

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. ARSITEKTUR PSIKOLOGI

2.1.1. Teori *Architecture Psychology*

Psikologi Arsitektur adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dengan psikologi dan perilaku manusia, dimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lainnya (Halim, 2005)

Terdapat empat isu pokok yang menghubungkan disiplin ilmu arsitektur dan psikologi, yaitu : kepribadian bangunan, arketipe bangunan, anatomi bangunan dan karakter bangunan. manusia (Haryadi & Setiawan, 2014).

a. *Kepribadian Bangunan*

Istilah dalam psikologi ada yang menunjuk pada karakter kepribadian spesifik seorang, yakni istilah “*introvert*” dan “*ekstrovert*”. Yang pada artinya, karakter tersebut di artikan dalam bahasa arsitektur sebagai sifat tertutup (*enclosure*) maupun sifat terbuka (*openess*) dari sebuah bangunan.

b. *Arketipe Bangunan*

Arketipe diartikan sebagai bentuk pemikiran universal seseorang terhadap bangunan. Konsep ruang bangunan yang edukatif dan kreatif harus tercermin dalam bangunan agar mind-set seseorang mengenai citra kreatif dapat terbentuk ketika seseorang melihat bangunan.

c. *Anatomi dan Karakter Bangunan*

Anatomi fisik digambarkan melalui obyek fisik dari psikologi adalah manusia yang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu kepala, badan dan kaki. Untuk itu, bangunan juga harus

mampu merefleksikan tiga unsur utama tersebut. Untuk karakter bangunan dapat dikategorikan menjadi bangunan dengan citra feminim maupun maskulin. Unsur Psikologi Arsitektur yang digunakan pada strategi desain untuk pembentukan suasana , yakni: unsur bentuk, unsur warna, unsur tekstur, unsur proporsi.

2.1.2. Psikologi dalam Arsitektur

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah terlepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Di antara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain oleh manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup di dalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itu lah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali (Tandali, 2011).

a. Arsitektur membentuk perilaku manusia

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut. Bangunan yang didesain oleh manusia yang pada awalnya dibangun untuk pemenuhan kebutuhan manusia tersebut mempengaruhi cara kita dalam menjalani kehidupan sosial dan nilai-nilai yang ada dalam hidup. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan.

b. *Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur*

Manusia membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Setiap arsitektur yang dibuat atas dasar kebutuhan manusia menghasilkan efek perilaku yang berbeda terhadap arsitektur itu sendiri. Mengenai pembangunan kembali arsitektur yang diadaptasi dari kebutuhan dan perilaku manusia yang berdampak terhadap psikologi seseorang.

2.1.3. Proses Terjadinya Perilaku Psikologi dalam Arsitektur

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yaitu :

- a. *Awareness*. Yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.
- b. *Interest*, yakni orang mulai tertarik kepada stimulus
- c. *Evaluation*. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi
- d. *Trial*, orang telah mulai mencoba perilaku baru.
- e. *Adoption*, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan atau bersifat langgeng (*long lasting*).

2.1.4. Parameter Pembentuk Psikologi Arsitektur

2.1.4.1. Bentuk dan Ruang

Bentuk dapat didefinisikan sebagai penampilan luar yang dapat dilihat, gambar struktur formal, tata susun, komposisi yang menghasilkan gambaran nyata, massa 3 dimensi, wujud, penampilan dan konfigurasi. Unsur-unsur utama timbulnya suatu bentuk adalah adanya titik, garis, bidang dan ruang. Wujud-wujud dasar dari bentuk menurut D.K. Ching (1996) terdiri dari 3 macam, yaitu bentuk lingkaran, bentuk segitiga, dan bentuk bujur sangkar. Semua bentuk dapat dipahami sebagai hasil dari perubahan benda pejal utama, melalui variasi-variasi yang timbul akibat manipulasi dimensinya atau akibat penambahan maupun pengurangan elemen-elemennya. Perubahan bentuk dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu perubahan dimensi, perubahan dengan pengurangan dan perubahan dengan penambahan. Wujud dasar bentuk menurut D.K. Ching (1996) terdiri dari 3 buah, yaitu :

a. Lingkaran

Merupakan susunan sederetan titik yang memiliki jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lengkungan. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar lingkaran :

- Kendala dalam penataan pada bentuk lengkung.
- Pengembangan bentuk relatif banyak.
- Orientasi aktifitas cenderung memusat.
- Fleksibilitas ruang tepat untuk penataan organisasi ruang dengan pola memusat.
- Karakter dinamis dengan orientasi yang banyak.

b. Bujur Sangkar

Merupakan sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar bujur sangkar.

- Penataan dan pengembangan bentuk relatif mudah.
- Kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi
- Karakter bentuk formal dan netral
- Fleksibilitas tinggi dengan penataan perabot cenderung mudah.

c. Segitiga

Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar segitiga:

- Sering mempunyai ruang sisa dan pengembangan bentuk relatif terbatas.
- Aktifitas kegiatan lebih mengutamakan pada satu orientasi.
- Karakter kaku dan cenderung kurang formal.
- Fleksibilitas kurang serta perlu penataan yang lebih terencana untuk mengatasi ruang sisa.

Secara umum, menurut Angkowi dan Kapugus (2012) ruang dibentuk oleh tiga elemen pembentuk ruang, yaitu :

a. Bidang alas/lantai (*the base plane*).

Oleh karena lantai merupakan pendukung kegiatan kita dalam suatu bangunan, sudah tentu secara struktural harus kuat dan tahan lama. Lantai juga merupakan unsur yang penting didalam sebuah ruang, bentuk, warna, pola dan teksturnya akan menentukan sejauh mana bidang tersebut akan menentukan batas-batas ruang dan berfungsi sebagai dasar dimana secara visual unsur-unsur lain di dalam ruang dapat dilihat. Tekstur dan kepadatan material dibawah kaki juga akan mempengaruhi cara kita berjalan di atas permukaannya.

b. Bidang dinding/pembatas (*the vertical space divider*).

Sebagai unsur perancangan bidang dinding dapat menyatu dengan bidang lantai atau dibuat sebagai bidang yang terpisah. Bidang tersebut bisa sebagai latar belakang yang netral untuk unsur-unsur lain di dalam ruang atau sebagai unsur visual yang aktif didalamnya. Bidang dinding ini dapat juga transparan seperti halnya sebuah sumber cahaya atau suatu pemandangan.

c. Bidang langit-langit/atap (*the overhead plane*).

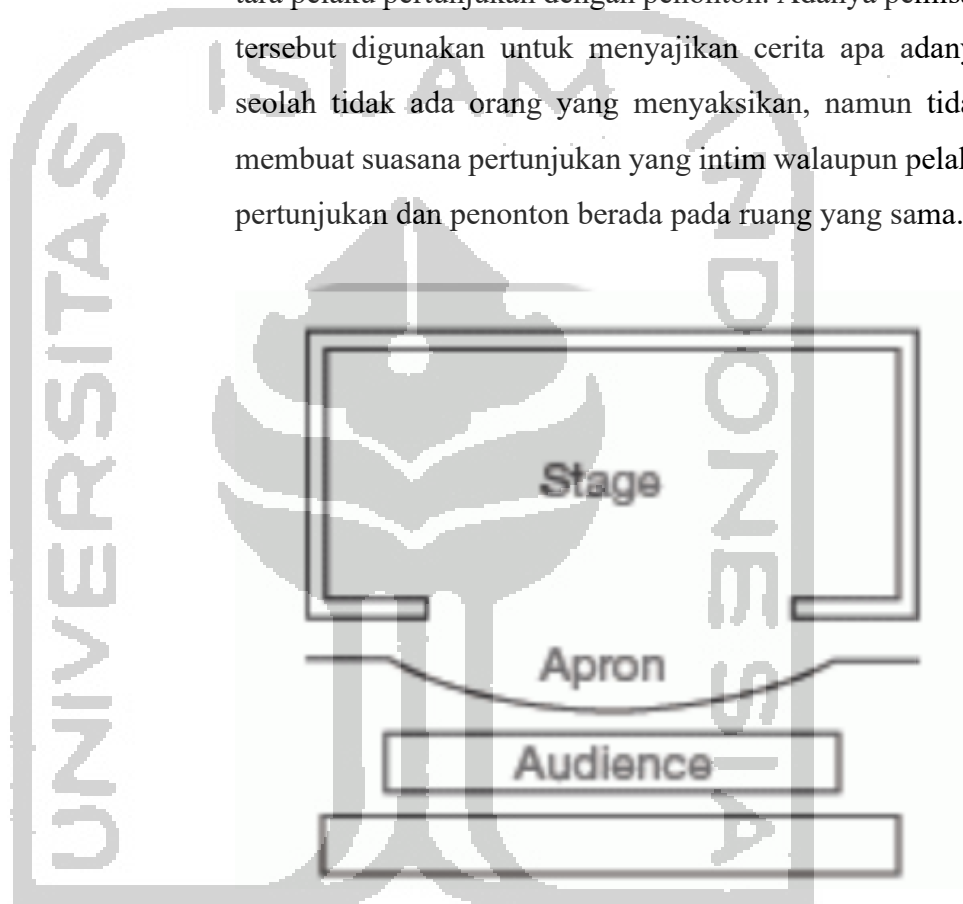
Bidang atap adalah unsur pelindung utama dari suatu bangunan dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam dari pengaruh iklim. Bentuknya ditentukan oleh geometris dan jenis material yang digunakan pada strukturnya serta cara meletakkannya dan cara melintasi ruang diatas penyangganya. Secara visual bidang atap merupakan topi dari suatu bangunan dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap bentuk bangunan dan pembayangan.

2.1.4.2. Desain Ruang Pertunjukan

Desain dan bentuk ruang yang dipergunakan sebagai area pertunjukan memiliki macam yang beragam disesuaikan dari seperti apa seni yang akan dipertunjukan. Seiring berkembangnya jaman, bentuk area pertunjukan yang cukup banyak mengerucut pada tiga jenis bentuk, yaitu:

a. Proscenium Theaters

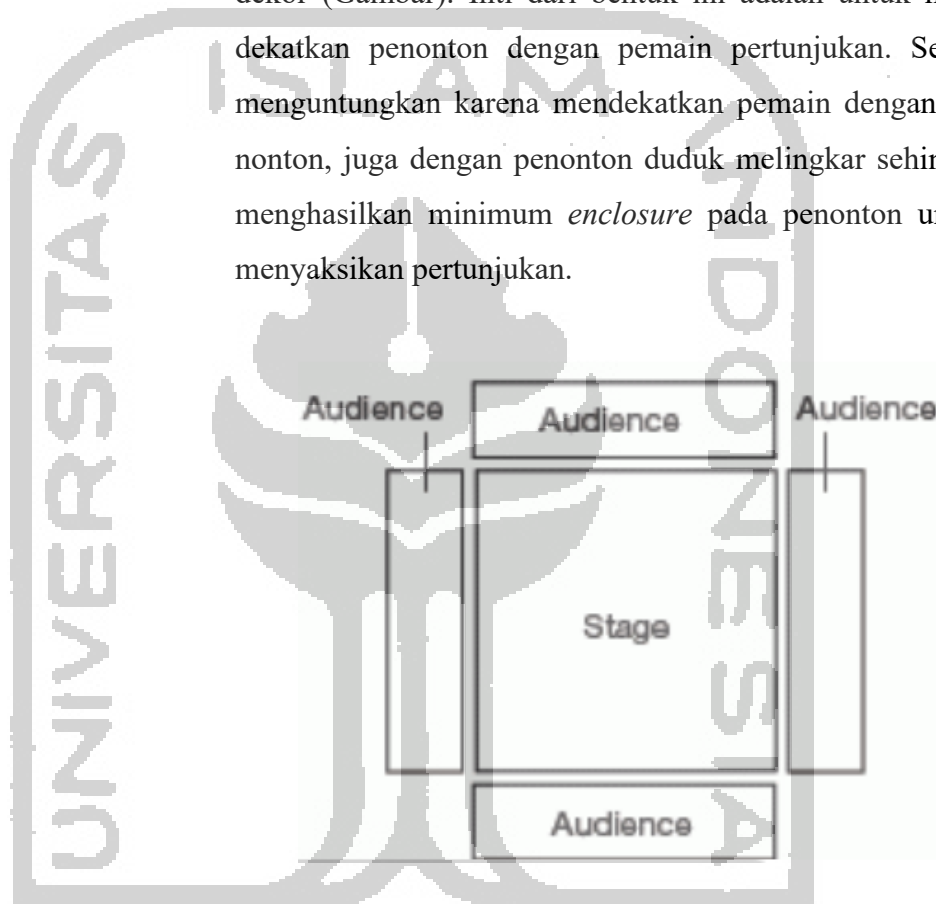
Bentuk *Proscenium* juga bisa disebut sebagai bentuk bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (Gambar). Bingkai yang dipasang layar atau gorden menjadi pemisah antara pelaku pertunjukan dengan penonton. Adanya pemisah tersebut digunakan untuk menyajikan cerita apa adanya seolah tidak ada orang yang menyaksikan, namun tidak membuat suasana pertunjukan yang intim walaupun pelaku pertunjukan dan penonton berada pada ruang yang sama.



Gambar 2.1 Proscenium Theaters

b. Arena Theaters

Bentuk arena merupakan suatu area pertunjukan dengan penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung karena bentuknya dikelilingi penonton, penataan panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor (Gambar). Inti dari bentuk ini adalah untuk mendekatkan penonton dengan pemain pertunjukan. Selain menguntungkan karena mendekatkan pemain dengan penonton, juga dengan penonton duduk melingkar sehingga menghasilkan minimum *enclosure* pada penonton untuk menyaksikan pertunjukan.

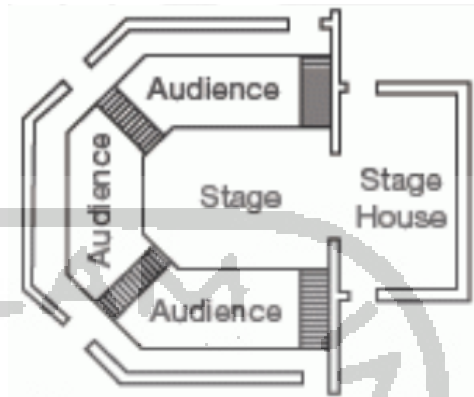


Gambar 2. 2 Arena Theaters

c. The Thrust atau Open Stage

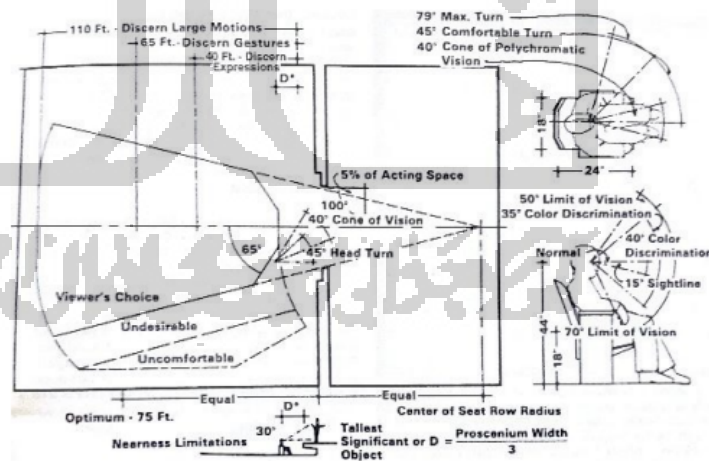
Bentuk thrust berbentuk seperti *proscenium* tetapi dua per tiga bagiannya menjorok ke arah penonton, nampak seperti gabungan dari *proscenium* dan arena (Gambar 2.15.). Bagian depan yang menjorok ke penonton diperlakukan seolah bentuk arena. Bagian belakang diperlakukan

seolah bentuk *proscenium* yang dapat menampilkan kedalaman obyek atau pemandangan secara perspektif.



Gambar 2. 3 Open Stage

Untuk jarak nyaman bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan bergantung pada pertunjukan seperti apa yang ingin disaksikan, untuk dapat melihat ekspresi dengan jelas dilihat maksimal berada di 12 meter, untuk gestur pemain maksimal dari jarak 20 meter, dan untuk pergerakan tubuh berada di jarak maksimal antara 20 – 33,5 meter. Sudut optimum seseorang menyaksikan pertunjukan 30° vertikal dan 40° horizontal (Gambar 2.4).



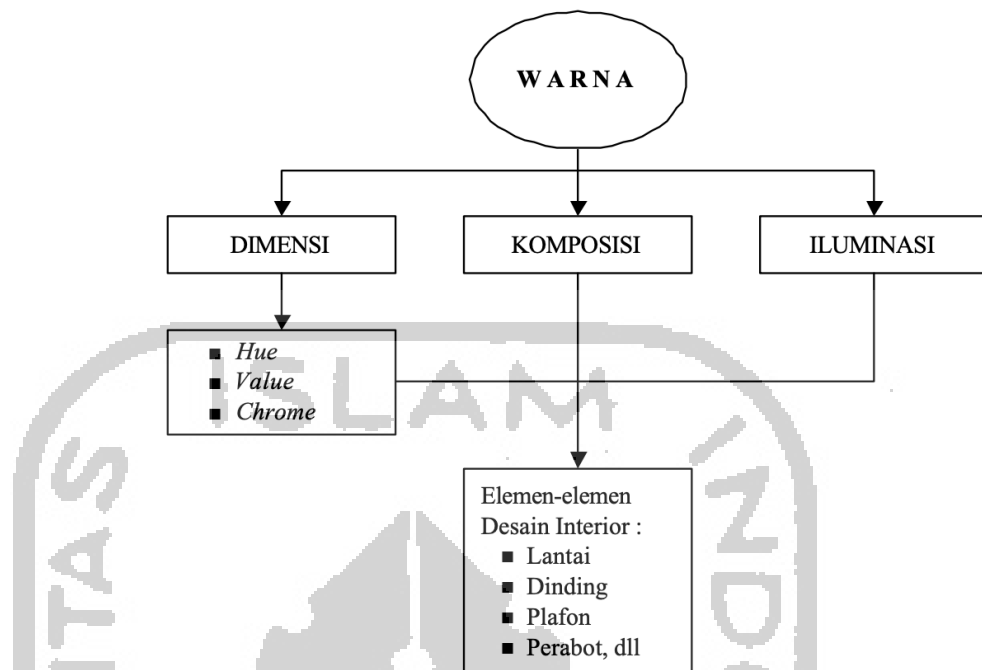
Gambar 2. 4 Jarak Pertunjukan Ideal Bagi Penonton

2.1.4.3. Unsur Warna

Penerapan warna sering hanya terbatas pada komposisi dan penerapan corak, satu hal yang tidak boleh dilupakan bahwa warna dalam sebuah komposisi bisa dihasilkan oleh kilau, tekstur dan transparansi sebuah permukaan. Warna dalam sebuah ruang dapat dikaitkan dengan efek psikologis manusia di dalamnya yang mendukung interaksi

Warna sebagai stimulus visual dalam lingkungan binaan secara historis, sejak masa Mesir kuno dan Yunani, seringkali telah dipercaya berhubungan dengan masalah kesehatan. Pendekatan-pendekatan psikologi dalam hal penyembuhan secara eksploratif juga memanfaatkan warna. Secara psikologis warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia. Secara fisik sensasi-sensasi dapat dibentuk dari warna-warna yang ada (Pile, 1995).

John F. Pile dalam *Color In Interior Design* (1997) mengutip Munsell mengenai pembagian warna kedalam dimensi : ***hue, value, chrome or intensity***. Selain dimensi warna, hal lain yang menurut Pile sangat erat keterkaitannya terhadap warna adalah ***iluminasi dan komposisi*** (Gambar 2.5)

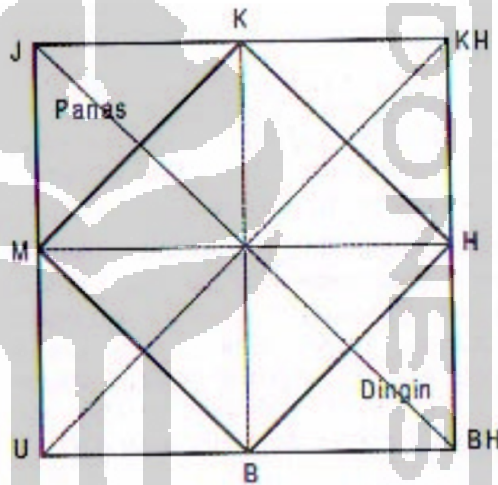


Gambar 2. 5 Keterkaitan Warna Terhadap Tahap Pembagiannya

Dari sisi psikologi, warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan. Warna merupakan sebuah sensasi, dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata. Secara fisik sensasi-sensasi dapat dibentuk dari warna-warna yang ada. Sebagai contoh, ruang yang diberi warna putih atau warna-warna lembut lainnya dapat memberikan kesan bahwa ruang tersebut lebih besar dari dimensi yang sebenarnya. Hal sebaliknya akan terjadi jika ruang menggunakan warna-warna gelap. Untuk mendapatkan sensasi hangat yang sama, ruang yang diberi warna-warna dingin memerlukan pengaturan suhu (AC) yang lebih rendah dibandingkan dengan ruang yang diberikan warna-warna hangat.

Ditinjau dari efeknya terhadap kejiwaan dan sifat khas yang dimilikinya, warna dipilah dalam 2 kategori yaitu **golongan**

warna panas dan **golongan warna dingin**. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau 'intermediates'. Pada skema warna psikologi (Gambar 2.6) yang diambil dari sistem lingkaran warna Oswald dapat dilihat dengan jelas golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk (Sulasmi, 2002).



Gambar 2. 6 Golongan Khas Warna

Efek psikologis golongan warna panas, seperti merah, jingga, dan kuning memberi pengaruh psikologis panas, menggembirakan, menggairahkan dan merangsang. Golongan warna dingin hijau dan biru memberi pengaruh psikologis menenangkan, damai. Sedangkan warna ungu membawa pengaruh menyedihkan. Untuk warna putih memberi pengaruh bersih, terbuka dan terang. Hingga warna hitam memberi pengaruh berat, formal, dan tidak menyenangkan (Pile, 1995 dan Birren, 1961).

Sebagaimana rujukan dari Buku *The Design of Medical and Dental Facilities* (21) (Malkin, 1982), Simbolisme warna-warna biru, kuning, jingga, merah, coklat, hijau hingga abu-abu, secara detail dapat disimak dalam tabel berikut ini.

WARNA	SIMBOLISME WARNA
Biru	Ketenangan, sejuk, kesunyian, kecerdasan, kebenaran, keagungan, diam (tenang), melankolis, tidak liar, ketulusan, kemurahan hati, ketenangan, harapan, kenyamanan, terkontrol, penekanan pada perasaan, konstan, penyelesaian, kesetiaan, introspeksi
Kuning	Kebahagiaan, kenangan, kemakmuran, kepandaian, kesakitan, pengecut, penyakit, hasil yang diperoleh dengan baik, keagungan, harapan, prasangka.
Jingga	Hangat, berpijar, sosialis, ramah, selalu bahagia, alam yang indah, ramai
Merah	Hati, darah, tragedi, kekejaman, perang, panas, kedengkian, kekuatan, pemberani, cinta akan kehidupan, keberanian, api, kemarahan yang besar, api penyucian, nafsu, kecantikan, kebenaran, malu, perusakan, kemarahan, bahaya, stop (berhenti) cinta, ketertarikan.
Hijau	Damai, muda, harapan, kemenangan, kecemburuan, hidup, alam, keabadian, keamanan, konvensional, pergantian yang baik, keseimbangan
Jingga – Coklat	Penipuan, ketidakjujuran, tidak konstan, pengkhianatan
Merah – Coklat	Kekuatan, solid, ketahanan, kesedihan, kematangan, kesederhanaan, kokoh, hal yang dapat dipercaya, rasional.
Putih	Kejujuran, tidak bersalah, kemurnian, keperawanan, kesucian, kesopanan, kesederhanaan, kerendahan hati, terang, cinta, persahabatan.
Hitam	Setan, kesedihan, kematian, teror, horror, kegelapan, kejahatan, melankolis, kerahasiaan, misteri, kenakalan, ilmu gaib, bimbang, kesungguhan, kekhidmatan, potensi, status sosial.
Abu-abu	Penebusan dosa, kerendahan hati, kesedihan, umur, keadaan tidak mabuk, kematian, ketakutan, kesuraman, sterilitas, kematangan, tanpa emosi, isolasi.

Tabel 2. 1 Simbolisme Warna

2.1.4.4. Unsur Tekstur

Tekstur, baik halus maupun kasar akan memberikan kesan berbeda pada suatu ruang atau bangunan, misalnya pada bangunan yang menggunakan beton ekspos, maka kesan yang timbul adalah bangunan yang berat dan kokoh. Pola yang dibuat pada penyusunan material penutup lantai (keramik, marmer, granit dll) akan meningkatkan kualitas suatu ruang, dari ruang yang biasa-biasa saja menjadi ruang yang memiliki nilai estetika yang baik. Pola juga dapat memperkuat atau menyamarkan kesan yang sudah ada. Misalnya, pada dinding yang tinggi dan tidak terlalu lebar diberi pola garis-garis vertikal maka dinding tersebut akan terasa menjadi lebih tinggi, tetapi jika diberi pola garis-garis horizontal, maka akan menyamarkan ketinggiannya.

2.1.4.5. Suara

Suara yang keras dapat mengganggu ketenangan seseorang. Untuk itu agar tidak mengganggu ketenangan dengan suara keras, maka ruang dibuat kedap suara agar suara tidak mengganggu ketenangan ruangan lain. Namun penggunaan sound yang baik dalam ruangan, misalnya pada restoran/café juga berpengaruh baik dalam meredam suara-suara manusia yang terlibat pembicaraan privat misalnya.

Akustika ruangan mempengaruhi segala ukuran dan bentuk dalam area pertunjukan seperti letak ruang kontrol, pemilihan speaker, pemilihan material pelapis, hingga pada pemilihan pintu dan jendela.

2.1.4.6. Temperatur

Menurut Nuqul (2005) pada *Pengaruh lingkungan terhadap perilaku manusia: Studi terhadap perilaku penonton bioskop*. Hubungan antara temperatur lingkungan dengan fungsi fisik dan psikis manusia sangat kompleks. Di Indonesia mempunyai dua musim yakni kemarau dan penghujan. Pada musim kemarau, temperature sangat panas yang disebabkan oleh keadaan matahari yang tepat di atas khatulistiwa dan suhunya mencapai 28-31 derajat Celsius. Jika seseorang berada dalam suhu yang tinggi terus menerus dapat menurunkan volume darah sehingga mengakibatkan keringat keluar, pembuluh darah membesar, akibatnya tekanan darah akan menurun, otak kekurangan oksigen dan orang akan pingsan, kejang-kejang, atau bahkan koma. Akhirnya jika terus-menerus dalam waktu yang lama maka seseorang bisa mati.

Demikian halnya pengaruh suhu yang tinggi terhadap psikis, dari penelitian yang telah dilakukan ternyata orang yang berada dalam ruang yang panas tidak begitu tertarik kepada orang lain dibandingkan dengan orang yang bekerja dalam suhu yang sedang-sedang saja. Ditemukan juga bahwa ada korelasi yang positif antara temperature yang tinggi dengan agresifitas. Sehingga temperature yang tinggi mempengaruhi kerusuhan di jalan. Hal ini juga yang menjawab kenapa kerusuhan banyak terjadi di siang hari.

2.1.4.7. Cahaya

Kualitas pencahayaan sebuah bangunan sangat ditentukan oleh perasaan yang muncul pada diri seseorang yang mengaksesnya secara visual. Menurut Steffy (2002), Persepsi terhadap pencahayaan merupakan hasil interpretasi otak terhadap reaksi fisiologi terhadap setting pencahayaan tersebut. Persepsi

tersebut merupakan psikologi pencahayaan dan tidak hanya tergantung pada intensitas cahaya, pola cahaya dan warna cahaya, tetapi juga oleh pengalaman, budaya, dan suasana hati orang yang mengamatinya.

Dengan demikian, kualitas pencahayaan bangunan bukanlah sesuatu yang dapat diukur secara kuantitatif, melainkan harus melalui sebuah pendekatan secara langsung pada tiap-tiap orang yang mengaksesnya secara visual. Steffy lebih lanjut mengatakan bahwa, pencahayaan memainkan peran yang sangat penting dalam menghasilkan respon secara psikologis dan fisiologis terhadap lingkungan. Distribusi pencahayaan pada sebuah ruang akan memengaruhi persepsi terhadap fungsi, kenyamanan, dan tampilan secara spasial.

Secara garis besar, sumber cahaya dibagi menjadi dua, yaitu cahaya alami yang terutama bersumber dari matahari dan cahaya buatan yang bersumber dari alat penerang buatan (Satwiko, 2004).

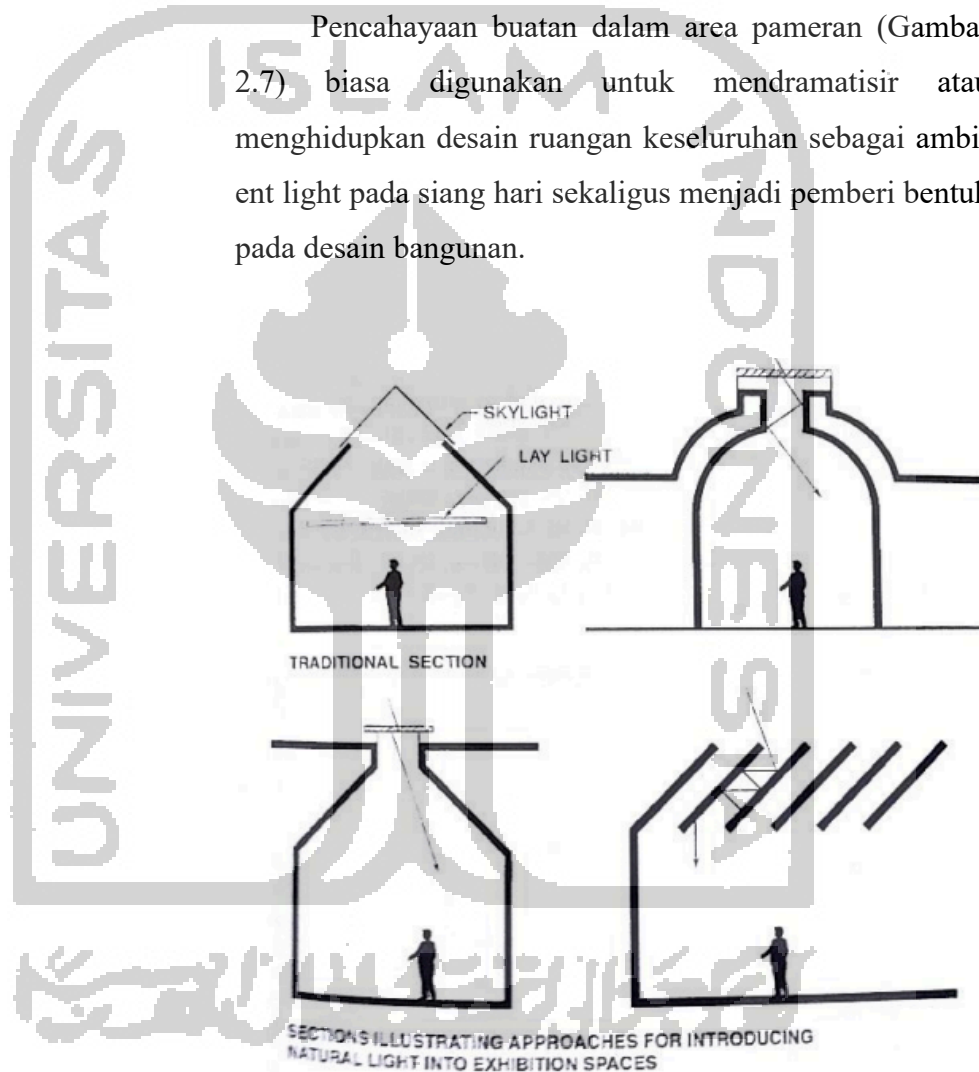
Pencahayaan dalam area pameran memiliki peran penting dalam membentuk nuansa dan kualitas ruang pameran. Pencahayaan yang dibutuhkan setiap materi karya seni pun berbeda-beda agar karakteristik dari materi karya dapat maksimal. Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami atau natural light dan pencahayaan buatan atau artificial light.

Cahaya yang bisa dilihat manusia merupakan kombinasi dari warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu dengan panjang gelombang 400- 700 nm. Sinar ultraviolet berada pada gelombang 300-400 nm. Cahaya warna biru dan sinar UV memiliki kemungkinan untuk merusak karya seni karena akan mengubah struktur kimia pada materi karya seni khususnya seni lukis sehingga keberadaannya di ruang pameran harus di minimalisir

atau dihilangkan. Selain sinar UV, keberadaan sinar infrared atau cahaya dengan panjang gelombang lebih dari 700 nm juga harus dihindari karena memberikan panas yang berlebih pada ruang dan akan berpengaruh pula pada karya yang dipamerkan.

a. Sistem Pencahayaan Alami

Pencahayaan buatan dalam area pameran (Gambar 2.7) biasa digunakan untuk mendramatisir atau menghidupkan desain ruangan keseluruhan sebagai ambient light pada siang hari sekaligus menjadi pemberi bentuk pada desain bangunan.



Gambar 2. 7 Sistem Pencahayaan Alami

Aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan dengan memanfaatkan pencahayaan alami :

- Pembayangan harus diperhatikan agar cahaya matahari yang masuk tidak langsung masuk ke dalam ruangan dan mengenai materi karya seni secara langsung tetapi memantul terlebih dahulu.

- Letak bukaan dan dimensi bukaan. Letak bukaan dan dimensi bukaan berpengaruh pada seberapa besar cahaya matahari yang akan masuk ke dalam ruangan dengan mempertimbangkan luas ruangan dan seberapa banyak cahaya optimal yang dibutuhkan ruangan.

- Tekstur dan warna ruangan. Tekstur dan warna ruangan berpengaruh pada seberapa baik cahaya yang masuk dapat dipantulkan agar seluruh sudut ruangan mendapat cahaya dan ruangan terdefinisi dengan jelas.

b. Sistem Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti lilin, obor, dan lampu²⁶. Setiap materi karya memiliki kriteria pencahayaan yang berbeda-beda sesuai dengan material karya tersebut sehingga pencahayaan yang didapat tidak merusak karya.

RUANG	MATERIAL PAMERAN	LIGHT LEVEL (fc)
Pameran <i>Sangat Sensitif</i>	Karya pada kertas / print, tekstil, kulit	5-10
Pameran <i>Sensitif</i>	Lukisan dan bahan kayu	15-20
Pameran <i>Tidak Sensitif</i>	Kaca, batu, keramik, besi	30-50

Tabel 2. 2 Sistem Pencahayaan Buatan

Jenis pencahayaan buatan dari sistem pencahayaannya terdiri dari tujuh, yaitu:

- **Penerangan Umum (*General Lighting*)**. Jenis sistem pencahayaan ini yang paling umum digunakan dengan iluminasi cahaya merata ke seluruh sudut ruangan.
- **Penerangan Lokal (*Localized Lighting*)**. Jenis sistem pencahayaan tidak seragam dan berfokus pada suatu area saja. Sistem ini lebih efisien untuk melakukan aktivitas namun tidak efisien bagi perabot karena peletakan perabot dibatasi oleh lokasi sumber cahaya.
- **Penerangan Ambien (*Ambient Lighting*)**. Jenis sistem pencahayaan tidak langsung dengan memantulkannya ke plafon atau ke dinding sehingga luminasi yang dihasilkan lebih rendah namun karena dipantulkan, pencahayaan yang diterima ruangan akan merata dan memberi suasana ruang yang baik.

- **Penerangan Bidang Kerja (*Task Lighting*)**. Jenis sistem pencahayaan pada perabot yang merupakan sistem paling fleksibel, berkualitas, dan efisien karena penerangan hanya ada pada suatu tempat dan area sekeliling saja.
- **Penerangan Aksen (*Accent Lighting*)**. Jenis sistem pencahayaan dengan menonjolkan suatu bagian tertentu dari bangunan atau ruang. Besar kuat cahaya sebaiknya 10x lebih tinggi dari pencahayaan sekitarnya, biasanya menggunakan metode track lighting atau downlight dan cocok digunakan pada ruang pameran untuk memberikan aksen pada setiap karya seni yang dipamerkan.
- **Penerangan Dekoratif (*Decorative Lighting*)**. Jenis sistem penerangan dimana sumber cahaya merupakan objek untuk menambah keindahan ruang.
- **Penerangan Efek (*Effect Lighting*)**. Jenis sistem penerangan yang menyerupai penerangan aksen namun objek dan cahayanya sendiri yang menjadi pusat perhatian.

Pencahayaan buatan juga membutuhkan armatur untuk mengontrol distribusi cahaya dari lampu yang digunakan sekaligus untuk melindungi lampu. Armatur juga kerap dikenal sebagai rumah lampu.

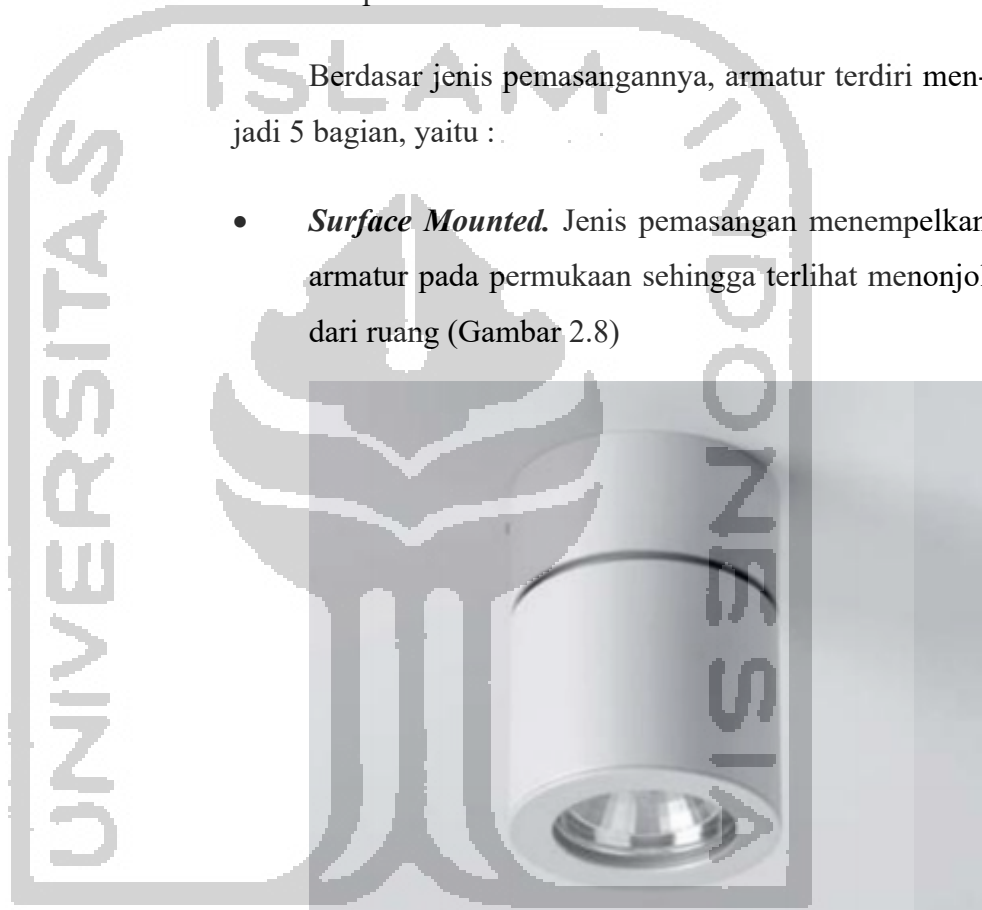
Berdasar tempat pemasangannya armatur diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

- **Plafon (*Ceiling*)**, segala macam lampu yang ditempatkan dan tertumpu di bidang horizontal / ceiling.

- **Dinding (Wall)**, segala macam lampu yang menggunakan bidang vertikal / dinding sebagai tumpuan pemasangan.
- **Lantai (Floor)**, segala macam lampu / armatur yang duduk / berdiri diatas lantai atau berada di atas meja dan perabot interior lain.

Berdasar jenis pemasangannya, armatur terdiri menjadi 5 bagian, yaitu :

- **Surface Mounted.** Jenis pemasangan menempelkan armatur pada permukaan sehingga terlihat menonjol dari ruang (Gambar 2.8)



Gambar 2. 8 Surface Mounted

- **Recessed (masuk ke dalam).** Jenis pemasangan dengan memasukkan armatur ke dalam, hasilnya armatur lampu tidak mencolok karena rata dengan permukaan tempat armatur ditempatkan (Gambar 2.9).



Gambar 2. 9 Recessed

- **Pendant (di gantung).** Khusus armatur yang diletakkan di plafon dengan menggantung armatur beberapa centimeter dari plafon, sebagai elemen dekoratif atau ingin menciptakan task lighting (Gambar 2.10).



Gambar 2. 10 Pendant Light

- **Track.** Jenis pemasangan lampu yang ditanam pada sebuah rel / track. Jenis ini sangat cocok untuk area pameran karena fleksibel untuk menyesuaikan kebutuhan dari layout pameran (Gambar 2.11).



Gambar 2.11 Track Light

- **Architectural.** Jenis pemasangan lampu dengan lokasi pemasangan yang dibuat seperti disembunyikan dalam celah pada dinding atau plafon untuk memunculkan unsur estetika dan nuansa tersendiri yang ingin dibentuk.

2.2. KAMPUNG DAN RUANG SENI

Kampung adalah suatu kesatuan lingkungan tempat tinggal yang dihuni oleh sekelompok masyarakat yang terdiri dari kesatuan keluarga-keluarga. Kumpulan sejumlah kampung disebut desa. Kampung adalah satu-satunya jenis permukiman yang bisa menampung golongan penduduk Indonesia yang tingkat perekonomiannya dan tingkat Pendidikan paling rendah meskipun tidak tertutup bagi penduduk berpenghasilan dan berpendidikan tinggi (Khudori, 2002).

2.2.1. Karakteristik Kampung

Kampung memiliki beberapa bentuk karakteristik yang secara jelas dipaparkan menurut buku Pengantar Sosiologi Pedesaan dan Pertanian karangan Raharjo, yaitu :

- a. Besarnya kelompok primer
- b. Faktor geografik yang menentukan sebagai dasar pembentukan kelompok/asosiasi
- c. Hubungan lebih bersifat intim dan awet
- d. Homogen
- e. Mobilitas sosial rendah
- f. Keluarga lebih ditekankan fungsinya sebagai unit ekonomi
- g. Populasi anak dalam proporsi yang lebih besar.

2.2.2. Kampung Ruang Seni

Kampung Wacana ruang seni pertama muncul ketika terjadi boom seni lukis pada era 80-an saat seniman-seniman seni rupa Indonesia mencoba untuk mencari format dan arti keberadaan ruang seni. Pada era itu, ruang seni swasta mulai hadir di berbagai kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Bali, dan Yogyakarta. Wacana ruang seni kembali muncul di era 1990-an hingga era 2000 awal saat bangkitnya berbagai “ruang seni non galeri” sebagai ruang alternatif seni sebagai contoh lahirnya Sangkring Artspace

(Gambar 2.12) di Kampung Nitiprayan pada tahun 2002 oleh perupa Putu Sutawijaya. Meledaknya pasar seni Asia di awal 2000, khususnya seni rupa kontemporer Cina berdampak besar bagi perkembangan seni Indonesia. Kolektor seni kian ramai membicarakan seniman-seniman Indonesia sehingga semakin marak ruang seni hadir untuk memenuhi kebutuhan seniman akan ruang seni tersebut.



Gambar 2.12. Sangkring Art Space

Ruang seni pada era 1980-an membentuk pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya mengelola ruang seni secara profesional, sedangkan pada era 1990-an ruang seni hadir sebagai kritik atas keberadaan ruang seni seperti galeri yang dianggap mapan. Era 2000-an ruang seni hadir sebagai sebuah kebutuhan seniman untuk menampilkan karya mereka ke tengah masyarakat. Ketiga tajuk wacana muncul sebagai konsekuensi dari perubahan status seni dan pada akhirnya mempengaruhi dan mengubah cara pandang arti dan fungsi keberadaan ruang seni. Ruang seni senantiasa merupakan produk dari konstelasi kebudayaan yang terus berubah dan berkembang.

2.3. KAJIAN LOKASI PERANCANGAN

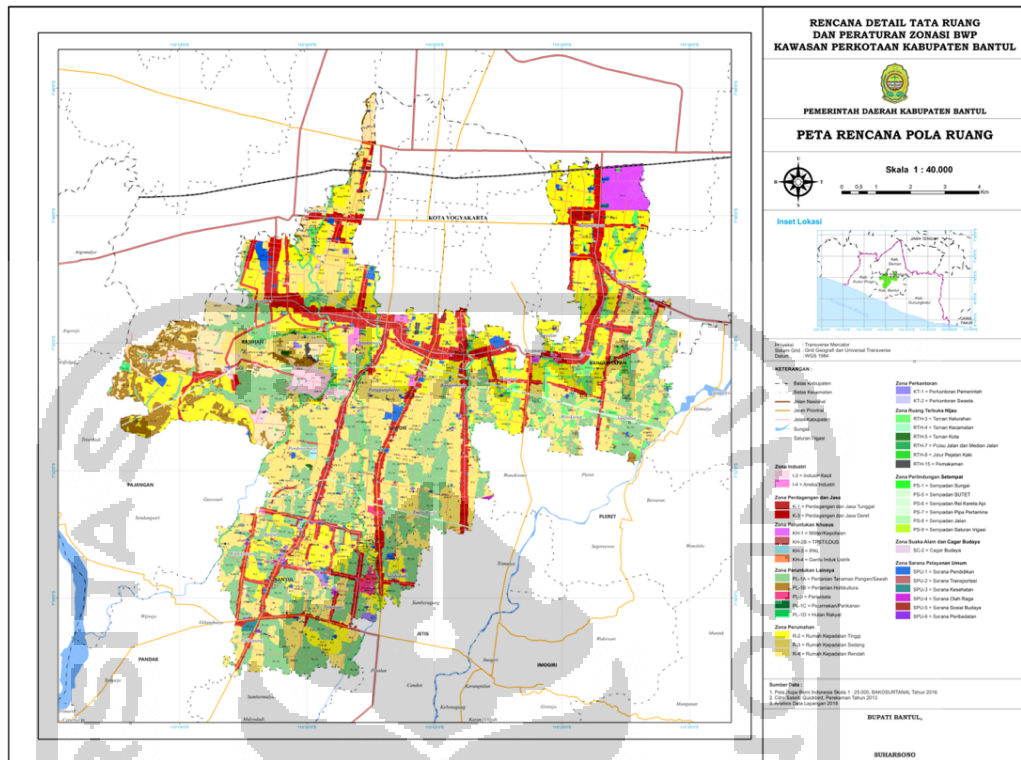
2.3.1. Kawasan Nitiprayan



Gambar 2. 13 Peta Desa Ngestiharjo

Secara Geografis kawasan Nitiprayan, Kabupaten Bantul, terletak di Desa Ngestiharjo. Desa Ngestiharjo terletak pada posisi 115. 7.20 LS 8. 7.10 BT, dengan ketinggian kurang lebih 250 M diatas permukaan laut. Desa Ngestiharjo secara fisiografis terletak pada pinggiran Kota Yogyakarta (Kawasan Perkotaan Yogyakarta) yang memiliki karakteristik daerah rural-urban. Batas-batas Desa Ngestiharjo sebagai berikut:

- a. **Batas Utara** : Kabupaten Sleman
- b. **Batas Timur** : Kota Yogyakarta
- c. **Batas Selatan** : Desa Tirtonirmolo dan Desa Tamantirto
- d. **Batas Barat** : Kabupaten Sleman



Gambar 2. 14 Peta Rencana Pola Ruang Kabupaten Bantul

Desa Ngestiharjo memiliki luasan 510 Ha dengan total 10.222 KK yang terbagi kedalam 12 pedukuhan yaitu Pedukuhan Tambak, Pedukuhan Sumberan, Pedukuhan Soragan, Pedukuhan Cungkuk, Pedukuhan Kadapiro, Pedukuhan Sonosewu, Pedukuhan Jomegatan, Pedukuhan Janten, Pedukuhan Sonopakis Lor, Pedukuhan Sonopakis Kidul, Pedukuhan Onggobayan, dan Pedukuhan Sidorejo dengan peruntukan tata guna lahan yang beragam.

Penduduk adalah orang-orang yang berada di dalam suatu wilayah yang terikat oleh aturan-aturan yang berlaku dan saling berinteraksi satu sama lain secara terus menerus/kontinu. Penduduk merupakan suatu hal tidak terpisahkan dari setiap desa, dengan ada penduduk maka desa tersebut akan terasa hidup dan berkembang.

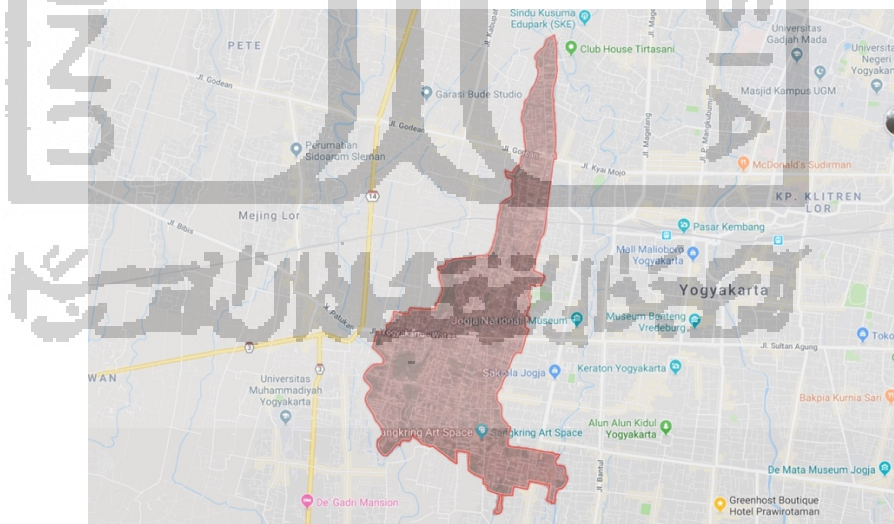
Jumlah penduduk desa Ngestiharjo berjumlah 33.570 jiwa, memiliki 10.373 kepala keluarga. Jumlah penduduk ini dapat dibagi dalam beberapa aspek seperti berikut :

USIA	PEREMPUAN	LAKI-LAKI	JUMLAH
0-15	3.423 jiwa	3.544 jiwa	7.772 jiwa
15-65	11.432 jiwa	11.118 jiwa	23.101 jiwa
65-KEATAS	1.145 jiwa	1.205 jiwa	2.697 jiwa

Tabel 2. 3 Jumlah penduduk Desa Ngestiharjo

2.3.2. Sejarah Lokasi Kampung Seni Nitiprayan

Kampung Seni Nitiprayan Kampung Nitiprayan berlokasi di Desa Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Lokasi Kampung Seni Nitiprayan tidak terlampaui jauh dari kota dan terhimpit oleh suasana modernitas dari perkotaan, tetapi nilai-nilai tradisional di Kampung Nitiprayan masih kental.



Gambar 2. 15 Kampung Nitiprayan

Nama Kampung Nitiprayan merupakan nama yang diambil dari nama seorang abdi dalem Keraton Kasultanan Yogyakarta Hadiningrat yaitu Ngebahi Nitipraya. Menurut Raden Pangeran Adipati (RPA) Suryanto Sastroadmojo, beliau merupakan abdi dalem pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono VII tahun 1877 sebagai pemimpin pasukan kecil di Kampung Nitiprayan.

Pada tahun 1979, Kampung Nitiprayan diberi banyak pengaruh oleh Ong Hari Wahyu, seorang seniman pendatang yang menganggap Kampung Nitiprayan layak dijadikan sebagai panggsung seni, terlihat dari banyaknya nilai-nilai seni pada masyarakat Kampung Nitiprayan. Beliau juga yang mengajarkan dan mendekatkan masyarakat Kampung Nitiprayan dengan unsur habitat seni.

Pada tahun 1994 bersama dengan beberapa seniman lain, Ong Hari Wahyu mendirikan Terbangklung (Terbang dan Angklung) dan Karawitan, sebuah wadah kesenian yang sejak tahun 1994 hingga sekarang selalu rutin menggelar acara seni tahunan. Hal tersebut menjadi titik awal beralihnya citra Kampung Nitiprayan dari kampung tani menjadi kampung seni seperti sekarang. Pengakuan sebagai kampung seni di Kampung Nitiprayan pun sudah diakui oleh nasional dan internasional sebagai kampung seni yang layak diperhitungkan.

2.3.3. Potensi Kampung Seni Nitiprayan

Nitiprayan menjadi kampung seni karena persepsi dari orang luar Nitiprayan yang menjuluki tempat itu sebagai kampung seni. Sejarah awalnya karena memang kampung ini menjadi tempat bermukim para seniman tradisional. Semakin banyaknya pendatang yang membutuhkan tempat bermukim di Yogyakarta, seniman kontemporer juga mulai mengisi kepadatan bermukim di kampung Nitiprayan. Atraksi-atraksi seni kontemporer maupun tradisional sering muncul disini. Kolaborasi dengan seniman mancanegara juga sering kali dipamerkan di kampung ini. Hal tersebut menjadi daya tarik masyarakat didalam maupun di luar Nitiprayan. Bagi masyarakat Nitiprayan kesenian menjadi media pemersatu dan tali persaudaraan kerukunan antar warga atau dalam bahasa Jawa disebut "*guyub rukun*".

Penyebaran lokasi ragam kesenian berada di Nitiprayan kesenian baik kontemporer maupun tradisional meliputi :

2.3.3.1. Seni Kontemporer

- a. Sangkring art space Putu Sutawijaya
- b. Sanggar tari uden sore
- c. Omah alas art house
- d. Teatergarasi
- e. Bengkel Mime Theatre
- f. Visual Artist Ong Hari

2.3.3.2. Seni Tradisional :

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| a. Sanggar tari klasik Nitibudaya | d. Gejog Lesung Nitibudaya |
| b. Jathilan | e. Hadroh |
| c. Karawitan Nitibudaya | f. Kethoprak |
| | g. Wayang |

2.3.4. Kebutuhan Gedung Pertunjukan Seni

Rata-rata kelompok kesenian mengalami peningkatan setiap tahunnya. Namun saat ini Pusat Kesenian di Yogyakarta yang memiliki gedung pertunjukan terhitung sedikit karena sebagian besar hanya mengalihkan fungsi dari gedung serbaguna menjadi gedung pertunjukan yang tidak memenuhi kriteria secara akustik dan pencahayaan. Sehingga perlu persiapan yang lebih untuk menyelenggarakan event pertunjukan seni khususnya dalam hal mengatasi masalah akustik dan pencahayaan.

Jenis Kelompok Kesenian	2011	2012	2013
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Band	71	60	60
2. Campursari	26	32	32
3. Dagelan	10	10	10
4. Folk Song	3	5	5
5. Gamelan/Karawitan	63	75	75
6. Gejok Lesung	8	8	9
7. Kerajinan	0	0	0
8. Ketoprak	32	34	34
9. Langen Citro	2	2	2
10. Langen Mondro Wanoro	0	0	0
11. Liong Barongsai	9	8	8
12. Mocopot/Panembrono	40	48	48
13. Nasyid	10	12	12
14. Orkes Keroncong	67	70	74
15. Orkes Melayu	7	8	8
16. Paduan Suara	10	13	13
17. Qosidah	19	20	20
18. Rebana	19	17	21
19. Semroh/Hadroh	14	17	17
20. Sastra	13	13	13
21. Sholawatan	9	13	13
22. Siteran	1	1	1
23. Tari Jatilan	26	39	39
24. Tari Kontemporer	0	0	0
25. Tari Tradisional	0	0	0
26. Teater	17	17	17
27. Thek-thek	17	20	20
28. Waranggono	0	0	0
29. Wayang Kulit	2	2	2
30. Lainnya	116	128	128
Jumlah	611	672	681

Tabel 2. 4 Jumlah Kebutuhan Ruang Kesenian

2.4. ART CENTER (PUSAT KESENIAN)

2.4.1. Pusat

Pusat dapat diartikan sebagai inti, ruang utama, pokok, pangkal, atau yang menjadi tumpuan dan bersifat mengumpulkan (Poerwadarminta, 1987). Dalam Bahasa Inggris, pusat berarti center diartikan “*a place at which an activity or complex of activities is carried*”, yang diartikan sebagai titik poin yang menjadi tempat tujuan yang menarik bagi banyak orang untuk menuju tempat tersebut.

2.4.2. Kesenian

2.4.2.1. Definisi Kesenian

Secara umum banyak orang yang mengemukakan pengertian seni sebagai keindahan. Seni diartikan produk manusia yang mengandung nilai keindahan bukan pengertian yang keliru, namun tidak sepenuhnya benar. Jika menelusuri arti seni melalui sejarahnya, baik di Barat maupun di Indonesia, nilai keindahan menjadi satu kriteria yang utama. Sebelum memasuki tentang pengertian seni, ada baiknya dibicarakan lebih dahulu tentang keindahan.

Keindahan memiliki arti bagus, permai, cantik, elok, molek dan sebagainya. Benda yang memiliki sifat indah ialah hasil seni, (meskipun tidak semua hasil seni itu indah), seperti pemandangan alam (pantai, pegunungan, danau, bunga-bunga dan lereng gunung), manusia (wajah, mata, bibir, hidung, rambut, kaki, tubuh), rumah (halaman, tatanan, perabot rumah tangga, dan sebagainya) suara, warna, dan sebagainya. Menurut asal katanya, “keindahan” dalam bahasa Inggris: *beautiful*, dalam bahasa Perancis *beau*, sedang Italia dan Spanyol *bello* yang berasal dari kata Latin *bellum*. Akar katanya adalah *bonum* yang berarti kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi *bonellum* dan terakhir dipendekkan sehingga ditulis *bellum*. Menurut

cakupannya orang harus membedakan antara keindahan sebagai suatu kualitas abstrak dan sebagai sebuah benda tertentu yang indah (*the beautiful*). Untuk perbedaan ini dalam bahasa Inggris sering dipergunakan istilah *beauty* (keindahan) dan *the beautiful* (benda atau hal yang indah). Dalam pembahasan filsafat, kedua pengertian itu kadang-kadang dicampur adukkan.

2.4.2.2. *Jenis Kesenian*

Menurut Raymond William dalam Jhon Storey yang mengatakan bahwa budaya populer bisa merujuk pada "karya-karya dan praktek-praktek intelektual terutama aktifitas *artistic* dan pandangan hidup tertentu dari masyarakat pada priode atau kelompok tertentu". Lebih lanjut, William, budaya populer adalah budaya komersil yang merupakan dampak dari produksi masa. Maka produk-produk masal yang bersifat sesaat yang muncul seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan masyarakat itulah salah satu menjadi aspek yang menjadikan kesenian tradisi sebagai salah satu unsur kebudayaan mulai tergeser posisinya di-tengah masyarakat pendukungnya sendiri (Storey, 1993:2-3).

a. Seni Rupa

Seni rupa memiliki wujud pasti dan tetap yakni dengan memanfaatkan unsur rupa sebagai salah satu wujud yang diklasifikasikan ke dalam bentuk gambar, lukis, patung, grafis, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia. Kompetensi dasar yang harus dicapai bidang seni rupa adalah meliputi kemampuan memahami dan berkarya lukis, kemampuan memahami dan membuat patung, kemampuan memahami dan berkarya grafis, kemampuan memahami dan membuat kerajinan tangan, serta kemampuan memahami dan berkarya atau membuat sarana multimedia.

b. Seni Musik

Unsur bunyi adalah elemen utama seni musik. Unsur lain dalam bentuk harmoni, melodi dan notasi musik merupakan wujud sarana yang diajarkan. Media seni musik adalah vokal dan instrumen. Karakter musik instrumen dapat berbentuk alat musik Barat dan alat musik Nusantara/tradisional.

c. Seni Teater

Kompetensi dasar bidang seni teater mencakup kemampuan memahami dan berkarya teater, kemampuan memahami dan membuat naskah, kemampuan memahami berperan di bidang casting kemampuan memahami dan membuat setting atau tata teknik pentas panggung dan penciptaan suasananya sebagai perangkat tambahan dalam membidangi seni teater.

d. Seni Tari

Media ungkap tari adalah gerak. Gerak tari merupakan gerak yang diperhalus dan diberi unsur estetis. Gerak dalam tari berfungsi sebagai media untuk mengkomunikasikan maksud-maksud tertentu dari koreografer. Keindahan tari terletak pada bentuk kepuasan, kebahagiaan, baik dari koreografer, peraga, dan penikmat atau penonton.

e. Seni Kerajinan Tangan

Cabang kesenian ini pada dasarnya memprioritaskan kepada keterampilan tangan dalam bentuk benda hasil kerajinan. Hal kerajinan tangan mencakup unsur-unsur bordir, renda, seni lipat, seni dekoratif, serta seni yang menekankan keterampilan tangan. Seni dan pengetahuan lain dapat dipahami dan diketahui oleh pembaca dalam upaya pengembangan kepribadian dan keanekaragaman.

f. Seni Berwawasan Teknologi

Pertumbuhan perkembangan ilmu pengetahuan secara signifikan mampu mengadopsi berbagai penerapan pengetahuan ke dalam munculnya cabang pengetahuan baru. Salah satu reformasi di bidang pengetahuan yang berhubungan dengan seni adalah munculnya cabang seni berhubungan dengan pemanfaatan alat-alat canggih. Wahana penjajagan pengetahuan di bidang yang berhubungan dengan pemanfaatan alat-alat canggih tersebut memunculkan garapan pengetahuan di bidang seni peran dan adaptasinya.

2.4.3. Karakteristik Pengunjung Pusat Seni

Karakteristik pengunjung atau konsumen sangat berpengaruh pada Pusat Seni, yang pada dasarnya sasaran konsumen tersebut adalah kelas sosial masyarakat. Dalam hubungan dengan perilaku konsumen, maka kelas-kelas sosial tersebut antara lain mempunyai karakteristik sebagai berikut :

2.4.3.1. Kelas Sosial Golongan Atas

- a. Konservatif dalam konsumsinya
- b. Cenderung membeli barang-barang mahal

- c. Membeli pada tempat-tempat yang sudah berada di ruang pameran
- d. Barang yang dibeli bisa menjadi warisan keluarga

2.4.3.2. Kelas Sosial Golongan Menengah

- a. Lebih suka membeli barang langsung kepada seniman yang menciptakan karya seni tersebut.
- b. Membeli barang yang kualitasnya lebih bagus tapi cenderung dengan harga murah.

2.4.3.3. Kelas Sosial Golongan Bawah

- a. Lebih mengutamakan kuantitas barang daripada kualitasnya.
- b. Cenderung memanfaatkan barang yang diobral atau penjualan dengan harga promosi.

2.4.4. Pengguna Pusat Seni

Para pengguna pusat seni diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, tergantung peran dan posisi pengguna tersebut. Hal tersebut juga mempengaruhi tingkah prilaku yang dihasilkan oleh pengguna seni.

2.4.4.1. Seniman

Adalah orang yang memiliki bakat seni dan banyak menghasilkan karya seni. Seniman didalam galeri seni bertugas sebagai pemandu dan pengarah tentang karya seninya dan mempraktekkan secara langsung (dalam workshop) maksud dan tujuan dari karya seni tersebut.

2.4.4.2. Pengunjung

Adalah penikmat dari karya seni. Pengunjung ini bisa berasal dari semua kalangan domestic maupun mancanegara, dari berbagai suku dan etnis, hingga para difable maupun orang normal.

2.4.5. Fungsi Pusat Seni Secara Umum

Secara umum, fungsi lain dari Pusat Seni selain menjadi wadah kegiatan antara seniman dan pengunjung, berfungsi juga sebagai :

- a. Tempat memamerkan semua karya seni (*exhibition room*)
- b. Tempat membuat karya seni (*workshop area*)
- c. Tempat mengumpulkan semua karya seni (*stock room*)
- d. Tempat memelihara semua karya seni (*restoration room*)
- e. Tempat mempromosikan semua karya seni dan tempat jual-beli karya seni (*auction room*)
- f. Tempat berkumpulnya para seniman
- g. Tempat Pendidikan berkesenian

2.4.6. Tipologi Bangunan *Art Center*

Tipologi utama bangunan *Art Center* ini dibedakan berdasarkan fungsinya (*utility structure*). Dimana tipologi utamanya berada pada *Entertainment Art Building* dan *Public Commercial Building* sebagai tipologi penunjang.

2.4.6.1. *Entertainment Art Building*

Ruang seni sebagai sarana presentasi karya seni, edukasi, dan tempat bertemunya pelaku sosial penggiat seni. Disini ruang seni juga berlaku sebagai ruang rekreasi para penikmat seni melalui pertunjukan

dan pameran yang ditawarkan. Harapannya, dari fungsi tersebut bisa memperhatikan analisis pelaku, kegiatan, dan tuang yang bisa terorganisir secara optimal.

2.4.6.2. Public Commercial Building

Fungsi dari ruang seni sebagai wadah untuk mendatangkan aktivitas yang menguntungkan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang melalui ruang-ruang pameran, pertunjukan, atau kegiatan berdagang. Aksesibilitas, sirkulasi, tata ruang, dan peluang pengembangan sangatlah harus diperhatikan untuk memaksimalkan perolehan fungsi.

2.4.7. Standar Perancangan Art Center

Standar perancangan dibedakan menjadi dua area, yaitu ruang pameran atau *exhibition area* dan ruang pertunjukan atau *performance area*. Dua area tersebut merupakan area penting yang menjadi dasar penunjang perancangan *Art Center*.

2.4.7.1. Ruang Pameran (Exhibition Area)

Area pameran yang menjadi satu dari dua kunci dari ruang seni harus memperhatikan organisasi ruang, kemungkinan presentasi 21 materi karya yang dapat ditampung, kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing dan material pelengkap, nuansa ruang, kemungkinan fungsi, dll.

Keberadaan ruangan-ruangan pendukung dari area pameran ini juga sangat penting untuk menunjang fungsi pameran agar lebih maksimal seperti gudang penyimpanan, lavatory, ruang komunal, dll. Metode presentasi karya pada area pameran adalah sebagai berikut :

a. Hanging Object

Benda-benda koleksi dipamerkan dengan cara digantung untuk fleksibilitas presentasi karya.

b. On Wall

Karya seni seperti seni lukis di gantungkan di dinding area pameran.

c. On Floor

Karya seni diletakan di lantai ruangan seperti untuk seni instalasi atau seni patung juga untuk fungsi fleksibilitas karena karya akan lebih mudah untuk dipindahkan.

d. On Art Panel

Karya ditampilkan menggunakan papan panel atau standing panel tambahan agar dapat mempresentasikan karya seni dengan lebih maksimal kepada viewers

e. Audiovisual

Karya ditampilkan dengan bantuan teknologi editing computer dan proyektor serta audio, digunakan untuk seni video.

f. Live Demonstration

Karya seni dipaparkan langsung oleh seniman, dapat juga digunakan untuk pertunjukan.

2.4.7.2. Desain Ruang dan Sirkulasi Area Pameran

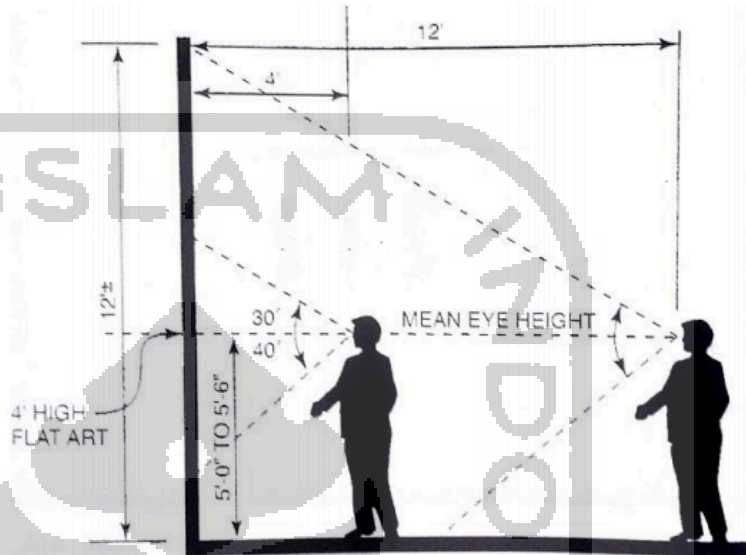
Area pameran berfungsi maksimal dengan dengan denah yang sederhana dan open plan namun dengan jalur sirkulasi yang menarik baik itu di dalam ataupun di luar ruangan yang masing-masing diperlukan

adanya penanganan khusus. Denah yang sederhana dan open plan ditunjukkan agar area pameran dapat mengakomodasi teknologi dan ide-ide pameran yang berbedabeda di setiap pameran. Sirkulasi yang menarik dibutuhkan untuk memberikan pengalaman meruang bagi pengunjung. Perancangan area pameran juga harus mempertimbangkan ruangan-ruangan penunjang area pameran agar pameran dapat dikelola dengan mudah tanpa mengganggu fungsi lain.

Beberapa aspek harus diperhatikan dalam perancangan ruang seni demi menciptakan kualitas yang maksimal :

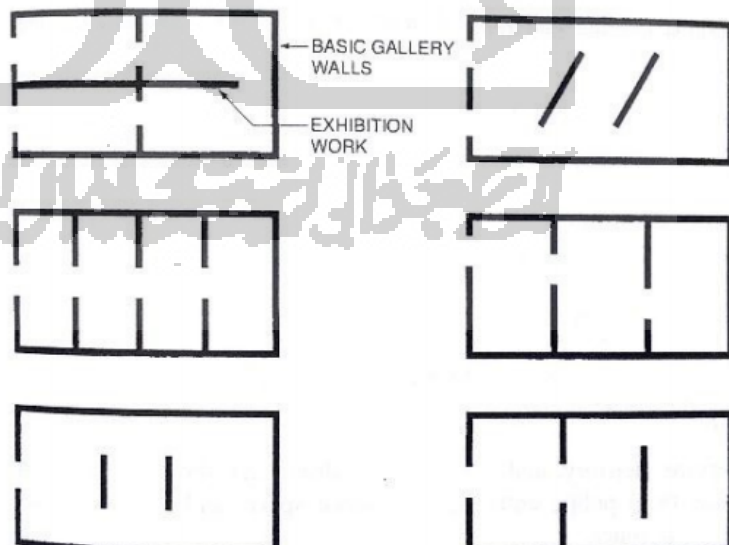
- a. Area pameran harus memiliki fleksibilitas tinggi untuk menampung pameran dengan beragam layout dan konsep.
- b. Pencahayaan alami harus dikontrol jika memang diperlukan dan harus difilter untuk mengurangi gelombang panjang matahari masuk.
- c. Area pameran sebaiknya berdekatan untuk mempermudah pengamanan area dan pengondisian lingkungan.
- d. Terdapat banyak kemungkinan pengunjung untuk menikmati area pameran karena pengalaman pengunjung dalam pameran menjadi dimensi aktif dalam area pameran untuk membuat pengunjung ingin kembali lagi.

- e. Tinggi minimal dinding display 3,7 meter dengan tinggi plafon untuk area pameran seni kontemporer 12 meter (Gambar 2.16).



Gambar 2. 16 Standar Dinding Display

- f. Terdapat dua buah pintu keluar pada area pameran, selain untuk alasan keamanan, juga memperbanyak kemungkinan layout dan sirkulasi pameran (Gambar 2.17).



Gambar 2. 17 Layout dan Sirkulasi Pameran

2.4.7.3. Materi Karya Area Pameran

Meteri karya yang akan dipamerkan akan berpengaruh pada penataan dan layout ruang pameran juga berpengaruh pada kualitas pameran tersebut, dalam penataan layout ruang pameran harus mempertimbangkan :

- a. Karakteristik seni
- b. Fungsi
- c. Media karya
- d. Komposisi desain
- e. Tema karya
- f. Aliran seni
- g. Ukuran karya seni

2.4.7.4. Labelisasi Karya Area Pameran

Pemberian label dalam materi karya seni sebaiknya menggunakan prinsip berikut

- a. Pembuatan *caption* harus seragam dalam metode penyajian pigura, laminating, penulisan judul, dll
- b. Penulisan harga pada karya seni diletakkan dalam karya seni tersebut namun tidak semua harga dicantumkan.

2.4.7.5. Ruang Pertunjukan (Performance Area)

Area pertunjukan (Gambar 2.18) merupakan area yang secara khusus digunakan untuk menampung karya seniman pertunjukan dan mungkin beberapa seni rupa dan media rekam oleh karena itu area pertunjukan harus di desain untuk mengakomodasi minimal dua atau lebih kegiatan dalam sebuah ruangan pertunjukan.



Gambar 2.18 Teater Seni Nitiprayan

2.5. KAJIAN PRESEDEN

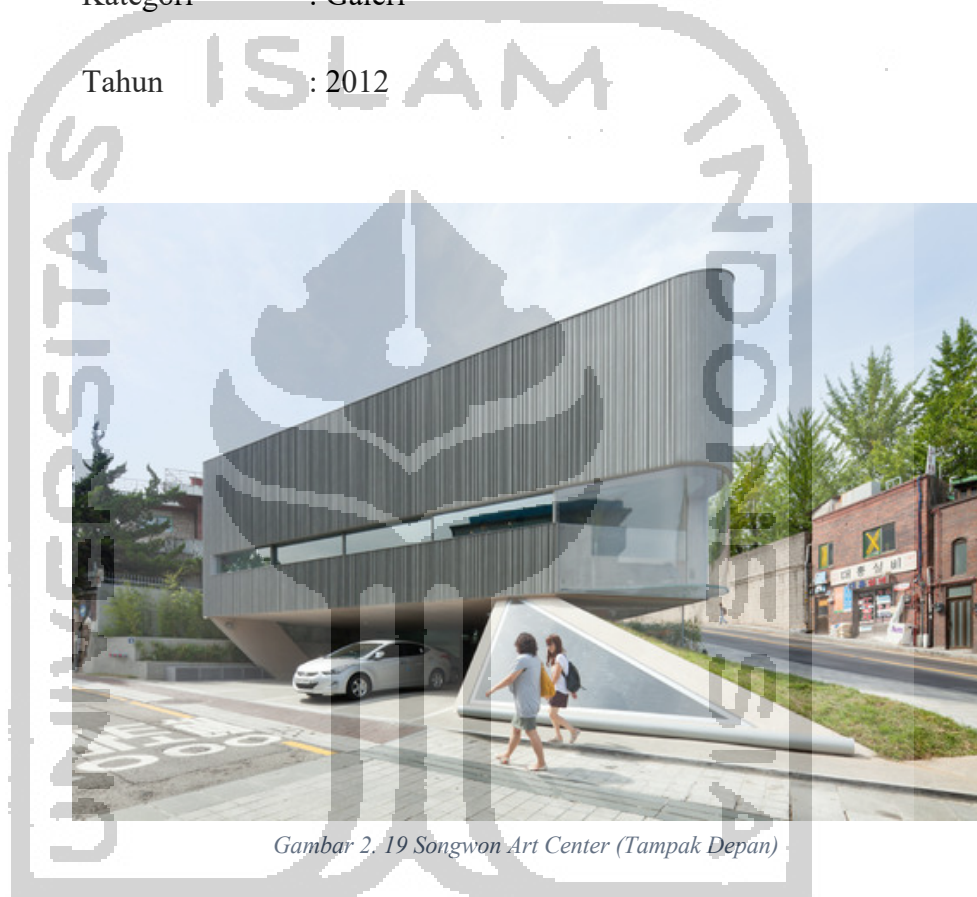
2.5.1. *Songwon Art Center* (Pendekatan Psikologi)

Arsitek : Minsuk Cho, Kisu Park

Lokasi : Seoul, Korea

Kategori : Galeri

Tahun : 2012



Gambar 2.19 Songwon Art Center (Tampak Depan)

Buk-Chon, tempat Songwon Art Center berada, adalah salah satu dari sedikit daerah yang tidak terlalu terkena dampak gelombang pembangunan yang melanda Korea sejak tahun lima puluhan. Lanskap kota didasarkan pada jaringan jalan yang tidak beraturan yang berliku-liku melalui area tersebut.



Gambar 2. 20 Songwon Art Center (Interior)

Pendekatan yang dilakukan bersinggungan dengan pengaruh psikologi dari ruang seni yang dihasilkan. Ketenangan dan kedamaian merupakan bentukan emosi yang dibentuk untuk pengguna bangunan. Hal tersebut didasari oleh bentukan Interior bangunan yang dominan simple dan luas, hingga perasaan hangat yang terbentuk dari perpaduan cahaya, bentuk ruang yang tidak statis, hingga pemanfaatan langit-langit bangunan dalam pembentukan emosi tersebut.

Ruangan juga dirancang dengan void sebagai pemaksimalan area secara total, dimana area dibawahnya digunakan sebagai gallery. Perlakuan ini menciptakan ruang yang saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga akan terasa perbedaan emosi yang terbentuk antara fungsi yang efektif.



Gambar 2. 21 Songwon Art Center

LESSON LEARN

Dalam pengangkatan emosi pada hasil rancangan Songwon Art Center ini membentuk emosi ketenangan dan damai. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya ruang yang memberikan nilai ketenangan dan damai. Seperti warna cahaya yang hangat, cat tembok putih, material kokoh (beton), hingga bentuk ruangan yang mengesankan luas (terbentuk perilaku tidak tertekan). Hal tersebut bisa diimplementasikan kepada rancangan Art Center Nitiprayan.



Gambar 2. 22 Songwon Art Center (Tampak Interior)

2.5.2. *Araya Art Center* (Ruang seni dan Ruang Komunal)

Arsitek : Neri & Hu

Lokasi : Block 4, South Zone, Aranya Golden Coast Community, Beidaihe New District, Qinhuangdao, Hebei, China

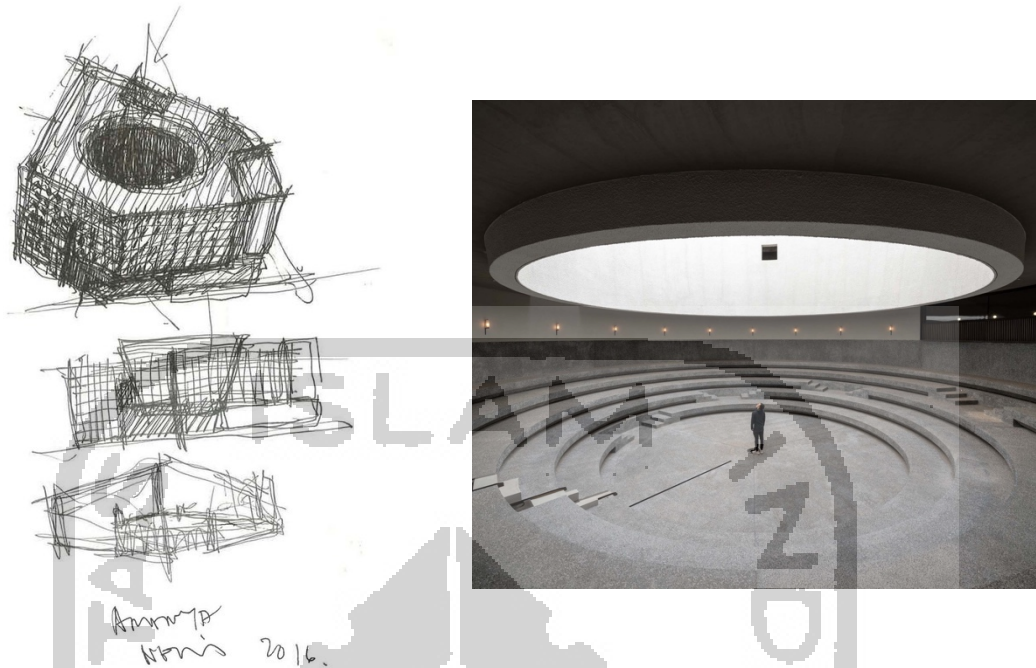
Kategori : Galeri

Tahun : 2018



Gambar 2. 23 Araya Art Center (Tampak Depan)

Gagasan ruang seni ini mengangkat perpaduan antara ruang seni dan ruang komunal. Penekanan utama kepada pembentukan emosi sifat spiritual dari ideologi hidup mereka.



. Gambar 2. 24 Araya Art Center

Perasaan tenang, sunyi, dan mengambang tercipta dari bentuk ruangan yang kokoh dengan sentuhan beton padat dan penempatan sumber cahaya dari luar menuju inti ruangan. Hal tersebut memberikan pengaruh ruang pertunjukan sebarai fokus utama dari bangunan. Dari rangkaian pembentukan emosi pengguna ruangan tersebut, bisa kita lihat bahwa peran psikologi ruang sangat berpengaruh terhadap fungsi dan tujuan terciptanya ruang tersebut.



Gambar 2. 25 Araya Art Center (Tampak Perspektif)



Gambar 2. 26 Araya Art Center

LESSON LEARN

Berada pada lingkungan masyarakat komunal yang memaksa fungsi bangunan harus sebagai wadah yang sempurna untuk menaungi potensi permasalahan masyarakat pada isu sosial budaya. Bentukkan bangunan memberikan perasaan yang kokoh terhadap emosi spiritual.

2.5.3. *Teater Salihara* (Pemetaan Organisasi Ruang)

Lokasi : Jalan Salihara, Kota Jakarta Selatan, Jakarta

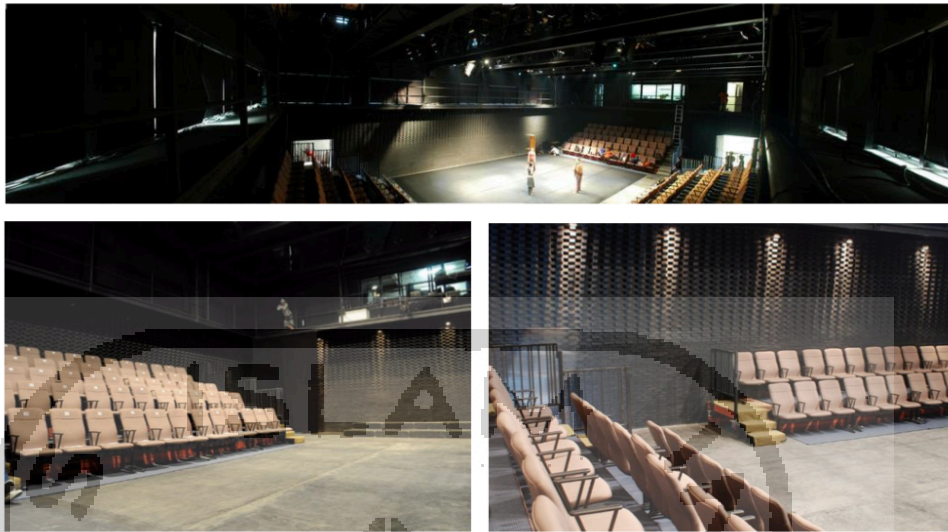
Kategori : Teater & Galeri

Tahun : 2008



Gambar 2. 27 Teater Salihara (Tampak Depan)

Salihara merupakan pusat ruang pertunjukan seni, yang berawal dari komunitas teater Utan Kayu yang kemudian berkembang menjadi yayasan seni swasta yang mewadahi kegiatan seni pertunjukan baik musik, tari maupun teater. Teater Salihara menjadi kajian perancangan penulis karena memiliki konsep pengalaman ruang yang baik dan fleksibel dalam mengolah fungsi didalam sebuah ruang.



Gambar 2. 28 Teater Salihara

Fleksibilitas ruang juga diterapkan dalam ruang galeri Salihara. Galeri tersebut dapat dijadikan sebagai ruang pementasan teater tanpa tempat duduk. Warna cat putih (terang) sebagai ruang pameran kemudian dapat berubah menjadi teater ruang gelap (black box). Terdapat kain hitam yang dapat melingkari seluruh sisi tembok dengan bentuk dinding melingkar sehingga ruangan menjadi gelap dan sesuai dengan kondisi/suasa pementasan teater.

Hal tersebut memberikan kesan pengalaman ruang yang berbeda setiap kondisi ruang. Sehingga emosi yang tercipta dari setiap set ruang bisa tersampaikan dengan baik.



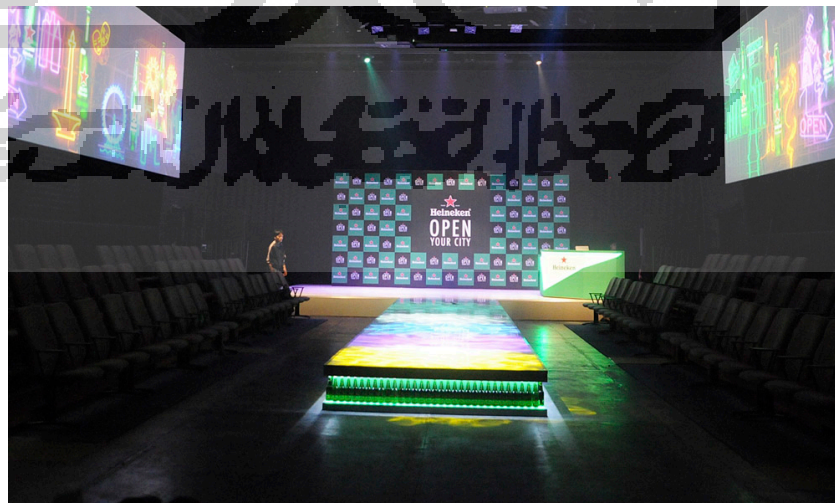
Gambar 2. 29 Teater Salihara (Tampak Interior)



Gambar 2. 30 Teater Salihara Ketika Pertunjukan

LESSON LEARN

Penempatan yang baik terhadap organisasi ruang memberikan manfaat kepada teater Sarihara terhadap kayanya pengalaman ruang yang tercipta di Teater ini. Hal tersebut dikarenakan dalam proses perancangan sangat dipertimbangkan untuk memberikan fleksibilitas ruang untuk berkembang yang fleksibel, hingga hal-hal seperti pewarnaan juga dibuat sedemikian rupa sesuai pengalaman ruang yang ingin dibangun.



Gambar 2. 31 Panggung Teater Salihara