

BAB III

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

3.1 Tinjauan Tentang Materi Studi

3.1.1 Pengertian Ruang

Pengertian ruang menurut para ahli dalam Surasetdja, 2007, adalah sebagai berikut :

- Menurut Lao Tzu. Ruang adalah “kekosongan” yang ada disekitar kita maupun disekitar obyek atau benda, ruang yang terkandung didalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni masa. Kekosongan yang terbingkai oleh elemen pembatas pintu dan jendela, boleh dianggap sebagai ruang transisi yang membatasi bentuk arsitekur yang fundamental. Ada tiga tahapan hirarki ruang : pertama, ruang sebagai hasil dari perangkaian secara tektonik; kedua, ruang yang dilingkup bentuk stereotomik dan ketiga, ruang peralihan yang membentuk suatu hubungan antara di dalam dengan dunia diluar.
- Menurut Plato Ruang adalah sesuatu yang dapat terlihat dan teraba, menjadi terab karena memiliki karakter yang jelas berbeda dengan semua unsur lainnya.
- Menurut Aristoteles Ruang adalah sebagai tempat (topos), tempat (topos) sebagai suatu dimana, atau sesuatu place of belonging, yang menjadi lokasi yang tepat dimana setiap elemen fisik cenderung berada. Karakteristik dari ruang dirangkum menjadi lima butir:
 1. Tempat melingkupi obyek yang ada padanya.
 2. Tempat bukan bagian dari yang dilingkupinya.
 3. Tempat dari suatu obyek tidak lebih besar dan tidak lebih kecil dari obyek tersebut.

4. Tempat dapat ditinggalkan oleh obyek serta dapat dipisahkan dari obyek itu
5. Tempat selalu mengikuti obyek, meskipun obyek terus berpindah sampai berhenti pada posisinya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan sebuah tempat, dapat menjadi bagian dari bangunan yang memiliki batasan-batasan tertentu dan cenderung terdapat elemen-elemen fisik di dalamnya. Sebuah ruang juga dapat dijadikan sebagai tempat untuk melakukan segala aktivitas.

3.1.2 Elemen Pembentuk Ruang

Menurut D.K.Ching dalam bukunya yang berjudul Bentuk, Ruang, dan Tatahan, dalam membentuk sebuah ruang terdapat 2 elemen utama pembentuk ruang, yaitu elemen-elemen bentuk vertikal dan horizontal.

3.1.2.1 Elemen-elemen Horizontal

a. Bidang Dasar

Bidang dasar merupakan sebuah bidang horizontal yang terhampar sebagai sebuah figur di atas sebuah latar yang kontras mendefinisikan sebuah area ruang sederhana. Area ini dapat diperkuat secara visual dengan cara berikut :

1. Bidang Dasar yang Diangkat

Bidang Horizontal yang diangkat di atas bidang dasar menghasilkan permukaan-permukaan vertikal di sepanjang tepinya yang memperkuat perbedaan visual antara bidang dasar dengan sekelilingnya.

2. Bidang Dasar yang Diturunkan

Bidang Horizontal yang diturunkan dari bidang dasarnya memanfaatkan permukaan-permukaan vertikal pada area yang lebih rendah untuk mendefinisikan sebuah volume ruang.

3. Bidang di Atas

Bidang horizontal yang diletakkan di atas mendefinisikan sebuah volume ruang antara dirinya dengan bidang dasarnya. (Ching;2008)

3.1.2.2 Elemen-elemen Vertikal

Bentuk-bentuk vertikal memiliki keberadaan yang lebih besar di dalam area pandang kita dibandingkan bidang-bidang horizontal dan lebih instrumental dalam mendefinisikan volume ruang yang terpisah. Selain itu, berfungsi juga untuk memisahkan satu ruang dari ruang lainnya serta menciptakan sebuah batasan bersama antara lingkungan *interior* dan *eksteriornya*.

3.1.3 Ruang Luar

Ruang luar, biasanya identik dengan segala sesuatu yang terdapat pada luar bangunan, biasanya bila dalam perancangan akan merujuk pada taman di luar bangunan beserta dengan perkerasan seperti jalan setapak, jalan mobil, dan sebagainya.

Ruang luar adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh batas vertikal/bidang tegak (massa bangunan atau vegetasi) dan batas horizontal bawah (bentang alam) atau pelingkup lainnya. (Ashihara, Yoshinobu. 1986. Perancangan Eksterior dalam Arsitektur. Bandung). Ruang luar juga dapat diartikan sebagai ruang yang dibatasi oleh alam hanya pada bidang alas dan dindingnya saja, untuk atap tidak ada batasnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang luar merupakan sebuah ruang yang terdiri dari bidang vertikal dan bidang horizontal sebagai alas, yang dapat berupa massa bangunan maupun alam sekitar, dan terbuka tanpa atap dengan berbagai macam penataan alam maupun perkerasan bidang alasnya.

Pada perancangan ruang arsitektur yaitu ruang luar ini, perancangan bidang alas dan dinding menjadi perhatian khusus dimana akan sangat mempengaruhi hasil rancangan dan efek yang akan timbul. Terdapat beberapa aspek perancangan ruang luar, seperti :

3.1.3.1 Lantai

Lantai pada ruang luar memiliki fungsi dan kualitas yang berbeda sehingga penggunaan material pun perlu disesuaikan. Penggunaan material ini tergolong keras seperti material batu, conblock, batu bata, kerikil, dan material keras lainnya yang dapat diaplikasikan pada ruang luar yang nantinya akan digunakan untuk penutup atau pelindung baik untuk manusia atau kendaraan. Pemakaian material yang tepat akan berguna serta tidak membahayakan penggunaannya. Selain itu pula dapat mempermudah perawatannya sehingga ruang luar dapat tahan lama dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama. Hal ini dikarenakan pada ruang luar perlu menggunakan material dengan kualitas yang dapat menahan kondisi alam disekitarnya, seperti hujan, angin maupun beban yang menyimpannya seperti kendaraan. Selain itu pula penggunaan material pada ruang luar dapat disesuaikan sesuai fungsi lahan itu sendiri, seperti daerah resapan air dapat menggunakan perkerasan seperti grassblok maupun cukup dengan penambahan vegetasi seperti rerumputan, dimana penggunaannya berbeda jika fungsi lahan tersebut sebagai sebuah jalan untuk kendaraan bermotor dimana harus menggunakan perkerasan seperti aspal yang kuat sehingga dapat menahan beban dari setiap kendaraan yang melintasinya.

3.1.3.2 Dinding

Dinding pada ruang luar dapat dibedakan menjadi 3 jenis yang berbeda, yaitu sebagai berikut :

1. Dinding Massif Merupakan dinding dalam yaitu dinding batu bata ataupun dari material lain yang memiliki ketinggian tertentu yang memisahkan ruang luar dan ruang dalam atau ruang luar yang dikelilingi dengan ruang luar lainnya.

2. Dinding Transparan yang merupakan sebuah dinding yang terdiri dari pepohonan maupun pagar *massive*, dimana pada dinding tersebut tidak mengganggu pandangan visual secara keseluruhan, sehingga pengguna masih

dapat melihat dan tidak menutupi secara keseluruhan pandangan ke ruangan lainnya.

3. Dinding Semu (Imajiner). Dinding semu ini bersifat subjektif, karena merupakan hasil dari perasaan pengamat. Dinding jenis ini tidaklah berbentuk nyata, namun tetap membatasi ruang luar satu dengan ruang luar yang lainnya. Sebagai contoh sungai, batas laut, dan lain sebagainya. Menurut sifat dan jenisnya, ruang luar dibedakan menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut :

a. Menurut Kesan Fisik

- Ruang Positif Merupakan ruang yang dikelilingi oleh objek atau bangunan dan memiliki fungsi untuk memwadahi kegiatan yang diinginkan oleh perancangannya.

- Ruang Negatif Merupakan ruang yang menyebar, dan tidak memiliki lingkup apapun. Ruangan ini tercipta tanpa direncanakan. Sehingga ruang negative ini terkadang tidak berguna bagi pengguna atau biasanya sering disebut dengan *deadspace*.

b. Menurut Sifat Sosial

- Ruang Sosiofugal Ruang ini diciptakan untuk memisahkan individu satu dengan yang lainnya, agar memiliki kesan privat. Dan ruangan ini memiliki beberapa perabot yang terlihat sangat jelas.

- Ruang Sosiofetal Ruang luar ini memiliki kecenderungan terpusat pada satu daerah tertentu, dimana ruang atau area tersebut lebih difungsikan untuk kelompok-kelompok manusia dalam melakukan interaksi sosial.

c. Menurut Aktivitas atau Kegiatan

- Ruang Gerak

Ruang gerak merupakan ruang yang direncanakan untuk kegiatan kegiatan yang bersifat aktif dengan membentuk alur sehingga pengguna dapat

melaluinya. Terdapat beberapa jenis, diantaranya ialah ruang yang membuat pengunjung bergerak dengan mengikuti sebuah alur yang telah dibuat, ruang dengan alur yang beragam ataupun ruang yang direncanakan untuk mewadahi sebuah kegiatan seperti olah raga atau kegiatan dinamis lainnya.

- Ruang Diam

Ruang diam ini merupakan ruangan yang direncanakan untuk kegiatan-kegiatan yang lebih bersifat pasive, seperti ruang pidato, ruang baca, ruang diskusi, ruang duduk atau istirahat, dan ruang lain yang bersifat statis.

Unsur lain yang sering ditemui dalam perancangan ruang luar adalah Air. Penggunaan unsur air sebagai bagian dari perancangan sudah banyak dilakukan pada bangunan. Penerapan elemen air ini memiliki banyak fungsi tergantung dari maksud pemanfaatan elemen air itu sendiri. Ada yang mendesain ruang luar menggunakan elemen air untuk membentuk iklim mikro sehingga dapat meningkatkan penghawaan alami pada lingkungan sekitar. Namun ada juga yang menggunakannya sekadar sebagai estetika ruang luar pada bangunan yang akan menambah keindahan dari ruang luar itu sendiri. Dalam buku interior design illustrated, dikatakan bahwa dalam perancangan ruang luar, bangunan menjadi salah satu pembatas, bangunan tersebut dapat berinteraksi dengan ruang luarnya dengan berbagai cara, Ruang luar ini dapat muncul bersamaan dengan alam sekitar.

3.1.4 Ruang Dalam

Menurut Francis D. K. Ching (2002: 46), *Interior design in the planning, layout, and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood, and personaliy. The purpose of interior design, therefore, is the functional*

improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space

Dari pendapat D.K. Ching diatas, diperoleh pengertian bahwa ruang lingkup untuk desain interior memiliki batas-batas terutama hanya pada pengaturan tata letak dan desain ruang. Elemen yang melingkupi sebuah ruang dalam antara lain elemen bidang vertikal yang berupa dinding, dan elemen horizontal yang berupa alas dan atap atau plafon. Pengaturan-pengaturan pada ruang dalam bertujuan untuk menguatkan fungsi dari ruangan itu sendiri ataupun memperbaikinya, hingga meningkatkan estetika ruang yang dapat dikaitkan dengan psikologi penggunaanya atau penghuninya.

Dalam mendesain sebuah ruang dalam atau sering disebut Interior, terdapat delapan prinsip perancangan, yaitu sebagai berikut :

1. Unity dan Harmoni.dalam sebuah penataan ruang dalam, sebuah keseimbangan dan kesinambungan antar ruang dan elemen pelengkap harus memiliki proporsi yang baik. Dimana memperhatikan setiap bagian agar menjadi suatu kesatuan yang saling mendukung serta menciptakan komposisi yang indah dan harmonis antara satu dengan yang lainnya.

2. Keseimbangan (Balance) Keseimbangan disini adalah adanya penyetaraan antara proporsi setiap elemen-elemen ruang sehingga pandangan dapat merata ke seluruh bagian ruangan. Keseimbangan disini terpecah menjadi 3, yaitu :

- a. Simetris, adalah ketika elemen-elemen desain dibagi secara merata baik secara vertical maupun horizontal. Sering disebut juga keseimbangan formal.

- b. Asimetris, adalah ketika pembagian elemennya tidak berporos di tengah, namun tetap nampak seimbang. Asimetris biasanya bermain pada bagian kontras, skala, maupun warna.

c. Radial, adalah ketika elemen desain berpusat di bagian tengah, seperti contohnya tangga radial.

3. Focal Point Focal point disini ialah terdapat suatu daya tarik dan menjadi sebuah aksen dan daya tarik dalam sebuah ruangan. Focal point dalam satu ruang dapat lebih dari satu. Hal ini dapat berupa lukisan, patung, atau benda-benda yang mempunyai makna bagi pemiliknya.

4. Ritme Sebuah pola pengulangan yang memiliki sifat kontinu atau repetisi yang digunakan dalam sebuah desain. Tujuan pemberian ritme pada ruangan ialah untuk memberikan suatu *core* atau ide utama pada desain dan menghindarkan dari kesan norak.

5. Detail Detail pada ruang dalam ini berkaitan dengan elemen-elemen yang ada seperti detail kursi, detail meja, dan detail lainnya yang berkaitan dengan ruang dalam.

6. Skala dan Proporsi. Skala dan proporsi lebih menekankan pada ukuran dari ruangan itu sendiri, seperti ukuran pola lantai, ukuran plafon, kemudian dipadukan dengan elemen yang terdapat didalamnya.

7. Warna Pemilihan. Pemilihan sebuah warna pada suatu ruangan yang tepat akan menciptakan sebuah pengaruh secara psikologis bagi pengguna atau penghuninya. Ini dikarenakan setiap warna memiliki karakter dan efek yang berbeda-beda.

8. Fungsional dan Ergonomis Sebuah elemen pengisi ruang merupakan sebuah perabot yang dapat difungsikan secara optimal yang disesuaikan dengan kebutuhan pada ruang tersebut mulai dari memperhatikan fungsi, hingga ukuran sehingga dapat menjadikan ruangan tersebut lebih fungsional dan ergonomis.

3.2 Tinjauan Tentang Target Studi

3.2.1 Arsitektur Dinamis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dinamis adalah penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika.

Pengertian dinamis menurut Merriam Webster, dinamis merupakan sesuatu yang terus aktif dan bergerak. Pengertian tersebut bersifat umum, sehingga dapat digunakan untuk semua subjek, dari manusia sampai dengan hewan dan benda. (<https://sepositif.com/pengertian-dinamis-adalah-menurut-para-ahli-fungsi-contoh-dan-jenis-dinamis/>)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bangunan yang dinamis merupakan bangunan yang dapat menyesuaikan keadaan sekitar dan dapat memberikan dinamika-dinamika sehingga bangunan tersebut terlihat aktif dan bergerak.

3.2.2 Arsitektur Komunikatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komunikatif merupakan keadaan saling dapat berhubungan.

komunikatif dapat berarti usaha manusia yang bersifat menyampaikan pesan kepada orang lain. Tujuan dari komunikatif ini adalah mempermudah seseorang untuk memahami sesuatu melalui objek tertentu, sehingga pesan suatu objek tersebut dapat diterima oleh orang yang berhubungan dengan objek tersebut pula.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa arsitektur komunikatif merupakan sebuah upaya dalam mendesain bangunan dimana untuk menyampaikan sebuah pesan dan untuk lebih mempermudah seseorang untuk mengerti pesan tersebut melalui objek yang didesain. Dengan kata lain desain yang diciptakan merupakan representatif dari pesan itu sendiri, yang diharapkan dapat saling terhubung dan lebih dimengerti oleh penggunanya.

3.3 Tinjauan Tentang Pendekatan

3.3.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Kontemporer menurut kamus lengkap Drs. Adi Gunadi halaman 25 berarti sejaman; seumur. Kontemporer adalah bentuk ekspresi yang meragukan sebuah teori-teori konsep. (Schirmbeck: 3) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontemporer berarti pada waktu yang sama, semasa, sewaktu pada masa kini. (Depdikbud-Balai Pustaka: 1994)

Arsitektur kontemporer sendiri adalah gaya desain berbasis apa saja yang diciptakan dan diproduksi saat ini. Oleh karena itu, kontemporer bersifat dinamis dan mengikuti zaman. Gaya kontemporer tidak mewakili satu gaya tertentu, melainkan kombinasi dari beberapa gaya dan zaman(1).

Dikarenakan Arsitektur kontemporer merupakan pendekatan arsitektur yang telah meluas secara mendunia, maka terdapat banyak ahli yang memberikan pendapatnya mengenai pengertian dari arsitektur kontemporer, diantaranya yaitu :

1. Konemann, (World of Contemporary Architecture) “Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan untuk memberikan contoh suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur.”
2. Y. Sumalyo, Arsitektur Kontemporer Akhir Abad XIX dan Abad XX (1996) “Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”
3. L. Hilberseimer, Contemporary Architects 2 (1964) “Arsitektur Kontemporer adalah suatu style aliran arsitektur tertentu pada eranya yang mencerminkan kebebasan berkarya sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan suatu aliran baru atau penggabungan dari beberapa gaya arsitektur lainnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Kontemporer merupakan suatu gaya desain arsitektural yang tidak terikat oleh suatu gaya apapun yang mencerminkan kebebasan berkarya dan dinamis dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dan dapat berupa gabungan dari beberapa gaya arsitektur yang ada.

3.3.2 Perkembangan Arsitektur Kontemporer

Kritikus arsitektur Schimbeck menyatakan bahwa karya arsitektur kontemporer berkembang dari suatu pemikiran bahwa arsitektur harus mampu membuat perubahan dan pemecahan bagi arsitektur masa sekarang dan masa yang akan datang. Kritikus arsitektur Charles Jenks memperkenalkan suatu teori yang terdapat berbagai macam metode/cara perancangan untuk mengembangkan dan menerapkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur kontemporer, teori inilah yang menjadi dasar arsitektur kontemporer, dimana teori ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi masa gaya arsitektur tertentu. Arsitektur kontemporer berkembang karena adanya sebuah perkembangan zaman yang dituntut untuk mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, khususnya dalam bentuk karya arsitektur. Hal ini disebabkan oleh ketidakpuasan arsitek terhadap teori-teori yang mengikat arsitektur itu sendiri. Arsitektur kontemporer mempunyai sifat untuk selalu menuntut terjadinya perubahan seiring perkembangan zaman yang diikutinya. Schirmbeck, E. (1988).²

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangannya, arsitektur kontemporer terus berkembang mengikuti zaman. Dimana tidak terikat oleh suatu gaya-gaya arsitektur lainnya, namun tetap dapat menerapkan gaya arsitektur lain di dalamnya sehingga arsitektur kontemporer bersifat lebih dinamis.

3.3.3 Karakteristik Arsitektur Kontemporer

Menurut Gunawan, E. indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu:

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif,

2. Kontras dengan lingkungan sekitar,
3. Bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat,
4. Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat.³

Kritikus arsitektur Charles Jencks (1981) dalam Risky Hidayatullah (2017) memberikan daftar ciri-ciri arsitektur kontemporer sebagai berikut:

1. Ideologi adalah suatu konsep yang memberikan arah, tujuan dan maksud agar pemahaman arsitektur kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis.
 - a) Double coding Style adalah gabungan dari dua gaya atau style arsitektur, yaitu : Arsitektur kontemporer dengan arsitektur lainnya.
 - b) Popular and pluralist Gagasan yang luas dan umum serta tidak terikat terhadap teori tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang banyak ragam. Sehingga lebih baik dari pada gagasan tunggal.
 - c) Semiotic-form Penampilan dan gaya bangunan mudah dimengerti, Karena bentuk-bentuk yang ada menyiratkan makna, tujuan dan maksud tertentu.
 - d) Tradition-and-choice Merupakan pengaruh tradisi dan penerapannya secara tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang.
 - e) Artist-or-client Merupakan dua hal dasar yaitu: Bersifat seni dan Bersifat umum Yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dimengerti secara umum.
 - f) Elitist.and.participative merupakan kebersamaan serta mengurangi sikap egois seperti dalam arsitektur modern.
 - g) Piecemeal Merupakan Penerapan unsur-unsur dasar yang diterapkan sebagian saja dan tidak menyeluruh. Unsur-unsur dasar seperti: sejarah, arsitektur vernacular dan lokasi perancangan.
 - h) Architect, as representative-and-activist Arsitek berperan aktif dalam perancangan dan juga berlaku sebagai wakil penerjemah dari keinginan klien

2. Style (ragam) adalah gaya – gaya dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur kontemporer.

a) Hybrid Expression adalah Penampilan bangunan yang merupakan hasil gabungan unsur–unsur kontemporer dengan unsur arsitektur lainnya.

b) Complexity merupakan pengembangan ide–ide mengenai karakteristik kontemporer yang berpengaruh pada perancangan awal sehingga menghasilkan perancangan yang bersifat kompleks.

c) Variable Space with surprise merupakan Perubahan bentuk, ruang dan lainya yang tercipta akibat kejutan atau momentum tertentu, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior dan lain–lain.

d) Conventional and Abstract Form merupakan penampilan bangunan yang menampilkan bentuk konvensional dan bentuk-bentuk yang rumit (populer), sehingga mudah dimengerti maksud dan tujuannya.

e) Eclectic merupakan penampilan bangunan yang memiliki campuran langgam–langgam yang saling berhubungan secara konsisten.

f) Variable Mixed Aesthetic Depending On Context Expression on content and sematic appropriateness toward function. Merupakan penampilan bangunan yang memiliki Gabungan unsur estetis dan fungsi yang tidak mengacaukan fungsi.

g) Pro Or Organic Applied Ornament merupakan penampilan bangunan yang Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang timbul dan kaya ornamen.

h) Pro Or Representation adalah Menampilkan bentuk-bentuk yang berbeda dengan lainnya sehingga dapat memperjelas arti, fungsi, makna dan tujuan.

i) Pro-metaphor adalah Hasil pengisian bentuk–bentuk tertentu dan diterapkan pada desain bangunan sehingga orang dapat dengan mudah menangkap arti dan fungsi bangunan.

j) Pro-Historical reference merupakan penampilan bangunan yang menunjukkan nilai-nilai sejarah pada rancangan agar menegaskan ciri-ciri bangunan.

k) Pro-Humor merupakan penampilan bangunan yang mempunyai nilai humoris, sehingga penghuni diajak untuk lebih menikmatinya.

l) Pro-symbolic merupakan penampilan bangunan yang menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti, maksud dan tujuan yang dikehendaki perancang.

3. Ide Desain merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer ialah merupakan suatu gagasan perancangan yang mendasari atau menjai titik awal karakteristik Arsitektur Kontemporer.

a) Contextual Urbanism and Rehabilitation merupakan suatu kebutuhan akan fasilitas yang berhubungan langsung dengan suatu lingkungan perkotaan.

b) Functional Mixing merupakan Gabungan beberapa fungsi bangunan yang menjadi tuntutan awal dalam perancangan suatu karya arsitektur.

c) Mannerist and Baroque merupakan suatu Kecenderungan untuk menonjolkan dan membedakan diri.

d) All Phetorical Means merupakan penampilan bangunan yang memiliki bentuk yang berarti.

Arsitektur Kontemporer memiliki beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Ogin Schrimbeck dalam Nugroho (2017) :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
5. memiliki fasad transparan

6. Kenyamanan Hakiki

7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Dari beberapa karakteristik yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa arsitektur kontemporer memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut :

3.3.4 Preseden dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer

3.3.4.1. Artscience Museum

a. Gambaran umum

Artscience Museum resmi didirikan pada tahun 2011 yang dirancang oleh Safdie Architects. Bangunan tiga lantai ini memiliki luas kurang lebih 6000 m². The Artscience Museum didesain sebagai museum pertama yang mengintergrasikan secara dinamis antara seni dan sains. Lokasinya berada di pusat kota Singapore tepatnya di 10 Bay Front Avenue yang masih satu kawasan dengan Marina Bay Sands.

Museum ini Mengambil bentuk bunga teratai yang dikombinasikan dengan bentuk tangan terbuka yang melambangkan “welcoming hand of Singapore”. Artscience museum memiliki bentuk seperti kelopak bunga yang tampak mengambang di atas air.

Bangunan ini memiliki 21 buah galeri namun hanya ada 3 galeri utama yang permanen, sedangkan yang lainnya merupakan galeri temporal. ArtScience Museum memiliki tema utama yaitu “Artscience : sebuah perjalanan melalui kreativitas”, tema itu dikenalkan melalui 3 galeri utama, yaitu:

1. Gallery “Keingintahuan” Mengajak para pengunjung untuk mempertanyakan sekeliling mereka. Pengunjung memulai dengan melewati tangga mengapung yang naik menuju gallery. Di samping tangga terdapat banner yang mengajukan pertanyaan tentang seni dan sains, seperti “artistik dan proses sains apakah sangat berbeda? kemungkinan apa yang akan muncul dari penggabungan keduanya?” Harapannya adalah untuk membuat

para penunjang merefleksikan sifat asli seni dan sains dan melihat bagaimana keduanya yang tampak terpisah ini telah mempersatukan dunia kita dalam berbagai hal positif. Sebagai contoh “keingin tahun” menunjukkan proses pemikiran kreatif dan ilmiah dari Safdie dan rekan-rekannya dalam mendesain museum. Pada pameran terdapat sketsa dan model desain asli serta deskripsi penelitian dari teknik yang digunakan dalam konstruksi.

2. Tahap kedua adalah “inspirasi”, galeri fokus pada pekerjaan yang sangat penting dari seni dan inovasi sains. Pekerjaan ini dipilih untuk mengilustrasikan bagaimana seni dan sains bekerja dalam konser telah mempengaruhi kemanusiaan, sosiologi, dan teknologi dari berbagai kebudayaan da abad. Penemuan yang dipajang termasuk replika dari mesin terbang Leonardo Da Vinci, lentera kertas terbang Kongming, robot ikan berteknologi tinggi, sebuah model desain arsitektur dan ArtScience Museum, model molekular dari buckminsterfullerene, gulungan cina kuno. Layar interaktif membuat pengunjung untuk mempelajari lebih dalam mengenai objek dan penemuan-penemuan tersebut. Pengunjung didorong untuk membuat proyek seni dan sains mereka, yang mana dapat mereka bagikan sebagai kartu pos yang dibuat pada toko interaktif.
3. Gallery “Ekspresi” Tahap terakhir dari perjalanan membawa pengunjung ke jari tertinggi dari museum dan memasuki Gallery “Ekspresi”. Gallery ini mengandung theater multimedia dinamik yang digabungkan dengan sebuah video highlight dari berbagai pencapaian di seni dan sains sepanjang sejarah. Pengunjung mempelajari tentang artistik dan proses kreatif yang berujung pada pengembangan dari sains dan teknologi inovasi dalam arsitektur, penerbangan, nanoteknologi, robotic dan navigasi.

b. Material dan struktur bangunan

Pelingkup bangunan berupa Fiber Reinforced Polymer lengkung ganda, hal ini ditujukan untuk menunjukkan kemajuan inovasi teknologi desain serta dikarenakan material yang ringan dan sangat kuat. Pelingkup di bagian yang mirip kelopak bunga berupa material stainless steel, hal ini ditujukan agar tampak berkilau.



Gambar 3.1. Artscience Museum

Sumber : Archdaily.com, diakses pada 15 Oktober 2020

Di ujung-ujung dari jari terdapat skylight yang terbuat dari material kaca, hal ini ditujukan agar cahaya matahari langsung dapat tetap masuk ke dalam bangunan yang akan digunakan untuk keperluan pencahayaan exhibition yang alami.



Gambar 3.2. Skylight Artscience Museum

Sumber : Archdaily.com, diakses pada 15 Oktober 2020

Atap museum dapat menampung air hujan yang disalurkan ke bawah melalui pusat bangunan ke kolam pemantul di lantai gedung terbawah. Air hujan didaur ulang dan disalurkan kembali melalui fitur air untuk air terjun silinder yang terus mengalir tanpa henti. Air hujan tersebut juga didaur ulang untuk digunakan dalam kamar mandi museum sebagai bagian dari program Mark Green di Singapura. (Sumber : nasional.kompas.com)



Gambar 3.3. Lubang silinder pada Artscience Museum

Sumber : Archdaily.com, diakses pada 15 Oktober 2020

3.3.4.2. Museum Tsunami Aceh

a. Gambaran umum

Museum Tsunami Aceh diresmikan pada tahun 2009 yang dirancang oleh Salah satu arsitek Indonesia, Ridwan Kamil. Bangunan ini merupakan hasil sayembara yang diadakan oleh Badan Rehabilitasi dan Rekonstruksi Aceh-Nias. Tujuan pembangunannya selain untuk mengenang peristiwa tsunami yang terjadi pada tahun 2004, juga menjadi pusat pendidikan dan pusat evakuasi jika bencana tsunami datang lagi.

Museum Tsunami Aceh didesain khusus agar bisa dijadikan sebagai tempat mengamankan diri saat ancaman tsunami datang. Tidak heran jika museum ini juga sering disebut dengan Rumoh Aceh Escape Hill. Di area dekat museum dibangun taman berbentuk bukit yang diharapkan bisa mencegah gelombang air laut masuk ke dalam museum. Atap museum juga sengaja dibuat landai agar nantinya bisa menampung para penduduk.

Dua makna filosofis bangunan terdapat pada bentuknya. Apabila dilihat dari atas, bentuknya menyerupai pusaran gelombang tsunami. Namun, apabila dilihat dari samping, bangunan menyerupai kapal penyelamat dengan geladak yang luas. Orientasi bangunannya pun tak lepas dari makna yang dalam. Bagian vertikal, yakni mengarah ke arah langit, dari bangunan museum ini merujuk pada *habluminallah*, yaitu hubungan dengan Allah. Sedangkan bagian horizontal bangunan, yakni mengarah ke samping dan meluas, menggambarkan *hablumminannas*, yaitu hubungan dengan manusia

Museum ini memiliki beberapa bagian, diantaranya :

1. Space of fear

pengunjung disajikan lorong sempit nan gelap. Di sampingnya hanya ada dinding yang dialiri air dengan variasi ketinggian sekitar 19-23 meter, merepresentasikan gelombang tsunami kala itu. Diiringi suara gemuruh air dan percikan air yang mengenai tubuh pengunjung. Ruangan ini mengajak pengunjung untuk merasakan ketakutan yang dialami oleh para korban saat tsunami datang.



Gambar 3.4. space of fear pada Museum Tsunami Aceh

Sumber : etudemagz.com, diakses pada 15 Oktober 2020

2. Space of Memory

Setelah dibuat merinding, tibalah pengunjung di *memorial hall*, sebuah ruangan untuk mengenang kejadian lima belas tahun silam tersebut. Disediakan 26 monitor, sesuai dengan tanggal kejadian, sebagai sarana pengunjung melihat dokumentasi setiap kejadian yang ada di monitor tersebut. Sumber cahaya ruangan ini berasal dari pantulan kolam yang berada di pelataran gedung

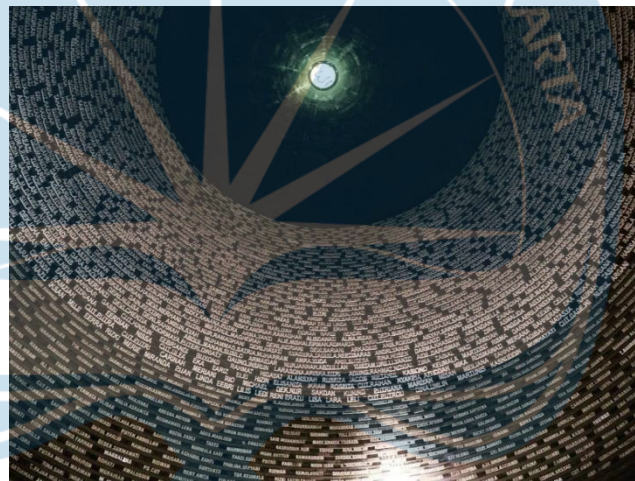


Gambar 3.5. space of memory pada Museum Tsunami Aceh

Sumber : etudemagz.com, diakses pada 15 Oktober 2020

3. Space of sorrow

Disebut juga sebagai Sumur Doa atau *Light of God*. Bentuk ruangan menyerupai cerobong setinggi tiga puluh meter dengan satu-satunya sumber cahaya terdapat di puncak cerobong yang terdapat ukiran *lafadz* Allah. Ruang ini menggambarkan bahwa hanya Tuhan satu-satunya penolong manusia di segala kondisi. Ditampilkan pula ukiran dua ribu nama korban tsunami yang hanya sepersekitan kecil dari jumlah korban sesungguhnya. Pengunjung diajak untuk kembali memanjatkan doa bagi para korban tsunami.



Gambar 3.6. space of sorrow pada Museum Tsunami Aceh

Sumber : etudemagz.com, diakses pada 15 Oktober 2020

4. Space of confused

Sesuai dengan namanya, Ruang Kebingungan ini menuntun pengunjung berjalan di lorong dengan lantai yang bergelombang. Para pengunjung berpegangan pada besi sepanjang dinding untuk menyeimbangkan diri saat berjalan. Ruang ini merepresentasikan para korban yang kebingungan mencari jalan keluar, mencari sanak keluarga yang hilang, harta benda, dan segalanya.



Gambar 3.7. space of confused pada Museum Tsunami Aceh

Sumber : etudemagz.com, diakses pada 15 Oktober 2020

5. Bridge of hope

Inilah akhir dari kepedihan, menuju cahaya kebahagiaan. Pengunjung menuju jembatan yang terbuat dari material kayu dan terbentang di atas kolam. Panjangnya mencapai lima belas meter. Terpampang pula bendera 55 negara yang turut membantu warga Aceh pasca tsunami.



Gambar 3.8. bridge of hope pada Museum Tsunami Aceh

Sumber : etudemagz.com, diakses pada 15 Oktober 2020

b. Material dan struktur bangunan

Museum Tsunami Aceh menggunakan kolom sebagai penopang, dimana penempatan kolom-kolom diletakkan secara modular dan kemudian disambungkan dengan balok-balok sebagai penahan beban dari atas. Konsep Struktur bangunan Museum Tsunami dirancang sedemikian mungkin sebagai bangunan tahan gempa

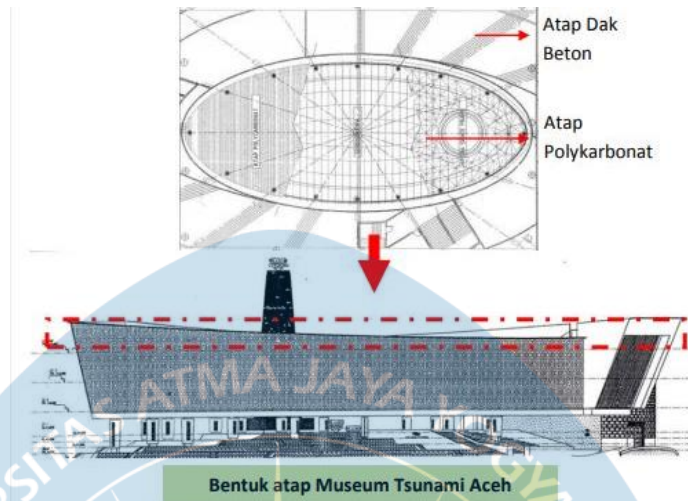


Gambar 3.9. Potongan Museum Tsunami Aceh

Sumber : etudemagz.com, diakses pada 15 Oktober 2020

penggunaan lantai papan kayu pada ruang atrium, yang digunakan sebagai jembatan penghubung dari lantai satu menuju lantai dua yang bentuknya seperti panggung pada museum tsunami Aceh³

Pada bagian atap, material yang digunakan adalah dak beton dan juga polykarbonat. Pada dak beton berfungsi juga sebagai area evakuasi bencana tsunami jika sewaktu-waktu terjadi. Penggunaan atap polykarbonat difungsikan untuk memasukkan cahaya pada bangunan.³



Gambar 3.10. Tampak Museum Tsunami Aceh

Sumber : Reni Widiarti,2015

3.3.4.3. Komparasi Preseden

Pada kedua museum ini dilakukan sebuah komparasi yang didasarkan dari aspek karakteristik arsitektur kontemporer yaitu ideology, style atau ragam, dan ide desain.

INDIKATOR	ARTSCIENCE MUSEUM	MUSEUM TSUNAMI ACEH
IDEOLOGI	Terinspirasi dari bentuk bunga teratai dan juga tangan terbuka	Memiliki bentuk seperti kapal
STYLE/RAGAM	1.Di ujung-ujung dari jari terdapat skylight 2.Atap museum dapat menampung air hujan yang disalurkan ke bawah	1.Terdapat skylight yang cukup lebar pusat bangunan 2. Desain-desain ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruang

	melalui pusat bangunan menuju kolam	
IDE DESAIN	museum yang mengintegrasikan secara dinamis antara seni dan sains dengan menggunakan teknologi masa kini	museum yang dapat dijadikan sebagai tempat evakuasi bencana tsunami (multifungsi)

Tabel 3.1. Komparasi Preseden

Sumber : Analisis Pribadi

