

BAB II

GALERI SENI FOTOGRAFI

2.1. Tinjauan Galeri Seni

2.1.1 Pengertian Galeri Seni

Ada beberapa pengertian galeri seni (*art gallery*) antara lain :

1. Sebuah kumpulan ruang-ruang yang digunakan untuk aktivitas khusus dengan tujuan praktis yaitu untuk memamerkan hasil karya seni dan memberi pelayanan dalam bidang seni.⁷
2. Galeri seni adalah sebuah ruangan atau bangunan tempat kontak fungsi seni antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan bagi wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia.⁸
3. Galeri seni adalah sebuah wadah yang menampung kegiatan informasi, memamerkan hasil karya seni dan edukasi tentang seni yang dikomunikasikan kepada masyarakat dalam bentuk media yang bersifat rekreatif.⁹

Dari beberapa pengertian tersebut, maka kesimpulan yang dapat diambil tentang pengertian galeri seni adalah tempat atau wadah kegiatan media pameran, informasi dan apresiasi terhadap karya-karya seni baik dua atau tiga dimensional yang merupakan ekspresi pengalaman artistik manusia hingga dapat menggerakkan jiwa atau perasaan manusia yang lain.

2.1.2 Perkembangan Fungsi Galeri Seni

Dari perkembangan galeri seni dapat dilihat bahwa fungsi awalnya adalah memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat. Dengan demikian terlihat macam kegiatan dalam galeri seni :

1. Mengumpulkan hasil karya seni.
2. Memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
3. Memelihara hasil karya seni.

⁷ Urdang, Laurence, *The Random House College Dictionary*, Random House Inc, 1975

⁸ Surosa, *Art Gallery of Modern Art*, 1971

⁹ *Encyclopedia of America Arch*

Galeri seni sebagai penampung kegiatan seni secara tidak sadar merupakan suatu pernyataan wajar "*the collecting instinc*" dari masyarakat dan pada perkembangan dewasa ini memiliki fungsi baru. Fungsi baru yang menjadi tujuan galeri seni dicoba untuk diungkapkan sebagai pelayanan servis bagi publik dibidang seni. Fungsi baru tersebut adalah :

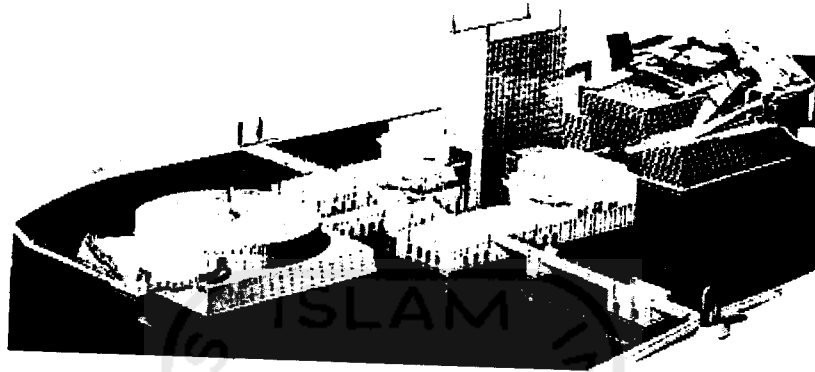
1. Tempat mengumpulkan dan memamerkan hasil karya seni.
2. Tempat memelihara hasil karya seni.
3. Tempat mengajak, mendorong dan meningkatkan apresiasi masyarakat.
4. Sebagai tempat pendidikan para seniman dan masyarakat.
5. Sebagai tempat jual beli untuk menjaga kelangsungan hidup para seniman.

2.1.3 Klasifikasi Galeri Seni

Jenis dan macam galeri seni dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Galeri seni berdasarkan bentuk
 - a. *Traditional art gallery*, yaitu suatu galeri seni yang aktivitasnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong-lorong panjang.
 - b. *Modern art gallery*, yaitu suatu galeri seni dengan perencanaan ruang secara modern.
2. Galeri seni berdasarkan sifat kepemilikan
 - a. *Private art gallery*, yaitu suatu galeri seni yang merupakan milik perseorangan atau sekelompok orang.
 - b. *Public art gallery*, yaitu galeri seni yang merupakan milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
3. Galeri seni berdasarkan isi
 - a. *Art gallery of primitive art*, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni primitif.
 - b. *Art gallery of classical art*, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang klasik.
 - c. *Art gallery of modern art*, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.

Dari macam-macam uraian klasifikasi galeri seni, maka galeri seni yang akan direncanakan adalah galeri seni dengan bentuk modern yang bersifat terbuka untuk umum yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni modern sebagai sarana pendidikan, rekreasi dan informasi sekaligus sebagai wadah kegiatan bagi para seniman.



Gambar II-1 Museum of Modern Art, San Francisco

2.2. Karakteristik Galeri Seni

2.2.1 Pola Kegiatan Galeri Seni

Pola kegiatan galeri pada umumnya sama. Pola kegiatan yang terjadi adalah kegiatan pengunjung dan kegiatan pengelola. Edward T. White menggambarkan pola kegiatan yang terjadi di galeri seni sebagai berikut :

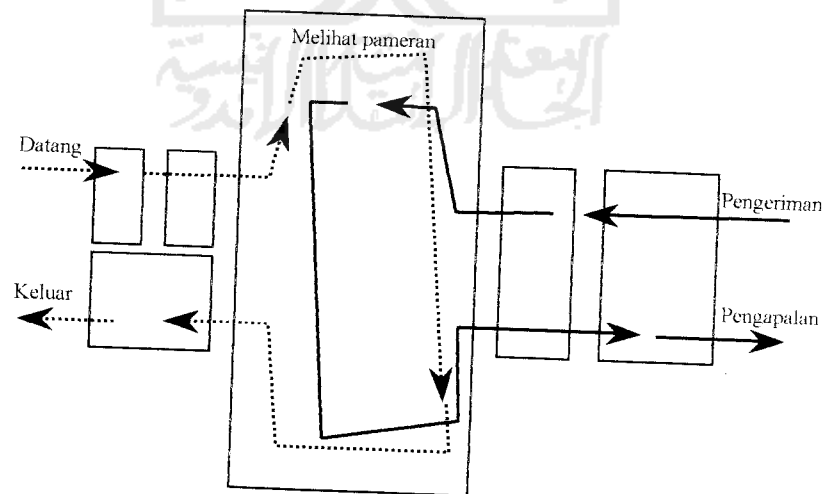


Diagram II-2 Pola kegiatan galeri seni
Sumber : Concept Source book

2.2.2 Spesifikasi Calon Pengguna

1. Penggemar seni

Pada kelompok penggemar seni ini selalu timbul keinginan/tuntutan untuk :

- a. Saling bertukar informasi dan berkomunikasi langsung dalam bidang seni.
- b. Mengukur kemampuan personal dalam bidang seni secara kontinyu.
- c. Mendapatkan fasilitas yang memadai baik perlengkapan maupun pengetahuan tentang karya seni yang selalu berkembang dengan cepat.

2. Pengunjung

- a. Pengunjung yang datang hanya dengan motivasi berekreasi.
- b. Pengunjung yang menggemari karya seni sebagai media seni.
- c. Pengunjung yang ingin memperluas pengetahuannya tentang seni, pendidikan dan informasi tentang perkembangan karya seni.

3. Koleksi

Merupakan unsur utama penentu berdirinya sebuah galeri seni. Materi dan benda yang di pameran adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan karya seni berupa dua dimensi maupun tiga dimensi.

4. Pengelola

Pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola galeri seni.

2.2.3 Kegiatan Yang Diwadahi

1. Lingkup kegiatan pameran terdiri dari dua bagian, yaitu :

- a. Pameran tetap
- b. Pameran temporer

2. Lingkup kegiatan informasi

Merupakan kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk menambah wawasan, yaitu :

- a. Seminar
- b. Workshop
- c. Pengenalan produk baru yang berkaitan dengan proses pembuatan karya seni

3. Lingkup kegiatan pendidikan

Merupakan kegiatan yang diadakan bagi penggemar seni yang ingin mendalami masalah karya seni, antara lain :

- a. Proses pembuatan karya seni
- b. Perpustakaan

4. Lingkup kegiatan pengelolaan

a. Mengatur dan mengelola administrasi kegiatan, meliputi : jadwal kegiatan, dokumentasi dan pemeliharaan fasilitas.

b. Koordinasi untuk mengatur dan mengorganisasi fungsi-fungsi kegiatan yang berlangsung.

5. Lingkup kegiatan penunjang

Merupakan pendukung kegiatan yang berlangsung, meliputi :

- a. Pendukung pameran : gudang perlengkapan, persiapan pameran dan penyimpanan koleksi.
- b. Pendukung pendidikan : studio sebagai tempat untuk pembuatan karya, perpustakaan, ruang penyimpanan alat dan bahan.
- c. Pendukung informasi : penyimpanan alat, ruang serbaguna.
- d. Pendukung pengelolaan : persiapan administrasi, mekanikal elektrikal.
- e. Pelayanan penunjang : retail produk fotografi, kafetaria.

2.3. Tipe Sirkulasi Ruang Pamer

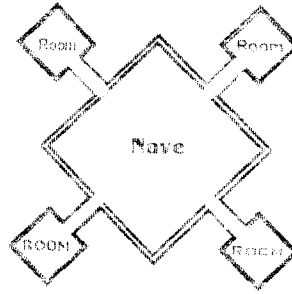
Sirkulasi ruang pameran dari galeri seni dibagi dua kategori :

1. Sirkulasi primer

Sirkulasi pengunjung dalam menikmati koleksi dari satu ruang ke ruang lainnya.

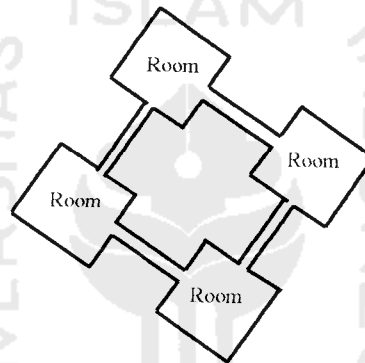
Hal menjadi dasar dalam pembentukan ruang-ruang yang mampu memberikan kenikmatan bagi pengunjung. Sistem yang umum digunakan antara lain :

- a. *Nave to room*, yaitu sirkulasi dari ruang pusat ke ruang yang lain. Ruang pusat merupakan suatu ruangan yang cukup luas sebagai pusat orientasi dan pengikat ruang-ruang lain di sekitarnya. Susunan ini cukup fleksibel karena pengunjung merasa bebas menentukan sirkulasinya.



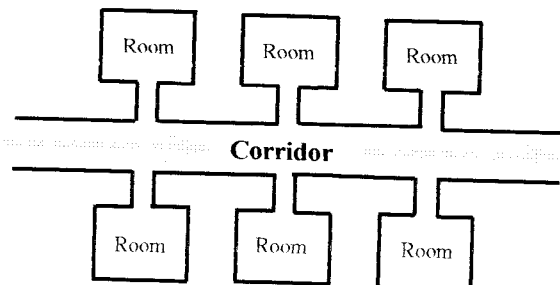
Gambar II-3 Nave to room
Sumber : *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*

- b. *Room to room*, Yaitu sirkulasi dari ruang keruang. Jenis sirkulasi ini dari satu ruang keruang yang lain secara urut dan berkesinambungan. Susunan ini menghendaki suatu keterkaitan dan pengunjung melihat pameran secara urut.



Gambar II-4 Room to room
Sumber : *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*

- c. *Corridor to room*, yaitu sirkulasi dari koridor keruang pamer. Susunan ruang seperti ini akan memungkinkan setiap ruang dicapai dengan mudah melalui koridor. Pola sirkulasi lebih jelas sehingga memudahkan pengunjung dalam mengidentifikasi ruang.



Gambar II-5 Corridor to room
Sumber : *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*

2. Sirkulasi sekunder

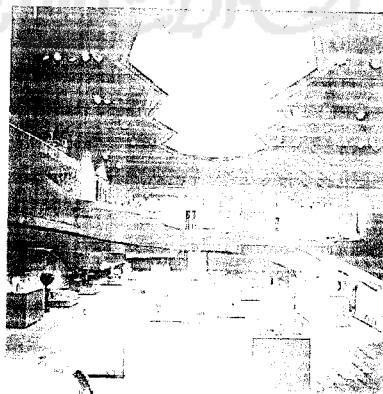
Merupakan sirkulasi gerak pengunjung dalam menikmati koleksi di ruang pameran. Sirkulasi sekunder akan terkait dengan penataan materi koleksi obyek dua dimensi dan obyek tiga dimensi karena masing-masing obyek memiliki karakter yang berbeda.

- a. *Karakter obyek dua dimensi*, hanya dapat dinikmati dari arah depan atau frontal. Obyek dua dimensi mampu mengarahkan gerak pengunjung searah dengan tempat obyek berbeda.



Gambar II-6 Obyek dua dimensi

- b. *Karakter obyek tiga dimensi*, dapat dilihat berbagai sudut pandang dan mampu membentuk ruang dan mengarahkan gerak pengunjung sesuai perletakkannya. Obyek tiga dimensi dalam ukuran besar dapat menjadi *lanmark* dan mengisi kekosongan.



Gambar II-7 Obyek tiga dimensi

2.4. Tinjauan Ruang Pamer

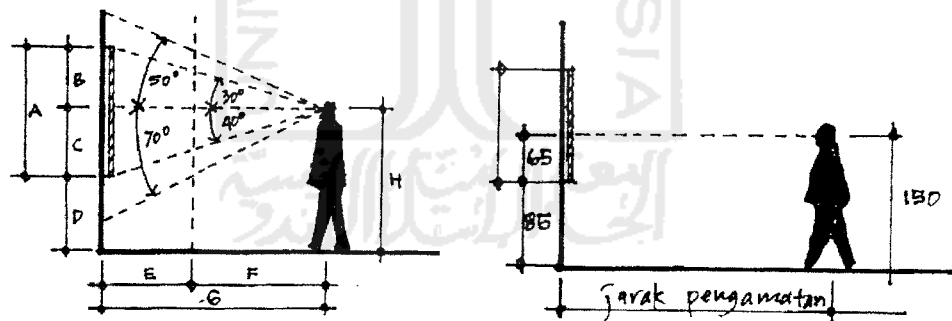
2.4.1 Standart Pengamatan Visual Terhadap Obyek Pamer

Gerak pandang manusia dalam melakukan kegiatan pengamatan terhadap obyek harus masih berada dalam batas kenyamanan, Gerak pandang pengamat disini adalah gerak kepala kearah horizontal dan arah vertikal.

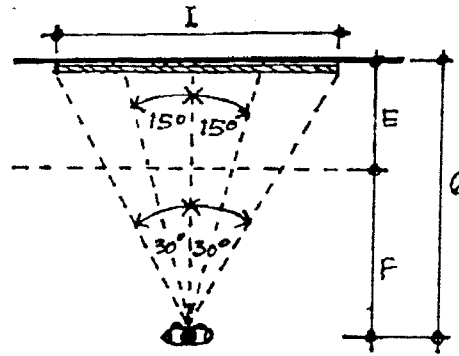
Kenyaman gerak pengamat kesamping kiri dan kanan minimal 45° sampai maksimal 55° . Untuk kenyamanan gerak kepala secara vertikal kebawah dan keatas 30° , maksimal kebawah 40° dan keatas 50° .

Untuk pemakai standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi badan manusia, dimana :

1. Tinggi badan manusia indonesia rata-rata diasumsikan 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm tinggi titik mata manusia Indonesia rata-rata 150 cm.
2. Tinggi minimal benda pamer dari lantai dengan standar internasional 95 cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi rata-rata tersebut. Dengan demikian juga dapat direduksi sebesar 10 cm, yaitu $95 \text{ cm} - 10 \text{ cm} = 85 \text{ cm}$.



Gambar II-8 Kenyamanan pandang pengamat vertikal
Sumber : Human dimension



Gambar II-9 Kenyamanan pandang pengamat horizontal
Sumber : Human dimension

Keterangan :

- A. Area pengamatan vertical
- B. Area pengamatan vertical diatas garis normal
- C. Area pengamatan vertical di bawah garis normal
- D. Jarak tepi bawah obyek ke lantai
- E. Area pengamatan detail
- F. Area gerak horizontal
- G. Jarak obyek terhadap mata pengamat
- H. Tinggi pengamat terhadap lantai
- I. Area pengamatan horisontal

2.4.2 Macam Ruang Pamer

Ruang pamer adalah wadah atau tempat yang digunakan untuk menggelar kegiatan pameran. Kegiatan ruang pamer pada galeri dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Ruang pamer *indoor*, adalah ruang pamer yang berada di dalam bangunan yang dilingkupi oleh pembatas yang jelas berupa lantai, dinding dan langit-langit.
2. Ruang pamer *outdoor*, adalah ruang pamer yang berada di luar bangunan/ruang terbuka, yang dilingkupi oleh elemen-elemen alam.

2.4.3 Jenis Kegiatan Pameran

Secara garis besar jenis pameran pada galeri dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Pameran tetap, yaitu pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu lama dan merupakan kegiatan utama pada galeri.
2. Pameran temporer, yaitu pameran yang biasanya dilaksanakan dalam waktu singkat. Merupakan pameran pendukung dengan tema dan tujuan khusus

misalnya untuk memperkenalkan hasil temuan terbaru sekaligus untuk menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.

2.4.4 Teknik Pameran

Beberapa teknik pameran dalam galeri menurut Coleman adalah sebagai berikut.¹⁰

1. Teknik partisipasi (*participatory techniques*), yaitu teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya yaitu dengan cara :
 - a. *Question and answer games*, yaitu pengunjung galeri dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan.
 - b. *Live demonstration*, yaitu demonstrasi secara langsung.
 - c. *Intellectual stimulation*, yaitu pengunjung galeri diajak aktif secara intelektual.
2. Teknik berdasarkan pada obyek (*objek base techniques*)
 - a. *Open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi galeri pada tempat pameran.
 - b. *Selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi galeri.
 - c. *Thematic groupings*, yaitu memamerkan koleksi dengan topik tertentu.
3. Teknik panel (*panel techniques*), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.
4. Teknik model (*model techniques*)
 - a. *Replicas*, yaitu tiruan benda aslinya dengan skala 1:1.
 - b. *Miniatures*, yaitu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
 - c. *Enlargement*, yaitu suatu jenis model lebih besar dibanding aslinya.
5. Teknik simulasi (*simulation techniques*), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.

¹⁰ Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950.

2.5. Tinjauan Fotografi

2.5.1 Pengertian Fotografi

Fotografi adalah proses seni pengambilan gambar yang dihasilkan dengan menggerakkan kamera dalam merekam obyek secara optis. Sedangkan gambar yang terjadi pada film merupakan pantulan cahaya dan obyek kemudian dicetak pada kertas yang telah dilapisi bahan pelekak cahaya.¹¹

Sedangkan menurut Prof. Dr. R. M. Soelarko, yang dimaksud fotografi adalah sesuatu yang disampaikan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, cerita, peristiwa, dan lain sebagainya seperti halnya bahasa. Foto dapat disampaikan berupa perwujudan atau pengungkapan ide dalam bentuk keindahan.¹²

2.5.2 Teknologi dan Seni dalam Fotografi

Fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu teknologi dan seni. Kedua aspek tersebut dipelopori satu persatu, mulai dari segi teknis dan teknologi kemudian meningkat ke apresiasi seninya. Penilaian-penilaian pokok dalam fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu :¹³

1. Aspek visual

Berkaitan dengan kemampuan pribadi pemotret untuk memilih obyek. Faktor-faktor pokok yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Pemilihan obyek pemotretan, memilih dan menentukan obyek pemotretan karena akan mempengaruhi seluruh penyajian foto.
- b. Aktivitas atau gerak, faktor ini selain memberikan kesan hidup bagi subyek juga memperkuat penampilan ekspresi.
- c. Karakter, merupakan kesan keseluruhan gambar yang disajikan.
- d. Komposisi, faktor ini mempengaruhi keserasian penampilan keseluruhan gambar.
- e. Keadaan cahaya, berpengaruh terhadap penampilan suasana dalam gambar dan menjadi aksentuasi yang kuat dalam pembentukan karakter ruang.

¹¹ Agus Rusman, Tanya Jawab Dasar-Dasar Fotografi, Amirco, Bandung, 1983

¹² Majalah Foto Indonesia, Mei/Juni, 1978.

¹³ Makarios Soekoko, Majalah Fotomedia, 1992

2. Kualitas ruang

Untuk membuat sebuah foto yang baik secara teknis ada unsur pokok yang perlu diperhatikan, antara lain :

- a. Cahaya, diperlukan untuk menghantarkan bentuk dan warna benda ke film yang akan merekamnya menjadi gambar permanen.
- b. Kamera, kamera mempunyai fungsi utama melindungi film terhadap cahaya yang tidak diinginkan melalui lensa dengan pengaturan kecepatan rana.
- c. Lensa, berfungsi sebagai penerima cahaya yang dipantulkan obyek dan dikonsentrasikan untuk membentuk gambar pada film.
- d. Film, hal terpenting yang harus dilakukan pada saat menggunakan film adalah memberikan pencahayaan yang tepat.
- e. Proses laboratorium, waktu pengembangan dan kondisi-kondisi proses saat pencetakan sangat mempengaruhi mutu teknis hasil reproduksi akhir.

2.5.3 Karakter Teknik *Sandwich* Fotografi

Teknik *sandwich* adalah salah satu teknik dalam fotografi yang secara prinsip merupakan penggabungan dua atau lebih slide/film negatif dan kemudian dicetak ulang menjadi foto baru.

Penggunaan teknik ini bertujuan untuk memadukan dua atau lebih momen yang menarik tetapi sulit dijumpai pada saat bersamaan, dan juga bisa digunakan untuk menutupi kekurangan-kekurangan sebuah foto.

Kekurangan-kekurangan sebuah foto bisa tertutupi dengan menggunakan teknik ini. Teknik ini didapat karena keseimbangan komposisi elemen-elemen pembentuk gambar terpenuhi dan dalam fotografi komposisi yang baik ditentukan oleh lima hal, yaitu : kontras, pengulangan, proporsi, penonjolan, keterpaduan.

1. Kontras, memberi nuansa yang kuat dan dapat dirasakan dalam gelap terang, solid-void, vertikal-horisontal, kasar-halus, dan sebagainya.
2. Pengulangan, berfungsi dalam membentuk kesatuan. Dalam fotografi pengulangan selain dengan obyek yang hampir sama juga dapat dilakukan dengan nada warna.

3. Keseimbangan/proporsi, diartikan sebagai keseimbangan dalam ruang dan waktu. Keseimbangan berarti menempatkan sesuatu yang menjadi obyek utama dalam suatu perletakan yang tepat dalam hubungannya dengan bagian-bagian yang lain
4. Penonjolan, berarti hal yang dominan. Dalam fotografi hal ini dapat ditunjukkan pada '*center of attraction*'
5. Keterpaduan, dalam susunan dan komposisi gambar keterpaduan dapat dihasilkan dengan cara, yaitu:
 - a. Menciptakan keseimbangan dan ke tidak seimbangan
 - b. Memilih titik pandang terbaik
 - c. Memilih sudut pandang efektif



Gambar II-9 Teknik karakter sandwich fotografi
Sumber : Majalah Foto Media

2.6. Tinjauan Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan merupakan bagian dari pembentuk citra bangunan yang mempunyai peranan cukup besar. Aspek-aspek yang mempengaruhi penampilan bangunan antara lain bentuk bangunan, fasade bangunan, bahan/material bangunan, warna dan tekstur.

1. Bentuk

Bentuk terkait dengan bentuk massa, dan bentuk-bentuk dasar. Organisasi bentuk keseluruhan akan lebih mengekspresikan isinya, sehingga komunikasi dari sang arsitek terhadap 'perasaan' dari bentuk bangunan akan semakin tegas dan jelas.¹⁴ Setiap bentuk mempunyai sifat dan karakter yang berbeda, sehingga akan berpengaruh terhadap persepsi yang ditimbulkan. Fungsi yang diekspresikan dengan jelas akan menimbulkan karakter, sedangkan lekukan vertikal dan horizontal menimbulkan kesan perspektif.¹⁵

2. Fasade

Fasade merupakan permukaan dari bentuk. Dan hal-hal yang mempengaruhi permukaan bangunan adalah :

- a. Pintu, setiap bentuk dan skala dari pintu mempunyai kesan dan ekspresi sendiri-sendiri. Pada dasarnya pintu merupakan alat untuk memasuki bangunan, sehingga bentuk pintu harus terletak pada posisi yang mudah dilihat dan tegas.
- b. Jendela, seperti halnya pintu ukuran dari suatu jendela dapat mempengaruhi persepsi pengamat. Jendela yang besar mengungkapkan pentingnya sipemakai. Sedangkan jendela yang berskala manusia dan berukuran lebih lebar dari tingginya mengibaratkan fungsi jendela untuk melihat keluar lebih leluasa.
- c. Pola, dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan nilai permukaan. Pola dapat dibentuk dari penegasan bentuk material, struktur, atau pola yang terbentuk dari pintu dan jendela. Dengan adanya pola-pola tersebut dapat

¹⁴ Antoniades, Anthony C, Poetic in Architecture, Van Raynold, London, 1992

¹⁵ Ishar, H.K, Pedoman Umum Merancang Bangunan, Gramedia, Jakarta, 1992

menimbulkan kesan horizontal, vertikal dan dapat mempertegas pola teksturnya.

3. Material

Penggunaan bahan material yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda. Setiap ekspresi material yang digunakan akan langsung berhubungan dengan persepsi pengamat, misalnya kayu yang mempunyai kesan hangat, lunak alamiah, dan menyegarkan; batu bata yang mempunyai kesan praktis, dan sebagainya.¹⁶

4. Tekstur

Tekstur dapat digunakan untuk mengendalikan perubahan terhadap cuaca, untuk membantu penyamaran, untuk efek-efek penerangan khusus, pengendalian akustik, dan sebagainya. Tekstur yang berbeda umumnya tidak diletakkan terlalu dekat satu sama lain. Daerah dari bidang-bidang pelingkung, dalam hubungannya dengan tekstur yang kuat umumnya harus sederhana warnanya dan perhubungan skala harus dipertimbangkan dengan cermat.

2.6.1 Kriteria Sebagai Pedoman Penentu Karakter Teknik *Sandwich*

Pencerminan karakter teknik *sandwich* pada penampilan bangunan pada dasarnya merupakan karakter teknik fotografi yang akan diwujudkan dengan menggunakan prinsip-prinsip penentu karakter tekniknya kedalam bentuk penampilan bangunan, sebagai berikut :

1. Keterpaduan

Keterpaduan berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Keterpaduan dapat dicapai dengan cara :

- a. Dengan bentuk geometris, bangunan yang mempunyai bentuk-bentuk geometris yang sederhana seperti kotak, piramida, kubus, bola, kurucut dan silinder mempunyai bentuk yang utuh dan adanya keterpaduan.

¹⁶ Untuk lebih jelas baca, Suwondo B. Sutedjo, *Arsitektur, Manusia, dan Pengamatannya*, P : 99, Djambatan, 1986

- b. Dengan subordinasi, yaitu mengecilkan unsur-unsur minor untuk menonjolkan unsur-unsur yang lebih penting. Ada bermacam-macam subordinas, antara lain :
 - 1) Dengan mengorientasikan semua unsur minor kepada unsur utama.
 - 2) Dengan perbedaan ukuran besarnya.
 - 3) Dengan perbedaan tinggi.
 - c. Dengan dominasi, yaitu membesarkan atau menonjolkan unsur-unsur yang lebih besar atau lebih penting. Hal ini dapat dilakukan dengan cara :
 - 1) Pembingkaiian.
 - 2) Dengan bentukan yang menarik.
 - 3) Dengan menambah unsur-unsur di sisinya yang mirip bentuknya dan berukuran kecil.
 - d. Dengan bentuk-bentuk harmonis, yaitu bentuk-bentuk yang sama lebih mudah disusun menjadi satu keterpaduan yang serasi.
2. Keseimbangan
- Keseimbangan merupakan suatu nilai yang ada pada setiap obyek yang daya tarik visualnya di kedua sisi pusaat keseimbangan atau pusat daya tarik seimbang. Keseimbangan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu:
- a. Keseimbangan simetris atau formal, cocok untuk bangunan dengan fungsi yang sama tetapi terbagi menjadi dua.
 - b. Keseimbangan asimetris, terjadi karena ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun bentuknya tidak sama.
4. Irama
- Irama bertujuan untuk menghilangkan kesan monoton dan menjemukan, untuk menciptakan kegairahan dan variasi. Irama terbentuk oleh beberapa hal, yaitu :
- a. Pengulangan
 - b. Irama progresif
 - c. Irama terbuka dan tertutup
 - d. Klimaks

4. Urut-urutan (*sequence*)

Urut-urutan merupakan suatu peralihan atau perubahan pengalaman dari segi keindahan, fungsi dan bentuk struktur. Hal ini bertujuan untuk membimbing pengunjung ke tempat yang dikehendaki dan mempersiapkan klimaks yang akan dihadapi. Urut-urutan pengalaman menghendaki adanya persiapan (*approach*), pengalaman utama (*progression*), dan pengakhiran (*ending*). Faktor faktor yang mempengaruhi urutan-urutan yang baik adalah :

- a. Urutan dalam keindahan
- b. Peranan sumbu
- c. Urut-urutan dalam struktur
- d. Urut-urutan dalam fungsi

2.7. Studi Kasus

2.7.1 Bentuk Arsitektur Modern Yang Berkarakter Teknik *Sandwich*

Bentuk Arsitektur modern sebagai sebuah langgam internasional ditandai oleh beberapa aspek antara lain :¹⁷

1. Efektif dan efisien, dalam pengertian tidak kaku karena efektivitas dan efisiensi yang dibuat selalu memiliki unsur estetika.
2. Fungsional yaitu sangat memperhatikan aspek kegunaan bahkan mendambakan bentuk yang ergonomis.
3. Kesatuan bentuk arsitektur modern menimbulkan kesan baru dan selalu berkembang mengikuti zaman tanpa perlu terikat dengan sebuah gaya atau idiom tertentu.

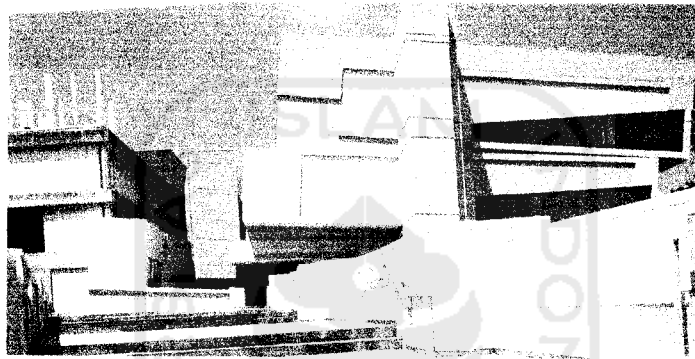
Citra yang timbul pada bentuk arsitektur modern dapat ditampilkan melalui permainan bentuk melalui penggabungan bentuk geometri baik dengan pengurangan maupun penambahan, struktur bangunan yang diekspos, dan warna-warna yang berani. Kesan ini menjadikan bentuk bangunan tampil menarik dan tidak monoton.

¹⁷ Majalah Bulanan Asri Edisi Juni 1998

Beberapa karya arsitektur modern yang ada kaitannya dengan penekanan karakter teknik *sandwich* yang perlu dicermati antara lain :

2 Aronof Center For Building Design And Art

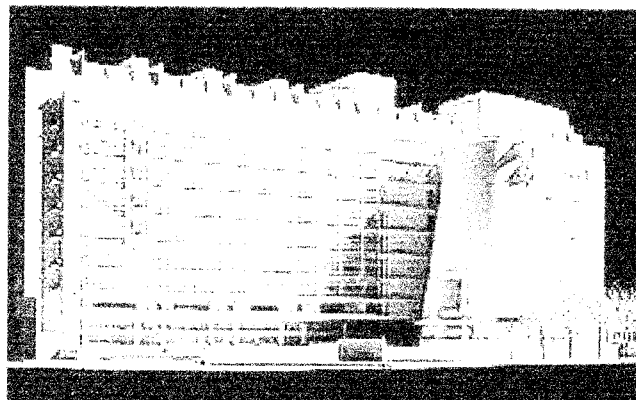
Bangunan tersebut tampil dengan citra modern melalui kebaruan permainan bentuk-bentuk geometri dan warna. Penggabungan elemen-elemen horizontal dengan vertical yang ditata secara tidak beraturan menjadikan bangunan diatas akan lebih menarik. Berbedada halnya kalau elemen-elemen yang ada ditata secara beraturan, yang akan memperlihatkan bangunan yang monoton.



Gambar II-10 Aronof Center For Building Design And Art

3 Federal Building And United States Cour, Ricchard Meier

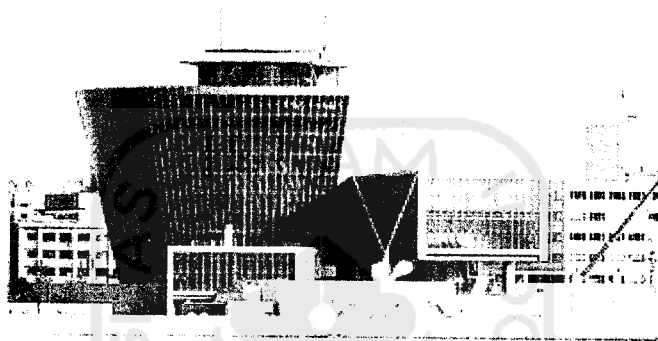
Bidang kubus yang diubah dimensinya menjadi bidang vertical dengan bukaan dikedua sisinya menciptakan kedalaman ruang yang dangkal. Penggabungan bentuk kerucut sebagai kekontrasan terhadap bentukan bangunan yang berkesan statis.



Gambar II-11 Federal Building And United States Cour

4 Suntary Museum, Osaka, Japan Tadao Ando

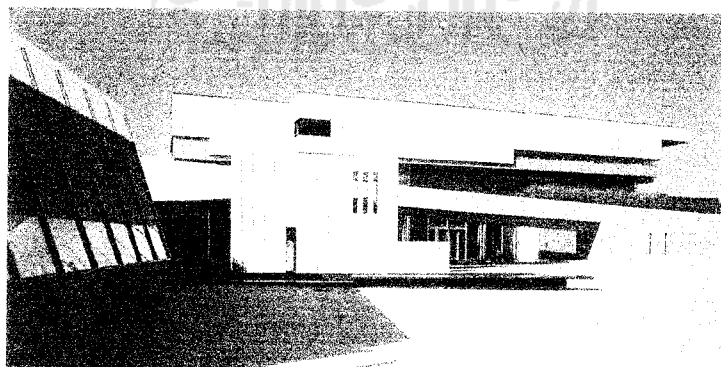
Berbagai elemen bentuk dasar yang dikomposisikan secara bersama-sama menciptakan kesan minimalis dan kaku. Kekakuan dikuatkan dengan bentukan bukaan yang sama yang di “sebar” diseluruh sisi bentukan dasar bangunan. Penggabungan bentuk kerucut yang dibalik dengan perpaduan bentuk kotak tercipta keterpaduan (unity) dari dua bentuk itu.



Gambar II-12 Suntary Museum Osaka

5 Neurosciences Institute

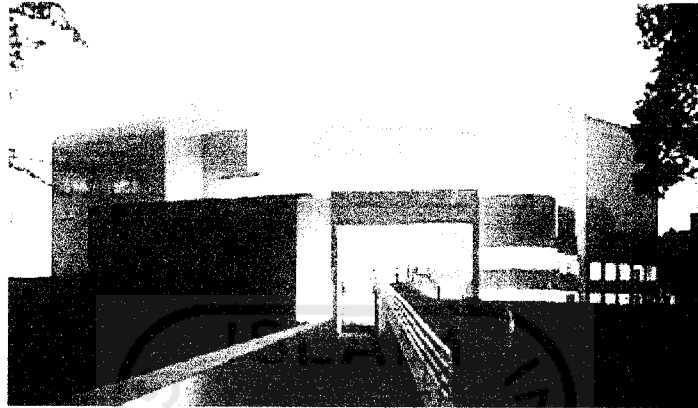
Penggabungan elemen-elemen horizontal, diagonal dan vertikal menciptakan kekakuan bentuk sehingga bangunan akan berkesan simple dan statis. Pengurangan atau penambahan elemen tersebut dapat menciptakan bangunan estetik.



Gambar II-13 Neurosciences Institute

6 The High Museum of Art, Atlanta

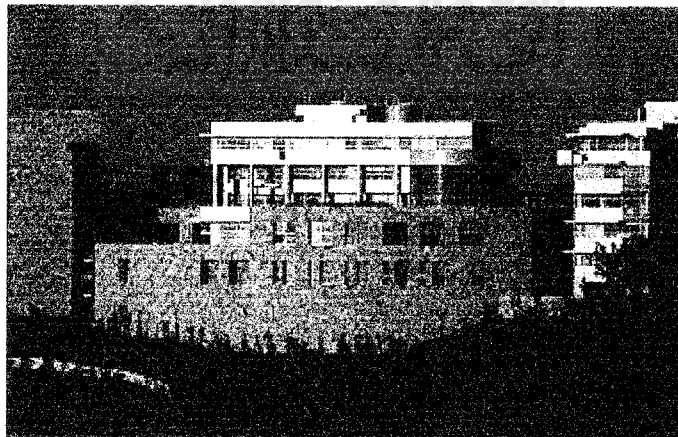
Bangunan yang disusun secara terpusat dengan elemen-elemen tanpa bukaan yang mengitari bentukan yang dominan (lingkaran) yang berada ditengah-tengah bangunan.



Gambar II-15 The High Museum of Art

7 The Getty Center, Richard Meird

Bangunan Getty Center ini tampil menarik dan berkesan modern melalui permainan bentuk-bentuk geometri yang dikombinasikan dengan aksis kontur. Bentuk-bentuk tersebut menjadi elemen estetik. Penggunaan tekstur yang berani pada penampilan bangunan menambah daya tarik dari bangunan ini, karena arsitektur modern lebih bebas untuk berekspresi dari konsep-konsep yang kaku.



Gambar II-16 The Getty Center