

Bab. V

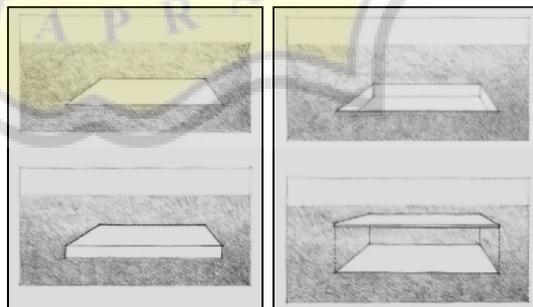
LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan jawaban pernyataan masalah pada bab sebelumnya, dengan teori-teori yang ada dan yang dianggap dapat menjawab pernyataan masalah yang telah dikemukakan.

5.1. Pembatas Dan Pembagian Antar Ruang

Berpegang pada teori Tata Ruang (Ching, 2007) mengemukakan bahwa dalam penataan ruang, tata merupakan unsur-unsur yang berkesinambungan, yang berinteraksi satu sama lain dan membentuk sebuah sistem. Ruang sendiri merupakan rongga dengan batas sebuah permukaan bangunan. Dalam penataan dan mengatur ruang, terdapat 3 unsur pokok yang menjadi pertimbangan, yaitu : kegiatan, kualitas; yang menjadikannya sesuatu yang khas, dan ciri yang memuat sebuah sifat. Lebih dalam lagi (T. White, 1983), kualitas dikategorikan menjadi lima, yaitu : fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup.

Ruang dapat diketahui karena secara visual, ruang terdiri dari titik yang bertemu dengan titik, membentuk garis. Garis yang saling bertemu akan membentuk sebuah bidang. Dan bidang dapat menjadi sebuah ruang. Pengertian sebuah ruang telah berubah menjadi dimensi yang mengandung panjang, lebar, tinggi.



Gambar V.1 : Perkembangan Bidang Menjadi Ruang

Sumber : (Ching, 2007)

Bidang yang menjadi dasar sebuah ruang pembentuk alas dan dinding dapat dirancang melalui beberapa aspek, yaitu :

- Lantai

Perbedaan material pada alas yang digunakan pada ruang dapat mendefinisikan perbedaan sebuah ruang. Seperti contohnya ruang luar menggunakan material yang lebih bertekstur; bergelombang atau kasar.

- Dinding

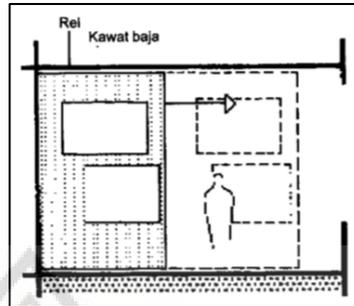
Dinding pada sebuah ruang dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu : dinding masif (dinding tebal, kuat, yang dapat menjadi struktur utama bangunan), dinding transparan (dinding pembatas yang tidak sepenuhnya menutupi sebuah ruang, melainkan hanya sebagian), dinding imajiner (dinding tidak nyata yang terbentuk karena perasaan si pengamat. Dinding dapat berupa benda hidup atau mati).

Ruang yang telah ada juga dapat dibagi menjadi 2 : ruang hidup (ruang dimana massa bangunan berdiri, tempat beraktivitas), dan ruang mati (ruang yang ada dengan tidak terencana, tidak dapat digunakan dengan maksimal, dan merupakan ruang yang sia-sia)

5.2. Pengaturan Pencahayaan Ruang Pamer

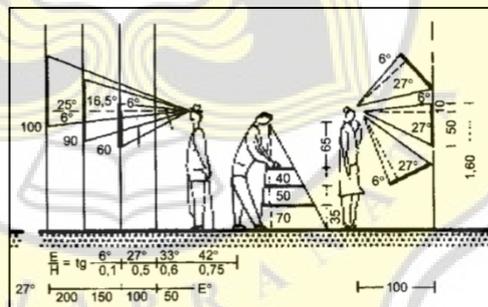
Untuk mengatur pencahayaan ruang pamer, perlu diketahui dahulu bahwa objek koleksi yang dihadirkan museum dibagi menjadi dua jenis, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Objek dua dimensi dapat dinikmati secara langsung, atau dengan *frontal* yang hanya menampilkan satu sisi saja. Tetapi memiliki berbagai macam dimensi dan ukuran; yang memuat Panjang dan lebar. Sedang Objek tiga dimensi memiliki bentuk massa dan volume yang dapat mempengaruhi tata saji dan sirkulasi pada masing-masing objeknya(Adi Muntaza, 2006).

Koleksi berupa lukisan dipajang pada dinding dengan rel dan kawat baja agar tidak berubah tempat; bergeser.



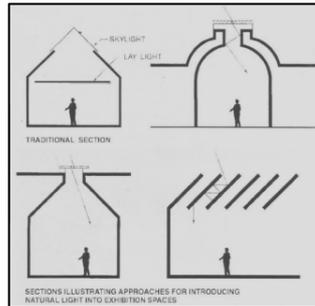
Gambar V.2 : Tata Saji Objek Dua Dimensi
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

Jarak antara objek yang dipajang pada dinding adalah 100cm – 200cm; jangkauan pandang mata orang awam pada 100cm adalah 27° atas, tengah, maupun bawah, jangkauan pandang mata orang awam pada 200cm adalah 25°/ 6° yang berarti dari tengah ke atas, dan tidak menghadap bawah.



Gambar V.3 : Jangkauan Pandangan Mata
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

Pencahayaan objek yang dipamerkan dapat berasal dari cahaya alami dan cahaya buatan. Objek yang terdapat di *indoor* dimungkinkan mendapat pencahayaan alami secara tidak langsung dengan ada bukaan, untuk menghindari kerusakan pada karya yang dipamerkan.



Gambar V.4 : Teknik Pencahayaan Secara Tidak Langsung

Sumber : (*Ernst Neufert DATA ARSITEK*, 2002)

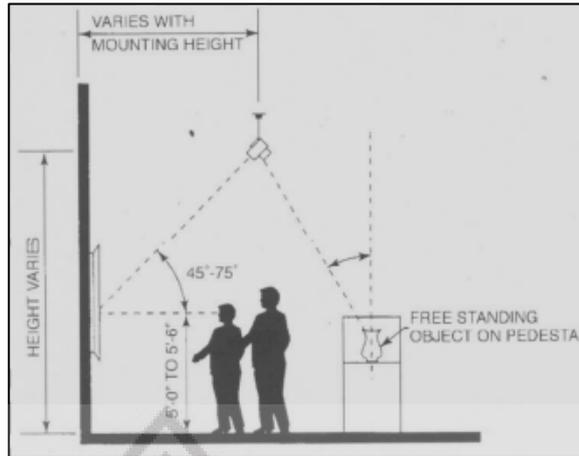
Cahaya buatan bagi karya koleksi dapat dari lampu yang memiliki kombinasi cahaya jingga, kuning, hijau, biru, ungu. Jarak gelombang yang dihasilkan lampu 400-700nm (nanometer) dengan rentan sinar *ultraviolet* 300-400nm. Berdasarkan IES tingkat pencahayaan tidak boleh melebihi 5Fc (Footcandles). Berikut tabel yang dapat menjelaskan lebih rinci :

Ruang	Jenis Material (Karya)	Tingkat Cahaya (Fc)
Ruang Pamer	Objek kertas, dokumen, kulit	5-10
	Lukisan cat (minyak), kayu	15-20
	Logam, batu, keramik	30-50
Ruang Penyimpanan Koleksi		5
Ruang Kurasi		20-50

Tabel V.1 : Tingkat Pencahayaan Ruang Display

Sumber : (Society., 1952)

Sudut kemiringan lampu sorot objek yang dipamerkan, jika berada di atas berkisar 45°-75°. Jika lampu sorot objek berada di bawah kemiringan berkisar 65°-75°.



Gambar V.5 : Tingkat Kemiringan Lampu Sorot

Sumber : (*Ernst Neufert DATA ARSITEK*, 2002)

5.3. Penerapan Arsitektur Simbolis

Arsitektur simbolis (Supriyadi, 2019) terdiri dari 2 unsur yaitu :

- Arsitektur
Lingkungan yang dibuat oleh manusia untuk melakukan kegiatan mereka, yang juga merupakan gabungan dari seni dan teknik yang berfungsi memenuhi kebutuhan penggunanya.
- Simbolis
Menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dan mendefinisikan suatu lambang dari sesuatu atau keyakinan yang dianut.

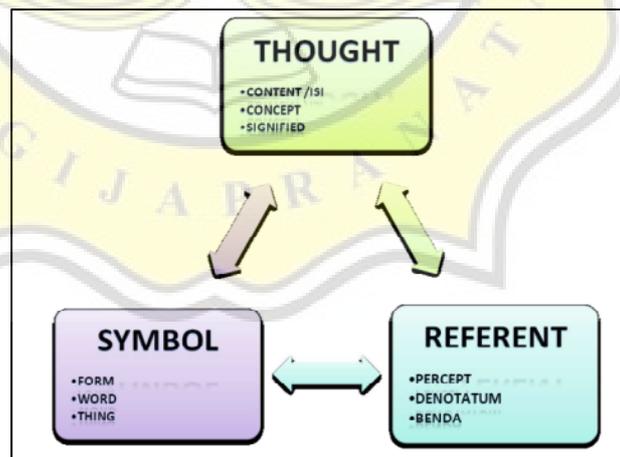
Prinsip perancangan arsitektur simbolis menurut Schirmbeck E. (1987), yaitu :

- Menciptakan sebuah pengingat pada ruang dengan memberi pembeda pada ruang. Ruang dapat dikombinasikan satu dengan yang lain.
- Penggabungan fungsi dalam satu ruang dengan ada zona yang menjadi penghubungnya.

- Bangunan dapat berorientasi pada arah angin atau pun gerak matahari untuk menciptakan bayangan bentuk bangunan.
- Penerangan alami menjadi salah satu pemberi identitas.
- Eksterior dan Interior bangunan diintegrasikan dengan sebuah ruang peralihan atau zona peralihan.

Penerapan arsitektur simbolis pada bentuk bangunan dapat dengan melihat kembali fungsi dari bangunan tersebut, atau dengan mempertimbangkan kondisi sekitarnya. Sedang penerapannya pada teknologi bangunan dapat dikaitkan dengan material yang digunakan untuk membentuk satu kesatuan konstruksi. Penerapan bentuk bangunan yang menjadikan simbol adalah untuk menyajikan pengalaman visual yang mencerminkan citra bangunan (Supriyadi, 2019).

Charles Jencks mengemukakan bahwa arsitektur simbolis campuran dari pengalaman visual yang ditangkap dari sebuah bangunan, yang kemudian diolah untuk diekspresikan dan dikomunikasikan dalam sebuah bentuk.



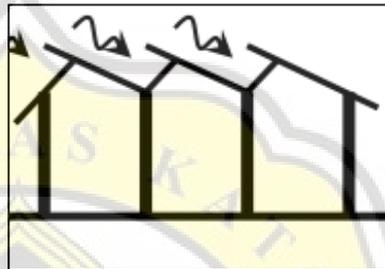
Gambar V.6 : Segitiga Semiotik Oleh Charles Jencks

Sumber : (Andayani, 2009)

Beberapa cara yang ditunjukkan untuk menerapkan arsitektur simbolis, diantaranya dengan :

- Simbol Tersamar

Bentuk gerigi sebuah pabrik dimaksudkan untuk menangkap cahaya. Tetapi karena kebutuhan bangunan yang mencakup keluasan dan pembagian ruang, diperlukan pertimbangan agar terpenuhi



Gambar V.7 : Simbolisme Dengan Aspek Fungsi Bangunan

Sumber : (Andayani, 2009)

- Simbol Metaphora

Secara metaphora mengungkapkan kiasan dengan pengolahan bentuk. Seperti Kennedy Airport, USA, bangunan luas membentang melambangkan sebuah burung yang bersiap untuk terbang, di oleh dengan penggabungan fungsi bangunan.



Gambar V.8 : Simbolisme Dengan Pengolahan Bentuk Dari Suatu Benda

Sumber : (Andayani, 2009)