhan alat untuk keseharian mereka. Hal ini didukung oleh adanya pemerhati kebudayaan nusantara, para kolektor pisau, dan beberapa pandai besi yang melakukan riset untuk mengolah jenis baja umum, ataupun untuk napaktilas pembuatan

bilah tersebut secara tradisional untuk edukasi, untuk menghasilkan sebuah produk bilah yang baik.

2.4 Arsitektur Jawa

2.4.1 Arsitektur Joglo Jawa Yogyakarta

Bagi orang Jawa, kehidupan adalah sesuatu yang dicari. Bangunan rumah sendiri sesungguhnya merupakan tiruan gunung. Dengan demikian, antara gunung dan samudera sebenarnya adalah gambaran dunia atau kosmos yang saling berhadapan, dan keduanya disakralkan atau disucikan. Arsitektur Jawa dimengerti sebagai rakitan dari kerjasama cita-fungsi-rupa, tiga unsur utama arsitektur Jawa. Cita adalah pernyataan idealisasi kehidupan duniawi, fungsi sebagai penyedia manfaat dan penabung, serta rupa sebagai penyedia kekuatan struktural bangunan dan penciri rupa.

Bangunan rumah adat merupakan salah satu wujud budaya yang bersifat konkret. Dalam konstruksinya, setiap bagian dan ruang dalam rumah adat sarat dengan nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat pemilik kebudayaan tersebut. Begitu juga dengan Joglo, yang sarat dengan nilai-nilai religi, kepercayaan, norma, dan nilai budaya adat etnis Jawa.

Kota Yogyakarta secara tradisional ditata berdasarkan konsep sumbu Laut Selatan sebagai dunia bawah dan Gunung Merapi sebagai dunia atas. Dalam ruang maupun dalam tampak elevasi bangunan, sumbu berada pada bagian yang membagi ruang dan elevasi tersebut secara simetris, memperkuat pemaknaan bangunan atau bentuk. Sumbu yang simetris ini memberikan kesan keseimbangan (*equilibrium*) sehingga bentuk ideal dari rumah Joglo adalah bentukan persegi atau bujursangkar yang simetris. Bangunan simetris adalah penggambaran alam kosmos yang ideal dan berputar dalam kondisi harmonis, bangunan yang terkesan stabil, kokoh, diam, dalam posisi yang seimbang. Dari sini diperoleh asal sikap *solemnitas* pada masyarakat Jawa: yaitu sifat menerima/pasrah tanpa pikiran belakang, sebagaimana sifat dasar orang Jawa yang cenderung sabar, *nrimo*, dan sederhana.

Joglo berasal dari kata “*tajug loro*” – “*jugloro*”. Joglo identik dengan bentukan khas atap rumah Jawa ini, yang berupa bubungan atap tinggi yang ditopang oleh 4 tiang kolom dari kayu (*soko guru*) dan dikelilingi atap yang lebih landai di sekitarnya. Pola atap yang lebar dan tinggi seperti ini merupakan penyesuaian terhadap kondisi lingkungan yang beriklim tropis. Bentuk atap ini selalu berupa segi-empat sama sisi

dan merupakan pencitraan dari bangunan purba *punden berundak*, sebuah bangunan suci yang strukturnya bersusun memusat keatas semakin kecil.

Joglo juga merujuk pada istilah untuk rumah tinggal Jawa yang biasanya terdiri dari dua bagian: *pendopo* dan *dalem*. Pendopo terletak di bagian luar kompleks dan memiliki ciri khas pelataran yang ditinggikan dan beratapkan “joglo” yang besar dan tidak memiliki penutup dinding. Pendopo digunakan untuk menyambut tamu atau menyelenggarakan kegiatan yang bersifat publik. Sementara, Dalem terletak di belakang pendopo, memiliki penutup dinding, dan terdiri dari banyak ruang yang berfungsi sebagai dapur, kamar tidur, dan sebagainya.

a. Orientasi Hadap Ruang

Orientasi arah hadap ruang pada rumah Joglo Jawa memiliki hubungan dengan arah sumbu utara-selatan atau timur-barat pada situasi lain. Utara-selatan banyak digunakan untuk rumah rakyat kebanyakan, yang mana menjadi pedoman dimana rumah menghadap *bandaran agung* atau himpunan air – dalam hal ini adalah laut selatan – dan membelakangi dataran tinggi, bukit, atau gunung (Gunung Merapi).

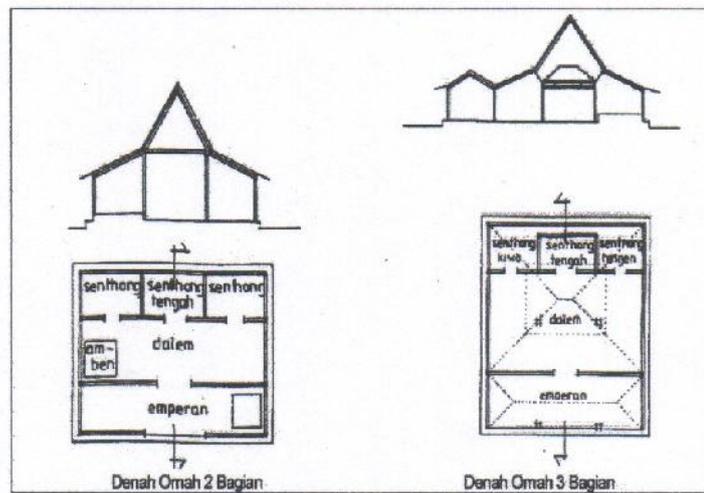
Kebanyakan rumah tinggal di daerah Yogyakarta kebanyakan memiliki arah hadap ke Selatan, namun semakin jauh dari pusat Keraton atau kebudayaan Jawa, kebiasaan ini makin ditinggalkan dan ada pula penentuan arah rumah yang diperhitungkan berdasar hari pasaran kelahiran pemilik rumah, dan hasilnya berkaitan dengan arah ke empat penjurus mata angin (Ambarwati 2009:16).

b. Konfigurasi Ruang

Bangunan rumah tradisional dapat dilihat dalam dua skala, yaitu skala horisontal dan vertikal. Skala vertikal membicarakan pembagian bangunan rumah yang terdiri atas lantai dasar (kaki: *umpak, bebatu*), tubuh (tiang, dinding), dan bagian atas yaitu kepala atau atap. Sedang skala horisontal membicarakan perihal ruangan dan pembagiannya (Djono 2012 : 272).

Rumah tradisional sebagai salah satu peninggalan Arsitektur Tradisional memiliki arti penting sebagai arsitektur yang mencerminkan gagasan dan perilaku suatu masyarakat pendukungnya berkenaan dengan pemanfaatan bentuk ruang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik. Dalam sebuah rumah tinggal Jawa ada setidaknya satu unit dasar yaitu *omah* yang terdiri dari dua bagian, bagian dalam yaitu deretan *senthong* tengah, *senthong* kiri, *senthong* kanan,

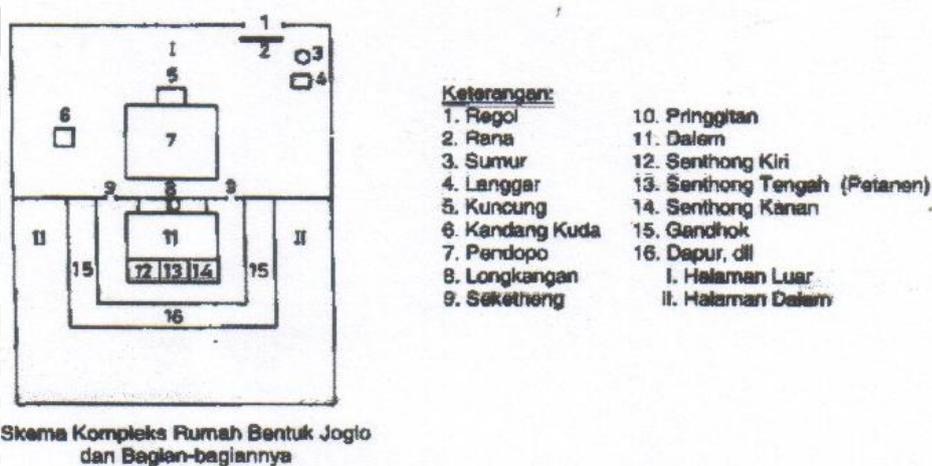
dan ruang terbuka memanjang di depan deretan senthong yang disebut dalam sedangkan bagian luar disebut emperan seperti nampak pada gambar dibawah.



Gambar 2.36 Denah Rumah Tradisional Jawa

Sumber: Ambarwati, 2009

Masyarakat Jawa, dalam membangun rumah selalu berpedoman pada kaidah-kaidah yang diturunkan berdasarkan kebudayaan Jawa, dimana aspek ukuran, material, dan bentuk yang digunakan pada rumah tersebut mencerminkan derajat, pangkat, kekuasaan, dan/atau kewibawaan penghuninya. Pada konfigurasi yang paling lengkap, sebuah kompleks rumah tinggal Jawa memiliki setidaknya 2 bangunan atau lebih, dengan bangunan pelengkap yaitu gandok, pawon/dapur, pekiwan, lumbung, kandang hewan, dan lain lain seperti nampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.37 Denah Kompleks Rumah Tradisional Jawa

Sumber: Ambarwati, 2009

Berikut ini adalah penjabaran dari bagian-bagian rumah tradisional Jawa:

1. Regol

Regol (gapura) berasal dari kata *rigol* (jatuh) atau *parigolan* yang dimaksudkan sebagai aplikasi tata-krama antara yang muda kepada yang tua, antara yang kecil pada yang besar. *Parigolan* adalah batas pemberhentian/turun dari kendaraan, atau membuka/menutup payung, atau topi (Priyotomo 1999 : 32). Regol merupakan tempat dimana yang lebih muda/tamu menghormati penghuni/tamu yang lebih tua.

2. Rana

Rana adalah penutup pandangan setelah gapura, untuk menghalangi visual pejalan kaki terhadap bagian dalam kompleks rumah Jawa.

3. Sumur

Sebagai sumber air, biasanya sumur juga terletak di bagian belakang rumah, dekat dengan pawon/dapur dan kamar mandi/pekiwan.

4. Langgar

Langgar atau musholla adalah tempat ibadah bagi kaum muslim, tetapi langgar memiliki satu perbedaan dengan masjid yaitu tidak digunakan untuk sholat Jumat. Filosofi dari langgar diletakkan di barat karena umat muslim bersembahyang menghadap kiblat (kabah). Di Indonesia sendiri, kabah berada di sebelah barat agak ke utara sehingga langgar diletakkan di paling ujung barat kompleks. Namun terlepas dari kebudayaan, dan terpengaruh penataan arsitektur dan sosial sehingga penempatan langgar menjadi bermacam-macam. Namun jarang didapati langgar terletak di tengah-tengah kompleks bangunan.

5. Kuncung

Kuncung adalah suatu bentuk bangunan joglo yang berfungsi sebagai penghubung atau terasan kecil untuk pintu masuk ruangan pendopo yang bersifat publik.

6. Gedhogan (Kandang Kuda)

Menurut kepercayaan Jawa, kuda adalah binatang piaraan yang paling berharga atau *gegedhug*-nya binatang piaraan. *Gegedhug* maknanya 'paling tinggi' atau 'paling atas'. Dari sinilah muncul istilah Gedhogan.

7. Pendopo/Pendhapa



Gambar 2.38 Pendopo Agung Mojokerto

Sumber: kaoskusut.blogspot.com, 2011

Pendopo adalah bangunan terbuka yang terletak di bagian depan kompleks. Pendopo berfungsi untuk menerima tamu resmi, pertemuan, pesta maupun untuk pertunjukan dan juga tempat gamelan tradisional ditempatkan. Susunan vertikalnya terdiri dari tiga bagian (bawah/umpak, tiang, dan atas/atap). Susunan ini merupakan transformasi candi ditafsirkan sebagai lambang dunia atas (dewa), dunia tengah (kehidupan), dan dunia bawah (kematian).

Struktur lantai yang lebih tinggi dari permukaan tanah dan adanya teritisan menunjukkan pembatas ruang meskipun pendopo tidak memiliki penutup dinding. Lantai pada pendopo biasanya memiliki ketinggian 3 anak tangga. Pendopo diyakini sebagai ekspresi dan ide keteraturan, tatanan yang berada antara dua kekuatan yang berbenturan. Pendopo juga sebagai imaji, selalu hadir ke depan, mendapat tempat sentral, segala pemecahan persoalan, penyatuan kembali konflik, terangkum dalam keguyuban dari berbagai latar etnis. Pendopo juga dijadikan tempat pengendalian diri, konsep pendopo bagi golongan *priyayi* (pejabat) menunjukkan kebijaksanaan (Subiantoro 2011: 72)

Lebih lanjut, pendopo menunjukkan asas keteraturan, keselarasan, keseimbangan, dan kestabilan kosmos. Bila dihubungkan dengan falsafah kekuasaan, kaum *priyayi* mempertemukan para abdi dan anak buahnya dan struktur lantai susun tiga melambangkan stratifikasi status pemiliknya. Lantai pendopo untuk duduk para pembesar, lantai emper yang rendah untuk duduk

priyayi rendahan, dan para abdi duduk di luar pendopo. Mereka menyatu dalam pendopo, maka tidak berlebihan kalau pendopo dimaknai pusat keguyuban. Struktur pendopo yang terbuka, profan merupakan ruang publik yang mengindikasikan sifat maskulin (laki-laki). Disinilah rasa dalam estetika Jawa tampak megah dan berwibawa (Subiantoro 2011: 72).

8. Longkangan

Longkangan adalah gang kecil antara pendopo dengan tembok dalam.

9. Seketheng

Seketheng adalah pintu masuk menuju Gandok.

10. Pringgitan

Bangunan batas antara pendopo dan dalam, bangunan ini merupakan serambi dan perwujudan bangunan semi terbuka. Ruang ini digunakan salah satunya sebagai pertunjukan wayang kulit, atau juga untuk menyambut tamu yang lebih resmi. Pringgitan merupakan pengantar memasuki dalam ageng yang menjadi pusat rumah Jawa. Pringgitan bersifat semi-privat.

11. Dalem Ageng (Omah Buri)

Dalem ageng atau *omah mburi* adalah inti dari susunan rumah Jawa. Posisi dalem ada di tengah sebagai pusat dari kompleks bangunan. Lantai pada dalem lebih tinggi dari pringgitan maupun pendopo. Pada dalem terdapat 3 ruang belakang yang membentuk *senthong*. Senthong membujur dari timur ke barat dan biasanya menghadap ke selatan (Subiantoro 2011: 73).

Pada dalem, batas kanan-kirinya terdapat ruangan (atau bangunan terpisah) yaitu *gandhok*; sementara pada bagian utara-selatan diapit oleh pendopo-pringgitan dan *gadri-pawon*. Struktur ini merupakan transformasi dari struktur alam (kosmologi) berupa empat arah mata angin (dalam terminologi Jawa disebut *papat kiblat lima pancer*). Kedudukan dalem yang di tengah dipercaya sebagai pancer atau pusat dari kosmos sehingga menjadi rujukan dari unsur di sekitar yang mengelilinginya. Struktur rumah semacam ini mereplikasi struktur Keraton, merupakan manifestasi kosmologi Jawa (Djono 2012: 272).

Ukuran pintu memasuki dalem lebih rendah, dan bagian bawahnya memiliki pembatas yang tidak rata dengan lantai. Struktur ini dimaksudkan untuk menerapkan nilai penghormatan bagi pemiliknya, mengajarkan pada para tamu yang masuk agar melihat ke bawah dan menundukkan kepala supaya tidak

terbentur. Ada kalanya sebelum pintu masuk dalam ageng diletakkan kaca cermin sebagai simbolis agar kita selalu bercermin secara total baik jiwa maupun raga.

Dalem bersifat tertutup, biasa untuk menerima saudara dekat atau kawan akrab, dan sebagai ruang kegiatan wanita. Karena ini dalem bersifat feminim, bertolak dengan pendopo yang sifatnya maskulin. Dalem yang sakral dan pendopo yang profan menunjukkan keserasian, dialektik antara hubungan vertikal ke Tuhan dengan yang horizontal ke sesama manusia. Bentuk ruang yang terstruktur merupakan tuntunan fungsi secara fisiologis, suasana sejuk, tenang dan tenteram, serta suci-pribadi sebagai tuntunan fungsi psikologis (Subiantoro 2011: 73)

12. Senthong Kiri

Senthong kiri digunakan sebagai tempat tidur ibu dan anak-anak yang belum dewasa dan terletak di bagian timur. Kadang kala, tempat ini berfungsi gudang, tempat menyimpan peralatan pertanian atau senjata.

13. Senthong Tengah (Petanen)

Ruang ini sering disebut “Krobongan”, merupakan ruang sakral, sehingga memiliki hierarki dan ketinggian lantai paling tinggi daripada bagian bangunan lainnya. Disini masyarakat Jawa melakukan penghormatan kepada Dewi Sri (Dewi kesuburan dan kebahagiaan rumah tangga) sesuai dengan mata pencaharian orang Jawa yaitu petani-agraris. Krobongan sebagai ruangan khusus sebagai bentuk penghormatan pada Dewi Sri memiliki makna yang terdapat pada setiap benda yang ada di dalamnya:

a. Sesaji.

Bentuk sesaji biasanya berupa dipan untuk menyimpan beras/padi (lumbung kecil/*padaringan*). *Padaringan* diberi bantal dan guling di bagian atasnya – bisa berupa keranjang yang dihias kain cindai atau sutra yang dibuat mirip bantal-guling. Sesaji ini diperuntukkan bagi Dewi Sri / Dewi Padi yang melambangkan kesuburan.

b. *Loro blonyo*.

Loro blonyo terletak di luar krobongan, fungsinya sebagai simbol penjaga sumber kemakmuran (krobongan itu sendiri), berupa boneka pengantin laki-laki dan perempuan dalam adat jawa. *Loro blonyo* adalah lambang

kebahagiaan suami-istri dan lambang kesuburan. Di sebelah *loro blonyo* terdapat kendhil yang berisi berbagai biji-bijian hasil panen dan ditutupi oleh sapatangan dan diselimutkan sebagai simbol tolak bala. Pada kanan kirinya diletakkan lampu minyak yang disangga oleh tiang kayu yang diukir (*ajug-ajug*).



Gambar 2.39 Loro Blonyo

Sumber: *kusumo-dewi.blogspot.com*, 2010

- c. Pusaka.
Pusaka biasanya berupa keris, karena dianggap benda suci maka diletakkan pula di tempat suci seperti krobongan.
- d. Kain cindai.
Kain cindai atau patola India sebagai penutup dipan/bantal-guling di dalam krobongan memiliki pola yang sarat Hinduisme sehingga kain ini dianggap sakti dan dikeramatkan.
- e. Hiasan Naga (*panagan*).
Hiasan naga adalah turunan dari cerita Mahabarata (Hindu), kaitannya dengan dunia bawah, dan simbolisme air. Makna hiasan naga atau ular berarti permohonan agar dalam bertani tidak akan kekurangan air.
- f. Hiasan Garuda.
Hiasan ini sebagai simbol dunia atas, sebagai penyeimbang dari hiasan naga/ular yang melambangkan dunia bawah. Burung garuda melambangkan

sosok pemberantas kejahatan dan karena inilah hiasan burung diletakkan pada krobongan. Keberadaan krobongan dalam rumah Jawa menggambarkan dunia yang tidak dapat dipisahkan dari pemahaman tentang keseimbangan makrokosmos dan mikrokosmos, segala sesuatunya selalu terkait dengan kekuatan-kekuatan alam, sesuatu yang metafisik.

14. Senthong Kanan

Senthong kanan digunakan sebagai tempat tidur ayah atau anggota keluarga laki-laki.

15. Gandhok

Gandhok adalah gugus bangunan yang ditambahkan pada omah dalem, dengan kegunaan bervariasi sebagai kamar tambahan, sebagai tempat menjalankan kegiatan memasak, atau menyimpan berbagai benda/barang atau gudang.

16. Pawon/Dapur

Bangunan dapur dalam bahasa Jawa disebut sebagai *pawon*, dan fungsinya sebagai tempat memasak, dan pada masa itu kegiatan memasak menggunakan kayu bakar. Pawon berasal dari kata 'awu' (abu) yang merupakan hasil pembakaran kayu bakar. Pawon berarti tempat abu. Dapur dalam kompleks rumah tradisional Jawa terletak pada bagian dalam/privat.

17. Gadri

Ruangan ini terletak di bagian belakang senthong, dan biasanya digunakan untuk tempat makan keluarga. Pada bagian belakang ini biasanya terdapat pintu. Pintu bagian belakang dalam rumah Jawa biasanya memiliki tafsiran sebagai sarana saling komunikasi, berhubungan sosial, dan fungsi menghargai. Sebagai misal ada hajatan, tamu yang di depan tidak boleh mengetahui kesibukan di belakang. Pintu ini juga untuk menjalin komunikasi dengan rumah di belakangnya.

18. Pekiwan

Pekiwan adalah ruangan yang berfungsi sebagai WC. Ruangan yang dianggap "kotor" ini diletakkan jauh dari dalem ageng dan krobongan, biasanya diletakkan di pekarangan dalam, di bagian ujung belakang.

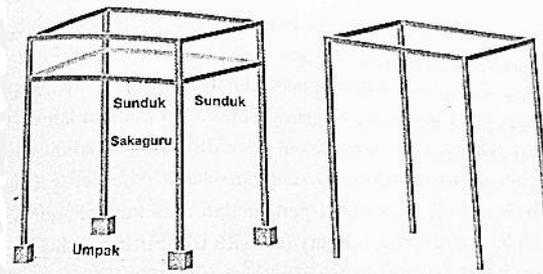
Salah satu fungsi rumah tradisional ini misalnya adalah pembagian zonasi untuk kedua gender: Pendopo sebagai daerah untuk laki-laki, sedangkan perempuan di bagian omah dalem yang terletak di belakang pendopo dan sifatnya lebih privat. Dari sini nampak upaya pembagian zonasi ruang berupa tatanan tiga bagian yang linier ke belakang oleh orang Jawa, yaitu meletakkan bagian publik (pendopo) - semi publik (pringgitan) – privat (dalem) berurutan dari pintu masuk ke bagian paling dalam dari tapak.

Susunan perletakan rumah Joglo Jawa mengenal pembagian ruang berdasarkan situasi kuadran, yaitu kwadran depan kanan, depan kiri, belakang kanan dan belakang kiri, hal ini tidak tergantung arah hadap rumah. Ruang yang berada dalam kwadran depan kanan berkualifikasi ruang umum (*public space*), depan kiri untuk ruang setengah umum (*semi-public space*), belakang kanan untuk ruang setengah privat (*semi private space*) dan belakang kiri untuk ruang private (*private space*). Dalam sistem ini terletak bagian kanan sisi pemilik rumah lebih utama dari sebelah kiri, sehingga bagian kanan diperuntukkan bagi publik sedangkan bagian kiri untuk diri sendiri atau privat (Ambarwati 2009:18).

2.4.2 Konstruksi Arsitektur Joglo Jawa

Joglo berasal dari kata *tajug loro* (dua tajuk), karena bangunan ini merupakan penggabungan dari kedua atap tajuk yang didempet kan menjadi satu. Griya taju yang atapnya ini didempetkan kemudian dikembangkan hingga *mustakanya* (kepala) dihilangkan, dan sebagai gantinya mustaka tersebut dihubungkan jadi satu, hingga diperoleh bentukan joglo seperti yang kita kenal saat ini.

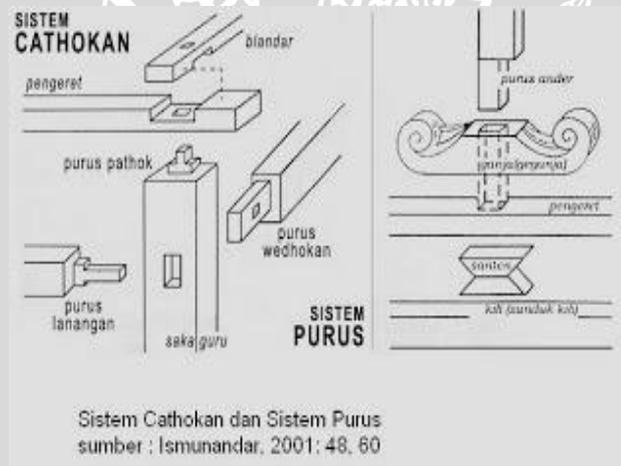
Inti dari konstruksi Joglo adalah *saka guru*. Sakaguru adalah empat tiang gelagar utama di bagian tengah bangunan yang menjadi inti (*benchmark*) dari bangunan tersebut. *Saka guru* sendiri berasal dari kata ‘saka’ yang maknanya ‘tiang’ dan ‘guru’ yaitu pedoman, patokan, yang diacu, yang dirujuk, dan yang dijadikan ‘yang mulia’. Kolom *saka guru* ini menopang mahkota paling atas dari joglo, yang menumpang diatas susunan *sundukan* yang disebut *balandar-pangeret* – yang juga berfungsi mengikat kolom *saka guru* tersebut. *Saka guru* secara spesifik merujuk pada tiang yang berfungsi untuk menjadi tempat *balandar-pangeret*. *Saka guru* lazimnya ditumpangkan di atas umpak, namun ada juga yang ditanam dibawah tanah (*ceblokan*).



Gambar 2.40 Saka Guru Menopang Balandar-Pangeret atau Pamidhangan

Sumber: Prijotomo, 2006

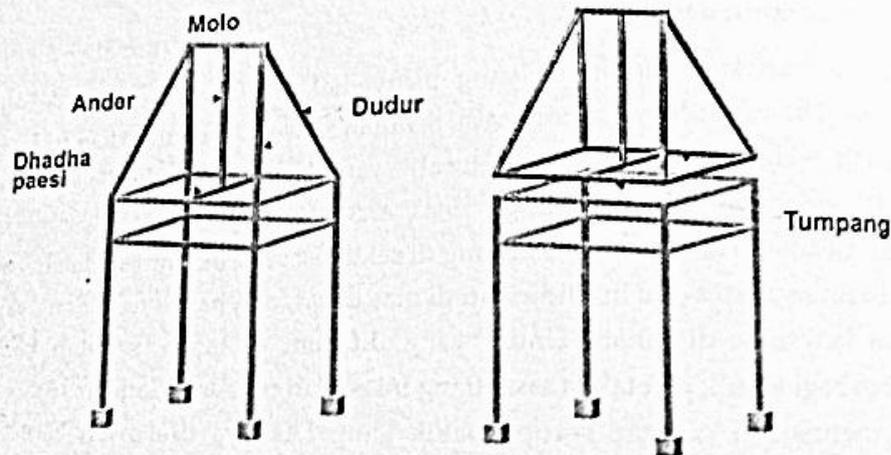
Balandar dan pangeret (atau disebut juga pamidhangan) adalah balok yang ditempatkan di bagian pucuk dan di atas saka. Sebagai gelagar struktural, balandar-pangeret menjadi komponen struktural yang harus dirangkaikan pada gelagar lain, mengingat posisinya yang terletak diatas. Karena fungsinya ini, balandar pangeret juga berperan sebagai pelengkap saka guru, karena menentukan kerangka bangunan ataupun keseluruhan griya Jawa. Konstruksi balandar pangeret ini menggunakan sistem sambungan cathokan. Teknik cathokan adalah jenis sambungan yang secara bersamaan sudah saling mengunci tanpa perlu jenis kuncian tambahan.



Sistem Cathokan dan Sistem Purus
sumber : Ismunandar, 2001: 48, 60

Gambar 2.41 Sistem Cathokan dan Purus

Sumber: hdesignideas.com

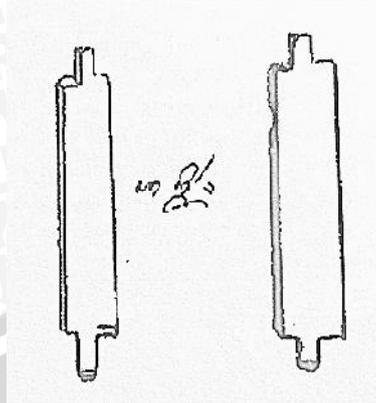


Gambar 2.42 Komponen Penopang Penutup Atap: Dengan dan Tanpa Tumpang

Sumber: Prijotomo, 2006

Setelah rangka dasar struktur penopang selesai, selanjutnya adalah perakitan penopang rangka penutup atap (sering disebut dengan *gajah* atau *brunjung*). *Balandar-pangeret* tidak termasuk dalam rangka penutup atap, karena hanya sebagai landasan *cathokan gajah/brunjung* ini. Di bagian paling atas saka guru biasanya terdapat beberapa lapisan balok kayu yang membentuk *offset* bertingkat yang melebar ke arah luar dan dalam. Pelebaran keluar disebut *elar*, sementara pelebaran ke dalam disebut *tumpang sari*. *Elar* berfungsi menopang bidang atap sementara *tumpangsari* menopang langit-langit joglo (*pamidhangan*). Secara keseluruhan, komponen-komponen rangka *saka guru* ini adalah:

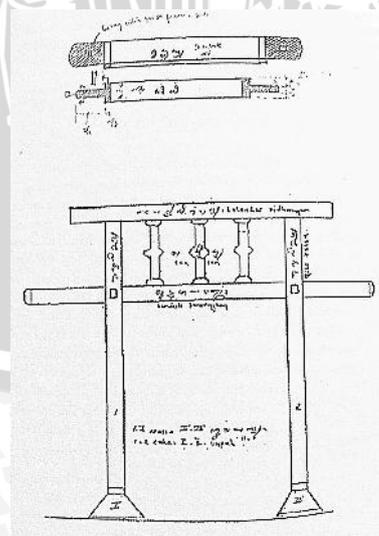
1. *Molo*, yaitu balok yang terletak paling atas, dianggap sebagai kepala bangunan. Besar dari penampang *molo* sendiri dibuat lebih besar daripada penampang *saka guru*, karena konsepnya *molo* adalah rangka paling besar diantara rangka lainnya.
2. *Ander*, balok yang terletak diatas *pangeret* yang berfungsi sebagai penopang *molo*.



Gambar 2.43 Ander

Sumber: Prijotomo, 2006

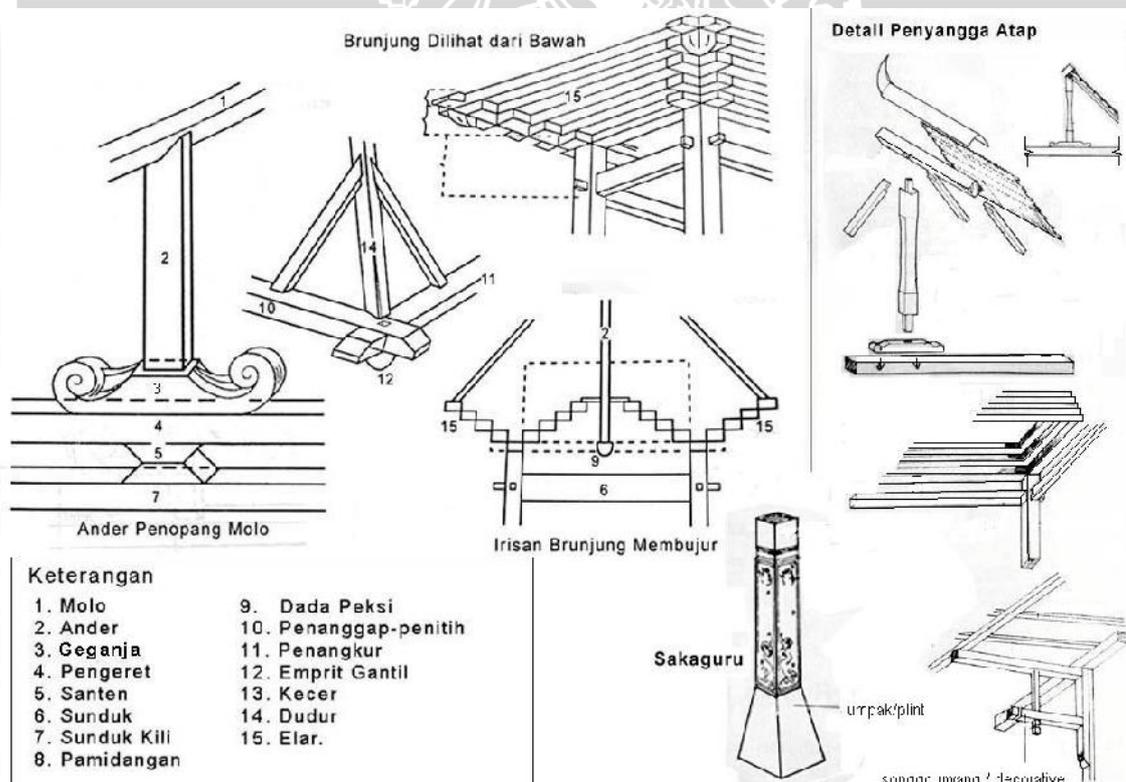
3. *Geganja*, (*gonja: panggon raja*) alas *ander*, fungsinya untuk membantu menguatkan *ander* untuk tetap pada posisinya.
4. *Pangeret*, balok penghubung dan stabilisator *saka guru*, kerangka rumah bagian atas yang terletak melintang menurut lebarnya rumah, serta ditautkan dengan *balandar* (kerangka rumah bagian atas yang melintang menurut panjang rumah).
5. *Santen*, penyangga *pangeret* diantara *pangeret* dan *kili*. Fungsinya supaya *pamidhang* tidak melendut ke bawah. Bentuk *santen* dapat berupa segiempat, silinder, bertakik, dan sebagainya.
6. *Sunduk*, stabilisator, pengikat kolom yang berfungsi menahan guncangan atau goyangan. Ujung tiap *sunduk* diberi *purus*, dan peletakannya adalah berdiri (tidak seperti *balandar-pangeret* yang rebah).



Gambar 2.44 Konstruksi Sunduk

Sumber: Prijotomo, 2006

7. *Kili*, balok pengunci *cathokan* *sunduk* dan *tiang*.
8. *Pamidhangan*, rongga yang terbentuk dari rangkaian balok/*tumpangsari* pada *brunjung*.
9. *Dhadha peksi* (*/paesi*), balok pengerat melintang di antara *pamidhangan*.
10. *Penitih*, lubang sambungan pada balok rangka atas, untuk mengikat *ander*.
11. *Penangkur*, balok rangka atas yang berfungsi sebagai alas bagi rangka penopang atap.
12. *Emprit-ganthil*, penahan purus tiang yang berupa tonjolan /*dudur* yang terhimpit.
13. *Kecer*, balok yang menyangga *molo* sekaligus menopang atap.
14. *Dudur*, balok penghubung sudut pertemuan *penanggap*, *penitih*, dan *penangkur* dengan *molo*.
15. *Elar*, peluasan keluar bagian atas *saka guru* yang menopang atap.
16. *Songgo-uwang*, konstruksi siku penyangga yang bersifat dekoratif.

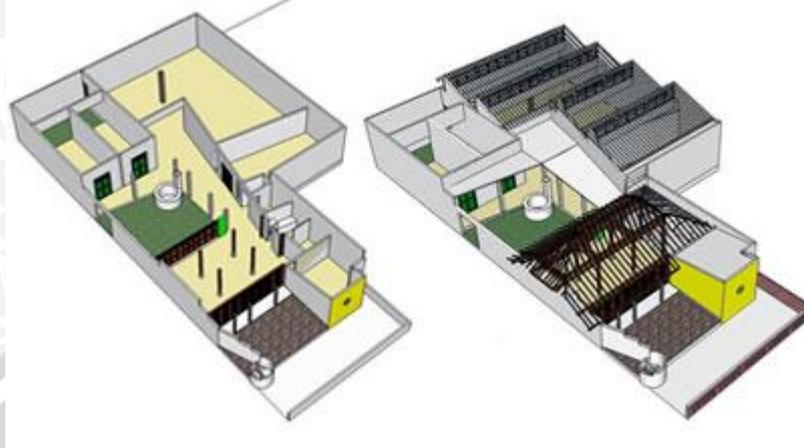


Gambar 2.45 Detail Rangka Joglo

Sumber: xdesignmw.wordpress.com

2.5 Komparasi Galeri

a. Cemeti Art House, Yogyakarta



Gambar 2.46: Potongan Denah Rumah Seni Cemeti

Sumber: www.binaalam.com

Rumah Seni Cemeti Jogjakarta, karya dari Eko Prawoto dirancang sebagai sebuah galeri seni yang mampu merangsang dialog antara seniman dengan karyanya, seniman dengan ruang, antara karya seni dengan ruang, dan antara penonton dengan proses penciptaan dan penafsiran karya seni; yang juga harus dapat mencitrakan budaya rumah seni ini berada: Jogjakarta.

Di Rumah Seni Cemeti, sang klien Jaarsma dan Nindityo yang juga kurator rumah seni ini, memilih tipologi limasan sebagai bentuk utama bangunannya. Bentuk limasan dianggap berlainan dengan pendopo, dan bersifat mewakili orang kebanyakan dan kehidupannya.



Gambar 2.47: Tipologi Joglo Limasan pada Atap

Sumber: www.binaalam.com



Gambar 2.48: Interior Rumah Seni Cemeti

Sumber: www.binaalam.com

Penempatan limasan dan ruang transparan di bawahnya sebagai ruang masuk ke rumah seni ini mengingatkan pentingnya transisi ruang dalam arsitektur klasik dan vernakular Jawa. Seperti pada pendapa, bagian depan atap limasan mengatapi sebuah beranda terbuka dimana sinar matahari dihalau dan secara bertahap masuk ke ruang dalam. Permainan cahaya di dalam ruang transisi ini menuntun orang ketika mereka meninggalkan wilayah publik dan masuk ke wilayah yang lebih privat.

Dalam Rumah Seni Cemeti, Eko Prawoto merancang berbagai kualitas ruang untuk menampilkan kegiatan pameran sebagai saat-saat penciptaan dan bukan sekedar penggelaran karya seni. Ruang pameran di lantai dasar dibagi menjadi beberapa platform pameran dengan bentuk, level, dan pembatas yang berbeda-beda. Zona-zona yang berlainan ini saling menjadi latar depan dan latar belakang tiga dimensi satu sama lain.

Rumah Seni Cemeti dibayangkan sebagai sebuah tempat yang melayang diantara wilayah tradisional (dilambangkan oleh ikon vernakular joglo limasan) dan tafsiran semangat modernitas (kemurnian geometrik ruang dan bentuk). Artikulasinya tentang ‘melayang’ tergantung pada eksplorasi hubungan antara dua tradisi arsitektural yang sering dipertentangkan. Eko Prawoto meneruskan kolom-kolom kayu di bawah atap Limasan ke dalam grid struktural wilayah ‘modern’. Komposisi ini mengingatkan kita pada kualitas struktural arsitektur vernakular, yang semakin terpinggirkan dan semakin dianggap hanya sebagai ikon arsitektur tradisional.



Gambar 2.49: Interior Rumah Seni Cemeti

Sumber: www.binaalam.com

Kesimpulannya, Rumah Seni Cemeti, melalui pesan arsitekturalnya, adalah sebuah alternatif yang menggairahkan dari penggabungan arsitektur tradisional Jawa dan peminjaman langgam dan tren arsitektur modern.

b. Blanco Renaissance Museum, Ubud



Gambar 2.50: Entrance Museum Blanco

Sumber: www.indonesia-tourism.com

Museum Renaisans Blanco adalah rumah sekaligus museum pribadi sang maestro lukisan romantik-ekspresif, almarhum Don Antonio Blanco (1912-1999), dan saat ini dihuni oleh putranya Mario Blanco yang meneruskan jejak sang ayah menjadi pelukis aliran Impresionis. Awalnya tanah lokasi museum ini dihadiahkan oleh Raja Ubud kepada Antonio Blanco, yang kemudian menjadikannya tempat tinggal serta studio. Museum ini dibuka untuk umum pada 1998 hingga saat ini.

Terletak di tanah berkontur, dengan area 20.000 meter persegi, arsitektural Museum Blanco didesain oleh Antonio Blanco sendiri, dan memperoleh banyak pengaruh dari arsitektur Eropa dan arsitektur Bali. Sebagai seorang seniman, karya arsitektural Museum Blanco pun memiliki banyak sekali manifestasi pemikiran sang arsitek dalam rupa simbolisme. Salah satu contohnya adalah simbol telinga pada puncak museum yang maknanya ‘saya masih ingin mendengar pujian dan kritik atas karya saya meski saya sudah mati’.



Gambar 2.51: View Entrance Museum

Sumber: *Dokumentasi Pribadi, 2012*

Masuk ke kompleks ini, saya disambut oleh bangunan gapura yang berdesain Eropa, namun kaya akan ornamental dan memberikan sebuah kesan antik dan

bersejarah (*rustic*). Dari sini jalan menuju tempat parkir menanjak, dan di sebelah kiri memiliki pemandangan keelokan Ubud dilihat dari atas bukit.



Gambar 2.52: Lobby dan Ruang Peralihan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Bangunan utama dari museum ini terhalang dari pandangan karena terletak di area yang lebih rendah daripada jalan masuknya. rerimbunan pepohonan dan pagar batu gaya Bali yang mengelilinginya. Perjalanan masuk museum ini diawali dengan lobby, disini pengunjung diwajibkan membeli tiket masuk ke dalam museum. Setelah melalui lobi, pengunjung akan melalui tangga turun, disini merupakan ruang transisi atau peralihan, karena suasananya yang serba hijau dan natural dengan penggunaan material alam di bangunan sekitarnya, saat melalui ruang ini perasaan menjadi lebih tenang. Ornamental pintu adalah komodifikasi dari bentukan pintu khas Jawa dimana kita harus menunduk supaya tidak terbentur, sekaligus berhati-hati supaya tidak tersandung (sumber: wawancara on-site)

Setelah melalui ruang peralihan diatas, kita akan memasuki ruang tamu terbuka. Disini adalah tempat keluarga Blanco menyambut tamu-tamunya. Ini adalah area transisi sesungguhnya, dimana dari sini terdapat dua arah jalan: keluar langsung ke tempat sesajen (istri almarhum Antonio Blanco adalah penganut Hindu Bali) dan keluar ke tempat parkir. Arah satunya menuju ke pekarangan dalam hunian sekaligus pusat dari kompleks museum ini.



Gambar 2.53: Ruang Tamu – Ruang Transisi

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012



Gambar 2.54: Pemandangan Dalam Museum

Sumber: www.thebalidriver.net

Seperti dijelaskan diatas, Museum Blanco sebelumnya adalah sebuah rumah, yang kemudian diberi bangunan tambahan berupa museum yang dibuka untuk umum. Pada gambar diatas, bangunan sebelah kiri adalah rumah sementara bangunan di kanan adalah museum utama. Arsitektur museum adalah arsitektur modern, yang dipadukan dengan arsitektur vernakular Bali dalam hal dekorasinya.



Gambar 2.55: Tangga Menuju Museum

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Dari titik pusat (pekarangan) ini, hierarki bahwa bangunan museum sebagai bangunan utama dalam kompleks ditunjukkan dengan adanya perbedaan ketinggian pada bangunan ini, disamping itu dekorasi berupa batu-batu alam yang ditanam di tanah mengarahkan perhatian kepada bangunan ini. Disamping kanan-kiri tangganya terdapat sepasang naga, yang menurut rakyat Bali adalah hewan suci yang menjaga tempat tersebut. Sepasang naga ini diletakkan untuk pengharapan atau penerapan terhadap filosofi tersebut, supaya keberadaan museum ini selalu dijaga.



Gambar 2.56: Entrance Museum

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Pintu masuk museum memiliki skala besar, dihiasi ornamental ukir-ukiran dari kayu dengan cat emas, selain itu terdapat *off-setting* pada pintu (dimana pintu seolah-olah terdiri dari 3 tumpuk pintu). Makna arsitekturalnya terkait pada filosofi untuk “menurunkan derajat menjadi sama rata” pada semua tamu yang berkunjung untuk menikmati karya (wawancara on-site). Maksudnya, setiap penikmat seni yang datang diajak untuk mensejajarkan pola pikirnya dengan sang seniman, sehingga diharapkan mampu menikmati karya di dalamnya dengan lebih baik.

Sayangnya, pengunjung dilarang mengambil gambar di dalam bangunan museum. Namun, sebagai penggambaran, Antonio Blanco menerapkan pola sirkulasi *radial* dimana pengunjung bebas menentukan jalannya sendiri saat menikmati karya seni di dalamnya. Setelah selesai menikmati karya di dalam museum, pengunjung diarahkan menuju ruang workshop sekaligus galeri Mario Blanco, putera dari maestro pemilik museum ini.



Gambar 2.57: Galeri dan Workshop Mario Blanco

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Galeri dan Workshop Mario Blanco terletak di samping bangunan museum, diantara entrance masuk pekarangan dan bangunan museum. Akses masuk utamanya berada dari dalam bangunan museum dan berakhir di entrance masuk pekarangan utama (sisi kanan gambar diatas). Galeri dan workshop ini memiliki arsitektur yang condong ke arsitektur tradisional Bali yang kaya oleh ornamen.



Gambar 2.58: Detail Atap Galeri dan Workshop Mario Blanco

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Detail pada “gewelan” atap galeri dan workshop Mario Blanco ini sangat sarat dengan pola dekorasi Bali. Pintu-pintunya adalah pintu kayu yang sarat ukiran dan dindingnya terbuat dari cast semen yang dibiarkan berwarna natural.



Gambar 2.59: Workshop dan Galeri Mario Blanco

Sumber: suedetaxi.tumblr.com



Gambar 2.60: Workshop dan Galeri Mario Blanco

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Workshop dan Galeri Mario Blanco dibiarkan apa adanya. Meskipun seniman Mario Blanco menggunakan ruang ini, kesan yang diberikan pada pengunjung

adalah untuk memberikan kesan bahwa sang almarhum maestro meninggalkan tempat ini seperti adanya ('berantakan' seolah baru dipakai untuk melukis beberapa waktu sebelumnya).



Gambar 2.61: Jalan Keluar Museum

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Keluar dari galeri dan workshop, saya diarahkan kembali lagi menuju ruang tamu terbuka museum ini. Disini diberikan *welcome drink* dan kemudian diarahkan kembali menuju pintu keluar. Di area peralihan dari ruang tamu menuju halaman parkir terdapat bangunan ibadah Hindu Bali, dan gerbang keluar berupa gapura. Museum ini sangat mengesankan dengan pengalaman ruang yang diberikan didalamnya.

c. Museum Seni Neka, Ubud

Museum Neka terletak di Jalan Raya Ubud dan merupakan salah satu museum seni rupa yang sangat sarat dengan kebudayaan Bali. Museum ini memiliki area pameran bilah nusantara dalam hal ini Keris karena sang pemilik, Suteja Neka, adalah seorang Kerisolog dan seorang pelestari Keris. Pada studi komparasi ini akan dibahas mengenai penataan letak galeri bilah milik Museum Neka.



Gambar 2.62: Ruang Pamer Keris Museum Neka

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Galeri Keris Museum Neka adalah bangunan tambahan bagi museum Neka, karena awalnya Museum Neka tidak merencanakan adanya ruang pameran bilah. Diresmikan pada 2007, galeri ini merupakan persembahkan Suteja Neka pada warisan budaya Keris Indonesia, dan objek pameran di dalamnya adalah koleksi milik pribadi Suteja Neka.



Gambar 2.63: Entrance Ruang Pamer Keris Museum Neka

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Ruang Galeri ini terletak di lantai 2, dan ditandai dengan plakat peresmian museum serta papan penunjuk arah. Di pintu depan galeri terdapat sebuah meja yang berisi buku-buku mengenai Keris dan beberapa bangku di sebelahnya untuk pengunjung singgah menikmati buku-buku tersebut. Literatur yang ada disini tidak diperbolehkan untuk dibawa pengunjung, namun ada tabloid yang berisi pengetahuan mengenai Keris yang bisa dibawa gratis. Disini ditempatkan seorang guide yang mampu menjelaskan makna-makna dan istilah di galeri keris ini.



Gambar 2.64: Introduksi Keris

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Ruang galeri Keris Museum Neka hanyalah sebuah ruang luas tanpa partisi, seperti nampak pada Gambar 2.4.24. Namun, Neka memberikan pola semi-linear pada alur perjalanan pengunjungnya. Setelah memasuki pintu masuk galeri, pengunjung akan berada di segmen ruangan yang berisi pengenalan terhadap bilah nusantara yang bernama Keris ini. Di segmen ini pengunjung akan memperoleh

informasi mengenai metode pembuatan keris secara *step-by-step*, religiusitas sebuah keris dan pemanfaatannya dalam kegiatan sesajen atau upacara ritual, dan pola-pola serta jenis Keris yang ada di Indonesia. Penyajian-nya berupa pigura serta almari display dari kaca yang sarat akan sampel dan informasi dari Keris tersebut.



Gambar 2.65: Koleksi Keris Bernilai Seni Tinggi

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Setelah melalui segmen introduksi ini, pengunjung bisa melanjutkan menuju koleksi masif Suteja Neka. Keris-keris dipajang di dalam *showcase* dari kaca, lemari kaca, dan beberapa dipamerkan di panel-panel atau *stand* ornamental Keris tersebut. Pameran Keris dikategorikan menjadi tiga; yang pertama adalah Keris dengan nilai estetika tinggi, yang dipajang di rak kaca seperti di gambar 2.4.24. Keris yang dipajang di display kaca ini diklasifikasikan berdasarkan jenis-jenisnya. Fungsi dari display ini untuk memberikan edukasi akan beragamnya dunia Keris tersebut.





Gambar 2.66: Koleksi Keris Bernilai Seni Sangat Tinggi
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Kemudian adalah koleksi dengan nilai estetika sangat tinggi, Keris yang masuk kategori ini adalah Keris yang telah memperoleh gelar, pengakuan atau sertifikat yang menyatakan kerumitan pembuatannya dan keindahannya yang luarbiasa. Koleksi keris ini diletakkan pada *showcase* kaca dan disebelahnya diletakkan piagam, sertifikat, atau trofi serta penjelasan atau klipng pemberitaan yang mengandung artikel pencapaian Keris tersebut.





Gambar 2.67: Koleksi Keris Pusaka
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Kategori koleksi terakhir adalah koleksi keris ‘pusaka’ atau keris yang memiliki daya magis. Keris yang masuk dalam koleksi ini, kebanyakan tidak memiliki keterangan apapun, dan tidak dikeluarkan dari sarungnya untuk ‘meredam’ daya magis tersebut. Peletakannya juga menyebar di seluruh ruangan, hal ini ada kaitannya dengan *angsar* yang diharapkan dari Keris-keris tersebut, misalnya keamanan, ketenangan, dan kesuburan. Keris-keris pusaka ini meskipun kebanyakan tidak memiliki penghalang berupa kaca, bentukan display, keberadaan sesajen, dan panel keterangan larangan untuk menyentuh mengarahkan pengunjung untuk tidak sembarangan menyentuhnya.



Gambar 2.68: Pola Ruang Galeri

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Galeri Keris Museum Neka memperoleh pencahayaan alami dan juga pencahayaan buatan. Disini sinar matahari masuk tidak memperoleh filtrasi dimana beberapa objek di dalam ruang banyak yang terkena sinar matahari langsung. Namun, dengan banyaknya bukaan jendela, seluruh ruang menjadi terang dan merata, dengan adanya pantulan pencahayaan alami pada lantai. Beberapa objek koleksi dimaksimalkan dengan adanya down lighting pada lemari koleksi.

Galeri Keris ini memaksimalkan pengolahan ruang untuk menjaga suhu nyaman di dalamnya. Karena meminimalisir debu dan kelembaban yang masuk, maka seluruh jendela tidak dibuka, dan satu-satunya bukaan di dalam bangunan ini ialah pintu masuknya. Langit-langit di dalam galeri ini cukup tinggi, sehingga perputaran udara di dalamnya baik. Di langit-langit diberikan baling-baling untuk membantu perputaran udara, namun saat saya berada disana baling-baling ini tidak dinyalakan dan suhu di dalamnya nyaman untuk ukuran daerah tropis.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil komparasi adalah terdapat beragam cara menerapkan sebuah kebudayaan, dalam bentuk arsitektur lokal yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman ruang yang sesuai dengan isi dari galeri tersebut. Objek yang dipamerkan memiliki pengaruh dalam membuat tema ruang galeri. Dengan menggunakan pencahayaan alami melalui bukaan kaca dengan dramatisir *spotlight*, akan mampu menampilkan objek pada pameran, sehingga objek akan nampak lebih menonjol. Sirkulasi linear mampu meminimalisir kemungkinan objek ada yang terlewat, dan sirkulasi radial dan random memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk langsung menuju tempat yang ingin dikunjungi.

2.6 Kerangka Berpikir

