

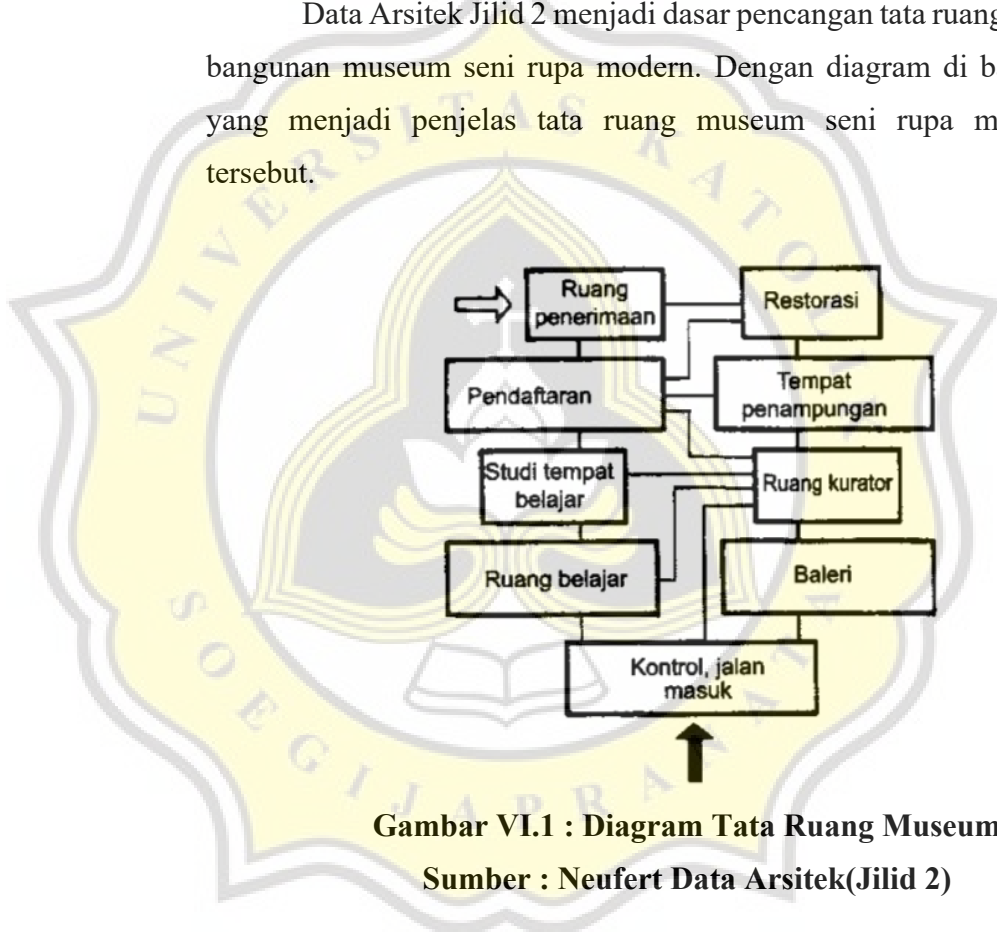
Bab. VI

PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

Pendekatan dan landasan perancangan merupakan uraian yang akan menjadi acuan dalam proses desain. Dengan menggabungkan teori dengan pernyataan masalah, bab ini berguna sebagai jawaban mengenai alternative masalah yang telah dikemukakan. Hal tersebut meliputi :

6.1. Landasan Perancangan Tata Ruang

Data Arsitek Jilid 2 menjadi dasar pencangan tata ruang pada bangunan museum seni rupa modern. Dengan diagram di bawah, yang menjadi penjelas tata ruang museum seni rupa modern tersebut.



Gambar VI.1 : Diagram Tata Ruang Museum

Sumber : Neufert Data Arsitek(Jilid 2)

Dalam pembagian ruang dan pembatas ruang; ruang dalam dan ruang luar dalam melakukan kegiatan seni rupa masing-masing perupa, “Form, Space, Order” yang ditulis oleh D.K. Ching dan “Site Analysis” oleh Edward T. White menjadi landasan perancangan.

6.2. Landasan Perancangan Interior Museum

Dasar perancangan interior museum adalah jurnal Wulandari(Wulandari, 2014), yang menyampaikan lima tinjauan khusus interior museum seni rupa, meliputi:

- Pembentukan Ruang

McLean(1993) mengatakan, elemen-elemen ruang harus dapat menciptakan harmoni; bentuk, keseimbangan, skala, proporsi, ritme, dan penekanan :

- Bentuk adalah dasar yang harus lebih di-*explore* agar memberi kehidupan pada ruang.
- Keseimbangan, terdiri dari 3 (tiga), yaitu simetris, asimetris, radial. Dari tiga jenis tersebut asimetris diketahui dapat memberikan pengalaman visual yang berbeda pada ruang pameran dan dianggap lebih menarik.
- Skala benda dan ruang. Benda dengan skala kecil jika diletakkan pada ruang yang luas, akan lebih mudah diabaikan. Ukuran yang tidak seimbang membuat perbedaan dalam rasa keingintahuan.
- Proporsi merupakan bagian skala. Ruang pameran dan karya seni yang dipamerkan haruslah sepadan.
- Ritme adalah pola berulang yang ada untuk membentuk kesan visual pada ruang.
- Penekanan ruang adalah untuk mengurangi kesan ingin menonjol pada benda lain yang sedang dipamerkan.

- Atmosfer Ruang

Ambrose dan Paine(1993), pada dasarnya ruang yang bersih dan rapi lebih disukai karena memberikan kesan

terbuka. Kehidupan pada ruang disesuaikan oleh benda yang sedang dipamerkan.

- Sirkulasi

Sirkulasi merupakan pengaturan langkah ruang museum. Benda koleksi yang buruk peletakkannya dapat menyebabkan kemacetan dan hilangnya rasa antusias pengunjung. McLean(1993) memberi 4 (empat) pola dalam membentuk sirkulasi ruang pameran, yaitu :

- *Direct plan*

- Pola sederhana dengan pilihan jalan terbatas bagi pengunjung.

- *Open plan*

- Pola yang memperlihatkan keseluruhan ruang. Kelemahan *open plan* adalah dapat mengurangi rasa keingintahuan karena pengunjung telah melihat keseluruhan ruang.

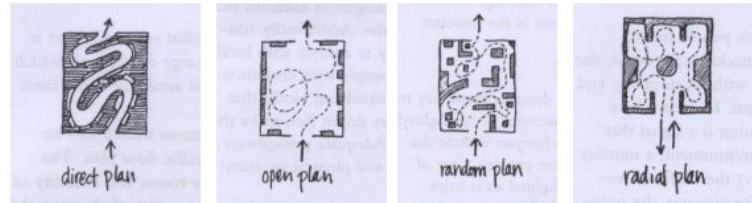
- *Random plan*

- Pola dengan berbagai arah yang dapat membuat langkah pengunjung tidak terkontrol.

- *Radial plan*

- Pola yang membuat pengunjung mengelilingi ruang dengan menempatkan ruang tengah pada ruang pameran.

Masing-masing pola memiliki kekurangan dan kelebihan; hal ini menjadi sebuah ketergantungan yang terletak benda pada yang dipamerkan dan pengunjung.



Gambar VI.2 : Macam Pola Sirkulasi Ruang Pamer

Sumber : McLean, 1993 : 125

Keempat pola sirkulasi dapat diterapkan pada tiap-tiap ruang museum. Tetapi untuk menghubungkan ruang-ruang tersebut, hanya ada satu sirkulasi yang dapat diterapkan, yang kemudian juga membentuk organisasi tata ruang bangunan, dan bentuk bangunan itu sendiri.

- Tata Pajang

Tata pajang memperhatikan yang menjadi pengunjung dan apa saja tujuan mereka, perbedaan tata pajang dapat membantu menyingkapkan arti dari karya seni yang dipamerkan. Ambrose dan Paine(1993) mengatakan teknik tata pajang sebagai presentasi yang membantu penyampaian arti agar dapat menjadi informasi, yaitu manusia sebagai pemandi, audio visual, 3D, dan grafik.

- Pencahayaan

Pencahayaan ruang pameran mencakup kepentingan objek yang dipamerkan; dengan penyesuaian atmosfer ruang. Ambrose dan Paine(1993) mengutamakan kepentingan benda atau objek yang dipamerkan.

McLean(1993) ruang transisi yang mengikuti kebutuhan pengunjung dapat menjadi solusi. Ruang transisi merupakan jembatan antara ruang yang membutuhkan cahaya terang dan redup, agar mempermudah pengunjung menyesuaikan penglihatan terhadap cahaya yang ada pada ruang setelahnya.

6.3. Landasan Perancangan Bentuk Dan Wajah Bangunan

Penerapan arsitektur simbolis yang menjelaskan fungsi bangunan dengan mudah dan menjadi sebuah ikon bagi kota dan pertimbangan prinsip perancangan arsitektur simbolis menurut Schirmbeck E. (1987).

Penerapan arsitektur simbolis pada bentuk bangunan dapat dengan melihat kembali fungsi dari bangunan tersebut, atau dengan mempertimbangkan kondisi sekitarnya.

Penerapan 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).

