

BAB IV

CITRA DALAM PERANCANGAN MUSEUM VULKANOLOGI

4.1 Tinjauan Citra Visual Bangunan

Sesuai dengan pendekatan yang diambil, ada baiknya kita dapat lebih memahami yang dimaksud dengan citra. *Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu "gambaran" (image), sesuatu kesan penghayatan yang menangkap ARTI bagi seseorang.*¹ *Citra bukan merupakan sesuatu yang teraba dan hanya dapat dirasakan, untuk dapat memahami citra bangunan atau bentuk arsitektur, pengalaman rohani dan wawasan ilmu pengetahuan pengamat menentukan keberhasilannya, sehingga bangunan merupakan suatu bentuk komunikasi dan seperti bahasa, mereka memiliki kosakata dan sintaksis.*² *Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan. Ada tiga hal yang sering dipandang sebagai dasar tercapainya bentuk, yaitu fungsi, simbolisme dan konstruksi. Dalam arsitektur, fungsi, konstruksi dan bentuk adalah faktor yang mempunyai signifikansi sama dan bersama-sama membentuk arsitektur. Walaupun fungsi dikatakan sebagai kriteria utama perancangan bentuk, namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak sebagai penentu bentuk.*³

4.1.1 Citra dalam Arsitektur :

1. Citra sebagai bahasa ungkapan

*Tanpa ucapan mulut sepele pun, perulah serta gerak kita sudah berbahasa, sudah membahasakan diri. Artinya : mengungkapkan isi batin yang tersimpan, agar diketahui orang lain.*⁴ *Dari sebab itu, segala indera dan cita rasa kita yang tergetar oleh situasi atau penggairahan fisik alami, langsung itu menyentuh juga ke dalam perasaan, menimbulkan reaksi dan sikap kejiwaan.*⁵ *Oleh karena itu, bila kita berarsitektur, artinya berbahasa dengan ruang dan*

¹ Mangunwijaya, Y.B., **Wastu Citra**, halaman : 31

² _____, 1979, **Pengantar Arsitektur**

³ Peran, Kesan dan Pesan bentuk-bentuk Arsitektur

⁴ Mangunwijaya, Y.B., **Op Cit**, halaman : 1

⁵ Mangunwijaya, Y.B., **Op Cit**, halaman : 4

gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat, sudah sewajarnya kita berarsitektur secara budayawan; dengan nurani dan tanggung jawab penggunaan bahasa arsitektural yang baik. Berarsitektur adalah berbahasa manusiawi dalam arti Merleau-Ponty tadi : dengan citra unsur-unsurnya, baik dengan bahan material maupun dengan bentuk serta komposisinya. Dari sebab itu, hakikat bahasa arsitektur yang bagus dan cita-citra penghayatannya bukan pertama-tama harus dihubungkan dengan persyaratan kemewahan, biaya mahal dan sebagainya; seolah-olah arsitektur yang indah terpaksa harus mahal dan sebagainya; sedangkan arsitektur yang sedikit biayanya, bagaimana lagi, pasti akan bermutu rendah juga dan sebagainya. Arsitektur yang baik juga tidak harus mengikuti mode mutakhir, gaya yang sedang laku dan sebagainya, 'A thing of beauty is a joy for ever' kata orang-orang Inggris.⁶*

2. Citra sebagai Simbol

Ilmu estetika yang dinyatakan dengan symbol-simbol mengenai penggabungan arti dari pengaruh pola yang memberikan kesenangan pada masyarakat. Menjadi penelitian yang menarik pada ilmu pengetahuan sosial yang berhubungan dengan tingkah laku manusia, baru-baru ini. Penelitian ini dikotori oleh teor- teori yang signifikan, arti dan perasaan.⁷

Beberapa penulis (seperti Rapoport 1977, 1982) percaya bahwa, sementara rancangan-rancangan profesional menempatkan penekanannya pada pokok keindahan formal, kebanyakan masyarakat menghargai pengaruh ini terutama dalam syarat-syarat dari symbol-simbolnya untuk aktifitas-aktifitas. Seperti yang diperbolehkan, ilmu estetika atau keindahan yang dinyatakan dengan symbol-simbol mengenai kesenangan yang dihasilkan oleh perkumpulan masyarakat mempunyai atau membuat susunan khusus dan karakteristik dari pembangunan gedung. Hal ini adalah pembagian yang penting, sejak ilmu

⁶ Mangunwijaya, Y.B., **Op Cit**, halaman : 7 dan 9

⁷Lang, Jon, **CREATING ARCHITECTURAL THEORY**, VAN NOSTRAND REINHOLD COMPANY, New York, 1987, halaman :

*estetika yang dinyatakan dengan simbol dari pengaruh penting untuk pemenuhan identitas kebutuhan manusia.*⁸

Dalam dunia arsitektur, pengenalan symbol tersebut, merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui panca indera di sini indera penglihat lebih berbicara, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi; terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadilah proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada setiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu mempunyai pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat, yaitu : kebudayaan. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan symbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru.

3. Citra sebagai ekspresi

*Ekspresi bangunan dapat dipakai sebagai pemahaman terhadap citra yang konkret, melalui pengenalan subyektif tentang cirri-ciri bangunan serta sistem pembahasan yang diterapkan.*⁹

Menurut Rubenstein, citra terbentuk dari beberapa aspek antara lain :

- Shape (wujud)
- Colour (warna)
- Texture (tekstur)
- Arrangement (komposisi)
- Sensor quality (kualitas panca indra)

⁸ Ibid, halaman : 180

⁹Jules, **Pengantar Arsitektur**, 1985

*Dari catatan Lynch's : (Imageability adalah) . . . agar kualitas dari satu fisik obyek, dimana memberikan gambaran satu kemungkinan yang besar, dari membangkitkan satu kekuatan pada apa saja yang memberikan kesan atau gambaran kepada orang yang memperhatikannya. Meliputi : bentuk, warna atau susunan, dimana fasilitas didapat dari identifikasi suatu gambaran yang hidup, dari kekuatan struktur, yang memberikan manfaat besar bagi jiwa dari gambaran lingkungan. Hal tersebut memberikan kekuatan, juga panggilan sifat yang mudah dibaca . . .*¹⁰

4.1.2 Ungkapan Visual dalam Arsitektur :

Baik, tidak harus dengan melihatnya, arsitektur berkomunikasi melalui seluruh rangsangan dari :

- *Cultural* : budaya
- *Visual* : penglihatan
- *Aural* : yaitu yang berhubungan dengan telinga atau pendengaran
- *Sensual* : suasana
- *Tactile* : sentuhan
- *Spatial*¹¹ : spasial

*E. de Bruyne terhadap estetika Witelo, menyimpulkan bahwa semua keindahan visual adalah persepsi indrawi terhadap bentuk.*¹²

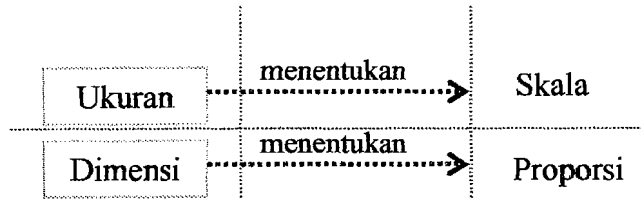
¹⁰ Lang, Jon, **Op Cit**, halaman : 137

¹¹ Hellman, Louis, **Architecture For Beginners**, England, 1994, halaman : 5

¹² Van de ven, Cornelis, **Ruang dalam Arsitektur**, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995,

Hal – hal yang mempengaruhi Ungkapan Visual dari suatu bentuk adalah sebagai berikut :

1. Ukuran menentukan skala



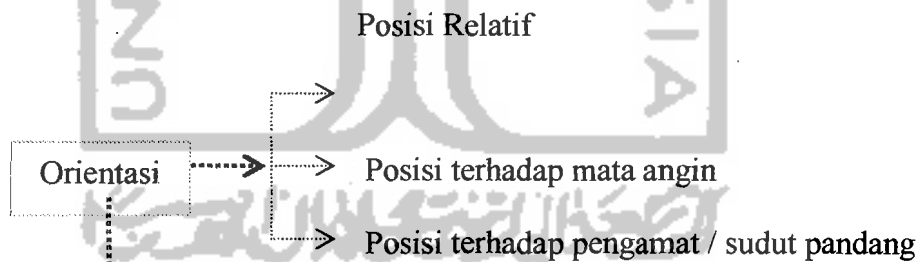
2. Warna

- > Corak, intensitas dan jenis warna pada permukaan
- > Menunjukkan keberadaan suatu bentuk terhadap lingkungan
- > Mempengaruhi “bobot” pandangan terhadap bentuk

3. Tekstur

- > Karakter permukaan suatu bentuk
- > Mempengaruhi indra perasaan dan efek pencahayaan (penglihatan)

4.



Letak Relatif

- > Terhadap lingkungan
- > Terhadap bidang pandangan
- > Terhadap matahari

Shape (wujud) :

Arnheim's mengatakan :

*Bentuk dapat dianalisa pada detil melalui menggambarkan bentuknya pada istilah – istilah geometri, ukuran, kuantitas dan lokasi, dan juga adalah kekuatan dimana mengembangkan perjanjian, dorongan dan pengaruh, ketinggian dan turunnya, kenaikan dan surut – dimana arti dan ekspresi adalah untuk seni.*¹³

Colour (warna) :

*Bukti dari arti – arti dari warna – warna dalam perbedaan sosial dan kontek budaya adalah dengan tingginya pertentangan. (Hayward 1974, Porter and Mikellides 1976).*¹⁴

Ciri-ciri visual dari bentuk adalah meliputi :

- *wujud : adalah ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk; wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.*
- *dimensi : dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar dan tinggi dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya, adapun skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.*
- *Warna : adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk; warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.*
- *Tekstur : adalah karakter permukaan suatu bentuk; tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.*
- *Posisi : adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.*

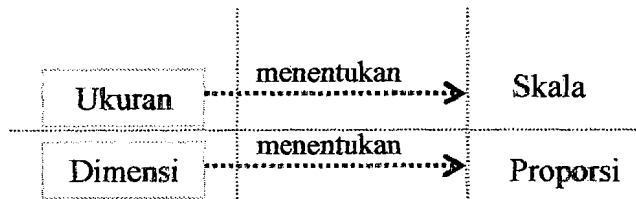
image dari hasil kebudayaan yang telah terbentuk karena keberadaan Gunung Merapi.

¹³ Lang, Jon, *Op Cit*, halaman : 191

¹⁴ Lang, Jon, *Op Cit*, halaman : 208

Hal – hal yang mempengaruhi Ungkapan Visual dari suatu bentuk adalah sebagai berikut :

1. Ukuran menentukan skala



2. Warna

- Corak, intensitas dan jenis warna pada permukaan
- Menunjukkan keberadaan suatu bentuk terhadap lingkungan
- Mempengaruhi “bobot” pandangan terhadap bentuk

3. Tekstur

- Karakter permukaan suatu bentuk
- Mempengaruhi indra perasaan dan efek pencahayaan (penglihatan)

4.



4.2 Shape

Wujud suatu bangunan tentu akan mempengaruhi image bagi seseorang. Wujud ada hubungannya dengan contour sisi suatu bidang atau bayangan (silhouette) suatu benda ruang, merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal dan melihat bentuk sebuah obyek. Oleh karena countour sisi tersebut tampak sebagai garis yang memisahkan suatu bentuk dari latar belakangnya persepsi kita terhadap wujud suatu bentuk sangat tergantung dari derajat ketajaman visual antara bentuk dan latarbelakangnya.

Dalam arsitektur, kita berkepentingan dengan wujud-wujud dari :

- *Bidang (lantai, dinding, langit-langit) yang membatasi ruang.*
- *Bukaan-bukaan (jendela-dan pintu-pintu) di dalam enclosure ruang.*
- *Bayang-bayang (silhouette) dari bentuk-bentuk bangunan.*

Wujud atau sering kita sebut sebagai bentuk, dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan. Bentuk dapat dikatakan mampu menjadi media komunikasi, karena bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak oleh mata, yang kemudian dianalisa di dalam otak kita untuk dapat dimengerti.

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk adalah :

a. Fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup di dalamnya kondisi alami. Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah.

b. Simbol

Semakin lama, manusia sangat memerlukan identitas baik bagi dirinya, maupun bagi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gambling, atau dengan symbol-simbol. Secara lebih jelas simbol dalam arsitektur telah dibahas dan diuraikan dalam pengertian Citra sebagai Simbol.

c. Teknologi Struktur dan bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Keduanya akan saling mempengaruhi dalam menciptakan struktur yang kuat dan indah dalam suatu perancangan bangunan.

4.3 Colour

Pemilihan warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari pengunjung. Hal tersebut tentunya akan mampu membentuk suatu kesan tersendiri bagi seseorang, dalam hal ini adalah kesan yang mampu terbentuk oleh para pengunjung terhadap bangunan Museum Merapi.

Pada table di bawah ini, merupakan korelasi umum secara psikologis antara warna dan respon yang mampu ditangkap oleh manusia.

WARNA	Respon Psikologi
Merah	Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya
Biru	Kepercayaan, Konservatif, Keamanan, Tehnologi, Kebersihan, Keteraturan
Hijau	Alami, Sehat, Keberuntungan, Pembaharuan
Yellow	Optimis, Harapan, Filosofi, Ketidak jujuran, Pengecut (untuk budaya Barat), pengkhianatan.
Ungu/Jingga	Spiritual, Misteri, Kebangsawanan, Transformasi, Kekasaran, Keangkuhan
	Energy, Keseimbangan, Kehangantan
Coklat	Tanah/Bumi, Reliability, Comfort, Daya Tahan.
Abu Abu	Intelek, Masa Depan (kayak warna Milenium), Kesederhanaan, Kesedihan
Putih	Kesucian, Kebersihan, Ketepatan, Ketidak bersalahan, Setril, Kematian
Hitam	Power, Seksualitas, Kecanggihan, Kematian, Misteri, Ketakutan, Kesedihan, Keanggunan

Tabel 4.3.1 Warna secara Psikologis dan Respon yang Mampu Ditangkap oleh Manusia

Sumber : www.finitesite.com

4.4 Texture

Dalam menilai bentuk kita tak akan dapat mengelakkan perhatian kita terhadap tekstur, karena kualitas yang terdapat dalam bentuknya sendiri dapat dipertegas, atau dikaburkan oleh sifat permukaannya. Sifat permukaan itu dapat mempertinggi kualitas atau dapat menutupi kualitas yang terdapat dalam bentuk. Kesan yang mampu diciptakan dengan adanya tekstur adalah adanya kesan yang tercipta baik dari permukaan yang halus, maupun kasar. Perihal tekstur ini akan dibahas secara lebih khusus pada BAB V.

Kesan yang mampu ditimbulkan dari adanya material batuan adalah sebagai berikut :

☞ Batuan beku memiliki kesan :

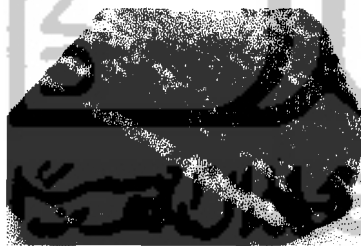


Dinamis

Sederhana

Sederhana

☞ Batuan metamorf memiliki kesan :

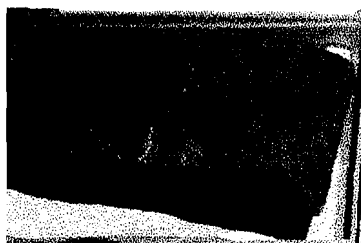


Mewah

Formil

Agung

☞ Batuan sediment memiliki kesan : sederhana, kuat dan alamiah.



Sederhana

Kuat

Alamiah

4.5 *Arrangement*

Komposisi dalam suatu penampilan bangunan dapat berupa susunan dari serangkaian bentuk atau bidang yang bertransformasi atau berulang atau repetitive di sepanjang sumbunya.

Komentar Le Corbusier tentang bentuk komposisi dengan membaginya menjadi dua, yaitu :

- Komposisi Kumulatif :
 - bentuk pertambahan
 - jenis yang agak mudah
 - indah, penuh gerak
 - dapat benar-benar disiplin dari segi golongan dan hirarki.
- Komposisi Kubus
 - Sangat sulit (untuk memuaskan jiwa)
 - Sangat mudah (mudah untuk dikombinasikan)
 - Bentuk yang dikurangi
 - Sangat “ramah”
 - Di bagian luar keinginan arsitektur terasa dengan pasti
 - Di bagian dalam semua kebutuhan fungsi dipenuhi (masuknya cahaya, kontinuitas, sirkulasi)

4.6 *Sensor Quality*

Sensor quality adalah persepsi yang mampu ditimbulkan dengan adanya kualitas panca indera manusia.

4.7 Konsep Citra Bangunan Museum Merapi

Berdasarkan landasan-landasan teori yang telah diuraikan di atas dan uraian yang dapat ditangkap dari tinjauan tentang Gunung Merapi, maka metode yang dipilih sebagai penentu batasan desain Museum Merapi adalah metode metafora dan perumpamaan.

Konsep metafora dan perumpamaan adalah (kiasan) mengidentifikasi hubungan di antara benda-benda. Hubungan-hubungan ini lebih bersifat abstrak

ketimbang nyata. Metafora dan perumpamaan yaitu dengan cara mengidentifikasi pola hubungan yang sejajar.

Pada desain Museum Merapi ini akan dipergunakan konsep dengan metode metafora, baik yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memperumpamakan, disesuaikan dengan permasalahan yang ada.

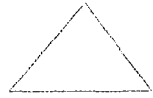


4.7.1 Konsep Wujud/bentuk (Shape)

Desain Museum Merapi ini ingin mewujudkan bentuk bangunan yang serupa dengan aktifitas Gunung Merapi.

☞ Simbol merupakan hal penting dalam mewujudkan citra. Gunung dapat dijabarkan sebagai bentuk yang melambangkan :

- kokoh



kokoh

- dinamis



dinamis

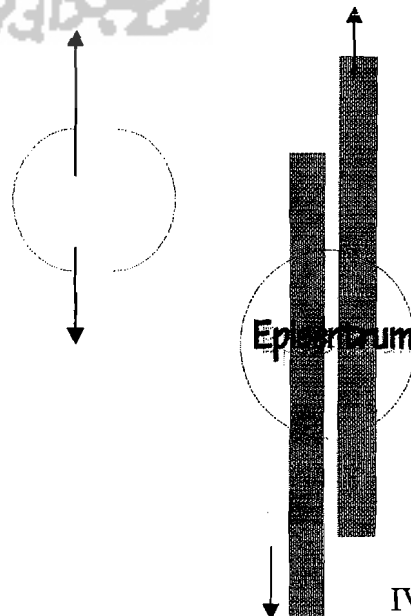
- tegar

tegar



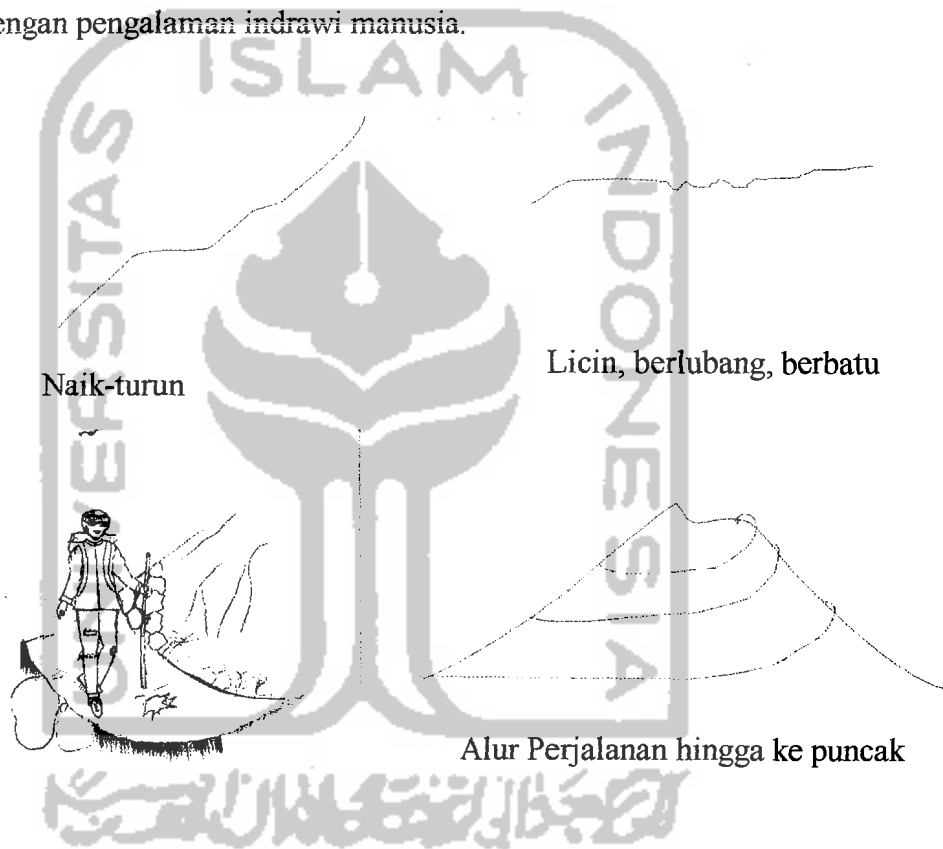
☞ Untuk memberikan pemahaman yang mudah diterima oleh masyarakat umum, maka dalam hal ini digunakan pendekatan konsep **metafora secara langsung** yang digambarkan melalui ruang simulasi gempa yang diletakkan pada entrance. Ruang ini menggambarkan adanya gejala vulkanik berupa gempa bumi, digambarkan melalui bentukan kerucut yang terbelah dan mengalami pergerakan menuju pada posisinya yang baru, sehingga dapat menunjukkan adanya suatu pergerakan dari lapisan kerak bumi.

Gambaran gempa bumi, sebagai salah satu gejala vulkanik, dituangkan ke dalam bentukan kerucut yang terbelah yang menunjukkan adanya suatu pergerakan



☞ Jalan di pegunungan cenderung naik-turun, dengan permukaan yang terkadang berbatu, tanah biasa, basah dan licin.

Gunung Merapi merupakan Gunung yang rawan untuk di daki, perjalanan yang panjang, siap dengan segala bahaya yang menghadang sewaktu-waktu. Mencapai puncak sebuah gunung merupakan satu perjalanan yang memberikan pengalaman tersendiri, oleh karena itu Bangunan Museum Merapi, nantinya akan memiliki ruang pameran, yang berurutan sesuai dengan pengalaman indrawi manusia.



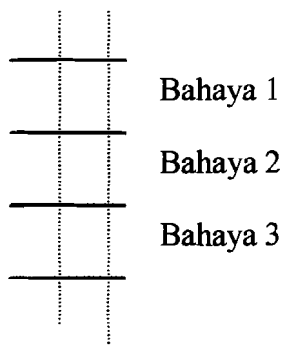
- ⌚ Bangunan diibaratkan sebuah aliran lava, sehingga akan dibuat satu sumbu melalui sirkulasi panjang yang menentukan letak-letak penempatan masa bangunan. Aktivitas perjalanan aliran lava akan mengalir turun dan tampak seperti satu garis panjang apabila dilihat dari kejauhan pada malam hari.



- ⌚ Letusan Gunung Merapi, beserta wedhus gembelnya seringkali akan mampu menghancurkan rumah-rumah penduduk, pohon, binatang ternak dan manusia menjadi rata. Gambaran dari wedhus gembel, beserta ratanya rumah-rumah penduduk, binatang ternak dan manusia, hal ini akan digambarkan melalui bentuk atap.



- ⌚ Terdapat pembatasan zona bahaya, baik itu bahaya 1, bahaya 2 maupun 3 di Kawasan Kaliurang, akan diterapkan pada area pembagian pengalaman indrawi, namun dari segi bentuknya akan diwujudkan dengan adanya dinding yang tinggi yang seolah-olah memberikan batasan terhadap area yang dilingkupinya.



4.6.2 Konsep Warna (*Colour*)

Bangunan selain mempergunakan warna alami dari batuan, juga menggunakan warna yang menggambarkan :

- ☞ Merah : digambarkan sebagai aliran lava, sekaligus memiliki arti power atau kekuatan, juga melambangkan akan adanya bahaya yang bisa terjadi sewaktu-waktu.
- ☞ Hitam, menggambarkan dari adanya Gunung Merapi yang di dalamnya tersimpan adanya kesan mistis, gunung merupakan tempat yang agung dan merupakan suatu lambang dari adanya sebuah kekuatan, sekaligus suatu kesedihan yang mendalam dari adanya bencana.
- ☞ Abu-abu, menggambarkan bahwa suatu kesedihan tidaklah harus dibiarkan berlarut-larut, dan bagaimana menatanya menuju masa datang yang lebih baik. Abu-abu disajikan melalui material batuan dengan mempertahankan warna yang natural.

4.6.3 Konsep *Texture*

Texture akan mempengaruhi adanya suatu persepsi dari seseorang kepada bentuk. Dalam konsep desain bangunan Museum merapi ini, akan dipergunakan *texture* yang diperoleh dari material dari batuan vulkanik, sehingga mampu memberikan kesan tentang awal mula bentukan batuan.

- ☞ Batuan beku yang berkarakter dinamis akan menggambarkan Gunung Merapi yang sampai sekarang masih aktif.
- ☞ Batuan metamorf akan menggambarkan keagungan yang tercipta dari sebuah gunung.

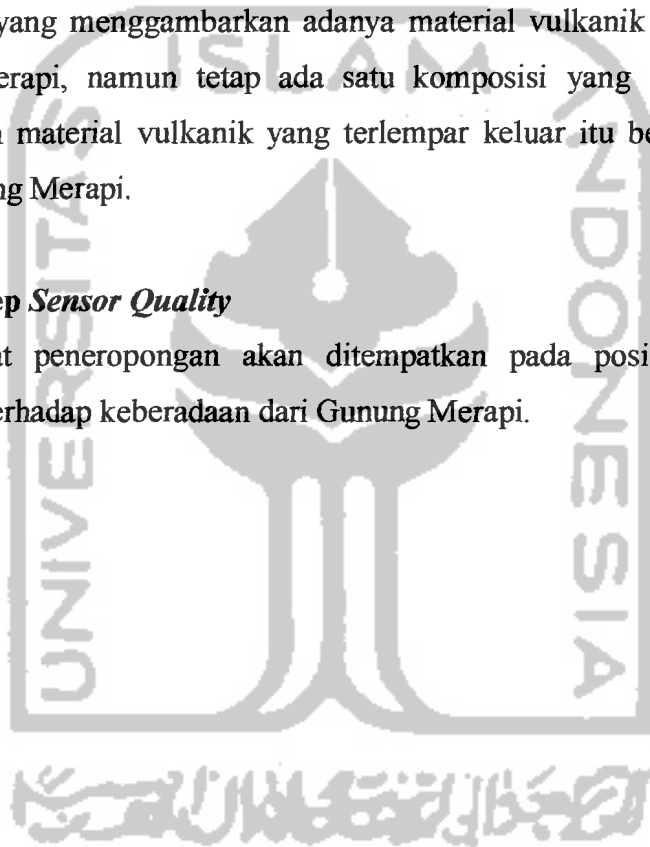
- ☉ Batuan sediment akan menggambarkan bahwa gunung memiliki suatu sumber kekuatan yang dahsyat dan menggambarkan kejadian-kejadian alamiah yang terjadi di bumi.

4.6.4 Konsep *Arrangement*

Konsep tata masa menggunakan komposisi kumulatif, yaitu dengan adanya hirarki, sehingga bangunan yang dikomposisikan terbagi dengan berbagai ketinggian yang menggambarkan adanya material vulkanik yang terlempar dari Gunung Merapi, namun tetap ada satu komposisi yang saling berhubungan, dikarenakan material vulkanik yang terlempar keluar itu bersumber dari dalam perut Gunung Merapi.

4.6.5 Konsep *Sensor Quality*

Pusat peneropongan akan ditempatkan pada posisi tertinggi sebagai keluasaan terhadap keberadaan dari Gunung Merapi.



- ☞ Batuan sediment akan menggambarkan bahwa gunung memiliki suatu sumber kekuatan yang dahsyat dan menggambarkan kejadian-kejadian alamiah yang terjadi di bumi.

4.7.4 Konsep *Arrangement*

Konsep tata masa menggunakan komposisi kumulatif, yaitu dengan adanya hirarki, sehingga bangunan yang dikomposisikan terbagi dengan berbagai ketinggian yang menggambarkan adanya material vulkanik yang terlempar dari Gunung Merapi, namun tetap ada satu komposisi yang saling berhubungan, dikarenakan material vulkanik yang terlempar keluar itu bersumber dari dalam perut Gunung Merapi.

4.7.5 Konsep *Sensor Quality*

Pusat peneropongan akan ditempatkan pada posisi tertinggi sebagai keluasaan terhadap keberadaan dari Gunung Merapi.

