

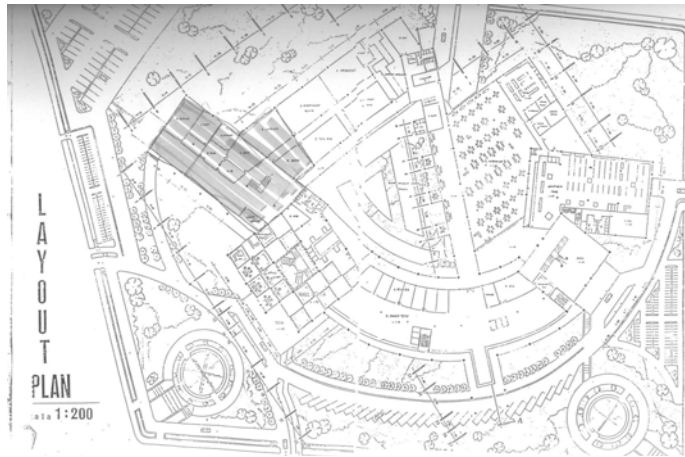
2. TINJAUAN DATA

2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

2.1.1. Tapak Luar

Lokasi perancangan berada di wilayah Surabaya Timur. Luas lokasi perancangan adalah $\pm 1200 \text{ m}^2$.

Obyek perancangan berupa interior ruang budaya, yaitu gedung Pusat Pameran dan Pendidikan Busana Modern di Surabaya. Gedung tersebut terdiri dari ruang-ruang utama yaitu auditorium, ruang pameran, perpustakaan, ruang kelas dan kantor.



Gambar 2.1 *Site Plan*

Lokasi perancangan berada di Jalan Kertajaya Surabaya dengan batas-batas fisik:

Batas Utara: Jalan Dharmahasada Indah II, pemukiman penduduk

Batas Timur: Jalan Kertajaya Indah Timur, *Galaxy Mall*

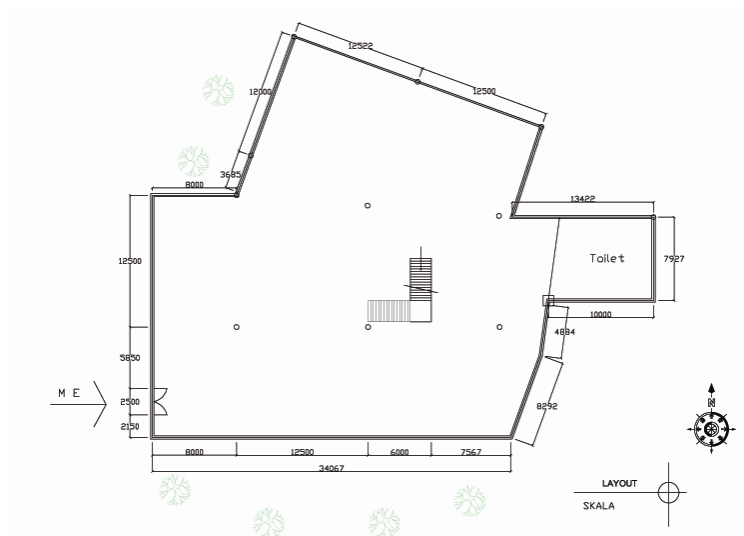
Batas Selatan: Jalan Dharmahasada Indah, Gedung KONI

Batas Barat: Jalan Dharmahasada Indah Timur XVI, Pemukiman penduduk

2.1.2. Tapak Dalam

Bangunan terdiri dari 3 lantai, dimana yang akan dirancang adalah salah satu bagian bangunan pada lantai 1. Luas bangunan tersebut adalah $\pm 1200 \text{ m}^2$, dengan tinggi plafon setinggi 5 m. Pada bagian dalam terdapat 8 kolom beton

berbentuk lingkaran (diameter 50 cm), dan 1 kolom beton berbentuk persegi (100cmx100cm).

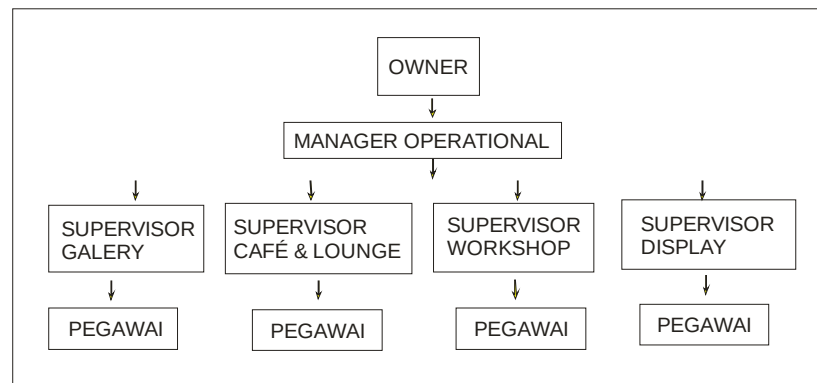


Gambar 2.2 Lay out

2.2. Data Pemakai

2.2.1. Struktur Organisasi Pemakai

Struktur organisasi yang digunakan pada Rumah Batik Solo adalah :



Skema 2.1. Struktur Organisasi Pemakai

2.2.2. Pola Aktifitas Pemakai

- *Owner* (datang, melihat dan mengecek laporan, mengawasi kegiatan, pulang).
- *Manager* (datang, mengawasi kegiatan operasional, melakukan koordinasi dengan para *Supervisor*, menerima tamu, pulang).
- *Supervisor* (datang, mengawasi dan melakukan koordinasi dengan *Staff* masing-masing, membuat laporan untuk diserahkan pada *Manager*, pulang).

- *Staff* / pegawai (datang, melayani pengunjung, memberi informasi, menjawab pertanyaan, melakukan transaksi jual beli, pulang).
- Pengunjung (datang, mencari informasi, melihat-lihat koleksi, berbincang-bincang, menunggu, melakukan transaksi jual beli).

2.2.3. . Latar Belakang Perilaku Pemakai

Pemakai secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu pemakai dan pengelola. Beberapa kriteria pengunjung yang datang ke lokasi ini adalah:

- Penggemar batik dan pengamat yang ingin mendapat informasi dan meneliti hasil seni para seniman batik Solo.
- Masyarakat yang mempunyai kepentingan untuk memberikan data atau mencari data mengenai batik.
- Masyarakat yang datang hanya sekedar untuk melihat-lihat dan berkunjung menikmati fasilitas penunjang yang disediakan. Seperti membeli *merchandise* dan menambah pengetahuan dengan menikmati fasilitas kepustakaan *video*.

Untuk pengguna staf mempunyai latar belakang di bidang *marketing*, seniman batik, *public relation* dan bidang-bidang lain yang berkaitan dengan kesenian batik.

Jam operasional kantor jam 10.00-21.00 dengan pembagian enam jam untuk operasional pertama dan kedua.

2.3. Data Literatur

Berikut adalah beberapa data literatur maupun data survei yang mendukung atau yang berkaitan dengan proyek perancangan:

2.3.1. Teori yang Berhubungan Dengan Batik

Batik adalah corak atau gambar pada kain yang pembuatannya secara khusus dengan menerakan malam pada kain kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Batik berasal dari bahasa jawa *tik* yang berarti dot. (Poerwadarminta, 1982 p 68.)

Batik merupakan salah satu seni lukis yang memiliki sejarah panjang di Indonesia. Selain sebagai seni lukis batik juga dapat digolongkan sebagai seni

kerajinan yang merupakan perwujudan dari hasil bumi Indonesia dipadukan dengan ketrampilan khusus dan dapat dijadikan prospek industri.

2.3.1.1. Sejarah Batik

Kata batik memang berasal dari bahasa Jawa. Kata ini pun sudah menjadi kata yang diadaptasi ke berbagai bahasa dunia. Namun hingga sekarang belum bisa dipastikan batik yang asli berasal dari negara mana. Para arkeolog menemukan bukti tentang orang-orang Mesir dan Persia yang memakai pakaian batik, namun lewat bukti serupa bisa juga dibilang orang India, Cina, Jepang dan banyak negeri lain di Asia Timur.

Banyak teori yang berusaha menjelaskan kepastian asal-muasal batik. Namun tetap tidak bisa menyisakan keraguan. Meski kain batik telah ditemukan di Mesir pada tahun 500. Bila benar berasal dari Mesir, memang akan begitu mudahnya menyebar ke Afrika dan Persia. Sesudah itu melalui berbagai arah bisa menuju Asia Timur dan beradaptasi dengan sentuhan individu dari masing-masing negara. Studi penelitian di dalam kesimpulan terbalik lebih memperkirakan bisa menemukan asal batik di Indian Archipelago. Pencarian asal mula batik mulai kehilangan arah dalam kabut sejarah, tanpa catatan berarti. Beberapa arkeolog menemukan peninggalan batik yang terjadi di awal abad ke-10. Sisa keruntuhan kuil-kuil mengingatkan kembali ke sekitar abad ke-13, di saat menyaksikan fragmen figur batu memakai pakaian yang berdekorasi motif-motif kuat yang ditiru sarung keluaran abad- 20 dalam corak dan dekorasinya. Menurut fakta yang ada, batik telah mencapai Jawa pada abad- 12, sebagai bagian penting dari kebudayaan dan ekonomi Indonesia. Pada awalnya, batik hanya sekadar hiburan dari para istri di Kraton Jawa. Namun kemudian mulai berubah menjadi bagian status sosial, hingga menjadi kostum nasional yang dipakai oleh perempuan dan lelaki.

Terlepas dari asal mula batik yang masih dipelajari oleh para ahli, batik Indonesia mempunyai keunikan tersendiri dan mengandung makna filosofis yang dalam. Keunikan batik dalam negeri tidak akan ditemui di batik manapun di luar negeri. Batik Indonesia merupakan hasil peleburan berbagai budaya, yaitu budaya asli Indonesia dengan budaya Hindu-Budha dan budaya Islam serta Eropa yang dibawa oleh Belanda. (<http://www.joglosemar.com>)

2.3.1.2. Alat-alat yang Digunakan Untuk Membatik.

Beberapa alat dan bahan yang harus dipersiapkan sebelum membatik adalah kain mori (bisa terbuat dari sutra atau katun), canting sebagai alat pembentuk motif, gawangan (tempat untuk menyampirkan kain), dan lilin selain panci dan kompor kecil untuk memanaskan.

Untuk batik cap alat yang digunakan ditambah dengan cap-capan. Alat ini mempercepat pengerjaan sebuah batik. Cap mempunyai beragam motif siap pakai yang memiliki ukuran variatif.



Gambar 2.3 canting dan cap

2.3.1.3. Proses Pembuatan Batik

Proses pembuatan batik tulis tangan:

- Proses pertama-tama adalah membuat pola dasar atau motif gambar yang dikehendaki dengan pensil di atas kain putih yang akan diproses menjadi sebuah kain bermotif batik.
- Pada tahap berikutnya dimulai proses membatik pola dasar pada kain-putih dengan lilin atau juga disebut malam sesuai garis pensil dan ini dikerjakan dengan sebuah alat yang disebut canting yang dipegang tangan layaknya menulis dengan sebuah pena, proses ini dilakukan pada kedua sisi kain atau bolak-balik.

- Selanjutnya memberi isian pada proses diatas dengan titik-titik dan gurat-gurat dengan lilin.
- Pada bagian-bagian yang akan tetap berwarna putih atau tidak berwarna sesuai warna kain putih tersebut maka ditutup dengan lilin.
- Setelah proses membatik yang pertama atau disebut pula warna pertama ini maka kain dicelupkan ke dalam warna pertama. Selanjutnya kembali ke proses membatik tahap berikutnya untuk menutup bagian-bagian yang akan tetap pada warna pertama dengan lilin.
- Setelah proses diatas kemudian mencelupkan kembali ke dalam warna kedua.
- Setelah selesai membatik dan mewarna sesuai dengan motif yang telah dipolakan ke kain di atas maka proses berikutnya adalah merebus untuk menghilangkan semua lilin yang tadi dilukiskan/dibatik dengan canting. Setelah kain kering diulang kembali membatik pada pola dasar dengan titik-titik dan mengulang menutup nomor 4. Menutup warna-warna pertama dan warna kedua, agar tidak terkena warna berikutnya.
- Kembali proses pencelupan kedalam bak warna untuk memberi warna pada pola dasar dan kembali meng"godog" untuk menghilangkan semua lilin yang menempel dan proses akhir adalah menjemur kembali untuk mengeringkan kain batik sebelum dipakai atau dibentuk dalam sebuah pola pakian yang dikehendaki.



Gambar 2.4 Penorehan Lilin Menggunakan Canting

Proses pembuatan batik cap:

- Pertama-tama membuat pinggiran dengan cap khusus yang telah ada pola/motif gambarnya dengan lilin pada kedua belah sisi kain-putih atau bolak-balik.
- Berikutnya memberi lilin dasar dengan cap pola dasar dengan motif yang dikehendaki secara berulang-ulang sampai seluruh kain pada kedua sisi kain.
- Dilanjutkan dengan memberi lilin berulang-ulang pada bagian-bagian yang akan tetap tinggal putih hingga selesai.
- Setelah itu kain yang telah bermotif/gambar dari hasil proses cap tersebut dicelupkan kedalam warna sebagai warna dasar.
- Langkah berikutnya setelah kain dikeringkan adalah menghilangkan lilin pada bagian-bagian tertentu untuk mendapatkan warna berikutnya, dan juga menutup warna dasar agar tidak terkena warna berikutnya.
- Seperti halnya pada proses batik tulis, dalam proses akhir batik cap juga kembali pada proses pencelupan kedalam bak warna untuk memberi warna pada pola dasar dan kembali meng"godog" untuk menghilangkan semua lilin yang menempel dan proses akhir adalah menjemur kembali untuk mengeringkan kain batik sebelum dipakai atau dibentuk dalam sebuah pola pakaian yang dikehendaki.



Gambar2.5 Proses pencelupan

2.3.1.4. Sejarah Kota Solo dan Batik Solo

Solo atau Surakarta merupakan salah satu kota pusat di Jawa Tengah setelah Yogyakarta, yang masih menjunjung tinggi adat istiadat serta kebudayaannya. Karaton Surakarta dibangun oleh Susuhunan Paku Buwono II pada 17 Februari 1745. Surakarta sendiri berasal dari kata Kartasura dan Kerta, yang arti dari masing - masing kata tersebut adalah Kartasura (jaman Amangkurat II) dulu bernama Wanakerta = berani berperang. Sedangkan Kerta atau Karta = tenteram, pusat Mataram jaman kejayaannya. Jadi Surakarta adalah harapan dari keturunan mataram yang mengharapkan kejayaan dan ketenteraman kembali seperti ketika mataram beribukota di Karta.

Sejak dahulu Solo dikenal sebagai sentra batik. Bahkan sejarah mencatat sekitar tahun 1912 Solo sebagai tempat Syarikat Dagang Islam (SDI) yang didirikan para produsen dan pedagang batik pribumi. Sehingga tidak heran kawasan Laweyan ditetapkan sebagai kampung batik, tapi tidak itu saja bilamana masih ingin berburu batik dapat mencari di pasar Klewer. Pasar Klewer merupakan pusat perdagangan batik terbesar di Indonesia. Dari segi Arsitektur salah satu ciri Khas kota Solo adalah bentuk Joglo pada atapnya. Pada era tahun 80 - 90 an dinas tata kota solo dalam mengeluarkan Ijin mendirikan Bangunan (IMB) sangat teliti contohnya pada saat itu bangunan bank BCA di jalan Slamet Riyadi, yang semula atapnya bisa untuk helicopter, diperintahkan dibongkar untuk diganti model joglo.

Terlepas dari asal mula batik yang masih dipelajari oleh para ahli, batik Solo Mempunyai keunikan tersendiri dan mengandung makna filosofis yang dalam. Keunikan batik dalam negeri tidak akan ditemui di batik manapun di luar negeri. Menurut Rahmaniar Soerianata Djoemena, penulis buku “Ungkapan Sehelai Batik” Batik Solo merupakan hasil peleburan berbagai budaya, yaitu budaya asli Indonesia dengan budaya Hindu-Budha dan budaya Islam . Hal ini dapat terlihat pada ragam hias maupun warna serta aturan (tatacara) pemakaian. Beberapa ciri khas batik Solo dibandingkan dengan batik – batik lainnya ragam hias pada batik Solo condong pada perpaduan ragam hias *geometris – non geometris* dengan ukuran yang lebih kecil, warna hitam pada batik Solo condong agak kecoklatan, warna putih pada batik Solo juga agak kecoklatan. Menurut buku “Ungkapan Sehelai Batik” pada jaman Batik dibagi menjadi 2 kelompok ditinjau dari sudut daerah nya yaitu :

1. Batik Vorstenlanden → batik Solo dan batik Yogya

2. Batik pesisir → batik yang pembuatannya di luar Solo dan Yogya.

Yang mana ciri khas dari batik – batik tersebut adalah :

- I. Batik Solo dan Yogya (Vorstenlanden)
 - Ragam hias bersifat simbolis berlatarkan kebudayaan hindu – jawa
 - Warna : sogan, indigo (biru), hitam dan putih
- II. Batik pesisir
 - Ragam hias bersifat naturalistis dan pengaruh berbagai budaya asing terlihat kuat
 - Warna beraneka ragam

Batik Solo dan batik Yogya memiliki persamaan karena pada dasarnya sebenarnya kebudayaan mereka berasal dari satu kerajaan yaitu kerajaan mataram. Yang mana kerajaan mataram merupakan salah satu kerajaan Hindu terbesar pada jaman dulu. Pada jaman penjajahan Belanda dilatar belakangi oleh politik *devide et empera* dari VOC kerajaan Surakarta Hadiningrat mengalami pembagian menjadi dua yaitu sebelah timur tetap bernama Surakarta Hadiningrat dengan solo sebagai ibukotanya, sebelah barat berubah menjadi Ngayogyakarta Hadiningrat dengan raja pertama adalah Sri Sultan Hamengku Buwono I yang berkedudukan di ibukota Yogya. Kedua daerah tersebut kemudian terpecah lagi, sehingga timbulah 4 kerajaan yang oleh Belanda dinamakan *Vorstenlanden* (Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta)

2.3.1.5. Perawatan Koleksi

Batik seperti halnya tekstil lain sangat rentan terhadap berbagai faktor lingkungan. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam menjaga keawetan batik, terutama batik yang memiliki nilai-nilai sejarah.

Salah satu faktor penting dalam perawatan batik adalah cahaya. Kerusakan paling sering disebabkan oleh pancaran radiasi sinar ultra violet baik dari sinar matahari langsung maupun oleh sinar lampu *fluorescent*. Sebenarnya tidak hanya radiasi ultra violet saja yang merusak kain, tetapi semua *spectrum* cahaya menguraikan serat kain dan memudahkan warnanya, hanya saja radiasi ultra violet yang bersifat paling merusak. Untuk pemajangan digunakan penutup kaca yang dilapisi filter ultra violet atau dengan kaca film yang mampu memantulkan sebagian

ultra violet. Selain itu ruangan sebaiknya terhindar dari cahaya matahari karena cahaya matahari mempunyai intensitas radiasi ultra violet yang jauh lebih besar dari pada lampu.

Cara yang saat ini paling efektif adalah dengan sistem rotasi, sistem ini memajang benda tekstil selama 3-4 bulan kemudian menyimpannya di ruang khusus selama kurang lebih 12 bulan. Selama masa penyimpanan itu barang lain yang sama dipamerkan.

Suhu tinggi dan tingkat kelembapan tinggi mempercepat kerusakan kain, karena semakin hangat temperatur akan mempercepat perkembangan mikro organisme pengurai warna dan serat kain. Suhu maksimal untuk penyimpanan adalah 293 Kelvin. Kelembapan tinggi merupakan tempat favorit bagi jamur dan lumut yang akan mempercepat proses pelapukan kain. Kelembapan udara yang disarankan adalah 50-55 % kelembapan relatif.

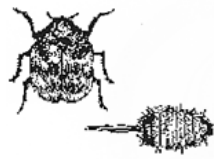
Dapat disimpulkan secara sederhana kondisi ruang yang ideal untuk penyimpanan kain adalah ruang yang minim radiasi UV dengan suhu kurang dari 293 Kelvin dan tingkat kelembapan 50-55% kelembapan relatif.

Polusi udara juga merupakan musuh dari kain. Belerang dioksida dari asap pembakaran mesin motor dan industri cepat mengoksidasi kain sehingga lebih cepat pudar dan lapuk, akan tetapi debu akan lebih merepotkan karena hampir tidak mungkin menciptakan ruang publik tanpa debu. Partikel-partikel debu bagaikan pisau kecil yang perlahan memotong serat-serat kain. Pada kelembapan terlalu rendah akan semakin banyak debu yang beterbangan.

Dalam perawatan kain batik harus sering di bersihkan dengan alat penyedot debu. Koleksi baru yang akan dipajang juga harus dibersihkan sebelum dipamerkan bersama koleksi-koleksi lainnya karena kemungkinan membawa partikel debu kasar dari luar.

Koleksi batik paling baik dibersihkan dengan menggunakan *vacuum cleaner* dengan tenaga paling pelan untuk perawatan harian. Sedangkan untuk perawatan berkala dengan menggunakan jasa konservator yang biasanya menggunakan zat kimia yang relatif aman untuk kain. Tetapi mengingat biaya untuk pemanggilan konservator, maka yang memerlukan perawatan ekstra hanyalah koleksi-koleksi batik yang memiliki nilai-nilai sejarah saja. Selebihnya koleksi batik biasa dapat dirawat oleh pengelola sendiri.

Tabel 2.1. Serangga Perusak Kain

	The Pest and Its Life Cycle	The Damage Stage	Detection	Control	Prevention
	Clothes Moth and Larvae The Clothes moth spins webbing and lays eggs which hatch into larvae (small worms). The larvae spin a cocoon in which it transforms into an adult moth. Moth infestation can multiply rapidly and cause severe damage. Approximate size: Adult 9mm., larva 9mm.	The larvae does damage by feeding on the protein of wool, fur, and silk. The cocoon under which the larva feeds, includes bits of fiber from the object so that it is often effectively camouflaged.	A silky webbing is always associated with a moth infestation. It is important to inspect a textile on all sides when looking for infestation. Moth larvae leave holes or thin areas in a textile. If infestation is advanced, a granular excrement can also be found on or around the textile. Moths prefer darkness and will shun light.	If infestation is localized it is possible to carefully vacuum the object, providing it is strong enough to withstand the suction. Vacuuming should be thorough on both sides of the object with special attention to seams and creases. Dry cleaning is advisable for contemporary garments as it will kill all stages of infestation. This treatment however is not always safe for historic textiles. Freezing is an effective and safe method of eradicating an infestation. See notes under Freezing.	It can not be stressed enough that good housekeeping is essential in preventing an infestation. Examine garments and textiles very carefully before storing. Screen all access to outdoors (airducts and windows) to prevent the entry of flying moths. Periodic inspection of collections is necessary for pest control.
	Carpet Beetle and Larvae The hard shelled carpet beetle, black or mottled black and white, lays eggs which hatch into larvae. The larva is yellow to brown in color, and is very fast moving. A carpet beetle larva will molt several times during its life leaving a skin casting.	The larvae of the carpet beetle can do extensive damage as it feeds without preference on wool, fur, and silk. The larvae also feed on dead insects.	If you have an infestation of carpet beetles you will be able to find bodies of adult beetles and larval skin castings in light fixtures, on window sills and in the cracks of floor boards. Carpet beetle larvae leave clean neat holes in	Carpet beetles, unlike moths, are attracted to light. Insect sticky traps set on window sills are effective in trapping carpet beetles. Carpet beetle eggs are very fragile and are easily destroyed when brushed off. An infested textile can be carefully vacuumed and/or dry-cleaned if appropriate. Freezing is also	Good housekeeping is very important. Dust, dirt, dead insects and human hair all act as food in sustaining a carpet beetle infestation. Light fixtures should be emptied of dead insects and storage areas containing textiles should be kept clean. Windows and vents should be properly sealed.

			textiles with a fine powder of the same color as the object left behind. By placing white paper in the bottom of boxes or on shelves, the powder left underneath the infested object will be clearly visible.	an effective treatment. See notes under "Freezing."	Periodic inspection of textiles is essential. Carpet beetles can enter your home on flowers or plants.
	Silverfish Silverfish are small, wingless insects that do not have larvae in their life cycle. They lay eggs that hatch into nymphs and resemble miniature adult silverfish. Nymphs molt several times before they mature into adults. Approximate size: 12.5 mm.	Both adult and nymph silverfish cause damage. They hide in cool, dark places and feed on sizings that consist of starch, sugar and/or protein. Silverfish have rasping mouth parts and cannot successfully chew textile fibers but can cause damage to fine fabrics such as silk, cotton, linen, and rayon.	Silverfish can leave irregular holes by eating the surface material of objects. Rarely do they cause a hole in the textile but rather a shaving off of the surface fibers. Generally, silverfish are more of a problem for books than for textiles.	The presence of silverfish indicates a moisture problem. Infested areas should be aired out and dried. A professional exterminator can successfully eliminate a silverfish problem.	Proper storage is important in the prevention of infestation. Nylon netting wrapped around storage boxes is an effective method in preventing the entry of pests. Storage areas should be kept dry.
	Mold and Mildew Mold and mildew are microorganisms that are ever present in the air and soil. Under certain conditions such as high humidity a fungal growth develops from spores. This can damage textiles. If fabrics are the least bit moist when stored, a mold and mildew problem may	Mold and mildew are spore growths and for nutrition they break down the cellulose found in cotton, linen, and rayon. They cause a stain which if left on a textile cannot be easily removed.	Mold and mildew appear as irregular shapes of gray, black, or green spots on fabrics. Growth can occur when textiles are framed and glass is placed directly against the piece. Mold and mildew will discolor	Textiles that have evidence of mold and mildew should be aired out and then carefully vacuumed. It may be advisable to have the textile cleaned; check first with a conservator.	If proper air circulation is maintained and relative humidity of a storage area is kept at 45-55% with a temperature of 68-72 F, mold and mildew should not occur.

	occur.		fabrics and emit a musty odor.		
--	--------	--	--------------------------------------	--	--

(<http://www.aic-faic.com>)

2.3.1.6. Pemajangan Koleksi Batik

Loteng dan bawah tanah harus dihindari sebagai tempat penyimpanan karena kedua daerah tersebut sulit untuk diatur tingkat kelembapan, suhu dan polutan yang ada. Seandainya tidak memungkinkan maka ruang penyimpanan harus diperhatikan lebih dari hal-hal yang mengurangi umur kain.

Penyimpanan kain dapat ditumpuk dengan memberi batas kertas tisu bebas asam diantara tumpukan kain. Lemari penyimpanan disarankan menggunakan bahan plastik karena bahan ini lebih sulit teroksidasi oleh oksidan-oksidan di udara. Hindari penggunaan metal maupun kayu. Seandainya tetap ingin menggunakannya pastikan *finishing* yang digunakan tidak bersifat asam dan selalu batasi dengan kertas tisu bebas asam.

Pembingkai batik sangat disarankan untuk menambah keawetan benda yang dipajang. Bahan untuk bingkai dapat menggunakan kaca atau *plexyglass*. Keunggulan kaca ada pada harga yang lebih murah dari pada *plexyglass*. Sedangkan masalah kualitas kaca lebih buruk karena lebih berat dan lebih mudah pecah. Kemampuan untuk meneruskan cahaya dapat dikatakan sama baiknya.

Cara lain memajang kain dapat dengan digantungkan dengan catatan jenis kain yang digantung tidak terlalu berat. Untuk sebuah batik umumnya dapat digantung karena bobotnya yang relatif ringan, terlebih karena orang cenderung ingin melihat semua motif yang ada pada sebuah kerajinan batik. (<http://www.aic-faic.com>)

2.3.2. Teori Interior

2.3.2.1. Teori mengenai Galeri

a. Pengertian Galeri

- Ruang atau bangunan tersendiri yang dipakai untuk memamerkan karya seni. (Ensiklopedia Nasional Indonesia hal 91)
- Ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. (Kamus Besar Bahasa Indonesia hal 132)

b. Tujuan Galeri

- Memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil karya seni terhadap pengunjung atau konsumen dengan jalan memajang atau memamerkan barang tersebut.
- Sebagai promosi barang-barang seni.
- Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memamerkan hasil karya seninya.
- Sebagai sarana komunikasi antara masyarakat dengan seniman.
- Sebagai obyek rekreatif.

c. Fungsi Galeri

- Fungsi Komunikatif, merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada konsumen atau pengunjung galeri mengenai produk-produk tersebut.
- Fungsi Apresiatif, merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam menuangkan ide-idenya dan karyanya.
- Fungsi Estetis, sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual. (Ensiklopedia Nasional Indonesia hal 133)

d. Penataan Galeri

- *In Show Case*, benda yang dipamerkan termasuk kecil, diperlukan wadah/kotak yang tembus pandang.
- *Free Standing on The Floor or Plinth or Vsupport*, benda yang *display* cukup besar, diperlukan panggung dengan ketinggian lantai.
- *On Walls or Panels*, benda karya seni ditempatkan pada dinding ruangan atau dinding partisi yang dibatasi pembatas ruang, hal ini biasanya dilakukan pada karya seni lukisan dan fotografi. (Data Arsitek hal 135)

e. Sirkulasi Galeri

Sirkulasi sangat penting di dalam galeri, karena sirkulasi yang baik dapat menyebabkan pengunjung merasa senang dan nyaman, sekaligus dapat mengetahui arah sirkulasi dengan jelas. Menurut Sutaarga, sirkulasi dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

- *Sequential Circulation (Linier)*, sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu per satu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya menuju *entrance* area pertama memasuki galeri tersebut.
- *Random Circulation*, disini pengunjung merasa lebih nyaman dengan memilih jalannya sendiri. Jalur mana yang ingin dikunjungi untuk melihat dan menikmati hasil karya seni dari ruang pameran yang dibentuk tanpa adanya batasan-batasan dinding pemisah ruang.
- *Radial Circulation*, pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, sehingga bebas melihat koleksi yang diinginkan. Pembagian koleksi jelas dan terdapat ruang pengenalan.
- *Linier Circulation*, sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas memilih koleksi.

2.3.2.2. Teori Mengenai *Lobby*

Lobby diharuskan memiliki pencahayaan yang cukup terang, berkesan menyambut, dan mudah dalam perawatannya. *Lobby* harus berkesan luas dan lapang.

Lobby harus memiliki lantai yang aman baik untuk menunjang sirkulasi maupun untuk orang berdiri yang sedang membicarakan sesuatu atau berdiskusi.

Ruang santai haruslah dapat lebih mengakrabkan di antara penggunanya. Ruangan ini tidak hanya berupa suatu ruangan yang dibatasi dengan sebuah pintu, tetapi dapat hanya berupa bukaan yang dapat langsung menuju ke *lobby* dan merupakan salah satu bentuk sirkulasi. Penggunaan *lobby* ini harus selalu merasa nyaman. Pengaturan mebel harus dapat memberikan kesan privat. Sebaliknya *lobby* mendapatkan pencahayaan alami.

Ruang santai harus dilengkapi tempat duduk yang nyaman untuk sedikitnya sepuluh hingga dua puluh. *Lobby* perlu menyediakan ruang di dinding atau lantai

yang cukup untuk hiasan, papan buletin, tanda informasi, dan tentunya area sirkulasi (De Chiara, Joseph, & Callender 819).

2.3.2.3. Teori yang Berhubungan dengan Perpustakaan

Perpustakaan terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

a. Perpustakaan Nasional

Fungsi utama perpustakaan nasional adalah untuk mengumpulkan semua material yang diterbitkan secara nasional ditambah dengan terbitan luar negeri, serta menyediakan pendidikan yang lebih maju.

b. Perpustakaan Umum

Terdiri dari perpustakaan pusat beserta cabang-cabang yang berhubungan dengannya. Perpustakaan umum merupakan fasilitas pelayanan umum oleh karena itu harus mudah diakses. Perpustakaan ini dapat digabung dengan pusat perbelanjaan, komunitas kebudayaan atau pusat pendidikan, dan terkadang menyediakan fasilitas seperti ruang rapat, kelas, teater kecil, restoran, *coffee shop*, dan toko buku.

c. Perpustakaan Pendidikan

Perpustakaan ini menyimpan dan menyediakan informasi dan kemudahan bagi pelajar dan peneliti.

d. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan yang menyediakan koleksi bahan pustaka dengan subyek tertentu dengan tujuan untuk memenuhi komunitas baru (Konya 39).

Pedoman Letak Perabot dan Perlengkapan

Perabot/ peralatan perpustakaan harus dapat digunakan/berfungsi, kuat, mudah dibersihkan, mudah diperbaiki. Perabot tersebut harus sesuai dengan iklim tropis Indonesia yang lembab, perubahan suhu siang dan malam hari, dan tahan terhadap serangga dan jamur (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 9).

- Rak Buku

Penempatan rak-rak buku harus memperhatikan pula keadaan cahaya dan pertukaran udara. Bagian muka harus menghadap pada sumber cahaya (matahari/lampu listrik). Koleksi rak-rak hendaknya juga diletakkan di ruang yang pertukaran udaranya baik, tetapi tidak di daerah yang lembab udara (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 180).

Disarankan untuk menggunakan rak buku yang standar dan terbuat dari kayu ataupun baja. Supaya dipertimbangkan agar rak-rak mempunyai ukuran tinggi yang sama agar memudahkan bila perlu merubah rak-rak tersebut. Ukuran rak buku yang cocok untuk perpustakaan khusus, adalah:

Tinggi → 2,5 meter untuk enam ambal

→ 2,8 meter untuk tujuh ambal

(tinggi langit-langit ruangan dapat dijadikan pertimbangan tinggi rak yang diperlukan)

Lebar → 90 cm

(tidak dianjurkan untuk membuat atau menggunakan rak yang lebih lebar, karena mempersulit dalam pengaturan rak.

Kedalaman 20, 25 atau 30 cm untuk rak satu sisi. Untuk rak dua sisi kedalaman rak adalah dua kali ukuran 24-27 cm (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 10).

Rak-rak buku sebaiknya terbuat dari bahan logam. Hindari menggunakan kayu (kecuali kayu jati). Karena kayu tersebut mengundang serangga dan mengeluarkan asam organik yang berbahaya bagi bahan pustaka. Demikian halnya dengan bahan-bahan seperti karton, dan plastik murahan. Karton sangat disukai rayap dan mengeluarkan asam asetat. Asam-asam tersebut dapat melemahkan struktur kertas (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 16).

- Meja dan kursi baca

Tempat meja baca harus di tempat yang terang dan berudara segar dan sejuk. Masing-masing meja baca dilengkapi dengan kursi baca (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 180).

Meja dan kursi baca yang akan disediakan di perpustakaan dapat terbuat dari bahan kayu atau logam. Pemakaian bahan kayu memiliki kelebihan daya tarik dan memberikan perasaan hangat dan nyaman.

Permukaan meja jangan dibuat terlalu mengkilap, karena mudah tergores dan menyebabkan pemantulan sinar yang mengganggu mata atau penglihatan pembaca. Tinggi meja adalah sekitar 75 cm. Sebuah meja berukuran 1x1,5m dapat digunakan untuk 4 pembaca.

Kursi supaya dibuat sedemikian rupa agar memberikan rasa nyaman pada saat membaca dan menulis. Pembuatan kursi supaya kuat tetapi ringan. Tinggi kursi baca adalah 45cm (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 10).

- *Study carrel*

Adalah perabot berupa meja dan kursi baca bagi pemakai perpustakaan yang ingin melakukan kegiatan membaca ataupun belajar secara perorangan. Pada perpustakaan khusus yang telah berkembang atau maju, biasanya menyediakan beberapa *study carrel* yang memungkinkan pembaca atau peneliti meninggalkan bahan bacaan atau dokumen yang digunakan di tempat ini untuk digunakan secara terus menerus dalam waktu beberapa hari (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 10).

- Meja petugas perpustakaan

Setiap petugas perpustakaan seyogyanya mempunyai meja dan kursi sendiri.

Meja kerja dapat dipergunakan untuk keperluan mengetik (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 11).

- Meja sirkulasi

Meja sirkulasi yang berada pada ruang pelayanan harus diletakkan di tempat yang dapat mengawasi secara menyeluruh orang-orang yang keluar masuk perpustakaan. Diusahakan pula posisinya berada di tempat petugas yang berada di belakang meja dapat melihat keadaan ruang baca dan koleksi (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 181).

- Lemari titipan barang

Lemari titipan barang atau tas berada di ruang pelayanan dekat pintu masuk/keluar tetapi sebelum meja sirkulasi (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 181).

- Lemari katalogus

Lemari katalogus yang berisi kartu yang diletakkan di ruang pelayanan berada di jalur masuk menuju ruang koleksi (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 181).

Banyaknya jumlah laci kartu katalog akan tergantung dari banyak judul bahan-bahan pustaka yang menjadi koleksi perpustakaan. Setiap judul buku biasanya memerlukan 5-6 kartu katalog. Laci kartu katalog berukuran standar dapat menyimpan sekitar 1000 kartu katalog (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 181).

- Papan/rak peragaan (*display*)
Papan/rak ini ditempelkan di ruang pelayanan tetapi dapat dipindah-pindahkan, ditempatkan di teras bagian luar, dekat pintu masuk (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 181).
- Papan Pengumuman
Papan pengumuman yang merupakan perlengkapan yang dapat diangkat dan dipindahkan. Papan pengumuman ini digantung di dinding atau tempat di ruang pelayanan atau teras depan, dekat pintu masuk perpustakaan yang mudah sekali dilihat dan memungkinkan pengunjung membaca dari dekat (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 181).

2.3.2.4. Teori yang Berhubungan dengan *Cafe*

Menurut Lawson berdasarkan cara menyajikan makanan dan minuman restoran dibagi dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. Restoran dengan sistem *snack bar*
Restoran ini biasanya menjual makanan yang sudah jadi (tinggal menghangatkan kembali) dan makanan tersebut dapat dimakan pada meja *counter* ataupun pada meja makan yang disediakan. Titik berat restoran ini adalah ruang yang ekonomis, jumlah karyawan yang terbatas, dan jumlah makanan yang terbatas pula.
- b. Restoran dengan sistem *cafe*
Biasanya hanya menjual 2 atau 3 jenis makanan saja, namun juga menyediakan kue. Modal dan tenaga kerja yang dipergunakan biasanya dalam jumlah kecil.
- c. Restoran dengan sistem *coffee shop*
Restoran ini menyediakan makanan ringan atau yang sudah jadi serta kue-kue, selain itu restoran jenis ini biasanya menyediakan banyak pelayan. *Coffee shop* merupakan salah satu jenis restoran dimana yang ditawarkan adalah makanan dan minuman ringan, terutama kopi. Dalam pelayanannya, para pelayan *coffee*

shop datang ke meja dan memberi menu. Pemesanan sangat cepat sehingga tidak perlu menunggu lama. Dalam perancangan *coffee shop* perlu diperhatikan suasana yang tenang, tidak formal, juga harus menyediakan tempat *display* makanan jadi untuk menarik perhatian (Reinhold 67).

Teori *cafe* secara umum

- a. *Cafe* merupakan tempat yang mirip dengan restoran tetapi *cafe* lebih memiliki batasan khusus daripada restoran itu sendiri dilihat dari cara menyajikan makanan dan juga minuman.
- b. Restoran yang menyediakan makanan yang mudah dimasak/dihidangkan kembali.
- c. Jam buka *cafe* secara umum dimulai malam hingga malam hari (10.00-22.00) atau ada pula *cafe* yang dibuka mulai sore hari sampai dini hari (18.00-02.00).
- d. Tempat yang biasanya dipakai untuk membuka *cafe* adalah sebuah rumah yang didekorasi dan ditata dengan baik, dan terkadang *shopping mall* atau sebuah pusat belanja juga untuk *cafe*. Tempat seperti ini biasanya lebih ramai dibandingkan dengan restoran, karena banyak tamu yang keluar masuk. Harganya pun terjangkau (Eugene 241).

Sebuah *cafe* juga mempunyai beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Suatu hal yang prinsip pada ruang *cafe* yang menyangkut persyaratannya adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia dititik beratkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4-1,7m (Neufert 206).

Dengan adanya perkembangan jaman *cafe* ini semakin luas. Artinya tidak hanya menjadi tempat menikmati makanan dan minuman tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru (Barban 35). Dimensi mebel juga bisa mempengaruhi pengunjung untuk berlama-lama duduk (Neufert 206).

Berdasarkan sistem pelayanan restoran dibagi dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. Sistem Kartu Menu

Pengunjung duduk, melihat menu, memesan makanan yang ditawarkan pelayan dan pembayaran dilakukan melalui pelayan atau dapat langsung dilakukan di kasir.

Jadi *cafe* adalah suatu tempat makanan informal yang menyediakan makanan utama, dan juga menyediakan makanan dan minuman ringan serta pengunjungnya dapat bersantai dengan dihibur musik.

b. Sistem Papan Menu

Sering juga disebut swalayan, pada sistem ini pengunjung dapat memilih jenis makanan dan daftar makanan yang terdapat pada papan menu dan langsung membayar.

Beberapa teori menurut *Succesful Restaurant Planning* tentang sirkulasi dalam *cafe*, adalah:

- a. Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Bersilangan ialah jika sirkulasi alternatif yang lain. Sehingga bisa terjadi peristiwa saling menunggu dan bertabrakan antara pengguna. Pelayanan sebaiknya mempunyai sirkulasi sendiri sehingga ketika sekali melayani suatu tempat dapat sekaligus melayani tempat-tempat lain.
- b. Sirkulasi dalam *cafe* dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan pelayan ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktivitas makanan dan minuman di area makan.

Beberapa teori menurut buku *Succesful Restaurant Planning* dan John F. Pile dalam bukunya *Interior Design 3rd Edition* tentang pencahayaan dalam *cafe*, antara lain:

- a. Pencahayaan yang terlalu terang atau kurang terang dapat mengakibatkan mata menjadi sakit. Hal tersebut berkaitan dengan waktu penggunaan yang cukup lama.
- b. Pencahayaan yang seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
- c. Pencahayaan yang terlalu tajam menyebabkan makanan kelihatan tidak nikmat. Pencahayaan yang tidak tepat dapat mengubah warna makanan menjadi kurang memancing selera pengunjung untuk memakannya.
- d. Untuk tingkat aktivitas tinggi seperti dapur, gudang, dan kasir harus menggunakan pencahayaan yang terang.
- e. Pencahayaan mencerminkan tingkat harga, kualitas, dan kecepatan pelayanan.

Beberapa teori menurut buku *Succesful Restaurant Planning* tentang penghawaan dalam *cafe*, antara lain:

- a. *Smoke control*.
- b. Menggunakan *air control* unit.
- c. Pemakaian *heating and cooling*, dan untuk daerah panas seperti Surabaya cenderung menggunakan *cooling*.

- d. *Exhaust fan* yang lebih banyak digunakan pada area dapur dan area *workshop* batik.

2.3.2.5. Teori Tentang Pusat Penjualan

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam merencanakan tata letak (*layout*) pada pusat penjualan:

- a. Calon pembeli diusahakan agar mengunjungi atau melewati seluruh bagian toko yang menyediakan barang dagangannya.
 - b. Pada bagian *display* yang paling belakang atau dipojok dibutuhkan pencahayaan khusus dengan tingkat penerangan yang lebih tinggi untuk dapat menarik perhatian pengunjung.
 - c. Barang-barang yang akan dipajang atau dijual harus diklasifikasikan menurut jenisnya, sehingga akan lebih jelas dalam penempatannya.
 - d. Pada dasarnya pelayanan dan tata letak ruang yang fleksibel dapat mempermudah pergantian dan perubahan secara bervariasi.
 - e. Penjual tidak perlu lagi menjelaskan semua model atau jenis barang-barang yang sudah terdapat pada papan gambar (papan informasi).
 - f. Barang-barang yang dianggap penting atau mahal seharusnya diletakkan dekat dengan kasir, karena barang-barang tersebut harus diawasi secara terus-menerus.
- (David, 1981, p.71)

2.3.2.5 Teori Mengenai Desain *Display* dan Ruang Pamer

Teori yang Berhubungan dengan Desain Ruang Pamer

Cara menonjolkan suatu obyek yang dianggap penting dalam sebuah *exhibition* ada beberapa cara, antara lain:

- *Size*

Kita dapat memberikan penekanan pada suatu elemen *exhibition* dengan cara mengubah atau memperbesar ukurannya. Alternatif lainnya, suatu benda dapat terlihat memiliki hubungan dengan meletakkannya dengan ukuran yang sama contohnya tidak mengubah ketinggian dari *display*. Sebagai barisan dapat dibedakan dengan mengubah ukuran, jadi obyek yang pertama dilihat selalu yang terbesar kemudian selanjutnya dengan ukuran lebih kecil.

- *Isolation*
 Suatu benda dapat diletakkan jauh dari yang lain atau diletakkan di area terpisah untuk memberikan penekanan. Kita dapat mengisolasi *display* agar tidak membingungkan.
- *Colour*
 Suatu penekanan dapat ditunjukkan dengan perbedaan warna, baik pada obyek atau pada *background*, atau perbedaan antara obyek dan *background*. Contohnya, *background* yang cerah akan membuat benda gelap akan terlihat kecil, dan *background* yang gelap akan membuat benda cerah terlihat lebih besar. Warna yang mirip dapat mengindikasikan bahwa benda itu mempunyai suatu hubungan, dan warna yang kontras dapat memperjelas penglihatan. Warna yang terang dan cerah dapat digunakan untuk menekankan dan warna yang lembut dapat untuk mengurangi tekanan. Perubahan *tone*, dari gelap ke terang dapat digunakan untuk menandai sebuah *display* berderet.
- *Position*
 Objek dapat diletakkan di depan objek lain, disusun lebih tinggi atau rendah, untuk menandakan urutan kepentingan suatu benda. Mereka dapat diletakkan diposisi terbaik untuk dilihat atau diurutkan sesuai dengan hubungan fungsi sebenarnya. Mereka juga dapat disusun sesuai kegunaannya dan juga dapat memberikan suatu urutan yang menarik untuk dilihat dalam sebuah *exhibition*.
- *Shape*
 Perubahan shape juga dapat memberikan penekanan pada *exhibition*.
- *Texture*
 Tekstur dapat digunakan secara fungsional untuk membuat pengunjung segera untuk melewati area tertentu dengan permukaan yang kasar, juga dapat digunakan sebagai jalan bagi orang buta dan rabun. Tekstur juga dapat untuk memberikan penekanan, contohnya: penggunaan tali dan lantai kayu untuk museum maritim atau memberikan background dengan tekstur berbeda.
- *Light*
 Cahaya membuat benda terlihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan hal yang penting dengan mengubah bentuk, *texture*, dan warna. Dapat digunakan untuk menunjukan urutan dan spotlight dapat memberikan penekanan pada beberapa *display* atau memisahkan objek dari sekelilingnya.

Beberapa jenis pencahayaan:

- Pencahayaan internal, dalam *lightbox* dan atas *display*
- Pencahayaan external, *spotlight*, *fluorescent tube*
- *General Illumination*, pencahayaan seluruh ruang
- Pencahayaan *accent*, sering terjadi *glare*

Teori Mengenai Memilih Media dan Cara Penggunaan

Walaupun secara keseluruhan perancangan galeri meliputi pengorganisasian *exhibition*, pada intinya hal yang paling penting untuk dipertimbangkan adalah bagaimana informasi dapat dikomunikasikan dan kebutuhan pengunjung dalam *exhibition*. Dalam hal ini berarti hal pertama yang perlu diputuskan adalah pemilihan mode dan media.

Media adalah alat yang membawa informasi yang ingin dikomunikasikan dari desainer pada pengunjung. Mode adalah cara penggunaan media. Hubungan antara media dan mode dapat dilihat pada beberapa contoh.

- Pada *audio mode*, medianya adalah *soundtrack* dari film, *tape*, *gramophone*, atau *compact disc*.
- Diorama adalah media yang berisi media yang lebih sederhana contohnya hal nyata, model, dan foto. Dapat dilihat dengan *visual mode* saja atau dengan rekaman suara sebagai *audio visual mode*.
- Berbagai macam media cetak contohnya foto, diagram, gambar. Bisa digunakan begitu saja (*print mode*), atau didukung dengan media audio dan bisa menjadi semacam *audio visual mode*.

Teori Mengenai Memilih Media

Memilih media yang tepat adalah salah satu aktivitas kunci dalam desain *exhibition*, walaupun bukan merupakan hal yang terpenting. Pemilihan media yang tepat seharusnya dilakukan dengan melihat karakteristik pengunjung dan *exhibits*.

Penelitian di pendidikan formal menyatakan bahwa penggunaan suatu media tidak berpengaruh secara langsung terhadap pembelajaran. Bagaimanapun juga, pemilihan media berpengaruh terhadap harga dan efisiensi penyampaian informasi. Contohnya, apabila kita mendesain *exhibits* untuk mengajarkan pada pengunjung perbedaan suara siulan burung dengan:

- Panel grafik dengan notasi musik
- Simulasi komputer

- Rekaman suara

Jelas sekali bahwa metode rekaman suara adalah yang paling tepat untuk mengkomunikasikan informasi, tetapi harga produksi dan *maintenance* lebih tinggi dari lainnya. Metode panel grafik dengan notasi musik adalah yang paling murah tetapi meragukan dalam penyampaian informasi. Metode simulasi komputer adalah yang sedang dari ketiganya dalam penyampaian informasi, tetapi bisa menjadi mahal bila ongkos peralatan dan *programmer* dimasukkan, bagaimanapun juga karena komputer masih dianggap canggih oleh pengunjung maka metode simulasi komputer akan lebih sukses dari ketiganya.

Media dapat digunakan dengan beberapa cara, dapat dikategorikan dengan mode statis dan dinamis. Pada mode statis, obyek tidak berpindah tempat, *display* hanya benda diam dengar. Pada mode dinamis, ada tiga submode, yaitu:

- *Automaton mode*, pengunjung terlibat dalam *exhibit*.
- *Operand mode*, pengunjung berperan aktif, penyampaian info dengan film dan *videotape* yang dapat dimainkan dengan cara menekan tombol, atau model yang dapat digerakkan.
- *Interactive mode*, pengunjung dan *exhibits* saling berperan aktif. Karena itu media yang digunakan selalu komputer, dengan menggunakan mode tutorial dan simulasi dalam bentuk tanya jawab (Miles 78-79).

Teori Mengenai Pemilihan Audio Visual

Dalam mode audio-visual ada dua media yang digunakan, *sound* dan *vision*, contohnya *slide tape*, film, *videotape*, dan *videodisc*. Audio-visual sangat atraktif dan mampu menarik perhatian pengunjung. Sangat baik digunakan untuk informasi gerak, *event* nyata, informasi geografis, dan *historic*. Suara dapat digunakan untuk menggambarkan hal yang nyata dan menciptakan atmosfer yang berhubungan dengan tema *exhibition*. Lagipula, dalam *exhibition* pengunjung dapat memilih apa yang ingin mereka lihat dan melewati apa yang tidak. Beberapa kesulitan dalam menyediakan audio-visual yang baik dan edukatif untuk *exhibition*. Proses produksi audio-visual seringkali tidak dapat ditangani. Produser sebuah film tentunya akan membuat film yang menghibur dan menarik tetapi apakah sesuai dengan *exhibition*. *Exhibition developer* yang baik harus dapat mengendalikan isi dari audio-visual.

Kesulitan lainnya adalah masalah biaya, biaya pemasangan, dan *maintenancenya* cukup mahal (Miles 86).

Teori Mengenai Pemilihan Grafis

Yang dimaksud dengan grafis adalah elemen dua dimensi dalam suatu *exhibition*, baik berupa ilustrasi maupun diagram. Ilustrasi antara lain, fotografi, gambar berwarna, gambar tanpa warna, kartun, peta, dan simbol. Seperti benda tiga dimensi, dapat diatur juga penekanan melalui cara *display*. Foto adalah bentuk yang paling realistis dalam ilustrasi. Dapat digunakan dalam beberapa kondisi dan harganya tidak mahal (Miles 89).

Beberapa hal yang merusak dan perlu diperhatikan, antara lain:

- **Cahaya**
Merupakan elemen yang sangat penting untuk dapat melihat benda, tetapi cahaya dengan panjang gelombang tertentu dapat memberikan radiasi yang dapat merusak benda. Cahaya violet dan ultraviolet dapat merusak benda karena mengakibatkan perubahan kimia yang mengakibatkan perubahan warna dan struktur. Sinar matahari mengandung ultraviolet lebih banyak daripada lampu buatan dan harus diberi filter untuk membatasi kerusakan akibat radiasi. Intensitas lampu yang terlalu besar juga berbahaya harus diatur antara intensitas dan lama penyinaran lampu karena penyinaran dengan lampu 50 lux selama 10 jam sama dengan lampu 5 lux selama 100 jam. Lampu juga menyebabkan panas yang tidak merusak secara langsung tetapi kenaikan *temperature* dapat menyebabkan perubahan kelembaban yang bisa merusak.
- **Kelembaban**
Benda organik mengandung kadar air dalam jumlah tertentu, yang berkaitan erat dengan kelembaban udara. Apabila terlalu kering material kayu bisa pecah sementara bila terlalu lembab akan menumbuhkan jamur atau lumut. Menurut *The Museum Environment* karya Garry Thompson (1978) yang telah mempelajari masalah kelembaban, direkomendasikan untuk menjaga kelembaban antara 65 hingga 40 persen.
- **Security**
Security meliputi perlindungan *display* dari api, pengunjung dan pencuri. Dalam *exhibition*, *security* merupakan kombinasi antara mekanikal, elektronik, dan

elektrikal. Staff *security* selain menjaga juga dapat membantu pengunjung dengan memberikan petunjuk arah dan menjawab pertanyaan. Mekanikal dan elektrikal dapat digunakan untuk melindungi obyek dengan alarm, dan beberapa alat keamanan lainnya seperti sensor getar, sensor tekan yang sensitif, *light sensor beam*, yang dapat memicu alarm bila benda diambil (Miles 106-109)

2.3.3. Teori Warna

Menurut Tinna Sutton warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologi untuk penampilan karakteristik suatu ruang, sehingga menimbulkan respon emosi yang diinginkan, antara lain:

- Istirahat → lembut, putih, abu-abu, biru, hijau
- Keriangan → tenang, hangat, riang dan ringan
- Gerakan → warna berpindah seperti krem-orange
- Kemesraan → lunak
- Kesenangan → tenang dan hangat

Warna juga mempunyai kekuatan untuk memiliki keindahan dengan memberi pengalaman keindahan. Hal ini berhubungan dengan harmonisasi dimana kita menjumpai efek yang menyenangkan oleh paduan dua warna atau lebih. Pengaruh warna pada rasa keindahan ini disebut fungsi estetis dari warna.

Sifat umum warna, yaitu:

- Merah
Warna yang terkuat dan menarik perhatian, bersifat agresif, dan lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, dan kebahagiaan.
- Unggu
Berkarakter sejuk, hampir sama dengan biru tapi lebih tenggelam dan khidmat. Warna ini melambangkan duka cita, kontemplatif, suci dan agamis.
- Biru
Berkarakter sejuk, pasif, tenang dan damai. Goete menyebutnya sebagai warna yang mempesona, spiritual, monotheis, kesepian. Biru melambangkan kesucian, harapan dan kedamaian.
- Hijau
Lebih bersifat netral dan pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif, lebih

bersifat istirahat. Hijau mengungkapkan kesegaran, sesuatu yang mentah dan muda, belum dewasa, pertumbuhan kehidupan, kesuburan dan harapan, kelahiran kembali.

- Kuning
Kumpulan dua fenomena penting, yaitu matahari sebagai sumber kehidupan, dan emas sebagai kekayaan alam mulia. Kuning melambangkan kesenangan dan kelincahan dan intelektual. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antar manusia.
- Putih
Berkarakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur dan murni.
- Hitam
Melambangkan kegelapan, misteri, warna mati yang merupakan kebalikan dari putih. Namun hitam bersifat tegas, kukuh, formal dan berkesan berstruktur kuat.
- Abu-abu
Kombinasi hitam dan putih. Emosi yang dihidirkannya adalah paduan dua warna itu. Secara psikologis, abu-abu adalah lambang kepasrahan. Secara kasatmata dapat menimbulkan kesan stabil, kokoh, mantap, dan bermatabat.
- Cokelat
Warna bumi. Sangat natural, tenang, hening, sepi, dan menimbulkan rasa aman, tapi cenderung membosankan. Juga mengesankan sifat kokoh, stabil, dan sangat konservatif.(Sutton,Tina. 2004)

2.3.4. Teori Tentang Pencahayaan

- a. Pencahayaan yang baik merupakan faktor penting dalam galeri, terutama untuk mengamati detail-detail yang cukup kecil. Perencanaan sebuah *display* sebaiknya pencahayaan cukup agar lebih menarik, terutama *display* benda yang ingin ditonjolkan. (David hal 48)
- b. Pencahayaan memegang peranan penting dalam mengkomunikasikan karakter sebuah galeri. Pencahayaan dengan intensitas tinggi cocok ditampilkan pada galeri yang menjual barang dengan harga murah sedangkan galeri yang menjual barang-barang lebih berkualitas biasanya menampilkan pencahayaan dengan intensitas rendah pada area sirkulasi dan intensitas tinggi pada area *display*.

- c. Kualitas pencahayaan dapat mempengaruhi barang-barang yang dipajang dan interior di galeri. Para pengelola galeri menilai bahwa pencahayaan merupakan dekorasi yang sangat penting, oleh sebab itu pencahayaan yang bagus akan menimbulkan kesan yang bagus pula serta dapat merangsang pengunjung untuk bertransaksi. Dan untuk memperoleh pencahayaan yang baik maka biaya operasi yang harus dikeluarkan sangat besar. (Broundy hal 79)
- d. Berbagai macam lampu, terutama voltage rendah, dapat berfungsi sebagai alur. Pencahayaan beralur adalah fleksibel. (Broundy hal 84)
- e. Ada beberapa aturan dalam pengaturan cahaya yaitu:
 - Sebaiknya tidak menyinari di atas barang yang dipajang. Sinar datang dari arah depan obyek.
 - Sebaiknya tidak menyoroti lantai, kecuali bahannya karpet.
 - Jangan menimbulkan pantulan pada etalase itu akan menghalangi pengunjung untuk melihat barang di dalamnya.
 - Mengerti akan konsumsi energi saat memilih peralatannya.
 - Mengerti efek-efek yang ditimbulkan cahaya.
 - Sebaiknya tidak mengarahkan sinar pada pengunjung.
 (Broundy hal 95)
- f. Lampu *Fluorescent* dan *Metal Halide* memiliki *colour rendering* yang lebih dibandingkan dengan lampu *Incandescent*, tetapi jika dalam galeri hanya menggunakan lampu *Fluorescent* saja akan terkesan monoton sehingga solusi terbaik adalah dengan menggabungkan antara lampu *Fluorescent* dengan *Incandescent*. (Broundy hal 86)

2.4. Data Tipologi

a. *House of Sampoerna*

- Terletak di Taman Sampoerna 6, Surabaya 60613, Indonesia.
- Jam Buka:
 - Museum dan Kios : Setiap hari mulai pukul 09.00-22.00 WIB.
 - Cafe dan Galeri : Minggu-Kamis, pukul 09.00-22.00 WIB.
 - Jum'at- Sabtu, pukul 09.00-24.00 WIB.
- Konsep Gedung *House of Sampoerna*

Gedung kuno berarsitektur Belanda yang dibangun pada tahun 1858 di kompleks bersejarah “Surabaya Lama” itu telah disulap menjadi obyek wisata yang menarik banyak pengunjung termasuk turis asing.

Bangunan lama yang lokasinya tak jauh dari gedung-gedung bersejarah kolonial Belanda kawasan Jembatan Merah, Surabaya ini direnovasi dengan mempertahankan nilai-nilai historis Sampoerna dalam satu kompleks terpadu *House of Sampoerna*.

Komplek bangunan kuno Sampoerna ini memang dulunya sempat terlantar dan dibiarkan kurang terawat. Namun, pihak pabrik rokok Dji Sam Soe sebagai pemilik gedung megah berarsitektur Belanda ini mulai peduli kalau bangunan yang sudah berusia lebih dari 140 tahun ini merupakan situs bersejarah yang harus dilindungi.

Sejarah gedung *House of Sampoerna* sendiri awalnya digunakan sebagai tempat untuk panti asuhan yang dikelola oleh pemerintah Belanda. Selain itu tempat ini juga difungsikan untuk pagelaran seni, makanya di dalam ruang besar atau semacam *hall*-nya telah didesain model panggung untuk konser.

Dalam sejarah kesenian, gedung *House of Sampoerna* ini tercatat telah mendatangkan komedian terkenal seperti nama Charlie Chaplin. Oleh karenanya sangat menarik bila peninggalan barang-barang bersejarah orang terkenal seperti Charlie Chaplin bisa diabadikan dalam museum Sampoerna.

Konsep *A-Dash of History-A Splash of Beauty* tampak betul-betul diwujudkan dalam paduan yang terdiri dari museum, galeri seni, kafe, serta tempat kios cinderamata. Dalam ruang museum sendiri, pengunjung tidak hanya disuguhi benda-benda bersejarah (benda mati), tapi juga bisa menikmati demo para pekerja pelinting rokok kretek Dji Sam Soe, sehingga pertunjukkan di tempat ini dikatakan sebagai *live museum*.

Di ruang museum juga bisa melihat langsung benda-benda kuno seperti sepeda pancal Liem Seeng Tee, replika warung usaha Liem Seng Tee, mesin cetak silinder dan lain-lain. Lalu ada mobil sedan kuno merek Packard 300 V8 buatan Amerika 1941, mobil ini merupakan milik dan koleksi Budi Sampoerna, cucu dari pendiri rokok kretek terbesar di Indonesia (Sinar Harapan hal 2).

b. Kampar Batik

- Terletak di jalan Indragiri 43, Surabaya.

- Galeri ini berdiri pada tahun 2007, galeri ini mengoleksi berbagai macam batik Solo – Pekalongan.
- Selain sebagai galeri, kamar batik juga menyediakan restaurant dengan menu spesial adalah masakan daerah.

c. *Drago la Brassirre*

- Terletak di jalan pregolan, Surabaya.
- Café ini berdiri pada tahun 2006.
- Selain sebagai café, pada bangunan ini juga tersedia pusat hiburan laen seperti karaoke, pub, restoran dan juga perkantoran.

d. Pasar Klewer

- Terletak di kota Solo, berdekatan dengan kraton Solo.
- Pasar ini berdiri pada tahun 1970, pasar ini merupakan pusat dari perekonomian warga Solo.
- Barang yang dijual mulai dari makanan, minuman, pakaian atau tekstil, sampai pada pernek pernik perhiasan dari perlengkapan menikah hingga keperluan acara adat lainnya.

e. Batik Keris Solo

- Terletak di kota Solo, berada di tengah kota solo di daerah pertokoan.
- Toko ini merupakan pusat dari penjualan batik keris dan juga beberapa kerajinan tangan .
- Pada lantai 1 menjual pakaian, kain, dan juga minuman.
- Pada lantai 2 khusus menjual beberapa kerajinan tangan mulai dari kotak perhiasan hingga kursi.

f. Graha Batik Cempaka

- Terletak di kampung Batik Laweyan Jl. Setono Laweyan 22.
- Merupakan *workshop* dan *showroom*
- Menjual berbagai macam kerajinan batik (batik tulis maupun batik cap)