

pembuatan SIM, maupun dokumen imigrasi. Bangunan ini direnovasi sesuai kebutuhan dan ditambahkan loket-loket untuk beberapa instansi yang menyediakan layanan dan tersebar di lantai 1 dan lantai 2. Lantai 3 akan digunakan sebagai kantor BPMPTSP, sedangkan lantai *basement* direncanakan sebagai ruang genset dan ditambahkan fasilitas pendukung seperti ruang bermain anak, ruang laktasi, dan sebagainya. Pada sisi utara lahan terdapat area parkir yang dipakai untuk kerjasama Pemkot Solo dengan pihak ketiga, sedangkan sisi selatan dikembangkan sebagai kawasan kuliner ‘Galabo’. Kepala DPMPTSP menyatakan bangunan MPP rencananya diintegrasikan dengan kawasan sekitar guna menambah unsur estetika dengan pembongkaran pagar di sekeliling bangunan agar terkesan lebih menyatu dengan Benteng Vastenburg dan ‘Galabo’. Mal Pelayanan Publik ditargetkan beroperasi pada 2020 dan diresmikan bersamaan dengan hari jadi Pemkot Surakarta yaitu tanggal 16 Juni 2020.



**Gambar 3.21** Gambaran Interior MPP Kota Surakarta

Sumber: Humas Pemerintah ktoa Surakarta (diakses pada pada 2 Juni 2020 melalui <https://timlo.net/>)

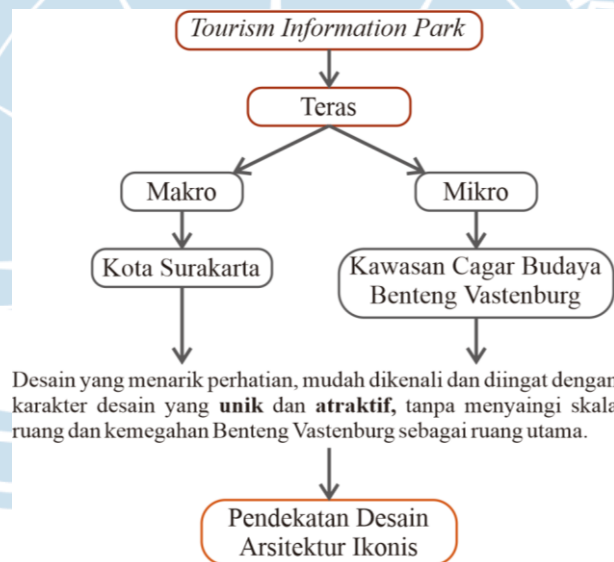
Peleburan Pusat Informasi Pariwisata Budaya dengan Taman Kota dapat memberi pengalaman dan kualitas ruang berbeda dari Pusat Informasi Pariwisata yang sudah ada. Arah Kebijakan dapat diwujudkan dengan mengembangkan proses pemanfaatan dan pengelolaan Cagar Budaya bersama antar *stakeholders* (*public privat partnership*) serta mengintegrasikan kawasan potensi cagar budaya dengan kawasan wisata berkelanjutan. Pemerintah bertanggung jawab menjaga dan merawat cagar budaya tersebut guna mendukung terwujudnya kawasan pariwisata budaya. Pihak swasta dapat diuntungkan karena keberadaan Benteng Vastenburg menjadi lebih disadari dan menarik untuk dikunjungi sehingga berpotensi merangsang perkembangan sektor lain.

## BAB IV

### TINJAUAN LANDASAN TEORITIKAL

*Tourism Information Park* berperan sebagai teras berupa etalase informasi pariwisata budaya Kota Surakarta, sekaligus teras berupa lobi penerimaan pengunjung di Kawasan Cagar Budaya Benteng Vastenburg. Sebagai teras, penataan ruang luar maupun ruang dalam memerlukan karakter yang atraktif tanpa menyaingi atau mengalahkan kemegahan skala ruang utama di dalamnya, yaitu Benteng Vastenburg. Pendekatan desain yang dipilih yaitu Arsitektur Ikonis karena dapat membantu perwujudan *Tourism Information Park* sebagai penanda yang atraktif dan dapat memperkuat keberadaan Benteng Vastenburg.

**Diagram 4.1** Kerangka Pendekatan Desain



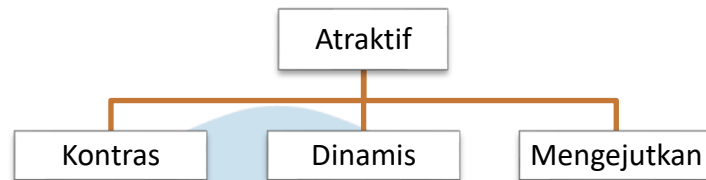
Sumber: Analisis Penulis, 2020

#### IV.1. Tinjauan Karakter Atraktif

*Tourism Information Park* berperan sebagai teras yang menyambut pengunjung dan wisatawan sehingga memerlukan karakter desain yang dapat menarik perhatian, menimbulkan perasaan senang dan penuh kegembiraan karena adanya daya tarik dari tempat tersebut. Karakter desain atraktif dipilih karena mampu mewakili esensi tempat yang bersifat menyenangkan dan menarik orang-orang untuk mengunjunginya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ‘atraktif’ berarti mempunyai daya tarik; bersifat menyenangkan. Berdasarkan pengkajian tema karakteristik dari tema atraktif dapat dijabarkan sebagai berikut:<sup>24</sup>

**Diagram 4.2** Karakter Desain Atraktif



Sumber: Analisis Penulis, 2020.

a. Kontras

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, ‘kontras’ yaitu memperlihatkan perbedaan nyata apabila dibandingkan, misalnya dalam hal warna, rupa, ukuran, dsb. Sesuatu hal dikatakan atraktif bila kontras terhadap lingkungannya sehingga menjadikannya berbeda, lebih menonjol dan mampu menarik perhatian.

b. Dinamis

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ‘dinamis’ berarti penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung pergerakan. Dinamis dapat diartikan tidak statis, tidak monoton, tidak membosankan, mengalir secara berkelanjutan, menghasilkan suatu variasi dan komposisi, seperti bentuk maupun warna yang mampu menarik perhatian.

c. Mengejutkan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, ‘mengejutkan’ berarti menyebabkan terkejut (terperanjat); mengagetkan; mengejut. Kejutan bagai misteri yang dapat menimbulkan rasa penasaran sehingga sesuatu yang mengejutkan mampu menggugah emosi dan memainkan psikologi seseorang. Desain yang mengejutkan mampu menjadi salah satu trik untuk menarik perhatian untuk menciptakan karakter yang atraktif.

<sup>24</sup> Pridany Widya Ad’ha, dkk. “Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang”, Jurnal Sains Dan Seni Pomits Vol. 3 No.2, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2014.



**Gambar 4.1** Desain Atraktif pada Guggenheim Museum Bilbao  
Sumber: Website Resmi Guggenheim (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.guggenheim.org/press-release](http://www.guggenheim.org/press-release) )

## **IV.2. Tinjauan Arsitektural**

### **IV.2.1. Bentuk Dasar**

Bentuk merupakan sebuah penampilan eksternal yang dapat dikenali berupa garis luar karakteristik atau konfigurasi permukaan sehingga dapat bertindak atau memanifestasikan dirinya sendiri. Bentuk dasar mampu membantu identifikasi serta mengategorikan bentuk, dapat bersifat statis atau dinamis, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris, masif maupun transparan. Setiap bentuk yang ada berasal dari suatu bentuk dasar yang masing-masing memiliki sifat yang menciptakan kesan atau karakter tersendiri, yaitu:

#### **a. Bujur sangkar**

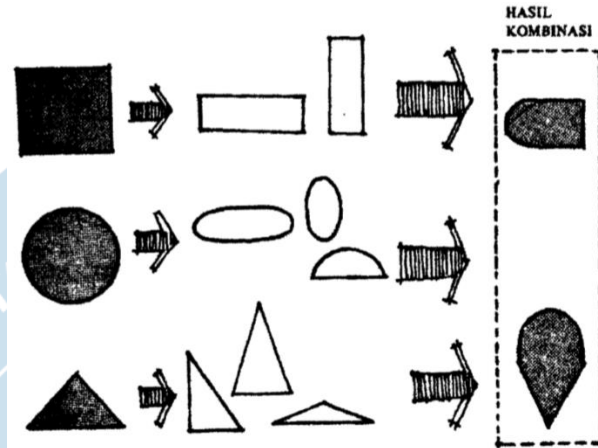
Suatu figur bidang yang memiliki empat sisi sama panjang dengan empat sudut tegak lurus. Bujur sangkar maupun kubus dapat digambarkan sebagai bentuk yang sederhana, statis, stabil dan kuat yang memberi kesan formal dan monoton.

#### **b. Lingkaran**

Sebuah bidang yang melengkung di setiap titik membentuk kurva dengan jarak yang sama pada titik pusatnya. Bentuk lingkaran maupun bola memiliki sifat statis, memusat atau stabil bila sendiri, namun bersifat dinamis dan cenderung bergerak bila berdekatan dengan bentuk lain yang menyudut.

### c. Segitiga

Suatu figur bidang yang ditutup oleh tiga sisi dengan tiga buah sudut. Bentuk segitiga maupun piramida bersifat stabil bila ditempatkan pada dasarnya dan bersifat labil bila dibalik. Bentuk ini menciptakan kesan aktif, energik, tajam serta mengarah.



Gambar 4.2 Bentuk Dasar dan Kombinasinya  
Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

### IV.2.2 Transformasi Bentuk

Francis D.K. Ching menjabarkan jenis transformasi bentuk untuk memperoleh wujud bangunan yang lebih menarik sebagai upaya mencapai karakter atraktif melalui permainan visual.

Tabel 4.1 Transformasi Bentuk Dasar

Jenis	Keterangan	Ilustrasi
Transformasi Dimensional	Perubahan proporsi bentuk dengan mengubah dimensi panjang, lebar, maupun tinggi dengan tetap mempertahankan bentuk dasar aslinya.	
Transformasi Substraktif	Perubahan bentuk dengan mengurangi sebagian volume. Pengurangan volume dapat tetap mempertahankan bentuk dasarnya atau menjadikannya bentuk polihedron baru.	
Transformasi Aditif	Perubahan bentuk dengan penambahan elemen terhadap volume asal yang dapat mengubah wujud akhir atau mempertahankan bentuk asal.	

Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

### IV.2.3. Prinsip Penyusunan

Prinsip penyusunan dapat digunakan untuk menciptakan tatanan atau menghasilkan komposisi arsitektural yang pantas dan harmonis. Bentuk dan ruang bangunan perlu didasarkan pada hirarki fungsi yang ada, para pengguna yang dilayani, ruang lingkup, konteks, tujuan maupun makna. Prinsip penyusunan dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang bentuk maupun ruang yang tertata dan harmonis secara perseptual maupun konseptual. Prinsip tersebut antara lain:

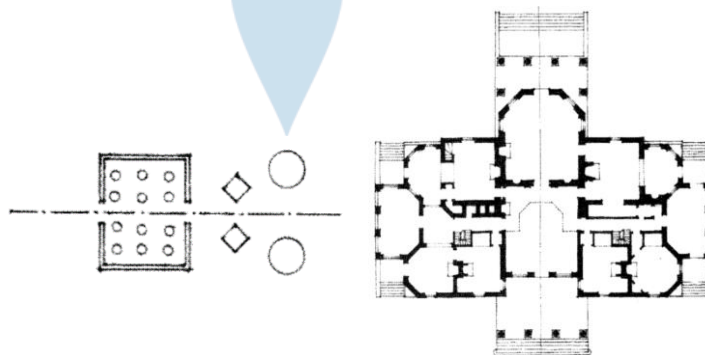
- a. **Sumbu:** Garis imajiner yang diciptakan oleh dua buah titik, sumbu dapat mendominasi dan mengatur bentuk maupun ruang yang disusun di sekitarnya, baik secara teratur maupun tidak.



Jalanan di kota Florentina yang dilipit oleh Istana Uffizi ini menghubungkan Sungai Arno dengan Piazza della Signoria. Lihat gambar derah di halaman 342.

**Gambar 4.3** Prinsip Penyusunan Sumbu dan Implementasinya  
Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

- b. **Simetri:** Penataan bentuk maupun ruang yang seimbang dan setara pada sisi-sisi yang berlawanan di sekitar titik pusat, garis atau bidang pembagi.



Monticello, dekat Charlottesville, Virginia, 1770-1808, Thomas Jefferson

**Gambar 4.4** Prinsip Penyusunan Simetri dan Implementasinya  
Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

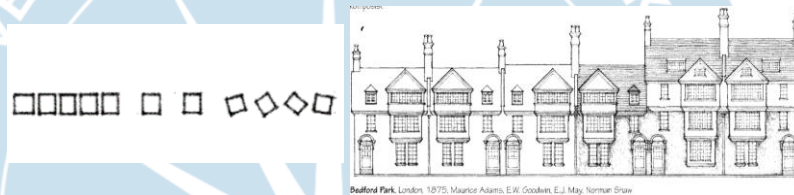
- c. **Hirarki:** Perbedaan artikulasi dan komposisi melalui ukuran yang tidak biasa, bentuk yang unik, maupun penempatan yang relatif

strategis untuk menciptakan suatu bentuk atau ruang yang dominan terhadap bentuk dan ruang lain dalam organisasi tersebut.



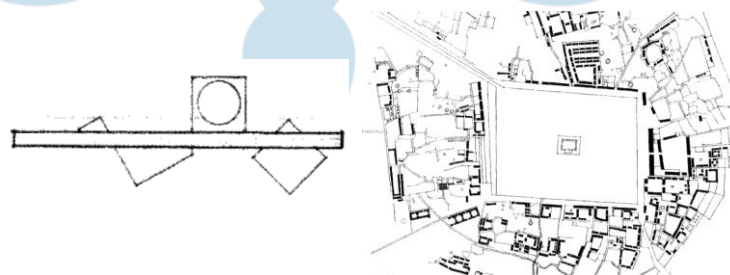
**Gambar 4.5** Prinsip Penyusunan Hirarki dan Implementasinya  
Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

**d. Irama:** Suatu pergerakan yang dicirikan dengan adanya pengulangan elemen-elemen pada pola dan interval tertentu, baik secara beraturan maupun tidak. Elemen tersebut dapat memiliki perbedaan ukuran, bentuk dasar maupun sifat detilnya.



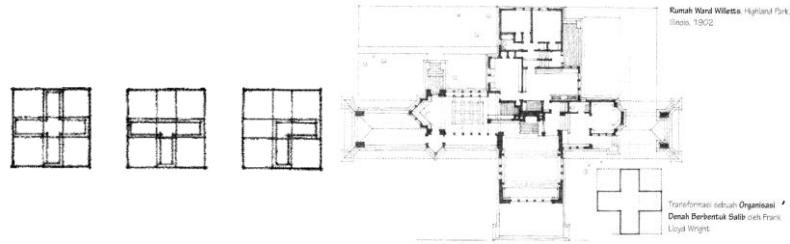
**Gambar 4.6** Prinsip Penyusunan Irama dan Implementasinya  
Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

**e. Datum:** Garis, bidang atau volume rujukan yang menerus atau teratur untuk menghubungkan elemen lain yang ditata melalunya. Datum berfungsi sebagai alat pengatur yang mengumpulkan, mengukur dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang.



**Gambar 4.7** Prinsip Penyusunan Datum dan Implementasinya  
Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

**f. Transformasi:** Suatu konsep, struktur atau organisasi arsitektural dapat diubah melalui serangkaian manipulasi maupun permutasi untuk merespon kondisi tertentu, tanpa kehilangan identitasnya.



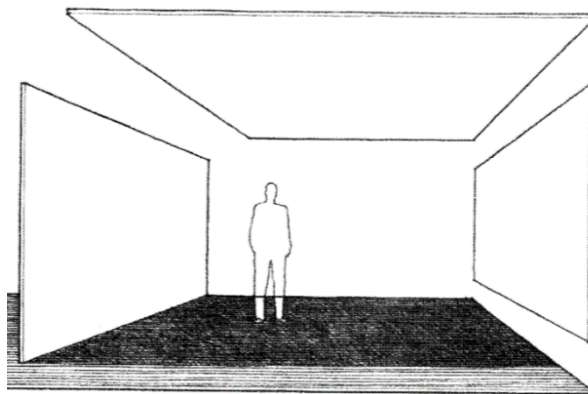
**Gambar 4.8** Prinsip Penyusunan Transformasi dan Implementasinya  
 Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*, 2008

### IV.3. Ruang Dalam

Ruang pada umumnya dibagi menjadi ruang luar dan ruang dalam. Ruang dikatakan ruang dalam (*interior*) bila batasan pembentuk ruangnya yang jelas, sedangkan ruang luar (eksterior) dapat bersifat meluas maupun menyempit. Ruang dalam merupakan ruang yang terbentuk oleh bidang-bidang pembatas fisik berupa lantai, dinding, dan langit-langit yang kualitasnya dapat ditentukan oleh bukaan, skala, tekstur, warna serta material pada bidang pembentuknya. Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa perabot seperti meja, kursi dan lainnnya.

#### IV.3.1. Pembatas Ruang

Ruang dalam memiliki elemen-elemen pencipta arsitektur berupa elemen horizontal dan vertikal, yaitu lantai, dinding dan atap. Elemen tersebut berupa bidang yang membentuk volume yang dapat disebut dengan ruang. Bidang merupakan perpaduan antar garis yang mampu membentuk sebuah bidang (D. K. Ching, 2008). Bidang pembatan pembentuk ruang terdiri dari tiga elemen, yaitu:



**Gambar 4.9** Visualisasi Bidang Pembatas Ruang Dalam  
 Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*, 2008



**a. Bidang Atas (*Overhead Plane*)**

Bidang yang terletak di atas kepala manusia, berupa langit-langit yang membentuk permukaan pada ruangan di atasnya. Bidang atas melindungi ruang dalam bangunan dari iklim dan lingkungan luar.

**b. Bidang Dinding (*Vertical Space Divider*)**

Bidang yang melingkupi ruang dengan orientasi vertikal sebagai pembatas dengan ruang luar. Bidang dinding dibedakan menjadi dinding masif, dinding transparan dan dinding semu. Bidang dinding biasanya memiliki bukaan seperti pintu dan jendela sebagai sirkulasi manusia serta akses pencahayaan dan penghawaan alami. Partisi merupakan menyekat atau pemisah ruang yang dapat dipindahkan dan biasanya bersifat tidak permanen.

**c. Bidang Dasar (*Base Plane*)**

Bidang yang berada di tanah secara horizontal sebagai penutup bawah ruang berupa lantai sebagai tempat manusia berpijak. Permukaan lantai yang memiliki perbedaan sifat, bahan maupun elevasi dari permukaan sekitarnya dapat membentuk kesan ruang tersendiri untuk mendefinisikan fungsi ruang yang berbeda.

**IV.3.2. Hubungan antar Ruang**

Ruang-ruang dapat terhubung satu sama lain melalui beberapa cara, hubungan spasial secara mendasar tersebut antara lain:

**Tabel 4.2** Jenis Hubungan Antar Ruang

Jenis	Keterangan	Ilustrasi
<i>Space within a Space</i>	Ruang yang ditampung di dalam volume ruang lain yang lebih besar. Ruang dengan volume besar dapat melingkupi dan menampung ruang yang lebih kecil di dalamnya. Ruang dalam lebih kecil bergantung pada ruang pembungkusnya dalam menjalin hubungan dengan lingkungan luar. Kemenerusan visual dan spasial antara ruang tersebut dapat dipenuhi dengan mudah.	
<i>Interlocking Spaces</i>	Hubungan ruang yang saling mengunci melalui penumpukan antara ruang yang berbeda sehingga menciptakan area irisan. Ketika volume dua ruang saling	

	mengunci, masing-masing ruang akan mempertahankan identitas serta definisinya sebagai sebuah ruang, namun konfigurasi irisan ruang yang dihasilkan dapat memiliki interpretasi yang berbeda.	
<i>Adjacent Spaces</i>	Hubungan antar ruang yang saling berdekatan, bersentuhan maupun terbagi oleh suatu pembatas. Masing-masing ruang dapat terdefinisi dengan jelas terhadap kebutuhan fungsional maupun simbolis dengan caranya sendiri. Tingkat kemenerusan visual dan spasial di antara ruang yang berdekatan bergantung pada karakter bidang yang memisahkan maupun menyatukan mereka.	
<i>Spaces Linked by a Common Space</i>	Ruang yang saling berhubungan oleh ruang perantara yang menghubungkan antar ruang tersebut. Dua atau lebih ruang yang terpisah dapat dihubungkan melalui suatu ruang perantara. Kaitan visual dan spasial antara kedua ruang tersebut bergantung pada karakter ruang perantara atau pengikat. Ruang perantara dapat berbeda bentuk dan orientasi dari kedua ruang utama untuk mengekspresikan fungsinya sebagai penghubung.	


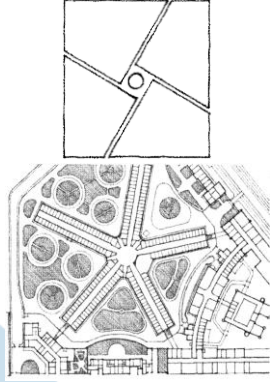
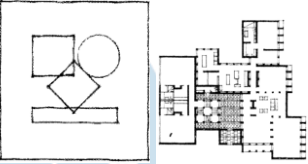

Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*, 2008

### IV.3.3. Organisasi Ruang

Organisasi spasial atau ruang berkaitan dengan karakter bentuk, hubungan spasial dan respon kontekstual dalam organisasi tersebut:

**Tabel 4.3** Jenis Organisasi Ruang

Jenis	Keterangan	Ilustrasi
<i>Centralized Organizations</i>	Organisasi terpusat merupakan komposisi yang stabil dan terkonsentrasi melalui ruang-ruang sekunder yang ditata mengelilingi suatu ruang sentral yang dominan.	
<i>Linear Organizations</i>	Organisasi linier terdiri atas serangkaian ruang yang dapat terkait satu sama lain secara langsung maupun dihubungkan melalui suatu ruang linier yang terpisah. Bersifat memanjang sehingga dapat mengekspresikan suatu arah,	

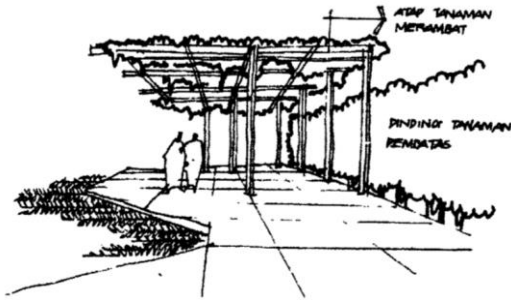
	menekankan suatu pergerakan dan pertumbuhan.	 <small>Desain: Nabil Latta Hira, Rumah Paksi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Gedung Administrasi, 1999, Hira 1999</small>
<i>Radial Organizations</i>	Organisasi radial mengombinasikan elemen organisasi linier dengan organisasi terpusat, berupa ruang pusat yang bersifat terbuka melalui lengan-lengan linier yang memanjang dan menggapai keluar.	
<i>Clustered Organizations</i>	Ruang-ruang pada organisasi terklaster dikelompokkan melalui kedekatan fisik, pengatur hubungan visual maupun pembagian suatu tanda pengenal. Polanya tidak berasal dari geometris yang kaku sehingga bersifat fleksibel.	
<i>Grid Organizations</i>	Organisasi rigid terdiri atas bentuk maupun ruang di dalam suatu ruang yang hubungannya diatur melalui sebuah pola atau area grid. Pola Grid terbentuk melalui dua garis sejajar yang menghasilkan titik-titik di tiap pertemuannya secara teratur dan menerus, yang kemudian menjadi ruang modular yang berulang.	 <small>Rumah I Eric Boissonas, New Casuar, Connecticut, 1956, Philip Johnson</small>

Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2008

#### IV.4. Ruang Luar

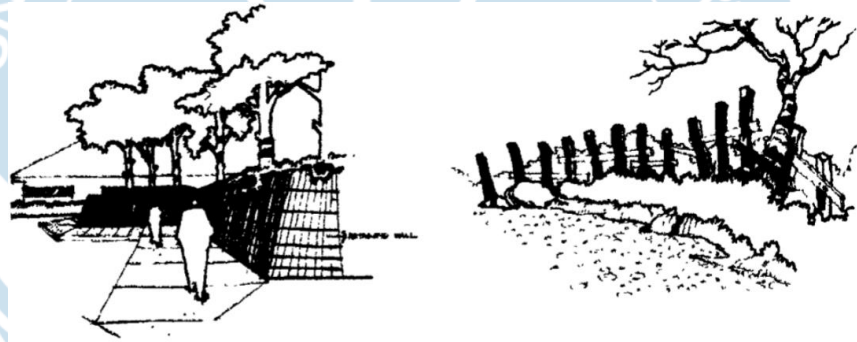
Menurut Prabawasari dan Suparman (1999), ruang luar adalah:

- Ruang yang terbentuk dengan pembatasan lingkungan atau alam pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan bidang atapnya tidak terbatas.

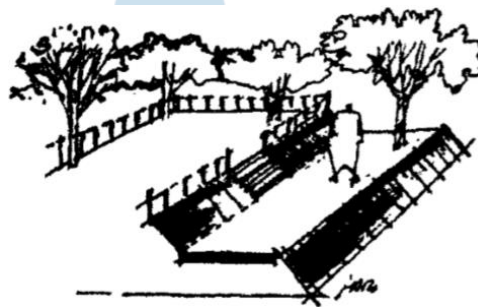


**Gambar 4.10** Visualisasi Bidang Pembatas Ruang Luar  
 Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

- Lingkungan luar buatan manusia yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam.
- Arsitektur tanpa atap yang dibatasi oleh dua bidang, yaitu dinding dan lantai atau ruang yang terjadi dengan hanya menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan lantai dan dinding menjadi elemen yang penting dalam merencanakan ruang luar.



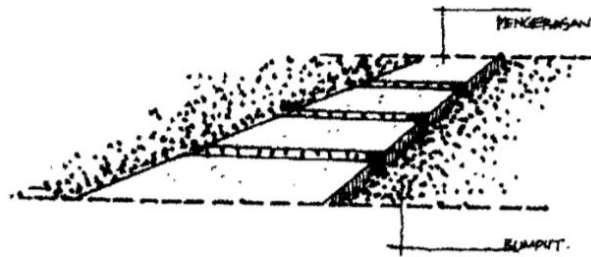
**Gambar 4.11** Alas dan Dinding sebagai Pembatas Ruang Luar  
 (Kiri: Dinding Masif, Kanan: Dinding Transparan)  
 Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.



**Gambar 4.12** Perbedaan Tinggi Lantai sebagai Pemisah Ruang Luar  
 Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

- Ruang luar memiliki fungsi sebagai wadah dari aktivitas di ruang terbuka, sirkulasi antar bangunan, jalur masuk menuju dalam bangunan dan area parkir. Ruang luar sangat dipengaruhi oleh

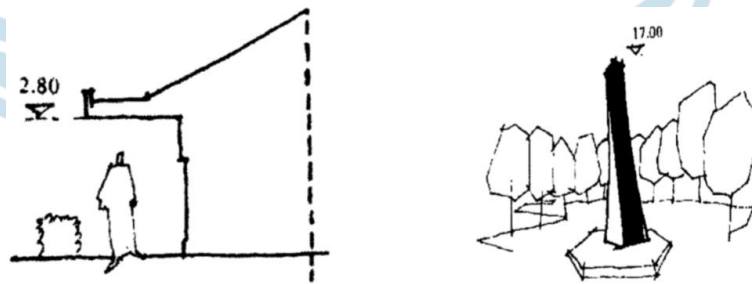
konteks lingkungan alami, lingkungan terbangun serta fungsi bangunan dalam tapak.



**Gambar 4.13** Perbedaan Material Lantai sebagai Sirkulasi Ruang Luar  
Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

#### IV.4.1. Skala

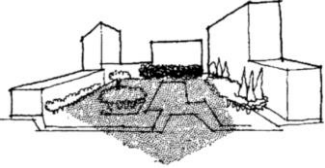


Skala merupakan salah satu elemen perancangan visual untuk mendukung perancangan ruang luar maupun ruang dalam. Skala dalam arsitektur merupakan suatu kualitas yang menghubungkan kemampuan manusia dengan bangunan maupun ruang dengan serta bagaimana memahami bangunan atau ruang tersebut. Skala dibedakan menjadi skala manusia dan skala generik. Skala manusia merupakan perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia, sedangkan skala generik merupakan perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain di sekitar yang berhubungan dengannya.



**Gambar 4.14** Skala sebagai Elemen Ruang Luar  
(Kiri: Skala Manusia, Kanan: Skala Generik)  
Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

**Tabel 4.4** Skala pada Lingkungan Perkotaan

Jenis	Keterangan	Ilustrasi
Skala Intim	Skala ruang kecil sehingga memberikan rasa terlindungi dari wilayah lain saat berada di dalamnya. Skala intim dapat menciptakan suasana akrab dan intim dengan sesama maupun lingkungannya. Skala ini dapat terasa bila perbandingan jarak (D) dan tinggi bangunan (H) = 1.	

Skala Perkotaan	Skala ruang yang dikaitkan dengan kota serta lingkungannya sehingga manusia merasa memiliki dan kerasan dengan lingkungan tersebut. Berdasarkan Teori Camillo, ukuran plaza minimal sama dengan tinggi dan maksimal dua kali dari tinggi bangunan utama pada plaza ( $1 < D/H < 2$ ). Bila $D/H=1$ , interaksi bangunan akan terlalu kuat sehingga ruang luar tidak terasa sebagai plaza dan bila $D/H=2$ , perasaan terlingkup dari plaza menjadi tidak ada.	
Skala Monumental	Skala ruang yang besar terhadap objeknya sehingga perasaan spiritual manusia terangkat dan dapat merasakan keagungan dari ruangan tersebut. Dalam skala ini, perbandingan jarak dan tinggi bangunan sama dengan dua ( $D/H=2$ ).	
Skala Menakutkan	Skala perkotaan memiliki perbandingan jarak dan tinggi bangunan yang jauh sehingga menciptakan rasa menakutkan bagi manusia yang berada di dalam ruangan tersebut. Dalam skala ini, perbandingan jarak dan tinggi bangunan kurang dari satu ( $D/H < 1$ ).	

Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

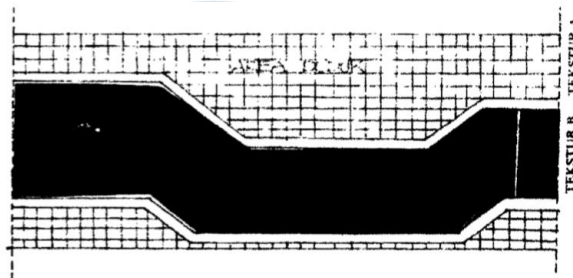
Skala ruang luar biasanya lebih sulit dipastikan karena cenderung tidak jelas dan kabur sehingga diperlukan perasaan dan pedoman untuk menentukan ukuran yang tepat. Perancangan ruang luar dapat menerapkan ‘MModul 21 meter’, yaitu harus diadakan perubahan atau pergantian suasana secara kontinyu dalam irama, tekstur dan tinggi permukaan lantai pada setiap jarak 21 hingga 24m untuk menciptakan suasana ruang yang lebih hidup.

#### IV.4.2. Tekstur

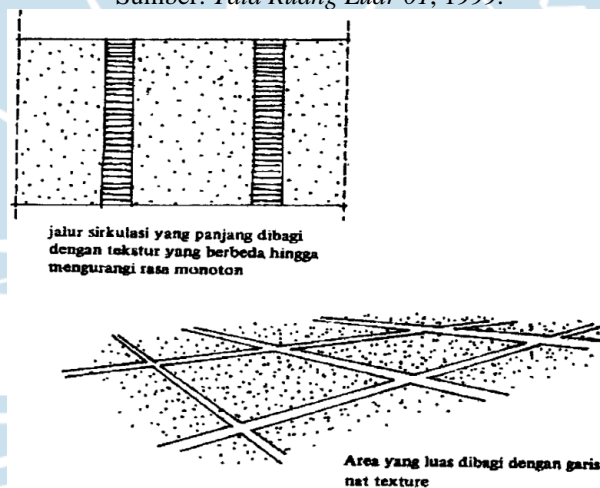
Tekstur merupakan titik kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan yang berbeda dalam ukuran, warna, bentuk, sifat maupun karakternya. Berdasarkan bentuknya, tekstur dibedakan menjadi:

- a. **Tekstur halus:** permukaannya dibedakan oleh elemen yang halus atau oleh warna.
- b. **Tekstur kasar:** permukaannya terdiri atas elemen-elemen yang berbeda, baik corak, bentuk maupun warna.

Pengolahan dan pembedaan tekstur pada ruang luar dapat diterapkan pada lantai untuk menunjukkan area sirkulasi dan dapat memisahkan ruang gerak dengan ruang statis. Tekstur juga dapat menghilangkan kesan monoton dari suatu kawasan yang panjang maupun luas, memberi kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual serta menghasilkan kualitas ruang yang lebih menarik.



**Gambar 4.15** Tekstur memisahkan Ruang Gerak dengan Ruang Statis  
Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.



**Gambar 4.16** Tekstur pada Kawasan Menciptakan Kesan Rekreatif  
Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

#### IV.4.3. Warna

Warna dalam desain merupakan elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek, menimbulkan kesan dan memiliki efek psikologis. Warna dapat digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek, memberi akses pada bentuk dan materialnya. Berdasarkan Teori Prang, warna dapat dibedakan secara psikologi menjadi:

- a. *Hue*: temperatur mengenai panas atau dinginnya warna;
- b. *Value*: gelap terangnya warna;
- c. *Intensity*: cerah redupnya warna.



**Gambar 4.17** Lingkaran Karakter Warna

Sumber: Kelas Desain (diakses pada 12 Mei 2020 melalui <https://kelasdesain.com/>)

Komposisi warna dapat melalui keselarasan yang berhubungan seperti monokromatik (satu warna) dan *analogous* (berurutan), maupun keselarasan yang tidak berhubungan seperti komplementer (berlawanan) dan polikromatik. Selain memperhatikan komposisi warna, penyusunan warna dapat memperhatikan prinsip berikut:

- a. **Harmoni:** suatu keselarasan warna secara monokromatik yang diciptakan di sekitar *hue*;
- b. **Kontras:** memiliki susunan warna dari variasi *hue* dan *intensity* tertentu;
- c. **Aksen:** variasi susunan warna yang ada.

**Tabel 4.5** Matriks Warna dan Persepsi yang Ditimbulkan

Warna	Persepsi yang Ditimbulkan			
	Waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan: warna hangat lebih menyenangkan untuk area aktivitas manusia yang tidak diburu waktu.	Benda atau objek terlihat lebih panjang dan lebih besar.	Terlihat lebih berat.	Ukuran terlihat lebih kecil
Dingin	Waktu dibawah perkiraan: penggunaan warna dingin untuk area manusia melakukan pekerjaaa rutin atau monoton.	Benda atau objek terlihat lebih pendek dan lebih kecil.	Terlihat lebih ringan.	Ukuran terlihat lebih luas.

Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

#### IV.4.4. Sirkulasi

Sistem sirkulasi merupakan pergerakan dari suatu ruang ke ruang lain sehingga berhubungan erat dengan pola penempatan aktivitas dan



penggunaan lahan. Hubungan sirkulasi dengan ruang dibedakan sebagai berikut.

**Tabel 4.6** Jenis Jalur dan Penjabarannya

Jenis Jalur	Keterangan	Ilustrasi
Jalur melalui ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk alur sirkulasi cukup fleksibel</li> <li>Integritas masing-masing ruang kuat.</li> </ul>	
Jalur memotong ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengakibatkan terjadinya ruang gerak dan ruang diam.</li> </ul>	
Jalur berakhir pada ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peletakan ruang menentukan arah;</li> <li>Sering digunakan pada ruang bernilai fungsional atau simbolis.</li> </ul>	

Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

Perencanaan Sirkulasi ruang perlu mempertimbangkan faktor kenyamanan. Penataan sirkulasi yang kurang baik dapat mengurangi kenyamanan, seperti tidak adanya pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan dan manusia maupun penyalahgunaan fasilitas yang telah disediakan. Sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia sebaiknya dibagi atau dipisahkan. Beberapa sistem pencapaian terhadap suatu ruang, antara lain:

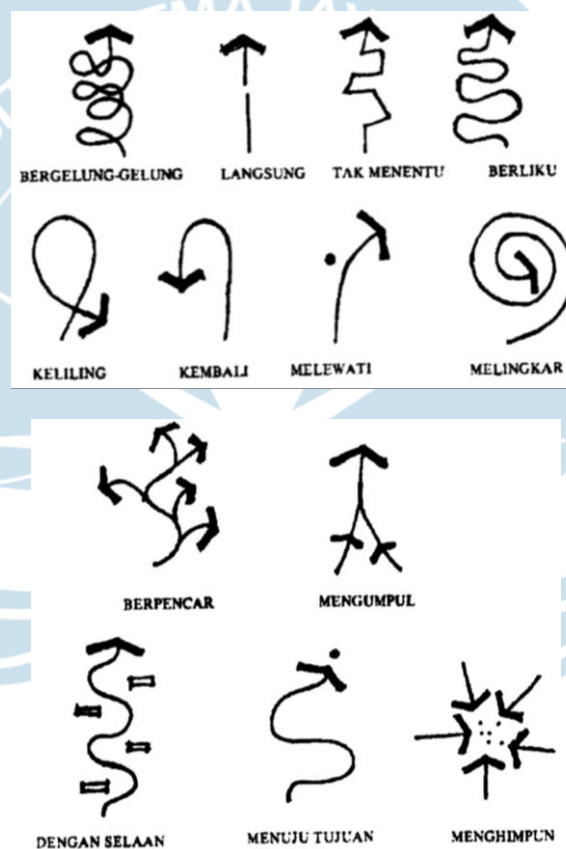
**Tabel 4.7** Jenis Pencapaian dan Penjabarannya

Jenis Pencapaian	Keterangan	Ilustrasi
Pencapaian Frontal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengarah langsung secara lurus menuju objek atau ruang yang dituju;</li> <li>Pandangan visual objek yang dituju terlihat jelas dari jauh.</li> </ul>	
Pencapaian Samping	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memperkuat efek persepektif objek atau ruang yang dituju;</li> <li>Jalur pencapaian dapat dibelokkan beberapa kali untuk memperbanyak sekuens sebelum mencapai</li> </ul>	

	objek.	
Pencapaian Spiral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperbanyak sekuens dan memperlambat pencapaian;</li> <li>• Memperllihatkan tampak dan perspektif objek dengan mengelilinginya terlebih dahulu.</li> </ul>	

Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

Pencapaian ruang dapat didukung oleh bermacam pola sirkulasi, antara lain:



**Gambar 4.18** Pola Sirkulasi dalam Pencapaian Ruang  
 Sumber: *Tata Ruang Luar 01*, 1999.

#### IV.5. Tinjauan Arsitektur Ikonis

Landasan Rancangan Pendekatan Tekstual merupakan landasan rancangan yang dikutip dari suatu sumber tekstual tertentu yang dijadikan pedoman dalam perancangan sebagai dasar pendekatan untuk mencapai target yang dicantumkan dalam penekanan studi. Landasan atau Pendekatan Perancangan yang diterapkan sebagai Penekanan Studi *Tourism Information*

*Park* yaitu Pendekatan Arsitektur Ikonis. Pendekatan Arsitektur Ikonis dapat dipilih karena mampu mewujudkan desain *Tourism Information Park* yang atraktif, tanpa menimbulkan kesan *gigantic* maupun monumental yang beresiko menyaingi Benteng Vastenburg sebagai ruang utamanya. Letak yang strategis di kawasan cagar budaya di pusat Kota Surakarta mendukung perwujudan *Tourism Information Park* sebagai teras yang mudah dikenali dan dicapai sebagai ikon pariwisata budaya Kota Surakarta, baik bagi pengunjung Indonesia maupun wisatawan mancanegara, guna mendukung kegiatan pariwisata budaya di kota Surakarta.

#### **IV.5.1. Pengertian Arsitektur Ikonis**

Arsitektur Ikonis terdiri dari kata ‘arsitektur’ yang berarti seni, ilmu merancang dan membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya, serta ‘ikonis’ sebagai kata sifat yang berarti mempunyai tanda atau objek yang memiliki karakter sehingga menjadi penanda<sup>25</sup>. Maka, Arsitektur Ikonis merupakan karya arsitektur atau bangunan yang memiliki karakter khas sehingga dapat dijadikan penanda tempat di lingkungan sekitar maupun penanda waktu atau era tertentu. Pada era arsitektur modern hingga memasuki abad ke-21, banyak didirikan karya arsitektur ikonis yang difungsikan sebagai ‘penanda tempat’ (*place icon*) maupun ‘penanda jaman’, berupa arsitektur skala kota maupun skala negara. Pada skala kota, karya arsitektur yang memiliki jejak sejarah masa lalu dan harapan tentang masa depan dapat terlihat lebih menonjol, hidup, dan bernyawa dibandingkan dengan bangunan atau lingkungan di sekelilingnya. Dalam perkembangan dan sejarahnya, karya-karya arsitektur diklasifikasikan dalam kurun waktu atau periode tertentu, dimana terdapat karya-karya besar yang menjadi penanda zaman dari kebudayaan manusia. Karya-karya tersebut berkaitan dengan tanda atau ikon yang kemudian menjadi penanda tempat bagi kawasan sekitarnya yang mampu berdiri kokoh, bertahan lama, berumur panjang, memiliki struktur bangunan yang spesifik serta estetika yang menawan.

---

<sup>25</sup> <https://kbbi.web.id/>



**Gambar 4.19** Sydney Opera House sebagai Bangunan Ikonis di Australia  
Sumber: Website Resmi Sydney Opera House (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.sydneyoperahouse.com/our-story](http://www.sydneyoperahouse.com/our-story) )

Tahun 1960 hingga 1980-an, karya arsitektur ikonis yang telah menjadi penanda tempat atau penanda kota, antara lain Sydney Opera House di Kota Sydney [Gambar 4.19]; perkantoran WTC di kawasan bisnis kota metropolitan New York; Museum Solomon Guggenheim di pusat Kota New York; bangunan perkantoran John Hancock di Chicago; serta Hyatt Regency Hotel di kota San Fransisco. Pada periode arsitektur kontemporer tahun 1990 hingga 2010-an, bangunan atau arsitektur ikonis yang berfungsi sebagai penanda, antara lain Twin Tower Petronas di Kuala Lumpur; Museum Louvre di pusat Kota Paris [Gambar 4.20]; Museum Bilbao di kota Bilbao; Dancing Tower di ibukota Dubai; dan hotel Burj al Arab di pinggir pantai Kota Dubai [Gambar 4.21].



**Gambar 4.20** Kawasan The Louvre Paris yang Atraktif  
Sumber: Bertrand Rindoff Petroff/Getty Images (diakses pada 25 April 2020 melalui [www.hollywoodreporter.com](http://www.hollywoodreporter.com))

Bangunan ikonis memiliki peran penting sebagai penanda atau ikon suatu tempat, lingkungan, kota, kawasan, bahkan negara sekaligus *fashion* bagi kehidupan manusia masa kini. Kehadirannya memberi identitas bagi lokasinya sehingga mudah diingat dan dikenal oleh masyarakat atau lingkungan sekitarnya. Implementasi desain arsitektur ikonis bertujuan

memperkenalkan sesuatu agar lebih mudah diingat oleh lingkungan dan masyarakat sekitarnya (Udjianto Pawitro, 2012).

#### IV.5.2. Ciri Arsitektur Ikonis

Bangunan atau arsitektur ikonis biasanya dibuat atau direncanakan sedemikian menarik dan didirikan pada titik atau sudut tertentu di suatu kawasan atau kota yang mempunyai nilai visual strategis sebagai upaya membangun identitas sebagai penanda tempat (*place icon*). Pemilihan lokasi yang strategis bertujuan agar mudah dilihat dan dikenali oleh lingkungan sekitarnya, misalnya pada lahan yang berdekatan dengan persimpangan jalan, taman atau ruang terbuka yang besar, sekitar alun-alun kota, maupun di sekitar titik berkumpulnya aktivitas manusia (*node*). Menurut Pawitro (2012), karya arsitektur ikonis memiliki tiga ciri utama yaitu:

- a. Memiliki besaran atau skala bangunan yang relatif besar dan cenderung megah sehingga mudah dilihat dan dikenali oleh lingkungan sekitar;
- b. Memiliki bentuk yang atraktif atau menarik dari aspek visual dan estetika, sehingga mudah dikenal maupun diingat oleh banyak orang;
- c. Memiliki unsur kekuatan bangunan yang tinggi sehingga bangunan ikonis cenderung tahan lama atau berumur panjang



**Gambar 4.21** Hotel Buruj al Arab yang Ikonis

Sumber: Jumeirah Hotels and Resorts (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.dailymail.co.uk/travel](http://www.dailymail.co.uk/travel))

#### IV.5.3. Elemen Desain Arsitektur Ikonis

Pada sebelumnya dijelaskan bahwa arsitektur ikonis memiliki ciri skala relatif besar dan cenderung megah, bentuk atraktif atau menarik dari

aspek visual dan estetika, memiliki unsur kekuatan bangunan yang tinggi serta terletak pada lokasi yang memiliki visual strategis. Kata ‘besar’ berarti lawan dari kecil, tidak sempit, lebih dari ukuran sedang, tinggi dan gemuk, luas, dan lebar, sedangkan ‘megah’ berarti mengagumkan karena indah, gagah, kuat, mulia, dan masyhur. Maka, bangunan yang relatif besar dan megah yaitu bangunan yang memiliki skala lebih tinggi, luas, maupun lebar daripada bangunan disekitarnya serta memiliki kesan mengagumkan, gagah, atau masyhur.

Bangunan ikonis memiliki bentuk atraktif, berarti bangunan ikonis harus mempunyai daya tarik sehingga menjadi fokus perhatian yang dapat diciptakan dengan perbedaan yang kontras terhadap bangunan di sekitarnya. ‘Kontras’ berarti memperlihatkan perbedaan yang nyata apabila diperbandingkan, sehingga bangunan ikonis harus memperlihatkan perbedaan nyata apabila diperbandingkan dengan bentuk bangunan lain di lingkungan sekitarnya. Mengacu pada teori Insertion Contrasting (Ardiani, 2009), kriteria perancangan bangunan yang kontras terhadap lingkungan, dapat diterapkan melalui pembedaan dalam:

- a. Ornamen fasad;
- b. Bahan bangunan yang baru dan berbeda;
- c. Warna berbeda atau kontras;
- d. Ketinggian bangunan lebih tinggi atau lebih rendah 50% hingga 70%;
- e. Tidak menyesuaikan dengan bangunan eksistingnya;
- f. Bentuk massa yang abstrak dan bentuk *figure ground* baru yang berbeda dengan bangunan eksisting di sekitarnya.

Bangunan ikonis memiliki unsur kekuatan bangunan yang tinggi sehingga berumur panjang atau tahan lama berarti:

- a. Merupakan bangunan permanen yang tidak mudah rusak atau hancur pada kondisi normal, merupakan bangunan yang telah direncanakan menempati lokasi tertentu dan dirancang sedemikian rupa untuk berdiri dalam jangka waktu yang panjang;

- b. Bangunan ikonis adalah bangunan yang tetap dikenal walaupun waktu telah berjalan sekian lama.

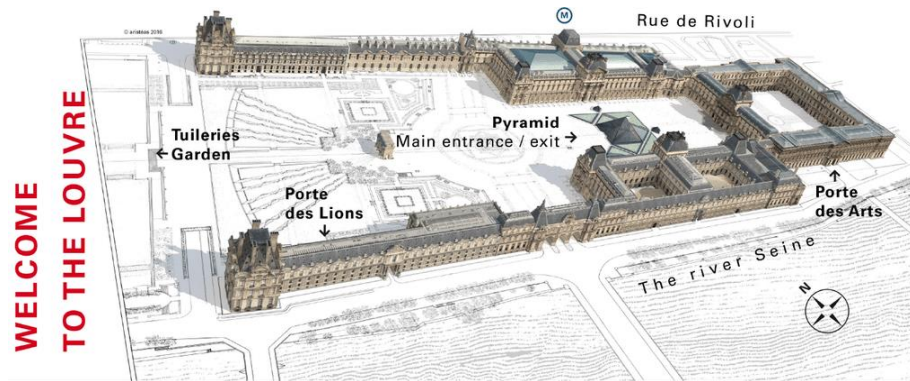
Bangunan ikonis harus berada di lokasi yang strategis. Kata ‘strategis’ memiliki arti baik letaknya, berhubungan, bertalian, dan berdasarkan strategi. Bangunan ikonis menempati posisi yang strategis berarti terletak pada tempat yang terencana sehingga mudah dikenali dan dilihat oleh lingkungan sekitar. Melakukan pengamatan kualitas pandangan dari setiap step area pengamatan dapat dilakukan untuk mengukur penempatan lokasi telah strategis atau belum. Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa bangunan ikonis haruslah terletak di lokasi strategis, mengagumkan, memiliki daya tarik dan skala berbeda dari sekitarnya, kokoh, tahan lama serta tidak mudah lekang oleh waktu.

#### **IV.6. Studi Kasus Pendekatan Arsitektur Ikonis**

##### **IV.6.1. Studi Kasus 1: Piramida Museum Louvre**

###### **a. Lokasi**

Piramida Louvre merupakan akses masuk utama menuju Great Louvre di Prancis, salah satu museum seni yang paling banyak dikunjungi di dunia. Lokasinya berada di kawasan eks-Istana Louvre Paris yang kini dijadikan sebagai museum, di samping benteng pertahanan yang telah berdiri sejak abad ke-12. Kompleks bangunan Louvre direnovasi agar lebih mudah diakses dan dapat mengakomodasi pengunjung, terutama pintu masuk agar dapat mengakomodasi banyaknya jumlah pengunjung setiap harinya. Arsitek Amerika, I.M. Pei, merancang pintu masuk baru berbentuk piramida yang terletak di tengah halaman Cour Napoléon yang menghubungkan bangunan museum.



**Gambar 4.22** Masterplan Kawasan The Louvre

Sumber: Travellatte (diakses pada 25 April 2020 melalui [www.travellatte.net](http://www.travellatte.net))

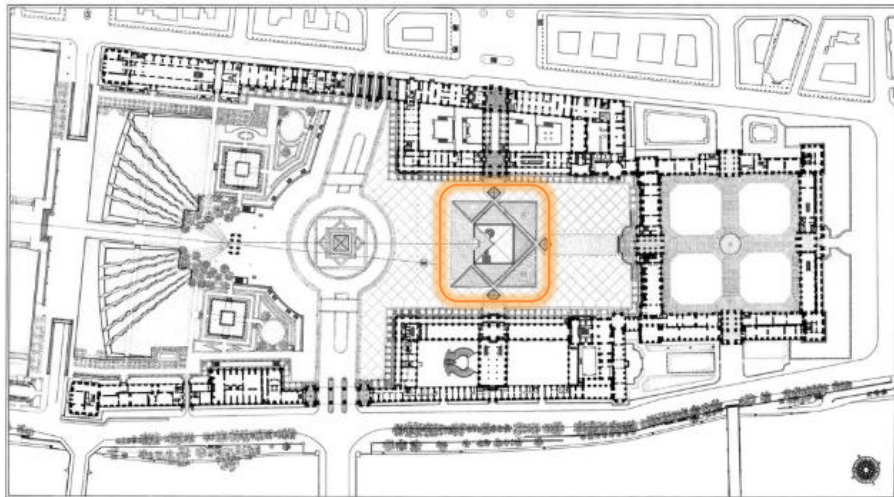


**Gambar 4.23** Great Louvre dan Piramida Rancangan I.M. Pei.

Sumber: Encyclopædia Britannica, Inc. (diakses pada 25 April 2020 melalui <https://www.britannica.com/topic/Louvre-Museum>)

Piramida Louvre telah menjadi salah satu *landmark* Kota Paris. Desainnya direncanakan sedemikian menarik dan didirikan di pusat halaman Cour Napoléon pada kawasan Louvre. Bangunan utama museum berbentuk ‘U’ yang secara linier mengelilingi Piramida Louvre di tengah halaman sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Pemilihan lokasi pada ruang terbuka yang besar bertujuan agar mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Halaman yang baru telah dibuka untuk umum sejak 14 Oktober 1988, sedangkan Piramida dibuka pada Maret 1989. Piramida Louvre memenuhi ciri utama Arsitektur Ikonis karena terletak pada posisi yang terencana dan lokasi yang strategis, sesuai dengan ciri utama Arsitektur Ikonis.





**Gambar 4.24** Letak Piramida pada Kawasan Great Louvre

Sumber: Pei Cobb Freed & Partners (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.pcf-p.com](http://www.pcf-p.com))

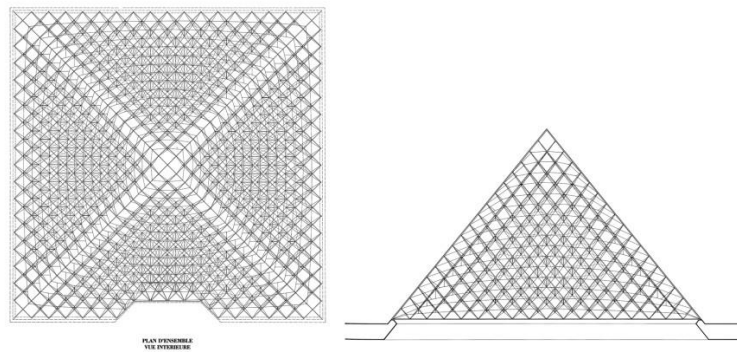


**Gambar 4.25** Piramida Louvre dapat Dilihat dari Berbagai Sudut Pandang

Sumber: French Moments Ltd (diakses pada 25 April 2020 melalui <https://frenchmoments.eu/inverted-pyramid-louvre>)

### **b. Bentuk**

‘Pyramide du Louvre’ atau piramida Louvre merupakan pintu masuk utama yang berada di tengah halaman Cour Napoléon, diapit oleh tiga piramida dengan ukuran lebih kecil. Material Piramida Louvre bersifat tembus pandang yang bertujuan memperlihatkan kedatangan pengunjung, menerangi ruangan bawah tanah, sekaligus menghormati keberadaan bangunan bersejarah. Infrastruktur bawah tanah menyediakan area penerimaan yang fungsional dan ramah, serta sistem ruang publik dan sirkulasi bagi pengunjung untuk mengakses koleksi museum. Pengunjung yang masuk melalui piramida turun menuju lobi bawah tanah yang luas kemudian naik kembali ke bangunan utama Louvre.



**Gambar 4.26** Tampak atas dan Depan Piramida Louvre  
Pei Cobb Freed & Partners (diakses pada 25 April 2020 melalui [www.pcf-p.com](http://www.pcf-p.com))

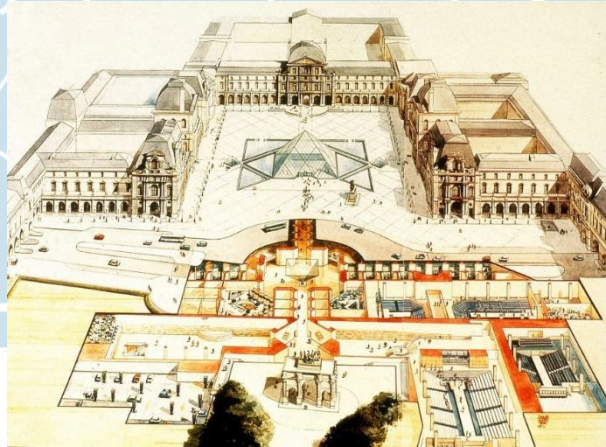
Piramida Louvre memiliki bentuk yang atraktif karena menerapkan desain arsitektur modern berbentuk piramida segi empat tembus pandang, berbeda dengan konteks bangunan sejarah di sekitarnya yang masif dengan struktur yang terlihat kokoh dan memiliki banyak ornamen. Artikulasi desain modern pada Piramida Louvre bertujuan melengkapi kawasan bersejarah Louvre secara kontras-selaras. Piramida Louvre telah memenuhi beberapa kriteria kontras berdasarkan teori sebelumnya karena tidak menggunakan ornamen fasad bangunan sekitarnya, bahan bangunan dan warna berbeda, lebih rendah 50% hingga 70% serta memiliki bentuk masa atau *figure ground* baru yang berbeda dengan bangunan eksisting di sekitarnya. Piramida Louvre memenuhi ciri utama Arsitektur Ikonis karena memiliki bentuk yang atraktif dari aspek visual dan estetika, mudah dikenal dan diingat karena memperlihatkan perbedaan nyata terhadap bentuk bangunan sekitarnya.



**Gambar 4.27** Bentuk Piramida Louvre Berbeda dengan Lingkungan Eksistingnya  
Sumber: Getty Images (diakses pada 25 April 2020 melalui [www.architecturaldigest.com](http://www.architecturaldigest.com))

### c. Besaran atau Skala

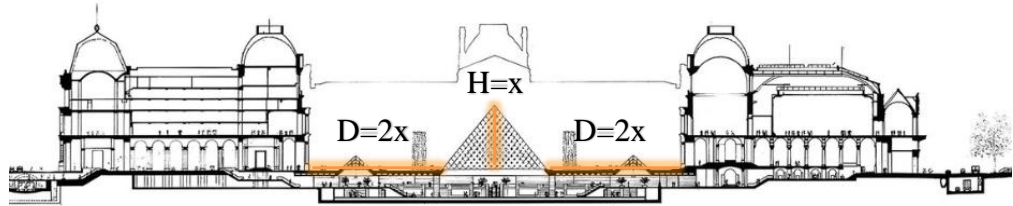
Piramida Louvre memiliki ketinggian mencapai 21,6 meter dan dasar berbentuk bujur sangkar dengan lebar sisi 35 meter. Piramida dirancang untuk berada di bawah garis tertentu agar tidak akan menonjol di atas atap dan tidak mengganggu bangunan sekitarnya sehingga keberadaannya tetap kontekstual. Piramida sebagai pintu masuk utama menuju museum melalui kompleks bawah tanah yang menyediakan lobi, pusat informasi, kantor, toko, ruang pameran, area penyimpanan, dan area parkir, serta auditorium, depot bus wisata, dan kafetaria. Kompleks ini dirancang di bawah bangunan eksisting dengan tujuan penambahan arsitektur modern tetap sederhana dan rendah hati terhadap konteks sejarah dan bangunan eksistingnya.



**Gambar 4.28** Skala Ruang Luar Piramid Louvre terhadap Konteks Pei Cobb Freed & Partners (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.architectmagazine.com/awards/aia-honor-awards](http://www.architectmagazine.com/awards/aia-honor-awards) )

Walau memiliki ketinggian lebih rendah dari bangunan sekitar, namun penempatannya di pusat ruang terbuka yang luas dan dikelilingi bangunan sejarah membuat Piramida Louvre tetap terlihat megah. Perbandingan ukuran pada Piramida Louvre di tengah halaman memenuhi perhitungan skala monumental pada ruang terbuka. Dalam skala ini, perbandingan jarak ruang terbuka (D) dengan tinggi bangunan piramida (H) sama dengan dua ( $D/H=2$ ). Skala monumental menciptakan perasaan spiritual manusia terangkat dan dapat merasakan keagungan dari ruangan tersebut. Ruang di dalam piramida serta ruang bawah tanah memiliki skala yang relatif besar dan luas, dengan pelingkup tembus pandang yang mengagumkan dan megah. Piramida Louvre memenuhi ciri arsitektur ikonis

karena skalanya relatif besar dan megah, sehingga mudah dilihat dan dikenali oleh lingkungan sekitar.



**Gambar 4.29** Potongan Great Louvre serta Perbandingan Skala Monumental Pei Cobb Freed & Partners (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.pcf-p.com](http://www.pcf-p.com))



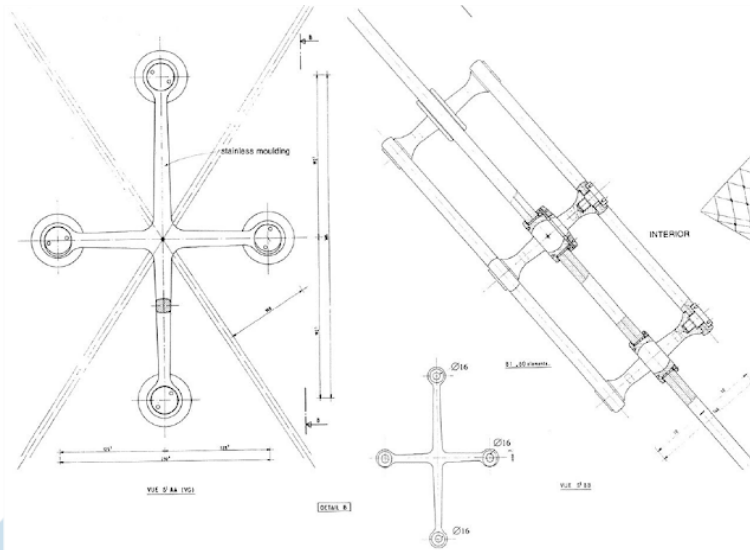
**Gambar 4.30** Suasana Skala Monumental pada Piramida Louvre Pei Cobb Freed & Partners (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.pcf-p.com](http://www.pcf-p.com))



**Gambar 4.31** Ruang Dalam Piramida Louvre yang Luas dan Megah  
Sumber: Mark Czerniec (diakses pada 25 April 2020 melalui [markcz.com](http://markcz.com))

#### d. Ketahanan

Struktur Piramida Louvre terdiri dari 603 segmen kaca berbentuk belah ketupat dan 70 segmen berbentuk segitiga. Setiap unit kaca dibor pada sudutnya. Rangka berguna untuk mengurangi ayunan dan memberikan kekokohan tambahan. Pei menyelaraskan warna logam rangka dengan warna atap bangunan eksisting di sekitarnya agar selaras. Struktur dirancang dengan mempertimbangkan beban angin.



**Gambar 4.32** Detil Sambungan tiap Segmen Kaca  
 Sumber: Façades Confidential (diakses pada 25 April 2020 melalui <http://facadesconfidential.blogspot.com/>)

Piramida Louvre memenuhi ciri utama arsitektur ikonis karena kuat dan kokoh sehingga berumur panjang dan bertahan lama. Hal itu dapat dilihat dari kekokohan dan kekuatan struktur, yang sejak dibuka pada 1989, masih bertahan hingga saat ini sehingga telah lebih dari 30 tahun. Piramida Louvre memenuhi persyaratan bangunan ikonis karena merupakan bangunan permanen yang tidak mudah rusak atau hancur pada kondisi normal, telah terencana menempati lokasi tertentu dan dirancang untuk jangka panjang, tetap dikenal walaupun telah berdiri dalam jangka waktu yang lama.



**Gambar 4.33** Proses Pembangunan dan Detil Sambungan Piramida  
 Sumber: Façades Confidential (diakses pada 25 April 2020 melalui <http://facadesconfidential.blogspot.com/>)

## IV.6.2. Studi Kasus 2: Solomon R. Guggenheim Museum

### a. Lokasi

Museum Solomon R. Guggenheim merupakan museum pertama oleh Solomon R. Guggenheim Foundation yang didedikasikan untuk seni modern. Didirikan tahun 1937 di Upper East Side, kemudian pada 1959, pindah ke persimpangan jalan 1071 Fifth Avenue, 89th Street, seberang Central Park, New York, Amerika Serikat. Bangunan baru dirancang oleh arsitek Frank Lloyd Wright dengan visual bangunan yang megah dan berbeda dari lingkungannya. Museum Solomon R. Guggenheim ditetapkan sebagai *New York City Landmark* oleh Landmarks Preservation Commission (LPC) New York pada 1990, kemudian tahun 2008, ditunjuk sebagai *National Historic Landmark* oleh United States Secretary of the Interior dan National Park Service. Pada pertemuan Komite Warisan Dunia Tahun 2019, Museum Solomon R. Guggenheim terdaftar dalam Warisan Dunia UNESCO sebagai bagian dari Arsitektur Abad ke-20.



**Gambar 4.34** Lokasi Museum Guggenheim di Persimpangan Jalan  
Sumber: Offset by Shutterstock (diakses pada 27 April 2020 melalui [www.offset.com](http://www.offset.com))

Museum Solomon R. Guggenheim didesain sedemikian menarik dan didirikan pada sudut persimpangan jalan di seberang Central Park Kota New York sehingga mempunyai nilai visual yang strategis. Museum ini mudah dilihat dan dikenali oleh lingkungan sekitarnya karena lokasinya berada pada lahan yang berdekatan dengan persimpangan jalan. Desain yang atraktif dan lokasi yang strategis menjadikan museum ini memenuhi ciri arsitektur ikonis dan tepat dijadikan identitas atau *landmark*.



**Gambar 4.35** Kondisi Sekitar Museum Guggenheim

Sumber: Website Resmi Guggenheim (diakses pada 27 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))

#### **b. Bentuk**

Museum Solomon R. Guggenheim memiliki bentuk berbentuk menyerupai pita putih yang digulung menjadi tumpukan silindris yang melebar menuju langit-langit kaca. Sirkulasi berupa *ramp* yang berputar secara spiral dari permukaan tanah hingga ke atap. Bentuknya kontras terhadap tata ruang kota yang teratur secara *grid*, bangunan-bangunan berbentuk persegi panjang secara vertikal, dan fasad yang dihiasi ornamen. Desain arsitektur organik dengan bentuk melingkar dan permukaan fasad yang bersih tanpa ornamen berlawanan dengan keteraturan tersebut. Bagi Frank Lloyd Wright, arsitektur organik merupakan interpretasi dari prinsip-prinsip alam yang diwujudkan dalam bangunan yang selaras dengan dunia sekitarnya. Wright berpendapat bahwa bangunan harus menjadi produk otentik dari tempat dan waktu, terkait erat dengan momen dan lokasi tertentu, bukan gaya arsitektur yang dipaksakan. Hubungan antara bangunan dan lingkungan harus melengkapi sehingga menciptakan ruang tunggal yang menyatu dan tampak tumbuh secara alami dari tanah.



**Gambar 4.36** Bentuk Museum Solomon R. Guggenheim

Sumber: Website Resmi Guggenheim (diakses pada 27 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))

Museum Guggenheim sebagai arsitektur ikonis yang memiliki daya tarik sehingga dapat menjadi fokus perhatian melalui desainnya yang atraktif dan kontras dengan bangunan eksisting di sekitarnya. Museum ini memenuhi kriteria perancangan berdasarkan teori sebelumnya karena desainnya kontras dan berbeda melalui ornamen fasad, bahan bangunan dan warna berbeda dengan lingkungan eksistingnya, masa bangunan lebih rendah 50% hingga 70% dengan bentuk abstrak dan *figure ground* yang berbeda dengan bangunan eksisting di sekitarnya. Desain Museum Solomon R. Guggenheim melanggar aturan arsitektur yang telah ada sejak lama, membebaskan paradigma arsitektur museum terhadap batasan konservatifnya, memutuskan garis keselarasan bangunan-bangunan sekitarnya, serta menghancurkan paradigma bahwa bangunan harus memiliki lantai dasar, lantai pertama, dan seterusnya.

### c. Besaran atau Skala

Tampilan luar Museum Guggenheim memiliki luasan yang relatif besar walau ketinggiannya lebih rendah dari bangunan sekitar. Ruang dalam bangunan memiliki atrium yang areanya menerus dari lantai dasar hingga ke atap sehingga menimbulkan kesan megah dan area ruang luas. *Skylight* pada atapnya menciptakan kesan monumental dan kegagahan museum.



**Gambar 4.37** Museum Guggenheim dan Konteksnya  
Sumber: Website Resmi Guggenheim (diakses pada 27 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))





**Gambar 4.38** Ruang Dalam Museum yang Luas dan Megah  
Sumber: Website Resmi Guggenheim (diakses pada 27 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))



**Gambar 4.39** Skylight di Langit-langit Bangunan  
Website Resmi Guggenheim (diakses pada 27 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))

#### **d. Ketahanan**

Bahan konstruksi utama pada Museum Guggenheim adalah beton bertulang. Pembangunannya membutuhkan hingga 7000 m<sup>3</sup> beton dan 700 ton baja struktural. ‘Cangkang’ atau kulit luar museum menerapkan teknik pembangunan beton secara ‘*gunite*’, yaitu beton disemprotkan ke dalam bekisting agar lebih efektif daripada dituang. Terdapat tiga jenis beton yang digunakan pada proyek: beton bertulang yang diringankan dengan ‘*elite*’ untuk superstruktur utama, beton bertulang ringan untuk pelat lantai dan *ramp*, dan beton yang dicampur dengan kerikil untuk cangkang atau kulit luar. Struktur baja murni menyebabkan kubah utama dapat menjadi lebih lebar dan lebih ringan. Cat putih yang digunakan untuk dinding ruang dalam bertujuan menonjolkan karya seni, sedangkan warna putih pada eksterior

mengharuskan perawatan dan pengecatan bangunan secara teratur. *Skylight* dibuat dari struktur baja dan kaca.

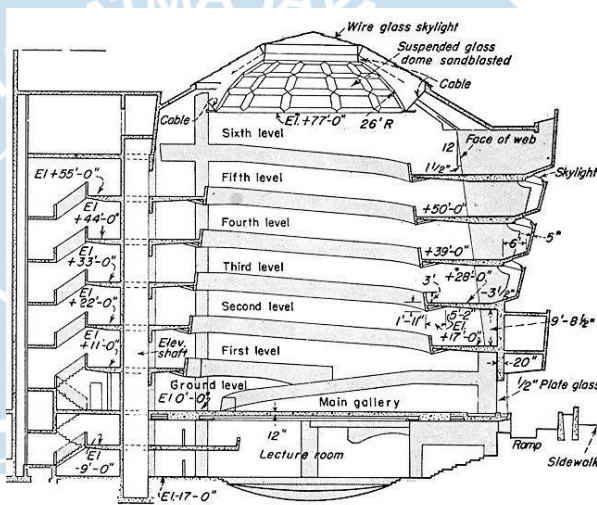


**Gambar 4.40** 'Cangkang' Beton pada Museum Guggenheim  
Website Resmi Guggenheim (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))

Pada 2019, Museum Solomon R. Guggenheim merayakan 60 tahun sebagai ikon arsitektur. Sejak dibuka pada 21 Oktober 1959, eksterior Museum Guggenheim pernah direstorasi pada 2006 karena struktur beton yang dirancang oleh Frank Lloyd Wright mengalami retakan minor. Walau pernah mengalami restorasi dan renovasi, struktur dan bangunan utama masih kokoh dan dapat bertahan hingga mencapai lebih dari 60 tahun. Museum Guggenheim memenuhi ciri arsitektur ikonis karena memiliki kekuatan dan kekokohan sehingga berumur panjang dan bertahan lama. Perwujudan desainnya yang unik mengharuskan pengembangan metode konstruksi baru yang kemudian telah diterapkan pada banyak bangunan lain. Museum ini memenuhi persyaratan bangunan ikonis sebagai bangunan permanen yang tidak mudah rusak atau hancur pada kondisi normal, direncanakan untuk menempati lokasi tertentu untuk jangka waktu yang panjang, keberadaannya tetap dikenal walau telah berjalan sekian lama.



**Gambar 4.41** Struktur pada Dasar Museum Guggenheim  
 Website Resmi Guggenheim (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))



**Gambar 4.42** Gambar Potongan Museum Guggenheim  
 Website Resmi Guggenheim (diakses pada 22 April 2020 melalui [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org))

### IV.6.3. Kesimpulan Studi Kasus

**Tabel 4.8** Komparasi Studi Kasus Pendekatan Arsitektur Ikonis

Kriteria	Piramida Museum Louvre	Solomon R. Guggenheim Museum	Kesimpulan
<b>Lokasi</b>	Di tengah halaman Cour Napoléon yang menghubungkan bangunan museum Great Louvre, Paris. Dikelilingi oleh halaman utama, benteng pertahanan dan museum sehingga mudah dilihat dari lingkungan sekitar.	Lokasi pada lahan di persimpangan jalan Fifth Avenue dan seberang Central Park New York sehingga mempunyai nilai visual yang strategis serta mudah dilihat dan dikenali oleh lingkungan sekitarnya.	Direncanakan dan didirikan pada titik di suatu kawasan yang mempunyai nilai visual strategis sebagai penanda tempat agar mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat dan lingkungan sekitarnya.
<b>Bentuk</b>	Desain arsitektur modern dengan bentuk geometri yang kuat	Desain arsitektur organik dengan bentuk melingkar menyerupai	Memiliki bentuk atau <i>figure ground</i> yang atraktif dari aspek visual

	berupa piramida segi empat tembus pandang yang kontras dengan bangunan sejarah di sekitarnya. Perbedaan lain dapat dilihat dari bahan bangunan, konstruksi, material, ketinggian dan warna bangunan yang kontras-selaras dengan konteksnya.	gulungan pita dengan permukaan fasad putih tanpa ornamen yang berlawanan dengan konteksnya. Bentuknya kontras terhadap tata ruang kota yang teratur secara <i>grid</i> dengan bangunan-bangunan persegi panjang secara vertikal, dan fasad yang dihiasi ornamen.	dan estetika sehingga mudah dikenal dan diingat. Memperlihatkan perbedaan nyata bila dibandingkan dengan konteksnya, seperti perbedaan geometri bentuk, warna, bahan bangunan, material pelingkup, perbedaan ketinggian yang mencapai 50%-70%.
<b>Besaran atau Skala</b>	Ketinggian mencapai 21,6 meter dengan dasar bujur sangkar selebar 35 meter. Ketinggiannya dirancang agar tidak melebihi tinggi dan tidak mengganggu bangunan sekitarnya. Piramida Louvre di halaman Cour Napoléon memenuhi perhitungan skala monumental pada ruang terbuka. Ruang dalam serta bawah tanah piramida memiliki skala yang relatif besar dengan material pelingkup tembus pandang yang megah.	Tampilan luar Museum Guggenheim memiliki luasan yang relatif besar walau ketinggian lebih rendah dari bangunan sekitar. Ruang dalam bangunan memiliki atrium yang areanya menerus dari lantai dasar hingga ke atap sehingga menimbulkan kesan megah dan area ruang luas. Skylight pada atapnya menciptakan kesan monumental dan kegagahan museum.	Skala masa bangunan tidak harus lebih besar dari bangunan sekitarnya, dapat lebih tinggi atau lebih rendah 50%-70% dari konteksnya. Ruang dalam memiliki skala yang relatif tinggi dan luas. Penataan ruang bawah tanah maupun atrium dengan pemilihan material, misalnya kaca dapat menambah kesan megah dan monumental di ruang dalam bangunan.
<b>Ketahanan</b>	Bangunan permanen dengan unsur kekuatan dan ketahanan yang tinggi karena telah melebihi 30 tahun. Terdiri dari segmen kaca berbentuk belah ketupat dan segitiga yang dibor pada tiap sudutnya. Rangka berguna mengurangi ayunan dan memberikan kekokohan tambahan. Struktur dirancang dengan mempertimbangkan beban angin.	Bangunan permanen dengan konstruksi beton bertulang dan struktur baja murni. <i>Skylight</i> dibuat dari struktur baja dan kaca. Walau eksterior museum pernah direstorasi dan renovasi pada 2006, struktur dan bangunan utama masih berdiri kokoh dan dapat bertahan hingga lebih dari 60 tahun karena dirancang untuk bertahan dalam jangka waktu yang panjang.	Bangunan permanen dengan material dan konstruksi yang tidak mudah rusak pada kondisi normal, mempertimbangkan beban dan kekokohan bangunan agar bertahan untuk jangka waktu yang panjang, telah terencana menempati lokasi tertentu agar tetap dikenal walaupun telah berjalan sekian lama.

Sumber: Analisis Penulis, 2020

Pada tinjauan teoritikal, diperoleh ciri utama desain Arsitektur ikonis yaitu memiliki skala yang relatif besar dan megah, bentuk yang atraktif atau menarik dari aspek visual dan estetika, memiliki unsur kekuatan bangunan yang tinggi serta terletak pada lokasi yang memiliki visual strategis. Berdasarkan hasil analisis dan komparasi studi kasus (Tabel 4.4), dapat diperoleh kriteria pencapaian dan implementasi untuk mewujudkan desain Arsitektur Ikonis sebagai penanda tempat maupun penanda jaman tidak harus memiliki besaran atau skala monumental yang mengalahkan bangunan di sekitarnya. Pendekatan desain Arsitektur Ikonis pada *Tourism Information Park* dapat dicapai bila memenuhi beberapa kriteria utama berikut:

- a. Lahan berada di lokasi yang memiliki nilai visual yang strategis agar mudah dilihat dan dikenali oleh lingkungan sekitarnya. *Tourism Information Park* telah direncanakan untuk menempati lokasi yang strategis, yaitu berada di Kawasan Cagar Budaya Benteng Vastenburg, Kota Surakarta yang merupakan ruang terbuka luas di pusat kota, berada di sekitar titik berkumpulnya aktivitas manusia, lahannya berdekatan dengan persimpangan jalan serta alun-alun Keraton Surakarta Hadiningrat.
- b. Memiliki bentuk yang unik, atraktif dan memiliki daya tarik melalui desain yang berbeda atau kontras dengan bangunan eksisting di sekitarnya. Hal itu dapat dicapai dengan membedakan desain *Tourism Information Park* dengan konteksnya yang didominasi oleh bangunan-bangunan kuno bergaya arsitektur *Indische*. Implementasi tersebut dapat melalui perbedaan bentuk massa atau bentuk *figure ground*, ornamen fasad, warna, bahan atau material bangunan, serta ketinggian yang berbeda dari bangunan eksisting di sekitarnya.
- c. Masa bangunan tidak harus melebihi atau mengalahkan skala bangunan di sekitarnya, namun dapat dibedakan 50% hingga 70% lebih tinggi maupun lebih rendah dari konteksnya. Adanya ruang terbuka yang luas dapat menambah kesan megah pada bangunan utama. *Tourism Information Park* berada di Kawasan Cagar Budaya

Benteng Vastenburg yang merupakan destinasi wisata sejarah sehingga perancangannya perlu menghormati konteks sejarah, seperti tidak meninggikan diri terhadap keberadaan Benteng Vastenburg.

- d. *Tourism Information Park* sebagai teras pariwisata budaya Kota Surakarta direncanakan dan dirancang untuk menempati tempat tertentu sebagai ikon yang akan dikenang dalam jangka waktu yang lama. Keberadaannya sebagai fasilitas publik penunjang pariwisata budaya perlu memiliki unsur kekuatan atau kekokohan bangunan yang tinggi sehingga berumur panjang, bertahan lama, serta tidak mudah rusak atau hancur pada kondisi normal.

