

BAB V
LANDASAN TEORI

5.1 Relasi Masalah Utama Dengan Landasan Teori

Tabel 3.8. Relasi Masalah Utama Dengan Landasan Teori

Landasan Teori	Masalah Utama
Seni Kontemporer dan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular	Bagaimana mendesain bangunan Galeri Ensiklopedia Semarang yang dapat menarik perhatian para pengunjung yang akan datang ?
Perancangan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar Pada Bangunan	Bagaimana merancang tata ruang dalam dan tata ruang luar agar dapat memiliki kenyamanan, keamanan, keselamatan dan kesehatan untuk para pengguna bangunan ?

5.2 Seni Kontemporer

Seni Kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan berkembang di Barat sebagai produk seni. Secara umum seni kontemporer berarti seni yang saat ini sedang terjadi atau sedang berlangsung, tidak memiliki aturan konvensional. Seni rupa kontemporer adalah karya seni yang berbentuk lukisan, patung, fotografi, instalasi, pertunjukan, dan video yang diproduksi pada masa sekarang. Walaupun terlihat sederhana, namun penegasan pada masa sekarang memiliki makna yang cukup sulit dirumuskan secara umum. Pada bangunan Galeri Ensiklopedia Semarang, karya seni yang akan digunakan tidak hanya berbentuk lukisan saja namun juga terdapat beberapa instalasi karya seni dan juga terdapat teknologi yang akan digunakan. Seperti menggunakan AR (*Augmented Reality*) atau VR (*Virtual Reality*)

a. Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu jenis karya seni berupa 2D yang memiliki makna tersendiri untuk sebuah lukisan tersebut. Seni lukis juga dapat berupa 3D yang berupa permukaan untuk mendapatkan makna atau arti tertentu. Media lukisan dalam sebuah karya seni lukis dapat berupa kertas, kanvas, pigura, dan sebagainya yang dapat dijadikan sebagai media untuk melukis. Alat yang digunakan dalam melukis juga dapat bermacam-macam seperti kuas, tangan, dan barang-barang yang dapat digunakan untuk menjadi alat dalam melukis.



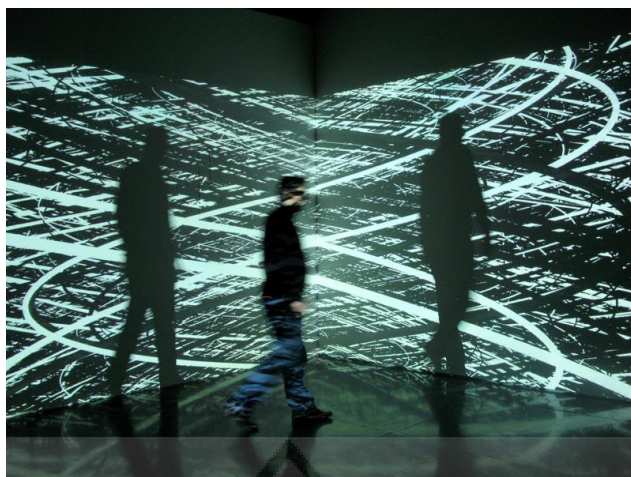
Gambar 5.59. Salah Satu Karya Seni Lukisan Karya Ronald Apriyan

Sumber : *Metamorfosa Seni di ART JAKARTA 2018 (casaindonesia.com)*

b. Seni Instalasi

Instalasi memiliki arti tersendiri yaitu pemasangan. Seni instalasi merupakan sebuah karya seni yang memasang, menyatukan dan mengkonstruksi beberapa barang atau benda yang dapat membentuk sebuah karya seni instalasi. Seni instalasi merupakan sebuah seni yang bersifat kontemporer. Seni instalasi dapat berupa karya seni visual 3D yang dapat memperhitungkan elemen ruang, waktu, suara, visual.

Pada saat ini, seni instalasi sudah banyak digunakan pada galeri maupun museum yang ada di Indonesia. Salah satu adanya seni instalasi pada sebuah galeri atau museum berguna untuk menarik perhatian para pengunjung yang datang. Seni instalasi dapat memvisualisasikan sebuah karya seni yang telah dibuat oleh seniman kepada penikmat seni. Sehingga dengan adanya instalasi seni karya yang dihasilkan dapat tersampaikan dengan baik kepada para penikmat seni atau para pengunjung yang datang ke dalam galeri atau museum tersebut



Gambar 5.60. Salah Satu Seni Instalasi Karya Pascal Dombis: Irrational Geometrics,2008

Sumber : *Seni instalasi - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*

c. AR (*Augmented Reality*)

AR (*Augmented Reality*) merupakan sebuah teknologi yang telah ada pada saat ini dengan penggabungan kondisi yang ada secara nyata dengan digital konten yang telah dibuat. *Augmented Reality* dapat melihat objek 2D atau 3D yang di proyeksikan terhadap dunia nyata. *Augmented Reality* dapat digunakan di berbagai perangkat seperti *handphone*, kamera, layar monitor, kacamata khusus dan sebagainya. Perangkat yang digunakan akan berfungsi sebagai *output device* yang akan menampilkan sebuah informasi berupa video, gambar, animasi. Sehingga para pengguna *Augmented Reality* dapat melihat secara nyata suatu lokasi dengan menggunakan suatu perangkat yang digunakan



Gambar 5.61. Salah Satu Contoh Augmented Reality

Sumber : [Apa itu Augmented Reality dan Contohnya? - Dicoding Blog](#)

d. VR (Virtual Reality)

Virtual Reality atau realitas maya merupakan teknologi yang dapat para penggunanya berinteraksi dengan lingkungan simulasi komputer yang telah dibuat. Lingkungan simulasi komputer menghadirkan sebuah pengalaman visual yang ditampilkan pada sebuah layar komputer yang ditambahkan dengan informasi hasil dari suara melalui pengeras suara yang digunakan



Gambar 5.62. Salah Satu Contoh Augmented Reality

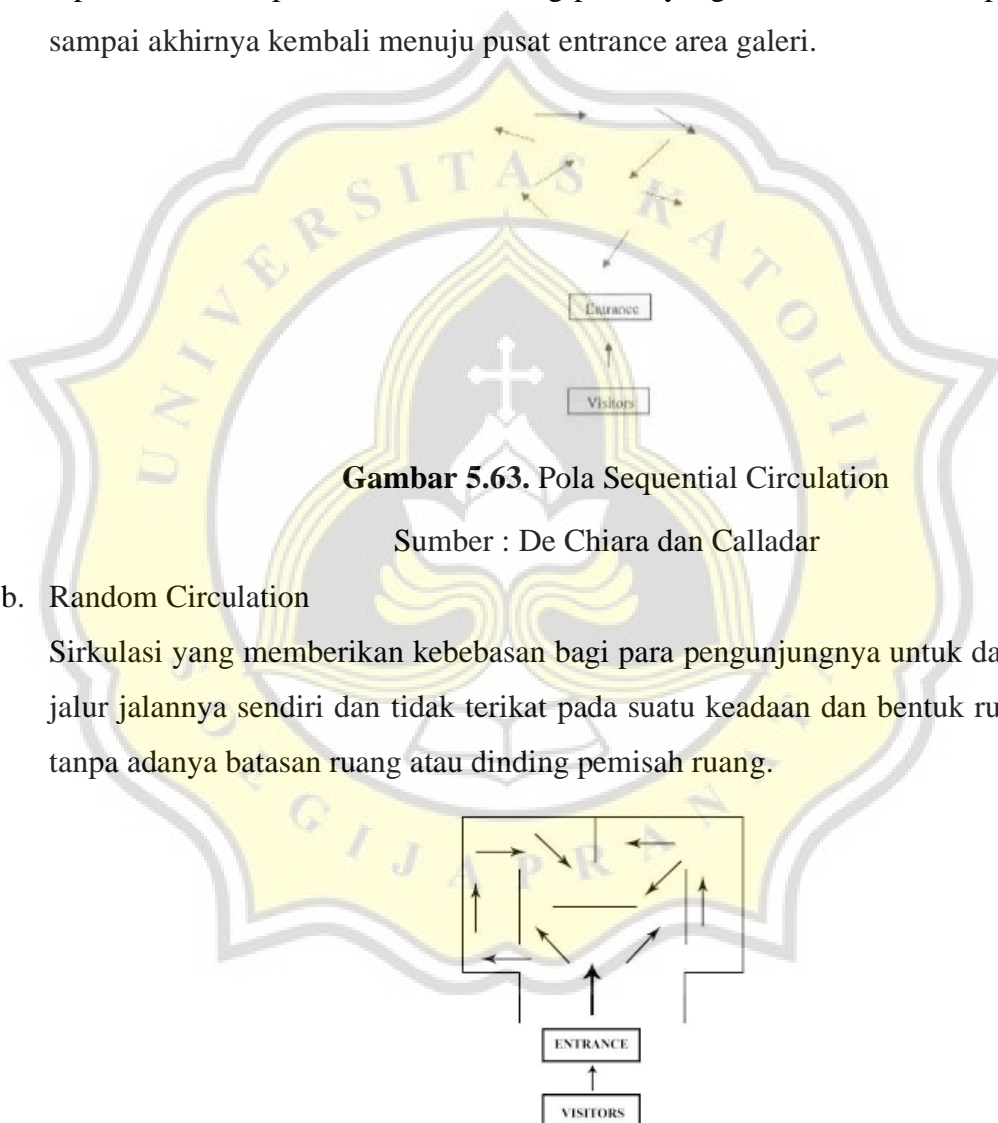
Sumber : [Berikut Perbedaan Virtual Reality \(VR\) dan Augmented Reality \(AR\) \(smarteve.id\)](#)

5.3 Perancangan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar Pada Bangunan

Perancangan tata ruang dalam pada bangunan Galeri Ensiklopedia Semarang dapat berdasarkan dengan sirkulasi ruang dalam yang dapat memberikan kenyamanan pada sebuah bangunan. Menurut De Chiara dan Calladar (Time Saver Standards for Building Types), tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan yaitu :

a. Sequential Circulation

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri.

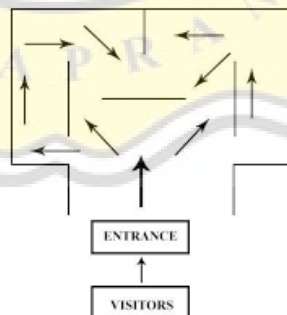


Gambar 5.63. Pola Sequential Circulation

Sumber : De Chiara dan Calladar

b. Random Circulation

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

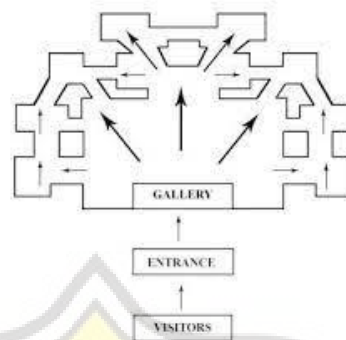


Gambar 5.64. Pola Random Circulation

Sumber : De Chiara dan Calladar

c. Ring Circulation

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan

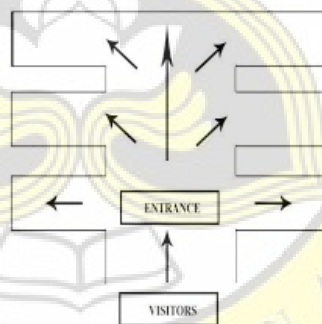


Gambar 5.65. Pola Ring Circulation

Sumber : De Chiara dan Calladar

d. Linear Bercabang

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.



Gambar 5.66. Pola Linear Bercabang

Sumber : De Chiara dan Calladar

5.4 Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu aliran yang berkembang pada masa Post-Modern, yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Post-Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Arsitektur Neo-Vernakular, tidak hanya menyangkut elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk

modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain.

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Sehingga neo-vernakular merupakan adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang). Dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan gaya arsitektur yang berkembang pada masa Post-Modern yang memiliki karakteristik yaitu :

- Pluralistik, yang memiliki bentuk dengan beraneka keberagaman
- Komunikatif, yang dapat dipergunakan sebagai komunikasi pada jaman dahulu, jaman sekarang hingga jaman yang akan datang
- Tempat sejarah, yang dimana arsitektur sangat berpegang teguh pada daerah asalnya dan juga sejarahnya

Menurut Charles Jencks (1984), Arsitektur Neo-Vernakular merupakan gaya yang berkembang pada masa Post-Modern yang lahir sebagai bentuk pembaharuan yang berdasarkan cara terdahulu (vernacular) dengan menggabungkan gaya arsitektur modern dengan tradisi membentuk batu pada era abad ke-19

Menurut Stephania Zographaki (1983), Arsitektur Neo-Vernakular merupakan bentuk cara terdahulu yang di modifikasi dalam bentuk bangunan jaman sekarang, yang dimana memiliki maksud untuk mengingat jaman dahulu dengan suatu identitas. Bangunan Arsitektur Neo-Vernakular memiliki identitas yang memikirkan sejarah, budaya asli ke dalam bangunan masa sekarang

Sehingga dapat disimpulkan Arsitektur Neo-Vernakular yaitu pembaharuan gaya pada masa Post-Modern dengan memperhatikan unsur suatu identitas dengan lebih modern

Karakteristik Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yaitu :

1. Memiliki sifat hybrid yang berarti menggabungkan gaya tradisional dengan gaya modern ke dalam suatu bangunan
2. Mendefinisikan cara dan bentuk tradisional dengan lebih vertikal
3. Unsur-unsur budaya yang tumbuh kembali ke dalam bentuk modern, dalam bentuk

fisik seperti bentuk bangunan dan non fisik seperti tata letak bangunan, pola pikir, kepercayaan yang digunakan dalam mendesain suatu bangunan

4. Salah satu tradisi dengan bentuk material bangunan yang lebih modern

Prinsip Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular :

1. Mengkaji tradisi dan kebudayaan setempat yang tidak hanya dari sisi arsitektur, namun kemudian di definisikan dan transformasi ke dalam bentuk yang saat ini sedang berkembang
2. Menggunakan pendekatan simbolis yang menunjukkan makna sebagai bahasa arsitektural
3. Prinsip tradisi menunjukkan nilai-nilai sejarah yang akan memfokuskan pada suatu ciri bangunan
4. Aturan tradisi setempat disatukan dengan menggunakan sistem teknologi yang ada pada jaman sekarang
5. Selalu menjaga keharmonisan antara bangunan dengan alam yang merupakan suatu prinsip bangunan tradisional pada umumnya

