

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pengertian Obyek Kajian

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995), Pusat dapat diartikan sebagai sentral (menjadi satu kesatuan). Sedangkan menurut Hornby (1987), pengertian Pusat (*center*): *A place which an interest, activity or purpose is centered*, yaitu sebuah tempat dimana sebuah kepentingan aktivitas atau tujuan terpusat.

Yang dimaksud dengan Promosi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995), adalah kegiatan komunikasi untuk meningkatkan *volume* penjualan dengan pameran, periklanan, demonstrasi, dan usaha lain yang bersifat persuasif dalam rangka menunjang produksi barang yang dihasilkan di dalam negeri.

Pengertian Kerajinan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan yang biasanya mengandung unsur seni.

Batik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) diartikan sebagai kain motif yang memiliki corak khas Indonesia yang merupakan warisan dari nenek moyang yang telah menjadi identitas bangsa Indonesia.

Dari pengertian tersebut didapat pengertian secara keseluruhan tentang obyek kajian Pusat Promosi Kerajinan Batik Tulungagung adalah sebuah tempat terpusat yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan dengan pameran dan usaha lain yang bersifat persuasif dari batik hasil keterampilan tangan pengrajin batik di Tulungagung.

Untuk pengertian pameran, menurut Lawson (1987) pameran berasal dari kata *exhibition* atau disebut *trade show* dalam bahasa Inggris yang berarti bagian dari promosi bisnis perdagangan yang menuntut standar tinggi untuk memamerkan produk spesial, seperti promosi penjualan dan produk *launching*. Lawson juga menyatakan bahwa pameran merupakan media yang cukup efektif dibandingkan dengan media promosi lainnya, karena di dalam pameran memungkinkan pengunjung untuk dapat melihat, mendengarkan, bahkan merasakan produk tersebut.

Menurut Lidchi dalam Susanto (2004), pameran dianggap sebagai sebuah peristiwa yang memiliki ciri-ciri tersendiri dengan mengartikulasikan atau memikirkan obyek-obyek, teks-teks, representasi-representasi visual, juga rekonstruksi-rekonstruksi dan bahkan suara-suara yang dikreasikan melalui sistem representasi yang rumit dan terbatas.



Sedangkan Ferguson dalam Susanto (2004) menyatakan bahwa pameran sebenarnya tidak saja merupakan sebuah bentuk representasi yang kompleks dari institusi maupun sosial masyarakatnya, tetapi juga menjadi paradoks karena seringkali nilai-nilai personal (yang sangat individu) menjadi sama rasa di dalamnya.

Secara garis besar Susanto dalam bukunya yang berjudul *Menimbang Ruang Menata Rupa* menyatakan bahwa pameran dapat dianggap sebagai sebuah ikatan dan penyambung berbagai hal dan aneka unsur yang ada di dalam ruang (besar) untuk tujuan dan maksud tertentu.

Pada kajian yang dilakukan Christina (2004), dijelaskan bahwa pameran dapat didefinisikan sebagai suatu pertunjukan atau peragaan. Pameran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh instansi atau badan tertentu dengan memperagakan, mempertunjukkan, menyajikan suatu obyek tertentu secara temporer atau permanen. Tujuan utama dari pameran adalah untuk memperkenalkan produk dari aneka industri dan obyek wisata dan mempromosikan keunggulannya sehingga diharapkan dapat membentuk kontak dagang baik secara langsung maupun tidak langsung, maupun sekedar informasi produk dapat diterima masyarakat. Berdasarkan pengertian tersebut, maka pengertian ruang pameran mengacu pada pameran itu sendiri yang berarti suatu ruang yang digunakan untuk mempromosikan suatu produk dengan tujuan untuk promosi penjualan, produk *launching* maupun untuk tujuan memberikan informasi.

2.2 Tinjauan Ruang Pamer

Kegiatan utama yang merupakan kegiatan promosi yang diwadahi dalam Pusat Promosi Kerajinan Batik Tulungagung ini adalah pameran. Melalui kegiatan pameran ini, pengunjung akan mengetahui obyek apa saja yang dipamerkan.

Menurut Bassler & Hoke (2000) ruang pameran seharusnya merupakan ruang terisolasi yang difokuskan untuk memamerkan objek. Proses mengamati objek yang berlangsung pada ruang pameran seharusnya tidak boleh mendapat gangguan dari aktivitas lain. Persyaratan mengenai ruang pameran antara lain:

1. Fleksibilitas ruang pameran

Ruang pameran harus mampu memberikan fleksibilitas penggunaan yang cukup. Pendekatan yang lebih modern dilakukan melalui pengaturan ruang yang lebih terbuka, penggunaan sistem langit-langit bermodul, dan dinding partisi yang

dapat dipindahkan, sehingga pemanfaatan ruang dapat diatur ulang sesuai dengan kebutuhan.

2. Proporsi ruang pameran

Ruang pameran dengan proporsi yang baik akan menjadi ruang pameran yang paling baik. Umumnya, ruang berbentuk persegi panjang adalah yang terbaik. Ketinggian langit-langit harus proporsional terhadap luas ruang dan juga terhadap ukuran objek yang dipamerkan. Ketinggian langit-langit yang lebih rendah biasanya lebih tepat untuk ruang pameran yang menampung objek yang lebih kecil.

Menurut Neufert (2002), ruang pameran untuk karya seni haruslah:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu,
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.

Menurut De Chiara (1973) sebuah ruang pameran harus memenuhi persyaratan antara lain:

1. Ruang pameran harus mudah dicapai dari semua bagian kota dengan transportasi umum, dekat dengan sekolah, universitas dan perpustakaan.
2. Ruang pameran dapat memperoleh pencahayaan alami baik dari sisi atas maupun sisi samping pada bangunan.
3. Ruang yang berhubungan dengan publik kurang lebih 50% dari luas total bangunan.
4. Ruang perlengkapan dan servis (*heating dan electrical, repairshop dan garasi*), tempat penyimpanan keperluan ruang pameran dibangun pada jarak yang pantas dari bangunan utama.
5. Taman bisa dipakai sebagai ruang pameran jika iklim lokal baik dan bagian lainnya dapat dimanfaatkan sebagai tempat parkir.
6. Tipe dan bahan seni yang dipamerkan akan mempengaruhi bentuk struktur pada bangunan, ukuran ruang pameran dan servis.
7. Harus mempertimbangkan segi ekonomi dan sosial.
8. Dirancang dengan memperhatikan proporsi, menciptakan suasana akrab, terbuka, menyambut dan menghibur.
9. Harus diletakkan dekat dengan jalan umum, dengan ketentuannya sebagai berikut:
 - a. Dipisahkan antara arus lalu lintas dengan deretan pohon.
 - b. *Setback entrance* pada sudut yang dianggap sepi.
 - c. Terdapat parkir umum.
10. Ekspansi horisontal lebih baik, sehingga ruang pameran tetap pada satu level dan atap tetap dibiarkan bebas sebagai pencahayaan alami dari atas.

11. Karya seni yang dipisahkan ruangnya dibedakan sudut pandang dan pencahayaannya.
12. Ruang pameran terdiri atas ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer.
13. Perencanaan umum yang mendasar pada ruang pameran yaitu:
 - a. *Entrance dan Exit*.
 - b. Sistem Pencahayaan.
 - c. Servis Umum.
 - d. Instalasi Teknik.
 - e. Sirkulasi.
14. Sistem sirkulasi bisa merupakan kronologis mengikuti bahan *display* atau secara berurutan dengan informasi yang diberikan.
15. *Entrance* hanya ada satu, dipisahkan dari ruang lain, pada *Entrance* biasanya terdapat penjualan tiket, pelayanan informasi, penjualan katalog dan *postcard*.
16. *Entrance hall* harus terlihat atraktif untuk menarik perhatian pengunjung.

Menurut De Chiara (1973) ruang pameran yang mempunyai ukuran ruang yang sama akan memberikan kesan monoton. Dengan berbagai macam ukuran dan juga menggunakan berbagai macam warna yang berlainan untuk dinding, dan perbedaan jenis lantai, memberikan arahan secara spontan dan dorongan dibawah kesadaran untuk memperhatikannya.

Laksmiwati (1989) menyatakan bahwa unsur garis dan warna dapat mempengaruhi perwujudan suasana aktif dan penuh gerak. Garis lurus diagonal dan lengkung merupakan unsur pemberi kesan gerak dan mengekspresikan suasana riang. Dalam penggunaan warna tersebut, Laksmiwati menyatakan bahwa:

1. Warna kuning bersifat menarik perhatian. Warna ini sangat sesuai untuk digunakan pada ruang aktifitas. Warna kuning dapat menyemarakkan dan menggairahkan.
2. Warna jingga bersifat lebih hangat dari kuning tetapi lebih sejuk dari pada merah. Bila digunakan secara intensif, warna ini sangat merangsang, menggairahkan dan menyemarakkan suasana ruang, tetapi dapat juga membuat orang merasa nyaman dan gembira bila digunakan secara tepat.
3. Warna merah digunakan sebagai aksen, merupakan warna yang tepat untuk menarik perhatian. Bila ditempatkan dengan warna lain, maka dapat member dinamika tersendiri. Disamping itu, warna merah juga memberikan kesan menggairahkan dan merangsang otak. Selain itu juga memiliki kesan agresif, berani dan perkasa.

2.2.1 Penataan ruang pameran

Menurut Susanto (2004), ada tiga hal pokok yang harus diperhatikan apabila berurusan dengan kegiatan menata atau mendesain pameran, antara lain:

1. Unsur apa yang ditata, meliputi antara lain pengetahuan tentang berbagai materi karya, label, jenis dan bentuk panel, lemari, meja, lampu, pengaturan cahaya, pengaturan udara, termasuk pengetahuan tentang berbagai alat pendukung.
2. Siapa pengguna hasil penataan, berkaitan dengan meninjau latar belakang dan karakter paling umum (atau sebagian besar) penonton/pengamat yang akan datang.
3. Prinsip atau kaidah penataannya, terkait erat dengan kemampuan manajemen pengetahuan penggagas, khususnya pada persoalan mendisplay ruang. Pekerjaan ini terkait erat dengan prinsip-prinsip komposisi yang berkenaan dengan pengetahuan tentang perbandingan, keseimbangan, kesatuan (intensitas) materi utama dan pendukung yang akan dipamerkan.

Standar teknik penyajian yang juga seharusnya dipenuhi dalam suatu ruang pameran, antara lain:

1. Ukuran vitrine dan panil, tinggi rendahnya sangat relatif, disesuaikan dengan tinggi rata-rata orang Indonesia. Dalam membuat vitrine ataupun panil, harus diperhitungkan mengenai masalah konstruksi, luas dan bentuk ruangan tempat vitrine dan panil akan diletakkan.
2. Tata cahaya, tidak boleh mengganggu koleksi atau menyilaukan pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar, karena benda-benda seperti tekstil, lukisan, dan barang cetakan sangat peka terhadap cahaya (tidak boleh lebih dari 50 LUX).
3. Tata warna, merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam pameran, karena dapat mempengaruhi perasaan akan situasi ruangan dan memberikan sesuatu yang lain, yang bersifat kejiwaan. Untuk ruangan pameran, sebaiknya tetap menggunakan warna netral, misalnya krem, abu-abu, broken white, atau dengan warna pastel.
4. Tata letak, mempunyai peranan penting untuk memberikan rasa yang menyenangkan dan memberikan informasi yang jelas, artistik, intelektual, ataupun romantis.
5. Tata pengamanan, sangat dibutuhkan untuk mencegah dari bahaya-bahaya pencurian, menahan masuknya debu/kotoran yang melekat pada koleksi, ataupun bahaya dari unsur garam dan lemak yang berasal dari tangan manusia yang ingin menyentuh koleksi yang dipamerkan.

6. Labeling, adalah sarana komunikasi untuk memberikan informasi yang dimiliki kepada pengunjung. Membuat label perlu direncanakan mengenai isi maupun tipografinya.
7. Foto-foto penunjang, diperlukan untuk pendukung agar koleksi lebih informatif.

Dalam suatu kegiatan pameran, produk-produk yang hendak dipamerkan pada umumnya dipamerkan di dalam suatu stand. Adapun aturan mengenai ukuran dan penampilan stand-stand menurut Pendit dalam Indrapura (2007), antara lain :

1. Stand standar (*standard booth*), terdiri dari beberapa unit dalam satu baris yang dibatasi oleh koridor satu sisi. Ukuran per unit 3m x 3m, tingginya di bagian belakang maksimal 1,6 m. Panel-panel yang memisahkan tiap stand maksimal tingginya 0,9 m. Bila ada produk yang lebih tinggi dari 1,2 m, tinggi maksimal produk sampai 1,5 m, hal ini bertujuan agar semua produk yang dipamerkan dalam stand tersebut dapat dilihat melalui koridor.
2. Stand peninsula (*peninsula booth*), stand jenis ini memiliki tiga sisi yang terbuka sebagai akses. Tingginya dapat mencapai 3,6 m karena sisi belakangnya tidak mempengaruhi stand yang ada dibelakangnya. Aturan lainnya sama dengan stand standar.
3. Stand pulau (*island booth*), stand jenis ini merupakan jenis stand yang memiliki empat sisi terbuka. Pemilik stand sapat mengatur layout sesuka hati. Tinggi untuk stand ini dapat mencapai 3,6 m.
4. Stand lingkaran dinding (*perimeter wall booth*), stand ini merupakan stand yang terletak di luar lingkaran dinding denah ruang pameran. Stand ini hampir sama dengan stand standar, hanya saja ketinggian stand ini dapat mencapai 3,6 m.

2.2.2 Penataan obyek pameran

Penataan obyek pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati obyek yang dipamerkan, sehingga penataannya juga harus disesuaikan dengan obyeknya dan diletakkan berdasarkan jenisnya. Menurut De Chiara (1973), penataan *display* untuk benda koleksi yang berharga sebaiknya memanfaatkan lemari kaca yang penempatannya masuk ke dalam dinding, yang dilengkapi dengan pengunci, pengaman, pencahayaan dari dalam ruangan yang dibuat agak gelap. Penataan obyek yang akan dipamerkan perlu diatur sesuai dengan ruang yang tersedia, sehingga mampu menarik minat pengunjung, untuk itu dapat diatur mengikuti pola pengelompokan/penyusunan (*lay out*) barang sebagai berikut:

1. Jenis barang yang dilihat dari sifat kegunaannya, penampilan bentuknya atau mutu barangnya yang dapat menggoda pengunjung untuk membelinya. Kelompok ini dikenal dengan sebutan *impulse goods*. Biasanya menempati ruang penjualan paling depan.
2. Jenis barang yang dilihat dari sifat kegunaannya, penampilan atau mutu barangnya yang agak kurang memukau dibandingkan dengan jenis kelompok pertama yang biasa disebut dengan *convenience goods*, menempati bagian tengah ruang penjualan.
3. Jenis barang yang benar-benar diperlukan orang. Pembelian barang ini sudah direncanakan sebelumnya oleh konsumen (pengunjung/pembeli) yang disebut *demands goods*, diletakkan dibagian paling belakang yang meskipun penampilannya tidak terlalu memikat, tetapi akan tetap dicari oleh pembeli.

Unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah ruangan yang berfungsi sebagai pertunjukan atau pameran adalah :

1. Jarak pandang dan batas pandang.

Benda 2 dimensi seperti poster, foto, maupun catatan informasi dalam pemasangannya harus memperhatikan keadaan dan dimensi tubuh manusia. Gerakan kepala yang wajar adalah 30^0 gerakan ke atas dan 40^0 gerakan ke bawah dan samping.

2. Terlindung dari gangguan kelembaban, jamur dan debu.
3. Memperoleh cahaya yang terang.
4. Dapat dilihat publik tanpa merasa lelah.
5. Mempengaruhi sikap dari pengunjung.

Sedangkan menurut Kusumowidagdo (2005) layout ruang display biasanya diatur berdasarkan empat klasifikasi:

1. *Fungsional product grouping*, penataan barang dapat diatur secara fungsional.
2. *Purchase motivation product groupings*, penataan barang-barang berdasarkan motivasi pembelian produk.
3. *Market segment groupings*, pengaturan grup berdasarkan segmentasi yang dituju.
4. *Storability product groupings*, yaitu penyimpanan berdasarkan kebutuhan penyimpanan.

2.2.3 Sirkulasi pada ruang pameran

Menurut De Chiara (1973), pengunjung galeri harus memiliki ruang gerak yang cukup untuk dapat melihat-lihat dengan santai, terlepas dari jalur sirkulasi pengunjung yang lain. Sedangkan menurut Sutaarga (1990), sirkulasi pada area pameran dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu:

1. Linear Circulation

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda koleksi yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memulai sampai akhirnya menuju *entrance* area pertama memasuki museum tersebut.

2. Random Circulation

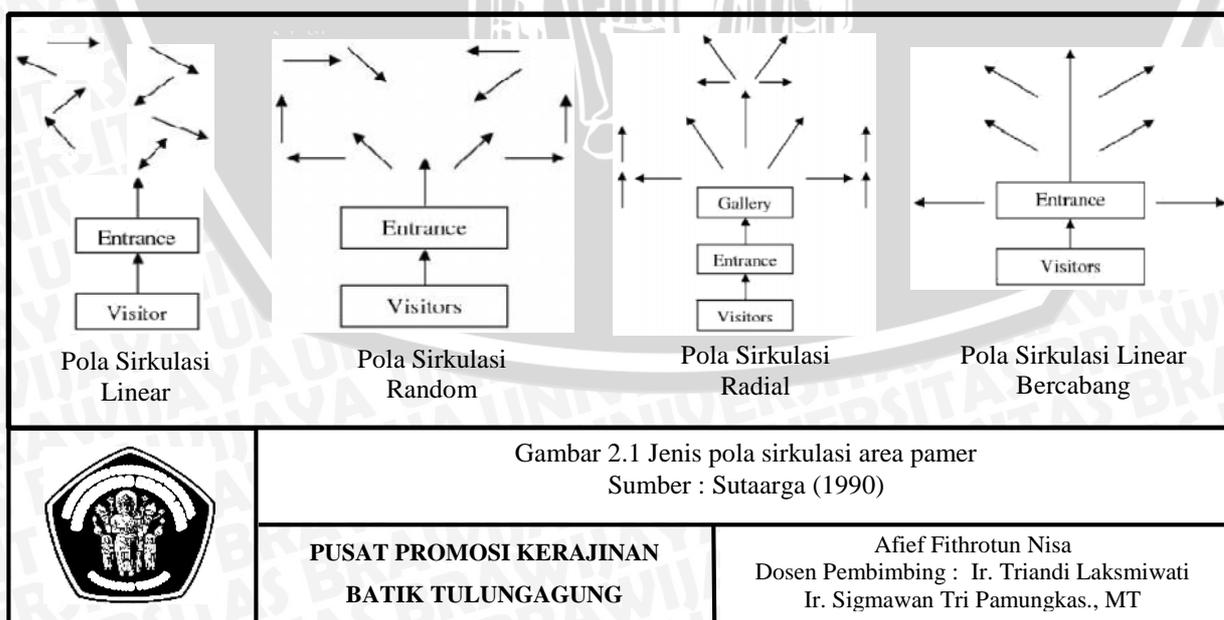
Agar pengunjung merasa lebih nyaman dengan memilih jalannya sendiri. Jalur mana yang ingin dikunjungi untuk melihat dan menikmati benda koleksi dari ruang pameran yang dibentuk tanpa adanya batasan – batasan dinding pemisah ruang.

3. Radial Circulation

Pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, sehingga bebas melihat koleksi yang diinginkan. Pembagian koleksi jelas dan terdapat ruang pengenalan.

4. Linier Bercabang

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung harus melihat koleksi.



Menurut Gardner (1960) jenis sirkulasi pada ruang pameran dapat dibagi antara lain:

1. Sirkulasi terkontrol (*controlled circulation*)

Sirkulasi ini memiliki tujuan supaya setiap pengunjung melihat dan memperhatikan seluruh pameran sesuai dengan perencanaan ruang pameran. Sirkulasi sebagai pengarah tidak memberikan pilihan kepada pengunjung untuk menentukan arah gerakannya. Pembentukan sirkulasi ini dengan penataan obyek yang dipamerkan, misalnya obyek yang sejenis seringkali dikelompokkan menjadi satu. Obyek yang diletakkan dengan jalur sirkulasi utama merupakan obyek yang menarik. Dibawah ini merupakan macam-macam sirkulasi terkontrol:

- a. Pola sirkulasi terkontrol dengan penggunaan dinding partisi rendah, perhatian pengunjung diarahkan pada sekuen-sekuen stan yang berbeda.
- b. Pola sirkulasi terkontrol dengan satu jalur sirkulasi. Pola ini mempermudah perhatian pengunjung, sehingga obyek pameran tidak ada yang terlewatkan.
- c. Sirkulasi terkontrol dengan pameran pada satu sisi. Pengaturan stan pameran pada satu sisi bertujuan supaya pengunjung dapat lebih memahami sekuen pameran. Dalam pameran ini terdapat ruang terbuka yang bertujuan untuk menghindari sirkulasi yang monoton.

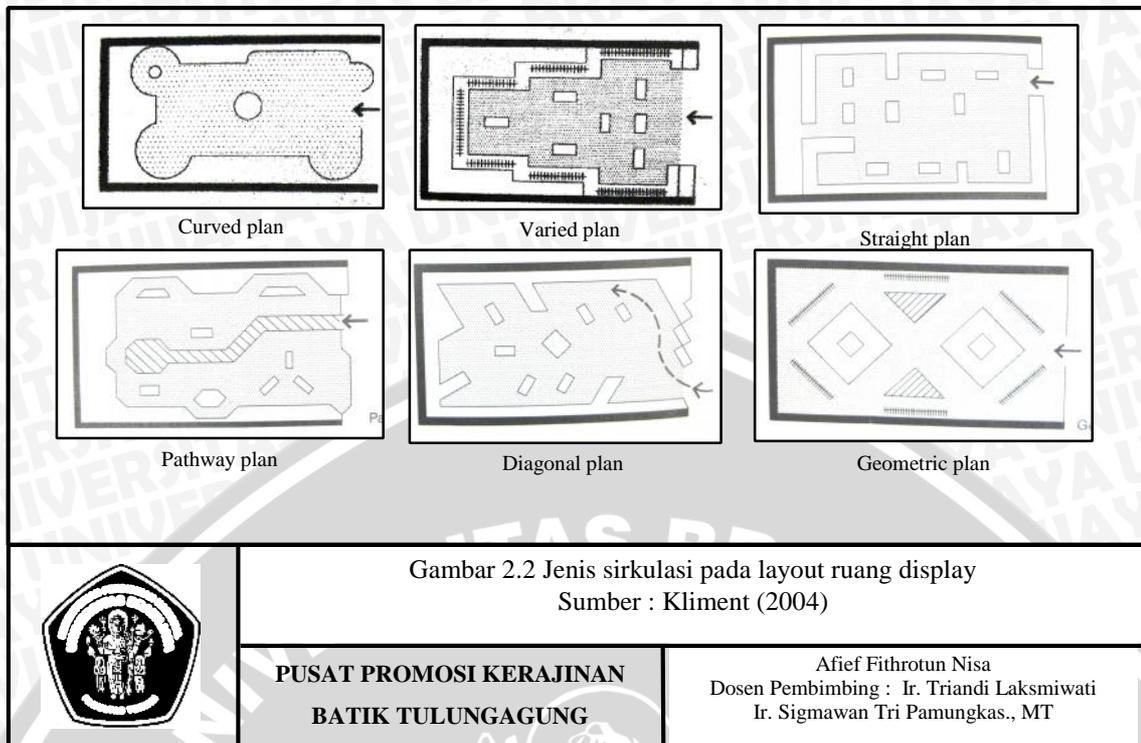
2. Sirkulasi tak terkontrol (*uncontrolled circulation*)

Sirkulasi ini merupakan sirkulasi yang memberikan pilihan pergerakan kepada pengunjung bebas untuk berkeliling tetapi tetap berada pada pola yang teratur. Jenis-jenis sirkulasi ini antara lain:

- a. Sirkulasi bebas tanpa penghalang. Sirkulasi diatur dengan cermat memperhatikan kesesuaian antar obyek yang dipamerkan.
- b. Sirkulasi bebas dengan partisi pembatas sebagai *background* dan memberikan perasaan keingintahuan pada pengunjung. Area yang tertutupi oleh partisi diberikan ke beberapa hal baru yang dapat menarik perhatian pengunjung untuk mengamati lebih jauh.
- c. Sirkulasi bebas dengan pembedaan area obyek yang dipamerkan. Pada sirkulasi utama diletakkan obyek yang mudah dikenali oleh pengunjung sedangkan area pameran obyek yang mendetail berada pada sisi yang berlainan.

Sedangkan menurut Kliment (2004) layout dasar ruang display juga dapat dipengaruhi oleh sirkulasi. Untuk layout dasar ruang display ini dapat dibagi menjadi enam macam, yaitu:

1. *Curved plan*/menikung, biasanya digunakan pada bangunan dengan fungsi butik dan salon. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan layout ini akan lebih bisa menarik dan mengundang pengunjung, terutama dengan bagian lengkungnya. Bagian lengkung ini bisa ditekankan dengan cara membuat dinding yang kontras, memainkan ketinggian/pola plafond dan lantai.
2. *Varied plan*/denah yang fungsional, biasanya digunakan pada bangunan/toko yang menjual produk yang memajang contoh barang sehingga membutuhkan stok tambahan agar dapat langsung terjangkau. Misalnya adalah pada toko sepatu. Pembeli biasanya memiliki ukuran sepatu yang berbeda-beda sehingga dibutuhkan ruang untuk menyimpan stok barang.
3. *Straight plan*/denah lurus, bersifat lebih ekonomis, dapat beradaptasi dengan berbagai jenis toko. Biasanya perabot terletak pada sisi-sisi ruangan/menempel pada dinding sehingga sirkulasinya jelas. Untuk memperjelas perbedaan antara area satu dengan lainnya dapat menggunakan permainan pola/ketinggian lantai.
4. *Pathway plan*, dapat diaplikasikan pada berbagai jenis toko dan biasanya sesuai untuk digunakan pada toko baju. Penataan yang baik akan membuat pengunjung dapat menikmati obyek yang dipamerkan dari awal sampai akhir tanpa ada yang terlewat. Untuk memperjelas perbedaan sirkulasi, dapat menggunakan permainan pola/ketinggian lantai dan plafond.
5. *Diagonal plan*, biasanya dipakai pada bangunan dengan fungsi supermarket untuk melayani atau mengambil sendiri barang yang dibutuhkan. Area sisi-sisi dinding dapat dimanfaatkan dan biasanya kasir terdapat pada bagian tengah serta memiliki akses visual ke semua arah.
6. *Geometric plan*, memiliki bentuk yang lebih eksotik dari kelima bentuk lainnya. Dengan layout ini, akan lebih banyak variasi yang dapat digunakan. Untuk membedakan area yang satu dengan yang lainnya dapat menggunakan permainan pola/ketinggian lantai dan plafond.



Hal yang sama tentang layout ruang display juga diungkapkan oleh Kusumowidagdo (2005) bahwa sirkulasi juga penting untuk diperhatikan dalam mengatur layout ruang display. Pola geometris memiliki beberapa keuntungan antara lain efisiensi ruang, lebih banyak ruang dialokasikan untuk produk, proses berbelanja yang lebih cepat, kontrol persediaan dan keamanan yang lebih terjamin, dan kemudahan untuk *selfservice*. Sedangkan pola campuran biasanya menimbulkan kesan atmosfer yang lebih luwes, pengunjung akan merasa lebih rileks, konsumen dapat menjelajahi kearah manapun yang disukai, dan dapat meningkatkan *impulse purchase*.

2.3 Tinjauan Unsur-Unsur Perancangan Ruang Dalam

Dalam suatu perancangan ruang dalam, terdapat suatu komposisi yang merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan yang disebut unsur-unsur yang dipakai di dalam desain interior. Setiap unsur menjadi bagian yang mendukung pembentukan keseluruhan. Berikut ini adalah unsur-unsur perancangan ruang dalam menurut Laksmiwati (1989), yaitu:

1. Garis

Unsur garis dapat menuntun mata kita menurut suatu arah tertentu atau menuju titik tertentu. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasaan yang berbeda, hal ini guna menciptakan suatu ruang. Pada dasarnya ada dua macam garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dibagi lagi menjadi garis vertikal,

horizontal dan diagonal. Disamping ketiga macam garis lurus tersebut, juga terdapat garis patah-patah, garis tak beraturan yang memberi kesan keanekaan.

Kombinasi unsur garis dalam penataan suatu ruangan harus dipilih secara cermat, agar menghasilkan suatu kesan yang diinginkan. Suatu komposisi yang memakai terlalu banyak garis dari satu tipe tertentu akan menjemukan, tidak menarik untuk dilihat. Sebaiknya suatu komposisi terdiri dari berbagai tipe garis, tetapi dengan titik berat pada salah satu garis tipe tertentu, sehingga suasana yang diinginkan menjadi jelas. Misalnya, dominasi garis lurus horizontal akan menimbulkan kesan hangat.

2. Bentuk

Ada tiga macam bentuk dasar yang dikenal, yaitu:

- a. Bentuk lurus (kubus, segi empat), mempunyai kesan statis, stabil, formal, monoton, dan masif.
- b. Bersudut (segitiga, piramid), member kesan aktif, energik, tajam serta mengarah.
- c. Lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut), memberi kesan tuntas, labil, bergerak dan dinamis.

Dalam hal bentuk, seperti halnya pemakaian garis, bila terlalu banyak pengulangan bentuk yang sama, akan terlihat kurang menarik dan membosankan.

3. Motif

Motif adalah ornamen-ornamen dua atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola atau ragam tertentu. Motif dapat juga terbentuk dari tekstur dan bentuk, oleh karena itu susunan benda dalam suatu ruangan dapat pula disebut motif. Motif tiga dimensi dapat memberikan kesan yang hangat.

Motif mempunyai arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruangan. Apabila motif terlalu banyak macam di dalam satu ruangan, maka akan membuat suasana ruangan menjadi kacau dan ramai.

Beberapa petunjuk untuk penggunaan motif yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Sebaiknya latar belakang polos atau netral,
- b. Penggunaan motif yang sama untuk beberapa benda bisa dengan mudah menciptakan keharmonisan dan kesatuan,
- c. Dua macam motif dengan warna yang sama, atau motif yang sama dengan warna yang berbeda dapat dikombinasikan bila gaya dan skala proporsinya sama dalam satu ruangan,

d. Motif geometris bisa digabung dengan motif tumbuh-tumbuhan (flora) bila warnanya sama. Warna yang dominan pada motif-motif tadi dapat digunakan pula pada bidang polos.

4. Tekstur

Tekstur adalah halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat diraba maupun yang dapat dilihat. Tekstur yang kasar menimbulkan kesan hangat, kuat dan maskulin sedangkan tekstur yang halus menimbulkan hal-hal yang resmi dan elegan. Tekstur mempengaruhi warna, tekstur kasar membuat intensitas warna kelihatan lebih lemah atau redup, sedangkan tekstur licin membuat intensitas warna lebih kuat.

5. Ruang

Ruang adalah merupakan suatu wadah dari obyek-obyek yang adanya dapat dirasakan secara subyektif, dapat dibatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, bidang dan lain-lain maupun elemen-elemen alam, langit, horizon dan lain-lain.

Ruang dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu ruang fisik dan psikologis. Karena pada perancangan ini memiliki tujuan untuk menata ruang pameran maka sasarannya adalah ruang fisik. Ruang fisik adalah ruang yang terwujud secara fisik, ruang ini dapat dibedakan menjadi:

- a. Ruang yang berkesan tertutup, ruang ini terbentuk karena bidang-bidang/material yang masif.
- b. Ruang yang berkesan terbuka, adalah ruang yang terbentuk karena mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar.
- c. Ruang-ruang yang samar atau ruang transparan, adalah ruang yang mempunyai hubungan dengan ruang luar namun dipisahkan oleh sesuatu yang tembus pandang yang dapat berupa kaca atau kain tipis atau sesuatu yang tembus pandang.

6. Warna

Warna adalah unsur yang biasanya paling dulu menarik perhatian kita dari pada unsur yang lain yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan.

Pada dasarnya tata warna yang baik selalu menampilkan sesuatu (beberapa) warna yang dominan, yang diimbangi dengan unsur-unsur desain lain (garis, bentuk, tekstur, cahaya, irama dan warna itu sendiri). Untuk dapat menghasilkan perencanaan

tata warna yang baik, maka perlu diketahui dulu prinsip dasar komposisi (susunan) berikut ini:

- a. Adanya kesatuan, keseimbangan dan aksentasi atau titik perhatian yang paling dominan,
- b. Adanya kesamaan dan keanekaragaman. Kedua faktor ini harus ada, namun tidak boleh berlebihan,
- c. Adanya tema atau suasana yang dituju, agar disain tidak salah arah.

Menurut Hakim (2003), warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu obyek atau memberikan aksentasi pada bentuk dan bahannya. Warna dalam kaitannya dengan suatu karya desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu obyek disamping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Warna dapat memberikan kesan yang diinginkan oleh perancang dan mempunyai efek psikologis.

7. Penerangan

Berdasarkan sumber cahaya yang digunakan, pencahayaan terdiri dari 2 macam, yaitu:

a. Sumber cahaya alami

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang memanfaatkan sinar matahari. Kelebihan yang dimiliki oleh pencahayaan alami yaitu bahwa pencahayaan alami memiliki karakter yang berbeda pada musim yang berbeda pula dan pada tempat yang berbeda yang tidak dapat ditiru oleh pencahayaan buatan.

b. Sumber cahaya buatan

Pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya yang dibuat oleh manusia seperti lampu, lilin, obor dan lain-lain. Penerangan buatan lebih memberikan kebebasan kreasi pada kita. Letak dan waktu pemakaian ruang tidak banyak mempengaruhinya.

Sistem pencahayaan dalam sebuah ruang pameran harus dapat menunjang kebutuhan dan fungsi serta disesuaikan dengan obyek yang dipamerkan. Menurut Neufert (1992), pencahayaan dapat dibagi menjadi:

- 1) Pencahayaan merata, kebutuhan pencahayaan merata ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang.
- 2) Pencahayaan terfokus, dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada obyek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang.

8. Akustik

Akustik dapat diartikan sebagai pengaturan suara sedemikian, sehingga suara yang timbul tidak mengganggu dan justru memberikan kenikmatan bagi suara yang diinginkan. Suara timbul dari sumber suara yang disengaja maupun tidak disengaja.

Untuk suara-suara yang perlu dihindarkan karena efek yang tidak diinginkan dapat direduksi dengan menghambat penjalaran getaran suara, misalnya dengan menyekat rapat sumber bunyi atau memberikan elemen-elemen lembek sehingga dapat meredam/mengurangi getaran.

9. Bahan

Bahan yang dimaksud disini adalah bahan finishing, yaitu bahan yang melapisi bagian luar dari elemen ruang atau struktur bangunan dan bahan inilah yang biasa kita lihat. Bahan finishing untuk interior secara garis besar dapat terdiri dari:

- a. Kayu-kayuan: kayu, bamboo, jerami dan lain-lain.
- b. Tembok/batu-batuan: bata, batu alam, plesteran, coraltex dan lain-lain.
- c. Gelas dan Keramik: kaca, cermin, keramik, porselin, tanah liat.
- d. Metal: besi, baja, aluminium, seng, tembaga, perunggu, dan lain-lain.
- e. Plastik: plastik, formika, vinyl dan lain-lain.
- f. Imitasi/produk pabrik: carpet, gordena dan lain-lain.

10. Penghawaan

Dalam mencapai kenyamanan di dalam ruang, apalagi jika kondisi eksisting merupakan daerah yang panas, maka dibutuhkan perancangan sistem penghawaan baik secara alami maupun buatan.

a. Penghawaan Alami

Agar diperoleh kesegaran udara dalam ruangan dengan cara penghawaan alami maka dapat dilakukan dengan memberikan atau mengadakan peranginan silang (ventilasi silang). Penghawaan ini menerapkan *cross ventilation* yang mengalirkan udara melalui lubang ventilasi pada dua dinding yang saling berseberangan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Lubang penghawaan minimal 5 % (lima persen) dari luas lantai ruangan.
- 2) Udara yang mengalir masuk sama dengan volume udara yang mengalir keluar ruangan.
- 3) Udara yang masuk tidak berasal dari asap dapur atau bau kamar mandi/WC.

b. Penghawaan Buatan

Pada keadaan tertentu, perlu ditambahkan sistem penghawaan buatan karena tidak memungkinkan dalam optimalisasi penghawaan alami. Mengingat bahwa bangunan ini memiliki fungsi utama sebagai tempat pameran dan pemasaran hasil produksi batik Tulungagung maka diperlukan kesesuaian suhu yang tepat untuk dapat menjaga kebersihan dari debu dan mempertahankan keawetan produk-produk tersebut.

Penghawaan buatan atau penyegaran udara dapat menggunakan pengondisi udara (AC) sentral, yaitu pengondisian udara dilakukan dari satu sumber secara terpusat dan diperlukan *Air Handling Unit (AHU)* di setiap tingkat, dan sistem lateral, sistem yang paling praktis dengan menggunakan pemipaan utama dan cabang.



Gambar 2.3 Penerapan unsur garis pada ruang pameran (tiang struktur pada ruangan merupakan unsur garis vertikal)
Sumber: www.googleseacrh.com



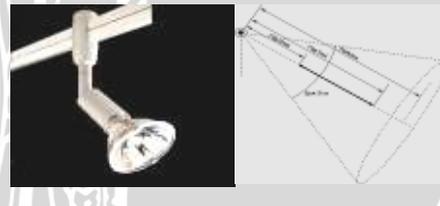
Gambar 2.4 Penerapan tekstur pada ruang pameran (penataan obyek pameran yang menimbulkan tekstur kasar)
Sumber: www.jmberlin.de



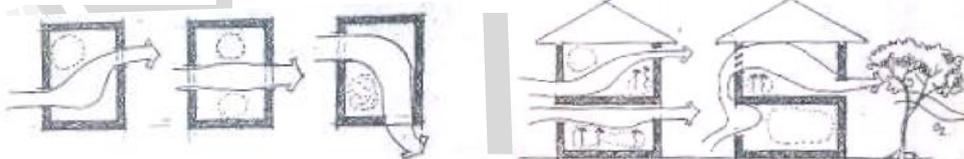
Gambar 2.5 Penerangan aksent pada hiasan dinding
Sumber : www.bobvila.com



Gambar 2.6 Spotlighting yang menyorot benda dari bawah
Sumber : www.bobvila.com



Gambar 2.7 Spotlighting yang menyorot benda dari atas
Sumber : www.bobvila.com



Gambar 2.8 Cross ventilation pada bangunan
Sumber : Ching (2000)



Penerapan unsur-unsur perancangan ruang dalam

**PUSAT PROMOSI KERAJINAN
BATIK TULUNGAGUNG**

Afief Fithrotun Nisa
Dosen Pembimbing : Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Sigmawan Tri Pamungkas., MT



2.4 Tinjauan Prinsip-prinsip Dasar Perancangan Ruang Dalam

Menurut Laksmiwati (1989), tidak ada rumus atau aturan tertentu untuk pemilihan dan penyusunan suatu desain perancangan, tetapi ada beberapa prinsip tertentu yang harus diperhatikan agar suatu desain menjadi berhasil, yaitu berupa:

1. Harmoni/Keselarasan

Menurut Laksmiwati (1989), dalam merancang, setiap unsur atau komponen harus berbaur sehingga menampilkan satu kesatuan yang utuh dan masing-masing unsur menunjang tema dari perancangan itu, sehingga semuanya selaras dan sebagai suatu kesatuan bukan sekedar penjumlahan unsur-unsur yang lepas satu dengan yang lain.

Harus ada variasi untuk menimbulkan sesuatu yang menarik. Tetapi terlalu banyak variasi akan menjadi kacau atau terlalu ramai. Suatu perancangan yang baik hendaknya tidak monoton dan tidak kacau. Harus cermat dalam memasukkan variasi tanpa mengganggu kesatuan yang hermonis. Pada variasi ruang pameran, hendaknya menunjang ide tema serta konsep disainnya. Unsur-unsur tersebut dipadukan dengan tema dan diselaraskan hingga membentuk kesan yang diinginkan.

2. Proporsi

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan anatara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang akan mempengaruhi dalam penentuan skala ruang.

Warna, tekstur dan garis memainkan peranan yang penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna cerah menimbulkan kesan seolah maju kedepan dan bidangnya lebih jelas kelihatan. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Kontras yang kuat antara warna dan tekstur akan mempertegas garis dan bentuk.

3. Keseimbangan

Keseimbangan dalam perancangan menyangkut kepekaan kita terhadap keteraturan. Bila suatu disain itu seimbang akan terasa ada suatu ketenangan sama seperti timbangan yang tidak akan bergerak lagi bila sudah seimbang.

Ada dua macam keseimbangan, yaitu: keseimbangan formal dan keseimbangan informal.

a. Keseimbangan formal, atau keseimbangan simetri, bisa dicapai dengan meletakkan perabot-perabot yang mempunyai bobot visual sama pada jarak sama

terhadap satu titik pusat. Bersifat resmi, statis dan tenang tapi tidak harus menjadi membosankan.

- b. Keseimbangan informal, dapat dicapai dengan menyusun benda-benda yang tidak sama dengan 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.

4. Irama

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

- a. Garis yang tidak terputus

Mempunyai sifat mengalir, sehingga mata tetap bergerak mengikutinya menuju bagian berikutnya.

- b. Perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, ruang)

Perulangan ini dapat mengontrol gerak mata kita sehingga bergerak menuju ke arah yang diinginkan.

- c. Gradasi

Gradasi dapat ditempuh dalam warna, garis, bentuk, ukuran, cahaya, motif dan tekstur yang membawa mata kita bergerak lebih dinamis daripada perulangan.

- d. Radiasi

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

- e. Pergantian

Adalah irama yang dicapai dengan pergantian yang diulang-ulang, misalnya: hitam-putih, panas-dingin, besar-kecil, terang-gelap.

5. Titik berat

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

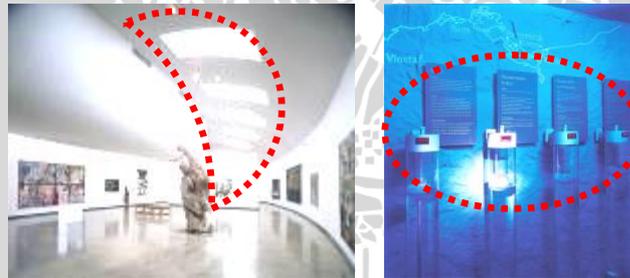
Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat itu, yaitu dengan perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada, warna, garis ruang, bentuk atau motif, hal tak terduga, dan susunan.



Gambar 2.9 Penerapan proporsi pada ruang pameran
(penggunaan warna putih dengan tekstur halus menimbulkan kesan luas pada ruangan)
Sumber: www.evokecontemporary.com



Gambar 2.10 Penerapan keseimbangan formal dan informal pada ruang pameran
Sumber: www.googleseacrh.com



Gambar 2.11 Penerapan irama melalui perulangan cahaya dan bentuk
Sumber: www.recollections.nma.gov.au



Gambar 2.12 Titik berat yang dicapai dengan hal yang tak terduga
Sumber: Schwarz (2006)



Penerapan prinsip-prinsip dasar perancangan ruang dalam

**PUSAT PROMOSI KERAJINAN
BATIK TULUNGAGUNG**

Arief Fithrotun Nisa
Dosen Pembimbing : Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Sigmawan Tri Pamungkas., MT

2.5 Tinjauan Ruang dan Organisasi Ruang

Menurut Susanto (2004) ruang selalu dikaitkan dengan bidang keluasan, yang kemudian dalam seni rupa muncul istilah dwimatra dan trimatra. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas oleh bidang.

Menurut Laksmiwati (1989) ruang memiliki arti penting bagi kehidupan manusia. Semua kehidupan dan kegiatan manusia berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan antara manusia dengan suatu obyek, baik secara visual maupun melalui indera pendengar, indera pencium maupun perasa, akan selalu menimbulkan kesan ruang. Ruang adalah suatu dari obyek-obyek yang adanya dapat dirasakan secara subyektif, dapat dibatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, bidang dan lain-lain maupun elemen-elemen alam, langit, horizon, dan lain-lain.

Pengertian lain dari sebuah ruang adalah bidang yang dikembangkan (menurut arah selain sifat arah yang telah ada) dan berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi yakni panjang, lebar dan tinggi. (Ching, 2000)

Ruang dapat dipelajari dari beberapa sisi, yaitu:

1. Sifat ruang

Secara garis besar ruang dapat dibedakan menjadi :

- a. Ruang nyata, yaitu ruang yang dapat diukur secara nyata dan bisa dirasakan keberadaannya karena ditentukan dari beberapa bidang atau komponen tertentu. Ruang nyata ada dua macam yakni ruang terbuka dan ruang tertutup.
- b. Ruang abstrak, yaitu ruang yang tidak ada batasnya, tidak ada fakta yang nyata dan tidak mudah difahami secara visual oleh setiap orang. Ruang memiliki sifat yang bisa dibentuk oleh manusia agar bisa menjadi agung, megah, berwibawa, seram ataupun menakutkan.

2. Pengolahan dalam ruang (interior)

Pengolahan ruang dalam yaitu apabila gubahan elemen-elemen dilakukan melalui suatu proses dinamis. Ruang bagi manusia merupakan kebutuhan dasar yang bertujuan membentuk suasana ruang yang lebih baik.

3. Pengorganisasian ruang

Pengorganisasian ruang dilakukan dengan cara menyatukan (unity) elemen fisik dari ruang.

Menurut Ching (2000), tata cara penyusunan ruang-ruang dapat menjelaskan tingkat kepentingan relatif dan fungsi serta peran simbolis ruang-ruang tersebut di

dalam sebuah organisasi bangunan. Keputusan mengenai jenis organisasi ruang yang digunakan akan tergantung pada:

1. Kebutuhan atas program bangunan, seperti pendekatan fungsional, persyaratan ukuran, klasifikasi hirarki, ruang-ruang dan syarat-syarat pencapaian, pencahayaan atau pemandangan.
2. Kondisi-kondisi eksterior dari tapak yang mungkin akan membatasi bentuk atau pertumbuhan organisasi atau yang mungkin merangsang organisasi tersebut untuk mendapatkan gambaran-gambaran tertentu tentang tapaknya dan terpisah dari bentuk-bentuk lainnya.

Terdapat beberapa pola-pola organisasi ruang yang dapat digunakan untuk membentuk suatu komposisi massa, antara lain:

1. Organisasi Terpusat

Ditandai dengan adanya suatu massa atau ruang yang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang atau massa dihadapkan. Pola organisasi terpusat mungkin berbentuk radial, *loop* atau spiral.

2. Organisasi Linier

Berupa urutan linier atau ruang-ruang yang berulang. Biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang dan mirip dalam ukuran, bentuk dan fungsi. Dengan karakternya yang panjang, organisasi linier menggambarkan gerak. Penekanan dan pertumbuhan bentuk organisasi ini fleksibel dan cepat tanggap terhadap bermacam-macam kondisi tapak karena bentuk ini bisa mengadaptasi adanya perubahan topografi. Bentuknya bisa lurus, bersegmen atau melengkung.

3. Organisasi Radial

Sebuah ruang terpusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menurut jari-jari. Organisasi radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier. Dengan lengan-lengan liniernya, bentuk dapat meluas dan menggabungkan dirinya pada unsur-unsur lainnya.

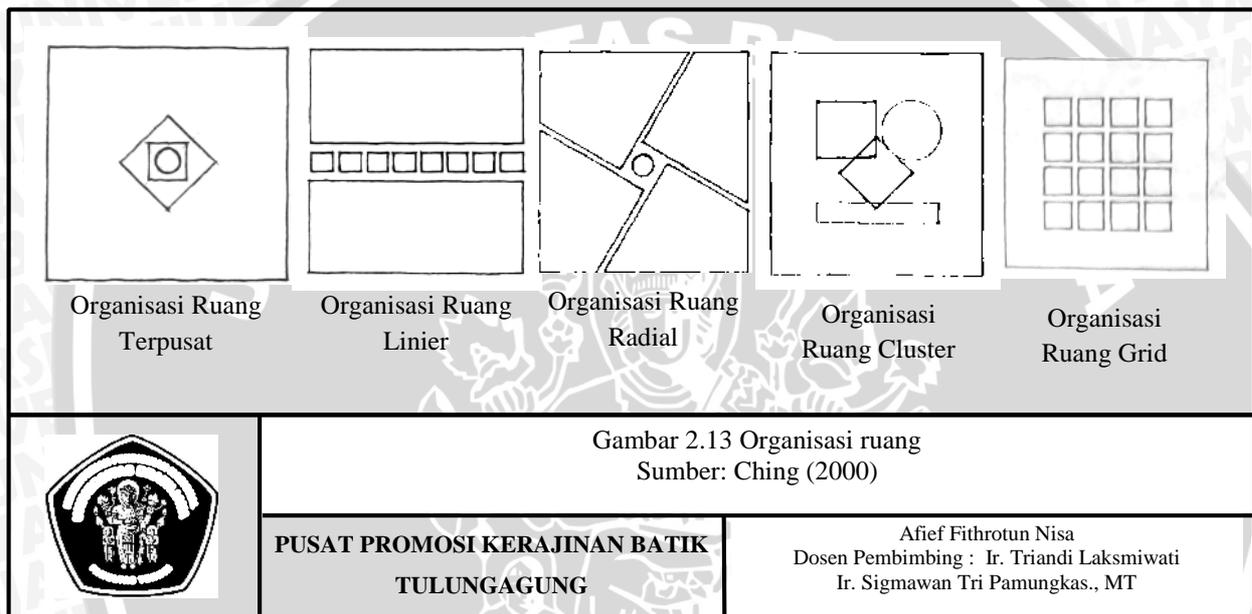
4. Organisasi Cluster

Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual. Organisasi cluster menggunakan pertimbangan penempatan/peletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu organisasi cluster. Tidak adanya tempat utama yang terkandung di dalam pola organisasi, signifikansi sebuah ruang/massa harus ditegaskan lagi oleh ukuran, bentuk dan orientasi di dalam polanya. Kondisi simetris atau aksial dapat membantu

menegaskan keutamaan suatu ruang atau sekelompok ruang dalam organisasi ini. Pola ini jarang digunakan dalam suatu konfigurasi tata massa terutama untuk bangunan umum.

5. Organisasi Grid

Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural. Suatu grid dibentuk dengan menetapkan sebuah pola teratur dari titik yang menetapkan pertemuan-pertemuan dari dua pasang garis sejajar. Pola grid tidak banyak dijumpai dalam penataan massa dan ruang pada bangunan namun lebih sering digunakan pada perencanaan kompleks perumahan.



Terdapat beberapa pola hubungan/interaksi antar ruang atau massa (Ching, 2000) antara lain:

1. Ruang di dalam ruang (*space within a space*)

Sebuah ruang yang luas dapat membungkus dan mengandung sebuah ruang lain yang lebih kecil di dalamnya. Ruang yang lebih besar berfungsi sebagai suatu kawasan tiga dimensi untuk ruang yang dikandungnya. Jika ruang yang dikandung berkembang ukurannya, maka ruang yang lebih besar akan mulai kehilangan artinya sebagai ruang pembungkus dan hanya menjadi selput tipis atau kulit saja. Bentuk asli dari masing-masing ruang pun akan hilang.

2. Ruang-ruang yang saling berkaitan (*interlocking spaces*)

Suatu hubungan ikatan ruang yang terdiri dari dua buah ruang yang masing-masing bagiannya bersatu membentuk suatu daerah ruang bersama. Jika dua buah ruang berkaitan dengan cara ini maka masing-masing ruang mempertahankan

identitasnya dan batasannya sebagai ruang yang berdiri sendiri. Terdapat beberapa pola hubungan ruang/massa secara *interlocking space*, yaitu:

- a. Bagian yang saling berkaitan dari dua buah ruang digunakan secara seimbang dan merata oleh masing-masing ruang.
- b. Bagian yang saling berkaitan dapat melebur dengan salah satu ruang-ruang dan menjadi bagian yang integral dari ruangnya.
- c. Bagian yang saling berkaitan dapat mengembangkan integritasnya sebagai sebuah ruang yang berfungsi untuk menghubungkan kedua ruang aslinya.

3. Ruang-ruang yang bersebelahan (*adjacent space*)

Bentuk interaksi *adjacent space* terdiri dari ruang yang diletakkan secara bersebelahan dengan jarak yang sangat dekat atau bahkan berhimpitan. Pada bentuk interaksi *adjacent space* ini, ruang yang berinteraksi tetap dapat mempertahankan identitasnya masing-masing sebagai sebuah ruang.

4. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama (*spaces linked by common space*)

Dua buah ruang yang terbagi oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara. Hubungan antara kedua ruang akan tergantung pada sifat ruang ketiga, dimana kedua ruang tersebut menempati ruang bersama-sama. Ruang perantara dapat berbeda dalam bentuk dan orientasi dari kedua ruang lainnya dalam rangka menunjukkan fungsi penghubungnya.

- a. Kedua ruang seperti juga ruang perantara dapat membentuk urutan linier ruang-ruang.
- b. Ruang perantara, jika cukup besar dapat menjadi ruang yang dominan dalam hubungan dan mampu mengorganisir sejumlah ruang lain untuk mengikutinya.
- c. Bentuk ruang perantara dapat ditentukan hanya oleh bentuk-bentuk dan orientasi dari dua ruang yang dihubungkan atau dikaitkan.

2.6 Tinjauan Perencanaan Tapak

Menurut Edward T. White (1990), menyatakan bahwa:

1. Sebuah tapak tidak berdaya tetapi merupakan sekumpulan jaringan yang sangat aktif dan terus berjalan dalam hubungan yang rumit.
2. Penempatan bangunan kita pada tapak akan selalu mengakibatkan suatu perubahan pada tapak. Sasaran kita harus berupa mewariskan tapak yang keadaannya lebih baik dari pada saat kita mendapatkannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perencanaan pengolahan tapak, antara lain:

1. Faktor Alam

- a. Dasar geologi dan bentuk alam, untuk mengetahui struktur lapisan tanah yang digunakan untuk kelayakan pendirian bangunan.
- b. Topografi, untuk mengetahui keadaan kontur tanah.
- c. Hidrografi, untuk mengetahui pola drainase pada tapak.

2. Faktor-Faktor Kultur

- a. Tata guna lahan yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- b. Lalu lintas dan transit, adanya hubungan pola lalu lintas yang ada satu sama lain dan hubungannya dengan tapak.
- c. Kepadatan dan zoning
- d. Utilitas
- e. Bangunan-bangunan yang ada sangat mempengaruhi tata letak secara fisik pada rencana tapak yang baru dan membantu dalam menetapkan pola drainase serta pembentukan lahan pada tapak.

3. Faktor Estetika

- a. Bentuk-bentuk alam, diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.
- b. Pola ruang, kemampuan tapak untuk pemandangan, ruang dan sekuen dalam perencanaan tapak yang baru

2.7 Tinjauan Tampilan Bangunan

Tampilan depan/fasade bangunan akan mempengaruhi minat terhadap pengunjung karena bagian ini merupakan bagian yang pertama kali akan terlihat. Menurut Kusumowidagdo (2005), karakter tampak depan toko akan memiliki pengaruh yang besar pada *store image* dan harus direncanakan dengan matang. Fasade toko dapat didefinisikan dengan kondisi eksterior dari toko tersebut. Termasuk didalamnya adalah *signage*, pintu masuk, efek *lighting*, dan material konstruksi. Dengan tampak luar yang unik dan atraktif, sebuah toko dapat menjadi menarik untuk dikunjungi.

Keberadaan sebuah fasade tidak dapat lepas perannya dari komponen yang melingkupinya. Komponen tersebut adalah komponen fungsional yang menjadi satu bagian yang tak terpisahkan dalam desain fasade. Unsur yang dimaksud adalah:

1. Pintu

Unsur bukaan berupa pintu pada sebuah nilai fasade merupakan sebuah awal dari bangunan. Pintu pada fasade menjadi bagian yang menentukan, karena pintu merupakan elemen yang terlihat pertama kali sebelum seseorang memasuki sebuah ruang (Krier, 2001).

Sedangkan menurut Kusumowidagdo (2005), pintu masuk dapat memberikan kesan mengundang pengunjung untuk masuk. Jalan masuk yang cukup luas akan memberi kesan yang lega dan nyaman bagi para pengunjung.

2. Jendela

Jendela merupakan gabungan antara nilai dekoratif dari bentuk yang beragam dan kenyamanan yang terdapat pada sebuah bangunan. Keberadaan jendela pada fasade bangunan, terutama permukiman, kurang begitu menimbulkan variasi apabila disusun secara berderet (Krier, 2001).

Ditinjau dari segi fungsi sebagai hubungan dengan tampilan dan juga tanggapan terhadap lingkungan, keberadaan jenis jendela seharusnya disesuaikan dengan fungsi dasar seperti bukaan dan ventilasi.

3. Dinding

Menurut Krier (2001) dinding sebagai pelingkup bangunan memiliki peranan yang cukup penting dalam pembentukan tampilan fasade. Permukaan dinding merupakan representasi pola karakteristik yang sama dari penggunaan bahan bangunan, sehingga keberadaan dinding dapat menjadi pemandangan yang indah pada sebuah fasade bangunan.

Sedangkan menurut Kliment (2004), perancang dapat memanfaatkan desain eksterior untuk mengkomunikasikan image yang diinginkan. Hal yang mendasar yang perlu diperhatikan untuk mendesain fasade antara lain:

1. Tipe/jenis bangunan yang akan dirancang

Menjadi toko barang yang menjual bermacam-macam barang yang diproduksi massal atau sebuah galeri untuk barang/merk tertentu saja.

2. Konteks urban

Bangunan tersebut dirancang biasa saja, dapat menarik pengguna atau menjadi sebuah ikon baru di lingkungannya atau menjadi sebuah tanda bagi merk tertentu.

3. Peraturan setempat

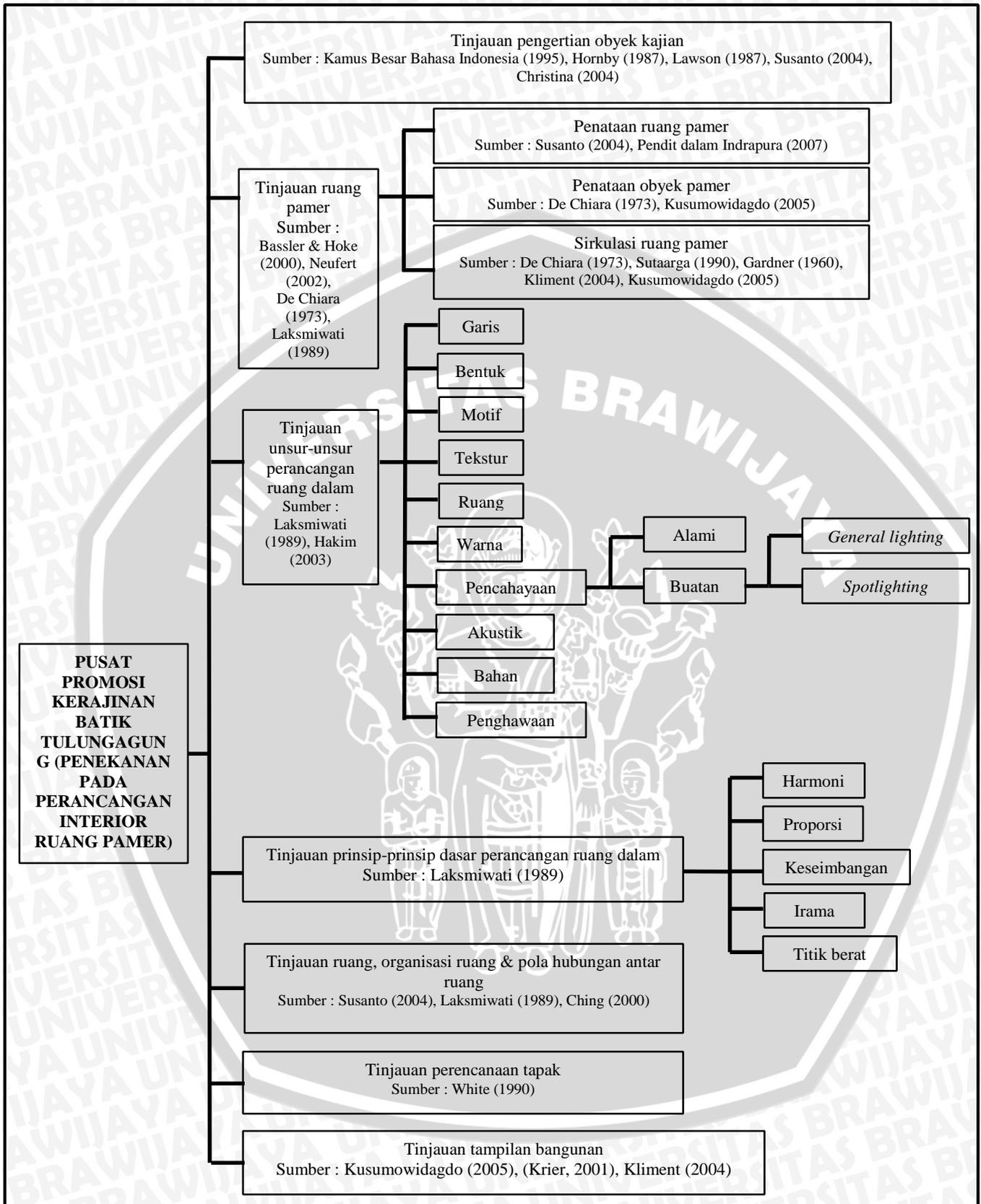
Perancangan bangunan harus memperhatikan dan sesuai dengan peraturan setempat yang berlaku. Misalnya adalah bangunan *shopping mall* berada pada kawasan perdagangan.

4. Style dan tren yang ada

Perancangan bangunan harus memperhatikan style dan tren yang ada dari masyarakatnya. Misalnya, masyarakat yang hidup di kota memiliki style yang modern, sehingga bangunan juga menyesuaikan dengan tampilan yang modern.

Selain hal-hal yang telah dijelaskan di atas, menurut Kliment (2004) strategi desain dalam merancang bangunan perdagangan, antara lain :

1. Untuk bangunan perdagangan dalam skala besar (biasanya *shopping mall*) dibedakan antara jalan untuk menuju ke retail dengan jalan utama mall yang dapat menyesuaikan posisi pengunjung dengan baik.
2. Fasade depan memiliki pengaruh yang besar pada pengunjung karena bagian ini merupakan yang pertama terlihat sehingga dapat dibuat berbeda dan menarik perhatian.
3. Diperlukan sesuatu yang berfungsi untuk penarik pandangan pengunjung agar mengarah pada bangunan, misalnya identitas bangunan.
4. Diperlukan akses visual yang sesuai ke ruang dalam.
5. Integrasi antara aktivitas ruang dalam & ruang luar.



Gambar 2.14 Kerangka Teori



**PUSAT PROMOSI KERAJINAN BATIK
TULUNGAGUNG**

Afief Fithrotun Nisa
Dosen Pembimbing : Ir. Triandi Laksmiwati
Ir. Sigmawan Tri Pamungkas., MT

