BAB V KAJIAN TEORITIK

KLUB MOBIL DAN MOTOR KLASIK DI SURAKARTA

5.1 Industri Otomotif Sebagai Bagian Dari Bentuk Arsitektur Industrial

Arsitektur industrial ciri bentuk kegiatan industri “otomotif “ (Siahaan, 1996). Arsitektur industrial memiliki ciri menggunakan bahan bahan fabrikasi seperti baja, beton, dan kaca. Bangunan-bangunan ini digunakan untuk bengkel, gudang dll. Struktur bangunan yang biasa digunakan adalah baja atau besi sebagai purlins, kasau, rangka atap, penyangga angin dan kolom. Baja banyak digunakan dalam pembangunan bangunan industri dikarenakan bentang yang lebih besar dimana konstruksi beton tidak mampu menjawab tantangan tersebut. Konstruksi baja konvensional paling populer karena kemudahan mereka dalam konstruksi, biaya rendah, ketersediaan tenaga kerja, dan ketersediaan bahan yang memadahi. Bangunan dirancang untuk mengurangi biaya energi dan untuk mencapai tingkat keberlanjutan yang tinggi.

Struktur bangunan industrial memiliki rangka yang dapat mencakup bentang sesuai dengan kebutuhan. Penataan rangka dipengaruhi pada rentang jarak antara kolom, kebutuhan urang, material atap, dan jenis pencahayaan yang ada pada bangunan. Lantai pada bangunan industrial harus memiliki ketahanan yang cukup terhadap abrasi benturan, aksi asam dan suhu yang dipengaruhi oleh jenis aktivitasnya.Beton menjadi pilihan paling

optimal untuk dapat memenuhi persyaratan tersebut. Selain itu, harganya yang ekonomis dan mudah ditemukan juga menjadi alasan penggunaan lantai beton pada bangunan industrial. Atap yang dipakai pada arsitektur industrial adalah atap dengan masa yang ringan dengan kualitas kekuatan, ketahanan air, isolasi, ketahanan api, biaya, daya tahan dan rendah pemeliharaan.[3]

5.2 Ekspresi Bentuk Mobil dan Motor Klasik pada Bangunan

Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman dalam pengamatan terhadap suatu objek kendaraan. Dalam arsitektur media untuk mendapat keindahan arsitektur dapat dimunculkan dalam sebuah bentuk bangunan. Dengan pengalaman mengamati, memasuki, menempati seseorang dapat merakasan makna yang diciptakan oleh suatu bangunan. Karakter terhadap kendaraan klasik merupakan perwujudan antara ekspresi dan fungsi yang nantinya akan menjadi aspek utama perancangan yang besifat menyeluruh dalam setiap bentuk keputusan pada desain. Dalam sebuah pendekatan desain harus berkaitan erat dengan karakter dari kendaraan klasik serta pelaku didalamnya baik komunitas maupun penggiat. Karakter arsitektur yang khas akan menentukan eksistensi didalam sebuah lingkungan fisik dan budaya.

Menurut Antony C. Antonaides , 1990 dalam "*Poetic Of Architecture*", suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut

[3] Prof.S.R.Satish Kumar and Prof.A.R.Santha Kumarc, Design of Steel Structures

sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dapat juga dikatakan mencoba untuk melihat subjek sebagai sesuatu yang lain.

Ada tiga kriteria dari metafora menurut Antony C. Antoniades yaitu :

a. *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba)

   Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, gaya, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya).

b. Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba)

   Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material.

c. *Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)*

   Dimana secara konsep dan visual salin mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dasar.

Dalam hal ini Klub Mobil dan Motor Klasik menggunakan metafora kombinasi yaitu dengan mengekspresikan bentuk kendaraan dan nilai-nilai filosofi dari karakter yang dimiliki mobil atau motor klasik.

5.3 Hubungan Karakter Mobil dan Motor Klasik dengan Elemen Arsitektur

Hubungan karakter mobil dan motor klasik dengan elemen arsitektural dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Hubungan Karakter Mobil dan Motor Klsik dengan Elemen Arsitektur
Sumber : Analisis Pribadi

Arsitektural	Karakter Mobil & Motor Klasik
Bentuk	**Amerika** (tegas,maskulin) **Eropa** (terbuka, elegan, teknologi tinggi, bentuk yang menarik) **Asia** (fleksibel, efisien, murah, mobil rakyat)
Warna	Klasik (abu-abu, hitam, putih, coklat, merah, hijau, kuning, orange,biru)
Irama	Karakter detail-detail kendaraan sebagai ciri khas suatu pabrikan kendaraan
Proporsi & Skala	Bentuk kendaraan disesuaikan jenis dan fungsinya
Transformasi	Perubahan bentuk kendaraan sebagai salah satu inovasi pembaharuan dan perkembangan zaman

Dari gambaran diatas dapat dapat diambil kesimpulaan karakter mobil dan motor klasik kedalam sebuah bentuk arsitektural yang nantinya dpat dijadikan sebagai dasar dalam perancangan.

A. Bentuk

Karakter kendaraan klasik mempunyai bentuk dasar persegi panjang yang diolah dan disesuaikan dengan fungsi dari kendaraan itu sendiri. Dalam arsitektural bentuk adalah titik sentuh antara massa dan ruang yang merujuk pada sebuah penampilan eksternal maupun internal yang memberikan kesatuan pada keseluruhan. Bentuk dasar

merupakan prinsip yang dapat mengidentifikasi dan mengkategorikan sebuah bentuk (Francis D.K. Ching, 1995). Bentuk dasar juga dipengaruhi oleh ukuran, hal ini dapat diartikan kedalam dimesnsi fisik berupa panjang, lebar, dan kedalaman sebuah bentuk. Dimensi-dimensi tersebut menentukan proporsi suatu bentuk, maka skalanya akan ditentukan melalui ukuranya secara relative terhadap bentuk-bentuk yang lain didalam lingkungannya.

B. Warna

Kendaraan klasik memiliki warna yang menjadi sebuah ciri khas akan produk kendaraan. Warna-warna yang digunakan memiliki arti baik kepada pengguna maupun ekspresi dari kendaraan itu sendiri. Dalam arsitektur warna merupakan suatu fenomena presepsi cahaya dan visul yang bisa digambarkan dalam hal presepsi individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa. Warna merupakan atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya, serta dapat mempengaruhi beban visual sebuah bentuk.

C. Irama

Dalam sebuah kendaraan klasik karakter detail-detail kendaraan merupakan sebuah ciri khas suatu merk pabrikan. Dalam arsitektur irama dapat diartikan sebagai repetisi / pengulangan dari beberapa aspek baik bentuk, ruang, fasad, unsur arsitektur dan estetika. Irama merujuk pada segala

pergerakan yang ditandai oleh suatu pengulangan elemen atau motif yang berpola pada interval-intervalyang beraturan maupun tidak. Irama merupakan sesuatu yang mempersatukan nilai mendasar pengulangan sebagai sebuah alat untuk mengatur bentuk dan ruang dalam arsitektur. Bentuk-bentuk perulangan digunakan untuk menampilkan harmonisasi dan kesan mengalir pada eksterior maupun interior bangunan. Detail-detail dari sebuah kendaraan dapat diterapkan sebagai sebuah konsep pada bangunan untuk memperkuat ekspresi dan kesan mengalir pada tampilan geometri yang diambil.

D. Proporsi dan Skala

Skala menyiratkan tentang ukuran sesuatu dibandingkan dengan sebuah standar referensi ataupun ukuran sesuatau yang lain, sedangkan proporsi merujuk pada pada kepantasan atau hubungan harmonis satu bagian dengan bagian lainnya atau dengan bagian keseluruhan. Proporsi dalam arsitektur dapat dilihat dalam bentuk proporsi struktural yang menyangkut tentang sistem konstruksi, serta proporsi pabrikan yang menyangkut tentang bahan-bahan industri sebagai bagian dari konstruksi dalam bangunan. Tujuan teori proporsi adalah untuk menciptakan suatu kepekaan akan harmoni dan aturan diantara elemen-elemen disalam suatu konstruksi visual.

E. Transformasi

Proses perubahan bentuk kendaraan klasik sebagai salah satu inovasi pembaharuan dan perkembangan zaman merupakan bentuk dari sebuah perubahan aktivitas serta kegiatan penggunanya. Dalam arsitektur seluruh bentuk bangunan dianggap sebagai transformasi sebuah bentuk dasar dari solid-solid priner, variasi-variasi yang dimunculkan melalui manipulasi satu atau beberapa dimensi atau dengan penambahan maupun pengurangan elemen-elemen. Dalam perancangan bentuk arsitektur terdapat 3 transformasi yaitu tranformasi dimensional, subtraktif (pengurangan) dan aditif (penambahan). Transformasi dimensional merupakan suatu bentuk yang dapat ditransformasikan dengan cara merubah satu atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap mempertahankan identitasnya sebagai anggota sebuah keluarga bentuk. Transformasi subtraktif (pengurangan) merupakan suatu betuk yang dapat ditransformasikan dengan cara mengurangi sebagian volumenya, dengan tergantung tingkat proses subtraktifnya, bentuk dapat mempertahankan identitas asalnya atau ditranformasikan kedalam bentuk lain. Transformasi aditif (penambahan) merupakan suatu bentuk yang dapat ditransformasikan dengan penambahan elemen-elemen pada volumennya. Sifat dari proses aditif ini serta jumlah dan ukuran relative elemen-elemen yang ditempelkan

akan menentukan apakah identitas bentuk awalnya dirubah atau dipertahankan.

5.4 Kegiatan Pelaku Otomotif Klasik

Pelaku utama yang terdapat pada bangunan Klub Mobil dan Motor Klasik antara lain yaitu komunitas, pengunjung, pengelola industri kreatif serta teknisi / montir. Dalam kegiatannya para pelaku memiliki aktivitas yang berbeda-beda dimana aktivitas-aktivitas tersebut memiliki fasilitas yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi serta kegiatannya.

Dalam beberapa jenis kegitan terdapat spesifikasi ruang khusus yang dapat memperngaruhi aktivitas didalamnya. Fasilitas-fasilitas yang memiliki spefikasi khusus diantaranya yaitu exhibition hall, galeri otomotif dan bengkel reparasi dan modifikasi dimana dalam perancangannya memerlukan kajian khusus sesuai persyaratan yang telah ditentukan demi menunjang kebutuhan sesuai fungsi, kenyamanan dan keamanan.

5.5 Nilai-Nilai Lokalitas

A. Lokalitas Dalam Arsitektur

Lokalitas bukanlah sebuah gerakan baru dalam dunia arsitektur, kemunculannya menjadi terasa seiring gencarnya gerakan modernitas. Dalam sebuah perancangan arsitektur penekanan terhadap nilai-nilai lokalitas merupakan hal yang harus dilakukan agar desain yang diciptakan mempunyai ciri

khas serta dapat menggambarkan sebuah identitas dari lingkungannya.

Alexander Tzonis mengungkapkan bahwa seharusnya lokalitas bukanlah sebuah tema gerakan tetapi lebih kepada “conceptual device” yang dipilih sebagai alat untuk melakukan analisis dan sintesis. Dalam arsitektur, mengenal tradisi sebagai bentuk (form) sekaligus (spirit) perlu dilestarikan dan dikembangkan, bukan sekedar bentuk tetapi juga jiwa atau semangat dari tempat tersebut “genius loci” (Budihardjo,1998, p:15).

Menurut Lewis Mumford, 1895 (dalam Susanto,2009) Lokalitas adalah tentang bagaimana melihat bahwa seharusnya sebuah tempat seharusnya memiliki sebuah sentuhan personal, untuk sebuah keindahan yang tak terduga. Yang terpenting dari semua yang kita lakukan adalah membuat orang-orang merasa seperti dirumah dalam lingkungannya.

Modifikasi terhadap lokalitas harus harus dibuat bukan hanya sekedar memenuhi kebutuhan namun harus dikaji dalam nilai keteraturanya, kooperatif, kekuatannya, kesensitifannya, juga terhadap karakter dari komunitas dimana lokalitas ingin ditempatkan. Lokalitas dalam perkembangnya harus memanfaatkan teknologi yang berkelanjutan dan menjadi penting dalam membangun sebuah tradisi baru dan memberikan

kegunaan terhadap penggunanya. Modernitas dan lokalitas bukanlah hal yang perlu dipertentangkan karena keduanya akan saling melengkapi sehingga muncul sebuah keseimbangan dalam sebuah karya arsitektur, karena lokalitas mempunyai nilai keuniversalan.

Memaknai lokalitas artinya memaknai tentang bagaimana kita melakukan pembelajaran tentang sejarah bangunan, material, konstruksi bangunan, latar belakang sosial yang pada akhirnya keunikan sebuah lokalitas dalam arsitektur adalah tentang bagaimana material lokal, teknologi dan formasi sosial dapat ditransfer dalam bentuk arsitektur yang baru.

B. Lokalitas Surakarta

Surakarta merupakan kota yang kaya akan potensi seni dan budaya, dengan slogan "Solo The Spirit Of Java", Surakarta memunculkan spirit-nya lewat berbagai macam potensi dan salah satunya adalah potensi dibidang otomotif klasik. Dalam tinjauan lokalitas Surakarta beberapa potensi yang dapat diambil antara lain arsitektur bangunannya, sejarah, kesenian serta karakter sosial masyarakatnya.

Nilai-nilai lokalitas yang diangkat sebagai pedoman perencanaan pada bangunan adalah potensi setempat yang memiliki karakter dan ciri khas yang dapat memperkuat identitas dan jatidiri. Karena lokasi tapak berada pada di Kota Surakarta

bagian utara maka nilai-nilai lokalitas daerah tersebutlah yang nantinya akan di angkat.

C. Aspek Perancangan Lokalitas Surakarta

Dari tinjauan nilai-nilai lokalitas yang di ungkapkan oleh Lewis Mumford, 1895, ada beberapa aspek yang dapat dijadikan acuan perancangan antara lain :

1. Bentuk Fisik Bangunan

a) Karateristik bentuk bangunan (bentuk atap)

Mac Laine Pont dalam bukunya "Javaansche Architectuur" (1924), menjelaskan arsitektur tradisional Jawa, memiliki sebuah susunan analogi tubuh manusia. Tubuh manusia terbagi dalam tiga bagian yaitu kepala (atap), badan (tiang atau dinding), dan kaki (umpak atau batur) (Budihardjo,1987,p:14).

Dari ketiga bagian diatas, bagian yang memiliki ke-khasan bentuk fisik dan karakter yang dominan adalah bentuk atap sebagai kepala bangunan. Atap digunakan sebagai salah satu simbolisasi makna filosofi yang tercemin pada pencitraan sebuah bentuk, yang merupakan bagian dari sebuah bangunan tradisional.

Bentuk atap bangunan tradisional di Jawa khususnya Jawa Tengah tercipta dari penyesuaian terhadap kondisi iklim lingkunganya. Pulau Jawa yang terletak di sekitar garis

khatulistiwa menyebabkan iklim tropis dan lembab, jatuhnya sinar matahari secara tegak lurus, dan curah hujan yang cenderung tinggi. Bentuk atap yang paling sesuai dengan iklim lingkungan seperti ini adalah bentuk atap yang memiliki sudut dan kemiringan yang tidak landai, dan mempunyai teritisan sebagai pelindung dari panasnya sinar matahari. Maka terciptalah berbagai bentuk atap bangunan tradisional di Jawa pada umumnya dan khususnya di Surakarta dengan bentuk seperti panggang pe, Joglo, Limasan, Tajuk / masjid, dan bentuk kampung yang kini telah berkembang dengan berbagai variasinya. (Budihardjo,1991,p:117).

Atap tipe kampung adalah bentuk atap tradisional Jawa yang paling sederhana. Bagian utama atap ini seperti atap pelana sekarang, miring ke dua arah, dan bertumpu pada empat tiang utama yang masing- masing diikat dengan dua balok. Atap utama ini dapat dikembangkan untuk ruang tambahan dengan melanjutkannya ke bawah dengan kemiringan yang lebih landai. Pengembangan selanjutnya biasanya dilakukan dengan membangun tambahan atap utama lagi di belakangnya.

Di Surakarta hampir seluruh massa bangunan menggunakan atap dengan kemiringan sebagai penutup bangunannya. Selain sebagai upaya respon terhadap lingkungan setempat, atap tradisional di Surakarta juga memiliki fungsi sebagai pencerminan bentuk arsitektur bangunan lokal yang

dapat memperlihatkan jatidiri dan karakter lokal Surakarta. Beberapa bangunan di Surakarta mulai dari bangunan tradisional yang bernilai bersejarah seperti Istana Mangkunegaran, Pasar Gede, Museum Radya Pustaka, dan Loji Gandrung hingga bangunan modern seperti Hotel, Bank, Pusat perbelanjaan, Kantor dan bangunan lain sebagainya menggunakan atap yang memiliki kemiringan dengan berbagai variasinya.

Bentuk atap yang diambil sebagai salah satu ciri lokalitas Surakarta adalah bentuk atap pelana. Pemilihan atap ini didasari oleh bentuk atap yang berada di Kota Surakarta bagian utara yang mayoritas menggunakan atap pelana. Atap pelana memiliki sifat yang fklesibel dan dapat diterima oleh segala kalangan. Penerapan atap pelana pada bangunan Klub Mobil dan Motor Klasik di Surakarta nantinya akan dikembangkan secara modern dengan memanfaatkan teknologi yang berkelanjutan serta sebagai salah satu bentuk pemecahan masalah dalam penentuan pelingkup bangunan.

b) Material bahan bangunan

Masyarakat Jawa khususnya di Surakarta menggunakan material bahan bangunan yang ada di sekitaranya sebagai upaya pemanfaatan potensi lokal. Material lokal yang biasa digunakan sebagai bahan bangunan adalah, pasir, batu dan bambu.

c) Ornamentasi pada bangunan

Bangunan tradisional di indonesia memiliki berbagai ragam bentuk ornamen yang dapat terlihat pada bentuk fisik bangunannya, ornamen pada bangunan tradisional di Indonesia syarat akan makna filosofis yang terkandung didalamnya.

Di indonesia banyak ornamen diletakkan pada luar bangunan karena ornamen berfungsi sebagai penunjuk jatidiri suatu daerah, ornamen juga banyak diletakkan di luar bangunan untuk dinikmati pada kegiatan dengan konsentrasi teringgi yang biasanya berada di luar bangunan (Prijotomo,1978,p:7).

Ragam hias pada bangunan tradisional Jawa merupakan bagian utuh dari bangunan. Beberapa motif ornamen yang umum diterapkan pada bangunan diambil dari bentuk-bentuk flora, fauna, stiliran, dan campuran. Motif yang paling banyak digunakan dalam pengolahan ragam hias adalah motif flora, seperti: lunglungan (melengkung), saton (bujur sangkar), nanasan (seperti buah nanas), dan fauna seperti omah tawon (rumah lebah) dan kemamang (sejenis burung).

Motif-motif tersebut digunakan untuk ornamen yang dibuat dari beberapa jenis material dan mempunyai warna dan tekstur yang lebih alami. Material seperti kayu, bambu, tembikar, batu alam, dan logam paling sering digunakan dalam mengolah ragam hias. Penerapan hiasan yang paling menonjol biasanya terletak di fasad bangunan, plafon, lantai, dan sambungan konstruksi baik interior maupun eksterior.

d) Pola tatanan masa

Bagi masyarakat Jawa, tatakrama menempatkan diri dari setiap bangunan terhadap alam sekitar yang kasat mata maupun alam maya yang lebih tinggi tingkatannya, merupakan dasar pertimbangan yang utama. Arsitektur tradisional Jawa lantas menafsirkannya dalam bentuk persenyawaan yang tuntas antara arsitektur, alam, manusia dan tuhannya (Budihardjo,1987,p:66). Pola tata massa tradisional mempunyai sifat keterbukaan bagi seluruh masyarakatnya dan memperlihatkan kebersatuan dengan alam lingkungan disekitarnya.

Lynch dalam bukunya Theory of Good City Form, 1978. mengungkapkan bahwa pola pola tata massa lingkungan tradisional seperti diatas disebut sebagai pola yang bertumpu dan berkeblat pada keseimbangan kosmis. Pola ini merupakan pola penataan massa asli indonesia, yang mempunyai ciri khas tersendiri dan hanya dapat di temukan pada kota-kota tradisional di indonesia khusunya di pulau Jawa (Prijotomo,1978,p:17).

Pola penataan prasejarah ini terus berkembang menjadi pola tata masa lingkungan kraton pada jaman sejarah sebagai pusat pemerintahan, termasuk di dalamnya alun-alun kota Surakarta. Pada pola tata massa lingkungan tradisional ini dapat dilihat bahwa alun-alun yang merupakan lapangan luas yang terbuka menjadi pusat suatu lingkungan tradisional dikelilingi beberapa bangunan penting di sekitarnya seperti

kraton/kabupaten, masjid, pasar, dan penjara. hingga saat ini pola penataan massa tradisional tersebut tentunya masih terus dipertahankan, itu menunjukkan bahwa modernisme tidak seluruhnya mendapat tempat dalam pola keaslian tersebut karena masyarakat tradisional kita yang sejak jaman dahulu bersikap kosmis, spiritual, adiragawi dan simbolis.

Dari pola tata massa ini dapat ditemukan suatu komposisi yaitu pada pola penataannya memiliki pusat dan berorientasi ke tengah (pola komposisi terpusat), pada pola komposisi ini dapat terlihat penataan sebuah pola massa yang dikelilingi oleh massa lainnya dengan orientasi ke pusat.

e) Sumbu imajiner

Arsitektur klasik di indonesia tampil dalam setangkup, masyarakat Jawa di indonesia mempercayai adanya suatu sumbu imajiner atau garis kesetangkupan yang membagi dua sisi sama berat antara bagian kiri dan bagian kanan, yang memotong kedua bagian dibagian tengahnya. Pada kesetangkupan ruang yang dipotong oleh garis kesetangkupan merupakan ruang yang ditonjolkan, sebab pada bagian itulah merupakan baigan yang disucikan, diagungkan dan dihormati (Prijotomo,1978,p:17).

Dalam lingkup pola tata massa kawasan tradisional (makro), yaitu lingkup kraton sumbu atau garis tersebut terletak di tengah kawasan membagi dua sama rata atau seimbang antara bagian sisi kiri dan kanan kawasan, yang melambangkan

bahwa, Raja dalam pemerintahannya menjunjung tinggi asas adil dan merata. Sumbu imajiner dalam kawasan tradisional (kraton) sebagai lambang keadilan diperkuat dengan adanya pohon beringin kembar pada alun-alun yang dianggap sebagai simbol keadilan.

Sumbu imajiner juga terlihat pada lingkup kecil (mikro), yaitu pada pola tata massa peruangan rumah tradisional di Jawa, sama dengan sumbu yang berada dalam lingkup kraton sumbu dalam lingkup rumah tradisional di Jawa ini juga berada di tengah membagi dua sama rata atau seimbang bagian sisi kiri dan kanan bangunannya, yang melambangkan bahwa kita sebagai masing-masung individu harus selalu bersikap adil dalam lingkup rumah tangga, sebagai contoh setiap orang tua harus selalu berlaku adil pada anak dan keluarganya.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa setiap pola penataan di Jawa khususnya di Surakarta dalam lingkup mikro maupun makro sangat berpegang pada sumbu-sumbu imajiner.

5.6 Pola Sosial Masyarakat Kota Surakarta

Kehidupan masyarakat lokal di Jawa (handout,2009), yaitu:

- Hidup dengan penuh kehati-hatian, pantang melanggar adat
- Selalu ingin menyatu dengan alam (hukum keseimbangan alam, dihormati dan dilaksanaan)
- Manusia religious (percaya zat yang lebih maha kuasa)
- Penyatuan dengan alam (kehidupan agraris)

- Sistem hidup kekeluargaan , saling menghormati
- Hidup secara kebersamaan, berjiwa sosial
- Tata cara hidup simbolistis / simbolik (lambang)

Dari beberapa sikap hidup masyarakat Jawa termasuk juga masyarakat Jawa di Surakarta salah satunya memperlihatkan karakter yang menonjol bahwa masyarakat Jawa, merupakan masyarakat yang memiliki rasa dan jiwa sosial tinggi. Sehingga interaksi antar sesama dijunjung tinggi antara tiap individu.

Interaksi sosial adalah kunci dari kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial mencakup hubungan :

- Antara orang perorangan
- Antara orang perorangan dengan kelompok manusia
- Antara kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya (Sutedjo,1982,p:31)

"kehidupan sosial merupakan aspek tertentu dari kebudayaan. Ia adalah bagian dari kebudayaan, bukan akibat dari kebudayaan" (Bouman, dalam Sutedjo,1982,p:32).

5.7 Perpaduan Elemen Material Lokal dengan Teknologi Konstruksi Modern Pada Pelingkup Bangunan

5.7.1 Perpaduan Elemen Material Lokal dengan Teknologi Konstruksi Modern

Dalam memandang sebuah nilai lokalias seharusnya tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang ada. Memaknai lokalitas yang sebenarnya bukan hanya terbatas pada penggunaan nilai-nilai lokal saja, tetapi juga terlihat penggabungan dari unsur kekinian, salah satunya adalah teknologi (Mumford,dalam Susanto,2009). Penerapan penggunaan teknologi salah satunya adalah pada aplikasi meterial bahan bangunan yang sanggup menggabungkan antara material lokal dari alam dengan material hasil dari perkembangan teknologi pada sebuah bangunan. Perkembangan teknologi yang kian pesat, saat ini banyak dipakai material-material bahan bangunan baru yang tercipta dari penerapan teknologi, sebagai contoh beton dan baja ringan (Sutedjo,1982,p:15).

Lokalitas haruslah memiliki sifat terus berkembang demi kesianambungannya, bukan sesuatu yang menolak unsur kekinian. Dengan demikian setiap karya arsitektur yang baru yaitu karya arsitektur yang menggunakan inovasi dan teknologi bahan bangunan baru akan mampu menampilkan guna dan citra kekinian, walaupun nafas dan jiwanya tetap tradisional.

5.7.2 Pelingkup Bangunan

"Tata atur pelingkup berkenaan dengan penciptaan pelindung sekeliling ruang bangunan."[4] maka pelingkup dapat disimpulkan sebagai elemen elemen pembentuk sebuah ruang yaitu lantai, dinding, dan langit langit atau atap. Pelingkup berkaitan dengan 3 unsur yaitu, struktur, bidang pelingkup, dan bukaan.

A. Struktur

Unsur struktur terbagi menjadi 2 yaitu, unsur rentang datar, unsur penyangga tegak. Unsur penyangga tegak terdiri dari tiang dan dinding, pegolahan dari unsur penyangga tegak dapat menciptakan sebuah ruang. Dinding berfungsi sebagai penerus beban sekaligus pelindung visual maupun suara, sedangkan tiang berfungsi sebagai pembentuk ruang tanpa perlindungan dari gangguan visual maupun suara. Tiang juga dapat berfungsi sebagai aksen bangunan.

B. Bidang Pelingkup

"Planes in architecture define three dimensional volumes of mass and space"[5] bidang pelingkup bangunan mencakup atap (overhead plane), dinding (wall plane), dan lantai (base plane). Penggunaan serta pemilihan bidang

[4] White, Edward T.. Tata Atur. 1986. Bandung: Penerbit ITB Bandung. Hal 136
[5] Ching, Francis D.K Form,Space,Order. 2007. America: Jhon Wiley & Sons, Inc.hal 19

pelingkup ditentukan berdasar ukuran dan raut ruang yang akan mewadahi aktivitas tertentu.

1. Lantai

Base plane merupakan bidang datar yang dapat berguna sebagai penanda batas ruang. Base plane juga berfungsi sebagai batas bawah sebuah ruang.

Material penyusun bidang pelingkup lantai terdiri dari soft material dan hard material. Soft material merupakan elemen pembentuk bidang dasar yang berupa material berongga sehingga dapat membantu penyerapan air. Hard material merupakan elemen pembentuk bidang dasar yang berupa maerial dengan rongga kecil dan bahan yang keras sehingga digunakan sebagai area sirkulasi. Soft material terdiri dari tanah, rumput, air. Hard mataerial terdiri dari olahan batu alam, olahan kayu, karpet.

2. Dinding

"Dinding bisa merupakan struktur (menyangga beban lain) atau tak struktur(hanya menyangga beban sendiri."[6] Dinding tak struktur dapat digunakan sebagai sekat atau pembagi ruang. Permainan pada bidang dinding sangat

[6] Ching, Francis D.K Form,Space,Order. 2007. America: Jhon Wiley & Sons, Inc.hal 55

penting, dikarenakan bidang dinding merupakan bidang yang memiliki jangkauan paling besar dari sudut pandang.

Overhead plane dapat terdiri dari atap yang berguna untuk menjaga isi bangunan dari pengaruh iklim. “Kelandaian atap genting harus memberikan laju air curah yang cukup.”[7]

3. Atap

Atap berfungi untuk perlindungan bagi bangunan terhadap iklim. Jenis atap berdasar bentuknya terbagi menjadi atap datar, atap miring, atap lengkung. Atap miring terdiri dari atap prisma (gable), limasan (hipped), miring pada 1 sisi (siklon). Atap lengkung berbentuk atap lengkung (arched), dan kubah (domed). Pemilihan bentuk atap didasarkan pada kegunaan dan bentang dari suatu bangunan.

C. Bukaan

Bukaan merupakan bidang terbuka pada sebuah bidang pelingkup, bukaan terdiri dari pintu, dan jendela. Pintu berguna sebagai media sirkulasi pada bangunan, letak bukaan pintu harus selaras dengan arah sirkulasi ruang. “Penempatan dan luas jendela harus sesuai dengan kebutuhan akan pemandangan, penerangan atau

[7] White, Edward T.. Tata Atur. 1986. Bandung: Penerbit ITB Bandung. Hal 152

perlindungan ruang terhadap pengaruh luar."[8] Ukuran dan jenis jendela disesuaikan dengan fungsi dari sebuah jendela.

Pintu dapat terbagi menjadi 2 yaitu pintu exterior dan pintu interior. Pintu exterior lebih berfungsi sebagai pertahanan rumah dari segi keamanan dan pengaruh cuaca. "Consider weather resistance and security in planning an exterior door."[9] Sedangkan pintu interior memiliki peran sebagai area sirkulasi serta penambah citra suatu ruangan. Sedangkan jendela pada bangunan berfungsi sebagai media cahaya untuk masuk kedalam ruang serta membentuk citra dari bangunan tersebut. Penggunaan jenis jendela yang berbeda akan memberikan efek yang berbeda pula dari sebuah penampilan bangunan.

5.8 Pola Tatanan Ruang yang Saling Terintegrasi

White (1973) mengatakan bahwa dalam mendesain bangunan harus melibatkan 3 elemen tata atur diantaranya :

1. Wujud dasar ruang
2. Organisasi ruang
3. Tatanan ruang

Merancang sebuah tatanan adalah proses mengatur dan membentuk tautan yang membuat proses merancang selanjutnya

[8] White, Edward T.. Tata Atur. 1986. Bandung: Penerbit ITB Bandung. Hal 164
[9] Ahlstrand, Dr.Ing Georg. Bangunan Tropis. 1994. Ciracas, Jakarta: Erlangga. Hal 77

menjadi lebih mudah dan memiliki sebuah dasar. Sehingga untuk menampung keragaman dalam pengaturan, pengetahuan merancang harus disajikan sebagai informasi yang dipelajari, masuk akal dan dapat dinalar.

A. Wujud Dasar Ruang

Wujud dasar ruang menurut D.K. Ching (1996) terdiri dari 3 buah, yaitu :

1. Lingkaran

Merupakan susunan sederetan titik yang memiliki jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lengkungan. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar lingkaran:

a) Kendala dalam penataan pada bentuk lengkung.
b) Pengembangan bentuk relatif banyak.
c) Orientasi aktifitas cenderung memusat.
d) Flexibilitas ruang tepat untuk penataan organisasi ruang dengan pola memusat.
e) Karakter dinamis dengan orientasi yang banyak.

2. Bujur Sangkar

Merupakan sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudit siku-siku. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar bujur sangkar :

a) Penataan dan pengembangan bentuk relatif mudah.

b) Kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi.

c) Karakter bentuk formal dan netral.

d) Flexibilitas tinggi dengan penataan perabot cenderung mudah

3. Segitiga

Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar segitiga:

a) Sering mempunyai ruang sisa dan pengembangan bentuk relatif terbatas.

b) Aktifitas kegiatan lebih mengutamakan pada satu orientasi.

c) Karakter kaku dan cenderung kurang formal.

d) Flexibilitas kurang serta perlu penataan yang lebih terencana untuk mengatasi ruang sisa.

B. Organisasi Ruang

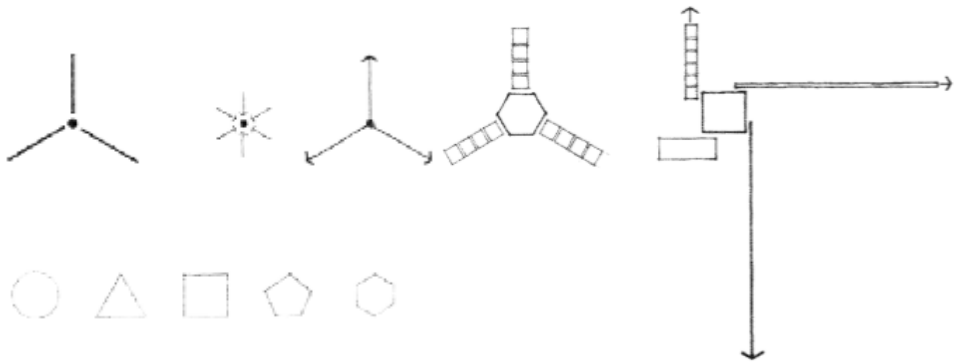
Dalam sebuah organisasi ruang terdapat terdapat beberapa bentuk berdasarkan sifat hubungannya. Agar didalam bangunan Klub Mobil dan Motor Klasik dapat merasakan kelompok-kelompok aditif sebagai suatu kesatuankomposisi bentuk sebagai figure dalam pandangan pengguna terhadap elemen-elemen tersebut haruslah terkait satu sama lain secara logis.

Dalam perancangannya organisasi ruang yang di pilih sebagai salah satu landasan dalam pemecahkan masalah yaitu menggunakan organisasi radial.

Sebuah bentuk radialterdiri dari bentuk-bentuk linear yang memanjang keluar dari sebuah elemen inti yang terletak di tengah dengan cara menyebar dari pusat (radiatif). Inti ini bisa menjadi pusat simbolis maupun fungsional dari organisasi. Posisinya yang terpusat dapat ditegaskan melalui sebuah bentuk yang dominan secara visual, atau ia dapat digabungkan dan menjadi bentuk sekunder terhadap lengan-lengan yang menyebar.

Lengan-lengan yang tersebar ini memiliki sifat serupa dengan bentuk linear, memberi sifat terbukaan terhadap sebuah bentuk radial . bentuk lengan linear dapat menggapai keluar dan dihubungkan, atau menempelkan dirinya sendiri pada fitur-fiur spesifik sebuah tapak.

Lengan-lengan yang menjulur tersebut dapat brbeda satu sama lain demi merespon kebutuhan-kebutuhan individual fungsi dan lingkuangan.Organisasi radial merupakan sebuah denah terbuka yang menggapai keluar dari lingkungannya.



Gambar 5. 1 Pola Organisasi Radial
Sumber : Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 1996

C. Pola Tatanan Ruang

Dalam sebuah tatanan ruang terdapat prinsip-prinsip yang dapat memperngaruhi pola bentuk dan ruang. Suatu bentuk dasar geometris untuk mengorganisir bentuk dan ruang dalam sebuah bangunan dapat diciptakan melalui tatanan didalam suatu komposisi arsitektural. Tatanan merujuk tidak hanya pada keteraturan geometris saja, tetapi lebih pada suatu kondisi dimana setiap bagian dari suatu keseluruhan ditempatkan secara pantas melalui rujukan pada bagian-bagian yang tujuannya agar bisa menghasilkan suatu tatanan yang harmonis.

Terdapat suatu ragam dan kompleksitas alami dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan program bagi bangunan. Bentuk dan ruang dari seluruh jenis bangunan harus menyadari dasar hirarki didalam fungsi-fungsi yang dicakup, para pengguna yang dilayani, tujuan-tujuan atau makna yang mereka kemukakan, serta ruang lingkup atau konteks yang disampaikan.

Pengakuan akan kebragaman, kompleksitas, dan hirarki didalam pemrograman, perancangan dan pembuatan bangunan memiliki prinsip-prinsip penyusunan antara lain :

1. Hirarki

   Artikulasi terhadap kemungkinan suatu bentuk atau ruang melalui ukuran, bentuk dasar, atau penempatan relatif terhadap bentuk dan ruang lain dari organisasi tersebut.

2. Irama

   Suatu gerakan yang dicirikan dengan adanya suatu pengulangan berpola atau perubahan elemen-elemen bentuk atau motif didalam suatu bentuk yang dirubah ataupun tetap.

3. Datum

   Sebuah garis, bidang, atau volumenya yang, oleh kemenerusannya dan keteraturannya, berfungsi mengumpulkan, mengukur, dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang.

4. Transformasi

   Prinsip-prinsip yang menjelaskan bahwa suatu konsep, struktur, atau organisasi arsitektur dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi terpisah dalam upya menanggapi sebuah lingkungan khusus atau

serangkaian kondisi, tanpa kehilangan identitas atau konsepnya.