

BAB V

LANDASAN TEORI

5.1 Tata Ruang dan Sirkulasi

5.1.1 Tata Ruang

Barang antik merupakan barang yang sudah tidak di produksi lagi. Hal ini berakibat pada kelangkaan barang antik di masyarakat.

Barang antik yang ada hingga saat ini membawa sejarah mengenai tahun, kondisi budaya serta gaya saat barang tersebut di produksi. Hal ini dapat tercermin dari bentuk, warna serta material yang melekat di barang antik.

Tabel 17. Periode Masa pada Barang Antik

No	Period	Tahun	Latar Kegiatan yang Bersejarah
1	Queen Anne	(1720-an – 1760-an)	Prancis menyerahkan Kanada pada Inggris
2	Chippendale	(1750-an – 1780-an)	Revolusi Amerika
3	Heppleton	(1790-an – 1820-an)	Perang tahun 1812
4	Empire	(1800-an – 1850-an)	Perang tahun 1812/ Ekspansi Bangsa Barat
5	Rococo Revital	(1850-an – 1870)	Perang Saudara di Amerika Serikat
6	Eastlake	(1870 – 1890)	Masa rekonstruksi di eropa dan perayaan 1 abad Amerika Serikat
7	Renaissance Revival	(1880-an – 1890-an)	Lahirnya gedung-gedung bertingkat / Berkembangnya kota-kota di Amerika Serikat
8	Aesthetic Movement	(1880-an – 1890-an)	Lahirnya gedung-gedung bertingkat / Berkembangnya kota-kota di Amerika Serikat
9	Centennial Reproduction	(1880-an – 1890-an)	Lahirnya gedung-gedung bertingkat /

			Berkembangnya kota-kota di Amerika Serikat
10	Art Nouveau I	(1890-an – 1905-an)	Kematian Ratu Victoria
11	Art Nouveau II	(1900-an – 1915-an)	The Paris World's Fair of 1900
12	Art and Crafts	(1900-an – 1920-an)	Perang Dunia I
13	Art Deco	(1920-an)	Kemeriahan Menyambut Abad 20
14	Art Deco II	(1930-an – 1950-an)	The Great Depression / Masa Perang Dunia II
15	Mid Century	(1950-an – 1960-an)	<i>I love Lucy</i> & Masa Keemasan The Beatles
16	Retro	(1970-an – 1980-an)	Peringatan 2 abad Amerika Serikat

Sumber : (Loomis IV, 2005)

Pengelompokan masa saat suatu barang di produksi menciptakan transisi waktu yang teratur dan dinamis pada keberadaan barang antik itu sendiri. Pengelompokan ini memudahkan dalam mengurai barang antik yang ada dalam periode masa tertentu. Serta memudahkan dalam pencatatan dan penentuan nilai jual suatu barang antik.

Adanya pengelompokan periode waktu, juga menciptakan hirarki pada barang antik yang ada. Semakin awal periode barang tersebut di produksi, maka semakin tinggi pula nilai jual barang tersebut, dikarenakan nilai historis yang terkandung di dalamnya.

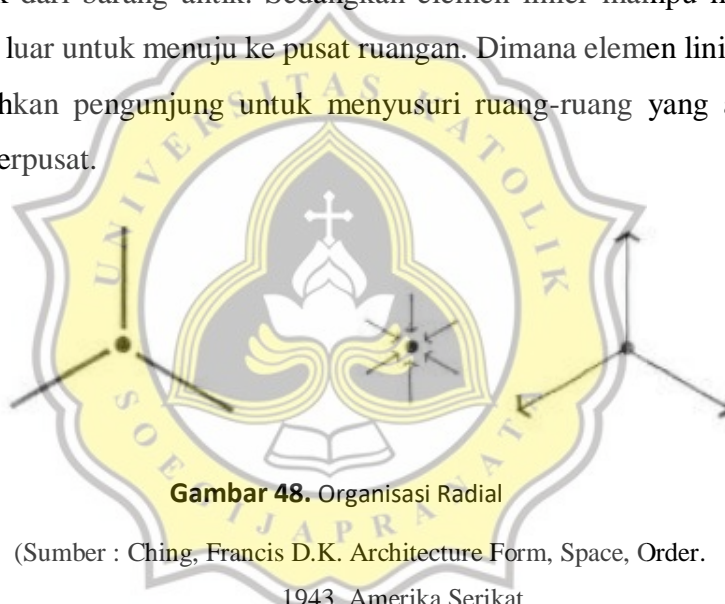
5.1.2 Sirkulasi

Sirkulasi yang sering digunakan pada area perdagangan adalah sirkulasi linier. Dikarenakan sirkulasi linier mampu mengarahkan pergerakan pengunjung dan memberi kesempatan yang sama untuk pihak penjual dalam mempromosikan barang yang ditawarkan. Hal ini menciptakan keuntungan yang maksimal bagi pengunjung maupun pihak penjual.

5.1.3 Tata Ruang dan Sirkulasi

Pusat Penjualan Barang Antik merupakan suatu tempat yang mengkonsentrasikan para penjual barang antik di satu titik. Dimana keselarasan barang yang ditawarkan dapat menciptakan kejenuhan di dalamnya.

Untuk mengurai potensi jenuh karena keselarasan barang yang ditawarkan, maka organisasi ruang yang dirasa sesuai adalah Organisasi ruang radial. Dimana organisasi ruang ini merupakan gabungan dari organisasi terpusat dan linier. Dimana elemen terpusat mampu menjadi puncak dari unsur hirarki yang terbentuk dari barang antik. Sedangkan elemen linier mampu menjadi transisi dari area luar untuk menuju ke pusat ruangan. Dimana elemen linier juga mampu mengarahkan pengunjung untuk menyusuri ruang-ruang yang ada sampai ke elemen terpusat.



Gambar 48. Organisasi Radial

(Sumber : Ching, Francis D.K. Architecture Form, Space, Order. 1943. Amerika Serikat

5.2 Suasana Rung

Sense Of Place

Sense of place dapat diartikan sebagai hasil dari interaksi manusia dengan suatu tempat atau pengaturan fisik suatu tempat yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti terlihat pada tabel (3) yang menampilkan pendapat beberapa ahli mengenai faktor-faktor pembentuk *sense of place*.

Tabel 18. Faktor Pembentuk *Sense Of Place*

Gunila (2003)	Shuhana (2009)	Najavi (2011)	John Punter (1991) & John Montgomery (1998)
Pemaknaan rasa pada suatu tempat	<i>Place Attachment</i>	<i>Place Attachment</i>	Setting Fisik (<i>Form</i>)
Pandangan atau Persepsi			Aktivitas yang terjadi
			Citra yang ditimbulkan

(Sumber : Zulestari Z., Andi. 2014)

Berdasar pada penjelasan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa *sense of place* adalah suatu pendekatan akan interaksi manusia pada suatu tempat yang telah dikunjunginya, dan membentuk persepsi terhadap tempat tersebut. Dimana elemen-elemen arsitektural (objek fisik), aktivitas yang terjadi serta citra yang terbentuk membangun suasana otentik yang hanya dapat ditemukan di tempat tersebut.

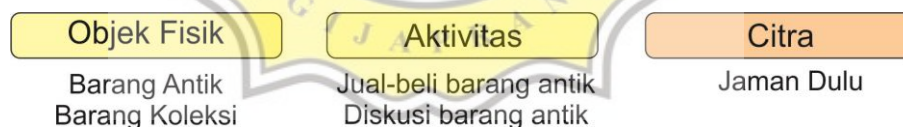


Diagram 15. *Sense Of Place* pada Pusat Penjualan Barang Antik

(Sumber : Analisa Pribadi, 2020)

5.2 Wajah Bangunan

5.2.1 Pengertian Arsitektur Metafora

Metafora merupakan bentuk perandaian suatu hal menjadi sesuatu yang lain. Dalam arsitektur, pendekatan metafora dapat diartikan sebagai suatu bangunan yang mengambil karakter dari suatu objek yang kemudian direalisasikan secara tersurat maupun tersirat menjadi suatu objek yang lain.

Menurut buku *Poetic Architecture* karya Antony C. Antoniadis, Metafora dapat dibagi ke dalam 3 kelompok.

1. *Intangible Metaphors*

Metafora yang tidak dapat diraba. Metafora yang berasal dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti tradisi dan budaya.

2. *Tangible Metaphors*

Metafora yang berasal dari suatu objek yang nyata. Suatu objek, spesifikasi atau karakter yang dapat di-visualisasikan dan kemudian direalisasikan ke dalam objek lainnya.

3. *Combined Metaphors*

Metafora yang merupakan peleburan dari konseptual yang tidak dapat terlihat dengan konsep visual yang dapat dilihat.

5.2.2 Prinsip-prinsip Arsitektur Metafora

Prinsip-prinsip dalam Arsitektur Metafora di kelompokkan ke dalam 3 kelompok (Harmanta, 2019)

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Menjelaskan dalam bentuk subjek dengan sebuah karya yang sedang dipikirkan dengan cara baru.

5.2.3 Penerapan Arsitektur Metafora dalam Wajah Bangunan

Karakter barang antik yang hendak di presentasikan ke dalam wajah bangunan, merupakan suatu objek yang dapat dilihat secara nyata. Karakternya yang dinamis dan kaya akan ornamen dapat direalisasikan ke dalam bentuk bangunan secara nyata.

Karakter dinamis dapat di-visualisasikan dengan bentuk massa bangunan yang mengadopsi bentuk lengkung serta meminimalisir sudut-sudut tajam. Sedangkan karakter yang kaya akan ornament dapat di-visualisasikan dengan pemilihan pelingkup bangunan yang kaya akan elemen dekoratif.

