

BAB 5

LANDASAN TEORI

5.1. Teori Pemecah Masalah

5.1.1. Teori Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Penataan ruang pada pusat kegiatan fesyen akan dibuat efektif dan terorganisir dengan baik agar dapat memwadhahi perilaku pengguna baik pengelola maupun pengunjung sesuai jenis kegiatannya, dan agar pengguna dapat merasa nyaman. Untuk mendukung penataan ruang itu maka dibutuhkan teori untuk sirkulasi pengguna dan organisasi ruang.

Menurut Francis D. K. Ching (1979) agar dua ruang membentuk sebuah hubungan yang kuat yang tidak hanya dihadirkan dengan bentuk atau visual yang dilihat, dapat dimunculkan dengan aksesibilitas dan pencapaian dari dua ruang tersebut. Hubungan pencapaian tersebut dapat dimunculkan dengan penataan sirkulasi ruang, terdapat 3 macam cara atau jenis penataan yaitu :

a. Melalui ruang

Ketika sirkulasi antar ruang dibuat melalui ruang, maka ruang-ruang tersebut tetap memiliki kesatuan. Dengan begitu, konfigurasi ruang dapat menjadi lebih fleksibel dan tetap memunculkan kesatuan ruang. Namun cara ini membutuhkan adanya ruang perantara yang dapat dipergunakan sebagai akses berupa jalan/ lorong.

b. Menembus ruang

Pada cara ini penataan sirkulasi atau jalan masuk menembus ruang dibuat menurut sumbu pada ruang. Sirkulasi menembus ruang dapat dibuat secara lurus, miring atau mengikuti sisi ruang. Untuk cara ini diperlukan sebuah ruang transisi yang dipergunakan sebagai ruang istirahat.

c. Berakhir dalam ruang

Cara berakhir pada ruang biasanya digunakan untuk ruang - ruang yang penting. Lokasi dari ruang tersebut yang akan menentukan sirkulasi jalan itu sendiri.

Sementara untuk pola organisasi pada sebuah bangunan dapat disusun dengan 5 cara atau pola sirkulasi yaitu:

a. Pola linear

Sirkulasi yang lurus dapat dijadikan acuan dalam penataan ruang. Selain itu, pola linear ini juga dapat dikembangkan menjadi pola linear bercabang, atau pola linear menyambung dan menerus atau berbentuk putaran.

b. Pola radial

Pola sirkulasi radial adalah pola yang memiliki jalan-jalan yang muncul dari sebuah titik pusat. Garis jalan lurus ini dapat berjumlah mulai dari tiga hingga beberapa garis jalan yang tetap berasal dari pusat

c. Pola spiral

Pola Spiral ini berbentuk jalan lurus yang memutar sebuah titik pusat, yang menerus dan tetap berbentuk seperti lingkaran atau oval atau repetitif bentuk lain. Repetitif bentuk itu bisa dengan jarak yang tetap atau dengan jarak yang berubah.

d. Pola grid

Pola sirkulasi grid tersusun dari dua pasang atau lebih jalan sejajar dan saling berpotongan dijarak yang sama dan berulang sehingga menciptakan beberapa bujur sangkar yang dapat disebut seperti blok-blok.

e. Pola jaringan

Merupakan pola sirkulasi yang terdiri dari jalan yang menghubungkan beberapa titik tertentu didalam ruang yang dari titik itu terdapat kumpulan-kumpulan ruang.

Pola organisasi ruang pada pusat kegiatan fesyen direncanakan menggunakan pola radial dengan tiga pengelompokan ruang berdasarkan jenis kegiatan akan dihubungkan oleh sebuah titik pusat

5.1.2. Teori Konektivitas dan Aksesibilitas Ruang

Selain penataan ruang, untuk menghadirkan kenyamanan bagi pengguna juga akan dimunculkan hubungan ruang yang baik agar kegiatan-kegiatan yang sejenis terakomodasi dengan maksimal. Memunculkan hubungan ruang itu akan menggunakan teori konektivitas serta aksesibilitas ruang.

Konektivitas atau kesinambungan dua ruang yang berbeda fungsi dapat dimunculkan melalui karakter ruang dalam bangunan tersebut. Dengan dibentuknya kemiripan atau keseragaman karakter tiap ruang maka akan muncul keselarasan antar ruang-ruang tersebut. Karakteristik ruang yang dimaksud dapat terlihat dari elemen pembentuk ruang. Penyeragaman elemen-elemen pembentuk ruang inilah yang akan memunculkan konektivitas.

Elemen pembentuk ruang kiranya memberi karakteristik yang selaras untuk penciptaan konektivitas, sehingga dari kesamaan karakteristik tersebut dapat menunjukkan identitas yang sama yang dapat disadari oleh pengguna bangunan. Penerapan keseragaman karakter tersebut dapat dilakukan pada elemen pembentuk ruang berupa; warna ruang dan material pelingkup ruang.

a. Warna

Warna merupakan sebuah aspek yang dapat mempengaruhi emosi dan perasaan manusia sehingga bisa menimbulkan suatu suasana atau keadaan yang berbeda-beda. Sebagai contoh perasaan lesu dan perasaan bersemangat, perasaan aktif dan perasaan pasif. Warna memberi pengaruh terhadap manusia secara tidak langsung melalui pengaruh fisiologis mereka sendiri menurut Ernst Neufrest (1996).

Sedangkan tipologi warna dan pertimbangan dalam penentuannya akan menggambarkan karakteristik fungsi bangunan dan fungsi ruang. Warna berfungsi untuk mengidentifikasikan karakter dari fungsi bangunan atau ruang tersebut. Sehingga memunculkan keselarasan antara fungsi dan desain. Dan selanjutnya akan memberi kesinambungan berdasarkan karakter ruang yang dibuat sama antara sebuah ruang dengan ruang lain.

b. Material

Setiap material memiliki sifat dan karakteristik tertentu baik berdasarkan bentuknya atau cara pemasangannya. Material yang direncanakan seharusnya memiliki karakter yang berhubungan dengan karakteristik fungsi bangunan atau ruang dimana dia ditempatkan, sehingga menghadirkan keserasian antara sebuah ruang dengan ruang lain.

Selain hal tersebut hubungan kesinambungan dua buah ruang dapat dirasakan oleh pengguna melalui fungsi atau jenis kegiatan yang diwadahi dalam ruang bersangkutan yang mendukung aktivitas didalamnya. Sebagai contoh seperti sebuah ruang yang memiliki fungsi berbeda namun memiliki kemiripan jenis kegiatan komersial.

Memunculkan hubungan ruang untuk ruang-ruang yang memiliki kegiatan sejenis akan menggunakan warna ruang dan material pelingkup ruang yang seragam atau berkorelasi.

5.2. Teori Pemecah Masalah Desain

5.2.1. Desain Pencahayaan Ruang Peragaan Busana

Pencahayaan pada ruang peragaan busana menjadi perhatian utama dikarenakan untuk menarik, dan menjaga fokus audiens, serta memberi kenyamanan maka dibutuhkan perencanaan pencahayaan yang baik.

Cahaya adalah aspek pembangun dan pengatur suasana dalam sebuah ruang, dimana cahaya tersebut dapat mengakibatkan manusia menjadi terdampak baik dalam perasaan atau emosi, ke perasaan positif maupun negatif. Perasaan tersebut antara lain malas atau mungkin cenderung nyaman ketika berada dalam pencahayaan redup, namun jika pada pengaturan pencahayaan terang, maka manusia akan mendapat stimulasi dan menjadi bersemangat.

Cahaya juga berpengaruh pada tingkat fokus manusia, sehingga permainan warna dari pencahayaan buatan juga berdampak besar pada ruang peragaan busana Terdapat beberapa tipe atau jenis penerangan yang bisa diimplementasikan pada suatu ruang peragaan busana atau ruang pertunjukan menurut Handoko Sutanto (2018)

a. Ambient light / general light

Pencahayaan ini biasanya diatur sebagai pencahayaan utama, sehingga dapat cahaya dapat tersebar ke berbagai sudut ruang, dan memunculkan kesan utama dan menyatu.

b. Accent light

Salah satu jenis pencahayaan ini biasanya sengaja dipergunakan untuk memusatkan perhatian pada suatu area

maupun benda pada suatu ruang. Sering dijumpai pada galeri seni, maupun di berbagai gedung pertemuan.

c. *Task lighting*

Pencahayaan tipe ini biasanya ditemui pada ruang yang dipergunakan sebagai area bekerja atau kegiatan belajar yang membutuhkan konsentrasi tinggi seperti menulis, menggambar dan menjahit.

d. *Decorative lighting*

Merupakan jenis pencahayaan buatan yang bukan utama yang digunakan untuk memunculkan kesan tertentu pada suatu area yang dipilih, selain itu bisa sebagai unsur dekorasi ruangan.

e. *Kinetic lighting*

Jenis pencahayaan buatan ini hadir dari unsur pergerakan sebuah lilin atau obor yang menciptakan bayangan dan kesan lebih dramatis, intim, hangat serta romantis. Sering dijumpai pada area kamar mandi dan kamar tidur.

Sementara, berdasarkan teknik penerangan, pencahayaan buatan di bagi menjadi dua yaitu :

a. Penerangan langsung

Penerangan langsung memiliki kelebihan yaitu suatu ruangan yang diterangi akan memiliki kualitas cahaya yang maksimal. Namun, seperti 2 sisi mata uang, penerangan langsung memiliki kekurangannya sendiri yaitu karena kekuatan cahaya yang tinggi maka terasa keras.

b. Penerangan tidak langsung

Penerangan ini seringkali diletakan dibalik suatu unsur dalam ruang seperti contoh plafon dan perabot, sehingga kesan cahaya yang timbul lebih lembut, selain itu ruangan akan terasa lebih bersih karena sumber cahaya tidak terlihat secara langsung.

Maka, pada ruang peragaan busana pencahayaan buatan akan menggunakan penerangan langsung mengingat dimensi nya besar, sehingga penerangan jenis ini akan menumbuhkan fokus pengunjung yaitu audiend *fashion show*. Sedangkan pada beberapa titik di dalam ruang peragaan busana akan di beri accent light sehingga bisa fokus ke beberapa titik saja tidak mengganggu kenyamanan pengunjung.

