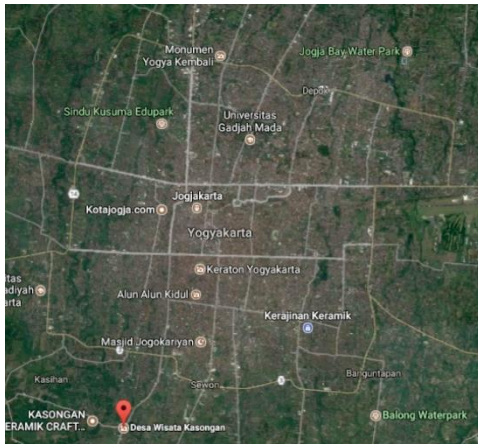
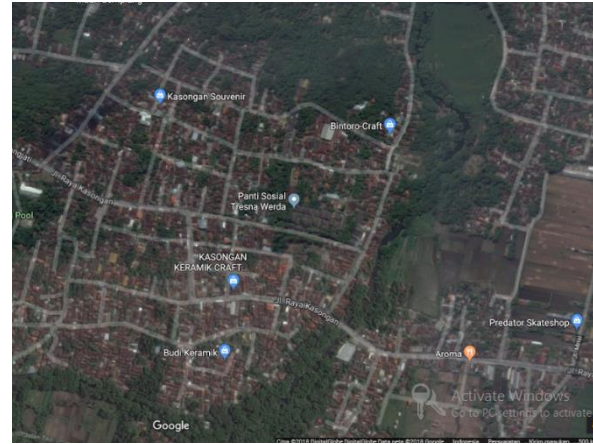


## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Konteks



Gambar 2.1 Peta Yogyakarta  
Sumber : Google Maps 2018



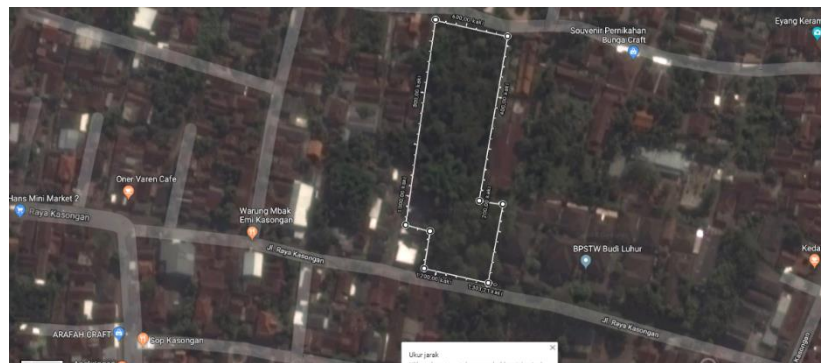
Gambar 2.2 Peta Kasongan  
Sumber : Google Maps 2018

Lokasi Projek berada di Kawasan Kasongan Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, D.I.Yogyakarta yang berbatasan langsung dengan jalan Yogya-Bantul. Di Kasongan terdapat lima Dusun yaitu, Dusun Kajen, Dusun Tirto, Dusun Sembungan, Dusun Kalipucang dan Dusun Gedongan. Kasongan sendiri terdiri dari 6 RT

Adapun alternatif area projek yang akan digunakan sebagai lokasi perancangan Galeri dan Pusat Pelatihan yaitu:

- Alternatif Lokasi 1

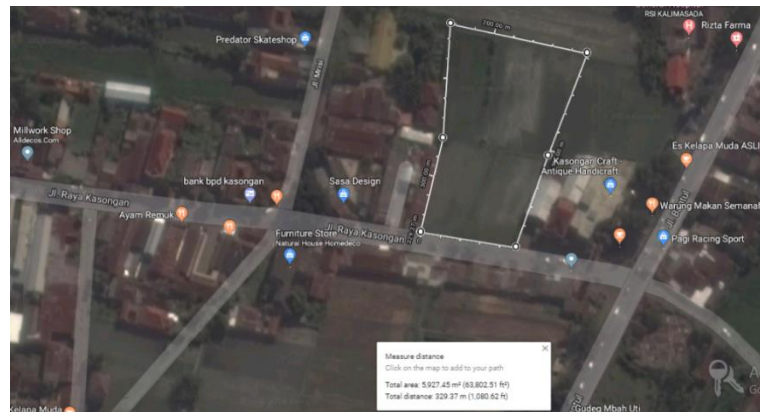
Lokasi berada langsung di Jalan Raya Kasongan, dimana lokasi ini cukup dekat dengan jantung kegiatan Kasongan. Area lahan berukuran kurang lebih 6000m<sup>2</sup>



Gambar 2.3. Site Area Projek (1)  
Sumber : Google Maps 2018

o Alternatif Lokasi 2

Untuk Akses ke area ini cukup mudah karena berada langsung dengan jalan utama, yaitu JL.Raya Kasongan dan juga sangat dekat dengan gerbang masuk di Kasongan. Area ini juga dekat dengan Jalan Bantul. Area ini memiliki luas area sekitar 8.020m<sup>2</sup>.



Gambar 2.4. Site Area Projek (2)  
Sumber : Google Maps 2018

## 2.2 Galeri

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

Beberapa pertimbangan yang menjadikan sebuah galeri seni menarik antara lain:

- Lokasi yang mudah dicapai.
- Tema rancangan arsitektur sesuai dengan objek yang dipamerkan.
- Kejelasan pada alur sirkulasi di dalam galeri.

Sementara, untuk ruang pameran, harus memenuhi persyaratan berikut:

- Pencahayaan obyek dan ruangan yang baik.
- Penghawaan ruangan yang baik.
- Terlindung dari kemungkinan pengrusakan atau pencurian.

Galeri seni diharapkan memiliki fleksibilitas ruang, sirkulasi pengunjung dan barang yang baik, dan penataan barang yang menarik.

Adapun teori tata ruang pameran yang sesuai dengan kriteria (Ching, 2007; De Chiara, 1980; Dean, 1996; Neufert, 2012) dalam Suryasari, dkk (2012) yaitu :

- **Fleksibilitas ruang**

Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan.

- **Sirkulasi**

Sirkulasi merupakan aspek terpenting dalam perancangan ruang pameran karena terkait dengan kenyamanan pengunjung. Alur sirkulasi dapat dibayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang-ruang sehingga saling berhubungan (Ching, 2007). Pengarahan sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat dilakukan dan dapat berjalan lebih menarik.

- **Penghawaan**

Perlu adanya ventilasi udara yang cukup untuk ruangan yang tidak menggunakan penghawaan buatan. Penggunaan ventilasi silang sangat penting Jurnal RUAS, Volume 13 No 2, Desember 2015, ISSN 1693-3702 70 agar sirkulasi udara dapat mengalir dengan baik. Ketentuan dalam penerapan ventilasi silang, yaitu lubang penghawaan minimal 5% dari luas lantai dan udara yang mengalir masuk sama dengan volume udara yang mengalir keluar ruangan

- **Pencahayaan**

Pencahayaan merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan tata display objek pameran. Pencahayaan diatur agar tidak mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan cahaya buatan dapat lebih memberikan efek yang lebih bagus jika dibandingkan dengan pencahayaan alami, namun efek pencahayaan alami dapat memberi kesan lebih hidup. Pemasangan lampu harus diperhatikan dan terlindung agar tidak ada

sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung, yang dapat menyilaukan pengunjung.

### 2.2.1 Macam Galeri

Macam galeri berdasarkan tempat penyelenggaraan pameran dibagi menjadi dua, yaitu :

- Traditional Art Gallery, galeri yang aktivitasnya diselenggarakan di selasar / lorong panjang.
- Modern Art Gallery, galeri dengan perencanaan ruang secara modern.

**Pada perencanaan bangunan Galeri dan Pusat Pelatihan Gerabah ini tempay penyelenggaraan pameran yang dipakai yaitu**

Macam dari galeri berdasarkan sifat kepemilikan dibagi menjadi tiga, yaitu :

- Private Art Gallery, galeri yang dimiliki oleh perseorangan / pribadi atau kelompok.
- Public Art Gallery, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
- Kombinasi dari kedua galeri di atas.

**Sifat kepemilikan yang akan dipakai pada rancangan bangunan Galeri dan Pusat Pelatihan Gerabah ini yaitu public art gallery**

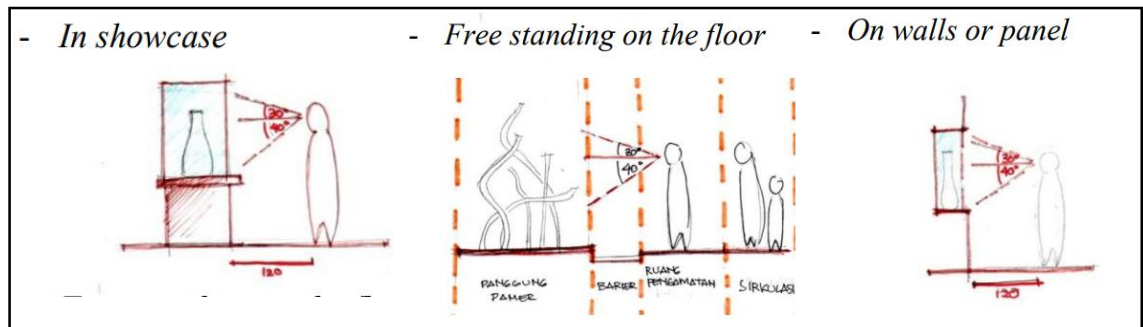
Macam galeri berdasarkan jenis pameran yang diadakan dibagi menjadi tiga, yaitu :

- Pameran tetap (Permanent Exhibition). Pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu. Barang-barang yang dipamerkan tetap atau bisa juga bertambah.
- Pameran temporer (Temporary Exhibition). Pameran yang diadakan sementara dengan batasan waktu tertentu.
- Pameran keliling (Travelling Exhibition). Pameran yang berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Adapun jenis pameran yang akan digunakan pada rancangan bangunan Galeri dan Pusat Pelatihan Gerabah yaitu kombinasi anantara pameran tetap dan pameran temporer

### 2.2.2 Penataan Objek Pamer

Terkait dengan penataan objek pameran, ada tiga penataan objek, yaitu:



Gambar 2.5. Penataan Objek Pamer  
Sumber : Google, 2018

- i. **In showcase:** benda yang dipamerkan termasuk kecil, karenanya diperlukan wadah atau kotak tembus pandang yang kadang juga memperkuat kesan/tema dari benda yang dipamerkan.
- ii. **Free standing on the floor, on plinth or support:** Benda yang dipamerkan memiliki dimensi yang cukup besar sehingga memerlukan panggung/ ketinggian tertentu untuk batas dari objek pameran.
- iii. **On walls or panel:** Benda yang dipamerkan di dinding ruang atau partisi pembatas ruangan.

Penataan objek pameran pada ruang pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang pameran disesuaikan dengan objek yang dipamerkan antara lain besar kecilnya dimensi objek.

Adapun penataan objek pameran yang akan digunakan pada rancangan bangunan Galeri dan Pusat Pelatihan Gerabah yaitu, **in showcase dan on wall or panel**, karena penataan ini sesuai dengan objek yang akan dipamerkan yaitu gerabah.

### 2.2.3 Fungsi Galeri

Sebuah galeri harus memiliki fasilitas-fasilitas baik utama maupun penunjang. Fasilitas utama yang terdapat dalam sebuah galeri :

- An introductory space  
Sebagai ruang untuk memperkenalkan tujuan galeri dan fasilitas apa aja yang terdapat didalamnya.
- Main gallery displays  
Merupakan tempat pameran utama. Ruang-ruang pameran haruslah :
  - o Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
  - o Mendapatkan cahaya dan penerangan yang baik.
  - o Dapat dilihat publik tanpa menimbulkan rasa lelah.
- Temporary displays area  
Ruang pameran berkala untuk memamerkan barang-barang dalam jangka waktu pendek.

Fasilitas-fasilitas penunjang yang terdapat dalam sebuah galeri yaitu :

- Library  
Berisi buku-buku maupun informasi yang berkaitan dengan barangbarang yang dipamerkan di sebuah galeri.
- Workshop  
Tempat pembuatan maupun penyimpanan karya seni

### 2.3 Pusat Pelatihan Gerabah

Notoatmodjo (1992) mengemukakan bahwa pendidikan dan pelatihan adalah merupakan upaya untuk pengembangan sumber daya manusia, terutama untuk pengembangan aspek kemampuan intelektual dan kepribadian manusia. Sedangkan menurut Drs Yandianto, 1997, pelatihan memiliki art, pendidikan untuk memperoleh kemahiran atau kecakapan. Menurut (Hasibuan, 2005:66) indikator dari pelatihan dibagi menjadi empat, yaitu :

- a. Interest atau ketertarikan pada metode yang digunakan
- b. Harmonisasi kegiatan pelatihan dengan keberlanjutan kegiatan dilapangan
- c. Fasilitas ruangan praktek yang memadai

#### d. Kesesuaian waktu dengan peserta pelatihan

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pusat pelatihan gerabah adalah tempat atau wadah untuk memberikan pengetahuan bagaimana proses pembuatan gerabah dari mulai tahapan awal hingga finishingnya, dimana memiliki ketertarikan, harmonisasi dan fasilitas yang dapat mewadahi semua aktivitas dalam pembuatan gerabah.

Adapun kegiatan Pusat Pelatihan Gerabah ini memiliki dibagi menjadi :

- Kegiatan finishing atau pengecatan souvenir
- Kegiatan pembuatan gerabah
- Kegiatan pembuatan gerabah hingga finishing

#### 2.3.1 Fungsi Pusat Pelatihan

Adapun fungsi dari Pusat Pelatihan Gerabah yaitu :

##### a. Fungsi Edukasi

Pusat pelatihan ini memiliki fungsi belajar dan mengajar tentang bagaimana cara membuat kerajinan gerabah. Kegiatan ini menggunakan metode-metode pengajaran berupa mengenalkan bagaimana menyiapkan bahan baku, teknik-teknik membuat gerabah, pembakaran, hingga finishingnya.

##### b. Fungsi Sosial

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan pada fungsi edukasi, akan terjadi interaksi sosial antara murid dengan murid, murid dengan guru serta antar guru. Dari interaksi ini akan timbul komunikasi yang dapat membentuk sebuah komunitas sosial dimana akan timbul sebuah respek solidaritas dan toleransi yang tinggi.

#### 2.4 Gerabah

Gerabah merupakan kerajinan yang terbuat dari tanah liat, yang dibakar pada suhu tertentu. Adapun tahapan dalam pembuatan gerabah yaitu :

##### 1. Tahap persiapan

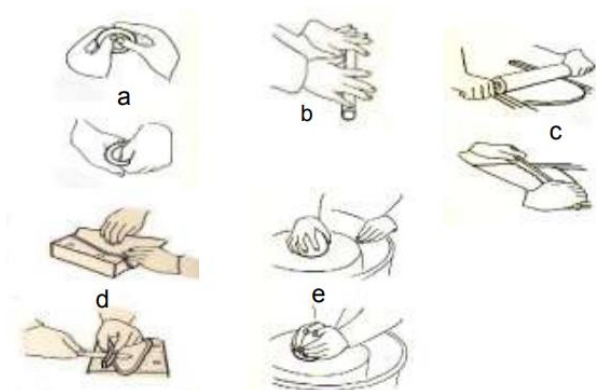
Dalam tahapan ini yang dilakukan kriyawan adalah :

- 1). Mempersiapkan bahan baku tanah liat (clay) dan menjemur
  - 2). Mempersiapkan bahan campurannya
  - 3). Mempersiapkan alat pengolahan bahan
2. Tahap pengolahan bahan.

Pengolahan bahan ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pengolahan bahan secara kering dan basah. Pada umumnya pengolahan bahan gerabah yang diterapkan kriyawan gerabah tradisional di Indonesia adalah pengolahan bahan secara kering. Teknik ini dianggap lebih efektif dibandingkan dengan pengolahan bahan secara basah, karena waktu, tenaga dan biaya yang diperlukan lebih sedikit. Sedangkan pengolahan bahan dengan teknik basah biasanya dilakukan oleh kriyawan yang telah memiliki peralatan yang lebih maju. Karena pengolahan secara basah ini akan lebih banyak memerlukan peralatan dibandingkan dengan pengolahan secara kering.

3. Tahap pembentukan badan gerabah

Beberapa teknik pembentukan yang dapat diterapkan, antara lain : teknik putar (*wheel/throwing*), teknik cetak (*casting*), teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinching*), teknik pilin (*coil*), dan gabungan dari beberapa teknik diatas (*putar+slab*, *putar+pijit*, dan lain-lain).



Beberapa teknik yang berkaitan dengan pembentukan badan gerabah :

- a. Teknik *pinching* (pilinan)
- b. Teknik *coil* (pilinan)
- c. Teknik membuat bahan lempengan (*slab*).
- d. Gabungan teknik cetak dan *slab*.
- e. Teknik putar (*wheel*).

Gambar 2.6. Teknik Pembentukan Gerabah  
 Sumber : <https://ruangkumemajangkarya.wordpress.com,2018>

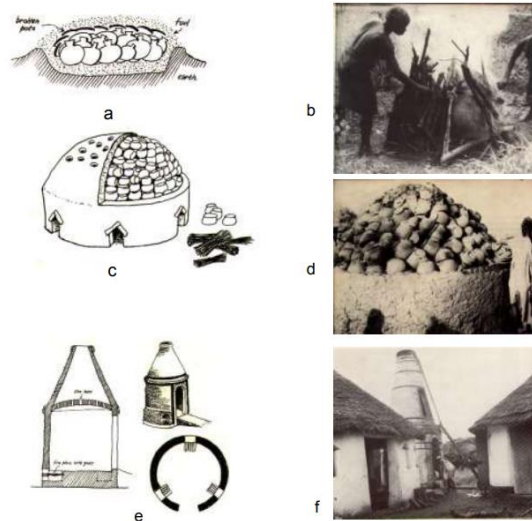
4. Tahap pengeringan

Proses pengeringan dapat dilakukan dengan atau tanpa panas matahari. Umumnya pengeringan gerabah dengan panas matahari dapat dilakukan sehari setelah proses pembentukan selesai.



5. Tahap pembakaran

Proses pembakaran (the firing process) gerabah umumnya dilakukan sekali. Beberapa gambar dibawah ini menunjukkan teknik saat membakar gerabah.



Gambar 2.7. Teknik Pembakaran

Sumber : <https://ruangkumemajangkarya.wordpress.com,2018>

6. Tahap Finishing

Finishing yang dimaksud disini adalah proses akhir dari gerabah setelah proses pembakaran. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara misalnya memulas dengan cat warna, melukis, menempel atau menganyam dengan bahan lain, dan lain-lain.

2.5 Wisata Edukasi

Istilah pariwisata berasal dari bahasa san sekerta yang terdiri dari 2 kata yaitu “*pari*” berarti keliling atau bersama dan kata “*wisata*” yang berarti perjalanan (I. Pitana, 2009). Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang juga didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan baik sarana dan prasarana yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

Dalam pariwisata, wisata edukasi dimasukkan dalam kategori wisata minat khusus (*special interest tourism*). Menurut Ismayanti berpendapat bahwa pariwisata minat khusus merupakan pariwisata yang menawarkan kegiatan yang

tidak biasa dilakukan oleh wisatawan pada umumnya atau wisata dengan keahlian atau ketertarikan khusus.

Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menetapkan suatu bentuk wisata minat khusus (Fandeli,2002), yaitu adanya unsur :

- a. *Learning*, yaitu pariwisata yang mendasar pada unsur belajar
- b. *Rewarding*, yaitu pariwisata yang memasukkan unsur pemberian penghargaan atau mengakui dan mengagumi keindahan atau keunikan atau kekayaan dari suatu atraksi yang kemudian menimbulkan penghargaan.
- c. *Enriching*, yaitu pariwisata yang memasukkan suatu peluang terjadinya pengkayaan pengetahuan antara wisatawan dengan lingkungan masyarakat.
- d. *Adventuring*, yaitu pariwisata yang dirancang dan dikemas sehingga terbentuk wisata petualangan.

### 2.5.1 Potensi Wisata

Adapun Potensi wisata dibagi menjadi tiga macam, yaitu potensi alam, potensi kebudayaan dan potensi manusia. Sebagaimana penjelasan dibawah ini.

#### 1. Potensi Alam

Yang dimaksud dengan potensi alam adalah keadaan dan jenis flora dan fauna suatu daerah bentang alam suatu daerah, misalnya pantai,hutan, dll (keadaan fisik suatu daerah). Kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh alam jika dikembangkan dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitarnya niscaya akan menarik wisatawan untuk berkunjung ke daya tarik wisata tersebut.

#### 2. Potensi Kebudayaan

Yang dimaksud dengan potensi budaya adalah semua hasil cipta, rasadan karsa manusia baik berupa adat istiadat, kerajinan tangan,kesenian, peninggalan bersejarah nenek moyang berupa bangunan,monument, dan lain sebagainya.

### 3. Potensi Manusia

Manusia juga memiliki potensi yang dapat digunakan sebagai dayatarik wisata, lewat pementasan tarian / pertunjukan dan pementasan seni budaya suatu daerah. Potensi manusia juga dapat menjadi sumberdaya yang akan diturut sertakan dalam pengelolaan pariwisata.

#### 2.5.2 Kriteria Edukatif

Karakteristik dan Kriteria Ruang Edukatif Untuk mewadahi proses dan karakter edukatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain :

- Memberikan pengetahuan akan suatu hal
- Efisien, efektif dan cepat yang bertujuan agar karakter edukatif dapat tercapai secara maksimal
- Unik, tegas dan mewadahi fungsi secara maksimum yang bertujuan agar proses edukatif dapat berjalan dengan baik, tidak rumit dan nampak dengan jelas.
- Harmonis dan kenyamanan psikis yang bertujuan agar karakter edukatif yang terbentuk menjadi nyaman dan berkesinambungan/saling terkait.

Sedangkan menurut Widianoro (2015) kriteria Edukatif harus mempertimbangkan empat faktor penting yaitu :

- Kesempatan belajar yang luas  
Memberikan wawasan pengetahuan yang tidak hanya dalam kegiatan yang ditawarkan, melainkan pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan dalam bentuk, elemen-elemen, corak dll
- Fleksibel  
Dapat berupa alur sirkulasi yang dapat mempermudah pengguna dalam menuju ruangan yang diinginkan, maupun bentuk ruangan yang dapat berubah-ubah menyesuaikan kegiatan di dalamnya dan juga bentuk bangunan yang dapat merepresentasikan bentuk yang fleksibel.

- Variatif  
Dapat berupa dari variasi skala bangunan dalam ruangan yang mana dapat memberikan suasana/mood yang berbeda pada suatu kegiatan.
- Kejelasan Orientasi di dalam maupun luar bangunan  
Kejelasan orientasi bertujuan untuk membuat pengguna lebih memahami area disekelilingnya lebih cepat dan juga tidak menimbulkan kebingungan. Hal ini dapat diterapkan pada pola-pola ruangan yang sederhana dan teratur yang mempermudah penggunaanya.

## 2.6 Rekreatif

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu re-creare atau recreation dalam bahasi Inggris, yang dapat diartikan yaitu “membuat ulang”. Rekreasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas yang dilakukan seseorang. Kegiatan yang dimaksudkan ialah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi. Dengan rekreasi mampu memperbarui ulang kondisi fisik dan jiwa seseorang sehingga rekreasi tidak hanya membuang-buang waktu.

Untuk mewedahi proses dan karakter rekreatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain :

- Harmonis dan menyegarkan yang bertujuan untuk mewujudkan kesinambungan dengan lingkungan sekitar.
- Kenyamanan psikis dan kenyamanan visual yang bertujuan untuk membangun suasana yang baik dan nyaman berdasarkan sudut pandang pelaku (manusia).

### 2.6.1 Kriteria Rekreatif

Menurut Irawan, Yus (2004) kriteria untuk menciptakan kesan rekreatif yaitu :

- Rekreatif bersifat menyenangkan, mengesankan suasana santai
- Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang rekreatif, yaitu bebas, santai, dan menyenangkan.
- Berdasarkan keberadaan kegiatannya, rekreasi dibedakan menjadi :

- Non formal, pengunjung datang ke suatu tempat untuk kegiatan santai, menyenangkan dengan suasana ramainya kegiatan manusia terutama pengunjung itu sendiri.
- Dinamis, adanya pergerakan pengunjung yang mengalir tiada henti dan tempat ke tempat lain.

Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari uraian diatas yaitu, kriteria rekreatif yaitu, menyenangkan, santai, bebas, non formal, dan dinamis.

Sedangkan menurut Mulhi, Sri Asih (1999) kriteria rekreatif dapat tercermin dari beberapa hal, yaitu :

#### 1. Keanekaragaman

Untuk menciptakan karakter rekreatif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal, yaitu:

##### a. Proporsi

Yaitu perbandingan terhadap ukuran / skala yang seimbang, yang meliputi:

- (a) perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi
- (b) perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang
- (c) perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi 2

##### b. Bentuk

Adalah merupakan suatu komposisi bentuk dasar ( segitiga, segiempat, dan lingkaran ) atau suatu bentuk komposit ( adanya penggabungan/penambahan atau pengurangan bentuk-bentuk dasar yang dominan )

##### c. Warna

Adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk.

d. Material

Adalah bahan bangunan yang digunakan dalam suatu ruang. Banyak macam material yang digunakan dalam suatu ruangan, baik yang ditampilkan dalam bentuk yang kasar ataupun halus

e. Tekstur

Adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

2. Pola/Pattern

Ada beberapa pola / pattern yang digunakan dalam menciptakan suasana yang rekreatif pada suatu ruangan, yaitu

- pola linier (suatu urutan limer dan ruang-ruang yang berulang ), terpusat /memusat (suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang ruang sekunder dihadapkan ),
- radial /menyebar (sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menyerupai berbentuk jari-jari), grid (ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi yang lain )
- cluster (ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan cm atau hubungan visual).

Dalam mewujudkan karakter rekreatif itu sendiri perlu adanya komposisi dan beberapa pola / pattern, sehingga tidak menimbulkan kesan yang monoton

## 2.7 Integrasi

Integrasi secara garis besar adalah penggabungan dua hal yang berbeda agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, yang dimaksud integrasi dalam penelitian ini adalah penyatuan dua fungsi dan aktivitas yang berbeda,

yaitu fungsi Galeri dan Pusat Pelatihan. Dalam meneliti integrasi ruang, menurut Aulia,ridha (2017) terdapat lima aspek yang diperhatikan yaitu :

A. Aktivitas

Aktivitas terbagi kedalam tiga kategori yaitu aktivitas utama, aktivitas penunjang dan aktivitas sosial

B. Karakteristik Ruang

Perbedaan karakteristik dari suatu ruang juga dapat membuat kesan menyatu atau memisah, menurut Zeizel dalam Hermanto (2008) menyebutkan bahwa karakteristik ruang meliputi bentuk ruang, orientasi ruang, ukuran ruang, pembatas ruang, komponen ruang, dan kondisi ruang.

C. Hubungan Ruang

Menurut Ching (2000), setiap bentuk dapat mendefinisikan ruang, salah satunya adalah penentuan ruang dengan elemen-elemen horizontal dan vertikal, selain itu di dalam bangunan sebenarnya tersusun dari ruang-ruang yang berkaitan satu sama lain menurut fungsi dan kedekatannya melalui hubungan ruang yang dicapai dengan ruang yang bersebelahan.

D. Zonasi

Hubungan ruang tersebut diorganisir menjadi zonasi membentuk pola-pola ruang yang saling terkait.

E. Sirkulasi

sirkulasi merupakan pergerakan yang menghubungkan antar ruang satu dengan ruang lainnya yang dapat dihubungkan baik secara horizontal maupun secara vertikal.

## 2.8 Tata Ruang Luar

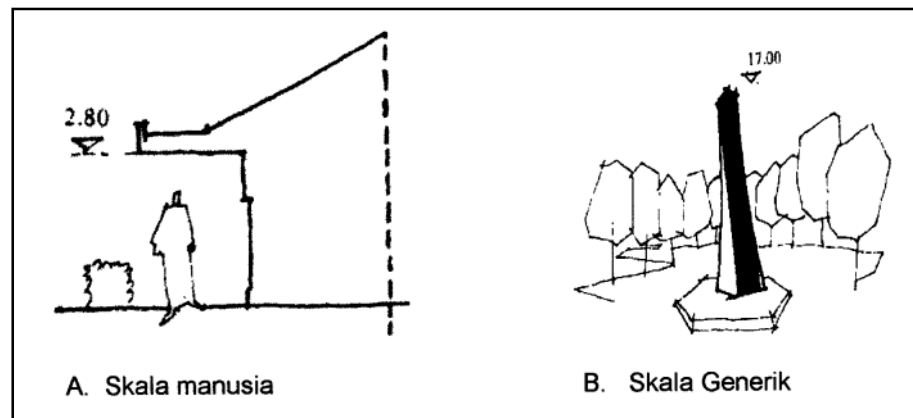
Ruang luar merupakan ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat dikatakan tidak terbatas. Ruang luar juga dapat diartikan sebagai arsitektur tanpa atap, tetapi dibatasi oleh dua bidang, yaitu lantai dan dinding atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan bahwa lantai dan dinding menjadi elemen penting dalam merencanakan ruang luar.

### 2.8.1 Elemen Ruang Luar

Elemen-elemen perancangan secara visual yang menonjol untuk mendukung perancangan ruang luar atau desain lansekap dapat dikategorikan menjadi 4 bagian, yaitu :

#### 1. Skala

Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia. Skala dalam arsitektur adalah suatu kualitas yang menghubungkan bangunan atau ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan atau ruang tersebut. Ada dua macam skala, yaitu :



Gambar 2.8. Skala pada Tata Ruang Luar  
Sumber : Prabawasari & Suparman, 1999

- Skala Manusia  
Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia.
- Skala Generik  
Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain yang berhubungan dengannya atau disekitarnya.

#### 2. Tekstur

Hubungan antara jarak dan tekstur adalah hal yang penting dalam merancang luar ruang. Bagaimana tampak suatu material dan bangunan bila dilihat dari jarak tertentu, sehingga kita sebagai arsitek dapat memilih material mana yang paling cocok untuk memperbaiki kualitas

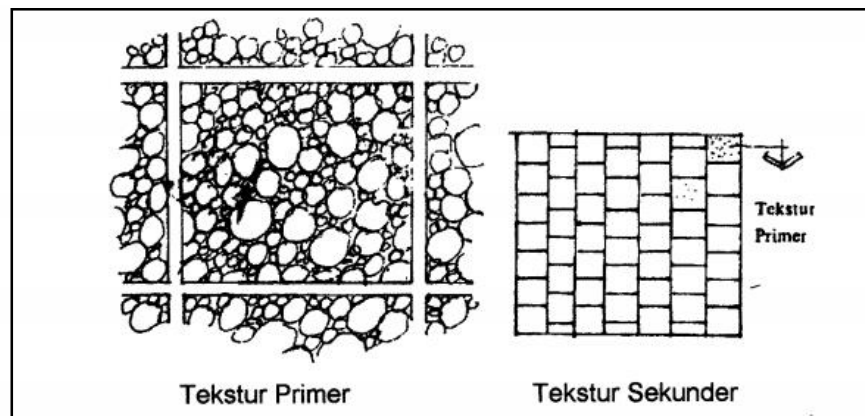


ruang luar. Tekstur merupakan titik-titik kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti ukuran besar kecil, warna terang dan gelap, dan lain-lain.

Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

- **Tekstur Halus**  
Permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna.
- **Tekstur Kasar**  
Permukaannya terdiri dari elemen-elemen yang berbeda corak, bentuk maupun warna.

Tekstur pada suatu ruang luar sangat erat hubungannya dengan jarak pandang atau jarak penglihatan. Oleh karena itu untuk suatu bidang yang luas pada ruang luar, tekstur dapat dibedakan atas:



Gambar 2.9. Macam Tekstur  
Sumber : Prabawasari & Suparman, 1999

- **Tekstur Primer**  
Yaitu tekstur yang terdapat pada bahan, yang hanya dapat dilihat dari jarak dekat.
- **Tekstur Sekunder**  
Yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional dari jarak jauh

### 3. Bentuk

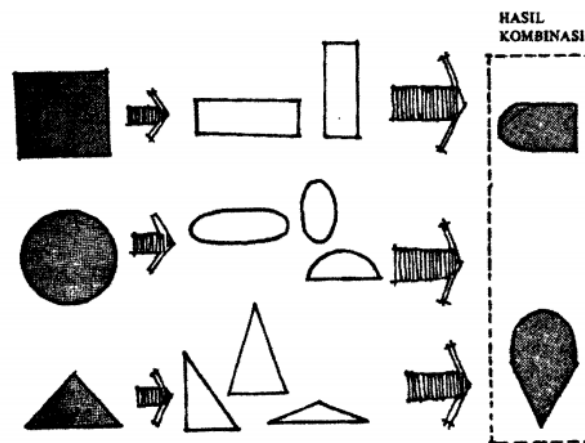
Pada tata ruang luar, pengolahan bentuk-bentuknya dapat mempengaruhi kesan pada ruang. Bentuk dasar dari suatu obyek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris, masif, berat dan kuat transparan.

Dari penampilannya bentuk dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

- Bentuk yang teratur, seperti bentuk geometris
- Bentuk yang lengkung
- Bentuk yang tidak teratur

Pada bentuk-bentuk tersebut didapatkan sifat atau karakter yang memberikan kesan dan kualitas tersendiri, yaitu sebagai berikut:

- Bentuk Persegi dan Kubus  
Dapat digambarkan sebagai suatu bentuk yang sederhana, statis, stabil dan bersifat kuat karena profil sudutnya.
- Bentuk Segitiga dan Piramida  
Bentuk ini bersifat stabil bila ditempatkan pada dasarnya, sedangkan bila dibalik maka sifatnya menjadi labil. Kedua bentuk ini bersifat kuat karena profil sudutnya. Bentuk ini memberikan kesan : aktif, energik, tajam, serta mengarah.
- Bentuk Lingkaran dan Bola  
Bentuk ini dapat bersifat statis ataupun bergerak bila bentuk ini berdekatan dengan dengan bentuk-bentuk menyudut, maka sifatnya akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar, tetapi jika dilihat memutar dapat ditafsirkan menjadi memusat dan stabil.



Gambar 2.10. Macam Bentuk  
Sumber : Prabawasari & Suparman, 1999

#### 4. Warna

Didalam arsitektur, warna digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu obyek, memberi aksan pada bentuk dan bahannya

Sedangkan untuk elemen-elemen lingkungan yang harus dipertimbangkan dalam perancangan ruang luar atau desain lansekap, diantaranya adalah :

##### 1. Pembatas Ruang

Ruang selalu terbentuk oleh tiga elemen pembentuk ruang, yaitu:

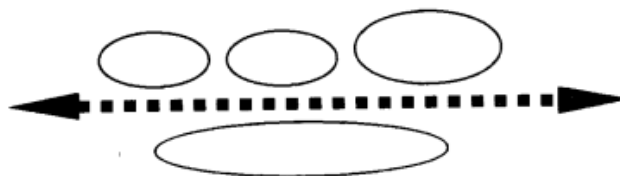
1. Bidang alas atau lantai (*the base plane*)
2. Bidang pembatas atau dinding (*the vertical space divider*)
3. Bidang Langit-langit atau atap (*the overhead plane*)

##### 2. Sirkulasi

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan pola penggunaan tanah sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu keruang yang lain. Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

###### a. Jalur melalui ruang:

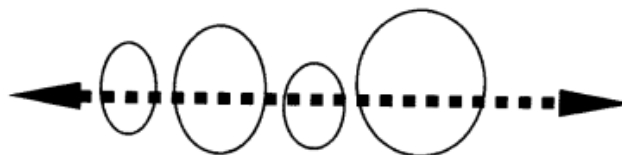
- Integritas masing-masing ruang kuat
- Bentuk alur cukup fleksibel



Gambar 2.11. Jalur Melalui Ruang  
Sumber : Veronika & Agus, 1999

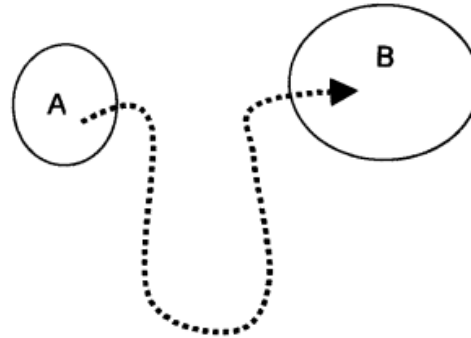
###### b. Jalur memotong ruang

- Mengakibatkan terjadinya ruang gerak dan ruang diam



Gambar 2.12. Jalur Memotong Ruang  
Sumber : Veronika & Agus, 1999

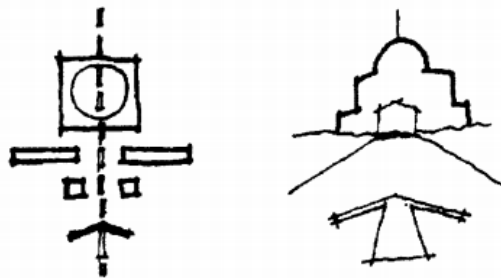
- c. Jalur berakhir pada ruang
- Lokasi ruang menentukan arah
  - Sering digunakan pada ruang bernilai fungsional atau simbolis



Gambar 2.13. Jalur Berakhir pada Ruang  
Sumber : Veronika & Agus, 1999

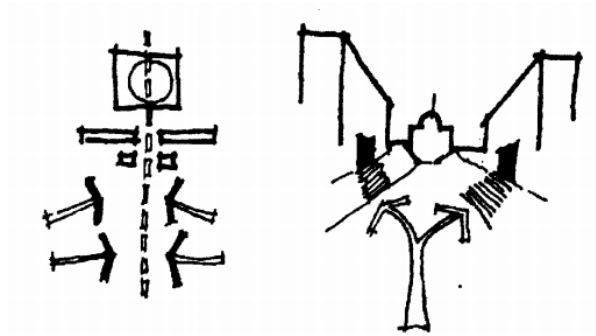
Sedangkan sistem sirkulasi untuk pencapaian ruang dapat dibedakan menjadi :

- a. Pencapaian frontal
- Sistem ini mengarah langsung dan lurus ke obyek ruang yang dituju
  - Pandangan visula obyek yang dituju jelas terlihat dari jauh



Gambar 2.14. Pencapaian Frontal  
Sumber : Veronika & Agus, 1999

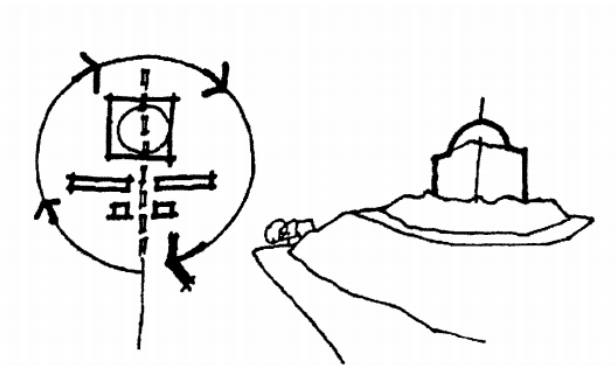
- b. Pencapaian samping
- Memperkuat efek perspektif obyek yang dituju
  - Jalur pencapaian dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak sequence sebelum mencapai obyek



Gambar 2.15. Pencapaian Samping  
Sumber : Veronika & Agus, 1999

c. Pencapaian spiral

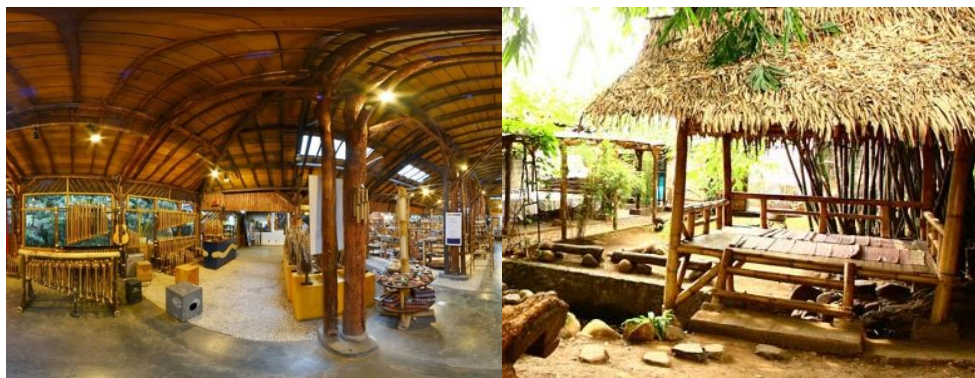
- Memperlambat pencapaian dan memrbanyak sequence
- Memperlihatkan tampak tiga dimensi dari obyek dengan mengelilinginya.



Gambar 2.16. Pencapaian Spiral  
Sumber : Veronika & Agus, 1999

2.9 Preseden

2.9.1 Saung Angklung Udjo (SAU)



Gambar 2.17. Interior SAU  
Sumber : Jhon Wiyono, 2014

Saung Angklung Udjo (SAU) merupakan one-stop cultural workshop, yang mana merupakan wisata edukasi yang ada di Bandung. Saung Anglung Udjo ini memiliki beberapa fasilitas yaitu, sebagai tempat pertunjukan, pusat kerajinan bambu, dan workshop/training instrumen bambu. Selain itu, SAU memiliki fungsi sebagai laboratorium pendidikan dan pusat pelatihan budaya Sunda, khususnya angklung. Saung Angklung Udjo berusaha memadukan alam dengan budaya. Terbukti dengan lingkungan yang dipenuhi pohon bambu dan seluruh bangunannya juga terbuat dari bambu, mulai dari elemen interior, dekorasi, dan gemerincing alat musik dari bambu. Tak mengherankan jika SAU memiliki udara yang segar.

### 2.9.2 Solomon R. Guggenheim Museum



Gambar 2.18. Ekterior Guggenheim Museum  
Sumber : Jhon Wiyono,2014



Gambar 2.19. Interior Guggenheim Museum  
Sumber : Jhon Wiyono,2014

Museum Guggenheim dibangun oleh Frank Lloyd Wright yang berada di East Dr, New York. Museum ini menggunakan sirkulasi yang melingkar/spiral yang menerus berbentuk ramp, yang mana dapat langsung dilihat dari bentukan bangunannya. Dengan bentukan spiral ini memungkinkan pengunjung untuk dapat menikmati pameran yang disediakan di sepanjang koridor dengan lebih santai karena bentukannya yang sederhana yang mana tinggal mengikuti pola sirkulasi tersebut sehingga perhatian pengunjung tidak terganggu dengan kerumitan yang ada.

Ruang pameran yang berbentuk koridor dan juga menerus dapat memberi kesan yang lebih teratur dan tersusun, sehingga pengunjung dapat mengikuti alur pameran dengan lebih jelas.