

BAB V

KAJIAN TEORI

5.1 Kajian Teori Penekanan/ Tema Desain Poetic Architecture

5.1.1 Uraian Interpretasi dan Elaborasi Teori Tema Desain

a. Pengertian Poetic Architecture

Poetic Architecture, atau dapat diterjemahkan secara harfiah sebagai *Poetic Architecture*, merupakan salah satu bentuk arsitektur yang berkembang pada tahun 1990an. Termasuk dalam post-modern architecture, Poetic Architecture berusaha memunculkan dan menonjolkan aspek makna (*meaning*) dan perasaan (*feeling*), di samping aspek fungsional suatu karya arsitektur.

Menurut Anthony Antoniades, Poetic Architecture merupakan arsitektur yang mengekspresikan pemikiran, emosi, perasaan, dan identitas, melalui karya arsitektur itu sendiri. Karena pemikiran, emosi, perasaan, dan identitas merupakan suatu hal yang bersifat personal, multitafsir, bahkan bias, maka arsitektur berperan seolah seperti sebuah puisi, dimana pesan yang akan disampaikan dapat dimaknai secara berbeda oleh pengamatnya (yang memiliki pengalaman personalnya masing-masing) namun tetap mengacu ke pesan yang sama.

Berdasarkan teori yang dijelaskan dalam buku *Poetics of Architecture* karya Anthony Antoniades, terdapat beberapa faktor yang dapat

penyampai pesan dan makna.

- Historism and Historicism

Historism dan Historicism merupakan dua hal berbeda yang sering disalah artikan. Historism merupakan cara pandang dan sebuah upaya pembelajaran seorang arsitek akan sejarah dari suatu objek guna mendapatkan pengetahuan akan budaya, teknologi, atau filosofi dari objek tersebut. Sedangkan historicism merupakan sebuah cara pandang dimana arsitek hanya mengamati suatu sejarah hanya dari satu sisi saja, yaitu sisi bentuk (*form*) belaka, tanpa dasar pemaknaan maupun filosofinya.

Apabila seorang arsitek dapat mendalami historism dan menangkap semua budaya, teknologi, dan filosofi yang berkaitan, serta berhasil mengaitkan ketiganya maka karya arsitektur dapat menjadi *LEGITIMATE*. Sebaliknya apabila seorang arsitek hanya meniru sebatas bentuk (*form*) dari histori tersebut, maka arsitektur yang muncul hanya berupa karya-karya eklektis yang ekstrim namun dangkal maknanya (*shallow architecture*).

1. Studi dokumen
2. Studi karakteristik daerah (iklim, materials, kekhasan daerah)
3. Studi sosial budaya (sejarah, lifestyle, artefak yang berkaitan dengan peradaban)
4. Studi mengenai hal-hal mitis dan simbolik mengenai historis terkait
5. Konsep akan ruang (baik interior maupun eksterior)

6. Interpretasi historis menuju era saat ini, melalui hal-hal yang bersifat sama.

- Mimesis and Literal Interpretation

Mimesis and literal interpretation memiliki arti bahwa dalam menyampaikan puisi melalui karya arsitektur, hendaknya menggunakan hal-hal yang bisa ditangkap oleh publik dengan pemahaman yang relatif sama. Literal interpretation atau interpretasi harfiah, diperlukan untuk menyampaikan pesan yang lebih penting.

- Geometry and Creativity

Arsitektur bicara soal bentuk dan ruang, jika ingin berpuisi dalam arsitektur maka geometri merupakan kata-kata yang disusun menjadi sajak. Untuk itu dalam merancang karya arsitektur yang puitis diperlukan pemahaman akan geometri-geometri dasar beserta sifatnya, serta memiliki kreativitas untuk memadupadankan satu dengan yang lain.

- Focus on Materials

Material merupakan peran yang sangat penting dalam poetic architecture, karena kayu adalah kayu ketika ia diketuk dan terasa seperti kayu, bukan papan plastic yang ditemplei stiker kayu. Dan ketika suatu material jujur maka ia akan memunculkan keindahannya sendiri, dan ketika itu dilakukan oleh seluruh bangunan maka bangunan itu akan menjadi karya indah yang jujur.

- The Role of Nature

Nature atau alam memiliki peran yang penting dalam arsitektur puitis. Suatu karya memiliki nilai puitis yang tinggi apabila karya tersebut merespon berdialog, bahkan memasukkan alam ke dalamnya.

Melanjutkan teori dari Anthony Antoniades, John Pawsan dalam buku *Minimum* (1996) menjelaskan bahwa terdapat beberapa elemen yang dapat dimainkan sehingga memunculkan sebuah karya arsitektur yang puitis, yaitu:

- Mass

Mass atau massa adalah unsur keruangan yang dipengaruhi oleh geometri dasarnya. Masing-masing geometri memiliki rasa ruang serta pemaknannya tersendiri. Permainan massa dan geometri suatu karya arsitektur dapat menimbulkan rasa ruang yang kaya dan dinamis pula, serta memicu pemaknaan yang meningkatkan tingkat kepuhitan dari arsitektur tersebut.

- Light

Light atau pencahayaan memiliki peran yang besar dalam menciptakan rasa ruang pada suatu karya arsitektur. Permainan gelap-terang, cahaya tegas dan samar-samar, penciptaan dan permainan bayangan, serta warna-warna akibat pantulan memiliki kemampuan untuk meningkatkan rasa ruang dan atmosfer yang ada di dalamnya. Cahaya juga dapat memunculkan emosi dan perasaan tertentu, misal ketika berada

di ruang yang terang maka akan muncul perasaan, sedangkan ketika di ruangan dengan cahaya yang minim maka akan muncul rasa tegang bahkan mencekam.

- Structure

Struktur memiliki kemampuan untuk menciptakan elemen puitis dalam suatu karya arsitektur. Struktur dapat menciptakan estetikanya sendiri apabila dirancang dengan baik. Selain itu struktur beserta teknik konstruksi suatu bangunan juga dapat merepresentasikan sifat dari konteks bangunan tersebut terkait budaya, teknologi, bahkan filosofi. Maka dari itu, untuk menciptakan suatu karya arsitektur yang puitis, struktur harus bersifat jujur, dalam artian harus memiliki nilai estetisnya sendiri melalui bentuk, teknik konstruksi, material, tekstur, dan struktur tidak boleh ditutup-tutupi atau dimanipulasi tampilannya.

- Order

Order atau tatanan merupakan salah satu elemen yang dapat mengkatalis elemen puitis dalam suatu karya arsitektur. Tipologi bentuk, hirarki ruang, simetri-asimetri, dapat memunculkan dinamika antar ruang. Ruang-ruang memiliki rasanya masing-masing, dan ruang-ruang tersebut harus bisa ditata dan dikonfigurasi sehingga menjadi dinamis.

Jika karya arsitektur diibaratkan seperti sebuah lagu, elemen-elemen tersebut merupakan faktor pencipta dinamika, seperti bagaimana saat intro (pembukaan) suasana masih tenang, dinaikan perlahan ke bait, lalu mencapai klimaks di refrain, dan turun kembali ke bait, lalu naik lagi ke

refrain, dan kemudian turun hingga outro (penutupan). Ruang-ruang yang berdinamika dapat menghadirkan sebuah pengalaman ruang yang kaya, dan di situlah sebuah bangunan dapat menunjukkan keputisannya.

- Repetition

Repetition merupakan suatu elemen yang dapat memunculkan atau meningkatkan tingkat keputisan suatu bangunan melalui pengulangan. Elemen ini dapat diwujudkan melalui komponen bangunan yang bersifat berulang, misal kolom, jendela, lubang pintu, atau bisa juga didapatkan menggunakan permainan pencahayaan dan bayangan.

Repetisi dapat memunculkan efek ritmis dalam arsitektur, menciptakan sebuah ruang yang teratur, namun potensial untuk menghadirkan kejutan-kejutan ruang karena ketidak-teraturan yang dikendalikan (*controlled chaos*). Ruang-ruang ini ketika dihadirkan akan memunculkan sebuah kontras dan dapat menghadirkan perasaan tertentu pada pengunjung.

- Volume

Volume merupakan elemen lain yang dapat meningkatkan keputisan suatu karya arsitektur. Volume merupakan kondisi ruang yang dikaitkan dengan skala ruang: lebar-sempit serta tinggi-rendah. Volume merupakan suatu elemen yang signifikan karena ketika ruang-ruang yang dirancang memiliki perbedaan skala yang dinamis sesuai dengan pesan yang akan disampaikan, di situlah pengamat akan merasakan pengalaman dan rasa ruang yang berbeda-beda pula.

Elemen tinggi-rendah dan lebar-sempit dapat dikombinasikan satu sama lain yang hasilnya dapat mengundang kesan yang berbeda-beda pula. Kombinasi-kombinasi tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

Tabel 5. 1 Skala Ruang terhadap Kesan Ruang

Skala Ruang	Kesan / Rasa Ruang
Tinggi ± lebar	Monumental, megah, lapang, lega
Tinggi ± sempit	Mencekam, tertekan
Rendah ± lebar	Intim
Rendah ± sempit	Sesak

5.1.2 Studi Preseden

a. Modern Art Museum of Fort Worth

Fungsi: Museum

Arsitek: Tadao Ando

Lokasi: Fort Worth, Texas

Museum ini merupakan salah satu karya museum rancangan Tadao Ando yang cukup puitis. Tadao Ando sendiri merupakan seorang arsitek yang kerap memasukkan elem puitis ke dalam arsitektur nya. Penggunaan material yang jujur, elemen struktural yang estetik, serta permainan pencahayaan menjadikan museum ini memiliki tingkat kepuhitan yang tinggi.



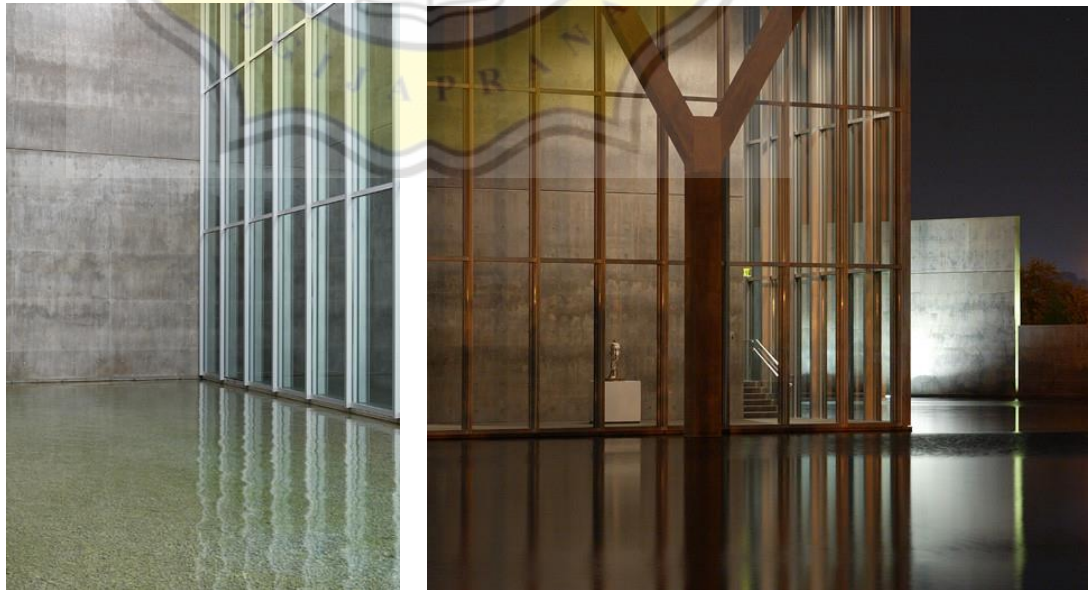
Gambar 5. 1 Modern Art Museum of Fort Worth
Sumber: Archdaily

Material merupakan unsur yang paling mencolok dan dapat digunakan untuk meningkatkan kadar keputihan suatu karya arsitektur. Pada proyek ini Tadao Ando menggunakan material beton secara jujur, tidak ditutup-tutupi (*finishing*) yang justru memberikan kesan dan rasanya sendiri ketika beton tersebut dilihat dan disentuh.



Gambar 5. 2 Kejujuran Material pada Museum Fort Worth
Sumber: Archdaily

Selain penggunaan material yang jujur, material juga dapat memunculkan kesan puitis melalui dialog antar material itu sendiri. Bagaimana beton yang padat, berinteraksi dengan air yang cair, serta kaca dan baja, menciptakan ruang-ruang yang ekspresif.



Gambar 5. 3 Dialog Material pada Museum Fort Worth
Sumber: Archdaily

Bangunan ini juga memiliki satu faktor lainnya yang dapat menciptakan sebuah karya arsitektur yang puitis: struktur yang estetis. Terlihat bahwa di bangunan ini Tadao Ando mempraktikkan bagaimana sebuah struktur dapat memiliki keindahannya sendiri, tanpa ditutup-tutupi.



Gambar 5. 4 Kejujuran Struktur
Sumber: Archdaily

b. Jewish Museum Berlin

Fungsi: Museum

Arsitek: Daniel Libeskind

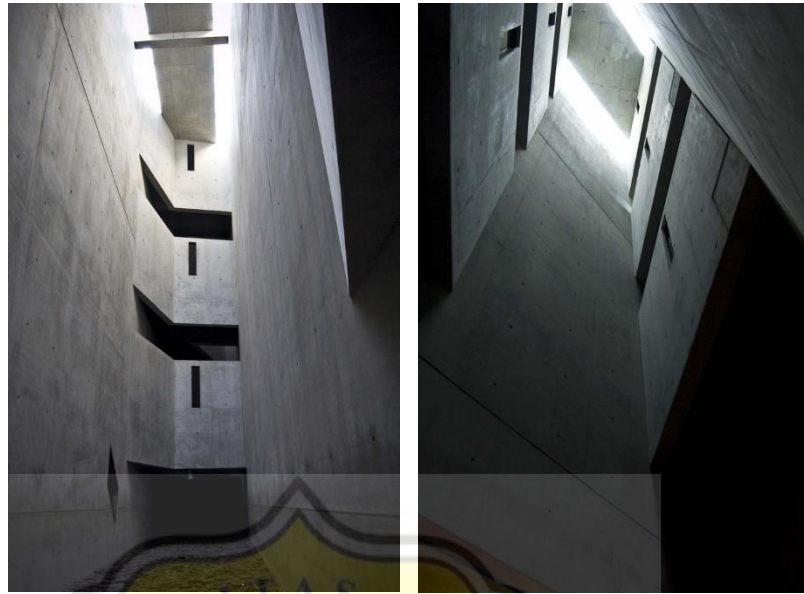
Lokasi: Berlin, Jerman

Jewish Museum merupakan sebuah karya yang fenomenal dimana sebuah bangunan dapat bercerita mengenai sebuah peristiwa sejarah gelap melalui arsitekturnya sendiri.



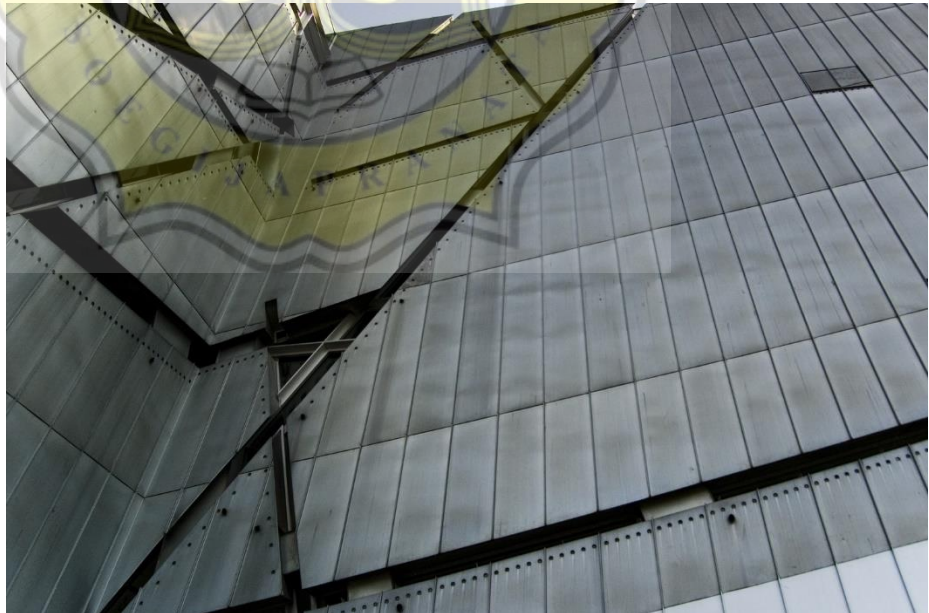
Gambar 5. 5 Jewish Museum
Sumber: Archdaily

Daniel Libeskind dalam Jewish Museum, menciptakan arsitektur yang puitis melalui skala ruang, permainan gelap terang, serta pemaknaan-pemaknaan menggunakan lambang yang sifatnya cukup harfiah untuk diterjemahkan. Skala ruang yang monumental serta pengkontrasan antara gelap dan terang misalnya, menghadirkan sebuah suasana yang mencekam, terkurung, dan menegangkan.



Gambar 5. 6 Permainan Gelap Terang dan Skala pada Jewish Museum
Sumber: Archdaily

Jewish Museum juga menggunakan mimesis / intepretasi harfiah
GDULOMDVDDWDSGDGNØLWPHØDGLKDDSDGDNØLWEDØØØD



Gambar 5. 7 Implementasi Mimesis pada Fasad Bangunan
Sumber: Archdaily

5.1.3 Kemungkinan Penerapan Teori Tema Desain

Pada prinsipnya, poetic architecture merupakan proses pembekuan cerita atau puisi ke dalam arsitektur. Dalam konteks ini, cerita yang akan diangkat merupakan cerita sejarah dari pergerakan pemuda Indonesia, untuk itu dalam desain, esensi dari setiap peristiwa harus bisa didapatkan dan dimanifestasikan dalam elemen arsitektural, semisal seperti berikut.

Pemuda memiliki sifat solid, maka:

- Geometri dasar yang dipilih adalah segitiga/lingkaran yang merepresentasikan suatu kesatuan;
- Material menggunakan material yang memberi kesan solid / padat, seperti beton;

Pemuda juga memiliki sifat dinamis, maka:

- Bangunan harus memiliki tatanan ruang yang dinamis, tidak monoton, penuh kejutan ruang;
- Fasad bangunan harus secara murni menunjukkan sebuah kedinamisan, maka bangunan tidak boleh hanya berbentuk blok-blok kubus;
- Menggunakan elemen-elemen material lain yang juga dinamis, semisal memasukkan unsur air ke dalam bangunan.

Pemuda hanyalah anak-anak yang baru menuju dewasa, namun ketika bersatu dapat memerdekakan suatu negara, maka:

- Struktur bangunan menggunakan struktur yang tampak kecil namun dilakukan repetisi atau pembanyakan jumlah sehingga dapat menopang bangunan;
- Dan sebagainya.

5.2 Kajian Teori Permasalahan Dominan

Museum Pergerakan Pemuda Indonesia merupakan museum yang memiliki sasaran khusus yaitu kaum pemuda, maka dari itu museum harus dapat dinikmati oleh para pemuda itu sendiri. Berdasarkan kondisi tersebut, muncul sebuah permasalahan dominan yang mendasari perancangan Museum Pergerakan Pemuda ini, yaitu terkait dengan tehnik pameran (exhibiton technique), atau lebih dapat menunjang kegiatan rekreasi-

5.3.1 Uraian Interpretasi dan Elaborasi Teori Permasalahan Dominan

Penjelasan Permasalahan Dominan

Proyek Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta ini memiliki sebuah permasalahan paradoksial yaitu bagaimana museum yang berkesan kuno (*obsolete*) dapat dinikmati oleh kaum pemuda.

Permasalahan dominan pada kasus proyek Museum Pergerakan Pemuda Indonesia di Jakarta adalah bagaimana menggunakan cahaya sebagai media pencipta ambience (atmosfer ruang), bagaimana ruangan-ruangan dapat memiliki rasa ruangnya sendiri secara kuat, sesuai konteksnya, semisal dalam bangunan museum, bagaimana arsitektur harus bisa menciptakan ruang dari peristiwa yang diangkatnya.

Atmosfer ruang atau ambience merupakan suatu unsur yang penting dalam arsitektur, terlebih dalam bangunan dengan fungsi-fungsi yang memiliki ~~FHULWD VHSUWL SURHN OXHX 3HUJHUDNDGHPGD ,GRQVLD~~ Ambience mampu membuat suatu ruang lebih bercerita, menghadirkan perasaan, dan mengkatalis arsitektur yang bersifat multi-sensory. Hal ini lah yang dapat membuat sebuah museum men~~MDGLVHEKEMXHM DUDKDCGLEHNMDQH GDODPZMISUDD~~

Peter Zumthor merupakan salah satu arsitek yang selalu menonjolkan kehadiran atmosfer ruang atau *ambience* dalam desain-desain arsitekturnya, yang membuat ia berhasil memperoleh penghargaan Pritzker Prize pada tahun 2009. Menurut Zumthor, terdapat sembilan faktor yang dapat mempengaruhi atmosfer dari suatu ruang.

a. The body of architecture

Sama halnya dengan manusia, arsitektur juga memiliki tubuh. Anatomi tubuh pada arsitektur meliputi ~~NOLWGDREUJDWEKDDWHUOLKDWDQ GLPDDHVWDVLNDGSHDQLVWHP VWUNWNGDSHOLONS VHUWDVLVWHP sel-VHOGLGDODPWFKDQWLGDNWHUOLKDWDQGLPDDHVWDVLNDGDODP~~ sistem utilitas.

b. Materials compatibility

Setiap material mempunyai keunikan dan karakteristiknya masing-masing. Material memiliki karakter yang fleksibel, dalam artian tidak ada batasan dalam pengelolaan dan penggunaannya. Namun ketika dua atau lebih material dikolaborasikan, pada titik tertentu mereka dapat saling

bertolak belakang, namun pada satu titik juga mereka dapat saling menunjang.

c. The sound of a space

60WYED00PHLOLNLDGD'GD0UDPD' dalam tiap ruangnya.

Interior menjadi alat atau instrumen pembentuk suara. Hal ini berkaitan dengan bentuk, permukaan, serta tatanan ruang.

d. The temperature of a space

Temperatur terbagi menjadi dua, yaitu temperature fisik dan temperature psikis. Temperatur fisik dipengaruhi oleh material yang dipakai oleh bangunan. Sedangkan untuk temperature psikis lebih kepada bagaimana keadaan dan suasana suatu ruang berpengaruh kepada PRRGGD0HOL0GDULRUD0-orang di dalamnya.

e. Surrounding objects

Aspek ini mengenai apa saja yang ada di sekeliling bangunan atau ruang, baik manusia ataupun benda, dapat membangkitkan suasana, imajinasi, keindahan, atau ketertarikan.

f. Between composure and seduction

Kehadiran bentuk dan ruang dari suatu bangunan memiliki pergerakan, alur, urutan, yang secara alami berifat menuntun, menstimulasi, dan memberikan relaksasi sehingga setiap orang yang berinteraksi dengan bangunan dapat merasa tenang dan bebas, dapat dikatakan ruang dan bangunan menjadi pengarah perilaku.

g. Tension between exterior and interior

Ruang dalam dan ruang luar, walaupun dari segi bentuk, sifat, dan fungsi berbeda, namun saling mengikat. Perlakuan terhadap keduanya menentukan karakter dari bangunan. Sebagai contoh bukaan-bukaan yang dibuat memengaruhi fasad bangunan, dan secara tidak langsung merepresentasikan karakter dari bangunan itu sendiri.

h. Levels on intimacy

Hal ini berkaitan dengan skala, ukuran, dan dimensi dari bentuk, ruang, dan bukaan pada bangunan. Hal-hal tersebut menjadi faktor hadirnya sequences pada bangunan sehingga bangunan seolah-olah memiliki alur cerita.

i. The light on things

%DQGLDQDS VHEDJDL VHEK PDVV D PMQEDDQDQD

kemudian dilubangi dengan (diberikan) cahaya. Cahaya yang dimaksud adalah cahaya alami dan buatan.

Berdasarkan sembilan faktor tersebut, yang menjadi fokus kajian dalam proyek ini adalah faktor yang ke-sembilan, yaitu the light on things. Cahaya memiliki peran yang sangat besar, bahkan cahaya ini dapat mendukung kedelapan faktor lainnya. Cahaya dapat mempertegas bentuk dari badan arsitektur (body of architecture), mempertajam atau membiaskan sifat suatu material, melalui mempengaruhi warna yang memberi persepsi tentang temperatur, mempertegas keberadaan objek-objek di sekitar dengan memasukan bayangan ke dalam ruang, menekankan gelap terang antara

interior dengan exterior, serta memberikan kesan keintiman yang beragam melalui perbedaan intensitas cahaya.

Cahaya

Cahaya sendiri terdiri dari dua jenis, yaitu cahaya alami (natural lights) dan cahaya buatan (artificial lights), yang masing-masing memiliki sifatnya masing-masing. Seorang pionir lighting designer bernama William M.C. Lam, dalam bukunya *Sunlighting as Formgiver in Architecture* (1986), menjelaskan bahwa terdapat sepuluh tipologi cahaya alami, yaitu seperti berikut.

a. Direct & Exaggerated (Through Roof)

Direct & exaggerated merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk memasukkan cahaya alami secara langsung ke dalam bangunan, serta mempertegas beberapa cahaya dibanding cahaya yang lain.



Gambar 5. 8 Penerapan Direct & Exaggerated Lighting
Sumber: Archdaily

b. Direct & Dramatic (Through Walls)

Direct & dramatic merupakan sebuah sistem yang hampir mirip dengan sistem direct & exaggerated, namun cahaya dimasukkan secara tegas melalui lubang-lubang yang terbatas sehingga muncul suatu perbedaan yang kontras antara cahaya yang masuk dengan bayangan atau gelap.



Gambar 5. 9 Penerapan Direct & Dramatic Lighting
Sumber: Archdaily

c. Direct & Screened (Through Roof or Walls)

Direct & Screened merupakan sebuah sistem pencahayaan alami dimana cahaya dimasukkan namun melalui perantara screener / secondary skin, sehingga cahaya serta bayangan yang masuk mengikuti bentuk dari screener atau secondary skin tersebut.



Gambar 5. 10 Penerapan Direct & Screened Lighting
Sumber: Archdaily

d. Partially Direct (Through Walls)

Partially direct merupakan sebuah sistem memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan melalui pelubangan dinding yang relatif luasannya memiliki rasio kecil dari luas dinding keseluruhan.



Gambar 5. 11 Penerapan Partially Direct Lighting
Sumber: Archdaily

e. Direct (Through Walls)

Direct merupakan sebuah sistem memasukkan cahaya melalui dinding yang hampir mirip dengan sistem partially direct, hanya saja sistem direct memiliki rasio luasan yang besar dibanding dengan luas dindingnya.



Gambar 5. 12 Penrapan Direct Lighting
Sumber: Archdaily

f. Selectively Direct (Through Roof or Walls)

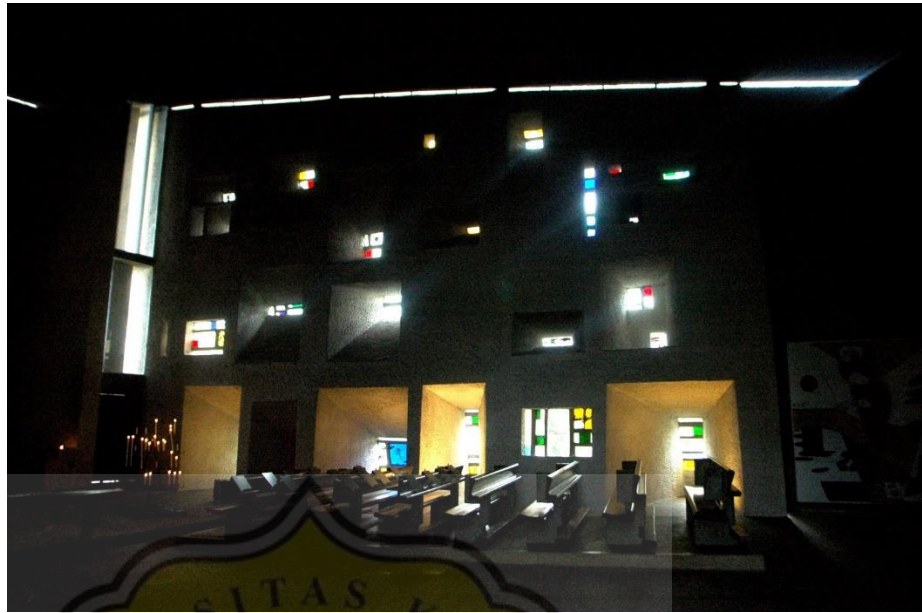
Selectively direct merupakan sebuah sistem memasukkan cahaya matahari melalui pelubangan dinding yang dipilih atau dibentuk secara khusus.



Gambar 5. 13 Penerapan Selectively Direct Lighting
Sumber: Archdaily

g. Direct/Indirect (Through Roof or Walls)

Direct/indirect merupakan sistem memasukkan pencahayaan alami ke dalam bangunan, namun sistem ini merupakan peralihan dari sistem direct ke sistem indirect. Jadi cahaya yang masuk merupakan cahaya langsung, dalam artian tanpa reflector atau diffuser, namun bukan merupakan sinar matahari yang masuk secara langsung pula, yang masuk merupakan terang langit.



Gambar 5. 14 Penerapan Direct/Indirect
Sumber: Archdaily

h. Spatial Indirect (Through Roof or Walls)

Spatial Indirect merupakan sebuah sistem memasukkan cahaya alami secara tidak langsung, dan dalam bidang dinding yang secara spesifik dipilih atau dibentuk.



Gambar 5. 15 Penerapan Spatial Indirect
Sumber: Archdaily

i. Indirect (Through Roof or Walls)

Indirect merupakan sebuah sistem memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan secara tidak langsung, yaitu dengan memanfaatkan pemantulan cahaya, baik melalui material, maupun teknologi reflector khusus.



Gambar 5. 16 Penerapan Indirect Lighting
Sumber: Archdaily

j. Indirect & Diffuse (Through Roof or Walls)

Indirect & diffuse merupakan sebuah cara memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan, namun cahaya yang masuk dipecah secara rata (diffuse).



Gambar 5. 17 Penerapan Indirect & Diffuse
Sumber: Archdaily

Kesepuluh tipologi di atas memiliki karakteristik yang tampak, yaitu poin a adalah jenis memasukkan cahaya yang paling kuat dan tegas, dan semakin ke poin j cahaya semakin rata (tidak lagi tegas). Kuat-lemahnya cahaya yang masuk melalui bidang bukaan mengakibatkan munculnya suatu faktor lain yang dapat memunculkan atmosfer ruang pula: bayangan.

Bayangan

Mata merupakan sebuah organ dan indra yang sangat penting untuk manusia. Mata mengamati, mengukur, dan menciptakan persepsi akan suatu tempat, yang kemudian berpengaruh ke perasaan pengamatnya terhadap yang ia lihat tersebut. Namun, kebalikannya, mata justru memunculkan efek

5.3.2 Studi Preseden

- a. Kimbell Art Museum Texas

Fungsi: Museum

Arsitek: Louis Kahn

Lokasi: Texas, USA

Kimbell Art Museum Texas merupakan contoh bagaimana cahaya matahari dapat dipantulkan dan disebarkan hingga memberi atmosfer yang elegan pada sebuah museum.



Gambar 5. 18 Kimbell Art Museum
Sumber: Archdaily

Pada proyek ini, Louis Kahn menggunakan atap berbentuk arc yang dipilih karena dapat mengumpulkan dan menyebarkan cahaya di dalam ruangan melalui plafon. Cahaya yang masuk disebarkan oleh sebuah reflector khusus yang dirancang oleh seorang ahli lighting designer.



Gambar 5. 19 Penggunaan Reflector untuk Menyebarkan Cahaya Alami ke Bangunan
Sumber: Archdaily

Museum ini membuktikan bahwa cahaya alami memiliki kemampuan yang setara dengan cahaya buatan untuk menciptakan ambience ruang yang calm dan elegant.



Gambar 5. 20 Atmosfer Elegan yang Diciptakan oleh Cahaya Alami
Sumber: Archdaily

b. Saint-Pierre de Firminy Church

Fungsi: Gereja

Arsitek: Le Corbusier

Lokasi: Firminy, Prancis

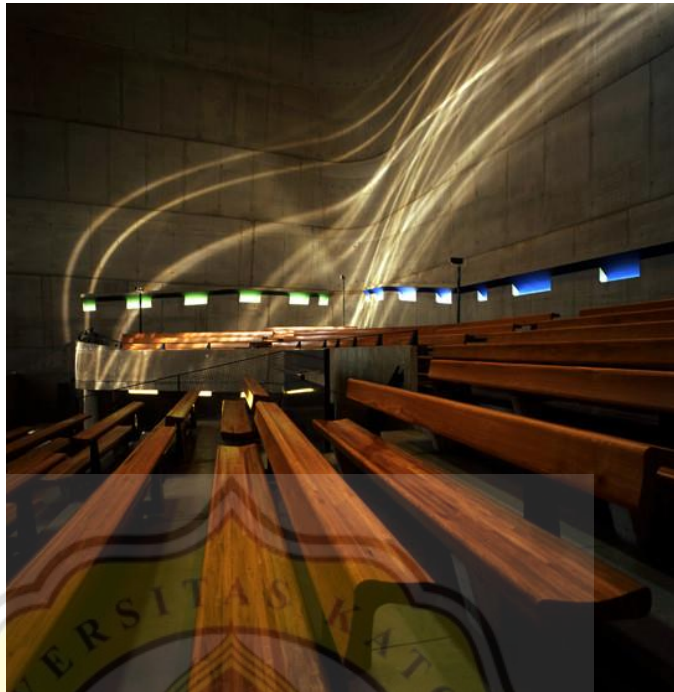
Saint-Pierre de Firminy adalah sebuah gereja yang didesain oleh Le Corbusier yang memasukkan cahaya matahari untuk menciptakan sebuah atmosfer ruang. Cahaya matahari yang masuk menggunakan berbagai macam

metode, sehingga cahaya yang masukpun memiliki bentuk dan rasa yang berbeda-beda pula.



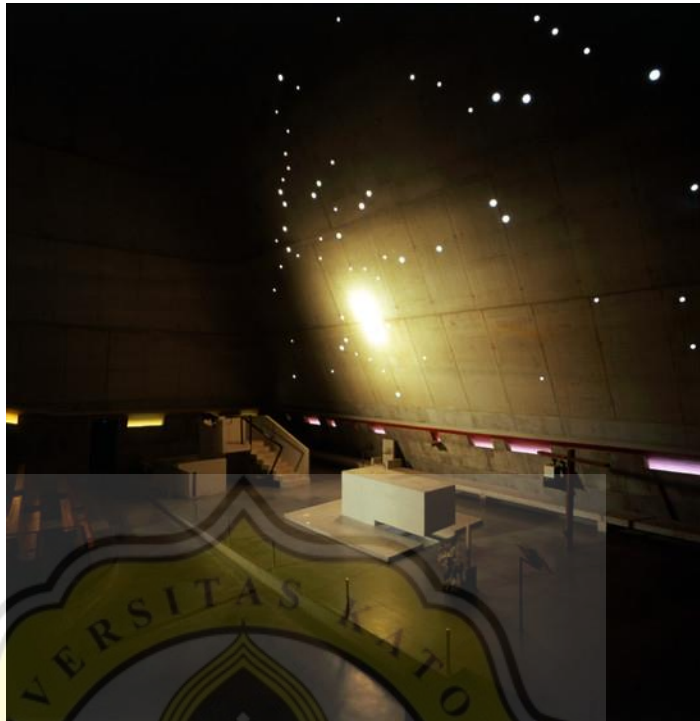
Gambar 5. 21 Gereja Saint Pierre de Firminy
Sumber: Archdaily

Le Corbusier mengibaratkan kehadiran sosok Tuhan melalui cahaya, dengan masuknya cahaya ke umat yang berdoa, maka semakin dekat pula umat itu kepada Tuhan. Cahaya yang masuk terdiri dari 3 jenis, cahaya yang berupa sorotan, cahaya yang berupa garis, dan cahaya yang berupa titik.



Gambar 5. 22 Cahaya Matahari Menciptakan Suasana Sakral
Sumber: Archdaily

Perbedaan cahaya yang masuk, serta warna yang dibawanya menciptakan atmosfer ruang tersendiri. Cahaya-cahaya ini dapat menunjang aktivitas para penghuni di dalamnya, dalam konteks ini, membuat ibadah umat semakin khidmat.



Gambar 5. 23 Penggunaan Direct & Screened dalam Gereja
Sumber: Archdaily

Sistem memasukkan cahaya yang dipilih oleh Le Corbusier adalah melalui sistem directed & screened (through roof or wall), yaitu cahaya dimasukkan melalui lubang-lubang kecil di dinding yang berfungsi pula menjadi screener cahaya.



Gambar 5. 24 Bukan Cahaya Sekaligus Elemen Estetis
Sumber: Archdaily

Cahaya yang dihadirkan oleh Corbu merupakan cahaya putih kekuningan. Cahaya ini memiliki atmosfer suci bahkan sakral, jadi ketika orang melihat cahaya ini pasti muncul perasaan yang berbeda jika dibandingkan dengan cahaya buatan.

5.3.3 Kemungkinan Penerapan Teori Permasalahan Dominan

Cahaya merupakan suatu media pembawa ambience, untuk itu sebelum memasang atau mendatangkan cahaya, perlu diketahui ambience apa yang akan diciptakan. Namun perlu dipahami bahwa proyek merupakan sebuah museum dimana cahaya harus dirancang dan direncanakan benar-benar karena apabila tidak, akan dapat merusak benda-benda koleksi yang mudah rusak, atau bahkan merusak suasana atau fokus dari pengunjung.

Analisis Fokus Kajian Terhadap Konteks Proyek

Berdasarkan sepuluh tipologi cahaya yang telah dijelaskan sebelumnya, harus dipilih beberapa jenis tipologi saja yang dapat dimasukkan atau diterapkan ke dalam desain proyek. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek seperti di bawah ini.

- Cahaya tidak boleh mengenai koleksi secara langsung karena beresiko merusak koleksi, terlebih koleksi yang telah dalam kondisi tua dan rapuh;
- Cahaya tidak boleh mengganggu atau membuyarkan fokus pengunjung dalam menikmati koleksi;
- Cahaya yang masuk tidak boleh menciptakan panas berlebih yang dapat mengurangi kenyamanan termal pengunjung;
- Cahaya yang dihadirkan harus memiliki makna, yaitu menciptakan *ambience* atau atmosfer ruang ± kesan dan suasana ruang, dan tidak dilebih-lebihkan karena dapat menghadirkan kerugian apabila berlebihan;

Untuk mengatasi hal-hal tersebut maka cahaya harus dikategorikan berdasarkan jenis dan fungsinya, agar tiap cahaya yang digunakan dapat tepat guna dalam pengaplikasiannya sesuai dengan fungsi ruang masing-masing. Kategori cahaya yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Cahaya sebagai pemberi arah

Yang dimaksud dengan cahaya sebagai pemberi arah adalah cahaya yang bersifat mengarahkan, dan cenderung linear. Cahaya ini berfungsi

untuk menghantarkan orang menuju ruang-ruang tertentu, atau menjadi sebuah transisi untuk menghantarkan orang dari suatu atmosfer ruang ke atmosfer ruang yang lain. Cahaya yang berfungsi sebagai pemberi arah bersifat tegas dan langsung (direct), dan tidak menutup kemungkinan untuk menghasilkan bayangan yang juga tegas pula yang juga bersifat linear.

2. Cahaya sebagai pemberi aksen

Yang dimaksud dengan cahaya sebagai pemberi aksen adalah cahaya yang dimasukkan dengan intensitas yang relatif rendah dan tidak langsung (direct-indirect atau screened) yang bertujuan untuk memberikan aksen-aksen pembeda suasana ruang. Cahaya pemberi aksen relatif tidak dominan dan tidak boleh menjadi fokus perhatian - dalam artian terlalu mencolok.

3. Cahaya sebagai pemberi background

4. Cahaya sebagai pencipta kontras bayangan

Dalam konteks proyek Museum Pergerakan Pemuda Indonesia, terdapat beberapa point dari tiap cerita di sejarah yang bisa dimanifestasikan melalui cahaya, misal:

- Suasana tegang: cahaya minim, atau cahaya tegas namun menghasilkan bayangan yang tegas pula
- Suasana sedih: cahaya didominasi warna kebiruan, dan dikombinasikan dengan elemen air
- Suasana riang: cahaya cerah, atau didominasi warna kuning

- Suasana suci, khidmat: cahaya didominasi warna putih
- Suasana tematik, semisal ingin mengangkat peristiwa 1965 yang penuh darah dan amarah, maka cahaya dapat dibuat menembus bidang berwarna merah sehingga muncul pantulan berwarna merah yang memenuhi ruangan.

