

## BAB II

### TINJAUAN TEORI GALLERY SENI, PRESERVASI, KONSERVASI, REVITALISASI, KAWASAN CAGAR BUDAYA, SIRKULASI RUANG DALAM DAN SIRKULASI RUANG LUAR

Revitalisasi kawasan kuno Kotagede, merupakan cara untuk membangun kembali kawasan Kotagede agar mempunyai nilai guna lahan yang lebih bermanfaat baik dalam bidang ekonomi maupun sosial budaya sekaligus sebagai upaya untuk melestarikan kawasan bersejarah peninggalan ibukota Kerajaan Mataram.

Revitalisasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan potensi sub-kawasan seperti memanfaatkan potensi seni, budaya dan status bersejarahnya ke dalam produk-produk wisata yang nantinya dapat mengangkat nilai-nilai seni dan budaya masyarakat Kotagede serta status bersejarahnya kawasan Kotagede ke dalam kemasan yang lebih diminati oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Galeri seni merupakan salah satu produk pelengkap pariwisata yang bisa dijadikan suatu wadah untuk mengangkat produk-produk kerajinan khas Kotagede yaitu perak.

**Kata kunci:** Galeri seni, Teori sirkulasi, Revitalisasi cagar budaya

#### 2.1 Pengertian Gallery dan Seni

1. Gallery adalah balai atau gedung kesenian<sup>5</sup>
2. Gallery adalah large room used for public display and sales as of art and antiques<sup>6</sup>
3. Kata gallery berasal dari bahasa Inggris dilihat dari buku The Contemporary English Indonesia Dictionary mempunyai arti “ Balai seni atau Gedung seni.”<sup>7</sup>
4. Menurut Encyclopedia of America Architecture, Gallery mengandung arti suatu wadah untuk menggelar karya-karya seni untuk dipromosikan (dijual).<sup>8</sup>
5. Seni adalah segala macam keindahan ciptaan manusia.<sup>9</sup>

<sup>5</sup> Hasan Sadily, 1975, mengutip dari Rafa'I, 2000

<sup>6</sup> Webster dictionary, 1991, mengutip dari Rafa'i, 2000

<sup>7</sup> Mengutip dari Herry Ramlan Syamsu, 2000

<sup>8</sup> Mengutip dari Herry Ramlan Syamsu, 2000

<sup>9</sup> Soedarso, 1976, mengutip dari Henri Budi Setiawan, 2000)

6. Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (lainnya).<sup>10</sup>
7. Seni merupakan sarana manusia dalam sosialisasi dunia apresiasi.<sup>11</sup>

### 2.1.1 Media atau Simbol Seni<sup>12</sup>

Media simbol atau lambang yang digunakan dalam perwujudan ide atau pengalaman estetika penciptaan. Menurut aspek media simbol ini dikenal seni sebagai berikut:

1. Seni rupa (lukis, patung, grafis) dengan lambang visualnya.
2. Seni suara atau bahasa (musik, sastra) dengan lambang auditif atau pendengaran.
3. Seni gerak (tari) dengan lambang jasmani atau sikap fisik.

Sosiologi seni atau kegunaan praktis karya seni yang menyebabkan seni sebagai berikut:

1. Seni murni (pure art) yang dipandang tidak mempunyai kegunaan praktis, namun merupakan barang-barang seni yang indah-indah seperti seni lukis, seni pahat atau seni patung, seni grafis dan seni keramik.
2. Seni terpakai atau kerajinan (applied art) yang dipandang mempunyai kegunaan praktis biasa disebut seni desain atau seni pakai. Seni ini adalah fenomena menarik yang tumbuh bersama industri dan teknologi. Seni terpakai terdiri dari seni desain interior, desain komunikasi visual, desain produk dan desain tekstil.

### 2.1.2 Gallery Seni Kerajinan Perak

Berdasarkan pengertian Galeri dan Seni di atas maka dapat disimpulkan bahwa Gallery seni kerajinan khas Kotagede adalah Gedung kesenian yang digunakan masyarakat Yogyakarta khususnya Kotagede sebagai sarana mensosialisasikan apresiasinya di dalam menggelar karya-karya seni (kerajinan perak) untuk dipromosikan atau dijual.

<sup>10</sup> Dewantara, 1962, mengutip dari Henri Budi Setiawan, 2000

<sup>11</sup> Rader, 1960, mengutip dari Henri Budi Setiawan, 2000

<sup>12</sup> Harry Ramlan Syamsu, JUTA-UGM, Yogyakarta, 2000

Produk-produk kerajinan perak yang dimaksud adalah segala macam hasil apresiasi dalam bidang desain yang berhubungan dengan media logam perak seperti cincin, gelang, kalung, perabot-perabot rumah tangga, cendera mata dan sebagainya.

## 2.2 Perkembangan Galeri<sup>13</sup>

Dari perkembangan gallery dapat dilihat bahwa fungsi awalnya adalah memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat umum (sebelum ini koleksi-koleksinya hanya merupakan dekorasi ruangan semata).

Dengan demikian terlihat adanya usaha dengan:

1. Mengumpulkan hasil-hasil karya seni (sebagai koleksi)
2. Memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
3. Memelihara hasil karya seni agar tidak rusak (konservasi).

Gallery sebagai penampung kegiatan seni merupakan suatu kenyataan wajar dari the collecting insting masyarakat dan pada perkembangan dewasa ini memiliki fungsi baru yaitu gallery dijadikan sebagai sumber service bagi public di banding seni. Fungsi baru yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Tempat pengumpulan hasil karya seni.
2. Tempat memamerkan hasil karya seni.
3. Tempat memelihara hasil karya seni.
4. Tempat mengajak atau mendorong peningkatan apresiasi seni masyarakat.
5. Sebagai tempat pendidikan non formal bagi para penikmat seni.
6. Sebagai tempat jual beli karya seni sebagai rangsangan terhadap kelangsungan kehidupan karya seni.
7. Kegiatan informasi promosi dan pemasaran produksi produk seni.
8. Kegiatan koperasi untuk memajukan usaha dalam kegiatan seni rupa baik yang bersifat permodalan, penyediaan bahan baku serta orientasinya terhadap pasar.

Dari perkembangan gallery tampak bahwa fungsi gallery mengikuti penyesuaian antara tuntutan seni dan kebutuhan masyarakat yang makin lama aktivitas-aktivitas yang timbul di dalamnya didominasi oleh kegiatan servis.

<sup>13</sup> Herry Ramlan Syamsu, JUTA-UGM, Yogyakarta, 2000

### 2.3 Peran Gallery<sup>14</sup>

Walaupun dalam keberadaannya museum dan gallery hampir sama tetapi mempunyai fungsi yang berbeda, gallery lebih bersifat seni dan komersil dan museum lebih ke dunia pendidikan. Gallery pada kenyataan bisa menjadi bagian dari museum, tetapi gallery tidak berarti museum.

Peran gallery mempunyai beberapa aspek

- a. Aspek komersial, gallery hanya berfungsi sebagai nilai jual (komersil).
- b. Aspek sosial gallery sebagai hiburan, apreasi terhadap seni dan lain-lain.
- c. Aspek budaya gallery merupakan bagian dari kesenian setempat (mengangkat budaya).

### 2.4 Macam Fasilitas Gallery Seni<sup>15</sup>

Terdapat beberapa fasilitas ruang atau wadah kegiatan seni yang dapat kita ketahui dari beberapa literatur atau dengan melihat aktivitas-aktivitasnya. Namun masing-masing memiliki perbedaan-perbedaan yang prinsipil antara satu dengan yang lain, yaitu:

- a. Art Centre yaitu suatu wadah pusat berbagai macam aktivitas seni dari semua cabang seni yang ada dari suatu wilayah baik lokal maupun regional.
- b. Museum of art yaitu suatu wadah seni yang berupa badan atau lembaga yang bersifat tetap dan tidak mencari keuntungan material. Museum senantiasa melayani masyarakat, terbuka untuk umum dan terus mencari koleksi-koleksi untuk dikumpulkan dan dipelihara guna kepentingan studi dan pendidikan.
- c. Art Gallery yaitu suatu wadah kegiatan seni rupa yang dikelola oleh sekelompok orang atau individu yang bertujuan meningkatkan apresiasi seni dengan memperhatikan mutu seni itu sendiri.
- d. Ruang pameran yaitu wadah khusus bagi penjualan hasil karya seni rupa secara temporer. Ruang pameran ini dapat berdiri sendiri atau berkelompok dan mengikuti fungsi dari ruang bangunan itu.
- e. Art Shop yaitu wadah khusus bagi penjualan hasil karya seni tanpa memperhatikan mutu seni.

<sup>14</sup> Rafa'I, JUTA-UGM, Yogyakarta, 2000

<sup>15</sup> Yohanes Joko Prasetyo, JUTA-UGM, Yogyakarta, 1998

- f. Perpustakaan yang menyediakan bacaan tentang seni rupa yang kiranya akan memberikan manfaat bagi perkembangan seni rupa secara umum.
- g. Fasilitas Pendukung yaitu fasilitas servis untuk para pengunjung yang dianggap dapat menguntungkan dilihat dari segi komersial

## 2.5 Preseden Arsitektural.

Secara arsitektural ada beberapa macam cara untuk menangani bangunan lama. Dari konsep perancangan yang dicermati dapat di jadikan suatu preseden di dalam menangani bangunan kuno. Dibawah ini ada beberapa contoh Gallery Seni yang dapat dijadikan acuan, Gallery Seni itu adalah sebagai berikut:

### 1. Farnese Palace Into Art Gallery (1583) di Parma, Italy

Gallery seni ini menempati bangunan dari Palazzo Della Pilotta (rumah dinasti Farnese) yang terletak di lembah sungai pusat kota Parma, Italy dan perkembangan selanjutnya lebih banyak menjadi tempat tinggal pribadi dan tempat yang digunakan secara bersama-sama untuk mengkoleksi termasuk didalamnya gallery national Parma, Perpustakaan Paltine dan Teater Farnese yang terkenal sejak abad ke-19, merupakan teater yang dibangun menggunakan bahan dari kayu.

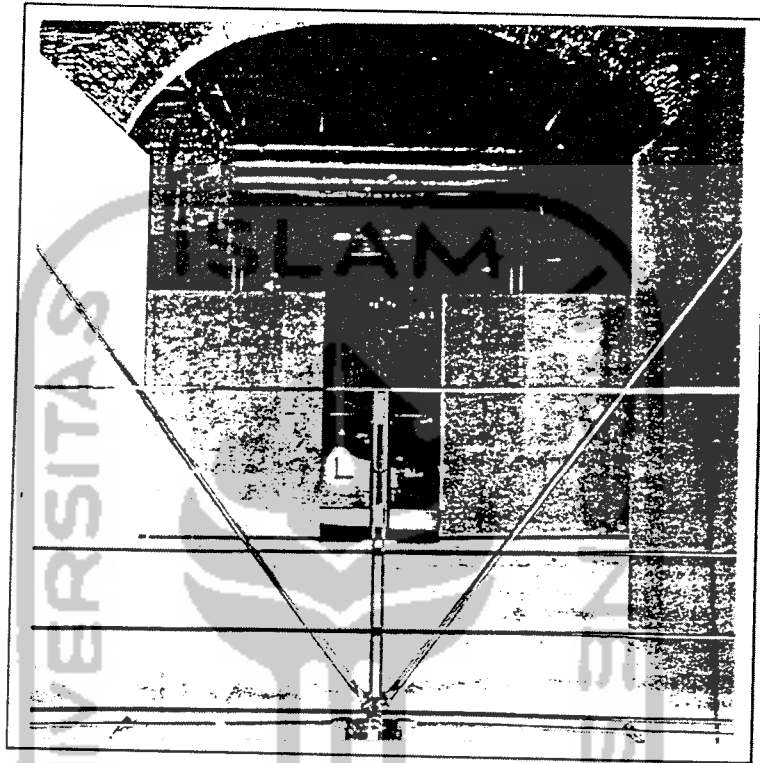


Gambar 2.1 : Tampak Bangunan Farnese Palace Into Art Gallery  
Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Konsepnya dengan cara memperbaiki kerusakan dan memperkuat struktur yang diakibatkan oleh perang. Seperempat bagian digunakan untuk tempat service dan sebelah kiri dari bagian gedung Palazo yang mengalami kerusakan yang cukup parah

dihilangkan. Tempat parkir Palazo akan digunakan sebagai taman. Warna langit-langit menyebar disepanjang tembok dengan warna natural

Perbedaan yang mencolok antara bangunan baru dengan bangunan yang lama yaitu terletak di struktur, panel, tembok dan tangga yang menghubungkan antar tingkat atas dengan bangunan yang ada dibawahnya.

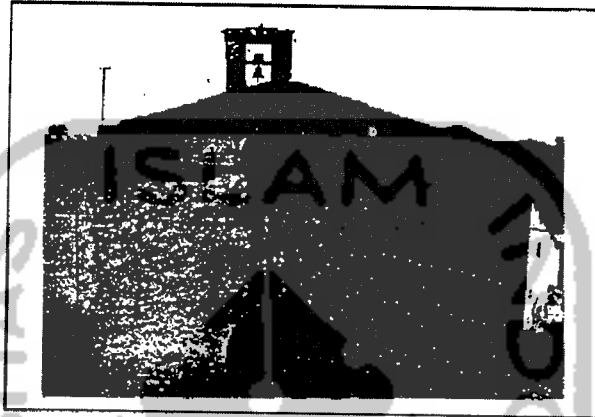


Gambar 2.2 : Detail Bagian Belakang dari Teatro Farnese  
Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bangunan lama yang semula merupakan bangunan Istana Dinasti Farnese (Palazzo Della Pillota) menjadi bangunan publik berupa gallery seni, perpustakaan dan teater, yang semula rusak diakibatkan oleh perang. Pemanfaatan bangunan lama yang telah rusak menjadi bangunan baru membutuhkan perbaikan-perbaikan dan perubahan, diantaranya memperbaiki fasade bangunan, memperkuat struktur bangunan, merubah ruangan yang disesuaikan dengan fungsi baru seperti pemakaian efek-efek cahaya yang semula tidak ada dan menghilangkan beberapa gedung Palazo yang mengalami kerusakan cukup parah.

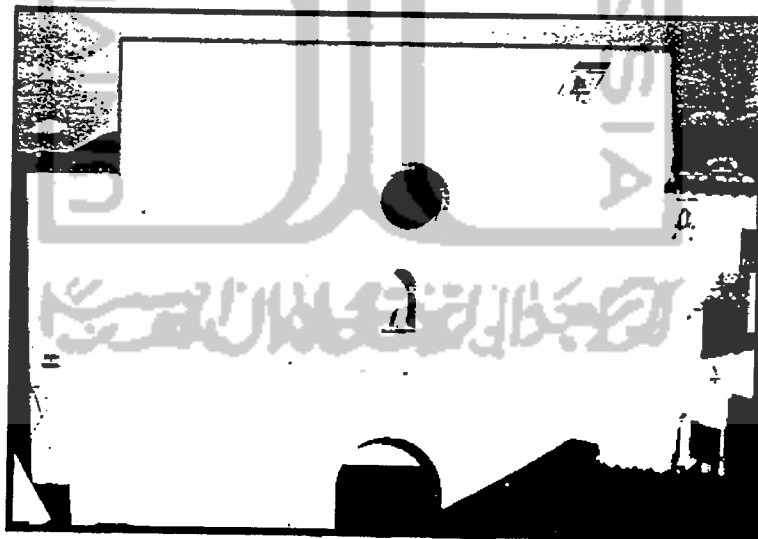
## 2. Church Into Art Gallery and Concert Hall (1984) di Ibiza, Spanyol

Galeri Seni ini menempati bangunan Hospitalet Church. Di awal abad 18 Hospitalet church di Ibiza di bangun dan diresmikan penggunaan oleh umum untuk tempat pameran dan konser dan juga sebagai tempat keagamaan. Tahun 1970 gereja dalam keadaan rusak dan akan hancur. Pekerjaan untuk membangun kembali dilakukan pada tahun 1981 dan tahun 1984 oleh Menteri Kebudayaan Spanyol.



Gambar 2.3: Tampak Bangunan Church Into Art Gallery and Concert Hall sebelum diperbaiki

Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino



Gambar 2.4: Tampak Bangunan Church Into Art Gallery and Concert Hall setelah diperbaiki

Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Konsepnya dengan cara memperkuat struktur, merenovasi penampilan tembok dan merenovasi secara umum bangunan keseluruhan. Sebelah depan bagian barat gereja setelah membangun kembali tembok dengan meletakkan lonceng didalamnya diantara jendela bundar dengan pintu masuk yang ada dibawahnya dengan menggantikan lonceng yang ada di menara.. Perubahan yang mendasar antara bangunan baru dengan bangunan lama yaitu pada warna terang (jingga) yang digunakan pada bangunan lama dihilangkan dan diganti dengan menggunakan cahaya-cahaya buatan yang dapat dikontrol dan mereproduksi fase-fase dari cahaya bulan.



Gambar 2.5: Ruangan Church Into Art Gallery and Concert Hall yang digunakan bergantian dengan fungsi yang berbeda (tempat ibadah dan gallery seni)

Sumber: Re/Architecture Old Buildings, New Uses Sherban Cantacuzino

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bangunan kuno dengan fungsi lama menjadi bangunan baru dengan fungsi lama tidak menjadi masalah jika fungsi lama tersebut merupakan salah satu kebutuhan masyarakat. Perbaikan-perbaikan bangunan dilakukan karena usia bangunan yang telah tua dan kondisi bangunan yang telah rusak dengan cara memperkuat struktur, merubah penampilan bangunan dengan bentuk yang lebih menarik, merubah cat tembok dan merubah cahaya alami menjadi cahaya buatan dengan menggunakan teknologi canggih (komputer)



Dengan melihat dan mengulas beberapa preseden arsitektur di atas dapat dijadikan gambaran, bagaimana caranya memanfaatkan bangunan lama dengan kondisi yang memperhatikan baik dari segi struktur maupun tampilannya ke dalam bangunan baru yang mempunyai nilai lebih di bandingkan bangunan lama yang telah ada. Dari contoh diatas dapat ditemukan secara langsung sebagai berikut:

1. Bangunan lama dapat dimanfaatkan (direvitalisasi) menjadi bangunan baru dengan cara menyisipkan fungsi baru yang dapat mengangkat nilai lebih pada bangunan tersebut disamping sebagai sarana pelestarian budaya.
2. Konsep-konsep perencanaan pada bangunan lama bisa dilakukan dengan cara Konservasi maupun preservasi dengan mempertahankan bangunan yang telah ada, menambah bangunan yang telah ada ke dalam bentuk yang berbeda maupun sama, mengganti sistem pencahayaan dan penghawaan misalnya pencahayaan alami diganti pencahayaan buatan dan membuang bagian-bagian bangunan yang dirasa tidak bisa dimanfaatkan lagi atau tidak sesuai dengan fungsi baru yang diwadahnya..

## **2.6 Tinjauan Preservasi, Konservasi dan Revitalisasi**

### **2.6.1 Pengertian-Pengertian**

Dalam hal ini terdapat beberapa tindakan yang saling terkait dan saling mengisi yakni revitalisasi, konservasi dan preservasi, yang masing-masing mempunyai pengertian sebagai berikut:

#### **1. Revitalisasi**

Revitalisasi dalam kegiatan konservasi mempunyai arti menghidupkan kembali kegiatan sosial dan ekonomi bangunan atau lingkungan bersejarah yang sudah kehilangan vitalitas fungsi aslinya, dengan cara memasukkan fungsi baru ke dalamnya sebagai daya tarik, agar bangunan atau lingkungan tersebut menjadi hidup kembali.

#### **2. Konservasi**

Konservasi adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memperpanjang umur warisan budaya bersejarah, dengan cara memelihara dan melindungi keotentikan dan maknanya dari gangguan dan kerusakan, agar dapat digunakan pada saat sekarang

maupun masa yang akan datang, apakah dengan menghidupkan kembali fungsi lama atau dengan mengubah fungsi lama dengan fungsi baru yang dibutuhkan.

### 3. **Preservasi**

Preservasi adalah tindakan atau proses penerapan ukuran untuk mempertahankan bentuk asli, integritas (kualitas yang dimiliki sebuah bangunan dan tapaknya yang memberikan makna dan nilai), serta material bangunan atau sebuah struktur, mencakup juga bentuk-bentuk asli dari tanaman-tanaman yang ada di dalam tapaknya. Termasuk dalam kegiatan ini adalah pekerjaan stabilitas, jika diperlukan tanpa melupakan pemeliharaan yang terus menerus pada material bangunan bersejarah.

#### 2.6.2 **Upaya-Upaya Revitalisasi**

Upaya yang dilakukan dalam revitalisasi mempunyai tujuan untuk memberikan kehidupan kembali kepada bangunan atau lingkungan dengan cara mengubah fungsi lama menjadi fungsi baru atau dengan menyuntikan kegiatan tertentu ke dalamnya yang berfungsi sebagai obat, seperti contoh dibawah ini:

##### 1. **Perubahan fungsi**

Ada beberapa contoh perubahan fungsi, perubahan-perubahan fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah fungsi rumah tinggal lama menjadi sebuah penginapan “tempo doeloe”, lengkap dengan suasana eksterior maupun interior serta pelayanan yang sesuai dengan zaman didirikannya bangunan tersebut.
- b. Mengubah fungsi bekas penjara menjadi hotel.
- c. Mengubah fungsi gereja menjadi teater

##### 2. **Nilai tradisional yang dimasukan ke dalam kegiatan modern**

- a. Mempertahankan nilai ke tradisional bangunan, namun difungsikan sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang misalnya bentuk-bentuk pendopo sebagai elemen pada suatu tatanan yang modern.
- b. Hotel-hotel di Bali yang memiliki fasilitas modern dengan gaya arsitektur khas Bali.
- c. Membuat replikasi bangunan tradisional seperti yang dapat dilihat di Taman Mini Indonesia.

### 3. Menyisipkan fungsi baru

Menyisipkan fungsi baru yang sedang trend pada masa kini dilingkungan perdagangan yang sudah mati misalnya membangun “Mall” ditengah-tengah daerah perdagangan yang sepi, yang bisa mengundang pengunjung ke daerah itu, sekaligus juga akan menghidupkan kembali kegiatan di tempat itu.

## 2.7 Pengertian Warisan Budaya, Benda Cagar Budaya dan Kawasan Budaya

Kata warisan budaya atau warisan kebudayaan merupakan gabungan dari kata warisan dan budaya (kebudayaan). Budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil budaya. Menurut ilmu antropologi, pengertian lengkap dari kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.<sup>16</sup>

Dalam Undang-undang RI no.5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, dinyatakan bahwa Benda Cagar Budaya adalah:

- a. Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.
- b. Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Situs adalah lokasi yang mengandung atau diduga mengandung benda cagar budaya termasuk lingkungan yang diperlukan bagi pengamanannya.

Sebagai sumberdaya, benda cagar budaya memiliki beberapa sifat khusus diantaranya:

- a. Tidak dapat diperbaharui
- b. Langka atau unik
- c. Setiap saat berkembang dan dapat berubah dengan waktu
- d. Rapuh, mengingat usianya yang relatif tua
- e. Lokasinya menyebar atau mengelompok dalam suatu konsentrasi tertentu

<sup>16</sup> Kontjaraningrat, 1980

Pengertian cagar budaya seperti yang tercantum dalam UU No. 5 tahun 1992 dengan jelas memperlihatkan bahwa pengertian benda cagar budaya lebih luas daripada objek arkeologi. Objek arkeologi meliputi seluruh sisa budaya yang langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan aktivitas budaya masa lampau.<sup>17</sup>

Kawasan budaya adalah area dimana terdapat benda-benda budaya dan atau kegiatan atau perilaku manusia yang memiliki nilai penting tertentu, menggambarkan relasi antar keduanya di masa lampau serta kognisinya dalam setting urban.

## 2.8 Nilai Penting atau Significance Benda Budaya

Secara umum dapat dinyatakan bahwa yang layak untuk dilestarikan dan dapat membentuk suatu kawasan budaya adalah kelompok benda budaya dan atau kegiatan budaya yang memiliki nilai penting baik dalam arti kesejarahan, estetika, sosial atau kemasyarakatan dan keilmuan.<sup>18</sup>

Disisi lain Attoe (dalam catanese, Snyder, 1984) menyebutkan juga sejumlah kriteria untuk tindak lanjut preservasi-konservasi historik yaitu:

1. Memiliki nilai estetika
2. Lazim pada suatu saat dan suatu tempat
3. Sudah langka
4. Memiliki peran sejarah
5. Dapat mengembangkan kawasan sekitar
6. Memiliki predikat paling

Dalam penetapan suatu komponen, benda, kelompok benda atau kawasan budaya yang perlu ditindaklanjuti ( dalam arti memberikan tindak pengaturan secara khusus) selain nilai-nilai penting maupun kriteria yang telah disebutkan di atas terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

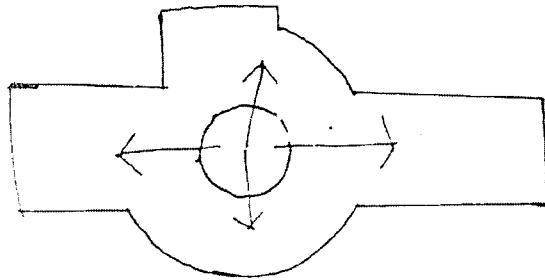
1. Local interest

Menangkap memahami dan menyalurkan aspirasi masyarakat setempat, serta menyertakan mereka dalam tahap-tahap pelaksanaan tindakan pelestarian.

<sup>17</sup> Renfrew dan Bahn, 1991.

<sup>18</sup> Schifeler dan Gumerman, 1979.

### 3. Pencapaian dari ruang utama ke ruang pameran



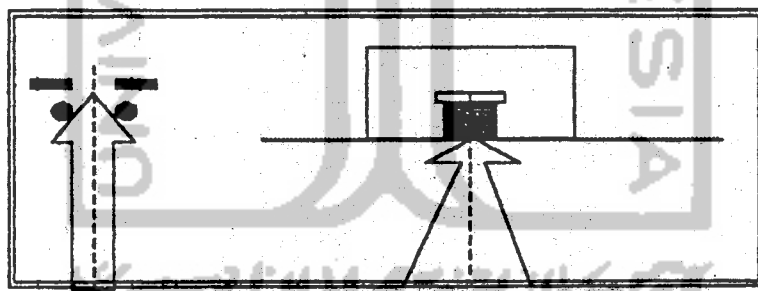
Gambar 2.8 : Pencapaian dari ruang utama ke ruang pameran  
Sumber : Robillard mengutip dari Sa'at, 2000

#### 2.10 Pencapaian ke Bangunan

Ada beberapa model pencapaian ke bangunan (D.K. Ching, 2000)

##### 1. Langsung

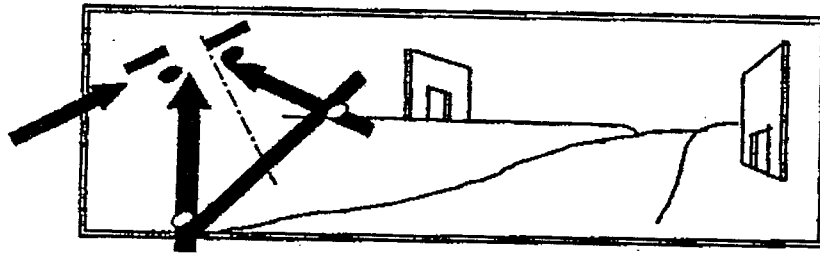
Suatu pencapaian yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang sejaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.



Gambar 2.9 : Pencapaian Langsung  
Sumber : D.K. Ching, 2000

##### 2. Tersamar

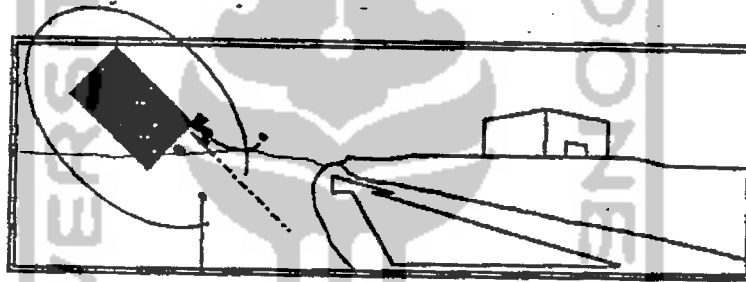
Pencapaian samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.



Gambar 2.10 : Pencapaian Tersamar  
Sumber : D.K. Ching, 2000

### 3. Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.



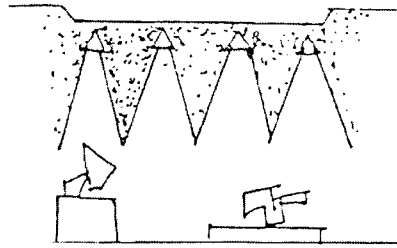
Gambar 2.11 : Pencapaian Berputar  
Sumber : D.K. Ching, 2000

### 2.11 Tata Cahaya Terhadap Obyek Pamer<sup>19</sup>

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan di dalam merancang tata cahaya adalah Layout penempatan obyek pameran yang juga sangat berkaitan dengan ukuran benda, warna benda koleksi dan latar belakang cahaya buatan dan alami. Tata cahaya dapat dibedakan atas:

1. Pencahayaan secara menyeluruh dan merata dalam ruang untuk benda koleksi yang berukuran besar dan tidak memiliki detail atau sesuatu yang khusus dan menarik.

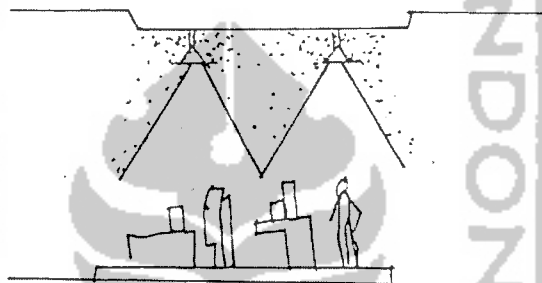
<sup>19</sup> Sa'at, 2000: 55-56



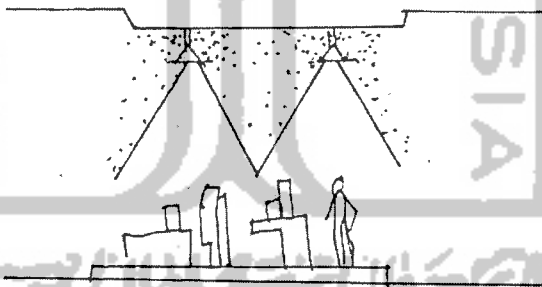
Gambar 2.12 : Pencahayaannya menyeluruh  
Sumber : Sa'at

2. Localized general lighting untuk kelompok benda-benda dengan karakteristik yang sama dan penting

Gambar 1

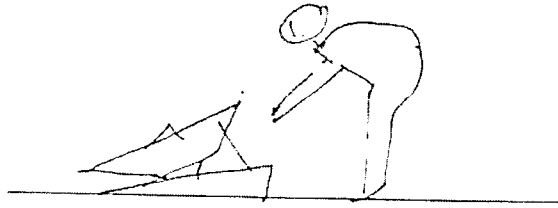


Gambar 2



Gambar 2.13 : Pencahayaannya Localized  
Sumber : Sa'at

3. Pencahayaannya setempat (light art) memiliki cakupan relatif lebih kecil di banding penerangan setempat, digunakan untuk tiap-tiap benda yang memiliki detail atau sifat khusus.



Gambar 2.14 : Pencahayaan setempat  
Sumber : Sa'at

4. Pencahayaan bersifat khusus dilakukan pada benda koleksi yang memiliki keistimewaan dan karakter khusus



Gambar 2.15 : Pencahayaan khusus  
Sumber: Sa'at