

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Judul

2.1.1. Pengertian Galeri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007) galeri merupakan ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

Galeri adalah sesuatu yang merupakan ruang pameran yang bersifat tematik, penampilan obyeknya dapat berubah sewaktu-waktu, dengan tujuan tertentu, untuk menceritakan sesuatu. Galeri juga merupakan sesuatu atau area yang dilalui oleh pergerakan manusia (Chiara & Callender 1987). Galeri berbeda dengan museum, selain dimensi yang berbeda, perbedaan yang paling terlihat dari galeri dan museum yaitu galeri tujuan utamanya menjual karya, sedangkan museum merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda yang bersejarah dan langka.

2.1.2. Pengertian Batik Malangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007), batik dijelaskan sebagai kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu atau biasa dikenal dengan kain batik.

Berdasarkan uraian dalam buku *Indonesian Batik: A Cultural Beauty*, secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, —*amba* yang berarti menuliskan/menggambarkan, atau juga berarti luas; dan —*titik* yang berarti titik atau *matik* (kata kerja membuat titik) yang kemudian berkembang menjadi istilah —*batik*, yang artinya menggambar titik atau bisa juga dimaksudkan menghubungkan titik-titik menjadi gambar pada kain yang luas atau lebar.

Batik juga mempunyai pengertian segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori. Dalam bahasa Jawa, —*batik* ditulis dengan —*bathik*, mengacu pada huruf jawa —*tha* yang menunjukkan bahwa batik adalah rangkaian

dari titik-titik yang membentuk gambaran tertentu. Salah satu ciri khas batik adalah cara penggambaran motif pada kain yang menggunakan proses pemalaman, yaitu menggoreskan malam (lilin) yang ditempatkan pada alat tradisional yang disebut canting atau cap.

Batik Malangan adalah sebutan untuk kerajinan batik yang khas berasal dari kota Malang, Jawa Timur.

2.1.3. Pengertian Warna

Warna merupakan fenomena getaran/gelombang cahaya yang mampu memberikan kesan yang beragam dalam seni rupa atau visual (Rawan & Tamara 2013:51). Menurut Poore (1994), arsitektur dan desain interior terdiri atas rangkaian elemen ruang, bentuk, struktur, pencahayaan, tekstur, dan warna. Salah satunya yang paling terlihat adalah unsur warna. Dengan adanya warna yang terkena cahaya maka suatu bentuk akan terlihat. Harmoni melalui skema warna membuat tiap elemen furnitur tetap memiliki kesatuan. Namun dalam perancangan kombinasi warna tersebut dalam interior harus terdapat satu warna yang sifatnya dominan/ lebih kuat.

2.1.4. Kesimpulan

Penerapan unsur warna batik malangan pada ruang pameran galeri Batik Malangan adalah perancangan sebuah ruang yang menjadi salah satu fasilitas kegiatan memamerkan karya batik khas kota Malang dengan menerapkan warna khas Batik Malangan sebagai unsur yang mampu memberi kesan visual tertentu.

2.2. Tinjauan Umum Ruang Pameran Galeri

2.2.1. Jenis-jenis galeri

Galeri menurut Susilo Tedjo dalam buku Pedoman Tata Pameran Galeri (1997), galeri dapat diklasifikasikan berdasarkan status masyarakat, jenis koleksi, dan ruang lingkup wilayahnya :

1 . Berdasarkan Status Masyarakat.

- a. Galeri Resmi (Pemerintah).
- b. Galeri Swasta.

2. Berdasarkan Koleksi.

- a. Galeri umum, yaitu galeri yang menunjang cabang-cabang Ilmu Pengetahuan Alam, desain, seni, budaya, sosial, dan teknologi.

b. Galeri Khusus, yaitu galeri yang memiliki koleksi penunjang satu cabang ilmu saja, misalnya; ilmu desain, seni, dan teknologi.

3. Berdasarkan Luas Lingkup Wilayah.

a. Galeri Nasional : galeri yang mempunyai ruang lingkup yang lebih besar.

b. Galeri Lokal : galeri yang mempunyai ruang lingkup yang lebih sempit, meliputi kabupaten dan kota.

Susanto (2012) menyebutkan galeri terdiri dari tiga kelompok berdasar visinya, antara lain:

a. Galeri Komersial - galeri yang mempunyai visi semata-mata komersial.

b. Galeri Semi Komersial - galeri yang melakukan kombinasi antara visi komersial dan kultural.

c. Galeri Eksperimental - galeri yang mempunyai visi semata-mata kultural, bahkan merupakan bentuk komunitas untuk memperjuangkan bentuk-bentuk kesenian baru dan juga mengutamakan keindahan suasana galeri itu sendiri.

Jenis kegiatan pada galeri juga dapat dibedakan berdasar tugasnya, yaitu :

a. Pengadaan

Hanya beberapa benda yang dapat dimasukkan ke dalam galeri, yaitu hanya benda-benda yang memiliki syarat-syarat seperti :

- Mempunyai nilai budaya, artistik, dan estetis.
- Dapat diidentifikasi menurut wujud, asal, tipe, gaya dan sebagainya yang mendukung identifikasi.

b. Pemeliharaan

Terbagi menjadi 2 aspek, yaitu aspek teknis (mempertahankan keawetan dan mencegah kerusakan), dan aspek administrasi (benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang membuatnya bersifat monumental).

c. Konservasi

Perawatan yang dilakukan bersifat cepat dan ringan, yaitu pembersihan karya seni dari debu atau kotoran dengan peralatan sederhana.

d. Restorasi

Perawatan berupa perbaikan ringan, yaitu mengganti bagian-bagian yang sudah usang/termakan usia.

e. Penelitian/pendidikan

Bentuk dari penelitian terdiri dari 2 macam, yaitu :

- Penelitian Intern adalah penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.
- Penelitian Ekstern adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau pihak luar, seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi dan lain-lain.

f. Rekreasi

Rekreasi yang bersifat mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan keletihan dan kebosanan.

Ada pun klasifikasi fasilitas dalam suatu galeri yaitu:

- a. Tempat untuk memamerkan karya (*exhibition room*)
- b. Tempat untuk memelihara karya seni (*restoration room*)
- c. Tempat untuk membuat karya seni (*workshop*)
- d. Tempat untuk mengumpulkan karya seni (*stock room*)
- e. Tempat mempromosikan karya dan transaksi jual beli karya (*auction room*)
- f. Tempat untuk berkumpul

2.2.2. Persyaratan lokasi galeri

Penempatan lokasi museum atau galeri dapat bervariasi, baik berada di kawasan pusat kota atau pinggiran kota. Pada umumnya sebuah museum membutuhkan dua area parkir yang berbeda, yaitu area bagi pengunjung dan area bagi karyawan. Area parkir dapat ditempatkan pada lokasi yang sama dengan bangunan museum atau disekitar lokasi yang berdekatan. Namun museum atau galeri haruslah selalu mudah diakses oleh semua masyarakat dari penjuru kota..

Untuk area diluar bangunan dapat dirancang untuk bermacam kegunaan dan aktivitas penunjang urban, seperti acara penggalangan sosial, even dan perayaan, serta untuk pertunjukan dan pameran temporal. Lebih baik lagi jika lokasi museum atau galeri sejalan dengan fasilitas sekitar (Chiara & Callender 1987:329)

2.2.3. Persyaratan ruang galeri

Galeri merupakan ruang fasilitas pameran yang sifatnya berbeda dengan museum. Secara umum galeri lebih mengarah pada pendekatan seni rupa dan seni dekoratif dan cenderung bersifat komersial, berbeda dengan museum yang lebih ke pendekatan keilmuan seperti arkeolog, historis, sains dan sebagainya. Pameran koleksi pada galeri pun bersifat temporer, sehingga ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam sebuah ruang pameran galeri, antara lain:

a. Fleksibilitas ruang

Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan. Ruang pameran harus dapat mengakomodasi perubahan tema pada masing-masing ruang, berdasarkan tema objek yang dipamerkan saat itu. Ruang pameran memiliki area sirkulasi tetap serta area-area pameran dibagi berdasarkan zona yang sudah ditentukan, sehingga perubahan pada ruang tidak kacau dan dapat dirubah sewaktu-waktu secara singkat.

Kriteria pertimbangan fleksibilitas adalah:

- 1) Segi teknik, yaitu kecepatan perubahan, kepraktisan, resiko rusak kecil, tidak banyak aturan, memenuhi persyaratan ruang. Efisiensi atau daya guna, dimanfaatkan seoptimal mungkin dengan sedikit atau tanpa berbagai kesulitan yang ditemui, melalui pewadahan fasilitas berdasarkan karakteristik kegiatan dan aktifitas yang diinginkan, sehingga fasilitas dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Segi ekonomis, yaitu murah dari segi biaya pembuatan dan pemeliharaan.

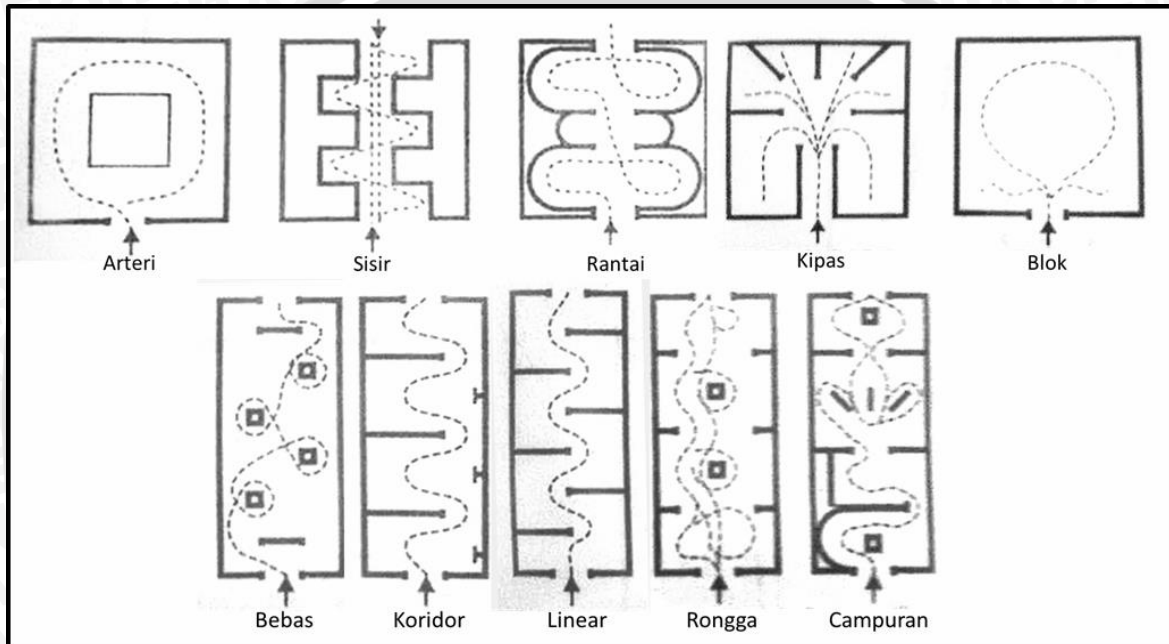
Ada tiga konsep fleksibilitas, yaitu:

- 1) Ekspansibilitas adalah konsep fleksibilitas yang penerapannya pada ruang atau bangunan yaitu bahwa ruang dan bangunan yang dimaksud dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan.
- 2) Konvertibilitas, ruang atau bangunan dapat memungkinkan adanya perubahan tata atur pada satu ruang.
- 3) Versatibilitas, ruang atau bangunan dapat bersifat multi fungsi.

Pada umumnya galeri menggunakan system fleksibilitas konvertibilitas, dalam satu ruang pameran suasananya dapat diubah mengikuti tema atau tujuan pameran yang sifatnya temporer.

b. Sirkulasi

Pergerakan pengunjung sebaiknya diarahkan sehingga pengunjung yang datang tidak akan merasa bingung dan tidak melewati objek yang dipamerkan.



Gambar 2.1. Tipikal Pola Sirkulasi dalam Pameran

Sumber : M.Belcher, "Orientation and Environment", dalam *Exhibition in Museum, Leicester*, dalam Susanto (2004)

c. Pencahayaan

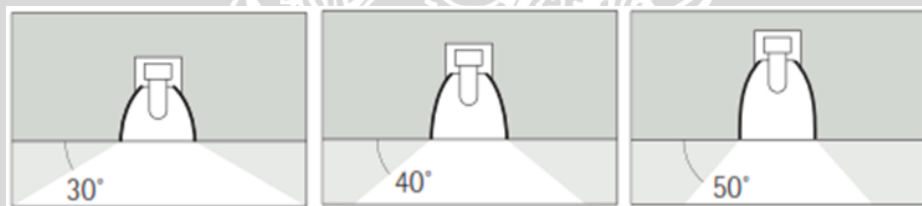
Pencahayaan diatur agar tidak mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan cahaya buatan dapat lebih memberikan efek yang lebih bagus jika dibandingkan dengan pencahayaan alami, namun efek pencahayaan alami dapat memberi kesan lebih hidup. Pemasangan lampu harus diperhatikan dan terlindung agar tidak ada sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung, yang dapat menyilaukan pengunjung. Selain itu cahaya sorotan berperan kuat jika dikaitkan dengan unsur warna dan motif.

Ada beberapa jenis pengaturan pencahayaan yaitu:

- 1) Pencahayaan alami : pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Sinar matahari memiliki kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan ini

dapat diperoleh dengan memberikan bukaan samping (jendela, ventilasi) dan pencahayaan langit-langit (*toplight/skylight*).

- 2) Pencahayaan merata buatan (*general artificial lighting*) : yaitu pencahayaan tenaga listrik. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktifitas akan intensitas cahaya secara luasan ruang.
- 3) Pencahayaan objek /pencahayaan setempat : merupakan cahaya buatan untuk memberikan penerangan penekanan pada objek tertentu pada tempat dekorasi sebagai *point of view* dalam suatu ruang. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Ada beberapa bentuk pencahayaan setempat, antara lain:
 - (a) *Downlight* merupakan lampu tanam yang biasanya dipasang di plafon dengan cahaya yang memancar vertical ke bawah. Penggunaan *downlight* ini sifatnya memotong atau mengurangi penyebaran pancaran cahaya dan menyembunyikan sorotan cahaya yang menyilaukan (*glare*) yang seringkali mengganggu pandangan dalam penggunaan lampu pijar.



Gambar 2.2. Downlight dengan bentuk reflector yang berbeda dan sudut penyebaran cahaya yang dihasilkan
Sumber : Ganslandt & Hofmann 1992



Gambar 2.3. Jarak antar lampu diatur berdasarkan fungsi pencahayaan
Sumber : Ganslandt & Hofmann 1992

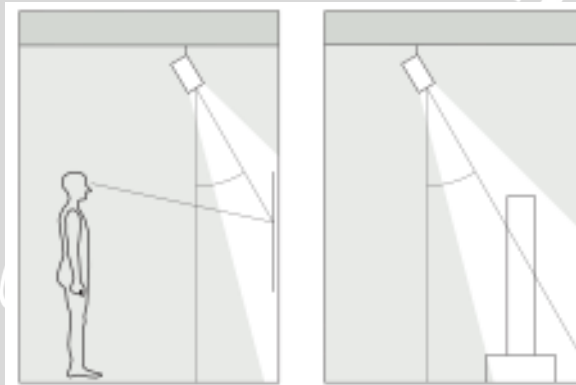
- (b) *Uplight* merupakan kebalikan dari *downlight* yaitu pencahayaan yang memancar ke arah atas. Biasa dipasang pada dinding atau lantai. Penggunaan sistem ini mampu membentuk kesan dramatis, megah dan mampu memunculkan dimensi suatu obyek.



Gambar 2.4. Contoh bentuk penggunaan *uplight* pada permukaan dinding, dipadukan dengan *downlight*, di permukaan lantai atau ditanam pada lantai

Sumber : Ganslandt & Hofmann 1992

Dalam pameran obyek kedua jenis pencahayaan tersebut dapat ditata pada sisi depan obyek (*frontlight*) atau pada sisi belakang obyek (*backlight*). *Backlight* biasanya diterapkan sebagai aksentasi atau untuk menciptakan siluet suatu obyek. Sedangkan *frontlight* biasa digunakan untuk menerangi obyek yang bersifat dua dimensi seperti foto atau lukisan.



Gambar 2.5. Sudut optimum untuk pencahayaan obyek adalah sebesar 30°

Sumber : Ganslandt & Hofmann 1992

d. Penghawaan

Penggunaan penghawaan buatan diperlukan untuk menjaga kualitas objek pameran, akan tetapi pada keadaan tertentu seperti mati lampu, penghawaan alami juga diperlukan agar udara dalam ruang tetap terjaga dengan baik.

e. Tata obyek

Penataan objek pameran dapat diterapkan dengan:

1. *In showcase* – obyek pameran berada dalam suatu wadah/kotak dengan penutup bidang transparan.
2. *Free standing on the floor* – obyek diletakkan langsung di lantai atau di area dengan ketinggian lantai yang berbeda dari area penonton.
3. *On walls or panel* – obyek di pasang di permukaan atau di tanam di dinding, bisa juga dipasang di permukaan sebuah panel.

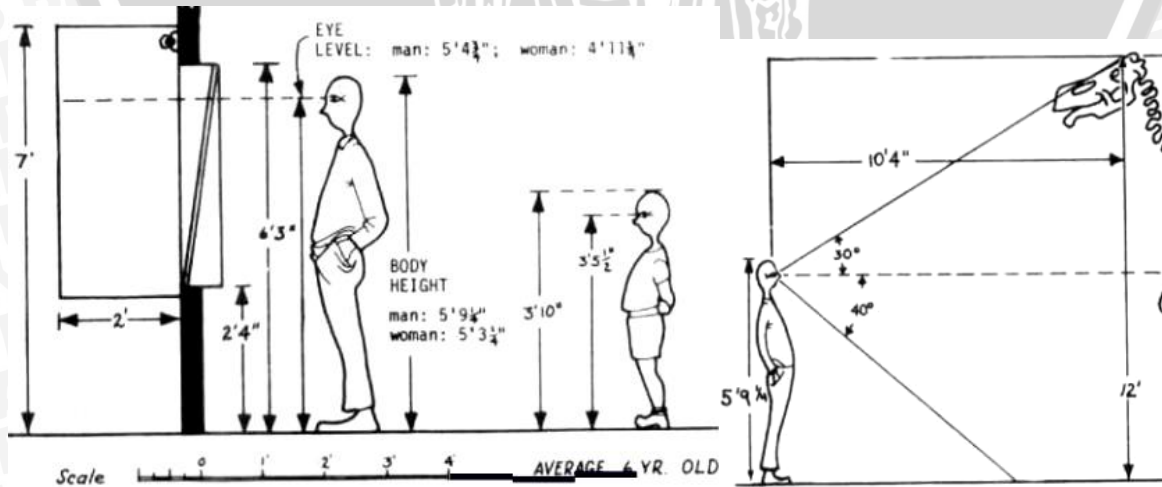


Gambar 2.6. Contoh penataan obyek pameran dengan vitrin/kotak kaca
 Sumber : Google Image



Gambar 2.7. Contoh *on the floor* dan *on the wall*
 Sumber : Google Image

Penataan ruang dalam ruang pameran juga dipengaruhi faktor pandangan, kekontrasan dari sesuatu keseragaman yang mampu membentuk kesan tertentu bagi pengunjung. Namun yang paling penting dalam display obyek adalah jarak dan ketinggian obyek pameran terhadap titik pandang manusia (*eye level*), yaitu tidak lebih dari 30° ke atas dan 40° ke bawah.



Gambar 2.8. Jarak dan ketinggian obyek pameran terhadap titik pandang manusia
 Sumber : Chiara & Callender 1987

2.2.4. Jenis-jenis pameran

Pameran adalah bentuk dari media iklan yang lain dari yang lain, karena media pameran bisa merangsang terjadinya penjualan secara langsung oleh para pengunjung stand-stand pameran yang bersangkutan.

Untuk penyelenggaraan pameran itu sendiri ada beberapa jenis pameran berdasar beberapa aspek, yaitu Tipe Pameran, Karakter Pameran, Tempo Pameran, dan Struktur Lokasi (Susanto 2004). Penggolongan jenis pameran semacam ini berkaitan dengan penentuan pembangunan bentuk ruang pameran, berfungsi untuk menjembatani pikiran antara perencana pada pelaksana, agar sesuai dengan tujuan pameran dan obyek yang dipamerkan.

Tipe Pameran:

- a. Tipe/ gaya dengan pendekatan estetik (berkonsentrasi pada pandangan bahwa objek memiliki nilai intrinsik yang dengan sendirinya berbicara untuk dirinya sendiri. Penekanan diberikan kepada hak dari objek untuk berdiri sendiri.
- b. Tipe/ gaya dengan pendekatan rekonstruktif adalah suatu pendekatan yang menghadirkan objek sebagai suatu yang memiliki arti secara etnografi dan berusaha untuk menginformasikan budaya latarnya.

Jenis pameran berdasar waktu/ tempo pameran:

- a. Pameran Tetap/ Permanen : pameran digelar secara terus menerus
- b. Pameran Temporer/ Insidental: diadakan dengan batas waktu
- c. Pameran Keliling: pameran temporer yang diadakan bergilir dari satu tempat ke tempat lain
- d. Pameran Berkala :pameran temporer yang diadakan secara regular pada waktu tertentu di setiap jangka waktu tertentu, misalnya festival tahunan.

2.2.5. Penyajian koleksi

Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya.

Penataan koleksi di ruang pameran harus memiliki :

- a. Sistematika atau alur cerita pameran, sangat diperlukan dalam penyajian koleksi di ruang pameran, karena akan mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi atas koleksi yang dipamerkan kepada masyarakat.
- b. Koleksi yang mendukung alur cerita, yang disajikan di ruang pameran harus dipersiapkan sebelumnya, agar sajian koleksi terlihat hubungan dan keterkaitan yang jelas antar isi materi pameran.

Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan secara :

- a. Tematik, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan subtema.
- b. Taksonomik, yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi.
- c. Kronologis, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya dari yang tertua hingga sekarang.

2.3. Tinjauan Pembentuk Suasana Ruang dalam Desain Interior

2.3.1. Teori pengalaman ruang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007), Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung). Pengalaman merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya.

Ruang merupakan tempat manusia bergerak, melihat bentuk-bentuk, warna, mendengar berbagai suara, merasakan dan sebagainya. Manusia dengan segala kelengkapan fisik dan psikis memungkinkannya untuk menanggapi, merespon berbagai macam bentuk dan pengolahan ruang, serta secara emosional memberi pengalaman ruang.

Implementasi berbagai macam variabel pembentuk dan pengisi ruang yang sesuai dengan fasilitas ruang akan meningkatkan nilai ruang, dan melalui indera mereka secara emosional memberikan berbagai macam pengalaman ruang yang berbeda-beda pada manusia (Sari 2005).

Pengalaman dapat dicapai dengan dua cara persepsi, yaitu:

- a. Visi murni (*pure vision*), terjadi bila kedua mata sejajar dan tubuh tetap berada pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Dari objek tersebut ditangkap sebuah kesan yang menyatu (*distant image*).
- b. Visi kinetik (*kinetic vision*), pada saat mata si pengamat konvergen dan berakomodasi, sedang tubuhnya dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai titik

pandang atau mendekat objeknya. Tidak mungkin mendapatkan citra keseluruhan, hal ini terjadi pada saat mendekati atau memasuki suatu ruang arsitektural.

Variabel-variabel ruang yang mempengaruhi pengalaman ruang menurut Kandinsky (1979) dalam bukunya *Point and Line to Plane* antara lain titik, garis, bentuk, tekstur, akustik, proporsi dan warna. Warna memiliki kekuatan luar biasa untuk menggerakkan manusia secara emosional. Studi tentang warna dimulai dengan interaksi antara cahaya dan warna, tanpa cahaya tidak dapat mengamati warna, bentuk atau ruang (Ching 1996). Dengan warna manusia dapat merasa senang, susah, aktif dan pasif secara spontan. Warna mampu menjadikan ruang tampak lebih luas, sempit, menciptakan pengalaman ruang, memberi kesan menekan atau pun kebebasan (Neufert 1999:26).

2.3.2. Desain interior

Francis D. K. Ching (1996) mengungkapkan desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar pengguna akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan pengguna, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Bidang ilmu desain interior terletak diantara teknik dan seni, karena tanpa adanya teknik, maka desain tidaklah aman, sebaliknya tanpa mempertimbangkan aspek estetika dan seni, maka desain tidak akan menarik.

Dalam desain interior ini ruang menjadi unsur utamanya, identik dengan cara memanipulasi volume ruang serta pengolahan permukaan ruang.

2.3.3. Unsur dan prinsip perancangan

Untuk memecahkan suatu permasalahan dalam desain interior, agar cepat penyelesaiannya maka diperlukan analisa menurut masing-masing unsur desain interior. Setiap unsur menjadi bagian pendukung pembentukan keseluruhan desain interior (Laksmiwati 2012). Unsur-unsur desain interior itu antara lain:

a. Garis

1) Lurus :

- a) Vertikal – Mengekspresikan kekuatan, keagungan, kemegahan, maskulin, elegan dan resmi, tegas, pengharapan, cerah, memberi kesan tinggi dan stabil pada ruangan.
- b) Horisontal – Mengekspresikan kesan tenang, damai, pasif, istirahat, informal dan bersifat melebarkan ruangan.
- c) Diagonal – Menimbulkan kesan gerak, dinamis, sporty, atraktif, lincah

2) Lengkung : bersifat romantis dan puitis, terkesan ringan, megah, dan dinamis. Melambangkan kekuatan dan kedinamisan.

- a) Lingkaran penuh – Memberi suasana riang gembira, ceria
 - b) Lengkungan halus – menampilkan kesan halus, anggun manis, romantis.
- Tetapi jika pemakaiannya terlalu banyak dapat menimbulkan kesan ramai.

b. Bentuk

Bentuk merupakan pengembangan dari unsur garis, terdiri atas:

- 1) Bentuk Lurus (kubus, segi empat)
- 2) Bersudut (segitiga, piramid)
- 3) Lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut)

Kesan yang ditimbulkan bentuk-bentuk tersebut sama dengan kesan garis pembentuknya.

c. Motif

Motif adalah ornamen dua dimensi atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola atau ragam tertentu. Motif dua dimensi memberi kesan ceria, anggun, feminin, romantis, elegan, santai, tenang. Motif tiga dimensi dibentuk oleh unsur tekstur dan bentuk, motif tiga dimensi ini berkesan dinamis. Motif dua dimensi pergerakannya mengikuti gaya sedangkan motif tiga dimensi memperhatikan posisi pintu dan jendela dalam ruang yang juga dapat menjadi penguat titik pusat perhatian.

Untuk menonjolkan suatu motif, latar belakangnya sebaiknya dibuat polos atau menggunakan warna netral. Untuk menciptakan keselarasan, warna dominan pada motif dapat digunakan sebagai warna latar, namun apabila untuk menciptakan

kontras dengan menonjolkan motif, maka warna yang baik digunakan sebagai latar adalah warna yang paling sedikit muncul dalam motif.

d. Tekstur

Tekstur adalah halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat dilihat juga diraba. Tekstur kasar berkesan kuat, akrab, hangat, sporty, maskulin dan dinamis. Tekstur halus menampilkan kesan ceria, anggun, feminin, romantis, resmi, elegan. Tekstur juga mempengaruhi warna. Tekstur kasar membuat intensitas warna tampak lebih lemah atau redup.

e. Warna

Warna adalah unsur yang biasanya lebih dulu terlihat dan tak mungkin terabaikan. Warna memiliki sifat dan karakter untuk mengekspresikan individualitas ruang sehingga terbentuk ruang nyaman dan mampu memperkuat gaya hidup orang di dalamnya.

f. Bahan

Lebih mengarah pada bahan finishing yang sebagian besar terdiri dari kayu-kayuan dan batuan yang memberi kesan alami juga cocok untuk ruang informal. Selain itu ada gelas dan keramik yang bersifat ringan, memberi kesan megah dan mewah. Metal, plastik, imitasi/produk pabrik sebagai material furnitur ataupun pelapis lantai, plafon yang sifatnya cepat dan mudah dalam pemasangan.

Prinsip-prinsip dasar desain interior:

a. Harmoni

Harmoni atau keselarasan merupakan kesatuan semua unsur dan prinsip yang menunjang tema perancangan. Dalam hal ini pun dibutuhkan variasi agar menarik.

b. Proporsi

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian suatu desain, berkaitan dengan ukuran dan jumlah (antara ruang dan perabot serta unsurnya).

c. Keseimbangan

Ada dua macam keseimbangan:

- 1) Formal – disebut juga keseimbangan simetris
- 2) Informal – disebut juga keseimbangan asimetris

d. Irama

Irama berfungsi sebagai pembentuk keselarasan dan dapat dicapai dengan:

- 1) Garis yang tidak terputus
- 2) Perulangan unsur
- 3) Gradasi
- 4) Radiasi
- 5) Pergantian

e. Titik Berat

Titik berat berguna untuk menarik perhatian. Cara menarik perhatian oleh titik berat itu dapat dengan perulangan, ukuran, kontras, susunan benda (radiasi). Penekanan dengan pencahayaan, dan peletakan benda tak terduga.

2.4. Teori Warna

2.4.1. Dimensi warna

Dalam teori warna Albert Munsell terdapat Tiga Dimensi Warna, antara lain:

- a. Nama warna/*Hue* adalah warna persyaratan warna yang paling dasar dan sifat alaminya menunjukkan warna itu sendiri, yaitu “biru,” “hijau” atau “merah”.

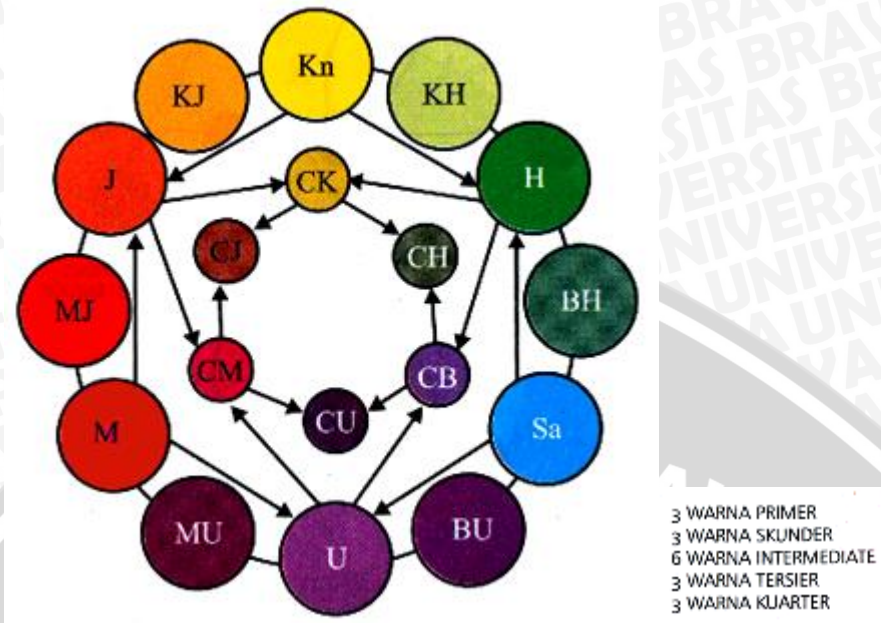
Jenis warna digolongkan dalam tiga kelompok, yaitu:

- 1) Warna primer (merah, kuning, biru)
- 2) Warna skunder (campuran dua warna primer)
- 3) Warna tersier (warna lain yang terjadi dari campuran dua warna primer dan skunder)

Berdasarkan sifatnya warna digolongkan menjadi dua, yaitu:

- 1) Warna panas/hangat – bersifat merangsang, hidup gembira dan “mendorong”, antara lain warna merah, jingga, kuning.
- 2) Warna dingin/sejuk – berkesan damai, tenang, meredakan, antara lain warna biru, hijau, ungu.

Ada pun yang disebut warna netral yaitu warna yang sifatnya tak terlalu banyak pengaruhnya terhadap emosi manusia (putih, hitam, dan abu-abu).



Gambar 2.9. Klasifikasi warna
 Sumber: Sunyoto 2010

Pengaruh psikologi warna berdasar jenis warna/ hue:

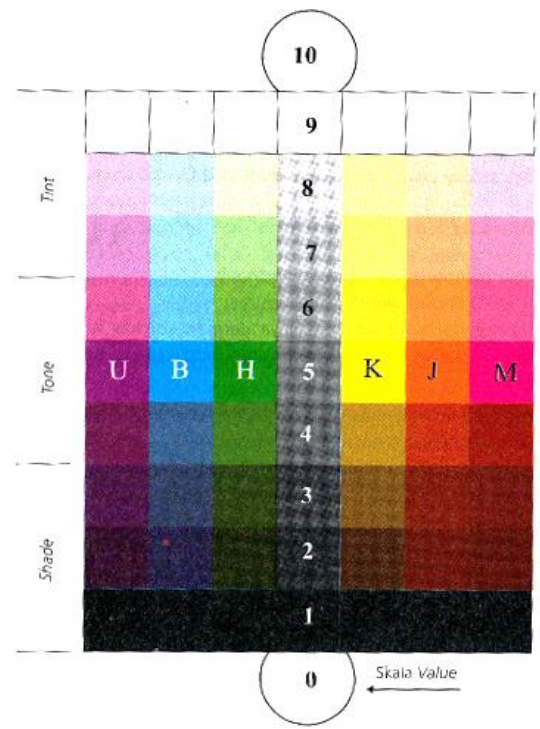
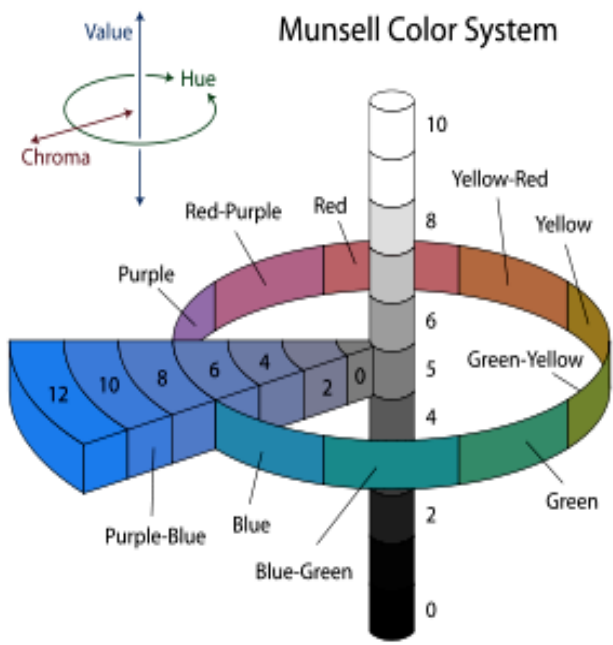
Warna	Kesan/Sifat
Merah	warna yang tepat untuk menarik perhatian sebagai aksen. Berkesan dinamis, menggairahkan, merangsang otak, agresif, berani, perkasa. Merah medium memberi kesan sehat, semangat hidup, penuh vitalitas.
Jingga	bersifat lebih hangat dari kuning dan lebih sejuk dari merah. Melambangkan semangat, merdeka
Kuning-jingga	bersifat terbuka, kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme.
Kuning	cocok untuk ruang aktivitas dan berkesan ceria, bijaksana, hangat, cerah, terang.
Kuning-hijau	memberi kesan adanya persahabatan, muda, kehangatan, baru, berseri, namun juga gelisah
Hijau	memberi kesan segar, sejuk, hidup, tenang, harapan, kebangkitan.
Hijau-biru	mengesankan tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan
Biru	bersifat setia, konservatif, terhormat, menahan diri, sejuk, segar, tenang, dan dapat mengurangi rangsangan, mempermudah konsentrasi, tapi terlalu banyak warna biru ini membawa kesan melankolis. Biru tua berkesan sporty. Biru muda bermakna kebahagiaan berkesan maskulin.
Biru-ungu	bersifat tenang, sentosa, sederhana, hebat, bisa melambangkan kesuraman, kematangan, keterasingan, kelelahan, spiritual.

Ungu	bersifat tenang, lembut, istirahat, murung, duka, sendu, formal, agung/mulia dan anggun.
Merah-ungu	terkesan drama, teka-teki, tekanan, terpen cil, Merah ungu berkesan feminin dan romantis, anggun, mulia, juga bisa berkesan hangat.
Coklat	mengesankan istirahat, hangat, gersang, bersahabat, rendah hati, alamiah, ksatria, suram, damai, tenang, dan akrab. Sangat bagus untuk dikombinasikan emas, kuning atau jingga.
Abu-abu	berkesan dingin, mendung, tenang, damai, formal, lembut.
Putih	berkesan menggairahkan dan menurunkan kontras warna. Sebagai lambang kesucian, kesederhanaan, kebersihan, kehampaan, harapan, cinta, pemaaf.
Hitam	berkesan keras, kuat, resmi/formal, elegan, modern, kematian, berat, gelap, duka, bersifat meninggikan kontras warna.

- b. Intensitas warna/*Chroma* mengacu pada kemurnian suatu warna, cerah redupnya suatu warna murni. Tingkatan intensitas ini adalah urutan perubahan *hue* dari intensitas tertinggi pada warna menuju intensitas terendah pada warna jenuh. Jenuh yang dimaksud adalah saat warna tidak memiliki identitas lagi, yaitu menjadi abu-abu yang dapat disamakan dengan abu-abu netral hasil campuran hitam dan putih. Dalam aplikasi digital biasa disebut *Saturation*.
- c. Nilai warna/*Value* mengacu pada bagaimana terang atau gelapnya suatu warna (misal kuning lebih terang dari ungu). *Value* disebut juga dengan *tone*, nada, atau nuansa. *Value* merupakan kontrol cahaya, dikenal juga dengan istilah *lightness/brightness*.

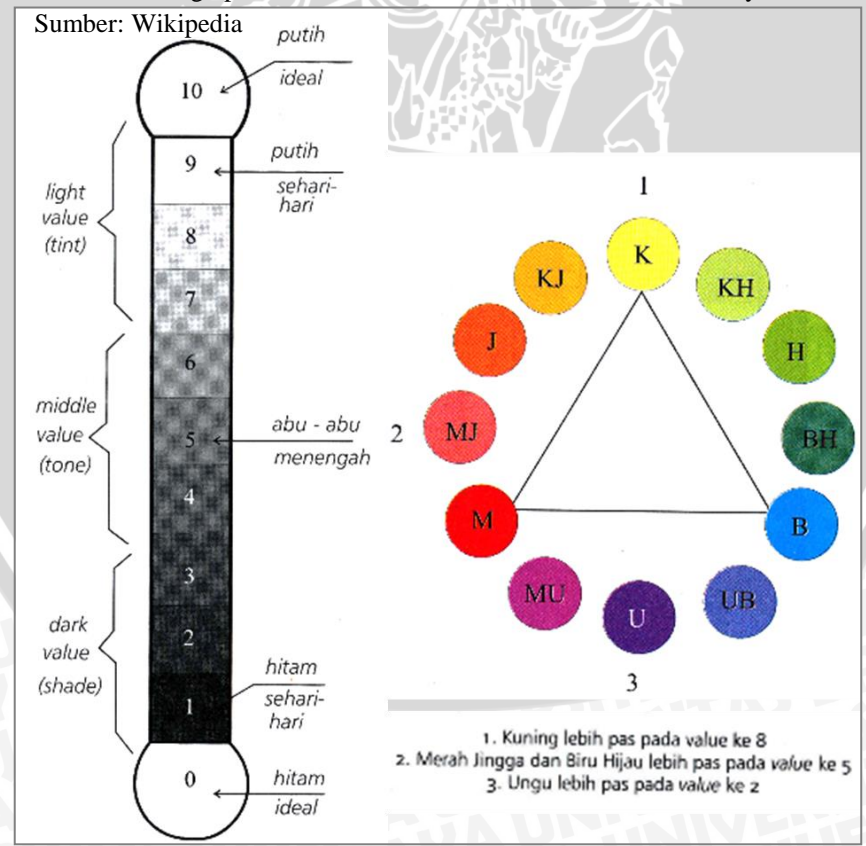
Skala *value* merupakan pembandingan derajat terang-gelapnya warna. Ada Sembilan tingkatan dalam skala *value*, yaitu:

- Tingkatan 1,2, 3 adalah nilai dengan warna gelap (*shade*)
- Tingkatan 4,5,6 nilai warna sedang (*tone*)
- Tingkatan 7,8, 9 merupakan nilai terang(*tint*)



Gambar 2.10. Sistem warna Munsell, menunjukkan: lingkaran nama warna yaitu pada warna biru-ungu pada nilai 5 intensitas 6

Gambar 2.11. Interval tangga value/nilai Sumber: Sunyoto 2010



Gambar 2.12. Skala hue dilihat dengan dari skala value Sumber: Sunyoto 2010

Di dalam pembentukan kesan atau pengaruh psikologis, nilai/*value* juga berperan membentuk karakter sebagai berikut:

- 1) *Value* terang : berkarakter positif, bergairah, meriah, feminin, manis, ringan, juga ada kesan murung.
- 2) *Value* normal : berkarakter jujur, jantan, tegas, murni, terbuka.
- 3) *Value* gelap : memiliki karakter berat, menakutkan, mengerikan, berkesan dalam, muram, menundukkan

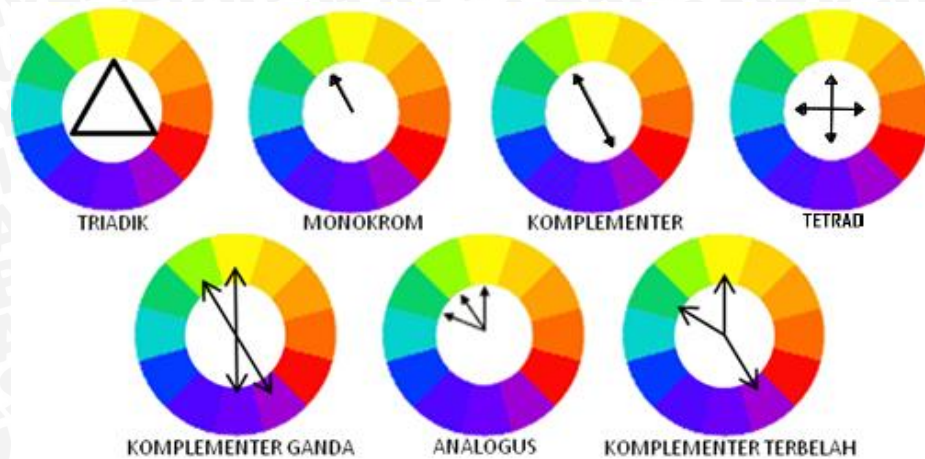
Apabila telah dikombinasikan dengan warna lain dalam satu bidang, ada juga yang disebut dengan kunci nada, antara lain:

- 1) Kunci tinggi mayor : bidang latar belakang yang nilai warnanya tinggi(terang) memiliki perbedaan warna mencolok/kontras dengan patranya (garis/bidang pengisi). Penggunaan kunci nada ini memberi kesan positif, cemerlang, riang, mendorong.
- 2) Kunci tinggi minor : bidang latar belakang yang nilai warnanya tinggi(terang) memiliki perbedaan warna yang berdekatan dengan patranya (garis/bidang pengisi). Penggunaan kunci nada ini memberi kesan halus, feminin.
- 3) Kunci sedang mayor: bidang latar belakang yang nilai warnanya sedang memiliki perbedaan warna yang kontras dengan patranya (garis/bidang pengisi). Penggunaan kunci nada ini memberi kesan kuat kaya, maskulin, jujur.
- 4) Kunci sedang minor: bidang latar belakang yang nilai warnanya sedang memiliki perbedaan warna yang berdekatan dengan patranya (garis/bidang pengisi). Penggunaan kunci nada ini memberi kesan tertahan, dunia mimpi, abadi.
- 5) Kunci rendah mayor: bidang latar belakang yang nilai warnanya rendah(gelap) memiliki perbedaan warna mencolok/kontras dengan patranya (garis/bidang pengisi). Penggunaan kunci nada ini memberi kesan meledak, seram, berdaulat.
- 6) Kunci rendah minor: bidang latar belakang yang nilai warnanya rendah(gelap) memiliki perbedaan warna berdekatan dengan patranya (garis/bidang pengisi). Penggunaan kunci nada ini memberi kesan redup, lengang, mengerikan

2.4.2. Komposisi warna

Komposisi warna merupakan susunan warna yang diatur untuk tujuan seni (baik seni murni atau pun seni kriya serta desain). Perencanaan tata warna/ komposisi warna tersebut terdiri atas komposisi warna selaras dan komposisi warna kontras. Beberapa skema komposisi warna selaras antara lain:

- a. Skema warna monokromatik – penggunaan hue yang sama tetapi berbeda value dalam satu kroma. Sifatnya mudah mencapai harmoni, namun pada saat tertentu diperlukan kontras untuk menghindari kemonotonan. Memiliki kesan tenang, santai dan tidak ramai.
- b. Skema warna analogus – penggunaan warna yang saling berdampingan dalam lingkaran warna. Berkesan tidak ramai, tenang, santai, resmi, elegan, anggun, feminin, romantis, hangat, dan akrab.
- c. Skema warna triadik – penggunaan tiga warna dalam lingkaran warna yang membentuk segitiga sama sisi. Berkesan ceria, dinamis, atraktif, dan sporty.
- d. Skema warna tetrad – penggunaan empat warna yang saling berseberangan.
- e. Skema warna komplementer – penggunaan dua warna yang saling berhadapan. Karena hue-nya saling berlawanan maka untuk mengurangi kontras diperlukan permainan value. Berkesan ceria, atraktif, dinamis, dan sporty.
- f. Skema warna komplementer terbelah – pemakaian satu warna yang dikombinasikan dengan warna yang mengapit komplementernya. Memiliki kesan ceria, atraktif, dinamis, dan sporty.
- g. Skema warna komplementer ganda – penggunaan dua warna yang bergandengan dengan komplemen masing-masing warna tersebut. Memiliki kesan ceria, atraktif, dinamis, dan sporty.



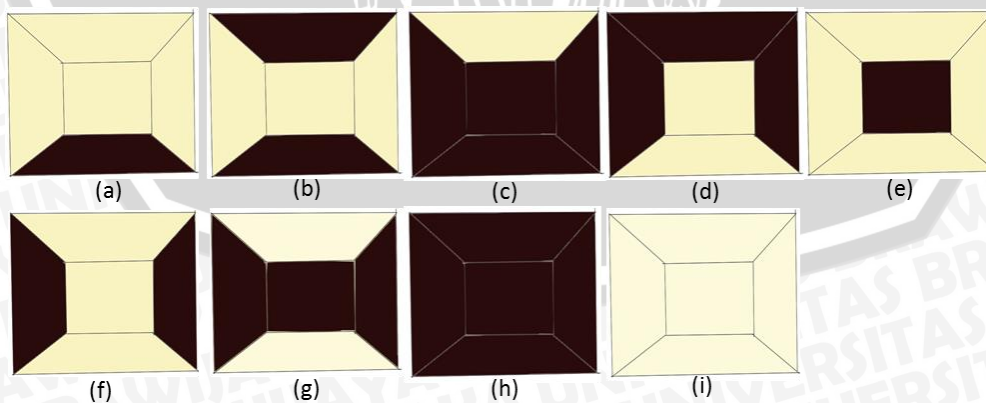
Gambar 2.13. Macam-macam skema warna

Selain komposisi warna yang telah disebutkan, terdapat komposisi warna lainnya, yaitu susunan warna kontras, yang dapat diuraikan menjadi beberapa jenis (Darmaprawira W.A 2002), antara lain:

- a. Kontras warna: komposisi menggunakan warna berseberangan di dalam lingkaran warna. Lebih cemerlang lagi jika dikombinasikan dengan hitam atau putih. Banyak ditemui pada hasil kerajinan rakyat, pakaian adat, dan sebagainya.
- b. Kontras *value*/kontras nilai: kombinasi warna gelap dan warna terang
- c. Kontras suhu warna: kombinasi warna panas (MU, M, MJ, K, KJ) dengan warna sejuk (KH, H, HB, B, BU, U).
- d. Kontras simultan: komposisi warna-warna kontras yang dipadukan mampu memunculkan gejala ilusi tertentu.
- e. Kontras saturasi/ intensitas warna: komposisi warna kontras di antara warna-warna murni, warna kuat atau warna redup.
- f. Kontras ekstensi: kontras warna yang menyangkut daerah warna dalam suatu bidang komposisi. Berkaitan dengan proporsi antara besar kecilnya warna/banyak sedikitnya warna dibandingkan dengan warna lawannya.

Penerapan kombinasi warna pada elemen ruang (dinding, lantai dan plafon) juga dapat memberikan pengaruh dalam membentuk kesan atau suasana ruang. Penggunaan jenis warna terang atau gelap pada elemen yang berbeda memberikan pengalaman ruang yang berbeda. Beberapa kombinasi penerapan warna pada elemen ruang antara lain:

- a) Penggunaan lantai berwarna gelap, dinding berwarna muda/pucat, dan plafon yang juga berwarna muda/pucat membentuk kesan ruang menjadi terasa lebih luas.
- b) Penerapan lantai berwarna gelap, dinding berwarna terang, dan plafon berwarna gelap menciptakan kesan ruang yang luas namun terasa rendah. Pengolahan ini biasa diterapkan untuk mengurangi ketinggian suatu ruang atau sengaja menciptakan kesan menekan.
- c) Pengaplikasian warna gelap pada lantai dan dinding, lalu plafon berwarna cerah/terang dapat mengesankan ruang seperti di bawah tanah/*basement*.
- d) Penggunaa lantai berwarna terang, dinding belakang terang, dinding kanan dan kiri gelap, dan plafon gelap memberi kesan ruang seperti lorong atau gua.
- e) Penerapan lantai berwarna terang,dinding belakang berwarna gelap, dinding kanan-kiri berwarna terang dan plafon yang juga terang dapat mengurangi kedalam ruang yang terlalu panjang
- f) Sedangkan lantai yang berwarna terang, dinding belakang dan plafon berwarna terang tetapi dinding kanan dan kiri berwarna gelap dapat membentuk kesan ruang lebih sempit tapi terlihat tinggi.
- g) Jika lantai berwarna terang, semua dinding berwarna gelap dan plafon berwarna terang dapat memperkuat kesan horizontal.
- h) Pemakaian warna gelap pada seluruh elemen ruang dapat menghilangkan bentuk ruang
- i) Pengaplikasian warna terang pada seluruh elemen ruang dapat menciptakan suasana lega, bersih dan lapang.



Gambar 2.14. Penerapan kombinasi warna gelap dan terang pada elemen ruang

2.5. Tinjauan Umum Batik Malangan

2.5.1. Ragam motif

Batik Malangan merupakan sebutan untuk karya seni batik dengan motif khas Malang. Corak dan motif batik Malang sangat beragam dan bervariasi dan Batik Malangan ini merupakan salah satu jenis batik modern. Batik di daerah Malang memiliki banyak karakter tergantung pada dari mana batik itu berasal. Umumnya terinspirasi oleh batik di Malang sebelum tahun 1900-an (Irawati 2008). Menurut Sunaryo (2000) motif batik dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok berdasarkan ragam hiasnya, begitu pula dengan motif Batik Malangan, antara lain:

- a. Motif Hias Tumbuh-tumbuhan/Flora : berkaitan dengan kekayaan flora sekitar (Motif Kembang Padma, Kembang Kopi, Kembang Mayang, Sawat Kembang Pring)
- b. Motif Hias Manusia : berkaitan dengan budaya dan sejarah (Motif Tugu, Candi Jago, Candi Tikus, Topeng Malangan, buah-buahan khas Batu, dan juga motif keramik Dinoyo)
- c. Motif Binatang/Fauna : berkaitan dengan binatang maskot atau berarti khusus (Motif Singo, Ayam Bekisar, Jalak Ijo)
- d. Motif Benda Alam (Motif sapu ular)
- e. Motif Sosial (Motif Kembang Api)

Salah satu motif yang unik dari Batik Malangan yaitu motif Malangkuçewara. Motif Batik Malangan terdiri dari tiga komponen yaitu:

- a. Komponen Dasar

Komponen dasar adalah bagian yang disebut motif bidang latar atau isen-isen latar. Pada batik Malangkuçewara komponen dasar ini biasanya diambil dari unsur motif yang terdapat di relief candi Badut, salah satu peninggalan kerajaan Kanjuruhan.

- b. Motif Pokok

Motif pokok adalah motif utama yang terdapat pada batik. Motif pokok Batik Malangan ini sangat beragam, salah satunya berupa gambar tugu yang diapit rambut singa pada sisi kiri dan kanannya pada motif Batik Malangkuçewara . Gambar tersebut berasal dari singa yang menjadi lambang Kota Malang serta tugu di depan balai kota Malang, yang juga merupakan salah satu ikon kota Malang.

c. Motif Hias

Motif hias merupakan motif pendukung pada batik. Sebagai contoh, ada Batik motif Malangkuçeçwara yang motif hiasnya berupa sulur-sulur bunga yang dimaksudkan untuk menggambarkan Malang sebagai kota bunga.



Gambar 4.15. Gambar keseluruhan, corak/motif pokok dan motif hias, serta komponen dasar/isen-isen latar
Sumber: Batikshuniyya's Blog

2.5.2. Ragam warna

Selain dari motif, unsur desain Batik Malangan yang menjadi ciri khas Batik Malangan adalah unsur warnanya. Ragam warnanya yang diterapkan pada Batik Malangan ini pun beragam sesuai daerah asalnya.

Untuk Batik Druju ciri khas warnanya adalah identik dengan warna hitam pekat, yang dipadu dengan warna primer seperti merah, biru, kuning, dan warna-warna sekunder seperti jingga, nila dan hijau. Warna-warna motif batik Druju cenderung mengkomposisikan warna kontras, misalkan merah dengan hitam, kuning dengan hitam, biru dengan merah, dan sebagainya. Pada proses pewarnaan, teknik yang digunakan adalah teknik celup dan teknik colet dengan bahan Naphtol, garam Diazo, dan Indigosol (Mulyanti 2012).

Berikutnya adalah Batik Celaket, batik ini memiliki ciri khas pada motifnya yang banyak menggunakan gambar bunga. Ada juga motif ulat bulu berada di atas daun, dilengkapi telur ulat, gambar burung dan juga kupu-kupu. Mayoritas menampilkan perpaduan kontras warna-warna terang, seperti warna hijau dengan goresan putih, merah muda, oranye, kuning, dan lain sebagainya.

Untuk daerah Blimbing, masyarakatnya juga telah memproduksi batik tulis, tetapi umumnya cenderung pada produksi batik jumputan. Untuk batik tulisnya hampir sama seperti batik Druju dan Celaket yang menggunakan motif kekayaan kota Malang, akan

tetapi disini terdapat juga motif anak-anak dan abjad yang khas. Untuk batik jumputannya memiliki motif kelereng, spiral, jelujur, mata sapi, dan lain-lain.

Garam	AS-G	AS-LB	AS-	AS-D	AS-OL	AS-BS	AS-BO	AS-BR	AS-GR	SOGA	INDIGOSOL
Kuning GC											
Orange GC											
Scarlet R											
Merah GG											
Merah GB											
Merah GL											
Boroox GP											
Violet B											
Biru BB											
Biru B											
Hitam B											

Gambar 2.16. Katalog warna pewarna batik naptol dan indigosol



Gambar 2.17. Motif Batik Celaket dengan warna yang relatif cerah.

Sumber : ngalam.web.id (2013)



Gambar 2.18. Motif Batik Druju dengan warna dasar gelap bermotif warna terang

.Sumber : Mulyanti (2012)



Gambar 2.19. Ragam motif Batik Blimbing
Sumber: Niarti (2011)



Gambar 2.20. Ragam motif Batik Singosari

2.6. Kajian Terdahulu

1. Tata Interior Galeri Pembentuk Pengalaman Ruang Pada Sentra Potensi dan Kreasi Malang

Penulis: Annisa Aurelia (Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya)

Referensi: Jurnal Arsitektur Universitas Brawijaya 2013

Galeri Sentra Potensi dan Kreasi Malang merupakan suatu desain galeri yang memamerkan berbagai hasil kreasi/kerajinan yang ada di kota Malang. Ada beberapa ruang tematik dalam galeri ini seperti galeri batik Malangan, Kayu, Rotan, Keramik dan Topeng. Kajian ini membahas mengenai perancangan pengalaman ruang dalam ruang pameran galeri melalui karakteristik objek pameran dan variabel pembentuk pengalaman ruang.

Metode perancangannya dimulai dengan identifikasi karakter obyek pameran yang kemudian karakter tersebut dijadikan sebagai kata kunci ruang tematik. Selanjutnya kata kunci tersebut dianalisis lagi dengan beberapa variabel, yaitu variabel persyaratan ruang galeri dan unsur pembentuk pengalaman ruang (tabel 2.1). Tiap elemen obyek pameran ditransformasikan dalam bentuk warna, garis dan pencahayaan. Kemudian penulis membuat tabel keselarasan antar ruang yang dikaitkan oleh warna satu sama lain seperti dalam tabel 2.2.

Sebagai salah satu contoh penerapan variabel dalam warna yaitu digunakannya warna netral sebagai warna tetap dan penggunaan warna triadik (merah, biru, kuning) dan analogus (merah jingga, merah, merah-ungu) sebagai variabel berubah yang mampu membentuk kesan ruang sesuai tema.

Tabel 2.1. Penetapan variabel tetap dan berubah dalam eksplorasi

Variabel Pengalaman Ruang	Tetap	Berubah	Variabel Persyaratan Galeri	Tetap	Berubah
Garis	v	v	Fleksibilitas ruang	-	v
Bentuk	v	v	Sirkulasi	v	-
Warna	-	v	Pencahayaan	v	-
Tekstur	v	-	Penghawaan	v	-
Bahan	v	-	Penyajian objek	v	-
Titik Berat	v	-			
Cahaya	v	-			
Skala dan persepsi	v	-			

Sumber:Aurelia (2012)

Tabel 2.2. Keterkaitan warna antar ruang galeri Sentra Potensi dan Kreasi Malang

Galeri	Keterkaitan Warna	Galeri	Keterkaitan Warna
Galeri Batik		Galeri Batik	
Galeri Rotan		Galeri Rotan	
Galeri Kayu		Galeri Kayu	
Galeri Topeng		Galeri Topeng	
Galeri Keramik		Galeri Keramik	

Sumber:Aurelia (2012)

a. Batik

Tema alternatif 1, segar lembut dominasi segar



Tema alternatif 2, elegan lembut dominasi elegan



b. Rotan

Tema alternatif 1, ceria dinamis dominasi ceria.



Gambar 2.21 Penerapan tematik ruang pada ruang pameran batik dan ruang pameran rotan

Sumber:Aurelia (2012)

2. Implementasi Prinsip Interior Pada Ruang Pamer Galeri Seni dan Kerajinan di Malang

Penulis: Much. Rikhi Toufan

Referensi: Skripsi Arsitektur Universitas Brawijaya 2008

Kajian ini membahas tentang cara pembentukan pengalaman ruang dengan penekanan pada penggunaan prinsip-prinsip interior sebagai variabel utama, berbeda dengan kajian pada Galeri Sentra Potensi dan Kreasi Malang yang lebih mengarah pada unsur-unsur desain yang masuk sebagai persyaratan ruang galeri.

Pada galeri seni dan kerajinan ini penulis membagi galeri menjadi beberapa segmen ruang pameran, yaitu ruang koleksi Foto Malang Tempo Dulu, ruang pameran Topeng Malang, koleksi gerabah-keramik, dan ruang koleksi lukisan. Penulis menggunakan tiga konsep utama, yaitu Konsep Fungsi, Konsep Alur dan Sirkulasi Pengunjung, serta Konsep Ruang Tematik.

Pembentukan pengalaman ruangnya menggunakan konsep permainan emosi, pada ruang tematik yaitu tema perenungan pada ruang koleksi foto, tema tegang untuk pameran topeng, sedangkan untuk gerabah dan keramik digunakan tema bebas, kemudian tema santai pada ruang pameran lukisan. Pemilihan tema tersebut disesuaikan dengan karakter dan fungsi obyek yang diwadahi.

Pada proses perancangannya, penulis menggunakan metode deduktif dengan teori prinsip interior sebagai pokok kajiannya yang kemudian dilanjutkan dengan cara pragmatis/eksplorasi desain.

Untuk penggunaan unsur warnanya, dalam kajian ini warna berperan membentuk suasana. Sebagai contoh penggunaan warna hangat monokrom coklat pada lobby sebagai ruang penerima, abu-abu sebagai simbol ketenangan pada ruang foto yang sifatnya sebagai area perenungan. Selanjutnya abu-abu gelap digunakan untuk menciptakan suasana tegang pada ruang topeng. Warna hijau yang sifatnya segar sebagai pembentuk kesan santai pada ruang lukisan. Kesan bebas, dinamis dan ceria diwujudkan dengan penerapan kombinasi warna yang berdekatan yaitu hijau, kuning, dan jingga.



Gambar 2.22. Warna dan penggunaan jenis garis membentuk suasana yang berbeda pada ruang pameran topeng dan ruang lukisan
Sumber : Toufan (2008)



Gambar 2.23. Permainan irama dan proporsi pada ruang koleksi keramik dan foto
Sumber : Toufan (2008)

3. Komposisi Warna Etnik Dayak Sebagai Pembentuk Image Budaya pada Olahan Desain Interior

Penulis: Ir. Susy Budi Astuti, MT dan Sari Satriani, ST

Referensi: Jurnal Desain Interior, Jurusan Desain Produk Industri ITS Surabaya 2012

Kajian lainnya yaitu riset mengenai yang penerapan unsur warna etnik budayanya untuk pembentukan pengalaman pada interior Bandara Sepinggan. Berhubung obyek studi kasus ini bukan galeri maka pembahasan hanya mengarah pada metode kajian dan elemen pembentuk pengalaman ruang.

Penulis mengawali perancangan dengan mengidentifikasi unsur warna yang terdapat pada obyek budaya Dayak (pakaian dan rumah adat) dan mempresentasakannya. Disini komposisi warna yang ada pada obyek budaya etnik ditabelkan dan dibandingkan dengan komposisi warna yang diterapkan pada interior bandara Sepinggan.



Gambar 2.24. Warna pada rumah adat dan pakaian adat Dayak
 Sumber : Astuti (2011)

Kemudian didapatkan perbandingan prosentase komposisi warna pada rumah adat dan pakaian adat.

	Black	Yellow	Brown	Red	White	Orange	Green	Blue	Pink
Lamin	10%	20%	40%	7%	20%	0%	3%	0%	0%
Pakaian	30%	15%	15%	10%	10%	5%	5%	5%	5%

Gambar 2.25. Perbandingan prosentase
 Sumber : Astuti (2011)



Gambar 2.26. Interior Bandara Sepinggan Lama dan Baru
 Sumber : Astuti (2011)

Elemen pembentuk pengalaman ruangnya lebih terlihat dibentuk oleh unsur bahan, cahaya dan motif. Untuk unsur warnanya, dihadirkan warna dari rumah adat dan pakaian adat Suku Dayak, yang kemudian dipilih warna dengan prosentase terbesar untuk menjadi warna utama dalam ruang, yaitu coklat, hitam, dan kuning, sedangkan aksennya adalah warna putih dan merah. Dari 5 warna tersebut memungkinkan bahwa sebuah olahan desain interior dapat memberikan image tersendiri tentang Etnik Dayak.

Jika pada rumah adat ukiran-ukiran diwarnai dengan warna-warna kuning, putih, hitam, dan merah, pada ukiran kolom hanya menggunakan finishing plitur. Warna hitam

dan putih di munculkan pada lampu dan lantainya, sedangkan kuning hanya hadir pada *lighting*.

Komposisi warna yang digunakan di Sepinggian baru sudah mulai bervariasi, meskipun warna coklat dari material kayu sudah ditinggalkan. Warna merah di hadirkan pada kursi, hitam hadir melalui kusen jendela kaca, sedangkan putih pada dinding, lantai, dan motif sulur Dayak sebagai tralis jendela. Selain itu pada Sepinggian baru intensitas warna yang digunakan lebih rendah karena sifatnya lebih modern dibanding Sepinggian lama yang masih kental sifat etniknya dengan menggunakan material berwarna gelap.

4. Kesimpulan

Dari data komparasi tersebut dapat diambil beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan metode perancangannya, antara lain:

Dalam menarik kata kunci, karakter obyek kajian didapatkan melalui analisis unsur dan prinsip desain obyek itu sendiri yang kemudian dihubungkan dengan karakter/kesan yang ditimbulkan unsur dan prinsip desain tersebut. Namun dari dua kajian di awal, yaitu kajian yang dilakukan Annisa Aurelia dan Much. Rikhi keduanya menggunakan warna berdasar sifat warna tersebut dan bukan dari warna obyek yang diwadahi. Oleh karena itu pada perancangan kali ini akan mencoba menerapkan warna obyek untuk interior ruang yang mewadahnya.

Metode penerapan prosentase komposisi warna seperti yang digunakan Susy Budi Astuti merupakan salah satu cara untuk mempermudah pengelompokkan dan identifikasi karakter warna yang terdapat pada motif etnik yang nantinya dijadikan obyek pameran. Sedangkan untuk metode perancangannya, metode deduktif dan pragmatis yang dilakukan kajian sebelumnya dapat digunakan pula untuk perancangan dengan variabel dan obyek yang berbeda.

2.1. Kerangka Teori

Rumusan masalah : Bagaimana rancangan ruang pameran galeri Batik Malangan dengan penerapan unsur warna Batik Malangan sebagai pembentuk suasana ruang?

