

3. LANDASAN TEORI

3.1 Teori

1) Neuvert Arsitek Data (halaman 135-137)

Ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi syarat sebagai berikut : benar-benar terlindungi dari pengrusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari dan debu. Setiap benda pajang harus mendapat pencahayaan yang baik (untuk kedua bidang tersebut) biasanya dengan membagi-bagi ruang sesuai dengan koleksi yang **ada** menurut benda koleksi untuk studi (misal : mengukir dan menggambar) diletakkan dalam kantong-kantong **dan** disimpan dalam lemari (dilengkapi laci-laci) kira-kira berukuran dalam 800 dan tinggi 1600 dan benda koleksi untuk pajangan (misal : lukisan, lukisan dinding, patung, keramik dan furniture).

Peragaan benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat **tanpa** kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas dengan keragaman bentuk dan urutan ruang yang sesuai.

Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 **m²** luasan dinding.

System pencahayaan berasal **dari** bukaan bidang atas memiliki keuntungan orientasinya bebas tidak terpengaruh oleh halangan dari sekitar, mudah disesuaikan dengan langit-langit lamella, pantulan cahaya sedikit, cahaya lebih tersebar luas **pada** seluruh ruang pameran. Kekurangannya mudah menimbulkan panas, resiko kerusakan akibat air dan kelembaban, hanya menyebarkan cahaya.

2) Tinjauan Tipologi

Tinjauan yang digunakan adalah tinjauan tipologi yang merujuk pada perancangan museum, karena museum dan *gallery* memiliki persamaan fungsi sebagai ruang pameran. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa museum bersifat sosial dimana bangunannya digunakan sebagai tempat mengoleksi objek pengetahuan atau karya seni yang langka, sedangkan *galley* bersifat komersial dimana barang pameran yang dikoleksi memang sengaja untuk dipamerkan dan dijual.

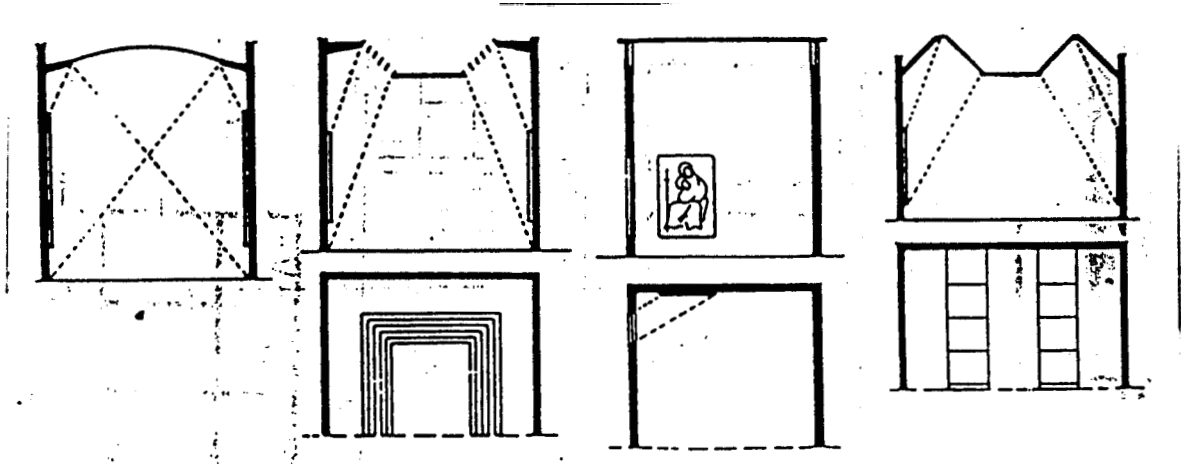
3) Teori Bruno Molajoli (*Time Saver Standard for Buildings Types*)

Persiapan utama yang harus dilakukan dalam merencanakan membangun sebuah museum dengan luasan yang sempit ataupun besar adalah pemilihan lokasi yang tepat, strategis dan mudah dalam pencapaian.

Cara pajangbarang pameran juga harus diperhatikan, cahaya merupakan factor yang sangat mendukung cara pajang tersebut. Dengan kehadiran cahaya, efek-efek atau kesan yang ingin ditampilkan dapat tersampaikan. Cahaya yang digunakan terdapat dua macam yaitu cahaya alami dan cahaya buatan.

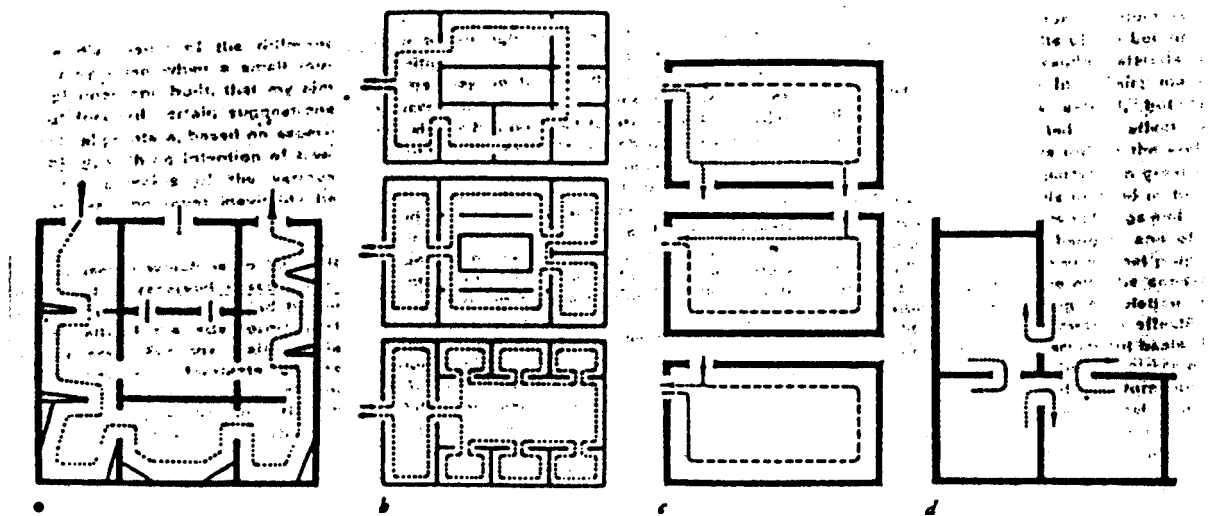
Contoh-contoh pencahayaan secara alami :

Gambar 12
Pencahayaan Alami



Dalam alternatif penataan area display, sirkulasi pengunjung dapat diklasifikasikan menjadi beberapa alternatif sesuai dengan contoh gambar berikut

Gambar 13
Sirkulasi



Sedangkan gambar berikut merupakan sebuah contoh dalam menentukan sirkulasi dan peletakan showcase dari sebuah museum kecil :

Gambar 14
Jarak Pandang

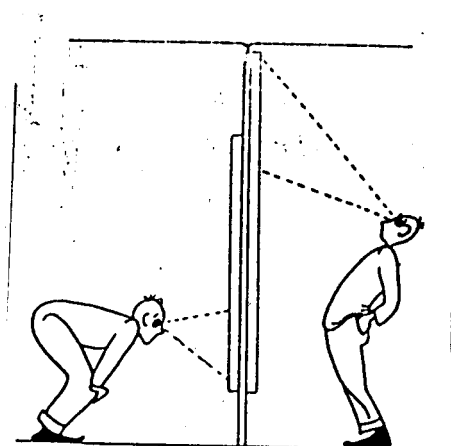
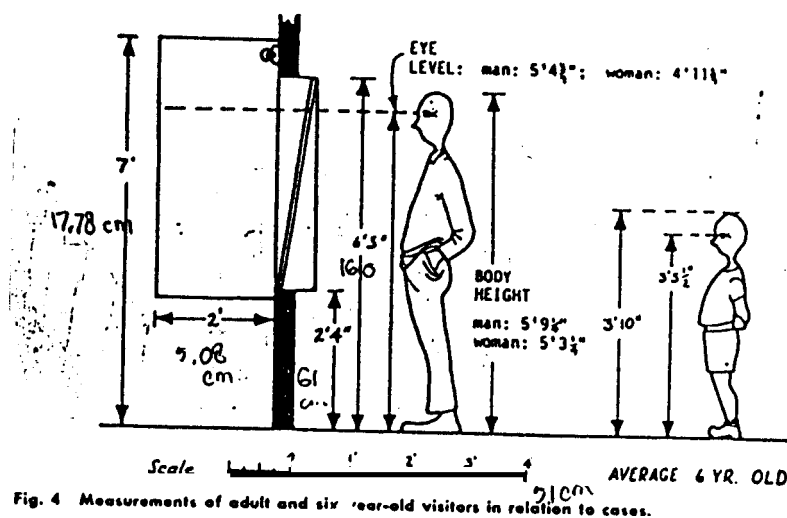


Fig. 5 Difficulties encountered in viewing details more than 3 ft below or 1 ft above one's eye level.

4) *American Herritage Dictionary of English Language*

Gallery : bangunan dimana berupa obyek dijual secara lelang, beberapa obyek dijual pada pelelangan.

An istitution that sells work of art, especially by auction (sebuah yayasan yang menjual hasil karya **seni** terutama dengan cara melelang).

An building where any objects are sold at auction (sebuah bangunan dimana obyek dijual pada pelelangan).

5) *ICOM*

Merupakan suatu badan yang bersifat tetap dan tidak mencari keuntungan serta terbuka untuk umum.

Suatu lembaga yang melayani masyarakat untuk kepentingan perkembangan sarana social budaya.

Memperoleh dan menghimpun barang-barang untuk pembuktian tentang manusia dan lingkungannya.

Memelihara **dan** mengawetkan koleksinya untuk dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dengan pengunjung.

3.1.1 Teori Hakikat Gallery

- 1) Pamer karya seni lukis
- 2) Diskusi karya yang dipamerkan
- 3) Tempat penyimpanan hal diskusi lukisan

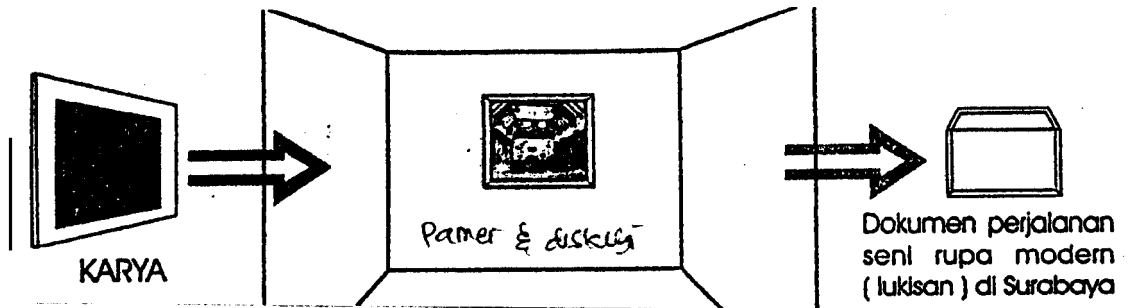


Teori Hakikat Ruang

Hakekat Ruang : Sebagai Sarana pamer **dan** diskusi, memamerkan karya-karya lukis modem dari para seniman local dan dari pameran itu terjadi

proses pendidikan secara informal melalui diskusi yang terjadi antara seniman dengan pengunjung (kurator, pelajar, mahasiswa, wartawan, kolektor, dsb)

Gambar 15
Karya Lukis



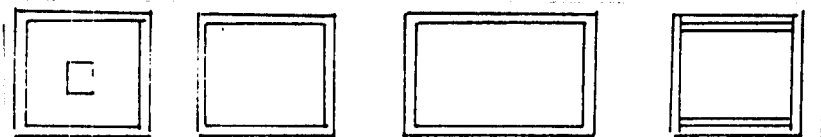
Teori Karakter Yang Diinginkan

Karakter yang ingin dicapai pada perancangan interior ini adalah penataan layout berdasarkan Joglo dan modempadapenerap fungsi.

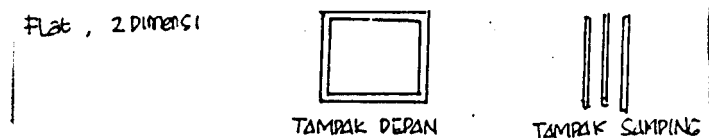
Teori Benda Jasa

Lukisan merupakan benda dua dimensi dan datar.

- 1) **Wujud Lukisan** : Pada kanvas, kertas, kain.
- 2) Ukuran **rata-rata** besar lukisan + **frame** 3-5 m² (Standard NAD)



- 3) **Karakter Benda Koleksi**



Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Warna juga dapat mengkamufleskan sesuatu, misalnya ruang yang

sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mempunyai proporsi kurang bagus menjadi bagus. (John F. Pile, 1995)

Warna dibagi tiga jenis, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru. Warna sekunder terdiri dari hasil kombinasi 2 warna primer. Sedang warna tersier terdiri dari hasil kombinasi 2 warna sekunder. (Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik)

Warna juga mempunyai kekuatan untuk membangkitkan keindahan dengan memberi pengalaman keindahan. Dalam hal ini berhubungan dengan harmoni warna dimana kita jumpai bangkitnya efek yang menyenangkan oleh paduan dua warna atau lebih. Pengaruh warna pada rasa keindahan ini disebut sebagai fungsi estetis dari warna.

Sifat warna umum yaitu:

1) 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.

2) Ungu

Berkarakter sejuk, hampir sama dengan biru tapi lebih tenggelam dan khidmat. Warna ini melambangkan duka cita, kontemplatif, suci, dan agamis.

3) Biru

Berkarakter sejuk, pasif, tenang, dan damai. Goethe menyebutnya sebagai warna yang mempesona, spiritual, monotheis, kesepian. Biru melambangkan kesucian, harapan, dan kedamaian.

4) Hijau

Lebih bersifat netral dan pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif, lebih bersifat istirahat. Hijau mengungkapkan kesegaran, sesuatu yang mentah, muda dan belum dewasa, pertumbuhan kehidupan, kesuburan, dan harapan kelahiran kembali.

5) Kuning

Kumpulan dua fenomena penting, yaitu matahari sebagai bagian sumber kehidupan dan emas sebagai kekayaan alam mulia. Kuning melambangkan kesenangan dan kelincahan juga intelektual. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antar manusia.

6) Putih

Berkarakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.

7) Hitam

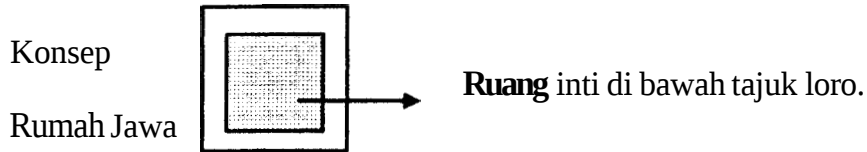
Melambangkan kegelapan (ketidak hadirannya cahaya), misteri, warna mati yang merupakan kebalikan putih. Namun hitam bersifat tegas, kukuh, formal dan berkesan berstruktur kuat.

Menurut **John** Omsbe Simonds, warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologi untuk penampilan karakteristik ruang, sehingga menimbulkan respon emosi yang diinginkan, antara lain:

- 1) Istirahat (warna lembut, putih, abu-abu, biru, hijau).
- 2) Keriangan (warna terang, hangat, riang, dan ringan).
- 3) Gerakan (warna berpindah, seperti dari krem, kuning ke oranye).

- 4) Kemesraan (warna lunak).
- 5) Kesenangan (warna terang dan hangat).

Teori Daerah Lingkungan, Budaya Yang Dipertimbangkan Dalam Konsep



Pola zoning dan lay out akandi bahas sesuai dengan makna ruang di bawah dua tiang tajukloro

Karakter :

- 1) Surabaya

Seni rupa di Surabaya

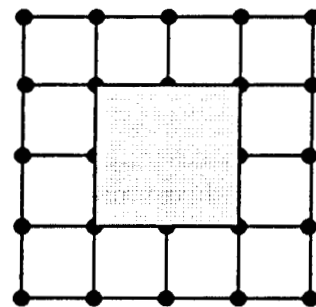
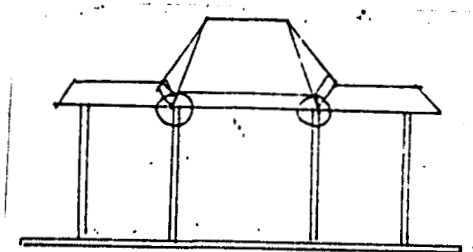
S. Lukis Modern

S. Lukis Kontemporer

- 2) Wujud Arsitektur

Bangunan komplek gallery berasal dari bentuk Joglo

Bentuk fisik berupa grid



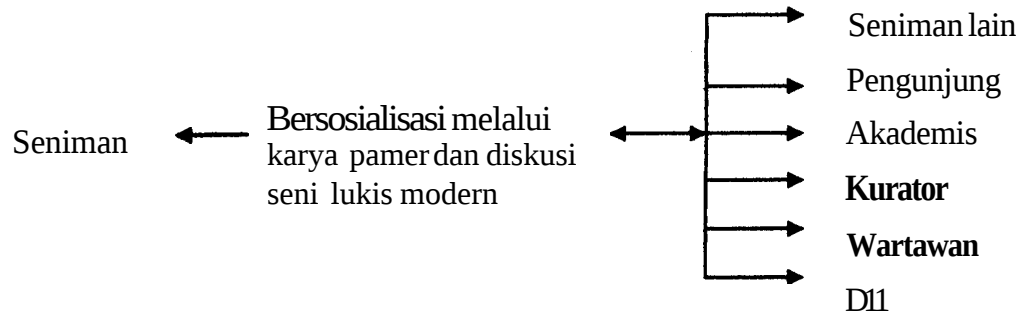
Pusat utama kegiatan rumah Jawa Sehingga membentuk zoning adalah pada ruang tengah.

Diaplikasikan pada ruang yang didesain yaitu R. Pamer dan R. Diskusi sebagai kegiatan utama.

3) Lingkungan Sosial

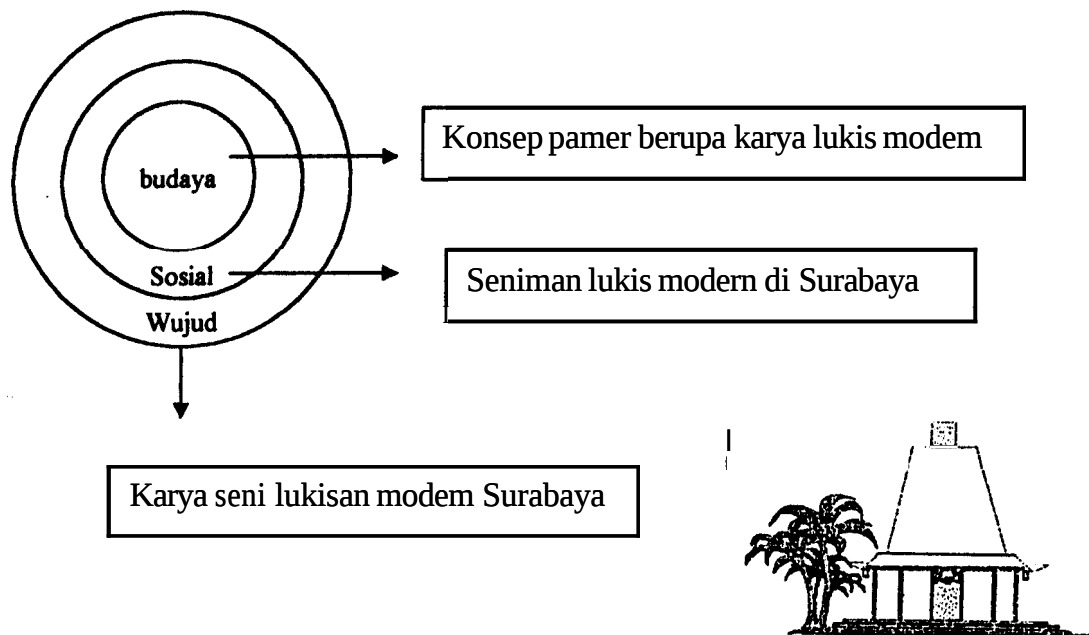
Dalam hal ini yang dimaksud lingkungan sosial adalah para seniman.

Bagan 8
Hubungan Seniman dan Pengunjung

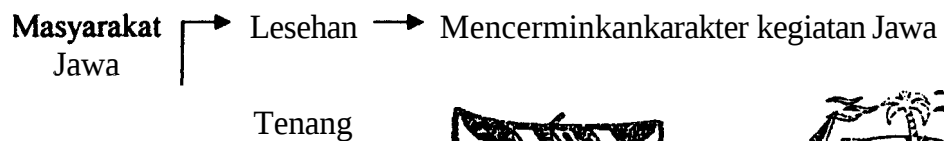


4) Lingkungan Budaya

Gambar 16
Lingkungan Sosial Budaya



Lingkungan budaya dalam hal ini adalah budaya Jawa.

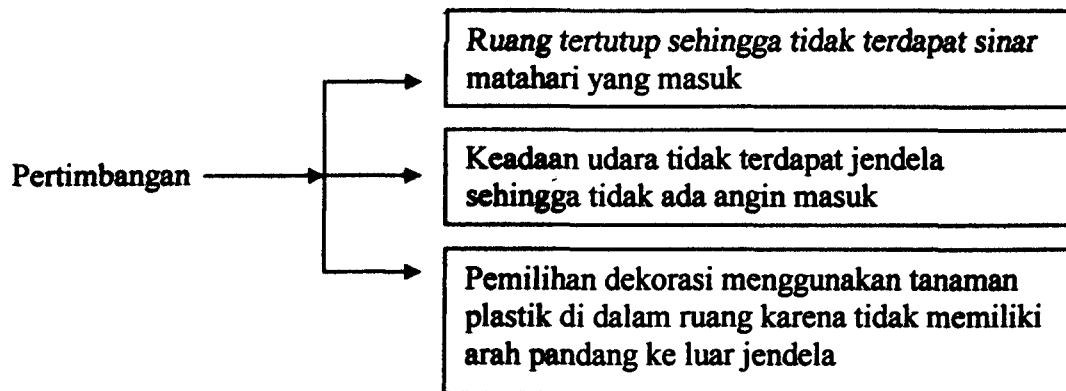


* Menjadi dasar perancangan

6) Lingkungan Alam

Lingkungan alam (gunungan) yang menggambarkan dunia dalam hal ini lingkungan Jawa dimana dalam sosial budayanya terdapat kehidupan yang dinamis.

Bagan 9
Pertimbangan Ruang



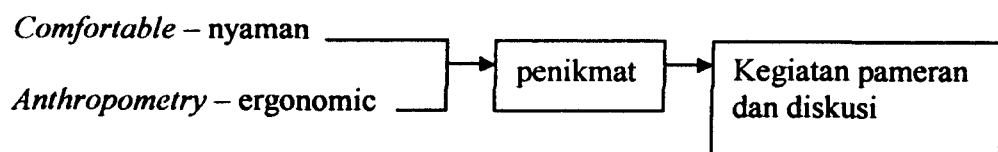
3.1.2 Nirmana Ruang Yang Memiliki 11 Unsur :

Fungsi, bahan, bentuk, struktur, konstruksi, warna, dimensi, tekstur, keseimbangan, kesatuan dan estetika (*vocal point*).

Dalam nirmana memiliki *center of interest* yang harus ditonjolkan dan menarik dari segala sudut ruang.

3.1.3 Aktivitas Manusia

Bagan 10
Aktivitas Manusia



3.1.4 Pola Ruang Yang Disesuaikan Dengan Kondisi Ruang Yang Diinginkan

Ruang merupakan pusat perhatian dalam merancang, bertitik tolak dari usaha pengolahan ruang dititikberatkan pada garis, bidang dan volume digunakan untuk menghadirkan ruang yang imajiner menjadi ruang absolute, artinya ada batas yang sesuai dengan pola rumah Jawa.

Ruang pameran terbuka diciptakan suatu *encloser* dengan elemen garis yang berfungsi sebagai **suatu** koridor untuk menciptakan ruang positif sehingga seseorang dapat merasakan suatu ***space***.

El. Lissitzky (1925) membagi konsep ruang menjadi 4 bagian :

- 1) ***Planimetric Space*** : Ruang yang dapat dikesankan dengan mempresentasikan obyek-obyek yang saling tumpang tindih.
- 2) ***Orrtional Space*** : Penggunaannya dari satu kerucut perspektif dan bersifat multidimensia dan ruang menjadi bagian yang tidak terpisahkan.
- 3) ***Perspektif Space*** : Representasi dari satu kerucut perspektif diciptakan dengan menggunakan kerucut satu titik.
- 4) ***Imajinary Space*** : Bersifat imajiner karena dunia nyata dan waktu sadar dihasilkan oleh **suatu** efek non materiil dan gerak.

Dalam pengolahan ruang digunakan konsep ruang ***imajinary space*** dengan menggunakan panel-panel yang bisa menciptakan suatu rangkaian peristiwa yang kontinyu dan ***perspektif space*** dengan menggunakan ***alcove*** yang memanfaatkan elemen-elemen dinding sehingga ruang pameran tetap berpola joglo yaitu pada sentong tengah sebagai daerah pameran dan lingkungan luar yaitu

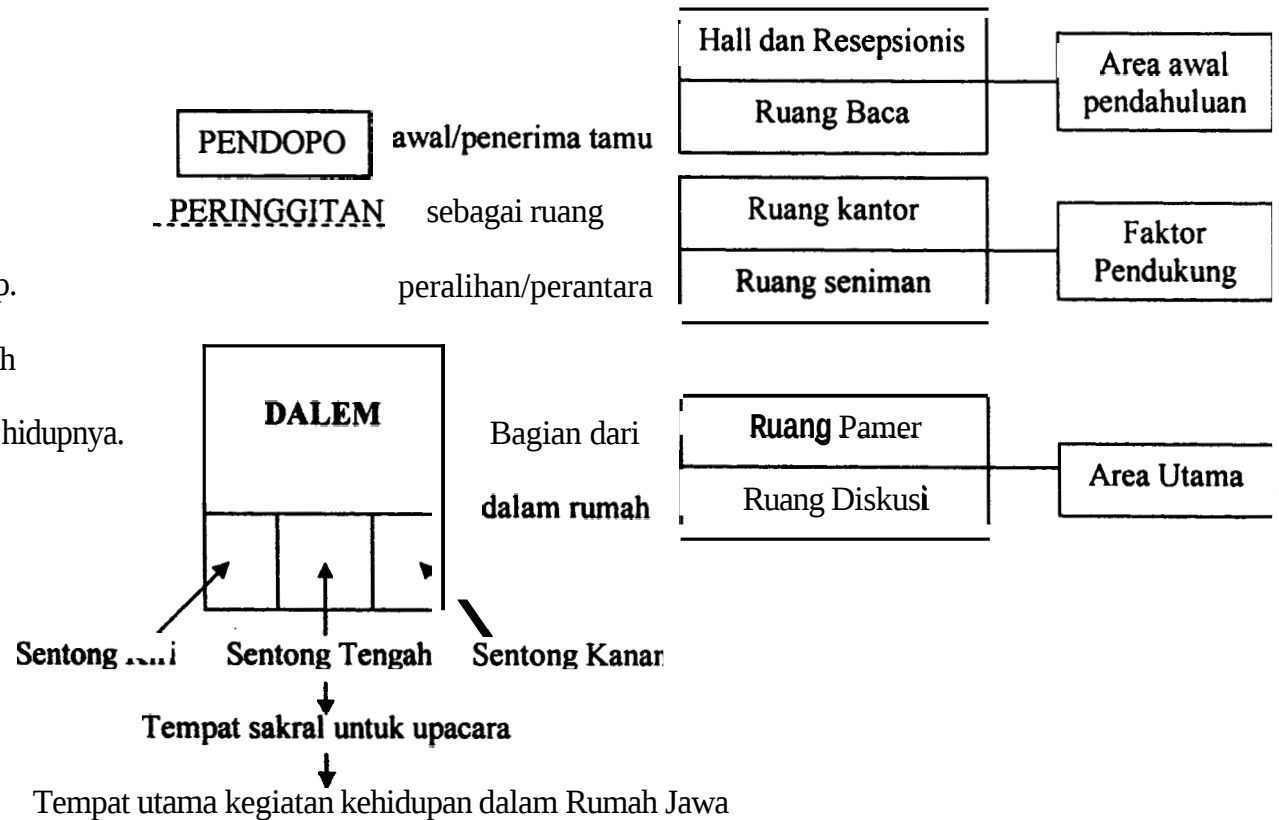
peringgitan sebagai ruang-ruang penunjang yaitu ruang kantor, ruang seniman dan ruang baca.

KONSEP PENATAAN RUANG BERDASARKAN RUMAH JAWA

Konsep tatanan rumah Jawa

Pembabakan dalam wayang

- I. Perkenalan pokok permasalahan
- II. Permasalahan terjadi dan memutuskan untuk menempuh hidup.
- III. Keberhasilan menyelesaikan masalah dan mengetahui dengan **jelas** tujuan hidupnya.



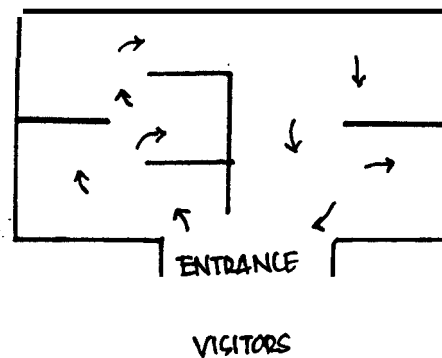
(Aplikasi dalam ruang pameran lukis)

Pola penataan berdasarkan sirkulasi gallery

1) Sequential Circulation (Linier)

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni disini diperkenalkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya menuju entrance area pertama kali memasuki gallery tersebut.

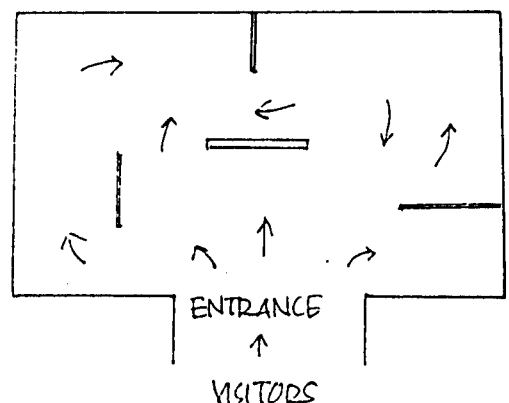
Gambar 17
Pola *Sequential Circulation*



2) *Random Circulation*

Disini pengunjung merasa lebih nyaman dengan memilih jalannya sendiri jalur mana yang **ingin** dikunjungi **untuk** melihat dan menikmati karya **seni** dari ruang tersebut yang dibentuk tanpa adanya batasan-batasan dinding pemisah ruang.

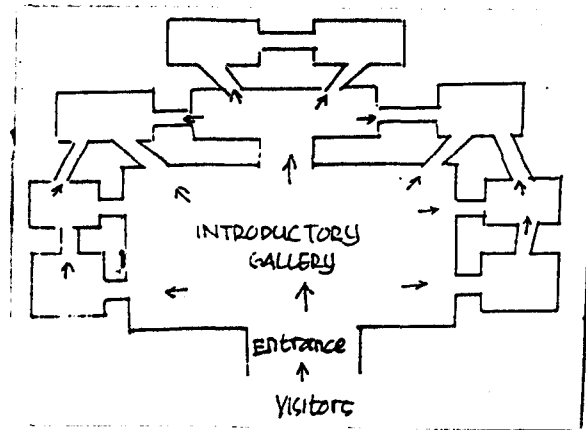
Gambar 18
Pola *Random Circulation*



3) *Radial Circulation* (menyebarkan)

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

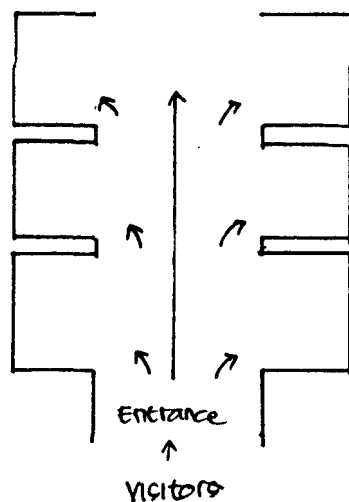
Gambar 19
Pola Radial Circulation



4) **Linier Bercabang**

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas memilih koleksi.

Gambar 20
Pola Linier Bercabang



Kesimpulan :

Dalam perancangan ruang ini menggunakan pola *sequential circulation* dan penggabungan pola linier bercabang karena diharapkan pengunjung dapat menikmati karya *seni* secara runtut.

Analisis pencapaian pada proyek yang dirancang untuk mencapai keruntutan system pemajangan lukisan yang dipamerkan sampai pada sentong dalam yang berfungsi sebagai *center point* yaitu ruang pameran utama dan ruang diskusi.