

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Peralatan Musik

*Alat - alat musik* adalah suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan bagi alat yang khusus ditujukan untuk musik.

##### 2.1.1. Alat Musik Berdasarkan Cara Memainkan

1. Alat musik tiup menghasilkan suara sewaktu suatu kolom udara didalamnya digetarkan. Tinggi rendah nada ditentukan oleh frekuensi gelombang yang dihasilkan terkait dengan panjang kolom udara dan bentuk instrumen, sedangkan timbre dipengaruhi oleh bahan dasar, konstruksi instrumen dan cara menghasilkannya. Contoh alat musik ini adalah saxofon, terompet dan flute.



Gambar 2.1.1. Alat musik saxofon  
Sumber: [www.yago-music.de](http://www.yago-music.de)



Gambar 2.1.2. Alat Musik Trombon  
Sumber: [www.rumbaconson.com](http://www.rumbaconson.com)



Gambar 2.1.3. Alat Musik Terompet  
Sumber: [www.oberlin.edu](http://www.oberlin.edu)



Gambar 2.1.4. Alat Musik Suling  
Sumber: [www.gardenofasianarts.com](http://www.gardenofasianarts.com)

2. Alat musik pukul menghasilkan suara sewaktu dipukul atau ditabuh. Alat musik pukul dibagi menjadi dua yakni bernada dan tidak bernada. Bentuk dan bahan

bagian-bagian instrumen serta bentuk rongga getar, jika ada, akan menentukan suara yang dihasilkan instrumen.

Contohnya adalah kolintang (bernada), drums (tak bernada), dan bongo (tak bernada).



Gambar 2.1.5. Alat Musik Drum Sumber: [www.deltamusik.com.htm](http://www.deltamusik.com.htm)



Gambar 2.1.6. Alat Musik Perkusi Sumber: [tonyseno.blogspot.com](http://tonyseno.blogspot.com)



Gambar 2.1.7. Alat Musik Tabla Sumber: [www.suruthilaya.ca](http://www.suruthilaya.ca)

- Alat musik petik menghasilkan suara ketika senar digetarkan melalui dipetik. Tinggi rendah nada dihasilkan dari panjang pendeknya dawai. Contohnya adalah gitar, bass dan piano.



Gambar 2.1.8. Alat musik gitar Sumber: [www.deltamusik.com.htm](http://www.deltamusik.com.htm)



Gambar 2.1.9. Bass Guitar Sumber: [www.bassguitars.org](http://www.bassguitars.org)



Gambar 2.1.10. Alat Musik Piano Sumber: [www.webweaver.nu](http://www.webweaver.nu)

- Alat musik gesek menghasilkan suara ketika dawai digesek. Seperti alat musik petik, tinggi rendah nada tergantung panjang dan pendek dawai. Contohnya adalah biola.



Gambar 2.1.11. Alat Musik Biola Sumber: [www.concertgoersguide.org](http://www.concertgoersguide.org)



5. Alat musik tekan menghasilkan suara saat tombol-tombol nada ditekan. Tinggi rendah nada telah ditentukan oleh masing-masing tombol nada. Contohnya adalah: organ, dan sejenisnya.



Gambar 2.1.12. Alat Musik Keyboard  
Sumber: [www.studioforums.com](http://www.studioforums.com)



Gambar 2.1.13. Synthesizer  
Sumber: [www.artificialharmony.com](http://www.artificialharmony.com)

## 2.1.2. Pengelompokan Alat musik berdasarkan aliran musik

### 1. ROCK

Alat musik aliran musik rock beserta *sub genrenya* meliputi: gitar, bass, drum, selebihnya hanya sebagai tambahan. Semua alat musik diatas umumnya menggunakan listrik. Hal tersebut dikarenakan musik ini cenderung bermain efek, terutama efek distorsi.



Gambar 2.1.14. Electric Guitar  
Sumber: [www.muralsforkids.com](http://www.muralsforkids.com)



Gambar 2.1.15. Bass Guitar  
Sumber: [www.bassguitars.org.uk/page/2medisinmu](http://www.bassguitars.org.uk/page/2medisinmu)



Gambar 2.1.16. Drum set  
Sumber: [sicforthemasses.files.wordpress.com](http://sicforthemasses.files.wordpress.com)

### 2. POP

Aliran musik pop memiliki peralatan musik yang tidak jauh berbeda dengan aliran musik rock yaitu gitar (ritm dan melodi), bass, drum, dan penambahan beberapa alat musik lain seperti keyboard dan synthesizer.



Gambar 2.1.17. Gitar dan Bass Akustik  
Sumber: [www.alibaba.com](http://www.alibaba.com) & [www.dolphinmusic.com](http://www.dolphinmusic.com).



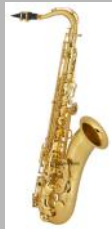
Gambar 2.1.18. Drum Set  
Sumber: [www.coolmusicworld.com](http://www.coolmusicworld.com)



Gambar 2.1.19. Synthesizer  
Sumber: [www.artificialharmony.com](http://www.artificialharmony.com)

### 3. JAZZ

Aliran musik jazz memiliki alat musik khas yaitu Saxofon, gitar, trombon, piano, terompet.



Gambar 2.1.20. Alat Musik Saxofon  
Sumber: [www.yago-music.de](http://www.yago-music.de)



Gambar 2.1.21. Alat Musik Trombon  
Sumber: [www.rumbaconson.com](http://www.rumbaconson.com)



Gambar 2.1.22. Alat Musik Bass  
Sumber: [www.craignewman.com](http://www.craignewman.com)



Gambar 2.1.23. Alat Musik Terompet  
Sumber: [www.oberlin.edu](http://www.oberlin.edu)



Gambar 2.1.24. Alat Musik Terompet  
Sumber: [www.tokobagus.com](http://www.tokobagus.com)



Gambar 2.1.25. Alat Musik Piano  
Sumber: [www.webweaver.ru](http://www.webweaver.ru)



4. *REGGAE*

Reggae memiliki alat musik pukul seperti drum, bongo, perkusi, gitar, bass, rattle dan keyboard.



Gambar 2.1.26. Alat Musik Bongo  
Sumber: [www.yago-music.de](http://www.yago-music.de)



Gambar 2.1.27. Alat Musik Perkusi  
Sumber: [onyseno.blogspot.com](http://onyseno.blogspot.com)



Gambar 2.1.25. Keyboard.  
Sumber: [studioforums.com](http://studioforums.com)



Gambar 2.1.28. Alat Musik Drum Set  
Sumber: [evelynpy.wordpress.com](http://evelynpy.wordpress.com)



Gambar 2.1.29. Alat Musik Rattle  
Sumber: [www.spiritweavers.net](http://www.spiritweavers.net)

5. *DANGDUT*

Dangdut memiliki alat musik khas tabla, selain itu juga suling, gitar dan peralatan tambahan lainnya.



Gambar 2.1.30. Alat Musik tabla  
Sumber: [www.suruthilaya.ca](http://www.suruthilaya.ca)



Gambar 2.1.31. Alat Musik Suling  
Sumber: [www.gardenofasianarts.com](http://www.gardenofasianarts.com)

## 2.2. Tinjauan Aliran Musik Sebagai Tema Interior Ruang Pamer

*Musik* adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam:

1. Bunyi yang dianggap enak oleh pendengarnya
2. Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai musik

Musik memiliki banyak aliran. Berikut merupakan beberapa aliran musik berskala internasional yang termasuk beberapa aliran musik yang besar. Dimaksudkan aliran musik yang besar dikarenakan memiliki banyak *sub genre*. Adapun macam-macam aliran musik yang akan dibahas beserta variasinya adalah:

1. Rock. Musik cadas yang lahir pada era 1950-an. Musik rock lahir dari bentuk asalnya yaitu musik rhythm and blues (R&B) alias musik kulit hitam, Rock n Roll dan Swing Jazz. Musik yang populer pada era 1960-an di USA dan UK ini memiliki *sub genre*:

Art rock, Christian rock, Classic rock, Desert rock, Detroit rock, Emo, Experimental rock, Garage rock, Girl group, Glam rock, Group Sounds, Grunge, Hard rock, Heartland rock, Instrumental rock, Indie rock, Jam band, Jangle pop, Krautrock, Power pop, Protopunk, Psychedelia, Pub rock (Australia), Pub rock (UK), Soft rock, Southern rock, Surf, Symphonic rock.



Gambar 2.2.1. Punk style (Rancid)  
Sumber:  
[www.havoctv.net](http://www.havoctv.net)



Gambar 2.2.2. Band hardcore (Slipknot)  
Sumber:  
[revowithin.blogspot.com](http://revowithin.blogspot.com)



Gambar 2.2.3. Band rock dunia (Gun 'n Roses)  
Sumber:  
[amptdtheband.wetpaint.com](http://amptdtheband.wetpaint.com)





Gambar 2.2.4. Ruang Rock  
 Sumber: cingcirit.files.wordpress.com

2. Pop. Musik baru di benua Amerika yang lahir pada tahun 1950-an yang disebut dengan Musik Populer. Musik ini terutama sebagai musik lantai dansa yang pada waktu itu menjadi populer sekali dan digemari oleh masyarakat seluruh dunia. Musik pop (popular) adalah nama bagi aliran-aliran musik yang didengar luas oleh pendengarnya dan kebanyakan bersifat komersial. Aliran musik yang juga lahir di USA dan UK ini memiliki *sub genre*:

Baroque pop, Bastard pop, Bubblegum pop, Dance-pop, , Girly-pop, Disco, Indie pop, Manufactured pop, Noise pop, Operatic pop, Power pop, Sophisti-pop, Space age pop, Sunshine pop, Synthpop, Teen pop.



Gambar 2.2.5. Image Pop  
 Sumber: www.havoctv.net - revowithin.blogspot.com - amptdtheband.wetpaint.com



Gambar 2.2.6. Ruang Pop  
 Sumber: mataelang.com/gallery.html - www.worldofpop.tv

3. Jazz. Jazz adalah aliran musik yang berasal dari Amerika Serikat pada awal abad ke-20 dengan akar-akar dari musik Afrika dan Eropa. Musik jazz banyak menggunakan gitar, trombon, piano, terompet, dan saksofon. Salah satu elemen penting dalam jazz adalah sinkopasi. Berikut beberapa varian musik jazz: Fusion, Jazzy, Bebob, Acid jazz, Smooth jazz, Funk, Free jazz, Dixieland.



Gambar 2.2.7. Image Jazz

Sumber: [www.shimigami.files.wordpress.com](http://www.shimigami.files.wordpress.com) - [www.saxoargentina.com](http://www.saxoargentina.com)



Gambar 2.2.8. Ruang Jazz

Sumber: [www.moudswing.com](http://www.moudswing.com) - [www.urban75.org](http://www.urban75.org)

4. Reggae. Aliran musik yang lahir dari perlambatan tempo aliran musik Ska ini memiliki ciri khas permainan gitar yang di *genjreng* ke atas (upstroke). Aliran musik yang lahir tanpa penanda kejadian khusus, namun diperkirakan pada era 1968, dipopulerkan oleh Bob Marley, dengan latar belakang perjuangan melawan penindasan masyarakat kulit putih terhadap masyarakat kulit hitam serta keadaan politik-sosial yang carut-marut pada saat itu. Di Indonesia musik Reggae diusung oleh Tony Q, Bongky BIP dan Steven And Coconut Trees. Beberapa *sub genre* musik Reggae antara lain: Roots reggae, Dub, Dub poetry, Lovers rock, Dancehall.





Gambar 2.2.9. Musisi reggae dunia, Bob Marley

Sumber: doorsofmusic.com



Gambar 2.2.10. Musisi Reggae Indonesia, Tony Q

Sumber: www.myspaceprofiles.org



Gambar 2.2.11. Ruang Reggae  
Sumber: www.delmarscene.com

5. Dangdut. Aliran musik lokal yang berasal dari musik melayu pada tahun 1940-an dengan ciri khas suara tabla 'dang-dut'. Dalam evolusi menuju bentuk kontemporer sekarang masuk pengaruh unsur-unsur musik India (terutama dari penggunaan tabla) dan Arab (pada cengkok dan harmonisasi).

Perubahan arus politik Indonesia di akhir tahun 1960-an membuka masuknya pengaruh musik barat yang kuat dengan masuknya penggunaan gitar listrik dan juga bentuk pemasarannya. Sejak tahun 1970-an dangdut boleh dikatakan telah matang dalam bentuknya yang kontemporer. Dangdut mulai terbuka terhadap pengaruh bentuk musik lain, mulai dari keroncong, langgam, degung, gambus, rock, pop, bahkan *house music*.



Gambar 2.2.12. Artis Dangdut Indonesia (Inul Daratista)  
Sumber:  
[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)



Gambar 2.2.13. Contoh Ruang Dangdut (Panggung KDI)  
Sumber:  
[bp1.blogger.com](http://bp1.blogger.com)

### 2.3. Tinjauan Komparasi

Komparasi yang akan digunakan pada pembahasan ini tidak sepenuhnya sama persis dalam hal obyek bangunannya, dikarenakan sulitnya mendapatkan komparasi yang sama persis. Sehingga komparasi diambil pada bagian-bagian yang sekiranya memiliki persamaan prinsip.

#### 1. *The Music Farm, USA*

The Music Farm adalah sejenis retail sekaligus galeri peralatan musik yang bergenre rock. Dalam galeri ini peralatan musik nampak padat dalam ruangan galerinya. Sesuai dengan image rock, galeri tersebut nampak padat dan sibuk. Sangat berbeda dengan galeri seni, dimana suasananya nampak tenang. Namun meski demikian hal tersebut tak mengurugai antusiasme para pengunjungnya. Berikut gambar-gambar tentang The Music Farm:



Gambar 2.3.1. The Music Farm  
Sumber: [www.themusicfarm.com](http://www.themusicfarm.com)





Gambar 2.3.2. Interior The Music Farm  
Sumber: [www.themusicfarm.com](http://www.themusicfarm.com)

Pada komparasi diatas berguna untuk memberikan gambaran umum tentang ruang pameran peralatan musik yang bergenre Rock.

2. *Wollongong Music Centre, Australia*



Gambar 2.3.3. Wollongong Music Centre  
Sumber: [www.wollongong.com](http://www.wollongong.com)



Wollongong Music Centre yang terletak di Australia ini merupakan retail peralatan musik yang cukup lengkap. Wollongong Music Centre menjual beberapa peralatan musik pada ruang pamernya, mencakup: guitars, basses, amplifiers, effects units, drums & percussion, keyboards, digital & acoustic pianos, brass & wind instruments, string instruments, home-recording equipment, microphones, P.A equipment, D.J equipment, & lighting dan bermacam aksesoris serta buku-buku tentang musik.

Secara garis besar berbagai peralatan musik pada komparasi diatas akan digunakan sebagai pembandingan dalam perancangan Galeri Peralatan Musik ini.

### 3. *American Guitar & Band, USA*



Gambar 2.3.4. American Guitar & Band, USA  
Sumber: [www.merchantcircle.com](http://www.merchantcircle.com)

Berbeda dengan kedua komparasi sebelumnya, American Guitar & Band memiliki ruang pameran yang tidak berkesan sesak. Pada gambar nampak menampilkan sound system sebagai pendukung penampilan peralatan musik.



#### 4. Disel Denim Gallery Aoyama, Tokyo-Japan



Gambar 2.3.5. Disel Denim Gallery Aoyama  
Sumber: [www.shift.jp.org](http://www.shift.jp.org)

Disel Dehim Gallerry Aoyama merupakan galeri seni. Komparasi di atas memberikan gambaran tentang pengolahan cahaya dalam ruang pameran. Berbagai teknik pengolahan cahaya dengan menggunakan spot-light, downlight wallwasher dan lain-lain.

#### 2.4. Tinjauan Interior Ruang Pamer Peralatan Musik

Ruang pameran atau *showroom* adalah:

Kamar pajang yang juga menjual barang pajang tersebut, misalnya peralatan musik (kamus Inggris - Indonesia, John M Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta). Showroom juga merupakan penampilan dari barang dagangan dan mengandung fungsi penjualan/promosi seluruh bidang penjualan (Joseph de Chihara dan John Hanboock Callender, Mic Grow Hill, New York). Interior *showroom* peralatan musik adalah suatu tempat atau ruang dalam yang berisi unsur-unsur pembentuk ruang

berfungsi mendukung penyampaian informasi peralatan musik kepada pengunjung sekaligus memungkinkan untuk jual-beli.

#### **2.4.1. Interaksi Manusia Dalam Ruang Pamer Peralatan Musik**

Ruang selain terdiri dari dimensi-dimensi fisik dan psikologis, ruang juga dapat mempunyai karakteristik yang dapat dirasakan, didengar, dicium baunya dan dirasakan temperaturnya yang mempengaruhi bagaimana kita merasa didalamnya. Dialog manusia dengan ruang selain melalui proses visual seperti permainan jarak jauh dan dekat, nilai-nilai warna, tekstur, bentuk, dapat juga melalui pendengaran, perabaan, penciuman.

Interaksi, dialog manusia dalam ruang dengan implementasi berbagai variabel ruang dan alat yang berbeda-beda memberikan pengalaman ruang tidak terbatas. Manusia bergerak dari satu ruang ke ruang berikutnya, melihat, mengamati dan merasakan ruang yang sama tetapi dengan posisi dan waktu yang berbeda akan mendapatkan pengalaman ruang yang sangat berbeda, sebuah ruang ketika dilihat, diamati dan dirasakan pada waktu siang hari akan memberi pengalaman ruang yang sangat berbeda ketika dilihat pada malam hari, dengan hadirnya variable pencahayaan.

Ruang pameran pada galeri peralatan musik merupakan elemen interaksi antara para pengunjung dengan barang pameran secara emosional. Penyampaian informasi terhadap pengunjung dalam hal ini disebut interaksi, merupakan hal yang penting. Dapat merasakan suasana dari barang pameran secara emosional memberikan kesan yang dalam bagi para pengunjung. Interior dalam hal ini mendukung terjadinya interaksi secara emosional terhadap para pengunjung, dimana interaksi tersebut memberikan 'bekas' dalam hati para pengunjung yang disebut 'pengalaman dalam ruang'.

#### **2.4.2. Ruang Pamer Galeri Sebagai Media Pengalaman Ruang**

Ruang merupakan sebuah medan, dan bukan sesuatu yang kosong, yang hanya bergantung kepada keempat perimeter pembuat koordinat. Medan merupakan satu-satunya sarana untuk mendeskripsikan sesuatu yang "nyata". Interior adalah ruang yang tak dapat ditampilkan secara lengkap dalam bentuk apapun dan hanya dapat dipahami dan dirasakan melalui pengalaman langsung. Memahami ruang, mengetahui bagaimana



melihatnya merupakan pengalaman tersendiri bagi manusia. Ruang universal atau jagad raya tidak terbatas, tidak mempunyai definisi. Pada saat suatu prinsip interior dan unsur interior diletakkan pada suatu bidang, barulah hubungan visual terbentuk. Ketika unsur-unsur lain mulai diletakkan pada bidang tersebut, terjadilah hubungan majemuk antara ruang dan unsur-unsur tersebut maupun antara unsur yang satu dengan yang lainnya. Ruang oleh karenanya terbentuk dari adanya hubungan-hubungan tersebut (Ching, 1998).

Sedangkan Adolf Hildebrand dalam *Problem of Form* menjelaskan bahwa pengalaman dapat dicapai dengan dua cara persepsi:

- a. Pertama, melalui visi murni (*pure vision*), terjadi bila kedua mata sejajar dan tubuh tetap berada pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Dari obyek tersebut ditangkap sebuah kesan yang menyatu.
- b. Kedua, melalui visi kinetik (*kinetic vision*), pada saat mata si pengamat konvergen dan berakomodasi, sedang tubuhnya dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai titik pandang atau mendekati obyeknya.

Semua pengalaman mengenai bentuk dari obyek berasal dari indera peraba juga, baik dengan tangan maupun mata. Persepsi bentuk tergantung pada faktor-faktor variabel, seperti pencahayaan, lingkungan, dan titik pandang si pengamat. Ketiga hal tersebut, (cahaya, skala, dan sudut pandang) hanya ada dalam hubungan antara satu dengan yang lain. Sedangkan setiap indera merupakan suatu syarat mutlak yang secara bersamaan bekerja bagi pengalaman spasial. Pengalaman ruang dapat dialami manusia dimana manusia membatasi ruang terbuka dengan demikian dapat menciptakan suatu ruang lingkup. Pengalaman ruang didapat dari batas-batas visual dan pengalaman kinetik, seperti sensasi dan gerakan-gerakan.

Ruang pameran galeri peralatan musik yang baik harus dapat memberikan pengalaman ruang kepada para pengunjung. Pengalaman yang diperoleh para pengunjung dengan cara yang sama atau tidak, dalam waktu yang sama maupun tidak, berbeda-beda. Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa interior ruang pameran merupakan elemen yang berpengaruh dalam penyampaian informasi pada para pengunjung, maka interior pada ruang pameran merupakan faktor penting yang harus diperhatikan.

### 2.4.3. Faktor yang Mempengaruhi Pengalaman Ruang pada Ruang Pamer

Upaya memberikan pengalaman ruang dalam ruang pameran yang dapat mendukung komunikasi sehingga tersampainya informasi kepada pengunjung, menurut Akram (1997:45) haruslah memperhatikan:

1. Faktor pandangan, kontras dari suatu keseragaman dapat menyumbangkan gubahan massa yang tidak biasa. Faktor pandangan sangat dipengaruhi oleh cara memandang manusia terhadap materi pameran dan juga sudut pandang manusia.

- a. *Cara memandang materi pameran.*

Faktor yang berpengaruh pada cara memandang manusia terhadap materi pameran adalah dimensi materi pameran dan cara penyajiannya. Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori :

- 1) Benda dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah.
- 2) Benda tiga dimensi yang mempunyai arah pandang segala arah.

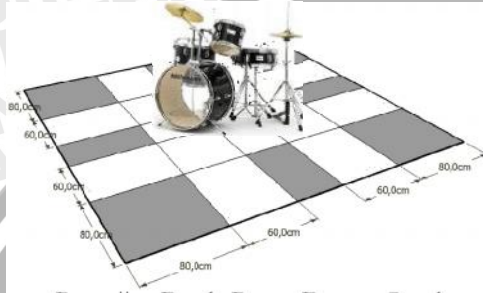
Oleh karena itu akan diperoleh sistem penyajian antara lain:

- 1) Tata penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang, yaitu benda-benda dua dimensi dan tiga dimensi yang ditata sedemikian rupa dalam satu bidang.
- 2) Tata penyajian yang dapat dinikmati dari dua arah pandang, yaitu benda tiga dimensi yang ditata secara berderet-deret.
- 3) Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah pandang untuk benda tiga dimensi yang ditata dengan lugas, pada bidang dasar datar baik secara berkelompok ataupun tunggal.

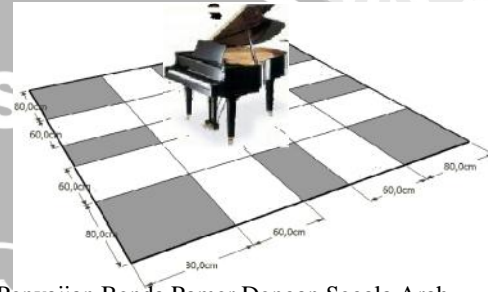




Penyajian Dengan Satu Arah Pandang



Penyajian Benda Pamer Dengan Segala Arah Pandang



Penyajian Benda Pamer Dengan Segala Arah Pandang

Gambar 2.4.1. Contoh Penyajian Benda Pamer

Sumber: [www.appv75.dsl.pipex.com](http://www.appv75.dsl.pipex.com) - [www.webweaver.nu](http://www.webweaver.nu) - [www.coolmusicworld.com](http://www.coolmusicworld.com)

Tabel. 2.1. Standard Ruang Pengamatan

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

Sumber : Exhibition Building, Tregenza. 1887

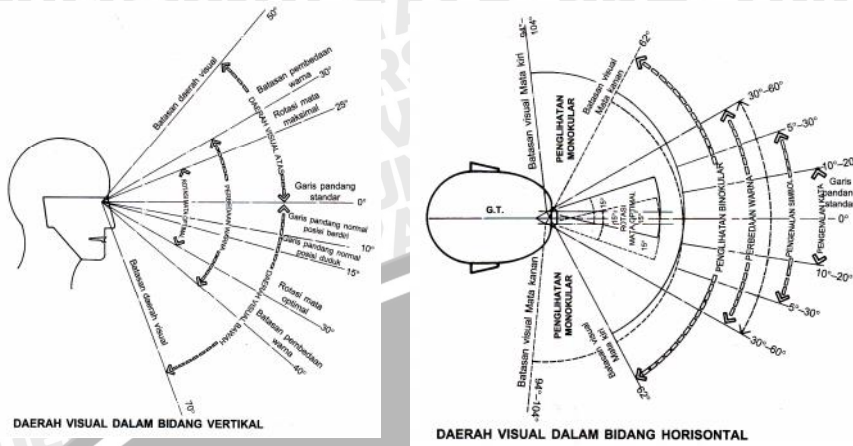
b. Sudut pandang manusia

Meletakkan materi koleksi tidak terlepas dari faktor sudut pandang manusia; sebab menyusun obyek diluar batas pandang wajar dan menyenangkan berakibat menjemukan pengunjung.

1) Sudut pandang potongan vertikal.

Menurut anatomi manusia sudut pandang potongan vertikal adalah:

- Batas gerakan kepala standart kebawah 40<sup>0</sup> dan keatas 30<sup>0</sup>.
- Batas terjauh pandangan mata terhadap obyek kebawah 70<sup>0</sup> dan keatas 50<sup>0</sup>.



Sudut pandang vertikal

Sudut pandang Horizontal

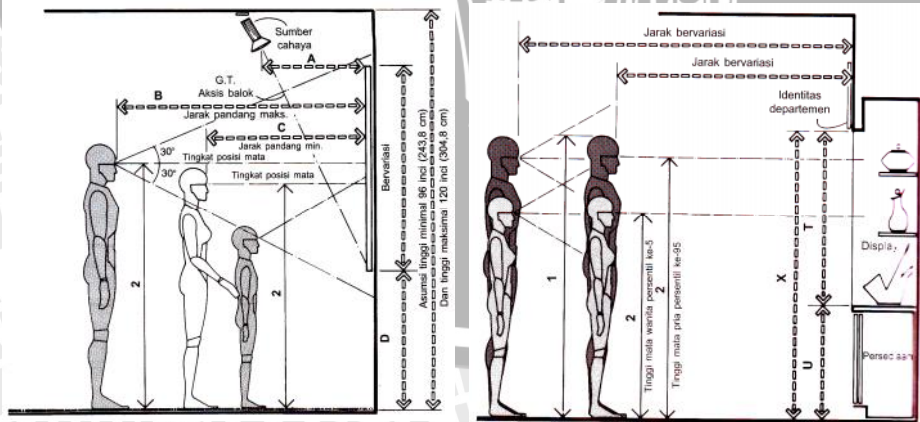
Gambar 2.4.2. Sudut Pandang Manusia  
Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior,

2) Sudut pandang potongan horizontal.

- Batas standart pengamat untuk mata diam ke samping adalah 15<sup>0</sup> dan maksimal 30<sup>0</sup>.
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi 100<sup>0</sup> dan minimal 30<sup>0</sup>.

3) Batas kenyamanan pengamat dengan posisi duduk atau berdiri dan kepala bergerak kesamping kiri atau kesamping kanan 45<sup>0</sup> adalah batas maximal 55<sup>0</sup>.

Sudut Pandang Manusia Terhadap Seni Dua Dimensi



Sudut Pandang Manusia Terhadap Seni Tiga

Gambar 2.4.3. Sudut Pandang Manusia Terhadap Obyek Pameran  
Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003



2. Faktor warna, yang dipakai dapat memperkuat tema pada pameran. Peranan tata warna sangat penting dalam suatu pameran disamping mempengaruhi perasaan akan situasi ruangan juga memberi sesuatu yang lain, yang berhubungan dengan kejiwaan. Hal ini akan dapat menunjang kehadiran benda-benda koleksi yang dipamerkan. Misalnya dalam memamerkan benda koleksi yang bersifat magis seperti tongkat upacara, benda pusaka, jimat agar lebih menimbulkan kesan dramatis vitrin bisa dicat dengan warna yang gelap. Untuk benda koleksi peralatan pertanian dapat menggunakan warna hijau, dan sebagainya. Ruang pameran yang dicat dengan warna dasar gelap akan kelihatan menyempit, sedangkan ruang pameran yang dicat dengan warna dasar terang akan nampak terasa lebih luas dari ukuran yang sebenarnya, (Anonim dalam Triwijayanti, 2003:15). Berikut karakter warna dan kesan yang ditimbulkan antara lain:

Tabel. 2.2. Karakter Warna

No	Warna	Kesan
1	Ungu	Kekuatan, gairah, api, kehidupan, agresif, dapat juga berkonotasi darah, pemberontakan
2	Putih	Optimis, percaya diri, kegembiraan, memperluas ruang
3	Coklat	Ceria, hangat, bersemangat, menghadirkan intelektualitas dan komunikasi
4	Abu-abu	Tenang, netral
5	Hijau	Relaks, segar, keseimbangan, harmonis
6	Biru	Relaks, intelektualitas spiritual, kedamaian, intuisi
7	Merah	Kekuatan, gairah, api, kehidupan, agresif, dapat juga berkonotasi darah, pemberontakan
8	Orange	Optimis, percaya diri, kegembiraan, memperluas ruang
9	Kuning	Ceria, hangat, bersemangat, menghadirkan intelektualitas dan komunikasi
10	Hitam	Misterius, introvert, kekuatan, tetapi juga berkesan gelap dan negatif

Sumber: Triandi, 1989



Gambar 2.4.4. Interior Ruang Pamer dengan Permainan Warna

Sumber:

[www.pilarlangit.com/portofolio\\_i2.htm](http://www.pilarlangit.com/portofolio_i2.htm)

3. Faktor Cahaya. Dalam perancangan ruang, cahaya tidak dapat dipisahkan peranannya terhadap pembentuk, pembatas dan pengisi ruang, begitu halnya dengan warna. Santen dan Hansen dalam Honggowidjaja menyatakan bahwa bentuk dan warna tidak dapat dipisahkan serta sangat terikat dengan cahaya, bekerja dengan bentuk berarti pula bekerja dengan cahaya.

Tata cahaya merupakan faktor yang berperan penting pada keberhasilan suatu pameran. Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu benda koleksi. Selain itu penataan lampu diusahakan tidak terlihat langsung oleh pengunjung hal tersebut bertujuan agar tidak menyilaukan pengunjung.

Untuk obyek pameran dua dimensional (satu arah pandang), pencahayaan ke arah obyek dituntut secara merata dan bebas bayangan. Sedangkan obyek tiga dimensional tuntutannya adalah tampilan bentuk dengan peruangan dan suasananya sehingga pemberian cahayanya adalah memungkinkan rincian detail (ching, 1985).

Aspek-aspek pencahayaan yang mempengaruhi penataan objek adalah :

- a. Sistem pancaran. Pada pencahayaan objek dua dimensional digunakan system pancaran merata, sedangkan untuk objek tiga dimensional digunakan pencahayaan terarah, setempat dan sistem pancaran untuk mendapatkan efek khusus.
- b. Kuat cahaya. Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas permukaan bidang yang akan dipancarkan, kuat cahaya menyangkut kepekaan dan ketahanan objek pameran terhadap radiasi cahaya yang dipancarkan sumber cahaya (lampu TL mengandung ultraviolet sedangkan lampu pijar mengandung infra merah) serta kepekaan mata (batas tingkat adalah  $10 \text{ candela/m}^2$ )
- c. Tata letak cahaya. Tata letak cahaya dibedakan sesuai dengan pencahayaan yang digunakan sehingga dapat membantu penampilan dengan pertimbangan:
  - 1) Pencahayaan langsung dan pencahayaan tak langsung;
  - 2) Pencahayaan untuk cahaya utama, cahaya pengisi atau latar belakang;
  - 3) Cahaya yang diletakkan di depan, di belakang, di atas, di bawah atau pada objek;
  - 4) Cahaya dari satu, dua atau tiga dimensional.



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

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

a. Pencahayaan alami.

Pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberi bukaan-bukaan berupa jendela, pintu atau jalusi/ventilasi.



Gambar 2.4.5. Pemanfaatan Cahaya Alami dan Buatan Dalam Ruang

Sumber : [www.brunel.ac.uk](http://www.brunel.ac.uk)

b. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan tidak saja cukup mendapat sinar matahari saat siang hari, masih diperlukan penggunaan pencahayaan buatan. Kebutuhan pencahayaan buatan disesuaikan dengan akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan buatan berfasarkan fungsinya di bagi menjadi 2, yaitu pencahayaan merata dan pencahayaan terfokus.

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

Adapun beberapa teknik pencahayaan buatan antara lain:

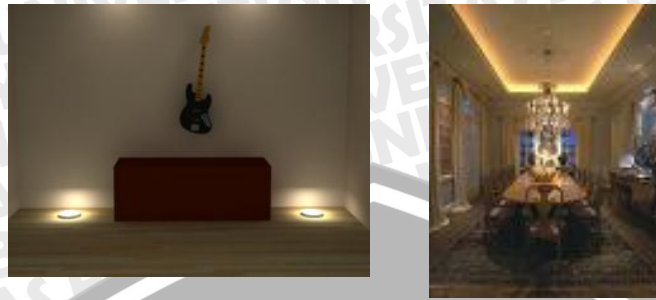
- 1) Downlighting. Merupakan teknik pencahayaan yang bertujuan memberikan penerangan pada obyek horizontal dibawahnya. Teknik downlighting dapat berupa teknik pencahayaan umum yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, maupun teknik downlight (lampu tanam pada plafond).



Gambar 2.4.6. Pencahayaan *Downlight* (lampu tanam pada plafond)  
Sumber: [www.shift.jp.org](http://www.shift.jp.org)

- 2) Uplighting. merupakan teknik pencahayaan ke arah atas atau plafond, kadang dengan maksud untuk memantulkan cahaya kembali ke obyek peneran. Pencahayaan uplighting juga dapat berupa:
  - a) Footlight. Teknik pencahayaan dengan menanam lampu pada lantai;
  - b) Cove. Bentuk pencahayaan uplighting dari ceruk di sisi-sisi plafond;





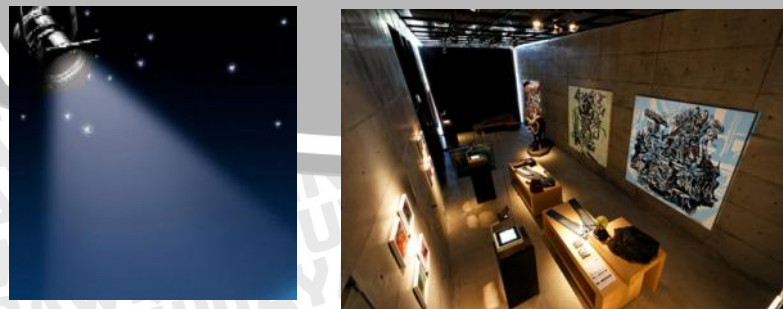
Gambar 2.4.7. Pencahayaan *Footlight* dan *Cove*  
 Sumber: hasil observasi - [www.phantomlighting.com](http://www.phantomlighting.com)

- 3) Wall-lighting. Pencahayaan yang bertujuan menerangi dinding.
  - a) Wallwashing. Pencahayaan ke dinding secara merata;
  - b) Wall-Grazing. Pencahayaan ke dinding dengan tujuan untuk memperlihatkan tekstur dinding;
  - c) Slot-Outlining. Pencahayaan dengan maksud memberikan penegasan pada pertemuan dinding dan plafond. Lampu *Flourescent* dipasang menerus pada ceruk pertemuan dinding dan plafond.



Gambar 2.4.8. Pencahayaan *Wallwashing*, *Wall-Grazing* dan *Slot-Outlining*  
 Sumber: [www.cooperlighting.com](http://www.cooperlighting.com) - [www.djsunlimited.com](http://www.djsunlimited.com) – hasil Observasi

- 4) Teknik sorot. Merupakan teknik pencahayaan dengan memfokuskan penerangan pada titik tertentu.



Gambar 2.4.9. Pencahayaan Sorot  
 Sumber: [www.realtybrokers.com/Spotlight.jpg](http://www.realtybrokers.com/Spotlight.jpg) - [www.shift.jp.org](http://www.shift.jp.org)

#### 2.4.4. Syarat-Syarat Ruang Pamer Galeri Peralatan Musik

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

##### 1. Faktor Benda Pameran

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

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

##### a. Tema (ide konsep yang ditampilkan)

Tema dalam ruang pamer adalah aliran musik. Dalam hal ini terdapat lima ruang pamer yang berbeda tema aliran musik antara lain: Rock, Pop, Jazz, Reggae dan Dangdut.

##### b. Obyek koleksi yang ditampilkan

Obyek yang akan ditampilkan dalam kajian ini adalah peralatan musik.

##### c. Desain sarana pameran,

Desain sarana pameran meliputi desain perabot untuk *display*.

##### d. Efek kenyamanan pengunjung,

Kenyamanan pengunjung dicapai dengan pemberian keleluasaan gerak, dengan memberikan jarak kenyamanan antar pengunjung, serta dengan membebaskan pola sirkulasi pengunjung.

##### e. Teknik/ system desain yang mendukung konsep.

Teknik pencahayaan dan penghawaan pada ruangan dan obyek pameran.



## 2. Faktor Pengunjung

Pameran yang disajikan harus dapat memberikan kepuasan serta pengalaman tersendiri pada pengunjung. Susunan obyek pameran harus dapat memberikan pengarah dan tata ruangnya dapat memberikan kebebasan bergerak bagi pengunjung perlu diarahkan agar pameran bisa dinikmati dengan baik.

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

### a. Bebas

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

### b. Terarah

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

### c. Dinamis

- Timbul perasaan bosan dalam mengikuti jalur gerak yang menerus.
- Merasa terganggu apabila tidak leluasa bergerak dan akan menuju ke tempat yang lebih leluasa, meskipun tempat tersebut akan diperuntukkan sebagai ruang gerak manusia.

### 3. Faktor sirkulasi dalam ruang pameran

Merancang sirkulasi dalam ruang pameran galeri perlu memperhatikan beberapa faktor sebagai pertimbangan antara lain:

#### a. Fleksibilitas ruang pameran

Hal ini dimaksudkan untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu

#### b. Menghindari terciptanya suasana monoton.

Terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan antara ruang satu dengan ruang yang lainnya dalam satu garis lurus harus dihindari.

### 2.4.5. Unsur-unsur dan Prinsip-Prinsip Desain Interior Galeri Peralatan Musik

Interior adalah ruang dalam sebuah bangunan atau gedung yang dibatasi oleh lantai, dinding dan plafon. Kata ini berasal dari bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia berarti “bagian dalam” kamus Inggris - Indonesia, John M Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta).

Ruang merupakan tempat berlangsungnya aktivitas dalam bangunan. Ruang merupakan media seluruh kegiatan. Dalam perancangan interior, ruang menjadi bagian yang sangat penting untuk dipertimbangkan baik dari segi pembentuk ruang, pendukung ruang, pengisi ruang maupun dekoratif ruang. Setiap ruang harus mampu menghadirkan sesuatu yang dapat selalu diingat atau menarik perhatian ketika kita memasukinya. Ruang dengan kata lain sebagai media pengalaman penyampaian informasi pada penggunanya.

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





Gambar 2.4.10. Interior ruang pameran dengan permainan cahaya  
 Sumber: [www.themusicfarm.com/pics/showroom.jpg](http://www.themusicfarm.com/pics/showroom.jpg) - [www.shift.jp.org](http://www.shift.jp.org)

Menurut Watson (2000) menyatakan bahwa terdapat empat elemen yang menjadi pembatas suatu fisik ruang yaitu:

1. dinding (*partition*)
2. penggunaan sirkulasi (*means of circulation*)
3. lantai (*floor*), dan
4. langit-langit (*ceiling*)

Unsur-Unsur desain antara lain:

1. Garis

Garis dapat berupa :

- *Garis vertikal*

Garis vertikal memberi kesan kuat, agung, jantan, dan sifat resmi, mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan ketinggian ruangan.

- *Garis horisontal*

Memberi kesan tenang, istirahat, informal, dan memperlebar ruang.

- *Garis diagonal*

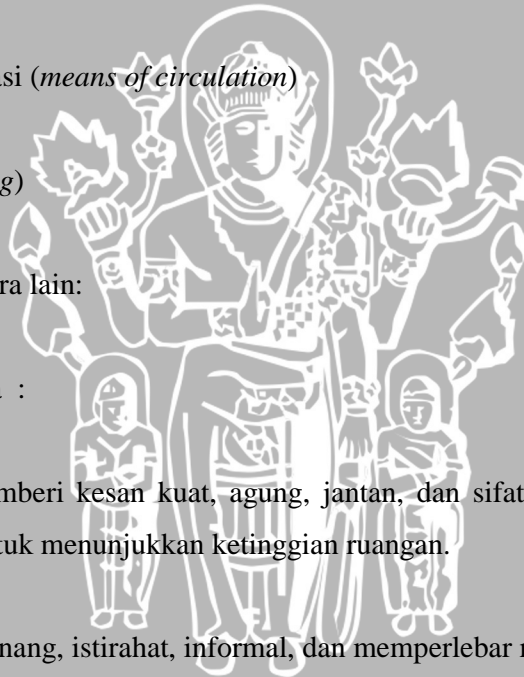
Menimbulkan kesan gerak, dinamis dan membuat mata bergerak terus.mengikutinya.

- *Garis tak beraturan*

Memberi kesan keanekaan.

- *Garis lengkung*

Garis lengkung bersifat romantis dan puitis, variasi garis lengkung dapat mengekspresikan bermacam-macam suasana.



## 2. Bentuk

Pengolahan bentuk ruang dan perabot harus:

- *Fungsional*,

Pengolahan bentuk perabot dan aksesoris ruangan sesuai dengan fungsinya sebagai elemen pembentuk ruang pameran.

- *Dinamis*

Pengolahan bentuk perabot dan aksesoris ruangan memiliki gradasi atau perulangan yang membentuk kesatuan.

- *Realistis*

Pengolahan bentuk yang ada dapat diaplikasikan secara nyata.

## 3. Motif

Motif merupakan ornamen dua atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola atau ragam tertentu. Motif dibentuk dari tekstur dan bentuk. Motif memiliki arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruangan.

## 4. Tekstur

Aplikasi tekstur batu alam dalam ruang menciptakan kesan tersendiri dalam ruang. Tekstur adalah halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat diraba maupun yang dapat dilihat (Laksmiwati, 1989). Terdapat beberapa jenis tekstur, antara lain:

- Tekstur kasar menimbulkan kesan kuat dan maskulin, antara lain tenunan kasar, permukaan susunan batu, urat kayu jati doreng.

- Tekstur licin antara lain kaca, chrome, kayu polos yang dipelitur, satin, plastik, acrylic.

- Tekstur keras antara lain batu, keramik, marmer.

- Tekstur lembut antara lain velvet dan karpet.

Tekstur dapat mempengaruhi berbagai kesan warna dan bahan dimana sifat warna dan tekstur saling berseberangan (Hindarto, 2006). Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Tabel 2.3. Sifat Tekstur

Tekstur halus	Tekstur kasar
Warna terang	Warna gelap
Kesan jauh	Kesan dekat
Licin	Bertekstur

Sumber : Warna untuk desain interior, 2006

## 5. Ruang

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

- *Ruang-ruang yang berkesan tertutup*

Ruangan ini terbentuk karena bidang-bidang material yang masiv.

- *Ruang-ruang yang berkesan terbuka*

Ruangan yang tidak memiliki pembatas masiv pada dinding atau plafondnya

- *Ruang-ruang yang samar/transparan*

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

Variabel-variabel Penentu Suasana Ruang:

- *lingkungan fisik,*

mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, atmosfir, nutrisi, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan dan *spatial*.

- *Psikologik*

menunjuk pada variabel-variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan atau ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku (*behavioral ecology*).

- *sosial*

Dapat diwakili oleh '*recources-stimuli*' yang diungkapkan menurut variabel-variabel cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang dan yang semuanya itu menjadi "hal yang dipertukarkan" dalam interaksi social. Komposisi dari semua

variabel, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu ‘*resultante*’ yang disebut sebagai “suasana ruang”.

#### 6. Warna

Warna adalah unsur penting dalam semua perancangan. Batu alam dan tumbuhan memiliki berbagai jenis warna. Pemilihan warna dari batu alam dan tumbuhan harus dipilih dengan cermat karena warna tertentu dapat memberi kesan tertentu. Pemilihan warna pada ruang keluarga di ruang sempit harus dipertimbangkan baik pada lantai, dinding, atap serta perabotnya.

Tabel 2.4 Pengaruh Warna Pada Lantai, Dinding, Dan Langit-Langit

Warna	Pada lantai	Pada dinding	Pada langit-langit
putih	Menolak persentuhan	Memperkuat kontras, bersifat netral	Kosong, hampa
Merah muda kekuningan	Mengangkat (berkesan ringan)	Menggiatkan, menggairahkan	Merangsangkan mental
turkis	Merangsangkan bergerak jalan	Sejuk, membawa, meluaskan kesadaran	Mencerahkan, meningkatkan
Kayu alamiah (coklat)	Hangat, berciri khas, tanah	Menyenangkan, nyaman.	Mempengabkan menggelapkan

Karena setiap warna memiliki frekuensi tertentu, maka pengaruhnya terhadap manusia berbeda pula. Pada praktek pengetahuan, warna juga dapat dimanfaatkan untuk mengubah atau memperbaiki proporsi ruang secara visual demi peningkatan kenyamanan, misalnya:

- Langit-langit yang terlalu tinggi dapat ‘diturunkan’ dengan warna yang hangat dan agak gelap;
- Langit-langit yang agak rendah diberi warna putih atau cerah, yang diikuti oleh 20 cm dari dinding bagian paling atas juga diberi warna putih, kesan langit-langit seolah-olah melayang dengan suasana yang sejuk.



- Warna-warna yang aktif seperti : merah atau oranye pada bidang yang luas memberi kesan memperkecil ruang.
- Ruang yang agak sempit panjang dapat berkesan pendek dengan memberi warna hangat pada dinding bagian muka, sedangkan dapat berkesan panjang dengan menggunakan warna dingin.
- Dinding samping yang putih memberi kesan luas ruang tersebut.

#### 7. Penerangan

Penerangan merupakan faktor yang penting dalam membentuk ruang. Intensitas penerangan mempengaruhi suasana dan kesan sempit dan luas suatu ruangan. Penerangan sangat berhubungan dengan warna, dimana kedua elemen tersebut saling mempengaruhi.

#### 8. Penghawaan

Penghawaan merupakan elemen yang tidak kalah penting dalam merancang suatu ruangan.

#### 9. Material

Material merupakan bahan yang diaplikasikan dalam membentuk suatu ruangan. Material sangat berkaitan dengan tekstur dan warna. Material dapat membawa tekstur maupun warnanya sendiri.

#### 10. Materi

Materi merupakan benda yang akan diwadahi dalam suatu ruangan. Dalam ruang pameran galeri peralatan musik, materi dapat berupa peralatan musik yang dipajang maupun aksesoris/ elemen pendukung obyek yang dipajang.

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

Frank Jefkins (1997:245) mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi:

### 1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan sebuah upaya untuk menggabungkan unsur-unsur desain menjadi suatu bentuk yang proporsional dan menyatu satu sama lain ke dalam sebuah media. Kesatuan desain merupakan hal yang penting dalam sebuah desain interior, tanpa ada kesatuan unsur-unsur desain akan terpecah berdiri sendiri-sendiri tidak memiliki keseimbangan dan keharmonisan yang utuh.

Seperti halnya tubuh manusia yang terdiri dari organ-organ, dalam perancangan interior juga memiliki unsur-unsur pembentuknya yang terdiri elemen pembatas, pengisi dan dekoratif ruang. Semua unsur-unsur tersebut harus dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Elemen satu saling melengkapi elemen yang lain sehingga tercipta suatu keutuhan. Tetapi hal ini bukan berarti hanya dapat dicapai dengan keseragaman antar elemen sehingga akan dapat berkesan monoton dan membosankan. Kesatuan dalam ruang bisa saja dicapai dengan variasi, asalkan dengan hadirnya variasi tersebut, selain dapat memecah suasana monoton juga tetap dapat menciptakan kesatuan dengan elemen-elemen lain.

### 2. Keberagaman (*variety*)

Keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Untuk itu diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

Keberagaman unsur juga harus diperhatikan agar tidak menimbulkan kekacauan (*chaos*) dalam ruang, karena jika terlalu banyak dan terlalu mencolok variasi antar elemen dapat memecah kesatuan ruang.

### 3. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah bagaimana cara mengatur unsur-unsur yang ada menjadi sebuah komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dalam ruang dapat menciptakan



ketenangan. “Bobot Visual” perabot dan benda-benda di dalam ruangan ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang harus dipertimbangkan dalam menemukan keseimbangan.

Keseimbangan dapat tercapai dari dua bagian, yaitu secara simetris yang terkesan resmi/formal yang tercipta dari sebuah paduan bentuk dan ukuran tata letak yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris memberi kesan informal, tapi dapat terlihat lebih dinamis yang terbentuk dari paduan garis, bentuk, ukuran, maupun tata letak yang tidak sama namun tetap seimbang.

Dalam kajian retail shop peralatan musik ini keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan informal.

#### *Keseimbangan Informal*

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

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

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



Gambar 2.4.11. Keseimbangan informal  
Sumber: [www.interiordec.about.com](http://www.interiordec.about.com)

#### 4. Ritme/irama (*rhythm*)

Aliran secara keseluruhan terhadap desain selalu menyiratkan irama yang nyaman. Suatu gerak yang dijadikan sebagai dasar suatu irama dan ciri khasnya terletak pada pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur yang diberi tekanan atau aksen. Ritme membuat adanya kesan gerak yang menyiratkan mata pada tampilan yang nyaman dan berirama.

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

##### *Garis yang tidak terputus*

Garis yang tidak terputus mempunyai sifat yang mengalir. Kadang-kadang bisa terputus, tetapi dengan jarak yang kecil, sehingga mata tetap bergerak menurut irama, menuju bagian berikutnya. Garis demikian bisa ditemukan pada list-list plafond, motif pinggiran dan juga garis ketinggian benda-benda yang ada dalam ruangan (menjadi garis khayal). Suatu penyimpangan dari garis tak terputus ini bisa sangat menarik perhatian, tetapi harus digunakan secara hati-hati.



Gambar 2.4.12. Penerapan garis tak terputus  
Sumber: [www.aucklandartgallery.com](http://www.aucklandartgallery.com)



*Perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, dan ruang)*

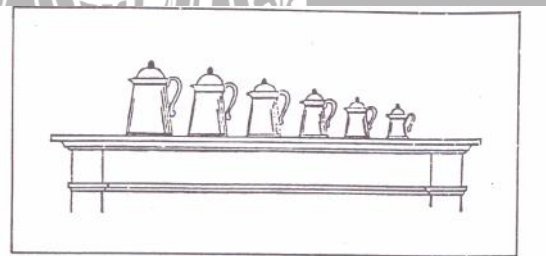
Perulangan bisa mengontrol gerak mata sehingga bergerak menuju arah yang kita inginkan. Perulangan garis vertical yang disusun dalam barisan horizontal membawa mata bergerak dari sisi ke sisi. Perulangan bentuk, misalnya sederet kursi yang sama bentuknya atau susunan lukisan dalam bingkai berukuran sama, membuat mata bergeraj dari satu titik ke titik yang lain.



Gambar 2.4.13. Perulangan bentuk dan warna  
Sumber: [www.pilarlangit.com/portofolio\\_i2.htm](http://www.pilarlangit.com/portofolio_i2.htm)

*Gradasi*

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



Gambar 2.4.14. Gradasi Warna – Gradasi Ukuran  
Sumber: [www.pilarlangit.com/portofolio\\_i2.htm](http://www.pilarlangit.com/portofolio_i2.htm) - Triandi, 1989

### *Radiasi*

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



Gambar 2.4.15. Garis-garis membentuk susunan radial, mengarahkan pandangan ke langit-langit ujung kubah

Sumber: [www.tinypic.com](http://www.tinypic.com)

### *Pergantian*

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



Pergantian warna

Gambar 2.4.16. Pergantian warna  
Sumber: [www.pilarlangit.com/portofolio\\_i2.htm](http://www.pilarlangit.com/portofolio_i2.htm)



### 5. Keserasian (harmony)

Suptandar (1995:19) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang. Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya. Suatu perancangan yang semua unturnya selaras, akan terasa sebagai suatu kesatuan, bukan sekedar sebagai penjumlahan beberapa bagian yang lepas antara satu dengan yang lain.

### 6. Proporsi (*proportion*)

Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi (Kusmiati, 1999:19). Bisa dikatakan bahwa proporsi merupakan kesesuaian ukuran dan bentuk hingga tercipta keselarasan dalam sebuah bidang. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat, dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

Dalam interior, proporsi pengisi ruang harus disesuaikan dengan dimensi ruangnya. Jika ruangan kecil maka hendaklah dipilih perabot dan dekoratif ruang yang tidak terlalu besar sehingga terkesan memaksakan. Begitu juga jika ruangan yang tersedia berdimensi luas, maka diusahakan dipilih perabot dan benda dekoratif yang sesuai agar ruang tidak berkesan kosong.

### 7. Skala (*scale*)

Skala adalah ukuran relatif dari suatu obyek, jika dibandingkan terhadap obyek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya (Kusmiati, 1999:14). Skala berhubungan dengan jarak pandang atau penglihatan dengan unsur-unsur yang telah dimunculkan (faktor keterbacaan). Skala juga sangat berguna bagi terciptanya kesesuaian bentuk atau obyek dalam suatu desain. Dalam hal ini pembandingan ukuran ruang sering digunakan ukuran manusia sebagai penghuninya sehingga dengan mempertimbangkan skala manusia, ruang yang akan dirancang juga akan bersifat manusiawi.



Gambar 2.4.17. Skala ruang dibandingkan dengan manusia  
Sumber: [www2.bc.edu.com](http://www2.bc.edu.com)

#### 8. Titik Berat/Penekanan (*emphasis*)

Frank Jeffkin (1997:246) menyebutkan bahwa: “Dalam penekanan, all emphasis is no emphasis, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan. Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari kesan monoton.

Desain yang baik mempunyai titik berat yang dapat menarik perhatian. Dalam suatu ruangan, bisa ada yang lebih dari satu titik berat atau titik pusat perhatian, tetapi bila terlalu banyak jumlahnya terlalu banyak dapat menimbulkan kekacauan. Kadang-kadang struktur ruang itu sendiri sudah mempunyai satu titik pusat perhatian, misalnya jendela dengan pemandangan alam yang bagus. Bila tidak ada, kita harus menciptakan sendiri titik berat tersebut.

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

##### a. Mencapai Penekanan (Titik Berat) Melalui Perulangan.

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



didekatkan dengan kain berwarna biru polos, maka warna biru dalam motif akan lebih menonjol.

*b. Penekanan Melalui Ukuran*

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

*c. Penekanan Dengan Kontras*

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

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

*d. Penekanan Melalui Susunan*

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



Gambar 2.4.18. Jendela dengan pemandangan alam luar menjadi pusat perhatian  
Sumber:www.tinypic.com





2.5. Kerangka Teori

