

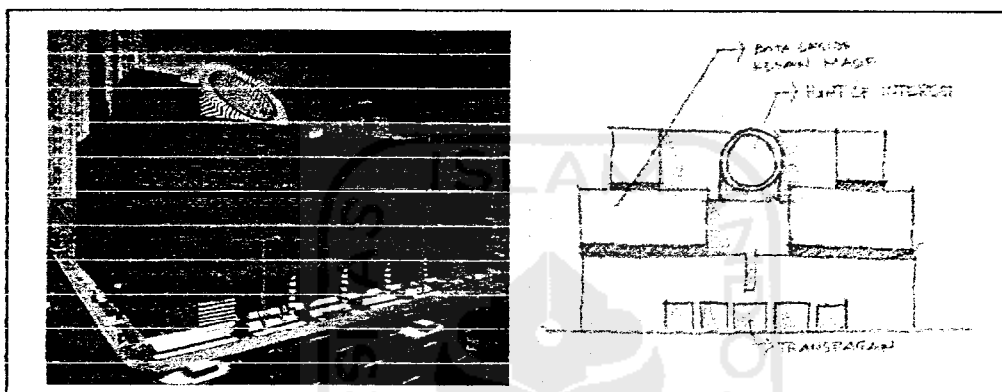
BAB III

EKSPLORASI TEMA/TOPIK

3.1. Tinjauan Citra/Karakter Bangunan Museum

3.1.1. Citra/Karakter Umum Bangunan Museum

Ciri-ciri arsitektur bangunan museum saat ini lebih menonjolkan fungsinya dan berkesan megah, hal ini disebabkan oleh karakter masif pada fasad bangunan museum sesuai dengan tuntutan fungsi bangunan.



Gb.3.1. Fassade San Francisco Museum Of Modern Art
Sumber: www.sfmoma.org

3.1.2. Citra/Karakter Bangunan Bali Modern

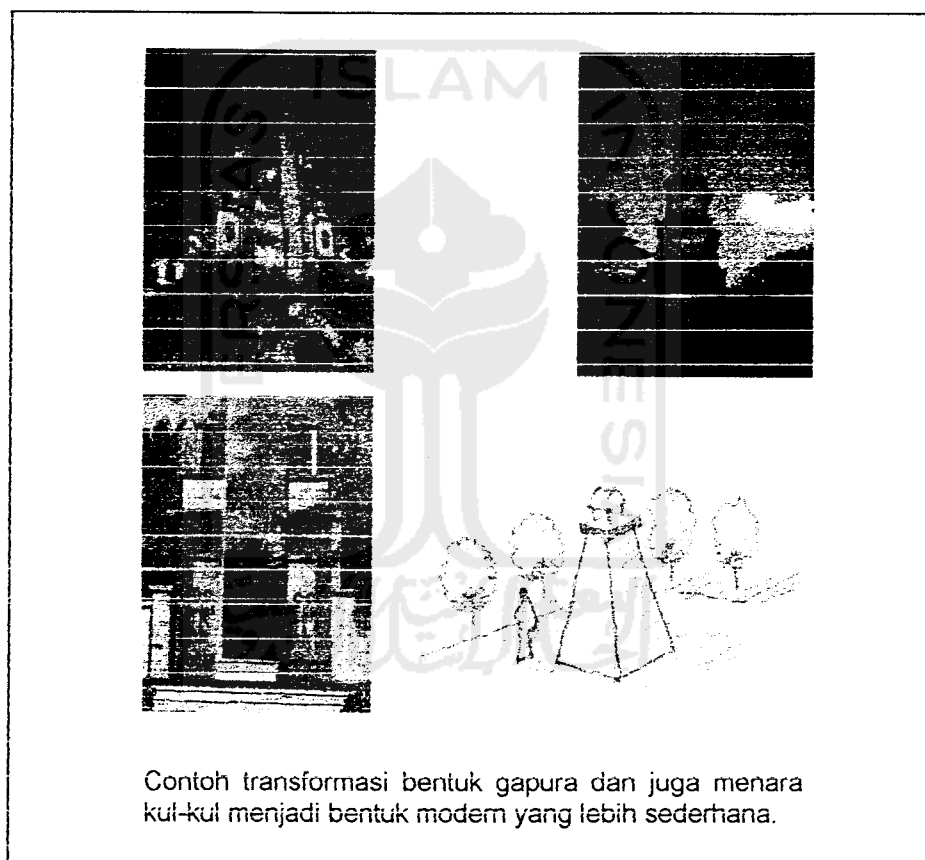
Arsitektur dengan gaya Bali Modern memiliki karakter yang merupakan perpaduan dari agama, budaya dan mimpi. Citra Bali pada bangunan modern tersebut ditandai dengan penggunaan elemen-elemen tradisional maupun material tradisional, seperti material kayu, batu alam dan lain-lain. Dalam penggunaannya pada bangunan yang bergaya modern material tradisional tersebut dikombinasikan dengan material modern seperti keramik, kaca dan logam.

Terdapat beberapa jenis material alam yang banyak digunakan sebagai penutup dinding pada bangunan-bangunan di Bali yang memiliki arsitektur modern antara lain:

- Bata gosok
- Batu krobokan

- Batu palimanan
- Batu paras
- Batu Silehkarang
- Batu marga

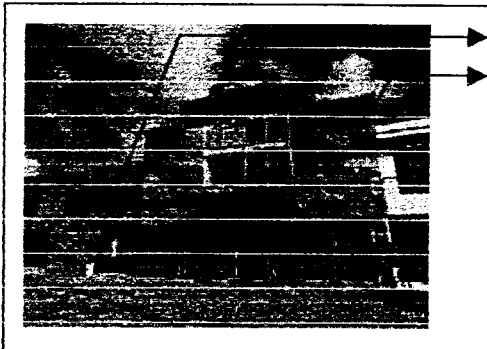
Selain itu terdapat cara mengadaptasikan bentuk-bentuk arsitektur tradisional Bali yaitu dengan cara mentransformasikan bentuk tradisional ke bentuk modern yang lebih sederhana tanpa meninggalkan ciri dasarnya.



*Gb. 3.2. Arsitektur Bali Modern
Sumber: Indonseian Accents*

Penggunaan elemen-elemen tradisional yang dapat digunakan contohnya adalah kain poleng. Elemen ini dapat digunakan langsung, maupun juga dapat diambil hanya motif dari kain poleng tersebut yang

berupa kotak-kotak dan digunakan untuk mencerminkan citra dari arsitektur Bali.



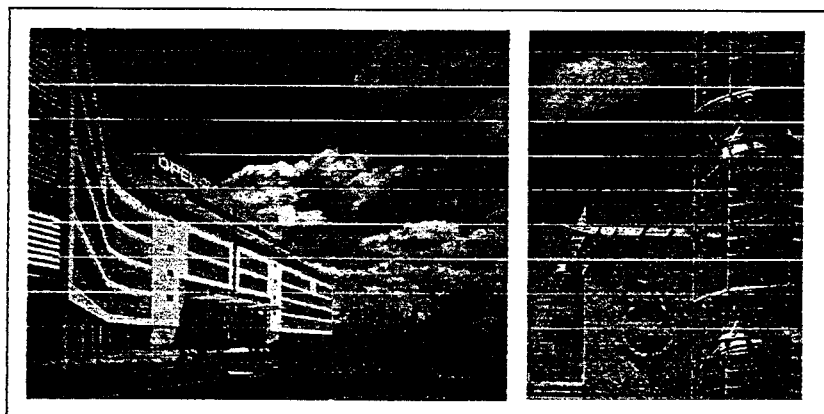
Pada bangunan dealer Harley Davidson yang terletak di kawasan Simpang Siur, dapat kita temui penggabungan antara ciri komersial yang cenderung transparan dengan ciri Bali dalam hal ini penggunaan material alam seperti batu sebagai pentup dinding.

Gb.3.2. Fasade Showroom Harley Davidson Bali dengan Arsitektur Bali Modern.
Sumber: www.gado-gado.net/Harley-Davidson

3.1.3. Citra/Karakter Bangunan Automotif

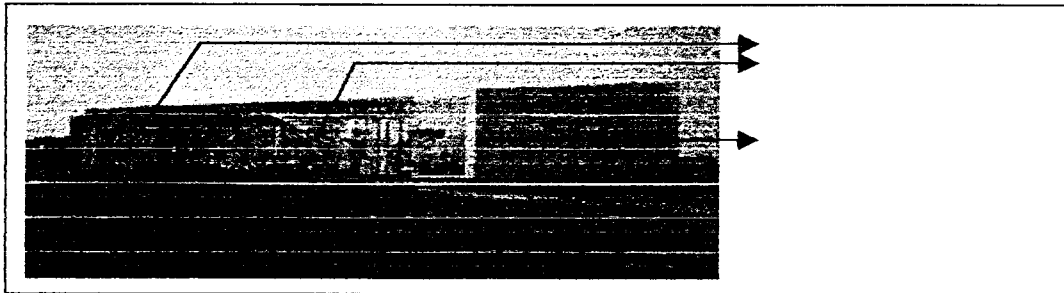
Kebanyakan bangunan Automotif merupakan bangunan industrial, sehingga karakter serta citra dari bangunan ini cenderung *modern*. Karena kegiatan automotif itu sendiri juga merupakan suatu kegiatan yang bersifat *dinamis* yang erat hubungannya dengan *teknologi*, maka sifat ini juga banyak diterapkan pada bangunan-bangunan automotif baik dari segi sirkulasi, tata masa, terutama fasade dari bangunannya.

Untuk menampilkan citra modern pada bangunan, dapat digunakan bahan-bahan/material *kaca* dan *logam* sementara kesan teknologi (*hi-tech*) dapat menggunakan bahan-bahan seperti *baja* dan *beton* dengan desain yang sedemikian rupa sehingga bangunan tersebut memiliki fasade yang dinamis.



Gb. 3.4. Fasade Bangunan Automotif
Sumber: www.greatbuildings.com

Pada bangunan Museum Automotif citra bangunan Automotif yang cenderung modern dan transparan digabungkan dengan ciri bangunan museum yang masif.



Gb. 3.5. Fasade BMW Zentrum
Sumber: www.bmwzentrum.com

3.2. Tinjauan Tentang Sirkulasi Museum

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang mengikat ruang-ruang hingga saling berhubungan (DK. Ching)

3.2.1. Persyaratan Sirkulasi Museum

Sirkulasi dalam museum harus memiliki kualitas dan karakteristik sebagai berikut:

- Kemampuan untuk melihat semua atau sebagian besar jalur sirkulasi pada sirkulasi utama museum.
- Kekurangan kemampuan melihat jalur sirkulasi dapat diganti dengan kemampuan untuk menebak dari sebagian jalur yang terlihat.
- Kemampuan mengenali dan memahami jalur sirkulasi dari area penerima.
- Kemampuan melihat obyek-obyek koleksi dan aktivitas dari jalur sirkulasi.

3.2.2. Macam Sirkulasi

Sirkulasi ada 2 macam, yaitu:

A. Sirkulasi Manusia

Berpedoman pada gerak pelaku kegiatan sesuai dengan kelompoknya.

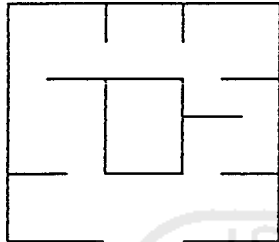
B. Sirkulasi Barang dan Kendaraan

Pola gerak kendaraan dikaitkan dengan jalur kendaraan secara vertikal maupun horizontal.

3.2.3. Macam Sistem Sirkulasi Dalam Museum

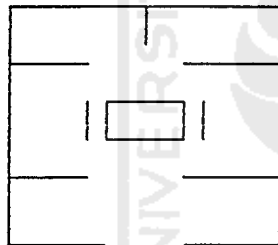
A. Sirkulasi Horizontal (mendatar)

1. Sistem sirkulasi ruang ke ruang



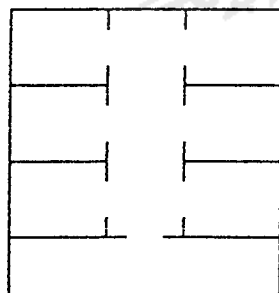
- Bila salah satu ruang ditutup akan menyebabkan ruang tersumbat.
- Penggunaan ruang jadi lebih ekonomis.
- Sirkulasi dapat bebas maupun diarahkan.

2. Sistem sirkulasi koridor ke ruang



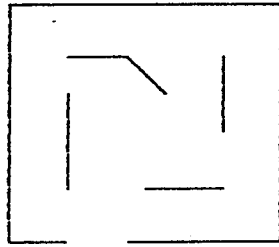
- Dengan adanya koridor sebagai tempat sirkulasi menyebabkan pemakaian ruang menjadi kurang efisien.
- Salah satu ruang dapat ditutup tanpa harus mengganggu arus sirkulasi lain.

3. Sistem sirkulasi nave ke ruang



- Merupakan ruang besar yang dihubungkan dengan ruang-ruang kecil yang ada disekelilingnya.
- Orientasi pada nave sirkulasi bebas/ tidak terarah.

4. Sistem sirkulasi ruang terbuka



- Merupakan satu ruang besar sehingga fleksibilitas ruang baik.
- Suasana ruang yang dinamis.
- Sirkulasi dapat menyebar atau diarahkan dengan panel atau obyek pameran.

B. Sistem Sirkulasi Vertikal

Sistem ini dipergunakan untuk memperlancar pergerakan manusia maupun mobil ke lantai yang lebih tinggi, melalui tangga, ramp dan lift.

Berikut ini tabel perbandingan sistem sirkulasi vertikal khususnya untuk barang.

Tabel 3.1. Sistem Sirkulasi Vertikal

Jenis Sirkulasi Vertikal	Kelebihan	Kekurangan
Lift	<ul style="list-style-type: none"> • Ekonomis untuk mengangkut bahan berat melalui alat pembawa yang relatif kecil. • Waktu tempuh yang cepat. • Tidak menghabiskan lahan yang luas. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Relatif mahal • Daya angkut yang terbatas • Menimbulkan kemacetan
Ramp	<ul style="list-style-type: none"> • Daya tampung besar. • Ekspose elemen menarik • Tidak memerlukan perawatan khusus 	<ul style="list-style-type: none"> • Lahan yang dibutuhkan cukup banyak • Waktu tempuh lebih lama.


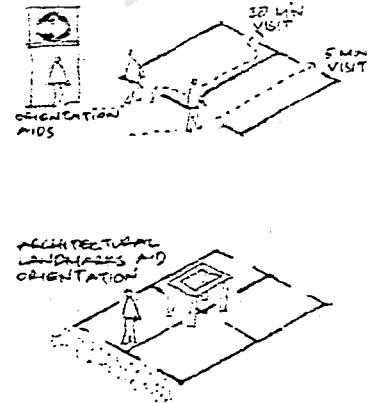
3.2.3. Persyaratan Sirkulasi Ruang Pamer Dalam Museum

Dasar-dasar pertimbangan yang harus diperhatikan dalam merencanakan arus sirkulasi pengunjung dalam ruang pameran museum ialah:

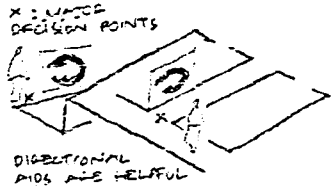
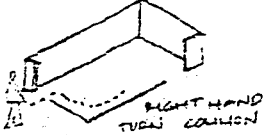

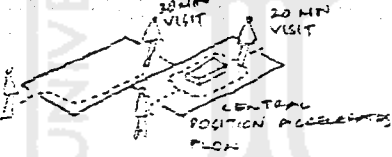
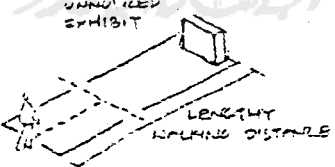

- Arus sirkulasi pengunjung harus jelas, terarah dan lancar (mudah berorientasi) serta tidak mengganggu pengunjung lain yang sedang menikmati obyek koleksi.
- Besaran ruang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan pengunjung untuk mengamati obyek koleksi yang dipamerkan serta untuk sirkulasi.
- Semua obyek koleksi dari masing-masing sub tema harus dapat dilewati sehingga mempunyai nilai yang sama dimata pengunjung.

3.2.4. Tinjauan Sirkulasi Terhadap Perilaku Pengunjung Museum


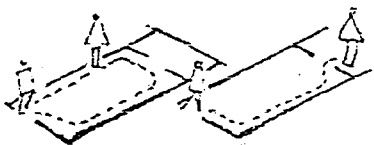

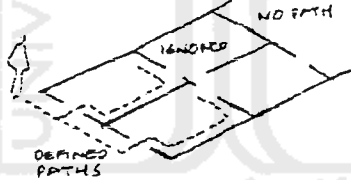
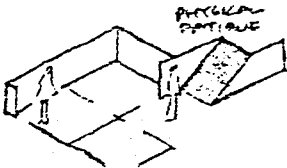
Tabel 3.2. Sirkulasi terhadap Perilaku Pengunjung
 Sumber: Public Space In Museum

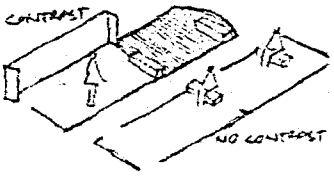

	Contoh Gambar	Perilaku Pengunjung
Hubungannya dengan Orientasi		Terlalu banyak arah untuk dipilih menyebabkan pengunjung menjadi bingung dan jenuh.
Hubungannya dengan Orientasi		Petunjuk arah bisa berupa peta dan denah bangunan, tanda-tanda, informasi staf, serta landmark yang terintegrasi dalam bentuk arsitektur seperti kolom, central court dua lantai dll.

**MUSEUM AUTOMOTIF
DIKAWASAN SIMPANG SIUR KABUPATEN BADUNG, BALI**

		<p>Pada satu titik dimana pengunjung harus mengambil keputusan terhadap arah yang harus ditempuh (tangga naik, pertemuan jalan), pemberian tanda akan sangat menolong.</p>
<p>Hubungannya dengan Traffic Flow</p>		<p>Taffic flow dari kanan ke kiri lebih sering terjadi dari pada dari kiri ke kanan.</p>
		<p>Sekumpulan obyek, tempat duduk dll. Merupakan pusat dari traffic flow dalam ruang pameran.</p>
		<p>Obyek yang ditengah-tengah ruang pameran akan mempercepat rata-rata pergerakan.</p>
<p>Hubungannya dengan Faktor Pengalih dan Penarik Perhatian</p>		<p>Jarak yang terlalu jauh untuk sebuah obyek menjadikan pengunjung tidak melihatnya.</p>
		<p>Pengunjung museum cenderung memberikan perhatian pada lingkungan ruang pameran yang tidak biasa.</p>

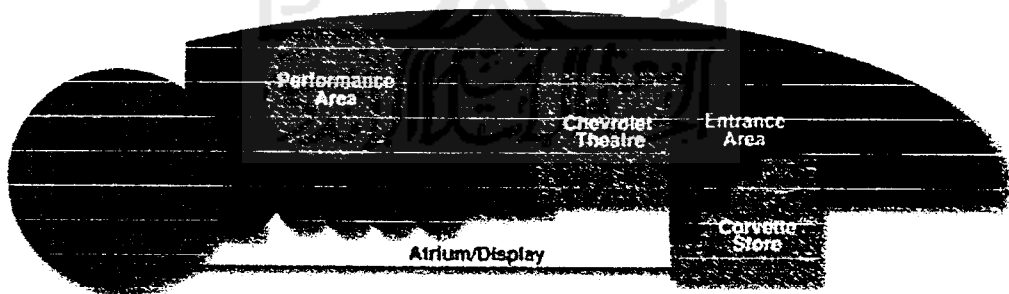
**MUSEUM AUTOMOTIF
DIKAWASAN SIMPANG SIUR KABUPATEN BADUNG, BALI**

<p>Hubungannya dengan rute yang ditempuh</p>		<p>Pengunjung jarang melakukan satu putaran penuh pada sebuah ruang pameran. Mereka biasanya hanya melihat obyek yang terletak disebelah kanan.</p>
		<p>Pengunjung museum cenderung mengambil rute terpendek antara pintu masuk dengan pintu keluar.</p>
		<p>Setelah masuk ruang pameran pengunjung cenderung akan berbelok ke kanan dan berputer berlawanan dengan arah jarum jam.</p>
<p>Hubungannya dengan Rute yang Ditempuh</p>		<p>Faktor yang berpengaruh dalam pencarian sebuah rute meliputi lokasi-lokasi pintu masuk dan keluarruang pameran, pameran yang atraktif dan landmark, handout dan petunjuk arah serta bentuk dari sirkulasi yang dapat ditangkap pengunjung berdasarkan perbandingan lebarnya.</p>
<p>Hubungannya dengan Kelelahan dalam museum</p>		<p>Posisi badan saat menikmati obyek sangat menentukan tingkat kelelahan pengunjung.</p>

		<p>Kejenjutan terhadap obyek dan ruang pameran lebih berpengaruh terhadap kelelahan secara fisik.</p>
		<p>Pengunjung selalu mencari area untuk beristirahat seperti bangku, lounge dll.</p>

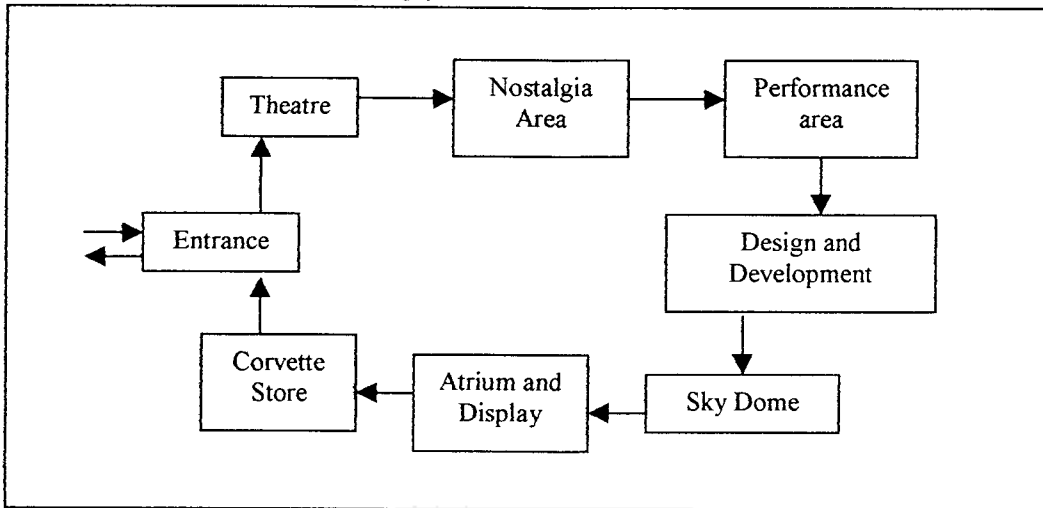
3.2.5. Sirkulasi Pada Bangunan Museum Automotif

Pada bangunan-bangunan Museum Automotif yang terdapat pada studi kasus dapat kita lihat contoh-contoh sirkulasi yang menghubungkan antar zona sesuai dengan urutan, juga pembagian kelompok-kelompok dalam ruang pameran yang sesuai dengan pembagian tata pameran.

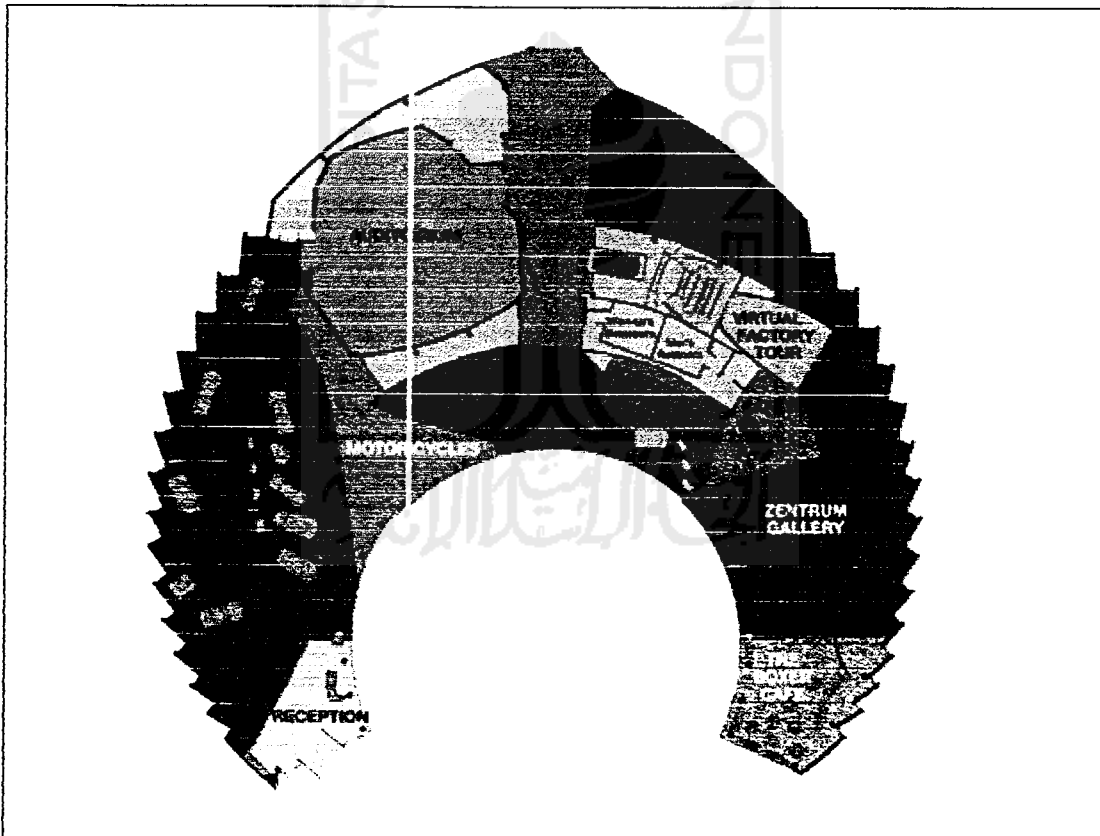


Gb. 3.6. Layout Corvette Museum
 Sumber: www.corvettemuseum.com

Pergerakan pengunjung pada museum Corvette:



Gb. 3.7. Skema Sirkulasi Pengunjung Corvette Museum
Sumber: pemikiran



Gb 3.8. Layout BMW Zentrum
Sumber: www.bmwzentrum.com

3.3. Tinjauan Display (Tata Pamer) Museum

Dalam menata suatu pameran pada museum terdapat 3 macam bagian, yaitu:

A. Tata pameran museum menurut **metode peragaan** yaitu:

- Secara **estetik** dimana metode tersebut menampilkan dari segi keindahan benda.
- Secara **tematik** (intelektual/kontekstual), dimana metode ini memberikan informasi tentang arti, fungsi dan ilmu pengetahuan tentang benda.
- Secara **romantik** dimana metode ini mengungkapkan atau menggugah suasana yang berhubungan dengan benda.

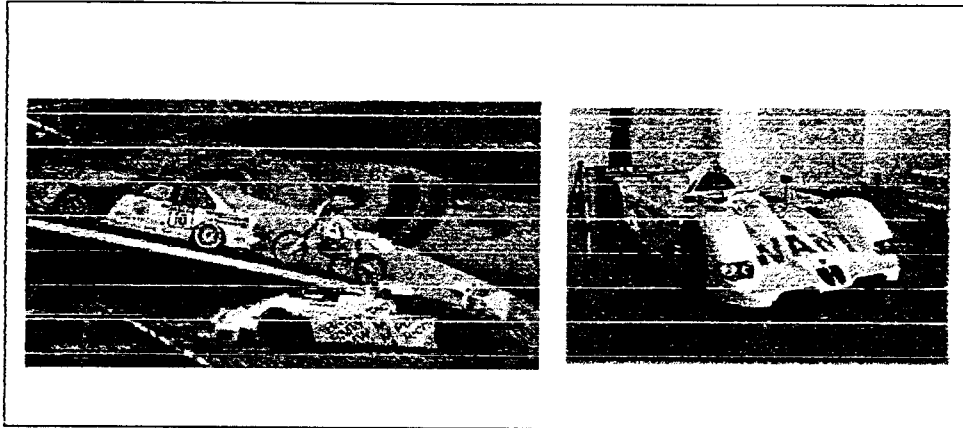
B. Tata pameran museum menurut **sistematika penyajian** yaitu:

- **Kronologis**, berdasarkan urutan waktu, contohnya: benda berurutan berdasarkan tahun pembuatan. Seperti pada area nostalgia di Corvette Museum.



Gb. 3.9. Sistematika Penyajian secara Kronologis
Sumber: www.corvettemuseum.com

- **Fungsi**, berdasarkan kegunaan yang serupa, contohnya: kumpulan peralatan perang dan kumpulan mobil balap.



Gb.3.10. Display Mobil-mobil Balap pada BMW Zentrum

Sumber: www.bmwzentrum.com

- **Jenis**, berdasarkan jenis yang serupa, contohnya: koleksi keramik.
- **Bahan** (materi), berdasarkan bahan yang sama, contohnya: kumpulan benda terbuat dari perak, batu dll.
- **Geografi**, berdasarkan tempat asal yang sama, contohnya: kumpulan benda dari Aceh, Bali dll.

C. Tata pameran museum menurut **tata penyajiannya**, yaitu:

- **Tata letak** benda koleksi:
 1. diletakkan tanpa penutup
 2. ditutup dalam lemari kaca
 3. di atas suatu perletakan (platform)
 4. digantung atau ditempel
- **Keadaan Benda**:
 1. Asli, benda yang asli baik utuh maupun tidak utuh
 2. Replika, benda tiruan sesuai dengan ukuran aslinya
 3. Model atau maket, benda dengan ukuran lebih kecil dari aslinya.

Bila dilihat dari penjabaran diatas, maka terdapat faktor-faktor teknis dalam penyajian yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Penentuan ukuran panil
2. Penataan cahaya

3. Penataan letak
4. Penataan/ pengaturan pengamananan
5. Penamaan atau labeling
6. Pemasangan media penunjang seperti foto.

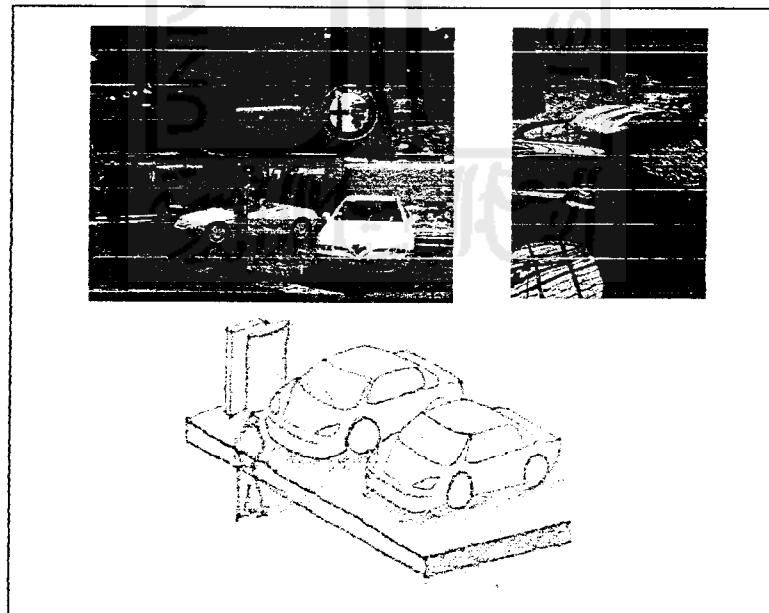
3.3.1. Cara penyajian

Cara penyajian obyek koleksi pada bangunan museum mobil ini adalah sebagai berikut:

1. Sarana penyajian

□ Sistem Ruang Terbuka

- Obyek koleksi dapat disajikan dalam bentuk 3 dimensi, dalam skala asli/replika.
- Obyek yang diletakkan di plaza hendaknya berupa obyek yang asli (bukan tiruan) serta memiliki daya tarik (seperti nilai sejarah).
- Obyek koleksi ini dapat disajikan dalam bentuk berkelompok atau sendiri-sendiri.



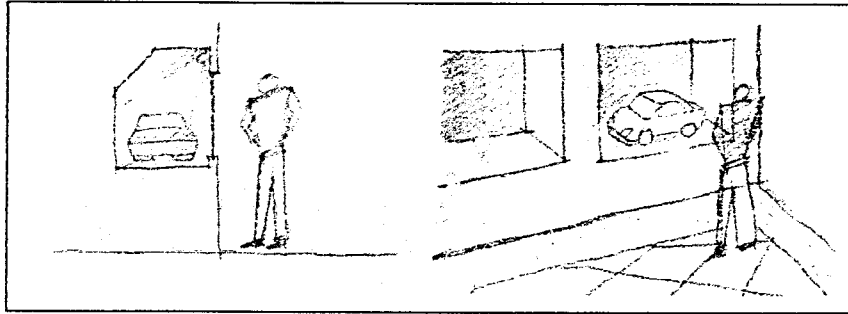
Gb. 3.11. Display Sistem Ruang Terbuka

Sumber: www.cardesignnews.com dan pemikiran



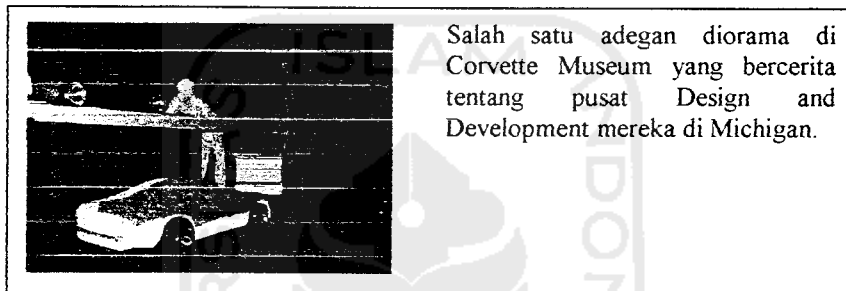
□ **Sistem Diorama**

- Disajikan dipinggir ruangan (masuk ke dalam dinding)



Gb. 3.12. Display dengan Diorama
Sumber: Pemikiran

- Penyajian penampilan suatu adegan dalam cerita.

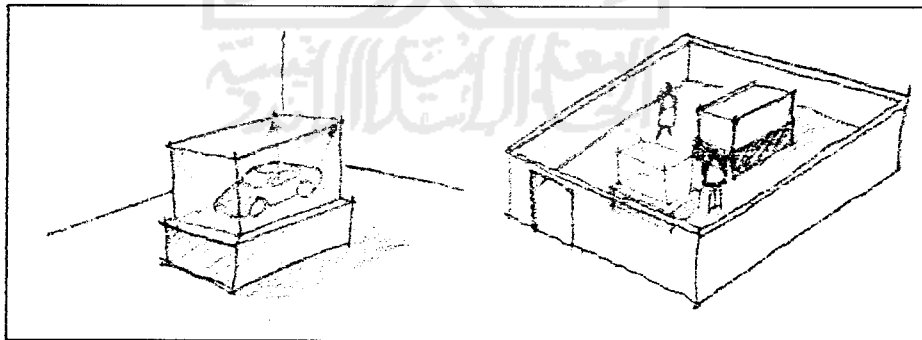


Salah satu adegan diorama di Corvette Museum yang bercerita tentang pusat Design and Development mereka di Michigan.

Gb. 3.13. Adegan cerita dalam Diorama
Sumber: www.corvettemuseum.com

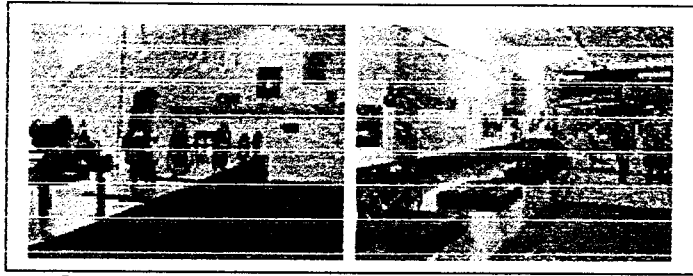
□ **Sistem Vitrine** (dengan kotak atau lemari kaca)

- Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutupi kotak kaca

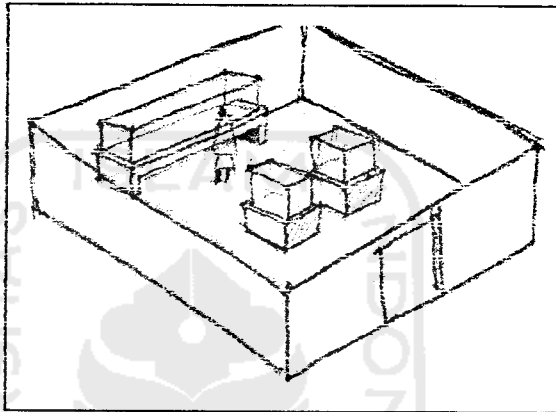


Gb.3.14. Sistem Vitrine
Sumber: Pemikiran

- Dapat diletakkan di tengah ruangan/ dipinggir ruangan, dapat berkelompok atau sendiri-sendiri.



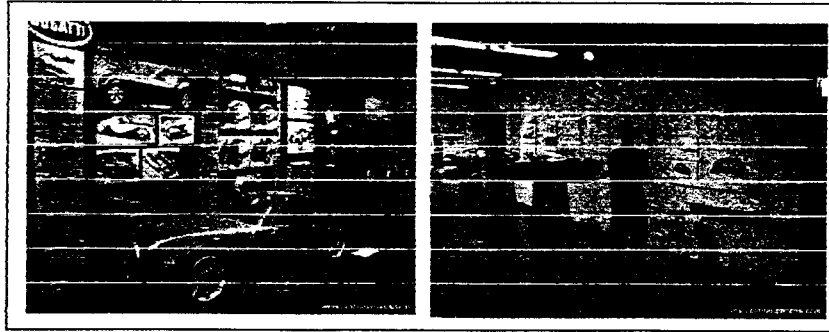
Gb. 3.15. Vitrine Berkelompok Dipinggir Ruangan
Sumber: www.mercedesmuseum.com



Gb. 3.16. Penempatan Vitrine
Sumber: Pemikiran

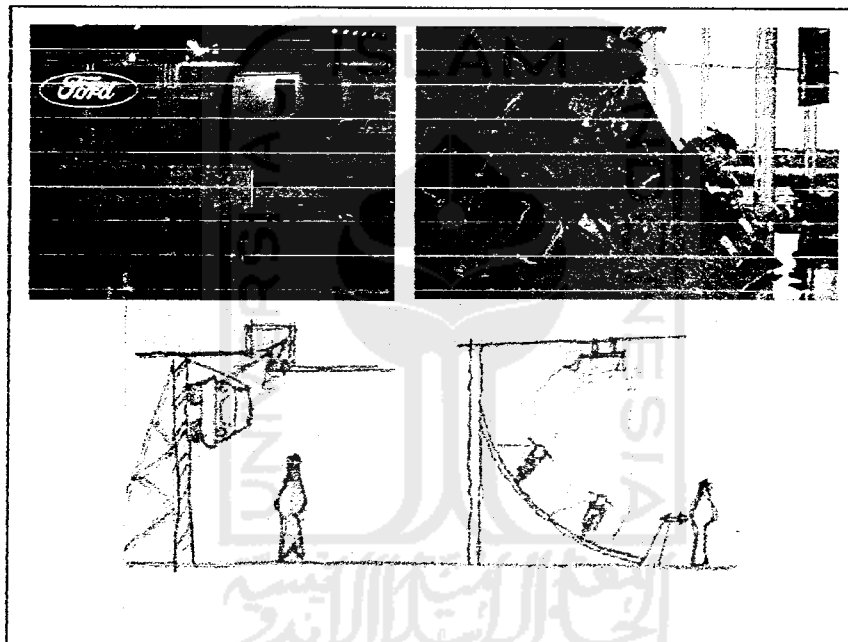
Ketiga sistem diatas disajikan dalam bentuk siap untuk dipraktekkan oleh para pengunjung museum. Obyek koleksi yang disajikan tersebut dilengkapi dengan sistem dan suara (audio) dari adegan tersebut melalui sound system dan cara pengoperasiannya cukup dengan menekan tombol yang terdapat disekitar obyek tersebut.

- Sistem ditempel pada dinding panel
 - Obyek koleksinya dapat berupa gambar-gambar 2 dimensi.



Gb. 3.17. Display Gambar-gambar 2 Dimensi
Sumber: www.cardesignnews.com

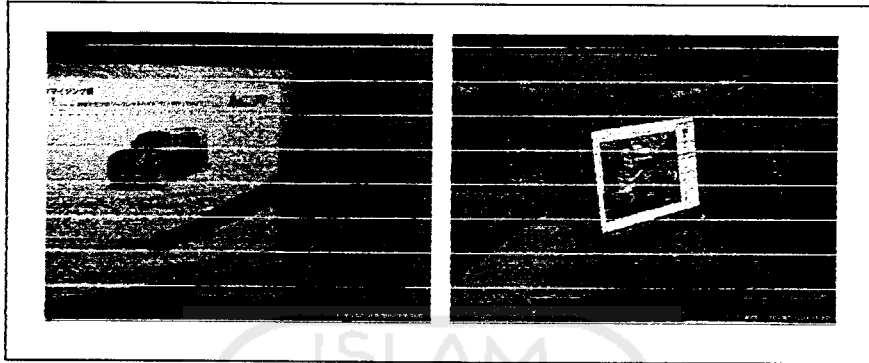
- Obyek koleksinya dapat berupa 3 dimensi, misalnya benda-benda yang memang harus digantungkan di dinding.



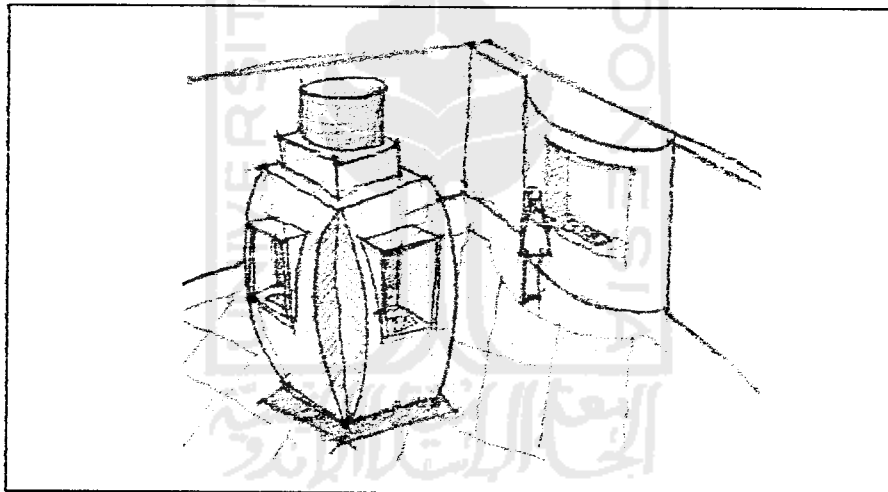
Gb. 3.18. Display dengan cara Digantung
Sumber: www.cardesignnews.com dan www.bmwzentrum.com

Dengan sistem panel, penempatannya bebas, dimensi ukuran dari panel bersifat fleksibel dan warna panel juga harus diperhatikan, jangan sampai lebih menonjol dari obyek koleksinya.

- Sistem slide, film, video cassette dan multi media komputer
 - Untuk memberikan keterangan lebih rinci tentang obyek yang dipamerkan, umumnya dilengkapi dengan suara dari *sound system*.

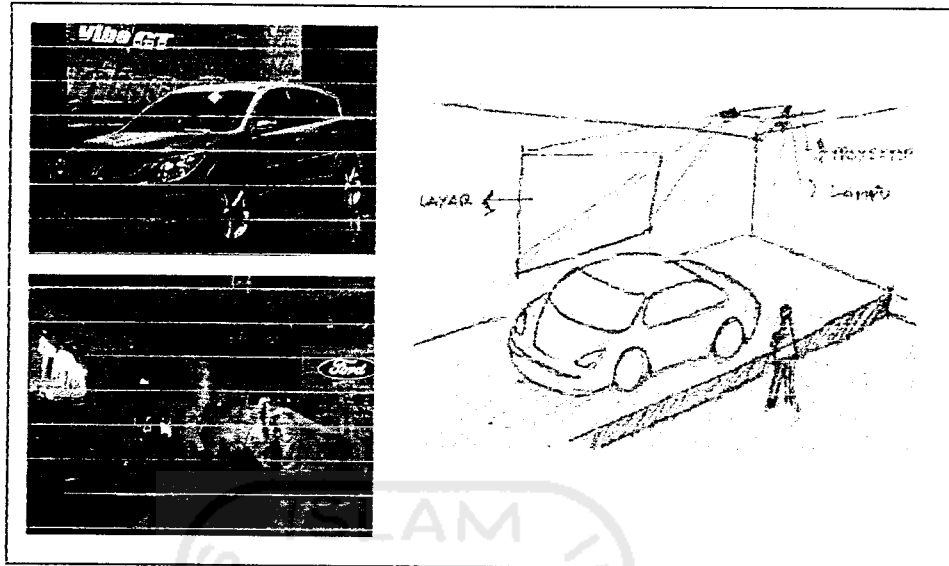


Gb. 3.19. Penggunaan Multimedia sebagai Pendukung Presentasi
Sumber: www.ccardesignnews.com



Gb. 3.20. Multimedia pada Museum Automotif
Sumber: Pemikiran

- Dioperasikan dengan sistem waktu tertentu pada ruang pameran dan ruang theater.



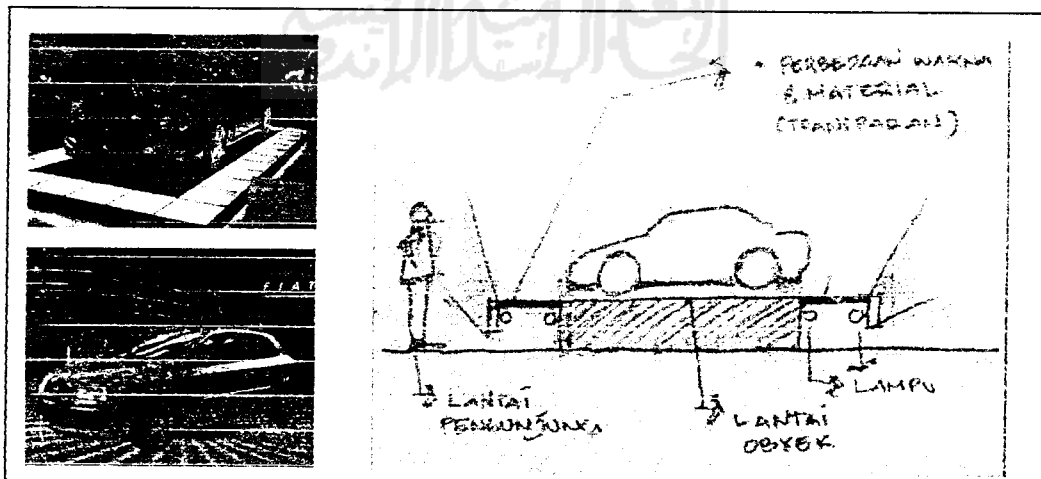
Gb.3.21. Penggunaan Proyektor
Sumber: www.cadesignnews.com

3.3.2. Cara Menonjolkan Kehadiran Obyek Koleksi

Untuk dapat mendukung kehadiran obyek-obyek koleksi didalam suatu ruang pameran, berbagai cara dapat dilakukan antara lain:

A. Aksentuasi pada lantai

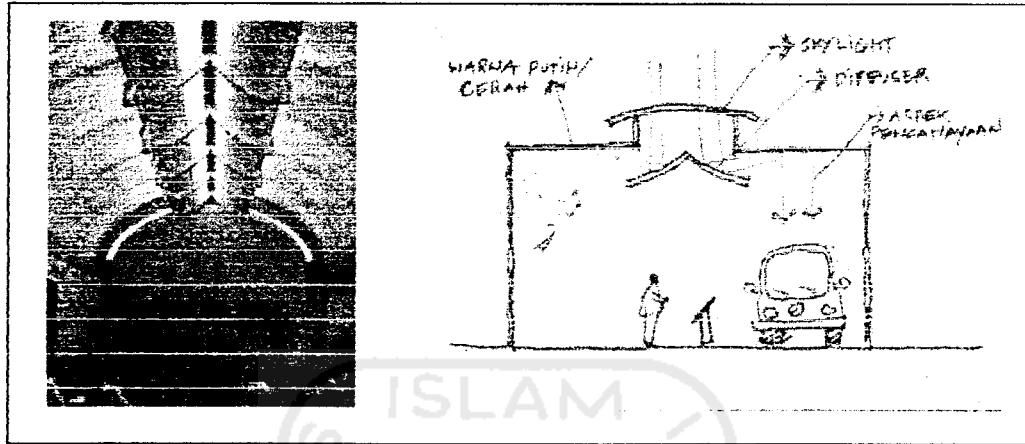
Sistem ini disebut juga sistem panggung dan dibantu dengan lampu-lampu sorot yang mengarah langsung ke obyek koleksi tersebut.



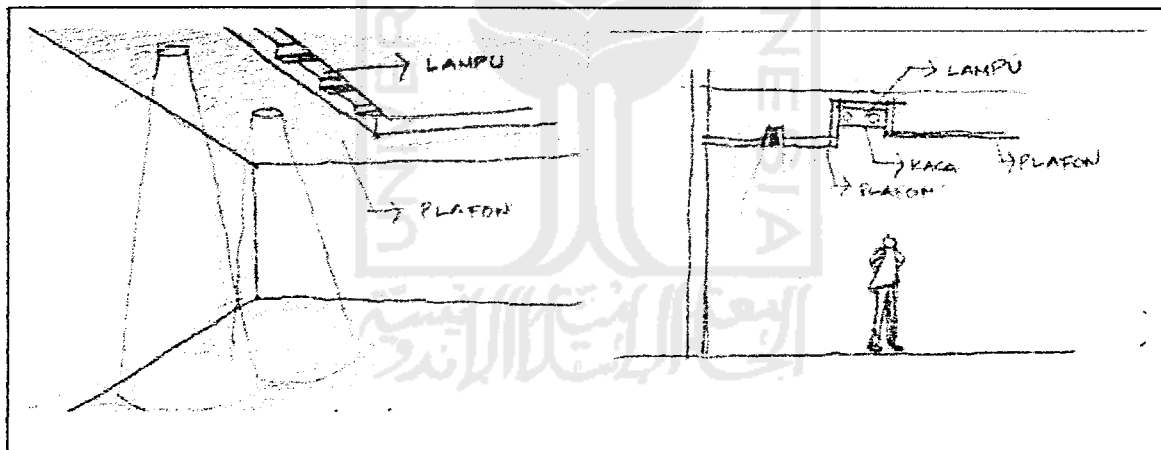
Gb.3.22. Aksentuasi Lantai Pameran
Sumber: www.cadesignnews.com

B. Aksentuasi pada Plafond

Dengan menurunkan plafond dan dibantu dengan pencahayaan dari plafond (dapat menggunakan pencahayaan alami maupun buatan).



Gb. 3.23. Aksentuasi pada Plafond
Sumber: www.lightforum.com



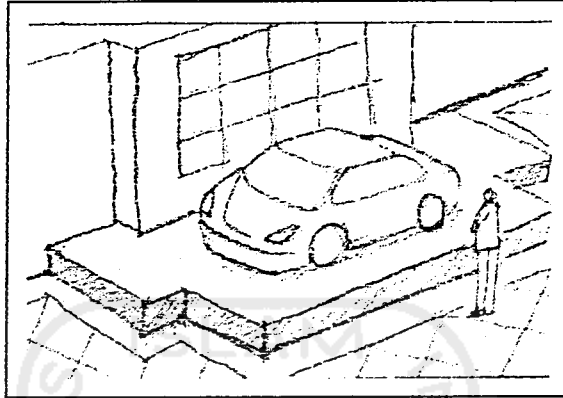
Gb. 3.24. Aksentuasi pada Plafond
Sumber: Pemikiran

C. Aksentuasi pada Dinding

Dengan diberi aksentuasi pada dinding maka obyek koleksi yang dipamerkan didepannya dapat lebih menonjol. Aksentuasi tersebut dapat berupa pemakaian bahan, warna, tekstur dan bentuk dari bidang dinding tersebut.

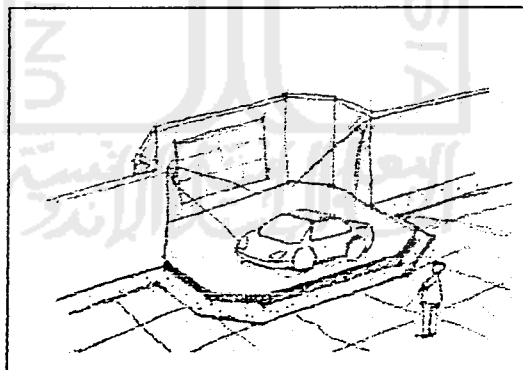
Dapat juga dengan menggunakan latar belakang khusus yang antara lain dengan menggunakan:

- Latar belakang datar
Memberikan efek visual pada pengamat yang mengarah ke obyek koleksi dan ke lingkungan disekitarnya.



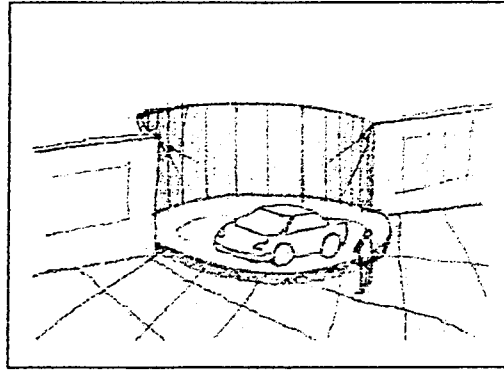
Gb.3.25. Latar Belakang Datar
Sumber: Pemikiran

- Latar belakang yang menyudut
Memberi efek visual bagi pengamat agar mengarah ke obyek koleksi.



Gb. 3.26. Latar Belakang Menyudut
Sumber: Pemikiran

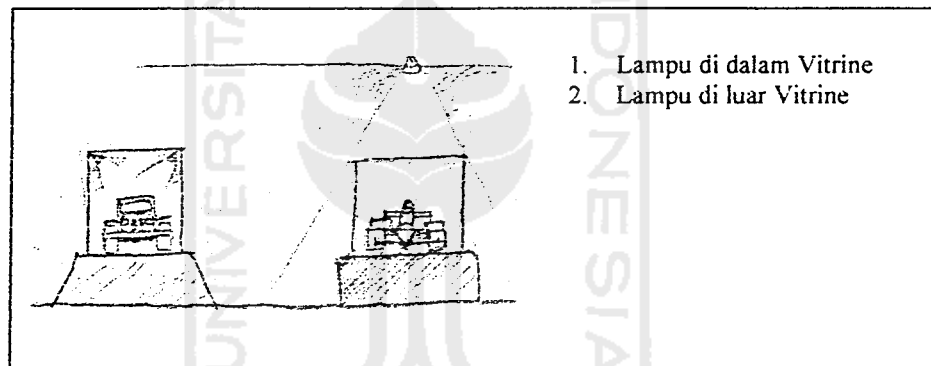
- Latar belakang lengkung
Memberikan efek visual yang lebih kuat bagi pengamat ke arah obyek koleksi.



Gb. 3.27. Latar Belakang Lengkung
Sumber: Pemikiran

D. Aksentuasi pada Vitrine

Pada sistem vitrine aksentuasi dapat dihadirkan dengan penggunaan cahaya buatan (lampu-lampu).

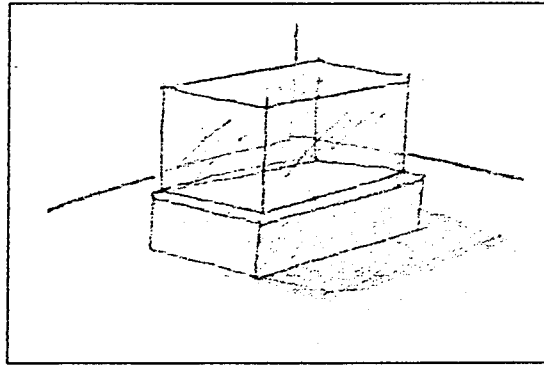


Gb. 3.28. Aksentuasi Vitrine dengan Lampu
Sumber: Pemikiran

3.3.3. Sistem Pengamanan Koleksi Museum

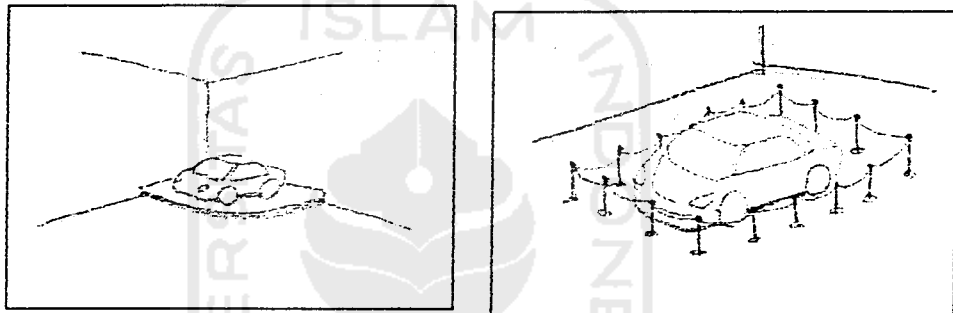
Sistem pengamanan benda-benda koleksi terhadap kontak fisik terdiri dari:

- A. Menggunakan pelindung kaca tertutup (vitrine) untuk benda-benda yang mudah terpengaruh oleh udara



Gb.3.29. Sistem Pengamanan dengan Vitrine
Sumber: Pemikiran

B. Menggunakan pembatas berupa pagar, tali atau perbedaan tinggi lantai.



Gb. 3.30. Sistem Pengamanan dengan Panggung dan Pagar tali
Sumber: Pemikiran

3.3.4. Tinjauan Pencahayaan

Pencahayaan untuk museum mempunyai kepentingan-kepentingan yang unik yaitu konservasi dan display yang efektif. Dalam beberapa segi, kepentingan-kepentingan tersebut sangat bertolak belakang dimana terdapat keharusan mengurangi level pencahayaan untuk konservasi obyek sementara itu juga harus memberi pencahayaan khusus berkwalitas tinggi untuk pengkondisian penglihatan yang optimal. Sehingga perencanaan pencahayaan untuk museum menjadi sebuah pencarian pemecahan desain untuk menjaga keseimbangan antara 2 kepentingan yang bertolak belakang tersebut.

3.3.4.1. Macam Pencahayaan

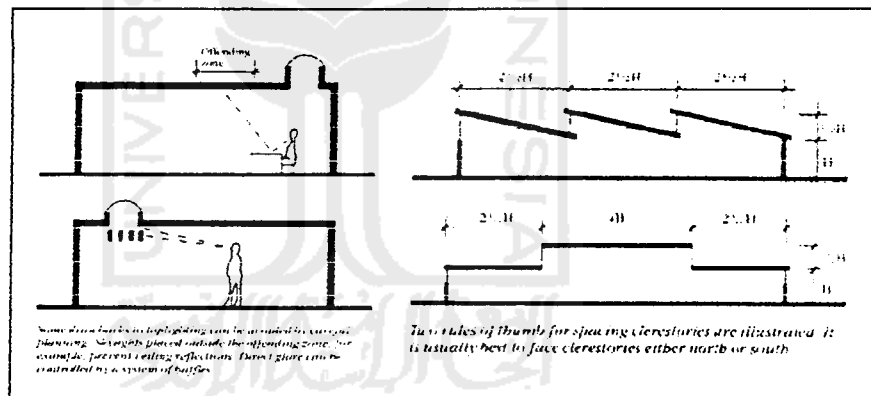
A. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dianggap ideol karena memiliki variasi alami untuk level pencahayaan, namun tingkat UV-nya menjadikannya sulit dan mahal untuk dikontrol. Pencahayaan alami dapat dipergunakan pada siang hari, dengan persyaratan:

- Penyebaran yang merata
- Kuat penerangan yang cukup
- Dalam memasukkan sinar ultra violet ke dalam ruangan agar tidak menyilaukan mata.
- Menggunakan kaca berwarna netral untuk mereduksi level pencahayaan dan kadar UV

Sistem yang dapat dipergunakan, ialah:

a. Dengan menggunakan Toplighting (*skylight, clerestories*)

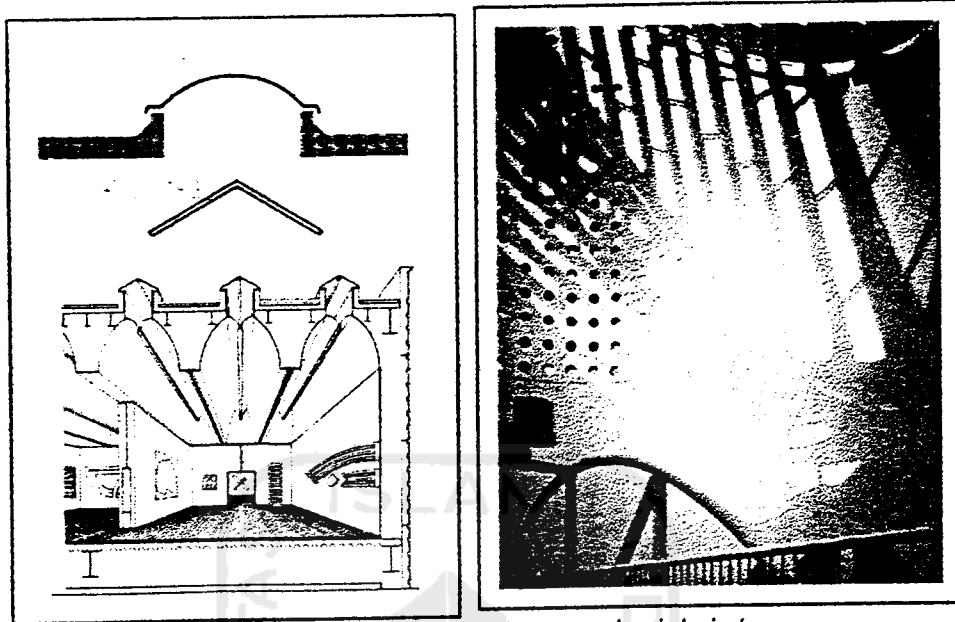


Gb.3.31. Pencahayaan alami dari atas

Sumber: www.lightforum.com

Toplighting menimbulkan permainan cahaya yang menarik dari bagian atas bangunan, namun sistem ini juga menimbulkan efek silau pada mata. Efek ini dapat dihindari dengan menempatkannya jauh dari obyek yang akan dilihat. Solusi lain yang paling tepat adalah untuk men-*diffuse* cahaya tersebut sehingga dapat mengurangi efek silau tersebut. Cara men-*diffuse* ini dapat dilakukan dengan memantulkan cahaya

tersebut pada langit-langit atau menggunakan *baffles* untuk mengurangi cahaya dari sumbernya.

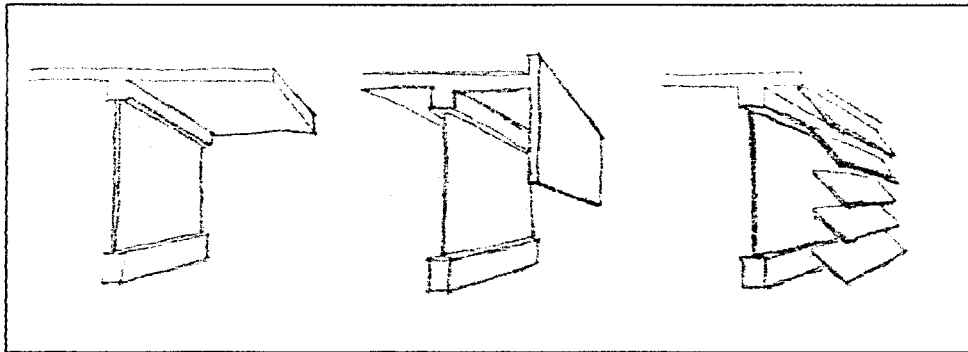


Gb. 3.32. Pencahayaan alami dari atas
Sumber: www.lightforum.com dan www.sfmoma.org

b. Melalui Jendela

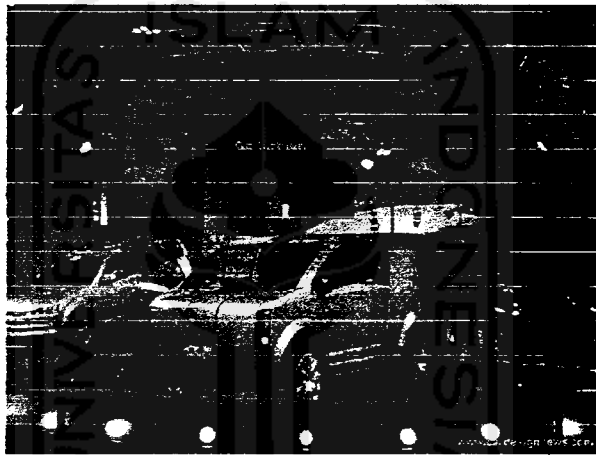
Penggunaan jendela jarang digunakan pada museum yang cenderung berbentuk *black box*. Namun bila museum menggunakan jendela sebagai suatu sumber pencahayaannya, maka level pencahayaannya dan kadar ultraviolet-nya (UV) dapat dikurangi dengan menggunakan kaca berwarna yang netral, kaca es, maupun penggunaan stained glass yang dapat mereduksi sampai dengan 80% tanpa kehilangan segi pengelihatannya psikologis ke ruang luar. Setelah itu perancang baru dapat menyediakan aksesoris pencahayaan yang terkontrol untuk kepentingan display, sementara masih ada unsur pencahayaan alami dalam ruang.

Untuk sisi bangunan yang menghadap barat dan timur mempunyai konsekuensi harus menggunakan semacam *sunscreen* atau filter matahari. Filter matahari tersebut dapat berupa *overhang*, tritisan maupun jenis filter lainnya.



Gb. 3.33. Screen atau Filter pada Jendela
Sumber: Pemikiran

B. Sistem Pencahayaan Buatan

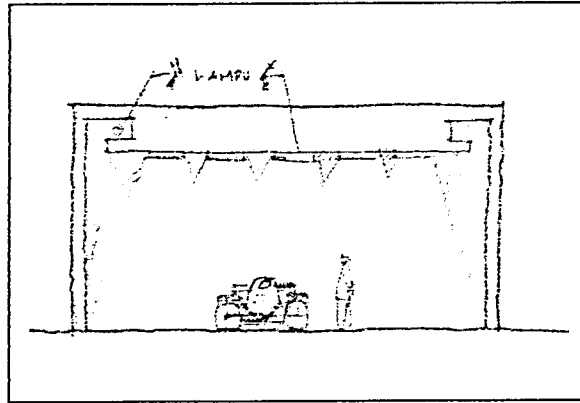


Gb.3.34. Pencahayaan Buatan
Sumber: www.cardsignnews.com

Sistem pencahayaan buatan adalah sistem penerangan yang menggunakan lampu sebagai sumber cahaya. Dalam pencahayaan buatan ini terdapat 3 macam sistem, yaitu:

1. Sistem penerangan merata

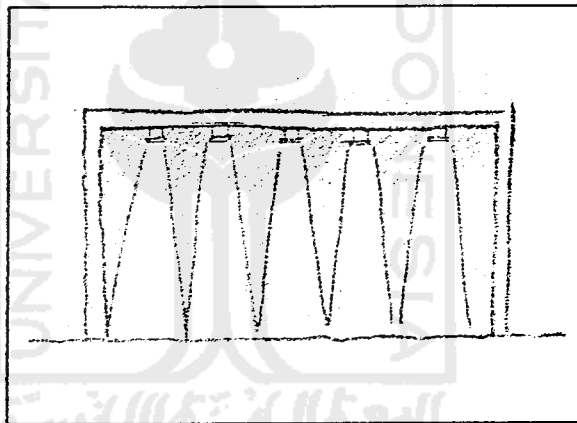
Dalam sistem ini ruangan diberi oleh cahaya secara merata. Oleh karena itu dalam sistem ini sangat baik digunakan pada ruangan yang sangat luas, pada umumnya intensitas cahaya ini sangat rendah, jadi harus didukung oleh penerangan terarah dan setempat sesuai dengan kebutuhan.



Gb. 3.35. Pencahayaan Merata
Sumber: Pemikiran

2. Sistem penerangan setempat

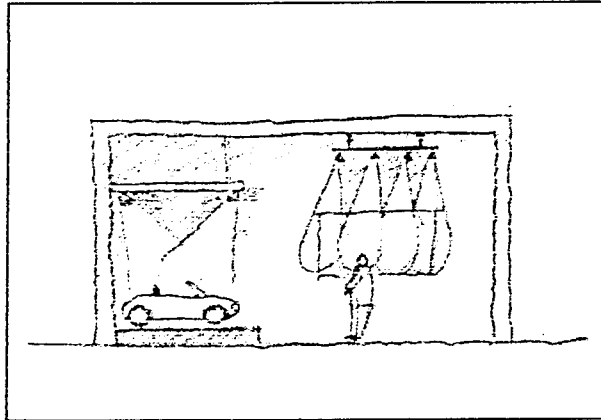
Maksudnya dipergunakan pada tempat tertentu, yang digunakan untuk melengkapi penerangan umum yang terhalang oleh suatu objek.



Gb.3.36. Pencahayaan Setempat
Sumber: Pemikiran

3. Sistem penerangan terarah

Dalam sistem ini digunakan untuk ruangan agar mendapatkan suatu cahaya dari arah tertentu, dimana berfungsi untuk menonjolkan suatu objek tertentu.



Gb. 3.37. Pencahayaan Terarah

Sumber: Pemikiran

Pencahayaan buatan dapat digunakan sebagai:

- Sebagai penerangan umum
- Daya tarik bagi si pengunjung
- Memamerkan barang
- Membentuk suasana yang diinginkan
- Ruang-ruang yang tidak mendapat cahaya langsung dari matahari.

Semua pencahayaan buatan mengeluarkan pewarnaan pada derajat-derajat tertentu. Untuk mendapatkan lampu dengan pewarnaan yang optimal harus diseleksi dari sudut cahaya dan wattnya untuk memenuhi pencakupan luasan dan level lux yang diperlukan dengan pengurangan tingkat cahaya yang minimal.

Mendesain dengan sistem yang fleksibel juga penting, dimana display permanen pun juga harus berganti dari waktu ke waktu sehingga suasana pada suatu obyek dapat berganti-ganti dengan presentasi pencahayaan yang bervariasi.

3.3.4.2. Jenis Pencahayaan Buatan

Berdasarkan atas distribusi cahaya menuju obyek, cahaya terbagi atas beberapa jenis, masing-masing akan memberikan efek yang beragam.

- Cahaya langsung

Cahaya yang didistribusikan 90%-100% langsung kearah fokus obyek yang akan disinari, bagi mata akan menimbulkan kesilauan dan kelelahan. Untuk meng-hindarinya perlu penggunaan warna yang mampu menyerap cahaya serta pengaturan arah pantul, disamping juga diperlukan ornamen penghalang (kisi-kisi).



Gb. 3.38. Cahaya Langsung
Sumber: www.naias.com

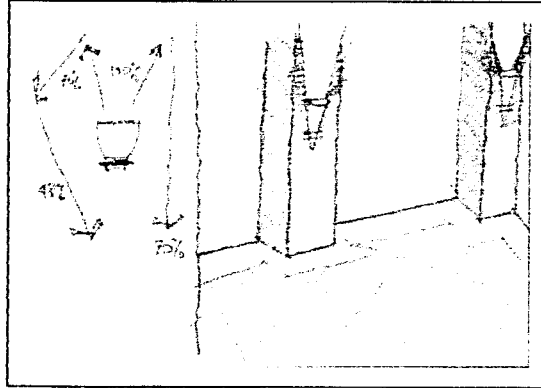
- Cahaya semi langsung

Didistribusikan sebesar 60%-90% melalui pantulan warna putih, 70%-90% pantulan dari permukaan bidang bertekstur (tidak mengkilap), penggunaan media pantul dimaksudkan agar sisa cahaya yang tidak diarahkan pada fokus dapat kembali dalam bentuk cahaya yang lebih lembut.

- Cahaya tak langsung

Pendistribusian cahaya 100% kearah langit-langit, kesan cahaya yang dihasilkan akan sangat lembut. Biasanya pencahayaan jenis ini digunakan untuk pencahayaan

lingkungan, pantulan langit-langit mampu menyebar hampir keseluruhan ruangan.



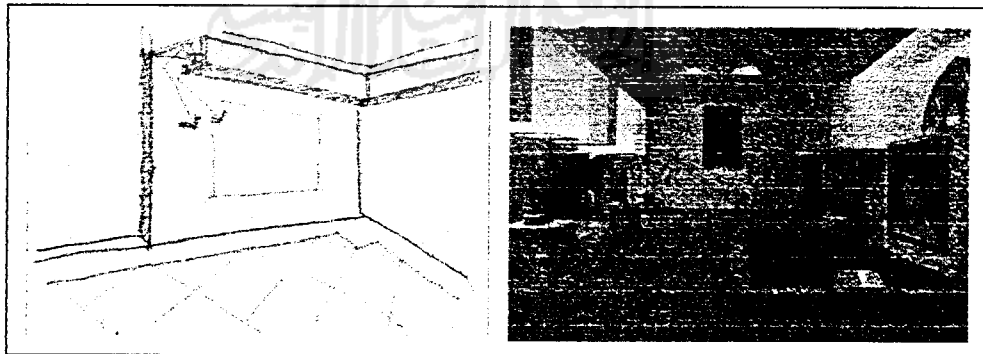
Gb.3.39. Cahaya tidak Langsung
Sumber: Pemikiran

3.3.4.3. Tipe Pencahayaan Buatan

Terdapat beberapa tipe pencahayaan yang lazim digunakan sebagai pendukung ruang pameran, diantaranya:

- **Ambient Light** (cahaya lingkungan)

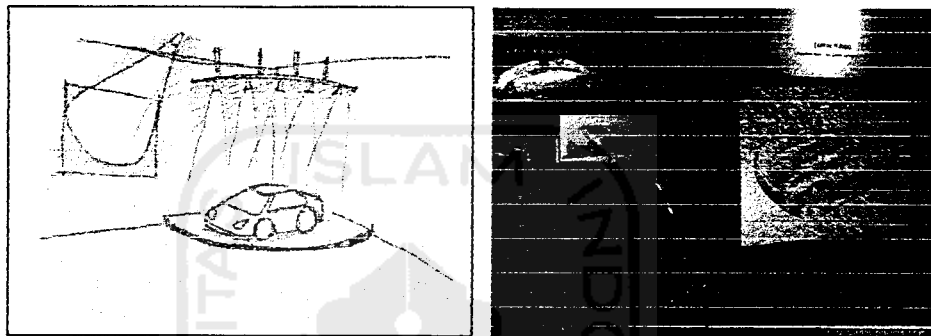
Adalah cahaya yang disekeliling kita, cahaya lembut cenderung kelabu layaknya cahaya dari awan yang memantulkan cahaya matahari. Dapat diciptakan dengan cara menyembunyikan sumber cahaya, serta menggunakan sumber cahaya yang memiliki permukaan buram.



Gb. 3.40. Cahaya Lingkungan
Sumber: www.lightforum.com

- **Accent Light** (cahaya yang ditonjolkan)

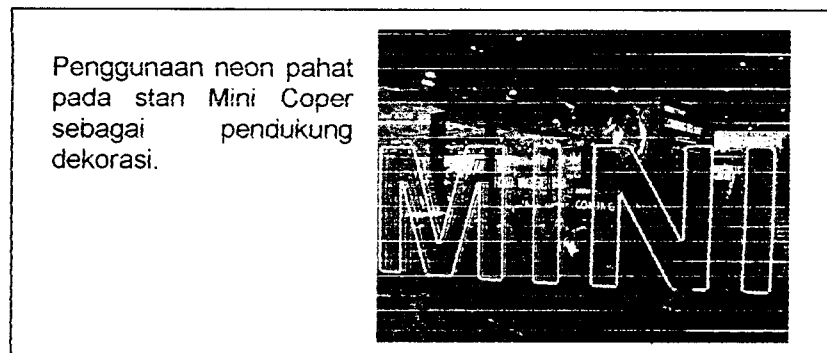
Cara kerja lampu hampir sama dengan ambient light, namun dipilih lampu dengan permukaan jernih. Reflektor dipergunakan untuk menghasilkan pantulan yang kuat. Hasil dari cahaya jenis ini akan memunculkan karakter benda yang menarik. Individualisasi benda mampu muncul, namun daya terangnya kurang mampu menyebar secara rata seperti halnya ambient light yang berkesan flat.



Gb. 4.41. Cahaya yang Ditonjolkan
Sumber: www.cadesignnews.com

- **Decorative Light**

Pada penataan secara sederhana dipergunakan permukaan lampu dengan warna-warna terang yang memberi efek berbeda. Pada penataan yang lebih kompleks, digunakan lampu dengan bola lampu yang mempunyai beberapa cabang, atau neon pahat. Kesan yang ditimbulkan mampu memberi kesan menarik bisa digunakan sebagai bagian dari tata dekorasi ruang.



Gb. 3.42. Lampu Dekorasi
Sumber: www.cadesignnews.com